



高浜市の未来を描く市民会議

ニュースレター 2010. 4. 7(水) VOL.4



事務局: 高浜市地域協働部地域政策グループ 高浜市青木町四丁目1番地2 TEL0566-52-1111(内線 352)

第6次総合計画で『これだけは実現したい!』を考えよう

3月4日(木)、中央公民館にて第4回市民会議が行われました。参加者は103名でした。

今回のテーマは「第6次総合計画で『これだけは実現したい!』を考えよう」。ワークショップの第一人者である伊藤雅春先生(愛知学泉大学コミュニティ政策学部教授)をお迎えし、ワールド・カフェ方式のワークショップ「タカハマ・カフェ」を行いました。

ワールド・カフェとは、1テーブルにつき4~5人が着席。1人がホスト(進行役)となり、カフェ的な雰囲気の中、少人数で対話をし、お題が変わるたびにホスト以外の人々がテーブルを移動、新たに出会ったメンバーと再び対話をしながら、アイデアを高めあうというもの。カフェという名前のおとおり、司会者や伊藤雅春先生は蝶ネクタイをつけて店員役に扮したり、参加者たちは飲物やお菓子をつまみながら、時々笑い声も聞こえるような、とても和気あいあいとした会となりました。

【テーマ】第6次総合計画で『これだけは実現したい!』を考えよう!

STEP1

この総合計画で日本一の高浜市を実現するとしたら、あなたは高浜市の何を日本一にしたいと思いますか?【目指す姿】

STEP2

それぞれの日本一の高浜市を実現するために障害となるカベは何だと思いませんか?【課題・問題点・現状】

STEP3

そのカベを乗り越え、日本一の高浜市を実現するためには、どうすればよいでしょうか?【手段・方策】



最後に、メンバー各自が実現したい具体的な目標とそのために乗り越えなければならない課題を「日本一の高浜市 実現計画シート」に記入し、各テーブルで対話、次いで会場全体に向けて発表を行い、アイデアを共有しました。

今回も長時間にわたり、熱心なご議論をいただき、ありがとうございました。今後は今回のワークショップで出された意見を参考に、分科会活動を中心にして検討作業を進めていただきます。次回も引き続きよろしくお願いたします。



▲ドリンクはいかがですか?(ウェイター役の伊藤雅春先生)



▲日本一の高浜市の実現を目指すぞー!

「日本一の高浜市！」実現に向けてたくさんの素敵なアイデアがあつまりました



地域の人を支え合う
人間力が育つまちっていいね！



笑顔のあふれるまちにするには
どうすればいいのかな？

これも
面白い意見だね！

障がい者に
やさしいまちにしたいな



「大家族高浜」っていう
キャッチコピーは素敵だね♪



世代間交流を
充実させたいな



若者がたくさん住みたく
なる街にするには？？？

伝統文化の継承も大事だね



【感想アンケートから】

- ・ 書く、話すことから自分の考えがまとまってくる感じが気持ちよかった。出逢いの中から新鮮な考えが出てくる。とても有意義でした。
- ・ 発想が広がっていく面白さを感じた。いろいろな人の意見を聞くことで、自分の発想も豊かになった。
- ・ いろいろな人がいろいろな切り口で考えていることが、あらためて認識できた。なぜ、なぜの議論は面白い。全部取り上げ、最後まで話しきりたい思いがした。市民会議らしくなったと思います。
- ・ 子ども、産業、近所づきあいが主なキーワードでした。次の世代へ残していきたい高浜をどのように考えるのかなあということを感じました。
- ・ 様々な角度から市が抱える問題を取り上げて議論され、とても有意義でした。「100人の友達づくり」や「大家族高浜」など、とても楽しい意見、現実的な意見、笑えてしまうような意見があり、市民会議に参加できて良かったです。この市民会議内でも、コミュニケーションを増やしていきたいと思いました。
- ・ たくさんの人たちと日本一の高浜について、いろんな意見を言ったり聞いたりすることができて、本当に楽しかった。高浜がよいまちになるように、誰もが熱い思いを持っているのがわかった。心と心が通った気がして、すごく嬉しかった。



どのアイデアも
大変素晴らしいですね♪
発表にあった
「大家族高浜」っていう
キャッチコピーは、
とてもいいですね♪

【編集後記】

各テーブルの模造紙には盛り上がったワークショップを象徴するように、色とりどりのポストイットや小さなメモ書き、乗り出してお話されたのかなと思うような紙のシワなどがありました。「日本一の高浜市」に向けて、皆さんのベクトルが重なった『作品』のように思えて感動してしまいました。今後どのように具体的なアイデアの実現に向けて練り上げられていくのか想像すると、ワクワクしています♪ (K. K)

