

第1章 個別の状況に応じた具体的支援について

◇ 支援の始まりは気づきから

ことばの理解が悪い、全体の指示がわからない、友だちとうまく遊べない、落ち着いて話を聞くことができない、何回も同じ注意をしなければならない、気持ちの切り替えが難しい、こだわりが強く興味関心が偏っている、などの気になるこどもの姿に出会います。

それはコミュニケーションや社会性、日常生活スキル、ことばの理解や記憶に弱さや苦手さを持った子どもたちからのサインであり、適切な支援があれば理解してできたり、弱さを軽減できる子どもたちなのです。

◇ こどもの困りと適切な支援へ

子どもからのサインに気づき共感することから支援がスタートします。私たちおとなが、子どもをよく観察しどの部分につまずきがあるのかを見極め、適切な支援（環境面と援助面両方）を考えます。支援の方法は発達障がいの特徴をしっかりと捉えそれを生かした支援方法を使うことです。支援がうまくいくと、子どもは見通しが持て活動内容がわかり、自己肯定感や自信を持って新しいことにチャレンジするようになります。保育士の声かけや行動は他児へのモデルにもなります。こどもの姿が変わると保護者との関係もスムーズになります。

どのようなことが得意でどのようなことが苦手、そしてどのような支援が必要なのか一人一人違いますが、第1章ではいろいろな場面で行った支援とその支援による効果、こどもの状況を紹介しています。

〔具体的支援〕の写真の所にある番号は第2章わかりやすい環境づくりのコメントでも紹介しています。あわせてご覧ください。

わかり、自分でできるための支援

〔児童の姿〕

〔具体的支援〕

〔具体的な状況〕

- ・手順が覚えられない、すぐに忘れる子どもには手順表や絵カードなど視覚支援を行う。



①

- ・気が散りやすい子どもには、まとめてできるような工夫をする。



②

- ・子どもの視界を遮られる位置に保育士がついて見守ったり、子どもがロッカーや壁の方を向いて活動できるようにする。

- ・絵カードを見て行動と結びつけて一連の行動をしている。
- ・数字に興味がある子どもは絵カードに番号をつけると意識して行動している。



POINT

覚えられない、忘れる、など記憶の保持が苦手な子どもや周りの環境に気が散る子どもは、絵カードを使用することで手順がわかり、次の活動や全体の見通しをもつことができます。活動が終わったカードは裏返す、めくるなどします。

- ・活動に集中しやすくなり、登降所の準備が少しずつ自分でできるようになってくる。



POINT

多動性のある子どもは、周りに気が散りやすいため動線を整理し、周りの刺激が入りにくいよう視界を遮ることで活動がスムーズになります。

登降所の準備がスムーズにできない。

列に並んだり、順番を待つことが難しく動き回っている。

・言葉で伝えても理解できない場合は、立つ位置や順番がわかるように**視覚**で理解を助ける。



・シートがあることで、並んだり違うところへ行くことがなくなる。また、シートの内容（立ちます・座ります）を見て行動している。



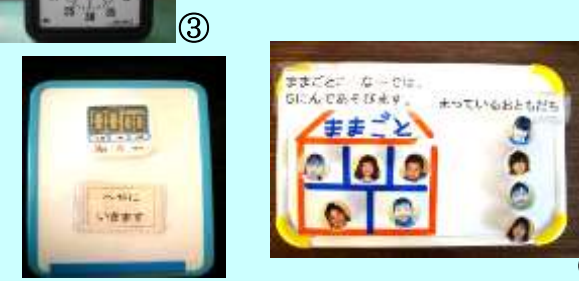
POINT

マットやシートを使用することで自分の位置や行動が視覚で明確にとらえることができます。

行事の時など、たくさんの人前で集中することが難しい時、シートを使うことで活動に気持ちを向けることができます。

片付けの時間になっても、なかなか片付けようとしなない。

・見通しがもてるように、時間や順番を見てわかるようにする。



・順番待ちのボードやタイムタイマーで見通しがもて、遊びに参加したり待ったりするようになる。

・興奮しないように静かな音楽を鳴らしたりタイマーをセットして、音で知らせると共に、口頭でも片付けの時間であることを伝える。

・音を聞いて「おかたづけ？」と確認している。こだわりが強く言葉がけだけでは反応が薄かったが、聴覚や視覚に働きかけることにより活動の切り替えがはっきりとした。

わかり、自分でできるための支援
(製作活動)

