

令和7年度「民学産公」協働研究事業

三鷹市の観光資源を素材にした子ども視点の物語型観光ツール開発

<成果報告書>

西岡直実（まちづくり研究員粋）

<目 次>

1. 協働研究事業の概要・目的 3
2. 申請団体（申請者）プロフィール（まちづくり研究員枠） 3
3. 協働研究事業の期間 4
4. 協働研究事業の背景 4
5. 協働研究事業の詳細 6
 - *実証実験にあたっての仮説 6
 - *実証実験の特徴（社会貢献性や先見性等） 6
 - *実証実験の前提条件等 6
 - *実証実験のプロセスについて 6
 - 1) 2024年度の実証実験の概要と結果 6
概要／実施プロセス／実施概要／採取データ／仮説の検証方法／結果／考察／課題
 - 2) 2025年度の実証実験について 10
概要／実施プロセス／実施概要／採取データ／仮説の検証方法／結果／考察／課題
 - ※実証実験のフィールド、実証実験の機器構成、実証実験のモニター、実証実験で
採取するデータ項目数、データ数などの要素を含む
6. 今後の計画 15
7. その他：成果物の画像（リスト） 16

1. 協働研究事業の概要・目的

文学、科学、歴史、自然など物語的な資源が豊富な三鷹市とその近隣の観光施設・資源での子どもの体験や知識の習得を素材にした物語的な創造活動による観光、地域学習、子どもの楽しみを兼ねたツールの開発をめざす。具体的には「スタートとゴールがありその間でさまざまなできごとを想像・疑似体験して目的を達成する」すごろくという物語の構造に近い身近な遊びツールの制作を通じて、子どもや親子の地域への関心を喚起すると同時に、観光施設、子ども関連施設、教育機関などでの活用の可能性を探る。

2. 申請団体（申請者）プロフィール（まちづくり研究員枠）

*西岡直実（にしおかなおみ）：まちづくり研究員（4期・5期）

合同会社ミッドポイント代表。広告会社にて子供調査、アニメ番組調査、キャラクターのマーケティング等の業務に携わる。日本版セサミストリート（テレビ東京）の製作チームで子ども視点での脚本・撮影監修、調査にも関わる。2013年に退社・独立し子どもとコンテンツの研究所ミッドポイント・ワークラボを設立。子どもの遊びと物語に関する調査、企画、研究、コンサルティング等の業務を行う。2003年にキャラワークス・ジャパンを立ち上げ子どものワークショップも行っている。一橋大学社会学部卒業、放送大学大学院修士課程修了。日本発達心理学会、日本子ども学会、日本アニメーション学会等会員。

*ミッドポイント（合同会社）

アニメ、マンガ、児童書、ゲーム、キャラクターなどの子どものコンテンツに関する調査、研究、情報サービス、およびキャラクターや物語をテーマにしたワークショッププログラムの企画開発を行う。

*キャラワークス・ジャパン（任意団体）

子どもが自分でキャラクターを考えてものづくりや物語づくりを行うワークショップを中心に、キャラクターの心理的・社会的活用をめざす非営利団体。

3. 協働研究事業の期間

2025年6月～2026年2月

4. 協働研究事業の背景

*2022年度・2023年度のまちづくり研究員としての研究の概要

【問題と目的】

今の子どもたちは、デジタル環境をベースに、論理的思考や判断力を求められると同時に、災害や戦争、感染症のような未知・未経験のできごとが増加する中で、答えや道筋のない課題への対応力や、非認知能力、情緒性なども必要となっている。また、SNSなどによる短文でのコミュニケーションの日常化や語彙不足による誤解などで子どものコミュニケーションストレスも増大している。

物語などの感情を伴う疑似体験を通じて、さまざまな状況を想像したり、自分の気持ちを表現したり、相手を思いやる経験の機会などを創造することでそれらの課題解決の一助とならないか。

三鷹市とその周辺には、太宰文学サロンや山本有三記念館、星と森と絵本の家、ジブリ美術館などの子どもが物語に出会える施設や三つの大きな公園、玉川上水、大沢の水車や古民家、国立天文台など、子どもたちの想像力を育み、新たな物語が生まれる要素を持った観光資源が多く存在する。そうした観光資源の持つ素材やそこでの体験をもとに、生き物を擬人化したり、ストーリーや世界を想像したりといった子どもの物語的な創造活動を通じて、地域学習と子どもの楽しみを兼ねたツールや活動ができないか。特に、子どもの身近な場所や、観光資源における子どもの関心領域での新しい観光素材開発（子ども視点での気軽で身近な聖地巡礼スポットづくり）の可能性をさぐる。

【目的】

子どもの物語的な創造活動にフォーカスし、観光施設・資源と同時に子ども関連施設へのアウトリーチとしても使えるツール開発とその仕組みづくりについて仮説を設定し、実践研究に結びつける。

2022年度・2023年度のまちづくり研究員としての研究をベースにした実践化研究として本協働研究事業を行った。

【方法】

- ・文献研究：子どもの物語体験がもたらす心理的な効果について整理した。
- ・調査研究：三鷹市および近隣の12の観光資源・施設を対象に物語的な想像のための素材の有無と種類についてアンケートとヒヤリング調査を行った。
- ・事例研究：体験学習ツールの先行事例研究（文献）、物語ワークショップ事例の分析

【結果】

- ・子どもが物語的な想像力を働かせるためのツールの1つとして情報カードは有効である。
- ・観光資源の疑似体験にはマップなどのツールも有効である。
- ・学習要素だけでなく、子どもが体を動かしながら、遊び、考える要素も重要。

以上を考慮すると、

- ・ゲーム性を持った情報カードを組み合わせたすごろく型のボードゲームなどが考えられる。
- ・最終的には、体験⇒ツール創造⇒大人の監修⇒情報化・メディア化⇒設置⇒体験⇒来場・集客というサイクルを作りたい。

5. 協働研究事業の詳細

*実証実験にあたっての仮説

(仮説)

三鷹市および近隣の観光施設・資源での体験や情報を子どもが自分のものとして知識化し、楽しみながら、キャラクターやストーリーを考えたりといった物語的な想像活動に生かすことができる。

