



### c) グループワーク②

#### まとめ

写真1枚の情報量が少ない中、色々な意見や見方、思いがたくさん出てきた。人の話をきいて、「そういう捉え方をするのか」「そういう風に思うのか」「私はこう捉えたけど」と色々な考えを感じる事が出来た。子どもも同じく、一人ひとりの感じ方、捉え方は違う。

しかし、そんな中みんな同じと思えたのは、子どもを大切に想う気持ちであり、優しさである。「一人ぼっちにしない」「誰となら仲良くできるか」「色々な友達がいるよ」「そのままがいいよ」とあたたかい気持ちで子どもを受け入れていることである。子どもは、そんな児童館にきつと行きたい！と思える。

### 3. グループワーク③

#### 「わたしは、こうしたい！」

2つの事例検討を通して、子どもの声に耳をすませ、どのようにきくといいのかを話し合い、様々な考えや声かけ等を考えてきた。

そこで、児童館が子どもの居場所となるために、参加者がグループワークでの気づきを各自の職場に持ち帰り、どのように活かしていくか、「わたしは、こうしたい！」と題して発表した。

#### シェア

##### グループ1

- ・ 来館者から「児童館に来て、楽しかった。また、遊びに来ます。」と言われる児童館づくりをしたい！
- ・ 子どもと楽しく笑って過ごせる児童館にしたい！

- ・ 乳幼児を連れた来館者の子育てを応援し、成長を共に喜びあっていきたい！
- ・ 子ども同士のトラブルが起きた時は、子どもの声をきき、一緒に考えていきたい！
- ・ みんなが楽しく交流のできる笑顔になれる場所にしていきたい！

##### グループ2

- ・ 子どもと一緒に児童館でたくさん楽しんでいきたい！
- ・ 子どものやりたい！がいっぱいの児童館にしたい！  
子どもの声をきき、汲み取っていきたい！
- ・ アナログゲームが盛り上がるよう一緒に遊び、遊びの楽しさを伝えたい！
- ・ 玩具の破損等があるので、修理しながら大切に使用していきたい！
- ・ 新しい職員の声にも耳を傾けたい！
- ・ 子どもと一緒にたくさん遊び、会話することを通して子どもの様子や状況を受け止めていきたい！

##### グループ3

- ・ 私がコロナ前の状態に戻っていない状況であると感じている。来館者の声をきき、繋がりを作っていきたい！
- ・ 子どもの声をきき、すぐに対応できなかった時は、「おませ。」と声をかける。
- ・ 子どもに考えてもらうようにきき、そして、発達を見守っていきたい！
- ・ 「今日、児童館に行こう！」と思える児童館作りをしたい！
- ・ 「話してよかった。」と思ってもらえる、話しかけられる職員になりたい！そして、いつもそこにいる、当たり前存在になりたい！
- ・ 職場の仲間が同じ目標を持ち、よりよい児童館を作りたい！
- ・ 子どもが、楽しいと感じる遊びや活動をしたい！

##### グループ4

- ・ 子どもや来館者の名前を覚え、名前を呼びかけて交流したい！
- ・ 全ての子どもの居場所となる児童館にする。児童厚生員として、この仕事に本気で向き合いたい！
- ・ 一人で来館した子どもに対して、なにげなく子どもの声をきき、友達のような関係を作りたい！
- ・ 子どもが楽しめる児童館の遊びを考え、雰囲気や環境作りをしたい！

##### グループ5

- ・ 来館者が、「もっと来たい。」と思える児童館にしたい！
- ・ 遊びの提供や使いたいと思える玩具の環境構成をしたい！
- ・ 子どもからの声が出せる雰囲気を作りたい！
- ・ 子どもがどんな遊びがやりたいか、子どもの声をききたい！
- ・ 子どもが企画していく行事に挑戦したい！
- ・ 来館者が「今日ここに来て、よかったな。」「ここで遊んでよかったな。」と思える居心地のいい雰囲気の児童館にしたい！
- ・ 家と同じくらい居心地のいい、保護者の方に安心して預けてもらえる場所になりたい！
- ・ 職員である私と、子どもがフランクに話せてニックネームで呼ばれるような関係になりたい！
- ・ リピートして来館できるように変化をつけながら対応したい！
- ・ 児童館が、子どもの居場所となり、職員とリラックスして話せるように子どもに寄り添いたい！



### 4. 担当者より

私たち児童厚生員には、子どもの声に耳をすませて、声や思いをききながら、子どもが自ら発言し、行動できるようなサポーターとしての務めがあります。今年4月に施行された『こども基本法』第11条にも記されている通り、子どもの意見表明の場を確保し、反映させていくことが義務化されることになりました。普段から子どもと近い距離で関わる児童厚生員は「子どもの声をきくプロ」として期待されています。子どもの声に耳をすませ、その声を子どもの主体的な活動(遊び)へ繋げていけるようにしていきたいと思います。子どもたちが児童館を「自分の居場所」だと感じられるよう、「いつでもきみをまつてるよ」という思いのメッセージが届けられるよう、笑顔で来館者を迎えたいと思います。

## 第3分科会

テーマ：子どものあそび

### あそびから広がる居場所



[アドバイザー]

瓜生 俊基さん 小牧市 こまきこども未来館 児童厚生員

大学卒業後、小牧市の保育士として保育園に12年勤務。子どもにかかわる中でデジタルなあそびに疑問を感じていたところ、ボードゲームの存在を知る。その後、児童センターに異動して、ボードゲームの可能性を強く感じるようになり、施設へ導入した。また、休日には愛知県内の児童館に出向き、子どもたちと遊ぶ「移動ボードゲームおじさん」として活動を始める。他にも、ボードゲーム導入の相談、職員向けの研修等ボードゲームを児童館に普及する活動を続けている。

近年、地域のつながりの希薄さにより、児童館は子どもたちが安心して過ごせる場所の一つになっていると思います。子どもたちの居場所となるためのきっかけとして、重要な役割を持っている「あそび」。今回はその中でもボードゲームにスポットを当てて、児童館における居場所づくりへとつながるあそびのあり方を考えましょう。ひざを突き合わせ、じっくり関わることのできるボードゲームを通し、子どもたちの何気ないつぶやきや思いを受け取れるのではないのでしょうか。

