



BIZ CREATE LLC.

児童発達支援・放課後等デイサービス

# 支援プログラム 公表



作成年月日：2025年3月10日



# 基本情報



# ① 企業情報

会社名

BIZ CREATE合同会社  
(英語表記：BIZ CREATE LLC.)

所在地

〒270-0023 千葉県松戸市八ヶ崎7-32-11 プチモ  
ンド八ヶ崎2-B

事業内容

障害児福祉サービス事業（0歳～18歳）

社員数

40名（2025年3月10日現在）



## ②事業所情報

事業所名	運営形態	1日の定員数	提供地域	営業日	営業時間	休業日
キッズフロンティアⅠ番館	特例による多機能型	10名（児・放）	松戸市	月曜日 ～ 土曜日	9時 ～ 18時	・日曜、祝祭日 ・夏季休業（8月14日 から16日） ・年末年始休業（12月 29日から1月4日） ・創業記念日（7月1 日）
キッズフロンティアⅡ番館	規模別による多機能型	10名（児） 10名（放）				
キッズフロンティアⅢ番館	特例による多機能型	10名（児・放）				
キッズフロンティアⅤ番館	規模別による多機能型	10名（児） 10名（放）				

※1 送迎の実施：全事業とも送迎あり

※2 専門的支援体制：全事業所とも言語聴覚士による言語療育あり（個別支援・グループ支援）

※3 医療ケア児：キッズフロンティアⅡ番館、キッズフロンティアⅢ番館は看護師が配置されているため受入れ可能。

※4 （児）は、児童発達支援、（放）は、放課後等デイサービスです。

### ③ 企業理念



#### VISION

私たちは、発達障害児とそのご家族が、私たちの支援によって、幸せを感じられる社会を目指します。

#### MISSION

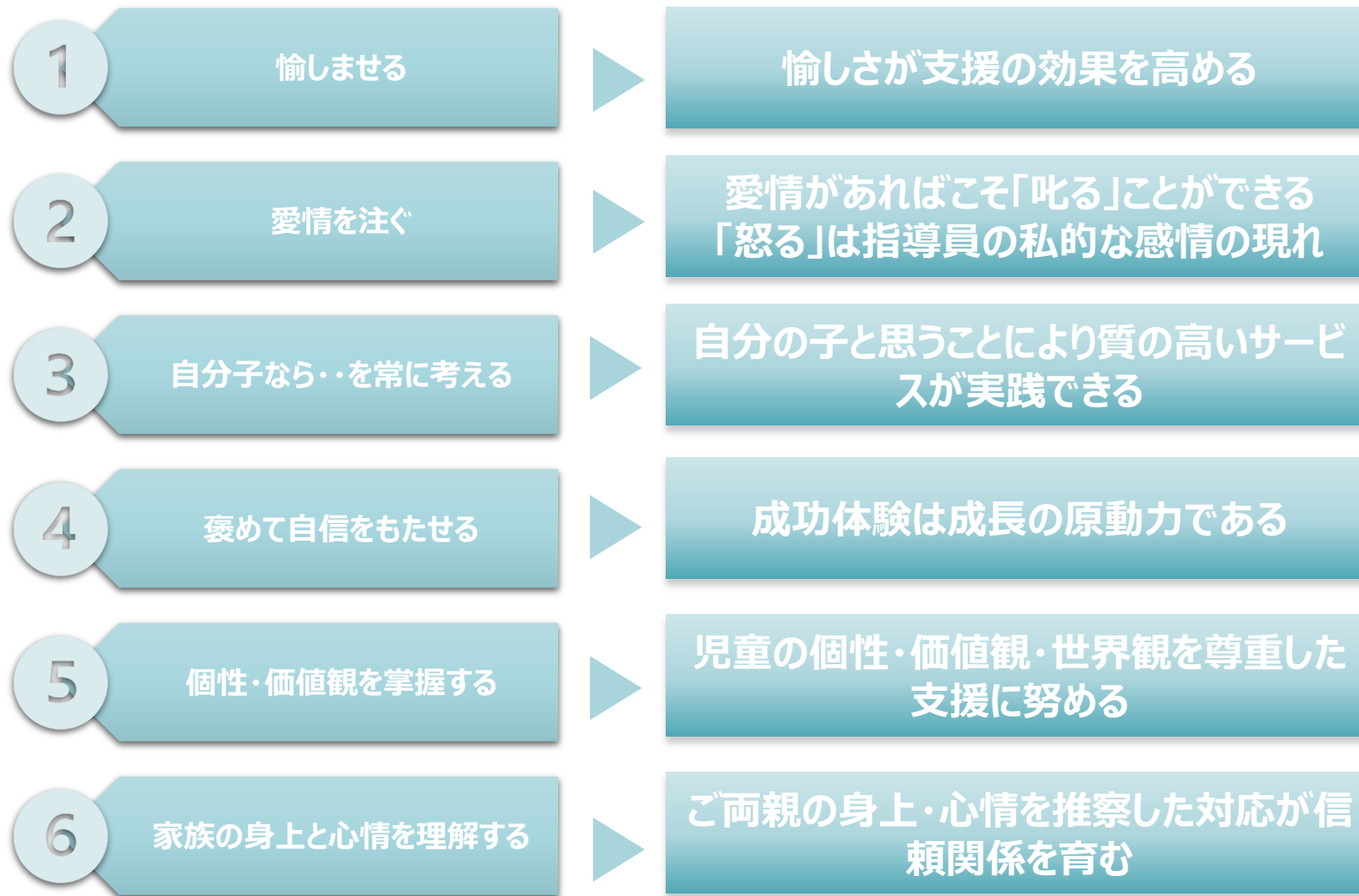
私たちは、常識にとらわれない新たな視点で、社会福祉サービス（発達障害）の領域で事業を創造し続けます。

#### SLOGAN

We create a better future.

