

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"/> 言語・コミュニケーション | <input type="checkbox"/> 運動・感覚 |
| <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="checkbox"/> 相手の気持ちを察することが苦手 <input type="checkbox"/> 人が嫌がることをしてしまう <input type="checkbox"/> お友達とトラブルが多い | <input type="checkbox"/> 主観の変換を身につける <input type="checkbox"/> 社会交流技能向上 |
| 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もよい。 | |
| 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



スキトレ企画書

A さんが B さんにボールを投げる

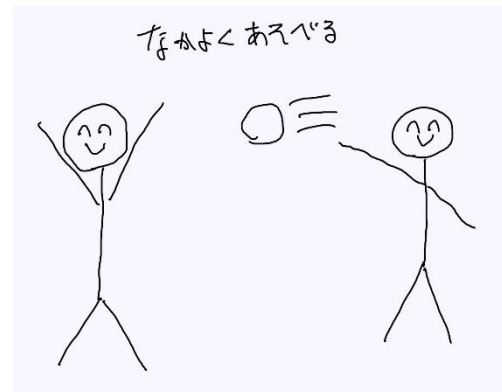
2 人とも笑顔

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ー！」

「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？」