製作活動では、手先の不器用さ、空間認知、イメージと関係し、発達障がい以外でも不得意が出やすいので、対象児に行う手だては他のこどもにも有効です。

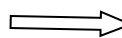
クラスに複数の保育士がいる場合には、支援が必要なこどもを同じ机に集めて援助すると個別に対応でき、こどもが出来上がりを急ぐことなくゆっくり対応することができます。

〔児童の姿〕

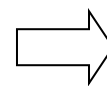
〔具体的支援〕

〔具体的な状況〕

指先が不器用で折り紙が上手く折れない。

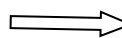


・きれいに折れるように、最初の折り目を予めつけておく。
・折り方や工程がわかるように手順表を準備する。⑧



・最初の折り目がきれいにできると比較的スムーズに製作をしている。
・手順表があることで、全体の流れや仕上がりをはっきりわかり自分で確認している。

絵がなかなか描けない。
どう描いていいのかわからない。



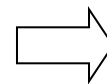
・『顔って丸いよね』『髪の毛は黒かったね』などとイメージを持たせたり、記憶を思い起こしたりできるよう実物や写真を手元に置くなどして、描き始めのきっかけを作る。



POINT

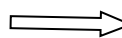
こだわりがあるこどもは、きれいに折れないと達成感もてなかつたりするので最初の折り目をつけてきれいにできるようにします。

工程数は年齢に見合ったものにします。



・そばで声をかけられたり、実際に描いてもらったりすると描き始めるようになる。

文字に興味があつて書くが書いた文字が鏡文字になっている。



・保育士も横で同じように「この字はどう書くんだっただかな？難しいね」などと言って書き、こどもの気持ちに添いながら正しい文字を意識させていく。



POINT

絵がかけないこどもはイメージが弱いことが多いです。絵のイメージの弱さを補うために、出来上がりがそのものを表すものから始めます。粘土の型抜きやスタンプ、絵では絵描き歌、基本図形を使った構成など、これらができることで自由画が楽しめるようになります。



・保育士の書く文字を見ている。自分の書いたものと見比べて保育士の書いたように書いている。



POINT

一般的に絵画製作ではこどもの表現を大切にすることを優先しますが、不器用さがあったりイメージが弱いこどもには、スキルを教えることが大切です。造形は認識(文字の基本)になるので、できたことを評価します。

何でも赤で描く、緑で描くなどのこだわりがある場合は正しい認識のため、目や髪の毛は黒というように、マーカーやクレパスの色を指定するほうが良いです。



POINT

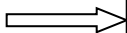
間違いを訂正するのではなく、正しい文字を知っていくことが大切です。「この字は難しいね」と時には間違えて書いて見せることで、おとなも間違ふことがあると知らせ、間違いを気にすることなく興味を持って活動できるようにします。

全体活動に参加しやすくするための支援

衝動性や多動性がある等社会性の弱さがあると、思いついたことを衝動的に話してしまう、大きな声で話すなど全体を乱す行動をすることがあります。そこでルールを視覚化しクラスルールとしてみんなで確認すると対象児ばかりが叱られることが少なくなります。

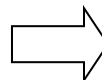
〔児童の姿〕

クラス全体で話を聞く時、思い浮かんだことをすぐに口に出してしまい、継続して話を聞くことが難しい。



〔具体的支援〕

- ・『先生が話をしている時はしゃべりません』をクラスのルールとして全体で確認する。
- ・言葉に受け答えせず、サインや簡潔に言葉で伝えたりカードで静かにするように促す。
- ・声の大きさレベルを教える場の状況に合った声の大きさを話す練習をする。⑥



