

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

DAY2

(2023.12.10)

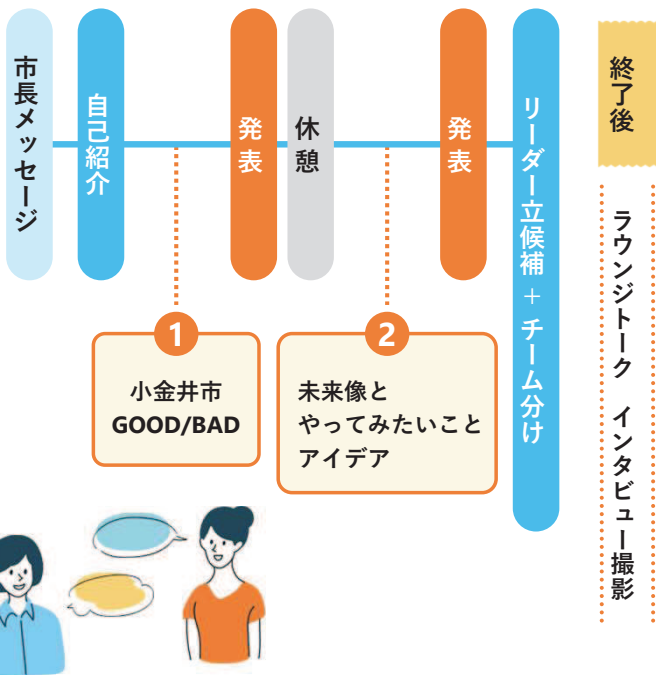


ワークショップの概観

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

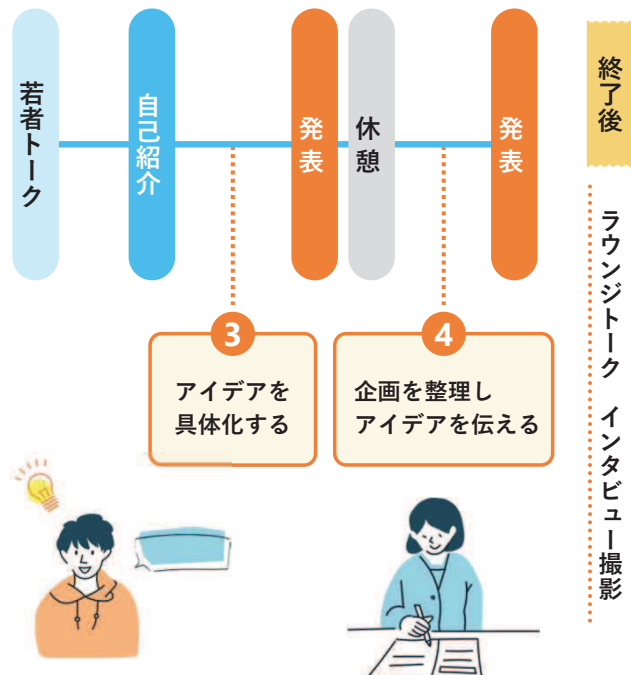
\\ 発散 // \\ 発散 // リーダー決め



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

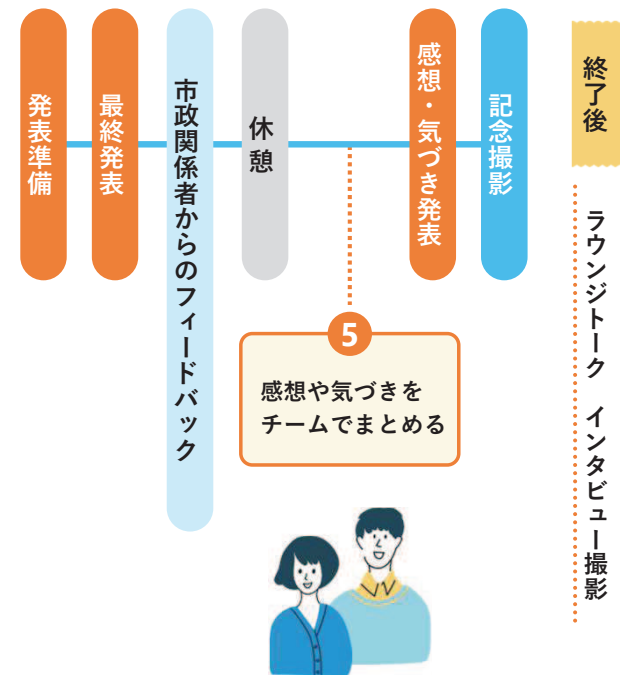
\\ 発散 // \\ 伝える活動 //



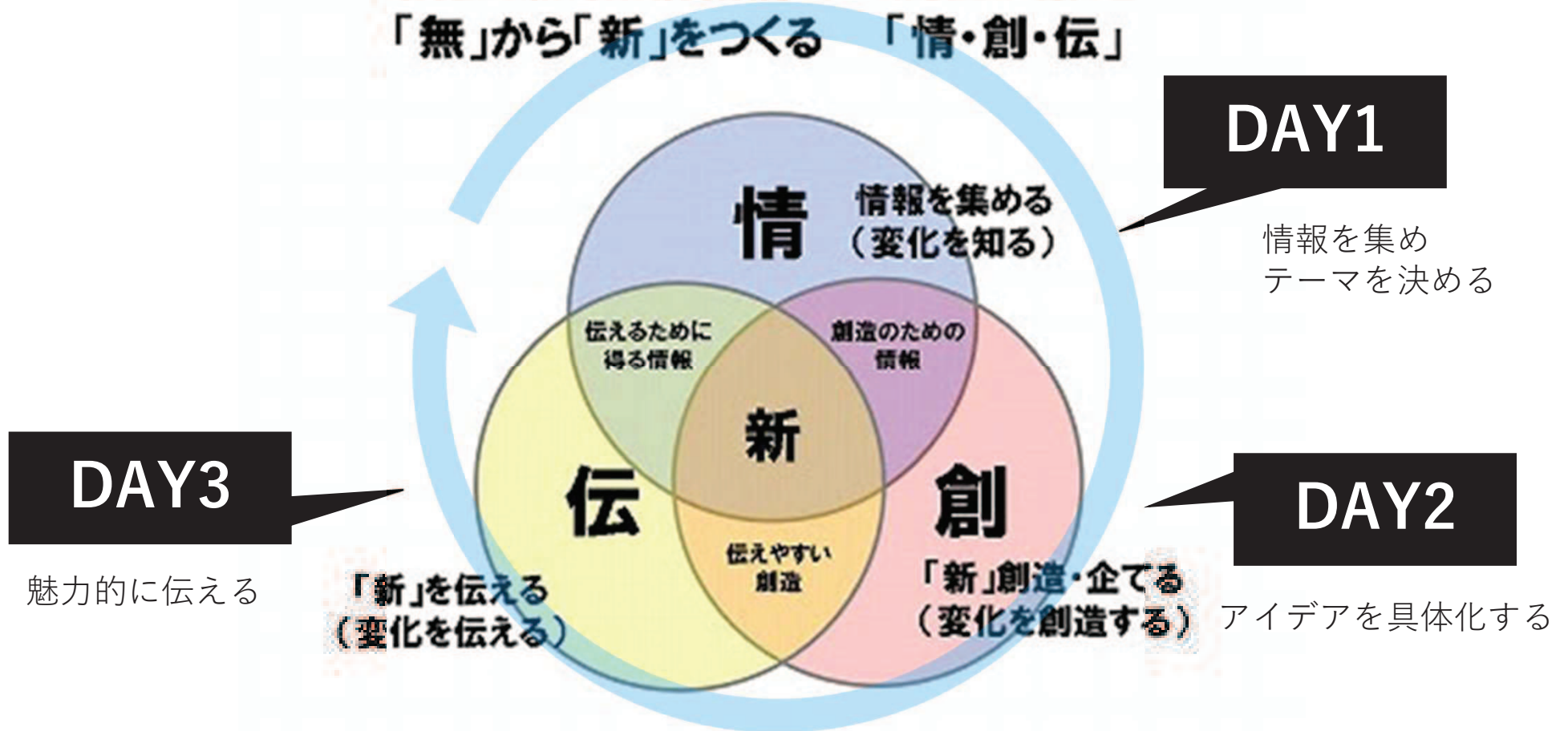
Day3 12月23日 (土)

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



工業デザイナーのブログ

http://kuniharuichi.blogspot.jp/2010/07/blog-post_09.html

自己紹介 小金井市在住(15年以上)



