

## 港区 赤坂子ども中高生プラザ

①中高生の日常活動・交流の拡大(ボードゲーム大会等)

②中高生の主体的活動の促進(中高生なんで～も委員会)

③一人ひとりへの積極的なアプローチ

### 取組の背景・目的

- ・コロナ禍以降中高生の利用率が減少傾向にあり、中高生同士の交流も減少してしまいました。外出自粛が続いたことで、行き場所の選択肢が減ったことが理由として推測されます。そのため、児童館は学校や家庭とは異なった第3の居場所という原点に立ち返り、孤立や孤独を避けられるような楽しい場所、友達と会える場所の提供を目指しました。
- ・中高生が立案した意見が実現するのを目の当たりにすることで、自身の居場所としての認識・帰属意識を持ってもらえるような流れを作りました。そのための提案がしやすい雰囲気づくり、そのきっかけとなる行事を行いました。

### 取組の概要

① 中高生の日常活動・交流の拡大 (一例としてボードゲーム大会)

実施場所：赤坂子ども中高生プラザ館内(各部屋)

実施頻度：月に2回程度 18～19時

職員体制：1～2名程度

事業の実施方法：職員によるボードゲームの会の実施など

② 児童の主体的活動の促進

実施場所：赤坂子ども中高生プラザ館内

実施頻度：月に1回 18～19時

職員体制：1名

事業の実施方法：職員も交えた中高生の意見交換会の開催

③ 一人ひとりへの積極的なアプローチ

実施場所：赤坂子ども中高生プラザ館内

実施頻度：毎日 下校後から閉館迄

職員体制：全員で共有

事業の実施方法：積極的なかわりの中から知り得た流行や好きな遊びを職員同士で共有し、その後の会話のきっかけとした。

## 工夫点・留意点

- ① 定期開催のボードゲーム大会では、中高生の意見交換の場が出た麻雀を導入しました。やり方を職員全員で学んだことで、どの職員でもプログラム時だけでなく、希望があれば日常活動でも扱えるようにしました。そこから職員を交えて中高生たちへ広めていき、中高生同士の交流、中高生への周知へと輪が広がっていきました。目標としては、当館に併設された高齢者在宅サービスセンターの高齢者と麻雀を一緒にできたらと考えており、児童館内だけに留まらず、世代を問わない交流に触れて楽しんでもらえたらと思っています。
- ② 中高生主体による意見交換会「なんで～も委員会」は、中高生が自分の意見を忌憚なく発言できる機会です。発言した内容が実際に反映されることで参加意欲の向上や、帰属意識の促進、自己肯定感の向上などに繋げることを目的としています。
- ③ 児童館へ立ち寄りやすい環境を整えるため、日頃から積極的に中高生と関わりを持ち、流行や好きな遊びの会話を楽しむよう、職員同士で共有を心がけました。その結果、信頼関係へと繋がり、必要な時に話し合いが容易になりました。また、共通の趣味を持つ中高生同士を繋げることもできました。

## 取組の効果

コロナ禍以降の中高生の利用率が大幅に下がっていた実情から、2年間上記の活動に取り組んだ結果、令和3年度と令和4年度の中高生の利用率に関しては前年比で約200%も上昇が見られました。

また、中高生も職員の顔や名前などを覚え、子どもから話しかけてくれる回数が圧倒的に増えました。そのおかげで、遊びの中での職員への相談や雑談などから子どもの様子や友達関係がよくわかるようになりました。

## 課題・今後の展開

職員が中高生への理解を深めることにより、第三の居場所として何が求められているのかわかり、遊具や備品も揃ってきました。しかし、中高生はスポーツ、音楽活動など利用目的が定まって、それ以外に興味を持つことは少ないと感じます。児童館は中高生にとっても楽しい場所ということをもっと周知していきたいと思います。SNSなどの利用もそのひとつです。

そして、これからさらに多様化するニーズや流行の展開の早さへの対応として、様々な特技を持った職員の存在が中高生居場所づくり事業には必要になってくると考えています。