

基本目標 1

① 市内キャッシュレス決済の導入促進

ア) こまき応援キャッシュレス決済

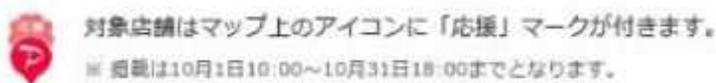
地域経済の活性化を図るため、PayPay、auPAYと連携して市内店舗でのキャッシュレス決済時に期間限定でポイント還元を実施しました。



【内容】

市内の対象店舗でキャッシュレス決済（PayPay、auPAY）を利用した場合に、支払金額の10%相当のポイントを付与します。

1回の付与上限は1,000円、期間中に最大5,000円までの付与が受けられます。



【対象期間】

令和2年10月1日から10月31日まで

【対象店舗】

市内小売業、飲食店、サービス店（中小企業基本法により定義される中小企業者以外の大規模事業者が運営する大型店、チェーン店（コンビニ等）は除く）でPayPay、auPAYと契約している店舗（PayPayが約700店、auPAYが約300店）

キャンペーンで、事業効果等を検証し、市内商業振興施策の参考とします。

イ) 商業振興検討業務

名鉄小牧駅を中心に半径2kmの範囲にある支払い行為の発生する可能性のある施設（小売、飲食、医療機関、サービス、娯楽など）約1,400事業所に、キャッシュレス導入状況等のアンケート調査を8月末に郵送し、未回収事業者への電話調査を行っています。10月末には訪問調査し、その後、集計結果を基に市内キャッシュレス導入状況について検証を行います。

新たな視点1「新しい時代の流れを力にする」  
Society5.0「デジタル技術の活用」

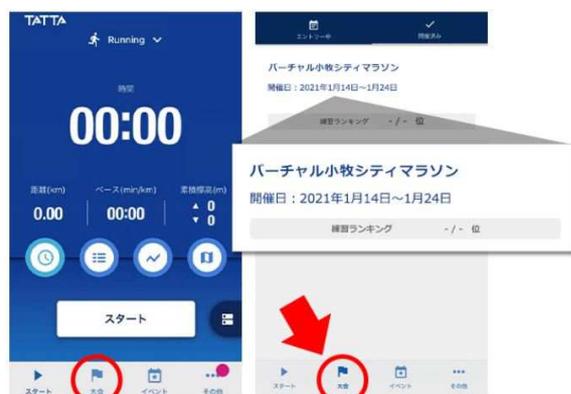
② バーチャルスポーツ **基本目標3**

ア) バーチャル小牧シティマラソン

コロナ禍の中においても、市民の健康保持・増進やスポーツに取り組むきっかけを提供するため、**スマートフォンのアプリ（TATTA）を活用したバーチャルマラソン大会を開催**します。

期 間 令和3年1月14日～1月24日  
(エントリーは令和2年10月1日～11月20日)

対 象 小牧市在住、在勤、在学中  
参加料 500円+手数料220円  
定 員 500名



【コース】

①小牧山ランニングコース

上りのコースを求める方に最適です。ふもとから頂上まで約1,800m（周回1周コースの場合）で、100m毎に距離表示があります。小牧の歴史を感じながら自分のペースで走ることができます。

②スポーツ公園周回コース

小牧市スポーツ公園の周回コースは、1周約1,200mです。アップダウンが少しありますが、基本的に走りやすいコースです。

コースは舗装されており、駐車場も広いので、家族や団体に走る場合にもおすすめのコースです。

③市民四季の森

市民四季の森はアップダウンがあり、メリハリの効いたコースを求める方におすすめです。公園内は様々なブースに分かれており、ランニング以外の楽しみ方もあります。

※完走者全員に、小牧シティマラソンのコースをWEB上でたどるフィニッシャー専用ムービーを提供します。



【課題】実際のマラソンのようにタイムを競い合うことがないため、新たに参加の目的や意義を生み出すような工夫が必要。

# 新たな視点1「新しい時代の流れを力にする」 Society5.0「デジタル技術の活用」

## イ) ウォーキングアプリalko

ウォーキングアプリalkoは、小牧市が平成28年度から実施している『健康いきいきポイント事業』の一環として、市が独自に開発したスマートフォン専用のウォーキングアプリです。ウォーキングを楽しく、長く続けて習慣にしてもらうために、様々な機能を搭載しています。

