

# 五領域別支援活動

放課後等デイサービス ふれすと高宮

# 放課後等ディサービスにおける 5 領域



## ① 健康・生活

### ねらい

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

### 具体例

#### (a) 健康状態の把握

健康な心と体を育て自ら健康で安全な生活を作り出すことを支援する。また、健康状態の常なるチェックと必要な対応を行う。その際、意思表示が困難である子どもの障害の特性及び発達の過程・特性等に配慮し、小さなサインから心身の異変に気づけるよう、きめ細かな観察を行う。

#### 毎日の検温、保護者・学校からの申し送りの共有、児童の様子観察

#### (b) 健康の増進

睡眠、食事、排泄等の基本的な生活のリズムを身に付けられるよう支援する。また、健康な生活の基本となる食を営む力の育成に努めるとともに、楽しく食事ができるよう、口腔内機能・感覚等に配慮しながら、咀嚼・嚥下、姿勢保持、自助具等に関する支援を行う。さらに、病気の予防や安全への配慮を行

う。

換気、アルコール消毒、手洗い、歯磨き、トイレに促す声掛け、排尿・排便後の清拭声掛け、人形や風船を使った清拭練習、身だしなみの声掛け、昼食・おやつクッキング、野菜果物収穫体験、等

(c) リハビリテーションの実施

日常生活や社会生活を営めるよう、それぞれの子どもに適した身体的、精神的、社会的訓練を行う。

SST、紐結び、ボタン留め、洗濯もの干し・たたみ、衣服の着脱（水遊び、川遊びの際）、個別アンケート、優しさみつけ、作業療法士の心理教育、等

(d) 基本的生活スキルの獲得

生活の中で、さまざまな遊びを通して学習できるよう環境を整える。また、障害の特性に配慮し、時間や空間を本人に分かりやすく構造化する。

一日の流れ・行動の可視化、紐結び、ボタン留め、洗濯もの干し・たたみ、衣服の着脱（水遊び、川遊び）、等

(e) 構造化等により生活環境を整える

生活の中で、さまざまな遊びを通して学習できるよう環境を整える。また、障害の特性に配慮し、時間や空間を本人に分かりやすく構造化する。

・（スタッフ）検温、保護者、学校からの申し送りの共有、子どもの様子観察、換気、学習室・プレイルームの分離化、環境整備（壁面、タイムスケジュール、靴や荷物の置き場所の表示）  
・クッキング、野菜果物収穫体験、公園、等

## ② 運動・感覚

### ねらい

(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

### 具体例

(a) 姿勢と運動・動作の基本的技能の向上

日常生活に必要な動作の基本となる姿勢保持や上肢・下肢 の運動・動作の改善及び習得、関節の拘縮や

変形の予防、筋力の維持・強化を図る。

ラジオ体操、風船バレー、ボール遊び、体育館活動、大縄跳び、新聞紙じゃんけん、玉入れ、線上歩行、理学療法士の運動療育、等

(b) 姿勢保持と運動・動作の補助的手段の活用

姿勢の保持や各種の運動・動作が困難な場合、姿勢保持装 置など、様々な補助用具等の補助的手段を活用してこれらができるよう支援する。

トランポリン運動、理学療法士の運動療育、等

(c) 身体の移動能力の向上

自力での身体移動や歩行、歩行器や車いすによる移動など、日常生活に必要な移動能力の向上のための支援を行う。

障害物ありだるさんがころんだ、オセロ返し、数字タッチ、カラータッチ、療法士の運動療育、等

(d) 保有する感覚の活用

保有する視覚、聴覚、触覚等の感覚を十分に活用できるよう、遊び等を通して支援する。

なんの音か当ててみよう、箱の中身はなんだろうな、リズム運動、療法士の運動療育、等

(e) 感覚の補助及び代行手段の活用

保有する感覚器官を用いて状況を把握しやすくするよう眼 鏡や補聴器等の各種の補助機器を活用できるよう支援する。

(f) 感覚の特性（感覚の過敏や鈍麻）への対応

感覚や認知の特性（感覚の過敏や鈍麻）を踏まえ、感覚の偏りに対する環境調整等の支援を行う。

バランスボール、スライム、小麦粘土遊び、折り紙、パズル、編み物、アイロンビーズ、ビーズ製作、陶芸、聴覚過敏の児童へのヘッドホン着用、等

### ③ 認知・行動

#### ねらい

(a) 認知の発達と行動の習慣

(b) 空間・時間・数等概念形成の習得

(c) 対象や外部環境の適切な行動の習得

**具体例**

(a) 感覚や認知の活用

視覚、聴覚、触覚等の感覚を十分活用して、必要な情報を収集して認知機能の発達を促す支援を行う。

プログラミング活動、宝探しゲーム、レゴブロック、パズル、体操ダンス、音当てクイズ、

(b) 知覚から行動への認知過程の発達

環境から情報を取得し、そこから必要なメッセージを選択し、行動につなげるという一連の認知過程の発達を支援する。

駄菓子屋さんへおやつの購入体験、クッキング材料購入体験、絵しりとり、プログラミング、かるた、防災センター、歩行・自転車使用時の交通ルール体験、公共交通機関利用体験、等

