

本日のメニュー

1. 「すること」＝「できること」をつくる
2. 必要な「練習」をする
3. ふだんの「保育」を見直す
4. 発達を支える「保育」のこれから・・・教材、育ち合い

「すること」 = 「できること」をつくる

- 「すること」をつくる
⇒慣れない集団生活、「すること」のない子どもは、不安でしかたありません。
- いきなり「一日のスケジュール」を示されても、子どもは何のことかわかりません。
⇒「見通し」をもたせる前に、いま「すること」をつくりましょう。
⇒(子どもも保育者も)できそうなことから着手します。
⇒子どもが自発的に動けるようにすることを目標にします。

- 「支援とは、適切な手立てをして子どもから離れること」です。
- いつまでも子どもの近くには、自発的な行動は育ちません。
- 絵カードなどの手がかりを用いて、自分で動ける子どもに育てましょう。

なにしてあそぶ？

- 園庭を歩きまわる子どものあとをついていくだけの「付き人支援」を避けましょう。
⇒ 園庭に何が用意されているのかを、示します。

なにしてあそぶ？ 雨の日プラン

- どこに、何が用意されているのかを伝えます。
- 誰が何を（教材・遊具）を使っているのかを知らせます。

子どもを、あそびとつなげるために

- 「子どもが集まる場所」を設けます。
- コーナーを用意するだけではいけません。ポイントが二つあります。
 - ①子どもをひきつける教材があること
 - ②そこに保育者が留まること
- 子どもの様子を見て回るのをやめます。
 - ⇒保育者は、「座りましょう」
 - ⇒「動きすぎない」ということです

「いっしょに佇む」というモード

- あそびに加わりにくい子どもには、「いっしょに佇む」というモードでかわりましょう。
- 参加を促すのではなく、周りの子どもの活動を、いっしょに見てあげます。

必要な「練習」をする

- 1 「説得」より「練習」です。
- 2 「できないことをさせない」のがポイントです。
 - ⇒ 「できるスモールステップ」をつくります。
 - ⇒ 「できることはつくる」ものです。

トイレ

- 「トイレにいきます」の絵カードは、いろいろな使い方が
あります。
 - ⇒ トイレに行く意思表示をするためのツールとして。
 - ⇒ 決まった時間にトイレに行くことを伝えるため。
 - ⇒ トイレに行くことじたいの練習のため。カードを持って、
保育者といっしょにトイレまで行き、トイレの入口にある
カード入れ（フィニッシュボックス）にカードを収めます。

「禁止」を避ける

- どうしたらいいのかを、具体的に伝えます。
- 「してはいけない」を、「このようにしましょう」に替えます。

着替え

- 着替えや服をたたむのに時間のかかる子どもには、手順書を利用するとよい場合があります。途中で気が散って、どこまでやったのかがわからなくなっていることが多いからです。
⇒着替えや服をたたむ練習をするときは、「ゴール」のイメージをつくっておくことが大切です。

クラス活動

楽しいことをする前に

- 短い説明を心がけましょう。
 - ⇒絵カードなどを活用して、言葉数を減らしましょう。
 - ⇒ホワイトボードなどに貼って示しておくだけで十分な場合があります。
- 約束やルールなども、できるだけ描いて示しましょう。

クラス活動

楽しい活動は、すんだあとが大切

- せっかく楽しい活動をして、終わってから、つまらないことでトラブルが起きてしまうのは、とても残念です。
- そうならないように、楽しい活動を始めるときは、前もって、終わってからどのように振る舞ったらよいかを伝えておきます。

食事のしたく、かたづけ、作法

- 「手順」を覚えるためには、毎日の昼食（おやつ）場面が最適です。
⇒子どもに合わせて、手順書をつくってみましょう。
- 食事の作法は、スモールステップで練習します。
⇒はじめは、「1分」「一口」だけがんばってみるなど。
⇒回転寿司のように、小皿にわけて提供するのも効果的です。

