

ぐんまこどもの国児童会館リニューアル  
基本計画

令和8年3月

群馬県



## 目次

1章	リニューアルの背景	1
1.	リニューアルの経緯	1
2.	子どもたちを取り巻く環境	4
(1)	変化する家庭環境と地域社会	4
(2)	気候変動と子どもの健康・安全	4
(3)	「こども基本法」に基づく新たな児童館の在り方	5
(4)	子どもたちの意見に基づく「わくわく」	5
3.	群馬県における施策	6
(1)	「新・群馬県総合計画」	6
(2)	「ぐんまこどもビジョン 2025」	7
4.	本施設が抱える課題	8
(1)	施設・設備の老朽化	8
(2)	展示の老朽化・更新の必要性	8
(3)	プラネタリウムの老朽化・運営負荷	8
(4)	雨天時・猛暑時に過ごせる場の不足	9
(5)	公園連携の必要性	9
(6)	子どもたちの活動や発表の場の不足	9
(7)	情報発信の強化	9
5.	子どもたちの遊びについてのニーズ	10
2章	リニューアルの基本的な考え方	12
1.	リニューアルの方向性と基本方針	12
(1)	リニューアルの方向性	12
(2)	基本方針	12
2.	施設の利用者像と利用形態	13
3.	リニューアルのコンセプト	14
3章	事業活動計画	15
1.	事業活動の基本的な考え方	15
2.	事業活動の全体構成	15
3.	各事業活動の方向性	16
(1)	わくわく体験・遊び事業	16
(2)	交流・憩い事業	16
(3)	こどもまんなか事業	17
(4)	子育て支援事業	18
(5)	児童館活動事業	19
4章	展示・施設計画	20
1.	展示・施設整備の基本的な考え方	20
(1)	安全性の確保	20
(2)	誰もが安心して過ごせる場の創造	20

(3) こどもたちと一緒に成長できるフレキシブルな構成 .....	20
(4) 空間の境界を越えてつながる工夫 .....	20
2. 諸室構成の考え方 .....	21
(1) 諸室構成リスト .....	21
(2) ゾーニング案 .....	23
3. 各エリアの展示展開例 .....	25
(1) わんだーギャラリー .....	25
(2) おあしすパーク .....	27
(3) ものづくりスタジオ .....	29
(4) わくわくあそびリウム .....	31
(5) みんなのホール .....	33
(6) おひさまラウンジ .....	33
(7) 研修室 .....	34
4. 建築・設備改修の内容 .....	34
(1) 劣化・故障対策（延命保全） .....	34
(2) 法令・基準への適合 .....	34
5章 プログラム計画 .....	35
1. プログラムについての基本的な考え方 .....	35
2. プログラムの展開例 .....	35
(1) こどもたちの企画・運営によるプログラム .....	35
(2) 公園との連携によるプログラム .....	35
(3) 保育園・幼稚園・小学校向けプログラム .....	36
(4) 移動児童館 .....	36
(5) 地域の関係機関「ぐんまクリエイティブパートナー」との連携によるプログラム .....	36
3. プログラム実施のためのネットワーク .....	38
4. ジュニアスタッフの活動イメージ .....	38
6章 管理運営計画 .....	40
1. 管理運営の基本的な考え方 .....	40
2. 組織 .....	40
3. 開館形態 .....	40
4. 利用料金 .....	40
7章 スケジュール .....	41
1. リニューアルに向けてのスケジュール .....	41
2. リニューアルに向けた事業推進計画 .....	41
(1) リニューアルの準備段階における活動 .....	41
(2) リニューアルオープン後の活動 .....	42

※本計画中の引用箇所については、引用元の表記（漢字・仮名づかい等）を原文のまま使用しています。  
また、「こども」の表記については、法令等で漢字表記が定められているものを除き、全て「こども」としています。

# 1章 リニューアルの背景

## 1. リニューアルの経緯

ぐんまこどもの国児童会館（以下「児童会館」という。）は、21世紀の群馬を担うこどもたちの心身を健やかに育み、豊かな情操を養うことを目的として、平成2年に県が金山総合公園（以下「公園」という。）内に設置した。

現在、県内唯一の大型児童館として、①「児童の遊び場機能」、②「児童の科学館・文化館機能」、③「地域の児童館の運営支援機能」、④「児童健全育成の環境づくり機能」に基づく事業を展開している。

親子連れでの利用のほか、保育園の園外活動や小学校の校外活動にも多く利用されており、県内各地に出向く移動児童館事業も多数実施している。また、小学生から高校生までが参加するジュニアスタッフやボランティアによるプログラムなども行われている。

利用者からの評価は全体として高く、多彩なイベントやプログラム、スタッフの対応なども高く評価されている。

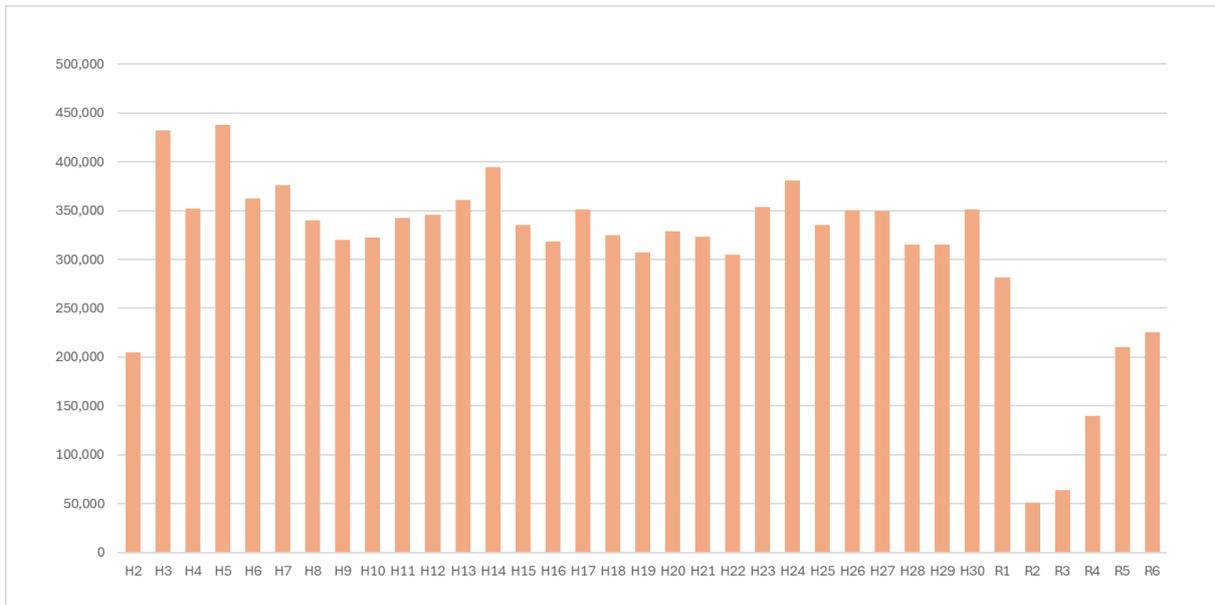
入館者数は開館以来、おおむね年間30～35万人で推移し、令和元年には累計入館者が1,000万人に達した。しかし、新型コロナウイルス感染症の影響により入館者数が減少し、その後も以前の入館者数には戻っておらず、現在は20万人台前半で推移している。

開館から35年が経過し、施設全体の老朽化も進み、設備等の更新時期を迎えているほか、展示物についても社会環境や利用者のニーズの変化を踏まえた更新が必要となっている。

そこで、児童会館のリニューアルを進めるため、令和5年度から令和6年度にかけて有識者会議等を行い、「ぐんまこどもの国児童会館リニューアル基本方針」（以下「基本方針」という。）を策定した。

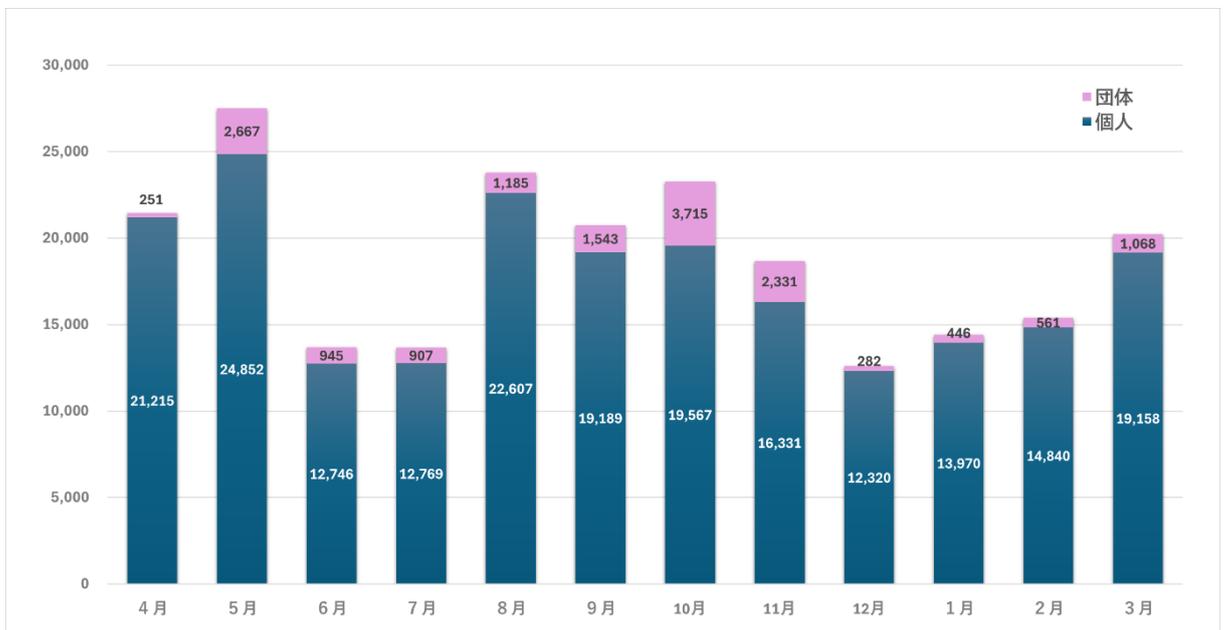
本計画は、基本方針を踏まえ、リニューアル後の施設の役割、事業活動、施設構成などを定めることを目的として策定するものである。

### <年間入館者数の推移>



開館以降、30～40万人で推移していたが、新型コロナウイルス感染症の影響により入館者数が減少し、以降は30万人に達していない。

### <年間入館者数における個人・団体利用の内訳：令和6年度>



全体の入館者数は、5月が最も多く、次いで8月、10月が多い。個人の入館者数は、5月が最も多く、次いで8月、4月が多い。団体利用は、10月が最も多く、次いで5月、11月が多い。

<現状の施設概要>

基本情報	施設名称	ぐんまこどもの国児童会館
	所在地	群馬県太田市長手町 480
	開館時間	9：30～17：00
	休館日	月曜日（祝日の場合は翌日）、春・夏・冬休みは無休、 年末年始(12/29～1/3)、その他臨時休館日あり
	入館料	無料（スペースシアターは高校生以上 300 円）
施設状況	敷地面積	2,012.34 m <sup>2</sup>
	建築面積	1,935.67 m <sup>2</sup>
	延床面積	4,150.41 m <sup>2</sup>
	施設構成	1階：サイエンスワンダーランド、こども図書室、保健室、 事務室 等 2階：スペースシアター、クラフトルーム、プレイルーム、 ビデオライブラリー、パソコンルーム、 多目的ホール 等 3階：スペースシアター、多目的ホール、研修室、授乳室 等
	構造	鉄骨鉄筋コンクリート造 3階建て
事業活動	企画事業	夏休み及び入館者の多い行楽期のイベント・企画展 等
	各室運営	サイエンスワンダーランド、スペースシアター、 クラフトルーム、プレイルーム、ビデオライブラリー、 パソコンルーム、こども図書室 等
	推進事業	児童館活動促進（地域児童館との相互連携）、 ネットワークづくり事業（移動児童館）、 組織化事業（ボランティア運営、ジュニアスタッフ養成）、 児童文化推進事業（ぐんまこどもの夢大賞、多文化交流事 業）、子育て相談事業、広報啓発事業 等
運営状況	運営方式	指定管理者制度
	年間入館者数	225,465 人 <令和 6 年度>

