

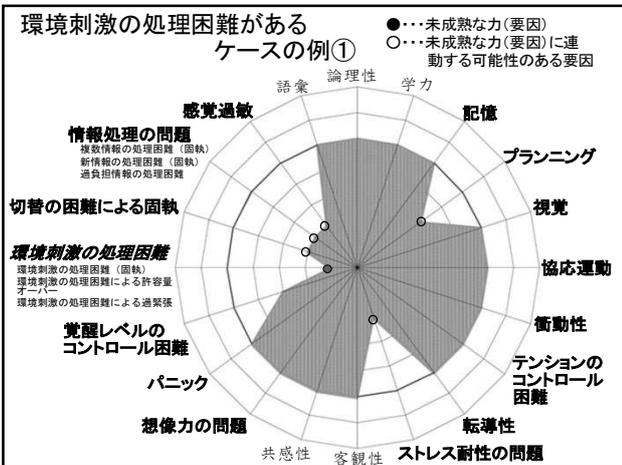
第2回
理にかなった支援により
集団の中で子どもを伸ばす
 ②環境刺激(複合情報)の処理困難

 リソースセンターone
 上原芳枝

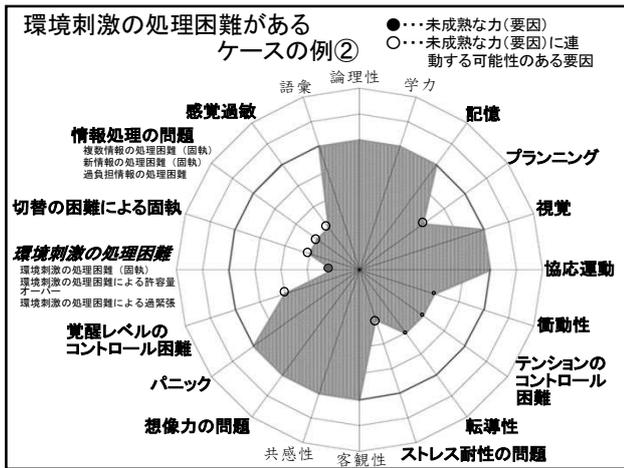
1

環境刺激の処理困難とは

2



3



4

環境刺激の処理困難

- 環境刺激は、単体で存在する情報(物・人・事・選択肢・におい・光・風・温度・湿度・圧やわさわさ感などの雰囲気)など、情報の複合体。
- 一般的に負担と感じない当たり前の環境刺激(広さ、人の存在・数、他者の不規則な動き、音声、視線など)でも大きな負担となる。
- 小学3、4年生までに目立たなくなることが多い。

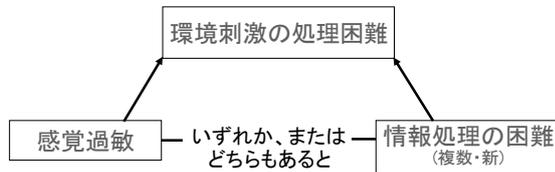
5

要因:環境刺激(複合情報)の処理困難

- 園や学校は、“次々やるべきことがある”なども加わり環境刺激が高く、課題の獲得ができなかったり、持てる力が発揮できなかったり、不適切な言動に至る。
 - ※「刺激の強い子」はインパクトの強い情報。環境刺激ではない。
 - ※集団場面では、人の頭(頭脳)、視線、口がある顔の高さは環境刺激が高い。
- 集団を率いる支援者は、「環境刺激の処理困難」の視点を持つことが必須。
- 適切な支援により、小学3、4年生までに「環境刺激の処理困難」による不適切な言動は目立たなくなることが多い。

6

要因:環境刺激(複合情報)の処理困難



大音響のミラーボールが回っている中で、
毎日受験をさせられているようなもの。

7

環境刺激の処理困難“蓄積”と“爆風”

■ “蓄積”

✧ 静かで一般的に負担を感じない場面でも、集団や広い所で1日を過ごす環境刺激は蓄積する。

■ “爆風”

✧ 極めて強い環境刺激を浴びる場面。

朝、園・学校の敷地に入る	一斉指導で話しを聞く
朝、保育室・教室に入る	英語・音楽・図工・体育
自由遊び	ホール・体育館での活動
教室移動	給食前後・給食中
活動の切り替え時	そうじ前後・そうじ中
密集して並ぶ・座る	集団行事
一斉に着替え・トイレ	団体ゲーム

8

集団における環境刺激の影響

① 本人の苦痛

- 集団の環境刺激は一般的にはさほど負担ではないため、本人の苦痛・苦境は周囲に気づかれない。
 - 本人にも苦痛の認識がないことが多いが、神経は悲鳴をあげている。
 - 支援者に「環境刺激の処理困難」の視点がないと、子どもに負担をかけ過ぎ、発達の支障となる。
 - 配慮がなければ、集団の中で知識や社会性を獲得したり、持てる力を発揮することが困難で、不登校リスクも高い。
- 集団が苦しいからといって、子どもを**集団から外せばよい**というものではない。
- 配慮があれば、他児との関係や集団から学ぶことは多い。

9

集団における環境刺激の影響 ②トラブルの頻発

- 特に小学3年生までは、程度の差はあれクラスにこの問題のある子が複数いるので、「環境刺激」の視点がないと“ポップコーン状態”となる。
- 子どもの“ポップコーン状態”、トラブルに対する“もぐらたたき”対応をすることで、さらに環境刺激が上がる。
- 何より支援者が消耗し、子どもの伸び率も低い。

