

こども未来創造館事業実施要領

第1章 こども未来創造館の基本的な考え方

当施設の指定管理者は、以下で述べる施設の基本的な考え方を踏まえ、館運営及び子ども体験事業を行うこと。

1 理念・性格

子どもたちが、自分自身の体験や、たくさんの仲間や大人たちとの出会いを通して、“好きなこと”や“なりたい自分”を見つけ、それに向かってチャレンジできる場の実現を目指す。

施設理念を実現するキャッチフレーズとして以下の標語を掲げ、これを実現するために業務を遂行する。

「夢に出会い、夢に挑戦する」

—子どもたちの成長を支える夢とチャレンジのフィールド—

2 基本方針

以下の事項を運営及び事業の基本方針とする。下記の方針に沿って、館の運営及び事業展開をはかること。

(1) “いつ来ても何かを体験できる”

土日祝日のみならず、平日のいつ来ても何かを体験できる運営を行うこと。

(2) “子どもの成長が見える施設”

実施する事業において、内容、使用する道具など子どもの成長に応じて変化していくことを保護者にもわかるように提示し、子どもの成長が理解できるようにする。

(3) “子どもの発表機会の提供と運営への参画”

施設を利用するだけでなく、子どもたちが体験・創作活動の成果を発表する機会を作るとともに、利用者である子どもたちが企画運営に参画できる仕組みを作り、より良い施設運営を行う。

(4) “区民参画、学校連携（幼保連携含む）、大学連携による事業展開を基本とし、それらを施設の特徴としていく”

大学連携による事業や体験アイテムの開発、ボランティアを活用した体験事業の実施など、連携による事業の新規展開や事業開発を行い、連携により成長する施設であることを施設の特徴としていく。

(5) “すべての足立の子どもたちへのアプローチを目指して”

普段、子どもをギャラクシティに連れて来られない家庭の子どもたちのために、区内学習センター、郷土博物館、文化芸術劇場等の区内施設と連携したアウトリーチ事業を積極的に展開し、「次はギャラクシティに行ってもっといろいろな経験をしたい！」と思う親や子どもたちを増やす。

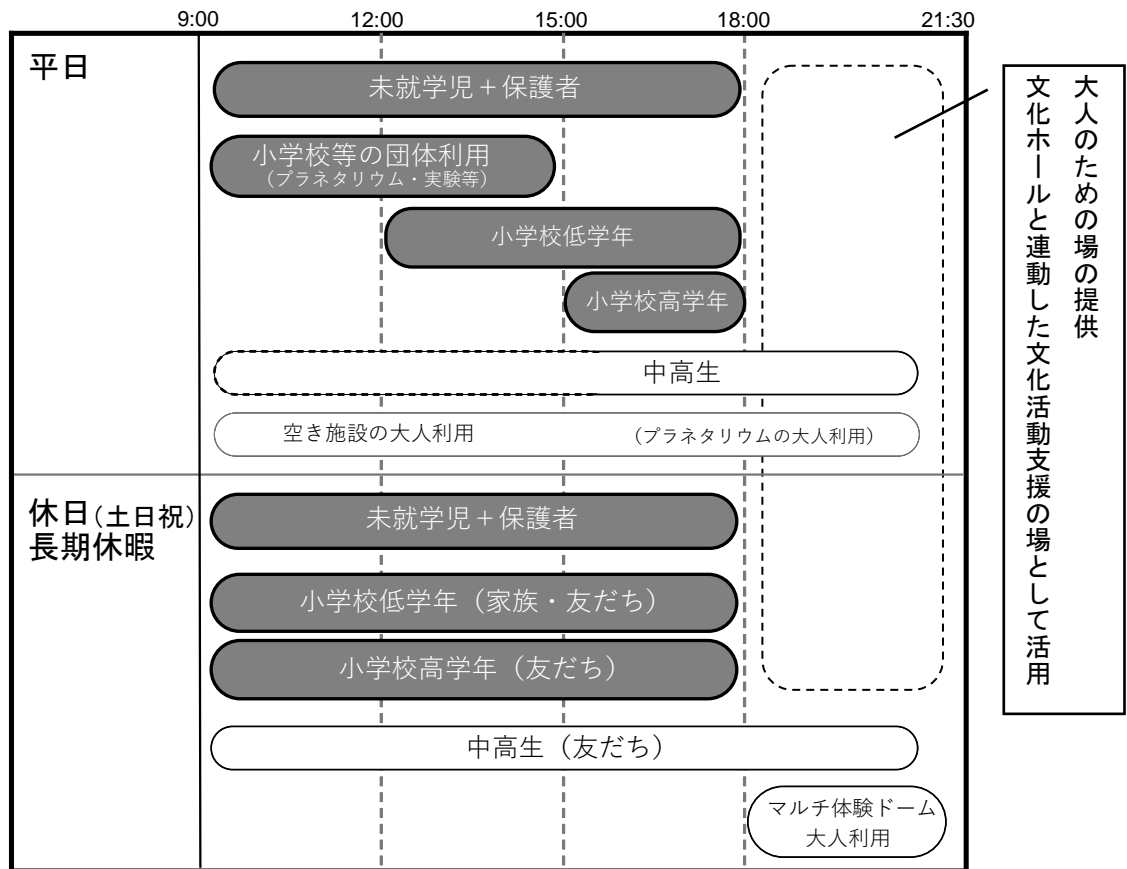
3 施設の目指すべき目標

- (1) 体験活動や遊びを通じて子どもたちが成長できる施設
- (2) 子どもの持つさまざまな可能性を子ども自らが発見できる施設
- (3) 子どもの成長を本人も保護者も実感できる施設
- (4) 子どもへの支援を通じて大人も成長できる施設
- (5) 足立区の子ども施設の中核的な役割を担う施設
- (6) 区内外からの多くの来場者を集客できる施設

