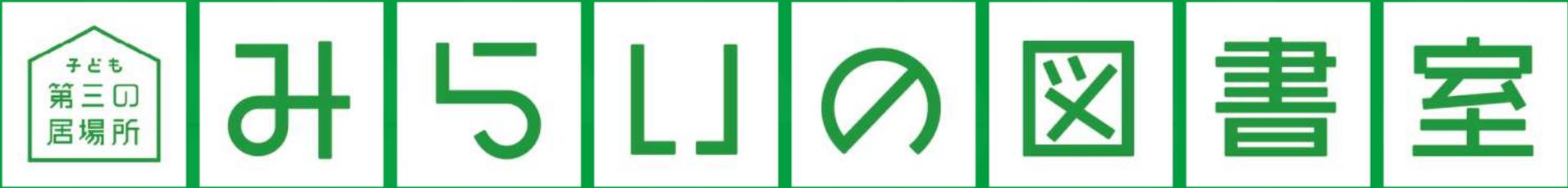


子ども第三の居場所事業概要



み

ら

ら

の

図

書

室



実施概要

- 名称： 子ども第三の居場所名称：「みらいの図書室」
- 実施場所： 児童青少年センター「フレンズ本町」 渋谷区本町6-6-2
- 実施期間： 令和4年1月18日(火)～令和4年3月31日(木)
- 実施日： 毎週火・水・木曜日 15:00～18:00
- 対象： 原則小学低学年（応募状況により柔軟に対応）
- 定員： 25名程度

子ども第三の居場所

み
ら
い
の
図
書
室

参加無料!

【対象】
小学1年生～4年生

参加児童
募集中!!
定員25名程度

2022年1月18日(火) OPEN!

場所：児童青少年センターフレンズ本町

みらいの図書室は、好奇心や創造性を育むことを目的とした学校でも家でもない、子どもたちが安心して過ごせる居場所です。毎週火曜日から木曜日、放課後の宿題サポートに加えて様々なデジタルツールを活用したクリエイティブプログラムや、SDGs視点での社会教育、実験、体験学習のプログラムにご参加いただけます。様々な環境の子どもたちが集まり、未来への関心や共感性、生き抜く力を高めていくことを目的とした地域支援事業です。

みらいの図書室 について

● 学びの時間：2022年1月18日(火)より 毎週 火・水・木 の3日間
15:00～18:00 (学校の宿題サポート・アクティブラーニング、テクノロジー体験、SDGsプログラムなど)

● 実施場所：児童青少年センターフレンズ本町 / 151-0071 東京都渋谷区本町 6-6-2

お申し込みは
コチラから

*お申し込み頂いた方から、順次受付いたします。お申し込み多数の場合、人数制限させていただく場合がございます。

お問い合わせ先：一般社団法人渋谷未来デザイン内子ども第三の居場所みらいの図書室(TEL: 03-6427-4394 / MAIL: mirai@fds.or.jp)

お問い合わせ先：一般社団法人渋谷未来デザイン内子ども第三の居場所みらいの図書室(TEL: 03-6427-4394 / MAIL: mirai@fds.or.jp)

※ 募集チラシ(現状)

「みらいの図書室」で学ぶこと

自分（私）のみらい

様々な技術、スポーツ、デジタルツールなどを通じ、やりたいことや職業などの夢を抱く



まち（渋谷）のみらい

まちの歴史やなりたちを知ることにより、身近なコミュニティの一員であることに気づく



地球のみらい

気候や環境に関する好奇心を育み、広い視野で社会や世界を見渡す経験を積む



3つの視点からプログラムを構成し、ここでの体験を通じて、子どもたちが多様な夢を抱くようになるとともに、コミュニケーション力が育まれ、社会の一員としての使命感の芽生えを感じることができるようになることを目指します。

1日の流れ

開設日：毎週火・水・木 15:00~18:00

下校～来館

15:00 ● あいさつ～レジストレーション

● チャレンジの時間 (50分)

16:00 ●

● 好奇心の時間 (60分)

17:00 ●

● 宿題の時間 (45分)

18:00 ● あいさつ～1日の振り返り (10分)

