

「情報と情報」、「情報と人」、「人と人」をつなぐ場所

— 県立長野図書館がめざすこと —

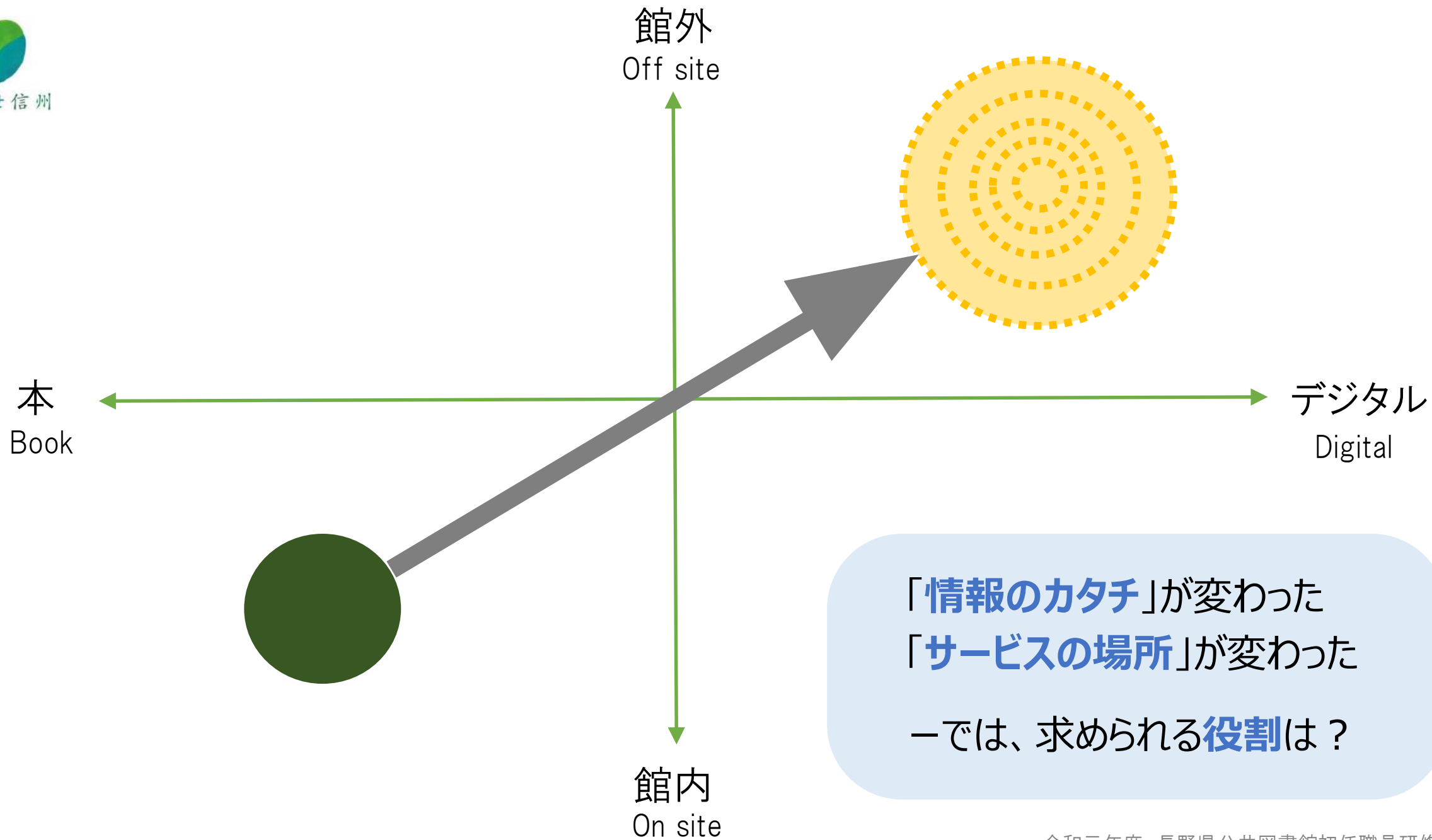
「図書館」は“本を貸す”場所 **ではありません！**

「ユネスコ公共図書館宣言1994年」 UNESCO Public Library Manifesto 1994

(前文より一部抜粋)