環境刺激の視点を持った支援は、クラスを安定させ、どの子にとっても健やかな成長につながる。

10

園は学校より環境刺激のハードルが高い

- 子ども、先生の声が甲高い、大きい。
- 他児もまだ聞きわけがなく、全体の雰囲気安定しない。
- テンションをあげたり、勝ち負けのある遊びが多い。
- 自由遊びの時間が多く、不規則刺激が強い。
- 時間割がなく、整然とする状況が少ない。
- 片付けが大々的。
- 4人掛け、密集して座るなどの設定。
- 一斉にトイレに行ったり、着替えをする。

11

環境刺激の処理困難例

12

環境刺激(複合情報)の処理困難の状態例	
要因	状態例
環境刺激の処理困難	[閉じる] ・静かな所へいなくなる ・狭いところ、机の下、ロッカーの中、上などにいる ・耳をふさぐ ・椅子にすわり、体を前に折り曲げて話を聞く ・横や後を向く ・机に突っ伏す ・床に寝ころぶ ・独り言、独り笑い ・視線が宙に浮く ・フードなどをかぶる
環境刺激の処理困難 + 転導性	[一斉で話を聞く場面で] ・人にちよっかいを出す ・チャチャを入れる ・しゃべり続ける ・立ち歩いて何か(マグネット、ザリガニ、空調のスイッチなど)を触りに行く、遊ぶ ・集団の中に居ると、次から次へと興味の対象が移る ・先生の説明中に鍵盤ハーモニカの音を出す、工作を始める
環境刺激の処理困難 + テンションのコントロール困難	[楽しい場面でうれしそうに] ・走り回る ・大声を出す ・物を振り回す、落とす、投げる ・他児を叩く

13

環境刺激(複合情報)の処理困難による 許容量オーバーの状態例	
状態例	
<ul style="list-style-type: none"> ・繰り返す(同じ動作、質問など) ・特定の事、物、人に固執する ・物を叩いて同じパターンで音を出す ・手を叩く ・くるくる回る ・体を前後、左右に同じパターンで揺らす ・決まったものを書き続ける ・意識を集約できるものを見続ける ・指しゃぶり、性器いじり ・執拗にものを触る ・柔らかいものを触る ・水を見る、触 ・物を口に入れる ・人に付きまとう ・人を触る(髪、耳たぶ、唇、頬、おなか、二の腕など) ・人に抱きつく、べたべたする ・奇声を発する ・唾を吐く ・鼻をほじる ・ゲップを出す ・おならをする ・髪を抜く ・息を吐く ・上履き、靴下をはかない ・少しのことでいちいちイチャモンをつける ・切れやすい(パニック) ・「無理!」と即答する ・不登園、不登校 	
<p>解説</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 環境刺激が処理できるラインを越えると、許容量オーバーとなる。 ■ いわばオーバーヒートして頭から煙が出たような状態。 	

14

環境刺激(複合情報)の処理困難による固執 の状態例	
要因	状態例
環境刺激の処理困難による固執	自由遊びの際、自分の遊びが終わると目に入った他児の玩具を何が何でも奪い取るようにする (同じ玩具があるのにその物に固執する) 解説 ■ 環境刺激の負担が大きいため、遮断するために特定の情報(人・物・事・動き・作業・遊びなど)“意識のカプセル”にしがみつかり固執する。 ■ 「環境刺激の処理困難による許容量オーバー」になっていると窮地に立たされ、固執が強化されて「こだわり」が起りやすい。

15

集団における支援の基本

16

集団における支援の基本的視点 環境刺激の処理困難

- 集団における不適切な言動のベースに「環境刺激の処理困難」があることがほとんど。
- 集団を率いる支援者は、「環境刺激の処理困難」の視点を持つことが必須。
- 支援者に「環境刺激の処理困難」の視点がないと、負荷のかけ過ぎで、子どもの発達の支障となる。
- 子どもを集団から外せばよいというものではない。
- 小学3,4年生までに「環境刺激の処理困難」による不適切な言動は目立たなくなることが多い。

環境刺激の視点のない対応は、
落ち葉をわざわざ大型扇風機で吹き飛ばして拾い集めるようなもの
“大型扇風機”を排除する。

17

支援は“かかわり”ではなく戦略

- 手厚くかかわることが支援ではない。
- 幼児から小学生の段階では、その子の力が発揮できる設定をするのが支援。
- 設定は支援者の人数ではなく戦略が重要。
- むしろ人数は少ない方がよい。
- ここでいう“戦略”とは、子どもが力を発揮する“舞台”を提示する環境づくりのプラン。

事を起こさせない設定が支援(作戦会議段階以前)。
目立たない支援がクオリティーが高い。
最小限の支援で最大限の効果。

18

支援の方程式による 理にかなった支援

19

環境刺激の処理困難:支援の方向性の方程式

- 処理能力は徐々に他児に近づくので、本人の負担を適正にし、安定した状態で処理能力を成熟させる。
- 環境刺激量を調節して、周囲に迷惑をかけさせない。
- いずれは自分で適切に“意識のカプセル”に入れるようにする。

