

中間答申書

2020年 10月15日

[事業名]

1. 4月例会（地域の価値発見事業の企画、運営、実施）
2. 青少年事業の企画、運営、実施
3. 宮崎神宮大祭の参加
4. 世界会議の参加（南アフリカ）

一般社団法人宮崎青年会議所
2021年度 地域グループ
地域の価値発信委員会

目次

1. 設置背景	3
2. 設置目的	3
3. 活動概要	3
① 4月例会（地域の価値発見事業の企画、運営、実施）	3
② 青少年事業の企画、運営、実施	7
③ 宮崎神宮大祭の参加	10
④ 世界会議の参加	12
4. SDGs	12
4、5、11、17	12
5. KPI	13
① メンバー70%以上が旅に参加 新しい地域の価値だと思えるものを見つけたメンバー半数以上。	13
② 青少年（小学校6年生）の参加30名 リアルな体験の中で成長出来たと思う青少年が半数以上。	13
③ 宮崎神宮大祭に卒業生13名の参加 宮崎神宮大祭に卒業生13名の参加 太鼓の練習5回実施 1回以上練習に参加するメンバー40%以上 両日共神賑行列参加50%以上	13
④ メンバー10名以上の参加	13
6. 政策手法(5W1H)	13
① 4月例会（地域の価値発見事業の企画、運営、実施）	13
② 青少年事業の企画、運営、実施	13
③ 宮崎神宮大祭の参加	14
④ 世界会議の参加	14
7. カウンターパート	14
① 宮崎交通	14
② コースライフ(日南市南郷町)	14
③ 宮崎神宮	14
8. 更新履歴	14

1. 設置背景

宮崎市は平成25年を境に人口減少が進んでいます。今後、若者の県外流出を減少させ、宮崎市への移住や観光客を増やしていくには新たな価値の創造と、宮崎に秘める未だ手つかずの価値を見出す必要があります。

管内別 現住人口・世帯数・人口動態の推移（昭和40年～令和元年）										
各年10月1日現在										
			平成24年	平成25年	平成26年	平成27年	平成28年	平成29年	平成30年	令和元年
宮崎市	世帯数（世帯）		173,924	175,585	176,993	175,408	177,059	178,581	179,927	181,569
全体	人口総数（人）		402,436	402,572	402,433	401,138	399,979	399,565	398,841	398,307
	年少人口	15歳未満	58,030	57,876	57,416	56,273	55,787	55,451	55,199	54,680
	生産年齢人口	15～64歳	251,580	247,806	244,082	238,073	234,545	231,857	229,407	227,557
	老年人口	65歳以上	89,802	93,866	97,911	100,475	103,330	105,940	107,918	109,753
	年齢不詳		3,024	3,024	3,024	6,317	6,317	6,317	6,317	6,317
	年齢別割合（%）									
	年少人口	15歳未満	14.4	14.4	14.3	14.0	13.9	13.9	13.8	13.7
	生産年齢人口	15～64歳	62.5	61.6	60.7	59.3	58.6	58.0	57.5	57.1
	老年人口	65歳以上	22.3	23.3	24.3	25.0	25.8	26.5	27.1	27.6
	自然動態（人）	増減	263	76	159	-186	-487	-360	-728	-854
		出生	3,867	3,783	3,737	3,606	3,577	3,501	3,369	3,226
		死亡	3,604	3,707	3,578	3,792	4,064	3,861	4,097	4,080
		出生率	9.6	9.4	9.3	9.0	8.9	8.8	8.4	8.1
		死亡率	9.0	9.2	8.9	9.5	10.2	9.7	10.3	10.2
	社会動態（人）	増減	333	-182	-298	126	-819	2	-51	248
		転入	15,039	14,637	14,212	14,355	13,715	14,096	14,074	14,015
		転出	14,706	14,819	14,510	14,229	14,534	14,094	14,125	13,767

2. 設置目的

まだ見出されていない宮崎の魅力を様々な視点で見直し、新しい地域の価値として市民に知っていただくことを目的とします。

3. 活動概要

① 4月例会（地域の価値発見事業の企画、運営、実施）

各地域の伝統・ヒト・モノ・食・場所・体験を学ぶ活動を通じ、様々なパートナーシップを結び、付加価値をつけ、宮崎の新しい発見や、知識を深めます。また、その活動を会議体・委員会メンバー単位で行う事で、会議体・委員会内の絆が深まり、JC活動への意識を向上させることを目的とします。

