子供へのヒアリングを通じた意見聴取に関する検討会
第２回　次第

開催日時　令和６年２月９日（金）19 時 00 分～21 時 00 分
開催方法　オンライン

１　開会

２　資料説明

３　議題
（１）実践事例集（案）について

【配布資料】
資料１　　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（案）

資料１

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（案）

令和６年２月
東京都子供政策連携室

目 次

第一部　子供の意見聴取について

1　子供の意見聴取が求められる背景 …… 4

2　多様な手法による意見聴取の必要性 …… 5

3　本事例集の策定について（子供へのヒアリングに関する事例の共有） …… 6

4　子供の意見を聴く大人に求められる基本的な姿勢（子供を権利の主体として尊重） …… 7

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 …… 9

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） …… 43

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） …… 96

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） …… 118

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・長寿・居場所区市町村包括補助について …… 133

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） …… 134

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） …… 135

第一部
子供の意見聴取について

1　子供の意見聴取が求められる背景

- 令和３年４月に施行された**「東京都こども基本条例」**は、「子どもの権利条約」の精神にのっとり、**子供を権利の主体として尊重**し、**子供の最善の利益を最優先**にするという基本理念のもと、子供の安全安心、遊び場、居場所、学び、意見表明、参加、権利擁護等、多岐にわたる子供政策の基本的な視点を一元的に規定しています。

- この基本理念を実践し、子供の目線立った子供政策を推進する観点から、本条例第10条は、**当事者である子供の意見を聴き**、**施策に適切に反映**していくために取り組むよう定めています。

> 第10条　都は、こどもを権利の主体として尊重し、こどもが社会の一員として意見を表明することができ、かつ、その意見が施策に適切に反映されるよう、環境の整備を図るものとする。

- また、令和５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は当事者である**子供の意見を反映するために必要な措置を講ずる**ことが、**国及び地方公共団体の義務**とされました。

- このように、子供の意見を聴き、施策に反映していく取組を通じて、**子供の状況やニーズを的確に把握**し、**実効性ある子供政策を推進**していくことが強く求められています。また、自分の意見が十分に聴かれ、その意見によって社会に影響を与えたり、変化をもたらす経験を通じて、子供の**自己肯定感**や**自己有用感**、**社会に参加する意欲を高める**効果も期待されています。

- 東京都子供政策連携室では、**様々な工夫を凝らして子供との対話を実践**しながら、**子供の意見を聴く取組を都庁全体に広げていく**とともに、**区市町村との連携**により**子供の意見を取り入れた施策を推進**するために取り組んでいます。

2　多様な手法による意見聴取の必要性

- 子供の意見を的確に把握するためには、**幅広い年代の多くの子供から意見を聴く**とともに、困難を抱える子供や声を上げづらい子供も含めて、**多様な子供から率直な意見**を聴き取ることが重要です。
- そのため、東京都子供政策連携室では、**Webアンケート**、**ヒアリング**、**出前授業**など、**多様な手法を活用**して**幅広い子供にリーチ**するとともに、**子供が本音を話しやすいよう工夫**を凝らして、子供から意見を聴く取組を進めています。

現在の主な取組

➢ こども都庁モニター

- **子供の意見を各局の施策に反映**させるための仕組みとして**令和５年度に創設**
- 各年代の子供を対象として**1,200名のモニター**を募集
- **庁内各局の施策に関するWebアンケート**を実施（遊びや学び、居場所、まちづくり、環境など、ハード・ソフトの幅広い分野が対象）

➢ SNSを活用したアンケート

- 子供が普段から利用しているLINEを通じたアンケート
- 幅広い子供にリーチし、多くの子供から本音を引き出す。
- 令和４年度は、中高生2,000名を対象に実施（日常の満足度、理由、自分が都知事だったらどうする等）
- 令和５年度は、中高生延べ15,000人に規模を拡大し、「相談」、「学習」、「居場所」等をテーマに実施

➢ 子供の居場所におけるヒアリング

- **様々な環境下にある子供**から意見を聴くため、子供が日常を過ごす多様な居場所に足を運び**アウトリーチ型でヒアリング**を実施
- 令和４年度は、**児童館**、**子供食堂**、**フリースクール**等を対象に約100名からヒアリングを実施（楽しいと感じられること、困っていること、自分が都知事だったらどうする等）
- 令和５年度は、**日本語教室**、**児童養護施設**、**放課後等デイサービス**等を対象に加え、**ヒアリング人数を拡大（600名）**

➢ 学校での出前授業

- 小・中・高で都職員が子供政策についての出前授業を実施
- 令和４年度は、遊び場、子供の事故防止、ヤングケアラーをテーマに出前授業を実施
- 令和５年度は、子供政策に関する様々なテーマで、1,600人に授業を実施

3　本事例集の策定について（子供へのヒアリングに関する事例の共有）

- 東京都子供政策連携室では、**子供から意見を聴く取組を都庁全体に広げる**ため、令和５年度に**「こども都庁モニター」を創設**しました。
- 「こども都庁モニター」は、小・中・高校生及び未就学児の保護者1,200名を公募し、**庁内各局が所管する施策に関してWebアンケート**を行う取組であり、**庁内各局と連携した意見聴取の仕組みとして運用**しています。
- 一方、**意見の理由や背景を丁寧に把握**し、子供の**本音や潜在的な意見を引き出す**ためには、アンケートだけでなく、**ヒアリングを行うことが有効**です。また、**公募では声が上がりにくい子供**からも意見を聴くためには、こちらから**足を運んでヒアリングを行うことも必要**です。
- こうした**子供へのヒアリング**の実施に当たっては、**成長・発達段階に応じたファシリテート**を行う必要があるほか、**意見を言いやすい環境づくり**を心掛け、悩みや困りごとを聴く場合には**子供への安全配慮**にも留意が必要です。
- そこで、子供へのヒアリングにおける**具体的な事例を都庁内各局や都内区市町村にも共有**し、**多様な手法による子供の意見聴取を推進**する観点から、**本事例集を策定**しました。
- 本事例集では、**都が実際に行ったヒアリング**のうち、以下の**４つの事例**を取り上げ、**実践手法やノウハウ**をまとめています。子供の意見を聴き、施策に反映するためのヒアリングの実施に当たりご活用ください。

> ➢ **事例①　：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング**
> 公募では声が上がりにくい子供からも意見を聴き、多様な子供の意見を把握するため、子供が過ごす多様な居場所に足を運び、困っていることや望んでいることをヒアリングした事例
>
> ➢ **事例②③：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及び解説動画）**
> 東京都こども基本条例の内容を分かりやすく都民に伝えるため、年代別の子供たちによるワークショップを通じ、意見を出し合いながらハンドブック及び解説動画を企画・検討・制作した事例
>
> ➢ **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）**
> 出前授業、ワークショップを通じて得られた子供の意見やアイディアに基づいて企画した上で、アンケートでより多くの意見を反映した事例

- なお、「子供・長寿・居場所区市町村包括補助事業」により、**子供の意見を取り入れた先駆的な事業**を実施する**区市町村に対して支援**を行っているところですので、当該補助事業も併せてご活用ください。

4　子供の意見を聴く大人に求められる基本的な姿勢（子供を権利の主体として尊重）

ポイント

- ✓子供へのヒアリング当たっては、**子供が「自由に」そして「安全に」意見を言える環境**を整える必要があります。
- ✓そのためには、意見を聴く大人が、**子供を権利の主体として尊重**し、子供の意見としっかり向き合っていく姿勢を持つことが求められます。
- ✓子供と対話する時には、年齢や成長・発達段階に応じた理解しやすい言葉で話すなどの配慮が必要となりますが、一方で、**子供は大人と同じように社会の一員**であることをしっかり認識し、**その意見を尊重**することが不可欠です。
- ✓**「子供はまだ半人前だから」、「まだ未熟だから」といった発想**で、子供の意見を軽んじたり、否定してしまうことは、勇気を持って発言した**子供の尊厳を傷つける**ことに繋がります。
- ✓まずは意見を受け止めて、なぜそう思ったのかを聞きながら、**子供にとって最も良いことは何かを第一に考え**、子供の思いに寄り添いながら対話していきましょう。

右図は、東京こども基本条例ハンドブック（大人向け）「＼こどもの権利を知ろう／東京都こども基本条例」より
https://www.kodomoseisaku.metro.tokyo.lg.jp/kodomo-kihonjyourei/handbook

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

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

＜　目　次　＞

（１）事例概要 11

（２）実践手法

～事前準備～

ア　実施に至るまでの流れ 12

イ　施設へのアポイントメント 12

ウ　参加者 13

エ　物品 14

～当日～

オ　当日の準備・話しやすい雰囲気づくり 16

カ　ヒアリングの実施

①　実施体制 18

②　ヒアリングの流れ 18

③　オープニング 19

④　事前アンケート 20

⑤　ヒアリング形式 21

⑥　ヒアリングテーマ 22

⑦　質問内容 23

⑧　ヒアリングの進め方 24

⑨　ファシリテーターのトーク例 25

キ　ファシリテーション

①　ファシリテーションの重要性 26

②　ファシリテーション研修 27

ク　子供のセーフガーディング

①　子供のセーフガーディングとは 28

②　倫理的配慮 28

③　特定の困難を抱えている可能性のある子供への配慮 29

④　緊急時の対応フロー 30

～実施後～

ケ　施設へのアフターフォロー 31

（３）子供から寄せられた意見、意見の反映状況、フィードバック

ア　考え方 32

イ　「悩みの相談」に関する意見・今後の都の取組 33

ウ　「学習環境」に関する意見・今後の都の取組 36

エ　「遊び場・居場所」に関する意見・今後の都の取組 40

オ　ヒアリングの感想 41

カ　子供へのフィードバック 42

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

（１）事例概要

1. 実施目的

- 子供が普段過ごしている様々な居場所に足を運び、様々な環境にある子供が本音を話しやすいような工夫を凝らし、自由な意見や生の声を把握し、子供政策に反映させることを目的として実施

2. ヒアリング人数

- **601名**（小学年生：322名、中学生･高校生相当：279名）

3. 実施時期

- 令和５年８月から11月まで

4. ヒアリングテーマ

- 前年度の意見聴取で子供から多くの意見が寄せられた**「悩みの相談」「学習環境」「遊び場・居場所」**に重点化してヒアリングを実施

悩みの相談	困ったときの相談相手、相談窓口等の利用経験、どういう環境なら相談しやすいか 等
学習環境	日頃どこで勉強しているか、現在の学習環境への不満、どういう場所やサポートがあると学びやすいか 等
遊び場・居場所	普段の遊び場・居場所、安心できる場所の有無、遊び場での困りごと、どういう場所があるともっと楽しく過ごせるか 等

5. 実施施設

区分	人数
児童館	96
ユースセンター	78
プレーパーク	72
学童クラブ	61
子供食堂	59

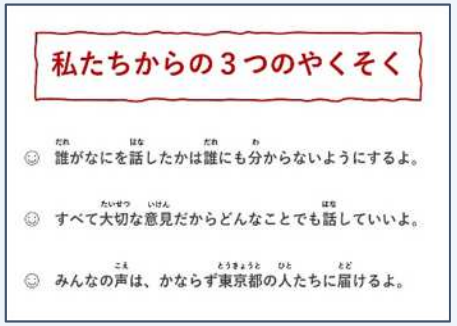
区分	人数
フリースペース	55
子供劇場	49
学習支援拠点	30
各種支援団体	28
フリースクール	27

区分	人数
放課後等デイサービス	18
児童養護施設	14
日本語教室	14
計	601

6. 実践手法

- 体制：ファシリテーターと補助者の２名を基本配置
- 形式：ワークショップ形式が基本（難しい場合はインタビュー形式）
- 聴き方：半構造化面接で実施（質問軸のもと、反応に応じ質問を変更）
- 進め方：
  ① ファシリテーターの問いごとに、子供が付箋に意見を書き込み、模造紙に貼る
  ② 出た意見をファシリテーターが掘り下げ、内容を付箋に書き込み、模造紙に貼る

＜「３つのやくそく」カード＞
安心感を与えるため、ヒアリング前に説明。常に見える位置に置く



＜「ヒアリングテーマ」カード＞
机上に置き、子供が好きなテーマについて話せるようにする

7. ファシリテーション

- 相手が子供である場合、思っていることを上手く言語化出来ないこともあるため、ファシリテーターの重要性は極めて高い。
- 本事例では全てのファシリテーター及び補助者に対して事前研修を実施し、必要知識の習得とスキル向上を図っている。

8. 子供のセーフガーディング

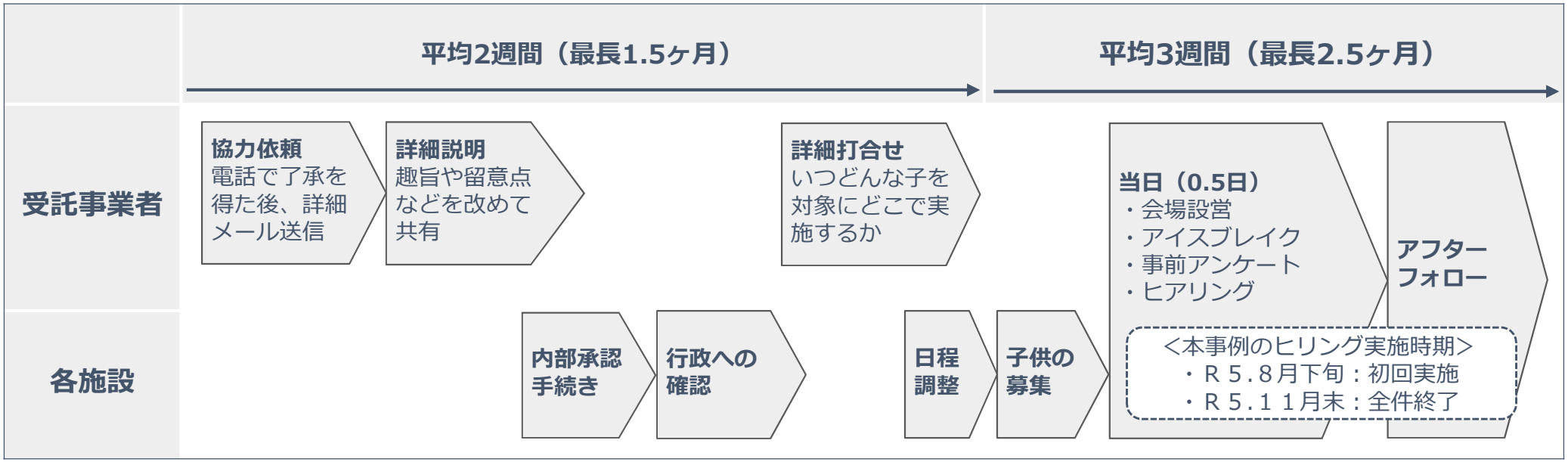
- 子供の権利に反する行為や危険を防止し、安全・安心なヒアリングを行うため、倫理的配慮や困難を抱える可能性のある子供への配慮が不可欠

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

（２）実践手法　～事前準備～

ア　実施に至るまでの流れ

- 以下の流れで各施設と調整を実施。了承が得られた施設についてヒアリングを実施



イ　施設へのアポイントメント

- 施設側と具体的な日程調整に入るまでに平均２週間、実施まではさらに３週間程度を要す。
- 長期休みや秋のイベントの時期は施設利用者が多く、繁忙期となるため、調整が難航するケースが多い。
- 対象が受験生の場合、年度の後半になるほど参加が難しくなるため、年度の前半（出来れば春頃）にヒアリング開始することを見据えて施設側と調整を開始することが望ましい。
- ヒアリング対象の年齢が上がるほど参加者集めが難しく、施設側の了承は取れたものの、参加者が集まらずに実施不可となるケースもある。

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

ウ　参加者

- 本ヒアリングは、日頃から当該施設を利用している子供を対象に実施した。
- 参加してくれる子供は、施設側にて、日頃からよく利用している子供に声をかけて集めて頂いた。

＜子供に声をかけるに当たって＞

- 子供が権利の主体であることから、ヒアリングへの参加に関して、保護者への同意書の取得は不要とした。
- 匿名でのヒアリングを前提としていることから、参加申込書等は求めないこととした。
  → 当日参加してくれるかは、施設職員との約束を守ってくれるかどうかによるが、当日参加してくれなかった場合でも、子供の自由意志を尊重し、参加を強制することはしない。
- 当日にならないと参加人数が確定できないため、ヒアリングは利用者の多い時間帯に設定しておき、もし人数が足りなかった場合には、ファシリテーターがその場にいる子供たちに声をかけて、当日の参加を求めることとした。

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

エ　物品

- ヒアリングを進める上で必要となるもののほか、子供に安心して参加してもらうためのものを準備
- 物品選定においても、安心して参加してもらうことを意識して選定

例えば･･･

- 付箋
  → 蛍光色のものが一般的だが、視覚が過敏な子も安心して参加できるようパステルカラーのものを用意
- ペン
  → 遠くからでもどんなことを書いたか、お互い共有しやすくするために、太いペンを用意
- おもちゃ
  → 多動傾向の子も落ち着いてヒアリングに参加できるよう、立体パズルなど手を動かして集中したり、触って気持ちを落ち着かせたりすることができるぬいぐるみなども用意

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

＜本事例で準備した物品の例＞

分類	物品	備考（用途等）
進行上必要なもの	タブレット（ケース付）	・事前アンケート回答用
	Wi-Fiルーター	
	ICレコーダー	・ヒアリング音声録音用
	付箋（強粘着・パステル）	・子供の意見を記録する際に1意見1枚使用 ・貼り直しても付箋が剥がれないように強粘着タイプを選定 ・子供が好きな色を選べるよう5色タイプを選定。視覚が敏感な子を配慮してパステル色を選定
	水性ペン（極太・太ツイン）	・付箋記入時に使用 ・施設の備品を汚さないよう、油性ではなく水性を選定 ・参加者が同じ内容を見ながら話せるように、太いものを選定
	「3つの約束」カード	・ヒアリングの約束事を書いたカード
	質問項目カード（4枚）	・ヒアリングテーマを書いたカード
	模造紙	・意見を書いた付箋を貼る。ヒアリング１回につき、1枚使用
場の雰囲気をよくするためのもの	ネームホルダー	・子供及び大人の名札として使用 ・あだ名など親しみやすい名前を好きな色のペンで記入 ・ネームホルダーはジェンダーイメージと結びつきにくい黒を選定 ・養生テープに名前を書いて身体に貼っても良い。
	養生テープ	
	おもちゃ	・手触りのよいぬいぐるみ ・手持ち無沙汰を解消する立体パズルや手遊びおもちゃ
	菓子・飲料	・衛生面に配慮し、個包装のものを選定。アレルギーや食の制限などは事前に要確認 ・甘いものと塩辛いもの両方1つずつ選定。2種類以上用意して、好き嫌いにも対応
	紙コップ・ウェットティッシュ・ペーパーナプキン・ごみ袋	
施設や子供に配布するもの	こども未来アクション（フル）	・当室が作成している冊子。施設配布用
	こども未来アクション（簡易版）	・子供配布用
	ノベルティ	・当室で作成したボールペンなど。子供にお礼として配布
	各種相談窓口のカードなど	・必要に応じて配布する。

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

（２）実践手法　～当日～

オ　当日の準備・話しやすい雰囲気づくり

- 会場のセッティング、スタッフの服装、声のトーンなど、以下のような様々な要素に配慮し、施設到着時から子供が話しやすい雰囲気づくりを実施

服装	✓ 子供たちが緊張しないように、フォーマルな服装は避ける。過度にラフな服装や派手な服装も避ける。場所に応じて、より馴染みがよいと思われる服装を選ぶ。 ✓ 例えば、プレーパークでのヒアリングの場合、ワンピースよりもジーンズの方が、子供にとっては違和感が少ない。また、子供と目線を合わせるために、一緒に地面に座る、などということも可能になる。
到着時の姿勢	✓ ヒアリング開始１時間前には現地に到着し、可能な限り職員や子供たちとコミュニケーションを取り、ヒアリング実施前から関係性の構築に努める。 ✓ その際、声の大きさやトーンに注意し、子供が安心できるよう、明るくも落ち着いた姿勢を心掛ける。
環境設定	✓ 安心できる雰囲気をつくるために、テーブルクロスやぬいぐるみ、手で遊べる立体パズル等を用意 ✓ ヒアリング中に飲食できる簡単なお菓子や飲み物を用意 ✓ テーマやヒアリングのルールが書かれたカードを用意し、安心できる環境づくりに努めていることを可視化
呼び方・呼ばれ方	✓ 親しみを持ってもらえるように、”名字＋さん”ではなく、子供自身が読ばれたい名前を教えてもらう。 ✓ ファシリテーター自身もあだ名など、親しみやすい呼び名を用意する。 ✓ ヒアリング開始時には名札を作り、お互いに呼び合えるようにする。
事前アンケート	✓ タブレットを用いることで、他の子に回答が分からないようにする。 ✓ 回答を急かしたり、途中でやめさせたりしない。
ヒアリング中	✓ 肯定的な雰囲気をつくる。子供の意見を否定したり、否定的な立場の意見を代弁して伝えたりしない。 ✓ 子供が他の参加者の発言を否定したり、脈絡のないことをしたり、立ち歩いたりしても、過度に反応しない（子供が安心できていない場合、そうした行動をとることがあるため、安心を求める行為として受け止める）。 ✓ ヒアリング中の子供の意見は付箋を使って掲示。声が文字になることで、自分の声が聴かれているという感覚が生まれる。また、書いてある付箋を見ながら伝えたいことがさらに出てくることもある。

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

<セッティングされた様子>

- 子供を緊張させず、普段の雰囲気に近い感覚になってもらえるようにセッティング
- 屋外に机や椅子を置いて実施したり、屋内で床にそのまま模造紙を置いて実施することもある。
- 事前に施設職員の方と相談しつつも、最終形は当日現地の様子を見て、臨機応変に対応

ポイント

✓ 参加する子供の年齢や成長・発達段階を踏まえて、用意するお菓子や飲み物の種類を変えるといった工夫も大切

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

カ　ヒアリングの実施

①　実施体制

- ファシリテーターと補助者の２名を配置
- ファシリテーターは、ヒアリングの進行を中心的に行い、ヒアリング全体を統括
- 補助者は、ヒアリングを補助する者として、記録や進行を補助
- 今回、プレーパークや青少年交流センター、学校など、0～18歳の子供と対話する業務に従事した経験を3年以上持つ既存の技能者で構成

②　ヒアリングの流れ

- 当日のヒアリングは以下の流れで進行

内容	詳細	時間
ヒアリング開始前	• １時間前に到着し、出来る限り子供とコニュニケーションを図り、関係性の構築に努める。 • 近くにいる子供に自己紹介をしたり、お菓子や飲み物を用意するなど、子供が気軽に話しやすい雰囲気をつくる。	ー
オープニング	• ヒアリングの目的や進め方に加え、子供の権利や倫理的配慮について説明	10分
アイスブレイク	• 子供の緊張を解くため「今日の夜に食べたいもの」「大変だった夏休みの宿題」等、話しやすく、自己紹介を中心としたアイスブレイクを実施	10分
事前アンケート	• タブレットを用い、選択式のアンケートに回答 • 成長・発達段階に応じた２種類を用意（質問内容は共通）	5分
ヒアリング	• ヒアリングテーマをカードにし、子供が選んでもらうなど、楽しくヒアリングを行う。 • 子供の意見は模造紙と付箋を用いて記録。一人ひとりの参加者の声が公平に可視化され、さらなる意見を出しやすい環境をつくる。 • 子供の集中力や会話の流れを見ながら、45分経過しなくても適宜終了する。	45分
クロージング	• ヒアリングを受けた感想や言い残したことを話せる時間を設け、倫理的配慮を改めて確認する。	10分

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

③　オープニング

- 「私たちからの３つのやくそく」カードを説明
- このカードはヒアリング中、常に見えるように置いておくことで、安心して話せる雰囲気づくりを行う。

ポイント

✓ 小学生など、低年齢を対象とする場合、真面目な雰囲気だと意見が出づらくなる。“一緒に遊ぶ” 中で本音を聴き取ることを意識

✓ 年齢が上がると真面目に取り組む子供が多くなる一方、“怒られないような発言をしよう”と考える傾向が強くなる（特に中高生）。どんなことを話しても大丈夫という安心感を与えることが大切

- 子供の目線に立った都の取組をまとめた「こども未来アクション」（令和５年１月策定）を紹介
- 今回出してくれた意見は、「こども未来アクション」に載っている取組をはじめ、都の様々な施策に反映していくことを説明

ポイント

✓ 子供にも分かりやすい言葉で作成した「こども未来アクション（こども版）」を一人ひとりに配布し、子供の意見がこのように形になっていくことを説明

私たちからの３つのやくそく

☺ 誰がなにを話したかは誰にも分からないようにするよ。

☺ すべて大切な意見だからどんなことでも話していいよ。

☺ みんなの声は、かならず東京都の人たちに届けるよ。

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

④　事前アンケート

- 性別や年代等の属性情報や悩みごとの有無などについて、タブレットを用いた事前アンケートを実施し、意見の背景の把握や分析に活用するとともに、声に出して言いづらい悩みごと等を把握した。
- アンケート文は、子供の成長・発達段階に合わせて、文章表現を変更した２種類（小４以下・小５以上）を用意

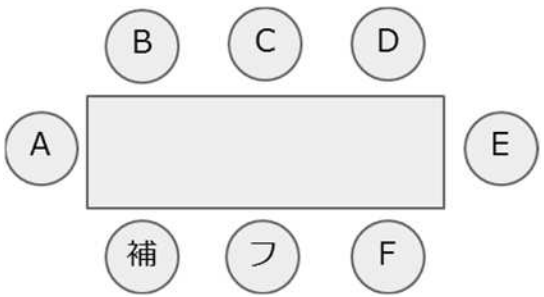
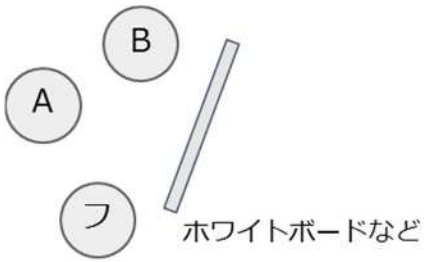
（本アンケートでおこなった表現変更の一例）

