



放課後子供教室における「専門人材を活用した活動プログラムの充実事業」

放課後子供教室推進事業とは

放課後子供教室は、小学校等を活用して、放課後や週末等に子供たちが安全・安心に活動できる場所を確保し、地域の人々の協力を得て、子供たちに様々な体験などの機会を提供する取組です。

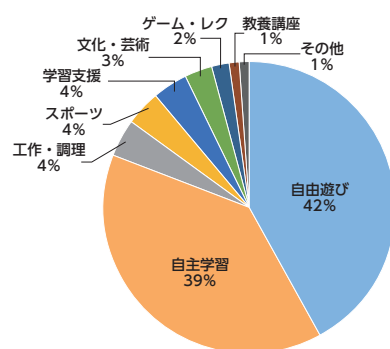
平成 19 年度に事業を開始して以来、年々実施箇所数が増えており、平成 30 年度には、都内 55 区市町村の 1,247 箇所で開催されています。

放課後子供教室の活動プログラムの充実について

平成 30 年度においては、放課後子供教室の活動内容の多くが、自由遊びや自主学習などの自主活動となっており、スポーツや工作・調理などの活動プログラムは 2 割程度にとどまっています。また、活動プログラムを実施している教室も、新しい活動プログラムの企画や経験・技能等を持つ指導者等の確保が難しく、多様な活動プログラムを継続的に実施することが困難といった課題があります。

そこで、東京都教育委員会では、令和元年度から企業・NPO 等の専門人材を招へいした体験型活動プログラムを都内の放課後子供教室で展開する「専門人材を活用した活動プログラムの充実事業」を実施しています。

【活動内容（平成 30 年度）】



専門人材を活用した活動プログラムの充実事業

東京都と企業・NPO等が委託契約を結び、希望する各区市町村の放課後子供教室において、魅力的な活動プログラムを展開していく事業です。

専門人材を活用して、学校では経験できない多様な学習や体験活動の機会を提供することで、「子供たちに自分の考えを表現する力をつける」や「学年に関係なくみんなが楽しめる機会を設ける」など、各放課後子供教室が抱える課題やニーズにこたえていくことを目指しています。

【専門人材を活用した活動プログラムの充実事業のイメージ図】



Tokyoスクール・コミュニティ・プロジェクト

東京都教育委員会では、これまでの地域と学校の連携・協働に関する事業を拡充しながら、「地域コミュニティづくりの拠点としての学校」の機能を高めていくために、今年度から、「Tokyoスクール・コミュニティ・プロジェクト」として位置付け、実施しています。

このプロジェクトは、右表のとおり（1）～（3）の取組で構成されており、放課後子供教室における「専門人材を活用した活動プログラムの充実事業」もプロジェクトの一環です。

※（2）、（3）については、「とうきょうの地域教育No.136」において紹介をしています。



（1）放課後子供教室の取組の推進【拡充】

⇒学校の余裕教室や校庭等に子供が安全・安心に活動できる居場所を確保し、放課後や週末における様々な体験活動を推進することを目指し、活動プログラム内容の更なる充実等を図る。

（2）学校との連携による高齢者の社会参加促進事業【新規】

⇒小・中学校の敷地内に地域交流拠点（コミュニティハウス）を設置し、元気高齢者の多様な活動を支援するとともに、子育て中の親や児童生徒への活動を支援する。

（3）統括コーディネーターの配置促進【拡充】

⇒地域学校協働活動の活性化に向け、区市町村に統括コーディネーターの配置を促進する。

子供たちの“想像力とひらめき”を引き出す、 「即興劇表現プログラム」

実施団体等

株式会社インプロジャパン

(団体プロフィール)

株式会社インプロジャパンは、「インプロ」(「インプロビゼーション」=「即興」からきた言葉)を通じて、一人一人の存在を肯定し合い、その個性を生かし、ともに成長していく社会づくりを目指し設立。現在、様々な自治体の教育委員会・学校、企業などにおいて、インプロを通じた幅広い研修やワークショップ等を行っています。

プログラム紹介・特徴

「即興劇表現プログラム」は、即興劇を通じて、人と関わりながら自ら考え行動を起こす力や、想像力を形に変え創造していく面白さ等を、心と体を動かし、楽しみながら身に付け、感じてもらうことを目指しています。

