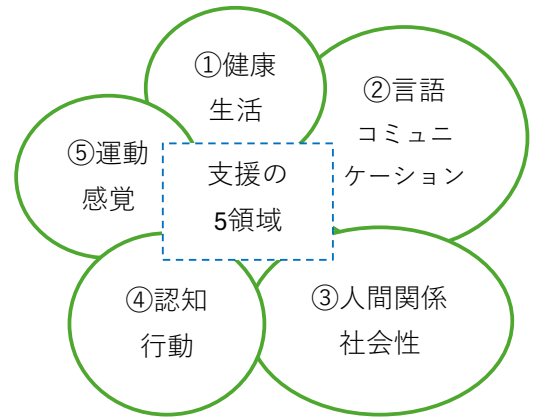


なないろの活動プログラム 【5領域 発達支援】

なないろでは発達の5領域の内容に対応した支援を行っています。

- ①健康・生活...健康状態の把握、リハビリテーションの実施
- ②言語・コミュニケーション...人との相互作用によるコミュニケーション能力の獲得
- ③人間関係・社会性...他者との関わり形成、自己の理解と行動の調整、仲間づくりと集団参加
- ④認知・行動...認知の発達と行動の習得
- ⑤運動・感覚...姿勢と運動、動作の向上、保有する感覚の統合的な活用



重度の障害をもつお子さんにとって「あそび」とは、五感に刺激を受けることで脳の発達を促し、「あそび」を通して様々な人たちと関わる中で、社会性を広げていく心身の成長に欠かすことのできないものです。なないろでは理学療法士・保育士・児童指導員・看護師など多職種で連携し、専門性を活かした様々な視点からアプローチすることで、子どもたちの気づきや発達を支援しています。

学校のある放課後と休業日の1日利用などで、子どもたちの状況や季節に合わせて活動プログラムを立案し実施しています。

個別活動 プログラム (例)

- ①生活・健康②言語・コミュニケーション③人間関係・社会性④認知・行動⑤運動・感覚
* 「ねらい」の () 内は主に係る領域

あそび	ねらい	遊び方・配慮事項
絵本 (読み聞かせ)	<ul style="list-style-type: none"> ・季節を感じる(①④) ・さまざまな言葉にふれる(②) ・コミュニケーションを楽しむ(③) ・視覚や感覚から刺激を受ける (④⑤) 	その時期の季節や行事を知ることができるような絵本や、子どもの好きなものや興味のあるものから選ぶ。視覚的に捉えにくい子どもには感触を感じられる物や色のはっきりした絵本を選ぶ。また繰り返しの言葉やリズム感を楽しめるよう声に抑揚をつける。
ふれあい遊び	<ul style="list-style-type: none"> ・スキンシップを通じて子どもが安心感を持つ(②③) ・コミュニケーションを通じて他人への親しみを持つ (②③) ・体の動かし方や動かす楽しさを知る(④⑤) 	手遊び歌やわらべうたで遊ぶときは、子どもとふれあいながら、目線を合わせて繰り返しゆっくりと歌う。歌や動作が早いと、子どもが混乱して楽しめず、飽きてしまうことがあるため、ゆっくりはっきりした動きを見せる。子どもの様子を見ながらスピードを調整する。スキンシップを取りながら、力加減に配慮し身体さまざまな部分を動かす。
タブレット (iPad)	<ul style="list-style-type: none"> ・意図をもって手を動かす(操作する) (④⑤) ・いろいろな音を楽しむ (④⑤) ・文字や数字などにふれる(②) 	体を動かし自分で操作できるよう姿勢を整える。自分で動かしてならすなどができた場合には褒めるなど満足感や達成感が感じられるような言葉がけをする。
散歩	<ul style="list-style-type: none"> ・季節を感じる(①④) ・地域の人やと環境にふれ合う(②③) ・五感を刺激する(④⑤) ・体力をつけたり太陽を浴びることで生活リズムを整える(①⑤) 	子どもが自然に目を向けられるような言葉がけや子どもの表情を見ながら様々な言葉がけを行う。また花や草など実際に触れられるものには触れて感触や匂いなども感じられるように配慮する。子どもの年齢、体力、環境、交通ルート等を十分に考慮し、無理のない場所・行程にする。
創作活動	<ul style="list-style-type: none"> ・季節を感じる(①④) ・様々な感触に触れる(④⑤) ・手先を動かす(④⑤) ・何かを作る楽しさを感じる(③) ・達成感を感じる(③) ・自分の意思を伝える (②③) 	季節を感じられる物を作る。一つ一つの工程で本人の意思を確認し、一人では難しい所は少し介助しながら「できた」を感じられるような関わりをする。様々な感触の物を用意し好みを探る。描いたり貼ったりする作業の時は手元が見えるよう斜面台などを使用する。

