

仲間づくりでまちづくり も～やっこ DE み～っけ♪

第4回 「まちの夢を描こう」

目的：まちについての想いや考えを出し合う

日時：平成24年11月17日（土）

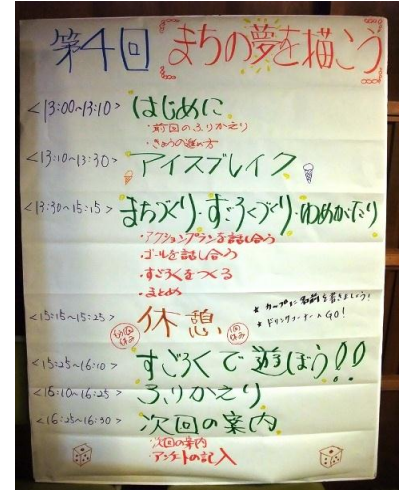
場所：善光寺別院 願王寺

時間：13時00分～16時30分



講座も後半にはいりました。

今回は、まちについての想いや考えを出し合う目的もあり、前回までの講座を受け、理想的なまちの未来像とそこに達するまでのアクションプランを体系的にまとめながらグループで意見集約し、共有しました。その後、まちづくりの過程と重ねて、すごろくのマス内容に見立て、すごろくを作りました。



13:00~13:30 はじめに・アイスブレイク

前回のふりかえりを行い、資料確認と本日のプログラムの説明がありました。

続いてグループワークの前にメンバーの自己紹介を兼ねたアイスブレイクを行いました。

題して「わたしはどっち！？」。グループのなかの一人ずつにまちづくりに関連した二者択一の問題を司会者が出します。その人は、直感で好きな方を心のなかで選択します。他のメンバーは、その人がどちらを選んだかを当てるゲームです。

当てた人は、名札の左側にシールを貼ります。答えた人は 30 秒で選んだ理由と自己紹介をしていただき、全員拍手して、時計回りに次の人に交代します。

問題は「住むならどっち？都会または田舎」や「近所の人とおしゃべりするならどっち？近くの喫茶店またはどちらかの家」、「地域活動に協力するならどっち？交通安全や防犯パトロールなどの安心安全の啓発活動またはゴミを拾ったり花を植えたりする町美活動」などが出されました。

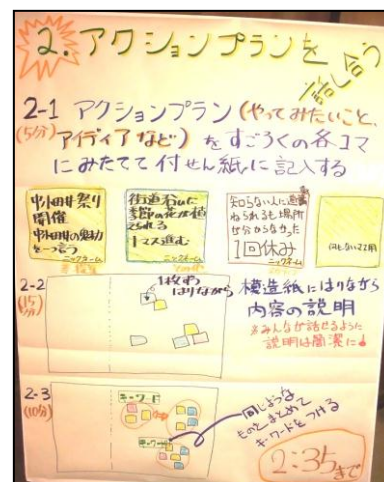
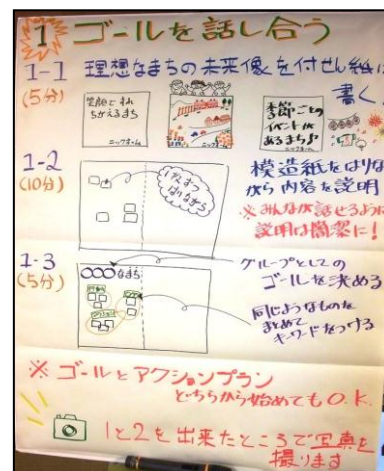
シールが一番多かった人にもう一度皆で拍手しました。洞察力の鋭い人かもしれないですね。