デザイン思考 人間中心設計
ワークショップデザイン
Civic tech 共創による価値創造

齋藤善寛

(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

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



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

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

本日 (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。

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

チームワーク

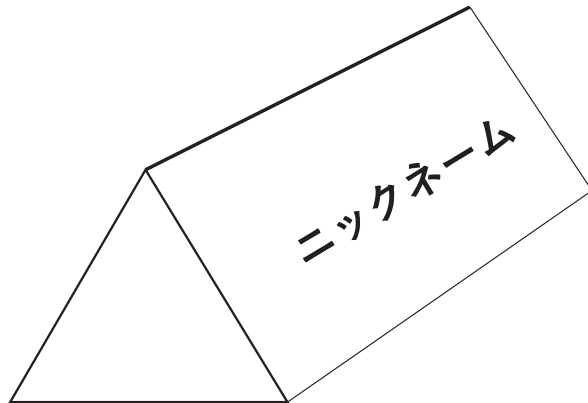
半歩前の自分を意識



ワークショップ

自己紹介ボード作成ワーク

A4用紙を四つに折って
右の質問に回答するかたちで
ネームボードを作ってください
△に折って自分の前に立てよう



こどもの頃なりたかった職業

本日のゴール



ニックネーム

似顔絵

※フルネーム以外

自己紹介(一人1分程度)&チェックイン

1人1分
合計5分

ネームボードを
フリップのように
チームのメンバーに見せて
自己紹介をしてください



ニックネーム
こどもの頃
なたかった職業

<チェックイン>
今日のゴール

こどもの頃なりたかった職業

今日のゴール



ニックネーム

似顔絵

※フルネーム以外

チェックイン

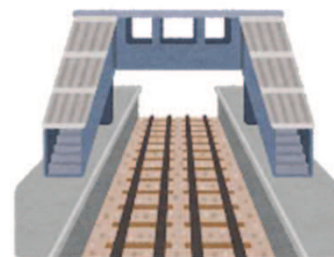


アイデアを具体化する

グループワーク①

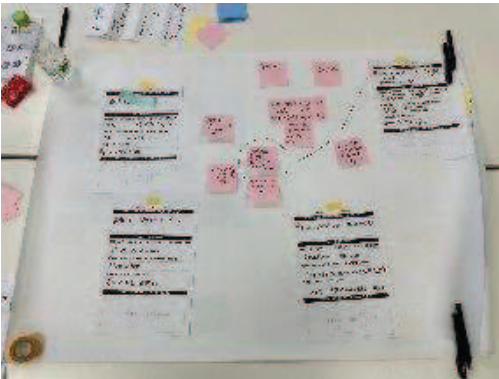
お題

まちの未来像の実現に寄与する
若者が起点となるアクションを具体化してみよう



まちの未来像にの實現に寄与する 若者が起点となる活動を具体化していこう

前回の振り返り（5分）



初めましての方にも共有しよう！

起点となっている個人経験や想いを共有しよう！

ジャストアイデアとして取り扱う

アイデアを具体化する（15分）

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
ポイントで買い物ができる

STEP① 仮説
まちが理想になるには入々の裏づけが必要
アクションを伴った活動では形式は変わらない

STEP② 5W1H
(いつ・どこで・誰が・どんなふうに・何を)
中学生/学校帰り/ゴミ拾いでアプリで投票

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

チーム発表（5分）



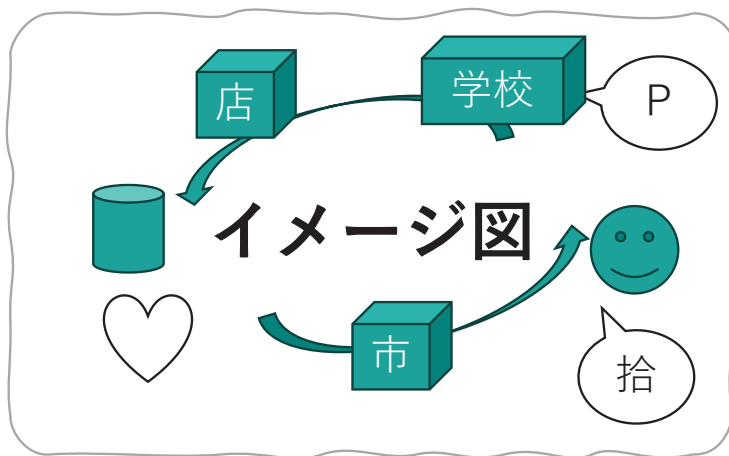
グループディスカッション②

アイデアの具体化

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



○班

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・何を)

学生/学校登校時ゴミ拾い/学校で回収

STEP③ ポイント

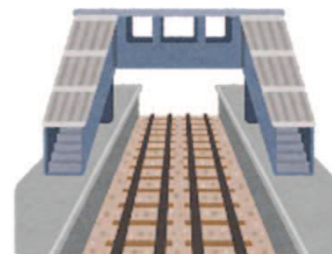
学校連携/市民参加/価値循環/対象拡大

STEP④ コアメッセージ

官学共創で未来をつくるまち

チーム発表

まちの未来像の実現に寄与する
若者が起点となる活動を具体化してみよう



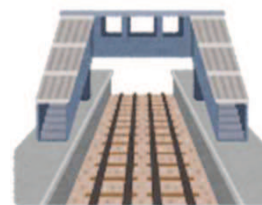


企画を整理し魅力的に伝える

グループディスカッション②

テーマ

企画を整理して
わかりやすく伝えよう
創造的プレゼンテーション



(参考) 提案に必要な要素のヒント

提案の背景

(何故提案が必用なのか?)

問い/仮説

ターゲット

(not だれでも)

目標/ゴール

(短期・中期・長期)

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
ビジョン
(スローガン)

目指している未来

小金井市らしさ

プレゼンテーション準備 (30分)

DAY2

模造紙は横に使う/3枚以下

プレゼンの要素のヒントを活用

プレゼンテーションの
構成を決めよう

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

DAY2 中間発表 (20分)

エクストラ準備時間 (60分)

プレゼンテーション準備 (20分)