## 2. こどもたちを取り巻く環境

児童会館が開館した平成2年以降、こどもたちを取り巻く環境は大きく変化している。

### (1) 変化する家庭環境と地域社会

本県のこどもの数は、減少し続けている。群馬県の出生率（人口千対）は、平成2年の10.0から令和6年には過去最低の5.2にまで低下した。また、合計特殊出生率も同期間において1.63から1.20に減少している<sup>1)</sup>。こうした少子化の進行に加え、保護者の就労形態も多様化し、女性の労働力人口に占める割合は平成2年の39.6%から令和2年には44.3%へと増加した<sup>2)</sup>。また、共働き世帯やひとり親世帯が増加するなど、家庭における子育ての負担が増加している。

一方で、令和5年度の県の意識調査では、54.9%の保護者が地域と「関わっていない」と回答しており、地域コミュニティとのつながりが希薄化していることがうかがえる。また、出産や子育て環境の整備を推進するために県がより力を入れる必要がある施策としては、「児童手当等の経済的な支援の充実」（76.0%）、「教育費の負担の軽減」（68.4%）に次いで、「子どもの居場所や遊び場の確保」（43.7%）が挙げられており、こどもが過ごす場所に対する要望も高くなっている<sup>3)</sup>。

児童会館は、こうした状況に対応し、地域全体でこどもを育むための重要な役割を担うことが求められている。

### (2) 気候変動とこどもの健康・安全

近年の気候変動により、夏の猛暑は深刻化し、こどもの熱中症リスクが高まっている。前橋市では、平成2年と比較して、最高気温が30℃や35℃を超える日が大幅に増加した。具体的には、30℃を超える日が64日から88日へ、35℃を超える日が15日から36日へと増加している<sup>4)</sup>。

このような状況から、夏場において屋外での活動が制限されることが多くなっている。令和7年の民間調査（キリンホールディングス株式会社）では、保護者の93.4%が、夏に暑さを理由にこどもの外遊びを止めた経験があり、「熱中症」と「運動不足」の不安を抱えていることが明らかになった。また、同調査では、9割の保護者が、暑さを気にせず室内でできるスポーツや運動に高い関心を示している<sup>5)</sup>。以上から、天候に左右されず、こどもたちが安全で快適に身体を動かせる屋内の居場所を確保することが重要であると考えられる。

このような状況を踏まえ、児童会館においても、こどもたちの健全な成長を促す多様な屋内活動を提供することの重要性が高まっている。

### (3) 「こども基本法」に基づく新たな児童館の在り方

平成元年に国連で採択された「子どもの権利条約（児童の権利に関する条約）」は、世界中の全てのこどもたちが持つ人権を定めた条約であり、こどもが守られる対象であるだけでなく、権利を持つ主体であることを明確にしている。

国はこどもの権利の理念を踏まえ、「こども基本法」に基づき、こどもの権利を保障し尊重する姿勢を示している。令和5年12月には「こども大綱」が閣議決定され、こどもの意見の反映や社会参画の重要性が示された。また、「はじめの100か月の育ちビジョン」では、こどもの誕生前から幼児期までを生涯にわたるウェルビーイングの向上にとって最も重要な時期とし、社会全体でこどもの育ちを支えることの重要性が示された。さらに、「こどもの居場所づくりに関する指針」では、こども・若者の声を聴きながら居場所づくりを進めることの必要性が示された。

児童館の役割は、時代とともに変化してきた。当初は「安全な遊び場」の提供が主な機能であったが、その後、放課後児童クラブや子育て支援といった機能が追加された。また、「こども基本法」の精神を反映し、平成30年10月の「児童館ガイドライン」第一次改正では、こどもの意見尊重・権利擁護が明記された。続く令和6年の第二次改正（令和7年4月1日施行）では、こどもの権利やソーシャルワーク機能の強化、災害時の居場所づくりといった新たな視点が追加されている。

リニューアルに当たっては、こうした経緯を踏まえ、こどもたちの意見を尊重しながら、こどもたち自身の主体的な参加を促進するとともに、こどもの居場所としての機能強化が求められる。

### (4) こどもたちの意見に基づく「わくわく」

有識者会議における基本方針の検討において、こどもたちが心から楽しむ「わくわく」を育むことが重要なテーマとして挙げられた。児童会館に関わる大人たちが「アニメーター（わくわくを上手にこどもに伝える大人）」となり、こどもに「アニメーション（わくわくドキドキ）」を体験させることが重要であるとの指摘もあった。この「わくわく」というキーワードは、こどもの好奇心や探究心を引き出すための根幹となる要素である。

基本計画策定においては、「わくわく」というキーワードとともに、「こども基本法」の精神に基づいて、こどもたちの声を聴き、その主体的な参画を促すことを重視している。その一環として、こどもたちが「わくわく」することや児童会館でやってみたいことを直接聴き取るワークショップを実施した。ワークショップでは、こどもたちの興味・関心が多様であることが明らかになった。具体的には、遊具や球技といった身体を動かす遊び、お絵かきや工作といったものづくり、昆虫や植物といった自然との触れ合いなど、多岐にわたる興味・関心が示された。（詳細は p.10 参照）

リニューアルに当たっては、こうした子どもたちの好奇心や探究心に応え、子どもたちの声を反映し、新しい発見や体験が生まれる場となることを目指すこととする。

#### 出典・参考資料

- 1) 群馬県健康福祉部健康福祉課「令和6年群馬県の人口動態統計概況」
- 2) 厚生労働省 群馬労働局 雇用環境・均等室「群馬県の働く女性の概況」
- 3) 群馬県生活子ども部生活子ども課「令和5年度少子化対策に係る県民意識調査」
- 4) 気象庁「過去の気象データ検索」 (<https://www.data.jma.go.jp/stats/etrn/index.php>)
- 5) キリンホールディングス(株) 2025年 外遊びができない猛暑における「子どもの外遊び」の実態調査より

### 3. 群馬県における施策

#### (1) 「新・群馬県総合計画」

令和3年に「新・群馬県総合計画」として、20年後の目指す姿を描く「ビジョン」と、今後10年間に重点的に取り組む具体的な政策を体系化した「基本計画」を策定した。児童会館に関連する内容は以下のとおり。

- ・「始動人」

群馬の教育が理想とする個性として、「始動人」（自分の頭で未来を考える力、動き出す力、生き抜く力を持った人）を挙げている。教育イノベーションを推進することで、「始動人輩出県」の実現を目標とする。

- ・子どもの居場所づくりの推進

市町村・広域圏での居場所づくりネットワークの設置促進を行う。

- ・子どもたちの自立に向けた基礎づくり

子どもたちが安全にのびのびと学び、遊べる場を確保し、自立に向けた基礎が育まれる地域社会の実現を目指す。健全な遊びを提供する場の確保、定期的な監査による子どもの安全面を重点とした適正な施設運営の確保、幼児教育・保育施設の整備や携わる人材の確保を行う。

- ・スポーツによる地域創生

県内のプロスポーツチームの活動をサポートするとともに、プロスポーツを核としてスポーツを成長産業につなげていく。

- ・文化による地域創生：アートを活用した地域振興  
誰もがアートに身近に触れられる環境を整備し、アートを活用できる人材が育つことで、地域を活性化することを目指す。地域で活躍が期待できるアーティストの発掘・育成の支援、デジタル技術を活用した子どもがアートに触れる環境の整備などを行う。
- ・「群馬の環境（歴史、文化、自然等）を生かした教育」×「デジタルを活用した新しい教育」による群馬ならではの新しい学びの確立  
DXを基盤とした新しい学びの確立を目指す。この新しい学びにより、「始動人」が輩出されることを目指す。

## (2) 「ぐんまこどもビジョン 2025」

令和7年に、こどもをまんやかに据えた県のこども施策の羅針盤として、「ぐんまこどもビジョン 2025」を策定した。本ビジョンでは、目指す社会の姿として、「こどもたち一人一人が大切にされ、全ての人がかこどもの育ちを支える社会～未来を創る好循環～」を掲げている。児童会館に関連する内容は以下のとおり。

- ・基本方針1 全てのこどもの将来にわたるウェルビーイングの保障
  - ・基本目標 (1) こどもの権利の理解と社会全体での共有
    - 基本施策① こども基本法・こどもの権利条約の周知  
(様々な機会を活用した周知・広報／こども・若者からの意見聴取 等)
  - ・基本目標 (2) 非認知能力育成と活躍できる機会づくり
    - 基本施策① 遊びや体験活動の推進  
(ジュニアを対象にしたスポーツ体験会の開催／こどもを対象とした優れた文化技術体験の提供／青少年ボランティア事業の実施 等)
    - 基本施策③ 郷土の文化と異文化の理解・国際交流の促進  
(地域食文化継承事業の実施／「上毛かるた」の活用／国際交流・国際理解の機会提供 等)
    - 基本施策④ 適性に応じた学びを深める機会の創出  
(非認知能力の育成に関する群馬モデルの作成／デジタルの人材育成・デジタルスキルを学ぶ機会の確保 等)
- ・基本方針3 心身の健やかな成長と自己肯定感を高めるための環境を整える  
【学童期・思春期】
  - ・基本目標 (2) 多様な居場所づくり
    - 基本施策① こども・若者の視点に立った居場所づくり

ア) 児童館等の運営と施設整備

- ・ぐんまこどもの国児童会館及び各市町村児童館において、こどもに健全な遊び場を提供する。また、ぐんまこどもの国児童会館において人材育成等による各市町村児童館の活動充実を図る。
- ・開館から30年余りが経過したぐんまこどもの国児童会館を、より良い児童会館となるよう、改修・整備を進める。  
(ぐんまこどもの国児童会館の再編整備、ぐんまこどもの国児童会館の管理・運営)

## 4. 本施設が抱える課題

### (1) 施設・設備の老朽化

- ・開館から35年が経過し、建物、機械、設備全体が老朽化しており、早急な更新・整備が求められている。
- ・開館当初から使用している照明や舞台設備などは、故障時の部品調達が困難になる恐れがあるため、迅速に改修・整備を行う必要がある。

### (2) 展示の老朽化・更新の必要性

- ・科学系展示物の約半数が開館当初からのものであり、装置の老朽化が進んでいることから、内容の見直し及び更新が求められている。
- ・小学生以下を対象とした装置や企画が多く、小学校高学年から中高生向けの内容が不足している。
- ・科学をテーマにしたコーナーは、展示・体験装置から地域特性を感じにくく、群馬らしさに乏しい空間や体験内容になっている。

### (3) プラネタリウムの老朽化・運営負荷

- ・投影機器の老朽化により、投影中止などが発生しており、事業活動及び施設運営に影響が生じている。
- ・投影機器をはじめとする設備のメンテナンス、更新などの維持管理の手間やコストがかかっている。
- ・低年齢向けの番組が中心になっており、中高生などの幅広いニーズへの対応に課題がある。

