

4. まちの利用性能の検証

第3回ワークショップ

※まちの利用シーン(=シナリオ)と、まち歩き調査の結果を照らし合わせることで、日常使う場合のまちの使い勝手や分かりやすさ(連続性や情報提供の有効性)などを検証します。

■ 第3回ワークショップを企画しよう(実行委員会)

まち歩き調査の結果をもとに、対象地域の利用のしやすさについて検証します。
また、ワークショップ第1回で作成したシナリオと、まち歩き調査で調べた内容を照らし合わせ、グループで意見交換します。本回のワークショップは、第1回ワークショップで作成したシナリオと、第2回ワークショップのまち歩き調査で調べた内容を照らし合わせることにより、まち全体の移動や利用の連続性や情報提供の有効性などを検証し、課題や問題箇所のチェックを行うという作業です。

①日時の決定

対象地域のワークショップ参加者が参加しやすい曜日や時間を設定し、事前に日程の調整を行います。

②参加人数の確認

ワークショップ第1回・第2回の参加者を中心に出欠の確認をとります。

③会場の手配

会場の選定ではワークショップ第1回と同様の配慮をします。

④地図の用意

グループワークで使用する地図を用意します。大きさA1程度の「都市計画図」が各グループ2枚必要です。地図Ⅰは白地図としワーク1で使用します。地図Ⅱは、まち歩き調査をしたポイントをあらかじめ表示しておきます。

地図Ⅱに記載する内容

- ・施設名
- ・トイレ(公衆トイレ、車いす対応トイレ)
- ・駐車場
- ・休憩場所・ベンチ
- ・サイン・観光案内板



車いす用トイレのある建物や公衆トイレ、休憩場所、駐車場、案内看板を示すアイコンをシールに印刷し、あらかじめ地図に貼っておくとわかりやすいでしょう。また、駐車場の収容台数も明記するとよいでしょう。

4. まちの利用性能の検証（第3回ワークショップ）

⑤道具（筆記用具など）の手配

第3回ワークショップでは④で用意した地図上に書き込んだり、ふせんを貼ったりして意見の整理を行います。これらの作業に必要な道具を用意しましょう。

- ・水性マーカー（多色セット）
- ・はさみ
- ・ふせん（4色程度）
- ・セロハンテープ
- ・サインペン（人数分）
- ・名札と台紙
- ・ボールペン、シャープペンシル
- ・デジタルカメラ（記録用）

⑥ワークショップの役割分担

スタッフは、全体の進行役に1名、グループごとのまとめ役としてテーブルマスターを各1名決定し、当日の流れを把握しておきましょう。その他、受付係や写真撮影等ワークショップ全体の記録係を決めておきましょう。また、テーブルマスターを補助するサブリーダーも各グループにつくとよいでしょう。

⑦配布資料の準備

まち歩き調査結果シートを第1回ワークショップで作成したシナリオルートの行程順に並べます。

グループワークが時間内におさまるように、特に検証が必要なポイントをあらかじめ絞ってから資料を作成するとよいでしょう。

また、シナリオとのまち歩き調査結果の対応がわかるように共通の通し番号を記入しておきましょう。

写真及び撮影箇所の説明	場所	気づいたこと・検証のあったこと	備考
① 写真：新町商店街 説明：新町商店街	調査者	歩道の段差が無いので歩きやすい	
	観察者	アスファルトで舗装されているので靴の摩擦がある	
	観測者	歩道の段差が無いが歩道の幅は狭く、車道も狭いことになる	
	調査者	歩道が狭いので、視覚障害者には問題があるのでは？	
	その他	歩道を歩かせると歩道の幅が狭くなるので、歩行者が多い	
② 写真：陣山文化センター前、案内表示 説明：陣山文化センター前、案内表示	調査者	案内表示がない	
	観察者	案内表示がない	
	観測者	案内表示がない	
	調査者	案内表示がない	
	その他	案内表示がない	
③ 写真：陣山文化センター 説明：陣山文化センター	調査者	案内表示がない	
	観察者	案内表示がない	
	観測者	案内表示がない	
	調査者	案内表示がない	
	その他	案内表示がない	
④ 写真：資料センター 説明：資料センター	調査者	案内表示がない	
	観察者	案内表示がない	
	観測者	案内表示がない	
	調査者	案内表示がない	
	その他	案内表示がない	