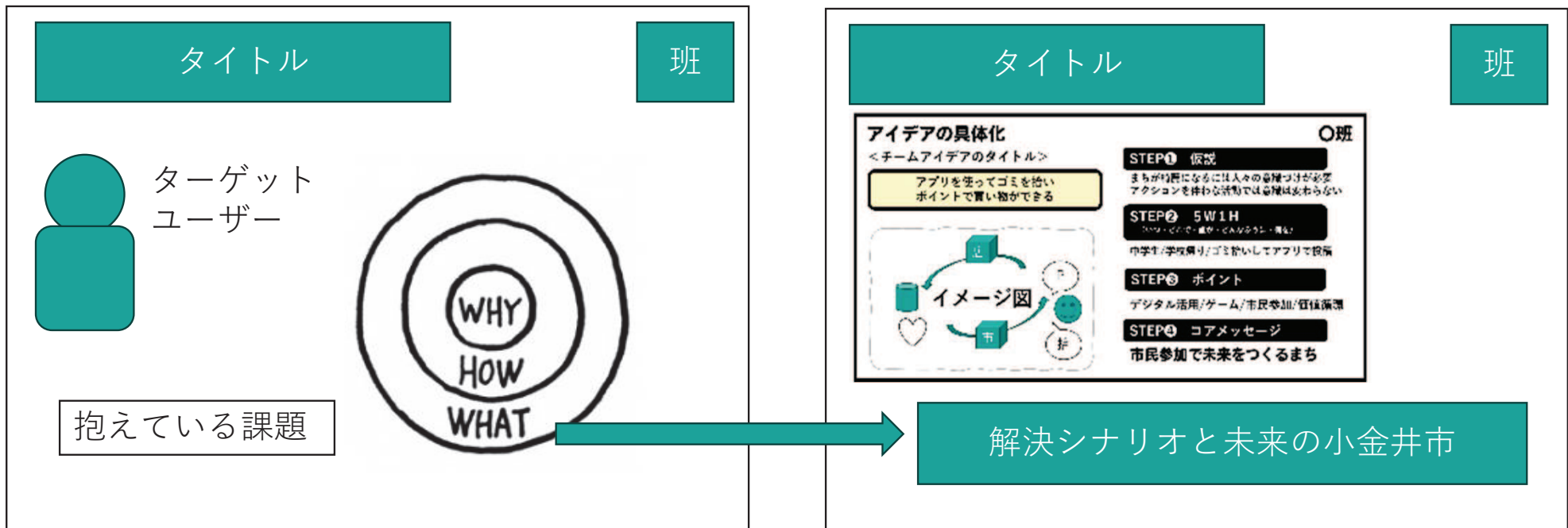
DAY3

分かりやすさ/伝わりやすいか/リハーサル

DAY3 最終発表 (20分)

グループワーク② 起承転結


例



グループワーク② 起承転結

例

タイトル
班



課題


タイトル
班

STEP① 仮設
 さらや検出になるには人々の行動つけがちな
 アクションを伴った提案ではあてはまらない

STEP② SWLH
SWLH: What's the problem? Why? How? Who?
 中学生/学校/寄り/ゴミ箱/アプリで収納

STEP③ ポイント
 デジタル活用/ゲーム/市民参加/匿名検出

STEP④ コアメッセージ
 市民参加で未来をつくるまち




ターゲット
ユーザー

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捨て
 ポイントで買い物ができる



イメージ図

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

グループワーク②

DAY2 中間発表

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



チェックアウト(各グループ毎)

今感じていることを

(感想・気づき)




