

事業所名

PONO KIDS桜山

支援プログラム

作成日

2024

年

9

月

1

日

法人(事業所)理念	すべての個性に輝きを									
支援方針	<p>■安心できる環境で一人ひとりに必要な支援 個々の「わからない・困った」を「やったことがある・出来た」へ、過程を大切に丁寧に支援します。 公園遊びやクッキングなど五感を刺激して発達を促し、お友達と過ごす中で自然に自他を認め合える環境を設定しています。 平日は小集団支援、土曜日には1名1時間の個別支援を行い、一人ひとりの成長を大切にしています。</p> <p>■地域で生きる力を育てる 近隣の公園や図書館、買い物体験や公共交通機関利用などを通して、地域社会で生きる力を育てます。</p>									
営業時間	9	時	0	分から	17	時	0	分まで	送迎実施の有無	あり

支援内容

本人支援	健康・生活	<ol style="list-style-type: none"> 健康状態の維持と向上:手洗いの習慣からの体調管理、食への興味を引き出す食育、公園遊びなどから体力をつける機会の提供 生活習慣の確立:食事のマナー・排泄の自立・着替え練習・身の回りの整理整頓を身に付ける 安全な生活のための支援:困っている事を伝える言葉の習得、危険を予測し回避する力の習得、避難訓練からの緊急時の対応 	
	運動・感覚	<ol style="list-style-type: none"> 大まかな運動の発達を促す支援:大型遊具などでの身体全体の運動、バランス感覚の養成、協調性と身体コントロールの向上、運動を通しての社会性育成 微細運動の発達を促す支援:指先の巧緻性の向上、手先の器用さの育成、視覚と運動の協調 感覚を統合する支援:水遊び・絵具遊びなど感覚を刺激する活動、前提感覚の刺激、固有感覚の刺激 	
	認知・行動	<ol style="list-style-type: none"> 認知機能の発達を促す支援:発達の基礎となる感覚統合の支援、注意力や集中力の向上、記憶力の向上、思考力・判断力の育成 社会性とコミュニケーション能力の育成:集団活動を通して、お当番活動などでの役割分担、感情表現の支援、ルールを守ることを学ぶ 行動の調整と自立性の育成:生活習慣の確立からの安定した生活、衝動性の抑制、他者に認められることから自己肯定感の向上 	
	言語 コミュニケーション	<ol style="list-style-type: none"> 言語理解能力の向上:絵カードや実物を使った指示理解、簡単な質問への答え、物語の聞き取り、言葉の聞き分け 言語表現能力の向上:自分の気持ちを言葉で表現、簡単な会話、しりとり・クイズなどの言葉遊び 社会性とコミュニケーション能力の向上:集団での活動、ごっこ遊び、非言語コミュニケーション、周囲の状況や相手の気持ちを理解する 	
	人間関係 社会性	<ol style="list-style-type: none"> 仲間との関わりを深める支援:集団活動、役割分担、友達との遊び、トラブル解決 社会的なルールを学ぶ支援:集団生活のルール、公共の場でのマナー、順番を守る、相手の気持ちを考える 自己肯定感を高める支援:成功体験、言葉の励まし、長所を伸ばす、失敗から学ぶ 	
家族支援	<ol style="list-style-type: none"> 子どもの発達状況や特性への理解(Vineland-II等の発達検査実施) 子育てに関する困りごとを共有し家庭生活の安定・充実を目指す 保護者同士で交流する場の提供(家族イベント実施) 	移行支援	<ol style="list-style-type: none"> 地域社会で同年代の子ともたちと触れ合う機会の提供(公園など) 就学・進学などの移行先と連絡調整する 就労について知る機会の提供(就労継続支援施設などの見学)
地域支援・地域連携	<ol style="list-style-type: none"> 園・学校と連携した支援(事業所と園・学校での様子を相互共有) 相談支援事業所とのモニタリング・個別支援計画などの情報共有 地域とつながる機会の提供(買物・公共交通機関利用・主催イベントなど) 	職員の質の向上	<ol style="list-style-type: none"> 各種研修 各種会議・委員会参加 1on1実施
主な行事等	<p>家族イベント(5月・9月・11月・2月) 遠足・外食体験・夏祭り・ハロウィンパーティー・クリスマス会・初詣・PONOKIDSフェス等</p>		

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
輪投げ	順番を待つ 目と手の供応動作 数の概念	順番を守って輪投げをする 何個入ったか数を数える	運動・感覚	SSTゲーム ステージⅢ
バランスボール	体幹・バランス力 刺激を取り入れる 前庭覚・固有覚	バランスボールに乗って、体幹を鍛える。様々な刺激を楽しむ。	運動・感覚	粗大運動 ステージⅠ
電子ピアノ	心の安定 音や歌の楽しさ イメージの形成 表現力 目と手の供応	鍵盤を弾き音を出す 音や曲を通し歌ったり身体を動かしたり音楽を楽しむ 実際に曲を弾いてみる	運動・感覚	感覚
クルクル回転いす	前庭覚(平衡感覚) 固有覚(力加減) 姿勢の改善	回転する椅子に座りクルクル回ることによって平衡感覚を育てる しっかりと捕まることで固有感覚を育てる	運動・感覚	感覚 ステージⅠ
フライングキャッチ	好奇心 動体視力 目と手の供応 勝敗理解 感情のコントロール	輪を飛ばし、ネットでキャッチしたり拾いに行きながら体を動かす。 輪を取れた個数を数えたり、競って勝敗をつける	運動・感覚	粗大運動 ステージⅢ
マット運動	バランス感覚 力加減 柔軟性 順番を守る	順番になり、マットに転がったりジャンプしたりと身体を動かす	運動・感覚	粗大運動 ステージⅡ
打楽器	楽器の音を楽しむ 想像力 感受性 目と手の供応	音楽に合わせて、太鼓・木琴・トライアングル・タンバリン・ギロ・鈴などの打楽器を奏でる	運動・感覚	感覚 ステージⅠ
ビーズすくい	目と手の供応動作 指先・手首の感覚、強化 力加減、コントロール 視空間認知能力	器に入ったビーズをおたまやスプーンを使って手に持ったお椀やビンに入れる。	運動・感覚	微細運動 ステージⅡ
豆集め	目と手の供応動作 指先の感覚、強化 両手の役割分担 視空間認知能力、集中力、注意力	豆をつまんでペットボトルに入れる。豆の大きさで難易度調整。	運動・感覚	微細運動 ステージⅡ
パズル作り	指先の感覚、強化 目と手の供応動作 注意力、集中力 視空間認知能力	イラストを厚紙に貼って切り、オリジナルパズルを作る。直線や曲線でパーツを分ける。	運動・感覚	微細運動 ステージⅢ
コロコロジャンプ	前庭覚、固有覚 体幹、バランス 視空間認知 ボディイメージ、柔軟性	棒状に丸めた新聞を床に転がす。転がってきたものをジャンプして避ける。まずは止まっている棒から始め、転がってくる棒にシフトしていく。	運動・感覚	粗大運動 ステージⅣ

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
ハンモック輪投げ	姿勢保持、バランス、体幹 視空間認知 力のコントロール 前庭覚、固有覚	ハンモック型スウィングに乗って自分で前後に揺らしながら輪投げする。	運動・感覚	粗大運動 ステージⅣ
はしご渡り	視空間認知 ボディイメージ 固有覚、前庭覚 協調運動	地面や床にラインをひいて、線を踏まずにまたいで歩く。	運動・感覚	粗大運動 ステージⅡ
バランスボード	ゆらゆら揺れる不安定な ポジションでのトレーニング で体幹(身体を支える 軸のようなもので背骨と その周りの筋肉等で構成 される胴体部分)を鍛え る。体幹とバランス力を	ゆらゆら揺れる不安定なポジションで楽しく遊びながらトレーニングをする。	運動・感覚	粗大運動 ステージⅣ
フラフープ	順番を待つ 視空間認知 ボディイメージ 協調運動、前庭覚、固有覚	床にフラフープを並べ、ケンケンパーと跳んだり、跨ぐ 身体で回して遊ぶ	運動・感覚	粗大運動 ステージⅢ
スキップ	体幹 リズム感	タンバリンを使い、リズムを覚える 片足でリズムを取って跳ねる 両足でリズムを取って跳ねる	運動・感覚	粗大運動 ステージⅢ
タイピング練習	正しいポジションを身に 付ける 文字入力 将来の職業選択の幅を 広げる	タイピング練習ソフトを使い、楽しみながら文字入力を身に付ける	運動・感覚	言語 ステージⅤ
オーガンジーで遊ぼう	共感関係 楽しさの共有 粗大運動	鈴が付いたオーガンジーを上下になびかせ、鈴の音を楽しんだり風船を弾ませたりしながら、他者と楽しさを共有する	運動・感覚	感覚 ステージⅠ
リボンレイ	目と手の供応 集中力 達成感	リボンを編み込みレイを作る	運動・感覚	微細運動 ステージⅤ
けん玉	目と手の供応 体幹 集中力 達成感	膝を柔らかく全身を使ってけん玉を操る。	運動・感覚	粗大運動 ステージⅤ
紐結び練習	集中力 視空間認知 ペグボードを使い、紐を 固定して結ぶ練習をする	手順書を見ながら色違いの紐で結ぶ練習をする 結び方を理解し、自分で結べるようになる	運動・感覚	微細運動 ステージⅣ
リングの紐通し	視空間認知 つまむ 通す 集中力	たくさんの穴に虫つきの紐を通す。視空間認知能力を身に付ける。	運動・感覚	微細運動 ステージⅠ