⑧当日の会場準備

ワークショップの進行は実行組織が中心になって行います。スタッフはワークショップ開始前に集まり、進行について最終確認の打ち合わせを行っておくとよいでしょう。

参加者に会場入口がわかるように要所に会場を知らせる貼紙をしておきます。

会場の机をつなぎ合わせて作業のしやすいスペースをつくります。

入口付近に受付を設置し、出席の確認や資料やお茶の配布を行います。

受付を済ませた人を各グループのテーブルへ誘導し、名札に記名してもらいます。

■ 第3回ワークショップを実施しよう

第1回ワークショップで作成したシナリオと、第2回ワークショップのまち歩き調査で調べた内容を照らし合わせることで、全体の移動や利用の連続性や情報提供の有効性などを検証し、課題や問題箇所のチェックを行い、改善アイデアの提案をグループで行います（ワーク1）。現状の課題「どこにどんな問題があるか」と利用状況の想定「誰がどんな風にこのまちを使うか」を照らし合わせることで、実際的なまちの課題や改善点、改善のための優先度が見えてきます。

また、それらを踏まえ、地域の良いところや、こうなるともっといいなと思うことについて、テーマに沿ったワークを行い、まちの未来について考えます。（ワーク2）。

また、ワーク1終了後及びワーク2終了後はグループで出た意見をまとめ簡単な発表を行います。

時間配分はワーク1に45分程度、ワーク2に60分程度が目安です。発表は、1グループ5分以内とします。

スケジュール例

〔1グループ10名×4組の場合〕

13:00 受付

13:15 開会・挨拶

13:25 ワークショップの説明

13:35 グループミーティング

自己紹介

ワーク1・グループ発表（45分程度）

ワーク2・グループ発表（60分程度）

16:10 ふりかえりシート記入

16:15 閉会



4. まちの利用性能の検証（第3回ワークショップ）

ワーク1 シナリオの検証

グループごとに担当ルートを設定し、第1回ワークショップで作成したシナリオと第2回ワークショップのまち歩き調査結果の照合を行います。

①シナリオルートの確認

グループの全員で、第1回ワークショップで作成したシナリオの内容を確認しながら、白地図（地図I）にシナリオの番号や移動ルート、施設名などを書き込みしていきます。グループのリーダーがまち歩き調査結果のシートを読み上げ、移動ルート上にどのような問題があるか、どんな施設が必要かなどをみんなでチェックしていきます。特に気になる場所は、ピンク色のふせんに内容を記入し、地図に貼り付けます。

②問題の改善案を考える

シナリオルートとまち歩き調査の照合から浮かび上がった問題点について、どうすれば問題が解決するかグループで改善案を考えます。改善案は水色のふせんに記入して地図に貼り付けます。

③グループ発表

グループ内ででた意見をまとめ、グループの代表者が5分以内で発表します。各グループがまとめた地図は、壁などに貼り出し、休憩時間に他のグループの人も見ることができるようしておきましょう。



ワーク2 モデル地域の未来を考えよう

トイレ・休憩場所・案内板・駐車場等の情報の入った地図（地図Ⅱ）を各グループで準備します。エリア全体について「こうだといいな」や「この地域の良いところ」「気になるところ」をふせんに記入し、グループ内で発表しながらエリア全体の地図に貼り出します。貼り付けた意見についてグループで話し合い、分類をしながらまとめます。最後にグループごとに発表します。

「勝山の未来について考えよう」で出た意見の例

【勝山のよいところ】

- ・歴史を感じる建物が多くのれんがなびいている
- ・町並み保存地区通り沿いのベンチは、観光客と地域住民のふれあいの場となる
- ・細い路地がたくさんあっておもしろい など

【勝山のこうなったらいいな】

- ・路地を整備して川をながめるようにできたらいいな
- ・まちを歩く途中でトイレが何ヶ所かあったらいいと思う
- ・案内表示などもっと移動しやすいように配慮されていたらよい など



4. まちの利用性能を検証する（第3回ワークショップ）

ふりかえりシート記入

ワークショップ参加者全員に「ふりかえりシート」を配布し、これまでに行ったUDまちづくりワークショップに参加して思ったことや気付いたこと、実行しようと思ったことなど、自由な意見を各自記入してもらいます。