4 施設利用者像と利用形態

- (1) 利用対象の中心は幼児から青少年までの「子ども」を想定する。
 - ① 特に、保護者とともに来館する乳幼児から小学校3年生までの子どもとその保護者に対して、子どもの成長につながる体験をアピールして、メインターゲットとして設定する。
 - ② 継続的な利用を促進し、子どもが高学年になっても来館したくなる内容の構築に務める。
 - ③ 平日の昼間は、未就学児と保護者を中心として想定し、安全に、安心して遊べる場を提供する。
また、小学校、保育園、幼稚園等の団体利用も積極的に受け入れる。
 - ④ 長期休暇（特に夏休み）には、小学生向けの体験イベントや講習会の開催など、特別プログラムを積極的に実施する。
- (2) 中学生、高校生の参画
中学生、高校生向けにも、自由に過ごし、交流ができる居場所を設ける。そして、小学生などのリーダーとして、事業活動などにも主体的に関わることができるような仕組み作りを視野に入れた施設運営を行う。
- (3) 区民の運営参画
区民（大人）が、事業の運営等に参加し、子どもたちの成長を支援する役割を担う仕組みも構築し、区民同士の交流、地域の活性化に貢献できるようにする。
- (4) 区内外から幅広い利用を促進
また、飽きのこない事業展開を続けていくことで、これまで以上に区外からの利用者誘致も積極的に図る。
- (5) 区民利用の促進
子ども以外にも利用対象を広げ、平日の昼間、夜間などの時間帯で区民利用を意識した施設の有効活用を図る。

曜日、時間帯別に想定する施設の利用者像＜イメージ＞



第2章 事業の基本的な考え方

1 事業活動における基本方針

(1) 特色ある子ども向け事業の実現

遊びや実体験を通して、子どもたちの夢やチャレンジ精神、学ぶ力や社会に適応する能力を育むことを目指し、学校や家庭など、他ではできない多様な体験の機会を提供する。

体験事業の企画に当たっては、子ども自身が、自ら目標を持って挑戦し、達成感や自信を得ながら、継続的にステップアップ（成長）していけることを重視したプログラムやサポート体制を構築する。

また、足立区を代表する施設の一つとして、区外からの幅広い集客を視野に入れた事業実施に取り組む。

(2) 西新井文化ホールとの一体的な活動展開

西新井文化ホールと連動した子ども体験事業の展開を図るとともに、区民の文化活動への支援及び青少年団体活動に対する一体的な支援を充実させる。

(3) 区民利用率の向上に向けた区民還元の仕組み作り

入場者数総数は多いものの、区外からの利用率が高いため、足立区民の利用率やリピート率を増加させていくことを今後5年間で目指す。そのため、区民の優先利用の仕組みを開発し、施策として構築する。

(4) 新たな取り組みを支える人とコンテンツのネットワーク構築

区民参画、区内施設間連携、学校連携、大学連携を4つの軸として掲げ、子どもから大人まで、多世代が活動や施設運営に参画できる施設としていく。また、子どものための施設として、子ども自身のニーズや達成感を大切にし、子ども自身が参画できる仕組みを構築する。

① 区民参画

ネットワークを広げ、より多くの区民が、自分たちの施設としての意識や愛着を持って、事業活動や施設の運営、プログラムづくりなどに関わることができる機会や仕組みを構築する。

② 区内施設間連携

全区施設であるギャラクシティ単館だけではなく、区内施設と連携し、イベント展開や講座・ワークショップの相互提供等を通じた新たな発見や事業開発等の相乗効果を実現する。

③ 学校連携

区内の幼稚園・保育園、小中学校の利用を積極的に誘致し、授業や課外活動などで施設を利用してもらうことにより、児童・生徒個人や保護者が施設に親しむきっかけをつくる。

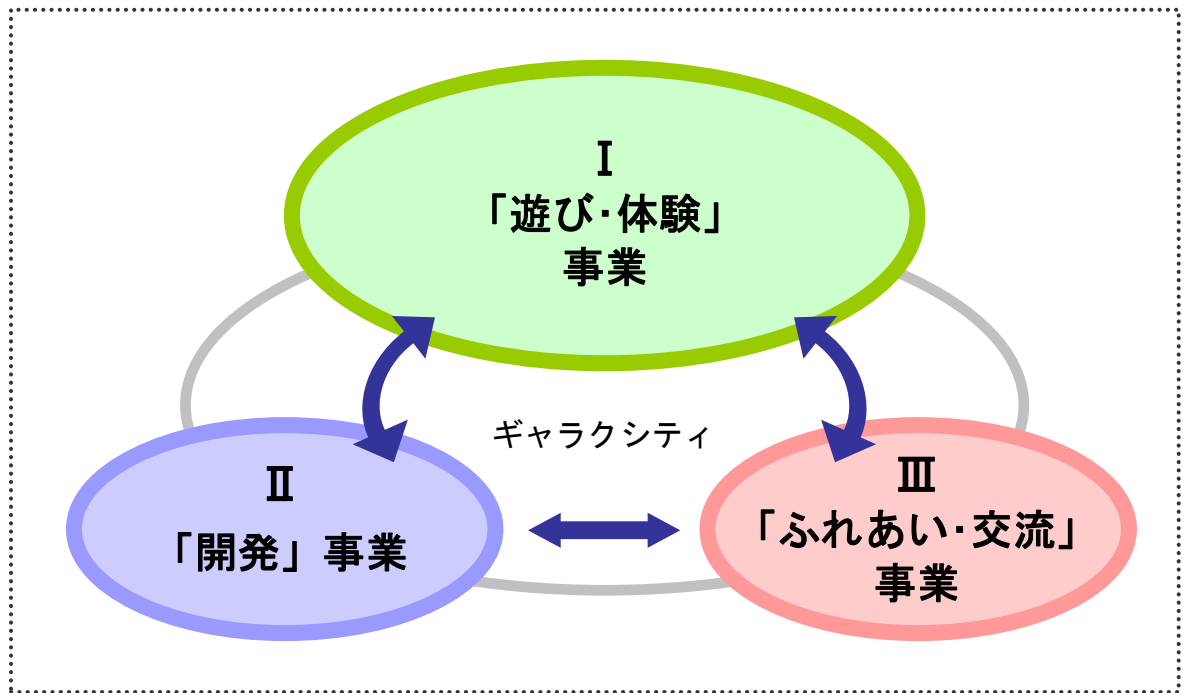
④ 大学連携

区内外の大学との連携を事業のひとつの特色として、積極的に展開する。連携によって事業活動の専門化・高度化をはかり、子どもたちとのコミュニケーションも含めて、より知的な環境や体験を提供する。

