



支援プログラム-本人支援活動

各段階ごとの支援活動要件

第1段階：基礎感覚の発達を促すプログラム

1. 摆れ板でバランス遊び

傾斜のある板の上で姿勢を保ちます。座位から始めて、徐々に立位に移行します。

2. 宝探しボックス

様々な素材（ビーズ、砂、綿など）が入った箱から目標物を探し出します。触覚による識別力と指先の微細運動を養います。

3. コロコロ揆れ遊び

筒状のクッションの上でうつ伏せになり、前後に揆れます。バランス感覚と体のコントロール力を育てます。

4. 触り心地の壁

布やスポンジなど異なる素材を壁に設置し、全身で触れます。様々な触感に慣れ、過敏さの軽減を図ります。

5. 音探し遊び

異なる音源の場所を特定します。音の識別力と空間における位置把握力を養います。

6. 光追いかけゲーム

移動する光を目で追跡します。眼球運動の制御と視覚的な注意力を向上させます。

7. おもりをつけてお散歩

手首や足首におもりを装着して歩きます。体の位置感覚と運動の正確性を高めます。

8. いろんな感触の上を歩こう

マット、スポンジ、砂など異なる素材の上を歩きます。足裏からの情報処理と姿勢調整力を育てます。

9. 鏡を使った手遊び

鏡に映る手や指の動きを観察しながら操作します。視覚情報と運動の統合を促します。

10. バランスボールで揆れ遊び

大きなボールに乗って揆れます。平衡感覚と姿勢反応を発達させます。

各段階ごとの支援活動要件

第2段階：姿勢と運動機能を育てるプログラム

1. 平均台歩き

低い台の上を歩きます。動的なバランスと空間における身体位置の感覚を養います。

2. ハイハイ運動

対角の手足を協調させて進みます。両側の統合と脳の左右の連携を強化します。

3. トランポリンでジャンプ

弾む面の上で跳躍します。姿勢制御と重力への適応力を向上させます。

4. バランスボールで姿勢キープ

球体の上で安定した姿勢を維持します。体幹の安定性と深部感覚を発達させます。

5. 目で物を追いかけよう

動く対象を視線で追跡します。滑らかな眼球運動と持続的な注意力を養います。

6. マットの上でゴロゴロ転がり

柔らかい面の上で全方向に転がります。全身の協調性と空間認知を促進します。

7. 階段の上り下り

段差のある場所で昇降を練習します。下肢の協調性と体力を向上させます。

8. クッションの上でバランス

不安定な面で姿勢を維持します。即座の姿勢調整と安定性を高めます。

9. 鏡を見てまねっこ遊び

映る動作を模倣します。身体図式の認知と左右の識別力を養います。

10. 音楽に合わせて体を動かそう

リズムと同期して運動します。時間的制御と聴覚-運動の統合を促します。

各段階ごとの支援活動要件

第3段階：認知と運動計画を発展させるプログラム

1. 障害物コース

様々な運動課題を連続して行います。環境に応じた運動調整と問題解決力を養います。

2. パターン運動遊び

定められた順序で動作を実行します。運動記憶と実行機能を向上させます。

3. ブロック積み遊び

立体的な構造物を組み立てます。空間認知と両手の協調性を発達させます。

4. 動きの順番遊び

複数の動作を順序立てて行います。記憶力と運動の計画性を養います。

5. 両手を使う遊び

左右の手で異なる動きを行います。両側の統合と運動の正確性を高めます。

6. 体の部分を意識する遊び

身体各部の空間的関係を認識します。自己身体の理解と運動学習の基礎を形成します。

7. 見て動く遊び

視覚的手がかりを基に行動します。目標指向的な動作の計画と実行を促します。

8. 連続した動きの練習

複数の運動要素を組み合わせます。動作の流暢性と新しい運動技能の獲得を支援します。

9. 注意力アップ遊び

注意の持続と切り替えを練習します。課題遂行能力と実行機能を向上させます。

10. 順序立てて行動する練習

複数の課題を効率的に実行します。計画性と問題解決能力を育てます。

各段階ごとの支援活動要件

第4段階：高次機能を伸ばすプログラム

1. みんなで遊ぼう

集団での活動を通じて社会性を育てます。他者との関係構築と問題解決力を養います。

2. 気持ちコントロール遊び

感情の認識と制御を学びます。自己調整力と適応的な行動を促進します。

3. お勉強の準備運動

学習に必要な基礎スキルを育成します。認知機能と学習への準備性を高めます。

4. 自由な表現遊び

創造的な活動を通じて自己表現します。感情表現と想像力を豊かにします。

5. 問題解決遊び

様々な課題に取り組みます。論理的思考と適応行動を発達させます。

6. おしゃべり遊び

言語的・非言語的なコミュニケーションを練習します。表現力と対人関係スキルを向上させます。

7. お話作り

物語の理解と創作を行います。言語能力と順序立てた思考を養います。

8. グループ活動

集団での協力を通じて活動します。リーダーシップと協調性を育てます。

9. 生活習慣の練習

日常生活の基本スキルを習得します。自立性と時間管理能力を向上させます。

10. 振り返り活動

自己の思考と行動を観察します。メタ認知能力と効果的な学習方略の確立を促します。

Be-Youプログラム すべての子どものウェルビーイング向上にむけて

Be-Youプログラムとは

ひとが日常的に行う「3つの基礎動作」と、状況と目的に合った動きを作り出す「コーディネーション能力」を掛け合わせた運動を、「遊び」を通じて個々の運動発達段階に合わせて行うプログラム。