#### **(4) 雨天時・猛暑時に過ごせる場の不足**

- ・身体を動かして遊べる場やプログラムは提供されているものの、日常的に自由に遊べる場や機会が限られている。
- ・家族連れ、学校団体などが、飲食や休憩に利用することができるスペースが限られている。

#### **(5) 公園連携の必要性**

- ・児童会館、公園ともにそれぞれ遊びの機会を提供しており、相互に連携したプログラムも定期的を実施しているが、立地特性を生かし、より積極的な連携事業についても検討していく必要がある。
- ・公園の自然及び生き物に関する情報、公園で体験できる遊びなどについての情報発信が日常的には行われていない。

#### **(6) こどもたちの活動や発表の場の不足**

- ・多様なプログラムやイベント等が実施されているが、日常的にこどもたちの活動の成果などを見られる機会が限られている。
- ・こどもたちの作品発表、ジュニアスタッフ等の活動紹介の機会やスペースが限られており、利用者の目には届きにくい状況になっている。

#### **(7) 情報発信の強化**

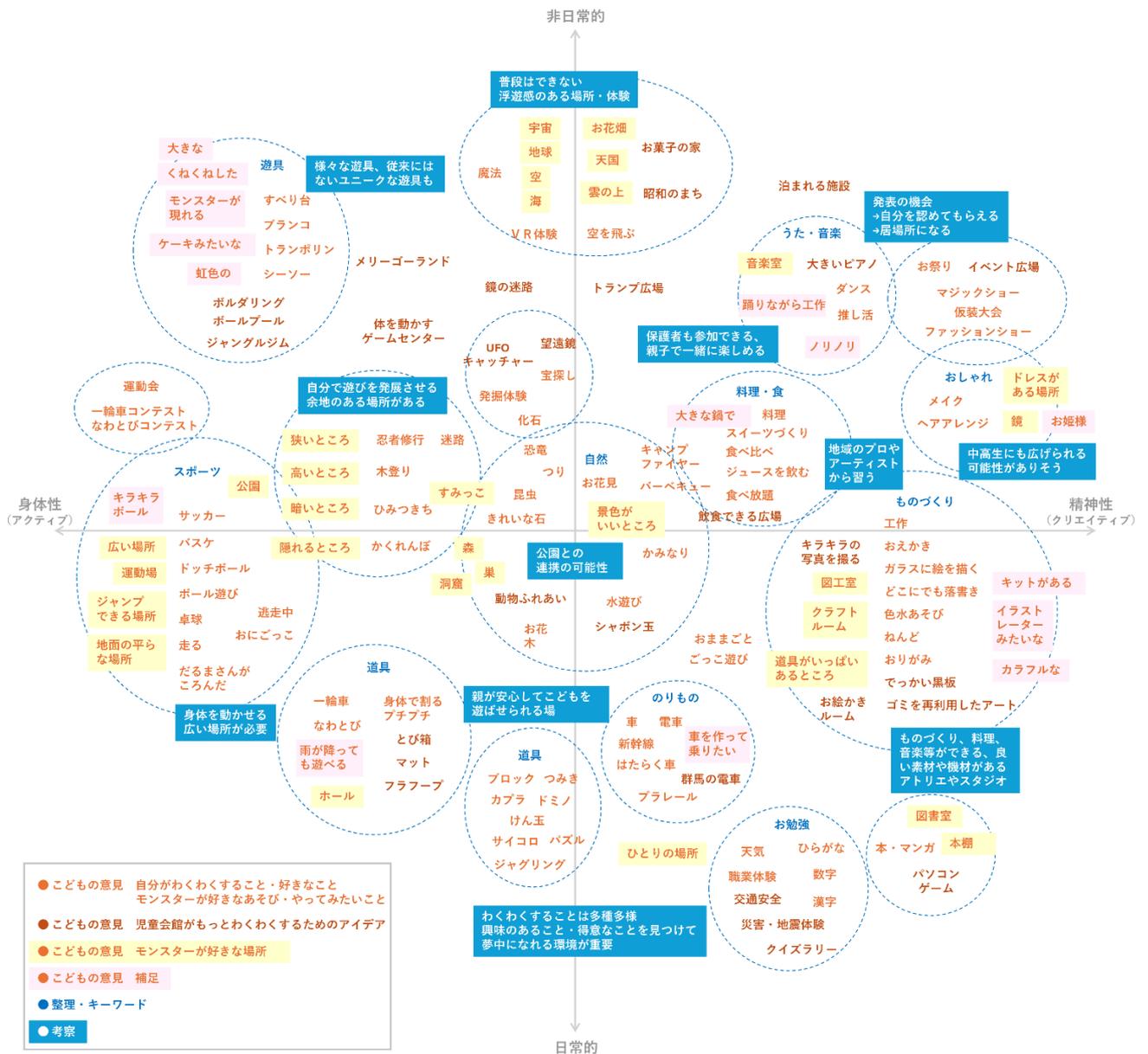
- ・多くの地域住民が、児童会館を「遊び場」としてのみ認識しており、「こどもの居場所づくり」、「子育て相談」といった多機能性や社会的役割が地域に十分浸透していない可能性がある。
- ・ウェブサイト、SNS（X、Instagram、YouTube）等のデジタルツールを活用した発信を実施しているが、継続したフォロワーの獲得に向けて、より魅力的な情報発信を行う必要がある。

## 5. こどもたちの遊びについてのニーズ

基本計画の検討に先駆けて、こどもたちの遊びについてのニーズや興味・関心のあることについて、「わくわくモンスター」というテーマを通じて意見を聴くワークショップを実施した。

また、児童会館を利用するこどもたちに「児童会館がもっとわくわくするためのアイデア」を尋ねるアンケートを実施した。

下記の図は、こどもたちから挙げられたキーワードを整理したもので、興味・関心が多岐にわたることが読み取れる。ワークショップとアンケートの結果から、一人一人が好きなことや興味のあることを見つけて夢中になれるような、多種多様な活動や居場所の提供を検討する必要があることが示唆された。





全体的に、遊具に関するニーズが多く、すべり台、ぶらんこ、トランポリンなどが多数挙げられている。なかには、モンスターが現れる遊具、ケーキみたいな遊具など、従来にはないユニークな遊具を求める声も見られ、想像力を刺激する非日常的な体験へのニーズが示唆された。

また、球技などのスポーツができる場所、身体を思い切り動かして遊べる広い場所、自分で遊びを発展させる余地のある場所なども挙げられている。

工作やお絵かきなど、ものづくりやクリエイティブな遊びに関するニーズも多く、多様な創作活動ができるアトリエやスタジオ機能に需要があることが示唆された。また、料理、音楽などの需要も多く、小学校高学年の児童からは、ファッション、メイクなどのキーワードも挙げられ、これまでの児童会館ではあまり扱われなかったテーマへの関心も高いことが分かった。

自然に関するキーワードも複数挙げられており、公園との連携を検討することで、児童会館ならではの魅力の強化につながると考えられる。宇宙、地球、空、海、お花畑といった、普段は体験できない浮遊感のある場所や遊びへのニーズも見られた。

## 2章 リニューアルの基本的な考え方

### 1. リニューアルの方向性と基本方針

基本計画の策定を開始するに当たり、以下のとおり「リニューアルの方向性」及び「基本方針」を定めた。

#### (1) リニューアルの方向性

**「わくわく」できる空間を、子ども自身が創造する施設へ**

#### (2) 基本方針

##### ① 来館のきっかけとなる「シンボル」の創造

来館するきっかけとなる児童会館のシンボルとなるような展示物やプログラムを創造する。群馬県の特長や県内の産業を生かした遊びの展示物や体験、県内に拠点があるプロスポーツチームと連携した体験プログラムの開発など、群馬県内にあることを生かした遊びの拠点としていく。なお、施設の一部や体験プログラムを有料化することなどにより、収益を得る仕組みの導入も検討していく。

##### ② 全ての子どもがわくわくできる遊びの空間の創出 (アートを中心としたアナログ的クリエイティブな遊びの空間)

「わくわく」をキーワードに、全ての子どもがわくわくできるような施設を目指す。維持管理に費用がかかる展示物だけに頼ることなく、身体や五感を使った体験型の遊びやアートを活用した遊び（造形、絵画、音楽等）を導入し、中高生にも楽しめる児童館とする。また、専門知識のあるボランティアの活用や、県内の子ども関係の大学等とも協働し、遊びの質を高めていく。

##### ③ こどもの声を反映し、子ども自身が中心となって運営していく施設

子どもがプログラムの企画・運営に参加するだけでなく、児童館運営そのものにも参加する仕組みを構築し、こどもの意見を尊重した施設とする。そのため、こどもの権利を理解、尊重できる職員を養成していく。また、県内児童館をつなぐセンター機能の役割は今後も続け、県内児童館と連携してプログラムを開発し、遊びの県内全体への波及を目指す。

#### ④ 公園との遊びの連携

自然に囲まれた公園内にある児童館という環境を生かして、公園管理部門との連携を強化し、館内と公園でつながりをもたせた遊びのプログラムを新たに創出していく。

## 2. 施設の利用者像と利用形態

- ・現在は、休日の家族単位での利用及び平日の学校・地域団体による利用が中心となっている。リニューアル後においては、こうした利用形態を踏まえつつ、子どもたちが家族や仲間と過ごす時間を充実させることができる居場所になることを目指す。また、一人でも、みんなでも楽しめる遊び場やプログラムを拡充することで、多様な過ごし方ができるようにする。
- ・現状では利用の少ない中高生に向けたプログラムを企画し、イベントを通して児童会館の事業活動に参加できる機会を拡大する。
- ・乳幼児から小学生の時期に児童会館に通っていた子どもたちが、中高生になっても引き続き立ち寄りたくなるような居場所となることを目指す。

### 3. リニューアルのコンセプト



## ぐんま わくわくリンク!

#### ①自分の中の わくわく がつながる!

- ・様々な出会うきっかけを通して、子どもたち自身が「わくわく」を見つけられる。(好奇心)
- ・好き、やってみたいという気持ちに沿って、思いきりチャレンジできる。(探究心)
- ・「わくわく」が子どもたちの成長とともに形を変え、長く通いたくなる居場所になる。(成長)

#### ②いろいろな人と わくわく がつながる!

- ・遊びを通して、年齢や背景を超えた多様な交流が生まれ、一緒に楽しむことができる。(コミュニケーション)
- ・子どもたちの遊びのアイデアや作品が、ほかの子どもたちのヒントや刺激になって「わくわく」が連鎖する。(自己表現)
- ・大人たちも一緒に「わくわく」し、子どもたちのチャレンジを支えることを通して成長できる。(世代間交流)

#### ③地域に わくわく がつながる!

- ・子どもたちを中心に、県内の企業、大学、アーティスト等と連携して、遊びを考え一緒に作る。(共創)
- ・県内の自然、文化、産業、資源と遊びが結びつくことで、群馬ならではの遊び場が生まれる。(愛着)
- ・ここで生まれた遊びが屋外の公園や県内各地に届き、「わくわく」が好きな仲間が増える。(ネットワーク)



— 居場所づくり ・ 仲間づくり ・ 未来づくり —

わくわくが大好きな子どもたちが群馬のわくわくする未来をつくる!

