

事業3_自治体支援 報告書

神奈川県鎌倉市

2022.03.31

実績と振り返り

取組実績

2021.03.31時点案

取り組み内容		2021年										2022年				
		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月			
市長・関係ステークホルダへのご報告・共有				◆ 6/26 推進参与への報告				◆ 9/30 市長中間報告	◆ 10/2 推進部会報告					◆ 3/19 シンポジウム報告		
モデル校	現状アセスメント ニーズ調査	ヒアリング・調査						全校アンケート (保護者・児童)								
	モデル校充実のための 各種取り組み		拠点ビジョン構築		月1-2回の訪問対面(またはオンライン)での打ち合わせやワークショップを実施											
					環境デザイン(家具のデザイン・見積)							ICT 研修				
											子ども会議・壁面アートづくり					
											企業プログラム 実施					
											当初、2-3月に家具が納品され、お披露目会を実施する予定であったが予算承認が通らなかったことと、まん延防止重点措置の影響で3月のイベントは計画していたが見送った。					
市全体	グローアップ研修 放課後支援員向け研修		第1回					第2回				第3回		第4回		

モデル校の状況について

植木小学校 放課後かまくらっ子うえき(さわがに)



- 市内で放課後かまくらっ子の活動場所として学校教室を利用する2拠点のうちの1校。
- 子どもの家と学校教室の2か所が活動場所として用意されているが、うえき子どもの家から学校まで子どもの足で10分弱の移動が発生する。遊具も子どもの家が充実しており、低学年においては教室に遊びに行く児童はほとんどいない。
- 5年生教室が隣にあり、**5年生の授業が終わるまで教室利用ができない。**
ほぼ学校教室の利用はない状態。(1日数名、全く利用がない日も多い)
- お借りしている教室は、昼間は児童会のミーティングなどで使用されている。