## ③ 支援方針

私たちは、右記の「療育理念」を常に念頭に置き支援にあたっています。



支援の見える化

私たちは、支援の「見える化」を実現することにより、保護者様との「信頼関係」を構築しています。

### ③ 支援方針

見える化

信頼関係

#### ♡ Voiceメッセージ

紙媒体では伝えきれない1日の療育内容を音声データ化した「療育日誌」です。



#### ♡ Voiceメッセージの内容

※録音時間は3分から5分程度です。

- |                     |              |
|---------------------|--------------|
| ① 日時・曜日             | ⑥ 本日の療育内容    |
| ② 事業所到着時刻           | ⑦ お子さまの様子    |
| ③ サービス提供時間          | ⑧ 保護者様への連絡事項 |
| ④ 事業所送迎の有無          | ⑨ 次回のご利用日    |
| ⑤ バイタルチェック（検温・健康観察） | ⑩ 録音担当者の氏名   |

#### ♡ 画像

お子様の療育中の様子を撮った写真です。

1枚から数枚を加工してお送りします。アルバムとして保存される保護者様多数 ♡

※キッズフロンティアでは、このようなサービス実現のために「LINE WORKS」を活用しています。

# 支援内容

## <支援プログラム>





# ■ 本人支援

# 5領域 「健康・生活」

アプローチ、理論、手技	活動プログラム名	支援内容	期待される具体的な効果
発達心理	リズムダンス	指導員のダンス、または映像を見ながら身体を動かす。	・身体を動かす楽しさを感じることで、いろんなこと物への興味関心が高まる。
	自由遊び	玩具を使い、玩具の貸し借りやコミュニケーションをとれるように見本を示しながら行なう。	・多種多様な玩具で興味関心が拡大することで、いろいろな遊びに挑戦することができるようになる。
	宝探し	宝を決め、協力しながら見つけたり、隠したりする。	・宝を見つけることにより、探求の楽しさ、喜びを感じることができるようになる。
	季節の催し	プール、縁日、芋ほり、豆まきなど	・季節の変化に気づくことができ、季節に合わせた生活を送ることができる。
	お絵かき（クレヨン、色鉛筆）	塗り絵の台紙を使いながら、好きな色、指示した色で塗る。	・指先や手を動かす事で、色が広がる事を見たり楽しさを感じたりする。
	絵合わせ	絵カードを使用し絵を合わせる。	・指先や手を動かす事で、色が広がる事を見たり楽しさを感じたりする。
学習理論・ABA	トイレトレーニング	尿意・便意の自覚促し、定期的なトイレ誘導、トイレに座る、お尻を拭く、トイレの使い方などを介助する。	・排尿排便タイミングやトイレ動作が適切に行えるようになる。 ・トイレが自律する。オムツが外れる。
環境調整	基本的生活習慣	更衣、食事、清潔などの促し、介助、教示を行う。	・基本的生活習慣が身につく。自立する。
	スケジューリング	1日の流れ、活動の流れを知ることができるよう、スケジュールを提示し、経験する。	・活動に意欲的に参加できるようになる。 ・自主的に行動が起こせるようになる。 ・折り合いや見通しをもって、安心して生活できるようになる。

# ■ 本人支援

# 5領域 「運動・感覚」

アプローチ、理論、手技	活動プログラム名	支援内容	期待される具体的な効果
感覚統合	戸外遊び (公園、遠足など)	手を繋いで列を歩き、交通ルールを学びながら外出する。遊具を使ったり、友だちと関わったりできるようにする。	<ul style="list-style-type: none"><li>・遊具や自然環境から快な刺激を受け、落ち着いて行動できるようになる。</li><li>・全身を使う運動により、運動企画（身体をどう動かそうとするか）が出来るようになる。身体を上手く動かせるようになる。</li></ul>
	風船バレー	風船を使用し、相手の所へ飛ばしたり飛んできた風船を受け取ったりする。	<ul style="list-style-type: none"><li>・動いているものを目で追うことが上手になる。</li><li>・運動企画（身体をどう動かそうとするか）、道具に合わせた動きをすることができるようになる。</li><li>・物の大きさや柔らかさ、速度などに合わせた力のコントロールが上手になる。</li><li>・上肢肢節間の運動分離・協調が促進することで、投げる、打つといった運動が上手になる。</li></ul>
	ボウリング	ボールを転がし、的にぶつける。	<ul style="list-style-type: none"><li>・目と手の協調性や追視を育むことで、目的に向かって物を投げることができるようになる。</li><li>・上肢肢節間の運動分離・協調が促進することで、転がす、ぶつけるといった運動が上手になる。</li></ul>
	縄跳び・大縄跳び	指示を聴き、縄を飛ぶ。	<ul style="list-style-type: none"><li>・身体の左右を同時に使うことで、身体のバランスがとりやすくなり、転倒しにくくなる。</li><li>・タイミングの獲得することができることで、相手の合図に合わせて行動を開始することができるようになる。</li></ul>
	シャボン玉	シャボン液とストローを用意する。駅の入ったボトルを持ち反対の手でストローを持つ大きい玉や小さい玉を作る。追いかけてわる。	<ul style="list-style-type: none"><li>・呼吸機能、口腔の巧緻動作が向上することで、ことばの発声が上手になる。</li></ul>

