

事業概要

シビックテックによる 市民協働まちづくり講座

令和8（2026）年3月

主催：宜野湾市 市民経済部 市民協働課

企画・運営：アイパブリッシング株式会社

市民 テクノロジー
CIVIC×TECH



シビックテック (Civic Tech) による “市民協働まちづくり”とは

環境が目まぐるしく変化し、市民の生活様式や要望が多様化する現代では、全ての社会課題解決を行政に頼るのは、限界に達しつつあります。そのため、市民(Civic)が主体となり、テクノロジー(Tech)を用いて身近な社会課題を解決し自らの望む社会を創り上げる、「シビックテック」活動が重要になります。

本講座では「シビックテック」の学習講座を通して、市民目線からの「課題」の掘り下げ方、実際の活動（地域に出る、地域に試す）に結びつけていく方法、市民活動を継続するためのモチベーション維持について学び、行政や企業と連携しながら様々な社会課題に取り組み、まちづくりを担える人材の育成を目指します。

全国的にシビックテック(市民自らがICTを活用して行う地域課題解決活動)やオープンデータの見識が高く、日本初のシビックテックコミュニティである一般社団法人コード・フォー・カナザワの代表理事を務めています。福島氏は市民活動として様々な地域課題解決プロダクトを作ってきただけでなく、オンラインも含めた市民活動研修を全国から依頼され行なっています。



メイン講師：福島 健一郎氏

ICTを活用した地域課題解決人材の育成に 大切な三要素

1 真の課題の発見力

- 「市民目線」からの課題の掘り下げ方法について学ぶ
- 表面的な課題発見ではなく、ボトルネックとなっているポイントを探す力をつける

2 ICTを社会で利活用していく知識

- 多くの事例と、汎用的に導かれる考え方について学ぶ
- ICTを社会に利活用していく方法（プロトタイピング手法など）を、実際の宜野湾市に適用していく方法を学ぶ

3 市民主体の行動力

- 市民自身が考え、一人ではなくチームで知恵を出し合い共創していくことで、市民にとって本当に必要なものが創られる
- 本講座終了後も受講生同士が活動を続けられる仕組みをつくる

自発的な市民活動につなげるために 企画運営内容

シビックテックマインド

活動の源泉となるシビックテックマインドについてや、独力に頼らずチームでの持続可能な活動方法について学ぶ。

資金調達法

プロジェクト実現のための資金調達方法について学び、金銭面でも持続可能にしていく方法を学ぶ。

コミュニティとの連携

宜野湾市内のシビックテックコミュニティと積極的に連携し、繋がりを深め、自律的・持続可能に活動できる仕組みを構築する。

講座の構成

第1回

10/25 (日) 対面講座
オリエンテーション/シビックテックとは

第2回

11/3 (月・祝) 対面講座
オープンデータ/ノーコード・ローコード/企画方概要

第3回

11/15 (土) オンライン講座
課題明確化/情報収集

第4回

11/15 (土) 対面講座
アイデア創出、コンセプトメイキング

第5回

12/6 (土) 対面講座
企画概要、企画詳細作成

第6回

12/20 (土) オンライン講座
ハッカソン事前講座

第7回

1/24 (土) 対面講座
ハッカソン

第8回

2/7 (土) オンライン講座
プレゼン資料作成/プレゼン手法

第9回

2/23 (月・祝) 対面講座
成果発表

受講状況

16名修了

※全9回講座中
4回以上の出席

受講者属性内訳

会社員、公務員、自営業、
専業主婦・主夫など

オリエンテーション/シビックテックとは

【アジェンダ】

- 講義「シビックテックとは何か？－新しい市民社会の構築に向けて－」
- チームビルディング、ディスカッション
- 紹介「オンラインツールの活用方法」
- 講座後の交流

講義「シビックテックとは何か？－新しい市民社会の構築に向けて－」

講師の福島より、市民一人ひとりの行動の重要性について伝え、「シビックテックとは何か」というテーマで講義を行いました。シビックテックとは、「市民主体で自らの望む社会を創り上げるための活動と、そのためのテクノロジー」のことです。

ここでは、シビックテックの基礎概念や手法、事例を紹介し、市民と自治体が協働するあり方について学びました。テクノロジーは市民社会に大きな変化をもたらす力を持っており、市民自身がこの力を活用し、社会課題の解決や望む社会の実現に向けて主体的に考え、行動することの重要性を伝えました。

チームビルディング、ディスカッション

各自興味のある社会課題の分野について、課題感やエピソードを挙げ、参加者の興味に沿ってグループ分け(1.自治会、2.高齢者、3.沖縄の言葉、4.学校(進路))を行いました。チームができたなら、メンバー同士の自己紹介から始まり、取り組む分野の課題感について話し合いました。

紹介「オンラインツールの活用方法」

今後の講座で使用するオンラインツールの紹介を行いました。オンライン会議ツールのZoomや、オンライン上でチームメンバーや講師と円滑にコミュニケーションが行えるよう、DiscordやGoogleの提供するツール、Canvaなどを紹介しました。

講座後の交流会

講座後に参加可能な方だけで、1時間程度の交流の時間を設けました。ほとんどの受講生が参加し、初対面のメンバーと交流を行っていました。会話は盛り上がり、チームのつながりが生まれつつある様子が見られ、今後の活動に向けた受講生の意欲や熱意が感じられる時間となりました。

