



夏休みもはや8月に入りました。4月1日開所より4か月が過ぎてしまいました。初めての夏休み、通常の流れと少し違った夏休みバージョンプログラムで進んでいます。Co-Co テラスでは個別対応をしていますが、夏休みは「夏休みバージョン」を組んでいます。一日の流れは下記のとおりです。

夏休みの基本の流れ

- 9:30~10:30 児童発達支援（就学前幼児・認定こども園児童対象 療育）
- 11:00~ 放課後デイサービス(小学生から高校生対象)
- 11:00~12:00 集団プログラム（まねっこ体操・眼球運動 等）
- 12:00~13:00 お弁当・ゴロゴロシアター
- 13:00~14:00 お勉強タイム（宿題・課題・パソコンを使用する学習）
- 14:00~16:00 特別プログラム（水遊び・夏祭り 等）
おやつタイム
集団プログラム（チャレンジ課題）
- 16:00~16:30 終わりの会（絵本の読み聞かせ）

ビジョントレーニング

この流れの中で、無理なく楽しみながらそれぞれの課題に取り組んでほしいと考えています。

人は五感（聴覚、触覚、嗅覚、味覚、視覚）で様々な情報を取り込みますが、「見る」は全体の87%を占めています。正しく視る力が、こどもの集中・判断・認知・思考・反応の基礎力になり、学力にまでつながります。Co-Co テラスでは、『スープリュームビジョン』という機器を導入しトレーニングで「見る」ことを鍛えています。ランダムに現れる数字を瞬時に押してその回数を上げていったり、点滅して流れていく数字を瞬時見分けて指示された数字を見つけたり、点滅の順番を記憶していったり、ゲーム感覚を利用して「見る」「反応する」力を鍛えています。

こども園の未就学児にも、ビジョントレーニングを行っていて、スープリュームビジョンだけでなく、視た形と同じ形のポーズをとる「まねっこ体操」で、大きく身体を使いながら視知覚の機能を鍛えています。

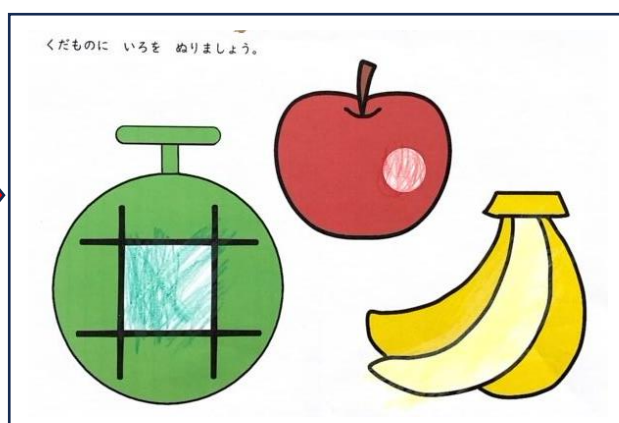
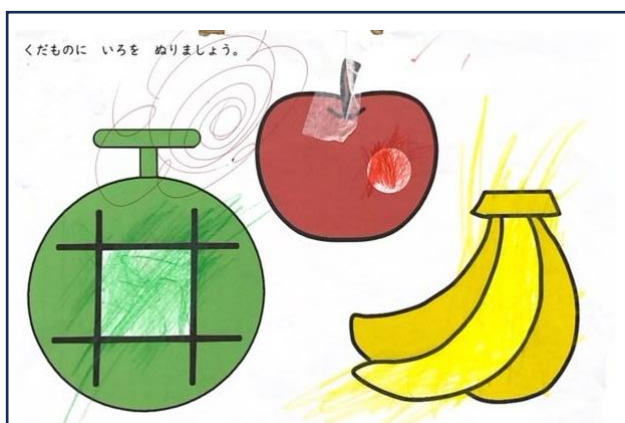
放課後デイサービスを利用の小学生以上の子どもたちには、さらに、課題プリントやパソコンソフトで目の動きに集中させて線を追ったり、影絵から考えられる元の形を選び出したりと「正確に視る・瞬時に視る」という活動にも取り組んでいます。



次の写真は4月の1年生男児の色塗りと7月の同じ男児の色塗りです。4月には枠内に色が塗れなかったのですが、7月にはほぼ正確に枠内に塗ることができています。また、この男児は線をなぞったり線の形をまねして書くことが苦手だったのですが、できるようになってきています。対象物を正確に「視とる」ということが、いかに子どもの成長に大切かということをあらためて気づかされています。

4月 はみだしが多い

7月 図形の形に濡れるようになってきた



パソコンを使って

Co-Co テラスでは、子ども用パソコンを4台置いています。

パソコンには有料の教育ソフト「すらら」を入れております。

「すらら」は利用したい子ども一人一人に ID とパスワードを提供しています。学習内容としては、小学1年生より中学3年生までの「国語・算数・数学（中学）・英語（中学）」の体系的に学習内容が組みられています。各市町に合わせた教科書に合わせて使用することもでき一人で学習を進められる優れたものです。

子どもによっては、自分の学年よりも下の学年から取り組みたいと単元を選ぶ子もいます。支援者は、管理パソコンで子どもの学習状況を把握しながら、時にはその子に必要なと思われる単元をその子の ID に送っておくこともします。この頃では、自ら ID やパスワードを入れて利用する子どもも徐々に増えてきています。