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
新聞紙ねじり	手のひら全体に力を入れる 指先に力を入れる	指先に力を入れて新聞紙を半分に割く。裂いた新聞を、手のひらに力を入れてたぐり寄せ、棒状にし、両手を使ってねじる	運動・感覚	粗大運動 ステージⅡ
紐通し	つまむ 通す 集中力	紐にビーズを通す 大きいビーズから行い、徐々に小さいビーズへ移行する	運動・感覚 健康・生活	微細運動 ステージⅠ
トランポリン	前庭覚、固有覚 筋力 刺激を取り入れる	順番を守る ジャンプして、刺激を楽しむ。 バランス力、筋力を鍛える。	運動・感覚 健康・生活	粗大運動 ステージⅠ
洗濯ばさみ	指先の強化 目と手の供応 想像力	フェルトマスコットに洗濯ばさみを留め、形を完成させる。	運動・感覚 健康・生活	微細運動 ステージⅢ
蝶結び	蝶結びの方法を理解し、 自分で結べるようになる	手順書を見ながら色違いの紐で結ぶ練習をする	運動・感覚 健康・生活	微細運動 ステージⅤ
水遊び	水に親しむ 水の感触を味わう	手で触ったり、おもちゃを浮かべたりしながら、水の感触を楽しむ	運動・感覚 人間関係・社会性	感覚 ステージⅠ
ウクレレ	感性 情緒の安定 想像力 集中力	簡単なコードから少しずつ練習して集中力や持続する力を育てたり、優しいメロディーから情緒の安定を図る。	運動・感覚 人間関係・社会性	認知 ステージⅤ
すべり台	前庭覚・固有覚を刺激 順番の理解 約束事の理解	他児と順番にすべり台を滑る 滑る時の身体の傾きやスピードを感じる 反対から登るなど約束事を守る	運動・感覚 人間関係・社会性	粗大運動 ステージⅠ
スウィング	前庭覚 固有覚 感覚統合	寝る・座る・抱きつく・包まれるなど色々な体勢で筋肉・関節に刺激をあたえ、揺れや回転により前庭覚を刺激する。	運動・感覚 人間関係・社会性	粗大運動 ステージⅢ
引っ張りタオル	バランス感覚 体幹 注意力	他者と向き合いながら立ち、タオルを引っ張り合い、陣地から出ないように踏ん張る。 勝敗をつけて競う。	運動・感覚 人間関係・社会性	粗大運動 ステージⅣ
風船リレー	姿勢保持力、体幹を鍛える 手や腕の力のコントロール 勝敗の受入、感情のコントロール チーム意識、ルール理解	風船をおたまやスプーン、手、新聞紙などの上に乗せ、落とさないようにリレーしていく。	運動・感覚 人間関係・社会性	SSTゲーム ステージⅣ

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
積み積みゲーム	視空間認知 手や腕の力のコントロール 他児との協力	大きな積み木、ブロックやクッションを崩れないように積み重ね、高さを競う。他児と協力して高く積み重ねる。	運動・感覚 人間関係・社会性	SSTゲーム ステージⅢ
新聞プール	指先の感覚 目と手の供応動作 楽しさの共有	新聞紙をビリビリちぎったり舞い上げたりする感覚を楽しむ 折ったり丸めたり色々な形に変えながら遊びを発展させ楽しむ	運動・感覚 人間関係・社会性	感覚 ステージⅠ
くるくる回転遊び	楽しさの共有 体幹 バランス	クルクル回った後、まっすぐに歩くことで平衡感覚を育てる	運動・感覚 人間関係・社会性	感覚 ステージⅢ
ボトルチップス	指先に神経を集中させ、 集中力を養う	大きくカサを広げたキノコのようにチップをのせる チップを崩さない様に積み上げるゲーム	運動・感覚 人間関係・社会性	微細運動 ステージⅢ
スティッキー	集中力 力加減 勝敗受け入れ	サイコロを振り、崩さずに出た色の棒をぬく	運動・感覚 人間関係・社会性	微細運動 ステージⅢ
スプーン卵リレー	身体のコントロール 勝敗理解 感情のコントロール	スプーンに乗せた卵を落とさないように運ぶ チームに分かれリレー形式に取り組み、勝敗を付ける	運動・感覚 人間関係・社会性	粗大運動 ステージⅣ
鬼ごっこ	鬼に捕まらないよう逃げたり、追いかけてたりといったルールの理解。	鬼になったら逃げる、鬼は追いかけるといった役割とルールを理解しゲームを進める	運動・感覚 人間関係・社会性	SSTゲーム ステージⅣ
おしくらまんじゅう	ルールの理解 勝敗 力のコントロール 感情のコントロール	他児と背中合わせに輪になり、お尻で押し合う。 力加減も考えながら行う。	運動・感覚 人間関係・社会性	微細運動 ステージⅠ
ジャンボマット	平衡感覚 バランス感覚	高所から飛び降りる。 不安定な足元に注意しながら歩く。 横転体感の保持力を育てるトレーニングを行う	運動・感覚 人間関係・社会性	粗大運動 ステージⅠ
バドミントン	動体視力 指示理解 順番を待つ 楽しさの共有	ラケットに羽をあてる ラリーを楽しむ 勝敗を受け入れる	運動・感覚 人間関係・社会性	粗大運動 ステージⅤ
パラバルーン	粗大運動 協調運動 他児と一緒に身体を動かす	一枚のパラバルーンを他児と一緒に使って遊ぶ	運動・感覚 人間関係・社会性	粗大運動 ステージⅠ

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
寒天遊び	寒天の感触遊び(手で触る・袋を使って感触を楽しむ) 色が混ざる様子を見る 寒天を使って見立て遊び	手、袋を使ってでぐにやぐにやる カップに入れる、スプーンですくうなど見立て遊び	運動・感覚 人間関係・社会性	感覚 ステージⅠ
生態系バランスゲーム	ルール理解 集中力・注意力 他児との協力、コミュニケーション 勝敗の受け入れ	引いたカードの内容に従ってフィギュアを置いていく。バランスが崩れて倒れたらゲームオーバー。動物の事を学びつつ、勝敗受入やバランス感覚を養う。	運動・感覚 人間関係・社会性	SSTゲーム ステージⅤ
しがみつき遊び	粗大遊び ふれあい遊び バランス遊び ボディイメージを育む	粗大遊び ふれあい遊び バランス遊び ボディイメージを育む	運動・感覚 人間関係・社会性	粗大運動 ステージⅡ
卓球	他児とのコミュニケーション 勝敗受け入れ ビジョントレーニング	1対1や2対2の対戦を行い、楽しさを共感したり勝敗を受け入れる。 交代して取り組みルールやマナーを身に付ける。	運動・感覚 人間関係・社会性	粗大運動 ステージⅤ
公園遊び	身体を動かす 公共の場でのルールやマナー 前庭覚・固有覚、刺激を取り入れる 自然や季節を感じる	公共の場でのルールやマナーを身につける。 自然や季節を感じながら、身体を動かして、刺激を楽しむ。	運動・感覚 人間関係・社会性 健康・生活	粗大運動
カード干し競争	指先の感覚、強化 両手の役割分担 視空間認知	ハガキなどの硬い紙をピンチハンガーに干す。時間内に何枚できるか、決められた枚数を早く干せるのは誰かを競う。布干しは両手の役割分担を意識させる目的で実施。	運動・感覚 人間関係・社会性 健康・生活	SSTゲーム ステージⅣ
シーツブランコ	前庭覚 固有覚 触覚 順番を待つ	シーツに乗り揺れる感覚を楽しむ 順番を待つ お友達が楽しんでいる様子を見て、応援したり共感する	運動・感覚 人間関係・社会性 言語・コミュニケーション	粗大運動 ステージⅡ
ボールキャッチ	粗大運動 目を合わせて取り組む 目と手の協調	入れ物を使ってボールをキャッチしたり、相手の入れ物へ向かって投げる	運動・感覚 人間関係・社会性 言語・コミュニケーション	粗大運動 ステージⅡ
ボール蹴り	前庭覚 固有覚 ボディイメージの形成 体幹を鍛える	ボールを他児と一緒に蹴りあったり受け止めたりしながら、体を動かす楽しさの共有をする	運動・感覚 人間関係・社会性 認知・行動	粗大運動 ステージⅢ
ドミノ	微細 集中力 感情のコントロール	決められたコースの上にドミノを並べる 倒れてしまっても再び立て直す 並べ終えた達成感	運動・感覚 人間関係・社会性 認知・行動	微細運動 ステージⅢ
まねっこダンス	身体の柔軟性を高める リズム感 コミュニケーション能力	支援員の真似をして同じポーズをする	運動・感覚 人間関係・社会性 認知・行動	粗大運動 ステージⅢ

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
豆であそぼう	感触あそび 微細運動	感触あそび(豆の感触・音を楽しむ) 微細運動(一粒ずつ容器に入れる)	運動・感覚 人間関係・社会性 認知・行動	感覚 ステージⅠ
的当て	目と手の協調 片手で投げる 指示理解 勝敗理解	ボールを的めがけて投げる 数人で行い、的を倒す	運動・感覚 認知・行動	粗大運動 ステージⅢ
ケンケンパー	片足跳び 指示理解 順番の理解	順番を守りながら、スタートからゴールまで輪 をケンパーしながら進む	運動・感覚 認知・行動	粗大運動 ステージⅣ
アンダーラインの数字	衝動性眼球運動 形の認識 図と地の弁別 方向感覚	アンダーラインの数字を縦横に読み上げる	運動・感覚 認知・行動	ビジョントレーニング ステージⅣ
コロコロキャッチ	追従性眼球運動 目と体の供応	テーブルの上をコロコロ転がるボールを手や カップでキャッチする	運動・感覚 認知・行動	ビジョントレーニング ステージⅢ
	微細運動 イメージの形成 目と手の供応	ネジやドライバーを使って恐竜や動物を組み 立てる 見本通りに恐竜や動物を組み立てる	運動・感覚 認知・行動	微細運動 ステージⅣ
真似っこゲーム	追従性眼球運動 目と体の供応	鬼と同じポーズを真似する	運動・感覚 認知・行動	ビジョントレーニング ステージⅣ
シール貼り	指先の感覚 目と手の供応動作	台紙からシールをはがす 枠に合わせ丸シールを貼る	運動・感覚 認知・行動	微細運動 ステージⅠ
ビーズ通し	つまむ 通す 集中力 達成感	指先でビーズと紐を持ち、集中して紐に通す	運動・感覚 認知・行動	微細運動 ステージⅡ
形の糊付け	指先の感覚 目と手の供応動作 形の認識	○△□の形を線に合わせて糊付けする	運動・感覚 認知・行動	微細運動 ステージⅡ
ハサミ切り	指先の感覚 目と手の供応動作	ハサミを使って直線、曲線を切る	運動・感覚 認知・行動	微細運動 ステージⅣ

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
塗り絵	指先の感覚 目と手の供応動作 イメージの形成	色鉛筆やクレヨンを使って、線からはみ出ないように色を塗る	運動・感覚 認知・行動	微細運動 ステージ I
点つなぎ	数唱 数字並べ 筆圧	1から順に数字を追って点をつなぎ絵を描く 徐々に数字数を多くする	運動・感覚 認知・行動	数 ステージIV
シャボン玉	言葉の発達・好奇心・想像力	シャボン玉を膨らまし飛ばす	運動・感覚 認知・行動	感覚 ステージ I
ちぎり絵	指先の感覚 目と手の供応動作 創造力	和紙や折り紙をちぎり、糊付けしながら絵に色を付けていく	運動・感覚 認知・行動	感覚 ステージ II
図形マグネットパズル	図形理解 目と手の供応動作 集中力	見本を見ながらシートに合わせ形マグネットを貼り、図形を形作る	運動・感覚 認知・行動	認知 ステージ III
パズル	空間認知 集中力 記憶力 想像力 達成感を味わう	形に合わせてピースをはめ、パズルを完成させる	運動・感覚 認知・行動	認知 ステージ III
色ぴったんゲーム	集中力 記憶力 感情のコントロール 数唱	色カードを使って神経衰弱を行う 取れたカードの組数を数える 勝敗を受け入れる	運動・感覚 認知・行動	認知 ステージ II
くるりんぱ	体を回転させ、刺激を取り入れる。 前庭覚・固有覚	支援員と手をつなぎ、体を回転させる	運動・感覚 認知・行動	粗大運動 ステージ I
マグフォーマー	イメージの形成 考える力 達成感を味わう 集中力 平面と立体	三角や四角など、形を認識する イメージを膨らませ、マグフォーマーを繋げ、形作る 平面や立体の構造を遊びながら学ぶ	運動・感覚 認知・行動	遊具
どんな色が好き	色の認識 「好き」の感情理解 音楽を楽しむ	「どんな色が好き」の歌に合わせてペープサートをめくり、音楽を楽しみながら色の名前や「好きな色」を見つける	運動・感覚 認知・行動	認知 ステージ I
カラーパネル跳び	前提覚 固有覚 順番を待つ	大きささまざまなパネルを並べ、落ちないように渡り切る	運動・感覚 認知・行動	粗大運動 ステージ I