オープンデータ/ノーコード・ローコード /企画方概要

【アジェンダ】

- 講義「オープンデータの基礎と活用」
- 講義「ノーコード/ローコードツール」
- 講義「企画法概要」

講義「オープンデータの基礎と活用」

市民が社会課題に積極的に取り組むためには、行政から提供されるオープンデータが不可欠となります。講義では、オープンデータの定義や活用事例、どんなデータが公開されているかを紹介し、これを活用することで市民主体のサービス創出が可能となることを知ってもらいました。

講義「ノーコード/ローコードツールについて」

企画を実現し形にするためのツールの一つとして、プログラミングなしでアプリやシステムを作成できるノーコードツール「Glide」の概要を説明しました。シビックテック活動では、「自分たちが必要なものを、自分たちでつくる」ことが重要であり、基本的なスキルの一つです。今回の講義では、簡単な使用方法を紹介し、これから企画を考える際の参考にしてほしいことを伝えました。

講義「企画法概要」

企画を作成する上での重要なステップを、1から11の段階に分けて解説しました。ヒアリング、情報収集、コンセプトメイキング、プレゼンテーションなど、企画立案の各工程における基本的な考え方や取り組み方の概要を説明するとともに、企画は単なる思いつきではなく、ロジックに基づいて構築する必要があることを強調しました。

今後の講義では、この一連の流れに沿って、各工程の詳細な説明や実際のグループワークを実施しました。



課題明確化 / 情報収集

【アジェンダ】

- 講義「課題の明確化をする（ヒアリング、情報収集）」
- 実習「課題を明確化してみよう！」

本講座のオンライン回では、現地会場も用意しました。オンラインでの操作に不安がある方や、受講環境の準備が難しい方にも参加していただけるよう、オンライン開催であっても現地で受講できる体制を整えました。会場ではサポート講師が対応し、受講を支援しました。

講義「課題の明確化をする（ヒアリング、情報収集）」

企画の最初のステップである課題の明確化に向け、情報収集やヒアリングの方法について講義を行いました。真の課題を見つけ出すためには、ヒアリングで得られる回答を、願望（ニーズ表現）と課題や現状の不満（シズ表現）に分けて捉え、両方をバランスよく引き出すことが重要であると説明しました。また、十分な情報収集によって得られたデータに基づき、課題を設定する必要があることも伝えました。さらに、「ヒアリング手法のあいうえお」という視点を用い、課題が生じる原因や構造の詳細を見落とさないことの重要性についても説明しました。

実習「課題を明確化してみよう！」

講義内容を踏まえ、各チームが他のチームに対してヒアリングを行いながら、自分たちの課題の明確化に取り組みました。

グループの課題をより明確化させるために、ヒアリングの中で挙げた課題に対して、情報収集を行いました。調査については、行政・自治体の白書や研究期間の報告書など信用できる情報源であるか確認するように助言を行いました。なるべく広く浅く調査しチーム内で共有することで、次回アイデア創出のための知識の栄養分を蓄えることを意識してもらいました。

「情報収集」のワークについては宿題とし、次回までに出てきた課題に対して、情報収集を行ってもらいました。

講座の内外を問わずオンラインツールを活用し、チーム内でのコミュニケーションや講師陣へ質問を行いながら、チーム作業を進めてもらいます。

アイデア創出、コンセプトメイキング

【アジェンダ】

- 講義「アイデア創出・コンセプトメイキング」
 - グループワーク「アイデアを出して、コンセプトを考えよう」
- 講義「シビックテックにおけるチーム運用」

講義「アイデア創出・コンセプトメイキング」

アイデア創出のための「発散的発想法」について解説し、大量のアイデアを生み出す手法として、ブレインストーミング(ブレスト)やブレインライティングを紹介しました。さらに、出たアイデアに具体的なラベルを付けて整理する「収束的発想法」、そしてそれらのラベルをもとに企画の核となる概念を考える「コンセプトメイキング」について説明しました。

収束的発想法では、なるべくユニークな視点でアイデアをグルーピングしラベルを付ける作業を繰り返し、数個になるまでまとめます。この過程を丁寧に行うことで、チームで取り組みたいテーマの根幹がどこにあるのかが整理されることを伝えました。その言葉をコンセプトとして、今後のアイデアや企画作成に一貫して取り入れることで、新たな問題や困難な事象に直面した際も、コンセプトを起点に振り返り、見直していくことができることを伝えました。

この後は、各チームブレインストーミングまたはブレインライティングのいずれかの手法を選び、アイデアの創出に取り組みました。今後はオンラインの活動も増えることから、アイデア出しではオンラインツールを活用しながら考えを整理しました。

講義「シビックテックにおけるチーム運用」

今後のチーム活動で注意すべき点として、講師の福島が所属するシビックテック団体で大切にしている「シビックテック活動の8ヶ条」を紹介しました。

市民活動を運営・継続していく中では、メンバーそれぞれのライフステージの違いによる参加の難しさや、特定のメンバーに負担が偏ること、活動の方向性にズレが生じることなどの課題が起こることがあります。こうした点を共有したうえで、チームメンバーとして互いに配慮することや、課題が生じた際には話し合いながら解決していくこと、楽しみながら活動を続けるための工夫を全員で確認することの重要性を伝えました。

企画概要、企画詳細作成

【アジェンダ】

- 講義「企画概要、企画詳細作成」
- グループワーク
- 講義「シビックテックにおける資金の考え方」「フリーミアム」

講義「企画概要、企画詳細作成」

コンセプトを基に企画を作成する手法について講義を行いました。課題とコンセプトに沿って必要な情報を調査し、6W4Hを用いて企画の概要を整理しながら、具体的な目標を設定する方法を解説しました。さらに、企画をリリースし継続していくための視点として、戦略や競合などを整理するSCOPE手法についても説明しました。

