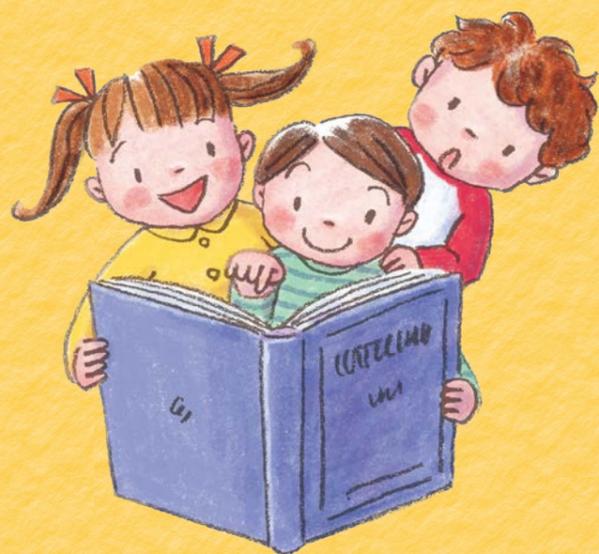


児童館が **本** でひろげる

遊びの プログラム

児童福祉文化財とこどもとの出会い



児童館等における児童福祉文化財（出版物）を活用した
遊びのプログラムの開発および普及に関する調査研究（令和6年度）

令和7年3月発行
発行：こども家庭庁 成育局成育環境課
編集：公益財団法人 児童育成協会

児童館等における児童福祉文化財を活用した遊びのプログラム

令和7年3月
こども家庭庁

CONTENTS

はじめに	3
さくいん・この事例集の内容と読み方	4
「遊びのプログラムの開発」とは	6

遊びのプログラムの事例紹介

PROGRAM 01 美しが丘児童会館(児童センター) 北海道札幌市	7
PROGRAM 02 いわて子どもの森(大型児童館) 岩手県一戸町	11
コラム 感想をシェアして読書の輪を広げる	16
コラム こども自身がおこなう図書の選定から廃棄まで	16
PROGRAM 03 こども自然王国(大型児童館) 新潟県柏崎市	17
コラム 知っておきたい著作権のこと	22
PROGRAM 04 麻布子ども中高生プラザ(児童センター) 東京都港区	23
PROGRAM 05 碑住区センター児童館(小型児童館) 東京都目黒区	27
PROGRAM 06 希望丘青少年交流センター アップス ^(注) 東京都世田谷区	31
PROGRAM 07 仲町小ねりっこクラブ(放課後児童クラブ) 東京都練馬区	35
PROGRAM 08 兵庫児童館(小型児童館) 愛知県東郷町	39
コラム 推しの言葉でこどもの「読んでみたい」を生む	44
コラム 「もちより絵本ビンゴ」で遊びませんか	44
PROGRAM 09 すばる児童館(小型児童館) 三重県津市	45
PROGRAM 10 児童センター ハッピーズ(児童センター) 広島県安芸郡府中町	49
PROGRAM 11 西原児童センター(児童センター) 沖縄県浦添市	53

遊びのプログラムを推進するために ～児童館等のみなさんに知ってほしいこと～

● こどもの本と健全育成 白鷗大学 教育学部教授 浅木尚美	57
● こどもと一緒に遊びの世界を味わい、誘う大人となる 白梅学園大学 子ども学部教授 仲本美央	59
● 児童館等における絵本等の出版物を活用した遊びのプログラムの可能性	61

児童福祉文化財とは	63
協力児童館等・調査研究委員	63

(注) 青少年交流センターは、世田谷区が、主に中・高校生世代から39歳までの若者の居場所として設置した施設です。

はじめに

遊びや読書を含む体験活動は、こども・若者の健やかな成長の原点です。このことは、令和5年12月に閣議決定された「こども大綱」において示され、重要なものと考えています。また、児童館での遊びや読書活動は、大綱に基づく「こどもまんなか実行計画2024」において、「児童館における遊びのプログラム開発」及び「読書活動の推進」として明記し、推進しています。

児童館は、児童福祉施設として、こどもに遊びを提供することを通じて、こどもの健康を増進し、情操を豊かにすることを目的としています。国の定める児童館の設備に関する基準では、図書室を設置しなければならないとしており、こどもが図書に出会う機会の提供も、児童館に期待しているところです。

また、児童福祉法第8条において「こども家庭庁こども家庭審議会により、児童の健やかな育成に役立つ児童福祉文化財の推薦を行うこと」が定められており、毎年、絵本や児

童書などの「出版物」、児童劇やミュージカルなどの「舞台芸術」、映画や映像番組などの「映像・メディア等」の3部門で作品を審査、推薦をおこなっています。このような児童福祉文化財もこどもの健全育成に役立てていただきたいと思っています。

今回の調査研究では、児童福祉文化財の活用とともに、児童館等でこどもが図書に出会い、ふれあい、楽しみながら、育つ機会を得るような「遊びのプログラムの開発」をおこない、遊びを通してこどもの継続的な「読書活動の推進」につながることを目的としています。全国11箇所が多様なプログラムが開発され、モデル的に実施したことを実践事例として取りまとめました。各自治体、各児童館でお役立ていただければ幸いです。

今後も、児童館活動のさらなる活性化が図られ、児童館が地域におけるこどもの遊び場・居場所として、こどもの健全育成に大きな役割を果たしていくことを期待しています。

こども家庭庁
成育局成育環境課長

安里賀奈子

さくいん・この事例集の内容と読み方

この本は、児童福祉文化財（出版物）を活用した遊びのプログラムの事例集です。
全国各地のさまざまなタイプの児童館等の協力を得て、今回新たに実施していただいた活動をまとめました。

- 遊びの内容や参加者層は多岐にわたりますので、下記の表を参考に、ご興味のあるものからご覧ください。
- 参加者欄には今回の実際の参加状況を記載していますが、これは各プログラムの推奨年齢を示すものではありません。
- 各プログラムの紹介ページ（P.7～）は基本的に各児童館等が執筆しましたが、「このプログラムの特徴」と「調査研究委員会から」の項目については調査研究委員会が作成しました。なお、プログラム紹介ページでは、職員とボランティアをまとめて「スタッフ」と表記しています。

	都道府県	実施施設	プログラム名	本へのアプローチ	遊びの内容											参加者					
					つくる	知る	探す	食べ物	音楽	言葉	劇	地域	自然	交流	幼児・親子	小学生	中学生				
01	北海道 (札幌市)	美しが丘児童会館 (児童センター)	かまぼこプロジェクト! 異年齢で、知る、調べる、つくる	図鑑絵本で グループ活動		○	○	○					○					○		→ P.7へ	
02	岩手県 (一戸町)	いわて子どもの森 (大型児童館)	白い森のおはなし会 世界の昔話を楽しもう	読み聞かせ、素話、 劇遊び			○				○	○						○	○	→ P.11へ	
03	新潟県 (柏崎市)	こども自然王国 (大型児童館)	葉っぱのふしぎ探検隊! 五感をつかって、自然で遊ぼう	絵本で広がる 身近な自然体験	○	○	○	○					○					○	○	→ P.17へ	
04	東京都 (港区)	麻布子ども中高生プラザ (児童センター)	絵本の世界に飛び込もう 演劇ワークショップで『もりはみている』を遊ぶ	写真絵本で劇遊び			○												○	→ P.23へ	
05	東京都 (目黒区)	碑住区センター児童館 (小型児童館)	タコやんとあそぼう 親子でごっこ遊びを楽しむ	絵本でごっこ遊び	○						○	○						○	○	→ P.27へ	
06	東京都 (世田谷区)	希望丘青少年交流センター アップス (その他)	出合いをつくる 若者・幼児・地域の交流	読み聞かせと生演奏を 通じた地域交流					○	○		○						○	○	→ P.31へ	
07	東京都 (練馬区)	仲町小ねりっこクラブ (放課後児童クラブ)	どこからやってきたの? みんなで遊ぼう、宇宙の起源	図鑑から発想する 見立て遊び	○	○						○							○	→ P.35へ	
08	愛知県 (東郷町)	兵庫児童館 (小型児童館)	本を楽しむ 「本たの! プロジェクト」 「見えない体験」で、ちがうところをおもしろがろう	絵本で知る いろんな「あたりまえ」		○		○			○							○	○	→ P.39へ	
09	三重県 (津市)	すばる児童館 (小型児童館)	チョコおこしづくり 地元のお菓子屋さんと連携したプログラム	図鑑絵本で 地域交流		○		○				○							○	→ P.45へ	
10	広島県 (安芸郡府中町)	児童センター ハッピーズ (児童センター)	『夜のあいだに』の 世界観を表現しよう	朗読劇から 造形遊びへ	○				○			○						○	○	○	→ P.49へ
11	沖縄県 (浦添市)	西原児童センター (児童センター)	にしぼるたからさがし 季節行事を活用したプログラム	絵本の世界で 異年齢活動	○		○											○	○	○	→ P.53へ

「遊びのプログラムの開発」とは

児童館は児童福祉法第40条において「児童厚生施設は、児童遊園、児童館等児童に健全な遊びを与えて、その健康を増進し、又は情操をゆたかにすることを目的とする施設とする」とされています。「遊び」は、児童館において中心的なものであることがわかります。これは、他の施設にはない児童館固有の取り組みが求められているともいえます。

ご存じのとおり、「遊び」は多彩です。身体をつかうもの、道具をつかうもの、外でおこなわれるもの、一人でできるもの、ルールのあるもの……、さまざまなものがあります。こどもが生み出す名もなき遊びもたくさんあるでしょう。いずれにしても、児童館での遊びはすべてのこどもたちの健やかな成長・発達を促進することにつながっています。そして、遊びのもつ力を活用し、こどもの健全育成を意図的、計画的に取り組むのは、児童厚生員の専門性といえます。

さて、こども大綱では、すべてのこどもが身体的・精神的・社会的に幸せな状態（ウェルビーイング）で生活を送ることができる「こどもまんなか社会」の実現を目指しています。児童館の目的である「健康を増進し、又は情操をゆたかにすること」は、まさしくウェルビーイングです。ここにつながる遊びを開発していくことは、国として、そして児童館としても大事にしていることのひとつなのです。

かまぼこプロジェクト！

異年齢で、知る、調べる、つくる

■ 実施施設

美しが丘児童会館（児童センター）

札幌市郊外の閑静な住宅街にあり、1日の利用者数は50～60名程度です。中学生の利用が多く、学年関係なく自然に異年齢交流が図れています。

北海道札幌市清田区美しが丘5条6丁目1番5号
☎011-885-9766



本から遊びのプログラムへ

かまぼこって何からできるの？

その原料や製法に加えて歴史や意義についても学べる、「かまぼこの世界」を存分に楽しめる図鑑絵本です。

「海からいただく日本のおかず②蒲鉾」から、食材の宝庫と呼ばれる北海道の強みを活かしたプログラムができないかと構想しました。また、プログラムの目的は、①こどもたちの本や食に対する興味関心を広げる、②仲間と協力して創作活動をおこなうことの楽しさを知る、の2つがありました。最終的には「本の中には知識がいっぱいつまっているね!」「本って楽しい!」を再確認し、本から導かれる体験活動につなげていきたいと考えました。



海からいただく
日本のおかず②
蒲鉾 魚介すり身の練り物

監修／一般社団法人日本水産会
魚食普及推進センター
写真・文／阿部秀樹
借成社
令和6年度推薦作品

このプログラムの特徴

- **本で調べて体験活動**：本で調べた内容を体験活動につなげることで、本を身近に感じるきっかけになります。
- **異年齢のグループ活動**：異年齢の仲間とともに考えて行動する、グループでの活動を促しています。
- **こどもの発想の尊重**：児童館だからこそできる、こどもたちの自由な発想を尊重した活動を展開しています。

地元の食材をつかって かまぼこづくり オリジナルレシピに郷土愛を込めて

実施日 【第1回】令和6年11月8日(金) 【第2回】令和6年11月15日(金) 【第3回】令和6年11月18日(月)
【第4回】令和6年11月29日(金) 【第5回】令和6年12月7日(土)

参加者 小学生11名(3年生以上、定員を決めて実施)

全5回の中で、実際にかまぼこをつくっている人との交流や、北海道らしい地元の食材の使用について考えました。また、こどもたちが作業しやすい工程を模索するために、何度か試作を重ねました。

第1回 かまぼこって 何からつくられているの？

本を読み、いろいろな魚から「かまぼこ」がつけられているのを知ることができました。



初めて知った！
つくるの楽しみ😊

❗ 今まであまり注目してこなかったかまぼこですが、日本全国のいろいろな地域で、地元の魚をつかったかまぼこがつけられていることや、かまぼこが「めでたい日のおかず」であることを知りました。

第2回 かまぼこを もっと調べてみよう！

グループごとに本を読んだりインターネットで調べたりしました。



❗ 自分たちで実際にかまぼこをつくることを意識しながら、グループでどんな「かまぼこ」をつくりたいかを調べました。花や魚の形のかまぼこなど、見た目も楽しいかまぼこがいっぱい！ みんなでわいわい楽しく調べました。

第3回 いざ工場見学へ！

「蒲鉾のかね彦」へ工場見学に行きました。



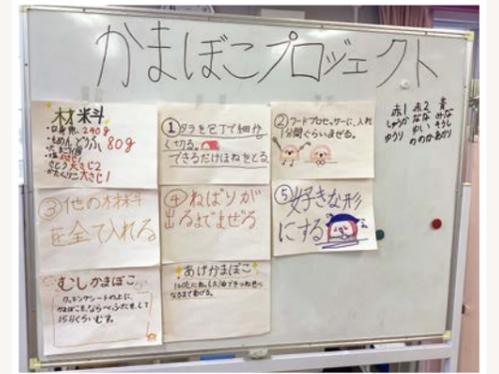
❗ 工場では、蒸しかまぼこや揚げかまぼこなど、いろいろな種類のかまぼこがたくさんつくられていました。「自分たちでかまぼこをつくる」と伝えると、つくり方のコツや、今が旬のタラをつかうと良いなどのアドバイスをいただきました。



第4回 レシピをつくるよ！

グループで、どんな「かまぼこ」をつくるか、みんなでオリジナルレシピを考えました。

❗ 形や見た目、つかいたい食材など、こどもたちのイメージはさまざま。グループ全員の意見を聞きながら、実際に自分たちがつくりたいものをまとめていきます。話し合いの中で、お互いの意見をしっかりと聞き取るよう促しました。



第5回 ①魚ってグニャグニャしてる！

魚や豆腐などの食材を細かく切って、フードプロセッサーに入れて……。

❗ 今まで触ったことがない食材に悪戦苦闘しながら、グループごとに作業を進めます。にんじんやほうれんそう、海苔、ポテトチップスを入れた、オリジナル「かまぼこ」をつかっていきます。こどもたちのアイデアが活きる場面です！



やわらかくって
切りにくい～。



第5回 ②ついに「かまぼこ」の完成！

ついに自分たちのかまぼこが完成しました。できたてを一口ほおぼって「おいしい！」と笑顔があふれます。どのグループもおいしく出来上りましたが、特にポテトチップスを入れた揚げかまぼこが、じゃがいもの風味とサクサクの食感で大好評でした！





▶ こどもに任せてチャレンジ大成功!

本やパソコンを用いて、グループごとに活動を進めました。スタッフは、こどもが自分たちで考えて、進めることができるようにサポートしました。調理の場面では、初めて触る食材に悪戦苦闘しながらも、一人ひとりが積極的にかかわり、協力し合う姿が見られました。グループで、こどもたちが主体となる活動を意識したことで、お互いの意見や考え方を尊重し合える活動になりました。

かまぼこ工場でのアドバイスは、自分たちの住む北海道の食材を意識する機会になりました。初のかまぼこづくりでは、オリジナルな工夫も見られ、完成品は「買ったかまぼこよりおいしい!」と大好評でした。

▶ 本の中には「知りたい」がいっぱい!

