

# 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



## 「ワイワイ広場」でお茶の葉を使ったアート体験を楽しんでいただきました！

5月20日、道の駅とおわで開催された「ワイワイ広場」に移動図書館車や文化的施設体験ブースを出展してきました。

文化的施設体験ブースでは、ボードゲームコーナーのほか、お茶の葉を使った「お茶っ葉アート」を行いました。「お茶っ葉アート」では、お茶処である十和地域での出展ということを受け、緑茶や紅茶の出がらし、そして生のお茶の葉を使って自由にアート作品を作っていただきました。馴染みのある「お茶」を、普段とは違った切り口で見たり、触ったり、時には匂いを嗅いだり…十和地域ならではの素材を用い、五感を使ったアート作品の創作を通じて、地域に対する新たな学びや想像・創造体験を通じた自己表現の楽しさを感じていただけたのではないのでしょうか？

文化的施設では、「想像/創造体験を通じた自己表現の場」「STEAM教育に基づく試行錯誤の場」を具体的な役割として位置づけています。今後もイベント等を通じてアートやSTEAM教育を体験できるプログラムを行っていきますので、ぜひご参加ください！



2023.6.23 発行

特集

No.

25

発行 | 四万十町役場

四万十町教育委員会

担当 | 大河原・嶋岡

企画課 文化的施設整備推進室 (0880-22-3124)

生涯学習課 (0880-22-3576)

「サービス計画」で位置づけた文化的施設の事業等をわかりやすくご紹介する、シリーズ「そこが知りたい！ 文化的施設」。今回は「STEAM（スティーム）教育」についてご紹介します！

## なぜ文化的施設ではSTEAM教育を実施するの？

Science/Technology/Engineering/  
Arts/Mathematics

▶ STEAM !

### 高度化・成熟化する社会

超スマート社会 (Society5.0)

情報社会 (Society4.0)

工業社会 (Society3.0)

農耕社会 (Society2.0)

狩猟社会 (Society1.0)

近年、「情報社会」に続く新しい社会のあり方として「超スマート社会 (Society5.0)」が提唱されています。

### Society5.0とはどんな社会？

「現実空間と仮想空間の融合によって課題解決を図る社会」



社会の変容に伴い、現代人に求められる能力も変化。社会の要請に合った「新たな能力」を持つ人材の活躍が期待されています。

### いま、求められる能力とは？

- ▶ 情報や技術を使いこなす理解力・対話力
- ▶ 全体を俯瞰し、科学的に考え、吟味し活用する力
- ▶ 粘り強く好奇心を持って探求し、新たな価値を創造する力



これらの能力の育成に向けて、「STEAM教育」の推進が重要とされています。

このような背景から、文化的施設では「具体的な5つの役割」の1つとして「STEAM教育に基づく試行錯誤の場」を位置づけており、これまでに様々な「STEAM教育」ワークショップを実施しています。

## これまでにどんなSTEAM教育をやっているの？

文化的施設の開館に先立ち、これまでに実施してきた主なワークショップをご紹介します。

あなたの  
「試行錯誤」  
を応援します！

### ロボット・プログラミング学習キット「KOOV」ワークショップ 四万十川のウナギを捕獲するロボットをつくろう！



四万十川のウナギを捕獲するロボットを制作。地元の川漁師さんからウナギの特性や仕掛け等、事前レクチャーを受けてからロボット制作に取り組み、最後は川漁師さんに合わせてウナギ捕獲作戦を発表しました。

### アート&STEAMワークショップ 「フロッターージュ」で世界地図をつくろう！



木の葉っぱのでこぼことした表面を紙に写し取る「フロッターージュ」という技法を用いて、世界の動物を作るアート体験を実施。作品は世界地図に貼り付けてもらい、世界に1つだけの地図が完成しました。

### アート&STEAMワークショップ 「お茶っ葉アート」で創造体験！



緑茶や紅茶の出がらし、生のお茶の葉を使ってアート作品を創作。加工の有無や方法等によって異なる質感となった「お茶」を用いて、一人ひとりの個性が光った作品ができました。（詳細は表面参照）

### かんたんSTEAMワークショップ アニメの原点！「ソーマトロープ」をつくろう！



視覚の残像現象を利用したおもちゃ「ソーマトロープ」の工作を実施。裸の王様に服を着せたり、こいのぼりの模様を描いたり…回転させることで完成する絵を創造しながら取り組んでいただきました。