2 事業活動の全体構成

「遊び・体験」事業を中心に、「開発」事業、「ふれあい・交流」事業、の3つで構成する。子どもたちに多様な体験を提供し、また、ギャラクシティ及び足立区のブランド力の更なる向上を目指す。

事業全体のイメージ図



3 事業概要

(1) 遊び・体験事業

- ① 遊び・創作・科学体験事業
 - ア 科学・実験
 - イ 創作・表現
 - ウ 社会体験
 - エ 食育・クッキング
- ② まるちたいけんドーム活用事業
- ③ 運動系体験事業
- ④ 幼児・親子向け事業
- ⑤ アウトリーチプログラム事業

(2) 開発事業

(3) ふれあい・交流事業

4 実施事業区分

次頁以降の事業内容について、以下の事項に留意して事業計画を立て、実施すること。

(1) 必須事業

実施が必須の事業であり、各テーマのベーシックな事業を想定している。経費については基本的に委託料の中で算定するが、内容に応じて必要な材料費は参加者から実費徴収できるものとする。

(2) 提案型必須事業

実施が必須の事業であるが、上記の「必須事業」をステップアップした内容を求める。事業実施にあたっては、できる限り区民参画や大学連携、学校連携による事業開発を求める。経費については必須事業と同様とする。

(3) 自主事業

実施するか否かは指定管理者の自由であるが、提案型必須事業をステップアップするハイグレードな内容を想定する。自社開発の教材や備品の使用、市場価格による受講料の設定は可とする。経費の負担と受講料の徴収は指定管理者が行う。

※ ハイグレードとは、子どもたちの可能性をさらにのばせるような継続的な事業を指す。

(4) 事業本数の考え方

必須事業は全体の7割、提案型必須事業は全体の3割程度とし、自主事業は任意とする。

第3章 各事業の内容

I 「遊び・体験」事業

I-1 事業の基本的な考え方

- (1) 遊びと科学をテーマに、子どもたちの能力や可能性を育む体験機会を提供
 - ① 身体や五感を使った遊び、挑戦的意欲の湧く遊び、子どもたちが主役になれる遊び
 - ② 遊びを通して科学やものづくりへの興味・関心を引き出す体験、学校や家庭など他ではできない、より専門的な体験、大掛かりな体験、エンターテインメント性の高い体験
- (2) 高度な内容にステップアップできる体験機会を提供
 - ① 子どもたちの興味や好奇心を引き出しながら、チャレンジ精神を刺激し、個人に応じたより高度な内容につなげていけるプログラム構成とする。
 - ② 継続的に参加し、体験結果や記録を蓄積して、成長をサポートするしくみを構築する。
- (3) 創り出す喜び、表現する楽しさの体験機会を提供
 - ① 自らじっくり取り組んで創り出していく喜びを感じられるプログラムを用意する。
 - ② 様々な表現活動の体験を通して、自己表現の楽しさを知り、表現力を高めることが出来るプログラムを実施する。
 - ③ 体験活動や表現活動を通して、子どもたちが様々なことをイメージする力（想像力）を高める。
- (4) 年齢や発達に応じて、安全に安心して遊べる場を提供
 - ① 親子・乳児、幼児と小学生以上のスペースを分け、低年齢、小学生それぞれの遊び場を設ける。
 - ② 年齢に応じた子どもたちの行動や遊び・体験の性質を踏まえた空間、動線の整備を行う。
 - ③ 子どもたちが集団で遊ぶ中で、人間関係能力を高めるために必要な想像力を養う。
- (5) 学校等の団体利用への対応
 - ① 保育園・幼稚園、小学校の団体利用の受入や教材の貸出し等を行う。小学校は、学習指導要領に沿った内容となるよう、学校教育との連携調整のもとで進める。学校利用にあたっては、まるちたいけんドームでの学習投影だけでなく、施設の諸室を活用した体験プログラムを提供するとともに、昼食場所の確保なども行うこと。

I - 2 展開内容

「遊び・体験」事業は、具体的に以下の5つを軸に展開する。

- 遊び・創作・科学体験事業
- マルチ体験ドーム活用(プラネタリウム)事業
- 運動系体験事業
- 幼児・親子向け事業
- アウトリーチ事業

(1) 遊び・創作・科学体験事業

◇ねらい◇

- ① 「そうぞう力」*¹を育み、それを表現・発表する力を育む。
- ② 自分で考え、工夫し、試していく力(=探究心)を育む。
- ③ 自分自身の体験を通して、発見する喜びやつくる楽しさを実感し、身の回りのモノや暮らし、地域、職業などへの興味・関心を高める。

◇構成◇

- ① 「そうぞう力」*¹を育む遊び・体験プログラム
(「科学・実験」「創作・表現」「社会体験」「食育・クッキング」)
- ② 体験アイテム等で自由に遊べる場
(いつ来ても、何度でも楽しめる可変性のある体験アイテム)

◇効果◇

- ① 個性豊かで、自分のアイデアや意見を表現、発表できる子に育つ
- ② 自分で考え、工夫しながら挑戦する意欲のある子に育つ
- ③ いろいろなことに興味をもち、幅広い視野を持った子に育つ

*¹「そうぞう力」について：

子ども達が成長する上で、身につけていくことが期待される、いろいろな事をイメージする力「想像力」と、新しいことを創り出していく力「創造力」をあわせて「そうぞう力」として育んでいくことを当施設では目指している。