過去平成27年1月から平成27年6月に実施された【みやざきいいとこ発見隊！！事業】を参考にさせていただいております。

帰ってきた！！

みやざきてげいいとこ発見隊！！によるローカル路線バス乗り継ぎの旅

<旅のルール>

メンバーが住む宮崎市・国富町・綾町・木城町・高鍋町を「みやざきてげいいとこ発見隊！！」として旅にでてもらいます。旅の途中地域の方々との出会いから、様々な地域の特性を探し出し、未だ知られぬ地域の価値を発掘していきます。また、この活動を各会議体・委員会を1チームとして行う事で、会議体・委員会単位での一体感を生み出し、結束力を強める一助となります。4月の例会メインアワーで旅の様子を放映し、メンバーが訪れた場所を【JCI宮崎地域の価値マップ】を作成する。

1月例会で理事長の〇〇〇によりチームの出発場所が決まり3月上旬にバス旅を実施する。常任理事以上1チーム+9委員会の10チームに分かれる。



選ばれた委員会が2週間以内の【土・日】に(みやぎきりげいいとこ発見隊として)路線バスの旅を通じて宮崎の知られざる地域の価値【伝統・ヒト・モノ・食・場所・体験】を見つける旅に出てもらいます。



地域の価値発信委員会が判定者&撮影者となり、発見出来たと判断すればサイコロを振って出た目だけ進める。



スタート地点は【5か所】候補

青島サンクマール
道の駅つの
木城温泉館湯らら
田野青井岳温泉
綾酒仙の杜

[路線バス路線図](#)

※ゴール場所を決めるか、制限時間内で決めるのか。

ゴールを決めるのであれば、2020年11月オープンの宮崎駅前(アミュプラ)にする。

※一番スタートのバスの時刻がバラバラなのでどの様に調整するか。



3月中に編集を終わらせ、4月例会で放映すると同時にメンバーが見つけた宮崎の知られざる地域の価値を【JCI 宮崎地域の価値マップ】を作成し、宮崎交通のバス車内に掲示、もしくは折り込配布する。

【ルール】

ルール①: 移動は原則としてローカル路線バスのみを使用。高速バス、タクシー、鉄道、自転車、ヒッチハイクなど、他の交通機関の利用は禁止!

ルール②: 目的地へ向かうルートは自分たちで決める。情報収集でインターネットを利用することは禁止! 紙の地図

や時刻表、案内所や地元の人からの情報のみ使用 OK。

ルール③: 指定の目的地にゴールすることもしくは制限時間を設けるか。移動中の動画撮影も自分たちで行う。

ルール④: バス停は5か所以上下りてください、ついたら地元の2名以上の方に質問を行い、面白い場所・隠れた名店・面白いヒト・などを取材しその場所を訪れてください。目的地到着までにはどこかで昼食をとってください。

