

あなたの夢をみんなで実現

# まちだ〇ごと大作戦18-20

(まちだ〇ごと大作戦 18-20 プラス)

## 実 施 方 針



2017年11月

**【2021年6月改訂】**

まちだ〇ごと大作戦実行委員会

## 第1 ○ごと大作戦の概要

### 1 はじめに

町田市は、2018年の市制60周年から、ラグビーワールドカップ2019、東京2020オリンピック・パラリンピックへと続く3ヵ年を「未来を見据えた3年」と位置付け、「まちだ○ごと大作戦18-20」を実施します。

※新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、市民や地域の活動が中止や延期を余儀なくされたため、実行委員会では、まちだ○ごと大作戦18-20の実施期間を1年延長し、2021年12月末までとすることを決定しました。

これにより、2018年から2020年までの3ヵ年と実施期間を延長した2021年の1ヵ年の計4ヵ年の取り組みを「まちだ○ごと大作戦18-20」（以下、「○ごと大作戦」）として実施します。なお、実施期間を延長した2021年は「まちだ○ごと大作戦18-20プラス」と呼称します。

### 2 ○ごと大作戦の目的

○ごと大作戦では、市民・地域団体・企業などの多様な主体が、自ら「やってみたい夢」の実現に向けた取り組みを、賛同者の知恵や応援を得て、地域の結びつきをより強めながら実施し、次の世代に引き継がれる「新しい価値」を創り出すとともに、市民活動・地域活動を盛り上げていきます。

市内各地域が「祭り」のように盛り上げる様子を市内外に広く情報発信し、市民の市や地域に対する愛着と誇り、市外からの関心と憧れを高め、「住みたいまち」「住み続けたいまち」「訪れたいまち」としての魅力を高めていきます。

### 3 基本コンセプト

人と人、人と地域団体との新しいつながりから市民や地域団体の考える夢をみんなでカタチにし、次の世代へのレガシーを創りあげる交流感動都市まちだへ

### 4 ○ごと大作戦で実現を目指すまちだの姿

スポーツ、文化・芸術、教育・生涯学習、健康・福祉、自然・環境、安心・安全、街づくりなどあらゆる分野で取り組みが実施され、その取り組みを通じて目指すまちだの姿は次の5つです。

- ・スポーツとともに 元気なまちだ
- ・学び、楽しみ、未来につなげるまちだ
- ・様々な世代が地域で安心して笑顔で暮らせる住みよいまちだ
- ・地域の魅力があふれ、賑わいあるまちだ
- ・「まちだ好き」が集い、地域の未来を考える人が育つまちだ

