

港区立港南子ども中高生プラザ（プラリバ）

中高生の居場所づくり～中高生寺子屋ぶぶる～

取組の背景・目的

プログラム名の「ぶぶる」は遊ぶ・学ぶ・食べるの3つの言葉の最後の一字をつなげたネーミング。

テスト勉強や遊びなどを通じて、進路や学校生活の悩みなどの共有や、軽食づくりも行い、孤食や栄養不足の解消をすることを目的としている。中高生プラザが中高生にとって一息つける空間になって欲しいという願いもある。

取組の概要

- 実施内容： 中高生からの意見を取り入れた内容（TV ゲーム、カードゲームなど）職員発信の企画（新しいボードゲームの体験会、鬼ごっこなどの遊び）、試験前の勉強会、軽食づくりなど
- 実施場所： 内容に合わせた場所を実施。
基本的には館内の備品を使用するが、必要な場合には事業費で購入。
- 実施頻度： 月2回
中高生の利用が多い水曜日の18:00以降に実施。1時間～2時間程度。
- 職員体制： 児童館部門の担当者2名（常勤）を配置。4カ月に一度担当者を変更。

工夫点・留意点

- 中高生プラザへ遊びに来ている中高生のニーズと職員側の狙いにズレがないように留意してコーディネートする力が求められる。
- 当日の参加人数などで臨機応変な内容変更もあり、中高生たちの意見をまとめる力が必要。
- 近隣校の試験等のスケジュールを把握し、プログラムの予定を立てる。
- 日常の中高生プラザ利用とは少し異なり、場所と時間を設定し職員を配置することで中高生がより参加しやすい環境を作っている。

取組の効果

- プログラムで職員が紹介したボードゲームでもう一度遊びたいなどの理由から日常の利用が増えた。
- プログラムを通して職員との関係も深まり、他プログラムへの参加も意欲的になっている。
- 軽食づくりの日は特に参加人数が多いため、孤食軽減につながっている。



職員とカードゲームを楽しむ様子



焼きそばづくり

課題・今後の展開

- 女子の参加が少ない。日常的な声掛けや女子をターゲットにした内容の展開も検討する。
- 「遊ぶ」、「食べる」に比較して、「学ぶ」の部分が弱い。参加者も敬遠しがちな部分なので、関係を深めていく中で取り組めていければと思う。
- 今後は来館数が多い水曜日以外の実施日も設け、参加者の幅を広げる。
- 中高生の自発的な意見を積極的に取り入れ、自己肯定感が高まるように寄り添う。



館庭にて火起こし



映画鑑賞会