① 「そうぞう力」を育む遊び・体験プログラムの実施

遊びと科学に重点をおき、「科学・実験」「創作・表現」「社会体験（職業体験・地域学習）」「食育・クッキング」の4つのテーマを中心に実施する。

【テーマ】

テーマ	ねらい	内容
科学・実験	<ul style="list-style-type: none"> ・科学のおもしろさや不思議を、実体験を通して実感する ・自分で実際に見て、考え、工夫しながら試す力を身につける ・最先端の話題や研究にふれて新しいことへの興味や視野を広げる 	<ul style="list-style-type: none"> ・ロボット・力・電気・光・環境等身近なテーマで、自分自身で行う実験 ・大人数で一緒に参加しながら科学の原理を理解できる実演ショー <p>等</p>
創作・表現	<ul style="list-style-type: none"> ・感性や創造力、想像力を伸ばす ・自己表現、自分のアイデアや意見を発表する力を養う ・自分で考え、工夫しながら試す力を身につける ・コミュニケーション力を身につける 	<ul style="list-style-type: none"> ・工作、造形、デザイン、絵画等の創作プログラム ・デジタル技術を使った創作体験プログラム ・音楽、演劇、ダンス等の表現プログラム <p>等</p>
社会体験	<ul style="list-style-type: none"> ・身近な地域や職業等への興味や理解を深める ・コミュニケーション力を身につける ・年齢の違う人や地域の人との交流(多世代交流の体験) 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分たちの住んでいる地域、環境を題材にした探検プログラム ・地域の人を講師に招いて、仕事や職業への興味を喚起する体験プログラム <p>等</p>
食育・クッキング	<ul style="list-style-type: none"> ・食への興味を高め、食べ物や食事の大切さを理解する ・共同作業により、社会性や協調性を身につける ・食を通して、地域や世界へと視野を広げる ・簡単な料理を作れる力を身につける 	<ul style="list-style-type: none"> ・食育、国際理解、サイエンスといった幅広い視点から食を捉えた調理プログラム ・低年齢から参加できるおやつ作りや、親子で参加できる調理プログラム <p>等</p>

② 体験アイテム等で自由に遊べる場の提供

未就学児から小学生を中心とした子どもたちが、自分の興味や関心に沿って、主体的に体験し、遊べる場を整備するとともに、必要な人員を配置して、安全管理に十分配慮し、見守りや体験サポートを行う。

※アイテムやコンテンツの更新、事業運営に係る経費は委託料に含む。

ア わくわくデスクコーナー

- (ア) 幼児から小学生を中心とした子どもたちが、驚きや発見を通して、自分の好きなことや得意なことに出会えるきっかけとして、手にとって遊びながら学べるキットを用意する。
- (イ) キットは、テーマごとに構成し、体験のための道具や材料と、操作説明や解説書をセットにしてボックスに収納する。
- (ウ) また、体験して疑問に思ったことを調べるなど、より深く学ぶための書籍やパソコンを活用した環境整備を行う。
- (エ) キット内容の追加・更新は、子どもたちの反応やリクエストに応じて定期的に行うこと。なお、キットの追加については、年間4アイテム以上行い、充実を図っていく。
- (オ) 大学連携や区民参画などを通して、内容の更新・追加を継続的に実施する。

イ デジタルきゅんばす

- (ア) デジタル技術を身近に感じ、創造力・表現力の向上やITリテラシーの向上につながるインタラクティブな体験の場を提供する。
また、利用者に対して、使用方法の説明、アドバイス等行い体験の質的向上を図ること。
- (イ) パソコンのほか、床、壁などの空間も有効に活用し、全てを遊びのフィールドとして、音や画像を使った作品づくりやゲームなど、多様な体験ができる場とする。
- (ウ) 幼児から、小学生、さらに中高生まで、それぞれのレベルで楽しむことができ、段階的にステップアップできるようにする。
- (エ) コンテンツについては、内容の更新・追加を継続的に実施する。

ウ ホワイトあとりえ

- (ア) 団体利用時以外の一般開放（個人利用）時に、子どもたちが、大型玩具や道具等を使って自由に遊べる場を提供する。
- (イ) また、床にお絵かきコーナーを整備し、子どもたちが自由に絵を描いて遊べるなど、有効にスペースを活用する。

③ 注意事項

ア パソコン設置

- パソコンの設置経費は、指定管理料に含む。
- 導入する機器及び設置場所については、区との協議及び区の承諾のもと決定すること。
- 機種はノートパソコンに限らずタブレット端末等、利用者の利便性を考慮した機種も含む。

イ 遊具の入れ替え

- 指定管理者は定期的にちびっこガーデン、ちゃれんじコート、ワークショップスタジオで使用する遊具等の入れ替えを行うこと。遊具の更新、消耗品の購入についても、委託料に含む（半年から1年程度が目安）。

【必須事業】

① 「遊び・体験」事業

ア 内容

- (ア) 科学・体験
- (イ) 創作・表現
- (ウ) 社会体験
- (エ) 食育・クッキング

イ 実施本数

概ね750本程度

② 「地域文化倶楽部」事業

ア 内容

学校以外でのクラブ活動として、音楽を中心とした文化芸術の指導を行い、表現することを学び、自己肯定感を育むものを実施する。

例) デジタルミュージック部、ボイストレーニング部など

イ 実施頻度

週に1～2回、各回1時間程度

ウ 実施期間

6カ月程度

エ 定員

10名以上

【提案型必須事業】

① 「遊び・体験」事業

「① 「そうぞう力」を育む遊び・体験プログラムの実施」にあるテーマに沿った事業を実施すること。

実施は必須とし、内容は、「ICTの活用」「英語力を高めるもの」を重視する。

② 実施本数

概ね250本程度

【自主事業】

実施については指定管理者の任意とする。

(2) まるちたいけんドーム活用（プラネタリウム）事業

◇ねらい◇

- ① 星空の学習投影等通常のプラネタリウムの枠を超えた次世代空間を目指し、サイエンスショーや演奏会等他では体験できない多様なプログラムを提供する。
- ② プログラムの実施にあたっては、「科学」「体験」「エンターテイメント」の3つの柱で、楽しく様々な体験を通して科学への興味・関心につながるように構成する。
- ③ 大型の全天周ドームを活用したダイナミックな映像投影により、知的好奇心を刺激し、視野や興味を広げる。
- ④ 夜間は大人向け、カップル向け、家族向け等より対象を広げたプログラムを実施し、新規利用者やリピーターの獲得を目指す。
- ⑤ 区民参画や大学との連携によるオリジナル番組作成や上映を行い、区民の活動、発表の機会を提供する。

◇構成◇

- ① マルチ体験プログラム（天体・宇宙、自然、科学、地域、歴史、音楽や映像とのコラボレーション等）
- ② 天体観測プログラム（野外での天体観測会、アストロガイドコーナーでの天体ミニ解説等）

◇効果◇

- ① 区民参画によるプログラム制作により、地域に密着した足立ならではのオリジナル体験ができる。
- ② 区内外からの幅広い集客を通して、足立区のイメージがより向上し、幅広い集客と区内外へのPRができる。