### ウォーキングアプリalkoの機能

#### 1. 基本機能

歩数だけでなく、歩行時間や消費カロリー、ランキングなどが表示され、開始してからの歩数履歴も全て見るができます。



- 歩数、歩行時間や距離の表示  
詳細画面ではグラフ表示も可能
- 消費カロリーとこれまでの平均値の表示
- その日のランキングの表示  
年代別やサークル別のランキング表示も可能
- 一定条件をクリアするとポイントを付与  
ポイントは市内限定商品券に交換可能

その他にも、健康等に関する情報の配信機能や、1ヶ月の平均歩数によるランク機能などがあります。

### 令和2年度 チャレンジ実施結果

alkoを利用したウォーキングの取り組みに対してポイント(インセンティブ)を付与します。チャレンジの項目実践により獲得したポイントは、“こまきプレミアム商品券”や“あいち健康づくり応援カード(まいか)”に交換できます。

今年度は、新型コロナウイルス感染症により、外出自粛が続き、活動量が低下が心配されたこともあり、例年より早いペースでチャレンジ企画を開催し、自主的な健康づくりを後押し。

|   | チャレンジ名           | チャレンジ種別  | 開催日       | 参加者数   | 達成者数                                      | 達成率   |
|---|------------------|----------|-----------|--------|---|-------|
| ① | 免疫力UP! チャレンジ     | 個人目標     | 4月1日～14日  | 1,728名 | 1,363名                                    | 78.9% |
| ② | 身体と地域の健康力向上チャレンジ | 個人目標     | 5月21日～31日 | 2,365名 | 1,824名                                    | 77.1% |
| ③ | 暑さに負けない体づくりチャレンジ | -        | 7月1日～15日  | -      | 438名<br><small>※15日間連続で5,000歩歩いた方</small> | -     |
| ④ | マクドナルドチャレンジ      | 個人目標     | 9月16日～22日 | 2,154名 | 1,059名                                    | 49.2% |
| ⑤ | アルツハイマー月間チャレンジ   | 個人目標     | 9月21日～30日 | -      | -   | -     |
| ⑥ | バーチャルウォーキング大会    | VRW(コース) | 11月       |        |   |       |

○令和2年度：ダウンロード者数（実績）・・・例年になく、ダウンロード者数は増加している。

|          | R2.4         | 5            | 6            | 7           | 8           | 9            |
|----------|--------------|--------------|--------------|-------------|-------------|--------------|
| ダウンロード者数 | Ⓐ129<br>Ⓒ210 | Ⓐ229<br>Ⓒ340 | Ⓐ103<br>Ⓒ196 | Ⓐ93<br>Ⓒ126 | Ⓐ84<br>Ⓒ157 | Ⓐ213<br>Ⓒ214 |
| 累計       | 10,103       | 10,726       | 11,168       | 11,442      | 11,735      | 12,256       |

Ⓐ：Apple (iPhone)  
Ⓒ：Google (android)

#### 【課題】

・事業所登録数が少ない状況もあり、事業所に対する利活用の働きかけが必要である。

# 新たな視点1「新しい時代の流れを力にする」

## Society5.0「デジタル技術の活用」

### ③ まちレポこまき

### 基本目標3

市民と行政の協働によるまちづくりを推進する新たな取り組みとして、今まで主に市政情報発信に活用していたスマートフォンのアプリ「LINE」を使い、市の管理する道路や公園遊具などの不具合に関する情報提供を受け付ける、市民レポートシステム「まちレポこまき」を実施しています（令和元年7月から試行、令和2年8月より本格運用開始）。



市公式LINEを起動後、小牧市のトーク画面を開き、①のアイコンをタップ→②のアイコンをタップ→画像と位置情報を送る。（位置情報は、③を押すと地図が表示されるので、場所を確認(必要に応じて位置を調整)し、「この位置を送信」を押す。画像を撮るなら④、画像を送るなら⑤を押す。）