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
ストップ&ゴー	全身で音楽を感じる リズムに合わせて体を動かす 音楽から想像を膨らませる 集中力・思考力・表現力	音楽やリズムを聴き、それを身体全体を自由に表現して楽しむ	運動・感覚 認知・行動	感覚 ステージⅠ
体操・ダンス	身体の柔軟性を高める リズム感 コミュニケーション能力	音楽に合わせて身体を動かす。	運動・感覚 認知・行動	粗大運動 ステージⅢ
ペーパークラフト	目と手の供応 集中力 空間認知能力	ハサミ・のり・テープなどの道具を使いながら、ペーパークラフトを完成させる	運動・感覚 認知・行動	微細運動 ステージⅤ
紙飛行機	目と手の供応 バランス感覚 楽しさの共有 感情のコントロール	見本を見ながら紙飛行機を作成する。 紙飛行機を飛ばし、他児と飛距離を比べながら遊ぶ。	運動・感覚 認知・行動	微細運動 ステージⅣ
射的	目と手の供応 力と方向のコントロール 考察力 順番を守る	順番やルールを守りながら、的を目掛けて射的を打つ	運動・感覚 認知・行動	ビジョントレーニング ステージⅣ
型はめパズル	色の理解 形の理解 視空間認知能力 目と手の供応	色や形を意識しながらピースをはめる	運動・感覚 認知・行動	認知 ステージⅠ
おまめ掴み	目と手の供応 箸練習 勝敗理解 感情のコントロール	箸でおまめを掴まむ 何個掴まめるか競争する 掴まめた豆の数を数える	運動・感覚 認知・行動	微細運動 ステージⅣ
色カード	感覚刺激 色の違いの認識 グラデーションを楽しむ	色カードを並べ、色の違いに気付き楽しむ 色の名前を覚える	運動・感覚 認知・行動	感覚 ステージⅠ
音楽ムーブメント	音楽や動きを楽しむ 想像力 感受性	オーガジーの布をゆらゆら揺らし、視覚や聴覚からの感覚を楽しむ	運動・感覚 認知・行動	感覚 ステージⅠ
お絵描き	感じたことを表現する 想像力 手と目の供応	クレヨン・ペン・色鉛筆などを使いながらイメージを膨らませ絵に描く クレヨン・ペンなどの持ち方に気を付ける	運動・感覚 認知・行動	感覚 ステージⅠ
アイスクリームタワー	バランス感覚 想像あそび	ディッシャーを使って、落とさないよう、コーンにアイスクリームを積み上げていく。	運動・感覚 認知・行動	微細運動 ステージⅣ

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
ぽっくり	姿勢保持、バランス感覚を養う 前庭覚、固有覚 視空間認知 手と足の協同	ぽっくりに乗り、紐を引っ張りながら前進する 足の裏にぽっくりをくっつけた状態を保つ。	運動・感覚 認知・行動	粗大運動 ステージⅣ
トングつかみⅡ	つまむ 分類・マッチング 色理解 指先の感覚	つまんだボールを分類する ○・△・□の形の認識	運動・感覚 認知・行動	微細運動 ステージⅡ
数字マット	数唱 数字を視覚的聴覚的に理解 数の概念	数字の書かれたマットを並べる。カウントしながらジャンプで渡っていく。身体を動かしながら数字を覚える。	運動・感覚 認知・行動	数 ステージⅠ
スパイダーミッション	前庭覚 固有覚 視空間認知 ボディイメージの形成	壁に張り巡らされたテープを潜り抜けゴールを目指す。	運動・感覚 認知・行動	粗大運動 ステージⅠ
プラバン	感じたことを表現する 想像力 手と目の供応 オープントースターの使い方	プラバンに絵を描きトースターの使い方を学ぶ	運動・感覚 認知・行動 健康・生活	微細運動 ステージⅠ
雪遊び	季節の感覚遊び 他児とのコミュニケーション	季節の感覚遊び 雪の冷たさを感じる 他児とのコミュニケーション	運動・感覚 認知・行動 健康・生活 人間関係・社会性	感覚 ステージⅠ
吹き飛ばし絵カード	息を吹きあて、的を倒す 息を吸って吹く 力加減、コントロール	息を吸って、的に吹きあてて倒す。倒れた的の数を数える。息を吸って吹く練習を重ねることで力加減、コントロールを学ぶ	運動・感覚 認知・行動 言語・コミュニケーション	感覚 ステージⅢ
絞り染め	指先の感覚 集中力 色の変化を味わう	結束バンドを使って布を縛る。 布を洗って染め材に漬ける	運動・感覚 認知・行動 言語・コミュニケーション	微細運動 ステージⅡ
風船バレーボール	片手で打つ ルール理解	輪になり、交互に風船を片手で打ち返す 床に落とさない、相手に打ち返すなど、ルールを理解する	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	粗大運動 ステージⅣ
だるまさんが転んだ	ルール理解 他児への関心 固有覚	「だるまさんが転んだ」に合わせ前に進み、鬼が振り向く時にピタッと止まる。 動いたら鬼に名前を呼ばれ捕まる。	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	SSTゲーム ステージⅣ
ツイスターゲーム	左右理解・表出 ボディイメージ 色理解	絵カードをめくり指示通りに手足をシートに置いていく	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	SSTゲーム ステージⅣ

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
ムーンサンド	手で握ると固まる、崩すとホロホロする感触遊び	粘土、小麦粉粘土などとは違った感触を楽しむ	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	感覚 ステージⅡ
バランスひこうき	粗大運動 体幹・バランス ボディイメージ コミュニケーション	支援員の足の上に腹部を乗せ、空中で体勢維持 手を離してバランスを養う	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	粗大運動 ステージⅡ
指感覚カード	ルール理解、勝敗受け入れ 手先の感覚 集中力、注意力	指の感覚をヒントにしながらかき抜き、ぶたのしっぽ、神経衰弱をする。他児と勝負し勝敗を受け入れる。	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	SSTゲーム ステージⅤ
腕相撲	ルール理解 勝敗理解 感情コントロール	押す力、耐える力、力加減を身につける 腕が台についたら負け	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	SSTゲーム ステージⅣ
指相撲	ルール理解 勝敗理解 感情コントロール	指先の細やかな動き、力加減を身につける 相手の指の動きを封じて10カウントできたら勝ち	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	SSTゲーム ステージⅣ
エアホッケー	勝敗受け入れ、ルール理解 視空間認知 力加減、コントロール力 ビジョントレーニング	机上のコートで円盤状のコマを対戦相手のゴールにシュートしたり、ラリーをする。遊びの中から他児とのコミュニケーション力、気持ちの理解を高める。	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	粗大運動 ステージⅤ
マジックウォール	空間認知 感覚統合 ビジョントレーニング 構成力・創造力 共同制作	タッチや動きに反応する魔法の壁です。触れるたびに化するインタラクティブな体験が、子どもたちの創造力を引き出しながら、感覚的な楽しさを提供します。	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	感覚 ステージⅣ
オノマトペ	言葉の理解 概念の理解 耳から聞く力	オノマトペ(動物の鳴声・乗り物の音・表情)から合った絵カードを見つける	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 ステージⅠ
感触あそび	様々な感触に親しみ楽しむ 微細運動	色んな感触の許容範囲を広げる 素材の変化を楽しむ	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	感覚 ステージⅠ
マジックアニメーション	空間認知 感覚統合 ビジョントレーニング 構成力・創造力 共同制作	子どもたちが塗り絵をしたキャラクターが、画面上で動き出します。自分が描いた絵が命を吹き込まれたかのような感覚や創造力を引き出す体験を提供します。	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	感覚 ステージⅣ
サーキット	指示理解 順番を待つ 感覚統合	マット・トランポリン・トンネルなど組み合わせた運動に取り組む	運動・感覚 認知・行動 人間関係・社会性	粗大運動 ステージⅢ

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
ボール運び	視空間認知 姿勢保持力、体幹を鍛える チーム意識、ルール理解 他児との協力	背中合わせや布、棒などを使ってボールを運び、 チームに分かれ競争する	運動・感覚 認知・行動 人間関係・社会性	粗大運動 ステージV
砂遊び	指先の感覚 目と手の供応動作 創造力	直接砂に触り感触を楽しんだり、道具を使って遊ぶ	運動・感覚 認知・行動 人間関係・社会性	感覚 ステージ I
アイロンビーズ	目と手の供応動作 指先の感覚 想像の構成	シートに合わせてビーズを並べ、アイロンをかけ形作る イメージ通りにビーズを並べ、形を形成する	運動・感覚 認知・行動 人間関係・社会性	微細運動 ステージV
段ボールキャタピラー	ボディイメージの形成 身体を使った運動を楽しむ 楽しさの共有 感情のコントロール	段ボールの輪の中に入って前進する。 他児と競争し勝敗をつけたり早さを競う。	運動・感覚 認知・行動 人間関係・社会性	微細運動 ステージIV
ペガールボール	ルール理解 身体を動かして遊ぶ 楽しさの共有 感情のコントロール	鬼役のペガーマンが着用しているポンチョ目掛けてペガールボールを投げ、ポンチョにくっつける	運動・感覚 認知・行動 人間関係・社会性	粗大運動 ステージIV
どんじゃんけん	ルール理解 協調性 社会性 勝ち負け	チームに分けてじゃんけんをしながら行う陣取りゲーム	運動・感覚 認知・行動 人間関係・社会性	SSTゲーム ステージ IV
回転スウィング	前庭覚(平衡感覚) 固有覚(力加減) 姿勢の改善 他児とのコミュニケーション	回転するスウィングに座りクルクル回ること で平衡感覚を育てる。 しっかり捕まることで固有感覚を育てる。他児とのコミュニケーション	運動・感覚 認知・行動 人間関係・社会性	感覚 ステージ I
リトミック	リズム感 ボディイメージ 思考力・想像力 集中力 表現力	音楽を体で感じ、リズムに合わせて体を動かす楽しさを味わう。 ボディイメージをつける。 想像を膨らませ自由に表現する。	運動・感覚 認知・行動 人間関係・社会性	粗大運動 ステージIII
小麦粉粘土	指先の感覚 想像の形成	小麦粉粘土をこねたり伸ばしたりしながら、指先の感覚を楽しむ。 思い描いたものを形作る	運動・感覚 認知・行動 人間関係・社会性	感覚 ステージ I
泡遊び	感覚刺激 色の変化・色の興味 グラデーションを楽しむ	粉の上に絵の具を垂らし泡が出る様子を見る。 着色する様子やグラデーションを楽しむ	運動・感覚 認知・行動 人間関係・社会性	感覚 ステージ I
ジェル遊び	ジェルの感触遊び(手で触る・袋を使って感触を楽しむ) 色が混ざる様子を見る ジェルを使って見立て遊び	手、袋を使って感触を楽しむ カップに入れる、スプーンですくうなど見立て遊び	運動・感覚 認知・行動 人間関係・社会性	感覚 ステージ I

