

四万十町の新しい文化的施設

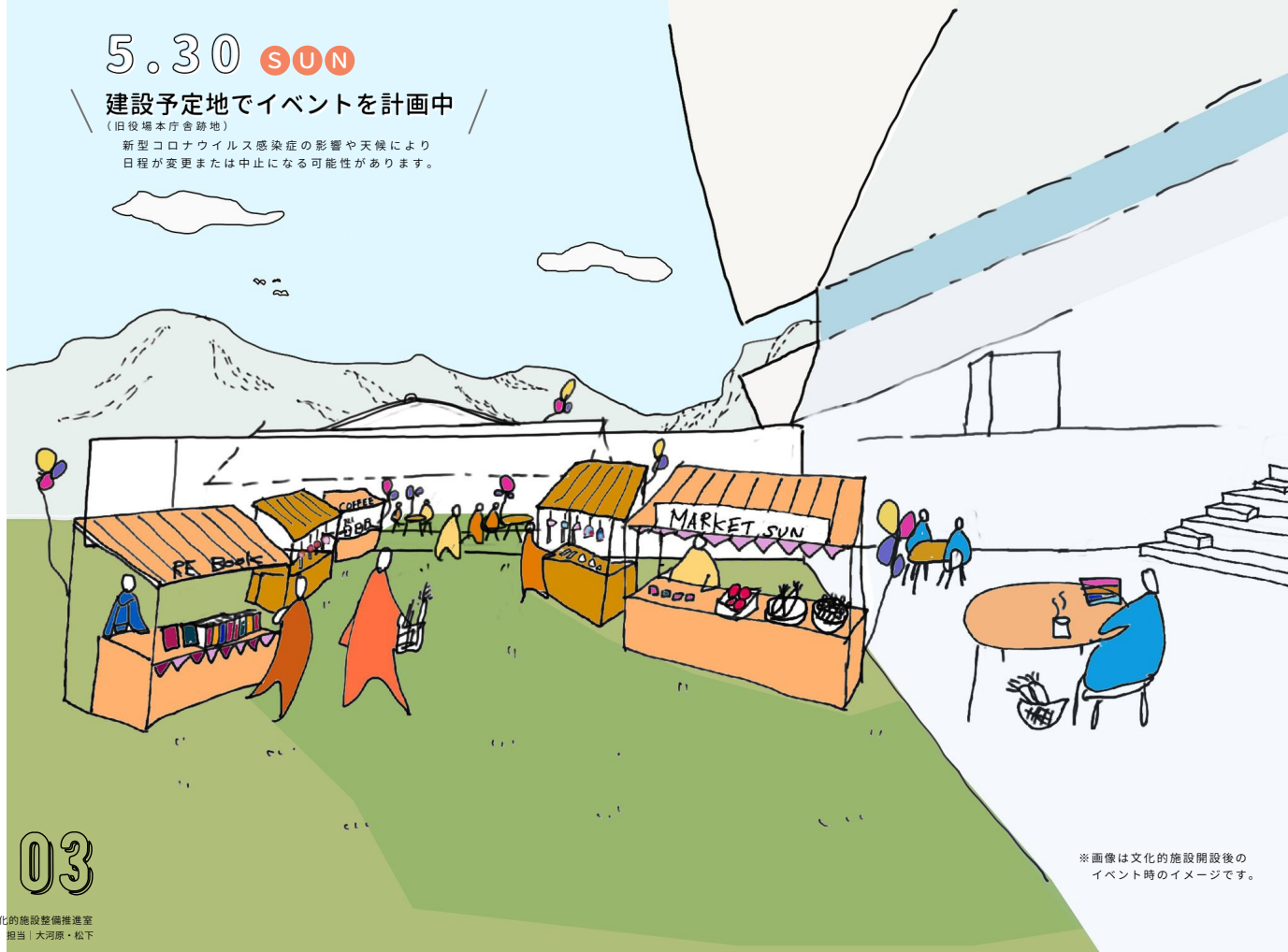
まちの文化が流れ、人にひらかれ、人が集まる四万十駄場

5.30 SUN

建設予定地でイベントを計画中

(旧役場本庁舎跡地)

新型コロナウイルス感染症の影響や天候により
日程が変更または中止になる可能性があります。



※画像は文化的施設開設後の
イベント時のイメージです。

2021.4.23発行

特集 | No.

