

2025年11月号 柳沢プログラム



<https://kodomo-plus.co.jp/>

Copyright © 2024 こどもプラスホールディングス株式会社 All Rights Reserved.



11月号 柳沢プログラム

11月の運動療育

- | | |
|---------------|---------------------------|
| 【基礎】ウシガエル | ▶ 【発展】線路ウシガエル |
| 【基礎】コウモリ足抜き回り | ▶ 【発展】足抜き回り |
| 【基礎】ジグザグ片足クマ | ▶ 【発展】障害物片足クマ |
| 【基礎】平均台1本カニ歩き | ▶ 【発展】平均台の途中にあるタンバリンを叩く |
| 【基礎】ギャロップ | ▶ 【発展】障害物ギャロップ |
| 【基礎】カエルの足打ち | ▶ 【発展】片足クマで移動してマットの位置で足打ち |

11月のコラム

- | | |
|------------------------|----------------------|
| <u>運動プログラム応用アレンジ</u> | ▶ カカシ鬼 |
| <u>作業療法士による発達支援コラム</u> | ▶ 運動に不器用さがあるお子さんについて |
| <u>アクティビティ紹介</u> | ▶ 電車大好き！駅で見学 |
| <u>職員インタビュー</u> | ▶ ことのは3号館 言語聴覚士 J 先生 |



11月の運動療育

基礎編 ウシガエル

- 1.両手を蝶々のような形で床に着きましょう。
- 2.足を肩幅よりも広く開きましょう。
- 3.手を前に出して、足と手の距離を広げましょう。
- 4.手は床に着いたまま、足だけを前に持ってくるようにジャンプしましょう。
- 5.手→足→手→足と、リズムよく進みましょう。



！気をつけるポイント

- 手と足と一緒にジャンプしないように、しっかりと手を前の方に出示しましょう。
- どうしても手と足と一緒に前に出てしまう場合は、大人はお子さんの背後からお子さんの手を持ち、前の方に着かせて手の位置と足の位置を広げてあげましょう。
- 手がパーになっていても、手のひらを床に着かず指を着いていることがあります。しっかりと手のひらを着くように促しましょう。

養われる力

- ◆支持力：腕で体を支える力が養われる
- ◆リズム感：手と足を交互に前に出すために、リズム良く進むことができる

教室職員様
専用QRコード



発展編 線路ウシガエル

- 1.ビニールテープで20cmほどの幅をもたせて、線路を作りましょう。
- 2.線路の中に手を着き、足は外に出してカエルのポーズをとしましょう。
- 3.手を大きく前に出してから、足でジャンプします。
- 4.手→足→手→足と進んでいきましょう。



！気をつけるポイント

- 手のひらをパーにして蝶々のような形で手を着きますが、指先はまっすぐ前を向くようにさせましょう。たまに、指先が横を向いてしまうお子さんがいます。
- 手と足が同時にジャンプしてしまう子は、大人が後ろ側から手を大きく前に出してあげる補助をしましょう。
- スピードをつける必要はありません。ゆっくりでも、確実に手と足を順々に前に出して進みましょう。
- この時期では、まだ手よりも足を前に出す程の大きなジャンプは必要はありません。

養われる力

- ◆支持力：手のひらをパーにして、腕に体重を乗せることができる
- ◆身体コントロール：手と足をそれぞれ動かすことができる
- ◆バランス力：ジャンプをしたときに上半身に重心が移動するが、前のめりにならないで進むことができる

教室職員様
専用QRコード



基礎編 コウモリ足抜き回り

- 1.鉄棒にぶら下がったら、足を持ち上げて鉄棒に膝を掛けましょう。
- 2.膝を掛けて顔を上げた状態で、地面を見るようにしましょう。
- 3.地面を見ながら5秒数えて、静かに降りましょう。
- 4.勢いよく回らず、必ず膝を掛けて5秒数えるようにしましょう。



！気をつけるポイント

- ぶら下がった状態から鉄棒に膝を掛けるときに、落下することがあります。大人は、片手でお子さんの手首を持って補助をしておくようにしましょう。
- 勢いよく回ると、肩の関節を痛めることがあります。必ず、膝を掛けてから降りるときは静かに降りるように促しましょう。
- 足抜きをしてからわざと落下することに楽しさを見出すお子さんがいます。顔をぶついたり、前歯を折ったりする怪我につながりとても危険です。最後は、両足で着地するように徹底するようにしましょう。

