

平成30年度

ティーンズミーティング開催結果

平成31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年度から複数年をかけて公立小学校・中学校・高等学校・特別支援学校の子どもの対象に、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

公立学校の子ども（高校生）

※ 小・中学校については、平成29年度までの取組で実施済みである。

(2) 内容

それぞれの学校の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。）：実施校に一任

エ 場 所：教室など学校内の施設

(3) 実施校（平成30年度）

ア 実施校数：4校（市立高等学校3校・特別支援学校1校）

イ 実施校名：琴ノ浦高等学校・尼崎双星高等学校・尼崎高等学校・尼崎養護学校

※ 平成30年度の実施をもって市立の全小学校・中学校・高等学校・特別支援学校の開催終了。

(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、学校の先生、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 自分の住むまち（地域）において改善してほしいこと ① 自分の住むまち（地域）において改善してほしいこととしてどんなこと？ ② どうしたら改善しやすくなると思いますか？ 2 「18歳からの選挙への参加について」 ① 投票に行くメリットと行かないデメリットって？ ② 若者が選挙に行くようになるには、どうすればいいと思う？	
－フリートーカー (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、参加者に対して事前に説明会を開き、条例のパンフレットなどを活用することにより、事業趣旨や当日の進行などについて説明した。

イ また、事前説明会時に「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、各学校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、「子育てコミュニティソーシャルワーカー」などが行った。

* 子育てコミュニティソーシャルワーカー：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 自由に話することができる（正しくない意見はない。）。
- ② 皆が対等に話することができる（男女、年上年下ということとは関係ない。）。
- ③ 誰かが話をする時は、一生懸命聴く。
- ④ 誰かを傷付けたり、誰かが嫌な思いをするような内容の発言はしない。
- ⑤ ティーンズミーティングの後に、話をした内容のことで誰かを傷付けたり、嫌な思いをさせたりするような行動はしない。
- ⑥ ファシリテーターの許可を得てから発言する。

4 実施状況

実施日	実施校	参加人数（人）
7 / 18（水）午前	尼崎養護学校	2
8 / 28（火）午後	琴ノ浦高等学校	7
10 / 22（月）午後	尼崎双星高等学校	12
11 / 1（木）午後	尼崎高等学校	10
		計31

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。

4校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

自分の住むまち（地域）において改善してほしいこと

- ① 自分の住むまち（地域）において改善してほしいことってどんなこと？
- ② どうしたら改善しやすくなると思いますか？

「18歳からの選挙への参加について」

- ① 投票に行くメリットと行かないデメリットって？
- ② 若者が選挙に行くようになるには、どうすればいいと思う？

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。

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、地域課題の解決策を考え、発表する。

このカードゲームを第1部に取り入れたことで、地域課題を考えるきっかけとしたほか、発言しやすい雰囲気を作ることができた。

＜カードゲームで出た解決策の一例＞

① きいてカード

「最近、尼崎に引っ越してきた。実はええ街だった。どうやったらイメージ変わるかな。」

② 使用されたおたからカード（括弧内はカードの説明）

- ・ 自転車専用道路

（青く塗られた自転車専用の道路。自動車と自転車と歩行者、それぞれが安全に。通勤や通学にとっても便利な道が増えています。）

- ・ お笑い

（誰もが知っている漫才コンビは尼崎市出身です。人間国宝の落語家さんもくらしていました。市役所にも元漫才師がいます。二人も！）

③ ②のカードを組み合わせた解決策

人間国宝や誰もが知っているお笑いタレントの出身地であることや通勤・通学が便利であることをアピールする。

(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、集約した意見を「小分類」としてまとめ、類似する小分類の意見を「大分類」としてまとめている。
- (3) 各テーマの②の質問に対する意見については、「大人」「子ども」「大人・子ども」のそれぞれの役割を記載している。
- (4) 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。
- (5) 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。

記載例

●第2部は、以下のようにまとめて掲載した。

大分類

小分類

- ① 色んな人と交流できる、楽しいイベントをしたい
 - ・お年寄りや身体の不自由な人も楽しめるお祭りをしたい
 - ・誰でも参加できる、昔遊びの競技大会をしたい
 - ・友達や地域の人と、楽しくご飯を食べる機会をつくりたい
- ② 体験したい
 - ・田植えや稲刈りなどの職場体験や、身近なコンビニの職場見学がしたい
 - ・図工が得意なので、人に教えたい

- ③ きれいな町だとボイ捨てしないと思うので、町なかに花や緑を増やしたい
- ④ スポーツ選手から、直接指導を受けたい
- ⑤ 人に捨てられた動物が、その後どうなるのかを知りたい
- ⑥ 勉強が楽しいと思えるように、もっと分かりやすく面白い教科書を作りたい
- ⑦ ピアノを弾いたり歌うことが得意な子どもがいるので、みんなの前で発表できるようにコンサートをしたい

