

## パークはあとラウンジ 「ふれあい」・「ひだまり」

### どんなところ？

「学校へ行くのに少し疲れた」「学校以外で勉強や運動、好きな活動がしてみたい」という小中学生が通うところです。

### 集団が苦手だけど大丈夫？

小さな集団で過ごす「ふれあい」と、支援員と一対一で過ごす「ひだまり」があるので、その子に合った教室を選べます。

### 何をするの？

自分で勉強や好きな活動をしたり、パソコンをしたり、みんなで運動したり、くつろいだり、時には遠足や体験活動もします。

### 一日の日課は？

朝9時から始まり、45分の取組を午前中は3時間、午後は2時間行います（月曜日は1時間）。午後2時45分には帰ります（月曜日は午後1時45分）。給食はないので弁当持参です。

### どんな部屋があるの？

勉強や活動をする部屋の他に、冷暖房完備の体育室やパソコンルーム、オープンルームなどがあります。

### 先生はいるの？

教員を退職した支援員や大学生のボランティアが、やさしく接してくれます。

### 毎日行かなければいけないの？

「ふれあい」は、自分で決めて、来たい日の好きな時間に来て、好きな時間に帰ることができます。「ひだまり」は、週に1回、決まった時間に来ます。



「ラウンジ」とは、休憩室・談話室・待合室という意味です。

見学だけでも良いので一度見に来ませんか？

パークはあとラウンジ「ふれあい」「ひだまり」のほかにも、「なんぶ」「しもやま」があります。興味がある人は、担任の先生か教頭先生に相談してください。

豊田市青少年相談センター（パークとよた）住所：豊田市栄町1-7-1

電話：(0565) 32-6595



## 校内はあとラウンジ

令和5年度より、学級に入ることが苦しい、登校することが精一杯という児童生徒が過ごせる校内の居場所として「校内はあとラウンジ」の整備が随時進められています。各校の実情に合わせ、子どもたちの「居場所みつけ」が行われています。（校内はあとラウンジは、学校によって名前が異なる場合があります）

# 教えて！江口先生！！



前回に引き続き、専門家である江口先生に、不登校の子をもつ保護者の方たちから寄せられた悩み、疑問などに答えていただきました。

## 江口 昇勇（臨床心理士）

数々の大学で教授を歴任され、個人開業やスクールカウンセラー、児童福祉臨床に従事する。パルクとよたでは、青少年専門指導相談員として保護者や教員からの相談を数多く受けている。

友達や勉強のことを理由に登校を渋るようになりました。些細なことですが担任の先生に相談し、対応をしていただきました。それでも何かと理由をつけて、学校には行きたがりません。



登校することに抵抗を覚えるようになってきた時、本人もその原因が判らないことが多いと思われます。原因探しにこだわりすぎると、子どもは追いつめられて、あれこれ理由を無理やり作り出す場合があります、それが正当化のきっかけになりかねません。親の方で、勉強につまずいているのか、友達関係か、それとも・・・とあれこれ頭に浮かべながら子どもの口からポロポロと出てくる言葉を丁寧に拾い集めて、子どもの姿と重ねていく。本人を追い詰めすぎないために、SCさんに相談することで子どもとのかかわり方が見えてくるかもしれません。

※SC・・・スクールカウンセラー

朝は激しく泣いて登校を渋りますが、担任の先生からは、登校してしまえば友達と楽しく過ごしたり、授業中も発表したりしていると聞きます。どう対応したらよいものか悩みます。



内弁慶な子ほど、家では親が困るような反応をすることがあります。しかし、学校へ行くと従順に行動します。それは、子どもが家以外は無理して「いい子」を演じている姿で、私たちはそれを「過適応」と呼んでいます。やがてエネルギーが尽きると、全く学校に行けなくなってしまいうケースをたくさん見てきました。担任の先生と情報を共有し、学校でも自然体で過ごせる道を一緒に考えてはどうでしょうか。

## ラポール体験活動

今年度は、不登校児童生徒を受け入れる民間施設の1つである「UNIBO(ユニボ)」へ出かけました。子どもたちはバーチャルアクティビティーやプログラミング、3Dデザインなどの最新技術を体験して、楽しい時間を過ごしました。



### 参加者の感想

- ・VRが楽しかったです。思いっきり体を動かしたので、汗をかくほどでした。また来たいです。(小学生)
- ・3D体験は難しかったけれど、自分なりのソファをデザインすることができてよかったです。使えるようになると、いろいろなことができるようになるなど感じました。(中学生)
- ・子どもの興味や特技を生かすことができ、生き生きとした表情を見ることができたのでよかったです。(保護者)