要因	支援の方向性	支援の基本
環境刺激の処理困難	環境刺激を下げる	①空間設定 ・レイアウト(席設定、シエルター) ・居る場所 ②“時間のラグ”、“場所のラグ” ③“意識のカプセル”の提示 (第4回講座)

20

環境刺激の処理困難による許容量オーバー:支援の方向性の方程式

- 処理能力は徐々に他児に近づくので、本人の負担を適正にして安定した状態で成熟させる。
- 環境刺激量を調節して周囲に迷惑をかけさせない。

要因	支援の方向性	支援の基本
環境刺激の処理困難による許容量オーバー	[爆風] 環境刺激を下げる (瞬時の爆風の回避) [蓄積] 環境刺激を下げる (園・学校生活全般を通じて)	[その場面の] ① 空間設定 ・レイアウト (席設定、シエルター) ・居る場所 ② “時間のラグ”、“場所のラグ” ③ “意識のカプセル”の提示 [園、学校生活全般を通じて] ・1日のすべてのルーティンの活動場面について①～③を考える。

21

環境刺激の処理困難による固執:支援の方向性の方程式

- 環境刺激を下げて固執を発生させない。
- 固執が発生してしまったら、横槍情報を入れない対応でパニックに至らせない。

要因	→支援の方向性→	支援の基本
環境刺激の処理困難による固執	<p>「環境刺激の処理困難」の対応で固執を発生させない。 ※「環境刺激の処理困難」参照</p> <p>[固執が発生してしまったら] 固執の容認</p> <p>[周囲に不満が残ってしまったら] 時間の猶予</p> <p>切り替えのスイッチを入れる</p>	<p>・固執するものを予め提供するなど、優遇されていることが本人と周囲にわからないように、本人の意向に沿うようにする。</p> <p>・他児が不快を感じないように、他児に魅力的な物を提示したり、わくわくするように誘ったりして他児の意識を他の物に転換する。</p> <p>・しばらく固執を容認する。</p> <p>・切り替えに無理のない、できるだけ早いタイミングで、全く関係ない本人の興味を引くワード、や話題、子どもによっては何気ない話題、物を提示して切り替えのスイッチを入れる。</p> <p>・子どもによってわくわくするように、またはつぶやくように提示する。</p>

