

# ユニバーサルデザイン保育



## ユニバーサルデザイン保育で目指すもの

- ★どの子どもも一人ひとりが活躍し育ち合う保育
- ★子どもが主体、子どもに合わせる柔らかな視点を持ち、園全体で考え進める保育
- ★多様な子どもたちの誰も取り残すことなく、どの子どもにも公平に、安心して楽しい生活が実現するように努める保育

# ユニバーサルデザイン保育



保育の中で、気になる子どもや障がいがある子どもに見られる特性や行動への対応は、子どもの性格や年齢、個性が異なるため様々です。子どもの特性に応じて試行錯誤しながら保育者として保育の引き出しを増やしていくことは大切ですが、現状として、多くの子どもがいるクラスの中で常に個別に対応していくことは難しいことです。

「すべての子どもにとって、わかりやすい保育は何かを考える」という発想で関わることで、クラス子ども・園のすべての子どもにとって過ごしやすく、わかりやすい保育に繋がります。

発達が気になる子どもや障がいがある子どもだけの特別な保育ではなく、すべての子どもを視野に入れることで、保育の全体的な質を高めていきましょう。

障がいがある子ども ⇄ 「なくては困る支援」

障がいがない子ども ⇄ 「あると便利な支援」

全ての子どもの過ごしやすさを高める

## もくじ

- ① 場の構造化
- ② 刺激を減らす
- ③ 集中・注目のさせ方
- ④ 時間の流れ
- ⑤ ルールの確立
- ⑥ 指示の出し方
- ⑦ 感覚グッズ



# ①場の構造化

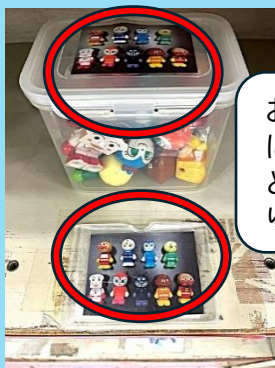
◎「どこで」「何を」「どのように」すればよいかを見てわかるようにラベルを貼る、かごを準備する、見本の写真を貼るなどの工夫をしましょう。



コーナーにマットを敷くと、ミニカーで遊ぶのは「この場所」ということが視覚的にわかりやすくなります。

朝の準備をする机の近くにロッカーがあると、すぐに片付けられます。導線が短いと子どもは最後まで注意がそれずに行動できます。

靴の中身を分類することが、ただでわかるように写真を貼ったボックスを用意します。



おもちゃ箱と片付ける棚に同じ写真を貼ると、何をどこに片付けるかがわかりやすくなります。

ロッカーの中にしきりとラベルがあると自分で整理整頓ができます。



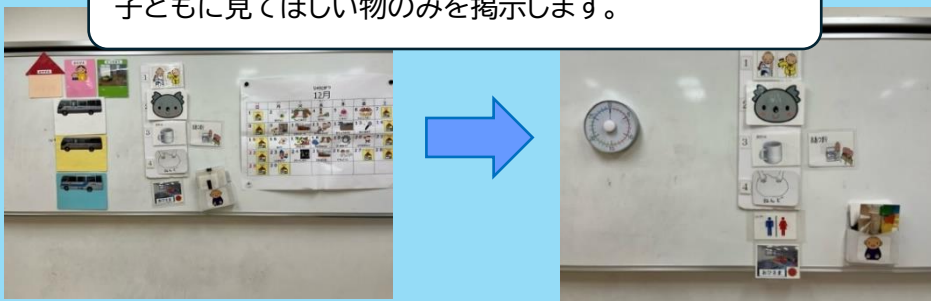
## ②刺激を減らす

◎気が散って一つのことには集中できない子どもに、落ち着いて保育に参加ができる環境を整えることが大切です。

見えると遊びたくなるため、使わないときは玩具は隠します。



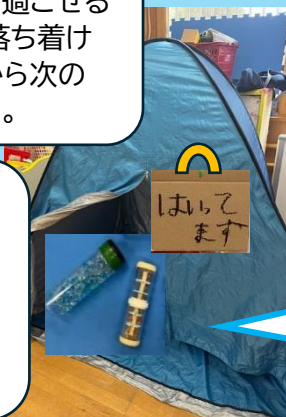
視覚情報は増やすことが目的でなく焦点化が大切です。子どもに見てほしい物のみを掲示します。



