

サポートルーム通信

令和7年6月吉日 No 2

馬込第三小 拠点校校長

馬込小 巡回校校長

池雪小 巡回校校長

<巡回校校長より>

新年度に入り、早くも1学期の中間点になります。進級した新しい学年・学級でのお子様の様子はいかがでしょうか。新たな楽しみとともに、これまでにはなかった悩みが生まれることもあるでしょう。私は、こどもが会うことの全てが、きっと将来の糧になるものと信じています。「塞翁が馬」ということわざがありますね。少なくとも大人は目先の一つ一つに一喜一憂しすぎることなく、大きな視点からこどもを支えていくことが必要です。サポートルームは、個別の支援計画に基づき、ニーズに応じたきめ細かな支援を行うことによって、一人一人の「できる」「うまくいく」という自信をじっくりとはぐくむ場であると考えます。抱える困難さの克服だけではなく、その子ならではの「強み」「可能性」に十分光を当てることも大切にしたいものです。それぞれのご家庭や学級担任等と情報共有を密にし、共に考え、共に実践し、そして共に喜び合えるような機会がたくさんできるとすてきです。

<サポートルーム行事予定表>

	1学期 サポートルーム終了	2学期 サポートルーム開始
馬込第三小学校	7月14日(月)	9月4日(木) ※木曜日ですが、月曜日の授業時数確保のため、月曜日の時間割で行います。
馬込小学校	7月11日(金)	9月5日(金)(月曜日以外の利用児童)
池雪小学校		

<医療専門相談>



専門の先生をお招きし、必要な支援について、助言をいただきます。

日時：①7月28日(月) 14:00～16:00

②8月25日(月) 14:00～16:00

担当：作業療法士

作業療法士の先生は、こどもたちの体の使い方について助言してくださる先生です。お箸の操作がうまくできない、体幹が弱く姿勢の保持ができないなどの悩みをもつこどもたちを観察し、助言をいただきます。

御希望される方は、サポートルームの連絡帳、またはお電話にて6月20日(金)までに、御連絡ください。限られた時間で行うため、相談できる人数に限りがございますので、御了承ください。

実施については、1週間前を目安に決定し、申し込まれた御家庭に電話連絡いたします。場所については、馬込第三小、馬込小、池雪小のいずれかで行う予定です。

※ 別紙にて個人面談(7/15、7/16、7/17)のお知らせをお配りします。御希望の日時を御記入の上、御提出ください。

裏面あります。

<こんな学習をしています> ～小集団の授業より～

サポートルームの小集団の授業は、2～5名で行っています。グループの子どもたちの実態に合わせて「話し手を見て聞く」「口を閉じて聞く」「質問する」などの授業参加に必要な「めあて」を提示しています。「背筋が伸びているね。」「目が合っているね。」など具体的な行動を認めたり、「今、気付けたね。」と、自分から行動に移せたときに言葉で伝えて認めています。「できた」「うまくいった」という成功体験を積み重ね、よい行動が継続できるように指導しています。

「テーマトーク」

最近あった出来事や自分のことをテーマに取り上げ、みんなの前で話します。「休みの日にしたこと」や「好きな食べ物」、「委員会や係活動」など、出されたテーマに沿って自分の考えを整理してみんなの前で話します。グループに合わせて、話型を提示し、担当の教員と相談する時間を取ることで、自分の考えをまとめ、落ち着いて話せるようにしています。

また、友達の話を書くときは、体を向けて、相手の顔を見て聞くことや、話の内容に合わせて相手に質問することにより、話し手に注目を向けながら聞く意識を高めています。

休みの日にしたこと

ぼく・わたしが、さいきん、休みの日にしたことは、
【 】です。

【くわしく 】

なにか しつもんは ありますか。

これで終わります。

〇〇さんは、 とうですか。

「カードゲーム」

「トランプ」や「ウノ」では、自分のカードを見られないように持つことや、相手のカードを見ないように気を付けることで他者意識を高めるようにしています。また、カードを見やすくかつ落とさないように持つことや、出せるカードを選ぶことで手指の巧緻性（器用さ）や目と手の協応性を高められるようにしています。

さらに、「ばばぬき」「7ならべ」「ウノ」では、ルールを守る、「大富豪」では、毎回追加されるルールを理解しながら進める、勝ち負けを受け入れる、「相談ばばぬき」「相談7ならべ」では、ペアで相談してカードを決めるなど、人と関わる時に必要になる様々なスキルを身に付け、楽しく活動できるようにしています。



大富豪 めあて：聞いて確かめる(出せるカード・分からないこと)

基本のルール

- 自分の番が来たら、場に出ているカードより、**強いカードを出していく**カードゲームです。
- 先に、**手札がなくなった人の勝ち**です。
- 数字の中で 1番弱いカードは3、1番強いカードは2です。
- ジョーカーは2よりも強いです。
- 場に出ているカードより、強いカードが出せないときは「パス」と言います。
- 出せるカードがあっても、残しておきたいときは、「パス」することもできます。
- ジョーカーと2であがってはいけません。**

どのカードを残すかよく考えて出そう！

追加ルール

やぎ

【8切り】

- 8が出されたら、場にあるカードをながします。8を出した人から ふたたびスタートします。

【イレブンバック】

- 11(J)を出した後は、**3が一番強くなります。**

【2枚出し、3枚出し】

- 場に、最初にカードを出す人は、**同じ数字を同時に出す**こともできます。
- さいしょの人が2枚同時に出したときは、**次の人も**2枚出さなければいけません。
- 足りないカードの代わりに、**ジョーカーを使う**こともできます。