機器構成は以下のとおり。

- ① 全天周デジタル投影システム（1式）
 - ・投影装置（高解像度プロジェクター、画像処理・画像送出機材）
 - ・操作卓（メイン1台、サブ2台）
 - ・搭載する機能は、星空エンジン及びプレゼンテーション機能
- ② 番組制作システム（2組）
- ③ 汎用投影システム（1式）専用プロジェクター、専用カメラ、書画カメラ他
- ④ 小型デジタルプラネタリウム投影システム（2組）専用プロジェクター、コンピュータ、小ドーム
- ⑤ 音響機器
- ⑥ 演出用照明機器

【マルチ体験プログラムの展開イメージ】

場所	テーマ	事業内容
まるちたいけん ドーム内	プラネタリウム投映	学習投映
		幼保投映
		幼児親子向け投映
		一般投映
	映像投映	科学番組等投映
	専門家、専門機関との連携	講演会等
	番組制作ワークショップの発表	制作番組の発表会
	音楽、演劇等	公演、発表会
ドーム外	プラネタリウム番組制作体験	番組制作ワークショップ
	ドーム映像制作体験	番組制作ワークショップ
	小型プラネタリウムの活用	館内での投映会
		アウトリーチでの投映会
	天文ワークショップ	ぷらっとプラネットでのミニ講座
	星空観察スタッフ養成	天文観測ワークショップ
	星空写真撮影スタッフ養成	天文写真撮影ワークショップ
	星空観察の普及	星空観察会
		アウトリーチ星空観察会

① マルチ体験プログラム

ア プラネタリウム投映

デジタル式プラネタリウムシステムを駆使した迫力ある映像で、本物の宇宙を身近に感じられる番組を投影する。(既設の星空から最新の天文トピックスまで幅広く紹介する。また、区民参画、大学連携によるオリジナル番組の製作や投影を行う。)

投映は、学校団体向けの「学習投映」、幼稚園・保育園団体向けの「幼保投映」、幼児連れの親子が気軽に楽しめる「幼児親子投映」、個人利用対象の「一般投映」の4種を展開の基本とする。学校または幼稚園、保育園より申し込みがあった場合は、調整のうえ全て実施することが必須である。

(ア) 学習投映

小学生向けの学習投映を中核とする。投映では、学習指導要領に沿って、星や月の特徴や動きについて学習できる番組を提供する。

実施にあたっては、各学校の要望を聞き、授業内容に対応したかたちで行う。

また、中学校側から希望があれば中学生の学習投映にも対応する。

学校でも利用できるコンテンツの提供や教材の制作などもあわせて計画する。

(イ) 幼保投映

就学前児童、幼稚園・保育園児向けには、子どもたちの目線に立ったわかりやすい内容で、星空に対する興味を喚起する番組を投映する。

(ウ) 幼児親子向け投映

幼保投映同様に、子どもたちの目線に立ったわかりやすい内容とするとともに、ドーム内の明るさに配慮し、子どもが怖がらずに見られる環境づくりに努める。

また、途中で子どもが泣いたとしても気兼ねなく見続けられる投映であること。

(エ) 一般向け投映

子どもから大人まで、幅広く天体や宇宙への興味を引き出す番組を投映する。

また、館のイベントなどとあわせて、イベント投映も積極的に行う。

季節ごとに番組を更新し、年間4種類以上の新規番組を上映する。

イ ドーム空間を活用した多様な映像の投映・体験型プログラム

(ア) 全天周の大型ドーム空間を活かし、地域の歴史や風土、環境学習、科学技術などをテーマに、エンターテインメント性が高く、子どもから大人まで楽しめる多様な映像コンテンツを上映する。館内のプログラムと連動し、体験のオリエンテーション番組の上映にも活用する。

(イ) サイエンスショーや演劇・芝居・演奏会など多目的に活用する。

(ウ) 定期的に内容を入れ替えて行う一般向け投映・プログラムに加え、学校、幼稚園・保育園団体利用にも対応する。

ウ 区民・子どもたちの発表の場

区民や子どもたちの発表・交流の場として、イベントの企画・運営を行う。

エ 区民参画による映像制作と発表

区民や子どもたちの活動・発表の機会を提供するとともに、世代を超えた参加・交流の場を創造する。

② 天体観測プログラム

まるちたいけんドームでのプログラム以外に、屋外で実際に天体観測を行い、ぷらっとプラネットでのミニ解説など、天体や宇宙をより身近に感じながら参加できるプログラムを行う。

ア 天体・宇宙プログラム

(ア) 幼児から大人までを対象に、屋外での天体観測会や宇宙教室を継続的に実施する。

(イ) 区内の公園や学校、学習センターやスポーツ施設等区内施設などに出向いて、天体観測を行い、移動式ミニプラネタリウムを活用した天体解説などのプログラムを実施する。

イ 天体ミニ解説

(ア) まるちたいけんドームに併設するデジタルらぼを活用し、天文や宇宙に関する学習ができる場を提供する。

(イ) まるちたいけんドームでのプログラムの前後の時間を使って、サポーターによる天体ミニ解説を実施する。

③ 研究者による継続的な講座の開催

最新の研究に携わる研究者を招き、まるちたいけんドームにおいて継続的な講座を開催する。

【必須事業】

① マルチ体験プログラム

ア 内容

(ア) プラネタリウム投映(ア)～(エ)に記載されている事項全て実施

(イ) ドーム空間を活用した多様な映像の投映・体験型プログラム

(ウ) 区民・子どもたちの発表の場

(エ) 区民参画による映像制作と発表

イ プラネタリウムの投映回数

(ア) 投映回数の目安は、1日8回程度を上限とする。番組内容、時間帯等上映スケジュールについては、効果的な運用を行い、利用者数の増加を目指すこと。

- ・ プラネタリウム投映 年1, 500回程度

- ・ 多様な映像投映 年12回以上

- ※ 1回の上映時間は、30分から40分程度とする。

- ※ 3ヶ月を上限として、番組を変更すること。

- ※ 1日のうちに複数の番組を上映することとし、1日のうちの同じ番組の上映は2回を限度とする。

(イ) 「① マルチ体験プログラム イ～エ」に関する実施が必須な番組制作と事業実施回数については以下の通り。

- ・ プラネタリウム番組制作 年3本以上

- ・ 映像制作・発表プログラム 年10回以上

- ・ 科学番組等投映 年6回以上

- ・ 音楽・講演等事業 年3回以上

② 天体観測プログラム

ア 天体・宇宙プログラム 観望会を年間12回以上

イ 天体ミニ解説 環境整備とボランティアの育成・活用を行うこと

【提案型必須事業】

① マルチ体験プログラム

上記の「①マルチ体験プログラム ア 内容」の（イ）・（ウ）・（エ）については、提案型必須事業を設定し、概ね10回程度の開催を目安とする。

実施は必須。「必須事業をステップアップした内容」であることに留意すること。区教育委員会としては、子ども自身、区民、大学などの参画によるオリジナル番組制作や上映について重視する。

