

事務局職員	松永企画部参事兼政策推進課長、外立政策推進課主幹、伴政策推進課主任、星野政策推進課主任、吉田政策推進課主事
審議内容の記録（審議経過、結論等）	
<p>1 開会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 議事に入る前に、傍聴者の有無について確認を行った。 →傍聴希望者あり。 ・ 会議を公開としてよいか諮る。 →全会一致で承認、傍聴者が入室する。 <p>2 審議事項</p> <p>(1) 志木市将来ビジョン・前期実現計画について</p> <p>(2) 志木市 将来ビジョン（素案）について</p> <p>外立政策推進課主幹より（1）及び（2）について説明後、質疑応答を行った。</p> <p>(会長)</p> <p>子育てと教育には共通する部分も多いが、切り離して位置づけた方が良いのではと意見が挙がっているが皆さんのご意見をいただきたい。</p> <p>(委員)</p> <p>子育てと教育は分けた方が分かりやすい。</p> <p>(委員)</p> <p>この意見は私が提起したが、教育と子育ては別として考えるべきではないかという思いからである。教育については、少人数指導を盛り込むことが示されていたが、子育てについては、育児支援などを盛り込んではどうか。</p> <p>(会長)</p> <p>皆さんの意見としては、子育てと教育は分けた方が良いということでまとめる。また、魅力発信プロジェクトよりも魅力創造プロジェクトの方が好ましいという意見についてもご意見いただきたい。</p> <p>(委員)</p> <p>私は、魅力創造プロジェクトの方が良いと思う。現在、市内を7地域に分けた地区まちづくり会議に参加しており、その議論の中でも10年というスパンで考えると何か創造することは可能であるという若者の意見が多数ある。従って今後は、発信よりも創造をしていくべきである。</p>	

(委員)

言葉遊びになるが、発信でも創造でもどちらでも良いと思うため、事務局に任せたい。どちらにせよ、より一層の広報力が必要となると考える。

(会長)

魅力を積極的に発信していくことも、魅力を創造することもどちらも重要であると思う。文言については、変更しても良いという意見があるということ踏まえて、事務局に任せたい。全体について、質問や意見をお願いしたい。

(委員)

質問・意見の中で考え方が示されており、対応として志木市の分野別計画に盛り込むとあるが、全ての意見が分野別計画に反映されるのか。せっかく様々な意見が出てきたため、何かに残したいと思う。

(説明員)

分野別計画はそれぞれ計画期間や策定年度があり、既に計画が進行しているものもある。今回意見を頂いている部分は将来構想にあたる部分であるため、可能であれば答申の中に参考意見として明記することで対応したいと考えている。ただ、その意見が必ず反映されるとは限らない。

(委員)

今回は将来構想のみを審議するのか。

(説明員)

委員の皆さんに審議いただくのは、将来構想である。

(委員)

取り組む事業について、誰が優先順位を決めるのか。総合振興計画は優先順位を決めないということだが、まち・ひと・しごと創生総合戦略では具体的に内容を絞っており、この2つの整合はどうするのか。

(説明員)

総合振興計画は3層構造となっており、一番上の将来構想を皆さんに検討いただいている。3層構造の下に行くほど具体的な内容となり、最終的には事業に結びつく。事業は次年度の予算に反映するため、行政の長である市長と議会が決めることとなる。特に力を入れて取り組む項目というのが4つの戦略プロジェクトであり、まち・ひと・しごと創生総合戦略と重複する部分がある。

(委員)

まち・ひと・しごと創生総合戦略の政策パッケージの中では、優先順位を絞った提案が出来るが、総合振興計画の中では優先順位を答申することは出来

ないのか。また、今回の資料では本審議会委員が検討しない部分も掲載されているが、これは参考という認識で良いのか。

(説明員)

事業の優先順位について答申をしていただくのは構わない。皆さんに審議していただくための資料としてお示しさせていただいたが、意見を出していただくことは構わない。

(委員)

優先順位については、採用されるか否かは別として示す必要があると考える。現行計画の満足度をみると、満足度の低さがうかがえ、取り組むべき施策に取り組まれていない結果だと思う。ぜひ皆さんの意見を集めて、取り組んでいくことが重要であると考え。ソフト面は地域や NPO 等でも主体的に取り組むことができるが、ハード面は行政でないと難しいため、取り組みやすい施策を前面に出すのではなく、取り組むべき施策について市長に答申したい。

3 その他

次回日程に関する連絡

4 閉会