

子供へのヒアリングを通じた意見聴取に関する実践事例集（概要版）

第一部 子供の意見聴取について

- 東京都こども基本条例に基づき、都は、社会の一員である**子供の意見を聴き、施策に適切に反映**する取組を推進
- 2023年4月には、こども基本法が施行され、子供を対象とする施策において、**子供の意見を反映するための取組が義務化**
- 子供のヒアリングでは、成長・発達段階に応じた**ファシリテート**、子供に不利益を生まない**安全配慮**、子供への**フィードバック**等が重要

- ヒアリング手法をまとめた**実践事例集を作成**
- **区市町村や庁内に共有し、**子供との対話を後押し

第二部 子供へのヒアリング実践手法の紹介

事例 ① 子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

- 子供が日常を過ごす居場所に足を運んで、**様々な環境下にある子供から率直な意見を聴き、子供政策に反映**
- 児童館、プレーパーク、子供食堂、フリースクール、日本語教室、児童養護施設、放課後等デイサービスなどで、**600人の子供にヒアリング**

意見
聴取

- 「**悩みの相談」「学習環境」「遊び場・居場所**」をテーマとして、困っていることや、どう変わるとよいかなどについて、率直な意見を聴く
- 子供がリラックスできる雰囲気づくりや関係性の構築に努めることで、**本音を話しやすい環境づくり**を実施
- **子供との対話経験が豊富なファシリテーター**を配置し、子供を傷つけたり、ストレスをかけないよう**安全配慮を徹底**
(ex. 発言者が特定されないよう匿名性を担保、話したくないことを深掘りして聴かない、発言を否定しない等)

意見
反映

- **子供の意見と、その意見を踏まえた今後の都の取組を「こども未来アクション2024」に掲載**

(例)

- 公園を新しくするとき大人の意見ばかり聴いている
- プレーパークみたいな公園が増えてほしい

子供の意見を踏まえた遊び場等を整備する区市町村への支援を拡充

- 気軽にインターネットで相談できたらいい
- 相談する相手を自分で選べるようにできたらいい

チャット形式で多様なメンターから相手を選んで相談できる子供・子育てメンター“ギュッとチャット”の機能に反映

フィード
バック

- 子供の意見を踏まえた今後の都の取組を、**子供向けに分かりやすい表現でまとめたパンフレットを作成し、ヒアリングに参加した子供たちにフィードバック**



遊び場や居場所
のこと

困ったとき
のこと

学校や
塾のこと

なんでも
のこと

事例 ② 事業の企画段階におけるヒアリング（東京都こども基本条例ハンドブック）

- **条例の内容**を年齢・発達段階に応じて**分かりやすく伝えるハンドブックを作成**（小学校1～3年生向け・4～6年生向け・中高生向け・大人向け）
- 作成に当たっては、**小学生から高校生までの31名が「こども編集者」として、企画立案段階から主体的に参画**

意見
聴取

- 小学校1～3年生、4～6年生、中高生の3グループに分かれて、**ハンドブックのテーマ・内容・構成・デザイン等を議論**
- 幅広く意見を聴くため、作成途中のハンドブックを使ったパイロット調査を実施（学校での出前授業形式で約600名）

意見
反映

- 条例の学習、身近な経験や思いの共有を経て、**掲載するテーマを決定**（遊べる場所、悩み・相談、子供の参加、私の居場所等）
- **同年代の子供が興味を持って読めるコンテンツ**を選択（4コマ漫画、クイズ、迷路、標語、ピクトグラム、思いを伝えるイラスト等）

フィード
バック

- 子供が**自ら絵を描いたり、イラストレーターを選ぶ**とともに、**文章やキャッチコピーを作成**するなど、**白紙から作成**
- こども編集会議の中で、「**反映できた意見**」と「**反映できなかった意見**」を具体的に示しながら、**丁寧にフィードバック**



小学校1～3年生向け

事例 3 事業の企画段階におけるヒアリング（東京都こども基本条例解説動画）

- 誰もが条例の理念を理解できるよう、**子供と一緒に解説動画を制作**（幼児向け・小学生向け・中学生向け・高校生向け・大人向け）
- **小中高校生計21名**が「こどもクリエイター」として**制作に参画**するとともに、保育園・児童館等で約160名の子供にパイロット調査を実施

意見
聴取
意見
反映
フィード
バック

- 「こどもクリエイター」が有識者等と意見交換しながら、**解説動画のストーリーや登場するキャラクターを考案**
- **子供の目から世界がどう見えているか**という観点から、**大人と子供と一緒に考えるきっかけ**となるよう検討
- 同世代の子供が共感できるよう、子供が**日頃感じている違和感や悩み**など、**子供の生の声を動画に反映**
（ex. 欲しいランドセルの色を親に言えない、公園でボール遊びを注意された、性別や外見で判断された等の体験をストーリー化）
- **意見がどのように反映されたか、変更した場合はその理由**をこども政策会議内で丁寧にフィードバック



事例 4 事業の企画段階におけるヒアリング（東京都こどもホームページ）

- 子供が**楽しみながら東京の魅力や都政への関心**を高められるよう、制作過程に子供が参加し、**子供と一緒に作ったホームページ**
- 東京の魅力すごろく、バーチャル社会科見学、東京タイピングレースなど、**ゲーム感覚で遊びながら学べるコンテンツ**を掲載

意見
聴取
意見
反映
フィード
バック

- 小学生500名超への**出前授業で出たアイデア**をもとに、公募した10名の**ワークショップメンバーがコンテンツの詳細を議論**
- アンケートでも広く意見を聴きながらホームページを制作。完成後も、毎年のワークショップによりコンテンツの追加・改良を実施
- **子供の意見をもとにコンテンツを制作**（クイズに答えながら東京を巡るすごろく、普段見られない施設の内部をVRで見学など）
- 子供へのアンケートにより、VR化する施設の投票やベータ版のユーザーテストを実施
- ホームページの制作過程や、**子供の意見と反映状況**について、**ホームページの中で詳しく掲載**



東京の魅力すごろく

第三部 子供の意見を取り入れた区市町村事業への支援

- 子供の意見を取り入れた先駆的な取組に対して財政支援を行うことで、**区市町村による子供の意見反映を後押し**（最大3か年、補助上限額5,000万円／年度）

採択事例 1 野外遊び場への駄菓子屋・カフェの設置による仕事体験・居場所づくり（国分寺市）

- プレイパークに駄菓子屋・カフェを設置し、**仕事体験を通じて交流機会や居場所を創出**

- 施設を利用する子供で構成する「**こども懇談会**」の**意見を反映**
（「お店屋さんをやりたい」、「駄菓子屋があるといい」など）
➔ 補助の活用により、**駄菓子屋・カフェの設置を実現**
- 駄菓子屋の**名前、販売物も子供の意見をもとに決定**



採択事例 2 複合公共施設の整備における子供の意見の反映（国立市）

- 地域の人が集まり、**地域ぐるみで子育てを支援する複合公共施設**

- **中高生から施設設計への意見を聴取**
➔ 意見を**整備内容に反映**
（スタディコーナー、スタジオ、屋外のダンスミラー 等）

