

厚生労働省委託事業
『児童館等における「遊びのプログラム」の開発・普及に係る調査研究業務』

児童館・遊びのマルシェ

児童館ガイドラインの実践ノウハウを学ぼう！

期日：平成29年9月13日（水）

場所：国立オリンピック記念青少年総合センター

主催：一般財団法人 児童健全育成推進財団

児童館・遊びのマルシェ

児童館ガイドラインの実践ノウハウを学ぼう

1. 事業の目的

児童館ガイドラインに沿った優れた「遊びのプログラム」について、マニュアルを示しつつ実施児童館から直接紹介してもらうことで、「遊びのプログラム」の波及と、マニュアルそのもののブラッシュアップを目的として実施する。

2. 開催日及び開催場所

<期日> 平成29年9月13日(水)
<場所> 国立オリンピック記念青少年総合センター(東京都渋谷区)
国際交流棟国際会議室他

3. 対象 児童館・放課後児童クラブ職員・行政担当者他

4. プログラム

09:30	(受付①)
10:00	開会式 マルシェスタート
10:30	ワークショップスタート
12:30	(受付②)
16:30	閉会式
17:00	終了

5. インフォメーション

- (1) 禁煙...会場内は禁煙です。
- (2) 携帯電話...電源を切るかマナーモードにしてください。
- (3) 録音・写真撮影...録音・写真撮影は個人の記録用として使用する場合のみ許可します。また、Facebook等のSNSをはじめとするインターネットサイトにアップする際は、他の参加者等に迷惑のかからないよう十分ご配慮ください。
- (4) その他...事務局で撮影したセミナー中の写真は、児童健全育成推進財団のインターネットサイトやパンフレット等に掲載させていただくことがありますのでご承知おきください。

6. 安全管理

- (1) 貴重品...各自で管理して下さい。
- (2) 健康管理...各自の判断で無理のないようにお願いします。事務局でも救急箱を用意していますので、必要があればお声掛けください。
- (3) 非常口...火災など万一の事態に備えて、予め非常口をご確認ください。

開会式

1. 開 式

2. 主催者あいさつ

一般財団法人 児童健全育成推進財団

理事長 鈴木 一光

3. 来賓あいさつ

厚生労働省 子ども家庭局 子育て支援課

課長 川鍋 慎一 氏

4. 閉 式

児童館・遊びのマルシェは厚生労働省委託事業『児童館等における「遊びのプログラム」の開発・普及に係る調査研究業務』の一環として行います。

企画運営委員

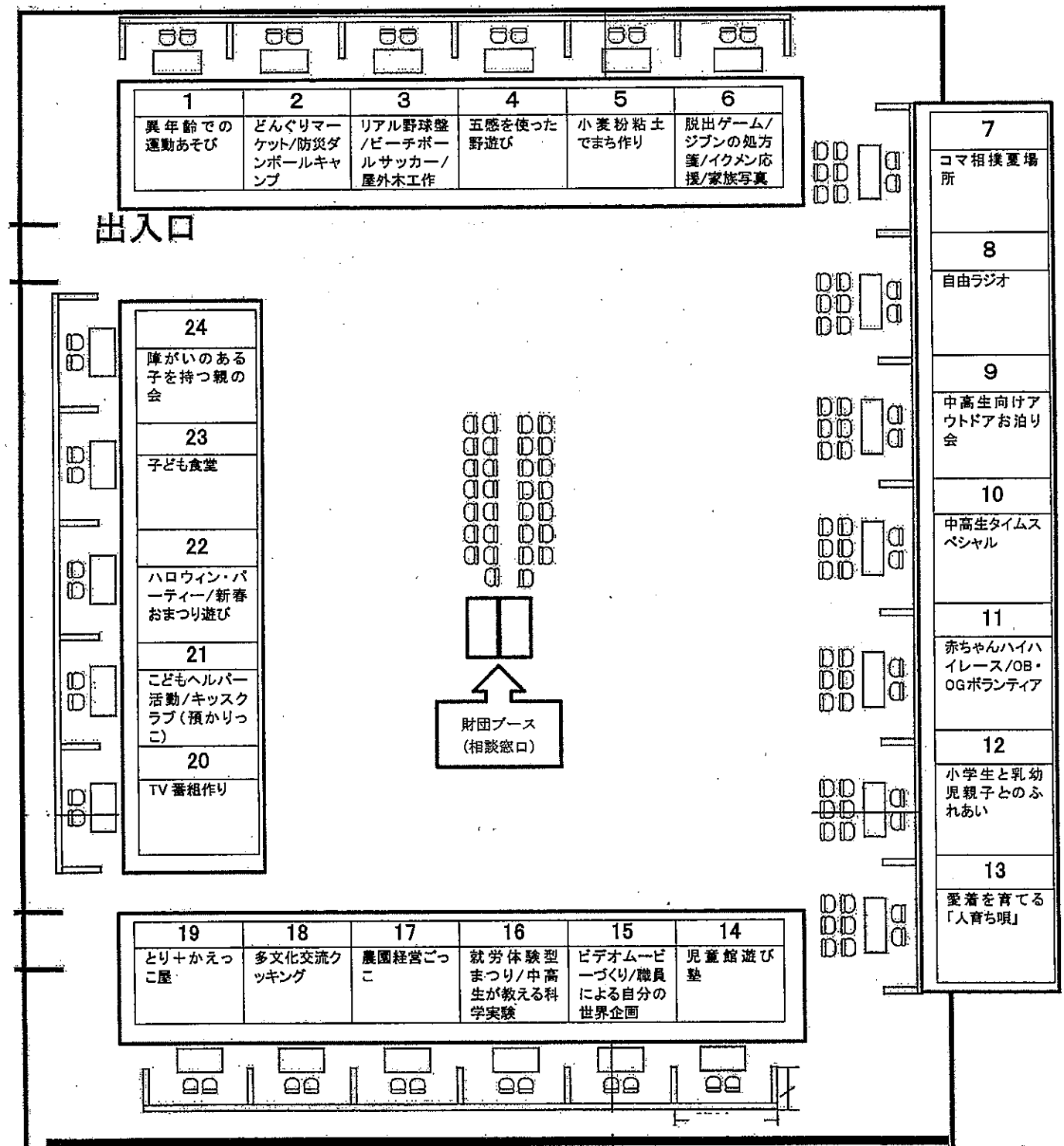
安部 芳絵（工学院大学教育推進機構教職課程科・准教授）

植木 信一（新潟県立大学人間生活学部子ども学科・教授）※委員長

阪野 大介（愛知県児童総合センター・主査）

柳澤 邦夫（上三川町立上三川小学校・校長）

遊びのプログラムブース配置図



遊びのプログラム一覧

No.	プログラム名/内容	プログラムアドバイザー
1	異年齢での運動遊び 狭い児童館のホールでも異年齢が存分に身体を動かして楽しめる「しまおに」や、チーム対抗で夢中になって遊べる伝承遊び「Sケン」など、子どもたちが主体的に楽しく取り組める様々な運動遊び。	仙台市館児童センター 渡邊 由貴 仙台市木町通児童館 斉藤 寿一郎 (公財) 仙台ひと・まち交流財団 村上 敏康
2 ①	どんぐりマーケット どんぐり等の木の実を貨幣に見立て、来館者が出品した工作物を購入するお買い物ごっこ。木の実は珍しいものほど価値が高い。身近な自然を発見し、近隣の山などを訪れ様々な木の実に興味をもつきっかけともなる。	神戸市六甲道児童館 館長 金坂 尚人 八木 千波 大谷 幸子
②	防災段ボールキャンプ 防災意識の向上を目的に、段ボールで家を作って児童館等で1泊する。宿泊(緊急避難)の持ち物は子どもが自分で考えて準備する。当日それをみんなで確認し、危機管理について学びあい、相互に防災意識を高めあう。	
3 ①	リアル野球盤 段ボールで作ったリアルサイズの野球盤。スロープから転がしたボールを子どもたちがゴルフのように打つ。	台東区松が谷児童館 館長 水野 かおり 森 龍之介
②	あおむけビーチボールサッカー 身近なサッカーを誰でも楽しめるようにアレンジし、苦手な子どもでも親しみやすくなる。	
③	屋外での木工工作 近隣の材木店から材料を提供してもらい、町会、青少年委員、民生児童委員など、地域の協力を得ながら児童館が近所の公園で開催する。「下町こども工房」として区内全児童館が実施している。	
4	五感を使った野遊び 身近な自然の中で、忍者となり、目や鼻など五感を使った修行(遊び)を通して生き物や植物の面白さや不思議にふれ、野外で遊ぶきっかけを作る。季節の自然素材を使いながら想像力を育み、表現の楽しさを発見する。	新潟県立こども自然王国 梅田 広美 梅田 貴仁 茂野 未来美
5	小麦粉粘土でまち作り ブルーシートの上に小麦粉粘土で思い思いに道や建物などを作っていく。参加者同士が交流しつつ「まち」として発展させていく。プログラムを通じて、小学生と乳幼児、及びその親との交流も狙う。	札幌市金山児童会館 館長 大口 智 服部 未夢 奥田 幸代

No.	プログラム名/内容	プログラムアドバイザー
6 ①	脱出ゲーム 館全体を使った謎解き脱出ゲーム。ストーリーの中で謎解きをしていくことで、緊張感やグループでの達成感を感じ、また想像力を働かせながら遊ぶ体験となる。仲間づくりや、父親の子育て参加促進のためのプログラムとして展開している。	愛知県児童総合センター 高阪 麻子 阪野 大介
②	ジブンの処方箋 ビーズやどんぐりで薬をつくる→薬の名前や効能などを自分で書き込み処方箋を書く(タノシクナール A 等)→薬と処方箋を薬袋にいれて、もらって帰る。遊びをとおして自分の気持ちを整理したり、誰かに伝えることで、自分を見つめなおす。	
③	イクメン応援プロジェクト クッキング、スポーツ、ボードゲーム、立体工作など父親が子どもとともに参加し、存分にに関わりあい、父親ならではの力を発揮して楽しめるプログラムをシリーズで実施する。父親の仲間作りを進めるとともに、主体性を引き出すことを目的とする。	
④	「家族のうれしい顔」写真 セルフタイマーを使って家族で写真を撮るコーナーを用意しておく。ポーズを考えたりタイマーがうまく作動せず手間取ったりしながら、にぎやかに写真を撮ること自体を楽しんでもらう。家族で来館するきっかけになり、写真展にすれば再度来館してもらうきっかけにもなる。	
7	コマ相撲夏場所 コマを力士に見立てて、土俵を模したコマ床の上で誰かと長生き勝負をし、「星取表」に金星を増やしていく。「星取表」には「序二段」から「横綱」まで10ケのマス目が描かれている。「横綱」まで昇進したら「星取表」の裏に「手形スタンプ」と「しこ名のサイン」を書き、開催期間中児童館内に掲示することができる。	品川区大原児童センター 竹部 正人 品川区北品川児童センター 井原 茜
8	自由ラジオ 子どもたちのコミュニケーション能力育成を目指して開局した自由ラジオ局。高校生ボランティアと職員がサポートしつつ、企画、取材、台本作り、BGM選び、ナレーション、CM作りと、すべての過程を子ども主体で取り組む。	いわて子どもの森 長崎 由紀 菅 智美 佐藤 星河
9	中高生向けアウトドアお泊り会 児童館でお泊り会をしたいという希望に応えるため、「キャンプ」を実施すると共に、自然体験活動へ誘う機会とする。	練馬区平和台児童館 館長 柴田 俊明
10	中高生タイムスペシャル 中高生の居場所作りや自立支援を目的として、従来の「中高生タイム」を時間延長して学習支援や食事支援を行う。中高生が主体的に取り組めるよう、クッキングやレクリエーション等、中高生自身の企画も盛り込む。	杉並区善福寺児童館 黄 崇傑 大学生ボランティア 館林 大 田島 えみ 食事コーナー代表 能登山 明美

No.	プログラム名／内容	プログラムアドバイザー
11	① 赤ちゃんハイハイレース 子育てを始めたばかりの親たちに児童館を知ってもらうことを目的として実施する。集まった親たちには、子育てに関連する様々な情報もお伝えする。	松山市北条児童センター 山下 洋一郎 松山市南部児童センター 森田 洋喜 松山市久枝児童館 黒田 泰士
	② 児童館OB・OGによるボランティア かつて児童館を利用していた大学生世代に「同窓会」と称して集まってもらい、旧交を温めつつ、児童館での主体的なボランティア活動へつなげる。	
12	小学生と乳幼児親子とのふれあい 子どもたちは命の大切さを知り、自分も親から愛されたことを振り返る。親は自分の育児を語ることで、改めて我が子に対する愛着を深める。	戸塚児童センターあすばる 館長 澤田 幸江 杉浦 真美
13	愛着を育てる「人育ち唄」 日本に伝わる赤ちゃんのあやし唄をベースとした、0歳の愛着形成を促すためのかわり遊び。小中高生が赤ちゃんに触れ合い、交流するツールとしても有効な、都内児童館で人気のプログラム。	NPO法人 子ども家庭リソースセンター 理事 永田 陽子 片岡 容子 米本 昌子 安増 千明
14	児童館遊び塾 3～6年生の組織活動。毎週一回の登録している児童の定例活動。ボール遊びやレクリエーション、ボランティア活動等幅広い活動を行う。その中でも月に一回クリーン作戦と称して地域の公園等のゴミ拾い活動を行う。名称は「すみだ遊び塾」。	フレンドリープラザ 墨田児童会館 館長 八重田 裕一郎 中山 羽菜
15	① ビデオムービーづくり 子どもたちの意向に沿ってスタッフが館のビデオカメラで撮影する。6秒に編集し、100本集まるまで館内のテレビモニターで流す。100本集まったら締め切り、投票でグランプリを決める。プログラムのタイトルは「めざせ！6秒動画100連発」。	港区麻布子ども中高生プラザ 館長 佐野 真一
	② 職員による「自分の世界」企画 夏の間、週1回、職員が持ち回りでプログラムを企画・実施する。各職員の専門性や個性が最大限にされた「人に着目したプログラム」となるために、テーマや対象は自由。名称は「AZA夏タイム」。	
16	① 就労体験型まつり（子どものまち） 子どもによる、子どものための「子どものまち」ごっこ遊び。綿あめ、工作、ゲーム、ハローワーク、市役所など、様々なお店で遊ぶだけでなく、子ども自身がホスト役になって働く。	八王子市中野児童館 館長 井垣 利朗 八王子市北野児童館 館長 永井 太 八王子市元八王子児童館 山鹿 淳子
	② 中高生が教える科学実験 葉脈標本作りや、カルメ焼き作りなど、中高生が主体的に科学プログラムを企画し、小学生に向けて実施する。小学生・中学生・高校生のいい交流の機会ともなっている。	

No.	プログラム名／内容	プログラムアドバイザー
17	農園経営ごっこ 「おいしいよ農園」という会社を設立し、様々な企画を子ども達が考えて取り組む。社長、副社長、専務などの役職も子ども達が担う。野菜や米作りから商品化、販売までの一連の活動や町内の文化祭で販売したり児童館で収穫祭を行ったりする。	金沢市浅野町児童館 三浦 啓子 竹田 恭子
18	多文化交流クッキング 外国にルーツを持つ母親に「皮から作る餃子講座」等、得意メニューで親子クッキングの講師をお願いする。それを通じて、子ども同士の仲間づくりが促進されることを狙う。	燕市小中川児童館 館長 大橋 美樹 酒井 啓子 児童研修館「こどもの森」 館長 神保 一江
19	とり＋かえっこ屋 使わなくなったおもちゃの交換をメインにした「子どものまち」遊び。大型児童館では1日のイベントだったが、小型児童館では1週間継続して実施する。遊びながら、経済の仕組みや労働の意味を学ぶことができる。	草加市氷川児童センター 館長 下村 一 練馬区立平和台児童館 土屋 奈津子
20	TV番組作り 地元ケーブルテレビの協力を得つつ、地域を紹介する番組作りに挑戦する。子どもたち自身が、ディレクター、カメラマン、リポーターなどを担い、編集作業も行う。地元ケーブルテレビの協力を得つつ、館の活動を紹介する番組作りに挑戦する。メディアリテラシーに加えて、責任感と団結力を育む。	福岡市中央児童会館あいくる 副館長 片本 仁 諫山 大輔 堤 博之
21 ①	こどもヘルパー活動 高学年児童のボランティア活動の第一歩、児童館とその周辺の地域の施設を拠点に子どもたち自身が考えて、児童館行事の企画や異世代交流、募金や防災活動、報告会を行う取り組み。	神戸市落合児童館 館長 古田 説子 指導員 浜野 里香 神戸市須磨区社会福祉協議会 主幹 池本 貴子
②	キッズクラブ（預かりっこ） 親同士が交代で子どもを世話、預かりあいをする。安心して子どもと分離し、リフレッシュの機会を設け、育児ストレスの解消と子育て力の向上を目指す。	
22 ①	ハロウィン・パーティー 仮装遊び。放課後児童クラブ登録児童と自由来館児童とが分け隔てなく参加でき、やがて児童館を支える子どもボランティアの一員としても育てるプログラム。	仙台市岩切児童館 館長 羽賀 崇子 岩渕 優 志賀 善之
②	新春おまつり遊び 児童クラブの子どもが中心となり、自由来館児童、地域が分け隔てなく遊ぶプログラム。生活とともにあった民族芸能や和の音に出会い新春の喜びを皆で祝う。	
23	子ども食堂 貧困対策と同時に子どもたちの自立支援を目指して、大人と子どもと一緒に料理して食べる「食堂」イベントを実施する。あわせて、余った食材を集めて有効利用するフードドライブや、子どもたち自身によるお弁当クッキング等、食育に関連するプログラムも実施する。	松本市寿台児童館 竹内 亜哉 設楽 秀子 NPO 法人ワークスコープ 松本事業所 所長 伊藤 由紀子
24	ゆんたく広場 障がいのある子を持つ親の会 子どもの発達の事、困っていること、気になること、気軽にしゃべりができる場をもうける。その他、障がいのある子の家庭支援を多く行う。	うるま市 みどり町児童センター 館長 山城 康代 うるま市いしかわ児童館 玉那覇 優子 うるま市屋敷名児童館 森根 明日向

体験ワークショップ一覧（タイムスケジュール／内容一覧）

時間		レセプションホール A	レセプションホール B	レセプションホール C	第4体育室 (スポーツ棟 B1F)
1	10:30 ～ 11:30	1-A 防災段ボールキャンプ	1-B ハロウィン・パーティー	1-C 人育ち唄	1-D 運動遊び(体育館)
2	12:00 ～ 13:00	2-A リアル野球盤	2-B 自由ラジオ	2-C 小学生と乳幼児親子 とのふれあい	
3	13:30 ～ 14:30	3-A どんぐりマーケット	3-B 小麦粉粘土遊び	3-C 人育ち唄	
4	15:00 ～ 16:00	4-A 脱出ゲーム	4-B 多文化交流クッキング	4-C TV 番組作り	

■内容一覧

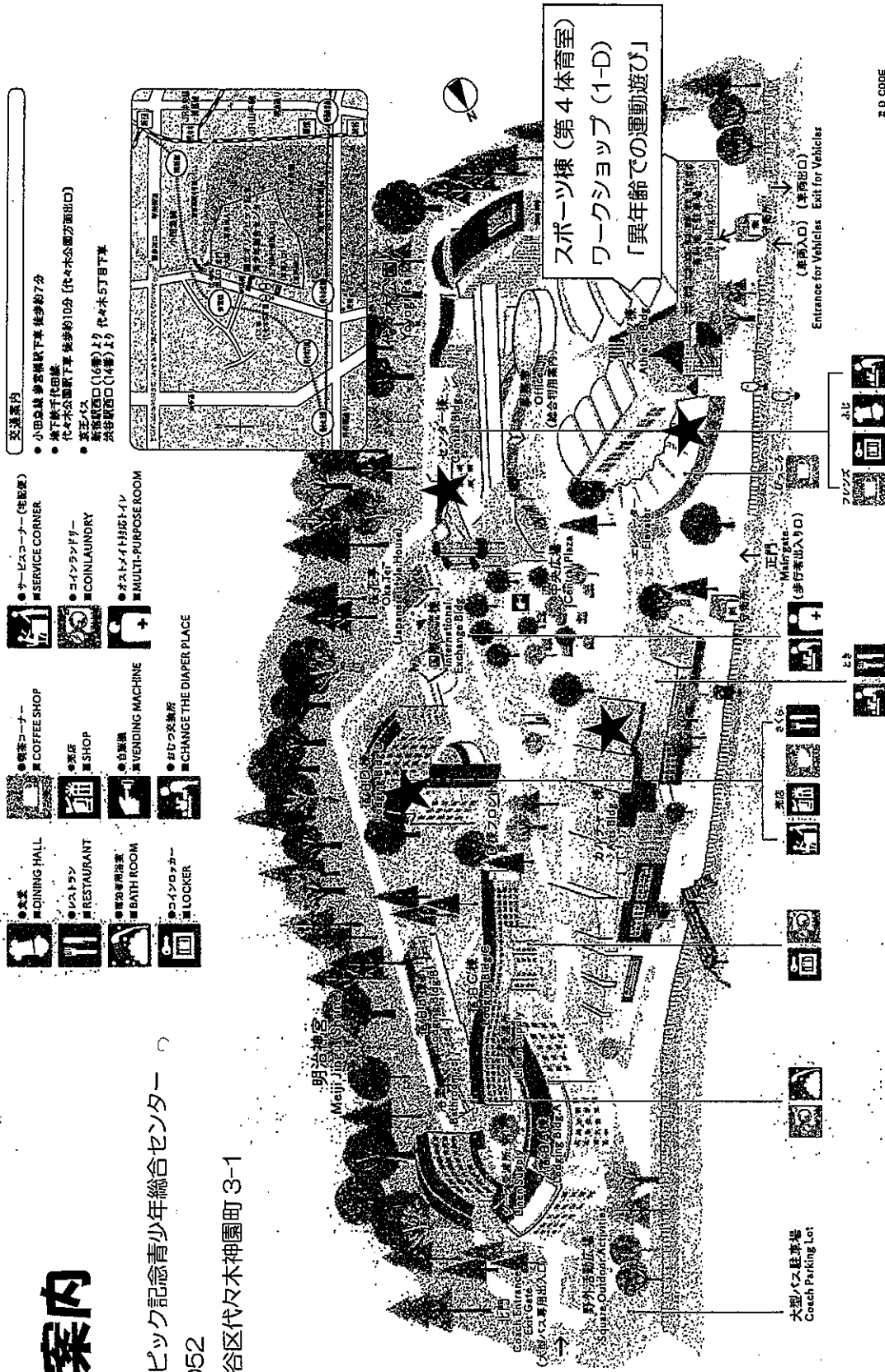
No.	プログラム	ワークショップの説明
1-A	防災ダンボールキャンプ [神戸市六甲道児童館]	新聞紙でスリッパを作ったり、防災カードゲームを紹介したりする。
1-B	ハロウィン・パーティー [仙台市岩切児童館]	魔界の輪(針金のスライダー)の製作やゲーム、占い等を行う。
1-C 3-C	目からうろこの0歳児 コミュニケーション「人育ち唄」 [子ども家庭リソースセンター (東京都児童館等連絡協議会)]	人育ち唄のやり方や0歳児の反応、親子関係への影響・心理学的意味などについて、映像を見ながら解説を受ける。赤ちゃん人形での模擬体験も。
1-D	異年齢での運動遊び [仙台市館児童センター]	実際に運動遊びを体験する。(※上履き持参。)
2-A	リアル野球盤 [台東区松が谷児童館]	リアル野球盤や、仰向けビーチボールサッカーなどを体験する。
2-B	自由ラジオ [いわて子どもの森]	5分程度の番組を実際に制作し、放送してみる。
2-C	小学生と乳幼児親子との ふれあい [戸塚市児童センターあすばる]	赤ちゃん人形を使つてのプログラムの進め方等を実際に体験してもらう。
3-A	どんぐりマーケット [神戸市六甲道児童館]	木の実のお金『ぐり』の選別体験や、自然物を使った工作体験等を行う。
3-B	小麦粉粘土遊び [札幌市金山児童会館]	実際に小麦粉粘土を使い、まちづくりを体験する。
4-A	脱出ゲーム [愛知県児童総合センター]	実際に脱出ゲームを体験する。
4-B	多文化交流クッキング [燕市小中川児童館]	食を通じた異文化交流をテーマに『はらぺこあおむし』の大型英語絵本を読み、それにちなんだ工作やゲームを紹介するとともに、「問題解決ミニブック」を製作する。
4-C	TV 番組作り [福岡市中央児童会館あいくる]	実際に機材を使って、「遊びのマルシェ」会場のレポートを体験する。

会場案内

国立オリンピック記念青少年総合センター

〒151-0052

東京都渋谷区代々木神園町 3-1



レストランのご案内 (★印)

センター棟 2階 カフェテリアふじ 定食 610円～ カルチャー棟 2階 レストランとき ランチ 600円～
 2階 カフェアレンス コーヒー 290円～ 宿泊棟 9階 レストランさくら ランチ 700円～
 手作りパン 150円～

屋 外 カフェ&ベーカーリーびっころ コーヒー 290円～ 手作りパン 150円～

[illegible]

遊びのマルシェ
～ブース会場～

コンピニエンストア
7:00~22:30

厚生労働省委託事業
『児童館等における「遊びのプログラム」の開発・普及に係る調査研究業務』

児童館ガイドライン遊びの実践マニュアル

【パイロット版】

一般財団法人 児童健全育成推進財団

1 しまおに

対象年齢
小学校
1学年から

遊び始めはただ走るだけ。面白さが分かってくると、戦略を練ったり、仲間と協力したり、自分で考えたことを実践してみたりと、子どもたちの成長がみえてきます。

【ねらい】

- ① 走ることを通し、持久力を向上することができる。
- ② 状況を判断し、自分で考え、行動する力を育てる。
- ③ 高学年をリーダーとし、縦の繋がり、関係づくりができる。

【準備】

- ① 島を設置する。
- ② できるだけ会場内にもものがないよう環境を整える。
(衝突防止のため)
- ③ 1～4 まで島の回り方を決める。
(ア) 動きが一方通行になるよう設定する。
(イ) 四隅ではなく、ひとつの島を一片の真ん中に設置すると、多様な動きを引き出すことができる。
- ④ タッチされた人が集まるところを決める。

【進め方】

- ① 安全地帯である「しま」を4つ作る。
- ② 鬼を決める(人数は参加人数に応じて臨機応変に)
- ③ 逃げる人は、1の島に全員入る。鬼はフィールド外で待機する。
- ④ スタートの合図で、逃げる人は1～4の順番で島を渡っていく。島の上にいる時は、鬼にタッチされることはない。
- ⑤ スタートの合図から10秒後に鬼はフィールド内に入ることができる。島にいない人をタッチすることができる。
- ⑥ 鬼にタッチされた人は、所定の場所に順番に座る。
- ⑦ 逃げていた人が4の島から1の島に戻るごとに、タッチされた人は復活することができる。(復活した人は、周数はリセットされ、0周から再スタートする)
- ⑧ 全員が島に乗った場合は、10秒以内に誰かが島から出なければならぬ。誰も出なかった場合は、鬼の勝ちとする。
- ⑨ 誰か1人でも10周すれば、逃げていた人全員の勝ち。誰かが10周するまでの間に全員をタッチすることができたら鬼の勝ち。

【援助のポイント】

- ① 最初は複数の鬼から逃げることを十分に楽しむところからスタートする。
- ② 4番の島から1番の島に戻る度にひとりずつ復活することに鬼が気づいたら、鬼に作戦タイムを与え、戦略を考え共有できるよう援助する。
- ③ 審判は、1の島の近くにおいて、子どもたちには1の島に戻る毎に累積周数を審判に申告するようにする。9周走り終わった人が出た場合、鬼と逃げている人どちらにも、『10周目の人がいる』と伝え、さらに戦略を練るチャンスを与える。
- ④ 運動があまり得意ではない子や低学年児童などは、スタッフが鬼になり、島を渡ることを楽しむところからスタートするといよい。
- ⑤ 戦略を練ることができるようになるまでは、逃げる方にスタッフが入り、子どもたちと相談しながら進めるとよい。ゲームのおもしろさを理解するまでは、子ども自身が一番に10周回りたいと考えているが、そのために全員が全力で走るので、衝突も起りやすい。状況によっては周数が多い子のために自分が盾になったり、壁になったりすることも必要だ、と気づいたり、逃げる人が4つの島に散らばっていた方が、鬼も散らばってくれて逃げやすくなることに気づくと、じっくり状況を見極め、判断できるようになる。
- ⑥ 鬼と逃げる人の力が拮抗するよう、逃げる子の人数やメンバーに応じて鬼を決める。

【発展】

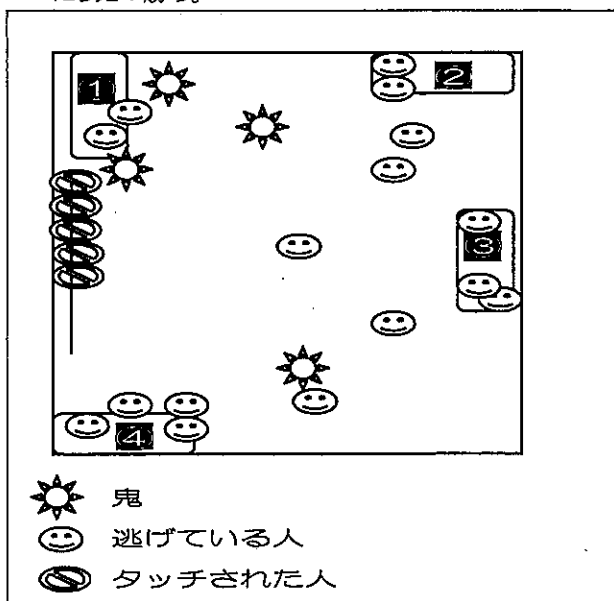
- ① 会場によっては、島の数を3つや5つにする。
- ② 4の島をフィールドの真ん中に置くと、4方向から島を出ることができるので、動きにバリエーションが生まれる。
- ③ タッチされて復活をまっている子は待ち時間が長くなるので、ゲーム開始から5分後には全員復活できる等、より長時間運動できるようルールを足してもよい。

拮抗したゲームになると、長いときには勝負がつくまで30分以上要することもあるが、長くなるほど、仲間と相談しながら進めるチャンスが増える。また、リーダーも生まれやすい。

状況を見極めながら、鬼を増やしたり、復活の機会を増やしたり、ゲームを中断して作戦の時間をとったりすると、ねらいの②③を達成しやすくなる。

【プログラムアドバイザー】

宮城県仙台市館児センター 渡邊 由貴
宮城県仙台市木町通児童館 齊藤 寿一郎
(公財)仙台ひと・まち交流財団子ども育成課 村上 敏康



1 Sケン

対象年齢
小学校
1学年から

宝を取りに行く、というシンプルな遊びの中に、体を自分が思った通りに動かせるようになる要素がたくさん詰まった遊びです。

【ねらい】

- ① 子どもたち同士が仲間を意識して遊ぶことができる。
- ② 学年、性別関係なく遊ぶきっかけをつくることができる。
- ③ ルールやゲームの特性を理解し、戦略を考え実践することができる。
- ④ ケンケンを通して、自然に体を鍛えることができる。

【準備】

- ① 大きなSの字を書く。
- ② 宝を置く場所をSの中に書く。
- ③ 休憩所を設置する。
※休憩所は子どもの体力やバランス感覚を見ながら数を決める。必ず休憩所は2か所、ということではなく、子どもたちの様子や状態に合わせて設置すると良い。

【進め方】

- ① 2チームに分かれる。
- ② それぞれの陣地に入る。
- ③ 陣地から出発し、Sの字の外をケンケンで移動しながら相手陣地に入り、陣地内の宝を取る。
- ④ 移動の途中、両足を着いてしまったり転んでしまったりした場合は、自分の陣地に戻り、再スタートする。
- ⑤ 休憩所では両足をついて休むことができる。休憩所にはどちらのチームの人が入ってもよい。
- ⑥ 自分の陣地内では両足を着いて立ってよい。相手チームの人が自分の陣地に入ってきたら、ケンケン相撲で応戦する。自分の陣地内でも応戦する時はケンケンで相撲をする。
- ⑦ 宝を取る際、Sの字の外側からは宝を取ることはできない。
- ⑧ 先に相手の宝を取った方が勝ち。

【援助のポイント】

- ① 最初からケンケンだけで進むのは、子どもたちの発達の状況から難しい場合がある。最初は走って移動し、相手チームの子と出会ったところでじゃんけんをし、負けた人は陣地に戻って再スタートする、など、ハードルを下げて実施することが望ましい場合もある。
- ② 夢中になると、相手の子を先に進めさせないよう、服を引っ張ったり、後ろから押したりすることがある。注意してみていく必要がある。
- ③ なかなかケンケンがうまくできない子が、Sケンをとおしてみよう成長していく姿をみることができる。そのタイミングですかさず「ケンケンを長い時間できるようになったね!」「ケンケン相撲でもなかなか倒れなくなったね!」と積極的に声をかけていきたい。

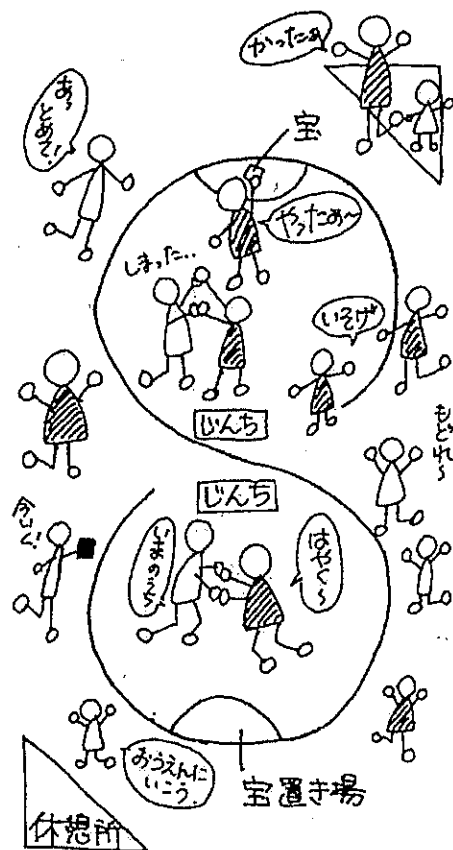
【発展】

- ① 低学年が実施するときには、低学年だけでスタートするのもよい。ぶつかり合うことが楽しさのひとつであるので、それを「楽しい」と感じてもらえる入口を作りたい。
- ② 宝の前に「門番」をおいてもよい。最後は門番と勝負し、門番を倒すことができたなら宝を取れる、など、役割を持たせるとあたらしい戦略を練ることができる。

子どもたちの状況に合わせてルールや進め方を柔軟に変えることは必要である。

「ケンケンができないからやらない」「ぶつかるのが怖いからやらない」と子どもたちに思われてしまっは、ねらいに近づくどころか、この遊びの本当の楽しさを味わうことも難しくなってしまう。

子どもたちが「やってみたい」と思い、やがてこのSケンのルールで遊べるようになると、子どもたちの変化や発達に期待が持てる。子どもたちの「またやりたい!」を引き出すために、様々な視点から、恐れずにどんどんとルールを入れたり抜いたりしながら楽しんでほしい。



【プログラムアドバイザー】

宮城県仙台市館児童センター 渡邊 由貴
宮城県仙台市木町通児童館 齊藤 寿一郎
(公財) 仙台ひと・まち交流財団子ども育成課 村上 敏康

2 どんぐりマーケット

対象年齢
0歳～99歳

どんぐりや木の実など身近にあるものを通貨として手作りの工作を売り買いする、絵本からはじまったお買い物ごっこプログラム。ちょっとした仕掛けで身近な自然に気づき子ども達が遊びの中で自発的に様々なことを学んでいきます。

【ねらい】

- ① 「これって何の実？」自然への興味関心を育てる
- ② 親と子の関わり方のきっかけづくり
- ③ 地域再発見(どんぐり・木の実探し)
- ④ 自分で値付をし、売れた場合にはお給料が発生するなど商品(工作)の売り買いによる消費者教育としての視点
- ⑤ 自分の商品を購入してもらうこと、他の人の商品を購入することで自己肯定感を育てるとともに他者を認める感覚を養う。

【準備】

- ① 地域通貨の設定および価値設定(例:どんぐり1つ=1ぐり)
- ② 実施期間の設定
 - 商品である工作物づくり・出品期間の設定
 - 両替の期間
 - お店での販売期間の決定
- ③ 1日に購入できる最大個数の設定(短期型か長期実施型で考える)
- ④ 値札製作(児童館内・外部持込などで色分けしておく)
- ⑤ 期間中の工場生産内容決定・準備
- ⑥ どこで木の実が拾えるかを記した地域マップを作製(情報は来館者にシールを貼ってもらうなど、完成させておくのではなく、共につくる姿勢を常に持つ)
- ⑦ 木の実の価値の一覧を作成(掲示・チラシ・標本等)

【進め方① イベント・短期間実施型(1～2日程度)】

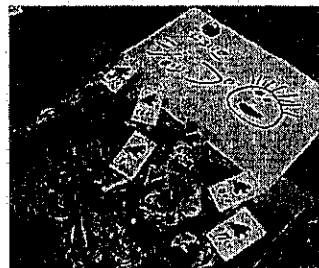
- ① 導入

絵本「ふゆじたくのおみせ」(作ふくざわゆみこ・福音館書店)の読み聞かせ及びマーケットの流れを説明。
- ② 近隣を散策しながら通貨(木の実)を集める
 - 通貨(ぐり)の説明
 - 近隣を散策しどんぐりや木の実を拾う
 - どんぐり拾いのマナーとルール(木についているものは取らない等)や危険な昆虫・植物の話をする。
 - (必ず行先は下見を行い、散策する場所の危険箇所・気を付ける昆虫・植物などの状況を把握しておくこと)
 - どんぐり拾い終了後どんなものを拾えたか共有する。

③ 商品づくり

- 簡単な商品(工作)を当日参加でも作れるようにしておく
 - みんな同じような商品だけでなく、オリジナリティが出る工作内容も準備する(自然物工作等)
 - 持ち込み商品のススメ
 - 開催日を事前にお知らせし、それまでに自宅などでオリジナル工作の商品を作っておく。
- ④ 作った商品の値段を決め、お店屋さん準備する。
 - お店屋さんの敷地は1人バンダナ1枚(2人ではバンダナ2枚分)
 - お店屋さんの名前を用紙に記入しお店の前に配置
 - 各商品に値段をつけ値札に記入。商品と共に並べる。
 - ⑤ お買い物ごっこ

各自でお買い物ごっこを行いつつ、他の参加者が自分のお店にお客さんとしてきたときはお店に戻る。
 - ⑥ フィードバックとふりかえり



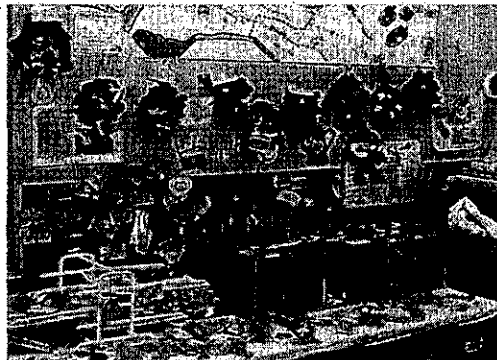
■はじめてのお店はバンダナ1枚分

【進め方② 長期実施型(10月～12月ごろ)】

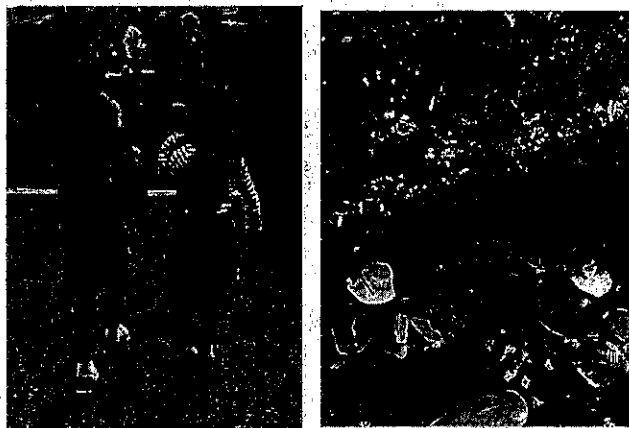
- ① 導入

絵本「ふゆじたくのおみせ:福音館」の読み聞かせ及びお買い物ごっこの開催と仕組みの説明。
- ② 環境構成

児童館内の一部に商品を並べる SHOP スペースと、商品を作る工場スペースを設置。



■お店にはたくさんの工作商品が並びます。



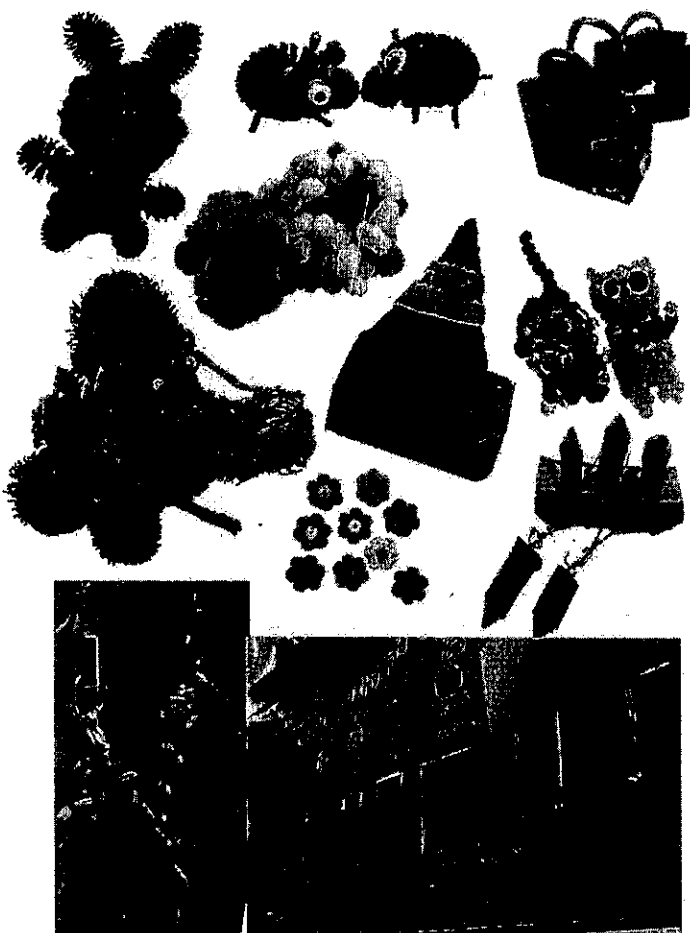
■こんなところにどんぐりたくさんあるよ。

③ 通貨(木の実)を集める(※別紙参照 1G=1 グリ)

- 通貨(ぐり)を集める方法を伝える。(ひろう・作る・バイト)
- 通貨として使用できないものを伝える(よごれたもの、つぶれる木の实・割れたもの)
- 来館者に実施の旨を伝え、掲示やチラシなどで個人や家族で公園や近隣の山にどんぐり拾いに行きたくするよう導く。
- 児童館のイベントなどで、近隣でのどんぐり拾いを行うことで普段自由に拾いに行くことができない放課後児童クラブ登録児童も参加できる切っ掛けをつくる。

④ 商品づくり (商品は自分で作った工作であればOK)

- 児童館内にて工作商品工場を開設する。
- 同じ商品を数日から1週間かけてつくり、後半では子どもを工場長に任命し製作指導を任せる。
(安全管理をサポートするため職員が副工場長として入る)
- みんな同じような商品だけでなく、オリジナリティが出る工作内容も準備する(自然物工作等)
- 持ち込み商品のススメ
→ 自宅にて製作してきた商品は売れた場合に支払われるお給料が高く設定し、各家庭でのオリジナル商品の出品を促す。



■商品の条件は自分で作った工作であること。自然物を使っていなくてもOK

⑤ 値段を決めて作ったものをお店に並べる

- 出品者が商品の値段を自分で考え記入し、お店に並べる。(どれくらいで売れるか、どうすればお客さんの目に留まるかを自分で考える)

⑥ お買い物(1人1日1商品購入可能)

- 自分がいくら通貨を持っているか数える。
(価値が異なるため木の実の種類ごとに分ける)
- 自分が購入したい商品を選ぶ
- 商品の値段分の木の実を支払う
(値下げなどの価格変更できるのは作った当事者のみ)



■商品と一緒に木の実を数えて「これください」

⑧ 両替・お給料の受け取り・貯金(翌年への繰り越し)

- 残っている木の実を数え、高額紙幣に両替する。
- 自分の出品した商品が売れたかどうか確認し、売れている場合お給料(工場製1割・自宅製品2割)を受け取る。

⑨ 店じまい

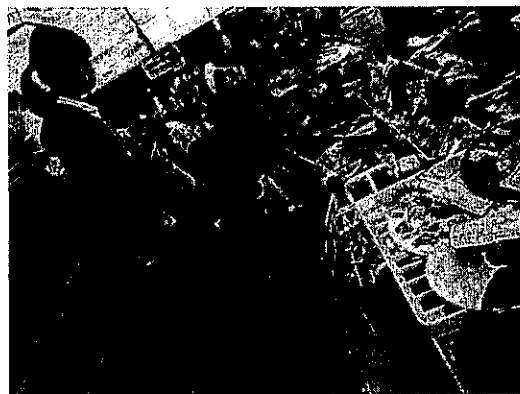
商品の売れ筋を見ながら、セールやチラシの作成・展示方法などを子ども自身が考えることができるように導く。

【援助のポイント】

- ① 大人がすべてに手を出すのではなく、子ども自身が工夫できる余地を残し、子どもだけではなく家族を巻き込むための工夫を組み込む。
- ② 商品は自分の為ではなく人のために作ることを参加者に意識してもらう。
- ③ 商品の値段に関して、大人は口出ししないこと。意見を言わず、時間がかかっても子ども達が自分で発見し気づくことができるように促す。
- ④ 最終的には子どもから保護者まで自分で出品し、自分たちで売り買いできるようにし、どんぐりが通貨となった町を目指して職業などのシステムを構築していく。児童館は場所の提供という黒子を目指す。
- ⑤ 集まったどんぐりの使い道を考えておく。(工作・植樹等)

【発展】

- ① 高額通貨の紙幣を製作(次年度の継続要素)
- ② アルバイトの設定
アルバイトはその職種により必要な時に募集をかけるか任命し、時給によって給料を支払い仕事をしてもらう。
■『ショップ店員』
商品の販売、値札のチェック、木の実の受け取り、在庫管理など。(30分20ぐり)
■『銀行員』
初めてのご来店された方への木の実の選別のお手伝い。木の実の仕分け。(30分20ぐり～)
■『工場長』
児童館内商品工場での作業内容説明、指導及び安全管理。(日給100ぐり)
- ③ 月に1回行う銀行員の昇給制度(見分ける木の実の種類により役職とお給料が異なる)
- ④ 近隣の高齢者施設や中高生施設などから商品の出品協力。
- ⑤ 保護者の出品や保護者だけが買いに来ることで保護者の居場所にもなっている。
- ⑥ 近隣の保育園・乳児院・幼稚園等へ招待状を送付し、多くの園児が秋の遠足としてどんぐりを拾ってきてお買い物に訪れる。



■保育園や幼稚園の子どもたちもどんぐりを拾ってお買い物に来ます。

- ⑦ 育樹・植樹活動(空き缶ポット苗の配布・地域植樹活動)
どんぐり宅急便(集まったどんぐりや木の実を全国の子育て支援施設に工作材料として送料着払いで郵送)
- ⑧ 目的に合わせて普段は関心を示しにくい身近なものを使った地域通貨を設定する。
例:木の実・どんぐり→自然への興味関心・植樹
ビーチグラス→浜辺のごみ問題
ベルマーク→ベルマーク活動
プラタブ→車椅子
ペットボトルキャップ→ワクチン

①どんぐりマーケットのおかね「ぐり」をゲットしよう
公園や山にいて、いろいろなぐり(木の実)を集めよう!