最後は、「本」から始まった今回の活動をふり返るとともに、本にはさまざまな知識が詰まっているので、たくさんの本を読んで新しい発見をしてほしいということをこどもたちに伝えました。また、今回の研究事業に参加する全国の児童館の取り組みを紹介するとともに、元になった絵本等を購入し、図書コーナーに設置しました。今回使用した本と同じシリーズのほかの本も紹介し、日常的な本への興味関心につなげたいと考えています。

▶ 次は何をしようかな?

こどもたちが本から得た知識や自分で体験したことが、家庭での生活や遊びにつながることを期待しています。また、今回の体験をもとに、こどもたちの意見を尊重し、新たな本からもプログラムを模索し、実践につなげていきたいと考えています。



調査研究委員会から

● こどもたちの自由な発想を膨らませるきっかけに本を活用

図鑑絵本を参考に、オリジナルのかまぼこをつくるというプログラムです。本の情報を膨らませて発想を広げていく活動は、こどもたちが本に親しむきっかけとなりました。

● 自分たちの住む地域の魅力を活かしたプログラム

地元の食材をつかうことで、こどもたちの郷土愛を育む機会になっています。さらに、普段ふれる機会が少ない鮮魚を自分たちで調理するという非日常的な体験を組み合わせることで、プログラムがよりいっそう魅力的になっています。

● 児童館の特性を活かした日常遊びへの展開

工場見学やかまぼこづくりなどの非日常的な遊び体験を通じて、こどもたちが本に興味をもつきっかけをつくっていました。こうした活動を児童館の日常にも取り入れることで、こどもたちは本をより身近に感じるようになると思われます。

白い森のおはなし会

世界の昔話を楽しもう

■ 実施施設

いわて子どもの森 (大型児童館)

豊かな自然に囲まれた大型児童館。年間約20万人が来館し、こどもも大人ものんびりゆっくり過ごしています。

岩手県二戸郡一戸町奥中山字西田子 1468-2

☎0195-35-3888



本から遊びのプログラムへ

干ばつで食べ物不足する土地に、たくさんの実がなる大きな木がありました。動物たちは賢いカメに、どうやってその実を手に入れられるか相談に行きましたが……。タンザニアに伝わる民話を、ティンガティンガ・アートのジョン・キラカが描いた絵本です。

こどもたちに本の楽しさを直接的に伝えるため、お話をシンプルに楽しむことをメインにしたプログラムにしようと、昔話や物語のジャンルから選ぶことにしました。そして、読み聞かせができるように、児童書ではなく絵本として出版されているものから、この本に決定しました。エネルギーでインパクトがある絵と、くり返しのストーリー、そして不思議な響きの言葉が何度も出てくる展開に、こどもたちは自然に絵本の世界に引き込まれていました。



タンザニアのむかしばなし 「ごちそうの木」

作/ジョン・キラカ
訳/さくまゆみこ
西村書店
平成30年度推薦作品

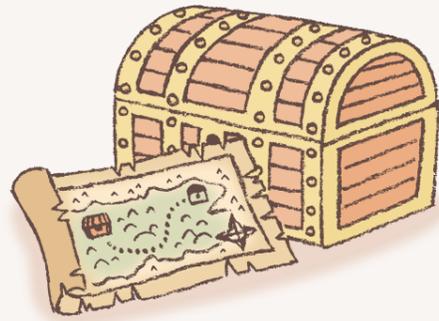
このプログラムの特徴

- **本や物語の魅力を伝えるプログラム**：こどもたちに本や物語の魅力を伝えることに重点を置いたプログラムです。絵本の読み聞かせから、いわて子どもの森オリジナルの素話・劇遊びへと展開していきます。
- **表現豊かな語り**：声の抑揚や間の取り方、表情や仕草など、語り手は豊かな表現力を駆使して読み聞かせや素話(ストーリーテリング)をおこない、こどもたちが物語の世界に夢中になれるよう工夫しています。
- **同じ展開の物語**：こどもたちは「呪文を覚えて帰り、ごちそうを得る」ストーリーを、読み聞かせ、素話、劇遊びで体験します。同じ展開を異なる形で楽しむことで、物語の世界により深く浸ることが期待できます。

読み聞かせ、素話、劇遊びで物語を味わい尽くす

実施日 第1回：令和6年12月21日(土)
第2回：令和6年12月22日(日) 各日2回実施

参加者 第1回：各回 幼児・小学生6～7名 保護者7～8名
第2回：各回 幼児・小学生7～8名 保護者10名程度



こどもが登場人物の一人として物語の世界を追体験できるよう、絵本を軸に、読み聞かせ、素話、劇遊びを組み合わせました。素話とは、絵本等をつかわず、語りのみで物語を伝えるものです。物語を児童館のスタッフが創作し、オリジナリティを出しました。

1 アイスブレイク

緊張をほぐすために、わらべうたで遊びました。

初めて会う人やいつもとちがう場所や雰囲気、少し緊張気味のこどもたち。リラックスできるように、何気ないおしゃべりから始めて、親子でできるわらべうた遊びに展開しました。



2 『タンザニアのむかしばなし「ごちそうの木」』読み聞かせ

海外の絵本を通して、異文化にふれながら物語を楽しみました。



個性的に描かれた動物たちが登場しては、呪文のような不思議な言葉を覚えるミッションに挑戦します。しかし、次々と失敗していく内容に、こどもたちも一喜一憂。日本語にはない妙な響きの呪文を、一緒に唱えながら楽しみました。



3 素話 『まほうの呪文のおはなし(前半)』

絵本のお話をもとにして創作したオリジナルの物語を語ります。物語に登場するのは……、自分!?

呪文のような不思議な言葉が何度も出てくるお話を、スタッフが考えました。絵本の読み聞かせから、より集中力が必要な素話につなげることで、言葉から物語の景色や登場人物の表情などをイメージできるようにしました。

4 劇遊び『まほうの呪文を探しに行こう』

まほうの呪文を探すミッションに挑戦!

1枚の地図を頼りに、みんなで協力して呪文になる5文字を探します。それを並び変えて、不思議な呪文を完成させました。文字はメモを取らず覚えるようにして、絵本の内容を追体験しました。

5文字目みつけ!
呪文完成!?



5 『まほうの呪文のおはなし(後半)』

完成した呪文をつかってお話を進めていきました。



こどもたちに不思議な呪文を一斉に唱えてもらい、呪文の力によって困りごとを次々と解決しながらお話を進めていきました。こどもが登場人物の一人として参加し、お話の世界を楽しめるようにしました。

このプログラム全体のストーリー

絵本では「ごちそうの木」の実を落とす呪文を覚えてもらうため、大きな動物たちが順番にカメのもとに向かうものの、帰る途中で忘れてしまいます。最後は、小さいノウサギが呪文を覚えて帰り、みんなでごちそうを食べることができます。素話では、魔法使いが「なんでも開けられる呪文」を忘れてしまい、こどもたちに館内を探してきてほしいと頼みます。呪文を見つけて覚えて帰ったこどもたちは、その後のお話に登場する困っている人々を、呪文で助けてあげます。



助けた王様からお礼の金貨をもらったよ。

／やってみて！／

担当者からおすすめのポイント



◀ 子どもたちに選択と決定をゆだねます

参加するかどうか、終わるタイミング、呪文探しの進め方など、子どもが自分で決められるようにしました。また遊びの中に「呪文は子どもしか見えない」などの設定を加え、保護者にも子ども主体であることが自然と伝わるようにしました。

◀ 机も椅子もないフラットな空間づくり

おはなし会の会場にはクッションマットを敷き、座ったり寝転がったりしながらリラックスして本を楽しめるような環境をつくりました。また、本の表紙が見えるように並べ、自然と目に留まり、手に取りたくなるように工夫しました。



◀ 読み聞かせや素話は、いくつになっても楽しい

絵本の読み聞かせは乳幼児を対象におこなうことが多いですが、素話を組み合わせることで小学生こそ楽しめる内容になりました。プログラムの中にいろいろな年齢の子が楽しめるポイントをつくることで、幅広い年齢の子どもと一緒に楽しめます。

◀ 子どもたちが物語の世界の主人公に！

海外の絵本を通して異文化にふれることで、子どもの世界が広がります。また、素話では、言葉だけで情景をイメージすることで想像力を育みます。そして、劇遊びでは、主役の一人として物語の世界に入って体験的に楽しむことができました。



調査研究委員会から

● 重層的な物語体験の設計

絵本の読み聞かせに加え、ストーリーテリングや実際の探索活動という複数の次元で「呪文を覚えて持ち帰る」体験を提供し、子どもたちの物語世界への没入を促進しています。初めて来館した子どもでも、その場ですぐに惹き付けられる大型児童館ならではのプログラムでした。

● 子どもたちを引き込む魅力的な語り

絵本の読み聞かせやストーリーテリングは、専門の講師や、訓練を受けたプレイリーダーがおこないました。身振り手振りを交えた語りや、キャラクターになりきった演技に引き込まれ、子どもたちは物語の登場人物に感情移入しながら、お話の世界に夢中になっていました。

● スタッフの温かな見守りと適切な支援

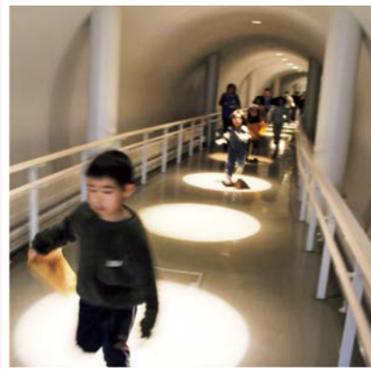
メインスタッフ2名と当日サポート3～4名が連携し、活動を盛り上げていました。また、子どもたちの安全に気を配りながらも、子どもたちが自分たち自身の力で謎解きや探検をやり遂げられるよう、さりげない支援に徹していました。

遊びが広がる
アレンジ案

小型児童館でも楽しめる！ まほうの呪文探し

大型児童館「いわて子どもの森」では、その広さを活かして館内全体をつかった「まほうの呪文探し」をおこないました。本の形をした特製ボード（A4サイズで開くとA3サイズ）に呪文の文字を分けて書き、館内5か所の壁面に貼り付けました。子どもたちは地図を手がかりに5冊の本を探し、見つけた7文字を順番に並べて呪文を完成させます。

この遊びは、小型児童館でも十分に実施可能です。以下のアイデアを参考に、皆さんの施設でも試してみてください。



◆ アレンジのアイデア ◆

▶ 呪文の本は、好きな形と大きさに！

本型にこだわらずカードにしたり、サイズもA4より小さくしたりと、好きな形と大きさにアレンジ可能です。



▶ 置く場所や置き方もさまざまに工夫して！

置く場所は「廊下だけ」「〇〇室だけ」「〇階だけ」などと限定したり、全館をつかって実施したりできます。置き方は、見えるように置いたり見えないように隠したりと、難易度を調整することも可能です。

図書室を活用して、本と本の間や、本の中などに隠してもいいでしょう。その本のタイトルや内容のヒントを伝えることで、本への興味を広げることにもつながられます。呪文探しをきっかけに、これまで開いたこともない本に出会えるかもしれません。



▶ 子どもたちが運営側に！

まほうの呪文を探しに行くストーリーや呪文の言葉は、子どもたちに考えてもらうことも可能です。それらを書いた「本」や「カード」を子どもたち自身に隠してもらってもいいでしょう。子どもたちはきっと、おもしろい呪文の言葉を考えたり、大人が思いつかないような場所に隠したりしてくれるはずです。こうした宝探しのような遊びが、子どもたちは大好きです。みなさんの施設でもさまざまに工夫して、ぜひ取り組んでみてください。

感想をシェアして読書の輪を広げる

児童福祉文化財(出版物)展示事業について

調査研究委員 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

いわて子どもの森は、児童福祉文化財について広く普及啓発を図るため、児童福祉文化賞(出版物部門)を受賞した作品を絵本の部屋に配架するほか、展示ギャラリー『風のデッキ』の12か所のショーケースを活用して展示しました。『風のデッキ』にはベンチが備え付けられており、その場で読むことができます。ベンチに座ってゆっくりページをめくる親子や、一人でじっくり読み込む子どもや保護者の姿が見られました。ショーケース内には付箋とペンを置き、読んだ感想を自由に書けるコーナーを設置しました。子どもや保護者は、本のタイトルや表紙から興味をもつこともあれば、感想の付箋が本を開ききっかけになることもあるようです。さらに付箋を通して知らないだれかとメッセージのやり取りが始まるなど、感想をシェアすることで自然に読書の輪が広がっていきました。



子ども自身がおこなう図書の選定から廃棄まで

児童館における図書活動の活性化について

調査研究委員 井垣利朗

八王子市川口子ども・若者育成支援センター(はちびバ川口)センター館長

児童館はこどもの安心・安全の居場所であり、こどもの権利を保障した、子ども主体であることを実感できる場です。そのためには、こどもの声を聞き、子どもとともに図書室の環境を設定し、図書とふれ合う機会を創出することが必要です。その一つとして、子どもが図書の選定から廃棄までかかわった事例を紹介します。

日頃から図書に興味のある子どもに職員が、「図書の選定をしないか」と声を掛けると、複数の子どもが図書委員となりました。図書委員は、いつでも自由に図書の購入希望が表明できるように、「なんでもボード」の設置とアンケート調査を実施し、児童館を利用する子どもたちの声も聞きました。

図書委員は、子どもたちの声、購入可能金額、年齢区分、児童福祉文化財推薦図書などを参考に図書の選定をしました。また、近隣の契約書店に、職員と図書委員が図書の確認に出かけました。購入後、図書委員が分類シールやブックカバーを貼り、新しい本のコーナーを設置し、だれもが手に取りやすいようにしました。図書委員は、図書の破損があれば職員とともに修繕し、常に図書の状態を意識するようになりました。図書委員の役割は次の世代に受け継がれ、図書を大切に保有してきましたが、汚れや破損もあり図書の廃棄を決定しました。図書委員が「さよならをする図書を自分たちで選ぶのはどうか」と発案し、廃棄理由と廃棄の優先順位を決め、多くの子どもたちの声を聞きました。また、空いた場所は図書の展示スペースにすることを掲示し、図書を廃棄するときには『図書の卒業式』を開催することを決めました。

こどもの声を聞き、子どもとともに図書を選定し、廃棄するところまでかかわることで、子どもは図書に愛着をもつことができました。



PROGRAM 03 》絵本で広がる身近な自然体験

葉っぱのふしぎ探検隊!

