自然を保護する部分と利活用する部分を分けることで、他の公園との差別化が図れる。

また、保護すべき箇所での生き物調査や自然体験等をとおして、人が集まる部分とうまく連携していきたい。

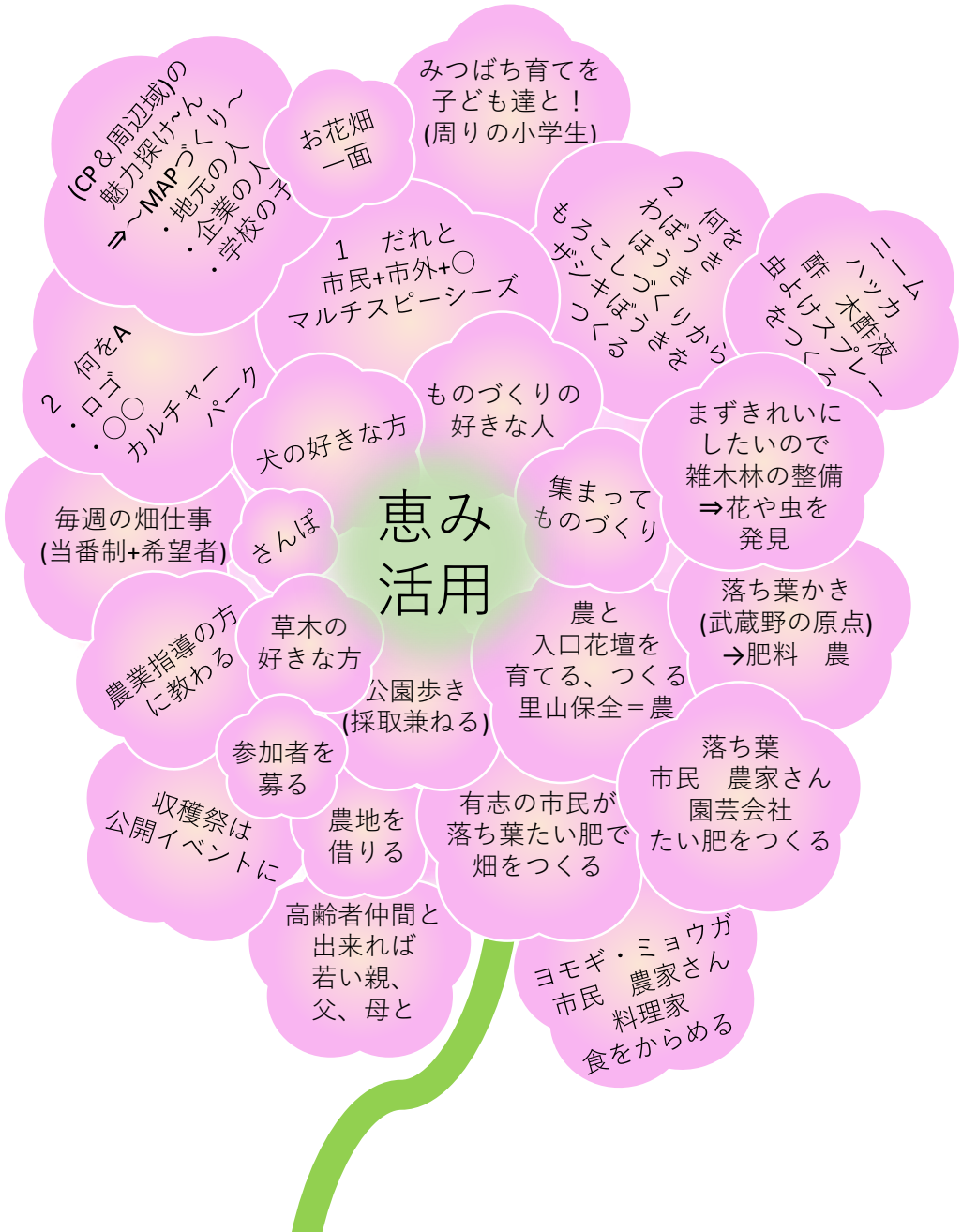
あんなこと　こんなこと
できるかな？　やってみよう！

<u>だれと</u>

子ども　ボランティア　専門知識のある人

<u>なにをする？</u>

湿地を活かしたい　農地を活かしたい
雑木林をきれいにしたい　禁止事項の看板を減らす
ゾーニングの再構築　活動の成果を出したい
航空公園との差別化
生き物のことや公園がもつポテンシャルを学びたい



