

<プラン名>

クイズで学んで
食宝ゲット

ドラゴン探検隊

<発表の流れ>

- ①プラン作成の理由
(竜王町の現状もふまえて)
- ②ヒントにした町づくりプロジェクト
(どのような視点を入れているのか)
- ③実際のプランについて
 - (1) だれが主体となって取り組むのか
 - (2) どんな目的で取り組むのか
 - (3) どのような方法で取り組むのか
- ④プランの効果
- ⑤役場の人へのメッセージ

<プラン作成の理由>

①滋賀県に来るひとは、城や、琵琶湖をメインに観光する

↳ 竜王に来ない。

②クイズにする → 本などよりみりよくをより伝えられるから。

③交流する → 「竜王町にすんでもだいじょうぶ」という安心感をもたらす。

④竜王町のみりよくを知っている人は、少ない

↳ みりよくを他の人に知ってほしい。

<ヒントにしたまち作りプロジェクト>

交流を深める場をつくる'町'



竜王町の情報はっしんして、交流する場をつくっているから。

みんなが関わる'町'



町の住民や、県外、町外の人に関われるから。

<主体となつて取り組む人>

**行政と住民が
協力して取り組む**

本部→問題 内容

(住民+行政)

行政→賞品 場所

住民→行事に参加する

<どんな目的で取り組むのか>

①チームごとに進んで行くので
地域の人との交流が深まるから

②竜王町のみりよくを知って
ほしいから



③他県から来た人に竜王町はいいところ
があることを知ってもらうため

<取り組む方法>

～地域の人～

- ①手紙などで、参加者をば集する。
- ②参加者から、3～4人のチームを行政の人が決める。
(当日に参加したいという人は、
どこか3人のチームに入る)
- ③本部の人が5問ほどの問題を考える。
(問題は、やる場所にかかわる問題や、
もし何もなければそこにヒントを
展示してもらう)
- ④当日になったら、決めた集合場所で
問題のかいた紙をくばり、ルールの説明をする。

～ルール～

- ・制限時間内に問題をといてもらう。
 - ・インターネットなどでは、調べてはいけない
 - ・終りよう後に1回だけ答え合わせをして、
あった数だけくじをひく。
- ⑤制限時間内にもとの集合場所で答え合わせを
してもらった人に、あった数だけこじをひく
 - ⑥もしくじでだれかが当たったら、名前
などを聞き後日、道の駅のおすすめ品
などを送る

～場所の例～

道の駅

ハイキングコース

アウトレット

ウォーキングコース

<プランの効果>

～町民の人～

- ① 竜王町には、こんな人がいるんだと
感じてもらえる。
- ② 竜王町での知らなかった魅力にも、
気づいてもらえる

～他県の人～

- ① 竜王町は、何もないと思っていたけど、
すごい魅力があると思ってもらえる。
- ② 竜王町の人には、やさしくて、安心できると
思ってもらえる。

 ここに住んでみようかなと
思ってもらえる。

<役場の人へメッセージ>

竜王町の消滅を防ぐため・・・

- ① 竜王町にはいっぱい良いところがある
- ② 行政や住民の人が、しんげんに、
町作りに取り組めるように



行政の人が竜王町の住民を、
自分の町は良いと思えるよう、
みちびいてほしいです。