② 天体観測プログラム

実施は必須。

【自主事業】

実施については指定管理者の任意とする。

(3) 運動系体験事業など

◇ねらい◇

- ① 体を動かす楽しさを実感し、脳や心身の発達、運動能力の向上をうながす。
- ② 目標を持って挑戦し、遊びを自分で工夫することで、集中力や判断力を伸ばし、達成感や自信につなげる
- ③ 他者と一緒に体験することで、ルールを学び、社会性や協調性を養う

◇構成◇

- ① 冒険的・挑戦的な遊びができる場（スペースあすれちっく、クライミングパーク等）
- ② 体を使って挑戦するプログラム（がんばるウォール体験、レクリエーション等）
- ③ 成長を見守り、サポートする記録会（定期的に記録会や競技会を開催）

◇効果◇

- ① 体を動かすことが好きで、心身ともに健やかな子
- ② 頭、心、運動能力のバランスのとれた子
- ③ ねばり強く、集中力・判断力の優れた子

① 冒険的・挑戦的な遊びができる場の提供

脳や心身の発達、体力の向上、自信や達成感の体得につながる冒険的、挑戦的な遊び・体験の場を提供するとともに、子どもたちが、思いきり体を動かして遊ぶことができるよう、指定管理者は人員の配置による安全管理に十分配慮し、見守りや体験サポートを行う。

ア スペースあすれちっく

（ア）子どもの心や体の成長、運動能力の発達に重要な動きや要素を組み込んだ大型のネットジムを整備する。小学生を中心としながらも、未就学児から大人まで幅広く利用できるよう運用する。ひとり親世帯や多子世帯の利用にも配慮すること。

（イ）吹き抜けの大空間に広がるネットのアスレチックを、バラ

ンスをとりながら縦横無尽に行き交い、全身を使って遊び（のぼる、すべる、くぐる、とぶ等）、自分で新たな遊びを作り出すことで、体力づくりや柔軟性、バランス感覚、持久力、瞬発力、判断力、集中力などを養える場とする。

イ クライミングぱーく・がんばるウォール

(ア) クライミングぱーく・がんばるウォールについて

がんばるウォールは主に小学生を対象に、体を動かして挑戦できる大型クライミングウォールで、小学生以上も時間をわけて利用可能とする。

クライミングぱーくは、横に移動するダイナミックなボルダリング式（一部傾斜のついた難度の高いもの）で、自分でコースや目標を決めて、何度でも繰り返し体験ができる場とする。

(イ) クライミングぱーく、がんばるウォールのルールや効果を記載したサインパネルを設置し、レベルアップへの意欲を高める。

(ウ) クライミングぱーく、がんばるウォールのホールドの位置を変更するなどして、子どもたちに飽きがこない工夫を凝らすこと。

ウ ちゃれんじコート

(ア) 人工芝のひろばを整備し、自由に体を動かして遊んだり、くつろいだりできる場を提供する。

(イ) 子どもたちが安全に、安心して利用できるよう、ちゃれんじコートの環境整備を行う。

※ ちゃれんじコートは柵が低いため、竹馬、ボール等の遊具の利用を禁止する。

② 体を使って挑戦する体験プログラムの実施

インストラクターや専門指導者のもとで、ルールを理解させ、体を動かす楽しさを感じながら、心身の発達や体力の向上、達成感につながるプログラムを実施する。特に、小学生を中心に実施するが、中高生、大人向けのプログラムも実施する。

ア クライミング体験プログラム

(ア) クライミングの専門指導者のもとで、大型のクライミングウォール（トップロープ式）を体験するプログラムを実施する。

(イ) 主に小学生を対象とし、入門～初級・中級のレベル別に実施する。また、中学生以上～大人を対象にするプログラムを適宜、実施する。

(ウ) 認定制度を設定し、ルールを理解しながら、経験を積んでレベルアップできるしくみを計画する。参加者に、登録証・体験カードを発行し、記録を蓄積しながら、目標を設定して挑戦できるようにする。

イ わんぱく・遊び

(ア) 幼児から小学生を対象に、ちゃれんじコートやホワイトあとりえで、ゲームやレクリエーション、簡単なスポーツ等の遊びを開催する。

(イ) 土日祝日だけでなく、平日にも適宜開催する。

③ 子どもたちの成長を見守り、サポートする記録会（測定プログラム）の開催

- ア 子どもたちの体の成長や運動能力の発達を測定し、記録するプログラムを、定期的を開催する。
- イ 各自のカルテを作成し、がんばるウォール・クライミングぱーくやスペースあすれちっくを使った記録会や、体力・運動能力測定などの結果を記録し、継続的に自分の成長を実感でき、次の目標を立てて挑戦できるようにする。
- ウ がんばるウォール・クライミングぱーくやスペースあすれちっくによって発達する運動能力の紹介や、体力・筋力測定の道具、体のつくりなどを学べる資料なども整備し、子どもたちのチャレンジ意欲を高める。

【必須事業】

- ① 冒険的・挑戦的な遊びができる場の提供
ア～ウに記載事項は実施が必須
- ② 体を使って挑戦する体験プログラムの実施及び
- ③ 子どもたちの成長を見守り、サポートする記録会（測定プログラム）の開催

【提案型必須事業】

上記②、③を踏まえること。内容については「必須事業をステップアップした内容」であることに留意すること。

【自主事業】

実施は指定管理者の任意とする。

(4) 幼児・親子向け事業

◇ねらい◇

- ① 子どもたちの年齢や発達段階、学びの段階に応じて、親子でふれあいながら安心して過ごせる居場所をつくる
- ② 保護者の子育てを応援し、保護者同士の交流、情報交換、仲間づくりの機会をつくり、足立区における子育てのアンテナ施設とする

