

理にかなった支援により 集団の中で子どもを伸ばす②

-情報処理の問題・パニック-

リソースセンターone
上原芳枝

1

1

かかわり過ぎはクオリティーが低い

- 手厚いかかわりが支援ではない。
教材教具の工夫のし過ぎも自己満足。
 - 情報量が多く、本人の過負担となる。
 - 子どもの力量に対し、過不足ない支援が適切な支援。
(適切なハードル設定)
- 手厚いかかわりが支援だと思っていると、気になる子がクラスに
何人もいることが、支援ができない理由になる。
- できる限り特別であることが目立たないのが理想的。

理にかなった戦略により
「最小限の支援で最大限の効果」をねらう。

2

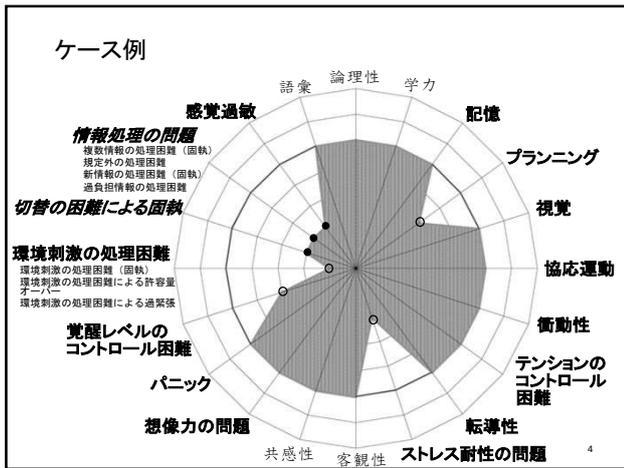
クオリティーの高い保育・教育 理にかなった支援が必須

「おなかが痛い」という症状に、診察も検査も
せずに薬を出したり、手術をしたりする病院はない。

【理にかなった支援】

- 脳機能の視点による要因想定をふまえて
 - ① 要因と整合性のある対応
 - ② 適切なハードル設定(最重要)

3



4

複数情報の処理困難

5

5

- 要因:複数情報の処理困難
- ここで言う情報とは、人、物、すべきこと、作業、選択肢など、単体で存在するもの。
 - 同時に複数の情報を処理するのが難しく、「～しながら～する」ことが大きな負担。
 - 同時に複数の情報や作業を提示されると混線状態になって取りかかれなかったり、1つのことしか行えない。
 - 複数の情報の中から優先順位をつけて比較することも困難で混乱する、選べない(アウトプット段階)。
※よほど好きなものがある場合は、それだけしか意識しないため即座に選べる。
- 6

6

複数情報の処理困難:支援の方向性の方程式

■ 将来的には、自ら工夫できるようになることを想定して対応する。(小学生までは周囲のみが認識する)

| 要因 | 支援の方向性 | 支援の基本 |
|-----------|-------------|--|
| 複数情報の処理困難 | 情報の限定 | <ul style="list-style-type: none"> 一度に処理する情報を限定する。 単純な構造、パターンにして提供する。 インパクトのある形で情報を提示する。 |
| | 提示したい情報のみ強化 | <p>[例]</p> <ul style="list-style-type: none"> 受け取りやすいのは聴覚情報か視覚情報か。 本人が処理できている○○先生からのみ情報を提供。 電車、ディズニー、恐竜、アンパンマン、アニメなどに絡めて提示。 |
| | 順次処理 | <ul style="list-style-type: none"> 同時に思考、整理しなければならない内容を分割し、順を追って時系列で処理させる。 |
| | 優先順位の提示 | <ul style="list-style-type: none"> 内容の重軽の優先順位をつけてから情報を提示する。 |

7

7

複数情報の処理困難への支援例

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。そのままは使えない。

| 支援を要する言動 | 想定要因 | 支援の方向性 | 支援の手立て |
|-------------------------|-----------|--------|--|
| 聞きながら書けない | 複数情報の処理困難 | 情報の限定 | ・まず聞くことに専念させる。 |
| 書きながら考えられない | | | ・まず聞くことに専念させる。 |
| 書きながら覚えられない | | | ・書かずに覚える。 |
| 体を動かしながらお遊戯や踊りなどを覚えられない | | | <ul style="list-style-type: none"> 見学をさせて、まず動きを学習させる。 見学で学習したものを表現、確認する場を提示する。 |
| 楽譜を見ながらピアノが弾けない | | | ・暗譜。 |
| 食べながら話ができない | | | ・話しかけない。 |