- 学校から直接フレンズ本町に来館し、2Fの図書室に集合。専用のタブレット端末のアプリケーションにログインし、一日のプログラムを確認。一日のプログラムはスタッフが事前に登録しておきます。
- 宿題が終わらなかった児童は、この時間を使って、最後まで宿題に取り組みます。また、施設内の工作室や、体育館を使って頭や体を動かしたり、図書室内の漫画を読んで、多種多様な夢を抱くきっかけを育みます。
- 拠点内の設備や備品、外部協力企業や団体から調達する様々なプログラムを学ぶ時間。教育動画コンテンツやタブレット端末を活用したデジタルクリエイティブ体験、SDGs教育、マンガを通じた多様な社会の在り方を学ぶプログラムなど、固定のシリーズプログラムだけでなく、地域コミュニティと連携したプログラムも積極的に取り入れていきます。
- 学校の宿題に取り組む時間。図書室にて児童一人一人が自主的に宿題に取り組み、拠点スタッフ（3名）が、個別の児童をサポートします。（対象：小学校1年生～6年生）※中学生以上は自主学習となります
※ 図書室、工作室、体育館にスタッフ1名を配置します。
※ 各拠点で、その日のチャレンジアクティビティをスタッフが伝えます
- アプリケーションにその日取り組んだ事（宿題～自由時間）を入力し、スタッフに挨拶をして児童は保護者のお迎えで帰宅します。

プログラム構成（注力していくプログラム）

多様な夢を抱く子供を育む マンガ教育

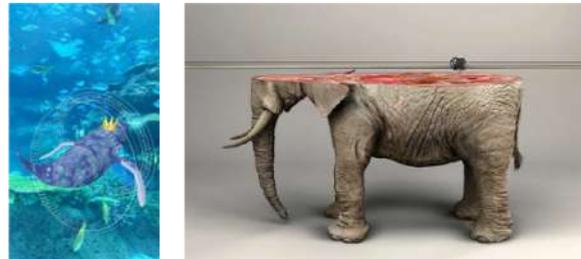
図書室に整備されたマンガから社会の多様性を感じ取り、多様な夢を抱くきっかけを作ります。マンガ感想文など何を感じたかの自己表現から始まり、開発するプログラムツールで自分でマンガをつくる体験までをフォローします。

自作したマンガは、デジタルアーカイブとしてコレクションされることで、成長して続きを書いたり、再編集することも可能です。



21世紀のあたりまえを先どる クリエイティブ体験

3Dプリンタや大型のプロジェクターを活用し、デジタルクリエイティブへの興味関心を育みます。子供たちが創造したキャラクターや古代の動植物を3Dプリントし、ミュージアムをつくったり、未来の動物をデジタル塗り絵で演出し、プレゼンテーション体験をしたりと、これからのあたりまえを、疑似体験することで「想像力とコミュニケーション力」を育むことを目指します。自分で作った漫画キャラクターを動かすことや3Dプリントすることもでき、子供たちをクリエイティブの魅力に誘っていくことも期待します。



ポストSDGs社会を見据えた 環境意識の醸成

SDGsの目標達成への世界的な関心が高まり、気候変動への教育が2020年のMOCK COPの18提言の一つ目となりました。これからの世代を担う子供世代の気候や環境に関する好奇心を育み、広い視野で社会や世界を見渡す経験を積むことで、学ぶことへの意欲を高めることや、学校教育への取り組みの姿勢が変化していくことを目指します。身の回りの季節・天気の変化や地域の自然生態系を題材に学ぶことからスタートし、気候マンガづくりなど拠点で提供するプログラムとの連携へと展開していきます。



好奇心の時間（本年度実施プログラム）

天気のおしごと

気象や環境について、気温や天気の変化など身近なことから学ぶ体験型学習プログラムです。月1回、気象予報士による実験や工作、発表などのワークショップを中心に、気候変動などSDGsへの好奇心や興味を育むことを目指します。

プロジェクションで遊ぼう/ 何でもスキャニング

3Dスキャナー、3Dプリンター、プロジェクターなどを用い、新しい視点で物事に気づくデジタルファブリケーションを活用したプログラムです。「見る」「知る」「やってみる」「学ぶ」というワークショップを中心に想像力とコミュニケーション力を育むことを目指します。

ストーリーをつくろう

好きな漫画の感想文を書く、好きなセリフやシーンを発表する、ストーリーを作成するなど漫画を活用したプログラムです。自分で書いた絵や、写真、自分で撮ったポーズなどを使って、4コマ漫画やストーリーを組み立てるワークショップを中心に多様性や自己表現力を育むことを目指します。

ダブルダッチチャレンジ

渋谷未来デザインが実施する、ストリートスポーツ振興及びマナー向上の啓蒙を目的とし、15歳以下を対象にしたストリートスポーツプロジェクト「NEXT GENERATIONS」事業からのプログラムです。ダブルダッチに挑戦し、練習を重ね最終日にはパフォーマンスの発表をします。スポーツにより勇気や自信、協調性やコミュニケーション力を育むことを目指します。