なんと! 宮崎交通全線
1日乗り放題乗車券

コンビニでもお求め頂けます
セブンイレブン、ローソン、ファミリーマート
商品番号: 0228523

大人券 **1,800円**
学割券 **1,500円**
こども券 **1,000円**

緑の募金
ご購入頂いた内10円を
緑の募金に寄付させていただきます

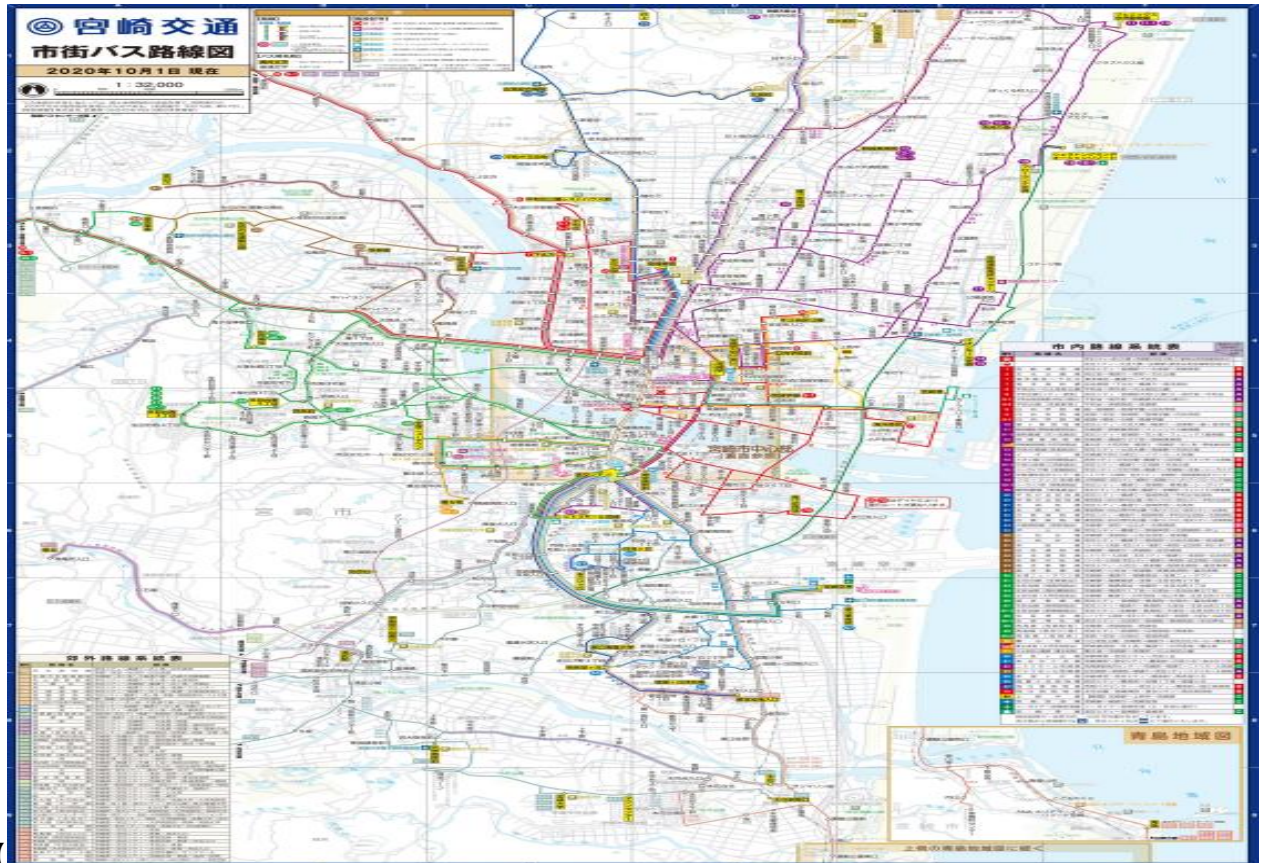
宮崎交通の運行する一般路線バスがまるごと1日乗り放題!

とってもお得な乗車券【宮崎交通全線 1日乗り放題乗車券】新登場!!

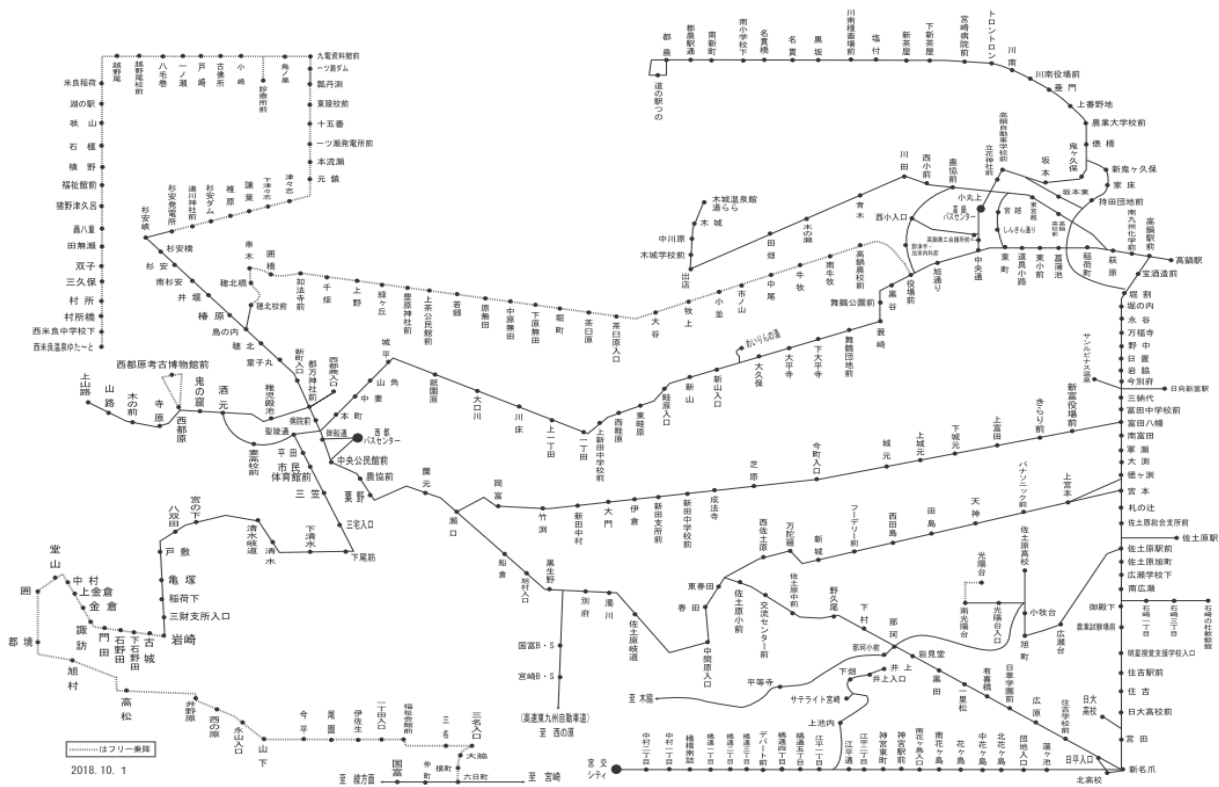
お得なだけではなく! 購入いただきました【1日乗り放題乗車券】1枚につき10円が社団法人 宮崎県緑化推進の「緑の募金」に寄付されます。