②あつめた「ぐり」をもって児童館のマーケットにきてね。
※おひとりさま、おきなはしようひん1日1個かえます。

③商品づくり、アルバイトにもチャレンジ
※お給料で「ぐり」を交換できます。

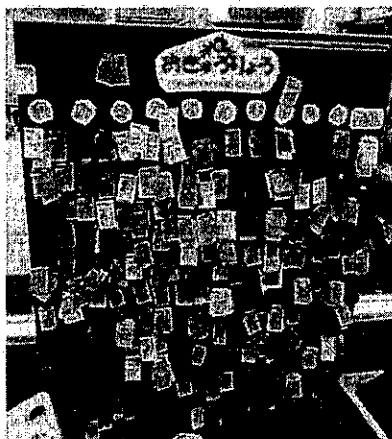
商品づくり
自分が決めた値段でうれたら、「ぐり」でお給料が支払われます。
(児童館の工場は1割、家で作ってきたら2割)

アルバイト
児童館のお店でバイトして『お給料(ぐり)』ゲット!!
O工場長 O銀行員 Oショップ店員
※銀行員は役職で給料が変わります。

■参考資料1 お買い物ごっこの3ステップ
(あつめる・買う・働く/つくる)

■値札とお給料

20.00	お給料 No.
	たろう様
なまえ	2 G
るっこうたろう	うけとりサイン
シュシュ	No.



■値札の半分はお給料券になっており、自分の商品が売れると、お給料ボードに貼られていきます。いつでも引き出すことができ、受取時には本人にサインしてもらいます

【プログラムアドバイザー】

兵庫県神戸市 六甲道児童館 館長 金坂尚人

六甲道児童館スタッフ 八木千波・大谷幸子

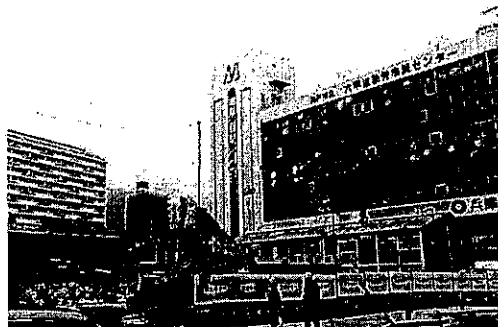
2 防災段ボールキャンプ

対象年齢
小学生(家族)

震災を知らない子ども達・家庭にむけて、段ボールを使ったキャンプという遊び体験の中から自分で考えて工夫する機会をつくり「あたりまえ」を「ありがたい・ありがとう」にかえ、防災に対する意識・学びにつなげる。

【ねらい】

- ① 震災を経験していない子ども達(家族)に向けて段ボールキャンプという機会を使って、震災について考え・知る機会とする。
- ② 震災未経験者が多い参加者と震災経験者である地域住民にボランティアスタッフとして入っていただき経験値を繋ぐ。
- ③ 持ち物の指示を行わず、必要なものを自分(家族)で考えリュックに準備し、キャンプ終了後、必要だと思ったものを荷物に追加してもらうことで各家庭の『非常持ち出し袋』の準備を促す。
- ④ 子どもだけでなく、保護者も事業の一部に参加してもらうことで、災害時を意識し、避難場所の確認や非常時の家族の連絡方法などを再確認する機会とする。
- ⑤ 普段簡単に欲しいものが手に入る環境、困ってもすぐに大人が手伝ってくれる環境から離れることで、自分たちで協力・工夫し「あたりまえ」を「ありがたい・ありがとう」に変える機会とする。
- ⑥ 子ども自身が今までの体験をつなぎ合わせ、その場に応じた形に 응용・工夫することで「成功体験」を得る。同時に「失敗体験」=「こうするとうまいかない」という発見体験を通じ学びを深める。



■阪神淡路大震災時に大きな被害を受けた六甲道児童館

- ・ 段ボール
- ・ ガムテープ(紙製)
- ・ 新聞紙
- ・ 飲料水
- ・ 乾パン

(※緊急時のため救急用品・参加者の連絡先を記入した名簿)

【準備③(参加者)】

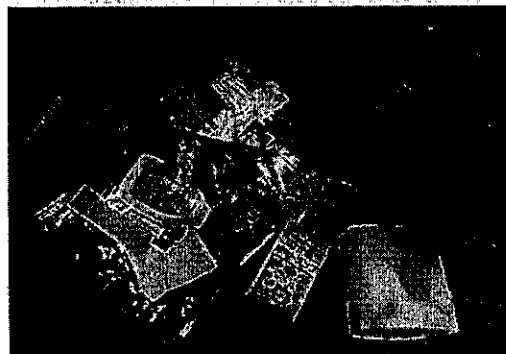
持ち物は児童館から〇〇を持ってくるという指示はしない。参加者は室内でダンボールを使って寝泊まりすることを想定し、当日までに家族で何が必要かを考えて荷物に入れて持ってくる。(できるだけリュック1つにまとめる)特に正解は無し。

【プログラムの進め方】

- ① 導入(質問による家族の防災意識の確認)
 - ・ 震災を体験した人、していない人
 - ・ 自分の家の避難する場所知っていますか
 - ・ 連絡することができなくなったら家族の集合場所は？
- ② 『もってきたものなあに？』(保護者参加)
 - ・ 参加者が円に座り、各自自分のもってきたものを自分の前に広げる。自分が持ってきたものの中からおすすめのもの一人づつ発表していく。
 - ・ 見せたくないものはリュックにいれたままでよいと子ども達に伝える。
 - ・ ライター・マッチなど火が付くものを持ってきた子を確認。安全のためスタッフが帰宅時まで保管する。



■はじめのプログラムは、みんなで持ってきた荷物の情報をシェアするところから



■参加者が自分で考え持ってきた持ち物の例。ライトは多いがマッチやライター、刃物は少なかった。

【基本プログラム内容】

場所:児童館や学校、近隣の施設などの室内

時間:17:30 集合～翌朝 7:00 解散

- ・ 開始1時間・終了までの1時間は保護者同伴。
- ・ 夕飯・入浴・朝食は含まない。トイレは使用可

対象:小学生1年生～6年生まで20名

(広さによって変動可能)

内容:ダンボールハウスを作ったうえでの寝泊まり

【準備①】

- ・ 寝泊まりできる場所の確保(児童館や学校体育館等)
- ・ ボランティアスタッフの確保
- ・ 親子防災プログラム準備(保護者も一緒に参加してもらうプログラムを考え準備しておく)※具体例参照
- ・ チラシ・ポスター(開催案内及び参加者の募集)

【準備②(備品)】

児童館側で準備するもの(チラシで周知しておく)

③ 『親子防災プログラム』(保護者参加)

六甲道児童館実施例:

・防災ダック

カードゲームを使って子ども達にもわかりやすく災害時(地震・火事・洪水・津波等)の対応を伝えます。

※日本損害保険協会にて購入可能

(<http://www.sonpo.or.jp/news/publish/education/0008.html>)

・あの日の風景・今の風景

阪神淡路大震災時の写真をみて現在のどこの場所か、どのように変わったかを知る。またボランティアスタッフや震災体験保護者より当時の様子を聞く。

・新聞紙で作る防災グッズづくり

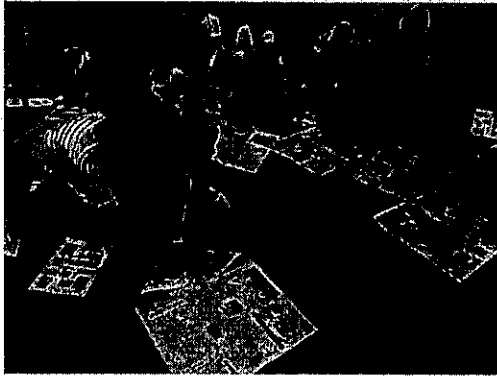
小学生が考えた新聞スリッパを紹介し、実際に作ってみる。ここではあえて片足分しか作らず、のちの段ボールハウスづくりの際に残りを残るように促す。

・防災バッククッキング

限られた水やよごれた水でも暖かい食べ物を調理できる方法を紹介。試食する



■乳幼児でも実施できる防災ゲーム『防災ダック』、子どもも保護者も一緒に考えながら実施する。



■親子で作る防災グッズ「新聞スリッパづくり」

④ 保護者帰宅(これ以降のプログラムは子どものみ)

※ダンボールハウスづくりなどの様子はブログやSNSなどで随時投稿し様子を確認してもらう。

⑤ グループ分け

子ども達にダンボールハウスを作るグループ分けを任せる。1人でチャレンジしてもいいが、他の小学校や様々な学年がいるため、さびしい思いをする子がいないようにだけ子どもたち同士で配慮してもらう。

⑥ ダンボールハウスづくり

グループごとに今日寝泊まりするダンボールハウスを子どもだけで作る。

スタッフは全体の様子を見ながら個々に注意事項を伝える。全体に伝えるよりも、子ども同士でお互いに教えあうことを重視する。

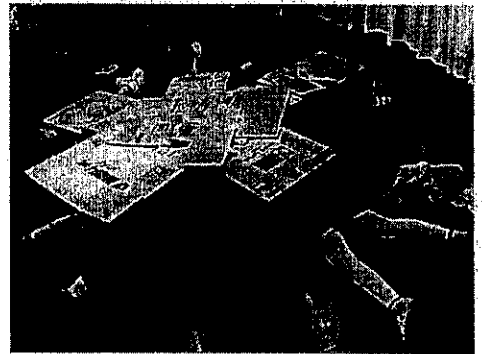
- ダンボールは側面で手を切ることがあるので注意すること。
- カッターやハサミを使う場合は後ろ側に人がいないことを十分に確かめてから行うこと。
- ガムテープはグループに1個まで(たくさん使えると思うと、節約・工夫しなくなる)

※「先生〇〇貸してください」、「手伝って」、「教えて」等を伝えに来るが、備品は事前にチラシで告知していたもの以外は渡さず自分達が持ってきたものを基本に考える。なるべく大人は口を出さず、自分たちで解決できるように導く。

例:「はさみかしてください」→「児童館で準備しているのは新聞・段ボール・ガムテープだけだよ。使わなくてもできる方法を考えるか、さっき持ち物を見せ合ったときに持ってきている子いなかったかな?」



■「はさみないねん」段ボールを使って切っている様子。



■各グループで思い思いの寝床ができる。消灯以降でも懐中電灯で作業する子もいる。

⑦ 夜更かしタイム

- 21時になった時点で消灯する旨を伝える。
- 消灯以降は各自起きていてもいいが、寝ている人の迷惑にならないようにだけ伝える。

→各自就寝

⑧ 起床・片づけ

グループごとに荷物をまとめ、段ボールハウスを解体しまとめる。

⑨ 朝の活動(保護者参加)

・ 非常食試食会

水を使った御飯とお湯を使った御飯を片付け中に準備。持ち物に火をつける道具が入っていなかった人は水でしか作らないかもしれないが、一人でも持っていれば火は分かち合うことができあったかいご飯を食べることができることを伝える。

・ 火をつけてみる

屋外に出てマッチを擦る体験をしてみる。

⑩ フィードバック(保護者参加)

昨夜の様子振り返り。物品などの配布(発展①参照)家に帰ってからの作業についての説明。

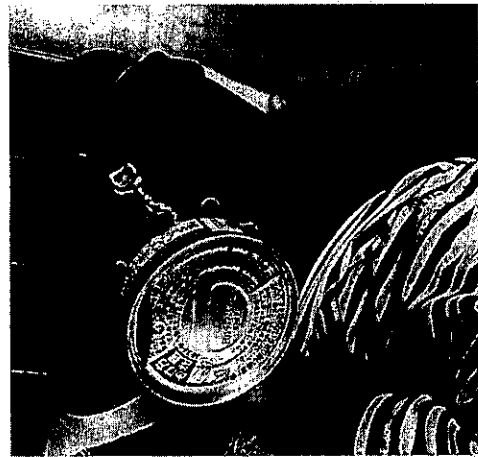
⑪ 振り返り

各自自宅に戻ってからの話し合い・アンケート記入
自宅に戻ってから、今回持って行った備品以外でこんなものが入っていると役に立つと感じたもの、準備しないといけないものなどを話し合い、荷物に追加し、非常持ち出し袋としてすぐに持ち出しできる場所に常備する。

保護者は子どもと話し合ったうえでアンケートに記入し児童館に提出する。

【援助のポイント】

- ① 知識や体験ばかりが重要とされそれらを得るプログラムが多いが、大切なことはそれらをつなぎ合わせる力である。子どもが成功できるように準備しておくのではなく、子ども自身が組み合わせる「工夫する余地」をあえて残しておく。
- ② 大人(スタッフ)は参加者に失敗してほしいという思いが強いため、すぐに手や口をだしてしまい成功させてしまう。この事業のねらいはたくさんの失敗体験(こうするとうまくいかないんだという発見体験)と、協力・工夫によってそれらがうまくいったという成功体験であるため、ボランティアスタッフにも子どもを信じて待つことを事前に周知しておく必要がある。
- ③ 地域によって実施の時期を検討する。寒いことも経験ではあるが、体調を崩さない時期など配慮する必要がある。
- ④ 申し込み時に参加児童のアレルギー保有や疾患その他気になることについて保護者に聞き取りしておく。



■缶詰のプルタブが取れちゃった……。いつの間にか子どもが集まりどうしたらあけられるのかを話し合い協力する姿が見られた。

【発展】

- ① 行政などで準備している備蓄食料は定期的に賞味期限切れにならないように補充するため、それらを活用してバッククッキングや非常食試食会、参加者に帰宅時に渡して保護者も体験してもらうようにする。
- ② 自分がおかれた状況を自分自身で解決する力をつけてほしいのは保護者の願いであろう。しかし子どもたちの中にはマッチが擦れない、缶切りを見たこともなく使えない、紐が結べない、などもある。それらを自分で体験する機会をプログラムの中に組み込んでいく。
- ③ あえて制限を強めることで、工夫を引き出す。
(例: 食べ物・持ち物は持ってこない。持ち物はリュック1つに入るように持ってくる。グループにガムテープ1つ)
- ④ 安全面を確保できれば屋外でも実施可能。
(実施時期と不審者侵入防止などの観点も必要)
- ⑤ キャンプ場などを活用し、家族単位で実施することも検討したい。
- ⑥ 数年実施後、経験者枠をつくりそれらの子どもたちにはグループ構成の際に、あえて異なるグループに分かれて入ってもらおう。前年度に床が固く寝れなかった子は床を重点的に作ったり、窓際で寒くて寝れなかった子は次回には窓から離れて段ボールハウスを設置するなど、くりかえすからこそ見えた工夫が見られるケースもある。

【プログラムアドバイザー】

兵庫県神戸市 六甲道児童館 館長 金坂尚人

六甲道児童館スタッフ 八木千波・大谷幸子

神戸市立六甲道児童館 子育てコミュニティ育成事業

いざという時、どうするの???ダンボールハウスでのお泊り会を通じて防災意識を高めます。

平成29年度
ぼうさい
「防災ダンボールキャンプ」

9/30(土) 17:00 ~ 10/1(日) 7:30

集合解散：成徳地域福祉センター（成徳小学校隣接）

申し込み期間 9/14~
(未経験者優先)

申込み時間 9:30~12:00 13:00~17:00

□ □

- ・FAX/電話での申し込みはできません。
- ・お友達分の申し込みは出来ません。
- ・当日のお問い合わせは下記の携帯電話までお願いいたします。

プログラム内容【予定】

- ・バッククッキング体験
(子ども達の夕食となるカレーを作ります)
- ・持ってきたものはなに??
- ・グループわけ
- ・ダンボールハウスづくり
- ・よふかしタイム 他

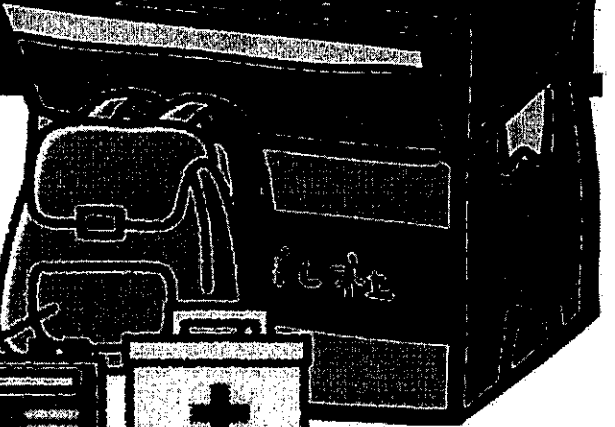
児童館で準備するもの

- ・ダンボール・ガムテープ
- ・新聞・乾パン・水

対象：小学生1年から6年生 20名
(保護者の方は必ず送り迎えをお願いします。
また、集合から2時間はこちらに参加してください。)
※朝食・入浴はプログラムに含みません。

持ち物

- ・避難時にダンボールで家を作って泊まると仮定し、今回の防災キャンプに必要と思うものを家族で相談し、リュック1つにまとめるように入れてきてください。
- ※当日は室内に段ボールでおうちを作ります。
- ※食べ物・飲み物は持ち込まないでください。



同時開催



参加費
100円/1人
保険費含

参加費は当日徴収します。

※下の申込用紙を児童館まで直接提出ください。
※定員になり次第締め切ります。※定員に達した同日に提出された分は抽選とさせていただきます。

お問い合わせ：神戸市立六甲道児童館 078-841-2331
当日用携帯 080-6132-3089 担当 金坂

「平成29年度 防災ダンボールキャンプ」申込書



参加者名前

アレルギーの有無 有・無

小学校 年生

保護者氏名

 (印)

保護者連絡先(携帯)

領収証
様

円

ダンボールキャンプ参加費として
平成29年9月30日
神戸市立六甲道児童館
開放委員会

リアル野球盤

対象年齢
小学生以上

大人も子供も大好きな野球盤を、実際に児童館でできるようにアレンジ！運動が苦手な子も一緒に盛り上がります。

【ねらい】

- ① チームを組んで遊ぶことで、自らプレーをしたり、周りの仲間のプレーを応援したりすることで、仲間意識を育む。
- ② ボードゲームで親しみのあるものを、実際に体験することでリアル感を楽しむ。
- ③ 運動が苦手(野球)な子ども達も、うまい下手関係なく同じように遊ぶことができ、楽しめる。

【準備】

- ① 段ボールで作成(投球台1、打球判定ボード(ヒット、2塁打、3塁打、HR、アウト))
- ② スポンジボール、バット(床打ち用ステック)、コインス用コイン
- ③ チーム戦のため、ビブスなどでチーム分けがわかるようにする。
- ④ 当日は床にベース、フェアゾーンラインを引く。

【進め方】

狭い遊戯室のため1チーム4～9名で行う。

人数が多い場合はチームを増やして対応する。

① ルール説明

- (ア) 基本的なルールは野球盤と同じ。チーム対抗で行い1チーム4～9人で編成する。
- (イ) 走者がホームに帰ってくれば1点、フェア・ファールボール・三振などのルールは野球と同じで総得点を争う。
- (ウ) 投手が転がすボールを打者が打ち返し、打球の行方によって打撃結果を決める。3アウトチェンジ。
- (エ) 打球判定ボードに当たらずファールゾーンに打球が止まったらストライクとしてカウントする。
*但し、2ストライク時はカウントせず、2ストライクから5回ファールを打ったらアウトになる。
- (オ) ボードに当たらず、フェアゾーンに打球が止まったらコインスをし、アウトがヒットかを判定する。
(例 表ヒット、裏アウト)
- (カ) 盗塁・バント・牽制球・タッチアップ・フォアボール・ダブルプレー・敬遠は無し。
(フォアボールになったらカウントをリセットする)
- (キ) ボードに当たらずフェアの状態の外野の壁にボールが当たったら、その後の打球の行方に関係なくコインス判定とする。
- (ク) 実際の野球同様、主審の判定・判断は絶対。むやみに反抗をしたり暴言を吐いたら退場もある。

ルールは守って、楽しく遊ぶ！

② 流れ

- (ア) チーム分けをし、キャプテンとチーム名、ピッチャーを決める。
- (イ) ホームベースを挟んで整列し、キャプテンが握手をしてからジャンケンで先攻後攻を決め、お互いに礼をしてプレイボール。
- (ウ) ピッチャーは投球台からスポンジボールを転がす。その他の人は自軍ベンチ(1塁側、3塁側)で応援する。

- (エ) 攻撃側は打順を決め順番に打つ。打順交代(代打)や打順抜けは無し。
- (オ) 投球台から転がってきたボールをバット(スティック)でゴルフの要領で打ち返し、打球の行方によってアウト・ヒットを決める。
- (カ) ヒットや2ベース、HRなどの打球判定ボードに当たればヒットとなり、打ったバッターはそれぞれのベースに行く。
ランナーは打撃結果によって塁を移動する。
- (キ) 試合は3イニング制。1イニングで打順が一回りしたらアウトカウントやランナーに関係なく攻撃を終了し攻守交替する。(全員は3打席打てる)
3イニングの総得点で勝敗を決める。
*主審は職員が行う。

【援助のポイント】

- ① チーム分けの時は、戦力が均等になるように配慮する。
- ② 野球のルールを知らない子供には丁寧に説明し、ルールを覚えられるようにする。
- ③ 苦手意識のある子供や、普段体を動かさない子どもも興味をわくように、遊び感覚やゲーム的要素を伝えへ参加を促す。
- ④ 野球が上手い下手は関係なく、運も大いにあるため、野球に自信がある子どもの気持ちに逆に配慮する。
- ⑤ 得点での勝敗結果はあるが、勝負にこだわらず、楽しかったことを喜べるような言葉かけを心がける。
- ⑥ ホームランを打った時は全員でハイタッチをするようにすると一体感が増す。

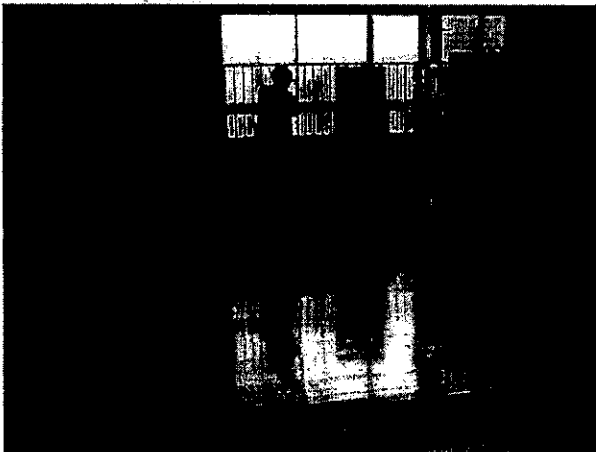
【発展】

- ① 人数や参加者によってルールを変更できるような臨機応変な対応ができる。
・通常のように3アウトチェンジ、イニングを増やす等
- ② 幼児でもバットやスペースなどを考慮すれば、楽しめる。
- ③ 人数が少ない場合は、走者ボードなど作成し、ランナーとしても良い。
- ④ バットの代わりに箒などでも面白い。
- ⑤ ヒットの数(ボード)を減らして難しくしたり、増やして点が入りやすくしても楽しめる。



【プログラムアドバイザー】

東京都 台東区 松が谷児童館 館長 水野 かおり
 東京都 台東区 松が谷児童館 森 龍之介



3 あおむけ

② ビーチボールサッカー

対象年齢
小学生以上

身近なサッカーを、誰でも楽しめるようにアレンジしながら、苦手な子供も親しみやすくなります。

【ねらい】

- ① 身近なスポーツをアレンジすることで、普段とは別の楽しさを味わう。
- ② 集団遊びを通して、仲間と一緒に喜びを感じたり、悔しさを感じることで仲間意識を育む。
- ③ 誰でも楽しめる動きにすることで、普段ボール遊びに消極的な子供でも気軽に参加できる。
- ④ ビーチボール一つで集団遊びが楽しめる。

【準備】

- ① ビーチボール
- ② ミニサッカーゴール(ない場合はゴールテープなど)
- ③ ルール設定

【進め方】

- ① ルール説明
 - (ア) 仰向けの姿勢で移動し、足を使って行う。
 - (イ) ゴールにボールが入ったら1点。
 - (ウ) キーパーを決める。キーパー以外は手でボールに触れてはいけない。(キーパーはマット(ゴールエリア)の上のみ手を使ってよい。
 - (エ) プレー中に立ち上がったら「注意」。注意3回でイエローカード。
 - (オ) 相手の顔を蹴ってしまったらイエローカード。
 - (カ) イエローカードをもらったらPK。
 - (キ) PKはコートの中にボールを置き、立った状態でキックする。(キーパーは座ったまま)
 - (ク) ゴールネットの裏側にボールが当たったらゴールキックから再開。
 - (ケ) 壁についたボールに群がり、プレーが進まない場合は審判がボールを回収しジャンケン。勝った方のスローインで再開。
 - (コ) 1試合5分とする。

【援助のポイント】

- ① チーム分けの時は、戦力が均等になるように配慮する。
- ② サッカーのルールを知らない子供には丁寧に説明し、ルールを覚えられるようにする。
- ③ 苦手意識のある子供や、普段体を動かさない子どもにも興味がわくように、遊び感覚やゲーム的要素を伝えへ参加を促す。
- ④ 試合中、熱くなると当たりが激しくなったり、顔を蹴ってしまう等トラブルが起きやすいので、審判が声を掛けながら注意する。
- ⑤ 必要に応じて、プレーを中断しクールダウンさせる。
- ⑥ 得点での勝敗結果はあるが、勝負にこだわらず、楽しかったことを喜べるような言葉かけをする。
- ⑦ 手首を痛めないように注意を促す。

【発展】

- ① 参加人数に合わせてチームの人数を変える。
- ② キーパーを決めず、全員で行うこともできる。



【プログラムアドバイザー】

東京都 台東区 松が谷児童館 館長 水野 かおり

3 屋外での木工作

③ ～下町こども工房～

対象年齢
乳幼児親子
～

台東区8児童館がそれぞれ近隣の公園などを活用し、ものづくり・空間づくりを楽しむ行事です。子ども達の発想や思いを大切にしながら、地域の大人との交流も図っています。

【ねらい】

- ① 色々な素材を使った自由なものづくりを通して、大人も子供も共にふれあいながら遊びあう場とする。
- ② 公園という開かれた場所で行うことで、地域の様々な人々に児童館活動を周知する機会とする。
- ③ 大人がこどもの遊びについて考えるきっかけとする。

【松が谷児童館では】

地域の方々の協力の元、子ども達のためにたくさんの木材や革、自然素材等を提供していただき、「木工作」を中心とした1日中、ものづくりが楽しめる「下町こども工房」です。

【準備】

- ① 全館の担当者で年度初めに会議を行い、趣旨や日程などの調整確認を行います。(各館の近隣小学校や地域行事との兼ね合いがとても重要)
- ② 民生委員・児童委員協議会へ全館の日程報告(当日の各地域の担当お手伝いの方が決定)
- ③ 各館で保護者や地域の青少年委員、町会、学校PTA、近隣中学ボランティア部などの協力者へ当日のお手伝いの依頼。
- ④ 各館で使用する公園への占有申請などの手続き。及び、近隣への案内文(周知文)、ポスター、チラシ作成アンケート作成
- ⑤ 木材調達手配(全館共通の材木店は全館で協力)その他各館で必要な材料の手配(例 革・自然素材他)
*ほとんど無償提供です。趣旨を理解していただいた近隣材木店より廃材を頂いたり、店舗などでの不用品などを頂いています。各館新たなつながりを常に開拓しています。
- ⑥ 全館共通の工具箱、物品の確認(日程の近い児童館同士で行う 別添①参照)
- ⑦ 担当ごとにマニュアルシート作成
- ⑧ 全体スケジュール作成
- ⑨ 各コーナー打ち合わせ、及び全体打ち合わせ
ボランティアのスタッフ会議(趣旨、注意事項、流れ説明)
- ⑩ 近隣ポスティング、ポスター掲示
- ⑪ 前日、搬入物品車両積み込み。
事後用、反省シート・お礼状作成

【進め方】

- ① 別添③ スケジュール表参照
別添② 公園配置図に基づいて会場準備
(ア) ブルーシート優先で場所確定
(イ) テント配置
(ウ) 看板、横断幕、のぼり設置
(エ) その他 会場準備
(オ) 全体打ち合わせ(ボランティア含む)
(カ) 受付開始 イベント開始
(キ) コーナーごとに昼休憩を回す
(ク) 午後ボランティア打ち合わせ
(ケ) 終了近くなったら材料など規模縮小
(コ) 終了合図 片付け開始
(サ) 搬出(車両及びリヤカー)

- (シ) 公園原状復帰(トイレ清掃、釘、木くずなどの掃除)
(ス) 最終確認 終了

【援助のポイント】

事前のスタッフ会議や職員に伝える参加者と接する際のポイントです。

- ① 参加者自身が楽しく物づくりができるよう見守り、必要に応じてのサポート。
- ② 自由な発想を大切にしています。大人が手や口を出し過ぎないようにしてください。
- ③ 何を作ったら良いのかわからない参加者のために、見本がありますが、マネをするのではなく参加者自身が創意工夫をできるような声掛け。
- ④ 道具については使い方(使い方の看板があります)を伝えると共に、扱い方(振り回さない・投げない・元の場所に戻す等)を伝えます。
- ⑤ 参加者は受付をして腕にリボンを付けています。付けていない方がいたら声を掛けてください。

【トラブル対応】

- ① 怪我や急病人が出た場合は必ず本部に連絡。処置をした場合は事故簿に記入。
- ② 公園は公共の場なので様々な人が出入りします。酒気帯びや不審な動きの方がいたら自然な形で間に入り様子を見てください。本部職員がすぐに対応します。
- ③ 占有許可は取っていますが、ふだんより多くの利用者でにぎわいます。クレームなど対応が困難な場合は本部で対応します。

【その他】

- ① 当日は汚れても良い服装、つま先のある靴で参加してください。
- ② 当日は多少水分の用意をしますが、熱中症対策として、水筒、帽子、タオルなどを持参して下さい。
- ③ 作品を入れる袋などを持参して下さい。

【発展】

- ① 各地域によって内容は違ってきます。
空間あそびとして冒険あそび場の要素の館や、大型ペイントを取り入れたりと公園という場所で様々な活動のバリエーションができます。
年度により変わることも可能です。
- ② 地域の方々の協力が不可欠ですが、人材によっては新たな展開が期待されます。(工務店や大工さんがいたら本格的に教えてもらうコーナーや丸太切りコーナー等や〇〇さんの〇〇コーナー等)

【事後】

- ① 使用した工具やブルーシートは、他館も使用するため

- ② コーナーごとに反省シート作成
- ③ お礼状作成(写真添付)配布
- ④ 近隣掲示板、ポスター撤去

チラシ(表)

チラシ(裏)

台東区の児童館では

平成23年6月24日(土)の午後2時から「下町ミヅ工房」を開催します。この「下町ミヅ工房」は、子供たちの思いや想像力を大切に、いろいろな遊びを通して、友達と仲良く遊ぶ機会を提供します。

また、公園という特別な場所で行うことで、通園の大人と子供が一緒に遊び、子供の遊びを通して、みんなで一緒に楽しむことができて楽しいイベントです。

松が谷児童館では

通園の親子の皆さんに、子供たちの思いや想像力を大切に、いろいろな遊びを通して、友達と仲良く遊ぶ機会を提供します。子供たちの思いや想像力を大切に、いろいろな遊びを通して、友達と仲良く遊ぶ機会を提供します。

＜入谷南公園 会場＞

当日の活動一覧

時間	活動内容
10:30~11:00	受付・開会式
11:00~11:30	水遊び・砂遊び
11:30~12:00	木工工作・絵画制作
12:00~12:30	昼食・休憩
12:30~13:00	木工工作・絵画制作
13:00~13:30	水遊び・砂遊び
13:30~14:00	閉会式・退場

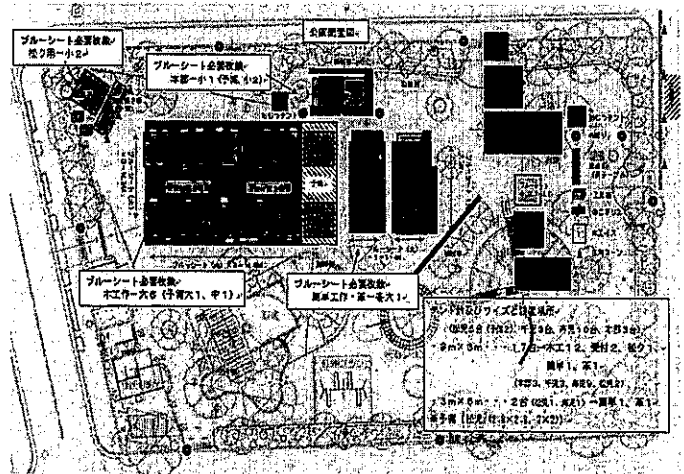
下町ミヅ工房 工具・道具一覧表(1/2)

品名	数量	備注
木工工作用工具	100	
水遊び用道具	50	
絵画制作用道具	30	
その他	20	

下町ミヅ工房 工具・道具一覧表(2/2)

品名	数量	備注
木工工作用工具	100	
水遊び用道具	50	
絵画制作用道具	30	
その他	20	

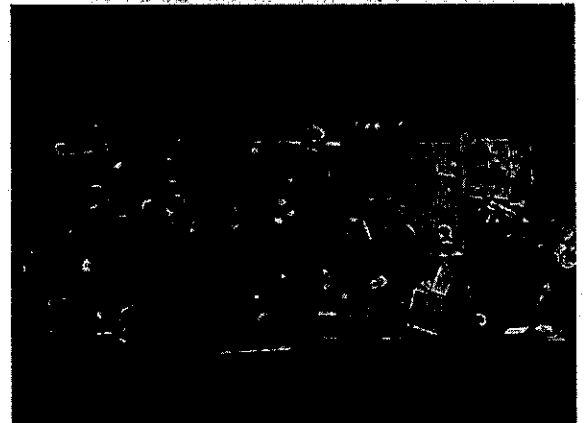
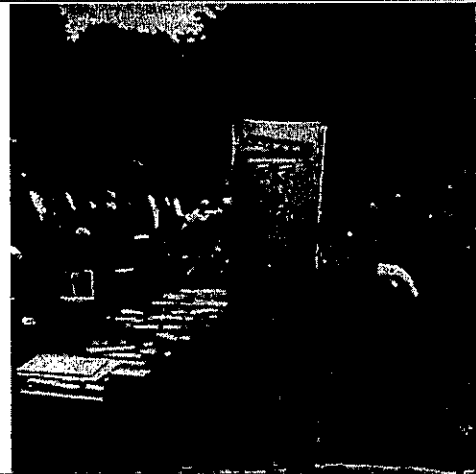
公園配置図②

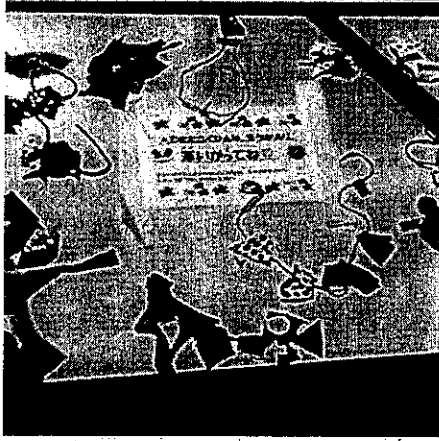


当日職員スケジュール③

時間	会場	受付	木工工作	水遊び	絵画制作	その他
10:30	会場	受付				
11:00	会場	受付	木工工作	水遊び	絵画制作	
11:30	会場	受付	木工工作	水遊び	絵画制作	
12:00	会場	受付	木工工作	水遊び	絵画制作	
12:30	会場	受付	木工工作	水遊び	絵画制作	
13:00	会場	受付	木工工作	水遊び	絵画制作	
13:30	会場	受付	木工工作	水遊び	絵画制作	
14:00	会場	受付	木工工作	水遊び	絵画制作	

物品管理表①





【プログラムアドバイザー】

東京都台東区 松が谷児童館 館長 水野かおり

五感を使った野遊び

4 ～忍者遊びでにんにん!修行～

対象年齢
小学生～

自然の中で、忍者となった子ども達がそれぞれのポイントで五感を使いながらチャレンジしていきます。自然の素材の面白さも一緒に見つけながら修行に出かけましょう。クリアできたら…忍者ポーズで、合言葉は「にん! にん!」

【ねらい】

- ① 身のまわりにある自然を舞台に、五感を使った遊びから子ども達の想像力を育み、自然とのふれあいの中で野遊びに興味や関心を持つきっかけを作る。
- ② 自然の素材を造形表現の材料として活用しながら素材の持つ楽しさに触れる。

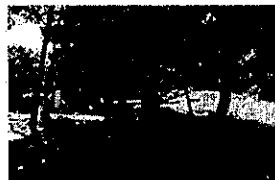
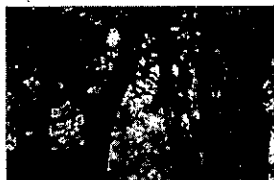
【準備】

修行(あそび)で使う場所や道具の確認・準備。

- ① 目の修行で使うイミテーションやフィギュアを設置する。簡単なものから、難しいものなど。
 - ② 臭いのある葉っぱを採取し、手でちぎってもみ、フィルムケース(なければ同じような入れもの)に入れてふたをする。中身が見えないよう、ケースはビニールテープで巻いておく。
 - ③ 手の修行で使う袋に、種や木の实を入れておく。
 - ④ 味の修行で使う、紙皿など用意しておく。
- ※実施前にフィールドの下見を行い、危険な場所や草花など使う場所など確認を行う。

【進め方】

忍者の修行というストーリー性をもって進めていく。
○出発前に修行の内容が書かれた巻物を読みあげる。
○頭にハチマキや手ぬぐいをまいて雰囲気作りをする。
導入：ポイントに歩いていく途中、木々や道などに忍者カードを貼り、忍者走りで駆けぬけながら数える。



- ① 目の修行…見つける!～隠れ身の術がわかるかな～
木や葉っぱなど、生き物たちが隠れやすそうな場所を探して10～15個の人形や玩具(昆虫)など設置し、いくつ見えるか探す。何個見つかったか答え合わせ。
見つけやすいものや見つけにくいものの違いを子ども達から聞いて、生き物の擬態についてもふれる。

- ② 鼻の修行…かぐ!～においをあてよう～

臭いがある葉っぱを刻み、フィルムケースに入れておいたものを参加者に嗅いでもらう。近くにある植物の中から同じ匂いがする葉っぱを見つけてきてもらう。

どんなにおいを感じたままに聞いて、植物の名前を伝え、答え合わせ。

※草をとる時に注意する植物や生き物がないか確認。グループ活動の場合は、葉っぱの種類を増やす。

くんくん…
どんなにおいかな?



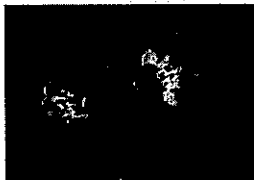
とくだみ



ヨモギ

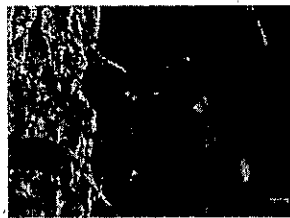


ヘクソカズラ



カキドオシ

- ③ 手の修行……さわる!～袋の中身は、ズバリ!～
中身が見えない袋の中に木の实や種など、自然物を入れて順番に触ってもらう。
木の实の場合、どんな生き物が食べたかを想像しながらクイズ形式で行う。



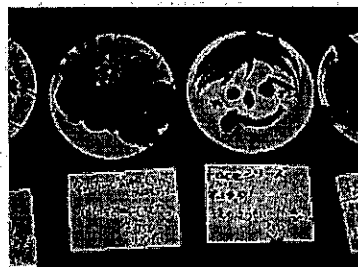
- ④ 耳の修行…聞く!～聞こえてくる音集め～
目を閉じて、周囲の音に耳を澄まし、どんな音が聞こえたかを数える。
草を使った音遊びで『草笛』にもチャレンジする。



- ⑤ 味の修行…五感で味わう♪
～自然素材を使った見立て料理～
葉っぱや花、木の实、枝など自然のものを使って、1枚の紙皿の中にイメージして料理を作る。グループに分かれて、それぞれタイトルやテーマを話し合い、出来上がったら、メニュー名やアピールポイントなど書いてもらう。



どれも
おいしそう!



