

そらの木学園 支援プログラム&5領域との繋がり

【そらの木学園の基本支援方針】

発達障がいや不登校により、心理的な面やコミュニケーション面や健康面、学習面など、さまざまなしんどさを抱えている児童に対し、安心して過ごしながら人と関わる楽しさに触れ、自分自身の幸せ、自立に向けて成長できるように支援していく支援になります。

スタッフ間で相談し、連携しながら支援し、また、保護者の方とも情報共有、相談を行い児童の今とこれからのにとって、より良い人生となるように進めていきます。

【5領域とは】

① 健康・生活

- (a)健康状態の維持・改善
- (b)生活のリズムや生活習慣の形成
- (c)基本的な生活スキルの獲得

② 運動・感覚

- (a)姿勢と運動・動作の向上
- (b)姿勢と運動・動作の補助的手段の活用
- (c)保有する感覚の総合的な活用

③ 認知・行動

- (a)認知の発達と行動の習得
- (b)空間・時間、数等の概念形成の習得
- (c)対象や外部環境の適切な認知と適切な行動の習得

④ 言語・コミュニケーション

- (a)言語の形成と活用
- (b)言語の受容及び表出
- (c)コミュニケーションの基礎的能力の向上
- (d)コミュニケーション手段の選択と活用

⑤ 人間関係・社会性

- (a)他者との関わり(人間関係)の形成
- (b)自己の理解と行動の調整
- (c)仲間づくりと集団への参加

【支援内容と5領域との繋がり】

そのの木学園では、様々な活動やお話、声かけの中で支援をしています。また、家のような場所の空気感や、わかってもらえる・聞いてもらえるという環境設定をすることで、「環境支援」(環境から様々な支援をしていく)を行っています。

【5領域との繋がり】

健康・生活



- ① 健康な身体を育て、自ら健康な生活を作り出せるよう支援する。
- ② 自ら意識し、規則正しい生活リズムを身に付けられるように支援する。
- ③ 自分の気持ちを表出し、受け入れられることで安心できるよう心理的健康につなげる。
- ④ 構造化を意識した掲示や指示から、わかりやすく伝え、生活しやすい環境を整える。
- ⑤ 時間などに応じて行動の切り替えや整理整頓など、身辺自立できるよう支援する。

運動・感覚



- ① 姿勢や運動動作について確認し、児童にとって必要な練習を取り入れるなど、基本動作の成長につながるよう支援する。
- ② 視覚や聴覚、触覚を十分に活用できるよう、ボードゲーム等遊びを通して支援する。
- ③ 感覚の特性を踏まえ、感覚の偏りに対する支援を行う。
- ④ 視野を広げやすくなるようビジョントレーニング等目の動作運動を高めていくことで支援する。

認知・行動



- ① 発達特性や生活環境上で身につけている認知の偏りや考えのこだわり(生活に支障をきたしている範囲)に対し、お話や様々な体験の中で気づきを広げ、適切な認知形成を支援する。
- ② 視覚や聴覚、触覚を活用し、ゲーム等遊びを通して認知機能の発達を支援する。
- ③ プログラミングなど、情報を取得し、考え、行動する経験から認知過程を支援する。
- ④ 学習やものづくりなどから字を書く、道具を使う経験に触れることで、物の機能や形の大きさ等を習得し、行動の手がかりとして活用できるよう支援する。

言語・コミュニケーション



- ① お話をする時間や活動、ゲームを通して、言語・語彙の習得、自発的な発声を促す支援をする。
- ② 相手の言葉や気持ちを理解する力を伸ばせるよう、適切な理解の仕方や受け止め方の可能性を伝えるとともに、相手への伝え方(文章面やタイミングなど)が適切に表出できるよう支援する。
- ③ 人との相互作用を通し、共同作業や生活のコミュニケーション能力向上支援を行う。
- ④ 非言語のコミュニケーション(カード、ジェスチャーなど)を使い、意思の伝達が図れるよう支援する。

人間関係・社会性



- ① 自己理解と他者への理解が高められるよう、気づきの促しの機会を作る。
- ② 自分たちでルール決め、話し合っていくことで、社会性を高めていく。
- ③ 模倣からの学びの中で、周りを知っていけるよう支援する。
- ④ 信頼関係からのアタッチメント形成を図る。
- ⑤ 適切な行動への理解を高める。

