

四万十町の新しい文化的施設

まちの文化が流れ、人にひらかれ、人が集まる四万十町

／ 本年7月に実施した七夕短冊より... ／

あなたは、文化的施設ができたら
どんなことがしたいですか...？

仕事ははかどる静かで居心地の
いい施設があったら嬉しいです

皆が幸せになれる町をつくらう

町のにぎわいにつながる施設になりますように

とりあえず行きたくなるような施設
なくてはならないものにして下さい

ひとりでんびりできる
スペースができますように



いろいろな年代の人と交流をつくりたい

休日に子どもたちから「文化的施設に連れて行って！」
と言われてもらえるような施設ができますように

天文コーナーがあると嬉しい
プラネタリウムや望遠鏡など 大きな地球儀とか

せっかくなので思い切ったいいものを作って
50～100年先も使えるようになればいいなあ

飲み物を飲みながら
ゆっくりと読書をしたい

どの世代にとってもワクワクと出会える場、
世界を広げられる場となりますように

体験コーナーがあるといいと思います

ヨガ・筋トレができるスペース
ができればいいのになあ

映画上映会をしてほしい

貸出のPCやタブレット等があると嬉しい

3～5名程が集まって話ができる部屋を無料で貸してほしい
机・イス・ホワイトボードがあればなお◎

おいおい がやがやした空間とは完全に遮断されるよう
可動式の防音タイプの間仕切りがあるといい

新しい体験や出会いが
生まれる場所になりますように

みんなが気軽に集まれる場になるよう期待しています

笑顔であふれる場となりますように



図書館大正分館前に
設置した笹の様子

その他、図書館本館や役場本庁舎、
十和地域振興局にも設置しました。
たくさんの「願いごと」
ありがとうございました。

2021.8.25発行

特集 | No. 08

発行 | 四万十町役場企画課 文化的施設整備推進室

お問い合わせ先 | 0880-22-3124 担当 | 大河原・松下

四万十町の新しい文化的施設

(仮称)

公募期間：6/14(月)～7/30(金)

「文化的施設整備事業」に係る意見公募 結果について

本事業に係る意見公募に多数のご意見やご質問をいただきありがとうございます。お寄せいただいたご意見等とその回答については、下記の公表場所と町のホームページで公表していますのでぜひご覧ください。

意見公募の結果及び回答の公表場所

▶ 四万十町役場

- ・本庁 西庁舎(JR駅側) 1階閲覧所
- ・大正地域振興局 1階閲覧所
- ・十和地域振興局 1階閲覧所
- ・興津出張所

▶ 四万十町立図書館・美術館

※大正分館については、大正地域振興局 1階閲覧所に設置しているものをご覧ください。

お寄せいただいた主なご意見・ご質問等

施設の活用方法について

事業費・ランニングコストについて

施設の機能や役割について

施設の運営や専門職員の配置について

上記のようなご質問やご提案など、15名の方から46件のご意見をいただきました。いただいたご意見は実施設計やサービス計画の策定及び今後の施設の運用などに反映させていただきます。

8/7(土)文化的施設建設予定地説明会 四万十駄場フェス

天候不良が予測されたため中止しました。皆さまに文化的施設を想像していただける取り組みを再度検討していきます。



「文化的施設整備事業」ワークショップを開催しました！
7/25(日) 四万十町っ子の挑戦する夏!!!

午前の部 (窪川開催)

中学生～高校生向け「意見公募体験」ワークショップ

開催時に募集していた「文化的施設整備事業に係る意見公募体験」を体験していただきました。まちづくり基本条例では「情報公開・共有」「町民参画」「協働」によるまちづくりが町民の「権利」でもあり「義務(責任)」でもあるとされています。これを実現するための具体的な方法の1つが「意見公募体験」です。誰でも町に対して意見を伝え、回答を受けることができます。



「意見公募体験」や「文化的施設」についてレクチャーを行いました

「ここが...」
「意見を根拠を書こう」

「ここは？」

「意見公募体験」や「文化的施設」についてレクチャーを行いました

模型を見ながら意見交換やグループ対話を行いました

実際に自分たちの思いを「意見公募」という形で「書き」、「伝える」ことで「自分たちの力で町を動かせる」ことを実感していただきました

午後の部 (十和開催)

小学3年生～中学生向け「ロボット・プログラミング」ワークショップ

文化的施設の具体的な役割の1つである「STEAM教育に基づく試行錯誤の場」を体験してもらい取り組みとしてロボット・プログラミングワークショップを開催しました。

STEAM教育とは... 子どもたちが**数学、科学、芸術**などの基礎を身に付け、**技術や工学**などを応用して問題解決を図る力を総合的に学習する教育のことです

ミッション ロボット・プログラミング学習キット「**KOOV(クーブ)**」を使って 四万十川に生息するクワガチを捕獲するロボットをつくろう!



「おんちゃんすこい」

「どんな形にしようかな」

「僕の作戦は...」

地元の川漁師からウナギの特性や仕掛け等の漁法を教わりました

ブロックや電子パーツを組み合わせ、プログラミングによって動きを加える等、試行錯誤しながらロボットを作成しました

川漁師へ向けてウナギ捕獲作戦を発表しました

文部科学省でも実社会での問題発見・解決に生かしていくための「教科等の横断的な学習(=STEAM教育)」を推進しています。四万十町としても文化的施設事業の一環としてSTEAM教育を進めていくことで、社会の変化に対応した教育の実現や、豊かな感性が育まれるなど、四万十町を担う人材の育成につなげていきたいと考えています。