8

8

複数情報の処理困難への支援例

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。そのままは使えない。

| 支援を要する言動 | 想定要因 | 支援の方向性 | 支援の手立て |
|--|-----------|--------|---|
| 教室の机の中、まわりに物(情報)が散乱する | 複数情報の処理困難 | 情報の限定 | <ul style="list-style-type: none"> 年齢とともに対処量が増えるので、目立たないように入力されるものを用意。 しまう物を限定。 |
| 散らかっている物(情報)の片付けができない | | | <ul style="list-style-type: none"> 年齢が低い場合は片付けるものを限定。 どこから手を付けるかのポイントを提示。 |
| 机にブロックのパーツがちりばめられていると、他児の所有エリアにあるものとしてしまい、指摘されると驚いて返す。 | | | <ul style="list-style-type: none"> 所有エリアを明確に設定する。 |

9

9

複数情報の処理困難への支援例

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。そのままは使えない。

| 支援を要する言動 | 想定要因 | 支援の方向性 | 支援の手立て |
|---|-----------|-----------|--|
| サイドステップの工程“跳ぶ”と線を“またぐ”動作を同時に処理できず、反復横跳びができない | 複数情報の処理困難 | 順次処理情報の限定 | ・床の線1つ1つ順序と足運びを確認する。 |
| テスト前、複数の教科(情報)の提出物があると、どこからどう着手すればよいか混乱し、提出物に手が付けられない | | | ・本人に合わせたプランの立て方のフォーマットを提示。 ・それでも難しい場合は、提出教科を絞る。 |

10

10

複数情報の処理困難への支援例

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。そのままは使えない。

| 支援を要する言動 | 想定要因 | 支援の方向性 | 支援の手立て |
|--------------------|-----------|--------|--|
| 一人で遊ぶ | 複数情報の処理困難 | 情報の限定 | ・一人遊びを保障し、安定して遊ばせる。 |
| 複数で遊ぶと途中で抜ける | | | ・抜ける際にトラブルにならないように調整する。 |
| 数人での話し合いに参加しない、抜ける | | | ・年齢が低い場合は、支援者がその場を取り繕う。 ・“作戦会議”ができるようになったら、適切な抜け方を提示する。 |

11

11

複数情報の処理困難への支援例

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。そのままは使えない。

| 支援を要する言動 | 想定要因 | 支援の方向性 | 支援の手立て |
|---|-----------|--------|---------------------|
| ドッジボール、バスケットなどで同時に複数の情報が処理できず、何をどうすればよいかわからず参加しない | 複数情報の処理困難 | 情報の限定 | ・するべきことを単一にして専念させる。 |
| みんなの動き(情報)が読み取れず、体育に参加しない | | | |

12

12

| 複数情報の処理困難への支援例 | | 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。そのままは使えない。 | |
|---|-----------|---|--|
| 支援を要する言動 | 想定要因 | 支援の方向性 | 支援の手立て |
| 給食で一つの料理を完食してから次の料理を食べる | 複数情報の処理困難 | 情報の限定 順次処理 | ・徐々に複数情報の処理ができるようになるので、特に対応しない。 |
| 集中しているとも何も聞こえない、感じない | | | ・集中が途切れた時に対応する。 ・急ぎの場合は、本児が受け入れやすい方法で中断をする。 |
| 〇〇しながら□□するなど、複数の作業を同時に処理する際、1つの作業をしていると、他のことが全く意識できなくなる(“お留守になる”) | | | ・順次処理する設定にする。 |
| 色塗りで確実に枠を認識していても、色を塗り始めると、大幅にはみ出してしまふ | | | ・枠を太めに目立つようにする。 |

