

第4章 図書館のICTを活用した生涯学習の推進

1 多様な情報が得られる生涯学習の推進

事業の方針

- 読書は生涯学習の基本となるものです。子どもから大人までより多くの市民が読書の習慣を身につけてもらえるよう、図書館で提供される図書活用はもちろんのこと、デジタル図書の利用促進を図っていきます。
- 有償の外部オンラインデータベース、国内外の電子新聞を閲覧し検索できる電子新聞サイネージなど、市民が外部データベースにアクセスし活用できる環境を提供します。これにより、市民が求める情報を入手しやすくします。
- ICTを活用する市民を増やしていくために、初級者でも楽しくICTに親しむことができる学習機会を提供します。

主要事業

主要事業① ICT入門講座の開催

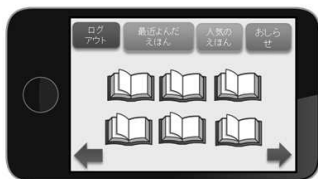
図書館ICT化基本構想で位置づけられているメニュー

番号(※)	項目	第3章との関係
M-02-2 (p53)	デジタル化された図書等の提供(デジタル絵本)	1-(1) ②幅広い分野での学習機会の提供
M-02-3 (p54)	デジタル化された図書等の提供(電子図書)	
M-03-1 (p55)	外部データベースのアクセス環境整備(外部データベース利用システム)	3-(1) ②いつでもどこでも情報の入手ができるしくみづくり
M-03-2 (p56)	外部データベースのアクセス環境整備(電子新聞サイネージ)	

※「番号」欄中の記号(M-00-0)は図書館ICT化基本構想でのメニュー番号、()内は掲載頁を記す。

デジタル化された図書等の提供

(デジタル絵本) スマートフォンやタブレット端末上にインストールされたアプリを通して、絵本を閲覧することができます。



(電子書籍) パソコンやスマートフォン、タブレット端末などの電子機器を用いて読むことができます。

外部データベースのアクセス環境整備

(外部データベース利用システム)

館内の専用端末で、外部の様々な有償オンラインデータベースを図書館利用者は無料で利用することができます。

(電子新聞サイネージ) 大型のタッチディスプレイにより、国内の新聞、海外の新聞など様々な電子新聞を閲覧し、検索できるサービスです。



事業の方針

- 図書館で提供される e-ラーニングシステム、オンライン講座などのシステムを活用して、市民がいつでも自由な時間に学ぶことができる環境を提供します。同時に、ネット上で受講生同士が意見交換するような「交流」の場を設けるなどして、ICTを活用した新しいタイプの学習機会を提供します。
- デジタルコンテンツ蓄積配信機能（デジタルコンテンツ配信システム）を活用して、講座や教室の内容を動画資料として記録し配信することで、より多くの市民に講座や教室を受講してもらえるようにします。
- 若い世代や働き盛り世代を対象として生涯学習のきっかけづくりに活用したり、市内の様々な市民活動や地域活動を学ぶツールとして活用したりするなどして、基本目標に掲げる「学習機会の充実」ならびに「学習成果の活用」につなげます。

