

居場所ってなんだろう

～野外と屋内の若者の居場所づくり、若者参画企画事業～



はじめに

「場所だけあって、こんなの全然居場所じゃない。」

と、彼女はいいました。

あれから約1年、

ここは彼女にとっての「居場所」になっているでしょうか。

私たちは彼女の「居場所」になれたでしょうか。

場所だけあればいいわけではない。

食べ物があればそれでいいわけでもない。

「居場所」ってなんだろう。

なにがあれば、なにをすれば「居場所」はできるのでしょうか。

私たちは自分たちに問いながら彼女たちを待っています。

そして、ここを訪れた彼女や彼が、

ほんの少しでも元気に明日を迎えられることを祈っています。



目次

はじめに

若者の現状と課題 … 2

～柱立て1 野外の若者の居場所づくり～

失敗してもいいんだよ … 4

～柱立て2 室内での居場所～

何もしなくてもいいし、何かしてもいい … 6

～柱立て3 若者参画企画の実施～

やってみたいことをやってみよう … 8

若者企画①米作り

若者企画②四街道こどもまちづくりプロジェクト出店

若者企画③ベーゴマ大会

若者企画④ベーゴマ遠征 浅草はなやしき

若者企画⑤ベーゴマ遠征 房総のむら

若者企画⑥ベーゴマ遠征 成田公津の杜プレーパーク

おわりに … 12

参考文献 … 13

若者の現状と課題 ～なぜプレーパークで若者支援なのか～

子どもたちが自然の中でのびのび遊ぶ場の必要性を感じて、冒険遊び場プレーパークの会を発足したのは平成13年のことでした。

それから私たちは野外で子どもたちが多くの人に触れ、自ら育つことを見守ってきました。

野外の遊び場、プレーパークは子どもたちの居場所であることを実感しています。

プレーパークを始めたころに小学生だった子どもたちは高校生や社会人になりました。

自立して生活している子もいる一方で、生きづらさを抱え地域で孤立している若者の現状も見えてきています。

義務教育を修了してから所属を失った若者の居場所は少なく、彼らには十分な支援の手は届いていません。

今こそ若者の自立支援が必要です。

プレーパークではこれまで困難を抱える若者を受け入れ、支援してきました。

居心地の良い場所で安心して過ごせること。

食事や遊びを通じて共に過ごすこと、安心して悩みを相談できること。

社会で自立するための自信をつけること、主体的に関わる楽しさを体験すること。

地域とのつながりを感じることで、社会に出る力を蓄えること。

そうした活動を通じて、自己決定と自己有用感を育てるために若者支援事業が大切だと考えています。



● プレーパークとは

プレーパークは自分の責任で自由に遊ぶ、をモットーに自分のやりたいことに挑戦できる野外の遊び場です。

プレーパークの「自由」は「自分由来の」を意味します。

自分の中から湧き上がってきたものに基づいて行動する、それがプレーパークの自由です。

「やりたい」と思わないことはやらない、そういう自由もあります。

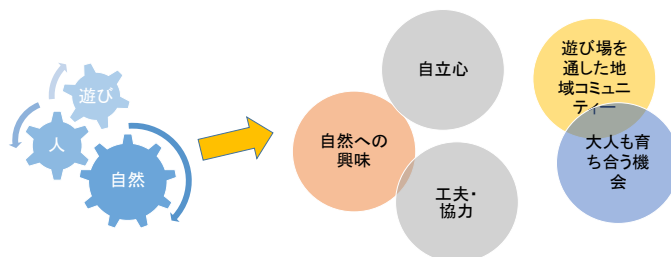
プレーパークでは「遊ぶことは生きること」とも言いますが、

「生きる」ということはただ心臓が動いていればいいということではありません。

プレーパークは遊びを通してやりたいことをやっている人を肯定する場です。

やりたいと思う環境を作り、やりたいと思った人の背中を押す、

プレーパークではそうした考えに基づいて若者を支援しています。



自然の中で人と関わりながら遊ぶことで自立心や協力することを覚え大人も育ちあう地域コミュニティが作られています。

参加者より

みんなが楽しく遊べる場所。

みんながーから自分の手で作っていく。コツコツ積み上げていくような場所。

小さい子たちも大人たちも楽しい場所。

中学生にとっては暇なときに遊びにいったり、友達と遊びに行くこともできる。

他のところはだいたい同じようなことをして遊ぶけど、

どんぐりの森は新しい遊びを思いついて、それでみんなで遊んだりする。

他の物を生み出す力がみんなにある。

(中1男子)