⑥ 忍者の武器と技?～種の手裏剣～



カエデの木があったら、落ちてくる種を空高く
なげよう! 風に乗ってくるくる…手裏剣みたい。

⑦ 忍法! 木の葉かくれの術…



チドメクサやカラムシなど肌や服にくっつく葉っぱを
使って…

【援助のポイント】

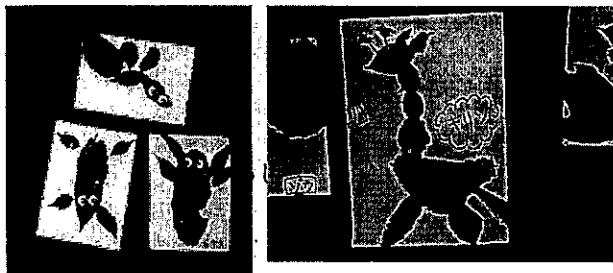
- ① 活動時間は、45分～1時間程度で行う。野外での活動なので当日の天候を考慮しながら、水分補給など子ども達の体調管理も行いながら進める。
- ② 個人でもグループでも楽しめる活動になるよう構成する。
- ③ 知識を伝えることよりも、楽しみ方を知り、子どもが主体的に遊べるように自然の中で気を付けることにもふれながら活動する。
- ④ 絵を描いたり、作ることが苦手だと思っている子どもにも自然の素材を使って表現することで、自由に楽しく作れることを伝えていく。

【発 展】

- ① 季節の自然素材を使った造形表現をグループで行う。

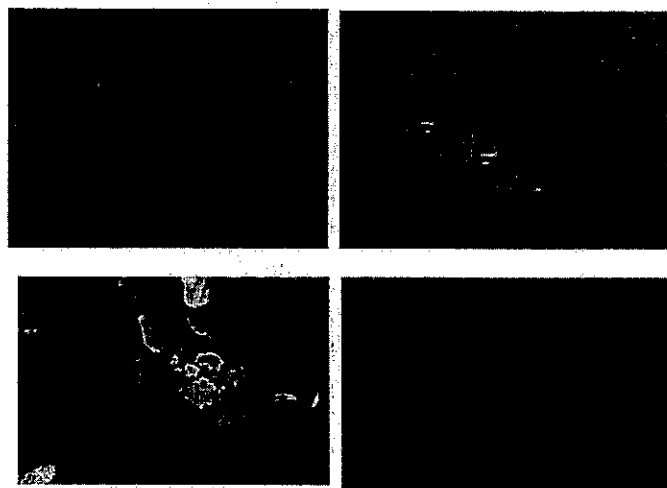
「へんし～んの術」

色のサイコロ(6つの面を赤、茶、黄、緑、オレンジなど 自然の中にある色にする)と数字のサイコロを使い、出た目の色の葉っぱを出た目の数だけ使って作る。目玉シールを付ければ完成。



「葉っぱスタンプ」

葉っぱや落ち葉でぺったん! ステキなコースターのできあがり!



② 夜の忍者修行～よなよなハイク～

夜は子ども達にとって、ドキドキワクワクな時間。
暗いからできる内容にアレンジして行う。

～忍者の五感が研ぎ澄まされる夜の森の探検～

- ・フォックスウォーク…足音を立てずに静かに歩く。グループに分かれて自分の後ろを何人歩いたかを当てる。
- ・森のシルエット連想ゲーム…夜の森が作るシルエットはどんな形に見えるかな?
- ・星みつけ! …星空を眺め、星座を見つける。星座は明るくて探しやすいものを中心にを見つける。天候が曇りの場合は簡易テントを張り、プラネタリウムを映し出す。
- ・暗闇わくわく色当て…色の区別がつかない暗闇の中で、ペンを1本選んで、自分が見える色を手のひらに書く。明るい所で答えあわせ。ペンの色と書いてある色が同じかな?
- ・ドキドキボックス…箱の中に手を入れて何が入っているか当てる。昼間よりも見えにくい分ドキドキ感がアップ。



【プログラムアドバイザー】

新潟県柏崎市 新潟県立こども自然王国 梅田 広美
梅田 貴仁
茂野 未来美

5 小麦粉粘土でまち作り

対象年齢
乳幼児と
小学生

ねんど遊びを通して乳幼児と小学生の自然な交流を生み出す。次年度小学生になる乳幼児と小学生の関係作りや、乳幼児保護者にとっては、わが子の数年後の見通しを生み出すことができる。

【ねらい】

- ① 子どもの創造性や発想を豊かにする。
- ② 乳幼児でも可能な遊びにより、小学生と乳幼児との交流の場を作り出す。
- ③ 小学生との交流を通して、保護者に自分の子どもの成長した姿を想起させる。

【準備】

- ① 小麦粉ねんどの準備をする。（事前に小学生といっしょに作業を行うと、当日に向けた気持ちを高めることができる。）
 - ・ 小麦粉300gに対して、水130g～150gすこしやわらかめのねんどの方が、長く伸ばす道路などの部品が作りやすい。
 - ・ 食紅などを使用すると色を付けることも可能。
- ② 活動場所にシートを引いておく。シートの大きさで場所を区切ること、全体での活動としての意識が高まります。

【進め方】

- ① まずは、道路作りをする作業を説明します。
ねんどを長く伸ばしたもので、思い思いに道路をシートに広げていく。
- ② お互いの作った道路をどんどんつなげていく。
（はじめのうちは、スタッフ側が意識してつなげていく必要があります。）
⇒ 町全体の大枠を作り出す
- ③ スタッフが線路を作ってみるなどの仕掛けをすることも、子どもたちの発想を広げていくことにつながります。
- ④ ある程度の道が出来上がったら、次は建物や人など、この道路の周りに町を作っていく作業に入る。
- ⑤ 活動時間が終了に近づいたところで、全員でシートを囲み作った町を鑑賞する。
（ア）小学生に作ったものを聞いてみることで、発言を生み出す。
（イ）お互いの作ったものをどんどんほめる。
- ⑥ 後片付けとして、全員で、自分たちの作ったものをシートの中心に山に積み上げて一つの塊にする。
- ⑦ シートで包みスタッフが撤収して事業終了。

【援助のポイント】

- ① 作業自体は単純な作業で、個人の活動に没頭してしまいがちになるため、次の進展を見越し率先した声かけや見本行動が大切です。
（ア）参加者同士の道路をどんどんつなげていく。
（イ）参加者が興味を持つものをつくってみる。
（ウ）参加者の発想にないものをつくってみる。
（池、川、そこにすむ生き物など）
これらのことが、参加者の想像力を膨らましていきます。
- ② 「町づくり」の遊びを始める動機付けを、「今日は自由にみんなが住んでみたい夢の町を作ってみよう。」など、現実の住んでいる街を再現するよりも、空想が膨らむ形での案内のほうが、発想に広がりが出ます。
- ③ 小麦粉を使用するため、小麦粉アレルギーへの周知を忘れないこと。
- ④ 作業中に、保護者の方々へ、「来年（数年後）には、こんな風に小さな子供たちと遊んであげる側の小学生に成長していくんですね。」など、我が子の成長した姿を想起できるように、幼児の保護者たちに声かけしていく。

【発展】

- ① 色を付けていない小麦粉ねんどだけでも、十分楽しめるが、食紅などで、色つきのものを作っても発展性が出る。
 - ② 使用した小麦粉粘土を、後日、パンリースに焼き上げると飾りとしても活用できる。
 - ③ 小学生に〇〇屋さんのような役割を与えて、粘土のパーツ屋さんにもすることもできる。
 - ④ ねんどでの町づくり行事が終わったあとに、小学生からの紙芝居屋さんの登場などで、次の流れに切り替える。
- 参考タイムテーブル（30分程度のプログラム例）

【事業スタート、町づくりの説明】

- ・ 道路作りの最初の作業説明も含め5分程度

【道路作りタイム】

- ・ 道路を作ることで全体の枠作り（10分程度）

【自由タイム】

- ・ 自由な町づくり作業（10分程度）

【振り返り・あとかたづけ】

- ・ 自分たちで作った場所の感想発表
小学生の発言を引き出す。（5分程度）
- ・ 全員で小麦粉粘土を一つの山に。

※ 粘土の山をシートで包み撤収（スタッフ）

※ 参加者の様子でそれぞれの時間は自由に変化させることができます。

【プログラムアドバイザー】

北海道 札幌市金山児童館館長 大口 智



① 脱出ゲーム

対象年齢
小学生
中学生
大人も可

子どもたちの好きな謎解きを題材にした集団遊び。同じ目標に向かって、グループで話し合い、協力しながら脱出を目指す。みんなで達成感を味わうことができる。

【ねらい】

① 「コミュニケーション」

グループでたくさんの課題にチャレンジしていく過程の中で、積極的になったり、控えめになったり、グループのリーダーが現れたりなど、いろいろななかかわりができる。謎を解くという同じミッションをもった仲間同士、遊びをとおしてコミュニケーションを取ることができる。

② 「想像力を高める」

ストーリーの中で謎解きをしていくので、想像力を働かせながら遊ぶ体験となる。

③ 「達成感を感じる」

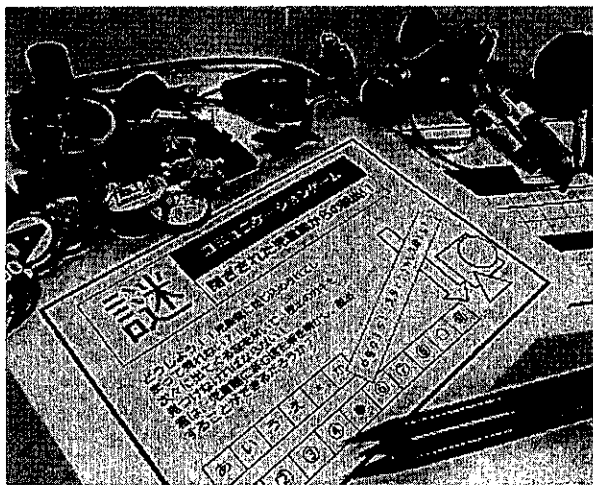
緊張感を感じながら、チャレンジや失敗など短い時間の中で、いろいろな体験をすることができる。必死になって参加することで最終的に成功しても失敗しても達成感を味わうことができる。

【準備】

謎問題とそれに伴う道具や環境を用意する。

① ストーリー仕立ての謎問題

- ・ひらめきによる問題や、数字などを計算する問題、漢字や言葉あそびを利用した問題、パズルのような組み合わせの問題、塗り絵など実際にアクションを伴う問題など、いろいろな難易度やいろいろな種類の問題をたくさん用意しておく。
- ・その問題によって難易度も変えられるので、参加対象に合わせて変えられる。
- ・みんなで協力しないと解けない問題
- ・他チームと協力しないと解けない問題
- ・最後のステージに使用するちょっと難しい問題(これまでの問題や答えなど伏線を張ってあるとより面白い問題になる)



イメージ写真

③ 衣装やアイテム

- ・ストーリーや雰囲気に合わせて衣装
- ・懐中電灯、地図、時計、宝箱、鍵付きのノートなど謎解きをわくわくさせるようなアイテムを使うとよい。



鍵付きの箱

【進め方】

ルール:

- ① 60分以内に謎を解いて、最後の答えを出すことで脱出成功とする。
- ② 4~6人の活動しやすいグループでの参加とする

遊びの手順

- ① スタート前
グループに分け、鉛筆や問題、解答用紙など必要なものを配布する。
- ② 遊び方の説明
一斉にスタートするために、全員に遊び方の説明をし、ルールや制限時間を確認する。
- ③ ゲーム
ゲームをスタート、時間を決めて終了する。進み具合によって、ヒントを出したり、サポートをしたりする。
- ④ 答え合わせ、解答説明
最後まで問題が解けないグループもあるので、みんなで答え合わせをする。
- ⑤ グループでの振り返り
ゲーム終了後に、グループで活動を振り返る。どうしたらもっとグループの力が発揮できたかなどを話し合う。

【援助のポイント】

② 遊びに没頭できる雰囲気

- ① ただのクイズラリーにさせないために
クイズや謎を解く楽しさとは別に、プログラムの中にグループで協力する楽しさを盛り込むことがポイント。知識よりもひらめき、チカラよりも工夫、ひとりよりもみんなで挑戦する楽しさを感じられるようにする。
- ② 年齢や参加集団に合わせた謎づくり
難易度や問題数を変えることで、中高生から大人まで様々な年齢に対応することができ、親子で実施することもできる。
- ③ 謎は難しめに設定する
このプログラムの面白いところは、脱出できなくても楽しいと感じるところである。その楽しさはグループでの共同作業や共感であり、苦労やドキドキ感を共感した仲間がいることが大切となる。そのため、全員が脱出成功できるような簡単な問題は楽しさが半減してしまうので、少し難しく、脱出成功率が20～50%くらいの問題の方が楽しさや達成感を得られる。

【発展】

- ① 実施エリアを児童館だけでなく、学校や、地域の公園、商店街などに広げると、ストーリーや謎などの幅も広がり、大規模な脱出ゲームになる。出かけた先で、地域の人たちに「ヒントを出す」「ミッションを邪魔する」などの役を担当し協力してもらうことで、活動全体の幅が広がり、地域交流にもなる。



グループで知恵を出し合う



館内のいろいろな場所に仕掛けられたヒント

開ざされた
児童総合センターからの
脱出

10月23日(日)
17:00～19:00

0561-63-1110

Aichi Children's Center

参加者募集のチラシ



脱出成功！大人も嬉しい！

【プログラムアドバイザー】

愛知県児童総合センター 高阪麻子

ジブンの処方箋

対象年齢
幼児から
大人まで

「うまくいえないけど、本当はこんなふうになりたい」「自分の気持ちを伝えたい」そんな気持ちを「処方箋」にして「薬」をきっかけに誰かとコミュニケーションをとるための遊び。

【ねらい】

- ① 「自分の気持ちに気付く」
自分でも気付いていないかもしれない感情に出会う。
「大丈夫だと思っていたけど本当はしんどかったんだ」など自分の気持ちを整理し、振り返るきっかけとなる。
- ② 「気持ちを表現する」
喜び、悲しみ、怒りなど自分の気持ちを、遊びを通して素直に表現する機会を与える。
- ③ 「誰かに伝えることができる」
気持ちを表現することを良くないことだと思ってしまうがちな現代の子どもたちに、伝えてもいい、もっと伝えてほしいと思っている、というメッセージとなる。

【準備】

準備物品

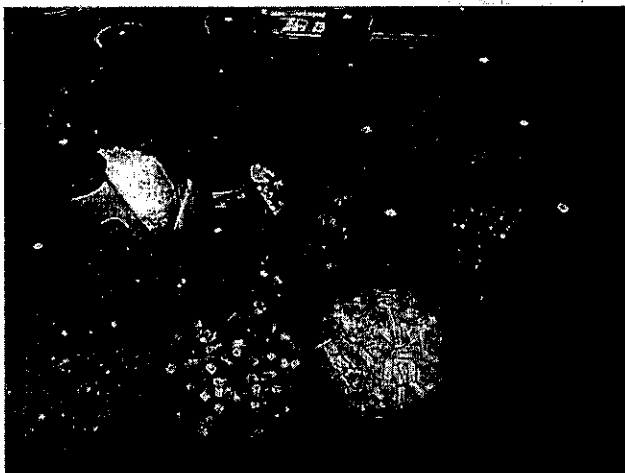
- ① 薬（小袋に入った薬をイメージ）
・薬の材料（10種類程度）
ビーズ、アイロンビーズ、おはじき、スパンコール、木の実、ストロー、穴あけ色紙、紙粘土、紙ビーズ、BB弾、貝殻、小豆、コーン、スチロール球など…
素材ごとに容器にいれておく。
・素材を入れるための小さな容器
・ビニールの小袋（5cm四方程度）
・シーラー（ビニールの小袋を密封するため）
- ② 処方箋（薬の名前、効能などを書き込めるようになっている用紙）
- ③ 薬袋（薬と処方箋を入れられる薬局名の入った袋）

例) 薬屋さん遊び設定

- ① 薬を作る
カラフルなビーズや、木の実などを何種類か、素材ごとに容器に入れ、小さなスプーンですくえるようにする。好きな素材を3すくい分（小袋の大きさに合わせて適量を決めておく）、小さな容器に入れる。
ビニールの小袋にすべて入れる。
最後にシーラーで密封する
- ② 処方箋を作る
処方箋用紙に、薬の名前、効能など書き込む。
例) 薬の名前: ゲンキニナレールA
薬の効能: 落ち込んでいてもすぐに元気になる
- ③ 薬と処方箋を、窓口で薬袋に入れてもらう
自分で作った薬と処方箋を、窓口（職員）に渡し、薬袋に入れてもらう。
この時が、子どもたちの本音を聞くチャンス。その気持ちや悩み、喜び、などを直接聞き、一緒に喜んだり、サポートしたりする。

【援助のポイント】

- ① 気持ちの表現自体を遊びとしてとらえる
相談窓口ではなく、子どもたちにとってはあくまでも遊びとして実施する。遊びの中で、職員が子どもたちの気持ちを知るためのきっかけとなる。
- ② できあがった薬は「お守り」になる
制作する薬はただの工作ではなく、処方箋に書かれた思いや願いがカタチになって表れたものである。子どもたちにとっては「お守り」のような役目を果たすことも考えられるので、職員もその気持ちを受け止める。



薬の素材となる小物



薬の袋と処方箋

環境

病院ごっこ、薬屋さんごっこ、のような模倣遊びの中で行うと自然と参加できる。
病院や薬局の窓口のようなしつらえがあると、模倣遊びとして、より楽しめる。
物的な環境設定がなくても、みんなでストーリーを想像するだけでも可能。

【進め方】

【発展】

- ① 薬の名前にこだわる
薬の名前をおもしろおかしくすることで、言葉遊びなどの要素が広がる。
例) ダイセイコウゴールド
ナカナオリスムーズE
- ② 薬の中身にこだわる

小さなビーズなど、カラフルでいろいろなカタチがあるものが選ぶ際に楽しみがある。ストローを細かく切ったものやペットボトルビーズなど子どもたちと一緒に手作りで準備をしたり、小石や木の実などを拾い集めたりするところから楽しむこともできる。

③ ごっこ遊びにこだわる

薬局名を考えたり、薬剤師さんのイメージで白衣を着てみたり、窓口を作ってみたり。ごっこ遊びの部分にこだわって雰囲気を作ると、遊びとしての楽しさが増す。



密封された薬

【プログラムアドバイザー】

愛知県児童総合センター 高阪麻子

6 イクメン応援プロジェクト

③ ～お父さんを楽しもう！～

対象年齢
父と子

父子が同じ時間を共有し、お父さんがお父さんらしく子育てを楽しむきっかけとなるように、お父さん目線でのプログラムを実施する。

【ねらい】

- ① 「父親の子育て支援」
子育てに関わるお父さんが増えているが、お母さんの手伝い、サポートとしてだけでなく、父親としてお父さん自身が、子育てを楽しむきっかけとする。
- ② 「母親の子育て負担の軽減」
お父さんが楽しんで積極的に子育てに参加してくれると、お母さんの負担が心理的、体力的にも軽減され、子育てに余裕ができ、お母さん自身も楽しむことができる。
- ③ 「父親の児童館利用促進」
「お父さんの対象のプログラム」を実施し、児童館に来てもらうことで、今後も継続したお父さんの利用を促すことができる。

【プログラムを考える】

お父さん向けのプログラム

お父さんが向いていると思われる、ダイナミックな運動遊び、アウトドアの遊びやクッキング、もちつきなどのプログラムは、これまでも実施されてきたが、お父さん自身に視点を向けて考える。お父さんが興味のあるもの、お父さんの趣味、男性脳をくすぐるようなプログラムを、リサーチする。

例)

- ① お父さんが本気になれる運動会
子どもたちが楽しめるようにと企画されがちであるが、時にお父さんたちだけの真剣勝負の競技を取り入れる。子どもたちは応援団となり、見てもらう。はじめは照れくさそうに参加しているお父さんも、子どもたちの本気の応援に、いつの間にか本気になるシーンがある。それを見た子どもたちが嬉しそうな顔をするのを見ると、お父さん自身が真剣に遊ぶことの必要性を発見することができる。



お父さんと運動会

② タブレットを使ったプログラミング

タブレット端末自体に興味を持つのがお父さんならではの反応。その場で描いたみんなのイラストをひとつのスクリーンに映し出すというような、デジタルの楽しさは、お父さんが夢中になる。



タブレットを使ったプログラミング

③ ボードゲームやカードゲームの遊び

最近のボードゲームは大人も楽しめるものが多い。手加減しなくても対戦できる偶然性のゲームなどは親子で真剣勝負することができる。

じっくりと子どもと向き合うことが得意なお父さんが多く、時間をかけて遊ぶことができる。

子どもは自分の知っているゲーム、得意なゲームで遊びたがるが、お父さんは新しいゲームにチャレンジしたいと思っている人が多い。親子でどのゲームをやるのか、と選んでいる時間も楽しい時間となる。



ボードゲームのプログラム「アナログカフェ」

【環境を考える】

お父さんが来館しやすい環境とは

お父さん向けのプログラムを実施する際に、お父さんの来館しやすさ、しにくさに注目する。普段は子どもやお母さんの来館が多く、お父さんにとって利用しづらい点はないかを考える。

・大人の男性用のトイレはあるか

・授乳室があるか(お母さんがプレイルームで授乳しなくてよいか)

など、普段は気が付かないような点も、お父さん目線になって環境を振り返ってみるとよい。

【援助のポイント】

① お父さんと子どもだけの時間

このプログラムの唯一欠かせない点として、お母さんは参加をしないことがあげられる。できれば、会場内での見学も遠慮してもらい、遊びのスペースにお父さんと子どもだけの空間を作る。

日ごろはお母さんの方が子どもと接する時間が長いので、遊びの中でも主導権を握ってしまうことが多い。それゆえにお母さんは参加せず、お父さんと子どもだけの時間を過ごしてもらうことを大切にする。

② お父さんだけの作業

子どもと一緒に遊ぶプログラムの中に、お父さんたちだけの対戦、作業、作戦などの時間を盛り込む。お父さんの役割があることで、参加感を充実させることができる。

③ 始めの一步はお母さんから

お父さんの企画を募集する際、お父さんに働きかけてもなかなか響かないことが多い。そんなときはお母さんに声をかけ、「お父さん参加のプログラム」を紹介すると、とても良い反応があることが多い。広報の初めの一步としてお母さんを巻き込むのがよい方法である。



【発展】

① 「ようこそ！お父さんステッカー」

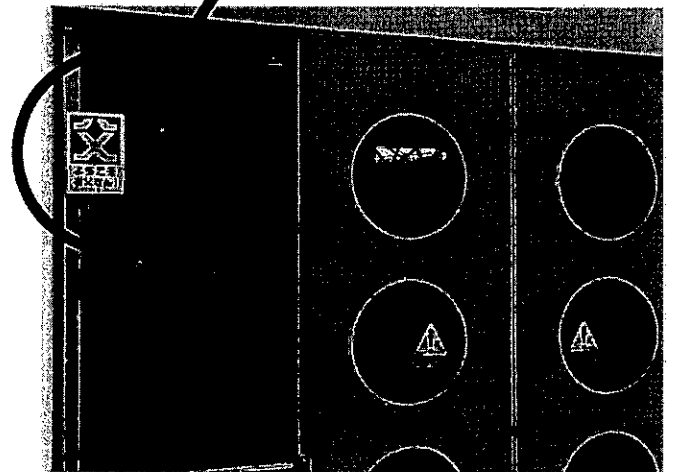
イクメン応援キャラバン隊を実施する際に、実際に現場のスタッフから「お父さんが児童館を利用しやすいように、看板をつくらう！」というアイデアが出た。それを実現させたのが「ようこそ！お父さんステッカー」。ステッカーを児童館の玄関に貼っておくことで、お父さんに来てほしいと思っていることを伝え、お父さん自身も来館しやすくなる。と考える。

② 大型児童館での実施

大型館、センター間などが実施する場合、地域の児童館などをキャラバンしながら、父親の子育て支援促進を啓発することもできる。



ようこそお父さんステッカー



【プログラムアドバイザー】

愛知県児童総合センター 高阪麻子

6 『家族のうれしい顔』 ④ 写真

対象年齢
家族
親子

セルフタイマーを使って家族全員で写真を撮ることとは、家族の存在を実感し、家族のあり方を再確認するとともに、その絆をより深めることができる。

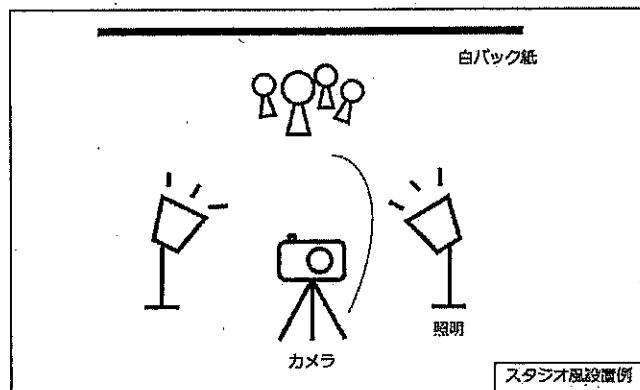
【ねらい】

- ① 「家族の絆を深める」
気軽に写真を撮ることができる時代であるが、あえて家族全員の写真を撮ることで、「家族みんな」の存在を意識するきっかけとなる
- ② 「時間を共有する」
セルフタイマー機能を使うことで、ひと手間をかけて自分たちで楽しみながら写真を撮る体験となる。そのちよつとした時間の中に家族の楽しい時間を過ごすことができる。

【準備】

写真スタジオで撮影するような環境を作る

- ① カメラと三脚
セルフタイマー機能が付いたもの
- ② 写真スタジオのような環境
(ア) 照明
なくてもよいがあれば雰囲気が出る。専用のものでなくても、明るい懐中電灯などでも代用可。
(イ) 白のバック紙
写真スタジオのように、背景をなくすための紙。白い壁などでも代用可。
- ③ タイトル記入用紙
参加者に、写真のタイトルを記入してもらい、写真展の際に掲示する。
- ④ プリンター
撮影後すぐに写真を印刷し、飾ることができれば、モチベーションも高くなる。(後日でもよい)



【進め方】

ルール:

- ① 家族単位で参加してもらう
- ② セルフタイマー機能を使う

遊びの手順:

- ① 家族ごとに受付をする
- ② シャッターを押す人を決めておく
- ③ 撮影時のポーズを決める
- ④ セルフタイマーで家族の「うれしい顔」の写真を撮る

失敗しても笑い合える雰囲気大切

- ⑤ カウントダウンしながら、撮影する
- ⑥ みんなが納得いくまで撮りなおす
- ⑦ 撮った写真を家族で見ながら、写真にタイトルをつける
- ⑧ 写真を印刷して、並べて展示し、「家族のうれしい顔写真展」を開催する



撮影の様子

【援助のポイント】

- ① 家族で参加するプログラムなので、大人が意欲的でないと子どもも楽しめない。声掛けをして、参加の意欲を持ってもらおう。
- ② 写真を撮る際、白の紙を背景にするのはプロカメラマンに教えてもらった技。背景をなくすことで人の動きや表情がよく映える写真が撮れるためだそう。ぜひ実践してもらいたい。
- ③ セルフタイマーがうまく作動しなかったり、目をつぶってしまったり、タイミングが合わないことがセルフタイマーの醍醐味。撮りなおしになった時こそ、楽しみながら撮影できるチャンスととらえ、声掛けをしていく。
- ④ いつもと違うポーズを考える声掛け。
多くの家族はみんなで並んで、よくあるポーズで撮ろうとする。いつもと違う写真を楽しんでもらうために、スタッフの声かけが有効になる。
「今まで撮ったことのないポーズで撮ろう」「〇〇家らしいポーズを考えよう」など。
声掛けと同時に、楽しそうに撮れている写真をサンプルとして掲示しておく、ポーズを決めるのも楽しむことができる。
- ⑤ 困った時の「ポーズくじ」
いつもと違うポーズと言われて困っている家族に、くじを用意した。
例) 全員で手をつなぐ
抱っこする・おんぶする
座る
ジャンプするなど

ポーズのヒントになるワードが書かれたくじを引いてもらう。くじを引くという遊び心がプラスされて、家族同士の会話やアイデアがより広がるきっかけとなる。

- ⑥ 写真に家族でタイトルをつける作業は、その写真を見ながら楽しかった一瞬を振り返りとなる。どの家族も自分たちの写真を見ながら、いい笑顔になる大切な時間なので、じっくりと対応する。
- ⑦ 個人情報や肖像権などの観点から、写真は展示すること、多くの人に見てもらうことを、あらかじめ保護者に説明しておく。



撮影の様子

【発展】

① 写真展を開く

「うれしい顔写真展」を地域で実施する

児童館だけでなく、公民館やスーパーマーケットなど地域の人が集まる場所で、写真展を実施すると、児童館の活動を広く知ってもらえることに加え、多くの人たちに「家族」の温かさ、大切さを感じてもらえることができ、地域で子どもを育てることの大切さに気付くきっかけとなる。

② 家族で来館するきっかけとする

幅広く児童館を知ってほしい時、大規模な児童館祭りなどの開催に合わせて、このプログラムを企画すると、お父さんお母さん、おじいちゃんおばあちゃんまで、いつもは来たことがない年齢層の大人も児童館に来るきっかけとなる。



撮影コーナーの様子



地域の大型ショッピングセンターでの写真展開催

● 児童福祉週間特別プログラム ●

5/3 日祝 4 月祝 5 火祝 6 水休

セルフタイマーで撮る 「家族のうれしい顔」写真

5月5日は「子どもの日」。子どもの健やかな成長を祈る日です。子どもたちが笑顔で暮らせるように、子どもや家庭についてみんなで考える日です。家族の絆をあらためて感じるセルフタイマーで撮る「家族のうれしい顔」を募集します。写真を撮るとき、写真を見るとき、みんなとてもすてきな表情になります。親子で、家族でどんどん写真を撮って応募してください。

【時間】 10:00～16:00

【場所】 コラボラボ

【対象】 親子、家族



*カメラは用意しています。

*応募していただいた写真は、後日「家族のうれしい顔」写真展で展示させていただきます。

参加者募集のチラシ

【プログラムアドバイザー】

愛知県児童総合センター 高阪麻子

7 コマ相撲夏場所

対象年齢
小学生以上

ごっこ遊びのユーモアに包まれた
真剣なる勝負の世界

【ねらい】

- ① 夏休みや冬休みなどの長期休み中、毎日コマにじっくり取り組める仕掛けを設けることで、回し方を覚えるきっかけとする。
- ② コマの検定とは異なり、回すことさえできれば偶然でも番付の上位を目指す可能性があることから、参加意欲を刺激し、遊びへの集中力を育む。
- ③ 来館した不特定の人(知り合いの子だけでなく、他校の子や様々な大人)とも遊びやすい環境を整えることで、遊びを通した仲間の輪を広げる一助とする。
- ④ <相撲ごっこ>の世界でコマの勝負を行うことで、ギスギスした勝負ではなく、ユーモアや笑いを生み、仲間とイメージの世界を共有することで安心感を育む。

【準備】

- ① コマの芯棒がずれたりしていないか、コマひもがよれたりしていないか、結び目が適当な位置にあるかなど、遊具の確認をしておく。
- ② コンパネ(厚めのベニヤ板)の上に、荒縄と木工ボンドで丸い土俵を描き、コマ床を作成する。トゲを刺さないよう、コンパネには予めよくやすりがけをしておく。
- ③ 星取表の印刷。手形スタンプ台、星型シール、マジックペン、うちわで作った軍配などの準備。

【進め方】

- ① 遊びたい子はまず事務室で「星取表」をもらい、自分の名前としこ名を記入する。
- ② コマ床の上で友達やスタッフと、どちらがより長く生き残るかの勝負を行う。
- ③ 相手に勝てば、「星取表」に星の印が一つもらえる。
- ④ 序二段から始まり横綱まで進むことができたなら、「星取表」裏面に手形を押してサインを描き、長期休み最終日まで館内に掲示することができる。
- ⑤ 一度横綱になった子は、別の力士として新しい「星取表」を作り、再び横綱を目指すことができる。

【援助のポイント】

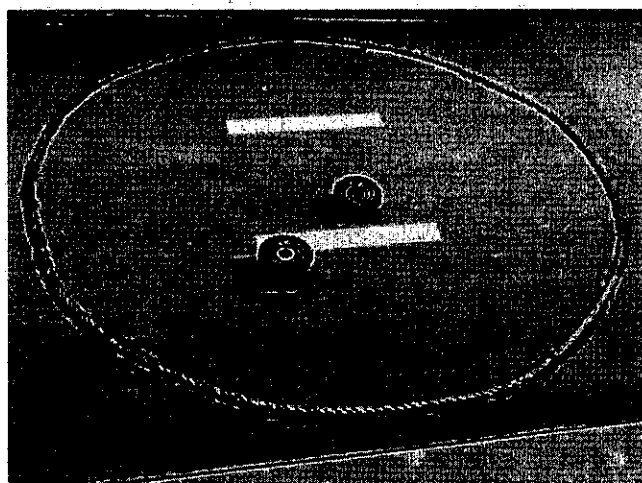
- ① 事前に職員が正しいコマの回し方を指導できるように研修しておくことが望ましい。少なくとも勝負相手にはなれるように心がけたい。
- ② 練習用のコマ床も用意し、あまり上手に回せない子にはマンツーマンでヒモの巻き方や回し方を指導する。
- ③ 一方で本番用のコマ床はあくまでも相撲と同じく神聖なる勝負の場であることを印象付けたい。土俵を踏みつけないこと、勝負の行方が見えたからと言って途中であきらめてコマを手で止めたりしないこと、途中参戦したり、勝負をじゃまするようなことはしないなどを共有化する。
- ④ 勝ち負けの世界にこだわらず<相撲ごっこ>の世界をみんなで楽しむ。軍配を持った子が行司役を演じたり、対戦する二人が塩を投げる振りをしてみたり、見ている友達がいつの間にか実況放送をしていたりなど、ユーモアや笑いを尊重し、安心できる仲間とのゆるやかな遊び時間を大切にしよう心掛けたい。

【発展】

- ① 昔あそびの魅力は三世代誰もが楽しめるところ。清掃のおじさんや幼児連れのお母さんなども勝負に巻き込み、どんどん小学生と対戦できるようアプローチしたい。
- ② 軍配は街中で無料で配っている団扇で作成した。なりきり好きの子が自発的に行司を演じ、相撲の雰囲気盛り上げてくれた。
- ③ 難易度を上げるには、最後の横綱決定戦だけは既に横綱が大関になっている友達や職員と勝負をするという決まりにするのも面白い。
- ④ 1対1で勝負し、勝敗が明確に決まる遊びであれば何でも応用は可能。ルーツである紙相撲で同じ「星取表」方式を採用するのも面白い。

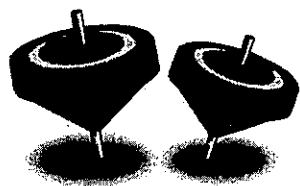
【添付資料】(別紙)

- 星取表(表面・裏面)
- ポスター見本



【プログラムアドバイザー】

東京都品川区 大原児童センター 竹部正人



ずもうなつばしよ
乙ま相撲夏場所
 ほしとりひょう
星取表

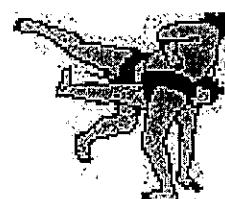
よこづな
横綱

おおぜき
大関

せきわけ
関脇

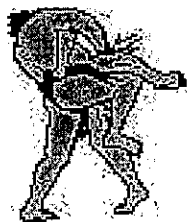
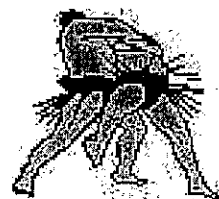
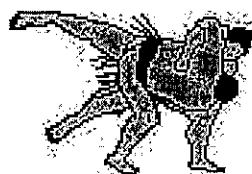


こむすび
小結



ひょうりょう
十両

まへがしら
前頭



まくした
幕下

さんたんめ
三段目

じょにたん
序二段

じょのくち
序ノ口



なまえ:

(じぶんのなまえをかこう)

しこな:

(コマリきしのなまえをかこう)

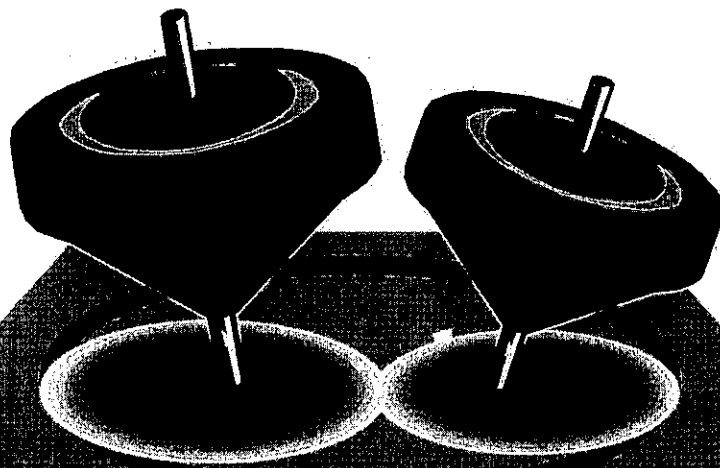
第 代橫網

8月31日まで毎日開催

こま相撲夏場所

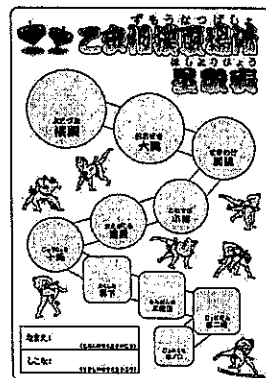
7月24日スタート

横綱になって手形を飾ろう！



■あそびかた

- ①事務室で星取表のカードをもらおう。
- ②カードには自分の名前としこ名(力士っぽい名前)を書こう。
- ③相手をみつけ、こまの長生き勝負をしよう(誰かに審判も頼もう)。
- ④勝ったら審判に星のマークを書いてもらおう。
- ⑤カードは帰りがけに事務室で預かってもらうこともできるよ。
- ⑥あせらず、夏休み中に横綱になれるようにがんばればOK。
- ⑦横綱になったら職員の誰かに報告しよう。
- ⑧カードの裏に手形を押し、館内に手形とサインが飾れるぞ！



携帯電話やインターネット等の普及により低下しているコミュニケーション力と自己肯定感を育むことを目指す。企画、取材、台本作成、BGM選びなどの全てを子どもたちが行う、子どもによる子どものためのラジオ番組作り。

【ねらい】

- ① 子ども自身の思っていることや感じたこと、気づいたことを、自分の言葉で伝えて表現する楽しさを感じる。
- ② 相手の言葉を受け取ることや、自分の言葉を受け入れてもらう活動を通して、豊かなコミュニケーション力を育む。
- ③ 友だちやグループなど他者と協力して1つの番組を作ること、一緒に活動する楽しさや達成感を味わう。
- ④ 児童館や児童クラブ、学校等からのお知らせや出来事などを、子ども自身の声で利用児童や地域住民等に情報発信する。

【準備】

- ① ラジオメンバーを募集する(小学4年生～中高生が望ましい)。
- ② BGMとして使用できそうな効果音やインストゥルメンタルのCDなどの音素材を集める。
- ③ ストップウォッチ、白紙のキューシート(番組全体の進行表)や取材用メモ帳などを用意する。
- ④ ミニFM局のスタジオ(セット)を作る【看板、テーブル、いす、ON AIRランプ、他適宜必要なもの】。
- ⑤ FM放送に必要な機材【マイク、FMトランスミッター(送信機)、サウンドミキサー、CDプレーヤー、パソコン、受信・送信アンテナ】などを揃える。
※放送する範囲や規模に合わせて機材を選ぶこと。
・マイク…カラオケ用などの一般的なもので良い。
・FMトランスミッター(送信機)…音声信号をFM電波に変換する装置。価格は1,000円程度～数百万までと幅広い。出力された電波の強さによっては免許が必要となるため、注意が必要。ラジオの雰囲気味わうという点では、初めは車載用などの簡易なもので良い。
・サウンドミキサー…マイク、CDなどの音量を合わせたり混ぜたり、切替えたりする音響機器。なくても良い。
・CDデッキ、パソコン、携帯オーディオプレーヤーなど…BGMや効果音、音楽を流す。
・送信、受信アンテナ…FM電波を広く飛ばしたり微弱なFM電波を受けやすくしたりするもの。なくても良い。

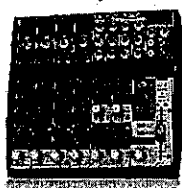
【例】

マイク・CDデッキ等
(話す・音楽を流す)



インプット(入力)

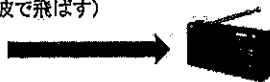
サウンドミキサー
(声や音楽を合わせたり
混ぜたりする)



アウトプット(出力)

USB型トランスミッター
(音声電波を飛ばす)

受信
(小型ラジオ等
で聞こえる)



【進め方】

1. 企画会議を行う。

- ① ラジオ番組の心得についてレクチャーする。
 - ・自分の思っていることや感じていることを、自分の言葉で表現すること。また、一方的に自分が話し続けるだけではなく、相手の話も丁寧に聞くようにする。聞く時は、普段より大きめに、声に出して相づちを打つようにすること。
 - ・テレビとは違い、全てを音声で伝えるものである。そのため、想像力をかき立てたり気持ちを惹きつけたりするための言葉遣いや表現方法の工夫が必要である。
 - ・ゆっくりはっきり話すことや、みんなにわかる言葉で話すこと、ひとつの文章はなるべく短く話すことなど、(見えない)聞き手をイメージして話すことが大切である。
 - ・誰かの悪口や傷つけるようなこと、聞いている人が嫌な気持ちになるようなことは言わないこと。
 - ・効果音やBGMを適切に使うことで、言葉だけの情報を補う演出効果がある。
- ② 番組タイトルを決める。
 - ・メンバーに、どんなラジオ番組にしたいかを自由に話してもらい、そこから連想する単語を挙げていく。
ex:「にぎやかで楽しい番組にしたい」=わくわく、わいわい、ガヤガヤ、るんるん、元気、HAPPY など
ex:「いろんな情報が詰まっている、何が出るかお楽しみ」=もりもり、ガチャガチャ、ガチャポン、ドンドン、Jungle など
 - ・出てきた単語を組み合わせて、その中で新たに思い浮かんだ単語やイメージを出し合ったりして、タイトルを決める。

③ 番組の構成を考える。

- (1) 自分が何をしたいか、どんなコーナーをやってみようか、メンバー同士で自由に話し合う。
 - ・誰かにインタビューしてみたい
 - ・好きな音楽を流したい
 - ・自分のオススメの〇〇を紹介したい
 - ・食レポをしたい
 - ・みんなで〇〇について討論したい
 - ・ラジオドラマを作りたい
 - ・取材したりニュースを読んだりしてみたい
 - ・とにかくマイクに向かって話したい
 - ・話すのは苦手だけど裏方の仕事に興味があるなど

(2) 番組の放送時間を決める。

- ・メンバーそれぞれのやってみようコーナーや内容のバランスなどを考慮しながら、番組全体の設計図となるキューシート(進行表)を作成する。放送時間は、45～60分程度あると、バリエーション豊かな内容になると思われる。ただし、子どもたちの様子を見ながら、初めは30分程度で行い、回数を重ねて慣れてきたら、少しずつ長くしていくのが良い。

●キューシート【参考例】

放送日：〇年〇月〇日(〇)

放送時間：〇時〇分～〇時〇分 番組タイトル：〇〇〇〇〇			
時間 (分秒)	内容	担当	音楽
0:00	タイトルコール オープニングトーク	〇〇	CD:1
1:30	メンバーによる企画 ニュース①	〇〇	CD:2
5:30	Music 1 「 」	〇〇	CD:3
10:00	CM1 「 」 CM2 「 」		CD:4
10:50	メンバーによる企画 ニュース②	〇〇	
15:00	ジングル		CD:5
15:15	メンバーによる企画 みんなにインタビュー	〇〇	
20:00	メンバーによる企画 おすすめの〇〇を紹介		
25:00	Music 2 「 」		CD:6
30:00	ジングル		CD:5
～			
55:00	エンディングトーク	〇〇	CD:8
60:00	放送終了		

※キューシートには、番組名や放送時間の他に、タイムテーブル（何分何秒に何を言うか、どの程度の時間を要するか）や各コーナーの担当者名、使用する音楽について（何曲目か、どんな風に流すか（少しずつ大きく/小さくする（フェードイン：F I /フェードアウト：F O）などの情報を書き込んでいく。初めは、おおよそ時間配分で書いておき、リハーサル等を重ねながら完成させる。

2. 原稿を作成する。

- 各コーナーの担当者を決める。そして、一人もしくはグループに分かれて、担当コーナーの原稿を作成する。
 - 初めは、「みなさん、こんにちは。〇〇の時間です。今日は、〇時までの生放送でお送りします。メンバーを紹介します…」などと、一語一句を書く。回数を重ねる中で、だんだんと文字量を減らしていくようにする。「話の要点」や「話を展開するためのキーワード」のようなものをメモしておき、「読む」ことよりも「話す」ことを意識できるようにしていくと良い。
 - 取材やアンケート調査が必要なものは、企画した内容に応じて適宜行う。取材に行く時には、腕章や手帳のようなグッズを用意すると、気分が高まり、メンバーとしての自覚を持って活動を行うことができる。またインタビューを行う相手に対して身分を明らかにし、またラジオの活動をPRすることができる。



腕章などのグッズがあると、気分が盛り上がる



アンケート調査は、取材に行く方法の他に、掲示板やボードを設置して行う方法もある。（二者択一、誕生日メッセージ募集など）



- 番組内で繰り返し使用するCMの原稿を作成する。

- 自分たちの児童館や児童クラブの特徴や魅力、アピールしたいポイント、メンバーのおすすめの遊びなどを題材にすると作りやすい。
- 番組内で繰り返し使用できる内容で考えること。
- CMは、【15 秒】などと時間を決めて、メンバーが一人ひとつ制作するのが良い。決められた時間内で表現することで、よりわかりやすい言葉選びが求められるたり個性を表せたりする。