### 5 事業実施期間

2018年1月から2021年12月までとします。

※新型コロナウイルス感染症拡大の影響に伴い、1年間延長しました。

## 6 目標

参画参加延人数：100万人

提案延事業数：300件

## 7 ○ごと大作戦の実施主体

市民、地域団体、企業など多様な主体（市外の人も含む）

# 第2 ○ごと大作戦の取り組み

### 1 ○ごと大作戦チャレンジ事業の募集

多様な実施主体が自ら「やってみたい」と考えている提案を、賛同者の知恵や応援を得ながら、実現化を目指す「大作戦チャレンジ事業」を募集します。

提案するレベルまでには至っていないアイデアについても受付・公表し、賛同者や知恵を募るなどして、その実現に向けた支援を行います。

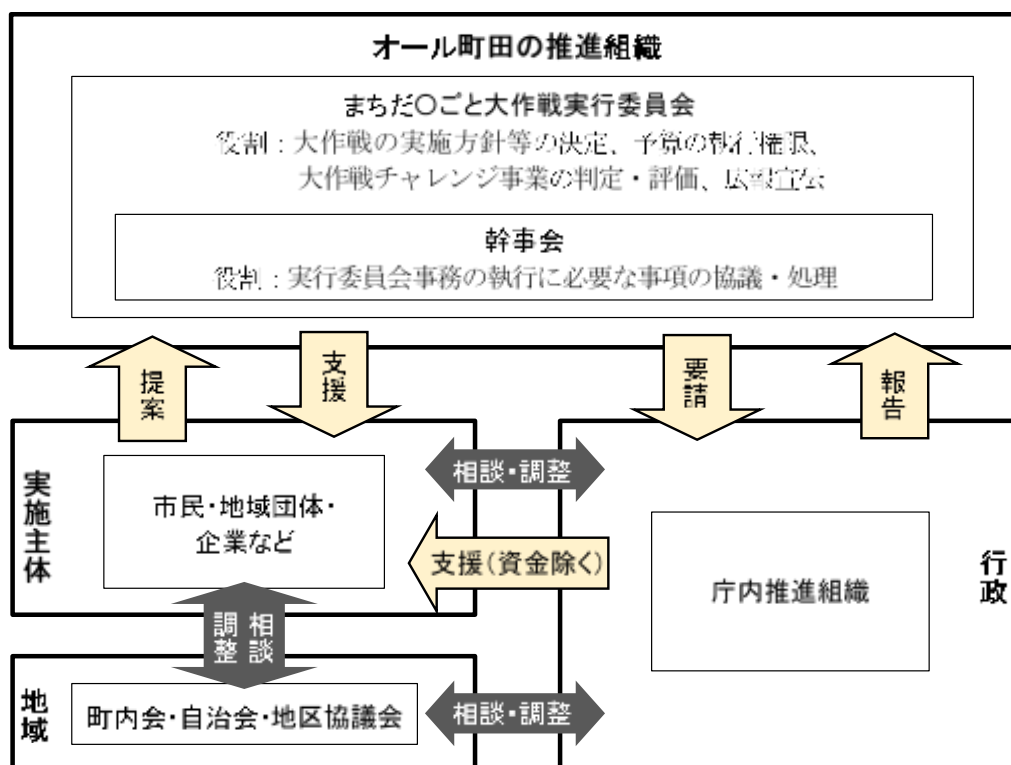
### 2 大作戦チャレンジ事業を支えるオール町田の体制

町田商工会議所や町田市町内会・自治会連合会等で構成されるオール町田体制の「まちだ○ごと大作戦実行委員会」で、市民や地域団体の取り組みを支えるとともに、提案内容がコンセプトに合致しているかなどを判定・評価します。

（実行委員会の構成団体については巻末参照）

大作戦チャレンジ事業として決定した提案について、実行委員会は実現に向けた必要な支援を行うとともに、企画段階からその取り組みの様子を情報発信します。

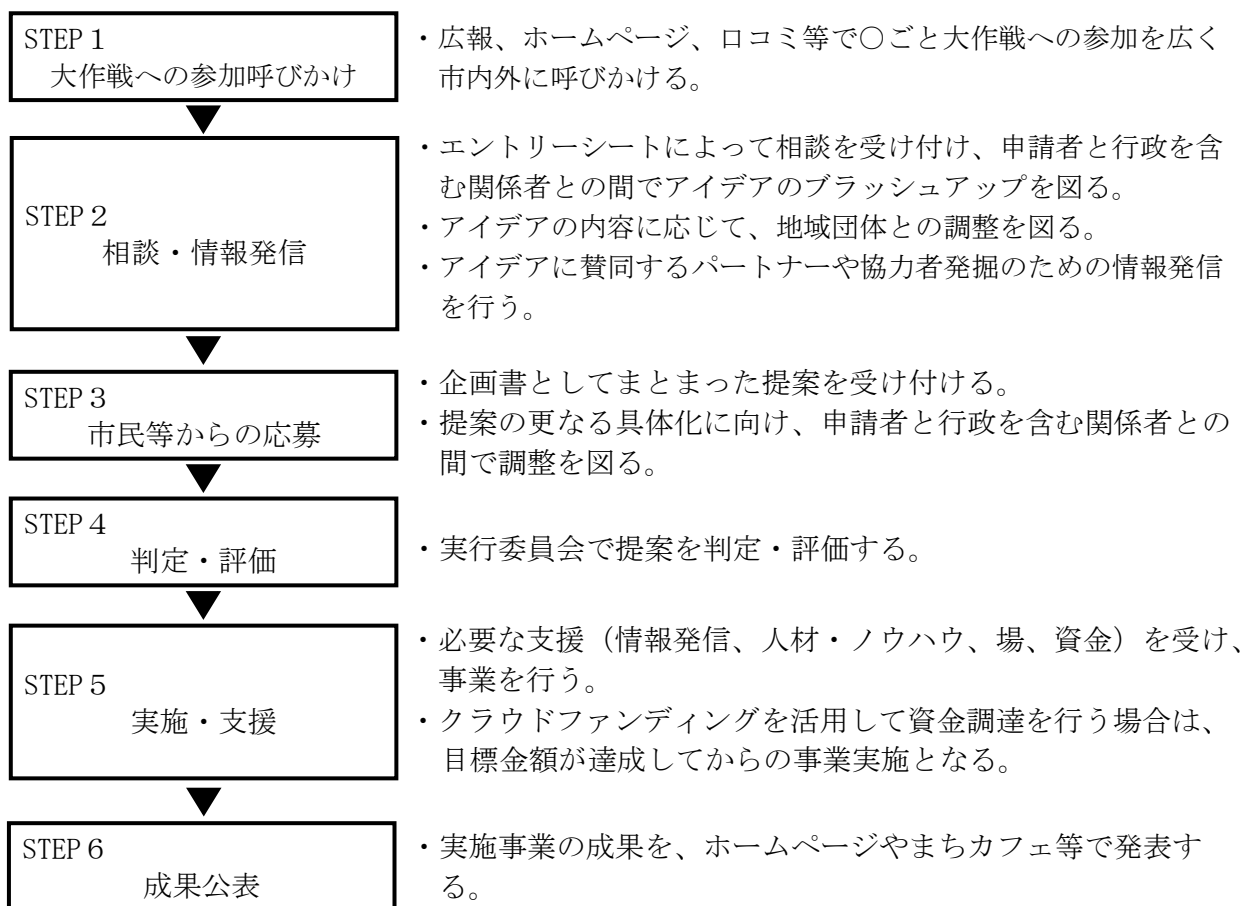
また、行政もこの取り組みを支えていくための庁内推進組織を設置し、一丸となって提案の実現を支援します。