#### 1. アドバイザー講話 「あそび」で「みがく」 こどもの居場所

#### アイズブレイク



ボードゲーム(カードゲーム)「カエルキャッチ」を各グループで実際に遊んだ。トランプの神経衰弱に似ていて、カエルを同じ色のタモで捕まえるゲームである。初対面の参加者同士が、あたかも知り合いだったかのように遊び始めた。この光景こそがボードゲームの凄さである。初対面で話したり、遊んだりできる「使える武器」である。

#### はじめに

こども家庭庁が、こどもの居場所部会で推し進めている『こどもの居場所づくりに関する指針(仮称)』(以下、指針)に“こどもの居場所とは、こども・若者が過ごす場所・時間・人との関係性全てが、こども・若者にとっての居場所になり得る。すなわち居場所とは、物理的な「場」だけでなく、遊びや体験活動、オンライン空間といった多様な形態をとり得るものである。こうした多様な場がこどもの居場所になるかどうかは、一義的には、こども・若者本人がそこを居場所と感ずるかどうかによっている。その意味で、居場所とは主観的側面を含んだ概念である。したがって、その場や対象を居場所と感ずるかどうかは、こども・若者本人が決めることであり、そこに行くかどうか、どう過ごすか、その場をどのようにしていきたいかなど、こども・若者が自ら決め、行動する姿勢など、こども・若者の主体性を大切にすることが求められる。”とある。

この中で忘れてたくないのが「こども・若者本人がそこを居場所と感ずるかどうかに

よっている」ということである。同じ環境を用意したところで、A君にとっては居場所だが、B君にとっては居場所ではないということがあり得るのである。普段、児童館で用意された環境が常に全員の居場所にはならないであろうし、一人ひとりが違うということをお忘れとはいけない。

#### ドイツゲームとは

「デジタルゲーム」という言葉があって、その対に「アナログゲーム」がある。要は、電源を使うか使わないかで解釈が分かれる。アナログゲームの中にはボードゲームやカードゲームがあり、その中にドイツゲームが入っている。日本で1980年にゲームウォッチが、1983年にファミコンが発売されたのと同じ頃、ドイツでは1979年に「ドイツ年間ゲーム大賞」が発表された。1年間に発売されたボードゲームの中から、優れた作品に賞を与えるものである。あそびがデジタルに振りそうになった時に、ドイツではデジタルだけでなく、アナログも大事だ、とボードゲームに舵を切ったとい

うことが見て取れる。

## あそびは発達を増進する重要な要素

冒頭で紹介した指針に“こどもの居場所づくりにおいて、屋内外問わず、遊びは重要な要素である。こどもにとっては、遊びが生活の中の大きな部分を占め、遊び自体の中にこどもの発達を増進する重要な要素が含まれている。”とある。

子どもは無意識に発達することを求めており、それが居場所づくりに繋がる。また、ボードゲームは子どもの育ちに寄り添った工夫がなされており、居場所づくりの観点からも児童館のあそびの一つとして適していると考えられる。

## 育ちに寄り添うルール

「テンポカタツムリ」という3歳以上を対象にしたボードゲームがある。

すごろくのようなものであるが、異なる点は、自分のコマ(カタツムリ)の色が決まっていないこと。自分の番でコマをゴールさせることができれば勝ちである。

大人からすると何が楽しいのだろう…となるが、「1, 2…」と数え、色を合わせるだけで子どもは楽しい。対象年齢の発達に合っているのである。また、1位を決めたら終わり、順位を決めることはしない。勝てなかった人は悔しいが、一瞬でスタートに戻ることに耐えられる。「泣かなかったね、偉かったね」という大人の声かけによって、その子は耐えたことを認めてもらえる。日本のすごろくをしていると、保護者から「泣くならやらなくていい。」「途中でやめるならもう入らせないよ。」という言葉が飛び出す場面に出くわすことがあるが、このゲームではそれが無い。そこまで考えて対象年齢ごとの育ちに寄り添って作られている。ゲームを出して関われば子どもは勝手に育つ、そういう便利グッズである。こうして育ちあえる場が、居場所として感じられる一つの要因に繋がっているのではないか。

## 豊富な選択肢

指針に“何もしないことを含め、その場において自由な遊びを行えることは、こどもが自己効力感を高め、本人がその場を居場

所と感ずるために必要なことである。”とある。

そもそも、やりたいゲームを自分で選択して持ってくる時点でそこに主体性があると感ずるが、ゲームの中で細やかな選択と決断を下しながら遊ぶ「ねここねずみの大レース」を紹介する。

各自4匹のねずみのコマを、ゴールにあるホールチーズを目指してサイコロを振り、進める。ただし、一度に動かせるコマは一つだけ。また、サイコロの影響で動くネコに追いつかれたらネズミは捕まってしまう。要はネコに追いつかれないようにネズミをゴールに向かわせるゲームである。4匹のネズミのどれを動かすかは自分で決める。他を見捨てて1匹のネズミだけをを進める子、全員平等に進める子等、様々な選択をするが、当然失敗もする。全員を助けたい、チーズゼロ、人生の途中なら最悪の失敗と言えることも、ゲームならまたやりとりセットできる。そのため、子どもは安心して選択を繰り返すことができる。このようなところに主体性を感じられるのがボードゲームの強みと言えるのではないか。

## 自分の話を聞いてくれる大人

指針に“友人などの横の関係とともに、居場所づくりを担うおとなが、自分の話をよく聞いてくれ、受け入れてくれる、一緒に何かに取り組んでくれる、憧れの対象(ロールモデル)になるなどといった斜めの関係であることが、こどもの居場所において重要である。”とある。子どもとの会話はとても大切だが、そのきっかけとなるツールとして武器となるゲーム、「ゾン噛まParty」を紹介する。

