

事業所名

児童デイサービス あい

支援プログラム (参考様式)

作成日

令和7 年

3 月

1 日

法人 (事業所) 理念	子ども・保護者・職員、皆が笑顔の絶えない施設を目指します。ひとりひとりが責任感を持ち、感謝の気持ちを持つことで、人を思いやる気持ちが生まれ、人に優しくなれる施設を目指します。						
支援方針	子どもたちの自立のために自己判断・自己選択・自己決定を大切にし、子どもたちの主体性を尊重しながら、社会の中で円滑の生活していくためのライフスキルを学んでいく。子どもも大人もストレスにならないようにスマールステップを確実に支援していく。						
営業時間	平日 長期休暇	14 時 11 時	○ 分から ○ 分から	17 時 17 時	30 分まで ○ 分まで	送迎実施の有無 あり なし	
	支 援 内 容						
本人支援	健康・生活	①健康な生活を送ることを支援すべく、日常から子供たちの心身状態を把握するようにし、適宜必要な対応をする。また、日常生活で必要なスキルを身に付けるための支援を行う。 ②個別活動を通じて、基本的な生活習慣を形成し、健康状態の維持のために必要な生活リズムを身に付けることができるよう支援する。 ③子供たちが生活の中で様々な遊びや体験を通じ、学びが促進されるような環境を整える。 ④障害特性に応じ、その場の状況を本人が理解できるよう「見える化」するなどの工夫を行い、児童が対応できるようわかりやすい形での支援をする。					
	運動・感覚	①基礎運動を取り入れたり、遊びの中にも身体を動かすようなものを取り入れるなどをして、身体能力の向上を図る。また日常生活でも正しい姿勢の習得ができるよう支援する。 ②障害の状態、発達の段階、興味関心に応じて様々な器具や遊具を用いるなどをして、個々の児童に対して必要な支援を行い、体力・筋力・感覚の向上を図る。 ③保有する感覚を十分に活用できるよう、遊びなどを通じて支援する。					
	認知・行動	①一人一人の認知特性を理解したうえで、それら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する。 ②バランスのよいおやつの提供を通じて、児童のこだわりや偏食等に対する支援を行う。 ③視覚・聴覚・触覚などを感覚を活用して情報収集ができるよう、色・音・絵・文字・道具などを用いることでこれらを通じて、認知や行動の手掛けりとして活用できるように支援する。					
	言語 コミュニケーション	①障害の種別や程度、子どもたちの興味・関心に応じて、言葉によるコミュニケーションだけでなく、表情・身振りなどでのやり取りができるようになるなどをして、コミュニケーションのために必要な基礎的能力を身に付けることができるよう支援する。 ②「子ども会議」をはじめとした様々なレクリエーションを通じて、場や相手の状況に応じたコミュニケーションを展開できるように支援する。 ③障害の特性に応じた読み書き能力向上のための支援を行う。					
	人間関係 社会性	①人との関係を意識し、話す・聞く・触れるなどのコミュニケーションを通して、人との信頼関係を築き、安定した人間関係を形成するための支援を行う。 ②自分のできることや苦手なことなど、自分の行動の特徴を理解し、自己を肯定的に捉えられる機会を通じて、気持ちや情動を調整し、気持ちや感情の調整ができるよう支援する。 ③他者の気持ちや意図を理解し、他者からの働きかけを受け止め、それに応じることや場に応じた行動ができるよう支援する。 ④ごっこ遊びなどの象徴遊びから徐々に社会性の発達を支援する。 ⑤様々な遊びや集団活動を通じて、他の子どもたちとの相互理解や互いの存在を認めながら仲間づくりにつながるように支援する。					
家族支援		子どもの信頼感を育むとともに、子どもの感情や不安に寄り添い、家族や周囲の人と安定した関係を継続するための支援を行う。また、家族の子育てに関する困りごとなどに対する相談等の援助も適宜行う。	移行支援	入学・進学・就職等のライフステージの移行に備え、適宜、移行先の受け入れ態勢づくりに協力するとともに本人や家族への相談援助を行う。			
地域支援・地域連携		子どもが地域の様々な場面で適切な支援を受けられ、地域の中に居場所を持つことができるよう、定期的に子どもが通う学校や放課後児童クラブ等との情報共有を行う。	職員の質の向上	毎月の職員ミーティングでケースワーク検討を行うほか、年に数回外部講師を招いての研修を行う。			
主な行事等		毎月誕生会を行い、当該月の誕生児童を皆でお祝いする。他に年間行事として2月節分、3月ひな祭り・送別会、4月新入児童歓迎会、8月外部施設訪問、10月ハロウィン、12月クリスマス会。毎年6月に避難訓練を行う。適宜、公園遊びや水遊びなども行う。					