養われる力

- ◆回転感覚：自分で足を鉄棒に掛けてから、逆さまの状態で見ることができる
- ◆懸垂力：自分の体を持ち上げる腕の力が備わっている
- ◆空間認知：体が回転したときに、どのような状況にあるのかを把握して動くことができる

教室職員様
専用QRコード



発展編 足抜き回り

- 1.鉄棒にぶら下がったら、足を持ち上げて鉄棒に膝を掛けましょう。
- 2.膝が鉄棒に掛かったら、着地する位置を見るように顔を上げてゆっくりと後方に身体を回します。
- 3.鉄棒に掛けていた膝を離して着地しましょう。
- 4.足が地面に着くまで、鉄棒から手を離してはいけません。
- 5.スピードをつける必要はありませんので、ゆっくり回りましょう。



！気をつけるポイント

- 鉄棒に膝を掛けるまで、大人は必ずお子さんの手首を持つようにしましょう。
- 鉄棒に膝を掛けて着地に向けて足を着こうとするまでの間に、鉄棒から手が離れてしまう子があります。大人はお子さんの手を持って補助をしていますが、このときは肩関節がねじれている状態です。上に引き上げようとする、お子さんの肩がねじれて脱臼してしまう危険が高いので注意しましょう。鉄棒に膝を掛けてから着地までがスムーズに行えないお子さんに対する補助は、腕と胸もしくは胸と足を両手で支えるようにしましょう。
- 鉄棒に膝を掛けずに一気に回ろうとするお子さんもいますが、勢いがつきすぎて手が離れて落下してしまったり、肩が必要以上にねじれてしまったりします。回転はゆっくりと行わせるようにしましょう。

養われる力

- ◆回転感覚：鉄棒にぶら下がった状態で、自分の身体を回転させることができる
- ◆空間認知：自分の身体がどのような状態にあるのかを把握してコントロールすることができる
- ◆身体地図：後方に回することで、後方の身体空間感覚を身につけることができる

教室職員様
専用QRコード



11月の運動療育

基礎編 ジグザグ片足クマ

- 1.両手をパーにして床につき、膝を伸ばしてクマの姿勢になります。
- 2.片足を上げ片足クマになります。
- 3.三角コーンや椅子を障害物にしたり、ビニールテープで線を引くなどしたコースをジグザグに方向転換しながら進みます。
- 4.手はパー、顔はしっかりと前に向けて進むようにしましょう。



気をつけるポイント

- 顔が下を向いていたり、足を引きずって行わないようにしましょう。
- 手→足→手→足のリズムで行えるように、声掛けをしましょう。
- 一斉にお子さん達をスタートさせると、前の友達に蹴られてしまいます。スタートするときは1人または少人数で行うようにしましょう。

養われる力

- ◆支持力：両腕で自分の体を支えることができる
- ◆バランス力：片足になることで、左右のバランスが取りにくくなります。フラフラしないで行進できるように、腹筋と背筋に力を入れて踏ん張りましょう
- ◆身体感覚：上げてある足を見ることができない中で、高い位置に足を上げた状態で進んでいくことができる次第に下がってきってしまう場合は、大人が声掛けをしましょう

教室職員様
専用QRコード



基礎編 平均台1本カニ歩き

- 1.平均台を用意したら、カニのように横向きで歩いていきましょう。
足元にはマットを敷いて安全の確保をしましょう。
- 2.手で、カニのハサミであるチョキを出しながら進んでいきましょう。
- 3.よそ見をすると落ちてしまいます。
よそ見をしないように、フラフラしないようにカッコよく渡りましょう。



気をつけるポイント

- 速く進む必要はありません。
速さを意識させると、前の友達を押して落下する事故が起きてしまいます。
- バランスをとって進むだけでなく、手のチョキを維持することも大切です。
2つの動きを同時に行えるようにしましょう。
- 目線を進行方向と自分の足元の両方に配れるように声掛けをしましょう。

