



那賀町ひらの図書館 プロジェクト学生報告

-ひらの図書館×四国大学「ぼくらの図書館」テニトル-

はじめに

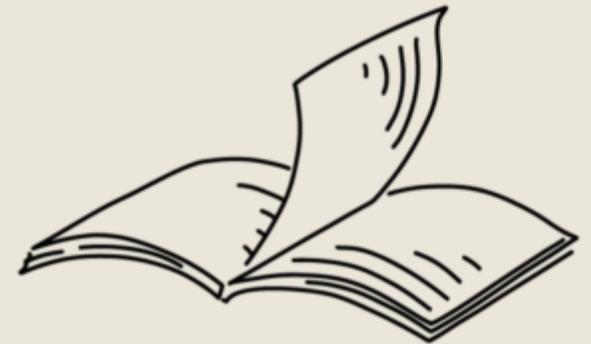
事業内容



実施スケジュール



テニトル活動





事業内容 ▶ 実施スケジュール ▶ テニトル活動

那賀町の地域交流拠点「**ひらの図書室**」の
利用促進・魅力向上のため、教室デザインや SNS での
広報イベント実施を通じて、地域内外へ「ひらの図書室」の
魅力を発信するとともに、働き世代をターゲットにした
「**おとなの図書室**」を構築し、新たな利用層の獲得を目指します。

事業内容 ▶ 実施スケジュール ▶ テニトル活動

10月末 イベント「ひらの図書館」那賀町地域おこし協力隊
藤本雪絵と打合せ(オンライン)

11月末 情報収集・資料調査・訪問調査

12月初旬 - 2月初旬 事前見学・SNS広報活動・打合せ

2月中旬 最終確認

2月23日(金) ひらの図書館イベント開催

事業内容 ▶ 実施スケジュール ▶ テニトル活動

徳島市立図書館でのイベント

ボードゲーム「横暴編集長」と学生との交流会

既存の本のタイトルを組み合わせ
オリジナルのタイトルを作るゲーム

進学や進路について質問・話す機会を作る

→ 中高生と大学生の交流の場に



事業内容 ▶ 実施スケジュール ▶ テニトル活動

附属図書館謎解きイベント

四国大学文化祭で謎解きイベント

プロデューズ:人間生活科学科の佐々木菜穂さん

学内・学外問わず多くの方が参加

敷居が高い印象の大学図書館

→親しみを持ってもらえるように



他：四国大学附属図書館での企画展示等

目次

01

神山見学

02

事前見学

03

イベント当日

04

まとめ

01

神山見学

コーヒーとほんのひろば



11月24日 コーヒーとほんのひろば見学



コーヒーとほんのひろば

徳島県名西郡神山町神領字中津132

- ・ 自習スペース & コーヒー提供有り
- ・ 珈琲屋さんで本の返却が可能
- ・ 職員と利用者のコミュニケーション
- ・ Wi-Fi やコンセント完備

あたたかな雰囲気ですほっと一息つける場所

→ ひらの図書室へ

02

事前見学

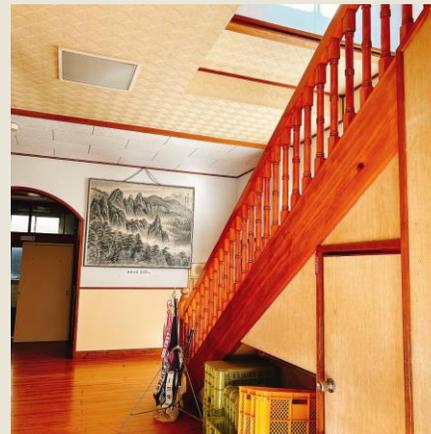


12月2日 ひらの図書館訪問



建物

- ・ 廃校ならではの建築物としてのすばらしさ
- ・ 内装外装ともにレトロな雰囲気
- ・ 木のぬくもりが感じられる



12月2日 ひらの図書館訪問



図書館

- ・ 黒板、ストーブ等懐かしい光景
- ・ 黒板のイラストは季節変わり
- ・ 寄贈された本やぬいぐるみがたくさん



12月2日 ひらの図書館訪問

図書館

- ・小さな子から大人まで楽しめる本
- ・床で読めるスペース完備
- ・教室後方にはやりたいこと付箋
- ・セルフカフェスペースあり

那賀町の郷土や歴史に関する資料も多くある



企画用SNS・Instagram開設



ひらのとしよしつ応援団

@hiranocampus

ひらの図書室の空間
としての良さを広める

→ 図書室のイメージが伝わる
動画を作成



打合せ + ボードゲーム検討

当日参加予定のスタッフで打合せ

- ・ 午前に使用するボードゲームを検討
(初心者でも出来る/自己紹介を含む)