五感をつかって、自然で遊ぼう

■ 実施施設

こども自然王国(大型児童館)

豊かな自然環境に囲まれた大型児童館です。宿泊をしながら自然を活かした遊びや体験ができます。

新潟県柏崎市高柳町高尾30-33

☎0257-41-3355



本から遊びのプログラムへ

いろいろな種類のたくさんの「葉っぱ」が、みずみずしいタッチで描かれています。眺めていると「この葉っぱ、見たことあるかも」と、きっと探しに行きたくなる、自然を身近に感じられる図鑑絵本です。

当施設の自然豊かな環境の中で、五感をつかった草花遊びや体験につながる本だと思いました。身近な葉っぱの特徴や遊びなどが楽しく描かれていて、体験前の導入に絵本の読み聞かせをすることで、想像力を育みながら活動できると思いました。また、本書は、葉っぱのイラストが見やすく、形や大きさなどにも注目できるように紹介されています。葉っぱの仕事や役割など、さまざまな切り口から遊び方や活用の仕方についても詳しく紹介されており、幅広いプログラム展開ができると感じて選定しました。



はっぱのほん

作/いわさゆうこ
文-総合出版
令和5年度推薦作品

このプログラムの特徴

- 図鑑絵本を活用したプログラム：本を持って児童館のまわりを散策し、そこに載っている葉っぱを探したり、その葉っぱをつかって遊んだり、本と環境を巧みにつなげたプログラムになっています。
- 五感をつかって楽しむ工夫がある：葉っぱの色や匂い、肌触りを楽しみ、さらには「食べる」という体験も加えることで、五感を存分につかって自然を体験しています。
- 交流を楽しむ工夫がある：家族で相談して活動を選択できるようにしたり、参加者同士で発表し合う場面をつくったりと、活動中に参加者が交流を楽しむ工夫があります。

絵本で見つけた葉っぱで ヨモギ団子づくりに草木染め 1枚の葉っぱから遊びが広がる

実施日 第1回：令和6年10月13日(日) 第2回：令和6年10月14日(月・祝)
第3回：令和6年11月2日(土) 第4回：令和6年12月8日(日)
第5回：令和6年12月13日(金) 第6回：令和6年12月15日(日)

参加者 幼児、小学生、保護者 各回10名程度(幼児以上の家族)



絵本の葉っぱと同じ種類の葉っぱ探しからスタートし、児童館での遊びや体験につなげていくように企画しました。葉っぱをつかった体験は1つではなく、複数用意して選択できるようにしました。また、葉っぱは、いちばん大事なアイテムです。採取する場所を事前に確認し、つかう葉っぱも写真を用意して特徴を伝えられるように準備しました。

1 葉っぱ探検にでかけよう!

葉っぱ探しの導入として、絵本の読み聞かせを野外でおこないました。自然の中で読むことによって想像が膨らみ、葉っぱを見つける楽しさが伝わるよう意識しました。身近に見られる葉っぱが描かれているページを見せ、葉っぱ探しの注意なども、絵本をつかって伝えました。

! 絵本は導入でつかうと想像が広がり、ワクワク感が生まれます。活動中につかうと興味関心をかき立て、ふり返りでつかうと遊びや体験の理解を深めます。



2 集めた葉っぱで遊ぼう!

「取ってきた葉っぱは、どんな形? 匂い? 感触?」まずは、集めた葉っぱの感想を参加者全員で共有しました。その後、その葉っぱをつかってどんな遊びをするかは、各家族で相談して決めてもらいました。絵本にある葉っぱを探して草遊びや五感遊びをすることで、絵本とのつながりが生まれました。



3 葉っぱでイロ色チャレンジ① 匂いや味を楽しむ「ヨモギ団子づくり」

ヨモギの葉をつかった「団子づくり」は、家族で協力して葉っぱを採取するところから、団子の盛り付け、試食までおこないました。参加者同士で団子を味わいながら感想を伝える場をつくり、活動をふり返りました。いつも食べている草団子とのちが(草の食感)や、あまり味がしないので今度は工夫してみることなど、体験から気づきが生まれていました。



見て見て!
こんな模様が
できたよ!



4 葉っぱでイロ色チャレンジ② 仕上がりの色を想像する「クズの葉の草木染め」

クズの葉をつかった「草木染め」は、葉っぱを採取して染料をつくり、仕上がり模様や色を想像しました。一人ひとり、ハンカチにちがう模様や色が浮かび、工夫したことなど共有しました。

5 葉っぱでイロ色チャレンジ③ クイズやミッションで葉っぱを知る「葉っぱラリー」

館内に身近な葉っぱを貼り、館内を回る葉っぱラリーを実施しました。絵本の部屋にもチェックポイントを置いてクイズの答えを調べたり、絵本をつかったいくつかのミッションをつくったり、体験した後も絵本への興味を広げられるよう考えました。幼児から障害のあるこどもたちにも、葉っぱのいろいろな形を探ることが楽しめる内容となりました。



わあ~!
フカフカだね。



6 もっと葉っぱで遊ぼう!

葉っぱの種類や量はたくさんあります。そこで、見た目のちがいでだけでなく、匂いのちがいも有効活用した「匂い当て」や、たくさんの葉っぱに埋もれて遊ぶ「落ち葉プール」、葉っぱだけではなく、小枝など自然物に範囲を広げて材料にした「オリジナルキャラクターづくり」をおこないました。

／やってみて！／
担当者からおすすめのポイント



こどもの「やってみて！」を大切に

絵本を通して探した葉っぱをつかって匂い当てや落ち葉プールなど、いくつかの遊びや体験を用意し、活動の選択肢を子ども主体で決めていくことや活動の中で子どもたちからのアイデアなどを聞くことを意識しました。

また、子どもたちと集めた葉っぱや落ち葉をラミネートし、館内ラリーにつかうことで、天候や季節に左右されることなく実施できました。館内ラリーの問題を子どもたちに考えてもらえる機会や見つけた葉っぱで子ども自然マップをつくるなど、今後も継続していきたい活動です。



「やってみて！」を引き出すために

葉っぱをつかった体験を複数企画するだけでなく、室内においても子どもたちの興味関心を惹くために、絵本の部屋に手づくりの木のモニュメントを設置したり、子どもたちがつくった葉っぱアートを飾って部屋全体を自然の雰囲気にしりました。また、類似する絵本をピックアップして並べ、ほかの本への興味関心がもてるように配慮しました。

自然を活かした遊びへの誘い

自然での遊びが苦手な子どもも、絵本を通して楽しさや不思議を知ることで、外遊びへ興味関心を上げることができると思います。絵本から想像力が生まれ、季節ごとに自然を楽しむ力や自分を表現する力へもつながっていくことが期待できます。絵本をつかうことで、幅広い年齢層や障害のある子どもたちへも視覚的にわかりやすく伝えることができると感じました。



調査研究委員会から

● 五感をつかって体験的に学べるプログラム

図鑑を片手に葉っぱを採取し、それにふれ、匂いを嗅ぎ、団子にして食べ、草木染で色彩を楽しむ。五感をフルにつかったプログラムで、子どもたちの興味や探究心を引き出し、自然への理解を深めていました。

● スタッフと参加者との親密なかかわり

スタッフは子どもや保護者と積極的に対話し、ともに体験を楽しんでいました。特に、子どもが発見したことを大切に、柔軟に遊びを発展させるかかわり方が印象的でした。こうした親密なかかわりが、子どもたちの安心感につながり、主体的な学びや新しい挑戦への意欲を引き出していました。

● 親子プログラムでも子ども同士の交流を

自然の中でお互いに協力したり、成果や気づきを共有したりすることで、発見や学びの幅が広がります。こうした経験は社会性の育成にもつながり、より豊かな体験を生み出します。今後は、家族や親子参加のプログラムであっても、子ども同士の交流をもう少し意識できると良いと思われます。

遊びが広がる！
アレンジ案

小型児童館でも楽しめる！ 身近な自然遊び

木々や葉っぱ、石などの自然物をつかったプログラムは、人工物とはちがった素朴さや温かみがあります。自然環境でおこなう活動は、季節の風や草花の色など五感が刺激され、感性を育み自然を楽しむことができます。豊かな自然がなくても、身近な場所を工夫すれば、自然を感じ想像力を育むプログラムが可能です。



▶ 身近なところに自然を探そう

施設周辺の公園や植え込みなど、草花や樹木は意外と身近に存在します。まずはスタッフが地域環境に目を向けましょう。自然物を見つけたら、それを活かした活動を子どもと一緒に展開することで魅力的なプログラムが生まれます。子どもたちが発見した自然の不思議を共有し、絵本や図鑑で調べて興味を広げていきます。

【活動例① 同じもの探し】

色探しは、牛乳パックでつくったサイコロに色の折り紙を貼り、出た色と同じ色の自然物を探す遊びです。ビンゴカードを子どもにつくってもらうのも良いでしょう。自然物のイラストを描いたり、「丸い」「細長い」「ギザギザ」などと形を決めたり、雲の形や鳥の声などを指定したりしてもらって、季節を感じながらそれらを探しに行きます。

【活動例② 草遊び】

草遊びは、草花に関する知識が増えるほど楽しみ方が広がります。例えば、猫じゃらしのイモムシ遊びでは、「ニョロニョロ……」という効果音や「こんにちは」という台詞を加えて、生き物に見立てて遊べます。草相撲では、トーナメントや総当たり戦などゲーム性のある展開を工夫すると、より楽しい活動になります。子どもが主体的に考え、工夫できるよう進めます。

▶ 活動上の注意点

安全面での配慮…活動前に下見をして、危険な場所や注意する植物、生き物などを確認し、視覚的にわかりやすく写真やイラストで説明します。探し遊びでは夢中になり、まわりが見えなくなることがあるため、道路では車に気を付けるなど事前に伝えます。

自然や所有物への配慮…公園などの施設外では、利用上のマナーで植物や生き物が採取できないことがあるため、事前確認が必要です。自然物を大切に扱う姿勢も、参加者と共有しましょう。

これらの活動に絵本等を組み合わせることで、子どもたちの想像力は刺激され、遊びの世界がより広がります。五感が研ぎ澄まされ、好奇心が生まれ、自然遊びがより豊かな体験になるでしょう。

知っておきたい著作権のこと

遊びのプログラムを実施する際の配慮について

児童館等でおこなわれる読み聞かせは、「営利を目的としない公の上演・演奏」に該当します。「営利を目的としない」「実演者に対して報酬を支払わない」などの条件を満たす場合、著作権者の許諾なく実施することが可能です(著作権法第38条)が、以下の点には特に注意が必要です。

1. 映像と音楽の使用 絵本をデータ化し投影する場合は許諾が必要です

書画カメラ(実物投影機)を用いて絵本をそのまま映し出すことは、非営利目的の読み聞かせであれば許諾不要です。しかし、絵本をスキャンしてデータ化し、それをプロジェクターで投影する場合は、複製権の問題が生じるため、著作権者の許諾が必要です。また、読み聞かせに音楽を加える場合は、音楽の著作権にも注意が必要です。市販の音楽を使用する際は、JASRACなどの著作権管理団体に確認することをおすすめします。

2. 作品の改変に関する注意 内容を大きく変えなければ許諾は要りません

読み聞かせをおこなう際には、原作の内容を大きく改変せずに読むことが求められます。物語の展開を変更したり、登場人物の性格を変えたりすることは避けるべきです。ただし、聞き手の年齢に応じて、難しい言葉を言い換えたり、補足説明を加えたりする程度の変更は問題ありません。

3. 参加費・報酬の取り扱い 実費程度の参加費であれば許諾は要りません

参加費等を徴収する場合でも、それが材料費や会場費等の実費程度であれば、営利目的とはみなされません。また、読み聞かせをおこなう人への交通費の支払いも、通常は問題ありません。

4. 絵本の二次的使用について 絵本をパネルシアターにする場合は許諾が必要です

絵本をペープサート、紙芝居、人形劇、エプロンシアター、パネルシアターなどの形態に改変して使用する場合は、原作の改変を伴う二次的使用となるため、著作権者の許諾が必要です。また、絵本の拡大使用については、著作権だけでなく出版権の問題も生じる可能性があるため、出版社の著作権窓口に確認してください。

5. SNSや動画配信に関する制限 読み聞かせ動画を配信する場合は許諾が必要です

YouTubeやSNSなどで読み聞かせ動画を配信する行為は、著作権者の複製権や公衆送信権を侵害する可能性があります。原則として許可が必要です。同様に、絵本の一部を拡大コピーして掲示する行為も複製権の対象となるため、許可が必要です。

6. その他 絵本の紹介に表紙の画像をつかう場合は許諾は要りません

絵本等を紹介するために表紙の画像をつかうことは問題ありません。また、絵本等の内容を発展させた遊びのプログラムをおこなう場合も、基本的に許諾は必要ありません。

絵本等の出版物を活用した遊びのプログラムに取り組む際は、以上のことにご注意ください。判断に迷う場合は、早めに出版社に確認しましょう。著作権への配慮は、作者や出版社に敬意を払うことが基本です。遊びのプログラムを通じて、そうした精神も子どもたちに伝えたいものです。

より詳しい情報は、一般財団法人 出版文化産業振興財団(JPIC)の『おはなし会・読みかせ 著作権ハンドブック』をご覧ください。



PROGRAM 04 >> 写真絵本で劇遊び

絵本の世界に飛び込もう

演劇ワークショップで『もりはみている』を遊ぶ

■ 実施施設

麻布子ども中高生プラザ(児童センター)

0~18歳までの幅広い年代の子どもが遊んでいます。周囲に大使館がある関係で、多様な言語や文化を内包した施設です。

東京都港区南麻布4-6-7

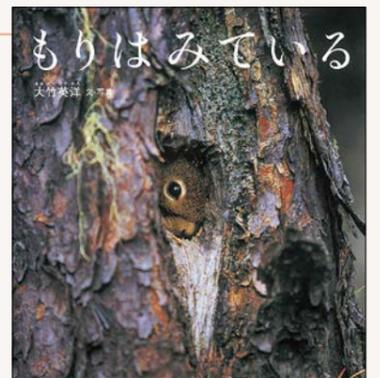
☎03-5447-0611



本から遊びのプログラムへ

北米ノースウッズをフィールドに森の生き物を撮り続けている写真家が、そこで出会った野生動物のまなざしをとらえた写真絵本。動物たちの息づかいや葉擦れの音まで聞こえてきそうな森の気配が味わえます。

この本を選んだのは、文字が少なく、想像力を刺激する余白が多かったからです。人間を見つめる動物の瞬間の表情をとらえた写真に強く引き込まれ、その前後の時間に動物たちはどのような行動をしていたのか、写真家はどのような思いでシャッターを切ったのかと、さまざまな想像が膨らみました。その体験をもとに、写真家ごっこと動物ごっこを組み合わせた遊びを考えました。そこには、「ごっこ遊び」を通して自分とはちがう存在になることで、子どもたちの他者理解が深まってほしいという願いも込めました。



もりはみている

文・写真/大竹英洋
福音館書店
令和5年度特別推薦作品

このプログラムの特徴

- シャッターを押す瞬間を追体験：写真家(撮る側)と動物(撮られる側)に分かれて、撮影の瞬間を追体験する活動です。最後に、撮った写真を鑑賞できるのも、楽しさのポイントです。
- 伝承遊びを新しい遊びに：「だるまさんがころんだ」を新しい遊びに発展させ、子どもたちが遊びの中で自然に動きと静止、表現の感覚(動物になること)を身に付けられるよう工夫しています。
- スタッフの積極的な参加が安心感に：スタッフは率先して動物になりきって参加し、子どもたちが恥ずかしさにとらわれず安心して伸び伸びとごっこ遊びを楽しめる環境をつくっています。

森の中からジッとこちらを見つめる動物たち 写真絵本の世界で 「撮る側」と「撮られる側」になって遊ぶ

実施日 令和6年11月12日(火)

参加者 小学生13名 大学生ボランティア3名 講師1名

森の静けさを感じられるようにBGMを流しました。また、子どもたちが木々や草むらをイメージできそうな隠れられるものを準備しました。プログラム終了後は、タブレット端末のモニターで、自分たちが撮った写真を鑑賞しました。

1 演劇の専門家とスタッフの事前打ち合わせ

『もりはみている』のテーマは、森のもつ緊張感です。そこで、子どもたちと絵本の世界をつくり上げるため、写真家役と動物役に分かれて、絵本の世界を疑似体験できる活動にしました。活動をスムーズに展開するため、アイスブレイクでおこなう遊びや必要な小道具についても検討しました。