回収したふりかえりシートは今後の取り組みの参考資料とします。

また、時間に余裕がある場合は、全員一言ずつ記入した内容を発表してもよいでしょう。



真庭市勝山エリアをモデル地域にしたUDまちづくり ワークショップふりかえりシート

名前： _____

■参加した回すべてを○で囲んでください。

*第1回（9月22日） *まち歩き調査（10月29日） *第2回（12月17日）

■このワークショップやまち歩き調査に参加して

* 私が学んだことは・・・

* 私が気づいたことは・・・

* 私が面白いと思ったことは・・・

* 私が実行しようと思ったことは・・・

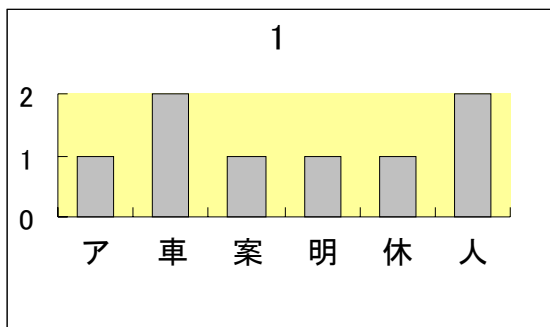
* その他、感想・ご意見等があればご自由にご記入ください。

UD化目標水準の考え方 【主要利用施設（建物・公園）編】

水準	水準概念	使いやすさ		わかりやすさ	心地よさ		
		アクセシビリティ	車いすトイレ	案内表示	明るさ・清潔感	休憩スペース	人的対応
レベル0	1以下						
レベル1	歩いて楽しむための低次レベル	車いす利用者が一名程度の介助で移動・利用可能な構造である。	介助者があれば使える車いす対応トイレがある。	建物の入口がわかる。(わかりやすく案内されている)	利用に差し支えない。	休憩するスペースがある	入口付近に人がいる。
レベル2	歩いて楽しむための基礎レベル	車いす利用者が単独で移動・利用可能な構造である。(ハートビル法基礎的基準程度)	車いす使用者が単独で利用できる車いすトイレがある。	建物の入口がわかりやすく、館内についてもわかりやすい案内がある。	心地よく利用できる。	開放感・ゆとりのある休憩スペースがある	入口付近で積極的に介助・おもてなしする人がいる。
レベル3	歩いて楽しむための高次レベル	車いす利用者が単独で移動・利用しやすい構造である。(ハートビル法誘導的基準程度)	車いす使用者が単独で利用しやすい車いすトイレがある。	敷地入口から建物の入口までわかりやすく、館内についてもわかりやすい案内があり、人的対応もできる。	心地よく利用できるように常時管理されている。	レベル2に加えて、やすらぎに配慮した休憩スペースがある	施設全体で常に介助・おもてなしする人がいる。

主要利用施設（建築物）UD化評価

番号	施設名	ポイント	現状レベル	コメント
1	JR 中国勝山駅	アクセシビリティ	1	介助があれば車いす利用可能
		車いすトイレ	2	車いすの単独使用可
		案内表示	1	案内板なし
		明るさ・清潔感	1	掃除はされているが味気ない感じ
		休憩スペース	1	専用スペースあり
		人的対応	2	案内窓口に人的対応がある



アクセシビリティ
 車いすトイレ
 案内表示
 明るさ・清潔感
 休憩スペース
 人的対応

4. まちの利用性能を検証する（第3回ワークショップ）

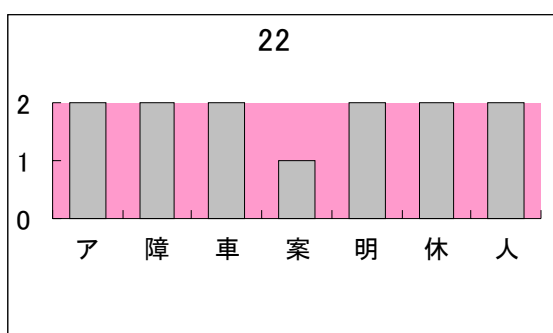
UD化目標水準の考え方【移動拠点（駐車場）】

水準	水準概念	使いやすさ			わかりやすさ	心地よさ		
		アクセシビリティ	障害者用駐車場	車いす用トイレ	案内表示	明るさ・清潔感	休憩スペースの配置	人的対応
レベル0	1以下							
レベル1	歩いて楽しむための低次レベル	車いす利用者が介助者一名で利用可能	障害者用駐車スペースがある。	介助者があれば使える車いす対応トイレがある。	案内表示がある	利用に差し支えない。	トイレのすぐ近くに休憩スペースがある。	入口付近に人がいる。
レベル2	歩いて楽しむための基礎レベル	車いす利用者が単独で利用可能 福祉のまちづくり条例基準レベル	福祉のまちづくり条例の基準を満たす障害者用駐車スペースがある。	車いす利用者が単独で利用できる車いす対応トイレがある。	わかりやすい案内表示がある	心地よく利用できる。	トイレのすぐ近くに開放的でゆとりのある休憩スペースがある。	入口付近に人がいて、積極的に対応する。
レベル3	歩いて楽しむための高次レベル	車いす利用者が単独で移動・利用しやすい構造である		車いす利用者が単独で利用しやすい車いすトイレがある	施設内についてわかりやすい案内板があり、人的な対応ができる	心地よく利用できるように常時管理されている	開放感・ゆとりに加えて安らぎに配慮した休憩スペースがある	施設全体で積極的に介助・おもてなしする人がいる