集団活動
プログラム
(例)

①生活・健康②言語・コミュニケーション③人間関係・社会性④認知・行動⑤運動・感覚
*「ねらい」の()内は主に係る領域

あそび	ねらい	遊び方・配慮事項
 <p>ボーリング</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・体を動かす(①④⑤) ・ピンの倒れた音や様子を見て楽しむ(④⑤) ・お友達を応援する(②③) ・ゲームによって生じる嬉しさや悔しさなどの気持ちを感じたり表現する(②③) ・数にふれる(④) 	<p>倒した本数を競う。人数や子どもたちの様子によって個人戦かチーム対抗戦かを定める。スライダーを使いボールを転がす際には、子どもたちの自発的な動きを待ったり手を動かしやすい位置などを工夫する。食べ物や季節を感じられる物をピンに貼り〇〇狩りや〇〇倒しなどの遊び方もできる。数を数えられる子がいる時には一緒に倒れたピンの数を数える。</p>
 <p>玉入れゲーム</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・投げることの楽しさや、ねらったかごに入った時の喜びを感じ、体を動かすことの楽しさや満足感を味わう(①③④⑤) ・友達との関わりを楽しむ(③④) ・賑やかな雰囲気を感じる(③④) 	<p>人数や子どもたちの様子によって個人戦かチーム対抗戦かを定める。タイムレースで多く入れた方の勝ち。投げるのが難しい子はスライダーやうちわなどを使用する。待っている子はストップウォッチ係をするなど役割を持って参加できるようにする。数を数える際には、子どもと一緒に数える。</p>
 <p>すごろく</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・数や文字にふれる(②④) ・お友達との関わりを楽しむ(③④) ・マスに書かれていることを体験する中で刺激を受ける(②③④⑤) ・ゲームによって生じる嬉しさや悔しさなどの気持ちを感じたり表現する(②③) 	<p>机の上にすごろくの紙を置き、その周りを囲んで円になる。(または机を中心に半円)一人ひとりサイコロを振り、出たマスのミッションをクリアし、先にゴールした人の勝ち。サイコロは子どもたちの動きで転がせるようセッティングし、自分で転がした達成感を感じられるように配慮する。ミッションは体を動かしたりお友達との関わりを楽しめるようなものをいれる。</p>
 <p>スヌーズレン</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・光を感じる(楽しむ)(④⑤) ・心身共にリラックスする(①②④⑤) ・音や香りを感じる(②③④⑤) 	<p>部屋を暗くし癒し系の音楽をかけ、ミラーボールや電飾など様々な光る物を用意する。期待感が持てるよう部屋を暗くするときや、電飾をつける時に「3、2、1」の掛け声をする。視覚的に光を捉えることが難しい子には衝撃で光るボールやウォーターベットなど感触も楽しめるよう配慮する。</p>
 <p>プレイバルーン</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・手を伸ばしたり掴んだり体を動かす(④⑤) ・音楽に合わせて揺れ動くバルーンを見たり風を感じ、様々な感覚の刺激を受ける(④⑤) ・お友だちと協力して動かす楽しさを味わう(②③④⑤) 	<p>円になり、季節の歌に合わせて揺らし風や色を楽しむ。その他にも「3、2、1」のタイミングで子ども1人にバルーンをかけ、本人の名前を呼び動きを待ったり、お友達に引っ張って助けてもらうなどやり取りを楽しめるようにする。また、プレイバルーンの上に風船や手作り魚などをおき、みんなで揺らして動きを楽しむ。</p>
 <p>おやつ作り</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・様々な感触や匂いを感じる(④⑤) ・食に興味を持つ(①④⑤) ・作って食べる達成感を味わう(②③④⑤) ・お友達と一緒に作る楽しさを感じる(②③) 	<p>季節を感じられるものや子どもたちが食べやすい形態の物を作る。香りや感触を感じられるよう一つ一つの工程を子どもたちの反応を見ながら丁寧に関わる。アレルギーなどに注意し事前に保護者へお知らせする。</p>
 <p>魚釣りゲーム</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・同じあそびを共有し、他者への関心や信頼関係を深める(②③) ・手の動きや指先の感覚、視覚を使って集中して遊び、できた達成感や十分な満足感を味わう(③④⑤) ・賑やかな雰囲気を感じる(③④) 	<p>人数や子どもたちの様子によって個人戦かチーム対抗戦かを定める。タイムレースで多く釣り上げた人の勝ち。魚を投げ入れるところから行うなど期待感を持って参加できるよう導入を工夫する。待っている子はストップウォッチ係で役割を持って参加できるようにする。魚を感じられるよう、数を数える際には魚を子どもたちの方に飛ばしながら数えることで感触ややりとりを楽しめるよう配慮する。</p>