

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合った環境を準備し提供致します。				
営業時間	平日 14 時 00 分～ 17 時 30 分 土曜日 10 時 00 分～ 16 時 00 分 長期休暇 10 時 30 分～ 16 時 00 分		送迎実施の有無	あり	
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作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 靴や衣服の着脱の時間は時間に余裕を持って、自分で自分の身体を動かして着脱することができるようにサポートする 手伝ってもらいたいことを自分で伝えることができるように働きかける 人前の更衣は恥ずかしいなどを伝え、着替え場所を一緒に決める	健康・生活 認知・行動 人間関係・社会性	
	運動活動 マット 平均台 鉄棒 ビジョントレーニング ケンケンパ遊び ボールキャッチ かご入れ ジャグリング サーキット 体幹トレーニング ダンス 水遊び 外遊び 地域散策 など	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 注意力・集中力の向上させる 自分で自分の身体をコントロールできるようになる 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 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 音読 かるた ことばカード スリーヒントゲーム 暗号遊び なぞなぞ 考えを伝える 発表 ディベート ディスカッション など	言葉聞き分ける 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 絵本から自分の知っていることばや物事についての言葉を引き出したり、登場するものや人についての記憶力を確認したり、登場人物の気持ちを推察したりする。 かるたあそび 3ヒントゲーム 暗号遊び なぞなぞ 質問ゲーム 自分の製作したものを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 ハサミ テープ 絵の具 紐通し 手芸 など	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	日常生活の一部分を切り取って行う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 調理実習 買い物 外食 清掃 洗濯 実験 職業体験 収穫体験 絵画教室 など	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	教室内でできる範囲での調理、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学ぶ 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 実験計画を自分達で立て、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 だるまさんがころんだ ジャンケンあそび しっぽ取り 転がしドッチ 宝探し トランプなどのカードゲーム アナログゲーム 他校交流会 など	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 憧れの気持ちをもつ	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	
	その他 学校宿題のフォロー	宿題に取り組むことを習慣化していく	自ら進んで取り組める環境作りと時間設定の提供し、学校の準備などを自分でできるようにする	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	
家族支援	保護者会・参観日など 年2回 不登校児への支援として、本人支援の他に学校との情報共有および家族支援を行う	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し 教育相談・サポートファイル及びサポートブックの作成支援		
地域支援・地域連携	協力医療機関、相談支援事業所、保育所等訪問支援 など	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 外部研修への参加		
主な行事等	進級進学会、夏祭り、ハロウィン、クリスマス など（保護者参加行事あり）				