

児童発達支援センターめぐみ活動支援プログラム【5領域 発達支援】

児童発達支援センターめぐみでは発達の5領域の内容に対応した支援を提供しています。

①健康・生活

- ・定期的な心身の把握（毎回体温測定・気分転換）
- ・生活リズムの安定（定期的かつ定時に通所）
- ・構造化を意識した部屋のレイアウト・提示・支援

②運動・感覚

- ・ふれあいリラックス体操・軽い運動
- ・音楽に合わせて車椅子を動かす運動
- ・感覚遊びを用いた運動

③認知・行動

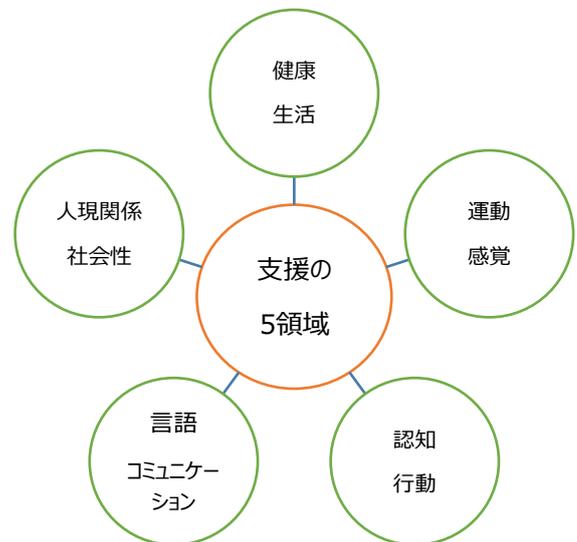
- ・粘土・スライムによる物質の変化と感覚の認知形成
- ・小集団でのゲームでの適切な行動形成
- ・感覚・認知の偏りに対するリフレーミング
- ・季節の変化への興味などの感性形成のための戸外での行動

④言語・コミュニケーション

- ・今日の気分・気持ちをプレゼンテーションして表情の表出・受容
- ・活動の振り返りと気持ちをプレゼンテーションして表情の表出・受容
- ・個別または小集団での障害の特性に応じた本読み

⑤人間関係・社会性

- ・アタッチメント形成（自尊心を高める・認める）
- ・一人遊び・ごっこ遊び・連合的な遊びの組み合わせ
- ・ルールの理解が必要な遊びや集団活動
- ・イベントなどを通して人との交流やふれあい



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。

児童発達支援センターめぐみでは、保育士・児童指導員・看護師・訓練士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、利用者の気づきや発達を支援しています。

利用日の際、利用者の状況や季節に合わせて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（一部の例）

①健康・生活 ②運動・感覚 ③認知・行動 ④言語・コミュニケーション ⑤人間関係・社会性

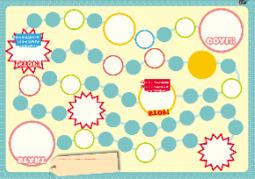
※ねらいの（ ）内の数字は5領域で主に係る内容

あそび	ねらい	遊び方・配慮事項
<p>絵本（読み聞かせ）</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・季節を感じる（①・④） ・様々な言葉にふれる（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（④・⑤） 	<p>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、利用者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利用者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に声に抑揚をつける。</p>
<p>ふれあい遊び</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・スキンシップを通して子どもからが安心感をもつ（②・③） ・コミュニケーションを通じて他者への親しみをもつ（②・③） ・身体の動かし方や動かす楽しさを知る（④・⑤） 	<p>手遊び歌や、わらべ歌で遊ぶときは、利用者といれあいながら、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、利用者が混乱して楽しめず、飽きてしまうことがあるため、ゆっくりハッキリした動きを見せる。利用者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の様々な部分を動かす。</p>
<p>タブレット（iPad）</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・意図をもって手を動かす（操作）（④・⑤） ・いろいろな音を楽しむ（④・⑤） ・文字や数字などにふれる（②） 	<p>身体を動かし自分で操作できるよう姿勢を整える。自分で動かして鳴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。</p>
<p>散歩</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・季節を感じる（①・④） ・いろんな人や環境にふれあう（②・③） ・五感を刺激する（④・⑤） ・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（①・⑤） 	<p>利用者が自然に目を向けられるような言葉がけや利用者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な配慮をする。</p>
<p>創作活動</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・季節を感じる（①・④） ・様々な感触にふれる（④・⑤） ・手先を動かす（④・⑤） ・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（②・③） 	<p>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、難しいところは介助しながら「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みえるような配慮をする。</p>

集団活動プログラム（一部の例）

①健康・生活 ②運動・感覚 ③認知・行動 ④言語・コミュニケーション ⑤人間関係・社会性

※ねらいの（ ）内の数字は5領域で主に係り内容

あそび	ねらい	遊び方・配慮事項
<p>ボウリング</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・身体を動かす（①・④・⑤） ・ピンの倒れた音や様子を見て楽しむ（④・⑤） ・お友達を応援する ・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（②・③） ・数にふれる（④） 	<p>倒した本数を競う。人数によって個人戦か団体戦かを定める。スライダーを使いボールを転がす際には支援者と一緒に方向を決めたり、期待感を持たせる声かけを行う。自分で紐を引いたり、ボールを押せるような工夫や配慮を行う。</p>
<p>ダートゲーム</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・投げることの楽しさや、パネルに張り付いた時の喜びを感じ、楽しさや満足感を味わう。（①・③・④・⑤） ・友達との関わりを楽しむ（③・④） ・賑やかな雰囲気を感じる（③・④） 	<p>パネル内にある得点票に張り付いた点数を合計して競い合う。団体戦・個人戦共に参加人数によって決める。得点票に張り付くことができるよう期待感を持たせる。周りも一緒に楽しみ賑やかな雰囲気となるように配慮を行う。</p>
<p>すごろく</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・数や文字にふれる（②・④） ・友達との関わりを楽しむ（③・④） ・マスに書かれていることを体験する中で刺激を受ける（②・③・④・⑤） ・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（②・③） 	<p>机の上や床にすごろくの紙を置き、その周りを囲んで円になる。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、先にゴールした方の勝ち。サイコロを振る際は利用者に声をかけ一緒に投げる。自分でできる方は転がした達成感が得られるように配慮する。ミッションの内容も皆が楽しめるものを考える。</p>
<p>スノーズレン</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・光を感じる・楽しむ（④・⑤） ・心身ともにリラックスする（①・②・④・⑤） ・音や光を感じる（②・③・④・⑤） 	<p>部屋を暗くして、癒し系の音楽を流しミラーボールや電飾など様々な光る物を用意する。視覚的に光を捉えることが難しい利用者には触覚が楽しめる物やリラクゼーションが促せるような配慮を行う。</p>
<p>スカイバルーン</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・布の感触を味わう（④・⑤） ・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（④・⑤） ・友達と協力して動かす楽しさを味わう（②・③・④・⑤） 	<p>円になり、音楽に合わせて布を揺らし風・色・感触を楽しむ。その他、一人ひとりにバルーンをかけ、利用者の名前を呼んだり、円の中を通り抜けるなどやり取りを楽しむ。また、スカイバルーンの上に風船や小物などを置き、皆で揺らして動きを楽しむ。</p>
<p>魚釣りゲーム</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・同じ遊びを共有し、他者への関心や信頼関係を深める（②・③） ・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（③・④・⑤） ・賑やかな雰囲気を感じる（③・④） 	<p>参加人数によって個人戦か団体戦かを定める。タイムレースで時間内に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がもてるように配慮する。その他、魚に点数を付けるなど合計得点で競い楽しむ。</p>