### ◎クールダウンスペース

感情や緊張が高まったとき、ひとりで静かに過ごせるスペースがあると落ち着きます。落ち着いてから次の活動に促しましょう。

子どもが好きな感触グッズも置いておくと、気持ちの立て直しがしやすいです。



◎音に敏感な子どもが音から自分を守るグッズ



イヤーマフ

デジタル耳栓



簡易テント、段ボール、パーティション等でスペースを作ります。

### ③集中・注目のさせ方



姿勢が整うことで集中して話が聞きやすくなります。お尻が前に滑らないよう、椅子の座面にロープや滑り止めマットを貼ります。

「机にかごを置く」という指示だけでは机のどこに置くのかわかりにくいですが、目立つ色のテープで枠を作ると、かごを置く場所が強調されるのでわかりやすいです。



同じ絵ですが、背景の色を変えると見やすくなります。特に白色は光を反射してしまうため、場合によってはまぶしさを感じてしまうことがあります。

情報が多いときは、注目してほしい場所に矢印や印をつけたり、枠で囲ったりすると、どこに注目したらよいのかがわかりやすくなります。

今日はココ！



ココに靴を入れよう！



今はココ！

# ④時間の流れ

## ◎生活の流れ

スケジュールを使って、目に見えない時間、先の予定を**見える化**しましょう。

- ・混乱せず安心して過ごせる
- ・「今日はこれがある」と楽しみに過ごせる
- ・したいことがいつできるのかがわかると頑張れる  
⇒自発的・計画的行動へ
- ・気持ちの切り替えを助ける

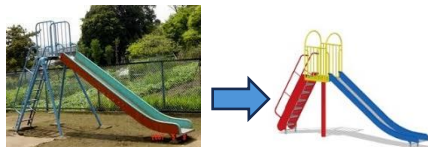


- ①子どもの知りたい情報を伝えましょう  
※大人が伝えたい情報ではありません
- ②子どもが見通せる長さを伝えましょう（1つ、2つ、半日、1日）
- ③子どもがパッと見てわかる手がかりで伝えましょう

|                                                                                  |                                                                                   |                                                                                   |        |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--------|
|  |  |  | きゅうしょく |
| 具体物                                                                              | 写真                                                                                | イラスト                                                                              | 文字     |



状況を表した絵より、活動に使用する具体物を提示した方がわかりやすい子どもがいます



写真は背景を切り取ると、わかりやすくなります

## ◎活動の切り替え（「おしまい」）

- |                          |
|--------------------------|
| ①事前の予告<br>「ピピピがなったらおしまい」 |
| ②次の見通し<br>「つぎはおやつよ」      |
| ③わかりやすい合図<br>(いつも同じ)     |

タイムタイマー 見えなくなる！



ジェスチャー

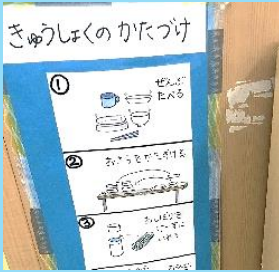


かご（箱）に入れる

◎活動の流れ（手順書）

複数の手順を一つずつ区切って”見える化”すると、わからなくなっても見返すことができます。

給食の片付け



朝の準備



◎生活の流れ（スケジュール・カレンダー）



1.2歳児クラスでは、めくり式のスケジュールで1つずつ次の活動を伝えます。



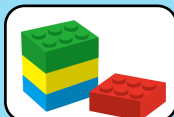
子どもが見通せる長さの見通しを伝える

終わった活動のカードはおしまいボックスに入れていくタイプです。

じゅうにがつ 12月

| 日  | 月  | 火  | 水  | 木  | 金  | 土  |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  |
| 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 |    |    |    |    |

※予定の変更や中止も**事前**に伝えておきましょう。



外遊びではなく  
ブロックをします

## ⑤ ルールの確立

- ◎ 「言葉の指示」、「相手の気持ち」、「暗黙の了解」など見えないものを理解したり、想像したりすることが苦手な子どもがいます。「具体的に」「見える化」することで周りに合わせて動くことができるようになります。



触ってほしくない場所には、「×」などで禁止をするより、誰が操作するかを表示すると「ルール」として納得しやすいです。

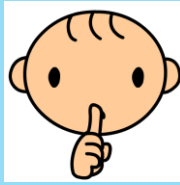


子どものマーク（カブトムシ）を、ロッカールの前の床に貼り、ビニールテープで枠を作ります。

「壁ぺったんで座ってね」と言われた時、座る場所がすぐにわかります。



ペーパーホルダーの下に子どもの好きなキャラクターを貼ります。紙を出して良い位置まで線路で示します（矢印まで伸ばす）。隣にトイレでの手順をイラストで示します。ホルダーに手形があると押さえる位置もわかりやすくなります。

