

小金井市 令和5年度 若者討議会

若者MIRAIトーク

ワークショップ資料

DAY3

(2023.12.23)



ワークショップの概観

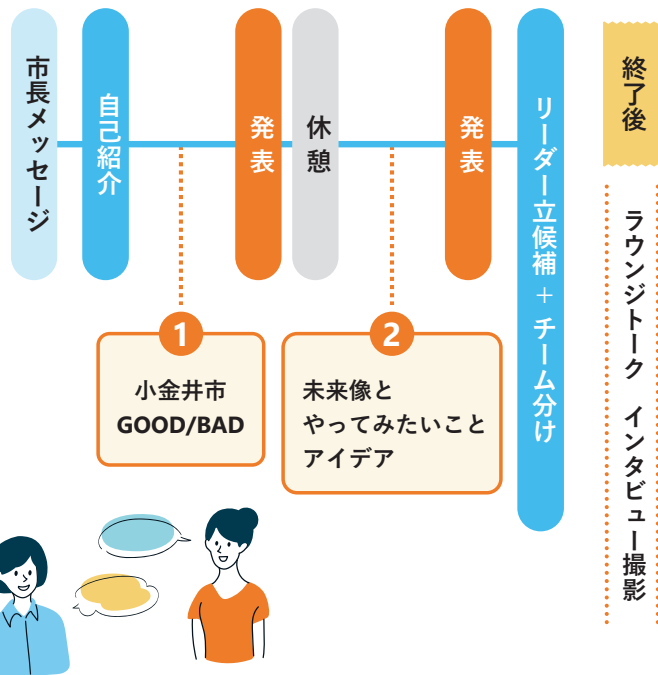
Day1

11月23日 (木) 祝

第1回

今後の議論テーマの案出しとテーマ決め
+ 各テーマを扱う班のリーダー決め

\\ 発散 // \\ 発散 // リーダー決め



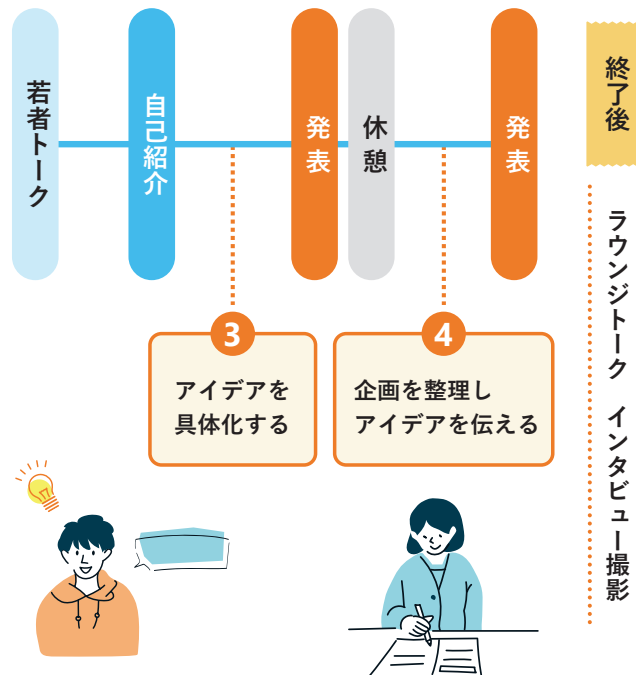
Day2

12月10日 (日)

第2回

テーマに関してアイデア出しと
企画の具体化のグループトーク

\\ 発散 // \\ 伝える活動 //



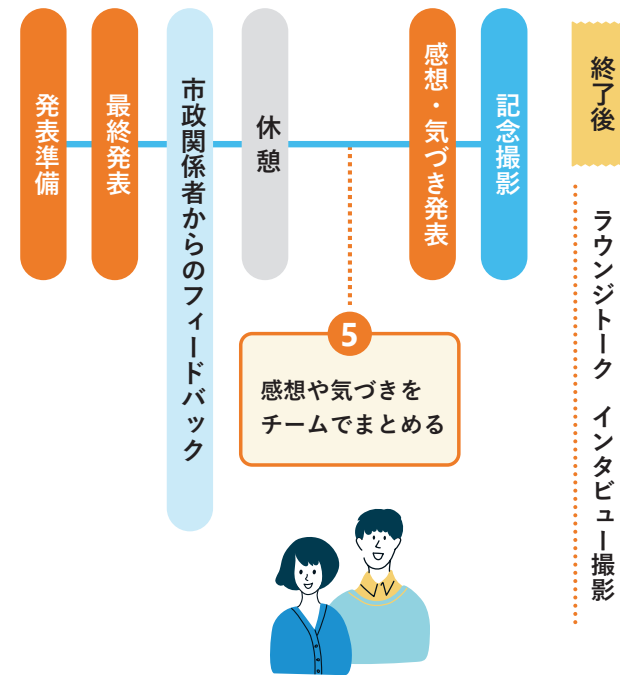
Day3

12月23日 (土)

