

⑮ 遊びのルールがわかるようにするために・・・

どんな状態？

友だちと遊んでいるうちに、けんかやトラブルになってしまう。

友だちの遊びに参加しないで一人で好きなことをしたり、うろうろしたりしている。

途中で遊びから抜けてしまう。

なぜそうなるの？

ゲームの何が楽しいのかがわからないことや、臨機応変に対応することが難しい。

ゲームのルールや作戦を理解することが苦手で、友だちに非難されるのを嫌だと思ってしまう。

運動機能の困難さのために参加しない。

身体に触られることに過敏である。



支援のポイント

- ゲームのルールや遊び方、順番などをカードに書いて、前もって説明する。
- 勝ったり負けたりすることを受け入れることができるように、適切な行動の仕方について、せりふ等を示しておく。
- 友だちとのけんかやトラブルで興奮している時は、気持ちを落ち着かせる場所と時間を用意する。
- 本人の気持ちが落ち着いたら、十分話を聞いて、視覚的に分かるように情報を整理して、どうすればよかったかを一緒に考える。
- 苦手意識が強い場合には、無理に同じ遊びに参加させない。
- 参加しやすいルールをみんなで考えて決める。

⑩ 友だちとのやり取りをたのしくするために・・・

どんな状態？

人の話を聞こうとせず、一方的にしゃべろうとする。

相手を傷つける言動がある。

友だちのささいな冗談を本気にして、怒る。

状況に関係なく、同じ質問を繰り返す。

なぜそうなるの？

感覚が過敏で、叩かれたわけではないのに、叩かれたように感じる。

人の動作の意味が読めないために、勘違いをする。

言葉の使用が困難なために、状況や場に応じた会話が苦手である。

過去の不快な記憶がフラッシュバックし、現在起こっているかのように感じる。



支援のポイント

- 会話のルールを教える。
- 相手を傷つけるような発言をしたときは、その都度相手の気持ちについて考えさせる。
- 質問してよい時間を約束したり、同じ質問を繰り返している時は、シールなどを用いて、回数が本人にもわかるようにする。
- フラッシュバックが原因と思われるときには、その内容について、本人の悔しい気持ちを受け止め、思い出してしまったことに理解を示した上で、今の状況とは関係ないことを理解させる。

⑰ 気持ちのコントロールをするために・・・

どんな状態？

突然大声を上げたり、かんしゃくをおこす。

乱暴な言動や危険な行動をとる。

指名されていないのに、勝手に自分の言いたいことを言う。

自分のやりたいことができないとイライラしてるのが表情に表れる。

なぜそうなるの？

自分の行動を抑制する力が弱いために、思いつくとすぐ行動してしまう。

解決の手段として、目立つ行動で注目を集める方法を学んでいる。

幼児期の愛情不足、虐待、放置などが原因になっている場合がある。



支援のポイント

- 肯定的な言い方や自己決定できる余地を残した言葉かけをする。
- 授業に参加できないときは、他の子どもの様子を離れて見ることから始めさせ、参加できたら褒める。
- ソーシャルスキルを使って、具体的な方法を教える。
- 感情のコントロールができないことで、自分自身を否定することがないように励ます。
- 適切に行動できた時のことを自覚させ、褒めることで正しい行動を強化する。
- クールダウンのため、刺激の少ない場所に行ってよいことを認める。