小学生を対象に、三鷹市・三鷹周辺をたびするというテーマでの物語型すごろくボードゲームづくりのワークショップを通して、子どもの物語的な想像力の有無、三鷹市・三鷹周辺の観光資源に関する知識・情報の活用、課題の達成度の3点について確認する。

*実証実験の特徴（社会貢献性や先見性等）

- ・「客観的な知識」と「物語的な想像力」の両方を兼ね備えたエデュテインメント素材開発
- ・地域における観光・歴史・科学教育素材としての可能性
- ・地域の観光施設・資源との連携のためのツールとしても有効

*実証実験の前提条件等

- ・小学生（親子での参加も可とする）

*実証実験のプロセスについて

1) 2024年度の実証実験の概要と結果

【概要】

・当初、夏休みに観光施設・資源（現地）での散策を含む情報カードづくり⇒その情報カードを使用したすごろく型ボードゲームづくり、という2段階でのワークショップの実施を意図し、公募を行ったが申し込みはゼロであった。

・要因を分析し（環境要因：記録的な猛暑で屋外ワークが敬遠された、小学校の放課後クラブの夏休み開設の増加、共働き子育て世帯のルーティンと日時のミスマッチ、

計画要因：プロセスの複雑さ・所要時間の長さ、募集情報が抽象的、わかりにくい等）2つのSTEPの統合とワークショップの短時間化を行った上で、公募ではなく子どもの居場所施設に協力を依頼し実施した。

【実施プロセス】

- ・まず試作品で遊ぶ（できあがりイメージする）
- ・三鷹の観光資源・資産について意識する（写真を見せて連想）
- ・キャラクターの作り方（キャラクターの3つの特徴）
- ・せっけいシートを書く（コマ用キャラクター、敵キャラ、ゲームの目的・タイトル、旅する世界のイメージ、ミッション、1回休みの理由、ラッキーポイントの内容など）
- ・切り抜いてゲームマップに貼る。
- ・その他のスキマスの自由デザイン（行動設定したり、場所の絵、折り紙を貼ったり色を塗って飾るなど）
- ・コマとサイコロを作る
- ・作品紹介とアンケート

【実施概要】

<ワークショップ#1>



実施日時：2025年2月1日（土）14：00～16：00

実施施設：三鷹市西多世代交流センター（西児童館）

モニター数：4名（男子1名、女子3名）

モニター構成：2年男子1名、1年女子2名（1組は親子参加）、3年生女子1名

<ワークショップ#2>



実施日時：2025年2月16日（日）13：30～16：00

実施施設：三鷹市立第四小学校きらめきクラブ（放課後教室）

モニター数：8名（男子4名、女子4名）

モニター構成：1年男子3名（親子で参加：1組は父子、2組は母子）、1年女子2名（子どものみ）、3年女子2名（1名は母子で参加）、4年男子（母子参加）

【採取データ】

- ・作品写真（回収数12）
- ・アンケート：6問（回収数10）

【仮説の検証方法】

作品の要素分析とアンケートより

- 1：子どもの物語的な想像力の有無
 - a. 物語構造の論理性（スタートー目的・ミッションーゴールの整合性）
 - b. キャラクター想像力（オリジナルキャラクターの創造）
- 2：観光資源に関する情報の知識化
 - c. 地域の観光資源情報要素の有無
 - d. 三鷹市及び周辺の観光資源の認知
- 3：課題の達成度
 - e. ゲームの完成度（遊べる最低要素）
 - f. 楽しみながらできたか（飽きなかったか／アンケート：おもしろさ、達成度／デザイン性）

【結果】

データ数 12 件（アンケートは 2 名未回収）

作品の要素分析とアンケートの集計より

- a. 物語構造の論理性：10 名達成
- b. キャラクター想像力：12 名全員達成
- c. 地域の観光資源の情報要素の有無：12 名全員達成
- d. 三鷹市及び周辺の観光資源の認知（アンケート）：10 名が 5 か所以上認知
- e. ゲームの完成度（遊べる最低要素）：10 名達成
- f. 楽しみながらできたか：アンケート 10 名達成／デザイン性 10 名達成

【考察】

1：子どもの物語的想像力について

低学年でスタート／ゴールが設定されていない作品が 2 件あったが、旅の目的やミッションは、ほぼ全員が想像できていた。キャラクターの創造も、ほとんどは子ども自身が考えたオリジナルキャラクターであった。井の頭自然文化園に関連して動物を設定した子どもが多かった。

2：地域素材（三鷹市および近隣の観光施設・資源）の活用について

ほとんどの子どもが、旅の目的やゲームのタイトル、旅する世界、クイズカードのヒントなどに地域の素材を活用し表現することができた。特にクイズカード制作においては、散策マップの情報などを元に「客観的な知識（学習）情報」と「物語的な想像」という 2 つの情報を区別しつつ連動させた活用ができています。

3：すごろくボードゲームというツール形態の活用可能性について

地域の観光情報から子どもの知識習得と同時にキャラクターやストーリーなど物語的な想像力を喚起できており、すごろくボードゲームというツールの形態は有効であると考えます。また、「情報カード」ではなく「クイズカード」という形式に変更したことで、すごろくに対する子どもの魅力度や関心を高めることができました。

4：市場性・ニーズについて

- ・当初計画した現地でのカードづくり、2ステップのワークショップ、公募による参加募集等については、気候や子育て環境などの影響も大きくむずかしい。
- ・児童館や放課後クラブなどの子どもの居場所空間での実施には一定のニーズはある。
- ・キット形式や、親子で一緒に作るというコミュニケーションツールとしての好評価から、パッケージとしての家族ニーズにも可能性がある。

【課題】

- ・子どもの想像⇒言語化・ビジュアル化に時間を要するため内容の絞り込みと時間短縮が必要
- ・工作への子どもの関心・参加自体が低学年中心になっておりワークの難易度とのミスマッチは課題である。
- ・授業などでの活用については具体的な学習効果などに関するエビデンスづくりも必要である。

2) 2025年度の実証実験について

【概要】

2024年度の結果をふまえて、ツールを「準カード形式（シールカードをマップに貼る）」及び「カード形式」に改良し、所要時間・回数などにもバリエーションを持たせながら3回のワークショップを実施した。