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
破ってくぐって新聞紙	粗大運動 ビジョントレーニング	一点を見ながら走る 新聞が破けた達成感	運動・感覚 認知・行動 人間関係・社会性	粗大運動 ステージ I
転がしバランスボールドッチ ボール	粗大運動 視空間認知 体を使って運動を楽しむ 楽しさの共有	転がってくるバランスボールから当たらない ように逃げる	運動・感覚 認知・行動 人間関係・社会性	粗大運動 ステージ II
フープ取りゲーム	粗大運動 音の聞き分け 集中力 色の認識	ランダムに置いてあるフープに音楽が止まっ たら入る。1つずつフープを減らしていく、椅 子取りゲームのフープバージョン	運動・感覚 認知・行動 人間関係・社会性	粗大運動 ステージ II
手押し相撲	ルール理解 勝敗理解 感情コントロール	枠内で手で押し合い勝敗をつける 足が動いたら負け	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	SSTゲーム ステージ IV
身支度	身の回りの身支度を自分 で行なう	パンツ・ズボンを履く ボタンをとめる 靴を履く トイレでの排泄	健康・生活	生活
補助箸つかみ	つまむ 分類 マッチング 色理解	同じ色の印に補助箸でつまんだボールを色分 けする	健康・生活 運動・感覚	微細運動 ステージ III
ボタンかけ	つまむ 通す 指先の感覚 基本的な生活習慣	ボタンを穴に通し、リボンを繫げる	健康・生活 運動・感覚	微細運動 ステージ III
スナップボタン留め	合わせる 留める 指先の力	スナップボタンを合わせてパチッとはまる感 覚を感じながら留める	健康・生活 運動・感覚	微細運動 ステージ III
カラー輪ゴムかけ	伸ばす 引っかける マッチング 色理解	台紙と同じ色の輪ゴムを指でつまみ、伸ばし、 引っ掛ける 色の復唱をし、色の名前を覚える	健康・生活 運動・感覚	認知 ステージ II
クラフトワーク	目と手の協応動作 指先の感覚 様々な素材に触れる	1つ1つの手順を追って見本通りの物やイメー ジした物を形作る	健康・生活 運動・感覚	微細運動
リリアン編み	目と手の対応 集中力 達成感	簡単なリリアン編み機を使い、編んでいく	健康・生活 運動・感覚	微細運動 ステージ V

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
実験遊び	科学の不思議を体験 楽しさの共有 化学への興味を芽吹かせる	物質や現象に出会い、科学の不思議を体験する。身近な材料で実験をする。	健康・生活 運動・感覚	生活
トングつかみ	つまむ 分類・マッチング 色理解 指先の感覚	同じ色の印にトングでつまんだボールを分類する	健康・生活 運動・感覚 認知・行動	微細運動 ステージⅡ
カレンダー作り	数字理解 カレンダー理解 季節を感じる	来所日にシールを貼ったり季節ごとの製作をする 段階を踏んで名前書きに取り組む	健康・生活 運動・感覚 認知・行動	微細運動 ステージⅢ
野菜スタンプ	野菜を見る カットした野菜の形を知る	野菜を見る カットした野菜の形を知る	健康・生活 運動・感覚 認知・行動	感覚 ステージⅠ
箸練習	目と手の供応動作 指先の感覚、強化 食具練習 箸の使い方習得	箸を使って物をつかむ・運ぶ・移動させる練習をする。	健康・生活 運動・感覚 認知・行動	微細運動 ステージⅣ
工場見学	公共交通機関利用 公共の場でのルール・マナー 社会性	公共の場でのルールやマナーを身につける。 工場の様子を見学し、知識を深める。	健康・生活 言語・コミュニケーション 人間関係・社会性	生活
季節のおやつ	生活をアレンジ 楽しさの共有 季節を感じる	いつものおやつにひと工夫して、ハロウィン、クリスマスなどの季節を感じる 楽しさを他児と共有する	健康・生活 人間関係・社会性	生活
クッキング	入れる・混ぜるなど工程 を見て行う 自分で作った達成感 他児と一緒に食べる 食育	視覚的に工程の説明 自分で作る、作った物を食べる 食材を知る	健康・生活 人間関係・社会性 運動・感覚 認知・行動 言語・コミュニケーション	生活
ごっこ遊び	イメージの形成 やり取り遊び	支援員やお友達とやり取り遊びをしながら、 イメージを膨らませキャラクターや役割になり きって遊ぶ	健康・生活 人間関係・社会性 言語・コミュニケーション	認知 ステージⅢ
自己紹介	他者への興味関心 相互理解 人間関係の形成	氏名・学校名・学年をお友達に伝えたり、お友 達が発表しているのを聞き、相互理解や興味 関心の輪を広げる。	健康・生活 人間関係・社会性 言語・コミュニケーション 認知・行動	言語 ステージⅣ
買い物ごっこ(1000までの 数)	2桁の品物の購入 3桁の品物の購入	10円、50円、100円、500円、1000円を使 い、2桁、3桁の品物の購入練習。 店員になりお釣りの計算練習。	健康・生活 人間関係・社会性 認知・行動	数 ステージⅣ

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
駄菓子屋 買い物	交通ルールの理解 公共の場でのマナー 金銭授受(対面・機械) お金の概念理解	交通ルールを確認しながらお店に向かう。 実際に並んでいる駄菓子を、予算内で買う体験をする。	健康・生活 人間関係・社会性 認知・行動 言語・コミュニケーション	生活
100玉そろばん	数の合成 数の分解	数の増減を視覚的に理解する	健康・生活 認知・行動	数 ステージⅣ
漢字マッチング	漢字を視覚的に記憶	カテゴリー別に分かれたシートにイラストと同じ意味の漢字をマッチングしていく	健康・生活 認知・行動	言語 ステージⅤ
どっちがカッコイイ?着脱・みだしなみ	基本的な生活習慣 マナー 社会のルール	良い例・悪い例のカードを見せどちらが良いか示す	健康・生活 認知・行動	SST ステージⅢ
どっちがカッコイイ?排泄	基本的な生活習慣 マナー 社会のルール	良い例・悪い例のカードを見せ、どちらが格好良いか確認する SSTで学んだことを、実際の生活でも行えるように支援する	健康・生活 認知・行動	SST ステージⅢ
どっちがカッコイイ?清潔・歯磨き	基本的な生活習慣 マナー 社会のルール	良い例・悪い例のカードを見せ、どちらが格好良いか確認する SSTで学んだことを、実際の生活でも行えるように支援する	健康・生活 認知・行動	SST ステージⅢ
避難訓練	災害時に安全に避難する 避難方法に慣れる	地震・火災・洪水などを想定して安全に避難する	健康・生活 認知・行動	生活
買物マッチング	マッチング 数 注視力 野菜・果物の名前理解	買い物カードに書かれた野菜や果物やその個数を確認し、同じ数だけ品物を籠に入れる	健康・生活 認知・行動	数 ステージⅡ
時計絵本	時計の読み方 時間の感覚	時計絵本を読みながら楽しく時計の読み方を学ぶ	健康・生活 認知・行動	数 ステージⅣ
掃除	生活力を高める 協力・分担 物を大切にする気持ちの育成 自立	掃除機かけ、窓ふき、テーブル拭きなど、生活に直結する活動を通し、将来自立する力を育てる	健康・生活 認知・行動	生活
電卓	生活力	計算問題を電卓を使って解く 電卓の使い方を覚え、実生活に役立てる	健康・生活 認知・行動	数 ステージⅤ

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
衣類たたみ	生活力を高める 勤労の価値観を養う 自立心 考える力	衣類をたたむ力を身に付け、将来の生活自立力を育む	健康・生活 認知・行動	生活
整理整頓	生活力 協力・分担 自立	整理整頓ゲームをしながら、整頓する力を身につける。 生活に直結する活動を通し将来、自立する力を育てる。	健康・生活 認知・行動	生活
歯磨きシアター	虫歯予防 歯を大切に	歯磨きの大切さを知る 歯磨きの仕方を学ぶ	健康・生活 認知・行動	
交通ルール	交通ルールを知る ルールや約束事がある事を知る 一般常識を知る	交通ルールのゲームをしたりクイズをしながら安全について学ぶ	健康・生活 認知・行動	生活
お手伝い	責任感を育てる 自立心 考える力 自己肯定感	支援員やお友達のお手伝いを進んで行う	健康・生活 認知・行動 人間関係・社会性	生活
公共交通機関利用体験	公共交通機関利用 公共の場でのルール・マナー 認知力	バスやモノレール、電車に乗る体験を重ねる。 公共の場でのルールやマナーを身に付ける。	健康・生活 認知・行動 人間関係・社会性	生活
食育	食べ物に興味を持つ 栄養のバランスを知る	身近な食べ物に触れ、食材に興味を持つ。 カードや絵本、図鑑などから栄養を知る。	健康・生活 認知・行動 人間関係・社会性	生活
吹き絵	口周りの筋肉強化 力加減・コントロール 口から息を吐く、ストローを使って息を吐く練習	口から息を吐く、ストローを使って息を吐く練習 息の強弱で広がる絵の具の様子を楽しむ	言語・コミュニケーション 運動・感覚	感覚 ステージ I
挨拶・感情表現カード	挨拶の理解 ヘルプサイン	カードを通して場面ごとの挨拶や意思表示を理解する	言語・コミュニケーション 健康・生活 人間関係・社会性	言語 ステージ II
読み聞かせ	言葉に触れる 語彙を増やす イメージの形成 注目	絵本を見ながら、言葉やイメージを膨らませる	言語・コミュニケーション 人間関係・社会性	言語 ステージ I
伝言ゲーム	ルール理解、チーム意識 他者とのコミュニケーション、他児への興味関心 楽しさの共有、考える力	テーマに沿った単語を順番に伝言していく。 最後の人が伝言された言葉を答えることができたなら伝言達成。	言語・コミュニケーション 人間関係・社会性	SSTゲーム ステージ V