このゲームは感染したゾンビウイルスに対応すべくゾンビワクチンを製造する、というストーリーである。製造できるワクチンは一人分だけ足りないという設定で、同じ種類のカードを3枚集める。3枚揃えばワクチンが完成するのだが、これは勝利の目的ではない。ワクチンが完成したという合図をカードを伏せることで他のプレイヤーにこっそり送り、それに気づいた人は続いてカードを伏せ、最後まで伏せることができなかった人の負けというルールである。つまり、カードを揃えるのが目的ではなく、誰かがワクチンを完成させたことに気づくのが最後にならなければいいというゲームである。

実際にこのゲームを体験した。何気ない会話をしながら、ゲームを楽しむのである。会話の内容は何でもよい。カードの動きに集中したいのに、注意散漫にさせる作戦のように見える。しかし、目的はゲームを介して、初対面の子とも色々な話ができて、会話の敷居を低くしてくれるのである。



## 受け止めてくれる

互いを認め合える「ワードスナイパーキッズ」を紹介する。山札を1枚めくると裏がひらがなの文字になっており、その文字から始まるお題の言葉を一早く答えるゲームである。最大の魅力は、明確な正解がない中で子ども同士が認め合えるということ。「受け止めてもらえる」という安心感も重要な要素の一つである。

## 一緒に何かに取り組む

常連のY君(5年生)の例である。Y君はオリジナルのカードゲームを制作中。それは、ババ抜きのようなゲームで、普通は数字が揃ったら嬉しいが、揃ったら嫌な気持ちになるゲームを作ってみようという。一緒に遊びながら面白い点や問題点を発見して話し合っている。彼にとって既存のボードゲームで遊ぶだけでなく、自分の考えを形にすることで楽しい居場所の一つになっているのではないかと思う。一緒に何かに取り組んでくれる大人の存在も重要なのである。

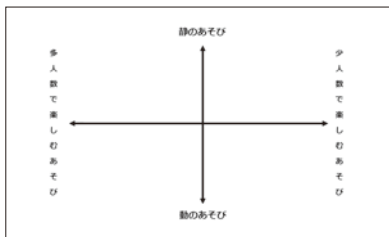
## 地域の方と繋がる

月1回の「ボードゲームであそぼう」というイベントが、地域の大人と子どもが関わる場になっている。参加者だった大人がボランティアとして継続参加していただけるようになり、ボードゲームが一つのツールとして地域の大人との繋がりを生み出しており、今も育ち続けているイベントである。

## 2. グループワーク

### ① 児童館で遊べる「あそび」を出し合う

前半で取り挙げたボードゲームに限らず様々なあそびについて考えるため、KJ法にて児童館で遊べる「あそび」を出し合った。グループの皆さんで協力して多くのあそびを出し合う中で、イメージできるあそびの共感やあまり知られていないあそびの発見が見られた。



### ② それぞれの児童館で気になっている子、少し心配な子についてプロフィール用紙に記入する

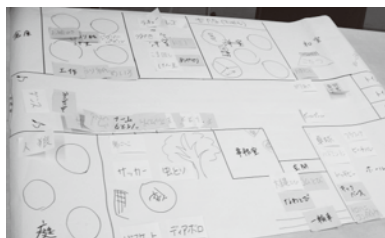
プロフィールシートを共有していると、各グループ内でそのような子が自分の児童館にもいるという共感やこの子にはこのよう

プロフィールシート		
<small>気になった子、心配な子、発達を促してあげたい子と票を「あそび」についてプロフィールを作成してください。</small>		
なまえ(呼び名・ニックネーム)	年齢・学年	所属館
性別		
好きなもの・こと		
嫌いなもの・こと		
児童館・児童クラブに来る頻度	誰と来る?	
気になる理由		

な対応をしたら良いのでは、この子はこんな気持ちなのではないかという意見がたくさん出て盛り上がった。それぞれの児童館の同じ部分や違う部分を共有することで考えの幅が広がったと思う。

### ③ オリジナルの児童館を作る

グループで、児童館が一人ひとりの子どもの居場所となるために、グループワーク①で挙げたあそびのどれを取り上げ、どのような環境で、どのように提供したらよいか話し合った。児童館の間取り図がかかれた模造紙に自由にレイアウトし、グループでオリジナルの児童館をプロフィールの子どもの居場所となるよう考えながら作った。この子はこんな場所を必要としているのではないか、あの子はこんなあそびを置いておいたら嬉しいのではないかといった話し合いが弾んでいた。児童館職員がみんなで話し合い、考えることによって、居場所のアイデアが広がっていると感じ取れた。



## 3. アドバイザーより

今回ワークは、本来であれば各児童館で取り組めると良いかなというワークだと思う。例えば、子ども5~6人が全員同じ児童館で「今の子ちょっと遊べていないよね。」「この子すぐに帰っちゃうよね。」等という情報を職員間で共有し、間取りも各児童館の間取りを踏まえながら、子どもの居場所となる児童館を考えることができると良いと思う。各々に合った居場所が必ず私たちには作れるはずなので、考えるという過程を大切にしたい。今回、この分科会ではあそびに注目して考えた。先に例として挙げていたボードゲームである必要は全くない。何かあそびを通して、正直あそびでなくても、他の分科会でも良い。様々な所から子どもの居場所を考えていけたらと思う。

## 4. 担当者より

子どもの居場所にあそびは欠かすことのできない重要な要素ですが、中でもボードゲームは育ちに寄り添い、発達を増進する役割の一端を担っていることを学びました。初対面の人とでも自然に打ち解けることができるボードゲームを実際に体験し、「あそび」はただ楽しいだけでなく、人と人を繋げ、笑顔にするツールであることを実感しました。また、どのような環境で設置するかを考え、工夫することができます。オリジナルの児童館を参加者で話し合った経験が、具体的なビジョンに繋がったような気がします。児童館が子どもの居場所であり続けるために、そして一人ひとりが居場所と感じられるよう、「あそび」を最大限に活かしながら関わりを深めていきたいと思いました。

テーマ：中高生の居場所

## みなさんの児童館に中高生は来ていますか？ ～私たちだから、児童館だからできること～



[アドバイザー]

