

発達特性から生じる子どもの困りへの支援方法を探る

講師

岡崎 達也

(公社)京都市児童館学童連盟事務局 主任厚生員 統合育成担当

1. はじめに

今、私は統合育成担当としていろいろな児童館へ巡回に行ったり、職員への研修をしたり、児童館へ遊びに来る小さな親子の相談を受けたりしています。今日は昨年の“発達特性を理解する”という研修内容の応用編として、具体的な支援を考えていきたいと思います。

2. 発達特性を理解する

まずは、発達特性の基本です。名前を読んだり言葉がけをしたりしても反応しない、自分の気になる所へ勝手に行ってしまう、割り込みをする、姿勢が崩れやすくコントロールできない、不器用等、様々な気になる子どもの姿があります。その中でも一番支援が難しいのは、遊びが見つからない子どもだと感じています。

発達特性のある子どもたちは、脳の情報処理の仕方が違います。

- ①目で見るのが得意
- ②注意が向くところが狭い
- ③感覚の入りが違う
- ④独特な理解の仕方をする
- ⑤自分自身のコントロールが苦手
- ⑥他者の気持ちに気づきにくい

という特徴があります。大勢の子どもが当たり前だと思ってることが、その子にとっては必ずしもそうではない、そのずれをどう理解するか、ということが支援の最大のポイントになります。

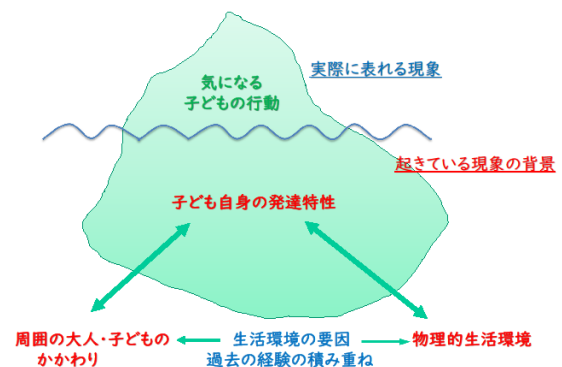
冰山モデルのとらえ方

氷山のように、水面から出ている部分が、実際に現れる現象（子どもの気になる行動）ですが、水面下にある発達特性が、原因となっていること

があります。ただ、発達特性があれば気になる行動が形成されるわけではありません。周りの大人（保育者）や子ども（友達）との関係や物理的な生活環境の要因が、その子と合っていれば、気になる行動として現れない場合もあります。

また、過去の経験の積み重ね（この場所で嫌なことがあったとか、あの先生と遊んでいて嫌なことがあったという記憶）も要因となると知っておいてください。発達特性は変えられませんが、環境をその子に合うように変えることはできるのです。

発達特性のまとめ 冰山モデルのとらえかた



発達特性を整理する

発達特性は、次の6つに分類できます。

- ①社会性(人との関わり)
- ②コミュニケーション(話し言葉の発信・受信、言葉以外の意思疎通)
- ③想像力(目の前に無い事柄を予測し感じ取る)
- ④注意・集中(多動性、衝動性、注意の特徴)
- ⑤感覚特性(過敏性、鈍麻性)
- ⑥運動面・学習面(粗大運動・微細運動、視覚的構成能力、学習課題など)

また、内在性(自分自身が困る)、外在性(周

りの人を困らせる)、学業(学習に影響を受けやすい)という要因でも分類できます。この分類によって、発達特性のリスクを考えてみましょう。ASD(自閉症スペクトラム)やDCD(発達性協調運動障害)の特性は、不安、抑うつ、引きこもり、自傷行為といった自分自身が困難さを抱える内在化問題のリスクを高めます。ADHD特性は、怒りのコントロールができず、攻撃、反抗と非社会的行動などにつながり、周りを困らせる外在化問題のリスクが高まります。ASDのコミュニケーションの偏りによる問題や、ADHDの不注意、DCDの不器用さなどが、学業問題のリスクを高めます。特性から生じるこれらの問題によって、社会的場面(学校や園など)で評価を受けにくく、発達に必要な関わり(愛情、褒め、遊び等)が制限され、ストレスを高める関わり(阻害、叱責、体罰、虐待等)が増加しがちです。