【実施プロセス】

- ・試作品で遊ぶ（できあがりイメージする）
- ・三鷹の観光資源・資産について意識する
(ワークショップ#5ではカードを並べてみることで連想)
- ・せっけいシートを書く（コマ用キャラクター、敵キャラ、ゲームの目的・タイトル、旅する世界のイメージ、ミッション、1回休みの理由、ラッキーポイントの内容などをシールシートに印刷したもの）
- ・ゲームマップにレイアウト（カードを描きながら並べる）

- ・その他の空きマス（自由カード）などのデザイン（行動設定したり、場所の絵、色を塗ったり飾る）
- ・サイコロを作る
- ・作品紹介とアンケート

【実施概要】

<ワークショップ#3>



実施日時：2025年8月9日（土）10：30～12：00

実施施設：三鷹駅前コミュニティ・センター

（第四小学校放課後教室きらめきクラブ2）

モニター数：8名（男子5名、女子3名）

モニター構成：5年男子1名&2年男子1名（兄弟+母）×2組、1年男子1名&3年女子1名（姉弟+母）、3年女子1名（子どものみ）、2年女子1名（父子）

- ・仮説以外の検証課題

所要時間：1時間半（2024年度より短時間）

ツール：設計シート兼シールカードをすごろくMAPにはる形式

<ワークショップ#4>



実施日時：2025年8月17日（日）13：30～16：30

実施施設：三鷹市芸術文化センター（キャラキッズ夏休み教室）

モニター構成：4名（男子3名女子1名）、5年生男子1名（父子）、3年生男子1名（母子）、1年生男子1名+3年生女子1名（母子：姉弟）

・仮説以外の検証課題

所要時間：3時間（時間がある場合どこまでできるか）

ツール：設計シート兼シールカードをすごろくMAPにはる形式

<ワークショップ#5>



実施日時：2026年2月5日（木）・12日（木）15:30～16:30

実施施設：第四小学校放課後教室きらめきクラブ（図書室、ランチルーム）

モニター数：4名（男子2名、女子2名）

モニター構成：5年男子1名、2年男子1名、2年女子2名（すべて子どものみ）

・仮説以外の検証課題

所要時間：1時間×2回（平日の放課後）

ツール：完全カードツール

【採取データ】

- ・作品写真（回収数16）
- ・アンケート：6問（回収数14）

【仮説の検証方法】 ※2024年度と同じ

- ・作品の要素分析とアンケートより

1：子どもの物語的な想像力の有無

- a. 物語構造の論理性（スタートー目的・ミッションーゴールの整合性）
- b. キャラクター想像力（オリジナルキャラクターの創造）

2：観光資源に関する情報の知識化

- c. 地域の観光資源情報要素の有無
- d. 三鷹市及び周辺の観光資源の認知

3：課題の達成度

- e. ゲームの完成度（遊べる最低要素）
- f. 楽しみながらできたか（飽きなかったか／アンケート：おもしろさ、達成度／デザイン性）

・仮説以外の検証課題：プロセス（時間）とツール形式の有効性について

2025年度は2期目として、2024年度と同様の仮説検証に加え、教育や子ども現場での活用可能性を考慮し、プロセスとツールの改良を行いその効果についても検証した。

【結果】

データ数16件（アンケートは14件：兄弟参加者のアンケートで親1名で2名分のものあり）

作品の要素分析とアンケートの集計より

- a. 物語構造の論理性：15名達成
- b. キャラクター想像力：15名達成
- c. 地域の観光資源の情報要素の有無：12名達成
- d. 三鷹市及び周辺の観光資源の認知（アンケート）：12名が4か所以上認知
- e. ゲームの完成度（遊べる最低要素）：15名達成
- f. 楽しみながらできたか：15名達成／デザイン性15名達成

【考察】

1) 子どもの物語的想像力について

キャラクターや物語の想像については、延べ16名中15名とほとんどの子どもができていた。（1名はリピーターで2回目は達成）特に、キャラクターについては、全員が楽しみながら各自の発想で複数のユニークなキャラクターを創造できていた。

2) 地域素材（三鷹市および近隣の観光施設・資源）の活用について

ほとんどの子どもが、旅の目的・ミッションやゲームのタイトル、通過する場所などに地域の素材を活用し表現することができた。

ただ、地域情報から世界観やゲームの目的を発想するのではなく、「ものをなくす」、「だれかがいなくなる」といった事件設定や、「たべあるき」や「まちあるき」といった個人的・日常的な物語を想像する中で、地域情報はカードなどの素材として使用することで自然に入るといった方法のほうが子どもの想像力が働きやすい。

3) すごろくボードゲームというツール形態の活用可能性について

物語を考えながら地域の観光情報と関連付けるワークショップとしてすごろくボードゲームというツールの形態は有効である。「クイズカード」は、すごろくワークショップにおいては、子どもの作業の絞り込みと時間短縮、発想ツールを兼ねて既成のものを提供したほうがよい。2ステップではなく、クイズカードは現地での別のワークショップとして完結する方法も考えられる。

4) 時間短縮とツールの有効性に関する検証

・所要時間に関しては、# 3 中程度、# 4 最長、# 5 短時間×2回という3つのパターンで実施したが、時間の長短にかかわらず子どもにとっての難易点や楽しめる点、集中できる点は変わらないことが明らかになった。課題を盛り込みすぎず子どもが行う作業を絞り込み、「最低限の作業+自由デザイン」という形がのぞましい。

・ツールの形式については、# 5 で行った、物語設計シートのフロー化と、既成と自由表現を組み合わせたカードの並べ替えによるすごろく構成という組み合わせは、時間の自由度という面でも有効であった。

5) 市場性・ニーズについて

・カード形式は児童館や放課後クラブといった、子どもの常設の居場所空間でのイベントとして一定のニーズはある。

・学校の授業などでの地域学習プログラム的な活用については、学習効果などの検証が必要である。

・家族のコミュニケーションツールとしての好評価から、ミュージアムショップなど観光施設のパッケージとしてのニーズにも可能性がある。

【課題】

- ・子どもの想像⇒言語化・ビジュアル化に時間を要するため、2時間半でもやや時間不足。（さらなる短縮が必要）
- ・（アナログな）工作や創作への子どもの参加者が低学年中心になってきており、ワークの難易度とのミスマッチは課題である。
- ・授業などでの活用については具体的な学習効果などに関するエビデンスづくりも必要である。

