

2026年度募集「重い病気を抱える子どもの学び支援活動助成」 助成団体選考結果のご報告

概要

募集対象	重い病気により長期入院や長期療養をしている子どもの意欲を高め、学びに取り組む手助けとなる団体の活動。
募集期間	2025年6月17日～2025年9月1日
応募数	34件
採択事業数	3件
助成金総額	計 4,910,000円
活動期間	2026年4月1日～2027年3月31日
助成選考委員会	本テーマに関して専門的知見を持つ5名の助成選考委員（当財団理事1名と外部有識者4名）で組織する助成選考委員会にて、当財団の助成目的に基づき、厳正な審査を行った。

選考委員長より

本助成は、重い病気により困難を抱える子どもたちの意欲を高め、学びを支援する事業を対象としたもので、今回で11回目の実施となります。助成選考委員会にて厳正に審査を行い、今年度は3件を採択しました。助成金総額は4,910,000円です。

審査にあたっては、以下の観点を重視しました。

- ・モデル性:他の団体のモデルとなりうる効果的なプログラムやコンテンツ、ツール、ノウハウ等があるか。
- ・地域との連携:病院や学校などの連携により、活動の実効性が高いか。
- ・継続性:助成終了後の事業継続の見通しがあるか。
- ・子どもの声の反映:子どもの声や当事者の気持ちや事情を、事業設計に適切に反映しているか
- ・(2025年度助成団体について) 2025年度の活動からの発展性があるか。

今年度も、多くの申請から各団体の熱意や工夫、そして子どもたちへの真摯な思いが伝わってきましたが、当財団が期待する水準を総合的に満たした申請は限られ、採択は3件となりました。

採択団体はいずれも、明確な目的と実行計画を備え、重い病気を抱える子どもの「学びを通した社会とのつながり」を力強く後押しする、モデル性と実現性を兼ね備えた先駆的な取り組みとして、高く評価しました。

一方で、今回採択に至らなかった申請については、概ね以下の傾向が見られました。

- ・本助成の主旨・支援対象との合致が十分でなかった。
- ・実態の把握不足、課題の捉え方が一般的など、解決すべき課題の焦点が絞り切れていた。
- ・解決したい課題と解決方法(実行項目、費用、スケジュール)の一貫性が読み取りにくかった。
- ・事業内容にモデル性が認められなかった。
- ・予算の妥当性や体制面の観点から、事業の実現可能性に不安が残る内容であった。

採択団体の皆さんには、本テーマにおける先導的な実践を通じて、同様の活動の広がりを牽引していくことを期待しています。また、当財団では、助成団体のサポートに留まらず、本テーマへの社会的な認知と関心がいっそう高まるよう、情報共有・学びあい・連携を促す取り組みを、これからも進めて参ります。

本助成にご応募くださったすべての団体の皆さんに、心より感謝申し上げます。

2025年12月
公益財団法人ベネッセ子ども基金
理事・助成選考委員長
耳塚寛明

助成団体及び事業内容

※団体名 50音順

	団体名	事業名	助成額(円)	所在地	選考にあたっての評価点
1	一般社団法人 顔晴れ会	小児がん・長期療養児 のための社会とつながる 学びと体験創出事業	1,840,000	沖縄県	沖縄という地域性の中で、「社会とつながる体験機会の不足」という課題を当事者目線で捉え、こどもたちの気持ちや意見を尊重しながら、社会参加型の学びを創出する計画を評価しました。こどもたちの成長を地域社会が支え、継続的にこどもたちが体験を得られる仕組みの確立を期待しています。
2	特定非営利活動 法人 Colorbath	ひろがれ、セカイ～病院 の教室から世界とつな がる学び～	970,000	福岡県	院内学習に国際交流プログラムや文化体験を取り入れることで、病気のこどもたちの視野を広げ、異文化理解の学びになる点と、団体の強みを活かし、よく練られた内容である点を評価しました。 助成期間終了後も継続的に展開していくように取り組みを期待します。
3	一般社団法人 Child Play Lab.	病気とともに生きる小 学生を対象にした、ライ アドベンチャープログラ ムのモデルづくりと検証 事業	2,100,000	東京都	病気の種類によって闘病・回復期間が異なる点に着目し、専門性と普遍性の両面からこどもが「好きなこと」を見つけ、自己肯定感を高める学びを目指す点を高く評価しました。 退院後も切れ目なく第三者が心理支援する体制づくりと、疾患ごとの事業開発を試みる新たな展開に期待します。

【団体名】

一般社団法人顔晴れ会

【URL】

<https://kaoharekai.com>

【申請事業名】

小児がん・長期療養児のための社会とつながる学びと体験創出事業

【メッセージ】**① 団体の紹介**

当団体は沖縄県内を拠点に、小児がんや難病と闘う子どもたちとそのご家族に寄り添い、彼らが希望を持って前向きに生きられる社会づくりを目指しています。

主な活動として、入院中の子どもたちに文具を届ける「きらめき文具店」や、地域住民とともに小児がん啓発を行う「顔晴れスタンド（レモネードスタンド）」を実施しています。また、付き添いのご家族に向けた「入院支援セット」の提供や、喪失と向き合う方のためのグリーフケア活動など、生活面・精神面での包括的な支援にも取り組んでいます。

②今回助成を受ける事業の紹介（課題、実行項目）

入院や長期療養により、子どもたちは学校や地域とのつながりを失い、「友達と過ごす時間」「役割を持つ経験」が極端に限られます。院内学級では教科学習は補えますが、自己表現や社会参加の機会は乏しく、孤立感や自己肯定感の低下が課題となっています。

