

諮問事項 ～新しい生活様式を踏まえた狛江市立公民館事業のあり方について～

(1) 新たな事業の開拓	(2) 現役・将来世代の継承	(3) 未来に向けた取り組み
VR（バーチャル・リアリティ）やアバター（仮想空間における自分の分身）といった新しいICT（情報通信技術）に、中高年以上が触れることができる体験事業を実施する。	小・中学校の生徒本人に対して、意識調査を実施する。 ・公民館自体をそもそも知っているのか ・公民館がどんな場所であれば行きたくなるのか ・公民館にどんな事業を望んでいるのか	各公共施設の取り組みや理念、趣旨を一般の方にも勉強会等を通じて知ってもらう。 内容によっては、関係機関で連携する。
ICTを活用した疑似体験ができるような講座 例) 単身の方に家族ができる、子どもがいないけど親になる。	小・中学生が高校生の話を聞く。 中・高生が大学生の話を聞く。 アンケート調査を行い、子どもたちの生の声を聞く（意見を聞かないと大人の押し付けになる）。	公民館、地域センター、児童館、図書館で考えられている企画について情報交換し、共通のものはコラボ企画として、各館をオンラインで結ぶ。各所が連携する（縦割りではなく）。 例) 朗読、絵本読み、音楽の演奏等々
高齢者を対象とした遊び感覚でできるスマホ講座 ワクチン接種の申込やPCR検査の手続きができない等、スマホが使用できないと暮らしていけない可能性が出てきている。	子どもにやりたい事を考えてもらう。 公民館機能（ホール、和室、料理実習室等）を子どもたちに見せて、それらを使ってやってみたい事を調査する。 いきなり「公民館で何をやってみたいか」を聞くのではなく、ある程度公民館の機能を知ってもらってから、考えてもらう。 例) 「囲碁・将棋」が良いのに、「ポケモンバトル」が駄目とは言えない。好きなことをきっかけに、公民館に集まってもらう。	「実践」を主体として、学校との連携の具体化を進める。 教師と相談して、生徒が何を望んでいるかを把握する。
多世代交流ができる内容（先人から学ぶ） 例) ICTについて、高齢者が若い方から学ぶ。		教育委員会の力を借りて小・中・高へアンケートを取って「やってみたい事」を聞く。あるいは提案してもらう。
IT（インフォメーション・テクノロジー）関係の実践者（企業者等）からの話を聞く。講座形式ではなく、フリートークや雑談といった形式にする。	世間に迎合する必要はないが、世間の興味をより多く感じる事が大切である。 面白い興味が湧かないと、人はやって来ない。	学校施設（実験室や体育館）の社会教育利用を上手に利用する。 所管課は異なるが、学校施設を「公民館の分室」と思えるような体制づくりが重要である。
オンライン講座で会場と自宅を結ぶ（双方向）。	テーマの選定を工夫し、若い世代にも来てもらう。 例) 10月15日開催されたこまえ市民大学講座「狛江で発見された化石は極北の海に生きた世界最古のステララダイカイギュウ！」の際は、小学生が参加していた。	学芸員の上手な利用
子どもから大人まで参加できる様々な事業（科学、文化、歴史、音楽）の展開を行う。 興味を惹きつけるジャンルであれば、市外からも多くの人を集めることができる。	「小・中・高」別に、あるいは「小・中・高」が一緒となって集う集会づくり、場所づくり	子どもたちが自分たちで調べて考えたものを、発表する場の提供 例) SDGsについて、子どもたちだけでワークショップを行い、ホールで発表する。また、その関係者に来館してもらう。
会議室以外の専門室（和室、茶室、料理実習室、生活工芸室、暗室等）を有効に使う事業を考える。	いつでも気軽に来られる場所の提供（満室とならない程度に） 部屋の中で勉強していても気兼ねなく、長く居られる場所 「喋っても良い」と思える空間の提供	利用者→気がつけば→主催者 ※「まなびがえし」が公民館の原点である。
公民館図書室の新たな使い方を考える。 西河原図書室は、公民館が所管課となるため、独自で活用できる。 例) 西河原映画会における視聴覚室資料の活用	高齢者から今と昔を知り、若者から今・便利な事を聞く。 活字ではなく、言葉で直接聞くことも大切である。	「好奇心」を促す事業を企画する。 例) 数学、化学をもっと身近に感じてもらえる事業
公民館を狛江全体の社会教育、生涯学習のハブにする。 「公民館に相談すれば、なんとかなる」と思ってもらおう。 そのためには、職員のスキル向上も必要。	手書きによる単文の作成（テーマ設ける又はフリーで） 現代ではすべてPC・スマホで文章を書く時代なので、逆に手書きにすることで、深く考えるようになる。例) 分からない字であれば、辞書を引く。時代とあえて逆行することで、基本に帰ることができる。	アンテナを張って、敏感に感じ取り、新しい取り組みを考える。
「音楽の街」を市としても掲げているので、音楽に関連した公民館事業をもう少し取り入れても良い	日本の年中行事の意味（行事に合った事柄）を学ぶ。 例) 各月でテーマを設けて、事業を企画する。1月→正月イベント	ICTを活用した体験事業・VR、アバター これからは何でもスマホで手続きできるようになる。ICTに触れたことがない市民を生まないようICTに馴染んでもらう事業を実施する。
小学校、中学校との連携し、小中学生のときから、公民館に触れる機会をどのように提供できるかが重要となる。 夏休み居場所事業といった集中的な事業だけではなく、日常的にも小中学生の居場所となるような事業の展開が必要である。	子ども版公民館である「児童館」で実施されている事業の内容を把握し、必要であれば、差別化あるいは連携・協力をする。	子どもたちに触れて、アナログの重要性を知ってもらう。 例) ジオラマ ピタゴラスイッチ
市内には狛江高校があるが、高校生は館内であまり見かけないので、高校生のニーズをもっと把握する必要がある。		精神文明はソクラテスの時代と現代はそれ程大きな変化が無い。他方、物質文明は余りにも異なる。単なる物質的進化のみならず精神的進化があった。便利になるけど資源はなくなっていく。 こういった背景を基に、精神面について学ぶ事業を実施する。