#### 【情報提供の対象】

- 道路の陥没やひび割れ
- ガードレールの破損
- 街路灯の不具合（防犯灯や公園、公共施設の照明灯については対象ではありません）
- 公園遊具の不具合

受付番号15



近景画像の撮影例



遠景画像の撮影例

#### 【対応】

- 1 広報広聴課が受信
  - LINEのトーク機能により、24時間365日情報提供していただけます。
  - 必要な情報が送信されているかを確認のうえ、受け付けます。開庁時間外(平日の午後5時15分から翌午前8時30分、土曜日、日曜日、祝日、年末年始)に送信された情報の確認については、翌開庁日以降となります。
- 2 所管課による現場確認
  - いただいた情報をもとに、所管課が現場確認します。
- 3 対象物が市の管理するもの場合は、対応を検討(応急処置、または、経過観察など)
- 4 対象物が市の管理するものではない場合は、必要に応じて管理者に情報提供
  - 市の管理ではない対象物は、市で対応できません。
- 5 対応状況を市ホームページにて公開(月1回程度更新)
  - トーク画面の応答は、自動応答のため、個別の返信はできません。市ホームページにて対応状況を公開することで情報提供者への報告とします。

現在までの実績（令和2年10月1日時点）

| 令和元年度（7月1日～） | 合計  |
|--------------|-----|
| 受理件数         | 44件 |
| （内訳）         |     |
| 対応済み         | 24件 |
| 対応予定         | 1件  |
| 経過観察         | 14件 |
| 管理者へ情報提供     | 5件  |

| 令和2年度    | 道路の不具合 | 遊具の不具合 | 合計  |
|----------|--------|--------|-----|
| 受理件数     | 48件    | 2件     | 50件 |
| （内訳）     |        |        |     |
| 対応済み     | 31件    | 1件     | 32件 |
| 対応予定     | 9件     | 1件     | 10件 |
| 経過観察     | 1件     |        | 1件  |
| 管理者へ情報提供 | 7件     |        | 7件  |

## 新たな視点1「新しい時代の流れを力にする」 Society5.0「デジタル技術の活用」

### ④ICT教育の推進

#### 基本目標2

近年の社会は、情報通信技術や人工知能などのテクノロジーが急速な発展を遂げており、私たちの生活に大きな変化をもたらしつつあります。

その変化は凄まじく、こどもたちが生きるこれからの社会の有り様を正確に予測することが困難なほど大きなものです。

このような大変革の時代に、未来社会を生きていくことになるこどもたちは、社会の変化とともに必要に応じて自らを成長させ続け、生き抜いていける確かな力を身につけることがとても大切です。本市は、全小中学校の普通教室・特別教室に無線LANを整備しているほか、電子黒板機能付きプロジェクタや実物投影機、インターネットに接続可能なタブレット型パソコン、指導者用デジタル教科書等の各種ソフトウェア、プログラミング教材など、IoT環境の整備に積極的に取り組んできました。

また、令和元年12月に発表された国のGIGAスクール構想を踏まえ、令和2年中に高速大容量回線の接続ができるインターネット環境と児童生徒1人1台タブレットを整備する予定です。

これからも本市は、平成31年2月に策定した「小牧市学校教育ICT推進計画」に基づき、「時代を切り拓くこども」を育成するため、より一層ICTを活用した「わかりやすい授業」の実践に取り組んでいきます。



▲タブレット型パソコンを活用した授業



▲デジタルドリル学習



▲プログラミング教材(レゴ WeDo)