所沢カルチャーパークで得た恵を
どう使っていくかということ

前提として「獲れたもの・育てたものを使って」、「テーマを作って」考えたい

あんなこと　こんなこと
できるかな？　やってみよう！

だれと

周辺に住む人　働く人　学校を大切に

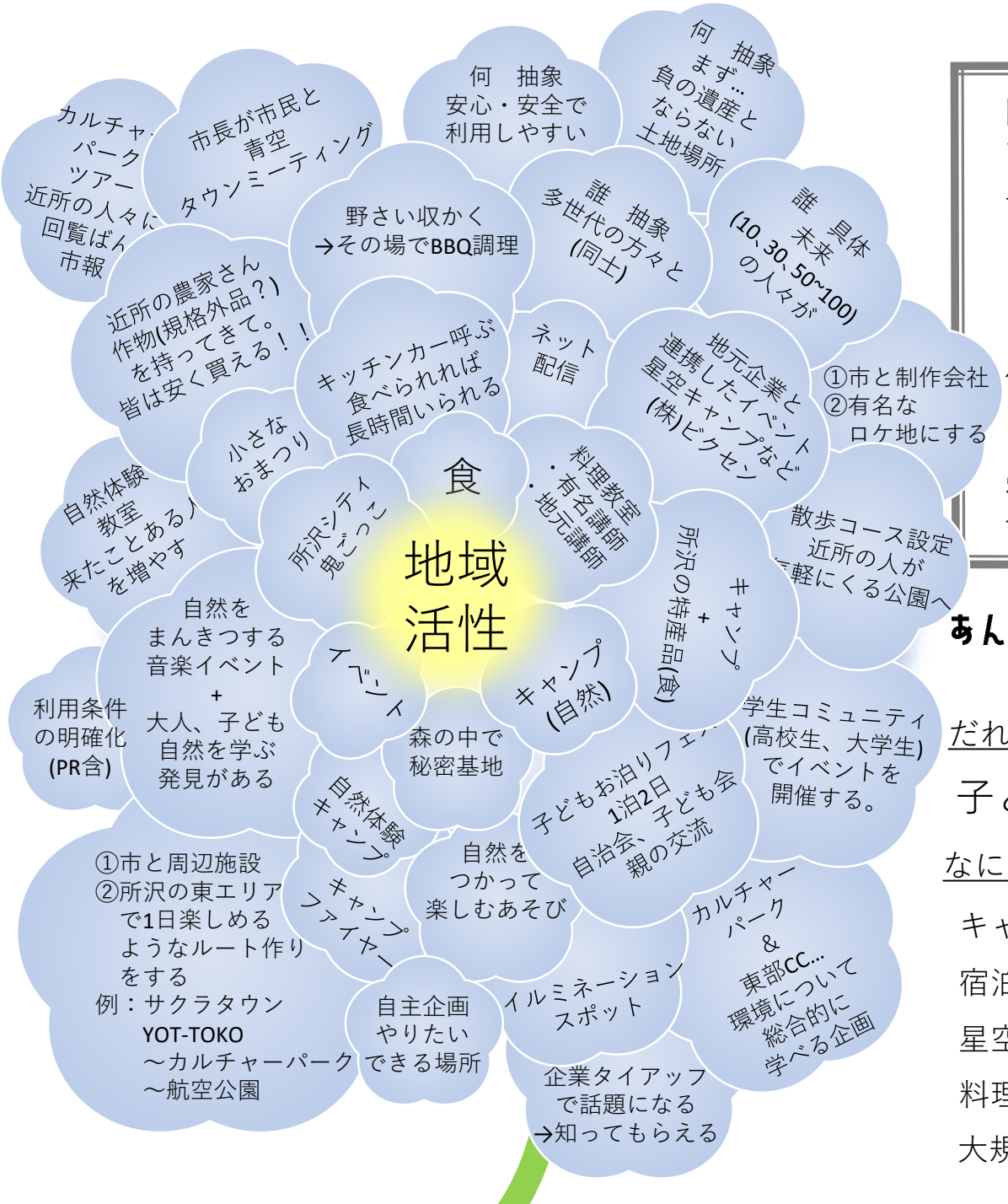
なにをする？

市民農園

テーマごとの活動

ミツバチファーム

花壇



園を地域や所沢にどう生かすかと考えた時に、イベント開催が効果的。
主には食・自然体験をしてはどうか。

「安心安全で利用しやすい場所にしたい」「10代～30代が関われるように」「10～50年後の姿を見据える」「多世代の方と交流できる」「負の遺産にならないようにする」

