

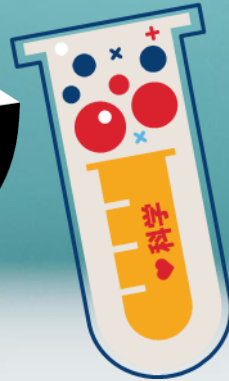
# 「発達の子 の気になる子 と家族の勉強会」

我が子への関わり、みんなで学ぼう

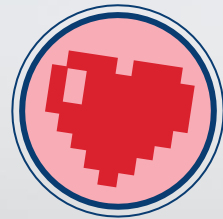




# 第2回 我が子にあった 伝え方発見ワーク



日々の関わりでわが子の1番の専門家に



## はじめに・・・

- せっかくの対面開催です。正解しよう、と思わなくて大丈夫。思ったこと、感じたことを表現してください。
- お互いにちがいを認めあい、安心・安全な場をみんなで作っていきましょう。
- **質問やコメント**は講演中でも構いません。思いついたらどんどん手をあげてください！

安全に、楽しい講座に出来るよう、ご協力をお願い致します（^^）



# 本講座の流れ

- (1) 講座の目的を説明
- (2) ミニアイスブレイク
- (3) 「3つの箱」に慣れよう
- (4) 子どもの感じ方を体験しよう
- (5) 伝わりやすい方法をさがそう
- (6) 伝わりやすい方法をつかってみよう
- (7) 質疑応答

# 江戸川区発達相談・支援センター

- 平井駅から徒歩8分
- 区立小松川幼稚園の跡地に2020年4月開設



ライフステージに応じた  
切れ目のない  
相談・支援を  
行います



# 一人で悩まずに・・・まずはお電話ください☎



**18歳未満**の方の発達  
に関するご相談



**まずはお電話ください**  
「発達相談室なないろ」

☎ 03-5875-5101

月～金 9:00～17:00

(祝休日・年末年始を除く)

**18歳以上**の方の発達  
に関するご相談



**まずはお電話ください**  
「発達障害相談センター」

☎ 03-5875-5401

月～金 9:00～17:00

(祝休日・年末年始を除く)

江戸川区発達相談・支援センターでは、  
専門の相談員が丁寧にお話を伺います



# 本講座の流れ

- (1) 講座の目的を説明
- (2) ミニアイスブレイク
- (3) 「3つの箱」に慣れよう
- (4) 子どもの感じ方を体験しよう
- (5) 伝わりやすい方法をさがそう
- (6) 伝わりやすい方法をつかってみよう
- (7) 質疑応答

# 本講座の流れ

- (1) 講座の目的を説明
- (2) ミニアイスブレイク
- (3) 「3つの箱」に慣れよう
- (4) 子どもの感じ方を体験しよう
- (5) 伝わりやすい方法をさがそう
- (6) 伝わりやすい方法をつかってみよう
- (7) 質疑応答