<チェックアウト>

個人3分

チーム発表
1人1分

こどもの頃の夢

本日のゴール

 ニックネーム

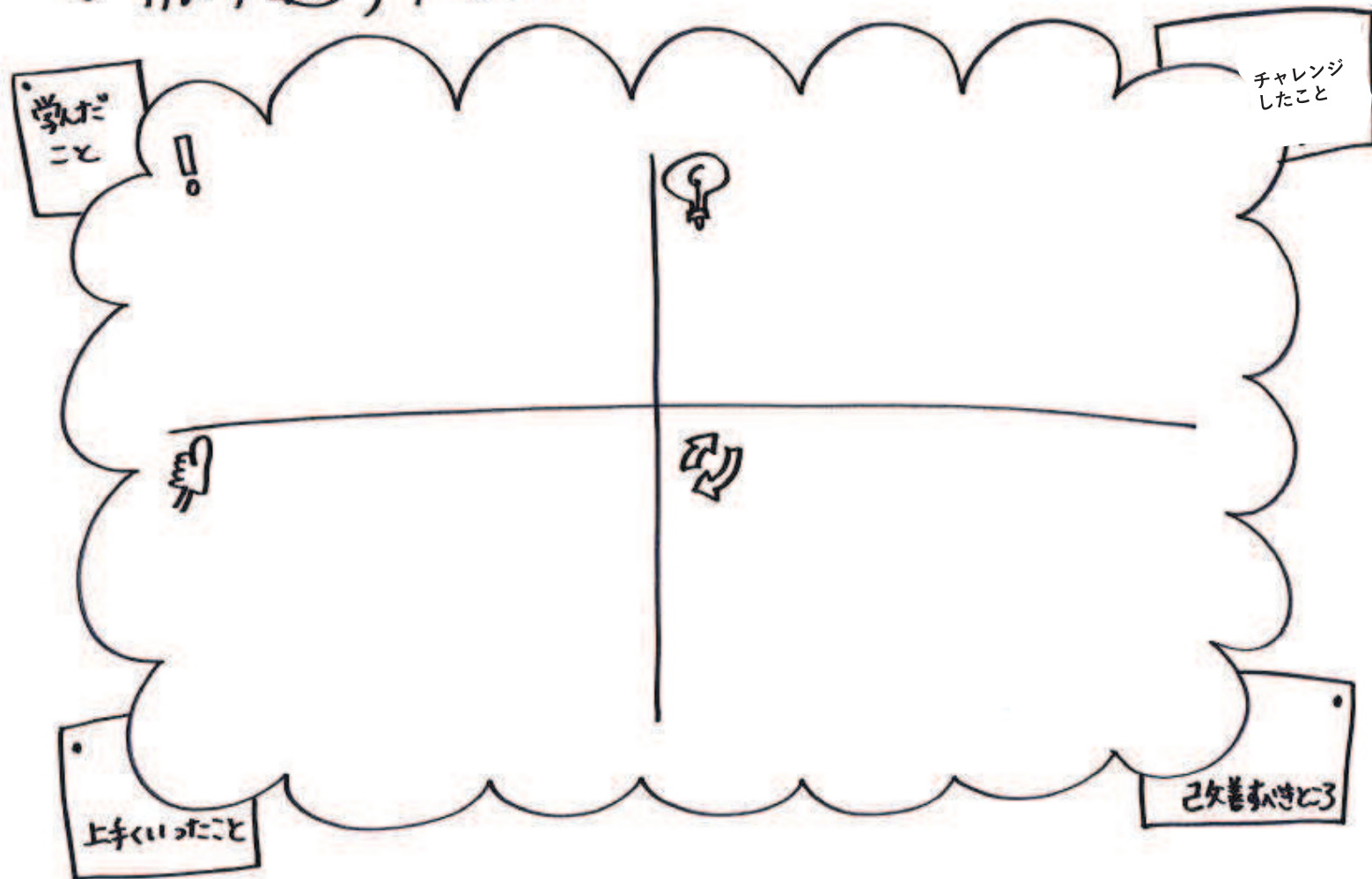
似顔絵 ※フルネーム以外

本日の気づき・感想
(ペンで記入)