言い換え前（小学５年生以上）	言い換え後（小学４年生以下）
兄弟姉妹	きょうだい
その他の人	ほかのひと
生活や居場所について	いつもすごしている場所（ばしょ）について
地域	まち
自由に使える時間がじゅうぶんある	じゆうな時間（じかん）がたくさんある
相談について	こまったときにどうしているか
おうちの人に気軽に話せる	おうちの人にはなす
おうちの人以外に気軽に話せる大人がいる	おうちの人ではない大人（おとな）にはなす
不安なことや悩みごとがあったら、誰かに相談する	こまったことや、なやんでいることは、だれかにはなす
学校の勉強についていけている	学校（がっこう）の勉強（べんきょう）はよくわかる
参加したい習い事や部活動に行くことができている	すきなならいごとをしている
平日	月ようびから金ようび
学校の保健室や他の場所	学校（がっこう）のきょうしつではない場所（ばしょ）
家	おうち
現在、悩んでいることはありますか？	いま、なやんでいることはありますか？
進路のこと	しょうらいのこと
放課後の居場所や遊び場のこと	学校（がっこう）のあとにいく場所（ばしょ）のこと

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

⑤　ヒアリング形式

- ワークショップ形式を基本としつつ、難しい場合にはインタビュー形式で実施
- 子供の人数は、６名以内を原則とし、自由に話しやすい雰囲気づくりを心掛ける。

	ワークショップ形式	インタビュー形式
設営	• ファシリテーターと補助者は、子供たちとテーブルを囲むように座る	• テーブルは使わず、椅子を配置。威圧感を与えないよう、真正面ではなく横や斜めに椅子を配置する
子供の数	• 原則最大６名	• １～３名
進め方	• 模造紙と付箋を用意し、ファシリテーターが提案するテーマについて、それぞれの発言を記入し貼っていく	• ファシリテーターは聴くことに主眼を置きつつも、可能な範囲でメモをとる。足りない部分は録音で補う
時間	• 45分程度	• 30分程度
イメージ	• 施設内の大きめの個室など 	• オープンな遊び場の隅など、静かで圧迫感のない場所で実施（本人が個室を希望する場合を除く） 

ポイント

✓ 座席は、参加する子供が友達同士かといった点も踏まえる。
✓ ６人のうち３人が仲の良い友達同士の場合、３人を並べて座らせると参加者の発言頻度が偏ることがある。

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

⑥　ヒアリングテーマ

- 令和４度の意見聴取で子供から多くの意見が寄せられた**「悩みの相談」**、**「遊び場・居場所」**、**「学習環境」**に重点化してヒアリングを実施

令和４年度　ヒアリング内容

現状

自分のこと
- Ｑ１　楽しいと感じるのはどんな時？
- Ｑ２　安心すると感じるのはどんな時？
- Ｑ３　困っているのはどんなこと？
- Ｑ４　悲しい、不安と感じるのはどんな時？

社会のこと
- Ｑ５　もしも都知事だったら、住んでいるまちを楽しく、居心地をよくするためにどうする？

→ ・どんなところが？
・なんでそう感じる？

理想・課題

→ ・(もっと)どうなりたい？
・(もっと)どうしたい？
・何をしてほしい？

結果

SNSアンケートと合わせて、**「相談」**、**「遊び場・居場所」**、**「学び」**などを中心に幅広い意見が集まった

令和４年度の実施結果を踏まえ、ヒアリングテーマを重点化

令和５年度　ヒアリング内容

悩みの相談	困ったときの相談相手、相談窓口等の利用経験、どういう環境なら相談しやすいか 等
学習環境	日頃どこで勉強しているか、現在の学習環境への不満、どういう場所やサポートがあると学びやすいか 等
遊び場・居場所	普段の遊び場・居場所、安心できる場所の有無、遊び場での困りごと、どういう場所があるともっと楽しく過ごせるか 等

- ヒアリングテーマを書いたカードを机に並べ、子供がいつでもテーマを確認できる状況とした。

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

⑦　質問内容

- 以下の質問項目を軸に、半構造化面接（※）により、①現状、②不満や課題、③要望・ニーズ等を把握していく
  （※）事前に設定した質問項目を軸に、対象の反応・状況に合わせて自由に質問を変える手法

テーマ	把握したい事項		
	①現状	②不満や課題	③要望・ニーズ等
A.悩みの相談	A(1) 周りの人に相談しづらい時、相談窓口があるらしいけど知ってる？今までに使ったことはある？	A(2)（相談窓口を）使ってみようと思う？対面／電話／SNSなど、どんな方法が相談しやすい？ A(3)使ってみてよかったこと、こうするともっと使いやすいと思うことがあれば教えて。	A(4)（相談窓口について）どのような人・場所・方法だと悩みなどを相談しやすくなる？
B.遊び場・居場所	B(1)いつもどこで遊んでる？ B(2)その中でホッとできる場所はある？	B(3)遊ぶ場所について、困ったことはある？	B(4)どんなふうになると、ホッとして過ごせたり、もっと楽しく遊べたりすると思う？
C.学習環境	C(1)普段どこで勉強してる？学校以外でも勉強する？	C(2)今勉強している場所では思うように勉強できている？ 勉強について困っていることがあれば教えて。	C(3)どういう場所やサポートがあると勉強しやすくなる？ （どうすれば、困ったことが解消される？）
D.その他	D(1)他に、最近困っていることや不安なことはある？	D(2)なぜそのことに困っていたり、不安になったりするの？	D(3)どんな助けがあるといいかな？

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

⑧　ヒアリングの進め方

- ファシリテーターの問いごとに、子供が付箋に書き込み、模造紙に貼る。
- 出た意見に「なぜ？」「どうして？」と理由をたずねながら意見を掘り下げ、その内容も付箋に書き込み、模造紙に貼っていく。

（半構造化面接によるヒアリングイメージ）

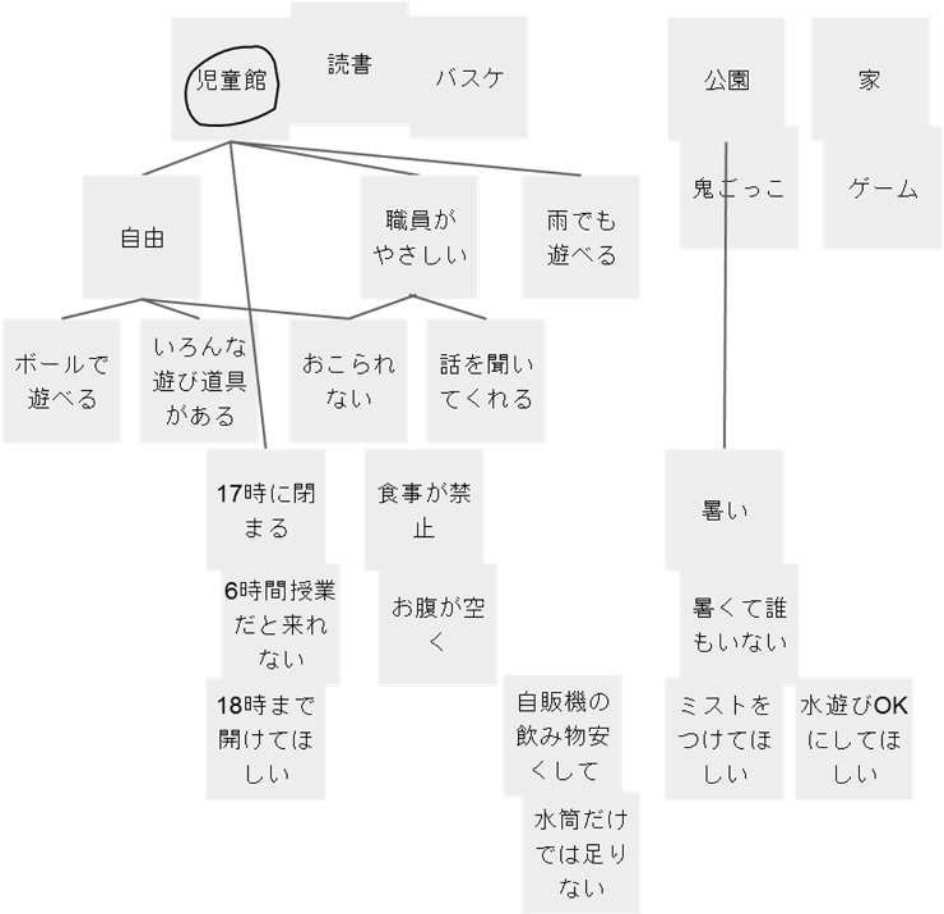
B(1)いつもどこで遊んでる？
ここにはよく来るの？
どんなことしてるの？

B(2)その中でホッとできる場所はある？
◯つけてみてー！
どうして他の場所よりホッとすると思う？
なんで自由と思えたの？
どんなところがやさしい？

B(3)遊ぶ場所について、困ったことはある？
わぁ、それは本当に大変そうだね
もう少し聞かせてくれる？
それだとどうして困るの？

B(4)どんなふうになると、ホッとして過ごせたり、もっと楽しく遊べたりすると思う？
例えばどんなものがあるといいかな？
具体的に何時まで開いてるといいかな？

（模造紙に貼られていく付箋のイメージ）



事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

⑨　ファシリテーターのトーク例

■　オープニングトークの一例

ヒアリング開始前

- こんにちは。ヒアリングに来てくれたの？よろしくね。私の名前は、〇〇（ニックネーム）って、いいます。よろしくね。あ、じゃあ、みんなにも名札を貼ってもらおうかな。呼ばれたい名前でいいよ。
- じゃあ、お菓子を配ります。今日は暑いから、飲み物を買ってきたんだけど、1人1本ずつ取っていいよ。みんな、家は近いのかな？

導入

- 今日は、このヒアリングに集まってくれてありがとう。ヒアリングを始めたいと思います。このヒアリングは、東京都がおこなっている子供たちのための取組をまとめた「こども未来アクション」っていう本があるんだけど、ここに載っている色々な取組やそのほか子供達のための取組を、みんなにとってより良くしていくために、都内500人の子供たちから生の声を聴くためのものです。なので、ぜひ、みんながふだん感じていることや、考えていることを教えてください。
- 改めて、自己紹介します。〇〇って言います。今日の進行をします。そして、そのお手伝いしてくれる〇〇さんです。
- じゃあ、みんなの名前も教えてもらおうかな。今日、呼ばれたい名前を教えてもらうのと、夏休みの宿題で、一番大変だった宿題を教えて。
- （自己紹介が終わったら）では、まずは、みなさんから声を聴く前に、私たちからお約束したいことがあります。このシートを見てください。「誰が何を話したか、誰にも分からないようにします」「すべて大切な意見だから、どんなことでも話してもいいよ」「みんなの声は、必ず東京都の人に届けます」。この3つです。あと、ヒアリングの後に、もし今日話したことを取り消したいと思ったら、それもかまいません。ここのスタッフに言ってもらってもよいですし、おうちの人に相談してもかまいません。もし、そう思ったときには、ぜひ誰かに相談してください。

■　事前アンケートからヒアリング開始までのトークの一例

事前アンケート

- では、まず、みなさんには事前アンケートをお願いしたいと思います。分からないところがあったら、聞いてね。（言うだけではなく、実際に様子を見て歩いたりする）

ヒアリング開始

- アンケート、回答してくれてありがとう。では、ヒアリングを始めるね。どんな話でも聴くので、何でも話をしてください。
- 今日は、みんなに話してもらいたいテーマがいくつかあります。ここにカードも用意してみたんだけど、遊び場・居場所のこと、学校や勉強のこと、何か困ったときのことなどです。どうしようか。何か、みんなから話したいテーマがあればいいんだけど、まずは遊び場・居場所のことからいこうかな。
- みんな、ここはよく来ているの？ここは、どうしてよく来るのかな？（以降、子供たちの話に応じて、ヒアリングを展開する）

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

キ　ファシリテーション

①　ファシリテーションの重要性

- 子供へのヒアリングにおいて、話しやすい雰囲気をつくり出し、参加者から自由な意見を引き出す役割を担う「ファシリテーター」は極めて重要である。
- さらに、ファシリテーターは、年齢や成長・発達段階に応じて理解しやすい言葉で話すとともに、子供は大人と同じように社会の一員であることをしっかり認識し、その意見を尊重する姿勢を持ち、ヒアリングにおける倫理的配慮を徹底することで、ヒアリングを通じて子供の尊厳を傷つけることが無いよう十分注意する必要がある。

ポイント

✓本事例では、ヒアリングの実施を外部委託したため、適任なファシリテーターを配置する観点から、委託契約の仕様書において、以下のとおり要件設定を行った。

＜ファシリテーターの要件＞

- 日常的に子供と対話する業務（子供の意見・悩み・相談を聞くことを含む）に１年間以上従事した実績を有する者
- アドボカシーに関する研修や講習会の受講経験があるなど、子供のアドボカシーについて造詣が深く、困難を抱えた子供の意見・悩み・相談を聞く業務の経験を有する者
- ヒアリング対象となる子供が抱えている可能性のある困難に対して、深い知見を持ち、発言等に最大限配慮ができる者
- ヒアリングを実施する子供の理解力に応じて、説明内容や話す速度に配慮することができる者
- 回答を強要もしくは誘導することなく、参加者全員が自由に意見を表明できるような雰囲気づくりができる者

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

②　ファシリテーション研修

- 本事例では、全てのファシリテーター及び補助者に対して、「ファシリテーション研修」を実施し、子供との対話に必要な知識の習得とスキルの向上を図った。（受託者である一般社団法人 TOKYO PLAY が研修を実施）

Ⅰ 声が聴かれるということ

- 子供の声を聴くことは、子供の権利を擁護するための重要な取組
- 自ら進んで意見を言える子供だけでなく、これまで意見を聴かれる機会がなかった子供の声も聴くため、子供の居場所に出向いて声を聴く。

Ⅱ「ファシリテート」と「アドボケイト」の理解

- ファシリテーターは、アドボケーターでもある。
- Facilitate(ファシリテート) »「手助けする、やりやすくする」
- Advocate(アドボケイト)　»「代弁、支援、擁護」
- 子供が話しやすくするだけでなく、聴いた声を子供に代わって責任をもって伝える役割が求められる。

Ⅲ コミュニケーションの構成要素について知る

- 人は、相手の気持ちを、表情や声のトーン、話すテンポ等を通して判断しており、無意識の身体表現がコミュニケーションに影響を与える。
- 100人いれば、100人への関わり方がある。相手に心地よいコミュニケーションを探すことが大切

- **あいづち**
  ：聴いてもらえているという安心感につながる一方、打ち過ぎは「関心がない」「飽きている」という表れと捉えられることもある。
- **目を合わせる**
  ：関心を持ってもらえているという表現である一方、緊張させてしまうこともある。何が適切かは人により異なる。
- **声のトーン**
  ：落ち着いて聞こえること、関心があることを伝えるトーンを意識
- **話すテンポ**
  ：速すぎても聞きづらいが、遅すぎてもイライラを呼び起こしてしまう。
- **姿勢や身体の向き**
  ：真正面で向き合うと緊張させることがある。斜めや横など、直接に目が合わない位置の方が話しやすい子供もいる。

Ⅳ「声にならない声」を聴き取る

- 子供の言葉を文字どおり受け取るだけでなく、言葉の背景を理解しようとすることが大切
  例：「公園にジェットコースターが欲しい」
  →「今の公園で許されている遊び方よりも、もっとスリルがあってドキドキできるようなことをして遊べる場所が欲しい」
- もっと知りたいという姿勢を子供に分かるように見せられるとよい。

Ⅴ 子供の大人へのあきらめ感と「聞かれ疲れ」について知る

- 「どうせ、大人に何を言っても･･･」と思っている子供もいる。
- 子供の声を真剣に聴こうとする大人がいること、聴いた声を活かしていこうとする姿勢を見せ、子供に感じてもらうことが大切

Ⅶ 子供の声を聴く心構えと責任

＜子供の意見は全て大切＞
- 子供は初めに大人を試すような言動をする場合があるが、そうした言動を否定するのではなく、まずは子供の気持ちを受け止めることが大切である。「この人は話しても大丈夫」と思われなければ、本音は話してくれない。

＜安全・安心な環境づくり＞
- 話したことが誰にもバレない、「大人の喜ぶ答えってなんだろう」と考えなくてもいいという安心感が感じられなければ、子供の声は表面的にしか聴くことができない。

＜子供が話したくないことを深堀しない＞
- 言いたくないことや、不快に感じることを無理に聴いてはいけない。子供にとっての最善の利益を守るという姿勢が不可欠
- ファシリテーターであることは、ヒアリングの中で子供たちの願いや希望、不安やつらさについて語られたことを受け止めるということを改めて理解して臨むこと。

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

ク　子供のセーフガーディング

①　子供のセーフガーディングとは

- 子供のための活動であっても、活動に従事する大人と、参加する子供との立場の違いなどから、本来子供を守るべき大人の言動が子供の権利を侵害する場合があることを自覚し、予防策を講じておく必要がある。
- 本事例では、ヒアリングを通じて、子供の尊厳を傷つけたり、いかなる形の不利益も生じることが無いよう、様々な配慮のもとで実施した。

ポイント

✓ 不適切な言葉を使う、子供を軽視したり見下すなど、無自覚な大人の言動が心理的に傷つけるリスクを十分理解する必要がある。

✓ 例えば、身体的な特徴に言及したり、病歴など本人が言いたくないことを聴く、参加者の身近な大人を揶揄するなどは、当然ＮＧ

②　倫理的配慮

分かりやすい説明	• 子供の成長・発達段階に応じた説明を行い、子供に分かりやすい平易な表現 （例）小学５年生以上：居場所　／　４年生まで：よくくる、自分の好きな場所
合理的配慮	• 子供の成長・発達段階や理解度に合わせ、コミュニケーション方法を柔軟に変更 • 声をあげにくい子供が配慮してほしい事項があれば、事前に確認（使用言語等）
匿名性を確保	• 子供の個人情報（氏名、住所、連絡先等）は記録せず、ヒアリングに参加した子供が特定できないようにする。
ヒアリング時間	• ヒアリング時間は学校の授業時間等に鑑み、45分程度を基本としつつ、年齢や発達段階等に応じて柔軟に変更 • 事前アンケートは、子供の過度な負担にならないよう、質問数を考慮し、容易に回答が可能なものとする。
設問方法	• 年齢や発達段階、性格等により質問方法を柔軟に変更し、オープンクエスチョンだけでなく、選択肢も提示 • 子供にとって話しづらい可能性のある調査内容は、居場所の運営スタッフ等から予め聞き取る。
説明と同意	• ヒアリングへの参加について、目的、方法、内容、かかる時間、結果の取り扱い、回答の自由、回答することで不利益を被らないことを説明し、子供本人に同意を取得する。
発言の撤回	• ヒアリングでの回答は、後日でも撤回できることを事前に伝える。（撤回された意見は記録から削除）
誘導・強要の禁止	• 子供の特定の声を取り上げて、ヒアリングの方向性や内容等を誘導しない。 • 子供が本来話したくないことや、傷の癒えていない話までを深堀りして聴こうとしない。 • 疲れたり、嫌な気持ちになった場合は、中断してもよいことを子供に伝え、安心してもらう。

ポイント

✓ 話すことや文字で書くのが苦手な子供には、絵で描いてもらうなど、一人ひとりの表現を尊重することも重要

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

③　特定の困難を抱えている可能性のある子供への配慮

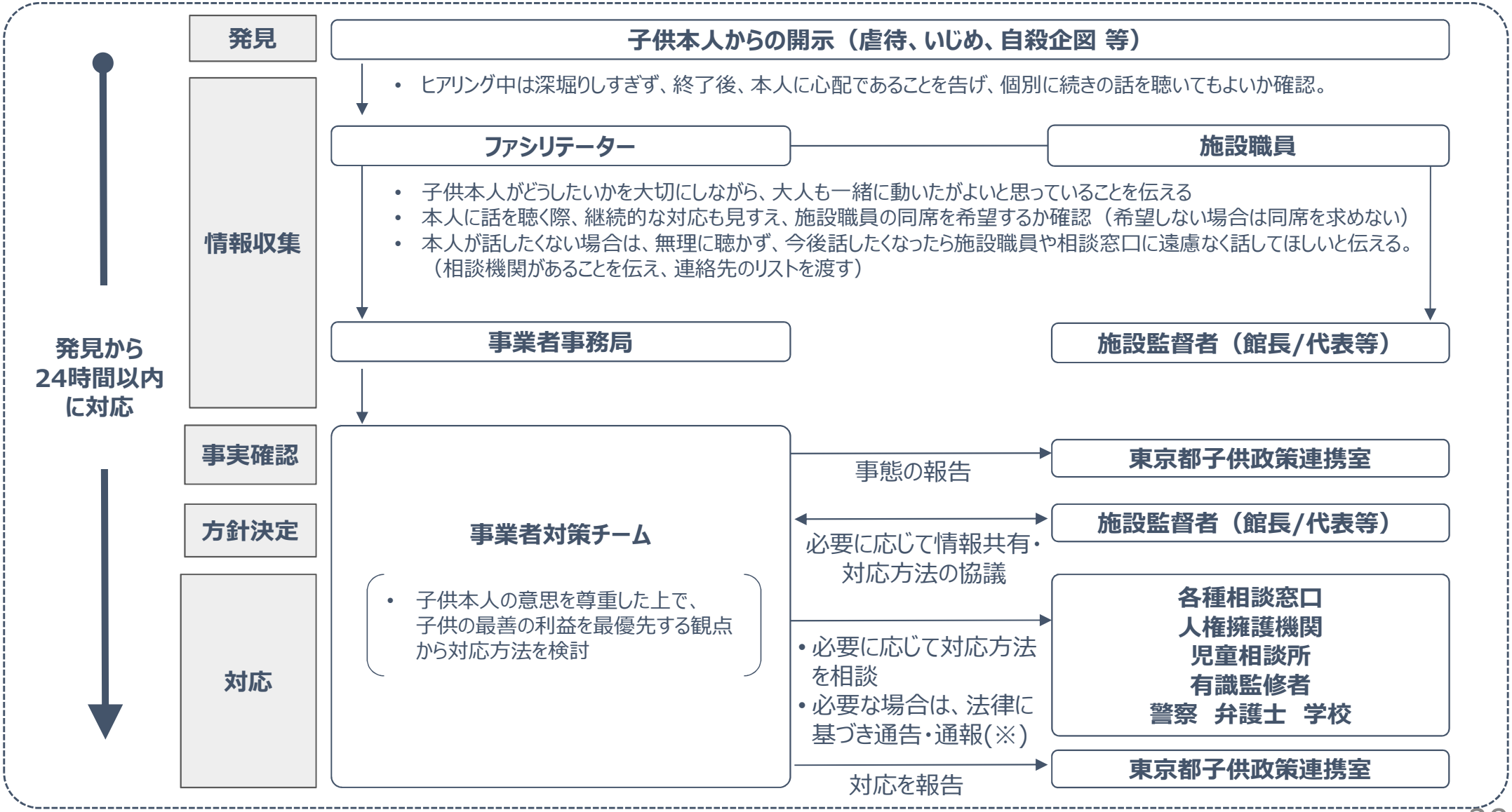
- 偏見や先入観にとらわれた発言や言動を確実に避けると同時に、抱えている可能性のある困難について寄り添う姿勢を持つことを心掛ける。
- 子供への合理的配慮だけでなく、子供本人のエンパワメントの視点からヒアリングを運営できるように心がける。

困難の種類	注視する点	ヒアリングで配慮する点
不登校／いじめ	学校に関すること、友人関係	学校とは関係のない場所で実施する。
貧困	家庭での生活環境	経済的貧困を直接的に尋ねるのではなく、文化や人間関係、生活習慣なども含めて貧困を探る。
虐待	家庭での生活環境、痣や震えなど	PTSDへ配慮し、直接的に虐待のことを尋ねない。 保護者への同意は必須とせず、施設の運営スタッフ及び本人の同意を取得する。
日本語を母語としない子供	ルーツによる差別、言語による悩み	必要に応じて、やさしい日本語や英語を使用したり、母語での意思疎通のため通訳サポートを得るなどする。
ヤングケアラー	家庭での生活環境	（本人が認知していない可能性が高い。）
障がい	介助者/保護者ではなく、子供自身の意見を聴く	必要に応じて、介助者や保護者にコミュニケーションのサポートを得るものの、子供自身の表現に注目をする。
その他	家庭での生活環境、友人関係など	状況に応じた配慮が必要

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

④　緊急時の対応フロー

- ヒアリングに参加している子供が虐待やいじめを受けている等の事実を表明した場合、又は可能性があると判断される場合に、迅速かつ適切な対応ができるよう、下記フローにより発見から24時間以内に対応することとした。



（※）児童虐待防止法第６条に基づく通告、いじめ防止対策推進法第23条に基づく通報

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

（２）実践手法　～実施後～

ケ　施設へのアフターフォロー

- ヒアリングを受け入れて頂いた施設側に対するマナーとして、アフターフォローは確実に実施
- アフターフォローとして、以下の内容を伝達・確認した。

«伝達事項・確認内容»

1. ヒアリングへの協力についてのお礼
2. ヒアリング時またはヒアリング後に問題がなかったか、子供たちから発言を撤回したい旨の相談はなかったかを確認
3. 子供たちに実施結果をフィードバックをする際には、その手順を別途連絡する旨
4. その他必要な事務手続き面の確認

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

（３）子供から寄せられた意見、意見の反映状況、フィードバック

ア　考え方

- ヒアリングの実施に当っては、参加者に「こども未来アクション（※）」（令和５年１月）の子供版を配布し、子供たちから聴いた意見及びその意見を踏まえた都の取組を、次の「こども未来アクション」に反映していくと説明してきた。（p19参照）

（※）こども未来アクション：
子供目線で捉え直した政策の「現在地」と、子供との対話を通じた「継続的なバージョンアップの指針」であり、毎年度改定し、都独自の機動的な取組を推進

- そのため、令和６年２月に発表した「こども未来アクション2024」において、「子供の居場所におけるヒアリング」のページを設け、子供たちから寄せられた意見、その意見を都がどのように受け止めたのか、意見を踏まえた都の今後の取組を掲載した。
- また、「子供の居場所におけるヒアリング」のページについて、子供に分かりやすい言葉に置き換えた冊子を作成し、ヒアリングに協力いただいた施設を通じて子供たちにフィードバックすることとした。

ポイント

✓ 子供の意見を聴いたままにせず、どのような意見が出て、どう反映されたのかを子供たちにフィードバックするとともに、社会全体にも発信していくことが重要

✓ 適切なフィードバックは、意見を言った子供にとって学びの機会となるとともに、自身の意見が社会に影響を与える経験を通じて、意見を言うことに対するモチベーションや自己有用感を高めることにつながる。

「こども未来アクション2024」（令和６年２月）
https://www.kodomoseisaku.metro.tokyo.lg.jp/jigyo/kodomo-mirai-action