本事業では、病室にいても社会とつながることができる“ミニしごと体験型の学び支援”を創出します。実行項目として、(1)社会参加型の学びと成果物づくり、(2)院内学級・医療スタッフ・家庭と連携した継続的な学び支援、(3)子どもの声を反映する仕組みの導入、を実施し、入院中でも「自分の力を発揮できた」という実感を育む環境づくりに取り組みます。

③ 事業を実行していく上で、特にポイントと思うことや注力したいことを含んだ抱負

本事業で重視するのは、子どもたちが「自分の思いが社会に届いた」と実感できる学びの実現です。体調や年齢に応じて、文字・イラスト・シールなど多様な方法で気持ちを伝えられる工夫を行います。スタッフは子どもの言葉や表情を丁寧に記録し、企画改善に反映。さらに、次のテーマや役割を子どもが提案できる仕組みを導入し、主体的な学びを促します。医療スタッフと連携し無理のない参加環境を整え、入院中でも自信や希望が育まれる機会を創出します。

【団体名】

特定非営利活動法人Colorbath

【URL】

<http://color-bath.jp/>

【申請事業名】

ひろがれ、セカイ～病院の教室から世界とつながる学び～

【メッセージ】**① 団体の紹介**

Colorbathは「ひろがれ、セカイ」をコンセプトにして、アジア、アフリカ、日本において教育とソーシャルビジネス事業に取り組んでいます。「想いをカタチに、未来をつむぐ」をミッションに掲げ、国際交流や地域協働を通じ、一人ひとりが可能性を発揮し、共に未来を創る学びを届ける活動を行っています。

教育事業においては、学校と社会とのつながりを強化し、先生をサポートする取り組みを行うことで、持続的により良い教育環境を構築していくことに取り組んでいます。

②今回助成を受ける事業の紹介（課題、実行項目）

本事業では、病気を抱えるこどもたちが「学びから取り残される」のではなく、「世界とつながり、自分を表現できる」状態をつくります。学習指導要領の外国語教育の目的である「言語や文化理解・国際理解」を、療養中でも体験的に学べる環境を整備します。

1. 国際オンライン交流DOTS（ネパールやマラウイのこどもたちと「文化」「遊び」「夢」をテーマに、海外の同世代との対話プログラム）
2. チャイづくりワークショップ（文化体験として、香りや味覚を用いたワークショップを実施）
3. 海外バーチャルツアー（海外の生活や学校の様子をライブ配信し、「自分とは違う暮らし」を目にすることで、国際理解や探究心を深めるプログラム）

これらの取り組みを通じて、

- ・孤立感の解消（同世代や異文化との出会い）
- ・学習・治療意欲の向上（学びの喜びを実感）
- ・国際的視野の獲得（文化理解や多様性受容）

を実現します。

③ 事業を実行していく上で、特にポイントと思うことや注力したいことを含んだ抱負

本事業では、活動に関わる教員やボランティアへ研修を行い、本事業のようなプログラムを継続的に実施できる体制を整えます。教材やマニュアルとして蓄積し、他地域の院内学級への展開を視野に入れて活動を行います。

【団体名】

一般社団法人Child Play Lab.

【URL】

<https://childplaylab.org>

【申請事業名】病気とともに生きる小学生を対象にした、ライフアドベンチャープログラムのモデルづくりと検証事業

【メッセージ】

① 団体の紹介

「その子らしい『生きる』を、あそびから」。すべての子どもが疾患や療養環境にかかわらず自分を信じて生きていくよう、2024年に非営利徹底型の一般社団法人Child Play Lab.を設立しました。入院中の子どもに「あそびのキット」「アドベンチャーBOX」を届け、177名と出会った実践から、退院後の暮らしあそびつながりを通じた心理的支援が圧倒的に不足していることが明らかとなり、2025年から在宅期特化の「あそび×心理」伴走プログラム『アドベンチャーASSIST』を開始しました。

CLS/HPS等の専門職が訪問・オンライン・チャットで関わり、その子の「好き」や「やってみたい」を起点とした遊びをデザインしつつ、病気の受け止めや治療選択、学校生活や社会参加に関する意思決定にも寄り添い、退院直後から学校復帰までの“狭間の時間”を切れ目なく支えることをめざします。

②今回助成を受ける事業の紹介（課題、実行項目）

小児の在宅療養期における“あそび・心理”支援は医療・福祉・教育の制度の狭間に置かれ、地域や人材による格差と空白が生じています。「脳幹グリオーマ」の一種である、びまん性内在性橋膠腫（DIPG）は、発症後に機能低下が急速に進む希少疾患であり、「今をどう生きるか」を支える伴走が不可欠にもかかわらず、既存制度では在宅期を支えきれていません。本事業ではDIPGを起点に、CLS/HPS等が訪問とオンラインを併用し「好き・夢中」を起点に遊びを設計しながら、治療・学校生活に関する意思決定にも伴走する実践を重ね、その知見を標準化された支援手順と在宅期に機能する連携プロセスとして整理し、小児在宅支援の基盤モデルを構築します。

③ 事業を実行していく上で、特にポイントと思うことや注力したいことを含んだ抱負

本事業の中心に置くのは“子どもと家族の願い”です。DIPGをはじめとする病とともに生きる子どもたちは「治療をどうするか」「学校や友達との時間をどう過ごすか」「誰とどんな時間を持ちたいか」といった選択を日々迫られています。その一つひとつにあそびと対話で伴走し、「自分の声を聞いてもらえた」「その子らしい瞬間を一緒に紡げた」と感じられる経験を積み重ねたいです。DIPGから得たモデルを他疾患・他地域へ広げ、「在宅小児領域における心理的支援と遊び支援」が制度として当たり前に存在する状態をめざし、子どもが自分の力を再発見し、家族が孤立しない仕組みを社会に根づかせていきます。