用紙は回収します

余裕がある人は裏面に振り返りシートがあります

0 振り返り / 評価

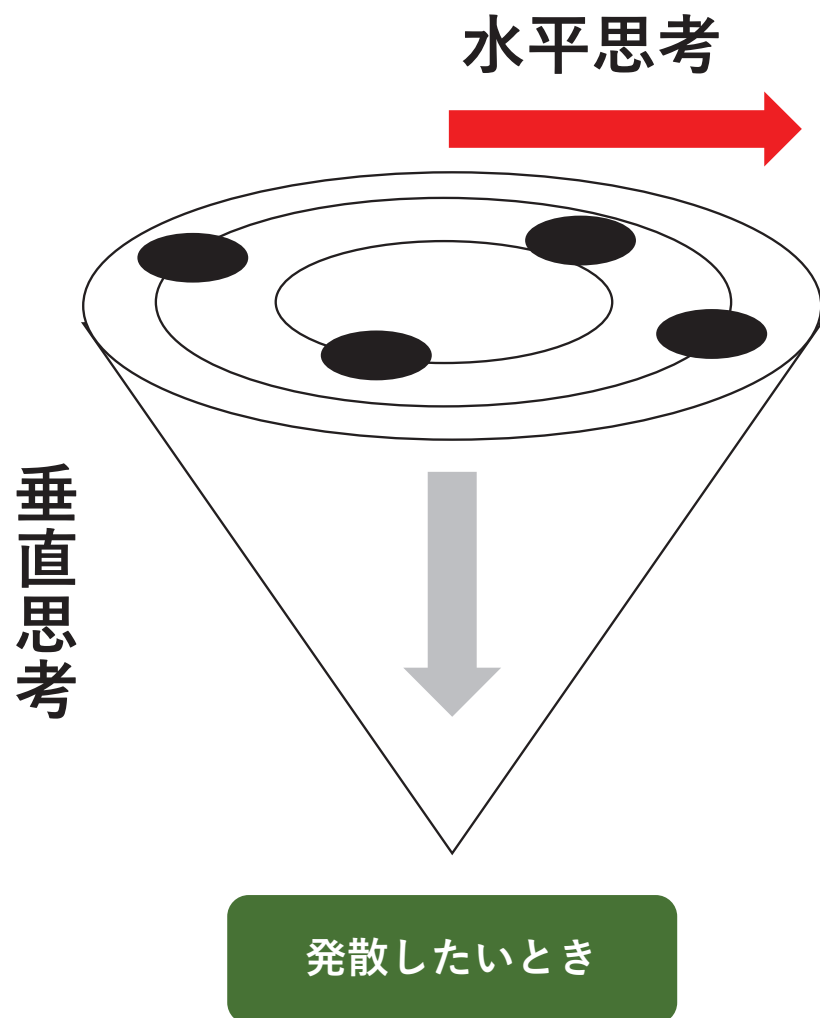


**ワークショップは以上で終了です
長時間おつかれさまでした**



魅力的なプレゼンテーション 参考資料

(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

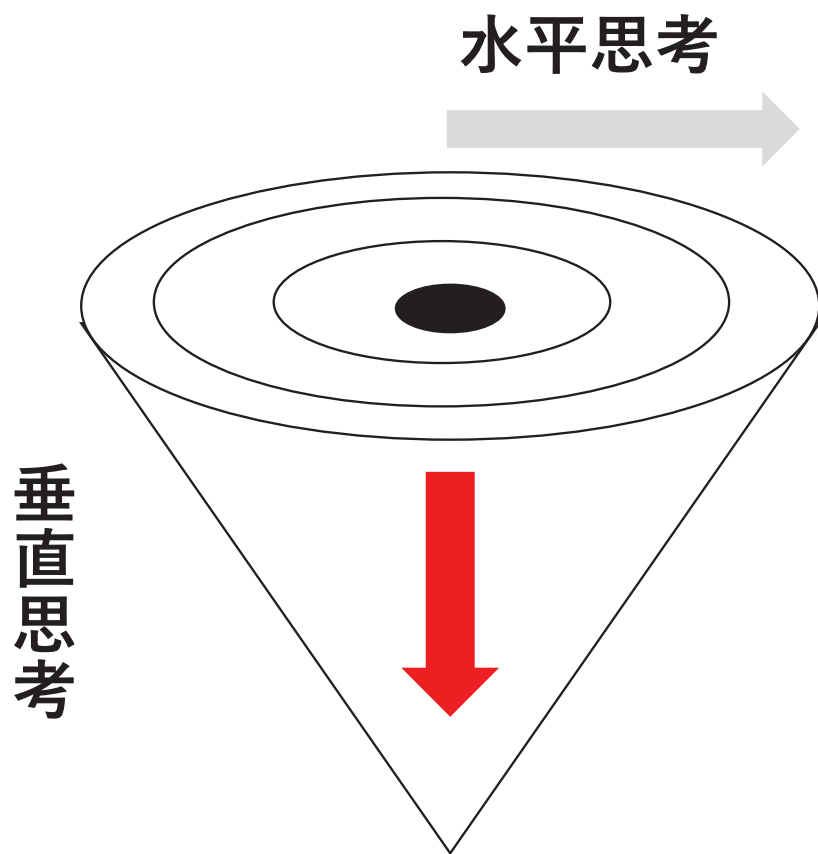
場所

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)



収束したいとき
検証したいとき

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

(参考) 図解

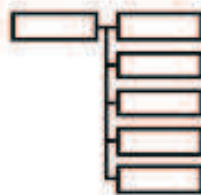
ピラミッド型



ドーナッツ型



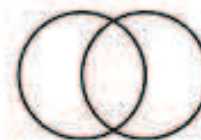
ツリー型



サテライト型



ベン図



蜂の巣型



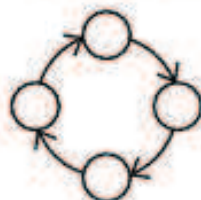
チャート型



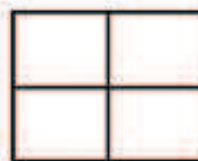
プロセス型



サイクル型



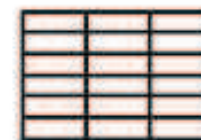
マトリクス型



2軸マップ型



テーブル型(表)