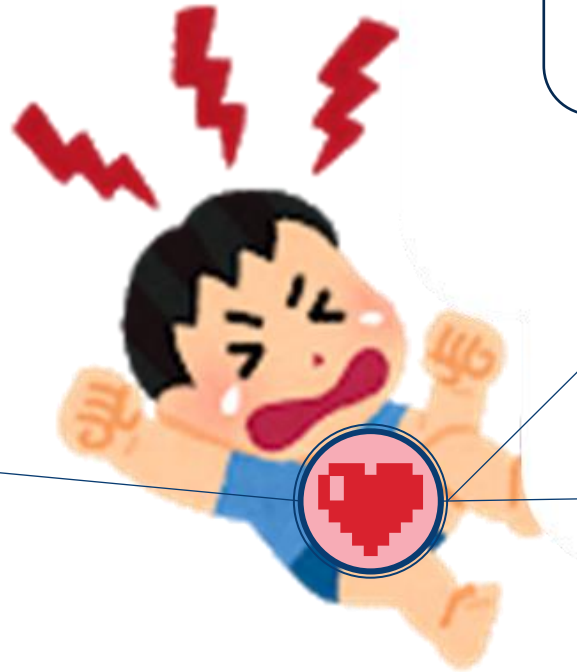
# こころは見えないもの-ブラックボックス説



こじん攻撃の  
ワナ

「愛情」だのみ

反抗期じゃないかしら



ストレスがたまっているのかな

さびしいんじゃないかしら

# こころを「3つの箱」でかんがえる

こうどう主義のススメ

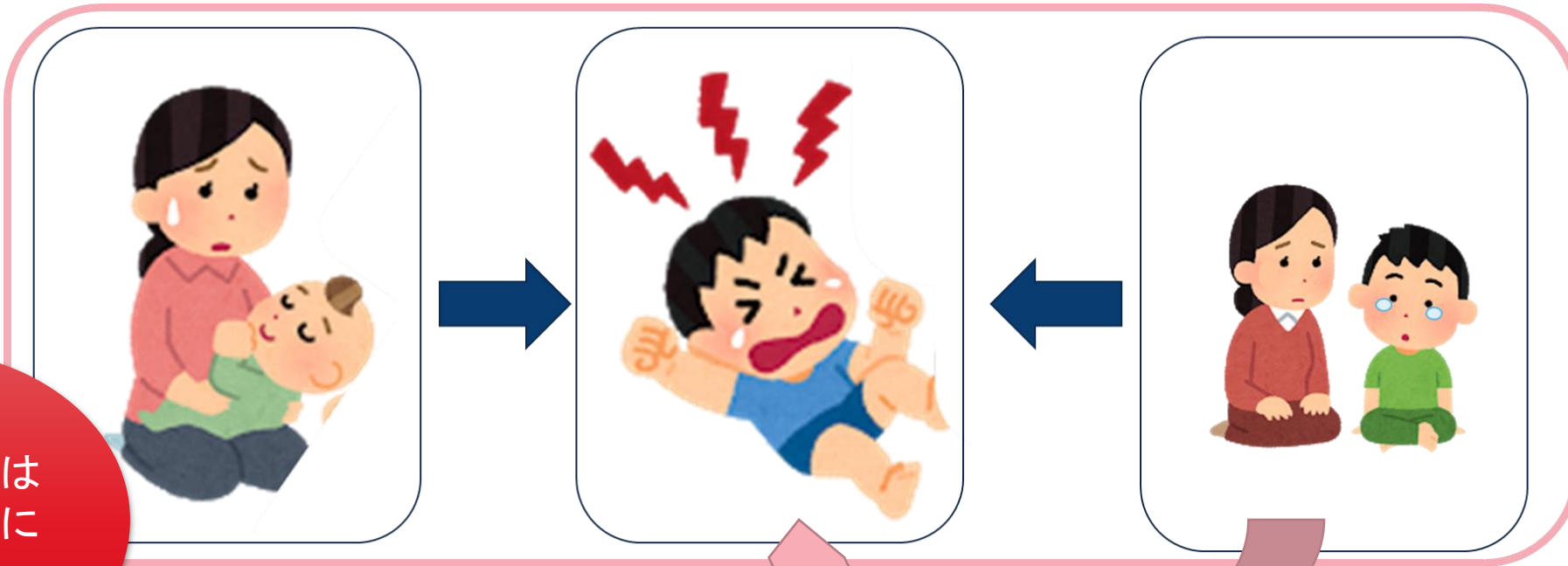


ママにかまってよ！

行動のきっかけ

行動

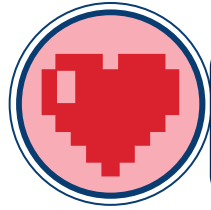
行動後のできごと



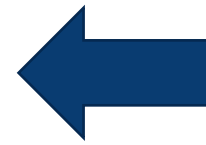
「こころ」は  
行動の前後に  
やどる

増加

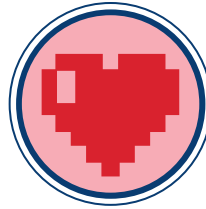
# こころを「みえる化」する方法 「3つの箱」を使いましょう



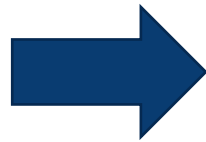
ママかまってよ！



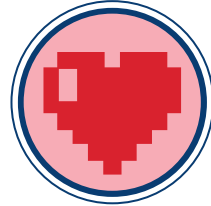
# こころを「みえる化」する方法 「3つの箱」を使いましょう



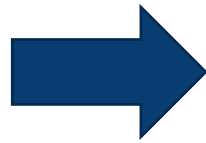
ガチャガチャやりたい！



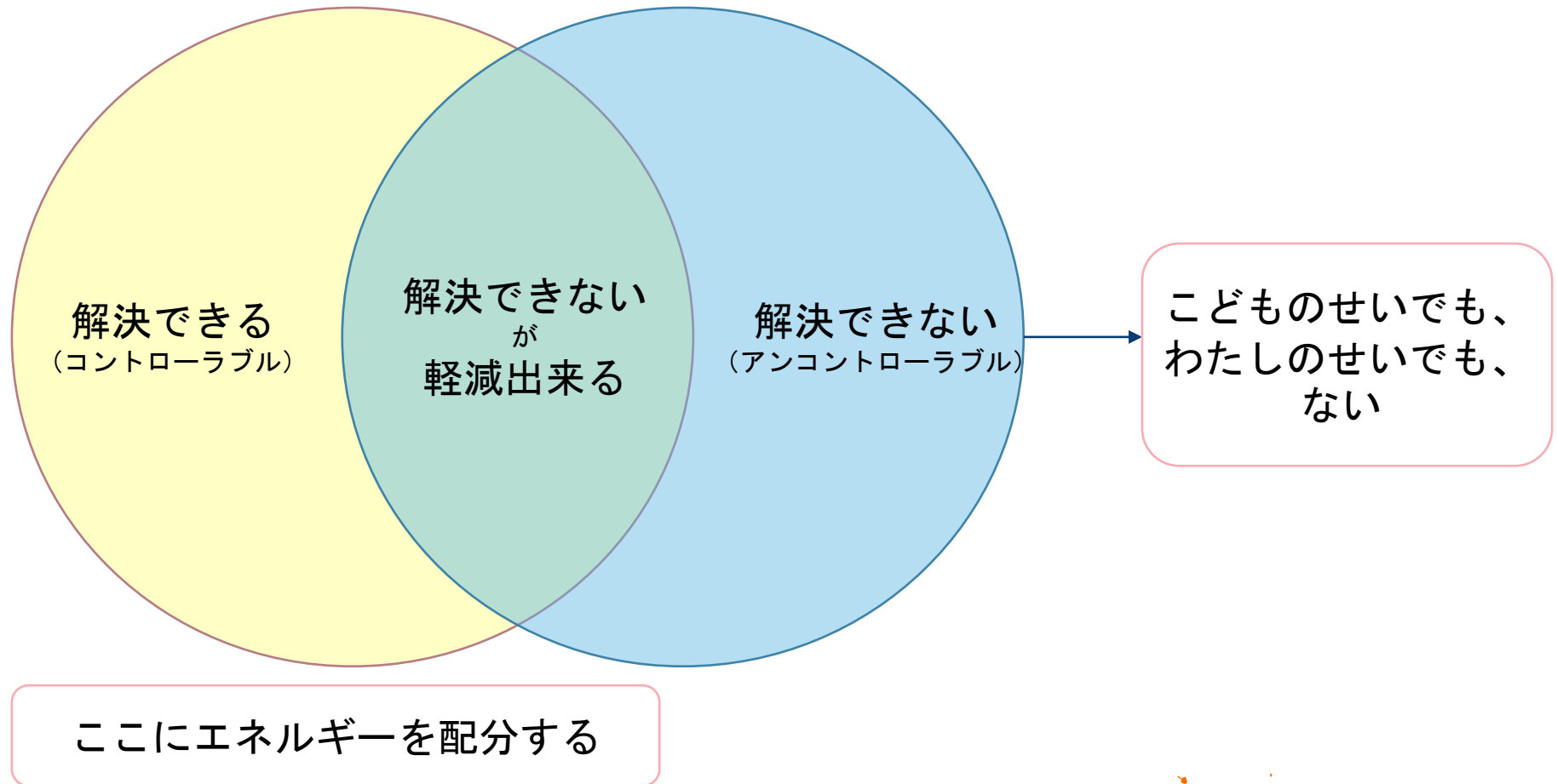