22

①空間設定

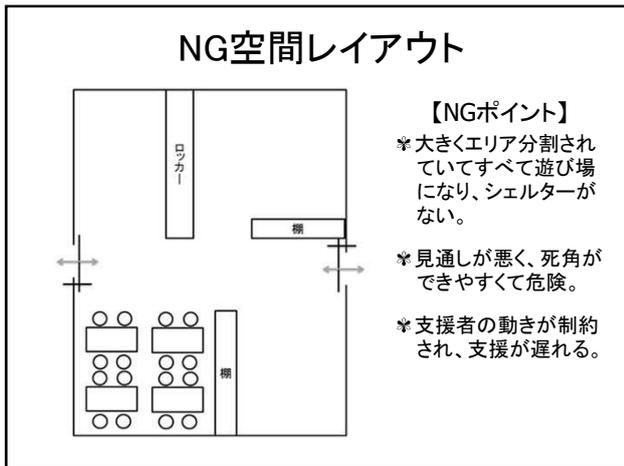
- ・レイアウト（席設定、シェルター）
- ・居る場所

- 集団においてレイアウトは支援の準備・前提。
- レイアウトの視点がないと、トラブルの頻発・本児・他児・支援者の消耗を招き、支援が成り立たない。

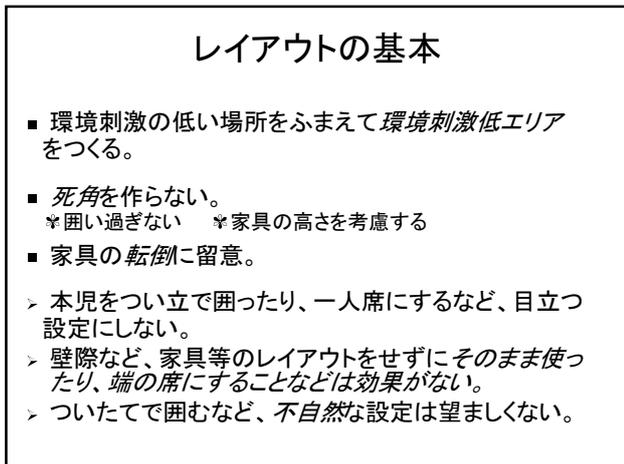
23

室内のレイアウト

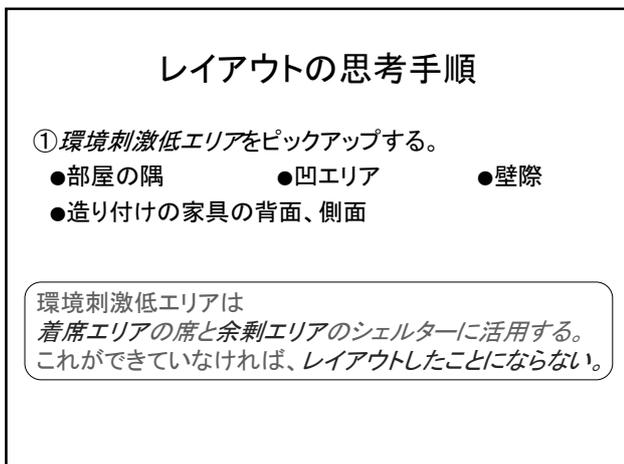
24



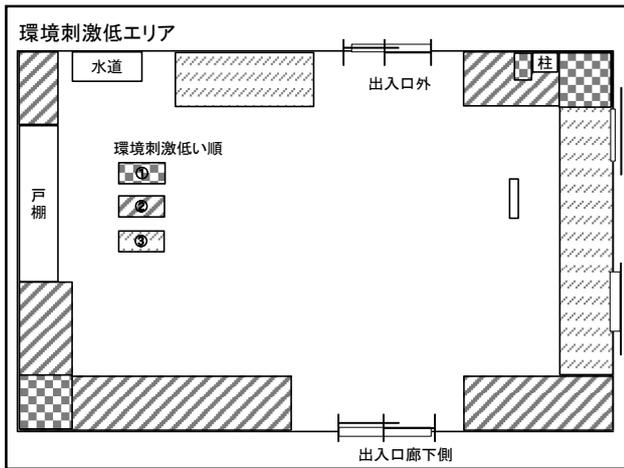
25



26



27



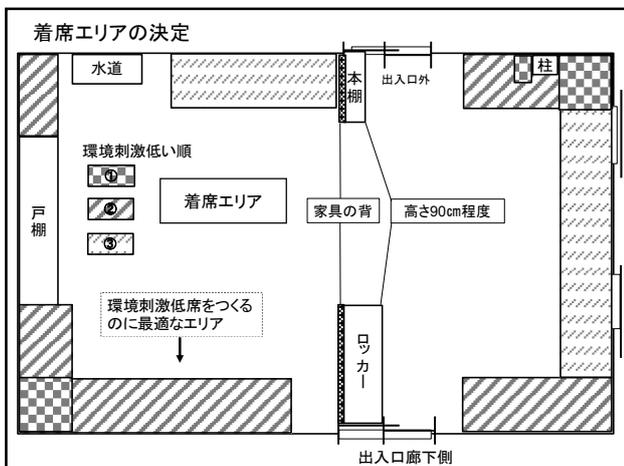
28

レイアウトの思考手順

②着席エリアを設定する。

- ※環境刺激低エリアを含んで着席エリアを設定する。
- ※着席エリアの広さを決める。
 - ※広過ぎると環境刺激が高く、ホールで保育しているようで落ち着かず、狭過ぎると密集して環境刺激が高い。
- ※着席エリアと余剰エリアに分割する
 - ・部屋の見通しを妨げないよう部屋の中央を空けて分割する。
 - ・不自然にならないよう、戸や柱などの配置を利用し、家具で部屋の後方または側方をカットする。
 - ・着席エリア分割用の家具は、子どもの目線より高い90cm程度の物を使う。 ※高過ぎると死角になるので注意。
 - ・家具は壁の役割なので、子どもの席側は背面とする。
 - ※狭い部屋の場合は余剰エリアを作らず、環境刺激の低い席と着席エリア内のシェルターで対応。

29



30

レイアウトの思考手順 【着席エリア・余剰エリア分割の留意点】

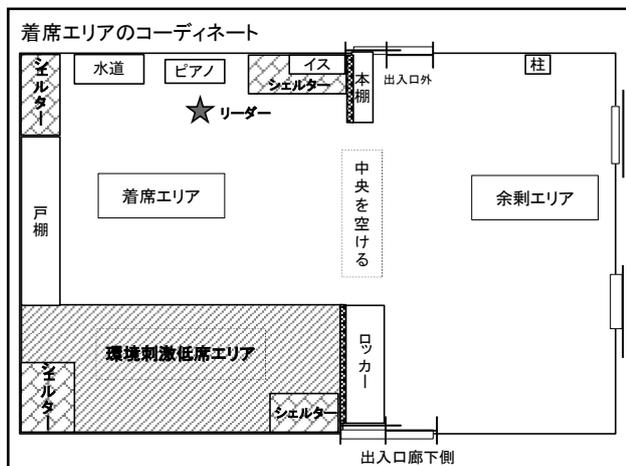
- 入り組んだ分割は環境刺激が上がるので、**整然と分割**する。
- 家具は“浮島”のように設置せず、側面を壁につける。
※“浮島”にすると周囲を走る。
- 分割ラインの壁とした家具と家具間の**通路幅が狭いと遊び場になるので注意**。※概ね2m以上が目安。

31

レイアウト思考の手順

- ③着席エリア内をコーディネートする。
- ※環境刺激低エリアに要配慮児用の席を配置する。
※隔離されているように見える設定はNG。
 - ※環境刺激低エリアの**反対側**を支援者(一斉リーダー)の立ち位置とする。
 - ※クラスの**一体感**は重要なので、着席エリア内を家具で分割しない。
 - ※着席エリアにもシェルターとして使える場所を設定する。
※困う必要はなく、環境刺激低エリアとして支援者が意識する。
※基本、一斉活動の際は自席に着席させ、シェルターは**使わない**。

