

## 児童館等における遊びのプログラム等の全国的な普及を図るための調査研究業務

### 報告書

実施団体：一般財団法人 児童健全育成推進財団

大型児童館が提案し、企画検討委員会で選定した優れた 21 の「遊びのプログラム」を地域の小型児童館と共に改良し、実践を行った。また、実践交流会「児童館・遊びのマルシェ」を開催し、広域の児童健全育成関係者にそのプログラムを普及させるとともに、そのノウハウを集約した「児童館等における遊びのプログラム実践マニュアル」を作成した。

#### 実施体制

##### 企画・検討委員

植木 信一（新潟県立大学 教授）※委員長

安部 芳絵（工学院大学 准教授）

##### 以下プログラムアドバイザー兼任

長崎 由紀（岩手県立児童館 いわて子どもの森）

梅田 広美（新潟県立こども自然王国）

川口 由理子（福井県児童科学館 エンゼルランドふくい）

高坂 麻子（愛知県児童総合センター）

日野 秀俊（兵庫県立こどもの館）

三好 右佳（さぬきこどもの国）

上木 秀美（えひめこどもの城）

#### 事務局

阿南 健太郎（児童健全育成推進財団 総務部 部長）

尾崎 豊（ ” 財務部 部長）

芳網 良（ ” 事業部 課長補佐）

山田 恭平（ ” 事業部 主任）

尾松 佳織（ ” 事業部）

## 1. 企画・検討委員会の開催

本事業の実施に際しては、有識者による企画・検討委員会を設置し、専門的助言を受けた。

### (1) 開催日と場所

第1回 平成30年8月1日(水) 17:00~19:00 厚生労働省会議室

第2回 平成30年8月17日(金) 13:00~15:00 児童健全育成推進財団 会議室

第3回 平成30年10月11日(木) 16:00~17:00 国立オリンピック記念青少年総合センター研修室

第4回 平成31年3月15日(金) 10:30~13:00 NATULUCK 神田北口駅前会議室

### (2) 検討内容

- ・「遊びのプログラム」の選定
- ・子ども、保護者向けアンケートの項目検討
- ・「遊びのプログラム」の普及効果の検証
- ・「遊びのプログラム」の実践マニュアルの作成
- ・事業全体のふりかえり
- ・本事業の調査研究報告書の作成

## 2. 遊びのプログラムの実践及び効果の検証

### (1) 遊びのプログラムを提供した実施児童館（大型児童館）

- ・岩手県立児童館 いわて子どもの森（岩手県二戸郡一戸町）
- ・新潟県立こども自然王国（新潟県柏崎市）
- ・福井県児童科学館 エンゼルランドふくい（福井県坂井市）
- ・愛知県児童総合センター（愛知県長久手市）
- ・兵庫県立こどもの館（兵庫県姫路市）
- ・さぬきこどもの国（香川県高松市）
- ・えひめこどもの城（愛媛県松山市）

### (2) 実施児童館（大型児童館）による遊びのプログラムの実践

各実施児童館が県下の小型児童館・放課後児童クラブを3箇所選定した(ランチ児童館)。実施児童館はランチ児童館と連携しながら企画・検討委員会で選定された遊びのプログラムを改訂版児童館ガイドラインと関連させながら開発、実践した。また子ども、保護者へのアンケートを行い、その効果や改善点を検証した。

