行事報告書

印刷日時：2020/03/23 14:46:36

	行事ID	148	事業所名	はぐくみ鶴見緑地教室	
作成日	令和元年11月5日(火)		計画作成者	阿部美穂	責任者	土門弘治

実施日	令和元年12月24日(火)	雨天時	決行	実施区分	実施
行事	イベント「クリスマス会」				
行き先		移動手段			
目的	楽しいだけじゃない、行事レクリエーションの目的を念頭に周囲とのコミュニケーションを活性化を図ります。 単調な行動パターンにメリハリをつけるため季節を感じQOLの向上につなげます。 美しいものを見て、感動することで脳を刺激する。また、美しいものを見て「きれい」と言葉で				
内容	クリスマスをテーマにみんなで楽しめる参加型の簡単なゲームで、会を盛り上げ楽しい時間を共有します。 ＜ゲーム＞ビンゴゲーム、サンタ輪投げ（素案） ＜創作＞スノードーム作り（決定）				
参加人数	9人				
職員人数	6人				

行事報告ID	54	報告日	2019/12/25 (水)	報告者	土門弘治

計画：Plan	評点
1	事前の計画性が見受けられなかく「クリスマス会」をイマジンした保護者が参加を希望しイメージした内容とは違っていたと思われます。

実行：Do	評点
2	目的・内容にある予定は行われず創作のみ実施されましたが、初めての試みで戸惑う職員、児童の創意工夫に感心するのではなくスノードーム作り自体に感心する職員が散見されました。

評価：Check	評点
1	予定ではクリスマス会でしたが、実施したのは創作「クリスマス」となってしまっていたため。 事前に配布しているカレンダー通り、保護者の期待に答えれているとは思えない。

改善：Action	
	日程、内容含め事前定義・準備不足のため全職員が企画段階でもう2手、3手を先読みする必要があります。 この行事計画は一人が一人で計画を立ててしまっていることが結果から推測されます。

改善要望	
	創作で初の試みに関しては全員が事前に把握する必要があり、回数を重ねるごとに流れ、要領もつかめスムーズな進行が行われていくと考えます。こんの事例を基に次回につなげていく必要があります。 児童に関しても2回、3回と繰り返し制作することで同じく想像を広げていけるため、職員が先手を打てるよう引き出すを増や

行事報告書

印刷日時：2020/03/23 14:46:36

	行事ID	148	事業所名	はぐくみ鶴見緑地教室	
作成日	令和元年11月5日(火)		計画作成者	阿部美穂	責任者	土門弘治

実施日	令和元年12月24日(火)	雨天時	決行	実施区分	実施
行事	イベント「クリスマス会」				
行き先		移動手段			
目的	楽しいだけじゃない、行事レクリエーションの目的を念頭に周囲とのコミュニケーションを活性化を図ります。 単調な行動パターンにメリハリをつけるため季節を感じQOLの向上につなげます。 美しいものを見て、感動することで脳を刺激する。また、美しいものを見て「きれい」と言葉で				
内容	クリスマスをテーマにみんなで楽しめる参加型の簡単なゲームで、会を盛り上げ楽しい時間を共有します。 ＜ゲーム＞ビンゴゲーム、サンタ輪投げ（素案） ＜創作＞スノードーム作り（決定）				
参加人数	9人				
職員人数	6人				

行事報告ID	58	報告日	2019/12/29 (日)	報告者	阿部美穂

計画：Plan	評点
4	季節を感じ作った物を持ち帰れることでお家でどのようにして作ったか等の会話にも繋がり思い出の一つになる。

実行：Do	評点
4	お迎えに出ていた為実行の場面はあまり見れていませんが、児童の反応も良く自分が選んだ瓶に対して、どの小物だったら中に入るかと自身で考えながら作る事が出来ていたので勉強にもなっていました。

評価：Check	評点
4	自分で作ったものをその日に持ち帰る事が出来たことでお母様等の反応も良くどのようにして作ったのかと自身で言える児童もいたり、スタッフが伝えることで保護者の方と話すきっかけとなり良かったと思います。

改善：Action
24日は普通授業ともあり、未就学児童をメインに行い、25日に就学児童は行いました。２日に分けてになってしまった為計画の時点で25日をクリスマス会にすべきであり、ゲーム等を行うことが出来なかったので来年はきちんと日程調整を行う。

