

令和元年度
ティーンズミーティング開催結果

令和2年3月

尼崎市

第1章 概要

1 目的

この事業は、「尼崎市子どもの育ち支援条例」（以下「条例」という。）の理念である「子どもの人権を尊重することを基本として子どもの育ちを地域社会全体で支える」ことを実現していく取組の一環であり、平成23年度から30年度にかけては市立小学校・中学校・高等学校・特別支援学校の子どもを対象とし、令和元年度においては尼崎市こども会に所属する子どもを対象とし、広く思いや考えを聴こうとするものである。

子ども同士の話し合い（以下「ティーンズミーティング」という。）を通じて、思いや考えを聴くことにより、「子ども目線で社会はどう見えているのか。」「子ども同士の関係を子どもはどう捉えているのか。」を把握し、①地域住民などが、子どもの思いや考えを知ること、子どもの育ちに関心を持ち、子どもに関わる可能性を高めるとともに、②必要に応じて、子どもの視点から見た、子どものニーズを踏まえた子ども関連事業の構築等につなげることを目的として実施してきた。

また、話し合いを通じて子ども同士が、お互いに他の人の思いや考えを知る学びの機会となる効果も期待しているものである。

2 実施方法

(1) 対象

尼崎市こども会の子ども（小学4年生から高校2年生）

※ 小・中・高等学校・特別支援学校については、平成30年度までの取組で実施済みである。

(2) 内容

学年が交差するように子どもだけでグループを作り実施した。

ア 定員：1回あたり約10人

イ 時間：1回あたり2時間程度

ウ 参加する子ども（以下「参加者」という。）：尼崎市こども会に一任

エ 場所：各地区生涯学習プラザ等

(3) 実施地区（令和元年度）

ア 実施地区数：3地区

イ 実施地区：小田南、園田東、武庫西地区

(4) その他

ティーンズミーティングは、参加者が自由に発言できる環境を作ることを大切にするため、こども会役員、保護者も含めて、原則、非公開としている。

3 話し合いのテーマ及び当日スケジュール等

(1) テーマ設定の趣旨等

ア 第1部では、子どもたちが、気軽に楽しみながら尼崎の資源を知り、課題について考え、話し合い、互いの意見を尊重し合える機会が作れるよう、「アマガサキトゥザフューチャーⅡ」を活用したテーマとした。

イ 第2部では、条例の理念である「子どもの人権を尊重することを基本として子どもの育ちを地域社会全体で支える」ために、大人が子どもの思いや考えを知ることにより、大人自らの責任や、個々の役割について振り返ること、また、話し合いを通じて、子どもが自らできることなどについて気付くことができるよう、「つながり」をキーワードにテーマを設定した。

ウ 話し合いを深めるための方策として、話し合いのテーマや質問の内容等を記載した「取組プランシート」を活用し、質問を行った。

(2) テーマ・スケジュール

		オリエンテーション・自己紹介など	10分程度
第1部	テーマ、質問内容		30分程度
	アマガサキトゥザフューチャーⅡ カードゲーム	1 カードゲームを使って尼崎の資源を知り、課題について考える	
		－休憩－	10分程度
第2部	テーマ、質問内容		50分程度
	地域の大人と 子どものつながり	1 「理想の大人像について」 ① 理想の大人とはどんな人？どんな大人になりたいですか？ ② 理想の大人になるために、今、自分ができること・経験しておきたいこと・周りの大人に協力してほしいことは何ですか？ 2 「まちづくりについて」 ① 尼崎市市民として、どんなまちにしたいですか？ ② そのために自分ができること、また、周りの大人にしてほしいことはありますか？	
		－フリートークー (ミーティングで出た意見の振り返りなど)	20分程度

