

静岡市こどもクリエイティブタウン整備・運営計画

平成23年11月

静岡市

目次

1	本事業がめざすもの	5
1-1	背景	5
1-1-1	本市をとりまく状況	5
1-1-2	社会的な状況	5
1-2	設置目的	10
1-3	本事業の方向性	11
1-3-1	基本構想を踏まえた方向性	11
1-3-2	活動コンセプト	12
1-3-3	方針	12
1-4	ニーズ分析	13
1-4-1	各種法令、関連計画等による位置づけ	13
1-4-2	市民ニーズの把握	19
1-5	利用促進の方向性	25
1-5-1	利用者類型によるセグメンテーション	25
1-5-2	セグメント別利用促進の方向性	26
2	事業計画	29
2-1	基本的な考え方	29
2-1-1	基本的な考え方	29
2-1-2	事業の全体構成	30
2-2	体験プログラム	35
2-2-1	体験プログラムの方針	35
2-2-2	体験プログラムの内容ー仕事ごっこ体験（3階こどもバザール）ー	35
2-2-3	体験プログラムの内容ーものづくり体験（4階こどもファクトリー）ー	41
2-2-4	実施方法	47
2-3	情報ツール	49
2-3-1	情報ツールの方針	49
2-3-2	情報ツールの内容と方法	49
2-4	クリエイティブクラブ等	50
2-4-1	クリエイティブクラブ	50
2-4-2	ものづくりプロジェクト	50
2-4-3	企画展	50
2-5	学校団体利用	50
2-6	イベント	51
2-6-1	イベントの方針	51
2-6-2	イベントの内容と方法	51
3	整備計画	53
3-1	基本的な考え方	53
3-2	空間計画	54
3-2-1	諸室の構成と関連	54
3-2-2	平面計画（平面図・ゾーニング・動線）	55
3-2-3	各室の概要	57
3-3	サイン計画	58
3-3-1	基本的な考え方	58
3-3-2	サインの種類と配置	59

4	運営計画	61
4-1	基本的な考え方	61
4-2	運営形態と組織・人員体制	63
4-2-1	運営形態	63
4-2-2	組織・人員体制	70
4-2-3	想定される人材	71
4-3	市民との協働	72
4-3-1	基本的な考え方	72
4-4	地域との連携	74
4-4-1	基本的な考え方	74
4-4-2	地域連携のしくみ	74
4-4-3	企業、商店街等との連携	76
4-4-4	市民活動団体との連携	77
4-4-5	学校・教育委員会との連携	78
4-4-6	大学・高校等研究・教育機関との連携	78
4-4-7	近隣公共施設・類似施設・公共的施設との連携	79
4-5	開館形態	79
4-5-1	基本的な考え方	79
4-5-2	休館日	79
4-5-3	開館時間	80
4-5-4	入館料	80
4-6	運営スケジュール	81
4-6-1	年・週・日ごとのモデル	81
4-6-2	中長期スケジュール	85
4-7	危機管理の考え方	86
4-7-1	基本的な考え方	86
4-7-2	危機の想定と対策	86
4-7-3	主な対策の具体化	89
5	広報計画	91
5-1	基本的な考え方	91
5-1-1	対象とねらい	91
5-1-2	方針	91
5-2	広報活動	92
5-3	広報ツール	94
5-4	評価	94
6	準備計画	95
6-1	基本的な考え方	95
6-2	準備委託	95
	資料編	100
	I 本事業の検討経過と検討委員会	102
	II 入館者数予測方法	105
	III 類似施設概要	109

静岡市こどもクリエイティブタウン

施設の概要

● 位置

JR清水駅西第一地区市街地再開発ビル（25階建）の内 3階・4階
JR清水駅から徒歩1分

● 面積

約1,800㎡（各階 約900㎡）

● 目的

子どもたちを対象に仕事ごっこ体験、ものづくり体験等を行う場を提供し、次世代の創造人を育成することを目的とする

● 対象者

児童（18才・高校生まで）
ただし、主たる対象者は小学生とする

● 開館形態

休館日：毎週水曜日、年末年始
開館時間：午前9時30分から午後5時30分まで

● 入館料

児童（18才・高校生まで）：無料
大人：300円（年間入館料1,500円）

● 運営方法

指定管理者制度による

● 市民との協働による運営

企業・経済団体等との協働 企業等からの講師派遣／職場・工場見学の受け入れ／工作材料等の提供／寄付講座の開催など
市民・市民活動団体等との協働 運営スタッフへの参画（ボランティア）／事業の共催など



1 本事業がめざすもの

1-1 背景

1-1-1 本市をとりまく状況

- 本市は平成 15 年に旧静岡市と旧清水市との合併によって誕生しました。平成 17 年に政令指定都市に移行し、その後平成 18 年に旧蒲原町、平成 20 年に旧由比町と合併し、現在に至っています。
- 本市は南アルプスから駿河湾に至る広大なエリアと、多様な自然や地域資源を活かした多彩な産業と、温暖な気候に恵まれ太古から脈々と営まれてきた歴史・文化を有しています。また、我が国のほぼ中央部に位置しており、交流・物流・産業の拠点としても、大きな役割を担っています。
- 近年全国的に、少子高齢化、核家族化とともに地域コミュニティの機能低下による、子育てに対する負担感の増大や社会関係の希薄化などの、子どもたちを取り巻く環境の変化が指摘されています。同時に、子どもたちの「生きる力」、「コミュニケーション力」の弱さについても、学校教育をはじめとしたさまざまな場面で課題として取り上げられています。本市においても、こうした環境の変化が見られるところです。
- 一方、産業界に目を転じてみると、世界では経済のグローバル化が進み、都市間競争の激化、産業構造の転換などによる地域経済の疲弊や、中心市街地の空洞化の兆しも見られます。こうしたなか、人と人との活発な交流を生み出し、新たな産業づくりや、将来の産業を支える人づくりに対するニーズが高まっています。
- 本計画は、このような背景を受け「未来への投資」として、次世代育成のための施設づくりを行うべく、平成 22 年 3 月に策定した「(仮称)こどもクリエイティブブランド 基本構想」に基づき、その具体化に向けて事業の基本的なあり方をとりまとめるものです。
- 検討にあたっては、従来のハード優先型施設ではなくソフト展開を中心とすること、市民ワークショップや各種アンケートなどを通じて市民の幅広い意見を取り入れることに努めました。

1-1-2 社会的な状況

(1)子ども関連施設(類似施設)の傾向

- 日本における子ども関連の公共施設には、①児童館、②子育て支援施設、③チルドレンズミュージアム、④こども科学館(青少年科学館)などがあります。いずれの類型においても、子どもたちの主体的な活動を支える施設づくりをめざしているところが多く、アメリカのチルドレンズミュージアムの参加体験型展示をとり入れたり、ワークショップなどの体験プログラムを実施しています。
- 近年は、子ども施設に対して、地域活性化や市民の交流などのように、地域のコミュニティの核としての機能を求める傾向が見られます。たとえば豊橋こども未来館では、子どもたちの育成とともに、地元商店街をはじめとした市街地活性化をめざした施設づく

りを行っています。

- また民間施設でも、キッザニア、ポーネルンドのキドキドなどの大型施設が開設されています。特に仕事体験ができるキッザニアは、平成 18 年（2006 年）のキッザニア東京開館以来、人気を集めています。キッザニアは出資企業による本物に近い作りこんだ環境のなかでの仕事体験プログラムを提供しており、企業マーケティングの機能を併せ持つ、仕事をテーマとしたテーマパークとして捉えることができます。

[日本における子ども関連の公共施設の類型]

①児童館	<ul style="list-style-type: none"> ・ 児童福祉法第 40 条が規定する児童厚生施設の 1 つ。 ・ 地域の子どもたちに健全な遊びを提供し、子どもの健康を増進するとともに、情操を豊かにすることを目的とする。 ・ 施設の規模や形態はさまざま。 ・ 子どもたちが自由に創作活動を行える造形や絵画のプログラム、アーティストとのコラボレーションによる体験型展示とワークショップの開催など、近年、芸術的な面を強化した活動も数多く行われている。 (例) 愛知県児童総合センター／大阪府ビッグバン／神戸市こべっランド など
②子育て支援施設	<ul style="list-style-type: none"> ・ 乳幼児とその保護者を主な対象とする。 ・ 乳幼児が保護者と安全に安心して遊べるよう、遊具や遊び場を整備している。 ・ 読みきかせなどのワークショップなども実施され、チルドレンズミュージアム的な活動も見られる。 ・ 子育てを行う保護者を支援するという目的もある。 (例) 北九州市ふれあい交流プラザ／浜松こども館／武蔵野市 O123 施設 など
③チルドレンズミュージアム	<ul style="list-style-type: none"> ・ 19 世紀末にアメリカで始まった子どものための博物館で、子どもたちが地域で安全に、安心して遊び、学べる場所をつくることからスタート。 ・ 科学や社会、美術などをテーマにしたハンズオン（＝参加体験型）展示、体験プログラムを提供する。 ・ 日本では、チルドレンズミュージアムの考え方を取り入れ昭和 60 年に青山子どもの城が開館、その後、平成 6 年に霊山こどもの村・遊びと学びのミュージアム、平成 9 年にキッズプラザ大阪が開館するなど、各地で開設される。 (例) 霊山こどもの村遊びと学びのミュージアム／沖縄こどもの国ワンダーミュージアム／篠山チルドレンズミュージアム など
④こども科学館（青少年科学館）	<ul style="list-style-type: none"> ・ 子ども向けに自然科学に関連する展示を行う博物館。ハンズオン展示や、ワークショップなどの体験プログラムなどを取り入れた例が多い。 ・ ①の大型児童館のなかには、こども科学館的な展示アイテムを取り入れたところもある。 (例) 札幌青少年科学館／横浜こども科学館／静岡科学館る・く・る など

(2)ミニ・ミュンヘン型「子どものまち」

- 一方、子どもたちの主体的な参加によってつくられる、手づくりの「子どものまち」のイベントが盛んに行われています。これらは、昭和 53 年のドイツで始まった「ミニ・ミュンヘン」の考え方やしぐみを取り入れたものです。日本では、平成 9 年に「ミニ香北町」が高知県香北町のアンパンマンミュージアムの開館一周年事業として開催されたのをはじめとして、平成 14 年に千葉県佐倉市で「ミニ・佐倉」が、平成 18 年に札幌市の「ミニ・さっぽろ」が、平成 20 年には大阪市で「ミニ・大阪」、平成 22 年にはさいたま市で「ミニ・さいたま」が開催されるなど、全国各地で、「子どものまち」イベントが開催されています。
- 「子どものまち」では、子どもたちが市民となって自らさまざまな仕事を体験し、そこで得た給料で買物をしたり、ゲームに参加したり、お菓子を買ったり、いろいろな遊びを体験することができます。自分たちで考え、行動し、試行錯誤を繰り返すなかで、仕事を成し遂げたときの達成感や、異年齢の子どもたちの交流、共同作業の楽しさなどを得られる体験の場、子どもたちの社会体験の場として、その効果が注目されています。こうしたイベントの人気の背景には、ハードに頼らない、体験プログラムなどのソフト・コンテンツを重視する傾向も読み取れます。
- また、これらの大半が、NPO 等をはじめとした地域の有志による活動から始まり、イベントの運営もボランティアなどによる点が注目されます。その背景として、地域全体で子どもたちを育むという気運の高まりとともに、子どもたちの生きる力を育てること、キャリア教育などへのニーズがあると考えられます。

(3)キャリア教育に対する期待とニーズ

- キャリア教育という言葉がはじめて使われたのは、平成 11 年の中央教育審議会答申です。この答申では、「学校と社会および学校間の円滑な接続を図るためのキャリア教育（望ましい職業観・勤労観・および職業に関する知識や技能を身につけさせるとともに、自己の個性を理解し、主体的に進路を選択する能力・体力を育てる教育）を小学校段階から発達段階にに応じて実施する必要がある」と述べられています。
(参考資料：中央教育審議会『初等中等教育と高等教育との接続の改善について（答申）』平成 11 年)
- その後、中学校における職場体験学習に続き、平成 16 年には小中高校でキャリア教育が開始されるようになりました。文部科学省の『キャリア教育の推進に関する総合的調査研究協力者会議報告書』（平成 16 年 6 月）では、キャリア教育とキャリアを以下のよう

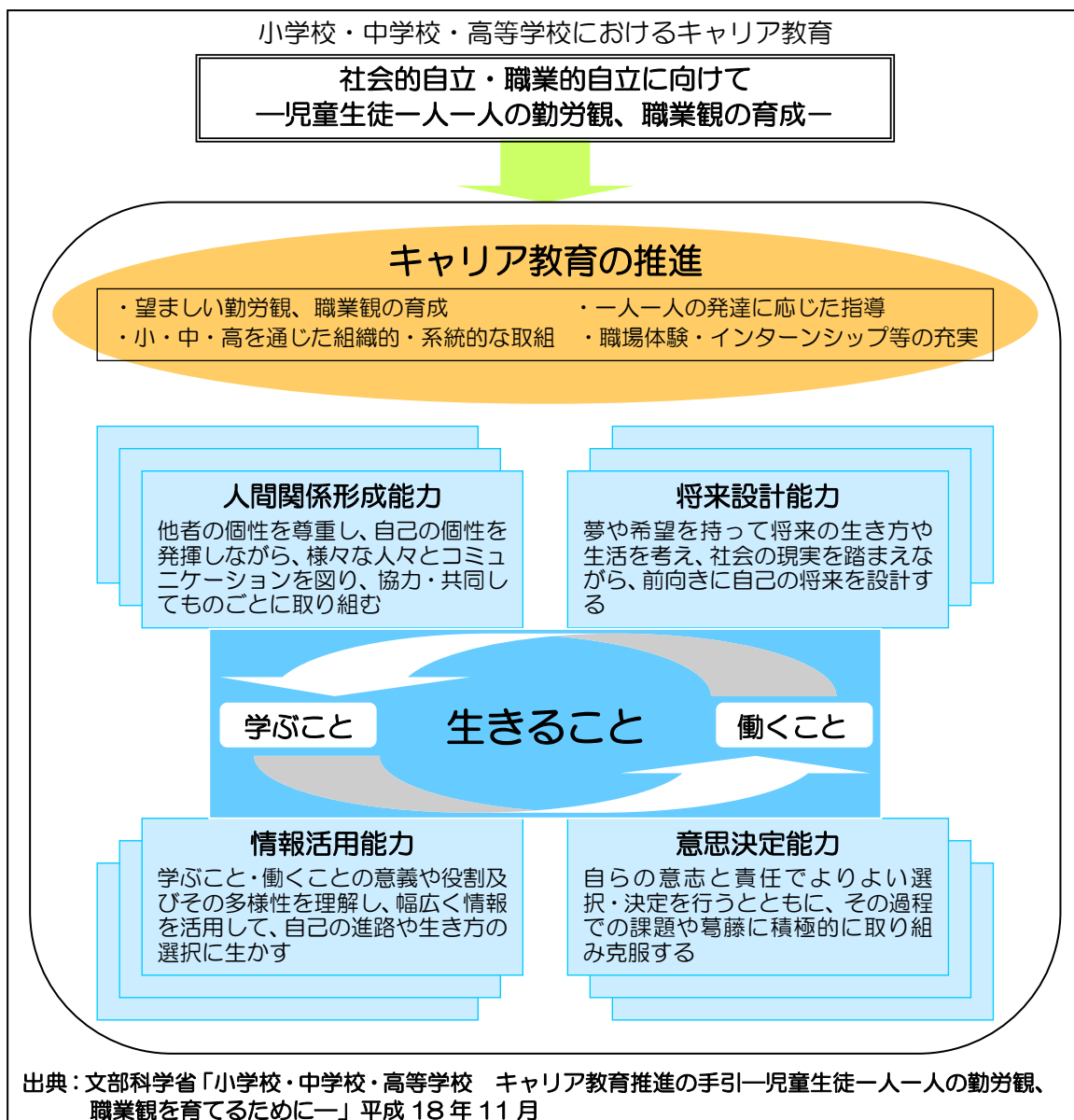
キャリア：「個々人が生涯にわたって遂行する様々な立場や役割の連鎖及びその過程における自己と働くこととの関係付けや価値付けの類型」

「個人が職業生活、家庭生活、市民生活等の全生活の中で経験する様々な立場や役割を遂行する活動」

キャリア教育：「キャリア概念に基づいて、児童生徒一人一人のキャリア発達を支援し、それぞれにふさわしいキャリアを形成していくために必要な意欲・態度や能力を育てる教育」
「端的に言えば、児童生徒一人一人の勤労観、職業観を育てる教育」

- 文部科学省『小学校・中学校・高等学校 キャリア教育推進の手引—児童生徒一人一人の勤労観、職業観を育てるために—』では、キャリア教育の観点から、地域とのかかわりにおいて行われるべき活動として、小学校段階では社会体験やものづくり・生産活動、中学校段階では勤労生産的活動が挙げられています。

[小学校・中学校・高等学校 キャリア教育推進の手引]

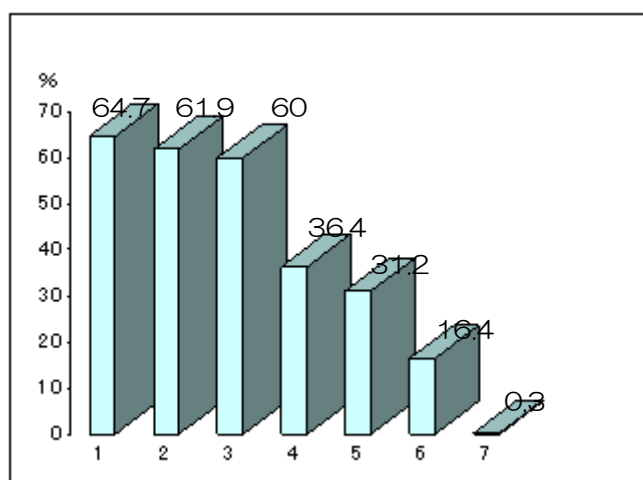


- 保護者においても、職業体験やキャリア教育へのニーズの高まりが見られます。たとえば、平成 22 年に行われた子育てで支出に関する調査（博報堂買物研究所『「子育ての買物」レポート』平成 22 年 4 月 5 日）では、「子育てのために今後買いたいと思う商品やサービス」を問う質問に対して、「自分は将来どんなことをやってみたいか考えさせられる職業体験ができるもの」と回答した人は、64.7%（複数回答）と、第一位を占めています。

[職業体験へのニーズ]

Q 子どもの成長や才能を伸ばすために、今後、以下の商品・サービスは欲しいと思いますか？(N=365 複数回答)

- 1：自分は将来どんなことをやってみたいか考えさせられる職業体験ができるもの
- 2：昔ながらの日本の生活から礼儀、作法、秩序、風習などを学ぶもの
- 3：世の中には多種多様な考えを持っていたり、自分とは違う生活をしている人がいることを学べるもの
- 4：世界の水準と比較して、日本に住んでいる今の自分の生活が恵まれていることを気づくことができるもの
- 5：英語の習得を前提として、第二外国語（中国語など）を学び多彩な外国人とコミュニケーションをとることが学べるもの
- 6：将来必要な知識と考えられる投資などでお金を増やす方法が学べるもの



出典：博報堂買物研究所
『「子育ての買物」レポート』
平成22年4月5日

1-2 設置目的

- 本市をとりまく状況、社会的な状況をふまえ、静岡市こどもクリエイティブタウンの設置目的を、次のように設定します。

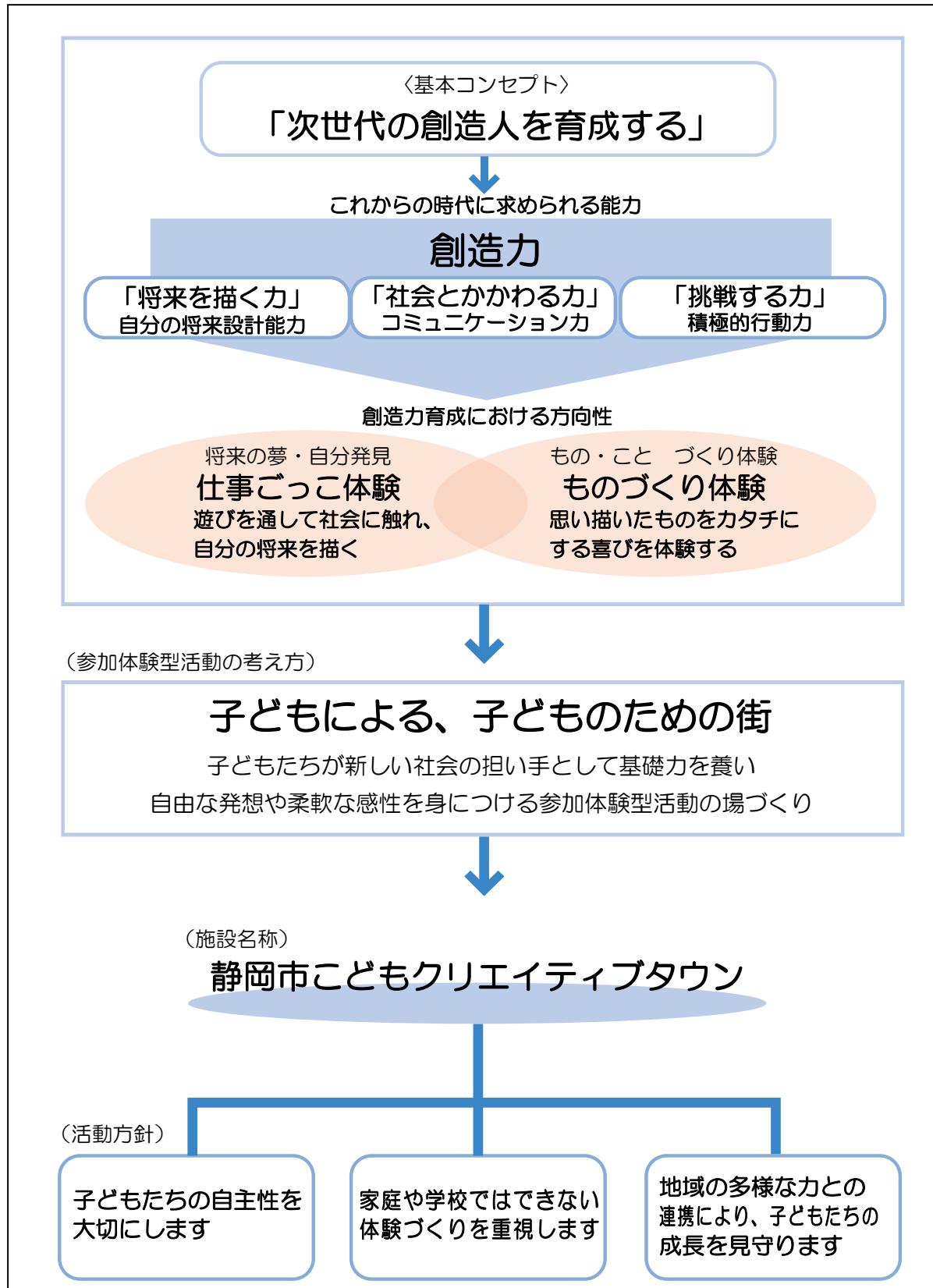
設置目的：次世代の創造人の育成

- 変化の激しいこれからの社会に生きる子どもたちに求められる力を、
将来を描く力＝自分の将来設計能力
社会とかかわる力＝コミュニケーション力
挑戦する力＝積極的行動力
からなる「創造力」であると捉え、その育成をめざします。
- 地域の多様な資源や、市民一人一人が有する多彩な能力や経験を活かすことにより、地域とともに、地域で子どもたちの創造力育成に取り組めます。
- 本市の未来を担う子どもたちの育成をめざすと同時に、活動を通じて、世代間交流の促進・人づくり・地域づくりを進めます。

1-3 本事業の方向性

1-3-1 基本構想を踏まえた方向性

- はじめに、平成 22 年 3 月に策定した（仮称）こどもクリエイティブブランド基本構想の概要をふまえ、本施設に望まれる姿を整理します。



1-3-2 活動コンセプト

子どもによる、子どものための街

- これからの時代に求められる能力として、「将来を描く力」、「社会とかかわる力」、「挑戦する力」を取り上げ、これらを総称して、「創造力」とします。
- 遊びを通して社会に触れ自分の将来を描く「仕事ごっこ体験」、思い描いたものをカタチにする喜びを体験する「ものづくり体験」を創造力育成における方向性として位置づけます。
- 子どもたちが新しい社会の担い手として基礎力を養い、自由な発想や柔軟な感性を身につける参加体験型活動の場とは、言い換えれば、子どもたちが主体的に、創意工夫して、様々なモノや関係を作り上げていく場です。それは、まさに「街」をつくっていく社会的な営みそのものです。
- そこで、参加体験型活動のコンセプトを「子どもによる、子どものための街」とし、街＝タウンとして、コンセプトを体現する施設名称を「こどもクリエイティブタウン」とします。（以下、本計画において、「こどもクリエイティブタウン」の名称を使用します。）

1-3-3 方針

1 子どもたちの自主性を大切にします

- 子どもたち自身が考え、行動できる場とします。（大人の関与を限定的範囲にとどめます。）
- 思い描いたことをやりとげる喜び、達成感が得られるように配慮します。
- 新しいことに挑戦することを楽しめる力を養います。

2 家庭や学校ではできない体験づくりを重視します

- 多様な価値観・能力を持つ人びとや、多世代、異年齢の人びととの交流のなかで、認めあい、刺激しあい、高めあえるような体験の機会をつくります。
- 共同作業を通じて子どもたちのコミュニケーション力を養います。

3 地域の多様な力との連携により、子どもたちの成長を見守ります

- 子どもたちの創造力を地域の創造力ととらえ、地域全体で子どもたちの成長を育むしくみをつくります。
- 地域の多彩な資源（人・モノ・技術など）を最大限に活用し、地域のよさを子どもたちが理解し、郷土への誇りと愛着を養えるよう配慮します。

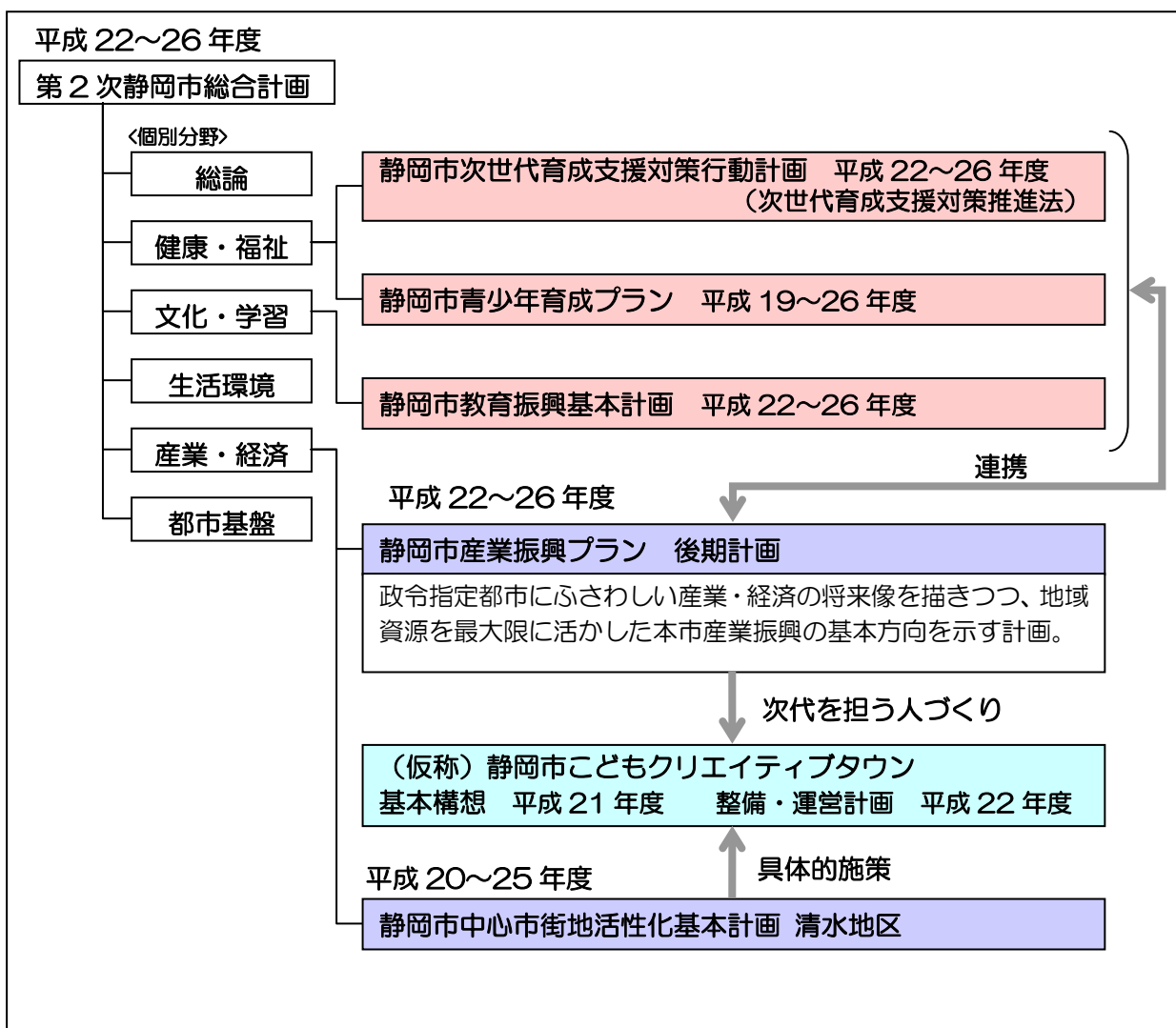
1-4 ニーズ分析

- 本項では、はじめに各種法令や関連計画等をふまえた本計画の位置づけを明らかにするとともに、アンケートや各種統計、市民ワークショップや調査などから見えてくる市民ニーズを整理します。
- あわせて、本施設に望まれることから本施設への活かし方を整理します。

1-4-1 各種法令、関連計画等による位置づけ

- 本計画は、『静岡市産業振興プラン』（平成 22～26 年度）などの関連計画に、下図のとおり、位置づけられています。

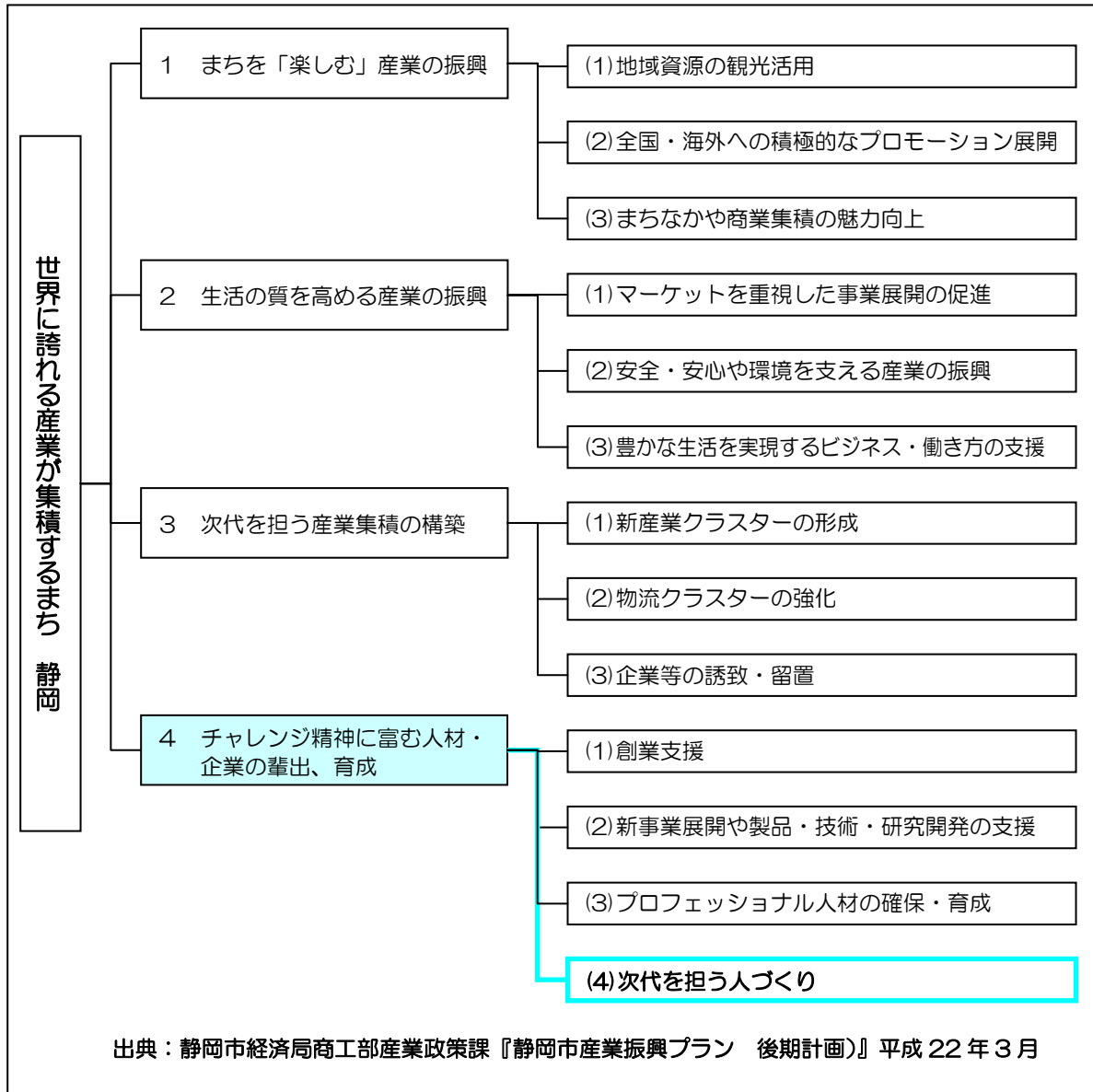
[本計画の位置づけ]



