

**みんなで盛り上げよう！**  
**オーノにぎわいワークショップ 第2回**  
**2023年3月5日**

**わたしたちがこのまちで挑戦したいことを考えよう**

# ワークショップの進め方

## 相模大野まちづくりワークショップ 第2ステップの流れ

2022年度

1月15日（日）  
@南区合同庁舎

第1回

**「わたしたちの力」について知ろう/学ぼう**

- 他都市事例や市民が主役のまちづくりについて知見を深めます。
- ・ゲストによる事例紹介レクチャー（ゲスト：山下裕子さん）
  - ・第1ステップの振り返り（シビックアクションプランの確認）
  - ・グループ分け、リーダー決め
  - ・グループ連絡先交換

個人ワーク  
現状のリサーチ

3月5日（日）  
@ユニコムプラザ

第2回

**わたしたちがこのまちで挑戦したいことを考えよう**

- チャレンジを明確化し、プロジェクトのコンセプトの大枠を決めます。
- ・現状のリサーチ（課題、空間、可能性等）
  - ・取り組む上で大切にしたいことの共有
  - ・プロジェクトの方向性の決定

チーム打ち合わせ  
プロジェクト企画書作成

2023年度

5月21日（日）  
@南区合同庁舎

第3回

**想いを伝えて巻き込もう**

- まちなかの関係者や巻き込みたい人たちをオブザーバーに迎えて企画をシェア。企画の公益性を高め、ブラッシュアップします。

チーム打ち合わせ  
プロジェクト企画書作成

7月22日（土）  
@ユニコムプラザ

第4回

**挑戦のフィールドをデザインしよう**

- 空間や実現のための段取りを設計する。
- ・具体的な実施内容、設計について詰めていく
  - ・空間設計については専門家と協働（予定）

実践企画のデザイン  
空間設計・広報

令和5年11月

**まちなかで実践！**

まちなかのパブリックスペースを使って、相模大野の人々に向けた実践を行います。他のイベントとタイミングをあわせる可能性もあります。

令和6年1月

第5回

**まとめと振り返り**

実践の実施報告、振り返り

第2ステップ完了・まとめ

# 第1回の振り返り

広場ニスト 山下裕子さんレクチャー



## 印象に残った言葉

- ・ まちなか広場には定義がない
- ・ 眺めたくなる状態を常態化すること
- ・ 平日にまちなかに居れる人→子どもと高齢者（生産人口の外）
- ・ 子どもの居場所、チャレンジの機会、遊び心のある大人
- ・ 未経験、未体験は選択できない
- ・ 楽しいから続く
- ・ 街にいる時間が長いほど売上が上がる
- ・ 誰かが楽しく遊ぶことが一番の告知

## 第2ステップワークショップで大事にしたいこと

「わたしたちの相模大野を、  
わたしたちがもっと楽しく」

- ・ 参画構造の主役は「市民=わたしたち」です。行政や民間企業と連携して、わたしたちが相模大野のまちを面白くしていきましょう。
- ・ 相模大野の「楽しさ自給率」を上げましょう。消費型の経済活動だけではなく、自分たちがまちを使い倒して、楽しみを作り合っていきましょう。

# 本日のスケジュール

開始時刻	終了時刻	時間	内容
13:30	13:40	10分	開会挨拶、本日の進行、ノート・Slackの説明
13:40	13:45	5分	進め方の説明
13:45	13:55	10分	アイスブレイク・チェックイン
13:55	14:10	15分	グループワーク①リサーチの共有
14:10	15:30	1時間 20分	グループワーク②チャレンジしたいことを決めよう (休憩含む)
15:30	15:45	15分	全体共有と講評
15:45	15:55	10分	リフレクション・チェックアウト
15:55	16:00	5分	記念撮影・事務局からの連絡
16:00			閉会

