

こうすれば子どもの集団活動参加が増える

～構成的グループエンカウターの実践と工夫～

R2.11.4 障がい児成長支援協会



右のQRコードから上記のページの表示をお願いします。

合同会社サンクスシェア
代表社員 田中 さとる



なぜ集団活動に参加しないのでしょうか？

活動がおもしろくない…

やってもうまくできないからやらない…

やってもつまらないに決まってる…

負けるのがいやだ…

めんどくさい…

人が多いのがこわい…



なぜ集団活動に参加しないのでしょうか？

活動がおもしろくない…

活動の魅力

やってもうまくできないからやらない…

自己否定

やってもつまらないに決まってる…

負けるのがいやだ…

障がい特性

めんどくさい…

性格特性



人が多いのがこわい…

心理的抵抗

集団活動参加を増やす二段式ロケット



活動の魅力

障がい特性

性格特性

活動への抵抗

自己否定

自己肯定感をもつ子ども

二段目

活動の
よさの
実感を

一段目

面白い
活動を

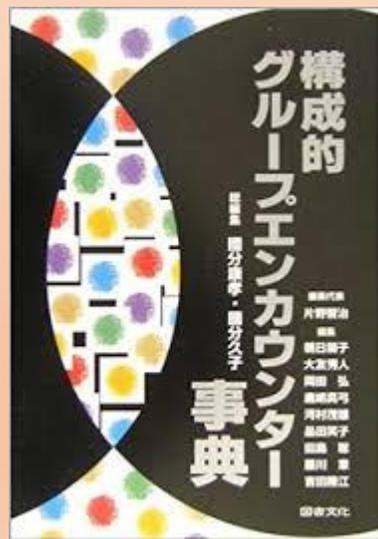
構成的
グループ
エンカウンター

動機付け
の工夫

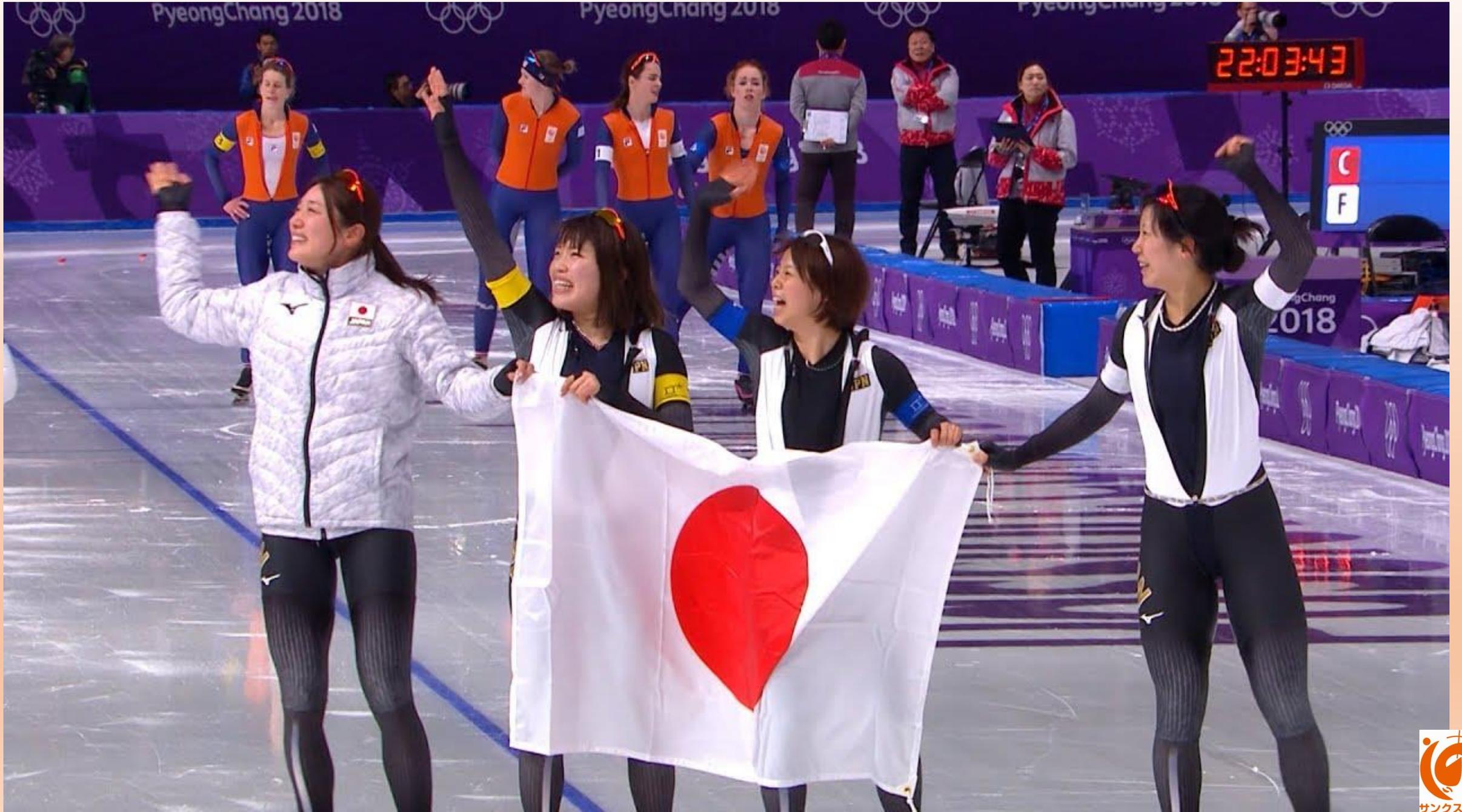


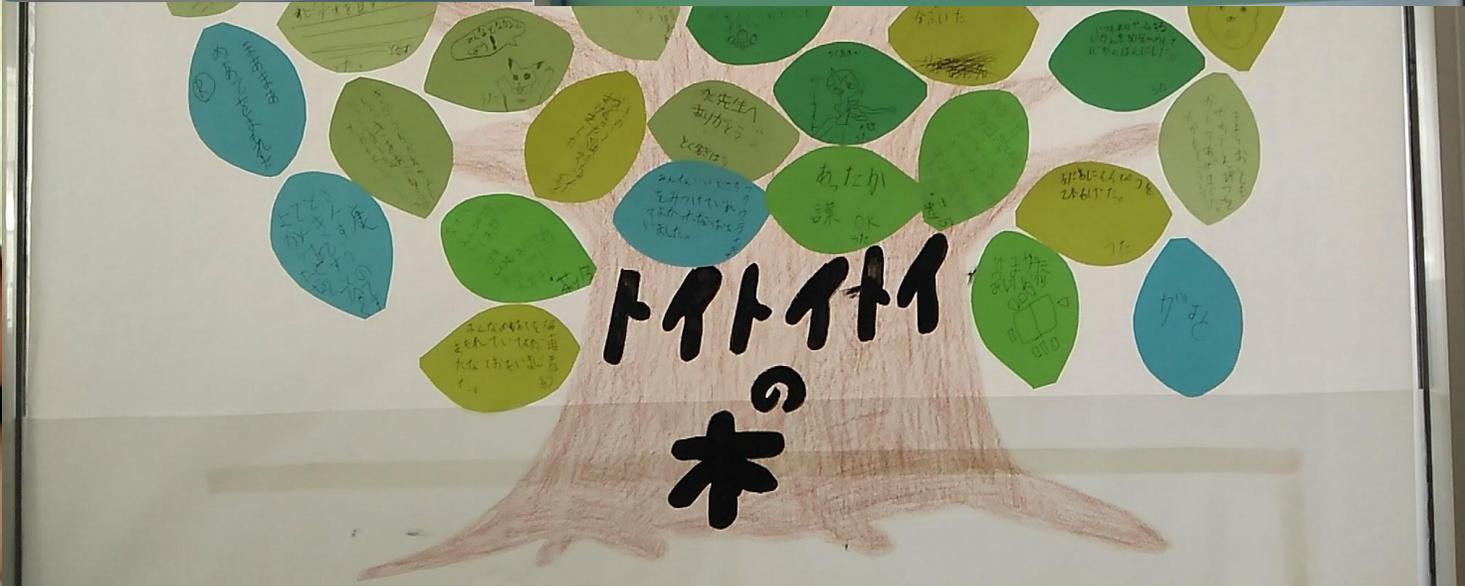


子どもたちが意欲的に参加する集団療育活動 ～ 構成的グループエンカウンター ～



平昌五輪(2018) 女子パシュート決勝 (対オランダ)





構成的グループ・エンカウンター活動例「とくとくといの木」

集団活動の実質的メリット

- 子どもたちにとって楽しくてためになる！
- 特に発達障がいの子の苦手な人間関係が育つ！
- 子どもが変化することにより家族の信頼が高まる！
- 子どもたちを直接支援する職員のスキルが高まる！
- 子どもたちに直接対応する職員の数減らすことができる！

ポイント ①

なぜ構成的グループエンカウンターなの？



構成的グループエンカウンターとは

Structured Group Encounter (略してSGE) とは・・・

- ① インストラクション (説明)
- ② エクササイズ (心理教育的体験)
- ③ シェアリング (ふりかえり)

上記の3部からなるグループの教育力を利用した体験学習的サイコエデュケーションもしくは集団対象の能動的カウンセリングのこと

「ありたいようなあり方を模索する能率的な方法として、エクササイズという誘発剤とグループの教育機能を活用したサイコエデュケーションである」 (國分 康孝)



構成的グループエンカウターの原理