講義「シビックテックにおける資金の考え方」「フリーミアム」

「シビックテックにおける資金調達」と「フリーミアム」について講義を行いました。シビックテックの活動は基本的に非営利が中心であるため、持続可能にするには、メンバー間で金銭的な負担と非金銭的な貢献のバランスを考える必要があります。無償で取り組む場合、課題への情熱や充足感が活動の動機になりますが、情熱が薄れたり、プライベートが忙しくなると継続が難しくなることを説明しました。

補助金やクラウドファンディングを活用する場合は、資金が確保できなかった場合にプロジェクトが停滞する可能性を念頭に置き、出資者に対して十分な説明と理解を得ることが求められます。

また、ネット上には非営利活動向けに無償プランを提供しているサービスもあります。利用には非営利の証明が必要な場合がありますが、選択肢の一つとして検討することも伝えました。

続けて、ネット世界にて登場したビジネスモデル「フリーミアム」を紹介しました。これは、十分に利用できる無料版と高機能な有料版を提供することで、多くの人にサービスを届けながら収益化を図る仕組みです。シビックテックの活動を持続可能にするために、このようなビジネスモデルを知ることは、重要であることを伝えました。

第6回講座 2025年12月20日（土）14:00～17:00 オンライン講座 ハッカソン事前講座

【アジェンダ】

- 講義「ハッカソン事前講座」
- グループワーク

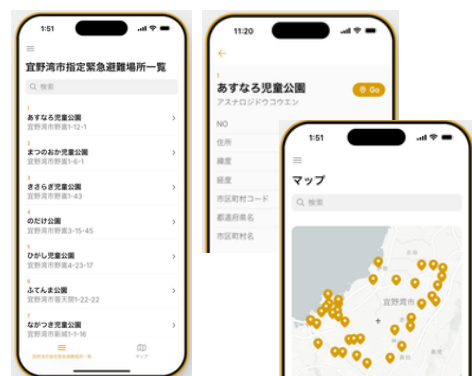
講義「ハッカソン事前講座」

次回講座「ハッカソン」にて、チームで考えた企画のプロトタイプを作成できるよう、ハッカソンの概要説明と、ノーコードツール「Glide」の使い方についてデモンストレーションを行いました。ハッカソンとは、テーマに沿ってアイデアを考え、プロトタイプを開発し、その成果を発表するイベントであり、社会課題をテーマとするものもあります。

まず、アプリを初めて作成する方に向けて、アプリ開発とは「やりたいことを形にすること」であると説明しました。そのためには、「誰が使うのか」「何に困っているのか」「どうなったら嬉しいのか」を整理することが重要であり、これらはこれまでの企画講座で検討してきた内容であることを確認しました。

次に、アプリを作成する際の基本的な進め方として、「必要なデータを集める」「何を表示するかを決める」「どのように表示するかを考える」という順で整理すると、開発を進めやすくなることを具体例を交えて説明しました。また、単にデータを表示しデザインを整えるだけでは、課題解決につながらないアプリになってしまう可能性があることについても伝えました。

これらを踏まえ、「Glide」を用いて簡単なアプリを作成するデモンストレーションを行いました。あわせて受講生には復習可能な学習テキストを提供し、次回の「ハッカソン」に向けた技術面での導入支援を行いました。



第7回講座 2026年1月24日（土）14:00～18:00 対面講座

ハッカソン

講師の福島よりこれまでの講座の振り返りと、成果発表会の概要を受講生へ伝えました。4時間といつもより1時間長く、各チーム進捗に合わせて作業を行いました。チームメンバーと対面で作業が行えるまとまった時間となったため、ディスカッションを重ねながら企画のブラッシュアップや、プロトタイプ作成に向けた準備を行っていました。

第8回講座 2026年2月7日（土）14:00～17:00 対面講座

プレゼン資料作成 / プレゼン手法

企画のプレゼンテーション作成方法と、人に聞いてもらうための技術的手法を説明しました。いい発表をすることが目標ではなく、プレゼンした内容が実行されることをゴールと定め、聞いた人を納得させ、気持ちを動かすことができるプレゼンが大切であると伝えました。グループワークでは、講師とサポート講師が各チームへ巡回し、質問に答えたり、アドバイスをしたりしました。

第9回講座 2026年2月23日（月・祝）14:00～17:00 対面講座

成果発表

10月に始まった講座も、いよいよ成果発表を迎えました。どのチームも講座外の時間も使ってディスカッションやプロトタイプの作成を進めるなど、時間をかけて練られた素晴らしい企画を発表しました。

成果発表には、外部から12名の参加があり、各チームのアイデアを知ってもらう場となりました。各チームの発表内容については、次のページからご紹介していきます。



「選ばせない」ことが、高齢者UXの正義

課題：交通問題ではなく情報UX（使い勝手）の問題

運転免許を返納した高齢者が「行きたい場所へ行けない」という状況に着目しました。公共交通機関は存在するものの、これまで自家用車で移動してきた人にとっては、経路や時刻表を調べる必要があることや、遅延や乗り換えへの不安、情報量の多さによる負担などが心理的なハードルとなり、必要な情報が分かりにくい状況となっています。その結果、外出したいという意欲があっても、出発前の段階で心理的負担が生じ、外出頻度が減少している点を課題としました。