6. 今後の計画

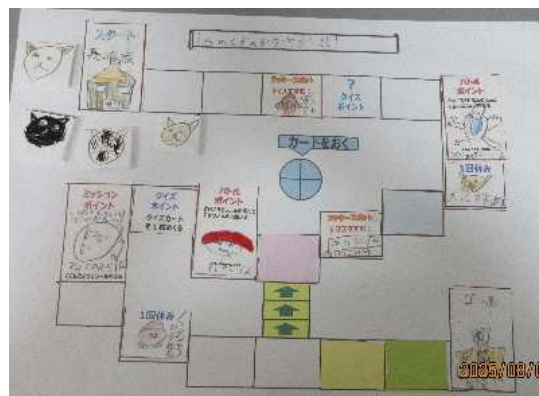
- ・放課後教室等でのワークショップの継続によるツールとプロセスのブラッシュアップ
- ・学校の授業（観光教育、地域教育）での活用可能性の模索
- ・観光施設でのツールの設置とクイズカードワークショップの可能性の模索
- ・カードツール自体の多目的活用 等
(有料ワークショップ、販売ツールとしての可能性を検討)

7. その他


成果物の画像・データ等

*ワークショップ#3

1: 小学2年男子



2 : 小学5年男子

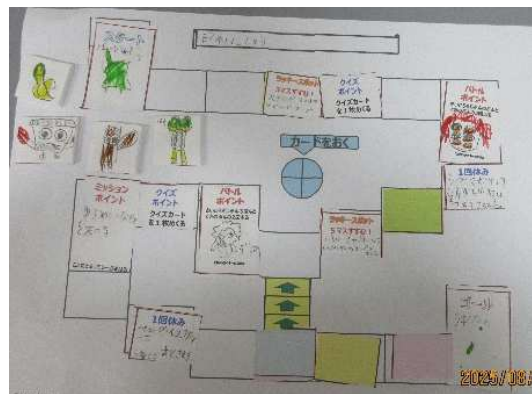
テーマ (男) 2 テーマのイラスト *本日の絵 (絵に、色をぬいて) *好きな色 (好きな色をぬいて) *好きな色 (好きな色をぬいて)		スタート 	ゴール	ミッション ポイント	1回休み
		クイズポイント 3マスすすむ!	クイズポイント 5マスすすむ!	クイズ ポイント クイズカード を1枚めぐる	クイズ ポイント クイズカード を1枚めぐる
				バトル ポイント	バトル ポイント

3 : 小学5年男子

テーマ (男) 3 テーマのイラスト *本日の絵 (絵に、色をぬいて) *好きな色 (好きな色をぬいて) *好きな色 (好きな色をぬいて)		スタート 	ゴール	ミッション ポイント	1回休み
		クイズポイント 3マスすすむ!	クイズポイント 5マスすすむ!	クイズ ポイント クイズカード を1枚めぐる	クイズ ポイント クイズカード を1枚めぐる
		一日目 のあいだ	一日目 のあいだ	二日目 のあいだ	
				バトル ポイント	バトル ポイント

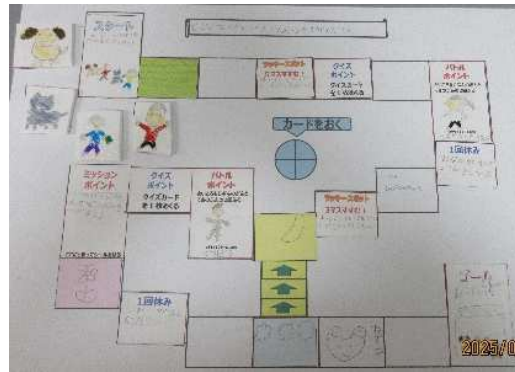
4 : 小学2年男子

テーマ (男) 4 テーマのイラスト *本日の絵 (絵に、色をぬいて) *好きな色 (好きな色をぬいて) *好きな色 (好きな色をぬいて)		スタート 	ゴール	ミッション ポイント	1回休み
		クイズポイント 3マスすすむ!	クイズポイント 5マスすすむ!	クイズ ポイント クイズカード を1枚めぐる	クイズ ポイント クイズカード を1枚めぐる
				バトル ポイント	バトル ポイント