(c) 認知や行動の手掛かりとなる概念の形成

物の機能や属性、形、色、音が変化する様子、空間・時間等の概念の形成を図ることによって、それを認知や行動の手掛かりとして活用できるように支援する。

プログラミング活動、タングラム、おでかけの際のスケジュール確認、科学実験、陶芸、等

(d) 数量、大小、色等の習得

数量、大きさ、重さ、色の違い等の習得のための支援を行う。

プログラミング活動、スゴロク、色おにごっこ、買い物ごっこ、棒抜き、等

(e) 認知の偏りへの対応

認知の特性を踏まえ、自分に入ってくる情報を適切に処理できるように支援し、認知の偏り等の個々の特性に配慮する。また、こだわりや偏食等に対する支援を行う。

スケジュールの見える化、おやつ・昼食クッキング、等

(f) 行動障害への予防及び対応

感覚や認知の偏り、コミュニケーションの困難性から生ずる行動障害の予防、及び適切行動への対応の支援を行う。

アンガーマネジメント、ふおれすと会（ロールプレイ）、カードゲーム、等

## ④ 言語コミュニケーション

### ねらい

- (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

### 具体例

- (a) 言語の形成と活用

具体的な事物や体験と言葉の意味を結びつける等により、体系的な言語の習得、自発的な発声を促す支援を行う。

絵カードを使った言葉遊び、アンケート、ごっこ遊び、しりとり、お誕生日会、等

- (b) 受容言語と表出言語の支援

話し言葉や各種の文字・記号を用いて、相手の意図を理解したり、自分の考えを伝えたりするなど、言語の受容をし表出する支援を行う。

はあって言うゲーム、ジェスチャーゲーム、SST、ペアを見つけようゲーム、ワードウルフ、等

- (c) 人との相互作用によるコミュニケーション能力の獲得

個々の配慮された場面における人との相互作用を通して、共同注意の獲得等を含めたコミュニケーション能力の向上のための支援を行う。

SST、ごっこ遊び、カードゲーム、表情カード、作業療法の心理教育、等

- (d) 指差し、身振り、サイン等の活用

指差し、身振り、サイン等を用いて、環境の理解と意思の伝達ができるよう支援する。

ジェスチャーゲーム、指差しコミュニケーション練習、等

- (e) 読み書き能力の向上のための支援

発達要害の子どもなど、障害の特性に応じた読み書き能力の向上のための支援を行う。

公文式、タイピング練習、文字探し、等

#### (f) コミュニケーション機器の活用

各種文字・記号、絵カード機器等のコミュニケーション手段を活用し、環境の理解と意思の伝達が円滑の出来るよう支援する。

絵カードや写真を使ったやりとり・意思表示、作業療法の心理教育、等

#### (g) 手話、点字、音声、文字等のコミュニケーション手段の活用

手話、点字、音声、文字、触覚、平易な表現等の多様なコミュニケーション手段を活用し、環境の理解と意思の伝達が出来るよう支援する。

### ⑤ 人間関係・社会性

#### ねらい

##### (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

#### 具体例

##### (a) アタッチメント（愛着行動）の形成

人との関係を意識し、身近な人の親密な関係を築き、その信頼関係を基盤として、周囲の人と安定した関係を形成するための支援を行う。

お誕生日会、進級・卒業パーティー、いいとこ見つけ、作業療法の心理教育、等

##### (b) 模倣行動の支援

遊びを通じて人の動きを模倣することにより、社会性や対人関係の芽生えを支援する。

ジェスチャーゲーム、旗上げゲーム、茶道体験、作業療法の心理教育、等

##### (c) 感覚運動遊びから象徴遊びへの支援

感覚機能を使った遊びや運動機能を働かせる遊びから、見立て遊びやつもり遊び、ごっこ遊び等の象徴遊びを通して、徐々に社会性の発達を支援する。

粘土遊び、お店屋さんごっこ、お化け屋敷ごっこ、等

(d) 一人遊びから協同遊びへの支援

周囲に子どもがいても無関心である一人遊びの状態から平行遊びを行い、大人が介入して行う連合的な遊び、役割分担したりルールを守って遊ぶ共同遊びを通して、徐々に社会性の発達を支援する。

ボードゲーム、風船バレー、ジェンガ、等

(e) 自己の理解とコントロールのための支援

大人を介在して自分のできること、できないことなど、自分の行動の特徴を理解するとともに、気持ちや情動の調整ができるように支援する。

アンケート、アンガーマネジメント、SST、作業療法の心理教育、等

(f) 集団への参加への支援

集団に参加するための手順やルールを理解し、遊びや集団行動に参加できるよう支援する。

だるさんが転んだ、フルーツバスケット、椅子取りゲーム、地域交流、外出体験、等