坪井 俊和さん 小牧市 大城児童館（笑童館(わらべかん)）館長  
NPO法人10人村 理事

2006年小牧市桃花台地区に児童館建設計画があり、住民及び中学校PTA会長として住民参加ワークショップに参加。公共建築計画を提案、約30名の参加者と話し合いを重ねて、住民参加型のまちづくり研究・実践の第一人者である延藤安弘先生の監修の元、小牧市では8つめの児童館として、2009年4月に開館。

児童館が「居心地のいい場所」として選ばれる存在になるために私たちにできることは？児童館というサードプレイスでの私たちの役割・在り方とは？コロナ禍を経た現代の中高生の『いま』を知り、児童館ではどんな空間づくりや存在が『いま』求められているのか。集まった仲間たちで思い考えを打ち明け合い、どうしたら中高生にとって児童館という空間がひとつの「居場所」となるかを紐解きながら、私たちが『いまから』できることを見つけていきましょう。

### 1. グループワーク I： 実経験からの率直な意見

#### ① 情報共有・問題提起 / ② 意見のグルーピング

##### 【来館】

- ・ 中高生の利用が少ない、来ない / 中高生の来館を増やしたい / 学童に通っていた子もあまり来ない / 部活や塾、習い事、バイトで忙しい / 17時閉館だと中高生が来館しない (できない)
- ・ ワークショップの参加が定着しない → 気軽に参加してもらうためにはどうしたらいいか
- ・ 来館している子たちがこの先 (高校を卒業後) の居場所を見つけていけるか
- ・ ボランティアに来てくれる / 職場体験やインターンがあると来る / 小学生にダンスを教えてくれる / 部活を頑張っている
- ・ (中学生からは) 児童館を利用できないと思っていた

##### 【環境】

- ・ 中高生の居場所が確保できない
- ・ 中高生タイムを組んでいる / 中高生専用の部屋がある

##### 【心情】

- ・ 話を聞いてほしい子が多い  
→ 学校・恋愛・友達のことを話しに来る / 進路相談される
- ・ 遊んでくれる大人 (職員) を求めてくる
- ・ 自分の気持ちが言えない  
→ 友達に合わせてしまう / 親の言うことに合わせる / 自分の気持ちをほぐらかす / かわいい一面もある

##### 【行動】

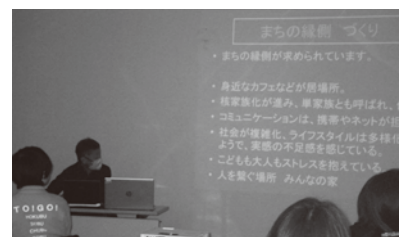
- ・ 閉館後も駐車場でたまったり、事務所でずっとおしゃべりしている
- ・ ルールを守ってくれない  
→ 注意をしても聞かない、文句を言う
- ・ 男女問題の個室や館内での過ごし方
- ・ 小学生とのかかわり方  
→ 威張る・威圧する / 物を買ひ与える / 対立する / 指導したがる
- ・ 幼児とのふれあい方

→ 威圧感があり小さい子が離れていく

- ・ 集団になると乱暴になる / 一人だと素直
- ・ スマホの利用問題  
→ ルールが曖昧 / ルールの緩和や線引きに悩む

##### 【行政】

- ・ 児童館の存在が周知されていない / 利用がないと接点を持ってない
- ・ 長期連休は学童の時間になるので居場所 (スペース) がない
- ・ 学童のスケジュールに児童館が合わせていることに疑問 / 学童より児童館が下にみられている
- ・ 異動があると関係づくりが難しい
- ・ 学校との距離感 / 不登校生徒への対応



## 【職員】

- ・進路相談のアドバイスに悩む
- ・悩みや不安が複雑
  - どう応えたらいいかわからない／中高生が好んでほしいことがわからない／希望・要望が上手く聞き出せない
  - 中高生にとって魅力的な場所になるにはどうしたらいいか／あそびの提供をすべきか

## シェア発表

### 【来館】

どうしたら来てくれるか／来館者を増やすにはどんな広報が効果的か

### 【環境】

ハード面の問題や悩みに打開策はないか

### 【心情】

どんな耳の傾け方、声のかけ方があるか

### 【行動】

幼児・小学生への対応の仕方をどう伝えるか／職員への対応にどう向き合うか／ルールやスマホの扱いについてどんな見直しや緩和か考えられるか

### 【行政】

いかにして中高生・職員の声を届けるか／学校とのパイプ作り

### 【職員】

悩みに応えるにはどんな知識や情報が必要か／解決に向けて行政・職場内へどんなアプローチが必要か／中高生の声を聞くにはどんな行動があるか

## 2. アドバイザーからのお話

### 《子どももまちも 育ちあう児童館づくり》

館長として15年、“児童館も地域で育てていけるといいよね”を掲げて運営してきた。当然子どもは育っていくもの。その中でも大人を巻き込みながら、まちとともに児童館があるとより豊かに育っていけないのではないか、お互いいいところが重なり合うと

より豊かな暮らしになっていくのではないかと考える。いろんな人と出会い、応援してもらい、互いの価値観からぶつかり合うこともあるが、そういう経験をしながらの“まちづくり”だと考えている。

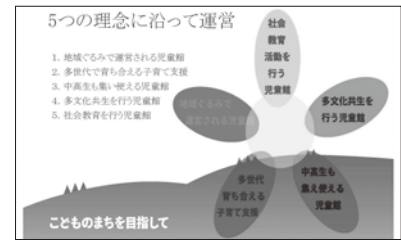
### 《まちの縁側》

コミュニケーションもネットに変わってくる時代、そういう時こそやはり人と出会うことが必要と感じる。いろんな形で人が出会う場所、「みんなの家みたいな場所が欲しいよね」とまちの縁側づくりの活動を始めた。(NPO10人村発足) その一つに中学校を丸ごと使った“地域ふれあい学びフェスティバル”がある。地域の人が学校に通い、子どもたちと一緒につくりあげていく。今訪れる子どもたちはここで育った子どもも多く、児童館ができる時にはこの子どもたちがサポーターとして関わってくれた。