子どもにとっても大人にとっても使い勝手が悪く、あまり利用されない

モデル校における学校の教室活用を阻んでいた背景と介入ポイントの検討

行政(青少年課)の
介入・調整範囲

放課後NPOの
サポート範囲

放課後の子どもの様子
に学校の先生方が
触れる機会が
できない

関係構築が
進みにくい

レバレッジポイント①

学校側との信頼関係
構築途上

教室は高学年が下校
するまで使えない

低学年は放課後、
直接教室には
あそびに行けない

教室の利用制約条件が
信頼関係構築を阻む
負のループ

学校と子どもの家に
距離があり
徒歩移動が面倒

学校教室を開けても
子どもがあまり
来室しない

2020年コロナ禍で
教室活用を開始し、
初動の広報や活動に
制約が多かった

高学年にとって旧来
の学童は低学年の居
場所で「ださい」
イメージが更新されず

子どもが来ないため
活用促進の取り組みが
進まない負のループ

活動がおのずと低学
年を主眼に置いたも
のが中心になりがち

レバレッジポイント③

スタッフも
教室活用の意義・目的
が見出しづらい

レバレッジポイント②

本来プレイルームとし
て使える広い部屋を
学童専有スペース
として利用

教室以前に子ども
の家でも体験プロ
グラム等の実施がしづ
らい・頻度少ない

子どもの家の中でも
遊具・本などが分散

子ども(特に利用しや
すい高学年)にとっ
て魅力的なあそび場
になっていない

レバレッジポイント④

日中授業で利用され
る状態の教室のまま
部屋を利用している

子どもが利用区分の
制約により最も遊
びに適した広い部
屋では一緒に遊べ
ない

教室で利用できる
遊具が極めて少な
い

体験・あそびなど
教室での活動充実
の優先度が下がる

利用区分ごとに
部屋を分けている

レバレッジポイント	プロジェクト開始当初の状況	2022年3月時点の状況
①学校との信頼関係構築	<ul style="list-style-type: none"> 放課後利用する教室の隣が通常学級であったことから、高学年授業がすべて終了するまでお部屋を借りることができない。 学校側から放課後の活動状況がほとんど見えづらかったこともあり、相談・対話ができる状況ではなかった。 	<ul style="list-style-type: none"> 放課後利用できる教室の拡大。通常学級の配置を放課後利用する教室とは別フロアに離すよう学校が配慮くださり、低学年も授業終了後、すぐに教室に入室し、放課後過ごせるように。 青少年課からの学校への対話や頻繁な状況共有の結果(加えて、保護者からの要望もあり)、学校が放課後の活動場所提供について理解を持てくださるようになった。
②子どもの家(学校外施設)の部屋活用方法の見直し	<ul style="list-style-type: none"> 大人数での遊びに最も適した部屋(プレイルーム)を学童専有ルームにしていたことで、子どもの遊びに支障が出ていた。(利用区分が異なるだけで、友だち同士でも広い部屋で一緒に遊べない、遊具が分散する、体験活動の実施場所が確保しづらい等) 	<ul style="list-style-type: none"> 保護者からの要望が強かったこともあり、条例を改正し、部屋の活用方法を見直し。 2022年1月より、プレイルームを利用区分問わず全児童が遊べる部屋に変更。 遊具や本が1部屋に集約できるようになり、プログラム等の体験活動の実施も調整がしやすくなった。

青少年課のご尽力もあり、現場の活動充実を阻む制約条件については、この1年で大きな改善が見られた。

今年度の実施内容

レバレッジポイント	プロジェクト開始当初の状況	具体的な取り組み	2022年3月時点の状況 ◎Keep/○Try/△Problem
<p>③スタッフのモチベーションUP・エンパワーメント (教室活用の意義を見出す)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 特にかまくらっ子で重視している体験活動の充実があまり進まない状況 	<ul style="list-style-type: none"> グローアップ研修と連動した対話の場の設定 スタッフ間でどんな場にしたいか、ビジョン共有 学校活用事例の共有 高学年向けのIT機器を活用した取り組みのスタッフ向け研修 	<ul style="list-style-type: none"> ◎グローアップ研修で同じ志を持つ全国の仲間とつながることでモチベーションUPにつながった ◎制約がなくなったときに実施したいこと、ありたい姿が全スタッフで共有できた ◎活用事例共有を通して、教室でも活動充実が叶うイメージは持てた ○寄贈されたIT機器を遊びの中で本格的に活用するのはこれから。
<p>④放課後のあそびスイッチの入る環境・活動デザイン</p>	<ul style="list-style-type: none"> 日中授業で利用される状態の教室のまま部屋を利用している 遊具等もかなり少なく学校から放課後へのスイッチの切り替えがやや入りづらい環境 	<ul style="list-style-type: none"> 地元の設計士さんと放課後スイッチが入る家具のデザイン。 子ども会議・部屋の壁面アート等、部屋づくりに子どもが参画できるように取り組みを現場スタッフと企画。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎子どもの意見を取り入れた遊具・本の拡充。 ◎子どもが部屋づくりに参画できる機会づくり。 ◎地域の方とのつながりづくり △家具制作のための予算確保

③スタッフのモチベーションUP・エンパワーメント

◆放課後グローアップ研修の実施(任意参加研修として青少年課から各拠点にご案内)



「子ども主体の活動づくり」

- ・ 放課後の意義について 講演
- ・ 子ども主体の活動づくり 実践事例紹介
- ・ ビジョンをスタッフ間で共有し具体的な活動充実につなげる方法

鎌倉市内3拠点から参加



「多様な子ども達への理解と放課後づくり」

- ・ 要支援児対応について
- ・ 高学年の活動充実について

鎌倉市内8拠点から参加

(研修後アンケートより)

～鎌倉市から参加した放課後支援員の感想から一部抜粋～

- ・ **現場のことをよくわかっていて実践的な内容**だったので、具体的にイメージがしやすくわかりやすかったです。
- ・ 時代に遅れているかもしれませんが、全国(沖縄まで)の同業の方々と同時に繋がりお話をして、気持ちを共有できたことに今さらながら感動しました。
日頃は鎌倉市内での活動でしかないので、**モチベーションも上がりました。**
今後続いていくことが楽しみです。