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

イ　「悩みの相談」に関する意見・今後の都の取組

「こども未来アクション2024」（p11）より抜粋

悩みの相談 に関する意見 1

＜実際の発言に基づいて記載＞

不安なことや辛いことを気軽に相談できるところが必要

- 学校の**愚痴を相談できる人**がほしい（小学生@子供食堂）
- しょうもないことで**時間を使ってもらうのも申し訳ない**から、死ぬギリギリにならないと**相談してはいけないと思っていた**（中学生@ユースセンター）
- **共感してくれるだけでもいい**。気持ちを上げてくれる人がいると**確実に悩みは減る**（高校生@ユースセンター）

相談窓口に相談するには、相手との信頼関係が必要

- 安心できる人、**知っている人じゃないとイヤ**だ（中学生@子供劇場）
- 相談窓口に電話しても**誰が出るのか分からない**。話せるようになるまで心の距離がある（中学生@ユースセンター）
- **大人の世代とはいじめのあり方も違う**ので話しても伝わらないと思う（中学生@ユースセンター）
- **電話１本で心を開け**と言われても**難しい**（高校生@ユースセンター）
- **同じ目線でないと距離を感じる**、大人を怖いと思ってしまう（高校生@ユースセンター）
- 相談する**相手を事前に知れて、選べる**ようにすると利用しやすくなる（高校生@ユースセンター）
- ピアサポーターの**大学生には話しやすい**（高校生@ユースセンター）
- **言いふらさない人**（中学生@フリースペース）

SNSの方が気楽に相談できる人もいる

- 身近な人だと心配される。**顔を知っているから言えない悩みもある**（高校生@ユースセンター）
- **気楽にインターネットで相談**できたらいい（小学生@子供食堂）
- **SNSやインターネット**で仲良くなった人に**悩みを相談**するのもあり（高校生@ユースセンター）
- 電話は苦手だけど、**LINEで気軽に相談できるならいい**かもしれない（中学生@子供食堂）
- **AIだと相手が人じゃない分、しゃべるよりテキトーでいい**。人だと、相談相手に「この人、こんな人なんだ」と思われることも嫌だ（高校生@ユースセンター）
- 担任と面談があるけど、相性もあるから**AI相談があってもいいのでは**（高校生@ユースセンター）

今後のアクション

- **子供・子育てメンター “ギュッとチャット”**
  - SNS等を通じて、**利用者が選択可能な多様な相談相手**＊が、**継続的**に子供・子育て家庭に**傾聴・共感**し、**孤独・孤立による不安や悩みの深刻化を予防**
  - **AI等の技術**を併用し、**利用者の異変を検知する等のリスク管理**を実施するなど、安心して利用でき、**心の拠り所となる居場所づくり**を推進
  - **2024年度**から、**SNS等活用の相談事業をスタート**し、AIによるサポートを順次拡大していく予定

＊**多様な相談相手**のイメージ

心理士、保健師等の専門職、大学生、相談対応経験の豊富な人　等

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

「こども未来アクション2024」（p12）より抜粋

悩みの相談 に関する意見 2

＜実際の発言に基づいて記載＞

学校での困りごとについて、先生には相談しにくい子供もいる

- **先生は忙しそう**で話しかけづらい（小学生@子供食堂）
- 担任の**先生には言わない**、我慢する（小学生@子供食堂）
- 学校で不安なこと、担任にも**相談できない気がする**。おおごとにしたくない（小学生@学童クラブ）

スクールカウンセラーについての意見

- 家族に悩みを相談しづらい。週に１度だけ来る**スクールカウンセラーには何でも話せる**し、相談できる。でも予約が１か月先くらいまで取れない。**毎日来てほしい**（中学生@子供劇場）
- カウンセラーの先生に、**ずっと愚痴を言っている**（小学生@学習支援拠点）
- スクールカウンセラーと**よく話をしていた。放課後によく行って楽しかった**（高校生@学習支援拠点）
- 直接担任に言っても上手くいかない。**スクールカウンセラーから伝えてもらうことで物事が動く**（高校生@各種支援団体）
- **教室とカウンセリングルームの場所を離してほしい**。入るのを見られるのが嫌（小学生@子供劇場）

相談だけでなく、解決に向けて動いてほしい

- **解決しない**と思っていると相談しない（中学生@プレーパーク）
- 担任の先生は話を聞いてくれるけど、**何も変わらない**（中学生@プレーパーク）
- 相談しても**変わらない**（小学生@フリースクール）

今後のアクション

● スクールカウンセラーの配置

- **児童・生徒の悩み**や**抱えている問題**の解決に向けて**相談を受ける**など、学校で子供の心理に関する支援を実施
- **小・中学校の配置拡充**を引き続き実施するとともに、**都立高校において勤務日数を増加** 拡
- **都立特別支援学校にスクールカウンセラーを配置**し、相談体制を充実させるモデル事業を実施

● スクールソーシャルワーカーの活用事業

- 社会福祉の専門的な知識や技術を活用し、家庭や地域の関係機関との連携を図り、**児童・生徒の悩み**や、抱えている**問題の解決に向けて活動**
- 小・中学校における**スクールソーシャルワーカーの配置支援を拡充**するとともに、専門性の高い**都のユースソーシャルワーカー等**を**区市町村へ派遣**し、**スクールソーシャルワーカーに対する助言・サポート**などの支援を実施 拡

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

「こども未来アクション2024」（p13）より抜粋

悩みの相談 に関する意見 3

＜実際の発言に基づいて記載＞

いつも遊びに行く場所に信頼できる大人がいると、親や先生・友達に言えないことも相談できる

- **プレーワーカーに相談**している（小学生@プレーパーク）
- ちゃんと相手になってくれるので、**児童館のスタッフに相談している**（中学生@児童館）
- **話しやすい**。高校の進路も相談して調べてもらった（中学生@児童館）
- 学校の先生に言っても解決しないことを、**学校に伝えてくれて助かる**（小学生@子供食堂）
- **自分を否定されない**のが分かってて**話しやすい**（中学生@ユースセンター）
- **若いスタッフ**さんが今の世代の遊びに興味を持ってて**話が合う**（高校生@ユースセンター）
- 困ったとき、ここのスタッフとは**よく話をするし、相談もする**（高校生@放課後等デイサービス）

相談窓口の案内方法について

- もっと分かりやすく知りたいことが書いてあるといい。**ホームページなどにQ&A**みたいのがあったらいい（小学生@児童館）
- **どういう悩みを相談していいのか**書いておいてもらえると相談しやすい（小学生@子供劇場）
- （学校で配られる相談窓口カードは）**一気に配られるから埋もれちゃう**し、確認する前に捨てちゃう（中学生@学習支援拠点）
- 相談窓口のカードは**ファイルに入れてる**（中学生@子供食堂）

今後のアクション

- **子供の意見を反映した遊び場づくりの推進** 拡
  - **子供の意見を踏まえた**遊び場等を整備する区市町村の事業を支援
  - 「学び」「居場所」**「相談場所」**「インクルーシブ」**の機能も有する遊び場を優先的に採択**
  - 2023年度は、子育て支援者・プレーワーカーによる**相談・サポート体制を構築**するなど「相談場所」の機能も有するプレーパークの整備事業を採択
  - 2024年度は、**採択事業数を拡大**
- **東京都こどもホームページ**
  - **悩みの内容**や**相談方法**（対面、SNS、電話等）ごとに、**相談窓口を探す機能**により、分かりやすく案内

- 信頼できる大人に相談することで気分が晴れたり、課題解決や安心につながっているという意見がみられました。
- 一方、「家族、学校の先生など身近な大人には相談しづらい」、「相談したことを知られたくない」という声や、「安心できる相手でないと相談できない」、「相談しても解決につながるとは思えない」といった声も挙がっており、相談することへの心理的ハードルの高さを感じてしまったり、相談することを諦めてしまっていることが分かる意見も寄せられています。
- 寄せられた意見を踏まえて、SNSによる相談、スクールカウンセラーへの相談、相談できる居場所づくりなど、多様な相談体制の充実や、相談窓口に関する分かりやすい情報発信などを通じて、子供が悩みや困りごとを気軽に相談できる環境づくりを進めていきます。

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

ウ　「学習環境」に関する意見・今後の都の取組

「こども未来アクション2024」（p14）より抜粋

学習環境 に関する意見 1

＜実際の発言に基づいて記載＞

英語を用いたコミュニケーションや異文化交流の機会の充実

- 英語の**スピーキング、もっとやって**ほしい（中学生@ユースセンター）
- **違う国の人と関われる授業**がもっとあると良いと思う（中学生@プレーパーク）
- **コミュニケーションをとりたい**。気持ちを伝えられることが大切（高校生@ユースセンター）
- **英会話**をするのが**楽しい**。**やりがいがある**（高校生@学習支援拠点）
- 学校で習う文法も大事だが、**伝わる英語が使える方がいい**ので、駅で外国人に切符の買い方を教えている（高校生@プレーパーク）
- **英語を使って仕事をしたい**（高校生@ユースセンター）
- **海外で働きたい**（高校生@ユースセンター）

将来の仕事や、自分を取り巻く社会・地域に関する学び

- あまり知られていない**大事な仕事を知る機会**があるといい（中学生@ユースセンター）
- **何をしたいのか見つからない**（中学生@学習支援拠点）
- **将来役に立つことを授業**してほしい（中学生@子供食堂）
- **地域の人たちとの交流**、大事だと思う。**きちんと話せる環境が減ってきている**気がする（中学生@ユースセンター）
- 子供に機会を提供してほしい。**自分の興味のある分野**と繋げてくれる役割を東京都に望んでいる。自分は企業の企画に志願し、海外研修に行ったりしている（高校生@ユースセンター）

多様な体験機会や主体的な学び

- タブレットだけでなく**観察・体験・遊びを通して授業を面白く**してほしい（中学生@プレーパーク）
- 学校のみんなで商品を開発する授業をやった。**普段できない体験**をさせてもらうと大事にしてもらえていると感じる（小学生@子供劇場）
- **機械を使う授業**がしたい（小学生@子供食堂）
- **保育園に手伝い**に行きたい（小学生@子供食堂）
- **自分で決めた勉強**をやりたい（小学生@児童館）
- 中学から高校で授業を受ける感覚が変わった。選べる自由度から**自主的に受けている感覚**になった（高校生@プレーパーク）

今後のアクション

- **生きた英語を身に付け、コミュニケーション能力を伸ばす教育**　拡
  - TGG※(青海・立川)を活用した宿泊プログラムにより、**「英語漬け」の環境**を創出

    ※TOKYO GLOBAL GATEWAY
  - 海外の大学等と連携し、**国内外の中高生と英語で交流**するイベントを開催
  - **都立学校生を海外に派遣**し、様々な交流プログラムを提供
  - 都立高校で生徒が**ネイティブ講師**とオンラインで**英会話レッスン**を行う機会を拡充
- **企業と連携したアントレプレナーシップ教育の推進事業**　拡
  - **実際のビジネス活動を体験**する機会を設けるなど、探究的な学習やアントレプレナーシップ教育等を推進
- **普通科高校におけるスキルアップ推進校指定制度**
  - **デジタルスキル**や職場体験を通じた**コミュニケーションスキル**等を習得
- **学校における体験活動の充実**
  - 「笑顔と学びの体験活動プロジェクト」において、都内学校向けに、希望する**体験活動の機会を提供**

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

「こども未来アクション2024」（p15）より抜粋

学習環境 に関する意見 2

＜実際の発言に基づいて記載＞

勉強のサポート

- 学校の**勉強ついていけない**（小学生@学童クラブ）
- 先生がどんどん先に進んでしまって**困っている**（小学生@子供食堂）
- 覚えないといけない国英社理が大変。自分は覚えるのが下手だと思うが**先生のフォローはない**（中学生@プレーパーク）
- **塾が前提**になっている（中学生@プレーパーク）
- **質問時間が全然ない**（中学生@プレーパーク）
- **勉強はやれないから嫌い**。でも**やれたら好き**になる（高校生@学習支援拠点）

日本語学習（日本語を母語としない子供からの意見）

- **親は日本語の発音が分からない**ので通訳するのが大変（小学生@日本語教室）
- **日本語が上手じゃない**ので話すのが**恥ずかしい**（小学生@日本語教室）
- ここで**宿題**を教えてくれる。**学校で配られる通知**の内容も**教えてくれる**。算数が得意でなかったが、教えてくれて少しずつ分かるようになり、今では得意になった（小学生@フリースペース）
- 日本語で困っていると**日本語教室の先生が優しく教えてくれる**（中学生@学習支援拠点）
- **漢字がとても難しく**授業についていけない（中学生@プレーパーク）
- 日本語はオンラインで学んだ。**漢字に困ってる**（高校生相当@日本語教室）
- **無料で日本語を学べるといい**と思う（高校生相当@日本語教室）
- **日本に来て最初に困ったのは学校だった**。家で勉強して「おはよう」と「おねがいします」を覚えた（高校生相当@日本語教室）
- 今悩んでいること。**日本語が分からない**ので**学校でも１人**になってる（高校生@日本語教室）

今後のアクション

- **地域未来塾（スタディ・アシスト+）** 拡
  - 学習が遅れがちな児童・生徒のため、**放課後の空教室等を活用**し、**学習支援・進学支援**を実施する区市町村を支援
- **校内寺子屋（学力向上研究校）**
  - 都立高校において義務教育段階の基礎学力の定着が十分ではない生徒に対し、**放課後等に学習の場を確保**し、外部人材の活用により個に応じた学習を支援
- **日本語を母語としない子供を支援**
  - 日本語を母語としない子供が集い、交流する**地域の居場所**として**「多文化キッズサロン」**を設置する区市町村を支援し、子供の状況に合わせた**日本語学習**や**教科学習**、子供・保護者の**悩みに寄り添う相談**、地域コミュニティや同じ境遇の**仲間との交流**を実現 拡
  - 日本語能力が入門・初級レベルの都立高校新入生を対象に、春期・土曜に集中して学習できる**日本語講座を開設** 新
  - 子供向けの**初期日本語教室の設置**など、区市町村等が行う初期段階の日本語教育に関する取組を支援 新
  - 日本語指導が必要な児童・生徒を対象に**オンライン上の仮想空間**で**新たな学びの場**や**居場所**を提供 拡

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

「こども未来アクション2024」（p16）より抜粋

学習環境 に関する意見 3

＜実際の発言に基づいて記載＞

学校でなくても、学べる場所、受け入れてくれる場所がある（フリースクール等）

- 学校が嫌でここに来た。ここでは**自分のペースで勉強できる**（小学生@フリースクール）
- **一人ひとりに合わせてくれる**。自分で決めた目標に取り組める（中学生@フリースクール）
- 勉強が苦手。ここでは**理解できるまで１対１で教えてくれる**（高校生相当@フリースクール）
- **友達というより家族のような関係**。大人の人数もちょうどいい。やりがいもある（中学生@フリースクール）

学校に行けない人が、フリースクール等に通いやすくしてほしい

- 学校に行っているのが良いとか、どちらが上とかではなく、**自分に合っているところを選べる**というシステムになるといい（高校生相当@フリースクール）
- **学校に行くのが当たり前**と思われている。**行かなきゃいけないところに行けないからしんどい**（高校生相当@フリースクール）
- ここも**無料にしてほしい**（中学生@フリースクール）
- 学校に行けなくても学べるように、**学校でないところにもお金をかけて**（高校生相当@フリースクール）
- **学校でなくても、お金払わないでも行ける**。そういう場所であるべき（高校生相当@フリースクール）

フリースクール等への支援や環境の充実も必要

- **お金をかければ先生も増える。スタッフもちゃんと休める**。新しく学校を作るより、今ある団体にお金をつけてほしい（中学生@フリースクール）
- **進路を相談したり、紹介してくれるところがあるといい**。今は、ネットで個人的に調べている（中学生@フリースクール）
- **部活やりたい**。運動部に入りたい（中学生@フリースクール）

今後のアクション

- **フリースクール等の利用者等に対する支援を開始** 新
  - 学校生活に馴染めず生きづらさを抱える義務教育段階の子供がフリースクール等に通う場合の経済的負担を軽減するため、**利用料に対する助成制度を創設**
  - 保護者の抱える不安・悩みに対してサポートするため、**保護者を対象とした勉強会**や、**保護者同士の交流会**等を開催
- **子供の活動支援の充実等を目的とするフリースクール等に対する支援を開始** 新
  - 義務教育段階の子供が通う**フリースクール等に求められる機能（心のケア、社会とのつながり、多様な学び）**をベースに子供目線に立った支援を展開
- **子供の興味関心を引き出し、知的好奇心を最大化するメソッドについて調査研究** 新
  - 子供の興味・関心を出発点とした、**一人ひとりの特長・特性を伸ばす学び**の実施手法等について、大学等の専門機関と連携した調査研究を実施

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

「こども未来アクション2024」（p17）より抜粋

学習環境 に関する意見 4

＜実際の発言に基づいて記載＞

経済的な心配

- **公立落ちたら進学できない。**進路はお金で決まる（中学生@ユースセンター）
- **浪人するな**と言われる（高校生@ユースセンター）
- **親にお金のこと言いにくい。**塾に行かず、国公立を目指す（高校生@子供劇場）
- 親に**学費を出してもらえない。**卒業して自分で働いて学校行く（高校生@児童館）
- **国立か、私立なら奨学金で**と言われる（中学生@ユースセンター）

自習できる場所がない

- 兄弟がいて騒がしいから**家では勉強しづらい**（小学生・中学生@子供食堂）
- **自分の部屋と机がほしい**（小学生@子供食堂）
- 家で勉強できないから、**20時までここで勉強**している（中学生@ユースセンター）
- 勉強するためでも、**放課後は学校に残れない**（小学生@子供食堂）
- **交渉すれば**、親がカフェで**勉強する費用を半分負担**してくれる（高校生@ユースセンター）
- **校則で寄り道ができない。**ここは学校公認だから行きやすい（高校生@ユースセンター）
- **ここに宿題をしに来る**（中学生@ユースセンター）

今後のアクション

- **高等学校等の授業料実質無償化** 拡
  - **都立・私立の高校**等の授業料を**実質無償化（所得制限を撤廃）**
- **都立の大学・高専の授業料実質無償化** 新
  - **都立の大学・高等専門学校**の授業料を**実質無償化（所得制限を撤廃）**
- **受験生チャレンジ支援貸付事業**
  - 学習塾代や受験料を捻出できない**低所得世帯に貸付**（進学した場合は**償還免除**）
- **子供の意見を反映した遊び場づくりの推進** 拡
  - 区市町村による**「学び」**「居場所」「相談場所」「インクルーシブ」**の機能も有する遊び場の整備を支援**
  - 2023年度は、**「学習・交流・たまり場」**をコンセプトとした空間等の整備事業を採択
  - 2024年度は、**採択事業数を拡大**

- 将来につながり、興味・関心が持てる体験や経験をしたいという声がある一方で、経済的状況や家庭の事情によって、自分が望む学びや希望する進路等へのあきらめを感じてしまう声が挙がっています。また、勉強についていけず、苦手意識や無力感を感じてしまうことや、教員や友達との関係への悩みなどから、学校に行くことに辛さを感じてしまうことを伺わせる声があります。
- 寄せられた意見を踏まえて、学校における教育環境の充実のほか、学びに関する経済的な負担の軽減や学習支援、学校外の多様な学びの場や居場所の創出、日本語を母語としない子供への支援など、誰一人取り残さない観点から、子供へのサポートを強化していきます。

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

エ　「遊び場・居場所」に関する意見・今後の都の取組

「こども未来アクション2024」（p18）より抜粋

遊び場・居場所 に関する意見

＜実際の発言に基づいて記載＞

子供たちの遊び場・居場所は生きる上で必要不可欠な場所

- **プレーパークがないと生きていけない**（中学生@プレーパーク）
- 児童館がないと**遊びに行く頻度が減る**（小学生@各種支援団体）
- **ここがなくなったら居場所がなくなる。**高校生になっても来たい（中学生@子供食堂）
- 大人にプライベートなことも話せる**安心な居場所がほしい**（小学生@プレーパーク）
- ここに来るのは**お金を使わずに交流できる**から（中学生@ユースセンター）
- **高校よりここの方が友達ができている。**ここに来てよかった（高校生@放課後等デイサービス）

ボール遊び禁止など、公園での制限が多い

- **公園では禁止看板**ばかり（小学生@子供食堂）
- **近所の公園がボール禁止**になった。遊ぶ場所なのにボールで遊べない（中学生@子供食堂）
- ボール遊び禁止の公園でなくても、**うるさいと怒られる**（中学生@子供食堂）
- 禁止が多い。**プレーパークみたいな公園が増えてほしい**（中学生@児童養護施設）

遊び場や居場所を整備するときは、子供たちの意見を聴いてほしい

- 公園を新しくするとき**大人の意見ばかり**聴いて、**子供の意見がなかった**（中学生@プレーパーク）
- **どうせ「ダメ」って言われる**から、スタッフに言ったことはない（小学生@学童クラブ）
- ここでは**子供の意見が取り入れられる。こういう所が広まってほしい**（高校生@ユースセンター）

中高生が安心して行ける地域の居場所が少ない

- **小さい子供に占拠されている**（中学生@プレーパーク）
- **中高生だけの場がない**（高校生@プレーパーク）
- 有料の体育館やファミレスに行っている子もいるが、**自分たちはお金がない**（中学生@児童館）

今後のアクション

- **子供の意見を反映した遊び場づくりの推進** 拡
  - 区市町村が、**子供の意見を踏まえて、プレーパーク**や**ボール遊び場**などを整備する事業を支援
  - 「学び」**「居場所」**「相談場所」「インクルーシブ」**の機能も有する遊び場を優先的に採択**
  - 2024年度は、**採択事業数を拡大**

- 遊び場・居場所は、育つために欠かせないものであることが分かります。そこに行けば誰かがいる安心感があり、様々な年齢の子供、家族や先生以外の大人と交流することができる貴重な場であることが伺えます。一方で、大人だけで決めたルールに納得がいかないと感じる声も挙がっています。
- 寄せられた意見を踏まえて、子供の意見を取り入れながら、気軽に立ち寄れる遊び場や居場所を増やしていきます。

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

オ　ヒアリングの感想

「こども未来アクション2024」（p19）より抜粋

ヒアリングの感想

＜実際の発言に基づいて記載＞

参加した子供の声

- 学校のことを**こんなに詳しくしゃべったのは今日が初めて**（小学生@子供食堂）
- こうした場、**話ができる場がたくさんあってほしい**（小学生@学童クラブ）
- こういう場がないと**言う場所がない**（高校生@児童館）
- 自分の**心にたまってること**がすぐ**言えるから、すごく気持ちいい**（小学生@学童クラブ）
- このように色々意見を述べて、それが**本当にしかるべきところに届くのか**が信じられない（中学生@子供劇場）
- 子供たちの話を聞いたところで**意味あるんですか？**（高校生@ユースセンター）

ヒアリング受入れ施設の声

- とてもイキイキした表情で帰っていきました。日本語で、**先生以外の人に意見を伝える**ということは、彼らにとっても**すごく良い機会**になったようです。貴重な機会をありがとうございました（日本語教室）
- 初めての人にあの子は絶対話に行かないだろうと思っていた子が、**自分から「行く！」と言い始めて、スタッフ間で驚いていた**。最初に遊んでいただいたのがよかったと思う（放課後等デイサービス）
- 「高校生の男の子が、**俺本音でしゃべれちゃったー！**」と言って帰っていった（ユースセンター）
- 思った以上に長い時間小学生も中学生もお話していて、正直驚きました。きっと、子供たちが話しやすく、じっくりお話を聞いてくださっていたのだと思います。ふだん、**私たちではゆっくり聴けていないこともたくさんあった**のかと思います（プレーパーク）
- 子供たちもとても楽しそうで、**聞いてほしい子が多い**んだなと感じた（子供食堂）
- **ヒアリングの環境設計**、**子供への問いの投げ方**、**傾聴の姿勢**などから学ぶことが多い時間でした（フリースペース）
- 児童からは**「話しやすかった」と感想**があった（児童養護施設）

- 自分の意見や思いを話すことができ、大人が否定せずに受け止めてくれる経験をしたことで、今回のヒアリングをポジティブに受け止め、話して良かったと感じているという声が挙がっていました。一方、意見を言っても現状が変わると思えないという声もありました。
- 子供の声を聴き、丁寧な対話を続け、寄せられた意見が施策に適切に反映されるよう取り組むとともに、子供が年齢や成長・発達段階に応じて社会の一員として参画できる環境づくりを進めていきます。

事例１：子供の居場所へのアウトリーチ型ヒアリング

カ　子供へのフィードバック

（作成中）

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）

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）

＜　目　次　＞

（１）事例概要 45

（２）全体スケジュール 48

（３）子供募集 50

（４）実践手法１：こども編集会議

ア　こども編集会議とは 51

～事前準備～

イ　事前準備 52

～当日～

ウ　当日の流れ 54

エ　当日の準備・話しやすい雰囲気づくり 55

オ　ヒアリング

①　ヒアリング概要 58

②　ヒアリング内容 58

③　実施体制 59

④　ヒアリングの流れ 60

⑤　異学年交流 62

⑥　当日アンケート 62

～実施後～

カ　アフターフォロー 63

コラム：休憩時間や保護者お迎え待ち時間の活用 64

（５）実践手法２：パイロット調査

ア　パイロット調査とは 65

イ　パイロット調査の実施手法 65

（６）実践手法３：編集・検討委員会

ア　編集・検討委員会とは 67

イ　編集・検討委員会の実施手法 67

（７）意見反映　～子供の意見をどのように反映したか～

ア　年齢・発達段階別のハンドブックの制作過程 68

イ　「小学校１～３年生向け」ハンドブック 69

ウ　「小学校４～６年生向け」ハンドブック 77

エ　「中高生」ハンドブック 84

オ　フィードバック 91

カ　参加者の感想 92

（８）広報

ア　広報について 93

イ　広報媒体 93

ウ　広報内容 94

コラム：こども編集者応募者への対応 95

コラム：子供の意見が分かれた時の対応 95

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）

（１）事例概要

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

ア　「東京都こども基本条例ハンドブック」とは

- 東京都こども基本条例（令和３年４月１日施行）では、「子どもの権利条約」の精神にのっとり、子供を権利の主体として尊重し、子供の最善の利益を最優先にするという基本理念を明確化している。
- 子供が、あらゆる場面で社会の一員として尊重され、健やかに育つ環境を整備するためには、子供をはじめ、広く都民に条例の理念を普及啓発していくことが必要である。
- 条例の内容を年齢や発達段階に応じて分かりやすく伝えるための普及啓発コンテンツとして、令和４年度は東京都こども基本条例ハンドブック（以下「ハンドブック」という。）を作成した。
- 作成に当たっては、小学生から高校生までの31名の子供が、「こども編集者」としてワークショップに参加し、企画立案段階から主体的に参画した。