# ■ 本人支援

# 5領域 「運動・感覚」

アプローチ、理論、手技	活動プログラム名	支援内容	期待される具体的な効果
感覚統合	だるまさんが転んだ	スタート位置を設定し鬼を1人きめる。鬼は「だるまさんが転んだ」と言った後振り向く。動いている人を探し名前を呼んで知らせる。鬼以外は動く・止まるを繰り返し鬼にタッチをしたら走って逃げる。	・身体・運動のコントロールの向上により、遊びに合わせて運動ができるようになる。
	ルールのあるゲーム（指先等）	ルールを決めお箸、ドミノ、ストロー、輪っか等を使用し物を集めたり転がしたり投げたり移動させたりし、友だちと協力または個人で競う。	・指先の巧緻性が向上することで、細かな作業が上手になる。 ・視覚・運動の協調の向上により、目的のところまで正確に動かすことができるようになる。
	ルールのあるゲーム（集団等）	ルールを決めカード、タオル、ボール、風船等を使用し、友だちと協力または個人で競う。	・運動企画ができるようになり、物にあわせて体の動きを変えることができるようになる。
	ルールのあるゲーム（身体等）	マット、跳び箱等を使用し、体を動かしながら友だちと協力または個人で競う。	・運動企画ができるようになることで、状況になった体の動きをすることができるようになる。
	製作活動	はさみ、のり、えのぐ、クレヨン、色鉛筆等の文具を使い指示を聴きながら見本の製作と同じ物を作る。	・手先の細かい動きが上手になる。物を上手く使えるようになる。
	指先練習	おはじきや棒を箱に入れる、紐遠し、色形のマッチング、等の道具を使用しながら行なう。	・指先の巧緻性が向上することで、細かなものを摘まむことができるようになる。
学習理論・ABA	サーキット	（マット、トランポリン、飛び石、トンネル、ハードル、ケンパなど） 道具を並べ、名前を呼び順番を守りながらスタートしゴールを目指す。	・運動企画（身体をどう動かそうとするか）、道具に合わせた動きをすることができるようになる。 ・全身運動により、身体を大きく動かす運動が上手になる。
感覚統合	粘土	粘土、粘土板、道具を使って見本と同じ物を作る。自分の好きな物を作る。	・手指の巧緻性が向上することで、つまむ、ちぎる、押すといった細かな動作ができるようになる。
	スライム遊び	スライムに触れ、感触や操作、形の変化を楽しむ。	
	絵具	手を使ったり、筆を使ったりして見本と同じ製作物を作る。（手形足形をとる）	・指先、手の感覚を養うことで、道具の使い方のコントロールが上手になる。

# ■ 本人支援

# 5領域 「運動・感覚」

アプローチ、理論、手技	活動プログラム名	支援内容	期待される具体的な効果
感覚統合	お絵かき (クレヨン、色鉛筆)	塗り絵の台紙を使いながら、好きな色、指示がある色で色を塗る。	・指先、手の感覚を養うことで、道具の使い方のコントロールが上手になる。
	折り紙	折り紙を使用し、見本と同じ折り方をする。	・指先の巧緻性が向上することで、折る、押さえる等といった細かな動きがスムーズになる。
	マット運動	見本を示し、それを真似しながら動く。(前転、横転、マットを押す、高這い、腹ばい等)	・運動企画(身体をどう動かそうとするか)がイメージすることが上手になる。
	新聞紙遊び	指示を聴いて、新聞紙を破ったり折ったりしながら遊ぶ。トンネル等を作り壊さないように通る等。	・目的物に手を伸ばす、抓む、ひねる等の指先の運動が上手になる。 ・物品に対する感触の違いが分かるようになる。力加減が上手になる。
	ボール遊び	指示を聴きながら的へボールを投げたり蹴ったりする。	・ボール運動が上手になる。掴む、投げるなどの動作が上手になる。
	リズムダンス	指導員が踊ったり映像を見たりし見本を見ながら真似ができるようにする。	・正確なリズム感を養うことで、リズムに合わせて楽しく体を動かすことができるようになる。 ・リズムを体で表す反応力、表現力を伸びることで、発想、想像が上手になる。
	バランスボール	バランスボールを転がしたり、乗ったりする。	・感覚に満足し、安心、落ち着いて行動できるようになる。 ・踏ん張る、跳ね返すなどのタイミング、力加減が上手になる。

# ■ 本人支援

# 5領域 「運動・感覚」

アプローチ、理論、手技	活動プログラム名	支援内容	期待される具体的な効果
学習理論・ABA	高台ジャンプ	跳び箱を使い高い所からジャンプし着地する。	<ul style="list-style-type: none"><li>・反復練習により跳ぶ、着地するなどの粗大運動が上手になる。</li><li>・バランス感覚を養うことで、転倒を予防できる。</li><li>・足裏に感覚が入ることで、姿勢を保つことができるようになる。</li></ul>
感覚統合			



# ■ 本人支援

# 5領域 「認知・行動」

アプローチ、理論、手技	活動プログラム名	支援内容	期待される具体的な効果
発達心理	戸外遊び（公園、遠足など）	手を繋いで列を歩き、交通ルールを学びながら外出する。遊具を使ったり、友だちと関わったりできるようにする。	・遊具の使い方を理解する、体力がつく、協同で遊ぶことができるようになる。
学習理論・ABA	リズムダンス	指導員のダンス、または映像を見ながら身体を動かす。	・身体を動かす楽しさを感じることで、いろいろなこと物への興味関心が高まる。
基礎プロセス	椅子取りゲーム	椅子を並べて音楽をかけ止まったら席につく。	・音への注意や集中力が向上することで、音の変化に反応することができるようになる。
発達心理	宝探し	宝を決め、協力しながら見つけたり、隠したりする。	・視知覚、触知覚が向上することで、探し物や欲しい物を見つけてことができるようになる。
学習理論			・探求することで、探すと見つかるという学習をすることができる。
基礎プロセス	シャボン玉	シャボン液とストローを用意する。駅の入ったボトルを持ち反対の手でストローを持つ大きい玉や小さい玉を作る。追いかけてわる。	・動く対象物の追視が向上することで、動く物・人の動きを把握することができるようになる。
	魚釣り	クリップなどマグネットにくっつく素材のついた魚を広げて置き、マグネットのついた釣り竿で釣り上げる。	・目と手の協調が向上することで、自分の欲しい物を得ることができるようになる。 ・視覚的マッチングが向上することで、いろいろ物を見て、比べて、学ぶようになる。 ・短期記憶の向上により、見たり聞いたりしたことを学習することがスムーズになる。
	ビンゴゲーム	ビンゴの台紙を使用し、言葉や形を聴いたり見たりしながら台紙にあるか確認する。	・視知覚、空間知覚、視覚的マッチングが向上することで、見つけたいものをどこにあるのか見つけ出すことができるようになる。