(1) 静岡市産業振興プラン 後期計画

- 『静岡市産業振興プラン 後期計画』では、将来の本市産業を背負って立つ若者が、創造力、行動力、課題発見力など、社会人に求められる能力を高めていくことを推進します。

〔静岡市産業振興プラン 後期計画〕



(2) 静岡市中心市街地活性化基本計画 清水地区

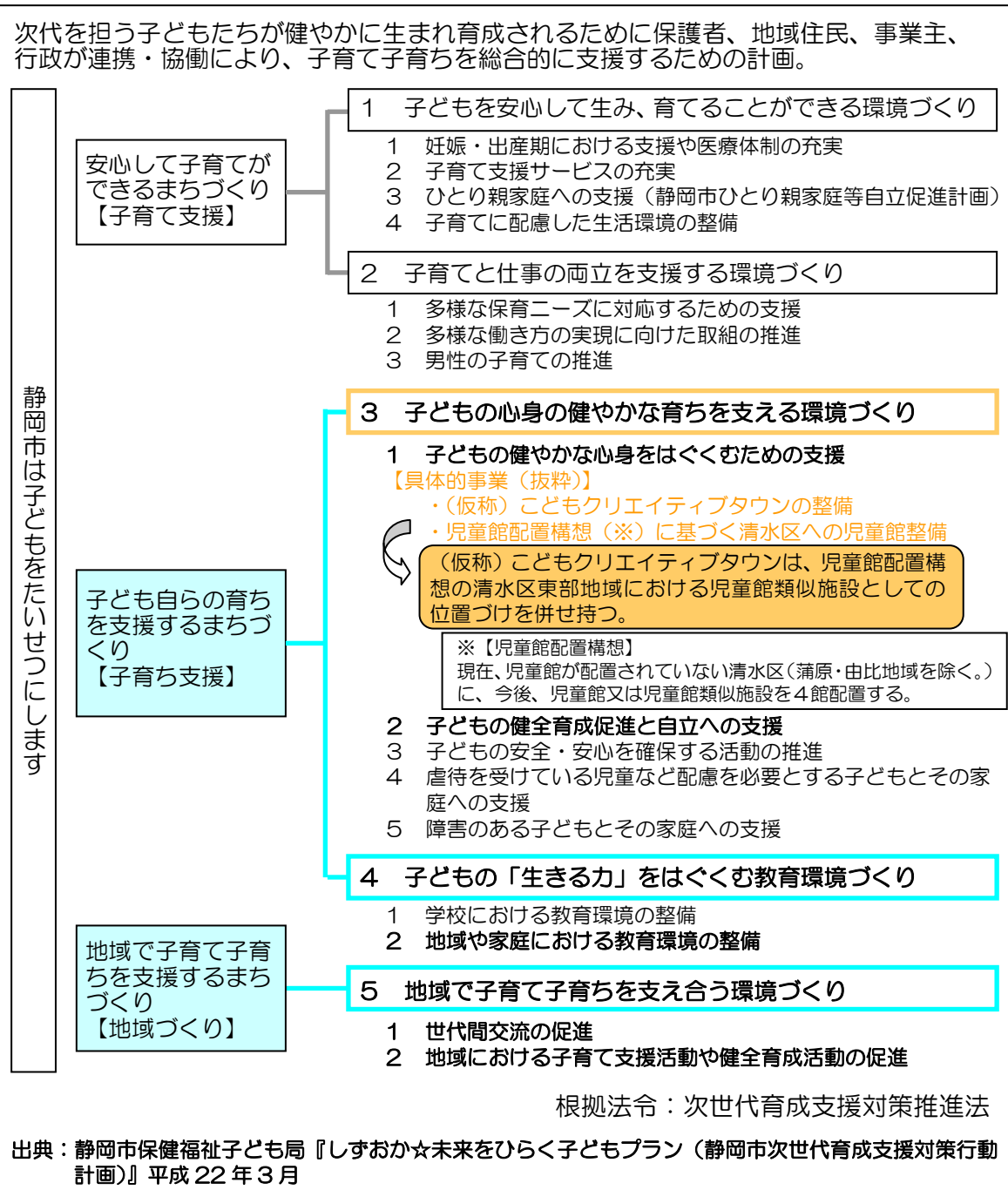
- 『静岡市中心市街地活性化基本計画 清水地区』は、清水地区中心市街地（約 140ha）において、高齢者を含めた多くの人にとって暮らしやすく、環境負荷が少ないコンパクトでにぎわいあふれるまちづくりを目指し、ハード、ソフト両面の事業を総合的かつ集中的に実施するための実行計画です。

本施設は、当該地区内に立地し、多数の利用者が集まる施設であることから、中心市街地の活性化にも寄与するものとします。

(3) 静岡市次世代育成支援対策行動計画

- 『しずおか☆未来をひらく子どもプラン～静岡市次世代育成支援対策行動計画』（子どもプラン後期計画）では、子ども自らの育ちを支援するまちづくり（子育て支援）や、地域で子育て子育てを支援するまちづくり（地域づくり）をめざしています。

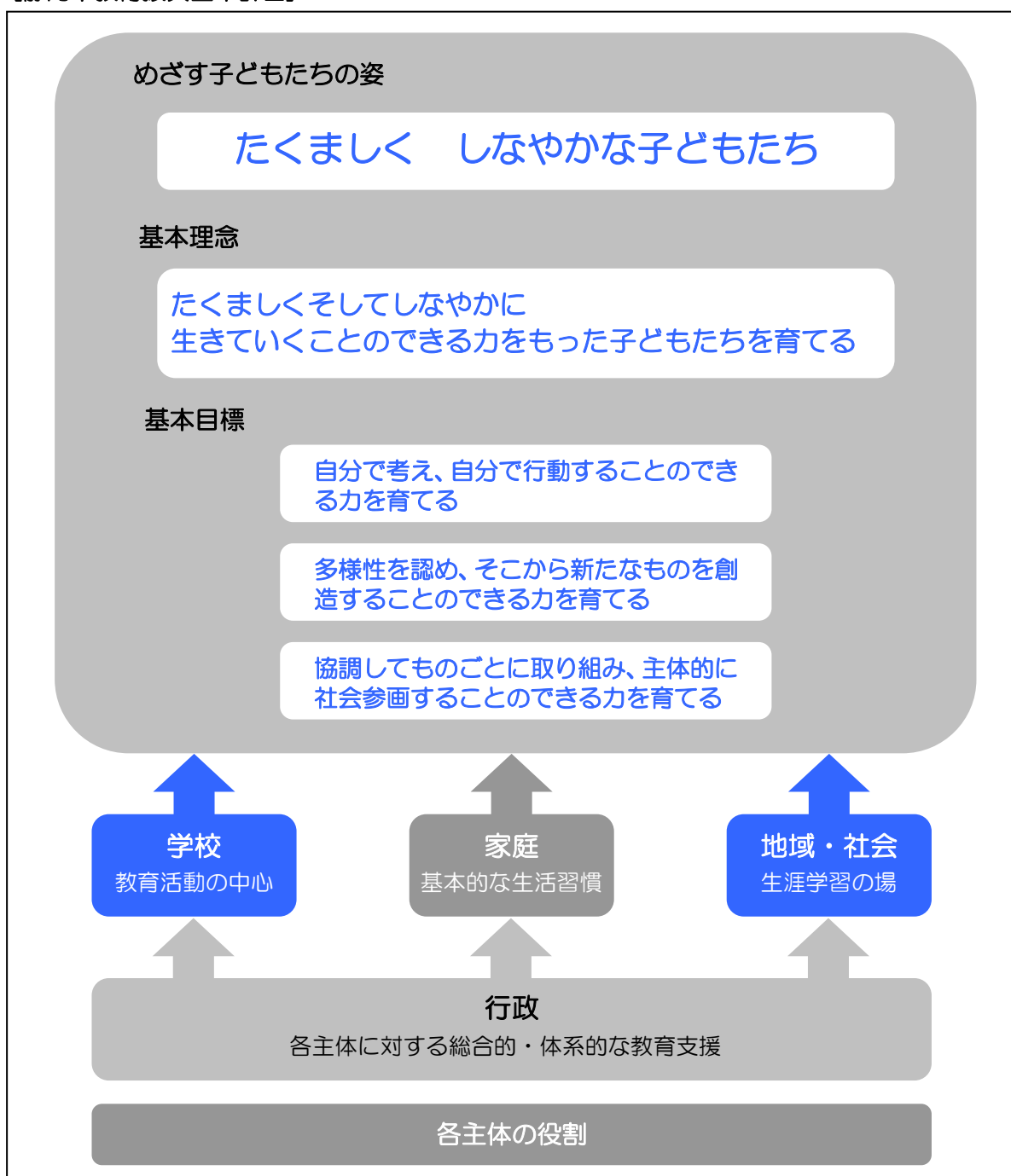
【しずおか☆未来をひらく子どもプラン～静岡市次世代育成支援対策行動計画】



(4) 静岡市教育振興基本計画

- 『静岡市教育振興基本計画』では、自ら考え行動する力、多様性を認めたと上で新たなものを創造する力、協調的・主体的に社会参画する力の育成を基本目標としています。同計画ではその施策として、「放課後・休日における体験・交流活動等の場づくり」を掲げています。

[静岡市教育振興基本計画]



施策の方向性	大施策	中施策
1 知・徳・体の バランスのとれた 子どもたちを 育てる	①確かな学力の育成	<ul style="list-style-type: none"> ●「わかる授業」の推進 ●学力、学習状況の把握と授業改善の推進 ●学習指導要領を基に社会情勢に適応した取組の推進 ●環境教育の推進
	②豊かな人間性と健やかな体の育成	<ul style="list-style-type: none"> ●心の教育の推進 ●豊かな心をはぐくむ体験活動の推進 ●問題を抱える子どもたちへの適切な対応 ●「絆づくり」による不登校対策の推進 ●学校体育の充実 ●食育の推進 ●健康教育の充実
	③情熱と指導力のある教員の育成	<ul style="list-style-type: none"> ●人材の確保 ●信頼される教員の育成
	④信頼される学校づくりの推進	<ul style="list-style-type: none"> ●学校組織運営の改善 ●PTAと一体となった学校の活性化
	⑤幼児教育の推進	<ul style="list-style-type: none"> ●幼保一元化の推進の検討 ●子育て支援機能の充実
	⑥高等学校教育の推進	<ul style="list-style-type: none"> ●高等学校教育の推進
	⑦個に対応した教育の支援	<ul style="list-style-type: none"> ●特別支援教育の充実 ●帰国・外国人児童生徒の受入態勢の充実
2 社会全体の 教育力を高め、 子どもたちへの 支援体制を築く	①学校・家庭・地域等における連携の推進	<ul style="list-style-type: none"> ●地域ぐるみで学校を支援する体制づくり ●民間活力を教育に活かす施策の推進 ●放課後・休日における体験・交流活動等の場づくり ●有害環境から守るための取組の推進
	②家庭における教育力の向上	<ul style="list-style-type: none"> ●家庭の教育力向上に向けた取組の推進 ●子育て支援の機能の充実（1-⑤再掲）
	③地域における教育力の向上	<ul style="list-style-type: none"> ●キャリア教育等による実践的教育の推進 ●地域における人材の育成
	④生涯にわたって学べる環境の整備	<ul style="list-style-type: none"> ●生涯学習社会の推進 ●生涯学習の視点からの社会教育の推進 ●生涯学習の視点からの図書館の充実 ●地域における生涯スポーツの推進
3 安全で安心な教育 環境の整備を図る	①安心・安全で快適な学校づくり	<ul style="list-style-type: none"> ●安全で安心な教育環境の基盤整備 ●学校安全システムの構築 ●放課後・休日における体験・交流活動等の場づくり（2-①再掲）
	②質の高い教育環境の整備	<ul style="list-style-type: none"> ●学校の情報化の充実 ●学校図書館の整備の推進
	③国公立学校との連携づくり	<ul style="list-style-type: none"> ●連携による教育研究の振興 ●私学助成その他の総合的支援
	④教育機会の均等の保障	<ul style="list-style-type: none"> ●就学援助等による経済的支援 ●山間地における通学等の支援
	⑤少子化に対応した教育環境の整備	<ul style="list-style-type: none"> ●適正規模・配置に基づく魅力ある学校づくりの推進 ●通学区域の弾力化の研究

出典：静岡市教育委員会『静岡市教育振興基本計画』 平成22年3月

(5) 静岡市青少年育成プラン

- 『静岡市青少年育成プラン～人とのつながりを大切にし、夢に向かって生きる青少年を育む～』では、青少年の健全な成長を地域ぐるみで見守ること、地域を支える人材を育成して地域の力を強化することを基本施策に掲げています。

[静岡市青少年育成プラン～人とのつながりを大切にし、夢に向かって生きる青少年を育む～]

次代を担う青少年が夢と希望を語る事ができる地域社会づくりを目指し、青少年育成の基本的な方向を明確にし、具体的な施策を体系的・総合的に実施するプラン。

施策の柱（１） 成長に応じた豊かな体験や学習機会の提供

- 〈基本施策〉
- ① 命の大切さと思いやりを学ぶ体験活動を充実する
 - ② 心身を鍛え、視野を広げるスポーツ・社会体験活動や学習の機会の提供を推進する
 - ③ 規範意識を高め、コミュニケーション能力を向上させる集団体験活動を推進する
 - ④ ふるさとの自然・文化・歴史に触れ、豊かな感性を持った静岡っ子を育成する

施策の柱（２） 居場所づくりと社会参加の推進

- 〈基本施策〉
- ① 青少年の仲間づくりと活動の場を提供する
 - ② 困難を抱える青少年を支援し、自立を促す場を提供する
 - ③ 青少年の主体性を伸ばし、青少年リーダーを養成する
 - ④ 青少年の居場所づくりを支える人材の育成を充実する

施策の柱（３） 学校との連携と家庭・地域における教育力の向上

- 〈基本施策〉
- ① 子どもの成長に応じた家庭への支援の充実と家族関係の強化を図る
 - ② 学校教育における地域の人材活用を促進する
 - ③ 地域ぐるみの健全育成活動を推進する
 - ④ 地域を支える人材を育成し、地域の力を強化する

施策の柱（４） 非行防止と安全対策の推進

- 〈基本施策〉
- ① 青少年を取り巻く環境の浄化に努める
 - ② 青少年の非行・問題行動の防止に取り組む
 - ③ 情報化社会におけるモラルの向上と安全利用の推進を図る
 - ④ 青少年が安心して過ごせる安全なまちづくりを推進する

施策の柱（５） ニーズに応じた相談体制の総合的整備

- 〈基本施策〉
- ① 身近なところで、気軽に相談できる環境を整備する
 - ② 個々の課題に応じた専門的相談に対応するための体制を充実する
 - ③ 相談機関の連携強化と将来を見通した一体的な相談体制の整備を図る
 - ④ 相談に携わる人材の育成を充実する

施策の柱（６） 市民参画の推進とネットワークの強化

- 〈基本施策〉
- ① 市民・行政が協働して青少年の育成に取り組む
 - ② 関係機関・NPO等団体のネットワークの強化と形成を促進する
 - ③ 青少年の育成に関する情報を集約、発信し、市民意識の高揚を図る
 - ④ 青少年育成を効果的に推進するための組織の拡充を図る

出典：静岡市保健福祉子ども局『静岡市青少年育成プラン～人とのつながりを大切にし、夢に向かって生きる青少年を育む～』平成19年5月

1-4-2 市民ニーズの把握

(1) クリエイティブタウン関連調査・ワークショップ等によるニーズ把握

- クリエイティブタウンの開設に向けて、市が平成 21～22 年度に実施した関連調査、ワークショップ等は、以下のとおりです。
- これらの調査結果より代表的な市民ニーズを抽出し、本計画に反映させ、幅広い市民に愛され活用される施設づくりをめざします。

【平成 21～22 年度に実施した関連調査・ワークショップ等】

[A]	市民活動団体等からの意見について
	【期間】平成 21 年 12 月 13 日 【参加者】清水区で活動をしている NPO 関係者（12 人） 【方法】ワールドカフェ形式
[B]	（仮称）静岡市こどもクリエイティブランド市民ワークショップ
	【期間】平成 22 年 6 月 5 日、6 月 19 日、7 月 3 日 【参加者】静岡市民 計 22 人（各回 17 人、13 人、12 人） 【方法】ワールドカフェ形式、グループ別 KJ 会議形式、全体会議
[C]	江尻地区子ども会 子ども役員を対象としたワークショップ
	【期間】平成 22 年 8 月 3 日 【参加者】江尻地区子ども会 子ども役員 5 人 【方法】話し合い
[D]	（仮称）静岡市こどもクリエイティブランドの整備に関する市政モニターアンケート調査
	【期間】平成 22 年 8 月 9 日～22 日 【対象】市政アンケートモニターとして選考した、市内在住の 20 歳以上の 100 人 【方法】インターネットを利用したアンケート調査 【回収数】100 人
[E]	清水区子ども会連合会リーダーズを対象としたワークショップ
	【期間】平成 22 年 8 月 14 日 【対象】清水区子ども会連合会リーダーズ（子ども会 OB・OG） 12 人（中学生 2 人、高校生 4 人、大学生 2 人、社会人 4 人） 【方法】グループ別 KJ 会議形式
[F]	（仮称）こどもクリエイティブランドの整備に関する学校アンケート調査
	【期間】平成 22 年 9～10 月 【対象】・施設近隣校、住宅地、山間地から抽出した小学校（5 校）の 5・6 年生及び教員 ・本年度夏休みに各企業等での職業体験を実施した中学校（3 校）の 2 年生及び教員 【方法】集合調査法（自記式）によるアンケート調査 【回収数】児童：5 校 393 人、生徒：3 校 488 人、教員：8 校 49 人

[代表的な市民の意見と本計画への反映の方策]

●施設の基本的な考え方に関するニーズ	本施設への活かし方										
<p>[A]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・子どもが主役 ・大人は見守り、素材を提供するだけで手を出さないことにより、子どもの生きる力を育てる ・多世代が集まり情報交換をする場 ・自由さ、全方向の活動、少しの勇気を発揮させてくれる場 <p>[B]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・子どもが主役で、子どもの自主性や個性が育つ場 ・人との出会いやコミュニケーションを通じて心が育つ場 ・地域の特色を活かした本物体験を通じて、好きなものややりたいことを見つけることができる場 <p>[B]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・多様な体験内容の選択肢があり、気づき、理解を深め、行動する内容 ・創造性、感性を高め、「人間としての基礎的体験」ができる内容 ・施設と地域資源（人・モノ・情報）とのつながりのある内容 <p>[D]</p> <p>問 小学生が職業やモノづくりに関する体験プログラムを受ける上で、あなたが、大事にすべきだと思うことは何ですか</p> <table border="0"> <tr> <td>子どもたちの主体性を尊重すること</td> <td>16%</td> </tr> <tr> <td>子どもたちの創造性を伸ばすこと</td> <td>39%</td> </tr> <tr> <td>できる限り、本物に近い体験をすること</td> <td>34%</td> </tr> <tr> <td>大人が望ましいと考える方向へ誘導できること</td> <td>4%</td> </tr> <tr> <td>その他</td> <td>7%</td> </tr> </table> <p>[F] (教員)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・こんな体験ができればいい <ul style="list-style-type: none"> 職業の希望が持てる 地域の特色を活かした運営 本物にこだわった内容 きつい仕事を大切にできる心 幅広い情報・体験が得られる 	子どもたちの主体性を尊重すること	16%	子どもたちの創造性を伸ばすこと	39%	できる限り、本物に近い体験をすること	34%	大人が望ましいと考える方向へ誘導できること	4%	その他	7%	<ul style="list-style-type: none"> ・子どもたちの自主性を大切にす る ・大人は見守る ・地域の多様な力と連携し、 本物の体験を提供する ・多彩な活動を用意する ・活動を通じて、子どもたちの 創造力・感性を高める ・施設外とのネットワークを 形成し、地域の力を活かす ・本物の体験を提供する ・地域産業の体験が行えるよ うにする
子どもたちの主体性を尊重すること	16%										
子どもたちの創造性を伸ばすこと	39%										
できる限り、本物に近い体験をすること	34%										
大人が望ましいと考える方向へ誘導できること	4%										
その他	7%										

●体験の具体的内容に関するニーズ

[C]

- ・クッキングスタジオ：季節感のある食べ物を作る、食べ物をキッズタウンで売る
- ・みんなのひろば：静岡の名産品を展示する
- ・デジタル工房：ゲームを作る、FM しみずのスタジオを作って発信・放送する
- ・その他：昔の人の文化を学ぶ、解体祭り（エアガン、まぐろ、電化製品等）等

[D]

- ・問 小学生の仕事への関心を高めるためには、どのような展示装置や体験プログラムが必要だと思いますか（複数回答）

店屋さんごっこ（模擬通貨を使用）	61人
ロボットなど工業製品製作体験	55人
パン作り体験	53人 等

[F]

（小学生）

- ・職業体験：パティシエ、こどものまち、コック、保育士 等
- ・ものづくり体験：ゲーム、服、プラモデル、アニメ、ロボット、ネイル 等
- ・職業を学ぶ：おこづかいゲーム、マナー教室 等

（中学生）

- ・職業体験：声優、俳優・女優、カメラマン、アナウンサー、パティシエ、保育士 等
- ・ものづくり：ゲーム、アニメ、服、ネイル、料理、アクセサリー 等
- ・遊ぶ：科学コーナー、スポーツセンター、ゲームセンター、ファーストフード 等
- ・中学生職場体験学習に向けたビジネスマナーの講座
- ・地元企業を知るためのプログラム

●本施設への活かし方

- ・子どもたちに人気の仕事に関する体験を取り入れる。
- ・仕事ごっこ体験だけでなく、お金の使い方など、社会とのつながりを考えられるプログラムも用意する
- ・季節や地域性を大切にする
- ・モノの本質に迫る体験を用意する

●運営のあり方に関するニーズ

[A]

- ・使うためのルールは利用者が運営会議で話し合っ決めて
- ・地域が受け止め支えていく施設
- ・子どもたちの安全への配慮

[B]

- ・長期視点を持ち、「思い」が継続する取組
- ・子どもが主体的に参画し、子ども同士が支え合いできるしくみ
- ・街全体で、施設利用等の検討、評価を行う組織づくり

[F]

（中学生）

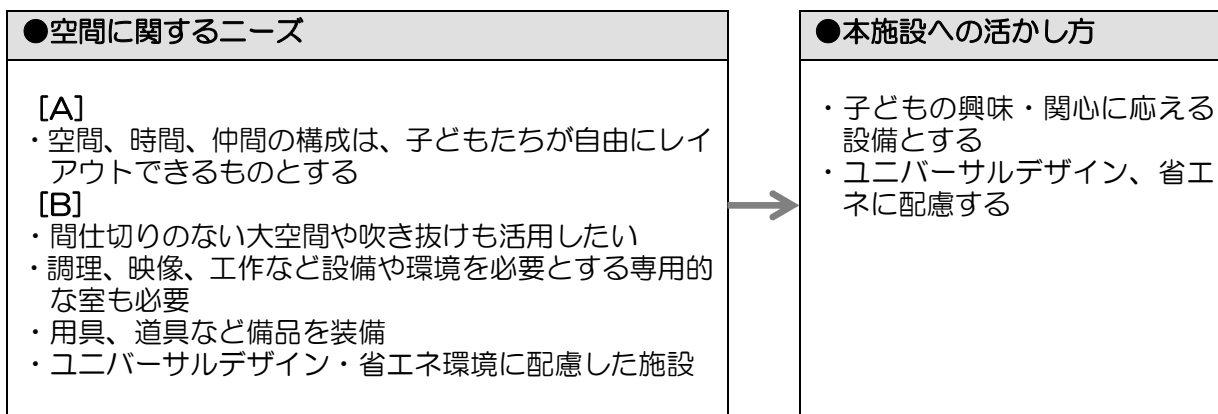
- ・キッズニアのようにする
- ・マスコットキャラクター
- ・中学・高校生が企画や運営をして、小さな子たちに楽しんでもらえるようなコーナー

（教員）

- ・多様な意見の尊重
- ・スタッフの充実

●本施設への活かし方

- ・将来の職業選択へと繋がる魅力的なプログラムを提供する
- ・グループ学習など、子どもたちが共同で取り組めるプログラムを用意する
- ・異年齢の子どもたちの交流をつくる
- ・幅広い利用者が、本施設に愛着を持って継続的に参画できる運営のしくみをつくる



(2)既存の統計等によるニーズ把握

■静岡市民 100 人からの提言

- 平成 18 年 11 月 29 日に市長あてに提出された「静岡市民 100 人からの提言」より、子どもの育成や地域活性化などにかかわる市民の意見を抽出すると、以下のように整理できます。本計画においても、これらの提言をふまえて検討を進めます。

※「静岡市民 100 人からの提言」

市民が活動の主体となってまちづくりを行い、活力ある安全安心な静岡市づくりに発展していくために、「市民に何ができるのか」について提言したものを。

[静岡市民 100 人からの提言 平成 18 年]

グループ	市民からの提言
【総論】	<ul style="list-style-type: none"> ■市の財産をもっと有効に使う。施設利用率を上げる ・若年層、学生、児童の利用率を上げる ・民間活力を導入して施設行事などの活性化を図る
【健康・福祉】	<ul style="list-style-type: none"> ■地域の課題 ・町内会を利用して子どもの居場所を作る 他 ■世代間交流の促進 ・核家族の子どもたちと中高年の心のふれあい 他
【文化・学習】	<ul style="list-style-type: none"> ■高齢者の知識、知恵を伝承する場をつくる ・こどもと高齢者、大人の交流の場をつくり、コミュニケーションを図るとともに、知識や知恵の伝承の場を提供する

[本施設への活かし方]

- 子どもたちはもとより、世代間交流をはかり、地域全体で子どもたちを見守り育む活動を展開します。
- 地域の人びとが有する知恵や技術を子どもたちに伝えられるよう、場としくみづくりを行います。
- 民間活力を導入した、柔軟な施設運営を行います。

(3)市民の声

- 静岡市ホームページに寄せられた市民の声には、子ども向け職業体験施設の設置や清水区への児童館設置を求める声、清水商店街活性化の必要性や、ホビーのまち静岡のアピールなど、本施設がめざす理念や活動の根幹に関連する内容が見られます。こうした市民の声からの市民ニーズの把握にも十分留意し、本計画の検討を進めます。

[市民の声と市の対応・回答]

日付	市民の声	対応・回答等
2009-05-29	子どもの職業体験施設を誘致してください。	子どもたちが遊びながら創造的な活動を行ったり、クリエイター的な職業体験ができるような施設の整備を検討しています。
2010-06-10	清水区に児童館を設けてください。	旧清水市の区域には児童館がないことから、従来より設置を希望する声が寄せられているところです。平成 22 年には、「(仮称)清水区西部地域児童館」と児童館機能を持つ「(仮称)こどもクリエイティブランド」の2箇所の設計を実施します。
2010-06-18	清水商店街を活性化するための施策をお願いします。	JR 清水駅周辺から日の出地区周辺にかけてのまちなか一帯については、「清水地区中心市街地活性化基本計画」に基づき、清水ならではの地域資源を活かしながら、官民一体となって中心市街地全体の活性化に取り組んでいます。
2010-08-19	静岡市をプラモデルのまちとして、全国にアピールしてください。	静岡市はプラモデルの産地として全国トップを誇るまちであり、ホビーを一つの柱にシティプロモーションを推進するため、市民と連携協力して「ホビーのまち静岡推進事業」に取り組んでおります。静岡市と業界の発展につなげていくため、関係業界や市民の方とともに、「ホビーのまち静岡」をいっそう推進させていくことが重要だと考えています。

[本施設への活かし方]

- 子どもたちが集まれる居場所、職業・ものづくり体験のできる施設として整備します。
- 地域産業を最大限活用して、静岡市や清水地区中心市街地の活性化につなげます。

(4)基本構想パブリックコメント

- 平成 21 年度に策定された（仮称）静岡市こどもクリエイティブブランド基本構想に対して、市民意見を募集しました。
- 主な意見として、商店街や地元企業、周辺施設との連携の必要性や、キャリア教育という視点からの中学・高校生を対象とした活動の充実などがありました。これらの意見やコメントについては、本計画のなかで検討を行い、反映させるものとします。

[パブリックコメントの実施概要]

募集期間：平成 22 年 2 月 15 日～平成 22 年 3 月 16 日

募集方法：市ホームページからの電子申請、担当課への持参、郵送、FAX

募集結果：意見件数 8 件（電子申請 4 件、郵送 1 件、FAX 3 件）

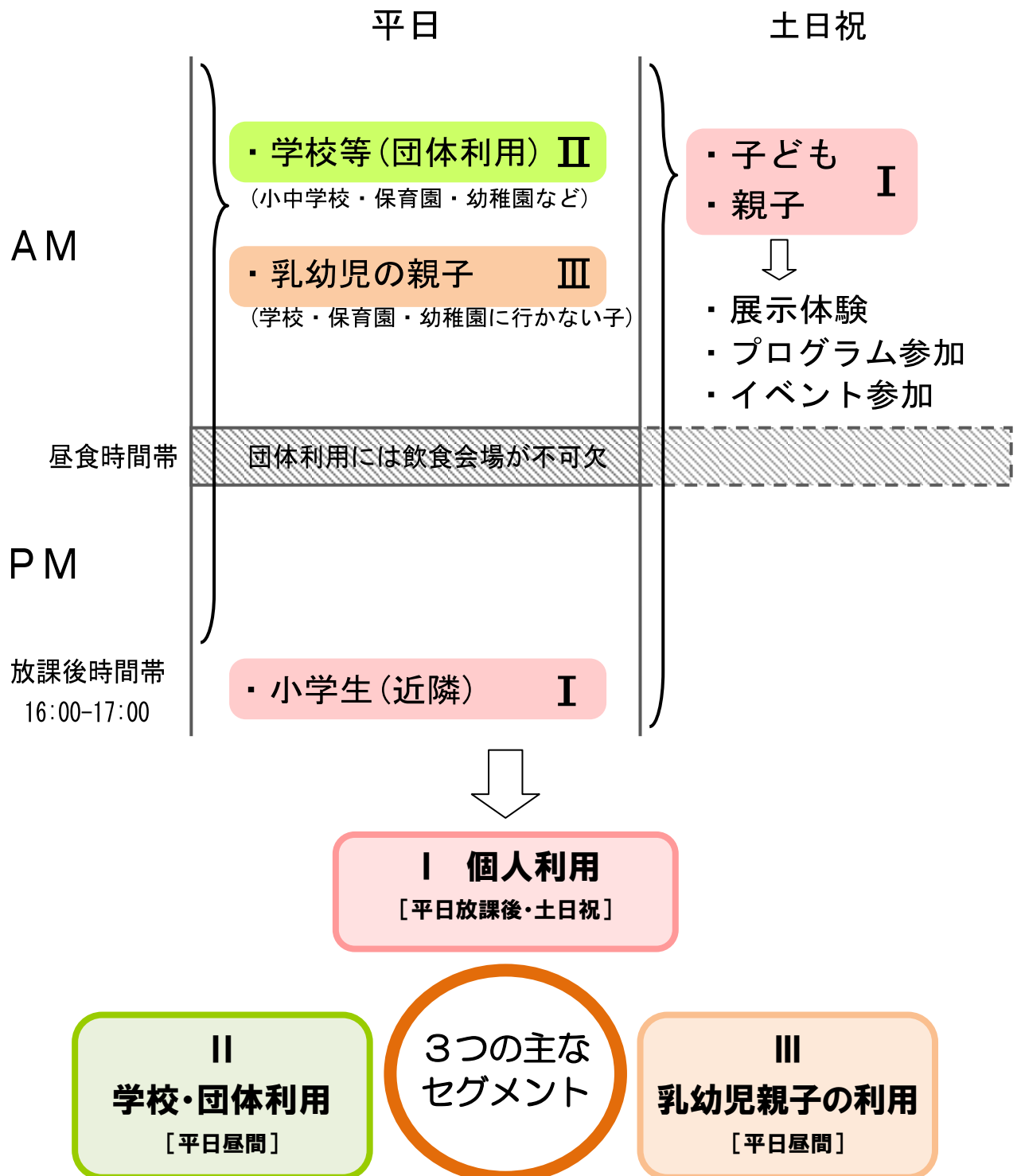
[主な意見の概要及び意見に対する静岡市の考え方]

