

令和3年度 厚生労働省委託事業

**児童館における発達段階等に配慮した
遊びのプログラムに関する調査研究
報告書**

実施団体

公益財団法人 児童育成協会

児童館における発達段階等に配慮した 遊びのプログラムに関する調査研究

報告書目次

I 概要	03
1. 事業概要	03
2. 実施体制	03
II 実施事業の内容	04
1. 調査研究委員会の設置運営	04
(1) 設置目的	04
(2) 各回の開催概要と検討内容	04
(3) ワーキング委員会の開催	05
① 設置目的	05
② 各回の実施概要と作業内容	05
2. 児童館における遊びのプログラムの企画・実施	06
(1) 取組の経緯	06
① 子どもの発達過程に応じた 遊びのプログラムの在り方についての整理	06
② モデルプログラムの開発	07
③ モデルプログラム実施児童館での取組	08
④ 運動遊び調査	11
⑤ ワークショップの開催	34
(2) 取組の成果	39
① 子どもの発達過程に応じた遊びのプログラムの在り方	39
② モデルプログラム	40
3. 遊びのプログラム紹介動画の作成	43
III まとめ	43

I 概要

1. 事業概要

本調査研究は、児童館ガイドラインにおいて児童館に期待される機能の一つである「遊び及び生活を通じた子どもの発達の増進」に関して、全国の児童館において参照されたい取組の企画等を通じて、今後の児童館活動の方向性検討に資することを目的として実施した。

具体的には、

- (1) 有識者等による調査研究委員会、及びワーキング委員会を設置・運営した。
- (2) 全国6カ所の児童館を利用する子どもたちとともに、子どもの発達過程に応じた38のモデルプログラムを取りまとめた。
- (3) (2)の遊びのプログラムを発達段階別に紹介する5本の動画を作成した。

これらの成果を広く公表することを通じて、全国の児童館活動の質の向上に資することができればと願っている。

2. 実施体制

(1) 調査研究委員

①	引原 有輝	千葉工業大学 創造工学部教育センター 教授
②	熊澤 桂子	東京教育専門学校 専任講師、鎌倉女子大学 非常勤講師
③	山田 恭平	一般財団法人 児童健全育成推進財団 係長
④	栗原 尚恒	調布市子ども生活部児童青少年課 主幹
⑤	長崎 由紀	岩手県立児童館いわて子どもの森 チーフプレーリーダー

(2) ワーキング委員

①	熊澤 桂子	東京教育専門学校 専任講師、鎌倉女子大学 非常勤講師
②	山田 恭平	一般財団法人 児童健全育成推進財団 係長
③	磯谷 仁	有限会社 きのいい羊達 代表取締役社長
④	鈴木 健太	有限会社 きのいい羊達
⑤	吉村 温子	特定非営利活動法人 こどもの城合唱団 代表
⑥	渡邊 恒一	草加市立氷川児童センター 館長

(3) 事務局

①	佐野 真一	公益財団法人 児童育成協会 健全育成事業部 部長
②	野澤 秀之	公益財団法人 児童育成協会 児童給食事業部 次長
③	高根沢 景	公益財団法人 児童育成協会 総務部企画課 係長
④	寺山 夢沙	公益財団法人 児童育成協会 健全育成事業部

II 実施事業の内容

1. 調査研究委員会の設置・運営

(1) 設置目的

発達段階等に配慮した遊びのプログラムの企画、実施児童館等の選定、評価、周知方策の検討、事業全体への助言等について専門的な見地から助言をおこない、本事業を適切に運営し十分な成果をあげることが目的として設置した。

(2) 各回の開催概要と検討内容

開催回、期日	検討内容
第1回 令和3年 7月29日(木)	<ul style="list-style-type: none">事業概要の確認 本調査研究事業の内容・方法・スケジュール等について確認し、意見交換した。モデルプログラムについて意見交換 ワーキング委員会で対象年齢別にリストアップした全150のモデルプログラムの元(磨けばもっと光るのではないかと思われる“原石プログラム”)を踏まえて、今後の選定方針について意見交換した。モデルプログラム実施児童館について意見交換 ワーキング委員会でリストアップした全国40館の候補を踏まえて、モデルプログラムを実施する児童館(以下、「実施児童館」という)の選定方針について意見交換した。運動遊び調査について モデルプログラム実施前後の、子どもたちの様子や家庭での運動遊びの取組み、職員の意識などについての変化を調査するためにはどのような方法が適切なのか、意見交換した。運動遊び紹介動画について 本調査研究事業の成果物として製作する運動遊びの紹介動画について、概要を確認した。(製作委託はこどもの城合唱団。ナレーションも子どもたちが行う。)
第2回 令和3年 11月1日(月)	<ul style="list-style-type: none">モデルプログラムについて ワーキング委員会で選定した50のモデルプログラムを、全国6ヶ所の児童館で分担して実施している状況を確認。運動遊び調査について 実施児童館と乳幼児プログラム参加の保護者を対象に、モデルプログラム実施前に行った調査の結果を確認。気づいたことなどについて意見交換した。運動遊び紹介動画について 5本の動画の内容の棲み分けとそれぞれの構成を確認し、意見交換した。

開催回、期日	検討内容
第3回 令和4年 1月17日(月)	<ul style="list-style-type: none"> 実施状況の確認 運動遊び紹介動画の撮影状況、実施児童館のヒアリング結果、モデルプログラム実施後の運動遊び調査の結果等について確認し、意見交換した。 運動遊び紹介動画について サンプル映像を視聴し、意見交換した。

(3) ワーキング委員会の開催

① 設置目的

調査研究委員会を限られた時間の中で効果的に実施するために、ワーキング委員会を設置した。ワーキング委員会での検討内容は、モデルプログラムの開発の他、調査研究委員会に向けた事前の論点整理や、準備する資料の検討、動画の内容等についての企画やシナリオの検討、報告書の構成の事前検討等であった。

② 各回の実施概要と作業内容

回	期日	出席者	作業内容
1	7/5	依田、山田、野澤	モデルプログラム実施児童館の選定について
2	7/8	山田、佐野、野澤、高根沢、寺山	第1回委員会の内容・進行／原石プログラムについて
3	7/19	渡邊、佐野、野澤、高根沢、寺山	小学校高学年～中・高校生世代対象プログラムのアイデア出し
4	7/23	磯谷、野澤	事業概要の確認／モデルプログラムのアイデア出し
5	8/2	熊澤、佐野、野澤、寺山	モデルプログラムの検討
6	8/6	磯谷、野澤	乳幼児向けプログラムのアイデア出し
7	8/10	磯谷、野澤	運動遊び展開のためのアイデア出し
8	8/12	熊澤、磯谷、佐野、野澤、寺山	モデルプログラムについての検討
9	8/26	熊澤、磯谷、佐野、野澤	モデルプログラムについての検討
10	9/1	熊澤、磯谷、野澤、高根沢	モデルプログラムについての検討／ニュースポーツのアレンジについて
11	9/4	磯谷、鈴木、野澤	31の新しい運動遊びプログラムについて検討
12	9/7	熊澤、磯谷、野澤	モデルプログラムの選定
13	9/11	磯谷、鈴木、野澤	ニュースポーツのアレンジプログラムについて検討
14	10/7	磯谷、野澤	撮影台本の検討
15	10/18	磯谷、野澤	撮影台本の検討
16	10/28	磯谷、吉村、野澤、高根沢	撮影当日の進行プログラムについて
17	1/21	吉村、岡本、野澤、高根沢	動画の構成について／ナレーション台本について

回	期日	出席者	作業内容
18	1/27	佐野、野澤、高根沢	事業報告書について
19	1/28	磯谷、野澤、高根沢	動画コメント撮影／追加撮影について
20	2/7	渡邊、岡本、野澤、高根沢	動画の流れについて／追加撮影について
21	2/8	吉村、野澤、高根沢	ナレーション原稿の確認・修正
22	2/26	磯谷、野澤、高根沢	追加撮影について

2. 児童館における遊びのプログラムの企画・実施

(1) 取組の経緯

① 子どもの発達過程に応じた遊びのプログラムの在り方についての整理

- 乳幼児から中・高校生世代まで幅広い年齢層を利用対象とする児童館の施設特性を考慮しつつ、身体的・心理的発達段階をどう捉えるかを整理した。
- その上で各発達段階に応じた遊びのプログラムの特性を整理するとともに、それを実施する際の留意点を明らかにした。
- その際、児童館ガイドラインを踏まえて、単に年齢別・発達段階別に区分けして考えるのではなく、日常的に異年齢交流・多世代交流、更には障害児も含めて共に育ちあうインクルーシブな活動を推進している児童館の施設特性を十分に考慮して整理した。年齢で細かく分けられていることの多い乳幼児活動についても、異年齢活動等の楽しさや素晴らしさを改めて実感できるようなプログラムのあり方を模索した。
- また、遊びのプログラムを実施する際の児童厚生員の援助の方法等についても、子どもの主体性を尊重することや、子どもの社会参画を見据えて長期的視野を持ちつつかわること、地域のボランティア等の支援者と連携して継続的に取り組むこと等、健全育成の観点から留意すべき点を確認・整理した。
- 今回企画した運動遊びは、対象年齢と内容を考慮して以下の5つに分類することにした。

1. 乳幼児向けプログラム
おおむね2歳ぐらいまでの乳幼児を対象とした運動遊びプログラム。
2. 幼児から小学校低学年向けプログラム
おおむね3歳の幼児から小学校低学年ぐらいまでの子どもを対象とした運動遊びプログラム。
3. 音楽遊びプログラム
乳幼児を対象とした音楽を使った運動遊びプログラム。
4. 小学生向けプログラム
主に小学校1年生から6年生までを対象とした運動遊びプログラム。
5. 小学校高学年から中・高校生世代向けプログラム
主に小学校5年生から中・高校生世代までを対象とした運動遊びプログラム。

② モデルプログラムの開発

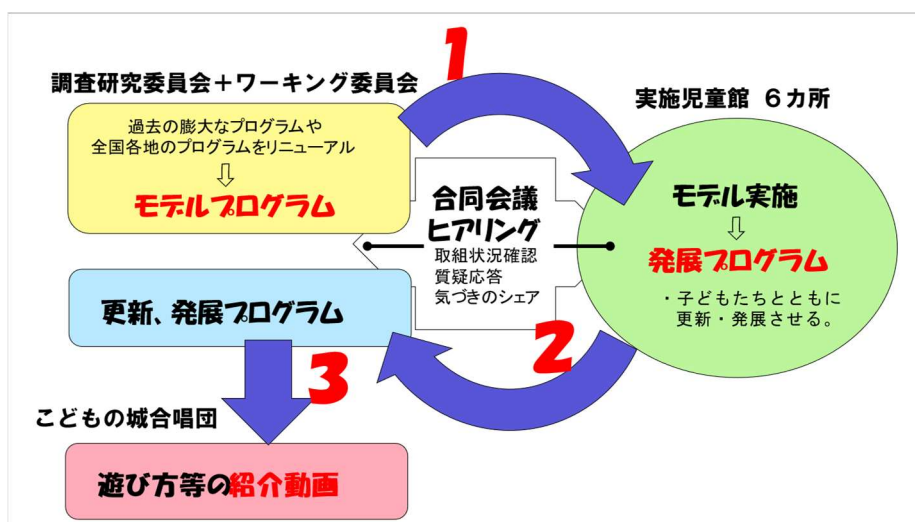
- ①を踏まえて、運動遊びを主とした 50 種類のモデルプログラムを整理し、全国 6 カ所の児童館で試行的に実施した。6 カ所の児童館は、調査研究委員会にて、施設規模・活動状況・地域バランス等を考慮して、小型児童館・児童センターの中から下記の通り選定した。

No	都道府県	市区町村	児童館名	館長、担当者
1	沖縄県	宜野湾市	新城児童センター	館長 仲本悦子
2	長野県	松本市	寿台児童館	館長 山田美治
3	東京都	調布市	国領児童館	館長 細田裕一 子育てひろば専門相談員 猪股久美子
4	東京都	調布市	染地児童館	館長 小川信行
5	北海道	札幌市	東雁来児童会館	館長 平木宏朋
6	埼玉県	草加市	氷川児童センター	館長 渡邊恒一

(児童館名の 50 音順／敬称略)

- 実施児童館は (50 種類のなかから) それぞれ 15~20 種類程度を選定し、ルールや遊び方を発展させるべく複数回にわたって子どもたちとともに取り組んだ。
- 今年度も依然コロナ禍にあったため、現場では新型コロナウイルスの感染拡大状況を睨みながらの取組となった。当初の計画では夏休み期間中に集中して実施するつもりだったが、7 月初旬から感染状況が悪化し、沖縄県宜野湾市の新城児童センターは臨時休館となった。他の児童館も活動の縮小を余儀なくされ、モデル実施の開始は 9 月以降にずれ込んだ。現場では状況を見ながら可能な限りモデルプログラムの実施に取り組んだが、来館する児童や乳幼児親子の数が少なく活動として成立しないことも多かったため、実施期間を当初の予定 (8 月~10 月) より長めに 9 月~12 月の 4 か月間にした。
- 実施児童館からのフィードバックを踏まえて当初のモデルプログラムを更新(バージョンアップ)するとともに、各児童館で子どもたちとともに開発した様々な発展版のプログラムを整理した。

【モデルプログラムの開発・実施・更新 概念図】



③ モデルプログラム実施児童館での取組

○ 7月中旬、実施児童館に下記の4つの取組を依頼した。

No.	取組	説明
1	運動遊び調査	<p>調査1「児童館調査」(対象：児童館長)</p> <ul style="list-style-type: none"> 児童館の状況や子どもたちの様子、モデルプログラムへの取組状況等に関するアンケート調査。 モデルプログラムの実施前後に実施し、運動遊びに取り組んだことによる変化について調査する。 <p>調査2「保護者調査」(対象：児童館を利用する保護者)</p> <ul style="list-style-type: none"> 乳幼児プログラム実施児童館（国領児童館と寿台児童館の2館）では、活動に参加した保護者（それぞれ10名程度）も調査対象とする。
2	<p>合同会議※への出席</p> <p>※コロナ禍のためオンライン開催</p>	<ul style="list-style-type: none"> 事業目的、モデルプログラムの内容、実施方法、進捗状況等について確認するための会議。 実施児童館相互の情報交換や、事務局への質疑応答も行う。
3	モデルプログラムの実施、及び更新・発展	<ul style="list-style-type: none"> 50のモデルプログラムから、各児童館が15～20程度のプログラムを選択する。 子どもたちとともにモデルプログラムに取り組み、遊び方を確認し、発展させる。
4	報告	<ul style="list-style-type: none"> 発展させたモデルプログラムや本事業に取り組んだことによる変化や本事業を通じての気づき等について報告する。

- 運動遊び調査は、調査1「児童館調査」については予定通り実施できた。その一方、調査2「保護者調査」については、寿台児童館が新型コロナウイルス感染症の影響で年明けから乳幼児活動が中止となり、実施後のアンケートを十分に実施できなかった。
- 合同会議はオンラインで2回開催した後、児童館ごとのヒアリングに切り替えて2回実施した。ヒアリングに切り替えたことで各児童館の拘束時間を短縮するとともに、個別に詳しく話を聞くことができるようになった。ヒアリングの結果は本報告書の30頁以降に整理してある。
- モデルプログラムの実施期間は当初8月～10月を想定していたが、コロナ禍で活動が十分に行えなかったため、9月～12月に変更した。
- モデルプログラムの実施方法はそれぞれの児童館で決定した。その結果、
- 日常活動の中で子どもたちとともに取り組んだところ。
 - 行事として不特定多数を対象に実施したところ。
 - クラブ活動的に決まった時間、決まった場所で実施できたところ
- の3つの取組形態があった。