# チェックイン

- ・今日のワークショップにどんな気持ちで臨んでいますか？

# チェックイン

- ・私だけが知っている/経験したであろう相模大野のいいところや街の楽しさを教えてください
- ・私だけが経験したであろう街の困りごとを教えてください



# ワーク1.まちのリサーチをシェアしよう

それぞれ考えてきてもらった相模大野のリサーチを模造紙上でシェアしましょう。  
上段にプラス評価の要素、下段にマイナス評価の要素を貼っていきます。

空間的要素

プラス評価

人的・文化的要素



空間的要素

マイナス評価

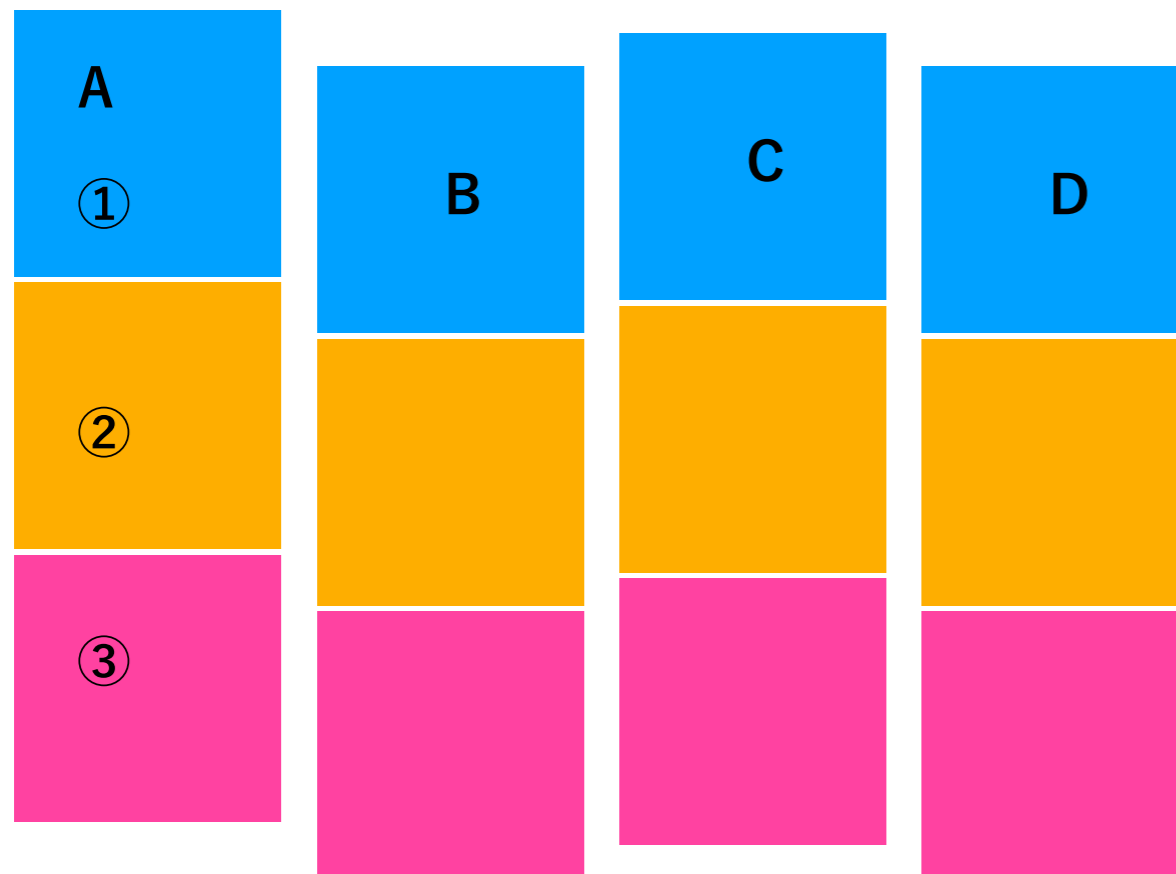
人的・文化的要素



# ワーク2-1.チャレンジしたいことを考える

・グループテーマを踏まえた上で「私がこのステップでチャレンジしたいこと」を思い  
つく限り挙げてみましょう。

10分程度書く時間を設けます。その後グループ内でシェアしてください。



## ①チャレンジしたい企画

どこで、誰と、どんなことをするか？

## ②なぜやりたいか

あなた自身のモチベーションは？

