



新川こども施設整備・運営事業 第2回ワークショップ結果報告書

令和7年6月

主催：富山県・にいがわサークルパートナーズ株式会社

1. 目的

本ワークショップは、現在計画中的の新川こども施設について、こどもたちや保護者の方々とイメージを共有し、計画の具体化に向けた機運の醸成を図るとともに、施設計画に関する具体的な意見やアイディアを伺うことを目的として実施しました。

また、ワークショップを通してこどもの非認知能力向上のきっかけとなることを考慮し、第1回ワークショップでは、「工作」をテーマに創造性の育成につながるプログラムを実施しました。今回の第2回ワークショップでは、現段階の設計内容をもとに、「あそび方の発見」や「協調性・運動能力の向上」につながることを目指し、二部構成で実施しました。

2. 開催概要

開催日時	令和7年5月31日（土）10：00～11：45
開催場所	新川文化ホール 1階 リハーサル室
参加者	こども 28名（保護者同伴）
内容	新しい施設でいろいろなあそび方を発見しよう テーマ：みんなで考えて、からだも動かすワークショップ
プログラム	<u>1. 開会</u> あいさつ、関係者紹介 <u>2. 施設概要説明</u> イメージパース説明、施設模型説明 <u>3. ワークショップの説明</u> 第1部・第2部の内容の説明、ワークシートの説明、 ルールの説明 <u>4. ワークショップ</u> 第1部：〈みんなで「考える」時間〉 (1) アイディア出し・意見交換 (2) アイディアの発表 第2部：〈みんなで「からだを動かす」時間〉 (1) あそび体験①：新聞紙ボールあそび (2) あそび体験②：風船あそび <u>5. 閉会</u> あいさつ、アンケートのお願い



計画施設の紹介



計画施設の模型・図面・アクソメ図を観察

3.ワークショップの結果

(1) 第1部：みんなで「考える」時間（約 50 分間）

第1部では、あそび場計画ワークシート（アクソメ図・平面図）・模型・事例映像などを見てもらい、計画中の遊具やエリアでやってみたいあそびやできるあそび・使い方を考え、付箋やワークシートに記入してもらいました。その過程で、各グループで意見交換を行い、出た意見についてスタッフから参加者の皆さんに報告をしました。



使用したワークシート



あそびのアイデアをワークシートに書き出す

エリア	名称	具体的なアイデア・意見
1F 大地 あそび	1. あそびはじまり ホール	・走る ・競争 ・はしっこにピアノ ・ドッジボール ・楽しそう ・遊んでいるところを見ながら食べる ・スタートする気持ちが高まる絵やものがあつたらいい
	2. だんだん広場	・イベントを見る ・座る ・階段であそぶ ・ジャンプ ・投げてあそびたい
	3. クライミング ウォール	・ぐんぐんのぼる ・登ってあそぶ ・競争する ・足と手をかけて上に登る ・下の人に手を振る ・どこまで登れるか挑戦する ・♡（ハートのかたち）がある
	4. 大地の床	・くぐる ・登りたい ・登ってあそぶ ・歩く ・待ち合わせ場所 ・柵
	5. ボールプール	・玉入れ、投げる ・ボールをあつめる ・中に入れる ・埋まる ・跳ぶ ・上のカゴにボールを入れて玉入れあそび ・大きいボールであそびたい ・ボールあそび ・宝探し
	6. トイブック キャニオン	・ハンモックがほしい ・ゴロゴロする ・ひみつきち ・ドアが閉まる ・好きな本を見つける ・絵本を読むところ ・床に☆（星）がある
1F 流れ あそび	7. ジグザグタワー	・かくれんぼ ・足と手をかけて上に登る ・タッチしたら楽しいしかけがあつたらうれしい ・中が見えるところを探索しやすい
	8. ゆきやまドーム	・ぴよんぴよんする ・ぴよんぴよん跳ねる ・とぶ ・着地する ・ジャンプ ・おにごっこ ・ふわふわドームにお絵描き ・すべり台 ・ブランコ ・大きいお兄ちゃんが跳ぶとこわい ・白ではなく、少し明度を下げることが可能か（まぶしいため）
	9. ペインティング ストリーム	・ぴよんぴよんする ・ぴよんぴよん跳ねる ・おにごっこ ・一輪車 ・乗り物 ・汽車に乗れる ・チョークで床に絵を描く ・私が描いた絵があつたらうれしい ・☆と♡（星・ハート）がある ・季節やイベントごとによい変わるとうれしい