今回、港区及び調布市放課後子供教室で実施した「即興劇表現プログラム」では、子供たちが集団の中で、言葉を使わずに体で表現して伝え合い、それぞれのアイデアを生かしながら協力し合って、即興的に劇をつくることに挑戦しました。

最初は緊張し、恥ずかしがっていた子供たちも、プログラムが始まっていくと、次第に、楽しみながらも、集中していきます。まず、各自、名札づくりと好きな色の折り紙を選び、自分の好きな動物・食べ物・行きたい場所を書きます。

次に、輪になり、隣の人がやった動きをよく見て、ソフトクリーム、うさぎ、へび、象などの真似を次々とやっていきます。続いて、講師が言った順番に並ぶゲーム(名前のあいうえお順、誕生日順など)では、手・指体全体を使い、積極的に関わりながら並んでいきます。



▲一筆お絵描き

今回は、講師が言ったいろいろな形 ①まる ②三角 ③二重まる ④花 ⑤星 ⑥山 ⑦ジェットコースターなどを10秒以内に、みんな協力して、体で表現していきます。

この頃には、子供たちの心や体が柔軟になり、言葉を使わなくても、コミュニケーションが取れ始め、協力し合いながら、体で表現していく動きがどんどんできるようになっていきます。

最後に、子供たちが一枚の模造紙に一筆ずつ絵を書き足し、一つのオリジナルキャラクターを完成させ、そのキャラクターを主役に、最初に折り紙に書いた動物・食べ物・行きたい場所などを組み合わせながら、即興でオリジナルの物語をつくり、表現していきます。

この「即興劇表現プログラム」を通じて、子供たちが本来持っている、「想像力とひらめき」を引き出していくとともに、子供たち自身が主体的に関わることで、協力し合う楽しさや、多様な考えから劇をつくって表現していく面白さを実感できたようでした。



▲プログラムの始まり
～講師の池上さんから～



▲みんなで劇づくり

放課後子供教室担当者の声

友だちと一緒に体を動かすことが好きな子供たちが多いので、この機会に、集団の中で体を使いながら、自分で考え、表現できる力を身に付けてほしいと思い、このプログラムを希望しました。

実際にプログラムを実施してみると、子供たちの「協力し合いながら体で表現していく力」や「イメージーション力」を感じることができ、大変驚かされました。

実施団体等担当者の声

◇株式会社インプロジャパン 代表取締役社長 池上 奈生美さん

即興劇を通じて、何もなくとも、人と関わりながら、想像力やコミュニケーションによって生まれてくる世界と一緒に楽しむことができます。知識や技術ではなく、子供たち一人一人が本来持っている、「人を思いやる気持ち」、「新しいものを生み出す力」、「自分から働きかける力」を引き出していきたいです。

“遊び”を通して他者を受け入れる、 「コミュニケーションワークショッププログラム」

実施団体等

NPO 法人ドラマケーション普及センター

(団体プロフィール)

人と人とのコミュニケーション力と表現力を高めることなどを目的に、学校、地域、企業等と連携を図りながら、ドラマケーション*を基盤に総合的な普及・啓発更に振興を目的として活動を行っています。

*ドラマケーション:「ドラマ(演技・演劇)+コミュニケーション」の合成造語。「いつでも」「どこでも」「だれでも」「たのしく」をモットーに、遊びの要素をふんだんに含み、やさしく体験できる演技の基礎的なメニューを取り入れた体験型の手法

プログラム紹介・特徴

「コミュニケーションワークショッププログラム」は、身体を使った“遊び”を通して、仲間との関係づくりを行い信頼関係を築くことや、自己理解・他者理解の向上等を図ることを目指したプログラムです。参加者同士の共通点や好きな物などを共有していろいろなグループを作る「なんでもバスケット」や、漢字や言葉の持つイメージを自身の身体を使って表現する「からだでしりとり」を行います。

今回、「コミュニケーションワークショッププログラム」を初めて実施しました、町田市立本町田小学校放課後子ども教室「まちとも」に伺い、実際にプログラムを見学してきました。

プログラム進行表

15:00	準備・参加者とコミュニケーションゲーム
15:30	プログラム開始・あいさつ
15:35	ウォーミングアップ(じゃんけん大会)
15:45	関係づくり(全員で協力するアクティビティ)
16:00	メインアクティビティ(だるまさんが転んだ、椅子取りゲーム、震源地ゲームなど)
16:30	振り返り

