

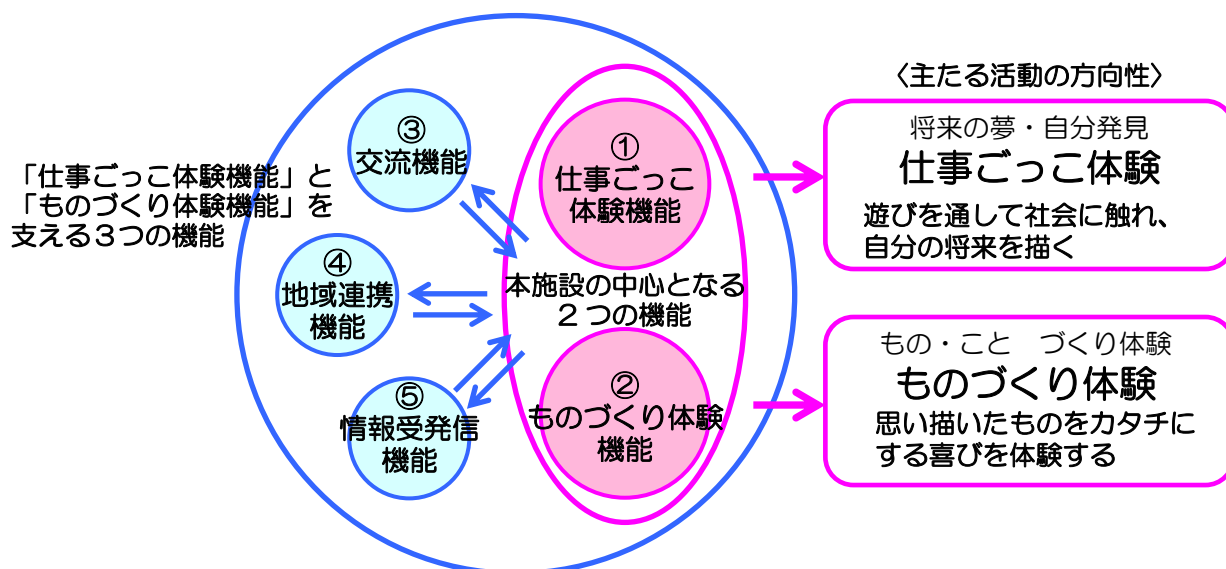
2 事業計画

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。

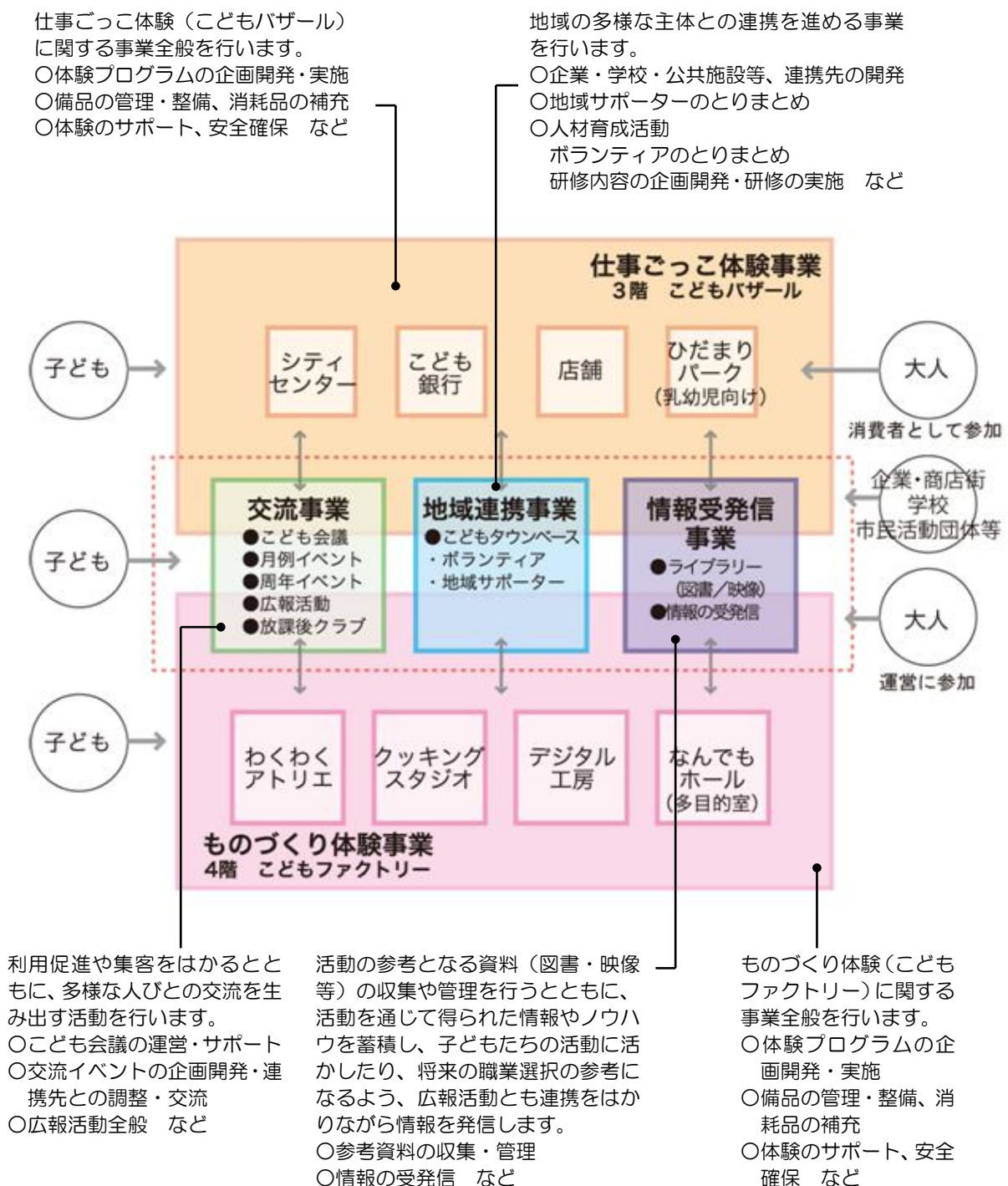
⑤情報発信機能

- ・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]