# こころを「みえる化」する方法 「3つの箱」を使いましょう



むずかしいから教えて！



# 前提 困りごとには**解決できるもの**と**付き合っていくもの**がある



# たとえば・・・ 「不注意」傾向の強いお子さんの「忘れ物」問題

## 不注意症状とは

- 細部に注意を払わない，または学業課題やその他の活動を行う際にケアレスミスをする
- 学校での課題または遊びの最中に注意を維持することが困難である
- 直接話しかけられても聴いていないように見える
- 指示に従わず，課題を最後までやり遂げない
- 課題や活動を順序立てることが困難である
- 持続的な精神的努力の維持を要する課題に取り組むことを避ける，嫌う，または嫌々行う
- しばしば学校の課題または活動に**必要な物を失くす**
- 容易に注意をそらされる
- **日常生活でもの忘れが多い** など・・・

特性と関連する  
行動特徴の1つ

# たとえば・・・「不注意」傾向の強いお子さんの「忘れ物」問題

- できる時もあるので、「なまけている」と言われがち・・・
- 努力しているのにできない、ところに特性や苦手さがある  
と考える
- 忘れ物を100%しないこと（**解決できない**）
- 持ち帰るものを減らすなど、忘れ物のきっかけになる機会を減らす配慮を先生に相談（**解決できる**）
- チェックリストや家庭でのフォローで忘れ物をしなかった割合を増やしていく（**解決はできないが軽減できる**）