各プログラムの実施児童館、及びランチ児童館

	実施児童館 (大型児童館)	ランチ児童館 (小型児童館)	プログラム名	参加者数	
				子ども	保護者等
1	いわてこどもの森	一戸町中山学童クラブ	おはなしさがし	25	0
2		釜石市上中島児童館	ジドウカンクエスト	26	0
3		大船渡市にこにこ浜っ子クラブ	いのちのおはなし	41	0
4	新潟県立こども自然王国	新潟市ディンプルアイランド	生き物探しポイントラリー	406	46
5		柏崎市にしやま児童館	里のごっつお作り	48	65
6		阿賀野市京ヶ瀬児童館	どこでもアドベンチャー！	36	6
7	エンゼルランドふくい	坂井市坂井木部児童館	ハッピードリームタウン	88	14
8		福井市とまと児童館	お店屋さんで遊ぼう！	64	27
9		越前町朝日児童センター	季節イベントを盛り上げよう！	86	7
10	愛知県児童総合センター	犬山市楽田児童センター	あなをほる！	21	0
11		東郷町北部児童館	ママのジブンジカン+パパのクッキングタイム	8	14
12		高浜市翼児童センター	児童館のシンボルオブジェを作ろう！	62	0
13	兵庫県立こどもの館	芦屋市立児童センター	こども防災ひろば	77	70
14		西脇市こどもプラザ	地元の特産物を用いた遊びのプログラム	215	150
15		赤穂市加里屋児童館	発達障害のある子どもと保護者のキャンプ	20	20
16	さぬきこどもの国	さぬき市寒川町児童ふれあいセンター	どんぐりプレイヤーズ	116	14
17		三豊市仁尾町児童館	入門！太鼓道場	48	82
18		高松市ししまる館	高校生がかぞくをツナグ	39	24
19	えひめこどもの城	西予市野村児童館	とり+かえっこ城タウン	65	26
20		松山市北条児童センター	アート創作キャンプ	48	19
21		大洲市徳森児童センター	もくもくひろば	51	40
合計				1590	624

各プログラムの概要（遊びのプログラム実践マニュアルより）

	プログラム名	概要
1	おはなしさがし	登場人物が空欄になったおはなしの小冊子に、会場内から探したキャラクターを書き込んでおはなしを完成させていきます。自分が思い描いた展開になるか、それともアツと驚く結末を迎えるか！？偶然が生み出すおはなしの世界を楽しむプログラムです。
2	ジドウカンクエスト	RPG（ロールプレイングゲーム）をヒントにしてできた遊びです。子ども自身が架空の世界の登場人物になりきって、他者と交流しながら課題をクリアすることを楽しみます。5つのアイテムを集めたら、最終のミッションに挑戦！何度も繰り返したくなるプログラムです。
3	いのちのおはなし	他者との関係をうまく築けない、言葉遣いが乱れている、自分に自信がないという子どもが増えています。「自分は生きていることに意味がある、愛される価値がある」という自分を大切に思う気持ち＝「自己肯定感」を高め、他者とのコミュニケーション力を育むためのプログラムです。

