

整備目的 | 事業テーマ

●子どもを育む新たな複合施設へ

「体験」×「学び」×「交流」で 豊かな心を「育む」

みんなの“居場所” ～Well-Being Park～

- ◇新たな施設は、夏季中心の海洋レクリエーション施設から、子どもの学びや体験の他、体力づくりなどの機能を付加した「子どもを育む」複合型施設とします。
- ◇天候と季節に左右されない通年利用施設とすることで、小中学校等の多様な研修ニーズに対応が可能となるなど、広域利用(空知、札幌圏、旭川圏)を促進し交流人口の増加を目指します。
- ◇北海道でありながら近年では非日常的となった冬期間の外遊び機能を設け、通年で屋外活動も行える体験型施設とし、子どもたちの豊かなココロとカラダを育成します。
- ◇子育て世帯等が、健康・体力づくり・家族のふれあいの場とするため「水のふれあい広場」や「遊具の広場」を新規に導入します。また、冬季は駐車場をスケートリンクとして、また、あおぞら広場を冬の遊び場として活用するなど、子どもを育む通年型の安全な遊びの空間を提供します。

施設整備コンセプト

●STEAM'S + Eco



STEAM教育
創造力や
論理的思考を養う



Sports
体力向上を
目指す



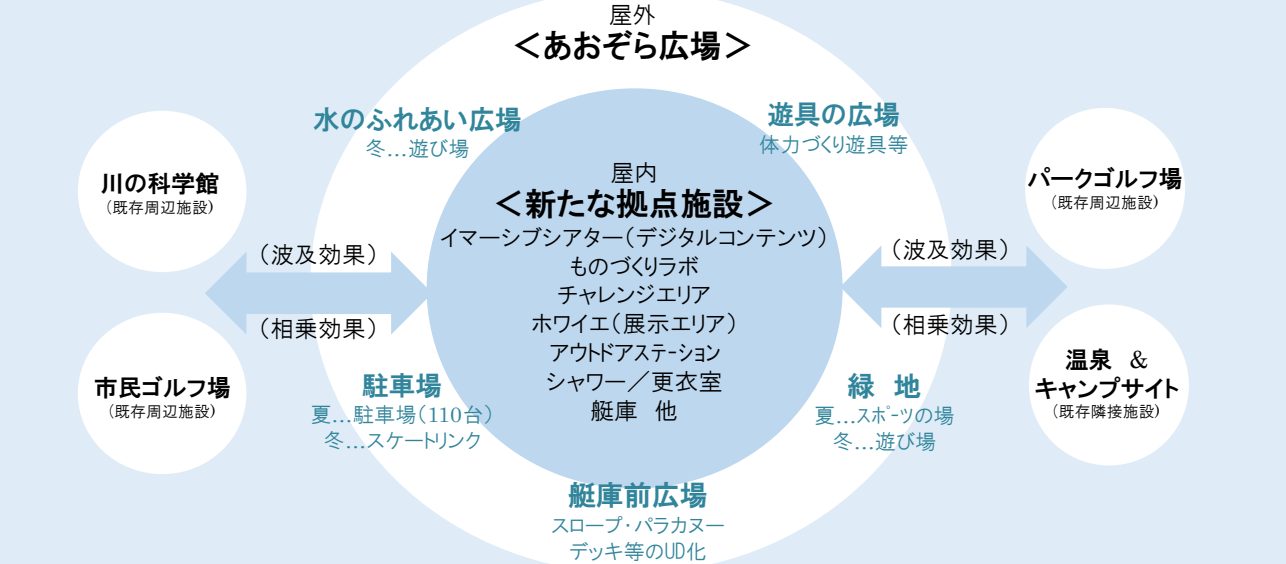
Ecology
環境について
学ぶ

- ◇少子高齢化、人口減少、環境問題、AIの劇的進化など、子どもたちを取り巻く環境や地域の状況は大きく変化しました。
これからの社会を生き抜く子ども達には、多様な「体験」と「学び」を通じて、感性を高め、個性を引き出しながら「自ら考え、答えを生み出す力」を身に着けることが求められています。
- ◇新たな施設は、誰もが利用でき、地域と子ども達のさまざまな交流が生まれ、現代社会を生き抜くために求められるさまざまなチカラを引き出し育成する活動拠点を目指します。

エリアの活性化方針

●新たな拠点施設～自然(水辺)と周辺施設をつなぐ拠点

- ◇新たな施設は、「池の前水上公園」の中心的な位置であることから、周辺施設との新たな相乗効果や波及効果を促す再整備を行います。



“屋外・あおぞら広場”の機能

1. 水のふれあい広場

- ・自然と水に親しみ、遊びながら体力やコミュニケーション能力の向上につなげる「水とふれあう空間」

2. 遊具の広場

- ・からだ全体を使って、遊びながら子どもの筋力や身体能力、体力向上につなげる施設機能「屋外遊具空間」

3. 冬期間の遊び場

- ・スケートや雪遊びをすることで、遊びながらバランス感覚や体力の向上につなげる施設機能「冬の遊び場」

4. パラカヌーデッキ

- ・障がいの有無に関わらず、児童・生徒等が安全に他の子どもたちと水上スポーツに親しむための「インクルーシブなスポット」

注)インクルーシブとは『さまざまな背景を持つあらゆる人が排除されないこと』障がいの有無や国籍、年齢、性別などに関係なく、違いを認め合い、共生していくことを目指す社会を意図します。