緑の募金は、一人ひとりの森林への思いを集め、森林づくりとそれを支える人づくりに役立てています。レジャーにビジネスに、路線バスをお得に使って、宮崎県の緑を増やす活動の一翼を担ってみませんか?

【宮崎広域路線図】



【木城・都農～宮崎】



② 青少年事業の企画、運営、実施

青少年の健全な心身の成長には、自然体験における、人と人、人と生き物、人と自然と他者とのつながりの中で育まれ、培われるものが大変重要であると考えます、五感で感じる生の体験は決してオンラインでは得られません。自然体験活動で育まれる友情、協調性、相互理解、信頼や尊敬心、興味や関心、他者や環境への思いやりの心は、子どもたちの健全な成長には必要不可欠、青少年期は人格の基礎が形成され、人としての根を張り、幹や枝を伸ばし、葉をつける時期です。次代を担う青少年の健全な育成は、社会全体の責任であると捉え、家庭や学校以外における青少年事業として、青少年キャンプを実施する。

調査概要（1）

1. 調査目的

平成21年度～平成30年度に引き続き、「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律」（いわゆる「青少年インターネット環境整備法」。平成21年4月1日施行。）の施行状況のフォローアップのための基礎データを得ることを目的として実施。

2. 調査設計

(1)調査方法・対象：下記3種の調査につき、それぞれの対象者に対し、それぞれの調査票を用いて調査を行い、回収結果は以下のとおりであった。

	①青少年調査	②保護者調査	③低年齢層調査
調査対象	満10歳から満17歳の青少年(5,000人)	左記青少年と同居する保護者(5,000人)	0歳から満9歳の子供と同居する保護者(3,000人)
調査方法	原則として、調査員による個別面接聴取法で調査を実施。ただし、調査協力を得られたものの訪問時間等が合わない場合には、WEB調査法を併用。	原則として、調査員による訪問配布訪問回収法で調査を実施。ただし、調査協力を得られたものの訪問時間等が合わない場合には、WEB調査法及び郵送回収法を併用。	
回収結果	3,194人 (63.9%) ・個別面接聴取法 2,939人 (58.8%) ・WEB調査法 255人 (5.1%)	3,384人 (67.7%) ・訪問配布訪問回収法 3,228人 (64.6%) ・WEB調査法 115人 (2.3%) ・郵送回収法 41人 (0.8%)	2,225人 (74.2%) ・訪問配布訪問回収法 2,126人 (70.9%) ・WEB調査法 61人 (2.0%) ・郵送回収法 38人 (1.3%)

(2)調査内容：各調査の対象者に対し、下記15機器によるインターネット利用状況等について調査。
スマートフォン、いわゆる格安スマートフォン、機能限定スマートフォンや子供向けスマートフォン（以下「子供向けスマートフォン」という。）、契約期間が切れたスマートフォン（以下「契約切れスマートフォン」という。）、携帯電話、機能限定携帯電話や子供向け携帯電話（以下「子供向け携帯電話」という。）、ノートパソコン、デスクトップパソコン、タブレット、学習用タブレット、子供向け娯楽用タブレット、携帯音楽プレイヤー、携帯ゲーム機、据置型ゲーム機、インターネット接続テレビ。