宿泊体験や鬼ごっこは来年にも実現可能ではないか。

あんなこと　こんなこと
できるかな？　やってみよう！

<u>だれと</u>

子ども　農家　学生コミュニティー　企業

<u>なにをする？</u>

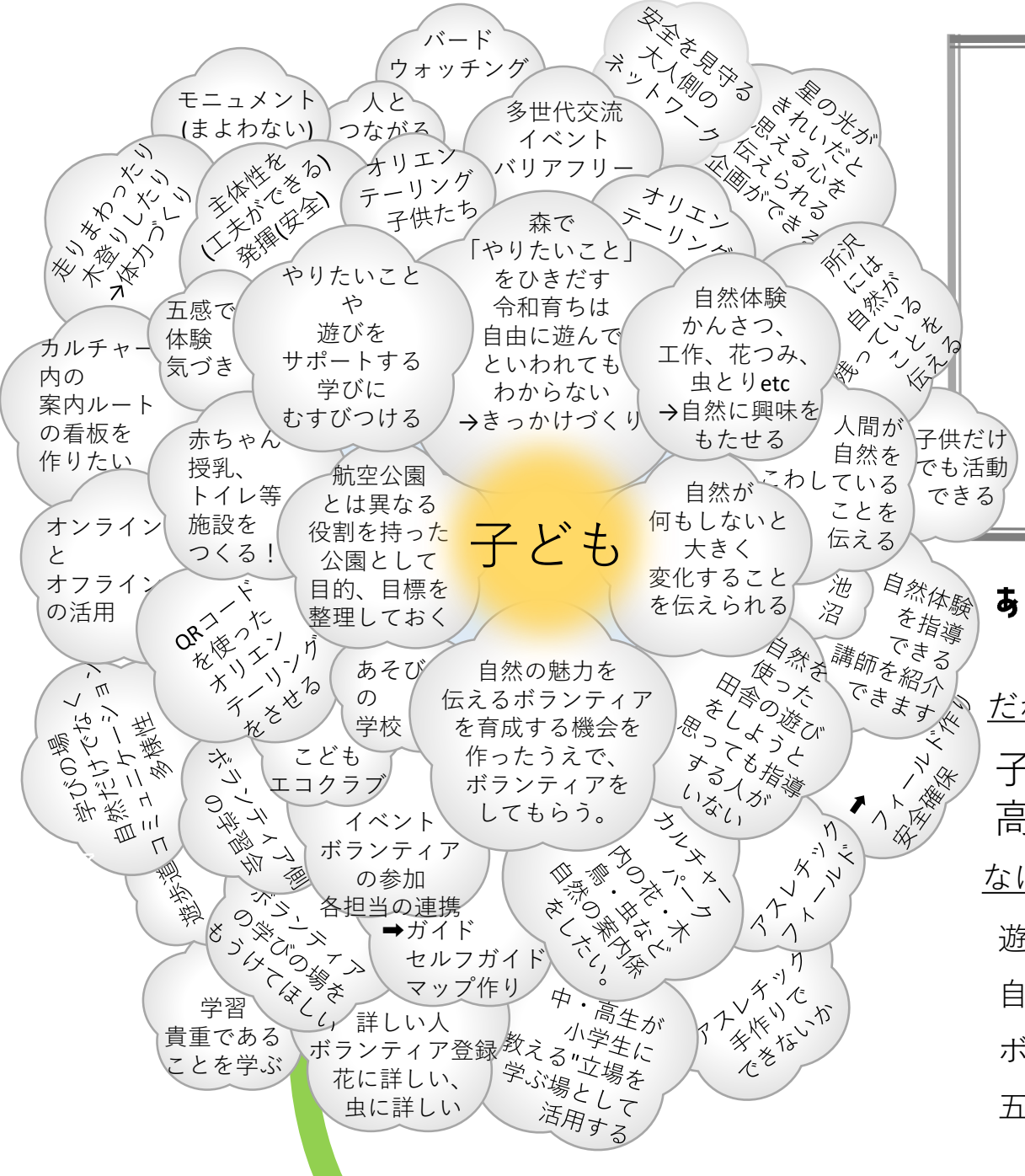
キャンプファイヤー　　イルミネーション

宿泊体験

星空キャンプ

料理教室

大規模鬼ごっこ



現代の子どものコミュニケーション能力や運動能力の低下が懸念される中、遊びや学びの中にデジタル技術が浸透しているという特徴を捉えつつ、公園の中で遊びを引き出す方法や学びに繋げる方法を出し合った。

あんなこと　こんなこと
できるかな？　やってみよう！

だれと

子ども　ボランティア　学校の先生
高齢者　子育て世代

なにをする？

遊びの学校	ITを使った学び
自然の価値を伝える	モニュメント作成
ボランティアの育成	ブランコ作り
五感を使った遊び	遊びの配信