場面で変わる子どもの表現

特性を持つ子どもたちの困り感の表現方法は、場面によって大きく変化することがあります。それを行動のアクセル(多動、逸脱行動、ふざけ、多弁等)と行動のブレーキ(過剰適応、過緊張、フリーズ、行き渋り、受動、無反応)と表現します。

例えば、園と家庭での姿、お父さんとお母さんの前で姿が違うこともよくあります。また、発達検査の結果と目の前の子どもの様子が一致しない場合もあります。検査は非常に整理された静かな部屋で対面で粛々と行いますが、園ではいろいろな物があって人が行き交っているため、反応は変わります。検査でうまくいっても、実際の生活でうまくいかないことがたくさんありますし、検査によってその子の潜在的能力がわかるということも言えます。

子どもの困り感の表現の仕方が一つではなく、場面や関わる人によって違うということを、支援者が互いに知り合うことで、その子の特徴を知り、支援を考える手がかりにもなります。

3. 保育場面での支援を考える

発達特性は、その子がずっと持っている特徴であり個性です。そのため発達特性をどうにかしようとするのではなく、特性によって生じる子どもの困り感に気付いて、少しでも困り感を減らし園で生活しやすくしてあげることが保育場面での支援となります。保育環境がその子にとって過ごしやすいものとなっているか、そして、保育者がその子の特徴を踏まえて対応しているか、ということを考えることが必要です。

保育環境は、たくさん子どもたちや先生がいて騒がしく、部屋や物も多く、いろいろな活動や場面がある等、非常に情報が多いため、特性のある子どもにとっては混沌とした世界です。園生活の中で、特に気をつけなくてはいけないのは

- ・活動から次の活動への移行場面
- ・自由遊びの場面
- ・わかりにくい場面

の3つの場面です。

中でも、特性による困りが出やすいのが自由な時間です。例えば、想像するのが苦手な子は自分の遊びのプランを立てるのが難しく、注意の散りやすい子はいろいろな物が目に入り何をしていたか決められません。また、過敏性のある子はいつも以上に刺激が多くしんどくなってしまうことがあります。学校でも、休み時間に困りが出やすい子もいますが、休み時間の様子を見ていないと子どもの発達特性に気づかない、ということもあり得ます。

自由な場面での支援として、活動内容の掲示や自分で決められるような選択肢を示す、困った時にヘルプコールが出せるようにする等があります。ヘルプコールは困ったときに出すサインのことで、言葉で伝えられない時にはカードやジェスチャー等を使うこともできます。ヘルプコールを自分で発信することはとても重要なことです。

構造化とは

特性のある子どもにとって錯綜した環境は困りにつながりやすいため、その子がしたい活動や

遊びの目標が見つけられる環境を作るということが重要です。構造化は、自閉症の支援でよく出てくるキーワードで、物を整理したりわかりやすく伝えるということです。構造化には、

- ・理解しやすくなり楽しめる
- ・混乱が少なくなり安心して過ごせる
- ・効果的に活動出来て達成感が得られる
- ・自立的に生活でき自尊心が育つ

というメリットがあります。

①物や刺激を整理する

先生が絵本を読むとき、背景に物がなくてすっきりしている方が、子どもが絵本の存在に気づきやすくなります。背景にある物を隠す（布をかぶせるなど）、ホワイトボードなど刺激の少ない背景の前で読む等の工夫をするということで、絵本に注目しやすくなります。他にも遊ばないときはカーテンでおもちゃを隠したり、布をかぶせて見えないようにする、といった工夫が子どもにとって過ごしやすい環境となります。

