

子どもの放課後の

居場所づくり

愛媛大学教育学部 川上瑞葉



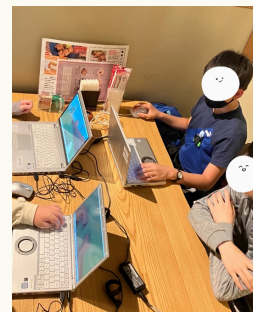
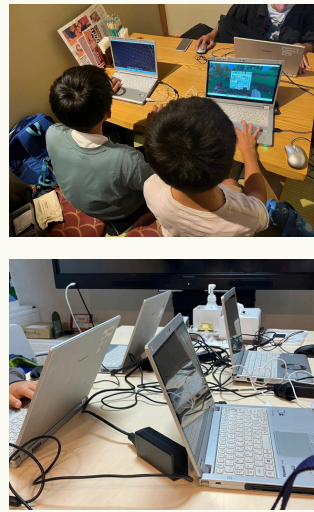
①きっかけ

- ・2021年、コロナ禍をきっかけに子どもたちの放課後の居場所として「愛大マイクラフト」がスタート。
- ・2022年からコロナが落ち着いてきたことをきっかけに、オンラインでの活動から、徐々に対面のイベントを増やす。
- ・2024年から対面での定期イベントを開催している。

②ねらい

- ・異校種・異年齢間での子ども同士の関わりを増やす。
- ・学校や家庭とは違った、心地のよい第3の居場所をつくる。
- ・ゲームを通して、地域の小学生から大学生が、交流できる居場所をつくる。

③活動



・児童館展開：赤ちゃんから中学生まで
with 麻生児童館&砥部町子育て支援課

・親子への展開：街に広く募集
with 一般社団法人愛媛デジタル女子プロジェクト

・商店街への展開：子ども食堂での週1開催
with NPO法人Gumi

・地域への展開：もぶるラジツでの週1開催
with 松山アーバンデザインセンター

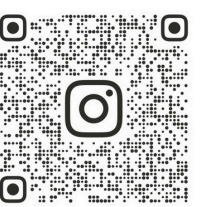
④結果

- ・現在、子どもたちが毎週5人以上は集まる居場所となった。
- ・異校種・異年齢の交流がゲームを通して、スムーズかつ円滑に行われている。遊びを通して、コミュニケーションや関わり方を学ぶことができる。
- ・PCゲームを中心に、プログラミングや空間把握能力、デザイン力、ルールを考え守ることなど、幅広いことを学ぶことができる。
- ・これからも参加したい。もっと回数を増やしてほしいというポジティブな意見を聞く機会が増えた。



⑤考察

- ・異校種・異年齢間の交流によって、話す力やコミュニケーション能力の向上→「人間関係形成・社会形成能力」
- ・進学や就職の話に繋がっている
→「キャリアプランニング能力」キャリア発達
- ・安心感や家・学校ではできない話ができる場所になっている
→「自分らしくいられる場所」人とのつながり
- ・次に繋がるきっかけづくり
→得意なことに気付く。遊びから学び能力として身に付ける



@AIDAI_GAMELAB