参考資料

子どもの意見（参考資料）

僕らの町を残そう！

未来の築上町プロジェクト

椎田中学校では、総合的な学習の時間を中心に、STEAM 教育(*)に取り組み、生徒が自ら課題を設定して探究的な学習をしています。令和６年度の３年生は、**「築上町が持続して発展していくための施策」**を考えました。その施策の中から、校内選考で４つのアイデアが選ばれ、２月 27 日に役場本庁の議場で、実際に役場の職員に対してアイデアを提案しました。生徒たちがやわらかい頭で考えた斬新な施策をご紹介します。

取組を説明！

川端さん　北代さん



プロジェクトの動機は

「このままでは築上町がなくなってしまうから」



まず築上町を分析。１年間に人口が約 200 人減っている現状から、町の課題は出生率の低下や人口流出による人口減少と位置づけました。130 年後には人口が０人になってしまうという危機感と町を 100 年後にも残したいという思いからこのプロジェクトは始まりました。

新しいマスコットキャラで町を活性化

坂田さん　末松さん



町のマスコットキャラクター「きずきのぼる」の改善点を示したうえで、町の新しいマスコットキャラクター「キクいも太郎」などを提案。特産品のキクイモをモチーフに、かわいく仕上げました。小中学生に認知度が高いキクイモを町外にも広めようと考えました。段ボールで着ぐるみを作り、３Dプリンターでプラスチック人形の試作品も作成しました。新しいキャラで、町に興味を持ってもらい、町の知名度を上げ、他生徒の施策の成功を助け、間接的に人口を増やすことが目的です。



クリーンエネルギーを整備して電気代無料の住宅を

尾﨑さん



人口減少を食い止めるために、町から出ていく人と、入って来る人を同じくらいにすればよいという前提から、そのための施策として、町に風力発電所を作り、住宅を作って、その屋上には太陽光パネルを設置し、住宅に住む人の電気を風力と太陽光発電でまかない、無料にすることを提案。森林伐採のない風力発電を採用し、山間部の維持に重きを置きました。発電所設置に理想的な場所の選定や、発電量、電気消費量の算出も行い、プロペラ型の風車10基と５kW台の太陽光パネル25～30㎡の設置で20世帯（約80人）の電気がまかなえるとまとめました。

インスタ映えするカフェで特産品スイーツを

福留さん　近藤さん　岩丸さん





町を活性化させるために、インスタ映えスポットとスイーツを作ることを提案。具体的には京築ヒノキを使ったツリーハウスカフェを浜宮に作り、林業の発展にもつなげる計画です。開発したスイーツは、特産品を使ったスイートコーンプリン、菊芋ベーグル、スイートコーンアイスの3品。完成度の高い試作品も持参しました。

空き家を利用した商店街で商業活性化

高尾さん



椎田駅周辺に空き家が集まっていることに着目、さらに、近隣の人口が多い地域には商店街が残っていることに気づき、空き家を利用して商店街を作ることを提案。商店街では、ほかの町の事例を参考に、参加店のレシートを別の参加店に提示することでサービスや特典を受けられる「レシートキャンペーン」の実施も考え、商店街全体で売上げを増やす方法を併せて提案しました。空き家問題が解決でき、商店街で雇用が生まれることで人口減少を食い止めることができると結論づけました。

一番高い議長席で進行した

鬼塚さん

円滑な運営お疲れさまでした！



若者のすばらしい意見を今後の町政に生かしていきます。



後輩たちが成果を引き継ぎ、よりよい提案にしてくれると思います。自分たちは高校生になっても探究を深めていきます！



（＊）STEAM教育

STEM（Science、Technology、Engineering、Mathematics）に加え、芸術、文化、生活、経済、法律、政治、倫理等を含めた広い範囲でA（Art、Liberal Arts）を定義し、各教科等での学習を実社会での問題発見・解決に生かしていくための教科等横断的な教育方法

STEAM教育ニュース

令和7年度も町の子どもたちは色々なことに取組みました。学びの様子を一部お伝えします。

進化する循環授業

八津田小5年生が、な花の栽培・販売体験に挑戦！

築上町では、し尿と浄化槽汚泥を発酵させた液肥を製造・販売し、町内で肥料として使用してもらうことで、有機系バイオマス資源を農地に還元する資源循環型農業を推進しています。