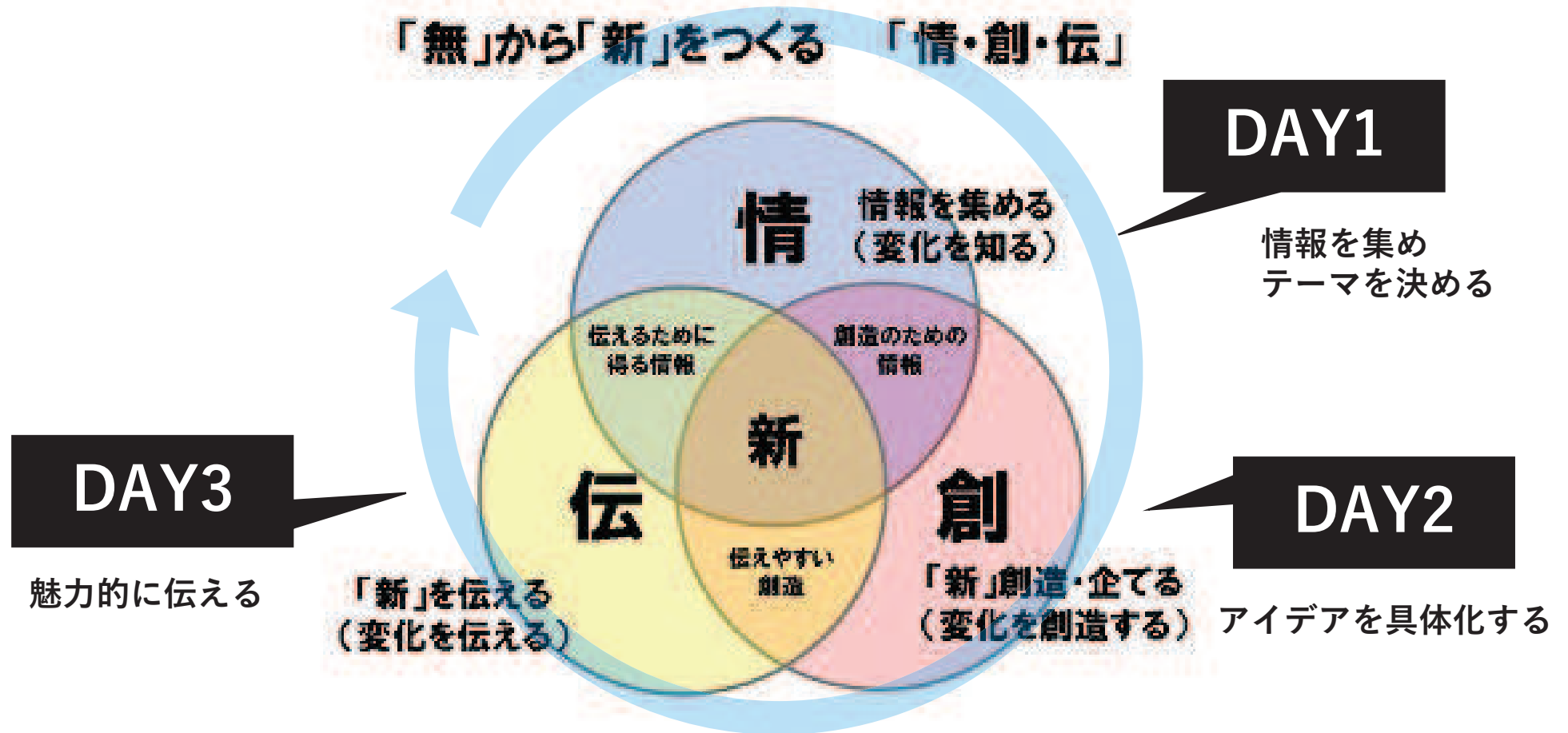
第3回

市長や市民参加推進会議への発表

\\ ブラッシュアップ //



デザイナーの思考プロセス 集めて→共感して→閃いて→創造して→伝える



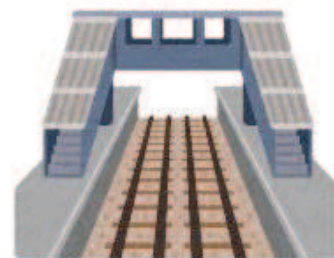
DAY1のテーマ

小金井市は日頃生活していてどんなまちですか？

「まちの現在地（GOOD/BAD）」を出し合いましょう！

小金井市の理想の未来像（スローガン）と好きや得意を活かし「まちの未来づくり」のためにやってみたいことを出し合いましょう。

まちの未来をつくるのは私たちなのです。



自己紹介 小金井市在住(15年以上)



デザイン思考・Civic tech・共創による価値創造をテーマに府中や周辺にて活動中
ワークショップデザイナー&ファシリテーター、府中けやきテラス&さくらガーデン
地域連携担当、Code for Fuchu 弁当プロジェクト中の人(コロナ禍テイクアウトア
プリが全国に拡散)

齋藤善寛 (さいとう よしひろ)

(株)セカンドファクトリー Co-Founder & シニアエクスペリエンスデザイナー

久留米工業大学「情報デザイン」非常勤講師 Code for Fuchu 副代表

毎月最終金曜日府中あたりでリビングラボ開催中 (ルミエール府中)

 <https://www.facebook.com/2fcsaito>

フレンド申請には一言メッセージを添えてください♡

DAY I 振り返り



市長メッセージ

開催経緯と若者へのメッセージ



自己紹介&チェックイン

まずは自己紹介



ワーク① 小金井市の現在地 (GOOD/BAD)

GOOD/BAD発散
グループ化&ラベル付け
小金井市の特徴を洗い出す

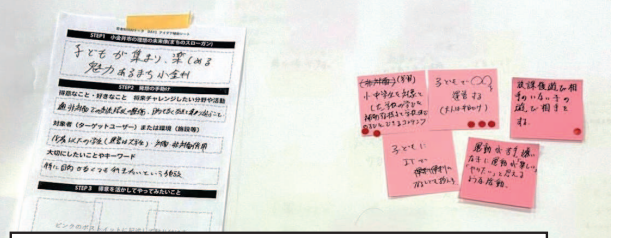


発散の様子

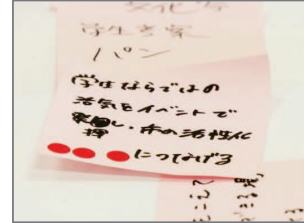


チーム発表

ワーク② まちの理想の未来像とそれを叶えるアイデア



ワークシートを使って各自がまちの理想の未来像とアイデアのタネを場にもたらし、話し合いながらグループのテーマを発見



<アイデアの例>
学生ならではの活気をイベントで発揮し市の活性化につなげる



理想の未来像とアイデア発表

立候補方式でリーダー決定しチェックアウト 終了後リーダー座談会も開催

せっかくだからチームリーダーになってみよう!

次回以降まちの未来を具体的にします!
チームをファシリテートするリーダーを募集します

テーマについてチームで探求!
役割を分担してアイデアをまとめる!
わかりやすい魅力的なプレゼンテーションを目指す!



DAY1 グラフィックレコーディング

2023(令和5)年
11月23日(木)・祝
13:30 - 15:30

若者MIRAITーク
小金井市 令和5年度 若者討議会

若者の市政参加は、まちの活気・魅力を
生み、市民全体の生活を豊かにするもの。
それぞれの知見・技能をぜひ活かしていきたい。
小金井市長 白井 亨よりメッセージ



talk① 日常生活を通して感じる小金井市の
Good(良い) / Bad(改善)をあげてみよう

Group 1
駅前生活感あふれる
ハレの日に向かない

Group 2
SNSなどの広告・宣伝
住みたくなるけど住み続けづらい

Group 3
街中の移動が不便
遊び場不足

Group 4
教育機関の充実
公営施設管理

Group 5
都心へのアクセス!
栄えている場所が点在

Group 6
緑豊かな! 大きい公園が多い
市の広報・拡散力

talk② 「小金井市の理想の未来像」と
まちの理想の未来を「自分自身がやってみたいこと・得意を活かせること」
実現するために

住みやすい町 → 住み続けられる町
暮らしの Do It Together
子どもが集まり 楽しめる魅力あるまち
すべての世代が住みやすいまち
都会と田舎のイイトコ取り
子どもから大人まで 共感・思いやりをもって 共生するまち

地域参加
教育連携
学生が地域の魅力を発見!
市内の教育機関協働!
合同学園祭!
大学×地域×自然 → イベントで交流増やす!
広い土地を活かした Techイベント
多世代交流の機会創出!

具体的な権利情報欲しい
12/1から 小金井市公式LINE開始!

