

スタジオプログラム 子どもラボ ～ 子どもの新しい学びの場 ～

1 基本方針

- ・学校の授業では学べない新しい学びや長岡だからこそできる学びを提供し、教育にイノベーションを起こす。
- ・子どもたちの将来にインスパイアを与える工夫や仕掛けを取り入れたプログラムを展開する。
- ・子どもたちが自ら調べ、学びたい環境を整える。
- ・友達や初めて会う人とも交流でき、楽しみながら時間を過ごせる空間
- ・メインターゲットは小学生

2 実施プログラム方針

- ・自分の興味があることはもちろん、それ以外の世界のものに触れることで視野を広げ、知識を深めることができるプログラム
- ・人から教わるだけでなく、自らの考えをまとめ、他の人と話をする中で新しいものが生み出されていくプログラム
- ・まちなかキャンパス長岡の子ども向け講座(こどもカフェ、こども大学等)、ながおか・若者・しごと機構、旧青少年文化センターでの学びをベースとして、それを発展させたプログラムを提供
- ・プログラムは土曜や日曜、夏休みなどの長期休暇を中心に展開
ニーズや内容によっては平日の放課後のプログラムも展開

3 実施場所

- ・メインはA-2棟3階 まちなか図書館内
- ・そのほか、プログラムに応じて施設内のさまざまな場所で実施
A-2棟5階 ファブラボ パッサージュ棟3階 グランパッサージュ
B棟2階 メディアセンター B棟3階 表現スタジオ周辺 など
- ・デジタル技術を活用(リモート参加 首都圏・企業⇄米ブレ⇄支所地域)

4 プログラム構想

目指すのは「感じて、わくわくし、問い方を学び、問い続ける、多様な学びの場」

子どもたちが知性に出会い(meet)、自らつくる(make)だけではなく、表現の場(show)を設けることで、クリエイティブな表現力も刺激するステージ

Creative Stage

- STEP1 meet: 感じる、気づく
- STEP2 make: 調べる、想像する、つくる
- STEP3 show: 表現する

成長のステップ

① 好き・興味



- ・好きなコト、興味のあるコトについて学ぶ
- ・自分の知らないことでもプログラムを受けることで興味が生まれる

② 多様な分野のプログラムにより理解と興味を深め、自ら考える



プログラミング



サイエンス



ダンス(フィジカル)

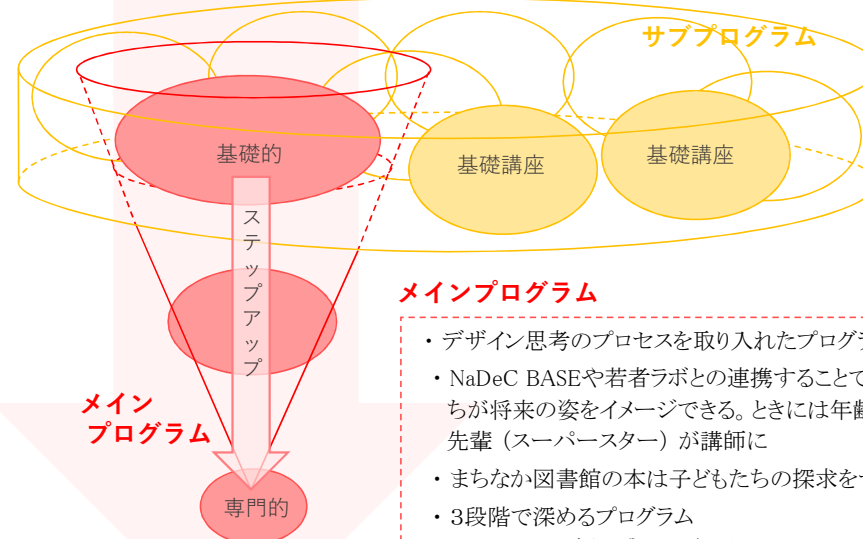


ロボコン

特に、**STEAM**(Science科学、Technology技術、Engineering工学・ものづくり、Mathematics数学、Art芸術・リベラルアーツ)分野を重視

サブプログラム (基礎・多様)

- ・多様なジャンルで学びの土台となるプログラム ・子ども自身が興味があるものを見つける



メインプログラム

- ・デザイン思考のプロセスを取り入れたプログラム展開
- ・NaDeC BASEや若者ラボとの連携することで子どもたちが将来の姿をイメージできる。ときには年齢の近い先輩(スーパースター)が講師に
- ・まちなか図書館の本は子どもたちの探求をサポート
- ・3段階で深めるプログラム
STEP1 出会う: 感じる、気づく
STEP2 つくる: 調べる、想像する、つくる
STEP3 発表: 表現する

③ さらなる探求へ ステップアップ