13

| 複数情報の処理困難への支援例(抽出) | | 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。そのままは使えない。 | |
|---|-----------|---|--|
| 支援を要する言動 | 想定要因 | 支援の方向性 | 支援の手立て |
| 特別好きなものがなければ、興味がない、特別好きでない複数の選択肢から選択ができない(メニュー・遊び・席を選ばないなど) | 複数情報の処理困難 | 情報の限定 | ・選択肢を限定して提示。 ・選ぶパターンを提示。 |
| 物が探せない | | | ・ある可能性がある場所を想定するパターンを提示。 ・大事なものは目立つ色などで揃える。 |
| 自由は苦痛で一定の枠組みの中が落ち着く | | | ・幼児は好きな遊び(枠)を順次提示する。 ・現状本人が処理できる枠や役割、作業を提示する。 ・徐々にバリエーションを増やしてステップアップする。 |

14

| |
|---------------------------|
| <h2>複数情報の処理困難によるパニック</h2> |
|---------------------------|

15

要因:複数情報の処理困難によるパニック

- 複数の情報を処理する際、混乱してパニックを起こす。
- ストレス耐性の低さも併せ持ちパニックが起きやすい。

【パニック例】

・奇声を発する ・暴言を吐く ・暴力をふるう ・人を突き飛ばす
・噛み付く ・物を投げる ・大声で泣きわめく
・しくしく泣く ・フリーズする ・どこかへいなくなる など

- パニックの頻発は練習となり、発達の妨げになるとともにパニックを定着させる。
- 脳にパニックを忘れさせている間に情報処理やストレス耐性が育ち、パニックを起こしにくくなる。
- 支援に失敗し、パニックを起こさせてしまった際は、
後述「[パニックの事後処理参照。](#)」

16

16

複数情報の処理困難による固執

17

17

要因:複数情報の処理困難による固執

- 複数の情報が処理できないので、自ら情報を限定して固執する。
- 年齢が低いうちは、複数の情報は処理できないので、
周囲に迷惑や負担をかけることなく、特別感が出ない
よう特定の人や物、場所、やり方などを提示する。

18

18

複数情報の処理困難による固執への支援例 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。そのままは使えない。

| 支援を要する言動 | 想定要因 | 支援の方向性 | 支援の手立て |
|------------------------------------|-----------|--------|---|
| 同じ物があっても特定の玩具に固執する 特定の席・場所に固執する | 複数情報の処理困難 | 情報の限定 | ・本人が優先されていることを本人、他児が気づかないように優先提示する。 |
| 特定のやり方、ルールに固執する | | | ・やり方の変更をしない。 ・変更せざる得ない場合は、変更を最小限にする。 ・変更気づかれないように工夫する。 ・好きな事の“ワールド”に入れて設定変更する。 |

19

19

複数情報処理困難による固執への支援例 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。そのままは使えない。

| 支援を要する言動 | 想定要因 | 支援の方向性 | 支援の手立て |
|----------------------------|----------------|-------------|---|
| 特定の他児に固執する | 複数情報の処理困難による固執 | 情報の限定(優先提示) | ・特定の他児が嫌がらず、周囲に影響がなければ、一緒に居させる。 ・特定の子と居られない時は、2番手人や物を提示する。 |
| 特定の先生に固執する、特定の先生の言うことか聞かない | | | ・当面特定の先生が主に対応する。 (環境刺激の処理困難による許容量オーバーを先に疑い、環境刺激を下げる支援も合わせて行う。) ・他の先生は、物を介してかかわる、本人の好きな話題をつぶやくなどしながら、積極的にかかわらずに自身という情報を本児に処理させる。 ※常に特定の先生や他児に固執する場合は、環境刺激の処理困難による許容量オーバー(後述)の可能性が高いため、環境刺激を下げる。 |

20

20

複数情報の処理困難による固執からのパニック

21

21

**要因:複数情報の処理困難による
固執からのパニック**

- 複数情報の処理困難により、1つの事、人、物などに固執している状況で制止などの横槍が入ると混乱してパニックを起こす。
- 横槍情報がパニックのスイッチを入れる。
- ストレス耐性の低さも併せ持つため、パニックが起きやすい。

【パニック例】

- ・奇声を発する
- ・暴言を吐く
- ・暴力をふるう
- ・人を突き飛ばす
- ・噛み付く
- ・物を投げる
- ・大声で泣きわめく
- ・しくしく泣く
- ・フリーズする
- ・どこかへいなくなる など

