

1 基本方針

「人づくりと産業振興」を総がかりで支える地方創生の拠点

未来へつなぐ新しい米百俵 — 長岡の歴史や文化、まちづくりの精神で新たな価値を創造する

人づくり

1

未来の長岡を支える
人づくり・学びの拠点
知的創造

産業振興

2

新しい産業を興す
人材・仕掛けの拠点
産業人の育成

3

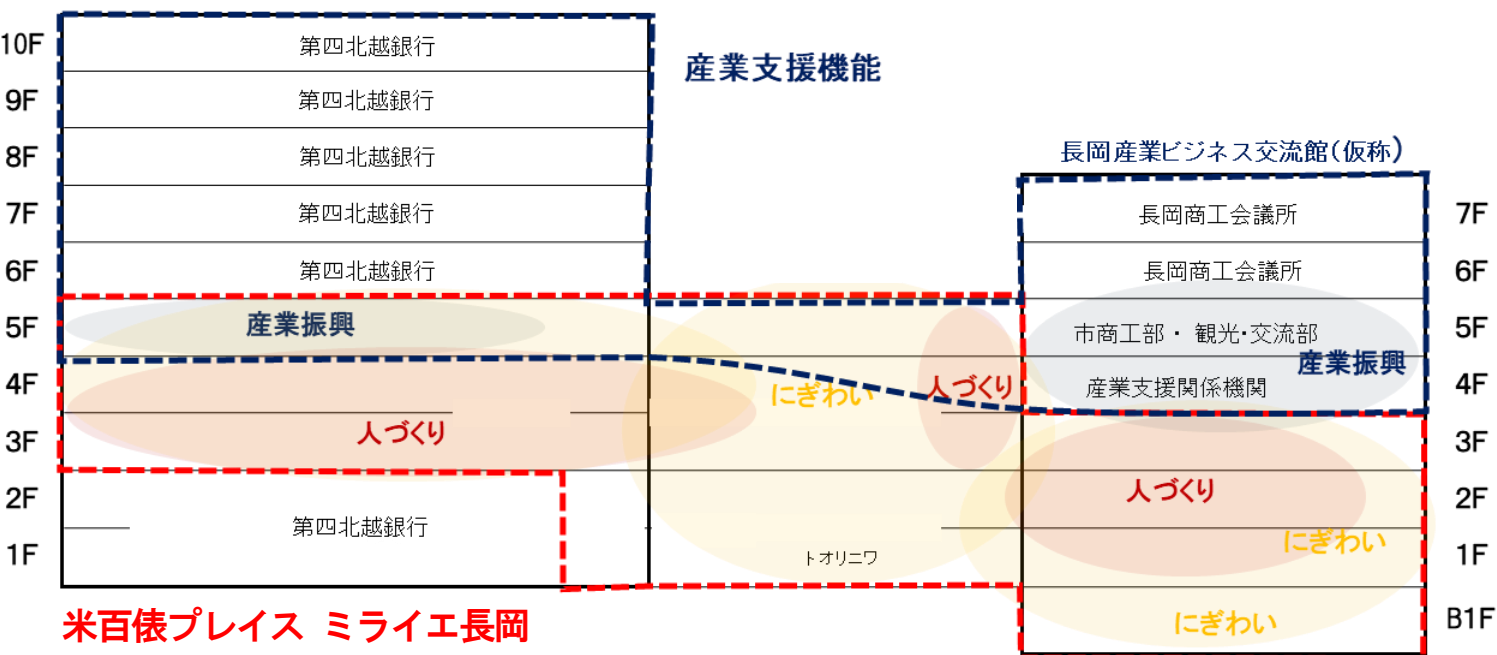
産業界のイノベーションを促進する
4大学1高専の拠点
産業基盤の強化・新技術開発

創出

まちなかから市全域へ

・長岡全域のイノベーション
・新たなにぎわいと回遊性を
高める人の流れ

2 施設配置と導入機能



3 ミライエ長岡が目指すコンセプト

時代の変化に対応した新しい学びや情報を得られる機能を導入し、
次世代を担う若者や起業家をはじめとする幅広い世代が集い、
交流することで、新しいチャレンジの機会に出会える場を目指します

現代版「国漢学校・互尊文庫」

米百俵の精神・新しい米百俵（未来への投資）、
互尊独尊（修養の場の重要性）

当地区に根付く、「人づくり・まちづくり」の考え方を、
新しい施設の整備においても踏襲し、
新たな価値の創造を目指します

人づくり・学び

新しいスタイルの図書館

まちなか図書館(互尊文庫)(P7)
子どもラボ(P8)、若者ラボ(P9)、
歴史人物史展示(P10)

・まちなか(中心市街地)に相応しい、新しい図書館
・子どもラボ、若者ラボなど施設内で実施するプログラムは、
まちなかの既存施設の類似プログラムを整理し、実施する。

産業振興

産業人の育成と産業基盤の強化の拠点

経営相談・起業支援機能、イノベーションサロン、
オープンイノベーションエリア、教室、ファブラボ、
ギャラリーラボ など (P11)