例 毎日だったのが週に3日になった変化を褒める

愛知県医療療育総合センター中央病院 吉川徹先生



# 解決できる問題を整理し、支援するー応用行動分析に基づく支援

- 行動の法則性を明らかにする基礎学問「行動分析学」から派生した心理学
- 行動の原因を「個人の心の中」でなく、「個人と環境の関わり」に求める。

環境とは：

子どもの肌の外の出来事  
全て  
部屋の状態・声かけ・指示出し・教材…

環境

相互の関わり

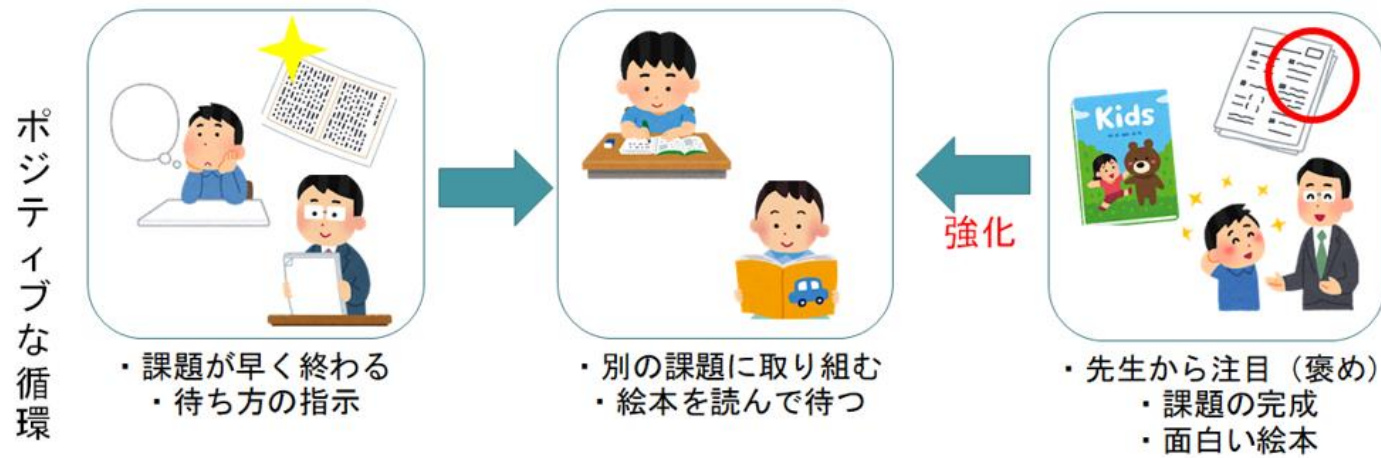
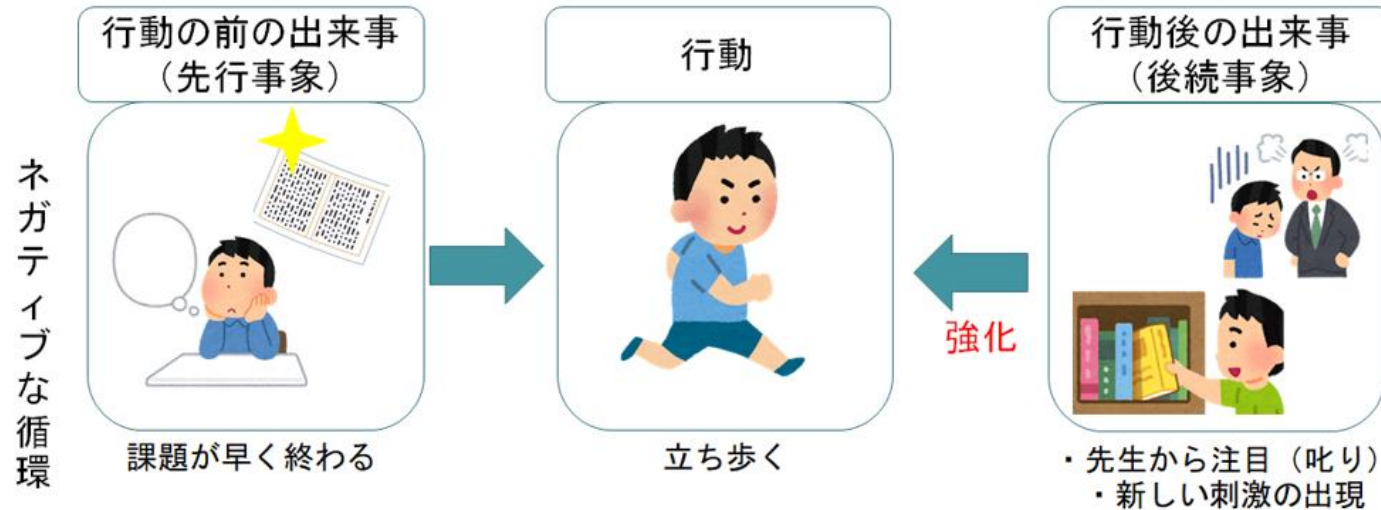