4	生き物探しポイントラリー	施設内に設置されたチェックポイント（動植物の説明がある看板）を仲間や家族と協力しながら見つけて回り、ポイントを集めよう！ 五感を研ぎ澄ませれば、本物の生き物に出会えるかも…。身近な自然の中に生きものの不思議も発見できるプログラムです。
5	里のごっつお作り	地域の「食」をテーマに、作ることや食べることの楽しさにふれて食に興味をもつきっかけを作ります。児童館で出会う人達と一緒に作ることで、交流しながら地域の魅力も再発見していきます。地域の食をイメージした子どもたちのアイデアメニューも登場するプログラムです。
6	どこでもアドベンチャー！	グループで協力して様々なミッションにチャレンジし、クリアを目指していきます。ストーリー性を取り入れて、ミッションに失敗してもまたチャレンジできるように進めます。一人ひとりの力やアイデアを大切に、他者を思いやる気持ちやコミュニケーションを育むプログラムです。
7	みんなで作ろう！ハッピードリームタウン	「こんな店があるといいな」「こんな家に住んでみたい…」子どもたちの発想で大小のダンボール箱を組み合わせて自分の住んでみたい家を作り、それが理想の街並みへと発展していきます。大好きな自分の町を想像して実際に作る制作遊びです。
8	お店屋さんで遊ぼう！	オリジナルマネーを使った「お買い物ごっこ」を楽しみながら、使用する素材（色画用紙や包装紙、発砲材など身近に利用できる素材）を選んだ後、洋食屋さん、スイーツ屋さん、ファーストフード屋さんなどの店員になりきって、自分だけのスペシャルメニューを作ります。企画・準備・運営も子どもたちが行うプログラムです。
9	季節イベントを盛り上げよう！	「みんなが楽しむには、自分のやりたい事をやった方が絶対に楽しい！」をコンセプトに子どもたちが、クリスマスに向けたイベントを企画・実施します。待ち遠しい気持ちを盛り上げる。カウントダウンチャレンジからクリスマス会までみんなの想いを子どもたちと実現するプログラムです。
10	あなをほる！	ただ「掘る」ことに没頭する遊びです。土を掘る遊びを通して土と触れ合い、自然と親しみ、大地に包み込まれるような体験をします。子どもたちひとりひとりの興味や発見に共感したり、寄り添ったりしながら、子ども同士のふれあいも大切にして活動を進めます。
11	ママのジブンジカン+パパのクッキングタイム	母親ばかりが参加しがちな子育て支援プログラムに、父親も参加する日を設けます。父と子はクッキング、母親は自身を見つめるためのプログラムに参加します。父と子だけの時間、母だけの時間をそれぞれ過ごします。プログラムの最後に、お互いにどんな体験をしたかを伝えながら、家族みんなで試食を楽しみます。
12	児童館のシンボルオブジェを作ろう！	子どもたちと一緒に自分の住むまちを探検しながら、自然素材、廃材、家庭やお店などで不要となったものなどを集めて回ります。その集まった材料を使って、児童館をみんなの遊び場として知ってもらうための目印になるようなシンボルオブジェを作る活動です。
13	高校生等による こども防災ひろば	子どもたちが、幼児期から安全に目を向けたり、いざという時に備えて防災意識を高めたりするため、工作遊び（「起き上がりこぼし」「防災バッグ」づくりなど）を行います。また、発展的に、県内各地でブースを出展したりステージを実施したりすることで、より多くの人が防災について考える機会を提供することができます。
14	地元の特産物を用いた遊びのプログラム	児童館が所在する地域の特産を活用するプログラムです。兵庫県立こども館では、地域の「竹」で楽器を作り、音遊びや楽器の演奏等を通して、子どもたちの感性を育みます。また、発展的に、地域性を生かし、地域住民や子どもに関わる関係機関等と連携することで、子どもを育てる環境が地域全体に広がります。
15	発達障害のある子どもと保護者のキャンプ	発達障害のある子どもとその保護者を対象としたキャンプを実施することにより、障害に対する理解を深めるとともに、障害のある子どもの居場所づくりを推進する。また、保護者向けに、悩みや不安を相談する「保護者懇談会」を実施しネットワークづくりの場を提供します。発展的に、県内の児童館等と連携して遊びのプログラムを実施することにより、安心してすごせる居場所づくりが広がります。
16	どんぐりプレイヤーズ	拾ったどんぐりをチップに交換してゲームに参加します。チップの増減はプレイヤーの運や判断、記憶力にかかっているというドキドキハラハラ感も楽しめるプログラムです。子どもはもちろん大人も夢中になります。
17	入門！太鼓道場	音符を使わずに、マークを区別して楽しむリズム遊びです。異年齢の子