◇構成◇

- ① 親子で安全に、安心して過ごせる場（未就学児の年齢や発達段階に応じた遊具や遊び場）
- ② 子育て支援プログラム（子育て講座、交流会等）

◇効果◇

- ① 心身ともに健やかで、元気な子どもを育む
- ② 子育て環境の充実をはかり、子育て支援の輪が広がる
- ③ 保護者同士のコミュニケーションが生まれる

① 親子で安全に、安心して過ごせる場の提供

乳幼児と保護者が、親子でふれあいながら一緒に遊び、仲間づくりができる場を提供する。

ア ちびっこガーデン

（ア）発達段階に応じた遊具やおもちゃを用意し、親子のふれあいや豊かな感性を育めるような環境を整備し、人を配置するなど安全な施設管理に十分に配慮すること。

（イ）子どもを見守りながら、保護者どうしが交流するなど、休憩ができる場を提供する。

（ウ）子育てに関する様々な情報提供や、保護者どうしが情報交換できる場を提供する。

イ その他

ちびっこガーデン以外で、常設でなくても幼児を対象とした遊び場と保護者同士の交流ができる場を提供する。

② 子育て支援プログラムの実施

乳幼児と保護者が親子で参加できるプログラムと、保護者向けの子育て講座を実施する。

また、保護者どうしが情報交換や交流ができる機会を企画・運営する。

ア 親子ふれあいプログラム

年齢に応じた内容で、親子で一緒に楽しめるプログラムを定期的に実施する。ちびっこガーデンで、自由参加形式による短時間開催のプログラムと、わーくしょっぷスタジオ等も活用した予約制のプログラムで構成する。

イ 子育て講座・交流プログラム

保護者の子育て支援や交流につながるプログラムを定規的に実施する。子育て関連の専門家等を講師に招くプログラムも適宜、開催する。また、学生や子育てを経験している高齢者の方などの参加も得てプログラムを実施し、地域の人々みんなが子育てに参加できる意識や環境を育む。

【必須事業】

- ① 親子で安全に、安心して過ごせる場の提供
ア～イに記載事項は実施が必須
- ② 子育て支援プログラムの実施
「親子ふれあいプログラム」又は「子育て講座・交流プログラム」
概ね年300回程度

【提案型必須事業】

(4) ①、②を踏まえ、内容については「必須事業をステップアップした内容」であることに留意すること。

【自主事業】

実施は指定管理者の任意とする。

(5) アウトリーチプログラム事業

◇ねらい◇

- ① 施設に直接来館できない子どもたちのために、区内学習センター及びスポーツ施設等及び近郊地域に出向いてプログラムを提供し、地域の遊び・体験を支援する
- ② 施設の存在や活動をより多くの人に知ってもらい、施設利用につなげる
- ③ 地域や学校で施設に対するニーズを広く聞き取り、事業に反映させる

◇構成◇

- ① 移動天体プログラム（プラネタリウム、天体観測、天文解説等）
- ② ワークショップキャラバン（科学・実験、ものづくり等）
- ③ 体験キットの貸出し（学習センター、児童館、学校、子ども会等）

◇効果◇

- ① 施設を訪れることができない子どもたちも、館の活動に参加できる
- ② 施設や活動の認知度が高まり、集客増につながる
- ③ 地域の幅広いニーズや要望を把握し、活動や施設運営に反映できる

① 移動天体プログラム

ア 移動式小型プラネタリウムとエアドームを使って、様々な場所でプラネタリウムの楽しさを体験できるプログラムを提供し、興味関心をもってギャラクシティへ訪れるきっかけとする。

イ 天体観測を身近に感じ、気軽に参加してもらえるよう、区内及び近郊地域の公園や学校、公共施設等に天体望遠鏡などを持参し、天体観測イベントを実施する（幼児から大人まで対象を広げ、30～50人程度の規模を想定）。

ウ 希望団体からの申し込みに応じて実施することも検討する。

② ワークショップキャラバン

ア 遊びと科学をテーマにしたプログラムを、区内学習センター及びスポーツ施設等及び近郊の公共施設やイベント等に出向いて実施する。

イ 学校の授業や課外授業、幼稚園・保育園、子ども会などの団体からの要請があれば、出向いて実施する（出展料は指定管理料に含む）。

③ 体験キットの貸し出し

施設で行う体験を施設外でも気軽に楽しめるよう、「わくわくデスク」の体験キットの貸出しを行う。貸出し先としては、区内学習センター、学童保育、児童館、子ども会、その他地域のイベント等を想定し、そのためのキットを用意すること。

※ アウトリーチ事業実施にあたり、区で用意している自走式大型望遠鏡、移動式プラネタリウム投映機、移動式ドーム、双眼鏡、小型望遠鏡などの機器が使用可能である。

【必須事業】

① 移動天体プログラム

年10回程度

実施にあたっては、区内各地に周知を図り、団体や地域から申込みがあった場合には、調整がつく限り需要に応えること。

② ワークショップキャラバン

年10回程度

実施にあたっては、区内各地に周知を図り、団体や地域から申込みがあった場合には、調整がつく限り需要に応えること。

③ 体験キットの貸出し

記載事項は実施が必須

【提案型必須事業】

実施は必須。

内容については「施設利用者の増加につなげる工夫や仕掛け」の視点に留意すること。

Ⅱ 「開発」事業

Ⅱ－１ 事業の基本的な考え方

- (1) 「遊び・体験」事業を支え、施設の魅力を高めるため、質の高いプログラムを開発する。

子どもたちの継続的な参加に繋がる、質が高くバラエティ豊かな遊び・体験プログラムを積極的に企画・開発する。実施にあたっては、利用者の反応やニーズをアンケートやヒアリングを用いて積極的に反映し、子どもたちと共に成長する可変的・発展的なプログラムづくりをめざす。

- (2) 区民参画、大学連携により継続的に実施

区民参画や学校連携、大学連携をはかりながら、多様なテーマや形態でプログラムづくりや各種事業が実施できるしくみを計画する。

Ⅱ－２ 展開内容

施設の魅力や質を継続的に高めていくため、以下の３つを軸に展開する。

- 遊び・体験プログラムの開発
- 人材養成・登録制度のしくみづくり
- プログラム開発のための場所の整備

- (1) 遊び・体験プログラムの開発

何度来ても楽しめ、ステップアップしていける多彩な遊び・体験プログラムを開発する。実施にあたっては、コラボらぼとデジタルらぼを活用する。また、開発の対象は、体験プログラム、デジタルコンテンツ、体験キットとし、中長期的な目標を立てて開発を行う。既存コンテンツへの利用者の反応や、ニーズの汲み取りを積極的に行う。