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

ミミズの再生
ミミズを切ったら
しっぽ側は？
頭側は？

ミミズの切断と再生についての実験的研究
○東・北大学 上田山彰
研究の目的
一般にミミズは切断により再生すると知られていますが、頭部再生のみならず尾部再生も繁殖し得るのか等詳細は不明である。
研究の経緯
実際にミミズを2分制・3分制切断等数種の方法による切断を試行し、頭部再生のみならず尾部再生も繁殖するかを調査する。

ミミズを2分制・3分制切断する
実験して見る...
その半数 (対照群) × 10 匹
2分制 × 10 匹
3分制 × 10 匹

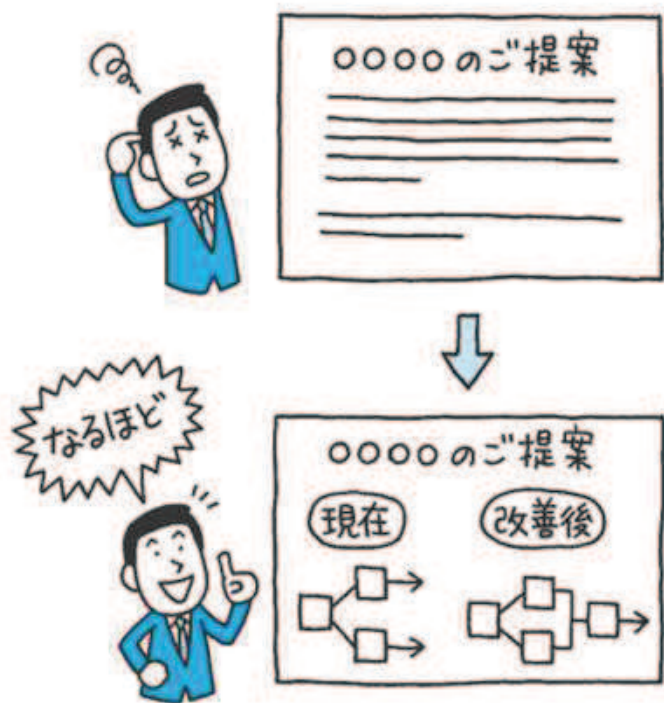
まとめ
ミミズを切ると...
頭だけ再生
でも... 動かさないと...
頭も死ぬ

ミミズを2分制・3分制切断する
A群とは... 体の上半分のみに再生目的で、切断せずにミミズをバケツに土壌と共に投入
B群とは... 頭部中央部より2分制切断し、頭部再生のみを調査する
C群とは... 頭部1/3より3分制切断し、頭部再生のみを調査する

結論
○ミミズの切断による頭部再生及び尾部再生が繁殖するかどうかを実験により調査した。
○対照群としてミミズを2分制・3分制したB群、3分制したC群に分け、それぞれバケツ内に土壌に設置した。
○その結果、A群では10匹中2匹、B群では10匹中2匹の頭部のみ、C群では10匹中2匹の頭部のみが生存が認められた。
○以上より、ミミズは頭部のみ再生すること、頭部の半分以上が失われた場合は頭部再生も尾部再生も認められなかった。