		どもたちや世代を超えて、たくさんの人とリズムを合わせることで、一体感や達成感を感じることができます。太鼓を使うとより楽しさが増します。太鼓に触れることができるのも楽しさの一つです。
18	高校生がかぞくをツナグ	高校生が「家族で遊びながら感じる、つながる」をテーマとした遊びを計画し、子育て支援事業を体験します。参加した親子のふれあいを深めるとともに、高校生が子どもや保護者との関わり方を学びます。また、地域児童館に高校生がボランティアとして活動できる場を設けることで居場所をつくり、中高生の利用促進を図ります。
19	とり+かえっこ城タウン	「とり+かえっこ」は不要なおもちゃの交換を中心に、子どものための街を子どもたちがつくるプログラムです。この街では、“かえるポイント”を通貨に使用して、いろいろなお店を子どもたちが運営します。不要なおもちゃを持って来たり、お仕事や遊び体験をして得た“かえるポイント”を貯めておもちゃを手にすることができます。おもちゃに対する子どもたち独自の価値観を大切にしているプログラムです。
20	アート創作キャンプ	デイキャンプや1泊のキャンプで、寝食をともにしながら、自分の意見を伝えあい、芸術作品や、ダンスなど集まったメンバーで表現作品を作り上げるプログラムです。ポイントは、意見の言える場づくりを丁寧に行い、中途半端でなくやり遂げる力を育み、子どもたちの自己実現をサポートするプログラムです。
21	もくもくひろば	木のおもちゃのぬくもりや音のやさしさにつつまれたリラックスできる時間や空間を用意します。遊ぶ子どもを介して保護者相互の交流を促し、職員も関わり気軽に子育ての相談ができます。子育てのストレスを少しでも軽減し福祉課題を初期に発見できるプログラムです。

### (3)「遊びのプログラム」の普及効果の検証

ランチ児童館（地域の小型児童館）での試行により、21のプログラムを子ども1,590名、保護者624名に実際に体験していただいた。また、大型児童館のプログラムをランチ児童館で実施したことから、大型児童館、小型児童館の双方のスタッフが協力関係のもと、児童館ガイドラインを改正の観点を視野に入れた視点で改良することができた。その過程により、双方のモチベーションも高まり、各プログラムが県下の小型児童館に広く普及、定着していくことが期待できる。

また、各プログラム時に実施時に子ども、保護者を対象に、アンケートを実施した。21すべてのプログラムを合わせて、子ども437通（回収率27.4%）、保護者201通（回収率32.2%）を回収することができた。

また、本アンケートでは児童館での過ごし方や良い所を設問として設けた。子どもアンケートでは児童館での過ごし方は、多い方から「身体を動かして遊ぶ（61.8%）」、「勉強する（57.2%）」、「友達とおしゃべりをする（53.5%）」であった。児童館の良い所は「遊ぶ事ができる（80.5%）」「年齢の違う人とも一緒に遊べる（53.8%）」「ふだんとは違う遊びができる（51.5%）」となっていた。保護者アンケートでは、児童館の良い所は「子どもが遊ぶことができる（73.1%）」「年齢等の異なる子どもと一緒に過ごし、活動を共にすることができる（63.7%）」「子ども同士にとっての出会いの場になることができる（59.7%）」という結果だった。

以上の結果から、子ども、保護者ともに、遊びと異年齢とのかかわりを児童館の長所として認識していることが分かった。また、子どもたちにとって、児童館が「遊ぶことができる場所」であるというのは、学校とはまた違う場所として認識されていると言える。

また、保護者のアンケート内の児童館職員のよいところとして、「子どもに声を掛けてくれる（72.6%）」「子どもと一緒に遊んでくれる（70.6%）」「子どもの話を聞いてくれる（60.7%）」「子どもが困ったときに助けてくれる（56.2%）」がとても高い数値が出ており、保護者の評価がとても高かった。プログラムがあるだけでなく、専門職のいる児童館の必要性が改めて浮き彫りになったと言える。

改訂版児童館ガイドラインの重要観点である「子どもの参加（参画）」の視点で分析すると、以下の傾向がみられた。

普段から子どもの意見を大切にしている保護者は「とてもそう思う（11.9%）」「そう思う（50.2%）」を合わせて62.1%であった。実際に、普段の児童館活動の中でやりたいことを提案している子どもは「よくしている（11%）」「ときどきする（9.6%）」を合わせて20.6%であったが、子どもたちは提案しているつもりでなくても、普段から提案、要望を伝え、職員が子どもたちの言葉を形にしていることは多いと考える。