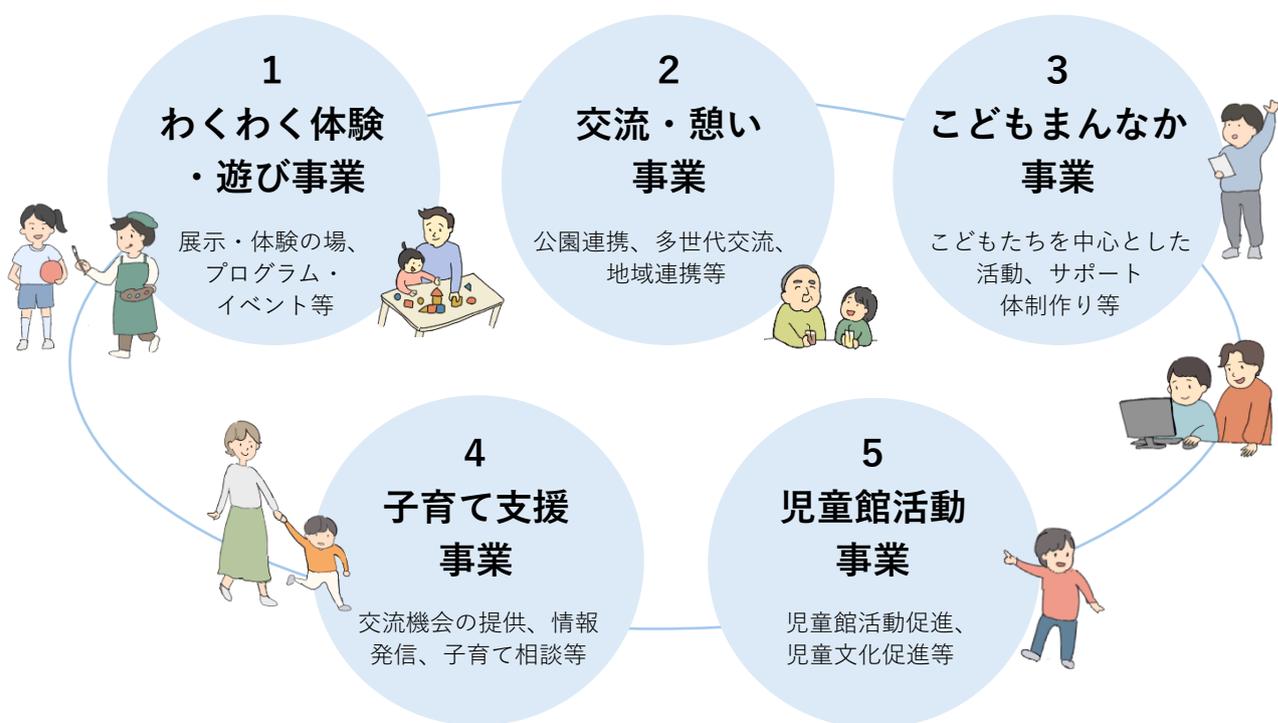
### 3章 事業活動計画

#### 1. 事業活動の基本的な考え方

- ・ 県内唯一の大型児童館として、これまでの事業活動を継続・発展させるとともに、家庭、学校、地域の児童館ではできない遊びや体験を提供する。
- ・ 保護者、公園利用者、地域の方々など、子どもたちを中心に様々な人々が集い、交流できる機会を増やすことで、みんなでわくわくできる施設を目指す。
- ・ 子どもたちを中心とした活動の充実に向けて、子どもたちの自主性を大切にしながら、地域の多様な力との連携を図り、支援やサポートを行う。

#### 2. 事業活動の全体構成

子どもたち一人一人の興味・関心に応じた遊びや体験を提供することを目指し、以下の5つの事業で構成する。



### 3. 各事業活動の方向性

#### (1) わくわく体験・遊び事業

- ・新たな児童会館の核となる事業として、年齢、発達段階、特性、興味・関心に応じて、全てのこどもたちがわくわくできる体験や遊び場を創造する。
- ・好きな遊びを選択して一人で過ごす、自分たちで遊びを作り出すなど、一人でも、みんなでも、自分に合った楽しみ方ができる機会を提供する。
- ・試行錯誤しながらチャレンジできる体験や遊びも提供し、自分でできたという経験を通して、自己効力感や自己肯定感を高められるようにする。

#### ① 身体を思いきり動かして心身の成長につながる体験・遊び

- ・天候に左右されず、のびのびと身体を動かせる全天候型の遊び場を設け、家庭や学校では体験できないスケールの大きな遊びを提供する。また、遊びを通して、身体を動かす楽しさを感じられるとともにルールを守る大切さなども学べるようにする。

#### ② 五感を使って感性や知的好奇心を刺激し、興味・関心を育む体験・遊び

- ・身近にある素材、公園の自然、サイエンス、アートなど、多様なテーマを切り口に、五感を使った体験や感覚遊びの機会を提供する。驚きや発見を通して、身の回りの物事への興味・関心を育む。

#### ③ 創造力や想像力を育み、個性を伸ばすものづくりの体験・遊び

- ・デジタルとアナログの手法を活用して自由な発想でものづくりができる機会を提供する。専門的な道具や機材を使った本格的な体験もできるようにする。また、創作のインスピレーションにつながる作品展示の充実も図る。

#### ④ 群馬ならではのテーマで地域への愛着の醸成につながる体験・遊び

- ・県内の自然、文化、産業、資源をテーマとして取り上げることで、地域を身近に感じ、愛着の醸成につなげる。県内の企業、プロスポーツチーム、アーティスト等と連携し、オリジナリティの高い体験や遊びを提供する。

#### (2) 交流・憩い事業

- ・快適に過ごすことができる機能の充実とともに、公園に開かれた施設とすることで公園との連携機能を強化し、リピート利用の促進及び利用者拡大につなげる。

- ・利用者同士や地域のシニア層を含む多世代交流の機会を充実させ、地域に開かれた施設として、多様なコミュニケーションやつながりを育む。

### ①公園連携の強化

- ・飲食・休憩スペース、授乳室、トイレなどの充実を図り、公園との相互利用を促進する。また、立地特性を生かし、公園と連携したプログラムの実施、公園に関する情報発信も積極的に行う。

### ②地域交流・世代間交流の促進

- ・上毛かるたや昔遊びなどを題材に、こどもたちとシニア世代との触れ合い、文化伝承につながる場を計画する。また、シニア世代が子育てに関する知識や知恵を若い世代に継承する機会も計画する。

## (3) こどもまんなか事業

- ・こどもたち一人一人が主役となって、様々な形で児童会館の活動に参加し、自らの可能性を広げられる機会を提供する。
- ・こどもたちを支える大人たちが参加する機会の充実を図り、大人たちもわくわくしながら、ともに成長できる仕組み作りを目指す。

### ①こどもたちの意見を聴く機会や場を計画

- ・こどもたちの声を生かした施設作り及び施設運営を行うため、遊びのアイデア、事業活動への要望などについて自由に意見を述べられるコーナーを設ける。また、アンケートや聴き取りなどを適宜実施する。

### ②こどもたちが主体となるジュニアスタッフの継続・発展

- ・現在のジュニアスタッフの活動を継続・発展させることを検討する。児童会館の活動の一部を担う存在として、補助的な活動から企画・運営まで、多様な事業活動に参加できるようにする。
- ・活動の継続性を確保するため、担当職員を配置し、こどもの権利や意見を尊重しながら組織的な支援を行う。

### ③こどもたちの活動を支えるボランティアの継続・発展

- ・こどもたちの遊びや体験をサポートし、健全な育成を支援する存在として、ボランティアの養成・組織化を継続して行う。これまでの活動を踏まえ、講座、プログラム、大型イベントの補助、自主事業などを実施してもらうことを検討する。

### ④こどもたちの活動を支える仕組み作り、連携強化

- ・こどもたちの活動や体験を充実させるための人材のプラットフォームとして、企業、大学、アーティストなど、様々な個性を持つ大人たちで構成する「ぐんまクリエイティブパートナー」の仕組み作りを検討する。(詳細は p.36 参照)

### ⑤こどもたちとみんなで一緒に作る取組

- ・こどもたちと「ぐんまクリエイティブパートナー」が一緒になってわくわくすることを考え、遊びや遊び場作りを行う「わくわくプロジェクト」を計画する。リニューアルに向けた過程においても共創の機会を計画し、みんなで作る施設作りを目指す。(詳細は p.26 参照)

## (4) 子育て支援事業

- ・これまで実施してきた事業を継続・発展させる。

### ①乳幼児・保護者の交流機会の提供

- ・乳幼児が安心・安全に遊べる場の提供や乳幼児期の発達を促す遊びのプログラムを実施する。子育て中の保護者同士の交流を促進するとともに、次世代育成の視点から、小学生や中高生が乳幼児と触れ合う機会についても企画する。

### ②子育てに関する情報発信

- ・ウェブサイトやSNSなどの各種メディアで、イベント情報、子育てに関する情報、県内の児童館に関する情報などの発信を行う。また、講座やセミナー等を通して、子育てに役立つ知識や情報などを発信することを検討する。

### ③子育て相談

- ・保護者の子育てに関する悩みや不安に対応するため、臨床発達心理士、保健師などの専門職員が相談に応じる機会を設ける。また、個別面談又は電話相談を通じて、子育て家庭をきめ細やかにサポートする体制を整える。

### (5) 児童館活動事業

- ・県内唯一の大型児童館として、これまでの児童館活動促進事業及び児童文化推進事業を継続・発展させる。県内の各児童館及び関係機関との連携強化を図り、移動児童館をはじめとする各種事業に取り組む。

## 4章 展示・施設計画

### 1. 展示・施設整備の基本的な考え方

#### (1) 安全性の確保

- ・ゆとりのある動線及び活動スペースを確保し、こどもたちが安全に遊べる空間構成とする。また、スタッフが見渡しやすい遊具の配置や保護者の見守りスペースの充実についても検討する。

#### (2) 誰もが安心して過ごせる場の創造

- ・障害の有無にかかわらず、全てのこどもが安心して遊べるよう、ユニバーサルデザインに配慮する。
- ・五感への刺激を通じて心身のリラックスや落ち着きを促す「スヌーズレンスペース」や外部からの感覚刺激を抑えて、心身の落ち着きを促す「カームダウンスペース」などの導入についても検討する。

#### (3) こどもたちと一緒に成長できるフレキシブルな構成

- ・設置場所に応じて、体験アイテムなどを規格化し、内容の追加・更新が容易にできるように工夫する。
- ・こどもたちが創造力や想像力を発揮し、自由な発想で遊びを発展させることができる余白のある空間を用意する。

#### (4) 空間の境界を越えてつながる工夫

- ・建物の中と外を効果的につなぐデザインとするなど、外観から建物内まで一体的な演出を検討する。
- ・館内についても、各諸室の整備にとどまらず、部屋と廊下等の共用部を一体的につなぐ工夫を施し、館内全体がわくわくする空間となるよう計画する。

## 2. 諸室構成の考え方

### (1) 諸室構成リスト

階	エリア・コーナー		概要	想定面積 (㎡)
1-3	わんだーギャラリー (※館内各所に設置 ※1階はエントランス・受付・ ロッカー等を含む)		興味や知的好奇心を引き 出す体験アイテム	(1階) 224 ㎡ (2階) 211 ㎡ (3階) 290 ㎡
			絵本・図書コーナー	
			交流スペース	
			作品ギャラリー	
1	おあしすパーク	こどもの おあしす	未就学児の遊び場	196 ㎡
		みんなの おあしす	フリーラウンジ (休憩・飲食 等)	276 ㎡
			遊びステージ (世代を超えて楽しめる 上毛かるた、昔遊び 等)	
	自然ガイド (公園の自然紹介)			
	ゆっくり おあしす	授乳室・調乳室 おむつ替えコーナー 幼児用トイレ バリアフリートイレ 保健室 子育て相談室 等	112 ㎡	
1	控室 (団体荷物置き)		ジュニアスタッフ、 ボランティアの控室	23 ㎡
1	トイレ			100 ㎡
1	児童会館事務室		事務室・会議室・更衣 室・職員トイレ・書庫 等	189 ㎡
1	公園管理事務室		事務室	149 ㎡
1	倉庫			20 ㎡
1	荷解室			73 ㎡
1	空調室			45 ㎡
1	機械室			145 ㎡
1	ポンプ室			12 ㎡