見つけよう！ 「まちいさん(遺産)」

自分たちの住むまちの、特徴あるものを見つけることを通じて、まちへの理解、愛着を高めるプログラムです。「ササハタハツまちラボ」よりまち遺産探検隊にご協力いただき、身近な「まち遺産」を発見し、地図を完成させるワークショップを中心に地域というコミュニティの一員としての意識を育むことを目指します。

デザイン

身近にあるデザインについて、見て、触れて、考えて、表現していくことを学ぶプログラムです。お絵かきや工作を通じて表現することの楽しさに触れるだけでなく、新しい視点や物事の捉え方を身につけて想像力を豊かにしていくことを目指します。

遊びと学び

遊びの中には様々な発見や新しい出会いがあります。好奇心が芽生える様々な分野の動画コンテンツを教材として実施するプログラムです。学校の授業とはちがったアプローチで新しい発見を楽しむことを目指します。

チャレンジの時間

拠点施設のインフラやアプリケーション、教育動画などを活用した自由な交流時間です。

子供たちが自発的にやりたいことを考え創造的思考に取り組んだり、体を動かす遊びの発明をしたり、と、様々なアプローチで子供の可能性を育てていきます。

図書室

終わらなかった宿題への取り組みや、図書室内のマンガ読書、アプリケーション内のマンガづくりプログラムを活用した作品づくりなど、拠点スタッフのサポートで自由創造の時間を過ごします。主に、コミュニケーション能力や文章創造能力を育む場所として活用していきます。大型プロジェクターでの環境映像の視聴など注力プログラム領域のコンテンツに触れる機会を増やしていきます。



工作室

工作室に用意されている材料を使った実際のものづくりや、絵を描く練習など子供たちの興味・関心に寄り添った創作活動を拠点スタッフが見守ります。道具の使い方に慣れたり、形を作ることを通じた創造力の育成などを目指します。「自分でつくれた」という小さな実感を積み重ねることで、大きな創作活動に取り組む意欲を育み、子供たちの自発性を引き出していきます。



体育館

バスケットボールコートやボルダリングウォールが配置された多目的運動ホールです。チームとなって取り組むスポーツ遊びを通じたコミュニケーション力の育成や、新しい遊びのルールを発明するなど、スタッフのサポートで、子供たちのスポーツとの多様な接点をつくっていきます。地域のプロスポーツ選手や障害者スポーツ団体などとも連携した地域交流機会の創出を目指します。



子どもの見守り 管理アプリ「OVI」

- プログラム登録
- 出欠確認／成長の記録
- ログイン／ログアウト
- じぶん成績表

管理機能

- ・ スタッフは、実施日のプログラムを事前に登録し、子供たちの受け入れの準備をします。
(対象年齢に合わせた表示(ひらがな・ふりがな・漢字など)を選択することができます)
- ・ 登録者は個別に割り振られたIDでログインし、出欠を記録することができます。
- ・ 参加者とスタッフが両方から学習意欲やプログラムへの興味関心などを登録できる「じぶん成績表」は、子供たちが自分自身の変化を振り返ったり、スタッフがプログラムの内容を見直していく基盤となります。

※じぶん成績表

毎日の宿題やプログラムへの意欲や理解度、興味、感想などを360°観測していく管理プログラム。
子供たちでも簡単に、楽しく入力できるインターフェースで入力の習慣化を促進します。

- クイズ出題機能
- 動画フォルダ追加機能
- プログラム実効機能
- プログラム追加機能

学習機能

- ・ 様々な学習プログラムが格納され、拠点での好奇心の時間やチャレンジの時間で活用されます。
- ・ ログイン時やログアウト時に、ミニクイズで子供たちと触れあうきっかけを作ることができます。
- ・ 企業やコミュニティから提供される動画教材などを格納し、子供たちが自主的に学ぶ事ができます。
- ・ 拠点内の設備(プロジェクターや3Dプリンタ、マンガ図書など)と連携したプログラムで、クリエイティビティを育むことができます。
- ・ 企業や地域コミュニティから提供されるプログラムを追加で制作、登録することが可能です。
(プログラムは追加で募集や開発することを想定しています)

実施体制

株式会社渋谷サービス公社

(渋谷区/児童センターフレンズ本町運営)



渋谷未来デザイン

(事業全体統括・管理)

渋谷区/児童センターフレンズ本町

(渋谷区/児童センターフレンズ本町運営)

株式会社IMAGICA GROUP

(会員及びプログラムパートナー)

ササハタハツまちラボ

NEXT GENERATIONS

and more..