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
適度なスピードで話そう	早口を意識する 相手とのコミュニケーション 活舌をよくする	腹式呼吸で発声練習をしたり、メトロノームを使い行って一定のペースで話す練習をする	言語・コミュニケーション 人間関係・社会性	SST ステージⅣ
気持ちの言葉	感情と言葉を繋げる	自分の気持ちを理解し、カードを指さして気持ちを他者に伝える 絵本や場面をカードと連動させてどんな気持ちかを理解し言葉を覚える	言語・コミュニケーション 人間関係・社会性	言語 ステージⅡ
ことばあそびかるた	日本語の表現の楽しさ、 おもしろさを知る 言葉で遊べる楽しさを知る	取り札、読み札の絵の面白さを楽しみながら、言葉遊び、ジャンケンを友達と共感しながら楽しく遊ぶ	言語・コミュニケーション 人間関係・社会性	言語 ステージⅣ
なぞなぞ遊び	聞く力 想像力 思考力	なぞなぞ遊びを通して聞いて理解する力、イメージを膨らめます力を育てる	言語・コミュニケーション 人間関係・社会性	言語 ステージⅣ
トーキングゲーム	人間関係を深めるための心理ゲーム。勝ち負けはありません。相手が伝えようとしていることに、しっかり耳を傾ける。	カードに書かれた質問に答えます。周りの人はその答えに黙って耳を傾けます。	言語・コミュニケーション 人間関係・社会性	SSTゲーム ステージⅣ
ボーリング	転がす 指示理解 順番を待つ 楽しさの共有 勝敗理解	ボールを転がしピンで倒す 倒れたピンの数を数える お友達と順番で取り組む 勝ち負けを受け入れる	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	粗大運動 ステージⅢ
色鬼	ルール理解 色理解	鬼が指示した色にタッチする 鬼に捕まらないように逃げる	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	SSTゲーム ステージⅢ
高鬼	ルール理解 感情のコントロール	鬼に捕まらないように高い場所に上る 鬼が10数え終わる前に他の高い場所へ捕まらないように移動する	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	SSTゲーム ステージⅢ
フラフープ送り	ルール理解 チーム意識	お友達と手をつなぎ1列になり、端から端へフープを送る 2チームに分かれどちらが早くフープを送れるか競争する	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	SSTゲーム ステージⅣ
マジックサンドボックス	空間認知 感覚統合 ビジョントレーニング 構成力・創造力 共同制作	砂遊びで自然の仕組みや地形の変化を楽しく学べます。 砂の形を変えると、カラフルな仮想世界が目の前に広がり、子どもたちの創造力を引き出します。	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	感覚 ステージⅣ
こども安全カード	社会的ルール、マナー、一般常識を知る 場面毎の対応方法理解	カードをみて、交通安全・保健・事故防止・防犯・防災・その他場面における対応方法を学ぶ	言語・コミュニケーション 人間関係・社会性 健康・生活	SSTゲーム ステージⅤ

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
時限タイマーしりとり	ルール理解 他児への関心 勝敗の受け入れ 語彙力	タイマーを手に持ち、しりとりをする 音が鳴った時点で手に持っていた人の負け	言語・コミュニケーション 人間関係・社会性 認知・行動	SSTゲーム ステージIV
フルーツバスケット	ルール理解 カテゴリ理解	フルーツの名前を付け輪になり座り 担当のフルーツが呼ばれたら違う席に移動する	言語・コミュニケーション 人間関係・社会性 認知・行動	SSTゲーム ステージIV
かるた遊び	語頭音理解 文章理解 勝敗理解	支援員が読んだ読み札の絵カードを取る 何枚取れたのか、数を数える 勝つことも負けることもあることを知る	言語・コミュニケーション 人間関係・社会性 認知・行動	言語 ステージIV
お話作りゲーム	文の構成 言語での想像	「いつ、どこで、誰が、何を、どうした」のカード を引き、文の構成を理解する。 「いつ、どこで、誰が、何を、どうした」の言葉 を考え、文を構成する。	言語・コミュニケーション 人間関係・社会性 認知・行動	言語 ステージIV
絵本	絵本から興味関心を引き 出す	好きな絵本を見つけ、読んだりながめたりする	言語・コミュニケーション 人間関係・社会性 認知・行動	言語 ステージI
ソーシャルスキルかるた	遊びながらマナーとルール を身に付ける	挨拶・社会生活・対人関係・学校生活・学習規律 をかるたを通して楽しく学ぶ	言語・コミュニケーション 人間関係・社会性 認知・行動	SSTゲーム ステージIV
助詞カルタ	文章の構成 助詞の理解 聞く力 想像力、思考力	助詞の部分が穴ぬけになった読み札をもとに 机に置かれた助詞カードを取り、合計数を競う。 文章を想像し、正しい助詞を当てはめる。	言語・コミュニケーション 人間関係・社会性 認知・行動	言語 ステージIV
色探しゲーム	色の理解 ルールの理解 協調性	支援員の声を聴き、指示された色を探す 友達と一緒にやる	言語・コミュニケーション 人間関係・社会性 認知・行動	認知 ステージII
名詞カード	名詞理解 名詞表出 身の回りにある言葉を覚 える	カードの絵を見て名詞や概念を覚え、答える	言語・コミュニケーション 認知・行動	言語 ステージI
動詞カード	動作の言葉理解 言葉と動作のマッチング 二語文に触れる	カードを使い動作の言葉を見て、真似て、声 に出して覚える	言語・コミュニケーション 認知・行動	言語 ステージV
動作の言葉学習カード	動作の言葉理解 二語文の理解・表出	動作の言葉や二語文を聞き、絵カードを選ぶ 絵カードを見て動作の言葉や何をしているか を答える	言語・コミュニケーション 認知・行動	言語 ステージII

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
あいうえお盤	ひらがなの理解 あいうえお表の理解 言葉と文字のマッチング	あいうえお盤を使いマグネットを50音順に並べる 言葉カードの文字の上にマグネットを乗せる	言語・コミュニケーション 認知・行動	言語 ステージⅣ
ひらがなマッチング	ひらがなを視覚的に記憶	絵と言葉が書かれたカードの上に同じ言葉カードをマッチングしていく 絵だけが描かれたカードの上に言葉カードをマッチングしていく	言語・コミュニケーション 認知・行動	言語 ステージⅣ
カタカナマッチング	カタカナを視覚的に記憶	絵と言葉が書かれたカードの上に同じ言葉カードをマッチングしていく 絵だけが描かれたカードの上に言葉カードをマッチングしていく	言語・コミュニケーション 認知・行動	言語 ステージⅣ
ゆびなぞりカード	言葉の習得 ひらがなの習得 視覚、触覚、聴覚からのアプローチ	絵を見て言葉を表出する 言葉と文字をマッチングする 触った感覚と視覚からひらがなの形を覚える	言語・コミュニケーション 認知・行動	言語 ステージⅡ
3ヒントゲーム	語の定義 文章説明 聞く力 職業に関心を持つ	3つのヒントを聞き、その条件に合う絵カードを見つける 色々な職業に気づき、どんな仕事をするのか関心を持つ	言語・コミュニケーション 認知・行動	言語 ステージⅣ
タッチペン図鑑	言葉を視覚と聴覚から獲得する 色々な言葉に触れ、興味関心を広げる	絵にタッチペンを当てて言葉を音で聞く。 音楽を聞きながら歌を歌ったり、音に合わせて手遊びする。	言語・コミュニケーション 認知・行動	言語 ステージⅠ
名前書き練習	自分の名前を覚える。 目と手の供応動作 鉛筆の持ち方	ゆっくり丁寧に自分の名前をなぞる。 名前の文字を覚えて書く	言語・コミュニケーション 認知・行動	言語 ステージⅣ
図鑑づくり	運筆練習 ひらがな習得 姿勢維持	姿勢の維持、鉛筆の持ち方を意識しながらひらがなの練習を行う ひらがなの習得を目指す	言語・コミュニケーション 認知・行動	言語 ステージⅤ
文字合わせカード	言葉の習得 文字の習得 視空間認知能力	イラストを合わせて名詞を覚える 言葉と文字を連動する 合わせた文字を言葉として読む	言語・コミュニケーション 認知・行動	言語 ステージⅣ
文法カード	名詞・動詞・形容詞・副詞・助詞の理解 文章の構成	2語文、3語文から短い文章までをカードを使って組み立てる	言語・コミュニケーション 認知・行動	言語 ステージⅣ
漢字おぼえるカード	読み書きの習得 書き順 成り立ち	漢字カードを使いながら、書き方のフレーズを唱えたり、実際に書いたり、かるた遊びをしながら漢字を覚える	言語・コミュニケーション 認知・行動	言語 ステージⅤ

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
文字の並び替え音読	内容をより正しく理解する 文字を並べ替えて言葉を見つける 発想力・想像力 思考力	文字を並べ替えて意味のある言葉を作る。	言語・コミュニケーション 認知・行動	言語 ステージⅣ
どっちの手に入ってるかゲーム	イメージの形成 言葉の表出 人に自分の意思を伝える練習	「どっちの手に入ってるか?」の声かけから玩具を隠した方の手を当てる 片手ずつ開き、一緒に答え合わせをする	言語・コミュニケーション 認知・行動	言語 ステージⅡ
あれ・これ・それクイズ	「あれ」「これ」「それ」などの言葉の理解、文章構成 状況理解し、言葉にする力	状況を理解し、それぞれの物について「あれ」「これ」「それ」に分類していくクイズ。まずは場所と「あれ」「これ」「それ」のインプットから取り組む。	言語・コミュニケーション 認知・行動	言語 ステージⅣ
福笑い	顔部位理解 記憶力 順番を待つ	目隠しをし、顔のパーツを言葉で確認しながら並べ、出来上がった顔を楽しむ	言語・コミュニケーション 認知・行動 運動・感覚	認知 ステージⅢ
ビンゴゲーム	数唱力 注意力	カードから数字を探し、縦横斜めに穴を開け揃える	人間関係・社会性 運動・感覚 認知・行動	数 ステージⅣ
椅子取りゲーム	ルール理解 勝敗理解 感情のコントロール 楽しさの共有	音楽に合わせてながら椅子の周りを歩き、音楽が止まったら椅子に座る 最後まで椅子に座れた人が勝利する	人間関係・社会性 運動・感覚 認知・行動	SSTゲーム ステージⅢ
スイカ割り	ボディイメージの形成 聞く力 楽しさの共有	目隠しをして他児の誘導する声を頼りにスイカまで進み、棒をスイカ目掛けて振り下ろす	人間関係・社会性 運動・感覚 認知・行動	生活
コロコロカーリング	自分の力を知る、力加減を理解する 体幹、バランス 順番を守る 勝敗の受入、ルール理解	テープで床に大きさの違う丸を設定。丸の中に点数を書く。ボールを投げるラインから丸に向かって投げ、ゴールした点数を競う。	人間関係・社会性 運動・感覚 認知・行動	粗大運動 ステージⅣ
ビー玉お絵描き	目と手の供応動作 色の変化・色の興味	ビー玉を転がして紙に色がついていく様子を見る 手の動きによってビー玉の動きが変わる事を知る	人間関係・社会性 運動・感覚 認知・行動	感覚 ステージⅠ
注文体験	生活力 相手に伝える力 金銭授受体験 楽しさの共有	フードコートやレストランで食べたいもの、欲しいものを注文し、金銭授受する 他児と一緒に食べ楽しさの共有をする	人間関係・社会性 健康・生活 認知・行動	生活
どんな気持ち・どうすればいいのかなゲーム	状況と気持ちの理解 場面ごとの対応	場面ごとの気持ちと、その場面においてどの様な対応をすればいいのかをカードを使って理解を進める	人間関係・社会性 言語・コミュニケーション	SST ステージⅢ

