

LINO通信 2月号

令和3年1月28日発行

まだまだ寒さが厳しいですが、このところ日が長くなったように思います。今年度も残すところ2カ月となり、新年度を迎える準備を始め、子どもたちは環境の変化に気持ちが不安定になってくることが考えられます。今後、より一層、保護者様とお子さん状態について、情報共有を密に行い、スムーズに新年度が迎えられようサポートさせて頂きたいと考えております。子どもたちは様々な活動や遊びを通して、たくさんの成功体験を積み重ねることができ、自信に満ち溢れ、毎日生き生きと過ごす様子を見ることができ、大変うれしく思います。このところコロナがまた勢いを増してきているようですが、これまで以上にお気をつけてお過ごしください。

県外へ出かけられた場合また、県外からの来客があった場合は1週間程度を目処にご利用自粛をお願いいたします。(要相談)

※玄関前に『ご意見箱』を設置してあります。ご意見ご要望等ございましたら、どうぞお気軽にお寄せください。
※LINO前の道路は駐車禁止の為、近くのコインパーキングをご利用ください。

☆ 放課後等デイサービス ☆

先月の目標「目上の人へは丁寧なことばを使いましょう」では、大人に対して「です」「ます」を使って話しましょうと意識付けを行うことで、丁寧なことばで話をする場面がたくさん見られました。活動では、伝承遊び(凧あげや羽子板等)を取り入れたり、七草粥を食べたりと日本の文化に触れあうことができました。七草粥を提供した際、「食べたくない」「苦手」等と言う子どもがいましたが、主婦歴が長い職員の愛情が籠った手作りの七草粥は、子どもたちが想像した味付けとは違い、子どもたちからは「おいしい」と大絶賛。お替りをする子どももいました。最近、子どもたちがハマっている遊びは「外なしドッジボール」です。自由遊びの時間になると「ドッジボールする人？」とことばが聞かれ、すぐチーム分けのジャンケンが始まり、ルールの確認をしてゲームがスタートします。子どもたちの楽しそうに取り組む様子を見て、居ても立ってもいられず、職員も一緒に参加させてもらっています。

《活動計画》 月間目標 「正しい姿勢で話を聞きましょう」

月	火	水	木	金	土
1 生活活動	2 節分 ルール遊び	3 課題遊び	4 運動遊び	5 制作遊び	6 クッキング
8 運動遊び	9 課題遊び	10 ルール遊び	11 建国記念日	12 運動遊び	13 休み
15 ルール遊び	16 運動活動	17 感触遊び	18 課題遊び	19 ルール遊び	20 外出活動
22 課題遊び	23 天皇誕生	24 運動活動	25 ルール遊び	26 避難訓練	27 作って遊ぼう

《放デイからのお知らせとお願い》

- ☆靴下とタオル、袋を忘れずに持たせてください。
- ☆20日は外出活動を計画しています。詳細は分かり次第ご連絡差し上げます。(天候やコロナの影響で活動が変更になることがありますのでご了承ください。)

☆ 児童発達支援 ☆

クレヨンの色・電車の色等、様々な『色』に興味を持ち始めている午前クラスの子ども達。“赤・青・黄”の名称や色の一致をねらいとしたルール遊びでは、支援者の言葉を真似ながら「あか！あお！」と色の違いを認識し、言葉にすることの楽しさを味わいました。午後クラスでは、更に○△□の『形』『大きさ』の概念を加え“赤い丸”“青くて小さい三角”等、図形遊びを楽しみながら形容詞にも触れ、より認知力を高める活動を行っています。今後も《聞く・話す・伝える》を意識したコミュニケーションスキルの習得を目指していきます。

2月は、巧技台・吊り下げ遊具等を使用し運動機能向上に向けた遊びを取り入れていきます。



《活動計画》

クラス	月	火	水	木	金
ぼんだ うさぎ	1 節分を楽しもう	2 節分を楽しもう	3 アニマルセラピー	4 外出活動	5 外出活動
ぼんだ うさぎ	8 クッキング	9 クッキング	10 ママヨガ 運動遊び	11 建国記念日	12 感触遊び
ぼんだ うさぎ	15 運動遊び	16 運動遊び	17 ミュージックセラピー	18 制作遊び	19 制作遊び
ぼんだ うさぎ	22 感触遊び	23 天皇誕生日	24 外出活動	25 音楽遊び	26 避難訓練

《児童発達支援からのお知らせ》

- ☆活動は、天候や体調によって変更になる場合があります。
- ☆外部講師による講座(アニマル・マッサージュヨガ・ミュージック)・園長と語ろう会(24日)は予約が必要です。
- ☆着替えを1セットお持たせください。
- ☆パンツ・オムツの替えがない場合は、オムツ1枚50円・パンツ1枚200円で買取をお願いしております。

《コラム》

ゲーム障害について、WHO(世界保健機関)による国際疾病分類の最新版で、いわゆるスマートフォンやゲーム機器を使用したゲーム依存が「ゲーム障害」の病名で依存症分野に加わりました。この疾病分類は2022年から適用となります。ゲーム障害は次のように定義されています。臨床的特徴では①ゲームのコントロールができない。②他の生活上の関心事や日常の活動よりゲームを選ぶほど、ゲームを優先。③問題が起きているがゲームを続ける、または、より多くゲームをする。重症度では④個人、家族、社会、教育、職業やほかの重要な機能分野において著しい障害を引き起こしている上記の項目が、12カ月以上続く場合とする。しかし、重症である場合には、それより短く診断可能となっています。健康被害については、①視力低下・肺活量減少②不眠・睡眠障害③イライラ感・衝動性。以上3点の他にも、昼夜逆転し朝起きることができずひきこもりになる。集中力や注意力が低下し学力が低下するとの報告もあります。

ゲームをすることのメリット、デメリットを把握した上で取り組む必要があると思います。現在、コロナ感染の拡大により、自宅で過ごす機会が増えており、つつい楽しいゲームに頼りがちになってしまうのではないのでしょうか？もし、ゲームをして過ごすのであれば、約束(始終時間を守る。宿題、手伝い等(やるべきこと)を行う等)を守ることが大切だと思います。また、自宅で過ごす時間が増えていることは親子で一緒に過ごす時間が増えているということです。このような時期がからこそ、日本の伝統的な遊び(けん玉やお手玉、かるた等)を親子で楽しく競ってみてはいかがでしょうか。

文責:田中