○ 各児童館が選んだプログラムは以下の通り。プログラムの割り振りは、それぞれの希望を聞いた後に、全体のバランスと各館の状況を考慮して事務局が調整した。

1 乳幼児向けプログラム		新城	寿台	国領	染地	東雁来	氷川
1-01	ゆらゆら抱っこちゃん、たかいたかい		○	○			
1-02	ふかふかお山登り		○	○			
1-03	お馬さんごっこ、手押し車		○	○			
1-04	カラーボールの雨、爆弾ボール		○	○			
1-05	バランスそり遊び		○	○			
1-06	パラグライダー		○	○			
1-07	ポケットコースター					○	
1-08	ロボット鬼ごっこ		○	○			
1-09	金魚すくい	○				○	
1-10	新聞紙竹馬		○	○			
2 小学校低学年向けプログラム		新城	寿台	国領	染地	東雁来	氷川
2-01	転がしドッジボール、ガガ	○	○		○	○	○
2-02	もぐらたたき	○				○	○
2-03	パンチングボンボン	○				○	
2-04	怪獣倒しゲーム、的当ておととと	○				○	
2-05	ボールいっぱいドッジ		○			○	
2-06	振り棒とび						○
2-07	ぐるりんこ					○	
2-08	ペットボトル落とし						○
2-09	牛乳パック風車帽子	○			○	○	
2-10	サッカードッジボール				○	○	
3 音楽遊びプログラム		新城	寿台	国領	染地	東雁来	氷川
3-01	おとととギュー!		○	○			
3-02	ゆらゆら抱っこちゃん		○	○			
3-03	いないいないばあ		○	○			
3-04	おふねをこぎましよう		○	○			
3-05	によきによきズンズンズン		○	○			
3-06	ごしごしロックンロール			○			
3-07	くっつきぼうず			○			
3-08	たけのこどん			○			
3-09	十五夜さんのもちつき			○			
3-10	1, 2, 3			○			

4 小学生向けプログラム		新城	寿台	国領	染地	東雁来	氷川
4-01	かんたん円サッカー		○			○	
4-02	チャレンジドリブル				○		○
4-03	タッチで逃げろ！	○			○	○	○
4-04	リアルしりとり	○	○	○	○	○	○
4-05	紙バック飛行機	○			○	○	
4-06	バケツぽっちゃん	○			○	○	○
4-07	あずきホール				○	○	○
4-08	いろいろ手打ち野球	○	○		○	○	○
4-09	いろいろ鬼ごっこ	○			○		○
4-10	尻もちバレーボール		○				○
5 中・高校生世代向けプログラム		新城	寿台	国領	染地	東雁来	氷川
5-01	フライングディスク	○	○				○
5-02	ディスク天下						○
5-03	ゴールをねらえ（ディスクゴルフ）						○
5-04	パス&ゴーボール（ミニラグビー）	○					○
5-05	ラインラグビー	○			○		○
5-06	ラインサッカー	○			○		○
5-07	B B B（バルーン・バケツ・バスケット）				○		○
5-08	室内オリンピック	○					○
5-09	スパイ大作戦				○		○
5-10	フラッグフットボール	○					○

○ モデル実施を通じて各館で気づいたこと（安全に実施するためのポイントや子どもたちの反応等）や、子どもたちとともに発展させた遊び方などは、運動遊び調査やヒアリングで聴取し、モデルプログラムのレシピに追記して提出してもらった。例としては以下のようなものがあった。

- 乳幼児向けのプログラムで体験した「ヒヤリハット」を踏まえて、実施上の注意をレシピに加筆した。
- ボールに当てられた後も継続して楽しむチャンスができる「復活ルール」を、アレンジのアイデアとして紹介した。

○ モデル実施の結果、どのようにしても子どもたちには楽しめなかったという報告を受けたプログラムは、最終的には除外した。具体的には以下のようなものがあった。

- シットイングバレーを風船を使って実施してもらった（尻もちバレー）。何度やってもお尻をついたまま移動するのが難しいという報告を受けた。

④ 運動遊び調査

- モデルプログラムを実施する全国6カ所の児童館について、施設の基本情報や利用状況、運動遊びへの取組状況等を確認するとともに、モデルプログラムを実施したことによる変化等を明らかにすることを目的として実施した。

○ 調査対象

- 調査1「児童館調査」 …モデルプログラム実施児童館6カ所の児童館長
- 調査2「保護者調査」 …乳幼児プログラム^{※1}実施児童館^{※2}2カ所の利用保護者
 - ◇ ※1は、「1 乳幼児向けプログラム」及び「3 音楽遊びプログラム」。
 - ◇ ※2は、寿台児童館と国領児童館。

○ 調査時期（調査1，2とも）

- 1回目 令和3年9月（モデルプログラム実施前）
- 2回目 令和4年1月（モデルプログラム実施後）

○ 回答数（回収率）

- 調査1回答数 (実施前) 6 (実施後) 6 (回収率100%)
- 調査2回答数
 - ◇ 寿台児童館 (実施前) 7 (実施後) 2
 - ◇ 国領児童館 (実施前) 10 (実施後) 9

○ 調査結果とその考察

調査1「児童館調査」

■モデルプログラムの実施（以下「モデル実施」という）と、主に運動遊び（身体を動かす遊びやスポーツ）をしている子どもの割合との関係

- ◇ モデル実施の結果、実施6児童館中4児童館で、運動遊びをする子どもの割合に増加がみられた。
- ◇ 増加した児童館の調査票には「プログラムを通して職員自身が運動遊びに関心を持つようになった」「子どもの意見を取り入れて少しずつルールを変更していった」等の記述があり、職員が意欲的に取り組むことや、子どもの意見を尊重しつつ子どもと共に作り上げていく姿勢の大切さが伺えた。

■児童の身体面の発達について

- ◇ 来館児童の身体面の発達については、下記の通り現場で懸念される課題が記載されていた。運動遊びを推進していくことの必要性が読み取れる。
 - 「ケガをする子どもが（昔に比べて）増えている。」
 - 「子どもによってかなり体力差がある。」
 - 「体幹が十分に育っておらず、簡単な動作すらできない子どももいる。」
 - 「身体の使い方がわかっていない子どももいる。」
- ◇ モデル実施の前、「家や学校での運動遊びが足りないせいか、反射神経の鈍さを感じるこ

が多々ある（ボールが顔面に当たる、すぐに捻挫するなど）」との報告があったが、実施後、「いろいろな運動遊びプログラムに参加したため、課題と感じていた反射神経に関して全体的に向上したと感じる」といった報告があった。

- ◇ モデル実施の後、「運動が苦手な子どもや肥満気味の子どもも、遊びながら身体を動かすプログラムに楽しく参加していた」との記述があった。遊びとして実施することで、これまであまり運動してこなかった子どもも楽しく身体を動かしていた様子が報告されている。地域の児童は誰でも利用可能で、遊びを手段としているといった施設特性を生かした、児童館ならではの運動遊びプログラムの意義やポテンシャル（潜在的可能性）が推察できる。

■児童の社会性の発達について

- ◇ モデル実施前、「子どもたちの中には、他の来館者と仲良くなろうとせず、喧嘩になってもいいと思っているような振る舞いが見られる」ということが課題としてあげられていた館があった。ここでは「天下落とし」という個人戦の球技が主に行われていたが、モデル実施後、「高学年が低学年にプログラムを丁寧に教える姿が見られた」「チーム戦を楽しむ運動遊びに触れ、子どもたちの児童館での楽しみ方が変化したように感じている」との報告があった。これまで知らなかった集団遊びをすることで、子どもたちの様子にも少し変化が見られたようである。
- ◇ モデル実施前、「学校でのイライラを吐き出す子が多く、遊びの中で暴言が飛び出すこともある」との課題があげられていた館では、モデル実施後、「遊びの中での暴言が減ってきている」との報告があった。身体を使った遊びを通じてストレスが発散され、子どもたちも楽しく過ごしているのだろうということが推察できる。
- ◇ モデル実施前、「当館の高学年は比較的下級生に配慮できると思うが、リーダー的な存在がいないと感じている」と述べていた館から、モデル実施後、以下のような報告があった。「今回、プログラムに積極的に参加してくれた高学年のメンバーは、課題と感じていたリーダーシップの部分の向上があった。プログラムをより面白くするためのアイデアを積極的に提案したりする姿勢は今まであまり見られなかった。日常遊びでリーダーシップを発揮するようになった。」今回、各児童館にモデルプログラムを実際に遊んでみて、それを発展させていく取組を依頼したが、その取組自体が子どもたちにとって楽しいものであり、成長にも結び付いたことが推察できる。

■児童館で運動遊びを行う際、工夫したことや大切にしたこと、気づき等

- ◇ 運動遊びを行う際に工夫したことや大切にしたこととして、下記のようなことがあげられた。取り組む際の基本的姿勢として共有しておきたい。
 - 楽しい雰囲気づくりを心掛けた。
 - 感染症対策を含めて、安全への配慮を十分に行った。
 - 遊び方やルールを職員間で事前に確認した。
 - スポーツやトレーニングにならないように、あくまでも遊びとして実施した。
- ◇ 音楽遊びについては、「CD を使っていたが、テンポが速くて子どもがついていけない場面があった」「CDでなく自分たちで歌って実施した方が、その時の子どもの動きに合わせら

れて良かった」という報告があった。実際、その時々の子どもの状態や慣れ具合（はじめてやる遊びなのか、何度もやっているものなのか）によってテンポも変わるだろうし、リーダーが間を外すことで楽しさを誘発する『によきによきズンズンズン』のような遊びはCDでは面白みが半減してしまうだろう。音楽遊びの場面では児童館職員が演奏できるのに越したことはないが、難しい場合は地域ボランティアや利用者自身に協力してもらう等の発想も必要になると思われる。

- ◇ 「運動遊びが身体機能の発達につながることを保護者に伝えながら実施したところ、取り組む姿勢が変化し、意欲的になった」という記述があった。保護者の理解を得て参加意欲を向上させるためにも、それぞれの運動遊びプログラムのねらいや意味を丁寧に伝えることが大切であると思われる。実際、そのようにした館の保護者からは、「児童館で教えてもらった運動遊びを、家で父親が子どもとよくやってくれている。父親の育児参加につながった」という報告もあった。
- ◇ 「実施する遊びのタイトルだけ掲示し、詳細はあえて当日まで秘密にした」という記述からは、子どもたちの遊びに対する期待感やワクワクするような気持ちを大切にしようとする職員の思いが感じられる。「どのプログラムを実施するかについて子どもからリクエストを取り、ルールがシンプルなものを実施した」という記述からは、子どもの意向を把握し尊重することや、子どもの理解力にマッチしたプログラムを実施することの大切さを確認することができる。
- ◇ 新しい遊び方やルールを開発するために「子どもたちと職員とで何度も話し合っ、多くの子どもの意見を取り入れつつ、新しいルールの開発に取り組んだ」。その結果、「一部の子どもだけでなく全体で楽しめる遊びができた」という報告があった。開発の過程を重視して一人ひとりのアイデアを実際に試してみることで、子どもたちも主体的にかかわるようになり、それが結果に結びついた実践であった。同様に、「これまで子どもの意見を取り入れているつもりだったが、大人主導になっていたことに気づいた」という報告もあった。自らの実践を振り返る貴重な気づきがあったことが分かる。
- ◇ 「運動があまり得意でない子どもがたまに参加すると、力の加減が分からないため、他の児童に危害を及ぼしてしまうことがある。」という記述があった。この児童館では、本人に注意喚起するとともに、周囲の子どもや職員も配慮しながら一緒に活動するという。児童館で運動遊びを実施する際は、子どもたち一人ひとりの発達の状況に心配りすることが必要であるということが改めて感じられる。

■職員の子どもへのかかわり方や意識の変化について

モデル実施の前後では、以下のような変化が見られた。

- ◇ 「職員の多くが事務職員のため、児童館で遊びをどのように展開していったらいいのか経験が少なく分からない」と不安を漏らし消極的であった児童館が、モデル実施の後は「職員同士で自主研修グループを立ち上げ、運動遊びの展開方法について勉強している」と積極的な姿勢を見せている。
- ◇ モデル実施の前は「職員が得意なことしかやらない」とか、「どうしても大人主体になってしまう」等のように、職員の興味関心やこだわり、プログラムの進めやすさを優先させ、

子どもに押しつけてしまうことが課題として述べられていたが、モデル実施の後は「遊びを発展させていく際、子どもたちに任せて職員が一步引いて見守る姿が見られた」など、職員の子どもへのかかわり方に子どもの主体性を尊重する方向への変化が見られた。

- ◇ モデル実施の前は「単なる見守りになっており、子どもの状態を見てタイムリーに声を掛けることや、遊びのきっかけを仕掛けていくようなことができない」という報告や、「職員に考えがないため、子どもの言いなりになっている」という報告など、職員の児童厚生員としてのスキルの未熟さが課題としてあげられていたが、モデル実施の後は「たくさんの新しい遊びを実施して、子どもたちの声に耳を傾け、もっと楽しくするにはどんな工夫をしたらいいかということ意識するようになった」と、モデル実施が職員のスキルアップに結び付き、子どもの意向に寄り添うことを意識するようになったとの報告があった。

調査2「保護者調査」

■モデル実施と普段運動遊びをしていると答えた保護者の割合との関係

- ◇ 「なるべく身体を動かす遊びをするようにしている」と答えた保護者の割合は、モデル実施前は約5割だったが、モデル実施後は約8割に増加した。

■モデル実施と子どもと遊ぶ時間との関係

- ◇ 子どもと一緒に遊ぶ時間について、モデル実施前は1日2時間程度と答える保護者が最も多かった(5人)が、モデル実施後は1日4時間程度と答える保護者が最も多かった(5人)。
- ◇ 全体的に時間が増えたのは、モデル実施を通して、運動遊びやスキンシップの楽しさ、意義、具体的な実施方法等が保護者に伝わったためだと考えられる。自由回答には「親の身体を使って遊ぶような些細なことでも子どもは喜んでくれた。自分もうれしいし、お金もかからない。子どもにとって手を触ってもらうなどのスキンシップは嬉しいようだ。こういう風にすればいいんだなとわかった」との記述があった。

■モデル実施と子どもと遊ぶ方法との関係

- ◇ 子どもとどのようなことをして遊ぶかという質問に対し、モデル実施前は「絵本を読む」「お人形やぬいぐるみで遊ぶ」等の静的な遊びをあげる保護者が多かったが、モデル実施後は「体操をする」「保護者の身体を使って遊ぶ」「鬼ごっこ(追いかけっこ)をする」等、動的な遊びも選択肢に挙げる保護者が増加した。
- ◇ 自由回答には「子どもを持ち上げる遊びは、子どものころ親にやってもらっていたが自分が親になってからはやっていなかった。今回のプログラムを通してその楽しさを思い出した」という記述があった。昔からある遊びであっても、改めて取り上げて実施することの必要性が読み取れる。

○ 調査票

➤ 調査 1 「児童館調査（実施前）」

モデルプログラム実施前

児童館における発達段階等に配慮した遊びのプログラムに関する調査研究
モデルプログラム実施児童館調査

問1【基本情報】…施設の基本的なことについて、お知らせください。

(1) 児童館名		(2) 職員体制	通常 1 日	人体制
(3) 諸室の状況	遊戯室の広さ () m ² / 身体を動かして遊べる部屋の数 合計 () 室			
(4) 運動遊びができる屋外の環境	(複数選択) <input type="checkbox"/> ① 館庭 <input type="checkbox"/> ② 近くの公園など <input type="checkbox"/> ③ その他 ()			
(5) 令和3年度の開館状況	<input type="checkbox"/> ① 通常通り開館していた <input type="checkbox"/> ② 時間を短縮して開館した <input type="checkbox"/> ③ 閉館していた期間があった <input type="checkbox"/> ④ その他	詳細		
(6) 体力増進指導に関する職員の経験の有無	<input type="checkbox"/> ① 経験あり <input type="checkbox"/> ② 経験なし			

