

(令和3) 年度 学 童 ク ラ ブ 事 業 年 間 活 動 報 告 書

(京都市向島南) 児童館・学童保育所

行事名	実施回数	学童クラブ児童						登録外児童		ボランティア			その他	合 計	内 容
		1年	2年	3年	4年	5年	6年	1～3年	4～6年	中学生	大学生	大人			
(1) エコとクリーンの日	11	248	171	71	47	2	4	0	0	0	0	0	0	543	主に月月末前に日を設定し、エコロジーと整理整頓清潔についての意識を高める取り組みをしてきた。身近な省エネについて意識を高める指導と全員による大掃除に取り組んできた。
(2) 誕生会	12	295	222	95	63	4	6	0	0	0	0	0	0	685	毎月月末に当月に誕生日を迎えた児童の誕生会を実施している。全員でケーキをいただきお祝いをし、該当児童は、自分の抱負や将来の夢などを発表している。児童館からは、写真入りのパスデーカードとお祝いのプレゼントをしている。ケーキをいただくときは部屋を分けるなど可能な限り3密状態を回避する手段を取った。
(2) みんなあそび	12	276	207	71	61	1	7	1	8	5	0	0	0	637	あそび会議で決められた集団遊びプログラムをもとに 1年生から自由来館児童を含め異年齢で取り組んでいる。
(2) 遊び会議 (3年生～)	12			58	12	0	1	0	0	0	0	0	0	71	主に3年生以上の上級生に参加してもらい 次月のみんな遊びの内容を決定してもらい児童主体でプログラムを検討してもらっている。
(2) 「児童館夕涼み会」	1	27	28	11	8	1	0	0	0	0	0	0	65	8月1日(土)一日かけての行事。宿泊から「夕涼み」をメインにシフトし、児童が企画して運営するコーナー遊びによる児童参画も含めて楽しめる企画にしていった。保護者の企画からの参画を予定していたが感染予防の観点から人数を制限した上で花火の親子参加に限定しけん玉遊びを推奨するため、また、児童にチャレンジする心を養い、成就感を味わわせるため、級を設け取組んだ。また夕涼み会、やんちゃんねるコンテンツ取組み等発表の場があることによって盛り上がったので 次年度そういった	
(2) けん玉検定 (もしかめ検定)	25	96	56	15	3	0	1	0	0	0	0	0	0	171	食材よりクラフト材料としてカボチャ育成を計画するが緊急事態及び学校の授業時間が長くなった関係で種蒔きの作業時間が確保できず有志のような形で随時行う形になったため遅くなり、わずかしかり収穫なかった。
(2) 花育活動	7	34	8	7	0	0	1	0	0	1	0	0	0	51	例年の取組であるが感染状況・予防対応から鑑みて 多数の参加をでのクッキングは避けた方がよいとの判断で今年度は実施せず。試験的に部屋、時間、人数を分けて対面しないのでできる企画を実施してみる。
(1) つくって食べようクッキング教室	1	26	23	10	4	0	1	0	0	0	0	0	0	64	
(2) 伏見こどもまつり 中止														0	
(2) とびだせ! やんちゃんねる 2021WEB コンテンツ制作及び企画参加	2	6	5	2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	15	やんちゃフェスタに代わる企画への参加。昨年度はインターネットのセキュリティに対する考えが職員間で一致しなかったので遊びコンテンツのみにとどめたが、今年度は見解を統一し保護者にも働きかけ けん玉パフォーマンスのコンテンツをアップして参加する。
(2) とびだせ! やんちゃんねる 2021WEB やんちゃパーティー等企画参加	1	11	4	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	19	「オンライン交流」の今後の展開と体験する事を目的に連盟企画のオンライン遊び交流会に参加。オンラインでの遊びを実施した時の面白さと課題が見える活動であった。今後オンライン交流をどのように展開していくかが課題。
(2) 8月11日水遊び	1	22	19	11	5	0	1	0	0	0	0	0	0	58	夏季企画で児童参画企画として実施。3年生以上に進行、ルートを相談しながら企画立案。当日の進行手伝いを得ながら実施。季節の楽しみとして「水」の感触を楽しむ企画であった。
(2) 百人一首クラブ・大会	49	145	145	0	0	2	0	0	0	1	0	0	0	293	五色百人一首をつかって、親しみやすく百人一首に興味関心を持たせた。合わせて成就感を味わわせチャレンジの精神の涵養を図った。今年度は予防対応を鑑みて、近隣の児童館との交流を控えたり、府大会の中止等も重なり 外にわかつての活動は行えなかった。次年度は活
(2) 書道教室	8	50	16	5	0	1	0	0	0	0	0	0	1	73	書初めは歳時の伝統行事の体験として毎年取り組んでおり、昨年度から書道教室中に実施。書道教室は毎月一回、書の面白さを伝える機会として実施しており、今後も継続していく。緊急事態期間中は実施できず、講師の都合で実施しにくい事も多かった。
(3) お別れ遠足⇒お別れ会	1	26	22	10	5	0	1	0	0	0	0	0	0	64	館外活動を控えた。人形劇団京芸観劇、記念品づくり等の企画を行う。内容日時変更もあり、児童の参画を企画する余裕がなかった。
(3) 入部式・修了式	2	46	37	19	8	1	1	0	0	0	0	0	0	112	4月1日学童クラブのスタートとして入部式を実施した。3月29日には、1年の締めくくりとして学童クラブ児童全員に修了証と記念品を手渡した。
(2) つくって遊ぼうクラフト教室	19	74	60	26	18	2	2	3	0	0	0	0	4	189	毎回題材・素材を用意して、簡単な手作りおもちゃや工作に取り組んだ。