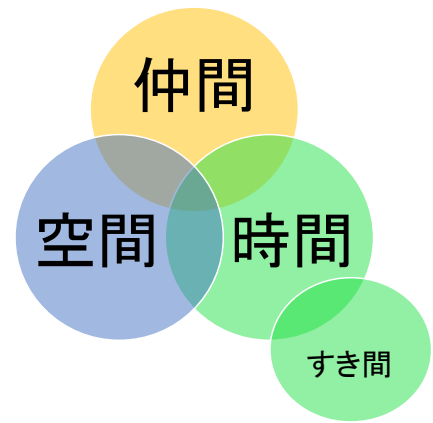


●現代社会に不足している3つの「間」

子ども達の実体験不足が社会問題となり久しくなります。情報過多な社会の中で、自然との関わり、人とのコミュニケーション、そして試行錯誤しながら育つ体験も少なくなっています。少子化、核家族、都市化、情報化による生活様式の変化さらには地域のつながりの希薄化などによるところが原因とされています。子ども達は「仲間」「空間」「時間」の中で育ちますが、その3つの間の減少に加え、「すき間」も少なくなっています。

※参考文献(1)

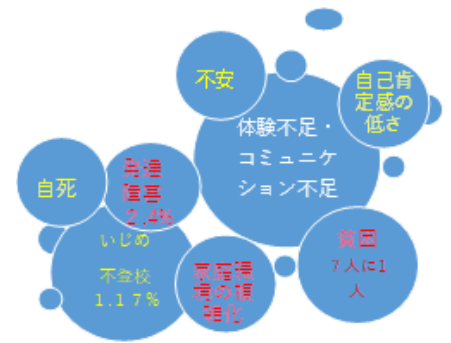
3つの間の減少



●若者が抱える困難さとは ～子ども達の現状～

体験不足やコミュニケーションの不足に加え、発達障害も増えています。(児童数の2.7%、学習や生活面での支援が必要としている子は約6.5%)加えて複雑な家庭環境、そして7人に1人と言われる貧困などの要素も複雑に絡み合う中で子ども達は育っています。その中で自己肯定感の低さ、コミュニケーション障害、漠然とした不安を持つ子が増え、不登校は小中生徒数全体の1.17%の12万人、加えて10代～30代の死亡原因の1位は自死であることもショッキングなことです。文科省の調査でも引きこもりの人数は増加していること、そのきっかけは不登校や社交不安が原因であることもわかってきました。

※参考文献(2)



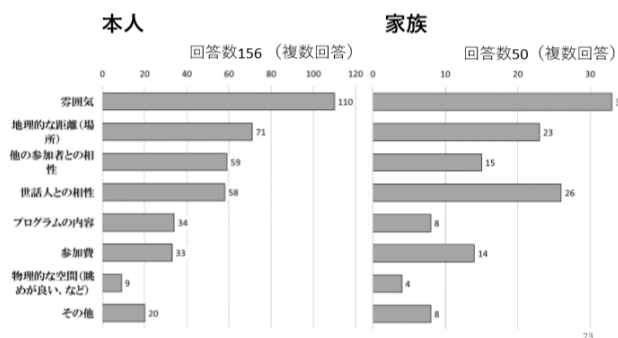
●若者が求めている居場所とは

これらの課題を解決するために、豊かな自然の中で、自分で考えて工夫しながら遊び、人と関わり、心を満たし育っていく場プレーパークを開催運営しています。

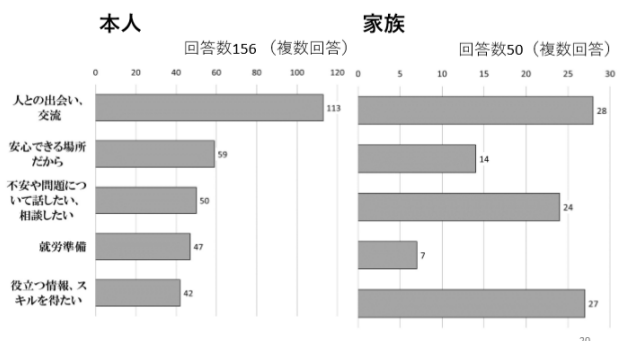
四街道市プレーパーク事業では、年間160日開催、約10,000人の参加があり、県内で40ヶ所、全国で400箇所が地域住民で運営され 行政との協働事業としても進められています。

様々な年代の人が集い、多様性を大切にするプレーパークは若者たちにとっても居心地のよい場であり、安心できる環境の中で、自分のペースで人と出会い交流できる場となっています。