3. CMやジングル（コーナーの切り替わりなどに使われる短いフレーズや音楽＝サウンドロゴ）のマスター音源を作る。

- 事前に作成したCMの原稿に、選んだBGMや効果音と合わせて練習する。ストップウォッチで時間を計り、決められた時間で終わるように話し方を工夫したり音楽の長さを調整したりする。
- 何度か練習を重ねた後、本番（収録）を行う。
- ジングルに使用する番組タイトルを収録する。



CMで使うBGMを選ぶイメージどおりの音に出会えるまで、ひたすらCDを聴きまくる



時間内に読み終わるかを、ストップウォッチ片手に練習中

4. 番組全体の台本を作り、内容を確定する。

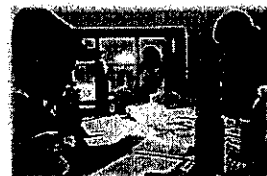
- 一人、もしくはグループで作成した各コーナーの原稿を合わせて、1冊の台本を作る。
- 1冊にまとめたものを、メンバー全員で読み合わせを行う。その際に、各コーナーにBGMや効果音が必要か、またコーナーの順番は変えなくても良いか、調整が必要な点はないか意見を出し合う。
- 番組の全体の内容と流れを確定する。

5. リハーサルを行う。

- それぞれのコーナーを本番と同様に進行させて、内容を確認し、練習を行う。
- 音楽やBGMの入るタイミングやマイクの受け渡し方法（人数分のマイクを用意できない場合）、座る位置、各資料や小道具などの置く場所を確認する。

6. 本番

- サポートに入るスタッフは、子どもたちがリラックスできるような雰囲気作りを心掛ける。「リラックス」「ゆっくり話す」「笑顔」などのカンペなどを使用すると良い。
- 途中で言葉が詰まったり、会話が続かなくなったりした時にすぐにフォローに入れるように、子どもたちと同じ目線で番組に参加する。



スタジオ内の様子



中継やインタビューも可能

7. 振り返り

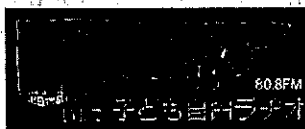
- ・放送をしての感想などを自由に話し合う。
- ・次回の放送でやってみたいコーナーや挑戦してみたいことなども出し合えると良い。

【援助のポイント】

- ① 子ども自身の思いや考えを自分の言葉で表現することを目的としていることから、職員の固定概念や先入観にとらわれたり、大人の価値観を押し付けたりしないように心掛ける。また、職員自身が、自分をさらけ出して話をする姿勢を持ちながら活動する。
- ② 子どもの自由な発想を見守り、子どもと同じ目線でおもしろがる気持ちを大切にする。
- ③ 番組をうまくまとめようとするあまり、口や手を出し過ぎないように気を付ける。「台本に書かれてあるとおりに上手に話す」ことよりも、「本音のコミュニケーション」を大切にしたい。
- ④ ただし、自分の言葉を電波に乗せて発信することの責任や目に見えない聞き手がいるということを実感しなければならない点は、しっかりと伝えること。
- ⑤ 「時間に限りがある」という点が、ラジオ番組作りのおもしろいところである。「好きなだけ、いつまでも、なんとなく話す」では、単なるおしゃべりで終わってしまうことから、コーナー原稿を作成する際には、【〇分〇秒】のように時間を設定し、限られた時間の中で最大限に表現できる方法を意識するように促すこと。
- ⑥ 初めは、原稿を一語一句書こうとするため、原稿なしのフリートークのコーナーを1つ設ける(ex:サイコロを振って出た目を書いてあるお題について話す)など、自由に話す時間を意図的に組み入れると良い。自分の話を聞いてもらう、それに対し反応がある、会話が広がるという楽しさや受け止めてもらえる安心感を持てるようにする。
- ⑦ 子どもが発した言葉を聞き漏らさないように、一つひとつの会話を丁寧に楽しむこと。本番ではなく、企画会議や原稿を作成する際に本音が出ることも多いため、本番では話さないアイデア出しの段階や、何気ない会話も大切にする。

【発展】

- ① メンバーを固定するクラブ活動的な形と、メンバーをその都度募集する形の、どちらでも実施可能なプログラムである。児童館等の状況に合わせて、実施可能な活動の形を見出せると良いだろう。クラブ型は、メンバー同士や職員との信頼関係を築きやすいこと、そして回数を重ねることで、自分を表現する力が身についたり、普段の生活ではなかなか現れない心の奥にある感情などを表出したりする場にもなる。その都度メンバーを募集する形は、新しい仲間との出会いや、短い時間でお互いの距離を縮めたり協力したりする力が養われる。どちらにしても、定期的に放送をし、活動を継続していくことが必要である。
- ② ラジオ局のロゴマークやポスターなどを作ると、より楽しい雰囲気になる。



ロゴマーク

スタジオ前の看板



- ③ 児童館や地域の祭りなどで公開放送を行ったり、定期放送を児童館等の周辺でも聞くことができれば、子どもたちの声を地域に届ける活動にもつながる。
- ④ 本マニュアルで紹介した機材は、あくまでも「ラジオ番組を作り、放送する(電波を飛ばす)」ために使用するものである。電波を飛ばすことにこだわらなければ、マイクとCDデッキ等で十分に活動が成立する。活動を進める中で、必要な機材を少しずつ揃えていくのが良いだろう。自分の言葉がスピーカーを通して聞こえることが体感できると、より聞き手を想像し、言葉の重みを感じながら番組を作ることができるため、簡易型でもいいので、特別な空間(スタジオ的なもの)やFMトランスミッターがあると、活動が一層盛り上がる。

【プログラムアドバイザー】

岩手県一戸町 岩手県立児童館いわて子どもの森
長崎 由紀

9 中高生向け アウトドアお泊り会

児童館ではできにくいお泊り会をキャンプ場で自然体験を伴いながら実施する やりたいことを社会に受け入れられる形で実現していくことを体感することを目的とする

【ねらい】

児童館では実施できない「お泊り会」を実施可能にする手段としてキャンプをおこないました。

① 多感な中高生たちが自分たちで時間を管理し、心ゆくまで話をしあう「お泊り会」は、日々悩みを抱え、閉塞感のある毎を送る彼らにとり大変貴重な機会です。しかし場合によっては、深夜の児童館に中高生が出入りする姿や物音で近隣住民にご迷惑をかけるばかりか、児童館運営に対する不安や誤解を生みかねません。また児童館は消防法による宿泊施設としての許諾を得ていないため、法律上宿泊できません。宿泊施設（キャンプ場）で実施すれば、児童館泊より経費は掛かりますが、合法的で安全に実施できます。

② 「お泊り会」の開催は、「やりたいこと実現する」には、反対を押し切って無理矢理に突っ走るのではなく、できる限り社会の理解を得る工夫と努力を積み重ねていくことが実現への現実的の最短コースであることを、多感期の青年たちに感じてもらう機会と位置付けました。

③ お泊り会をキャンプ場でおこなうことにより、中高生が自然体験活動をおのずと経験する機会としました。

【準備】

① まずお泊り会の意義を理解してくださるキャンプ場を探します。キャンプ場責任者の方に、お泊り会が単なるお楽しみではなく、主旨をもった活動であることを理解して頂きます。徹夜で起きているわけですから、他の利用者に迷惑にならないよう実施はシーズンオフにします。

② この時とばかりにキャンププログラムを無理すると、自分たちの希望とかけ離れてキャンプをやらされている感が生まれ、マイナスの印象を生みます。彼らの最大の楽しみは、「夜通しのお喋り」ですから。

③ 参加費はなるべく安くします。児童館に泊まれば宿泊費も交通費もいりません。キャンプはあくまで実施のための手段ですから、できるだけ低価格で実施したいものです。

④ 参加申込者には、必ず保護者の承認を得ておくことを厳命しました。万が一の緊急事態に備えて、保護者の携帯電話番号を緊急連絡先として申込書に記載してもらいます。

⑤ 必ず事前説明会を実施します。キャンプの概要、プログラム、実施場所、個人携行品、安全ルール等を冊子にして配布します。尚、冊子は一人2冊。参加者本人用と保護者用とします。また、わざわざキャンプ用品等を購入しなくても普段使っている品物で代用できることを具体的に示し、キャンプ参加費以外の余計な経費負担を避けましょう。

⑥ 同行職員は事前に必ず実地踏査（下見）をします。キャンプ場スタッフにもしおりを渡し、事業のねらいを説明し、実施上の留意点を聞き、宿泊場所、危険箇所、借用する用具等を実際に見て、プログラム実施の具体的なイメージやポイントを現地スタッフと同行職員間で共有します。

【進め方】

① 現地についたら、まず自らで共同生活の場を作ります。今回はキャンプ場到着前に食材買い出しをしました。到着後は昼食、休憩後、周囲の森を散策し危険箇所の確認をしながら薪集め。更にキャンプ場から共同物品を借用する等を手分けしま

す。

② ベースを作った後は楽しみながら環境に慣れるように、フリータイムにします。森のベンチで昼寝もよし、広場でフリスビーもよし、火起こしするのもよし、この時間は「野外での面白いことを見つけ」の機会にします。

③ 暗くなる前に夕食作りに取り掛かりましょう。皆不慣れですから早めにスタートします。事前に自分たちでメニュー決めて買い出しも任せておけば役割分担などの段取りも主体的に手早くできます。今回はご飯、クリームシチュー、鉄板焼き。女子たちが調理係、男子が焼き係を担当しました。

④ 夕食がすみ後片付けを終え入浴、そしてメインイベント「お喋りの時間」です。宿泊するバンガローのうち1棟を夜通しお喋りの場にします。それ以外に眠くなった子が自由に寝ることが出来る場所として男女別1棟ずつ、体調不良の子用に1棟、職員用に1棟としました。ルールは、「お互いに仲間の健康安全を守り合うこと」「無断外出しないこと」「施設や他の利用者の迷惑にならないこと」としました。消灯及び起床時間は決めませんでした。

⑤ 翌朝食は職員が作り、午前7時～8時の間に食べに来るよう伝えました。みんなほぼ徹夜して1時間ほどの睡眠でしたが、何とか時間内に全員が食事を済ませました。寝ていないのによく食べました。

⑥ 2日目午前中は、清掃や物品返却に充てました。自由の裏には果たすべき責任があります。キャンパーとしての義務を果たしたら広場で遊んだり、趣味の活動で写真を撮ったり、ゴミ燃やしと称するたき火三昧や、睡眠不足で一眠りを決め込む子もいました。昼食をキャンプ場食堂で取り帰路につきました。

【援助のポイント】

① もともとのお泊り会が目的ですから、そこから逸脱しないよう心がけました。キャンプ経験がなく、キャンプ活動そのものに関心の低いメンバーですから、「夜通しのお喋り」を最優先に置いて計画運営しました。

② キャンプ場や他の利用者へ迷惑をかけることは禁止、皆で快適な野外協同生活を作りあげることは大切に、食事作りのための野外炊事、利用した箇所の清掃など自由と責任については、参加者によく説明しました。

③ 不慣れた野外炊事は3食のうち初日夕食だけとし、彼らが献立を考え、買い物と調理を体験することにしました。一方、2日目の朝食は職員が作り、昼食は施設の食堂を利用することで、彼らの負担を軽減しました。

【発展】

お泊り会に参加した高校生には、今夏に児童館主催のファミリーキャンプ本部スタッフとして参加する機会を作りました。今度は、自分たちのお楽しみではなく、参加ファミリーの楽しみを支える立場です。お泊り会と同じキャンプ場で実施したので、その経験を活かすことができます。

【プログラムアドバイザー】

東京都練馬区 平和台児童館 館長 柴田 俊明

10 中高生タイムスペシャル

対象年齢
中高生

スポーツコーナー、くつろぎコーナー、食堂コーナー、学習コーナーがあり、中高生が好きなコーナーで過ごすことができます。

【ねらい】

- ① 中高生に居場所を提供し、スポーツ、音楽、おしゃべり等思い思いに過ごすことができるようにする。
- ② 食堂コーナーを作り、孤食対応や、友達と楽しく食事がとれるようにする。
- ③ 学習コーナーでは、日々の勉強のわからないところを教えてもらい、学習の補完や進学の相談も受けられる場となるようにする。

【準備】

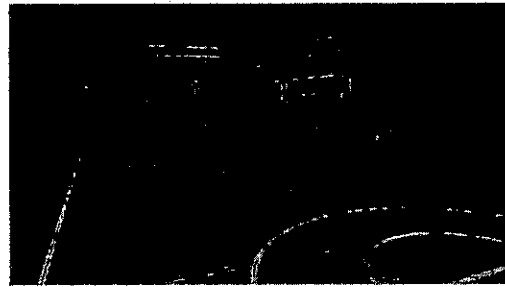
- ① 食事作りの準備
- ② 食事の場所の確保
- ③ 学習コーナー作り

【設定した際のポイント】

ワンフロア内に全てのコーナーを準備する。
(ワンフロア内だと利用者が行き来しやすい)

【進め方】

- ① 食事作りのボランティアが約15時頃から準備を始める。
(中高生タイムスペシャルは18時45分から19時30分)
- ② 食事を一緒に作りたい中高生は早めに来館してもらい、一緒に作る。
- ③ 18時過ぎから大学生ボランティアと一緒に食事の場所作り。
- ④ 18時30分頃から食堂コーナーの参加者が集合し、全員で配膳等を手伝い、みんなで一緒に「いただきます」。食事のボランティアや大学生ボランティア、職員も一緒に食事をしながら、会話を楽しむ。
- ⑤ 各コーナー、19時20分頃を目安に片付け始め、19時30分には退館する。
- ⑥ 各コーナーの片付け
- ⑦ 終了後、ボランティアとの反省会。



【援助のポイント】

- ① 食堂コーナー、学習コーナーは、新たにできたコーナーなので、中高生にいかに関心を持ってもらうかを考える。
(1) 食堂コーナーは、1食200円の参加費が必要になり、保護者からもらってくる子もいれば、自分のこづかいから出す子もいる。そのため、みんなで楽しく食べる食堂コーナーの魅力を保護者と中高生にどう伝えるか。
(2) 児童館は「遊ぶ場所」という認識が強いため、勉強ができるコーナーがあるということや、勉強を教えてくれるボランティアがいることをいかに伝えるか。
- ② スポーツコーナー、くつろぎコーナーでの子どもとの関係作り。一緒に話し、一緒に遊ぶことにより、やりたいことを聞いたり、なんでも相談できる関係になれるよう心がける。
- ③ 中高生について、協力者との情報交換をしっかりとる。各々の立場で知れた情報を共有することで、中高生のより良い支援につなげる。

【発展】

- ① 食堂コーナーは、夏休みを利用して小学生用にも数回実施。長期休みは給食がないことから栄養の補完となる場合もある。そして、保護者がお弁当を作らなくてよい日となり、保護者支援となっている。
- ② 1月から3月には、小学6年生に向け、プレ中高生タイムを実施し、4月以降の中高生タイムにつなげる。



【プログラムアドバイザー】

東京都杉並区 善福寺児童館 黄 崇傑

協力

東京都杉並区 善福寺児童館 鈴木 良東

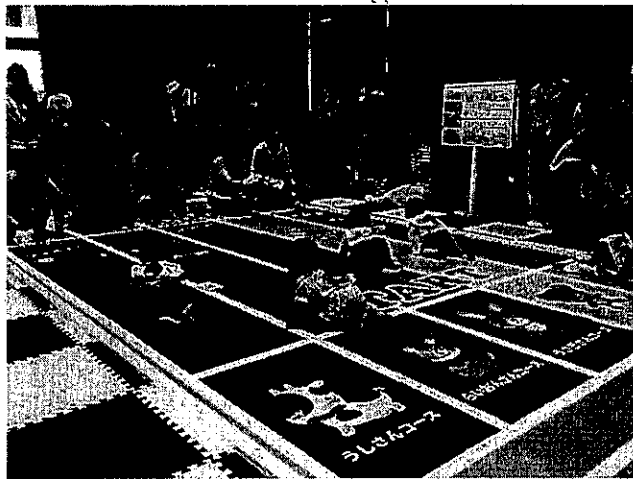
① 赤ちゃんハイハイレース

対象年齢
ハイハイ期の
幼児と保護者

ハイハイ期の幼児を持つ保護者が、子どもの成長を実感することで家族の絆の再確認や、同世代の保護者同士の交流、そして何より『児童館デビュー』のきっかけとして実施。

【ねらい】

- ① 『家族みんなで取り組む子育て』
家族全員で楽しむことのできる事業を通して、子どもの成長を実感したり、家族の絆を深めたりする場の提供を行う。
- ② 『同世代の子育てママさん応援』
ハイハイ期に限定して実施することで、同世代の子どもを持つ保護者の交流の場を設け、育児の孤立化・孤独化を防止する。
- ③ 『児童館デビュー』
ハイハイ期の幼児を持つ保護者に対して、児童館の周知と児童館デビューのきっかけとして実施する。また、母親だけでなく、父親や祖父母なども一緒に参加することで、以後の児童館利用の敷居を低くする。



【準備】

- ① 2ヶ月前を目安に告知を行う。
 - (ア) 広報物の作成
・チラシ、ポスター、ホームページ等を作成する。
 - (イ) 告知の方法
・館内に設置し、来館者に直接告知する。
・回覧板等の地域の社会資源を活用し、地域の住民に告知する。
・ホームページ、報道機関、情報誌等を活用し、広く告知する。
- ② 1ヶ月前を目安に参加者受付を開始する。
 - (ア) 保護者の住所・氏名・連絡先・赤ちゃんの名前・性別・月齢等の情報を添えて申し込む。
 - (イ) ホームページ専用受付サイトでの先着順とする。
※定員になり次第、申込終了とする。
- ③ 2週間前を目安に参加者へ出場決定通知を送付する。
- ④ 前日及び当日に会場準備を行う。

【進め方】

- ① 参加者集合・全体受付
・参加者は、開始までに来館し、受付を済ませる。
※出場決定通知と保護者の身分証(代理参加防止)を提示してもらい確認する。

- ② 開会あいさつ
・主催者による挨拶後、日程やルールの説明をする。
- ③ 出走受付
・参加者は、出走レースの5分前にスタート地点付近に集合し、レーンとルールの確認をする。
- ④ 各レース開始
・1レースから順番に実施をする。
- ⑤ 全レース終了後、閉会あいさつ
・参加者全員で記念撮影を行う。
- ⑥ 参加者解散

【援助のポイント】

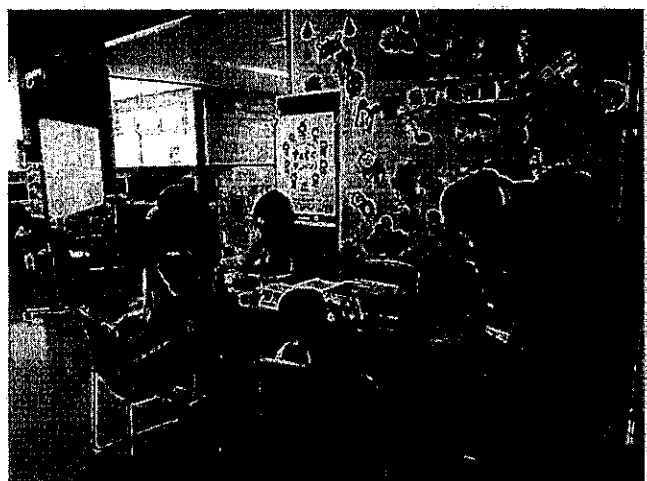
- ① 赤ちゃんハイハイレースで順位を決めることが趣旨ではなく、ハイハイ期の幼児を持つ保護者が集うことのできる場の提供が趣旨であることを主催者、参加者ともに共有しておくことが大事である。
- ② “子育て支援”を背景として掲げている行政の協力は得やすい。児童館だけでなく、行政や地域の子育て団体等を巻き込んだ実施が望まれる。

【発展】

赤ちゃんハイハイレースと同時開催で、子育てに関する相談コーナーやワークショップを実施すると、より事業効果が高まる。

妊娠期から切れ目のない子育て支援サービスの提供を行うことで、育児の孤立化・孤独化を防止する。

- ① 『子育て情報提供の場』
行政や企業による子育てに関する相談ブースや講習会を実施することで、子育て全般に関する施策の説明やお悩み相談の場を設ける。
 - ・子育て情報
 - ・保育園、幼稚園情報
 - ・就労支援



- ② 『妊婦さん・プレママプレパパ講習会』
これからママ(パパ)になる世代、妊婦さん、子育てを始めたばかりのママを対象に、子育てに関する講習会を実施する。※お父さん大歓迎
・沐浴、赤ちゃんのお風呂の入れ方

- ・出産についての予備知識
- ・妊婦体験(プレパパや学生も対象)
- ・離乳食講座(試食会)

③ 『子育てに関する企業の協力』

子育て関連企業による情報発信や各種説明ブースを実施する。

- ・試供品サンプリング
(オムツ・ミルク・ベビーフードなど)

● 赤ちゃんハイハイレースルール

- ① 赤ちゃんが両手・両足(両ひざ)を使い、前へ進みゴールを目指す競技である。
※出場資格は、ハイハイができる未歩行の赤ちゃんに限る
- ② 参加者の出走順番は、申込時の順番とする。
※月齢順ではない
- ③ 1レース5名、制限時間は2分を目安とする。
※参加者は1レースのみとし、決勝レースなど無し
- ④ スタートの合図で保護者はゴールに移動する。
※赤ちゃんの身体に接触する行為はNG
愛情パワーやお気に入りのおもちゃなどでゴールへ引き寄せる行為はOK
- ⑤ レース途中で、万が一赤ちゃんが立ち上がったたり、コースアウトをしてしまった場合は、司会・審査員のジャッジにより、赤ちゃんを抱っこして再度スタートに戻る。
※あくまでも司会・審査員の判断に委任
- ⑥ ゴールの判定は、先頭の赤ちゃんがゴールラインに身体の一部が接触した時点で笛を吹く。
その合図がゴール決着の合図とする。
その後の赤ちゃんは、制限時間内(2分)は自力でゴールを目指す。
制限時間内にゴールができなかった場合は、保護者が迎えに行き、抱っこをして必ず一緒にゴールする。
※リタイア・失格はなし



※申込時にハイハイだった赤ちゃんが、当日までにヨチヨチ歩きができるようになったことは嬉しいこと！だけれど…。
見ている参加者も笑顔で見守ります。

● 実施モデル例

駐車場 30 台程度の規模の児童館

参加人数:60 名

開催時間:午前の部 10:00~11:00(6 レース:30 名)

午後の部 14:00~15:00(6 レース:30 名)

※駐車場の都合上、完全入れ替え制

参加資格:市内在住の赤ちゃんに限る

● タイムテーブル

『すこやか赤ちゃん応援フェスタ(仮)』として、赤ちゃんハイハイレースに各種講座や相談ブースを設置し実施の場合

	赤ちゃん ハイハイレース	各種講座	相談 ブース	
8:00	イベント準備 8:30～			
9:00	イベント開始 9:30～			
10:00	ハイハイレース① 10:00～11:00		各種相談・ 協賛ブース	
11:00		離乳食 11:00～11:45		
12:00				
13:00		パパママ 13:00～13:45		
14:00	ハイハイレース② 14:00～15:00			
15:00	イベント終了 ～15:30			
16:00	イベント片付け ～16:30			

● 赤ちゃんハイハイレースレーン

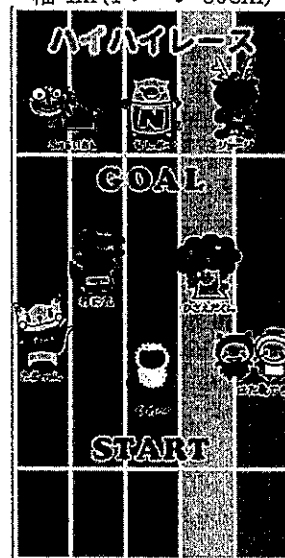
市内児童館を巡回して使用するためレーンを作成。

※キャラクターは市内児童館のマスコット。

クッションマットの上にレーンを設置。

※クッションマットだけでも代用可能。

幅 4m(1レーン 80cm)



レーン全長 8m

スタートからゴール 4m

【プログラムアドバイザー】

愛媛県 松山市北条児童センター 山下 洋一郎
松山市南部児童センター 森田 洋喜
松山市久枝児童館 黒田 泰士

11 児童館OB・OGによる ② ボランティア

対象年齢
児童館
OB・OG

かつて児童館を利用していた主に大学生世代を対象に「同窓会」と称して集ってもらい、旧交を温めつつ、『児童館ボランティア』や保護者になっての『里帰り来館』のきっかけとして実施。

【ねらい】

① 『児童館ボランティア』

かつて児童館を利用していた子どもたちが児童館を卒業し、学生や社会人として再度児童館のボランティアとしての活動する人材を発掘する。

② 『里帰り来館』

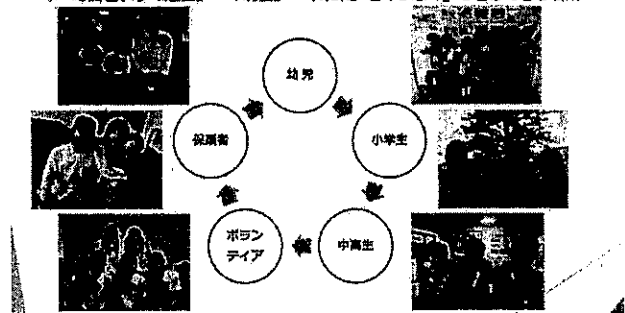
かつて児童館を利用していた子どもたちが児童館を卒業し、結婚し子どもを設け保護者(母親・父親)として再度利用できるきっかけとして実施をする。

③ 『つながる児童館』

児童館は長期的につながることのできる場所である。年を重ねるに連れて、利用者(幼児・小学生・中高生)からボランティア(学生・社会人)、保護者(父母→祖父母)と一生関わることのできる場所を提供する。

児童館は「人」と「時間」を『つなぐ』

- ▶ 児童館は、異年齢同士が同時に集うことのできる場所
- ▶ 時間という「過去」「現在」「未来」を『つなぐ』ことのできる場所



【準備】

児童館を利用者として卒業した数年後、当時とは違った立場や視点(進学、仕事、結婚、出産、育児など様々な人生経験)で再度児童館と関われるきっかけとして、『おかえり児童館！同窓会パーティー』と称した事業を実施する。

① 2ヶ月前を目安に告知を行い、参加者受付を開始する。

(ア) 広報物の作成

- ・チラシ、ポスター、ホームページ等を作成する。

(イ) 告知の方法

- ・館内に設置し、利用保護者に告知する。
- ・SNSやメール等の媒体を活用し告知する。
- ・ホームページ、報道機関、情報誌等の無料の媒体を活用し、広く告知する。

(ウ) 申込方法

- ・ホームページ、FAX、はがきなどで、参加希望者の住所・氏名・連絡先などの情報を添え申し込む。

② 2週間前を目安に締切り、参加者へ参加決定通知を送付する。

③ 前日及び当日に会場準備を行う。

【進め方】

① 参加者集合・全体受付

- ・参加者は、開始時刻前までに来館し受付を済ませる。
※参加決定通知で確認

② 開会あいさつ

- ・主催者による挨拶後、日程の説明をする。

③ 懇談

- ・アイスブレイキング
- ・自己紹介タイム
(氏名、年齢、どこの児童館を利用していたか、当時のエピソード紹介など)

④ 閉会あいさつ

- ・主催者による挨拶

⑤ 参加者解散

(表面)

社会福祉法人 松山市社会福祉事業団
市内児童館・児童センター8館共同企画

おかえり児童館！ 同窓会パーティー

平成29年3月19日(日) 18:00～
【場所】松山市中央児童センター(松山市ハーモニープラザ)

【対象】18歳以上の男女40名程度
【内容】バーベキュー、カラオケ、ゲーム大会など
【参加費】無料
【申込】平成29年3月5日(日)必着
※申込方法については裏面をご覧ください

(裏面)

【お申込みについてのご案内】

① インターネットでの申込み
【松山市中央児童センター】ホームページ内の「イベント」をクリック。
URL: <http://www.sosai.or.jp/child/04/01/01.html>
【申込方法は必ずホームページの「イベント」から行ってください。】
※申込受付期間は、申込開始日から申込締切日までです。申込受付終了後は、申込受付終了となります。

② FAX、はがきでの申込み
下記必要事項をご記入の上、松山市中央児童センター(住所・FAX番号は下記に記述)へお送りください。
〒790-0808 松山市中央児童センター(住所・FAX番号は下記に記述)へお送りください。

③ 一斉届での申込み
このチラシ下部の申込み用紙を各参加者へお配りし、返信用はがき(52円)を添え、市内児童センター(中央・南・北・東・西・南東・南西・北東・北西)のいずれかへお送りください。

インターネット、FAX、はがきでの申込みは
社会福祉法人 松山市社会福祉事業団
松山市中央児童センター
〒790-0808 松山市中央児童センター
TEL (089) 633-5311 FAX (089) 633-3411

ご来館での「直接申込」、イベントに関するお問い合わせは、
松山市社会福祉事業団が運営する市内各児童センター・児童館へ
中央(電話 089-633-5311) 南(電話 089-633-5051)
南東(電話 089-633-1005) 北(電話 089-633-0907)
北東(電話 089-633-5059) 西(電話 089-633-3800)
南西(電話 089-633-5011) 東(電話 089-633-5014)

【お申込みについてのご案内】		【お申込みについてのご案内】	
申込方法	申込期間	申込方法	申込期間
インターネット	3月5日(日)必着	インターネット	3月5日(日)必着
FAX	3月5日(日)必着	FAX	3月5日(日)必着
はがき	3月5日(日)必着	はがき	3月5日(日)必着

この申込み用紙を各参加者へお配りし、返信用はがき(52円)を添え、市内児童センター(中央・南・北・東・西・南東・南西・北東・北西)のいずれかへお送りください。

<参加者の声>

・『わたしの町の児童館』

久しぶりに児童館に来ることができて嬉しい。自分のことを忘れられていなくて嬉しい。これからはボランティアとして自分のことでお手伝いする。

・『タイムスリップ』

懐かしい。あの時の自分に戻ることができた。今考えると児童館で職員さんやボランティアの人に色々なことを体験させてもらった。次は自分の番。

・『この町でお母さんに』

子どもが生まれた。母親になって児童館を利用しようと思うのに、昔のように気軽に行くことのできない自分がいた。同窓会に参加して勇気が出た。今度は子どもを連れて利用しようと思う。

【援助のポイント】

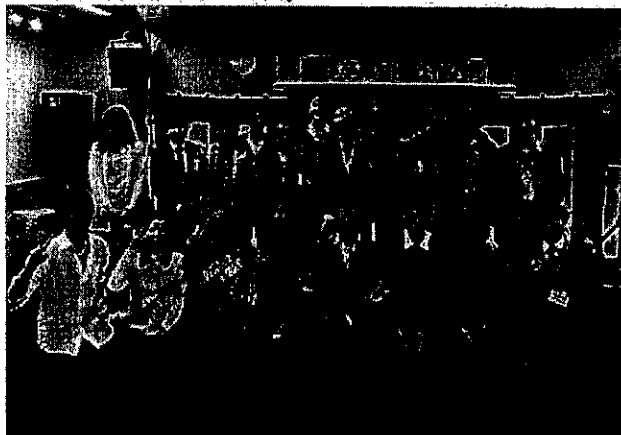
- ① 児童館を卒業する前に「つながる」機会をどれだけ設けられるか。卒業した子どもたちと「どれだけつながって」いられるか。一度途切れてしまったつながりを「再度どうやってつながることができるか」がポイントである。特に途切れてしまったつながりに関しては、同窓会を実施することで再び結び直しのできるチャンスである。
- ② 長期的なプログラムである。そのため、職員の異動や指定管理者制度による運営団体変更などの際の事業の引継ぎが重要である。成人式のように毎年開催であれば良いが、毎年開催でない場合は、スケジュール管理が大切である。
- ③ 同窓会の開催のためには、数年後確実に受取りができる住所と宛名を各自で記入してもらうことが重要である。また開催時期の調整も都市部と地方では異なるのではないだろうか。地方の場合、長期休暇中、お盆や年末年始など参加しやすい時期を選んで開催した方が良い。
- ④ 同窓会を開催することが主な目的ではない。同窓会を“きっかけ”として、そこから新たなつながりが持てるように仕掛けることが大事である。

【発展】

同窓会ということは、基本的に児童館の利用対象年齢を終えた卒業生が参加するということである。児童館利用対象時に、将来につながる仕掛けがどれだけできたのかが重要である。

① 『卒業バトンイベント』

児童館を卒業する高校3年生を送り出す事業を実施することで、利用者としての1つの区切りをつける。これは参加人数が少なくても、毎年実施することが重要である。継続して実施をすることで“想い”のバトンが次の世代に引き継がれていく。



② 『タイムカプセルイベント』

1999年12月31日の深夜、2000年のカウントダウンイベントの参加者が同窓会として10年ぶりに集合した。当時の動画や写真で振り返りをし、10年後の自分に宛てた手紙を各自開封する。そして、次の10年後の開催を約束し、10年後の自分への手紙をタイムカプセルに入れた。タイムカプセルは10年間児童館で保管する。



③ 『人は宝！地域の社会資源の発掘』

ボランティアは学生だけではない。子育てが落ち着いた保護者や祖父母が、「子どもや孫がお世話になったから」とのことで、児童館でのボランティアにつながる。また、「できる人が、できる時に、できることを」の感覚で無理なく、楽しみながらのボランティアが続けられる。さらに「こんな人います」と人が人とつながることで、そのネットワークは無限に広がっていく。

地域の社会資源発掘

地域には名人や達人がいます。
将棋や料理、しめ縄、餅つきなど。
「困った時には声をかけて!!」
ありがたいお言葉です。
『地域』を『つなぐ』プログラム

さらなる効果

- 児童館応援隊（サポーター）
- 地域での顔見知り



● 次世代育成の場所でもある児童館

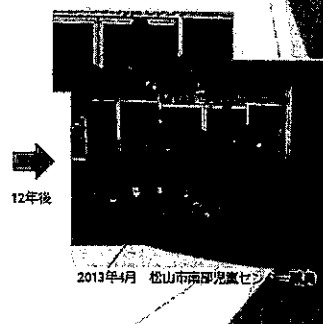
児童館で働きたい！という利用者の育成の場でもある。児童館を利用していた子どもが、ボランティアとして活動し、職員として共に働くことができるのは児童館職員としての冥利に尽きる。

「人」と「未来」を『つなぐ』

- ▶ 児童館は、来館者だけではない
- ▶ 次世代の職員育成の場でもある



2001年4月 松山市中央児童センター
ジュニアボランティアクラブ



2013年4月 松山市南部児童センター

【プログラムアドバイザー】

愛媛県 松山市北条児童センター 山下 洋一郎
松山市南部児童センター 森田 洋喜
松山市久枝児童館 黒田 泰士

小学生と乳幼児親子とのふれあい

対象年齢
小学校
5・6学年

赤ちゃん先生ようこそ

小学校や児童館で赤ちゃんと出会い、子どもたちはふれあいの中から命の尊さを知る。大切に育てられたことを感じ、小学生は自己固定感を高めることができる

【ねらい】

- ① 小学生
 - ・赤ちゃんに対する知識を持ち命の大切さを知る。
 - ・思いやりの心を育み、主体的にふれあう。
 - ・赤ちゃんとのふれあい自分も愛されたと実感する。
- ② 参加する親にとって
 - ・育児の振り返りと育児肯定感を育む。
 - ・愛着を感じることで虐待防止に繋ぐ。
 - ・地域での社会貢献に繋がる。
- ③ 開催する小学校では
 - ・地域と連携しネットワークづくりができる。
 - ・子育てを体験していない教員への育児理解が深まり、意識向上に繋がる。

【準備】

- ① 親子ボランティアの募集
近隣の小中学校に Outreach ことができる乳幼児親子を募集する。
- ② 小学校との打ち合わせ
開催の趣旨・期待できる成果を説明する。
(ア) 小学校で開催する場合
会場の設定について・グループ数のジョイントマット等の敷物を揃える。
控室の確認、当日の流れ、体調管理についての確認
(イ) 児童館で開催する場合
当日の流れ、グループ数、体調管理についての確認
- ③ ボランティア親子へ開催日の周知
日時と集合時間、交通手段、持ち物（お気に入りのおもちゃ等）の確認
- ④ 準備する物
(ア) 小学校へ出向く場合
 - ・ 時間割と内容
 - ・ デイリープログラム
 - ・ かかわりシート
 - ・ 赤ちゃんの人形
 - ・ 参加ボランティアさんの名札
 - ・ おもちゃ、絵本、除菌ティッシュなど
 - ・ その他授業で必要とするもの
- (イ) 児童館で開催する場合の準備
会場の設定 ジョイントマット等をグループ数揃える
おもちゃ、絵本、名札、除菌ティッシュなど

【進め方】

- 小学校へ出向く場合
- | | |
|------------|-------|
| ファシリテーター | 1名 |
| アシスタントスタッフ | 1～2名 |
| サポートボランティア | 3～5名 |
| 親子ボランティア | グループ数 |

- ① 1時間目 赤ちゃんとのふれあうために
 - ・ 基本的なマナーとは
 - ・ 赤ちゃんの発達について
 - ・ 赤ちゃんと上手に触れ合うために
 ※ 別紙: タイムテーブル有り

② 休み時間

アシスタントスタッフがボランティア親子を控室に誘導・出欠確認をする。名札を渡す。

③ 2時間目 赤ちゃんとのふれあう

- ・ 身だしなみの確認
- ・ 関わりシートの確認



・ふれあい①



・ふれあい②



・質問タイム

※ 別紙: タイムテーブル有り

【援助のポイント】

- ① 赤ちゃんに自ら関わる小学生の気持ちを育てる。
 - ・赤ちゃんのイメージを大切にすること。
 - ・自分はどう関わりたいかを聞く
- ② 赤ちゃんの行動から生き方を学ぶ。
 - ・泣くことの意味
 - ・母乳(ミルク)は命を繋ぐ。
 - ・発達を学ぶ…月齢順の入場をすると良い。
- ③ ボランティア親子が来て良かったと感じられるように声掛けをしてサポートする。

【発展】

- ① 期間を置いて数回実施すると、小学生が赤ちゃんに何をしてあげたいか。何をしてあげられるか。を考えてお世話ができる。…手作り玩具、絵本などの披露ができる。
- ② 継続的に関わることができると乳幼児の育ちが感じられる。自分の成長を振り返る機会になる。
- ③ 中学校の家庭科保育の授業に出向いて親子ボランティアの活躍の場を広げる。地域交流が広がり、児童館アウトリーチになる。
- ④ 児童館でボランティア親子の交流会を実施して、母親は地域貢献ができたことを実感する。スタッフは母親ボランティアサークルとして育児幸福感を味わう活動を支援する。

【赤ちゃんふれあい体験学習かわりシート】

〇〇年 月 日()

1 時間目 赤ちゃんふれあうための準備をする

2 時間目 赤ちゃんふれあう

◎前学習

- 自分の名前の由来は
- 赤ちゃんとお話してあげたい事は?
- 赤ちゃんのイメージは?
- あかちゃんに気をつける事は?

- ① (1 時間目) 赤ちゃんふれあうための準備をする

◎気持ちのよいマナーとは

- 基本的なマナー
 - ・あいさつと返事
 - ・見る
 - ・聴く
 - ・伝える
- ・会話と話し合い
- ・関わる

◎赤ちゃんとの関わり方

- 赤ちゃんのイメージは?
- 赤ちゃんの発達について
 - ・首が据わるのはいつ?
 - ・ハイハイできるのはいつ?
 - ・一人で歩けるようになるのはいつ?
 - ・赤ちゃんの睡眠時間について
 - ・赤ちゃんのミルクの回数について
 - ・赤ちゃんのおしっこ、うんちについて
 - ・あかちゃんは何で泣く? 人見知りって何?

