

スキトレ企画書

作成日：令和6年5月14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)

<input type="radio"/> 場の空気を読むのが苦手	<input type="radio"/> 協調動作の向上
<input type="radio"/> 集中が続かない	<input type="radio"/> 注意・集中力向上

活動の概要

【場所】

各事業所の活動部屋

【対象者】

・小学1年生以上(未就学児は裏面に記載)

【所要時間】

約15分～20分程度

【必要な道具】

- ・A4用紙
- ・色鉛筆
- ・ストップウォッチ

【人数】

10人程度

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】

- 順番に絵をつなげて描く。完成した絵がなにか話し合って答えを作る活動。
- 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
- 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
- 前の人人が何を描こうとしたのかを予想しながら付け加える。
- 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。
- 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

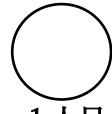
未就学児を行う場合(注意・集中力向上)

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。

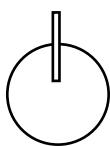
その他

実施イメージ

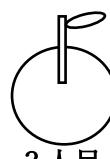
お題「くだもの」



1人目



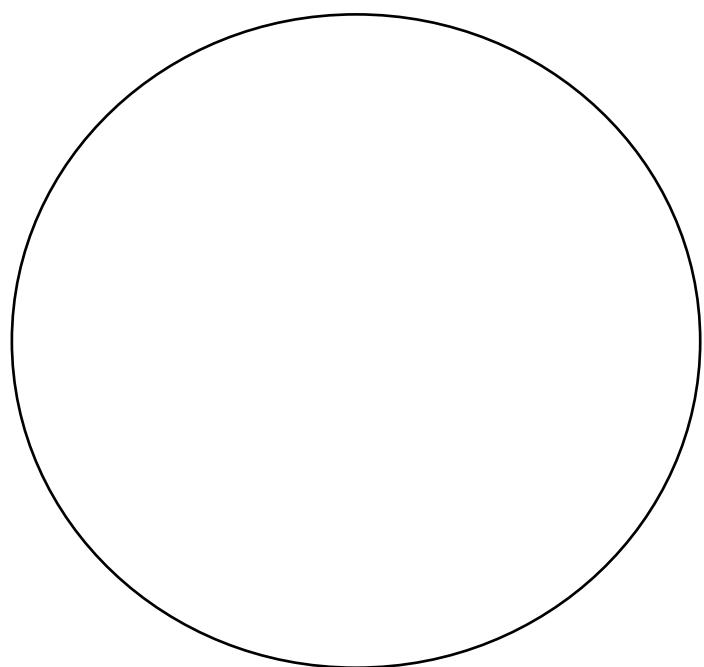
2人目



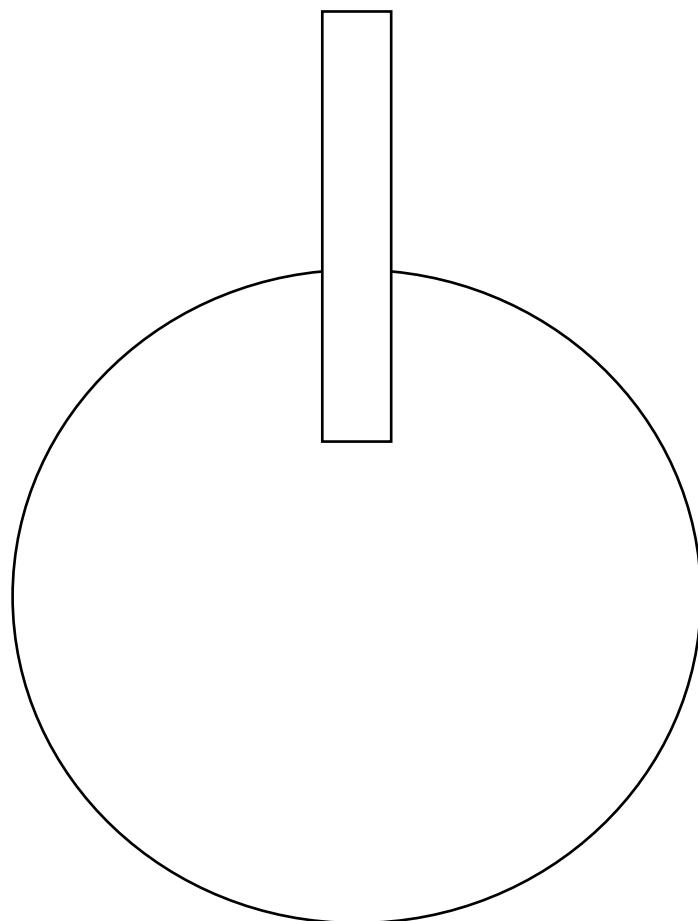
3人目

⇒リンゴ

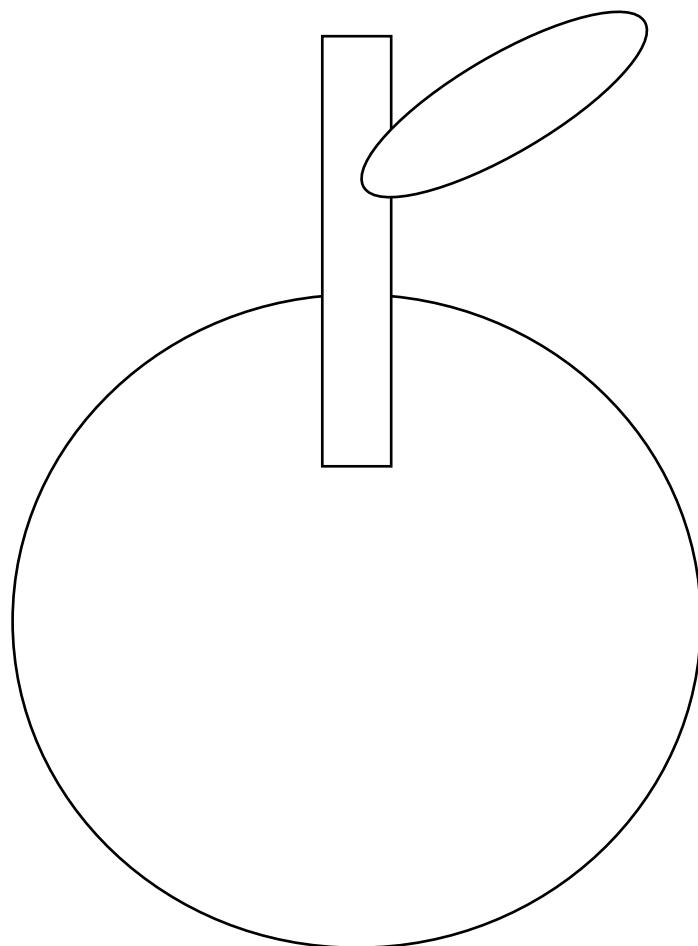
スキトレ企画書



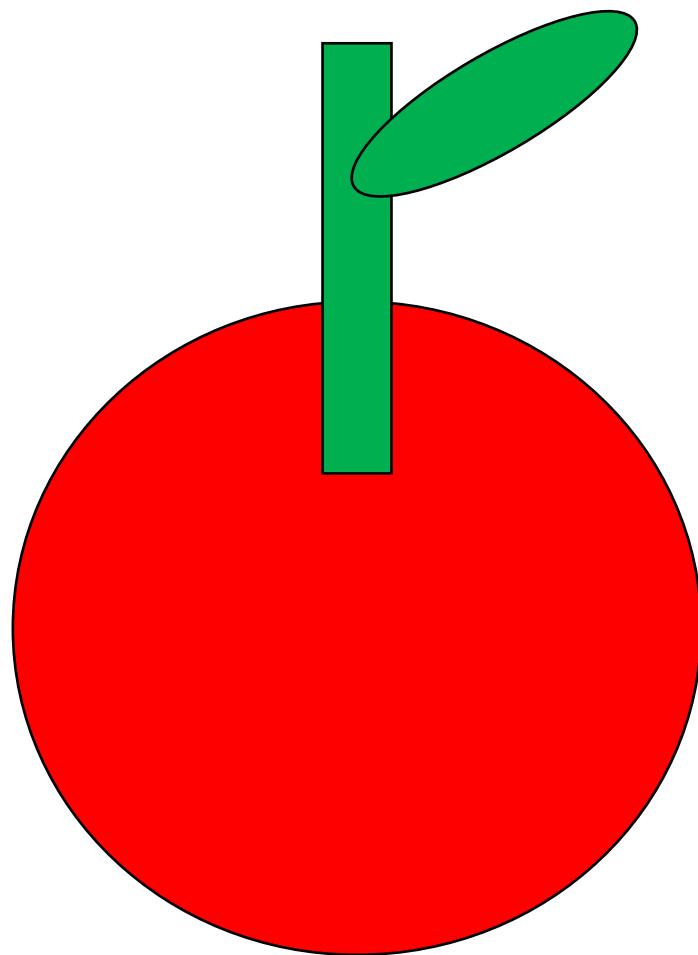
スキトレ企画書



スキトレ企画書



スキトレ企画書



りんご