選ぶ上で大切にしたい点



居場所の参加理由



当事者本人、家族が求める居場所とその効果について(2020.02.10現在の速報値)
境 泉洋 宮崎大学教育学部

失敗してもいいんだよ ～柱立て1 野外の若者の居場所づくり～

毎月第1・3土曜日 四街道市和良比どんぐりの森

毎月第1、第3土曜日に四街道市和良比にあるどんぐりの森で野外の若者の居場所としてプレーパークを開催しました。学校や仕事が休みの休日に、大人から子どもまで多くの人を訪れるプレーパークは若者たちにとって気軽に困りごとを持ち込める社会的居場所です。

自分たちのペースで時間を使いながら、親でも先生でもない大人や、自分より年下の子とも達とも場を共有する居心地のいい時間となっています。同世代や大人とのコミュニケーションが苦手でも、幼児や小学生となら安心して話せる、子ども達と過ごすことで、その親世代から感謝される。そうした経験を積む中で、少しずつ人とのつながりを再構築していくことができました。安心して過ごすことができる場を提供することで、やりなおしのきく社会の実現と若者の力の確保を目指しました。



料理をする



時には外国籍の参加者も



ふとした時に立ち寄って、いつもの人と話をする



一日の終わり、事務仕事を隣で見る



のんびりする



一緒に何かを作る



さりげなく、小さい子たちの手助けをする



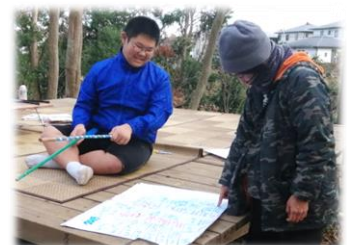
●安心できる居場所とは ～安心ってなんだろう～

いつもの場所のに行けば、いつものあの人がいる。
ふとした時に訪れれば「よきたね」と迎えてくれる人がいる。
そういう場所があるだけで、そういう場所を思うだけで心が落ち着くことがあります。
若者たちが居場所を訪れる回数はそう多くないかもしれませんが、
いつでも行ける場所があり、待っていてくれる人がいるということが心の支えになることがあります。
若者たちにとってそういう場であるように、晴れの日も雨の日も、参加者が来ても来なくても、
開催日にはできるだけプレーパークを開催しています。
※安全に開催することが難しいときには閉園することもあります。



参加者より

どんぐりの森は自分にとってどんな場所か考えたこともなかった。
受験でしばらく来なかったが、来ただけでうれしかった。
いるだけで楽しい。来れなかった分、嬉しい。
いつもどおり、ここに来て、いつもどおりの人がいたり、そじゃない人がいて安心する。
完成がないというのが楽しい。だからいつでも新しいことに出会える。
新しい出会いもある。
これから高校生になる。
高校に行くから時間とか少なくなるし、来る機会も少なくなるが、
それでも来たいと思える場所。



(中3男子)

●いろいろな人に出会うこと～多世代交流のもつ意味～

プレーパークには赤ちゃんから60代以上の大人まで様々な年代の人が集まります。それぞれ違った価値観をもつ人たちが集まる場だからこそ、いろいろな人に出会えます。同世代とのコミュニケーションが苦手だからといって、自分はコミュニケーションが苦手なんだと決めつける必要はありません。開かれた場所で人と出会うことで、自分が安心して関わられる人と出会い、自分なりのコミュニケーションをとることで信頼を重ねていくことができるのはプレーパークならではの魅力かもしれません。

スタッフより

プレーパークには0歳から大人までさまざまな年齢の人たちが来ています。日中は子ども達にぎやかに遊んでいます。とはいえ遊ぶだけではありません。森でただのんびりしたり、焚き火を囲んで友達同士でおやつを食べたり、息抜きに来る子や大人たちと話しをしたり、その目的は様々です。その中でも若者たちはどちらかというと大人たちと話に来ることが多いです。特に夕方になり人が少なくなってきたタイミングを狙ってくる人もいます。僕は特にこの時間を大切にしています。若者たちのたわいのない話を聞くことでその子が今困っていることを知る時もあります。結構僕の悩み事を相談するといいいこと言ってくれたりしてありがたいです。どんぐりの森が終わったあとにやすらぎの家にぶらっと立ち寄ると明かりがともっています。なんだか実家に帰ってきたような気分。みんなで食卓を囲んでご飯を食べるって美味しい。落ち着ける場所を目指して活動したいです。
(プレーワーカー 中島良介)



相談する



教える



パソコン作業をする



一緒に遊ぶ



集中する



流しそうめん



勝負する(くぎ刺し)