ABAに基づいた支援

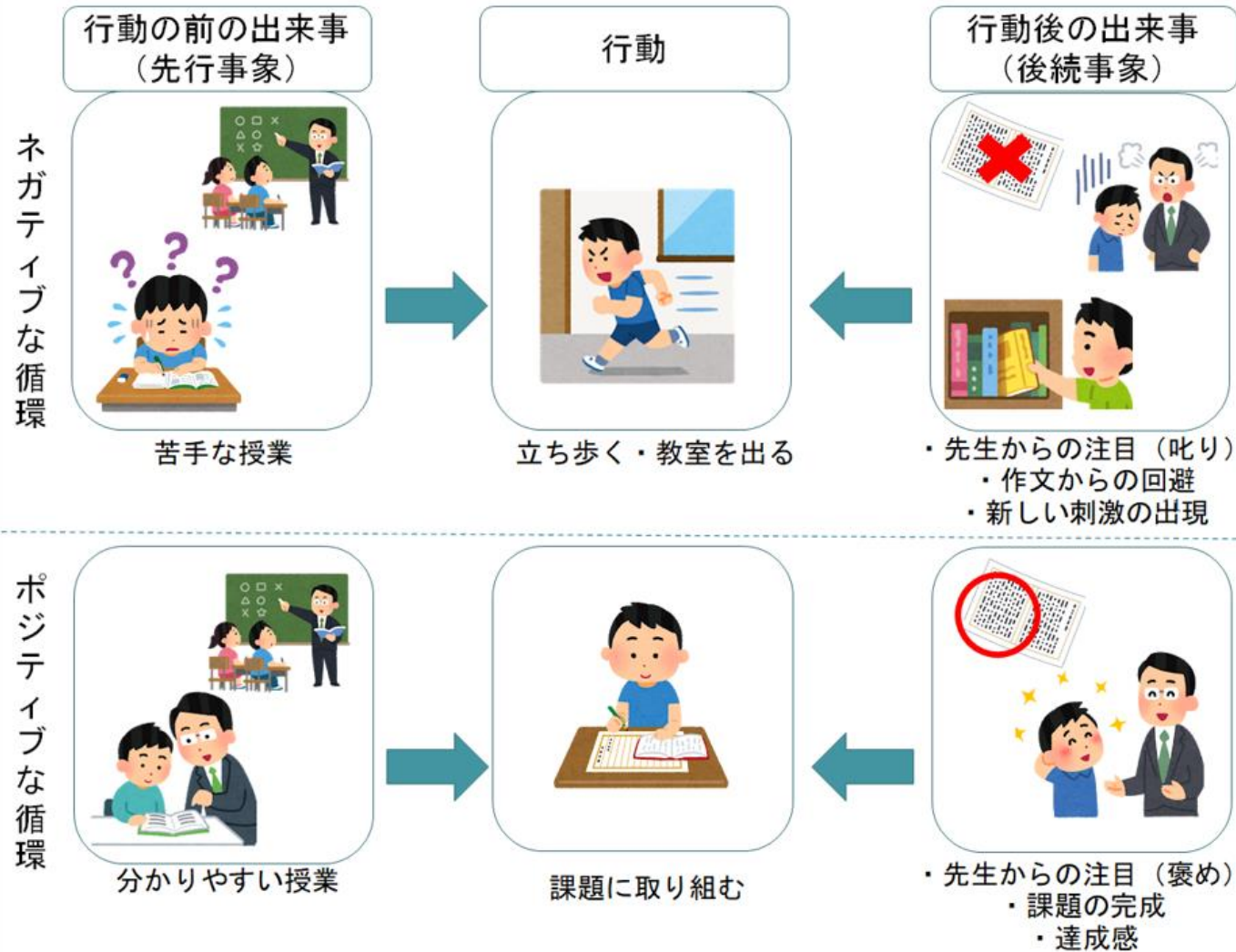
相互の関わりにアプローチする  
① 環境からの関わりを变化  
② 子どもの環境への関わり

子どもの様々な行動  
(環境への関わり)

# 悩みごとを分析してみましようー授業中に立ち歩いてしまう



# 悩みごとを分析してみましようー授業中に立ち歩いてしまう



# おすすめ書籍



# 本講座の流れ

- (1) 講座の目的を説明
- (2) ミニアイスブレイク
- (3) 「3つの箱」に慣れよう
- (4) 子どもの感じ方を体験しよう
- (5) 伝わりやすい方法をさがそう
- (6) 伝わりやすい方法をつかってみよう
- (7) 質疑応答