2 イントロダクション・自己紹介と準備運動

『もりはみている』は、動物が人間を見つめる絵本になっているため、イントロダクションとプログラムの本編がスムーズにつながるように、自己紹介で呼ばれた名前と好きな動物を教えてくださいました。準備運動では体の緊張がほぐれて動きやすくなるように、ジャンプなどをしました。

3 「だるまさんがころんだ」で体をほぐそう！



これならクマに見えるはず！

クマっぽいポーズ
どうすればいいかな？

「だるまさんがころんだ」を「だるまさんが〇〇になった」という遊びに発展させることで、子どもたちは何かになりきることや、身体で表現することへの抵抗を減らしていききました。また、絵本では動物たちが静止して、ジッと人間を見つめているので、動くことと止まることを意識できる遊びにしました。

4 写真絵本の読み聞かせ

次に写真絵本の読み聞かせをおこないました。読み聞かせ後、子どもたちに感想を話してもらいました。子どもたちは自分の感じたことを言葉に出したり、友だちの感想に耳を傾けたりすることで、絵本の世界をより深く豊かに感じ取ることができました。



こんなところに動物がいた！



見つかった…。

5 森の中であそぼう！

子どもたちは1人ずつ写真家になり、残りの子どもたちは動物になって森に見立てたシートの下などに隠れます。写真家は隠れている動物を探して森の中を撮影してまわり、3分経ったら別の子どもと交代します。全員が写真家と動物を体験することで、それぞれの視点から森の緊張を感じ取ることができました。

⚠️ スタッフも率先して動物になり、物かげからこっそり写真家を見るなど、絵本の世界に沿って演じました。すると、子どもたちもその動きをまねするようになり、やがて小動物が肩を寄せ合って木々の下に隠れる様子を自発的に表現したりしていました。このように、スタッフが恥ずかしがることなく演じることで、子どもたちも表現することにためらいがなくなり、豊かな表現が生まれていました。



6 自分たちが撮った写真を見てみよう！

最後に、自分たちが撮影した写真をみんなで鑑賞しました。遊んでいるときは絵本のテーマである森のもつ緊張感を味わいながら動物を演じていましたが、写真を見るときは笑い合いながら見ていました。こうした明るい雰囲気は緊張感からの解放となり、「楽しかった」という気持ちでプログラムを終えることができました。



この写真
リスみたい！

見つけて
びっくり
しているね！



本編への参加につなげる「はしご」を掛ける

アイスブレイクとして「だるまさんがころんだ」をおこないました。ルールは、その場で子どもたちに確認しながら進めたため、より積極的に参加してくれました。この遊びでのストップする姿勢や、発展形としてさまざまな動物に変身する要素は、プログラム本編にも登場します。こうした遊びが、本編へと自然につなげる「はしご」の役割を果たしていました。

見立て遊びの「森」はシンプルでOK

プログラムの後半では、子どもたちが動物になりきり、かくれんぼを楽しみました。その際、「森」として用意したのは、マットやビニールシート、脚立を組み合わせた簡単なセットです。しかし、それでも子どもたちは森の世界にすっかり入り込み、夢中で遊んでいました。見立て遊びには特別な準備や道具は必要ありません。身近なものを活用できます。



ごっこ遊びで育む、人とつながる力

今回、講師の指導のもと、ごっこ遊びや演劇的な遊びについて学ぶ中で、こどもの成長にとって大切な4つの意味があることを知りました。まず、写真や絵の前後の場面を想像することで、想像力が育まれます。次に、想像したことを声や体で表現することで表現力が養われ、友だちと一緒に演じることでコミュニケーション力も身に付いていきます。さらに、登場人物になりきることで、他人の気持ちを理解しようとする共感性が育ちます。こうした活動は、異なる背景をもつ子どもたちが集まる当館のような場では、特に大きな意義があると感じました。



調査研究委員会から

● 想像力と共感性を育む遊びの工夫

このプログラムでは、写真絵本『もりはみている』を題材に、写真家＝「撮る側」と、動物＝「撮られる側」とを体験する遊びを展開しました。この活動は、単なる「ごっこ遊び」とどまらず、子どもたちが想像力を膨らませ、相手の視点に立つことを自然に学ぶ機会にもなっていました。

● ふり返りで、体験をより深くする

このプログラムには、活動の最後に自分たちが撮影した写真を鑑賞する時間があります。このふり返りは、自分の感じたことを再確認するとともに、仲間の多様な視点にふれる貴重な機会となります。こうした時間を設けることは、その体験をより深く、こどもの心に刻むチャンスとなります。

● スタッフの積極的な参加が子どもたちの心を開く

スタッフは進行をサポートしつつ、子どもたちとともに動物の動きを真剣に演じていました。その姿を見て、子どもたちも安心し、ごっこ遊びの世界で自由に表現できるようになりました。こうした体験を通して、子どもたちは自然に心を開き、表現力を身に付けていきます。

タコやんとあそぼう!

親子でごっこ遊びを楽しむ

■ 実施施設

碑文谷区センター児童館 (小型児童館)

郊外住宅地の中にある、昨年開館した新しい児童館です。近隣の小学校に通う子どもたちの来館が主ですが、他地域から利用する乳幼児親子もいます。

東京都目黒区碑文谷2-16-6

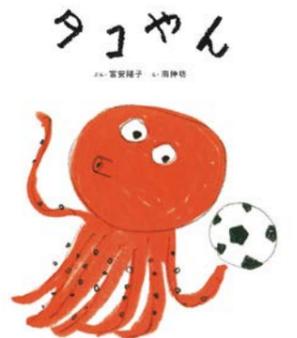
☎03-3711-6791



本から遊びのプログラムへ

ある日、玄関のドアから入ってきたタコのタコやん。
「あそびましょ」と言われて、しょうちゃんは仕方なく遊び始めます。
タコやんと子どもたちが、いろいろな遊びを通して
外へ外へと広がっていく様子が、
ユーモアたっぷりに描かれている絵本です。

幼児対象のプログラムを考えていたため、絵本を選択しました。ごっこ遊びをすることで本の世界に入り込み、読んで楽しむだけでなく実際に体験してより深くその本に興味をもってもらうため、ストーリー性のある作品を選びました。



タコやん

文/富安陽子
絵/南伸坊
福音館書店
令和2年度推薦作品

このプログラムの特徴

- 絵本でごっこ遊びの世界を共有：最初楽しく絵本の読み聞かせをすることで、幼児と親が想像力を膨らませ、イメージを共有します。これにより、ごっこ遊びの世界に入りやすくなるよう工夫しています。
- 児童館での親子共通の体験が家庭へと広がる：親子で同じプログラムを体験することで、終了後も親子で一緒に遊ぶ機会につながるようになっています。
- 乳幼児向けに取り組みやすいプログラム：就学前の乳幼児にとってはとても楽しく、絵本の魅力を伝えるのに有効なプログラムです。絵本『タコやん』の世界に浸れるよう、アイテムを丁寧に準備して臨んでいます。

絵本から飛び出したタコやんが こどもたちのもとへ遊びに来て 親子で一緒に絵本の世界を堪能

実施日 令和6年12月7日(土)

参加者 4～6歳の未就学児親子7組



こどもも大人もタコになりきるため、赤いバンダナに赤い手袋、赤色ポリ袋で衣装を準備しました。名札には、タコやんと同じになるように「やん」と印刷した名前シールをつくりました。著作権についても、絵本をモチーフに児童館で遊ぶことについて出版社から許可をいただきました。

1 事前準備① なりきり遊びの内容決め

今回は物語の続きとして、「海に帰ったタコやんに会いに行って一緒に遊ぶ」という流れに決めました。前半は読み聞かせや衣装の製作、後半は運動遊びにしました。「だるまさんがころんだ」のように「たこつぼかくれたる」のタイミングで、保護者の持つバスタオルに隠れることにしました。



2 事前準備② 物語の世界観づくり

衣装や、背景、BGM、小道具など、世界観づくりを丁寧におこない、こどもたちが海の中で遊んでいる気持ちになれるよう工夫をしました。場面転換では、部屋を一度退室してちがう扉から入り直したり、陸の場面と海の場面でBGMを変えたりするなど、参加者が物語の中でなりきって遊べるよう環境を整えました。

3 まずは絵本を読む

この絵本のお話を知らなくては先へは進めません。参加者みんなで共通の「タコやん」の世界に入るため、丁寧に読みます。

「タコやん、すげえ!」「それほどでも」という、物語の中でくり返し出てくる台詞は、遊びの中でもつかおうと決めていたので、その台詞は特に意識して読むようにしました。



4 タコの衣装をつくろう!

あらかじめ衣装の形に切ってある赤色ポリ袋を個々に渡し、タコの吸盤に見立てたカラフルな丸いシールを貼ったり、ペンで模様を描いたりして、オリジナルの衣装をつくりました。シール貼りが好きな幼児が多く、時間いっぱいつかって作り、こちらが声をかけなくても「できたー!」と言って着てくれていました。



名前は何にしようかな?



た・こ・つ・ぼ
か・く・れ・た・る!



隠れろー。

5 タコやんに会いに行くよ!

衣装を着て海の中へ潜っていくと……。 「あ、タコやん発見!」。タコやんと一緒に3つの遊びをしました。

絵本の中でくり返し出てくるセリフをつかいつつ、進行しました。保護者もオニごっこのおニ役になってもらうなど、こどもとともに、ごっこ遊びを楽しんでもらえるような声かけを意識しました。保護者も一緒に参加することで、こどもたちも楽しくなりきっていた様子でした。

6 新たな出会い

こどもたちに、ほかの絵本にも興味をもってもらいたいと思い、一緒に遊んだタコやんから「お友だち」として、ほかのタコの絵本を紹介してもらいました。こどもたちからは、「(その本を)読みたい」「もう一度(読んで)タコやんに会いたい」という声が上がりました。



読んでみたーい。



▶ こどもたちの『やってみよう』を引き出す

衣装を自分でつくる、名札をつくるという創作活動を通して、「これを着て、次は何をするのだろう」「早くやりたい」というワクワクした期待感をもてるように意識しました。

▶ ごっこ遊びの世界で本を紹介する

遊びの延長で関連性のある図書を紹介することで、自然とほかの本へ興味をもってもらうことができました。また、プログラム実施後、館内の目立つところに関連図書コーナーを設け、手に取りやすい環境をつくりました。

▶ いろいろなパターンに発展させられる

ごっこ遊びをきっかけにしてこどもたちの絵本への好奇心を引き出すプログラムであるため、ほかの物語でも実施可能です。また、今回は幼児を対象におこないましたが、遊びの内容を変えることで小学生を対象にすることもできます。物語の世界を崩さないよう、参加者への声かけや場の盛り上げ方など、スタッフのコーディネート力が活かせるプログラムだと思います。



▶ 想像力・発想力が育つ

物語の世界に入り込み、自分も絵本の登場人物になりきって遊ぶことで、想像力や発想力が育まれます。また、その物語への興味がさらに高められたと感じました。



調査研究委員会から

● 物語の中で遊ぶ楽しさを味わえる

お店屋さんごっこ、ヒーローごっこなど、こどもは小さな頃から「ごっこの世界」で遊ぶことが大好きです。プログラムにこのような「ごっこ遊びの手法」を取り入れることで、こどもたちは自然と能動的に物語の世界で遊ぶことができ、想像力が豊かになり、創造性が育まれていきます。

● 親子で共通の体験をする機会に

物語の世界観に浸りながら、絵本の読み聞かせに続いて、工作、運動遊びなど、さまざまな遊びを展開しました。また、大人とこどもと一緒に遊ぶことができました。実施後も親子でもう一度同じ遊びができたり、今回とはちがう本を題材にした遊びを親子で考えたりと、絵本が親子のふれあいの機会をつくっていました。

● 小学生対象でも展開できる

今回は、幼児親子が対象でしたが、本を題材にしたごっこ遊びは小学生でも可能です。ゲーム性を重視した遊び、物語の続きの創作、造形活動への発展、謎解き、等々。時にはこどもと一緒にプログラムを考えることも可能です。これらは、こどもたちが本の内容を、さらに深く読み込む機会にもなるでしょう。

出合いをつくる

若者・幼児・地域の交流

■ 実施施設

希望丘青少年交流センター アップス

中学生から20代までの若者を中心とした施設。居場所機能をベースに、若者の主体的な活動を応援しています。

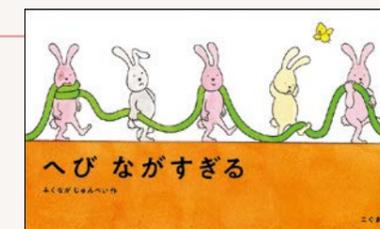
東京都世田谷区船橋6-25-1 3F

☎03-6304-6915



本から遊びのプログラムへ

『へびながすぎる』は、頭としっぽが見えない長〜いへびを、動物たちがいろいろなものに思い込んで遊ぶ、ユーモラスなお話です。



へびながすぎる

作/ふくながじゅんべい
こぐま社
令和5年度推薦作品



ありがとう、アーモ!

文・絵/オーゲ・モラ
訳/三原泉
鈴木出版
令和2年度推薦作品

『ありがとう、アーモ!』は、やさしいアーモと町の人たちの心温まるお話です。アーモ(おばあさん)がつくったスープはとってもおいしそう。

いつも保育園でボランティア活動をしている高校生には「読み聞かせ」を、音楽活動を頑張っている大学生世代の若者には「作曲と演奏」をお願いし、多世代交流事業として企画しました。絵本は、言葉が少なく音楽での情景表現に適した『へびながすぎる』と、ストーリー性豊かな『ありがとう、アーモ!』の2冊を選びました。保育園の園長・副園長に相談したところ、『へびながすぎる』は、年長児には単調に感じられる可能性を指摘されましたが、音楽を付けることでこどもたちの想像力を広げられると判断し、採用を決めました。

このプログラムの特徴

- **高校生、大学生世代、保育園へのアプローチ**: 高校生、大学生世代の若者の自主的な活動を支援するとともに、「こんなことをやってみない?」と新しい挑戦の機会を提案することで、彼らの興味や活動の幅を広げています。また、絵本選びとプログラムを保育園に相談しながら丁寧におこなっています。
- **多様な出会いと交流の創出**: 活動を通じて、高校生と若者の共演や、若者と幼児の交流に加え、幼児と音楽、若者と地域、保育者と演出のある読み聞かせなど、さまざまな形での出会いと交流が生まれるよう工夫しています。
- **オリジナル楽曲と生演奏で広がる絵本の世界**: くり返される動物たちの登場シーンやドアをノックする場面では、曲のテンポや音量に変化を付けた演奏で、こどもたちの想像力をより豊かに広げています。

日ごろ、かかわりの少ない若者・幼児・地域が 絵本の読み聞かせと生演奏を通して出会う 多世代交流のきっかけづくり

実施日 令和6年12月3日(火)

参加者 高校生1名 大学生世代の若者1名 園児24名(5歳児クラス) 保育士6名

若者のやりたいことを応援するには、「やりたい」と思うきっかけを提供することも大切だと思います。今回は、本をつかった多世代交流事業として、利用者である高校生に「絵本の読み聞かせをやってみたい?」、大学生世代の若者に「読み聞かせに曲を付けてみたい?」と、声をかけてスタートしました。観客のこどもたちについては、高校生がボランティアをしている同じ複合施設内にある保育園に協力していただきました。

1 オリジナルの 楽曲制作を依頼

作曲・演奏を担当した大学生世代の若者と、フリー素材のBGMを使用した読み聞かせのデモ音源をつかって、絵本を見ながらイメージを共有しました。『へびながすぎる』では、さまざまな動物の動きを音で表現し、無音部分も効果的に取り入れることを依頼しました。『ありがとう、アーモ!』はストーリー性を活かした主題歌を制作し、そのメロディを全編でアレンジして絵本の世界を広げることになりました。

2 若者同士で顔合わせ、 音楽と読み聞かせも顔合わせ

読み聞かせ担当の高校生と、音楽担当の若者とが初めて顔合わせをしました。出来上がった楽曲をチェックし、実際に音楽に合わせて絵本を読んでもらいました。読み進めるテンポや絵本のストーリーから、感じる楽曲の音階など、細かいイメージを共有できました。また、読み聞かせの雰囲気に合わせて、楽曲に若干の修正を加えることになりました。



読み出すのが
先かな?
音が先かな?