### 《大城児童館のはじまり》

当初は住民参加ではやれないと言っていた行政も、住民の声から運営検討委員会を作り、やるとなるとしっかりやってくれた。指定管理者制度が始まり、運営検討委員会で行政から「地域に組織があれば指定管理者で運営もできる」と打診があった。“公共空間は行政が担い、運営は地域が支える”に可能性を感じてくれたんじゃないかと感じた。

住民参加ワークショップで「月曜日は学校の振替多いよね」の声から火曜日休みに。365日運営には「毎日やらなくてもいいよ、児童館も休み作った方がいい」、21時までの運営には「中学生は19時までにした方がいい、危ない」と、中学生の頃にフェスティバルで一緒だった高校生が検討仲間に入り意見してくれた。愛称も中高生が審査員になって、子どもたちから出された意見の中から『笑童館』が採用。”中高生の活動する場所は、中高生たちの意見から”とかたちづくりにも入ってもらった。この時決して大人は上から目線で決めつけず、地域、行政、そして子ども達で”児童館でこんなことやれるんだね”を最初から同時に同じ姿勢でやってきた。



5つの理念を掲げ、児童館が全方位的にやれることを目指そう、子どもたちの自主性が育つこどものまちを作るべきだと考えた。

### 《グループワークIからの投げかけ》

【来館】第3の居場所としての在り方”みんなで一緒にやるのが大事”と取りがちだが、1人でいても居場所になっていることはあると中高生の居場所に対して考えている。「1人でいるから寂しいよね」、それはわからない。1人で楽しむのは中学生まで、高校生の”やりたい”に対して児童館が優先的に何かすることは無い。中学生はブラザーズクリエイター(年間通して自主的な活動をしている)やジュニア講師制度で活動の場を一緒にするが、高校生は学習室に来る子どもが多く、イベントがあれば声は掛けるが加わることはあまりない。

### 【環境】どう働きかけるか

ハードは当然やれないこともある。ただないない尽くしていてもどれもできていかかない。”ない”の中にも、それでも扉を開けるためには「これだけは」と、行政や職場に働きかけられる部分はきっとあると思う。

### 【心情】

中高生とはいい距離を取り、できるだけ自由に

”話を聞いている”ことはあるが、職員が中高生の相談を聞くこともアドバイスすることもほとんどない。ただ、何かきっかけになればと専門と触れ合う機会はつくっている。プロフェッショナルの講師はやはり優秀なので、機会に触れると専門的な道が広めあえたりする。毎年、民間の中高生のジャズパートが来てくれて、その演奏を見てバンドに入った子どももいた。活動のきっかけになるものは提供しても、気づくことに対してあまり余分なことは言わないようにしている。

**【行動】**共に活動しながら、  
いろんな密度を考えながら、  
何をやっているかを注視する

あまりにも目に付くと注意はするが、「ちょっと考えたらわかるでしょ?」と言葉がけで自粛させる。できるだけ上から注意することはせず、大人目線で敬語を使って話すようにしている。  
スマホは安全上考えてもやむを得ないとして自由に(小学生も)。検索などはOK、電源・遊び目的はNGの線引きをし、SNSへのアップが1番怖いので、上手に使うことに対しては注意を込めている。

**【行政】**児童館は多様性のある行事をやれる可能性を持っている  
公共なので当然なんでもやろうとは思っていない。けれどその意識は持ちつつも、”やれる場所・いろんな人が成長できる場所”として行政に発信していくことが、児童館を応援していくことだと考えている。

**【職員】**中高生も職員も、  
話を聞き言葉をかける  
活動を共にしながら一緒に育ち合う意識を持ちながら、職員には”できるだけ表に出ず黒子的に動こう”と話す。価値観の多様性は持ちつつ声をかけるが、新たな職員は(考えや対応が)偏ってたりする。そういう時は職員とミーティングの場を持つ。



### 3. グループワークII: これから現場で 実践しようと思ったこと

**【来館】**  
広報を続ける／開館時間を延長する／ルールを減らし来館しやすくする／構えなくていい雰囲気を作る／卒業しても来てねと声を掛ける／居心地よいとリピーターになる／地域と繋がり中高生中心のイベントをする／中高生が来たいと思えるイベントや場所の提供をする／イベントの計画運営を一

緒にやる／中高生ボランティアを募集する  
／卒業後も受け入れる理由や対応を考える

**【環境】**  
中高生のスペースや時間帯を設ける

**【心情】**  
どんな気持ちなのか、何を求めているのか  
実際に聞いてみる

**【行動】**  
丁寧に対等に話をする／児童館でしか出来ないことをやろうと声を掛ける／子ども会議をして意見交換・意見を取り入れる／利用規制を緩和していく

**【行政】**  
地域も巻き込む／中学校へ出張児童館・広報に行く

**【職員】**  
職員向け研修をする／職員間で話し合いをする／信頼関係をつくる／あたたかく迎える／やりたいことを聞く／声をかける

## 4. 意見交換

(アドバイザーより)  
思春期の中高生はいろいろな悩みを抱え、この先どうなるかと戦っている／自立へのステップなので挫折しても矛盾しても良い／児童館は不登校の子にとっても第三の居場所・息抜きの場所／職員はあまり答えや効率性を求めずに対応する／小さな失敗や経験は必要で、それが子どもにも職員にも成長にも繋がる／いっぱい愛情で、いろいろな子がたくさん来てくれると思う／高校卒業後の居場所についてはサポーター制度を作ると来やすくなるのではないか

(参加者より)  
小6のうちに中学生になったらどんなことをしたいか、在校生の子には中学生にどんなことをしてほしいか聞いている／声掛けをして継続的に来てもらう工夫をしている