掲載頁、項目	パブリックコメントの主な内容	市の考え方
(全体)	地域の商店街、工場などの協力を得ながら「仕事ごっこ」ができるような、開かれた施設にしてほしい。	運営計画において、地域や市民団体、商店街との連携などを検討します。
P11、12 6 利用対象者についての考え方 (1)基本的な考え方	キャリア教育の要素が強いので、中学・高校生を対象の中心に据えてはどうか。	低年齢層の子どもたちに対する疑似職業体験や創作活動を通じて、仕事や共同作業、社会参加の意義への気づき、きっかけづくりの場を提供したいと考えています。そのきっかけづくりを、中学・高校生へ拡大していきます。
P16 空間の展開と利用の考え方からの機能・配置 ①子どもたちが一緒に楽しくものづくりと仕事体験する遊び・学びの空間	参加型の方向性は静岡科学館る・く・ると同様なので、る・く・ると連携等を図っていけば、発展が期待できるのではないかと。 子どもとシルバー世代との交流には、何か共通の話題が必要。世代を超えて楽しめる趣味を通じて集まる、「〇〇好き集まれ！」の日を設けるのはどうか。	既存及び周辺の関連施設との連携を検討していきます。 子どもを中心とした多世代交流を図るためには、世代間に共通した話題等は重要です。運営計画では、世代交流に関する事業プログラムを検討していきます。

1-5 利用促進の方向性

1-5-1 利用者類型によるセグメンテーション

- 平日・土・日・祝日、時間帯別に想定される利用者層は以下の4つに整理できます。



※セグメントとは・・・ニーズ、行動などが共通・類似した顧客の集団に市場を分割し、その中から標的となる市場を選定して、特徴に応じた対応をとるマーケティングの手法。

1-5-2 セグメント別利用促進の方向性

- この3つのセグメントごとに、具体的な利用イメージと具体的な利用促進の方向性を設定します。

セグメントⅠ 個人利用〔平日放課後・土・日・祝日〕

- 最も基本的なセグメントであり、こどもクリエイティブタウンの展示施設や体験プログラム等を検討する際に、最も意識すべき対象です。
- 子どものみでの利用と、親子での利用の2類型が想定されます。
- 平日の昼間については、乳幼児を除く子どもは小学校、保育園、幼稚園に通っているため、来館しないものと判断できます。
- 子どもたちの放課後の利用は、児童館同様 17 時帰宅が望まれることから、利用できる時間が限られます。そのため、主な利用は近隣の小学生に限定されますが、その場合、対象者は1 km 圏内の小学校2校の生徒約 700 人と、少ないことが想定されます。
- 持ち込み飲食スペースは、個人利用者にも人気であり、設置が望まれます（「静岡科学館る・く・る」でも土日は満席）。



利用促進の方向性

- 利用曜日・時間帯が限られているため、マンパワーを集中して投入し、スタッフ等の人的な対応を伴う体験プログラムやイベント等を実施します。
- 他のセグメントでの利用者が、このセグメントでの利用に移行するような仕掛けを設けます。

セグメントⅡ

学校等（幼稚園・保育園を含む）・団体利用〔平日昼間〕

- 学校の特別活動（社会見学、体験学習、遠足など）、社会科・生活科などの教科の一環としての団体利用が想定されます。閑散時間帯に多人数の利用が見込めることから、できる限り、確保すべきセグメントです。
- 学校の特徴やニーズに合わせたプログラムが必要となります。具体的には、多人数（最大140人程度）であること、個々の子どもの興味はもとより、学校の教育方針や授業のカリキュラムに合ったプログラムを用意すること、他校の児童・生徒や地域住民との交流の機会にもなることが望まれます。
- 市内のみならず、市外の学校の利用も考えられます。
- ゆとり教育の見直しによる授業時間数の確保のため、学校ごとの利用頻度は減少傾向にあるものと考えられます。
- 修学旅行時期などには、利用が集中する可能性があります。
- 昼食（持参したお弁当）ができるスペースの確保が、このセグメントの利用促進において必要な条件となります。
- 特別支援学校の児童・生徒は、多様な経験を求めているため、ニーズが高いものと想定されます。



利用促進の方向性

- 各校の教育方針やスケジュールとの整合性を図るため、教育委員会や学校との連携を進めます。
- 多人数利用については、多人数に対応した体験プログラムのほか、事前・事後学習や説明などに必要な十分なスペースを確保します。また、昼食をとる場所や団体バスの乗降場所の確保も必要です。
- 特別支援学校の受け入れのため、障害者にも対応できる設備やプログラムづくりを進めます。

セグメントⅢ 乳幼児親子の利用〔平日昼間〕

- 児童館等の類似施設の傾向（※2.3）をみると、入園前の乳幼児（3才未満）の親子の来館傾向が高いことがわかります。乳幼児親子は本施設においても、高いニーズを持った利用者であり、閑散時間帯の利用が見込めます。
- 利用者ニーズとしては、子どもを安全に遊ばせることができること、親同士の交流が促進されること、できれば子どもの相手から解放される場となること（子育て支援センターのような利用）が望まれており、施設の本来目的である「仕事ごっこ体験・モノづくり体験」とは少し異なる意図や思いを持って利用することが考えられるため、本来目的との連結、誘導について工夫が必要です。

※2 静岡市児童館の利用者（H21）：

乳幼児親子 46.7%、小学生 41.4%、中学生 4.1%、
高校生 0.8%、一般 4.2%、その他 2.8%

※3 静岡科学館る・く・る、こどもの城（東京都渋谷区）の両館ともに、オープン後しばらくして乳幼児対応コーナーを仮設的に設置。両館の担当者は「平日の昼間は学校の団体利用以外は乳幼児親子しか来ない」とコメント。



利用促進の方向性

- 乳幼児が対象となるため、フリースペースとしての遊び場を整備します。
- このセグメントに対してイベントやプログラムを開催する場合は、予約制などの固定的なものではなく、出入りや参加の自由度が高いものとします。
- 保護者が必ず同伴するものとしますが、常に一緒に参加・体験するわけではないため、保護者にとっても過ごしやすい設備を整備します。
- この時間帯では、親子を対象としたプログラムの実施も考えられます。

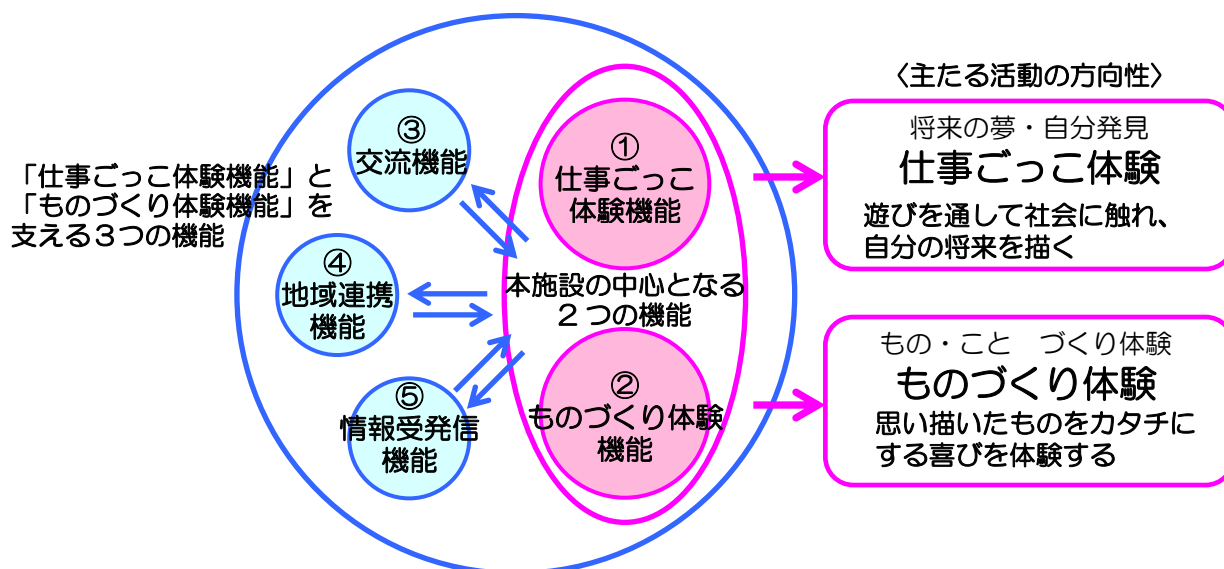
2 事業計画

2-1 基本的な考え方

2-1-1 基本的な考え方

- 本施設がめざす子どもたちの創造力育成は、仕事ごっこ体験、ものづくり体験の2つの方向性により展開されます。
- それらを実現するために必要となるのが、「仕事ごっこ体験機能」、「ものづくり体験機能」、「交流機能」、「地域連携機能」、「情報受発信機能」の5つです。中心機能となる「仕事ごっこ体験機能」、「ものづくり体験機能」を「交流機能」、「地域連携機能」、「情報受発信機能」の3つの機能が支え、相互に連携しながら、仕事ごっこ体験・ものづくり体験の場と機会を創出し、子どもたちの創造力育成を実現していきます。

[静岡市こどもクリエイティブタウンの5つの機能]



①仕事ごっこ体験機能

- ・ごっこ遊び・体験を通して、子どもたちが仕事や社会にふれる機会をつくります。
- ・地域の特色ある産業や、地域づくりなどをテーマにした体験プログラムに参加できます。

②ものづくり体験機能

- ・木工からデジタルワークまで、創造遊びや手づくり工作など、子どもたちが好きなことに打ち込める場を用意し、自由な発想や感性を刺激します。

③交流機能

- ・保護者（親・祖父母）はもちろん、地域のさまざまな大人たち、異年齢の子どもたちが集い、交流が生まれる場としくみをつくります。

④地域連携機能

- ・地元企業や商店街、他施設などとの連携により、各種講座や交流・展示・発表、研修などを展開します。

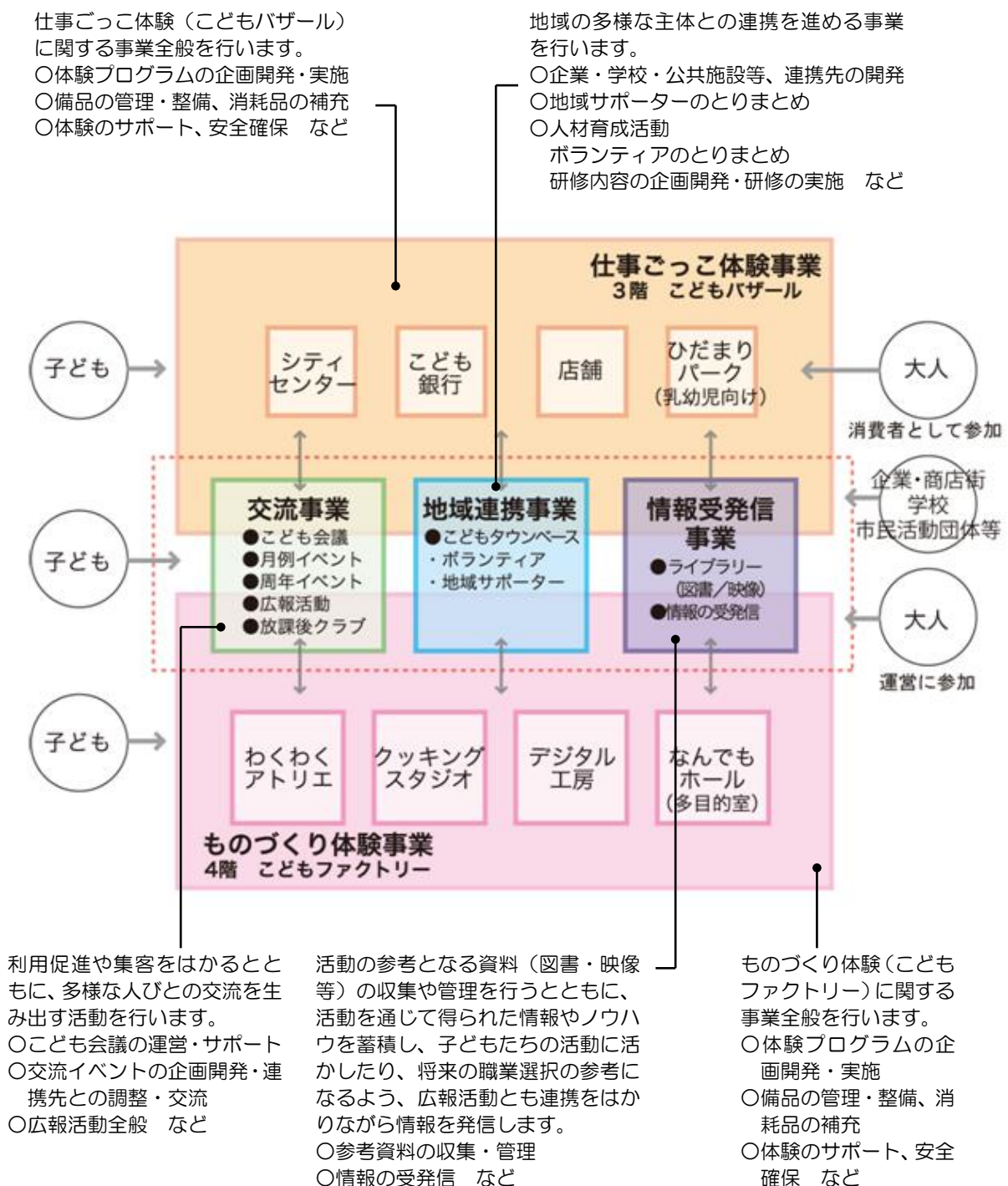
⑤情報受発信機能

- ・視聴覚教材や制作したデジタル作品鑑賞、調べ物に使える図書利用など、もっと深く知りたいという知的好奇心や、将来の職業選択など、自分像の設計などのニーズに応えます。
- ・本施設の活動に関連するさまざまな情報・ノウハウなどを蓄積・発信し、子どもたちの活動に活かします。

2-1-2 事業の全体構成

- これらの5つの機能を踏まえ、本施設が実施する事業を図のように整理します。
- 本施設の中心的な事業は、子どもたちが行う活動「仕事ごっこ体験」と、「ものづくり体験」の2つです。
- 2つの事業はその他の事業とゆるやかに連動し、全体で「子どもによる、子どものための街」、クリエイティブタウンを実現します。

[事業の全体構成]



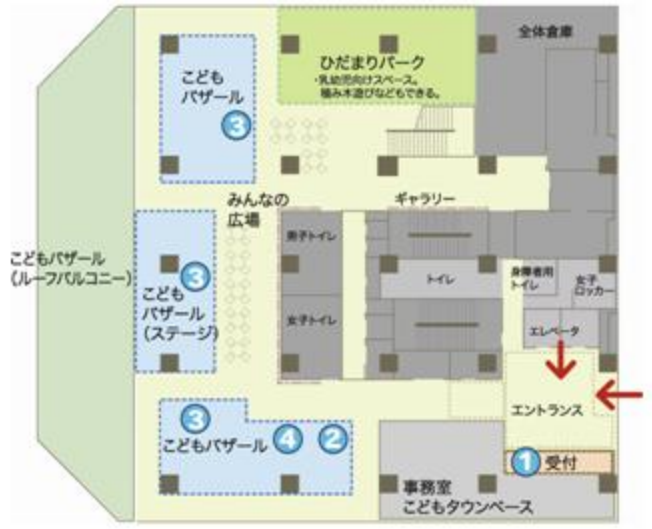
体験フロー 3F こどもバザール編

①受付

市民カードを
発行しますね

クリエイティブ
タウンの市民に
なります

はじめてここを訪れる子は、
市民センターで市民登録を
し、市民カードをつくる。



**②仕事さがし
(職業紹介所)**

こどもバザールの
入り口にある
職業紹介所で
仕事さがし。

どんな仕事が
いいかなあ

ケーキ屋さんで
働きたいんです

受付の仕事も
子どもたちが
体験できる！

では
ご案内します！

③仕事ごっこ体験

プログラム例

■お店屋さん (例：おもちゃ屋さん)

おもちゃ屋さんでは商品
を工作したり、ケースに並べて
お客さんに商品を
売ったりできる。

いらっしゃいませ！
おもちゃは
いかがですか？

どれにしようかなあ

お客さんはタウンマネーで
買い物やゲームができる。

■芸能・放送 (例：ファッションモデル)

ステージに上がって
モデルの仕事を経験

お仕事カードには働いた
時間を記録してもらおう！

④銀行

今日の給料です

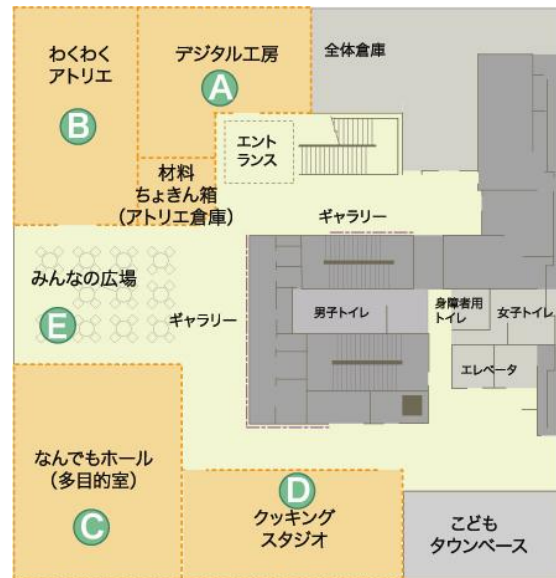
銀行では口座を
作って、タウンマネーを預けたり、
引き出したりも
できる！

しごとカードを銀行へ持って
いき、タウンマネーで給料を
もらおう！

体験フロー 4F こどもファクトリー編

①受付

3F 受付をすませたら4F へ！



体験プログラムに参加！

自由に活動！

ものづくり体験

プログラム例

A デジタル工房～クレイアニメ講座



今日参加するプログラムはクレイアニメづくり。ほかにもウェブデザインやゲームクリエイターなどの仕事に挑戦できる！

B わくわくアトリエ～木製パズル講座

わくわくアトリエでは木製パズルづくりを体験！デコアートやプラモデル作りなどいろいろな体験プログラムがある！



C なんでもホール～社長塾 - 社長さんのお話をきこう -

地元企業の社長さんの話を聞く「社長塾」。

D クッキングスタジオ～缶詰づくり講座

地元の産業・まぐろの缶詰づくりを体験。シェフやパティシエ体験もある！



A B 自由創作活動



体験プログラムが行われていないときは、自由に工作などができる。

C みんなの広場 ライブラリー



プログラムの合間にみんなの広場で休憩。ライブラリーの本を読んだり、地元企業のものづくりの映像を見たりする。

(1)仕事ごっこ体験

- 仕事ごっこ体験は、主として「こどもバザール」(3階)中心に展開します。
- ここでは、子どもたちが自分たちの意思にもとづき、店を開いたり、体験してみたい仕事を選んで働いたり、お客さんになって買い物やサービスを楽しむことができます。
- こどもバザール内で行われる子どもたちの体験にリアリティを持たせ、社会や経済のしくみの一端にもふれられるよう、こどもクリエイティブタウンにタウンマネー(疑似通貨)のしくみを導入します。

[タウンマネーの動き(例)]

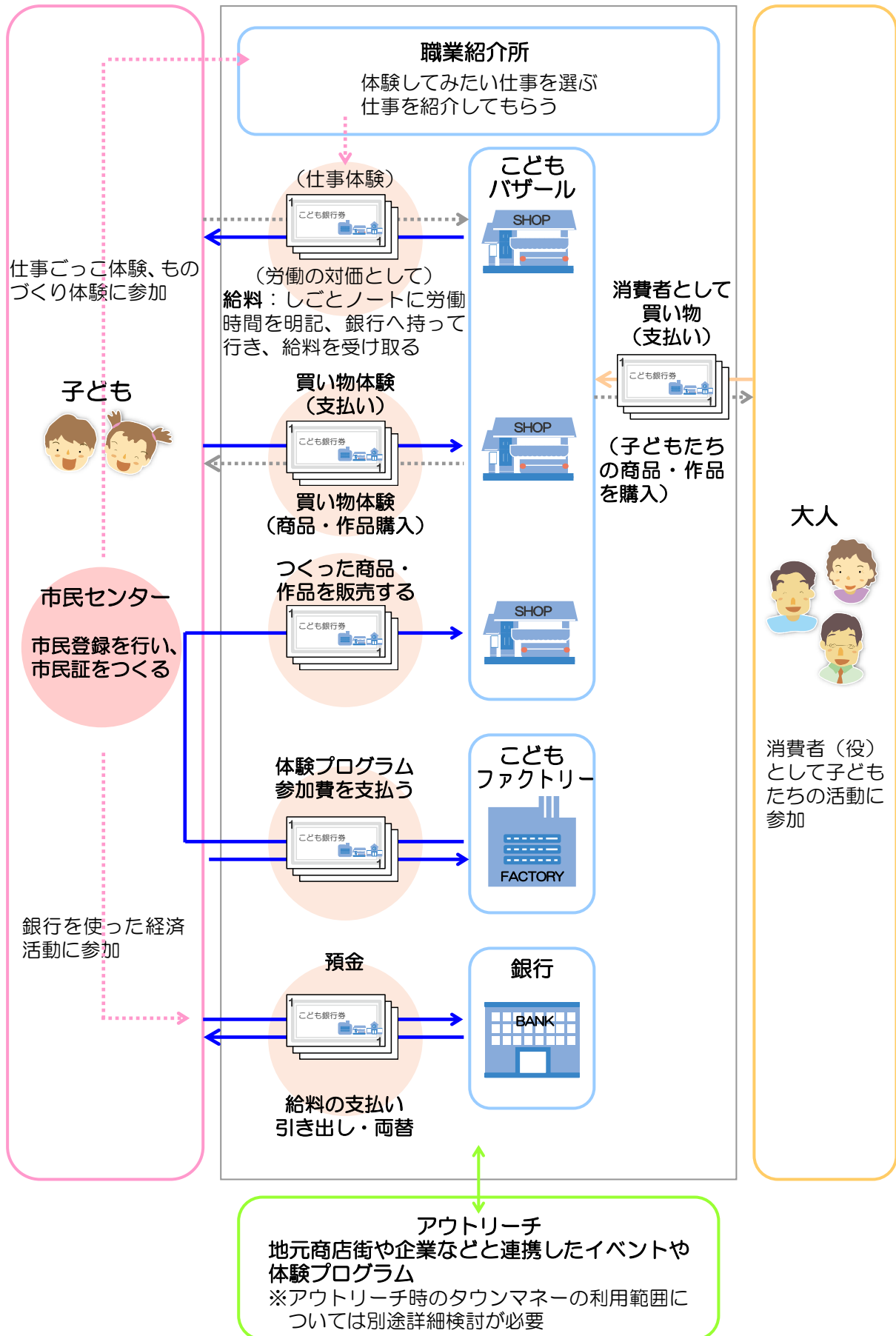
お金を受け取る	お金を支払う
<ul style="list-style-type: none">○給料： (仕事ごっこ体験の)労働の対価として受け取る○商品・作品の販売： 自分でつくった作品が売れたときの対価として受け取る○サービス等の提供： サービスの提供や興業の対価として受け取る	<ul style="list-style-type: none">○商品・作品の購入： 他の子どもが作った商品や作品を購入する○サービス等の購入： ほかの子どもによるサービスの提供や観覧の対価として支払う

- こどもバザールでは、大人の入館者に、子どもたちの活動を支える消費者役となってもらうことを想定し、入館料を徴収した上で、タウンマネーを配布し、子どもたちがつくるまちの活動に参加できるようにします。

(2)ものづくり体験

- ものづくり体験は主として「こどもファクトリー」(4階)を中心に展開します。
- ここでは、さまざまな設備と場を用意し、工作や手芸、料理、デジタル作品づくりなど、さまざまなものづくり体験ができるようにします。
- こどもバザール活動とも連動し、こどもファクトリーで作った作品を、こどもバザールで販売したり、こどもバザール内の活動の一環を、こどもファクトリーで展開したりすることも考えられます。

[まちのしくみ]



2-2 体験プログラム

2-2-1 体験プログラムの方針

- 本施設がもっとも重視する要素が、体験プログラムです。体験プログラムを以下の方針に基づき実施し、子どもたちの創造力を育みます。

[体験プログラムの方針]

こどもクリエイティブタウンにおける体験プログラムは、

- 1 子どもたちの自主性を重視したものとします。
- 2 日常生活や学校教育ではできない、幅広い仕事ごっこ体験やものづくり体験ができる、多彩なものとしてします。
- 3 子どもたちの意見を取り入れながら、必要に応じて随時、内容や進め方について更新をはかります。
- 4 地域の多様な人材や資源と連携し、実施するものとします。
- 5 地域の産業などについて体験できる場・機会としても、積極的に展開します。

2-2-2 体験プログラムの内容ー仕事ごっこ体験（3階こどもバザール）ー

- 子どもがイメージしやすい街でよくみかける店舗系の仕事と、まちづくりに欠かせない公共サービスの仕事に加えて、舞台発表を主とする芸能系の仕事の3つを用意します。店舗系の仕事については、子どもたちの工夫や時代に合わせて更新性の高いものとします。
- 店舗では、子ども自身が、自分たちでつくったものを販売します。商品は、わくわくアトリエなどのこどもファクトリーや店舗裏などでつくります。
- 仕事ごっこ体験のプログラムについては、あらかじめ一定の進め方や作業内容、スタッフ配置の可否を想定しますが、その時々で参加する子どもたちの学齢や経験、能力などが異なることから、現場において臨機応変に対応できるようにします。
- スタッフを配置する場合、その仕事を、子どもたちの安全管理、勤務時間の記録管理などの裏方的なものにできるだけ限定し、現場で発生する課題や問題についても、できるだけ子どもたちの自律的な判断や決定に委ねるものとします。
- 勤務時間は1つの業務につき30分を基本単位としますが、混雑具合など、タウン内の状況や、子どもの作業の進み具合などを見ながら臨機応変に対応します。
- 子どもたちの利用が少ない平日の昼間を中心に、乳幼児の親子などを対象として、親子プログラムを開催します。

[体験プログラムの内容と方法]

■店舗系の仕事の例

No.1	【職業】花屋さん 【業務】造花製作業務	
【概要】	・造花をつくり、販売する。	【運営上の対応】
No.2	【職業】花屋さん 【業務】ミニブーケ製作業務	
【概要】	・(注文に応じて)ブーケをつくり、販売する	【運営上の対応】
No.3	【職業】写真屋さん 【業務】記念撮影業務	
【概要】	・クリエイティブタウンに来たこどもの記念撮影をする	【運営上の対応】 ・指導者を確保する。 ・デジタル工房を利用
No.4	【職業】写真屋さん 【業務】まちなか撮影業務	
【概要】	・クリエイティブタウン内の様々な写真を撮る。	【運営上の対応】
No.5	【職業】写真屋さん 【業務】写真展の開催と運営業務	
【概要】	・さまざまな写真をディスプレイし、写真展を開催、写真を販売する。	【運営上の対応】
No.6	【職業】魚屋さん 【業務】魚製作業務	
【概要】	・魚屋さんで販売する魚をつくる。	【運営上の対応】
No.7	【職業】魚屋さん 【業務】魚釣り業務	
【概要】	・魚屋さんで販売する魚を釣る(魚釣りゲーム)。	【運営上の対応】
No.8	【職業】魚屋さん 【業務】魚販売業務	
【概要】	・魚屋さんで商品の魚を販売する。	【運営上の対応】
No.9	【職業】ケーキ屋さん 【業務】ケーキ製作業務	
【概要】	・ケーキ屋さんで販売するケーキを、紙や紙粘土などを用いて工作する。	【運営上の対応】
No.10	【職業】ケーキ屋さん 【業務】ケーキ販売業務	
【概要】	・ケーキ屋さんで商品のケーキを販売する。	【運営上の対応】
No.11	【職業】ケーキ屋さん 【業務】ちらし製作業務	
【概要】	・ちらしを作成し、店やお勧め商品の紹介を行う。	【運営上の対応】
No.12	【職業】美容師さん 【業務】ヘアアレンジ業務	
【概要】	・スタイリストになってお客さんの髪の毛をアレンジする。	【運営上の対応】 ・指導者を確保する。
No.13	【職業】美容師さん 【業務】メイクアップ業務	
【概要】	・メイクアップアーティストになってお客さんにメイクする。	【運営上の対応】 ・指導者を確保する。

No.14	【職業】美容師さん 【業務】ネイルアート業務
【概要】	【運営上の対応】
・ネイルアーティストになってお客さんにネイルアートを施す。	・指導者を確保する。
No.15	【職業】看板屋さん 【業務】看板制作業務
【概要】	【運営上の対応】
・お客さんの依頼に応じて店の看板を作る。	・カッターなど危険物の扱い方を指導し、安全に配慮する。
No.16	【職業】材料屋さん 【業務】工作材料製作業務
【概要】	【運営上の対応】
・デコアートやアクセサリーづくりなどに使う材料を制作・販売。	・ガラス片等の扱いに注意する。
No.17	【職業】文房具屋さん 【業務】消しゴム製作業務
【概要】	【運営上の対応】
・消しゴムを切り出して、文房具屋で販売する商品をつくる。	
No.18	【職業】文房具屋さん 【業務】メモ帳製作業務
【概要】	【運営上の対応】
・文房具屋で販売するメモ帳を製作する。	
No.19	【職業】大工さん 【業務】店舗制作業務
【概要】	【運営上の対応】
・出店を希望する子どもたちの依頼を受けて、店舗をデザインし、制作する。	
No.20	【職業】アクセサリー屋さん 【業務】アクセサリー制作業務
【概要】	【運営上の対応】
・アクセサリー屋で販売するアクセサリーを、ビーズやリボンなどで制作する。	・ペンチやニッパーの扱い方を指導し、安全に配慮する。
No.21	【職業】アクセサリー屋さん 【業務】アクセサリー販売業務
【概要】	【運営上の対応】
・アクセサリー屋で商品のアクセサリーを販売する。	
No.22	【職業】洋服屋さん 【業務】洋服リメイク業務
【概要】※1	【運営上の対応】
・かえっこや寄付などで入手した洋服をリメイクする。	
No.23	【職業】洋服屋さん 【業務】洋服販売業務
【概要】	【運営上の対応】
・リメイクされた洋服を店頭で販売する。	
No.24	【職業】おもちゃ屋さん 【業務】おもちゃアレンジ業務
【概要】※2	【運営上の対応】
・かえっこや寄付などで入手したおもちゃを、リメイク、アレンジする。	
No.25	【職業】おもちゃ屋さん 【業務】おもちゃ販売業務
【概要】	【運営上の対応】
・リメイク、アレンジしたおもちゃを販売する。	

※1・2：かえっこ…美術家・藤浩志さんが考案した、ポイントを介して、いらなくなったおもちゃを子ども同士で交換するための活動。

No.26	【職業】本屋さん 【業務】ブックカバー・しおり制作業務
【概要】	【運営上の対応】
・ブックカバーやしおりを製作する。	
No.27	【職業】本屋さん 【業務】本販売業務
【概要】	【運営上の対応】
・本を販売する。 ・販売の際に、本にブックカバーをかけ、しおりをつける。	
No.28	【職業】ゲーム屋さん 【業務】当てくじ業務
【概要】	【運営上の対応】
・参加者にくじを引いてもらい、景品を渡す。	
No.29	【職業】ゲーム屋さん 【業務】ゲームづくり業務
【概要】	【運営上の対応】
・ゲームを考え、装置をつくる。 ・つくったゲームを運営し、お客さんに遊んでもらう。	
No.30	【職業】保育士さん 【業務】保育業務
【概要】	【運営上の対応】
・未就学児と一緒に遊んだり、保護者の手伝いをしたりする。	・小学校3年生以上を基本的な対象とする。 ・体験前に保護者への説明と同意確認を行う。
No.31	【職業】カフェの店員さん 【業務】給仕業務
【概要】	【運営上の対応】
・カフェでお客さんに飲み物などを提供する。	

■芸能系の仕事例

No.1	【職業】ファッションモデル 【業務】ショーモデル業務
【概要】	【運営上の対応】
・ファッションショーのモデルになって、服を着てショーに出演する。	・指導者を確保する。
No.2	【職業】ファッションモデル 【業務】メイクアップ・スタイリング業務
【概要】	【運営上の対応】
・ショーモデルにメイクを行ったり、衣装や小物を選んだりする。	・指導者を確保する。
No.3	【職業】落語家 【業務】公演業務
【概要】	【運営上の対応】
・パートで分けて落語を覚え、グループでお客さんの前に出て話す。	・指導者を確保する。 ・落語を覚える必要から、数回の継続プログラムとして実施する。
No.4	【職業】マジシャン 【業務】マジックショー出演業務
【概要】	【運営上の対応】
・マジックを覚えて、ショーで披露する。	・指導者を確保する。
No.5	【職業】舞台演出家 【業務】舞台演出業務
【概要】	【運営上の対応】
・照明・音響・MCなど、No.1～4のショーの演出を担当する。	・指導者を確保する。