図書館 ICT化基本構想で位置づけられているメニュー

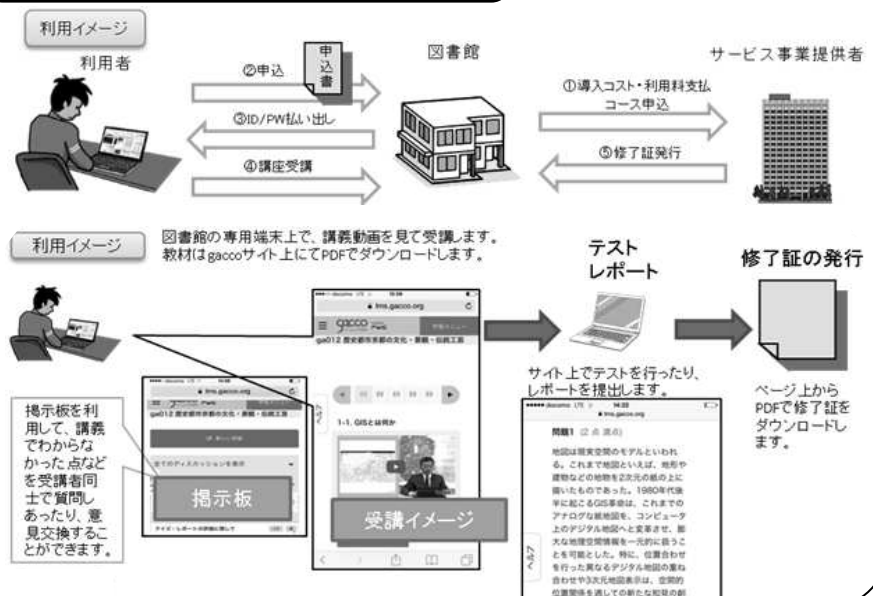
番号 (※)	項目	第3章との関係
M-09-1 (p62)	自己学習支援環境の整備 (e-ラーニングシステム)	1-(1) ②幅広い分野での学習機会の提供
M-09-2 (p63)	自己学習支援環境の整備 (オンライン講座)	1-(2) ①各世代に求められる学習の提供 ②現代的な課題や地域課題に応じた学習の提供 ③ステップアップ、キャリアアップにつながる学習機会の提供
M-32-1 (p96)	デジタルコンテンツ蓄積配信機能の整備 (デジタルコンテンツ配信システム)	1-(3) ①地域資源を活かした学習機会の拡充 3-(1) ②いつでもどこでも情報の入手ができるしくみづくり

※「番号」欄中の記号 (M-00-0) は図書館 ICT化基本構想でのメニュー番号、() 内は掲載頁を記す。

自己学習支援環境の整備

(e-ラーニングシステム)
ラインナップされた講座一覧から、市民が自由に講座を選択し、図書館の端末を用いて受講することができます。

(オンライン講座)
オンライン講座 gacco とは、日本全国の大学講師陣による無料のオンライン講座を、インターネットを通して提供するプラットフォームです。



事業の方針

- 生涯学習活動を始めたい、発展的に継続していききたいという市民の意欲を喚起するため、市民が取り組む学習活動の過程や成果の発表映像を作成・編集し、大型スクリーンで放映します。
- 映像の作成・編集については、市民の生涯学習活動の一環として実施していくものとします。このため、撮影する技術、映像や音声を編集する技術などを学ぶことができる講座を開催します。

図書館ICT化基本構想で位置づけられているメニュー

番号(※)	項目	第3章との関係
M-14-3 (p71)	大型スクリーン、タッチパネルディスプレイの活用 (50インチタッチディスプレイ用コンテンツ)	2-(1) ①自主グループの設立と活動の活発化に向けた支援 3-(1) ③図書館の有効活用

※「番号」欄中の記号(M-00-0)は図書館ICT化基本構想でのメニュー番号、()内は掲載頁を記す。

大型スクリーン、タッチパネルディスプレイの活用

(オンライン講座)

大型のタッチパネルディスプレイを設置し、安城市の様々な情報を表示します。安城市のお店や観光地、安城の偉人、安城市のトピックス等の様々な情報の中から、タッチパネルディスプレイで選ぶことにより、必要な情報を提供します。



(1) 映像や音楽の制作・編集を行う学習活動の推進

事業の方針

- 図書館情報館の編集スタジオ機材、録音スタジオ機材、ラーニングコモンズ機材を活用して、市民自らが情報を編集・加工し、創造・発信する技能習得の学習プログラムを提供します。
- さらには、映像や音楽を用いた芸術作品や学習教材などを制作する学習プログラムを提供するなどして、映像・音楽の制作や編集を行う生涯学習の推進を図ります。

図書館情報館 ICT化基本構想で位置づけられているメニュー

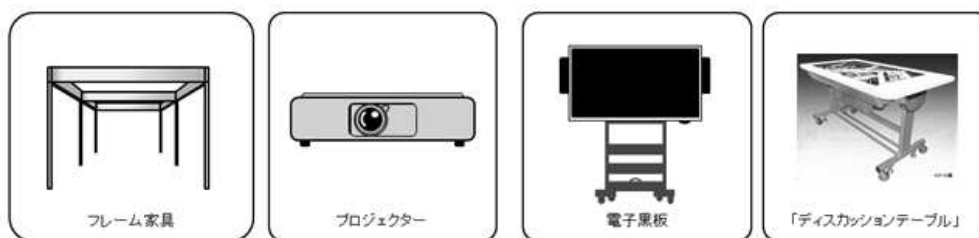
番号 (※)	項目	第3章との関係
M-16-1 (p74)	映像、音楽制作等のアートワークやビジネス創造のための環境整備 (編集スタジオ機材)	3 - (1) ③ 図書館情報館の有効活用
M-16-2 (p75)	映像、音楽制作等のアートワークやビジネス創造のための環境整備 (録音スタジオ機材)	
M-16-3 (p76)	映像、音楽制作等のアートワークやビジネス創造のための環境整備 (ラーニングコモンズ機材)	