# ■ 本人支援

# 5領域 「認知・行動」

アプローチ、理論、手技	活動プログラム名	支援内容	期待される具体的な効果
基礎プロセス	だるまさんが転んだ	スタート位置を設定し鬼を2人きめる。鬼は「だるまさんが転んだ」と言った後振り向く。動いている人を探し名前を呼んで知らせる。鬼以外は動く・止まるを繰り返し鬼にタッチをしたら走って逃げる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・音声に対する集中力が高まることで、人のお話しに耳を傾けることができるようになる。</li> </ul>
	ビンゴゲーム	ビンゴの台紙を使用し、言葉や形を聴いたり見たりしながら台紙にあるか確認する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・視知覚、空間知覚、視覚的マッチングが向上することで、見つけたいものをどこにあるのか見つけ出すことができるようになる。</li> </ul>
	戸外遊び (公園、遠足など)	手を繋いで列を歩き、交通ルールを学びながら外出する。遊具を使ったり、友だちと関わったりできるようにする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・物がどのような働きを持つか知ることで、遊具を使って遊ぶことができるようになる。</li> </ul>
	かるた	必要に応じて少人数にし言葉を聴き、言葉にあったカードを見つけてとる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・視知覚、空間知覚が向上する、物の位置を把握したり、見つけ出すことができるようになる。</li> <li>・音声への集中力、情報処理が向上することで、人のお話を聴いて理解することがスムーズになる。</li> </ul>
	お店屋さんごっこ	品物をカードに見立て、指示がある物を買ったり選んだりしながら買い物をする。売り手買い手になりきってやりとりをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・指示を聴いて理解することで、人のお話を傾聴し、理解することができるようになる。</li> </ul>
	パラバルーン	指示を聴きながら動いたり止まったりしながら行なう。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・運動企画や協調運動が向上することにより、遊びに合わせた運動がスムーズになる。</li> </ul>
	ルールのあるゲーム (コミュニケーション知的能力等)	ルールを決め言葉や文具を使いながらゲームを進めていき、友だちと協力または個人で競う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・知的な活動により、学習の姿勢が向上する。</li> </ul>

# ■ 本人支援

# 5領域 「認知・行動」

アプローチ、理論、手技	活動プログラム名	支援内容	期待される具体的な効果
基礎プロセス	ストップアンドゴー	音に合わせて身体を動かしたり止まる	<ul style="list-style-type: none"> <li>・視知覚、空間認知が向上することで、相手との距離感をつかむことができる。</li> <li>・音に対する集中力が高まることで、ベルやチャイム等の音に気づくことができるようになる。</li> <li>・身体を動かしたり静止したりすることで、状況に合わせた動きができるようになる。</li> </ul>
	玉入れ	箱にボールを入れる（色ごとに分けたり高いところにいれたり） はさみ、のり、えのぐ、クレヨン、色鉛筆等の文具を使い指示を聴きながら見本の製作と同じ物を作る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・色の選択、分類を身に着けることで、種類ごとに分けて整理することができるようになる。</li> <li>・物品の使い方を理解できるようになる。</li> </ul>
意味論	製作活動	おはじきや棒を箱に入れる、紐遠し、色形のマッチング、等の道具を使用しながら行なう。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・目と手の協調性を育むことで、入れる、はめる、通す、合わせるといった動作がスムーズになる。</li> <li>・視知覚が向上することで、物をみて覚えるようになる。</li> </ul>
基礎プロセス	指先練習	粘土、粘土板、道具を使って見本と同じ物を作る、自分の好きな物を作る。	・視知覚の向上することで、形を真似ることが上手になる。
	粘土	粘土、粘土板、道具を使って見本と同じ物を作る、自分の好きな物を作る。	・自分の好きなものを作成することにより、想像力、思考力が向上する。
発達心理		道具を並べ、名前を呼び順番を守りながらスタートしゴールを目指す。	・サーキット中に受ける楽しい感覚刺激により、落ち着いてルール通りに行動できるようになる。
感覚統合	サーキット (マット、トランポリン、飛び石、トンネル、ハードル、ケンパなど)	スライムに触れ、感触や操作、形の変化を楽しむ	・自分の好きなものを作成することにより、想像力、思考力が向上する。



# ■ 本人支援

# 5領域 「認知・行動」

アプローチ、理論、手技	活動プログラム名	支援内容	期待される具体的な効果
発達心理	スライム遊び	スライムに触れ、感触や操作、形の変化を楽しむ。	・自分の好きなものを作成することにより、想像力、思考力が向上する。
基礎プロセス	絵具	手を使ったり、筆を使ったりして見本と同じ製作物を作る。（手形足形をとる）	・物品がどんな働きを持つか知ること、物をスムーズに使うことができるようになる。
	絵合わせ	絵カードを使用し絵を合わせる。	・目と手の協調性を育むことで、物と物をきれいに合わせることができるようになる。
	積み木	積み木を使用し、指示を聴きながら積み重ねる、見本と同じ形を作る。	・形の概念、色の概念の向上すること、物の違いに気づくことができるようになる。 ・視知覚や空間認識が向上する、よく見て真似ることができるようになる。
	絵カード	絵カードを使用し、名前を言ったり質問に答えたりする。	・視知覚、空間知覚が向上すること、いろいろなものを見て覚えるようになる。
	折り紙	折り紙を使用し、見本と同じ折り方をする。	・目と手の協調性を育むことで、角を合わせてきれいに折り紙を折ることができるようになる。 ・自分の好きなものを作成することにより、想像力、思考力が向上する。
	シール貼り	シール貼りの台紙と丸シールを使い、見本と同じ場所にシールを貼る。	・視知覚が向上すること、見て覚えるようになる。 ・見本を見ることで、見るべきものに注意を向けることができるようになる。 ・目と手の協調性を育むことで、貼りたいところにシールを貼ることができるようになる。 ・指先の巧緻性が向上する、つまむ、取る、貼る等の細かな動作ができるようになる。