- (2) 人材養成・登録制度のしくみづくり

区民参画による各種事業や運営を実現するため、連携体制づくりやボランティアなど人材養成のしくみづくりを継続的に行う。

- ① 小学生を対象とした「こども・みーていんぐ」や中学生以上を対象とした「盛り上げ隊」などの事業を活用して、子どもと成長した子どもたちが、運営側の立場で参画できる取組みを推進する。

- (3) プログラム開発のための場所（コラボらぼ）の整備

プログラム開発の拠点であり、大学連携、ボランティア活動の拠点であるコラボらぼを整備し、活動しやすい環境を作る。

【必須事業】

- ① コラボらぼの整備と活用
- ② 人材養成・登録制度仕組みづくりと活用

Ⅲ 「ふれあい・交流」事業

Ⅲ－１ 事業の基本的な考え方

(1) 子どもを中心とした多世代交流

交流イベントの定期的な開催や休憩・交流スペースの提供により、誰でも気軽に参加できる多世代交流の拠点をめざす。また、子ども自身が企画段階から参画できるしくみを作り、それを保護者や中高生、大人がサポートする中で、多世代の交流を実現する。

(2) 区民が主役となる活動・発表の場を提供

中高生のための専用スペースを計画し、主体的な活動をサポートするとともに、子どもたちや区民の活動や成果発表の場を設け、より活発な交流を促進する。

(3) 参画・連携による地域全体の賑わい創出

施設のイベントや活動についての情報を広く発信するとともに、利用者どうしの情報交換や交流機能も充実させる。そして、地域の団体やサークル、企業、施設等と協働で事業を進め、地域全体の賑わい創出につなげる。

Ⅲ－２ 展開内容

「ふれあい・交流」事業は、以下の５つを軸に展開する。

- 憩い・交流の場の提供
- 交流・集客イベントの開催
- 中高生の居場所づくり
- 活動サポートと発表機会の提供
- 広報・利用促進

(1) 憩い・交流の場の提供

施設利用者に対して、飲食・物販のサービスを行う。なお、1階ギャラクカフェ及び館内の自動販売機は、別途に区が事業者を選定するが、必要に応じて事業連携の調整を図るなど、一体的な館運営に努める。指定管理者は、ホッとスペースなど交流場所の環境整備を推進する。(2) 交流・集客イベントの開催

子どもから大人まで幅広く参加してもらえる集客イベントを開催する。

(3) 中高生の居場所づくり

中高生が継続的に施設利用や運営への参画ができるよう、専用の活動・交流スペースを整備する。

(4) 子どもたちや区民の活動サポートと発表機会の提供

子どもたちや区民の自主的な活動の支援や発表機会の提供を行う。

開発事業における人材養成とつなげて、子ども自身の企画運営への参画と区民による子どもサポートの仕組みづくりを進める。

【必須事業】

- ① 憩い・交流の場の提供 上記で記載されている通り
- ② 中高生の居場所づくり
活動できる場の環境整備
館の事業や運営に参画できる仕組みづくり
- ※ 1階ショップの運営（販促品の選定・作成、仕入れ、販売まで実施すること）
の実施は必須であり、コンセプトや販売企画などについては、区との協議を必要とする。
- ※ 全館を活用した集客イベントの実施は、夏と春の年2回を予定する。

第4章 大人体験事業

1 事業目的

ギャラクシティにおいて、大人を対象とした事業の展開、施設の特徴を活かした特別感等を演出し、足立区のシティプロモーション活動を促進していく。仕事帰りの会社員や若い世代を対象に、大人が満喫できるクライミングウォール講座、ものづくり講座、プラネタリウム事業を利用者のニーズに合わせて行い、平日夜間の利用者増に向けて大人世代の集客をはかる。ギャラクシティのメインターゲットは幼児や小学生が中心であるが、現在高学年以上についてはなかなか集客がはかれていないのが現状である。幅広い世代にギャラクシティの利用を広めることを目指し、クライミングウォール講座については、小学校高学年から中学生を対象としたジュニアクラスを設け、利用者層の拡大をはかっていく。

2 業務内容

(1) クライミングウォール活用事業

指定管理者は、施設内にある7.5mのクライミングウォールを活用し、専門インストラクターによる初級、中級、の2講座を実施する。実施するにあたり、指定管理者は、参加者の着替えるスペースを確保しなければならない。

① 日時、人数等

いずれも定員は10人以上とし、初級講座については、6回コース×2期分を実施する。中級講座については1期の開催とする。

また、時間は仕事帰りに立ち寄る参加者を想定し、午後7時30分から9時30分とする。

② その他

ア 参加者が使用する用具については、指定管理者が購入し用意する。

イ 参加者への実費負担は、主管課と協議のうえ決定する。

(2) ものづくり講座事業

指定管理者は、施設内にあるものづくりガレージを活用し、専門インストラクターによる初心者を対象としたものづくり講座を実施すること。製作した作品については、ものづくりガレージへの展示や品評会などの企画を行うこと。

① 日時、人数等

定員は各1事業あたり10人以上、年度内に2期(6回コース×2)を実施する。

時間についてはクライミング講座と同様の理由により、午後7時30分から9時30分とする。

② その他

ア 参加者が使用する消耗品については、必要に応じて受託者が用意すること。

イ 参加者への実費負担は、区と協議のうえ決定する。

(3) まるちたいけん事業

指定管理者は、まるちたいけんドームを活用し、大人対象のプログラムを提供する。

① プラネタリウム投映

第1から第4金曜日の午後7時30分から午後8時10分は、指定管理者は、大

人を対象としたプラネタリウム番組を投映すること。投映番組はリピーターの獲得を視野に入れ、定期的に更新を行い、利用者を飽きさせない工夫を行うこと。

② その他まるちたいけんドームの活用

指定管理者は、大人を対象とした事業をドームにて行うこと。内容については利用者のニーズに合ったものを指定管理者で選定すること。