■公共サービス系の仕事例

No.1	【職業】市役所 【業務】市民登録業務
【概要】	【運営上の対応】
・市民になりたい子どもたちの申し込みを受け、市民登録をする。	
No.2	【職業】銀行 【業務】窓口業務
【概要】	【運営上の対応】
・子どもたちが働いて得た給料を支払う。 ・口座開設の手続きをする。 ・預入や引出の手続きをする。	・給料の算出・支払い、PC 入力、通帳記帳が確実にされているか確認する。
No.3	【職業】職業紹介所 【業務】仕事紹介業務
【概要】	【運営上の対応】
・働きたい子どもたちに仕事を紹介する。	
No.4	【職業】職業紹介所 【業務】仕事リサーチ業務
【概要】	【運営上の対応】
・求人情報を集め、求人票を作成する。	
No.5	【職業】交番 【業務】パトロール業務
【概要】	【運営上の対応】
・クリエイティブタウンに起こるさまざまなトラブルの処理を担当する。 迷子への対応 落とし物、紛失物などの処理 規則違反の大人の取締り など	・トラブルへの介入が過度にならないよう注意する。
No.6	【職業】清掃局 【業務】ごみ収集
【概要】	【運営上の対応】
・クリエイティブタウン内のごみステーションを見回り、ごみを集め、出し方を確認。	
No.7	【職業】清掃局 【業務】ポスター作成業務
【概要】	【運営上の対応】
・ポスターやチラシを作成し、ごみの出し方をみんなに知ってもらう。	・わくわくアトリエを利用
No.8	【職業】郵便局 【業務】集配業務
【概要】	【運営上の対応】
・クリエイティブタウン内でやりとりされる手紙などを集配する。	
No.9	【職業】放送局 【業務】ラジオパーソナリティ業務
【概要】	【運営上の対応】
・クリエイティブタウン内の情報やお知らせなどを放送する。	・デジタル工房を利用
No.10	【職業】放送局 【業務】取材業務
【概要】	【運営上の対応】
・クリエイティブタウン内の情報やお知らせなどを取材し、放送用原稿を作成する。	・デジタル工房を利用
No.11	【職業】新聞社 【業務】取材業務
【概要】	【運営上の対応】
・クリエイティブタウン内で起こる出来事等を取材し、記事の元になるノートを書いたり、写真を撮ったりする。 ・取材ノートをもとに新聞記事を執筆する。	・デジタル工房を利用。

No.12	【職業】新聞社 【業務】記事執筆業務
【概要】	【運営上の対応】
・新聞記事をレイアウトし、新聞をつくる。	・デジタル工房を利用。
No.13	【職業】新聞社 【業務】新聞配達業務
【概要】	【運営上の対応】
・出来上がった新聞を、クリエイティブタウン内の各所へ届ける。	・デジタル工房を利用。

■その他

・仕事ごっこ体験に関連する全体プログラムの例

No. 1	【職業】英語でバザール 【業務】仕事ごっこ体験をすべて英語で行なう
【概要】	【運営上の対応】
・指導者を確保する。	・中高生の英語の授業や、大人向け「旅の英語」講座への応用も可能。 ・各国語にも対応できる。

・屋外（バルコニー）を活用した仕事例

No.1	【職業】農業 【業務】ペットボトルで野菜づくり業務
【概要】	【運営上の対応】
・ペットボトルで装置を作り、水耕栽培を体験する。	・長期にわたる仕事となるため、子どもたちが継続的に関与できるよう、プログラム設計に配慮する。
No.2	【職業】農業 【業務】特産いちごづくり業務
【概要】	【運営上の対応】
・静岡市の特産品であるいちごを、プランターで栽培する。	・長期にわたる仕事となるため、子どもたちが継続的に関与できるよう、プログラム設計に配慮する。
No.3	【職業】農業 【業務】レッドオーレで緑のカーテンづくり
【概要】	【運営上の対応】
・静岡市の特産品であるトマト、レッドオーレをプランターで栽培する。 ・同時に、つるを伸ばして緑のカーテンを作る。	・長期にわたる仕事となるため、子どもたちが継続的に関与できるよう、プログラム設計に配慮する。

※ 更新性の高い内容を子どもたちのニーズや季節感づくりなどを考慮しながらその都度取り入れます。

※ 固定的な設備を置かず、「空き地」的なフリースペースとしても使えるようにします。

※ 水や電気の供給など、活動に必要な基本的な設備を用意します。

・親子プログラムの例

No.1	【乳児対象】体験！ベビーマッサージ
【概要】	【運営上の対応】
・ベビーマッサージを通じて、赤ちゃんとのスキンシップ・コミュニケーションの取り方を学ぶミニ講座。	・ひだまりパークにて実施。
No.2	【幼児対象】親子でヨガ
【概要】	【運営上の対応】
・親子でペアになってヨガを体験。子どもとの楽しいコミュニケーションの時間を共有する。	・ひだまりパークにて実施。

2-2-3 体験プログラムの内容—ものづくり体験（4階こどもファクトリー）—

- 日常生活や学校では体験できない多彩なプログラムを用意します。
- 楽しみながら、じっくりものづくりに取り組むことにより、自主性や創造力を養える体験プログラムとします。
- キットなど大人が事前に用意する範囲を最小限に留め、子どもたちが自由な発想で素材から作り上げていくプログラムづくりに努めます。
- 体験プログラムについては、あらかじめ一定の進め方や作業内容を想定しますが、その時々で参加する子どもたちの学齢や経験、能力などが異なることから、現場において臨機応変に対応できるようにします。
- 事前予約制を基本とします。
- なお、体験プログラム以外にも、わくわくアトリエをはじめとした諸室において、自由創作活動を行えるようにします。

■わくわくアトリエでの体験プログラム例

No.1	【プログラム】 絵本をつくろう		
【概要】 ・ 絵や文を書いて絵本を作る。	【対象】 年長児～小学校 6年生	【所要時間】 2時間	【人数】 8～12人
No.2	【プログラム】 羊毛フェルトでランチョンマットをつくろう		
【概要】 ・ 羊毛をフェルトにしてランチョンマットを作る。	【対象】 小学校 1～3年生	【所要時間】 1.5時間	【人数】 8～12人 (個人)
No.3	【プログラム】 粘土ではしおきを作ろう		
【概要】 ・ 粘土で好きな形を作って焼き、はしおきを作る。	【対象】 小学校 1～3年生	【所要時間】 1.5時間	【人数】 12～20人 (個人)
No.4	【プログラム】 どんぐりこまをつくろう		
【概要】 ・ 拾い集めたどんぐりを使ってこまを作る。	【対象】 小学校 1～3年生	【所要時間】 1.5時間	【人数】 16～20人 (個人)
No.5	【プログラム】 ジュエリーデザイナーにチャレンジ！		
【概要】 ・ 七宝や銀粘土、ビーズなどでネックレスや指輪づくりを体験する。	【対象】 小学校 1～6年生	【所要時間】 2時間	【人数】 6～10人
No.6	【プログラム】 装丁作家にチャレンジ！		
【概要】 ・ 受け取った年賀状を、本に仕立て、自分だけの本をつくる。	【対象】 小学校 1～6年生	【所要時間】 2時間	【人数】 6～10人
No.7	【プログラム】 塗装絵合わせゲーム		
【概要】 ・ 自分で色を作り、見本に近い色合いの絵を描く。	【対象】 小学校 1～6年生	【所要時間】 2時間	【人数】 20人
No.8	【プログラム】 「かんなくす」 薔薇づくり講座		
【概要】 ・ かんなくすを使って薔薇を作る。	【対象】 小学校 1～6年生	【所要時間】 2時間	【人数】 10人

No.9	【プログラム】左官体験講座		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・模擬壁面に珪藻土を塗る体験をする。	小学校 1～6 年生	2 時間	10 人
No.10	【プログラム】モザイクタイル講座		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・下絵を描いてタイルを貼り付け、オリジナルのアートモザイクタイルを作る。	小学校 1～6 年生	1 時間	20 人
No.11	【プログラム】和綴じ本をつくろう		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・昔からの綴じ方で本を作る。	小学校 1～6 年生	2 時間	8～12 人 (個人)
No.12	【プログラム】ピタゴラからくりをつくってみよう		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・NHK テレビ・ピタゴラスイッチのようなからくりを作る。	小学校 1～6 年生	2 時間 (×数回)	20 人
No.13	【プログラム】石の彫刻講座		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・石をタガネやノミで削り、彫刻作品を作る。	小学校 1～6 年生	2 時間 (×数回)	20 人
No.14	【プログラム】何でもデコアート講座		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・自分の持っている小物をデコレーションする。	小学校 1～6 年生	2.5 時間	10 人
No.15	【プログラム】鋳物体験		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・自分で型を作って低融点合金を流し込み、鋳物づくりを体験する。	小学校 1～6 年生	3.5 時間	20 人
No.16	【プログラム】アバターづくり		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・大きな紙の上にねころんで、ペンで自分や友達の人型をなぞって描きだしたりして、アバターをつくる。	小学校 1 年生～ 中学生	1.5 時間	15 人
No.17	【プログラム】ミニ畳づくり講座		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・花瓶や小物の飾り台となるミニ畳作りを体験する。	小学校 1 年生～ 中学生	1 時間	20 人
No.18	【プログラム】イラスト投影機をつくろう		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・牛乳パックやプラスチックシートでイラスト投影機を作る。	小学校 3～6 年生	2 時間	8～12 人 (個人)
No.19	【プログラム】T シャツリメイクエプロンにチャレンジ!		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・着なくなった T シャツを使ってエプロンを作る。	小学校 3～6 年生	2.5 時間	9～12 人 (個人)
No.20	【プログラム】クリスマスツリーをつくろう		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・電球を使ってきらきら光る紙製クリスマスツリーを作る。	小学校 3～6 年生	2 時間	12 人 (全体)

No.21	【プログラム】ヘッドフォンをつくろう		
【概要】 ・ペットボトル等を使ってヘッドフォンを作る。	【対象】 小学校 4～6 年生	【所要時間】 2 時間	【人数】 8～12 人 (2・3 班)
No.22	【プログラム】ミニ熱気球をつくろう		
【概要】 ・ビニール袋等を使って小さな熱気球を作る。	【対象】 小学校 4～6 年生	【所要時間】 2 時間	【人数】 8～12 人 (2・3 班)
No.23	【プログラム】家具職人にチャレンジ！		
【概要】 ・トレイやブックエンド、キーホルダーを作る。	【対象】 小学校 4 年生～ 中学生	【所要時間】 2 時間	【人数】 4～8 人
No.24	【プログラム】プロモテラーにチャレンジ！		
【概要】 ・さまざまなパーツを使って自分の模型の世界を作る。	【対象】 小学校 4 年生～ 中学生	【所要時間】 2 時間	【人数】 4～8 人
No.25	【プログラム】テーラーにチャレンジ！		
【概要】 ・マフラーや巻きスカートを作る。	【対象】 小学校 4 年生～ 中学生	【所要時間】 2 時間	【人数】 6～10 人
No.26	【プログラム】銅版彫金講座		
【概要】 ・金づちやタガネを使って、銅版彫金を体験する。	【対象】 小学校 5 年生～ 中学生	【所要時間】 2 時間	【人数】 10 人
No.27	【プログラム】組子づくり講座		
【概要】 ・日本の伝統的な建具技術である組子づくりを体験する。	【対象】 小学校 5 年生～ 中学生	【所要時間】 2 時間	【人数】 20 人
No.28	【プログラム】ダンボールすべり台をつくろう		
【概要】 ・電動のこぎりを使ってダンボールのすべり台を作る。	【対象】 小学校 5 年生～ 中学生	【所要時間】 2.5 時間	【人数】 20 人 (全体)
No.29	【プログラム】ロボット講座		
【概要】 ・ロボットの組み立て、プログラミング、操作 (ゲーム) を行う。	【対象】 小学校 5 年生～ 中学生	【所要時間】 6 時間	【人数】 20 人
No.30	【プログラム】工作機械開発プロジェクト		
【概要】 ・こどもバザールで使用できる工作機械を開発する。	【対象】 小学校 5 年生～ 高校生	【所要時間】 2 日	【人数】 2～6 人

■クッキングスタジオでの体験プログラム例

No.1	【プログラム】ねりきりで好きな形をつくろう！		
【概要】 ・ねりきりで好きな色や形をつくり、遊びながら料理を楽しむ。	【対象】 小学校 1～3 年生	【所要時間】 2 時間	【人数】 12 ～ 20 人 (3・4 班)

No.2	【プログラム】マジパンをつくろう！		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・マジパンで色々な形を作り、遊びながら料理を楽しむ。	小学校 1～3 年生	1.5 時間	15 ～ 20 人 (3・4 班)
No.3	【プログラム】しらすとじゃこのふりかけ対決		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・しらす班とちりめんじゃこ班に分かれてふりかけを作って対決する。	小学校 1～6 年生	1.5 時間	12～20人 (4 班)
No.4	【プログラム】マグロの缶詰をつくろう！		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・マグロを調理して缶詰にする。	小学校 1～6 年生	1.5 時間	12 ～ 20 人 (3・4 班)
No.5	【プログラム】黒はんぺんをつくろう！		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・ゴマサバから黒はんぺんを作る。	小学校 1～6 年生	1.5 時間	15 ～ 20 人 (3・4 班)
No.6	【プログラム】特産いちごでジャムづくり		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・静岡産いちごを使ってジャムを作る。	小学校 1～6 年生	2.5 時間	15 ～ 20 人 (3・4 班)
No.7	【プログラム】ケーキの家をつくろう！		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・パウンドケーキを組み立ててケーキの家を作る。	小学校 1～6 年生	2 時間	12～20 (全体)
No.8	【プログラム】食べ物動物園をつくろう！		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・りんごやカリフラワー、人参などの食べ物を使って動物の形を作る。	小学校 1～6 年生	2.5 時間	12～20人
No.9	【プログラム】牛乳パックで堆肥をつくろう！		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・生ゴミと牛乳パックを使った堆肥の作り方を学ぶ。	小学校 1～6 年生	1 時間	12 ～ 20 人 (3・4 班)
No.10	【プログラム】「あんこ」づくり講座		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・清水区興津が発祥の地といわれている「あんこ」づくりに挑戦する。	小学校 1～6 年生	1 時間	12 ～ 16 人 (3・4 班)
No.11	【プログラム】オリジナルフレーバーティーをつくろう！		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・特産品である静岡茶を使って、自分だけのフレーバーティーをつくる。	小学校 1～6 年生	1 時間	12 ～ 16 人 (3・4 班)
No.12	【プログラム】フードコーディネーターにチャレンジ！		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・父の日、母の日のデザートを作り、盛り付け・テーブルセッティングを行う。	小学校 1～6 年生	2 時間	12 ～ 16 人 (3・4 班)
No.13	【プログラム】パウンドケーキをつくろう！		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・パウンドケーキを作る。	小学校 3～6 年生	2.5 時間	12 ～ 20 人 (3・4 班)

No.14	【プログラム】静岡茶をつくろう！		
【概要】 ・静岡産茶葉を使って萎凋、殺青などのお茶作りの工程を体験する。	【対象】 中学生	【所要時間】 2.5 時間	【人数】 15 ～ 20 人 (3・4 班)
No.15	【プログラム】丸子紅茶をつくろう！		
【概要】 ・丸子産の茶葉を使って、揉捻・発酵等の紅茶作りの工程を体験する。	【対象】 中学生	【所要時間】 2.5 時間	【人数】 15 ～ 20 人 (3・4 班)

■デジタル工房での体験プログラム例

No.1	【プログラム】パソコンで絵を描こう！		
【概要】 ・パソコンを使ったお絵かきに挑戦し、パソコンに親しむ。	【対象】 小学校 1～3 年生	【所要時間】 2 時間	【人数】 6～14 人 (個人)
No.2	【プログラム】クレイアニメをつくろう！		
【概要】 ・粘土を使ったアニメーションを、考え、制作する。	【対象】 小学校 1～6 年生	【所要時間】 2 時間	【人数】 8～12 人 (2・3 班)
No.3	【プログラム】オリジナル年賀状をつくろう！		
【概要】 ・友達と撮りこした写真等を PC で編集し、年賀状を作る。	【対象】 小学校 1～6 年生	【所要時間】 1.5 時間	【人数】 6～14 人 (個人)
No.4	【プログラム】クリエイティブタウンの新聞をつくろう！		
【概要】 ・グループで取材し、記事をまとめて、新聞を作る。	【対象】 小学校 1～6 年生	【所要時間】 2.5 時間	【人数】 8～12 人 (2・3 班)
No.5	【プログラム】商店街の広告をつくろう！		
【概要】 ・商店街に取材し、広告を作る。	【対象】 小学校 1～6 年生	【所要時間】 2 時間	【人数】 8～12 人 (2・3 班)
No.6	【プログラム】オリジナル曲をつくろう！		
【概要】 ・コンピュータソフトを使って作曲に挑戦する。	【対象】 小学校 1～6 年生	【所要時間】 2.5 時間	【人数】 6～14 人 (個人)
No.7	【プログラム】こどもバザールの店の CM をつくろう！		
【概要】 ・映像を収録し、パソコンで編集して、CM を作る。	【対象】 小学校 1～6 年生	【所要時間】 2 時間	【人数】 8～12 人 (2・3 班)
No.8	【プログラム】ゲームをつくろう！		
【概要】 ・プログラミングの入門編として、パソコンで簡単なゲームをつくる。	【対象】 小学校 1～6 年生	【所要時間】 1.5 時間	【人数】 8～12 人 (2・3 班)
No.9	【プログラム】自分のページをつくろう！		
【概要】 ・web 上に自分のページを作る。	【対象】 小学校 4 年生～ 中学生	【所要時間】 1.5 時間	【人数】 6～8 人(個人)
No.10	【プログラム】住みたい家の設計をしよう！		
【概要】 ・専用ソフトで住みたい家を設計する。	【対象】 中学校 1～3 年生	【所要時間】 2 時間	【人数】 6～8 人(個人)

■なんでもホールでの体験プログラム例

No.1	【プログラム】おこづかい教室		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・お金の使い方をゲーム形式で楽しく学ぶ。	小学校 1～6 年生	2 時間	8～12 人 (2・3 班)
No.2	【プログラム】キッズ講座「お店オープンプロジェクト」		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・事業計画から店のオープンまでをゲームで体験する。	小学校 4～6 年生	2 時間	12～16 人 (3・4 班)
No.3	【プログラム】キッズ講座「社長塾」		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・地元企業の社長さんから、仕事の話や地域産業の話などを聞く。	小学校 4 年生～ 中学生	1 時間	40～80 人
No.4	【プログラム】街かど探検隊		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・ワークシヨップ形式で「街」を探検し、取材をして、地図に付箋や写真を貼ったり、文字を描いたりして、まちの絵を作る。	小学校 5 年生～ 中学生	2 時間	8～12 人 (2・3 班)
No.5	【プログラム】ラッピング講座		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・販売系職業の必須スキルであるラッピングを楽しく学ぶ。 ※「店オープンプロジェクト」に組み込んだり、連動させたりすることも可能。	小学校 1 年生～ 中学生	1.5 時間	20 人 (4 班)
No.6	【プログラム】おこづかいで世界を変える！		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・世界の地域格差を生み出している貿易などの不均衡をゲーム形式で体験。お金の使い方を変えることで、世界の課題を変えられる可能性を学ぶ。	小学校 4 年生～ 中学生	1.5 時間	20 人 (4 班)

■バルコニーでの体験プログラム例

No.1	【プログラム】絵の具時間		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・水彩絵の具を使って、バルコニーの床に自由に絵を描く。	小学校 1 年生～ 中学生	1.5 時間	20～30 人
No.2	【プログラム】しゃぼん玉時間		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・ハンガー等で枠を作り、バルコニーでしゃぼん玉遊びをする。	小学校 1～6 年生	1.5 時間	20～30 人
No.3	【プログラム】粘土で遊ぼう		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・山のような粘土をつかって、自由に形をつくる。	小学校 1～6 年生	1.5 時間	30 人
No.4	【プログラム】瓦葺き体験		
【概要】	【対象】	【所要時間】	【人数】
・瓦を並べて重ねていく方法を体験する。	小学校 1～6 年生	0.5 時間	30 人

2-2-4 実施方法

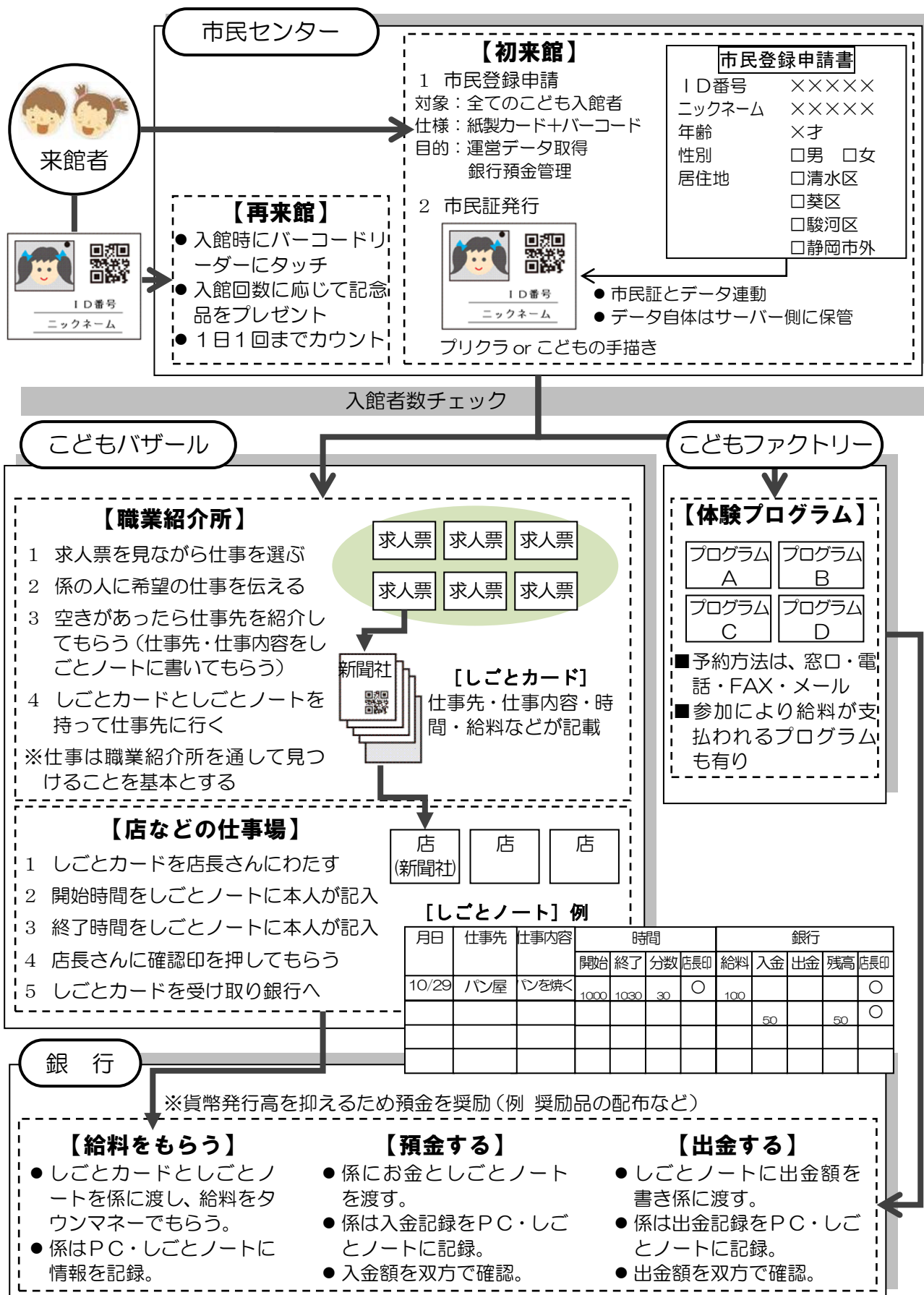
(1) 基本的な考え方

- 子どもたちが主体的に「まち」における活動を体験できるよう、まちをスムーズに動かす各種のツールを設定します。
- ツールは、タッチ一つで作業が終わり、自分では中身を見ることができないデジタル式のものではなく、できる限り、子どもたち自身が自分の名前や活動記録を書きこんだり、手軽に見ることができるアナログ式のものを用いることとします。

(2) ツールと実施方法

ツール	概要
通貨「(仮称) タウンマネー」	<p>①こどもクリエイティブタウンの「経済のしくみ」を成立させるために、施設の中だけで流通する擬似通貨「(仮称) タウンマネー」を発行します。</p> <p>②タウンマネーは運営者が必要に応じて印刷します。</p> <p>③主に仕事体験の給料として支払うことで流通し始め、仕事の対価として得たタウンマネーを使って子どもたちは、店舗で商品を買ったり、ゲーム等の遊びに参加したりします。</p> <p>④タウンマネーは、日本円などの現実の通貨などとの互換性はありません。</p> <p>⑤体験終了時に、こども銀行への預け入れを奨励することにより、持ち帰りによる損失を最小限に留めます。</p>
市民証	<p>①来館するすべての子ども入館者に、紙製カード（バーコード付）を発行します。</p> <p>②子どもたちは職業紹介所で仕事紹介を受けた際に、市民証を提示、運営側は、運営データを収集します。</p> <p>③子どもたちは、銀行で給料をもらったり、入出金したり、退館前にお金を預けて帰ったりするときに、市民証を提示します。運営側はデータを収集し、活動に活かします。</p> <p>④4 階こどもファクトリーの体験プログラム等の参加予約をする際、市民証の登録番号を伝えることで、予約がスムーズにできます（予約は電話・メール・FAX・事務室窓口などにて実施）。</p>
しごとカード	<p>①職業紹介所で仕事紹介を受けた際、子どもたちは、選んだ仕事のしごとカードを受け取り、指定の場所で仕事ごっこ体験をします。</p> <p>②銀行で給料を受け取る際、しごとノートとしごとカードを提出し、給料と引き換えます。</p>
しごとノート	<p>①しごとノートは、最初に職業紹介所を利用するときに受け取り、2 回目の来館以降、それぞれが持参します。</p> <p>②ノートは A4 両面にフォーマットを印刷し、子どもたち自身が切り込みを入れて折ることで、ノート型になるような簡易なものを想定します。</p> <p>③仕事ごっこ体験の場所（店など）で、仕事場・仕事内容・仕事時間（仕事開始時間・終了時間）を書き込みます。</p> <p>④継続的に使うことにより、子どもたち自身による仕事の記録が、手元に残ります。</p> <p>※しごとノートには、タウンマネーを入れられるポケットを用意します。</p>

(3) ツールの使い方と流れ (例) - 体験の流れ



2-3 情報ツール

2-3-1 情報ツールの方針

- 本施設は、子どもたちが自分自身で考え、試行錯誤を楽しみながら、自由に活動できる場を用意することにより、子どもたちの創造力育成をめざします。子どもたちの自主性を重んじることから、その時どきの子どもたちの意思によって活動できることを大切にします。
- そのため、従来の子ども関連施設とは異なり、常設の、使用方法が限定される展示物の設置は必要最小限にとどめます。

2-3-2 情報ツールの内容と方法

- 上記の方針を踏まえ、本施設における展示物を、子どもたちの体験意欲や知的好奇心を養うための情報ツールと捉え、以下を設置します。
- 情報ツールについては、子どもたちの要望や、時代のニーズなどを勘案し、追加更新をしていくものとします。

[情報ツール]

	情報ツール	概要
1	しごとツリー	<ul style="list-style-type: none">・ 実際の社会に存在するさまざまな仕事を、ジャンルごとに紹介する系統樹状の大型グラフィックパネル。・ 子どもたちが将来の職業や意向、適性を考える際に、見取り図として機能する。・ 仕事紹介とともに、施設を訪れる大人（保護者など）に、職業とその仕事に対する思いなどを聞き取って、コメントを掲示する（聞き取りについても、子どもたちの仕事とすることが考えられる）。・ 情報の追加更新ができるものとする。
2	仕事紹介映像	<ul style="list-style-type: none">・ さまざまな仕事の現場を紹介する資料映像を用意し、自由に視聴できるようにする。・ 他の公益団体や企業が作成した既存の映像資料を積極的に活用する。・ 特に地域の産業についてはできるだけ網羅的に用意できるよう、企業等に提供の協力を依頼する。
3	参考図書・資料等	<ul style="list-style-type: none">・ 特にものづくり体験において、子どもたちの創作活動への意欲を促したり、作り方を自分たちで調べたりするため、参考資料として、工作や手芸、料理、写真撮影、デジタル作品づくりなど多方面の参考図書を用意する。・ 子どもたちが、自分の将来像や就きたい仕事などについて、イメージを持ったり、具体的な取り組みを行ったりできるよう、職業関連の映像や参考図書も設置する。

2-4 クリエイティブクラブ等

2-4-1 クリエイティブクラブ

- 小学校高学年から中高生までの年長の子どもたちが、好きなことにじっくり取り組める環境を用意し、その創造的な活動を支援するため、こどもクリエイティブタウンのクラブ活動として「クリエイティブクラブ」を設けます。
- 学校の部活動など、従来の中高生を対象とした活動では受け皿になりにくいテーマを中心に、学校を越えた仲間が集って活動する場とします（マンガクラブ、コスプレクラブなど）。
- クラブには顧問をおき、本施設のスタッフはもとより、市民ボランティアなど、その分野に長けた人材が担当するものとします。「クリエイティブクラブ」の活動は、地域の大人たちと子どもたち、学齢や所属の異なる子どもたちの、出会いと交流を促進します。

2-4-2 ものづくりプロジェクト

- 中高校生を対象にもものづくりプロジェクトの企画提案を募り、優れた企画に対して材料費を提供し、1年間かけて実際に製作します。
- 対象テーマは、自律型ロボット製作などで、実際に施設内で使用できるもの。テーマ設定から指導まで企業協力を得て行うことが望まれます。

2-4-3 企画展

- 仕事やものづくりに関する企画展を年1回開催します。
- テーマ選定は、地域の産業に根ざした内容やこどもたちに夢を持たせるような内容が考えられます。また、大人にも魅力のある内容が望まれます。

2-5 学校団体利用

- 本施設は、学校の教育課程におけるキャリア教育の拠点としての機能を持ち合わせています。したがって、学校がキャリア教育の場として利用しやすい体験プログラムを用意する必要があります。
- 利用しやすい体験プログラムづくりには、二つの視点が求められます。一つ目は、教育委員会の指導要領などと内容的に連動しており、学校の教育課程に貢献できる体験プログラムであることです。二つ目は、活動時間や費用などの面で学校やこどもの負担にならないこと、特に連絡調整等について教員の負担にならないよう配慮することです。
- 学校団体利用の体験プログラムについては、別途、市が設置した検討委員会が作成したプログラムを基に指定管理者が運用することになります。

2-6 イベント

2-6-1 イベントの方針

- 本施設におけるイベントは、施設の理念や意義、活動内容をより効果的に人びとに伝えることのできる媒体として位置づけます。
- イベントの定期的な開催を通じ、そのPR効果を活かして潜在的な利用者を発掘します。
- 日常で行う各種の体験プログラム等を活用し、場合によっては、その活動目標となるようなものとしします。
- イベント実施の方針を以下のように設定します。

クリエイティブタウンにおけるイベントは、

- 1 普段はできない総合的な体験とします。
- 2 日常的な活動をさらに拡大したり、深めたり、専門性を高めたものとしします。
- 3 参加することにより、子どもたちにとって、大きな達成感、楽しみ、喜びが得られるものとしします。
- 4 施設外での活動を積極的に取り込んだものとしします。
- 5 地域団体や企業等との協働で行います。

2-6-2 イベントの内容と方法

(1) こどもクリエイティブタウンのお祭りとして実施する大型イベント（記念イベント）例

No.1	【イベント名】ミニしずおか	
【概要】 ・こどもクリエイティブタウンの記念イベントとして、ミニ・しずおかを実施。 ・週末に実施する仕事ごっこ体験やものづくり体験を商店街などにも拡大して実施する。 ・イベントに際し、コアメンバーとして子どもたちとサポート役の大人を募集し、街の構成や街づくり、体験プログラムの内容や手法づくりも、子どもたちの力で行う。	【対象】 小学生・中学生 ※未就学児は保護者の付き添いにより参加可 ※サポート役としての大人は募集	【主な活動場所】 こどもバザール 地域の商店街など
	【備考】 企業や工場、店などに、材料や道具の提供にご協力いただくことが望ましい。	

(2) 定期的・単発的に行うイベント例

No.1	【イベント名】仕事場たんけんクラブ 会社・工場見学コレクション	
【概要】 ・商店街や企業、工場などの協力を得て、仕事場見学のプログラムを複数集めた「見学ツアーコレクション」を実施。 ・プロフェッショナルの仕事ぶりや現場を見学したり、話を聞いたりする。	【対象】 小学生	【主な活動場所】 地域の企業・工場
	【備考】 ・地元の企業や工場に協力をいただく。	
No.2	【イベント名】クリエイティブタウン版「かえっこ」	
【概要】 ・いらなくなったおもちゃや自分で作ったものを持ち寄り交換する「かえっこ」を施設内で実施。 ・おもちゃの価値は子どもたちが判断し、疑似通貨で値段をつける。	【対象】 小学生	【主な活動場所】 なんでもホール
	【備考】	