焚火のそばで一緒に過ごす

●居場所はいつも当たり前にあるわけじゃない。～台風15号被害からの復旧作業で感じたこと～

令和元年房総半島台風と名付けられた台風15号に私たちの活動場所であるどんぐりの森も大きな被害を受けました。10本以上の木が倒れ、地面が見えないほどに落ちた枝、壊れたツリーハウス、切れてしまった電線…自然の力の強さを感じました。復旧作業は一か月以上にわたり、安全が確保ができるまでの間プレーパークの活動を中止せざるを得ませんでした。いつもと同じ生活が送れない不安の中で、日常生活のありがたさ、非常時における居場所の必要性を感じました。



参加者より

台風で休園中も様子を見に来ていた。やっていないとつまらないし、どうなっているか気になっていた。また遊べて嬉しい。

(中1男子)

(3月の感染症対策で)休園していると知っていたが通りがかった。いつから開催できるの？市役所にメールして開催できるように頼もうかと思った。開催を楽しみにしているし、また様子を見に来る。やっていないと気になるし、やってほしい。

(小6女子)



何もなくてもいいし、何かしてもいい ～柱立て2 室内での居場所～

毎週金曜日15:00～20:00 四街道市和良比やすらぎの家

野外よりも少し深い関わりができる居場所として室内の居場所を作りました。

野外での活動が苦手な人でも過ごせる場として、

また「ゆっくり話せる場が欲しい」という若者の声に応えようと作った居場所でもあります。

相談、学習支援、コミュニケーションワークの実施等、専門的な関わりと具体的な支援ができる大人が居場所にいました。

実践的な力を身に付け、自立、社会参加への具体的な支援にゆるやかに繋がりたいと考えていました。

支援の前提として必要な信頼関係を築く場としての役割をもっています。



どんな居場所にしたいか相談



みんなでテレビゲーム



パソコンの操作を大人に教える



一緒にストーブにあたる



パソコン教室ではみんなでマイクラフトをやる



ボードゲーム



一緒に音楽を聴く、学期を弾いてみる



料理をする



報告書を書くためのフォームを作る



～中高生の居場所「ぶらっと」の一日のながれ～

- 15:00 会場(やすらぎの家)オープン
掃除、買い物など
- 17:00頃 参加者が集まり始める
夕飯づくり
- 19:00頃 食事
- 20:00 解散

居場所には決まったプログラムはありません。

音楽をかけたり、一緒に料理をしたり、みんなで話をすることもあります、イヤホンをつけて自分の好きなことをしていることもあります。

時々話しかけられて、それにこたえたり、

若者が大人の相談に乗ったりすることもあります。

プログラミング教室でも若者が大人に教えてくれることもありました。

何をしてもいい、一緒に何をするわけでもないけれど、

そこに人がいる、一緒にご飯を食べる。

そんな感じで過ごしてきました。





一緒に食べた料理たち。初めて食べる食材も。



初めてのコストコ



買ってきた食材で忘年会

スタッフより

若者の居場所事業のこの1年

学校が苦手な生きづらさを抱えた若者が安心して過ごせる場所を作ること、参加者みんなで食事を作って食べることを柱としてこの事業は始まりました。始めにスタッフで話し合ったことは、場所を提供して若者には自由に過ごしてもらい、若者に何も求めない、否定しないで話を聞く、ということでした。

毎日ネットの世界に浸っているだけではなく、まずはこの場所に来ることが第一歩、ゲームをしたり一緒にご飯を食べることを重ねていき、家ではない場所で自分らしく過ごせる時間を作っていこうとスタッフで意思統一していました。ところが、参加した子と一緒に買いものに行き食材を何にしようか相談しても応えは返って来ず、一緒に料理をしようと声をかけても「やりたくない」「面倒くさい」。この場に入って来た時に挨拶しても返事はなく、何か悶々としたもので毎回悩みました。

若者に期待してはいけなさと分かっているつもりでも、ついお願いや動いてもらおうと発言してしまい、本音でズバッと断られることもしばしば。そんな若者を理解するためスタッフ同士の話し合いや学習もしました。若者に何も求めない、ただ大人たちの挨拶、雑談、振る舞いを見てもらっただけでいいのではないかと、きっと見て何かを学んでいるはずと思うことにしました。また、絶対的に経験が不足していることも会話の中から読み取れました。その後は、今まで経験がないこと、足りていないところを満たしてあげようとのスタンスに路線変更。家庭的な料理を作って待っていたり、家庭で経験してこなかったことをやる機会を作りました。