- ・ ボードゲームを用いる理由

→ 午後のディスカッションに向けた
交流を促進するため

- ・ 事前にやってみて

ルールの理解に時間がかかる

会話が少なくなる・難しいと感じる点の確認

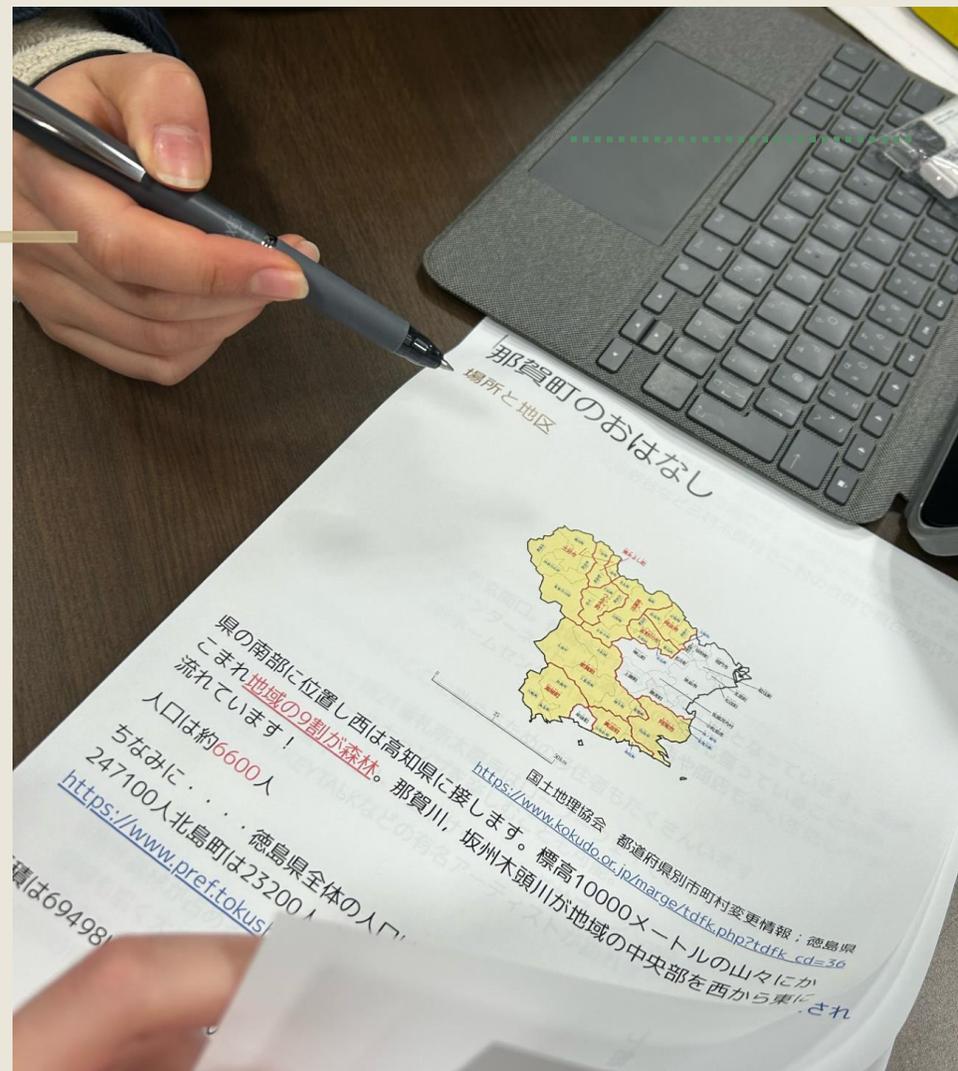
→ 当日の進行に活かす



ひらの図書館へ資料を提供

那賀町・地方創生に関する調査

情報をまとめた資料を作成



03

イベント当日



2月23日 イベント開催日



当日のスケジュール

10:30~12:00 自己紹介
+ ボードゲーム

- 昼休憩 -

13:00~15:00 那賀町会議
スキル×スキル

意見発表+投票

午前の部 自己紹介・ボードゲーム



使用したボードゲーム

「佐藤です。好きなおにぎりの具は梅です。」
「かたろーぐ」

最初：初対面の所が多いため緊張感が漂う

ボードゲームを通じた交流

どのグループもにぎやかな雰囲気

昼休憩 昼食のお弁当



- ・ 那賀町のお弁当
その地域ならではの昼食

- ・ 阿波晩茶
自由に飲めてあたたまる

休憩中も話し声は絶えない
賑やかな雰囲気での昼休憩に

午後の部 スキル×スキルで那賀町会議



- 1.各人のスキルを組み合わせせてイベントを考案
- 2.考案したイベントと那賀町を掛け合わせる

学生

学生ならではの学びを活かした提案



参加者

普段の活動や趣味を生かした提案

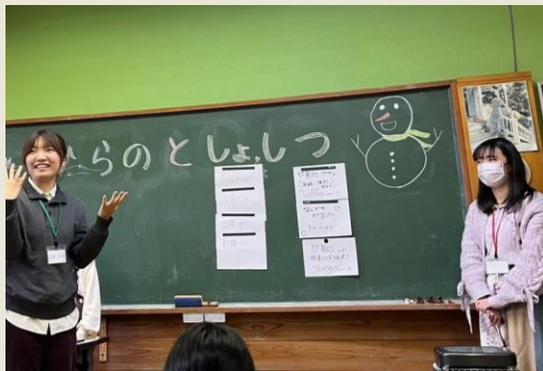


スキルと那賀町という場を活かした企画

午後の部 話し合った結果を発表



プレゼンの様子



最後に企画案をプレゼン

企画案のTOP3を発表

各グループの色が出た結果に

発表が終わったあとは投票

グランプリと特別賞が決まる