〔具体的な状況〕

- ・定着するまでは保育士の話の途中で口を出す、少しずつ定着してくると、カードを見ると自分から気づいて黙るようになる。

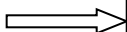
内言語(頭の中で考えていること)が外に出る特徴がある時は、クラス全体で沈黙し頭の中で考える練習するのもよいです。

例えば「先生が言った言葉を心の中で言う」「声のリズムを0にして10数える」など。

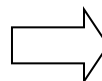


POINT

場の状況がわからず大声でしゃべる。



- ・話に集中できるよう視覚刺激の少ない方を向いて座る場所を設定する。
- ・イスを使って座り、他児との距離をとって気が散らないようにする。(イスが使えない場合はマットに個々のマークを貼る等の工夫をする)⑤
- ・話の内容に興味をもち集中できるよう、絵や図を描きながら説明し、理解できているかどうか確認しながら進める。



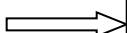
- ・壁面の情報に気が散りにくくなり、保育士に注目しやすくなった。また、イスを使って一定の距離をとることで他児に対し気になることが少なくなりちよっかいをかけることが減る。
- ・絵や図を使って説明することで話に集中し理解しやすくなる。

気が散らずに座って話を聞いている時は、アイコンタクトで認めていくとよいです。常に目の中に入れておくことで、「あなたを見ている」と言うサインを送ります。

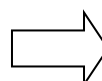


POINT

集まって話を聞く時に、周りにいる友だちにちよっかいをかけたり、周りに気が散って動き出してしまふ。



- ・行為には反応せず、「下ります」と端的に伝える。
- ・高い所に上りたいと言う欲求を遊びで満たせるように遊びを工夫する。
- ・上ってはいけない所は視覚でもわかるように表示したり、危険のないようにすぐに上れないような環境設定をする。



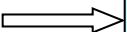
- ・過剰に反応しないで端的に言葉をかけたので様子を見て下りてきた。

衝動的な行動や注目行動には過剰に反応しないで冷静に対応します。



POINT

おもちゃ棚や机、テラスの支柱に上ったり、すべり台の上に立つ。



コミュニケーションを円滑にするための支援

〔具体的な状況〕

〔児童の姿〕

友だちと同じ場所にいるが、ひとり遊びである。

ひとりで遊んでいるところへ他の友だちが来て人数が増えるとその場から離れていく。

特定の友だちといっしょに遊びたくて執拗に誘う。

ふざけて友だちに必要以上に抱きついたり叩いたりする。

自分で転んだ時や友だちとぶつかった時、故意にぶつかった、叩かれたと思ってしまい、「叩かんといて」と人のせいにする。

〔具体的支援〕

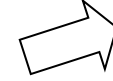
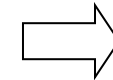
・落ち着いて遊べる環境を確保し、周りのこどもには「そっとしておいてあげて」と声をかけてひとり遊びを保障する。

・始めに好きな遊びを通して保育士と1対1の関係をつくる。そのうえで友だち関係が作りやすい相手を把握し、関係が持てるようなサポートをする。

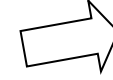
・相手が一緒に遊べない時はあいまいにせず「いやだって言ってるよ。残念」とはっきり伝え、目の前から見えない場所に移動してもらう。
・「先生と遊ぶ？（他の）〇〇ちゃんとあそぶ？」など選択肢を示し気持ちを切り替えて遊べるようにする。

・テンションが上がり過ぎないように、途中で休憩をいれたり仕切りのあるコーナーに移動するなど仲介に入りコントロールする。
・『友だちを叩きません』をクラスルールにする。

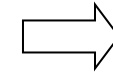
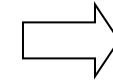
・『痛い』というこどもの気持ちを受け止めて興奮する前にその時の状況をていねいに説明する。「痛い」と言うことに執着する時は冷やしたり、傷テープを貼るなど具体的な対応をする。



