

国際子ども図書館の中高生向けサービス

檜木恵美子

I. 国際子ども図書館紹介

- ・国際子ども図書館とは
- ・国際子ども図書館の三つの基本的役割
 - 児童書の専門図書館
 - 子どもと本のふれあいの場
 - 子どもの本のミュージアム

II. 調べものの部屋

- ・調べものの部屋とは
 - 中高生向けの資料室
 - 2016年のリニューアルで新設
 - 開架約1万冊
 - コンセプト「中高生に、本の世界への入り口として知の世界の奥深さを感じてもらおう」
 - 調べものに特化
 - 中高生向け「調べもの体験プログラム」の会場として利用
- ・調べものの部屋の資料の選定（選書）
 - 選書方針
 - 対象：中高生向けに出版された資料及び中高生の利用に適した一般書
 - 重点対象
 - ・事典・辞書類
 - ・職業・働くことに関する資料
 - ・図書館の利用につながる資料
 - ・世界の国や地域についての資料
 - ・上野地区に関連する資料
- ・調べものの部屋の所蔵資料の確認方法
- ・調べものの部屋の「ウェルカム展示」
 - HPにリストを掲載
 - 2か月ごとにテーマを変えて展示
- ・調べものの部屋の制約
 - 中高生の自発的な来館者は少ない
 - 1万冊の蔵書数では、中高生の本格的な調べもの対応は困難
 - 調べもの体験プログラムでの活用

Ⅲ. 調べものの体験プログラム

・概要

2016 年 4 月開始

中学校・高校からの事前申込み制

調べものの部屋の資料を使い、図書館での調べものを体験

4 年間で 109 件実施、約 1,600 人が参加

・調べものの体験プログラムがめざすもの

「本でこんなことも調べられる」「調べることって面白い」「図書館の仕組みを知る」

・コースの種類

A 「調べもの対戦」コース（5～15 人）

チーム対抗戦、正解を出す速さを競う

1 問ずつ出題・解答 ※正解が出たら解答時間終了

ホワイトボードに答えを書く（＝自由記述式の解答）

B 「調べものクイズ」コース（5～20 人）

選択肢制のクイズ

時間内の正答数を競う

複数ある問題のどれから解いてもよい

個人戦でもチーム戦でも

C 「館内探索スタンプラリー」コース（大人数向け 20～40 人）

スタンプラリー形式で館内を探索し、問題を解く

チェックポイントにいる職員が正誤判定

※参加者に調べ方を尋ね、不正解の場合はヒントを出す

館内を探索して建物や展示を見て答える問題も含む

D 「クイズ出題対決」コース（5～10 人）

チームごとに問題をつくり、出題し合う

「食べ物」「楽器」など提示されたテーマから選んで問題作成

調べものの部屋の資料を調べると解ける問題にする

E 「ストーリー創作」コース（5～10 名）

外国語の絵本の絵を見てストーリーを考える

チーム内で協力して創作

外国語の読解・推理ではなく、自由な面白い創作を目指す

F 「POP 広告作成」コース（5～10 名）

調べものの部屋の本を 1 冊選び POP を書く

チームではなく各自で作業を進める

デザインよりも言語表現を重視

※自分で選んだ本の魅力を自分で言語化

- ・調べもの体験プログラムの運営
 - 申込み受付～運営のプロセス
 - 問題の作成と問題選び
 - 問題作りのポイント
 - 参加者が共通してつまずきやすいポイント
- ・実績・参加者の感想など
- ・今後に向けて