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
家族イベント	保護者様同士のコミュニケーション作り 普段家庭では出来ない体験をする。 親と子供と一緒に過ごす時間の提供提案。	地域交流や調理体験、アニマルセラピー、自然の中で遊ぶなど。 保護者様と子供と一緒に幸せな時間を共有共感する。	人間関係・社会性 言語・コミュニケーション	イベント
花紙プール	楽しさの共有 指先の感覚 感覚刺激	花紙をびりびり破いたり、うちわであおぐ。感覚刺激を楽しむ。	人間関係・社会性 言語・コミュニケーション 運動・感覚	感覚 ステージⅠ
新聞遊び	指先の感覚 目と手の供応動作 創造力	新聞紙をビリビリちぎったり舞い上げたりする感覚を楽しむ 折ったり丸めたり色々な形に変えながら遊びを発展させ楽しむ	人間関係・社会性 言語・コミュニケーション 運動・感覚 認知・行動	感覚 ステージⅠ
魚釣り	空間認知 目と手の供応動作 集中力	クリップが付いた魚を磁石が付いた竿で釣る 釣れた魚の数を数える 魚の名前を覚える	人間関係・社会性 言語・コミュニケーション 運動・感覚 認知・行動	微細運動 ステージⅡ
お名前当てゲーム	他者への興味関心 他者の名前を覚える	支援員やお友達の顔と名前を一致させるように、名前の文字をヒントに名前を当てる	人間関係・社会性 言語・コミュニケーション 認知・行動	認知 ステージⅤ
気持ちチップ	自己・他者の感情理解を育てる	気持ちチップを見せ、表情と気持ちを確認する。 お題カードを読み上げ、チップを選び、選んだ理由を説明する。	人間関係・社会性 言語・コミュニケーション 認知・行動	SSTゲーム ステージⅢ
謎解き宝探し	探求心 推理思考 他児との協力 楽しさの共有	ヒントを頼りに他児と協力しながら謎を解く。 宝物を見つけた時の喜びを共有する。	人間関係・社会性 言語・コミュニケーション 認知・行動	認知 ステージⅤ
ナンジャモンジャ	記憶力 ユーモア コミュニケーション	めくった絵カードに描かれた奇妙な生物に自由に名前を付ける。その名前を覚えておいて、次に同じ絵カードが出た時にその名前を言う。	人間関係・社会性 言語・コミュニケーション 認知・行動	SSTゲーム ステージⅣ
お弁当作り遊び	見立て遊び ごっこ遊び イメージの形成	イメージを膨らませ簡単なクッキング遊び 支援員や他児とのやり取り遊び	人間関係・社会性 言語・コミュニケーション 認知・行動	認知 ステージⅡ
旗揚げゲーム	色の弁別 集中力 目、耳、手の供応動作	支援者の言葉をよく聞きながら、赤・白の旗を素早く上げる 徐々にスピードを速くしたり言葉のみで行い難易度を上げる	人間関係・社会性 言語・コミュニケーション 認知・行動 運動・感覚	認知 ステージⅢ
おままごと	模倣 食べ物や道具の名称理解 道具の用途理解 コミュニケーション力	食べ物を包丁で切ったり、お皿を並べたり、お茶を入れたりしながら、動作や言葉を学び、コミュニケーション力を高める。	人間関係・社会性 言語・コミュニケーション 認知・行動 健康・生活	遊具

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
すごろく	6までの数概念 勝敗理解 感情のコントロール	順にサイコロをふり、目の数だけ駒を進め、ゴールを目指し勝敗を決定する 1～6までの数を言葉に出しながら取り組む	人間関係・社会性 認知・行動	数 ステージⅢ
ババ抜き(トランプ)	数字のマッチング ルール理解 勝敗の受け入れ 感情のコントロール	トランプを順番に引き、数字を合わせ、カードが早くなくなれば勝利する	人間関係・社会性 認知・行動	数 ステージⅣ
7並べ(トランプ)	数字の増減 ルール理解 勝敗の受け入れ 感情のコントロール	トランプを7から数を増減順に並べ、早くカードがなくなれば勝利する	人間関係・社会性 認知・行動	数 ステージⅣ
神経衰弱(トランプ)	数字のマッチング ルール理解 勝敗の受け入れ 感情のコントロール	トランプの数字の場所を記憶しマッチングさせる 取れた組を競い勝敗を付ける	人間関係・社会性 認知・行動	認知 ステージⅣ
自分の気持ち	自己理解 他者理解	自分の気持ちと向き合い、今どんな気持ちか、どういう時に気持ちが揺れるのかなど自己理解を進める。	人間関係・社会性 認知・行動	SST ステージⅤ
UNO	数の概念 数唱 色的一致 ルール理解	数と色の違いやルールを理解して、順番通りにカードを場に出していく。動作や言葉を学び、コミュニケーション力を高める。	人間関係・社会性 認知・行動	SSTゲーム ステージⅣ
レゴブロック	イメージの形成 目と手の供応動作 表現力 空間認知	ブロックをイメージ通りに組み立てたり、見立てたりしながら遊ぶ	人間関係・社会性 認知・行動	遊具
触れ合い遊び	感覚の刺激 人の意動きに注目 コミュニケーション力 心の安定	くすぐったり、突っついたりしながら歌に合わせて体を触り感覚を刺激する 歌やオノマトベと動作を一致させる	人間関係・社会性 認知・行動	感覚 ステージⅠ
かくれんぼ	ルール理解 社会性 考える力 忍耐力	鬼が数を数えている間に見つからないように隠れる。 鬼は隠れている人を見つけていく。	人間関係・社会性 認知・行動	SSTゲーム ステージⅢ
ぼうずめくり	ルール理解 勝敗の受け入れ 社会性 他者とのコミュニケーション	百人一首かるたを順番にめくっていき、ルールに従ってカードをやりとりする。ゲーム終了時、手札の数が少ないか多いかを競う。	人間関係・社会性 認知・行動	SSTゲーム ステージⅤ
公園宝探し	注意力、観察力、想像力 チーム意識、他児との協力 視空間認知	公園のどこかに隠されたお宝を探す。遊具の周りなどの色々な場所を他児と協力して探す。	人間関係・社会性 認知・行動	SSTゲーム ステージⅣ

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
信号機ゲーム	指示理解、ルール理解 交通ルール(信号)を学ぶ 勝敗の受入	青は1歩前に進む、黄は1歩後ろに戻る、赤は止まる(動かない)のルールのもと、スタートからゴールまで間違えずにたどり着く。	人間関係・社会性 認知・行動	SSTゲーム ステージIV
新聞紙文字探し	集中力を養う 文字を探し出した時の達成感 グループで対戦した時は勝敗の受け入れ	お題の単語を新聞紙の中の文字から探し出す	人間関係・社会性 認知・行動	言語 ステージV
ボードゲーム	ルール理解 勝敗理解 感情のコントロール	ボーリング・ビリヤード・野球などのボードゲームで遊ぶ。 他児と勝負し勝敗を受け入れる。	人間関係・社会性 認知・行動	SSTゲーム ステージV
カウンセラーごっこ	人との対話の姿勢 相手の話を聞いて理解する力 効果的なコミュニケーションスキルの獲得	カウンセラー役と相談相手役に分かれ、人との対話における基本姿勢を身につける。相手の話を聞いて理解し、共感・助言などのやり取りをする	人間関係・社会性 認知・行動	言語 ステージV
気持ちの福笑い	気持ちと表情のマッチング 場面を想像する。	「こんな場面ではどんな気持ち？」を意識しながら、福笑いの顔を作っていく。	人間関係・社会性 認知・行動 運動・感覚	SSTゲーム ステージII
相撲	前庭覚・固有覚 視空間認知 ボディイメージの形成 体幹維持	支援員相手に相撲 押す力や耐える力、姿勢維持の力加減を覚える	人間関係・社会性 認知・行動 運動・感覚	粗大運動 ステージIV
色クリームお絵描き	色クリームを作る 紙に自由に描く 線に沿って描く 手と目の供応	色クリームを作る イメージを膨らませ絵描く 線に色が着くのを楽しむ	人間関係・社会性 認知・行動 運動・感覚	感覚 ステージI
お店屋さんごっこ(1~10~、100までの数)	数唱 1~10円までの概念 100円までの概念	1~10円までで数を数えながらお買い物をする 100円までの商品を10円を使ってお買い物をする	人間関係・社会性 認知・行動 健康・生活	数 ステージIV
お金(トランプ)	ルール理解 勝敗受け入れ 楽しさの共有 お金の計算	100円、500円、1000円、10000円に見立てたカードを順番に引く。最後に一番高額保持者の勝利。	人間関係・社会性 認知・行動 言語・コミュニケーション	SSTゲーム ステージV
プラレール	イメージの形成 考える力 達成感を味わう 集中力 目と手の供応動作	イメージを膨らませレールを繋いだり電車を走らせたりする。	人間関係・社会性 認知・行動 言語・コミュニケーション	遊具
はあって言うゲーム	ルール理解 他者交流 他者の気持ち理解 状況理解	テーマに合ったワードをお互い言い合い、誰がどのテーマなのかを当てるゲーム。状況や他者の気持ち理解を促す。	人間関係・社会性 認知・行動 言語・コミュニケーション	SSTゲーム ステージV