構成的グループエンカウターの原理そのⅠ（なぜ集団なの？）

【集団活動であるよさ】

- ・ リレーション（人間関係）の体験ができる
- ・ 個（アイデンティティ）の自覚ができる
- ・ 自己中心的から相互依存的人間関係へ成長できる

自己盲点に
気づく

モデリングの
対象に触れる

試行錯誤の
機会がある



構成的グループエンカウターの原理

構成的グループエンカウターの原理そのⅡ（なぜ構成するの？）

【構成的であるよさ】

- ・ 心理的安心感を確保できる（枠の中の自由）
- ・ 心理的抵抗感を予防し心的外傷から守ることができる
- ・ 子ども相互のふれあいを効率的かつ効果的に促進できる

構成する条件設定「何を構成するの？」

時間

プログラムの
内容とレベル

グループの
種類や大きさ

ルール



ポイント ②

構成的グループエンカウンターはどうやるの？



構成的グループエンカウターのすすめ方

1 インストラクション

エクササイズの「ねらい」「内容」「条件」「留意点」を説明する

目的：参加者への理解を求め、参加へのモチベーションを高める

チェック項目

- 活動に参加する子どもの気持ちを盛り上げている
 - 一方的説明の連続時間は、1分以内である
 - 初めに「目的」「内容」「方法」「ルール」を説明している
 - 「内容」「方法」「ルール」の理解を助ける補助資料がある
 - すべての子が聞いていることを確かめながら話をしている
 - 注目を集める「声」「表情」「身振り」が意識されている
 - 子どもたちに話をする「位置取り」ができている
 - やり方について、モデル提示をしている
-
- 他スタッフは、上記が成功するよう常にフォローしている



構成的グループエンカウターのすすめ方

どのような活動内容？

表1 古くからの「遊び」の種類

ピューラーの分類 (心理的機能面)	カイヨフの分類 (遊びの内容)	ピアジェの分類 (知的発達の見点)	パーテンの分類 (遊び方の観点)
①感覚遊び (機能遊び)	①競技遊び	①機能行使の遊び	①専念しない行動 (何もせずこぶらぶらしている)
②運動遊び (走る/投げる)	②偶然遊び (サイコロ遊び)	②シンボル遊び (ごっこ・想像・模倣遊び)	②傍観者遊び (他の遊びを見ているだけ)
③模倣遊び (想像/ごっこ遊び)	③模倣遊び	③ルール遊び	③ひとり遊び
④構成遊び (想像遊び)	④眩暈遊び (渦巻き)		④平行遊び (他の子どものそばで、 同じような遊びを展開 するが互いに関わり合 わない)
⑤受容遊び (動植物・絵本)			⑤連合遊び (他の子どもと玩具の やりとりをして遊ぶ)
			⑥協同遊び(組織的遊 び:共通の目標に向け て仲間関係が組織さ れ役割を持って遊ぶ)