すごろくづくりの手順は次のとおりです。

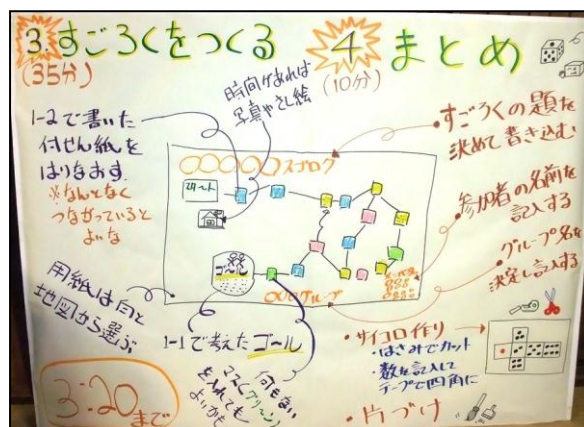
【ワーク手法】

- 1 ゴールを話し合う
 - 1-1 理想的なまちの未来像を付箋紙に書く
 - 1-2 模造紙に貼りながら内容を説明
(皆が話せるように説明は簡潔にする)
 - 1-3 グループとしてのゴールを決める
同じようなものをまとめてキーワードをつける
 - 2 アクションプランを話し合う
 - 2-1 アクションプラン(やってみたいこと、アイデアなど)をすごろくの各コマに見立てて付箋紙に記入する。
 - 2-2 模造紙に貼りながら内容を説明
(皆が話せるように説明は簡潔にする)
 - 2-3 同じようなものをまとめてキーワードをつける
- * 1と2どちらから始めてもO.K.
* まとまった時点で記録写真を撮る
- 3 すごろくを作る
 - 4 まとめ
 - ・すごろくの題名、参加者の名前、グループ名を記入する
 - ・サイコロづくり
 - ・コマづくり(名札を四角柱になるように折り、クリップでとめる)
 - ・片づけ



前回のワークショップで出された意見と重なるところもありますが、共通のテーマで集まったメンバーで、もう一度整理して提案してもらうことにより深めてもらうのがねらいです。

作業に時間をかけずに、話し合うことに重点をおいて進行してもらいました。



続いて講師の加藤さんより、グループワークのなかで行っていただく、ファシリテーター、グラフィッカー、タイムキーパーの心得について説明がありました。

【テーブルファシリテーター】

- ①参加しやすい雰囲気づくりを！
(笑顔＋うなづき＋相づちが武器)
- ②促しと見守りでメンバーのやる気を関わりを引き出す！
- ③「傾聴」⇒話の長い人にやんわりと…
参加したくなさそうな人には声かけを！
- ④口と『手』⇒記録に残しましょう！と。
- ⑤他者を否定しない。要求型でない提案型で…

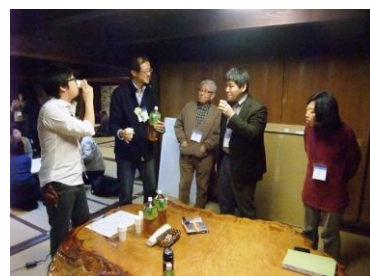
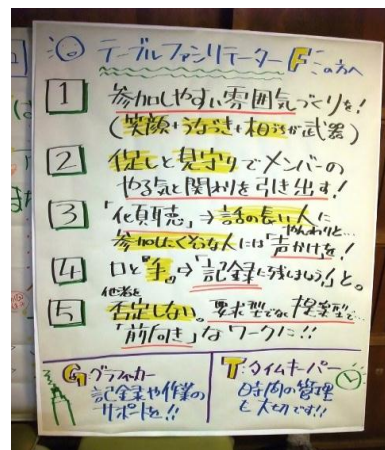
「前向き」なワークに！！

【グラフィッカー】記録や作業のサポートを！！

【タイムキーパー】時間の管理も大切です！！

ファシリテーターの①②については、話しやすい雰囲気作りが大切です。進行で一番大事なことは⑤の他者の意見やアイデアを批判しないことです。皆が話しやすいワークを促します。

最初のファシリテーター役は、アイスブレイクで一番シールが多かった人です。加藤さんから、ファシリテーター役の人に「司会者」と書かれた胸章が渡されました。そこから時計回りで、グラフィッカー、タイムキーパー役をそれぞれ皆が体験できるように交代しながら行いました。ワークを始まる際には、役割にあたっている人に拍手してスタートしました。