No.2	【イベント名】ものづくりコンテスト	
【概要】 ・毎年特定テーマを決めて、コンテストを実施し、子どもたちの創作意欲を高める。 ・世界的企業のプロフェッショナルやデザイナー、学識者による審査を実施。 ・優秀な作品については商品化も検討。 例) Tシャツデザイン・駅弁パッケージ・椅子づくり	【対象】 小学生～高校生	【主な活動場所】 なんでもホール
	【備考】 ・審査員としてデザイナーやエンジニアに協力をいただく。	

(3)季節に合わせて行うイベント例

No.1	【イベント名】まちを飾ろう	
【概要】 ・季節に合った飾りなどを子どもたちが作り、作った作品を駅前ロータリーや商店街などに飾りつけて街を彩るイベント。 ・実施時期：ひな祭り・端午の節句・七夕・クリスマスなど	【対象】 小学生・中学生	【主な活動場所】 駅前ロータリー、商店街
	【備考】 ・駅や商店街に協力をいただく。	
No.2	【イベント名】季節をたべる 静岡市の季節の食を親子で発見	
【概要】 ・静岡市を代表する季節の食を題材に、地域の食や土地の恵みを実感する体験プログラム。 ・食材を作る人、加工する人など、専門家の話を聞きながら、食材への関心を深め、簡単な料理にして親子で味わう。	【対象】 クッキングスタジオ	【主な活動場所】 ・農家、料理家などの方々にご協力いただく。
	【備考】 ・親子、地域の方	
No.3	【イベント名】みんなでお花見	
【概要】 ・季節イベントの1つとして、例えば子どもたちがみんなでつくった桜の造形をバルコニーに展示。 ・みんなの広場と一体的に使い、キッチンアトリエで作ったおにぎりやお菓子などを広げて、お花見の会を開催。いつもと違うクリエイティブタウンが出現する。	【対象】 バルコニー (みんなのひろばとの一体利用。キッチンアトリエにて調理)	【主な活動場所】
	【備考】 ・親子、地域の方	
No.4	【イベント名】祭りの庭(夏祭りイベント)	
【概要】 ・こどもバザールで開催する「夏祭り」の際に、水を使った活動プログラムなどの提供場所として活用する。 例) ヨーヨー釣り、金魚すくいなど	【対象】 年少児～小学生	【主な活動場所】 バルコニー
	【備考】	

3 整備計画

3-1 基本的な考え方

- 子どもたちが自主的に活動し、試行錯誤・創意工夫しながら創造力を養うという本施設の性格を踏まえ、本計画において以下の点に留意します。

■自由度の高い空間づくり

- ・ 空間をあえて作り込まずに自由度を高くし、子どもたちの自由な空間作りを促すことにより、創造力向上につなげます。

■安全性の高い空間づくり

- ・ 子どもたちの活動の中で生じる危険に備え、事故を未然に防ぐ安全な空間づくりを行います。
- ・ 特に子どもたちが自由に組み立てられる店舗のパーツなどは、安全性に留意した設計・施工や備品等の購入に努めます。

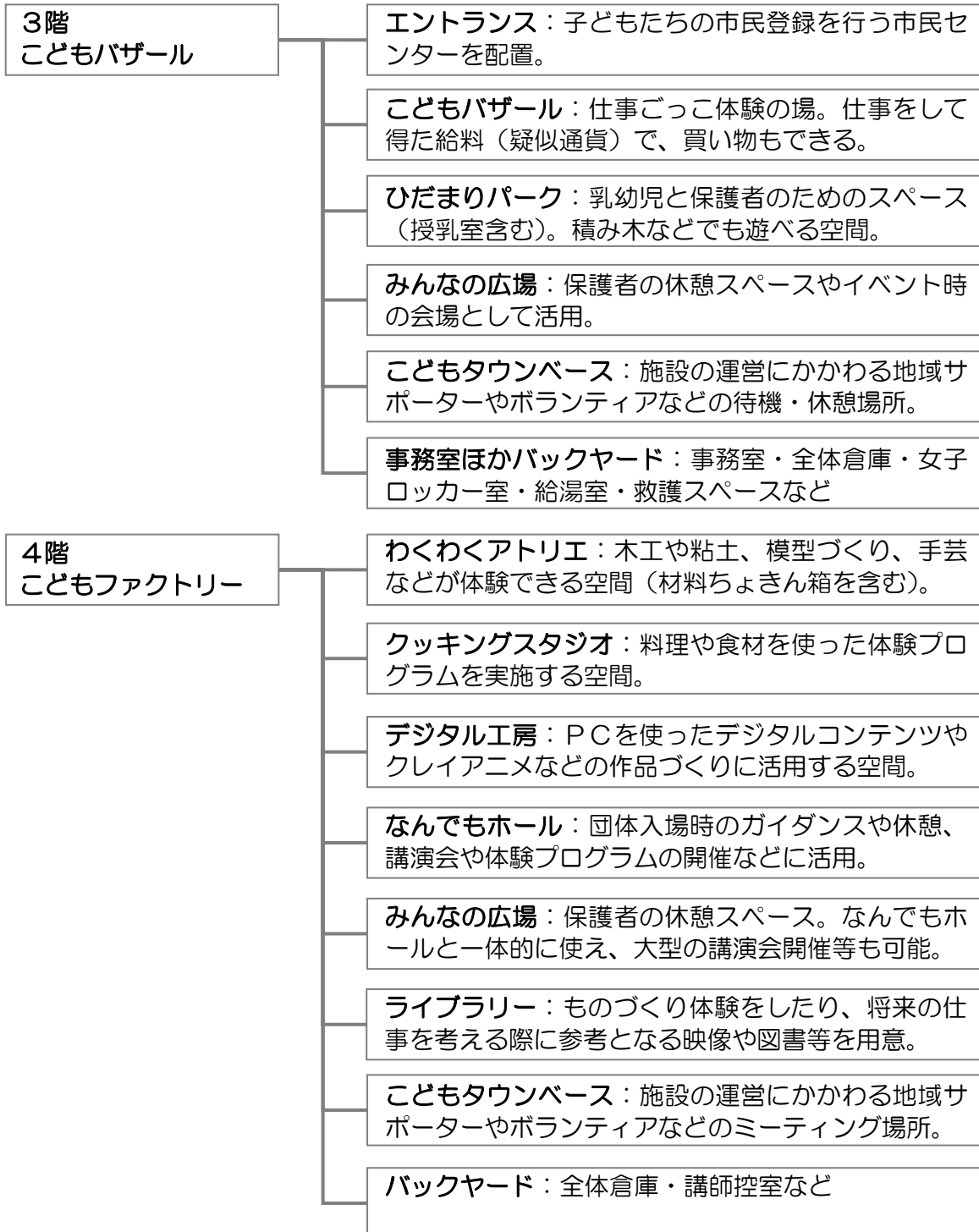
■設備の充実

- ・ 創造的意欲を持った子どもたちの活動を支えることができるよう、設備の充実に努めます。

3-2 空間計画

3-2-1 諸室の構成と関連

- 本施設は、大きく3階のこどもバザール（仕事ごっこ体験）と4階のこどもファクトリー（ものづくり体験）から成ります。
- 各フロアの諸室の構成は次のとおりです。



3-2-2 平面計画 (平面図・ゾーニング・動線)

[こどもバザール(3F)]



[こどもファクトリー (4F)]



3-2-3 各室の概要

[各室の概要]

使用頻度 多い 少ない ない

室名	設定面積	収容人数	主な設備等	主な利用者						運営条件等	
				小学生	乳幼児	中高生	保護者等	ボランティア等	スタッフ	自由利用	参加予約
3階 こどもバザール											
エントランス (EVホール・受付含む)	76㎡	—	セキュリティゲート・天井演出・券売機・メッセージツリー 等	■	■	■	■	■	■	○	
こどもバザール	330㎡	110人	仕事ごっこ体験エリア：組立店舗フレーム・可動式ステージ 等	■	■	■	■	■	■	○	
ひだまりパーク (授乳室等を含む)	64㎡	20人	遊具、ベンチソファ・おむつ交換台・調乳台・ベンチ・遊具収納 等	■	■	■	■	■	■	○	
みんなの広場	60㎡	20人	テーブル・椅子 等	■	■	■	■	■	■	○	
こどもタウンベース (控室兼用)	22㎡	10人	テーブル・椅子・PC・収納棚 等	■	■	■	■	■	■	○	
事務室 (受付含む)	36㎡	10人	電源管理システム・セキュリティ管理システム・複合コピー機 等	■	■	■	■	■	■	○	
全体倉庫	68㎡	—	ラック・業務用洗濯機 等	■	■	■	■	■	■	○	
ロッカー室	26㎡	9人	ロッカー・テーブル・椅子 等	■	■	■	■	■	■	○	
給湯室	7㎡	—	電気ポット・食器棚 等	■	■	■	■	■	■	○	
共用通路	116㎡	—	3階-4階用階段 等	■	■	■	■	■	■	○	
トイレ	48㎡	11人	給排水設備・衛生設備・こどもトイレ・HCトイレ 等	■	■	■	■	■	■	○	
4階 こどもファクトリー											
デジタル工房 (体験スタジオを含む)	73㎡	18人	映像ディスプレイ・複合コピー機・プリンター・PC 等	■	■	■	■	■	■	○	○
わくわくアトリエ (材料ボックスを含む)	112㎡	23人	コンプレッサー・木工旋盤・作品保管棚・ホワイトボード 等	■	■	■	■	■	■	○	○
クッキングスタジオ	87㎡	23人	IHクッキングシステム・オープン電子レンジ・調理具 等	■	■	■	■	■	■	○	○
なんでもホール	137㎡	80人 ※	遮光カーテン・スクリーン・プロジェクター・音響卓・可動間仕切壁 等	■	■	■	■	■	■	○	○
みんなの広場・ライブラリー	91㎡	30人	テーブル・椅子・書棚・PC(情報端末) 等	■	■	■	■	■	■	○	
こどもタウンベース (講師控室等を含む)	44㎡	12人	湯沸室・洗濯機・電話回線・複合コピー機・ソファ 等	■	■	■	■	■	■	○	○
全体倉庫	87㎡	—	ラック・食品庫 等	■	■	■	■	■	■	○	
エレベーターホール	20㎡	—	セキュリティゲート 等	■	■	■	■	■	■	○	○
共用通路	149㎡	—	3階-4階用階段・天井演出 等	■	■	■	■	■	■	○	
トイレ	35㎡	—	給排水設備・衛生設備・HCトイレ 等	■	■	■	■	■	■	○	
3階 ルーフバルコニー											
ルーフバルコニー	173㎡	—	プランター・散水栓 等	■	■	■	■	■	■	○	

※最大 100 人

※ライブラリー機能は「みんなの広場」のほか、各室に分散

3-3 サイン計画

3-3-1 基本的な考え方

- 子どもたちが主な利用者であるという本施設の性格をふまえ、サイン計画では以下の点に留意します。
- 施設の性格上子どもたちの安全確保に関するサインを除き、行動を規制する禁止事項サインなどの設置を極力控えます。同時に、大人への禁止事項（子どもの行動への過度な口出し、写真撮影の際の留意点など）についても、パンフレットやスタッフによる声かけなどにより、対応することを基本とします。

■子どもにもわかりやすいサイン

- ・ 部屋の場所や名前などが一目で子どもたちにとって、視認性が高く、わかりやすいサインとします。そのため、文字の大きさや色・形、設置場所に配慮します。

■楽しさを表現するサイン

- ・ 主な利用者である子どもたちはもちろん、本施設を訪れた保護者や地域の人々も楽しさを感じることができるサインとします。

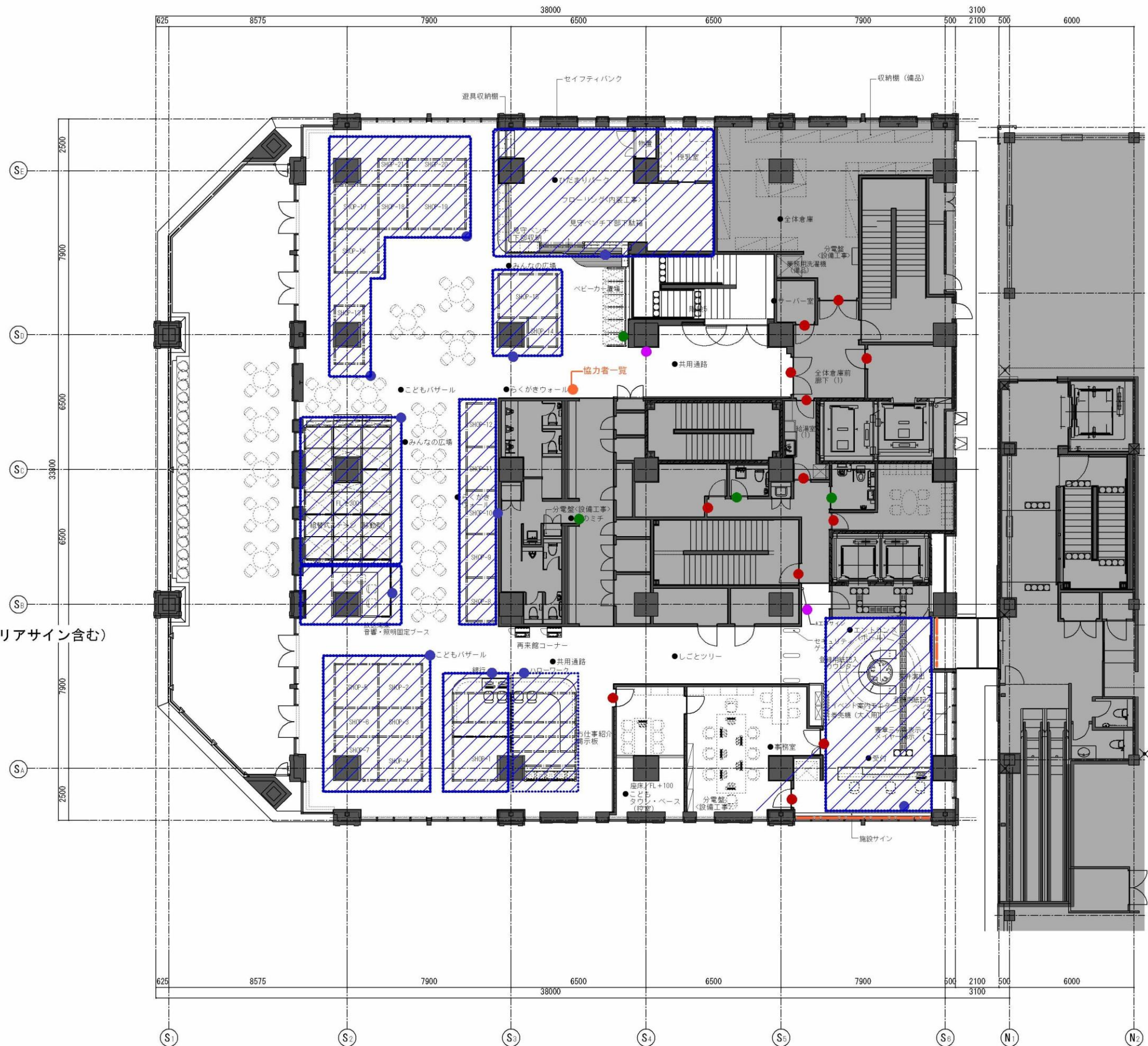
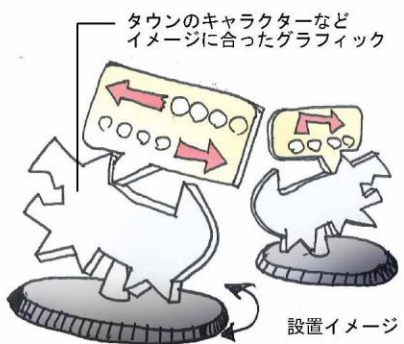
3-3-2 サインの種類と配置

[こどもバザール(3F)]

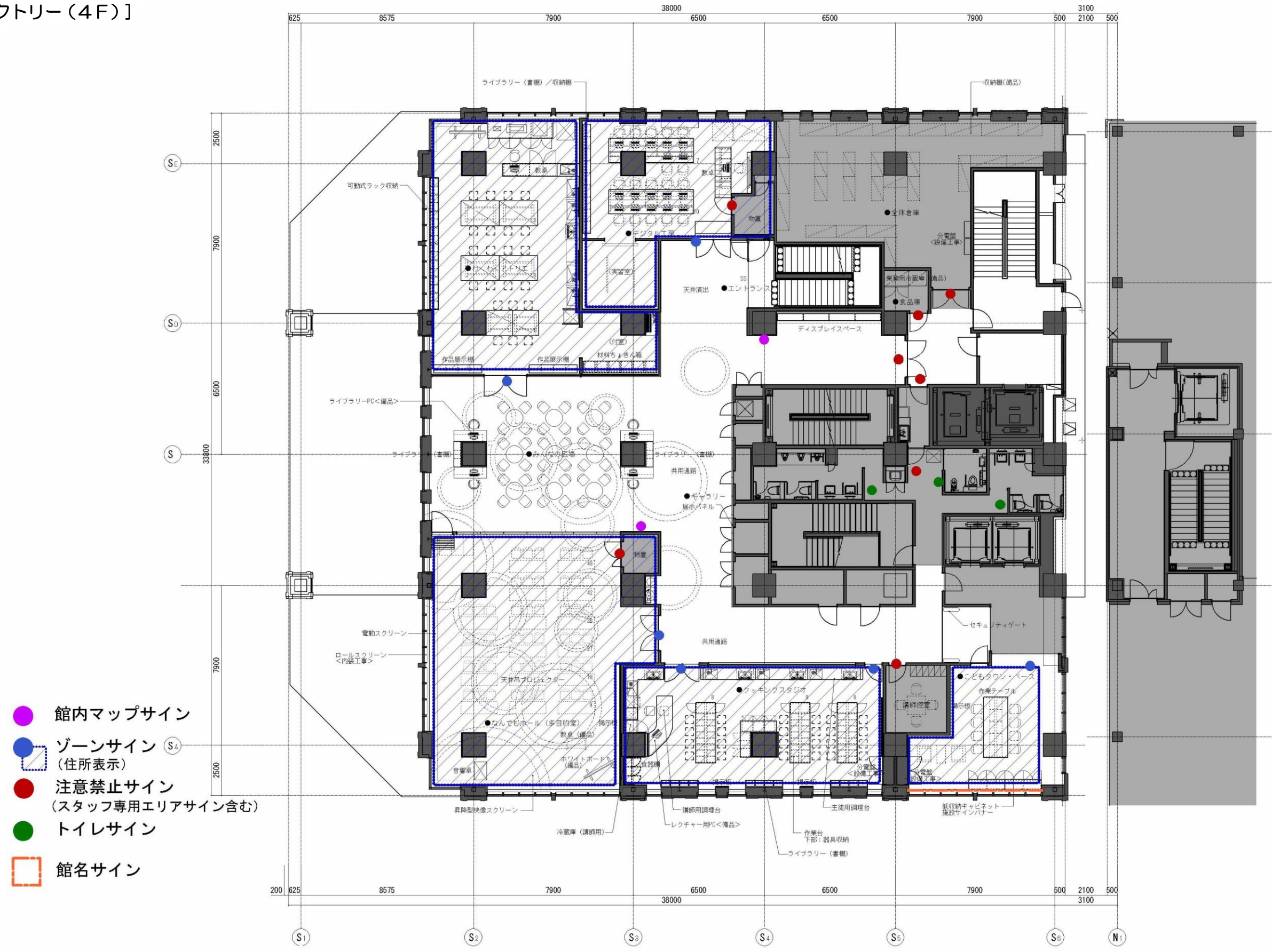
- 館内マップサイン
- ゾーンサイン (住所表示)
- 注意禁止サイン (スタッフ専用エリアサイン含む)
- トイレサイン
- 館名サイン

館内案内サイン

自立サインスタンドを設置し、館内の各ゾーンへのサインとする。



[こどもファクトリー(4F)]



4 運営計画

4-1 基本的な考え方

- こどもクリエイティブタウンの活動コンセプト、「子どもによる、子どものための街」を実現し、子どもたちの創造力育成をはかれるよう、運営の基本的な考え方を整理します。

[基本的な考え方]

1

子どもたちの自主性を大切にする

- 子どもたちが自ら考え、試行錯誤のなかから気づきや挑戦する楽しみ、成し遂げたときの喜びなどを体験できるよう、運営面での配慮を行う。
- 子どもたちが自主的な楽しい活動を通じて、自然に社会や経済のしくみにふれられるようにする。

〈主な方策〉

1-a 「こども会議」の設置

季節イベントの企画などのテーマを取り上げ、誰でも参加できるワークショップ形式で子どもたちの社会参加体験の場の一つとして行い、出された意見やアイデアは、指定管理者が施設の管理運営に活かす。

1-b 保護者＝サポート役

訪れた大人すべてに、スタッフタグまたはスタッフシールを付けてサポート役であることを常に確認してもらう等、大人の関与(口出し)を限定する。

1-c 子どもたちの安全を確保

適切なスタッフ配置、備品や什器の安全設計・配置により、子どもたちの安全確保に努め、子どもたちの自由な活動を支える

1-d タウンマナーの流通

施設内にタウンマナーを流通させ、子どもたちが楽しみながら社会や経済のしくみに触れられるようにする。

2

地域との連携、市民参加を重視する

- 地元商店街や企業、市民活動団体、大学等の研究機関、学校など、地域の多彩な力・資源を結び、地域全体で子どもたちの成長を見守る。
- 大人の関与を限定的にするとともに、多世代・異年齢交流を促進するしくみをつくる。
- 地域の多様な人びとの出会い・交流により、地域への誇りと愛着を育む。

〈主な方策〉

2-a 「運営協議会」を設置

地域による子どもたちの成長支援を目的として、こどもクリエイティブタウンの事業運営に対し、さまざまな視点からの意見や提言を行う、各界代表者や学識者、地域の代表から構成する「運営協議会」を設置する。

2-b 地域の力の交流拠点「こどもタウンベース」

スタッフはもちろん、こどもクリエイティブタウンの活動に関わるあらゆる人びとが集い、情報交換や体験プログラムの企画・開発・準備を行う場所、子どもたちの活動をサポートする拠点として設置。

2-c 地域色豊かな、多彩なプログラムとしくみ

地域の多彩な力のマッチングにより、施設の内外に広がる、多彩な体験プログラムと子どもたちの活動支援のしくみをつくる。

3

事業の質や魅力向上に努め、利用者の満足度を高める

○利用者の視点に立って、社会の変化や利用者のニーズに対応できるよう、柔軟で弾力的な運営を行う。常に新鮮で魅力的な事業を展開する。

〈主な方策〉



3-a 事業の評価と分析、改善の実施

利用者満足度調査や市民アンケートなどを定期的・継続的に実施し、利用者の声を事業内容に反映させる。事業評価を実施し、事業の質の向上や魅力づくりに継続的に努める。

3-b 利用者のニーズに応える、常に新鮮なソフト事業の展開

体験プログラムなどのソフト事業の展開を中心とすることで、常に新鮮な活動が提供できるようにする。

3-c 安定的、継続的な事業の実施

事業の安定性・継続性を高めるため、運営の効率化をはかる。
多方面からの運営費や運営への協力確保に向けた取り組みを実施し、運営負担の軽減に努める。

4-2 運営形態と組織・人員体制

4-2-1 運営形態

(1) 運営形態の検討

- 自治体が設置する施設の運営形態には、一般的に、自治体が自ら運営する「直営方式」と、民間事業者等を指定管理者として指定して権限を与え、管理運営を行わせる「指定管理者方式」があり、通常、このどちらかが選択されます。本施設の運営形態についても、これら2つの方式について比較検討を行います。

〔運営形態の比較〕

方式	概要	メリット	デメリット
指定管理者方式	<ul style="list-style-type: none"> ・公の施設※の維持管理・運営を、自治体の指定する法人、その他の団体が一定期間実施する制度。 ・1事業者による場合のほか、複数事業者によるコンソーシアム等が指定管理者となることも可能。 ・公の施設の設置・管理については、条例で定める必要がある。 ・指定管理者の指定には、議会の議決が必要。 ・一般に、指定管理期間は3～5年である。 <p>※「公の施設」：住民の福祉を増進する目的をもって、その利用に供するために地方公共団体が設ける施設をさす。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・民間事業者などの専門性やノウハウ、柔軟性を活かし、経営的な発想や手法に立った事業展開、サービス向上をはかることができる。 ・民間事業者等のノウハウにより、事業の効率化が期待できる。 ・民間事業者にとってのインセンティブを働かせることで、導入効果を上げることが期待できる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・指定管理者の公募・選定業務などの負担が増える場合がある。 ・指定管理期間が通常3～5年と短期間であることをふまえ、中長期的な観点での事業展開や、事業の安定性・継続性の担保に留意する必要がある。 ・事業の現場のノウハウが自治体内に蓄積されにくい。
直営方式	<ul style="list-style-type: none"> ・自治体が自ら管理運営を行う方式。 ・運営や施設の維持管理業務の一部を業務委託することは可能（警備や清掃等の施設の維持管理業務は、民間委託も多い）。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自治体の方針等を直接運営に反映しやすい。 ・自治体内部の連携や、他の公共施設、施策等との連携をはかりやすい。 ・事業の安定性、継続性を担保しやすい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・人事や会計など行政特有のルールにより、小回りが利きにくい場合がある。 ・収入と支出がリンクしづらいので、コスト意識が低下する可能性がある。 ・外部環境に応じて変化する事業内容に合った人材の確保が難しい。

(2) 事業・業務の構成と概要

- 運営形態の検討にあたって、施設管理者が行う事業・業務を以下のように整理します。

[事業・業務の全体構成]

事業・業務	事業・業務の概要
1 事業運営：本施設の本来目的を実現するための事業	
①仕事ごっこ体験事業	・仕事ごっこ体験（こどもバザール）に関する事業全般 体験プログラムの企画開発・実施 備品の管理・整備、消耗品の補充 体験のサポート、安全確保
②ものづくり体験事業	・ものづくり体験（こどもファクトリー）に関する事業全般 体験プログラムの企画開発・実施 備品の管理・整備、消耗品の補充 体験のサポート、安全確保
③交流事業	・こども会議の運営・サポート ・交流イベントの企画開発・連携先との調整・実施 ・広報活動全般
④地域連携事業	・企業・学校・公共施設等、連携先の開発 ・共同事業の企画開発・実施 ・地域サポーターのとりまとめ ・地域人材育成活動 ・ボランティアのとりまとめ ・研修内容の企画開発・研修の実施
⑤情報受発信事業	・参考資料（図書・映像等）の管理 ・情報・ノウハウ等の受信と蓄積、利活用、発信
2 維持管理：1の事業運営をサポートする事業	
①受付・案内業務	・チケット販売、受付関連業務 ・予約受付、電話対応 ・来場者対応（迷子・遺失物・要救護者対応など）
②清掃業務	・仕事ごっこ体験（こどもバザール）に関する事業全般 体験プログラムの企画開発・実施 備品の管理・整備・補充 体験のサポート、安全確保
③警備業務	・施設内の警備
④施設の維持管理業務	・本施設の専有部における設備・備品等に関する維持管理業務
3 経営企画・管理：人事や経理に関する事業	
①経営計画の企画・立案業務	・本施設が行う事業全体の企画・計画立案 ・事業活動全般の調整
②庶務・経理業務	・庶務 ・経理・予算管理
③事業評価業務	・利用者ニーズ調査を含む事業評価全般の企画・計画立案・実施

(3) 指定管理者制度を導入した場合の効果

- 本施設の事業展開において、指定管理者制度の導入が効果的かどうか、その効果がどのような範囲に及ぶかについて、業務内容別に検討を行います。

[指定管理者制度導入とその効果]

事業・業務	事業・業務の概要
1 事業運営：本施設の本来目的を実現するための業務	
①仕事ごっこ体験事業	・体験プログラムの企画開発・実施や、子どもたちの体験のサポート等のサービス提供において、民間の専門性や経験・ノウハウ等による効果的な事業展開が期待できる。
②ものづくり体験事業	
③交流事業	・民間事業者が有するイベントの企画・運営ノウハウなどを取り入れることで、より多彩で効果的な事業展開がはかれる。 ・民間事業者の広報戦略などのノウハウを活かして、利用促進をはかることが期待できる。
④地域連携事業	・民間事業者の渉外・営業力を活かして、連携促進、協働事業実施をはかることが期待できる。
⑤情報受発信事業	・自治体においても十分な事業展開がはかれる分野ではあるが、利用者ニーズを反映した柔軟な事業推進をはかる上で、民間のノウハウが活かせる可能性がある。
2 維持管理：1の事業運営をサポートする業務	
①受付・案内業務	・一般的に民間委託で行われる分野であることから、効率的な業務推進や利用者サービスの向上が期待できる。 ・一般的に民間委託で行われる分野であり、業務の定型化がはかれることから、民間に委ねることにより、人員体制の効率化、コスト削減が可能。
②清掃業務	
③警備業務	
④施設の維持管理業務	
3 経営企画・管理：人事や経理に関する事業	
①経営計画の企画・立案業務	・市の意向が十分反映できるよう、調整を十分行うことを前提として、民間の発想や事業展開の経験・ノウハウを活用することにより、事業の魅力向上が期待できる。
②庶務・経理業務	・民間の発想や事業展開のノウハウを活用することにより、事業の効率化が期待できる。
③事業評価業務	・民間の経営戦略やノウハウの活用により、効果的な事業評価の実施と、事業への反映が期待できる。

(4)本施設における運営形態

- 上記のように、本施設の理念や特性をふまえた検討から、本施設においては、民間事業者のノウハウを活用することにより、効果の上がる事業が多いと判断します。指定管理者制度を導入することによって、多彩な魅力ある事業を、利用者のニーズに応じて効率的かつ効果的に展開することが可能となり、本施設の活動コンセプト「子どもによる、子どものための街」の実現が可能となります。
- また、本市では『静岡市指定管理者導入の手引』において、指定管理者の導入の条件を示していますが、これらの条件に照らして、本施設における指定管理者制度の活用は適当と判断できます。
- 以上の検討により、本施設では、指定管理者制度による管理運営を行うことが適当と考えられます。本計画においては、以降、指定管理者制度導入を前提として検討を行うこととします。

[指定管理者制度導入の条件（静岡市指定管理者導入の手引）]

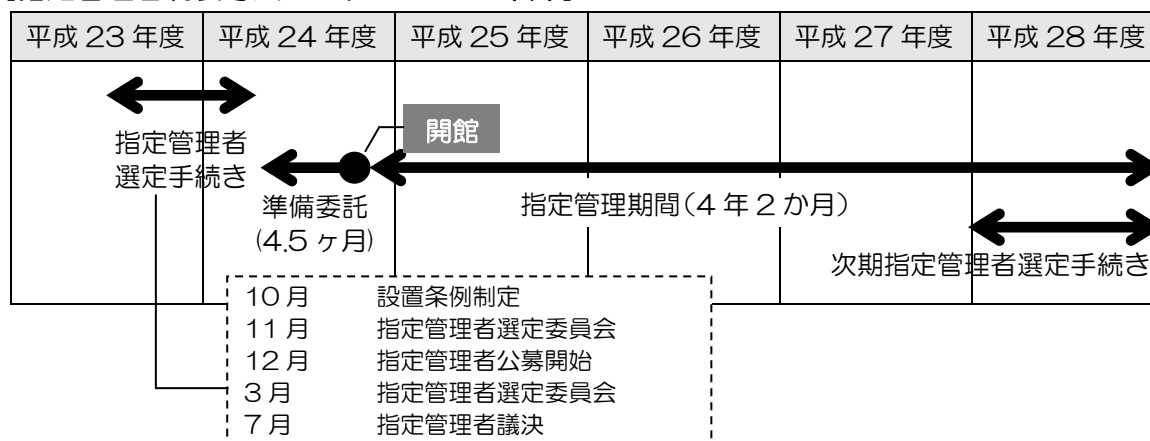
- ア 指定管理者制度により、次のいずれかの効果が期待できること。
- ・ 事業の実施を伴う施設において、専門性、経験・実績などを活かした事業の企画、実施が可能であること。
 - ・ 市民のニーズに合わせた開館日や開館時間の拡大など、市民サービスの充実が図られること。
 - ・ 市が直接管理運営を行うのに比較して、経費の削減が図られること。
- イ 施設利用の平等性や公表性の確保、施設を管理運営するうえで取り扱う個人情報の内容等において、行政が直接管理すべき必要性がないこと。
- ウ 当該業務を実施している（又は実施可能な）団体があること。

(5)本施設における指定管理

■指定管理期間

- 指定管理期間は一般的に、定型的な業務では短く、ソフト展開などが中心となる業務では3～5年と長期間設定される傾向にあります。
- 本施設は、従来の子ども関連施設にはない「子どもによる、子どものための街」の常設運営をめざし、多彩かつ魅力的な事業を展開していきます。そのため、通常の施設運営に比べて指定管理者のノウハウの蓄積が必要不可欠です。また、円滑な事業展開や運営、利用者サービスの充実、利用促進の展開にあたって、十分な準備が必要となります。このような業務特性を考えると、指定管理期間の設定は、長期の設定（5年程度）とすることが望ましいと考えられます。
- これらをふまえ、本施設における指定管理者制度導入のスケジュール案を以下に整理します。

[指定管理者制度導入のスケジュール（案）]