32



33

レイアウト思考の手順

④余剰エリア内をコーディネートする。

- ※支援者が見通せるように中央は広く取る。
- ※遊び場面と一斉場面で空間レイアウトを大きく変えるのは望ましくない。

【遊び場面と一斉場面のレイアウト転換NG理由】

- 変化の負担が大きい子もいる。
- 支援者の動きが増えて環境刺激が高まる。
- 常に全体を見て支援する必要があるが、支援者の手間と動きが増えて支援に穴が開く。

34

レイアウト思考の手順

⑤余剰エリア内にシェルターを設定する。

- ※シェルターは、室外周壁際の環境刺激低エリアに、数か所不自然でなく設置する設定する。
- ※自由遊びの場面で、誰でも自由に使えるようにする。
- ※タイミングを見てその都度のシェルター設定はNG。
 - ※本人が必要な時に利用できない。
 - ※支援者の動きが増える。
- ※シェルターは家具で区画分割し、つい立で囲わない。
 - ・本児への支援ではなく、クラス運営上の活用は可。
 - ・突発的な場面や可動条件がある場合など、やむをない際のみ使用は可。
 - ※家具であっても死角や支援の誇張となるので囲わない。

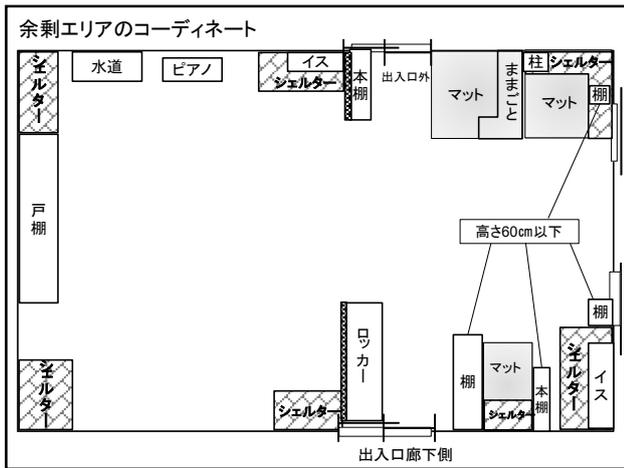
35

レイアウト思考の手順

【シェルター設定の留意点】

- 高さ1m以下の家具を使い区画分割し、死角とならないようにする。
- 家具は壁に垂直に置く場合と、部屋中央からの環境刺激を遮るように壁に並行に置く場合がある。
- 死角を作らないよう、シェルターの奥行きを深くしない。
- シェルターが広いと魅力的な絶好の遊び場となり、環境刺激が上がるので、魅力的にしない。
 - ※半畳程度で可。1人が座れるマットでも十分。
 - ※シェルター内分割用の家具は壁に接着させて置き、2段のカラーボックス程度の高さで大きさが適。
- 午睡室兼用など可動条件がある場合でも、ストッパー付の移動家具が望ましい。

36



37



38

レイアウトを前提とした席設定

- 着席の強制が発生する着席場面こそ配慮が必要。
※授業・朝の会・帰りの会・制作場面・給食場面など。
- 安易に集団から外すことを前提としない。
- 苦しまずに集団に居られる席設定をする。
- 配慮は極力目立たないようにする。
(保護者の要望以外、1人だけ壁向きなど論外)
- 幼児の場合、クラスの多くの子どもに「環境刺激の処理困難」があるので、環境刺激の低い席設定のバリエーションは多くする。

39

環境刺激の低い席設定 視点の優先順位

優先度①場所

- 教室・保育室の環境刺激低エリアに席を設定することが最も重要。

※学校は、一般的に窓側最後列が環境刺激が低い。

優先度②向き

- 他児全体が見える席は環境刺激が高い。
 - ※「転導性」(第6回講座)がある場合壁向きはNG。
 - “動きのカプセル”に入るために遠くの席の子に話しかけたりする。
 - ※先生や黒板が“意識のカプセル”になる子は、最前列にする。
 - ※意識を集約しても悪影響のないものが見えたり、うるさくない好きな子を隣の席にするなど、適度な情報(好きな子)を提供する。

40

環境刺激の低い席設定 視点の優先順位

優先度③人数

- 園の場合、4人席はハードルが高いので2~3人。
 - ※1人席は特別感があり過ぎるので、保護者からの要望以外NG。
- 向かいが空席、隣が空席など状態に応じて設定。
- 子ども同士の距離をとるため、机の短い辺に向かい合わせて2人席という方法もある。
- 机が足りない場合は、環境刺激の処理に問題のないエリート席を5人にする。
- 学校の場合、2人隣り合わずに1人席。
(特別感が無いよう工夫)

