



# ワークショップ結果まとめ

第1回ワークショップで出た意見をもとに作成したカードを使いながら、班ごとに跡地の平面構成を考えました。個人で思い思いの場所にカードを置き、みんなの意見をまとめて図面に書き込んでいきました。カードは「活動（何をしたいか）」「風景（どんな風景を大切にしたいか）」「足し算（何が必要か）」「引き算（何が不要か）」の4種類。各班の「活動カード」「風景カード」のまとめを紹介します！

## 敷地前側

### 石塀の景観/石を基調とした景観



- ・少し石垣があったほうが
- ・武家屋敷の塀は見た方がよい
- ・低く広場を囲んでもよい
- ・人が歩いとるのがわかる高さ
- ・雰囲気よくなる
- ・分厚くなくてもよい（塀）
- ・景観としてうすくてもいい

### 自動車の入口



車が一番入れやすい  
(川がない)

### 掲示板



- ・道路に面したところ→人がたくさん通る
- ・照明
- ・由来があれば良い

### その他

- ・憩う
- ・緑

## 隣接地との関係

### その他

- ・防犯上
- ・植樹や塀を

### 憩う・休む/ベンチ



- ・花壇・ベンチ
- ・東屋とかもあって
- ・高齢者が楽しみたい

### 隣の敷地の見え方を〇〇する



- ・塀を作る（アパート跡地が丸見え）
- ・内側は石を基調としたブロック塀で囲む

## 支所との関係

### 通りの景観を〇〇する



### 緑の風景



- ・樹木の整え方の仕方

### 活動の成果を展示する



- ・憩いながら活動の成果を展示する

### 歩行者の入口



- ・庁舎から直接行ける

### その他

- ・お寺から水、湧き水、錦鯉、水量を貯める、水路から水を引く

## 跡地②の使い方

### 遊ぶ



- ・子供の遊び場
- ・子供が遊べる
- ・子供のために
- ・遊びメイン
- ・遊具（鉄棒、ブランコ安全なやつ）
- ・深堀グラウンドの遊具がなくなって物足りない
- ・神社は子供達が怖がって寄り付かない

### 憩う・休む



- ・お年寄りみんなが休める
- ・深堀には休む場所がない
- ・静かで休める

### 緑の景観



- ・緑を目立たせる
- ・今は野原だから

### イルミネーションを行う



### 花火をする



- ・神社に似合う
- ・子供がいれば（花火）
- ・（花火をする）広いところがない
- ・（花火をする）怒られる
- ・祭りで使える

### 運動する/自転車に乗る



- ・催し物
- ・イベント
- ・車通らないし

### 活動の成果を展示する



### 花見をする/花壇



- ・桜

### その他

- ・駐車場
- ・子供が遊ぶから石塀はしない

## 各班のテーマ

A 班…和～

B 班…情報発信と交流の広場

C 班…Welcome 深堀

D 班…みんなが気持ちよく使える場

E 班…歴史の創造/歴史と憩いが同居する駐車場

F 班…「ちょっと休んでいこうかな」と思える和みの場

## 跡地①の使い方

### メインの駐車場スペース



### 憩う・休む



- ・車降りて休める
- ・（トイレ）支所にあることがわからない人もいる
- ・さるくの休憩移動式のもの

### イルミネーションを行う



- ・広場全体をライトアップする仕組み。
- ・小路をライトアップ
- ・クリスマスツリー

### 住民向けの地区の情報を表示する



### 緑の風景



- ・芝生とアスファルト

## 水辺の活用

### 水で遊ぶ



- ・水と親しむ仕組み
- ・川が活用できる
- ・水をきれいに
- ・子供、下に降りる、夏、つり

### 水辺の景観



- ・もう少し水がきれいになれば良い
- ・水辺を際立たせる
- ・「水路がある」という主張をはっきり

### 石塀の景観/石を基調とした景観



### 住民向けの地区の情報を表示する



### 緑の風景



- ・花を植える
- ・よい景色つくる

### 夜景



- ・寄合町
- ・提灯
- ・神社



# 活動・風景カードまとめ