

令和6年度「民学産公」協働研究事業

三鷹市の観光と子どもの学習に役立つ

子ども視点の物語型観光ツール開発に関する実践研究

<成果報告書>

まちづくり研究員4・5期

230107：西岡直実

<目 次>

1. 協働研究事業の概要・目的	1
2. 申請団体（申請者）プロフィール（まちづくり研究員枠）	1
協働研究事業の参加団体のプロフィール	1
3. 協働研究事業の期間	1
4. 協働研究事業の背景	2
5. 協働研究事業の詳細	3
*実証実験にあたっての仮説	3
*実証実験の特徴（社会貢献性や先見性等）	4
*実証実験の前提条件等	4
*実証実験のプロセスについて	4
1) 当初の予定と結果	4
2) 原因の分析とプロセス、対象者、実施構造の見直し	4
3) 実証実験のプロセス	5
・実証実験のフィールド	5
・実証実験の機器構成（ハード、ソフト）	5
・ワークショップのプロセス	6
・実証実験のモニター（モニターの構成等）	9
・実証実験で採取したデータと分析方法	9
6. 実験結果	10
*作品分析およびアンケートの集計・分析	10
7. 実験の考察	14
*考察	14
1) 子どもの物語的想像力について	14
2) 地域素材（三鷹市および近隣の観光施設・資源）の活用について	15

3) すごろくボードゲームというツール形態の活用可能性について 15

4) 市場性・ニーズについて 16

*課題 17

8. 今後の計画 17

9. その他：成果物の画像等 18

*告知チラシ等 18

*ワークショップツール／ワークショップ風景 19

*作品写真 20

*作品分析 26

*アンケート 29

1. 協働研究事業の概要・目的

文学、科学、歴史、自然など物語的な資源が豊富な三鷹市とその近隣の観光施設・資源での子どもの体験や知識の習得を素材にした物語的な創造活動による観光、地域学習、子どもの楽しみを兼ねたツールの開発をめざす。具体的には「スタートとゴールがありその間でさまざまなできごとを想像・疑似体験して目的を達成する」すごろくという物語の構造に近い身近な遊びツールの制作により、子どもや親子の地域への関心を喚起すると同時に、観光施設、子ども関連施設、教育機関などでの活用の可能性を探る。

2. 申請団体（申請者）プロフィール（まちづくり研究員枠）

*西岡直実（にしおかなおみ）：まちづくり研究員（4期・5期）

合同会社ミッドポイント代表。広告会社にて子供調査、アニメ番組調査、キャラクターのマーケティング等の業務に携わる。日本版セサミストリート（テレビ東京）の製作チームで子ども視点での脚本・撮影監修、調査にも関わる。2013年に退社・独立し子どもとコンテンツの研究所ミッドポイント・ワークラボを設立。子どもの遊びと物語に関する調査、企画、研究、コンサルティング等の業務を行う。2003年にキャラワークス・ジャパンを立ち上げ子どものワークショップも行っている。一橋大学社会学部卒業、放送大学大学院修士課程修了。日本発達心理学会、日本子ども学会、日本アニメーション学会等会員。

*ミッドポイント（合同会社）

アニメ、マンガ、児童書、ゲーム、キャラクターなどの子どものコンテンツに関する調査、研究、情報サービス、およびキャラクターや物語をテーマにしたワークショッププログラムの企画開発を行う。

*キャラワークス・ジャパン（任意団体）

子どもが自分でキャラクターを考えてものづくりや物語づくりを行うワークショップを中心に、キャラクターの心理的・社会的活用をめざす非営利団体。

3. 協働研究事業の期間

2024年6月～2025年2月

4. 協働研究事業の背景

2022年度・2023年度のまちづくり研究員としての研究をベースにした実践化研究として本協働研究事業を行った。

*まちづくり研究員としての研究の概要

【背景と問題意識】

今の子どもたちは、デジタル環境やインターネットメディアへの適応をベースに、論理的思考や判断力を求められると同時に、教育においても探究型の学習やアクティブ・ラーニングといった論理的思考能力と多面的な思考が重視されるようになってきている。その一方で、災害や戦争、感染症のような未知・未経験のできごとが増加する中で、答えや道筋のない課題への対応力や、非認知能力、情緒性、プロセス重視や行間の発想なども求められている。また、スマートフォンや SNS などの普及による短文でのコミュニケーションが日常化し語彙不足による誤解や言外の意味への過度な配慮などで子どものコミュニケーションストレスも増大している。

物語などの感情を伴う疑似体験を通じて、さまざまな状況を想像したり、自分の気持ちを表現したり、相手を思いやる経験の機会などを創造することでそれらの課題解決の一助にならないか。

三鷹市とその周辺には、太宰文学サロンや山本有三記念館、星と森と絵本の家、ジブリ美術館などの子どもが物語に出会える施設や三つの大きな公園、玉川上水、大沢の水車や古民家、国立天文台など、子どもたちの想像力を育み、新たな物語が生まれる要素を持った観光資源が多く存在する。

観光資源の持つ素材やそこでの体験をもとに、生き物を擬人化したり、ストーリーや世界を想像したりといった、子どもの物語的な創造活動を通じて、地域学習と子どもの楽しみを兼ねたツールができないか。特に、子どもの身近な場所や、観光資源における子どもの関心領域での新しい観光素材開発（子ども視点での気軽で身近な聖地巡礼スポットづくり）の可能性をさぐるというのがまちづくり研究員研究の主旨である。

【目的】

子どもの物語的な創造活動にフォーカスし、観光施設・資源と同時に子ども関連施設へのアウトリーチとしても使えるツール開発とその仕組みづくりについて仮説を設定し、実践研究に結びつける。

【方法】

- ・文献研究：子どもの物語体験がもたらす心理的な効果について整理した。
- ・調査研究：三鷹市および近隣の12の観光資源・施設を対象に物語的な想像のための素材の有無と種類についてアンケートとヒヤリング調査を行った。
- ・事例研究：体験学習ツールの先行事例研究（文献）、物語ワークショップ事例の分析

【結果】

- ・子どもが物語的な想像力を働かせるためのツールの1つとして情報カードが有効。
- ・観光資源の疑似体験にはマップなどのツールも有効。
- ・学習要素だけでなく、子どもが体を動かしながら、遊び、考える要素も重要である。

以上を考慮し、ツールとしては

- ・ゲーム性を持った情報カードを組み合わせた双六型のボードゲームなどが考えられる。
- ・最終的には、体験⇒ツール創造⇒大人の監修⇒情報化・メディア化⇒設置⇒体験⇒来場・集客というサイクルを作りたい。