テーマ1 「自分の住むまち（地域）において改善してほしいこと」

① 自分の住むまち（地域）において改善してほしいことってどんなこと？

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">① 街灯を増やしてほしい<ul style="list-style-type: none">・街灯が少なくて暗い。② 道路の整備<ul style="list-style-type: none">・段差があるところを無くしてほしい。・エレベーターをつけてほしい。・細い道なのに一方通行のところが少ない。・歩道と車道の段差が崩れている。・道がガタガタしている。・カーブミラーがくもっている。・車が通らない道路にも信号機が多すぎる。・信号機が変わるまでの時間が長い③ バスが車椅子には狭いので、広くしてほしい。④ 防災の意識を変えてほしい。<ul style="list-style-type: none">・防災グッズを蓄えてほしい。・避難場所を見直してほしい。 | <ul style="list-style-type: none">⑤ 自転車のマナー<ul style="list-style-type: none">・駐輪のマナーが悪い。（車道・歩道にも停めてある）・乗り方のマナーが悪い。（無灯火、イヤホン、信号無視、スマホ、タバコを吸いながら、スピード）⑥ タバコのマナーが悪い。（歩きタバコ）⑦ ゴミが多い。<ul style="list-style-type: none">・捨てる場所が無い。・ゴキブリが多く、不衛生。・分別をもっと分かりやすくしてほしい。・美化活動を強化してほしい。・用水路のゴミが臭う。不快。⑧ 公衆トイレが少ない。どこにあるか分かりにくい。⑨ 移動支援の福祉サービスがあつたらいい。 |
|---|---|

② どうすれば改善しやすくなると思いますか？

大人

- ① 危険な場所に看板を設置したり、旗を置く。
- ② 通勤、通学時間帯の一方通行化。
- ⑤ 自転車のマナーを改善するポスターを作成する。
- ⑥ 歩きタバコ禁止の条例をより厳しくする。
- ⑦ 回覧板を活用し、美化活動の実施を呼びかける。
- ⑧ トイレの場所を示す看板を作成する。

子ども

- ① 暗くて危険な道を学校で調査し、まとめて市役所へ言う。
- ④ 津波対策ハザードマップを作成し、災害の危険性を知っておく。
- ⑤ 子どもに書いてもらったポスターを地面に貼る。
- ⑦ 清掃活動を皆でする。

大人・子ども

- ② 段差や通りにくいところがあつたら、しっかり市に伝える。他にもそれで困っている人がいないか聞いて、みんなで声をあげていく。
- ③⑨ 色々な世代の人で協力して、リサイクルなどで資金をつくり、皆でお金を出し合う。
- ④ 避難場所の現場に行ってみて、見直しする。
- ⑤ 黄色だったら「いける！」ではなく白線まで行く前にしっかり止まるなどマナーをしっかり守る。

テーマ2 「18歳からの選挙への参加について」

① 投票に行くメリットと行かないデメリットって？

《投票に行くメリット》

- ① 自分の意思を伝えることができる。
- ② 政治への意識が高まる。
- ③ 国民の権利を行使できる。
- ④ 投票をすれば結果を批判できる。
- ⑤ 意見が政策に反映される。
 - ・若者の投票が多ければ、若者に対する政策が増える。
 - ・自分が年をとった後の政策にも繋がられる。
 - ・多くの人意見が反映される。
- ⑥ 選挙を通じて、家庭での会話が増えたり、学べる。

《投票に行かないデメリット》

- ① 選ばれる人に偏りが出る。
- ② 汚職などがあっても批判できない。
- ③ 投票に行った人だけの意見が反映されたまじになってしまう。
- ④ 関心もないのに文句を言うようになる。
- ⑤ 自分の投票した人が当選しない場合がある。
- ⑥ 政治の内容に納得できない。

② 若者が選挙に行くようになるには、どうすればいいと思う？

大人

- ・ インターネット投票できるようにする。
- ・ 投票会場に尼崎の歴史などの大きい掲示をする。→見に行くついでに投票する。
- ・ 家族で行きやすいように、会場に小さい子向け遊びスペースを置く。
- ・ 選挙に関する専門用語をわかりやすく、具体的にする。
- ・ 候補者の広告をもっと分かりやすいものにする。
- ・ もっと選挙について、子どもに教える。
- ・ 防災メールのように投票時間になったら案内する。
- ・ 子どもに何故選挙に行かないのか問う。
- ・ 投票できる年齢層に上限を設ける。
- ・ どこでも投票BOXを作る。
- ・ 体が不自由な方に対して、送迎バスがある。
- ・ 選んだ人の良いところ、選んだ理由を記入するスペースを投票用紙につくる。

子ども

- ・ テレビなどで選挙について学ぶ。
- ・ 学校でも友達と選挙のことについて話す。

大人・子ども

- ・ 家で選挙について話す。
- ・ 大人と子どもと一緒に選挙に行くようにする。
- ・ 自分の作った作品（盆栽や工作物など）を展示するスペースを設ける。