# ■ 本人支援

## 5領域 「認知・行動」

アプローチ、理論、手技	活動プログラム名	支援内容	期待される具体的な効果
基礎プロセス	なぞり書き	なぞり書きの台紙にクレヨンやペン、色鉛筆を使用し、はみ出さないように丁寧になぞっていく。	<ul style="list-style-type: none"><li>・視知覚、空間認知が向上することで、しっかりと見ることができるようになる。</li><li>・目と手の協調性を育むことで、線などをなぞることが上手になる。</li></ul>
	プラバン	油性ペン、プラバンを使用し、なぞったり自分で書いたりして作成する。	<ul style="list-style-type: none"><li>・空間認知が向上することで、はみ出さずに書くことができるようになる。</li><li>・目と手の協調性を育むことで、描きたいものがペンで描けるようになる。</li></ul>
	サーキット	(マット、トランポリン、飛び石、トンネル、ハードル、ケンパなど) 道具を並べ、名前を呼び順番を守りながらスタートしゴールを目指す。	<ul style="list-style-type: none"><li>・物がどのような働きを持つか知ること、道具の使用がスムーズになる。</li></ul>
	折り紙	折り紙を使用し、見本と同じ折り方をする。	<ul style="list-style-type: none"><li>・目と手の協調性を育むことで、角を合わせてきれいに折り紙を折ることができるようになる。</li></ul>

# ■ 本人支援

# 5領域 「認知・行動」

アプローチ、理論、手技	活動プログラム名	支援内容	期待される具体的な効果
基礎プロセス	絵カード	絵カードを使用し、名前を言ったり質問に答えたりする。	・視知覚、空間知覚が向上することで、いろいろなものを見て覚えるようになる。
	折り紙	折り紙を使用し、見本と同じ折り方をする。	・目と手の協調性を育むことで、角を合わせてきれいに折り紙を折ることができるようになる。
発達心理	折り紙	折り紙を使用し、見本と同じ折り方をする。	・自分の好きなものを作成することにより、想像力、思考力が向上する。
基礎プロセス	なぞり書き	なぞり書きの台紙にクレヨンやペン、色鉛筆を使用し、はみ出さないように丁寧になぞっていく。	・視知覚、空間認知が向上することで、しっかりと見ることができるようになる。 ・目と手の協調性を育むことで、線などをなぞることが上手になる。
	シール貼り	シール貼りの台紙と丸シールを使い、見本と同じ場所にシールを貼る。	・視知覚が向上することで、見て覚えるようになる。 ・見本を見ることで、見るべきものに注意を向けることができるようになる。 ・目と手の協調性を育むことで、貼りたいところにシールを貼ることができるようになる。 ・指先の巧緻性が向上する、つまむ、取る、貼る等の細かい動作ができるようになる。
	プラバン	油性ペン、プラバンを使用し、なぞったり自分で書いたりして作成する。	・空間認知が向上することで、はみ出さずに書くことができるようになる。 ・目と手の協調性を育むことで、描きたいものがペンで描けるようになる。
意味論	サーキット	(マット、トランポリン、飛び石、トンネル、ハードル、ケンパなど) 道具を並べ、名前を呼び順番を守りながらスタートしゴールを目指す。	・物がどのような働きを持つか知ることで、道具の使用がスムーズになる。

# ■ 本人支援

# 5領域 「認知・行動」

アプローチ、理論、手技	活動プログラム名	支援内容	期待される具体的な効果
基礎プロセス	ひらがな練習	文字のおけいこワーク	<ul style="list-style-type: none"> <li>・空間認知が向上することで、枠の中に書くことができるようになる。</li> <li>・目と手の協調を育むことで、バランスの良い文字を書くことができるようになる。</li> <li>・正しい文字の書き方を学ぶことで、自分も相手も読むことのできる文字を書くことができるようになる。</li> <li>・正しい鉛筆の持ち方を学ぶことで、文字をきれいに正しく書くことができるようになる。</li> </ul>
発達心理	ひらがな練習	文字のおけいこワーク	<ul style="list-style-type: none"> <li>・文字に関心を持つことで、読むこと、書くことの楽しさを味わうことができる。</li> </ul>
基礎プロセス	プリント学習	なぞり書き・数字・ひらがな・迷路・間違い探し等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・目と手の協調を育むことで、動かしたい方向に筆記用具を動かすことができるようになる。</li> </ul>
	マット運動	見本を示し、それを真似しながら動く。（前転、横転、マットを押す、高這い、腹ばい等）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・見本に注意が向くことにより、人をしっかりと見ることができるようになる。</li> <li>・見本を真似ることで、まねっこ運動での学習ができるようになる。</li> </ul>
	カード遊び	カードを提示し、指示を聴きながらタッチしたり移動したりする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・良く聴く姿勢を作ることができるようになる。</li> <li>・いろいろなものを見て覚えるようことが得意になる。</li> </ul>
	新聞紙遊び	指示を聴いて、新聞紙を破ったり折ったりしながら遊ぶ。トンネル等を作り壊さないように通る等。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・巧緻運動に自身を持って取り組めるようになる。</li> </ul>
発達心理	ボール遊び	指示を聴きながら的へボールを投げたり蹴ったりする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・道具を使った遊びの幅が広がる。</li> </ul>
基礎プロセス			<ul style="list-style-type: none"> <li>・渡す、受け取るなど物品を通したやり取りが上手になる。</li> </ul>