②場所と内容を一致させる

遊びをコーナー化することで、場所の意味を明確にし、いつでもその遊びができる環境となります。

折紙コーナーには折り方が貼ってあり、お絵かきコーナーには、ペンや紙などの道具がいつも置いてあったりして、いつでも絵が描けるという環境です。ただコーナーを作るには、一定の部屋の広さが必要で、狭いところで無理にやろうとすると、生活スペースがなくなってしまいます。

③リラックスできるスペースを作る

特性のある子どもは、刺激に対して過敏で、疲れやすいため、ほっこりできるコーナーを作っておきましょう。段ボールでパーテーションを作ったり、ロッカーの並び方を工夫して、刺激を少なくした空間を作ると落ち着くことができます。

④落ち着く感覚素材やおもちゃ

遊びが見つけにくい子どもには、感覚素材やおもちゃを用意すると落ち着けることがあります。ペットボトルに水と水糊とビーズ等を入れて動きを楽しむものや、転がったり落ちていく動きを楽しむもの（クーゲルバーン等）、これらをじっと見ていると落ち着くようです。他にも人工芝を踏む、縫いぐるみを抱く、ボールプールに入るといったことで落ち着くという子どももいます。逆にこれらの刺激を嫌がる子もいるので、日頃の観察が大事です。子どもによって適応条件が違うので、その子に合った対応をしてあげましょう。

⑤姿勢を保つ工夫

近年は、特性があるかないかに関わらず、姿勢がくずれやすい、多動で落ち着かない等、協調運動の力が弱い子どもが増えています。椅子に工夫を凝らして、座りやすくしてあげることも配慮の一つです。座面に滑り止めを貼ったり、足がぶらぶらしないように台を置いたりする等、姿勢を保持しやすい工夫をしてあげましょう。体をしっかり使って遊ぶことが大切なことは言うまでもありません。最近、つま先立ち座りをする子どもをよく見かけます。作業療法士さんに聞くと、指先の一ヶ所に力を入れると落ち着くそうです。

⑥情報掲示

写真や図を使った情報掲示の支援は子どもに理解しやすく、見通しを持つことができます。見通しが持てると、安心感が得られ、自己決定できる場面も増えてきます。例えば、子どもが並ぶ場所に印（足型等）をつける、椅子を並べる所にテープを貼る、トイレのスリッパを置く場所を線で囲む、棚に写真を貼っておもちゃの置く場所を示す、といった工夫は子どもにとって分かりやすい視覚支援です。

一つ一つの行為をイラストや写真で示した手順表があると、それを見ながら作業をこなしていくことができます。例えば、朝の準備の仕方を示した手順表があると、登園してからなかなか準備

が進まない子どもも、それを見ながら朝の準備ができるかもしれません。他にも、折紙の折り方や歯みがきの仕方、着替え等を視覚的に示す方法は有効です。

遠足はいつもと違う所へ行き、いつもと違うことをするので、子どもが不安になりやすい活動です。事前に写真など情報を掲示しておく、見通しを持ちやすく、安心して遠足を楽しめるかもしれません。

時計やタイマーを使った支援方法もあります。まだ数字が読めない子どもの場合は、時計の数字の所に果物マークをつけて、「さくらんぼの所までにしよう」と声かけをするとわかりやすいです。タイマーを使うと、時間がなくなるのが目に見えてわかりやすく、短い時間なら砂時計で区切りをつけるという方法もあります。例えば、手洗いの時ずっと水で遊んでる子どもに「砂時計が全部落ちたら一旦交代よ」と伝えます。タイマーは、次に起こることが嫌なことだと時限爆弾みたいな存在になってしまうので、「楽しいことが待っているときに使うと効果的だ」と聞いたことがあります。

声の大小を、グラフのように見える化して調整する方法もあります。また、食事の配膳の仕方やお道具箱の整理の仕方を視覚的に示すことで、理解しやすくなります。また、「今はしゃべりません」ということをジェスチャーのイラストで示して伝えることもあります。

