

「心惹かれるところ」創造プロジェクト ～新しいまちの価値を活かした地域づくり～ 姿川地区まちづくり協会

5 班

コミュニティデザイン学科 大竹春奈 福田彩乃 中嶋心美
建築都市デザイン学科 相川響 板垣龍征 小笠原若奈
社会基盤デザイン学科 小笠原英汰 柳田茂雄
グループ指導教員 中村祐司

1 背景

姿川地区には、子ども科学館をはじめとした様々な地域資源があるが、地区内外の住民にとって「人口の多い、住むだけのまち」というイメージが強く、特に若年層においてはまちそのものへの関心度が低いという課題がある。

2 目的

姿川地区が持つまだ十分に知られていない魅力を再発見し、地区内外に分かりやすくに発信することで、住民一人ひとりが地域への愛着と誇りを深め、自発的な地域づくりへの参画意識を高めるきっかけとする。

3 方法（話し合いのプロセス）



5/27 現地見学（カンセキスタジアム、子ども総合科学館、うつのみや遺跡の広場）

9/16 観光プラン、ビンゴカードの枠組み提案→対象や活用方法の具体性をもたせるための意見交換実施

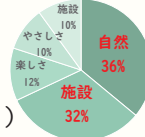


6/17 地域活性化案の検討
→季節ごとの観光プラン、風景ビンゴの2案に決定

11/18 姿川地区住民ならではの情報や視点などを教えていただき、地域の魅力がより伝わる内容へと改善

4 分析結果

Q. 姿川地区の魅力だと思うところ



(姿川基礎データ)

2009年姿川地区まちづくり協議会による住民に向けたアンケート結果（150名）

姿川の自然と観光施設を地域外の人へ発信
地域内の人々が再認識できる取り組み

5 提案

モデルコース例（秋）



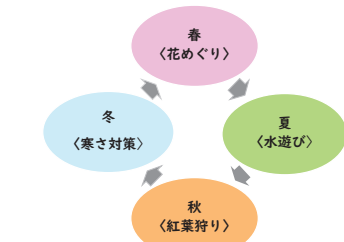
姿川まちあるきプラン × まちあるきビンゴ

対象

家族連れ

① まちあるきプラン

- ✓ 姿川地区を知らない人が姿川の魅力を満喫できるようにする。
- ✓ 遊びながら、自然と地域の魅力に親しめるようにする。



- 💡 季節ごとにプランを変えて何度も訪れたいくなるものに
- 💡 冊子にワークシートを付け、子どもが「見て」「探して」「つくって」「かいて」楽しめる仕組み

② まちあるきビンゴ



- ✓ 姿川地区住民も知らないような地域の魅力を楽しみながら、自然に地域内を回遊してもらえるようにする。
- ✓ 地域の風景を探す・見つける・撮るという体験を通して、姿川地区を満喫しながら、新たな魅力に気づく。

まちあるきプランと連携し、季節ごとのプランをまわることで、横の1ラインのビンゴが達成できる仕組み

活用方法

1. デジタル版

NFCタグやQRコードを各スポットに設置し、デジタルスタンプを取得する。SNSでの情報発信を行う。

2. 紙媒体

市民センターにパンフレットを設置したり、学校へ配布する。各スポットにスタンプ台を用意。

6 まとめ・今後の展望

【活動を通して】

姿川地区のまちあるきや地域パートナーと協働した活動などを通して、主要スポットのみならず姿川地区全体の魅力を発見した。

【今後の提案】

本計画は、**デジタルと紙媒体両方での発信**を行い、有効な方法を探す。

実施後の計画

まちあるきやビンゴを行った住民からのレビュー収集

実際の効果や反響から更なる魅力発信のために改善

姿川地区内の住民にとどまらず、地区外から訪れる親子連れへの拡大も目指す。