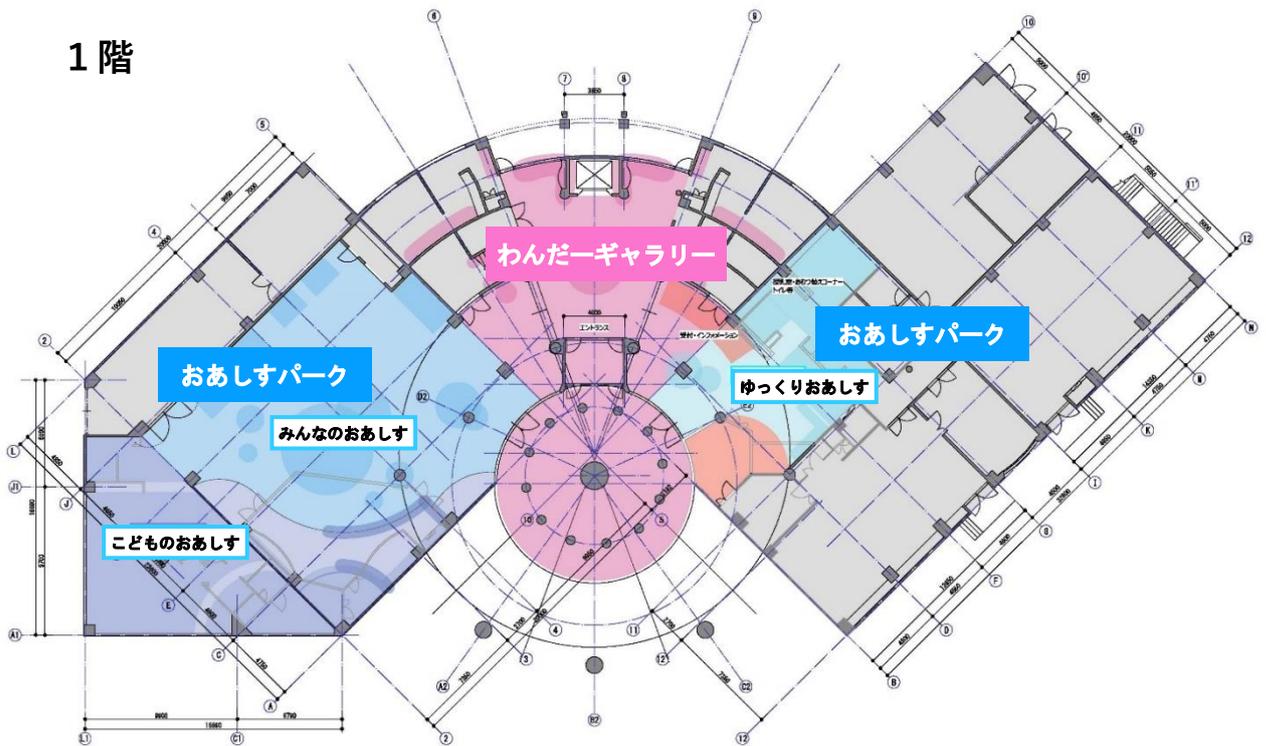
階	エリア・コーナー		概要	想定面積 (㎡)
2	ものづくり スタジオ	ひらめきラボ	工作・造形・絵画・科学 実験等を行う場	213 ㎡
		でじたるラボ	デジタル体験、作品作り を行う創作の場	81 ㎡
		ステーション	職員などがプログラム案 内を行う場	49 ㎡
		倉庫		21 ㎡
2-3	わくわく あそびリウム	遊び空間	大型遊具とドーム映像に よる構成	459 ㎡
		受付・靴箱・ ロッカー	入場管理、手荷物預け	119 ㎡
		倉庫・控室		15 ㎡
2	みんなのホール		イベント・貸出しに対応 ホール空間、付加設備、 移動観覧席、舞台装置、 照明・音響設備、控室 等	462 ㎡
2	トイレ			95 ㎡
2	倉庫			11 ㎡
2	空調室			26 ㎡
2	機械室			8 ㎡
3	おひさまラウンジ		外を眺めながら休憩・飲 食などができる場	110 ㎡
3	研修室		会議、研修、イベント等 に使用、貸出しに対応	199 ㎡
3	みんなのホール		観覧席（回廊部分）	90 ㎡
3	トイレ			43 ㎡
3	湯沸室			14 ㎡
3	倉庫			28 ㎡
3	空調室			18 ㎡

※グレー表示の諸室は、展示改修の対象外とする

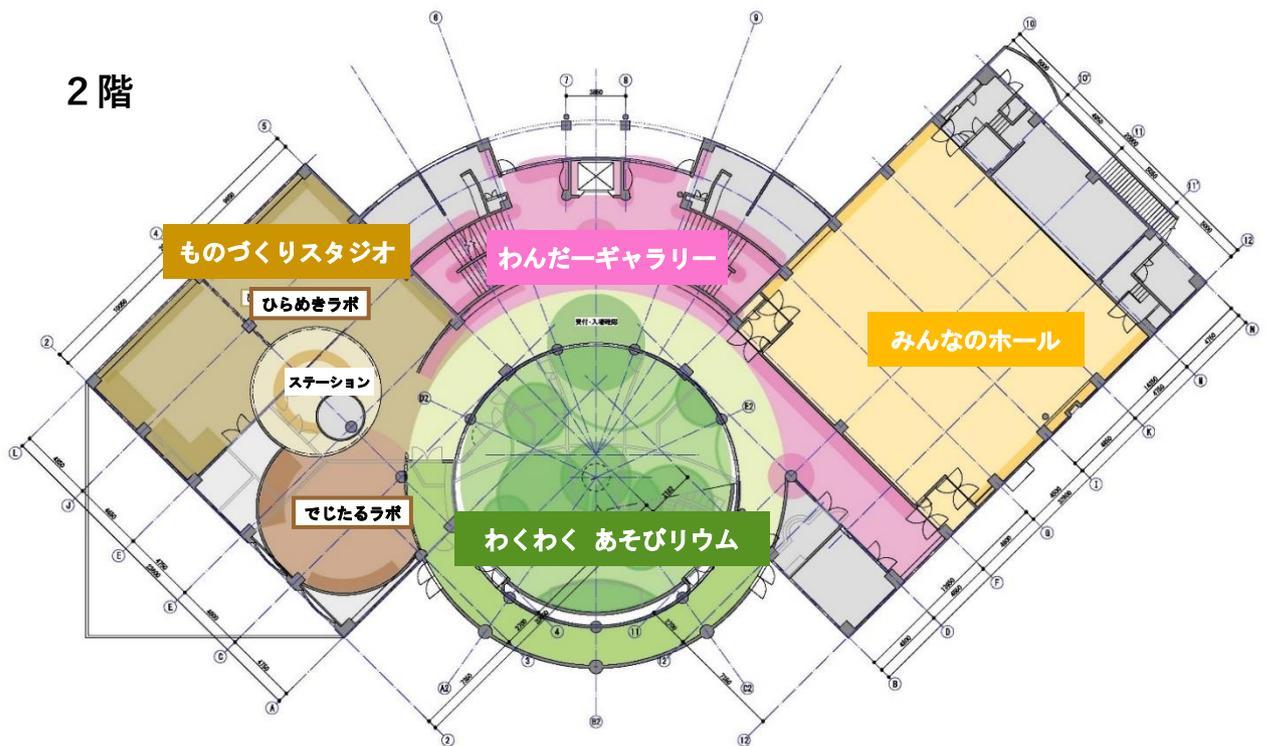
※想定面積はゾーニング図を元に主要な箇所を試算

(2) ゾーニング案

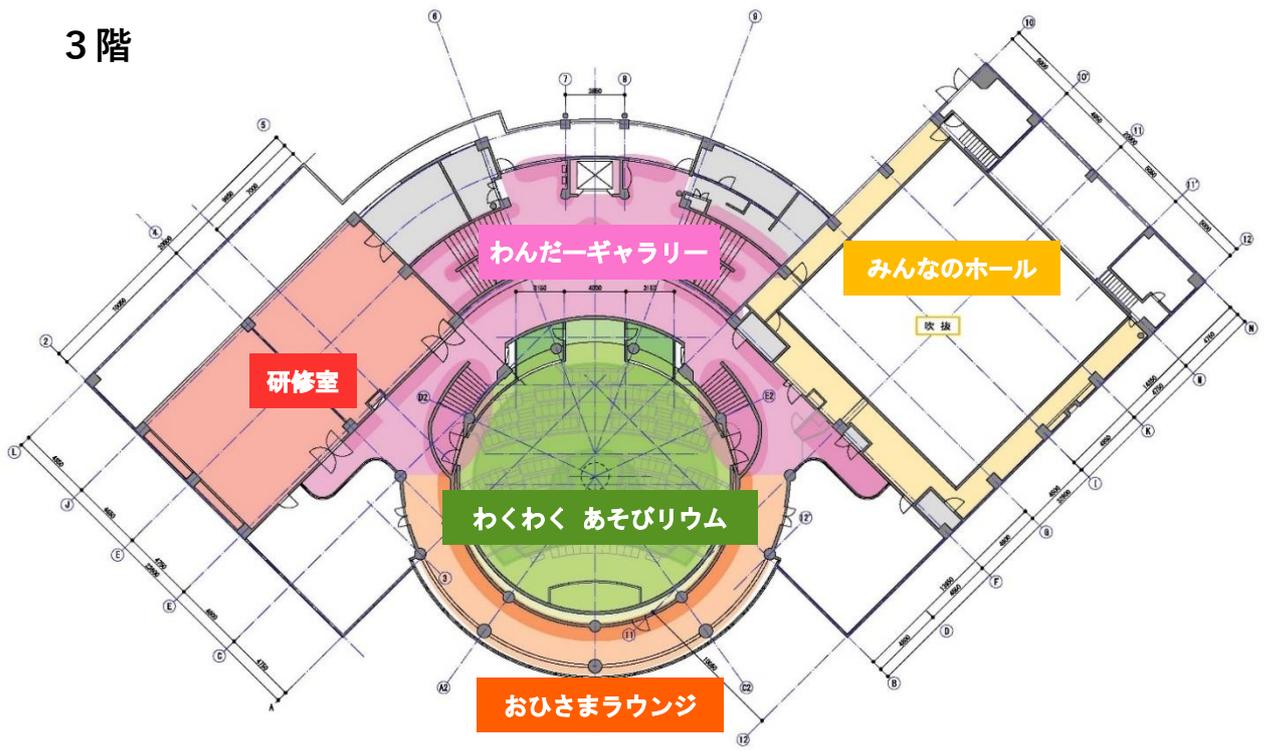
1階



2階



# 3階



### 3. 各エリアの展示展開例

#### (1) わんだーギャラリー

<知的好奇心を刺激し、発見と交流が生まれる遊びの回廊>

こどもたちの知的好奇心を刺激する体験アイテムや交流を生み出す仕掛けを館内各所（エントランス、通路、階段、エレベーターホール、エレベーター、トイレ等）に配置し、ワクワクする気持ちとの出会いを生み出す。設置位置に応じて下記の要素を検討する。