プログラムの実施例

今回は、右表のと通りの進行でプログラムを実施していきましました。

プログラムを実施する上で大切にしているのが、子供たちとの関係づくりです。プログラムの準備をしながらも、先に教室に入ってきた子供たちと「ハンカチ落とし」など一緒に“遊ぶ”ことで関係性をつくっていきます。



手をつないだまま、なるべく早く体にフラフープを通していく

通常、「だるまさんが転んだ」は、だるまさんが振り返った瞬間、他の者は静止していないといけないルールですが、「だるまさんが振り返った瞬間、他の人に触れる」など独自のルールが追加されていきました。すると、自然と高学年の子供たちが後ろにいる低学年の子供に「おいで」と呼びかけ手を差し伸べるなど協力しながら楽しんでいました。

一方、「震源地ゲーム」は、“親”を一人決めて、“親”が行う動きと同じ動きをみんなで真似をするアクティビティです。

プログラムが始まり、じゃんけん大会でウォーミングアップを行った後は、全員で協力するアクティビティを行いました。講師も含めて全員で輪になり、手をつないだまま一人ずつ順番に体にフラフープを通していきます。

既にフラフープを通し終えた子供は、「先に頭を通した方がいいよ」などとアドバイスをしたり、「頑張れ！」と声援を送ったりして、学年や性別に関係なく、全員で協力しながら参加している様子がうかがえました。

子供たちの様子をみながら、様々なアクティビティが進んでいきましたが、特に盛り上がったのは「だるまさんが転んだ」と「震源地ゲーム」でした。



振り返った瞬間誰かに触るというルールが追加された「だるまさんが転んだ」

まずは、講師が“親”となり、子供たちが講師の動きを真似していきます。その後、親を変えていくと、最初は親になった子供たちも、講師と同じような動きだけをしていましたが、徐々に、自分で考えたオリジナルの動きをしていくようになりました。

この「コミュニケーションワークショッププログラム」には、様々な“遊び”のメニューが盛り込まれており、次から次へとテンポよく切り替わっていくので、子供たちもどんどん熱中していきました。

また、馴染みのある“遊び”にも、独自のルールを追加していき、学年関係なく参加者全員が協力しながら、全力でプログラムを楽しむことができる工夫がされていました。



“親”が行う様々な動きを、みんなで真似をしていく「震源地ゲーム」

放課後子供教室担当者の声

◇本町田小学校放課後子ども教室「まちとも」のスタッフ 森 真理さん



「まちとも」スタッフの森さん

—どうしてこのプログラムを活用しようと思ったのですか。

普段から定期的に地域の方に協力していただきイベントを実施していますが、身近な動作や遊びを用いた「コミュニケーションワークショッププログラム」は、「内容が難しくてわからない」と普段あまりイベントに参加しない子供でも楽しむことができるプログラムだと考えて、実施をお願いしようと思いました。

—実際にプログラムを活用してみてもいかがでしたか。

ねらいどおり、学年等に関わらず、全ての子供が参加できる内容でした。みんな楽しそうな様子で、来年度も是非活用してみたいと思います。

実施団体等担当者の声

◇NPO 法人ドラマケーション普及センター 理事 幸野 ソロさん

—実際にプログラムを実施してみてもいかがでしたか。

最初は、普段から接している教室のスタッフではない人たちが来たことで緊張感や期待から子供たちはそわそわしているようでしたが、コミュニケーションをとっていくと、どんどんプログラムに積極的に参加してくれて、新たな一歩を踏み出す瞬間に立ち会えたようで非常にうれしく感じました。

—このプログラムで子供たちに伝えたいことはなんですか。

他者を受け入れ協働することは単純に楽しい経験をたくさん積むことでより発展すると思います。身体をつかって、異年齢の人たちと一緒に遊ぶことの楽しさをたくさん経験し、その中で、いろいろな人がいることや考えがあることを知って、これからの生活に生かしてほしいです。



講師のみなさん。左から難波さん、松元さん、幸野さん。

東京都教育委員会では、都内の放課後子供教室において、魅力的なプログラムを展開する「専門人材を活用した活動プログラムの充実事業」を実施していきます。

本事業について御興味のある方は以下の問合せ先まで御連絡ください。

【問合せ先】

東京都教育庁地域教育支援部生涯学習課（放課後子供教室担当）

電話番号 03-5320-6859（直通）



自分の力で“社会をより良くする”きっかけをつくる、 「科学実験教室プログラム」

実施団体等 NPO法人東京学芸大こども未来研究所

NPO法人東京学芸大こども未来研究所は、東京学芸大学の「知」である、子供に関わる「ヒト」「モノ・コト」「コミュニケーション」を社会に発信するNPO法人。「遊びは最高の学び」を理念に掲げ、東京学芸大学の教育に関する実績を社会に還元しています。