(3)期 間：令和2年1月10日（金）～2月14日（金）

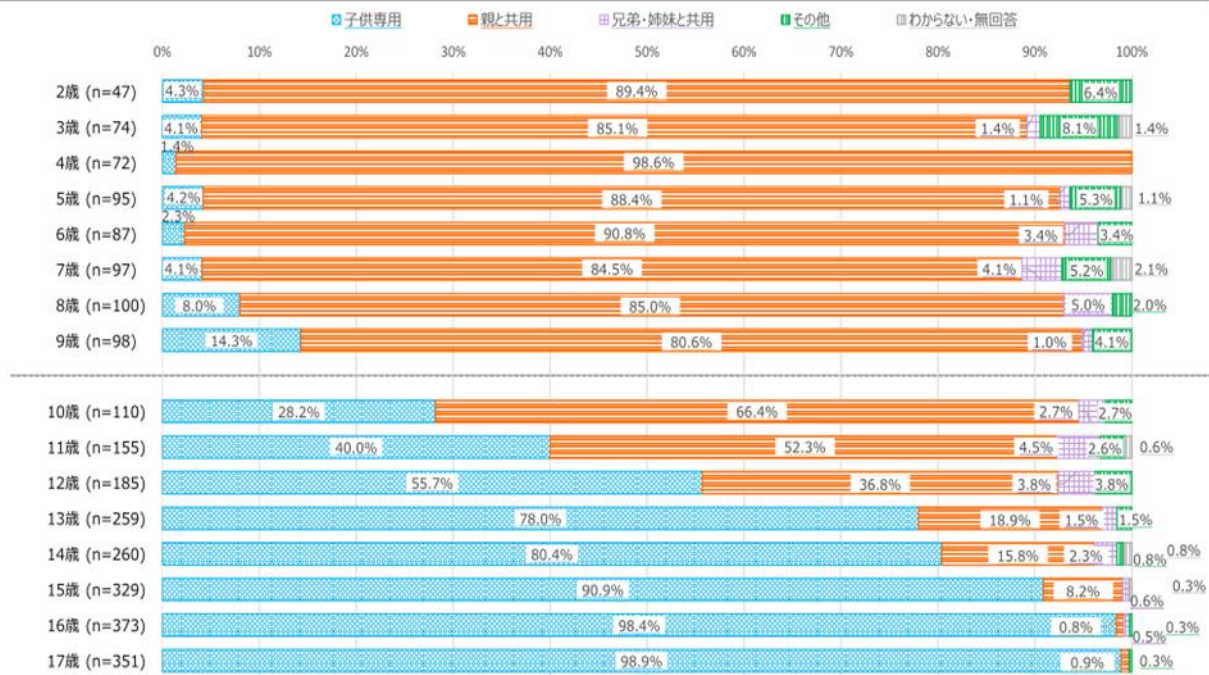
(用語の定義)

- ・ 満10歳から満17歳を「青少年」、その保護者を「青少年の保護者」、0歳から満9歳を「低年齢層の子供」、その保護者を「低年齢層の子供の保護者」と表記する。「保護者」と表記する場合には0歳から満17歳までの子供の保護者を指す。
- ・ 元号表記は全て「年度」を指す。
- ・ 「低年齢調査」とは平成29年1月に実施した「低年齢層の子供のインターネット利用環境実態調査」を指す。
- ・ 統計表等に用いた符号のうち、「—」は回答者がいないものを指す。（表章単位に満たないが回答者がいる場合は「0.0」とする。）

ポイント10 年齢別のインターネットの利用状況 - 2 (機器の専用・共用)

○ 子供専用のものを使っている割合は、11歳から12歳にかけて15.7ポイント上昇し、専用と共用の割合が逆転。

機器の専用率 (年齢別・スマートフォン/令和元年度)



(注1) 「スマートフォン」でインターネットを利用していると回答した青少年及び低年齢層の子供の保護者をベースに集計。0歳 (n=1)、1歳 (n=24) は回答数が少ないため図示しない。

(注2) 青少年は本人に、低年齢層の子供は保護者に対して調査した結果であるため、直接比較することはできない。

(青少年 Q2、低年齢層の子供の保護者 Q2)

現在の生活の中でインターネットは必要不可欠なものであります、上記資料によるとスマートフォンでインターネットを利用する年齢11歳から12歳の時に、親とスマートフォン共用の割合が逆転します、そのため青少年の定義を満12歳とし、宮崎市内の小学校6年生を対象とする。(約 3,821 名が対象)

宮崎市内の年齢別人口←令和元年10月1日現在

国立青少年教育振興機構 ([ネット・ゲームを取り巻く現在の状況](#))

[青少年キャンプ \(大島\) について備忘録](#)

[新型コロナウイルス影響下における青少年に関わる 5 団体による共同声明](#)