イ　実施時期

- 令和４年10月～令和５年3月

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）

事業概要 ▶ 意見聴取 ▶ 意見反映 ▶ フィードバック ▶ 広報

ウ　実施内容（媒体）

①　ハンドブック/デジタルブック

- 子供の年齢や発達段階に応じて４区分作成
  ①小学校１～３年生向け、②小学校４～6年生向け、③中高生向け、④大人向け
- 大人向けには、乳幼児の声を聴く視点から乳幼児と保護者が一緒に読めるページを作成
- 情報を詰め込み過ぎず、読みやすい分量である10ページ以内に
- 音声QRコードを掲載

②　多言語版ハンドブック/デジタルブック

- 日本語を母語としない子供も条例の内容を理解できるよう、多言語版（英語、中国語、韓国語）を作成
- 多言語版の作成に当たっては、当該言語に精通している子供の権利の研究者が監修

〈ハンドブック/デジタルブック〉

小学校
1～3年生向け

小学校
4～6年生向け

中高生向け

大人向け

〈多言語版〉

英語・中国語・韓国語

〈音声コード〉

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）

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

エ　参加者

①　こども編集者（31名）

- 都内在学又は在住の小学校１～３年生、小学校４～６年生、中高生の各区分10名程度を「こども編集者」として公募
- 31名のこども編集者が、こども編集会議に参加

②　都内の小中高生（約600名）

- 都内の小中高生がパイロット調査（出前授業）に参加

③　編集・検討委員（7名）

- 学識経験者や効果的な広報に関して知見を持つ有識者が編集・検討委員会に参加

オ　全体コンセプト

- 子供自身が「本音を言えた」、「意見を聴いてもらえた」、「自分が作った」と感じる取組に
- 子供が企画立案段階から参画し、大人は子供の成長発達段階に応じた自主的な活動をサポート
- 「手に取りたくなるハンドブック」を作りたいという子供の意見から、内容だけでなくデザインも重視

〈こども編集会議〉

〈パイロット調査〉

〈編集・検討委員会〉

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）

（２）全体スケジュール

ア　子供募集～広報までの流れ

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

1か月 → 5か月 → 1か月 → 3か月

子供募集

全有識者への事前ヒアリング
↓
第１回　こども編集会議
↓
編集・検討委員会（2回）
↓
第２回　こども編集会議
↓
編集・検討委員会
↓
パイロット調査
↓
編集・検討委員会（２回）
↓
第３回　こども編集会議
↓
編集・検討委員会

ハンドブック完成

ハンドブック（多言語版）完成

広報

※詳細は次ページ

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）

イ　こども編集会議、編集・検討委員会、パイロット調査の流れ

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

- こども編集会議と編集・検討委員会が、キャッチボール（対話）しながらハンドブックの内容を練り上げた。
- ①意見聴取、②意見反映、③子供へのフィードバックを循環させた。

会議の流れ

こども編集会議（子供の会議）	キャッチボール	編集・検討委員会（大人の会議）	
		・有識者から作成に関する留意点をヒアリング	事前ヒアリング
第1回 ・東京都こども基本条例について学習 ・テーマ設定・構成や内容のアイデア出し			
		・テキスト量や構成について確認 ・特に着目すべき条文について意見	第1回
		・第2回こども編集会議の検討事項を議論 ・子供へのヒアリング内容・方法を確認　等	第2回
第2回 ・デザイン検討 ・イラストやテキストの検討　等			
		・ハンドブック案を確認（構成、イラスト等全体議論）	第3回
パイロット調査（約600名）			
		・大人版を中心とした全体議論 ・子供版を中心とした全体議論	第4回 第5回
第3回 ・イラストやテキストの微修正 ・大人版ハンドブックの意見出し　等		※委員のスケジュール上の都合により、2回に分けて開催	
		・各区分最終確認 ・アニメ動画、メイキング動画確認	第6回

ハンドブック完成

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）

（３）子供募集

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

ア　子供募集

こども編集会議に参加する都内在学・在住の小学生から高校生相当までの子供、約30名を公募

イ　募集内容

① 期間

- こども編集者は、約1.5か月の期間をとって募集

② 募集案内

- 参加者の多様性を確保するため、様々な媒体を使って広く都民に周知
- 具体的には、知事定例記者会見、報道発表、広報東京都への記事掲載、子供の使用頻度が高いSNSでの発信、学校・フリースクール・企業・団体等へのチラシ配布

ポイント

- ✓ 子供が余裕をもって作文（志望理由）を書くことができるよう、夏休み前に募集を開始し、夏休み終了後に締切を設定した。
- ✓ 遠方からの参加者については、経済的な理由が参加の障壁にならないよう、支援を行った。

ウ　選考

- 選考委員会を設置し、編集活動への理解、意欲や経験等を踏まえて、選考基準に基づき選考
- 参加者の多様性に配慮しながら、多様な属性・特性を持つ子供を選定

（区部、多摩、島しょ地域の都内全域からの参加、インターナショナルスクールに通学、海外の生活経験、ハンディキャップ　など）

エ　同意書

- 採用決定通知とともに、参加者には以下の同意書を取得

（個人情報の第三者への提供に関する同意書、著作権に関する同意書）

〈募集チラシ〉

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）

（４）実践手法１：こども編集会議

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

ア　こども編集会議とは

① 概要

こどもだけの“ヒミツ会議”

a.「子供だけのヒミツ会議」をコンセプトに設定

- 子供の「秘密のワクワク感」を醸成し、子供に楽しんで会議に参加してもらう。
- 子供に「子供だけ」の会議であることを意識してもらうことで、正直な意見を引き出す。
- 子供たちが本音で様々な意見が交換できるように、安心して話せる環境も整備

<実際のナレーション例>

- 会議前：これから子供だけの「ヒミツ会議」を始めます。みんな準備はいいですか？この会議は「ヒミツ会議」だから、なんでも話してね！
- 会議後：今日のこの会議はこども編集者だけのヒミツ会議なので、ハンドブックができあがるまでは、この会議の内容は、家族にもお友達にもヒミツにしてくださいね。

b.都庁舎で開催

- 庁内の奥に位置する会議室（個室）を用意し、「ヒミツの部屋」を演出
- 同年代の東京都代表であること、東京都には他にもたくさんの子がいることを意識してもらった。

② スケジュール（委託事業者決定～第1回こども編集会議までのスケジュール）

	0.5か月				
受託事業者 事務局	**初回打合せ** ・事業内容確認 ・スケジュール確認	随時、打合せやメール等で会議内容の調整	**有識者ヒアリング** ・挨拶 ・事業の進め方を確認 ・条例の理念確認	・こども編集会議運営内容準備 ・ヒアリング内容準備	**こども編集会議**

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）

～ 事前準備 ～

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

イ　事前準備

「運営に関する事項」と「ハンドブックの内容に関する事項」を担当する２つのチームに分かれて準備を進めた。

①　運営に関する事項

項目	内容
運営マニュアル作成	・ 会議運営について、関係者間で認識の相違がないようにこども編集会議の運営マニュアルと台本を作成
案内状	・ 子供たちに当日の集合時間等を記載した案内をメールで事前送付 ・ メール文には、事務連絡だけでなく、会議が待ち遠しくなるようなワクワク感を創出する内容も記載
事前の情報提供	・ 条例の内容や前回のこども編集会議の内容を事前に配布し、学習してもらった。
備品	・ 以下参照

＜当日備品リスト例＞

備品内容	数量	備品内容	数量	備品内容	数量
ホワイトボード	6 台	記録用ビデオカメラ	6 台	アルコール消毒	3 個
パーティション	1 式	撮影カメラ	1 台	ゴミ袋	5 枚
テーブル	18 台	PC	16 台	名前用シール	50 枚
椅子	30 脚	模造紙	18 枚	テープ	6 個
Wi-Fi	4 台	付箋	800 枚	はさみ	2 本
ICレコーダー	6 台	ボールペン（黒・赤・青）	50 本	定規	2 本
ワイヤレスマイク	2 本	マジックペン（黒）	2 本	サーキュレーター	6 個
集音マイク	6 台	飲み物	50 本	不織布マスク（白）	1 箱
スピーカーフォン	4 台	お菓子	35 個		
Webカメラ	10 台	アルコール除菌シート	7 個		

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）

②　ハンドブックの内容に関する事項

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

項目	内容
ファシリテーター研修	• ファシリテーターとサポーターに事前研修を実施 • 子供の当事業への志望動機を提供し、子供の事情や背景を事前に学んでもらう。 ＜研修内容＞ • ファシリテーター研修では、主に下記の６つの事項について研修 ① 当事業のコンセプト ② 子供の事情や志望動機等について事前に伝達 ③（今回のハンドブックの内容である）条例の学習、条例の理念・内容の確認 ④ こども編集会議当日の流れ、資料内容や当日のゴールを確認 ⑤ ファシリテーターの心得（※ファシリテーターが回答を誘導するのではなく、子供の自発的な意見を引き出すことを徹底） ⑥ オンライン参加者への配慮
子供への提示資料を作成	• こども編集会議当日に子供へ配布する資料を作成

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）

～ 当日 ～

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

ウ　当日の流れ

当日の流れ：受付から解散まで3時間程度で実施

内容	詳細	時間
オープン前	• 子供が前方、保護者が後方へ着席し、開始まで待機	–
開会式 ※第１回で実施	• 大ホールで実施 • 挨拶、趣旨や会議の流れに加え、東京都こども基本条例等について説明 • 編集・検討委員から子供たちへ挨拶 開会式場	10分
アイスブレイク	• グループに分かれて実施 • 子供の緊張をほぐすため、自己紹介を中心としたアイスブレイクを実施 • 子供同士がお互いを知り、仲良くなることで発言しやすい雰囲気を醸成 • 当日のルールを説明（他の人の意見を否定しない、話している時はさえぎらない等）	10分
フィードバック ※第２・３回で実施	• ヒアリングを実施する前に、前回のこども編集会議で出た子供の意見のハンドブックへの反映箇所等について具体的に示しながら子供へフィードバック	10分
ヒアリング	• 年齢・発達段階に応じてグループとなり、子供が積極的に意見を発言できるようなワクワク楽しい雰囲気を醸成 • こども編集会議1回目では、子供の意見は模造紙と付箋を用いて記録。参加者の声を可視化 • 2回目以降はハンドブック案を用いてヒアリング	70分
発表会	• 各グループで話し合ったことを発表	15分
異学年交流 ※第２回で実施	• 異なる年齢帯で輪を作り、自分や他のグループのハンドブックを用いて意見交換 • 大人ではなく自分に近い年齢のお兄さん、お姉さんとグループとなり会話をすることで、新しい気づきや意見を引き出す。	10分
クロージング	• こども編集会議に参加した感想や、言い足りなかったことを話せる時間を設ける。	10分
アンケート	• 当日の状況のアンケートを実施	5分
閉会式 ※第３回で実施	• こども編集会議の総括	10分

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）

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

エ　当日の準備・話しやすい雰囲気づくり

- 各場面において工夫を凝らして子供が本音やリアルな声を言いやすい環境を整備
- 下記５つについて特に重視して整備

a. 場：ヒミツ会議　入室制限等大人の関与を最低限にし、子供が本音で安心して話せる環境を整備

b. 人：サポーター　ファシリテーターに加え子供と年齢が近いサポーターを配置。両者に事前研修を実施

c. 時：会議時間　年齢・発達段階に応じて子供が集中力を維持できる会議時間に設定

d. 問：問いかけ　年齢・発達段階に応じた提示資料や問いかけ

e. 幅：チーム編成　同年代だけでなく他区分での意見交換も実施し、多様な視点での活発な議論を創出

＜詳細＞

内容	詳細	
オープン前	BGM	• 会場に音楽や映像を流し、リラックスした雰囲気を作る
	スタッフの服装	• 子供たちが緊張しないよう、ラフすぎず、華美でない、少しカジュアル程度の私服を着用
	子供の名札	• 子供が呼んで欲しい名前・ニックネームを名札に記載してもらい、当日身に着ける。 • 子供が安全・安心に意見を表明できるよう（本名が特定されないよう）に、ニックネームを活用
	早く到着した参加者	• 同じグループメンバーで話せるように同年代で座席を設置（第1回） • グループにサポーターが入りリラックスした雰囲気で待機（第2回、3回）
	案内図や装飾等の設置	• 会場の場所や座る場所等に迷って参加意欲低下を防ぐため、案内図や装飾を置く。

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）

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

内容	詳細	
開会式 ～発表会	開会式	• プロのMCのアナウンスにより、ワクワク感を演出 • Webカメラを設置し、開会式の様子をオンライン参加者にも共有
	保護者の待機場所用意	• 保護者と離れることが苦手な子供も、保護者が待機していることを伝達することで、安心してワークショップに集中
	会議メンバー	• 全3回の会議グループは同じメンバーで実施。お互いをよく知ることで本音で話してもらえるように配慮 （会議2回目以降は議論が会議1回目よりも活発化） • 学年や属性が混在するようにチーム分けを行い、多様な視点で議論が展開するように工夫
	少人数グループ	• 全ての参加する子供が意見を言いやすいように、基本的には５人でグループを構成
	関係者の出入りを制限	• 大人は最小限の人数で対応。有識者やスタッフは別室にてオンラインでモニタリング • 子供から大人が見えないように、大人の配置を配慮
	参加ルール設定	• 会議で子供が嫌な思いをしないように、またスムーズな議論を展開できるようにルールを設定 〈実際のナレーション例〉 今から皆が話す言葉を、お兄さん・お姉さん（サポーター）が皆に見えるように書いていってくれるので、誰かが発言しているときは、最後まで聞くようにしましょう。お友達の発言を否定はしないで、誰かが困っているときは、皆で助け合いながら進めていきたいなと思います。準備はいいですか！
	ファシリテート	• 子供たちにプライバシーが守られる心理的な安全性が確保された場であることを伝達 • ファシリテーターの留意点は以下のとおり ・ファシリテーターが誘導するのではなく、子供の自発的な発言を引き出すことを徹底 ・ファシリテーターもニックネームを使い、参加者と同等の立場である雰囲気を醸成 ・「何かあるかな」、「何を言っても大丈夫」、「なんでも聴くよ」等の声掛けをし、子供に安心感を持ってもらう。 ・発言量が偏らないように議論を展開 ・意見を言い換える際は、子供の思いや伝えたい内容を曲げないように聞き返す等、確認しながら進める。
	お菓子の配布	• お菓子を用意し、休憩時間に配布。子供同士の交流を活性化
	オンライン参加者への対応	• オンサイト参加者の顔や資料がオンライン参加者にも見えるようにカメラの向きや場所に留意 • オンライン参加者がグループディスカッションの輪に入れるようにサポート

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）

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

内容	詳細	
異学年交流	着席場所を調整	• テーブルは使用せずに椅子を丸くして、固くなり過ぎず自由に発言できる雰囲気を醸成
クロージング	丁寧にヒアリング	• 感想や言い足りないことを話せる時間を設け、参加者に丁寧に確認
アンケート	QRコードを記載	• 当日の状況のアンケートを実施。時間がないグループは、QRコードがついたアンケートを配布
閉会式	全関係者が参加	• 保護者や有識者にも参加していただき、全体で子供たちが頑張ったことに対して拍手

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）

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

オ　ヒアリング

① ヒアリング概要

- 全３回のこども編集会議で子供から意見聴取を実施
- 年齢・発達段階に応じたグループで、ハンドブックのテーマ・内容・構成・デザイン等を議論

② ヒアリング内容

- 年齢・発達段階に応じて対応した。

	小学校１～３年生	小学校４～６年生	中高生
第1回	• 自己紹介 • 東京都こども基本条例について • 普段の生活の意見交換 • レイアウトやデザインイメージ • グループ発表	• 自己紹介 • 東京都こども基本条例について • 自らの経験について意見交換 • デザインや内容について • グループ発表	• 自己紹介 • 東京都こども基本条例について • 経験について共有 • イラストレーターフィードバックを選定 • 構成や内容を検討 • グループ発表
第2回	• ハンドブック中間案を確認 • 標語作成 • 各ページの内容について意見交換 • アバター作成 • 表紙デザイン検討	• ハンドブック中間案を確認 • 条例紹介に載せるページ • 条例クイズ作成 • 悩みの共有（悩みページ作成） • ４コマ漫画作成 • 表紙作成	• ハンドブック中間案を確認 • 経験と悩みを共有し悩みページに反映 • ラフ画を作成、選択 • 説明文やキャッチコピーを検討
第3回	• ハンドブック最終案を確認 • アバター確認 • 標語確認 • もっと良くするための意見交換 • ハンドブックの大きさや用紙を選択 • 大人版ハンドブックの意見交換	• ハンドブック最終案を確認 • 表紙選択 • 悩み、４コマ漫画、アイコン内容確認 • 裏表紙確認 • ハンドブックの大きさや用紙選択 • 大人版ハンドブックの意見交換	• ハンドブック最終案を確認 • 表紙のコピーサブタイトル作成 • 全ページの編集、内容検討 • ハンドブックの大きさや用紙選択 • 大人版ハンドブックの意見交換

ポイント

✓ 内容を詰め過ぎないこと。
✓ タイムマネジメントをしっかりする。
✓ 議論が活発化している中で議論を中断する際は、子供に中断することに対して意見を聴いてから判断する。

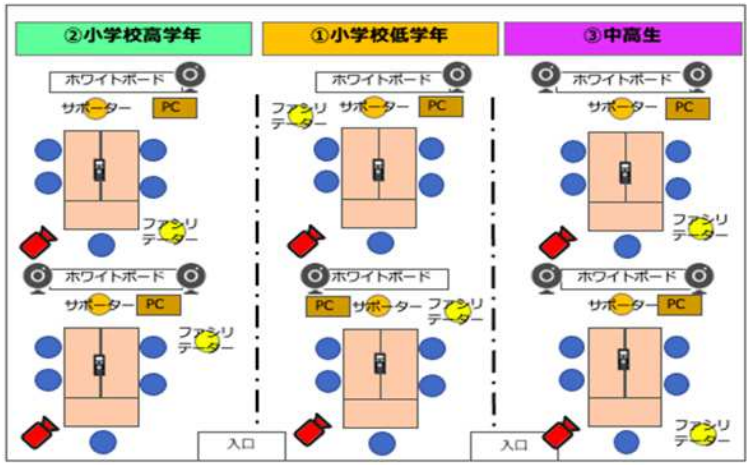
事例２：事業の企画段階におけるヒアリング（東京都こども基本条例ハンドブック）

③ 実施体制

- １グループ当たり2名体制（ファシリテーターとサポーター）を基本とする。記録はICレコーダーを用意
- サポート体制の詳細は以下のとおり

項目	内容
ファシリテーター	• ヒアリング全体の統括 • ヒアリングの進行を中心的に行い、子供の意見を引き出す。 • 子供と対話する業務に従事した経験を持つ既存の技能者を委託事業者が手配
サポーター	• ヒアリングを補助する者として進行を補助 • 子供の年齢に近い大人（大学生等）を配置 • 子供の意見を大人に伝える「子供の意見の翻訳者」の役割となる。
特別な配慮が必要な子供をケアする補助スタッフ	• 障がいがある子に対し、補助者を１名配置
遊軍の配置	• 当日カミングアウトした参加者等の対応のため遊軍を配置

<配置図例（第1回こども編集会議）>



<ヒアリングの様子>

子供の意見をサポーターが付箋に記入し、ホワイトボードや模造紙に貼り付け

オンライン参加者も疎外感がないような画面の大きさとファシリテートを実施

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）

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

④　ヒアリングの流れ

年齢・発達段階に応じて、会議時間、資料、問いかけ方法などを工夫

項目	概要	小学校１～３年生	小学校４～６年生	中高生
会議時間	集中力を維持できる時間設定に	1セッション40分以内	1セッション45分程度	1セッション60分以上
進行	ファシリテーターが進行	・ファシリテーター２名 ・サポーター１名	・ファシリテーター１名 ・サポーター１名	・ファシリテーター１名 ・サポーター１名
グループ	参加者が無理なく発言できるよう少人数グループを設定	5人グループ	5人グループ	第1回は5人 第2回・3回は10人グループ
資料	やさしい表現や各学年で学習した漢字を確認し、漢字にフリガナを付けるなどの対応	小学校1年生までの漢字を使用	小学校4年生までの漢字を使用。分かりにくい場合は漢字にフリガナを付けて対応	高校生はひらがなばかりだと読みにくいため、中学1年生以上で習う漢字にはフリガナを付けて対応
問いかけ	年齢・発達段階に応じた問いかけ	・身近な体験の内容から質問する等、会議を楽しんで取り組めるよう、問いかけ	・意見を深堀しながら、子供同士で意見交換できるよう、問いかけ	・自由な議論を展開できるような問いかけ
議論展開	自分事化できる内容で議論	学校・遊びを中心に議論	いじめや悩みを中心に議論	過去や将来、グローバルな視点から議論

ポイント

【全区分共通】
- ✓ 資料と併せて白紙も用紙し、いつでも考えを自由に記載できるようにした。
- ✓ 子供の様子を見ながら適宜休憩時間を取る等、時間管理をしっかりした。
- ✓ 各区分の一番年下の学年に合わせて対応した。

【小学校1～3年生区分】
- ✓ 伴走支援型のサポート体制とした。

【中高生区分】
- ✓ 中高生は、子供が自然に進行をする場面があった。ファシリテーターを入れない時間を設定してもよい。
- ✓ 中高生のグループは第１回と第２・３回でグループ人数を変更。前半は少人数で実施し、後半はさらに議論に幅を持たせられるように大人数で実施

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）

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

〈参考〉当日の時間割例（小学生１～３年生）

Time	Lap	①小学校低学年 (1～3年生)
9:00	30	開場
9:30	5	開始の挨拶、全体の流れ説明
9:35	5	自己紹介、ルール説明
9:40	5	ハンドブック最終案の説明
9:45	5	アバター、表紙の確認
9:50	10	1-2ページを読んでみよう
10:00	10	休憩（アバターを描いてもらう）
10:10	15	3-4ページを読んでみよう
10:25	15	5-6ページを読んでみよう（標語） ・他に入れたい言葉はないか確認
10:40	5	予備(時間調整)
10:45	10	休憩（アバター続き）
10:55	15	裏表紙（条例クイズの確認、 問い合わせ窓口の表記の方法確認） ハンドブックに記載する名前の確認
11:10	10	ハンドブックの大きさと用紙を決めよう
11:20	7	大人版ハンドブックを見てみよう！
11:27	3	アンケート ※終わり次第、ホワイエへ移動
11:30	10	有識者会議についての説明/プレゼンテーター選出
11:40	10	休憩
11:50	20	異学年交流
12:10	5	休憩＆大会議室へ移動
12:15	15	閉会式
12:30	ー	解散

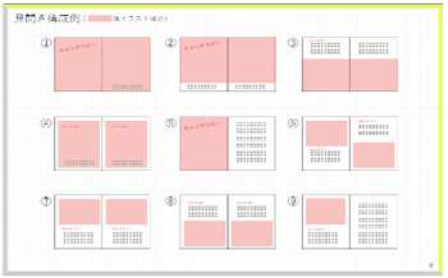
各セッション
40分以内

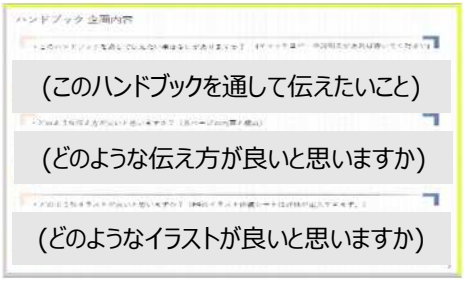
〈参考〉発達段階別の構成検討シート資料例

【小学生１～３年生】

【小学生４～６年生】

【中高生】





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）

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

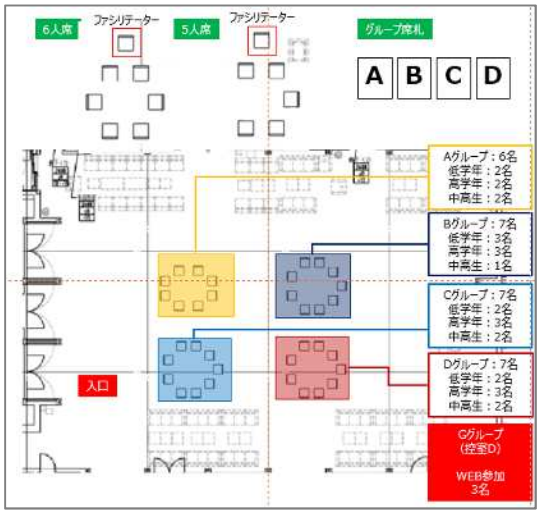
⑤　異学年交流

- 第２回こども編集会議では、異なる年齢区分の子供同士で意見交換をする時間を設定
- 各区分の子供がそれぞれ作成しているハンドブックを持ち寄り、自身の区分のハンドブックについて、異なる年齢区分の子供へ紹介し意見交換

⑥　当日アンケート

- 各回のこども編集会議終了後、アンケートを実施
- 感想だけでなく、分からなかったことや言えなかったけれど伝えたかったことなどを記載
- QRコードも記載しオンラインフォームでも感想や意見などを送付できるように対応
- 相談窓口（東京都こども基本条例ハンドブック事務局）を記した資料も併せて配布し、疑問点・質問点をいつでも受け付けた。

【配置図】



【アンケート例】

こども編集者アンケート

こども編集者のみなさん

きょうはこども編集会議おつかれさまでした！

伝えられなかった意見や、感想がありましたら、こちらのアンケートで教えてください。

なまえ：

小学校１～３年生　・　小学校４～６年生　・　中学 高校生

1．案例の説明をきいて感想を教えてください。

2．楽しかったこと、うれしかったこと、疑問に思ったことがあったら教えてください。

3．悲しかったこと、不安なこと、いやな気持ちになったことがあったら教えてください。

4．きょうのこども編集会議で言いきれなかったことがもしあれば、書いてください。

東京都こども基本条例ハンドブック事務局担当
担当：○○(○○)、○○(○○)
メール：kodomo.o.info@frontier-di.co.jp　電話番号：03-6626-9768

WEBからアンケートにこたえる

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）

～実施後～

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

カ　アフターフォロー

各回のこども編集会議後、以下の事項を実施

①　まとめ資料とハンドブック案を自宅へ送付

- 子供に自分の意見が反映されていることを時間を置かずに確認してもらうこと、次回のこども編集会議での意見聴取のための事前学習資料とすることを目的に、こども編集会議の内容をまとめた資料と子供の意見を反映したハンドブック案をこども編集者の自宅へ送付