5. 協働研究事業の詳細

*実証実験にあたっての仮説

（仮説）

三鷹市および近隣の観光施設・資源での体験や情報を子どもが自分のものとして知識化し、楽しみながら、キャラクターやストーリーを考えたりといった物語的な想像活動に生かすことができる。

（検証の方法）

小学生を対象に、三鷹市・三鷹周辺をたびするキャラクターをテーマにした物語すごろく型ボードゲームづくりのワークショップを通して、「子どもの物語的な想像力の有無」、「三鷹市・三鷹近隣の観光資源に関する知識・情報活用の可能性」、「課題の達成度」の3点について確認する。

***実証実験の特徴（社会貢献性や先見性等）**

- ・「客観的な知識」と「物語的想像力」を兼ね備えたエデュテインメント素材開発
- ・地域における観光・歴史・科学教育素材としての可能性
- ・地域の観光施設・資源との連携のためのツールとしても有効

***実証実験の前提条件等**

対象：小学生（親子での参加も含む）

***実証実験のプロセスについて**

1）当初の予定と結果

STEP 1：観光施設・資源（現地）での散策を含む情報カードづくり（7～9月）

STEP 2：STEP 1の情報カードを使用した双六型ボードゲームづくり（10月）

の2段階に分け、それぞれでの公募ワークショップの実施を予定し、まず7月～9月で、STEP 1の参加者の公募を行った。

告知は、三鷹市広報、オリジナルチラシを作成、三鷹市社会福祉協議会の子育て情報等に掲載すると同時に、キャラワークスジャパンのDMでも募集を行った。

参加申し込みはゼロであった。

2）原因の分析とプロセス、対象者、実施構造の見直し

考えられる原因として、

- ・ 2024年は歴史的な猛暑であったため屋外でのワークが敬遠された。
- ・ 市内の小学校の放課後クラブの夏休み開設の増加により、預かりニーズを兼ねたワークショップ参加が減少した。
- ・ 共働き子育て世帯のルーティンと日時のミスマッチ、子どもの新しい活動へのニーズの停滞など。
- ・ STEPの複雑さと2つのステップ間の間延び感
- ・ 募集情報のわかりにくさ（具体性が不足）

中間報告でのアドバイス等も参考にしながら、

- ・ 2つのSTEPの統合とワークショップの短時間化
- ・ 公募ではなくすでに子どもの居場所になっている施設での実施（依頼）
- ・ 具体的な試作品事例の提示による参加募集
- ・ STEP1での「情報カード」を子どもたちの関心を高める「クイズカード」に変更してボードゲーム自体の魅力を高める。

などを行った。

3) 実証実験のプロセス

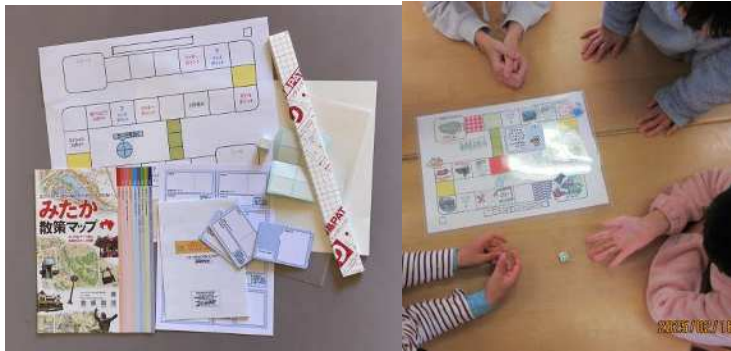
* 実証実験のフィールド

ワークショップ1：2月1日（土）三鷹市西多世代交流センター（西児童館）

ワークショップ2：2月16日（日）三鷹市立第四小学校きらめきクラブ（放課後教室）

* 実証実験の機器構成（ハード、ソフト）

- ・ ボードゲームづくりワークショップキット（当方で制作）
- ・ 試作品
- ・ その他画材、文具など



*ワークショップのプロセス

- ・まず試作品で遊ぶ（できあがりイメージする）
- ・三鷹の観光資源・資産について意識する（写真を見せての連想・想起）
- ・キャラクターの作り方（キャラクターの3つの特徴についてレクチャー）
- ・せっけいシートを書く

旅するキャラクター：コマ用／敵キャラ：バトルポイント／ゲームの目的・タイトル
 ／旅する世界のイメージ／ミッション：ゴールするための条件／障害：1回休みの理由
 ／ラッキーポイント：複数コマ前進など

- ・ゲームボードづくり

せっけいシートから、ミッションポイント、敵キャラ、1回休みなどを切り抜いてゲームマップに貼り、その他の空きマス埋める（自由に行動を設定したり、場所の絵を描いたり、折り紙を貼ったり色を塗って飾るなど）

- ・コマとサイコロを作る

キャラクターをパネルボードに貼る、木のキューブに丸シールを貼る

- ・作品紹介とアンケート

ワークショップ1では（特に学年によって）やや時間が足りず、マップの完成度にやや個人差（学年差）があり、カードも全員は作業できなかったため、一部自宅制作とした。作品紹介はせず、アンケートも後日メールにて（※回答は任意）行った。

*まずためしにすこしあそんでみます。

*みたかといえど・・・なにがおもしろいか？（いったことがあるでしょ、おもしろかったでしょ、おもしろいもの）

*キャラクターって何？（3つのとくちょう）

*せっけいシートですごろくゲームをせっけいします。

①たびするキャラクター（たち）をかんがえます。

②たびのもくてき（どんなたび？どんなでしょ？）をかんがえます。

③ゴールするためにやらなくてはいけないこと（ミッション）をかんがえます。

④てきキャラをかんがえます。

⑤しょうがい（1回休み）をかんがえます。

⑥ラッキーポイント（はやくすすめる）をかんがえます。

⑦せっけいシートができたらいちどしやしんをとってもらいます。

*すごろくゲームをかんせいさせよう。

⑧すごろくマップにはります。

すごろくのマス目（サイコロでとまる場所）に、シートをきってはっていきます。

何もないマス目には、えをかいたりしやしんやおりがみをはりましょう。

⑨クイズカードをつくれます。（2まいつくってあとはうちでついか）

⑩キャラパネルとサイコロづくり

すごろくのコマ（キャラクター）をパネルにはります。てきキャラはすごろくマップにはります。サイコロもつくれます。

*できあがり（さくひんのしやしんをとります）

*おたがいのさくひんのしょうかい

*アンケートをかいてしゅうりょう

***実証実験のモニター（モニターの構成）**

全体：小学生12名（うち親子参加6組：母子4組、父子2組）

男女構成：男子5名、女子7名

学年構成：1年生6名、2年生2名、3年生3名、4年生1名

ワークショップ1：2年生男子1名（子どものみ）、1年生女子2名（1組は父子で参加）、3年生女子1名（子どものみ）

ワークショップ2：1年生男子2名（1組は父子、1組は母子で参加）、1年生女子2名（子どものみ）、2年生男子1名（母子で参加）、3年生女子2名（1名は母子で参加）、4年生男子（母子で参加）