##### ① わんだーアイテム

- ・五感を使ってワクワクする遊びが楽しめる体験アイテムを館内各所に配置する。アート、音楽、群馬の自然や文化、産業など、多様なテーマから、自分の好きなこと、やってみたいことを見つけられるきっかけを提供する。



チャレンジしながら  
何度も楽しめる



五感を使って遊べる



群馬にゆかりのある  
素材や物に触れられる

##### ② ぽけっとライブラリー

- ・テーマごとに絵本や書籍が配置され、好きな場所で読むことができるミニ図書室を複数箇所設ける（テーマ例：自然・生き物・体・宇宙・暮らし・食・群馬・アート・物語等）。こどもたちによる選書、書評紹介なども検討し、本を通じたコミュニケーションにもつなげる。



テーマごとに並んだ  
絵本や書籍を読める



自分の好きな場所で思い思いに過ごせる

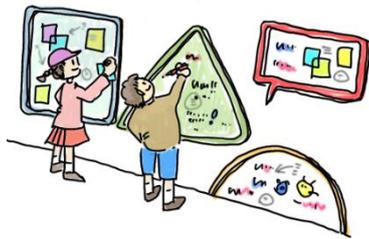
### ③チャレンジステーション

- ・ジュニアスタッフのミーティングや利用者同士の交流など、幅広く活用できるスペースを計画する。



### ④みんなのギャラリー

- ・こどもたちの表現や発表の場として、わくわくする遊びのアイデア・意見などを投稿できるコーナーを設ける。また、ほかの人の投稿内容を見ることで、新たな視点の発見やこどもたち同士の交流にもつなげる。
- ・ものづくりスタジオなどで作ったみんなの作品を展示するギャラリー、アーティスト等と作る大型作品を展示するギャラリーなども設ける。



こどもたちが意見やアイデアを投稿できる



ものづくりスタジオなどで作った作品を展示する



アーティスト等と一緒に作る大型の作品を展示する

### ⑤わくわくプロジェクト

- ・遊び場や遊びの道具などを、こどもたち、ボランティア、県内の企業、大学、アーティスト等と一緒に作るプロジェクトを計画する。みんなで作り上げることで、群馬らしさや愛着のある施設作りを目指す。
- ・また、多様な分野で活躍する群馬県にゆかりのある大人たちからメッセージ（こどもの頃の夢やアドバイス等）を受け取り、こどもたちからも質問や意見を送ることができる交流の場を計画する。大人たちとの関わりを通じて視野を広げ、目標や夢を見つけられる機会を創出する。



オリジナルの遊び場や遊びの道具をみんなで作る



大人たちからメッセージが届く

質問やアイデアを送る

## (2) おあしすパーク

<こどもから大人まで、みんなでゆっくり楽しく過ごせる憩い・交流の場>

未就学児が安心して遊べる場と、誰もがくつろげる開放的なラウンジ等を一体的に整備し、公園ともつながる憩いの空間を計画する

### ①こどものおあしす

- ・主に未就学児とその保護者を対象に、群馬の自然や文化を感じられる楽しい雰囲気の中で、安心・安全に遊びながら、親子の触れ合いや保護者の交流ができる場とする。
- ・0～1歳児を対象とするコーナーと2歳児以上の幼児を対象とするコーナーを分け、年齢や発達段階に応じて遊べる遊具や創造力を養う知育玩具をバランスよく配置する。
- ・身体を動かして遊ぶスペースと、絵本やおもちゃ遊びなどで静かに過ごすスペースを分けて構成する。遊具やおもちゃは簡易的に交換できるものとし、定期的に入れ替えることで多様な遊びを提供する。
- ・隣接する「みんなのおあしす」と一体で、飲食、休憩などができるスペースも設ける。

#### 【内容例】

- ・ベビーコーナー（0～1歳児向け）  
はいはいスペース、群馬の自然や文化をモチーフにした遊具、知育玩具、絵本 等
- ・キッズコーナー（2歳児以上の幼児向け）  
群馬の自然や文化をモチーフにした遊具、ものづくりテーブル、知育玩具、絵本 等



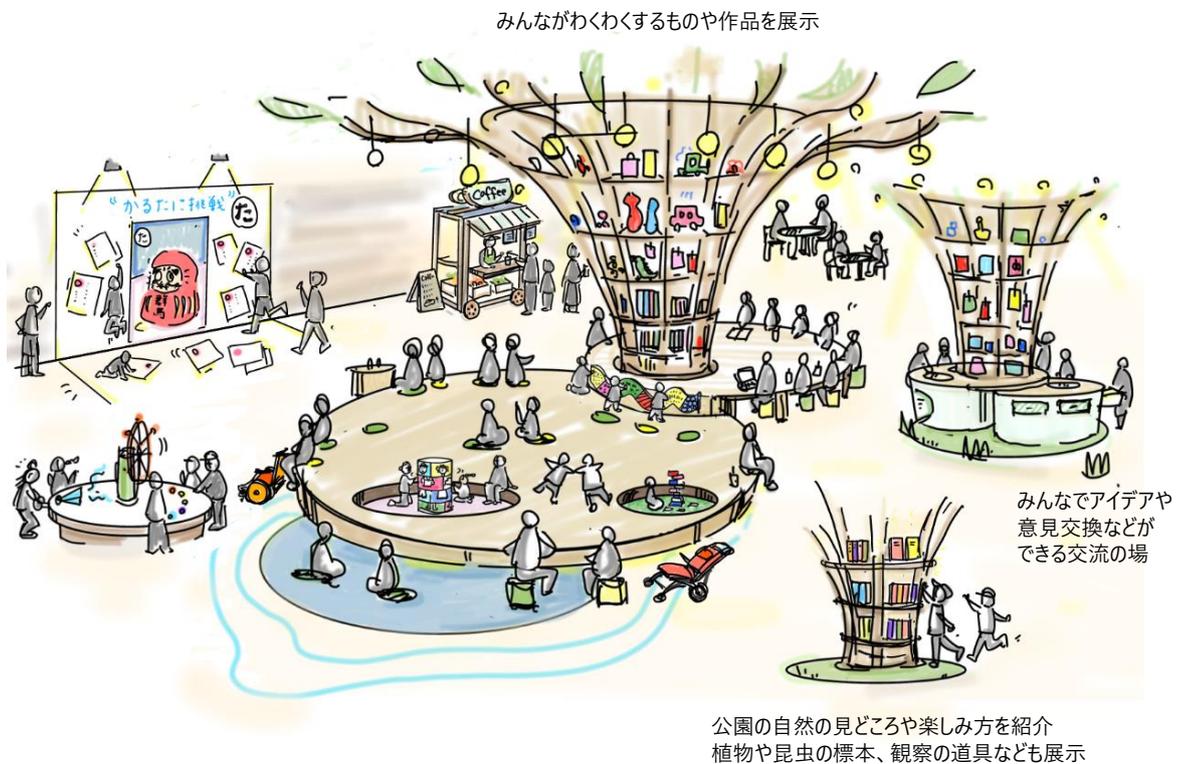
こどもたちのわくわくする気持ちを  
引き出す遊びを用意

## ②みんなのおあしす

- ・ 様々な利用者が気軽に訪れて飲食、休憩などをしながらゆっくり過ごすことができるオープンなラウンジ空間を整備し、子育て世代の交流のほか、地域のシニア層の交流にもつなげる。
- ・ 世代を超えた交流が生まれる場として、上毛かるた体験や昔遊びなどができる遊びステージを計画する。シニア世代が有する豊富な知識や経験をこどもたちに伝えてもらう、年齢を超えて競争するなど、遊びを通して楽しみながらコミュニケーションが深まる場とする。
- ・ 公園の自然などについての情報提供を行い、公園の楽しみ方をみんなで共有できるコーナーを計画し、公園との連携強化につなげる。

### 【内容例】

- ・ 飲食可能なフリーラウンジ
- ・ ワゴンカフェ
- ・ 遊びステージ
- ・ 公園の自然ガイド
- ・ ギャラリー 等



### ③ゆっくりおあしす

- ・児童会館や公園の利用者向けのホスピタリティサービス機能を集約し、誰もが快適に過ごせる場を計画する。

#### 【内容例】

- ・授乳室
- ・おむつ替えコーナー
- ・幼児用トイレ
- ・バリアフリートイレ
- ・保健室
- ・子育て相談室 等

### (3) ものづくりスタジオ

<自分のわくわくをカタチにする創作の場>

- ・ものづくりとデジタルのスタジオを併設し、こどもたちが創造力や想像力を生かして、多様な創作活動にチャレンジできる機会を提供する。様々な表現を通じて、館内を彩る作品や新たな遊びが発信される創造拠点とする。
- ・団体利用・個人利用に対応できるフレキシブルな構成とする。児童会館の職員、ボランティアなどが常駐するステーションを設け、コミュニケーションを通じて、興味のあることにチャレンジできる環境作りを行う。
- ・ジュニアスタッフがプログラムの企画・運営やこどもたちのサポートに関わることができ、交流を通して自身の成長につなげられるようにする。

### ①ひらめきラボ

- ・工作、造形、絵画、科学実験など、多彩なテーマでものづくりなどを体験できる場を提供する。
- ・様々な材料、専門的な道具・機材を用意し、中高生も参加したくなるような本格的なプログラムも実施する。また、公園の自然素材や企業等から提供された素材なども活用し、ここならではの体験につなげる。
- ・自由利用の際は、身近な材料とレシピのキットを使って、季節や行事に応じた工作ができるプログラム、共通のテーマに沿って自由に創作ができるプログラムなどを実施する。
- ・県内の企業、大学、アーティスト等と連携した特別プログラムも開催する。単発のイベントのほか、シリーズ化した継続講座なども開催する。

### 【内容例】

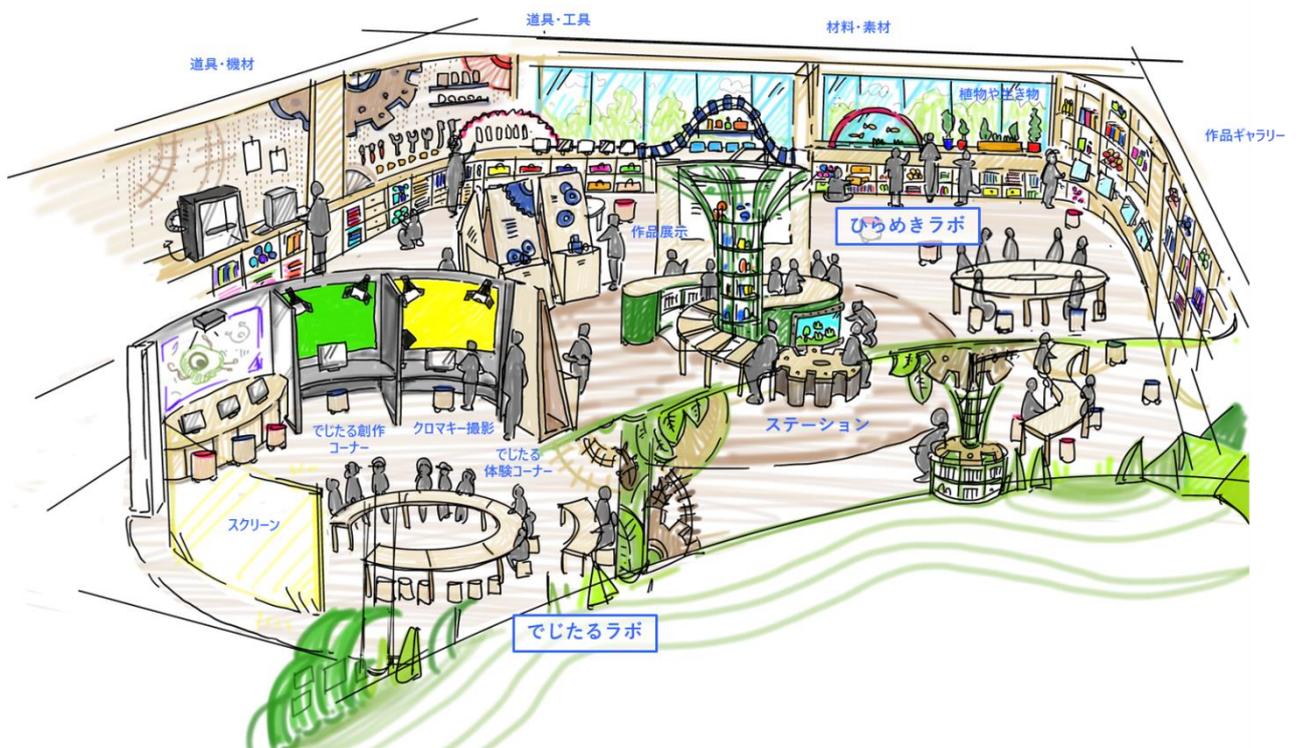
- ・ 創作スペース
- ・ 道具・機材スペース
- ・ 素材・材料スペース
- ・ 作品展示スペース 等