グローアップ研修の実施内容をインプット(きっかけ)にして現場スタッフのビジョン作成支援等に接続

③スタッフのモチベーションUP・エンパワーメント

実践事例共有

ビジョンづくり

空間デザイン

活動デザイン

学校施設をフル活用している都内(台東区)の公立小学校2拠点の教室活用事例をリアル・オンライン等で見学いただく。



◎KEEP 学校施設活用に様々な活動充実の可能性を知り、一緒に活用案を検討することができた

③ スタッフのモチベーションUP・エンパワーメント

実践事例共有

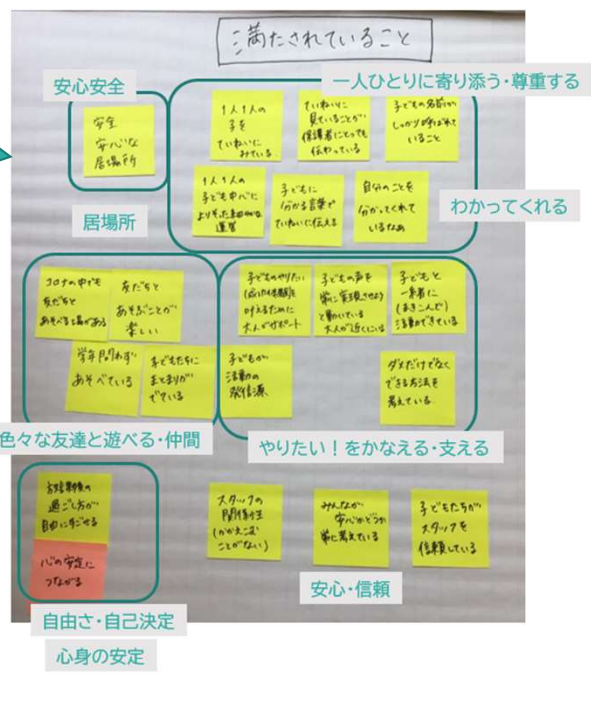
ビジョンづくり

空間デザイン

活動デザイン

安心の
基盤

ほっとする
落ち着く
リラックス
わかってくれる
大事にされている



自由と
挑戦

やってみたい
ワクワク
できるが増える
世界が広がる
自分で選べる
学年に応じた
活動の充実



拠点ビジョン

子ども達の持っている可能性を伸ばし生きる力を育む、
安心・安全な居場所を提供する

◎KEEP: スタッフ同士の対話を重ねて共有するプロセスを経て具体的な取り組みへと接続

④放課後のあそびスイッチの入る環境・活動デザイン

実践事例共有

ビジョンづくり

空間デザイン

活動デザイン

子ども達の持っている可能性を伸ばし生きる力を育む、
安心・安全な居場所を提供する



地元の設計士さんとみんなで作る空間デザイン

鎌倉在住の建築家 新井今日子氏ご協力のもと、教室活用時に学校→放課後への場面転換として活用可能な家具をデザイン。

学校生活の延長にある教室から放課後の遊びスイッチが入る環境にしっかり場面転換することは、とても重要。
地域在住のプロの方が制作プロセスに関わっていただくことも非常に重要なポイント。

◎Keep 地元の設計士さんが放課後の活動に参画する機会ができ子どもたちと地域の方とのつながりが1つ増やせたこと。

△Problem

今年度は市の予算が降りず制作に至らなかった。学校教室を放課後の居場所として活用するためには不可欠な初期投資であることをご理解いただけるよう、引き続き予算確保へ向けて検討を進めていく。

④放課後のあそびスイッチの入る環境・活動デザイン

実践事例共有

ビジョンづくり

空間デザイン

活動デザイン

子ども達の持っている可能性を伸ばし生きる力を育む、
安心・安全な居場所を提供する

子どもたち
と考える

子どもたち
とつくる

選択肢を
広げる

◎KEEP:子どもたち自身が、自分たちの居場所の環境デザインに参画できる機会をつくることができた。
○TRY:子どもの興味関心に応じた活動充実、選択肢を広げる事。
お披露目会や広報等を通して、子どもの参画実感をより持てるようにすること。
また、その成果を学校の先生とも共有できるとよい。