問2【利用状況】…令和3年度(4月～7月)の平均を踏まえて、おおよその数をお知らせください。

(1) 利用人数	1日あたり、約 人 (保護者を含む)				
(2) 上記内訳	乳児 (0 歳)	幼児 (1-5 歳)	保護者	小学校低学年 (うち放課後児童クラブ)	
	人	人	人	人 () 人	
	小学校高学年 (うち放課後児童クラブ)		中学生	高校生世代	その他
	人 () 人		人	人	人

問3【運動遊びへの取組状況】…おおよそで結構ですので、下記にご回答ください。

(1) 普段、主に運動遊び (身体を動かす遊びやスポーツ) をしている子どもの割合はどれくらいですか？					
している子 : そうでない子 (例 6 : 4)	小学校低学年	小学校高学年	中学生	高校生世代	全体
	:	:	:	:	:
(2) 児童館でよく行われている運動遊びプログラムは何ですか。世代毎に人気の高いものをあげてください。					
① 小学校低学年					
② 小学校高学年					
③ 中学生					
④ 高校生世代					

<p>(3) 子どもたちが運動遊びに積極的に取り組むようにするために、どのような工夫をしていますか。行事の開催、日常的な仕掛け、道具や環境の整備、情報提供、ボランティアの活用等、児童館で取り組んでいることについて具体的にお教えてください。</p>
<p>(4) 運動遊びを展開していく上で、課題だと感じていることはありますか。</p>
<p>・ 職員のスキルに関する課題</p>
<p>・ 子どもの意識、態度、能力等に関する課題</p>
<p>(5) 来館児童の身体面の発達に関して、課題だと感じていることはありますか。 体力や動作等の機能的側面でも、痩せ・肥満等の体型に関する気づきでも、どちらでも結構です。</p>
<p>(6) 来館児童の社会性の発達に関して、課題だと感じていることはありますか。友達と仲良く遊べるか、ルールや約束事などを守れるかなどについて、日頃、感じていること等、ありましたらご記入ください</p>

問4 【利用者の状況】…各世代の特徴（児童館での過ごし方や友達との関わり方など）について、簡単に結構ですのでご記入ください。

(1)	乳幼児親子	
(2)	小学校低学年	
(3)	小学校高学年	
(4)	中・高校生世代	

記入日	令和3年	月	日	記入者
-----	------	---	---	-----

ご協力ありがとうございました。

➤ 調査1「児童館調査（実施後）」

モデルプログラム実施後

児童館における発達段階等に配慮した遊びのプログラムに関する調査研究

モデルプログラム実施児童館調査

問1【基本情報】

児童館名

問2【利用状況】…令和3年9月～12月の利用状況を踏まえて、おおよその数をお知らせください。

(1) 利用人数	1日あたり、約 人（保護者を含む）					
(2) 上記内訳	乳児（0歳）	幼児（1-5歳）	保護者	小学校低学年（うち放課後児童クラブ）		
	人	人	人	人（ ）人		
	小学校高学年（うち放課後児童クラブ）		中学生	高校生世代	その他	
	人（ ）人		人	人	人	

問3【活動状況】…令和9月～12月の活動状況を踏まえて、ご回答ください。

(1) 主に運動遊び（身体を動かす遊びやスポーツ）をしていた子どもの割合はどれくらいですか？					
している子：そうでない子 （例 6：4）	小学校低学年	小学校高学年	中学生	高校生世代	全体
	：	：	：	：	：
(2) よく行われていた運動遊びプログラムは何ですか。世代毎に人気の高いものをあげてください。					
① 小学校低学年					
② 小学校高学年					
③ 中学生					
④ 高校生世代					
(3) 今回、子どもたちが運動遊びに積極的に取り組むようにするために、新たにどのような工夫をしましたか。具体的にお教えてください。					
(4) 実施前に、運動遊びを展開していく上で課題だと感じていたことについてお尋ねします。					
・ 課題だと感じていたことは、どのようにになりましたか？					
(5) 来館児童の身体面の発達に関して、実施前に課題だと感じていたことについてお尋ねします。					
・ モデルプログラムの実施を通じて何か変化は見られましたか。 体力や動作等の機能的側面、及び、痩せ・肥満等の体型に関する気づきについてご記入ください。					

(6) 来館児童の社会性の発達に関して、実施前に課題だと感じていることについておたずねします。
・ モデルプログラムの実施を通じて何か変化は見られましたか。

問4【モデルプログラムを実施して】

今回、運動遊びのモデルプログラムを実施してみて、いかがでしたか。
 世代区分ごとに、実際の活動の様子や子ども・保護者から寄せられた感想などをお知らせください。

(1) 乳幼児親子	
(2) 小学校低学年	
(3) 小学校高学年	
(4) 中・高校生世代	

問5【モデルプログラムを実施して】

今回、運動遊びのモデルプログラムを実施してみて、児童館長・職員としていかがでしたか。
 感想、気づき、疑問などをお知らせください。

記入日	令和3年	月	日	記入者
-----	------	---	---	-----

ご協力ありがとうございました。

➤ 調査2「保護者調査（実施前）」

モデルプログラム実施前

児童館における発達段階等に配慮した遊びのプログラムに関する調査研究
モデルプログラム実施児童館 保護者向けアンケート

保護者のみなさまへ

いつも児童館をご利用くださりまして、ありがとうございます。
 私どもでは今年度、厚生労働省の委託を受けて、児童館に運動遊びを普及させる事業に取り組んでおります。
 このアンケートはその一環として、保護者のみなさまにお尋ねするものです。
 お忙しいところ大変恐縮ですが、ご協力の程、何卒よろしくお願い申し上げます。
 公益財団法人 児童育成協会 理事長 鈴木一光

問1【基本情報】

お子さんの年齢（月齢）	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目

問2【利用状況】 …あなたはどれぐらいの頻度で児童館を利用していますか。

(いずれかに○) 週に / 月に / 年に _____ 回程度

問3【遊びの状況について】 …おおよその状況で結構ですので、ご回答ください。

(1) 普段児童館で、お子さんと身体を動かす遊び（スポーツを含む運動遊び）をしていますか。

① なるべく身体を動かす遊びをするようにしている。 ② あまりしていない。 ③ 分からない。

(2) お子さんと一緒に遊ぶ時間は、1日どれぐらいですか。

① 30分以内 ② 1時間程度 ③ 2時間程度 ④ 3時間程度 ⑤ 4時間程度 ⑥ それ以上

(3) お子さんとのようなことをして遊びますか。当てはまるものに○をしてください。複数回答可能です。

① 絵本を読む ② 手遊び ③ わらべ歌 ④ 保護者の身体を使って遊ぶ ⑤ お人形やぬいぐるみで遊ぶ
 ⑥ 電車など乗り物のおもちゃで遊ぶ ⑦ ボールで遊ぶ ⑧ 大きな遊具で身体を動かして遊ぶ
 ⑨ 体操をする ⑩ 公園など屋外で遊ぶ ⑪ ごっこ遊びをする ⑫ 鬼ごっこ（追いかっこ）をする
 ⑬ その他 (_____)

問4【運動に対する意識について】

(1) お子さんとの身体を動かす遊び（運動遊び）について、どのように感じていますか。複数回答可能です。

① 運動遊びは子どもの健やかな発達を促すものなので、積極的に取り組みたい。
 ② 取り組みたいと思うが、具体的に遊び（運動遊び）を知らないので、何をどうしたらいいのか分からない。
 ③ 運動遊びの重要性をあまり感じない。
 ④ その他 (_____)

記入日 令和3年 月 日 記入者

ご協力、ありがとうございました。

本アンケートは「児童館における発達段階等に配慮した遊びのプログラムに関する調査研究」の一環として、お子様方や保護者のみなさまに対する運動遊びプログラムの影響を知るために実施するものです。ご記入いただいた個人情報につきましては、紛失や漏洩が発生しないように努めるとともに、上記の利用目的のみに使用し、第三者に提供することはございません。アンケート内容や、個人情報の取り扱いに関するお問い合わせにつきましては下記までご連絡ください。

公益財団法人 児童育成協会 野澤秀之 Tel 03-5357-1134（代表） E-mail h-nozawa@kodomon-shiro.jp

➤ 調査2「保護者調査（実施後）」

モデルプログラム実施後

児童館における発達段階等に配慮した遊びのプログラムに関する調査研究
モデルプログラム実施児童館 保護者向けアンケート

問1【基本情報】

お子さんの年齢（月齢）	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目

問2【利用状況】…あなたはどれぐらいの頻度で児童館を利用していますか。

(いずれかに○) 週に / 月に / 年に _____ 回程度

問3【遊びの状況について】…9月以降の状況について、ご回答ください。

(1) 運動遊び（お子さんと身体を動かす遊びやスポーツ）については、どのように取り組んでいますか。

- ① なるべく身体を動かす遊びをするようにしている。 ② あまりしていない。 ③ 分からない。

(2) お子さんと一緒に遊ぶ時間は、1日どれぐらいですか。

- ① 30分以内 ② 1時間程度 ③ 2時間程度 ④ 3時間程度 ⑤ 4時間程度 ⑥ それ以上

(3) お子さんとのようなことをして遊びますか。当てはまるものに○をしてください。複数回答可能です。

- ① 絵本を読む ② 手遊び ③ わらべ歌 ④ 保護者の身体を使って遊ぶ ⑤ お人形やぬいぐるみで遊ぶ
⑥ 電車など乗り物のおもちゃで遊ぶ ⑦ ボールで遊ぶ ⑧ 大きな玩具で身体を動かして遊ぶ
⑨ 体操をする ⑩ 公園など屋外で遊ぶ ⑪ ごっこ遊びをする ⑫ 鬼ごっこ（追いかっこ）をする
⑬ その他 (_____)

問4【運動に対する意識について】…9月以降の状況について、ご回答ください。

(1) 運動遊びについて、どのように感じていますか。（複数回答可）

- ① 運動遊びは子どもの健やかな発達を促すものなので、積極的に取り組みたい。
② 取り組みたいと思うが、具体的に遊び（運動遊び）を知らないのでは、何をどうしたらいいのか分からない。
③ 運動遊びの重要性をあまり感じない。
④ その他

(2) 運動遊びへの取組について、以前（8月まで）と比べて変化したことがありましたら、お教えください。

ご協力、ありがとうございました。

○ 集計表

➤ 調査1 新城児童センター

すべての質問の調査対象期間は令和3年度9月～12月		新城児童センター（実施前）	新城児童センター（実施後）		
問2	(1)利用状況 1日あたり（保護者含む）	87～92人	約67人		
	(2)1日の来館者内訳	①乳児（0歳）	0人	0人	
		②幼児（1～5歳）	1～2人	1人	
		③保護者	2～3人	2～3人	
		④小学生低学年（うち放課後児童クラブ）	43（22）人	30人（22人）	
		⑤小学生高学年（うち放課後児童クラブ）	35（0）人	25人	
		⑥中学生	5～7人	7人	
		⑦高校生	1～2人	1～2人	
		⑧その他	0人	0人	
問3	(1)割合 （運動遊びをしている子：そうでない子）	①小学生低学年	6:4	6：4	
		②小学校高学年	9:1	9：1	
		③中学生	9:1	10：0	
		④高校生	10:0	10：0	
		⑤全体	-	-	
	(2)児童館でよく行われていた運動遊びプログラムは何ですか。	①小学生低学年に人気のある遊び	源平、ドッジボール、鬼ごっこ、跳び箱	いろいろ鬼ごっこ、ラインサッカー	
		②小学生高学年に人気のある遊び	源平、バスケットボール、ドッジボール、バドミントン	ミニラグビー、ラインサッカー、ラインラグビー	
		③中学生に人気のある遊び	源平、バスケットボール	ミニラグビー、ラインラグビー	
		④高校生に人気のある遊び	源平、バスケットボール、バドミントン	-	
	(3)今回、子どもたちが運動遊びに積極的に取り組むようにするために、 事前質問：どんな工夫をしていますか。 事後質問：新たにどのような工夫をしましたか。		日ごろから体を動かして遊ぶ子が多いですが少数派の意見を取り入れた遊びを設定（フラフープ、一輪車、パレーボール等。時間のみを決め、何をやるかは子どもたちで決めてもらう）したり、子どもたちが企画したミニ大会（ドッジボール・源平大会）を開催したりしている。	興味を持ってもらえるように、遊びのプログラム系を表示しました。子どもたちは聞いたことがない遊びのプログラムに対して「どんなことするの？」や「どんな遊び？」と質問が多かったですが、わくわくするように一部のみ伝えました。	
問4	(4)運動遊びを展開していく上で 事前質問：課題だと感じていることはありますか。 事後質問：課題だと感じていたことについてお尋ねします。 課題だと感じていたことはどのようになりましたか？	・職員のスキルに関する課題 子どもたちの遊びの見守りになってしまい、ちょっとした仕掛けだったり、声かけ等のタイミングがわからない場面が見られる。大人主体になることが多い。 ・子どもの意識、態度、能力等に関する課題 100%の思いで遊んでいるのでうまくいかないことややさしさに暴言に変わることもある。	子どもと一緒に楽しんだり、遊びの変更も子ども同士で決められるように職員は一步引いた姿が見られるようになりました。		
		(5)来館児童の身体面の発達に関して 事前質問：課題だと感じていることはありますか。 事後質問：課題だと感じていたことはどのようになりましたか。 体力や動作等の機能的側面、及び、痩せ・肥満等の体型に関する気づきについてご記入ください。	遊ぶ時間が減っているのかケガをする子が増えている。	遊ぶ時間が減っていた時のケガではなく、遊びに夢中になり、周りが見えなくなっているケガがあります。	
		(6)来館児童の社会性の発達に関して 事前質問：課題に感じていることはありますか。 事後質問：モデルプログラムの実施を通じて何か変化は見られましたか。	ルールを守らなければ遊べないことは子どもたちも理解しているが学校でのイライラを児童センターで吐き出す子が多く、遊びの中で暴言がでたりする姿もある。	遊びの中で暴言が減ってきています。遊ぶ時間がしっかり保証されているからではないかと思えます。	
		事前質問 各世代の特徴（児童館での過ごし方・友達との関わり方） 事後質問 運動遊びのモデルプログラム実施してみて、世代区分ごとに、実際の活動の様子や子ども・保護者から寄せられた感想などをお知らせください。	①乳幼児親子	保育園に通っている子が多いので、乳幼児親子の来館がほぼ0である。	-
			②小学生低学年	学童に入れなかった子供たちが多く利用している。宿題をやって過ごしたり、異年齢でカードゲームや体を動かして遊んでいる。	どのプログラムも積極的に参加し、楽しんでいる姿が見られました。ルールの変更に関しては一部の子供からの意見だけで、その他はそれらに従って遊んでいたように思います。
			③小学生高学年	仲の良い友達と来館することが多く思春期ならではの悩みを「ねえ聞いて～」と遊びながら話もしてくる。	参加者が多いプログラムに関しては、次から次ぎに遊びが展開し、ルール変更の意見が出ていました。低学年がチームにいても作戦を一緒に考え、タイミング等を指示する場面もあり、日頃から異年齢交流が盛んなものもあるかも。
	④中・高校生世代	平日は部活をしているため、土曜や早下校の日の来館が多く小学生と一緒にボールを使った遊びも楽しんでいる。	チームで対戦しているも同学年の子を意識しながら参加している子が数名いました。		
事後質問 今回、運動遊びのモデルプログラムを実施してみて、児童館長・職員としていかがでしたか。		厚生員からは「子どもたちをうまく誘導できなかったり開始するまでに時間がかかったり」と自分には何が足りないのか遊びのプログラムを通して実感したようです。一人一人が何に興味があってどのようなプログラムだと楽しく参加してくれるのかを判断し、急速変更し声をかけたことで興味を持ち参加する姿が見られました。残りの10分でしたがその時間を子どもたちのためにどう動かかを改めて考えさせられました。貴重な経験をありがとうございました。			