# ■ 本人支援

## 5領域 「言語・コミュニケーション」

アプローチ、理論、手技	活動プログラム名	支援内容	期待される具体的な効果
SST	戸外遊び（公園、遠足など）	手を繋いで列を歩き、交通ルールを学びながら外出する。遊具を使ったり、友だちと関わったりできるようにする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールを守れるようになる。コミュニケーションを楽しめるようになる。</li> </ul>
語彙論	文字遊び	イラストと文字が書いてあるカードを使用し、指示を聴きながら読んだり、質問に答えたりする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・文字と音声と物を結びつけることで、文字での語彙を習得することができる。</li> <li>・指示を理解することで、人のお話を傾聴し、理解することができるようになる。</li> <li>・質問すること、答えることが上手になることで、人と会話のキャッチボールをすることができるようになる。</li> </ul>
	ビンゴゲーム	ビンゴの台紙を使用し、言葉や形を聴いたり見たりしながら台紙にあるか確認する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・物とことばを結びつくことで、ことばを習得することができる。</li> </ul>
音韻論	かるた	必要に応じて少人数にし言葉を聴き、言葉にあったカードを見つけてとる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・文字の認識・理解が向上することで、文字を読んで理解できるようになる。</li> </ul>
語彙論	お店屋さんごっこ	品物をカードに見立て、指示がある物を買ったり選んだりしながら買い物をする。売り手買い手になりきってやりとりをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・物とことばを結びつくことで、ことばを習得することができる。</li> </ul>
SST			<ul style="list-style-type: none"> <li>・会話の役割分担をすることで、人との会話のキャッチボールが上手になる。</li> </ul>
語用論			<ul style="list-style-type: none"> <li>・遊びの中でのことばでのやり取りが向上することで、他者と互いに分かり合うことができるようになる。</li> </ul>

# ■ 本人支援

# 5領域 「言語・コミュニケーション」

アプローチ、理論、手技	活動プログラム名	支援内容	期待される具体的な効果	
語用論	パラバルーン	指示を聴きながら動いたり止まったりしながら行なう。	・指示を聴くことで、人のお話を傾聴し、理解することができるようになる。	
	図書館への訪問	図書館へ行き、本を借りたり返したりする。	・ことばでのやり取りが向上することで、物の貸し借り等がスムーズになる。	
	ルールのあるゲーム（ボール等）	ルールを決めボールを転がす、投げる、当てる、集める等し友だちと協力または個人で競う。	・指示を聴くことで、人のお話を傾聴し、理解することができるようになる。	
語彙論	カード遊び	カードを提示し、指示を聴きながらタッチしたり移動したりする。	・物と言葉を結びつけることにより、ことばを学習することができる。音声指示が理解できるようになる。	
語用論	ルールのあるゲーム（指先等）	ルールを決めお箸、ドミノ、ストロー、輪っか等を使用し物を集めたり転がしたり投げたり移動させたりし、友だちと協力または個人で競う。	・指示を聴くことで、人のお話を傾聴し、理解することができるようになる。	
	ルールのあるゲーム（集団等）	ルールを決めカード、タオル、ボール、風船等を使用し、友だちと協力または個人で競う。		
	ルールのあるゲーム（コミュニケーション知的能力等）	ルールを決め言葉や文具を使いながらゲームを進めていき、友だちと協力または個人で競う。		
	ルールのあるゲーム（身体等）	マット、跳び箱等を使用し、体を動かしながら友だちと協力または個人で競う。	・季節の流れを理解することで、物事の順序や見通しを立てた行動ができるようになる。	
	季節の催し	プール、縁日、芋ほり、豆まきなど		
	玉入れ	箱にボールを入れる（色ごとに分けたり高いところにいれたり）		・視覚・運動の協調が向上することで、ボールを的に当てる、ゴールに入れるといったボール遊びができるようになる。
	体験学習	外食体験、駄菓子屋さんごっこ、おやつ作りなど		・会話の役割を分担をすることで、人とのことばのキャッチボールが上手になる。

# ■ 本人支援

## 5領域 「言語・コミュニケーション」

アプローチ、理論、手技	活動プログラム名	支援内容	期待される具体的な効果
語用論	製作活動	はさみ、のり、えのぐ、クレヨン、色鉛筆等の文具を使い指示を聴きながら見本の製作と同じ物を作る。	・指示が理解できるようになる。 ・見本を見ることで、工程を想像できるようになる。
	指先練習	おはじきや棒を箱に入れる、紐遠し、色形のマッチング、等の道具を使用しながら行なう。	・指示に注意を向けることで、人のお話を聴くこと態度を作ることができるようになる。 ・指示を理解することで、人のお話をよく聞くことができるようになる。
意味論	お絵かき (クレヨン、色鉛筆)	塗り絵の台紙を使いながら、好きな色、指示がある色で色を塗る。	・色の概念や色の語彙の理解が向上することで、ことばでのやり取りが上手になる。
語用論	カード遊び	カードを提示し、指示を聴きながらタッチしたり移動したりする。	・状況と音声指示の繋がりを理解できるようになる。状況に合わせた言動が増える。
語彙論	お絵かき (クレヨン、色鉛筆)	塗り絵の台紙を使いながら、好きな色、指示がある色で色を塗る。	・色の概念や色の語彙の理解が向上することで、ことばでのやり取りが上手になる。
語用論	積み木	積み木を使用し、指示を聴きながら積み重ねる、見本と同じ形を作る。	・指示を聴くことで、人のお話を傾聴し、理解することができるようになる。
語彙論	絵カード	絵カードを使用し、名前を言ったり質問に答えたりする。	・物とことばが結びつくことで、ことばを学習することができる。
	折り紙	折り紙を使用し、見本と同じ折り方をする。	・物とことばが結びつくことで、ことばを学習することができる。

# ■ 本人支援

## 5領域 「言語・コミュニケーション」

アプローチ、理論、手技	活動プログラム名	支援内容	期待される具体的な効果
語用論	話作り	イラストを見て話を作る	・系統立てたお話しをすることで、人にお話しが伝わりやすくなる。
	新聞紙遊び	指示を聴いて、新聞紙を破ったり折ったりしながら遊ぶ。トンネル等を作り壊さないように通る等。	・状況と音声指示の繋がりを理解できるようになる。状況に合わせた言動が増える。
	ボール遊び	指示を聴きながら的へボールを投げたり蹴ったりする。	・指示を理解することで、人のお話しを傾聴し、理解することができるようになる。
	自由遊び	玩具を使い、玩具の貸し借りやコミュニケーションをとれるように見本を示しながら行なう。	・他者とのコミュニケーションの向上により、ことばでのやり取りがスムーズになる。
	縄跳び・大縄跳び	指示を聴き、縄を飛ぶ。	・指示を理解することで、人のお話しを傾聴し、理解することができるようになる。
	だるまさんが転んだ	スタート位置を設定し鬼を4人きめる。鬼は「だるまさんが転んだ」と言った後振り向く。動いている人を探し名前を呼んで知らせる。鬼以外は動く・止まるを繰り返して鬼にタッチをしたら走って逃げる。	・ことばでのやり取りが向上することで、おともだちと互いに思いを共有することができる。
意味論	文字遊び	イラストと文字が書いてあるカードを使用し、指示を聴きながら読んだり、質問に答えたりする。	・文字の認識・理解が向上することで、絵本などの文字を読んで理解できるようになる。



