

市民への協働に関する意識啓発イベントの企画に向けた検討事項

分類	内容
目的	<p>まちづくりに関わる「プレイヤー」づくり</p> <p>(1)「プレイヤー」の定義について 担い手 …誰かに担わされているイメージ プレイヤー …やりたい活動に自主的・主体的に取り組むイメージ</p> <p>(2)「プレイヤー」の層とターゲット 「プレイヤー」といっても様々な層があると考えます。 別紙に事務局が考える「プレイヤー」の層をまとめてみました。</p> <p>(3)-1 このイベントを通してめざす姿</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; background-color: #FFD700; padding: 10px; width: 200px; text-align: center;"> <p>このイベントに参加してまちづくりのやり方・まちづくりへの関わり方を知る</p> </div> <div style="font-size: 2em; margin: 0 20px;">➔</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; background-color: #FFD700; padding: 10px; width: 200px; text-align: center;"> <p>参加した人が今後「プレイヤー」になっていく</p> </div> </div> <p>(3)-2 「プレイヤー」になった人がどれくらいいるのかを確認する方法(ベンチマーク:指標) 【例】アンケート(①直後②半年後等、複数回アンケートをとってみる)</p>
実施方法	<p>案①:事例発表(面白いと思ってもらえる事例の講演・ブースをつくって見て回ってもらう 等)</p> <p>案②:ワークショップや意見交換会(参加者が主体的に参加できる)</p> <p>案③:「どのように活動を始めたらよいか?」と考える人に向けて、<small>タカラコラボラボ</small>TaCoLABメンバーが相談員となった相談会の実施</p> <p>※ 案①～③の組み合わせもあり</p>
ターゲット	(「目的」「実施方法」が決まれば自然と決まる?)
テーマ	
実施時期	R6 年度 秋～冬頃