また、来る理由を作ってあげる必要性も感じ、今後食べたいモノを聞きイベントとして一緒に作ったり、季節の行事を採り入れたり。夏の花火、冬のXmasケーキ作り、忘年会、恵方巻作り、チョコレートフォンデュ、プログラミング教室など、思えば大人主導ではあったけれどたくさんの経験をしてきました。若者が意欲的に動き出すのは、足りていないところを十分に満たしてから。関係する大人たちとじっくりと信頼貯金を積み重ね、今は満たされていくのを大人が待つ時なのだと思います。そうしていくうちに最近では「何か手伝うよ」と、積極的に料理作りに参加するようになってきました。

試行錯誤の1年でした。

私たちがやっていることはただ週に1度の食事を共にすることだけかもしれませんが、人と接したり会話することが楽しいと思ってくれ、そののち心が満たされて社会に一步踏み出そうと思ってくれたら良いなと思っています。

若者自身は気付いていないかもしれませんが、この1年、家庭ではないこの場所で様々な人と過ごしたことで必ず大きな何かを得ているはずだと思います。

(元青少年相談員 今川都也子)

やってみたいことをやってみよう ～柱立て3 若者参画企画の実施～

自分の意志や責任をもってイベントを企画実施し、地域での人間関係の再構築すること。そして、その中で社会とのつながりの中で役割を果たすことの楽しさを感じ、自己肯定感を高めること、コミュニケーション能力の再構築を期待して、若者たちがやってみたいことを実現するきっかけづくりを行いました。



「こんなことできたらいいのに」を話す

●若者企画①米作り / 2019年5月～2020年1月毎月第1・3土曜日

「地域にある使われなくなった田んぼで稲を育てて、そのお米で餅つきができれば面白い」活動場所に隣接する田んぼをお借りして、稲作を行いました。この田んぼは地域の重要行事である「どろんこ祭り」のための御神田です。道具も技術も知識もない若者たちの稲作に、多くの地域の方が興味をもってくれました。かたい土を耕すのは想像以上に大変で、水を張るにも均等にはなかなかならず、試行錯誤の繰り返しでした。田植え前には子どもたちが泥だらけになって遊び、若者たちが泥だらけになりながら田植えをし、途中大きな台風に見舞われましたが、無事に稲は育ちました。干した稲を見た近所の方から脱穀機を貸すよと声をかけていただいたり、籾摺りのために遠方まで出かけたりました。こうしてできたお米について食べたお餅は格別なものでした。神社にお供えたのもよい思い出です。地域の方たちに見守られる中、やったことのない、できるかどうかわからないことをみんなで考え、ときに失敗しながら最後までやり遂げたことはとても貴重な経験になりました。



人力で耕す

植えるのはもち米

田植え

かかしも手作り

台風にも負けずに生育

稲刈り

脱穀どうする...と思っていたら地域の方が機械を貸してくれたもみする精米は機械で

餅つき。おいしいお餅ができた

●若者企画②四街道こどもまちづくりプロジェクト出店 / 2019年9月28日(土)、9月29日(日)

浅草はなやしきへの遠征後、もっといろいろなところに行ってみよう！資金を自分たちで稼ぎたい！と市内で開催されたイベントに出店しました。地域で開催されるイベントに参加し、様々な出店者と並んで店を構え、売り上げや仕入れの管理などの手間を経験したことでお金を稼ぐということがどういうことなのか、自分で稼げばやりたいことに一歩近づくということを実感する機会となりました。



かき氷もおやつラーメンも大好評

●若者企画③ベーゴマ大会 / 2019年4月～2020年3月 毎月第3土曜日他

毎月第3土曜日の2時から開催しているベーゴマ大会は幼児から大人まで誰もが本気で挑む試合です。

勝った人が強い、というシンプルな遊びを通じて、嬉しい気持ちや悔しい気持ちを共有し、

相手を認め、相手に認められる経験はとても貴重なものです。

継続していく中で、臨機応変にルールを変更したり、自分で大会を主催する機会にもなっています。

大会優勝者だけが参加できるチャンピオンシップへの出場や年度優勝という同じ目標を目指して切磋琢磨する中でベーゴマ以外の遊びも共にする仲間になっていきます。

年齢性別関係なく、だれでも遊べるベーゴマだからこそ、世代を超えたコミュニケーションのきっかけとなるのかもしれない。



老若男女問わず真剣勝負



世代を超えて認め合う仲間



久々に集まると自然と大会が始まる



試合の傍らで技術を磨く



勝てたら嬉しいのは誰も同じ

参加者より

本当に楽しかった。

小さい子や大人と出かけて楽しかった。

大勢で行けば行くほど面白い。

がやがやしている感じが面白かった。

はなやしきの人たちは想像以上に強かった。

加工をしていたし、自分たちがやっていないことをやっていたので
 今後は加工も視野に入れて本格的にやっていきたい。

団体戦では急にチームリーダーに指名されて、
 自分で務まるのか?と思った。

責任重大な仕事を受けて緊張したけど、

みんなが優しく受け入れてくれたのでのびのびできた。

ベーゴマでいろんな人と仲良くなれたし、

ベーゴマをやったから自分に自信が持てた。

これから高校生になり、やるが増えて時間がなくなるが、

ベーゴマはもちろん続けていく。

ベーゴマでボランティアなどもしてみたい。

(中3男子)

