

1 場の構造化



順番や場所が視覚的にわかる工夫

マークを見て持物のある所、片付ける所が分かり、整理整頓をやすくするために、ロッカーのカゴ、エプロン入れ、靴箱、タオルかけ等と同じマークと名前で、見ただけで分かるように明瞭に表示しましょう。

片付け・整理整頓のための工夫

自分で分類して片付けができるように、片づけの仕方をカードで示すことで、道具の仕分けを一目で確認することができる。また、片付けの時間が短縮でき、次の活動の時間が確保できます。



2 刺激への配慮



集中して活動できる場所の工夫

刺激が入らず集中できるように窓側に机を置いている。全体が見える位置なので、自分のタイミングで集団活動に参加できます。対象物と視線が同じ位置になり、手先が見えやすくなります。

視覚刺激を軽減する工夫

集中しやすく、落ち着いて学習に取り組みやすい環境にするには、パーティションを置いたり、遊具が見えないように裏返すという工夫をしたりして、教室の目障りとなる視覚刺激の量を少なくしましょう。



「いつ」「どこで」「何を」「どのように」行動すればいいのかわかりやすくするために、目に見える形で提示しましょう。そうすることで、子どもたちが迷わずに自発的に保育室での活動に取り組むことができます。

3 ルールの確立

座る位置が視覚的にわかる工夫

安定して座ることができるよう、自分の座る場所を分かりやすく示しています。座る場所をテープで示すことで、自分の場所を確認しながらルールを意識できる。ルールは、集団生活において適切な行動を示し、具体的にどのように振る舞えばよいか教えてくれます。



声の大きさを調整する工夫

教室でのルールを事前にわかりやすく示し、みんなで共有する手立てとして「声の大きさ」を表示し、クラス名の生き物で表すことでルールを意識しやすくしています。また、「指の大きさ」を使って音量のコントロールができるようにしています。

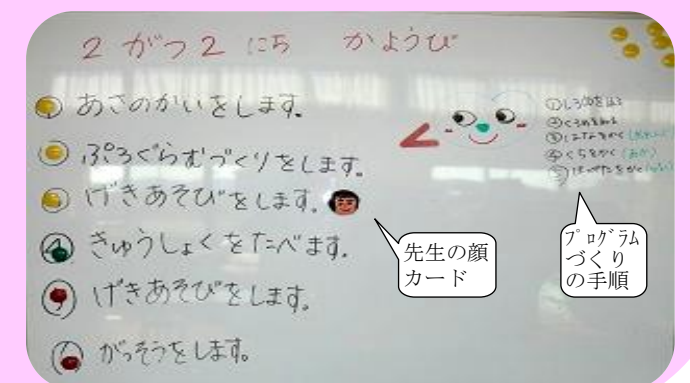


- 一人一人の良さに目を向けましょう
- 子どもの困りや行動の背景を探りましょう
- みんなで一緒に取り組みましょう
- 必要なこと、できることから、まず、始めましょう

4 生活の見通し

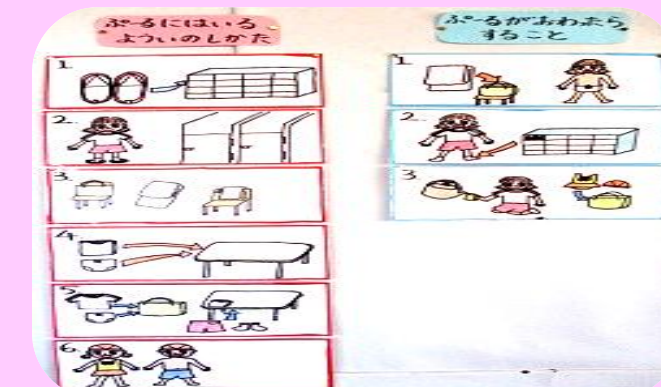
1日の予定が視覚的にわかる工夫

1日の予定をわかりやすく示している。子どもたちが主体的に判断し、意欲を持って行動するためには、生活に見通しが持てることが重要です。終わったものとこれからのものを磁石の色で分け、先生の顔カードが、今を表しています。



着替えの手順がわかる工夫

「これから何をすればいいのかわかりやすいか」「自分は今、何に向かっていているのか」を視覚的にわかりやすく示すことが大切になります。着替えの流れを、事前に確認することで、落ちついて活動ができます。



5 指示の出し方



視覚情報を活用した指示の出し方

でき上がりをイメージ化した後、使いたい色画用紙を選ばせます。絵や実物を見せ、手順を示すことで、子どもたちが大切な要点を整理して聞くことができます。

わかりやすい指示の出し方

- ① 話しの前に、注意を喚起する。
- ② 視覚的な情報として、時計と絵カードを見せ、具体的で簡潔な言葉で、次の行動を知らせます。
- ③ 「しっかり」「ちゃんと」などの曖昧な言い回しは避け、具体的に話します。



6 集中・注目のさせ方



座る姿勢を保持させる工夫

椅子にシールを貼ると、自分の椅子がわかりやすいでしょう。靴型を下に貼ることで、正しい姿勢で座ることができます。手の位置、姿勢、話し手に体を向けるなどルール化することで、聞きもらしをなくし、話に集中することができます。「聞く姿勢」を育てることが大切です。

興味を引きつける教材の工夫

遊びを自分たちで考えたり工夫したりできるように、様々な色や太さの毛糸を準備している。毛糸が絡まらないよう、そして色や太さがよく見えるように、ペットボトルの毛糸玉入れを使用することで、活動しやすくなります。



みんながわかって 楽しく過ごせる 保育をめざして



ユニバーサルデザインの保育6のポイント

日常生活の中で視覚支援や環境の構成などの配慮を行うことで、すべての子どもが集中して活動することができるようになります。

各園の実践事例を、ユニバーサルデザインの視点でまとめました。

- | | |
|----------|-------------|
| 1 場の構造化 | 4 生活の見通し |
| 2 刺激への配慮 | 5 指示の出し方 |
| 3 ルールの確立 | 6 集中・注目のさせ方 |

子どもたちの実態に合わせて工夫・改善して活用することにより、みんながわかって、楽しく過ごせる保育を、みんなをめざしましょう。

小野市教育委員会