## 5. アドバイザー総評

児童館は時代や状況に合わせて助け合いながら、少し元気になって帰れる場所に徹するのがいいと思う。ただ、“第三の場所”として活動の場には家庭、学校、ほかにもあるということを理解して注意を払うのは、児童館側のモラルでもある。いい意味であまり強く子ども達との輪っかをつくらないうち注意を払い、子どもたちの活動の中に児童館があるのがいいと思う。中高生だけでなく、児童館は多世代に支援ができる。昨今“第3の居場所”といわれるが、第三の場所の意味はすごく重要で、例えば不登校の子が、児童館で何かのきっかけや活躍できる環境を得て自立へとたどり着けたら、第3の居場所と言えんじゃないか。いろんな人に過ごしてもらいやすい環境が身近にあることは良いことで、良いことは広げていけばいい。公共や民間など色々あるけれど、皆さんで地域に暖かい場所を一緒に作っていったらと思う。きっかけあれば声掛け合って、自分も児童館をやっている仲間として、一緒に活動していけたらと思う。

## 6. 担当者より

中高生の居場所づくりは答えがあるものではなく、時代とともに課題であり続けるものだと思います。何気ない「会話」の中から声を拾い、行政・学校・地域へ届けることも私たちにできることではないでしょうか。皆さんとの時間を通して、子どもたちの声に職員自身が「答え」を出そうとするのではなく、子どもたちが「自分の答え」を見つけていけるよう私たちはより多くのきっかけやヒントになる引き出しを持ち、心に寄り添うことが大切だと思いました。第3の大人として、いい距離を保ち、居心地のいい存在であることも、児童館が居場所として在れるひとつではないかと思えます。「また来てね」、「また来るね」が自然と交わせる児童館をつくっていったらと思いました。

## 出前じどうかんーあそびばー

### 内容

参加団体13団体、118名の出店者が、愛知県内の児童館でイチオシの遊びを来場者に提供しました。

ここ数年はコロナ禍で、オンライン配信や時間入替制での実施でしたが、久しぶりに時間や人数制限のない方法で出前じどうかんーあそびばーを開催することができました。

あそびばースには、身近な材料を使った工作や、ノンバーバルコミュニケーションの遊びなどが集まり、来場者はさまざまなあそびを楽しみました。会場中心に設けたパフォーマンスエリアでは、児童館で活動している子どもたちによる合唱の発表や、出店者があそびのポイントを紹介する「あそびの紹介タイム」を行いました。

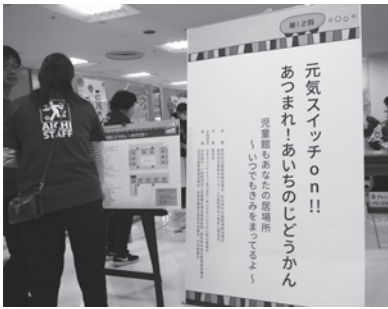
### ブース出店団体

瀬戸市2児童館	ペットボトルであそぼう(空気砲、ペットンポ) ペットボトルをフル活用して、空気砲やペットンポを作って遊びました。 オープントスターで熱するとコサージュにもなります。
半田市7児童センター(館)	バルーンアートを使って遊ぼう～飛ばして楽しい「ジャンプ!ねずみくん」～ 風船で作ったねずみくんを、発射台を使って的に向けて飛ばして遊びました。
刈谷市夢と学びの科学体験館	伸びる剣 割りばしやロール紙で作った剣は、振りかざすとびよーんと伸びてやみつきになります。
西尾市立児童館	コロリングストーンズ 床の得点シートの上に、鈴やゴルフボールなどが入った筒を転がして、高得点をねらって楽しみました。
江南市児童館	マグネットバレリーナ 紙皿にバレリーナの絵を乗せて、紙皿の裏から磁石でバレリーナをくるくる踊らせて楽しみました。
こまきこども未来館	ザ・人間彫刻 3人1組のチームで、彫刻家役・粘土役・彫刻モデル役が同じポーズをとる、 ノンバーバルコミュニケーションの遊びです。
小牧市小牧児童館	UFOキャッチャー 紙コップやストローを使ってUFOキャッチャーを作りました。ペットボトルキャップなどをつかんで遊びました。 誰がたくさんつかめるかチャレンジしたり、みんなで速さを競うなど、色々な楽しみ方ができます。
大府市立児童(老人福祉)センター	バイオリンのおもさをあてよう! バイオリンと同じ重さになるようにカプセルを選んで、はかりではかる遊びです。
北名古屋市児童館・児童クラブ	めくってそろえてディスクパズル～きたなごやご当地キャラ編～ 北名古屋市のご当地キャラの絵が描かれているディスクを、お題通りに並び替えて、スピードを競って遊びました。
東郷町6児童館	つなごう さわごう TOGO～スターキャッチ～ フェルトで作った星やフルーツなどを捕まえる遊びです。 飛ばす人と捕まえる人に分かれて、「TOGO!」の掛け声にあわせてキャッチ!
豊山町児童館	① ミサンガ作り ② 変身!地空人(ちくうじん)くん プレートに糸をかけてミサンガを作る遊びと、 画用紙を左右に引っ張って地空人くんの顔を変える、2種類の遊びを楽しみました。
名古屋市児童館	こどものラップ～居場所はイイばしょ!～ 子どもたちに居場所について「居たい」「行きたい」「やってみたい」ことを付箋に書いてもらい、 集まったワードを並び替えてラップを作りました。

### パフォーマンス出店団体

みなくる音楽隊	合唱(にじ・さんば) 小牧児童館で活動している子どもたちが、 バイオリンやフルートなどの楽器演奏と一緒に、合唱を披露しました。
---------	---





開会式の会場から大会のバナーが移動してきました。いよいよあそびばスタートです!



みなくる音楽隊のみなさんが「にじ」と「さんぽ」を披露してくれました。



ペットボトルを使ったあそびです。これもよく見ると…?



ペットボトルの底を切って、色を塗って、オーブントースターで熱するときれいなコサージュになります。



ふうせんのねずみくんたちを的に向けて発射!



完成した剣は、びよんと伸びておもしろい!



どのブースにもぎわっています!



コロコロ転がしていきます。なかなか高得点のところで止まらない!



マグネットでくるくる回るバレーナ。好きな色をぬっていくよ!