養われる力

- ◆空間認知：狭い足場でも、足先で平均台の幅を感じながら進むことができる
- ◆バランス感覚：手の動きを制限された中でも、バランスをとって進むことができる
- ◆身体コントロール：足先に意識を向けすぎると、腕が下に下がってきてしまいます。チョキの位置を高く維持した状態で進んでいくことができる

教室職員様
専用QRコード



発展編 障害物片足クマ

- 1.フープや紐を障害物として配置して、10mくらいのコースを作りましょう。
- 2.片足クマに変身したら、障害物を渡っていきましょう。
- 3.手のひらをパーにすること、顔を上げて前を向くことを徹底しましょう。
- 4.慣れてきたら、足が障害物に引っ掛からないように注意させましょう。
- 5.速さではなく、正確性を重視するように声掛けをしましょう。



気をつけるポイント

- 急いで進むことに集中するあまり、障害物にぶつかりまくるお子さんが出てきます。
動機付けをするときには、速さではなく正確に行うことがカッコいいのだということをしっかりと伝えるようにしましょう。
- 一斉にスタートすると混雑してしまいます。
1人ずつ行ってもスムーズに流れるように、コースは2~3コース作るようにしましょう。
- 繰り返し行い、しっかりと前を見ながら行えるようにしましょう。

養われる力

- ◆支持力：手を着きにくい状況でも、腕に体重をかけて片足クマを行うことができる
- ◆身体コントロール：手の位置、足の位置をコントロールして障害物に触らないように進むことができる
- ◆バランス力：左右に倒れそうになっても、バランスをとって片足を上げたまま進んでいくことができる

教室職員様
専用QRコード



発展編 平均台の途中にあるタンバリンを叩く

- 1.平均台を用意して、その上をお子さんが歩きます。
足元には落下に備えてマットを多く敷くようにしましょう。
- 2.平均台の中央の部分で、大人はタンバリンを持ってお子さん達が歩いてくるのを待ちましょう。
- 3.お子さんは、平均台をカニさんで歩いてきたらタンバリンにタッチしていきましょう。
- 4.最初のうちはカニの横歩きで行い、慣れてきたら身体を正面に向けて歩くようにしましょう。



気をつけるポイント

- タンバリンの位置は、高くしたり低くしたりして行ってみましょう。
- ジャンプするほどの高さまで上げてはいけません。
背伸びするのも危険なので、お子さんが背筋を伸ばしたら届くくらいのところを上限にしましょう。
- スピードをつけて渡る必要はありません。ゆっくり渡りましょう。
- 平均台は1人で渡ります。
2人以上をスタートさせると、押して落下してしまう事故が起これかねません。
1人が歩いているとき、次のお子さんは平均台の上に立って待ち、前の子が降りてからスタートしましょう。

養われる力

- ◆高所感覚：高い位置でも落ち着いて歩くことに慣れ、鉄棒等に必要の高所感覚を養う。
- ◆バランス感覚：手を広げてバランスをとりながら進むことができる

教室職員様
専用QRコード



11月の運動療育

基礎編 ギャロップ

1. ギャロップ（スキップの前段階）を行いましょう。
2. リズムに合わせて、ギャロップでジャンプしていきましょう。
3. スキップができるお子さんでも、あえてギャロップでジャンプするようにしましょう。
4. 音楽に合わせて、リトミックのように取り組むと楽しく行えます。
5. シャガム、ジャンプする、制止するという要素を入れながらゲーム感覚で楽しみましょう。



！気をつけるポイント

- ギャロップが分かるように、大人は大きく見本を見せてあげましょう。
- どのようなリズムでやるのかを、手拍子でお子さんに伝えてあげましょう。
- 足を高く振り上げて行えるように声掛けを常に行いましょう。

養われる力

- ◆ 跳躍力：片足で高いジャンプができるように、腕の振りを活用して跳ぶことができる
- ◆ バランス力：片足でのジャンプ、着地をするときにフラフラしないでまっすぐ進むことができる
- ◆ リズム感：一定のリズムでギャロップをすることができる

教室職員様
専用QRコード



発展編 障害物ギャロップ

1. ギャロップで障害物の間をジグザグに歩いて行きましょう。
2. 腕を大きく振ってジャンプするようにしましょう。
3. 足の親指で強くジャンプ出来るように、腿（もも）を高く上げてジャンプするようにしましょう。
4. フラフラしないで走れるようにしましょう。