***実証実験で採取したデータと分析方法**

・作品の要素分析：（回収数12）

物語構成要素：スタート、ゴール、たびの目的、たびする世界、ミッション

できごと：1回休み（理由）ー障害、ラッキーポイント、その他

キャラクター：たびする仲間キャラクター（プレイヤー）、てきキャラー障害

クイズカード：キャラクター、問題の内容

・アンケート：6問（回収数10）

おもしろかったところ、むずかしかったところ、自分でよくできたと思うところ、満足度評価、三鷹市と近隣で行ったことのある場所（選択肢提示）、意見・感想

・仮説の検証方法（作品の要素分析とアンケートより）

1：子どもの物語的な想像力の有無

a. 物語構造の論理性（スタートー目的やミッションーゴールの整合性）

b. キャラクター想像力（オリジナルキャラクターの創造）

2：観光資源に関する情報の知識化

c. 地域の観光資源の情報を何らかのゲームの要素として生かしたか

d. 三鷹市及び周辺の観光資源の認知（アンケートによる施設の認知）

3：課題の達成度

e. すごろくゲームは完成したか（遊べるための基本要素）

f. 楽しみながらできたか（最後までできたか：途中で飽きなかったか／アンケート：

おもしろさ、達成度の項目／ボード装飾：空欄マスの着色など）

6. 実験結果

* 作品分析およびアンケートの集計・分析

・ 作品分析：参加者 12 名（ワークショップ 1：4 名、ワークショップ 2：8 名）

作品の各要素について、a～f の項目の達成の有無について分析した。

	参加者 (n=12)
a. 物語構造の論理性	
・スタート	11
・ゴール	11
・ミッション	12
b. キャラクター想像力	
・プレイヤー（コマ）キャラクター	12
・敵キャラクター	12
c. ゲームの中の地域の観光資源の情報	
・観光資源要素の有無	12
e. すごろくゲームは完成したか	
・遊べるレベルかどうか	12
f. 楽しみながらできたか	
・途中で飽きなかったか（最後までできたか）	11
・追加要素、ボードのデザインの有無	11

・ アンケート分析：回答者 10 名（ワークショップ 1：2 名、ワークショップ 2：8 名）

【子どもにとっておもしろかったところ】

平均回答数は10項目中6.5項目（その他1件あり）

- (1)旅する仲間キャラクター（コマ）を考える
- (2)クイズカードをつくる
- (3)ミッションやアイテムを考える
- (4)マップをデザインする
- (5)三鷹のいろいろな場所の想像

などが上位であった。

たびをするなかまたちのキャラクターをかんがえるところ	8
クイズをかんがえてクイズカードをつくるところ	8
ゲームのミッション（やらなくてはいけないこと）・アイテムをかんがえるところ	7
とちゅうのラッキー（たくさんさきにすすむなど）をかんがえるところ	7
すごろくマップにえをかいいたり色をぬるところ	7
みたかのまわりのいろいろなばしょをおもいだす	6
てきキャラをかんがえるところ	6
ゲームのもくてき（どんなたびか）をかんがえるところ	5
とちゅうのしょうがい（1かいやすみなど）をかんがえるところ	5
サイコロをつくるところ	5
その他：ルールをつけたすなど	1
合計回答数	65
平均回答数（n=10）	6.5

【子どもにとってむずかしかったところ】

平均回答数は10項目中3.9項目

- (1)ゲームの目的を考える
- (2)サイコロをつくる
- (3)クイズカードをつくる
- (4)てきキャラを考える
- (5)旅する仲間キャラクター（コマ）を考える

などが上位であった。

ゲームのもくてき（どんなたびか）をかんがえるところ	8
サイコロをつくるところ	5
クイズをかんがえてクイズカードをつくるところ	5
てきキャラをかんがえるところ	4
たびをするなかまたちのキャラクターをかんがえるところ	4
ゲームのミッション（やらなくてははいけないこと）・アイテムをかんがえるところ	4
みたかのまわりのいろいろなばしょをおもいだす	3
すごろくマップにえをかいいたり色をぬるところ	3
とちゅうのしょうがい（1かいやすみなど）をかんがえるところ	2
とちゅうのラッキー（たくさんさきにすすむなど）をかんがえるところ	1
合計回答数	39
平均回答数（n=10）	3.9

【子ども自身がうまくできたと思うところ】

平均回答数は10項目中5.7項目

- (1) 旅する仲間キャラクター（コマ）を考える
- (2) ミッション・アイテムを考える
- (3) 三鷹のいろいろな場所の想像
- (4) ゲームの目的を考える
- (5) 敵キャラを考える

などが上位であった。

たびをするなかまたちのキャラクターをかんがえるところ	8
ゲームのミッション（やらなくてははいけないこと）・アイテムをかんがえるところ	7
みたかのまわりのいろいろなばしょをおもいだす	6
ゲームのもくてき（どんなたびか）をかんがえるところ	6
てきキャラをかんがえるところ	6
クイズをかんがえてクイズカードをつくるところ	6
すごろくマップにえをかいいたり色をぬるところ	6
とちゅうのしょうがい（1かいやすみなど）をかんがえるところ	4
とちゅうのラッキー（たくさんさきにすすむなど）をかんがえるところ	4
サイコロをつくるところ	4
合計回答数	57
平均回答数（n=10）	5.7

【三鷹市及び三鷹周辺で子どもが行ったことがありおぼえている場所】

平均回答数は10項目中6.4項目（箇所）

- (1) 井の頭自然文化園
- (2) 井の頭公園

(3)深大寺

(4)ジブリ美術館

(5)国立天文台

の順であった。

井の頭自然文化園（いのかしらしぜんぶんかえん：どうぶつえん）	10
井の頭公園（いのかしらこうえん）	9
深大寺（じんだいじ）	7
ジブリ美術館（ひじゅつかん）	7
国立天文台（こくりつてんもんたい）	5
大沢（おおさわ）の水車（すいしゃ）	5
三鷹市立図書館本館（としょかんほんかん） 神沢利子（かんざわとしこ）	5
神代植物公園（じんだいしょくぶつこうえん）	4
山本有三記念館（やまもとゆうぞうきねんかん）	4
大沢（おおさわ）ほたるのさと	3
星と森と絵本の家（ほしともりとえほんのいえ）	2
神代植物公園植物多様性（しょくぶつたようせい）センター	1
大沢（おおさわ）のわさび農家（のうか）	1
中近東文化（ちゅうきんとうぶんか）センター	1
太宰治文学（だざいおさむぶんがく）サロン・展示室（てんじしつ）	0
JAXA調布航空宇宙（ちやうふこうくううちゅう）センター	0
みたかえる・三鷹歴史文化財展示室（みとかれきしぶんかざいてんじしつ）	0
合計回答数	64
平均回答数（n=10）	6.4