3.ワークショップの結果

(1) 第1部：みんなで「考える」時間（約 50 分間）

エリア	名称	具体的なアイディア・意見
1F 木育 あそび	10. 木育遊具	・休憩する
1F デジタル あそび	11. デジタル遊具	・プロジェクションマッピング
1F 乳児 スペース	12. 乳児スペース 13. 乳児キッズハウス	・中に入って顔を出す ・隠れる ・すべる ・すべり台が好き ・つかまり立ちであそぶスペース
1F 創作 工房	14. 創作スペース 15. 展示 キッズハウス	・作ったものを展示する ・ぶら下げる ・水彩を使ったあそび ・ホワイトボード or 黒板にお絵描き ・はさみで工作する ・はさみを使ったあそび ・たこを作りたい ・ハートを作りたい ・お店を作る（カレー・うどんの看板） ・ワークショップ ・かわいいイベント ・おままごと ・床に☆（星）がある ・階段を登る ・降りる ・すべり台 ・つみき ・オセロ ・絵本 ・お昼ご飯が食べられる ・ごはんを食べて帰る
	16. 創作工房 17. ものづくり キッズハウス	・工作でいろんなものを作る ・ぬりえをする ・お絵描き ・カードゲームなど親子で楽しめる ・料理がしたい ・鳥 ・虹
1F 全体		・寝転がれるベットのブランコ ・鉄棒 ・室内の砂場 ・上から下に一気に降りるすべり台や登り棒 ・すぐに降りて来られるすべり台（巨大） ・ボールあそび ・ボールを投げて画面の敵を倒す ・乗り物に乗れるコーナー ・トミカなどのおもちゃ ・教室（ダンス・英語など）してほしい ・かわいい女の子のお部屋みたいなところでおままごとがしたい ・バーベキューしたい ・妖精さがし（KOKO 黒部みたいな） ・子供用の手洗い場 ・迷子対策 ・カップラーメン自販機 ・ココスレストラン

3.ワークショップの結果

(1) 第1部：みんなで「考える」時間（約 50 分間）

エリア	名称	具体的なアイディア・意見
2F 空中 あそび	18. 雲のネット	・ のぼる ・ つかんでのぼる ・ 走る ・ すべる ・ 落ちる ・ くぐる ・ くぐってあそぶ ・ 休む ・ ぴよんぴよん跳ぶ ・ コロコロ転がる ・ ブランコからジャンプ ・ キャッチする ・ おにごっこ ・ ブランコ ・ ボール ・ ターザンロープ ・ かくれんぼ ・ 雲梯にぶら下がる
	19. 海のネット 20. 昇降ネット	・ 寝てゴロゴロできる ・ ボヨンボヨンはねる ・ はねる ・ おにごっこ ・ ネットからすべり台 ・ 綱渡り
	21. シンキロウ タワー	・ 登る ・ くぐる ・ 登れるかな？ ・ タワーの上から何かを見たい ・ ねことうさぎを見たい ・ 登ったら外に綺麗な景色が見える
	22. 空中 キッズハウス	・ 休む ・ 高いところからみんなを見つける ・ ひみつきち ・ 魚釣り ・ クッションのさかなつりあそび ・ 魚津水族館とコラボして魚津水族館にいる魚の絵や写真の生き物
	23. 空中段床 24. 回遊スロープ 25. くぐりぬけ ブリッジ	・ くるくる回る ・ すべる ・ 登る ・ マラソン ・ 探検する
	26. 親子 ハンモック	・ 家族で休む ・ 母といっしょにごろん ・ 寝る
2F 全体		・ お絵描き ・ 消防士みたいに登る、降りる ・ 登り棒 ・ バスケット ・ 鉄棒 ・ スケート ・ 医療室 ・ ベンチ増やす ・ いろんな色の床 ・ 歌が歌いたい ・ ひみつきち ・ お風呂に入って帰る ・ 人形あそび ・ 小さな滝みたいなものがあったら楽しそう
屋上	27. ボルダリング 28. 人工芝築山 29. でこぼこデッキ 30. ブリッジすべり台	・ 人工芝築山を広く ・ ブランコ作成
屋外	31. 築山 32. 感覚床 33. 屋外 キッズハウス	・ 歩く、走る ・ 山で走る ・ 鉄棒 ・ 砂場 ・ ブランコ ・ ベンチ ・ 大きいすべり台 ・ ジャングルジム ・ 屋内球場 ・ プール広場 ・ 水あそび場 ・ 生き物と触れ合えるコーナー ・ キャンプ広場 ・ 外で車であそぶ ・ 広い駐車場