！気をつけるポイント

- 足元ばかりを見ているとフラフラしてしまいます。目線は、3～5m程前を見るようにしましょう。
- 腕が振れていないお子さんは、この先大縄跳びを行うときに一定のリズムでジャンプをすることができないかもしれません。腕を大きく振ってジャンプするようにしましょう。
- 狭い場所だと全身を使って動くことが難しいので、屋外などの広い場所で行うのも良いでしょう。

養われる力

- ◆ バランス力：左右にフラフラしないで、まっすぐに進むことができる
- ◆ 身体コントロール：腕の振りや踏み切りのタイミングを合わせてジャンプすることができる
- ◆ 身体面：足の指先に力を入れて、高くジャンプすることができる

教室職員様
専用QRコード



基礎編 カエルの足打ち

1. 肩幅に手を着いたら、手のひらに体重をかけましょう。
2. カエルのポーズをとったら、しっかりと顔を前に向けましょう。
3. 足を高く上げたら、素早く足の裏を打ち合わせましょう。
4. まずは足打ちを1回行い、できるようになってきたら2回にチャレンジしてみましょう。
5. 足の裏をくっつけるために、足をガニ股にする必要があります。足を閉じた状態では、足の裏を打ち合わせることができません。



！気をつけるポイント

- 顔が下を向いた状態では足を上げたときに体が後方に回転しやすくなるため、倒れてしまう危険が高まります。前を向いて行うようにしましょう。
- 最初から2回にチャレンジする子が出てきますが、そのようなお子さんに限って腕で支えきれず転倒してしまったり、後方に倒れやすいです。マットを敷いたところで、1回の足打ちを確実にできるようになってから2回にチャレンジしましょう。

養われる力

- ◆ 支持力：全体重を自分の腕で支えることができる後方に倒れそうになったときでも、手の力で押し戻すことができる
- ◆ 空間認知：足を蹴り上げる高さを調節して、足打ちをするための滞空時間を稼ぐことができる
- ◆ バランス力：後方に倒れないように、適度なジャンプをすることができる

教室職員様
専用QRコード



発展編 片足クマで移動してマットの位置で足打ち

1. 片足クマで進んでいきましょう。このとき手のひらをパーにすること、上げた足を伸ばして行うという基本をしっかりと守って行いましょう。
2. マットの部分にきたら、足を高く上げて足打ちをします。足を高く上げすぎて前に倒れてしまうことがあります。マットがあるところで足打ちをするようにしましょう。
3. 初めのうちは足打ちは1回で良いですが、2回を目指して行ってみましょう。



！気をつけるポイント

- 足を高く上げすぎて、支えきれずに顔から崩れ落ちるお子さんがいます。必ずマットのあるところで足打ちをするようにしましょう。
- 足打ちができないお子さんは、足が内股になっていたり股関節から大きく開けていないことが多いです。足の裏を打ちつけるために、足をガニ股にしてジャンプをするようにしましょう。

養われる力

- ◆ 支持力：足を2回打ちつけるために、今までよりも長い時間体を支えることができる
- ◆ 空間認知：後方に倒れないように、足を蹴り上げる高さを調節することができる
- ◆ 逆さ感覚：足が高く上がっても、顔を上げて後方に倒れないようにできる

教室職員様
専用QRコード



運動プログラム 応用アレンジ

こどもプラス直営教室で実施している運動遊びをご紹介します。
教室で、ご家庭で、お子さんと過ごす時間にぜひ運動遊びを取り入れてみてください。

カカシ鬼

- 何人で遊ぶ？** 3人以上から遊ぶことができます。
- 何を使って遊ぶ？** 特に用意するものはありません。
- どこで遊ぶ？** 教室、お家の広いスペースなどで遊ぶことができます。

養われる能力

脚力・足の指先の力

➡ **鬼ごっこは、体を動かす力や考える力など、成長に大切な力に繋がります**

脚力とは下半身の筋力のことを指し、太もも・ふくらはぎ・お尻の筋肉を使うことで、階段の昇り降りがスムーズになり、転びにくい体に繋がります。さらに、足の指でしっかり地面を掴めると、前に倒れそうになった時は指が曲がって体を支え、後ろに倒れそうな時は指が反って重心を保つことができます。加えて、足が本来持っている土踏まずのアーチ機能（クッション作用）が高まり、疲れにくい体づくりにも繋がります。