東京学芸大学 博士課程
芸術系教育講座 所属学生
図画工作・美術科非常勤講師

谷川潤

DAY I 各班のテーマ一覧

リーダー名



1 班

イベント参加 + α
地域還元型の仕組み

リーダー名



2 班

暮らしのDIT
Do It Together

リーダー名



3 班

子どもの成功体験創造
大人がサポート

リーダー名



4 班

すべての世代が住みやすいまち
大学 × 地域 = イベント
交流を増やす

リーダー名



5 班

都会と田舎のいいとことり
小金井公園でテックイベント

リーダー名



6 班

子どもから大人まで共感
共生タウン小金井
多世代交流の機会創出

DAY2のテーマ

DAY1のアイデアをより具体化します。

企画を整理しアイデアをより魅力的に伝えてください。

コアメッセージが伝わる活動になっているかを常に意識しましょう。

チーム一丸となって各々がリーダーシップを発揮し、チームが掲げる未来づくりの活動に一人ひとりが貢献できることに気づく。

DAY2 振り返り

若者トーク



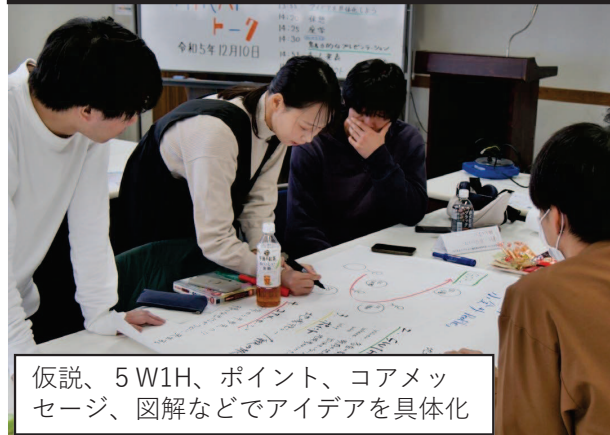
農工大学4年生 深堀叶星さん

コロナ禍でリアルな学びが減ってしまった。そこで、地域×学生をテーマに活動開始。国分寺市→小金井市へと学生中心にゴミ拾い&カフェ座談会開催、そこから地域との交流がはじまりイベントなどが沸き上がった。地域×学生=学びときづく。地域と交流することで生まれる可能性を感じていて現在も活動継続中。当日夕方からも新小金井駅前のカフェでイベントがあり告知もされていました。

自己紹介&チェックイン



ワーク① アイデアの具体化



仮説、5W1H、ポイント、コアメッセージ、図解などでアイデアを具体化

アイデアの具体化 ○班

<チームアイデアのタイトル>

アプリを使ってゴミを拾いポイントで買物ができる

STEP① 仮説
まちが綺麗になるには人々の意識づけが必要
アクションを伴う活動と習慣化がポイントになる

STEP② 5W1H
(いつ、どこで、誰が、どんなふうに、何ぞ)

学生/学校登校時と拾い/学校で回収

STEP③ ポイント
学校連携/市民参加/価値循環/対象拡大

STEP④ コアメッセージ
官学共創で未来をつくるまち

ワーク② 企画を魅力的に伝える

アイデアを魅力的にわかりやすく伝えるために
様々な手法を用いてプレゼンテーションを目指す

(参考) 提案に必要な要素のヒント

提案の骨格	問い/仮説	ターゲット (地域・年齢・性別)	目標/ゴール (短期・中期・長期)	目指している未来
	課題	アイデア (企画)	解決シナリオ	
	数値で語る	ゴールデン サークル	コンセプト ビジュアル (スローガン)	

小金井市らしさ



中間発表&チェックアウト 終了後も次回に向けて話し合いが行われていました





本日の進め方

- ・ 前回の振り返り
- ・ テーマ
- ・ グラントルール
- ・ 大切にしたいこと

本日 (DAY3) のテーマ

いよいよ最終日！

自分達で生み出した“まちの理想の未来像”を実現する若者目線のアイデアを発表します！

コアメッセージが伝わる活動になっているかを常に意識しましょう。チーム一丸となって各々がリーダーシップを発揮し、チームが掲げる未来づくりの活動に一人ひとりが貢献できることに気づく。

グランドルール

ありのまま

自分の中の気持ち
湧いてきたイメージを大切に

ききあう

他の人の話もよく聴いて
違いや個性を楽しもう

わかちあう

みんながみんなと気持ちよく

大切にしたいこと

コアメッセージ

ゆっくり・はっきり・前をみて

わくわくする未来のイメージを伝える



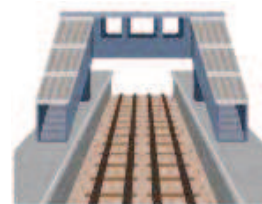
最終発表

DAY3 タイムライン

DAY3	13:30	エクストラ準備時間 (90分)
		発表準備 (20分)
		最終発表 & 関係者フィードバック (35分)
		振り返りワーク (25分)
		休憩 (5)
		振り返りワーク発表 (15分)
		市長 副市長 市民参加推進会議委員長からのメッセージ (10分)
		終わりのあいさつ & 事務局からのアナウンス (5分)
		記念撮影 (5分)
	15:30	終了後 交流タイム インタビュー撮影