企画：極限まで選択肢を減らす「2ボタンUI」

行きたい場所への経路を、最低限の操作だけで確認できるシンプルな経路案内アプリの提案をしました。

「行く」「帰る」のみのボタンで、目的地までの経路と、それに合わせたバスの出発時刻が表示される仕組みです。複雑な時刻表の確認や多くの操作を必要としない設計とすることで、迷わず利用できることを目指しました。

また、アプリを作って終わりとするのではなく、ボタン操作の履歴などのログを分析し、利用状況を踏まえながら継続的に改善していく運用を考えています。小さく試行し、実際の使われ方をもとに、より使いやすい形へと調整していく方針です。まずは宜野湾市での実装を想定し、検証と改善を重ねながら、将来的には沖縄県内への展開を目指すモデルとして提案しました。



夫婦で決めてやってきた足跡が、 夫婦の絆を強くする

課題：

- 対話・相談方法のあいまいさ（感情の揺れ）
- お互いの観点と決定事項を忘れること
- 母親への負担偏重

子どもの学校や進路を支援していくためには、夫婦間で話し合い、お互いの考えを擦り合わせる必要があります。

しかし、夫婦間のコミュニケーションに悩みを抱える家庭も多く、十分な話し合いが行われていない状況が課題になっていることに着目しました。

特に、子どもに関する対応が母親に任せがちで、父親の関与が限定的になる傾向があるために、目立つ役割には関わる一方で、日常的な対応の多くが母親に偏ってしまうという課題が生じていることを挙げました。

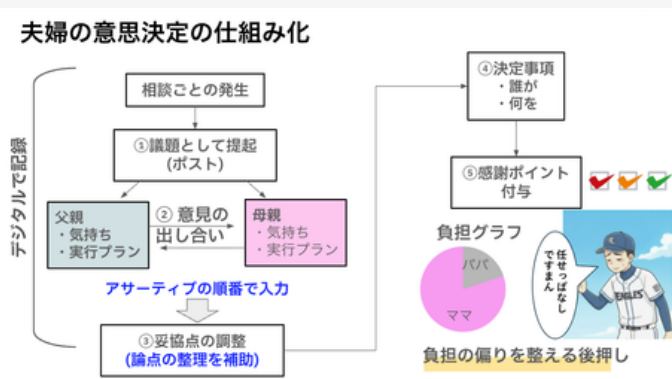
企画：ゆいくくるポスト

夫婦間で相談したいことや話し合いの内容を記録し、互いを尊重したコミュニケーションを支援するアプリを提案しました。

アプリ上で考えや提案を整理・共有することで、感情に左右されにくい対話を促し、最終的な役割分担や決定事項を記録できる仕組みを想定しています。

さらに、役割分担の負担状況を可視化する機能や、ポイント付与などの仕掛けにより継続利用を促す狙いがあります。

将来的には自治体の子育て支援アプリと連携し、夫婦関係の改善と支援施策の充実につなげることを提案しました。



沖縄の音で遊ぶ

課題：沖縄の言葉を使いたいけど、どうしていいかわからない

どの世代においても、子どもたちにしまくとぅばを使ってほしいという意識は共有されているが、子どもとしまくとぅばが接する機会は年々減少している点に着目しました。かつては家庭内で自然に聞いたり話したりすることができましたが、しまくとぅばを話せない世代が増えたことで、その環境が失われつつあります。

その結果、子どもたちがしまくとぅばに触れる機会が減少し、使い方が分からないまま、使用する機会も生まれにくい状況となっていることを挙げました。

企画：しまくとぅカルタ

日常生活の中でしまくとぅばを使ってほしいと考える大人と、使い方が分からない子どもたちの接点を生み出す仕組みとして、しまくとぅばカルタを作成できるアプリを無料で提供することを提案しました。

このアプリでは、カルタの読み札に使用するオノマトペを収集し、取り札に使用する画像を集めることで、オリジナルのカルタを作成できる仕組みです。

宜野湾市の大人やおじい・おばあ（しまくとぅばのネイティブ話者）と子どもたちが、スマートフォンを使って地域の風景や日常の様子を撮影・録音しながら素材を集め、世界に一つだけの「宜野湾オリジナルしまくとぅばカルタ」を共同制作し、遊びながらコミュニケーションを取ることを狙いとしています。

今後は、この企画を段階的に拡大していくことを提案しました。

Phase 1：【特定地域モデル】宜野湾市で実施

公民館でのワークショップを開催。オノマトペを軸に、地域の風景を撮影し、かるたの素材を収集・アプリ化。

Phase 2：【データ蓄積・公開】オープンデータ化

収集した「音」と「画像」を地域の文化資産としてデータベース化。他の市町村や開発者が利用できるAPIや素材集として公開。

Phase 3：【全県・観光展開】しまくとぅばMAP連携

GPSと連動し、その場所に行かないと手に入らない「ご当地かるた」機能を実装。観光客も巻き込んだ文化体験型コンテンツへ。



地域の困りごとに”手が届く人”をつなぐ

課題：地域の課題と解決主体を結びつける持続的な仕組みが存在していない

地域コミュニティが地域住民の多様なニーズに対応できていない状況に着目しました。自治会の加入率が下がり続ける一方で、地域における困りごとは増加するとともに内容も専門化しており、対応の担い手が不足し、地域の対応が追いついていない状況が見られます。

この背景には、単に「人がいない」という問題ではなく、地域の課題と解決主体を結びつける仕組みが十分に存在していない点があると整理しました。

企画：持続可能なデジタルゆいまーる お手助 (OTESUKE)

