

中高生世代の居場所づくりの充実

取組の背景・目的

取組の背景

2014年9月にオープンした当施設では、開館当初、中高生世代の1日平均入館者数は39人で、総入館者数の約14%であった。来館した中高生世代は、スポーツ、音楽、ボードゲーム等を個人単位、グループ単位で楽しむ活動形態が殆どで、新しい仲間との関係を深める機会や施設の運営に参画する機会はほとんど無かった。そこで港区が「子どもの貧困」に対応するために取り組んだ『子ども未来応援施策』の「子ども居場所づくりチャレンジ事業」の一環として、2016年9月より「はじまりカフェ BEGIN」の運営を開始した。

「はじまりカフェ BEGIN」目的

- ① 中高生世代にとって、自らの希望、能力が活かされ、さらに新しい挑戦により自分の新しい可能性に気付ける居場所作りを行う。
- ② プラザ全体が持つ“居場所機能・参画機能”を「はじまりカフェ BEGIN」に集約して運営することで、中高生がより積極的にプラザを利用するよう働きかける。
- ③ 居場所づくりの強化によって、彼らの悩み、ニーズをより正確に、集中して捉えることで、中高生世代の今日的課題を正確に捉え、課題解決に向けてアプローチする機会とする。

取組の概要

駄菓子屋風の設定を行い、コリントゲームのポイントに応じて駄菓子を選ぶ。カフェには店長（職員）が常駐し、中高生世代とさまざまな関係作りを行う。

- ① 実施場所 麻布子ども中高生プラザ バギー置き場
18時以降は乳幼児親子の利用がなくなるため、バギー置き場を駄菓子屋風のたたずまいにすることで、より魅力的な空間を演出する。
- ② 実施頻度 週2回（水・土） 18:00～19:50
- ③ 職員体制 職員1名 ・ 大学生ボランティア1名
- ④ 事業の実施方法 指定管理施設の事業として、直接運営

工夫点・留意点

- ① 居場所の構造化
施設全体の居場所機能を構造化することで、それぞれのステージにおけるプログラムの役割を明確にし、参加者がニーズに応じて様々な居場所プログラムを選択できるようにした。
- ② 環境設定の工夫
 - 楽しさ・面白さの演出
会場の背景、棚等を駄菓子屋風の設定にした。また駄菓子をもらうために、コリントゲームによってポイントを獲得するようゲーム性を持たせた。ポイントは個人カードに記録し、18才まで利用出来るようにすることで継続性を持たせた。

- 心地よさの演出
常にスタッフが常駐し、初めての参加者でも不安なく参加できるよう働きかけている。また、スタッフはロビーワーク技能を活用し、参加者と信頼関係を築けるよう取り組んでいる。
 - 主体性の醸成
カフェのセッティング、スタッフの補助等を中高生世代と一緒にやる機会を設けている。また駄菓子の種類をスタッフと一緒に決める機会を持つ等、カフェの運営に関わる機会を設けている。
- ③ ロビーワークの強化
担当職員はカフェを訪れた中高生世代に対してロビーワーク技能を意識して接している。それにより、仲間づくりや新しい体験へのアプローチ、参画性の強化に取り組んでいる。
- ④ ボランティアの活用
中高生世代の身近なロールモデルとして、大学生ボランティアを配置している。これにより、将来的な向社会行動へのいざない、学習相談等相談機能の強化に取り組んでいる。

取組の効果

- ① 利用率の増加
中高生世代の利用率が増加した。令和4年度の実績では中高生世代の1日平均入館者数は53人で、総入館者数の約19%となり、実施前の平成27年度より利用率が増加した。
(平成27年度実績 1日平均入館者数40人 総入館者の約12%)
- ② 参画事業の増加
中高生世代の自主企画が増加した。当該事業と同じ時間帯に「中高生タイム」や「BEGINプロジェクト」を設定し、カフェの中で話された様々なアイデアを具現化できるよう取り組んだ。また、カフェのセッティングや店長の役割を進んで担うメンバーも増加した。
- ③ 相談業務の増加
カフェの実施に伴い職員がロビーワークを積極的に行い、中高生世代との良好な関係作りに取り組んだ。それによりカフェが始まると、職員と話し込む利用者の姿が頻繁に見られるようになった。その結果、相談件数も増え、その中には児童相談所と連携し、課題解決に取り組んだケースも数件あった。

課題・今後の展開

- ① 地域との連携
施設内での実施では利用者層に限られてしまう。今後は地域に在学、在住するすべての中高生世代にアプローチできるよう、学校等において事業が実施出来るよう取り組む。
- ② 中高生世代文化の形成
中高生世代の利用率や参画性は増したものの、個々の人間関係を見ていると学校単位で形成されているケースが多い。また自主企画も単発で終わるケースが多い。今後は職員がグループワーカーとして意図的に関わるグループ活動を積極的に実施し、利用者が良好な人間関係の中、連続的発展的なグループ活動を展開することで、中高生世代文化の形成に取り組む。