状況判断・力加減

➡ **カカシのポーズで止まっているお友達を助けるために、周りをよく見て判断する力が育ちます**

状況判断とは、仲間や鬼の動きを見ながら、守る場所を変えたり攻めに転じたりと、自分で考えて行動する力のことです。さらに、遊びの中では力加減も大切になります。力加減とは、体を動かす時に方向・強さ・速さを適切に調整する力を指します。この力の発達には「固有受容感覚」という感覚が深く関わっており、体の位置や動く向きやスピード、体に加わる力、手に持っている物の重さを感じ取ることで育まれていきます。

⚠ 気をつけるポイント

- お友達を助ける時に強くタッチすると、体格差によっては転倒の恐れがあります。遊びを始める前に、危険な点や安全な助け方をお子さん達と確認してから行ないましょう。
- 遊びが盛り上がってお子さん達が興奮してきた場合は危険ですので、すぐに中止してください。

運動の説明

- 1 鬼にタッチされたら、その場で両手を広げて片足立ちのカカシのポーズで動きを止めましょう。**

鬼にタッチされたら、両手を広げて片足を上げ、カカシのポーズで動きを止めます。
両手を横に広げてバランスを取り、足を下ろさずにじっと立ち続けましょう。



- 2 まだタッチされていない人は、カカシのポーズで止まっているお友達を助けることができます。**

鬼にタッチされていない人は、カカシのポーズで止まっているお友達をタッチで助けることができます。
タッチしてもらったお友達は、また動けるようになります。



- 3 全員をカカシにできたら、鬼の勝ちです。**

全員をカカシにできたら鬼の勝ちです。
みんなで力を合わせて、お友達をどんどん助けましょう。



- 4 【難しい場合】
氷鬼で遊んでみましょう。**

カカシ鬼を難しく感じる場合は、氷鬼にして遊んでみましょう。



- 5 【簡単な場合】
落とし穴を作って遊んでみましょう。**

カカシ鬼を簡単に感じる場合は、フープを置いて「落とし穴」を設置し、フープをよけながらカカシ鬼を行なってみましょう。
フープの数は、お子さん達の人数や体格、技術に合わせて調整してください。



作業療法士による 発達支援コラム

毎月作業療法士による「こどもの心身発達と支援方法」をテーマにしたコラムを掲載いたします。

運動に不器用さがあるお子さんについて

今月は、体の動かし方にぎこちなさが見られ、運動に不器用さを抱えるお子さんについてご紹介します。

発達性協調運動症（DCD）とは

例えば、ボールを投げようとしてもうまく力が入らず地面に落ちてしまったり、走る時にバランスを崩して転びやすかったり、ジャンプの着地が不安定だったりすることがあります。こうした「体の動かし方のぎこちなさ」は、発達の段階でよく見られる一時的な不器用さの場合もありますが、繰り返し見られる場合は「発達性協調運動症（DCD）」と呼ばれる特性の一つと考えられます。DCDは怪我や病気ではなく、体の複数の筋肉を同時に使ってなめらかに動かす「協調運動」が難しくなる特性です。

そのため、走る・跳ぶ・投げるなどの日常的な動作にも不器用さが表れやすいのが特徴です。DCDは決して珍しいものではなく、学齢期のこどもの数%程度に見られるとされています。しかし、周囲からは「運動不足」「やる気がない」と誤解されてしまうことも少なくなく、気付かれにくいのが現状です。

また、運動が苦手なことにより「みんなと一緒にできない」という思いから自己肯定感が下がったり、友達との交流が減ってしまったりするなど、二次的な影響に繋がります。そのため、DCDの理解と対応はとても重要です。