遊び方やモデルを視覚的に伝える方法（写真を掲示する等）もあります。特性がある子どもには、ブロックやラキューなどが得意な子がいますが、何を作るかが決められないことがよくあります。そんなときに、ラキューの作品の写真をいくつか掲示してあるとちょっとしたヒントになります。他にも、帽子の色を変えることによって、チーム分けをしたり、鬼ごっこの鬼を分かりやすくするなどが視覚的な工夫です。言葉だけではなく視覚的な物を使ってルールを伝えていくと、子どもは理解しやすくなります。

⑦ルーティン

ルーティンは、いくつかの活動が一定の順序とルールにより実行される、日常生活習慣の決まった流れや決まった遊びの流れのことです。生活の流れにはルーティンがたくさんあります。毎回やり方を変えるのではなく、同じやり方を繰り返し、決まった流れを作ると、子どもは理解しやすくなります。ルーティンは、子どもがいろいろなことを理解して知識を得るための大きな枠組みとなります。ワンパターンですが、まずはわかりやすいルーティンの枠組みがあると、活動に見通しを持ち理解しやすくなります。

⑧伝え方の工夫

言葉の情報が有効な子、視覚情報が有効な子、視覚情報の中でも、人のモデルを頼りにしてる子もいれば、実物提示・絵・写真等を頼りにしている子もいます。年齢が小さいほど実物の方が理解しやすいようです。どの情報が有効かは子どもによって異なるため、よく観察する必要がありますが、視覚情報がヒントになることが多いです。

例えば、一日のスケジュール表に一つ一つの活動のイラストや写真のカードを貼り、活動が終わるとカードをフィニッシュボックスを入れ、だんだん予定がなくなっていくというものがあります。また、時計が描いてあって、何時からどんな活動があるかがわかるスケジュール表もあります。人のモデルを見ると理解できる子もいます。その他、予定の変更や想定外のことを伝える時に、いつものスケジュール表に違う活動の予定を付け加えて、視覚的にわかるようにします。また、晴れたら運動会、雨が降ったら室内で過ごすということを、視覚的な掲示によって伝える方法もありますが、このような伝え方をしても納得できない場合もあります。

また、情報の出し方には、経次的（時間の流れに沿った）な出し方と同時的な出し方があります。その子の理解の状況を見て、情報の出し方も考える必要があります。

次に何が起こるかわからないと、不安要因が高

まり、混乱する子どもが多いため、活動の始まりと終わりをはっきりさせることが重要です。保護者へも、ビデオやテレビを見せる時や食事時間で始めと終わりをはっきりさせるようアドバイスしています。今の活動が終わるから次のことに移れるので、始めと終わりをどのように意識させるかが大事な支援となります。

⑨モデルを示す

「見ることばかりに頼って言葉の理解が遅れるのでは」「支援がなくなったら何もできなくなるのでは」という疑問をよく聞きます。構造化による支援で子どもにとってわかりやすい環境となれば、コミュニケーションのチャンスも増えてきます。子どもにわかりやすい視覚的な支援をしたからといって、子どもの言葉が伸びないということはありません。むしろ困り感が大きくなり混乱した方が良くありません。もちろん環境を整備するだけですべてが解決するわけではありませんが、「空間」の構造化は大事な前提条件です。

しかし、物理的な支援だけでなく、人が活動や遊びのモデルを示すことも非常に重要です。言葉の指示が理解できなくても、人のモデルを（先生や友達の動き）を手がかりにして動いている子どもがいます。それぞれの子どもを観察し理解することで具体的な手立てが見えてきます。

保育の方法として縦割り保育と横割り保育があります。どちらにもメリット、デメリットがありますが、特性がある子にとっては、縦割り保育の方がモデルを見つけやすく、居場所が作りやすいという傾向があります。

こういった支援は、年齢や知的レベル、興味などを考慮して効果的に使うのがポイントです。字を使うのか、時計で示すのか、写真や絵を使うのかということを、その子に合ったもので考える必要があります。また、使いすぎてもかえって混乱を招きます。ある場面できていることが、他の場面でもできるようになったり、あと少し頑張ったらできそうなことができるようになるための