ネット・ゲームを取り巻く現在の状況

～最近の状況・動きを中心に～ 久里浜医療センター 松崎 尊信

■ ネット・ゲーム依存とは？

2000年代前後の我が国や世界におけるインターネット（以下、ネットとする）の急速な普及により、ネットはいまや日常生活に欠かせないインフラとなりました。また情報通信機器の著しい進歩により、かつてパソコン（以下、PCとする）で利用されていたネット環境は、持ち運びできるスマートフォン（以下、スマホとする）において、時間や場所を選ばず手軽に利用できるようになりました。そしてスマホの高機能化や、ゲーム機の小型軽量化等により、かつて据え置き型の専用ゲーム機やハイスペックなPC等で楽しんでいたゲームにおいて、携帯ゲーム機やスマホ、タブレット端末等を利用してオンラインで気軽に楽しめるようになり、このようにネットやゲームはまたたく間に我々の生活に深く浸透し、その利便性が享受されています。

ネット依存・ゲーム依存とは、そのような便利で生活に欠かせないネットやゲームをやりすぎて日常生活に支障が出てしまい、それが長く続いている状態（およそ12か月）をさします。単に「好き」でやりすぎることと「依存」は明確に区別しなければなりません。

依存は強癮（addiction）とほぼ同義であり、2013年にアメリカ精神医学会が発表した「精神疾患の診断統計の手引き第5版」（DSM-5）では、精神疾患のひとつとして定義されています。¹⁾ 強癮は、アルコールや薬物などの物質使用障害（substance use disorder）と、ギャンブルや盗竊、買い物などの行動強癮（behavioral addiction）に分けられます。ネット・ゲームの依存はこのうちの行動強癮に分類されますが、DSM-5の発表時には、ゲーム依存のみ「ゲーム障害」として今後の研究のための病態の項目に追加されましたが、SNSや動画、インターネット電話などのオンラインコンテンツについては、研究報告が少ないとして、項目に含まれません。しかし、2019年5月世界保健機関総会において承認された国際疾病分類（ICD-11）では、ゲーム障害がギャンブル障害と同様に、強癮行動による障害（disorders due to addictive behavior）に分類されました。²⁾

■ ネット・ゲーム依存の現状

総務省情報通信白書によると、情報通信機器の保有状況では、スマホはPC、タブレットやゲーム機と比較しても右肩上がりで見られ、2017年には75.1%が保有していました。同年のインターネット利用率（個人）は80.9%で、従来期のインターネット利用率は、スマホ（59.7%）が最も高く、PC（52.5%）の利用率を上回りました。³⁾ わが国の中高生の飲酒及び飲酒状況等について断続的に調査した厚生労働科学研究において、ネットの過剰使用についても調査されました。これによると、2012年と比較して、2017年では、ネットの病的な使用が疑われる割合は中学、高校男女ともに上昇しており、中学男女計では12.4%、高校男女計では16.0%でした。この結果をもとにネット依存疑い者数を推計したところ、2012年に52万人だった数値が2017年には93万人と増加していました。⁴⁾ 2019年のネット・ゲーム使用と生活習慣についての調査では、過去12ヶ月間に、85.0%（男性92.6%、女性77.4%）がゲームを経験しており、主にオンラインでゲームをすると言った割合は48.1%と約半数にのぼりました。平日における1日当たりのゲーム時間は、男性では3時間以上が24.6%（うち6時間以上は3.7%）、女性では3時間以上が10.4%（うち6時間以上は1.6%）で、男性のほうが長くなる傾向にありましたが、休日における1日当たりのゲーム時間は、男女とも平日に比べて長くなりました。ゲームの影響として、例えば、睡眠障害やうつ病、不安などといった心の問題が起きていてもゲームを続ける者の割合は、ゲームの利用時間が長いほど高い傾向がみられました。⁵⁾

ネット・ゲーム依存では、ネット・ゲームをやりすぎてしまい、様々な問題が出現します。にもかかわらず、やりたいという衝動や誘惑を抑えることができません。WHOによるICD-11では、ゲームを対象にしたような臨床的特徴が挙げられています。⁶⁾

- ゲームのコントロールができない。
- 他の生活上の関心事や日常の活動よりゲームを遊ぶほどゲームを優先する。
- 問題が起きているがゲームを続ける。またはより多くゲームをする。

重症度は

- ゲームのためにひどく悩んでいる。または個人の家族の社会における学業上または職業上の機能が十分に果たせない。

期間は

- 上記4項目が12ヶ月以上続く場合に診断する。しかし4症状が存在し、しかも重症である場合にはそれより短くとも診断可能である。

また、ネット・ゲーム依存により、結果として、

- 体力低下、運動不足、骨密度低下などの身体的問題
 - 睡眠障害、ひきこもり、意欲低下などの精神的問題
 - 遅刻、欠席、成績低下などの学業上の問題
 - 浪費や借金などの経済的問題
 - 家庭内の暴言・暴力などの家族問題
- などを引き起こすことがあります。⁷⁾