港区立麻布子ども中高生プラザ 中高生世代事業について

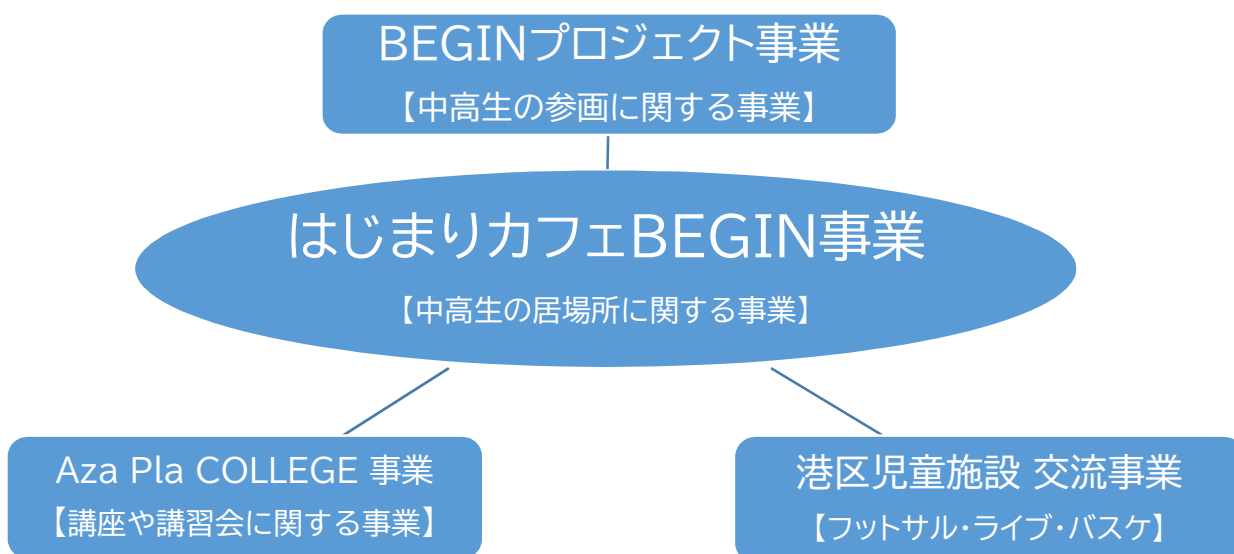
令和6年1月
麻布子ども中高生プラザ

1. 中高生世代事業の目的

- ・居場所：居場所の充実・信頼関係構築・不安を抱える中高生の早期発見と支援
- ・交流：小学生世代との交流・中高生同士の交流
- ・参画：自主企画の実施・プラザ事業への参画
- ・地域：プラザを拠点として地域とのつながり作り

2. 中高生世代事業 相互図

- ・【はじまりカフェ】が居場所として中高生の拠点となり、各事業へ繋がっていく
- ・各事業に参加した中高生も【はじまりカフェ】に戻り、居場所を構築していく



3. 各事業について

◆はじまりカフェ事業

- ◎はじまりカフェ BEGIN【毎週水曜日・土曜日】
 - ・中高生世代の居場所機能充実事業
- ◎中高生タイム【毎月第四土曜日】
 - ・中高生に向けたプログラムの展開
- ◎小学6年生のはじまりカフェ体験【3月】
 - ・小学6年生を対象に、はじまりカフェや18時以降のプラザの体験会

◆BEGIN プロジェクト事業

- ◎BEGIN プロジェクト【随時開催】
 - ・中高生世代が実施する自主的な企画の実施とサポート
 - ・過去実施事業(新中学1年生歓迎企画・お化け屋敷・中高生ハロウィンパーティーなど)

◆Aza Pla COLLEGE 事業

- ・外部講師(プロ・社会人など)を招いた講座の実施

◆港区児童施設 交流事業(港区内の中高生プラザ6館の交流事業)

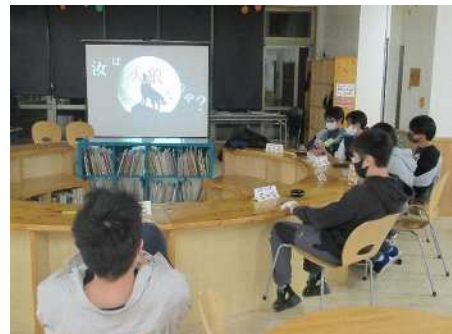
- ・中高生フットサル大会、5館交流合同ライブ、中高生バスケットボール大会など

4. 各事業の様子

【1】 はじまりカフェ事業



【2】 BEGIN プロジェクト事業



【3】 Aza Pla COLLEGE 事業



【4】 ◆港区児童施設 交流事業