3 本番をおこなう 環境について考える

制作側の若者たちの「特別感を出したい」という気持ちを大切に、会場や照明・音響などの本番環境を、一緒に検討しました。園児たちに直接絵本を見てもらいたいとの意向から、観客は30名程度にして、スクリーンへの絵本の投影などはしませんでした。読むスピードやストーリーに合わせた音楽の入れ方などについては、リハーサルをして調整しました。

4 園児たちが遊びに来た

本番会場であるセンターで、園児たちに向けて事前に読み聞かせをおこないました。これは、本番当日に初めての体験が重なり過ぎて園児たちが驚かないよう、会場の雰囲気に慣れてもらうためです。この機会を活用し、読み聞かせを担当する高校生もボランティアとして園児たちに絵本を読み、練習を兼ねることができました。



5 リハーサル

本番と同じ環境に設定し当日の流れを確認するため、2度のリハーサルを実施しました。音楽と読み聞かせのタイミングを、実際にやって確認していきました。絵本の文字数が多い部分では、音楽の変調のタイミングが合わせづらかったため、台本を作成して合図を明確にすることにしました。



6 準備は上々、 本番だ!

園児と保育園の先生たちに向けて、生演奏付きで絵本の読み聞かせを披露しました。自己紹介から絵本の紹介、読み聞かせまで、すべて若者たちが進行し、スタッフは裏方に徹しました。園児たちは絵本の世界にすぐに引き込まれ、声を出して反応したり、音楽に合わせて体を揺らしたりしながら楽しんでいました。



読み始めたら
音楽を入れてみるよ!



若者たちの「やってみたい」を大切に

読み聞かせの演出や会場の雰囲気づくりは、若者たちの意見を中心に決めていきました。職員は、実施場所の調整や、楽曲やりハーサルへの感想を伝えるなど、事前準備のサポートはおこないましたが、本番は若者たちが主役となれるよう、裏方に徹して見守る姿勢を心がけました。

絵本と音で想像を膨らませる

絵本に生演奏を組み合わせることで、臨場感あふれる読み聞かせを実現できました。会場を少し暗くして演者にスポットライトを当てたり、ドアのノックをカホーン（打楽器）で表現したりと、特別な演出を加えることで、子どもたちが物語に集中できるようにしました。

新たな絵本の楽しみ方と交流の機会に

「こんな読み聞かせも素敵ですね」と保育園の先生から感想をいただき、絵本の新しい楽しみ方を共有できたことをうれしく思います。多世代交流の機会にもなり、先生方から若者たちへ再演のオファーもいただきました。これを機に、ほかの園児たちにも絵本を楽しんでもらえたらと期待しています。

絵本から広がるイメージと想像

高校生の読み手は「どうすれば子どもたちが集中できるか」、大学生世代の若者の音楽担当は「語りを引き立てる曲調やシンプルな歌詞」を意識して制作しました。プログラム終了後、園児や先生方が「素敵だった」等と直接感想を伝えてくださり、若者たちの達成感にもつながりました。



調査研究委員会から

● 地域の施設同士が手を取り合った温かな取り組み

青少年交流センターと保育園が協力し合い、それぞれの良さを活かしながらプログラムをつくりあげています。特に、事前に保育園の先生方に相談したり、子どもたちに会場を体験してもらったりといった丁寧で温かな取り組みが印象的でした。

● 子どもたちの主体性を大切に企画づくり

「子ども・若者の主体性を育む」という理念に基づいて、スタッフは、彼らの年齢や理解度、熱意に応じてかわり方に配慮していました。やる気になるように声かけすること、意見が出てくるまで待つこと、そして実行に移す行動力を育てていくことなどが大切にされていました。

● みんなで育ち合える場づくり

高校生や大学生世代の若者が、幼児に絵本を読んだり音楽を演奏したりする中で、「どうすれば喜んでもらえるかな?」と一生懸命考え、工夫する姿が見られました。子どもたちも、お兄さんたちの読み聞かせや演奏に目を輝かせながら見入っていました。世代の異なる若者と子どもが出会い、互いに刺激しながら育ち合っていました。

どこからやってきたの?

みんなで遊ぼう、宇宙の起源

■ 実施施設

仲町小ねりっこクラブ（放課後児童クラブ）

小学校に併設している放課後児童クラブです。広々とした校庭で、毎日ひろば事業（全児童対策）に来ている子どもたちと一緒に、元気に遊んでいます。

東京都練馬区氷川台 2-18-24

☎ 03-3550-9539



本から遊びのプログラムへ

ビッグバンから我々の暮らすこの現代まで、
学術的にも正しい順序で宇宙や星、
生物の誕生をやさしく紹介している本です。
読み終えたときには、
知らなかったことを知る楽しさを実感できます。

本の世界に入り込むことで、「本」を通して知識を得ることの楽しさを体験し、興味をもってもらう機会にしました。今回は「宇宙」と「誕生」をテーマに、子どもの時分にだれしも一度は思う「自分はどこから来たんだろう?」の疑問を喚起し、探究心を刺激する遊びのプログラムにしました。



きみはどこからやってきた?
宇宙誕生からはじまる
いのちのものがたり

監修/北山太樹
作/フィリップ・バンティング
訳/ないとうふみこ
KADOKAWA
令和6年度推薦作品

このプログラムの特徴

- 放課後児童クラブならではの継続的な活動：約1か月にわたり、継続的にいろいろな角度から同じテーマに取り組むことで、子どもたちの興味関心を深めています。
- 知らなかったことを知る楽しさ：本を通じて「知らなかったことを知る」楽しさを体験することに、大胆にチャレンジしたプログラムです。
- 見立て遊びが育む科学の目：ビッグバン、星の誕生、地球上での生命の誕生を、見立て遊びを通して体験することで、子どもたちの科学への興味関心を育てています。

風船やスーパーボールをつかって 宇宙誕生を体験！ 科学への興味関心がどんどん膨らんだ

実施日 令和6年10月28日(月)～12月20日(金)

参加者 小学生78名(1～3年生)

ビッグバンや惑星の誕生を、風船やスーパーボールをつかっ
た見立て遊びとしてどのように表現できるか。子どもたちと絵
本を何度も読み返しなが、アイデアを出し合いました。



1 きみはどこから やってきたの？

宇宙のたねから生命の誕生までを
ピックアップしました。

「宇宙」と「誕生」をテーマ
に、どこで生まれて、どこか
らやってきたのかを知るために、題
材の本をくり返し読んでいきました。
本の内容をクイズ形式にして、内
容が子どもたちの心に残るようにし
ました。

2 宇宙のたねづくり

絵本に登場した「宇宙のたね」をつくってみました。

子どもたちに本の世界を深く理解してもらうため、大爆発したときにできる「つぶ」(原子:物質を構成する基本的な粒子)を、スーパーボールでつくりました。

どんな
スーパーボールが
できるかな？



3 風船で遊ぼう！

絵本に登場したものを実際
につくってみました。

宇宙のたねが膨らむと大爆発する
ことを表現するのに、風船を使用
しました。風船の中に、子どもたちがつく
った「つぶ」を入れて、実際に風船を膨ら
ませたり、割ったりして楽しみました。



4 宇宙の大爆発!!

風船を膨らませて、大爆発させました。

大爆発が起こると、いろいろな「つぶ」が生まれます。これを表現するのに、風船を爆発させ、小さな風船を子どもたちの上から落としました。子どもたちは、小さな風船をたくさんかき混ぜました。投げたり、飛ばしたり、集めたりと、一人ひとりがちがうやり方や方法を見つけて遊んでいました。まるで、子どもたちが「つぶ」になったようでした。



5 地球の誕生

風船を集めて、地球誕生を表現しました。

いろいろな「つぶ」がぶつかり合い、くっつき、引き合いをくり返して、宇宙は誕生します。この過程を表現するために、子どもたちに大きな袋の中に「つぶ」を集めてもらいました。そして、集めた小さな風船を大きな風船と交換することで、地球の誕生を表現しました。



6 生命の誕生

地球に生命を誕生させました。

地球に
たくさん生き物が
生まれた。



子どもたちには、事前に生き物シールを作成してもらいました。地球に住んでいる生き物だったり、宇宙人だったり、さまざまな生き物をつくってもらいました。大きな風船を地球に見立て、その地球に生き物を貼ったり、描いたりすることで、地球を豊かにしていきました。





風船で遊ぶの
楽しい!

一人ひとりが主体的に遊ぶ姿

日々の活動では、読み聞かせのときにテーマとなる本を3日おきに読むことで、内容への興味と理解を徐々に深めました。どのようにしたら本に出てくる「つぶ」を表現できるか、子どもたちと一緒に小さな風船を約500個用意して、模索しました。思いきり投げたり、たくさん集めてテープで留めてみたり、どうやって割れるのかなど、素材の研究からおこなうことで、子どもたちから活発な意見を聞くことができました。



本との出会いを増やす

学童クラブでは、日常活動の中で読書の時間があります。そこでは、子どもたちに本のクエストを聞いたり、みんなで図書館へ行って新しい本と出会ったり帰りの会で読んだりして、日常的に本にふれる時間をつくっています。

日常の連続性が大切

「宇宙」や「誕生」をテーマに1か月ほど活動したことで、子どもたちから「宇宙人」や「地球」というワードが出てくるようになりました。遠足で、泥だんごづくりをしたときには、惑星に見立てて遊んでいる子どももいました。本から発想をもらい、日常生活でも子どもたちの中につながりを感じました。

異年齢交流をしながらつくる

地球に生命を誕生させたときには、同じ生き物でも色がちがったり、友だちのつくった生き物をまねして描いて新たな生き物を誕生させたりと、子どもたちが協力して発想を膨らませていました。大人が想像するよりも自由に表現するので、とても素敵な地球になりました。



不思議な
生き物が
いたよ!!



調査研究委員会から

● 本から未知なる世界に興味関心を広げる

「知らなかったことを知る」楽しさは遊びにも学びにも通じるものです。今回、本を活用してその気持ちをうまく触発し、科学的な題材である宇宙に興味関心を広げることができていました。

● 日々の活動で積み重ねられるもの

スタッフが読み聞かせを始めると、本に出てくる言葉が子どもの口から自然と飛び出し、みんなで楽しみ合う様子がありました。言葉に出るといことは、毎日のようにこの本を楽しんでいたからその姿であり、一人ひとりの子どもの内面に本の世界が広がっていたことがわかりました。

● 見立て遊びで、体験的に「科学する」

今回、子どもたちは見立て遊びを通して、宇宙の誕生を体験的に理解しました。このような活動は、低学年の子どもたちにとって科学への興味関心を育む効果的な方法だと実感しました。この手法は、気象、星、虫など、さまざまなテーマの科学絵本でも応用できます。

本を楽しむ「本たの!プロジェクト」

「見えない体験」で、ちがうところをおもしろがろう

■ 実施施設

兵庫児童館(小型児童館)

小さな町の元気すぎる小型児童館。児童クラブと自由来館の小学生・中学生が入り混じって、日々にごやかに遊んでいます。

愛知県愛知郡東郷町兵庫3-1
☎0561-37-1973



本から遊びのプログラムへ

宇宙飛行士のぼくが降り立ったのは、目が3つある人の星。
普通にしているだけなのに、「後ろが見えないなんてかわいそう」と言われて変な感じ……。

いろんな「あたりまえ」と、自分と他者との「ちがい」を考える絵本。

ヨシタケシンスケさんのイラストに惹かれて選んだこの本は、ただ読むだけではもったいないと感じるような大切な内容です。子どもたちと一緒に体験しながら読みたい、作者の想いをしっかり伝えたいと感じました。この本を通じて、だれかとちがうところを認め、同じところを楽しみ、「普通とは?」について考えました。ちがいを体験し、個性を尊重し合いながら関係を築くことの大切さを子どもたちと一緒に考えました。そして、仲間と一緒に体験して感じたことを話し合うことで、新たな本の楽しさに気付くことができました。



みえるとか みえないとか

作/ヨシタケシンスケ
相談/伊藤亜紗
アリス館
令和元年度推薦作品

このプログラムの特徴

- 図書室の活性化とこのプログラムへの動機づけ：プログラムに先立って図書室の環境を刷新したり、読み聞かせに力を入れたりして、児童館としての盛り上がりを演出しています。
- こどもの意向の尊重：スタッフがすべて決めてしまうのではなく、その都度子どもたちの意見を活動に反映し、主体的な参加を促しています。
- 「楽しかった」で終わらせない取り組み：単なる「楽しかった」だけでなく深い理解を目指して、4回シリーズで丁寧に進めています。

見えない環境でパフェづくり 他者との「ちがい」を知ることが 自分自身の発見に



実施日 第1回：令和6年11月5日(火) 第2回：令和6年11月11日(月)
第3回：令和6年11月21日(木) 第4回：令和6年11月28日(木)

参加者 第1回：小学生36名 第2～4回：小学生20名(定員を決めて実施)

最初は大勢に読み聞かせをしました。その後、興味をもったこどもが体験していきました。感想を述べたり話し合ったりする時間も大切に、こどもたちの言葉をしっかりと聞きながら、次のプログラムに活かしていきま

1 図書室をもっと楽しく！

もっと本を好きになってほしいので、図書室を模様替えし、読み聞かせに力を入れました。



！ 選書と展示を工夫して、図書室をワクワクする空間に。スタッフは各自で本を選び、練習を重ね、全力で読み聞かせました！

2 やってみよう「ちがう」世界を体験

絵本は『みえるとかみえないとか』に決定！目隠して文字を書いたり、助けてもらって歩いたり、手触りクイズをしたりと、見えない世界を体験しました。

！ 大変さを知るより楽しむことが大切。見えないからこそ聞こえる音や、助けてくれる友だちのありがたさに気がきました。

3 「ちがう」人の話を聞く

視覚障害の方に、直接、話を聞きました。「お料理するの？」や「車をどうやって運転するの？」など、気になったことを素直に聞いてみました。

！ 白杖をついて来られた方から「私たちのような人を見かけたら、声をかけてね」というメッセージをいただき、目と耳と心で受け止めました。



4 見えない星人・聞こえない星人・話せない星人になる

本の中では、ちがいは「個性」で、「〇〇なひとのほし」とされています。そこで、遊びの中では「〇〇星人」としました。



！ 「〇〇星人」でやる自己紹介やクイズは超新鮮！ 仲間の協力がなくて遊べないことにも気がきました。



見えなくてもつくれるんだ！



5 やってみようお料理に挑戦

視覚障害の方は「お料理もできるよ」と教えてくれました。こどもたちはそれを聞いて「やってみよう！」と言い出し、「包丁を持つのは怖い」「見えないとやけどしちゃうかもね」「何をつくる？」などと話し合っていて、パフェづくりに挑戦することに決めました。

