

その16

< 苦手 = 経験不足 >

「苦手 = 経験不足！」と言う事は、「経験 = 克服！」でもあります☆

苦手は、性格や特性ではないと思います。もしそうだとすると、やってみたら出来たりすることが一杯あります。年齢と共に、感覚、感じ方が変わります。

小さい頃・去年・昨日 出来なかったことが、今日出来たりするんです★

とにかく、経験と学びは学生のうちにしか出来ない!と思っても過言ではないです!

大人がチャレンジ精神を持ちましょう★ もし一歩踏み出せなければ、スイッチに相談をして下さい! アドバイス + 物事によっては子ども達が上手に教えてくれます☆ 大人より先輩や友達に教わり、学ぶことの方が吸収がいい時もあります☆

その1

今月の活動ポイント!

< 一人行動・報告・困った時の回避 >

「一人で行動」 → 北街道・唐瀬街道(スイッチ周り)のお店に一人で行き、その場もしくは帰ってきて報告をする。
「困った時の回避」 → 道が分からなくなったら、スイッチに戻り報告をする。出来ない自分を認める力に繋がります。
「報告」 → どの場所で報告をするかで、表現が微妙に変わります。その使い分けを、ヒントもしくは自分で考える。

目的地のその場では 「●●に着きました」。

目的地から帰ってきた時は 「●●に行ってきた」

目的地に行くだけではありません。その前の準備や行っている最中の行動にも注目です!

●外に行く時は、迷子防止のカードを付けます。

それらの準備等を自分でやるのか、お願いをするのかを考えます。

●下を見て歩きがちな子 → 人の背中や足元を見ているので、例えばその人が「信号無視」をしたらついて行ってしまうという事もありました。

お店探しをすることで、目線が上になり、周りを見て歩く癖に繋がります。

●人に頼って歩く子 → 目的地は一人ずつ違いますので、人に頼りません。

ヒントを貰い、自分で考えて探します。

帰ってきて次から次へと、新しいカードを買って一人でどんどん出掛けて行くのは、ある意味冒険ゲームのようで面白いようです♪

< 最終目的 >

(1) ルームで暇になってしまったとき、自分で考えて「〇〇に行ってきた」と時間を過ごせるアイテムづくり。

友だちを誘えるようになったら尚 OK! (これは、家でも余暇の過ごし方のアイテムの一つになるはずです)

(2) 自然にそして常に「前または周りを見て歩く癖」を付ける。

(3) 人に頼らず、自分で判断して行動(歩く)力を付ける。

(4) 困ったら、どうすればいいかを学ぶ。途中で友達や知っている人に会ったら聞く。振り出しに戻るなど。

(5) カードを選んだ瞬間に分からない事を「聞く力」を付ける。

「右ですか?」「分からないです」「いけません」など。

ひとりひとり「性格」「特性」「課題」など違いますが、その子なりのテーマを掲げ活動をしています。それなりに、即効性の効果が出ているのは確かです★ 皆、ここまでの様々な「経験を蓄積」し、発揮するタイミングを待っていたのだと思います!!