

放課後等デイサービス
支援プログラム表
【健康・生活】

長期目標		
健康状態の維持、改善 生活習慣や生活リズムの形成 基本的な生活スキルの獲得		
具体的な支援内容		
具体的な支援項目	ねらい	支援方法
トイレ介助	自宅以外のトイレに慣れる 支援者とトイレに行くことを習慣化する	支援者とトイレに行くことを習慣化する トイレで用を足せたらシールを貼る（ごほうび）ことで動機付けを行う
時間の概念の習得	時計を見て、行動を調整できる	時計の針がさす数字を示し「この数字をさしたら終わり」と声を掛け見通しをもてるよう支援する
挨拶	毎回「はじまり」と「おわり」の挨拶を習慣化していく	絵カードを使用するなど視覚支援を行うことで、適切な挨拶ができるよう促す
健康状態の把握	普段と違う様子に気付く	意思表示が困難な児の表情や身体の動きに注目し、小さなサインを見逃さずに支援していく
手洗いの促進	衛生習慣を身につける	声掛けによる洗面所への誘導、手洗いの様子を写真で提示、手洗い手順のイラストを使用して手洗いの習慣化を支援していく
予定ボードの理解と実行	活動の見通し立て	実施課題を写真や絵カードを貼付した予定ボードを提示し、使用する教具や順番を共有することにより見通しを持たせる
持ち物の確認	私物の認識	カゴにまとめて入れ、私物の所在が明確になるようにする
車中でのマナー	公共の場での相応しい態度を学ぶ	急ブレーキ等非常時に備え、シートベルト着用の上、背中を座席に付ける等声をかけ安全を確保する。
		話し声の大きさ等、スケール等の視覚支援も含め、児に伝わるよう声掛けをする
車への乗車と降車	乗車と降車の安全な方法を学ぶ	荷物を降ろしてから乗車する、段差への注意喚起を促す
食事のマナー		
教具の片づけ		

長期目標		
姿勢と運動、動作の基本的機能の向上		
姿勢保持と運動、動作の補助的手段の活用		
身体の移動能力の向上、保有する感覚の活用、感覚の補助及び代行手段の活用		
感覚の特性への対応		
具体的な支援内容		
具体的な支援項目	ねらい	支援方法
サーキット運動	飛び石、平均台への上り下りで バランス感覚を養う	大きさの異なる飛び石の上を渡り歩く、平均台は最初は短い距離から始める
階段昇降の補助	安全な段差の昇降	危険のないよう見守り、場合によっては支援者が抱っこしたり手を繋いで介助する
姿勢保持	体幹の弱さを補う	児の体格に合わせた机、椅子を用意する 姿勢が崩れやすい児の補助を行うため支援者が横並びで支援する
色輪っかがジャンプ	決められた範囲にジャンプする	両足ジャンプの可否を確認する 色輪っかを床に並べ、口頭指示された位置にジャンプ（前後左右認知）
ボール遊び	ボールを床に落としてバウンド させてからキャッチ バランスボールの上に座り、 体幹を使って姿勢を保持する	キャッチボールでボールの動きに注目させ、支援者に向けてボールを操作できるよう支援する 手を繋ぐなど安全確保をしながら、不安定なボールの上で座位が保てるようにする
風船遊び	手首を使って跳ね上げる	ラリーを通して、支援者が見本を見せることで手首を使うイメージを持てるようにする
ボールスティックジャンプ	タイミングを合わせジャンプ	スティックの動きを端的に伝え、児のタイミングに合わせてスティックを動かす
大型オセロ	状況把握をしながら動く	場の状況を支援者が声掛けて伝えていながら、衝突のないようにする
クレーンで運ぼう	指先の力の調整	力を入れる・緩めるタイミングを掛け声で分かりやすく伝える
フラフープ転がし	手首の可動を意識する	腕で転がすのではなく、手首を動かすことを意識するように声掛けをする
フラフープくぐり	ボディイメージ	自分の体がどう動くのか、手や足がどの位置にあるのかに気持ちを向けられるような声掛けをする
カラーコーン倒し	状態の把握	カラーコーンが倒れているか起き上がっているかを意識できるようにする