## ②でじたるラボ

- ・ こどもたちがデジタルツールを表現や探究のための道具として活用し、試行錯誤しながら、創作や新たな発見ができる場とする。
- ・ 簡単なお絵かき、創作、デジタル作品の体験など、低年齢のこどもたちが初めてのデジタルクリエイティブにチャレンジできる機会を提供する。また、中高生が作った作品の鑑賞や体験ができる機会も計画する。
- ・ わくわくあそびリウムとの連携を図るため、ひらめきラボ等で作成した作品をデータ化し、記録やアーカイブができる機能を設ける。
- ・ 県内の企業、大学、アーティスト等と連携し、中高生も参加したくなるような本格的なプログラムの実施も検討する。また、デジタルツールを使った自然観察プログラム、県内児童館等とオンラインで交流するプログラムなども計画する。

### 【内容例】

- ・ デジタルコンテンツ体験コーナー
- ・ 映像制作コーナー
- ・ 撮影・スキャンコーナー（クロマキー撮影、作品のデータ化） 等



#### (4) わくわくあそびrium

<いろいろな遊びが生まれる！いろいろな世界で遊べる！新たなシンボル空間>

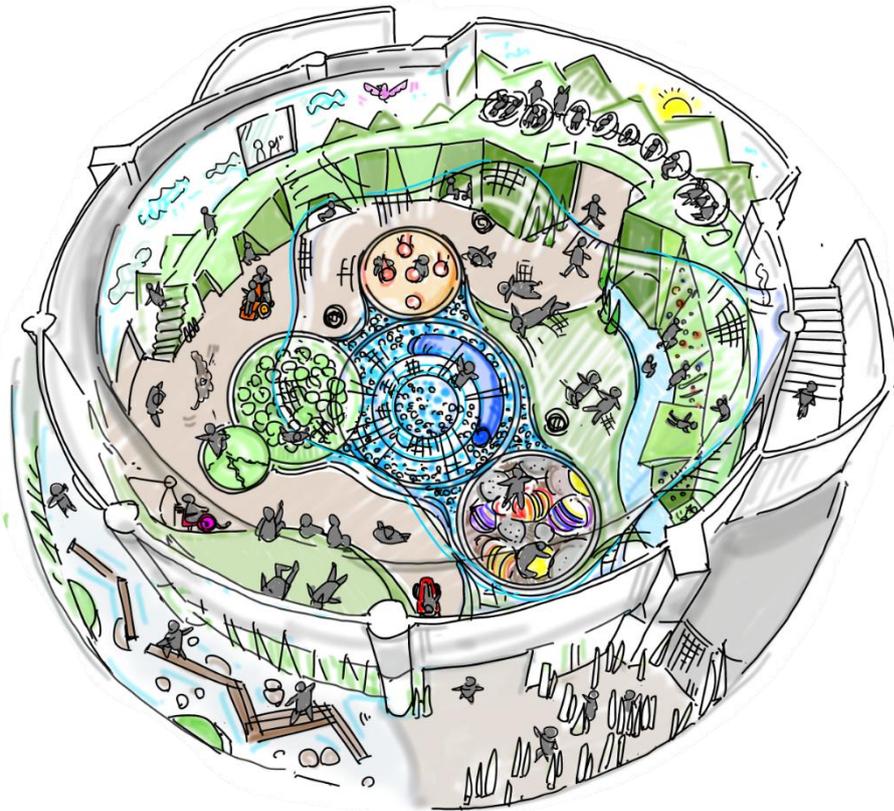
- ・大型遊具、こどもの好きな遊具、ドーム映像の組み合わせにより、身体を動かしてアクティブに遊ぶ、ゆったりくつろぐ、映像の世界に浸るなど、誰もが自分のペースで楽しめる遊び場とする。
- ・遊びながら群馬の魅力に触れられるよう、自然豊かな群馬の特性を生かした遊具で構成することも検討する。
- ・こどもたちの身体の発達にとって重要な動きを取り入れる。年齢、発達段階、特性に応じて、オリジナルの遊びを考えながら楽しむことができ、繰り返しチャレンジできる遊具も計画する。
- ・安全性を最優先し、身体活動と映像演出のバランスを考慮した設計とする。また、保護者の見守りスペースの設置や、スタッフによる見守り、人数管理の方法など、安全に配慮した運営方法についても具体的に検討する。

##### 【内容例】

- ・大型遊具
- ・ドーム映像（投影機、編集機器、照明・音響による演出 等）
- ・くつ箱、ロッカー 等

##### 【運用イメージ】

- ・あそびタイム ～みんなでわくわく～（自由利用・団体利用）
  - ・大型遊具で思いきり身体を動かして遊ぶことができる。
  - ・ドームは環境映像（宇宙、海、お花畑等）、照明、音響による演出を行い、ほかにはない遊び空間を創出する。
- ・鑑賞タイム ～ひとりでわくわく～（自由利用・団体利用）
  - ・遊具やネットに座ったり、寝転がったりして映像を見ながら様々な世界の鑑賞体験ができる。
  - ・星空の投影番組や群馬の自然や公園の生き物などをテーマにした番組の上映を行う。また、季節に応じた番組の上映など、屋外の公園と連携した内容も計画する。
- ・発表タイム ～みんなでわくわく～（イベント）
  - ・ドーム空間にオリジナル映像や作品を投影して発表する（ものづくりスタジオで作った作品の投影、オリジナル制作映像、映像コンテスト等）。
  - ・発表会や特別イベントも計画する。



## (5) みんなのホール

<わくわくするイベントを通して出会いや発見ができる場>

- ・移動観覧席を使用した演劇、コンサート、発表会、講演会など、多様なイベントの会場として活用する。ステージなどを再整備し、より快適な環境整備・機能向上を図る。
- ・座席を収納した状態で、各種プログラム、イベント、企画展などを実施する。また、使用時間以外は遊び場として開放し、創作や運動などの自由遊びができるようにする。
- ・映像機器などを追加して、映像を活用したイベントやスポーツなどに対応できる機能を充実させ、中高生や地域の方なども対象とした幅広い利用促進につなげる。

### 【内容例】

- ・各種イベント
- ・ダンススタジオ
- ・スポーツ利用
- ・創作系の自由遊び（おもちゃ、積み木等）
- ・運動系の自由遊び（運動、スポーツ、一輪車等） 等

## (6) おひさまラウンジ

<思い思いに過ごすことができ、何度も通いたくなる居場所>

- ・屋外の景色が見える明るく居心地のよい空間で、休憩、食事、読書などをしながらゆっくりとくつろげるスペースを設ける。
- ・壁面にはこどもたちの作品などを展示できるギャラリーを設ける。
- ・屋外の景色を見ながら太陽の光を感じられる場の特性を生かし、自然への興味や探究心を育む仕掛けを施す。

### 【内容例】

- ・体験アイテム  
（光や自然の素材を使った遊び 等）
- ・植物の栽培、観察
- ・景色や標本等の観察、スケッチ 等



## (7) 研修室

<いろいろな活動を通して学びや交流につながる場>

- ・ 各種行事、研修、会議の会場として使用する。ジュニアスタッフやボランティアの活動スペースとしても活用する。利用がない時間は、おもちゃなどで遊べる場として開放することも検討する。
- ・ 映像・音響等の機能を増設して各種イベントやセミナーなどの充実を図り、中高生や地域の方も含めた利用拡大を目指す。また、オンライン配信によるイベントなどを行うことで、県内の児童館や関連施設との連携強化にもつなげる。

## 4. 建築・設備改修の内容

- ・ 現状調査、評価及び将来予測を基に、展示リニューアル計画に基づく新たな遊び場の創造を目的とした建築・設備改修を計画する。
- ・ 改修内容は、設備の劣化状況に応じ、部分的な「予防保全」と性能・機能向上を目指す「リノベーション」を組み合わせる。また、施設利用者の快適な環境の構築、エネルギー効率化などにも配慮する。

### (1) 劣化・故障対策（延命保全）

- ・ 空調、給排水、電気、昇降機など、法定点検が必要な設備や突発的な故障により施設運用に支障が生じる恐れのある設備を対象とする。
- ・ 経年劣化による設備の故障リスクを解消し、建物の機能を維持するための改修を行う。

### (2) 法令・基準への適合

- ・ 「建築基準法」、「エネルギーの使用の合理化及び非化石エネルギーへの転換等に関する法律」、「消防法」などの法改正に対応し、既存不適格となるリスクを解消する。

## 5章 プログラム計画

### 1. プログラムについての基本的な考え方

- ・ 県内の関係機関との連携、ネットワーク作りなどにより、多彩なプログラムを実施するとともに、こどもたちの企画・運営によるプログラムを計画する。
- ・ 平日は保育園、幼稚園、学校などの団体利用を主体としたプログラム、休日は自由利用を中心としたプログラムを実施するなど、利用形態に応じたプログラムを計画する。
- ・ 実施するプログラムについては、各児童館等へ提供することも検討する。

### 2. プログラムの展開例

#### (1) こどもたちの企画・運営によるプログラム

- ・ こどもたちがプログラムの企画、準備、実施、評価の各段階に、主体的に関わることができる機会を設ける。
- ・ こどもたちからアイデアを募集するほか、内容に応じてメンバーを募るなど、興味に応じて参加できる仕組みを検討する。特に、遠方のこどもたちや多忙な中高生が、興味のある活動に気軽に参画できる方法を検討する。

##### 【内容例】

- ・ ジュニアスタッフによるプログラムの実施
- ・ 中高生によるプログラムの実施 等

#### (2) 公園との連携によるプログラム

- ・ 児童会館と公園の環境を一体的に活用し、五感と身体を使って楽しみながら、自然への興味や理解を深めることができるプログラムを実施する。
- ・ 児童会館と公園双方のフィールドを使うプログラム、季節に応じて公園の自然素材を使用する遊びや工作など、感性や創造力を育む内容を計画する。

##### 【内容例】

- ・ 自然観察プログラム
- ・ 公園をめぐる謎解きクエスト
- ・ 自然素材を使ったアートプログラム
- ・ 公園内施設との連携プログラム
- ・ 県内の自然関連施設との連携プログラム 等