【活動企画書をつくろう！】【3 体験活動の展開方法を考える】

「面白い」とは？

脳のどこ？を
反応させようと
するのか？



「PRESIDENT」 2019.12.13より

構成的グループエンカウターのすすめ方

モチベーションって

TEMONA

Maslowの 欲求の5段階説

モチベーションと動機づけ

動機づけの種類



社会的動機付け

外発、内発、達成を包含する

外発的動機づけ

処遇、待遇、金銭、義務

内発的動機づけ

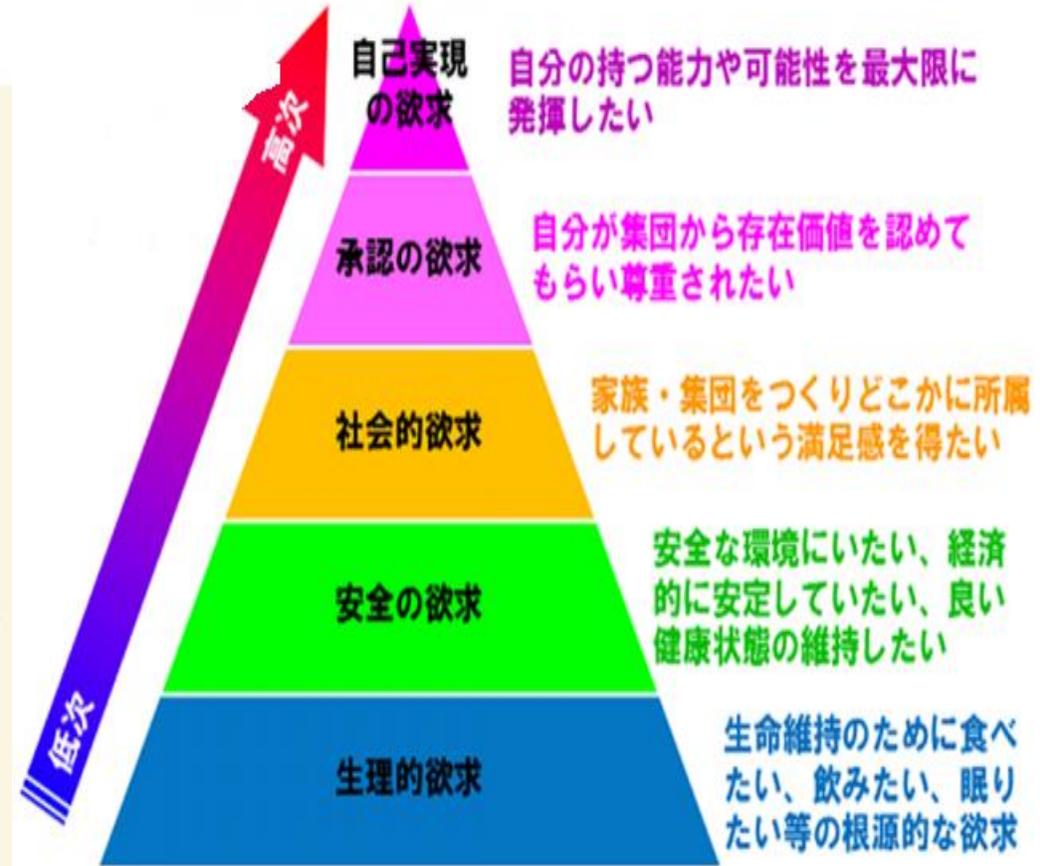
好奇心、感情性、挑戦性、認知性

達成的動機付け

より目標達成をしようとする

生理的動機付け

食べたい、寝たい、排泄したい



構成的グループエンカウターのすすめ方

動機付け



構成的グループエンカウターのすすめ方

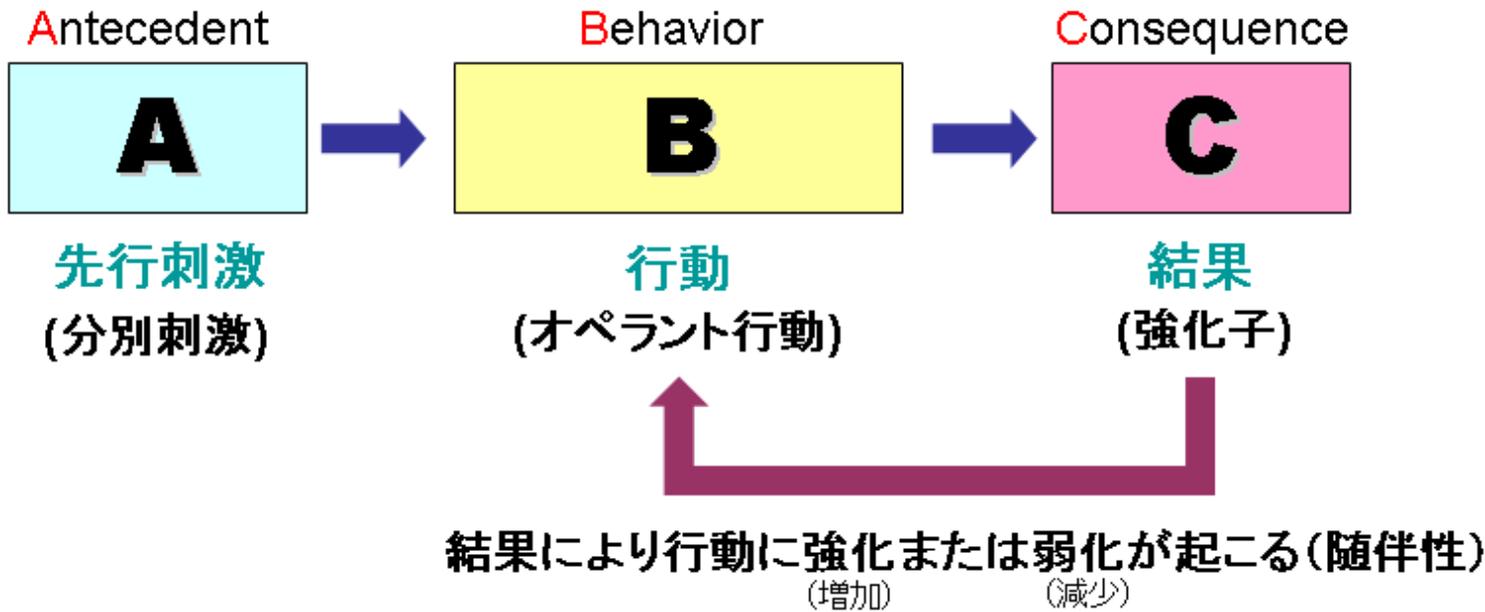
社会的動機付け

- 遊戯動機**…楽しさや面白さを求める。緊張をやわらげ、冗談やゲームを好む。
- 理解動機**…理論的な考えを求めたり、物事の仕組みを理解しようとする。
- 変化動機**…新しいことを好み、流行に敏感で変革を求める。
- 秩序動機**…安定、秩序、伝統、などを大切にする。整理、整頓、正確さを目指す。
- 達成動機**…努力して高い目標をやり遂げる。才能を生かし自尊心を高める。
- 親和動機**…好きな人の近くにいたい、助け合いたいと思う動機。友情を重視する。
- 屈辱動機**…自分を責め、非難や罰を受け入れたいと思う。敗北を認める。
- 攻撃動機**…言葉や力を使って相手を屈服させたい、反対を克服したいと思う。
- 自律動機**…束縛、強制、横暴な権威、因習を嫌い、自由と独立を求める。
- 支配動機**…人の上に立ちたい、説得や命令によって人に影響を与えたいと思う。
- 服従動機**…優れた人の命令に従い、その人の言う通りにしたいと望む。
- 顕示動機**…目立ちたい、人を驚かせたり、楽しませたりして印象づけたいと思う。
- 援助動機**…弱い者、困っている者などを助け、慰め、励ましたいと思う。
- 依存動機**…甘えたい、助けてもらいたい、愛されたい、同情されたいと思う。
- 異性愛動機**…異性を求め、恋愛関係や性的関係に関心を向ける。
- 屈辱回避動機**…失敗して軽蔑されることを避けたいと思う。自己防衛的な思い。