今回のプログラムの中では、子どもアンケートの中では自らの意思で参加した子どもは62.1%、企画提案に関わった子どもは19%であり、プログラムの中で実際にやりたいことが提案できた子どもは34.8%であった。保護者も22.6%が子どもが企画提案に関わっていたと評価した。一方で、「やりたいこと等を提案できたか」の問いに対して「言えなかった」層が51%いた。言いたいことがあったと言えなかったのかもしれないと考え、プログラムがある程度完成していたことが、言えなかった要因の一つかもしれない。

今回のプログラムには、それほど準備が必要でないものも多く、「企画・運営に携わった」と言いにくいものも多い傾向がある。重要となるのは、日常、どのように子どもたちが児童館に関わっているかということである。SOSを出せることも意見表明（参画）であると考え、昨今、子どもが学校の先生などに相談できないという現状の中、児童館のよい所として「相談できる大人がいる」場所であるという認識を持っている子が28%いることは、注目すべき点である。

子どもアンケートの中で「プログラムを通じて自分が変わったことがあるか」という問いの自由記述の中で具体的に変化が書かれているものを以下に掲載する。

「材料がなくなったら、自分で行けるようになった。最初は友達と一緒にだったけど、最後は一人で行けるようになった」（02 じどうかんクエスト）

「前は、班長として活動することがなく、班長にまかせきりだったけど、いまは、班長としてみんなをまとめることをできた。」「ナイトウォークがお泊り会であって、泣いてしまったけど、ナイトウォークがあったのでちょっと泣かなくなった」（04 生き物探しポイントラリー）

「まかされた役割を、責任をもって、働くことができた。」「自分から言われる前に行動する事ができました。」「自分から知らない子に話しかけることができました。」（08 お店屋さんで遊ぼう！）

「自信がついた。自分から声をかけれるようになった。」「進んで何でもできるようになった。大きい声を出せるようになった。」（09 季節イベントを盛り上げよう！）

「人と関わるのが好きになった。」「子どもと関わる機会が今まで無いに近かったのでたくさん触れ合えてよい経験になったと思いました。」「何でも試せるようになった。もともと、いろんなことをしたかったが、自信がなくてできなかった。このイベントに出て、外に自分を表現できるようになった。いろんなきっかけになって、何かにつながる気がする。」「人前で何かできて自信がついた。」（15 発達障害のある子どもと保護者のキャンプ）

「友だちと中よくできるようになった」「あまりきんちょうしなくなった」（17 入門！太鼓道場）

「恥ずかしがらずに、自分から行動することができるようになった」「自分から声を出すことができた。・いろんなことに気づくことができた」「どんどん自分から積極的に発言しようとする力と、それを実行する行動力が身に付いたように感じる」「話し合いや打ち合わせを通して互いに折り合いをつけて仲間の意見の良い点を取り入れていくような能力が、伸びされたと思う」「短い期間の中でスケジュールを立て1つのものをやりとげることができたのがよかった」「皆で協力することができたのが成長できたポイントだと思う」（18 高校生が家族をツナグ）

これら多くの具体的な変化は、プログラムの大きな効果であると言える。

今回のアンケート結果から、子どもにとっての児童館活動の選択肢が、プログラムに参加する、参加せずに児童館で過ごすなど多岐にわたっていることが分かり、子どもたちはその日の過ごし方を一つのことでなく、必要に応じて求めていることを認識することができる。自ら自発的に選択することは、子どもたちの成長につながっていくので今回のプログラムが、子どもたちが求めているニーズのどこに該当するかを検討し、今後もそれに対応できるものを考えていく必要がある。また、改正版のガイドラインに大型児童館が地域に果たす役割として明記された児童館のない地域へ行って児童館を拓く機能を、今回の研究事業によりそれを明確に提示できたと考えられる。