## 相手の見え方を想像する

# 困った子(人)は、困っている子(人)

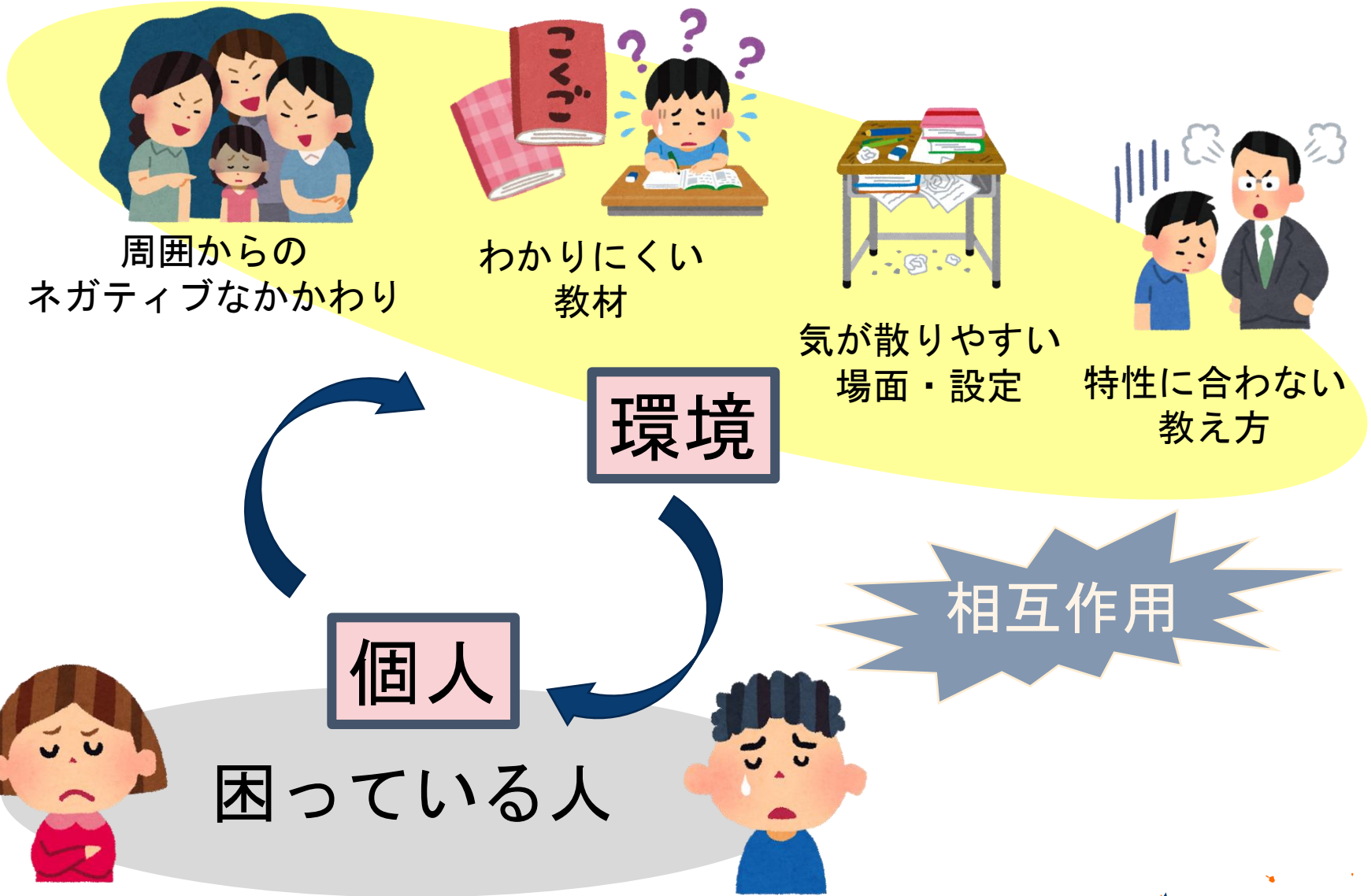
見え方や感じ方を、上手く言葉で伝えられません。

あなたは、相手の感じ方を  
知りません。

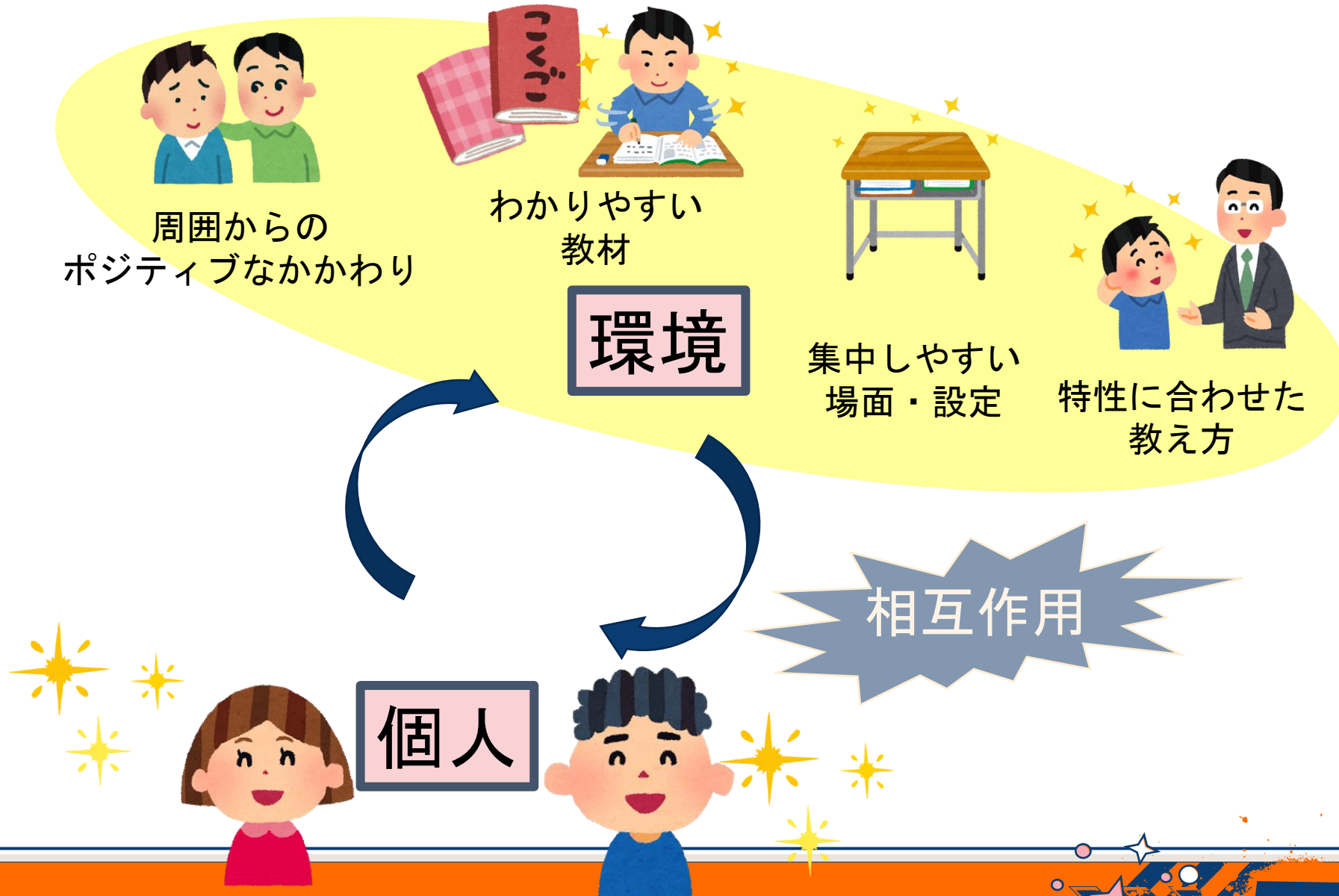


決めつけず、想像力を持って関わることが大切です

# 個人と環境の相互作用に着目する



# 個人と環境の相互作用に着目する





# 発達障害の1つ：自閉スペクトラム症って？

米精神医学会 「精神疾患の診断と統計のためのマニュアル第5版（2013年）  
Diagnostic statistical manual of mental disorders 5<sup>th</sup> edition : DSM-5 より