## ③実現するとまちがどう変わるか？

まちの将来像のイメージは？

3枚1つづりをテープで留める。

一人何案でもOKです。

時間：30分程度

## 【参考】

「イノベーションを起こせるアイデア  
≡まちを変えるアイデア」の必須条件は？

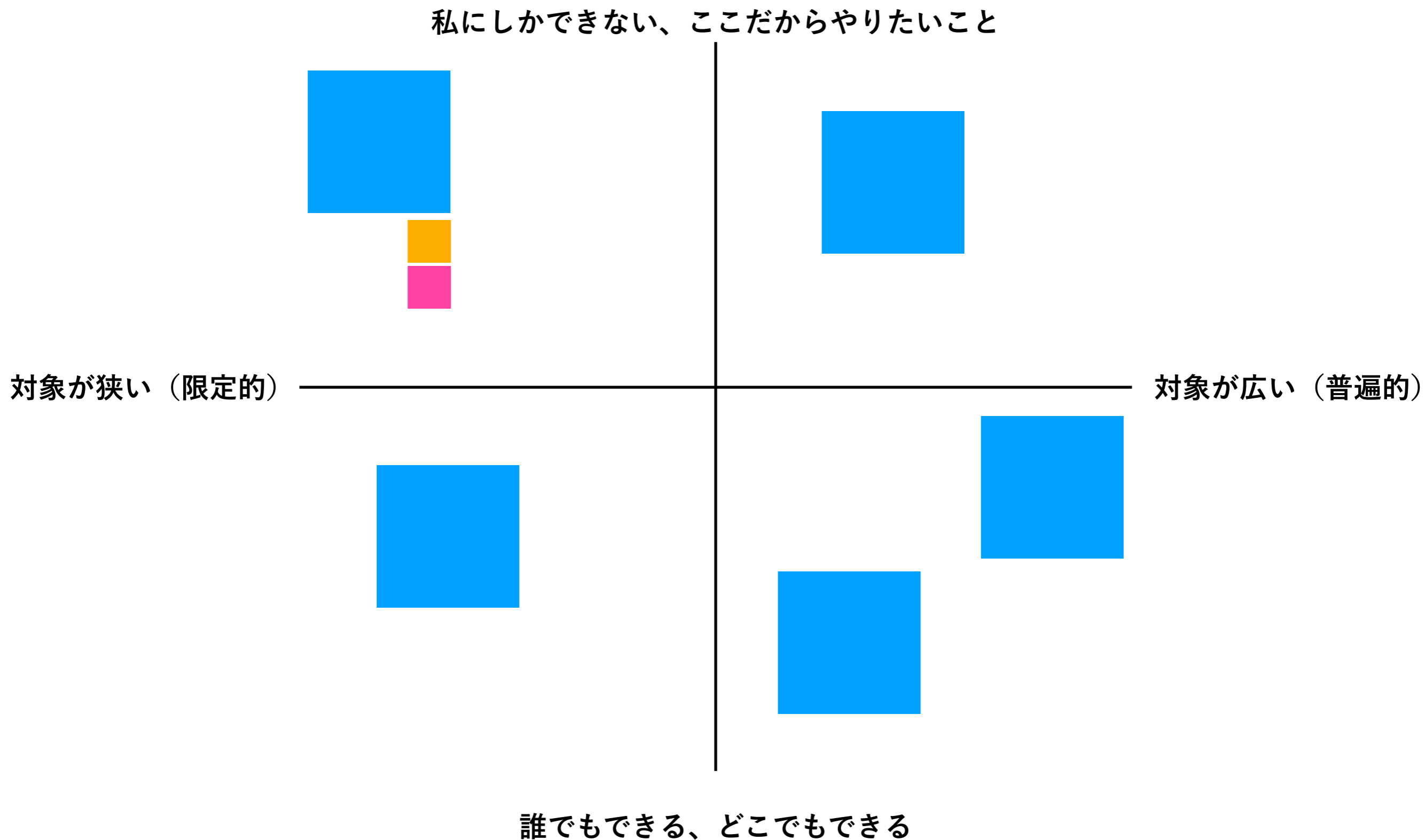
- 1.見たことも聞いたこともないこと
- 2.実現が可能なこと
- 3.物議を醸すこと

USBメモリを開発した濱口秀司さんの条件

「システム×デザイン思考で世界を変える 前野隆司編著」より

# ワーク2-2.二軸図に分類する

今書いた企画をこの2軸図に分類していきましょう。企画を構造化して共有しやすくします。（10分程度）



# ワーク2-3.構造シフト

時間：20分

## ディスカッション

- ・チャレンジを「構造シフト」させて今回のプロジェクトにふさわしいものに変化させましょう

私にしかできない、ここだからやりたいこと



マニアックすぎる



今はまだ手に負えない

対象が狭い (限定的)

対象が広い (普遍的)