3人1組のノンバーバルコミュニケーションの遊びです。



好きな絵を描いて、自分だけのUFOキャッチャーを作りました。



たくさんつかめるかなー？



本物のバイオリンにさわられる機会はなかなかないですね！



会場にただようラベンダーのいい香り♪



子どもも大人も真剣！



お題通りに早く並べられるかな～？



星をキャッチ！  
みんなで盛り上がっています！



いつ飛び出してくるかわからなくてドキドキです！



いろいろな顔を書いて、地空人くんを変身させていきます。どんな顔にしようかなあ！



編んでいくとミサンガができます。



子どもたちの声を集めて、ラップをつくりました！



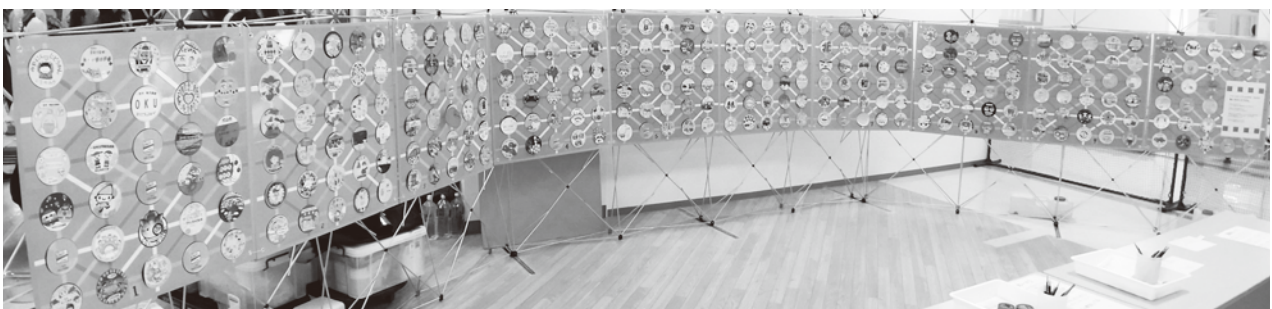
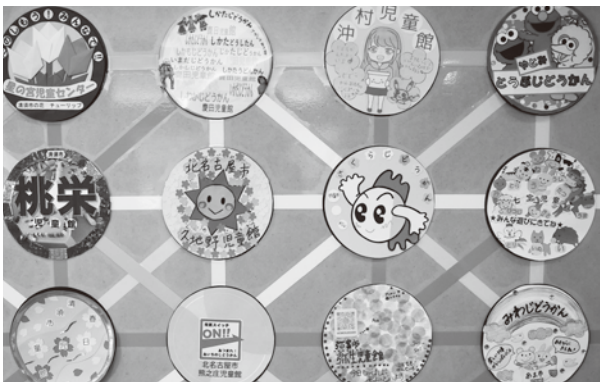
こどものラップ披露中！  
みんなで盛り上がりました！

### 次回開催に向けて

参加者・出店者からは、「自分が担当したブースをいろいろな館の児童厚生員のみなさんが盛り上げてくれて嬉しかった」「他の児童館職員と交流できて楽しかった」「一般来場者が参加してくれて嬉しかった」「紹介してくださる方たちがみんな楽しそうだったのが印象的だった」などの声がありました。ブースの運営に関しては、「どのブースも見渡しやすい配置でよかった」「ブースの広さがもう少し広いほうが動きやすい」「隣の出店者ともう少し距離があるほうが参加者との会話も聞き取りやすくなるのではないか」という意見があり、次回に向けての課題になりました。今回パフォーマンスエリアで実施した“あそびの紹介タイム”では、各出店者が2分の持ち時間で市町村のアピールや、出店しているあそびの紹介をしましたが、次回はより多くの人に見てもらえるように、スケジュールや場所検討の必要性を感じました。児童館職員の交流の場でありながら、多くの子どもたちがあそびに来る“あそびば”になるように、宣伝にも力を入れていきたいと思っています。

## アピールカードとは

愛知県内にある288の児童館と愛知県児童総合センターのアピールポイントをぎゅっと凝縮した、CDサイズの丸いカードです。12回目の今回は、児童厚生員の皆さんが選ぶ各児童館イチオシの「居場所」を紹介していただきました。どのアピールカードもオリジナリティあふれる素敵なデザインで、会場を訪れた方を笑顔にしていました。アピールカードにQRコードを入れ、読み取っていただくことでより詳しく児童館の情報を知ることができるという試みもあり、賑わいをみせていました。



## 閉会式

### ■ 講評

一般財団法人  
児童健全育成推進財団  
業務執行理事  
依田 秀任 様



午前中から一日、「第12回 元気スイッチon!! あつまれ! あいちのじどうかん」にご参加いただき、ありがとうございました。有意義な会に参加させていただき感謝申し上げます。参加した皆さんが元気になってお帰りになる児童館職員にとって滋養強壮効果が高い会だと思って、毎回見させていただいています。今回、テーマに設定された「児童館もあなたの居場所」は、4月にこども家庭庁が創設されたことを踏まえて、まさに時宜にあった内容だと思いました。

基調講演では「かっぱらば編集室はいつもにぎやか」をテーマとして川島先生から子どもの居場所のお話を伺いました。子どもの心理を学ぶことは、子どもに寄り添うことに繋がります。子どもの行動の背景には何か理由があるということや子どもに寄り添い支援していく実践事例には多くの学びがあったと思います。国の審議会においても「こどもの居場所」は非常に多様で、遊びやレクリエーション、文化活動の場に限らず、こども食堂や学習支援の場も「居場所」と捉えられています。オンラインの居場所を心の拠り所としている中・高校生も多いという現実をどう捉えていくのか考えさせられます。企業による「メタバース児童館」なる仮想空間での居場所もでてきており、中・高校生に選ばれるような児童館づくりも課題になると感じています。

第1分科会「こどもを中心に据えた児童館の役割と可能性」では、講師を置かず、児童館職員で回すワークショップでした。国の審議会の資料を題材として意見交換するとともに、最後には参加者が行動宣言し、“こどもまんなか”や“児童館の強み・弱み”といったキーワードが出ていました。