②　欠席者の対応

- 欠席した子供へ参加予定だったグループの意見を送付し、Webアンケートを用いて子供の意見をヒアリング

③　ファシリテーターからの報告

- ファシリテーターから、当日気が付いたこと等を関係者へフィードバック

④　ファシリテーターへのフィードバック

- 別室でモニタリングしていた有識者が、ファシリテーターへファシリテート方法についてフィードバック

⑤　Web接続不良の子供への対応

- Web会議の機会を設けて、ファシリテーターが子供に対して意見聴取
- 参加予定だったグループの意見を共有しながら、ヒアリングを実施

⑥　カミングアウトした子供への対応

- カミングアウトした内容により、関係する各局と連携しながら対応

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）

コラム：休憩時間や保護者お迎え待ち時間の活用

・休憩時間や子供がリラックスしている状態で会話を実施。子供から様々な意見を聴くことができた。
・条例の普及啓発方法・日頃情報を得る方法について子供から意見を聴いた。

【質問】

・普段、何してることが多いの？
・いつもどんな人とお話するの？どこで知ったの？

【子供の回答】

・お友達とお話することが多いよ。
・お母さんが教えてくれたの。先生も教えてくれるの。
・Youtubeをよく見るよ。
・学校のチラシを見て知ったよ。
・大人になかなか気持ちが伝わらないから、大人に気持ちを伝えてくれるもっと年齢の近い人がいればいいな。
・SNSをよく使う。
・この気持ちを大人にも伝えたい。

【反映場所】

・子供の回答をコンテンツの広報活動で活用

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）

（５）実践方法２：パイロット調査

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

ア　パイロット調査とは

- 幅広い子供の意見を聴くために、こども編集者以外からも意見を聴取
- 子供が日頃生活する場や活動する場を訪れ、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（今回は学校での出前授業形式で実施）
- ヒアリング対象は、以下の延べ約600名の生徒
  小学校低学年３校、 小学校高学年２校、中学校・高校６校 計11校

ポイント

✓ 学校や児童館等の子供が普段生活している場所で意見を聴取することで、本音を引き出しやすくなる。

イ　パイロット調査の実施手法

①　事前準備

以下の流れで各施設との調整を実施

	２か月程度			当日以降	
都側	**初回打合せ** ・調査案の説明 ・調査日時の調整 ・調査環境の確認	**授業案の確認**	随時、打合せやメール等で授業内容の調整	**当日（40～60分程度）** ・調査目的の説明 ・条例の説明 ・ハンドブックの説明 ・個人及びグループワーク ・意見発表	**お礼の連絡**
学校側					

＜本事例の実施時期＞
・R4年12月～R5年1月

ポイント

✓ 学校側で予定されている行事の周辺時期や夏休み等の長期休みの時期には実施が困難となるため注意
✓ 学校へのアポイントメントに際して、まずは各学校を所管している自治体等のしかるべき部署に事前調整を行うこと。
✓ 学校によって、使用できる機器（黒板、ホワイトボード、デジタル機器等）は異なるため、学校には事前に足を運び、現場の環境を確認しておくこと。

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）

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

②　当日

a. 実施体制

- １クラス当たり２名配置（司会進行役１名、資料配布等サポート役１名）

b. 授業の流れ

開始30分前	到着、校長先生へご挨拶、担任の先生と最終確認
開始5分前	準備開始（プロジェクター投影等）
授業	・挨拶、授業趣旨の説明（5分程度） ・東京都こども基本条例について説明（5分程度） ・個人ワーク、グループワーク（15分～30分程度） 【低学年】ハンドブックの良いところ・変えた方がいいところの理由をポストイットに記入して、該当箇所に貼る。 【高学年】内容が分かりやすいか等、ワークシートを用いて個人及びグループで議論 【中高生】条例の理念ができるか、構成、内容等グループで幅広く議論 ・発表（10分程度） ・本日の感想を発表（5分程度）
授業後	撤収（5分程度）

c. アフターフォロー

- 学校へお礼の電話とメールを送付
- 後日、完成したハンドブックを送付

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）

（６） 実践手法３：編集・検討委員会

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

ア　編集・検討委員会とは

- 東京都こども基本条例に関する有識者、やさしい日本語研究者、映像研究者等、幅広い業界の有識者計7名で構成。全６回実施
- こども編集会議での内容を反映したハンドブックについて、条例の理念反映の正確さや表現の適切さ等の観点からハンドブック案を確認

イ　編集・検討委員会の実施手法（こども編集会議から有識者会議を経て、こども編集会議までの流れ）

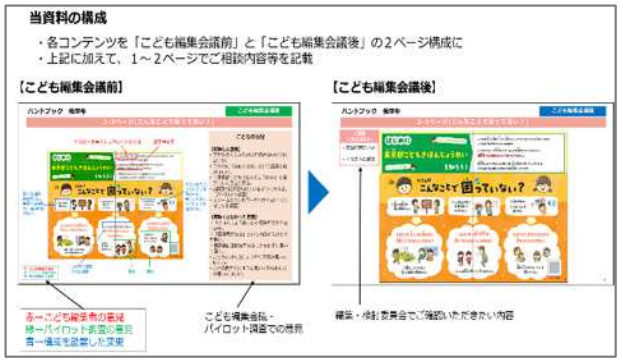
1.5ヶ月

委託事業者／事務局

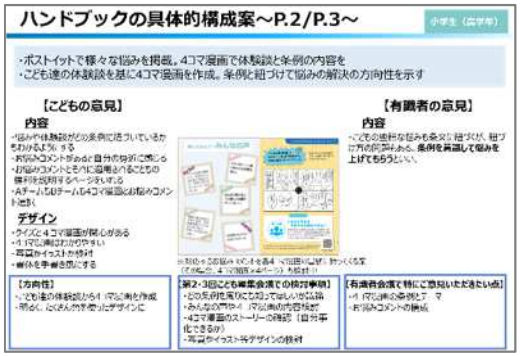
こども編集会議 → **子供の意見の抽出**（議事録やファシリテーターのフィードバックから子供の意見を抽出） → **ハンドブック案作成**（子供の意見を基に、委託事業者がコンテンツ作成） → **編集・検討委員会資料作成**（子供の意見の反映箇所をまとめる） → 編集・検討委員会 → **コンテンツの微修正**（編集・検討委員会の指摘を基に、ハンドブック案を微修正） → **子供へのヒアリング内容整理**（次回のこども編集会議でのヒアリング内容やヒアリング方法を確認） → 編集・検討委員会 → **ヒアリングの方法を確認**（編集・検討委員会の指摘を基に、ヒアリング資料と方法を修正） → こども編集会議

<有識者会議資料例>
主に①～③の資料を使用して議論を進めた

①子供の意見の反映場所を示す資料（こども編集会議前後の対比で示した）



②子供の意見と有識者の見解をまとめ、該当ページの方向性を確認する資料



③子供の意見一覧資料

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）

（７）意見反映　～子供の意見をどのように反映したか～

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

ア　年齢・発達段階別のハンドブックの制作過程：全ての制作ステップで、子供の意見を反映

項目	小学校１～３年生	小学校４～６年生	中高生
特徴	・デザインを中心に作成 ・選択を中心に議論を展開	・内容を中心に作成 ・選択と白紙から検討する議論を混ぜて展開	・イラストレーターの選定から子供が関与 ・白紙から議論を展開
条例学習	・条例の理解が難しい年齢区分のため、条文、条例の理念等を子供の身近な出来事と紐づけて学習	・条例をある程度理解できる年齢区分のため、条文を読んだり、条例の理念の説明を実施 ・子供が自分たちの経験や体験と関連付けながら条例の内容を議論	・条例の理念を理解し大切だと思う条文を議論
イラストレーター選定	－	－	条例の理念とイメージが合致するイラストレーターを投票で選定
内容/コンテンツ/構成/内容詳細	**①コンテンツ検討** 白紙から具体的な内容を検討することが難しいため、コンテンツ案からコンテンツを選択	**①内容検討** 子供同士が悩みや経験等ハンドブックで伝えたいことを条例に紐づけて深く議論	**①内容検討** 白紙から内容を検討
	②構成検討 コンテンツ案を並び替え	**②コンテンツ検討** コンテンツ案を基に掲載するコンテンツを検討	**②構成検討** 構成検討シートを参考に白紙から検討
	③内容検討 友達にも楽しく条例を理解してもらうための工夫等低学年でも親しみやすい内容で議論を展開	**③構成検討** 構成検討シートを参考に構成を議論	**③内容詳細検討** ・子供が登場人物のイメージを作成し、イラストレーターがイラスト化 ・子供が自身の経験から各ページの文章やキャッチコピーを作成 ・子供が描いた絵や意見をイラスト化し掲載
	④内容詳細検討 お友達に伝えたい表現を検討	**④内容詳細検討** コンテンツの内容を経験に基づいて検討	
デザイン	・子供の経験や想いを基に表紙を作成 ・子供たちの作成したアバターが登場	表紙は子供の意見や描いた絵をイラストレーターがイラスト化し、子供たちの意見の要素（太陽、鬼ごっこの様子、話合っている様子等）を入れた表紙	子供が白紙に書いたラフスケッチをイラストレーターがイラスト化
その他	・難しい言葉の説明やアバターのセリフについても子供たちの意見を反映 ・イラスト（動物や花を入れて欲しい）や多様性（外国人の子を入れて欲しい）等の意見を反映	・興味関心やハンドブック制作で取り組みたいことが明確な年齢区分のため、意向に沿って各自の得意分野が活かせるように制作を展開 ・漫画のセリフや表情、アイコンの形状等にも子供たちの意見を反映	・障がいのある子や外国人の子、女子のパンツスタイル制服等の多様性に関する意見を反映 ・中高生が好む画集のような冊子に

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）

イ 「小学校１～３年生向け」ハンドブック

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

小学校1～3年生向け

①　完成図

表紙

P.2～3　子供の悩みを記載

P.4～5　条例紹介

P.6～7　条例理解（標語）

裏表紙

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）

② 実施手順

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

小学校1～3年生向け

Step1	条例の学習、経験や思いの共有、テーマの抽出
Step2	コンテンツ検討
Step3	構成検討（コンテンツ並び替え）
Step4	内容検討
Step5	内容詳細検討（キャラクター、ストーリー、標語）
Step6	デザイン検討
Step7	用紙、ハンドブックサイズの検討（全区分共通）

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）

小学校1～3年生向け

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

Step1　条例の学習、経験や思いの共有、テーマの抽出

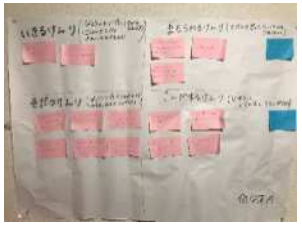
・条文、条例の理念等を子供の身近な出来事と紐づけて学習

・身近な経験や思いを子供たちの間で共有

・ハンドブックで取りあげるテーマを話し合いで決定

質問例：最近学校や家でどんなことがあったかな？

<子供が大切だと思った内容>
子供の安全安心や子供の遊び場の内容が大事だと思う。



<子供の経験・思い>
遊びや学校の話しで議論が展開
・交通安全の旗を持って立っていてくれるのが安心する。
・いじめを受けたり学校に行けない子がいけるところがあるのがいい。
・海外の人と触れ合う機会がある。
・公園が少ないので、みんなで遊べる公園を作ってほしい。
・成長するまで助けてくれるのがいい。

<子供が決めた各ページのテーマ>
- 遊べる場所
- 悩み・相談
- 成長
- 安心する所がある
- こんな街になったらいいな

Step2　コンテンツ検討

・子供に議論のきっかけとなるコンテンツ案（小学校1～3年生向け:楽しみながら基本理念を理解できるゲーム性のあるコンテンツ）を提示

・子供はコンテンツ案を基に自由に意見交換し、子供がハンドブックで使用したいコンテンツ案を選択

質問例：お友達にも条例を楽しく理解してもらうにはどんな中身がいいかな？

<コンテンツ案>

※ゲームシート（迷路や間違い探し）、条例説明シート、クイズシート（条例をクイズで説明）等　10種類程度のコンテンツ案を提示

<子供の意見>
・このサンプルがいいと思う！
・条例は難しいから、楽しみながら条例を学べるページがあるといい。
・「いかのおすし」（防犯の合言葉）みたいなのはすごく大事だし、覚えやすい。

<子供が選択したシート例>
標語シートを選択

Step3　構成の検討（シートの並び替え）

・Step2で選択したコンテンツ案を子供が並べ替え

質問例：どんな順番だったら読みやすいかな？

<構成検討シート>

<子供の意見>
・最後に復習できるページがあるといい。（チェックリスト、クイズ）
・遊べるページは後半がいいと思う。
・相談先を知らないと自分で抱えこんじゃうから最後に入れる。
・条例って何か分からない子がいっぱいいるから、「条例とは何かが書いてあるページ」を最初に入れる。

<子供が話し合いで決めた構成案>

①表紙
②条例説明
③間違い探し
④いかのおすし（標語）
⑤クイズ、相談窓口

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）

小学校1～3年生向け

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

Step4　内容検討

・Step2で選択したシートを参考に、ページに掲載する内容を議論

質問例：ハンドブックを通してどんなことを伝えたらいいかな？

<子供が選択したシート>

<子供の意見>

・いかのおすしは合言葉だから、（条例のことを）**合言葉みたいにしたら**面白い。
・子供が**大切だと思う言葉**を標語にしたい。
・**ピンク、黄色等の安心する色が**いい。

<意見反映後のハンドブック案>

色合いは黄色やピンクに　　合言葉

Step5　内容検討詳細

・各ページ内容の詳細を議論

例：標語ページ
・条例に関連する言葉を標語で表現
・標語を構成する単語は子供たちが選択

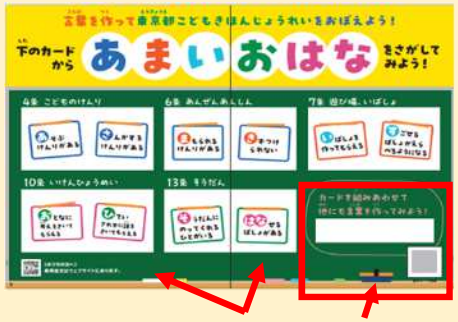
質問例：お友達にも条例を楽しく理解してもらうにはどんな中身にしたらいいかな？

<標語構成単語シート>
この単語が大切だと思う。

<子供の意見>

・ほかにも言葉を作ってみるとか、**ゲームがある**といい。
・**遊べるページ**があるといい。
・大切なことが伝わればいいからみんなで仲良くとかが書いてあるとよい。
・入れたい（大切だと思う）言葉：
　あ：安心してすごせる
　は：はなしを聞いてもらえる
　ま：守られる　等

<意見反映後のハンドブック案>



子供が選んだ単語　　ゲーム

Step6　デザインの検討

・内容やデザイン全般について意見交換と最終確認

質問例：内容はわかるかな？どこを変えたら分かりやすくなるかな？

<子供の意見>

・**ゲームのやり方がよく分からないので、やり方を分かるようにしてほしい。**
・「あまいおはな」がどの権利からできているのか分かりにくい。
・子供が勉強したり遊んでいる絵とか権利を表す絵があるといい。
・ひらがなだけだと読みにくいから漢字にフリガナを付けてほしい。

<意見反映後のハンドブック案>

ゲームのやり方を分かりやすく

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）

Step7　用紙・サイズの決定（全区分共通）

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

【表紙】　➡　子供たちが話し合いで選択

小学生（低学年）	小学生（高学年）	中高生
B5サイズ　A5サイズ	B5サイズ　A5サイズ	B5サイズ　A5サイズ
リュックに入るサイズ クリアファイルに入るくらいがいい	**フリガナが見やすいサイズ** 持ちやすいサイズ	手に取りやすいサイズ **持ち歩きやすいサイズ**

【用紙の種類】　➡　子供たちから「用紙も自分たちで決めたい」と意見あり　➡　子供たちが選択

小学生（低学年）	小学生（高学年）	中高生
上質紙：1票 **コート紙：8票**	**上質紙：11票** コート紙：1票	**上質紙：7票** コート紙：2票 マット紙：3票

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）

③ 子供の意見を反映した例：表紙

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

小学校1～3年生向け

子供への質問	子供の意見（こども編集会議・パイロット調査）	意見反映後のハンドブック案
・最近学校で面白いことあったかな？ ・表紙はどのような絵がいいと思う？	・お友達との間で悲しい経験をしたことがあるので、**みんなが手をつないで円になっている絵とかみんなが仲良く仲間みたいな絵がいい。** ・公園で楽しく遊んでいる絵（身近な場所の絵） ・虹を描いてみんなで手をつないでいる絵 ・子供のイラスト、公園の絵 ・様子が分かりやすい大きな絵 ・色鉛筆はぬくもりがあって綺麗でいい。手書きの絵 ・安心する色がいい、明るい色	
・みんなの意見から３つの案を作ってみたけど、どれがいいかな？ ・選んでくれた案をもっと良くするためにはどうしたらいいと思う？ 	**・周りの背景（虹、音符、お花）を付け足してほしい。** ・日本語と英語で書いたらいいと思う。 ・1人1人好きなことがあるから、それぞれが好きなものを入れたほうがいい。 ・色鉛筆で描かれた表紙は雰囲気がいい感じ。 ・温かい。明るい絵がいい。 ・虹が描かれているとにぎやかな感じがする。 ・自分の描いた絵を入れたい。（アバターを作成）	
・みんなの意見から１つの案にしてみたけど、どうかな？もっと良くする工夫はあるかな？ 	**・外国の子を入れた方がいい。** ・虹や音符で明るい気持ちになる。 ・英語のHandbookの文字はあった方が良い。	

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）

③ 子供の意見を反映した例：コンテンツ

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

小学校1～3年生向け

【表紙】

子供が描いた絵を基にアバターを作成、表紙やページ内へ掲載

【デザイン】

デザインの詳細な部分も子供の意見を反映

車が走る場所はガードレールがないと危ないよ

お友達には外国の子もいる

交通安全の旗を持って立っていてくれるのが安心する

校長先生には「おはよう」ではなくて「おはようございます」って言うよ

【コンテンツ内容】

子供の言葉をダイレクトにコンテンツに記載

・遊べる場所がない
・お稽古で忙しくて遊ぶ時間がない
（本当はお友達と遊びたい）

【コンテンツ内容】

意見が分かれた場合は、子供が折衷案を提案し話し合いや投票で決定

相談窓口を利用した後の感想

OR

どんな悩みで電話してよいか

相談する時の気持ちも、相談した後の結果も書いた方がいいから、両方入れたらどう？

いいね！そうしよう！

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）

④ こども編集会議・パイロット調査・編集検討委員会の実施内容

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

小学校1～3年生向け

こども編集会議・パイロット調査実施内容

第1回

条例の学習やハンドブックの大枠の内容を議論
- 子供の学校や家での出来事について意見交換
- 身近な体験を子供が共有

表紙

コンテンツ案

子供のワーク

第2回

第1回こども編集会議であった子供の意見を反映したハンドブック案を配布

各ページのコンテンツを作成
- 表紙の選択、改善点の議論
- 標語や単語作成
- 自分のイラストを作成

表紙

標語カード

イラストシート

パイロット調査

第2回こども編集会議であった子供の意見を反映したハンドブック案を配布

全ページの内容を確認
- 内容が分かりやすいか
- 理解できないところはないか
- 標語のゲームは理解できるか等

ハンドブック案

第3回

パイロット調査であった子供の意見を反映したハンドブック案を配布

全ページの内容を最終確認
- 内容が分かりやすいか
- 条例の理念が読み取れるか
- 標語のゲームは理解できるか
- クイズは分かりやすいか　等

ハンドブック案

ハンドブック案

※委託事業者による作業

ハンドブック案作成 → 編集・検討委員会内容

- ハンドブック案に子供の声が正確に反映されているか確認
- コンテンツ内容が条例の理念を反映しているか確認

ハンドブック案作成 → 編集・検討委員会内容

- コンテンツ内容が条例の理念とずれていないか
- 全体的なコンテンツ量

ハンドブック案作成 → 編集・検討委員会内容

- パイロット調査の意見の中で反映できる部分を確認
- こども編集者とパイロット調査での子供の意見に相違があった内容について議論　等

ハンドブック案作成 → 編集・検討委員会内容

- 表現の最終確認　等

→ **完成**

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）

ウ「小学校４～６年生向け」ハンドブック

事業概要 ＞ 意見聴取 ＞ 意見反映 ＞ フィードバック ＞ 広報

小学校４～６年生向け

① 完成図

表紙

P.2～3　悩み/条例紹介

P.4～5　条例紹介

P.6～7　条例理解

裏表紙

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）

② 実施手順

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

小学校4～6年生向け

Step1	条例の学習、経験や思いの共有、テーマの抽出
Step2	内容検討
Step3	コンテンツ検討
Step4	構成検討
Step5	内容詳細検討
Step6	デザイン検討
Step7	用紙、ハンドブックサイズの検討（全区分共通）

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）

小学校４～６年生向け

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

Step1　条例の学習、経験や思いの共有、テーマの抽出

・条文、条例の理念等の率直な感想等を共有しながら学習

・大切だと思った条例や条例に関連する経験や思いを子供で共有

・ハンドブックで取りあげるテーマを話し合いで決定

質問例：条例を読んでどう思ったかな？お友達にも伝えたい条例はあるかな？

<子供が大切だと思った条例>

第12条の参加や第7条の遊び場、第13条の悩みが大事

<子供の意見>

・サッカーチームに入ることも参加する権利につながる。
・いじめられて不登校になった人がいるって学校で聞いたよ。
・いじめは心が傷つくからよくない。
・スクールカウンセラーが相談にのってくれるから子供の人生をよりよくしてくれると思う。

<子供が決めた各ページのテーマ>

- 参加
- 悩み・相談
- 成長
- 共感
- 習い事
- 遊べる場所

Step2　内容検討

・ハンドブックに記載するテーマについて内容を更に議論

・参加者の思いや悩みを全員で共有しながら議論を展開。発言者が悩みは「自分だけじゃない」と思えるような議論展開に

質問例：ハンドブックを通じてお友達にどんなことを伝えたいかな？

<子供が決めた各ページのテーマ>

「悩み・相談」と「大人にも言いたいことがある」と「遊び場」の話しが多いね

- 参加
- 悩み・相談
- 成長
- 共感
- 習い事
- 遊べる場所

<子供の意見>

・子供にも意見があるから大人にも相談したい。
・（女の子だからって）一人称「ぼく」なのを認めてくれない。
・学校の全校集会で方法が変わったけど、子供のことだからその理由を先生が教えてほしい。
・公園でボール遊び禁止になった。

<各テーマについて内容を深堀り>

・**参加・・・**
子供の意見も聞いてほしい

・悩み・・
公園で遊べなくなっちゃった

・相談・・・
すぐに相談できる場所が必要

Step3　コンテンツ検討

・コンテンツ案（小学校4～6年生向け）を参考に自由な意見交換を実施

質問例：そのコンテンツを使ったら条例やみんなの思いを伝えやすいかな？

<コンテンツ案>

※悩みコメントシート（子供の悩みをポストイットで掲載）、4コマ漫画シート、条例説明シート（ピクトグラムで条例を説明）等　10種類程度のコンテンツ案を提示

<子供の意見>

・**4コマ漫画**やピクトグラムで僕たちにある権利を説明したらいい。
・お悩みコメントは身近に感じる。
・クイズでお友達のお悩みコメントやそれに適用される子供の権利を説明
・条例の詳細はこちらへ、みたいにQRコードを入れたらいいと思う。
・困った時の相談先は絶対必要

<話し合う決めたコンテンツ例>

4コマ漫画

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）

小学校４～６年生向け

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

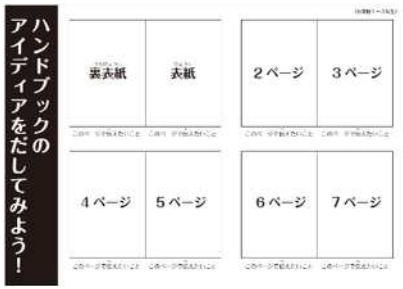
Step4　構成検討

・構成検討シートを参考に構成を検討

・子供たちの身近な体験から自分事化できるストーリーを作成し、紐づく情報を下段に記載

質問例：どの並び順だと、お友達にも分かりやすいかな？

<構成検討シート>



<子供の意見>

・条例を分かりやすく説明するのは真ん中に入れたらいい。
・漫画、お悩みコメントを入れる。
・権利クイズ、問合せ窓口は裏表紙にあるといい。

<子供達が決めた構成案>

①表紙
②お悩みコメント
③4コマ漫画
④ピクトグラム
⑤クイズ、相談窓口

Step5　内容詳細検討

各ページ内容の詳細を議論

例：4コマ漫画

①ストーリーの検討・作成

・子供の身近な体験や思いを意見交換

・その内容を基に、イラストレーターがストーリー化

質問例：ストーリーに入れたい内容はあるかな？みんなの思いや経験を教えてね

<子供が選択したシート>

4コマ漫画

<子供の意見>

・子供という理由で意見を聞いてもらえない。子供にも意見があるのに。
・（子供にも関係があるのに）大人だけで決めてしまう。
・お母さんに思いを伝えようとすると、子供は静かにしてなさいって言われて相談できない。
・中で遊びたいのに子供は外で遊んできなさい！と言われる。

<意見反映後のハンドブック案>

子供の悩みや経験を基に
イラストレーターが**複数ストーリーを作成**

②ストーリーの選択

・イラストレーターが作成した複数のストーリー案を子供に提示

・子供が話し合いで、ハンドブックに掲載したいストーリーを選択

・子供が選択した漫画や条文の紹介ページをイラストレーターが着色

質問例：各テーマについて２つのストーリーがあるよ。どちらが共感できるかな？

<ストーリー案>

引っ越しの場面　習い事の場面

<子供の意見>

・Aがいいと思う。引っ越しはあまりないけど、「こどもは黙ってなさい」ってよくお母さんによく言われるから、自分のことのよう。
・Aがいいと思う。お父さんの表情が好き。
・Bは習い事の話だけど、習い事よりAの方が共感できる。

<意見反映後のハンドブック案>

子供が**ストーリー**を選択　イラストレーターが清書・着色

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）

小学校４～６年生向け

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

Step6　デザイン検討

・着色したページについて、子供たちが自由に意見交換（背景、キャラクターの表情、セリフの内容等を議論）

質問例：どこを改善したらもっと分かりやすくなるかな？

〈清書した４コマ漫画〉

<子供の意見>

・1コマ：「はいはい！」の周りに、ピカピカを付けた方がいいと思う。
・2コマ：意味がよく分からない。
・3コマ：お父さんの吹き出しが変
・4コマ：子供の声に耳を傾けてくれたから、子供が嬉しそうにした方がいい。
・右側のコメントは、「これから変えていく」って感じがするから、「言えるよ」にした方がいい。

