

イ あしやキッズスクエアについて

1. 期間及び時間

- ・学期中の平日 下校時刻～17時(11、12月は日没が早いため16時半まで)
- ・春、夏、冬休み 8時30分開始(お盆期間、年末年始は休み)
- ・その他、集団下校、運動会前日、卒業式当日など開催のない日もあるため、直近のスケジュールは芦屋市ホームページに随時掲載

2. 対象

- ・市内全8公立小学校に通う1～6年生児童
- ・私立小学校に通う児童も住所地の校区で参加可能

※いずれも登録申請を行い、参加カードが手元に届いた日から利用可能

3. 実施場所

- ・実施小学校の余裕教室及び校庭

4. スタッフ

- ・マネージャー 1名(開催当日の現場全体の管理者)
- ・安全管理員 2名(屋内・屋外それぞれを見守り)

5. スポーツ安全保険について

- ・年間掛金800円(自己負担)
- ・入院日額4,000円 通院日額1,500円 等

6. あしやキッズスクエア 実施状況

- ・文部科学省「放課後子供教室事業」に基づき地域の見守りを受けながら、放課後に校庭や校舎を利用し、安全に過ごす居場所づくりとして実施。
- ・随時、指導経験者や地域・企業・NPO・高校・大学と協働し、様々な体験活動を行うプログラムを実施。

【令和4年度実施状況(令和5年1月26日時点)】

小学校	登録児童数	1日平均利用者数	開催日数	プログラム実施回数	ボランティア数
精道	217人	18.4人	168日	21回	
宮川	230人	24.4人	170日	20回	
山手	197人	20.3人	169日	17回	
岩園	187人	12.4人	171日	20回	
朝日ヶ丘	104人	9.8人	172日	16回	
潮見	190人	24.0人	173日	21回	
打出浜	141人	14.9人	164日	19回	
浜風	96人	10.9人	169日	22回	
合計	1,362人	16.9人	1,356日	156回	137人

- ・令和4年度の登録児童数は1,362人で、登録率は31.4%
- ・同平均参加人数は16.9人で、4～6月の平均12.8人より増加
- ・1年生は6月21日より利用開始し、350人(51.4%)が登録
- ・新型コロナウイルス感染症対策により、3つの小学校で、7月から8月にかけて、計16日間事業を中止したが、一斉の開催中止は無かった。
(8月のみ、体験プログラムを一時的にすべて中止した。)

【参考：令和3年度実施状況】

小学校	登録児童数	1日平均 利用者数	開催日数	プログラム 実施回数	ボランティア 数
精道	224人	19.8人	169日	12回	
宮川	268人	28.0人	167日	9回	
山手	203人	17.0人	165日	12回	
岩園	235人	14.1人	167日	12回	
朝日ヶ丘	136人	10.5人	171日	13回	
潮見	210人	22.4人	169日	20回	
打出浜	210人	18.1人	167日	12回	
浜風	99人	14.6人	168日	16回	
合計	1,585人	18.0人	1,343日	106回	

7. 参考 直近5年間のあしやキッズスクエア

	登録児童数	登録率	開催日数	プログラム 実施回数
平成29年度	2,336人	50.4%	1,577日	780回
平成30年度	2,288人	50.6%	1,756日	866回
令和元年度	2,177人	48.1%	1,667日	784回
令和2年度	1,738人	38.4%	1,378日	176回
令和3年度	1,585人	36.2%	1,343日	106回

【令和4年度 主な体験プログラム】

・地域住民が主体となって実施

- ペタンク(目標球に向かって、重いボールを投げ合って、相手より近くを競う)
- 自然クラフト(落ち葉や木の実を使った工作)
- タグラグビー／タッチフット(地域の大学生とのボール遊び)
- ダンス教室(あしやトライアングルでも取り上げられました)
- スライムづくり(自由研究でもお馴染みのスライムづくり)
- カードづくり(レタリング講師による季節に合わせたカードづくり)
- 折り紙教室(クリスマスにお正月、節分と、季節ごとの作品づくり)
- 走り方教室(タイムを計ってもらえるのが嬉しくて何度もチャレンジ)
- 園芸教室(学校敷地内の植物のお手入れ)
- ボール運動遊び(サッカーのドリブルを中心に、次々と楽しく課題をこなす)
- 鬼遊び(いろいろな種類の鬼ごっこで、小学生の発達に望ましい動きを習得)

・地域の企業等団体が実施

- からだをつかって(バレエ教室講師が遊びながら運動器の向上を目指す)
- エコ折り紙(チラシや新聞紙等を使って作品づくり)
- おなか元気教室(腸の働きを学んだり、
 乳酸菌飲料の空き容器で力士を作ってトントン相撲)
- 高校生とタブレットで遊ぼう(富田碎花旧居の3D映像を高校生と体験)
- オンラインプログラム(2教室をZoomで繋いで一緒に課題をクリア)
- ミライーネ!カードゲーム(カードゲームを通してSDGsを楽しく学ぶ)
- 大学生とお金を学ぼう(銀行が主体となって連携し、ボードゲームで金融教育)