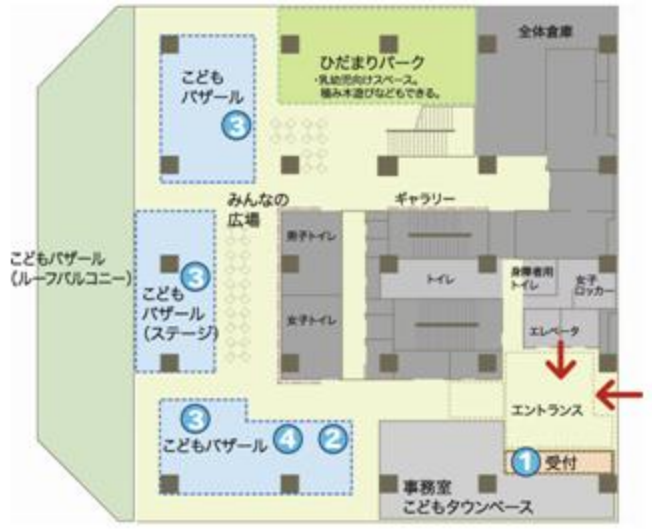
体験フロー 3F こどもバザール編

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

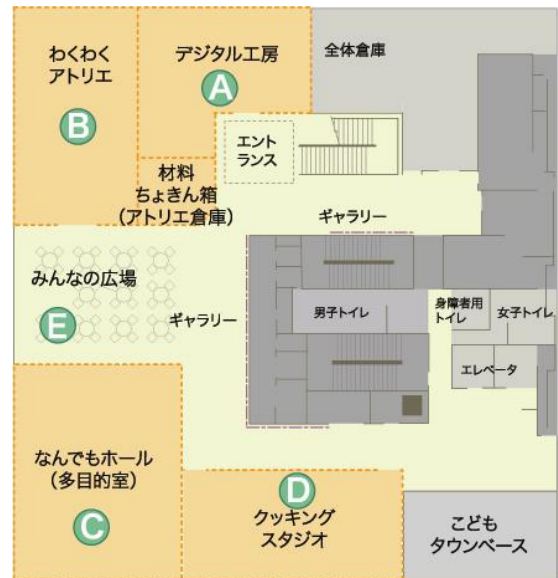
銀行では口座を作って、タウンマネーを預けたり、引き出したりもできる!