<意見反映後のハンドブック案>

③ 子供の意見を反映した例：構成・内容

【内容・構成】

子供が提案した構成案や子供たちの悩みをダイレクトに内容に反映

子供が構成を検討：
「○○な悩み
　→こんな解決が考えられるよ」
にしたらいいと思う。

→ **「○○な悩み」ページ** → **「こんな解決が考えられるよ」のページ**

条例に紐づく子供の悩みを記載

子供の悩み：
・遊具がたくさんある楽しい公園を作ってほしい
・公園でボール遊びが禁止になって、今までドッジボールとかしてたのに、できなくなった
・児童館等は低学年が優先で、高学年が入りづらい雰囲気がある。

子供の経験に基づいて漫画のエピソードを作成し、条例の理念を分かりやすく説明

子供の経験：
家の近くに、おばあちゃんとかも一緒にみんなで集まる広場があって、みんないっぱい来ている。そういう世代に関係なくみんなで遊べる広場がほしいって共感できる。

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）

③ 子供の意見を反映した例：表紙・コンテンツ・裏表紙

事業概要 ／ 意見聴取 ／ 意見反映 ／ フィードバック ／ 広報

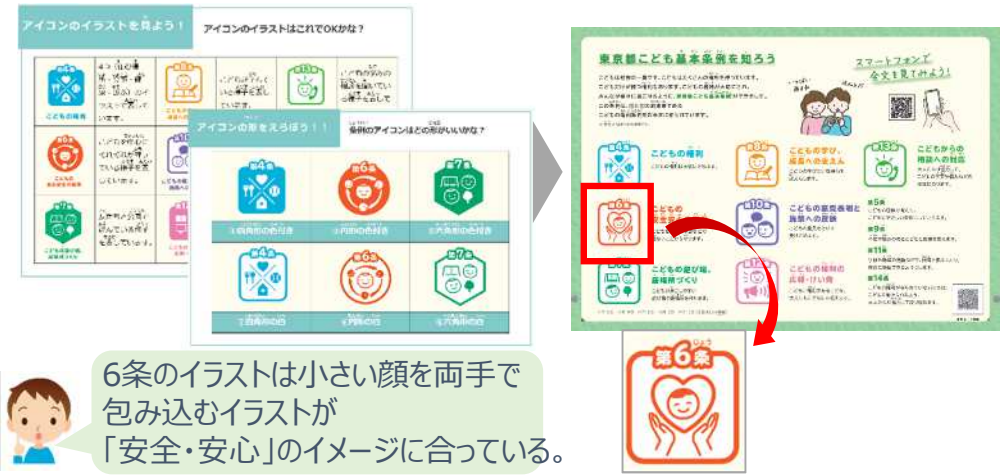
小学校４～６年生向け

【表紙】

「子供たちの意見」と「子供たちの絵」をイラストレーターが組み合わせて作成。背伸びしたい年齢層に合わせて大人びた色合いに

【アイコン】

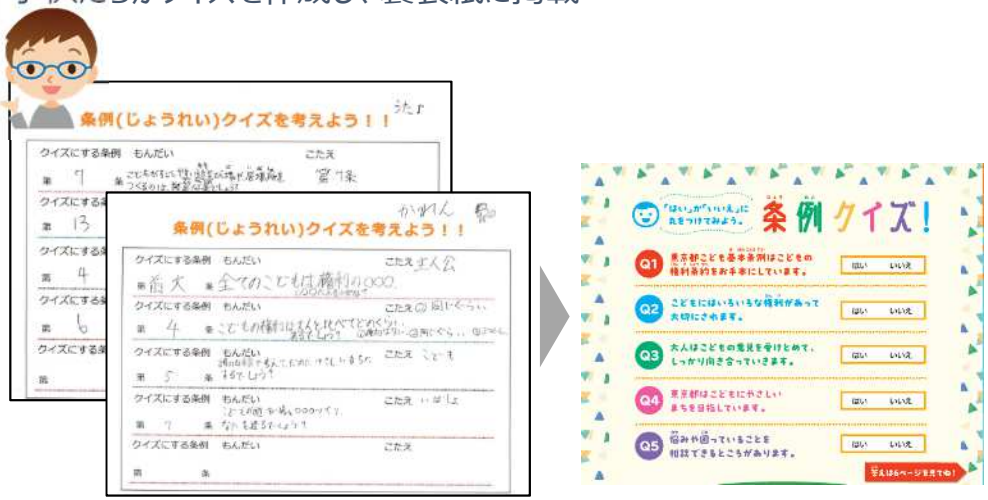
子供の意見を基にイラストレーターがアイコン案を複数案作成し、形状やアイコンデザイン等を子供が選択



6条のイラストは小さい顔を両手で包み込むイラストが「安全・安心」のイメージに合っている。

【条例クイズ】

子供たちがクイズを作成し、裏表紙に掲載



【裏表紙】

子供の提案を反映し、裏表紙にこども編集者の名前を記載

このハンドブックを誰が作ったか入れた方がいい。
同年代が作ったんだな、と思ったら、読みたくなる。

こども編集者

いちか(小6)・うた(小4)・かえで(小6)・かれん(小6)・ちせ。(小5)
ひづき.(小6)・ほの(小6)・みかこ(小6)・Yokaze(小6)・ゆう(小5)
れいあ(小5)・龍nosuke(小5)

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）

④ こども編集会議・パイロット調査・編集検討委員会の実施内容

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

小学校４～６年生向け

	こども編集会議・パイロット調査実施内容	ハンドブック案（※委託事業者による作業）	編集・検討委員会内容
第１回	**条例の学習と ハンドブックの大枠を作成** ・条例を読んだ感想、好きなところ ・子供の経験や体験談の共有 ・内容・レイアウトイメージを作成 条例 コンテンツ案 	ハンドブック案作成	・子供の声や思いが正確に反映されているかを確認
第２回	第1回こども編集会議であった子供の意見を反映したハンドブック案を配布 **ハンドブック案を基に自由に意見交換 各ページのコンテンツ内容詳細を議論** ・アイコンやクイズを作成 ・４コマ漫画の選定 ・表紙の作成　等 クイズ検討シート 漫画検討シート 	ハンドブック案作成	・子供の声や思いが正確に反映されているかを確認 ・俯瞰的な視点で、吹き出し・絵柄・表現の適切さ等の確認
パイロット調査	第2回こども編集会議であった子供の意見を反映したハンドブック案を配布 **全ページの内容を確認** ・内容が分かりやすいか ・理解できないところはないか ・共感できないところはないか 等 ハンドブック案 	ハンドブック案作成	・パイロット調査の意見の中で反映できる部分を確認 ・こども編集者と意見の相違があった内容について議論 ・他ページとのバランスや条文の説明を確認　等
第３回	パイロット調査であった子供の意見を反映したハンドブック案を配布 **各コンテンツの内容議論 全ページの内容を最終確認** ・内容が分かりやすいか ・表紙の選択 ・漫画ストーリーやイラストの確認 ・条例アイコンの選択　等 表紙選択 アイコンの内容・形状検討シート 漫画検討シート 	ハンドブック案作成	・表現の最終確認　等 → **完成**

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）

エ「中高生」ハンドブック

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

中高生向け

① 完成図

表紙

P.2～3　子供の悩み

P.4～5　条例紹介

P.6～7　条例理解

裏表紙

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）

② 実施手順

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

中高生向け

Step1	条例の学習、経験や思いの共有、テーマの抽出
Step2	ハンドブックのイラストを描くイラストレーターを子供が選定
Step3	内容検討
Step4	構成検討
Step5	内容詳細検討
Step6	デザイン検討
Step7	用紙、ハンドブックサイズの検討（全区分共通）

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）

中高生向け

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

Step1　条例の学習、経験や思いの共有、テーマの抽出

・条文を学習後、条例について率直な感想や自分の考えを共有

<子供が大切だと思った条例の内容、子供の経験・思い>

・子供の権利：
虐待や家庭環境の差などで、夢を諦めてしまう子もいる。
・子供の学び、成長への支援：
学校に通い、教育を受ける権利が守られている。
・子供の遊び場、居場所：
不登校の子が学校に来なくても家で勉強できる等、子供の居場所づくりが大事だと思う。
・基本理念：
子供たちの現在だけでなく、未来についても語られてて、とても興味深い。

方向性の決定
・将来や大人になることへの不安、言葉にできない悩みを同年代で共有できるハンドブックに
・多様性の理解を中心にストーリー展開

Step2　ハンドブックのイラストを描くイラストレーターを子供が選定

・イラストレーター候補者を用意：
子供にSNSやCMで話題のイラストレーター数名を候補として提示

・イラストレーターの検討：
「条例の理念を同年代の友達に伝達するために、どのイラストレーターが最適か」を検討

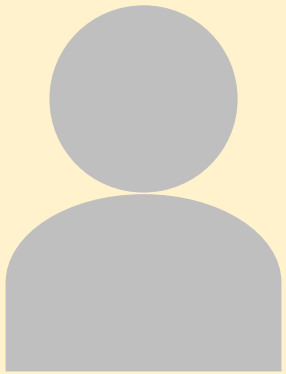
・イラストレーター決定：
作風の異なる３名のイラストレーター候補者から子供の投票により、イラストレーターを決定

A氏のイラストが条例の理念を伝えるには最適！

A氏
４票
（中学生2名/高校生2名）

B氏
３票
（中学生2名/高校生1名）

C氏
３票
（中学生１名/高校生２名）



子供たちがＡ氏のイラストを選択

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）

中高生向け

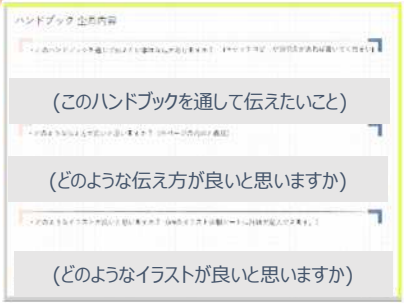
事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

Step3　内容検討

①内容検討

「ハンドブックを通して何を伝えたいのか」、「自分の経験や思いをどのようにまとめるか」、「同世代が共感する内容とは」「ハンドブックへどのように記載するか」等を議論

<内容検討シート>



<子供の意見>

- 同年代の悩みに共感してほしい
- 多様性を表現したい
- 学級での活動に参加する権利は大切
- 条例のまとめページがあるとよい
- 守られていないと感じた人へのフォロー、相談窓口が必要　等

<各ページのテーマ案>

- **私の居場所**
- 自分事化できる悩み
- 身近な学校生活
- 共感を誘うエピソード
- 明るい未来
- 子供たちが世界に行動していく
- 子供が主体
- 相談することに対して背中を押す　等

②内容詳細検討

a.又はb.の方法で検討

a.子供が白紙に、ハンドブックに載せたい内容とデザイン案をラフスケッチし、イラストレーターがスケッチを基にデザイン

b.子供が「どのようなイラストが良いか」や「伝えたい思い」を共有し、イラストレーターがイラスト化

a.<子供の意見>

子供によるラフスケッチ → イラストレーターがラフスケッチを基にデザイン

b.<子供の意見>

- **みんなで話し合う**機会がほしい
- **価値観を共有する場所**がほしい
- 子供も自分の意志を持って、**何かを発言していく場**が大事
- **相談して決めていく場**がほしい
- **友人がたくさんいて**守られている
- **みんなで楽しそう**にしている

<意見反映後のハンドブック案>

b.

子供の意見
↓
イラスト化

Step4　構成検討

①構成検討

・各ページの素材を見ながら、構成を検討

②各ページのレイアウトの検討

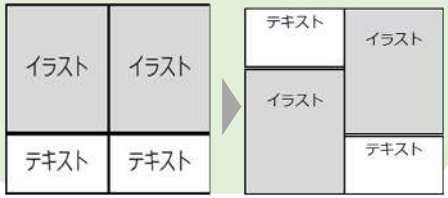
・子供が同世代に読みたいと思ってもらえるページ構成を補助シートを使いながら議論

<構成検討シート>

<レイアウトシート>

<子供の意見>

・条文を全部載せるというより、自分にとって大事なところをまとめた文章が載っているとよい。
・構図が単調なので、でこぼこの構図にした方が読みたくなる



<意見反映後のハンドブック案>

でこぼこの構図

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）

事業概要 ＞ 意見聴取 ＞ 意見反映 ＞ フィードバック ＞ 広報

中高生向け

Step5　内容詳細検討

①各ページの文章を検討・決定

子供が各ページのテーマに沿って自分の経験を共有し、経験に基づいた文章をイラストレーターと協力して作成

②キャッチコピーの検討・作成

・「イラストは何となくペラペラめくってしまうから、ここだけは分かってほしい部分を1文入れられるとよい」との意見から、キャッチコピーを入れることに決定

子供が各ページのテーマに沿ってイラストレーターと協力してキャッチコピーを複数案作成し、子供たちによる話し合いや投票で決定

ページテーマ：私達の居場所

文章：<子供の意見>

・新しい遊び場を探そうと思うと今の遊び場はどこも有料
・有料の遊び場はカラオケ、ファミレスという感じ
・公園は小さい子供たちがいるため気を遣うので遠慮してしまう。

・ここだけは分かってほしい部分を1文入れられるといい＝キャッチコピー掲載

キャッチコピー方向性：
・ポジティブなキャッチコピーがいい。

キャッチコピー案：
・あなたは居場所を求めることができる
・心地よく過ごせる場所って自分達で作るしかないの？　等

〈文章〉
私たちが集まっていると、**邪魔に見られている気**がする。
公園も集まりにくいし、図書館の座席なども争奪戦だ。
カラオケやファミレスもあるけど、**居場所は買わないといけないの？友達と自由に話したり１人で過ごせる場所**がないってかなり窮屈。
居場所も私の成長に必要なものだから。

キャッチコピーを入れることに決定
〈キャッチコピー〉
心地よく過ごせる場を自分たちで作っていこう。

Step6　デザイン詳細検討

①各ページのデザイン詳細を決定

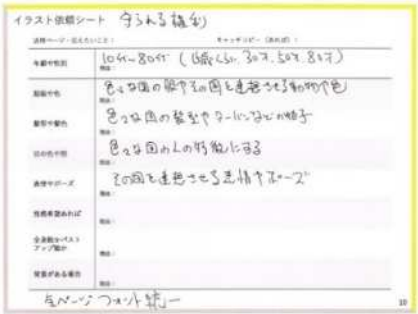
・子供がデザイン詳細について議論

②キャラクター作成

・子供が「イラストシート」を使って、登場人物のイメージを検討
（年齢・性別・服装・髪色・季節・ポーズ等）

・イラストレーターが子供の意見を基にイラストを作成

<デザイン案>



<子供の意見>

・障がいがある友人もいる。
・海外の人とも価値観を共有できる場があるとよい＝多様性
・学校でいじめられている子供にとって、安心して過ごせる場所があるとよい。

<子供の意見>

・色々な国の服装やその国を連想させる色
・色々な国の髪型や髪色
・その国を連想させる表情やポーズ

・障がいがある子
・多様性
・学校でない場所等を反映

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）

③ 子供の意見を反映した例：デザイン・キャッチコピー

事業概要 ▶ 意見聴取 ▶ 意見反映 ▶ フィードバック ▶ 広報

中高生向け

【絵】　子供の意見を基に作成　➡　投票で決定

子供たちの意見を基に
イラストレーターが表紙案を複数作成し、子供たちの投票で決定

〈表紙〉

子供の意見

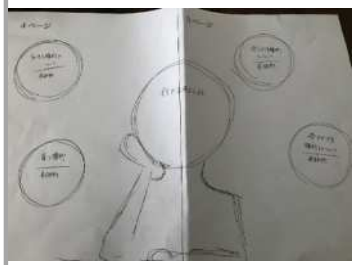
・未来を見ている感じがいい。
・夕焼けのイメージ
・エモい感じがいい。
・目を引くような表紙

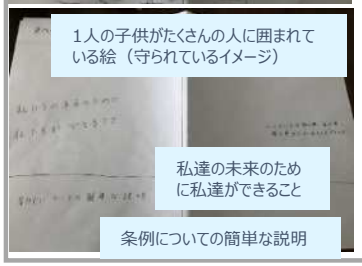
▶ **表紙案**

▶ **投票で決定**

【デザイン】

子供の意見
子供たちが
真っ白の紙にラフスケッチ





▶ **デザイン案**
イラストレーターが
ラフスケッチを基にデザイン

▶ **完成**

【キャッチコピー】子供が提案➡話し合い・投票で決定

子供たちの意見を基に
イラストレーターが絵を複数案を作成し、子供たちの投票で決定

〈表紙〉

子供の意見

・子供のこれからの未来を作っていくから「未来を作っていく」ってしてもいい。
・今困っている子もいると思う。
・人権とかも日々努力してそれを保つ。権利も人権と同様に日々努力してそれを保つイメージ
・子供たちのための条例ができた。
・サブタイトルに「東京都こども基本条例」の文字を入れた方がよい。

▶ **キャッチコピー案**

・自分をもっと愛せる世界に
・わたしたちって何だろう。
・私の「声」で変えられることがある。
等

▼ **投票で決定**

➡権利でつくる今と未来
東京都こども基本条例を知ろう

〈P.2〉

子供の意見

・子供は権利の主体である。
・ひとりひとりが大切な存在
・こどもも社会の一員として１人１人がちゃんと自分の意志を持って、何かを発言していく意見を述べる場が大事

▶ **キャッチコピー案**

・自分をもっと愛せる世界に
・わたしたちって何だろう。
・私の「声」で変えられることがある。
等

▼ **投票で決定**

➡私の「声」で変えられることがある

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）

④ こども編集会議・パイロット調査・編集検討委員会の実施内容

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

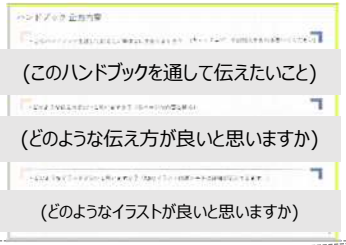
中高生向け

こども編集会議・パイロット調査実施内容

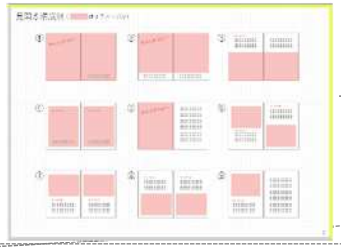
第1回

条例の理解を学習
子供の経験や思いを共有
- 体験や経験を条例に紐づけて議論
- 内容検討シートを参考にハンドブックに載せたい内容を議論
- 内容や構成を白紙から議論

内容検討



構成検討



第2回

第1回こども編集会議であった子供の意見を反映したハンドブック案を配布

内容等の詳細を議論
- 内容の検討
- イラストの選択
- キャッチコピー考案
- テキスト（文章）の作成　等

ハンドブック案

パイロット調査

第2回こども編集会議であった子供の意見を反映したハンドブック案を配布

全ページの内容を確認
- 内容が分かりやすいか
- 自分事化できるか
- 読みたくなる内容か
- レイアウトは見やすいか　等

ハンドブック案

第3回

パイロット調査であった子供の意見を反映したハンドブック案を配布

全ページの内容を最終確認
- タイトル、サブタイトルを再検討
- キャッチコピーを議論、選択
- 文章を議論
- レイアウトの再確認　等

ハンドブック案

ハンドブック案

※委託事業者による作業

ハンドブック案作成

編集・検討委員会内容

- ハンドブック案に子供の声が反映されているか。
- 子供の経験と条例が結びついているか。

- 全体のコンテンツ量は十分か
- 条例と各ページのテーマは一致しているか。
- 俯瞰的な視点で吹き出し・絵柄について、表現の適切性等の確認
- 子供の思いが反映されているか。

- パイロット調査であった意見の中で反映できる部分を確認
- こども編集者とパイロット調査で参加した子供の意見の相違点の解消について　等

- 子供の思いや意見は正確に反映されているか。
- 構成や表現の最終確認　等

完成

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）

事業概要 ＞ 意見聴取 ＞ 意見反映 ＞ フィードバック ＞ 広報

オ　フィードバック

- 子供へのフィードバックは、以下２つのタイミングで実施

① 各回のこども編集会議内でフィードバック

- こども編集会議の前半で、該当箇所を示しながら説明
- 前回のワークショップの際に子供たちから出た意見を、ハンドブック案に「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、分かりやすく丁寧に子供たちへフィードバック
- 「反映できなかった意見」は可能な限り、他ページ等で対応
  ➡　子供が１つでも多く意見を出そうとする雰囲気が醸成された

こども編集会議　当日スケジュール例

ルール説明
表紙の確認
1～2　ページを読んでみよう
休憩
3～4　ページを読んでみよう
5～6　ページを読んでみよう
休憩
裏表紙（条例クイズ・問い合わせ窓口確認）
大きさと用紙
大人版ハンドブックを見てみよう
休憩
異学年交流会
休憩
閉会式

会議の前半で
該当箇所を示しながら
フィードバック

反映できた意見（一部抜粋）
・フリガナの文字サイズを大きくしてほしい。
・絵がたくさんあって、どの条例とどのイラストがセットなのか分からない。
・まちがいさがし風が良い。

反映できなかった意見（一部抜粋）
・人や動物等イラストをもっとたくさん入れてほしい。
・窓からこどもが顔を出している絵。

子供たちの話し合いで
イラストより文字サイズを優先したいとの結論に

② ハンドブックができ上がった後に、ハンドブックをこども編集者に送付

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）

カ　参加者の感想

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

	感想	楽しかったこと
小学校 １～３年生	・子供たちだけで誰にも知られていないので、本音で答えられた。 ・私たち、子供が思う本当のことを言えた。 ・いろんな意見を持つ子と一緒に会議ができてうれしかった。 ・みんなで集まってハンドブックを書けてよかった。 ・いろいろな意見が出て、自分の意見も聞いてくれた。	・自分たちの意見がハンドブックに反映されるのがとても嬉しい。 ・分からないことがあってもみんなで解決できて良かった。 ・ワイワイ仲良くできた。 ・みんなで意見を出し合うのが楽しかった。 ・たくさん意見を言えて良かった。 ・自分の気持ちを伝えてハンドブック作りをするのが楽しかった。
小学校 ４～６年生	・色々な意見があり、こういう意見もあるんだと思った。 ・自分と違ったみんなの意見を聞けて勉強になった。 ・みんなと意見を言い合えて楽しかった。 ・ハンドブックを作ることで少しでも変わってくれたらいいと思う。 【PRしたい点】 ・自分で考えた漫画を入れたので、難しい条例の内容を楽しく お友達等の読者に伝えられるハンドブックになったところ。	・みんなと意見を言い合えたとき、意見が伝えられたとき。 ・友達と作るのが楽しかった。 ・みんなと仲良くなれたと思うので楽しかった。 ・オリジナルキャラクターを作るとき楽しかった。
中高生	・価値観のずれの壁に当たったが、建設的な話し合いが行えた。 ・大人が決めたことをやるだけだったけど、こういう場が設けられてよかった。 ・自分の意志を持って何かを発言していく、意見を述べる場が大事だとわかった。 ・サポーターの人が意見を引き出してくれるスタイルがよかった。 【PRしたい点】 ・子供が子供のためにハンドブックを作成したところ。 イラストや文章を１から自分で作成して、内容を（中高生でもわかるように）簡単に表現できた。 これは（自分は帰国子女だが）世界でも注目される取組だと思う。 ・同世代が作成したので、同世代が読んでとても分かりやすいハンドブックであるところ。	・他学年と交流できたのが新鮮だった。 ・自分の意見が反映されているのを実感できるのがよかった。 ・自分が気付かなかったことが分かってよかった。 ・色々な意見、価値観を聞けたので良かった。 ・話し合って何かを作る場が大事だとわかった。

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）

（８）広報

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

ア　広報について

- 「条例を広げる方法、日常で情報を得る方法」について子供から意見聴取
- 子供の意見を踏まえ、ハンドブックの広報活動を実施

反映

① 動画の放映・Web媒体で発信

② 学校等を通じた広報

③ こども未来会議（大人が参加）で発表

イ　広報媒体

ハンドブック以外にも、以下の媒体を作成し広報活動で活用

① ハンドブック紹介アニメ動画

・条例の普及啓発に資するアニメ動画（30秒版・６秒版）を制作し、YouTubeの広告等で活用

・東京都こども基本条例の周知、ハンドブックの周知、デジタルブックへの誘導を目的として内容を構成

② バナー

・東京都こども基本条例の周知、ハンドブックの周知、デジタルブックへの誘導を目的として作成

③ ポスター

・ハンドブック４区分に関するポスターを作成

〈アニメ動画〉

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）

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

ウ　広報内容

① 全世代へ幅広くアプローチするため、デジタルサイネージでの動画放映・Web媒体への広告配信

- 渋谷スクランブル交差点、新宿西口地下広場、都庁舎のデジタルサイネージ
- Google・Yahoo・YouTube等でのWeb配信
- 民間企業が配布するチラシへ掲載
- SNSで情報を発信

〈デジタルサイネージ〉

〈バナー〉

〈SNS等〉

Google
YouTube
YAHOO! JAPAN
21万回再生
（2023.12月末時点）
X
LINE

② 子供関連施設 約7,000か所へ配布

- 学校、ひとり親家庭支援センター、フリースクール、
- 児童相談所、学童クラブ、子供家庭支援センター、図書館、児童館、子育てひろば、ファミリーサポートセンター　など

③ こども未来会議でプレゼンテーションや大人との対話の機会を創出

- こども未来会議において、子供自身が取り組んできた活動内容等を発表。自らの知見を広げ、自信につなげる機会を創出
- 発表者７名は互選により決定。発表検討会を３回＋リハーサルの発表練習を経て、知事や委員の前でこども編集者がプレゼンテーションを実施

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）

コラム：こども編集者応募者への対応

事業概要 → 意見聴取 → 意見反映 → フィードバック → 広報

応募してくれたが、編集活動に携わることができなかった子供たちには、改めて意見を聴く機会を設け、条例の普及啓発や子供政策に意見を反映

東京都

募集意見①
東京都こども基本条例のことを、都内の子供たちに知ってもらうためには、どんなことをすると良いと思いますか？

子供の意見
授業で東京都こども基本条例のチラシや新聞を作って配り、宣伝する。

東京都

募集意見②
東京都こども基本条例第５条に「こどもにやさしい東京の実現」について書かれています。「こどもにやさしい東京」とは、あなたにとって、どんなまちだと思いますか？

