

顔の見える木材での快適空間づくり事業

事業実施主体

熊野林星会・国立大学法人三重大学

【テーマ】A材普及リーダー養成プログラムの開発と実施

背景と目的

【背景】A材の普及への寄与が期待できる大人たち(行政職員・林業大学校職員および生徒・設計士・工務店職員等、以下A材普及リーダー)への木育プログラムが不足している。

【目的】高い教育効果が判明している木育プログラムをブラッシュアップし、A材普及リーダー養成プログラムを開発することで、A材の価値向上を目指す。

対象とするA材丸太を原材料とする付加価値の高い木材製品

○セーザイゲームで使用する小道具類

熊野杉・尾鷲檜等の三重県産高品質木材(A材)を使用した、セーザイゲーム内で使用する原木カード・木取りカード等の木質化。

○講習プログラムで使用する小道具類

B材およびA材の違いを講習プログラム内で確かめることができる木製品の小型サンプルを、熊野杉・尾鷲檜等の三重県産高品質木材およびB材で作製する。

写真・図等



セーザイゲーム「競り」「木取り」



市場／製材所見学



実施体制・連携グループ

熊野林星会を実施主体とし、三重大学と連携して推進する。実施に際し、熊野市・三重県熊野農林事務所の協力を得るほか、右図記載の関係団体と適宜連携する。

実施主体	連携団体	協力団体
熊野林星会	三重大学	熊野市
・全体総括	・進行管理	三重県熊野農林事務所
・事務	・専門的知見	・進行補助
		・宣伝広告等

本事業期間での実施体勢

三重くまの森林組合・熊野原木市場協同組合・地域製材所・熊野市・三重県熊野農林事務所・熊野商工会議所青年部・熊野市議員・熊野市教育委員会・地元NPO法人等 熊野木育プロジェクト

事業内容(利用拡大に向けた具体的な実施項目)

①セーザイゲームの本格的ゲーム化

幅広い層がプレイしやすい内容であったものを、より専門性が高く、昨今の現実世界に即した内容に調整する。

②高品質木材を使用したセーザイゲームキットや補助教材の開発

②-1.セーザイゲームで使用する小道具類を高品質木材で作製する。

②-2. 講習プログラムで使用する小道具類を高品質木材で作製する。

③A材普及リーダー養成プログラムの開発

②で開発した新しいセーザイゲームを活用した、A材の普及への寄与が期待できる大人たち(行政職員・林業大学校職員および生徒・設計士・工務店職員等)を対象とした講習プログラムを開発する。

④③のモデル講習実施とアンケート調査

④-1.モデル講習の実施、実施前後で対象者らにアンケート等の調査を実施し、教育効果を検討する。

④-2.セーザイゲームの発信と集客、ホームページの制作を含めたプロモーションを行う。

⑤熊野木育会議の開催

事業内容の検討・進捗の確認等を行うための会議を実施する。

⑥報告書の作成

スケジュール

7月

8月

9月

10月

11月

12月

1月

①セーザイゲームの本格的ゲーム化

③養成プログラムの開発

②高品質木材を使用したセーザイゲームキットや補助教材の開発

④モデル講習・調査及びプロモーション

⑤熊野木育会議(毎月月末開催)

⑥報告書作成