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
アイウエオ盤	カタカナの理解 あいうえお表の理解 言葉と文字のマッチング	アイウエオ盤を使いマグネットを50音順に並べる 言葉カードの文字の上にマグネットを乗せる	認知・行動	微細運動 ステージⅣ
数字カード並べ(1~10)	数字のマッチング 数字並べ 大小理解	1~10までの数を順番に並べる 1~10までの数字を覚える 1~10までの数の大小を理解する	認知・行動	数 ステージⅢ
数字カード	1~10までの数の概念 数と数字のマッチング 数の大小の理解 数唱	イラストと文字をマッチングさせる 数を並べたり、大小を認識する	認知・行動	数 ステージⅢ
プログラミング芋虫ロボット	プログラミング的思考力を育てる 想像力を養う 身近なテクノロジーの仕組みを学ぶ 達成感を味わう	プログラミングロボットに目的地まで指示を入力する 到達できるまでトライ&エラーを繰り返す	認知・行動	プログラミング
トーマス数・動物電車	1~10までの数の概念 動物の名前 色理解 微細運動	1~10までの貨車をつなげ、同じ色の動物を乗せる 数の概念や色の名前、動物の名前や鳴き声を覚える	認知・行動	数 ステージⅡ
絵合わせカード	単語と概念 集中力 観察力 識別力	バラバラになったイラストの中から対のカードを見つけ合わせる 言葉でのやり取りの中から単語や概念を知る	認知・行動	認知 ステージⅡ
風船遊び	風船の感覚を楽しむ 不規則な動きの追視 動体視力 風船を追いかける	風船を追いかけて体を動かしたり、跳んだり弾ませたりする感覚を楽しみながら、風船を介し相手とのコミュニケーション力の向上を図る	認知・行動	感覚 ステージⅠ
紙染め	指先の感覚 集中力 色の変化を味わう 想像力	赤、黄、青の絵具で色水を作り、三角や四角に折りたたんだ障子紙(又は半紙)に色を付ける。混ざりあい滲んで変化する様子を味わい、破れないよう慎重に紙を開き模様を楽しむ。	認知・行動	感覚 ステージⅠ
鉄道絵合わせカード	鉄道の知識 認知	車両の左側と右側のカードの正しい組み合わせを選び、絵がつながるようにくっつける	認知・行動	認知 ステージⅠ
数字マグネット並べ	1~5までの数の概念 数と数字のマッチング 数唱	数を数えながらキャラクターカードをボードに貼り付けて並べる。数字と実際の数をマッチングしていく。	認知・行動	数 ステージⅡ
スライム	指先の感覚 変化の工程	スライムを作る工程を知り、出来上がるまでの様子や出来上がったスライムの感覚を楽しむ	認知・行動 運動・感覚	感覚 ステージⅡ

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
粘土	指先の感覚 想像の形成	粘土をこねたり伸ばしたりしながら、指先の感覚を楽しむ。 思い描いたものを形作る	認知・行動 運動・感覚	感覚 ステージⅠ
色水遊び	色の変化 色の興味 想像力	絵具を混ぜた色水を作り、絵具が解ける様子 や色を混ぜた時の色の変化を楽しむ	認知・行動 運動・感覚	感覚 ステージⅠ
迷路	空間認知 集中力 判断力	鉛筆を正しく持ち、スタートからゴールまで道 をたどる	認知・行動 運動・感覚	ビジョントレーニング ステージⅢ
図形キューブ積み木	空間認知 集中力 記憶力 想像力	見本を見ながら平面や立体を形作る	認知・行動 運動・感覚	認知 ステージⅣ
○△□分類	分類 マッチング 形理解	○、△、□の概念を理解し、色々な形の○、 △、□をマッチングする	認知・行動 運動・感覚	認知 ステージⅡ
物を色分け	分類 マッチング 色の概念理解	イラストカードを色の概念ごとに分類する 文字が読める場合は文字カードのみでイメージを膨らませ分類する	認知・行動 運動・感覚	認知 ステージⅡ
大中小仕分け	分類 マッチング 大中小の概念理解	大中小のシートにイラストカードを大きさごと に分類する	認知・行動 運動・感覚	言語 ステージⅡ
線なぞり	目と手の対応動作 指先の感覚 鉛筆の持ち方	鉛筆を正しく持ち、線の上を丁寧になぞる	認知・行動 運動・感覚	微細運動 ステージⅠ
棒通し	数の概念 数唱 目と手の対応動作 色の概念	数を数えながら、カードに書いてある、同じ 色・同じ数のブロックを棒に通す。	認知・行動 運動・感覚	微細運動 ステージⅠ
積み木積みゲーム	微細運動 集中力を養う 勝敗の受け入れ ルール理解	積み木を時間内に、焦らず高く積み上げてい く 相手と対戦し積み上げた数を競う	認知・行動 運動・感覚	SSTゲーム ステージⅢ
トトロ・マトリョーシカ	大きさの違い理解 内外の違い理解 微細運動	小さなトトロを順に大きなトトロに入れてい き、大きさの違いや内外の概念を遊びながら 学ぶ	認知・行動 運動・感覚	遊具

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
ラキュー	指先の発達 色彩感覚 表現力 集中力 創造力	パーツをつなげ、平面や立体を形作る	認知・行動 運動・感覚	遊具
積み木ジェンガ	指先のコントロール ルール理解 勝敗理解 感情のコントロール	順番にジェンガを抜き取り、一番上にのせる 崩してしまった人が負け	認知・行動 運動・感覚	遊具
木製動物パズル	空間認知能力 目と手の供応 集中力 想像力 達成感を味わう	シートに合わせて動物のピースをはめる 動物の名前や鳴き声を覚える 動物を何個積めるかトライし、数を数える	認知・行動 運動・感覚	認知 ステージⅢ
ぐらぐらゲーム	前庭覚 固有覚 ボディイメージの形成 体幹を鍛える	支援員の膝に乗り、前後にぐらぐら揺れる感 覚を楽しみながら、体幹保持力を育てる。スリ ルを楽しむ。	認知・行動 運動・感覚	粗大運動 ステージⅠ
石けん作り	感触遊び かたち遊び	粉石けんに水が加わると感触が変わることを 知る。 感触遊び イメージしたものを形にしてみる	認知・行動 運動・感覚	感覚 ステージⅡ
ネジまわし	目と手の供応動作 創造力 空間認知能力 集中力	様々な形、色のプレートを組み合わせ、ドライ バーを使ってネジ留めし、物を形作る。	認知・行動 運動・感覚	微細運動 ステージⅡ
エンジェルクレイ	素材そのままの感触遊び 水を加え混ぜた時の感触 の変化 色を加えた時の視覚変化 スライムにして最初とは 違う感触を楽しむ	素材そのままの感触遊び 水を加え混ぜた時の感触の変化 色を加えた時の視覚変化 スライムにして最初とは違う感触を楽しむ	認知・行動 運動・感覚	感覚 ステージⅡ
ドットマーカー	微細運動	○に合わせてスタンプをしていく	認知・行動 運動・感覚	微細運動 ステージⅡ
絵の具遊び	いろいろな色を知る、色が 混ざると変わることを知 る。 筆、ローラー、たんぼなど いろいろな素材を使ってみ る。	いろいろな色を知る、色が混ざると変わるこ とを知る。 筆、ローラー、たんぼなどいろいろな素材を使っ てみる。	認知・行動 運動・感覚 言語・コミュニケーション	感覚 ステージⅠ
スピード(トランプ)	数字の増減 ルール理解 勝敗の受け入れ	トランプの数字がつながるようにだし、カード が早くなくなったら勝利	認知・行動 運動・感覚 人間関係・社会性	数 ステージⅤ
ぶたのしっぽ(トランプ)	目と手の供応 マーク・数字の認識 ルール理解 勝敗受け入れ	輪に並べたカードをめくって同じ数字やマー クが出たらタッチする 遅れた人・おてつきした人がカードを持つ 手札がなくなった人の勝利	認知・行動 運動・感覚 人間関係・社会性	ビジョントレーニング ステージⅣ

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
おはじきシュート	ビジョントレーニング 集中力 他児と遊ぶ 勝ち負けの受容	机にビニールテープなどでゴールを作り、そこに向かっておはじきを弾く。	認知・行動 運動・感覚 人間関係・社会性	ビジョントレーニング ステージV
うちわでパタパタ玉転がし	手首を動かす 空間認知 協調運動	うちわを仰ぐ風力を使い、ゴール目指してピンポン玉を転がし競う	認知・行動 運動・感覚 人間関係・社会性	ビジョントレーニング ステージIV
おちたおちたとんだとんだ	ビジョントレーニング	上下へ落ちた物・左右へ飛んだ物を目で追って答える	認知・行動 運動・感覚 人間関係・社会性	ビジョントレーニング ステージII
性別カード	男女理解 表出	いろいろな年齢の人カードを、男女別に分別していく	認知・行動 健康・生活	認知 ステージIII
体の名前カード	身体部位理解 表出	体の部位が描かれたカードをめくり、出た部位の体を触り、名前を答える	認知・行動 健康・生活	言語 ステージII
どっちがカッコいい？食事	基本的な生活習慣 マナー 社会のルール	良い例・悪い例のカードを見せどちらが良いか示す	認知・行動 健康・生活	SST ステージIII
こんな時どうする？【意思伝達】	自己対応力 他者対応力 社会性の力	【意思伝達】 あいさつ、主張、提案、上手な拒否、依頼、相談、自己コントロール、思いやり、気遣い、謝罪	認知・行動 健康・生活	SST ステージIV
九九の歌	聴覚と視覚から九九を覚える	九九の歌を聴いたり歌いながら、掛け算シートを目で追い、四角と聴覚から九九を覚える。	認知・行動 健康・生活	数 ステージIV
危険予測カード	危険な場所・物事の認識	危険予測カードを使い、場面ごとの危険認識を進め、どの様に対応すれば良いのかを学ぶ	認知・行動 健康・生活	SST ステージIII
日本地図パズル	目と手の供応動作 集中力 達成感 日本の地形	都道府県ごとのパーツをはめ、日本の地形や都道府県名を覚える	認知・行動 健康・生活 運動・感覚	認知 ステージV
数字の歌	数唱 数字を視覚的聴覚的に理解する	数字の歌に合わせてペープサートをめくり、視覚的・聴覚的に数字をマッチングしていく	認知・行動 健康・生活 言語・コミュニケーション	数 ステージI