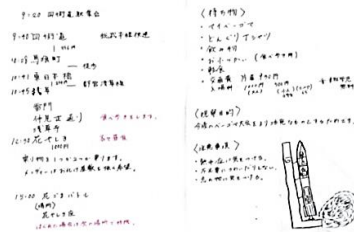


●若者企画④ベーゴマ遠征 浅草はなやしき / 2019年8月12日(月)

ベーゴマ大会を主催する中心メンバーと東京都にある浅草はなやしきに遠征しました。浅草はなやしきで開催されているハナゴマバトルに参加することで、自分たちの実力を知る機会となりました。また、普段は個人個人で戦っているメンバーがチームとして団体戦に参加したことで、チームの一員として自分のやれることを見つけ、最善を尽くすという経験もできました。いつもと違う場所にてかけること、いつもと違う人とコミュニケーションをとるということは勇気がいることでしたが、いつもと同じ安心できる仲間と出かけられたことで、視野が広がったのではないかと思います。自分たちで計画を立て、実行できたこと、ベーゴマをするという目的以外の楽しみを見つけられたことで、次の企画を考えるきっかけになりました。



花やしきの皆さんと



メンバーが作った旅程表



企画会議



無事に集合



全部が珍しい



おいしいものを食べる



仲見世通りを歩く



普段やらない勝負にも挑戦



チームとして挑む団体戦



本気で勝負



ベーゴマをやらない人も
自分で役割を見つける



ベーゴマ以外にも楽しかった



疲れても最後まで
一緒に過ごす



帰り道、遠回りしてみたスカイツリー

スタッフより

「別にいい」や「面倒くさい」の裏側にはやりたいことを知らない、面倒くさくてもやってみたく魅力的なことを知らないということもあるのではないのでしょうか。知らない所に行くのも、知らないことを初めてやるのも、1人でやるのはとても勇気のいることです。誰かが一緒にいてくれるだけで踏み出せる一歩もあります。知らないということは選択肢にないということ。やってみたくはない？と聞く前に様々な選択肢を知る必要があるのではないかと痛烈に感じました。初めて！を共有できる誰かがいる、ひとりじゃないってとても素敵なことです。 (プレーワーカー 関口笑子)

●若者企画⑤ベーゴマ遠征 房総のむら / 2020年1月3日(金)

千葉県栄町にある房総のむらにベーゴマをしに出かけました。

昔遊びとしてのベーゴマを楽しみつつ、日本のお正月の文化に触れる機会となりました。

自分たちがやりたいベーゴマとの違いを感じることもでき、次の企画を考えるきっかけにもなりました。



昔ながらのお正月文化に触れる



勝負ではないのんびりしたベーゴマ遊び お弁当と一緒に食べる



福笑い

一緒にでかけて休日を過ごす

●若者企画⑥ベーゴマ遠征 成田公津の杜プレーパーク / 2020年2月11日(火)

成田市で開催されている公津の杜プレーパークに遠征しました。

プレーパークという同じ活動をしていても地域や主催団体が違えば雰囲気が違うこと、

自分たちがこれまでやってきたことを誰かに教えるということ、またそれを喜んでもらったことはよい経験になりました。

ここでもベーゴマ大会を行い、「勝ちたい」という気持ち、「負けたくない」という気持ちを持って挑み、

自分の一日の結果に納得できたのもよい経験でした。

「四街道として」と地域に所属している意識を感じられました。

また、普段自分たちのプレーパークにいるプレーワーカーが他の地域で仕事をしている姿を見て感じることもありました。



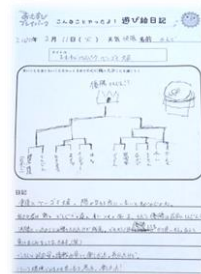
初めてベーゴマをやる人に教える



みんなのお昼を買い出し



感想・意見を求められる



いつものあの人の仕事姿を見る

勝つと嬉しい

感想を書く

参加者より



就職が決まり、初出勤まで残りわずかとなった。

小学生の頃よく来ていたプレーパークに

2年前の春、久しぶりに来てから

プレーパークの開催日にはほとんど来るようになった。

人と会うこと、会話すること、つながりを持つことが大切だと感じた。

プレーパークに来ていなかったら就職していなかった。

(高3女子)