15:25~16:15 すごろくで遊ぼう！！

名札をケースから取り出し、右側の空欄にグループ名を記入します。四角柱になるように折り、クリップでとめると名札がコマになりました。

同じ班のメンバーで、他のグループのすごろくも体験しました。初めてのマスにとまった人は、声を出してマスの内容を読み上げてもらいました。

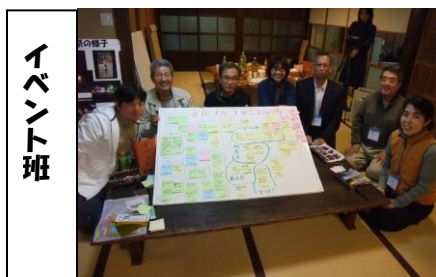
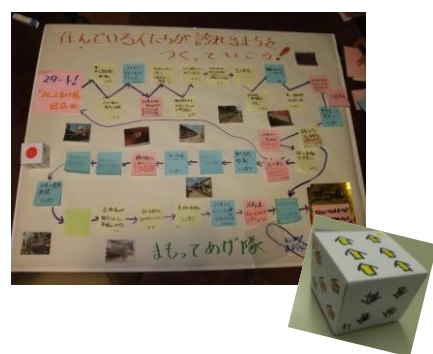
ゲームをしながら、他の班の考えを共有するのが目的です。時間内になかなかゴールに着けないので、先にゴールに書かれているまちの未来像もチェックしておきました。

マスには「知り合いが増えた、1つ進む」や「交流を深めるため次の人のサイコロを振る」、「まち歩きをしている人に笑顔であいさつ、1つ進む」などのほかに、1回休みやアクシデントで5つ戻るマスがあり、ゲームが始まると歓声や笑い声が起こり、どのグループも盛り上がっていました。



まもってあげ隊

すごろくのゴール：「住んでいる人たちが誇れるまちになった」



イベント班

すごろくのゴール：「文化イベントがたえない町」



Cafe わんぽ

すごろくのゴール：「皆に来てもらえるまち」



中小田井を知り隊



すごろくのゴール：

「まちの歴史を語れるまち」



16:15~16:25 ふりかえり

すごろくを終え、各班から1人ずつ感想を述べていただき、マイクを次の班の人に渡しました。(魔法のマイク方式)

〈感想コメント〉

- ・すごろくととても楽しかった。すごろくを作ることによって自分たちの計画のプロセスを順番通りに並べることができ、今回とても勉強になりました。
- ・こんなにおもしろくなるとは思いませんでした。皆さんの内容を見てみると、それぞれの視点があって、「こういうことがある」「こういう展開ができるんだ」と本当に新たな発見をしたように思います。
- ・今まで勉強したまちについて、すごろくという形でより具体的になり、楽しく遊ぶこともでき有意義だったと思います。また皆さん、それぞれ個性的なすごろくを作ってみえて勉強になりました。
- ・作製する過程で最初はまとまるのかなと思ったのですが、予想外にまとまっていきました。一旦まとまると、それから、とても速く進んで、物事ってそういうものかなと思いました。寄り集まって何かやっていると何か見えてきて、見えてくると早いですね。そんなことを今日少し学びました。



最後に講師の加藤さんより、まとめのお話がありました。

【講師の加藤さん総括要旨】

今日やった作業というのは、みんなの知恵を断片に、切れ切れの「アイデアを構造化する」作業です。要するに形にして「みえる化」する作業です。



「すごろく」というフォーマットで、スタートがあって、ゴールがあって、どういうプロセスでそこに辿り着けばいいのかという、ルートを描いていく構造化をみんなで経験していただきました。

やった結果について、いろいろな共有の仕方があります。各班が「うちの班はこういう事考えました」→「拍手」、これが一番簡単な方法です。もしくは、やったものを見て回り、話を聞いていくというのも1つですが、今日は「遊んでみる」ということをして、楽しみながらお互いの「アイデアを共有する」。この2つはどちらかというと手法で技なのです。技を1つ学んでいただきました。

また、この作業をする中で、受講生が進行、記録、時間管理もするという初めての挑戦をしていただきました。その役割について、チーム（班）に貢献できたかどうか、自分の役割を思い出してください。

もう1つは、自分が参加者として他の人がファシリテーターや記録係、タイムキーパーをしている時に、自分自身はメンバーとして、そのチーム（班）に対して貢献できたかどうか。たくさん話し過ぎていなかったか、逆にあまり声を出していない人の声を聴こうと努力したかどうか。振り返っていただきたいです。

まちづくりについて話し合っていると、すごく大事だなと思っていることが1つだけあります。それは「アウトプット」なんです。形にしてみるということです。

今日、すごろくで苦戦した班と早くできた班がありますが、辿り着く道のりも真直ぐではなくて、あちらこちらに行ったところがあれば、スムーズに行ったところもありました。

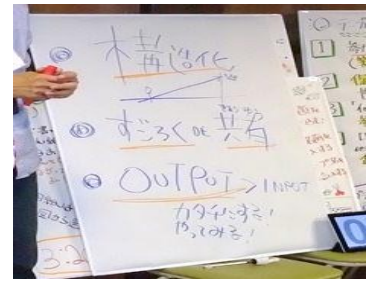
これは最後に形にしてみなければ味わえない事ですし、形にして初めて他の人に対して訴求効果があります。