ネット・ゲーム依存は比較的新しい疾病概念であり、まだ標準的な治療法が確立しているとはいえません。しかし、医学的には行動強癮のひとつに分類されており、これまでの行動強癮の知見が生かされています。

ネット・ゲームへの依存行動は、対象者が抱える様々な問題が原因となって表れている可能性があります。対象者の背景にある問題を理解するため、身体的・精神的な問題、学業・仕事への影響、経済的問題、家族・対人関係の問題を詳細に聞き取ります。また、注意欠如・多動性障害（ADHD）などの発達障害や精神障害を合併しているケースがありますが、それらを鑑別することで、個々の特性に合わせたアプローチが可能となります。他の依存と同様に、ネット・ゲーム依存でも、治療への動機づけが回復には重要であるため、動機づけを促すようなさまざまな支援を行います。精神科医による個人療法、臨床心理士によるカウンセリングをはじめ、個人や集団を対象とした認知行動療法、SST（Social Skills Training: 社会生活技能訓練）を含むデイケアへの参加、入院治療、治療キャンプなどがあります。

■ ネット・ゲーム依存の対策

ネット・ゲーム依存では、広く社会における包括的な対策が求められます。一般の人に対する知識の普及啓発を促すことにより、ネットを利用する全ての人々が、ネット・ゲームのメリットだけでなくデメリットも十分に理解し、適切に利用できるようになりテラシー教育が求められます。青少年に対しては、教育現場における啓発・教育やカウンセリング、医療においては、全国で適切な医療が受けられるよう専門医療機関を増やすなどの資源の充実、人材育成や治療法の開発等が今後求められるでしょう。

参考文献

- 1) American Psychiatric Association, Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-5, 2013
- 2) <https://icd.who.int/>
- 3) 総務省情報通信白書、2018
- 4) 尾崎米寿他：飲酒や喫煙等の実態調査と生活習慣病予防のための減酒の効果的な介入方法の開発に関する研究、2017
- 5) <https://www.ncasa-japan.jp/pdf/document15.pdf>
- 6) 中山秀紀、藤口進：インターネット依存、精神科26（4）、263-267、2015

③ 宮崎神宮大祭の参加

140年以上の歴史を誇る宮崎神宮大祭において、賑わいを創出するために、神賑行列に参加し山車演出を披露することで、JCI 宮崎の活動を市民に広く発信します。宮崎秋の風物詩として地域を盛り上げる神宮大祭では行列が行われ、その中で宮崎青年会議所は昭和43年に行列に参加をして以来、40年以上御神賑行列の最後尾を飾って参りました。この祭りが宮崎に根付く祭りとして文化と歴史を青年会議所メンバーに周知・再認識し、LOM内の絆と友情を確固たるものとし地域を巻き込み、多くのメンバーで賑わいを創出し、神宮大祭を通して宮崎の活性化を行うことが必要です。

【2019年実績】

① 太鼓練習

	10月7日(月)	10月9日(水)	10月16日(水)	10月21日(月)	10月25日(金)
参加員数	25名	29名	38名	41名	34名
(卒業生)	(7名)	(8名)	(7名)	(9名)	(8名)
参加率	15%	17%	22%	24%	20%
(卒業生)	(30%)	(35%)	(30%)	(39%)	(35%)

② 山車組立て練習

参加員数	6名
参加率	4%

③ 御幣張り

参加員数	15名
参加率	9%

④ 神賑行列

	10月26日(土)	10月27日(日)
参加員数	57名	59名
(卒業生)	(14名)	(13名)
参加率	34%	35%
(卒業生)	(61%)	(57%)

⑤ 神武様広場(高千穂通り山形屋前)

参加員数	36名
参加率	21%

⑥ 宮崎JC・檜原JC合同懇親会(肉本舗)

	宮崎JC	檜原JC
参加員数	34名	25名

⑦ 神武大祭後懇親会 直会(エアラインホテル)

参加員数	48名
(卒業生)	(13名)
参加率	28%
(卒業生)	(57%)



④ 世界会議の参加

メンバー参加者を10名達成致します。【開催場所:南アフリカ共和国】

参考:東京(羽田)～南アフリカ 約20時間30分 片道

【過去の参加者数】

	参加目標	結果	達成率	開催場所
2020年度	15名		—	横浜 WEB コロナ
2019年度	12名	12名	100%	エストニア
2018年度	10名	11名	110%	インド ゴア