④放課後のあそびスイッチの入る環境・活動デザイン

実践事例共有

ビジョンづくり

空間デザイン

活動デザイン

子ども達の持っている可能性を伸ばし生きる力を育む、
安心・安全な居場所を提供する

子どもたち
とつくる

お部屋の看板づくりや
壁面アートの制作を一緒に！



④放課後のあそびスイッチの入る環境・活動デザイン

実践事例共有

ビジョンづくり

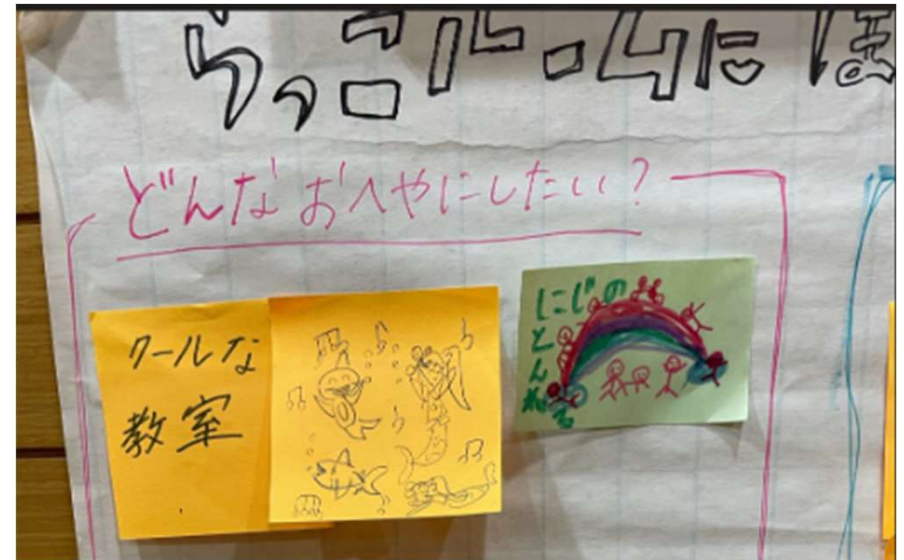
空間デザイン

活動デザイン

子ども達の持っている可能性を伸ばし生きる力を育む、
安心・安全な居場所を提供する

子どもたち
と考える

子ども会議で、お部屋の使い方
どんな遊びがしたいか
アイデア出しを一緒に！



④放課後のあそびスイッチの入る環境・活動デザイン

実践事例共有

ビジョンづくり

空間デザイン

活動デザイン

子ども達の持っている可能性を伸ばし生きる力を育む、
安心・安全な居場所を提供する

中高学年をターゲットにしたプログラムの実施

ソニー感動体験プログラム「KOOVでロボット動画づくりにチャレンジ！」
大人がまずはプログラミングの面白さを体験！

選択肢を
広げる



ロボット・プログラミング学習キット「KOOV」[®]で
ロボット動画づくりにチャレンジしよう！

④放課後のあそびスイッチの入る環境・活動デザイン

2月にソニーグループよりKOOV寄贈 + オンラインプログラムを実施いただく機会を日常の取り組みにより接続させるためにスタッフ向けのICT体験研修を実施。

マインドセット／導入

コンステレーション
(自分の立ち位置に自覚的になる)



スタッフのICT体験

直営拠点のスタッフからレクチャーを実施し、まずは体験！
現場でうまくいかない点や効果的に使うポイントなど交えて伝える。



ICTに触れる意味の腹落ち
一歩踏み出すエンパワーメント

マインドセットのメッセージ



あなたにとって
最新テクノロジーはどんな存在？

まずは、最新テクノロジーで遊んでみよう！

同じ立場の現場スタッフからリアルケースを交えて伝えることで、より共感をもって受け取ってもらっていた。

放課後に最新テクノロジーって必要なの？

“だって、学習塾の子どもにとっては手に触れられる実体験が大事じゃない？”
“そういうのは、学校でやったら十分じゃない？”