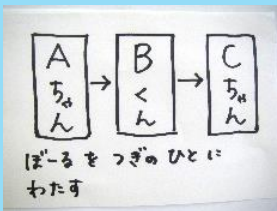


話している声の大きさを図で示します。

「自分の声はこれくらい」と見てわかる支援です。静かにしてほしい時は、左のようなシンボルイラスト（指を口元に当てている絵）を示すことも有効です。



自分の役割が何か、自分の番はいつなのかなど、印が動いたり矢印で示したりすることで順番や交代のルールや見通しが持ちやすくなります。



順番に並ぶため、床に目印となる足型のイラストを貼っています。

足型に沿って並ぶことで、「〇〇ちゃんの次は自分」と見通しが持ちやすくなります。また、並ぶ場所もわかるため、押し合ったり、列の横から入ったりするトラブルにもなりにくいです。

# ⑥指示の出し方

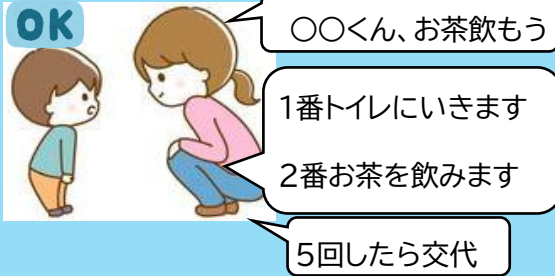
指示とは...

子どもがやるべき「行動」を具体的に伝えること！

子どもが指示の内容を理解することが大事！

## ◎指示のポイント

- ・こちらに注意を向けて
- ・近づいて
- ・穏やかに
- ・具体的に
- ・肯定的に
- ・一文一動詞



## NG

- 「それしないで」
- 「ちょっと待って」
- 「〇〇して、△△して、～して」
- 「友だち順番待ってるよ」

## ◎効果的な指示の出し方

子どもがすぐに指示に応じないようなら、いったん離れ、時間を空けて再度、**同じトーンで指示を3～4回繰り返します**

ex:「片付けします」～時間を置く～  
「片付けします」「片付けします」

「〇〇したら、△△できる」という指示に応じた場合のごほうびを示します。

ex:「お部屋にはいったら、トーマスであそぶよ」

**子どもに選択**をさせます。子どもがどちらを選んでも、大人がしてほしい行動に繋がる選択肢を選びます。

ex:片付けをしてほしい

○:「片付けをします。一人ですか？  
先生と一緒にする？」

⇒どちらを選んでも片付けはする

×:「片付けをする？しない？」

⇒しないを選ぶ可能性がある

時間になる前に「もうすぐ〇〇よ」と**予告**をします。

ex:「あと、10数えたらおしまいよ」

## ◎指示に応じたら必ずほめます

### ほめるメリット

良い行動が学べる

好ましい行動が定着する

自己肯定感UP

～ほめポイントを見つけるコツ～

・当たり前をほめましょう！

・子どもの行動をほめましょう！

・100点満点でなくても良いです。25点がほめポイント！

例)「給食の準備してるね」「もう片付け終わったの！」

## ⑦感覚グッズ

感覚の受け取りに過敏さや鈍感さがある子どもにとって、苦手な感覚を取り除き、好きな感覚を満たすことは「楽しい」「落ち着く」時間になります。

### ◎苦手な感覚を避ける

パーティション



タグのない服



イヤーマフ

### ◎好きな感覚を満たす



視覚的な楽しさを味わえるグッズ  
光る、回転する、一定のリズムで動く

興奮している時や不安な時に、落ち着ける空間に感覚グッズを用意してあげましょう

ギョッ!



ブルブル!



カチカチ!

圧刺激の心地よさを味わえるグッズ  
握る、ぐっと押す、ぶるぶる震える、狭い場所



❁何もせずに待つことが苦手だったり、課題への集中時間が短かかったりする子どももいます。「〇〇ちゃんセット」を作っておいて、すき間時間に提供してあげるのもいいですね



社会福祉法人  
福岡市社会福祉事業団

福岡市立西部療育センター

〒819-0005

福岡市西区内浜1丁目5番54号

☎ 092-883-7161

発行:令和8年1月