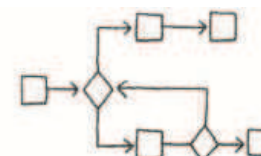
図で示そう

文章ではなく図を用いよう



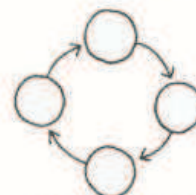
時間軸と流れ (70-)

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。



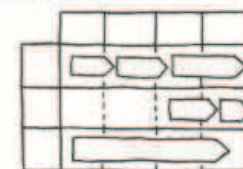
時間軸と複雑な流れ (70-チャート)

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。

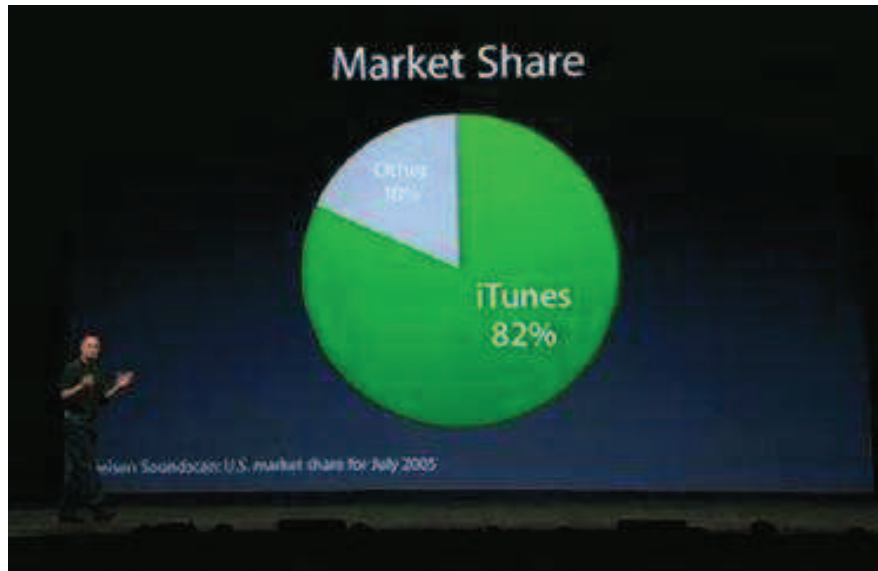


時間と役割分担 (ガントチャート)