パフェは、見えないからこそ感じる温度やでこぼこ、手触りや匂いなどの感覚をフルにつかってつくりました。

6 友だちのサポートの大切さに気付く

パフェづくりは一人では無理！ 「話せない星人」が助けてくれました。話せないけど、「トン」はYES、「トントン」はNOと、叩く回数で合図を決めていました。「できてる？」「トン」「ありがとう！」「トン」。言葉と合図のコミュニケーションはとても楽しく、こどもたちは積極的でした。



／やってみて！／

担当者からおすすめのポイント



7 やってみよう 見えない星人でいただきます

目隠しをして食べるなんて初めての体験。「見えなくても匂いでわかるよ！」とワクワクしながら挑戦しました。

どこに口があるかわからない！



見えなくても匂いでわかるよ！

！ 少しくらいこぼしても、口からはみ出しても大丈夫。いつもと「ちがう」を楽しみました。

音がないとこわくてしゃべりたくなかった

8 ふり返り

自分たちの体験中の動画を見たり、もう一度見えない星人になって粘土工作をしたりしました。見えないことへの不安はなく、楽しむ気持ちが感じられました。

！ 動画等でのふり返りは、そのときの感情を思い出しやすいようです。

とにかくなんかめっちゃおもしろかった



9 やってみたBOOKをつくる

やったこと、発見したこと、感じたことを本にまとめます。『みえるとかみえないとか』の私たちバージョンの本の出来上がり！

！ これを見れば、いつでもこの体験を思い出すことができ、ほかのみんなにも伝えることができます。



「やってみよう！」と思わせる準備を

「やってみよう！」と思ったら、遊びはもう始まっています。子どもたちが興味をもちそうな本の読み聞かせからスタートし、毎日みんなで声を出したり身体を動かしたりしました。「今日の本は何？ だれが読むの？」と子どもが言い出したら準備完了。「どんな本がいい？」「何をやってみよう？」と、会話を大切にしながら進めました。



絵本等の出版物に興味をもたせる工夫

ヨシタケシンスケさんのイラストを全員が楽しめるように、プロジェクターを使用して大きく投影しました。著作権に配慮して、出版社のホームページにアクセスし、許可をいただいてから実施しました。

ちがうところをおもしろがろう

自分と他者の「ちがう」を知らないと、不安になったり、避けたりしますが、体験を通じて「ちがう」は新しい発見や興味のきっかけとなりました。見えないからこそ敏感になる感覚や、話せないからこそコミュニケーションなど、「ちがう」を知ることは自分自身の発見にもつながりました。

心が動くと言葉があふれ出す

目隠しをしてパフェを食べたとき、子どもたちから言葉があふれ出てきました。「見えなくても匂いでわかる！」「いつもより味が濃い！」「口がどこにあるかわからない～！」「今日からずっと目隠ししてご飯を食べたい！」「みかんかバナナかどっちかわからない！」など、心が動かされる体験は、子どもたちの表現も豊かにしました。



調査研究委員会から

● 児童館をあげて伝えた本の魅力

スタッフ一人ひとりが子どもたちのために本を選び、練習を重ねて魅力的な読み聞かせを実施していました。子どもたちは目を輝かせて聞き入っており、『本たの！』楽しいよ！』という声があがっていました。図書室も明るく楽しい雰囲気になるよう工夫されていました。

● 子どもたちと創造する「余白」のあるプログラム

最初からすべてを決めず、活動を進めながら子どもたちと相談して内容を決めていく手法を採用していました。子どもたちの意見を取り入れることで、より主体的な参加が見られるようになっていました。

● 絵本のメッセージを丁寧に扱う取り組み

「楽しかった」「おいしかった」にとどまらず、さらに絵本の世界を味わえるよう、4回シリーズで内容を段階的に伝えていました。子どもたちが絵本のメッセージをより深く受け止められるよう、丁寧なプログラムが実施されていました。

推しの言葉でこどもの「読んでみたい」を生む

児童福祉文化財(出版物)展示事業について

調査研究委員 **渡部博昭**

一般財団法人 児童健全育成推進財団 事業部長



香川県立さぬぎこどもの国は、県内外の広域から来館者を迎える大型児童館です。来館者には小学1～3年生が多く、館内の遊具や体験型の展示、そして館外の豊かな自然の中で自由に遊びを楽しみます。

こうした中での児童福祉文化財の展示企画。展示対象の特別推薦作品には、小学校中学年以上が対象の、物語の深みをじっくり味わう読み応えのある作品が多く選ばれています。このため、職員はこどもたちにどのようにして興味をもって本を手にとってもらうか、知恵を絞りました。

そこで生まれたアイデアが、作品の中の印象的なシーンや心に残るセリフを選び、大きな垂れ幕にして掲示すること。「なんだろう？」と心惹かれる言葉が目に残れば、その本を手にとってみたくなるかもしれません。職員が厳選した、おすすめのシーンや言葉の数々。どんな意味がそこに込められているのか……、そんな想像がこどもたちの「読んでみたい」という興味を引き出し、本へと誘いました。

「もちより絵本ビンゴ」で遊びませんか

図書館と児童館の連携について

調査研究委員 **西川 正**

岡山県真庭市立中央図書館 館長
NPO ハンズオン埼玉 副代表理事

「その絵本には青空が出てくる」「その絵本は、ツルツルだ」「その絵本の主人公と付き合ってみよう」……。進行役が出すさまざまな種類の「質問」に、参加者は絵本をめくり一喜一憂。「あった！ これ青空だよね」「いや、それはちょっとちがうかも～」とにぎやかな声が響きます。迷ったらみんなで絵本を覗き込んで、ワイワイと「判定」します。

これは『もちより絵本ビンゴ』という絵本をつかった遊びです。今回、絵本等を元に遊びを考えてくださったお返しとして、ご紹介します。遊び方はとても簡単。①好きな絵本を1冊ずつ持って集まり、②輪になって座ります。真ん中にアメなどのお菓子を置きましょう。③進行役があらかじめ用意しておいた質問をして、④質問に自分の絵本が該当していたらお菓子がもらえます。⑤お菓子が5つたまったら、その絵本の紹介してもらいます。小さい子も高齢者も、大の絵本好きも絵本を読まない人も、一緒に楽しめるのが魅力。物語の中身だけでなく、本の大きさ、固さ、手触りまで、五感をつかってその本を味わえます。よく知っている絵本でも必ず発見があり、参加者の人柄を知ることもできる楽しい時間になります。

児童館のみなさん、図書館と一緒にこんな遊びをつくってみませんか。本を軸にする図書館と遊びを軸にする児童館、それぞれの役割はちがいますが、こどもたちに「おもしろい！」と思う時間を過ごしてもらいたいという気持ちは同じです。新しい遊びが生まれるかもしれません。お近くの図書館を訪ねてみてくださいね。

PROGRAM 09 >> 図鑑絵本で地域交流

チョコおこしづくり

地元のお菓子屋さんと連携したプログラム

■ 実施施設

すばる児童館(小型児童館)

津市の北部に位置し、周辺は、住宅と田畑が広がるのんびりした地域です。今回お世話になった「岡田屋」(お菓子屋)さんも近くに 있습니다。

三重県津市一身田平野 360-1
☎ 059-236-0115



本から遊びのプログラムへ

いつも口にする食べ物は、何からどうつくられているのか。その過程には多くの人の知恵と努力が注がれているはず。この本では、ごはん、せんべい、餅、だんご、酒、みりん、酢……と、米がさまざまに変身する様子が紹介されています。

どの年齢のこどもも興味をもって参加できるように、みんなで話し合っこの本に決めました。米を原料とする「チョコおこしづくり」を通じ、我々の主食である米の変化について学ぶことにしました。当日の3週間前から、職員が少しずつ読み聞かせをおこない、米についての基礎知識を学んでいきました。プログラムの実施にあたっては、地域の製菓店「岡田屋」の岡さんに協力していただきました。日頃からの地域との関係づくりが、充実した活動につながりました。



すがたをかえる食べもの つくる人と現場②米

監修/服部栄養料理研究会
編/こどもくらぶ
あすなろ書房
令和2年度推薦作品

このプログラムの特徴

- 図鑑絵本を活用した体験プログラム：米が変身して別の食べ物になることを、図鑑絵本を活用して体験と結び付けて、楽しく学べるプログラムです。
- こどもたちの興味関心を引き出す継続的な取り組み：チョコおこしづくりの3週間前からの読み聞かせや、米についての事前プログラム、そして当日の雰囲気づくりまで、こどもとともに取り組んでいきました。
- 地域愛を育むために地域資源を活用：地域の老舗製菓店と連携して創り上げたプログラム。普段何気なく食べているお菓子のつくり方を体験することで、地域の人や文化をより身近に感じる機会になっています。

読み聞かせとおこしづくりの体験！ 食材への興味が膨らみ 地域の文化や人々を身近に感じる機会に

実施日 令和6年11月20日(水)

参加者 小学生32名 大学生ボランティア2名 講師1名

当日の実施時間が限られているため、1週間前に別に機会を設けて、米について知るプログラムを実施しました。また、おこしづくりの職人の技は、動画に撮ったものをこどもたちに見てもらいました。

1 さあ、何をつくろう？ 米が変化する食べ物を選定

この本の中には、米が変化する食べ物として、せんべい、団子、米粉パンなど、実際にこどもがすることができそうなお菓子などが、いくつか掲載されていました。職員で何をつくるのか悩んでいたとき、「地域の製菓店に相談してはどうか？」という提案があり、相談したところ、「おこし」が米からできているのでつくってみようという話になりました。

何を
つくろう？



2 まずは、みんなで本を 読んでみよう！

この本は、絵本というよりも図鑑の要素が強いものです。すべての文字を読むのではなく、「米からつくられるものがたくさんある」ことがわかる内容で読み聞かせをおこないました。読み終えた後、こどもの実体験を聞き、それと照らし合わせることで読み聞かせが楽しい時間になるよう工夫しました。

3 「おこし」ってどうやって つくられているの？

おこしは、「いら」と呼ばれるおこしの元になる米に火を通し、独自の加工を施したものが必要で、昔は名古屋や大阪、九州など各地でつくられていたそうです。しかし、近年、おこしなどの職人が少なくなり、オートメーション化が進み、味も落ちる傾向にあることがわかりました。今回は製菓店を通じて「いら」とチョコレートを事前に人数分取り寄せてもらいました。

いらの代わりに
お菓子が代用できるよ！



4 おこしをつくってみよう！

製菓店から話を聞きます。おこしも米が変化したものだとして改めて説明してもらい、おこしの元になる「いら」は、米菓子で代用できることも教えてもらいました。

まずは、チョコレートを湯煎して溶かしたものと「いら」を混ぜる作業です。苦労して液状のチョコレートを袋に入れたら「いら」とよく混ぜ合わせ、伸ばします。伸ばして形を整えたら、冷蔵庫で冷やします。冷蔵庫で10分ほど冷やす間に、製菓店で米からつくられている別の干菓子のことや、それらのお菓子を寺に納め飾られる様子を、写真で見せてもらいました。

順番に
混ぜよう！



うん、
おいしい！



5 チョコおこしの完成

冷やし方が足りなかったのか、ちゃんと固まっていなかったかもしれません。そこで、少し試食してみました。「うん、おいしい」。みんなで食べ始める前に少し「つまみぐい」をしていたこどももいましたが、ほほえましい光景でした。



6 米からつくられた ほかのものも見てみよう

「米粉もこんなに種類があるんだね」とこどもたちも驚いていました。お酒やほかのお菓子(あられ)も、米からつくられています。稲や米からできるものをこどもたちの前に展示して、観察しました。





▶ 児童福祉文化財の本を活用して! できれば地域も巻き込んで!

児童福祉文化財は「こどもの幸せにとって大切なことが書かれた本」と紹介し、事前の読み聞かせから始めて、当日に向けての看板づくりなどと、子どもたちとともに盛り上げていきました。地域の製菓店に相談に乗っていただき、米からできるさまざまなものについて、みんなで学びながら進めることができました。

▶ 読み聞かせは何度も、楽しく!

当日の2週間前から、今回選んだ本を何度も読み聞かせしました。毎回長くないように心がけ、回数を重ねるようにしました。また、子どもたちの声に敏感に反応し、質問にも応じて、楽しい時間になるよう心がけました。本は子どもたちがいつでも読めるように、取手の届くところに置いておきました。

▶ 活動は継続的に!

内容が豊富で1回ではムリだと思い、1週間前に事前学習・体験会を実施しました。事後には当日の写真を館内に掲示して、子どもたちが次回も参加したいと思えるようにしました。また、ほかの推薦図書も図書室に置いて、子どもたちがいつでも手に取れるようにしました。今年度中に第2弾の「五平餅づくり」をする予定です!

▶ 学ぶことはたくさんあります!

米からさまざまな食品が作られることを知り、子どもたちは食文化への理解を深めるとともに、地域の菓子職人の仕事についても学びました。チョコおこしづくりでは、仲間と協力して作業を進める楽しさを知り、本を通じた知識の獲得にも興味を示すようになりました。「弟や妹に食べさせたい」というやさしい声も聞かれました。



調査研究委員会から

● 地域への想いが児童館を中心に広がっていく

稲作が盛んな地域性を活かし、地域の老舗製菓店の協力を得て実施されていました。職人の技や地域の食文化にふれる機会を通じて、子どもたちは地域への愛情を深め、家庭と地域をつなぐ架け橋にもなっています。

● 図鑑を活用した、こどもの生活に密着したプログラム

児童福祉文化財には図鑑もたくさん含まれています。その図鑑を活用して、身近な食材「米」をテーマとしたこのプログラムは、子どもたちの興味を自然に引き出すことができました。こうした活動ではこどもとの対話が生まれやすく、本を通じて子どもたちとの温かな関係が育まれていきます。

● 継続的な取り組みの工夫

2週間前からの読み聞かせ、1週間前の「米について考える」プログラム、そして当日に向けてのこどもとの看板づくりと、継続的・段階的にプログラムを展開していました。また、子どもたちが無理なく興味を深められるよう時間をかけて準備し、活動後も写真を掲示して次の企画へとつなげていました。

『夜のあいだに』の世界観を表現しよう

■ 実施施設

児童センター ハッピーズ (児童センター)

広島駅から車で10分。住宅地にあり、幼児親子から高校生まで、多い日で200人ほどの利用があります。

広島県安芸郡府中町本町5丁目3-8

☎082-510-5202



本から遊びのプログラムへ

夜になると謎の庭師が仕事を始める。
フクロウやネコ、インコなど、愛らしい形に刈り込まれる樹々。
やがて人々の笑顔があふれ、町全体が活気に包まれていく。
美しく幻想的な絵が読む人の心を癒す絵本です。

最初に表紙の絵に惹かれました。ページをめくると、絵が緻密でとても美しく幻想的な世界観と物語の奥深さに感動しました。文章は少ないですが、絵からいろいろなメッセージが発信されています。そこで、この魅力を多くの子どもたちと共有するために、スクリーンに投影し、朗読劇として上演することを考えました。また、彼らを感じ取ったものから、自由に想像を膨らませて表現できる造形遊びへと展開することで、一人ひとりが深いアート体験を楽しめるように工夫しました。



夜のあいだに

作/テリー・ファン、エリック・ファン
訳/原田勝
ゴブリン書房
令和2年度推薦作品

このプログラムの特徴

- 深い鑑賞を促すための工夫: 「どんな動物が出てくるかな」等、意識するポイントを事前に確認することで、子どもたちを深い鑑賞に導いています。
- スクリーンと音楽をつかった演出: 大人が魅せられた絵本をこどもと共有したいという思いから始まったプログラムです。絵の魅力を伝えるために大きく投影し、場面に即した音楽を流すことで、本の魅力を存分に伝えています。
- 創作活動への展開: お話を聞いた子どもたちは、その内容からインスピレーションを受け、絵を描いたり立体作品をつくったりして、想像力をさらに広げます。

朗読劇で絵本の世界に魅せられ 受けたイメージを造形遊びへ

実施日 令和6年12月15日(日)

参加者 幼児10名 小学生25名 中高生ボランティア6名 保護者19名
(朗読劇鑑賞時は、幼児から保護者まで約80名)

町内の中学校と高校にボランティア募集のチラシを配布したところ、中学生4名、高校生12名が来てくれました。事前準備として、造形遊びの下絵、看板作成、材料カットなどを担当してもらいました。造形遊びの内容等について造形講師と、朗読劇の際のスライド投影や音楽について、地元劇団「おぐら座」と打ち合わせしました。



1 絵の美しさと 幻想的な世界観に惹かれる

絵が美しい本ですが、美しいだけでなく、色彩の変化が主人公の少年や町の人たちの心の変化を表しているように思えます。文章は少ないですが、絵から発信しているいろいろなメッセージを感じとってもらうにはどうすればよいか考えました。



3 絵に託された メッセージを確認

「なぜフクロウが最初に登場するのか?」「どんな動物が出てくるのか?」「町の様子はどうか変化するのか?」と、朗読の前にいくつかの鑑賞ポイントを示しました。後で聞くと、こどもたちは細かな描写をしっかりと記憶し、気づいたことを生き生きと話してくれました。



2 大きく投影し音楽も付けた 朗読劇を鑑賞

大きな布にプロジェクターで投影しました。朗読劇は「おぐら座」に依頼し、場面の雰囲気合った音楽を流しました。画面の両側に青や黄色の光を投影したり、スライドの画面切り替え効果を工夫したりして、こどもたちが物語に入り込めるよう演出しました。



4 物語の世界を みんなで表現しよう!

