

スキトレ企画書

作成日： 2024 年 7 月 1 日

校名： 美しが丘校 企画者： 本田

活動名：気持ちゲーム	
本活動の着眼点	
相手の気持ちや考え方の癖に気づくことができるように立案	
本人支援 5 領域とのつながり	
<input type="checkbox"/> 健康・生活 <input checked="" type="checkbox"/> 認知・行動 <input type="checkbox"/> 運動・感覚 <input checked="" type="checkbox"/> 言語・コミュニケーション <input type="checkbox"/> 人間関係・社会性	
生活上の困り感 (実施者に確認して頂きたい内容)	目的・趣旨(OT 的視点)
<input type="radio"/> よく怒ってしまう <input type="radio"/> 相手の気持ちがわからない <input type="radio"/> 相手とどのように会話すればいいかわからない	<input type="radio"/> 認知行動の変容 <input type="radio"/> 対人関係の改善 <input type="radio"/> コミュニケーション能力の維持・改善
活動の概要(実施者に確認して頂きたい内容)	
【場所】 各校活動室 【所要時間】 約 15 分 【人数】 1 人～ 【対象者】 ・6 歳（小学 1 年生以上）～	
活動の進め方	
【進行方法・ルール】 はこでみ内でよく問題になっていることなど、実際に起こりそうな場面を絵カードや言葉、映像などを提示する。状況の提示後にまず自分の気持ちを答えてもらう。 (その際に気持ちを表す表やイラストを使用するとよい) その次になぜ自分の感情がそのような結果になったのか聞く。その後、どうすれば気持ちが楽になるのか逆の思考で考えてもらう。最後に逆の思考で考えた結果、気持ちはどのように変化したのか聞く。 人数が多い場合は挙手で答えてもらう。1 人 1 人の発言した考えを児童が忘れそうな場合はボードなどに書いていく。	

スキトレ企画書

例)

- 1.場面の提示 友達に無理やり遊びに参加させられた
- 2.感情 悲しい 60% 驚き 40%
- 3.結果 またこういうことがあるのかな
また嫌って言えなかった
自分の事嫌っているのかな
- 4.逆の思考 自分の力ではどうにもできないからこれから先生に伝えに行こう
次からは真剣な表情で伝えて断る
先生に伝えてもらうから次からはこういうことが起こらないから大丈夫
これからは自分が嫌だと思ったら小さいことでも相手に伝える様にしよう
- 5.その後の感情 悲しい 30% 驚き 10%

感情に間違いはないため否定はしない。ただし一般的な解決方法を職員が調整しまとめることで認知のズレを無くしていく。

ほかの人が話しているときは静かに聞く。

進行と補助 1 人ずつ

スタッフの着目点

- ・発言が少ない子には補助として気持ちを引き出す
- ・間違いはないというルールを提示し発言しやすい環境を作る

活動を行う上での注意点

- ・みんなの考えを聞きどのようにすれば認知のゆがみを取り除けるか考える
- ・喧嘩が起きないように見守る

予算

0 円

その他