41

環境刺激の低い席設定 視点の優先順位

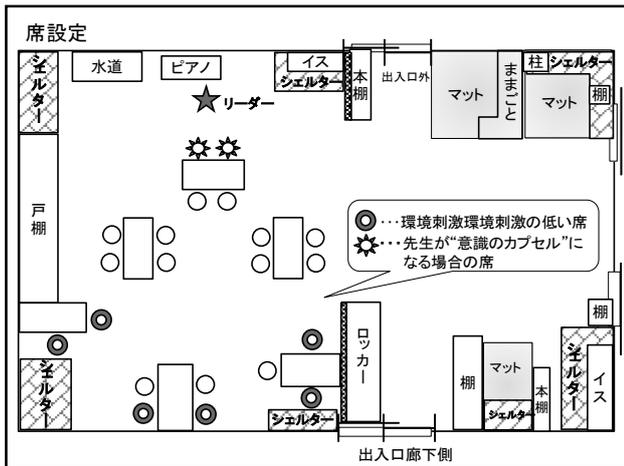
優先度④メンバー構成

※以下の子と距離を取る。

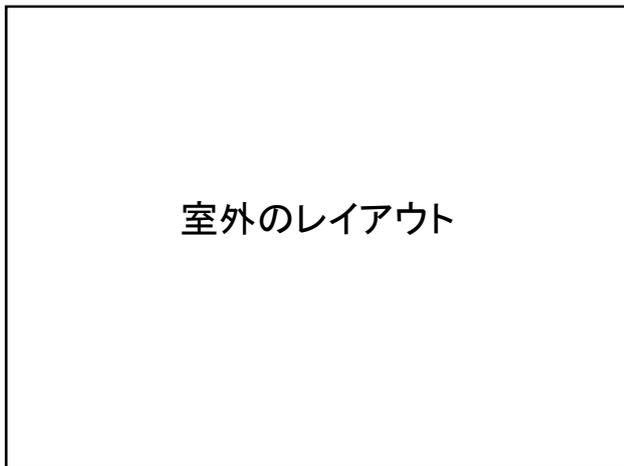
- ・面倒見がよ過ぎる子
- ・指摘する子
- ・本児がターゲットになってしまう子
- ・共鳴し合う子

- メンバー配慮だけで足りる子は少ない。
- メンバーの配慮のみで効果があるのは、仕上げ段階の場合。

42



43



44

室外のシェルター設定

- 室内の席設定やシェルターの配慮があっても、長時間室内に居ると許容量オーバーとなり支援が足りない子がいる。
- このような子は園・学校に複数いるので、室外にもシェルターをつくる。
- 室外でも困むようなことはせず、どの子も利用できる自然で違和感のない設定にする。
- 一斉場面ではなく、自由遊びの際に利用する。
- 一斉場面では、本児が部屋から出ないよう、苦しくなく室内に居られるための配慮が支援。

45

② “場所のラグ” “時間のラグ”

- 時間・場所をずらして、環境刺激の瞬間的な“爆風”を浴びないようにする。

瞬間的な“爆風” 場面:活動と活動のはざま		
活動の切り替え時	教室移動時	給食前
一斉に着替え	一斉にトイレ	

46

“場所のラグ”の支援

- “爆風”場面の子どもの空間配置を考え、環境刺激の低い場所を提示する。
- “時間のラグ”と違い、*同時間帯*で動かすことができるので、支援者の負担が少ない。
- “時間のラグ”よりも先に“場所のラグ”を試みる。
 ※着替え場面で、入室に“時間のラグ”をつけても*他児*の着替えが*佳境*で環境刺激は下がらないので、“場所のラグ”が効果的なことが多い。
 ※着替え場面は、“場所のラグ”で着替え場所の配置が支援。
- 空間レイアウトができていないと提示できない。

47

“時間のラグ”の支援

- 他児と行動をずらす。
 ※どこで、何をさせて“時間のラグ”をつけるのか、具体的に挙げる。
 ※次の活動開始直前には、他児と合流する。
 ※遅くとも次の活動開始直後の合流を目指す。
 ※他児とずれているのが目立たないようにする。
 - 効果的で*本児・支援者ともに負担の少ない*方法を選ぶ。
- 集団より先に切り替えさせて“時間のラグ”をつけるのはあまり望ましくない。
 ※「切り替えの困難」も併せ持つ子も多く、自分だけ先に切り替えるのはハードルが高い。
 ※他児より先の切り替えは目立つ。
 ※みんなから遅れないことを目的としていることがある。
 ※負担を軽減して力を発揮させることが目的。
 ※切り替えのタイミングを計ることが支援者の負担になる。
 ※上記の理由を上回る、本児または支援者側の理由がある場合、先の切り替えでも可。

48

“時間のラグ”の支援例

“時間のラグ”例

片づけ時、最後まで放って(遊びのカプセルに入れて)おいて他児とずらす。

お茶、台拭きを取りに行くなど手伝いを頼んでずらす。

手洗いなどで並ばせず、最後の児がいなくなった直後に洗わせる。

他児とずらして最後にトイレに行く。

最後に園・校庭を引き上げ、次の活動・授業が始まる直前で着席する。

教室移動は最後にし、次の活動・授業が始まる直前で入室する。

➢ 次の活動に間に合うのであれば、自ら上手に“ラグ”をつけている子の邪魔をして、羊を追うように集団に合流させない。

49

③ “意識のカプセル”

- 何かに意識を集約させ、本児の意識をカプセルに入れることで環境刺激を遮断させる。

50

“意識のカプセル”で環境刺激を遮断

- 意識のカプセルは目立つことが多いので、まず空間設定の支援をして効果を確認する。
- 居場所や席などの空間設定だけでは足りない場合、“意識のカプセル”もあわせて提示する。
- 居場所や席などの空間設定より、“意識のカプセル”の方が目立たず、支援者の負担も少ない場合は、“意識のカプセル”の支援を優先する。
- “意識のカプセル”は、自由場面と一斉場面では活用の仕方が違う。※一斉場面では目立たないことが重要。

51

自由場面と一斉場面の“意識のカプセル”

【休み時間や自由場面】

- **好きな遊びや好きな友だちが“意識のカプセル”。**
- **特定の先生を“意識のカプセル”にして離れない場合は、空間設定・ラグ・先生以外の“意識のカプセル”の支援が足りていないので、支援の見直しが必要。**
- **イレギュラー・アクシデント場面にカンフル剂的に先生を“意識のカプセル”として提示するのは可。**