【保護者の満足度】

保護者の満足度（親子参加＋子どもの話や作品を見て）の平均値は（満足４－やや満足３－あまり満足しなかった２－満足しなかった１、の４段階）３．８であった。

満足度の理由として、「親子でたくさんコミュニケーションをとりながら楽しく作れた」、「こどもと一緒に三鷹のことを考えたり、作業できて、楽しかった」、「とても楽しかった」などがあがった。保護者の意見・感想では、「楽しく作ってきたようでよかった」、「親子だけだったら、無限に時間をかけてしまったり、ケンカになってしまいそうですが、先生方がていねいに見てくださったおかげで、楽しく作ることができました。キットもすばらしく、大変きめこまやかにご準備して下さり、本当にありがとうございました。」、「子供の絵心の関心ごとに触れることができました。ありがとうございました。」などがあがった。

【検証】

作品分析とアンケート分析の結果を考え合わせると

a．物語構造の論理性（スタートー目的やミッションーゴールの整合性）：11/12

(1名はスタートゴールの記載なし)

b. キャラクター想像力 (オリジナルキャラクターの創造) : 12/12 (全員達成)

c. 地域の観光資源の情報を何らかのゲームの要素として生かしたか : 12/12 (全員達成)

d. 三鷹市及び周辺の観光資源の認知 (アンケートによる施設の認知) : 10/10 (2名はアンケート未回答)

e. すごろくゲームは完成したか (遊べるための基本要素) : 12/12 (全員達成)

f. 楽しみながらできたか (作品途中で飽きなかったか/ボード装飾、空欄マスの着色など : 12/12、アンケートおもしろさ、達成度 : 10/10 (2名はアンケート未回収)

以上の結果から、物語すごろく型ボードゲームづくりのワークショップを通して、「子どもの物語的な想像力の有無」、「三鷹市・三鷹近隣の観光資源に関する知識・情報活用の可能性」、「課題の達成度」の3点から仮説は検証できたと考える。

7. 実験の考察

* 考察

1) 子どもの物語的想像力について

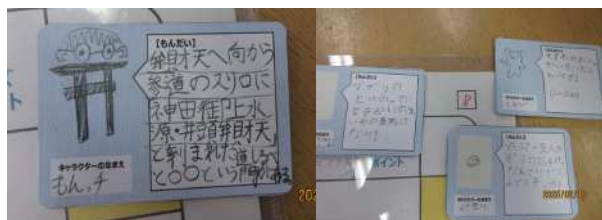
(1) ゲームの目的 (何をしに行くか)、世界 (どんな場所を旅するか)、スタートとゴールの場所の具体化、やらなくてはならないミッションなどを矛盾なく設定することができたかなどストーリーの想像力と構成力、(2) オリジナルのキャラクターを想像することができたか (キャラクターの想像力)、という2つの視点で子どもの物語的想像力の有無について検証した。



スタート／ゴールが設定されていない作品が低学年の作品で2件ほどあったが、旅の目的やミッションについては、アンケートで「むずかしかった」と回答しながらも、ほぼ全員が想像できていた。キャラクターについては、敵キャラやクイズカードのキャラクターに一部既存キャラクターも見られたが、ほとんどは子ども自身が考えたオリジナルキャラクターであった。想像したキャラクターでは、アンケートでも子どもの多くが「行ったことがある」と答えた井の頭自然文化園に関連して動物を設定した子どもが多かった。

2) 地域素材（三鷹市および近隣の観光施設・資源）の活用について

ほとんどの子どもが、自身の行った場所の記憶や、ワークショップガイドブックの写真やみたか都市観光協会の散策マップなどのツールをヒントに、旅の目的やゲームのタイトル、旅する世界、クイズカードのヒントなどに地域の素材を活用し表現することができた。特にクイズカードについては、散策マップの情報を読み取って事実ベースの知識を元に作成しており、当初の目的である「客観的な知識（学習）情報」と「物語的な想像」という2つの情報を区別し連動させた活用ができています。



3) すごろくボードゲームというツール形態の活用可能性について

今回のワークショップでは、地域の観光施設・資源の情報や体験（今回は疑似体験）から物語的なテーマを想像・設定させるすごろく型のボードゲームづくりを通じて、子どもの知識の習得と同時にキャラクターやストーリーなど物語的な想像力を働かせることができおり、すごろくボードゲームというツールの形態は有効であると考えます。

また、当初の、観光施設・資源での体験や情報から作る（単なる）「情報カード」から、子どもが魅力を感じる「クイズカード」という形式に変更したことで、すごろくに対する子どもの魅力度や関心を高めることができた。

4) 市場性・ニーズについて

- ・当初の計画の、現地体験でのカードづくり、2ステップに分けた中長期的なチームプロジェクト的な公募による参加者募集については、気候や社会環境（子育て環境や教育意識）などの影響も大きく、当面はむずかしいと考える。
- ・今回ワークを行った児童館や放課後クラブといった、もともと子どもの居場所空間での実施であれば一定のニーズはあると思われる。
- ・その他、学童保育所や学校の授業などでの活用に関しては、時間やプロセスのさらなる短縮化と学習効果の明確化、社会科見学や体験授業との連動などが考えられる。
- ・また今回、キット形式や、親子で一緒に作るというコミュニケーションツールとしての好評価も見られたことから、パッケージとしての家族ニーズは可能性がある。ただその場合は、通常の学習教材や娯楽コンテンツと異なる要素として、観光施設・資源で個別の施設オリジナルとして販売し、現地体験を想起しつつ家族で作るといった非日常要素は必要である。
- ・ボードゲームづくりワークショップは基本的には小学3年生以上を対象とするのがのぞましいが、親子参加であれば低学年でも制作可能である。
- ・クイズカードについては、体験や資料を元にカード単独でも、観光施設ごとのワークショップ素材として展開できる可能性はある。さらに他の施設にも共通な三鷹ブランドとしての統一感をもたせれば、当初想定していたように他人が作ったボードゲームと連動させることも考えられる。
- ・個別施設でなく三鷹全体や特定の広域エリアをカバーするテーマについては、三鷹市の観光事業や行政機関と連携してコンクールを実施し、優秀作を商品化するといった方向も考えられる。

