

法人(事業所)理念		私たちは子供達の未来の為に最善を尽くします			
支援方針		子どもは自らのうちに自分を成長させる力を持っており、大人はその要求を受け止め自由を保障することによって、子どもの自発的な活動を支援する存在でなければなりません。「発達」の原動力は活動や経験、環境であると考えています。お子様一人ひとりの発達段階を理解し、科学的根拠に基づく知識と重要性を理解した指導員が発達をより良い方向へ導くために一人一人のお子様にあった環境を準備し提供致します。またKID ACADMY EDUCATION 佐藤校ではデジタル学習教材「すらら」を使用し、ゲーム感覚で楽しく学習できる様、プログラムを提供しています。			
営業時間		月～金 11 時 00 分から 19 時 00 分まで 土・祝日・長期休暇 9 時 00 分から 17 時 00 分まで	送迎実施の有無		あり なし
支 援 内 容 活 動 の 中 に は 5 領 域 に あ る 内 容 複 数 が 含 ま れ て い ま す が 、 表 に あ る 活 動 の 中 で 主 な 領 域 で 示 し て い ま す 。					
	カリキュラム・あそび・活動	ねらい	内容		5領域
本人支援	荷物整理 排泄 更衣	衣服の着脱、排泄などの生活に必要な活動の必要性に気づき、自分でする 持ち物意識をつける 身の回りのものやみんなでするものを大切に使うとする 教室での活動の流れを知り見通しを持って過ごす	自分の荷物やノートを出す場所などの所定の位置を理解し、自分の身の回りのことが自分でできるようになる 個々に合わせた排泄を促す声掛けをする 手伝ってもらいたいことを自分で伝えことができるように働きかける		健康・生活 認知・行動 人間関係・社会性
	運動活動 散歩 競走 鬼ごっこ 体幹トレーニング ボールキャッチ 公園の遊具遊び サーキット けん玉 水遊び	身体の使い方を知る 可動域を広げる ボディイメージをつける 受け入れられる感覚の幅を広げる 自分で自分の身体をコントロールできるようにする 社会性を発達させる	成長による身体の変化に合わせてボディイメージを再認識できるような運動あそび 手で引き寄せる よじ登る 足で支える バランスを取る くぐる 隙間を通り抜ける 持って進む 運ぶ 複数の遊びを組み合わせ、同時に処理しながら動作を行う 散歩で周りを見ながら歩く事や交通ルールを知る		運動・感覚 認知・行動 人間関係・社会性
	言語・コミュニケーション カードゲーム ボードゲーム 知育玩具 5W1Hゲーム などなど 考えを伝える 発表 ディベート ディスカッション	言葉を聞き分ける 注意力・集中力の向上させる 絵を見分ける 知っている事と結び付けて考える 他者との共感力を高める 自己表現力をつける 社会性を発達させる	自分の意思を指導員に伝える経験を積み重ねる 楽しく遊びながら自分の考え、お友達への気持ちを伝えながらコミュニケーションを自ら取れるよう支援を行っていく。 トランプ 3ヒントゲーム 9タイル などなど 5W1Hゲーム 自分の製作したものをお友達や指導員に言葉で伝える ディベート ディスカッションを通して、自分の考えを伝える		運動・感覚 言語・コミュニケーション 人間関係・社会性
	指先運動 折り紙 ペーパークラフト アイロンビーズ ブロック遊び タイピング 季節の工作	環境へ適応する 一連の手順を学ぶことによる集中力を高める 運動機能発達させる 微細運動を発達させる 自立を促す 知性の発達を促す 社会性を発達させる	日常生活の一部を切り取って行う1つずつの活動は子ども自身が自ら繰り返し行いたいと思える環境を用意する 子どもの発達に合わせ難易度の課題を提供する		健康・生活 運動・感覚 認知・行動 言語・コミュニケーション 人間関係・社会性
	体験活動 日本文化 調理 昼食、駄菓子買い物 清掃 実験プログラム 消防、防災	日本の文化に触れる 見通しを持って取り組む 食や買い物、清掃、洗濯といった日常生活の活動に興味を持つ 包む・剥く・入れるなどの操作性を高める イメージを広げる 役割を理解して楽しむ やり取りのルールを知る お金やチケットについて知る 起きた反応に気づく 予想する 確認する方法を考える もっと知りたい、もっと試してみたいという気持ちを育む	調理、清掃や洗濯を通して、仲間と一緒に協力して行う経験や役割を理解した行動を身につける 教室を出て実際の公共機関や施設での過ごし方やルールを体験する 衛生面や道具の使い方を知る 実際に触り、味わう中で、感じた事を言葉で表現する 準備・実施・片付けまでを事前に計画に入れ、自分たちで何が必要か意見を 出すことや時間配分なども考えて取り組む 実験に必要な道具や材料について考え、準備をする 実験計画を自分で立て、何をどう確かめるのかを明確にして実験を行う どこに注目すれば良いかやどんな状況を作ればいいのかについて考える		健康・生活 運動・感覚 認知・行動 言語・コミュニケーション 人間関係・社会性
	集団活動 鬼ごっこ すららプログラム 人生ゲーム 散歩 クリスマス会 夏祭り トランプなどのカードゲーム アナログゲーム	いろいろな友達との関わりの中で、友達の思いや考えなどを感じながら行動する 共通のルールを知る 相手にわかるように伝えたり、相手の気持ちを察して自分の思いの出し方を考えたり、我慢したり、気持ちを切り替えたりしながら、わかり合う 皆が遊びやすくなるよう提案を行う 勝ち負けの判断基準の共有 公平性を知る 憧れの気持ちをもち	納得して遊ぶためのルールを取り組む前に確認し、共通のルールで遊ぶ楽しさを感じる 役割を意識して遊ぶ経験をする 負けた時の気持ちの切り替えや、もう一回やりたいという気持ちの芽生え		運動・感覚 言語・コミュニケーション 人間関係・社会性
家族支援	送迎時 連絡帳 電話にて。 モニタリング1年2回	移行支援		移行に向けての意向アンケート・情報提供及び情報収集促進 教育相談・就労支援事業所との連携	
地域支援・地域連携	放課後等支援協議会等	職員の質の向上		発達学の基礎研修、児童の特性を理解するための研修参加 事例検討会の参加、地域の部会への参加、専門職スタッフ向けの研修参加 外部研修への参加	
主な行事等	夏祭り・プール遊び・クッキング・節分イベント・クリスマスイベント・年末大掃除				