■市・指定管理者の事業・業務の範囲

- 本施設の運営における指定管理者が行う事項、市が行う事項を整理し、それぞれの担当範囲を示します。
- 事業・業務の範囲の詳細は、協定書及び仕様書等で定めます。

[主な事業・業務の範囲] ※担当範囲は、今後、変わることがあります。

業務範囲	指定管理者	市
事業運営	1 事業運営に関する企画・実施業務全般 ・仕事ごっこ体験事業 ・ものづくり体験事業 ・交流事業 ・地域連携事業 ・情報受発信事業	1 市の関係機関との調整 ・教育委員会（学校、類似施設等との連携） ・経営管理局（広報）等
維持管理	2 施設の入館許可等 ・来館者への対応 ・非常時の避難誘導、関係機関への通報等の措置	
	3 施設・設備の維持管理 ・警備業務 ・清掃業務 ・施設の維持管理業務 ・施設・設備・備品の修繕（一件 30 万円未満） ・その他施設の管理に関すること 等	3 施設・設備の維持管理 ・施設・設備・備品の修繕（一件 30 万円以上） ・備品等の新たな購入（ただし、備品購入の時期・内容や少額の備品の取り扱い等については協議するものとします。）
経営計画・管理	4 経営計画・管理業務	
	5 事業報告	5 事業の把握と評価 ・事業状況のモニタリング（利用者アンケート、市民アンケート等） ・事業への評価（年度評価・総合評価）
	6 管理運営上の問題への対処	

■指定管理料

〈収支の考え方〉

- 本施設の運営業務は、一定の利用料収入・参加料収入が見込めるものの、独立採算事業としては成立が難しい、公益性の高い事業が中心となります。そのため、市からの指定管理料により、指定管理者が事業を実施することを想定します。

〈指定管理料の考え方〉

- 一般的に、使用料などを指定管理者の収入とする利用料金制には、次のようなバリエーションがあります。

[利用料金制の一般的な考え方]

方式	メリット・デメリット
1 利用料金制を導入しない	
指定管理料制	指定管理料だけで運営を行う方式（条例で定める入館料などは市の収入）。指定管理者の経営努力が希薄となり、事業の質・施設の魅力向上に成果があがらない恐れもある。 一方で、市が事業にかかる費用を保障することから、公益性の高い事業を安定的・継続的に実施することが可能。
2 利用料金制を導入する	
利用料金制 （独立採算型）	指定管理者の収入として利用料金のみで管理運営する方式 指定管理者の経営努力等が市の負担軽減につながる可能性もある一方で、収入確保・経営効率優先に偏重した事業展開が行われる恐れもある。 利用料金収入の見通しが甘い場合、運営資金の不足から十分な事業が展開できない事態を招く可能性もある。
利用料金制 （指定管理料併用型）	一定の指定管理料とあわせて、利用料金も指定管理者側の収入とし、この両方で運営を行う方式。施設の利用料金収入を基本とするが、それだけでは運営費をまかなえない場合に指定管理料で補う。 施設の実情に応じた指定管理を行いやすく、委託料制に見られる安定性に加えて、利用料金制における経営努力による運営の効率化・質の向上など、両制度のメリットが期待できる。 指定管理料の範囲などがあいまいになりやすいため、協定書・収入見積りの精査や、経理の透明性の確保が必要。

※利用料金制：公の施設の使用料を、当該指定管理者の収入として収受させることができ、その利用料金（入館料などの額）は、公益上必要があると認める場合を除き、指定管理者が定めることのできる制度。

- 子どもたちの創造力育成という、公益性の極めて高い事業内容から、指定管理料だけで運営を行う指定管理料制は、事業の安定性、継続性において優れた点がありますが、非定型的なソフト事業が中心となる本施設においては、民間事業者にインセンティブを働かせることでその専門性や柔軟性、ノウハウや経験等が十分に生かせる利用料金制が有効です。しかし、本施設の場合、厳密な意味での既存の類似施設が存在しないことから、開館後の利用の需要を現段階で予測することは難しく、開館当初からの併用制の導入は、難しいと判断します。

- これらの施設の特性や利用料金制導入の課題をふまえると、開館当初は利用料金制を導入しない指定管理料制を採用し、初期の実績を踏まえて次期の切り替え時より、併用制に移行することが適当と考えます。

■事業評価

- 本市では、指定管理者制度を導入しているすべての施設について、施設ごとに評価を実施することとしています。その目的は、
 - (ア) 指定管理者制度を導入した公の施設の一層の効率的、効果的な活用を図ること
 - (イ) 市民参画による公の施設の管理運営の実現をはかること
 - (ウ) それぞれの施設の設置目的を十分に反映した中での管理運営をはかること
 - (エ) 市民サービス向上、経費削減など指定管理者制度の導入目的の達成度を確認すること
 の4点です（『静岡市指定管理者制度導入の手引』より）。
- 評価にあたっては、施設利用者に対して施設に対する満足度を調査する「利用者満足度調査」と、当該施設の利用者に限定せず広く市民一般に対して意見を求める「市民アンケート調査」を行うものとします。
- 本市における指定管理者制度導入に伴う事業評価には、年度評価と総合評価の2つがあります。

[指定管理者制度導入に伴う事業評価]

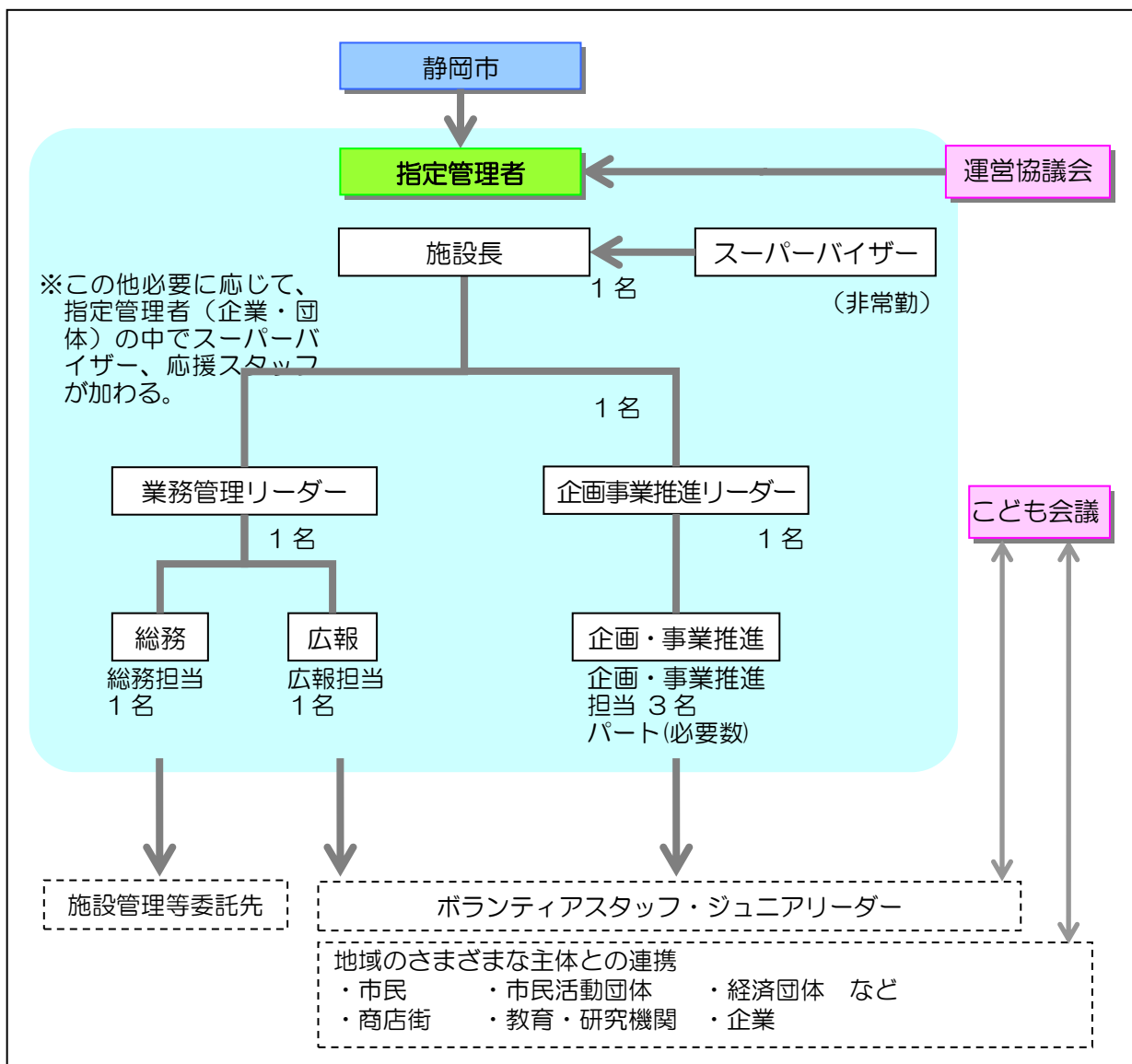
年度評価	<p>指定管理期間中の毎年度終了後に、当該年度の指定管理業務の履行状況の確認を中心に実施。</p> <p>実施時期：毎年度終了後速やかに実施</p> <p>評価項目：履行状況</p> <ul style="list-style-type: none"> 市民（利用者）からの意見・要望の内容とその対応状況（クレーム対応等） 利用者満足度調査等の実施状況 聞き取り等による指定管理者の経理状況の評価（指定管理業務にかかる収支状況等） 総括的な評価 <p>評価者：当該施設の所管課</p>
総合評価	<p>指定管理期間が満了する年度に、当該指定管理期間中の指定管理業務について総合的に評価を実施。</p> <p>実施時期：指定期間が満了する年度の5月末日</p> <p>評価項目：履行状況</p> <ul style="list-style-type: none"> 指定管理者の創意工夫 市民（利用者）サービスの向上 施設固有の評価項目 <p>評価者：各局単位に評価委員会を設置。</p>

- 本施設においても、上記の事業評価を実施し、課題解決をはかるなど、その事業に反映させていきます。

4-2-2 組織・人員体制

- 指定管理者制度の導入を前提に、本施設の組織・人員体制は、責任ある確実な業務遂行ができる体制であることを基本とします。
- 同時に、民間の専門性や経験、ノウハウを活かして、効率的かつ効果的な事業展開により、施設の魅力向上をはかれるよう、組織内連携のはかりやすい柔軟な体制であることも望まれます。
- 本施設の運営は、こどもの主体的な活動をサポートすること、地域の多様な力を得て進めることなどを重視します。そのため、運営協議会やこども会議などの協働・連携のしくみづくりを行うとともに、ボランティアやジュニアリーダーなどの活躍の場をつくり、世代間交流による「子どもたちの創造力育成」を実現していきます。

[運営体制（案）]



4-2-3 想定される人材

- 本施設の理念や、活動コンセプト「子どもによる、子どものための街」の実現に必要な人材に求められる特性（資質・能力や経験）を、次のように想定します。

[求められる特性]

①コミュニケーション力：大人のみならず、特に子どもとのコミュニケーションが円滑にできる力
②コーディネート力：市民や地域の企業等、さまざまな主体とのネットワーク形成・協働事業の実現に欠かせない力
③企画力：体験プログラムやワークショップ、イベント等の企画・開発力
④マネジメント力：目的達成のために人、物、資金などの経営資源を活用し、組織を運営する力、事業推進力、運営ノウハウや経験
⑤渉外・営業力：利用促進、企業等への協力要請などにかかわる渉外・営業力
⑥専門知識：芸術や教育・心理・経済・教育工学など、子どもたちの創造力育成に関する一定の専門性と知識

- 本施設に求められる職種と職務内容、その特性は次のとおりです。

[求められる特性]

※表中の①～⑥は、上記の[求められる特性]の数字に該当します。

職種	職務内容	求められる特性					
		①	②	③	④	⑤	⑥
施設長	本施設の代表で、施設全体の責任を負う	○	○	○	○	○	○
スーパーバイザー	指定管理者内の人材から構成し、施設運営などの助言を行う			○	○		○
業務管理リーダー	施設の経営企画・管理や維持管理に関する事項を統括する	○		○	○	○	
総務スタッフ	経営計画の企画・立案、庶務や経理に関する事項、施設の維持管理業務、事業評価等を担当する	○		○	○	○	
広報スタッフ	利用促進の企画・立案、実施、広報活動全般及び企業との連携等を担当する	○	○		○	○	
企画推進・連携交流リーダー	仕事ごっこ体験、ものづくり体験、情報受発信事業を統括する 市民参加、地域連携のしくみづくりや運営、交流・連携事業（イベント開催等）を統括する	○	○	○	○	○	○
企画開発スタッフ	仕事ごっこ体験事業、ものづくり体験事業の体験プログラムやツールの企画開発・運営、情報受発信事業を担当する	○		○	○		○

4-3 市民との協働

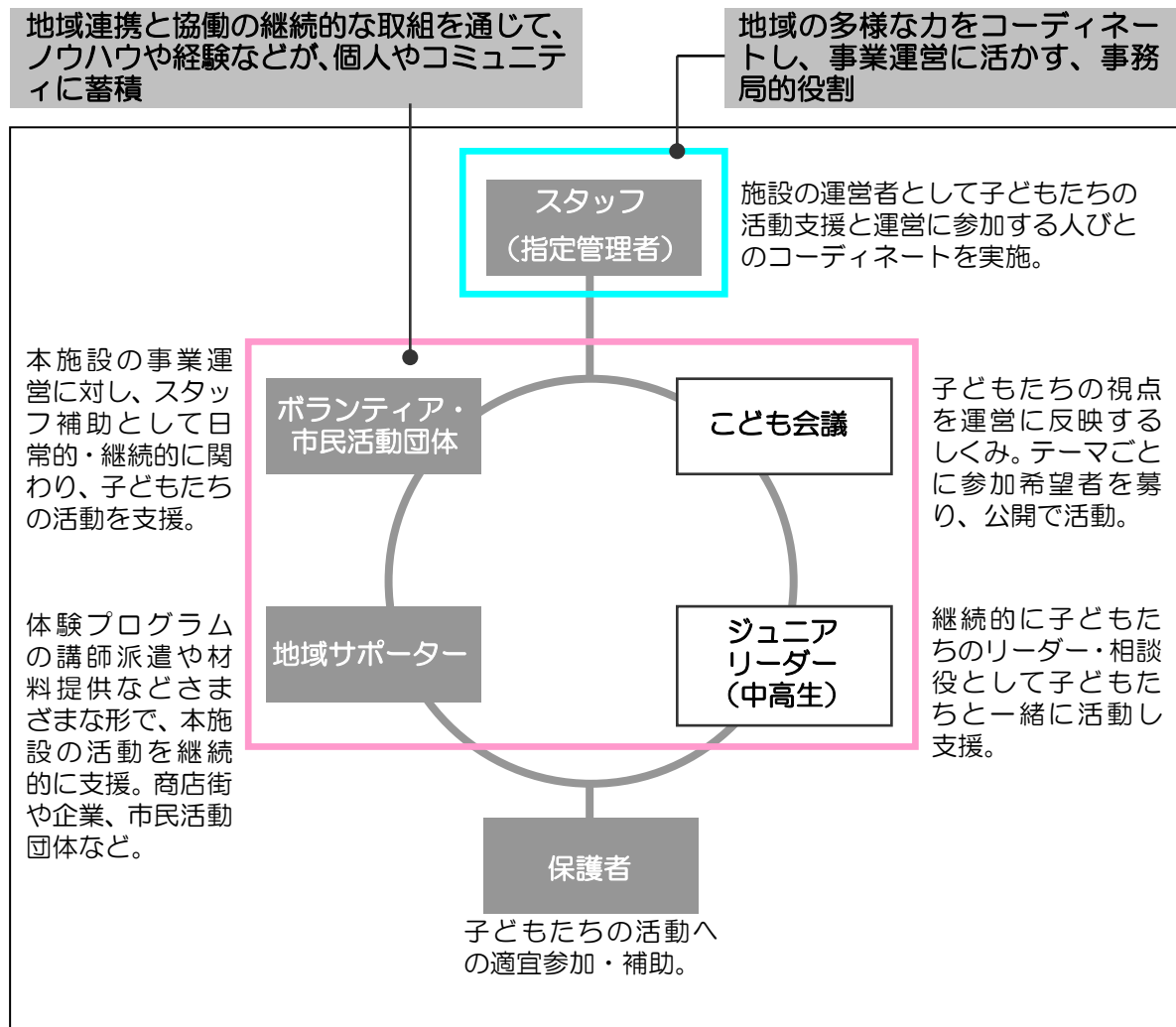
4-3-1 基本的な考え方

- 本施設の運営は、地域全体で子どもたちの成長を見守り、その創造力を育むという活動の目的に基づき、市民との協働を積極的に実施します。
- 本施設の運営を市民参加で行うことにより、市民間の交流促進や、新たな知の創造・伝達・継承、プロジェクト運営への参加によるマネジメント能力の涵養など、子どもたちの成長のみならず、大人の成長（人づくり）・地域づくりにも資することをめざします。
- 地域の人材、技術やノウハウ、商品・製品などを組合せて活用し、静岡市ならではの活動を展開します。

4-3-2 市民との協働を実現する実施体制

(1)協働の体制

- 本施設の運営に関わる地域の主な人材とそれぞれの活動内容、関連を、以下に整理します。



(2) 運営への市民参画と役割分担

- 運営への市民参画と役割分担を、体験プログラムやイベントの企画開発・運営時を例に検討します。

[運営への市民参画と役割分担（体験プログラム・イベントの企画開発・運営時）]

	主な活動	スタッフ (指定 管理者)	ボラン ティア・ 市民活 動団体	地域 サポーター	こども 会議	ジュニア リーダー (中高生)	保護者
準備 段階	企画開発：こども会議や子どもたちのニーズを踏まえて作成	○	△		○	△	
	企画の詳細検討・実施計画づくり内容検討、協力依頼、進行、役割、配置など	○	○	○	△	○	
	準備作業：会場・ツールづくりなど	○	○	○	○	○	
	広報宣伝：広報宣伝ツール製作、発信、募集受付など	○	○		△	△	
活動 段階	全体進行	△	△		○	○	
	ファシリテーター・講師	△	△	○		△	
	子どもたちの活動補助 ファシリテーター・講師の補助を含む	△	○		○	○	○
	活動の記録	△	○		△	○	

- ・こども会議はジュニアリーダーのサポートを受けながら、準備段階での意見出しを中心に活動します。こども会議は、活動段階では、参加している子どもたちの支援を中心に関わります。
- ・スタッフ(指定管理者)はボランティアや地域サポーター・市民活動団体等の力をコーディネートし、裏方として活動します。特に活動段階では、ジュニアリーダーやボランティア・市民活動団体、地域サポーターに運営を委ね、地域の人びとの協働・参画を促します。

(3) 大人の関与

- 本施設の理念、活動コンセプト「子どもによる、子どものための街」を実現するには、子どもが安心して主体的に取り組める環境づくりを優先することが必要です。
- 地域連携の活動を進める過程で、多くの大人が子どもたちと活動をともにすることになります。その際、子どもたちの主体的な活動が阻害されないよう、大人の関与を限定的な範囲にとどめることとします。

4-4 地域との連携

4-4-1 基本的な考え方

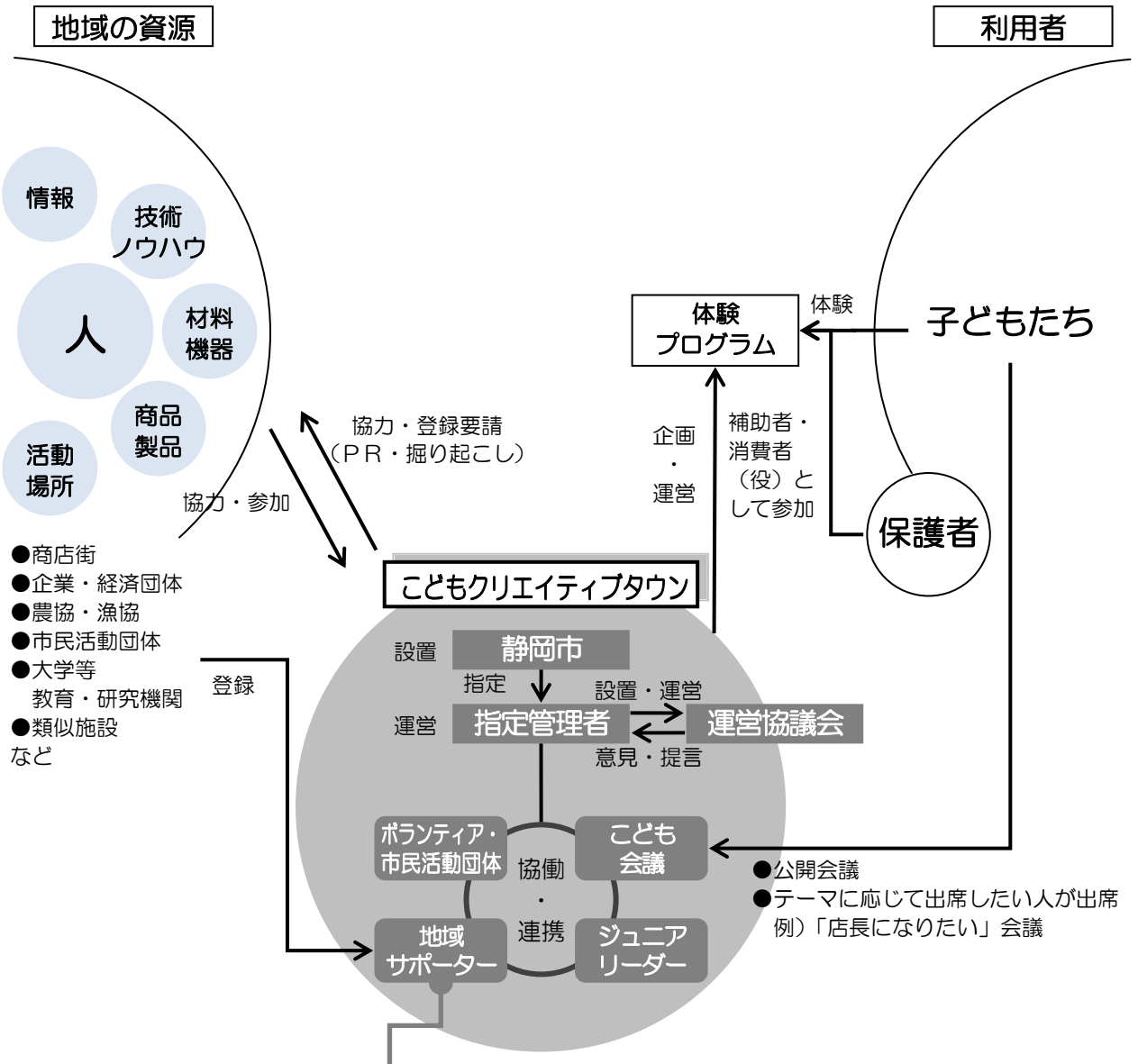
- 本施設における地域連携は、地域の多様な力を結び、クリエイティブタウンの活動に活かすことで、子どもたちを地域全体で育むことを目的とします。同時に、活動への参加を通じて、地域のさまざまな人材や資源の掘り起こしや、人材育成をも視野に入れたものとしてします。
- さまざまな企業や商店街、各種団体が、本施設の活動に参加できるよう、そのため、開館後に地域と一体となったスムーズな運営ができるよう、可能な範囲で活動に参加できるしよみの構築や、活動に参加する企業や商店等にとってのメリットづくりにも配慮し、無理のない持続可能な連携活動をめざします。
- 市民との協働における指針同様、地域連携においても、地域の人材、技術やノウハウ、商品・製品などを組合せて活用し、静岡市ならではの活動を展開します。

4-4-2 地域連携のしよみ

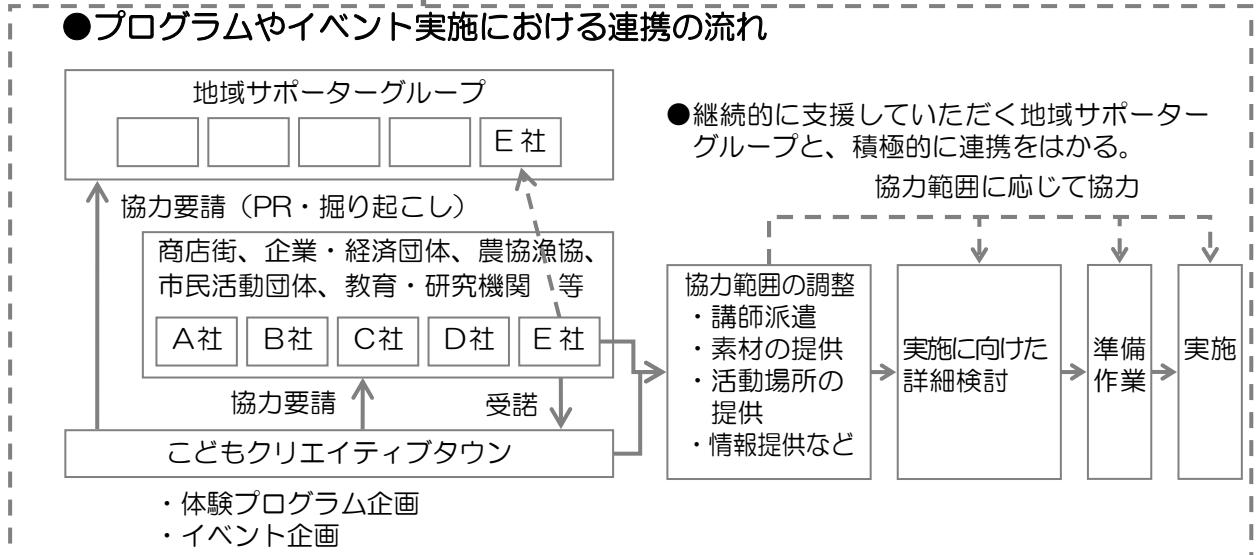
(1) 地域連携による運営の基本的な考え方

- 地域の多彩な資源をつなぎ、静岡市ならではの体験プログラムやイベント等の活動を、市民参加で展開します。
- これらの活動を通じて、子どもたちにとって、魅力にあふれる施設づくりを実現します。

(2) 地域連携による運営のしくみ



●プログラムやイベント実施における連携の流れ



4-4-3 企業、商店街等との連携

(1)基本的な考え方

- 企業や商店街等との連携により、子どもの地域産業への理解や関心が育ったり、新たな地域産業の創出につながったりする取り組みを行います。
- 企業、商店街等との連携では、活動に継続的に参加できるよう、参加形態に柔軟性を持たせるとともに、メリットづくりへの配慮が重要です。
- 地域の賑わいづくりや活性化に寄与できるよう、クリエイティブタウンの活動を館外にも拡大し、地域と一体となったイベント等の事業を実施します。

(2)地域サポーター

- 本施設の設立趣旨に賛同いただき、継続的にサポートをお願いできる地域の方々に、地域サポーターとして登録していただき、積極的に連携を図ります。
- 商店街や企業、市民活動団体などの団体や、個人を対象とします。
- 体験プログラムやイベントへの講師派遣・材料提供などさまざまな形で、本施設の活動を支援していただきます。

(3)具体的な活動例

1 体験プログラム・見学会の共同開催	
現場のプロのナビゲートで行う仕事講座や仕事ごっこ体験プログラムの開催、「仕事場見学ツアー」、商品開発プログラムなど、仕事の現場に触れられる体験や、今に至るまでの仕事との関わりなどについて聞ける場を用意する。	
プラモデルの世界	<ul style="list-style-type: none"> ○プラモデル工場の企画開発、設計、製造ラインを見学。 ○気に入ったプラモデルを選んでプラモデル作りを体験する。講師は地元モデラーの団体に依頼。クリエイティブ性に富んだ作品展示も同時に開催する。
マグロの缶詰をつくらう	<ul style="list-style-type: none"> ○マグロの水揚げ、競り、マグロの缶詰工場を見学。 ○マグロを使って缶詰づくりを体験：材料の準備（マグロを切る・調味液をつくる）→缶に入れる→製缶機を使って缶詰にする→煮沸 ○自宅に持ち帰って家族で試食する。
新茶をつくらう	<ul style="list-style-type: none"> ○はじめに新芽の出る時期に茶摘みを体験。製茶工場を見学し、製茶の工程を理解する。 ○ホットプレートを使って、摘んだ新芽を蒸し（殺青）、揉み、乾燥させるという製茶工程を体験。出来上がったお茶をみんなで味わう。
ロボットと遊ぼう	<ul style="list-style-type: none"> ○産業用ロボットの工場を見学し、産業用ロボットが活躍する領域や、その技術を、ロボットのデモンストレーションを見ながら理解する。 ○簡単なロボットの組み立てと操作を体験し遊ぶ。 ○「あったらいいな、こんなロボット」をテーマにロボットのイメージ図を描く。
太陽光パネルで遊ぼう	<ul style="list-style-type: none"> ○太陽光発電のしくみや利点を見学や実験によって理解する。 ○太陽光パネルを使った模型（車など）をつくり実際に発電させて動かして遊ぶ。
2 講座開催への協力・共同開催	
社長にインタビュー	○地元企業の社長に話（仕事、子ども時代など）を聞く「社長塾」を開催する。
ラッピング講座	○地元商店やデパート等の協力により、ラッピング講座を開催。子どもたちのこどもバザールでの活動に活かす。
店長講座	○地元商店やデパート等の協力により、店を開きたい子どもたちを対象に、店長の心構えや店舗づくりの工夫などをレクチャー。

3 工作材料の収集（材料ちょきん箱）	
<p>○商店街や企業などの生産活動の過程で出る、いらなくなったモノをストックし、子どもたちの工作などに活用するためのしくみをつくる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ダンボールなどの紙類 ・プラスチック素材や木などの各種材料 ・半加工品や検査段階で出た不適合品・商品 ・加工のための道具 など 	
4 商品開発とモニタリング	
<p>企業等における商品開発とモニタリングの場として、本施設の体験プログラム等の場を活用します。企業や商店にとっては、体験プログラムが商品開発時の消費者の意向調査の一環となるとともに、利用者（子どもたち）にとっては、企業活動の一端にふれる機会となります。</p>	
5 地元商店街の賑わい創出プログラム	
<p>地元商店街と連携し、クリエイティブタウンの活動を館外へと広げて商店街で実施する共同イベント。</p>	
ミニしずおか	○地元商店街のアーケードを活用し、ミニ・ミュンヘン型のこどもの街イベントを実施。商店街の実際の店舗でも、子どもたちが仕事を体験する。
親子で一店一品（逸品）づくり	○商店街の各店舗ごとに、親子チームの担当を決め、お店の人といっしょに一品（逸品）をつくる体験プログラムを実施。商品の販売体験も実施する。
まちなか・こどもギャラリー	○クリエイティブタウンで創作した子どもたちの作品を、アーケードや空き店舗で展示。
商店街マップの作成	○子どもたちが各店舗を取材して、絵入りマップを作成し、配布。

4-4-4 市民活動団体との連携

(1) 基本的な考え方

- NPO 法人や任意のボランティア団体などの市民活動団体との連携は、その専門性を活かすことにより、本施設の活動の幅を広げるとともに深めることが期待できます。
- 体験プログラムやワークショップ、講座開催などへの単発的な協力から、定期的な活動協力、共同事業の実施など、連携先の意向に応じた連携形態を柔軟にその都度つくることが求められます。

(2) 具体的な活動例

1 講座開催への協力・共同開催	
買い物ゲーム	○子どもを対象に、お金の使い方や経済活動への理解促進をテーマに活動している市民活動団体を招き、買い物ゲームを通して、お金の使い方を考えるプログラムを実施する。
エコエコ大作戦	○環境学習を専門とする市民活動団体の協力により、環境負荷をゲームによって学ぶ講座を開催する。
2 体験プログラムの共同開発	
市民活動団体の専門性と本施設の企画開発力を合わせ、体験プログラムを共同開発する。	

4-4-5 学校・教育委員会との連携

(1)基本的な考え方

- 学校教育における学校団体のうち、特に小中学校は、本施設が重点的な利用者層として利用促進に取り組む対象です。そのため、学校教育が本施設に期待することを把握し、新たな利用方法の開発を常に行うことが必要です。
- 同時に、学校教育においても本施設との連携がメリットを生むよう、キャリア教育の側面からのサポートや連携を行います。

(2)具体的な活動例

1 学習教材の共同開発
教職員と協働で、学校教育における学習教材を開発する。 教職員との協働により、本施設における体験プログラムやゲーム等を開発する。
2 教員研修の実施
施設利用の際の事前レクチャーを、教員向けに実施する。 キャリア教育や地域学習などをテーマとして、教員研修を本施設で実施する。

4-4-6 大学・高校等研究・教育機関との連携

(1)基本的な考え方

- 市内をはじめとした周辺の大学・高校等研究・教育機関と連携することにより、その専門性や学問的背景を活かした幅広い活動の展開が可能となります。
- 大学・高校等研究・教育機関に対し、子どもの学習環境やキャリア教育のあり方などに関する調査研究の場として、本施設の活動を開くなど、双方のメリットづくりに配慮します。
- 学生による本施設の活用促進を通じて、学生によるボランティア、サポーターの獲得をはかります。本施設における学生の活動が単位取得に結びつくようしくみづくりの促進も検討します。