おわりに～事業のまとめとしての成果と課題～

子ども達の体験不足による自己肯定感の低さの解消や地域の居場所の確保の為に、平成17年より野外の子ども達の育ちの場「冒険遊び場プレーパーク」の開催を続け、この10年で述べ10万人の参加者がありました。

小学生だった子は高校生や社会人となり、自立して生活している子もいる一方、引きこもり、中退、生きずらさを抱え、地域で孤立している若者の現状が見えてきました。四街道市での小中学校の不登校は1.1%、その子達の自立や社会参加のため、困難を抱える若者を遊び場で受け入れ支援してきました。

2019年度WAM助成事業では3つの柱事業を実施しました。

①野外の居場所づくり事業では毎月2回の土曜日に催し、述べ1010人の参加があり、乳幼児親子から小学生、中高生、青年など幅広い年代の参加者が交わり、若者が乳幼児を抱っこしたり、一緒に遊ぶ姿も多く見られました。一緒にお昼ご飯を食べる時間は彼らにとって心もお腹も満たされる温かな時間となりました。

②室内の居場所ユーススペース事業では40回実施し、述べ288人が参加、安心して過ごせる場で一緒に食事をする中で信頼関係が生まれ、利用者の継続と変化が見られました。

③若者の参画企画事業は6つ実施し、のべ180人が参加。計画・実施することの難しさを感じながらも、米作りからの脱穀、糺摺り、餅つきを体験、視察遠足では自己実現、達成感を得る機会となりました。また「ベーゴマ」を通して一体感を得たりコミュニケーションをとる良い機会となりました。

助成事業を一年実施して見えてきた若者の課題の1つ目は、貧困など困難を抱えた子達の体験不足、人との信頼関係の不足でした。家庭の中で当たり前に行ってきた風習や季節の行事、家族でおでかけすることなども初めてのことばかりで、最初は戸惑う姿も見られました。しかし、野外での遊び場、室内の居場所への参加の回を重ね、また参加者とスタッフの信頼も積まれてくると、次第に参加者にも笑顔が見られるようになり、自分の状況や将来のことなども少しずつ話してくれるようになりました。さらには一人の人として大事にされると言う当たり前の経験の不足も感じる事が多くありました。2つ目に見えてきた課題は、関わるスタッフの不登校や引きこもりの若者への理解でもありました。関わる大人も「子どもや若者はこうあるべき」「やってあたり前」の固定概念を外すこと、当たり前を求めないこと、一人一人との信頼関係を気づき、参加者の小さな変化を待つことが大切であることがわかりました。そして3つ目には義務教育を修了してからの居場所は少なく、無職やフリーターの状態で学校を離れた若者に対しては支援の手が届いておらず、継続した居場所の確保が必要であるということです。社会に出ても再び帰ることができる場所があることは、何より若者の自立を支えます。

●参考文献

- (1)子ども若者白書 青少年の体験活動に関する意識調査2016
- (2)文科省児童生徒の問題行動等生徒指導上の諸問題に関する調査結果 2018
- (3)当事者本人、家族が求める居場所とその効果について(2020.02.10現在の速報値)
- (4)文科省子供・若者白書2019

学校に居場所カフェをつくらう！生きづらさを抱える高校生への寄り添い型支援
 /居場所カフェ立ち上げプロジェクト

森×子育て@ハッピーな日常をつくる40の種/四街道プレーパークどんぐりの森

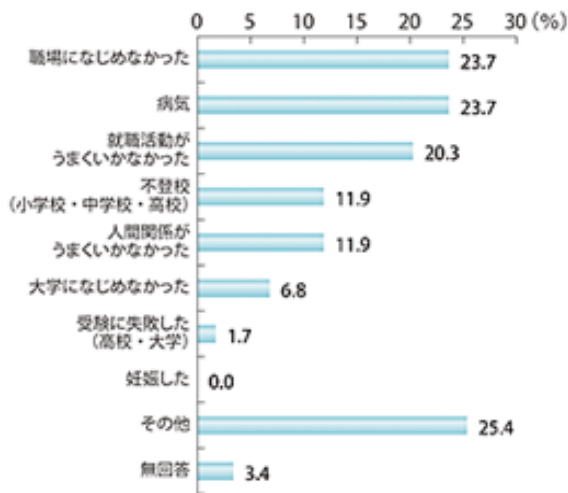
●参考資料

①【国公立】合計(小・中)

