

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	9時00分から16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・活動	ねらい	内容
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 身だしなみを鏡を見て、自分で直せるように練習する。
	運動 有酸素運動（リズム運動・ボール・踏み台昇降運動・カラーマーカーなど） ケンケンパ ボールキャッチ かご入れ ジャグリング サーキット など 野外活動	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 よし登る 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 野外活動 交通機関の使い方を学ぶ。 周りを見ながら歩く事や交通ルールを知る 粗大運動（走る、ボール遊び 大きく身体を動かす。）
	言語・コミュニケーション 絵本 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	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 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後、登場人物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
	指先運動 折り紙 ハサミ 糊 テープ 絵の具 紐通し 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
	空間認知トレーニング 眼球運動（注視・追視・跳躍性） ボールキャッチ・かご入れ ジャグリング からだを使った遊び 点描写	両眼の運動機能の発達を促す 視覚情報処理機能の発達を促す 空間知覚の発達を促す 目と手の協応 社会性を発達させる	眼球運動（読み上げ・数字探しなど） 床にボールをころがしてキャッチする 山なりのボールをキャッチする お手玉や小ボールを片手で投げて反対側の手でキャッチする 距離を測りながらかごの中にボールを入れる まねっこあそび 一列に並ぶ 線なぞり 迷路 間違いきがし 点描写 折り紙
	自己コントロールトレーニング 部屋の中でのルール 約束 色判断 旗上げ 線上歩行 切り替えの練習 ルールのある遊び サイモンセイ ストロール	注意力・集中力の向上させる 運動のコントロール、調整する 空間の中での自分の位置を把握する 平衡機能を発達させる 動きを洗練させる 社会性を発達させる	部屋の中では歩く・小さな声でお話をするなどの部屋の中でのルールを設ける 指導員との活動において、順番を守ることや1人何個といった約束を設定して活動を行う カードやカラー軍手を使った選択的注意機能や遂行機能トレーニング 線の上を歩きながら、さらに負荷を追加して歩く活動を小集団で行う 自由活動からカリキュラムの時間など、活動内容が切り替わりタイミングで自分で気持ちの切り替えの練習を行う ルールのある遊びの中でお友達との勝ち負けや鬼をする役割決め等の場面を通して折り合いをつける練習を行う サイモンセイ（船長さんの命令）ゲーム 小集団でのわらべうたの活動を通して、共通のルールで遊ぶ楽しさや気持ちの切り替えの練習をする 異年齢のお友達との活動を通して、遊び方やルールを設定したりする経験をする
	ワーキングメモリートレーニング 数処理・数の概念の理解（数詞・数字・具体物・順番） 視空間性短期記憶・ワーキングメモリを使った遊び 言語性短期記憶・ワーキングメモリを使った遊び ブレイン マップ 神経衰弱 選択的注意	数量、大小、色等の概念を習得する 見る力・聞く力を発達させる 短期記憶力の向上 一時的に記憶した情報を処理する力を発達させる 一連の手順を記憶することによって集中力を高める 注意力の向上させる 知性を発達させる 社会性を発達させる	具体物を使った数の概念理解 つきみやカードを使ったゲーム性のあるあそび しりとりなどの言葉あそび 絵本の読み聞かせ 頭の中にあるイメージや考えを言葉で表現したり、過去の記憶をアウトプットして1つの文章にする活動 色形カードを使った神経衰弱ゲーム・選択的注意ゲーム