○赤ちゃんとうまいふれあうには

- ・赤ちゃんの目の高さを合わせる
- ・ゆっくりとはなしかける
- ・抱っこ仕方について
 - 立て抱き
 - 横抱き
- ・気付いた事を記入しよう

○2 時間目の用意

- ・お手洗い、手洗い、エプロンをつける
- ・グループごとに座り赤ちゃんママの入場を待つ
- ・リーダーの役割について

○2 時間目の用意

- ・お手洗い、手洗い、エプロンをつける
- ・グループごとに座り赤ちゃんママの入場を待つ
- ・リーダーの役割について

②(2 時間目) あかちゃんとふれあう

○ふれあい1回目

赤ちゃんのお名前

ヶ月

赤ちゃんの様子を記入しよう

(2 時間目) あかちゃんとふれあう

○ふれあい2回目

赤ちゃんのお名前

ヶ月

赤ちゃんの様子を記入しよう

【赤ちゃんふれあい振り返りシート】

- 赤ちゃんふれあう前に想像していた赤ちゃん実際の赤ちゃんの様子はどうでしたか?
- 赤ちゃんとお話してあげたい事はできましたか?
- 赤ちゃんが泣いた時お母さんはどうしたかな?
- 感想をまとめよう
- 赤ちゃんに会う前の気持ちはどんなだったか。
- 赤ちゃんとのふれあいで、どんな事をいっしょにしたか。
- うまくできたときや、うまくいかなかった時の気持ちを書いてみよう。
- 次に赤ちゃんに会う時にしてみたい事を考えよう

◆今日したこと

◆反省

◆次に会った時にしたいこと

◆授業の後

戸塚北小学校ライフスキル授業赤ちゃんふれあい体験①

* 赤ちゃんともふれあうための準備をする

1時間目

時間	項目	内容
9:35	・1時間目2時間目の流れの説明 ・先生より講師の紹介 ・講師自己紹介	・1時間目は赤ちゃんともふれあう際のマナーや赤ちゃんに関わる際の注意事項を学ぶ事、2時間目は赤ちゃんともふれあう事を伝える
9:40	○気持ちの良いマナーとは ※別紙参照	・基本的なマナー - 挨拶と返事 - みる - 聴く - 伝える - 会話と話し合い - 関わる - 赤ちゃん遊ぶ時はママに「〇〇してもいいですか」と確認を取る。質問の終わりにお礼を言う 爪、髪の毛、清潔なエプロンはあるかの確認 ・赤ちゃんのイメージを聞いてみる ・首が座る、ハイハイできる、一人で歩けるようになる時期 プ1 - 赤ちゃんの睡眠時間について プ2 - 赤ちゃんのミルクの回数について プ3 - 赤ちゃんのおしっこ・うんちについて プ4 - 赤ちゃんはなぜ泣くの？ プ5 - 人見知りって？ プ6 ・赤ちゃんとも目の高さを合わせる プ7 - ゆっくりとはなしかける - ママが不安になるのでよだれ、はなみず、ミルクがぼれる、うんちや おしっこを「きたない」と言わないように。 - 赤ちゃんが中心(赤ちゃんのペースを乱さないように) ・抱っこ仕方について ・手遊びの練習 - 先生に引き継ぐ ○3 時間目の確認
10:10	・自己紹介、ママに許可を取る時の確認、お礼の練習と身だしなみの確認を2人一組で練習 ○赤ちゃんとの関わり方 ・赤ちゃんのイメージは？ ・赤ちゃんの発達について ・赤ちゃんとも上手にふれあうには ・抱っこの仕方について ・手遊びの練習 - 先生に引き継ぐ ○3 時間目の確認	- 赤ちゃんと遊ぶ時はママに「〇〇してもいいですか」と確認を取る。質問の終わりにお礼を言う 爪、髪の毛、清潔なエプロンはあるかの確認 ・赤ちゃんのイメージを聞いてみる ・首が座る、ハイハイできる、一人で歩けるようになる時期 プ1 - 赤ちゃんの睡眠時間について プ2 - 赤ちゃんのミルクの回数について プ3 - 赤ちゃんのおしっこ・うんちについて プ4 - 赤ちゃんはなぜ泣くの？ プ5 - 人見知りって？ プ6 ・赤ちゃんとも目の高さを合わせる プ7 - ゆっくりとはなしかける - ママが不安になるのでよだれ、はなみず、ミルクがぼれる、うんちや おしっこを「きたない」と言わないように。 - 赤ちゃんが中心(赤ちゃんのペースを乱さないように) ・抱っこの仕方必ず座って行う 横抱きの仕方 立て抱きの仕方 - 赤ちゃんを抱っこする時は赤ちゃんを抱っこしている人は動かず、抱っこをする人が移動する プ8 ・休み時間内にお手洗い、エプロンを着て身だしなみを整える ※体調の悪い人はいないか確認する - グループごとに立ってママたちの入場を待つ。 - リーダーの役割について - ママたちの入場は拍手で迎える事を伝える - 赤ちゃん入れかわりの移動先を連絡する - かわりシートの確認 ・質問がないか聴いてみる
10:20	○質問タイム - 終了	

* みだしなみ; 爪の長さ・髪の毛の始末 体調; 下痢・熱や咳の有無(マスク使用)

戸塚北小学校ライフスキル授業赤ちゃんふれあい体験②

* 赤ちゃんふれあう

2時間目

時間	項目	内容
10:20	赤ちゃんママ集合 控室…2階多目的室	マット4枚とシーツでおむつ替えスペース作る⇒学校で用意 授乳、おむつ替え、ママお手洗いを済ませてもらう ふれあいの流れをお知らせする *名札をつけてもらう⇒あすばるで用意する *月齢順に並んでもらう *3階体育館に移動してもらう⇒誘導する(杉浦)
10:45	・身だしなみの確認 ・関わりシートの確認 ○赤ちゃんママ入場 ・ふれあい1回目	・マットの前に立ち拍手でお迎えする リーダーのはじめの言葉でグループごとに自己紹介する ママへの質問を聞く 赤ちゃんふれあう ※子どもたちとママや赤ちゃんのふれあいの様子をみて困っているママがいないか見まわりフォローする リーダーのお礼の言葉とお別れのあいさつ
11:05	・ふれあい2回目	・2回目の赤ちゃんへ子どもたちが移動する リーダーのはじめの言葉でグループごとに自己紹介する ママへの質問を聞く 赤ちゃんふれあう ※子どもたちとママや赤ちゃんのふれあいの様子をみて困っているママがいないか見まわりフォローする リーダーのお礼の言葉とお別れのあいさつ
11:20	○赤ちゃんママ退場 ○振り返りと講評 ・講評	・マットの前に立ち拍手で見送る
11:25	・先生に進行を引き継ぐ ・関わりシートの記入について	
11:30	○授業終了 ・多目的室に移動しママにお礼 気をつけて帰って下さるよう伝える ・学校側に終了の報告とお礼を言う	

* みだしなみ;爪の長さ・髪の毛の始末 体調;下痢・熱や咳の有無(マスク使用)

【プログラムアドバイザー】

埼玉県川口市戸塚児童センターあすばる

館長 澤田幸江

杉浦真美

※ 参考文献

あかちゃんとふれあおう1～3 寺田清美 汐文社

赤ちゃん力 人との関わりが人を育む 高塚人志 エイデル研究所

目からうろこの 13 一歳までのコミュニケーション 愛着を育てる「人育ち唄」

対象年齢
0歳乳児
親子

日本に伝わる赤ちゃんのあやし方をベースとした、一歳までの愛着形成を促すかかわり遊び「人育ち唄」。これを通じて親子の愛情が深まる。小中高生が赤ちゃんに触れ合い、交流するツールとしても有効。都内各地の児童館で人気のプログラム。

【一歳までのプログラムの基本理念】

一歳までのプログラムは、その後の年齢の内容とは全く異なる視点が必要である。なぜなら、それ以降の成長の窓口を作るのが最初の一年だからだ。乳児が生まれつき持つ人指向の力・模倣力を発揮しやすい様にかかわると、一歳までに安定した愛着形成がされる。この愛着は、一歳以降、乳児が探索行動をして自分の世界を広げていく時のいわば窓口となる。この窓が広く安定したものであれば、愛着対象を参照しながら多様なことを取り入れやすく、心の順調な成長につながる。子どもが成長する時に、安定した愛着対象としての保護者の存在は不可欠である。その保護者が0歳の乳児とのかかわり方を学び、乳児の発達にあったやり取りを重ねると、愛着が育ちやすい。乳児とのかかわり方は、授乳等世話の仕方と同様に親が学ぶ必要がある。

【本プログラムのミッション】

乳児期に不可欠な愛着形成と同時に、一歳までの体の順調な発達を促すことが目的である。そのために親が、乳児の持つ力にあったやり取り(間主観的体験)の方法一人育ち唄一を習得し、家庭でもまだ言葉を話さない乳児とのコミュニケーションを楽しめるようにする。

乳児との遊び方や声のかけ方がわからず育児不安やイライラ感を抱えている親、スマホに頼る親は少なくない。親からの一方的な世話だけでは、育児の楽しさを感じることは難しく、義務的な育児となる。人育ち唄は、乳児の力を発揮できるかかわり方であり、乳児が受け取る力を持っていることを親がわかり、育児に積極的になる。育児の大変さは同じだがその捉え方が変わり、親の笑顔が増え子どもとの向き合い方も変化する。本プログラム【人育ち唄】の乳児とのかかわり方や遊び方は、覚えやすく家庭でも簡単にできる。道具は要らず、年齢を問わず誰にでも習得可能である。【人と人が向き合う】ことをベースにした簡単な遊び・声掛けの方法である。そして、日々の生活で親子のやり取りの積み重ねが、乳児の愛着形成につながる。

【ねらい】

- ① 心の土台である乳児の愛着形成をする。その結果として、乳児の心も体の発達も促される。
- ② 親が乳児とのかかわり方ー0歳の乳児とのコミュニケーションの仕方を習得する。乳児との向き合い方がわかり、子どもの様子を観る習慣がつく。その成長を親自身が読み取れると育児が楽しくなる。
- ③ 親が育児の知識を得ることで、親としての自己肯定感を高める。

【準備】

- ① 会場設定
ア) 床: 畳がよい。畳でない部屋の場合にはマットや敷物を敷き、乳児を寝せて遊べるようにする。
イ) 広さ: 親子が円陣になれる広さ。あまり広すぎない方が講座に集中しやすい。

ウ) 室内: 講座に集中しやすいように、室内のおもちゃや図書、あるいは乳児がいじって危険なもの等は片づけておく。遊具等の移動が難しい場合には、布などで覆い見えないようにする。マイクや音楽等は不要。

② 参加対象児別準備品

ア) 生後6ヵ月位までの乳児の講座: いらないいらないばあをする時の顔にかぶせる布。透けないもので、顔が隠れる大きさ。乳児に各一枚。

*親に持参してもらってもよい

イ) 生後半年～1歳頃までの乳児の時: 布(～生後6ヵ月頃までと同様)。お手玉を親子に1個。乳児が口にいらることがあるので、汚れた時に洗えるように中身はペレットがよい。

③ 共通の準備品

ア) 名簿: 子どもの名前、月齢、性別などを記入したもの

イ) 名札: 当日、子どもの名前と月齢がわかるようにする

例1: 普段使用している名札を使う

例2: ガムテープに名前、月齢を記入し、乳児の肩に貼る□□□□□□□□□□□□□□□□

□ウ) 資料「楽しい子育てとらの巻」参加の親の数: 当日親に配布。親に説明する時に、使用。破けることもあるので、多めに印刷する

□エ) その他: 乳児の講座をする時に必要な品。

- ・床が固い場合には、乳児を寝せる所に敷くバスタオル・タオル、ティッシュなど(もどしたり、汚れた時の対応)。
- ・授乳やおむつを替える場所

【進め方】

(1) 募集

- ① 参加人数は、10組程度が進行しやすい
- ② 月齢は0歳前半まで、0歳後半～よちよち歩き等の分け方をすると、親にきちんと伝えやすく進行しやすい

(2) 時間設定

- ① 約1時間
- ② 同じ日に、同一対象の複数の講座への参加は、子どもの負担が大きいため避けた方がよい

(3) 当日の進め方

- ① 受付: 名簿にチェック。名札をつけてもらう。
- ② 円陣になり、親子は向き合って着席。
(講座の全体風景: 遊びながら、やり方を学ぶ)



- ③ 資料「楽しい子育てとらの巻」の配布

④ 講座の流れ

・「楽しい子育て とらの巻」を参考に、親子の向き合い方、やり方や遊びを説明し、その後、実際に親が乳児と遊ぶ時間をとる。

・親子の様子を考慮しながら、【説明・遊び・親子の観察・親にやり方のよい点や乳児が真似をしていることを読み取ってはふりかえり】を繰り返す。

・例えば、おむつ替えの声掛けの話をする時には、家庭でどのようにしているかを問いかけるというように、親に話してもらう機会を作り、親とのやり取りを心がける。

⑤ 講座の展開

【導入】

・あいさつ

・赤ちゃんは豊かな力を持って生まれてきます。その力を開花させてあげることが育児です。今日は、そのかわり方のポイントを学ぶ講座です。ポイントを学んで、お家でも遊んでください。

・赤ちゃんの時には、人を好き、自分を好きという気持ちが育ってほしいのです。それは、心の土台となります。人と心地よいコミュニケーションをすると、その心の土台が育ちます。

*プラスの知識

お腹の中で聞いていたお母さんの声を他の人の声とは区別ができる。生まれた時から、人と目を合わせることや声に注目する力がある。また、模倣する力もあること等を話す

【展開】

<とらの巻 P1> 赤ちゃんに「やり取り」「コミュニケーション」をしましょう。

やり方のコツが左の枠に書いてあります。親だけでなく、赤ちゃんも「遊びたいな」との気持ちがある時に遊びます。その判断は、赤ちゃんの視線でします。目があつた時には、遊ぶ気持ちがある時ですから、準備 OK です。赤ちゃんはゆっくりした動きでないと、興味を持つことができません。ゆっくり語り掛け、返事をするのを待ちましょう。4～5 秒は待ってください。

赤ちゃんに向き合って、「うっくーん」と声をかけてみましょう。赤ちゃんが声を出したら、大人は赤ちゃんとも目合わせながら、ゆっくり話をしましょう。声を聞くと赤ちゃんは安心します。発声も増え、言葉につながります。



おむつを替える時に、どんな声かけをしていますか？（親に聞く。色々な声かけの例が出たら、声かけをしていることを認める）ママ達がやっていること—お尻きれいにしてあげよう。お尻ふくよ等—の声掛けをして、一緒におむつを替える共同作業にしましょう。ハイハイなどで動けるようになってから、おむつ替えに協力してくれそうです。

<とらの巻 p2> 今度は、赤ちゃんの手遊びです

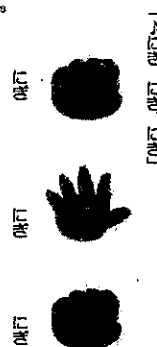
やり方のコツは「お語り」の時と同じ、視線を合わせてします。もう一つ気をつけるのは、ママの顔のそばで手をゆっくり動かすことです。楽しく一緒に遊んでいるママの顔を見てもらうためです。

ゆっくり「てんこ、てんこ、てんこ」と3 回位歌いかけてください。ゆっくりした遊びだと、赤ちゃんが「楽しい。自分もできる」と思えます。やってみましょう（4～5 秒待つと、腕や脚を動かす）



この遊びは、『手でするでんでん太鼓』です。ゆっくりする位がよく、リズムカルに歌いかけましょう。赤ちゃんはリズムカルなことが大好きです。でも、早すぎないように。（親子で、遊ぶ時間をとる。この時に、間に入り、一組一組の親子のやり方や赤ちゃんの様子を観察して、親と話す。皆に共通のことは、全体にアナウンスする。「初めての遊びなので、最初はじーと見ていることが多いです」など）

手をゆっくり、開いたり閉じたりする「にぎ、にぎ、にぎ」の手遊びもあります。「てんこ、てんこ」の時と赤ちゃんの手や腕の動かし方の違いをよく観察しましょう。（親子で遊ぶ時間をとる。赤ちゃんは、腕ではなく、指を少し動かすことが多い）



*配慮

・両手で動作をみせる親がいるが、両手の動きを赤ちゃんが捉えるのは難しいので、片手での遊びをするように伝える

・親をじーと見ず、周りをキョロキョロする4、5 か月の赤ちゃんは、目があつた時に遊べばよいことを伝える

<とらの巻 P2左端> 偏食の予防の話です

離乳食を始めていますか？何回食？よく食べますか？などと親に聞く。離乳食を食べる時にどんな声かけをしていますか？（親は「もぐもぐ」と言っていることが多い）離乳食は、おっぱいやミルク以外の食べ物を食べる練習と噛む練習をします。噛む習慣がついていると、偏食になりにくいので、赤ちゃんの時から偏食の予防をしましょう。口に食べ物を入れた時に、噛み方をみせてください。口の動かし方がよくわかる「あぐ、あぐ、あぐ」「かん、かん、かん」など口を大きく開けて、噛み方がわかりやす

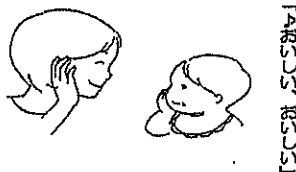
いモデルをみせてください。赤ちゃんは、大好きなママのまねをするだけで噛む習慣がつきます。

*プラスの知識

母乳・ミルク以外の新しいものを口にした時に、嫌な表情をして口から出すことがあります。これは、その食品が「嫌い」ではなく、今まで経験したことのない味とわかった証拠です。それを飲み込んで良いかどうかは、親の表情で判断します。「おいしいね」と言いつつ、繰り返して味や口さわりになれるようにしましょう。

<とらの巻 P3>ジェスチャーでのコミュニケーション

ジェスチャーでコミュニケーションが出来ます。離乳食を食べている時に「おいしい、おいしい」と親自身のほっぺに軽くふれます。赤ちゃんは、繰り返すと真似をします。



何かが出来た時やかわいいと感じた時などに、頭に触れ、「いいこ、いいこ」(ことばと動作を繰り返し見せることで、合図として使えるようになります)

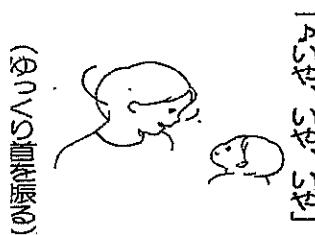
「じょうず、じょうず」の手を打つ遊びです。生後 6 カ月頃からします。最初は、「パチンとするよ」と言ってから、ゆっくりと「ばちーん」と手を優しく 1 回だけ打ってみせます。この時も、もちろん赤ちゃんとも目が合っている時にします。ここでも、4~5 秒待っていると、腕を上下に動かします。お座りのできる赤ちゃんは、お座りの姿勢でしましょう。腹筋や背筋が鍛えられて、お座りの姿勢がしっかりします。



繰り返しができるようになったら「じょうず、じょうず、じょうず」等の声掛けをします。



「いや」の気持ちを、首を振ってママやパパに伝えられるようになるための遊びです。首がしっかり座ってから、遊びます。(月齢の低い赤ちゃんは、親にやり方を覚えてもらい、首がすわってきたら遊ぶように伝える)目を合わせて、大人が「いや、いや、いや」と言いながら、首をゆっくり振ってみせます。

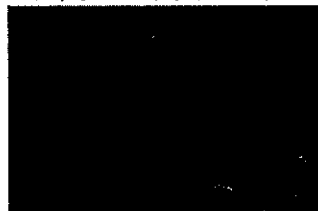


0 歳後半になると

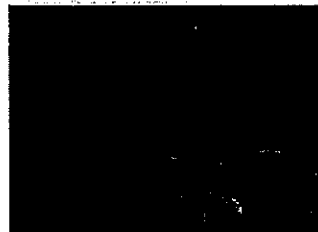
意志がはっきりとします。この「いや、いや」の動作を覚えていく赤ちゃんは、嫌な時に首を振って教えられる。知らないと、ひっくり返ったり相手を噛んだりして気持ちを表現し、親は困ることになります。

<とらの巻の掲載なし>いない、いない、ばあーの遊び

いないいないばーをするよと語りかけてから、始めましょう。「いない、いない」と言いながら赤ちゃんの顔に布をかけます。~5 カ月までは「いたー(ばあ)」と言いながら、布を取り大好きなママやパパの顔を見せてあげます。6 カ月くらいになると自分で布を取れますから、赤ちゃんに任せてください。赤ちゃんがやれるようになったことを、「できたね」と一緒に喜んでください。喜んでくれる人がいると、心が育ちます。布を取れるのに、取ってあげるのはサービス過ぎです。



「いない、いない」



「いたー」

この遊びは、認知する力を育む大切な遊びです。見えなくなるイコール無くなるではないことを学びます。愛着を形成するには、優しく声をかけます。大きな声で「ばあ!!」と強く脅かすような遊び方はやめましょう。

【終了】

<ふりかえり+質問を受ける>

やってみて、いかがでしたか? 感じたこと等を一言ずつ、話してもらえますか?

<おわりに>

今日は、これで終わります。大切なのは赤ちゃんの受け取れる遊びを、ゆっくりとしたスピードで、ママやパパとコミュニケーションをしながらすることです。楽しいことだと感じ、集中しますから、とても心地よい疲れになり、よく眠ります。よく寝てすっきりして目覚め、よく飲んで...というよい循環を作ってください。

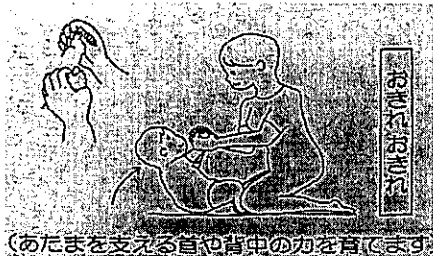
「人育ち唄」でこの集中して楽しく人と遊ぶ 1 回の時間は、数分と短くてもよいです。それを一日に何回かして下さい。そうすると、人を大好きになるというころの土台ができます。

せっかく出会えた赤ちゃんですから、楽しんでください。わからない事や困ったことは職員に話してください。一緒に考えていきたいと思います。

⑥ その他の遊び

<全身の遊び> おーきれ、おーきれ、〇〇ちゃん

首がしっかり座ってからする。乳児に大人の親指を握らせ、その他の指で乳児の腕を支える。目を見あわせ「おーきれ、おーきれ、〇〇ちゃん」とゆっくりと引き起こす。お尻を支点にして、起き上がる。寝せながら「ねーむれ、ねーむれ、〇〇ちゃん」と歌う。首や腹筋・背筋を鍛え、座位で転んだ時に頭を守りやすい転び方が身につく。



(あたまを支える首や背中のかを育てます)

毎回ののおむつ替えの後に、起こすときに遊ぶと、楽しみながら筋力も鍛えられる。

⑦ 講座の配慮点

ア) 講座はライブであり、応用力を発揮しよう

参加する乳児の月齢によって、遊びの内容を変える。乳児とのかかわりは、相手の状況に応じて、職員の投げかけ方を変えていく。職員が考えた計画通りに進めるのではなく、遊びも状況に応じて、順番を変える。それだけに、かかわり方のポイントを忘れないことが重要である。

イ) 乳児の様子を観察し、読み取る力を磨く

* 親が見通しを持てるようにする

乳児の動き(反応)を読み取り親と共有、他の月齢の親や乳児が眠ってやれなかった親に反応を覗いてもらう。

* やり方のよい所を褒め、不適切な所を修正する

* 乳児が応答した時に、皆で見守り喜ぶ

子育ては地域で子どもの育ちを見守り合うことを親に伝えていく

ウ) 親への配慮

参加した親子すべてに声掛けをするように配慮する。個別的に伝えることが多い講座であるので、各親子への声掛けや視線の投げかけに極端な偏りがない様に気を付ける

エ) 複数の職員で担当する場合

全体への投げかけと、親子がする時に声掛けを補助する職員の役割分担を決める。入り込めていない親子へ補助の職員が対応する。

オ) 配慮の必要な親子への支援

「人育ち唄」で遊ぶ親子をよく観察すると、親子関係がついているか判断しやすい。

* 人と目を合わせない、集中して見ない等の乳児

・人との関係がついていない乳児へは、一般の乳児よりタイミングを合わせた遊び方が必要になる。親には難しい場合もあるので、親子が来館した時に職員が乳児と遊ぶ機会を設ける等の配慮が必要である。

・直接、親にその心配は言わずに見守りの中で職員が関わり、乳児の発達を促す。

* 子どもにあまりかかわらない等の心配な親

遊びで関わると緊張せずに親子のかかわりがもちやすい。子どもの成長を職員と共有しやすい。子どもの成長を認め

られると、親は嬉しい。時には、職員が乳児と遊び乳児が反応しやすくなり、親と遊んだ時に乳児の反応が見られると、親業に積極的になりやすい。

【発展】他のバリエーション

- ① 日常の来館者に「人育ち唄」を活用する一特に初めての子育てで乳児とのかかわり方がわからない親や育児に疲れている親に「人育ち唄」で乳児との遊びをみせ反応を伝え、育児の楽しさが増す
児童館に遊びに来た親子の様子を観ながら、人育ち唄で乳児と遊び、乳児の反応と一緒に観る。同じ遊びでも反応の違い(成長)を親に伝え、成長を共に喜ぶ一見守りにもなる。唄のやり方・親子で向き合うことと子の成長や意味、発達について説明したり、遊びや声かけを親と一緒にする。「手が温かくなった時は眠い時」などのような基本的な育児知識と同様に、日常のひろば・遊び場活動でさりげなく伝える。

(配慮) 視線を合わせにくかったり、反応がスムーズでない乳児は、職員が覚えておき、継続的に親のかかわり方や乳児の様子を観察する。乳児の成長がみられたら、それを親にフィードバックする。

* 順調な発達の手助けが可能になる

- ② 児童館実施のプログラムに、人育ち唄の骨子を入れる幼児クラスなどでも、視線や表情でのやり取りを意識し、親子での情のやり取りを意識する点を伝えていく
- ③ 小・中・高校生と乳児との異世代交流のツールとして使う。
育つ時に、乳児と接する体験は親性準備教育ともなる。学校が長期休暇の時に、乳児親子と児童・生徒との交流の機会を設ける。学童クラブの夏休みのプログラムも可能。
当日、生徒の手洗い等の清潔や風邪等病気の症状がないかは配慮をする。親の了解を得て、乳児を抱く、声をかける、人育ち唄で遊ぶ等を体験する。交流後に、親への質問の時間があるとさらによい。児童・生徒の感想を親たちに伝えたと親も元気になる。
* 事前に、乳児の発達や育児の知識を学ぶ機会をつくと、更に効果的である。
* 連続のプログラムも可能。期間において2回目を実施、同じ親子と会えると、乳児の成長を生徒が実感できる。

【効果】

- ・乳児のあやし方がわかる
- ・乳児への関心が高まる。街中で会う乳児にも関心を示す。
- ・親と交流があると、育児の楽しさや大変さを理解する
- ・児童・生徒が親になった時に、多少とも乳児とのかかわりを知って育児を始められる。

【プログラムアドバイザー】

NPO 法人子ども家庭リソースセンター 理事 永田 陽子

東京都児童館等連絡協議会

NPO 法人子ども家庭リソースセンター

(東京都児童相談センター出前講座受託機関)

片岡 容子、米本 昌子、安増 千明

東京都児童相談センター 五十嵐 清勝

「楽しい子育てとらの巻」のカット: 吉川智子

写真協力: 池田あかりちゃんとママ

: 東村山市子育て総合支援センターころころの森

児童館遊び塾 ～クリーン作戦～

対象年齢
小学校
3～6年生

「すみだ遊び塾」として実施。ゴミ拾いと一見地味な活動だが、子どもが子どもを呼び込みボランティア活動へと発展！！地域を練り歩き、地域をクリーンにする活動となった。地域とつながる事で、今後の活動の幅が広がる事に更に期待したい！！

【目的（ねらい）】

- ① いろいろな遊びを経験し、自ら考える力を養えるようにする。
- ② 活動を通して新たな人間関係を構築できるようにする。
- ③ 活動を通して集団活動や社会性を養えるようにする。
- ④ 活動を通して一般来館につなげ、第三の居場所づくりのきっかけになるようにする。

【進め方】

- ① 活動時間に集合し、活動の趣旨説明、注意事項を確認する。
- ② 一般参加の子の紹介をし、全員で掛け声をして士気を高める。
- ③ 軍手をはめ、火ハサミ、ほうき、ちりとりを持って、ゴミ袋の用意をする。
- ④ 地域の道路、公園などを練り歩き、ゴミ拾いをする。
- ⑤ 活動参加者以外に興味を持った子には積極的に途中参加でも受け入れをしていく（小学生なら誰でも参加可能）。
- ⑥ 帰ってきて、手洗い・うがいをする。
- ⑦ 近くの駄菓子屋さんで50円を握りしめて買い物をする。
- ⑧ みんなで集まってお疲れ様会をして解散する。

【援助のポイント】

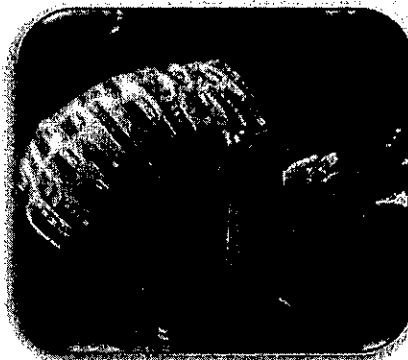
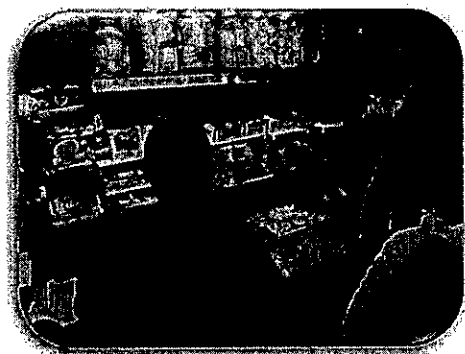
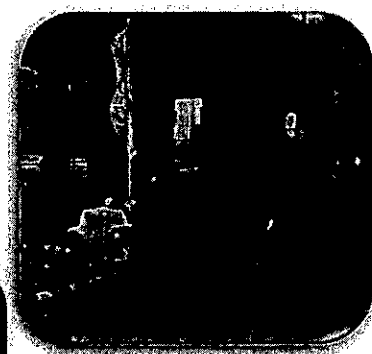
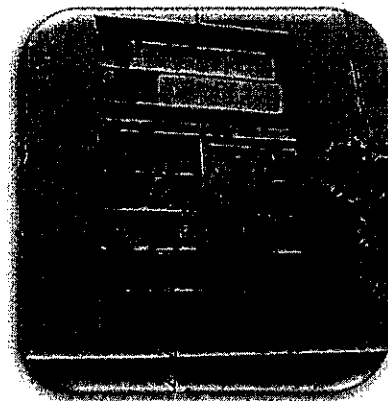
- ① 道路を歩く為、安全管理には気を付ける。（前後に職員を配置する。）
- ② 地域を練り歩くので、通りかかりの方への挨拶をしっかりと行う。（社会性を身に付ける。）
- ③ 汚物や危険物などもある為、注意喚起の声掛けを常に行う。
- ④ 3～6年生の幅広い年齢層の為、6年生をリーダーにして活動が進められると共に、下の学年の意見も汲み取れるように工夫する。
- ⑤ ボランティアとして父母・OB・OGへもお会いする度に参加を呼びかける。
- ⑥ 公園などを掃除した際、その場にいる小学生にも参加を促し、一般来館に繋げられるようにする。

【発展】

- ① 清掃活動の地道な体験・経験だが地域貢献している大切さを伝えていく。
- ② また地域の一員である事を伝えてく。
- ③ ゴミの量を図り、チャンピオンを決める。
- ④ 拾ってきたゴミを並べ種類に分けて環境問題についても考えるきっかけにする。
- ⑤ 今後は、地域の方も取り組んだ、清掃活動が出来ないか模索していく。
- ⑥ 地域に出向く事で、地域資源を発掘し、新たな活動や行事へとつなげていく。

タイムテーブル

- 17:00 集合
館内で遊んでいる子にも声をかける
- 17:15 説明・出発
クリーン作戦！
- 17:40 帰館・駄菓子購入
おやつ&交流タイム
- 18:00 次回の予告・解散



【プログラムアドバイザー】

東京都 墨田区 フレンドリープラザ墨田児童会館
(指定管理者: 社会福祉法人 雲柱社)
中山羽菜／八重田裕一朗

15 ビデオムービーづくり ① めざせ 6 秒動画 100 連発

対象年齢
小学生～
高校生

子ども達から 6 秒で収まる動画を募集します。集まった動画はどんどん館内で流していきます。100 本集まったら、投票によりグランプリを決めます。

【ねらい】

- ① 子どもの自由な自己表現を可能にする機会とする。
- ② 豊かな創造性を育む機会とする
- ③ より身近で気軽な参加・参画の機会とする。
- ④ 保護者などに、児童館でいきいきと活動する姿を見てもらう機会とする。

【準備】

- ① 子どもが使用することを想定したビデオ機材。
- ② 撮影した 6 秒動画を放映するモニター
- ③ 撮影された動画を編集するパソコンと編集用ソフト
*ソフトはパソコンに標準的にインストールされているソフトを使用。「VideoPad」等、フリーウェアでダウンロード出来るソフトが便利

【進め方】

- ① 子ども達への告知活動の開始
 - (ア) 職員もしくは子どもに声をかけ、コマーシャル用の 6 秒動画を撮影する。
 - (イ) コマーシャル用の 6 秒動画を使って、出来たら映像で、それが無理ならポスターでプログラムの告知を行う。
 - (ウ) 同時に職員も、様々な子ども達に声をかけ施設全体で気運を盛り上げていく。
- ② 6 秒動画作品を受け付ける
 - (ア) 子ども達が「6 秒動画撮りたい」と職員に声をかけてきたら、ビデオカメラで撮影してあげる。
 - (イ) その際、少しアドバイスも入れながら、一緒に考えて作成する。
 - (ウ) 撮影した作品は、なるべく早く 6 秒に編集し、館内モニターで放映する。
 - (エ) 応募作品数をリアルタイムで掲示し、100 本到達に向けた目標を常に意識できるようにする。
- ③ 投票期間スタート
 - (ア) 100 本集まったら受付を締切、投票期間の告知をする。
 - (イ) 職員等で第 1 次審査として、100 本の作品を 10 本程度に絞り込む。
 - (ウ) 第 1 次審査を通過した作品を、再び館内モニターで放映する。
 - (エ) 館内モニターで流れている作品を見て、気に入った作品を投票できるようにしておく。
 - (オ) 投票は 1 日 1 回として、毎日投票してもよいこととする。
- ④ グランプリ作品の発表
館内モニターやポスター等で、グランプリ作品を発表する。

【援助のポイント】

- (ア) 「やってみたい！」という気持ちの瞬間を捉える。
このプログラムを実施するにあたって重要なことは、子どもが気軽に参加できることだと考えています。子ども達の日常の中では、「これ面白いでしょ、こんなの出来るんだぜ」など、その瞬間に「見てもらいたい・伝えたい」といつ

た感情が常に膨らんだり萎んだりしています。その瞬間を逃さないでキャッチすることが大切です。そのためには、なるべく単純なシステムで誰でもできるものでなくてはなりません。その点、ビデオカメラで撮影するだけなら誰にでも出来ます。映像という表現を使うことで、それが子どもから子どもへと広がり、ひとりひとりのプログラムに対する意欲を自然に高めていきます。

(イ) 次第に高まる参加意欲を捉える

最初は動画が集まりにくいとおもいます。しかしバスケットボールやドミノなど、子ども達が日常の中で遊んでいる動画が徐々に集まってくると、みんなそれを真似しだすようになります。自分のカッコいい姿がテレビに映って、みんなに見てもらえるとなると、恥ずかしいけどやっぱり嬉しいわけです。この子ども達の自然な参加意欲の高まり確実に捉え、プログラムの活性化やより多くの子ども達の参加へつなげていきます。

(ウ) 職員はファシリテーターとして関わる

作品数が増えてくると、似たような作品が多くなります。また一度作品を出した子どもは、楽しさに味をしめて何度も応募してきます。1 作目の作品は無条件で受け入れますが、2 作目からは職員がその作品づくりに少し介入するようにします。子どもの発想や行動力を上手く引出し、そこに技術的なアドバイスなどを加え、より質の高い作品づくりを目指します。このように職員がファシリテーターの役割を担うことで、子ども達の中で表現したいことがだんだんと具体的になってきます。

【発展】

- ① 子ども達の日常の生き生きとした姿を、一定期間館内のテレビモニターで流すことで、来館した保護者の方たちに、プラザの楽しさを伝える役割を果たすことができます。そういう意味では、日常の記録映像としての資料価値もあるのではないかと考えます。
- ② 編集ソフトはパソコンに標準的にインストールされているソフトで十分ですが、「VideoPad」等、フリーウェアでダウンロード出来るソフトでもよい。
- ③ 投稿される動画は時間の長さがまちまちなので、6 秒で切っても意味が分かるものであればバツサリと 6 秒で切り、動きの流れでどうしても 6 秒で切れない場合は、再生速度をかえて早送りにするなど、なるべく子ども達の意向に沿うような形で編集していきます。早送り自体が面白い効果なので、なんでもない動画でも面白くすることができます。また、慣れてきたら効果音やエフェクトなどを入れてあげても良いと思います。

【まとめ】

子どもの表現活動は、ダンスや演劇等が一番ポピュラーだと考えます。この活動形態の多くは練習や準備が必要になりますから、どうしても、「誰でも気軽に参加」というわけにはいかないのが実際です。しかし、遊びそのものを「子どもの自己表現」と捉えるなら、それは児童館で過ごす子ども達の日常と密接に関係していると考えられます。今回はビデオ撮影と言う「簡単で手軽な自己表現」を手段とすることで、できるだけ多くの子ども達が「やってみたい！」と思う機会をつくりました。そして、自分が表現したことをみんなに見てもらい、それが他の子

ども達の欲求を刺激し、より豊かで、創造性に富んだ自己表現への機会とつながるように計画しました。児童館の日常の様々な機会、様々な場面で表出する子どもの自己表現を、職員が敏感に捉え、それを継続性のあるプログラムへと結び付けていくことが重要だと考えています。

【プログラムアドバイザー】

東京都港区 麻布子ども中高生プラザ 館長 佐野真一

15 職員による ② 「自分の世界」企画

対象年齢
幼児～中高
生

夏休みなど、期間限定で行う職員の個性や専門性を最大限活用した特別プログラム。スポーツ活動、創作活動、遊び、ゲーム、児童文化等の活動を一日1回、AZA 夏タイムとして30分～1時間程度実施する

【ねらい】

- ① 職員一人一人の魅力を子ども達に伝え、職員と利用者がプログラムを通して結びつく機会とする。
- ② 夏休み等、期間限定のプログラムとして実施することで、その期間魅力づけを行う。
- ③ 職員の専門性の有効活用及びトレーニングの機会とする。

【準備】

各プログラムの準備は、担当職員に任せるが、職員のモチベーションを高め、質の良いプログラムを実施するために、次の点に留意する。

- ① この取り組みの目的や意義を職員に理解させる。
- ② 内容は自由、スポーツ、ゲーム、創作、音楽等どんなジャンルでもOKとする。自分の専門性を活かす、新しい事にチャレンジするなどの姿勢が大切と伝える。
- ③ 実施日の2～3日前には、上司等にプログラム内容を報告させる。
- ④ 職員の技能や、経験によっては、2人組み等で行うのもよい。

【進め方】

- ① 実施期間の1か月程度前に、職員に告知し、実施の日時、ペアがいる場合はペアも発表する。
- ② それぞれの実施日の2～3日前に、上司が報告を受け内容を把握する。その際、修正が必要な場合はアドバイスをを行い、内容を修正させる。
- ③ 実施当日は、子ども達に告知を行い、多くの参加者いるよう、施設全体で取り組む。
- ④ プログラム実施中は、担当上司が運営内容をチェックするよう努める。
- ⑤ プログラム終了後、反省会を行い、次につなげる。

【援助のポイント】

- ① 担当職員は忙しい中で、0からプログラムを考え、それを自分で実行することになるので、通常のプログラム運営より責任が重く、ストレスを感じるが多くなります。上司は進行状況を確認するなど、職員の状況を把握するよう努めましょう。
- ② また、個人の裁量でプログラムを計画していくために、内容の深まりに欠ける、無理がある等のケースもあります。上司は、進行状況の確認を行いながら、適時アドバイスをしましょう。
- ③ この取り組みは、上司が職員の仕事に対する意欲や技能を把握する機会にもなります。計画から実施までの職員の取り組み状況をよく観察し、職員育成に反映させましょう。評価のポイントは次を参考にして下さい。
 - (ア) 働く意識や意欲、責任感
 - (イ) チームワーク(報告、連絡、相談の状況等)
 - (ウ) 知識(プログラムの目的の内容設定等)
 - (エ) 技能やセンス(指導技術や状況に対する感受性等)

【発展】

- ① このプログラムは、原則的に1回限りのプログラムになります。しかし、実施当日の子ども達の反応や上司の判断によって、定期的に実施するプログラムに発展させることも可能です。
- ② 定期的なプログラムとして実施する場合には、今度個人ではなく組織的な取り組みが必要です。そうすることによって、内容の深化が可能になります。

【まとめ】

児童館で行われるプログラムは、あらかじめ定められた年間の目標に沿って、「いつ、どの時期に誰に向かって、何をやるか」が計画されます。専門職が行う児童健全育成事業は、当然のことながらこうした「目的性と計画性」を持ち、組織的に取り組む事が重要になります。しかし、その一連のプロセスが形骸化してくると、プログラムのマンネリ化を招くことがあります。特に歴史のある児童館で、ベテラン職員が多いと、「これをやれば絶対大丈夫」という定番を持っているので、どうしても新しい事にチャレンジしにくい状況になりがちです。今回紹介したこの取組は、事業の「目的性と計画性」というタガを一旦外すことで、プログラムに自由度を与え、新しいプログラムの創造と形骸化した事業計画プロセスに刺激を与えることになります。

また、「ねらい」にもあるように職員育成の視点も重要です。地域に密着した児童館は、プログラムの魅力よりも職員の魅力のほうが重要だと考えます。そのためには個性あふれる、魅力ある職員を育成することが、管理職の重要な役割だと考えます。現代の若い職員の多くは、自分の個性をアピールしたり、新しい事にどんどん取り組んだりすることが苦手のように感じます。この取り組みは、こうした若手職員に自由にのびのびと仕事に取り組む機会を与え、そのプロセスを上司が観察、評価することで魅了ある職員養成につなげていきたいと考えています。それは同時に、管理職の職員育成能力の向上にもつながると考えています。

【プログラムアドバイザー】

東京都港区 麻布子ども中高生プラザ 館長 佐野真一

就労体験型まつり

(子どものまち)

対象年齢

地域単位で、例年市内15か所程度開催する子どもを育てる環境作りプログラム。子どもが考えた仮想のまちで模擬アルバイトを体験。遊びながら社会の仕組みを学ぶという新たな祭り形式の社会体験イベント。中高生支援の柱のイベントの一つ。

16

①

～児童館・こどもシティと児童館まつり～

未就学児から
18歳

【ねらい】

- ① 小学生、中高生、地域の大人の遊び心を刺激する。
- ② 小学生、中高生の模擬社会体験の機会を創出する。
- ③ 小学生、中高生による企画運営、ボランティア体験の機会を提供する。
- ④ 準備から本番へ向かうプロセスを重視し、子どもの意見を尊重するなかで、子どもが自己実現を図る。
- ⑤ 小学生、中高生、地域の大人の異年齢交流を図る。
- ⑥ 地域で子どもを育てる環境作りをすすめ、地域ネットワークの構築を図る。
- ⑦ 遊びの持つ力が、子どもを地域で健全に育てる力となることを児童館が発信する。
- ⑧ 地域で開催する新たな祭りの形式と仕組みを情報発信し、児童館がコーディネートし、各地域単位で地域住民主体の開催を推進する。
- ⑨ 児童館のない地域に展開する。(例:八王子市は小学校70校に対して児童館は10館。市内を5つのブロック地域に分けて、2つの児童館で1ブロックの地域を担当。)

【準備】 各まつりの準備、初年度の初動の準備

- ① イベントを理解するため児童館職員研修を実施する。
- ② 中高生の参加意欲を引き出すため、児童館で日頃の遊びを通して、子どもや学校などと信頼関係を作る。
- ③ 地域の人材が、児童館活動のボランティア参加を通し、子ども参画のイメージを理解する。
- ④ 子どものニーズや社会的課題に対応する新たな地域の祭りとして、地域住民主体で実施する今後の展望やイメージをPRする。

【進め方】

- ① **初年度:** 児童館職員の新たな祭りの形式を理解するため、研修会を実施する。
(ア) 先駆的に実施している市外の児童館から研修を受け、新たな祭りの形式を理解する。
(イ) 研修も含め、モデル事業として1会場で実施する。

比較項目	従前の児童館祭り	児童館・こどもシティ
形態	任意の店を出店 手持ちの通貨(券)で買い物	まちに必要な店を選択 アルバイトの報酬の通貨(券)で買い物
子ども実行委員(小学生)	店長として接客 児童館行委員のみ	副店長として接客とアルバイトの指導 児童館、学校、子ども会、放課後児童クラブ単位での実行委員
子ども実行委員(中高生)	店長として接客 実行委員活動はなし	副店長として接客とアルバイトの指導 小、中、高等学校、子ども会、放課後児童クラブ単位での実行委員もあり
大人実行委員	店長として接客 児童館ボランティアと大学生が中心	店長として副店長の小学生、中高生のサポート 児童館ボランティアと大学生、会場周辺の支援団体など
来場者	お客さんのみ	お客さんとアルバイト(就労体験)
児童館職員	安全・進行管理・店長として接客	安全・進行管理・地域コーディネート

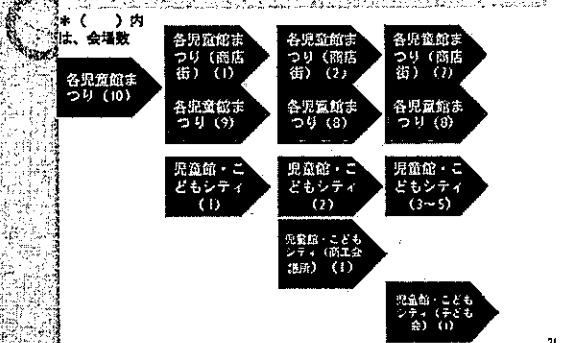
- ② **初年度:** 地域社会資源の調査と地域課題を把握する。

(ア) 地域懇談会等の開催、主任児童委員、青少年委員、町会等との連携や懇談を頻繁に開催する。

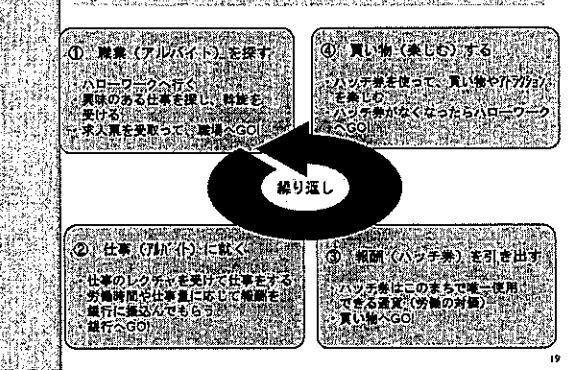
(イ) 会場となる学校や公共施設や公園の視察をする。

- ③ **初年度:** 長期計画を立てるとともに3年、5年時に検証し、計画の見直しをする。

就労体験を取り入れた事業の増加



児童館・こどもシティのシステム

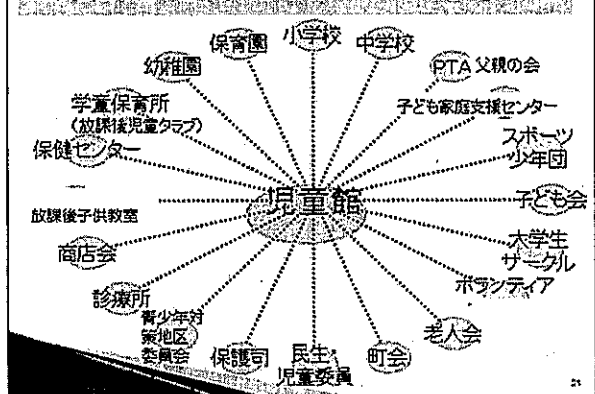


- ④ **実施1年前もしくは年度計画の時点:** 大人実行委員(ボランティアスタッフ)や子ども実行委員の協力依頼、日程、会場、財源など実施概要案を決定する。

(ア) 各団体や地域住民へイベントの主旨説明及び協力依頼と実行委員の協力依頼をする。

(イ) 会場、財源の確保をする。

～地域を巻き込んだ「児童館祭り」のネットワーク図～



- ⑤ **半年前:** 大人実行委員の募集をする。

(イ) 従前から活動する児童館ボランティア、母親クラブのリーダー、ロールモデルとなる大学生や大学生サークルを大人実行委員とする。

- じどうかん
児童館・こどもセンター 2017

9/10 (日) 午前11:00~午後3:00
(午後2:45~2:55)
協賛 株式会社小笠原
日本テレビ放送網株式会社
〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1
日本テレビ放送網株式会社

「こどもシティ」は、みんなで「こどものためのまち」をつくり、はたらいたり、あそんだりして、たのしむイベントです。

「こどもシティ」の中には、本物のまちと同じように市役所や、食べ物のお店、ゲームのお店などがつくられています。こどもたちには、お絵かき紙とハッチ券(ハッチ券)がもらえます。もらったハッチ券はこどもたちがお店で買い物をしたり、あそぶために使うことができるので、お仕事をがんばりかえて、たくさん集めよう!