テーマ

創造的プレゼンテーション
企画を整理して
わかりやすく伝えよう

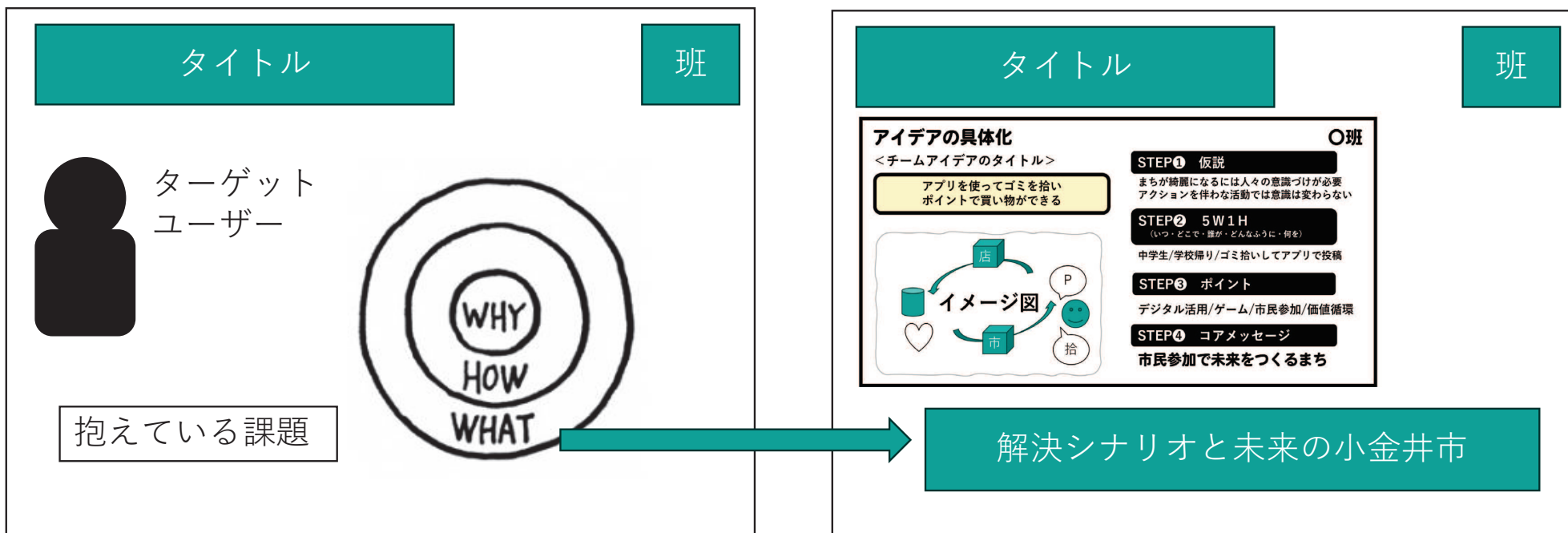


(参考) 提案に必要な要素のヒント



若者らしさ・小金井市らしさ

(参考) 提案に必要な要素のヒント



タイトル

班

課題

タイトル

班

ターゲットユーザー

STEP① 仮説
まちが綺麗になるには人々の意識づけが必要
アクションを伴わない活動では意識は変わらない

STEP② 5W1H
(いつ・どこで・誰が・どんなふうに・何を)

中学生/学校帰り/ゴミ拾いしてアプリで投稿

STEP③ ポイント
デジタル活用/ゲーム/市民参加/価値循環

STEP④ コアメッセージ
市民参加で未来をつくるまち

タイトル

班

アイデアの具体化
<チームアイデアのタイトル>
アプリを使ってゴミを拾い
ポイントで買い物ができる

実施イメージ
ビジュアル
チラシ/ロゴ
イベント名

数値目標

**創造的プレゼンテーション
企画を整理して
わかりやすく伝えよう**

模造紙は横に使う

学んだことにチャレンジ

枚数制限は無し（3枚程度）

各班の発表時間は3分間

チーム全員で一丸となって発表

リハーサルを実施

最終発表お疲れさまでした

若者MIRAIトーク 参加前→参加後
自分自身の変化
市政に対する意識の変化
をチームで探求しよう

グループワーク② 振り返り 発散

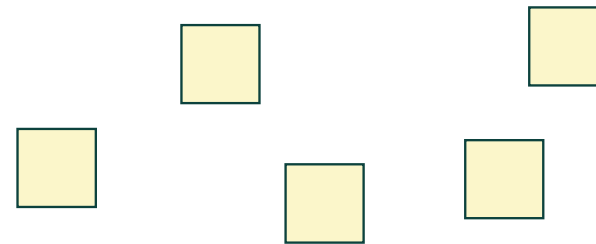
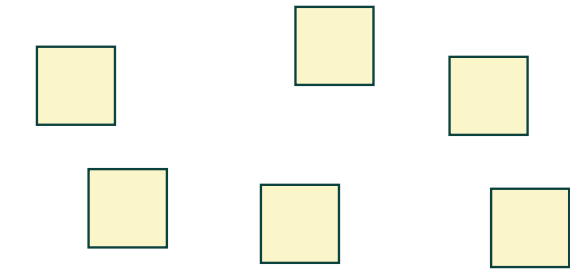
若者MIRAIトーク 参加前→参加後の変化

〇〇班

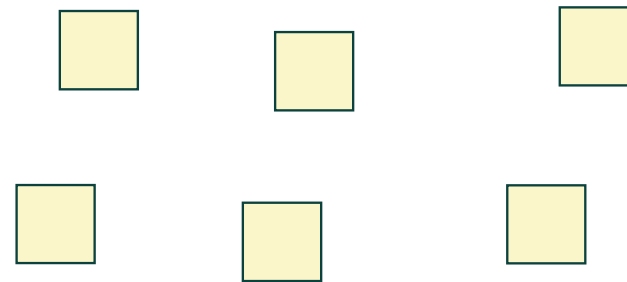
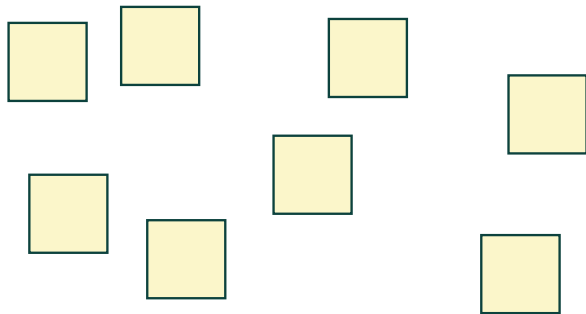
自分自身（気持ちや行動）

市政に対する意識

参加前



参加してみても



グループワーク② 振り返り 収束

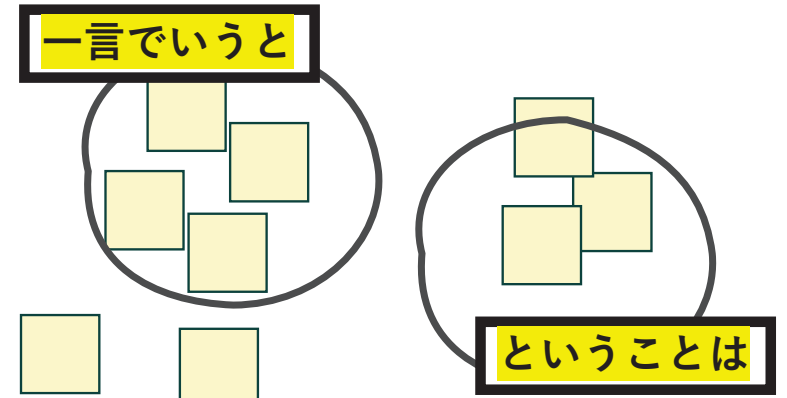
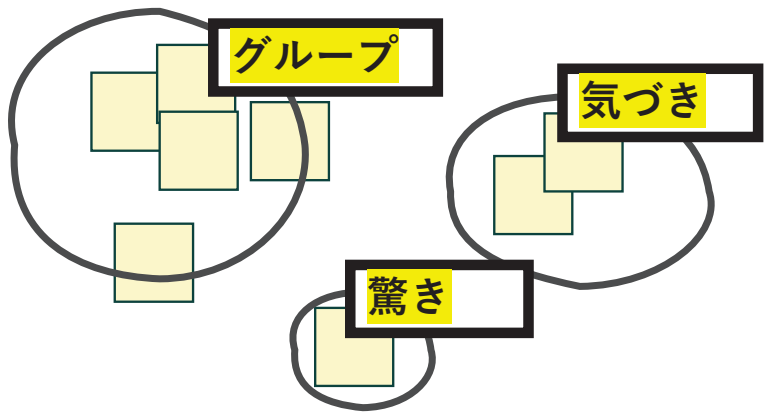
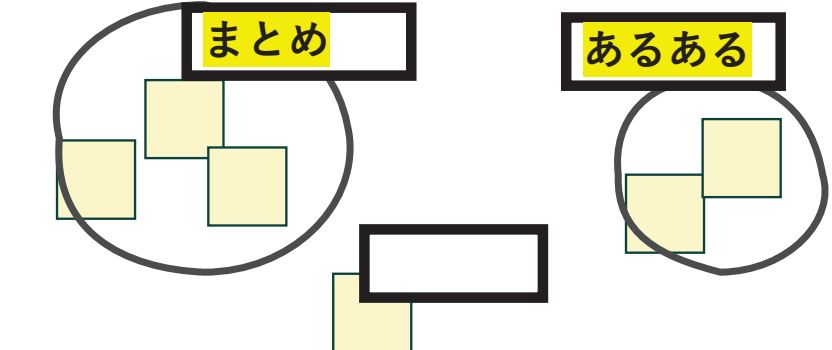
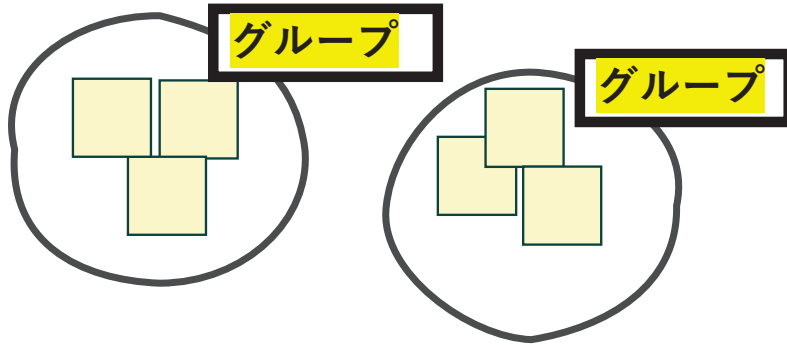
若者MIRAIトーク 参加前→参加後の変化

