

スキトレ企画書

作成日：令和 6 年 5 月 1 4 日

校名：筑紫神社前校 企画者：山口

活動名：絵つなぎ連想ゲーム

本活動の着眼点

他者の思考を読み取り行動することに着目して活動を立案

本人支援 5 領域とのつながり

☐健康・生活

☒認知・行動

☒運動・感覚

☐言語・コミュニケーション

☒人間関係・社会性

生活上の困り感 /目的・趣旨(ねらい)

○場の空気を読むのが苦手

○協調動作の向上

○集中が続かない

○注意・集中力向上

活動の概要

【場所】

各事業所の活動部屋

【所要時間】

約 1 5 分～ 2 0 分程度

【人数】

1 0 人程度

【対象者】

・小学 1 年生以上(未就学児は裏面に記載)

【必要な道具】

・ A 4 用紙

・ 色鉛筆

・ ストップウォッチ

活動の進め方

【スタッフの事前に準備する物・内容】

・ 必要な道具(A4 用紙、鉛筆、ストップウォッチ)

・ お題(大まかなジャンル：野菜・道具・キャラクター等)

※簡単なジャンルは序盤で完結してしまう。「乗り物」など少し難しいジャンルが良い

【進行方法】

①順番を決める ※人数に応じてチームを分ける。

②机の前に横並びで座る。

③順番が最初の児童に A4 サイズの紙 1 枚を渡す。各児童に色の違う色鉛筆を渡す。

④お題を発表する。

⑤10 秒間考える時間を設ける。

⑥10 秒間で紙に描いてもらう。

⑦次の順番の児童に紙と鉛筆を回してもらう。

⑧ ⑤⑥を最後の児童まで行う

⑨完成した絵が何に見えるかみんなで話し合って答えを出す。

例) お題「くだもの」→三角(1 人目)、星(2 人目)、つぶつぶ(3 人目)⇒答『イチゴ』

スキトレ企画書

【ルールの説明】

1. 順番に絵をつなげて描く。完成した絵がなにか話し合っって答えを作る活動。
2. 考える時間 10 秒、描く時間 10 秒で行う。
※児童のレベルに応じて時間変更は可能→その場合は参加者全員を同じ時間で進行
3. 絵を描く際は一筆書きで一部分に留める。 ※後の児童が付け加えできなくなるため
4. 前の人は何を描こうとしたのかを予想しながら付け加える。
5. 完成した絵が何に見えるかグループ全員で話し合い答えを作る。
6. 答えを発表した後に、それぞれが何を描こうと思ったのか発表してもらう。

【進行上の留意点】

- ・答えはみんなで決めることを説明し、連想していたものとは違ってよいことを伝える。
- ・何を描いていいかわからない児童には「これ何に見える？」などの声かけが必要。
- ・話し合いが 1 人の意見にならないよう職員がサポートする必要がある。

【役割：進行、補助】※スタッフ 3 名以上いると望ましい

進行：ルールの説明、活動の進行、タイムキーパー

補助：児童のサポート、話し合いへの介入

スタッフの着目点

- ・明らかにお題から離れた絵を描いてないか(紙を黒く塗りつぶす等)
- ・絵に関連性があるか。
- ・児童がどの具合まで連想して描くことができているか(色の配色から評価)

活動を行う上での注意点

- ・鉛筆を投げないように声かけする
- ・書き間違えても大丈夫な事を伝える。

予算

物品については各事業所にあるもので実施が可能である

計 0 円

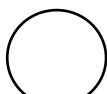
未就学児に行う場合(注意・集中力向上)