➤ 調査1 寿台児童館

すべての質問の調査対象期間は令和3年度9月～12月		寿台児童館(実施前)	寿台児童館(実施後)	
問2	(1)利用状況 1日あたり(保護者含む)	40人	30人	
	(2)1日の来館者内訳	①乳児(0歳)	1人	1人
		②幼児(1-5歳)	2人	2人
		③保護者	2人	2人
		④小学生低学年(うち放課後児童クラブ)	12(10)人	10(10)人
		⑤小学生高学年(うち放課後児童クラブ)	10(10)人	13(10)人
		⑥中学生	1人	3人
		⑦高校生	0人	-
⑧その他		1人	-	
問3	(1)割合 (運動遊びをしている子:そうでない子)	①小学生低学年 10:0 ②小学校高学年 9:1 ③中学生 10:0 ④高校生 7:3 ⑤全体 8:2	①小学生低学年 10:0 ②小学校高学年 9:1 ③中学生 10:0 ④高校生 - ⑤全体 9:1	
	(2)児童館でよく行われていた運動遊びプログラムは何ですか。	①小学生低学年に人気のある遊び	めっちゃぶつけ・キャップ落とし・コーディネートじゃんけん・リバーシー・開脚リレー	ガガボール・フライングディスク・めっちゃぶつけ・リバーシー
		②小学生高学年に人気のある遊び	卓球・フットサル・めっちゃぶつけ・リバーシー・侵略ゲーム・ダンス・キャップ落とし	ガガボール・ボールいっばいドッチ・めっちゃぶつけ・卓球・ドッジボール
		③中学生に人気のある遊び	卓球・ドッジボール	卓球・ドッジボール
		④高校生に人気のある遊び	英語でダンス・伝言ゲーム(児童館の児童との交流)	-
	(3)今回、子どもたちが運動遊びに積極的に取り組むようにするために、 事前質問:どんな工夫をしていますか。 事後質問:新たにどのような工夫をしましたか。	子ども達のやりたいという気持ちを大事にし、日々の遊戯室での遊びの時間を順番に活動している。どの遊びにも全員が参加できるルールを作っている。放課後児童クラブ利用児童が主に活動をしているが、「何か1つは運動遊びをしよう!」と声掛けをしている。	寿台児童館の子どもたちは、児童健全育成推進財団のご指導で運動遊びプログラムを実際に寿台に来ていただきさせていただいたこともあり、日ごろから遊戯室を取り合うように運動遊びをしている。無理せずに取り組める。	
	(4)運動遊びを展開していく上で 事前質問:課題だと感じていることはありますか。 事後質問:課題だと感じていたことについてお尋ねします。 課題だと感じていたことはどのようになりましたか?	・職員のスキルに関する課題 運動遊びの創意工夫ができていない。 ・子どもの意識、態度、能力等に関する課題 子ども達は体を動かすことが大好きなため、積極的に運動遊びができる。低学年から高学年、力の強弱があるが工夫も出来ている。高学年の中には、職員の声掛けが無いと力のセーブができない児童もいる。能力的には運動能力の高い児童が多い。	新しい遊びを展開していきたいが子どもたちの声に耳を傾け、楽しくするには?工夫?を意識した。子どもたちが運動遊びでケガをしないよう、指導者もリスク管理ができるよう、何度も話をしながら実施した。	
		(5)来館児童の身体面の発達に関して 事前質問:課題だと感じていることはありますか。 事後質問:課題だと感じていたことはどのようになりましたか。 体力や動作等の機能的側面、及び、痩せ・肥満等の体型に関する気づきについてご記入ください。	一日育成の日に見られることだが、朝食を食べてこない児童がいる。午前中の活動中に機嫌が悪いことが多い。生活のリズムが悪い児童は便秘になり児童館にて何回もトイレに行く姿もある。サッカー・野球などスポーツをしているのも肥満体系の児童がいるがお弁当の内容は揚げ物が多く量も多く食生活も問題がある。	寿台の課題は運動遊びというよりは、保護者の子どもに対する健康の意識だとも感じる。朝からのカップラーメンまたは保護者が常に忙しく「早く!」といわれながら生活している。児童館では、運動遊びにより体を動かして体調を整えられればと思う。
	(6)来館児童の社会的な発達に関して 事前質問:課題に感じていることはありますか。 事後質問:モデルプログラムの実施を通じて何か変化は見られましたか。	近年、何らかの特性が強い児童が増えている。また、愛着障害の児童もいても仲よく遊ぶことは難しい。児童館では異年齢で発達の違いもある児童が利用していることで、子ども達は良い経験ができています。運動遊びは作戦タイムなど子ども達のコミュニケーション能力育てるのに最適だと感じる。	子どもたちは、自分がよければ…や自分がやりたいことだけやりたい…という気持ちが強いが、プログラムを実施中から自分のしたいことではなく、みんなが何をしたいかという声かけに変わってきた。意見は分かれ、多数決になるのだが、順番が決まるとみんなで全部の遊びに参加している。見ていても楽しそう。	
	問4	事前質問 各世代の特徴(児童館での過ごし方・友達との関わり方) 事後質問 運動遊びのモデルプログラム実施してみて、世代区分ごとに、実際の活動の様子や子ども・保護者から寄せられた感想などをお知らせください。	①乳幼児親子	母親同士の関りが出来るよう、職員がつないでいる。ふとした母親のつぶやきも、耳を傾けている。おままごとやミニカー遊びなどごっこ遊びも多いがトランポリンなども楽しんでいる。
②小学生低学年			上の学年が1年生に優しく関わってくれている。カードゲームやおままごとやレゴブロックで遊び、遊戯室の遊びも楽しく参加している。	今までは、初めてのことに抵抗があり、積極的になれなかったが、やってみよう!という気持ちに変えられるようになった。
③小学生高学年			児童館での宿題の時間もとても大事にしている。遊戯室での運動を楽しみし、男子はボール遊び、女子はダンスや一輪車をして楽しんでいる。遊戯室の取り合いになる。	運動遊びをして体を動かして冬でも汗をかくて遊ぶ。遊びのプロジェクトの参加を聞いて、良い児童館を利用させていただいて嬉しい。学校で嫌なことがあった時など、ストレス発散できる。気持ちのバランスが取れる。
④中・高校生世代			学校の帰りに児童館により、宿題をしたり、時にはおしゃべりだけして帰っていくこともある。休みの日には即活帰りに卓球をしに来る。高校生は、児童との交流に児童館を利用している。	児童館に来て遊んでいると気持ちがすっきりする。ドッジボールは何歳になっても楽しい。
事後質問 今回、運動遊びのモデルプログラムを実施してみて、児童館長・職員としていかがでしたか。	遊びのプロジェクトを通じて、まず児童館全体で取り決めたことはとてもうれしく感じた。職員がいるんなら工夫の仕方など常に話し合い、実施することができた。 遊びのプロジェクト参加にあたり、子どもたちに趣旨を説明して協力をお願いした。子どもたちは「今日は何する?」「ガガボールやる?」など楽しく参加してくれた。自分が上手く出来なかったと感じると、どうすればできるかを考え、職員に話をしてくれるような姿もあった。子どもたちにとって、体を使って遊ぶことで心のバランスもとれ積極的な行動もとれるようになり、自己肯定感も上がっていると感じることができた。			

➤ 調査1 国領児童館

すべての質問の調査対象期間は令和3年度9月～12月		調布市立国領児童館 (実施前)	調布市立国領児童館 (実施後)		
問2	(1)利用状況 1日あたり (保護者含む)	56人	46人		
	(2)1日の来館者内訳	①乳児 (0歳)	2人	1人	
		②幼児 (1-5歳)	5人	3人	
		③保護者	7人	4人	
		④小学生低学年 (うち放課後児童クラブ)	23(17)人	26(16)	
		⑤小学生高学年 (うち放課後児童クラブ)	13(5)人	8(3)	
		⑥中学生	6人	4人	
		⑦高校生	0人	-	
⑧その他	0人	-			
問3	(1)割合 (運動遊びをしている子: そうでない子)	①小学生低学年 5:5 ②小学校高学年 8:2 ③中学生 9:1 ④高校生 - ⑤全体 8:2	①小学生低学年 5:5 ②小学校高学年 8:2 ③中学生 9:1 ④高校生 - ⑤全体 8:2		
	(2)児童館でよく行われていた運動遊びプログラムは何ですか。	①小学生低学年に人気のある遊び	一輪車、ボール投げ	一輪車・ボール投げ	
		②小学生高学年に人気のある遊び	バスケットボール・ドッチボール	バスケットボール・ドッチボール	
		③中学生に人気のある遊び	バスケットボール・バドミントン バレーボール	バスケットボール・バレーボール バドミントン	
		④高校生に人気のある遊び	-	-	
	(3)今回、子どもたちが運動遊びに積極的に取り組むようにするために、 事前質問:どんな工夫をしていますか。 事後質問:新たにどのような工夫をしましたか。	コロナ禍でなかなか実施できていないが運動遊びプログラムを実施している。通常の児童館だよりにて実施日及び内容を掲載。以前はフラダンスの講師を招き、定期的にサークル事業として実施していたが、昨年よりサークル事業として実施していない。(コロナ禍のため事業を行う事は課の方針としては認められていない。) 本年度も実施予定はない。館庭がないためサッカー・野球等を行うことは難しい状況。	コロナ禍で事業を行うことが厳しい中、感染対策をしっかり行い、人数制限等もしつつ、運動遊びのプログラムは定期的に実施した。運動が苦手、体力がない児童でも、さほど激しく身体を動かすことはしないため、低学年でも比較参加しやすい事業である。		
	(4)運動遊びを展開していく上で 事前質問:課題だと感じていることはありますか。 事後質問:課題だと感じていたことについてお尋ねします。 課題だと感じていたことはどのようになりましたか?	・職員のスキルに関する課題 児童館職員は必ずしも子ども好き、運動が得意という人が配属されるとは限らないため、そのような人が配属された場合、厳しい状況にはなるとは思います(児童館正規職員は4人のため) ・子どもの意識、態度、能力等に関する課題 子どもによりかなり運動能力・体力には差があるかと思えます。日頃から身体を動かしている人はやはり体力はあるとは思いますが、また、当たり前ではありますが、努力する子どもは伸びるし、そうでない子どもはやはりそれなり。そこで止まってしまふ。また、勝ち負けにこだわる子どもも多い。気になる点として自分ができる事を他人に教えようとする感じがあまり見受けられない。子ども達には指導はしている。	職員の運動遊びに対する積極性が出て来た。自主研修グループを立ち上げ、その一員となり、運動遊びの重要性をテーマに、定期的に児童館職員を対象に時間外ではあるが実施している。		
	(5)来館児童の身体面の発達に関して 事前質問:課題だと感じていることはありますか。 事後質問:課題だと感じていたことについてお尋ねします。 体力や動作等の機能的側面、及び、痩せ・肥満等の体型に関する気づきについてご記入ください。	上記にも記載しましたが、子どもによりかなり体力差もあり、体幹が悪い子どもも多い。簡単な動作すらできない子ども、身体の使い方がわかっていない子どももいる。乳幼児期に身体を色々使って動いていない子どもが多いかと思う。	体力に自信がない児童も、運動が苦手な児童でも遊びながら身体を動かす運動遊びプログラムは楽しく参加できている。		
	(6)来館児童の社会性の発達に関して 事前質問:課題に感じていることはありますか。 事後質問:モデルプログラムの実施を通じて何か変化は見られましたか。	独自のルールを作り、それを周囲に強制する。こういう子どもに限って、勝負事で負けるとすぐに泣いたり、人に当たったりする。そういう子どもが普通にいる。	-		
	問4	事前質問 各世代の特徴(児童館での過ごし方・友達との関わり方)	①乳幼児親子	自分の子どもから目を離し、スマホを見ている親が多い。	(乳幼児親子について) 音楽に合わせて体を動かす楽しさを参加者と一緒に体験することができました。最初は怖がっていた子どもたちも、回数を重ねるごとに積極的になったり、上手になったりすることができました。子どもが楽しめる大人もうれしくなり、互いに相互作用が生まれ、活動の幅が広がりました。おうちでも楽しんでいるという声も頂きました。親子の関わりが増えたと思います。
		事後質問 運動遊びのモデルプログラム実施してみて、世代区分ごとに、実際の活動の様子や子ども・保護者から寄せられた感想などをお知らせください。	②小学生低学年	指示が通りにくい。幼い。年齢的に備わっているであろう基本的な事ができない。親がうまくしつけをしていない。(子どもに対して厳しい親が多い。)	
			③小学生高学年		
④中・高校生世代					
事後質問 今回、運動遊びのモデルプログラムを実施してみて、児童館長・職員としていかがでしたか。	国領児童館では乳幼児に特化したモデルプログラムを実施。生の歌声や演奏などを取り入れたプログラムは明らかに幼児の反応は良く、楽しく遊ぶことができていた。身体の機能や発達に繋がる動きを乳幼児から意識して取り組んでいく大切さを学ぶ事ができました。利用者にとっては「ひろば」での体を動かす簡単なプログラムが「運動遊び」のひとつということ伝えていきたいと思えます。				