### ■小中学校のICT環境（令和2年12月末時点（予定））

| ICT機器            | 国の基準                        | 小学校   | 中学校                  |
|------------------|-----------------------------|---|----------------------|
| 大型提示装置           | 普通教室・特別教室への常設               | 整備済（電子黒板機能付きプロジェクタ・大型モニター）                  |                      |
| 実物投影機<br>（書画カメラ） | 普通教室への常設<br>特別教室への常設（小学校のみ） | 普通教室：整備済<br>特別教室：一部整備済                      | 普通教室：整備済             |
| 学習者用コンピュータ       | 児童生徒1人1台                    | 整備済（iOS）                                    | 整備済（Windows）         |
| 指導者用コンピュータ       | 授業を担当する教員に各1台               | 整備済（Windows）                                |                      |
| インターネット接続        | 超高速インターネット                  | 整備済   |                      |
| ICT支援員           | 4校に1人配置                     | モデル校：月4回訪問、その他校：月2回訪問（令和3年4月から、全校にて月4回訪問予定） |                      |
| プログラミング教材        | —                           | レゴ WeDo2.0（各校40台）                           | レゴマインドストームEV3（各校20台） |

### ICT教育に関するアンケート調査結果（抜粋） R1.10 実施

昨年10月に実施したアンケート結果からは、ICTを活用した授業は「わかりやすい」、「集中して取り組むことができる」といった効果や、保護者の皆さんがICT教育に寄せる期待などがわかりました。

【子ども】コンピュータやタブレットPCを使った授業はわかりやすいですか？（回答数：1638人）



【子ども】コンピュータやタブレットPCを使った授業では、集中して取り組むことができますか？（回答数：1638人）



【保護者】ICT教育で学校に期待する点は何ですか？（回答数：282人）

1位 情報セキュリティに対する意識の向上 2位 わかりやすい授業 3位 ICT機器の取り扱い能力の向上

新たな視点1「新しい時代の流れを力にする」  
Society5.0「デジタル技術の活用」

⑤こまきこども未来館（デジタルコンテンツ）

基本目標2・4

令和2年12月19日オープン予定のこまきこども未来館では、学校や家庭では経験できない体験を通じて、こどもたちに豊かな学びを提供していくために、最新のデジタル技術を活用したコンテンツの整備を進めています。

本市と産学官連携協定を締結している各大学の活動内容を調査し、実績のある大学に個別に協力を打診したところ、近隣の3大学（中部大学、名古屋芸術大学、名古屋造形大学）から制作可能との回答をいただいたため、令和元年11月7日、こまきこども未来館に整備するデジタルコンテンツ等の制作について連携協定を締結し、制作を委託しています。

こまきこども未来館のデジタルコンテンツ室にデジタル技術を使ったインタラクティブコンテンツを導入し「観る、触れる、楽しむ」ことから「動く、体験する、考える、学ぶ」などの好奇心へ繋がる空間を作ります。

ア) プロジェクションマッピング（4階）

壁面等に四季折々のイベントにちなんだ映像を投影し、季節感を演出し、豊かな感性を育みます。

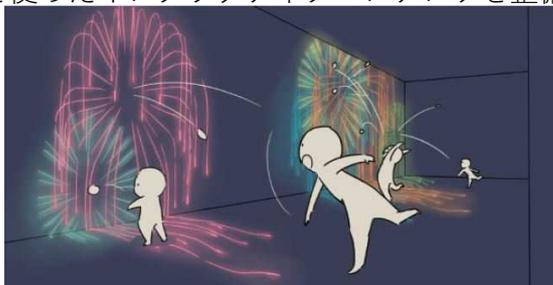


イ) デジタルサイネージ（3・4階）

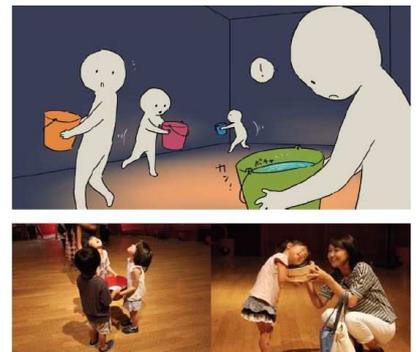
施設内に整備したデジタルサイネージ（大型モニター）を活用し、本市の子育て施策や市政情報等をリアルタイムに発信します。

ウ) デジタルコンテンツ（3階）

3階デジタルラボ1・2において、「観る・触れる・楽しむ」ことから「動く・体験する・学ぶ」などの好奇心へつながる、デジタル技術を使ったインタラクティブコンテンツを整備します。



▲ボールが当たると映像が変化



▲デジタル「あまもり」を体験