ア 事業をより効果的に実施するために、冒頭のオリエンテーションにおいて、条例のパンフレットなどを活用し、事業趣旨や当日の進行などについて説明した。

イ また、事前に「取組プランシート」を配付し、当日までに思いや考えを整理した上で、参加することを基本スタイルとした。

※ 時間については、各地区の進行状況などにより変更している。

(3) ファシリテーター（進行役）

ア それぞれのグループに、ファシリテーターが入り、進行した。

イ ファシリテーターは、子ども同士の話し合いが進むように手伝うとともに、話し合いの中で、参加者の気付きを促す役割を担った。

ウ ファシリテーターは、「地域担当職員、子育てコミュニティワーカー」などが行った。

* 地域担当職員：各地域課に配置され、市民の活発な学びと地域活動を効果的に支える役割を担っている。

* 子育てコミュニティワーカー：条例の理念を実現していくために、子どもを取り巻く社会環境の改善につなげるため、地域での主体的な取り組みやネットワークづくりを関係機関等と連携して側面から支援し、子どもを取り巻く社会環境を改善する役割を担っている。

(4) 当日の運営

はじめに、ティーンズミーティングの開催趣旨は、「尼崎市を『子どもたち一人ひとりが大切にされて、たくさんの人に支えられて育つまち』にするために、子どもの思いや考えを聴く場であること」を、参加者に伝えた。

また、誰が発言したのかは特定されないことを伝え、参加者に安心感を与えた上で進行した。
なお、参加者には、以下のルールを伝え共有した。

◎ 子どものルール

①自由に話をするができる（間違っ意見はない。）。

②皆が対等に話をするができる（男女、年上年下ということはない。）。

③誰かが話をする時は、一生懸命聴く。

4 実施状況

実施日	実施地区	参加人数（人）
8／7（火）午前	小田南地区	11
8／8（水）午前	園田東地区	7
8／8（水）午後	武庫西地区	7
		計25

5 意見の取扱いについて

ティーンズミーティングでの思いや考えは、自由に話せる雰囲気づくりを行う中で出されたものであり、具体性などに欠けているものもある。

このため、アンケートのような統計的な手法を用いて得た情報として扱うことはできないが、「子ども目線」という特性をもつ情報として、大人にとっては貴重なものであるため、以下のように取り扱い、大人の取組に活かしていく。

- ・ 地域社会の子育て機能向上支援事業（子育てコミュニティソーシャルワーク）を通じて、地域住民に周知し、主体的な取組みについて働きかける。
- ・ 子どもの思いや考えのうち、行政の取組に関連するものについては、参加者に、行政の考え方を伝える。
- ・ 必要に応じて、子どもの視点から見た、子どものニーズを踏まえた子ども関連事業の構築などにつなげるよう検討する。
- ・ 尼崎市子ども・子育て審議会の委員を通じて、子どもに関わる団体に周知し、取組について働きかける。
- ・ ホームページに掲載し、市民への周知を図る。

第2章 子どもの思いや考え（まとめ）

1 まとめ方等

第1部のカードゲームについては、気軽に楽しみながら尼崎の資源を知り、課題について考え、話し合い、互いの意見を尊重し合える機会を作るため実施した。カードゲームのルールと出た意見の一例を掲載している。

第2部のミーティングにおいては、テーマに沿って子ども同士が話し合うよう運営を行った。また、話し合いの内容を発展させ、より意見を深めるために、それぞれのテーマに基づき質問した後に、どうすれば「実現しやすくなるのか」「改善しやすくなるのか」「解決しやすくなるのか」ということについて、「大人」「子ども」「大人・子ども」のそれぞれの役割を考えてもらいながら、意見交換するようにした。

3地区で実施した各ティーンズミーティングで出された子どもの思いや考え（以下本文中「意見」という。）は、同じテーマで話し合っても、参加者が異なることや、その場の雰囲気などの諸条件により違いが表れていたが、この開催結果（まとめ）では、「子ども目線でどう捉えているのか」の把握を主眼に置いているため、参加者の意見を全て集約した上で、これらを分類して全体的な傾向としてまとめている。