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)]

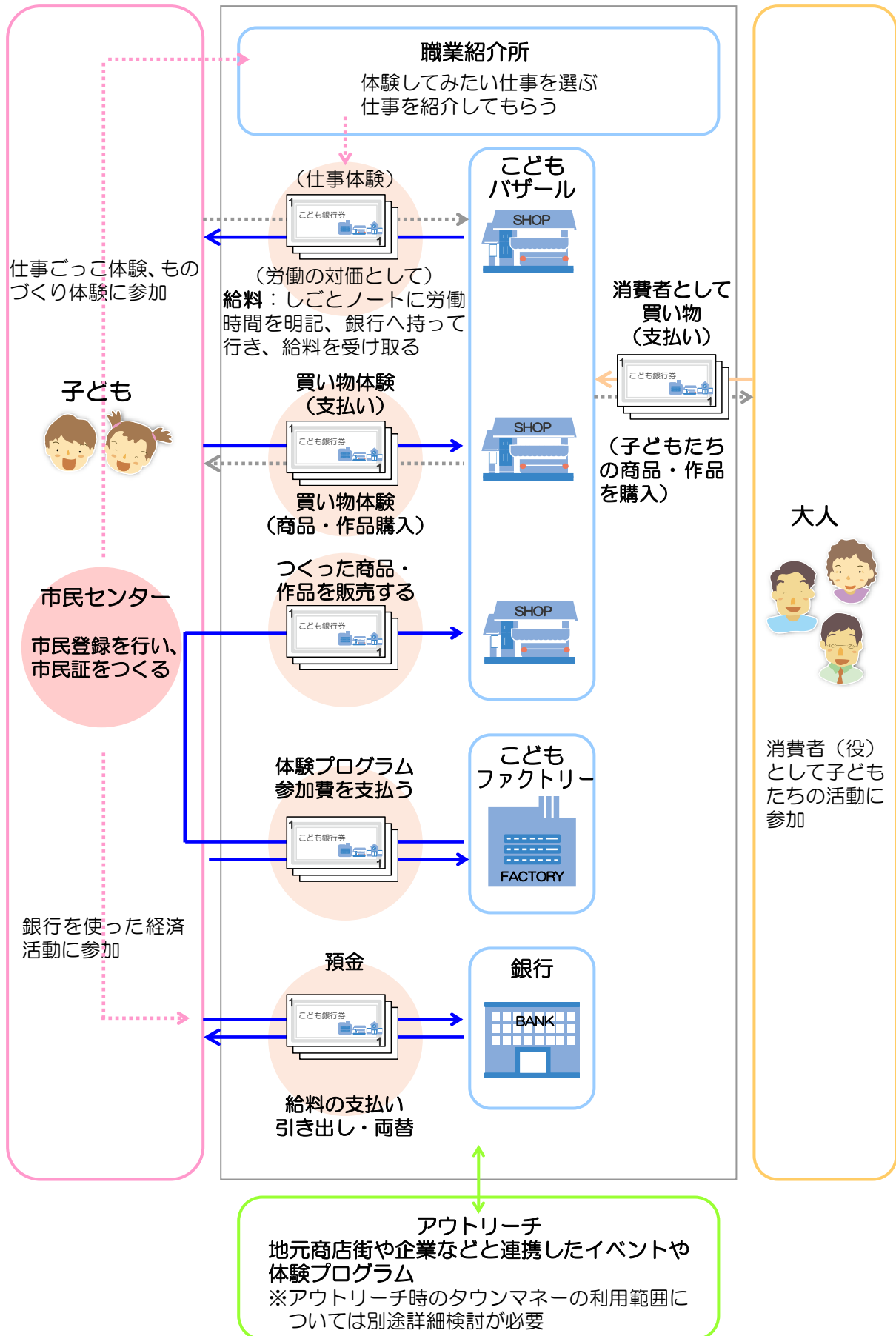
お金を受け取る	お金を支払う
<ul style="list-style-type: none"> ○給料： （仕事ごっこ体験の）労働の対価として受け取る ○商品・作品の販売： 自分でつくった作品が売れたときの対価として受け取る ○サービス等の提供： サービスの提供や興業の対価として受け取る 	<ul style="list-style-type: none"> ○商品・作品の購入： 他の子どもが作った商品や作品を購入する ○サービス等の購入： ほかの子どもによるサービスの提供や観覧の対価として支払う

