

次世代育成に資する子どもの体験の拡充に向けた取り組み(案)について

令和8年度以降に新たに検討している、次世代育成に資する創業体験及び区内アニメ関連事業者と連携したアニメ体験に係る事業案について、以下のとおり報告する。

1 背景

- ・中野区基本計画(素案)では、「子育て先進区の実現」に向けた取組として、「子ども一人ひとりがそれぞれの個性に応じて力を伸ばし、活躍できる機会を充実します」としている。
- ・また、関連施策の事業展開としては、「創業教育プログラムの拡充」及び「小中高生アニメ体験事業の実施」を掲げている。
 - ⇒創業教育を行うことで、区内の創業気運の醸成を進め新たな創業を継続的に生み出し、区内産業の活性化を図る。
 - ⇒区の地域資源の一つであるアニメ産業の強みを生かした子どもたちの体験や交流の機会を創出することで、アニメの魅力発信と子どもたちの可能性を伸ばす一助とする。

2 活用財源

東京都の補助事業「子供の未来を育む『体験活動』推進区市町村支援事業」の活用を検討している。

- ・同補助事業は、子どもの健やかな成長に資する、学校外の体験機会や学びを得ることができる活動への補助を行うものである。
- ・単年度の補助上限額は1,000万円、補助率は10/10(最大3年間)である。
- ・採択要件として、子どもの意見を反映すること、子どもが運営に関わることが特に求められている。
 - ⇒子ども当事者に意見を聴き、フィードバックを行う必要があることから、中高生の居場所事業(TEEN'S CAFE)やティーンズ会議など子どもが主体の場における意見聴取を検討する。さらに事業参加者からの意見を踏まえた事業展開を図る。

3 事業展開の方向性

- ・学校外の学びを得る機会となる体験活動として親和性の高い創業体験事業及びアニメ体験事業について、令和8年度から3年間の展開を検討する。
- ・既存の創業教育及び文化芸術体験事業の拡充を図る位置づけとし、3年間の時限的な事業として実施する。

4 創業体験事業

(1) 目的

中高生を中心とした若年層に対して、「起業」を身近に感じてもらい、職業の選択肢として「起業」があることを知ってもらうとともに、課題発見力や創造力、課題解決力等を育む。

(2) 想定案

- ・令和7年度の創業教育は、①短期大学を対象とした取組（参加する学生が学術機関における商品開発の理論や技術を実践的に活用し、商品開発、販売戦略の立案、実践販売、フィードバックを通じた改善までのプロセスを体験する）、②区立中学校を対象とした取組（3日間のプログラムで経営者とともにボードゲームを行い、経営者との交流を通じて経済活動や起業の仕組みを楽しく体験的に学ぶ）を実施している。
- ・令和8年度は、この内容に加えて、「体験（実践）する機会の拡大」を図る。

【具体的な取組】

①短期大学等を対象とした取組

- ・「1日だけの区役所庁舎内の実践販売」から、短期間（1～7日程度）の場所を移動しながら販売体験を行う形へ拡充する。
- ・販売を「中高生」に任せることで、経営者として「雇用（人を使う大変さ）」「商品販売目的の伝達」などについて学ぶ機会とする。

②区立中学校等を対象とした取組

- ・上記①と連携し、中高生に対して実践的な販売・経営体験の機会を提供する。
- ・区立中学生だけでなく、高校生の参画についても検討する。
- ・「移動しての販売体験」については、トレーラーハウスを活用して実施する。
- ・複数の開催日や場所で実践することにより「失敗経験」を創出し、日々異なる環境（気温、天候、場所など）による「成功」や「失敗」の経験を早い段階で積ませ、対応力を養う機会とする。
- ・また、移動して実施することにより、「創業教育」及び「創業」の意義をより広く伝えることが可能となり、創業気運の醸成効果も期待できる。

5 アニメ体験事業

(1) 目的

中野区の特徴の一つであるアニメ産業に関わる事業者と連携し、アニメという文化芸術の枠組みにおいて、子どもたちが学校以外のつながりの中で共通の目標に向かう場や機会を設ける。学びや交流、成功体験を重ねることにより、子どもたちの成長を促し、多様な夢の実現を支援する。

(2) 想定案

- ・令和7年度は、子ども・若者文化芸術振興基金活用事業として、プロアニメーター及び声優によるアニメ教室を実施した。参加者の満足度は非常に高かったが、単発の事業であり、参加可能人数にも限りがあった。そのため、今後は参加人数を拡大し、より多様

なアニメ体験ができる企画とする。

- ・以下のいずれかの案を軸に、アニメ関連事業者の特性を生かしつつ、子どもたちの意見を取り入れながら具体的な事業内容を決定していくスキームとする。

①区内アニメ関連事業者と連携した、子どもたちの「知りたい」「体験したい」を実現する企画

②子どもたちが主体となるショートアニメ制作プロジェクト

(例：アニメーション制作体験、ストップモーションアニメ制作体験、アニメーター体験、声優体験、スタジオ見学、アニソン体験、イベント企画体験、制作営業体験など)

6 今後の予定

令和8年度 補助金の申請、事業実施、実施結果の検証・見直し

令和9年度・10年度 事業の継続実施