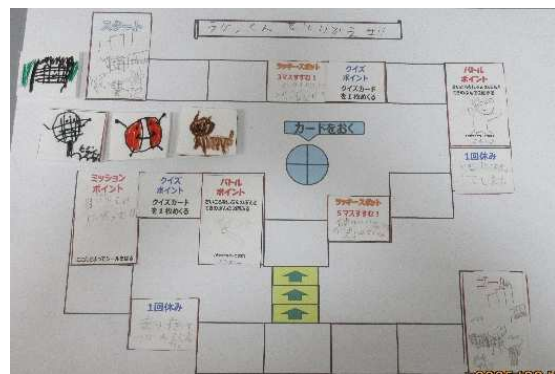


5 : 欠番

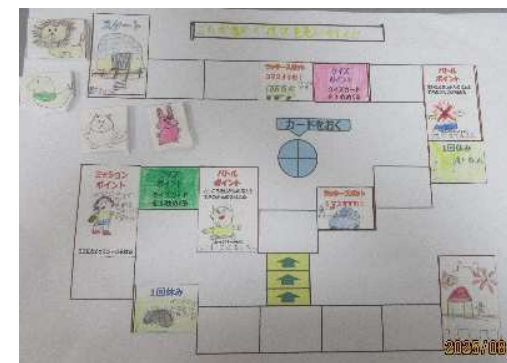
6 : 小学2年女子



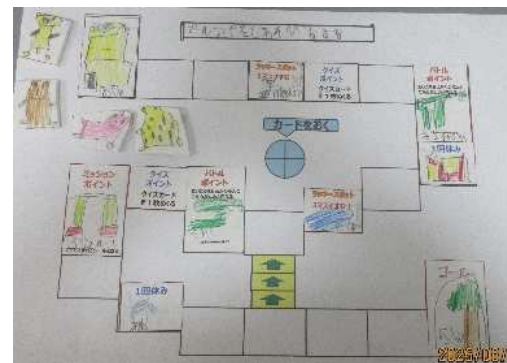
7 : 小学3年女子



8 : 小学3年女子



9 : 小学1年男子



1～4

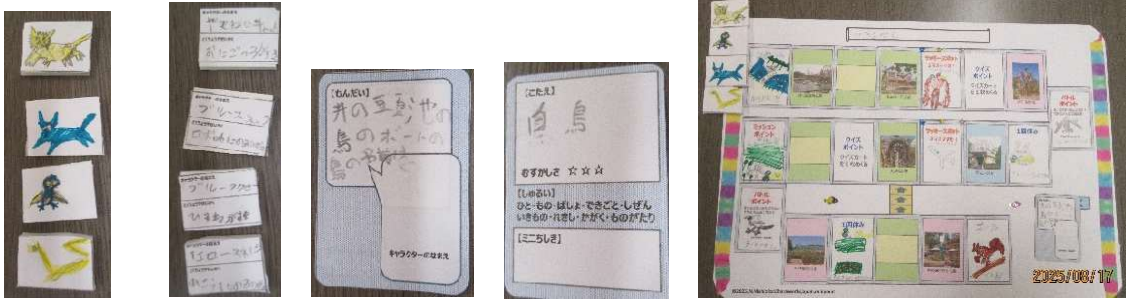
	1	2	3	4
参加形態	母子	母子	母子	母子
性別	男	男	男	男
学年	2年	5年	5年	2年
小学校	四小	四小	四小	四小
ゲームタイトル	うめめとかめかさがせ	不明	人狼	日本一しゅ
目的	ねこのうめめとかめかさがす		まちの中にまぎれた人狼を見つけよう	沖なわに行く
ミッション	さかなをとる（ねこのえさ）		人狼を見つけよう	ゆうめいなものを知る
スタート	自分の家	駅	人狼開始（この中に人狼四）	ほつ海どう
ゴール	学校		市民の勝ち一負け	沖なわ
キャラクター1	やまねこ	電車（中央線）	人狼・狂人：昼はおとなしく夜は市民をおそ	カブチーナマサシノ：にんじや
キャラクター2	とらねこ		占い師：夜、一人占える	トウトウサズール：木でできている
キャラクター3	しろねこ		騎士：夜一人だけか守れる	ボネカアールス：かえるたいやでできています
キャラクター4	くろねこ		霊媒師：死んだ人の意識を見る	チンパンジンバネーニ：ジャングルにいます
てきキャラ	といれせいしん			ぞっぴ（ゾンビ）
てきキャラ	すしせいじん			（6つ目）
ミッションポイント	いのがしらいけでさかなつり			ゆうめいなものを知る
1回休み	犬にかまれる		一日目の占い結果	ペンギンココナツに海にとされる
1回休み	くるまにひかれる		一日目のしゅいは○○	シブマボイに新がたのおすしにつれてこられた
ラッキースポット	ロケットで行く		二日目は○○が死に	ペレリーナカブチナにしんかんせんのきつぷをもち
ラッキースポット	でんしゃにのった			
ボードデザインの特徴				
クイズカード	制作なし	制作なし	制作なし	制作なし
アンケート	うめめとかめかさがせ	不明	人狼	日本一しゅ
Q1 おもしろかったこと	10/11：みたかのまわりのいろいろなばしよをおもい	4/11：みたかのまわりのいろいろなばしよをおもい	2/11：てきキャラをかかえるところ、すごろくマップ	4/11：ゲームのミッション（やらなくてはいけない
Q2 おずかしかったこと	2/11：クイズをかながえてクイズカードをつくること	3/11：ゲームのもくてき（どんねたびか）をかなが	1/11：ゲームのもくてき（どんねたびか）をかなが	10/11：みたかのまわりのいろいろなばしよをお
Q3 うまくできたこと	10/11：みたかのまわりのいろいろなばしよをおもい	3/11：みたかのまわりのいろいろなばしよをおもい	1/11：とちゅうのラッキーをかながえるところ	3/11：ゲームのもくてき（どんねたびか）をか
Q4 いったことがあるばしよ	13：井の頭公園、井の頭自然文化園、神代橋	13：井の頭公園、井の頭自然文化園、神代橋	8：井の頭公園、井の頭自然文化園、神代橋	4：井の頭公園、井の頭自然文化園、神代橋
Q5 親の満足度	5	5	4	4
Q6 親の意見				テーマを考えたりするの、小学生にはなかなか
a. 物語構造の論理性（スタート～目的やミッション～ゴールの整合性）	1	0	1	1
b. キャラクター想像力（オリジナルキャラクターの創造）	1	0	1	1
c. 地域の観光資源の情報を何らかのゲームの要素として生かされたか	1	0	0	0
d. 三鷹市及び周辺の観光資源の認知（アンケートによる施設の認知）	1	0	0	0
e. すごろくゲームは完成したか（基本要素の記載）	1	0	1	1
f. 楽しみながらできたか（途中で飽きなかったか/アンケート：おもしろさ、達成度の項目/ボード装飾：空欄マスの着色など）	1	0	1	1