「大人はあんなにきょうしきにきいたひとたちすべてがみよるべきです。」
 「大人はあんなにきょうしきにきいたひとたちすべてがみよるべきです。」
 「大人はあんなにきょうしきにきいたひとたちすべてがみよるべきです。」

主催：児童館、こどもシティ実行委員会
共催：東京都立小宮公園、八王子市立南大谷児童館・中野児童館
問い合わせ：南大谷児童館 645-0482

【呼びかけ協会の団体員（関係機関）】
民生委員・児童委員（東京都、東京地区、第7地区）、八王子市平野の会、
小笠原島にべり会、中津城・小中学校実行委員会（第二中、ひびし山小、早／京中、第十小、神田北小、
大塚南ラッシュ）、創道女学児童文化研究社、新橋女子看護大学、明星女子大学（ベルリ）、
青少年センター二子地区委員会、青少年センター、青少年センターと「J」三軒茶屋地区会。

中野児童館
こどもシティ・店長マニユアル

店舗番号	店舗名	受入人数	種類
本4	わたし屋	2人	飲食

大人実行委員名(店長)	児童館ボラ	児童館ボラ
子ども実行委員(副店長)	中学生	中学生

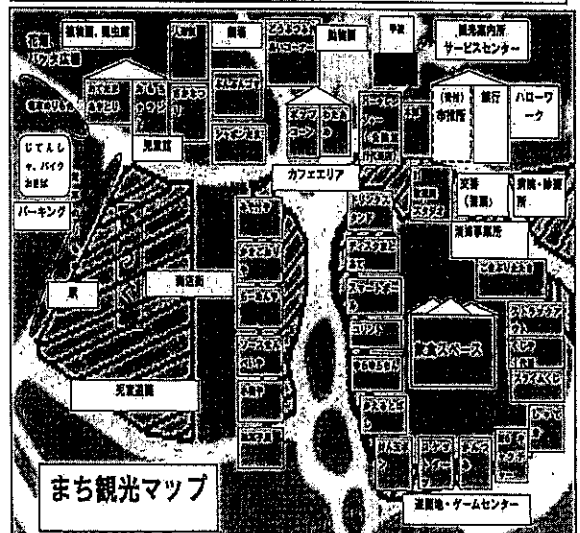
品 名	数	品 名	数	品 名	数
ドラムロード、デント	1	看板 4人床用2	1	スチンク	1
スチンク香	1	洗濯券	250	ふきん(タオル)	6
ペン	2	長机	1	ビニール手袋	2
ザラメ	75g	籠り簾	250円	スプーン	2
洗濯機	1	バレイ掃子	1	煙アメ機	1
店表印、酒印	1	新着たて	1	乗客スチロール	1

このブースの詳細

- ・このブースはわたしの展覧・販売です。わたしめは免費観覧の関係で1台で対応する。
- ・混雑が予想されるので、並ばせる。並び順がわからなくなるので整理券を使用する。
- ・住民票のサービスハッチ券のわたしのところにスタンプを押します。
- ・整理券を渡し、受け渡し場所に並んでもらう

店長さん(大人実行委員)へのお礼

●お仕事の料金は、各店舗にて現金で頂戴いたします。
●お仕事に必ず子どもと一緒に来てください。各店員が説明して、仕事内容の説明をして下さい。年齢に応じた仕事内容(ハッチャキ等のスタンプおし、糊塗を塗す、お着さんの装髪など)の配分は店長の判断に任せます。
●お仕事に必ず子どもと、お着さんの子どもが必ずすての、列を分けて並列されて下さい。一人の仕事時間は15分を原則としますが、状況によって多少の変更はお任せします。
●お仕事に必ず子どもは親類の店員様、仕事時間外は親類、店長印を押してあげて、15分間以後、その親類は受けとって下さい。その時、銀行に行かなくて下さい。



⑫ 前日：準備と開催判断

(ア)災害情報(警報など)と会場の状況等を考慮し翌日に開催の判断をする。

(イ)搬入する必要備品の最終チェックと大人・子ども実行委員の参加の可否の確認をする。

⑬ 当日：運宮

(ア)災害情報(警報など)と会場の状況等考慮し、会場の変更や延期、中断、中止、開催の判断をする。

(イ)大人実行委員、子ども実行委員他、参加者への開催についての情報提供(緊急連絡先、HP、掲示を活用)をする。

(ウ)安全対策を講じながら、子ども主体のイベントになるように配慮して対応する。

[illegible]

☆ ハッチ券を使いきったおともだちで、もっとハッチ券がほしい人は ☆

- ① 舞臺はいくらにせよ、足元をアンブレラで支えて歩いてください。 ② 足音が響いたら、足元をちゃんと監視することには注意してください。
- ③ 足元をちゃんと足音のやりかたをおそそり、笑いに気づいたら、
- ④ 二つのお話を聞いてください。15分です。 ⑤ ハンコをお貸しもらった医師をもつて、銀行に行きませう。
- ⑥ ハンコを返すとき、どのお話を聞いても50ハナです。 ⑦ ハンコを返すとき、お話を聞かずに返さず。

お店のなまえ		仕事を始めた時期	仕事を辞めた時期	従業員	ハンデキャップ 有無
1		：	：		
2		：	：		
3		：	：		
4		：	：		

いろいろな 仕事に 挑戦してみよう！



清掃事業所のアルバイトの様子



市役所のアルバイトの様子



中高生実行委員の活躍の様子



イベント会場の様子

界賞館・こどもシティタイムスケジュール

7:20	会場の決定	雨天時は、各団体へ会場の変更を連絡。
8:30	職員集合・準備開始	児童館より、各児童館車2台ずつで繰入。
		会場の設置。
		雨天時は、小公園に会場の変更の看板の設置。
9:00	学生集合	職員は指示し、学生と一緒に会場の設置を行う。
10:00	大人実行委員集合	各協力団体の顔合わせ＆打ち合わせ。
10:30	子ども実行委員集合	
	各コーナー準備	自分の担当コーナーを確認し、準備と練習をお願いします。
10:45	受付開始	市役所にて受付が開始。
11:00	こどもシティ開始	各店舗はアルバイトの受け入れとコーナーの運営をお願いします。
11:30	こども実行委員前準備終了	小学生は、はじめの30分が終わったらあそびに行きます。後半の時間を確認し、あそびに行くように促してあげてください。
12:00頃～	昼食(各自)	交番で昼食(各自持参)を椅子をみながらとってください。 飲食コーナーをご利用いただけます。
		こども(中学生)が交番であそびに行けるようにご配慮下さい。
13:30ごろ	交通安全	
14:30	市役所 終了	受付終了 来場者はこの日のハッチ景を16:00まで使えます。
14:15	アルバイト受付終了	20分のアルバイト時間があるため、アルバイトの受付は終了となります。
14:30	こども実行委員後半	後半の30分は再度こども実行委員が要ります。
14:45	各店舗終了にむけて	通んでいる店舗は15:00で終了できるように、お客さんの調整をお願いします。
15:00	こどもシティ終了	各店舗は終了し、片づけをお願いします。来場者に気を付けてください。
15:10	こども実行委員反省	こども実行委員は集合し、反省会をします。
15:20	片づけ終了	反省 アンケート記入
15:30	解散	1日ありがとうございました。

まちの施設、お店の内容、アルバイト情報

種類	お店の名前	アルバイト情報	
		仕事内容	募集人数
銀行	銀行	勤い人に入50ハッチをあっキスでフケます。	4
ハローワーク	ハローワーク	夫た人アアルバイトの紹介をします。	4
市役所	市役所	受給に来た人に、住民票を発行します。	4
旅行代理店	パル・パンゾジャー 公園探検	一日一回だけ荷運します。お金の仕事をします。	50
植物園・昆虫館	花屋、バツタ直運	ロープから中に入らなはいに管理します。	2
動物園	どうぶつふれあいコーナー	どうぶつのおいれおの注意を要します。	2
児童遊園	ゆうぐ		2
カフェエリア	わたは庭 (佐藤順)	わたおめを配ったり、わたおめ湯にハンコを押します。	2
カフェエリア	ポップコーン (佐藤順)	ポップコーンを配ったり、ポップコーン袋にハンコを押します。	2
カフェエリア	ドリンクスタンド (佐藤順)	ハンコを押したりドリンクを煮します。	2
商店街	みぞ汁	みぞ汁を配ったり、みぞ汁にハンコを押します。	2
商店街	ソースせんべい	ソースせんべいを作ったり、ハンコを押します。	3
商店街	ラーメン	ラーメンを作ったり、ハンコを押します。	3
商店街	小籠包	小籠包を売ったり、ハンコを押します。	3
商店街	駄菓子屋	駄菓子を売ったり、ハンコを押します。	3
劇場	人形劇	舞臺なし	募集なし
児童館	ふんふんごま工作	ふんふんごまを作るキットを配ったり、ハッチ票にハンコを押します。	3
児童館	おちちランド (郊外コーナー)	ハンコをおしたり、30ハッチを煮します。	3
児童館	お手玉・おやとり	募集なし	募集なし
電車・駅	電車	ハンコを押したりします。	3
パーキング	自転車おさは、バイク量さ量	自転車のおさをします。ハンコを押します。	3
放送局	スタジオ放送局	アウクスをしたり、お金のアウクス情報を取付にいきます。	3
文庫・書院	文庫 (兼販)	公園内で強し者やりがトラブれないがバトルムにいきます。	3
病院	病給・診療所	怪病や怪病の悪いの病給をします。	3
遊園	遊園社	公園内のゴミ拾いと庭給がゴミをあげてきます。ゴミを分別します。	3
遊園地	さながらつり	ハンコを押したり、さながらつりの手印をします。	3
遊園地	虫たきき	ハンコを押したりゲームの手印をします。	3
遊園地	ストラックアウト	ハンコを押したりゲームの手印をします。	3
遊園地	くじや1日目	ハンコを押したりゲームの手印をします。	3
遊園地	すらいけくじ	ハンコを押したりゲームの手印をします。	3
遊園地	しゃてき	ハンコを押したりゲームの手印をします。	3

⑭ 年内、年間計画時：反省会・評価・次年度への引き継ぎ

* 引き継ぎを受けて各会場で改善してきた事例

(ア) ハローワークでアルバイト紹介をしないで、各店舗で求人をする。

(イ) 通貨(ハッチ券)を発行しないでスタンプを押す形式にする。

(ウ) 変わらない継続的な老舗と毎年変わる遊戯施設があるため、仮想のまちの店舗も毎年すべて初めから検討せずに継続的な店舗を残す形式にする。

(エ) 商店街の本物の店舗を活用するなど地域の実情に合わせて実施する。

(オ) イベント案内チラシに住民票引換券や住民票をつけるなど市役所の住民登録の簡素化と迅速化を図る。

(カ) 開催日までに住民票引換券を児童館窓口で発券し、事前に参加者の確定と定員制限をする。

【実施の上で運営のポイントや工夫】

① ハローワークの機能と人数割り

(ア) 参加者のアルバイト希望をかなえるために、アルバイト待ちの並ばせ方や求人の仕方を臨機応変に対応する。

- ・アルバイト先の店舗ごとに待ち列をつくることで、待ち想定時間想定が出来るようにする。
- ・待ち列を作り、先頭から希望店舗のアルバイト求人がでたら優先して受けられるようにする。

(イ) 理想のローテーション換算

例) 300人の子どもが参加していたら

- a. ハッチ券を使用して遊んでいるお客 100人
- b. アルバイトをしている人 100人
- c. アルバイト紹介待ちでハローワークに並んでいる人 100人

この a~c がローテーションすることが望ましい。

② 住民票と祭り通貨(ハッチ券)

(ア) 住民票は祭りの参加証明書とともに「お財布」でもある。紛失する子どももいるので、戻ってくるように名前や受付番号表記をする。

(イ) 会場内は、基本的に無料店舗は設置せずに、ハッチ券のみが使える店舗だけし、ハッチ券を使い切ったら終了とする。

③ 景品や駄菓子の配分

(ア) 各店舗に景品を置くためには、参加人数想定・ハッチの最大保有数・店舗で遊ぶハッチ券の単価から必要数を割り出すようにする。

(イ) 各店舗で景品を渡さずに、「景品交換所」をつくり、交換券で交換をできるため、好きな景品を選ぶことが出来る。また、景品交換所にもアルバイトが配置できる。

【援助のポイント】

- ① モデル事業として児童館主導で1回実施し、イベントのノウハウと安全面を把握する。
- ② 児童館を日常利用できない子どもへの提供を考慮し、実施回数を毎年計画的に増加する。
- ③ PDCAのサイクルを重視し、開催後に必ず評価し改善を進める。また数年に1回見直しのため再計画をする。
- ④ 子どもへの意見の尊重し、時間をかけて子ども参画の意識を強く持って接する。
- ⑤ 大人実行委員は、子ども実行委員が運営し、困った時にサポートするように役割を徹底する。

⑥ 児童館はコーディネートに徹し、継続して地域主体でイベントの開催ができるように、予算の確保や仕組みを広く市民に公開していく。

⑦ 児童館職員は、地域住民等に対して、個別化など、コミュニティワークの原則を理解して関わる。(社会資源への関与、プロセス重視と協働、総合把握、住民主体など)

⑧ 参加者が面白いと思える児童館の遊びを通した健全育成を柱としたプログラムとする。

⑨ 安定した財源確保する。(寄付など)

⑩ 事故防止と安全対策(地域の交通安全協会や地域の方の協力、車、防犯、衛生面、怪我、苦情対応)を図る。

⑪ 大人実行委員と子ども実行委員が反省会で、振り返るとともにイベントを評価し、次回への展望を検討する。(アンケート、会議等)

【発展】

- ① 児童館を日常的に利用できない地域や子どもに対して地域の大人の理解と学校との連携を図り、すべての子どもが参加できるように回数や会場などを検討する。
- ② 児童館職員のコミュニティワークのスキル向上のための仕組みとして各児童館の祭りに取り入れる。
- ③ まちの仕組みの中に子ども議員や市長などを設置する。子ども議会で仮想のまちの運営を子ども議員が掌るなど、子どもにやさしいまちづくりを目指して子どもの市政への参画事業として発展的に開催できる。
- ④ 商工会議所、消費者センターなどのイベントでプログラムの仕組みを提供する。
- ⑤ 地域性を活かして、商店会や企業を巻き込み、子どもを応援する企業の参画や自然環境を活かした事業をすすめるとともに、子どもは身近な企業や商店とつながり地元のまちとつながることができる。
- ⑥ 地域で顔の見える関係ができたことで子どもを守る防犯対策や安全対策にもつながる。

【発展形式の商店会、企業を巻き込んだイベント例】

地域の商店会や企業から協力を得て、アルバイト先として実際のお店で受入れをしてもらう。

実例① 地域の2つの商店会が協力、20店以上でアルバイトを受け入れている。会場は商店会が管理する場所を借用してまつり会場としている。

実例② 12階の建物内の企業体が協力、各テナント20店以上でアルバイトを受け入れている。建物内にあるホール等を借用してまつり会場としている。

実例③ 景品の一部や会場使用料等を商店会や企業から協賛を得ている。

実例④ 児童館では当日運営をする大人実行委員にお弁当の用意をしているが、商店会や企業から助成を受け、お弁当をランチ券に変更して、商店会の飲食店でランチを食べられるようにしている。



【プログラムアドバイザー】

東京都八王子市中野児童館 館長 井垣 利朗

#

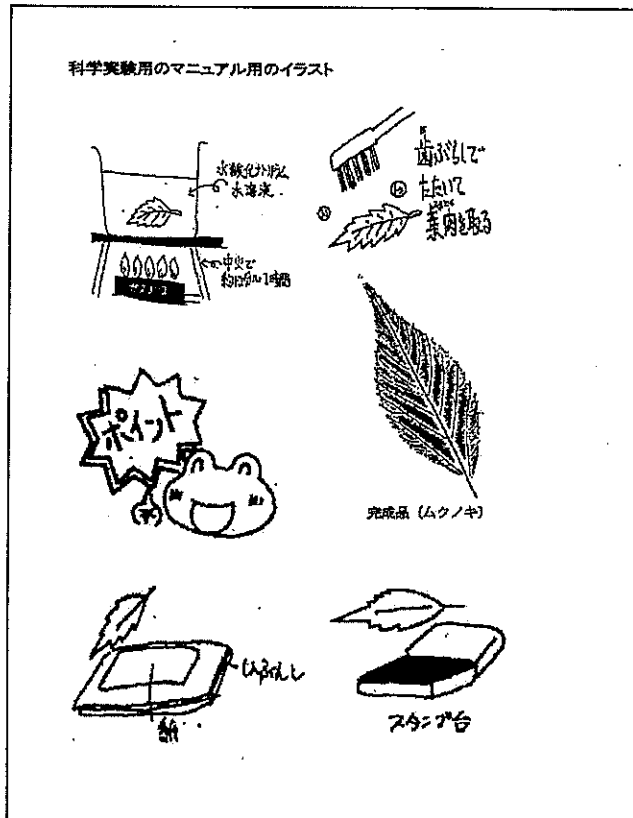
(ウ)実施会場周辺地域や子ども利用施設など子どもの目に触れるポスターなどの掲示場所も配慮し、効果的な情報提供をする。

(エ)実施会場周辺、学校、町会等に開催の案内を配布する。

⑦ 2か月前～: 事前準備

(ア)イベント全般の運営に必要な準備として、配置図、案内看板、横断幕、参加者アンケート、科学実験の安全対策も含めたマニュアル等の作成をする。

(イ)必要備品の在庫確認、消耗品の購入



⑧ 1か月～: 当日運営計画の策定と関係者への周知

(ア)進行表、協力者、中高生実行委員、児童館職員の役割分担を作成する。

(イ)当日の運営について関係者に周知する。

(ウ)中高生実行委員が、実験の進め方、器具の使用、安全対策、小学生への指導の仕方について理解する。

⑨ 前日: 前日準備

(ア)災害情報(警報など)を考慮し、翌日の開催の判断をする。

(イ)搬入する必要備品の最終チェックと協力者、中高生実行委員、小学生の参加者等の変更事項の可否の確認をする。

⑩ 当日: 運営

(ア)災害情報(警報など)と会場の状況等考慮し、中止、開催の判断をする。

(イ)必要があれば、協力者、中高生実行委員、小学生の参加者に情報提供(緊急連絡先、HP、掲示を活用)をする。

(ウ)安全対策を講じながら、子ども主体のイベントになるように配慮して対応する。

⑪中高生実行委員の反省会で、振り返るとともにイベントを評価し、次回への展望を検討する。(アンケート、会議等)

⑫ 年内、年間計画時: 実行委員、参加者のアンケート分析し、改善策を検討し、次年度への引き継ぎをする。

中高生が教える科学実験(サイエンスドーム)

26日、27日 策定議本を作る

タイムスケジュール

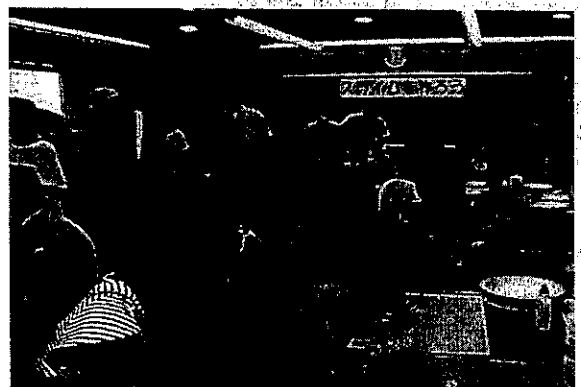
時間	内容	備考
11:30	集合	附属高等学校に迎え来る参加人数に合わせて公用車手配
12:15	集合・準備	各テーブルに必要な用具をセッティングする(6テーブル4人)
12:50頃	1日目受付開始	サイエンスドーム職員担当
13:00	開始	①サイエンスドームより一言 ②高校生の自己紹介 ③実験の手順説明、厳注意 ④実験作り ⑤盛り付け、ラミネートで仕上げる
14:00	1日目終了	終了しているところから片付け開始
14:30	2日目・準備	各テーブルに必要な用具をセッティングする
14:35頃	2日目受付開始	1日目と同様
14:45	開始	1日目と同様
15:45	2日目終了	全体の片付け・反省
16:15	終了・解散	

必要備品

※「科学実験」の記入は、南大宮で保管している中高生科学実験用のもの

水酸化ナトリウム溶液	有り	お皿	24枚 科学実験24(表)10
ビーカー(500ml)	10個 科学実験 2個ユカより借用	歯ブラシ	24本 科学実験
ビーカー小	6個 附属中学校ユカより借用	雑巾	元八
ごとき	12個	軍手	多数 科学実験
金網	13個 科学実験	タオル	多数 科学実験
アルコールドレッシング	13個 科学実験	ペットボトル	1本 産費用
実験用メチルアルコール	12本	型抜き	各種 南大宮
ビニールもしくはゴム手袋	10 科学実験	ラミネート(70×100)	2箱 附属入所
ピンセット 大・小	27本 科学実験	穴あけパンチ	1北野
ガラス棒	8本 科学実験	はさみ	1北野
デジカメ	元八	ラミネーター 大・小	大1台 1北野1
筆記用具一式	元八	中高生ドリンク	
教員用具	元八	備用紙・色紙(型抜き用)	台紙用
ロールペーパー	1巻 科学実験	ゴミ袋	元八
ティッシュ	1巻 科学実験	水入れ	10 科学実験
新聞(お断り)	1巻 浅川	消毒用アルコール	元八
保護メガネ(子ども用24人用12)	26個 科学実験	ライターまたはマッチ	
袋(ひらき)	元八 浅川		

※水酸化ナトリウムは100ml程度が適量するのに時間がかからず良い



サイエンスドームでの中学生が教える科学実験の様子



サイエンスドームでの中学生が教える科学実験の様子

【児童館やサイエンスドームとのコラボ企画の実施例】

① 幼児でも楽しい科学実験 スライム・シャボン玉



中高生が教えるスライムづくりの様子

② 食べられる科学実験

カルメ焼き・サイダーづくり・バターづくり・かんたんシャーベットづくり・増えるヨーグルト

③ 後で遊ぶことのできる科学実験

浮沈子・空気砲・黒いごみ袋の熱気球・電気クラゲ

④ 子ども科学館(サイエンスドーム)とのコラボ企画 3Dめがね・葉脈標本づくり



3Dめがねづくりの様子

【葉脈標本の事例から見る安全対策】

① 手順

- (ア) 葉(ヒイラギの葉等)を水洗いして汚れを取る。
位葉を水酸化ナトリウム水溶液で10分ほど煮て葉肉をやわらかくする。
- (イ) 葉を酢酸等で中和してから水洗いをする。
- (ウ) 歯ブラシや筆で軽く叩きながら、葉脈から葉肉を取り除く。
- (エ) 水洗いして、葉肉をよく取り除く。
- (オ) 葉脈の水分をティッシュ等で拭き取り乾燥させる。
- (カ) 台紙にのせて飾り付けをしてパウチをして完成

② 注意

- (ア) 水酸化ナトリウム水溶液は目や皮膚や衣服に付いても触らないように注意する。また、実験用ゴーグルを着用させる。
- (イ) 水酸化ナトリウム水溶液で煮るときにはステンレスやホーロ、ガラス製品を使うようにする。
- (ウ) 水酸化ナトリウム水溶液を捨てるときには、塩酸のような酸性の溶液(家庭では酢)をまぜて、中和させる。

【援助のポイント】

- ① 中高生が参加しやすいように、交通費など負担のないように配慮する。
- ② 中高生の学校などのキャンパススケジュールを把握し、学校行事や定期試験、部活の日程に重ならないように開催日時等を配慮する。
- ③ PDCAのサイクルを重視し、開催後に必ず評価し改善を進める。また数年に1回見直しのため再計画をする。
- ④ 子どもへの意見の尊重し、時間をかけて子ども参画の意識を強く持って接する。
- ⑤ 中高生実行委員の主体性に任せ、児童館職員は困った時にサポートするように役割を徹底する。
- ⑥ 参加者が面白いと思える児童館の遊びを通した健全育成を柱としたプログラムとする。
- ⑦ 安定した財源確保をする。
- ⑧ 徹底した事故防止と子ども自身が安全について理解できるようにマニュアル作成や安全対策を徹底する。
- ⑨ このイベントを通して高等学校などにつながることを意識して接する。

【発展】

- ① サイエンスドームを会場に科学員の方が講師となり児童館と協力して実施する。
*サイエンスドームは、市内にある遊びながら子どもたちの科学する心を育てる施設。「見る、触る、創る」3つの体験スペースから構成されており、プラネタリウムや科学展示室、図書コーナー、工作室、地下鉄電車展示がある。
- ② 児童館がコーディネートをし、子ども科学館の科学員が教える工作出張事業に発展し、児童館における科学遊びや工作のプログラムのバリエーションが広がり、子どもの科学遊びへの興味が広がる。
- ③ 地域性を活かして、高等学校や大学との協働事業となり、地域連携が充実する。

【プログラムアドバイザー】

東京都八王子市中野児童館 館長 井垣 利朗

17 農園経営ごっこ

対象年齢
小学校
全学年

児童館での子どもの参画の一例として小学生だけで「おいしい農園」という会社を設立し「ごっこ遊び」を通して作物の栽培、商品化と販売や様々な企画、行事に取り組み実践することで体験させようと思いました。

【ねらい】

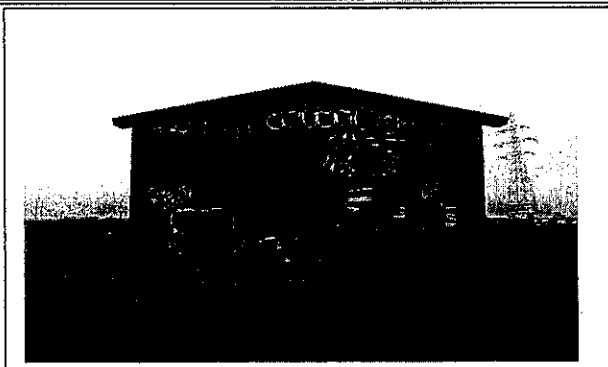
- ① 自由な発想や創造性を働かせ、子どもなりに役割を担い様々な行事の企画、作物の栽培、米の商品化と販売など農園経営ごっこに取り組みます。
- ② 活動に子どもの意見が反映され主体的に取り組める様に地域や他団体と連携を深めます。
- ③ 作物の栽培や販売、様々な企画運営を体験することで多くの人と関わりや多面的な物の見方を学びます。

【準備】

- ① 昨年、作物の栽培や米の商品化と販売を体験した子どもが活動の中心になるように声をかけます。
- ② 会社運営が楽しく成立する為の準備をします。
(ア) 子ども会議の開催
(イ) 会社ごっこに積極的に参加できる様に役職など決めます。
- ③ 作物の栽培や米の商品化を目指し企画や運営など、子どもが「会社ごっこ」に取り組める場所と時間など環境を準備します。

【進め方】

- ① 昨年米作りと販売、野菜作りに参加した子どもに今年は米の商品化と販売、野菜(さつまいも)作りなど会社として経営しないか声をかけ、するか、しないかを決めてもらいました。
- ② 子ども会議で会社ごっこに取り組むことが決まり役職も決めました。
- ③ 会社として使用する和室は児童館共有の場所でもあるので会社で使用する日程や時間など話し合いました。
- ④ 会社として月2回(第2、第4木曜日)午後3時30分から午後6時まで使用することになり会社の場所を使用するための規則など話し合い決めました。
- ⑤ 会社ごっこに必要な備品(会社の看板、タイムカード、業務日誌など)を準備しました。
- ⑥ 会社のイメージアップを考えて明るく元気がでる社名を話し合い、今年の「ちびっ米農園」から「おいしい農園」に変更しました。
- ⑦ 「おいしい農園」の社員は、希望すればいつからでも社員になることができ会社で仕事が無い日は会社で宿題をするなど自由に過ごして良いことを確認しました。
- ⑧ 「おいしい農園」では、仕事内容を確認してから2、3人のグループや1人で意見を出し合いながら仕事を進めます。時には自分で考え行動もします。
- ⑨ 米の商品化と販売などを目的に会社経営に取り組み、田んぼでの泥遊び、地域文化祭での舞台発表、児童館での収穫祭などにも取り組みます。
- ⑩ 「おいしい農園」は子どもが自分の意見を持って切磋琢磨しながら運営を進めます。
(ア) 会社開催日程や時間の変更はしない。
(イ) 子どもの意見を反映させた企画や運営を進める。



- ・おいしい農園会社開設日: 月2回(第2、第4木曜日)
午後3時30分～午後6時頃
- 会社の仕事が無い場合は会社で自由に過ごして良い
- ・4月13日(木): 米の歴史や品種について調べる
: 会社開設に必要な物を準備する
: キャラクター募集に向けて話し合い
- ・4月: おいしい農園キャラクター募集を小学校で行うこと
になり校長先生にお願いと説明に行く(自主的に)
- ・4、5月: おいしい農園のキャラクター募集とポスター
募集箱を小学校に設置
- ・4月27日(木): 米の歴史や品種についての報告
: おいしい農園広報活動(新聞製作)
- ・5月11日(木): キャラクターについて話し合い
- ・5月7日(日): 田植え体験(地域の田んぼ)
- ・5月27日(木): 米の商品化について話し合い
- ・5月28日(日): 五郎島金時を育てよう(苗植え)
- ・6月 8日(木): キャラクターについて
: おいしい農園社員募集について
- ・6月22日(木): スイカ収穫チラシ作成、運動会企画
- ・7月13日(木): キャラクター原画依頼(保護者)
- ・7月15日(土): スイカの収穫
- ・7月27日～8月4日: 「めっちゃう米」商品シール募集
- ・8月10日(木): 「めっちゃう米」商品シール決定
: おいしい農園キャラクター原画完成
- ・8月24日(木): 新聞づくりとおいしい農園「夢」作品の
原案を作成
: キャラクターの形を決定する
: キャラクター缶バッジとステッカー
- ・8月29日(火): 社員募集イベント(遊びの会、サバ鬼)
- ・9月3日(日): 稲刈り体験
- ・9月14日(木): 「おいしい農園」舞台発表に向け表顔合
わせ
- ・9月17日(日): 脱穀と田んぼで泥遊び
- ・9月: 精米と新米試食会
- ・9月21～: おいしい農園企画舞台製作
- ・9月28日(木): 販売用米袋準備
- ・10月: めっちゃう米袋詰め
- ・10月15日(日): 五郎島金時(さつまいも)収穫
- ・10月22日(日): 文化祭でお米とサツマイモの販売
: 舞台発表
- ・11月: おいしい農園収穫祭と報告会
- ・12月: 反省会

役職の子どもを中心においしいよ農園会社経営ごっこに取り組み、農業体験や米の商品化と販売までおこないます。

連携団体と協力して農業体験や楽しい企画を考え地域の人やより多くの参加を目指しておいしいよ農園の運営に取り組みます。

キャラクター製作や舞台発表など参加者全体の仲間意識を育てます。



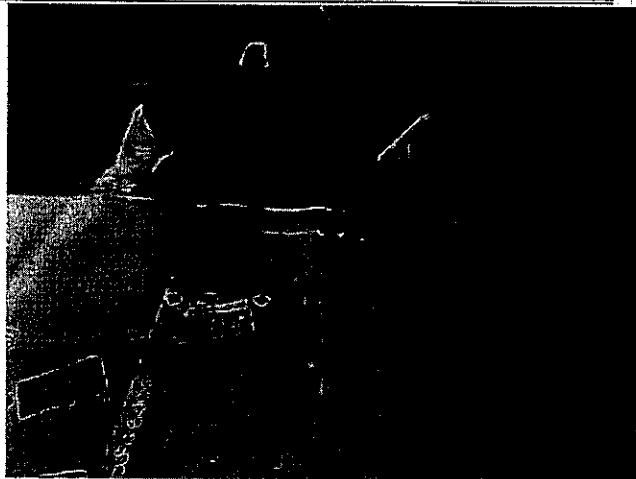
おいしいよ農園会社開設(毎月第2、第4木曜日)
会社開催に必要な備品を準備しています。

会社開設日の出社はこどもに任せてみました。誰かが忘れずに毎月2回会社に出社し開設する子どもの姿がありました。



可愛い原画ができあがり、副社長、専務、係長の3人の子どもがキャラクターの原画を囲んでキャラクターをどう作るか活用するか話し合っています。

子どもに募集したキャラクターを形にする為に協力頂いたのは保護者の方でした。



課長と係長の2人が広報活動として「おいしいよ農園」の新聞を書いています。課長は何を記事にするか悩んでいます。後ろで自由にしているのは誰かな？会社には時々不思議なお客様がやってきます。



おいしいよ農園：第1弾 田植え

苗を植える型枠を転がしたくて子どもは順番待ちです。しかし、その通りに苗が植えられることはなく花畑の様に苗が植わっていました。



おいしいよ農園：第2弾 五郎島金時の苗植え

さつまいも畑は、砂地でフカフカ裸足になると砂が冷たくて気持ちよくて楽しくサツマイモの苗を植えました。

長さ200メートルの芋畑、さつまいもの苗を植えた後は、まだ苗が植えていない畑でもいっきりかけっこをしました。みんな笑顔になりました。

砂地の大きなさつまいも畑で一日、砂遊びができればと思い、連携団体の方に相談しました。返事を頂く前においしいよ農園で砂遊び大会や運動会の話し合いをおいしいよ農園で進めてしまいましたが実現できませんでした。

砂場で運動会などおいしいよ農園で役員が内容を考え準備を進めていたので何とか実現できる方法はないか考え連携団体に相談しました。結果、田んぼで泥遊びを兼ねたミニ運動会を開催する事になりました。

おいしいよ農園企画と地域の連携でより連携が広がり少しずつですが顔見知りも増えてきていました。



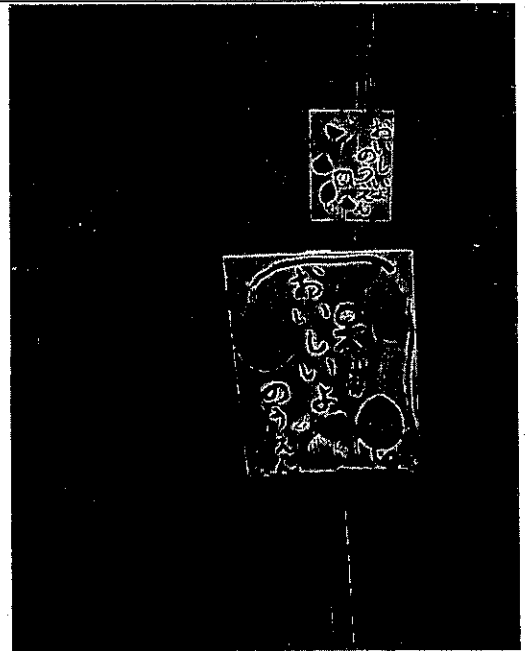
おいしいよ農園：第3弾 スイカの収穫
スイカの受け取り方やスイカの甘味の見分け方をレクチャーしてもらいました

スイカはたたいて音を聞き分けます。

低い音は中身が詰まっている

高い音は少しスがあるが甘い

高く売れるには中身が詰まっている物です。



5月に植えたさつまいもの苗が元気に育っている畑
みんなで頑張った姿を思い出し元気が出ました。
子どもが描いた看板の雨風に負けないで立っています。



美味しいよ農園：第4弾 稲刈り

秋晴れの中、汗を流して皆最後まで頑張りました
鎌の使い方指導して頂き親子で安全に作業ができました。

今後のおいしいよ農園主催行事は、

- ・米の脱穀作業観察と田んぼで泥遊び
 - ・販売用紙袋準備と新米試食会
 - ・米の精米と袋詰め
 - ・文化祭での販売と舞台発表
 - ・収穫祭
- など続きます。

【援助のポイント】

- ① 児童厚生員として子どもに働きかける際、日ごろあまり経験できない楽しみが活動を通して感じられる体験となる様な内容を考えます。子どもの自由参加を保障します。
- ② 児童館を飛び出し地域にある田んぼや少し離れた場所で農業体験を子どもに取り組ませるのだから米の商品化

と販売まで子どもに体験させたい願いや会社形式でごっこ遊びをする事を連携団体や地域の方に伝え協力をお願いします。

- ③ 農業体験をどこまでやらせるのか子どもがどこまで出来るのか連携団体と話し合い活動内容や活動日程を調整します。
- ④ おいしい農園運営として様々な行事や米の商品化と販売に子どもが楽しく取り組める様に適材適所で必要な連携を積極的に進めます。
- ⑤ おいしい農園運営に主体的に関わっている子どもの姿は見逃さず認め誉めます。
- ⑥ 子どもを見守り任せてみる態度も必要です。
- ⑦ 社長、副社長など役割を意識して子どもが果たす為にも一人一人が名刺を持ち名刺交換の場を作り、会社企画の行事などで役員として挨拶する機会を設けて子どもの出番を作ります。
- ⑧ 子どもの意識変化を見守る為に会社の終わりに感じた事や運営など考えたことを一人一人に業務日誌のノートを持たせ毎回書くことを社員としての義務にします。
- ⑨ 業務日誌の内容についてはあれこれ指導はしません。
- ⑩ 作物の栽培や米の商品化と販売など、会社運営を目指し仲間と意見をぶつかり合わせながらも自分の意見が言え仲間と意見の調整ができる様に言葉かけをします。
- ⑪ 連携団体や子どもの意見が会社の運営に反映するように活動を進めます。
- ⑫ 子ども同士の関係作りが進む様に活動に取り組みます。
- ⑬ いつからでもどこからでもおいしい農園に参加できる活動内容を連携団体と進めます。
- ⑭ 安全に活動に参加する為においしい農園企画や行事などに親子での参加を促し道具の使い方など安全に体験できる様に指導しながら見守ります。
- ⑮ 農作業など危険が伴う体験を行う場合は、事前に連携団体と打ち合わせ作業内容を確認し安全に道具を使える様にする。
- ⑯ 自然体験や夏の企画が多いので水分の補給など気を付けるようにします。

【発展】

- ① 児童館にあるおいしい農園の運営ごっこを通して地域の拠点の一つとして活動に取り組む事ができれば楽しみも増えてより幅広い地域の連携ができ人のつながりも広がっていきます。
- ② 地域向けの企画や農業体験に親子で参加すると親子で楽しみが共有でき地域に顔見知りも増えます。
- ③ おいしい農園運営として会社役員の子どもの中心になり地域に向けた田植えや稲刈りなどに取り組むことはできますが水の管理や草取りなど子どもが主体的に米作りに取り組むことは難しく子どもの主体性を育むことはできませんが米の商品化に向けて何が必要か知らせ米をどのような形で売するのか商品シールはどうするのかシールのデザインはなど子どもが取り組める範囲で自主的に取り組ませることはできます。
- ④ 会社運営として子どもができる範囲で様々な行事や企画に関わることができれば子どもの楽しみも増え自主性や主体性も育まれると思います。
- ⑤ おいしい農園社員募集やキャラクター募集、舞台発表を目指したワークショップ、児童館フェスティバルでの作品展示など会社運営の企画として活動を広げる事もでき

社員同士、子ども同士の仲間意識を育てる可能性も生まれます。

- ⑥ 児童館でのおいしい農園の運営ごっこを通して自分の居場所を作り、会社の規則を考え様々な企画を運営する事で社会参画に発展させることができると思います。
- ⑦ それぞれの児童館が地域にある特性を生かし児童館のつながりや他団体との連携を生かし会社経営ごっこを楽しむ事ができれば仲間と切磋琢磨しながら子どもの夢を発展させていけると思います。

1プログラムにつき、原則4頁までとさせていただきます。
(4頁に収まらない場合はご相談ください。)

以上の他、

- イラストや写真
- タイムテーブル
- 会場図
- スタッフの役割分担
- 司会台本
- 使用音楽のリストや、楽譜

…など、参考になる情報を盛り込んで、マニュアルを完成させてください。

【プログラムアドバイザー】

石川県金沢市 浅野町児童館 三浦 啓子

多文化交流クッキング 「おいしい」体験は地域を繋ぐ

対象年齢
小学校
全学年

異文化理解って難しいことじゃありません。まず、味わってみることで外国を知ってみませんか。

【ねらい】

- ① 地域に住む、外国から来た保護者とその子どもたちが、自国の文化を誇りに思い、その文化を維持したまま地域の中にそれぞれの居場所を見つけられるようにする。
- ② 地域が、外国から来た保護者とその子を受け入れ、その文化を尊重し地域の多様性として認め合うようにする。
- ③ 外国から来たことで問題を抱え、生きづらさを感じている場合には、問題部分ばかりに焦点を当てず、広い視野で異文化理解の働きかけから問題改善の糸口を探る。
- ④ 特に食育活動と関連付けて実施することは、今まで食べた事がない物や、通常と違う調理法であっても「おいしい物が食べられた事」自体に満足感があり、外国の物でもあまり抵抗なく受け入れたり、地域に住む一般の方にも興味を持ってもらったりする利点がある。それを生かし、地域と地域、そこに住む人と人を繋ぐ。

【準備】

<母国料理の調理を前提とした活動において>

- ① 保護者と普段家で食べている母国の料理について丁寧に事前打ち合わせをする。保護者が作りたい料理と児童館で作れる料理は必ずしも一致しないので、この打ち合わせが非常に重要なものとなる。
 - (ア) 調理過程については、打ち合わせの中で、揚げ物は事前に揚げておくなど、子どもと一緒にできない調理もあることを納得してもらい、材料を切る、混ぜ合わせる、こねる、茹でる、煮る、焼くなど児童館でもできる活動を伝える。
 - (イ) 材料については、1人当たり300円、家族で1000円など、上限を設けてその範囲でできるよう、場合によっては日本の代替品で作れるかよく確認する。出身国から送ってもらった高価な原材料でなければ作れないものは紹介に留める。
 - (ウ) 当日或いは前日の打ち合わせは必要な量、支払方法など明記した物を渡し、可能ならば職員が同行して買い出しする。

〇〇様

いよいよお楽しみ会の日が近づいてきました。保護児童、職員ともに当日を待ち焦っています。

買い出しの件についてです。
 前日の12月10日(金)に、職員が一緒に行きます。
 〇〇さん(保護者)のお迎えの後、〇〇(店名)に行こうと思います。
 5箇所に付くともうけたいのですが、現金が足りないようでしたらお預け下さい。

保護者、地域の方、中学生、高校生とたくさんの方がお手伝いに入ってくれることになりました。
 約40人分の料理を買います。
 おおよその分量をお教えください。
 お金は、職員が用意します。

それでは、よろしくお楽しみいたします。

が中川西菜館

講師に渡す手紙(例)

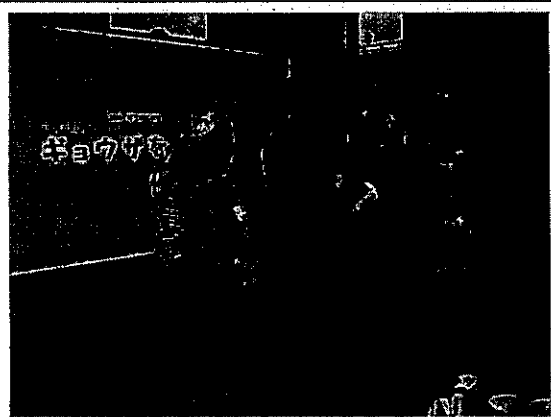
- ② 特に食育活動として以下の点に配慮する。

(ア) 事故防止のために、食物アレルギーの児童を把握する。同時に、募集の段階で使用食材を列記しておく。

- (イ) 国際理解の体験活動においては、宗教上の理由から食べられないものがあることについても対応が必要である。具体例としては、イスラム教の児童に配慮し、豚汁を鶏肉で作るなどがある。
- (ウ) 調理器具の安全な取り扱い方の指導を調理前に行う。包丁で切る時は猫の手で食材を押さえるなど、子どもに理解し易い言葉で伝える。
- (エ) ケガの応急処置ができるよう、救急セットを予め用意しておく。

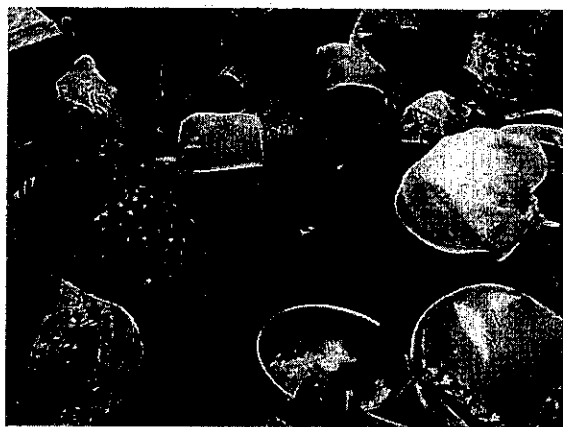
【進め方】

- ① 事前の参加者募集の段階で参加者に国名と料理の名前をしっかりと宣伝する。例えば「本場中国の皮から作る水餃子」のように興味を持ってもらえる謳い文句を考える。
- ② 保護者を先生役として紹介する。「〇〇さんのおかあさんは、中国から来ました。今日は、中国の水餃子の作り方を教えてもらいましょう」のように親しみを持ってもらえる言い方にする。