試行錯誤しながら形にする経験をできるように

1. 子どもたちがやりたい時にすぐ使える状態に
2. 大人が指導するのではなく
一見守る／伴走する／背中を押す、で大丈夫
3. 大人も一緒に楽しみながら、子どもと学ぶ

達成感の高い作品をつくることだけがゴールではありません！



放課後の多様な体験・あそびを
広げる選択肢の1つ

④放課後のあそびスイッチの入る環境・活動デザイン

研修ゴール: オンラインやITを放課後の活動を広げる選択肢の1つととらえ、何か取り入れてみようと思える

参加: 現場スタッフ6名+コーディネーター1名 計7名

事前

私にとって、最新テクノロジーやプログラミングは身近だ

1. そう思う
2. まあそう思う
3. あまりそう思わない
4. そう思わない

平均 3.1

事後

今日体験した取り組みを、放課後の遊びの選択肢の1つとしてやってみたい。

1. そう思う
2. まあそう思う
3. あまりそう思わない
4. そう思わない

平均 1.7

(参加者の声・抜粋) 前向きな声

◎KOOVについて

- ・難しそうに感じたが、説明がわかりやすかったので小学校にも取り組みやすいと思いました。
- ・私は60才を過ぎていますが、そんな私でもついていけましたし、だからきっと、子どもたちも興味を持ってくれると思います。
- ・難しいと思っていたプログラミングが身近になりました。プログラミングの本で勉強し進むにつれついていけなくなりました。KOOVなら続けられそう・・・と感じました。
- ・プログラミングという言葉だけではイメージができなかったが、入り口に触れられているいろいろなことが分かった。
- ・生まれたときからITの世界で生きている子供たちに関わっていくうえで、出来ない、知らないでは済まされないと感じた。また、「やってみる」ことがいかに大切かを身をもって感じた。

◎子ども対応についての気づき

- ・苦手意識を持たずに「何でもやってみる」ことは大切だと思いチャレンジすることを子どもたちにも促したいと思いました。
- ・子どもたちが普段レゴで作ったものを壊したくない気持ちがわかった。
- ・子ども達主体で経験させることで、子ども同士の関係などまた違ったものが見られるようになるのではと期待できそう
- ・自分が迷ったところなど、子どもの気持ちになれたので、子どもへのサポートがしやすいかも・・・?
- ・子どもが楽しむためにはまず、自分が楽しむ。やってみる!

◎Keep: まず大人が体験し面白さに触れた事で、子どもの多様な体験充実の選択肢として前向きにとらえている。

○Try: 指導⇒一緒に遊ぶ・学ぶへの転換。完成することよりも試行錯誤そのものが学びである視点を大人が持つ。

(成功体験や完成に重きを置きすぎると、失敗から学ぶ機会を奪ってしまうため)

今年度の成果と課題（まとめ）

成果

◎放課後のあそびスイッチの入る環境・活動デザイン⇒

- 教室活用の阻害要因となっていた制約事項が解消。
- 拠点ビジョンに基づく環境づくりの下準備ができた。
- 子どもの声を活かし居場所づくりへの参画機会を作る取り組みの実施。
- 高学年向けプログラムの実施等、多様な体験機会創出。

◎スタッフのモチベーションUP・エンパワーメント⇒

- 拠点ビジョンについて検討するワークショップ・対話の機会。
- 他拠点事例や全国の同業者とのつながりを通じたエンパワーメント。

課題

△放課後のあそびスイッチの入る環境・活動デザイン⇒

- 学校教室活用ができる場所・範囲が広がることによる運営難易度UP
- 今年度設計した家具デザインの具現化およびお披露目
- 子ども主体の活動や地域・保護者・学校との連携強化
- 「低学年の居場所」イメージから、すべての子どもに開かれた居場所へのアップデート



 **放課後 NPO**
アフタースクール