遊具、水とのふれあい広場 | 導入例



- 身体運動やバランス運動を取り入れた遊具／北広島Fビレッジ
- ・遊びの中で手足を使った全身運動やバランス感覚が養える遊具。
- ・水や砂が指先に触れる感触や砂が変化の様子など五感を刺激する砂場。



- 親水広場／南幌町「はれつぱ」
- ・幼児でも安全に水の感覚を体感できる低水面の水の遊び場



- スケートリンク／滝川市
- ・空知管内唯一のスケートリンク

1. イマーシブシアター（デジタルコンテンツ）

◇イマーシブシアターは、学習コンテンツなどを迫力ある大画面の映像でさまざまな体験をできる場とします。また、映像機器を活かした体験コンテンツや空間を活用したサイエンスショーなど、感性と想像力を養う場とします。



<デジタルコンテンツ | 導入例>

>シアターを活用した創造力を育むプログラムの実施

- ①ストップモーション「ものに命を吹き込み物語を作る」
- ②アフレコ「ものの気持ちを想像して演じる」

>ユビサキに咲く(コンテンツ例)

絵を描くのが得意な人も苦手な人も個性的な花を咲かすことが出来るコンテンツ等を通じ、芸術への興味関心を広げます。

>サイエンスショー

シアター空間を使用しサイエンスショーを実施します。

<イマーシブシアター>

>映像体験プログラム

イマーシブシアターの大画面で迫力のある映像による体験や、障がいや性別、年齢を問わず体験できるプログラムを提供します。

>映像学習プログラム

タカワカイクウが生きていた時代を再現した、太古の環境/生態系の学習/星空や環境/防災に関する学習を行います。



2. ものづくりラボ

◇ものづくりラボには、レーザー加工機等を導入し、「自分のやってみたい」を「カタチ」にする探求プログラムを通じ、ものづくりから思考力・創造力を養う場とします。



ものづくりラボのイメージ

>ワークショップの開催

レーザー加工機やUVプリンターを用いた作品づくりなど、イベント行事に合わせたプログラムを提供します。

>テーマから自由に創造し制作するプログラムの実施

複雑な時代を生き抜くための力を育む活動や活動成果を発表・展示するイベントを開催します。

月毎のテーマを設定し、制作物の展示を行います。
ex)「大好きなことをカタチにしよう」
ex)「未来の滝川市をカタチにしよう」



作品等の発表会



加工機器の導入

3. 展示エリア(2Fホワイエ)

◇展示エリア(ホワイエ)は、月替わりで展示内容が変わる「パネル展」の実施をはじめ、面白い研究を入口とし、科学への好奇心を育む「イグノーベル賞」の展示など、知識を共有し好奇心を育む場とします。

>成果物の展示

ワークシートや作品の展示により、様々な考えに触れる機会を作ります。

>展示例)イグノーベル賞の展示

「人々を笑わせ考えさせた研究」に与えられるイグノーベル賞の展示など、科学の裾野が広いことを感じる場とします。また、子ども達が日常感じる「なぜ」を表現する場とします。