(2)防災と安全の日・避難訓練	12	263	180	68	51	4	4	0	0	0	0	0	0	570	毎月1回設定し、交通安全、台風、火事、地震、光化学スモッグ、感染症、不審者対応等テーマを設け指導し、必要に応じ避難訓練を実施している（今年度は主に地震時、火災時の避難に重点）
(2)将棋クラブ・教室	48	284	61	13	43	4	0	1	0	0	0	0	1	407	月4回将棋の取り組みを実施。また月1～2回将棋連盟より講師を招いて指導に当たってもらっている。その中で考える力や集中力等を養っている。また年に一度将棋大会にも参加してチャレンジ精神を養っている。今年度は初のオンライン式の大会に挑戦し学ぶことがあった。
(2)ボードゲームを楽しむ会	6	44	32	13	7	0	2	0	0	0	0	0	0	98	基本的に隔月1回実施。2人でできるゲームから複数人数で協力して課題をこなす形のゲームまで、幅広いゲームを紹介し、目の前にいる相手と対戦する楽しさを伝えていく機会としている。中高生への活動との接続もポイントにおく。定期的に取り組んでいける事が課題。中高生参加の日程等のタイミングが課題。
(2) 学童クリスマス会	1	21	21	8	4	0	1	0	0	3	0	0	0	58	例年の季節行事で、お楽しみの企画として、児童が自分たちで出し物を計画し練習して発表するコーナー等自主的な取り組み。けん玉の取組の発表場所にもなっており児童の楽しみの企画となっている。
(2)伝統工芸体験（象嵌体験）	1	13	10	7	4	0	1	0	0	0	0	0	0	35	京都の伝統工芸の技を体験してもらおう機会として「京の匠の技を知る！伝統工芸体験」に参加する。京都伝統産業交流センターと連携し「象嵌体験」を実施。児童にとって「金」を扱う事や細かい技法等懸命に取り組んだ。今後も経験が重ねられるのが望ましい。
(2)SONY感動体験「オリジナルアニメ作り」(2年生以上対象)	2		16	10	4	0	0	0	0	0	0	0	0	30	館独自ではできない取り組みを念頭に、例年放課後NPOアフタースクールと連携を希望し可能な機会に実施している。今年度はコロナ感染予防のため年間で複数回の変更を通して一年越しの企画実施となった。プロのアニメーション作家に触れて絵を動かす楽しさを知ることができた。

*注1 行事名は、(1)生活援助機能 (2)子ども育成機能 (3)子育て支援機能に分類して記入すること

*注2 2クラス以上の館所で、クラスごとで異なる取組・行事を実施した場合は、行事名と併せて、クラス名を記入すること