6～9

	6	7	8	9	
父子	子どものみ	母子	母子	母子	参加形態
女	女	女	男	男	性別
2年	3年	3年	1年	1年	学年
四小	四小	四小	四小	四小	小学校
どうぶつえんからにげたどうぶつをさがしだそう	ラクツくんをとりかえせ!!	三たか駅で花火を見に行く	8 & 9は姉弟	8 & 9は姉弟	ゲームタイトル
どうぶつをさがしてどうぶつえんにかえそう	公園で遊んでいたラクツくんがゆうかいされたのをさがす		みんなで外あそびをする	みんなで外あそびをする	目的
いのがしら公園でどうぶつをつかまえる	ラクツくんをとりかえしてゴールに行く		スポーツ	スポーツ	ミッション
どうぶつさがしをたのまれてスタート	(公園で遊んでいるなかまたちの絵1)	国立天もん台	だれかとあそぶ	だれかとあそぶ	スタート
どうぶつえん：どうぶつをつかまえてもどした	(公園で遊んでいるなかまたちの絵2)	三たか駅	おうち	おうち	ゴール
いぬのチャッピー：はなが小さい	テニボークン：いぼっている	うさみん：走るのが速い	にしえんこうえん	にしえんこうえん	キャラクター1
クイクン：あたまが大きい	ラクツくん：いねくれている	ライン：仲まにやさしい	うさぎ：ねてた	うさぎ：ねてた	キャラクター2
マスミちゃん：ものしり	ネーちゃん：かわしい	ニヤロー：食いしんぼう	まりん：のびてた	まりん：のびてた	キャラクター3
ねこのめい：目がいい	ミーちゃん：やさしい	カモン：おとなしい	くま：おおきい	くま：おおきい	キャラクター4
ともだちのみきちゃん	ミミズー	花火なしんしん	らいおん：こわい	らいおん：こわい	てきキャラ
どろぼう	こわくま	いいことないなー	きょうりゅう	きょうりゅう	てきキャラ
			へび	へび	
いのがしらこうえんでどうぶつをつかまえる	目げきしやに会った!!	はいどうぞ!!花火が見れるおまもりをもらう!!!	ぶらんこ	ぶらんこ	ミッションポイント
においがなくなった	走りすぎてつかれてしまった	道にまよった!!	ちずをみる	ちずをみる	1 回休み
おなかがすいてごはんをたべ	池にはまってしまった	タンゴムンに気をとられた!!	あめ	あめ	1 回休み
チャッピーがはながいいからたくさんすすんだ	どりの上の上のって人のがのっていいよとってくれる!!!	バスにのる	くるま	くるま	ラッキースポット
めいがとおくにどうぶつを見つけた	仲のいい友だちが車にのせてくれた!!	車にのせてもらう。	じてんしゃ(絵)のる：2ばい	じてんしゃ(絵)のる：2ばい	ラッキースポット
ピンクや黄色の紙に花などの絵を描いてはった		クイズポイントに着色、自分で絵をかく	自分で絵を描く	自分で絵を描く	ボードデザインの特徴
制作なし	制作なし	制作なし	制作なし	制作なし	クイズカード
どうぶつえんからにげたどうぶつをさがしだそう	ラクツくんをとりかえせ!!	三たか駅で花火を見に行く	みんなで外あそびをする	みんなで外あそびをする	
6/11：たびをするなかまたちのキャラクターをかき	5/11：ゲームのもくてき(どんなたびか)をかかんが	5/11：みたかのまわりのいろいろなばしをおもひ	4/11：たびをするなかまたちのキャラクターをかき	4/11：たびをするなかまたちのキャラクターをかき	アンケート
10/11：みたかのまわりのいろいろなばしをおもひ	6/11：みたかのまわりのいろいろなばしをおもひ	5/11：ゲームのもくてき(どんなたびか)をかかんが	5/11：ゲームのもくてき(どんなたびか)をかかんが	5/11：ゲームのもくてき(どんなたびか)をかかんが	Q 1 おもしろかったこと
5/11：ゲームのもくてき(どんなたびか)をかかんが	5/11：たびをするなかまたちのキャラクターをかかんが	4/11：みたかのまわりのいろいろなばしをおもひ	7/11：みたかのまわりのいろいろなばしをおもひ	7/11：みたかのまわりのいろいろなばしをおもひ	Q 2 わずかかったこと
4：井の頭公園、井の頭自然文化園、深大寺	7：井の頭公園、井の頭自然文化園、神代植物	10：井の頭公園、井の頭自然文化園、深大寺	7：井の頭公園、井の頭自然文化園、神代植物	7：井の頭公園、井の頭自然文化園、神代植物	Q 3 うまくできたところ
5	5	5	5	5	Q 4 いったことがあるばしよ
すごろくを作れて楽しかった。また作りたいたいと思いま	楽しかった。(子ども自身の感想)		子どもが自分で考えてキャラクター	子どもが自分で考えてキャラクター	Q 5 親の満足度
			とても子供が楽しく参加していました。ありがとうございました	とても子供が楽しく参加していました。ありがとうございました	Q 6 親の意見
1	1	1	1	1	a. 物語構造の論理性(スタート-目的やミッション-ゴールの整合性)
1	1	1	1	1	b. キャラクター想像力(オリジナルキャラクターの創造)
1	1	1	1	1	c. 地域の観光資源の情報を何らかのゲームの要素として生かしたか
1	1	1	1	1	d. 三鷹市及び周辺の観光資源の認知(アンケートによる施設の認知)
1	1	1	1	1	e. すごろくゲームは完成したか(基本要素の記載)
1	1	1	1	1	f. 楽しみながらできたか(途中で飽きなかったか/アンケート：おもしろさ、達成度の項目/ボード装飾：空欄マスの着色など)