>展示例)環境・再エネに関する展示

再エネや環境問題に係る展示を行い、環境保全への興味と理解を促します。

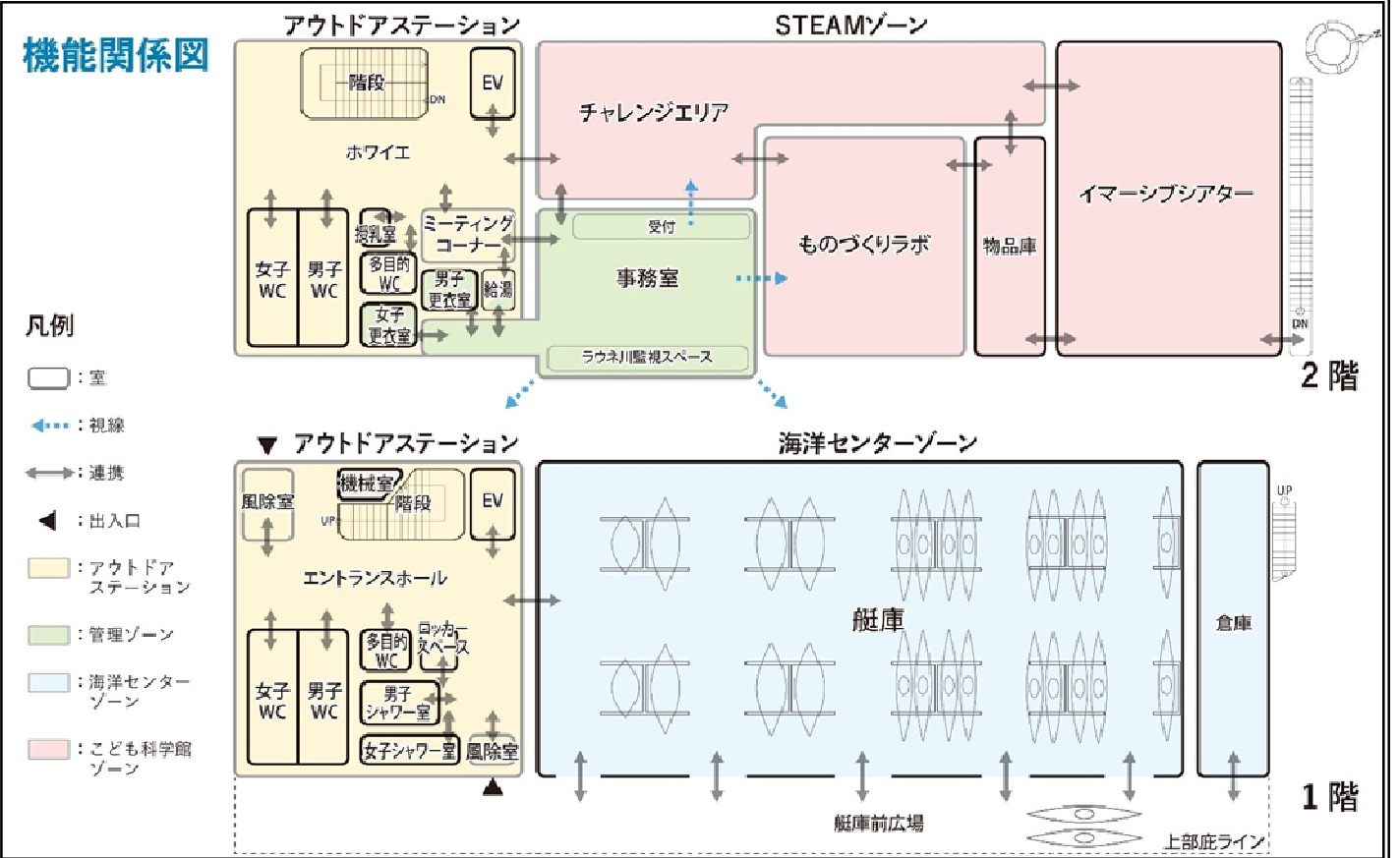


科学展示 (イグノーベル賞)



科学展示 (地球環境)

機能関係図



4. チャレンジエリア

◇チャレンジエリアは、遊びながら工夫や失敗を繰り返し考える力を育む、各種コンテンツを用意し、創造力/論理的思考、発想力/問題解決力、集中力などを養う場とします。

<チャレンジコンテンツ | 導入例>

>ナーディーダービー

トライ&エラーを繰り返し、一番速いオリジナルカーを制作、レースで速さを競うコンテンツ。

>ビー玉コロコロ

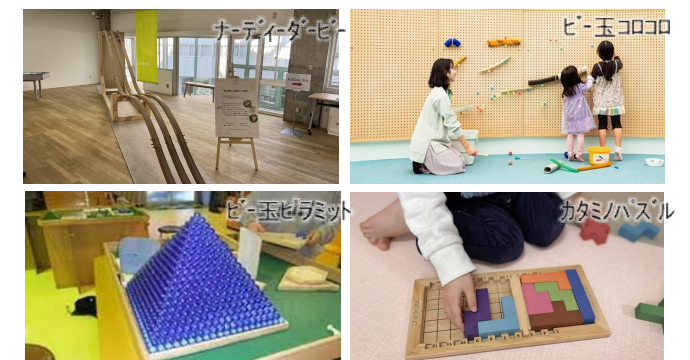
創造力を膨らませ、ビー玉を転がす自由なコースを作るコンテンツ。

>ビー玉ピラミッド

ビー玉を使い、20段のピラミッドを組み上げるコンテンツ。

>カタミノパズル

閃きを鍵に、ブロックパズルを完成させるコンテンツ。



5. 艇庫エリア(スロープ・カヌーデッキ | ラウネ川周辺)

◇艇庫は、障がいのある子どもも安全に利用できる仕様と、学校等の多人数による体験学習ニーズに対応できる規模、艇庫前で事前レクチャーを一斉に行える配置など、規模の拡大と併せ、新たなニーズに対応します。

>各種体験会やイベントの開催

初心者から上級者までが楽しめる各種水上レクリエーションプログラムを実施します。

>パラカヌーデッキの整備

障がいのある方も水上レクリエーションを楽しめるよう安全柵の設置やカヌーデッキ等の車椅子対応を行います。

>環境学習プログラムの実施

ラウネ川の自然観察会や、環境保護・学習プログラムを実施します。



艇庫と前面スペースのイメージ



パラカヌーデッキ