03

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)

Q 文化的施設はなぜ
建てられることになったのか？



※写真はイメージです。



A1 昭和40年に開館し、平成12年に現施設に移転した現在の図書館と併設された美術館は手狭になり、資料や美術品の保存環境が十分ではありません。

A2 平成28年に開催された地域座談会において、**図書館等の文化的施設の充実**を求める意見が出されました。

A3 平成29年9月に文化的施設検討委員会を設置。検討委員会やワークショップなどを通じて、「文化的施設を自分はどうに活用したいか」「そのためにはどのような施設にしたいか」などを考えました。

四万十町文化的施設「基本構想」「基本計画」「基本設計」ができ、

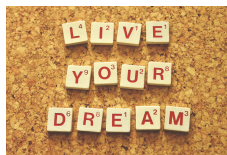
これから

四万十町の
芸術文化の拠点

町民の
集える場

中心市街地の
にぎわい創出

のシンボルとしての文化的施設の整備へ動き出しています。



2018.08.05
まちあるきワークショップ
“座学編”より

好きな材料
を使って
いつでも
作りたい

ことごとく
に世界を
人形劇を
鑑賞
したい

こんなことが
できるといいな



本に囲まれた
場所を
見上げたい

四万十町の
歴史ある
建物
を残したい

家族で
働きたい

あな
たも
な
ら
な
い
か
ら
な
い
か
ら
な
い

開館までの流れ (予定)



文化的施設の 5つの役割



- 1 人とまちをつなぐコミュニティの場
- 2 子どもたちが自分の居場所を見つけられる場
- 3 最新の情報と技術を活用した多様な文化・芸術体験の場
- 4 想像／創造体験を通じた自己表現の場
- 5 STEAM教育に基づく試行錯誤の場

「あれか、これか」ではなく、「あれも、これも」をどん欲に実現します。

STEAM教育 はじまっています

Science 科学	Technology 技術	Engineering 工学	Art 芸術	Mathematics 数学
---------------	------------------	-------------------	-----------	-------------------

「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。これは、文化的施設の5つの役割の一つとして挙げられています。



これまで2回にわたりロボット・プログラミング学習キットを用いたワークショップを開催しました。第1回(2020.10.04)では雷播き機をプログラミングし、テーブルに散らばったブロックをどれだけ多く落とすことができるかを競い合い、第2回(2020.11.23)では「人造人間変身スツ」を作って発表しました。両日で延べ34人の小中学生がのびのびと想像力を膨らませ、新しい学びの体験をしました。

まちの文化が流れ、人にひらかれ、人が集まる四万十駄場

文化的施設基本構想で、新しい文化的施設の誕生によって生み出す未来予想図(ビジョン)を示しました



「駄場」とはひらけた土地のことを表しますが、現在では、人が自然と集まり交流する場所の意味合いでも使われています。四万十町の新しい文化的施設も同様に、世代を超えて様々なストーリーを持つ人々が融合し、入り混じっていくような場となっていくイメージを込めて、ビジョンを定めました。とうとうと流れる四万十川のように私たちもこれまでの文化を守りながら、これからの文化を生み出す場として「駄場」のようにまちと人に開かれた拠点となることを目指します。

〈訂正とお詫び〉

4月12日発行の「四万十町の新しい文化的施設」No.02号の中で、表記に誤りがありました。「まちの文化が流れ、人にひらかれ、人が集まる 四万十駄場」となっていますが、正しくは「駄場」です。訂正してお詫いたします。

これまでの情報をチェック

四万十町
HOME PAGE