社会と個人の自由、繁栄及び発展は人間にとっての基本的価値である。このことは、十分に情報を得ている市民が、その民主的権利を行使し、社会において積極的な役割を果たす能力によって、はじめて達成される。建設的に参加して民主主義を発展させることは、十分な教育が受けられ、知識、思想、文化および情報に自由かつ無制限に接し得ることにかかっている。

地域において知識を得る窓口である公共図書館は、個人および社会集団の生涯学習、独自の意志決定および文化的発展のための基本的条件を提供する。



「情報のカタチ」が変わった
「サービスの場所」が変わった
—では、求められる**役割**は？



しあわせ信州

県立長野図書館 フロア案内

1階：「知ること」の喜び

「児童図書室」

1. 論理的思考力を育む

.....OSMOコーディング



iPad専用のプログラミングゲームを常設しました。2020年度から小学校でもプログラミング教育が必修化されますが、このアイテムを使って、楽しみながら問題を解く道すじ（アルゴリズム）を体感できます。

2. 楽しみながら謎を解く

.....百科事典探究クイズ

総合百科事典『ポプラディア』を使った問題に挑戦してもらい、解答には職員がコメントをつけて掲示します。図書館から「主体的・対話的で深い学び」へアプローチし、子どもたちの自発的な学習意欲を促します。



知ることの喜び

3. 仲間との出会いと協働

.....テーブルゲーム各種

将棋やオセロなどの定番から、まだ知られていない新しいゲームまで。

コミュニケーションツールとしてのテーブルゲームは、世代や地域を越えた共通の文化をつくりあげ、想像力を促し、創造力を培います。



4. 触れて感じる体験の貸出

.....外遊びグッズ各種



図書館周辺に広がる若里公園には自然があふれています。子どもたちの「知りたい」と「調べる」の間で「感じる」を体験できるように、双眼鏡や運動用品など、からだ全体で知に触れる遊具を用意しました。