【一斉で話を聞く場面】

- **席などの空間レイアウトの支援では足りない場合、目立たない“意識のカプセル”を提示する。**

52

“意識のカプセル”例

	“意識のカプセル”
好きな遊び	友だちとの遊び・折り紙・パズル・お絵かき、直線上を往復し続ける、円周をぐるぐる回ったりなど
好きな人	友だち・先生・保護者・その他好きな人 ※常に先生の側にいる場合は、支援が足りていないので見直しが必要。
やわらかいもの 好みの感触のものを触る	ハンカチ・タオル・毛布・ぬいぐるみ・粘土・ゴム・クニュ・モール・消しゴム・練り消しなど
好きなにおいをかぐ	慣れたタオル・毛布・ぬいぐるみ・人・もの
好きなものをもつ	ブロック・カード・ミニカー・電車 木片・金属片・部品など
好きなものを見る・読む	好きな色で描かれた○や渦巻 換気扇・扇風機・電車の車両を至近距離で 絵本・表・本など
好きなものを書く・描く	数字・ひらがな・漢字・迷路・好きなものの名前の羅列(絵付箋・自由帳・ノートの端)
好きなことを考える	キャラクター・趣味など
好きな・得意な学習をする	好きな教科の授業 当該教科以外の教科書を見る・読む 得意な漢字ドリル・得意な計算ドリル

53

一斉場面の“意識のカプセル”（課題）のハードル

- **目立たない物の方がハードルが高い。**
- **ハードルは高過ぎず、低過ぎないのが支援。**

“意識のカプセル”課題例	
↑	好きなことを考える
	当該教科の教科書または副読本を読む
	消しゴムのカスなどを目立たない動作で丸める
	ノートの端などに目立たない動作で描く
	当該教科のドリルをする
	付箋に描く
	自由帳などに描く
	当該教科以外の教科書または副読本を読む
	当該教科以外のドリルをする
	図書館の本を読む
折り紙	状況により、ハードルの高低は変わることがある。
ミニ工作	

54

動きのある“意識のカプセル”

- 転導性(第6回講座)のある子はじっとしていること自体ハードルが高い。
- 動きのない“意識のカプセル”で効果がない場合、**動きのある“意識のカプセル”**を提示する。
- 動きのない“意識のカプセル”の方が**手間がかからない**ので、動きのない“意識のカプセル”で効果があるかどうかを先に試す。
(手間がかかると他の支援に影響し、クラス全体への支援のクオリティーが下がる)
- 物を提示すると**遊び始めてしまうことがある**ので、本人がはまりやすい役割などが望ましい。

55

一斉場面の動きのある“意識のカプセル”のハードル(転導性がある場合)

支援者の手間がかからないことが望ましい。

- 目立たない動きの方がハードルが高い。
- ハードルは**高過ぎず、低過ぎない**のが支援。

動きのある“意識のカプセル”例	
高	◆違和感の少ない役割 司会・配布係・提示係・前に出て見本(モデル)になるなど
	◆設定可能であれば 時計係・カウント係 作業(枚数を数える、切る、貼る、分類するなど)
低	支援員やサブの先生とのささやき会話(短時間の応急措置)
	◆教室にいるのが困難な場合 別室に物を持ってくる、届ける手伝い 別室への伝達係 ※目立たないさりげない手伝いならハードルは高い

56

環境刺激の処理困難による許容量オーバーの慢性化

- 園・学校には「環境刺激」の視点がないため、環境刺激の処理困難による許容量オーバー(オーバーヒート状態)が数か月・数年続き、**慢性化**している子が極めて多い。
- 許容量オーバーによる慢性化は、**発達の妨げ**になる。
- 1日を通して環境刺激を**浴びる量を減らす**支援をする。
- **ルーティンの活動のすべてにおいて**、環境刺激を下げる配慮をする。

➢ 1日の流れの中で

- ✧ 環境刺激の“**爆風**”から守る。
- ✧ 環境刺激の“**蓄積**”を調節する。

57

環境刺激の処理困難による許容量オーバー(慢性化)への支援例 発想を提示。そのままは使えない。場面や子どもの年齢、状況により対応のバリエーションは無数。

気になる言動	要因	支援の方向性	基本的支援(状況・子どもに合わせて具体的に)
常に担任に付きまとい、体を触ったり抱っこを求めたりし、いろいろなものを舐める。	環境刺激の処理困難による許容量オーバー	環境刺激を下げる	<p>登園時 □□(場所)で、○○(意識のカプセル)を提示する。</p> <p>自由遊び 室内の□□か□□か□□(場所)で、○○か○○か○○(意識のカプセル)を提示する。</p> <p>片付け 他児が片付け終わった直後に切り替えの支援をする。</p> <p>トイレ着替え給食前 他児が終了した直後に移動する。□□(場所)を提示する。□□(場所)で、○○(意識のカプセル)を提示する。</p> <p>給食中 □□(場所)の○名席を提示する。食べ終わったら速やかに□□(場所)で、○○(意識のカプセル)を提示する。</p> <p>午睡前 □□(場所)を提示する。他児が布団に入ったあとに午睡室に入る。</p> <p>午睡明け 他児が移動した後に移動する。</p>