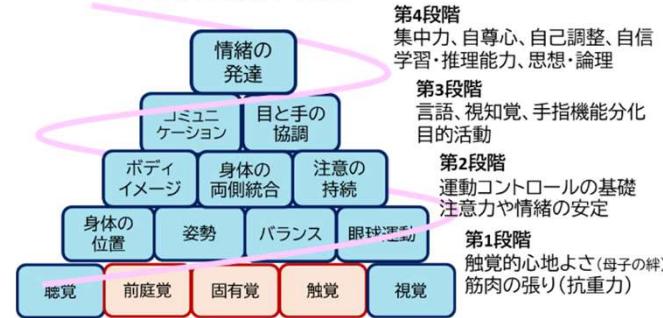
日本デフビーチバレーボール協会と廣瀬統一（早稲田大学スポーツ科学学術院）が共同開発。



二次的に情緒を育みウェルビーイング向上

子どものコミュニケーション能力や情緒を育む土台に固有覚、前庭覚、触覚がある。Be-Youプログラムのバランスと協調運動プログラムでこれらを刺激して各種能力や情緒を育むことで二次的なウェルビーイング向上にもつながる。

らせん型に統合・発達



ココを刺激！

SNSs・DCD改善でウェルビーイング向上

注意欠如多動症 (ADHD)、自閉症スペクトラム (ASD) の子どもの多動性や協調運動などの運動障害である微細神経学的兆候 (SNSs) や発達性協調運動障害 (DCD) が併発。自己肯定感や自己効力感の低下につながり、二次的な症状の増悪だけでなく、不登校やいじめの原因となる。Be-Youプログラムのバランスと協調運動改善プログラムで早期に改善し、負のスパイラルを断ち切ることでウェルビーイング向上につながる。

	発達性協調運動障害(DCD)併発率	障害特性との関連
ASD	85~89%に併存	見通し、指示の明確さ、スマールステップ、どう感じているか（衣服、周囲の動き、声などの影響）、何を見ているか（模倣の困難、ものや部分への執着）
ADHD	30~50%に併存。DAMPとして認知。不注意優勢型(微細運動) > 混合型(粗大運動) > 多動・衝動優勢型	自己認識とのずれ（自分はできていると感じている）、バランス、書字、道具使用に困難さあり。①併存<神経学的基盤由来?>、②注意欠如、③抑制機能などの影響
知的障害	軽度障害の82%、境界域の60%で運動困難、「手先の器用さ」が低値	認知面とそれ以外の課題要因が混在
ダウン症	「手先の器用さ」が低値	熟慮型認知スタイルによる

発達障がいではない児童にも一定数いると言われている

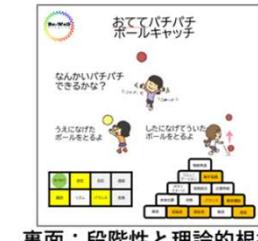
科学的根拠に基づいた支援の実施

各種事業所で、保育・教育・指導を担う方々が簡易に科学的根拠がわかるように、絵カード形式での普及を図っている。

子どもの運動発達を可視化する指標づくりにより、子どもの成長を保護者と共有し、家庭と事業所が一緒になって根拠に基づいた発達支援ができる、ICTを活用した仕組みづくりをしている。



表面：主運動



裏面：段階性と理論的根拠



発達の状態を可視化して共有化

視線解析



Be-Youプログラムのダンスバージョン



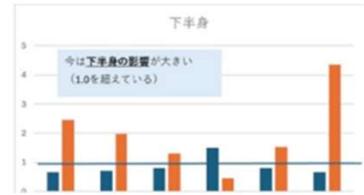
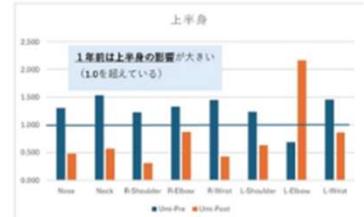
動作解析



1年前はバランスを崩している影響があるものの、上半身の影響が強く働いている。



今は下半身の影響が本で運動を家族でやっている。(バランス)



Be-Youプログラムによる専用遊具開発



専用の遊びコンテンツの開発

支援プログラム作成と見直し(PDCAサイクル)



お子様ひとりひとりの状況や状態を把握し、身体的・精神的機能の適正な支援を行い、日常生活及び社会生活を円滑に営めるようにするために、それぞれに個別支援計画を作成します。

キネサポの個人指導プログラムを基盤としつつ、子どもと家族を中心に据えた包括的な支援を目指しています。

定期的な評価と見直しを行い、子どもの成長と家族のニーズに応じて柔軟に調整していくことが重要と考えます。

適切な支援を提供するためには、適時のモニタリングにより、必要な支援の検討・改善を行うことが必要です。そのため、個別支援計画の見直し等を行う支援の一連の流れとして、PDCAサイクル(Plan(計画)→Do(実行)→Check(評価)→Action(改善))で構成されるプロセス)を定期的に行っていきます。