ヒントとして、これらの支援を使ってほしいと思います。難しいことをたくさんさせるために支援するのではない、と理解してください。

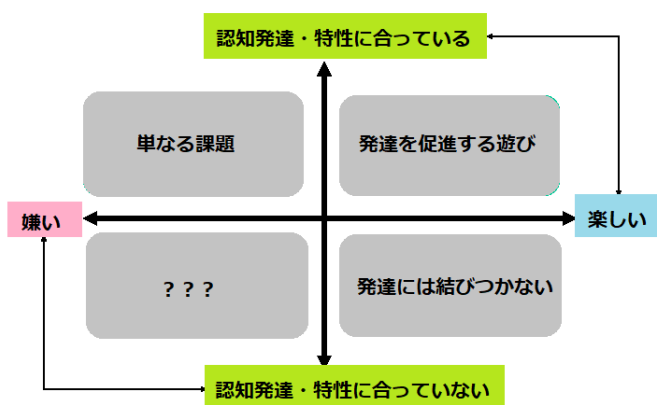
4. 遊びを考える

遊びが見つけれないと、その時間は見通しが立たず非常に困り感が強くなり、いろいろなトラブルが起きやすくなります。保育場面で、自分がしたい遊びを選びやすい環境を作るために構造化に取り組めます。また、保育者や他の子ども達が手本となり、様々な子ども達が楽しめる遊びが形成されると、その園の文化となります。良い文化を作っていくということが、支援の土台となります。学童で「遊ぶことがない」「暇だ」と言っている子どもをたくさん見かけます。それぞれの園で遊びの文化を創ってほしいと思います。

いわゆる“こだわり”と言われるものも、遊びの決め手になります。電車博士や石博士、虫博士もいます。“こだわり”は、上手く時間が過ごせる一つの大事な手掛かりだともいえます。

発達と遊び

藤野博(一部変更)



東京学芸大学の藤野博先生(言語聴覚士)が遊びの横軸を楽しい～嫌い、縦軸を認知発達・特性に合っているか～合っていないか、ということで考えられた表です。楽しくてその子の発達・特性に合っている遊びというのが、最も発達に寄与します。発達の課題には合っていない、あまり楽しく

ないものは単なる課題になってしまいます。楽しいけど、発達課題とは少しずれている遊び、例えば非常に幼い遊びは、発達促進には繋がらないけれど、楽しいことではあります。一番良くないのは、面白くないし発達課題にもあっていない遊びです。遊びは楽しいということが大前提で、さらにその子の発達特性に合った遊びであればもっといい、という感覚で遊びを捉えましょう。

遊びの場面での支援

遊びの中で発達支援を考えると、認知発達（理解をのぼす）、運動能力（体を動かす）、コミュニケーション（友達とのつきあい）のバランスがうまく取れているかを見る必要があります。特性によってはこれらがアンバランスになっています。

そこで、遊びの場面で大人が程よい手助けをしていくことが大事になります。手助けし過ぎても、全くヒントを与えなくても、支援になりません。やってみたらすぐできる、というところから手助けを始め、だんだん手助けを減らし、自分で遊べるように足場を作っていきます。

年齢によって遊びの段階があり、乳幼児期は、感覚運動期から前操作期と呼ばれる時期になります。感覚運動期は、見た目や音、感触などの感覚的刺激が興味の中心です。前操作期になると、言葉や数などのシンボルを使いこなせるようになりますが、まだ論理的な思考は難しい時期です。乳幼児期は、ごっこ遊びや集団のルールの中での動きが少しずつできるようになってくる時期です。このような認知発達の段階を踏まえて、どのような遊びを設定するかを考えることが大切です。遊びを分類すると

- ・運動遊び
- ・感覚遊び
- ・操作遊び（おもちゃ）
- ・構成遊び（ブロック、積み木）
- ・象徴遊び（ままごと、人形）
- ・アナログゲーム（カード、ボードゲーム）
- ・やり取りの遊び（ごっこ遊び、鬼ごっこ）