間を通そう！大玉転がし	相手の動きを意識すること	バトンなどの道具を使うことで、相手の動きを意識することができるようにする
どん、じゃんけん	他児と協力しながら取り組む	取り組む順番を小集団の中で決めてもらうなど、協力する場面を設定する
しっぽとり	目と手の協応	ハンカチの長さやスピードを支援者が調整し、目と手の協応ができるようにする
大玉ドッチ	動いているものを目で追う	大玉の動きに注目を促し、動いている物との距離感を掴めるようにする。
コロコロカラーボールキ	追視の強化	ボールの色に注目を促し、決められたボールだけを追視してキャッチできるようにする
カラーボール転がし	転がす力の調整	ラインに合わせてボールを転がすことができるように、力加減を都度声掛けすることで調整できるようにする
だるまさんが転んだ	静・動の判断	動く・止まるの合図を明確にして、判断ができるようにする
カラーボール玉入れ	距離の把握と力の調整	カゴの位置を提示し、距離感が持てるようにする。ボールの投げ入れには力の調整ができるように声掛けをする。
タッチでゴー	短期記憶と動作の一致	手順を端的に伝え、個数などの記憶をする場面がわかりやすくなるようにする
音楽をよく聞こう	状況の判断	音が止まったらどのようなアクションをとるのかを伝えるなど、状況の判断方法を明確にする
股下ボールキャッチ	予測する力	支援者の声掛けや音で、ボールが来る場所を予測することができるようにする
お手玉投げ	距離の把握と力の調整	箱やカゴなどの目標物を提示することで、距離感が目で見てわかりやすいようにする
ひもクルクル	手首の可動域と動かし方	リボンを巻き取る様子が見て分かるように設定し、手首を動かすことで巻き取れるようにする
たまごあつめ	道具を使用しながら力の調整をする	おたま、トングなどの道具を提示して使い方を明確にする
カラーマッチ	色の把握とマッチング	ボールと紙コップの色が合うように設定し、目で見て色のマッチングができるようにする
すうじタッチ	数字の位置を探索する	壁を使用して順不同に数字のカードを配置した上で、規則性を持って数字を探索できるようにする
くるとキャッチ	タイミングを合わせて体を動かす	声掛けをすることでタイミングを合わせながらジャンプしたり体を転回する
ばくだんゲーム	ボールを転がす	ボールを投げずに転がすことを意識できるような声掛けをする
お手玉おとし	音をよく聞き反応する	お手玉が落ちる音に意識が向かうように落とす位置を明確にし、その後の動きを伝える
豆うつし	手先の調整力	スプーンや箸を使用し、様々な形のパーツを指先の力を調整しながら掴めるようにする

長期目標		
認知の発達と行動の習得		
空間、時間、数等の概念形成の習得		
対象や外部環境の適切な認知と適切な行動の習得		
具体的な支援内容		
具体的な支援項目	ねらい	支援方法
視覚支援		実施課題に使用する教具の写真マグネットを作成、ボードに提示することで見通しだてを行う
触覚の活用		着席の継続が困難な特性がある場合、バランスディスクを使用し感覚充足していく。 スクイーズ、スライムなどの感触遊びを取り入れ、感覚を満たすことでその他の課題へのモチベーションをあげる。
大小、数量、色の認知		大小の違いが視覚的にわかりやすいパズルを使用し、認知を促す 支援者と一緒に数唱を行いながら積み木を使って実数の習得を目指す 色カードで色の確認を行い、身近なものの色について考え認知を深める
タングラム	空間認知力の向上 記憶力促進	見本通りに作るための手順をスモールステップで示す 同じものを探す手がかりを端的に伝える
ナインタイル	柄と配置の把握ができる	裏表の柄を確認することを促し、見本の柄と配置で置くことができるようにする
そっくり積み木	指定された場所に積み木を置く	口頭指示で置く場所を提示する。左右の提示については、ジェスチャーも加えて提示する。