改善要望

行事報告書

印刷日時：2020/03/23 14:46:36

	行事ID	148	事業所名	はぐくみ鶴見緑地教室	
作成日	令和元年11月5日(火)		計画作成者	阿部美穂	責任者	土門弘治

実施日	令和元年12月24日(火)	雨天時	決行	実施区分	実施
行事	イベント「クリスマス会」				
行き先		移動手段			
目的	楽しいだけじゃない、行事レクリエーションの目的を念頭に周囲とのコミュニケーションを活性化を図ります。 単調な行動パターンにメリハリをつけるため季節を感じQOLの向上につなげます。 美しいものを見て、感動することで脳を刺激する。また、美しいものを見て「きれい」と言葉で				
内容	クリスマスをテーマにみんなで楽しめる参加型の簡単なゲームで、会を盛り上げ楽しい時間を共有します。 ＜ゲーム＞ビンゴゲーム、サンタ輪投げ（素案） ＜創作＞スノードーム作り（決定）				
参加人数	9人				
職員人数	6人				

行事報告ID	51	報告日	2019/12/24 (火)	報告者	乗上彩花

計画：Plan	評点
4	普段なかなか作ることのできないスノードームを作り、お友達同士でのコミュニケーションにも繋がり、グルーガンという普通の糊ではないものを見ることで新しい工作の材料も知る事が出来る。

実行：Do	評点
4	スノードームを作る前に説明をして子供達にそれぞれどんな大きさの瓶にするか、形はどうするかなど決めてもらい、グルーガンの危ない作業はスタッフが行い「これ付けてみようかな？」などお友達同士で話したり「僕も〇〇君と同じのしてみる！」などコミュニケーションにもなる。

評価：Check	評点
4	全体的に皆楽しんで参加してくれ、スタッフの話を聞かずに友達同士での会話に集中しすぎて注意されることがありましたが、きちんと取り組むことが出来ていた。

改善：Action	
	特になし。

改善要望

行事報告書

印刷日時：2020/03/23 14:46:37

	行事ID	148	事業所名	はぐくみ鶴見緑地教室	
作成日	令和元年11月5日(火)		計画作成者	阿部美穂	責任者	土門弘治

実施日	令和元年12月24日(火)	雨天時	決行	実施区分	実施
行事	イベント「クリスマス会」				
行き先		移動手段			
目的	楽しいだけじゃない、行事レクリエーションの目的を念頭に周囲とのコミュニケーションを活性化を図ります。 単調な行動パターンにメリハリをつけるため季節を感じQOLの向上につなげます。 美しいものを見て、感動することで脳を刺激する。また、美しいものを見て「きれい」と言葉で				
内容	クリスマスをテーマにみんなで楽しめる参加型の簡単なゲームで、会を盛り上げ楽しい時間を共有します。 ＜ゲーム＞ビンゴゲーム、サンタ輪投げ（素案） ＜創作＞スノードーム作り（決定）				
参加人数	9人				
職員人数	6人				

行事報告ID	53	報告日	2019/12/25 (水)	報告者	山本鮎美

計画：Plan	評点
5	クリスマスイヴだったのでその日のうちに持ち帰り、家でも楽しめる。スノードームを自分でつくれるという経験が出来創作意欲につながる。

実行：Do	評点
4	見本を見せた時の反応も良く、お話も聞く姿勢が出来ていた。小人数で行った事もあり、お友達同士のコミュニケーションも取れて輪から外れる事も少なかった。たくさんある物の中から選べる（瓶、小物、ラメ）ため接着の際などにも他の事をしながら待つ事も出来ていた。

評価：Check	評点
4	小物を瓶のふたに合わせて選ぶもののピックなどを追加で付けて閉まらなくなる事もありましたが、その場で工夫するなど相談し、上手く作る事が出来ていた。完成後も上手く雪のラメが降る様子を楽しむ姿が見られ、保護者の方にも見せた際に喜ばれていた。

改善：Action
お昼までに来ていた児童はゆっくり作る時間がありましたが、就学児は宿題のある児童や短い時間での利用の児童もいたため途中まで製作したり、最後まで作る事が出来ずにいた。作れずに帰った児童には見本の物を持ち帰る対応をした。

改善要望