などがあげられます。乳幼児の場合は、特に運動遊びや感覚遊びが大切です。今の子ども達は運動遊びに関して経験が不足してるので、体を使って思いっきり遊ぶ時間を是非作ってください。感覚遊びは特性に配慮しなくてははいけません。子どもの発達状況や興味関心に合った遊びの提案や、整理の仕方や提示の仕方等、環境の工夫が必要です。

本来、遊びというものは子どもの自主性に任せ、自分で自由に楽しむものです。しかし、子どもが困りを持ち、自分でどうしていいかわからないという状況なら、遊びの枠組みをある程度決めてあげの方が過ごしやすくなるでしょう。子どもの主体性と発達支援の折り合いのつけ方は難しくジレンマに陥ります。ただ、大人が遊びの枠組を示し構造化しても、子どもの遊びのレパートリーが広がってくれば、だんだん自主的に自分の遊びを見つけるようになってきます。

スクリプト

日常的な生活や遊びの場面で起こる行為の流れや場面に関する知識のことをスクリプトと言います。シナリオのようなものです。スクリプトが芽生えると、具体的な活動や情報が想起され、記憶や言語理解を支える枠組みになります。

日常生活の再現遊びは、日々経験しているため子どもにわかりやすいスクリプトです。「いただきます」「ごちそうさま」「かんぱい」といった決まったやりとりを繰り返すことが、コミュニケーションの支援になります。スクリプトを獲得すると見通しを持つことができるようになります。また、必要なコミュニケーションや言葉の力を高めたり、社会的ルール・マナー・スキルを学ぶ土台ができます。

スクリプトには、日常生活型スクリプト（おやつ、集まり、クッキング、買い物などの場面で、主に行為の受け手として、大人の役割の一部を担うもの）と、ゲームスクリプト（単純なルールのゲームや役割交替のあるゲーム）があります。ゲームというのはアナログゲーム（コンピューターを介さないゲーム）です。子どもは、ゲームを楽し

む中で、いろいろなコミュニケーションを経験し、生活や社会的なルールを学んでいます。

1～2歳の発達レベルでの、日常生活のスク립トでは、子どもが行為の受け手であることがほとんどです。2～3歳の発達レベルになると、子どもが役割の一部を担ったり役割を交替することができるようになります。そして、単純なルールや役割のゲームのスク립トを繰り返します。4～5歳の発達レベルになると、複雑な役割交替ができるようになり、ゲームで勝ったり負けたり、立場が交換したりする、ということが増えてきます。スク립トを使った遊びを繰り返しながら、自分で遊びを見つけられるようになっていくのです。

アナログゲームの役割

子どもたちが自主的にアナログゲームをするようになると、非常に場面が安定しますし、その子自身の社会性の促進にもつながります。ゲームは、相手の要求や場の状況を読み取って、それに合わせて行動しないと成り立たないからです。

そして、ゲームを楽しんでいることが最も大事なことです。子どもたちとゲームをしていると、負けると怒って唾をかけたり、悪態をつく子がいます。いいことではありませんが、注意ばかりしているとゲームの場が楽しいものになりません。できるだけ怒らないようにして、ゲームの場というのは“面白い、楽しい”と感じられるようにすることが大切です。怒って部屋から飛び出して行った子にも、戻ってきたときに「よく帰ってきたね」という対応を繰り返すと、自分で戻ってくるようになります。みんなと何かをすること自体が面白くなると、少し自分の感情を抑えられるようになってきます。相手と遊ぶ楽しさを経験することが大切で、ここは大人のスキルです。楽しい遊びの場は、相手とのコミュニケーションの舞台となり、社会スキル（順番を守る、ルールを守る、駆け引きをする等）を培うことができます。支援の必要な子には、まずは子どもが変化や状況に対応できるように大人が相手をして、ある程度成長

してきたら子ども同士へ、というやり方がよいと思います。当然、子どもの興味関心や年齢や発達特性を考慮したテーマの選択が必要です。ヨーロッパには良いアナログゲームがたくさんあります。子どもにとって優れた遊びの素材を探すのも重要です。