具体的な例

○ 健康・生活

・ 空白の 30 分(活動開始前)

- ① 空白の時間をどう使うかを考えることで(先に学習をすまず、今の間に遊んでおくなど)、時間の使い方を学び、自身の生活スタイルを構築するスキルを身に着ける。
- ② 来所すぐ活動開始にならないことで、せかせかせず、心の安定化を図る。

・ 学習

- ① 「学習をする時間」が環境としてあることで、勉強(頑張ること)を安定して取り組むリズムを作る。
- ② 心理的な面により、学習する機会を持たない場合でも、上記の環境があることで、他児の学習の空気に触れ、「なにかをやってみよう」という意識を育てる。

・ お昼

- ① 一緒にご飯を食べる機会があることで、周りを見て食のこだわり気づき、さらにスタッフのお話などから食を意識する
- ② 楽しくご飯を食べる経験から、生活の「食」に対する重要度を高め、今後も自分自身で健康な身体を作り出していく

・ プログラミング

- ①生活上での計画や先を読む力を伸ばす。
- ②失敗の経験に楽しく慣れることで、×や失敗に対する苦手のこだわりを減らす。

・ タイピング

- ① いろんな指を使うことで、血流を促進させる。
- ② 書字の代替え手段

・ ものづくり

- ① 想像力を広げ、様々な可能性を考える力を伸ばし、生活でのパニックを減らしていく
- ② 表現力・創造力を豊かにし、楽しく感じられる幅を広げる

・ そとあそび

- ① 外に出る時間を持つことで、太陽の光を浴びる機会を作り、生活リズムを適切にする。
- ② 体を動かすことで筋力を向上し、健康な身体を作る。

・ フリータイム&遊び

- ① 「フリータイム」という楽しみを持ちながら他の活動に取り組むことで、メリハリをつける。
- ② 雑談などゆっくりとした時間を過ごすことで、安心した心の状況にしていく。

○ 運動・感覚

・ 学習

- ① 鉛筆の持ち方や消しゴムの使い方などから、力の入れ方を身に着ける。
- ② ビジョントレーニングやノートの書き写しなどから目の動作運動を高める。

・ お昼

- ① お箸やスプーンの使い方など、その子自身にとって食べやすい持ち方を身に着ける。
- ② 座って食べる中で、正しい姿勢を意識できるようにする。

・ プログラミング

- ① コードを読み、エラーを探すことで追従性眼球運動能力を高める。
- ② 音やリズムの作成やキャラクターの作成から視覚、聴覚を活用する。

・ タイピング

正しい指を使うことにより、バランスよく指を使うことのできるスキルの習得

・ ものづくり

- ① 道具を使い、イメージ通りに表現できる力を伸ばす。
- ② 硬いもの柔らかいものなど、様々な質感に触れる。

・ そとあそび

- ① 手足や体重移動など、基本的身体動作の向上
- ② ドッジボールなどの球技から、視覚・触覚、聴覚を活用する。

・ フリータイム&遊び

ボードゲーム等から聴覚、視覚、触覚など様々な機能を使う機会として。

○ 認知・行動

・ 学習

- ① 人から教わったことをプラスに感じることで、人からの言葉かけ自体に対して受け入れる感覚が伸びるようになる。
- ② 頑張りから成功体験を積むことで、自発的に頑張れる、意欲的になる。

・ お昼

- ① 他者と一緒にご飯を食べることで、食の時間を共有する楽しさに触れる。
- ② 他児とのご飯を見比べたり好き嫌いのお話が出ることで、自分から様々なものを食べようとする意識が伸びる

・ プログラミング

- ① 情報を取得し、考え、行動する経験から、知識を身に着け行動として実践する機会になる。
- ② 状況に応じて幅広く試行することで、様々な考え方を身に着ける

・ タイピング

ローマ字を覚え、キーボードを使って打つことで、知識と道具を使い、形にする機会を作る。

・ ものづくり

- ① 道具を使う経験に触れることで、物の使い方や形の大きさ等を身に着け、行動の手がかりとして活用できるようになる。
- ② 想像力を働かせたり試行錯誤して作る機会になる。