「科学実験教室プログラム」では、子供たちが、ブロック型教材やプログラミングの手法を用いて、様々なミッションにチャレンジしていきます。学校で学習した理科や算数などの知識・技能を活用しながら、新しく理科や算数の学びにつながる事が期待できるプログラムです。

プログラムメニュー（一例）

ゴム動力 Car をつくりよう	ゴム動力 Car を作ります。ゴールまで走る、ゴールぴったりで止まるなどのミッションにチャレンジします。
ロボットアームをつくりよう	ロボットアームを作ります。荷物をつかんでゴールに入れるといったミッションにチャレンジします。
風の力を使って、電気をつくりよう	風力発電装置を作り、風の力で LED を光らせるミッションにチャレンジします。
電気ので荷物を持ち上げよう	モーターで荷物を持ち上げる装置をつくり、どれだけ重い荷物を持ち上げられるかにチャレンジします。
信号機をつくりよう	プログラミングの手法を用いて信号機をつくります。歩行者用信号機や押しボタン式信号機の製作などのミッションにチャレンジします。

実施団体等担当者の声 ◇ NPO 法人東京学芸大こども未来研究所 理事長 大谷 忠さん

今回実施する「科学実験教室」の各プログラムは、STEM（ステム）教育*として開発したプログラムです。身の回りの困った！から派生した様々な課題を解決するために、ブロック型教材等を用いて課題解決に取り組みます。学校で学んだことなどを生かして、自分で考え、試行錯誤しながらアイデアを形にしていきます。その活動の中で感じる「できた！」という達成感や「自分で発見した！」という気持ちを大切に、「自分自身の力で世の中をより良くすることができるんだ」ということを感じてほしいと思っています。

* Science (科学)・Technology (技術)・Engineering (エンジニアリング)・Mathematics (数学) の各分野を統合して推進する教育のこと。

“チャレンジすることの楽しさ”を実感する、 「スポーツ教室プログラム」・「創作スポーツ体験プログラム」

実施団体等 リーフラス株式会社

リーフラス株式会社は、「スポーツを変え、デザインする。」「ココロに体力を。」のコンセプトのもと、サッカー・野球・バスケットボール・空手・剣道・陸上・テニス・バレーボールなど 10 種目の子供対象のスポーツスクールを展開している他、小学校体育授業支援・中学校運動部活動支援等も行っています。

「スポーツ教室プログラム」・「創作スポーツ体験プログラム」では、一人でも多くの子供たちに、様々なスポーツを体験してもらうきっかけをつくりながら、子供たちの心と体の成長を促進していきます。体を動かす楽しさや何事にもチャレンジをし、できた喜びや達成感など、スポーツの楽しさを実感できるプログラムを展開していきます。

プログラムメニュー（一例）

ヒップホップダンス体験	中学生から必修となるヒップホップダンスに早い段階で楽しく慣れるため、リズムトレーニングと基本的なステップなどを学びます。
スラックライン体験	ラインの上を立つ・歩くなどのスラックライン（綱渡り体験）を体験しながら、バランス能力・体幹などを鍛えていきます。
バルシューレ（ボール遊びゲーム）体験	ボールを使った様々な遊びやゲームを行うバルシューレ体験をしながら、運動能力、協調性、自発性などを養います。
スポーツ鬼ごっこ体験	運動が苦手な子供たちも気軽に参加できる、「鬼ごっこ」をスポーツ化したプログラムを体験します。
創作スポーツ体験	年齢や性別、運動神経等に関わらず、誰もが楽しめる新しいスポーツを体験します。

実施団体等担当者の声 ◇リーフラス株式会社 東京第三支店 支店長 濱田 淳さん

子供たちに、体を動かす楽しさやスポーツのすばらしさを感じてほしいです。できないことや苦手だと思っていることなどにもチャレンジして、できた喜びや達成感を実感し、自信をつけてほしいと思っています。そして、子供たちが、様々なスポーツを体験することを通じて、自発的に考え、行動できるようになるなど、子供たちの心と体の成長につながるようなより良いプログラムが実施できたらと考えています。