乳幼児期の支援

発達特性は、1歳前後ぐらいから徐々に明確になってきます。児童館で乳幼児相談を受けていると、その子の特性がかなり早い段階で分かります。保護者にとっては、早い時期に子育ての困りをどのように減らしてあげるかということが重要です。睡眠や離乳食移行がうまくいかないことや、関わりにくい、反応が弱いという子どもの対応に、保護者が困っていることが多く、子どもの行動（気持ちを切り換えにくい、かんしゃくをおこす等）に振り回されがちです。そのことが、虐待につながる場合もあります。また最近では、保護者自身の子育てに対するイメージが低下していて、適切な関わりができず、発達特性を伴う様々な子どもの行動に翻弄されやすくなっています。保護者に発達特性がある場合もあります。相談の場では、保護者にいろいろヒントを出しながら、子どもの支援を共に考えます。

例えば、おもちゃを片づけるときは、大きな箱にたくさんのおもちゃを入れず「一つ出したら一つ片づける」「おもちゃを小分けにして片づける」ということをアドバイスしています。特性のある子どもは、たくさんの物が置いてあるとうまく選択できず、多くの刺激に振り回されてしまうため、箱をひっくり返して、たくさんのおもちゃが散らばると遊びが選択できなくなるからです。

基本的な保育者の関わり

子どもが自発的に行う遊びの中に流れ（ルーティン）があることをつかみ、そのルーティンを意識的に繰り返し、発展させていくのが、支援の基本的な関わりです。

子どもの動きや言葉等を真似しているうちに、

子どもが保育者に興味を持つようになってきたらチャンスです。次の段階の遊び方やおもちゃの使い方のモデルを示し、遊びのバリエーションを広げます。子どもが完全にできる遊びと、やり始めたばかりの遊びを組み合わせ、子どもの遊びの幅がだんだん広がっていくように働きかけるのです。

次に、指さしや2人で同じものを見る共同注意の行動のモデルを見せます。子どもの方が真似をしたり、弱いながらも共同注意の行動をしたら(指さしなど)大人は見逃さず真似をしてそのことを意識させます。これには少しテクニックがいります。しかし、環境を整理したり、子どもの真似をしたり、遊びのモデルを示したりするだけでも子どもの姿が違ってきます。

言葉かけにも工夫がいります。単語の子どもには単語で、二語文の子どもには二語文でというふうに、子どもの発語のレベルに合わせて話しかけるのが基本です。大人のコミュニケーションをその子に合わせて、手本を示したり、実物を見せたりする等、言葉以外の方法も使います。特に自分から話しをしにくい子どもの場合、大人が先に言葉を言ってしまうと、話すきっかけ、間が与えられないので、待つという関わりがとても大切です。これも、支援のテクニックの一つです。例えば、目の前にある電車をすぐに「でんしゃ」と言ってしまうと、子どもが声を出すのを待って言葉でなくても少しやりとりをしてから「電車だね」と返してあげる、といった対応です。子どもが自分からよく話をしているときは、それに反応してあげればよいと思いますが、よく話しをしていてもコミュニケーションがうまく取れていない場合もあります。その場合は大人が修正する必要もあります。

機嫌よくしているからといって、一人だけで遊ぶ時間が長いと、大人に対する反応が出てきません。子どもが一人で遊んでいるところに関わりに行き、周りの人に関心や関わりを持つ機会を作ること支援となります。これも保護者に要求するのは難しいスキルです。

乳幼児期の支援のポイントは、

- ・情報は一つずつ与え、なるべく実物を使う
 - ・できるだけ短い言葉かけ
 - ・生活習慣を一定にする(ルーティン)
 - ・他害(他の子を噛む等)は行動を切り替える
- ということです。

乳幼児期には、他害がよく起こります。1歳代の子どもに怒っても、ほとんど効果がないため、切り替えるという対応をします。もちろん他害行為を止めないといけませんが、「これして遊ぼう」と、早く気持ちを遊びに向けさせることの方が、その子にとって適切な支援となります。