職員が絵の過程をホワイトボードに描いて(フリップで)見せ、何の絵が出来上がるかを答えてもらう。問題を増やすことで注意・集中力の持続を図ることができる。

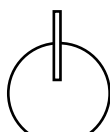
その他

実施イメージ

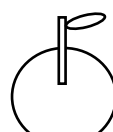
お題「くだもの」



1 人目



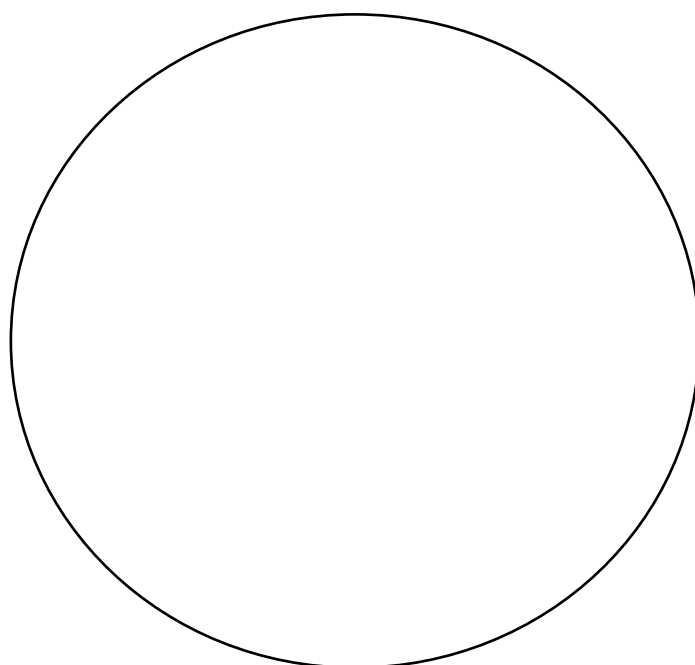
2 人目



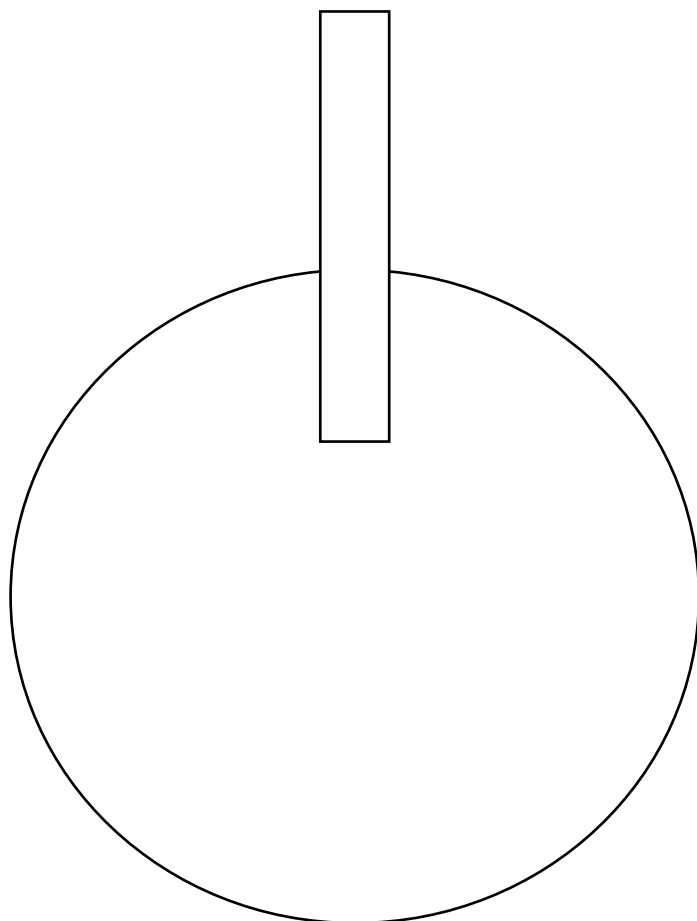
3 人目

⇒ リンゴ

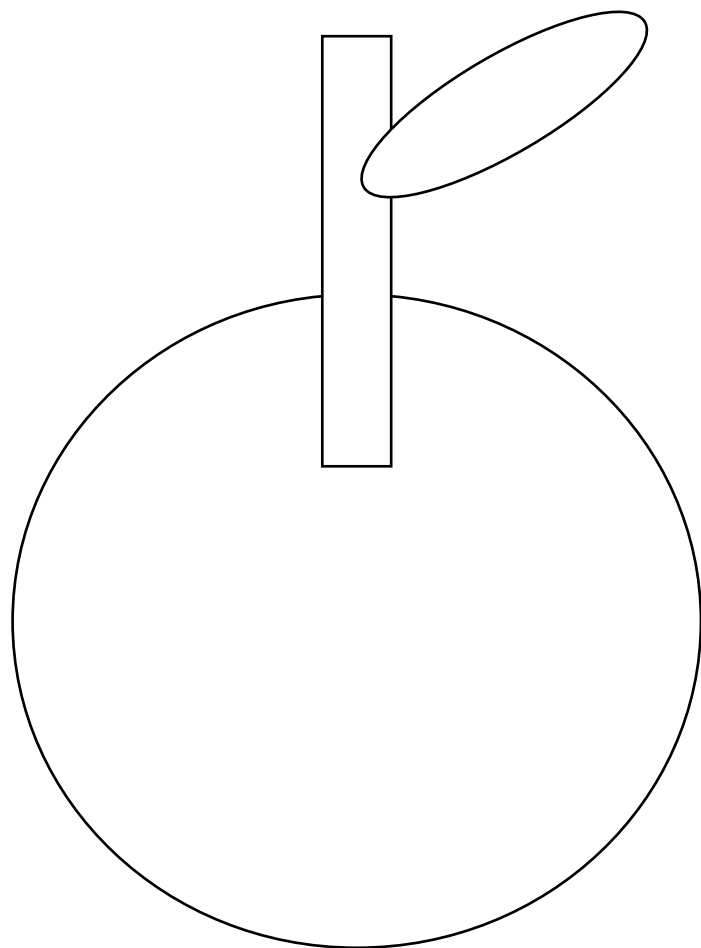
スキトレ企画書



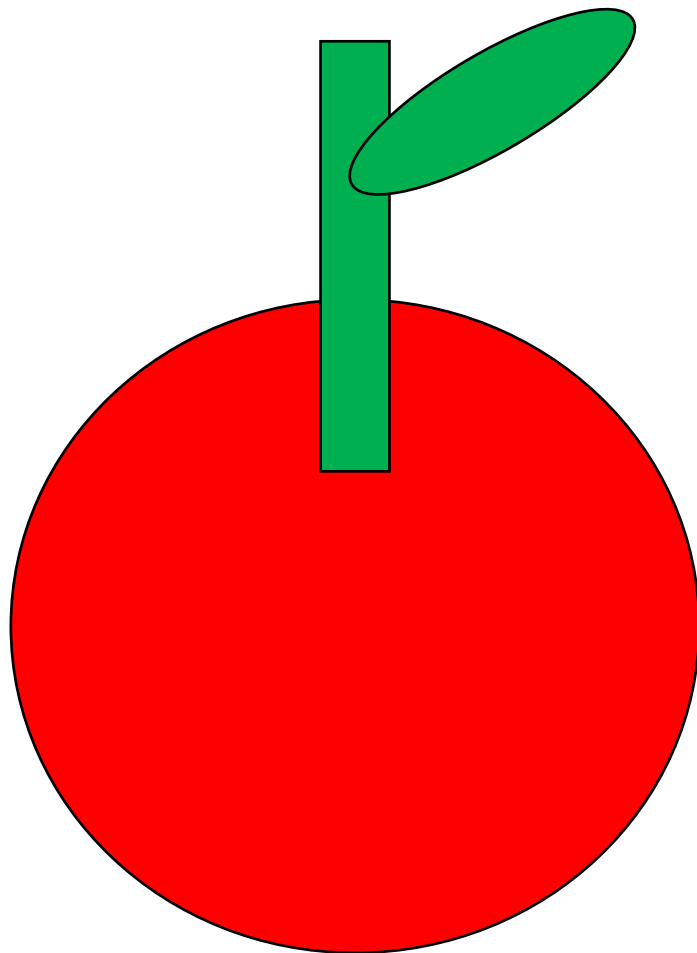
スキトレ企画書



スキトレ企画書



スキトレ企画書



りんご