### 3. 遊びのプログラムの普及

「遊びのプログラム実践交流会 児童館・遊びのマルシェ」を開催した。当日は、実施児童館がランチ児童館とともに、遊びのプログラムのブースを運営し、相互に遊びのプログラムの技術交換を行った。また、広域から来場した児童健全育成関係者に遊びのプログラムの実施ノウハウを伝え、遊びのプログラムの周知・広報を行った。

「児童館・遊びのマルシェ」

期 日：2019年2月3日（日）13時～17時

場 所：東京ビッグサイト レセプションホールA

対 象：児童健全育成関係者

来場者：407名

スタッフ：45名（実施児童館・ランチ児童館）



2019年2月18日 福祉新聞

育成財団

## 「遊びのマルシェ」開く

### 児童館発プログラム紹介

児童健全育成推進財団（鈴木一光理事長）は3日、全国の児童館が開発した遊びのプログラムを紹介する「児童館・遊びのマルシェ」を都内で開いた。

会場では、7館の大型児童館と地域の小型児童館が開発した計21のプログラムを紹介する各ブースが、ミニチュアルや、実施までのノウハウをそれぞれ紹介した。児童館・放課後児童クラブ関係者約500人が会場を訪れた。

愛知県児童総合センターの「ママのジプシカンパのクッキングタイム」は、母親ばかりが参加しがちな子育て支援プログラムに、父親も参加する日を設けるといったものを紹介した。料理を通じて子どもと過ごすお互いの良いところを伝えるという。最後に、親子の絆を深めるという内容となっている。

このほか、発達障害のある子どもと保護者の年齢や狙いはプログラムでさまざま。小型の児童館が実施しやすいよう、どのプログラムも予算を控えているのが特徴だ。

来場者は、自分たちの児童館・放課後児童クラブに来る子どもたちの特性を考え、参考になりそうなプログラムを見学。プログラムを持ち帰り、会場で配られたミニチュアルと会場説明を踏まえた上で実施する流れとなる。

地方の小型児童館や放課後児童クラブにとつては、遊びのプログラムに関する多くのアイデアを吸収するきっかけになるほか、関係者とのつながりをつくる場としても活用できる。（濱本高佐）

愛知県児童総合センターのプログラム紹介



遊びのマルシェの当日に参加者アンケートを行い、35（回収率 8.6%）通を回収した。参加者の満足度は5段階で平均 4.8 の高評価を得られた。また、「1. おはなしさがし(42.9%)」「8. お店屋さんで遊ぼう！（40%）」「16. どんぐりプレイヤーズ（48.6%）」の3つのプログラムは、4割以上の方が取り組んでみたいと回答し、関心も高く、普及しやすいプログラムであったと考察できる。

また、11月11日（日）に福井県で開催した「第16回 全国児童館・児童クラブふくい大会 遊びの屋台」でも、アドバイザー同士の情報交換や、関連したプログラムのデモンストレーションを行い、普及に努めた。

各実施児童館の県下においてもプログラムの実践の過程において健全育成関係者に広報を行い、周知を図った。

#### 4. 実践マニュアルの作成及び啓発

改訂版児童館ガイドラインと関連付けて開発した21種類のプログラムを、分かりやすい汎用性の高いマニュアルとしてノウハウを集約した「児童館等における遊びのプログラム実践マニュアル」を作成し、本財団ホームページでも公開した。



#### 「児童館等における遊びのプログラム実践マニュアル」 概要

プログラム数	21
版型	A4
ページ数	130
公開方法	PDFデータにてインターネット上に公開 公開 URL : <a href="https://www.jidoukan.or.jp/new/2019/03/post-1160.html">https://www.jidoukan.or.jp/new/2019/03/post-1160.html</a>