○○班

自分自身（気持ちや行動）

市政（気持ちや行動）

参加前
↓
参加してみても



若者MIRAIトーク 参加前→参加後

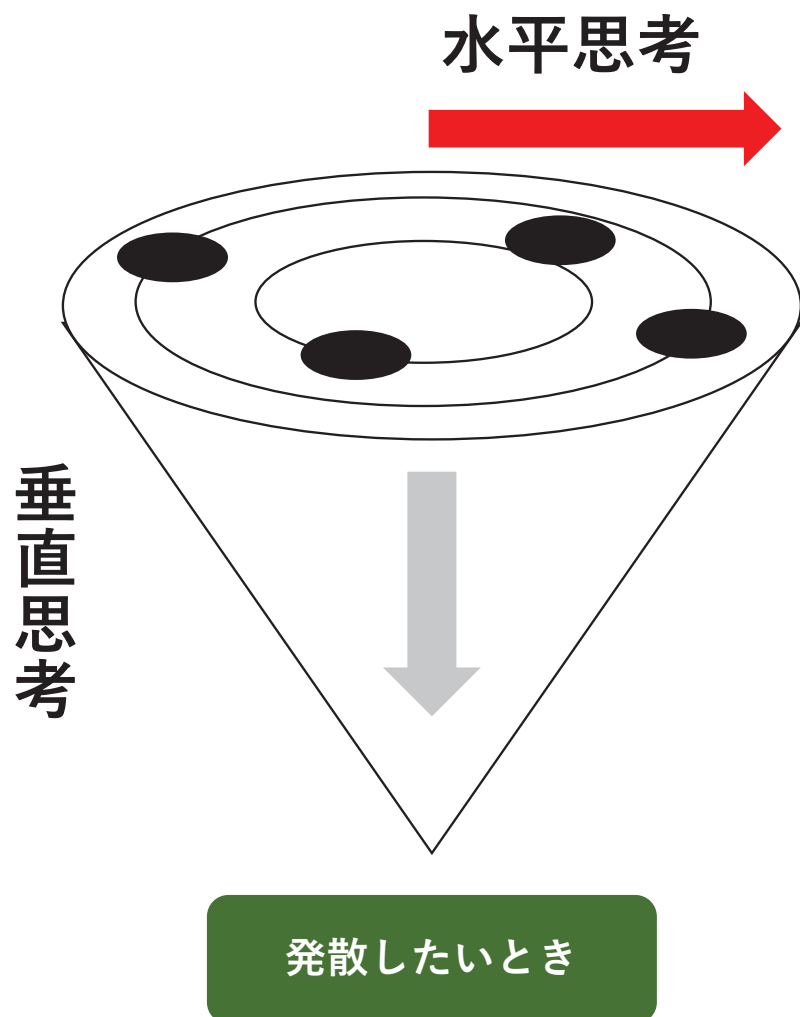
自分自身の変化
市政に対する意識の変化

**若者MIRAIトーク
ワークショップは以上で終了です
3日間おつかれさまでした**



參考資料

(参考) アイデアを多く集めたいときは水平思考



物事を多面的に考える方法

新しく穴を掘り始めるイメージ
規制の理論や概念にとらわれず考えたい場合
アイデアを多く集めたい場合
斬新な発想を期待している場合

対象

場所

組合せ

手段

土台となるコンセプト/ビジョンはぶらさない

(参考) 洞察を得るための思考法が垂直思考 (論理思考)

