

今回は、「目隠し誘導ゲーム」「ジェスチャーゲーム」「カード記憶ゲーム」以上の3つのゲームを行いました。

今回の研修の目的は、発達特性によるコミュニケーションの難しさやストレスフルな状況を、目隠しや言葉での説明禁止・記憶の定着妨害などのルールを通して体感し、発達特性を持つ子供たちの深刻な困り感を理解すると共に、常に子どもの立場に立った関わりを意識できるようになることです。

普段我々が当たり前の事として無意識に行っている「見る」「聞く」「話す」「覚える」などの行動をゲームを使って封じられた時に初めて「困り感」が芽生え「コミュニケーションの難しさ」を痛感します。

常識や当たり前の感覚を優先させて子どもたちに関わりがちな自分自身の姿勢に気づき、それを改めるとも良い機会となりました。

そして、ここからがとても大切なポイントです。

子どもの困り感を擬似的に体感し、「これは大変だと」理解した上で、「じゃあ、どうしたら良いだろうか？」と子どもの特性や状況に合わせた対応策を考えることに繋がります。

今回はゲームを使った「困り感」の擬似体験でしたが、我々大人や支援者にとっては、常識や当たり前の視点から子どもの立場に立った視点に変換する、とても意味のある大きな機会となりました。