POINT



POINT



・好きな遊びや得意な遊びを十分楽しむ中で保育士の介入を嫌がらないようになり、信頼関係が生まれてくる。保育士との関係ができてくると、好きな遊びを通して、友だちとも関わりながら遊ぶことが多くなる。

その場から逃げていかななくてもいいように人数を制限し、少しずつ人数を増やして遊べるようします。

・友だちの姿が見えなくなると切り替えが早くなる。

「あとであそぼうね」などのあいまいな言葉の理解は難しいので、はっきりとわかる言葉で「いやだって言ってるよ。残念」などを使うと納得しやすいです。

また、選択肢を示されて自分で選んで決めると納得しやすいです。

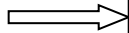
・楽しいとふざけるの区別ができるように気持ちを言語化したり、コントロールすることで落ち着いてくる。

・『叩きません』をクラスルールにすることで対象児ばかりが叱られることがなく、みんなで守れるようになる。

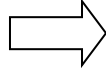
・説明されると状況が理解でき、気持ちを切り替えて相手に「ごめんね」と言う。

・痛いと何度も訴えていたが、目に見える対応をしてもらうことにより気持ちが落ち着いた。

手の届かないところにあるおもちゃを取ってほしい、おやつのおかわりがほしい、など要求や困った事を訴えることができない。



・こどもの行動を先取りせず、要求を出しやすい場面をつくり、言葉や動作、カードを使って引き出していく。
「取って」「手伝って」「教えて」「貸して」など、お願いする言葉の使い方を知らせていく。



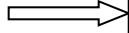
・お願いする言葉をモデリング（言葉や動作モデルを真似る）したり、繰り返し促されて使うことで、表現しようとする姿がでてくる。友だちにも要求を受け止めてもらうように伝えておく。



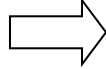
POINT

こどもの行動を先取りしたり、すぐにわかって応じるのではなく、場面に応じた言葉を引き出していくことも必要です。言葉・文字・サイン・身振りや実物などこどもが使える方法で自発的な表現を増やしコミュニケーションスキルを育てましょう。

片付けの時間や活動中に部屋から出て行く。

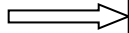


・部屋から出て行く原因を探り、取り除く。
・カードを使って、どこに行くのか、何をしたいのかを伝えられるようにする。 ⑪

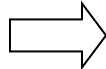


・部屋が騒がしい、活動が分からない、外部の刺激に影響されているなどに原因があるときは、その刺激を取り除くことで部屋から出て行くことが少しずつ減ってくる。
・意思表示をすることで保育士とコミュニケーションが図れ、行きたい場所や落ち着く場所で欲求を満たし安定して過ごすことができる。タイマーを使ったり、声かけを繰り返す中で、区切りをつけて部屋に戻るようになる。

友だちが使っているおもちゃを取ったり自分の思いを通そうとする。



・おもちゃは一人で遊べる量に分け『ひとりぶん』と表示しそれを使うことを知らせる。
・友だちに自分の気持ちを言ってもらい、保育士が仲立ちし相手も欲しがっていることを伝え交渉する。



・『ひとりぶん』と言うラベルどおり納得して遊んでいる。
・交渉が上手くいかず、思い通りにならなかった時は、予め予備を準備しておき保育士に交渉させて手に入れるか、あきらめさせるかをする。



POINT

3. 4歳児位では、譲る、分け合う、ということが納得にくいです。分け合うことを目標にするとストレスになるのでトラブルを起こさないことを目標にします。思うようにならずパニックになった時はあえてしばらく様子を見ます。