水平思考



物事の因果関係や根拠など、一点に集中し深く掘り下げて考える方法

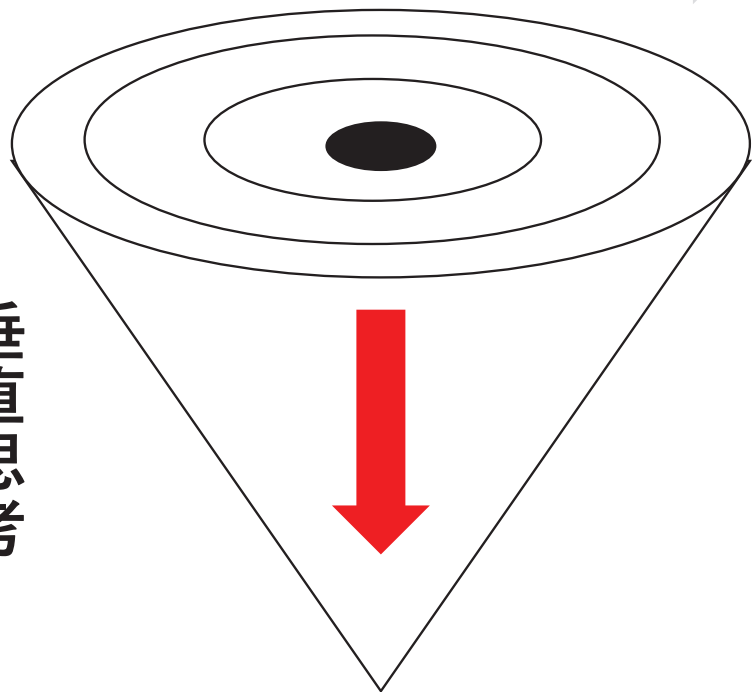
基本的には回答は一つ
常識的・経験的に発想

物事の本質を知るための垂直思考は、物事を論理的に理解し思考を深めるために欠かせない考え方です

なぜなぜ5回

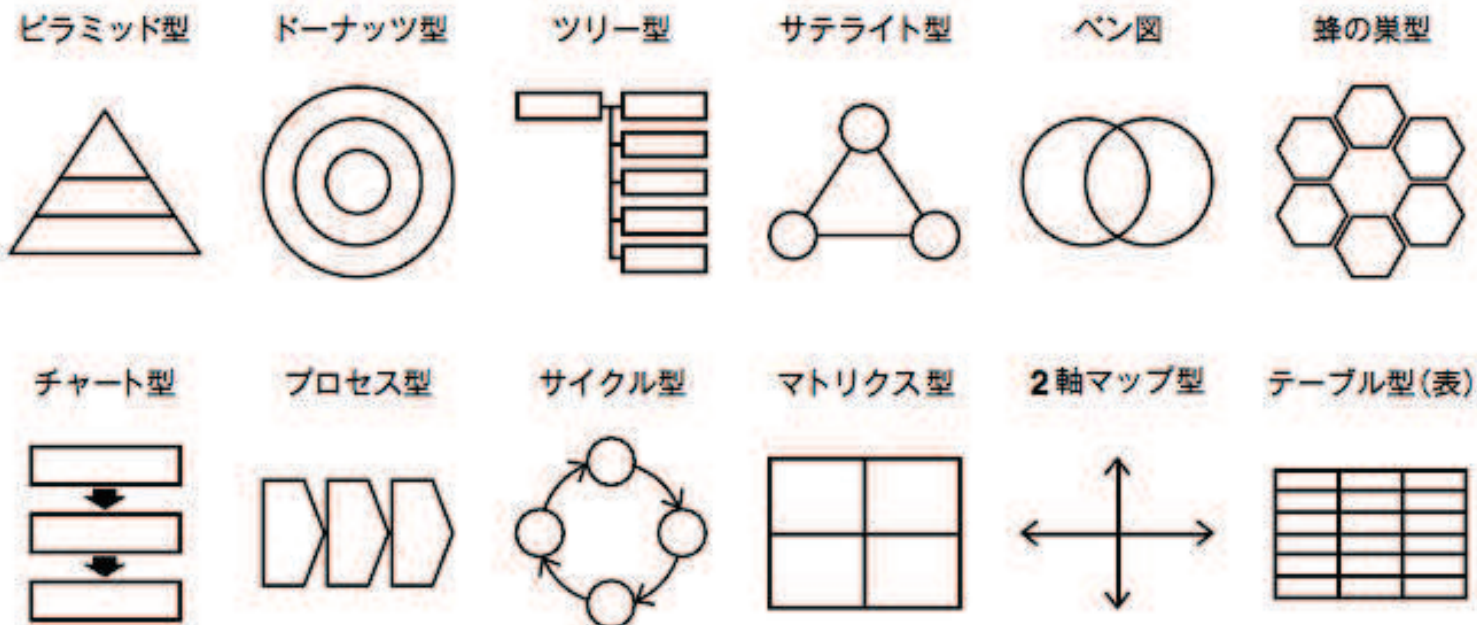
「なぜを5回繰り返せ、そうすれば真の原因または目的に行きつく」という教え

垂直思考



収束したいとき
検証したいとき

(参考) 図解

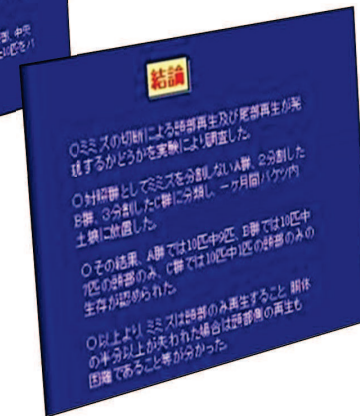
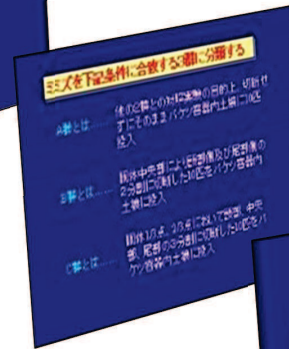
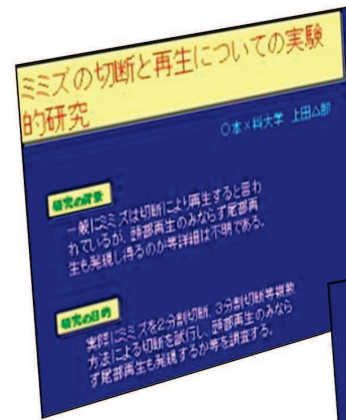
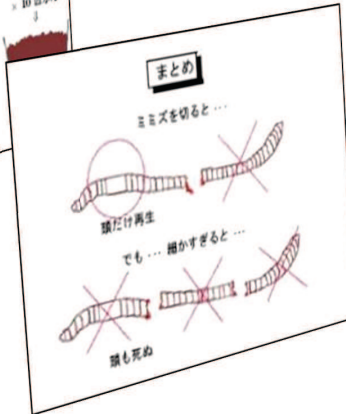
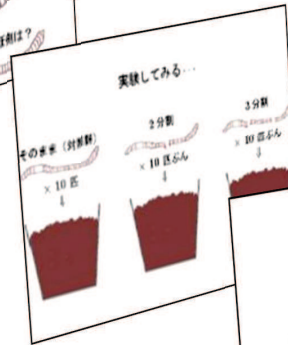
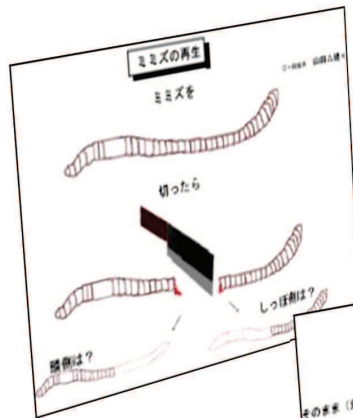


図解とは、事柄や概念を図形の組くみ合あわせによって表すもののことである。
たとえば、グラフは図解の一種である

図解は本質的に「絵」なので、全体を短時間で見渡すことができる。
絵といっても芸術性ではなく論理性が重視される

プレゼンテーション

良いプレゼンテーション／悪いプレゼンテーション



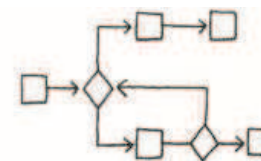
図で示そう

文章ではなく図を用いよう



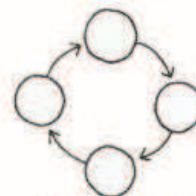
時間軸と流れ (フロー)