- 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、グループでお客様の前に出て話す。	・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

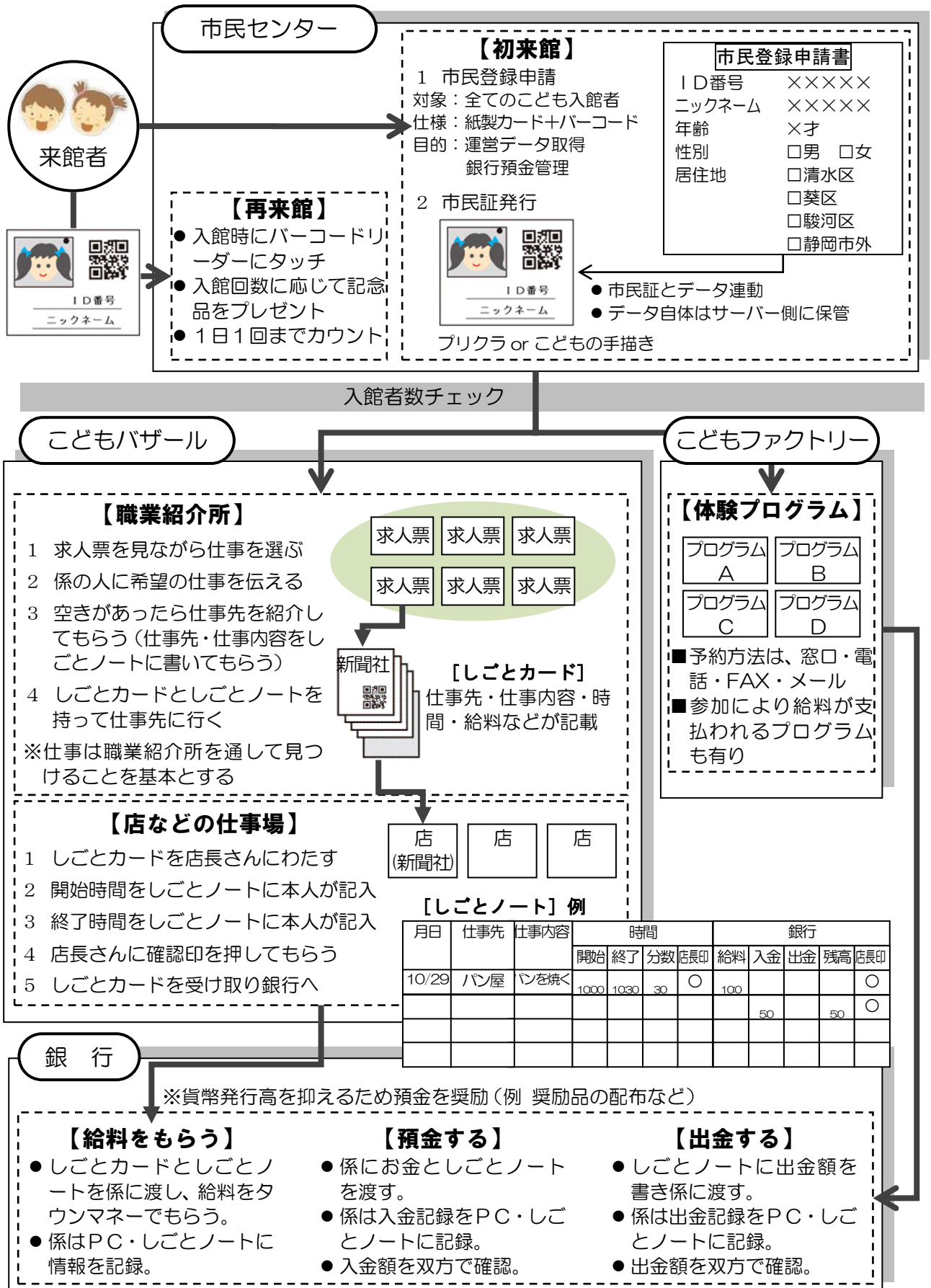
(1) 基本的な考え方

- 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】	【対象】	【主な活動場所】
<ul style="list-style-type: none"> ・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。 	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	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】	【対象】	【主な活動場所】
<ul style="list-style-type: none"> ・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。 	小学生	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】	【対象】	【主な活動場所】
<ul style="list-style-type: none"> ・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。 	小学生	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】	