しあわせ信州

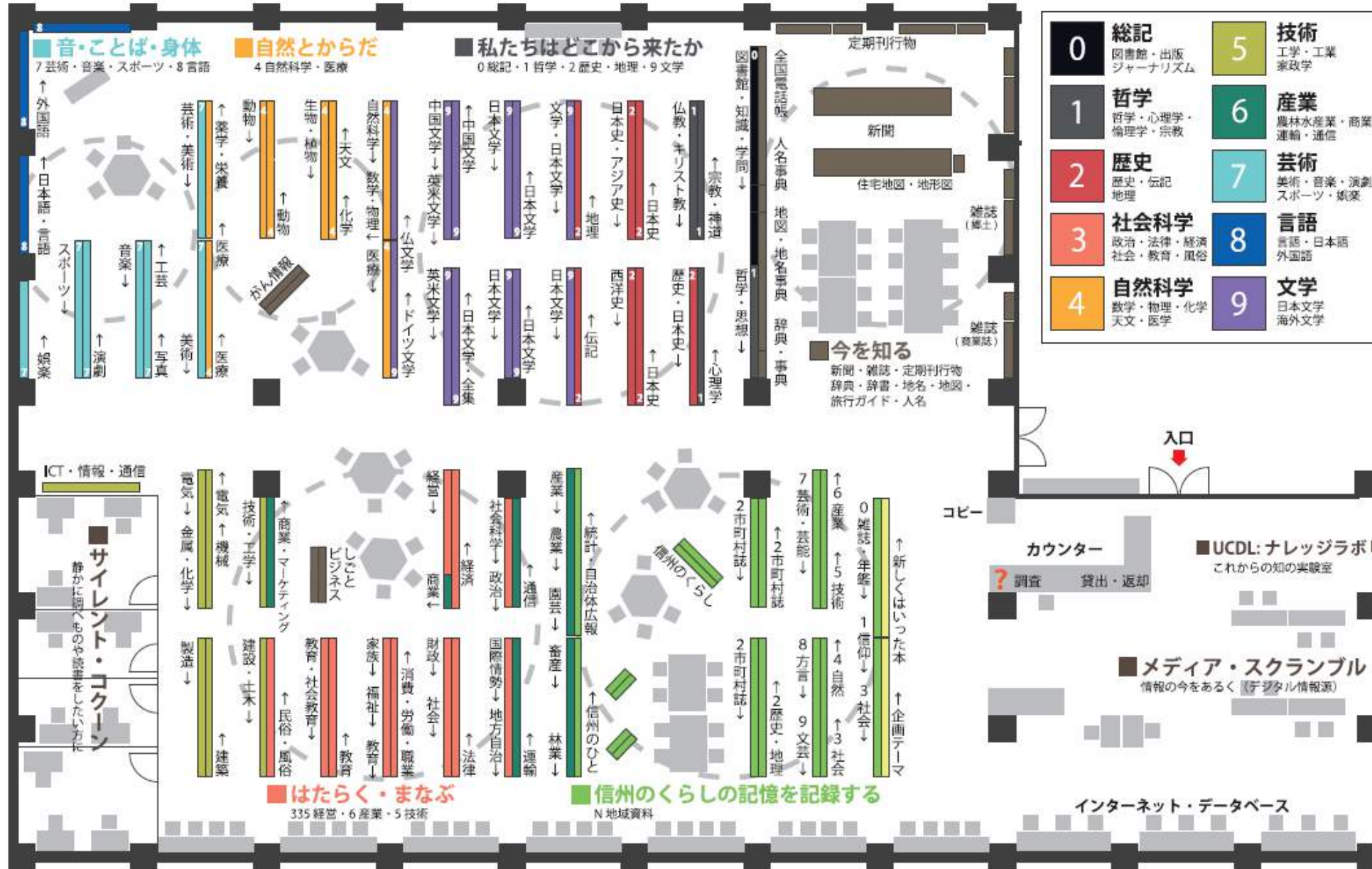
県立長野図書館 フロア案内

2階：「情報の世界」の再発見

「一般図書室」

県立長野図書館 2階一般図書室 配架案内

2019年3月1日





しあわせ信州

県立長野図書館 フロア案内

3階：「共知・共創」—開かれた学びの場

「信州・学び創造ラボ」

県立長野図書館

信州・学び創造ラボ



学びの成果を
アウトプットする
**ものづくり
ラボ**

3Dプリンター、
UVプリンター、
レーザーカッター、
PC、展示棚 等



多様な情報や人がつながり
アイデアを形にしていく
**Co-learning
ゾーン**



信州の知を集め、つなぎ、
創造する場
**信州情報
探索ゾーン**



ワークショップ用
テーブル・椅子、ベンチ
ミーティングブース
マイクロライブラリー
簡易キッチン 等



六角形書架、
展示棚、
平置きタッチパネル
ディスプレイ、
信州白地図、黒板、
ホワイトボード
畳スペース 等

「情報」と「情報」をつなぎなおす

■ 情報のカタチを見直す

- ・商用データベースの導入／広域利用実現に向けた働きかけ
- ・収集、収蔵資料の意味の見直し



「情報」と「ひと」をつなぎなおす

- 情報を「調べる」力・「創造する」力を育む
 - ・WikipediaTown の開催支援
 - ・探究学習プログラムの開発（「図書館王におれはなるっ!!!」）
 - ・みんなが使えるアーカイブをつくる取組み（「どこコレ？信州篇」）
 - ・学校図書館等と連携して「信州学」をサポート
- 情報を「体験する」空間を整える
 - ・Wi-Fi、インターネット環境の整備
 - ・くらしの実感を意識した情報の並べ方へ（2階）



「ひと」と「ひと」をつなぐ

■ 「コミュニティ」がうまれる場所としての図書館

- ・「信州・学び創造ラボ」の整備(ワークショップを重ねたプロセス)
- ・活動の核となる企業・団体等との連携
(株式会社バリューブックス、信州大学教育学部、株式会社アソビズム…)



■ 「これからの図書館」のあり方をみんなで考える

- ・県内各地での「これからの図書館フォーラム」の開催

多様な属性、視点を持つ人々が集い、対話することで、地域の暮らしの中にある課題やニーズを掘り起こし、解決していける可能性が生まれるのでは？



「“**知ること**”って楽しい！」と思える場所へ