*課題

- ・子どもの想像⇒言語化・ビジュアル化に時間を要するため、2時間半でもやや時間不足であった。（さらなる短縮・簡易化が必要）
- ・世の中的な工作や創作などの（特にアナログの）子どものワークショップへの参加者が低学年中心になってきており、ワークの難易度とのミスマッチが課題である。
- ・（子どもの学力やスキルアップに直結する）学習塾や習い事以外では、時間や日数を要するワークショップ自体が成立しにくくなっており、具体的な学習効果や子どもの非認知能力の成長などに関するエビデンスづくりも必要である。

8. 今後の計画

- ・三鷹市生涯学習課（まるごと博物館構想）やみたか都市観光協会の協力を得た学校授業での活用の模索（子ども関連施設・学校向け）
- ・個別の観光施設・資源またはその近隣のコミュニティ・センターなどでのワークショップ開催またはテスト的なキットの設置とデータ収集（親子向け）といった形で市場性を検証しつつ、最終的には「三鷹方式」の観光教育・地域教育の方法、素材として他地域にも広げていきたい。

9. その他

成果物の画像・データ等

*告知チラシ等

*告知（8月～10月実施用）



*告知（12月実施用）



*告知（2月実施用）



***ワークショップツール／ワークショップ風景**

***ワークショップツール**

【ワークショップ 1】



【ワークショップ 2】



***ワークショップ風景**

【ワークショップ 1】



【ワークショップ 2】



* 作品写真

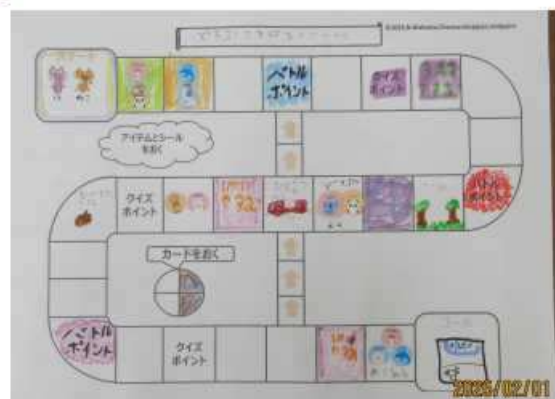
* ワークショップデータ

【ワークショップ1】

1：小学3年生女子（子どものみ）



2：小学1年生女子（子どものみ）



*ワークショップデータ

3：小学2年生男子（子どものみ）



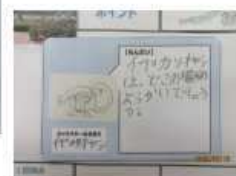
4：小学1年生女子（父子）



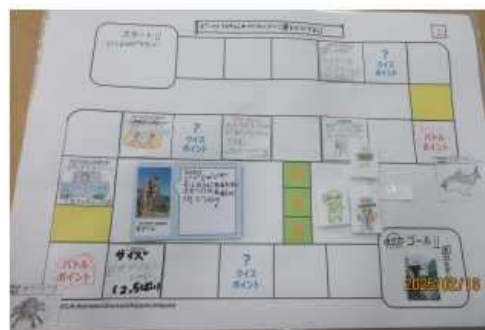
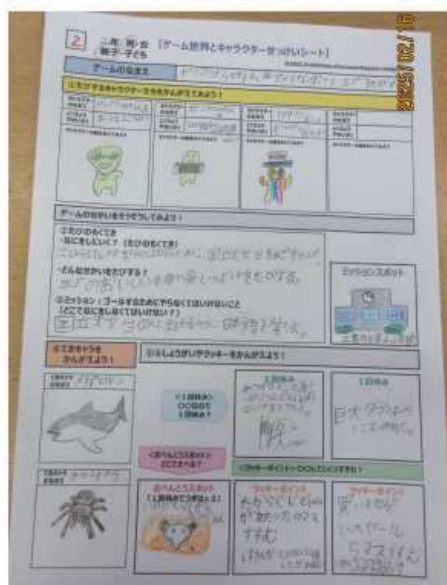
*ワークショップデータ

【ワークショップ2】

1 : 小学4年生男子 (母子)

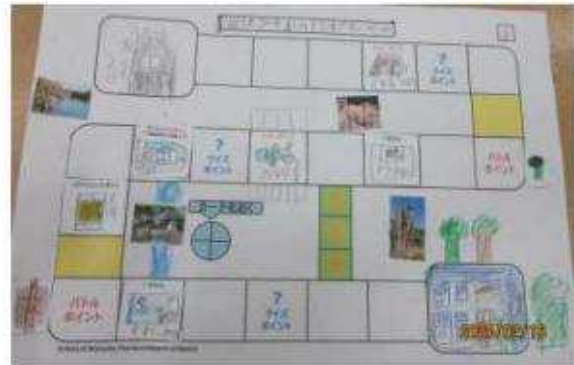


2 : 小学2年生男子 (母子)

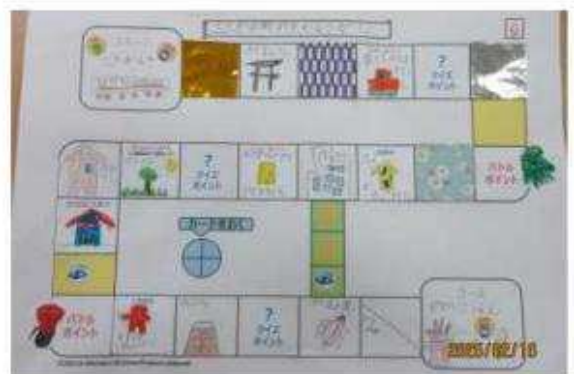


*ワークショップデータ

3 : 小学1年生男子 (父子)

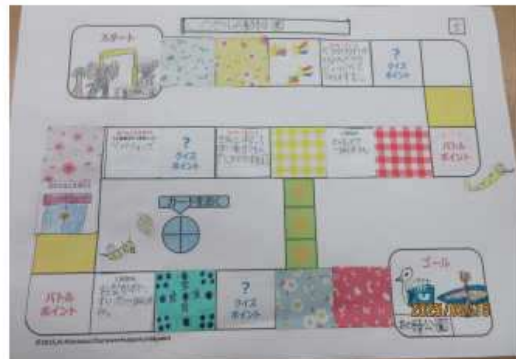
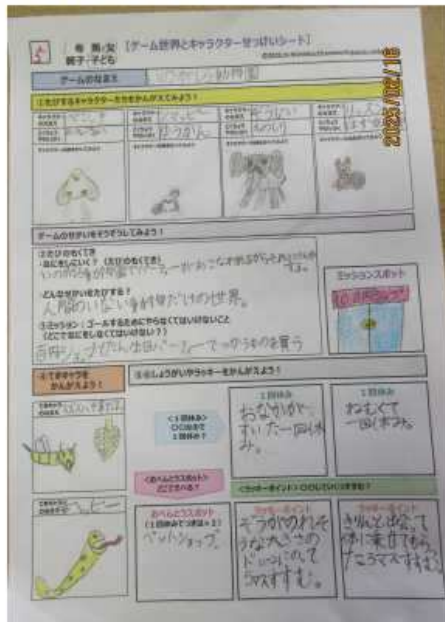