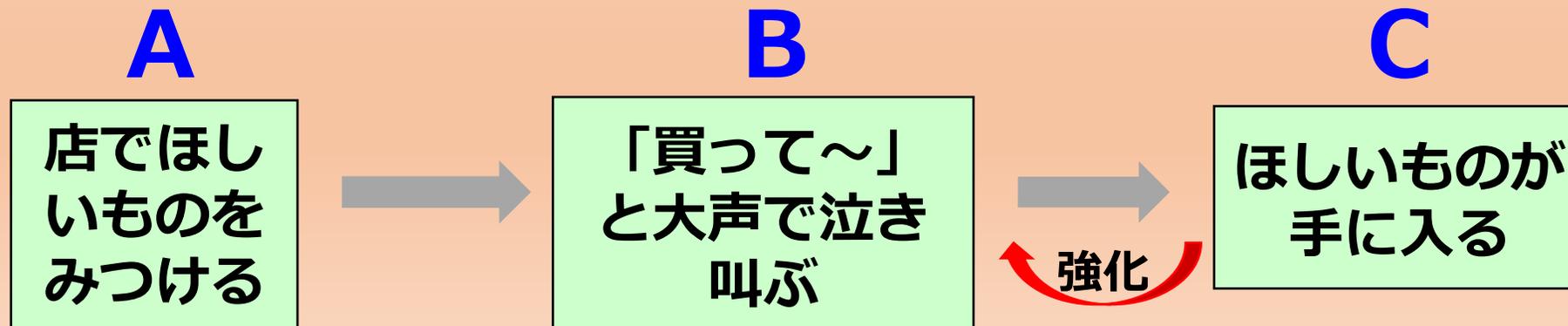


構成的グループエンカウターのすすめ方

三項随伴性(ABC分析)



ABA (Applied Behavior Analysis)
応用行動分析



構成的グループエンカウターのすすめ方

【強化子の種類】

- ・ 一次性強化子（無条件）・・・生命維持に関する基本的欲求を充足
食べ物、飲み物、睡眠、性的刺激等
- ・ 二次性強化子（条件性）・・・ごほうびであることを後の学習で身に付けた
タブレットでゲーム、お出かけ、買物な等
- ・ 般性強化子・・・この強化子が別の強化子を得るために使用される
お金、ごほうびシール等
- ・ 社会的強化子・・・人とのかかわりが強化子として機能した場合

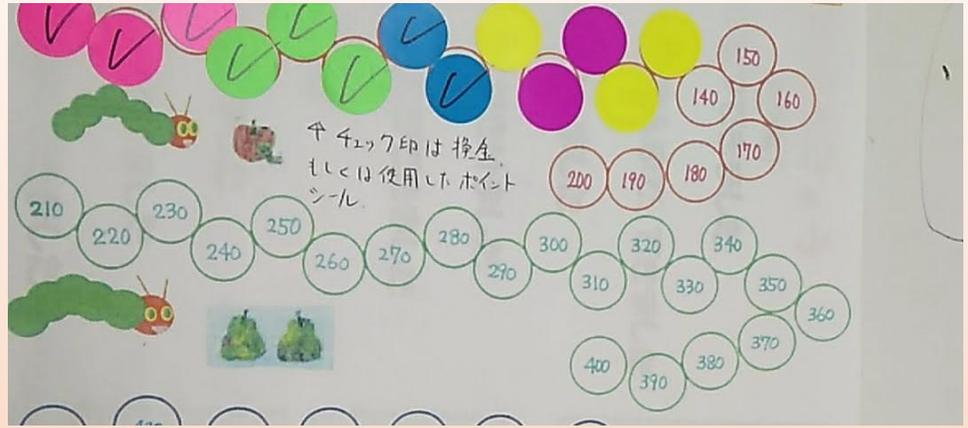
【強化子の原理】

- ・ 即時性・・・行動と提示に間隔なく強化子を与えると効果がある
- ・ 随伴性・・・行動に一貫して強化子を与えると行動は強化される

【強化子の原理】

- ・ 連続強化スケジュール・・・行動が起こるたびに強化子を与える
新たな行動を獲得する際
- ・ 間欠強化スケジュール・・・時々、間欠的に強化子を与える
獲得した行動を維持する際

構成的グループエンカウンターの進め方（目標管理）



にもつやくつ・けんおんまで、できました
 しゅくだい・かだいをしました
 せんせいのいうことがきけました
 こうたいであそぶことができました
 かたづけができました
 ものをだいじにつかいました

※直筆で書く。出来ない場合はスタッフが記入。

じぶんのめくひょう(自分の目標)

※となりの良い事表から自分の目標を書く。出来ない場合はスタッフが選んで記入する。ちなみに何個選んでも良い。

じぶんのほしいもの(自分の欲しい物)

※自分のほしい物や、やりたい事を書く。出来ない場合はスタッフが記入。予算は2,000円前後なのでオーバーしそうな場

2 シールを貼る・評価に 基本は児童の自己申告を元に評価します。子供たちが自分から『出来た』ことに対してシールを貼っているのですが、明らかに出来ていない事では貼らずに、他の出来たことを一緒に探すようにしてください。10個の項目から3個以上できたら3枚シールを貼ります。1個の際は1枚、2個の際は2枚貼ります。基本的に毎日3枚貼っているのですが、あまりにも出来なかったことが多い時は、1~2個貼って『今日は出来なかったが多かったから、明日頑張ろう!』など声掛けをしましょう。なるべく出来たことを一緒に探すようにしてください。評価・シール貼りは帰る時に行います。3~5分を目安として行ってください。

3 シール管理について... シール管理は田邊・松尾が担当します。担当からシールをもらい、なるべく本人に貼らせるようにしてください。曜日でシールを色分けしていますが、どうしてもミスする場合があると思うのであくまでも原則とします。

月曜日... (pink) 火曜日... (green) 水曜日... (blue) 木曜日... (yellow)
 金曜日... (purple) 土曜日... (pink) 以外のシール

4 シールの換金について... シール1枚 = 10円(トイ円) で換金できます。換金のタイミングはいつでも可能ですが、ある程度溜まってからの換金をするように誘導してください。また、換金したり、シールのままで使用した場合はマジックで印を入れて、使用済の印を入れます。トイ円の管理も田邊・松尾が担当しますので、児童が換金を希望した場合は担当に伝えて下さい。

5 ご褒美について... トイトイガチャ 1回 100円 もしくは シール10枚
 自分が欲しい物(欲しい事) 1,000円 もしくは シール100枚
 ※他にも月間で一番ポイントを貯めた児童には表彰など 考えています。決まり次第、随時申し送ります。



構成的グループエンカウターの進め方（目標管理）



構成的グループエンカウターのすすめ方

プロンプトフェイディングの例

身体プロンプトを使用して行動を教える

モデリングを使用して行動を教える

声掛けを使用して行動を教える

プロンプトなしで行動ができる

手助けレベルを減らす

ことばかけの フェイディング

・「部屋に入ったらくつをくつばこに入れるよ」



・「部屋に入ったら最初にすることはなにかな？」



・「約束を思い出してごらん」



・（声かけせずに待つ）

構成的グループエンカウターのすすめ方

2 エクササイズ

感情・思考・行動のスイッチを押して心理教育的体験をする

目的：自己開示をしてリレーションをつくる

6つのねらい

- ① 自己理解…自己発見をきっかけにして自分の本質を理解する
- ② 自己受容…短所があっても長所もある自分を受け容れている
- ③ 自己主張…必要なことを相手の気持ちを考えて表現する
- ④ 他者理解…仲間をかけがえのない大切な存在として受け容れる
- ⑤ 信頼体験…まわりの人を信用し安心して頼ることができる
- ⑥ 感受性…心の苦しさや喜びを共感的に受け止める