ジェンガ	臨機応変に対応する力	指先でジェンガを確認し、崩れそうであれば別のジェンガに変更できるように促す
新聞じゃんけん	勝敗と新聞の面積の連動	じゃんけんの勝敗把握をしたうえで、新聞を折る工程に繋がるように支援する
カラフルジェンガ	色のマッチング	サイコロで出た色と抜き取るジェンガの色が同じであることを確認する
ハリガリ	数の把握と判断力を身に着ける	場に出されたカードに注目を促し、決められた数かどうかの判断ができるようにする
キャプテンリノー	視覚と手先の協応	カードの置き位置に注目を促し、カードを置く際の力加減を端的に伝える
グラグラタワー	全体のバランス把握	タワーの傾きに気がつくように声掛けをし、全体的なバランスに目を向けられるようにする。
点つなぎ	数字の順番を理解する	数を数えながら、次の数字を探索できるようにする
間違い探し	違いに気が付くことができる	大小の大きさ、長さ、色の違いなど様々な違いがあることに目を向けられるようにする
迷路	変更をすることができる	行き止まりになっても、別のルートがあることを提示して変更を促す
袋のなかみは何？	見えないものを 感触や形で判断する	視覚に頼らずに、手で触った感触や形を言語化できるように促す
神経衰弱	位置の把握	絵柄の確認をしながら場に置き、位置の把握に気持ちが向くようにする
	ワーキングメモリの強化	短時間でも位置が記憶できるような声掛けや提示の工夫をする
コロコロカラーボールキャッチ	追視の強化	ボールの色に注目を促し、決められたボールだけを追視してキャッチできるようにする

長期目標		
言語の形成と活用		
言語の受容及び表出		
コミュニケーションの基礎的能力の向上		
コミュニケーション手段の選択と活用		
具体的な支援内容		
具体的な支援項目	ねらい	支援方法
カードゲームを利用する	ルール理解、勝敗受容	
指差し、身振り、サインの活用	環境の理解と意思伝達手段の習得	発語前の様々なサインを見逃さず、児の要求や思いを代弁していく 指差し、身振り、サイン等を用い視覚的にわかりやすい支援を行う
読み書き能力向上	安心感を持って書字に取り組む	紙ではなく画面上で書いてすぐに消せる教具を使用し、不安を低減する。 読み書きへの興味関心が出てきたタイミングで、児の氏名や、関心のあるものの名称を取り入れ意欲を高めていく
言葉タワー	語彙の確認	本人の興味関心のあるカテゴリーを設定し、言葉の表出を期待する スムーズに言葉が出ない時は支援者からヒントを出して補う
接頭語（アのつく言葉）タワー		
しりとりタワー	しりとりのルール理解 的確な言葉の選定、表出を促す	思いつきやすい短い名詞から始め、言葉をつなぐ楽しさを伝える
どっちが好きな	自己決定の練習	2択で選び、選んだ理由を言語化するカードゲームを使用、楽しみながら自己決定の経験を積む
3つのヒントで当てよう	対象物を理解し言語化する 相手に伝わることを経験する	対象のイメージを言語化するために、そのものの特徴に注目できるように支援する。 ヒントを聞いてもらう過程の橋渡しを支援者が行うことで、相手に自身が伝えたいことが伝わったという経験ができるようにする。
ちょこっとチャット	カードを使って質問をする	カードを介することで、質問の練習ができるように支援していく
トーキングゲーム	カードを使って質問に答える	何を質問されているのかを支援者が場面により仲介し、質問に合った答えをすることができるように支援していく
もじびったん	ゲームを通して言葉を知る	ヒントを出したり、相談できるような声掛けをすることで、言葉を知る・増やすことができるようにする
ことばあつめ	語彙の量が増える	ホワイトボードを使用して言葉を書き出すことで視覚的に語彙の量がわかるようにする
ことば探し	ひらがなの中から意味のある言葉を見つける	プリントなどを活用し、ヒントを提示しながら羅列している文字の中から意味のある言葉を探す