大きな紙(約2m×4mを3枚)を用意し、事前に中高生に物語に登場する動物たちを下書きしてもらいました。当日は、物語からイメージする絵を参加者みんなで自由に描いて楽しみました。絵具や筆、スポンジローラー、ブラシなどの道具も用意しました。指や手をつかって描くのもOK! こどもたちがのびのびと楽しめるよう、大人からのアドバイスはなるべく控えます。



おもいっきり
描くぞ!

ふくろうとウサギ
うまくできたよ!



5 一人ひとりが オリジナルの動物をつかって 楽しむ

段ボール、毛糸、ストロー、生地、カラーボタン、画用紙、フェルトなど、さまざまな材料を用意し、一人ひとり自由に工作してもらいました。カッターで段ボールを切る際は、職員がサポートしました。



作品が完成したよ。
みんな観に来てね!

6 みんなに作品を 見てもらおう!

協同で描いた作品は、しばらくの期間、児童センターに展示し、遊びに来る多くの人に見てもらおうようにしました。描いたこどもたちは作品を見てもらいたいため、友だちや家族を連れてまた遊びに来てくれました。





まずはじっくり物語を味わう

プログラムを企画する前に、職員自身が元の本をじっくりと読み込むことが大切です。物語の内容や魅力を十分に理解することで、より豊かなプログラムの実施が可能となります。



音楽を取り入れてみて!

読み聞かせ等を実施する際、音楽を取り入れてみてください。場面の雰囲気合った音楽を流すと、子どもたちをグッと物語の世界に引き込むことができます。

使用した曲

冒頭の活気のない寂しい町の場面：「水族館」（サン＝サーンス「動物の謝肉祭」より）
 巨大なフクロウが出現する場面：「金平糖の踊り」（チャイコフスキー「くるみ割り人形」より）
 町がお祭り気分の場面：ケルト音楽（フリー素材より）
 おじいさんと少年の場面：「アダージェット」（マーラー「交響曲第5番」より）
 エンディング：「サリー・ガーデン」（アイルランド民謡より）

みんなでつくろう!

みんなで協力して大きな作品を完成させることは、製作の楽しさや達成感につながります。今回は幼児から高校生までの年齢のちがう子どもたちが協同で取り組みました。年上の子どもが年下の子どもをサポートする姿も見られ、良い体験となりました。



調査研究委員会から

絵と物語の魅力をしっかり伝える工夫

朗読劇を始める前に「どんな動物が出て来るかな」「町の様子はどう変わるかな」など、具体的な着目点を示し、「後で聞かせてね」と伝えることで、子どもたちは絵と物語の細部まで意識しながら楽しむことができました。

作品の世界をより深く感じてもらう工夫

大きなスクリーンに絵を映し出すことで、絵の細かいところまで全員で共有できました。さらに、それぞれの場面に合った音楽を流すことで、子どもたちは物語の世界に引き込まれ、絵本の魅力を十分に味わうことができました。

お話から作品づくりへつなげる工夫

朗読劇の後、子どもたちは物語からイメージを膨らませながら、作品づくりに取り組みました。お話の世界で感じた楽しさや不思議さを自分たちの作品として表現し、豊かな創作活動へとつなげることができました。

にしばるたからさがし

季節行事を活用したプログラム

■ 実施施設

西原児童センター（児童センター）

小学校と中学校がそれぞれ1つという地域のため、小中学生が異年齢で仲良く交流しています。隣接する公園でもボール遊びや鬼ごっこを楽しんでいます。

沖縄県浦添市西原4-9-1

☎098-878-1766



本から遊びのプログラムへ

『あんたがたどっこ』は、日本の伝統的な手遊び歌を題材とした絵本です。小さな子どもたちが親しみやすいやさしいタッチのイラストによって、手遊びのやり方がよくわかり、歌の情緒も十分に伝わってきます。



こうさぎけんのたからさがし

文/松野正子
 絵/かまたのぶこ
 童心社
 平成14年度推薦作品

『こうさぎけんのたからさがし』では、お母さんに宝袋をつくってもらった子うさぎのけんたが、袋に入れる宝物を探しに出かけるお話です。小さな子どもにもやさしく、わかりやすく書かれています。

子どもたちが楽しみながら自然に本に親しめるよう、遊びにつながる本を2冊選びました。1冊目では、わらべうたをリズム遊びとして展開し、コミュニケーションスキルと体力の向上も同時にねらいました。2冊目では、自作の宝袋を携えて、館内に隠されたアイテムを探る宝探しをおこないました。子どもたちは物語の世界に入り込み、想像力を広げながら楽しく活動し、本や物語への興味を深めていきました。



あんたがたどっこ

絵/ましませつこ
 こぐま社
 平成8年度推薦作品

このプログラムの特徴

■ 定番行事に絵本のもつ力を活用：児童館でよくおこなわれる行事で絵本を活用することで、とても自然に子どもたちを絵本の世界に引き込んでいました。高学年児童・中学生が多く参加していたのも、なじみのある行事の中に絵本を自然に取り入れたからだと考えられます。この行事をきっかけにして、子どもたちは日常的に絵本に親しんでいるようです。

恒例の季節行事に取り入れた 遊びのプログラム 高学年児童の参加も積極的に

実施日 令和6年12月21日(土)
参加者 幼児2名 小学生30名 中学生1名
保護者1名

絵本の世界観をどう具現化するかを決め、当日の流れをイメージしながら、準備する材料、時間配分、職員の配置、試作をおこない、子どもたちが楽しめる内容を盛り込みました。



1 『あんたがたどこさ』でウォーミングアップ

わらべうたを身近に感じてもらうため、リズム遊びとして展開しました。2人1組でやることで、子どもたちは相手と楽しくコミュニケーションをとりながら体を動かし、自然と笑顔があふれ、これから始まる行事への期待感が高まってきました。



リズムに合わせるの
難しい～！

2 『こうさぎけんたのたからさがし』の 読み聞かせ

物語が豊かにイメージできるよう、工夫して読みました。子どもたちには、お話の世界に浸ってもらいました。子どもたちが読み聞かせに集中している間に、担当職員が集会室に宝探しのアイテムを隠しました。



宝物は人によって
ちがうんだ。

3 「世界に一つだけの」 宝袋をつくろう

こうさぎのけんたは、お母さんが縫っていたエプロンの切れ端で小さなきんちゃく袋をつくってもらい、「たからもの袋だ！」と大喜びします。その宝袋をイメージして、子どもたちが好きにデザインして「世界に一つだけの」宝袋を作りました。



お菓子入れに
しよう。



完成が
楽しみだな。



4 宝探しへ、 レッツゴー

子どもたちは自作の宝袋を手に、ワクワクしながら館内の探索に出発しました。事前に絵本を読んでいたため、物語の世界が心に深く刻まれており、宝探しはよりいっそう冒険的な体験となりました。宝物を見つけた子は『あんたがたどこさ』にちなんだクイズに挑戦。子どもたちは最初にやったわらべうたをもう一度歌って、楽しみながら思い返していました。

5 見つけた宝物は、 クリスマスプレゼント！

このプログラムは、クリスマスパーティーの特別プログラムとして実施したため、子どもたちが見つけた宝物はクリスマスプレゼントとしました。絵本とクリスマス行事を組み合わせることで、物語への興味を自然に引き出しながら、子どもたちの心に残る楽しい思い出づくりができました。

6 行事から日常活動へ

行事での盛り上がりを一過性のものとしないうちに、「あんたがたどこさ」のチャレンジ期間(12月23日～1月4日)を定め、まりつきを始めました。子どもたちは競い合ったり協力したりと、一生懸命練習しています。また、次の行事で取り上げてほしい本を子どもたちから募集しました。そうすることで、絵本への主体的なかかわりを促しました。





行事の特別プログラムとして

クリスマスパーティーの特別プログラムとして実施した結果、幼児から中学生まで、幅広い世代が参加して楽しむことができました。単独の行事としてやる場合より参加者が多く、このような人気行事と組み合わせることで、新しい取り組みへの参加のハードルを下げられることがわかりました。

子どもたちのうれしい変化

「あんたがたどこさ」のチャレンジ期間(12月23日～1月4日)では、子どもたちの意欲的な姿が見られました。最初はボールをつかったリズム遊びがうまくできず、歌詞も覚えられなかった子たちが、達成を目指して毎日練習を重ねていきました。ついに成功したときは、子どもたち一人ひとりの顔に大きな喜びと自信があふれ、達成の証として名前を掲示板に書き出すことができました。この経験は単なる遊びの成功だけでなく、「やればできる」という自信につながりました。また、「こうさぎけんたのたからさがし」の活動を通じて、子どもたちの協調性も育まれました。宝探しの最中、まだアイテムを見つけられない友だちがいると、自然とほかの子が「一緒に探そう」と声をかけ、協力する様子が見られました。宝袋づくりでは、それぞれが個性豊かな作品をつくり上げただけでなく、「体育着入れにする」「お菓子をを入れる袋にする」など、つくったものを日常的に活用しようとする工夫も生まれました。

次回の本は、子どもたちに選んでもらって

子どもたちは、物語の世界に浸って実際に宝探しを体験することで、作品のおもしろさを深く実感することができました。この活動をきっかけに、子どもたちは図書室に足を運ぶ機会が増え、自分たちから「ちがう本でもやってみたい」という声がかかるようになりました。「楽しい」という純粋な気持ちが「もっと知りたい」という知的好奇心を育み、さらには自分たちで新しい遊びのアイデアを提案するまでに成長しました。



調査研究委員会から

● 日常の信頼関係が作り出す、充実したプログラム

スタッフと子どもたちの間には温かい信頼関係が築かれていました。読み聞かせの時間、長時間、静かに話を聞く姿や、参加者同士で自然とサポートし合う様子がとても印象的でした。プログラムの内容面に注目しがちですが、その土台となる日常的な子どもとのかかわりが大事であることを、改めて確認させられました。

● 子ども参画の更なる可能性

今回のプログラムでは、子どもたちが司会進行を担うなど、主体的な参加が見られました。今後は、さらに一歩進めて、本の選定から企画段階で子どもたちの意見を取り入れることで、より充実したプログラムが期待できます。子どもたちに事前に本を読んでもらい「みんなのできることは何か」を考えてもらうなど、児童福祉文化財との出会いをきっかけに、子どもたちとともに作り上げる活動へと発展させていくことができるでしょう。

遊びのプログラムを推進するために

～児童館等のみなさんに知ってほしいこと～

こどもの本と健全育成

調査研究委員 浅木尚実

白鷗大学 教育学部教授

デジタルにあふれた社会で こどもを育てるということ

現代は新たな産業革命といわれるほど、日常生活や仕事にデジタル機器が大きな影響を与えています。大人にとっては、時間をかけていた業務が一瞬にして解決し、グローバルな情報が瞬時に入手できる時代となり、利便性は格段に上がりました。しかし、日々進化するデジタルの世界で、早期にこどもにデジタル機器を手渡すのは危険です。

こどもの心や身体の発達には、依然として人間同士の情緒的なつながりが欠かせません。人とかかわる力は、主にこども時代に育まれます。身近な人との愛着形成が基盤となり、健全な育成が保障されるのです。例えば、主体性、想像力、創造力、語彙力、論理的思考や集中力、問題解決能力等々といった非認知能力は、未来のデジタル社会で生き抜くための土台づくりとなります。乳幼児期は、人との信頼関係を軸に育つものであり、人間によってのみ育成できるスキルなのです。

この度の研究企画は、こどもの本を読むことの楽しさを知り、こどもの本の読書を

推進する目的で日本全国において展開されました。その多くの事例から、こどもの本こそ、今のこどもの育成に必要な不可欠であることが証明されたと思います。

こどもの本がもたらす こどもの5つの力

こどもの本がもたらす、こどもの5つの力についてお話したいと思います。

1つ目は、コミュニケーション能力です。麻布子ども中高生プラザでは、写真絵本『もりはみている』を通して、動物に変装する遊びを実施しました。「だるまさんがころんだ」が起点となって、馴染みの薄い仲間同士が盛り上がった事例でした。仲間と協力しておこなう活動は、コミュニケーション能力や共感力を育成します。特に保育園や学校とちがい、毎日顔を合わせる機会が少ない人との交流は、コミュニケーション能力の向上に寄与し、生きるうえで大いなる助けとなります。

2つ目は、感情の共感能力と他者理解です。人は、物語を読むことによって、登場人物が喜んだり、怒ったり、悲しんだり、驚いたり、さまざまな他者の感情表現を理

解する力が育ちます。岩手県立児童館いわて子どもの森では、絵本『ごちそうの木 タンザニアのむかしばなし』を題材に劇遊びに発展させました。呪文のような不思議な言葉をきっかけに、こどもたちは物語の世界に没入しました。

想像力が活性化され、魔法の呪文を唱え、宝箱を開ける等、言葉や物語の世界で遊ぶことができました。この事例では、本を通して喜怒哀楽の気持ちを体験することによって、他者の視点や感情を疑似体験し、共感能力が生まれ、思いやりや感情のコントロールを学ぶことができたと思います。

3つ目は、調べる力の育成です。札幌市美しが丘児童会館では、『海からいただく日本のおかず② 蒲鉾 魚介すり身の練り物』をヒントに、蒲鉾工場を見学し、実際に蒲鉾をつくる経験をしました。この経験を通して、本から多くの知識を得ながら遊びの中で好奇心が芽生え、先を予想したり、予測したりすることが可能となったと思います。

生成AIは、わからないことに簡単に答えを出してくれる、利便性を追求して発展してきたツールです。しかし、こどもの時期にしっかりと自分で努力して調べる経験は、後のAIに対処する際の分析能力や問題解決力には不可欠な力となります。図鑑や社会科学、科学絵本から疑問を解決し、興味関心を広げます。