チェック項目

- ルールが破られた際は、やり直し等進行を止めて指導している
- 「目的」達成に関わるできごとをメモする



構成的グループ・エンカウンター活動例「じゃんけん大会」



「じゃんけん自己紹介」

- 1 クリップをひとり3個持ちます
- 2 スタートの合図で近くの人とじゃんけんをします
- 3 「勝ったら」クリップを相手にひとつ渡します
そして「相手のいいところ」をひとつ誉めます
- 4 話を聞いたら、お互いにお礼を言って握手をします
- 5 別の人とじゃんけんを繰り返します
- 6 クリップが全部なくなったら順番に椅子に座ります
- 7 3分経ったら振り返りをします

【ルール】

- 同じ人と「連続で」じゃんけんをしません
- 話をする人は、相手の目を見てしっかり話します
- 話を聞く人は、相手の目を見てしっかり聞きます



なんでもバスケット

- 1 人数から1つ減らした椅子を円に配置して座ります
- 2 おにをひとり決め、カードの山から1枚めくって読み上げます
- 3 カードにあてはまる人は、立って移動して、別の椅子へ座ります
- 4 座れなかった人はおにとなり、リーダーからインタビューを受けます
- 5 おにの人が、カードの山から1枚めくって読み上げます
- 6 3番にもどってゲームを続けます（繰り返し）
- 7 時間がきたら振り返りをします

【ルール】

- ・ カードにあてはまったら、中心を踏んでから移動します
- ・ 同じ椅子にはもどれません 隣の椅子への移動はOKです
- ・ 座るときは、先にお尻を椅子に付けたほうが勝ちです
- ・ あてはまっているのに動かないなどうそについてはいけません
- ・ **移動時に、相手を押したり叩いたり蹴ったりしません（退場あり）**



なんでもバスケット

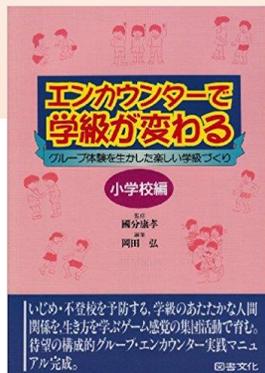
目に見えること	属性	経験	価値観や思考	
知的理解高くない（低学年）		→ 知的理解がある（高学年）		
フルーツバスケット	男の人	福祉以外の仕事に就いたことがある人	スポーツが好きな人	長生きしたいと思っている人
くつしたをはいている人	35歳以下の人	魚釣りをしたことがある人	苦手なことがある人	自分のことが好きな人
めがねをかけている人	女の人	東京に行ったことがある人	仕事がきれいな人	親友がいる人
黒色がある服を着ている人	福岡県で生まれた人	外国に行ったことがある人	子どもがかわいと思っている人	得意なことがある人
チャックがある服を着ている人	いま一緒に住んでいる人が4人の人	習い事をしたことがある人	お金が好きな人	性格が明るい方だと思っている人



自己肯定感を高める集団活動例（構成的グループエンカウンター）

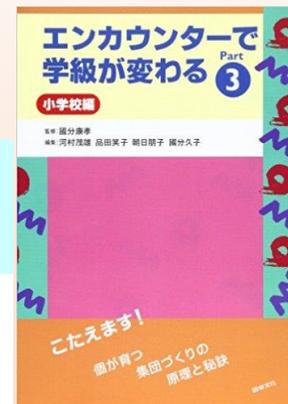
エンカウンターで学級が変わる 小学校編（図書文化）

- いいとこさがし（自己理解）
- ありがとうカード（他者理解）
- パチパチカード（自己受容）
- 自分への手紙（自己受容）
- ほめあげ大会（自己理解）
- あなたの〇〇が大好きです（自己理解）
- してあげたことしてもらったこと（自己理解）
- がんばり賞あげよっと（他者理解）



エンカウンターで学級が変わる Part 3 小学校編（図書文化）

- 私のイメージ（自己理解）
- ○かな？ ✕かな？（自己主張）



構成的グループエンカウンター ミニエクササイズ 56選小学校版（明治図書）

- 友だちビンゴ（他者理解）
- 友だちなあるほど10（他者理解）
- わたしの宝物（自己理解）
- ご注文はどっち？（自己受容）
- WANTED=この人を探せ（他者理解）



エンカウンターで学級が変わる Part 2 小学校編（図書文化）

- 友だち発見クイズ（他者理解）
- 友だち発見（他者理解）
- 私はわたしよ（自己理解）



エンカウンターで学級が変わる ショートエクササイズ集（図書文化）

- いいとこコレクション（他者理解）
- すごろくトーキング（自己理解）



構成的グループエンカウターのすすめ方

3 シェアリング

体験して「感じたこと」「気づいたこと」を参加者と共有する

- 意義：
- ・「違いを学ぶ」「違いから学ぶ」
 - ・ねらいが促進され行動変容の動機づけになる
 - ・受容と共感の傾聴的態度が育つ

やり方の例

- ・自由に感想や考えたことを発言
- ・感想用紙に記入（自由記述 アンケート形式）
- ・スタッフの補助自我による気づきの促進（障がい児版）
子どもへ「質問」「促し」「代弁」

チェック項目

- 活動終了後、「目的」達成に関わる評価コメントをしている



ポイント ③

構成的グループエンカウンターの留意点は？



構成的グループエンカウンターをすすめるリーダーの在り方

個を育てるのに役立つ集団をつくる技能が必要

リーダーとして必要な技能 その1【自己開示能力】

①自分の事実 ②自分の感情 ③自分の思考 をオープンにする勇気

【自己開示能力】が大切な理由

- ・参加者のモデルになる
- ・参加者がリーダーに親近感をもつ

【自己開示能力】を高める方法

- ・多様な見分をする
- ・合理的でない固定観念を修正する
- ・子ども心を出すようにこころがける



ジヨハリの窓

	自分は知っている	自分は気付いていない
他人は知っている	「開放の窓」 自分も他人も知っている自己	「盲点の窓」 自分は気が付いていないが、 他人は知っている自己
他人は気付いていない	「秘密の窓」 自分は知っているが、 他人は気付いていない自己	「未知の窓」 誰からも知られていない自己



	自分は知っている	自×
他人は知っている	開放の窓	
他×		
		盲点の窓
		未知

自己開示

構成的グループエンカウンターをすすめるリーダーの在り方

個を育てるのに役立つ集団をつくる技能が必要

リーダーとして必要な技能 その2【自己主張能力】

現実原則（本能的ではなく理性に従う）を提示する強さ

【自己主張能力】が必要な理由

- ・ 構成的であるため、枠からはずれる参加者に「だめ」と介入が必要
- ・ エクササイズ中に介入が必要な場面がある（心的外傷の防止など）

【自己主張能力】を高める方法

- ・ 失愛恐怖（相手を悲しませるだろう）から脱却する
- ・ アグレッシブになること（敵意的ではない攻撃的）
- ・ タイミングや言い方のモデルを見つけて模倣する