インタビュードミノ	質問する・される経験をする	ドミノという形で、視覚的に質問が見えることで質問する・されるが明確になるようにする
ことばボンバー	カテゴリーにあった言葉を選ぶ	興味関心のあるカテゴリーを提示することで、小集団で1人ずつ順番にカテゴリーに沿った言葉を出せるようにする
にじいろのへび	相手とのやりとりを経験する	ゲームを通して、相手から助けられたり相手を助けるやりとりを具体的に支援者が提示する
なんじゃもんじゃ	ワーキングメモリを強化する	絵柄に名称をつける際、覚えやすいように特徴に注目するように促したり、短い名称を提案する
お買い物ゲーム	手順を覚えて遂行する	手順の伝え方を簡潔にして、やるべき事柄の順番が明確になるようにする

長期目標		
他者との関り（人間関係）の形成 自己の理解と行動の調整 仲間づくりと集団への参加		
具体的な支援内容		
具体的な支援項目	ねらい	支援方法
アタッチメント（愛着行動）の形成	支援者との信頼関係を形成する。	手遊びやごっこ遊びを通じて、一緒に遊ぶ場面を多く設定する。 スキンシップを求めた場合には支援者が応じることで気持ちを満たしていく
一人遊びから協同遊びへの支援		一人遊びから支援者との遊び、他児との並行遊び、ペアでの遊びから小集団へとステップアップしていく 年齢や発達に応じた遊びの提供、ルールのある遊びや勝敗のある遊びでは支援者が適切に介入することで社会性を習得させる
自己理解と調整のための支援		支援者や他児を介在して自分のできること、できないことへの気付きの場を提供する
イルカバランスゲーム		
果物を集めよう	ドキドキの共有	支援者が「(カラスが来ても)大丈夫」と声を掛けながら場を作っていくことで、仲間と共にその場にいることができるように支援する。
ウミガメの島	一緒にゲームをする経験	支援者がルールの説明を行うことで、共通認識を持ってゲームを進めていけるように支援する。
ブロックス	互いに受け入れる経験	相手のブロックを意識しながら、状況に応じて対応していくことをゲームを通して経験する。
雲の上のユニコーン	他者とやりとりする経験	ゲームで得たアイテムを、他者に渡す・もらう過程を受け入れられるように促す。
わくわくビンゴ	交換するやりとりを経験	配られた自分の絵チップを、他児とやりとりしながら交換することができる場面を支援者が支援する。
トランプおとなりさん	隣に座っている相手を意識する	カードを手渡す相手を意識することができるように掛け声をつけ、スムーズにやりとりができるように支援する。
そっとおやすみ	相手の手札を予想する	相手の手札を意識できるような声掛けをしながら、自分の手札を揃えていくことができるように支援していく。
きらめく宝石	自分の順番を守る	ドラゴンのアイテムが手渡されると自分の順番であるというルールを、支援者が分かりやすく伝える。
キレイが嫌い	相手の攻撃を受け入れる	ゲームの中で、相手からの攻撃に対してこうすれば大丈夫であることを具体的に伝えることで攻撃を受け入れられるように支援していく。
ガイスター	相手の動きを予想する	見えない相手のコマが何かを予想することが楽しいと感じられるように、ゲームの調整を行っていく。
ねことねずみの大レース	協力してアイテムを集める	手持ちのコマをどう動かしていくと多くのアイテムを集めることができるかお互いに話せるような雰囲気づくりをしていく。
ウノ	ルールの共有をする	ルールの共有ができるように、支援者が分かりやすく説明し、ゲームが円滑に進むように支援する。
オセロ	勝敗を受け入れる	白黒のパートで勝敗が明白になるため、勝った時と負けた時の見通しを具体的に提示することで勝敗を受け入れられるように支援する。
みんなで積み木	協力しながら取り組む	様々な形の積み木を決められた範囲に置けるように、相談を促したり提案を受け入れられるような声掛けを支援者がしていく。