### (3) 保育園・幼稚園・小学校向けプログラム

- ・ 保育園、幼稚園、小学校などの団体利用に当たっては、現場のニーズを踏まえて柔軟にプログラムを提供する。一過性の利用にとどまらず、継続性・発展性のあるプログラムを設定することも検討する。
- ・ 効果的な施設利用や連携事業を目指し、教員等と連携してプログラム開発を行うことも検討する。

#### 【内容例】

- ・ ものづくりプログラム（ものづくりスタジオ）
- ・ わんぱく遊びプログラム（わくわくあそびrium）
- ・ 鑑賞プログラム（わくわくあそびrium）
- ・ 自然遊びプログラム（公園・わんだーギャラリー） 等

### (4) 移動児童館

- ・ 県内地域を巡回して様々な遊びを提供する。また、地域の児童館への図書・遊具の貸出、情報提供を行う。実施対象については、要望に応じて拡大することも検討する。

#### 【これまでに実施している事業】

- ・ 造形遊び、科学遊び、集団遊び
- ・ 鑑賞プログラム：鑑賞事業（人形劇等）、移動プラネタリウム
- ・ 障害児向けプログラム：手遊び、鑑賞、工作、集団製作、ゲーム 等

### (5) 地域の関係機関「ぐんまクリエイティブパートナー」との連携によるプログラム

- ・ 大学、企業など専門知識や技術を有する「ぐんまクリエイティブパートナー」と連携し、プログラム開発、講師派遣、イベントなどを実施することで、群馬ならではの質の高いプログラムを提供する。
- ・ 連携を通じて、子どもたちが多様な職業観や社会の仕組みに触れられる機会を提供し、目標を持つことや将来の可能性を広げるきっかけとする。

#### ①大学等との連携

- ・ 児童福祉、教育、アート、科学技術などに関する学部・学科等を有する大学と連携し、最新の学術的知見に基づいた質の高い遊びや学びを提供する。また、学生にボランティアや実習の場を提供することで、児童健全育成を担う人材養成に貢献する。

**【内容例】**

- ・プログラム開発
- ・講師派遣
- ・学生主導の体験イベントやサークル活動の開催 等

**②企業等との連携**

- ・企業が有する最新の技術、設備、サービス及び職業体験の機会を提供し、子どもたちの社会や産業への興味・関心を高める。

**【内容例】**

- ・プログラム開発
- ・講師派遣
- ・工作のための素材や材料の提供 等

**③プロスポーツチームとの連携**

- ・選手との触れ合いやプロフェッショナルな指導を通じて、スポーツの楽しさ、技術の向上とともに、チームワーク、目標に向かって努力する姿勢など、非認知能力を育む機会を提供する。

**【内容例】**

- ・プログラム開発
- ・講師派遣
- ・連携イベント（親子スポーツ教室、測定会など） 等

**④アーティスト等との連携**

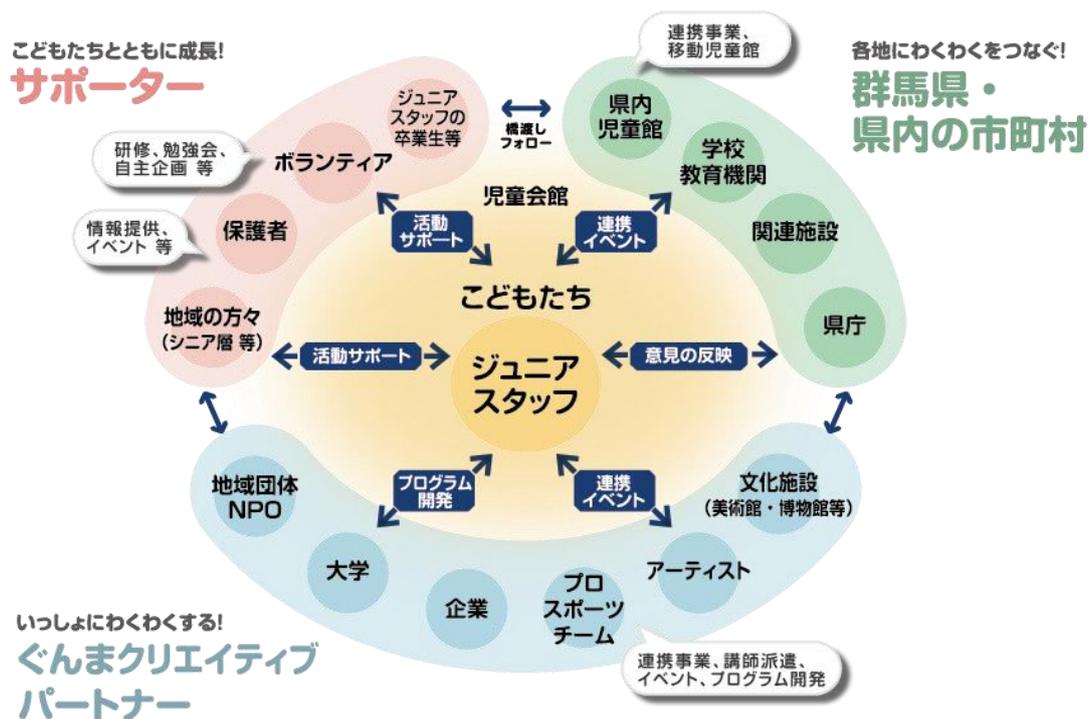
- ・アーティストやクリエイターとの展示作り、作品作りを通じて、自由な発想や表現の楽しさを体験できる機会を提供し、創造力、自己表現力の醸成につなげる。

**【内容例】**

- ・プログラム開発（作品作り、遊び場作りなど）
- ・アートイベント、文化祭等の大型イベントの開催 等

### 3. プログラム実施のためのネットワーク

- ・ こどもたちの活動を支える「サポーター」、「ぐんまクリエイティブパートナー」、「群馬県・県内の市町村」の三者が連携し、多様なプログラムを実現するネットワークの構築を目指す。
- ・ 継続的な関係作り、登録制度の整備などによるネットワーク化を図ることで、持続可能な人材プラットフォームを構築し、こどもたちの幅広い興味・関心やニーズに応える。



### 4. ジュニアスタッフの活動イメージ

- ・ イベントなどのサポートから自主的な企画・運営まで、こどもたち自身が興味や意欲に応じて主体的に参加できる機会を提供する。
- ・ 年齢や経験に応じた役割を促すことで、責任感、リーダーシップ、自己効力感を育む。また、ステップアップにつながる講座、研修の機会についても計画する。
- ・ 遠方のこどもたちや多忙な中高生も参加しやすいよう、オンラインや SNS を活用した情報共有、プロジェクト単位や短時間での参加が可能な柔軟性のある活動形態を検討する。
- ・ リニューアルに向けた休館期間中もジュニアスタッフの活動を継続し、さらに充実させていく取組を検討する。

## 【活動例】

- ・プログラム・イベント等の実施  
児童会館のイベントにサポーターとして参加するほか、ジュニアスタッフが主体となってイベントの企画・運営を行う。
- ・テーマごとのグループ活動  
各コーナーの遊びの検討やこどもたちの体験サポートなどに関わってもらうことも検討する。(例：ぼけっとライブラリーの選書、書評の作成、工作の見本作り、こどもたちの体験サポート 等)
- ・情報発信・広報  
館内掲示板及び SNS で、こどもたち自身による施設の魅力発信、ジュニアスタッフの活動内容の発信、こどもたちの意見及びアイデア募集を行うことも検討する。
- ・こどもの興味・関心に応じた研修  
企画立案の方法や乳幼児との接し方など、こども自身が学ぶ講座や研修を計画する。また、こどもの権利について学ぶ機会も設ける。

### こどもたちの いろいろな参加のしかた



### <現在のジュニアスタッフの意見・アイデア> ワークショップ結果より

基本計画の検討に当たり、現在、ジュニアスタッフとして児童会館の活動に参加しているメンバーを対象にワークショップを実施した。ワークショップの中で、わくわくする児童会館にするために必要なこと、そのためにジュニアスタッフとしてできることを検討してもらったところ、施設や活動などについて多数の意見・アイデアが挙げられた。特に、企画運営に対する熱意が高く、アイデアも非常に豊かであること、運営的な視点も含めて施設のことも多様な視点から考えていることがうかがえ、今後の活動に期待ができる結果となった。

## 6章 管理運営計画

### 1. 管理運営の基本的な考え方

- ・利用者の安全確保に留意し、誰もが安心して快適に過ごすことができる施設運営を行う。
- ・利用者ニーズの把握、児童健全育成に関する情報収集などに努め、それらを踏まえた施設運営を行う。
- ・災害発生時には、大型児童館として、県内児童館、こどもの居場所・遊び場などに対する支援を行う。

### 2. 組織

- ・職員全員がこどもの権利を理解し、こどもたちと信頼関係を築きながら、こどもたちの自主的な活動を組織的にサポートする体制作りを行う。
- ・「ぐんまクリエイティブパートナー」をはじめとする関係機関との外部連携を円滑に推進する体制を強化する。
- ・こどもたちの成長と支援を担う育成機能と対外的な戦略を担う企画・連携機能を中心に、専門性の高い職員による体制作りを行う。

### 3. 開館形態

- ・現在の開館形態を基本として検討を行う。
  - ・開館時間 9：30～17：00
  - ・休館日 月曜日（祝日の場合は翌日）、春・夏・冬休みは無休、  
年末年始（12/29～1/3）、その他臨時休館日あり

### 4. 利用料金

- ・施設の一部や体験プログラムの有料化、みんなのホールや研修室の貸出しなど、収益を得る仕組みの導入も検討していく。

## 7章 スケジュール

### 1. リニューアルに向けてのスケジュール

- ・令和8年度に基本設計・実施設計を行い、令和9年度からの工事開始を予定している。なお、工事期間中は休館とする見込みである。
- ・工期の詳細については、基本設計・実施設計により決定するが、1年半から2年程度を想定する。

### 2. リニューアルに向けた事業推進計画

- ・設計・工事段階においても、ジュニアスタッフを中心とした子どもたちの活動や仲間作りを継続して行い、リニューアルオープン後の活動につなげる。

#### (1) リニューアルの準備段階における活動

- ・子どもたちの意見を最大限に反映させながら施設を共創し、リニューアル後の新たな児童会館への期待感と参加意欲を高める。
- ・ジュニアスタッフを中心とした活動を継続、発展させ、子どもたちが自分たちの居場所として親しみを感じ、主体的に関わることができる機会を設ける。また、リニューアル後にも継続的に活動ができるような仕組み作りについても検討する。

#### ①仲間作り・組織の充実

- ・ジュニアスタッフの募集、定期的なワークショップを継続的に行い、活動方針や内容の検討を深める。オンラインの活用や地域に出向くなど、遠方の子どもたちが参加しやすい取組についても検討する。

#### ②施設・展示作り

- ・わんだーギャラリーをはじめ、各コーナーの展示や遊び場作りなどのアイデアの検討にジュニアスタッフや子どもたちが参加し、一緒に作ることを検討する。

### ③ イベント等の企画・実施

- ・ 休館中も県内の児童館等での仲間作りのためのワークショップやプレオープンイベントを行うなど、多くのこどもたちが参加できる機会を計画的に設ける。それらを通じて、リニューアル後の活動を試行し、リニューアル後の活動につなげる。

### ④ 広報・PR等

- ・ リニューアルプロジェクトに関する情報発信などにジュニアスタッフが参加し、こどもならではの目線でわくわくを届けることで、地域全体へリニューアルへの期待感を広げていく。

## (2) リニューアルオープン後の活動

- ・ リニューアル後においても、リニューアルの準備段階で培った活動を継続・発展させ、児童会館の更なる魅力向上につなげる。