構成的グループエンカウンターをすすめるリーダーの在り方

自己肯定感を高めるカウンセリング的かわり

「リレーションづくり」→「問題の把握」→「解決処置」

【カウンセリングの技法を活かす】

- 1 受 容 …あいづちをうちながら「うむ、うむ」と聴く
- 2 支 持 …相手に同調する気持ちを表現する
- 3 繰り返す…相手の話したポイントを相手に投げ返す
- 4 明確化 …相手が意識化していないことを言語化して返す
- 5 質 問 …相手を助けるための質問をして情報を手に入れる



構成的グループエンカウンターをすすめるリーダーの在り方

構成的グループエンカウンターの理論背景を知る

【カウンセリング理論をたしなむ】

- ・ ゲシュタルト療法 perls, F.S.
- ・ 精神分析理論 S.S. Freud
- ・ 論理療法 Albert Ellis
- ・ 行動療法
- ・ 来談者中心療法 Carl R. Rogers
- ・ 交流分析 Eric Berne
- ・ 特性-因子理論 E.G. Williamson
- ・ 内観法 吉本伊信



ポイント ④

集団活動を系統化する



(1) ガイドラインの趣旨

(2) 放課後等デイサービスの基本的役割

○ 子どもの最善の利益の保障

「生活能力の向上のために必要な訓練、社会との交流の促進その他の便宜を供与すること」（児童福祉法）学校や家庭とは異なる時間、空間、人、体験等を通じた発達支援→最善の利益の保障と健全な育成

○ 共生社会の実現に向けた後方支援

インクルージョン 集団の中での育ちの保障 一般的な子育て支援策を、専門的な知識・経験に基づく後方支援 地域の障がい児支援の専門機関としてふさわしい事業展開

○ 保護者支援

①子育ての悩み等に対する相談を行うこと ②家庭内での養育等についてペアレント・トレーニング等活用しながら子どもの育ちを支える力をつけられるよう支援すること ③保護者の時間を保障するために、ケアを一時的に代行する支援を行うこと

(3) 放課後等デイサービスの提供に当たっての基本的姿勢と基本活動

① 基本的姿勢

発達過程や特性、適応行動の状況を理解した上で、コミュニケーション面で特に配慮が必要な課題等も理解し、一人ひとりの状態に即した個別支援計画に沿って発達支援を行う。
「他者との信頼関係の形成の体験」「人と関わることへの関心」「コミュニケーションをとることの楽しさ」「葛藤を調整する力」「主張する力」「折り合いをつける力」基本活動には、自己選択や自己決定を促し、それを支援するプロセスを組み込むこと。「保護者・関係機関との連携」

② 基本活動

ア 自立支援と日常生活の充実のための活動

基本的日常生活動作や自立生活を支援するための活動「遊びを通じた成功体験」「自己肯定感を育む」

イ 創作活動

表現する喜びを体験できる。日頃から自然に触れる機会を設け、季節の変化に興味をもつ。「豊かな感性」

ウ 地域交流の機会の提供

子どもの社会経験の幅を広げていく。放課後等に行われている多様学習・体験・交流活動等との連携、ボランティアの受け入れ等により積極的に地域との交流を図っていく。

エ 余暇の提供

子どもが望む遊びや自分自身をリラックスさせる練習等の諸活動を自己選択して取り組む経験を積んでいくために、多彩な活動プログラムを用意し、ゆったりとした雰囲気の中で行えるよう工夫する。

(4) 事業所が適切な放課後等デイサービスを提供するために必要な組織運営管理

① 適切な支援の提供と支援の質の向上

- 運営方針、計画、タイムスケジュール、活動プログラムについて、PDCAサイクルにより不断に支援の質の向上を図る。
- 支援に関わる人材の知識・技術を高める研修の機会確保 + 習得意欲喚起
- 保護者、学校をはじめ、さまざまな関係機関との連携、情報共有→放課後等デイサービスに期待される役割の認識

② 説明責任の履行と透明性の高い事業運営

- 保護者の満足感、安心感を高めるため支援の内容を保護者とともに考える。丁寧な説明。寄り添うための積極的なコミュニケーション。
- 事業所が、地域社会からの信頼を得るため、事業に関する情報発信を積極的に行い地域に開かれた事業運営を心がける。

③ 様々なリスクへの備えと法令遵守

- 健康状態の急変、非常災害、犯罪、感染症に対する訓練やマニュアルの策定
- 虐待の未然防止や個人情報の保護、関係法規の遵守。「子どもの権利擁護」

なにをねらって療育活動をする？

児童発達支援ガイドライン（厚生労働省）

健康・生活	健康状態の把握 健康の増進 リハビリテーションの実施 基本的な生活スキルの獲得 構造化等により生活環境を整える
運動・感覚	姿勢と運動・動作の基本的技能の向上 姿勢保持と運動・動作の補助的手段の活用 身体の移動能力の向上 保有する感覚の活用 感覚の補助及び代行手段の活用 感覚の特性（感覚の過敏や鈍麻）への対応
認知・行動	感覚や認知の活用 知覚から行動への認知過程の発達 認知や行動の手掛かりとなる概念の形成 数量、大小、色等の習得 認知の偏りへの対応 行動障害への予防及び対応
言語・コミュニケーション	言語の形成と活用 受容言語と表出言語の支援 人との相互作用によるコミュニケーション能力の獲得 指さし、身振り、サイン等の活用 読み書き能力の向上のための支援 コミュニケーション機器の活用 手話、点字、音声、文字等のコミュニケーション手段の活用
人間関係・社会性	アタッチメント（愛着行動）の形成 模倣行動の支援 感覚運動遊びから象徴遊びへの支援 一人遊びから共同遊びへの支援 自己の理解とコントロールのための支援 集団への参加への支援

活動を系統化する

活動をねらいから整理する

2020年 3月 活動予定表

[Redacted]