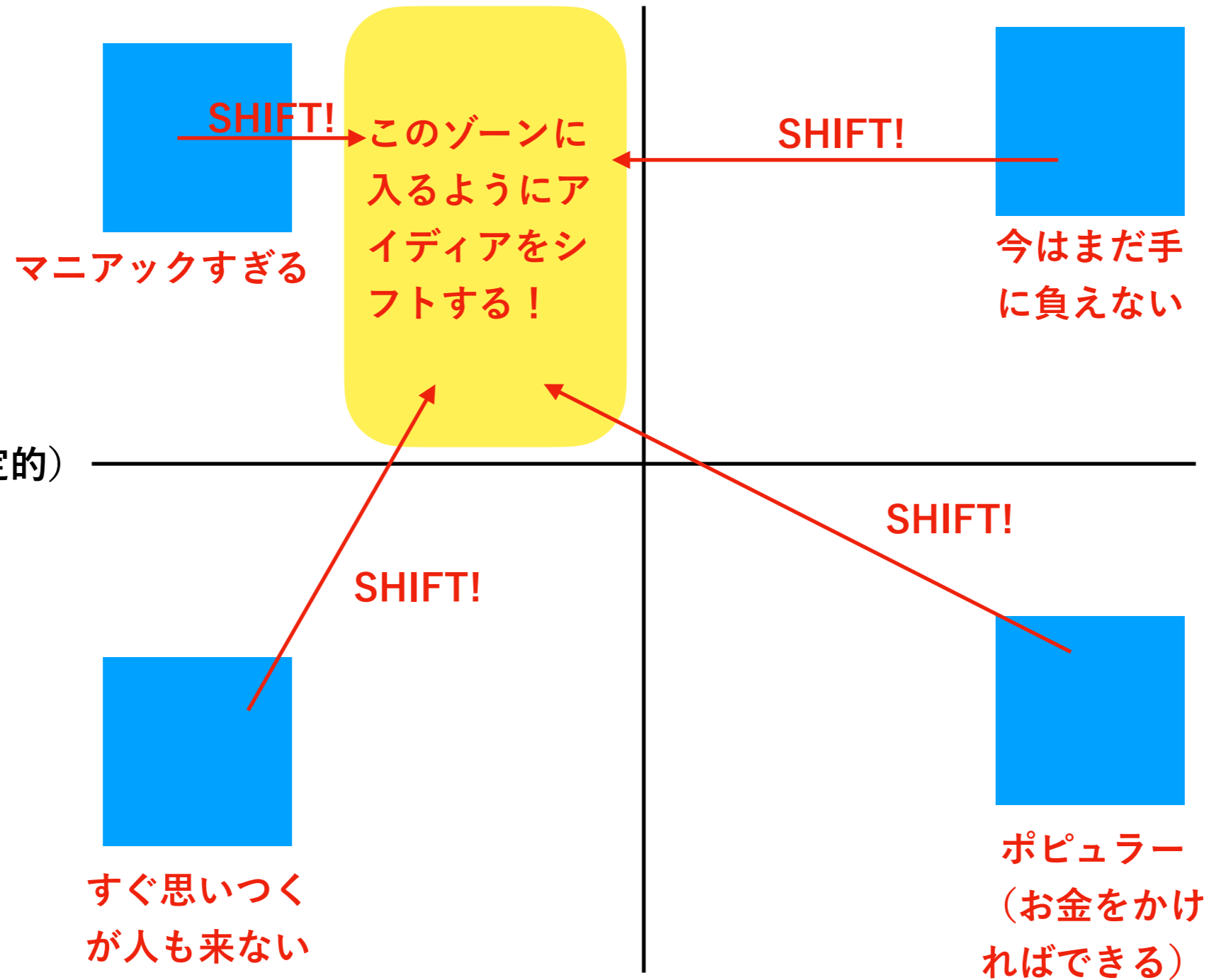
すぐ思いつく  
が人も来ない



ポピュラー  
(お金をかけ  
ればできる)

誰でもできる、どこでもできる

私にしかできない、ここだからやりたいこと



誰でもできる、どこでもできる

## シフトの例

私にしかできない、ここだからやりたいこと

運動不足の30代が、  
**コリドー街で、  
オフィスチェア  
耐久レース**  
をする

- ・ 相模大野のまちなかにし  
てみる
- ・ 予算を絞ってみる

- ・ 大事な要素はぶらさずに

SHIFT!

対象が狭い（限定的）

対象が広い（普遍的）

運動不足の  
**30代を**呼んだ大  
運動会をギオンスタ  
ジアムで開催！

- ・ 対象を絞ってみる

相模原市民全員、プ  
ロ選手を呼んだ大運  
動会をギオンスタジ  
アムで開催！

- ・ 対象が広すぎる
- ・ 会場がでかすぎる
- ・ 予算がかかりすぎる

SHIFT!