4 : 小学1年生男子 (母子)

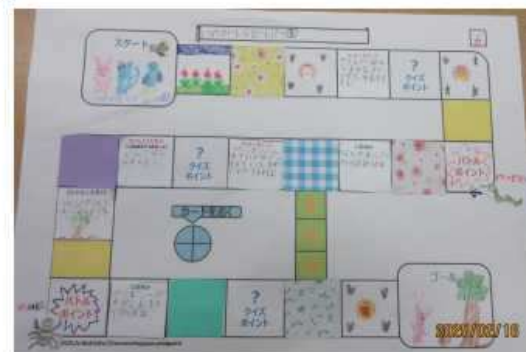


*ワークショップデータ

5 : 小学1年生女子 (子どものみ)



6 : 小学1年生女子 (子どものみ)



* 作品分析

・ワークショップ1

	1	2	3	4
男女・学年	3年女子	1年女子	2年男子	1年女子
子どものみ・親子参加	子どものみ	子どものみ	子どものみ	父子
学校	羽沢	二小	南浦	井口
【設計シート】				
* 物語要素				
ゲームタイトル	わさびをすく町	どうぶつそばをたべにいく	旧石器時代のサバイバル	記載なし
旅の目的	わさびをすく	そばをたべにいく	もとのせかいにもどる。かりと もにまが玉を入しゅせよ！	ほたるのさとからまいごになつてほたるを たすけにいく
旅する世界	タイムスリップをして昔のわさびをしら べてくる		旧石器時代	きゅうに森があらわれ森をたびする
どこかにたちよる	けえいえいのうか／星と森と絵本の 家			
ゲットするアイテム	ワザビゴールド	なべ	金のけん	ランプ
たれかに会う	アイテンの母		旧石器人の村	
しょうがいになること	えのぐバトル	ばくだん	ほうがくがわからない	くま
	じょうろバトル	いし		へび
		かわ		に本おおかみ
ラッキーなこと	天の川がおりてきた			ない
* キャラクター要素				
キャラクター1	わさびくん：わさびを食べるのが大好き	くま：つよい	手ウ：おつちよこちよい	きつるん：やさしい
キャラクター2	紡子ちゃん：野川をながめるのが好き	ねこ：やさしい	ニャン丸	いいる：なかまおもい（いぬ）
キャラクター3	クロデン：おくまんちようじや	いぬ：つよい	ダイゴ：れきしがだいすき	さき（森のようせい）：おとなしい
キャラクター4	アイテン：タイムワープができる	うさぎ：やさしい	サラ	ねね：げんき
敵キャラ1	ワバゴン	パンダ	オオカミ大くん	名前記載なし（日本オオカミ）
敵キャラ2	オニマー	りす	アルクトデリウム	名前記載なし（クマ）
敵キャラ3	ドッキー	ライオン		名前記載なし（赤いへび）
【すぐろくマップ】				
ゲームタイトル	わさびをよみがえらせろ！			森スゴロク ほたるをすくえ！
スタート	「さがしに行くぞ！」（女の子）	くま、ねこ（キャラクターの絵）	建物と自転車の絵：せいきよ うのあたり（旧石器時代）	記載なし
ゴール	わさびがよみがえった！（女の子）「 よっしゃっ」	そばや（絵）	建物の絵：せいきよのあた り（現在）	記載なし
ミッションスポット	星と森と絵本の家（ワザビゴールドゲ ット！）	なべをゲット！	まが玉ゲット	ジブリにいったランプをもらった：3マスす すむ
1 回休み	わさびが1本ぬすまれた	色をぬる（理由なし）	記載なし	スーパーカーにひかれて3回休み／
1 回休み	わさびが5本ぬすまれた：3回休み	色をぬる（理由なし）	記載なし	いきのこりのきやうらう（恐竜）にこうげき され3回やすむ
ラッキーポイント	1 いがいがでたら2マスすすむ／5	3マスすすむ	ひこうきにのった：2マスすす ふねにのった：4マスすすむ	フテラにのって6マスすすむ 6がでたら⇒にすすむ。（自分で⇒を追 加）1がでたらなにもおきない。ほかのマ ス（かず？）がでたらそのまますすむ。／ ながれぼしがふつてきて4マスすすむ。
追加ポイント	タイムワープ広場／チャージポイ ント	こうえん／どうぶつえん／びじゅつか ん	スポーツカーにのった：10 マスすすむ／ヘリコプターにの った：9マスすすむ	おつと、よるになった！
	カミナリが落ちた！：3つもどる／わ さびが2本ぬすまれた（ココにとまっ た人はぜったい⇒にそつてすすむ※矢 印を追加）／ワザビが2本ぬすまれ た：5マスもどる	あとちよつと（ゴール1マス前）		
マップデザイン	・空きマスに色を塗った	・空きマスに色をぬつたり、動物のシ ールを貼ってかざった	・タイトルをカラフルに（文字 の色を変えている）	・空きマスに絵を描いたり恐竜のシールを 貼った
【クイズカード】				
カード1	コーゴン：井ノ頭公園の池にいる魚 は何でしょう			
カード2	カー3：古民家で昔かっていたもの は何でしょう			
カード3	クロマ：星と森と絵本の家の庭の池 にたまごを生みにくるのはなんの動ぶ つでしょう。			