・ そとあそび

- ① 自ら遊び方を考えることで、意欲的に考える力を伸ばす。
- ② どう身体を動かせばよいかを遊びの中で知ること、より良い動きを身に着けていく。

・ フリータイム&遊び

- ① ボードゲーム等から聴覚、視覚、触覚など遊びを通して認知機能の発達を促進していく。
- ② 雑談の中で自分と他者の違いを知ること、こだわりが穏やかになる機会になる。

○ 言語・コミュニケーション

・ 学習

- ① 教えてもらうことで、情報の受信力を伸ばす。
- ② 学習の読み書き、説明をする練習をすることで語彙の習得

・ お昼

他者と一緒にご飯を食べることで、自然なコミュニケーションをとる機会として

・ プログラミング

- ① 論理的にコードを組み立てることで、文章の組み立て方を身に付け、わかりやすく伝えることができる
- ② 言葉以外の表現を身に付けることで、意思の伝達表現の幅を広げる。

・ タイピング

- ① 言葉でのやり取りが難しいときのやり取りの手段として伸ばす
- ② 友達や職場でのメールやチャットなどの非対面のやり取りを想定し、気持ちをうまく文字に変換できるようにする

・ ものづくり

- ① 作り方の工程の説明を理解できるように、場合によっては手順書(写真や箇条書きにされた文章)や身振りを使い、言葉と視覚的情報から受信できるような支援をする。
- ② 自分が作った作品を説明したり、気持ちを表現する機会として

・ そとあそび

- ① 他児を誘うなど、自発的なコミュニケーションを促す。
- ② 言葉を交わさなくても、ボール遊びなどのなかでつながる機会をつくる

・ フリータイム&遊び

- ① 決まった活動がない時間を持つことで、より自分自身を出した関わりができる機会を作る。
- ② ゲームなど直接相手を見なくても成立する環境の中で、緊張感を減らし関わることのできる機会を作る。

○ 人間関係・社会性

・ 学習

- ① 人から話を聞く姿勢、教わる姿勢をみにつける。
- ② 自分が早く学習を終えても、他児のことを考え、声を小さくしたりゲームの音を小さくするなど、周りを配慮した行動をとる。

・ お昼

- ① ご飯中に立ち歩かない、ながら行動をしないなどのマナーを覚える
- ② うまくお箸が使えない、好き嫌いが激しく偏ったお弁当の他児がいたとしても、ちゃかさないなどの他を思いやれるマナーを身に着ける

・ プログラミング

- ① 先を考える力を伸ばし、関わりの中でこの言葉を言えばトラブルになるなどの想定ができる力を伸ばし、自身が友好的なかかわりができるようにする。
- ② コードをまねて学んでいく中で、見て学ぶパターンを身に着けることで、周りを見てまねることを知り、周りを見る力を伸ばす。

・ ものづくり

- ① 自分の意思を尊重されながら同じ方向に進んでくれる人がいることで、信頼関係を築いていく。
- ② 制作内容が興味を持たない場合でも、他児と取り組む楽しさに気づくことで、決まった時間に取り組む意識を楽しく高めていく。

・ そとあそび

- ① ボール遊びや鬼ごっこなど、一緒に遊ぶことで、楽しく関係性を築く経験をする。
- ② 遊びのルールを相談したり、一緒に考えることで、自分たちで考える力を身に着ける。
- ③ 遊ぶ子を誘ったり、初めて遊ぶ子を受け入れることで、様々な関わり方の経験に触れ、自発的なかかわり方や受け入れる側のかかわりを身に着ける。
- ④ 公園などその木以外の他児が集まる場合でも、遊ぶ場所を譲り合うなどの社会性を身に着ける

・ フリータイム&遊び

- ① 遊びのルールを相談したり、一緒に考えることで、自分たちで考える力を身に着ける。
- ② 遊ぶ子を誘ったり、初めて遊ぶ子を受け入れることで、様々な関わり方の経験に触れ、自発的なかかわり方や受け入れる側のかかわりを身に着ける。