

ねっぴ〜 Pay

2,228 万円の増

問 地域通貨委託料の内容と目的は。

答 ねっぴ〜 Pay をマイナポイントの決済事業者として登録するものです。利用者や加盟店、地域通貨流通量の拡大に向け、チャージ端末の導入、プロモーションや販促活動に取り組みます。市内でチャージした電子マネーや健幸ポイント、行政ポイントを市内で使用し、経済循環の活性化を図ります。

問 マイナンバーカードやマイナポイントとの関連は。

答 マイナポイントの第2弾として、健康保険証の機能と公金受取口座の登録で1万5,000円分のマイナポイントが付与されますが、その部分をねっぴ〜 Pay に誘導していきたいと考えています。市内事業者で利用してもらうためのひもづけが目的です。また、これによりマイナンバーカードの普及も進むのではと考えます。

問 ねっぴ〜 Pay による経済循環のビジョンについて。

答 まずはチャージ端末などインフラ整備が肝要と考えます。その上で、独自クーポンの発行など端末機能をうまく活用して、事業者自らが収益を上げることができるよう、消費者も含め官民一体となって取り組みます。



STEAM教育

1億8万4,000円の増

問 事業内容は。

答 小中学校・特別支援学校16校、3つの公民館、総合教育センターの20施設に「STEAMラボ」を整備します。複数校による同時オンライン授業、学校と公民館との連携などができます。備品として、通信用のパソコンやカメラ、スピーカー、マイク、椅子、パーテーション等を購入予定です。

問 「STEAMラボ」の活用頻度は。

答 各学校・各学年で計画し、ニーズに合わせて使うこととなります。全体の授業時数のうち何時間という決まりはありません。



問 活用が進むにつれ、楽しいと思う子とついていけない子との差が出てくると思われる。子供たちの関心はデジタルばかりではない。

答 これからを生きる子供たちにとって、デジタルは必要不可欠なものです。ただ過剰な負担、効果はきちんと見極めていきます。

スマート図書館

1億3,886万1,000円の増

問 事業内容は。

答 学校図書室や総合教育センターの蔵書をデータベース化し、本の検索や貸出・返却等を電子処理できるようにします。また、市立図書館で電子書籍を追加購入し、インターネット経由で館外からでも利用可能にするとともに、図書館システムを更新し、図書カードに替えてスマートフォンによる図書の貸出しや借りた本を登録して貸出履歴を残すことができるようにします。

問 年間のランニングコストは。

答 これらのシステムは年間462万円になります。



問 図書館のデジタル化に多額の費用がかかっている。その効果をどう考えているか。

答 電子書籍であれば、365日24時間いつでも利用でき、図書館に足を運ぶ必要もありません。ただ、どれだけの利用が見込めるか、なかなか見通せないところです。



討論

賛成

・デジタル化に多額の予算が計上されているが、デジタル技術が使える人・使えない人との間で行政サービスの格差があってはならない。また、効率化により行政窓口が減少し、住民サービスの低下につながってはいけない。(本会議)

・デジタル化の時代にこそ、人間力や道徳性を育てることが肝要。子供の興味・関心はデジタルだけではない。小さい頃からリアルな体験、学びができる環境はとても大切。また、教員や親が一層子供たちと向き合うことが必要ではないか。(本会議)

議決結果

全会一致で原案可決