- パニックの頻発は練習となり、発達の妨げになるとともにパニックを定着させる。
- 脳にパニックを忘れさせている間に情報処理やストレス耐性が育ち、パニックを起こしにくくなる。
- 支援に失敗し、パニックを起こさせてしまった際は、後述 [パニックの事後処理参照。](#)

22

22

**規定外の処理困難による
パニック**

23

23

要因:規定外の処理困難によるパニック

- 複数の情報を処理できずに柔軟性に欠けるため、あるべき基本設定や決まりごと、平静が乱されると混乱してパニックになる。
※決まりごと…社会的ルールや規範、統括者の指示、勝手なマイルールなど。

【パニック例】

- ・奇声を発する
- ・暴言を吐く
- ・暴力をふるう
- ・人を突き飛ばす
- ・噛み付く
- ・物を投げる
- ・大声で泣きわめく
- ・しくしく泣く
- ・フリーズする
- ・どこかへいなくなる など

- パニックの頻発は練習となり、発達の妨げになるとともにパニックを定着させる。
- 脳にパニックを忘れさせている間に情報処理やストレス耐性が育ち、パニックを起こしにくくなる。
- 支援に失敗し、パニックを起こさせてしまった際は、後述 [パニックの事後処理参照。](#)

24

24

規定外の処理困難によるパニック：支援の方向性の方程式

| | | |
|-----------------|-------------|---|
| 要因 | → 支援の方向性 → | 支援の基本 |
| 規定外の処理困難によるパニック | → 規定を乱さない → | <ul style="list-style-type: none"> ・ 規定通りの設定が遂行できるようにする。 ・ 平静が乱れる情報を入れない。 ・ やむを得ず規定、平静が乱れる状況が生じてしまう際は、規定、平静が乱れているを感じさせないようにする。 |

25

25

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。そのままは使えない。

規定外の処理困難への支援例

| 支援を要する言動 | 想定要因 | 支援の方向性 | 支援の手立て |
|--|----------|---------|--|
| 「こうであるはず」「こうあるべき」「こうでなければダメ」と基本パターンに固執し、崩されると怒る、泣く あるべき物がない、忘れ物をすると怒る、大泣きする、フリーズする 整然と並んでいたものが乱れると怒る | 規定外の処理困難 | 規定を乱さない | <ul style="list-style-type: none"> ・ 基本パターンが崩れないようにする。 ・ 変更気づかれぬように工夫する。 ・ 好きな事の“ワールド”に入れてから設定変更する。 ・ “作戦会議”ができるようになったら、圧をかけずに、新たな視点を提示する。 |

26

26

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。そのままは使えない。

規定外の処理困難への支援例

| 支援を要する言動 | 想定要因 | 支援の方向性 | 支援の手立て |
|------------|----------|---------|---|
| 自分で転んだのに怒る | 規定外の処理困難 | 規定を乱さない | <ul style="list-style-type: none"> ・ 転びにくいルートを歩かせる。 ・ できる支援は少ないので、転んでしまったら速やかにリセットプランに入れる。 |
| ルール違反者に怒る | | | <ul style="list-style-type: none"> ・ ルール違反が発生する設定をしない。 ・ ルール違反を頻発する子への支援をする。 ・ アクシデントでルール違反が発生してしまったら、速やかにリセットプランに入れる。 |

27

27

新情報の処理困難

28

- ## 要因:新情報の処理困難
- すでにある本人の様式に、新しい情報・様式を組み込む作業が困難。
 - 新しい人・物・事・場所・方法・順序・やり方などに遭遇して混乱したり、慣れるのに大きな負担を感じたり、時間がかかったりする。

29

新情報の処理困難:支援の方向性の方程式

■ 将来的には、自ら工夫できるようになることを想定して対応する。(小学生までは周囲のみが認識する)