プレゼンの様子



04

まとめ



イベントを振り返って

① 午前の進行面

事前に行っていたボードゲーム

→ スムーズな進行



体験できていない学生

→ 進行に不安



学生は参加者でなく進行役

イベントを振り返って

① 午前の進行面

全員にしっかりと共有 情報だけでなく体験込みで



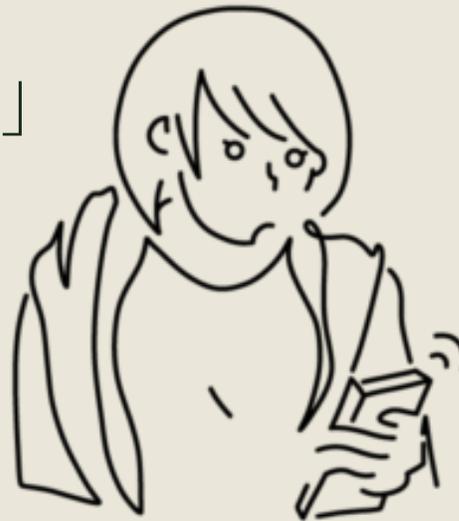
→ よりスムーズな進行

イベントを振り返って

② SNSの運営

投稿内容・頻度・目的を再度検討

「重視する点はどこか」



「この先どうしていくか」

→更新を頻繁に行うことが出来なかった

イベントを振り返って

③ コミュニケーション

学生から積極的に会話できるように



→参加者の方のコミュニケーションスキルに助けられた場面があった

イベントを振り返って

③ コミュニケーション

午前は平気でも

ディスカッションで会話に詰まる

→ 那賀町についての理解をさらに深める

→ 対面で話し合う機会を増やす

自信をもって会話に参加できるように



イベントを振り返って

04

全体：情報伝達の難しさ

ま

イベント日が近づく

決定事項と確認事項の増加

→ 何が決まっていて
何が分からないのか
状態なのか不明瞭



→ 学生間で認識の
違いによる混乱
→ 情報の取りこぼし

と

め

イベントを振り返って

全体：情報伝達の難しさ

学生全員が必要な情報を把握しておく

情報を分かりやすく
まとめる



→ 決定事項の確認を念入りに行う

イベントを振り返って

たくさんのアイデアと学びが生まれたイベント



那賀町を知るきっかけ

交流の場

異なる年齢層、異なる場所ならではの意見



ご清聴ありがとうございました