*ワークショップ# 4

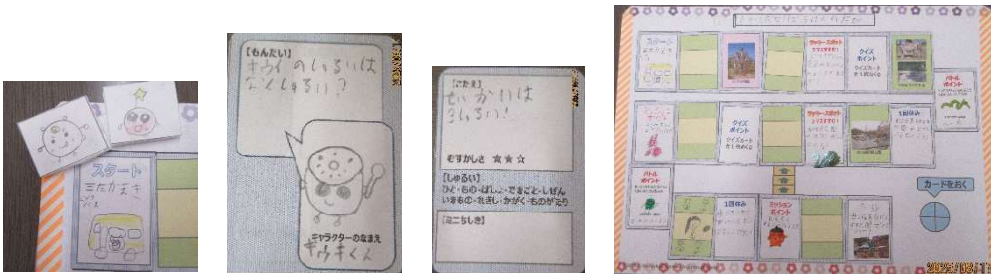
1 : 小学3年男子



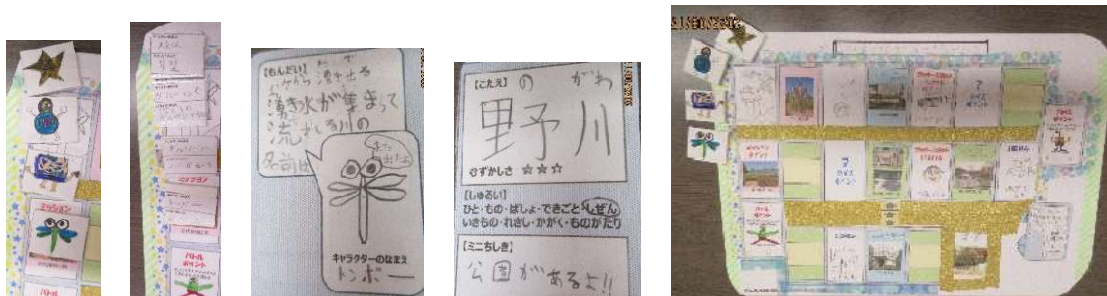
2 : 小学1年男子



3 : 小学3年女子

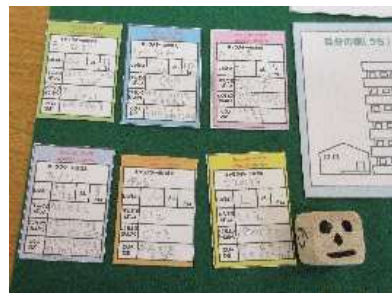
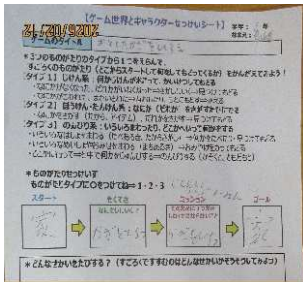


4 : 小学5年男子



	1	2	3	4
参加形態	母子	母子	母子	母子
性別	男	男	女	男
学年	3年	1年	3年	5年
小学校				
ゲームタイトル	リスさがし	つりのたび	さがしだせぼけんのたび	調布飛行場から深大寺にそばを食べに行く
目的	リスをさがしに行く		はぐれてから合流する	深大寺にそばを食べに行く
ミッション	植物公園			神代植物公園に花を見に行くこと
スタート	井の頭池	いえ	三たか駅(ジブリバス)	調布飛行場(絵)
ゴール	リス園	ブルーホール	井の頭自然文化園でパーティー!	深大寺(そばやさん) 写真
キャラクター 1	ヤマネコキヤット: おにごっこがすき	かびー: のんびりや	名前等不明	天文くん: 星型
キャラクター 2	ブルースネーク: ロボットにのるのがすき	もるもる: やさしい	名前等不明	ガルマンくん: 深大寺のガルマ(じ)で引いた
キャラクター 3	ブルーフロロー: ねるのがすき			ザルソバくん: ソバがすき
キャラクター 4	エイロースネーク: ひこうきにのるのがすき			トンポー: とべる
てきキャラ	ミニたいほうロボ	シャチの絵を描く	ヘー太(ヘビ)	ヨリミチ
てきキャラ	ラーメンカラス	タイオウイカの写真をはる	ゴーヤのゴーすけ	トーラセン
ミッションポイント	植物公園	魚のシールをはる	2つ設定: うさみちゃんと合流した/どんくん(ど)	神代植物公園
1 回休み	トトロになってひるね	カメの写真をはる	井の頭自然文化園でお弁当を食べよう!	つかれた(きもちグラフ下がついてる絵)
1 回休み	植物公園でネコとあそぶ	魚のシールをはる	歩いていたら右につまづいてこけた!	地図を見る
ラッキーポイント	ジブリのロボットにのる	魚のシールをはる	ジブリびじゅつ館のネコバスのところであそぶ	バスが来た: 100円いる(100円ないとれない)
ラッキーポイント	ひこうきにのる	魚のシールをはる	井の頭公園のスワンボートにのる	やる気が出る
ボードデザインの特徴	自分で絵を描く			ほとんど自分で絵を描く
クイズカード 1	井の頭池の鳥のボートの鳥の名前は? =>白鳥		クワイのしゅるいはなんしゅるい? =>せいはいは	湧き水が集まって流れる川の名前は=>野川: 公園が
アンケート				
Q 1 おもしろかったこと	3/11: たびをするなかまたちのキャラクターをかかんがえるところ、ゲームのミッション(やらなくてはい)		11/11: みたかのまわりのいろいろなほしよをお	11/10: みたかのまわりのいろいろなほしよをおもいだす
Q 2 おもしろかったこと	2/11: クイズをかかんがえてクイズカードをつくること、サイコロをつくること		11/10: みたかのまわりのいろいろなほしよをお	2/11: みたかのまわりのいろいろなほしよをおもいだす
Q 3 うまくできたこと	3/11: ゲームのもくつき(どんなたびか)をかかんがえるところ、たびをするなかまたちのキャラクター		11/10: みたかのまわりのいろいろなほしよをお	11/10: みたかのまわりのいろいろなほしよをおもいだす
Q 4 いったことがあるほしよ	7: 井の頭公園、井の頭自然文化園、ジブリ美術館、山本有三記念館、中近東文化センター		10: 井の頭公園、井の頭自然文化園、神代	16: 井の頭公園、井の頭自然文化園、神代植物公
Q 5 親の満足度	4: 子ども自身が考える要素が多く自由に工作ができたため		4	4
Q 6 親の意見				
a. 物語構造の論理性(スタート-目的やミッション-ゴールの整合性)	1	1	1	1
b. キャラクター想像力(オリジナルキャラクターの創造)	1	1	1	1
c. 地域の観光資源の情報を何らかのゲームの要素として生かしたか	1	0	1	1
d. 三鷹市及び周辺の観光資源の認知(アンケートによる施設の認知)	1	0	1	1
e. すごろくゲームは完成したか(基本要素の記載)	1	1	1	1
f. 楽しみながらできたか(途中で飽きなかったか/アンケート: おもしろさ、達成度の項目/ボード装飾: 空欄マスの着色など)	1	0	1	1