健康・生活
認知・行動
人間関係・社会性

運動・感覚
認知・行動
人間関係・社会性

運動・感覚
言語・コミュニケーション
人間関係・社会性

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

運動・感覚
認知・行動

運動・感覚
認知・行動
人間関係・社会性

認知・行動
言語・コミュニケーション
人間関係・社会性

<p>学習サポート 学習の土台づくり（見る力・聴く力） 話す・読む・書くの基礎づくり 自分に合った学び方を見つける</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・話す 相手に直近であったことをまとめて話すことができる・連想する力をつけるなど ・読む ひらがな・カタカナの読み・漢字の読み（小学校～学年レベルの漢字を読むことができるなど） ・書く 文字を使って相手に伝える経験をする ひらがな・カタカナの書き・漢字の書き（運動面、違いに気付く、漢字の覚えやすい方法を見つけるなど） ・読解 名詞・動詞・動詞文・名詞句・形容詞句の読解 状況絵に対するセリフの読解 なぞなぞ・状況絵に対する質問文の読解 「いつ・どこ・だれ」など、5W1Hの疑問詞の理解 など ・思考／推論 情報を適切に集めることができる 自分なりに考える・仮説を立てることができる 相手に自分の意見をまとめて伝えることができる ・学習環境 自分に合った筆記用具を見つける、分からないことに気づき言語化する・助けを求めることができるなど ・注意集中力の向上 	<ul style="list-style-type: none"> ・話す 音探し・しりとり・「〇からはじまることば」など 指導員との会話、テーマを設けた意見交換、自分の考えを言語化し、相手の意見を聞くことで思考につなげていく ・書く 意味のある言葉を作って相手に伝える、ひらがな・カタカナの運筆 文字板／ひらがなカードを使ったことばづくり 細部が異なる漢字の間違い探し・一部分が抜けている漢字の穴埋めなど ・読む 文字から音への変換がスムーズにできているかどうかの確認 行動ゲーム 漢字イラストカードを使った漢字の成り立ちの理解 細部が異なる漢字の間違い探し・一部分が抜けている漢字の穴埋めなど ・読解 読解プリント（簡単な日記文・説明文・物語文） クイズを作って問題を出し合う など ・思考／推論 イラストロジック、数独 など ・学習環境 聴きやすいクラスの座席の検討 補助具や下敷き、筆記用具などを使い比べて使いやすいものを模索する など ・注意集中力の向上 ワーキングメモリートレーニング、絵の抹消課題、記号探しプリント、TMT など 	<p>認知・行動 言語・コミュニケーション 人間関係・社会性</p>
<p>非認知活動 自己紹介・相手を知る 感覚あそび 表現活動 生活体験 製作・実験 行事の企画・実行 身の回りにあるものの観察 他者・自分について知る 家族や身近な人について知る さまざまなルーツについて知る 季節を感じる アナログゲーム</p>	<p>相手に自分のことを伝える・お友達のことを知る 今までは違う感覚を知る 自由に想像したり、予測したりする力を育む 好奇心を掻き立てる活動に出会う 把握力や観察力を養う 思考力や洞察力、表現力や創造力 経験した活動をさらに他の活動において活用したり 発展させる力をつける 生活自立につなげる 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 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 共通のルールを知る 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</p>	<p>誕生から現在までを振り返る・私たちが生きている世界を知る すごろくづくり・アナログゲーム 感触・感覚探し（アロマストーン・センサリーバッグ・リラクソポトル・どんな味がする？など） 粉に水を加えると... 浮く沈む/どのくらいの長さ？/タッチアンドゲス 材料を使って表現/身体で表現/音で表現/演じてみよう 丸めてのぼして切って何を作る？ 羊毛あそび 色水あそび 花紙あそび ウォーターベル この音は何か？ 虫の鳴く声 この足あとは誰？ 夏祭り実行委員会・準備から開催まで 姿を変えるたべもの 物を分解・組み立てする 家族や身近な人、職業について知る 自分の1年を振り返るYEARブック製作 3ステップストーリー・オリジナルストーリー ステレオゲーム・伝言ゲーム・ジェスチャーゲームなど</p>	<p>運動・感覚 言語・コミュニケーション 人間関係・社会性</p>
<p>日常体験活動 日本文化 調理 買い物 清掃 洗濯</p>	<p>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 イメージを拡げる 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てる</p>	<p>味噌づくり、しめ縄づくり、年賀状、お正月遊び、生け花、おむすび・味噌玉づくり、お茶を入れるなどの活動を通して日本文化を学ぶ 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 実際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良いのかについて考える</p>	<p>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</p>
<p>家族支援</p>	<p>懇談 年回 保護者参観日</p>	<p>移行支援</p>	<p>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・サポートファイル及びサポートブックの作成支援</p>
<p>地域支援・地域連携</p>	<p>民生委員連携 警察署連携 など</p>	<p>職員の質の向上</p>	<p>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</p>
<p>主な行事等</p>			