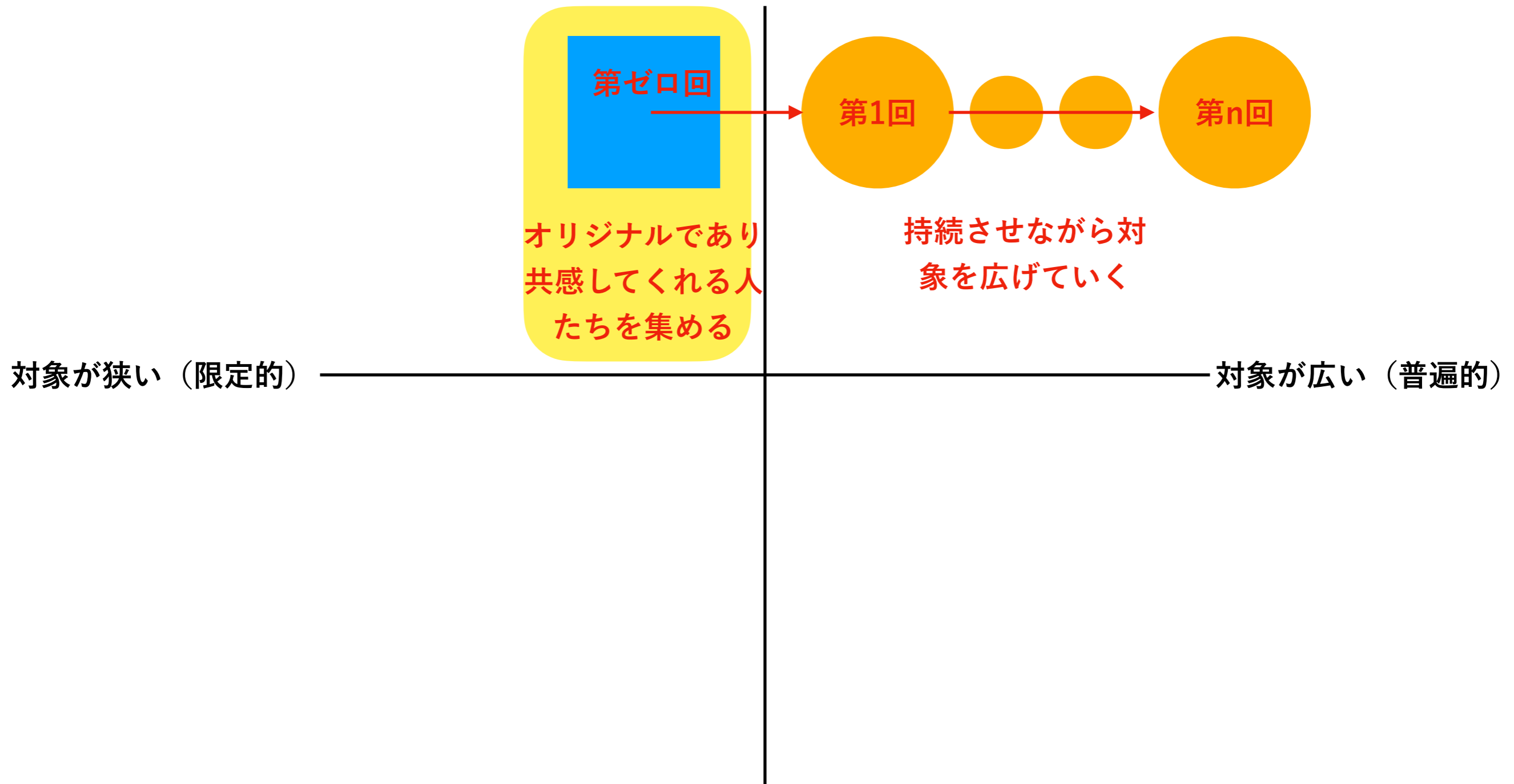
誰でもできる、どこでもできる



ちなみに…イス-1グランプリというものが実在します。（オフィスチェアで耐久レース。京都発で全国開催しています）



私にしかできない、ここだからやりたいこと



誰でもできる、どこでもできる

## ワーク2-4.チームのプロジェクトを1つ決める

時間：20分

ディスカッション

出てきたアイデアから一つ選んでチームのプロジェクトを決めましょう（融合、加筆もOK）

企画タイトル：

企画の内容：

実現するとまちがどう変わるか？

**第3回WSまでの間にチームごとのmtgの日程  
を設定しましょう  
(小泉もmtgに参加します)**

# 第3回に向けて考えていただきたいこと

- ・ 企画書をつくる

なぜやるのか	誰に向けて	いつ
いくらで (予算)	どこで (会場)	何をするのか
どうやって	どの程度の目標値 (来場者数、売上 等)	どんな地域をつくり あげるか