

うりずんルールプログラム					
支援5領域	「健康・生活」	「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」
具体的支援内容					
期待効果	・気持ちの調整・他者とのかかわり(人間関係)の形成 ・自己の理解と行動の調整				
推奨環境	子どもが安心して自己を表現でき、適宜気持ちのアシストが行える環境				
使用機材					
所要人員	参加利用児童全員				
全所要時間	うりずん活動中全般				
内容	うりずんの全ての活動の基盤となるプログラムで、支援5領域の中では「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」のトレーニングを主な目的とするものです。現在①うりずんタイマー②うりずんルーレット ③うりずんポイント ④うりずんクエスト ⑤うりずん買い物⑥うりずんマイクラなどがあります。どれも、うりずんでの活動を通して、児童の経験から考えられ、児童と共に確認の上、それぞれの内容を視覚的にも理解しやすいように施設内掲示を行っています。また、適宜個別に行われる、気持ちのアシストにより、各児童が自己をふりかえり、気持ちの調整、行動の調整(望ましい行動への導き)がすすめられています。				

集団行動プログラム					
支援5領域	「健康・生活」	「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」
具体的支援内容	「認知・行動」→知覚から適切な行動への情報処理力				
期待効果	音の過敏さや苦手意識の改善、情報処理と活用能力をトレーニングする				
推奨環境	広い場所や屋外				
使用機材	ホイッスル				
所要人員	10名ほど				
全所要時間	20分程				
内容	児童はホイッスルがなるまで自由行動、ホイッスル音とスタッフからのミッションを聞いて、ミッションを実行する。ミッション例としては、「ホイッスルを吹いたスタッフの所へ集合」「指定された動き(早歩き、スキップ、三回まわる等)」といった児童が楽しんで取り組める内容。				

しっぽ取りプログラム					
支援5領域	「健康・生活」	「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」
具体的支援内容	運動・感覚→身体の動かし方				
期待効果	相手の動きを見て自ら動く「思考力」と身体が思い通りに動く「連結能力」				
推奨環境	外で、大きな障害となる物がないところ				
使用機材	新聞紙（例 ロープやタオル、ビニールテープなどの尻尾になるもの）マジック、シール				
所要人員	2名以上				
全所要時間	20分程度				
内容	<p>① しっぽ作り 新聞紙を細く切り、自分のしっぽとなるよう、マジックやシール等でデコレーションする。</p> <p>②ズボンのお尻側に、①の尻尾を入れる。</p> <p>③しっぽを取るオニを決める。</p> <p>④「よーいどん!」の合図でスタート。オニは尻尾をとりに追いかける。</p> <p>⑤しっぽを取られた人は終了。最後まで取られなかった人が勝ち。</p>				

イラスト伝言プログラム					
支援5領域	「健康・生活」	「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」
具体的支援内容	言語・コミュニケーション→伝える力の向上				
期待効果	集中力、表現力、想像力、合理性、微細動作の能力向上				
推奨環境	屋内（学習室等）				
使用機材	ホワイトボード、マーカー×人数分、砂時計（1分）				
所要人員	指導員2名以上				
全所要時間	30分				
内容	<p>実施可能指導員数を2名とし、以下それぞれを（A）・（B）と記載する。</p> <p>指導員Aがホワイトボードに記入（文字）し児童に掲示する。</p> <p>児童は声、数字、文字を使用せず、お題の内容を個人のホワイトボードに制限時間内に描き、指導員Bに一斉に掲示する。制限時間は、指導員Aの任意。指導員Bは絵から読み取り、指導員Aが出したお題の内容を答える。回答回数は、児童数まで。正解した場合、全児童にポイントを配布する。指導員Bについては、回答を求められるまで児童の方から視線を外し、努めて耳を塞ぐ。</p>				