・ワークショップ2-1

	1	2	3	4
男女・学年	4年男子	2年男子	1年男子	1年男子
子どものみ・親子参加	母子	母子	父子	母子
学校	四小	四小	四小	四小
【設計シート】				
*物語要素				
ゲームタイトル	深大寺食べ歩きツアー	ボンコツうちゅう人&アメリカンボーイ 三鷹をたひする!!	1回休みきおつけるゲーム	三たかのたからさがし
旅の目的	深大寺の名物をすべて食べる	こしょうしたUFOをなおしてもらうために、国立天文台をめざすたび。	ジブリびじゅつかんのがちやがちやでしぶんをあてる	たからものをさがしにいく
旅する世界	ようかいのせかい	三鷹のおいしい物や楽しいばしょをたひする。	ジブリびじゅつかんの中	三たかの町
ミッション	料理を最低4つ以上食べる	国立天文台の人と話せるように日本語を学ぶ。	コインを見つける。	べんてい（ん）さんでおかねをあらう
アイテム				
ミッションスポット	鬼太ろう茶屋（絵）	三鷹市立第四小学校（日本語を学びにいく）	コインばこ（絵あり）	絵
1回休み	おなかいっぱい動けない。ひと休み。（絵）	キウイワインでよっぱらってでんしんばしらにげきとつた。（絵あり）	ドウブツえん	ふくがよごれた
1回休み	おなかいっぱい眠くなる。お昼寝・・・（絵）	巨大タランチュラにおそわれた	かわにおちた	トイレにいきたいから
ラッキーポイント	深大寺の弁天池でカッパに出会いひやしきゅうりをもらう。（絵あり）	たからくじで1つとうがあたつた 7マスすすむ（すすんだマスのしじにはしたがない）	くるま3マス（絵あり）	車で6マスすすむ（絵あり）
ラッキーポイント	深大寺のじぞうの里であずき洗いに会い草もちをもらう。（絵あり）	買い物がとく大セール。5マスすすむ。（すすんだマスのしじにはしたがない）	バイク6マス（絵あり）	どこでもドアで3マスすすむ（絵あり）
おべんとスポット	神代植物公園（写真）	いのかしらせんぶんかえん（ジウの絵）	ボートのりば（絵あり）	にしえん（絵あり）
*キャラクター要素				
キャラクター1	食部歩着：なんでも食べる	ボンコツうちゅうじんA：おつちよこちよい	りす：しつぽ	ぎらぎらさかな：とげとげしたはてかぶりつく
キャラクター2	沢山空：大食い！	ボンコツうちゅうじんB：24時間ゲームしてる。しんちょうがひくい	モル：かむ	くらげくらげ：ながいあしでまきつく
キャラクター3	歩着のお父さん：好ききらいなし	アメリカンボーイ：ギャグがおもしろい	キュちゃん	がらがらへび：すばやくはしる
キャラクター4	沢山のお母さん：食べ物けんきゅうか		つよトトロ	ボクン：ぶよぶよのからだ
敵キャラ1	口さけ女	メガロドン	プロコリー	ダコダコ
敵キャラ2	イベカリオヤシ	タランチュラ（サイズ2.5倍）	にんにくくん	プリリン
敵キャラ3				
【すごろくマップ】				
ゲームタイトル	深大寺食べ歩きツアー	ボンコツうちゅう人&アメリカンボーイ 三鷹をたひする!!	1回休みきをつけるすごろくゲーム	三たかのまちのたからさがし
スタート	国立天文台（写真）	にしえんのグラウンド	〇〇くん（参加者名）のおうち（絵あり）	三たかえき（絵あり）
ゴール	深大寺本でん	国立天文台（写真） UFOの絵	ジブリびじゅつかん（絵あり）	の川こうえん（絵あり）
追加ポイント	絵本の家（写真）：知しきがついてかしこくなった、5マスすすむ／お団子（絵）／			はちまんさん／四小／ぼくのいえ／スバル／ほたるの里／下り坂など（全て絵あり）
マップデザイン	写真や絵を使って食べ歩きマップつ		動物園やボート乗り場のマスのそ	花がら、金銀、花がら、和柄など折
【クイズカード】				
カード1	イベカリオヤシ：イベカリオヤシはどのようないでしょうか	巨大くん：ジブリびじゅつかんのうにある大きいロボットのなまえは何でしょう。		

・ワークショップ2-2

	5	6	7	8
男女・学年	1年女子	1年女子	3年女子	3年女子
子どものみ・親子参加	子どものみ	子どものみ	子どものみ	母子
学校	四小	四小	四小	四小
【設計シート】 ＊物語要素				
ゲームタイトル	いのがしら動物園	いのがしらどうぶつえん	ジブリにいがう	ユーフォーにさらわれるな！みんな で町たんけん
旅の目的	いのがしら動物園でパーティーがお こなわれるからそれにさんかする。	リスがにげだしたから、みんなでつか まえる。	町たんけん	町たんけん
旅する世界	人間のいない動物だけの世界。	ジャングルをたひする。	三たか	きちじょうじ
ミッション	百円ショップでたん生パーティー でつかうものを買う。	ジャングルで、木にのぼらないといけ ない	ジブリでおみあけをかう。	
アイテム				クレーンゲームでとる
ミッションスポット	100円ショップ（絵）	ジャングルで、木にのぼらないといけ ない	ジブリびじゅつかん（絵）	クレーンゲーム（絵）
1回休み	おなががすいた1回休み	ペンギンが木からおちて1回休み	つかれてきゅうけい（絵あり）	きゅうによるになる（うちゅうじんが やった）（絵あり）
1回休み	ねむくて1回休み	カラスが木にぶつかって1回休み	鳥におそわれた	ユーフォーにさらわれる（絵あり）
ラッキーポイント	そうがのれそなドローンにのって5 マスすすむ。	ペンギンが大きいドローンをもてい てそれにのって3マスすすむ	お金をおとしたらちかみちをみつ けた。4マスすすむ	犬が近道をみつけてくれた。4マ スすすむ
ラッキーポイント	きりんと出会うて体にのせてもらった 3マスすすむ。	カラスがみんなをせなかにのせて4 マスすすむ	道にお金がおちていたからごぼん にいてとどけてたらおとしめしがみ つかってちづをもらった。4マスすす む	
おべんとうスポット	ペットショップ	どうぶつようレストラン	西園（みんなでおべんとうの絵 あり）	ユーフォーが道をおしえてくれた。2 マスすすむ
＊キャラクター要素				
キャラクター1	ペンチ：おつちよこちよい	ウツサギ：うるさい	トラトラ：つめがながい	くもつー：じつは女
キャラクター2	シマッピー：ゆうかん	ねこちゃん：いつもげん気	ホイップ：やさしい	とらとら：つめが長い
キャラクター3	ぞうじい：ものしり	カッラスー：おとなしい	シマイナガ：すごくかくとぶ	くまび：リボンをつけてる
キャラクター4	リスン：はずかしがりや	ペンギン：ものしり	うさぎ：耳がながい	チーズ：チーズ大すき。おてつだい
敵キャラ1	スズメバチ軍だん	どくへび	まっくろくろすけ	うちゅうじん
敵キャラ2	ハッピー	どくも	キャプテン	ロビット
敵キャラ3				
【すごろくマップ】				
ゲームタイトル	いのがしら動物園	いのがしらどうぶつ園	ジブリにいがう	ユーフォーにさらわれるな！みんな で町たんけん
スタート	玉（多摩？）動物公園	いのがしらどうぶつ園（4キャラク ターの絵）	家の絵	家と人（絵）
ゴール	井の頭公園（ボートの絵）	いた！（リスを見つけるウサギの 絵）	三鷹駅（絵）「ツイタ〜」	きちじょうじえきについた「イー イ！」（絵あり）
追加ポイント		花壇／バトルポイントに「どくへびだ ー！」「どくもだー！」など書く。		おべんとうスポット：（マップで は）ほしいものをたくさん見つけた 。てんいんさんかと思つたらうちゅう じんだった。
マップデザイン 【クイズカード】	チェック、花がらの折り紙、流れ星	チェック、花がらの折り紙、動物シー	金チェック単色花がらの折り紙	金銀チェックなどの折り紙と動物の
カード1	もんっち：弁財天へ向かう参道の 入り口に神田御上水源・井頭弁財 天と刻まれた道しるべと〇〇という 門がある。	リスッち：リスはいのがしらどうぶ つえんに一つのえりあで〇びきぐら いいる。	リー：井の頭どうぶつ園のどう物は	ジブリのうえにのっているきかいの えいがの名前はなに？
カード2			ボキ：いのがしら公園はゆうくはな んこある？	くまび：大さわのすいしやだいたい なんめーとる？〇〜〇m
カード3			トロロ：ジブリにはなんのあそぶと ころがある？	どせい：どうぶつえんのぞうの花子 はなんさいでしんでしまった？
カード4			すいしやは何メートルあるでしょ う？	
カード5			ゾー：いのがしら公園えんには、ゆ うえんちのりものは何台ある？	