※「番号」欄中の記号 (M-00-0) は図書館情報館 ICT化基本構想でのメニュー番号、() 内は掲載頁を記す。

映像、音楽制作等のアートワークやビジネス創造のための環境整備

(ラーニングコモンズ機材)

効率的な協働作業やグループ活動を行うために、複数のPCやタブレットといったデジタル端末の情報を同時に表示ができタッチパネルで操作しながらディスカッションでき、遠隔会議連携も可能な「ディスカッションテーブル」をメディアハブとして据え、プロジェクターや電子黒板を組み合わせたシステムとして整備します。



1セットあたりの構成品

品名	数量
フレーム家具	1
ディスカッションテーブル	1
電子黒板	1
プロジェクター/スクリーン	2
モニター	2

(2) 次世代ものづくり人材につながるICT学習の推進

事業の方針

- ものづくり文化を伝承する学習（p39 参照）の一つとして、ロボットプログラミングを学ぶことができる機会を提供します。
- 本市には、工作機械メーカーや産業用ロボットメーカーが集積していることから、こうした地元企業及び従業員（現役・退職者）の協力を得ながら、次世代のものづくりを担う子どもたちが、ロボットの制作からプログラミングまでを学ぶことができるプログラムを開発し、そのプログラムに基づく学習事業の実施に努めます。

主要事業

主要事業② ロボットプログラミング基礎講座・体験講座の開催

図書館ICT化基本構想で位置づけられているメニュー

番号（※）	項目	第3章との関係
M-22-1 (p85)	ロボットプログラミングをきっかけとした次世代ものづくり人材の育成（ロボットプログラミング）	1 - (3) ②ものづくり文化を伝承する学習の展開
M-22-2 (p86)	ロボットプログラミングをきっかけとした次世代ものづくり人材の育成（ロボットプログラミング）	

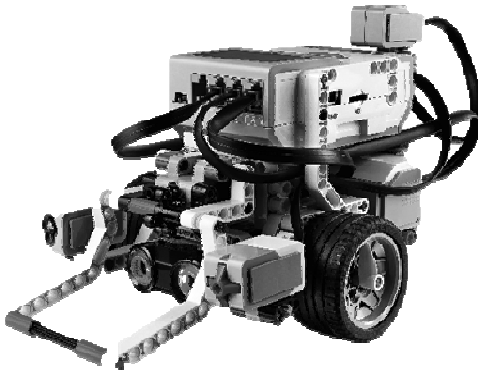
※「番号」欄中の記号（M-00-0）は図書館ICT化基本構想でのメニュー番号、（ ）内は掲載頁を記す。

ロボットプログラミングをきっかけとした次世代ものづくり人材の育成

（ロボットプログラミング）

教材としてロボットを用いたプログラミングの学習の機会を提供します。
プログラミングしたロボットを館内での案内ロボットとして活用することもできます。

教材としてレゴ（マインドストーム）
を用いてロボット（プログラミング）
の学習の機会を提供します。



レゴ社製プログラミング教育用ロボット「マインドストームEV3」



(3) 地域づくり・まちづくりに貢献する学習活動の推進

事業の方針

- 暮らしに役立つ楽しく親しみやすい情報を提供するため、「街歩きアプリ」のコンテンツや映像の作成を生涯学習講座の一環として市民参画型によって進めていきます。
- 市等の関係部署（危機管理課、社会福祉課、商工課、社会福祉協議会など）と協力・連携し、多くの町内会や町内福祉委員会による「ハザードマップ作成システム」の利活用の促進や、地元商店街などによる「観光情報配信システム」の利活用の促進などに努めます。
- 市民生活や来訪者にとって便利で、本市の地域づくり・まちづくりに役立つような、スマートフォンやタブレット端末のアプリを開発できる人材や、アプリを使いこなす人材を養成するため、アプリのプログラミング講座やアプリ活用講座といった講座をパソコン講座の上級編として開催することを検討します。