判断の方法

DCDは周囲から特性として認識されにくいいため、療育に関わる職員や周囲の大人が理解しておくことが大切です。判断の際には、次のような点を確認します。

- 乳幼児期に発達の遅れがあったか
- 日常生活にどのような影響があるか
- 学校や幼稚園、保育園での様子

さらに、運動の種類ごとに以下のような不器用さがないかを見ていきます。

粗大運動：走る、ジャンプなど体全体を使う動き

微細運動：ハサミや箸など、指先を使った細かい動き

協応運動：目と手を一緒に使う動き、キャッチボールなど

具体的な観察方法の一つに「指鼻指テスト」があります。



指鼻指テストとは、大人が人差し指を出し、お子さんに「自分の鼻」と「大人の指」を交互にタッチしてもらう簡単なチェック方法です。タッチの正確さや速さ、途中で迷う様子があるかどうかを見ることで、目と手の協調の状態を確認できます。例えば、タッチの動きが大きくぶれてしまったり、指を出す位置が変わると対応しづらい場合は、協調運動に不器用さがあるサインの一つと考えられます。短時間で済ませるため、療育の場だけでなく、家庭でも遊びの一つとして取り入れることができます。

対応方法

まずは、お子さんが不器用になる場面や動作を整理し、その原因を考えます。

例：縄跳びが跳べない場合

- ジャンプのタイミングがずれる → 縄を目で追えていない
- 縄の回す速さが一定でない → 肩や腕の動きがぎこちない
- 足が引っかかる → 両足でジャンプできていない
- 縄が長すぎる
- 回数が多すぎる

このように原因を一緒に探しながら、お子さん自身が「次はどうしたらいいかな？」と考えられるよう促します。

声かけの工夫も大切です。

「さっきより高く跳べたね」

「今度はタイミングを合わせてみよう」など、ポジティブなフィードバックを心掛けましょう。

失敗しても「大丈夫、次に挑戦すればいいよ」と伝えることで、安心して取り組めるようになります。

段階的な工夫

難しい動作は、いきなり完成形を目指すのではなく、段階を付けて練習することが大切です。縄跳びでは次のような工夫が有効です。

- 縄を片手で持ち、回す
- 縄が下にきたタイミングでジャンプする
- 両足ジャンプが難しい場合は、カンガルー跳びから始める

お子さんの段階に合わせて難易度を調整しながら、少しずつ「できた」という体験を積み重ねていきましょう。その過程で、自分なりに原因に気づき、体の動かし方を理解できるようになります。

今回は、発達性協調運動症（DCD）についてご紹介しました。DCDは目立ちにくく、本人の運動不足ややる気の問題と誤解されがちです。

そのため、療育に関わる職員や周囲の大人が気づき、適切に支援していくことが大切です。お子さんにとって一番の力になるのは、「できた！」という成功体験と一緒に喜んでくれる大人の存在です。