そのほか、無料の PC ソフトを利用しながら学習への集中力をアップさせたいと思い、音楽から国語、算数まで柔軟に対応している「エデアル」とプログラミングソフト「マインクラフト」使っています。一日のスケジュールが終わった後のお迎えまでの時間使って、自分で課題設定をしてチャレンジする子も増えてきています。



なんといっても基本は

しかし、なんといっても社会で生きていくための基本はコミュニケーション。もちろん自分なりの方法でオッケーです。その基本の基本は「あいさつ」です。

また、多人数が利用しますので、使用時間や順番を指示しながらの利用ですが、決められた時間で自分の課題をすることや、交代しながら使うことなど、決められた約束やルールを守りながら学校で友達と共同生活していくうえで必要な社会性です。来所時のあいさつ・決められた Co-Co テラスでの約束をしっかり守れるように支援していきたいと思っています。ご家庭でもお子様にその大切さを今一度話してやっていただければ、Co-Co テラスとご家庭が同じ方向を向くことで子どもたちの成長の一助となることでしょう。

夏祭りイベント ご協力、あいさつ ございました

7/31～8/4 までの一週間、ゲームや駄菓子屋でのお買い物を楽しむ夏祭りを行いました。

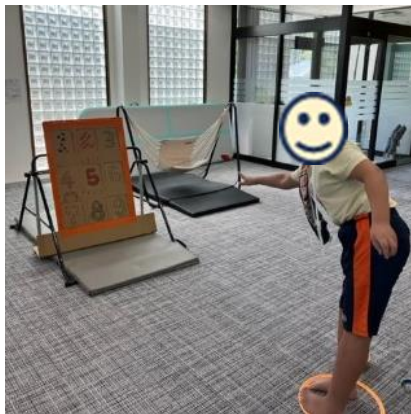
「夏祭りをやってよかった」と思えるかどうかは、参加している子どもたちの気持ちが同じ方を向いていて、楽しく進められるかどうか、少しトラブルになったとしても、そこで、気持ちを修正して取り組みを続け

られるかどうかだと考えていました。また、自分がプレーすることは得意だけれど、順番を待つことが苦手な子どもたちもいます。しかも、思ったところに投げられない！ 思うところに転がらない！結果はあくまでも自己責任なのですが、うまくいかないことを受け入れるのが苦手な子もいます。思い描いた結果でなくてもそれを受け入れ、涙が出そうになっても、負けずにチャレンジしてほしい。自分の力で立ち直って、応援したり、一緒に喜び合ったりしてほしい。そんな願いで取り組んだ夏祭りでした。

提灯の制作では、硬い牛乳パックの厚紙にハサミで切り込みを入れました。切ってしまうせずに、途中でハサミを止め、切り残すのは、とても技術のいることなのです。縞模様や好きな食べ物、思い思いの絵柄の提灯がずらりと並んだ夏祭りができました。

ゲーム大会では、4種類のゲームに取り組みました。

- 1 ボーリングゲーム・・・ピンを狙って指先や腕をコントロールし、6本のピンを倒す。軽いプラスチックボールなので、力加減が難しい。1投でストライクが出ると爽快。
- 2 ストラックアウト・・・小さな「おじゃみ」を投げて9つの枠を抜いてピンゴを狙う。小さな「おじゃみ」をコントロールよく投げるには巧緻性が必要。全部抜けた時のやった感は想像以上。



- 3 輪投げ・・・昔からある定番ゲームですが、丸い「わか」を思ったところに投げるのは思いのほか力加減が難しいもの。

4 コロコロ迷路・・・段ボールで作られた迷路の中のピンポン玉をゴールまで転がしていくゲーム。箱の傾け具合を、どのルートに行くかを視覚から得た情報から瞬時に選択決定し、腕や指先に命令を出してピン球を動かしていく・・・といういくつもの情報処理を何度も繰り返していくことを必要とするゲーム。2組でスタートするので、隣の子がゴールするとめっちゃ焦る。



駄菓子屋さん体験では、ゲームでゲットした Co-Co 円をもって好きなおやつを買う体験をしました。300Co-Co 円の設定は少し難しかったかなと反省しました。次回するときは改善したいと思います。が、駄菓子屋さんが家の近くにはないので、自分でおやつを選んで持っているお金の範囲内で買う経験が初めての子もいました。ほしいおやつはあるけれど買えるのか買えないのか？残りのお金があと何円でどれを買うことができるのか、迷ったり戸惑ったりレジに行ったり来たり、様々でしたが、計算機片手にお買い物体験ができました。ゆっくり味わっておやつを食べて夏祭りは終了しました。



一週間で一回の体験の子もいれば、複数回の子もいましたが、その日のメンバー構成が違っているので、同じことでも新鮮な気持ちで活動出来ました。「ガンバ〜れ、頑張〜れ！」の大合唱や、一人でぐっと涙を拭いて。2回目の成功ににっこりする姿、「やった！」の歓声やガッツポーズ。こどもたちの成長をたくさん見ることができた夏祭りでした。その日のお子さんの様子は、活動記録でお知らせしていますので、ご覧ください。ご協力、ありがとうございました。

暑い日が続きますが、子どもたちと暑さを乗り越え2学期に向けて頑張りたいと思っています。