# ■ 本人支援

# 5領域 「人間関係・社会性」

アプローチ、理論、手技	活動プログラム名	支援内容	期待される具体的な効果
環境調整	戸外遊び（公園、遠足など）	手を繋いで列を歩き、交通ルールを学びながら外出する。遊具を使ったり、友だちと関わったりできるようにする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・戸外に身を置くことで、社会のルールを知り、行動を調整することができるようになる。</li> </ul>
SST	図書館への訪問	図書館へ行き、本を借りたり返したりする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・公共の場でのルールの理解、状況把握が向上することで、その場に似合った行動をすることができるようになる。</li> </ul>
	ルールのあるゲーム（ボール等）	ルールを決めボールを転がす、投げる、当てる、集める等し友だちと協力または個人で競う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・運動企画ができるようになり、道具を使いながら体を動かすことが上手になる。</li> <li>・他者と一緒に遂行することで、社会性が身に付き、互いに理解し合い良い関係を作ることができるようになる。</li> </ul>
	ルールのあるゲーム（指先等）	ルールを決めお箸、ドミノ、ストロー、輪っか等を使用し物を集めたり転がしたり投げたり移動させたりし、友だちと協力または個人で競う。	
	ルールのあるゲーム（集団等）	ルールを決めカード、タオル、ボール、風船等を使用し、友だちと協力または個人で競う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・他者と一緒に遂行することで、社会性が身に着き、互いに理解し合い良い関係を作ることができるようになる。</li> </ul>
	ルールのあるゲーム（コミュニケーション知的能力等）	ルールを決め言葉や文具を使いながらゲームを進めていき、友だちと協力または個人で競う。	
	ルールのあるゲーム（身体等）	マット、跳び箱等を使用し、体を動かしながら友だちと協力または個人で競う。	
	体験学習	外食体験、駄菓子屋さんごっこ、おやつ作りなど	<ul style="list-style-type: none"> <li>・指示を聴くことで、人のお話を傾聴し、理解することができるようになる。</li> <li>・公共の場でのルール理解、状況把握が向上することで、その場に似合った行動をすることができるようになる。</li> <li>・他者と一緒に遂行することで、社会性が身に着き、互いに理解し合い良い関係を作ることができるようになる。</li> </ul>

# ■ 本人支援

# 5領域 「人間関係・社会性」

アプローチ、理論、手技	活動プログラム名	支援内容	期待される具体的な効果
発達心理	製作活動	はさみ、のり、えのぐ、クレヨン、色鉛筆等の文具を使い指示を聴きながら見本の製作と同じ物を作る。	・皆と同じ課題に取り組めるようになる。周囲の状況に合わせてられるようになる。
SST	話作り	イラストを見て話を作る	・想像力が向上することで、相手の立場になって考えることができるようになる。
	サーキット	(マット、トランポリン、飛び石、トンネル、ハードル、ケンパなど) 道具を並べ、名前を呼び順番を守りながらスタートしゴールを目指す。	・ルールを理解することで、順番を守る、待つ等ができるようになる。
発達心理	自由遊び	玩具を使い、玩具の貸し借りやコミュニケーションをとれるように見本を示しながら行なう。	・他者理解を深めることにより、お友達との関係を理解して仲良くすることができる。 ・お友達との関わり方のパターンが増える。
SST	椅子取りゲーム	椅子を並べて音楽をかけ止まったら席につく。	・ルール通りに身体を動かすことができるようになる。勝ち負けに納得できるようになる。
環境調整	バランスボール	バランスボールを転がしたり、乗ったりする。	・手を借りて一緒に遊びを楽しめるようになる。サポートを受け入れられるようになる。
SST	宝探し	宝を決め、協力しながら見つけたり、隠したりする。	・お友達と一緒にいることで、誰かと協力することを身に着けることができるようになる。
	だるまさんが転んだ	スタート位置を設定し鬼を3人きめる。鬼は「だるまさんが転んだ」と言った後振り向く。 動いている人を探し名前を呼んで知らせる。鬼以外は動く・止まるを繰り返し鬼にタッチをしたら走って逃げる。	・活動のルールを理解・遂行が向上することで、おともだちや家族みんなと楽しく遊ぶことができるようになる。
発達心理	ビンゴゲーム	ビンゴの台紙を使用し、言葉や形を聴いたり見たりしながら台紙にあるか確認する。	・勝敗に対する感情のコントロールが上手になることで、お友達と仲良くできるようになる。
SST	お店屋さんごっこ	品物をカードに見立て、指示がある物を買ったり選んだりしながら買い物をする。売り手買い手になりきってやりとりをする。	・お友達と一緒に遂行することで、協力して一つのことを行うことを身に着けることができるようになる。