普及推進の一環として、未来を担う子どもたちに食と農業について考えてもらう資源循環授業を、令和7年度は計23回行いました。特に町内小学校2校では、関連協議会の協力を得て応用的なSTEAM授業を述べ14回行いました。ここでは八津田小学校の取り組みをご紹介します。

単なる農業体験を超えた資源循環授業

八津田小学校の5年生は、京築地域農業・農村活性化協議会地産地消部会の支援を受けて、学校菜園での京築野菜・な花の栽培に挑戦しました。種まき、学校菜園の面積に応じた濃縮液肥や化学肥料の施肥量の計算、土づくり、基肥、苗植え、水やり、追肥、土寄せなどのいくつもの行程を経て、失敗を体験しつつも、な花を収穫することができました。収穫したな花は、児童が作成したレシピで実際に家庭科の時間に調理して実食しました。さらに、袋詰めしたな花を築上町物産館メタセの杜で販売すると共に、資源循環型農業について勉強した内容を新聞、ポスター、レシピ、ジオラマ、動画等で展示発表しました。



農協の職員による指導



販売体験
POPは手作り



収穫したな花を袋詰め



メタセの杜の来店者に説明中

3Dプリンターで液肥施設を作成

STEAM教育

STEM（Science、Technology、Engineering、Mathematics）に加え、芸術、文化、生活、経済、法律、政治、倫理等を含めた広い範囲でA（Art、Liberal Arts）を定義し、各教科等での学習を実社会での問題発見・解決に生かしていくための教科等横断的な教育方法

未来の築上町プロジェクト（ちくプロ）2



町の未来を考える

椎田中学校では昨年度に引き続き、総合的な学習の時間を中心にSTEAM教育に取り組み、生徒が自ら課題を設定して探究的な学習をしています。令和7年度は5つのゼミに分かれて、「築上町が持続して発展していくためのアイデア」を考えました。その中から、校内選考で4つのアイデアが選ばれ、2月26日に役場の議場で、町の職員にアイデアを提案しました。

"ちくプロ" 5つのゼミ

環境保全 都市計画
地域振興 発信広報
創造開発

ゼミは学年混合の縦割り！

きくいも太郎 LINEスタンプ

昨年度の取り組みで町の新たなマスコットキャラクターとして考案された「きくいも太郎」のスタンプ販売を提案。16種類の案を披露し、主なターゲット層を自分たちのような生徒や親世代に設定したうえで、町のマスコットとして町全体にも普及させたいと説明しました。

使うほど愛着が湧く愛嬌のある見た目、スタンプだけで簡単な会話が可能な使いやすさがポイント。目標販売数を50個に設定した根拠や広報方法の質問に答えました。





町をもっと知ってもらう！ スタンプラリーとご当地トイ

観光客が少なく、また若い世代は町への関心が薄いと分析。町のいいところを多くの人に知ってもらうため、町内のスポットを巡るスタンプラリーを提案しました。町の代表的なスポットや特産品をモチーフにスタンプと景品にするカプセルトイ用マスコットの試作品を披露しました。職員からは、スポットに入れたお店にどうやって協力してもらうかや、一度の開催で終わらずに続けていける工夫が必要だという意見が出ました。



マスコットのひとつ、いちじくがモチーフの「いちちゃん」

提案者 4組21人、進行係1人

きくいも太郎 遊具プロジェクト

きくいも太郎モチーフの滑り台、ブランコ、シーソーの設置を提案。観光地と遊び場を兼ね備えた場所をつくり、子育て世帯の移住と、強力なインパクトで町に興味を持ってもらうことが目的です。用いる材質や塗料、大きさ、費用について説明しました。



職員の「どこから登るのか?」「安全性や強度は?」といった質問にも答えました。



滑り台イメージ

大学誘致

若い世代を増やし、かつ転出を食い止めるため大学誘致を提案。他市町村の事例を紹介し、学生や職員の消費活動などによる経済波及効果が町でも期待できる一方で、大学側のメリットの追究が今後の課題であると締めくくりました。

置く学部には町に適しているとして「農学部」「地域創生学部」「工学部」をピックアップ。交通などのインフラ整備が必要では、という意見がでました。





実現できそうな部分・難しそうな部分や突き詰めて考えるべきことが分かった生徒たち。これからも活動は続きます。