切りかえの弱さを補うための支援

〔具体的支援〕

〔具体的な状況〕

〔児童の姿〕

自分の思いが通らないと、友だちを押ししたり蹴ったり叩いたりする。

- ・その場から離し落ち着かせ本児の思いを聞く。
- ・テンションが上がり過ぎないようにコントロールする。

- ・コミック会話やどんなきもちカードで状況や気持ちを整理したり、相手に気持ちがあることをわかりやすく伝える。



どんなきもちカード⑩



コミック会話 ⑫

友だちに関わりたい気持ちはあるが関わり方がわからず、乱暴になったり、「ばか」などの暴言を言ったりする。

- ・こうすればいいという関わり方のモデルを示す。
- ・「叩きません」「ばかと言いません」というクラスルールをつくりクラス全体で約束に取り組む。

「ばか」などの不適切な言葉を使い続けるとパターン化されて言ってしまうという回路にはまってしまうので反応せず、ルール化します。



POINT

- ・興奮して泣きながら怒っていたのが治まり、自分の気持ちを話し始める。

衝動性が強く、自分の気持ちをコントロールしにくいこどもは、そのこどもにあった気持ちを切り替える支援が必要です。



POINT

- ・その場から離す(仕切りのあるところへ、深呼吸する、強く抱きしめる等)
- ・原因となったものを取り除く
- ・パニックが起こらないような工夫として事前にテンションが上がり過ぎないようにします。

- ・コミック会話で言ったことを書こうとすると嫌がり自分から「おしたらだめ」「〇〇ちゃんがない、ごめんね」と言うようになる。



POINT

相手の感情を理解することが難しいこどもは、絵カードやコミック会話を使用することにより、状況や友だちの気持ちを視覚から感じることができます。保育士は常にメモ帳を持っておくと、適時視覚支援を入れることができ、こどもの気持ちが高ぶる前に対応することができます。

- ・保育士がモデルを示すことにより、「ばか」以外の言葉で相手に伝えようとしている。

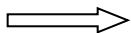
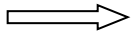


POINT

約束事をクラスルールにしてそのこどもばかりが注意を受けることがないようにします。(自尊感情を育てます)

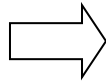
ゲームやリレーで負けると感じると、遊びを途中で放棄し、泣いたり怒ったりする。

1番になることへのこだわりが強く、遊びや並ぶ順番などで1番になれないと怒って泣いたり、友だちに嫌がらせをしたりする。

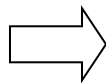


- ・かんしゃくを起こさないように参加の仕方を考え、負けずに遊ぶ楽しさを味わえるようにする。
- ・事前にゲームのルールや遊び方を知らせるなかで、勝つことも負けることもあることを知らせる。
- ・勝ちたい、1番になりたいという気持ちを受け止め、頑張っている姿には誉める。
- ・かんしゃくを起こした時は早い段階でその場から離すなど、クールダウンさせる。

- ・1番を意識させない声かけや並び方、移動の仕方などを工夫する。
- ・思い通りにならなかったことは「残念」と声をかけ気持ちを切り替える姿を見守る。



POINT



- ・認められるが増えてくると、少しずつ我慢ができるようになってくる。
- ・遊びの楽しさがわかってくると、かんしゃくを起こしてもその場から離れることの方が嫌で、またやりたいと戻ってくる姿も出てくる。

4歳ぐらいになると勝敗がわかり、ゲームを楽しめるようになりますが、勝ち負けに対するこだわりが強いとゲームを楽しめません。最初に負ける経験をする、ゲームが嫌になったり、その場面がフラッシュバックしたいことがあります。まずは失敗感をもたせないことが大切です。

- ・1番へのこだわりが緩んでくる。
- ・泣いたり怒ったりしながらも、順番に並ぼうとしたり、気持ちを切り替える時間が短くなっていく。

ゲームあそびのためのひと工夫

* * * * *

* * * * *

<ゲームやリレーを始める前に>

<リレーでは>

<ドッジボールでは>

勝敗のないゲームを選び遊ぶ楽しさを味わう。
(変装ゲーム・ビンゴゲームなど)

自分のチームが負けていると走らないことがあるので、先頭を走らせる。

ルールが理解できなかつたり、ボールが当たるのを嫌がる場合、“ずっと外野にいてもいいなど” ○○ちゃんのルールを他児にも投げかけて了解を得、まずゲームに参加する楽しさを体感するようにする。

