

事業報告書 (令和 3 年度)

事業名 だがシアカデミー

団体名 一般社団法人 SGSG

担当者名 野村泰介

※活動の様子がわかる写真（データもお願いします）と説明を必ず添付してください。

1. 活動内容（日時、場所、参加対象者、人数、内容等）

新型コロナウイルス感染症拡大傾向を受け、「だがシアカデミー」をオンラインコンテンツの制作を目的とした講座として開催した

1. 対象…小学生

3. 内容…「だがCM」を作ろう

参加者といっしょにだがしの魅力を知ってもらう「だがCM」を作成する。制作した動画はYouTube上で公開すると共に日本一のだがし売り場で流す

4. 実施日

①10月23日（土）13:00-14:30 オリエンテーション

②11月27日（土）13:00-14:30 だがCM 課題Ⅰ講評

③12月18日（土）13:00-14:30 だがCM 課題Ⅱ講評 課題①CM 完成

④1月22日（土）13:00-14:30 だがCM 課題Ⅲ講評 課題②CM 完成

⑤2月19日（土）13:00-14:30 課題③CM 完成 すべてのCMを振り返り修了

式

5. 参加者 ① 5人 ②～⑤3人

6. 段取り

【講座内容】

1. 参加者の自宅に課題の駄菓子が郵送される

（課題Ⅰポテトフライ 課題Ⅱビッグカツ 課題Ⅲさくらんぼもち 課題Ⅳ自由）

2. 自宅で、スマホなど使って①・②の条件をいれて10秒前後の動画を撮影する

①おいしそうに食べる

②動画の最後にその駄菓子が「売れる」ためのキャッチフレーズを入れる

3. 撮影した動画を「だがシアカデミー」事務局に送る

4. だがシアカデミーで先生の講評を受ける

5. 次回アカデミーで参加者全員が作った動画を繋げたものを共有する

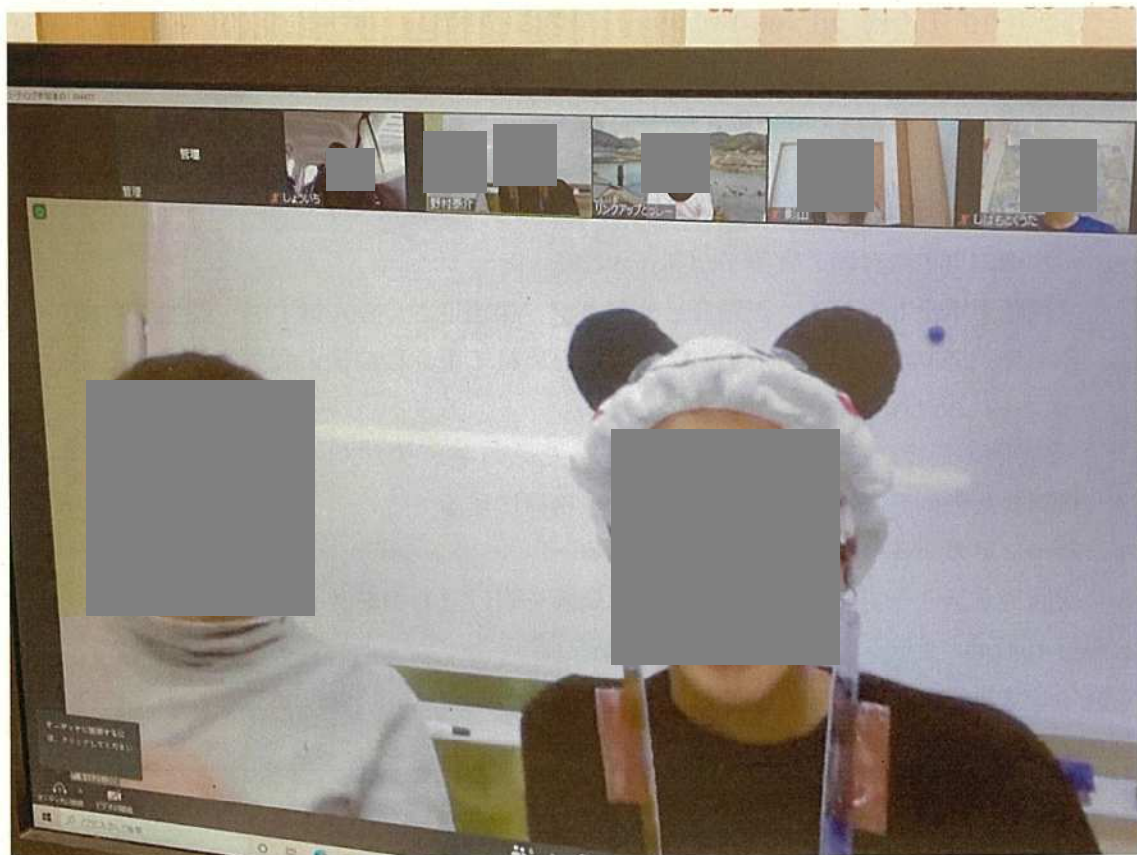
公開用 YouTube チャンネル

https://www.youtube.com/channel/UC5_QVOFoldiEqGmgVGgYNEw

(様式第8号)



11月オンライン配信の様子



11月オンライン配信の画面



2月最終回、スタッフの様子

2. ESDの視点を取り入れたところ、ESDの視点で見直したところ

事業を通じて、参加者にどのような気づきや意識・行動の変容を期待するか。世の中に点在する社会課題を、駄菓子をツールにした遊びを通じて学ぶことにより、参加した小学生が主体的に考えるきっかけを作った。

3. 取組の成果（参加者にどのような意識や行動の教育上の成果があったか。感想など）

※事業内容がESDにどう貢献したか等を記入してください。

コロナ禍のため当初計画より大幅に変更し、完全オンラインで行うことになったが、オンラインに慣れた講師を招くことにより、対面とそん色のないイベントを行うことができた。10月～11月は大人の講師主導であったが、後半12月以降は、子どもたちがオンライン上でも積極的に発言するようになった。会終了後も、次年度あれば参加したいという声を全員からいただいた。

(様式第8号)

4. 今後の課題と展望

「駄菓子ツールに学びの場を設ける」という仕組みはシンプルであるので、どの地域でも汎用性がある。また、今回オンラインで完結させるスキルを得たので、今後は、オンラインと対面のハイブリッドでのイベントを仕掛けると同時に、この仕組みを希望する団体に対して積極的にノウハウ移転していきたいと考えている。