

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向けた環境を準備し提供致します。			
営業時間		平日 10時00分から 18時00分まで 土曜 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 療育(カリキュラム・あそび・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、表にある遊び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、自分で身の回りのものをやみくもに使う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ことができるように働きかける	健康・生活認知・行動	
	スキンシップ たきしめ くすくす 感覚マッサージ さかさま くるくる わらべうた からだを使った遊び	様々な刺激を受けて基礎となる感覚を発達させる 人との関わりを心地よいと感じる 人と関わりたいと感じる心を育てる 社会性を発達させる	指導員とのスキンシップ・感覚マッサージ 指導員と1対1でのわらべうた（おふねがぎつちらこ・いっばんばし・いちりにり さんり など）	運動・感覚 言語・コミュニケーション 人間関係・社会性	
	運動遊び ジャンプ ハイハイ ほふく前進 片足バランス トンネルくぐり 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 わらべうた など	姿勢を保つ バランスを取る 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	様々な身体を使ったあそび 手で体重を支える 手で引き寄せる よじ登る 足で支える バランスを取る くるく 隙間を通り抜ける 持って進む 運び 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 指導員と1対1でのわらべうた・小集団でのわらべうた（なべなべそこぬけ・はないちもんめ・ちびすけどっこい・くまさんくまさん など）	運動・感覚 認知・行動 人間関係・社会性	
	フリータイム（自由遊び） カプラ 絵本 折り紙 お絵描き わらべうた など	環境へ適応する 意思を発達させる お友達や先生とお話をするを楽しむ 選択肢の中から自分の好きなあそびを選ぶ 1日の流れを意識して過ごす 時計を意識する 自立を促す 社会性を発達させる	1日の流れをあらかじめ伝えておくことで、カリキュラムの時間を意識して過ごすことができる 来所時や、カリキュラムが始まるまでの時間に設定する あそびは選択肢の中からその日に子ども達と指導員と一緒に決めている みんであそぼう！と設定する場合もあるが、自分で好きな遊びを選んで活動することも大切だと考えており、お子様のやりたいことやってみたいことを大切に	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	
	言語 挨拶 ふれあいあそび ことばあそび ことばあそび 考えを伝える 発表 ディベート ディスカッション	意思を伝えあう経験を 身近なものの名前を知る 具体物から抽象化を進める 絵本の言葉と生活の言葉を繋げる 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	日常的な挨拶を交わす 自分の意思を指導員に伝える経験を積み重ねる 絵カードを使った言葉の拡充を行う なぞなぞ・質問ゲーム 絵本の読み聞かせ 音探し 自分の製作したものをお友達や指導員に伝える 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	言語・コミュニケーション 人間関係・社会性	
	指先運動 シール貼り ちぎる ハサミを使って切る 折り紙を折る 運筆 スプーントング お箸 細通し 積み木をつむ	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	
	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 山などのボールをキャッチする お手まわしや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入れてボールを入れる まねっこあそび 一列に並び 線なぞり 迷路 間違いないさがし 点描写 折り紙	運動・感覚認知・行動	
	自己コントロールトレーニング お部屋の中でのルール お約束 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 ストループ	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	お部屋の中では歩く・小さな声でお話をするなどのお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人何個といったお約束を設定して活動を行う 色カードを使った実行機能トレーニング 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	運動・感覚 認知・行動 人間関係・社会性	
	ワーキングメモリトレーニング 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 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2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	認知・行動 言語・コミュニケーション 人間関係・社会性	
	就学準備	学ぶこと、新しいことを知っていくことが楽しいと感じる経験をする 思考力の芽生え これまで積み重ねてきたことを発揮することができる経験 カリキュラムを通して成功体験を積み、小学校の新しい環境に対してポジティブに感じられるようになる 事業所内の習慣や行動を学ぶ経験をする 社会性を発達させる	就学を控えた未就学児の小集団での活動（ディスカッション・実際に触ったり感じる体験・子どもが主体となって話し合ったり決める機会・場面を想定したロールプレイなど） 子ども自身の思いや願いをきっかけとして、感性を働かせてよさや美しさを感じ取ったり、不思議さに気付いたり、気付いたこととできるようにしたことなどを使いながら試することができる機会 具体的なシーンを取り出して、「こんな時どうするんだっただかな？」と事業所での約束を確認したり、「相手のお友達はどんな気持ちかな？」と考えたり、どうすればいいかな？と考え、お友達と一緒に話し合う機会 物との多様な関わりの中で、物の性質や仕組みについて考えたり気付いたりする機会 身近な物や用具などの特性や仕組みを生かしたり、いろいろな予想をしたりし楽しみながら工夫して使う活動	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	懇談 1年 2回 保護者参観日	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 保育所・小学校の見学・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 就学児教育支援委員会への現況調査提出及び出席説明		
地域支援・地域連携	民生委員連携 警察署連携 など	職員の質の向上	発達学の基礎研修、子どもの特性を理解するための研修 事例検討会の参加、専門職スタッフ向け研修		
主な行事等	保護者向け茶話会 卒業イベント				