このように、こどもの本はこどもの育ちにおいて多面的な影響を与え、豊かな体験は、こどもたちが将来確実に訪れるデジタル中心の世界での生きる土台を育てます。

4つ目は、言語能力の向上です。こどもの本は、普段つかわないような文学的な表現

や豊かな言葉が用いられています。特に絵本には、くり返しやリズム感のある文章、多種多様な語彙やフレーズ、オノマトペがふんだんに表現されており、仲間と楽しく共有する場面に向いています。音のリズムやパターンを聞き取ることで、言葉のおもしろさを体感し、次に何が来るかを予測して、言語理解を育成していきます。

スピードを重視するデジタル機器ではなく、人と人を介して育つ言葉の力は、人生において何をする場合においても必要不可欠な原動力となります。

5つ目は、情緒の安定です。最後に、これら4つの力と併わせて絵本の読み聞かせの大切さについて一言付言します。

絵本の読み聞かせは、こどもの情緒的な安定にもつながっています。大人に読んでもらう至福の時間は、愛着形成や自己効力感の向上に関連しており、こどもたちの非認知能力である社会的スキルや情緒的な発達に非常に良い影響を与えています。身近な大人と共有することで、価値観や倫理観の獲得にもつながり、こどもたちが異なる文化や視点を理解し、共感する力や社会的な認識や道徳的判断力が養われることも期待されます。

こどもの本のすばらしい体験に 挑戦しよう

今回の事例を参考に、こどもの本から発信する活動を、児童館だからこそできる取り組みとして実施していただきたいのです。こどもの将来へ備える力の育成に力を貸してください。

こどもと一緒に遊びの世界を味わい、 誘う大人となる

絵本等の出版物を活用した遊びのプログラムを提供する児童厚生員の役割

調査研究委員 仲本美央

白梅学園大学 子ども学部教授

本報告書に記された、ある絵本を活用した遊びのプログラムでの出来事です。この日までに何度もその絵本に親しんできたこどもたちは、職員が読み始めると、楽しみ合ってきたフレーズを友だちと一緒に自然とリズムカルに口ずさみ始めました。読み終わった後には、職員たちが誘う絵本の世界をモチーフとした遊びにも目を輝かせ、すぐにでも遊びたいという言葉が口々にしながら、待ちきれない思いをまわりの友だちと一緒に語り合っていました。遊んでいる最中は歓声が止むことなく、友だちとともに夢中になって協力し合いながら活動を展開していました。そして、遊びの終わりが近づく頃には、おもしろかったことや楽しかったこと、まだやりたい気持ちなどを言葉にしながら笑顔を交わし合い、その場における遊びの世界の雰囲気を楽しんでいました。

児童の権利に関する条約第31条には、こどもたちが健全に育つための重要点として、日常生活における文化的及び芸術的な活動の保障が示されています。先述のエピソード

の児童厚生員はこのような絵本等の出版物を活用した遊びのプログラムを通して、こどもの文化的及び芸術的な活動を保障しながら地域社会における大きな役割を担っていたといえるでしょう。では、どのような絵本等の出版物を活用した遊びのプログラムを作成すれば、こどもたちにとってより良い質の文化的及び芸術的な活動としての遊びが提供できるのでしょうか。また、そのプログラム作成において児童厚生員の専門性をどのように発揮することができるのでしょうか。

本報告に掲載された児童館などのこどもが育成される現場において展開していた数々の活動から、絵本等の出版物を活用した遊びのプログラムを作成する際には、「絵本等の出版物」と「遊び」に共通する以下の4点を重視することが大切であると考えます。

- 「感じる・思う・考える」などの感情体験を生み出すこと
- 「そうぞう(想像・創造)する」などによってつくり出す体験を生み出すこと

- 「おもしろい・楽しい・驚き・不思議・発見」などの価値を見出し、探究体験を生み出すこと
- 「人・物・場の共有」によって協働体験を生み出すこと

しかもこの4点は、人と一緒に体験できる遊びであるということにも大きな特徴があります。このことは、これから「絵本等の出版物」と「遊び」をつなげたプログラムを作成していきたいと考えられている児童厚生員の皆様にとって、より質の高い文化的及び芸術的活動を生み出すための指標となることでしょう。

また、地域社会において、児童厚生員など、こどもの遊びの専門性をもつ職員がこれらのプログラムを作成することには大きな意義があります。なぜならば、こどもの「絵本等の出版物」や「遊び」の体験においては、自らの意思や考えをもって自由につかみ取り、活動を選び取る中で活動を深めていく権利が保障されているからです。同時にそこには、こどもを遊びへと誘い、寄り添い、伴走する、専門性ある大人のガイドがあることに意味があります。絵本等の出版物を読むことや遊ぶことのような、こどもの自由な意思や考えが尊重された活動の展開では、あらゆる予想・予測を立てながらプログラムを計画することが重要だからです。そのため、児童厚生員のような専門職が、遊びのガイド役でありつつ、プログラムの計画時からこどもと一緒に絵本等の出版物から生み出される遊びの世界を味わう人となり、そのこどもたちの遊びの活動展開を想像することを楽しむ感性が必要と

されます。

また、それら児童厚生員の専門性からつくり出された遊びのプログラムが質の高いものであったならば、必ず大人の予想をはるかに超えたこどもたちの遊びの展開が待ち受けていることでしょう。そのようなときには、予想していた先行きありきの計画による展開ではなく、大人がその活動展開と一緒に楽しみ合い、考え合い、話し合い、その遊びの世界に住まう人となることが良いでしょう。なぜならば、そのような遊びの展開こそが、絵本等の出版物を活用したプログラムから導き出した、社会に求められる生きる権利が保障されたこどもの姿だからです。それほどまでに、こども一人ひとりには、遊びをガイドする大人の予想をはるかに超える力を発揮する可能性が秘められています。

令和6年12月に改定された児童館のガイドラインでは、本報告で取り上げられたような遊びのプログラムの開発と提供だけではなく、こどもの居場所づくりとしてのプログラムの提供も位置付けられています。これまで以上に、こどもたちにとっての安心・安全な拠点づくりが求められています。児童館は「絵本等の出版物」を含めた優良な児童福祉文化財を保有する地域の重要な拠点です。前述した通り「絵本等の出版物」は遊びに限らず、人・物・場を共有するプログラムづくりにも役立つものであり、豊かな活動内容を生み出す可能性は未知数です。これからのこどもの未来へ向けて、児童厚生員がその専門性を活かして「絵本等の出版物」を活用した役割の幅を広げることに期待を寄せていきたいと願っております。

児童館等における絵本等の出版物を活用した遊びのプログラムの可能性

施設特性に照らした11の実践事例の考察

今年度、全国11箇所の児童館・放課後児童クラブ(以下、「児童館等」という)のみなさんが「絵本等の出版物を活用した遊びのプログラム」の開発に取り組みました。各児童館等の施設特性や地域性を活かしながら、それぞれが独自のプログラムを考案・実施しましたが、その成果について、調査研究委員会での議論を踏まえて考察します。

1. 児童館等の特性

児童館等には、こどもたちの育ちを支える独自の特性があります。その特性を活かすことで、こどもたちが本に親しみ、豊かな読書体験を得るための児童館等ならではの活動が可能になります。まずは、それらの特性について見てみましょう。

① 遊びを通じた自然な本との出会い

児童館等は、こどもたちが遊びを中心に、自由に安心して過ごせる居場所です。職員は一人ひとりの興味や発達段階に合わせて、さまざまな活動を楽しめるよう支援します。このような環境では、こどもたちは遊びの延長として自然に本と出会い、本を読むことやお話し会への参加を、日常の遊びの一つとして楽しむことができます。

② こども主体の取り組みが可能

児童館等のもっとも大きな特徴は、こども主体の取り組みが容易であることです。職員がこの特徴を理解しているだけでなく、こども自身が「自分が主役」であることを自覚していることも重要な要素です。そして、児童館等には、こどもの意見を聞き、それを事業運営やプログラムに反映できるシステムがあ

り、専門的に働きかける職員が配置されています。こうした環境を活かし、こども自身が考え、仲間や職員と協働しながら、新しい取り組みにチャレンジすることができます。

③ 家庭に向けて発信できる

0歳から利用できる児童館は、乳幼児をもつ保護者にとって大切な居場所です。同世代のこどもをもつ保護者同士や職員との温かい人間関係が、子育てに力と余裕を与えていきます。こうした児童館では、こどもが本にふれることの価値や喜びを自然に保護者に伝えることができます。また、保護者自身に絵本等を活用したプログラムに取り組んでもらうことで、より主体的な活動が可能になります。

④ 地域の力を借りられる

児童館等は、こどもたちへのより良い支援のために、保育園、幼稚園、学校、保健所、こども家庭センター、図書館などの機関や、町内会、民生・児童委員などの地域組織、さらには地域のボランティアと、日常的に連携しています。各機関との情報交換を通じて、互いのモチベーションを活かした、地域に密着した幅広いプログラムの展開が可能になります。

2. 児童館等の特性を活かした 11の実践事例

では、今回この事例集で取り上げた全国11箇所の児童館等では、こうした特性をどのように活かして活動に取り組んだのでしょうか。

- 1 **かまぼこプロジェクト！(美しが丘児童会館)**は、図鑑をもとに、子どもたちの探求心を育む体験プログラムです。子ども主体で、異年齢グループになり自分たちで調べて、北海道の食材を活かしたかまぼこづくりをやり遂げました。
- 2 **白い森のおはなし会(いわて子どもの森)**は、読み聞かせと素話と劇遊びで、本や物語そのものの魅力を伝えるプログラムです。家庭での読書支援のために他の推薦作品も取り寄せて紹介しました。
- 3 **葉っぱのふしぎ探検隊！(こども自然王国)**は、絵本と自然をつなげて五感つかって遊ぶプログラムです。絵本から遊びが広がり、こどもの「やってみよう！」体験を選択できるように進めました。
- 4 **絵本の世界に飛び込もう(麻布子ども中高生プラザ)**は、交代で写真家や動物になるごっこ遊びです。「だるまさんがころんだ」で演技のハードルを下げる等、こどもの意向に沿いつつ進めていました。
- 5 **タコやんとあそぼう！(碑住区センター児童館)**は親子で衣装をつくり、それを着てタコになって遊ぶプログラムです。作品の世界観に浸って、親子で一緒にごっこ遊びの楽しさを実感しました。
- 6 **出会いをつくる(希望丘青少年交流センター アップス)**は、若者が幼児に読み聞かせを届けるプログラムです。若者の活躍場面を創出し、保育園と相談しながら本やプログラムを決めていきました。
- 7 **どこからやってきたの？(仲町小ねりっこクラブ)**は、図鑑絵本を元にした宇宙誕生の見立て遊びです。児童クラブの特性を活かして、子どもたちと長期間、同じテーマにじっくり向かい合いました。
- 8 **本を楽しむ「本たの！プロジェクト」(兵庫児童館)**は、本を元に障害を「ちがひ」として体験し理解するプログラムです。事前に本でとことん遊んで、その楽しさを子どもたちに知らしめました。
- 9 **チョコおこしづくり(すばる児童館)**は、図鑑を元にもいつも食べている米が、さまざまな食品に変化することを体験的に学びました。日頃付き合っている地域の製菓店に協力してもらいました。

10 『夜のあいだに』の世界観を表現しよう(児童センター ハッピーズ)は、大人が魅せられた絵本を子どもと共有するプログラムです。地元の劇団や造形講師、中学校・高校にも協力してもらいました。

11 にしぼるたからさがし(西原児童センター)は、リズム遊びと宝探しです。おなじみの行事の中で実施したのが功を奏して、高学年児童や中学生も参加して、一緒に本の世界を楽しみました。

3. 豊かな図書活動を創造できる 児童館を目指して

今回の事例集で紹介した11の実践事例からは、児童館等がもつ独自の強みを活かした図書活動の可能性が明らかになりました。遊びを通じた自然な出会い、子ども主体の取り組み、家庭への発信、地域との連携——、これらの強みを最大限に活用することで、児童館等は、子どもたちが主体的に本の世界を探求し、創造的に楽しむ場となります。

今回はどの事例も「本を読む」枠を超え、「体験する」「表現する」「共有する」活動へと発展しています。これにより、子どもたちの想像力や創造性、コミュニケーション能力が育まれるだけでなく、地域全体の読書文化の醸成にも貢献しています。

これらの成功の鍵となっているのは、職員と子どもたちの温かい信頼関係です。職員が子どもたちの意欲を引き出し、ともに試行錯誤しながらプログラムを育てていくことで、子どもたちは安心して新しい挑戦をし、本を介した学びや遊びを、より豊かに広げることができます。

児童館等には、学校や図書館とは異なるアプローチで読書の楽しさを伝え、独自の図書活動を創造する可能性があります。今後も、各施設の特性を活かした取り組みが全国で展開され、子どもたちが児童福祉文化財の魅力にふれる機会が増えていくことを期待します。

児童福祉文化財とは

こども家庭庁のこども家庭審議会では、児童福祉法(昭和22年法律第164号)第8条第9項の規定に基づき、児童の福祉の向上、子どもたちの健やかな成長に役立てることを目的に、子どもたちや家族、保育士等のこどもとかわる立場の人に向けて、優れた児童福祉文化財の推薦を毎年度おこなっています。

審査、推薦される作品は、絵本や児童書などの出版物部門、児童劇やミュージカルなどの舞台芸術部門、映画や映像番組などの映像・メディアという部門の3部門です。

児童福祉文化財の歴史は長く、昭和26年、当時の厚生省中央児童福祉審議会が推薦をしたことが始まりです。昭和26年から70年以上の期間で推薦された児童福祉文化財は、15,000点を超えます。

こどもの年齢や発達に合わせて推薦されている「児童福祉文化財」にふれることは、子どもたちの健やかな成長のために重要と考えています。また、子育てをする大人の心にゆとりと豊かさを与え、こどもとの落ち着いた関係を築く上でも、とても有効であるとされています。

毎年度の推薦作品は、年報およびこども家庭庁のホームページで紹介しています。

児童福祉文化財作品(こども家庭庁)

<https://www.cfa.go.jp/policies/kosodateshien/bunkazai/sakuhin/>



協力児童館等(担当者/敬称略)	
	美しが丘児童会館(山田美奈)
	いわて子どもの森(長崎由紀)
	こども自然王国(梅田広美)
	麻布子ども中高生プラザ(大城希織)
	碑住区センター児童館(五十嵐 優)
	希望丘青少年交流センター アップス(阿部聡子)
	仲町小ねりっこクラブ(半田華子)
	兵庫児童館(高阪麻子)
	すばる児童館(堀本浩史)
	児童センター ハッピーズ(田中智子)
	西原児童センター(上間絵里奈)

児童館等における児童福祉文化財(出版物)を活用した遊びのプログラムの開発及び普及に関する調査研究(令和6年度)

調査研究委員	
浅木尚実	白鷗大学 教育学部教授
仲本美央	白梅学園大学 子ども学部教授
西川 正	岡山県真庭市立中央図書館 館長、NPOハンズオン埼玉副代表理事
長崎由紀	岩手県立児童館いわて子どもの森 チーフリーダー
井垣利朗	八王子市川口子ども・若者育成支援センター(はちびバ川口) センター館長
渡部博昭	一般財団法人 児童健全育成推進財団 業務部長

事務局 公益財団法人 児童育成協会

〒102-0081 東京都千代田区四番町2-12 四番町THビル

イラスト/すみもとななみ(表紙)、中小路ムツヨ(中面) デザイン/小松 礼 編集協力/上井美穂