

スキトレ企画書

作成日：2025年9月 19日

校名： とふろう南 企画者： 吉川

活動名：コミッククイズ

本活動の着眼点

社会交流技能向上を目的に本活動を立案

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 type="checkbox"/> 言語・コミュニケーション | <input checked="" type="checkbox"/> 人間関係・社会性 | |

生活上の困り感 /目的・趣旨(ねらい)

- | | |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="radio"/> 相手の気持ちを察することが苦手 | <input type="radio"/> 主觀の変換を身につける |
| <input type="radio"/> 人が嫌がることをしてしまう | <input type="radio"/> 社会交流技能向上 |
| <input type="radio"/> お友達とトラブルが多い | |

活動の概要

【場所】

各校活動室

【所要時間】

約 10 分～

【人数】

1人～

【対象者】

- ・言語によるコミュニケーションが可能な児童

【必要な道具】

- ・ホワイトボード
- ・ホワイトボードマーカー

またはそれに準ずるもの

活動の進め方

【事前準備】

問題作成：問題を前もって考えておく

問題の内容となる場面は自由に設定可能

(実際に問題が発生した場面や発生しそうな場面など)

【活動内容】例は別紙参照

- ・登場人物AとBの気持ちを考え、その後の展開を話し合う活動
- ・AとBが同じ気持ちの場面から始める
- ・AとBが違う気持ちの場面も実施できればなおよい

1. ホワイトボードに問題とする場面を例のように描く

スキトレ企画書

A の気持ちと B の気持ちをそれぞれクイズ形式で実施する

2. その後 2 人はどうなるか、どうするのか意見を出し合う
3. 意見をきくなかで望ましい展開に誘導する
4. 望ましい展開に到達したところで褒めて終わる

【ルール】

間違いを否定せずに、そういう考え方もあることを認める

そのうえでより善い展開にたどり着くことを目指す

クイズの場面では当てられてから答える

人の話は静かに聞く

【進行上の留意点】

意見の衝突が予測される為、前もってもしくは必要に応じて否定しないことを伝える。

【役割】

進行 1 人

必要に応じて個別対応要員

スタッフの着目点

- ・望ましい展開、行動を考えられているか

活動を行う上での注意点

その後の展開を考えることが難しいようであれば、自分が A さんなら、自分が B さんならどうすべきかを考えてもらってよい。

予算

- ・ホワイトボード 100 円均一 (110 円)
- ・ホワイトボードマーカー 100 円均一 (110 円)

計 0 ~220 円

その他

「できた」「できなかった」よりも「楽しんだ」「挑戦した」

例 1

ボーラーでもねばげる



スキトレ企画書

AさんがBさんにボールを投げる
2人とも笑顔
このときAさんとBさんはどんな気持ちか
「2人とも楽しい気持ち！」
「笑ってるから楽しい！」など
進行「この後2人は仲良く遊べるかな？」



例2
AさんがBさんにボールを投げる
Aさんは笑顔だけど、Bさんは嫌そうな顔
このときAさんとBさんはどんな気持ちか
「ボール遊びしてるから2人とも楽しい！」
進行「Aさんは笑顔だから楽しそうだね」
「でもBさんはどんな顔かな？」
「嫌がってる顔かも」
「Aさんは楽しいけどBさんは嫌な気持ち？」
進行「そうだね、じゃあこの後2人は仲良く遊べるかな？」
「遊べない」
進行「じゃあこの2人はこの後どうしたらいいかな？」