デジタルを活用し、誰もが無理なく関われる地域参加の仕組みを提案しました。

困りごとを投稿する人と、それを解決できる担い手をマッチングする仕組みです。困りごとの投稿者が報酬を負担することで、善意だけに依存しない持続可能な仕組みとしています。

参加者には地域住民だけでなく、外部人材や企業などの解決主体も含まれます。「手伝えるときに、手伝える人が地域の困りごとにつながる」ことで、地域課題の解決を促します。

企業にとっては地域課題の解決に関わることで自身が価値となり、広告的な意味合いを含めたサービス利用料を支払うモデルとして設計しています。

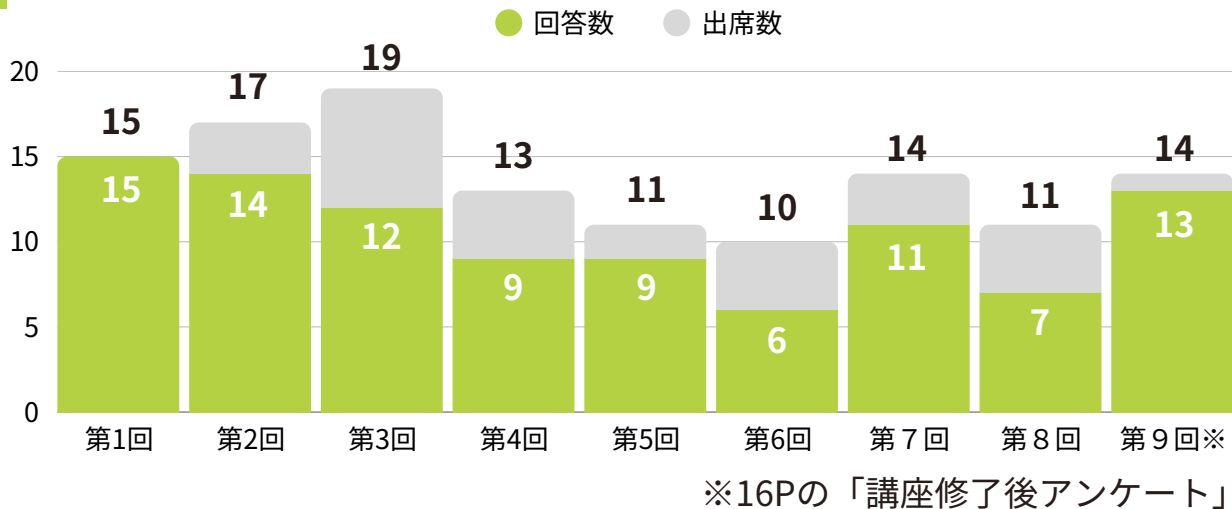
また、地域を訪れる人々も地域に関わる可能性を持っています。一時的な来訪者として終わるのではなく、“ゆるやかな関係者”として関われる仕組みをつくることで、地域の内外をつなぎ、持続的なゆいまーるの実現を目指します。



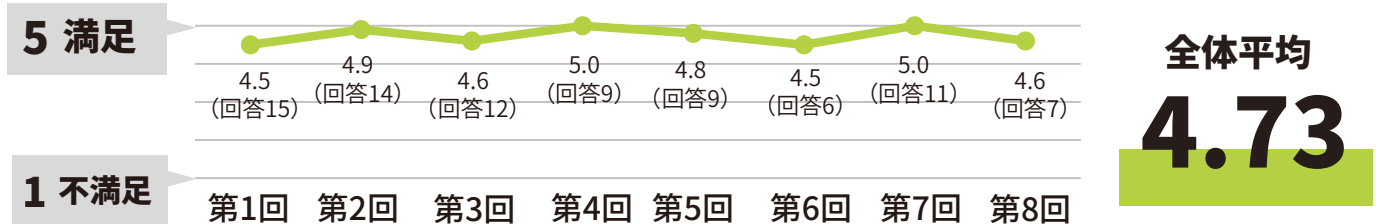
講座毎アンケート結果

全9回講義 回答数96

出席状況とアンケート回答数



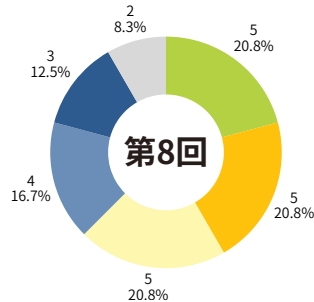
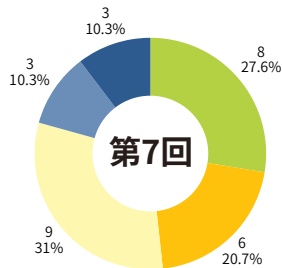
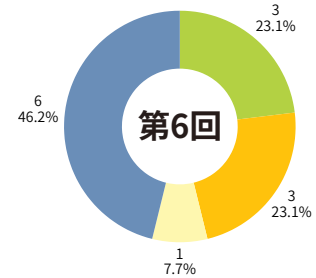
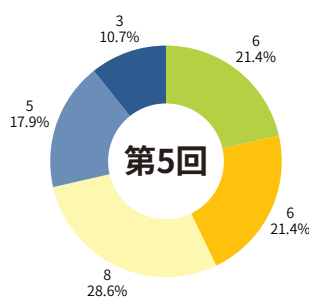
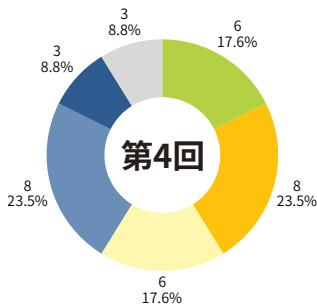
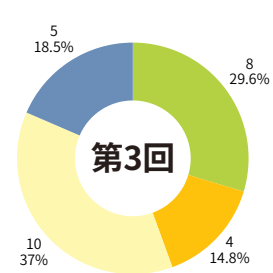
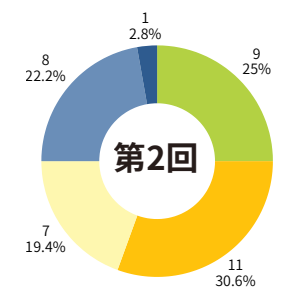
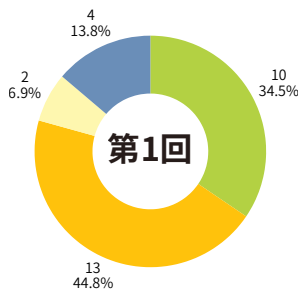
Q.講座の満足度を教えてください。(5段階評価)



