

# スキトレ企画書

作成日： 2023年 03月 09日

校名： とふろう南校 企画者：作業療法士 吉川

<b>活動名：クイズ（逆さ言葉）</b>	
<b>本活動の着眼点</b>	
ワーキングメモリに苦手さのある児童を対象に本活動を立案	
<b>生活上の困り感 （実施者に確認して頂きたい内容）</b>	<b>目的・趣旨(OT的視点)</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>・計算、特に暗算が苦手</li><li>・頼んでおいたお手伝いができない</li><li>・何度も同じことを注意される</li><li>・説明されたことをすぐに忘れてしまう</li><li>・忘れ物が多い</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・ワーキングメモリの強化</li><li>・言葉を活用する楽しみを経験する</li></ul>
<b>活動の概要(実施者に確認して頂きたい内容)</b>	
<b>【場所】</b> はこでみ各校 活動室など	
<b>【所要時間】</b> 1分/問程度	
<b>【人数】</b> 1人～	
<b>【対象者】</b> 言葉でのコミュニケーションが可能な6歳以上の児童	
<b>【必要な道具】</b> 必要であれば <ul style="list-style-type: none"><li>・紙とペン</li></ul> もしくは <ul style="list-style-type: none"><li>・ホワイトボードとマーカー</li></ul>	
<b>活動の進め方</b>	
<b>【進行方法・ルール】</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>・活動内容 逆さから読んだ言葉がもともと何だったのかを答えるクイズ 例題として2音で1問以上提示する（ねこ→こね、いえ→えい、など） 出題数を提示する 実施</li><li>・ルールの説明 問題、他の児童の回答は静かに聞く</li></ul>	

# スキトレ企画書

分かったら手を挙げ、指名されてから回答する

児童が自分で書いて考えることはしない

→回答がなかなか出ない場合のみ、進行役がヒントとして書いて提示する

## 【進行上の留意点】

・児童のレベル、反応に応じて難易度の調整を行う

1. 文字数

2. 速さ

3. 文字の提示

上記の項目によって難易度を調整できる

## 【役割：進行・補助・+α】

進行、見守り

参加人数にもよるが1名でも実施可能

### スタッフの着目点

・何文字の課題までできるか

・できないときの児童の反応はどうか

### 活動を行う上での注意点

・必要に応じた感染症対策

・1音ずつはっきりと発音する

・使用する単語に制約はないが、人名は使用しない方がよい

### 予算

・ペン

もしくは

・ホワイトボードマーカー

計 0円～100円

### その他