主要事業

主要事業③ デジタルマッピングシステム活用講座の開催

主要事業④ アプリのプログラミング講座やアプリ活用講座の開催

図書情報館 ICT化基本構想で位置づけられているメニュー

番号 (※)	項目	第3章との関係
M-14-3 (p71)	大型スクリーン、タッチパネルディスプレイの活用 (50 インチタッチディスプレイ用コンテンツ)	1 - (2) ②現代的な課題や地域課題に応じた学習の提供
M-17-1 (p78)	スマートフォンを活用した安城市に関する情報提供サービス (街歩きアプリ)	
M-27-1 (p91)	地域住民参加型の地域防災マップの作成 (ハザードマップ作成システム)	

※「番号」欄中の記号 (M-00-0) は図書情報館 ICT化基本構想でのメニュー番号、() 内は掲載頁を記す。

スマートフォンを活用した 安城市に関する情報提供サービス

(街歩きアプリ)

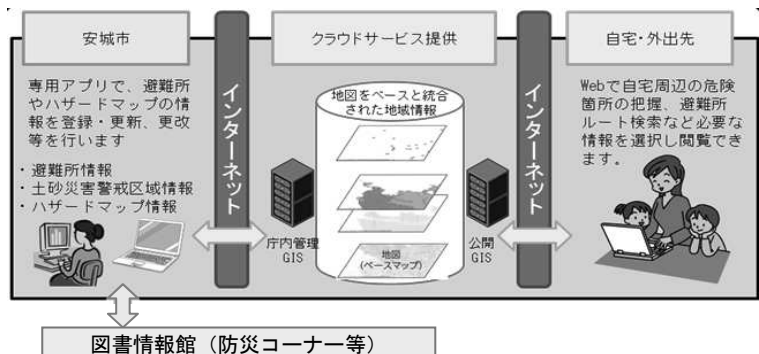
イラストマップとデジタルマップの長所を活かし、親しみやすい街の情報発信を行います。



地域住民参加型の地域防災マップの作成

(ハザードマップ作成システム)

簡単に地域特性に応じたハザードマップを作成できるクラウドサービス (地域防災ハザードマップ) を活用します。



事業の方針

- 体験を通して、3次元ホログラムディスプレイや4面VR（バーチャルリアリティ）システムといった新しいICTにふれる機会として体験型の講座を提供します。体験を通じてICTの可能性を学び、ICT活用に向けた知識習得の意欲を喚起します。
- インタラクティブプロジェクションのように、子どもや親子を対象に遊びの中で最新のICTにふれることができる学習機会を提供します。子どもたちに学ぶことの楽しさを感じてもらえるように、メニューの充実を図ります。

図書館ICT化基本構想で位置づけられているメニュー

番号（※）	項目	第3章との関係
M-21-1 (p84)	デジタル技術を活用した知育環境の整備 (インタラクティブプロジェクション)	1 - (1) ②幅広い分野での学習機会の提供 1 - (2) ①各世代に求められる学習の提供
M-25-1 (p89)	3次元ホログラムディスプレイ	1 - (1) ②幅広い分野での学習機会の提供
M-26-1 (p90)	4面VR（バーチャルリアリティ）システム	

※「番号」欄中の記号（M-00-0）は図書館ICT化基本構想でのメニュー番号、（ ）内は掲載頁を記す。

3次元ホログラムディスプレイ

(3次元ホログラムディスプレイ)

ディスプレイを覗き込むと、製品の映像があたかも手元にあるように目の前に飛び出し、利用する人の視線に合わせて、どの方向からでも確認できます。
エンジンの構造を学んだり、恐竜の骨格をさまざまな方向から確認したり、紙の教材では実現できないことが可能になります。



デジタル技術を活用した知育環境の整備

(インタラクティブプロジェクション)

天井に設置したプロジェクターから、床面に絵本の映像を投影し、子どもの動きに反応して絵本が変化するインタラクティブなシステムで、まるで絵本の中にいるような体験ができる環境を提供します。
子育て支援室では、園児が図形、言葉、文字を遊びながら学べる環境を提供します。