フロー型要素をつなげると、時間や順番にどのような流れで進めていくかを示すことができます。バリュチェーンやプロセス管理などでよく使われます



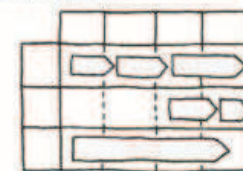
時間軸と複雑な流れ (フローチャート)

仕事の手順やコンピュータープログラムなど複雑な流れを示すのがフローチャートです。条件分岐ポイントにはひし形を使います



サイクル (循環)

PDCAなど循環型で、何度も同じことを繰り返す場合には、このようなサイクル型で示します。全体が環状の図では円が構内の要素を採用します

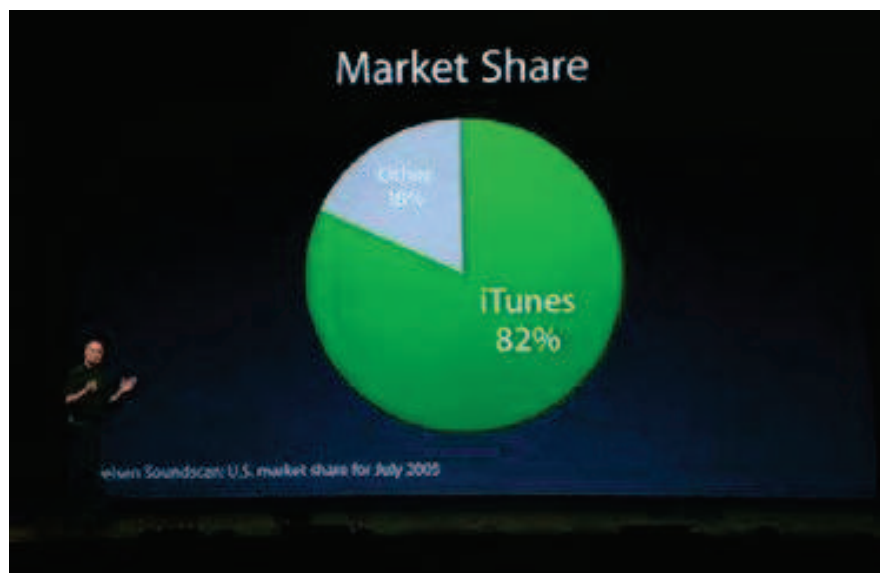


時間と役割分担 (ガントチャート)

マトリクスとフローが組み合わせられた図では、複数の人が関わるプロジェクトなどにおいて、役割分担とタスクの進捗を同時に管理できるというメリットがあります

(参考) 数字で語る

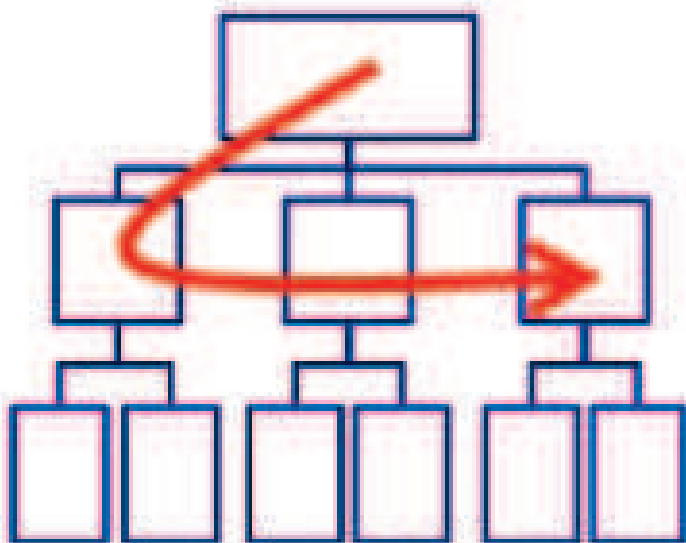
ストーリーに客観的な確かさを生み出す



(参考) 構成

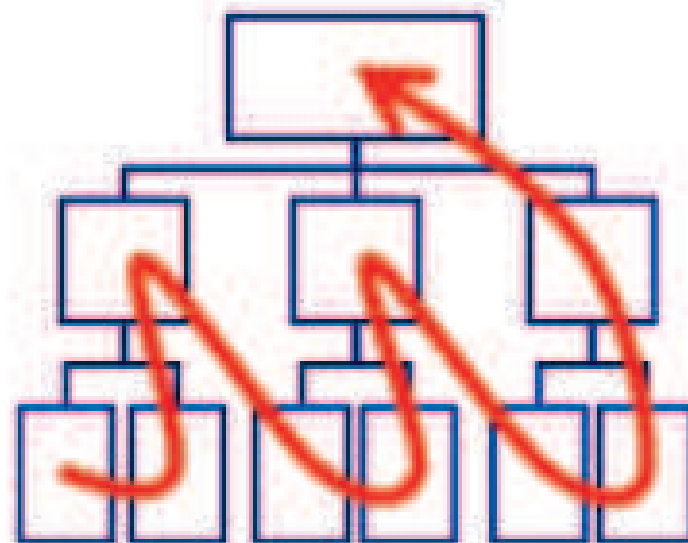
トップダウン 方式

結論から説明し、要点のみサラッと



ボトムアップ 方式

情報から詳細に説明し、結論は最後



(参考) 発表時のNGワード

とりあえず

えーと

おもしろい



あのー

やっぱり

絶対に

(参考)マジックナンバー3



人間は理解の際に、**考えるべき対象が3つ以下**であれば素早いスピードで正確な情報の処理が行えるという性質を持っているからです。逆に4つ以上になると情報の処理スピードと正確性が著しく低下することが実証されています。