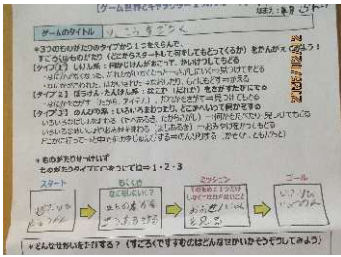
*ワークショップ#5
1: 小学5年男子



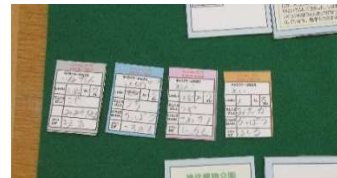
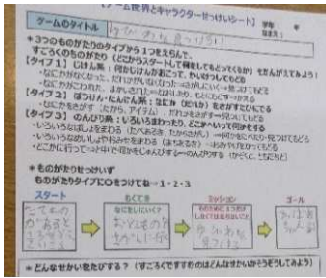
2: 小学2年男子



3 : 小学2年女子



4 : 小学2年女子



	1	2	3	4
参加形態（放課後クラブ）	子どものみ	子どものみ	子どものみ	子どものみ
性別	男	男	女	女
学年	5年	2年	2年	2年
小学校	第四	第四	第四	第四
ゲームタイトル	おとしたかぎをひろえ	たべあるき	りょうすごろく	ゆびわを見つけろ!!
目的	かぎをさがしにく	いろいろなものを食べにく	まちの家から家をまちあるきする	おとしものをさがしにく
ミッション	かぎをひろう（じんだいしよくつこうえん）	ラーメンを食べる	おもしろいことにやきを見に行く	ゆびわを見つける
スタート	家	三たか駅	三たかえき	たてものがあるところをおとていこう
ゴール	家	家	ジブリがじゅつかん	おばあちゃん家
キャラクター1	ミニロボ：ロボット / 1 1 さい / じゅうでんコードのそ	ごはんのゆうしゃ：人 / 5 0 さい / おおさかじょう	いぬたん：いぬ / 7 さい / こや / みみがた	ニヤン：ねこ / 3 さい / 木のうなど / いじわる
キャラクター2	キャンちゃん：ほうにんげん / 1 0 さい / テーブルの	カッパくん：ごはん / 5 0 0 さい / テーブル / しん	りんごん：くだもの / 5 さい / つち / かつば	わんわん：犬 / 1 さい / 犬こや / やさしい /
キャラクター3	ハッピーたこ：たこ / 5 さい / れいぞうこのおひろ	てんてん：きむらひ / 5 7 さい / かっこつけ /	ねんこ：とらこ / つち / 7 さい / こわがり /	かまかま：かま / 8 7 さい / 川 / のんびり / あ
キャラクター4	スーン：ゆきだるま / 3 さい / れいぞうこ / やさしい	イガーくん：イカ / 1 2 0 さい / 海 / やさしい /	れい：人 / 8 さい / みたか / かつぼ /	ピーゴ：インコ / 4 さい / とりかご / やさしい /
キャラクター5	ねるこ：人 / いえ / むてき / なんでもできる	あさくら： / 9 0 0 さい / こみやしき / わるい		
キャラクター6	かんたろう：人 / いえ / パンがすき / パンをたべるとむ	てきになる		
てきキャラ	どろぼう - カギぬすむぞ	山?	太陽?	
てきキャラ	ゆうかいまーまけるとスタート!	さむらい?	サメ?	
てきキャラ				
ミッションカード	かぎをひろった	ラーメンを食べる	じんだいしよくつこうえんでおもしろいこ	ゆびわを見つけた
1 回休み	ファミリーマートでお茶をかった	しんごうなががい	いっばいあるいたからやすみ	
1 回休み	さがしたたれべんちでやすむ	やどやにいっばくする	くるまがじゅうたいちゅう	
ラッキーポイント	はしれー、ひろわれるまえに見つける	げんきもりもりになったから	タカシーにのった	
ラッキーポイント	じゅっだんでとんだ ビューーーン!	リンゴパワー	ともだちにのせてもらった	
ボードデザインの特徴	ユニークなキャラクターをたくさん描いた	たべものをたくさん描いた		
自由カード	パンでかいふくした + 1 0 0	おいしいせフランスパン		
		すしや / マクドバ		
		りんごごまいである		
アンケート				
Q 1 おもしろかったこと	10/10：みたかのまわりのいろいろなばしよをおもい	2/10：たびをするなかまたちのキャラクターをかん	4/10：たびをするなかまたちのキャラクター	5/10：みたかのまわりのいろいろなばしよをお
Q 2 おもしろかったこと	3/10：みたかのまわりのいろいろなばしよをおもい	1/10：とちゅうのしょうがい（1 かいやすみなど）	2/10：ゲームのもくてき（どんなたびか）	2/10：みたかのまわりのいろいろなばしよをお
Q 3 うまくできたこと	10/10：みたかのまわりのいろいろなばしよをおもい	2/10：ゲームのミッション（やらなくてはいけない）	1/10：ゲームのミッション（やらなくてはい	6/10：みたかのまわりのいろいろなばしよをお
Q 4 いったことがあるばしよ	4：井の頭公園、井の頭自然文化園、神代植物	8：井の頭公園、井の頭自然文化園、神代植物	10：井の頭公園、井の頭自然文化園、	8：井の頭公園、井の頭自然文化園、神代
Q 5 かんそう	たのしかった	すごろくをもっと長くしたい（子） / おりがとうござ	なし	なし
Q 6 リビーター	○			
	今回のほうがおもしろかった / 去年のほうがむずかしかった / 今回のほうがうまくできた			
a. 物語構造の論理性（スタート - 目的やミッション - ゴールの整合性）	1	1	1	1
b. キャラクター想像力（オリジナルキャラクターの創造）	1	1	1	1
c. 地域の観光資源の情報を向らかのゲームの要素として生かされたか	1	1	1	1
d. 三鷹市及び周辺の観光資源の認知（アンケートによる施設認知）	1	1	1	1
e. すごろくゲームは完成したか（基本要素の記載）	1	1	1	1
f. 楽しみながらできたか（途中で飽きなかったか / アンケート：おもしろさ、達成度の項目 / ボード装飾：空間マスの着色など）	1	1	1	1