(2)具体的な活動例

1 実習の場としての活用（講座やワークショップの開催）
教育や社会福祉などを専攻する大学や専門学校、高校の学生やサークル、授業における実習の場として本施設を提供し、ワークショップや講座を開催してもらう。
2 学習教材の共同開発
研究室や学生グループ、授業の一環として、学習教材や体験プログラムの共同開発を行う。

4-4-7 近隣公共施設・類似施設・公共的施設との連携

(1)基本的な考え方

- 公共施設や類似施設、公共的施設については、それぞれが固有の理念と目的を持って独自の活動をしています。広報活動や利用促進などの分野を中心に、相互補完や相乗効果のある連携事業の実施に努めるものとします。

(2)具体的な活動例

1 共同イベントの開催
複数の類似施設と協働して、共通テーマに基づくイベントを同時開催する。
2 広報活動、利用促進の共同実施
イベント等におけるクイズラリーやスタンプラリーの共同実施。 市内関連施設協働によるポスターやちらしの製作・配布。 マスコミとのタイアップによる共同PR。

4-5 開館形態

4-5-1 基本的な考え方

- 子どもたちやその保護者など、利用者にとっての「利用しやすさ」を重視し、開館形態を設定します。
- 運営の柔軟性ととも、持続可能な運営が行えるよう、効率性にも配慮します。

4-5-2 休館日

- 活動やサービスの質を確保するため、定期的な休館日を設けます。
- 本施設の休館日は、地元商店街の休業日に合わせて設定します。
- 学校の長期休業期間の休館日は他の月に振り替えるなどメリハリのある開館に努めます。

[休館日]

毎週水曜日（祝日の場合は翌日）
年末年始
施設のメンテナンスのための休館日
※学校の長期休業期間は休館日を減らし、閑散期に休館する等、
運用状況をふまえて対応する。

4-5-3 開館時間

- 本施設における開館時間は、学校等団体利用や小学生の活動時間帯などを考慮し設定するものとします。
- 利用者ニーズに応じて開館の延長などにも対応します。
- 閉館後も、イルミネーションを設置するなど、市街地のにぎわいづくりへの寄与に努めます。
- その他、特別プログラム（講座、イベント等）の夜間開催に努めます。
- ボランティアなど、施設の運営にかかわるスタッフの活動については、夜間に実施することを想定します。

[開館時間]

9：30～17：30

※ただし、指定管理者が特に必要があると認めるときは、市長の承認を得てこれを変更することができます。

4-5-4 入館料

- 本施設の設置目的、「子どもたちの創造力育成」を実現するため、高校生以下のすべての子どもの利用を無料とします。
- 本施設では、大人の入館者にも、子どもたちが展開する仕事ごっこ体験に、消費者役としてサポートしていただくことを期待しています。そのため、大人については、一定の入館料を徴収した上でタウンマネーと交換し、活動に参加していただけるようにします。
- 体験プログラムへの参加については、活動内容に応じて、材料費等の実費を徴収する場合があります。

[入館料]

18才以下（高校生以下）：無料

大人：300円（年間入館料 1500円）

(2) 週の運営スケジュール

- 平日は、学校などの団体受け入れ、放課後の自由利用を中心に構成します。
- 週末にミニイベントや講座・教室などを開催し、賑わいづくりとともに、継続的な利用を促進します。
- 体験プログラムには、片付けや振り返りの時間を含むものとします。

[週の運営スケジュール例]

※水曜日を休館日とします。

	月・火・木・金	土・日・祝日
こどもバザール（3階）		
こどもバザール	団体利用 自由利用	
ひだまりパーク	自由利用	体験プログラム
みんなの広場		
バルコニー	休憩利用	
こどもファクトリー（4階）		
わくわくアトリエ	団体利用 自由利用	
クッキングスタジオ		
デジタル工房		体験プログラム
なんでもホール		
みんなの広場	休憩利用	

(3) 一日の運営スケジュール

- 入館者数が多く見込める平日の学校等団体利用日や土・日・祝日・長期休暇などを中心に、体験プログラムを展開します。
- 平日については自由利用を中心としますが、適宜スタッフを配置し、自由利用の際のアドバイスや相談を行ったり、一定の自由創作の範囲を確保した上で、気軽に体験できるキット（紙飛行機づくりなど）なども用意したりします。
- 4階こどもファクトリーでの体験プログラム開催については、入室・退室の時間ができるだけ重ならないよう留意します。
- 一日のうちに複数回体験プログラムを実施する場合は、以下の点に配慮します。
 - ・ 男の子に人気があるもの、女の子に人気があるものの双方を組み合わせる
 - ・ 地域の産業に関する体験プログラムを組み込む
 - ・ 同じ団体（特に学校団体）が午前午後に分かれてローテーションにより体験する場合は、午前・午後の体験プログラムを同一のものとする

[土・日・祝日、長期休暇（混雑時）の運営スケジュール例]

4F	わくわくアトリエ (参加可能人数 22人)	なんでもホール (参加可能人数 80~100人)	クッキングスタジオ (参加可能人数 22人)	デジタル工房 (参加可能人数 17人)	みんなの広場 (参加可能人数 30人)
9:30	準備		準備	準備	
10:00	体験プログラム ・プロモデラーに挑戦!		体験プログラム ・フレーバー緑茶をつくろう	自由利用 (スタッフを配置し、自由な創作活動をサポート)	
11:00	自由利用 (スタッフを配置し、自由な創作活動をサポート)	自由利用 (休憩スペース)	準備	自由利用 (休憩スペース)	
12:00					
13:00					
14:00	<div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; display: inline-block;"> こどもバザールの仕事ごっこ体験に活用 </div>				
15:00					
16:00	体験プログラム ・商店街を探検! (マップづくり)	体験プログラム ・黒はんぺんをつくろう	体験プログラム ・クレイアニメづくり体験		
17:00	自由利用 (スタッフを配置し、自由な創作活動をサポート)	自由利用 (休憩スペース)	準備	自由利用 (スタッフを配置し、自由な創作活動をサポート)	
17:30					

3F	こどもバザール (参加可能人数 110人)	ひだまりパーク (参加可能人数 20人)	みんなの広場 (参加可能人数 20人)	バルコニー
9:30				準備
10:00				
11:00	体験プログラム			体験プログラム ・絵の具時間
12:00	・職業紹介所 ・銀行 ・大工さん ・魚屋さん ・アクセサリー屋さん ・美容師さん ・写真屋さん			自由利用
13:00	・警察官 ・清掃局 ・消防署 ・郵便局 ・放送局 などの仕事を適宜体験	自由利用 ・乳幼児の遊び場 ・積み木	自由利用 (休憩スペース)	
14:00				体験プログラム ・しゃぼん玉時間
15:00				
16:00				
17:00				自由利用
17:30				

[平日（閑散日）の運営スケジュール例]

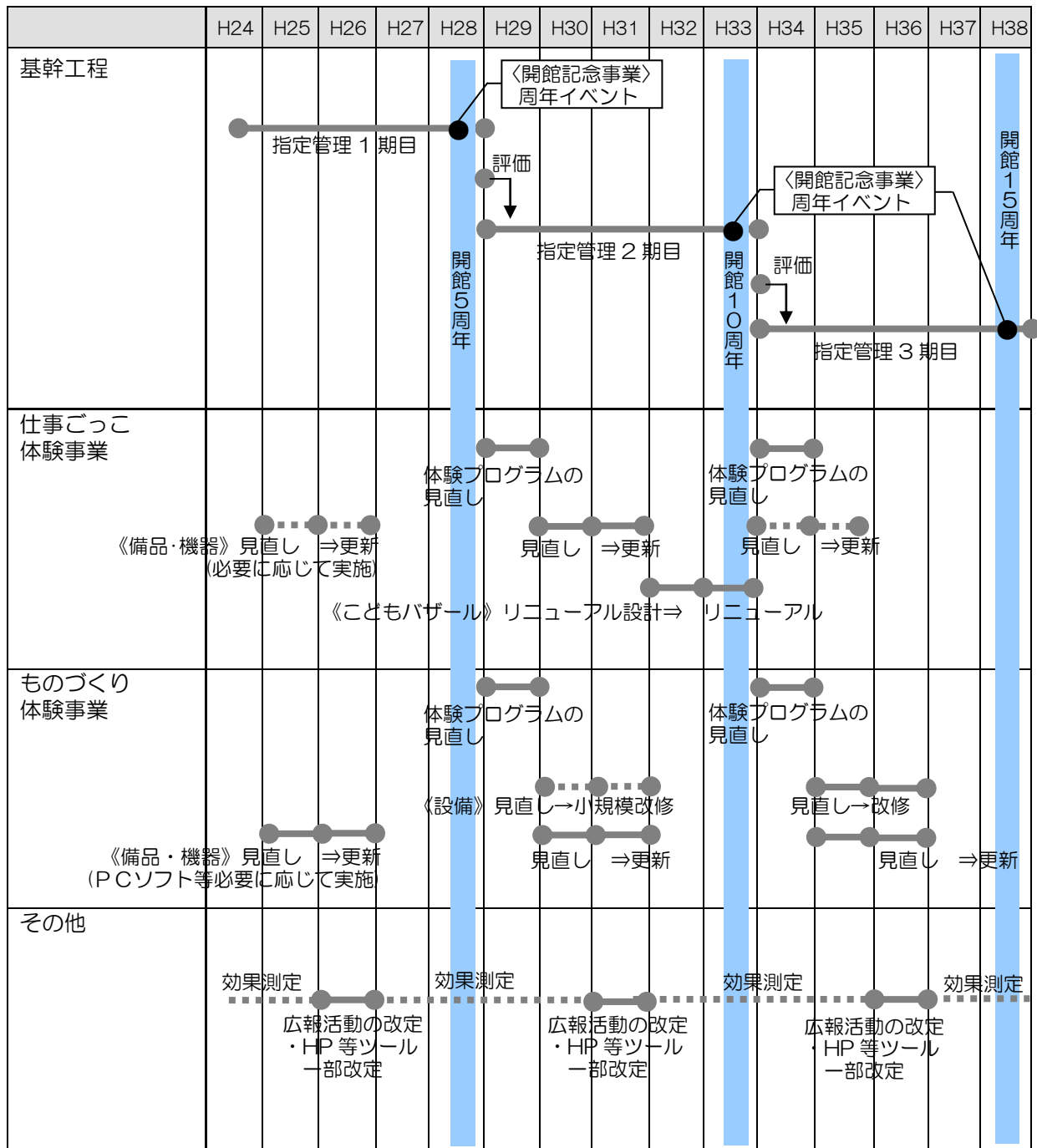
4F	わくわくアトリエ (参加可能人数 22人)	なんでもホール (参加可能人数 80~100人)	クッキングスタジオ (参加可能人数 22人)	デジタル工房 (参加可能人数 17人)	みんなの広場 (参加可能人数 30人)
9:30					
10:00					
11:00					
12:00					
13:00	自由利用 (スタッフを配置し、 自由な創作活動を サポート)	自由利用 (休憩スペース)	閉室	自由利用 (スタッフを配置し、 自由な創作活動を サポート)	自由利用 (休憩スペース)
14:00					
15:00					
16:00					
17:00					
17:30					

	こどもバザール (参加可能人数 110人)	ひだまりパーク (参加可能人数 20人)	みんなの広場 (参加可能人数 20人)	バルコニー
9:30				
10:00				
11:00				
12:00				
13:00	自由利用 ・ (一部、体験プログラム)	自由利用 ・乳幼児の遊び場 ・積み木	自由利用 (休憩スペース)	自由利用 (休憩スペース)
14:00				
15:00				
16:00				
17:00				
17:30				

4-6-2 中長期スケジュール

- 質の高い事業を継続的に実施し、常に新鮮な施設であるためには、中長期的視野に立った計画的な事業展開が求められます。
- 設備等の安全管理や修繕等、課題抽出と解決は日常業務のなかで実施しますが、比較的規模の大きな設備や機器等の見直しについては、定期的を実施します。

[中長期スケジュール]



4-7 危機管理の考え方

4-7-1 基本的な考え方

- 危機管理の基本を「利用者の安全確保」と「利用者本位の対応」におき、利用者が安全で快適に施設を利用できるように、危機管理における事前の備えと対応・事後の処理の方策について検討を行うものとします。
- すべてのスタッフ（職員やボランティア）が同じように対処できるように、マニュアルづくりとその徹底をはかります。
- その上で、指揮を取るべき人間がその場にいない状況がありえることも十分考慮し、日ごろの訓練を十分行い、スタッフが何をすべきか考え判断できるようにすることが望まれます。
- 当再開発ビルが、津波避難ビル（低層棟）、帰宅困難者等一時避難ビルとして指定される見込みであることから、市及びビル管理組合との連携も重要です。

4-7-2 危機の想定と対策

- 本施設における危機項目を以下のように想定します。
 - ①災害（地震、水害など）
 - ②事故（火災、停電、施設の設備破損など）
 - ③犯罪（不審物、不法侵入者・不審者、脅迫、盗難など）
 - ④来館者のけが・急病
 - ⑤利用者とのトラブル
 - ⑥来館者のキャパシティ・オーバー
 - ⑦情報の流出
 - ⑧職員やボランティアのミス
 - ⑨主催事業などが実施できない場合
 - ⑩利用者数減少
 - ⑪職員の意識低下
- 想定される危機項目ごとに、主な対策を整理します。

[危機項目と主な対策]

項目		想定内容	主な対策
災害	地震・水害など	<ul style="list-style-type: none">・ 気象庁の警報・注意報・予報・速報などの発令・ 地震発生に伴う、館内設備の破損や死傷者の発生	<ul style="list-style-type: none">・ 救急・消防・警察等への連絡体制の整備・ 災害時における情報収集の手段の整備・ 警報・注意報等発令時・災害発生時における行動マニュアルの整備・ 災害時の意思決定のルールの明確化・ 防災訓練の実施・ 災害発生時の施設活用方法の検討・ 災害発生後の点検マニュアルの整備

項目		想定内容	主な対策
事故	火災、停電など	<ul style="list-style-type: none"> 施設内で火災が発生した場合 施設外のフロアで火災が発生した場合 	<ul style="list-style-type: none"> 救急・消防等への連絡体制の整備 火災発生に備えた防災訓練の実施 火災発生時の避難誘導動線の日常的な確保とチェック（障害物の排除等） 火災発生時の初動マニュアルの整備
	施設の設備破損など	<ul style="list-style-type: none"> 利用者による施設設備の破損 不測の事態による施設設備の破損 	<ul style="list-style-type: none"> 子どもや来館者の安全確保を優先した初期対応のためのマニュアルの整備 事故発生時の対応訓練 破損した設備の応急措置、復旧、補修等の体制の整備 事故の再発防止のための対応策づくり 日常点検の実施
犯罪	不審物、不法侵入者・不審者、脅迫など	<ul style="list-style-type: none"> 不審物の発見 不法侵入者・不審者の発見 脅迫 その他(犯罪により利用者が危険にさらされる場合) 	<ul style="list-style-type: none"> 行動マニュアルの整備 平日・休日・夜間の防犯体制の整備 警察等への連絡体制の整備 避難動線等の確保 防犯機器（サスマタ等）の整備 防犯機器の使用訓練の実施
	盗難など	<ul style="list-style-type: none"> ショップ商品の万引きや備品等の盗難の発生 来館者の所持品の盗難 	<ul style="list-style-type: none"> 盗難防止策づくりと実施 盗難発生時の初期対応マニュアルの整備 警察・学校などとの連絡・対応方法の検討と策定 来館者自身による自己管理の徹底をサイン等により促進 全スタッフによる目配り、チェック体制づくり 盗難発生時の初期対応マニュアルの整備 警察・学校などとの連絡・対応方法の検討と策定
けが急病	来館者の怪我や急病	<ul style="list-style-type: none"> 来館者のけがや急病 	<ul style="list-style-type: none"> けがや急病時の応急処置、AED の使用方法に関する訓練の実施 再発防止策づくり(けがの場合) 事故等に関する保険の加入 けがや急病発生時の対応マニュアルの整備
	感染症の流行	<ul style="list-style-type: none"> インフルエンザやノロウイルスなどの感染症の社会的な流行 	<ul style="list-style-type: none"> 職員の体調管理の徹底、予防接種 入館者のマスク着用・手洗い・消毒等の励行 備品等の消毒の実施 市との協議による臨時休館

項目		想定内容	主な対策
トラブル	利用者とのトラブル	<ul style="list-style-type: none"> ・スタッフと利用者間におけるトラブルの発生 	<ul style="list-style-type: none"> ・利用者第一を基本とした対応の実施 ・責任者による対応 ・トラブル発生を予想した対応マニュアルの整備 ・訓練の実施 ・トラブルが起きた場合の事例調査と再発防止策づくり
	利用者間のトラブル	<ul style="list-style-type: none"> ・利用者間におけるトラブルの発生(けんか、口論等) 	<ul style="list-style-type: none"> ・誠意を持って話を聞くなどの仲裁の実施 ・トラブル発生を確認した場合の対応マニュアルの整備 ・訓練の実施
混雑	施設キャパシティ・オーバー	<ul style="list-style-type: none"> ・利用者数が処理能力を超えた場合 	<ul style="list-style-type: none"> ・行列スペースの確保、行列の整理・待ち時間の告知の実施 ・混雑する日時への限定的なスタッフの増強 ・混雑時の対応マニュアルの整備
情報の流出	情報の流出	<ul style="list-style-type: none"> ・入館者情報の流出 ・ボランティア、連携先の情報の流出 	<ul style="list-style-type: none"> ・関係者への告知・謝罪方法の整備 ・情報流出の発生時の対応マニュアルの整備 ・情報流出状況の把握・分析とミスの再発防止（流出を未然に防ぐ管理体制やシステムなどの検討）
ミス	スタッフのミス	<ul style="list-style-type: none"> ・予約の受付ミス ・発信情報の誤り ・金銭に関するミス（おつりの渡し間違い等） 	<ul style="list-style-type: none"> ・ミス発生時の対応マニュアルの整備 ・ミスの把握・分析とミスの再発防止（ミスを未然に防ぐ体制やしゅくみ、ものの配置などの検討）
実施の取りやめ	主要スタッフや講師の欠勤	<ul style="list-style-type: none"> ・不測の事態による主要スタッフや講師の遅刻・欠勤 	<ul style="list-style-type: none"> ・万一の場合の代替プログラムや代行の用意 ・連絡網の整備
利用者数の減少	利用者数の減少	<ul style="list-style-type: none"> ・利用者数の伸び悩み、減少傾向の継続 	<ul style="list-style-type: none"> ・魅力的なコンテンツづくりと更新によるリピーターづくり ・広報活動と連動した定期的なイベントの実施とPR ・アンケート等による利用者動向の把握と分析、対応策の実施
意識の低下	スタッフの意識の低下	<ul style="list-style-type: none"> ・スタッフ（職員・ボランティア）の意識の低下 	<ul style="list-style-type: none"> ・定期的な研修の実施 ・他施設との交流事業の実施 ・一人ひとりに対する明確な役割の付与

4-7-3 主な対策の具体化

(1)各種マニュアルの整備

- 各種マニュアルを整備し、スタッフやボランティアとして本施設の運営に携わる人々が運営に関する知識を共有し、一定の対応を取れるようにします。

[各種マニュアルの整備]

マニュアル名	概要
①接客マニュアル	職員やボランティアなどのすべてのスタッフが利用者に接する際の具体的な対応方法を整理する。 接客の心構え 各種事例やトラブルについての対応方法 など
②防災・事故・防犯マニュアル	災害や事故、犯罪発生時における職員やボランティアなど全スタッフの具体的な対応方法を整理する。 災害発生時の具体的な行動マニュアル（担当別） 来館者への情報伝達方法 緊急連絡先 防災用品やシステム等の使用方法 など
③施設運営マニュアル	職員やボランティアなどすべてのスタッフが、担当以外の業務範囲においても施設運営に携われるよう、運営の基本的内容を整理する。 設備内容とその使用方法 消耗品・備品リスト 予約の受付方法 金銭の收受 入退館の方法 清掃・警備の概要 など

(2)研修・訓練の実施

- 作成したマニュアルの内容を全スタッフに周知することが必要であることから、危機管理の観点からも、定期的な研修・訓練を実施します。
- 具体的な事態を想定しながら、または実際に発生した事故やトラブルの事例などをもとに実施するなど、体験的に身につくような工夫が必要です。

(3)連絡網の整備

- スタッフはもとより、（利用する子どもが所属していることが多い）周辺の保育園・幼稚園・学校などの団体、消防・警察、病院、電力会社、水道会社、設備メンテナンスの専門業者などを含めた連絡網づくりと連絡体制づくりを行い、万一のときの連絡体制を確保します。
- とくに緊急性の高い消防・警察・病院などに対し、事前に本施設の趣旨や概要説明を実施し、いざというときの迅速な対応ができるよう連携関係を構築します。

(4) 来館者調査の実施

- 危機管理状況を把握、課題を抽出し、改善をはかっていくため、年度ごとに危機管理項目の発生、実際の対応、課題、必要に応じて各種マニュアルの改善の実施状況などを整理・分析・検討します。
- また、来館者が施設や施設運営に対してどのような困難や不満を感じているかを把握し対応することは、さまざまなトラブルや事故の防止を未然に防ぐことにつながるほか、事業活動のさらなる充実と来館者増にも資する材料となります。そのため、来館者の意見や動向を把握するための調査を実施します。
- 危機管理に関して実施が望まれる調査は以下のとおりです。
 - ご意見箱の設置（施設内・ホームページ内）
 - 来館者への定期的なアンケート調査の実施
- 本市では指定管理者の運営施設について、年 1 回、利用者満足度調査の実施を行うこととなっています。危機管理に関するアンケート調査についても、受ける側のわずらわしさなどを軽減するため、この機会にあわせて実施することとします。
- なお、スタッフの観察・声かけによる来館者の様子などの情報も重要な判断材料と考えられることから、情報吸い上げのしくみを構築します。

5 広報計画

5-1 基本的な考え方

- 本施設は、こどもたちが地域の多様な力に支えられながら、参加体験型活動を通して「創造力」を養う施設です。
- この施設運営を活発かつ継続的に行うために、本施設の存在や活動をできるだけ多くの人に知ってもらい、利用してもらうこと、施設その意義や価値・活動理念を共有しながら、協力者を確保し増やしていくことが必要となります。
- これらを広報活動の重要な役割ととらえ、日々の活動を展開するにあたり、広報活動における対象とねらい、方針を次のように設定します。

5-1-1 対象とねらい

- 静岡市民はもとより、周辺市町村の居住者を中心に、広報活動を実施します。

対象	ねらい
こども	利用促進
保護者	利用者の確保 入館料収入を増やす こどもバザールにおける消費者役の確保 こどもたちの活動補助
地域（企業・商店街・市民活動団体等）	クリエイティブタウンへの理解・協力の獲得

- また、ミニ・ミュンヘン型イベント（3P 参照）を常設化する全国初の施設であり、現在国が進めているキャリア教育・コミュニケーション教育とも関連が深いことから、全国の教育関係者、子ども施設関係者、研究者などの視察等が多いことも考えられます。こうした視察などの機会も十分にとらえ、本施設の理念や意義、活動内容を PR していくことが望まれます。

5-1-2 方針

- 対象に応じた適切な媒体・方法を選択します
- 効率的かつ持続可能な方法を選択します
- 広報活動にこどもたちが参加できるようにします
- 周辺・関連施設との連携を図ります
- 口コミ効果を重視し、魅力あるコンテンツ・サービスの提供に努めます

5-2 広報活動

- 広報宣伝活動の具体的な方策を次のように整理します。

[広報活動の内容]

■開館前広報活動（～H24 年度）

広報活動のねらい	認知度・施設の理念・意義の周知 プレイベントの告知、協力者確保			
具体的な方策 (例)	項目 \ 対象	子ども	保護者	地域
	●広報誌への掲載 ・静岡市・静岡県・周辺自治体、公共施設の広報紙への掲載	△	○	○
	●タウン誌等ミニコミ誌への掲載		○	○
	●教育機関（学校・教育委員会など）への利用の働きかけ	○	○	
	●マスメディアへ働きかけ ・プレスリリース(*1)（計画・イベント）	○	○	○
	●プレイベントの開催	○	○	○
	●施設愛称、イメージキャラクターの公募 ・広く市民を対象に愛称等を募集することにより施設PRを行うとともに、親しみのある施設づくりにつなげる。	○	○	○

*1 プレスリリース：記者発表のこと。

■開館直前・開館時広報活動（平成24年9月～平成25年1月（開館直前））

広報活動のねらい	認知度・施設の理念・意義の周知、期待感の醸成 記念イベントの告知、協力者の確保			
具体的な方策 (例)	項目 \ 対象	子ども	保護者	地域
	●広報誌への掲載 ・静岡市・静岡県・周辺自治体、公共施設の広報紙への掲載	△	○	○
	●クリエイティブタウン広報誌の発行 ・開館準備号として、クリエイティブタウンの広報誌発行を開始 ・静岡市内学校団体や公共施設を中心に、静岡県・周辺自治体へ配布	○	○	○
	●新聞、タウン誌等への掲載		○	○
	●教育機関（学校・教育委員会など）への利用の働きかけ	○		○
	●マスメディアへ働きかけ ・プレスリリース ・開館告知の宣伝	○	○	○
	●告知ポスター、リーフレットの配布 ・市内・県内小中高校・大学 ・市内商業施設・商店街・公共施設 ・観光案内所・ホテル等観光関連施設 ・市内・県内類似施設 等	○	○	○
	●公共交通機関等への告知ポスター掲示	○	○	○

具体的な方策 (例)	項目 \ 対象	子ども	保護者	地域
		●ホームページの開設 ・施設情報 ・準備過程・イベント情報の公開	○	○
●ブログ(*2)・ツイッター(*3)開始 ・スタッフ、活動に参加した子どもによるブログやツイッター	○	○	○	
●タイアップ(*4) ・テレビ番組や雑誌とタイアップ	○	○	○	

*2 ブログ：エッセイや日記、写真など継続して更新され続ける Web ページのこと。

*3 ツイッター：Twitter 社が提供するソーシャルネットワーキングサービス (SNS)。ユーザーが WEB 上に投稿することにより、不特定多数の人に対して今自分がしていることを共有することができる。

*4 タイアップ：相乗効果を狙って行う連携のこと。

■開館後広報活動 (H25 年 1 月開館後～)

広報活動のねらい	認知度の向上、集客力の維持・向上 協力者の継続的な確保			
具体的な方策 (例)	項目 \ 対象	子ども	保護者	地域
●広報誌への掲載 ・クリエイティブタウンの広報誌を継続発行 ・静岡市内学校団体や公共施設を中心に、静岡県・周辺自治体へ配布 ・持ち帰り用として施設内にも設置		△	○	○
●クリエイティブタウン広報誌の発行 ・クリエイティブタウンの広報誌発行を開始 ・静岡市内学校団体や公共施設を中心に、静岡県・周辺自治体へ配布		○	○	○
●タウン誌等ミニコミ誌への掲載			○	○
●教育機関(学校・教育委員会など)への利用の働きかけ		○		○
●タウンマネー交換券の配布 ・リーフレットなどにタウンマネー交換券を添付し、来館を促す		○	○	
●マスメディアへ働きかけ ・プレスリリース		○	○	○
●記念イベント・定期イベント・市民限定イベントなどの開催		○	○	○
●告知ポスター、リーフレットの配布 ・市内・県内小中高校・大学 ・市内商業施設・商店街・公共施設 ・観光案内所・ホテル等観光関連施設 ・市内・県内類似施設 等		○	○	○
●公共交通機関等への告知ポスター掲示		○	○	○
●ホームページの運用 ・上記に加えて活動紹介を掲載		○	○	○
●ブログ・ツイッターの継続 ・スタッフ、活動に参加した子どもによるブログやツイッター		○	○	○

具体的な方策 (例)	項目 \ 対象	子ども	保護者	地域
	●動画・podcast(*5) 配信 ・子どもたちが制作した動画や podcast 番組を、HPを通じて配信	○	○	○
	●「市民」を対象としたメールマガジン、ダイレクトメールの実施 ・イベントのお知らせ、今月のタウン情報など	○	○	△
	●タイアップ ・テレビ番組や雑誌とタイアップ。 ・地域のイベント等にこどもクリエイティブタウンとして参加、PR	○	○	○

*5 インターネットを利用したラジオ放送の一種。

5-3 広報ツール

- 上記の活動内容をふまえ、各段階で必要となる主な広報ツールを以下にまとめます。

時期	準備すべき広報ツール
開館前広報活動 (H23年度～H24年度)	●プレスリリース用(写真・イメージ集のCD-R)
開館直前・開館時広報活動 (H24年9月～H25年1月(開館直前))	●プレスリリース用(写真・イメージ集のCD-R) ●ポスター、リーフレット ●施設要覧 ●視察用配布キット ●ホームページ・メールマガジン・ブログ・ツイッター
開館後広報活動 (H25年1月～)	●プレスリリース用(写真・イメージ集のCD-R) …開館後に更新 ●ポスター、リーフレット…開館後に更新 ●施設要覧…開館後に更新 ●視察用配布キット…開館後に更新 ●ホームページ・メールマガジン・ブログ・ツイッター…継続

5-4 評価

- 広報活動にかかるコストは、必要などころに的確にかけることが重要であることから、利用者の利用動向を把握・分析し、その効果を確認することが必要です。そのため定期的に効果測定を実施します。
- 本市では指定管理者の運営施設について、年1回、利用者満足度調査の実施を行うこととなっていることから、本施設の広報活動についてもあわせて調査を実施します。

[効果測定の方法]

<ul style="list-style-type: none"> ・ アンケート・ヒアリング調査(こどもバザール内の子どもたちの仕事として実施することも可能です) ・ 配布するリーフレット・チラシを活用した効果測定(来館時に持参するタイプのものとし、あらかじめ地域別に記号等を振っておきます) ・ 特定の広報活動の前後における来館者数比較 など

6 準備計画

これまでに検討した事業計画や運営計画等の内容をふまえ、本施設の整備・運営に向けた開館準備の考え方や開館までのスケジュールについて整理します。

6-1 基本的な考え方

本施設のコンセプト、方針等を実現する施設づくりや事業展開を図るとともに、より多くの子どもたちに親しまれ、継続的に利用される施設とするため、下記のポイントに留意した準備計画を策定します。

(1) 本施設への期待感の創出

- 多くの子どもたちによる本施設の利用、運営への参加を促すため、子どもたちが期待を抱くような準備活動を行います。
- また、保護者や学校、商店街や地元企業などにも期待感を持っていただくことにより、本施設への理解・協力を得られるようにします。

(2) 地域とのネットワークの構築

- 地域の多様な力と連携して子どもたちの創造力を育むため、準備段階から商店街や地元企業、市民活動団体などとの間にネットワークを構築します。

(3) 開館後の運営につながる準備体制の構築

- 本施設を効果的・効率的に運営するために、開館後を見据えた体制を構築し、開館前から中・長期的視野に基づく準備活動を展開することとします。

6-2 準備委託

初年度の諸事業の企画・準備や、各種の事業計画、マニュアル類の作成、備品・消耗品等の準備等を行うため、指定管理期間前の数か月について、指定管理業務とは別に指定管理者と委託契約を締結し、準備業務を行います。

7 入館者数

7-1 予測の前提条件

- 本施設において一年間に実施される事業の内容と回数から、入館者数を予測します。
- 予想される入館者数の算出にあたり、以下を前提条件として設定します。

[入館者予測の考え方]

項目		説明
開館日		年間 309 日（平成 25 年度） ≪内訳≫ 平日（長期休暇・祝日を除く）：162 日 ※団体利用日を含む 平日（長期休暇・祝日）：44 日 休日（土日）：101 日 休日（土日・記念イベント）：2 日（準備+1 日）
イベント実施日		記念イベント 2 日/年 ※記念イベントは地元商店街等の施設外に拡大して実施
学校などの団体利用時の諸条件		団体利用日 長期休暇等を除き週 1 回×4 週×9 月=36 日 各プログラムの利用は各 12 日 プログラム1 94 人（4F 定員：アトリエ、デジタル、クッキング、広場） プログラム2 110 人（3F 定員：こどもバザール） プログラム3 110 人（4F 定員：なんでもホール・広場の一体利用）
こどもバザール（店舗系）	店舗数	店舗数 最大 13 店舗（市役所[市民登録受付]を含む）
	仕事時間	1 回当たりの仕事ごっこ体験 0.5 時間（30 分）
	体験人数	体験人数 6 人/店舗
	開催時間	6 時間（10-16 時） ※16 時以降は、翌日以降に向けた店舗・商品制作活動などについて時間を区切らずに活動する。
	1 日当体験数	1 人が 1 日に体験する数 3 回/日
	延べ体験回数	1 店舗・1 日当たりの仕事ごっこ体験（5 時間÷30 分） 12 回
こどもバザール（ステージ系）	ステージ回数	1 日 2 回
	体験人数	1 回当たり 15 人
ひだまりパーク	入館者想定（こども）	平日 午前 10 人、午後 10 人 計 20 人 ※未就学児童が主 休日 午前 15 人、午後 15 人 計 30 人
こどもファクトリー	プログラム [講座] (土・日・祝日)	わくわくアトリエ、デジタル工房 1 回当たり 2 時間のプログラム 土日それぞれ、いずれかを各 1 回
		クッキングスタジオ 1 回当たり 2 時間のプログラム 土日それぞれ各 1 回
		なんでもホール 2 時間の体験プログラムを月 1 回実施
	プログラム [自由創作]	わくわくアトリエ 平日 放課後 各日 10 人 休日 半日 20 人（講座を実施している時間を除く。） デジタル工房 平日 放課後 各日 5 人 休日 半日 10 人（講座を実施している時間を除く。）
上記以外	クリエイティブ・クラブ 土日及び平日放課後に実施 15 人×10 回×2 期	
大人	こども：大人=7：3 ※静岡市児童館(H21 実績)の大人の割合	