日常の小さな成長を見逃さず、共に喜び合うことが、次の挑戦へと繋がっていきます。

今後もこのコラムでは、療育に役立つ情報をご紹介してまいります。

参考文献

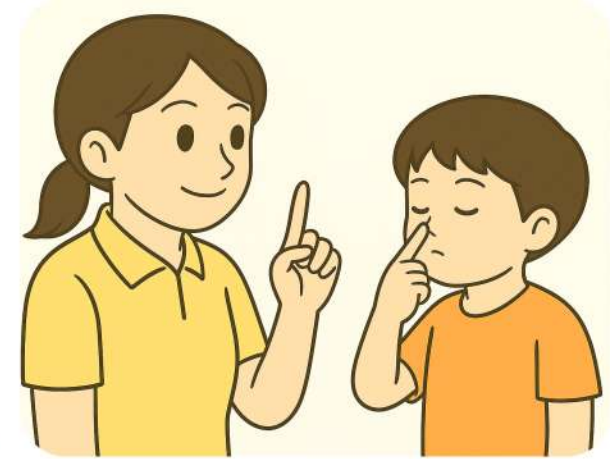
厚生労働省 DCDマニュアル

「協調運動の障害の早期の発見と適切な支援の普及のための調査」

シャーロットこども発達クリニック

「発達性協調運動症とは？DCDの原因や診断方法を解説」

<https://www.charlotte-kodomo.com/column/dcd.html>



ぼくたち・わたしたちの アクティビティ紹介

電車大好き！駅で見学

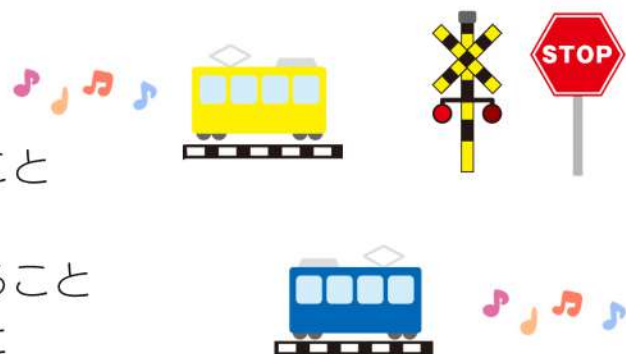
この日は、電車が大好きなお子さん達が集まり、駅での見学活動を行ないました。普段の活動では、実際に電車に乗ってお出かけをすることもあります。今回は「電車をじっくり見ることに」焦点を当てました。集合したお子さん達は、「今日はどんな電車に会えるかな」とワクワクした表情を浮かべていました。



ホームに立つとすぐに、「次はどの線が来るんだろう」「写真はここから撮った方がいいよ」と、自然に会話が弾みます。共通の趣味を持つ仲間同士だからこそ、待ち時間でさえも楽しいひと時になります。カメラやスマートフォンを手にしながら、画角やシャッターチャンスにこだわる様子は、とても真剣で誇らしげでした。

みんなで共有したお約束は次の通りです。

- 黄色い線の内側で見学すること
- ホームでは走ったりふざけたりしないこと
- 周囲の方の通行を妨げないこと
- 写真を撮るときは周囲の安全に気を配ること
- 職員の声かけをよく聞いて行動すること



これらは駅という公共の場で過ごすうえで欠かせない基本的なお約束です。ルールを守ること、自分の安全だけでなく周囲への安心にもつながります。

また、電車がホームに入ってくるときには立ち止まって観察する、友達と順番を守るといった心がけが活動をより楽しくします。待ち時間に「次はどんな電車かな」と予想したり、好きなポイントを伝え合ったりすることで仲間とのやりとりも自然に広がっていききました。



さらに、「次はどんな電車かな？」と予想をしながら待つ時間もまた、楽しみの一つです。そしてホームに現れたのは、普段はなかなか見ることのできない「丸窓電車」。特徴的な車両が近づくと、一斉に「丸窓電車だ！」と声が上がりました。普段から鉄道図鑑や本で調べて覚えている知識を仲間に伝える姿は誇らしげで、友達同士の交流をさらに深めていました。待った甲斐あって特別な車両に出会えたことは、お子さん達の大きな達成感に繋がったことでしょう。

そんな中、手を振っていたお子さん達に気付いた運転士さんが、特別に汽笛を鳴らして応えてくださいました。突然の出来事にお子さん達は大喜び。「見てくれた！」「やった！」と歓声を上げ、思いがけない体験が心に強く残ったようでした。こうしたやりとりは、鉄道を愛するお子さん達にとってかけがえのない思い出になります。



今回の見学活動は「電車を見る」ことを通じて、仲間と同じ楽しみを分かち合うことの大切さを実感できる機会になりました。好きなことを共有し合う経験は、安心感や自信を育み、仲間との関わりをより豊かなものにしていきます。これからも、電車に限らず一人ひとりの“好き”を出発点にした活動を増やし、仲間とともに楽しみ、成長できる時間を大切にしていきたいと思えます。

職員インタビュー

2025年7月号より全5回にわたり、「ことばの療育」を中心に支援を行っている教室の先生にインタビューした内容をお届けしてきました。今回でいよいよ最終回となります！

ことのは3号館 言語聴覚士 J 先生



「ことば」への興味を原動力に

もともと「ことば」に関心があり、ことばの使い方や表現に惹かれることが多くありました。ことばの選び方や伝え方に興味を持つ中で、心理学にも関心を深めていきました。

言語聴覚士は、ことばと心理の両方の要素を活かせる仕事であることを知り、この道を志しました。

専門の学校に進学して学びを深め、卒業後は病院で経験を積んだ後、自ら希望して放課後等デイサービスでの支援に携わるようになりました。

「好き」をきっかけに広がった支援の道

病院で働いていた頃、こどもと関わる時間を通して、「楽しいな」と実感することが多くありました。その経験から改めて「**こどもと関わるのが好きだな**」と感じ、**小児分野により深く携わりたい**と思うようになりました。もともと小児分野に興味があったこともあり、次のステップとして放課後等デイサービスでの支援を選びました。