移動拠点（駐車場）のUD化評価

番号	施設名	ポイント	現状レベル	コメント
22	勝山文化センター	アクセシビリティ	2	使いやすい
		障害者用駐車場	2	専用スペースあり
		車いすトイレ	2	施設内トイレ利用
		案内表示	1	表示あり
		明るさ・清潔感	2	心地よく利用できる
		休憩スペース	2	施設内を利用
		人的対応	2	事務所から見える位置に障害者Pがある

UD化評価のグラフ化



アクセシビリティ
障害者用駐車場
車いすトイレ
案内表示
明るさ・清潔感
休憩スペース
人的対応

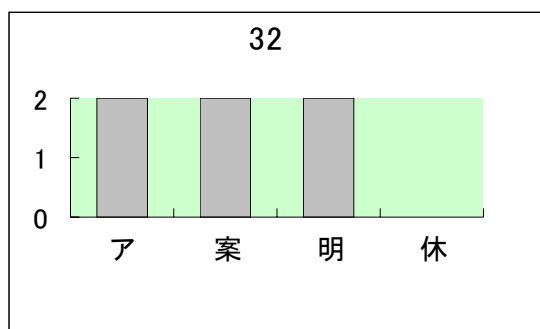
UD化目標水準の考え方 【公衆トイレ】

水準	水準概念	使いやすさ	わかりやすさ	心地よさ	
		アクセシビリティ	案内表示	明るさ・清潔感	休憩スペースの配置
レベル0	1以下				
レベル1	歩いて楽しむための低次レベル	段差が一段以内である。 洋式トイレがある。	トイレの案内がある。	利用に差し支えない。	トイレのすぐ近くに休憩スペースがある。
レベル2	歩いて楽しむための基礎レベル	段差がない。 介助者が入るスペースのある洋式トイレがある。	トイレのわかりやすい案内がある。	心地よく利用できる。	トイレのすぐ近くに開放的でゆとりのある休憩スペースがある。
レベル3	歩いて楽しむための高次レベル	車いす利用者が単独で移動・利用しやすい構造である	トイレの位置や形態わかる案内表示がある	心地よく利用できるよう常時管理されている	トイレのすぐ近くに開放的でゆとりのある休憩スペースがある

トイレのUD化評価

番号	施設名	ポイント	現状レベル	コメント
32	勝山文化センター	アクセシビリティ	2	使いやすい
		案内表示	2	わかりやすい
		明るさ・清潔感	2	よく掃除されている
		休憩スペース	0	館内の休憩スペースとは離れている