社会的コミュニケーションおよび相互関係の苦手さ



限定された反復する様式の行動、興味、活動



感覚入力の特異性  
(敏感さ/鈍感さ)



早期の段階で出現  
後に明らかになる場合もある

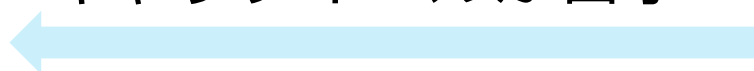


社会や職業など重要な領域における機能に支障をきたしている

# 感覚の過敏さや鈍感さ

## 鈍感

読み飛ばしが多い  
キャッチボールが苦手



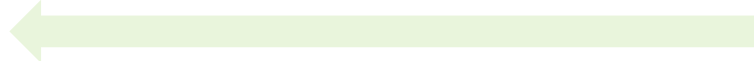
## 視覚



## 敏感

フラッシュなどが苦手

ケガをしても気づかない  
距離がつかめず近すぎる



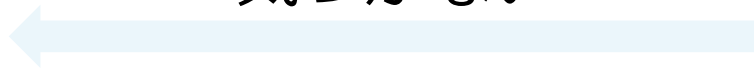
## 触覚



服の素材などにこだわる  
くすぐりを嫌がる

## 体性感覚

名前を呼ばれても  
気づかない



## 聴覚



大きな音が苦手  
ざわざわした場所が苦手

# 音に困っている子の聞こえ方

[https://www.youtube.com/watch?v=IleIVu2\\_AhA](https://www.youtube.com/watch?v=IleIVu2_AhA)



【PriPri発達支援】音に困っている子の聞こえ方【発達障害】

5022 同視聴

👍 高評価 🗑️ 低評価 🔄 共有 📄 保存



# 視野のせまさ、注意の切替



# Can you make it to the end?

<https://www.youtube.com/watch?v=aPknwW8mPAM>



ミニワーク

私が言ったものを、絵にかいてみてください。



# 本講座の流れ

- (1) 講座の目的を説明
- (2) ミニアイスブレイク
- (3) 「3つの箱」に慣れよう
- (4) 子どもの感じ方を体験しよう
- (5) 伝わりやすい方法をさがそう
- (6) 伝わりやすい方法をつかってみよう
- (7) 質疑応答

# 「障害」ではなく 「違い」ととらえる

学び方や発達の『違い』

学習障害 (learning disabilities)

→ 学習の違い (learning difference/diversity)

発達障害 (developmental disorders)

→ 発達の違い (developmental difference)

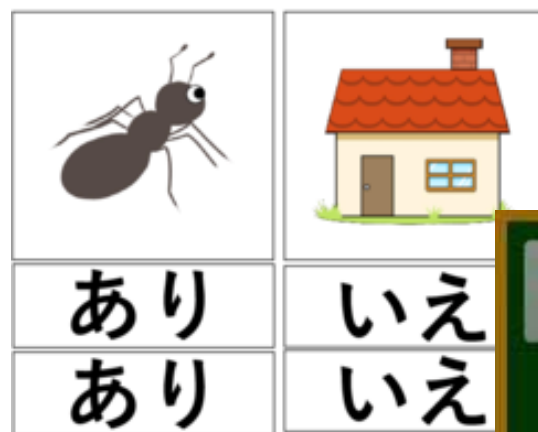
子ども×世界 (環境)  
の相互作用をPOSITIVEに

- 子どもはその子なりの方法で学び・発達する存在である
- 子どもを取り巻く環境や人は、子の学び方を知る必要がある
- 「違い」に合わせた関わりをすることが重要



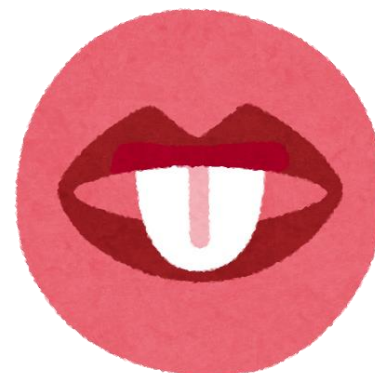
# 1つのことからでもこれだけたくさんの教え方がある

- ひらがな表をよむ
- ひらがなパズルをはめる
- いわれたひらがなカードを選ぶ
- ひらがな + イラストで意味づけ
- ひらがな同士をマッチングする
- ひらがなで単語をつくる
- ひらがなアプリでなぞりから練習