チームで学び合い、成長し合う

発音の訓練は言語聴覚士が担当していますが、それ以外の課題や社会性の支援については、他の児童指導員と連携して取り組んでいます。日々の昼礼や終礼では、仕事の共有の際にアプローチ方法や支援内容を具体的に伝え合い、ことばのヒントの出し方や修正の仕方なども教育しています。**お子さんを次の段階へ導くための工夫を、職員全員で確認し合うことを大切にしています。**現在3号館には言語聴覚士が2人在籍しています。



研修業務にも関わっており、既存の職員には**月1回、遊び方や関わり方に関する評価・フィードバック**を行なっています。さらに、全体研修をオンラインで実施し、学びを共有できる場を設けています。

発信と育成、支援以外の取り組みも

教室のSNSやブログの運用にも携わっています。

子育てに関するイベントに参加して保護者の方へ発信したり、教室の様子を紹介したりすることで、利用に繋がればと考えています。その中で、当教室の強みである「**少人数で一人ひとりに丁寧に关わる支援**」についても、**イベントや発信を通じてアピール**しています。

離島支援という貴重な経験

お子さんや保護者の方に喜んでいただけた時に、大きなやりがいを感じます。担当者会議などで成長の様子を共有できるのも嬉しい瞬間です。また、今年度は**離島への巡回支援**を行なう機会がありました。専門職がない地域で言語聴覚士として支援できることは貴重であり、**特に保護者の方に喜んでいただけるのを実感**しました。こうした場で必要とされていることに大きな意味を感じています。



マンツーマンで愛着を育み、人との繋がりを支える

ことばを「伸ばす」だけでなく、**その背景にある社会性の育ちを大切にしています。**特に日常生活の中での自然なやりとりを通してことばの使い方を広げていく「インリアルアプローチ」や感覚の偏りや不器用さに働きかけて心身の発達を支援する「感覚統合」の考え方を取り入れながら、**マンツーマンでの関わりを通して人との愛着を育み、「人が好き」と思える気持ちを育てていきます。**社会性が育たないと、ことばは実用的にはなりにくいものです。そのため、集団に入りにくかったり、一人で過ごしがちなお子さんにも、1対1の関わりの中で社会性を伸ばす環境を整えています。そして、社会性が十分に育ってくると、「友達と遊びたい」という気持ちが芽生え、ことのは教室だけでは物足りなくなります。その先は、他の事業所や地域の中で過ごすことを目指していけるように支援しています。

仲間と一緒に 訓練をもっと「楽しく」

支援の中では、**こどもの自立性を大切にしながら、興味を持ったことから遊びを広げていくように**しています。「先生が入ってくれたから遊びが楽しくなった」と思ってもらえるように、特に社会性がまだ育っていないお子さんには、職員が積極的に遊びに参加して関わりを広げています。また、構音訓練はどうしても楽しい活動になりにくい面がありますが、**お友達と一緒に取り組むことで、遊びの要素や仲間と活動する楽しさを感じられるよう工夫**しています。自由時間でみんなが遊んでいる中から呼び出されて行なう訓練にならないよう、**自然な流れの中で遊びとして取り入れることを意識**しています。



成長の一場面に立ち会える幸せ

教室で働き始めてすぐの頃、**重度の自閉症のお子さんと関わる機会**がありました。その頃は隠れんぼをしても、一緒に探す・見つける遊び方はまだ難しい様子でした。それから数年後、小学6年生になったそのお子さんの授業参観に行く機会がありました。授業中に私を見つけると、ソワソワしながらニコニコと嬉しそうにしている、号令が終わるとすぐにこちらに来てハイタッチをしてくれました。その姿に成長を強く感じ、とても驚くと同時に嬉しかったのを覚えています。**社会性がしっかり育っていることを実感**でき、心に深く残る感動の出来事となりました。

社員教育と広報活動への挑戦

現在は、各教室のセラピストが集まるリーダー会に参加しています。今後の目標としては、**社員教育の仕組みをさらに整え、職員が安心して学び合える環境をつくっていき**たいと考えています。また、これまで以上に**教室のSNS運用など広報活動にも取り組み**、会社全体の魅力を発信していけるようにしていきたいと思っています。