【ルーティン場面】
1日を通じて環境刺激を下げる

【はざまの時間】
待ち時間やはざまの時間は不規則な環境刺激の“爆風”状態。やるべきこと(“意識のカプセル”)もないので、フリーに“爆風”を浴びる。
待てないのではなく苦しんでいる。この時間帯こそ、環境刺激から守る。

58

環境刺激の処理困難による許容量オーバー(慢性化)への支援例 発想を提示。そのままは使えない。場面や子どもの年齢、状況により対応のバリエーションは無数。

気になる言動	想定要因	支援の方向性	基本的対応
登校・園の際、泣く、怒る言いがかりをつける、登校・登園を嫌がる。	環境刺激の処理困難による許容量オーバー	環境刺激を下げる	<p>1日を通じて環境刺激を下げるのが支援。そのうえで</p> <ul style="list-style-type: none"> ・玄関に入ったら直ちに、環境刺激が低く落ち着ける決まった場所で、○○・○○・○○などの“意識のカプセル”を提示する。 ・室内が落ち着いたら、室内の環境刺激が低く落ち着ける場所で○○・○○・○○などの“意識のカプセル”を提示する。 <p>※玄関の落ち着ける場所を経ずに室内に行ける場合は室内へ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・朝の会等一斉活動には遅れず参加させる。

59

環境刺激の処理困難が極めて重い子への支援

60

室内の支援があっても困難な場合:step1

- 室内に居続けるのが過負担な場合は、時折教室から出して環境刺激を調整する。
 - ✧ 不適切な言動の要因が、環境刺激の処理困難である場合の支援。
 - ✧ 勝手に出ていくのではなく、不適切な言動の予兆の前に“合法的な指示”で室外に出す。
 - ※職員室・保健室に何かを持っていく、先生に何かを言いに行くなどのミッションの提示。
 - ✧ 許可を得るスキルの獲得が目的ではないので、本児に教室を出る許可を得させる必要はない。
 - ※苦し過ぎて許可を得る余裕などないことがほとんど。
 - ✧ 教室から出ることを罰と受け止めさせない。
 - ✧ 教室が出るのは短時間とする。(1回10分程度までを日に数回)

61

室内の支援があっても困難な場合:step2

- 他児とかかわらず、環境刺激処理の処理困難が極めて重い子は、室内に自席を中心とした本児用のエリアを設定し、そこで活動させる。
 - ✧ 本児用エリアであることが、周囲にわからないようにする。他児から距離がありすぎたり困ったりするのは厳禁。
 - ✧ 環境刺激の低エリアで、席・トイレ・手洗い・着替え・出入りなどの動線を最小限にして設定する。
 - ✧ 本児が社会性を学べるよう、本児用エリアから安心して他児の様子が見られるように設定する。
- 本人用エリアの環境刺激が処理できるようになったら、徐々に活動エリアを広げる。

62

集団における 環境刺激統制のまとめ

63

環境刺激回避の留意点

- **むやみに過剰な配慮はしない。**
 ＊こういう子がいるから、こういう状況だからこうする。
- **目立つ不適切な言動のみに目を向けるのではなく、本人の苦痛が発達の妨げになる視点も持つ。**
- **クラスに支援児が多ければ、空間レイアウトは極めて重要。**
- **「環境刺激」の“視点”が重要なのであり、与えられた条件の中で最大限の工夫をする。**
 ＊部屋が狭い
 ＊上司に反対される
 ※配慮は目立ってはいけけないのだから、「環境刺激」の視点のない上司にわからない工夫はできる。

64

集団統制の構造

第1～第3はセット

- **第1段階:空間レイアウト**
 ＊席・シェルターの設定など、子どもの配置を合理的に展開するための準備。
- **第2段階:配置(第5.7回講座)**
 ＊合理的な空間の設定を活用し、環境刺激が上がり過ぎない配置。
 ＊支援者の出遅れを防ぐため、グループとグループ・子どもと子どもの距離を計算して配置。
- **第3段階:適宜の統制(第5.7回講座)**
 ＊子どもは動き配置は変わるので、管制塔となり適宜統制。

65

成長に伴う脳機能の変化

- よほど本人に合わない対応をし続けなければ、「環境刺激の処理困難」は、小学4年生頃までに目立たなくなるケースが多い。
- それまでの間、負担の調節をして発達を妨げない。
- 年齢が上がっても残る部分については、環境選択や工夫で生き難さを軽減する。

66

特別か否かの線引きはいらない
どの子にも脳機能の要因の視点を

【特性の濃淡】

- 特性が薄く出ると「わがまま」「甘え」「性格が悪い」とされて注意・叱責・指摘を受けやすく、二次障害のリスクが高い。
- 「わがまま」「甘え」「性格が悪い」とされる子も、脳機能の視点を踏まえて対応し、二次障害を防止する。

【知的障害の有無】

- 「知的障害だからできない」とせず、脳機能の視点による要因を踏まえて支援を導き出して伸ばす。
- ※知的障害がある場合は、概念(言葉による意味理解や考え方の理解)を使つてのアプローチに限られるだけ。
- ※“作戦会議”(第7回講座)の段階でない場合、「伝える」は支援ではないので、知的障害の有無による支援の違いはほぼない。

67

たった一人の味方を
得たことのある子とそうでない子
の将来は大きく違うものとなる。

68