# 感覚について知ろう

## 5 感



### 医学的定義

特殊感覚：視覚, 聴覚, 嗅覚, 味覚, **前庭感覚(平衡覚)**

体性感覚：皮膚感覚, 深部感覚

内臓感覚：臓器感覚, 内臓痛覚

### 種類

揺れ



傾き



重力



スピード



リタリコ発達ナビより転載

# 子どもに合わせてコミュニケーションを微調整

- 人間のデフォルトのコミュニケーションは音声言語にかたよりがち
- 実際のコミュニケーションには、感覚、文脈ともに様々な刺激が含まれている
- お子さんに合わせて条件を微調整してあげることが重要

 視覚刺激

 動機づけ

 触覚や身体感覚

 見通し

 聴覚刺激

 意味づけ

# 子どもに合わせてコミュニケーションを微調整

- 👁️ 音声の指示は理解ができないが、「文字」や「イラスト」で示すと一発で理解できる
- ❓ ひらがなだけ並べての習得は難しかったが、イラストで「意味づけ」をしてあげるとすぐに覚えられた
- 👉 「コップ」と言われても選べないけれど、「コップごくごく」という効果音を加えると途端に理解できた
- 💖 スプーンでのスポンジ運びは嫌がっていたけれど、スプーンでおやつを食べる練習に変えたとたんでできるようになった
- 📅 スケジュールやポイントカードなどで見通しを示すと落ち着いて過ごせた
- 🎵 様々な刺激がテンポよくランダムに出てくるほうが落ち着いて過ごせた

# —。わが子のとくちょう整理シート。—

日付

( ) 月 ( ) 日

書いた人

( )

問1 わが子の好きなことについて

何をしているときに楽しそうか、いきいきしているか?

- ①
- ②
- ③

問2 わが子のきれいなこと/苦手なことについて


どんなときに「いやだなあ」と感じている?いきいきしていないか?

- ①

# 本講座の流れ

- (1) 講座の目的を説明
- (2) ミニアイスブレイク
- (3) 「3つの箱」に慣れよう
- (4) 子どもの感じ方を体験しよう
- (5) 伝わりやすい方法をさがそう
- (6) 伝わりやすい方法をつかってみよう
- (7) 質疑応答

## 働きかけのヒントを探すコツ

- 
- ① うまくいった場面/いっていない場面を比較  
\*特に行動の前後の状況
  - ② うまくいっている場面にしかない出来事や刺激を洗い出す
  - ③ ②をヒントに関わりにとりいれる
  - ④ お子さんの反応を観察

✓このサイクルを繰り返すことが大切

✓客観的な観察をヒントにじりじりとよい状態に近づけていく




















# 働きかけのヒント①うまくいった場面と、そうでない場面を比較

- うまくいった場面と、そうでない場面を「**客観的なものごと**」（誰が見ても同じ出来事）で比較する
  - 絵本の時間は集中しているけど、お遊戯練習だとトラブルが多い
- 視覚的な刺激**があったり、**居場所が明確**なほうが過ごしやすいのかも・・・





## 働きかけのヒント②「好きなもの・こと」の特徴をみる

- ・ タブレット等  
- ・ TVゲーム  
- ・ 感触おもちゃ 
- ・ 音鳴りおもちゃ 
- ・ 回る/光る玩具 
- ・ シールやパズル  
- ・ 絵本や図鑑 
- ・ 身体遊び（くすぐり、抱っこなど） 
- ・ やりとり遊び（にらめっこ、手遊び歌など） 
- ・ 遊具（ボール、ブランコなど） 
- ・ ごっこ遊び 
- ・ 製作（工作・粘土・ブロックなど）  
- ・ ルールのあるゲーム/遊び   

# 分かりやすい「働きかけ」 の基本

- ・注意を引いてから簡潔に働きかける
- ・指差しを効果的に使う
- ・なるべく実物を指し示す
- ・順番言葉をいれる「1番、2番・・・」
- ・視覚的な手がかりをつかう  
(イラスト、スケジュールなど)
- ・ご褒美や楽しみをうまく使う



# 「働きかけ」 + aのアクション

- ・事前にモデル（手本）を見せる
- ・ロールプレイで確認する
- ・先回りして予告する
- ・キャラクターや電車をちりばめる
- ・遊びやゲーム仕立てにする
- ・事前対策で気をそらす



## 具体例 どう働きかけますか？ \_\_

昨日、帰りにマンション前の砂利をいじって道にばらまいてしまった・・・さて今日はどうしよう？



# まとめ

- わが子に伝わりやすい働きかけを早期から知っておくと、その後の子育てや支援において役立つ

「そろそろ行事だけど、動画を見せて少し予習してから参加したほうがいいかな」

「登園後の準備の練習に、文字のスケジュールを使ってもらえるよう提案してみよう」

「漢字の学習が始まるから、好きな新幹線の駅名と絡めて教えるのはどうかな」

「明日の朝は雨で朝揉めそうだから、出がけに食べる歯磨きグミを用意しよう」

- 日々の関わりを通じて一人一人の **Learning/Developmental difference** を見極める  
= 療育や支援はそのプロセスとしても重要
- 「我が子の1番の専門家」は保護者。周囲の専門家をどんどん巻き込んでいきましょう

# 質疑応答タイム

