

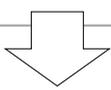
インクルーシブ保育 プラスワン

【こんな場面で、どうしよう?】 みんなとなんか遊ばない! 編



みんなで、ジャンケン列車をしています。「なが〜くつながるように、がんばってね!」という先生の言葉を真剣に聞いていたジロウくんは、やる気満々です。

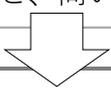
ジロウくんの列も、なかなか長くなってきましたが、別の子が先頭の別の列もどんどん長くなっていきます。遊びの途中で、自分の列から飛び出したジロウくん。一番長い列に突入し、お友だちを引っ張ったり、押ししたりして、列をバラバラにし始めました。クラスみんなは、大混乱です。



そんなときは・・・

『一旦、他の子どもから離して、個別にトラブルの振り返りをしてみよう!』
(過剰な刺激を排除+『原因と結果』についての話し合い)

そこで保育者は、ジロウくんを静かな場所まで連れていき、「どうして、お友だちの列をバラバラにしたの? お友だちを引っ張ったり、押ししたりしたらどうなると思う? 自分がされたらどうかな?」と、問いかけました。



あれれ・・・失敗!?



- ジロウくんは“どうなるか”を考慮することなく、「だって! あっちの列の方が長かったから!」と怒り出しました。
- その上、「みんなと遊ぶからこんなことになるんだ!」と訴えます。

動画はこちら

－なぜだろう?－



ただただ先生の指示に忠実だった結果のトラブル

- ①「長い列を作ろう」という指示を素直に聞き、純粋にそれを達成しようとした(暗黙のルールの弱さ)。
- ②事前に「負けそうになったら、どのように行動したらよいか」が想定できない(見通しの弱さ)。

ここが 支援のプラスワン 《事前に複数の結果を想像させる》



漫画版はこちらから

こうすれば成功!! 【ルールを守ってみんなと遊べた!】

「もしも…なら、どうかな?」を、事前にみんなで話し合った

- ・「列が長くなったら嬉しいね」、「列が短くても、最後にじゃんけんで勝ったら長い列になるね」と伝えた(喜ばしい結果の確認)
- ・「途中で遊びから抜けたら、勝つチャンスもなくなるね。だから、最後まで遊ぼうね」と伝えた(困った時の行動の提示)。



「プラスワン」を深めよう

勝ち負けが関係する集団遊びでは、負けそうになると途中で遊びから抜けたり、遊びのルールを勝手に変えたり、周りの子ども達に攻撃して自分に有利になるように仕向けたりする子どもがいます。それは、とても自分勝手な行動に見えますが、背景が分かると、その子自身の苦しさに気づくことができます。

このような子どもは、とても生真面目な一面を持っています。大人が子どもに活動の流れを説明するとき、「じゃんけんに勝ったら長い列ができるよ」というように良い例を伝えることが多いです。そのため、生真面目な子どもは、じゃんけんに勝つこと以外を想像できません。「じゃんけんに勝ったのに、あっちの列より短い」、「じゃんけんに負けたら長い列ができない」ことを悔しく、あるいは不安に感じ、気持ちが大きく揺さぶられます。真面目一筋な子どもに対して「どうして遊びの邪魔をしたの!」と叱るのでは、その真面目さを損ねてしまう可能性があるため、注意が必要です。

「お話を聞いてくれて、ありがとう」という気持ちを持ち、「こんな場面も考えられるよ。あんな場面もあるかもね」という「もしも…」を事前にいくつか話しておくことで、ルールを守って遊べるようになっていきます。