Q.選択理由 (回答から抜粋)

- 問題解決の手法を知りたくて講座に参加しましたが、市町村に全て任せるのではなく市民が自分ごととして取り組む姿勢の大切さを学ぶことができた。(「5」を回答、第1回)
- 内容を理解する為の具体的な事例が多くて、オープンデータを探してみたくなり、また、アプリの作成方法も教えて頂けて、私にも作成出来ると感じてきました。(「5」を回答、第2回)
- チームの皆さんの課題感を伺えて、難しいけど楽しかったです！(「5」を回答、第3回)
- リモートでミーティングができてよかったです。(「4」を回答、第3回)
- コンセプトがまだ定まっていなかったが、講師のみなさんからたくさん支援を得られ、座学では理解できていなかった部分を補完してもらえた。(「5」を回答、第5回)
- ITに関する技術認識や知識が十分でない自分でも、課題について、意見を出し合えた。(「5」を回答、第7回)

Q.講座内容の理解に役立ったことを教えてください



Q.今回の講座内容は理解できましたか。(5段階評価)



全体平均
4.43

Q.選択理由 (回答から抜粋)

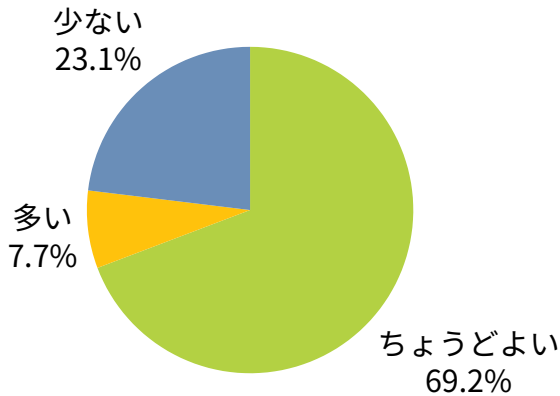
- 具体的な例などもご紹介頂いたので、イメージがわきやすかったです。また、失敗事例も参考になりました。(「5」を回答、第1回)
- 新しいツール、企画法など初めて知る概念も多かったですが、分かりやすい説明で理解できました。(「4」を回答、第2回)
- 資料も充実しており、実際に画面共有で操作を見ながら試すことが出来たので理解しやすかったです。投稿機能の説明も、Glideの活用方法イメージが湧いてとても理解の助けになりました。(「5」を回答、第6回)

講座修了後アンケート結果

13名回答

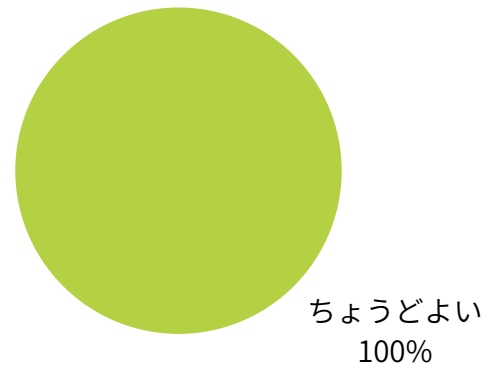
Q. 講座の回数（9回講座） はいかがでしたか？

多い ちょうどよい 少ない



Q. 講座時間（14:00～17:00） はいかがでしたか？

長い ちょうどよい 短い

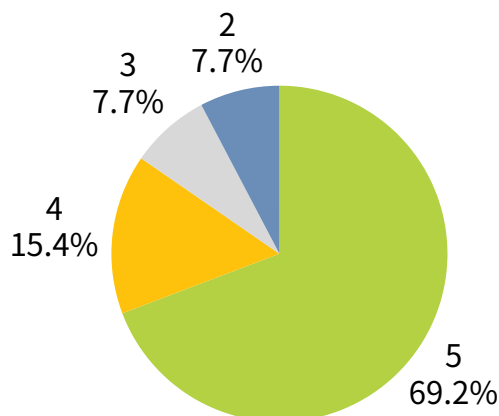


Q. 上記設問の選択理由（回答から抜粋）

- じっくり時間をかけて、チームで議論ができた。これより短いと、不良消化になったり、本質に辿り着けなかったり、軌道修正ができなかったりと、困ったと思います。
- もっと皆さんと集まって意見を交わしたかったなと思いました。
- もう少しガイドを試す時間が欲しかった。