ワンポイント

- 行動がなかなか起こせない子どもがいます。
 - ⇒ させることに、保育者がこだわらないようにしましょう。
 - ⇒ 子どもの「注意を分散」させることもポイントです。
 - ⇒ たとえば・・・遊び感覚で
 - ① YouTubeのボタンを絵に描いて、ボタンを押したらスタートする（動作を再開する）。
 - ② エレベータのボタンを、ペットボトルのキャップで作る。
一階から順にボタンを押すごとに（扉を作り、階ごとに開け閉めしてもよい）、動作を進める。

歯磨きの習慣

- 目につきやすい場所に、表示します。
⇒繰り返し見るうちに、表示の意味がわかってきます。

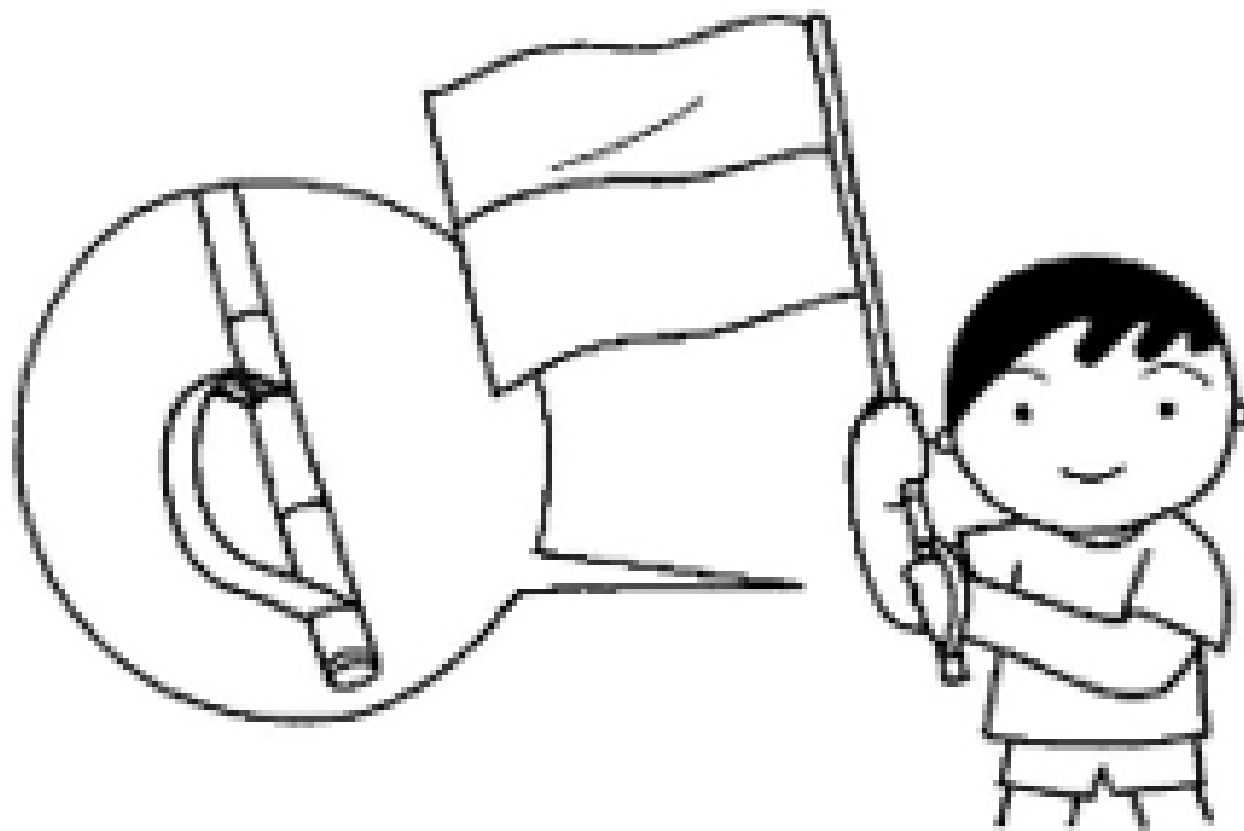
検診、避難訓練などの不安をなくす

- はじめてのことが不安なのは、子どもにかぎったことではありません。大人も同じです。
 - ⇒何が起こるのかわからないから、不安になります。詳しく説明をしてあげましょう。子どもなりに理解しています。
 - ⇒十分なりハーサル（準備）をしておく不安は軽減します。