*アンケート

<会場アンケート質問票> ※ワークショップ2より

年 男・女 おやこさんか・子どもだけでさんか

すごろくボードゲームワークショップ参加者アンケート

きょうは「みたかをたびするキャラクターのすごろくボードゲームづくり」にごさんかありがとうございました。こんかいはみたかネットワーク大学ときょうどうかいさいのイベントです。みたかのまちづくりにいかしたいと考えていますので、かんたんなアンケートにご協力をおねがいします。

アンケートの結果は、統計的に集計しますので個人にめいわくをおかけすることはございません。ご回答をよろしくお願いいたします。

Q1（お子さんへの質問）今回の「みたかを旅するキャラクターのすごろくボードゲームづくり」でお子さんがおもしろかったところはどこですか？いくつでもお答えください。（おもしろかったことにいくつでも○をつけてください。）

みたかのまわりのいろいろなばしょをおもいだす

ゲームのもくてき（どんなたびか）をかんがえるところ

たびをするなかまたちのキャラクターをかんがえるところ

ゲームのミッション（やらなくてはいけないこと）・アイテムをかんがえるところ

てきキャラをかんがえるところ

とちゅうのしょうがい（1かいやすみなど）をかんがえるところ

とちゅうのラッキー（たくさんさきにすすむなど）をかんがえるところ

クイズをかんがえてクイズカードをつくる場所

すごろくマップにえをかいたり色をぬる場所

サイコロをつくる場所

その他

Q2（お子さんへの質問） 今回の「みたかを旅するキャラクターのすごろくボードゲームづくり」で、お子さんがむずかしかったとおもうところはどこですか？いくつでもお答えください。

（むずかしかったことにいくつでも○をつけてください。）

みたかのまわりのいろいろなばしょをおもいだす

ゲームのもくてき（どんなたびか）をかんがえる場所

たびをするなかまたちのキャラクターをかんがえる場所

ゲームのミッション（やらなくてはいけないこと）・アイテムをかんがえる場所

てきキャラをかんがえる場所

とちゅうのしょうがい（1かいやすみなど）をかんがえる場所

とちゅうのラッキー（たくさんさきにすすむなど）をかんがえる場所

クイズをかんがえてクイズカードをつくる場所

すごろくマップにえをかいたり色をぬる場所

サイコロをつくる場所

その他

Q3（お子さんへの質問） 今回の「みたかを旅するキャラクターのすごろくボードゲームづくり」で、じぶんでうまくできたとおもうところはどこですか？いくつでもお答えください。

（うまくできたとおもうことにいくつでも○をつけてください。）

みたかのまわりのいろいろなばしょをおもいだす

ゲームのもくてき（どんなたびか）をかんがえる場所

たびをするなかまたちのキャラクターをかんがえるところ

ゲームのミッション（やらなくてはいけないこと）・アイテムをかんがえるところ

てきキャラをかんがえるところ

とちゅうのしょうがい（1かいやすみなど）をかんがえるところ

とちゅうのラッキー（たくさんさきにすすむなど）をかんがえるところ

クイズをかんがえてクイズカードをつくるところ

すごろくマップにえをかいいたり色をぬるところ

サイコロをつくるところ

その他

Q 4（お子さんへの質問） みたかのまわりの行ったことがあるばしょでおぼえているところをおしえてください。（○はいくつでも）※おやこさんかの人はおやこでかんがえてこたえてもOKです。

井の頭公園（いのかしらこうえん）

井の頭自然文化園（いのかしらしぜんぶんかえん：どうぶつえん）

神代植物公園（じんだいしょくぶつこうえん）

神代植物公園植物多様性（しょくぶつたようせい）センター

深大寺（じんだいじ）

国立天文台（こくりつてんもんだい）

星と森と絵本の家（ほしともりとえほんのいえ）

ジブリ美術館（びじゅつかん）

大沢（おおさわ）ほたるのさと

大沢（おおさわ）のわさび農家（のうか）

大沢（おおさわ）の水車（すいしゃ）

山本有三記念館（やまもとゆうぞうきねんかん）

太宰治文学（だざいおさむぶんがく）サロン・展示室（てんじしつ）

中近東文化（ちゅうきんとうぶんか）センター

JAXA 調布航空宇宙（ちょうふうくううちゅう）センター

みたかえる・三鷹歴史文化財展示室（みたかれきしぶんかざいてんじしつ）

三鷹市立図書館本館（としょかんほんかん）神沢利子（かんざわとしこ）コーナー

<以下の、Q 5 と Q 6 は、親子でご参加の保護者の方への質問です。>

Q 5（保護者の方への質問）今回のワークショップについて、お子さんの話を聞いたり、作品を見たり、ごいっしょに参加されたりして、どのくらい満足されましたか。○は1つだけ。

満足 やや満足 あまり満足しなかった 満足しなかった

どんな点でそう思われたのですか（ご自由にお書きください。）

Q 6（保護者の方への質問）今回のワークショップについて、ご意見やご感想などございましたら、自由にお書きください。