子供の意見
助け合い、支え合えるまち、東京。

会議で子供の声を発表

コラム：子供の意見が分かれた時の対応

子供の意見が分かれてハンドブック記載内容がまとまらない場合には、下記３つのステップで案を絞った。

① 子供たちによる話し合い
- 子供の意見を最大限尊重するため、子供たちで案を絞ってもらうことを促した。

② 子供たちの投票
- ①で結論が出ない場合は、ファシリテーターがサポートしながら投票で案を絞った。

③ 有識者の見解を聞いた後、再度子供たちへ問いかけ
- ②で結論が出ない場合は、有識者の意見を聴いた上で、再度子供たちへ問いかけて案を絞った。

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）

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）

＜　目　次　＞

（１）事例概要 …… 98

（２）実践手法

～事前準備～

ア　実施に至るまでの流れ …… 99

イ　子供の募集に係る留意点 …… 100

～当日～

ウ　実施体制 …… 101

エ　こども制作会議の流れ

①　成長・発達段階に応じた質問方法 …… 102

②　ファシリテート方法 …… 103

③　意見を言いやすい環境づくり …… 105

④　子供への安全配慮 …… 106

⑤　子供へのフィードバック方法 …… 108

～実施後～

オ　条例解説動画の完成 …… 109

カ　動画に子供の意見が反映された項目について …… 111

（３）パイロット調査の実践方法

～事前準備～

ア　実施に至るまでの流れ …… 113

～当日～

【保育園】

イ　実施体制 …… 114

ウ　授業の流れ …… 114

エ　感想のヒアリング …… 115

【児童館】

オ　実施体制 …… 116

カ　授業の流れ …… 116

キ　感想のヒアリング …… 117

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）

（１）事例概要「東京都こども基本条例プロジェクト」とは

ア　目的

- すべての子供が誰一人取り残されることなく、条例の理念等を理解できるよう、条例の解説動画を子供たちと一緒に制作
- 子供の主体的な参加を促進するため、動画制作の企画段階から子供の意見を聴取し、内容に反映
- 以下のとおり4区分の動画を作成し、近い世代の子供からヒアリングを実施

①　幼児区分（２本）　：小学生
②　小学生区分(低・高学年向け各１本)：小学生
③　中高生区分(中・高校生向け各１本)：中高生
④　大人区分（２本）　：中高生

イ　動画制作の過程における子供たちの主体的参画

- 子供の公募：条例を分かりやすく伝えるストーリーやイラストを、大人のクリエイターと一緒に考えてくれる「こどもクリエイター」を公募
- こども制作会議：「こどもクリエイター」が大人のクリエイターや、条例に関する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
- パイロット調査：こども制作会議を通じて制作した解説動画のストーリーが、各動画がターゲットとする区分の子供に対して、分かりやすいか、見たいと思う内容か等についてヒアリング

ウ　参加者及びパイロット調査先

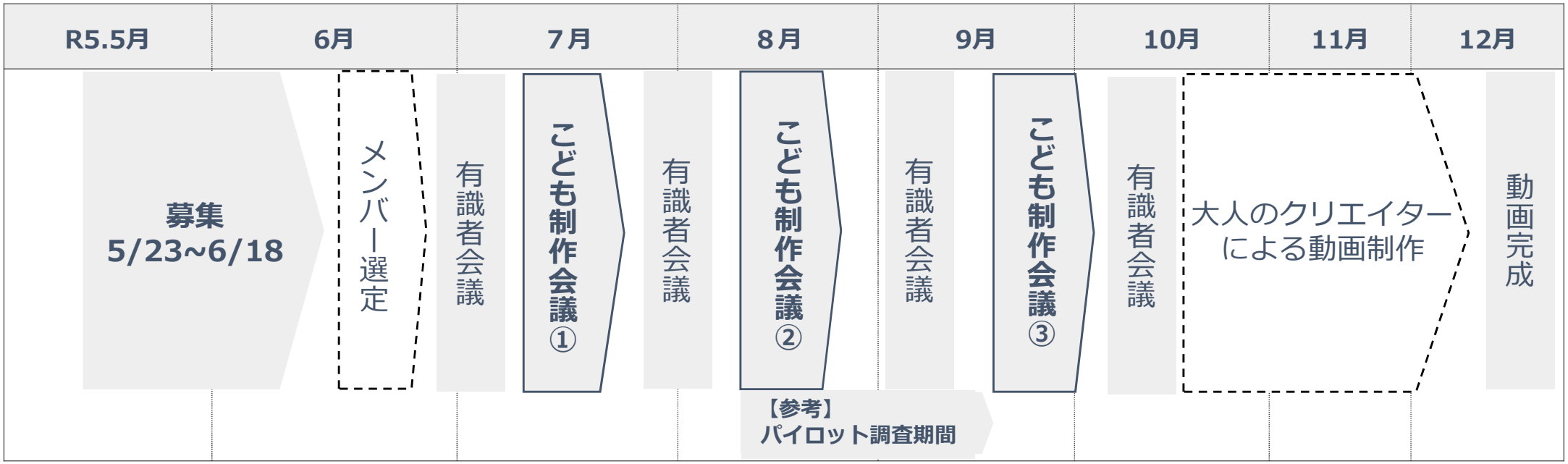
- こども制作会議：「こどもクリエイター」として活動した小中高生合わせて21名の子供たち
- パイロット調査：都内の保育園・児童館等、合わせて4か所約160名に実施

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）

（２）こども制作会議の実践手法　～事前準備～

ア　実施に至るまでの流れ

- 以下の流れで計３回の「こども制作会議」を実施。合間に有識者会議を実施し、子供たちから出た意見について専門的立場からフィードバックを行う。
- こども制作会議は、対面及びオンラインでのハイブリッド形式で開催



ポイント

- ✓ こどもクリエイター・大人のクリエイター・有識者の三者が対話を繰り返しながら、子供たちの意見が動画のストーリーに適切に反映されるよう進めていく。
- ✓ 同世代の子供が面白いと思ってもらえるよう、完成前の動画でパイロット調査を実施し、出た意見をストーリーに反映させていく。

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）

イ　子供の募集に係る留意点

- 約１か月の募集期間を確保し、様々な媒体を使って広く都民に周知。
- 応募多数の場合は選考を要するため、自己PRを400文字以内で記入してもらった。

ポイント

✓ 参加する子供の「**多様性・代表性**」が確保されるよう意識

多様性：報道発表、子供の使用頻度が高いSNSでの発信、学校・フリースクール等へのチラシ配布、子供向けイベントにおけるチラシ配布など、受け手の属性・特性を念頭に置いて多面的に広報

代表性：特定の学年・性別に偏らないよう配慮

✓ 配慮してほしい事項の記入欄を設け、運営に当たって適切な対応ができるよう、あらかじめ準備

募集チラシ（表）

募集チラシ（裏）

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）

（２）こども制作会議の実践手法　～当日～

ウ　実施体制

- 対面及びオンラインのハイブリット形式で開催
- 年齢・発達段階に応じて、1グループ5名程度の4グループに分けてグループワーク・ヒアリングを実施

エ　こども制作会議の流れ

- 各回は以下の流れで進行(一部発達段階や進捗に合わせて異なる内容を実施)
- 全体を通して90分～120分程度実施

進行

第1回	第2回	第3回
・挨拶 ・企画の趣旨説明 ・アイスブレイク	・アイスブレイク ・有識者会議内容のフィードバック ・幼児区分ストーリーヒアリング(小)	・アイスブレイク ・有識者会議内容のフィードバック ・ストーリー案の感想ヒアリング
・東京都こども基本条例について	・登場キャラクター検討(小) ・日常の悩みや困り事等をヒアリング(中高)	・宿題の共有 ・ストーリー細部検討
・グループワーク（意見聴き取りと動画ストーリー作り）	・キャラクター作画(小) ・動画ストーリーの中身検討(中高)	・ナレーション撮り ・キャラクター描画（小）
・本日話し合ったことの発表	・本日のまとめ、次回までの宿題発表	・本日のまとめ、全3回の感想発表

（小）は小学生のみ、（中高）は中高生のみ実施

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）

①　成長・発達段階に応じた質問方法

	小学校低学年	小学校高学年	中学生	高校生
A.資料	・質問文やストーリー原稿には**フリガナ**を振った。 ・**イラスト中心**のストーリー案を提示し、イメージしやすくした。		・**文章中心**のストーリー案を作成し、読み物として内容を理解してもらうようにした。	
B.動画内容	・子供に身近な**家庭での話**を題材にし、イメージしやすくした。	・子供の生活圏内で身近な**公園での話**を題材にし、イメージしやすくした。(低学年よりも発展的なテーマ)	・普段**親や先生に言いにくいこと**や、自分の生活の中での**悩み**等について話してもらった。	・偏見や多様性等、**社会的な問題となっているテーマ**に対して、自分はどう解決していきたいかを主体的に話してもらった。
C.聴き方	・テーマを投げかけ、**順番を決めずに自由に発言**してもらった。	・テーマを投げかけ、**一人ずつ順番に意見**を言ってもらった。	・テーマを投げかけ、**意見を思いついた子供から主体的に発言**してもらった。	・テーマを投げかけ、**子供同士で意見交換**しながら発言してもらった。
D.動画制作への参加	・登場する**キャラクター**を考えてもらうとともに、子供自身に**イラスト**を描いてもらった。 ・ナレーションは大人が読み方を助言しつつ、**子供自身の声を取り入れた**。		・子供の意見を聴いてセリフを微修正しながら、**ナレーションを収録**した。	・子供の意見を聴いてセリフを修正し、感情の込め方や話し方の抑揚も相談しながら、**ナレーションを収録**した。

ポイント

✓ 小学生に渡す資料はフリガナを振る。文字だけにならないように、イラストや写真主体の資料とする。
✓ 中高生は身近な話題だけでなく、社会問題等を題材に議論できると満足度が高い。
✓ 小学生は学年が低いほど、活発に意見を出してくれる。学年が上がるにつれて、発言量が減ってくるので、適宜発問しながら意見を引き出していく必要がある。

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）

②　ファシリテート方法

項目	小学生担当クリエイター	中高生担当クリエイター
話し方	• 堅い印象を与えないように柔らかい口調。	• 子供のエピソードにツッコミながら。
雰囲気づくり	• **子供目線で対等な聴き役**に徹する。	• 自分の幼少期の話等、**自己開示**をしながら子供たちに話を振る。自分の経験と現代の子供を取り巻く環境との**ギャップをすり合わせる**ことを意識。
ヒアリング形式	• 子供から出てきたストーリーを掘り下げていく聴き方。自由な発言を歓迎しつつ、**発問をして深掘り**していく手法を取っていた。	• 中高生は問題意識を持っている子供が多いので、自由に発言してもらい、クリエイターは適宜相槌を打ちながら**聴き役に徹して**いた。
動画制作	• **動画に登場するイラスト**を描いてもらい、小学生が取り組みやすい内容で子供の意見を取り入れた。	• 子供たちが描いた**似顔絵や自画像**を登場させたり、**ナレーション収録**を行って中高生の参加意欲を高めた。
共通	• **あらかじめ有識者から条例についての研修**を受け、理解を深めた上で子供とグループワークを行った。 • 特に今回のような専門的な内容を扱う場合は、**ファシリテーター側の理解が不可欠**。事前準備を徹底してもらう。テーブルに有識者も入り、専門家的立場から助言できる環境が理想。 • **子供の意見に対してクリエイターが触発**されるようなプロセスで動画を作るのが理想。(有識者意見)	

ポイント

✓ 両者楽しい雰囲気づくりに努めつつ、子供が発言しやすいように聴き役に徹していた。
✓ 世代に合わせて子供の参画方法を変えていた。小学生はイラスト作成を中心に、中高生はナレーション収録を中心に行い、子供たちの意見を取り入れていた。
✓ ファシリテーターには、子供との対話に長け、対等な目線で接し、場を盛り上げる声掛けができるスキルが求められる。

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）

【参考】子供の意見反映例（小学生の例）

Q：親に自分の意見を言った経験はありますか？

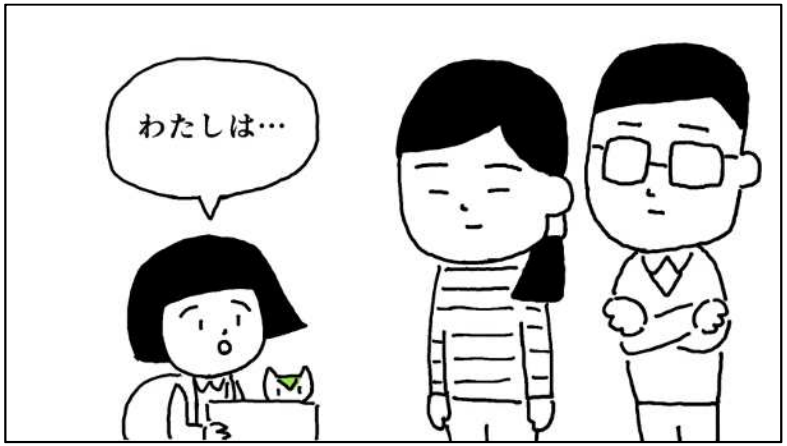
ねこを飼いたい！と親に言った。

反映

雨の日にねこを拾ったことがある。

掘り下げて反映

【実際のシーン】



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）

③　意見を言いやすい環境づくり

会場関係

・会場の装飾を行い、**楽しい雰囲気**づくりを心掛けた。

・グループワークは**少人数**で実施（５～６名程度）。

保護者関係

・**冒頭説明では保護者も参加**してもらい、イベントの趣旨や意義を伝えたことで、納得いただき進めることができた。

・子供たちから意見を聴く時は**保護者には別室に待機**いただき、気にせず発言できるようにした。

進め方

・**冒頭にアイスブレイク**を取り入れ、発言しやすい雰囲気をつくる。

・初回に東京都こども基本条例について学ぶ機会を設け、理解を深めた上でグループワークを行った。

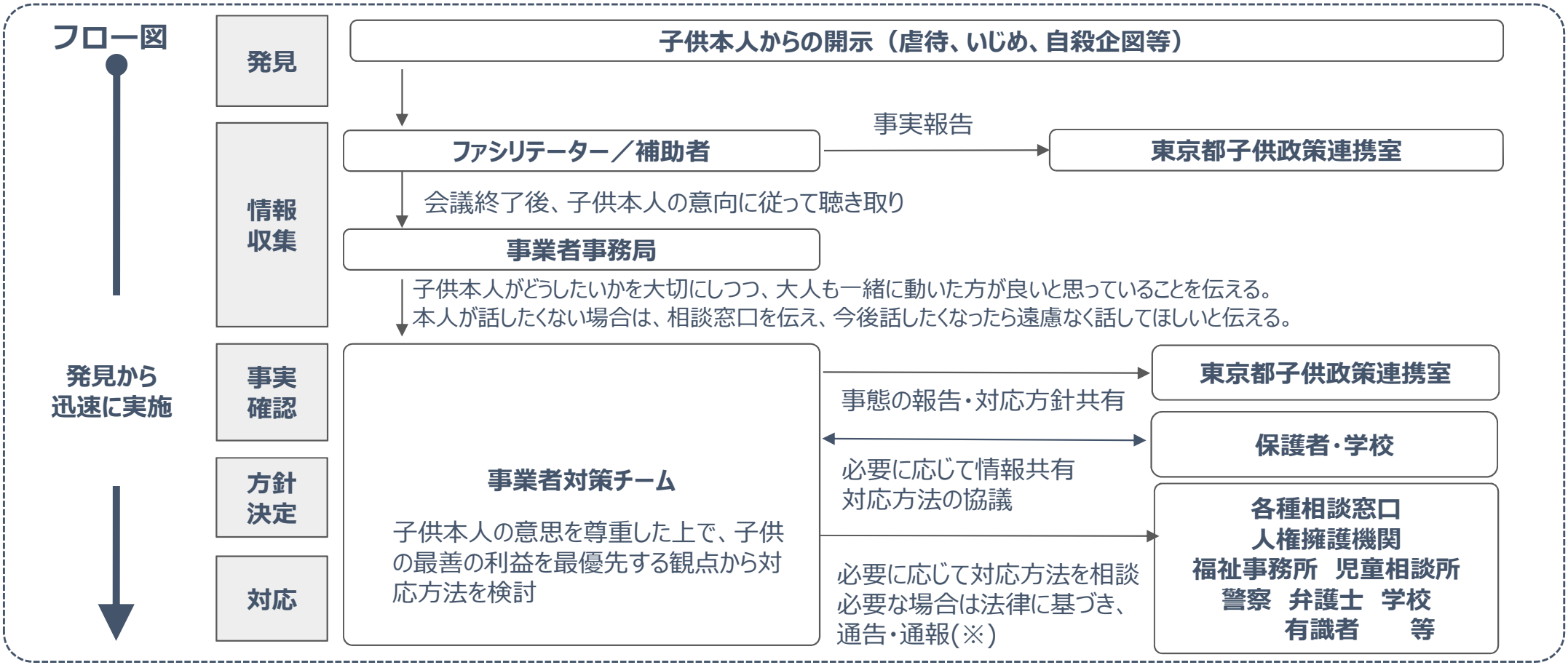
・**子供に身近な場所(公園や学校等)をテーマ**に設定。

・大人が「何でも意見を言っていいんだよ」と何度も念押しで伝えた。

・子供がすぐに発言できなくても、**焦らせずにじっと待って傾聴**する。

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）

④　子供への安全配慮



ポイント

- ✓ 子供が参加する取組について、心理的安全性の確保が大切で国際的にも重要視されている。※有識者発言
- ✓ 夏の開催時は飲料を用意し、熱中症対策を行った。
- ✓ 体調不良者発生時は、都責任者及び事業者責任者に速やかに一報を入れるよう、共有を徹底。

（※）児童虐待防止法第６条に基づく通告、いじめ防止対策推進法第23条に基づく通報

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）

【参考】会場写真

・会場の装飾を行い、**楽しい雰囲気づくり**を心掛けた。

壁はプロジェクトの垂れ幕で装飾
リラックスして話を聞ける雰囲気づくり

・グループワークは**少人数**で実施（５～６名程度）

資料は最低限のものに留める
熱中症対策の飲料を用意

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）

⑤　子供へのフィードバック方法

大人のクリエイター

・毎回会議の冒頭で有識者会議で検討した内容を伝えた。特になぜ変更したかについて理由を説明した。

・パイロット調査した内容はクリエイターに共有し、反映できる項目はストーリーに反映した。

有識者

・有識者会議では、クリエイターが子供に適切にフィードバックできるよう、専門的な立場から助言した。

・有識者だけで話し合うのではなく、可能な限りこども制作会議の現場に参加し、直接意見交換を行った。

・制作会議に関わった大人からのフィードバックを試写会で、第三者からのフィードバックをこども未来会議で、多層的に実施

ポイント

✓ 自分たちの意見がどのように反映されたかを丁寧に説明し、必ず子供たちの感想を聴いて納得した上で議論を行った。
✓ パイロット調査結果は報告するだけでなく、こども制作会議の議論結果を踏まえ、取り入れられることは積極的に調整し、ストーリーに反映した。
✓ 有識者には会議の進め方について必ず確認を取り、適切にフィードバックがなされるよう、助言いただいた。

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）

（２）こども制作会議の実践手法　～実施後～

オ　条例解説動画の完成

- こども制作会議やパイロット調査等で聴いた子供たちの意見を動画に反映し、R5.12月中旬に日本語版完成
- 日本語版を英語・中国語・韓国語・タガログ語で吹替した動画、日本語版に手話通訳を付けた動画をR6.1月中旬に制作
- パイロット調査（後述）に協力してくれた施設に対して、完成動画をフィードバック

制作・広報スケジュール

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）

●感謝状の贈呈

・動画制作に企画段階から参加し、条例を分かりやすく伝える動画の完成に貢献してくれたこどもクリエイター全員に、感謝状を贈呈

・試写会を開催し、こどもクリエイターに完成動画をフィードバック後、子供政策連携室HPやSNS等で配信開始

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）

カ　動画に子供の意見が反映された項目について

幼児向け動画	子供の意見	実際のシーン	
	クマーバの友達は リスの女の子がいい！		リスの女の子 「アイちゃん」登場 (名前も子供の意見を採用)
	自分がほしいランドセル と親がいいと思ったラン ドセルの色が違った。		本当は水色にしたいが、 親に言い出せない描写

小学生向け動画	子供の意見	実際のシーン	
	1年生でもわかるように ひらがなにした方がいい！		低学年向けは 全編ひらがなで制作
	公園でボール遊びが できないことが多い		大人にボール遊びを 注意される設定

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）

中高生向け動画

子供の意見

- 同世代の子供たちは外遊びよりゲームが好き
- 男女で偏見を持たないでほしい

実際のシーン

- 架空の「わなゲーム」で遊びに誘う設定に
- “好き”な「モノ」「コト」に性別は関係ないというシーン

大人向け動画

子供の意見

- 親に相談したいけど、忙しそうで遠慮してしまう。
- 親にやりたいことを相談したけど、取り合ってもらえず却下された。

実際のシーン

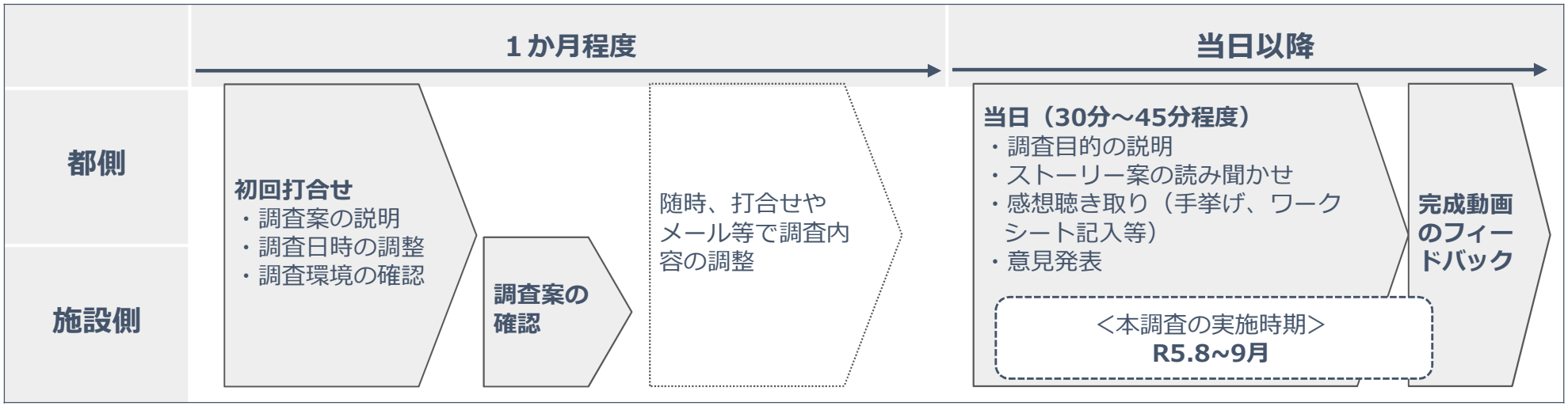
- 宿題の分からないところを聞きたいが、遠慮して聞けないシーン
- サッカーをしたいが、ケガをして危ないからと却下されるシーン

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）

（３）パイロット調査の実践手法　～事前準備～

ア　実施に至るまでの流れ

- 以下の流れで各施設との調整を実施



ポイント

✓ 区市町村立施設のアポイントメントでは、まず各施設を所管している自治体等の部署に事前確認を行う必要がある。
✓ 施設によって使用できる機器（音響機器、プロジェクター等）が異なるため、事前に足を運び現場の環境を確認する。
✓ 調査をして終了ではなく、自分たちの意見がどのように反映されたかを、子供たちに適切にフィードバックする。

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）

（３）パイロット調査の実践手法　～当日～

【保育園】

イ　実施体制

- １クラス２名配置を基本
- 司会進行役として１名、記録等サポート役を１名

ウ　授業の流れ

15:30	到着、準備開始（プロジェクター投影・園長と聴き取り内容の最終確認等）
16:00～16:30	・挨拶、調査の趣旨説明（5分程度） ・幼児区分動画のストーリー説明（5分程度） ・感想聴き取り（10分程度） ・キャラクター案意見聴取(5分程度) ・大人から伝えたいこと、本日の調査のまとめ（5分程度）

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）

エ　感想のヒアリング

【参考】　当日使用資料

【参考】　当日使用資料

ポイント

- ✓ **動画や紙芝居形式でストーリーを説明**し、子供の興味関心を保つよう、努めた。
- ✓ 「面白かった？」と聞くと「面白かった！」と返ってくることがほとんどであったため、**個別のシーンを挙げつつ、どこが面白かったかを具体的に聴く**よう、努めた。
- ✓ 登場する上記の「？」のキャラクターは何がいいかを一緒に考えてもらう質問をすると、**子供たちに参加しているという意識を持ってもらい、率直な意見を多数引き出す**ことができた。

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）

（３）パイロット調査の実践手法　～当日～

【児童館】

オ　実施体制

- １クラス２名配置を基本
- 司会進行役として１名、記録等サポート役を１名

カ　授業の流れ

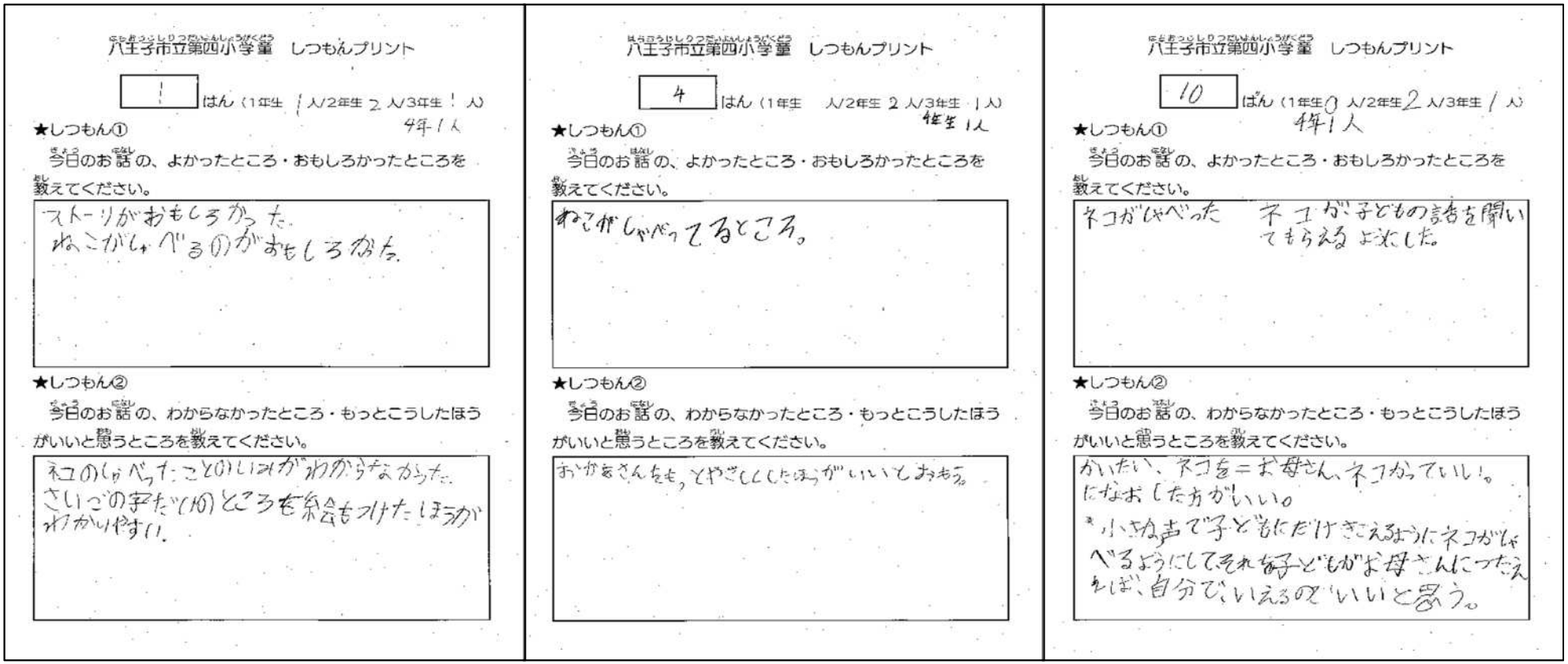
15:30	到着、準備開始（プロジェクター投影・施設長と聴き取り内容の最終確認等）
16:00～16:30	・挨拶、調査の趣旨説明（5分程度） ・小学校低学年区分動画のストーリー説明（10分程度） ・ワークシート記入、聴き取り（10分程度） ・大人から伝えたいこと、本日の調査のまとめ（5分程度）