航空券をお選びいただくと、航空会社のポリシーなどの詳細が表示されます。

最適プラン
¥112,741
20時間25分 (平均)

最安プラン
¥112,741
20時間25分 (平均)

最短プラン
¥367,232
19時間03分 (平均)

17:05 HND → 20時間05分 → 6:10⁺¹ JNB
乗継1回 SIN

13:45 JNB → 20時間45分 → 17:30⁺¹ NRT
乗継1回 SIN

フレキシブルポリシー 新型コロナウイルス感染症対策の評価: 5/5

¥112,741
詳細 →

Greener Choice
ご指定条件の検索結果の平均よりも、CO₂排出量が7%少ないフライトです

17:05 HND → 20時間05分 → 6:10⁺¹ JNB
乗継1回 SIN

13:45 → 19時間10分 → 15:55⁺¹
乗継1回 SIN

¥122,531
詳細 →

7月1日 - 7月2日

- ★★★★ ¥4,644
- ★★★★★ ¥5,669
- ★★★★★ ¥14,343

ヨハネスブルグのレンタカー
ー、1日あたり¥1222～

Skyscanner レンタカーを検索

jal.co.jp 広告

【JAL公式】激安 航空 チケット - 早期割引運賃 最大約88%OFF - 安心・安全な機内環境づくり

航空券をオンラインで簡単検索・予約! ニーズに合ったお申し込みの順番をお選び

4. SDGs

4、5、11、17

5. KPI

- ① メンバー70%以上が旅に参加 新しい地域の価値だと思えるものを見つけたメンバー半数以上。
- ② 青少年（小学校6年生）の参加30名 リアルな体験の中で成長出来たと思う青少年が半数以上。
- ③ 宮崎神宮大祭に卒業生13名の参加 宮崎神宮大祭に卒業生13名の参加 太鼓の練習5回実施 1回以上練習に参加するメンバー40%以上 両日共神賑行列参加50%以上
- ④ メンバー10名以上の参加

6. 政策手法(5W1H)

① 4月例会（地域の価値発見事業の企画、運営、実施）

実施内容： みやざきてげいいとこ発見隊！！路線バスの旅

実施日時：2021年4月15日（木）

実施場所：宮崎観光ホテル

予算総額：70万円

実施対象者・参加予定人数：JCI 宮崎メンバー

事業プログラム

（事前収録編集した路線バスの旅の放映）

路線バスに乗り各地域の伝統・ヒト・モノ・食・場所・体験を学ぶ活動を通じ、宮崎の新しい発見や、知識を深めます。また、その活動を会議体・委員会メンバー単位で行う事で、会議体・委員会内の絆が深まり、JC活動への参加意識を向上させることを目的とします。

1,800円×100名=180,000（バス代）

300,000（動画作成代）

40,000（イベント保険代） 2日分

50,000（ビラ作成代）

総額 570,000

② 青少年事業の企画、運営、実施

実施内容: 青少年キャンプ IN 大島

実施日時: 2021年8月7日(土)・8日(日)

実施場所: 日南市南郷町大島

予算総額: 50万円

実施対象者・参加予定人数: JCI 宮崎メンバー、宮崎市内の小学校6年生

事業プログラム

宿泊事業を通じての青少年の自立支援・インターネット・ゲームでは感じとれないリアルな体験

青少年キャンプ(大島)について備忘録

③ 宮崎神宮大祭の参加

実施内容: 宮崎神宮大祭への参加

実施日時: 2021年10月30日(土)・31日(日)

実施場所: 宮崎神宮

予算総額: 50万円

実施対象者・参加予定人数: JCI 宮崎メンバー、榎原青年会議所

事業プログラム

宮崎市の活性化・メンバー同士の絆を深める

④ 世界会議の参加

実施内容: 渉外事業

実施日時: 2021年11月

実施場所: 南アフリカ共和国

予算総額: 未定

実施対象者・参加予定人数: JCI 宮崎メンバー、シニアクラブ

事業プログラム

メンバー同士の絆を深める

7. カウンターパート

① 宮崎交通

② コーストライフ(日南市南郷町)

③ 宮崎神宮

8. 更新履歴

2020年9月9日 ver1

2020年9月12日 ver2

2020年9月24日 ver3 青少年事業について備忘録追加

2020年9月28日 ver4 国文祭・青少年年齢定義等追加

2020年10月15日 ver5 地域の価値発信事業

2020年10月15日 ver6 地域の価値発信事業国文祭削除

2020年10月16日 ver7 地域の価値発信事業