マトリクスとフローが組み合わされた図では、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

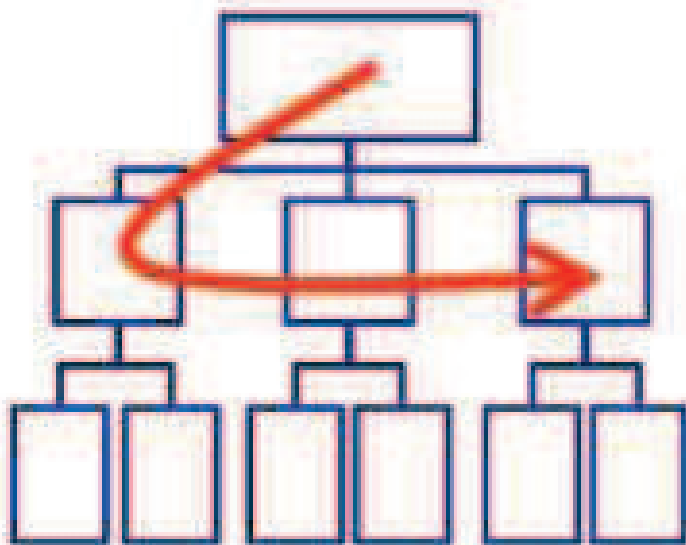
ストーリーに客観的な確かさを生み出す



(参考) 構成

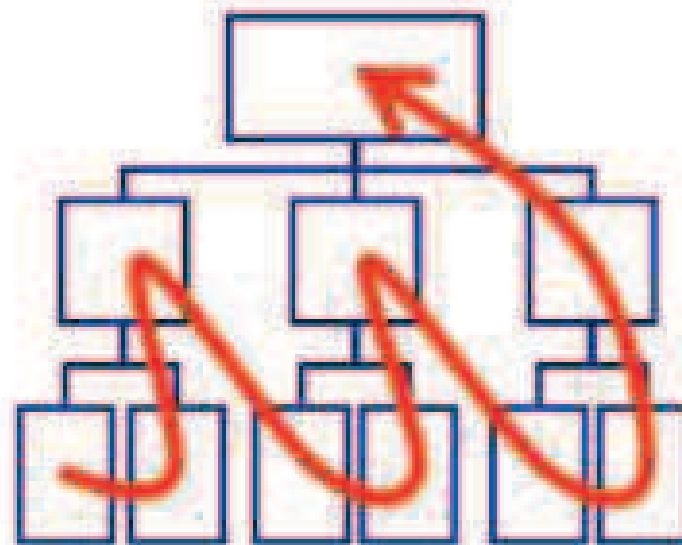
トップダウン 方式

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



NGワード

あの一

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

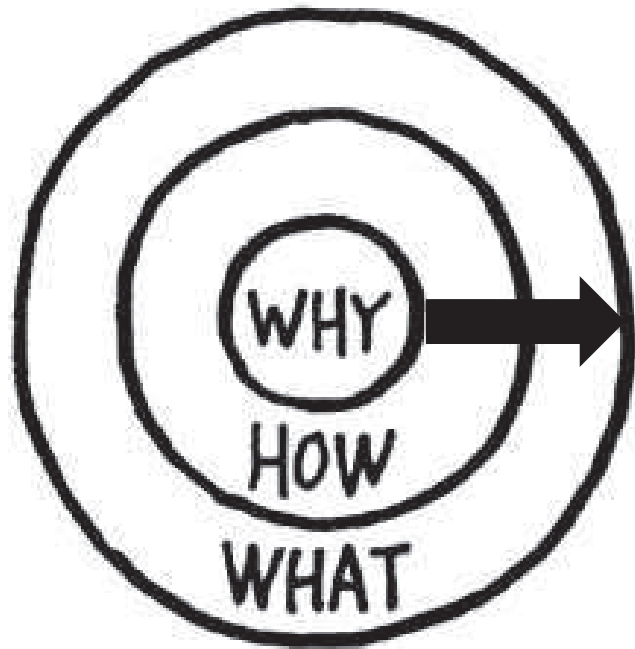
Success Imaging

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

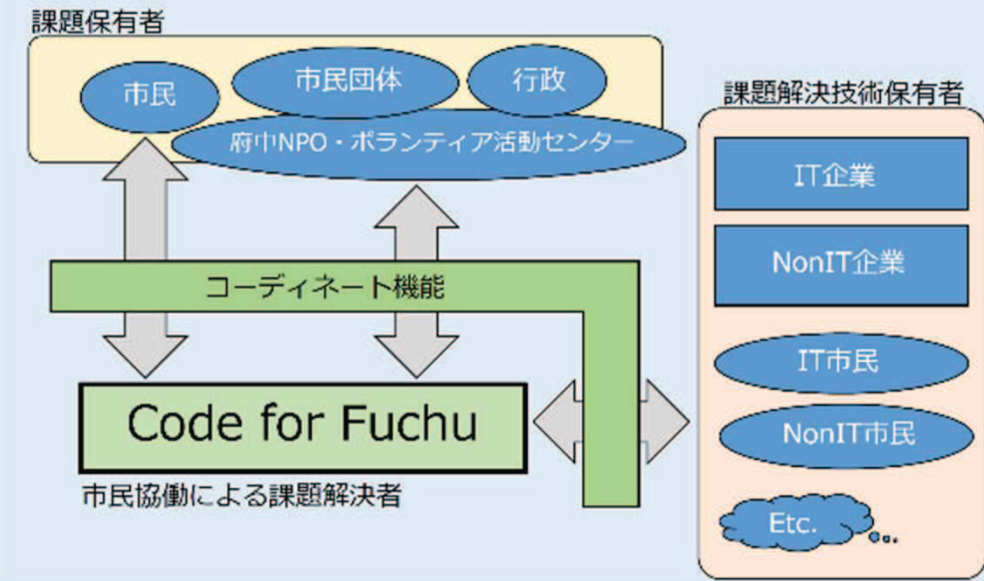
サイモンシネック TED TALK

<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...



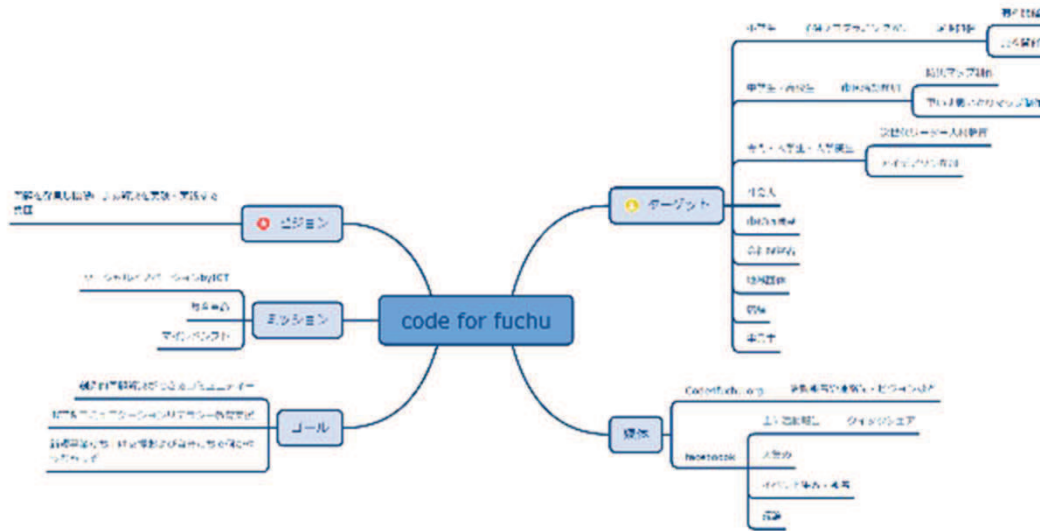
メインビジュアル/ロゴ/キャッチコピー/



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

市民活動団体Code for Fuchuの例

マインドマップ (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.iimdofree.com/>

キーワードを元に書き出し構造的に表現