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）

キ　感想のヒアリング

- 児童には、班ごとにワークシートを配付し、動画の内容について良かったところや改善点を記入してもらう。
- 班の中の**上級生にリーダー役を担ってもらい**、下級生の意見を引き出してもらう。
- 調査者はグループワークの様子を見守りながら、適宜質問対応する。ワークシートに目を通し、**どんな意見でも褒める**。⇒意見表明のハードルが下がり、議論が活発化する。
- 手が止まってしまうグループは、具体的なシーンの感想等を口頭で聞き、出た意見をテーマに掘り下げてもらう。**どんな意見でも表明して良い**、という雰囲気づくりに努める。

● **実際に得られた意見例**



八王子市立第四小学童　しつもんプリント

1 はん（1年生 1人/2年生 2人/3年生 1人）4年1人

★しつもん①
今日のお話の、よかったところ・おもしろかったところを教えてください。
ストーリがおもしろかった。
ねこがしゃべるのがおもしろかった。

★しつもん②
今日のお話の、わからなかったところ・もっとこうしたほうがいいと思うところを教えてください。
ネコのしゃべったことのいみがわからなかった。
さいごの字だけ(10)ところを絵もつけたほうがわかりやすい。

八王子市立第四小学童　しつもんプリント

4 はん（1年生 人/2年生 2人/3年生 1人）低学年 1人

★しつもん①
今日のお話の、よかったところ・おもしろかったところを教えてください。
ねこがしゃべってるところ。

★しつもん②
今日のお話の、わからなかったところ・もっとこうしたほうがいいと思うところを教えてください。
おかあさんをも、とやさしくしたほうがいいとおもう。

八王子市立第四小学童　しつもんプリント

10 はん（1年生 0人/2年生 2人/3年生 1人）4年1人

★しつもん①
今日のお話の、よかったところ・おもしろかったところを教えてください。
ネコがしゃべった　ネコが子どもの話を聞いてもらえるよかった。

★しつもん②
今日のお話の、わからなかったところ・もっとこうしたほうがいいと思うところを教えてください。
かいた、ネコを＝お母さん、ネコかっていい。
になおしたほうがいい。
*小さな声で子どもにだけきこえるようにネコがしゃべるようにしてそれを子どもがお母さんにつたえれば、自分でいえるのでいいと思う。

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）

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）

＜　目　次　＞

（１）事例概要 …… 120

（２）出前授業の実践手法

～事前準備～

ア　実施に至るまでの流れ …… 122

～当日～

イ　実施体制 …… 123

ウ　授業の流れ …… 123

エ　個人ワーク …… 124

オ　出前授業で得られた意見とホームページへの反映 …… 125

（３）ワークショップの実践手法

～事前準備～

ア　実施に至るまでの流れ …… 126

イ　子供の募集 …… 127

～当日～

ウ　実施体制 …… 128

エ　ワークショップの流れ

①　挨拶・趣旨説明 …… 128

②　コンテンツに関するワーク

・ワーク事例１「バーチャル社会科見学」 …… 129

・ワーク事例２「東京の魅力」 …… 130

～実施後～

オ　感謝状の贈呈 …… 131

カ　ホームページの完成 …… 131

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）

（１）事例概要

ア　「東京都こどもホームページ」とは

- 子供たちが楽しみながら東京の魅力や都政への関心を高めてもらうため、制作過程に子供たちが参加し、子供たちと一緒に作ったホームページである。（令和４年度より公開）
- 主なコンテンツは以下のとおり
  - ➢ 東京の魅力すごろく：東京の自然や文化をすごろくで巡るコンテンツ
  - ➢ バーチャル社会科見学：普段見ることのできない施設の内部をバーチャルで見学
  - ➢ 発見！東京都の仕事：マップ上で東京都の仕事やキャラクターを探して学ぶ
- メインのターゲットは小学生

イ　ヒアリングの目的

- 子供たちが必要とする情報を見つけることができ、また、伝えたい情報を発信することができるホームページにするため、都内小学校での出前授業や、子供を公募する形でのワークショップを実施
- 出前授業、ワークショップ、アンケートを通じて、当事者である小学生の自由な発想や意見を聴きながら、ホームページの構成やコンテンツを検討・決定

ウ　ヒアリング対象

- 出前授業

：都内５つの小学校で、小学５・６年生（計576名）を対象に実施

- ワークショップ

：都内在住又は在学の小学５・６年生10名を募集

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）

エ　東京都こどもホームページが出来るまでの流れ

出前授業

令和3年（2021年）6～7月

東京都の小学校へ訪問して
意見収集

ワークショップ

令和3年（2021年）11月

「こどもホームページ作成
メンバー」を募集！

令和3年（2021年）11月～令和4年（2022年）1月

「こどもホームページ作成
メンバー」によるワークショッ
プ！

令和3年（2021年）12月

アンケートで、ホームページに
取り上げる施設やテーマを決定！

令和4年（2022年）4月

東京都こどもホームページ
（ベータ版）が完成！
アンケートを実施して
みんなから意見をもらったよ！

※ベータ版・・・更なる改善を行うための初版のこと

令和4年（2022年）7月

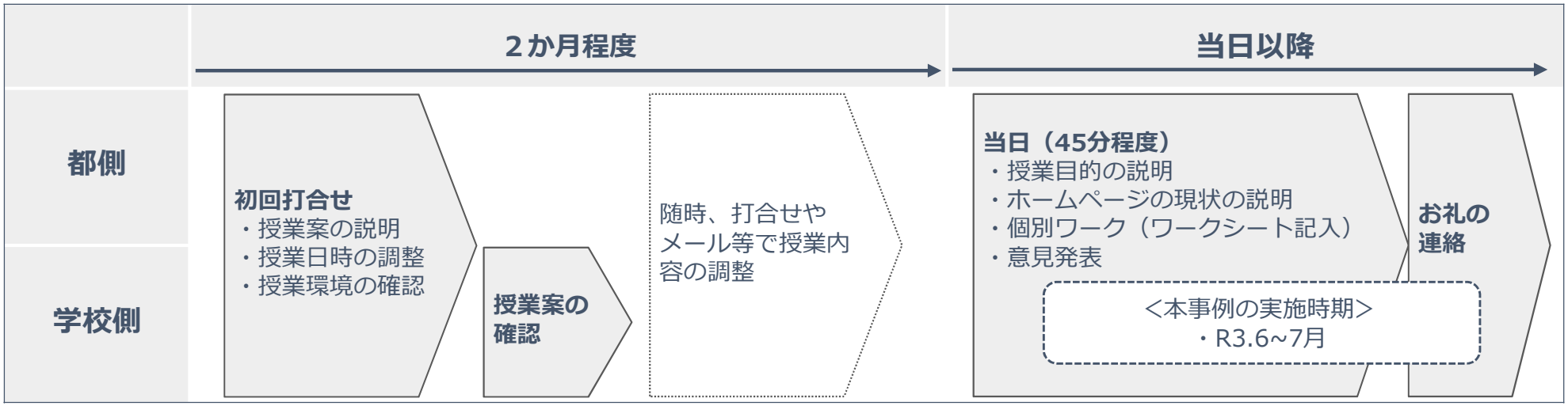
東京都こどもホームページバージ
ョンアップ！
これからもみんなからの意見を聞
いて楽しいホームページにしてい
くよ！

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）

（２）出前授業の実践手法　～事前準備～

ア　実施に至るまでの流れ

- 以下の流れで学校との調整を実施



ポイント

- ✓ 学校側で予定されている行事の周辺時期や夏休み等の長期休みの時期には実施が困難となるため注意
- ✓ 学校へのアポイントメントに際して、まずは各学校を所管している自治体等のしかるべき部署に事前確認を行うこと。
- ✓ 学校によって、使用できる機器（黒板、ホワイトボード、デジタル機器等）は異なるため、学校には事前に足を運び、現場の環境を確認しておくこと。

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）

（２）出前授業の実践手法　～当日～

イ　実施体制

- １クラス２名配置を基本
- 司会進行役として１名、資料配布等サポート役を１名

ウ　授業の流れ（ある学校での一例）

13:30	到着、準備開始（プロジェクター投影等）
13:50～14:35 （5時間目）	・挨拶、授業の趣旨説明（5分程度） ・個人ワーク（15分程度） ・発表（10分程度） ・こどもホームページ策定委員募集予告、本日の授業のお礼（5分程度） （※進行に余裕を持たせるため45分いっぱいは使わない。）

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）

エ　個人ワーク

- 生徒には、一人ひとりに紙のワークシート（下記の１枚）を配布
- ホームページのコンテンツを検討するため、「みんなが興味のあるテーマとその分かりやすい伝え方を考えよう」「ホームページ上でみなさんが発信してみたいことはどんなことか」の２点を考えてもらった。
- 書き方が分からず手が止まる子供もいるため、ワークシートには回答の例示を入れるなどの工夫を凝らす。
- 生徒が記入している間は、教室を歩き、様子をチェック。悩んでいる子供がいれば適宜声をかけてサポート

東京都こどもホームページ（仮）ワークシート　　年　組名前

ミッション 1　みんなが興味のあるテーマとその分かりやすい伝え方を考えよう

①興味のあるテーマを書こう

例：環境（レジ袋の削減）、観光（島の魅力の発信）等

●

●

②そのテーマを、ホームページで都からみなさんに伝えるにはどんな方法があるか

例：選択テーマ「観光」、方法：クイズ　等

選択テーマ「　　」

●

選択テーマ「　　」

●

③どんな「②　　」なのか説明しよう

例：クイズに正解すると普段見られない都の施設の裏側が見られる

●

●

ミッション 2　ホームページ上でみなさんが発信してみたいことはどんなことか

「ホームページにあったらいいな」と思うコーナーや、「ホームページでできたらいいな」と思うこと

例：自分の学校の課外活動を紹介する

●

●

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）

オ　出前授業で得られた意見とホームページへの反映

- 本事例で得られた意見の一部は東京都こどもホームページに掲載

  https://tokyo-kodomo-hp.metro.tokyo.lg.jp/about/kodomo-project/kodomohp/

- ホームページ内にある様々なコンテンツは、出前授業で出た子供の意見やアイデアから出来上がっているものも多く、ゼロベースから子供目線で作り上げたホームページとなっている。

みんなからの意見（一部抜粋）

- 自分の住むまちを紹介した学校新聞を作ってホームページで発信したい
- ゲームのように体験できる仕組みがあるといいな
- VRを使って、東京都の施設や観光名所をオンラインで楽しみたい
- 東京都の観光スポットを紹介しながら東京を巡るゲーム！クイズに正解するとすごろくができるとかはどうかな
- 東京都の取組で、身近なことや意外なことについて絵やスライドでしょうかいして、動画・写真と一緒に説明を加える

みんなの意見やアイデアから、「バーチャル社会科見学」「東京の魅力すごろく」「発見！東京都の仕事」「やってみよう！こども新聞・地域マップ」などのコンテンツは生まれたんだ。

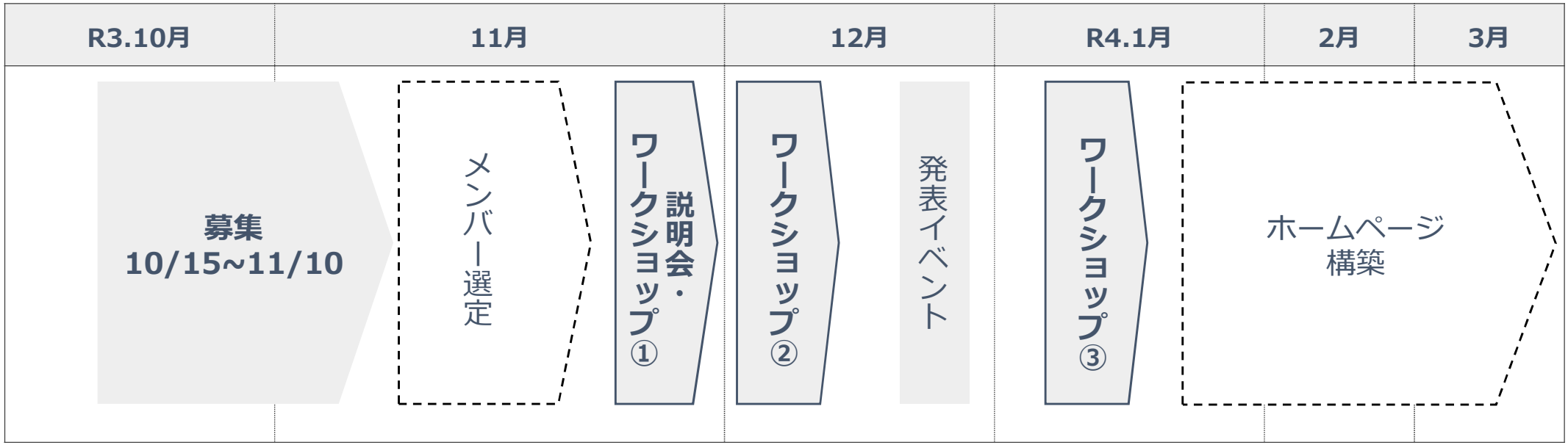
このほかにも、色々な意見やアイデアを考えてくれて、このホームページの作成に活かされているよ。

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）

（３）ワークショップの実践手法　～事前準備～

ア　実施に至るまでの流れ

- 以下の流れで計３回のワークショップを実施



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）

イ　子供の募集

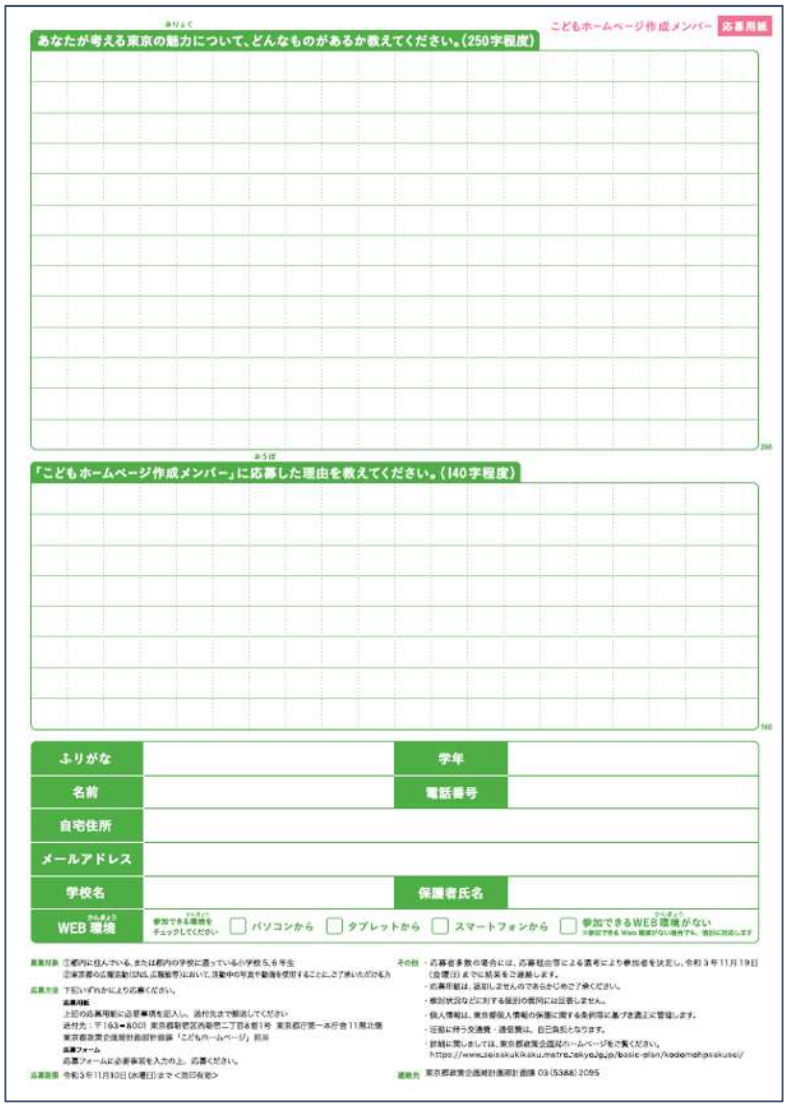
- 約１カ月の期間を確保し、参加者を募集
- 応募多数の場合の選考のため、応募理由等の欄を設けた。

ポイント

✓ 交通費や移動距離が参加の障壁にならないように、オンライン開催とした（メンバー決定後、参加した子供たち本人の希望を踏まえて対面開催も一部実施）

募集チラシ（表）

募集チラシ（裏）



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）

（３）ワークショップの実践手法　～当日～

ウ　実施体制

- オンライン形式での開催であり、ファシリテーター１名で対応

エ　ワークショップの流れ

- 各回のワークショップは以下の流れで進行
- 全体通して90分～120分のワークショップ

内容	詳細	時間
①挨拶・趣旨説明	• アイスブレイク • 自己紹介（初回のみ） • 概要・目的説明（初回のみ）	10分～25分
②コンテンツに関するワーク（複数）	• ワーク内容の説明、実施 • 発表	75分～90分
③まとめ	• 意見のまとめ	5分

①　挨拶・趣旨説明

- アイスブレイクとして自己紹介と意気込みを一人ずつ話してもらう。
- 今回のワークショップが何のためのものなのか、最終的にみんなの意見がどうなるのかを説明
- オンラインワークショップを受講したことがあるかを確認し、授業のように静かに聞くのではなく、気になったことや気づいたことがあれば、積極的に発言する場であることを説明
- オンライン特有のルールとして、挙手の仕方や○×等のボディランゲージのルールを紹介

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）

②　コンテンツに関するワーク

ワーク事例１「バーチャル社会科見学」

➡ 普段見ることのできない都の施設の内部をバーチャルで見学できるコンテンツ。本ワークでは、子供たちが気になる施設や気になるところを聴き、そこで出た意見をコンテンツに反映

フォトカードの一例

表

裏

＜準備＞

- バーチャル施設見学の候補となる５か所のフォトカードを用意（参加者には事前に郵送）

＜ワークの進め方＞

① ５か所の施設の概要をファシリテーターが説明

② 参加者に気になった施設を選んでもらい、一人一人に理由を発表してもらう。

③ 以降、同様に気になる施設を３位まで発表してもらう。

＜得られる意見＞

- 子供が気になる施設（見学したい施設）の順位
- 各施設のどういうところが気になったのか。

みんなからの意見（一部抜粋）

- 「バーチャル社会科見学」では雨水調整池を見学してみたい
- 雨水調整池はどのくらいの水がたまるのかな
- コンテナターミナルの赤と白の建物って何か意味があるのかな？

ポイント

✓「君が気になったことは、君の友だちや他の何千人の子供たちにとっても気になるところかもしれないよ」のようなコメントをして参加者のモチベーションを高めることも大切

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）

ワーク事例２「東京の魅力」

➡ 本ワークでは、東京の魅力について考えてもらい、出た意見をHPのページデザインや、都内の自然・文化をすごろくで巡る「東京の魅力すごろく」のコンテンツに反映

<準備>

- 都内25スポットのフォトカードと、子供たちが自由に東京の魅力（場所・施設）を書くためのフリーカードを用意（参加者には事前に郵送）
- フォトカードは「ランドマーク」「伝統・文化」「歴史」「自然」の４カテゴリに色分けし、裏面にはスポットの詳細情報を記載しておく。
- フリーカードには、事前に子供たちが気になる場所を書いてきてもらう。（25スポットのどれかと被っても良い）

<進め方>

① 各カテゴリごとに、気になる部分・疑問に思う部分など、子供たちが１番気になるカードを一斉に画面に映してもらう。

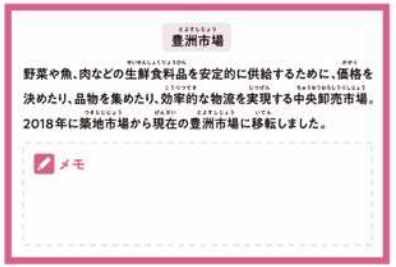
② カードのどこが気になったのか、子供たちに話を振り発表してもらう。

③ 最後に、フリーカードに書いてきた内容を発表

<得られる意見>

- 東京の各スポットについて、子供たちが疑問に思った点やもっと知りたいと思った点
- 子供たちが気になる東京の魅力（場所・施設）とその理由

都内スポットのフォトカードの一例



フリーカードに自由に書かれた「東京の魅力」

みんなからの意見（一部抜粋）

- 地図のイラストは背景に山や緑を足すといいんじゃないかな
- 大人だけではなく子供や犬連れなど人のイラストを増やす
- 「東京の魅力すごろく」では「東京スカイツリー®」「都立駒沢オリンピック公園」「新選組」「狭山谷の天狗」「レインボーブリッジ」「国会議事堂」「青ヶ島の絶景」「日原鍾乳洞」「江戸切子」「矢切の渡し」を掲載したい！

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）

（３）ワークショップの実践手法　～実施後～

オ　感謝状の贈呈

- 参加してくれたメンバーに対し、すべてのワークショップ終了後、感謝状を贈呈

カ　ホームページの完成

- 出前授業やワークショップ等で聴いた子供の意見をホームページに反映し、令和４年4月に公開（β版）
- その後も継続して子供から意見を聴き、ホームページのバージョンアップを図っている。

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･長寿･居場所区市町村包括補助について

- **【子供】子供・子育てにやさしいまちづくりやサービス**
- 【長寿】先端技術を活用した高齢者のＱＯＬ向上
- 【居場所】多世代が集い交流できる居場所づくり

３つのＣ（Children、Chōju、Community）の各分野において、**区市町村の分野横断的かつ先駆的な取組を支援**

子供分野における補助対象事業

行政分野の枠組みを超えた先駆的な子供施策が対象であり、**子供の意見を聴き、その意見を反映して実施する事業を優先的に採択**

補助率

10／10（最大３か年）

補助上限額

5,000万円／年度（基盤整備を伴わない事業は 1,000万円／年度）

補助対象事業の例

◆地域資源を活用した体験機会の創出

- 公園・図書館・学校施設等の活用
- 地域人材・企業等との連携
- 子供の多様な体験・交流機会の創出
  （文化体験・スポーツ体験・自然体験・仕事体験等）

◆子供・子育ての総合的な支援拠点

- 子供や子育て世帯の交流による孤立防止
- 多年代との関わりの中で子供が育つ環境づくり
- 様々な年齢の子供のためのサードプレイス
- 困難を抱える子供への切れ目ない支援

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）

事業内容

- 既存の冒険遊び場（国分寺市プレイステーション）に**駄菓子屋**及び**カフェを設置**
- 駄菓子屋とカフェでの**仕事体験**を通じて、遊びだけではなく**子供達が社会参加する機会の創出**、乳幼児親子の休息と交流の場の提供、不登校の子供や中高生世代も利用しやすい居場所づくりを行う

◆駄菓子屋（だがプレ）

- 子供が**駄菓子屋でお店番、売り物の整理、片付けなどを体験**
- 体験で働いた分は給与（疑似通貨）をもらえ、駄菓子購入に使用できる

◆夕暮れカフェ・土日カフェ

- 夕暮れカフェは**中高生世代の居場所**として、おやつ作りや楽器演奏などの活動を実施
- 土日カフェは**子供の店員体験も実施**し、乳幼児親子が集まれる場所としても機能

▼野外遊び場

子供の意見聴取と反映

◆こども懇談会

- 施設を利用する子供達で構成する**「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

- 補助の活用により、**駄菓子屋・カフェの設置を実現**

◆駄菓子屋こども会議

- 施設を利用する12歳までの子供達約100名が参加

<会議内容>

- **駄菓子屋の名前**
  →「だがプレ」に決定
- 人気投票を通じた**販売物の決定**

▼駄菓子屋の様子

◆こどもサポーター会議

- 駄菓子屋やカフェで仕事体験を行うこどもサポーターの会議

<会議内容>

- 仕事体験でやってみたいこと
- イベントの提案
- カフェでやりたいこと
- 広報について

▼体験した子供達の声

お店で駄菓子を売ったり、ポスターを描いたり今までで1番楽しかった

値段の計算をしておつりを出したのが超楽しかった

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）

事業内容

◆複合公共施設の開設

- 多様な地域の人々が集まり、交流することで、地域ぐるみで子育てを支援するための複合公共施設を整備
- 子育てひろば、児童館、幼児教育センター、ホール、屋外芝生ひろば等

◆まちぐるみ・地域ぐるみで子育て・幼児教育

- 地域の若者・商工・農業者・高齢者などが集い多世代の関わりによって子供の育ちを支える
- 幼児教育に関する研究・研修や親子カフェ等、幼児教育と子育て支援に一体的に取り組む

▼複合公共施設(矢川プラス)全景

子供の意見聴取と反映

- 「中高生ローカルセッション」（市内の中高生がまちづくりについて交流しながら考えるイベント）等で施設設計に関する意見を聴取
- 市内中学校生徒会へインタビュー

＜意見反映＞
- スタディコーナー（カウンターデスク）
- スタジオ
- 屋外のダンスミラー
- 可動式本棚、掲示コーナー

▼スタディコーナー

▼スタジオ