➤ 調査1 染地児童館

すべての質問の調査対象期間は令和3年度9月～12月		調布市立染地児童館(実施前)	調布市立染地児童館(実施後)		
問2	(1)利用状況 1日あたり(保護者含む)	99人	70.9人		
	(2)1日の来館者内訳	①乳児(0歳)	3人	0人	
		②幼児(1-5歳)	6人	7人	
		③保護者	9人	-	
		④小学生低学年(うち放課後児童クラブ)	67(46)人	52.2(35.6)人	
		⑤小学生高学年(うち放課後児童クラブ)	6(1)人	-	
		⑥中学生	6人	3.6人	
		⑦高校生	1人	0人	
⑧その他	2人	8.1人			
問3	(1)割合 (運動遊びをしている子:そうでない子)	①小学生低学年 ②小学校高学年 ③中学生 ④高校生 ⑤全体	6:4 8:2 9:1 10:0 7:3	8:2 8:2 10:0 10:0 9:1	
	(2)児童館でよく行われていた運動遊びプログラムは何かですか。	①小学生低学年に人気のある遊び	ドッジボール、ドッチビー、一輪車、鬼ごっこ、バスケットボール、サッカー、野球、砂場あそび	ガガボール、バケツポッチャン	
		②小学生高学年に人気のある遊び	ドッジボール、バスケットボール、サッカー、野球		
		③中学生に人気のある遊び	バスケットボール、サッカー、卓球		
		④高校生に人気のある遊び	バスケットボール、サッカー		
	(3)今回、子どもたちが運動遊びに積極的に取り組むようにするために、 事前質問:どんな工夫をしていますか。 事後質問:新たにどのような工夫をしましたか。		コロナ禍のため思うように事業などはできていませんが、館内での遊びの時間割の中に運動遊びの時間を入れるようにしている。	何回か同じ遊びを続けて実施したが、毎回少しずつルールを変えた。例えば、ガガボール実施時、初回はただ外野と内野に分けただけであったが、外野がみんな1つのボールを追い回してしまいテンボが悪かったので、2回目では外野の障地を区切った。	
	(4)運動遊びを展開していく上で 事前質問:課題だと感じていることはありますか。 事後質問:課題だと感じていたことについてお尋ねします。 課題だと感じていたことはどのようになりましたか?		・職員のスキルに関する課題 児童館に配属される職員の専門性。現在、多くの職員が事務職員のため児童館における児童と遊びをどのように実施するかについて、経験が少ない。 ・子どもの意識、態度、能力等に関する課題 遊び全般において言うことで、完成された遊びを提供されることに慣れ、自分たちでゼロから遊びを考え発展させることができないと感じる。	ゼロからの遊びの発展は難しいが、既存の遊びに新しいルールを考え付けたことはできた。	
	(5)来館児童の身体面の発達に関して 事前質問:課題だと感じていることはありますか。 事後質問:課題だと感じていたことはどのようになりましたか。 体力や動作等の機能的側面、及び、痩せ・肥満等の体型に関する気づきについてご記入ください。		空間認識能力が低いと感じる。子どもたちのあそび場の中で、これまであまりぶつかることの無かった柱や、壁などにぶつかりケガをする児童が多い。	壁や柱にぶつかってしまうような激しい動作を取り入れた遊びは実施しなかったため、その点については比べられない。	
	(6)来館児童の社会性の発達に関して 事前質問:課題に感じていることはありますか。 事後質問:モデルプログラムの実施を通じて何か変化は見られましたか。		何で遊ぶかは決まっているが、チーム分け・ルール確認などを行っている際に、我関せずと遊んでしまう子どもが多く確認に手間取り、いつまで経っても遊びが始まらないことがよくある。		
	問4	事前質問 各世代の特徴(児童館での過ごし方・友達との関わり方) 事後質問 運動遊びのモデルプログラム実施してみて、世代区分ごとに、実際の活動の様子や子ども・保護者から寄せられた感想などをお知らせください。	①乳幼児親子	来館者のほとんどが子育てひろば利用目的	-
			②小学生低学年	来館者の男女比5:5で、ドッジボールや一輪車で遊ぶのを好む。運動遊びを誘うとほとんどの児童が参加する。	プログラムに参加するほとんどが小学校低学年であったが、人数が多いとあまり出番が来ないため途中でやめてしまう子もいた。同じ遊びの回を重ねることに、自分たちでどう工夫をすればよいか考えてできるようになった。
			③小学生高学年	男子の来館者が多い。スポーツ系の遊びを好む。一部の児童は運動遊びに参加する。	低学年と比べて遊びの内容の理解が速く、スムーズに遊ぶことができていた。
④中・高校生世代			ほとんどが男子。友達同士で携帯を弄りながら話し、スポーツ系の遊びをして過ごす。	-	
	事後質問 今回、運動遊びのモデルプログラムを実施してみて、児童館長・職員としていかがでしたか。		職員としても手探りで行った遊びであったが、多くの子どもが楽しんでた。参加人数が多かったり遊びに対してある程度慣れてしまったりすると、一部の子どもだけが楽しむ状態になってしまうことも多かったので、このルールでするところになってしまうからこういうルールを増やしてみようという試行錯誤を繰り返して、最終的には全体で楽しめる遊びになったと感じる。同じ遊びを続けたため、実施できなかった遊びもある。機会があれば他の遊びにも挑戦してみたい。		

➤ 調査1 東雁来児童会館

すべての質問の調査対象期間は令和3年度9月～12月		札幌市東雁来児童会館(実施前)	札幌市東雁来児童会館 (実施後)	
問2	(1)利用状況 1日あたり(保護者含む)	120人		
	(2)1日の来館者内訳	①乳児(0歳)	1人	
		②幼児(1-5歳)	1人	
		③保護者	2人	
		④小学生低学年(うち放課後児童クラブ)	80(79)人	
		⑤小学生高学年(うち放課後児童クラブ)	33(32)人	
		⑥中学生	2人	
		⑦高校生	1人	
⑧その他		0人		
問3	(1)割合 (運動遊びをしている子:そうでない子)	①小学生低学年	7:3	4:6
		②小学校高学年	8:2	8:2
		③中学生	10:0	10:0
		④高校生	10:0	10:0
		⑤全体	7:3	6:4
	(2)児童館でよく行われていた運動遊びプログラムは何ですか。	①小学生低学年に人気のある遊び	復活ボンバー、ドッチビー、一輪車	かたき(ボール)、復活ボンバー(ボール)、一輪車 《実施前と変化あり》
		②小学生高学年に人気のある遊び	復活ボンバー、ドッチビー、卓球、バドミントン	かたき(ボール)、復活ボンバー(ボール)、バドミントン、卓球《実施前と変化あり》
		③中学生に人気のある遊び	バドミントン・バスケットボール	バスケットボール、バドミントン
		④高校生に人気のある遊び	バスケットボール・バドミントン	バスケットボール、バドミントン、バレーボール 《実施前と変化あり》
	(3)今回、子どもたちが運動遊びに積極的に取り組むようにするために、 事前質問:どんな工夫をしていますか。 事後質問:新たにどのような工夫をしましたか。	集団で遊べるもので、チーム分けせずに行えるものが平等で子どもたちも入りやすい。 ニュースポーツも積極的に紹介し、日常活動で遊んでいる。	子どものリクエストより職員側の思いで種目を決めてしまうことが多々あり、子どもたちのやりたいことが満足のいくほどできていない部分があったが、より子どもたちのリクエストをとり、ルールがシンプルでみんながすぐに取り組めるものを行うよう心掛けた。	
	(4)運動遊びを展開していく上で 事前質問:課題だと感じていることはありますか。 事後質問:課題だと感じていたことについてお尋ねします。 課題だと感じていたことはどのようにになりましたか?	・職員のスキルに関する課題 積極的に行えているので特になし。 ・子どもの意識、態度、能力等に関する課題 異年齢で行うことが主であるが、1年生がもっと入りやすくするために、1年生だけのボール遊びの時間をとるなどしている(異年齢だと入らないが1年生限定だと入る子どもも多い。	ボール遊びなど、学年を1~2年生の部、3~6年生の部と分けるなどしてやってみたところ、普段あまり体育室に入らない子どもも入るようになった。	
		(5)来館児童の身体面の発達に関して 事前質問:課題だと感じていることはありますか。 事後質問:課題だと感じていたことはどのようにになりましたか。 体力や動作等の機能的側面、及び、痩せ・肥満等の体型に関する気づきについてご記入ください。	肥満の子どもは昔に比べて少なく感じるが、普段家や学校での運動遊びが足りないせいか反射神経に鈍さを感じるものが多々ある。(遠くから投げられたボールが顔面にあたり、すぐに捻挫するなど)	目立った変化はないが、いろいろなプログラムに参加することで、課題と感じている「反射神経」面で全体的に向上したと感じられる。
		(6)来館児童の社会的性の発達に関して 事前質問:課題に感じていることはありますか。 事後質問:モデルプログラムの実施を通じて何か変化は見られましたか。	当館の高学年は比較的下級生に配慮できるが、リーダー的な存在がいなく感じる。	今回プログラムに積極的に参加してくれた高学年のメンバーは課題と感じていた「リーダーシップ」の部分の向上があった。プログラムをより面白くするためのアイデアを積極的に提案したりする姿勢は今まであまり見られなかった。日常遊びでリーダーシップを発揮するようになった。
		事前質問 各世代の特徴(児童館での過ごし方・友達との関わり方) 事後質問 運動遊びのモデルプログラム実施してみて、世代区分ごとに、実際の活動の様子や子ども・保護者から寄せられた感想などをお知らせください。	①乳幼児親子	サロン実施時は大勢の親子で関わっている。日常の午前中の自由来館時は大勢を避け、1組で来館する親子が散見する。職員が声掛けをしている。
	②小学生低学年		体育室の遊びを中心に、レゴやお絵描き、読書(マンガ含む)している。屋外あそびはあまり出たがらない。	・どのプログラムも楽しかった。 ・またやってみたい
③小学生高学年	体育室の遊びを中心に、ジャグリングやドイッゲーム、読書(マンガ含む)している。屋外あそびは半々。		・自分たちの意見でアレンジし、より楽しめるものができる良かった。 ・日常の遊びの中でまたやってみたい	
④中・高校生世代	中学生はバドミントンが圧倒的に多い。高校生はバスケットボール。学校祭や校内球技大会前はクラスでまとまって利用することがある。(ダンス、バレーなど)		-	
事後質問 今回、運動遊びのモデルプログラムを実施してみて、児童館長・職員としていかがでしたか。	普段の遊びの中で、子どもたちからアイデアを拾っているつもりであったが、思い起こしてみるとあまりできていなかったことに今回のプログラムを実践していく中で気づいた。自分の子どもの頃は、自分たちでルールを考え、下の学年の子たちへの配慮も自然にできていたな、と、楽しかった思い出がよみがえってきた。子どもたちと新たな遊びをこれからも考え、会館から他の館へ、そして全国へ発信できる遊びを作れたらと思う。身体を使った遊びに子どもたちが自然に参加できるようなものをこれからも考えていきたい。			

➤ 調査1 氷川児童センター

すべての質問の調査対象期間は令和3年度9月～12月		草加市立氷川児童センター（実施前）	草加市立氷川児童センター（実施後）		
問2	(1)利用状況 1日あたり（保護者含む）	70人	73人		
	(2)1日の来館者内訳	①乳児（0歳）	7人	7人	
		②幼児（1～5歳）	14人	14人	
		③保護者	21人	21人	
		④小学生低学年（うち放課後児童クラブ）	15人	17人	
		⑤小学生高学年（うち放課後児童クラブ）	6人	7人	
		⑥中学生	4人	5人	
		⑦高校生	2人	2人	
⑧その他		0人	—		
(1)割合 (運動遊びをしている子：そうでない子)	①小学生低学年	5:5	6:4		
	②小学校高学年	7:3	8:2		
	③中学生	8:2	8:2		
	④高校生	6:4	9:1		
	⑤全体	6:4	8:2		
(2)児童館でよく行われていた運動遊びプログラムは何ですか。	①小学生低学年に人気のある遊び	天下、ドッジボール、鬼ごっこ、とびぼこ	おにごっこ 鉄棒 ドッジボール		
	②小学生高学年に人気のある遊び	天下 バasketボール 卓球 バドミントン	バスケボール ドッチビー キャッチボール ユニホック		
	③中学生に人気のある遊び	バスケボール バレーボール 卓球 バドミントン	バレーボール バドミントン バスケボール 卓球 キャッチボール		
	④高校生に人気のある遊び	卓球 バスケボール バドミントン	バスケボール 卓球		
問3	(3)今回、子どもたちが運動遊びに積極的に取り組むようにするために、 事前質問：どんな工夫をしていますか。 事後質問：新たにどのような工夫をしましたか。	定期的なプログラムでスポーツの紹介、道具やルールの紹介、一緒にやる、本気にさせて勝たせる、あおる	コロナ禍で外あそびを推奨していた。落ち着いている感じの時に「〇〇やるひとー」とアナウンスをする。		
	(4)運動遊びを展開していく上で 事前質問：課題だと感じていることはありますか。 事後質問：課題だと感じていたことについてお尋ねします。 課題だと感じていたことはどのようにになりましたか？	・職員のスキルに関する課題 得意なものが得意なことしかやらない、まかせがち、こだわり、おしつけ、こどものいなりすぎ ・子どもの意識、態度、能力等に関する課題 50%がつまらなそうだったり、すぐあきるのは職員のスキルの方が問題。子どもたちは児童館職員には運動能力を期待していいと感じる（今回の取り組みに大きな必要性を感じる）	もともとスタッフの運動遊びスキルの低さを課題だと感じていた。残念ながら今回のプログラムではそこを改善するきっかけには至らなかった。ただ、高学年が低学年にプログラムで習っていることを丁寧に教える職員がみえて、運動遊びの効果について関心を持ってくれたことは収穫だった。		
	(5)来館児童の身体面の発達に関して 事前質問：課題だと感じていることはありますか。 事後質問：課題だと感じていたことはどのようにになりましたか。 体力や動作等の機能的側面、及び、痩せ・肥満等の体型に関する気づきについてご記入ください。	当館には、貧困家庭の児童の利用もある。運動能力は低くないが中学に進むと不登校となる子もあり、肥満気味になる子もいる。	ラグビーをやる場が少し出てきたが、自分たちであそぶというよりは、スタッフの号令で集まってくる。集まるのはだいたいサッカーや野球の経験者で活発な者が多いが、ドッチビーやキャッチボールには、若干太めな子どもも楽しんでる。		
	(6)来館児童の社会的な発達に関して 事前質問：課題を感じていることはありますか。 事後質問：モデルプログラムの実施を通して何か変化は見られましたか。	あまり動きが得意ではないと思っている子どもがまれに運動を楽しむと、力の加減がわからず仲間や相手が危険になる場合があるので、周囲も含め気をつけるようにしている。仲良くならずにけんかになってもいいと思っている。できるだけ本人たち同士で解決できるように、口を出さずに見守るようにしている。	個々のプログラム（天下）が頭詰っていたが知らなかった集団・チームスポーツに触れ、児童館での楽しみ方が増えたのではないかと感じている。		
	問4	事前質問 各世代の特徴（児童館での過ごし方・友達との関わり方） 事後質問 運動遊びのモデルプログラム実施してみて、世代区分ごとに、実際の活動の様子や子ども・保護者から寄せられた感想などをお知らせください。	①乳幼児親子	派閥やグループもあるが、とても穏便でいい雰囲気でお互い付き合っている。いつも放任的な母親が心配という声スタッフが間に多い。	—
			②小学生低学年	テーブルを卓球台にして筆箱をネットにしたり、自分で人生ゲームを作ってみたり奇抜なことが多い。ペットキャップだけで遊ぶなど自由な発想で楽しめる道具の提供をしていきたい。	ライン鬼が楽しい。何回つかまってもチャレンジできるのがいい。ゴールまで行けるとうれしい。
③小学生高学年			スポーツやルールが平等性を保つための回数が多くなっていく。情報やあこがれが熱中につながっているものと感じている。	ラグビーの攻撃では頭を使うことが楽しい。成功すると「よっしゃー！」ってなる。	
④中・高校生世代			卓球やバスケボールなど目的をもって来館する者が多い。ダンスや音楽目的で来館ができるような環境を作りたい。彼らの居場所とするには18：00閉館の環境には限界を感じる。	久しぶりに筋肉痛になるくらい動いて楽しかった。自分たちが作ったルールが参考になるのはうれしい。	
事後質問 今回、運動遊びのモデルプログラムを実施してみて、児童館長・職員としていかがでしたか。	11/23に運動あそびのワークショップをやっていた。当施設では、乳幼児に向けたプログラムは30分、1時間などクラスの時間がある。だが、小学生には行われていない。ドリブル、ドッチボール、サッカーなどいろんなプログラムを一連の流れをつくって一時間の間、運動遊びを続けるということに小学生がとても興味を持って参加していた。当施設でも今後こういうことを時間を工夫して設定していけるようにできたらと考えている。また、当日は、保護者の方の参加も多かったが、子どもたちの活動を微笑ましく見守ってくれており、そういった雰囲気をつくることのできる講師の方の声かけからも学ぶところがあった。				