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
クリスマス会	外国の文化や風習を学ぶ 楽しさの共有	レクリエーションやクリスマスの雰囲気を楽しむ	認知・行動 健康・生活 人間関係・社会性	イベント
図書館	公共の場でのルールやマナーを学ぶ 好きな絵本を見つける。 お話会に参加する。	図書館へ行き、図書館のお約束を学ぶ。いろいろな絵本に出会い、好きな絵本を見つける。図書館の方の読み聞かせを見聞きする。	認知・行動 健康・生活 人間関係・社会性	生活
お散歩	公共の場でのルールやマナー 交通ルール確認 自然や季節を感じる 身体を動かす	交通ルールを守り、手をつないでお散歩をする。 周りの景色や自然を楽しむ。	認知・行動 健康・生活 人間関係・社会性	粗大運動 ステージ I
こんな時、何ていう？	SST 場面に合わせた言葉と行動の習得	場面に合わせた言葉と行動の習得	認知・行動 健康・生活 人間関係・社会性	SST ステージV
シャーベットを作ろう	体験学習 氷と塩の化学反応を見る 液体が固体になることを知る 他児と一緒に食べる	体験学習 氷と塩の化学反応を見る 液体が固体になることを知る 他児と一緒に食べる	認知・行動 健康・生活 人間関係・社会性	生活
買い物	交通ルールの理解 公共の場でのマナー 金銭授受(対面・機械) お金の概念理解	交通ルールを確認しながらお店に向かう。 品物を決め順番に金銭授受を体験する。	認知・行動 健康・生活 人間関係・社会性 言語・コミュニケーション	生活
仲間集め	名詞理解 カテゴリ理解 分類・マッチング	カードをカテゴリ別に仕分ける それぞれの名前も覚える	認知・行動 言語・コミュニケーション	言語 ステージIII
反対言葉カード	名詞理解 形容詞理解 形容詞表出 反対言葉理解	反対言葉を意識しながら、名詞・形容詞を覚える	認知・行動 言語・コミュニケーション	言語 ステージII
動物電車	1対1対応 3までの数概念 数唱 動物の名前理解	動物の数を数えながら同じ数字の電車に乗せる	認知・行動 言語・コミュニケーション	数 ステージI
絵カードかるた	言葉の理解 概念の理解 耳から聞く力 反射神経	絵カードを並べ、名詞や概念でかるた取りをする	認知・行動 言語・コミュニケーション	言語 ステージI
漢字パズル	言語の認知 漢字の認識 形を捉える力 イメージの形成	漢字の形を正しく捉える。カードをみて、部首パーツを組み合わせて漢字を作る。	認知・行動 言語・コミュニケーション	言語 ステージV

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
形のかげら	図形認識 形を正確にとらえる力 集中力 思考力	図形の全体像や部分像を認識し、パーツを組み合わせて当てはめる。図形の足し算・引き算を実践する。	認知・行動 言語・コミュニケーション	ビジョントレーニング ステージV
ちがうのどれ？	物の認知 物の分類分け 違いに気付く	4つの中から1つちがうものを見つける。	認知・行動 言語・コミュニケーション	認知 ステージII
ひっくり返しゲーム	ルール理解 チーム意識 感情のコントロール	チームに分かれ、カードをチームカラーにひっくり返す チームカラーが多いほうが勝ち	認知・行動 言語・コミュニケーション 人間関係・社会性	SSTゲーム ステージIV
連続カード&気持ちチップ	SST 場面ごとに気持ちと表情のマッチングをインプット	連続カードを見ながら気持ちのチップを添えて、表情から相手の気持ちを知っていく。	認知・行動 言語・コミュニケーション 人間関係・社会性	SSTゲーム ステージII
ヒットマンガ	ルール理解 他者交流、コミュニケーション 他者の気持ち理解 状況理解	カードに書いてある状況を理解し、空欄になっているセリフを当てるゲーム。ストーリーを理解し、他者の気持ちを考える練習を積む。	認知・行動 言語・コミュニケーション 人間関係・社会性	SSTゲーム ステージV
しりとり遊び	語頭音理解 語彙表出 語彙連想 ルール理解	順番に答えていく 語尾から言葉を繋げていく	認知・行動 言語・コミュニケーション 人間関係・社会性	言語 ステージIV
オセロ	思考力 集中力 勝敗理解 感情のコントロール	ルールに沿って交互に駒を置き、最後に自分の色の駒が多い方が勝つ。 負けても気持ちをコントロールし勝敗を受け入れる。	認知・行動 人間関係・社会性	SSTゲーム ステージV
どっちがカッコイイ？学校生活	基本的な生活習慣 マナー 社会のルール	良い例・悪い例のカードを見せ、どちらが格好良いか確認する SSTで学んだことを、実際の生活でも行えるように支援する	認知・行動 人間関係・社会性	SST ステージIII
どっちがカッコイイ？社会生活	基本的な生活習慣 マナー 社会のルール	良い例・悪い例のカードを見せ、どちらが格好良いか確認する SSTで学んだことを、実際の生活でも行えるように支援する	認知・行動 人間関係・社会性	SST ステージIII
どっちがカッコイイ？交通ルール	基本的な生活習慣 マナー 社会のルール	良い例・悪い例のカードを見せ、どちらが格好良いか確認する SSTで学んだことを、実際の生活でも行えるように支援する	認知・行動 人間関係・社会性	SST ステージIII
動物ふれあい	生き物への興味関心 思いやる心の育成	動物を抱きしめたり餌を与えたりしながら触れ合う	認知・行動 人間関係・社会性	イベント

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
SSTプリント	ソーシャルスキルを学ぶ	こんなときはどうすればよいかを考えながらプリントに取り組む	認知・行動 人間関係・社会性	SSTゲーム ステージI
こんな時どうする？【自己対応力】	自己対応力 他者対応力 社会性の力	問題文を聞き、どう対応すれば良いのかを考える 自分の事、身の回りの事	認知・行動 人間関係・社会性	SST ステージIV
何て言えばいいのかな？	場面に合った言葉の表出 コミュニケーション 他者理解	シチュエーションカードを用いて、場面に合った声の掛け方を学ぶ	認知・行動 人間関係・社会性	SST ステージIV
連続絵カード【集団内でのルール・約束事・他者の尊重】	登場する複数の子供の関係性をとらえることで、自分以外の子どもの存在に目を向け、他者を尊重する事の大切さを学ぶ	絵カードで場面を客観的に見る事でなぜ、集団内にはルールや約束事があるのかに気づかせる	認知・行動 人間関係・社会性	SST ステージIII
連続絵カード【対人・社会性】	対人関係 社会性 周囲との折り合いをつける 適切な自己主張	連続絵カードを使い、他者同士の関係を客観的に見る中から、集団の中での他児との関わり方を身につける	認知・行動 人間関係・社会性	SST ステージIII
連続絵カード【対人理解①(言動と反応の対比)】	コミュニケーション ソーシャルスキル	ある場面での二通りの言動とそれらへの反応を対比させる構成から、自身の言葉や行動次第で相手の反応が違ったり変わったりする事を知る	認知・行動 人間関係・社会性	SST ステージIII
ウボンゴ	ルール理解、勝敗の受入 形を捉える力 思考力 集中力	図面に合ったパーツを3つないし4つ組み合わせさせて当てはめる。完成までの時間を競い、他者と対戦形式で行う。	認知・行動 人間関係・社会性	ビジョントレーニング ステージV
きせつカード	四季の理解 状況認知 言葉で伝える	春夏秋冬に分けられた絵カードを使って言葉の発達を促す。季節に分けたり、絵に関する話をしたり、クイズにしたり。	認知・行動 人間関係・社会性	言語 ステージIV
箱の中身当てゲーム	感触遊び	箱の中身に入っている物を触って想像し、考えて答える。	認知・行動 人間関係・社会性	感覚 ステージV
片栗粉スライム	指先の感覚 変化の工程 理科実験	片栗粉に水を入れるとどのような感触になるか実験し、感覚を楽しむ	認知・行動 人間関係・社会性 運動・感覚	感覚 ステージII
ハロウィンパーティー	外国の文化や風習を学ぶ 楽しさの共有	お化けになり「トリックオアトリート」でお菓子をもらう	認知・行動 人間関係・社会性 健康・生活	イベント

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
買い物ごっこ	言葉でのコミュニケーション やり取り遊び 語彙力 カテゴリー分け	「ください」「どうぞ」など、言葉でのやり取りを中心に語彙を広めたり、動物・野菜など言葉のカテゴリーの認識をする	認知・行動 人間関係・社会性 健康・生活	認知 ステージⅢ
場面カードで状況説明	状況理解 端的に説明する力 想像力・発想力 文章構成力	場面カード(イラストや写真)をみて、状況を理解し、端的に説明する。文章構成を頭の中で考え、言葉にする。	認知・行動 人間関係・社会性 健康・生活	言語 ステージⅤ
作業所見学	仕事に興味を持つ 作業の様子を知る	作業所でお仕事をしている人や作業の様子を見る事で、仕事に興味を持つ。	認知・行動 人間関係・社会性 健康・生活	生活
博物館見学	生物・物に興味を持ち知識を深める 公共の場でのルール・マナー 社会性	博物館を見学する事で生き物や物への関心を広げる。 公共の場でのルールやマナーを身につける。	認知・行動 人間関係・社会性 健康・生活	生活
都道府県カードゲーム	ルール理解 勝敗を受け入れる 楽しさの共有 都道府県の理解	順番に都道府県のカードを並べる。先にカードがなくなった人の勝利。 都道府県名や路線、人口、名産品など遊びながら覚える。	認知・行動 人間関係・社会性 言語・コミュニケーション	SSTゲーム ステージⅤ
○△□形あてゲーム	形理解 想像力 楽しさの共有	○△□の形から何が出てくるか想像しながら答えを当てる	認知・行動 人間関係・社会性 言語・コミュニケーション	認知 ステージⅡ
こんな時どうする？【トラブル対応力】	自己対応力 他者対応力 社会性の力	問題文を聞き、どう対応すれば良いのかを考える 【トラブル対応力】 困った事、非日常的な事	認知・行動 人間関係・社会性 言語・コミュニケーション	SST ステージⅣ
こんな時どうする？【他者の状況理解と対応力】	自己対応力 他者対応力 社会性の力	問題文を聞き、どう対応すれば良いのかを考える 【他者の状況理解と対応力】	認知・行動 人間関係・社会性 言語・コミュニケーション	SST ステージⅣ
こんな時どうする？【状況理解と対応力】	自己対応力 他者対応力 社会性の力	問題文を聞き、どう対応すれば良いのかを考える 【状況理解と対応力】 状況が複雑、集団の対応	認知・行動 人間関係・社会性 言語・コミュニケーション	SST ステージⅣ
フワフワ言葉・チクチク言葉	言われて嬉しい言葉、嫌な気持ちになる言葉などを知る。 自分の気持ちと相手の気持ちの違いに気付く	うれしい(フワフワ)言葉と悲しい(チクチク)言葉をカテゴリに分ける。	認知・行動 人間関係・社会性 言語・コミュニケーション	SST ステージⅣ
10までの数	数と数字のマッチング 1～10までの数の概念 数唱	おはじきやビー玉などの実物を用いて、数字と数をマッチングしていく。「おはじき、5個ください」などのやり取りをする。	認知・行動 人間関係・社会性 言語・コミュニケーション	数 ステージⅡ

支援プログラム

プログラム名	ねらい	内容	領域	種別
どっちが好き？カード	自分の意思を人に伝える ツールとしてカードを用 いることに慣れる 好き嫌いの認識と表出	2択の中から、「好き」「嫌い」を表現する練習 をする。自分の意思を伝える練習。	認知・行動 人間関係・社会性 言語・コミュニケーション	言語 ステージⅡ
会話のキャッチボール	話し手と聞き手を決めて 視覚的に話を聞くトレー ニング SST・コミュニケーション 会話のマナー	マイクやボールを使い、話し手と聞き手が視 覚的に分かるように取り組む 最後まで話を聞く経験を積み重ねる	認知・行動 人間関係・社会性 言語・コミュニケーション	SSTゲーム ステージ Ⅲ