・大学や産業界との交流・連携を促進することで、産業人の
育成や商品・サービスの開発を促す。
・学生や若者が起業しやすい環境を提供することで新しい
ビジネスの創出を促す。

にぎわい

回遊性を高めるにぎわいを創出

トオリニワ、グランパッサージュ、屋上庭園、
マルチスペース(イベントスペース)、
カフェ・飲食店 など (参考パース P13~16)

・まちなか(中心市街地)のにぎわいを創出する
活発な交流が生まれる付加機能

1 基本方針

- ・学校の授業では学べない新しい学びや長岡だからこそできる学びを提供し、教育にイノベーションを起こす。
- ・子どもたちの将来にインスパイアを与える工夫や仕掛けを取り入れたプログラムを展開する。
- ・子どもたちが自ら調べ、学びたくなる環境を整える。
- ・友達や初めて会う人とも交流でき、楽しみながら時間を過ごせる空間
- ・メインターゲットは小学生

2 実施プログラム方針

- ・自分の興味があることはもちろん、それ以外の世界のものに触れることで視野を広げ、知識を深めることができるプログラム
- ・人から教わるだけではなく、自らの考えをまとめ、他の人と話をする中で新しいものが生み出されていくプログラム
- ・まちなかキャンパス長岡の子ども向け講座(こどもカフェ、こども大学等)、ながおか・若者・しごと機構、旧青少年文化センターでの学びをベースとして、それを発展させたプログラムを提供
- ・プログラムは土曜や日曜、夏休みなどの長期休暇を中心に展開
ニーズや内容によっては平日の放課後のプログラムも展開

3 実施場所

- ・メインはA-2棟3階 まちなか図書館内
- ・そのほか、プログラムに応じて施設内のさまざまな場所で実施
A-2棟5階 ファブラボ パッサージュ棟3階 グランパッサージュ
B棟2階 メディアセンター B棟3階 表現スタジオ周辺 など
- ・デジタル技術を活用(リモート参加 首都圏・企業⇄米プレ⇄支所地域)

4 プログラム構想

目指すのは「感じて、わくわくし、問い方を学び、問い続ける、多様な学びの場」

子どもたちが知性に出会い(meet)、自らつくる(make)だけではなく、表現の場(show)を設けることで、クリエイティブな表現力も刺激するステージ

Creative Stage

- STEP1 meet: 感じる、気づく
- STEP2 make: 調べる、想像する、つくる
- STEP3 show: 表現する

成長のステップ

① 好き・興味



- ・好きなコト、興味のあるコトについて学ぶ
- ・自分の知らないことでもプログラムを受けることで興味が生まれる

② 多様な分野のプログラムにより理解と興味を深め、自ら考える



プログラミング



サイエンス



ダンス(フィジカル)

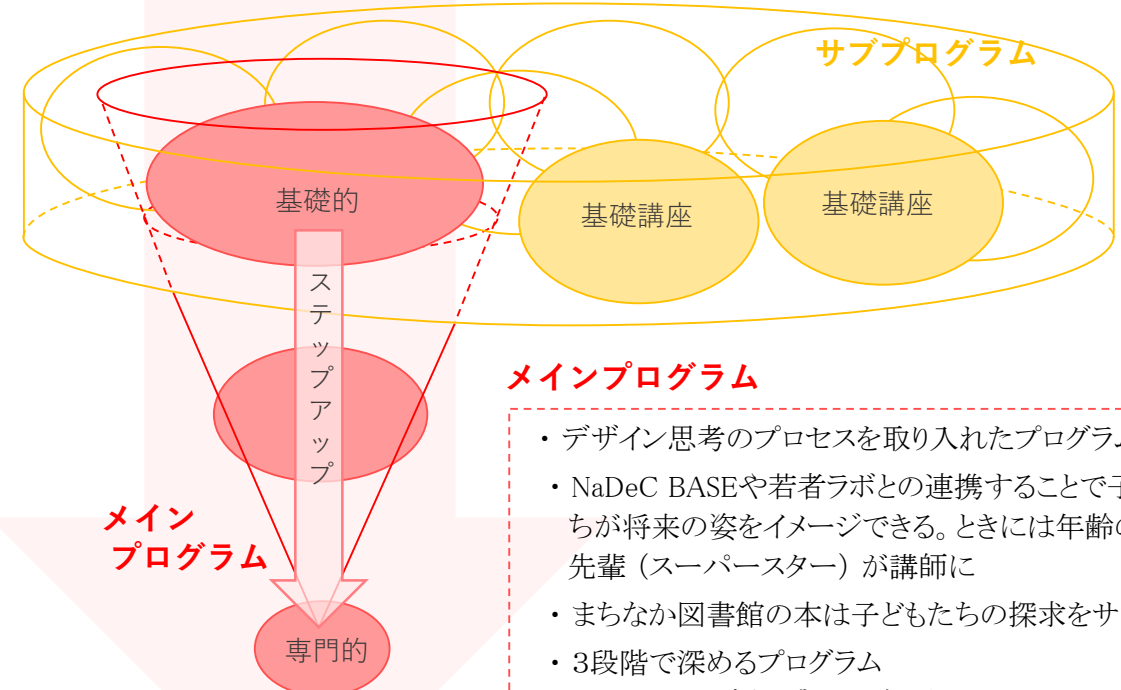


ロボコン

特に、**STEAM**(Science科学、Technology技術、Engineering工学・ものづくり、Mathematics数学、Art芸術・リベラルアーツ)分野を重視