UD化評価のグラフ化



アクセシビリティ
案内表示
明るさ・清潔感
休憩スペース

4. まちの利用性能を検証する（第3回ワークショップ）

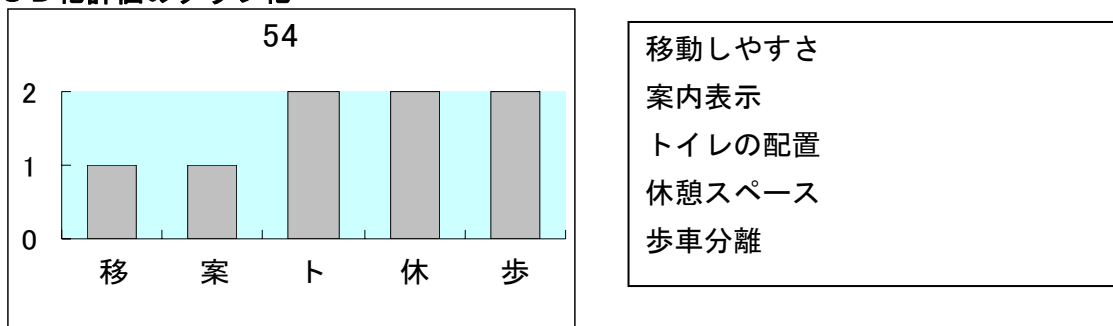
UD化目標水準の考え方 【移動経路編】

水準	水準概念	心地よさ			
		使いやすさ	移動のしやすさ		
		移動のしやすさ	トイレの配置	休憩スペースの配置	歩車分離
レベル0	1以下				
レベル1	歩いて楽しむための低次レベル	車いす利用者が一名程度の介助で移動・利用可能な構造である。	主要移動経路において、自由に使える洋式トイレが歩いて5分圏域にある。	主要移動経路において、休憩できる場所が歩いて5分圏域にある。	主要移動経路において、歩道と車道が分離されている。
レベル2	歩いて楽しむための基礎レベル	車いす利用者が単独で移動・利用可能な構造である。（ハートビル法・福祉のまちづくり条例を満たす構造である。）	主要移動経路において、車いすトイレが歩いて5分圏域にある。	主要移動経路において、車いすで休憩できる場所が歩いて5分圏域にある。	主要移動経路において、幅の広い歩道と車道が分離されている。
レベル3	歩いて楽しむための高次レベル	車いす利用者が単独で移動・利用可能な構造である。（ハートビル法・福祉のまちづくり条例を満たす構造である。）	主要移動経路において、自由に使える快適な洋式トイレや車いすトイレが歩いて5分圏域にある	主要移動経路において、歩いて5分圏内に車いすでも休憩でき安らぎがある場所がある	主要移動経路において、巾の広い歩道と自転車道及び車道が分離されている

移動経路のUD化評価

番号	施設名	ポイント	現状レベル	コメント
54	勝山文化センター周辺	移動しやすさ	1	移動しやすいが、路面仕上げが波打っている箇所がある
		案内表示	1	ローソン向かいの案内表示は見えにくい
		トイレの配置	2	文化センター
		休憩スペース	2	文化センター
		歩車分離	2	歩道が広い

UD化評価のグラフ化



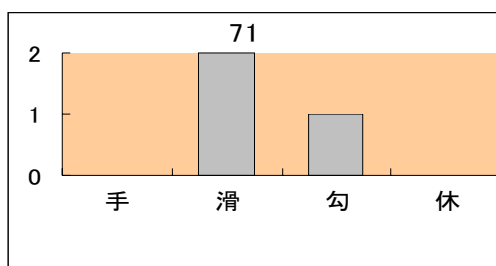
UD化目標水準の考え方 【坂道・階段編】

水準	水準概念	手すり	滑りにくさ		勾配		休憩スペース
			坂	階段	坂	階段	
レベル0	1以下	手すりが無い	すべりやすい床面 ・玉石敷 ・凹凸のある床面	すべりやすい床面 ・玉石 ・みがき石	レベル1以下	レベル1以下	休憩可能なスペースがない
レベル1	歩いて楽しむための低次レベル	手すりかそれに変わるものが片側にある	粗面 ・アスファルト ・石貼（パーナー仕上げ）	粗面 ・アスファルト ・割石 ・石貼（パーナー仕上げ）	・1/8以上である ・踊場（水平な面）がある	・踏面 26cm以上、蹴上 18cm以下 ・踊場がある	坂道・階段の途中に休憩可能なスペースがある
レベル2	歩いて楽しむための基礎レベル	・両側に手すりがある ・幅3m以上の場合は両側及び中央に手すりがある	透水性または滑りにくい仕上げ ・インターロッキング ・アスファルト透水性 ・コンクリート刷毛引き、洗い出し	透水性または滑りにくい仕上げ ・インターロッキング ・アスファルト透水性 ・コンクリート刷毛引き、洗い出し	・1/12以上である ・3m以内に踊場（水平な面）がある	・踏面 30cm以上、蹴上 15cm以下 踏面・蹴上の寸法が不規則でないこと ・3m以内に踊場がある	坂道・階段の途中に腰掛けて休めるような休憩スペースがある
レベル3	歩いて楽しむための高次レベル	手すりが両側にあり、端部の長さが十便に取られている等の安全・快適に使うための配慮がある	意図的にノンスリップ仕様にしたもの 目地を小さくするなどの工夫のみられるもの	・段鼻に段差の識別のあるもの ・夜間の足元灯があるもの ・階段の始まりと終わりに注意喚起の配慮があるもの	・1/15以上である ・3m以内に長さ1.5m以上の踊場（水平な面）がある	レベル2に加え自転車用のスロープがある等利用しやすい配慮がある	坂道・階段の途中にベンチなどの休憩専用スペースが整備されている

坂道・階段のUD化評価

番号	経路名	ポイント	現状レベル	コメント
71	鼓山線	手すり	0	未整備
		滑りにくさ	1	インターロッキング
		勾配	1	なだらか
		休憩スペース	0	未整備

UD化評価のグラフ化



手すり
滑りにくい
勾配
休憩スペース