時期 ねらい

4月
～
3月

～ [Redacted] のテーマ・年間行事～

4月～6月 ～出会い 自分を知る～

- 個別相談会
- 講演会

7月～9月 ～友達を知る～

- 工場見学
- ながしそめん
- 保護者様と一緒にBBQ

10月～12月 ～関係を築く～

- ハロウィン
- 社会見学
- クリスマス会
- もちつき大会

1月～3月 ～新しい出会いに向けて！～

- 講演会
- 保護者会
- 個別相談会

～ 週間行事 ～

施設名	月曜日	火曜日	水曜日

日	活動内容	持ち物	算/脳/弁当	支援目的	S-M
1 日					
2 月	感覚統合 指先エクササイズ		●	指先の運動	74
3 火	買い物活動 駄菓子屋ひかり		○	買い物遊び	40
4 水	感覚統合 ひかり/すてっぶ:目隠チャレンジ ねくすと:リミック		●	—	
5 木	SST じゃんけんゲーム		●	いろいろな遊び方	63
6 金	工作 作って遊ぼう			道具の貸し借りができる	47
7 土	SST 運動 ポールでレクリエーション ハドル・スポーツクラブ		○	ルールを守って遊ぶ	31
8 日					
9 月	SST クイズに挑戦		●	意見を伝えることができる	63
10 火	SST ゲームdeおやつ		○	順番を守る	31
11 水	感覚統合 ひかり:リミック / ねくすと:体操 すてっぶ:体力測定		●	—	
12 木	工作 お部屋を飾ろう		●	道具を正しく使える	41
13 金	感覚統合 サイレントゲーム			静かにできる・注視する	20
14 土	感覚統合 運動 リズムゲーム ハドル・スポーツクラブ		○	合図に合わせて遊ぶ	61
15 日					
16 月	工作 4月のカレンダーを作ろう		●	はさみの使い方	48
17 火	買い物活動 駄菓子屋ひかり		○	買い物遊び	40
18 水	感覚統合 ひかり:体操 / ねくすと:リミック すてっぶ:アイロンビーズ		●	—	
19 木	SST チームで遊ぶ		●	協力して楽しむ	78
20 金					
21 土	感覚統合 運動 音楽遊び ハドル・スポーツクラブ		○	集団遊び	83
22 日					
23 月	感覚統合 バランスゲーム		●	からだの使い方	41
24 火	工作 花飾りを作ろう		○	いろいろなどを考える	39
25 水	訓練 避難訓練		● ○	静かに話が聞ける	37
26 木	外出活動 体育館で遊ぼう	体育館シューズ	● ○	順番を守る	30
27 金	買い物活動 ドーナツを買いに行こう	お財布	×	買い物の計画を立てる	94
28 土	外出活動 ひかり:おつかいミッション ねくすと:地域交流会		○	—	
29 日					
30 月	クッキング おやつクッキング	クッキングセット	● ○	簡単な調理ができる	101
31 火	イベント お楽しみ会		○ ○	約束を守って楽しむ	71

クッキングセット エプロン・三角布・マスク・ハンドタオル	お財布 お財布にお金を入れてくる	ハドル・スポーツクラブ 運動しやすい服装・タオル ・多めのお茶(水)
---------------------------------	---------------------	--

※ 弁当: ○ 注文または持参
× クッキングのため不要

※ 都合により予定変更する場合があります。
・算数教室及び脳機能バランスの申込はHUG上の備考欄にてお願いします。



活動を系統化する

2020年		年間行事		
	四半期目標	創作活動	心理面談裏プロ・イベント	誕生日
4月	自己課題 自己を見つける。自身の ことと向き合う。	●お守りづくり	○心理劇 役を演じるということに なれる	誕生日
5月		●スクイーズづくり ～握って安心、フワフワス クイーズ～		
6月		●立体アートづくり ～自分の世界を箱に表現～		
7月	自己:集団 集団の中に存在する意 識しながら、自身の役 割的意識を芽生えさせ る。	●夏祭り創作	◆ 夏祭り	
8月				
9月		●創作物語リレー ～物語をつなぐ～		
10月	集団に対する意志 的な行動の芽生え 集団の中に対する自己 ポジションの確立	●陶芸器づくり	◆ハロウィンイベント	
11月		●草木染め体験		
12月		●身だしなみミラーづくり ～お気に入りの鏡で身だしなみ を整える～	◆クリスマスイベント ～1年の集大成をみせる～	
1月	自己の統合 「〇〇が出来た」「△ △は出来なかった」な どの両面的な感情の受 容。自己の成長を振り返 る。	●初筆書き体験 ～私・僕の1年はどうする？～		
2月		●革細工キーホルダー ～誰に贈る？～	◆節分イベント	
3月		●香り袋づくり ～かいで落ち着く～	◆ 卒業式	

活動をねらいから整理する

2020年		年間行事		
	四半期目標	創作活動	作業学習・イベント	誕生日
4月	<慣れる時期> ・生活リズムを整える ・不安を軽減	□ソルトペインティング (江口) (情緒の安定)	□サーキット □体幹トレーニング	誕生日
5月		□ボトルドーム(山田) (不安癒す)	□サーキット □体幹トレーニング	
6月		□クレイアートクッキーマ グネット(江口) (創造性・巧緻性)	□サーキット □体幹トレーニング	
7月	<体づくり> ・粗大運動で自己の 体の意識作りと、コ ントロールを回す		□サーキット □体幹トレーニング ■音楽療法(リトミック)	
8月			□サーキット □体幹トレーニング ■ボールペン 袋詰め 封筒作り(作業学 習)	
9月		□叶①創作活動への挿絵書 き(江口) ストレス軽減、発信	□サーキット □体幹トレーニング (■音楽療法(リトミック))	
10月	<整える時期> ・実習等が始まり リズムが乱れる予 想、安定できるグッ ズや行事等を通して 変わらない安心を得 る	□空き缶ペイント(松尾) (感覚課題・育成によるリ ズム作り)	□サーキット □体幹トレーニング	
11月		□アドベントカレンダー作 り(安田) (見通しの安 心)	□サーキット □体幹トレーニング	
12月		□門松作り(江口) (1年の締めくくりの意 識を持つことでリズムを作 る)	□サーキット □体幹トレーニング	
1月	<来年度へ向けての 意識作り> ・心構え ・自己成長の振りか えり		□サーキット □体幹トレーニング ■ボールペン 袋詰め 封筒作り (作業学習)	
2月		□つるしびな(安田) (季節の意識)	□サーキット □体幹トレーニング ■節分イベント「豆まき」(山 田)	
3月		□アルバム作り(坂口) (自分の成長を確認する)	□サーキット □体幹トレーニング □お別れ会 3月29日	

4月 ウェルカム/パーティー (社会)生: 自己理解 (他者理解)

①生活
②心理
③社会性
自由時間にアセスメント

運動 学習 読み聞かせ

本アプリ = 慣れる = 20分
まず重要なのは 運動時間 特には作可
短い時間でも 学校生活に 関する絵本 学習室に とまどちゃん テーマの絵本 1年間のテーマ 絵本

・排せ補助力 (生活)
・1対1での読み聞かせ (不安緊張)

5月 フラネタハウム春 (SST・季節感)

特性
生活
社会性

6月 避難訓練

運動
特性

7月 映画上映 (鑑賞能力、語彙力、視覚性)

認知
心理

8月 水遊び (感覚統合) (体の)
(日常生活学習) (継続)

運動
生活

9月

心理
社会性
不器用言語的

10月 ~集団~

心理
認知

11月
運動
・プログラムの中
・落ち葉遊び (感覚統合) (季節感)

12月 7/12/22/25月に関連したイベント工作

生活
社会性

1月
認知
心理
生活

2月 避難訓練
プログラムの中

3月
心理
認知

運動 学習 読み聞かせ

~個別~

・係 (役割責任 調整)

児童の個別面談 (11~3月)

年度末・正月 = 関係誌の

「おめでとう」
「甲斐」

◎地域交流

言語

企画書をつくる
活動活動の展開方
活動目標 楽しさ
活動内容 絵本読み聞かせ
活動時間 15分
活動場所 学習室
活動材料 絵本
活動評価 子どもの笑顔
活動の振り返り
活動の反省
活動の改善
活動の報告
活動の記録
活動の整理
活動の保管
活動の廃棄

6 下見及し
7 活動計画を練り直す (職員)
※ 上旬に企画提案する (職員)