学校、家庭に係る要因(区分)	本人に係る要因(分類)	分母(調査対象者数)	学校に係る状況									
			いじめ	障がい者に対する偏見・差別	めんどくさい・面倒な問題	学業の不振	進路に係る不安	給食への不満	部活動への不満	めんどくさい・面倒な問題	進路に係る不安	進路に係る不安
「学校における人間関係」に課題を抱えている。	—	28,620	776	20,733	2,388	2,921	570	1,084	546	1,506	4,300	771
	17.4%	2.7%	72.4%	8.3%	10.2%	2.0%	3.8%	1.9%	5.3%	15.0%	2.7%	
「あそび・歩行」の傾向がある。	—	5,200	4	487	183	1,407	154	58	1,357	129	2,002	409
	2.2%	0.1%	9.4%	3.5%	27.1%	3.0%	1.1%	28.1%	2.5%	53.8%	7.9%	
「無気力」の傾向がある。	—	47,869	58	5,287	844	15,438	1,929	777	1,509	2,753	22,376	8,178
	29.1%	0.1%	11.2%	1.7%	32.2%	4.0%	1.6%	3.2%	3.8%	46.7%	12.9%	
「不安」の傾向がある。	—	54,854	154	16,790	1,428	12,721	3,643	1,120	1,222	5,350	17,175	7,267
	33.3%	0.3%	30.6%	2.6%	23.2%	6.6%	2.0%	2.2%	9.8%	31.3%	13.2%	
「その他」	—	27,960	40	2,348	398	2,895	594	233	544	1,485	15,285	7,583
	17.0%	0.2%	8.4%	1.4%	10.7%	2.1%	0.9%	1.9%	5.3%	54.7%	27.1%	
計	—	164,528	1,037	45,735	5,037	35,482	8,890	3,275	5,188	11,233	61,941	22,206
	100.0%	0.6%	27.8%	3.1%	21.6%	4.2%	2.0%	3.2%	6.8%	37.8%	13.5%	

※不登校の要因の一位は「不安傾向がある」という調査結果が出ている。

ひきこもりになったきっかけ



(出典) 内閣府(2010)『若者の意識に関する調査(ひきこもりに関する実態調査)』

※ひきこもりに関する実態調査
 参考文献(4)

(2) 15～34歳人口に占める若年無業者の割合



「文科省子供・若者白書 2019」
 「文科省児童生徒の問題行動等生徒指導上の諸問題に関する調査結果 2018」



中高生のフリースペース

『ぷらっと』



- 学校でも家庭でもない、地域のいこいの場
- 自分の時間をゆっくり過ごせる
- ひとりでも・友達と一緒にでも

- ・ 参加費無料
- ・ 予約不要

- ◆ 開催日：毎週金曜日15時～20時
- ◇ 場所：和良比やすらぎの家（四街道市和良比691 どんぐりの森斜め前）
- ◆ 対象：小学5年生～高校生

マンガ
あります

Wifi
使えます

アナログなゲーム
できます

のんびりゆっくり
できます

ギターや音楽
流せます
(仕切りあります)

勉強するスペース
あります

のみもの
あります

いつ来ても
いつ帰っても
OK!

自分でも作って
食べられます
(材料は15時頃
買いに行きます)



和良比やすらぎの家

みんな自由に過ごしています



主催 NPO法人四街道プレーパークどんぐりの森

TEL 090-6197-6735

E-mail donchan@dongurinomori.net

中高生のフリースペース「ぷらっと」@やすらぎの家

Twitter @yasuraginoie05

- * 学校が苦手な子どもも気軽に行ける場です
- * 駐車場あります
- * 保護者の見学もOK!



● 四街道プレーパークどんぐりの森とは？
子ども達の体験不足による自己肯定感の低さの解消や、地域の居場所の確保の為に、2001年より野外の子ども達の育ちの場「冒険遊び場プレーパーク」の開催を続けてきました。若者達の自立や社会参加のための準備の必要性を感じ、困難を抱える若者を遊び場で受け入れ、支援しています。



中高生のフリースペース、ぷらっと
@やすらぎの家
Twitter



中高生のフリースペース、ぷらっと
@やすらぎの家
Facebook





発行 NPO法人四街道プレーパークどんぐりの森
〒284-0044 千葉県四街道市和良比690
E-mail donchan@dongurinomori.net
Tel 090-6197-6735
Website <https://dongurinomori.net/>



平成31年度 独立行政法人福祉医療機構 社会福祉振興助成事業