※上記の計画内容につきましては、今後の設計の過程で変更となる可能性がございますので、
あらかじめご了承ください。

3.ワークショップの結果

(2) 第2部：みんなで「からだを動かす」時間（約40分間）

第2部では、計画中の「あそびはじまりホール」等の多目的スペースでできるあそびを想定し、実際にからだを動かすあそび体験プログラムを行いました。あそびの進行はプレイリーダーが行い、こどもたちの状況に応じてあそびを展開しました。

あそび体験①：新聞紙ボールあそび

向上につながる主な能力：バランス能力、操作能力、認知能力など

あそびの様子①	あそびの様子②	あそびの様子③
2チームに分かれ相手のチームへ新聞紙で作った玉を投げる。	かごに玉を投げ入れ、入った玉の数を競う。	玉入れのかごの高さを変えたり動かしたりする。
		

具体的な行動…投げる、集める、拾う、数える、新聞紙を丸める、追いかける、ジャンプするなど

あそび体験②：風船あそび

向上につながる主な能力：リズム能力、反応能力、操作能力、認知能力など

あそびの様子①	あそびの様子②	あそびの様子③
好きな色の風船をひとつ選ぶ。 風船に触れる。	風船を上へ投げる。 連続でやってみる。	風船を上へ投げている間に 手を叩く。
		
あそびの様子④	あそびの様子⑤	あそびの様子⑥
リングに風船を投げて通す。 リングの高さや向きを変える。	大きな風船にタッチして 上に飛ばす。	好きな風船で 自由にあそぶ。
		

具体的な行動…投げる、飛ばす、手の上で跳ねさせる、追いかける、つかむ、力を加減する、
風船を膨らますなど

3.ワークショップの結果

(3)アンケート結果

第1部・第2部終了後、ご参加いただいたお子様・保護者の皆様に web アンケートにご協力いただきました。

こども向けアンケート

質問①：今日はどのくらい楽しかったかな？

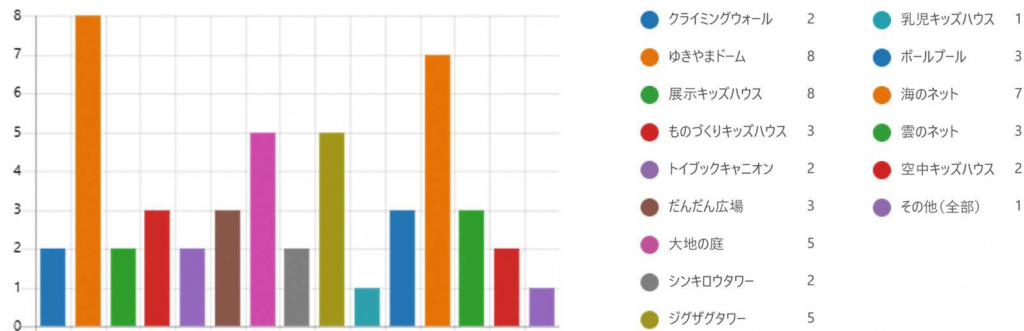
質問②：どのあそびが一番楽しかったかな？



質問③：新しい施設でどんなあそびをしてみたいかな？

- | | | | |
|------------|-------------------|---------------|-----------|
| ・ブランコ | ・風船あそび | ・ボールあそび | ・バスケットボール |
| ・すべり台 | ・消防士みたいに上から滑り降りたい | | ・ネットあそび |
| ・ネットであそびたい | ・綱とポヨンポヨン | ・ふわふわドーム | ・探検 |
| ・全部 | ・絵本を読みたい、読書 | ・外か中にカフェを作りたい | |