当日の講師紹介の様子

- ③ 衛生管理を怠らない。
 - (ア) 身支度をきちんと整える。エプロン、三角巾は必須。必要に応じてマスク、ビニール手袋なども用意する。
 - (イ) 手洗い、消毒は徹底する。
 - (ウ) 食品の鮮度、賞味期限に注意を払う。
 - (エ) 十分な加熱を心掛ける。
- ④ どこがポイントなのか分かりやすく示す。また、保護者に非常に上手にできる工程がある場合、そこを参加者によく見てもらえるように工夫する。水餃子の場合、餃子の皮作りで粉をまとめる部分が名人芸で、見る人から歓声上がるくらい見事な技であった。そのため、粉に水を入れる段階から参加者に集まってもらえるよう声掛けした。



粉をまとめる工程

- ⑤ 調理系の活動は、おいしく食べられると満足度が高まる。温かいうちがおいしい料理は一斉に食べることにあまりこだわらず、できたところからおいしいうちに食べられるよう、予め段取りをする。



でき上がったら「いただきま〜す」

【援助のポイント】

- ① 必ず、子どもが調理に参加できる場面を作る。皮から作る水餃子の場合、具材を混ぜることや小麦粉をこねて皮を作る工程が幼児でも参加できるものだった。事前に、講師の保護者と、ボランティアとで、大量の野菜のみじん切りをしておき、それを混ぜ合わせる工程は子どもに任せている。



具材を混ぜ合わせる工程

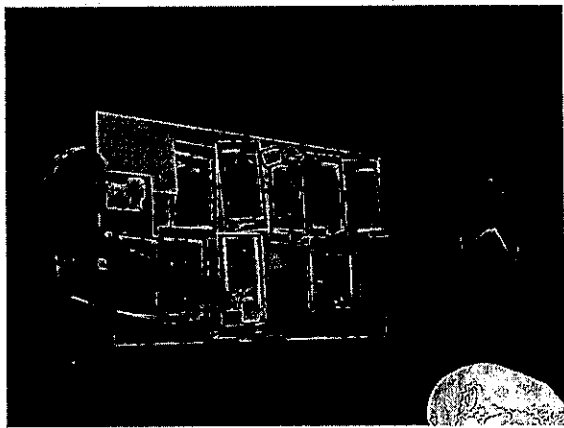


小麦粉をこねて皮を作る工程

- ② 調理の場合は、家族単位で保護者や地域の方が入ることが好ましい。そのため、最初から親子参加行事として参加者を募集する方法もある。
- ③ 子どもはともすると一番決めたがるので、そうではなくてどちらも、みんな、というように言葉掛けをしたい。例えば、水餃子の場合、焼き餃子とどちらがおいしいではなく、どちらもおいしい、新しい食べ方を教わった、というように多様性を是とする展開とした。
- ④ 言葉でうまく行程を説明できない保護者の場合は、児童厚生員の支援が必要である。ただし、あくまで“先生”として活躍できるように心掛ける。「固さは耳たぶくらいでしようか、先生」などの様に、「そうですね」で答えられる質問を上手にして、ポイントを示しつつ保護者を立てる。
- ⑤ 特に学童期の食育については、以下様な特徴を生かせることを視野に入れ活動を展開する。
- (ア) “作りたい” “食べたい” “誰かに伝えたい” という思いが強い時期である。
 - (イ) もっと知りたい、人に伝えたいという思いが、食の世界の広がりにつながる。
 - (ウ) 外国の人々など、様々な食文化に興味関心を持つ時期である。
 - (エ) 作り方を知っている子どもが、他の子に伝えることで、誇らしい気持ちを持つことができる。このような体験は、自己肯定感を高める。
 - (オ) 食体験を通じ、人との関わりを持ち、「生きる力」を培う。

【発展】

- ① 児童館の状況や、保護者に調理経験があまり無いなどの理由で調理が難しい場合、出身国の特別な料理を写真で紹介する。例えば、クリスマスやお正月のご馳走など。お正月の場合は、お雑煮など、地域の郷土料理も一緒に並べて紹介することで活動が広がる。



中国の料理の写真

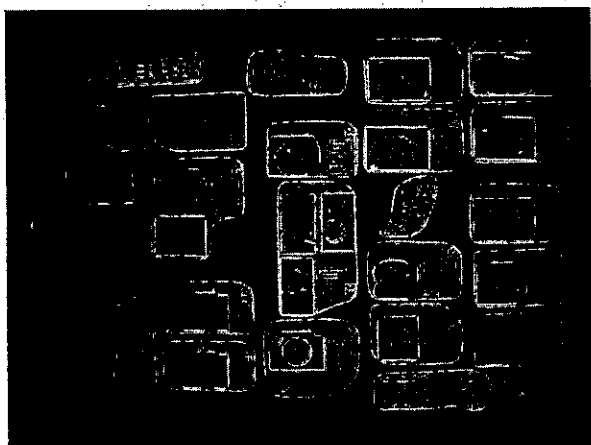
- ② 保護者主体の活動として、読み聞かせ、子どもの歌なども有効である。ポイントは保護者に先生役を務めてもらうことで、児童厚生員が生徒役を演じ、保護者を一段立てる感じにする。



保護者に英語の歌と手遊びを教えてもらう

- ③ 保護者が小さい頃、国で遊んだ遊びを一緒にすることで異文化理解活動となる。その場合、必ず事前に一回以上児童厚生員と一緒に遊び、どこが楽しいポイントなのか確認しておく。
- ④ じゃんけんや鬼ごっこなど、日本にも類似の物があるが、掛け声や微妙なルールが違う場合も活動に取り入れることができる。この場合、馴染みがある活動なので低学年の児童でも受け入れ易い。また、高学年が中高生にいいえ、微妙な違いがどこから来るか考えさせることが異文化理解に繋がる。
- ⑤ 活動しながら、その国の文化、風習、言葉などを知ることができるのも大きな利点で、それらを活かして展開することもできる。水餃子の活動の時、おとうさんや男子中学生の参加があったことについて、講師から、「中国では男性が料理するのは普通です。日本のように『男子厨房に入らず』はありません」との話があったり、「おいしいは中国語で何というの」という質問が子どもから出て、『ハオチー』と言いますとの答えに全員が「ハオチー」と唱和する場面があったりした。活動の中で自然に中国について興味が湧いて来たのを感じた。その後参加者からのリクエストで中国の家庭料理の写真や観光地の写真を集め掲示している。

- ⑥ 食育新聞など、教わった成果を掲示することで日程が合わなかったために参加できなかった潜在的参加希望者の興味を惹くことができる。



中国のお正月料理から発展させ、日本の他の地域から来た保護者からも情報を募った食育新聞

- ⑦ 日本国内だけでも地域の食文化の違いがあることに気づき、異文化は身近かにもあることを知る。
- ⑧ 国際的な感覚を培える活動なので、中高生の興味を引き、活動に参加してもらうことができる。異文化理解に対する地域の認識を変えて行くためにも中高生ボランティアを上手く活用すると良い。

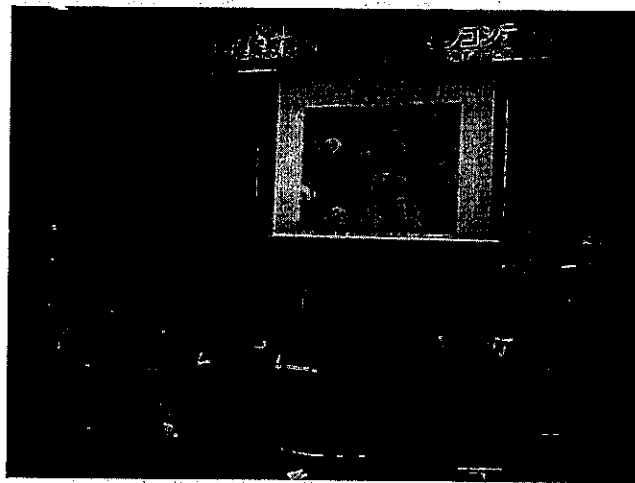
(ア) 高校生による異文化理解講座

地域の高校生が外国に研修旅行などに行った場合、児童館に講師として招いて体験談を話してもらう。



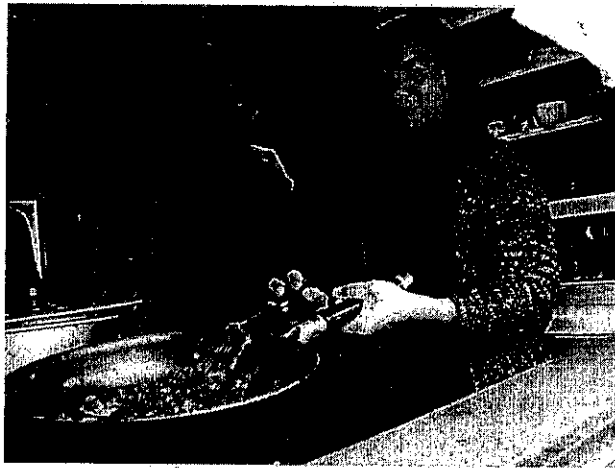
県の研修で中国に行ってきた高校生ボランティアによる異文化理解講座

- (イ) 異文化理解教育プレゼンテーションコンテスト参加
地域出身の高校生が別々の高校に進学後も児童館に集い、小学生に対する異文化理解講座を開いた。また、その成果をまとめ、県の異文化理解教育プレゼンテーションコンテストで特別賞を受賞し、燕市教育委員会教育長特別賞ももらった。



国際理解教育プレゼンテーションコンテストでの発表の様子

- ⑨ 自分の児童館に留まらず、他の児童館や小学校の総合に時間や中学の異文化理解講座などに児童厚生員を派遣し、異文化理解の裾野を広げる活動を行う。



市内他施設にてインドネシア料理の補佐をする

【その他】

① 起点となる事例を行った動機

- (ア) 小学校入学を機に児童が大変荒れ、母の言うことを全く聞かなくなり、毎日のように学校から呼び出される状況があった。
- (イ) 母との聞き取りの中に、入学準備の頃、母が中国出身であることから日本の習慣等がわからず、児童が肩身の狭い思いをする、という趣旨の発言が親戚からあり、その場に児童もいたという話があった。
- (ウ) お迎え時、母が「ありがとうございます」と言うのを聞き付けた同じ学年の子に「ごじゃる」等とからからかわれた。大好きな母なのに周囲の人が蔑視していることからやるせない思いになり、反抗的な態度となって表れているのではないかと感じた。
- (エ) 児童からの聞き取りの中に、母が料理上手で毎日の食卓に手の込んだ料理が並ぶのを児童がとても嬉しく思っていて、母の料理上手の面は少し自慢に思っていることが伺えた。

(オ) 小中川児童館は地域の方を講師に招き、子どもたちに何か教えてもらう活動が多々あり、職員にもノウハウがあった。

(カ) 以上の様な条件があり、目の前にいる児童と母のために児童館としてできることを探した結果の活動である。同様の問題を抱えた児童館への処方箋として活用できると考える。

(オ) 尚、母子関係はこの活動の後、劇的に改善された。「ごじゃる」とからかっていた子が、水餃子がおいしいのに感激し、その後、児童の母を料理の先生とみなすようになり、また、当日、盛大にうらやましがったことから児童が母を見直したと考えられる。

【プログラムアドバイザー】

新潟県燕市 小中川児童館 館長 大橋美樹
酒井啓子

新潟県燕市 児童研修館「こどもの森」 神保一江

19 とり+かえっこ屋

対象年齢
小学校
低～高学年

おもちゃの交換をベースにした「かえっこ」ができる環境を整えることで、子どもたちがその場で自由に遊びの世界を広げていけるところが魅力。

【ねらい】

- ① 子どもたちが、児童館の日常活動の中で、大人の価値観に制限されることなく、自由に遊びの世界を展開することを目的としている。自分で考え、それを実現していくプロセスの中で、さまざまな達成感を得ることができる。
- ② 「とり+かえっこ屋」の仕組みには、子ども同士で、さまざまなやり取りをする場面が設定されているため、豊かなコミュニケーションにつながる。
- ③ 少し年長の子どもたちにとっては、仕事をすることや催しを運営する楽しさを体験することができる。

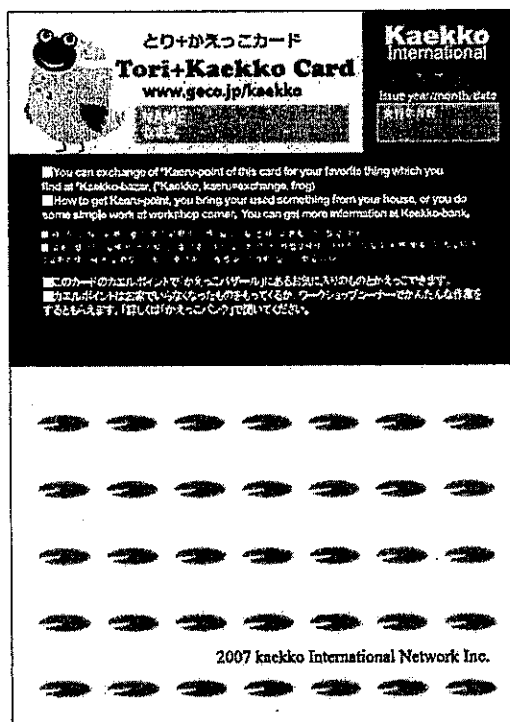
【準備】

- ① 「とり+かえっこ」は、もともと美術家の藤浩志さん始めた「かえっこ」をもとにした児童館版「かえっこ」。藤さんの許諾を得て実施している。その一つのバリエーションである「とり+かえっこ屋」は、やはり「かえっこ」の仕組みを利用しているので、まずは「かえっこ」のルールを理解する必要がある。

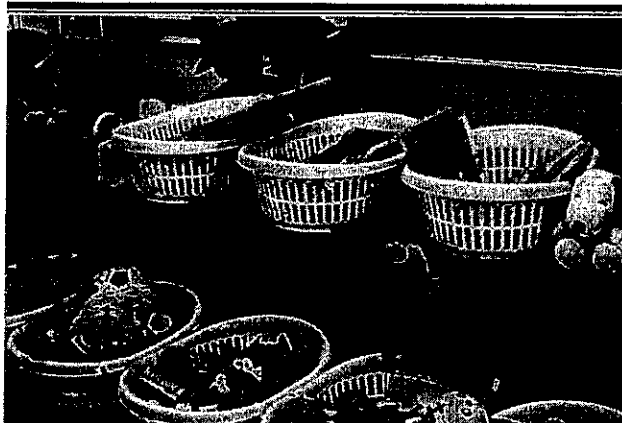
(参照) <http://www.geco.jp/kaekko/>

中でも、子どもの遊びの価値観を大切にするため、以下の原則は絶対に崩さない。

- (ア) おもちゃのポイントは、原則として3段階。「そこそこ」のものは1、「まあまあ」は2、「なかなか」は3ポイント。特例としての「たくさん(感動ポイント)」がある。お金という大人の価値観を持ち込まないために設定されている。
 - (イ) 参加できるのは、子どもの心を持っている人に限られており、おもちゃのポイントの判断や、ゲームコーナーの運営などは、原則として子どもに委ねる。
- ② 準備物は、以下の通り。
- (ア) 「とり+かえっこ」のカード:「かえっこ」のカードでも代用できる。(購入可)このカードの有効期限は、「子どもの心を持っている間」と決められている。



- (イ) 使わなくなった、壊れていないおもちゃやぬいぐるみなど。(トレーディングカードなど交換して遊ぶものは除く) 段ボールに2~3箱
 - (ウ) カエルスタンプ:かえっこの専用スタンプ(購入またはレンタル可)
 - (エ) 赤・黄・青のバックシーラーテープ(値札として利用)
 - (オ) カエルポイントの引換券(1~3ポイントの引換券があると便利)
 - (カ) おもちゃを入れるためのカゴ
 - (キ) できれば「かえっこ」ののぼりやバンダナなどの小物(購入またはレンタル可)
 - (ク) ボールペンなどの文具
- ③ 商品の陳列:あらかじめ準備したおもちゃに、値札の赤・黄・青のバックシーラーテープを貼り、かごに入れ、それを机などに陳列する。「そこそこ」のものには赤(1ポイント)、「まあまあ」には黄(2ポイント)、「なかなか」には青(3ポイント)のテープ。



- ④ 遊びのコーナー: おもちゃを持って来なかった子どもがカエルポイントを得ることができるように、遊びのコーナーを設ける。そのための素材を準備しておく。何か特定の用途だけにしか使えないものではなく、サイコロや百人一首など汎用性の高いものを用意。「とり+かえっこ」のキャラクターを活用すると雰囲気が出る。

【進め方】

- ① 参加の仕方: 「とり+かえっこ屋」に参加するためには、「とり+かえっこ」のカードが必要。最初にカードを渡し、自分の名前とカードの発行日を記入してもらい、その上で、以下を選択する。
 - (ア) 使わなくなったおもちゃをお店に持って行く。お店の人に査定してもらい、カエルポイントを得る。
 - (イ) 貯めたカエルポイントと、商品棚にある他の子どもの持ってきたおもちゃを交換する。
 - (ウ) 遊びのコーナーで遊び、その結果でカエルポイント引換券をもらい、カエルポイントを貯める。
 - (エ) お店の人として働く。
 - (オ) 遊びのコーナーを自分で運営する。または、誰かがやっていたゲームコーナーを引き継ぐ。
- ② 「とり+かえっこ屋」店主の仕事: スタートの段階では、児童厚生員(以下、厚生員)が店主の役割を果たす。店主の役割は以下の通り。
 - (ア) 銀行の機能: 参加者が持ってきたおもちゃを査定し、カエルスタンプを押す。おもちゃは原則として、1~3ポイントだが、そのおもちゃに感動した場合は、手が動くだけスタンプを押す。(感動ポイントのおもちゃはオークション用に使う) また、カエルポイントの引換券を持ってきたら、その分のカエルポイントを押し、引換券を回収する。
 - (イ) 問屋の機能: 査定が済んだおもちゃに、赤・黄・青のバックシーラーテープを貼り、かごに入れて、陳列する。テープを貼るときは、必ずしも最初の査定ポイントと異なっても構わない。(3ポイントで取得したおもちゃに、赤のテープを貼っても構わない。別の人がそれぞれを担当すると、このようなことが起きる)
 - (ウ) レジの機能: おもちゃが欲しい子どもが来たら、おもちゃに貼ってあるテープをはがし、相当する分のカエルポイントをボールペンで斜線を引いて消す。
 - (エ) 遊びのコーナーの機能: あらかじめ準備しておいたゲームを参加者で行う。その結果に基づき、カエルポイントの引換券を渡す。

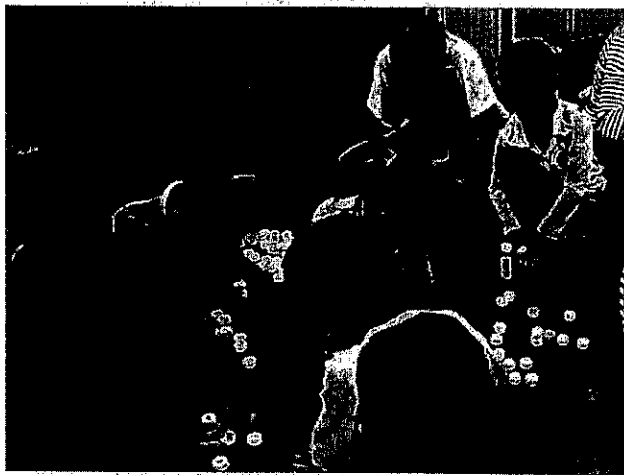
(オ) すべての機能の引き継ぎ: それぞれの役割を引き継いでくれそうな子どもを見つけ、必要な物品を渡して、仕事を引き継ぐ。仕事の時間に応じて、カエルポイントの引換券を渡す。

- ③ 遊びのコーナー: 普段から児童館で子どもたちがやっているゲームや、「とり+かえっこ屋」ならではのゲームをいくつか準備する。

(ア) いつもの遊び系: マンカラなど普段から子どもたちがやっているゲームを準備し、遊びのコーナーの担当者と対戦する。勝つと2ポイント、負けたら1ポイントなどとルールを設定する。



(イ) チャレンジゲーム系: 子どもたちが自分の記録に挑戦できるような遊び。ペットボトルのキャップを決められた時間内にいくつ積めるかにチャレンジする「つもったタワー」や、1つの言葉を一息でどれだけ長く言い続ける「ヤッホー100%」など、『遊び王』にもあるような種目。ストップウォッチや数取器などを準備しておく、その場でいろいろ工夫できる。



(ウ) 偶然系の遊び: 幼児でもチャレンジできるように、例えば「坊主めくり」のような偶然性が勝敗の鍵になるような遊び。「とり」と「カエル」のカードを準備しておく、雰囲気がでる。

- ④ オークション: 感動ポイントをつけたおもちゃについては、子どもたち同士で取り合いにならないように、最終日にオークションを実施する。オークションで注意すべきポイントは以下の通り。

(ア) 自分のポイントを確認する:子どもたちは、オークション自体が楽しく、自分の持っているカエルポイント以上の数を言うことがある。そのため、自分のポイント数を事前に確認させ、その範囲の中でオークションに参加するように伝える。

(イ) 自分の欲しいおもちゃのオークションのみに参加する:オークションに夢中になり、欲しくないおもちゃのオークションに参加する子どももいる。できるだけ多くの子どもが、欲しいおもちゃを手に入れられるように、欲しいおもちゃのみに参加するようにお願いする。

(ウ) 壊れている可能性についても話をしておく:「とり+かえっこ」のおもちゃは、「壊れていないものを…」と、お願いしているが、すべての動作確認をすることが不可能である。そのためオークションで手に入れたおもちゃが電池を入れても動かないというケースがある。事前に注意喚起しておく。

(エ) 最初は厚生員が、慣れてきたら子どもに委ねる:オークションも司会をしたい子どもがいれば子どもに委ねる。初めてであれば、最初の2~3品を職員が行い、子どもに要領を見てもらってから司会を代わる。

【発展】

- ① 「とり+かえっこ屋」は、「とり+かえっこ」のアレンジの一つのため、「銀行」「問屋」「レジ」「遊びのコーナー」「お仕事相談所」などをそれぞれ独立させて行えば、子どもが企画・運営する「子どものまち」としての活動も可能。
- ② ミニ・ミュンヘン^(※)に代表される「ミニ・シティ」は、準備や導入に時間も手間もかかるが、「とり+かえっこ」はおもちゃの交換が核となるため、比較的簡単に導入できる。「とり+かえっこ」を何回かやった後で、「ミニ・シティ」に移行していくと、子どもたちにとってもイメージがしやすい。
- ③ この活動を核に、ポスターづくり、コマーシャルづくり、ホームページなどへの情報発信など別の活動を実施することもできる。

※ミニ・ミュンヘン:ミニ・ミュンヘンは7歳から15歳までの子どもだけが運営する「小さな都市」です。8月の夏休み期間3週間だけ誕生する仮設都市で、ドイツのミュンヘン市ではすでに30年以上の歴史があります。(ミニ・ミュンヘン研究会 HP より一部抜粋)

【プログラムアドバイザー】

埼玉県草加市 氷川児童センター 下村 一

【援助のポイント】

- ① 「とり+かえっこ屋」は、児童館の日常活動の中で、自分の意見を表明すること、参画することを目的としているので、全国(全世界)共通で行っている「かえっこ」のルールを逸脱しない限り、子どもたちのアイデアを大切にします。子どもからの提案があれば、「面白そうだからやってみたら…」と後押しをし、それを子どもが実現できるように支援する。
- ② 厚生員の役割は、最初の段階での案内役である。子どもが全体運営を理解してきたら、運営すべてを子どもに委ね、職員はサポートに徹する。時には、場から少し離れることも大切。
- ③ 時には、ストリートパフォーマンスのように、職員が新たな遊びのコーナーを行うことで、子どもたちの発想が広がることもある。



- ④ 場に大人がいる場合は、「とり+かえっこ屋」の主旨をお話し、子どもたちの活動に支障がないように配慮することも大切である。特に、おもちゃのポイントに対して、「これは高価だったから…」「おまけだから…」など、大人の価値観を持ち込むことのないように注意する。

TV 番組作り

～撮影ごっこをしてみよう～

対象年齢 撮影、取材、編集等を通してグループ作業を行う中で責任感、団結力、助け合いなど大切さを学び身に付けていく
小学4年～
中学3年

【ねらい】

- ①撮影を通し、チームとして活動する中で、各役割分担の責任感や団結力、チームワークなどを築く。
- ②子ども達の活動を子ども達の目線（感性）でとらえ、記録する。
- ③目的を持った撮影を行なうことで、物事を集中してとらえ、必要な情報にまとめる力をつける。
- ④「つくる」映像作品づくりを通して仲間や生きて行くのに必要な力を身に着ける。
- ⑤「である」多くの人、出来事、本物（プロ）に出逢う機会をつくる
- ⑥「きづく」他者や他者の気持ち、自分、自分のやるべき役割に気づかせる。

【準備】

①撮影・編集に関する機材

- ・撮影機材 ビデオカメラ マイク 三脚 イヤホン
- ・編集機材 パソコン 編集ソフト

②環境づくり

子ども達が「その気」になれるような環境づくりを行う。

- (ア) 撮影のテーマ決めや、詳細など、子ども達自身で決め、職員等（援助者）は、子ども達の、「したい」「やってみたい」ができるだけ実現できるように支援する。
- (イ) メディアに関係する仕事をしている方（プロ）と出会う機会をつくり、プロのすごさ、かっこよさにふれる。

【進め方】

映像作品の作業や工程ができるように学ぶ

①撮影方法を学ぶ



②インタビューやリポートの方法を学ぶ



③編集を学ぶ



撮影体験プログラム

①撮影あそびをしてみよう

撮影になれる為に撮影あそびをしてみる。

- 1) 各チームで色を決め、街中で、指定色のものを探してまわる（撮影する）。
- 2) 街中でしりとりをしながら撮影する。
- 3) 看板など動物探して撮影する。

②「お互いの自己紹介を撮ってみる」

- 1) 自己紹介の原稿書きや、撮影場所、撮影のサイズなどを決める。

③「テーマを決めレポートを体験してみる」

- 1) 撮影対象についての取材や撮影方法を考える
- 2) 撮影時の役割分担を決める。
(ディレクター、カメラ、リポーターなど)

④「自分たちで選んだテーマやストーリーで作品映像作り」

- 1) テーマ、内容、映像の時間、枠割分担など、誰に何を伝えたいかを明確にする。
- 2) 台本、原稿などの作成のため、必要に応じて、取材等を行う。

【援助のポイント】

- ① 作品をつくっていく中で目標に向かって自分の持っている力を発揮する機会をつくる
- ② 共同作業や集団活動の中で様々な気づきができるように支援する。
- ③ 作品をつくっていく中で、自分の考えや意見をみんなに伝える体験をする。
- ④ 他の方の話や意見を聞く（認める）体験、グループとしての折合いをつけ作品をつくりあげていく体験をする。

【発展】

- ①YouTubeなどで出来上がった作品を発信できる。
- ②児童館の紹介VTRやコマーシャルなどをつくる。
- ③学んだスキルを活かし撮影活動だけでなく、イベントでの司会・進行、映像の撮影や映画祭、ラジオ番組作成など活動の中で様々な活動に発展させる。



【プログラムアドバイザー】

福岡県	福岡市立中央児童会館	副館長	片本 仁
福岡県	福岡市立中央児童会館		諫山大輔
福岡県	福岡市立中央児童会館		堤 博之



映像撮影

撮影してみよう

映像を見た人に、その様子が、簡潔でわかりやすく、伝わるように、重要なポイントをおさえて撮影します。

「よい映像」というのは、見ていて安定している見やすい映像のことをいいます。「安定した映像」というのは、映っている人物や風景の映像がフラフラとブレないことです。

編集のことも考えて、長すぎず、短かすぎないように撮影しましょう

準備物 ビデオカメラ マイク 三脚 イヤホン

上手に撮影するために

①機材（カメラ）の調節

動画撮影モードに切替え、持ちやすい状態（グリップベルトなど）に調整し、指でズーム操作がしやすい位置に準備をする。

②撮影の姿勢・態勢

- ①上体が安定するように少し足を開く
 - ②脇をしめるブレにくくする
 - ③しっかりと両手で持つ
- ※片手持ちは「手ブレ」の原因

③用具を活用

ブレない映像を撮影するには、三脚を利用しましょう。
※カメラの水平に気をつけましょう。

④三脚の代用を利用

三脚がない場合は、テーブルや木、電信柱、壁など、体を安定できるものに、ヒジをついたり、寄りかかったりして撮影する。



⑤基本の撮影アングル

撮影では、自分の目の高さで撮影するのが基本。
その他、撮影の対象により、高さを変えて撮影してみる

⑥表情を撮る

- ・近くから撮っているからこそ「良い表情」が撮れる。
- ・楽しそうな顔を撮りましょう
- ・がんばっている顔たくさんの表情を撮りましょう!!

⑦景色を撮る

ポイントになる景色や建物、天気等はきちんと撮っておきましょう。
※編集を行う時に場所を表す大事なカット（場面）になります

⑧全体の様子を撮る

被写体の少し離れた場所から、人と景色を写し、どんな場所のどんな感じの様子なのかを撮る。
※ 前、後ろ、横から、移動して撮る

⑨撮影のルール

- ①映るのが嫌な人もいます。
撮影前に、必ず確認しましょう。
- ②撮る事に集中しすぎて、周りの人に迷惑をかけないように注意。
- ③撮影後は、お礼を伝えましょう。

◎注意点◎

- ・「手ブレ」を防ぐために、近付ける場所は、近づいて撮影する。
※やたらズームを使わない。 ※遠くを撮るときは手ぶれに気をつけて
- ・太陽や、光の向きを考え「逆光」に注意する。人物等が黒く影になります。
- ・マイクを使用時は、イヤホンをつけ、音声の管理をする。

参考：特別な撮影機材がそろわなくても、現在は安価なデジタルカメラやスマートフォン、簡単に撮れる撮影機材があるので活用してください



インタビュー レポート

インタビュー・レポートってなに？

映像だけでは伝わりにくい状況等を伝える（レポート）や参加した方の声（感想など）を引き出して伝える（インタビュー）は紹介などの映像の中では大変重要なものです。

上手に引き出し、正しく伝えましょう

準備物 取材メモ 質問事項

インタビュー・レポートをしよう

①聞く・伝える内容を考える

ダブル えいち
『5 W 1 H』

when (いつ) where (どこで)
who (だれが) what (なにを)
why (なぜ) How (どのように)
を考える。

②話す原稿をつくる

潤滑にインタビューができるように、内容をまとめ、話す為の原稿をつくりまます。
内容をメモすることを普段から心掛ける。

③撮影場所を決める

伝える内容が伝わりやすい周りの情景なども考え、レポーターが立つ位置について考える。
また、撮影しやすい場所を選ぶ。
周りの邪魔にならない場所を選ぶ。

④聞く内容を伝える

突然、質問しても相手は戸惑ってしまいます。インタビューの目的や内容を伝え、心の準備をしてもらうことも大切。

⑤リハーサルを行う

どのように進んでいくか理解してもらい、又相手の緊張をほぐす意味も込めて、練習してみる。マイクの音が入っているか、カメラが録画されるかなどの機材の確認もしておく。

⑥本番

録画ボタン (REC) を押して、撮影する。マイクの ON/OFF を必ず確認する。マイクは相手側に近いほうの手に持つと、インタビューしやすい。
※マイクを ON にする事を忘れずに

⑦聴き上手になろう

楽しく会話を進めるためには、リアクションが大切です。

肯定するー「そう」「フムフム」「ふーん」「ハイハイ」「なるほど」「そうなんだ」等
先を聞くー「それで?」「それから?」「どうしたの?」「どういうこと?」等
深く聞くー「どうして?」「どうなってるの?」「(あなたは) どう思うの?」等
賛同するー「そうだよね」「いいんじゃない」「私もそう思う」等
驚くー「へー!!!」「本当ー!?!」「信じられない!!」等
ほめるー「すごいね」「たいしたものだ」「やるねえ」「えらい!!」等
祝福ー「よかったね」「おめでとう」等
※「聞き上手」で、相手から話を「引き出し上手」になりましょう!

⑨感謝を伝える

インタビューに答えてくれる人は、わざわざ時間をとってくれています。
「ありがとうございました」と、お礼の言葉は必ず伝えましょう。

◎注意点◎

- ・マイクの ON/OFF の確認は絶対! 後から、気が付いても、後戻りできない場合もたくさんあります!
- ・相手に、礼儀正しく。あまり、時間をかけすぎずに、簡潔に短時間で!





映像編集

編集ってなんだろう？

見る人に、よりわかりやすく表現するために必要な部分だけを残し、不要なものを削除し、つなぎ合わせ、文字や音楽、効果などをつけて、決められた時間内に収めて1つの作品にすることです。

準備物 パソコン 編集ソフト 使用可能な音楽

編集ってどうやってするの？

★

①機器同士をつなぐ

撮影機器とパソコンをつなぐなど、映像を取り込む準備をする
(※機材によって方法が違う為確認)

②映像を取り込む

撮影した映像(素材)の中から、使えそうなものを選びパソコンへ取込む(キャプチャ)

③映像をカット

★

取り込んだ映像の必要な部分だけを切り取って残す(カット)

★

④映像を並べる

伝えたいものが、よりわかりやすい順番になるようにカットした映像を並べる

⑤文字などを入れる

タイトルや説明などの必要な文字を差し込み、映像に情報を補足する

★⑥効果などをつける

場面と場面を切り替える時の効果をつけ境目をわかりやすくする(エフェクト)

★

⑦音や声などを調整

全体の音の大きさの調節する
BGM(音楽)をいれる
不要な個所の声や音を消す
ナレーションをつける

⑧確認作業

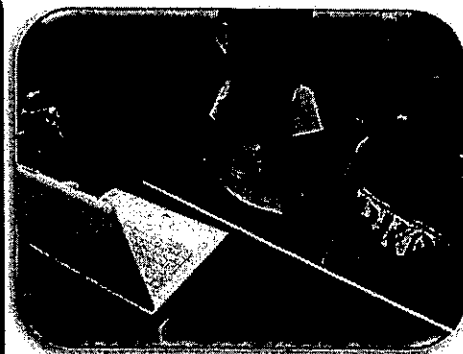
映像の長さ、映像と音のズレなどがないか確認し調整する。
必要に応じて、映像の形式を変換する

⑨作品のできあがり

できあがった作品はいろんなところへ発信する

◎注意点◎

- ①編集用のソフトは有料のもの、無料のものがあります。
条件はあるものの無料で使えるものもあるようです。
- ②BGMで使う音楽は著作権があるものもある為取り扱いには要注意。
著作権フリーの曲や効果音もあるのでそれを利用しましょう。
- ③撮影する場合、映り込む人には必ず承諾を得ましょう。
- ④映像のファイルには様々な形式のファイルがあります。



高学年児童の、来館の決め手はコレ。平日は下校時刻が遅く部活動や習い事に奔走する児童を呼び込むには、ただ遊びの提供だけでは難しい。館や地域行事に小学生ボランティアとして参画するプログラム提供で、年齢に応じた館利用のきっかけや、地域支援に取り組む活動である。

【ねらい】

- ① 地域の行事や児童館事業に小学生ボランティアとして、参画することによって、地域活動支援と高学年児童の児童館利用を促す。
- ② 人の役に立つ喜びを体験しつつ、楽しみながら思いやりの心を学び、「地域共生ケア」の精神を育む。

【準備】

- ① 開催趣旨説明
児童館周辺の小学校等へ募集や活動の協力を仰ぐ。
- ② 活動機会の情報を収集
役所や地域の関係機関、児童館運営委員に、趣旨説明し、子どもたちが活動できる場所や、交流できる事業の情報を収集し、活動できるよう依頼する。
※事業が軌道に乗ってくると、多方面から依頼の声がかかるので、活動内容を精査する。
※前年度の「活動報告会」へ各関係者を招き、次年度の活動できる機会や場所を依頼する。
- ③ 活動資金等準備
助成金や物品提供の支援に協力してくれる関係機関・団体を探す。
- ④ 年間活動予定日概ね決定
児童館周辺の各小学校等や、地域行事の年間予定を収集し、児童館行事予定と合わせて、概ねを決める。
- ⑤ ユニフォームの調達
予算調達ができれば、ユニフォームやバンダナ等、活動していると分かる身につけるものを準備すると、子どもたちの士気が上がる
- ⑥ 行事保険に加入
- ⑦ 写真・動画撮影の許可
活躍の証として、写真や動画を映すため、肖像権を考慮し年度当初に保護者に許可を貰う。

【進め方】年間活動内容

- ① 募集
※時期 新学年が落ち着く5月頃が望ましい。
※方法 児童館周辺の各小学校4～6年生全員に学校を通して申込書のついたチラシを配布。保護者の承認を得る欄があることが望ましい。(資料参照)
※期間 二週間程度のゆとりを持って募集を締め切る。
※応募者 基本土曜日や学校長期休業日に年間を通して、参加できる概ね20名程度とすると、活動しやすい。(別例として地域から交流を求められる時や、児童館の事業があるたびに、募集するやり方もあるが、今回は、年間を通しての活動を紹介したい)
- ② オリエンテーション開催
・応募者を集めて、みんなの前で活動への期待や、参加動機など発表の場を作るまた、大まかな年間計画を発表し、活動の期待を持たせる。

- ③ 参画のための学習会や資格取得の機会を作る
高齢者との交流会のツールとして、例えばマッサージの仕方を専門家に学ぶ。募金活動をする前に、「なぜ募金活動をするのか」、共同募金委員会に依頼して学習会を開く。
防災訓練のスタッフをする前に、実際に防災訓練を体験するなど、事前学習会を設けることにより、やる気を促す。
- ④ 参画事業
※児童館での実施行事や地域から依頼のある、乳幼児親子とや、高齢者との異世代交流会。
※夏祭りや秋祭りのブース担当、クリスマス会などの季節行事の司会やスタッフとしての参画
※募金活動、防災・防犯の訓練の参画などが考えられる。
- ⑤ 修了式と活動報告会開催
活動に協力のあった関係機関、保護者、各学校関係者次年度参加希望者を招待し各自体験を発表する。さらに体験をまとめた冊子の作成。修了書を授与するなど達成感を持たせるようにする。

【援助のポイント】

- ① 居場所づくり
参加者のボランティアとしての成長を促すとともに、高学年児童の居場所づくりも目的であるため、活動の前後や、活動以外で来館した時は、たっぷり遊ばせ、職員との「おしゃべり」や「相談」など、高学年児童が楽しみ、信頼される場所づくりを、職員は心がける。
- ② 子どもの意志を尊重
※募集のチラシ配布には、学校の協力を得るが、参加は学校の先生や保護者の強制ではなく、あくまでも子どもの意思を尊重する。
※活動に関しても、あくまでも子ども自身が考えたもので実施しているという意識を持たせるように援助する。(例えば、今年の夏祭りは、「お化け屋敷」に取り組んだが、コースの迷路は職員が安全に配慮して作成、子ども達は脅かす段取りや、備品、効果音を考え、目に見えてやった感のあるところを担当させる等)
- ③ 応募及び継続
職員は、意識して前年度から行事で活躍する子どもたちをアピールすることで、3年生には、あこがれる気持ちを持たせ、3年連続参加するリピーターが生まれるように、働きかける。
- ④ グループワーク
事業を考えるためのワークは、今、何を決めているのか、パネルなどを使って視覚支援し、年齢にあった持続力を考慮し、飽きないよう短時間でまとめるように支援する。
- ⑤ きまり
盛りだくさんの活動事業を準備しても、学校行事ではないので、全て参加しなくても良いこととする。ただ出欠連絡はすることだけを義務付ける。(子ども達自身がやりがいを見つると、欠席者は少ない。)

⑥ アンケート

毎回の活動終了時には、自分たち自身の言葉で感想を述べてもらい。アンケートを取ることで、活動への意識を盛り立てる。(↓毎回のアンケート内容の例)

子どもヘルパー活動をふりかえって感想を書いてみよう

なつまつり(準備・当日)

※こんなことしたよ

※感想(かんじたこと・よかったこと・もっとこうすればよかったこと)

⑦ お便りの発行

学期単位ぐらいの期間で発行し、予定の確認と共に、活躍の様子を伝えることで、家族からの支援を得、安心感を持たせる。

【発展】

- ① 乳幼児やその保護者、高齢者、地域活動のボランティアなど、多くの異世代交流を意識することで、地域社会の一員だという認識を持たせるとともに、相互の見守り活動につなげる。
- ② 様々な地域活動を体験することで、「地域共生ケア」の精神を育む。
- ③ 経験者が、中学生以上になっても、児童館ボランティアとして活躍の機会を提供し、さらに地域ボランティアとしての成長を促す。居場所づくり、館の利用につなげる。

参考資料「募集チラシ」

平成29年度 落合児童館

子どもヘルパー メンバーばしゅう!

落合児童館では、小学生ボランティアとして、地域の行事などで活躍する4・5・6年生のみなさんを子どもヘルパーとして募集します。

子どもヘルパーって
どんなことをするの?



⇒

地域や児童館の行事のお手伝いや「思い繋ぎ共同基金活動」「ふれあい食事会」でのマッサージなどのボランティア活動をおこないます。

これができるの?



⇒

小学4年生から6年生で、土曜日に活動ができるみなさん(定員20名程度)を募集します!

平成29年度のおもな活動予定

☆ 6月10日(土) 午後2:00~	子どもヘルパー発表「オリエンテーション」
☆ 7月15・29日(土)	マッサージ・インスクール
☆ 8月2日(水)	地域の「ふれあい食事会」にてマッサージ実践
☆ 8月5日(土)	「なつまつり」
☆ 8月22日・29日(水・木) 午前	乳幼児親子のひろばお手伝い
☆ 10月のいずれかの日曜日	「落合区防災福祉大会」
☆ 10月14日(土)	「落合っ子フェスタ」
☆ 11月11日(土)	名谷駅前広場にて「思い繋ぎ共同基金活動」
☆ 11月・2月のいずれかの土曜日	乳幼児親子「土曜なかよしひろば」の手伝い
☆ 12月16日(土)	「クリスマスお楽しみ会」
☆ 3月3日(土)	「花が地域防災訓練」
☆ 3月17日(土)	平成29年度「修了式と活動報告会」

※このほかにも活動日が増えたり、予定は変更になることがあります。「子どもヘルパー通信」でお知らせします。

お問い合わせ・申し込み: 落合児童館 まで (TEL/FAX 791-7644まで) 申込み締切: 5月27日(土)

※校区外での活動もありますので、申込みについては、保護者の方が了承の上、ご記入ください。

きりとり

申込み締切 5月27日(土)

平成29年度 落合児童館 「子どもヘルパー」に申込みます。

小学校 _____ 年 _____ 組 _____

住所 _____ 連絡先 _____

活動の様子

7~8月 夏休み3日間、

「マッサージインスクール」参加、資格取得



異世代交流

3月「修了式と活動報告会」参画



参加者の声

いろいろ大変なこともあったけれど、しかりできたのでよかったです。何回か休んでしまったけれど、小さい子と遊んだりしていやされたり楽しめたことがたくさんあったのでいい思い出がたくさんできました。

ヘルパーの活動、すごく楽しかったです!