➤ 調査2 寿台児童館

児童館名		寿台児童館 (実施前)	寿台児童館 (実施後)	
有効回答数		7人	2人	
問1	活動に参加した児童の平均年齢 (歳)	1.6	1.5	
問2	児童館の利用頻度 (週平均)	1	1.5	
問3	(1) 実施前：普段児童館で、お子さんと体を動かす遊び (スポーツを含む運動遊び) をしていますか。 実施後：9月以降の状況についてご回答下さい。運動遊び (お子さんと体を動かす遊びやスポーツ) については、どのように取り組んでいますか。	①なるべく身体を動かす遊びをするようにしている。	4	2
		②あまりしていない	3	0
		③わからない	0	0
	(2) 実施前：お子さんと一緒に遊ぶ時間は1日どれぐらいですか。 実施後：9月以降の状況についてご回答下さい。お子さんと一緒に遊ぶ時間は1日どれぐらいですか。	①30分以内	0	0
		②1時間程度	1	0
		③2時間程度	2	0
		④3時間程度	0	0
		⑤4時間程度	2	2
		⑥それ以上	2	0
	(3) 実施前：お子さんとどのようなことをして遊びますか。当てはまるものに○をしてください。 実施後：9月以降の状況についてご回答下さい。お子さんとどのようなことをして遊びますか。当てはまるものに○をしてください。 (事前事後ともに複数回答可)	①絵本を読む	6	1
		②手遊び	4	2
		③わらべ歌	2	1
		④保護者の体を使って遊ぶ	2	1
		⑤お人形やぬいぐるみで遊ぶ	3	2
⑥電車など乗り物のおもちゃで遊ぶ		1	1	
⑦ボールで遊ぶ		4	1	
⑧大きな遊具で体を動かして遊ぶ		3	2	
⑨体操をする		1	1	
⑩公園など屋外で遊ぶ		6	1	
⑪ごっこ遊びをする。		3	0	
⑫鬼ごっこ (追いかっこ) をする	2	0		
⑬その他	ブロックネンド	0		
問4	(1) 実施前：お子さんとの身体を動かす遊び (運動遊び) について、どのように感じていますか。 実施後：9月以降の状況についてご回答下さい。運動遊びについて、どのように感じていますか。 (事前事後ともに複数回答可)	①運動遊びは子どもの健やかな発達を促すものなので積極的に取り組みたい	6	2
		②取り組みたいと思うが具体的に遊び (運動遊び) を知らないのになにをどうしたらいいかわからない。	1	0
		③運動遊びの重要性をあまり感じない。	0	0
		④その他	0	0
	(2) 運動遊びの取り組みについて8月までと比べて変化したことがありましたら、教えて下さい。 (実施後のみの設問)			記載なし

➤ 調査2 国領児童館

児童館名		国領児童館 (実施前)	国領児童館 (実施後)	
有効回答数		10人	9人	
問1	活動に参加した児童の平均年齢 (歳)	1.3	1.5	
問2	児童館の利用頻度 (週平均)	2	1.5	
問3	(1) 実施前：普段児童館で、お子さんと体を動かす遊び (スポーツを含む運動遊び) をしていますか。 実施後：9月以降の状況についてご回答下さい。 運動遊び (お子さんと体を動かす遊びやスポーツ) については、どのように取組んでいますか。	①なるべく身体を動かす遊びをするようにしている。	5	7
		②あまりしていない	3	2
		③わからない	2	0
	(2) 実施前：お子さんと一緒に遊ぶ時間は1日どれぐらいですか。 実施後：9月以降の状況についてご回答下さい。お子さんと一緒に遊ぶ時間は1日どれぐらいですか。	①30分以内	0	0
		②1時間程度	0	0
		③2時間程度	3	2
		④3時間程度	4	0
		⑤4時間程度	1	3
		⑥それ以上	2	3
	(3) 実施前：お子さんとのようなことを遊びますか。当てはまるものに○をしてください。 実施後：9月以降の状況についてご回答下さい。お子さんとのようなことを遊びますか。当てはまるものに○をしてください。 (事前事後ともに複数回答可)	①絵本を読む	10	8
		②手遊び	4	6
		③わらべ歌	2	2
		④保護者の体を使って遊ぶ	3	6
		⑤お人形やぬいぐるみで遊ぶ	6	7
		⑥電車など乗り物のおもちゃで遊ぶ	5	6
		⑦ボールで遊ぶ	6	4
		⑧大きな玩具で体を動かして遊ぶ	1	6
		⑨体操をする	0	3
		⑩公園など屋外で遊ぶ	7	8
問4	(1) 実施前：お子さんとの身体を動かす遊び (運動遊び) について、どのように感じていますか。 実施後：9月以降の状況についてご回答下さい。運動遊びについて、どのように感じていますか。 (事前事後ともに複数回答可)	①運動遊びは子どもの健やかな発達を促すものなので積極的に取り組みたい	10	9
		②取り組みたいと思うが具体的に遊び (運動遊び) を知らないのになにをどうしたらいいかわからない。	4	3
		③運動遊びの重要性をあまり感じない。	0	0
		④その他	0	0
(2) 運動遊びの取り組みについて8月までと比べて変化がありましたら、教えてください。 (実施後のみの設問)			<p>○息子自身が心身ともに発達しているのに伴い、できること、やってみようが増え、レパートリーが増え、楽しんでいる。また、雨天、寒い時も思いっきり体を動かせる児童館の存在派とても大きく感謝している。</p> <p>○玩具でよく遊ぶようになった。</p> <p>○月齢があがっているような動きができるようになって、親子とも楽しめています。</p> <p>○教えてもらった遊びを家でもたまにしています。</p> <p>○歩こうとするようになったので、歩く距離が伸びた。</p>	

➤ 調査2 合計

2児童館合計		実施前	実施後	
有効回答数		17	11	
問1	活動に参加した児童の平均年齢（歳）	1.5	1.5	
問2	児童館の利用頻度（週平均）	1.5	1.5	
問3	(1) 実施前：普段児童館で、お子さんと体を動かす遊び（スポーツを含む運動遊び）をしていますか。 実施後：9月以降の状況についてご回答下さい。 運動遊び（お子さんと体を動かす遊びやスポーツ）については、どのように取組んでいますか。	①なるべく身体を動かす遊びをするようにしている。	9	9
		②あまりしていない	6	2
		③わからない	2	0
	(2) 実施前：お子さんと一緒に遊ぶ時間は1日どれくらいですか。 実施後：9月以降の状況についてご回答下さい。お子さんと一緒に遊ぶ時間は1日どれくらいですか。	①30分以内	0	0
		②1時間程度	1	0
		③2時間程度	5	2
		④3時間程度	4	0
		⑤4時間程度	3	5
		⑥それ以上	4	3
	(3) 実施前：お子さんとのようなことをして遊びますか。当てはまるものに○をしてください。 実施後：9月以降の状況についてご回答下さい。お子さんとのようなことをして遊びますか。当てはまるものに○をしてください。 (事前事後ともに複数回答可)	①絵本を読む	16	9
		②手遊び	8	8
		③わらべ歌	4	3
		④保護者の体を使って遊ぶ	5	7
		⑤お人形やぬいぐるみで遊ぶ	9	9
		⑥電車など乗り物のおもちゃで遊ぶ	6	7
		⑦ボールで遊ぶ	10	5
		⑧大きな玩具で体を動かして遊ぶ	4	8
		⑨体操をする	1	4
		⑩公園など屋外で遊ぶ	13	9
問4	(1) 実施前：お子さんとの身体を動かす遊び（運動遊び）について、どのように感じていますか。 実施後：9月以降の状況についてご回答下さい。運動遊びについて、どのように感じていますか。 (事前事後ともに複数回答可)	①運動遊びは子どもの健やかな発達を促すものなので積極的に取り組みたい	16	11
		②取り組みたいと思うが具体的に遊び（運動遊び）を知らないのになにをどうしたらいいのかわからない。	5	3
		③運動遊びの重要性をあまり感じない。	0	0
		④その他	0	0
		⑤ブロックネンド		0
		⑥		
		⑦		

○ 児童館ヒアリング

No.	施設名	プログラム名	1回目
モデルプログラム実施児童館 ヒアリングメモ (1回目) ヒアリング日程：2021/11/11 13:30~15:30 (各館30分程度) ※12/29国領児童館 12/27氷川児童センター 実施児童館：6館 プログラム実施期間：2021/10月~12月末 (コロナ感染症の影響により、実施期間は施設ごとに異なる)			
1	染地児童館	取り組み方	・一つの遊びを数回続けて行い、子どもの変化を見て課題解決することで発展させる
		転がしドッチボール (ガガボール)	1回目実施時 ・最初、ドッジボールに慣れているため、ボールを持ちたくなる (持ってしまう) →転がっているボールを手で打つ (打ち合う) ところからスタート ・ミニカラーコーンで円を作り、内野と外野に分けゲームを行う (10人ずつ) ・内野は当たらないように打ち返したり、飛んだりよけたりする ・外野は内野に当てるようボールを打つ ・外野は当てたら、当たった内野と内外交代する ・バトミントンコートより少し大きい体育室なので、体育室の壁で跳ね返りも利用 課題：外野の子がボールを取り合いになり、ゲームがストップする場合があります
		バケツぼっちゃん	2回目実施時 ・1回目の課題を受け、外野のエリアを区切って実施 ・外野はボールを取り合わずに打つので、ゲームのスピード感アップし、運動量上がる 課題：内野の子どもがわざと当たるようになった 3回目実施時 ・外野のエリア数を増やす ・ボール数を増やす (ベストは4個) 今後の課題：最後、最後まで残った子どもが勝ちなど、誰かが1番になる結果で子どもの達成感を感じられるようにしたい
2	国領児童館	取り組み	コロナ感染症の影響で、乳幼児クラスが開催できず未実施 10/29 音楽プログラムをイベントとして実施 (こどもの城合唱団 吉村先生) 11/18 幼児運動プログラムをイベントとして実施 (気のいい羊達 磯谷先生) →この様子を動画撮影
3	新城児童センター	金魚すくい	・乳幼児プログラムと分類されているが、小学校低学年で実施 ・引っ張りあうではなく、タッチするというルールに変更し、大縄で大きな丸を作り行った ・その後、子どもたち同士のやり取りで、縄の池を広げてみたり、いびつにしったりと発展していった ・鬼がロープの周りを走りながら中にいる金魚にタッチしたら交代 (タッチの仕返しはなし) ・鬼がロープの形を決める ・楽しそうな様子を見た高学年も参加してきた
		転がしドッチボール (ガガボール)	・職員のルール理解不足で、本来のルールでないゲームになってしまった (ガガを連呼)
		フライングディスク	・低学年から中学生まで参加 ・最初は新聞で作って、投げ合うところからスタートしたが、新聞紙だと飛ばない ・フリスビーに変えて、ダンボールで的を作り、狙い入れるゲームに発展
		ミニラグビー	・1チーム5名で5分ずつで実施 ・子どもから5分は短いとの意見が出たため、15分に変更 ・タッチされたら攻守交代でやっていたら、自然とキーパーができていた
		手打ち野球	・野球のルールを知らない子度が多く、やりたがらなかった
		ラインラグビー	・やっていくうちに、戦略を考えるようになっていた
		ラインサッカー	・低学年で実施 ・ライン上でやることで、動きが少ないため苦手意識なくできたが、逆に制限されるとつまらないと 子が出てきた。→そのうち普通のサッカーになってしまった ・ライン間を動けるようにしてほしいという要望が子どもからあった

No.	施設名	プログラム名	1回目
	東雁来児童会館	全体印象	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール関連の遊びは子どもたちの反応がよい ・一回実施して反応が良いよものは「次いつやるの?」との声が聞かれる ・サッカードッジボール、ボールいっぱいドッジは高学年の意見もあり発展している
		ボールいっぱいドッジ	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールをどんどん増やして実施したが、ボールが多すぎるとあっという間に勝負がついてしまし、審判も大変になる ・ボール数のベストは2、3個
		牛乳パック飛行機	<ul style="list-style-type: none"> ・(低学年には難しいと判断し)製作は職員が行った ・牛乳パックが飛ぶという面白さであるが、ただ飛ばして距離を競うだけだと盛り上がり欠ける ・フラフープを的にして、的当て形式などにアレンジしたところ、子どもの反応がよかった
		サッカードッジボール	<ul style="list-style-type: none"> ・子どもの反応がよかった遊び ・キャッチする人数やボールの数を変更するバリエーション (ボールは1→3)
		風車帽子	<ul style="list-style-type: none"> ・小学校低学年で実施。色塗りや飾り付けを楽しんでいた(特に女子) ・かぶると走りたくなる様子。ただ幼児向けの印象 ・A5の紙の中心を指で押しながら走る、指風車版にも発展できる
		手打ち野球	<ul style="list-style-type: none"> ・ハンドベースボールをやったことない子が多い(キックベースは学校で経験あり) ・女兒は野球のルールを知らない子も多い ・やりだすとルールを知らなくても楽しめる ・やわらかめのボール → ゴムボールやキャンディボールより厚めのボールがよい ・手で打って、何ベース進んだら点数というようにレベルを落として実施 ・チーム戦にせず、個人戦(打って何点取れるか)
5	寿台児童館	ふかふかお山のぼり	<ul style="list-style-type: none"> ・運動マットや牛乳パックで障害物を作り実施 ・2歳4か月の子 おなかで滑り落ちたり、自分の好きなように遊んでいた ・2歳6か月の子 とても気に入って、繰り返しハイハイしていた
		お船をこぎましよう	<ul style="list-style-type: none"> ・1歳児で実施 ・「落っこちた」の場面でびっくりしたものの喜んで、自分で真似をして楽しんでいた ・親子で向き合ので、笑顔や怖がりなど子どもの表情を見ながらコミュニケーションが取れていた ・CDを使用した「落っこちた」のタイミングを、その時の子どもの動きに合わせてのほうがもっとよいと思うので、自分たちで音楽を弾きながらのほうがよいと感じた
		よきよきズンズンズン	<ul style="list-style-type: none"> ・CDを使用した、少しテンポが速かったか、よくわからず見ている子が目立った ・何度か繰り返すことで「ポン!」を楽しそうにしている子もいた ・こちらも、その時の子どもに合わせて音楽のスピードを変えられるように自分たちで演奏できたほうがよい
		ゆらゆらハンモック	<ul style="list-style-type: none"> ・体育マットやバスタオルを使って実施 ・喜んでいた男の子の保護者が、家でお父さんと一緒にやれると話していた ・運動に慣れていない子に注意が必要。揺らし方大小、強弱をつける
		新聞紙竹馬	<ul style="list-style-type: none"> ・小学校低学年で実施 ・新聞紙を丸めるのが一人では難しかったのでペアを作り協力して行えるようにした ・ただ歩くだけでなく、障害物を置いたり、競争して発展実践してみたが、障害物のフラフープは滑るといことがわかった。事前の危機管理意識が必要。
		シッティングバレー	<ul style="list-style-type: none"> ・お尻についてボールの下に移動するのが難しく、お尻から膝と形を変えてみたが、何度やっても難しいうだった(小学校低学年) ・ボールは対空時間が長くなるように、風船にビニールテープで重りをつけたもので実施
		転がしドッチボール(ガガボール)	<ul style="list-style-type: none"> ・2面の壁と、長机(2本ずつ×2面)で四角形のコートをつくり実施。 ・長机を使うのは、危機管理が必要 ・4-5人ずつで遊ぶ。遊び自体はおもしろく、1年生がハマっていた
		ボールいっぱいドッジ	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを増やすと子どもが大変そうだった
		かんたん円サッカー	<ul style="list-style-type: none"> ・普段サッカーをやらない子ども(低学年女子)が楽しくできていた ・普段(4、5年男子)のサッカーは激しいので、なかなか入れない子には向いている
6	氷川児童センター	ミニラグビー	<ul style="list-style-type: none"> ・館庭で実施 ・コートが狭いとすぐに終わってしまうので、人数を減らして行った ・パスをたくさん回すように、制限時間を設けた(10秒) ・短い攻撃(10秒)を数回続けて行うことで、戦略的な動きもできる(高学年) ・パスが続く、点数が入るというアレンジすると面白さが増す ・遊びに誘うのに、ラグビーという言葉のハードルは高いと感じる
		ラインサッカー	<ul style="list-style-type: none"> ・ライン上しか動けないという制限が、小学生には苦痛(もっと動きたい) ・ライン上でなく、エリア内を動けるようにしたところ、動きが活発になった