Q. オンライン講座（Zoom利用）の満足度をお聞かせください。

満足 5 4 3 2 1 不満

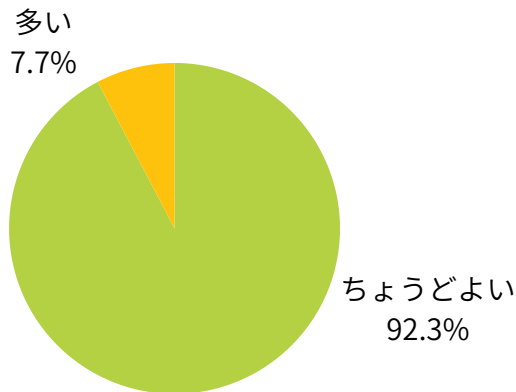


Q. 選択理由（回答から抜粋）

- 初めてオンラインで講座を受講したので良い経験になりました。家で落ち着いて講義が聞け、ディスカッション出来るのも良かったです。
- オンラインでも問題なく講義受講及びディスカッションができました。
- 現地対応してくれて、安心でした。
- 参加できない人が多く、参加しても手持ち無沙汰になった。

Q.オンライン講座の回数はいかがでしたか。

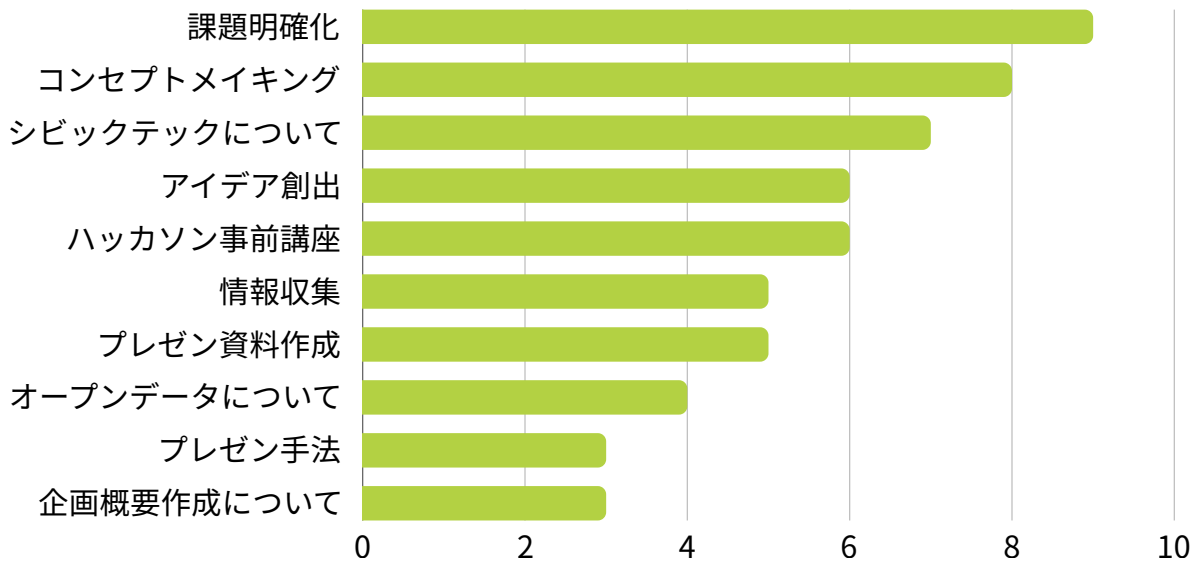
多い ちょうどよい 少ない



Q.選択理由 (回答から抜粋)

- 難しいことは、お家でリラックスしながらも、パソコン、携帯、タブレットをフル活用して、学ぶことが出来ました。
- 座学にしぼってのオンラインで良かった。
- オンラインでも今回は操作を教えてもらうため、行きました。
- 講座が9回と多いので、zoomでの受講や講師の講義が新鮮みがありました。

Q.9回講座の中で、シビックテックや地域課題に取り組むにあたり、どの講義が重要だと感じましたか？

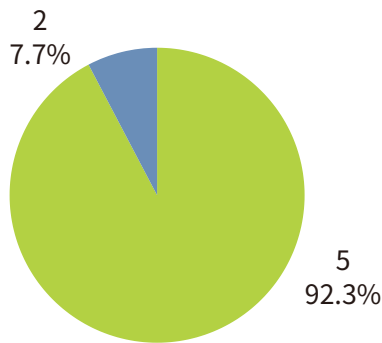


Q.選択理由 (回答から抜粋)

- シビックテックをやる意義を学び、そこからどういう風に計画をして、どう伝えるかが大事だと感じた為。
- 全て重要で貴重な講義でした。私に特に必要だと感じたのは「シビックテックについて」と「課題明確化」でした。
- シビックテックは何か？どう実現するか参考になった。
- 学びたい素敵な方々が集まっているので、発想力や考え方、基本的な事の学びやICT技術的な学びがあり、ありがたかったです。

Q.地域課題に取り組むにあたりICT活用は重要だと思いますか？

思う 5 1 思わない



Q.選択理由 (回答から抜粋)

- テックで解消できることが沢山あると思いました。
- 一人ではできないことも、デジタルを活用することで可能性が広がると思った為
- 解決のためにはヒトの実働が必要ですが、それをサポートしたり、効率化したり、気づきを与えたりするにはICTが必要と思うから
- これから多様化する課題、少子高齢化に向けて効率よく取り組むためには絶対的に必要だと感じました。