第2分科会「子どもの声をきく」では、子どもの声や思いを聴き取ること、子どものそばで寄り添うこと、行政と連携しながら、その声をあげていくことが重要だと思いました。グループワークでは「子どもの声にどのように耳を傾けているか」、「今やっている活動の中に子どもの意見を取り込んでいくには」といった実践的な意見交換がされました。こども基本法では、こどもの意見表明の支援やこどもに関する政策にこどもの意見を取り入れる義務が示されています。今後、施設を管理する立場であり子どもの声を聴く人である児童館職員の役割の両立が課題になると感じました。

第3分科会「子どものあそび」では、カードゲームを使った様々なグループワークがありました。子どもと会話するきっかけとして、カードゲームを活用していく方法論は説得力がありました。児童館には課題を抱えた子どももやってくることから「多機能性」の特性を生かした対応が時代の要請となっています。子どもの多様な課題も見えてくる「子どものあそび」について熱心に議論されていました。

第4分科会「中高生の居場所」では、アドバイザーの「子どもの居場所づくりには気持ちづくりが大事だ」という話が印象的でした。そこにいる方の共感力や雰囲気づくりが大事だと思いました。「サードプレイス」は、アメリカの社会学者オルデンバーグがその著書で提唱した、自宅でも学校・職場でもない、カフェやボーリング場など居心地の良い「第3の居場所」で、他愛もない雑談や気の置けない仲間とのコミュニティが重要だとする考え方ですが、中・高校生が勉強したり卓球したり、何もしなくていい空間、おしゃべりする空間を提供していくことも重要だと思いました。

最後に、「あそびば」では、作る楽しみ、挑む楽しみ、共感する楽しみなど様々な工夫がされた12ブースの遊びのプログラムが集まっていました。市町で何館かまとまって出展したブースもあり、その準備にも児童館職員の交流や情報交換があったと思いますので、この日に向けたプロセスもまた学びの機会になったのではないかと思います。また、会場に遊びに来た親子に、愛知県内の児童館の遊びのノウハウを提供できたこともよかったと思います。子ども・親子、児童館職員を繋ぐ「元気スイッチon!! あつまれ! あいちのじどうかん」の意義は非常に大きいということを申し上げて、講評の締めとさせていただきます。ご準備いただいたスタッフの皆様、ご参加いただいた皆さま、お疲れ様でございました。

## ■ 閉会式あいさつ

愛知県児童館連絡協議会  
会長  
恒川 正樹



本日、ご参加いただきました皆さま方、長時間に渡り、大変お疲れ様でした。実行委員、事務局の皆さんにおかれましては、長い期間に渡りご尽力をいただき、本当にありがとうございます。また、依田様、本日の講評本当にありがとうございます。本大会は、開会式に始まり、川島先生の基調講演、4つの分科会、あそびばなど、盛り沢山の素晴らしい大会になったと思います。今日の経験や学んだこと、たくさんの方々との繋がりを、また是非今後の児童館活動に活かしていただきたいと思います。開催地としましては、皆さまに満足していただけるようなことができたかどうか不安は残りますが、小牧市の児童館をアピールできたかなと実感しております。

最後になりますが、今日ご参加いただきました皆さまの今後のご活躍と、県内の児童館の益々の発展を祈念いたしまして、閉会の挨拶とさせていただきます。

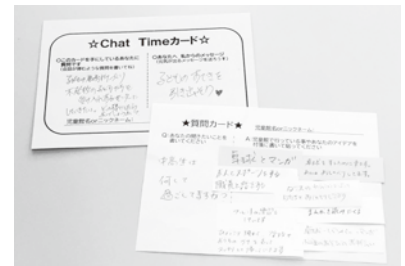
## 情報交換会

情報交換会は、参加者同士がおしゃべりを楽しみながら繋がりを感じられる機会づくりを目的に開催しました。

事前に配布した”Chat Timeカード”に会話が弾むような質問を記入し回収箱に入れてもらい、情報交換会の場で音楽に合わせてカードを回しました。手元に来たカードの質問に4人グループで答え合う姿は、皆さん和気あいの雰囲気の中で時間を忘れるほどおしゃべりを楽しんでいました。カードに記入されていたメッセージも読むことで「明日からも頑張ろう!」と元気をもらえたようでした。

普段の悩みや情報を交換し合う”質問カード”も用意しました。居場所づくりや父親参加のための工夫等、いろいろなアイデアが書かれており参考となるものでした。

この情報交換会が明日からのパワーにつながると思います。



# 実行委員会



		市 町 村	所 属	氏 名
実行委員長		愛知県	愛知県児童総合センター	矢倉 浩央
全体会部会		犬山市	楽田児童センター	橋本 海
		蟹江町	学戸児童館	東瀬 今日子
		蒲郡市	ちゅうぶ児童館	市川 永味子
		幸田町	こども課	石川 直洋
		常滑市	常滑児童センター	柴田 美智
		田原市	田原児童センター	鈴木 敬子
分科会	第1分科会	岩倉市	第七児童館	丹后 篤
		豊明市	子育て支援課	若井 雅宏
	第2分科会	新城市	鳥原児童館	森野 久美子
		大口町	大口西児童センター	嶋田 智子
	第3分科会	名古屋市	とだがわこどもランド	原 南未
		小牧市	小牧児童館	岩井 美喜子
第4分科会	東海市	明倫児童館	西村 奈津	
	阿久比町	卯ノ山児童館	古川 千歩	
事務局		愛知県	愛知県児童総合センター	阪野 大介
		愛知県	愛知県児童総合センター	宮崎 恵梨
		愛知県	愛知県児童総合センター	永田 ますみ
		愛知県	愛知県児童総合センター	坂井 利絵
		愛知県	愛知県児童総合センター	海老澤 千佳
		愛知県	愛知県児童総合センター	堤 あかね

第12回 元気スイッチ on!! あつまれ! あいちのじどうかん  
児童館もあなたの居場所 ~いつでもきみをまってるよ~  
report

---

2024年3月 発行

編集・発行 □ 元気スイッチon!! あつまれ! あいちのじどうかん実行委員会

愛知県長久手市茨ヶ廻間乙 1533-1

愛・地球博記念公園 愛知県児童総合センター内

TEL 0561-63-1110 FAX 0561-63-1116

<https://www.acc-aichi.org>

---