落合区スタのおもてなしコーナーでお茶をわたりたり、マッサージもしたりして楽しかったです。共同基金ではいろいろな人が募金してくれて、うれしかった。募金してくれた人はわしたちに「ありがとう」とも言葉をくれた。たてず、みんなのたいけんは、いっしょのたいけんをして、めっちゃうれしかった。です。クリスマスお楽しみ会で、おどろきお楽しみ会、思い出。子どもヘルパーをうい年もして、うて、思い出。

【プログラムアドバイザー】

兵庫県 神戸市 落合児童館 館長 古田 説子

兵庫県 神戸市 落合児童館 浜野 里香

【協力】

神戸市須磨区社会福祉協議会 主査 池本 貴子

21 キッズクラブ(預かりっこ)

対象年齢
2～4歳児と
その保護者

メンバーの中の母親(父親)同士が交代で子どもの世話、預かり合いをすることで、安心して子どもと分離し、母親(父親)にリフレッシュの機会を設け、育児ストレスの解消と子育て力の向上を目指す。

【ねらい】

- ① 地域で安心して子育てできる環境づくりの一環として、児童館で保護者相互援助活動の推進を図る。
- ② 保護者同士が交代で子どもの世話をすることで、保護者の子育て力、社会性などを養う場とするとともに、保護者が安心してリフレッシュできる機会を設け、育児ストレスの解消に役立てる。
- ③ 保護者同士、子ども同士の仲間づくりの推進を図る。
- ④ 地域の子どもたちの成長をみんなで見守るという意識の向上につなげる。

【実施内容】

クラブに登録した保護者が、当番を決めて、交代で子どもの預かり合いを行う。

※ 当番の保護者が、主体的に活動内容を考え、自由遊びやプログラムを取り入れて行う。

※ 活動の基本は、当番で一部の保護者がメンバー全員の子どもたちの保育をする。その他の保護者は、児童館から出かけたり、館内の別の部屋で読書やお茶など、子どもとは関わらない時間を持つ。

【準備】

- ① **専属スタッフ** 趣旨・ねらいを理解した者を置く
- ② **参加者募集** 相互援助活動だけ参加するのは、安心感が育みにくいと考え、児童館が実施する親子教室2～4歳児とその保護者の中から、参加者を募る。設備、物品など準備する。
- ③ **設備・遊具の準備** 保育担当を自覚してもらうためのユニフォーム(エプロン等)、幼児用便座やスリッパ、個別の荷物を入れるカゴ、遊具として大型ブロック、ソフトクッション、個人用粘土、ままごとなど、館内の別の部屋で過ごす保護者向け図書や雑誌など
- ④ **保険加入**

【進め方】

- ① **実施日時を決める。**(神戸市の事例)
週1回の午前中。
期間は、5月～翌年3月までの11か月又は、4月～10月と11月～翌年3月までの半期とする。
- ② **活動場所を決める。**
児童館内を基本とするが、安全を考慮した上で、近隣の公園などの館外でも実施する。
- ③ **会費額を決める。**
神戸市は無料、必要に応じて実費徴収する。
- ④ **プログラム内容を決める。**
プログラム内容を決める所からは参加者が主体的に考える。児童館スタッフは、子どもたちが、長い時間活動するための遊びにメリハリをつける工夫や、スムーズに活動予定を決められるよう、サポートする。
- ⑤ **保育担当の当番を決める。**
参加者自身が保育する当番日程を決める。児童館スタッフは、当番表を作成するなどサポートする。

⑥ 活動例

9:30	・親子で来館
10:00	・当番以外の保護者お出かけ ・自由遊び(遊具を使用) ・片付け ・朝の挨拶、出席調べ
10:15	・体操
10:45	・自由遊び(遊具を使用)又はプログラム
11:00	・絵本の読み聞かせ ・自由遊び(粘土、お絵かきなど)
11:30	・片付け、終わりの挨拶
11:45	・お出かけしていた保護者お迎え

【援助のポイント】

- ① 少子化、核家族化に伴い、自分自身の子どもにしか関わりを持っていない大人が多い昨今、交代で自分の子ども以外の子どもたちと関わることで、地域の子育て力の向上を図るようスタッフが援助する。
- ② 少しの間子どもから離れた時間、空間を持つことで、リフレッシュにつながり、子育てにゆとりが生まれるようにする。
- ③ 当番の保育担当者は、プロの保育者ではないので、忘れがちな、親子が離れている時間の様子のチェックや、着替え、水分補給、トイレトレーニング等、児童館スタッフが援助する。
- ④ 保護者同士、子ども同士仲よくなるよう援助していくとともに子育て相談などしやすい雰囲気を作る。

【発展】

- ① この事業で養った子育て力をもって、地域の幼稚園や学校等のPTA活動や地域活動の担い手に育てる。
- ② 相互見守りで、子育ての面白さを知った方々が、児童館で実施する子育て支援事業のボランティアや、館のスタッフ等、地域の支援者に育てる。



【プログラムアドバイザー】

兵庫県 神戸市 落合児童館 館長 古田 説子
兵庫県 神戸市 落合児童館 浜野 里香

【協力】

神戸市須磨区社会福祉協議会 主査 池本 貴子

【ねらい】

- ① 児童クラブの登録児童が児童館の来館者と分け隔てなく活動できる
- ② 子どもボランティアと次世代を担う児童クラブの上級生（プレ子どもボランティア/以下プレボラ）をつなぎ、子ども自身が楽しくボランティア活動を始められるプログラム
- ③ 共通のイメージの中で来館者が思い思いに楽しみながら参加できるプログラム

【準備】

- ① 子どもボランティアとプレボラのハロウィン会議
- ② 今年のテーマを決定しどんな体験をさせたいか考える
(ア) テーマに沿った絵本や資料を集める
(イ) それらをみながら、ゲームや占いなどを考え準備（テーマのイメージに合った装飾をつくったり、準備等を日常的に行い導入とする）
- ③ 申込時に参加費100円と袋菓子1つを持ってくる
・参加費は、参加者のお土産や飲み物代に
・袋菓子は お菓子食べ放題のカフェのお菓子になる
- ④ 近隣の方々や小学校の先生方への招待状作成・渡す

【当日の準備】

- ⑤ 子どもボランティア&プレボラによる開店準備
- ⑥ ハロウィン・ファッションショーの打ち合わせ・リハーサル
(ア) 参加者の入退場の流し方
(イ) 司会進行・音響チェック
(ウ) 審査員との打ち合わせ
- ⑦ 午後からの事業になるため、午前中児童クラブはサテライト室で過ごし、時間になったら仮装して児童館へ歩いてくる（仮装行列を地域の方々にみってもらう）

【進め方】

- ① 受付で、ハロウィン・パーティーに参加するためのアイテムを参加証をみせ、もらう
※ハロウィン・ファッションショーに参加する場合はエントリーシートで申し込む
- ② ウォークラリー形式で楽しむ
(ア) ゲームコーナー
(イ) 占いコーナー
(ウ) ハロウィン・カフェ
- ③ 全てを回ったら、お土産をGET！！
- ④ ハロウィン・ファッションショー開始
保護者は前半のあそびのコーナーには参加できず、見学はファッションショーの時間からになります



ファッションショーではエントリーした参加者の自己PRを、司会者が読み上げ、各賞を決定します。

【援助のポイント】

- ① 準備の段階で、全体像を示しながら目標を具体的に定め、本番までの準備を行う
- ② 企画段階で盛り上がり、本番まで間に合いそうもない場合は、企画の引き算をどうするか、何を楽しむのかをアドバイスし薦める
- ③ 日常的に長い時間児童館で過ごすプレボラは、仕事をあらかじめきめてすすめていく
- ④ コーナー運営に夢中になるので、スタッフがタイムキーパーとなり、次の展開の予告をし、気づきを促す
- ⑤ どう参加してよいかわからない子には、世界観を楽しめるよう声掛けをしながら、子ボラに繋ぐ
- ⑥ 各コーナーをすべて回った後もあそべるように、何度も参加できるゲームなどを用意しておく
- ⑦ 息抜きの場として、壁や館内にしかけものを置いて一人でもあそべるしかけを設置
- ⑧ ファッションショーの参加者は大勢の前でのパフォーマンスになるので、みな緊張しながらランウェイを歩いている。緊張をほぐし、最後までやり遂げられるよう声掛けが必要
- ⑨ 占いやさんでは、普段、個で話すことのできない子が、ファンタジーの中だと本音を話し出すことが出来るため、スタッフが側にいて、その場で助け舟を出す必要もある
- ⑩ 製作コーナーなど要支援児童もわかりやすい構造化を考える

【発展】

- ① ハロウィン・パーティーは小学生対象なので、乳幼児親子には規模を縮小し、そのままのプログラムで運営できる。
- ② プレボラや参加した児童クラブの子ども達がイメージを共有しているので、日常的あそびのごっこ遊びに展開することが多い
- ③ ハロウィン・パーティーをヒントに、日常的にあそんでいるあそびで、各々が得意な遊びをコーナーとして受け持ち、ウォークラリー形式で「あそびのマルシェ」を開催
- ④ 準備の段階でハロウィン飾りなどを製作し、当日参加できなくても参加できるしかけをする

【プログラムの効果】

- ① 児童クラブの多くが参加し、運営側に上級生がいることで、子どもたちが児童クラブで自然発生的にふりかえりあそびをしている
- ② 子どもボランティアが児童館にきて準備することで、普段中々上級生と接しない児童クラブが、仕事を共有することで連帯感をもち、縦割りの関係が構築されている
- ③ 子どもボランティアOB・OG（中高校生）なども事業の時には顔を出すので、外から見てのアドバイスや参加した大人の感想など、本人たちの頑張りを外部が評価してくれる機会が増える
- ④ 児童クラブ出身者で子どもボランティアとして児童館に関わる子が増えてきた
- ⑤ 評価されることなく、同じ目的を成し遂げる仲間として受け入れてくれるので、経験を積むことで、日常的トラブルが減ってくる

【当日のタイムテーブル】

時間	当日の流れ	児童クラブ
9:00	・スタッフ打合せ	サテライト登館
9:30	・ボラ顔合わせ・打合せ ・各コーナーで準備	出席確認
11:30	昼食	12:00 昼食
	準備完了していなければ 続きを行う 司会進行・音響チェック	
13:00	子ボラ・スタッフ 仮装・衣装着替え メイク	
13:30	各自・担当場所 最終チェック・スタンバイ	13:30 児童館へ移動
14:00	ハロウィン・パーティー開始 ※ファッションショー受付	13:55 児童館到着
15:30	ファッションショー開始 ・エントリー者出場 ・審査 ・入賞者発表 ・表彰・終了 ・集合写真	
16:30	解散	児童館の児童クラブ 室で時間まで過ごす

【スタッフの役割分担】

主に下記の役割を担当

<事前準備等>

□企画メイン

□企画サブ

□会計

□記録(カメラ)

□受付・参加者管理

<当日の担当>

□あそびのコーナー担当

□ファッションショー担当

□ボランティア担当(子ボラ・一般)

□児童クラブ担当

□フリー(※)

※ フリーは、当日の会場の状況をみて、フェイスペイントや
カードゲームなど子どもの流れを分散しながら各自の特
技で会場の雰囲気盛り上げる

【ハロウィン・カフェについて】

ヘンゼルとグレーテルやハリーポッターのように、テーブルい
っぱいのお菓子を食いたい！という想いで、お菓子を持ち寄
り、申込時にカフェ利用券を渡し、完全入れ替えてファッショ
ンショーまで利用※アレルギー対応の子にはスタッフがつく

<カフェ入れ替え時間>



①14:05～14:20

②14:25～14:40

③14:45～15:00

④15:05～15:25

【今までにハロウィンに用いたテーマ】

- ハロウィン・パーティー／●『おもてなし』
- おばけのパーティー／●びっくりぎょうてん
- 魔女の森／●迷宮のとびら／●Ghost Ship
- Magical School～魔法学校へようこそ～
- ハロウィンタウン ミュージアム
- ジャパニーズ・ハロウィン

【ハロウィン・ゲーム・占いコーナー】

テーマに沿ったゲーム内容やネーミングをつける

	●魔法の秘薬 秘薬の効能がかかれた薬 (ジュース)を透明な小 さいカップに混ぜて飲む おいしいブレンドと微妙 なブレンドが出来る大人 気コーナー
	●カッパトッテチッテタ 河童を釣って甲羅の点数を 競うゲーム ●カッパの皿のせ 河童の皿を頭にのせて障害 物コースを歩く
	●占う妖怪づくし 妖怪カードをめくって占う 占いが終わったら、数珠を もらえる
	●ススランパサラン すすわたり掘み。 とったすすわたりをざるに 入れる ゲーム終了後すすわたりが もらえる
	●小豆洗いの小豆小屋 小豆を箸で皿に移す タイムを競う
	●鬼太郎の ゲタ飛ばし
	●手の目修行 (まとあて)
	●だるまおとし

※上記は平成28年度「ジャパニーズ・ハロウィン」

【プログラムアドバイザー】

宮城県仙台市 岩切児童館 館長 羽賀 崇子

22 新春おまつり遊び

対象年齢
乳幼児～

自由来館児童と児童クラブ地域が分け隔てなく遊べる事業（児童クラブが中心となって行う地域交流事業）。生活とともにあった民族芸能や和の音に出会い新春の喜びを皆で祝うプログラム。

【ねらい】

- ① 地域の伝統芸能、日本文化を体験するプログラム
- ② 児童クラブが中心となって開催するプログラム
- ③ ハロウィンの経験を活かしお祭りを皆でつくりあげる。

【準備】

- ① 子ども獅子舞練り歩き
 - 1) 子ども獅子舞・お囃子の練習
 - 2) 子ども獅子舞ルート決定
 - 3) 警察署へ「道路使用許可申請書」を申請
 - 4) 区役所へ「交通指導隊員出動申請書」を申請
 - 5) 獅子舞練り歩き地区へのポスティング
- ② 八坂神社「こどもお神楽」に出演依頼
人数確認／スケジュール確認
- ③ 地域新年会で地域の方々に招待状配布
- ④ 地域保育所への招待状・案内
- ⑤ 乳幼児親子企画「小正月あそび」でだんご木づくりをし館内を新春にふさわしく飾りつける
- ⑥ 子どもボランティア
担当決め／スケジュール確認／児童クラブ補助
- ⑦ 児童クラブ
 - (ア) おまつり準備(冬休み中)
たこやき/たいやき/いちごあめ/おまもり
以上4品の屋台と神社あそびの商品づくり
 - (イ) 3年生以上のプレボラ会議

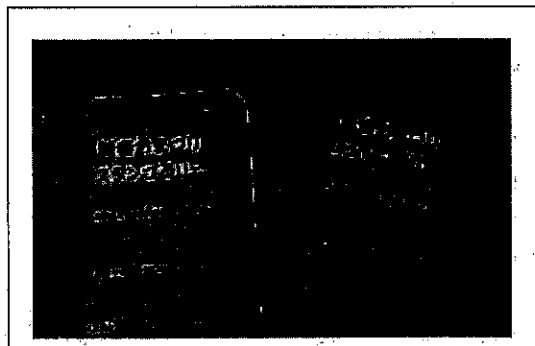
【進め方】

- ① 子ども獅子舞は練り歩きを開始。
- ② 受付で「おとしだま」袋をもらう。
- ③ 「こどもお神楽」披露(エンディング)
- ④ おとしだま袋に入っている券で屋台やお店を回る
- ⑤ あそび終わったところに子ども獅子舞が戻ってくる
- ⑥ 「子ども獅子舞」披露(エンディング)

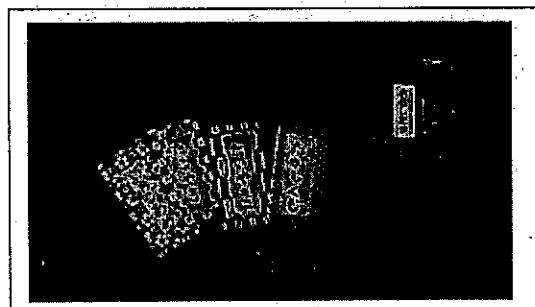
- ① 日本の神社仏閣で行われているお祭りは、一度は参加したことがあるもの。共通のイメージがあらかじめあるので、そのイメージの中でどんな体験をしたか？面白かったものは何か？など子どもたちと話をし、発想を引き出す
- ② 正月あそびや小正月行事などを経て、松の内は過ぎるが、1月の下旬に行くことで、冬休み～事業まで実際のお祭りの体験をアイデアとして取り入れながら、企画する
- ③ 子どもボランティアは今回、児童クラブのスタッフとしての立ち位置で見守ってもらえるよう伝え、お店の飾り方の工夫や接客の仕方などアドバイスをお願いする
- ④ 子ども獅子舞は安全のため、交通指導隊員の方についてももらっているが、獅子をかぶると周りが見えないので先導したり、救護班も一緒に回る。
- ⑤ また、ルートは決まっているが、子獅子がどこの家や店舗を訪ねるかは当日の子ども達が交渉して行うので気持ちよく舞うことができるように、場づくりをする必要がある

【発展】

- ① 製作をしたもので今回は屋台あそびをしたが、食べられる素材を使つての屋台あそびなど・・・
・子どもボランティアの反省会や特別パーティーなどでは、たこやきパーティーなどを行っている。
・大人数対象は難しいが、日常の中で行うのは可能
- ② 地域のお祝い事への子ども獅子舞の出張
- ③ 子ども獅子舞によるWS
・近隣の保育所への獅子舞は卒園児などの成長した姿を見せられて先生方に大変喜ばれる。
・また子ども達からも自分たちのハレの日を共に喜んでもらえたという誇らしさが感じられる



●受付の際に参加者に渡すもの



	一日おまつりであそびスタンプラリーをまわると、これだけのおみやげがもらえます
	スタンプラリーを全部まわると、「ありがとう」がもらえます（この時期にしか売らないチロルチョコです）

【当日のタイムテーブル】

時間	当日の流れ	児童クラブ
8:45	・スタッフ打合せ	
9:30	・ボラ顔合わせ・打合せ ・各コーナーで準備 司会進行・音響チェック ＜子ども獅子舞隊＞ サテライト集合・練習	9:00 児童館登館 出席確認 児童クラブ係 担当ブースへ移動 児童クラブ参加準備
10:00	子ども獅子舞練り歩き	
10:15	参加者受付開始	受付開始
10:30	＜神楽＞児童館到着 新春おまつりあそび OP 神楽披露	遊戯室に集合 おまつり参加
10:45	神社・縁日スタート 神楽の子たち着替 えた後お祭り参加	
11:00	＜獅子舞児童館到着＞	
11:15	エンディング準備声掛け	
11:30	エンディング 子ども獅子舞披露	
12:00	終了 子ボラ振り返り	昼食 閉館まで児童クラブ

【スタッフの役割分担】

主に下記の役割を担当

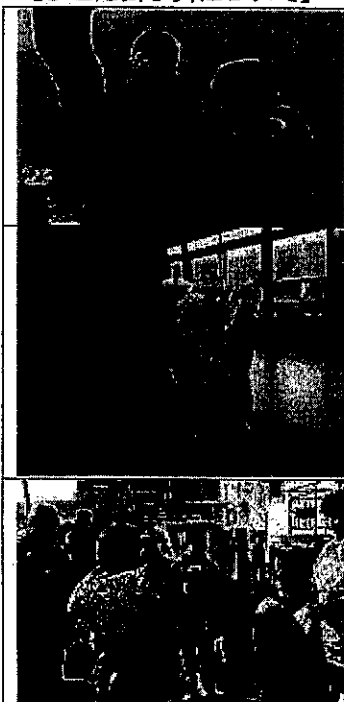
＜事前準備等＞

- ☐ 企画メイン
- ☐ 企画サブ
- ☐ 会計
- ☐ 記録(カメラ)
- ☐ 受付・参加者管理

＜当日の担当＞

- ☐ 縁日担当
- ☐ 獅子舞担当
- ☐ 神楽担当
- ☐ ボランティア担当(子ボラ・一般)
- ☐ 児童クラブ担当

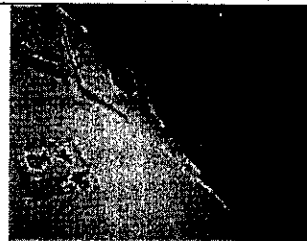
【子ども獅子舞について】



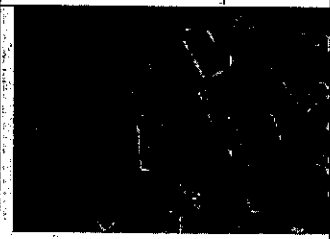
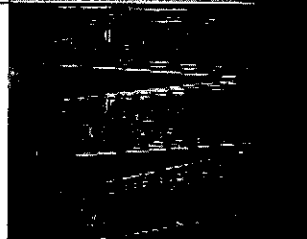
生活とともにあったはずの民族芸能をもっと身近に！と児童館職員有志で結成された宮音座に指導を受け太鼓の練習・獅子舞の練習を本番前に行っている獅子舞とは何ぞや。どういう動きが獅子舞らしいのかなどレクチャーをうけている

子ども獅子舞サークルとして独立して、定期活動はまだできていないが、昨年度獅子舞を経験した子どもが、動きを教えたり、経験を伝えたりと、定着した事業になりつつあるのを感じている

【新春おまつりあそび準備・当日の様子】



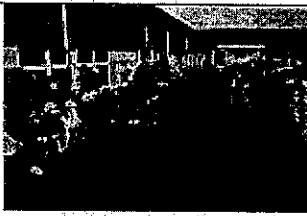
●準備 おみくじづくり
大吉～凶まで様々なおみくじをこどもたちがつくる。引くと不思議と悩みが解決するおみくじ。できたおみくじは丸めて下のように(午年バージョン)



●たこやき・たいやき
新聞紙とお花紙でつくったたこ焼きと封筒でつくったたい焼き。
児童館にたまった封筒でつくります。



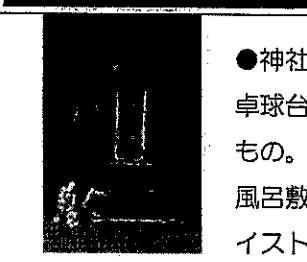
●子ども獅子舞練り歩き
保育所などへ訪問すると獅子の前行進に乳幼児は阿鼻叫喚。
保育士は大喜びで写真撮影。



何頭もの獅子がいるため、一度噛まれても次の獅子が待機してるので、恐怖の時間が続くという、乳幼児にとっては・・・(笑)
皆様の健康と幸せを祈って舞っています



●八坂神社の子ども神楽
地域の神社で行われている神楽を児童館で披露。
笙の音が響くと不思議と館の雰囲気が変わるのが毎年不思議



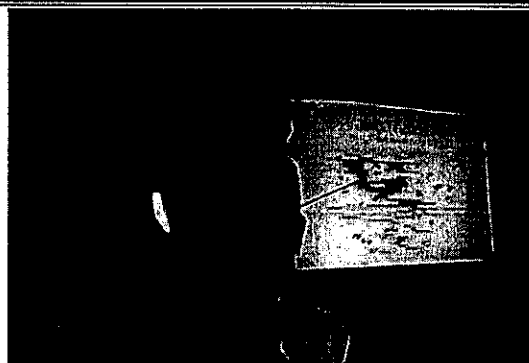
●神社風お社
卓球台に布をかぶせているだけのもの。手前の賽銭箱は段ボール製
風呂敷や布の色。紐などで和風テイストを表現できます

【プログラムアドバイザー】

宮城県仙台市 岩切児童館 館長 羽賀 崇子

7:30	しゅうじ	ミナミ
9:40	ア・しくち	ア・
10:20	ア・ア・	ア・
11:00	ア・ア・	ア・
11:30	ア・ア・	ア・
12:10	ア・ア・	ア・
12:40	しゅうじ	ア・

タイムスケジュール例



学びの事例

③ 会場準備

(ア) 垂れ幕、机、調理器具

(イ) カンパ箱、アンケートの準備

④ 調理開始

(ア) 子どもたちは野菜洗い、皮むき、切る、お米研ぎ、調味料を混ぜるなど簡単な調理を体験

(イ) 会食開始に間に合うスケジュールで調理ボランティアは、事前に調理をスタートさせる



調理手伝いの様子

⑥ 配膳準備

(ア) 遊びの片づけ

(イ) 手洗い

(ウ) 食事用机の設置

(エ) 取り皿、箸の配置

(オ) 盛り付け



会場配置の例

⑤ 遊び・学びタイム

(ア) 調理待ち時間を使い、集団遊び・学習支援



三世代集団遊び例

⑦ 会食

(ア) 食材提供者、調理者の紹介

(イ) 地域代表・開催責任者あいさつ

(ウ) 大人と子どもは同じテーブルで食事



食事の様子

- ⑧ 片づけ・清掃
 (ア) 全員で机、食器の片づけ、清掃
 (イ) 大人が中心に厨房・食材の片づけ
- ⑨ 開催後
 (ア) アンケートまとめ
 (イ) カンパ、会計帳簿まとめ
 (ウ) 館内で反省会、情報を共有
 (エ) 開催報告書作成
 (オ) 食材提供者にお礼状作成
 (カ) 開催写真を掲示

【運営のポイント】

- ① 開催前に市町村の保健衛生関連の条例を確認する。
 (ア) 開催地、規模、食事代の有料・無料により届け出基準が違うため確認が必要。
 (イ) 衛生管理士、調理師の資格保有者をスタッフに入れる。
- ② 運営に携わるボランティア・支援者との連携、打ち合わせを密にして、具体的な作業内容を依頼する。
 (ア) 例: 町会ボランティア部会は食事作り、民生委員と一般参加者は遊び相手と配膳 等
- ③ 事前準備の手伝いや当日の役割分担で子どもたち参加型にする。
 (ア) タイムテーブル・看板作り、招待状作り、受付、会場準備、調理、配膳、片づけ
- ④ 食事の楽しさ、美味しさとともに経験と知識を持ち帰れるようにする。
 (ア) 例: 調理補助、フードドライブや食品ロスの講演、読み聞かせ、学習支援や集団遊びなど
- ⑤ 食物アレルギー、参加中の事故防止のため、本人からの自己申告だけでなく、保護者に必ず記載してもらい、承諾を得る。ボランティア行事用保険の加入。
- ⑥ 食中毒防止のため、職員ならびにメインの調理者は定期的に検便、また、検食を行う。
- ⑦ 食事中は子どもたちの日頃の生活の様子を聞くことができる機会であるため、大人と子どもは一緒に食事をする。食事の仕方や食べる量なども見る。
- ⑧ 配慮が必要な子どもが気兼ねなく来られるように配慮をする。
 (ア) 例: 町会全住民を参加対象にした。特に配慮が必要な子どもについては、個別に声掛けを行った。

【発展】

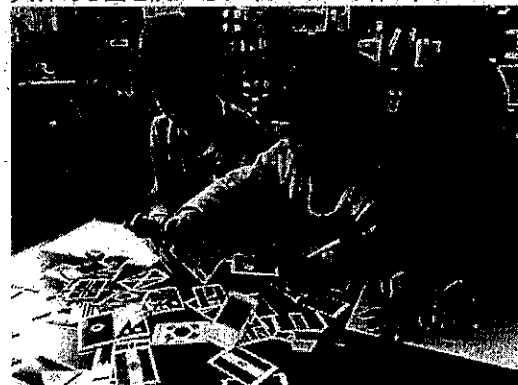
子ども食堂の開催をきっかけに、子どもたちに食を通し、学びながら自立できるプログラムを実施している。子どもを主体とした活動事例を紹介する。

- ① 年間通して基礎的な調理を学ぶ『ハッピー弁当』
 フードドライブ活動の中で、大人になってもご飯が作れず食べられない人がいることを聞き、子どもたちが将来自立できるように生きて行く力をつけることを目的としたプログラム。
 (ア) 全く刃物を使わないメニューからスタートし、刃物→火→フライパンと一つ一つステップアップしながら、約2か月に一度の間隔で調理実習を入れる。
 (イ) 調理内容: フォークで卵サンドづくり、一番だしをとって作る味噌汁、子どもがメニューから考えるお弁当づくり、など。最終回はグループに分かれて自分たちで決めたおかずのお弁当を作りお世話になった人に食べてもらう。H28.4月～H29.3月に実施。



調理の様子

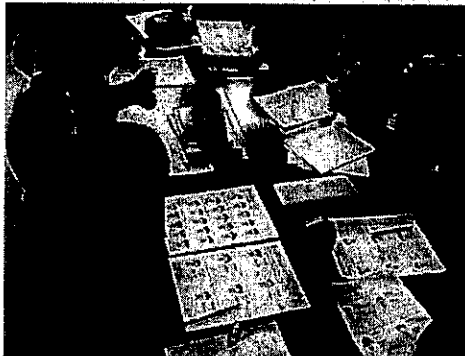
- ② 『わくわくハッピーワールド』
 ハッピー弁当の継続活動として、H29.4月より実施。地球にはいろんな文化や人や、美味しいものがある。調理を覚えた子どもたちとともに、世界の国を学びながら年4回、調理体験を取り入れた活動。
 外国籍の子どもが多い地域のため、自分と違う考えや文化の人たちを理解し、差別や偏見をなくし、いじめ防止や人を思いやる気持ちを育てる目的で開催する。
 (ア) 活動内容: 国旗あてクイズ、子どもが先生役の中国語講座、ブラジルの方に教わる本場のおやつ作り、興味ある国を調べるわくわくハピノート作り、など



調べたい国を国旗から選ぶ子どもたち

- ③ 「学習支援+食」を取り入れた『さんかくおむすびくらぶ』
「子ども食堂」を毎月開催してほしいとの要望から生まれた。児童館、子ども、地域の三者を「三角」に見立て、おむすびを食事に取り入れた活動。調理ボランティア、講師を地域ボランティアに依頼し行っている。

(ア) 活動内容:小学生高学年、中学生対応の講師付き学習支援 週1回、小学生全学年対象にした寄り添い型学習支援 月1回。H29.4月から実施。

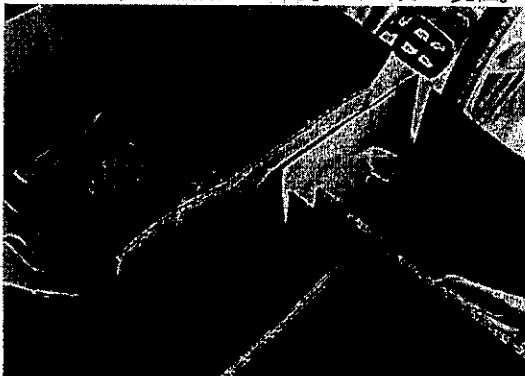


おむすびくらぶの学習会

④ 食品ロス、フードドライブ活動

(ア) 子どもたちの話し合いや出前講座を通し、「食べられること」のありがたさと、今も食べられない人がいることを学びながら、子どもたち自身が考え活動をしている。

(イ) 公設市場との連携で、食べられるけど売れない食材をいただき、利用者の家庭・近隣・おむすびくらぶ・こども食堂で活用している。H28.5月～現在。



市場から届いた野菜・果物

(ウ) 子どもたちが自分の言葉で創作絵本を作り、こども食堂、夏休みの公民館お話会、保育園での話会、いどう児童館、子どもの居場所づくりシンポジウム等で読み聞かせをして地域の人も食品ロスについて共有した。



子ども創作絵本「すてないでもったいないよ」読み聞かせ

(エ) 福祉ひろばにもフードドライブの箱を置き、地域でも協力してもらっている。届いた食品は、生活困窮者を支える団体への寄付、こども食堂で活用している。

⑤ 地域の高校生ボランティアとの連携

子どもたちと関わる仕事を目指す若いボランティア育成のため、市内の高校へのボランティアを依頼。実体験を通して、学んでもらいながら子どもたちにも年が近い人たちの遊びを体験してもらう。

(ア) 夏休みボランティア依頼がきっかけとなり、現在、部活動として週1回児童館へ活動に来ている。

(イ) コンタクトの無い学校は、まずはスポット的なボランティア依頼から始める。また、ボランティア募集ポスターの張り出しを高校に依頼している。

(ウ) 活動内容:子ども食堂、ハッピー弁当など行事の補助、普段の児童館での遊びのボランティアなど

【参考資料】

子ども食堂の内容と参加人数

開催日	開催内容	人数
1回目 H28.3.26	カレー、カレーゲーム(食材カード集め)、 手作りすごろく大会	65名
2回目 H28.6.20	東北の料理、自分の手で握るおにぎり、 松本市出前講座「地産地消と市場」	64名
3回目 H28.8.3	夏休みBBQ大会(リクエスト)、学習支援、 縁日	48名
4回目 H28.8.19	ハッピーモーニング食堂 サラダ、ゆで 卵、スープ、トースト、学習支援	31名
5回目 H28.8.27	あんかけ丼とトン汁(リクエスト)、学習支 援、ハーブ体験教室	43名
6回目 H28.11	郷土料理の伝承「おやき教室」	36名
7回目 H29.3.25	春休み企画 カレー、カレーゲーム	55名
8回目 H29.6.24	手巻き寿司(リクエスト)と昔遊び	62名
9回目 H29.8.5	ハッピーモーニング食堂 ご飯、味噌汁、 納豆など和食バイキング、学習支援	19名

【プログラムアドバイザー】

長野県松本市 寿台児童館 竹内亜哉

長野県松本市 寿台児童館 設楽秀子

ゆんたく広場

障がいのある子を持つ親の会

対象年齢
小学校
全学年

「とにかくしゃべってスッキリして帰ろう！」障がい児を持つ親同士がお茶やお菓子を食べながら、不安に思っていることや、困っている事などを話しあい、エンパワメントしあう関係性を築く。

【ねらい】

- ① 親どうしの悩みや困ったことを話あう場をつくる事で仲間ができる。
- ② お互いに学校や地域の事などの情報交換をすることで、ひとりで抱え込まずに、みんなで考える事ができる
- ③ 子どもの発達を社会に理解してもらう為の発信基地になる。
- ④ 親の学習の場を作る事で、子育てのスキルアップにつながり、子どもへの関わり方がうまくなる。
- ⑤ 親同士がエンパワメントしあい、活動が広がる。

【援助のポイント】

- ① リーダーは一人より二人でやると、不安も薄くなる。
- ② 児童厚生員はリーダーの不安を聴いて、援助していく。
- ③ 児童館職員も会と一緒に参加し、親の不安や悩みを共有することで、子どもへの支援にもつながる。
- ④ 研修会や講演会の情報を、提供する。
- ⑤ 会がやりたい講座などを児童館と一緒に企画することで、親の会の自立につながる。

【発 展】

- ① 児童館が地域の人材を育てる場所となる。
- ② 親同士がつながり、自発的に活動できるようになる。
- ③ 親同士で必要な勉強会や研修会を考えられる。
- ④ 地域に障がいへの理解を広げる活動になる。
- ⑤ 発達障がい児への関わり方を理解し、広げる事ができる。
- ⑦ 地域に理解者が増え、支えてくれる資源が増える。



おしゃべり広場 ひだまりの会の様子



ダンスをがんばった、にこにこキッズフェスタ

【プログラムアドバイザー】

沖縄県うるま市	みどり町児童センター	館長 山城 康代
沖縄県うるま市	屋慶名児童館	森根 明日向
沖縄県うるま市	いしかわ児童館	玉那覇 優子

障がいの子を持つ親の会

～おしゃべりすることで、スッキリして夕飯のおかずが増えるといいよね～

出会う

① 親の会のリーダーになってくれそうな人を探す。

いつも児童館に来てくれる A さんや B さん

作る

② どんな場所にしたいか話し合います。

ここは、とても大切です。お互いの思いを共有しリーダー
となる方の思いを尊重しながら、場所づくりを考える。

始める

③ 無理のないよう月に1回くらいの設定でスタート！！

児童館は広報や館内外への掲示等、リーダーさんは友人や S
NS など、人を集めるベテラン。

会の持ち方

- 1、お茶やお菓子の準備をする。参加費がでるのなら、ボックスを準備しておく。
- 2、ルールの説明・・・人を批判しない、批評しない。・ここで話した事は出たら忘れて、他で話さない。・お互いに気持ちよく過ごせる空間にする。
- 3、お互いを紹介しあう。・・・毎回自己紹介をする。

支える

④ リーダーの不安や心配を一緒に考える。

- ・会の運営で心配な事や気になっている事はその都度話し合う。
- ・児童館の午前中空いている部屋を利用して、親の会の要望を聞きながら、

広がる

⑤ 地域に障がいへの理解をしてもらう活動へと広げていく。

- ・親の会が回数を重ね、勉強会や講演会に参加しだすと、子どもの障がいを理解してほしいという気持ちになってくる。その活動を見

(例) 沖縄県うるま市障がい児親の会 (平成24年にスタート)

- ★ さくらんぼ・・・いしかわ児童館 毎月第3木曜日 10時～12時
- ★ えんじえる・・・みどり町児童センター 毎月第2水曜日 10時～12時
- ★ クローバー・・・やけな児童館 毎月第3金曜日
- ★ ひだまり・・・なかきす児童センター 毎月第1金曜日
- ★ 成人発達障がいの会ニヌファスター・・・みどり町児童センター 毎月第3水曜日

参加料 100 円 (飲み物・お茶代)

その他の活動を活発に行っている。

コミュニケーションゲーム「ちょこっとチャット」

- 1) お互いを知り合うカードゲームです。初対面の方がいるときなど話しやすい雰囲気をつくれます。
- 2) コミュニケーションのスキルは話を聴く事。話をしやすい場づくりを体験できます。

【ゲーム仕方】

- ①真ん中にカードを伏せて置き、順番に1番上のカードを引いて、そこに書かれている質問に答えていきます。言いたくない質問がでたときは「パス」することができる。

【ゲームのルール】

スピーカー（話す人）

言いたくない質問は「パス」といって、無理に答える必要はありません。

リスナー（聴く人）

評価をせず、ただ聴く、うなずくなど表情による非言語のコミュニケーションはよいが言葉は発しない

自分と違う意見がでて、批判や批評はせず受け入れる。

【効 果】

- ・話す人が受け入れられている事で、安心して話ができる。
- ・異なる価値観や意見・感情を味あう。
- ・お互いに安心・安全な居場所作りができる。



児童館・遊びのマルシェ 参加申し込み方法

① ウェブサイトのフォームから申し込む場合

※可能な方はこちらをご利用ください。



育成財団 児童館・遊びのマルシェ 検索

定員150名（先着順）。
8月末頃、参加証を
お送りします。

② FAXで申し込む場合

本申込書を 03-3486-5142 へ送信してください。

申込者情報	ふりがな	勤務先名	役職
氏名			
住所	〒		
電話番号		FAX	
E-mail (参加証をお送りします)			
事業種別 <選択してください> 児童館 ・ 放課後児童クラブ ・ 行政 ・ その他 ()			
参加時間帯 <選択してください>	1. 午前	2. 午後	3. 終日
希望参加形態 <どこかに○(現時点でのお考えで結構です)> 1. 「遊びのマルシェ」への参加のみ 2. 「遊びのマルシェ」でよいプログラムがあれば、児童館で実践してみたい 3. 「遊びのマルシェ」でプログラムアドバイザーとして実践プログラムを紹介してみたい			

■ ご自身もマルシェで「遊びのプログラム」を紹介したいという方は、以下についてもご記入ください。

プログラム名	
主 対 象	人 数
プログラムの概 要	
実施期間、回数 の 目 安	
「遊びのプログラム」の紹介にあたっては以下をご確認ください。 ・児童館のプログラムに限りません。 ・ご紹介いただいたプログラムを事務局で選定し、正式にプログラムアドバイザーとしてご依頼させていただく場合は、9月12日（火）の説明会への参加、及び「遊びのマルシェ」でのプログラムの紹介やワークショップの実施をお願いします。その際の必要な費用、交通費等はお支払させていただきます。 ・8月14日（月）締め切りです。到着後、一週間以内にご連絡をさせていただきます。	

参加費
無料

児童館ガイドラインの
実践ノウハウを学ぼう！

児童館

遊

び

の

マル

シェ

エ

平成29年9月13日(水) 10時～17時

国立オリンピック記念青少年総合センター（東京都渋谷区）
国際交流棟 国際会議室、他

対象：児童館・放課後児童クラブ職員

全国選りすぐりの25人の児童厚生員を「プログラムアドバイザー」としてお招きし、児童館ガイドラインに沿った最新の「遊びのプログラム」を紹介して頂きます。

各プログラムのマニュアルを公開し、実施までのノウハウを詳しく伝授！プログラムの体験するワークショップも開催します。

いま地域の状況、子どもの状況は、刻々と変化しています。その変化に応じて児童館にも、斬新で魅力的な実践が求められています。子どもたちのために「変りたい!」と思っている児童館・児童クラブのみなさん。この機会にぜひともお越しください！

【遊びのプログラムは、追加募集も行っています。】

☆ 遊びのプログラム (予定)

防災ゲーム
運動遊び
自由うた
子ども食堂
かとり+こ屋
プログラム交換
おまかせ活動

主催

一般財団法人 児童健全育成推進財団（厚生労働省委託事業『児童館等における「遊びのプログラム」の開発・普及に係る調査研究費」）

What is 遊びのマルシェ?

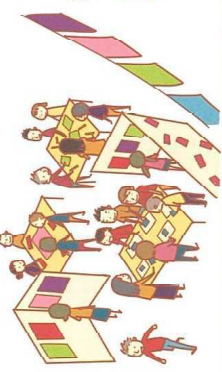
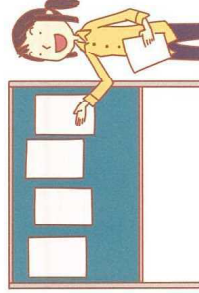
遊びのマルシェは、「児童館ガイドライン 遊びの実践マニュアル」の作成プロジェクトの一環として開催します。参加を希望される方は、以下の流れをご承知おきください。

遊びのプログラム

(及び、プログラムアドバイザー)の選定

全国の児童館から今の地域の状況にフィットした新しい遊びのプログラムを募集します(25種類を予定)。提供して下さった方には、プログラムアドバイザーになっていただきます。

1 8月14日 0まで



遊びのマルシェの開催

①の遊びのプログラムの普及を目的として開催します。プログラムアドバイザーのみならずには、各プログラムを詳しく紹介していただくとともに、体験ワークショップを実施していただきます。

2 9月13日 0まで

各児童館でのトライアル

遊びのマルシェに参加していただいたみなさんに、①の遊びのプログラムの中からできそうなものにトライアル実施していただき(任意)、気づいたことをフィードバックしていただきます。 ※トライアル実施していただいた児童館には必要経費の補助もごさいます。

3 10月 ~12月



実践マニュアルづくり

プログラムアドバイザーの意見や、トライアル実施した児童館のフィードバックを踏まえて、児童館ガイドラインの実践マニュアルを作成します。完成したマニュアルはウェブサイト等を通じて公開します。

4 1月 ~2月

問い合わせ

一般財団法人 児童健全育成推進財団 事業部
遊びのマルシェ担当

TEL 03-3486-5141 FAX 03-3486-5142 E-mail kenshu01@kcdomo-next.jp

プログラム (予定)

9:30

受付開始

10:00

開会

- 実践事例の発表
- 「遊びのプログラム」の紹介、実施マニュアルの解説
- 専門家によるミニレクチャー
- 「遊びのプログラム」体験ワークショップ

※昼食休憩あり
※受付(9:30~10:00、12:30~13:00の2回のみです。途中入場はできません。)

17:00

閉会



会場アクセス

国立オリンピック記念青少年総合センター
国際交流棟国際会議室
東京都渋谷区代々木神園町3番1号

■小田急線
「参宮橋駅」から正門まで徒歩約7分

■東京メトロ千代田線
「代々木公園駅」から正門まで徒歩約10分

■京王バス
新宿駅西口(16番乗り場)
→「代々木5丁目」下車 正門まで徒歩1分
渋谷駅西口(40番乗り場)
→「代々木5丁目」下車 正門まで徒歩1分



「遊びのプログラム」のイメージ

- 遊びによる子どもの育成
 - 子どもの創造性や発想を豊かにする活動プログラム
 - 子どもが(キャンプ等の)非日常的な体験を通して社会性を身につけられる活動プログラム
 - 子どもの防災意識を高め、自分の身は自分で守る感覚を養う活動プログラム
- 子どもの居場所の提供
 - 中・高校生を対象にした学習支援、居場所づくりを行う活動プログラム
 - 中高生世代の自立を援助する活動プログラム
- 保護者の子育ての支援
 - 赤ちゃんとの関わりを通して生命の大切さを学ぶ活動プログラム
 - 父親も参加して一緒に楽しめる活動プログラム
 - 妊産婦を対象として、子育てが楽しいと実感できる活動プログラム
- 子どもが意見を述べる場の提供
 - 全員の段階から子どもの意見を取り入れ、子どもの参加に主体を置いた活動プログラム
- 地域の健全育成の環境づくり
 - 地域の文化、伝統芸能などの特性を活かした活動プログラム
 - 地域の特色の中でその地域ならではの児童館の機能を生かしている活動プログラム
 - 高齢者との世代間交流の促進を図る活動プログラム
 - 国籍が違っても子どもが保護者と交流し、異文化コミュニケーションを実践する活動プログラム
- ボランティアの育成と活動
 - 利用者である子ども自身も楽しくボランティア活動を始められるプログラム
- 放課後児童クラブの実施
 - クラブの登録児童が児童館の来館者と分け隔てなく活動するプログラム
- 配慮を必要とする子どもの対応
 - 発達障害など子どもの特性を踏まえつつ、障害のあるなしに関わらず共に成長していく取組を推進する活動プログラム
 - 虐待を受けた子どもや養育が困難な家庭で育った子どもの育ちを支援する活動プログラム
- 以上の他、地域の実状に応じた先駆的な取組
 - 子どもの貧困への対応等、ガイドライン発出以降、各地の児童館で取り組ま始めた活動
 - (ガイドラインでは触れられなかった)大型児童館ならではの活動