<1回目の練習では>

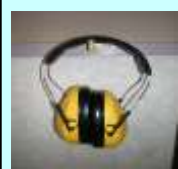
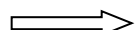
1回目は負けないようにする。

「腕を大きく振って走っていた」「足の動かし方が上手だった」など勝ち負けでない価値観で認めていく。

感覚過敏を和らげるための支援

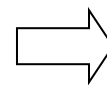
〔児童の姿〕

室内のざわめきや大きな音に耳をふさいだり、部屋やその場から離れていく。



〔具体的支援〕

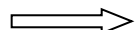
・周りの音や、耳に入る音をコントロールする。
イヤーマフ・耳栓など
⑬



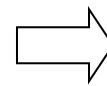
〔具体的状況〕

・部屋から出て行くことが少なくなる。
・イヤーマフをつけて部屋で過ごすことができるようになる。

特定の物しか食べない。

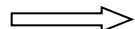


・感覚過敏によるもの、苦手なものを確認し、形状を変えたり、量を調整するなど無理強いしないように工夫する。
・苦手なことを自分から伝える方法を知らせる。



・食べられないことを理解してもらおうと、安心して一口食べてみようとする。
・残しても大丈夫ということがわかると、吐き出したり捨てることが少なくなる。

服のタグや肌触りが気になり、活動に集中できない。



・タグを取り除いたり、肌触りや着心地のよい服に着替える。



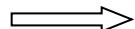
・感覚の煩わしさが減り、活動に集中できるようになる。

感覚過敏のあることにも対して、その要因を特定し、可能な限り取り除いたりコントロールし、苦痛や恐怖を与えないようにします。また、反対に感覚鈍麻(怪我をしても知らん顔、痛みを感じないなど)の場合には怪我や体調に十分注意します。

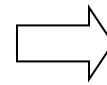


POINT

周囲の様子を見ながら部屋の中をくると何周も歩く。



・部屋の中を回り始めたら「〇回でおしまい」と終わりを決める。
・あそびカードを使って、好きな遊びに誘いかける。



・自分で回数を決め、決めた回数が終わると次の遊びに向かうことができる。
・カードを使って何をしてあそぶかを考え、自分で決めることができるようになる。



POINT

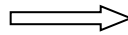
クルクル回る、手をひらひらさせるなどの常同行動は無理に止めることは好ましくありませんが、始めると他の感覚情報が入りにくくなるので、そのこどもの好きな遊びに誘う、手を強めに握るなどの他の感覚を入れるなどをして切り替えます。

不安感を和らげるための支援

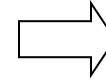
〔具体的支援〕

〔児童の姿〕

午睡になると不安になり大声で泣いたり、布団の周りには絶対に近寄ろうとしない。



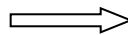
- ・室内状況が変わる午睡では、事前にスケジュールで伝える、視覚支援で室内の変化（カーテンが閉まるなど）を伝える。
- ・仕切りをしたり寝る場所を端にするなど工夫する。（室内の密閉状態に不安があるときは戸口付近にするなど、不安の内容について対処する）



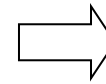
〔具体的な状況〕

- ・寝ている友だちの様子が気になり、同じ場所で過ごすようになる。
- ・布団の場所が固定されたことで午睡時その場所へは行くようになった。気に入ったもの（タオル、人形など）と一緒に布団への抵抗が薄れ寝るようになった。

保育所のトイレに行くことを嫌がる。（家庭以外のトイレで排泄をするのを嫌がる）



- ・トイレを嫌がる原因（便器の感触、室内の様子、水の音、下着を脱ぐなど）を探り対処の方法を考え伝えることで、安心感を持たせる。
- ・こだわりを生かして、特定の便器を決めたりお気に入りの物を置いたりする。
- ・失敗した時は素早く始末し、保育士との信頼関係をつくる。