第1部

アマガサキトウザフューチャーⅡ

カードゲームを使って尼崎の資源を知り、課題について考える

第2部

地域の大人と子どものつながり

「理想の大人像について」

- ① 理想の大人になるために、今、自分ができること・経験しておきたいことは何ですか？
- ② そのために周りの大人に協力してほしいことは何ですか？

「まちづくりについて」

- ① 尼崎市民として、どんなまちにしたいですか？
- ② そのために自分ができること、また、周りの大人にしてほしいことはありますか？

2 内容

(1) 第1部 アマガサキトゥザフューチャーⅡ

「カードゲームを使って尼崎の課題について考える」

アマガサキトゥザフューチャーⅡはシチズンシップ向上のためのプログラムとして、2018年に尼崎市で開発したものである。「地域社会への当事者意識」を高めるために、「協働」や「対話」を通じて「まちや社会に対する視点・関心」を育てることをねらいとしている。

このカードゲームは、①「きいてカード（尼崎でくらす人たちの悩みや相談ごとを記したカード）」と、②「おたからカード（尼崎にあるものや場所、人やイベントなどを記したカード）」の2種類からなる。

まず、ファシリテーターが読み上げた②おたからカードの内容を、机の上に並べられたカードからカルタの要領で探し出すことで、活気のある発言しやすい雰囲気を作ると同時に、尼崎の資源について知り、興味を持つきっかけとすることができた。

次に、ファシリテーターが読み上げた①きいてカードの内容に対し、参加者は限られた手持ちの②おたからカードを組み合わせることで地域課題の解決策を考え、発表することで、地域課題を考えるきっかけとした。

＜カードゲームで出た解決策の一例＞

① きいてカード

「なんでうちの前でたばこの吸いながら放っていくんや！たばこのマナーくらい守ってほしい！」

② 使用されたおたからカード（括弧内はカードの説明）

- ・ 市報あまがさき

（市役所が毎月発行する新聞。市民に必要なお知らせが満載です。すべてのおうちに届けられています。）

- ・ 消防団

（消防局と協力して災害から地域を守っています。ほとんどが普段は別の仕事をしています。市内には900人の団員がいます。）

③ ②のカードを組み合わせる解決策

「市報あまがさき」の中で呼びかけるとともに、「消防団」からたばこの火の後始末や、マナーについて、注意喚起してもらう。

(2) 第2部「地域の大人と子どものつながり」

【第2部の記載ルールについて】

- (1) テーマごとに類似した意見を集約し、掲載している。
- (2) 各テーマの①の質問に対する意見については、類似する意見を集約し、各テーマの②の質問に対する意見を、「大人」「子ども」「大人・子ども」のそれぞれの役割ごとに、①の意見に対応するよう並列に記載している。
- (3) 参加者の意見の内容は、原則として、子どもが使用した言葉を尊重している。
- (4) 意見の多かった内容等を中心に抜粋して、主なものを掲載している。

(例)



①理想の大人ってどんな人？どんな大人になりたい？
②そのために自分ができること・経験しておきたいこと・大人に協力してほしいことって何だろう？

①理想の大人像	②自分ができること・経験しておきたいこと・大人に協力してほしいこと		
	大人	子ども	大人と子ども
プロの指導者・コーチ・ビジネスパーソンは人の成長や活躍を促す人・指導者	自分になる指導者してほしい、プロに教えてほしい 夢を評価してほしい、認めてほしい	学校の授業以外の経験する、勉強する 友達や先輩と遊ぶことも、一緒に練習する	一緒に練習する
優しい大人、どんな話を聞いてくれる大人	子どもの好きな遊びなどにあまり干渉し、気遣いやサポートは必要ない		人が困っているときは手伝う
助けてくれる大人、経験者の人に学ぶ	子どもだけで危険なことをするのはやめよう		
音楽を聞いている人、読書ができる人			
何事にも挑戦し取り組める人、やりかた、仕組みがある人			
新しいアイデア・作品を生み出せる人	将来に必要のことを習わせる		
自分の能力を最大限に発揮できる人			
広く深い人間関係を築ける人、コミュニケーション能力がある人	学校などで子ども達のリーダーシップについて参加する たくさんイベントを開催する	子ども会のリーダーシップに参加する 色々な人と関わる、イベントに参加する 知らない人にも挨拶する	家庭環境を整える 学校につながっていないでも人間関係を築ける環境を作る 子供活動に参加する、リサイクルする、ゴミ拾いなど
ボランティアができる人【町の清掃】	ボランティアを勧める、自然に楽しいものを見る		
ボランティアができる人【イベントや学校のイベント】	学校で祭りや文化祭を開催する	イベントに参加する	
文化遺産を守る人	博物館を運営している博物館を見学できるイベントを開催してほしい		