(参考) 創造的プレゼンテーション・パターン

慶応SFCのメンバーによる活動



メインメッセージ

Main Message

今、最も伝えたいことは何だろうか？



プレゼンテーションとは、
単なる“伝達”ではなく
“創造”の営みである。

創造的プレゼンテーションの
デザインの秘訣が34個にまと
められている



心に響くプレゼント

Touching Present

プレゼンテーションは、聞き手へのプレゼント。



成功のイメージ

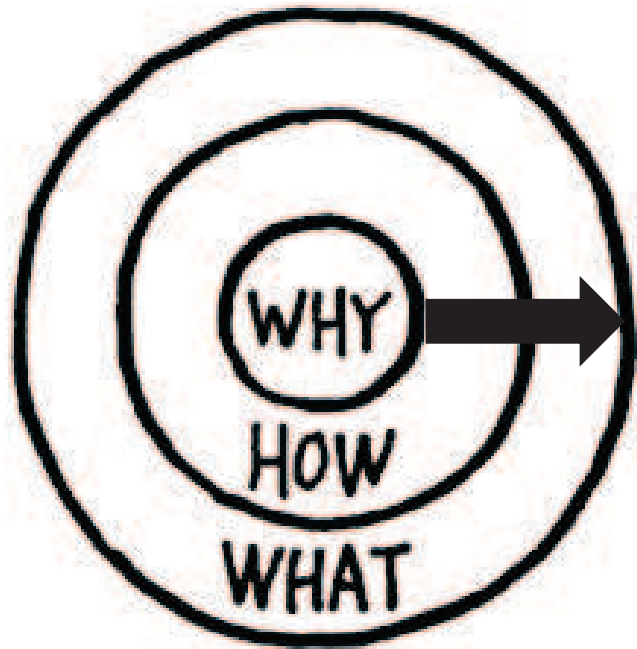
Success Imaging

プレゼンテーションによって聞き手が
どうなることが理想なのか。そのイメージを持つ。

出典：<http://web.sfc.keio.ac.jp/~iba/sb/log/eid281.html>

ゴールデンサークル

人は「何を (what) 」ではなく「なぜ (why) 」に動かされる



Apple の「Why から始まるストーリー」

もし What からだと...

我々のコンピュータは素晴らしく、美しいデザインで簡単に使え、親しみやすい商品です (アップルが提供する what)
ひとつ買いませんか？

うーむ。。。あんまり興味がない。。。スペックか価格で選択

ゴールデンサークルを使った伝え方

Why: 我々のすることは全て、世界を変えるという信念があります。アップルは違う考え方 (Think Different) に価値があると信じています

How: 私たちが世界を変える手段は、美しくデザインされ簡単に使え、親しみやすい製品です

What: こうして素晴らしいコンピュータができあがりました

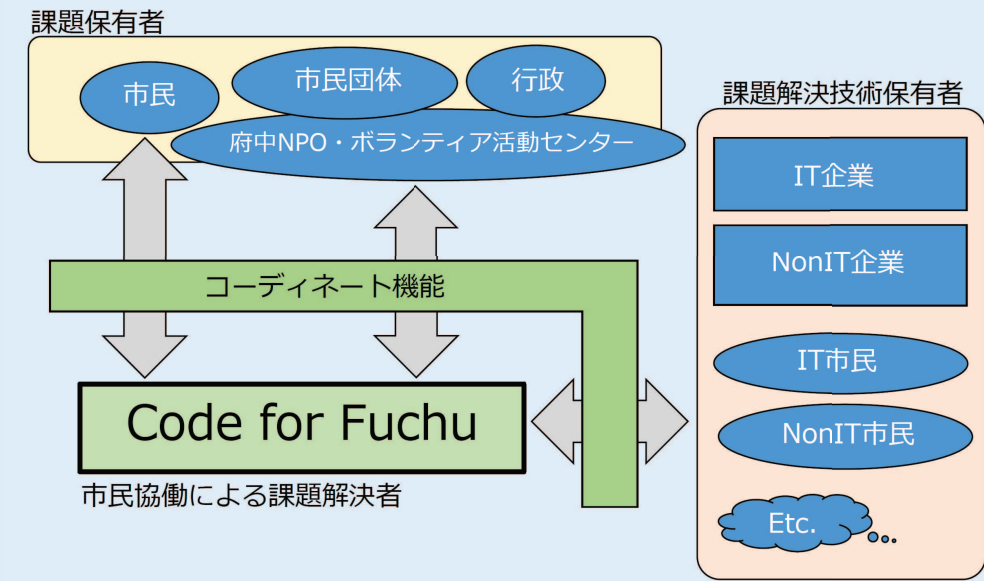
サイモンシネック TED TALK

<https://www.countand1.com/2012/06/goldencircle-why-how-what-leadership.html>

市民活動団体Code for Fuchuの例 1/2

ステークホルダーとの関係性を可視化

Code for Fuchu の役割は、市民協働型で
市民の課題をITで解決するコーディネーター



ゴールデンサークル (WHY HOW WHAT)



WHY なぜ必要なの?

創造的に問題解決する個人・組織を
地域に増やすことで、地域の明るい未来を
自らつくる地域の力に貢献したいため

HOW どのように進めるの?

プロジェクトのコアを創造
共創・協働プロジェクトをコーディネート
デザイン・テクノロジーの活用

WHAT 何をするの?

井戸端会議 (未来創造の場)
こどもプログラミング体験
オープンデータの活用・推進 and more...



ともに考え
ともにつくる

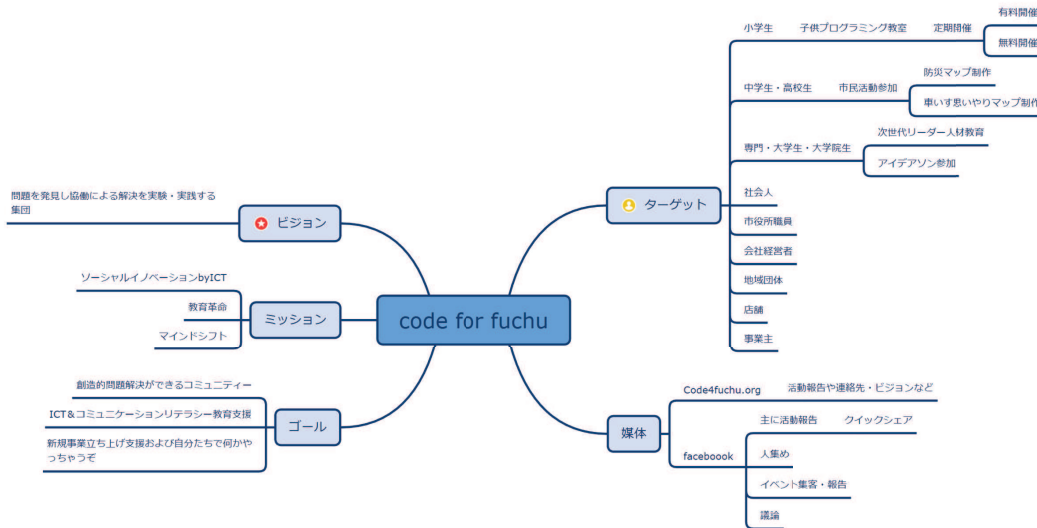
メインビジュアル/ロゴ/キャッチコピー/



<https://code4fuchu.jimdofree.com/>

市民活動団体Code for Fuchuの例 2/2

マインドマップ^① (中心となる概念から分岐させる形で描写した図)



プロジェクト別スローガン (お弁当プロジェクト)

できるを持ち寄り未来を創る

<https://code4fuchu.jimdofree.com/>

キーワードを元に書き出し構造的に表現

CREATIVE CITY FUCHU PLANNING 脳内マップ 2018

Code for Fuchu 副代表 / 共創デザイナー

齋藤善寛 2018/4/18

～価値共創の好循環が継続する地域・社会をめざして～



Copyright (c) yoshihiro saito 2018