モデルプログラム実施児童館 ヒアリングメモ（2回目）

ヒアリング日程：2021/12/14 13:30~15:30（各館30分程度） ※氷川児童センターは別日

実施児童館：6館

プログラム実施期間：2021/10月~12月末（コロナ感染症の影響により、実施期間は施設ごとに異なる）

No.	施設名	プログラム名等	2回目
1	染地児童館	バケツぼっちゃん	<ul style="list-style-type: none"> ・プレイルーム全体を使い、時間を決めずにボールを投げるところから開始 ・好きな場所から投げるというルールは、子ども受けしなかったため、投げる場所を固定し、時間制にして行った。 ・2回目は、ゴールの位置を変えてみた（ソフト平均台の上に籠を置く）投げたボールの勢いで籠は倒れてしまうので、ボールの投げ方のスキルが子どもたちに求められた。 ・子どもの意見を取り入れて、作戦会議を行った。ボールだけでなく、道具を使うので子どもの反応がよい。 ・作戦会議では、ゴールを置く場所は投げ方などを考えて行っていた ・子どもはリピーターが多いが、初めて子どもも気軽に参加できる
		子どもの変化	<p>◇取り組んでいくことで、子どもたち自身の変化はあったか</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コロナ感染症の影響で、身体を動かすことや、道具を使うことに飢えていたのかなと感じる。 ・児童館の遊びというと、ドッジボールなどありきたりの遊びになりがちだが、今回新しい遊びをやってみて、子どもの反応が予想以上に良かったことに驚いた。 ・最初はグダグダだったが、どうやったら楽しめるかを子どもと大人と一緒に考えていく面白さがあった ・染地では、同じプログラムを数回続けて行ったが、毎回、新しい発見やバージョンアップしていき、プログラムを続けることの大切さを感じた。 ・スポーツではない、子どもが遊びで体を動かすというのは児童館では大切なことだと改めて感じる機会だった。 ・子供たちは、ドッチボールだけでない遊びができるようになった。いつも屋外でやっている野球を屋内でやりたかったところに、手打ちドッチボール（ガガボール）をやったことで、屋内で手打ち野球に発展していた。
2	国領児童館	実施進捗と子どもの様子	<ul style="list-style-type: none"> ・ひろばで毎週楽しみタイムとして実施している ・音楽遊びはCDを使っていたが、音楽のテンポが速いので子どもがついていけない場面もあった。 ・年齢に合わせたテンポを自分たちで歌って行っている ・音楽の中でリズム感の中でやる良さもあると思うが、演奏まではハードルが高い ・繰り返し遊ぶことで（大人も子どもも）より楽しめるようになってきた →道具（バスタオル）を出すだけで、（何が始まるかわかって）子どもが寄ってくるようになった →最初は怖くて泣いてしまった子どもも、今は楽しんでいる
		遊びの発展	<p>■児童館独自の遊び方やルールの発展</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ロボット鬼ごっこは鬼（ロボット）になる職員のキャラクターに左右されるので、くまさん鬼ごっこでやっている
3	新城児童センター	ラインラグビー	<ul style="list-style-type: none"> ・前回と違うメンバーで実施（2回目）前回は中学年が中心だったが、高学年（6年生）中心で実施。 ・基本ルールを紹介した後、子どもたちからアイデアを募集した ・高学年になると、アイデアがたくさん出て、ルールもいろいろ変更していった ・子どもの意見を取り入れてやっていくというのは、子どもも楽しそうだったが、大人も見ていて楽しかった
		子どもの変化等	<ul style="list-style-type: none"> ・知らない遊びをやるということに、遠慮がちでなかなか参加しようとしなかったが、新しい遊びをきっかけに「一緒にやってみよう」という大人の声掛けが重要だと感じた ・やってみて楽しいと、次の日もやりたいという声が聞こえた ・いつも同じ遊びをやっている子どもたちが、新しい遊びに挑戦するきっかけになった ・高学年がいると、いろいろ意見を言ってくれるので遊びは発展しやすい

No.	施設名	プログラム名	2回目
	東雁来児童会館	転がしドッチボール (ガガボール)	<ul style="list-style-type: none"> ・1年生から6年生まで幅広い年齢の子どもで実施（18名、9対9） ・体育室以外でのスペース確保が難しく、体育室で5m四方のエリアを作り、角にコーンを奥でコートを作った
		的当ておとっと	<ul style="list-style-type: none"> ・小学生で実施 ・5、6年生が協力的（積極的）に参加してくれて、アイデアをくれる ・児童館の備品（卓球台）を使って、よりゲーム要素の強いプログラムになった ・1年から6年まで参加したが、全員が楽しめていた
		ぐるりんこ	<ul style="list-style-type: none"> ・初めて見る、やる親子ばかりだったので、どうやったらよいかかわからず、おっかなびっくりやっていた ・お母さんたちには新鮮な遊びになった様子
		独自研究	<ul style="list-style-type: none"> ・ぼっちゃんの代わりに、軍手に砂袋を入れたもので代用してやってみる予定（ぼっちゃんがない児童館でもできるような工夫を研究）
5	寿台児童館	フライングディスク	<ul style="list-style-type: none"> ・上手に投げるスキルが必要。職員からアドバイスでやったが難しかった。 ・できない子はできる子の様子を観察して、いろいろ考えながら運動遊びをやっていた。 ・発展形は投げる技術が必要なので、かごに入れるなどは難しいようだった ・投げあう、同時に投げるなどは息の合った友達や学年でないとなかなか難しい ・児童館でいつもやっているドッジボールをフリスビーでやってみようと思う。今回初めて体験したことを、児童館の遊びにつなげていきたい
		ふかふかお山のぼり	<ul style="list-style-type: none"> ・ハイハイできる子はくりかえし上り下りを親子で楽しんでいた ・3歳以上になると物足りない様子 ・職員も「ケガをしないように」という意識が大きく、チャレンジするまでできていない
		児童館独自の 発展や取り組み	<ul style="list-style-type: none"> ・フライングディスクでドッジボールをやろうと思っている ・ガガボールは楽しくやっている（壁と長机のコートは寿台オリジナル）
6	氷川児童センター	フライングディスク	<ul style="list-style-type: none"> ・中高生を対象にしたので上達は早かった。上手に投げるコツのレクチャーはした方がよいと感じる ・失敗したくない大人よりも、関係なく好きに投げることもの方が上達が早い ・投げ手のレベルで楽しめる幅が変わってくる。一見簡単そうだが、やってみると意外とうまくいかなくて、もっとやりたくなくなってしまう様子。難しく楽しい様子も見られた ・2人同時キャッチ・3枚連続キャッチ…比較的成功率が高かった ・ディスク天下…ジワジワ楽しくなってくる感じ。次はキングに勝ちたい意欲が増す感じがかった ・ディスクゴルフ…誰でもできてとても楽しい。屋外で行うと風が吹いているなどのアクシデントも楽しめていた。
		ラインサッカー	<ul style="list-style-type: none"> ・今回は中高生で実施（前回小学生） ・汗をかくほどの運動量ではないので、誰でも参加しやすい。見ている周りも楽しめる ・線上ではなく線と線間のスペースに立った場合もやってみたが、室内の狭い空間では線上の動きと変わることがなく、スペースを使った動きにはならなかった。 ・広いスペースなら運動量が増えるかもしれないが、動ける人が中心になってしまうのではと感じる
		ラインラグビー	<ul style="list-style-type: none"> ・非常に複雑。田の字で行うと、ボールを持つものが（当たらないように）、相手のいく道を持って動かそうとするので、角では止まらない・後戻りできない・走らないをルール化。 ・ルートをかわされた場合は外側の交差線からでて次の者に追わせることができる、4つ角に4チームでボールを2つ使うなど、ルーラーの付け足しが必要だった。 ・小学生には難しいが青少年のグループワークにはとても良いのでは。
		リアルしりとり	<ul style="list-style-type: none"> ・シンプルでわかりやすい。 ・カメラを用意しなくても個人の携帯電話でできるところは気軽でよい。 ・モチベーションの持たせ方に工夫が必要。数、意外性、美しさ、ロングネーム、NGワードなど ・町探検や施設外OLにつなげることもできるし、館外活動へのきっかけ作りに適しているが、スタッフの配置には各施設ごとに異なった考え方があるのではないか。

⑤ ワークショップの開催

- モデルプログラムの紹介動画を作成するにあたって、実際に子どもたちが遊んでいる場면을撮影するために、ワークショップを開催した。
- 実施日程、会場、講師等
 - 10月29日（金） 調布市国領児童館
講師 吉村温子 先生（こどもの城合唱団）
内容 10時 ～11時 0歳～2歳程度の子どもを対象とした音楽運動遊び
(参加 乳幼児親子7組20名程度)
11時30分～12時30分 3歳～5歳程度の子どもを対象とした音楽運動遊び
(参加 乳幼児親子12組30名程度)
 - 11月18日（木） 調布市国領児童館
講師 磯谷仁 先生（きのいい羊達）
内容 11時～12時 0歳～2歳程度の子どもを対象とした運動遊び
(参加 乳幼児親子15組35名程度)
 - 11月23日（火・祝） 草加市氷川児童センター
講師 磯谷仁 先生（きのいい羊達）、鈴木健太 先生（きのいい羊達）
内容 10時30分～11時30分 幼児・小学校低学年を対象とした運動遊び
(参加 児童40名程度)
13時30分～14時30分 小学生（低学年～高学年）を対象とした運動遊び
(参加 児童40名程度)
 - 12月13日（月） 国立オリンピック記念青少年総合センター
講師 渡邊恒一（草加市氷川児童センター）
内容 18時～20時 中・高校生世代を対象とした運動遊び
(参加 こどもの城合唱団児童40名程度)
 - 12月14日（火） 国立オリンピック記念青少年総合センター
講師 渡邊恒一（草加市氷川児童センター）
内容 18時～20時 中・高校生世代を対象とした運動遊び
(参加 こどもの城合唱団児童40名程度)
 - 12月28日（火） 国立オリンピック記念青少年総合センター
講師 渡邊恒一（草加市氷川児童センター）、佐野真一（麻布子ども中高生プラザ）
内容 18時～20時 中・高校生世代を対象とした運動遊び
(参加 こどもの城合唱団児童40名程度)
 - 上記の他、青山学院大学、草加市氷川児童センター等にて、適宜追加撮影を実施した。

○ 参考資料

➤ ワークショップ実施概要「11/23 草加市氷川児童センター」

11/23 運動遊びワークショップ 実施概要

時間	内容
前日	講師（磯谷仁先生、鈴木健太先生）前泊。
10：00	講師到着、遊具等搬入。 講師、スタッフ、合唱団（幼児・低学年 10 名程度、高学年 10 名程度）集合 ※会場 草加市氷川児童センター（氷川町 934-5 TEL 048-928-2341）
10：30	ワークショップ①「幼児・小学校低学年向けの運動遊び」、及び撮影開始 ※幼児～小学校低学年の児童館利用児童も参加。 ※天候が良ければ、可能な遊びは屋外で実施。
11：30	終了 ※必要に応じて、追加撮影。 ※追加撮影終了後、合唱団の子どもたち（幼児・低学年）は解散可能。
	昼食、休憩 ※講師、スタッフは弁当を用意。
13：00	合唱団（高学年 10 名程度）集合
13：30	ワークショップ②「小学校低学年&高学年向けの運動遊び」、及び撮影開始 ※小学生の児童館利用児童も参加可能。 ※天候が良ければ、可能な遊びは屋外で実施。
14：30	終了、片付け ※必要に応じて、追加撮影。 ※追加撮影終了後、合唱団の子どもたちは解散。
	講師、ホテルへ移動。休憩。
17：30	講師夕食、打ち合わせ 解散・終了（⇒講師、後泊）

草加市氷川児童センター 保護者のみなさまへ ～動画撮影のお願い～

令和3年11月11日

いつも児童館をご利用くださりまして、ありがとうございます。

私どもでは今年度、厚生労働省の委託を受けて、児童館に運動遊び等を普及させ、子どもたちの健やかな育成に資するため、身体を使った遊びの紹介動画を作成する調査研究事業（児童館における発達段階等に配慮した遊びのプログラムに関する調査研究）に取り組んでおります。

その一環として、児童館に専門講師をお招きし、下記の通り運動あそびのワークショップをして頂く予定にしております。

- 期日 **11月23日（火・祝）**
- 時間 幼児・小学校低学年向け **10時30分～11時30分**
小学生向け（低～高学年） **13時30分～14時30分**
- 講師 **磯谷 仁**先生
静岡を拠点に全国的に運動遊びの指導を行う「宥 きのいい羊達」代表取締役社長。浜松大学子ども健康学科准教授。ニックネームはスッパマン先生。著書に『あそびの達人』『運動能力を育む体育あそびの実践』『親子あそびで体力づくり』『～保育者による～子どもの体力づくり』（学研・小学館・フレーベル社 他）がある。
- 内容 運動やスポーツにつながる身体の動きがバランスよく盛り込まれた、楽しい運動遊びをご紹介します。それぞれの年齢に合ったプログラムを実施していきますので、安心してお越しください。

つきましては、上記活動の様子を撮影させて頂きたく思い、ご依頼させていただきます。撮影した動画は、一部を編集して使わせて頂きます。その場合は、インターネット上にアップされ、全国の児童館職員のみなさんに見て頂くことになります。

ご理解・ご協力の程、何卒よろしくお願いたします。

公益財団法人 児童育成協会 理事長 鈴木一光
担当：児童給食事業部 次長 野澤秀之

▶ ワークショップ実施シナリオ (兼撮影用絵コンテ) 「11/23 草加市氷川児童センター①」

…ワークショップは予め絵コンテを作成し、映像化を意識しつつ進行した。

時間	流れ(準備)	内容	動画
10分	指導前 ラジカセ(BGM) カラーボール(100) 的	カラーボールの雨 (5分) 的当てゲーム	
3分	挨拶 自己紹介 準備体操	・「お願いします」 ・指笛、飛行機、手品 ・簡単に…	
15分	ウォーミング アップ ラジカセ(BGM) ペットボトル ボール(2号)	・ロボット鬼ごっこ (3分) 的当ておとつと	
15分	親子あそび ・新聞紙棒 (10本) ・タオル	モグラたたき 振り棒とび グルリンコ	
10分	サーキットあそび トンネル(1) ぶかぶかマット(3) ノーマルマット(2) カラーコーン(10) とび箱(4) 他 バンテング(1)	カラーコーン バンテング お山(飛び降り) (グルリンコ)	
10分	ゲーム ・バランスボール ・ペットボトル(1~ 1.5L)×10本 ・2号ボール×10個	転がしドッジボール ペットボトル落とし ボールいっばいドッジ	
5分	終わりの挨拶 カラーボール ソフトせんべい(50)	・「ありがとう ございました」 ・宝探しゲーム	
10分	指導後 照明(2) ビデオカメラ(1) ピンマイク(1)		

➤ ワークショップ実施シナリオ (兼撮影用絵コンテ) 「11/23 草加市氷川児童センター②」

時間	流れ(準備)	内容	動画
10分	指導前 ラジカセ(BGM) 牛乳パック ガムテープ ハサミ	牛乳パック飛行機 ブーメラン	トンネル状にある、ガムテープ3個、大きな穴2つ、持ち方→投げ方
5分	挨拶 自己紹介 準備体操	・「お願いします」 ・指笛、飛行機、手品 ・簡単に...	ロボットに乗る、ギョギョ、レナル1、レナル2、カマコ、カマコ
15分	ウォーミングアップ カラーコーン ジョウロ ソフトバレーボール(5個)	ロボット鬼ごっこ 複数ボール ドッジボール	ボール1ヶ、ボール2ヶ、ボール3ヶ、柔かいボール、プニ、プニ
10分	サーキットあそび ぶかぶかマット(3) ノーマルマット(2) カラーコーン(10)、 どび箱(4) 他 パンチング(1) グルリンコ 鉄棒	ケンケン 前転 グルリンコ 馬降り ボールつき パンチング	←デバ、バクダン、ドッカン、ボール2ヶ、ゴヨコン
30分	ゲーム ・バランスボール ・ペットボトル (~1.5L)×10本 ・2号ボール×20個 ・レジ袋	バクダンゲーム カンタン円サッカー チャレンジドリブル タッチで逃げろ	構えたら、24-4対抗、1本道、鉄棒、トンネル、マット、はねか、チヤ
1分	終わりの挨拶	・「ありがとう ございました」	ヨーイ、スタート!!、待て!!、落とれた!!、取れるぞ!!
10分	指導後		