日本人は真面目なので、いろいろな条件や知識、学習に対してインプットしたい人はたくさんいます。まちのことを知らなければ分からないだとか、教えてもらわなければできませんだとか受け身の人が多いようですが、まず自分の頭で、自分の持っている情報や材料でやってみるということが、とても大事です。

やってみてからもう一度、中小田井のまちを見たり、配られた資料をもう一度見ていただくと、アウトプットからインプットが、よりスポンジのように吸収できやすくなっています。

アウトプットとインプットの行き来がとても大事です。特に日本人の苦手なアウトプット「形にする、やってみる」というところを意識していただくと、今日やったすごろくで終わりではなくて、このすごろくのゴールを目指して自分たちが「やれることは何だろう」と考えてみて下さい。そもそも元々の原点は何なんだろう、この前にあるものだとか、この先にあるものだとかを考えながらやっていくといいのかなと思います。

やってみて分かる。気付き合うといいですが、気付き合うとは、お互いに気付きがあるということもありますし、地域の物事でのレベルアップということでもあります。



*** アンケートより、全体を通じたご意見・ご感想など ****

- ・ 普通にすごろくを楽しんでいた。すごろく作りと遊びで楽しくみんなで理想のまちづくりを考えることができた。
- ・ それぞれの個性が出てきて自分にはない事項を再確認しました。
- ・ 手法の勉強には、たいへん役立ったと感じる。今後生かしてみたい。この方法でまちづくりが最終的にどうなるのかを味わいたい。
- ・ 他グループのすごろくを見る・楽しむ時間が欲しかった。
- ・ すごろくのアイデアがよかったと思います。たくさんアイデアが一綴りになって、遊びの中で体験できたので、忘れない内容となりました。
- ・ すごろくゲームは大変楽しく、いろいろなアプローチがまちづくりのツールとして可能性があることに気づきました。ありがとうございました。
- ・ もう少し落ちついて考えたい。
- ・ 久しぶりにお腹の中から笑いが生じた。感謝感謝。もう一度、子供の頃の遊び心を思い出して今後の活動に生かしたい。まちづくりもやはり、皆さんの笑顔から未来の創造をしよう。三陸へもメッセージしたい。
- ・ 今まで学び、考えたことをかたちにして、そして皆で遊ぶことができてとても楽しかったです。それぞれのグループのすごろくのつくり方も参考になり、おもしろかったです。
- ・ すごろくを完成させることを目指しすぎてしまい、すごろくのためのアイデアを考えがちになってしまいました。個人的には気をつける点でした。ただ、アイデアを出し合い、すごろくという形で目標達成のためのプロセスを順序だてて考えることができました。また他のグループのすごろくで楽しんでいると同時に、それ自体が主体的に、そのグループの発表を聴いていました。他グループの考えをすごろくで楽しみつつ、追体験でき、また共有できました。
- ・ すごろくを作るまでのプロセスはとても面白かった。きちんと意見がまとまったのが、ある意味貴重な体験でした。他のチームのすごろくはゲーム性が優先になってしまった感じ。
- ・ 楽しく笑顔で参加できました。スタート時はどの方向になるか不安でしたがまとまりました。
- ・ まず、やってみることが大事であると感じました。
- ・ スタートからゴールを目指すという、すごろくの構造は体になじんでいるせいか、その構造を自然な形で頭の片隅に置きながら作業を進めることができたと思います。すごろく大成功だったと思います！
- ・ 前回のテーマ方向性がずれたらしい。本流にもどせないまま、「今回は」と、割り切ったところがあつた。話し合い、意見を出し合うことの大切さを痛感した。
- ・ ゴール、アクションを体系的に作りあげる事が大変楽しかった。
- ・ みんなのアイデアを整理すると、やりたいことが明確になるということがよく分かった。グラフィッカーがいいときれいにまとまるということもよく分かった。
- ・ “すごろくを作る”ということで、グループみんなの思い、考えを共有し、どういうことを目指すのか気づき、ゴールがわかる。というのにおどろいた。とても楽しかったです。