おやつ

調理

うどん

夕あそび

本職
の志留すの
のやつ

おやつ作り

昼食
~~作り~~

ビュウトレニング

サーキット
トレーニング

調理器具を
使う

包丁を使う

米をこく

体幹トレーニング

ボール運動

鬼ごっこ

ホットドック作り
団子作り

やぎとり餅作り

体幹
トレーニング

体幹トレーニング

トイボール
- つか
- つか

縄とび

キーマカレー
作り

ヨカ

~~肉~~
肉おぶつ

お豆腐につく



お出かけ

工作体験
活動

SST

外食体験
(地域の店、作りの
お弁当)

買い物体験

おかいもの

公共機関
場所での
練習

工作
ビーズの
作り

クリスマス
キーホルダー作り

工作
クリスマス
カード作り

係活動

係活動

おかりおどろ

あいさつ

SST
認知症
認知症体験

映画鑑賞

映画
かんしやう

子どもホール
外食

消防署
見学

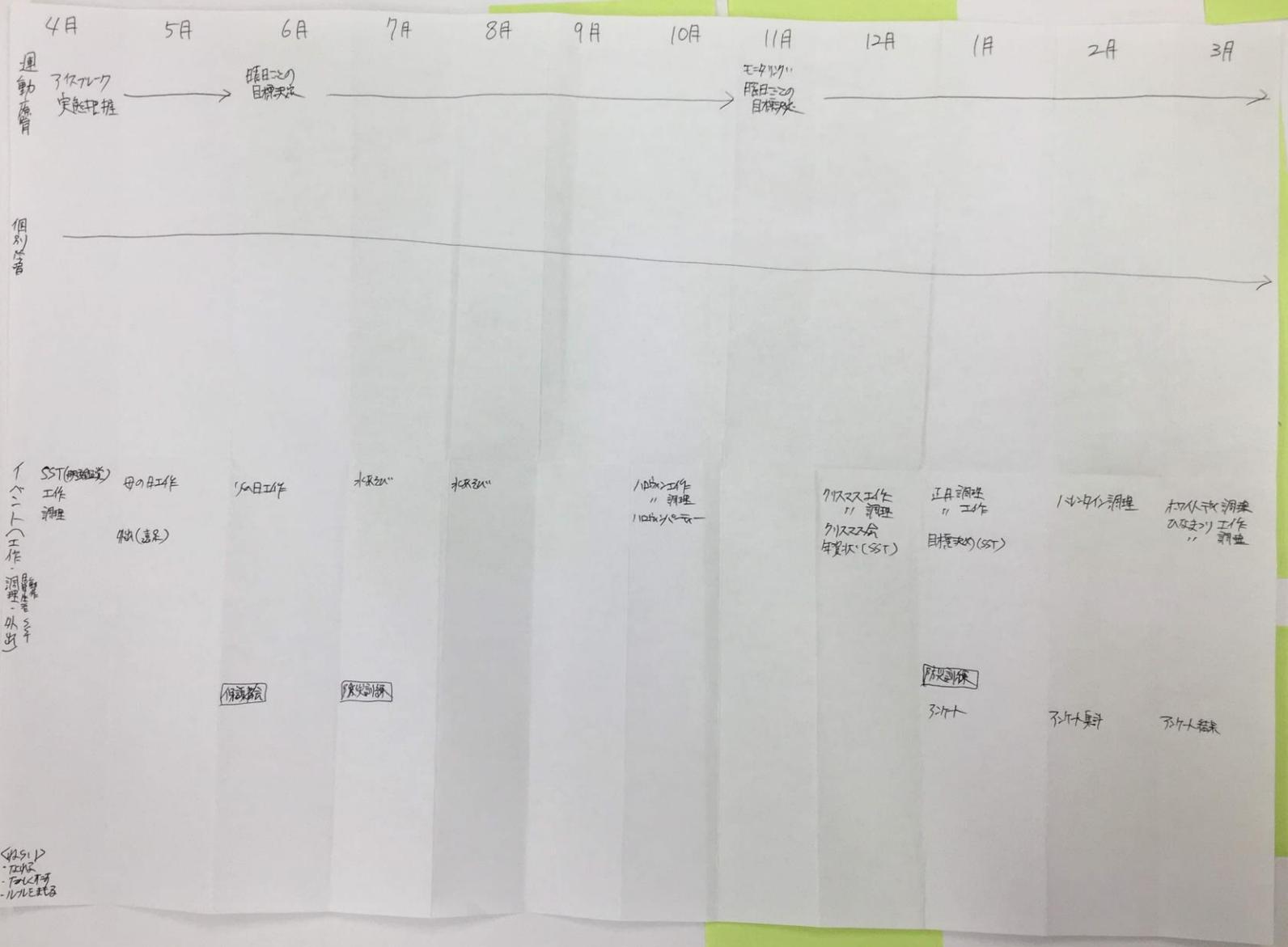
生田緑地
外食

ラオクバーデアム
外食



つたわりの

サーキット
トレーニング



4/25/17
- 12/12
- 1/1/17
- 1/1/17

おイフにっく



サンクスシェア

集団活動

7月-8月
T-Club
2024年
活動

運動

マラソン
バドミントン
ヨガ
ヨガ (仲間)

感覚統合

中身型T.O
リズム遊び

海活動

合同バス (毎月2回)
海活動 (2024年)
海水浴 プール

イベント

個別活動

自己自立

収納作り
おやつ

荷物整理
検温
手洗い
トイレ介助
おやつ

自己統制

7月-8月
活動
おやつ
おやつ
おやつ

ルール
マイレ

障害物走
リズム遊び
リズム遊び
リズム遊び

倉庫

リズム遊び
おやつ作り
おやつ作り

外出

公園
外出作業
おやつ作り
おやつ作り
おやつ作り

微細運動

おやつ作り
おやつ作り
おやつ作り

季節のイベント

年々大掃除
お誕生会
お正月飾り
クリスマス
お正月飾り
お正月飾り

社会性

避難訓練
買物体験



年

公園

合同バト
(海水浴場)
海水浴 プール
ヤクルト教室
(年1)

ハロウィン
(衣装工作
撮影会)

年末大掃除
お正月飾り
(羽子板
書き初め)

クリスマス
パーティー
(ピザ
クイズ)

御詣

年間

お誕生会

外出行事
・福島の川遊び
・お花見
・お祭り
・お餅つき
・お餅つき

週

工作

おやつ(バトワ)
(月2-3回)

月

クッキング
(スイーツ
クッキー)

書道

リトミック
(体操教室)

ビオケイーン

海活動
(海水浴)

カレンダー工作
(毎月)

バト(季節)
工作
(毎月)

買い物体験

避難訓練
防災

トレーニング
サーキット
(自立課題)

リズムダンス

中身当りゲーム

ネットボール
ボール

クイズ
(イラスト
オミット
クイズ)

シスターゲーム

伝言ゲーム

障害物走

集団
(日々)

本の読み聞かせ

帰りの会
(年ごとの
道徳発表
おやつ)

マット運動

食育

おしゃべり

おしゃべり練習
(シミュレーション)

個別活動

日々

検温

荷物整理

伝言ゲーム

おしゃべり

おしゃべり練習

おやつ

学習

手洗いうがい

自立課題

宿題



サンクスシェア