

切りかえの弱さを補うための支援 <共に育ち合う>



ナチュラルサポーター：保育所生活を共に過ごす中で、対象児に対して自然な形で配慮やサポートをする友だち

○月×日

リレーの練習で、負けるとパニックになるA児。第1走者で、相手はナチュラルサポーターのB児。B児はゆっくと走り、A児を先に走らせてくれている。保育士はみんなの気持ちを考えると、これでよいのかと悩むが、A児が負けて泣いて走らず、リレーが中断するのは避けたいと思う。



○月×日

A児を含んだ集団作りとして、リレーを成功させる方法を悩んでいたので職員会議で話し合う。「ぼくらだって本気で走りたいねん！」という5歳児の一人一人の気持ちや、いつもA児を先に走らせてくれるB児の気持ちを考え、『負けても最後まで走る』というクラスルールを作り、担任だけでなく職員全員でバックアップすることにする。他クラスの子どもや保育士がリレーの応援に行き、運動会当日に向けてのシミュレーションをすることにする。当日まで一週間だが頑張ろう。



○月×日

全力のリレーが始まった。A児は負けると引っくり返って泣きバトンを投げていた。そこで子どもたちにも、どのようリレーを進めていけばいいのか、を投げかけ話し合いを行う。作戦会議の結果、A児の前に走るC児が「僕がA児にバトンを1番で渡してあげる。だから、A児も最後まで走りや」と言い、A児も納得してパニックが減っていった。



○月×日

作戦会議を繰り返す中、A児はC児の次の二番走者になった。A児のチームが勝っていると喜び、負けていると泣きそうになり、毎回、手に汗握っている。今までは第一走者で勝つ体験しかしていなかったが、友だちに助けられ、話し合いを通して気持ちが切りかえられ、クラスルールを守れるようになってきた。B児を含むチームは、「やったー！本気で走れる。」「A児に負けても泣いたらあかんぞ。」など気持ちが盛り上がりつつある。

○月×日

運動会当日。C児がA児にバトンを渡した。相変わらず、味方の勝敗に一喜一憂していたが、少しずつ気持ちを切りかえることができるようになり、リレーが終わるまで応援することができた。運動会の取り組みを通してA児の気持ちだけでなく、クラス集団としての成長が感じられた。

POINT

こどもの姿の受け止めや、支援の中で悩んだことは、支援会議を通して職員間で共に考え、保育所全体で共有して支援に取り組むことが大切です。職員団体の気づきや高まりも支援の充実に繋がります。

取組みの中で揺れ動く対象児の様子を保護者にも伝えて共有し、保護者にも認めてもらう言葉かけをしてもらうなど、保護者の力を借りるのもいいですね。

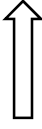
POINT

勝敗や1番になることにこだわりがある場合、1番に走ることや距離を短くするなどの方法をとることが多いのではないだろうか。しかし、5歳児になると一人一人の力が高まり、集団としてのまとまりや力も育ってくるので、ナチュラルサポーターや周りの友だちの意見を取り入れ、集団作りをしながら取り組めるようになります。対象児が自分の気持ちをコントロールする力がつくように、一歩進んで、集団遊びやリレーでは共に育ちあう関係作りにつなげていきましょう。

不安感を和らげるための支援

[児童の姿]

初めてのことで、新しいことになかなか取り組めない。取り組むまでに時間がかか



・事前に絵カードを見せたり、やってみせて見せたりするなど、具体的に知らせる。

[具体的支援]



[具体的な状況]

・簡単な体操などは、事前に知らせる事で参加できるが、ルールのあるゲームには参加しない。



POINT

どうしたらいいかわからないという事が不安につながり、活動に参加できなかったの

で、見ていることでやり方もわかい不安を解消することができます。また、全部参加しなくても、見ているだけでもいいし、できるところから参加すればいい、という事を伝える事で安心して参加することができます。

[その後の具体的支援]



・見ているだけでも良いという事を知らせることで、自分で「見ておきたい」と言えるようになる。

[その後の具体的な状況]

・どんなことをするのか見ていることで不安が和らぎ、初回は見ているだけだったが、次回より少しずつ参加するようになる。

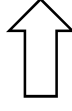
[児童の姿]

しつぽとりで、しつぽをとられると怒り相手を叩く。



・相手から離し、落ち着くまでそっとしておく。

[具体的支援]



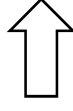
[具体的な状況]

・ルールを説明しても、しつぽをとられることが嫌で怒り続ける。

POINT

自分の物を取られることは、遊びとして理解しがたく、不安な気持ちで攻撃として表れていました。しつぽとりをするだけで嫌な経験がフラッシュバックするので、クールダウンやルールの変更では乗り越えられないと考え、遊び自体を変えてみることで、集団のあそびにも参加できるようになりました。

[その後の具体的支援]



・しつぽをとられることが不安なので、物を取られない鬼ごっこ(氷鬼)で、鬼ごっこの楽しさを知らせる。

[その後の具体的な状況]

・不安が和らぎ、安心して友だちと一緒に楽しむことができる。

個別指導計画

項目	児童の姿	ねらい	具体的な援助・具体的な手立て	具体的な状況	評価・今後の課題
社会性	<ul style="list-style-type: none"> ・しっぽとりでは、逃げている時はうれしそうだが、しっぽを取られると興奮し、怒って友だちを叩いてしまふ事があった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友だちと一緒に氷鬼をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・鬼の帽子の色を変え、見本を示しながらルールをわかりやすく説明する。 ・遊んだ後は「みんなまで遊んで楽しかったね」と共感するようにしていく。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ルールが分かり、タッチされても怒らずに楽しむことができた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・集団遊びが楽しいと思えるようになってきているが、内容によっては今の段階では楽しめず、不安を感じる事が分かった。今後も集団遊びの内容、ルールを考え、友だちと一緒に遊ぶことが楽しいと感じられる経験を積み上げていく。
この内容の支援をお願いします。					保護者氏名

※遊びに、ひと工夫することで、不安を和らげることがもできます。

たとえば・・・

○すぐごろく1回休みカード 1回休みの目に入った時に、1回休みカードを取り、次の順番の時に出す。カードを出すことで、順番をとばされるといふ不安を和らげることがもできます。…P14③

○おかわりしっぽとり

しっぽを取られても所定の場所からしっぽをもらうことができ、引き続き遊びに参加できるようにします。取られても終わりではなく、また参加できるといふことで安心できます。

初めは、何本でももらうことができるところから始めて、次は3本まで、次は1本だけもらえらると、少しずつ減らしていくことで、スムーズステップで不安を和らげていくことができます。…P14④

