

## 9 負けるのいやだ

○勝ちたい気持ちが強く、リレーや競争に参加しにくい子どもがいます。



【運動会のリレーで抜かれてしまったときの様子を描いた絵】

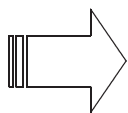


### 担任のコメント

抜かれたときにどんな気持ちになるのか、どうすればよいのかということを見ながら一緒に考えました。

少し見通しがもてたのか、リレーにスムーズに参加することができました。





## 勝ち負けにこだわる

◇ ゲームで勝ち負けにこだわり、みんなで活動することが難しくなることがあります。

①「勝つこともあれば負けることもある」ということを紙芝居のようなもので教えましょう。

②負けたとき、嫌な気分になったときに、その気持ちをどうおさめるのかということをゲームの前にこちらが先に提示して本人に選ばせてみましょう。

- ・ 子どもが小さいときには好きな先生にぎゅーっと抱きしめてもらう。
- ・ 「くやしいー」と叫ぶ。
- ・ 運動場を全速力で走る。
- ・ ぬいぐるみを抱きしめる。
- ・ お守りを握りしめる。
- ・ 負けたときのロールプレイングをしておく。  
など

わざと勝ちを譲ったり、ゲームに参加させないという罰を与えたりしないで、参加させながら負けたときの態度を知らせましょう。

# 10 予定が変わったよ

○予定が急に変更になると、とまどってしまう子どもがいます。



【順序の絵表示】

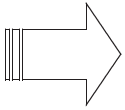


## 担任のコメント

太鼓をたたくことが大好きな子どもに、合奏の順序の変更を予告なしに伝えると不安な様子でした。

そこで、目の前で合奏の流れを描いて見せたところ、納得して合奏に参加できました。





## たとえ急なことであってもいきなり言わない

- ◇ 普段通りの状況や手順が急に変わると混乱してしまう子どもがいます。

特に学校行事や普段の生活パターンにないような検診、避難訓練があると、混乱してしまったり、次の日から園や学校を休んでしまったりする場合があります。

### こんなとき

- ・ 予定が変更になったときにはあらかじめ伝える、予告をする、また予定が変わることもあるということも伝えます。
- ・ スケジュールを視覚的に絵カードなどで示して、それを入れ替えるという対応にすると受け入れやすい場合もあります。



# 11 手洗い1・2・3

○手洗いの順序を絵で示しましょう。



【手の洗い方の順序を示す図（よこ・たて）】

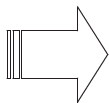


## 担任のコメント

何番までできたかに気付かせると、見通しをもち、手を洗うことができるようになりました。

洗い方の流れが分かりやすいよう表示を上から下に変えました。



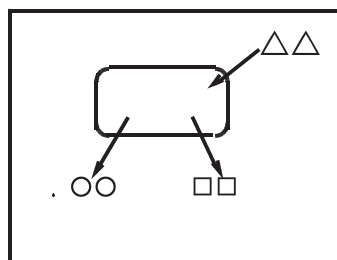


## 順番の示し方

◇ 活動の順番を視覚支援すると子どもは理解しやすいのですが、順番の示し方が大切です。

- ① 活動の名前を付ける。
- ② 活動の一つ一つに番号を付ける。
- ③ 矢印などで次の活動はどれか示す。
- ④ 文字と一緒に写真や絵などで具体的に示す

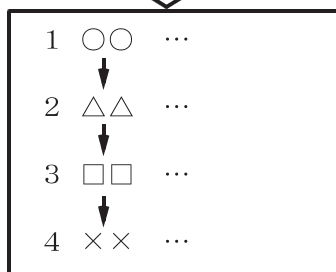
全体を見渡すような表示は理解しにくいので、順番がよく分かるようにする配慮が必要です。



始点  
どこから見るのか

終点  
どこで終わるのか

を分かりやすく！



## 12 手洗いワンプッシュ

○ハンドソープのポンプを何回も押してしまう子どもがいます。



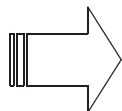
【シールを貼ったハンドソープ】



### 担任のコメント

ポンプの数字を見てたくさん押してしまうことがなくなりました。





## 具体的な表現にする

- ◇ ハンドソープを何回押すかは、その人がそれぞれ自由に決めてよいのですが、迷ってしまったり、適切な回数を押せない子どももいます。
- ・ あいまいな表現では理解できなくても、具体的に回数やルールを示してあげると行動しやすくなります。
- ・ 子どもは、ポンプをいたずらに押したくなるときもありますが、回数が表示してあると、いたずらも少なくなるのが期待できます。
- ・ 容器に1回分程度を入れておくという方法が分かりやすい場合もあります。





# 13 ごちそうさまの時間は？

○昼食を食べ終わる時間を絵とテープで表示をしました。



【終わりの時間を示した掛け時計】



## 担任のコメント

昼食をはやく食べることがよいと思い、急いで食べるので、この時間までに食べ終わればいいことを絵で示し、ゆっくり食べることを意識づけました。