5. 「集まり」を考える

子どもの困り感が表れやすい場面というのは、

- ・苦手なことに取り組まなければならない場面
- ・新しい活動に取り組まなくてはならない場面
- ・気持ちを切り換えなくてはならない場面
- ・何をすべきかわからない場面
- ・早く終わって何もすることがない場面
- ・勝ち負けが絡む場面
- ・失敗しそうな場面

こういう場面の典型的なものが「集まり」の時間です。「集まり」の時間の気になる行動の背景には、

- ・言葉による理解が乏しい
- ・特性により注意が持続しにくい
- ・前の活動からの切り替えができてにくい
- ・感覚特性の過敏により人が多いのが苦手

といったものが考えられます。

そのため、気になる行動の意味を探っていく必要があります。例えば、外に飛び出す行動は、その場を回避したい気持ちの表れかもしれません。では、回避したい理由は何なのかと考えたとき、その原因が特性と関わっていることが多々あります。

具体的な対策として、まず前の活動の終わりの見通しを事前に伝えて気持ち良く場面を切り替えられるように配慮します。また、見通しがもてるような話し方や見える化の工夫をすると、子ど

もの注意を引きつけやすくなります。視覚情報やアクティビティ（子どもに反応させる機会を作る）を取り入れる等、保育者のスキルが必要です。

複数体制の場合はメインとサブで役割を明確にしましょう。メインは会の進行、サブは、気になる子どもの近くに行き、見通しが持てるような声かけをするなど個別の対応をします。もし全体を混乱させる場合には、一旦外へ連れ出して落ち着かせる、タイムアウトという方法もあります。かんしゃくをおこして大声を出している状態では、その場にいること自体がかわいそうなので、一旦場所を替えるという方法です。しかし、こうならないために、まずは、伝え方や表現の仕方を工夫したり、視覚的な手がかりなどを使って、子どもが注目するような配慮が必要です。

6. 学童保育の現場より

学童の巡回をしていると、大事なのはやはり遊ぶ力だと感じます。遊ぶスキルの乏しい子どもたちは、困りが大きくなりやすいようです。

ある児童館で、ジャンケンだけで1時間遊んでいた子どもたちがいました。ジャンケンの仕方をちょっと工夫して、変化させることで面白がって笑い合っているんです。これはまさしく想像力の遊びです。その集団の遊びが豊かだと、うまく遊べない子も集団の中に入ってこられます。園では、一人一人の子どもが遊びを見つけ、しっかり遊ぶよう働きかけることが重要な支援です。

また、学童ではすごく大変だけど、学校では、そのような姿がない、ということがよくあります。学校はもともと構造化されていてわかりやすいことや、頑張り過ぎて学校生活に過剰適応していること、先生の強い態度で抑止されているという場合もあります。学童と学校では、子どもの姿の違いが出る、そして、学童の方が特性が出やすいということを知っておいていただき「学童保育にも支援シートを出してほしい」と保護者に伝えてください。

就学するまで全く相談もなく、何も指摘もされないケースも結構あります。子どもの課題に対し

ての園の理解や対応、保護者の子どもへの向き合い方で、経過がかなり違うと感じています。なるべく早く子どもの困りに気づき、その子に合った対応をすることが必要です。

保育場面には、様々な子どもたちがいて、保育者を困らせることもあります。これはわがままではなく、子ども自身が困っているという視点で考えてください。子どもたちの行動の意味とその子の良いところ（強み）を探そう心がけてください。こだわりも場合によっては強みになります。電車一筋の子どもは、電車があれば時間を上手に過ごせます。みんなと遊べないのは問題かもしれませんが、まずはうまく時間を過ごすためのその子なりのツールを見つけてあげてください。子どもの良いところを見つけないということ、遊びがとても大事だということをもう一度お伝えして今日の話を終わります。

令和4年度第3回、第4回共同機構研修会 令和4年6月13日、7月8日 於：京都市子育て支援総合センター こどもみらい館