Q.この講座を通じて、どのような学びがありましたか？

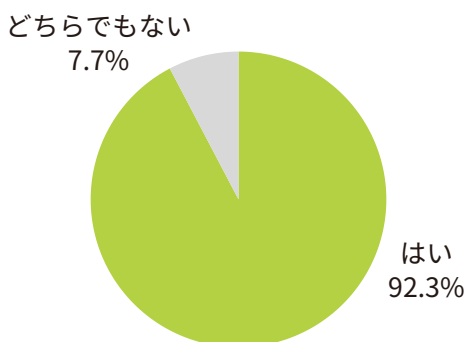
- 困り事に対して、困り事を解決したいと思いやりのある社会になるのではないかとワクワクしました。困り事を解決する事に真剣に考える大人がたくさんいて素敵ですね
- 課題に対するアプローチ方法はいくつかあると思いますが、自分よがりのアイデアにならないよう下調べが重要だと感じました
- 本講座を5ヶ月間通すこと自体が「実際に本業などを抱えながらシビックテックに取り組むとしたらどんな感じか？」を体験できて良かった。仕事やプライベートもありつつ講座にも取り組むことで、「シビックテックで出来る範囲、実際に自分が使える時間と精神的余裕」などを現実的・具体的に知ることができた

Q.本講座を受講して新しい繋がりは出来ましたか？

- 同じような想いを持っている人たちと学習ができました
- 素晴らしい仲間と繋がられたので、今後も企画を発展させていきたいです
- 宜野湾市役者の方とは、つながりが少なかったのが残念。1回ぐらいいは、関連部署のオプザーバー参加などあったら良かったと思います
- チームの皆で今回のテーマを継続的に取り組む予定です

Q.もし活動を継続する場がある場合、参加したいと思いますか？

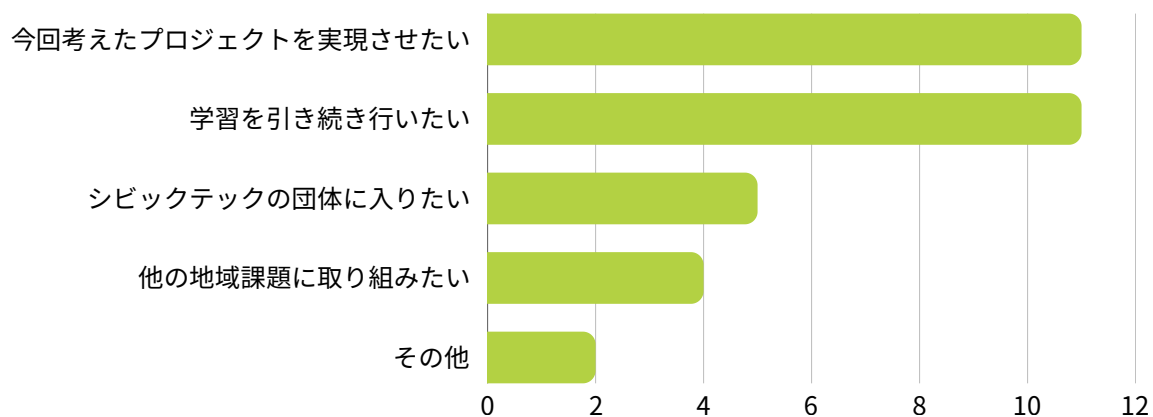
はい 7.7% どちらでもない 92.3%



Q.選択理由 (回答から抜粋)

- 企画したアイデア・アプリ試作を実際に使いながら、そのやってみたことを発信していきたいです
- もっと社会的な繋がりが必要と感じます
- この繋がりは仕事でも私的にも勉強になるので参加したいです
- 参加メンバーのレベルが高くて (ITの技術やアイデアをまとめる力、プレゼン発表など) なかなかついていくのが難しかったですが、今後活動報告など聞いたり集まる機会があれば嬉しいです。

Q.今後、どのような形でシビックテックに関わりたいですか？



Q.選択理由 (回答から抜粋)

- プロジェクトを進めたい。
- チーム内だけの議論、調査活動にとどまってしまったから。先行事例や取り組みがある方々の話を聞いてみたい。
- 今出てきたアプリが素晴らしいものだったから、実現したい。
- 宜野湾市市民協働課さんの自治会に対する考え方や持続可能になる施策などを享受したいです。また、さまざまなシビックテックの活動を知りたいです。

Q.今後、学んでみたい事や取り組みたいテーマなどがあれば自由にお書きください。

- まちづくりについて
- 運動促進など、健康に関しての事柄
- 防犯×公民館×学校
- 退職されたシニア世代のQOL向上
- ハッカソン、アプリ作りについて学びたいです
- 自然災害や戦争に巻き込まれた時の防災や避難所運営などについて、ITを活用出来るようにしたいです。

Q.今後、学んでみたい事や取り組みたいテーマなどがあれば自由にお書きください。

- 長いような短いような機関ですが、終わってみると短かったです。もう少し、じっくりと学びたかったです。シビックテックって、素晴らしいですね。その一員になれて嬉しいです。
- 貴重な出会いもあり、他のチームのレベルの高い発表内容も聞けて、かなり多くのことを学ぶことができました。
- これまで受けたことのない講義内容でした。活動に対して、利益はあまり求めずに、将来自分が身を置きたい環境になることを目標にするというお話が印象に残っていて、これからの地域活動のモチベーションにしたいと思いました。

市民 テクノロジー
CiViC×TECH



シビックテックによる市民協働まちづくり講座
ICTで地域課題を解決する新しい市民活動

宜野湾市 市民経済部 市民協働課 TEL (098) 893-4411 (内線 2223)