テーマ1 「理想の大人像について」

- ①理想の大人ってどんな人？ どんな大人になりたい？
 ②そのために自分ができること・経験しておきたいこと・大人に協力してほしいことって何だろう？

①理想の大人像	②自分ができること・経験しておきたいこと・大人に協力してほしいこと		
	大人	子ども	大人と子ども
プロ野球選手・歌手・ピアニスト・そろばんの先生・水泳選手・イラストレーター・電気関係の仕事に携わる人・保育士	励みになる指導をしてほしい、プロに教えてほしい	学校の授業以外でも練習する、勉強する	一緒に練習する
優しい大人、どんな話も聞いてくれる大人	夢を評価してほしい、認めてほしい	友達や先輩に教えてもらう、一緒に練習する	
助け合える大人、社会や人の役に立つ人	子どもの発言を頭ごなしに否定したり、兄弟やほかの人と比較しない		人が困っているときは手伝う
自信を持っている人、決断できる人	子どもだけでは危険なことを時には手伝う		
何事にも真剣に取り組める人・メリハリ、けじめのある人			
新しいアイデア・作品を生み出せる人	将来に必要なことを習わせる		
自分の能力を生かせる人			家庭環境を整える
広く深い人間関係を持つ人、コミュニケーション能力のある人	市報などで子ども会のリーダースクールについて周知する	子ども会のリーダースクールに参加する	SNSにつながってなくても人間関係を築ける環境を作る
ボランティアできる人（町の清掃）	たくさんイベントを開催する	色々な人と関わる、イベントに参加する 知らない人にも挨拶する	清掃活動に参加する、リサイクルする、ポイ捨てしない
ボランティアできる人（イベントや祭りのスタッフ）	ゴミ箱を増やす、自然に優しいものを買う		
文化遺産を守る人	学校で祭りや文化祭を開催する	イベントに参加する	
	文化財を保護している活動を見学できるイベントを開催してほしい		

テーマ2 「まちづくりについて」



- ①尼崎市民として、どんなまちにしたいかな？
 ②そのために自分ができること・経験しておきたいこと・大人に協力してほしいことって何かな？

①理想のまち	②自分ができること・経験しておきたいこと・大人に協力してほしいこと		
	大人	子ども	大人と子ども
自然が多く、きれいなまち	整備されていない空き地を整備・管理する タバコを吸わない、灰皿をなくす ゴミ箱の増設、 ゴミ箱の位置が分かるように周知する		植樹 ゴミの分別をする。ポイ捨てしない 落書きを消す、普段からなくなるよう呼び掛ける 学校などで行う清掃活動の周期を増やす
交通ルール・マナー、安全が守られるまち	カーブミラーの増設 見守りの人を増やす 看板が倒れないように安全管理する バスを待つスペースを作る 放置自転車の対策、駐車車両の管理 自転車専用道路の増設・整備、狭い道路を広げる 子供向け自転車講習、高齢者運転免許の返還義務化	危険なところでふざけない	自転車は減速して走行する 曲がり角は一時停止する 歩きスマホ、ながらスマホの注意喚起、防止
活気あふれるまち	ボール遊びが可能な公園等の整備 こどもが集まる居場所作り 映画館の増設		
斬新なことに挑戦していけるまち	イベントの開催（夏祭り、e-スポーツなど）		
魅力的で情緒あふれるまち	歴史的文化遺産を残す、周知・発信する	学校の授業で市の魅力を調べて発表する	文化を大切にする
菰樽など伝統産業が残っているまち			地域の人と交流の機会を増やす