(2) 取組の成果

① 子どもの発達過程に応じた遊びのプログラムの在り方

○ 乳幼児期

➤ 乳幼児期は、様々な運動の基礎となる基礎運動機能を育んでいく時期である。すべての色が赤・青・黄の3原色の組み合わせでできているように、運動も基礎運動機能の組み合わせでできている。乳幼児期から児童期にかけては特定の運動に偏ることなく、遊びの中でこうした基礎運動機能をバランスよく育んでいくことが大切である。具体的な基礎運動機能とは、以下のようなものである。

◇ 伸展機能…脚・腰・腕・体幹などを力強く伸ばすはたらき

◇ 屈曲機能…脚・腰・腕・体幹などを力強く曲げるはたらき

◇ 前転機能…前方へ身体を回転させるはたらき

◇ 後転機能…後方へ身体を回転させるはたらき

◇ 足腰機能…膝のクッション性と力強く踏ん張るはたらき

◇ リズム機能…リズムカルにタイミングよく身体を動かすはたらき

◇ バランス機能…バランスを保ったり重心を移動させたりするはたらき

➤ 上記に加えて乳幼児期は養育者との間で基本的な信頼関係を築き愛着形成を行う時期である。それを踏まえて、この時期の運動遊びには養育者と子どもとがふれあい、優しく抱っこし、見つめ合い、ともに笑いあって親愛の情を交わすような要素も盛り込む必要がある。

○ 児童期

➤ 児童期は心も体も大きく変化する時期である。保護者との関係より友達との関係の方が大切になり、集団で群れて遊ぶことを好むようになる。小学校低学年の遊びは依然幼児期の特徴を残していることがあるが、高学年になるとより高度な、より集団性に富んだ遊びを好むようになる。自分たちでルールを変えて創意工夫して、遊びをより面白くすることもできるようになる。児童期の遊びのプログラムは前述の基礎運動機能を育むことに加えて、こうした特性を意識して組み立てる必要がある。同時に、この発達段階は一人ひとり異なるため、それらの相互作用を考慮する必要も出てくる。

○ 中・高校生世代

➤ 中・高校生世代は、発達の概念では思春期・青年期に区分される。この時期になると運動が好きでよく身体を動かしている児童と、そうでない児童とに分かれる傾向がある。また運動が好きな児童でも、得意な種目しかやらなくなってしまうことが多い。これらの児童が分け隔てなく、様々な種類の身体を動かす遊びに取り組む状況を生み出すために、本事業では既存の競技のルールを「ゆるく」運用するよう改変して、誰でも楽しく参加できる魅力的なプログラムを開発した。

➤ 中・高校生世代向けのプログラムでは、自分たちでルールや作戦を考えられる余地を残しておくのがポイントである。そのことにより、子どものリーダーシップや主体性を形成することにもつなげられる。できるだけ一人ひとりが活躍できる機会を作ったり、一生懸命頑張っている子どもに寄り添って声を掛けてあげたりするのも大切な援助技術の一つである。

これらの考察を踏まえて、運動遊び紹介動画は下記の5つの内容に区分けすることにした。

1. 乳幼児向けプログラム
0歳の乳児から2歳くらいまでの幼児を対象とした運動遊びプログラム。 『あそびの宝箱Ⅳ～ふれあい運動あそび編～』（一般財団法人児童健全育成推進財団発行）等を参考に、基礎運動機能の発達とともに、親子のふれあいを考慮して整理することとした。
2. 幼児から小学校低学年向けプログラム
おおむね3歳から小学校低学年くらいまでの子どもを対象とした運動遊びプログラム。 『あそびの宝箱Ⅳ～ふれあい運動あそび編～』等を参考に、基礎運動機能（特にボールを扱う機能）の発達を意識して整理することとした。
3. 音楽遊びプログラム
0歳の乳児から小学校低学年くらいまでの子どもを対象とした、音楽を使った運動遊びプログラム。こどもの城合唱団の吉村温子先生監修のもと、親子のふれあい遊びと、小学校低学年向けのコミュニケーション遊びを意識して整理することとした。
4. 小学生向けプログラム
主に小学校1年生から6年生までを対象とした運動遊びプログラム。 『あそびの宝箱Ⅳ～ふれあい運動あそび編～』等を参考に、遊び方がシンプルで簡単なものや、ちょっと複雑でチームワークが求められるもの、更には簡単な工作を伴う運動遊び等を整理することとした。スポーツを児童館用に作りかえたオリジナルも含まれている。
5. 高学年から中・高校生世代向けプログラム
主に小学校5年生から中・高校生世代までを対象とした運動遊びプログラム。 少し高度な技術を要するものや、チームでの戦略がものを言う奥深いもの、更には既存のスポーツを「ゆるく」して、運動が苦手な児童も参加しやすいものを整理することとした。スポーツを児童館用に作りかえたオリジナルも含まれている。

② モデルプログラム

1 乳幼児向けプログラム		プログラムの内容
1-01	ゆらゆら抱っこちゃん、たかいたかい	ゆれたり回転したりといった不安定な姿勢を楽しむ／空中感覚を楽しむ
1-02	ふかふかお山登り	ハイハイでマットのお山を昇り降りする
1-03	お馬さんごっこ、手押し車	大人のお腹や背中にまたがる／両足を持ってもらって両手で歩く
1-04	カラーボールの雨、爆弾ボール	カラーボールを拾ってお片付けする／爆弾に見立てたボールから逃げる
1-05	バランスそり遊び	タオルやレジ袋に乗って引きずってもらう

1-06	パラグライダー	持ち上げてもらって、ジャンプの感覚や浮遊する感覚を楽しむ
1-07	ポケットコースター	レジ袋に入り、持ち上げてもらう
1-08	ロボット鬼ごっこ	パワーアップしていくロボットから逃げる
1-09	金魚すくい	金魚に見立てた子どもたちを鬼が捕まえる
2 小学校低学年向けプログラム		プログラムの内容
2-01	転がしドッジボール、ガガ	ボールを転がすドッチボール／イスラエルの伝統遊び
2-02	もぐらたたき	相手のモグラ（片手）を素早く叩く
2-03	パンチングボンボン	つるしたボールを叩く
2-04	怪獣倒しゲーム、的当ておととと	怪獣が何度も復活する的当て／大人が手に持った的にボールを当てる
2-05	ボールいっぱいドッジ	一度にたくさんのボールでやるドッチボール
2-06	振り棒とび	歌に合わせてジャンプして棒を跳び越える
2-07	ぐるりんこ	大人と手をつないでグルッと1回転する
2-08	ペットボトル落とし	指先でつまんだペットボトルを叩いて落とす
3 音楽遊びプログラム		プログラムの内容
3-01	おとととギュッ！	保護者にギュッと抱きしめてもらう
3-02	ゆらゆら抱っこちゃん	歌に合わせてゆらゆらゆったり揺れる
3-03	いないいないばあ	いないいないばあの歌遊び
3-04	おふねをこぎましょう	保護者の腿の上で、お舟をこいだり、嵐に会ったり
3-05	によきによきズンズンズン	いろいろな種の芽が出るまでの間を楽しむ

3-06	ごしごしロックンロール	タオルでごしごし身体を洗う
3-07	くっつきぼうず	身体のいろいろな部分がくっついちゃう
3-08	たけのこどん	たけのこご飯ができるまで
4 小学生向けプログラム		プログラムの内容
4-01	かんたん円サッカー	誰でも楽しめるシンプルなサッカー
4-02	チャレンジドリブル	ボールをドリブルしながらコースを進む
4-03	タッチで逃げろ！	「カバディ」を児童館向けにアレンジ
4-04	リアルしりとり	「リアルに」あるものをしりとりの順番で探して写真に撮る
4-05	紙パック飛行機	紙パックで作るよく飛ぶ飛行機
4-06	バケツぽっちゃん	自分のチームのバケツにボールを投げ入れる
5 中・高校生世代向けプログラム		プログラムの内容
5-01	フライングディスク	ディスクを飛ばす感覚を楽しむ
5-02	ディスク天下	ディスクを投げ合う天下落とし
5-03	ゴールをねらえ（ディスクゴルフ）	ディスクを使ったゴルフ
5-04	パス&ゴーボール（ミニラグビー）	4対4のできる簡単ラグビー
5-05	ラインラグビー	「ドンじゃんけん」を複雑にアレンジ
5-06	ラインサッカー	「テーブルサッカー」のリアル版
5-07	B B B（バルーン・バケツ・バスケット）	ゴールが動くバスケットボール

3. 遊びのプログラム紹介動画の作成

- 児童館でのモデル実施を経て更新された「発達段階等に配慮した遊びのプログラム」を紹介する動画を5本（1本あたり15分程度）作成した。
- 5本の動画の対象年齢と内容は前述のとおり。
- タイトルは、この動画で紹介する多くのプログラムをヒントに、児童館のみなさんに更に遊びをふくらませて育てて欲しいという思いから「あそびのタネ 児童館であそぼう プレタネ」とした。「プレタネ」は、遊び=playのタネを意味する造語である。
- 動画には、遊びのプログラムの内容や実施方法、評価の視点、遊びのプログラム展開上の留意点、子どもたちの状況に応じた展開方法の様々なバリエーションなどを盛り込んだ。
- ルールや遊び方の説明のために、イラストや図を活用した。
- プログラムを紹介するナレーションは、児童館ガイドライン（及び、児童の権利に関する条約）の精神に基づいて、子ども自身（こどもの城合唱団の小学生・中学生・高校生）が担当した。結果的に、主な視聴者である児童館職員や児童館の利用者に親しみを感じてもらえるものになったと考えている。
- ナレーションを補足するため字幕を付けた。
- 各動画の構成は以下のとおり。（時間はおおよその目安。）

時間	内容	詳細
00:00	オープニング	タイトル 対象年齢等について
00:30	委員コメント	発達段階に配慮した遊びのプログラムのポイント等について 1 引原有輝先生（運動遊びの重要性） 2 磯谷仁先生（乳幼児向けプログラムについて） 3 吉村温子先生（音楽遊びプログラムについて） 4 佐野真一館長（小学生向けプログラムについて） 5 渡邊恒一館長（中・高校生世代向けプログラムについて）
03:15	プログラムリスト	各動画で紹介する遊びのプログラム一覧
03:30	プログラム紹介	各遊びのプログラムのタイトル、対象年齢 ルールや遊び方を紹介するイラストや図 子どもたちが遊んでいる様子 発展的な遊び方、留意点、バリエーションなど
12:30	運動遊び調査	運動遊び調査の結果報告 児童館での取組の様子
13:30	まとめ	運動遊びに取り組むことの健全育成上の意味の確認
14:30	協力団体テロップ	制作、協力団体、他
15:00	終了	

- 各動画の時間は以下のとおり。

No.	対象	時間
1	乳幼児向けプログラム	18:23
2	小学校低学年向けプログラム	15:01
3	音楽遊びプログラム	21:18
4	小学生向けプログラム	12:09
5	中・高校生世代向けプログラム	16:18

Ⅲ まとめ

・調査から見えること

- 運動遊び調査では、モデルプログラム実施前後のさまざまな変化を調査した。今回、明らかになった主な変化は以下のとおりである。
 - 子どもたちは活動に対して意欲的になり、児童厚生員から見た身体の動きにもプラスの変化があった。
 - 保護者の中には自分が親からしてもらったのに子どもにはしてあげていなかったと気づき、身体を使った親子のふれあい遊びをやるようになったと報告してくれる方もいた。父親の育児参加につながったとの報告もあった。
 - 職員には、これまで子どもの主体性を尊重しているつもりだったが、改めて意識して取り組んでみるとこれまで十分でなかったのだという気づきがあった。

・モデル事業の実施方法への評価

- 今回、6カ所の児童館におけるモデルプログラムの実施方法はそれぞれの館に委ねていた。それによると、①日常活動の中でその都度子どもたちに声掛けして実施したところ、②行事として期日を決めて実施したところ、③クラブ活動的に継続的に実施したところ、の3つのパターンが見られた。結果的に、プログラムを更新・発達させるという目的に最もかなったと思われるのは、③のクラブ活動的に継続的に実施したところであった。
- 6カ所の児童館ではコロナ対応に翻弄されるさなかの取組で、存分に力を尽くしてくださった。しかしながら、会合がオンラインでの実施であり、一堂に会することができなかったのは、当初の想定以上にプログラム開発に影響があったと思われる。少なくとも初回は実際に集まって、携わる児童館長同士の人間的関係を作ったり、モデルプログラムの内容について意見交換したりすれば、その後の取組状況もまた違ったものになっていたのではないと思われる。

・プログラム開発手法

- 今回は、6カ所の児童館に子どもたちとともにプログラム開発を行ってもらった。子どもたちは互いにアイデアを持ち寄り、話し合いを重ねて、何度も試行錯誤しながらおもしろい遊びを生み出していった。子どもたちにとってはまさにこのプロセスが最大の遊びであったと思われる。既存のプログラムをそのまま提供するのではなく、子どもたちとともに遊びを自分たちのものにするという手法が今後の児童館にとって重要な視点となると思われる。

・動画活用への期待

- 各動画の冒頭には有識者のコメントが挿入されており、各プログラムの意味や、それぞれの発達段階における運動遊びに取り組む際の注意事項が述べられている。この部分もしっかりと視聴して、児童館で運動遊びに取り組む際の参考にして頂きたい。
- 動画とともにそれぞれの遊びのレシピを公開することとした。各プログラムの内容理解のためにも、動画とあわせての活用が期待される。音楽あそびについては、楽譜と音源を公開する。
- 基本的に児童厚生員向けの動画だが、児童館を利用する子どもや保護者も視聴する可能性を考慮して作成した。はじめて取り組む際等に、子どもや保護者と一緒に視聴してからその遊びを行うという活用法も考えられる。
- 各動画には発達段階に応じた楽しくて工夫された運動遊びが紹介されているが、これらのプログラムは一つの例に過ぎない。児童厚生員のみなさんには、これらを踏まえて、子どもたちや施設の状況に応じて、いろいろな遊びへと更にアレンジして頂きたい。このアレンジ、工夫こそがまさに遊びの本質であるともいえる。また、異年齢や発達段階の異なる子ども同士が遊ぶ場合のヒントとしての活用も期待される。

・今後、児童館における運動遊び展開のあり方

- この事業を通じて、子どもたちの発達段階に配慮してプログラムを組み立てていくことの重要性を改めて確認した。乳幼児から中・高校生世代まで幅広い世代の発達支援に携わる児童館では、利用する子どもたち一人ひとりが楽しく、主体的に取り組めるように、環境やプログラムを整えることが肝要である。その際、運動遊びは、子どもたち自身でも時には楽しく、時には難しく、遊び方やルールを設定できる点でとても有効な活動だと言える。本事業の成果が、今後の児童館活動の一助となれば幸いである。
- 今回、モデルプログラムを実施した6カ所の児童館からは、子どもたちの意欲的な参画が報告されている。自分の考えたルールに則って実際にみんなで遊んでみて、遊びを発展させていく。そのこと自体が楽しい遊びとなっていた。
- 児童館の中には、サッカーや一輪車など、活動が特定の競技に偏っているところもある。しかしながら、地域の誰もがいつでも利用できる児童館としては、あくまでも遊びに拘って取り組んで行って欲しい。遊びである以上、常に門戸は広く開け放たれている必要があるし、ルールや遊び方の改変も自由である必要がある。過度にレベルの向上を求めず、みんなが楽しく取り組めるレベルを常に保つようにして欲しい。

謝辞

コロナ禍の大変な状況の中、感染リスクを抱えながらも精一杯この事業に取り組んでくださった6カ所の児童館の子どもたちや児童館長・職員のみなさまに、この場をお借りしてお礼を申し上げます。ありがとうございました。