7-2 年間の事業量と入館者数

[本施設の曜日別・施設別・体験プログラム別の予想参加者数からの予測]

空間・日等の条件	事業内容と利用者数の想定	プログラム参加者数(延べ)	1人1日当たり参加プログラム数	入館者数
1 平日(こども) 162日				
3階 ひだまりパーク(日中)				
ひだまりパーク(自由利用)	(午前10人+午後10人)×162日	3,240人	—	3,240人
3階 こどもバザール(日中)				
こどもバザール(店舗系)	ひだまりパークと一体的に利用	—	—	—
4階 こどもファクトリー(放課後)				
わくわくアトリエ(自由利用)	放課後10人×162日	1,620人	—	1,620人
デジタル工房(自由利用)	放課後5人×162日	810人	—	810人
小計				5,670人
2 平日(こども・団体利用) 36日				
団体利用(日中)				
団体利用(体験プログラム)	プログラム1 94×12日 プログラム2 110×12日 プログラム3 110×12日	1,128人 1,320人 1,320人	—	3,768人
小計				3,768人
3 長期休暇・祝日の平日(こども) 44日				
3階 ひだまりパーク(日中)				
ひだまりパーク(自由利用)	(午前15人+午後15人)×44日	1,320人	—	1,320人
3階 こどもバザール(日中)				
こどもバザール(店舗系)	13店舗×12回×6人×44日	41,184人	3	13,728人
4階 こどもファクトリー(日中)				
わくわくアトリエ	自由創作 (午前20人+午後20人)×44日	1,760人	2	880人
デジタル工房	自由創作 (午前10人+午後10人)×44日	880人	2	440人
小計				16,368人
4 休日(こども) 101日				
3階 ひだまりパーク(日中)				
ひだまりパーク(自由利用)	(午前15人+午後15人)×101日	3,030人	—	3,030人
3階 こどもバザール(日中)				
こどもバザール(店舗系)	13店舗×12回×6人×101日	94,536人	3	31,512人
こどもバザール(ステージ)	1ステージ×15人×2回×101日	3,030人	—	3,030人
バザール計				34,542人

4階 こどもファクトリー（日中）					
わくわくアトリエ	講座参加	定員 22 人×体験プログラム開催数 1 回× 101 日/2×参加率 0.8	889 人	—	889 人
	自由創作	(午前 20 人+午後 20 人)×101 日×3/4	3,030 人	2	1,515 人
デジタル工房	講座参加	定員 17 人×体験プログラム開催数 1 回× 101 日/2×参加率 0.8	687 人	—	687 人
	自由創作	(午前 10 人+午後 10 人)×101 日×3/4	1,515 人	2	758 人
クッキングスタジオ	講座参加	定員 24 人×体験プログラム開催数 1 回× 101 日×参加率 0.8	1,939 人	—	1,939 人
なんでもホール	講座参加	定員 80 人×体験プログラム開催数 1 回× 12 月×参加率 0.8	768 人	—	768 人
クリエイティブクラブ(各室)	講座参加	定員 15 人×10 回×2 期×参加率 0.8	240 人	—	240 人
ものづくりプロジェクト	創作活動	10 人×3 回/週×4 月	120 人	—	120 人
ファクトリー計					6,916 人
小計					44,488 人
5 休日・記念イベント（こども） ※屋外利用・ミニしずおか					
場所不定					
こども店長		120 人×3 日（1 日は準備）	360 人	—	360 人
こども社員		300 人×2 日	600 人	—	600 人
他のこども		50 人×2 日	100 人	—	100 人
3階 ひだまりパーク（日中）					
ひだまりパーク（自由利用）		(午前 15 人+午後 15 人)×2 日	60 人	—	60 人
小計					1,120 人
こども（1～5）の入館者数					71,414
6 大人					
大人		こども：大人=7：3=71,414：30,606	30,606 人	—	30,606 人
大人の入館者数					30,606 人
合計					102,020 人
こどもクリエイティブタウン年間入館者数（想定）					100,000 人

※こども向け体験施設では、一般的に入館者数の2割～3割を大人が占めると言われている（静岡市児童館は25%）。本施設ではこれを参考に、入館者数の3割を大人が占めると想定し、こども7に対して大人3の割合で入館者数を推定した。

資料編

I 本事業の検討経過と検討委員会

(1) 本事業の検討経過

[こどもクリエイティブタウンの検討経過]

日時	懇話会・検討委員会	市民意見聴取等
平成 21 年		
10月29日	第1回懇話会	
11月27日	第2回懇話会	
12月18日	第3回懇話会	
12月13日		市民活動団体（清水区内）との意見交換会
平成 22 年		
1月14日	第4回懇話会	
2月15日		パブリックコメント（3月16日まで）
3月26日	第5回懇話会	
3月末	「(仮称) こどもクリエイティブブランド基本構想」策定	
4月23日	検討委員会市民委員公募（5月26日まで）	
6月 5日		第1回市民ワークショップ
6月19日		第2回市民ワークショップ
7月 3日		第3回市民ワークショップ
7月14日	第1回検討委員会	
8月 3日		子ども会子ども役員ワークショップ
8月 9日		市政モニターアンケート調査（8/22まで）
8月14日		清水区子ども会リーダーズワークショップ
8月24日	第2回検討委員会	
9月13日	第3回検討委員会	
9月		学校アンケート調査（10月まで）
10月12日	第4回検討委員会	
平成 23 年		
2月 8日	第5回検討委員会	
3月末	「(仮称) こどもクリエイティブタウン整備・運営計画（案）」作成	
7月29日	こどもクリエイティブタウン利用プログラム検討委員会（9/13,11/7）	
9月 2日	第6回検討委員会	
9月18,19日	こどものまち「ミニ・しずおか」開催	
	第7回検討委員会	
11月	「こどもクリエイティブタウン整備・運営計画」策定	

※懇話会「(仮称) こどもクリエイティブブランド基本構想策定懇話会」の略

※検討委員会「(仮称) 静岡市こどもクリエイティブブランド検討委員会」の略

※市民ワークショップ「(仮称) 静岡市こどもクリエイティブブランドを考える市民ワークショップ」の略

(2) (仮称) 静岡市こどもクリエイティブブランド検討委員会

[(仮称) 静岡市こどもクリエイティブブランド検討委員会設置要綱]

(趣旨)

第1条 静岡市は、清水駅西第一地区市街地再開発ビル内に、平成24年度に開館を予定する(仮称)静岡市こどもクリエイティブブランド(以下「こどもクリエイティブブランド」という。)の整備に関し、施設内容、運営方法等の検討を行うため、(仮称)静岡市こどもクリエイティブブランド検討委員会(以下「委員会」という。)を置く。

(所掌事務)

第2条 委員会の所掌事務は、次に掲げるとおりとする。

- (1) こどもクリエイティブブランドの施設内容に関する事。
- (2) こどもクリエイティブブランドの管理運営方法に関する事。
- (3) 前2号に掲げるもののほか、こどもクリエイティブブランドの整備に関し、市長が必要があると認める事項

(組織)

第3条 委員会は、委員8人以内をもって組織する。

2 委員は、次に掲げる者のうちから市長が委嘱する。

- (1) 学識経験がある者
- (2) 経済団体を代表する者
- (3) 市民活動団体を代表する者
- (4) 市民
- (5) 市立小学校又は市立中学校の校長
- (6) 前各号に掲げる者のほか、市長が必要があると認める者

3 市長は、前項第4号に掲げる委員の選任に当たっては、公募の方法によるよう努めるものとする。

(委員の任期)

第4条 委員の任期は、第1条に規定する委員会の設置目的を達成した時までとする。

(会長及び副会長)

第5条 委員会に会長及び副会長を置く。

- 2 会長及び副会長は、委員の互選により定める。
- 3 会長は、委員会の会務を総理し、委員会を代表する。
- 4 会長は、委員会の会議の議長となる。
- 5 会長に事故があるとき、又は会長が欠けたときは、副会長がその職務を代理する。

(会議)

第6条 委員会の会議は、会長が招集する。

2 委員会は、必要があると認めるときは、委員会の会議に関係者の出席を求め、その意見又は説明を聴くことができる。

(庶務)

第7条 委員会の庶務は経済局商工部産業政策課において処理する。

(委任)

第8条 この要綱に定めるもののほか、委員会の運営について必要な事項は、別に定める。

附 則

(施行期日)

1 この要綱は、平成22年4月8日から施行する。

(この要綱の失効)

2 この要綱は、第1条に規定する委員会の設置目的を達成した時にその効力を失う。

[平成 22 年度 (仮称) こどもクリエイティブブランド検討委員会 委員名簿]

No.	氏 名	区 分	所 属 等
1	五十嵐 仁	経済団体	静岡商工会議所専務理事
2	磯谷 臣司	市民	公募
3	塩坂 健一	市立小学校	静岡市立清水興津小学校校長
4	鍋倉 伸子	市民活動団体	NPO法人清水ネット代表理事
5	野口 直秀	経済団体	静岡市清水商店街連盟相談役
6	水崎 郁美	市民	公募
7	望月 積	学識経験者	東京藝術大学名誉教授
8	山本 伸晴	学識経験者	常葉学園短期大学・前学長

(50音順)

オブザーバー・事務局名簿

■オブザーバー

都市局都市計画部市街地整備課

保健福祉子ども局子ども青少年部子育て支援課

株式会社丹青社 (H22のみ)

■事務局

H22 経済局 [経済局長 鈴木孝 / 商工部長 渡邊昇 / 産業政策課]

H23 経済局 [経済局長 靱矢雅浩 / 商工部長 渡邊昇 / 産業政策課]

Ⅱ 入館者数予測方法

(1)入館者数の予測方法の選択

- 入館者数の予測には、「類似施設の実績からの予測」と「本施設の定員・事業量からの予測」の2つの方法を用いました。その結果に基づいて比較したところ、「本施設の定員・事業量からの予測」の方が優れていると考えられるため、本計画の入館数の予測方法として採用することとします。

[予測方法の比較表]

予測方法	類似施設の実績からの予測	本施設の定員・事業量からの予測
概要	設定した諸条件において共通性の多い施設を抽出し、その施設の入館者数実績と都市圏人口等の基礎的な指標との相関性から当施設の入館者数を予測する方法	本施設の定員及び実施予定の事業量を基に、入館者数を積み上げて予測する方法
適否	否	適
理由	代表的な基礎的指標である都市圏人口、施設規模と、入館者数の間に相関性が見られなかったため、この方法による予測は困難である。	実績など根拠に基づくものではないため客観性に劣るが、積み上げによるので説明の明確性は高い。実際に実施する事業との関連性が強く、運営のための指標としても優れている。

(2)類似施設の実績からの予測

■類似施設の抽出

- 既存の類似施設の入館者数データなどを参考にして予測します。
- 参考とする類似施設については、以下の点をふまえて抽出します。
 - ・ 公設であること
 - ・ 設定した諸条件において、本施設との共通項が多いこと（設置目的や活動の方針、内容など）
 - ・ 抽出した施設の中で、来客に影響の大きい立地を重視し、本施設と同じく中心市街地の駅付近に立地する施設を選択。

[既存の類似施設とその特性]

○：本施設の特性に共通する場合

施設名	設置目的		活動内容		活動方針	立地	備考
	次世代育成	地域活性化	仕事体験	ものづくり体験	ソフト重視	中心市街地	
釧路市こども遊学館	○			△	○	○	科学館展示的要素など、固定の展示物の占める割合が高い。
霊山こどもの村遊びと学びのミュージアム(※1)	○			○	△		参加体験型チルドレンズ・ミュージアム。アート作品の展示あり。
町田市子どもセンターばあん	○			○			プログラム等はなく、高校生までが自由に利用する。
浜松こども館	○			△	○	○	遊びに重きが置かれ、ワークショップにてものづくりを実施
愛知児童総合センター	○			○			大型遊具、科学館展示的要素あり。
豊橋市こども未来館ここにこ	○	○	△	○	△	○	仕事体験ができるキットを常設。
MAP みえこどもの城	○			○	△		イベントの運営に重きが置かれた、参加体験型施設。
富山県こどもみらい館	○			○	△		大型遊具あり。
キッズプラザ大阪	○		○	○	△	○	科学館展示的要素など、固定の展示物の占める割合が高い。
篠山チルドレンズミュージアム	○			○	○		工作や自然観察など、幅広いワークショップを展開。
北九州市立こどもの館HOW!	○			△	○	○	工作のスペースではボランティアがサポート。
沖縄こどもの国ワンダーミュージアム	○			○	△		科学館展示的要素あり。ワークショップにてものづくりを実施。

※1 福島県伊達市。

(各施設の概要は(Ⅲ)参照)

↓

<p>入館者数想定の一参考とする類似施設</p> <p>①釧路市こども遊学館</p> <p>②浜松こども館</p> <p>③豊橋市こども未来館ここにこ</p> <p>④キッズプラザ大阪</p> <p>⑤北九州市立こどもの館 HOW!</p>
--

■参考とする類似施設の基本データ

- 参考とする類似施設について、公開されているデータを整理し、本施設の入館者数想定に活用します。

[参考とする類似施設の入館者データ（平成21年度）]

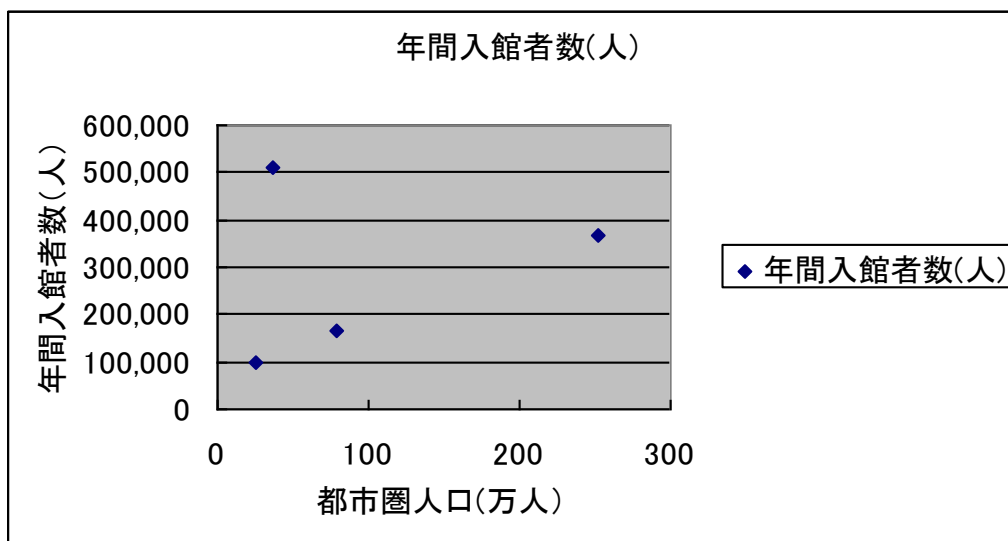
			釧路市 こども 遊学館	浜松 こども館	豊橋市 こども 未来館 ここにこ	キッズ プラザ 大阪	北九州市立 こどもの 館 HOW!
都市圏人口(万人)			25.6	79.2	36.5	252.5	111.3
面積(m ²)			7027	3004	7,215	8343	5,500
年間入館者数(人)			97,424	167,736	510,411	365,486	556,195 *1
年間開館日数							
属性別	未就学 児	3歳未 満	28,201				
		3歳以 上				88,709	
	小・中学生		25,470			124,986	
	高校生		689			151,791	
	大人・大学生		38,151				
	減免（団体引率者、 障害者）		4,215				
	生きがい手帳持参 （65歳以上、半額）		698				
	（団体）		内数 2,228			内数 144,992	
利用空間別	体験空間				252,914		116,472
	交流空間				133,135		396,675
	子育て空間				124,362 (48968 組)		
	（貸しスペース）						43,048
休日・平日の別	休日 1400人× 140日＝ 196000	人数			392,779		
		日数	154	160	153	155	165
		日平均			2,567		
	平日 650人×160 日＝ 1040000	人数			117,632		
		日数	162	189	156	153	173
		日平均			754		
	合計 1000人× 300日＝ 300,000	人数			510,411		
		日数	316	349	309	308	338
日平均				1,652			

*1 コーナーごとにカウントした利用者数の総計（延べ人数）であるため、重複があり、来館者数としての正確な数値ではない。また、貸しスペースの利用者 43,048 人を含む。

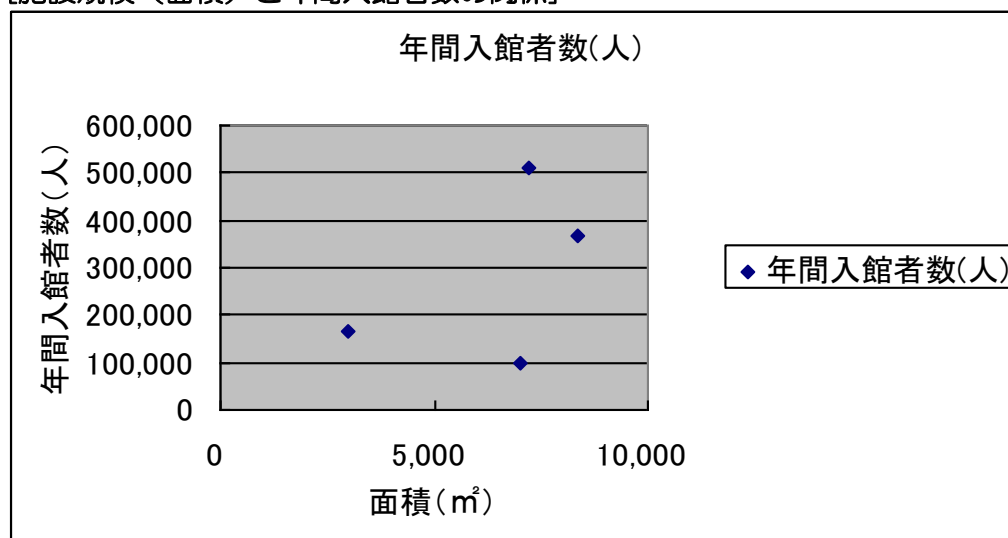
■類似施設の年間入館者数と都市圏人口、施設規模との相関性

- 前節で抽出した類似施設の入館者数から、本施設の入館者数を予測するために、基礎的な指標との相関性を分析しました。ここでは、基礎的な指標として「都市圏人口」と「施設規模」を取り上げています。
- 以下のグラフが示すように、類似施設の年間入館者数と都市圏人口、または施設規模の間に明確な関係性が見られません。
- これらの結果より、類似施設のデータから本施設の入館者数を推計することは困難と判断します。

[都市圏人口と年間入館者数の関係]



[施設規模（面積）と年間入館者数の関係]



Ⅲ 類似施設概要

- 本事業において参考となる、既存の類似施設の概要を、以下にまとめます。


【施設名】 釧路市こども遊学館	
【住所】 北海道釧路市幸町 10-2	【概要】 科学館と児童館の機能を併せ持つ複合施設。 ●構成 ・さんさんひろば（すなば） ・あそびらんど（ロッククライミング、キッズテント、ネットジャングル、おはなしハウス等） ・ふしぎらんど（光・水・風・振動のプレイテーブル、宇宙・地球・生命ウォッチング等） ・ものしりらんど（実験・創作工房、ものしり研究所） ・プラネタリウム ●イベント・ワークショップ等 ・毎日2回簡単工作ワークショップを、毎週土日祝日にサイエンスショーを開催。 ・毎週末に紙芝居や絵本の読み聞かせを行うおはなし会を、平日には幼児向けのおはなしタイムを実施。 ・季節行事や親子遊び、実験教室等も開催。大人向けには、「成人楽習」のプログラムが実施される。 ・プラネタリウムでは、一般向け、幼児向け、家族向けの番組を投影。夜間特別投影を行うこともある。
【設立主体】 釧路市	
【運営主体】 釧路市民文化振興財団、特定非営利活動法人こども遊学館市民ステージコンソーシアム	
【開館時間】 9:30～17:00 休館：月曜日、12/31～1/5	
【入館料】 幼児無料、小中学生 100 円、高校生 200 円、大学生・一般 500 円	
【施設規模】 延床面積：5,884 ㎡ 地上 5 階	
【入館者数】 97,424 人（平成 21 年度）	


【施設名】 霊山こどもの村 遊びと学びのミュージアム	
【住所】 福島県伊達市霊山町石田字宝司沢 9-1	【概要】 参加体験型のチルドレンズミュージアム。 ●構成 ・アースフロア（「アートとサイエンス」に関わるアーティストの作品、参加型機器の常設展示） ・アートフロア（ワークショップスタジオ、プレイスペース、絵本ライブラリ、企画展示スペース） ●イベント・ワークショップ等 ・毎週土曜日に、のこぎりやかなづちを「自由木工」を開催。ミュージアムスタッフがサポート。 ・日曜祝日は様々な講師を招き、霊山の独自性を考慮しながら、自然・芸術・科学をテーマとしたワークショップを開催。
【設立主体】 伊達市	
【運営主体】 伊達市	
【開館時間】 9:00～16:30 休園：水曜日（祝日の場合は開園）、12/16～3月下旬までは冬季休園	
【入館料】 子ども 300 円、大人 600 円	
【施設規模】 延べ床面積：1,160 ㎡ 地上 2 階	
【入館者数】 37,764 人（平成 21 年度）	



【施設名】 町田市子どもセンターばあん	
【住所】 東京都町田市金森1700-9	【概要】 子どもたちのあそび、成長、発達の拠点となる子どもセンター ●構成 ・あとりえ（造形室） ・セトル（多目的室） ・ちゃっと（乳幼児コーナー、読書・談話コーナー） ・ロフト（プレイルーム） ・スタジオ（音楽スタジオ ※中学生以上向け） ●イベント・ワークショップ等 ・水・金・日曜日が料理の日、月・木・土曜日が工作の日。
【設立主体】 町田市	
【運営主体】 町田市	
【開館時間】 10:00～21:00（小学生以下は18:00まで） 休館：火曜日（祝日の場合は翌日）、祝日の翌日、12/28～1/4	
【入館料】 無料	
【施設規模】 延床面積：1,338㎡ 地上3階	
【入館者数】 68,897人（平成21年度）	

【施設名】 浜松こども館	
【住所】 浜松市中区鍛冶町100-1	【概要】 児童が健全に遊び、創造的な体験、交流をする屋内施設 ●構成 ・ボールプール ・カプラ積み木コーナー ・空中トンネル ・乳幼児広場 ・ままごとコーナー ・おやつ工房 他 ●イベント・ワークショップ等 ・おやつ工房では毎週末、おやつを手作りするプログラムを開催。 ・ワークショップの部屋では、粘土や木などを用いた工作やお絵かきを毎週末実施。 ・毎週木曜日、サウンドプレイルームふれあい遊びや手遊び、歌遊びなどを行う親子ふれあいタイムを設けている。
【設立主体】 浜松市	
【運営主体】 財団法人浜松市文化振興財団	
【開館時間】 10:00～17:00（土日祝日は18:00まで） 休館：第2水曜日、年末年始（12/29～1/1）	
【入館料】 未就学児無料、小中高高校生100円、大人200円	
【施設規模】 延床面積：3,004㎡ 商業ビル内に併設	
【入館者数】 167,736人（平成21年度）	




【施設名】 愛知県児童総合センター	
【住所】 愛知県愛知郡長久手町熊張 愛・地球博記念公園内	【概要】 「あそび」をテーマにした屋内大型児童館 ●構成 ・遊びのスタジオ（様々な素材で遊ぶ） ・とことこのへや（幼児コーナー） ・発見ゾーン「あそびラボ」（新しいメディアと遊ぶ） ・キッチンスタジオ（食べる・遊ぶプログラム） ・アトリウム（建物全体が遊具） ・ロボットシアター（ロボットの演奏会） 他 ●イベント・ワークショップ等 ・遊びのプログラムを随時開催
【設立主体】 愛知県	
【運営主体】 財団法人愛知公園協会	
【開館時間】 9:00～17:00 休館：月曜日（祝日の場合は翌日）、年末年始	
【入館料】 中学生以下無料、その他 300 円	
【施設規模】 延べ床面積：7600 m ² 地上 3 階	
【入館者数】 416,698 人（平成 21 年度）	

【施設名】 豊橋市こども未来館ここここ		
【住所】 愛知県豊橋市松葉町三丁目 1 番地	【概要】 仕事体験、まち体験のプログラムなどを開催する活動・交流拠点 ●構成 ・子育てプラザ（0～3 歳児と保護者対象。遊具で遊ぶ、講座を受ける、歌やおはなし） ・体験・発見プラザ（幼児～小学生対象。まち空間、まちづくりセンター、各種工房、体験プログラム） ・集いプラザ（ここここ広場、ギャラリーストリート、企画展示室、スタジオ等） 他 ●イベント・ワークショップ等 ・地元の職人などが講師になり、仕事体験プログラムを実施。	
【設立主体】 豊橋市		
【運営主体】 豊橋市、こども未来館小学館グループ		
【開館時間】 9:30～17:00（一部 21:00 まで） 休館：水曜日（祝休日の場合は開館）、年末年始（12/29～1/1）		
【入館料】 体験・発見プラザのまち空間のみ有料 小中高生 100 円、大人 200 円		
【施設規模】 延床面積：7,215 m ² 地上 2 階地下 1 階		
【入館者数】 510,411 人（平成 21 年度）		

【施設名】 MAP みえこどもの城	
【住所】 三重県松阪市立野町 1291 中部台運動公園内	【概要】 イベント運営・参加体験型の児童厚生施設 <ul style="list-style-type: none"> ●構成 <ul style="list-style-type: none"> ・サイエンスルーム（科学工作、実験、観察） ・プレイランド（滑り台、ふわふわ遊具、クライミングウォール等） ・舞台スペース（各種発表会等） ・アートスペース（創作体験、簡単工作） 他 ●イベント・ワークショップ等 <ul style="list-style-type: none"> ・クライミングウォール選手権、ドームシアター上映会、出張イベント等実施。 ・毎月第3日曜日は舞台スペースにおいて、「家庭の日」として親子で楽しめる無料イベントを開催。イベントのない日は「あそぼうコーナー」として無料で楽しめる遊具が並び。
【設立主体】 三重県	
【運営主体】 財団法人三重こどもわかもの育成財団	
【開館時間】 9:30～19:00 休館：不定期	
【入館料】 無料（メニューやイベントにより有料）	
【施設規模】 延床面積：5,500㎡ 商業ビル内に併設	
【入館者数】 225,112人（平成21年度）	 

【施設名】 富山県こどもみらい館	
【住所】 富山県射水市黒河字高山 4774 番 6 県民公園太閤山ランド内	【概要】 「集い遊び学ぶ」がテーマの子供文化創造拠点 <ul style="list-style-type: none"> ●構成 <ul style="list-style-type: none"> ・みる・読むゾーン（ギャラリー、ライブラリー、キンダールーム） ・集うゾーン（プレイホール、ワークショップホール、幼児コーナー、パソコンルーム、屋上遊具等） ・創るゾーン（クラフトコーナー、工房、ッキングルーム） ・その他のゾーン（休憩ロビー） ●イベント・ワークショップ等 <ul style="list-style-type: none"> ・週末にはプレイホールを使用して、「かえっこパズル」「カプラで遊ぼう」「遊具で遊ぼう」などのワークショップを実施。 ・工房、クラフトコーナー等では、工作のワークショップを行い、作品を展示。
【設立主体】 富山県	
【運営主体】 財団法人 富山県民福祉公園	
【開館時間】 9:00～17:00（GW、プール開催中は 18:00まで） 休館：火曜日（祝日の場合翌日）、年末年始	
【入館料】 無料	
【施設規模】 延床面積：4,014.5㎡ 地上2階一部地下1階	
【入館者数】 196,057人（平成21年度）	

【施設名】 キッズプラザ大阪	
【住所】 大阪市北区扇町 2-1-7	【概要】 遊んで学べるこどものための博物館 <ul style="list-style-type: none"> ●構成 <ul style="list-style-type: none"> ・どんなもん階（インフォメーション等） ・つくろう階（創作工房、コンピューター工房等） ・あそぼう階（こどもの街、キッズストリート等） ・やってみる階（キッズスタジオ、自然・科学等） ●イベント・ワークショップ等 <ul style="list-style-type: none"> ・平日・休日とも諸室でイベント・プログラムを実施。
【設立主体】 大阪市	
【運営主体】 財団法人大阪市教育振興公社 キッズプラザ大阪	
【開館時間】 9:30～17:00（土日・祝日は19:00まで） 休館：月曜日（祝日の場合は翌日）、年末年始（12/28～1/2）、臨時休館（4月、9月、12月）	
【入館料】 幼児 300 円、子ども 600 円、大人 1200 円	
【施設規模】 延べ床面積：8,343 ㎡ 複合文化施設内に併設	
【入館者数】 365,486 人（平成 21 年度）	
	

【施設名】 篠山チルドレンズミュージアム	
【住所】 兵庫県篠山市小田中 572	【概要】 廃校をリニューアルした体験型チルドレンズミュージアム <ul style="list-style-type: none"> ●構成 <ul style="list-style-type: none"> ・子どもグラフィティ棟（昔のおもちゃの展示等） ・体験シアター棟（旧体育館。イベントスペース） ・チルドレンズガーデン（田植え・稲刈り体験） ・ごんた山（施設を取り巻く里山） 他 ●イベント・ワークショップ等 <ul style="list-style-type: none"> ・「豆」「米」「水」「土」「木」という切り口でワークショップを実施。 ・毎月第2土曜日の午後は「おとなりスタッフとあそぼう」と題し、支援団体のスタッフが様々な工作やものづくりのブースを出す。 ・様々なアーティストをゲストに迎え、アーティストならではのワークショップも実施。
【設立主体】 篠山市	
【運営主体】 篠山市	
【開館時間】 10:00～17:00 休館：3月～11月 月・火曜日（夏休みは火曜日のみ） 12月～2月 月～金曜日	
【入館料】 幼児 150 円、小人 400 円、大人 600 円	
【施設規模】 延床面積：3,057 ㎡ 地上 1 階	
【入館者数】 約 54,000 人（平成 21 年度）	

【施設名】 北九州市立子どもの館 HOW!	
【住所】 北九州市八幡西区黒崎三丁目 15 番 3 号 COMCITY 7 階	【概要】 多くの企業が企画立案や運営に関わる児童厚生施設 <ul style="list-style-type: none"> ●構成 <ul style="list-style-type: none"> ・子育てほのぼのゾーン ・わんぱくゾーン ・体験・発見・挑戦ゾーン ・ふれあい・交流情報ゾーン ●イベント・ワークショップ等 <ul style="list-style-type: none"> ・遊び工房で無料工作、有料工作 ・ママのこころの栄養講座（年4回） ・昭和 30 年代の遊びイベント ・スポーツ大会 他
【設立主体】 北九州市	
【運営主体】 子ども未来ネットワーク北九州	
【開館時間】 10:00～19:00 休館：不定期	
【入館料】 ゾーン及びアイテムごとに有料 子ども 50～200 円程度	
【施設規模】 延床面積：5,500 ㎡ 商業ビル内に併設	
【入館者数】 556,195 人（平成 21 年度）	



【施設名】 沖縄こどもの国ワンダーミュージアム	
【住所】 沖縄県沖縄市胡屋5丁目7番1号	【概要】 自由に触れて遊べる参加型ミュージアム <ul style="list-style-type: none"> ●構成 <ul style="list-style-type: none"> ・ハンズオン展示物（マシュマロモニター、動くつきみき等） ・ことばの森（絵本と言葉の空間） ・aibo シアター（5体の aibo が沖縄音楽に合わせて踊る） ・ぴんぽんぱん（工作キットの店） ・わじゃぶくろ（リサイクルマーケット） ・インハウス工房（市民参画を基盤にアーティストやデザイナー、学生などのクリエイターがミュージアムスタッフと一緒にオリジナル展示物の企画・開発や企画展などの準備運営を行う） ●イベント・ワークショップ等 <ul style="list-style-type: none"> ・土日祝日には、ものづくりやネイチャー探検、空想あそびなどのワークショップを開催。 ・期間限定の企画展も開催（例「感覚体験フィールド」） ・インハウス工房では毎週土曜日にアートワークショップを実施。
【設立主体】 沖縄市	
【運営主体】 財団法人 沖縄子ども未来ゾーン運営財団	
【開館時間】 9:30～17:30（10月～3月は17:00まで） 休館：火曜日	
【入館料】 3歳以下無料、4歳～高校生100円、大人200円	
【施設規模】 延床面積：3,480 ㎡ 地上1階地下3階	
【入館者数】 151,510 人（平成 21 年度）	