行事への参加

- ツールをつくる過程で、その子がどんなところでつまずきやすいのかを把握することが大切です
- 運動会や発表会のスケジュール表は、本番だけでなく、練習のときから用意してあげましょう。
- 遠足のスケジュール表には、下見に行ったときに撮った写真を貼ってもよいでしょう。
- 外出先のトイレに入れない場合の対応も、考えておく必要があります。

運動会の旗。ポールを持つ場所に、持ち手
を作ってあげました。



ワンポイント

- 「がんばりカード」は、子どもの「**励み**」になります。
- 「励み」と「ごほうび」は違います。
- できてもらえるのが「ごほうび」です。ごほうびは、それをもらうこと自体が目的になりがちです。
- 一方、「励み」は、頑張っていることを認め、持続させるためのものです。
- ただし、「**人は、できることしか頑張れません**」。
- 「**できないことはさせない・できることはつくる**」のが私たちの仕事です。

ワンポイント

- **行事の前に子どもが不安になるのは、実は、先生たちの動きが、いつもと違っているからかもしれません。**
- いつもいる場所に担任がいなかったり、ものの置き場所がふだんと違っていたりしませんか。
- 私たちが気づかぬ間に、子どもは混乱しています。

練習によって、直したい行動 言葉遣い

- 言葉遣いは、集団生活を通して教えていきたいことからの一つです。
 - ⇒ 日頃から、折りに触れて練習を繰り返しましょう。
 - ⇒ 望ましい言葉遣いを取り上げて、認めましょう。
- 望ましくない言葉遣いへの対応の原則があります。
 - ⇒ とがめるよりは、**気づかせます**。
 - ⇒ なぜその言葉遣いをやめたほうがよいかを伝える。
 - ・ **言葉は相手に届けるもの**です。相手が受け取れない言葉を言ってはいけません（ばか、しねなど）。

ふだんの「保育」を見直す

○ルール・約束とは何か？

⇒大人の都合で決めているルールが多い。

⇒大人が約束を守るモデルを示す。

○相手の気持ちがわからない？

⇒自分の気持ちもわかっていない（表出できていない）かもしれない。

⇒人の気持ちは、人と人とのあいだでつくられる(子どもの話を聴いてあげたい)。

○がまんは必要？

⇒原則、がまんはさせないほうがいい。

⇒強いて言えば、「ちょっとがまんしたらいいことがあった」という経験をさせる。

○スケジュールとは何？

⇒楽しいことの「お知らせ」。

楽しいことの 「ふり返し」と「お知らせ」

1. 「ふり返し」とは、「楽しかったことを思い出してもう一度楽しくなること」です。そして「またしたい」という気持ちを育てます。
2. またしたいことがいつできるのかを伝えるのが「お知らせ」です。

子どものなかに「流れ」をつくります

- 「これをしたら、次はこれ」という流れを、子どものなかにつくります。

「流れ」が必要な、別の理由

- 子どものなかに「流れ」をつくることは、とても大切です。
- 子どもが混乱したとき（かんしゃくを起こすなど）、いつもの流れに戻ること、混乱から脱出することができるからです。
- 混乱したときに戻ってこられる、いつもの「流れ」をつくっておきましょう。

発達を支える「保育」のこれから(1)

- 「教材」が子どもを育てる

発達を支える「保育」のこれから(2)

○子ども同士が育ち合う保育