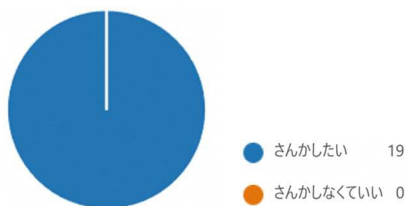
質問④：新しい施設の中でわくわくしたり楽しみにしているあそび場を3つ教えてね。



質問⑤：新しい施設にどんなあそび場があったら楽しいかな？

- | | | | |
|-----------|---------------------|------------|--------|
| ・バスケットコート | ・ボールあそび | ・ボール渡し | ・すべり台 |
| ・ブランコ | ・雪山ドーム | ・高いふわふわドーム | ・ネット |
| ・空中キッズハウス | ・風船コーナー | ・おみせ | ・カフェ |
| ・とばす | ・ジグザグの場所があったら楽しそうです | | ・キャンプ場 |

質問⑥：また今日みたいなイベントがあったら参加してみたいかな？



3. ワークショップの結果

(3) アンケート結果

保護者向けアンケート

質問①：本日のワークショップの感想を教えてください。



質問②：本日のワークショップをふまえて、新しい 施設でしたいあそびや体験、イベントがありましたら教えてください。

- ・ ネット遊具 ・ ネット遊具で鬼ごっこ ・ ネット遊具で、遊んでみたいです。
- ・ 親子で体を動かせるイベント ・ 体を動かす体験 ・ 工作体験 ・ 製作
- ・ スライム遊び ・ デジタル遊具 ・ ワークショップをして欲しい
- ・ ワークショップ施設で定期的にいろんな講師を呼んで、親子で楽しめる
- ・ ワークショップでは、普段家では出来ない絵の具での遊びや科学実験などできたら嬉しいです。
- ・ 今日考えたことができれば嬉しいです

質問③：新しい施設に期待する遊び場について自由にご記入ください。

- ・ 水遊び ・ ネット遊具 ・ アスレチック ・ 小学生でも思い切り遊べる遊具
- ・ 思い切り身体を使って遊ぶことのできる遊び場 ・ 天気を問わず遊べる
- ・ 天候関係なく遊びに行けたら助かります ・ ネットの他、屋内での遊具を充実させてほしい
- ・ ワークショップスペースもあるみたいなので、そこで体験してみたいです。
- ・ 遊び場だけでなく色々な施設があるので良いと思いました ・ 楽しみです！

質問④：新しい施設にあったら良いと思う設備についてご自由にご記入ください。

- ・ カフェ ・ レストラン ・ 食べるスペース ・ 食事するところ ・ 飲食スペースと軽食売り場
- ・ 飲食スペースもあったら助かります ・ 水飲み場 ・ 子供用の手洗い場 ・ 綺麗なトイレ
- ・ 娘が魚釣りをしたいと言っていました。 ・ プロジェクションマッピングを使った遊び場
- ・ デジタル遊具 ・ お絵描きができる場所 ・ 迷子センター

(4) まとめ

第1部では、施設におけるあそび方や利用方法を考えるプログラムを実施し、計画中のあそび場に関する具体的なイメージを共有するとともに、利用シーンへの理解を深めていただく機会となりました。

第2部では、実際にからだを動かすあそび体験を通じて、本施設での利用を想定した形で活動が行われ、こどもたちのあそびへの意欲が感じられる様子が見られました。

本ワークショップにおいて得られたご意見やアイデアにつきましては、その特性や傾向を整理し、今後の施設設計への反映を検討してまいります。