

「令和6年度 こんな長崎どがんです会」で出された意見の令和7年度施策への反映状況

【第1回】「高校生と語る 未来大図 ～みんなで大きな夢を描こう～」

どがんです会意見	施策への反映状況
<p>(授業以外の学びの環境づくり)</p> <ul style="list-style-type: none"> 学校の授業だけでは学ぶことができない内容を企業の方や先進的に取組んでいる人から話を聞くことができるような機会をいろんな学校で広めていく取組が大事。 私は起業の仕方をアントレプレナーシップゼミに参加して知ることが出来たが、学校でも聞くことができる機会があると良い。 生徒数が少ない離島などで外部の方から話を聞ける機会が得られるよう、遠隔配信のネットワークを活用することができないだろうかと感じた。 	<p>NEXT長崎人材育成事業費 (12,851千円)</p> <p>社会情勢の変化に対応できる人材を育成するため、大学や産業界等と連携して、企業見学や専門的な講座、スタートアッププログラムの開発やアプリ開発コンテストを実施。</p> <p>長崎県遠隔教育センター運営費 (18,800千円)</p> <p>県教育センター内に開設する「長崎県遠隔教育センター」より、ICTや遠隔授業を活用し、地域や学校規模にとられない多様で豊かな学びを提供する。</p> <p>世界とつながるNAGASAKIグローバル人材育成事業費 (事業費36,485千円のうち該当部分は21,180千円)</p> <p>外国語教育において、オンデマンド配信教材による学習サポートや、メタバースを活用したグローバル講演会のほか、外国人学生との交流等を実施。</p>
<p>(イノベーション分野へのチャレンジ)</p> <ul style="list-style-type: none"> 私は「ドローンプログラミングチャレンジ」に参加した経験があるが、こうしたプログラミングやITにチャレンジできるコンテストや講習会があれば、中高生がもっとイノベーション分野に関心を持つようになると思う。 プログラミング、ドローンなど新しい分野は知識がないと面白さも分からない。小学生の段階からゲーム感覚で始めるようなことを教育にも取り入れていけたら良いと思う。 学校が違っても県内の高校生が連携し、同じ目標に向かってグループで取り組むような機会があると良い。 	<p>空飛ぶ未来を拓くドローンワールドプロジェクト費 (事業費82,670千円のうち該当部分は10,740千円)</p> <ul style="list-style-type: none"> 高等学校からドローンを学ぶ機会を創出し、スキルを習得することにより、将来の産業界でドローンを活用・開発する人材の育成を図る。 若い世代に向けて、ドローンに親しんでいただけるようなイベント開催への支援を実施することで、ドローン活用に向けた機運醸成を図る。 <p>NEXT長崎人材育成事業費 (12,851千円)</p> <p>社会情勢の変化に対応できる人材を育成するため、大学や産業界等と連携して、企業見学や専門的な講座、スタートアッププログラムの開発やアプリ開発コンテストを実施。</p>

【第2回】「長崎の『食』の可能性について ～本県が目指す『THEワールドクラス、世界が惚れこむ食体験』の実現に向けて～」

どがんです会意見	施策への反映状況
<p>(「食」で長崎に賑わいを作るための課題・必要な取組)</p> <ul style="list-style-type: none"> 生産者と料理人がコラボして食を提供する取組などにより、県内外のお客様が地域や食材の価値や生産者の思いを知る機会を作ることが必要。料理人や生産者にとっても良質な学びの機会となる。 ゆるやかなプラットフォームを組成して、その中で、個々の特性を活かしながら、ゆるやかに連携して取り組むことが必要。 シビックプライドを醸成するうえで、外部の人の評価の方が地元の人に響きやすい。 主観的な評価だけでなく、客観的な事実を以って食の価値を伝えることが重要。 	<p>長崎・食の賑わい創出プロジェクト費 (57,523千円)</p> <ul style="list-style-type: none"> 「食の賑わい」試行・実証、情報発信、効果分析などをおこない、食の賑わいの場の「あるべき姿」の実証を実施。 魅力的な食を提供するための人材を有機的につなぎ、中長期的に人が育つための共創の場づくりを支援。 観光客の本県の食に対する理解、県民の地域の食文化への理解と誇りの醸成を目的とした食文化等の可視化（記事作成・撮影など）。

【第3回】「マニアが集う長崎プロジェクト（アニメ）について」

どがんです会意見	施策への反映状況
<p>(本県にアニメファンを呼び込み、リピーターや長崎ファンにつなげるには)</p> <ul style="list-style-type: none"> アニメファンに来てもらいたい場所を明確にすることが大事。 リピーターになってもらうためには、アニメを切り口として、地域の方々との交流につながり、食や観光などの長崎ならではの魅力を伝えていくことが必要。 地元の人が自分の町を舞台としたアニメや作品を知ること、ファンとの交流につながっていく。 地域の盛り上がり様が様々なところへ波及していく事例もあるので、地域の方を巻き込みながら取組を進めていくことが大事。 <p>(県民がアニメを通じて地域の魅力を再発見し、地域に誇りを持つためには)</p> <ul style="list-style-type: none"> 長崎を舞台としたアニメ作品を県民が知ってもらうことが必要。 長崎の祭りとのコラボなど、地元の人やファンも一緒に楽しめるイベント作りができるとういのは。 単発的なファンとの交流やイベントではなく、継続して実施していくことが重要。 	<p>マニアが集う長崎プロジェクト費 (事業費57,294千円のうち該当部分は11,421千円)</p> <ul style="list-style-type: none"> 本県を舞台としたアニメ作品を活用し、制作の素材となった地域の魅力を県内外のコアなファンに届けるための情報発信に取り組むとともに、アニメ作品の聖地巡礼ツアーを市町等が行う関連イベントと連携して実施。 県外の方だけでなく、多くの県民の皆様にも、本県ゆかりのアニメ作品を知っていただけるよう、関係市町とも連携して、県内向けの情報発信やアニメの企画展などを実施。 アニメファンが継続的に訪れるには、地元市町や民間団体の受入環境の整備が必要であることから、県内市町にアニメツーリズムの成功事例を紹介するなど、アニメを活用した市町等の取組を後押しするとともに、市町と連携して、ファンと県民が交流できる取組やイベントを実施。

【第4回】「サステナブルな暮らしについて ～『ながさきデコ活』で二酸化炭素を削減するライフスタイル転換に向けて～」

どがんです会意見	施策への反映状況
<p>(情報発信について)</p> <ul style="list-style-type: none"> 多くの人は興味のある情報にしか触れようとしない。興味がない人にも繰り返し情報が目に入る仕組みをつくり、記憶に残るようにすることが効果的。 <p>(行動変容について)</p> <ul style="list-style-type: none"> 二酸化炭素削減を通して生活をより豊かにできることを前面に出し、食や自然など長崎の魅力的な営みをうまく結びつけた発信が重要。 行動のきっかけや継続には、効果を見える化し、非経済的な観点からの動機づけが必要。 	<p>脱炭素社会実現推進事業費 (事業費254,134千円のうち該当部分は13,812千円)</p> <p>脱炭素・資源循環型ライフスタイルへの転換を促す「ながさきデコ活」の取組において、YouTubeを利用した広告配信や、長崎の魅力的な食や自然と結びつけた情報発信、行動変容に繋がる取組効果の見える化を取り入れながら、引き続き実施。</p>