### 3 大作戦チャレンジ事業の提案から支援までの流れ

市民や地域団体からの事前相談や提案の応募は随時受け付けます。

実行委員会による判定・評価は、四半期ごとに行います。



## 第3 大作戦チャレンジ事業の支援の仕組み

### 1 行政及び実行委員会による支援とその内容

相談があった時点から段階に応じて、情報発信や人的サポート、活動の場の提供、資金の一部助成など、実現に必要な支援を行います。（詳細は募集要項参照）

支援項目	支援内容
情報発信	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ホームページ、SNS等での情報発信(実行委員会)</li> <li>・イベント等で〇ごと大作戦の進捗状況を情報発信(実行委員会)</li> <li>・広報、プレスリリース、ホームページ等での情報発信(行政)</li> </ul>
人材・ノウハウ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・事業の協力者や賛同者の募集、紹介(実行委員会・行政)</li> <li>・事業実施にあたっての相談・助言・調整(行政)</li> <li>・アドバイザーの派遣(行政)</li> </ul>
場	<ul style="list-style-type: none"> <li>・市内団体が運営する場等を活動の場として募集、紹介(実行委員会)</li> <li>・人と人のつながりや交流につながる機会の提供(実行委員会)</li> <li>・市の施設、公共空間を活動の場として提供や規制の緩和(行政)</li> </ul>
資金	<ul style="list-style-type: none"> <li>・事業の実現に必要な資金(助成額上限100万円/1事業、用途は講師謝礼、広報宣伝費、機器・会場等使用料などに限定)の助成(実行委員会)</li> <li>・クラウドファンディングを活用して資金調達した場合の手数料分(助成額上限100万円/1事業)を助成(実行委員会)</li> </ul>

## 2 市民、地域団体、企業などの協力

提案の実現をオール町田で支えられるよう、市民、地域団体、企業などの協力を広く呼びかけます。

項目	協力内容
情報発信	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ SNS や 口コミ による 個人 での 情報 発信</li> <li>・ ポスター 掲示 や 車内 広告 など、事業 活動 における PR</li> </ul>
人材・ ノウハウ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ノウハウ を 蓄積 する 企業 等 による パートナー、サポーター</li> <li>・ 事業 実施 を 人的 に 手助け する ボランティア</li> </ul>
場	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 企業 等 が 管理 する 施設 や 場、機材 等 を 提供</li> </ul>
資金等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 趣旨 に 賛同 する 提案 事業 に対する 資金 や 物品 の 提供</li> </ul>