# アプローチ法、理論、手技の解説



項目	解説
基礎プロセス	言語行動の基礎となる枠組み。弁別（同じ、違う）、記銘（覚える）、再認（過去の経験と関係づける）、範疇化（カテゴリー化）、 産生（作り出す）などコミュニケーションの要件に働きかける。
学習理論・ABA	S-R連合、ある刺激（S）に対してある反応（R）が連合してると言う考え方をもとに、学習を図る理論。 同じ刺激を与えても、個体により別な反応が出る場合がある。刺激と反応の間には「何か」がある可能性があり、その「何か」を心理と呼ぶ。 Ex.古典的条件付け－一定の条件（先行刺激）を提示し続け、本能的・生得的な結果を導きつづけることで学習を図る。 道具的条件付け－条件を提示し、好ましい結果を強化することで、他の反応より出やすくし、学習を図る。
発達心理	ピアジェ（シエマ）、フロイト（心理性発達理論）、エリクソン（心理社会性発達段階）、ヴィゴツキー（最近接領域）など、心理発達に働きかける種々の考え方。
ABA	基本的には好ましい行動を強化、不適応行動を消去するための手法、分析の仕方。 強化するために褒めたり、消去するために見守ったり、自覚を促すためにFBなどを行う。
感覚統合	脳に入ってきた感覚刺激に対して不適応行動が導かれてしまう場合がある。 そんな時に適応行動に向かう様、脳の中での感覚の交通整理、整理整頓を促し適応行動へ向かう様を図る手法。 自覚しにくいと言われる固有覚（身体の位置、運動状態）、前庭覚（揺れや回転、引力）、触覚（触れる）を重視する。 ex.肌がびりびりするので（触覚不快刺激）、人との触れ合いを拒否する（不適応） > 楽しいふれあい遊び（触覚快刺激）などによって、触れ合っても嫌じゃない（適応）を導く。 身体がフワフワ（固有覚不快）していつも落ち着かない（不適応） > トランポリンなどで楽しくニーズを満たす（固有覚快）、落ち着いて話を聞ける（適応）

# アプローチ法、理論、手技の解説



項目	解説
環境調整	<p>問題や課題となる行動が生起されないよう原因を取り除く、環境を構成してあげる手法。環境には人、もの、事象、場所、時間など様々な要因があり、狭義には学習環境を整え、相互に関係しあう個性、特性に合った環境を構築することで学習効率を高めることを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ Ex. ラポール形成_相互理解が成され、狭義には信頼関係が気付かれた状態。 足並みを揃えるペーシング、適応行動を導くリーディング等、療育者がモデルとなり学習効率を高める。</li><li>・ TEACCH__ASD特性を理解し「個別化」を図りながら「構造化」する手法。 物理的構造化ー各場所が何をする場所か、即断できる様にする。 スケジュールリングー時間的立ち位置を知らせ、見通しを持って安心して過ごせるようにする。 視覚的構造化_ことばかけを最小限に、視覚的情報を正しく、分かり易く伝える。</li><li>・ INREAL_子どもと大人が相互に反応しあうことで学習とコミュニケーションを促進する手法。 やりとりの基本原則や 基本姿勢 (SOUL)、ことばかけの方略がある。 SOULはSilence (静かに見守る) Observation (よく観察する) Understanding (深く理解する)、Listening (傾聴する)。言語心理的技法はミラリング (言葉を真似る)、パラレルトーク (代弁する)、エキスパンション言葉を拡大して返す)、モデリング (ことばの見本を示す) などなど。</li><li>CCQ_子どもにことばを伝える効果的な方法。Calm (穏やかに)、Close (近づいて)、Quite (静かに) を大人の態度とし、伝達効率の向上、行動改善や学習、発達を図る。</li></ul>

# アプローチ法、理論、手技の解説



項目	解説
意味論	単語や単語を繋げる際の規則。ことばを意味的に正しい使い方を身に着ける。
語彙論	単語の知識、辞書。ことばの正しい知識を習得する。
音韻論	語音の組み合わせる規則。何音の単語か、どこにどの音があるかなど、ことばの認知を円滑化する。
統語論	語を繋げる、語順、文の構造などの規則。単語同士を繋げたり、文章を単語の意味、語順、格助詞などで理解する方略を身に着ける。
語用論	社会的、文脈的にことばをつかうための規則。発話の意図を探る、状況と照らし合わせるなど状況にあったことばの使用を身に着ける。
SST	社会的な行動を身に着けるための指導法。以下の流れでサイクルし、療育現場ではリハーサルを重視する。 ・ 教示、見本 > リハーサル、フィードバック > 汎化 リハーサル - 指示や見通しのもと、パターン学習、体験学習を行う。 リハーサル（本番ではない）ことを伝え、失敗と捉えさせないことが大事。 ごっこ遊び、役割分担（劇）、プリント、何でもよい。

# ■ 家族支援

## 支援内容

- ① 児童の発達/特性に関する状況・成果/相談・助言等
- ② 目標設定に関する意図・相談・助言等
- ③ プログラム内容・意図・成果/相談・助言等
- ④ 進学等に関する相談・助言等
- ⑤ 保護者交流会による情報交換の機会提供

①から⑤などの個々の子どもに関する事項、支援内容と意図に関する説明/相談/助言などを実施

- ① 児童の発達に関する相談・助言等
- ② 支援内容に関する相談・助言等
- ③ 家庭生活に関する相談・助言等
- ④ 集団生活に関する相談・助言等
- ⑤ 兄弟姉妹児に関する相談・助言等
- ⑥ 制度に関する相談・助言等

家族のニーズに応じ、①から⑥などの相談支援

## ■ 移行支援

### 支援内容

- ・児童が利用している幼稚園・保育所、小学校、他の事業所と児童に関する属性を共有し、支援がスムーズにいくよう努めています。
- ・必要に応じケース会議を実施しています。

## ■ 地域支援・地域連携

### 支援内容

- ・必要に応じて保育所等と情報共有しております。
- ・地域の児童発達センター、社会福祉事業協議会が主催するイベントに参加して交流を深めます

## ■ 社員の質の向上

- ・年2回のOJT研修の開催、必要に応じ外部研修参加
- ・支援実技の指導・監督
- ・月1回の部課長会議による全事業所の運営に関する指導
- ・支援に関するボトルネック解消を目的とした「検討部会」「作業部会」の開催

## ■ 主な行事

- 児童を対象とした行事：外食会、出店会、豆まき、プール、クリスマス会、その他
- 保護者を対象とした行事：保護者交流会
- その他の行事等：避難訓練（年2回）