サブプログラム (基礎・多様)

- ・多様なジャンルで学びの土台となるプログラム
- ・子ども自身が興味があるものを見つける



メインプログラム

- ・デザイン思考のプロセスを取り入れたプログラム展開
- ・NaDeC BASEや若者ラボとの連携することで子どもたちが将来の姿をイメージできる。ときには年齢の近い先輩(スーパースター)が講師に
- ・まちなか図書館の本は子どもたちの探求をサポート
- ・3段階で深めるプログラム
STEP1 出会う: 感じる、気づく
STEP2 つくる: 調べる、想像する、つくる
STEP3 発表: 表現する

③ さらなる探求へステップアップ

1 基本方針

- ・若者のにぎわいを生む居場所
- ・若者の個性や未来への可能性をのばせる場所
- ・運営は「ルールはゆるく、時間は遅くまで」
- ・若者のふるさと帰りを呼び起こす仕掛けを展開
- ・色々なくつろぎ方、過ごし方ができる居心地のよい空間
- ・メインターゲットは中学生～高校生

2 実施プログラム方針

◆ 若者の個性や未来への可能性をのばす

まちなか図書館の機能と連携し、若者の創造力や意欲を高めるきっかけになるようなプログラムを実施

◆ 若者定着・UIターンにつなげる

ながおか・若者・しごと機構など、これまで市が取り組んできた事業の継続、発展的な展開を図り、地域の魅力を伝えることで、将来の若者定着やUIターンにつなげる

◆ にぎわい創出、居場所づくり

若者が気軽に集まり、自由に過ごせる居心地のよい空間をつくりにぎわいを創出する



3 実施場所

- ・メインはB棟3階南側エリア
(表現スタジオ、ティーンズスタジオとその周辺)
- ・内容に応じてB棟1階マルチスペース、トオリニワ、パッサージュ、B棟2階メディアセンター、B棟地下1階、A-2棟5階オープンイノベーションエリア、屋上庭園

4 プログラム実施想定

- ・ティーンズスタジオを中高生の居場所として位置付ける
(学校に行っている平日昼間は一般にも開放)
- ・中高生のやりたいことに合わせて、放課後、土曜、日曜、長期休暇に実施

中高生は講座やイベントを行っても集まらない

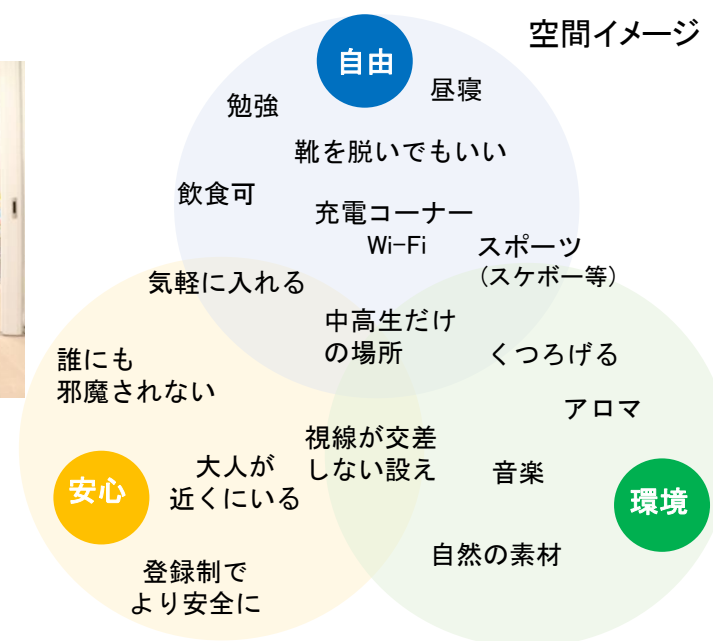
塾や習い事が忙しい 知り合いがいないと行かない 面倒くさい etc

自然と集まる居心地のいい空間



個々の活動から新しい活動へ

こんなことやりたい
挑戦したい



相談しやすい環境づくり

- 悩みや自分の考えを話せる、相談できる環境を提供 (年の近い大人や大学生等)
- 定期的に中高生同士、中高生と大人が交流できる場をつくる

やりたいことに挑戦できる場 **NaDeC、起業支援機能等と連携**

- やりたいことができる (夢・イベント・表現・ものづくりなど)
プレゼン大会等、挑戦できる場の提供
やりたいことへの支援、プロ・本場へつなぐ体制
- 多様な人と出会える、関われる
(様々な職業の大人、同じ興味を持つ仲間など)
起業家・産業人との交流
- やりたいことを見つけられる
プロフェッショナルを講師にしたプログラムやNPO等の団体と連携し、若者向けの講座を実施