## 第4 大作戦チャレンジ事業の判定・評価基準

### 1 大作戦チャレンジ事業の判定・評価方法

実行委員会は、応募のあった提案について「大作戦チャレンジ事業」としての判定・評価を書類確認にて行います。

### 2 大作戦チャレンジ事業としての判定

全ての提案について、まず大作戦チャレンジ事業かどうかを、以下の5つの判定項目を全て満たすかどうかで判定します。

	判定項目
1	人と人、人と地域団体との新しいつながりのもとで実施し、つながりが広げられるような事業であること
2	次世代に何かを残せるような事業であること
3	自分にも他の人にも価値（ニーズ、公益性、ワクワク感）のある事業であること
4	新規事業または既存事業に新たな視点（実施主体の追加、対象者の拡大など）を加えてレベルアップを図った事業であること
5	次の⑦から⑭のうちのどれか1つ以上を満たしていること ⑦市制60周年、ラグビーワールドカップ、オリンピック・パラリンピック、町田市文化プログラムの要素が含まれている、またはそれらを契機とした事業 ⑧町田市や地域のプロモーションにつながる事業 ⑨特定のテーマで多くの人の関心を引き、プロモーションにつながる事業 ⑩地域団体が主体となり、地域の魅力の発信など、地域に根差した事業 ⑭市民、企業などが主体となり、地域団体との関わりの下で行う事業

### 3 資金支援対象事業としての評価

大作戦チャレンジ事業として判定された提案のうち資金支援を求めるものについては、資金支援対象事業としての評価を行います。

以下の評価項目を全て満たすかどうかで評価し、資金支援対象事業として決定します。

評価項目		評価の視点
企画力	メッセージ性	〇ごと大作戦実施期間をチャンスと捉えたメッセージ性やインパクトがある事業か。(レベルアップ事業については、変更内容に込めたメッセージ性を評価)
	ワクワク・ユニーク度	創造性があり、多くの人の価値(ニーズ、公益性、ワクワク感)につながる事業か。
	つながり	人と人、人と地域団体とのつながりが広がり、「町田が好き」「地域が好き」な人が増えるような事業か。
	町田らしさ	地域や実施主体の特性を生かして「町田らしさ」「地域らしさ」が表現できている事業か。
	プロモーション	市内外に町田や地域の魅力をプロモーションできるような事業か。
実行力	実現性	主体的に運営できる体制が確立されており、実行可能な事業か。
	情報発信力	効果的な手法やツールによる情報発信が計画された事業か。
	費用の妥当性	予算計画が活動内容と比べて妥当な事業か。
レガシー	継続性	人のつながりなど何かを残せ、今後も継続・発展していくことが期待できる事業か。
	波及効果	他の地域団体等の活動のモデルとなり、そのアイデアの普及が期待できる事業か。

## 第5 〇ごと大作戦チャレンジ事業のロゴマーク

### 1 〇ごと大作戦の統一ロゴマークの利用

大作戦チャレンジ事業の実施にあたっては、〇ごと大作戦統一のロゴマークを活用することとし、町田市ロゴマーク「いいことふくらむまちだ」を用いたものを大作戦チャレンジ事業のロゴマークとして共通で利用し、市内外に情報発信していきます。



まちだ〇ごと大作戦実行委員会 構成団体

団 体 名
町田商工会議所
町田市町内会・自治会連合会
町田市商店会連合会
町田法人会
町田市農業協同組合
※町田市中心市街地活性化協議会
町田市観光コンベンション協会
町田・相模原経済同友会
町田青年会議所
町田市体育協会
町田市文化・国際交流財団
町田市文化協会
町田市社会福祉協議会
町田市青少年健全育成地区委員会連絡協議会
町田市学長懇談会(桜美林大学)
町田市学長懇談会(玉川大学)
相模原・町田大学地域コンソーシアム
まちだ NPO 法人連合会
株式会社ジェイコム湘南・神奈川 町田・川崎局
東日本旅客鉄道株式会社
小田急電鉄株式会社
東急株式会社
京王電鉄株式会社
神奈川中央交通株式会社
小田急バス株式会社

※町田市中心市街地活性化協議会は、2021年5月28日をもって解散いたしました。