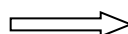
- ・不安な気持ちを言葉で確認することで保育士に対して信頼関係ができ、少しずつトイレに対する拒否感は和らいだ。こだわりを生かすことで安心感をもてるようになった。



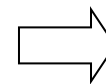
POINT

状況変化に弱い子どもや、不安感が強い子どもにとって、午睡やトイレに行くことは不安要素が多いことを理解し、配慮することが必要です。

初めてのことで、新しいことになかなか取り組めない。取り組むのに時間がかかる。



- ・事前に視覚支援やシュミレーションで内容を知らせたり、やって見せるなど、具体的にわかるように伝える。
- ・納得し理解して取り組めるよう援助し、自信や達成感を持たせる。
- ・目標や終わりがわかるよう目標カードを作成する。⑦



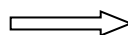
- ・保育士や友だちのしている様子を見て興味をもったり、一緒にしてくれると言うことで不安感を和らげて参加するようになる。『大丈夫』と言うことを発信し心理的サポートをする。
- ・繰り返し活動することで自信がつき、「自分で（する）」と言って取り組むようになる。



POINT

苦手な活動は自信のある活動と組み合わせ、次に楽しみがあるという体験をし、見通しをもって参加できるようにします。目標の設定は無理なく、少し頑張れば到達できるというところに設定し達成感や満足感を積み重ねていきます。

健康診断や災害訓練で泣いたり不安定になる。



- ・不安な気持ちにはそばについて抱きしめたり、音に対する過敏さに対処する。

行事に参加するための支援



非日常の取り組み(特に発表会や運動会)については、参加の仕方や内容について保護者と一緒に考えたり、事前に見に来てもらうなど協力をしてもらい共にすすめていきます。無理に参加させようとせず、部分的にや、こどもなりに満足感が持てる参加方法を見つけます。また、することを予め写真やビデオ等で見せることで、全体のイメージがもちやすく安心して活動に参加しやすくなります。

〔児童の姿〕

行事のため部屋が普段と異なると、泣いたり大声を上げて部屋に入れない。集会や行事の時に部屋から出て行く。

運動会、発表会など活動の流れを理解し取り組むことが難しい。自分の出番以外にもしゃべったり、舞台内を歩き回り落ち着かない。

行事で椅子に座って参加しているが、手を叩いたりぴょんぴょん飛び跳ねたりする。

所外保育など保育所の外に出かけると、不安になったり興奮状態になる。

〔具体的支援〕

- ・事前に普段と違うことを知らせておいたり、行事の前には会場の様子を見せておく。
- ・内容について、前年度の取り組みの写真やビデオ等で様子を知らせておく。

- ・全体のスケジュールと出番の流れや内容がわかるようにカードで伝え確認する。⑭ ⑮
- ・待ち時間は落ち着けるスペースで安定して待てるようにする。
- ・気の合う友だちとペアを組んで活動に参加する。



- ・触覚を刺激するマッサージグッズや好きなおもちゃを(手のひらサイズのもの)を持たせる。

- ・事前に写真や行程表を使って行き帰りのルートや乗り物、現地での活動を確認しておく。⑬

〔具体的な状況〕

- ・慎重ではあるが入室している。いつもと違った雰囲気では落ち着かないが会場の様子を事前に見たことで少しずつ表情も落ち着きをみせる。

- ・折りたたみ式の視覚支援カードに座る位置や並ぶ順を細かく示すことによって、安心して活動に参加している。
- ・日頃から関係ができていた友だちとなら、手をつないで安定して一緒に過ごしている。

- ・感覚刺激グッズを触ったり握ったりしながら、静かに椅子に座っている。

手を叩く、飛び跳ねるなどの揺れ刺激は手のひらの触覚刺激をいれることで落ち着くことができます。

- ・写真で見た場所などを見つけると「あった！」と言って喜んでみたりしパニックにならずに行動している。

こどもの特性から興奮しやすい場所や聴覚過敏などで不安になりやすい場所は予測しておき対処の方法(イヤーマフを使用する・不安な時はきつく抱きしめるなど)を考えておきます。