| 要因 | 支援の方向性 | 支援の基本 |
|----------|------------|--|
| 新情報の処理困難 | 新情報を入れない | <ul style="list-style-type: none"> ・重要でない新情報は入れない。 ・変化を意識しにくいように情報を加工して提示。 |
| | 新情報の衝撃の軽減 | <ul style="list-style-type: none"> ・新しい人は、その人が本人の「景色」となるまで積極的にかかわらない。「景色」となったら、目を見ずに物を介してかわり言葉を発しない、または、独語のようにささやく。 |
| | 時間の猶予 | <ul style="list-style-type: none"> ・新情報を受け入れる猶予提示。 ・あいさつなど対処困難な場合はあいさつをしないか、本人が認識できない程度のかたちだけにする。 |
| | 不意打ちをしない | <ul style="list-style-type: none"> ・※あいさつは後にできるようになる。 ・事前に情報を提示する ・事前情報として知っていてもその新情報の受け入れが困難なことが多く、年齢が低いとあまり効果がない。 ・提示の仕方や内容が本人に合わなければ効果がない。 ・提示すると不安になる場合もあるので留意。 |
| | 変化しない部分を提示 | <ul style="list-style-type: none"> ・場所、人、物、マークなど変化しない部分を提示。 |

30

| 新情報の処理困難への支援例 | | 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。そのままでは使えない。 | |
|---|----------|--|---|
| 支援を要する言動 | 想定要因 | 支援の方向性 | 支援の手立て |
| 新しい環境に馴染めず、不機嫌になったり、できていたことができなくなったりする | 新情報の処理困難 | 新情報を入れない | ・変化は最小限にする。 ・席の場所や馴染んだ人、マークなど変化しない部分を提示する。 |
| 席替えなどで周囲の情報が変化すると混乱してできていたこともできなくなる | | 新情報の衝撃の軽減 | ・本人の場所は動かさない。 ・変化の度合いをスモールステップにする。 |
| 新しいやり方が加わると混乱して取り組めない 図工や音楽など教室と先生がいつもと違うとできていたこともできなくなる | | 変化しない部分の提示 | ・本児の周囲は、仲のよい子にする。 ・周囲の子から本人情報を伝えるなどして間接的に担当の先生を処理できるようにする。 |

31

| 新情報の処理困難への支援例 | | 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。そのままでは使えない。 | |
|--------------------------------------|----------|--|--|
| 支援を要する言動 | 想定要因 | 支援の方向性 | 支援の手立て |
| 新しい先生の言うことを聞かない | 新情報の処理困難 | 新情報の衝撃の軽減 | ・当面慣れた先生のみが対応する。 ・新しい先生は、近くに行っても大丈夫になったら、本人の顔を見ず無言でものを渡したり、本人の好きなものを提示して、新しい先生を処理する機会を提示する。 ・子どもによっては、新しい先生が本人の好きなものを提示したりする中で、新しい先生を処理できる機会を提示する。 |
| 通常の着替えの流れからプール時期の着替えの流れに変わると何もできなくなる | | | ・変化を最小限にする。 ・変化した作業は、支援者が手短かに終える。 ・負担を減らすため、わざわざしていないところで着替えさせる。 |

32

| 新情報の処理困難への支援例 | | 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。そのままでは使えない。 | |
|--|----------|--|---|
| 支援を要する言動 | 想定要因 | 支援の方向性 | 支援の手立て |
| 初めて会う人や慣れない人に遭遇すると無視をしたり逃げたりする | 新情報の処理困難 | 新情報を入れない | ・知らない人と接触せずに済む設定にする。 ・“意識のカプセル”に入れて、知らない人を認識させないようにする。 |
| 不意のあいさつや質問に対応できない | | 新情報の衝撃の軽減 | ・事前予告が有効になる、“作戦会議”ができるようになるまでは、不意打ちをしない。 |
| 会話の際、本人の話の流れと違う切り返しの質問をされると、その質問を無視する (「それで、お父さんは何食べたの?」など) | | | ・徐々に切り返しに対応できるようになるので、本人の混乱が大きいうちは、切り返しの質問をしない。 |

33

| 新情報の処理困難への支援例 | | 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。そのままは使えない。 | |
|--------------------------|----------|---|--|
| 支援を要する言動 | 想定要因 | 支援の方向性 | 支援の手立て |
| 遊びの途中で他児が加わることを拒否する | 新情報の処理困難 | 新情報を入れない | <ul style="list-style-type: none"> 他児が加わりそうな時は、他児にとって魅力的な物や遊びを提示して加わらせない。 それでも他児が本児の遊びに入ろうとするときは、別グループをつくって他児をそちらに誘導する。 |
| 他者から提示された新しいやり方やルールを拒否する | | 新情報の衝撃の軽減 | <ul style="list-style-type: none"> 他児が新しいやり方やルールを提案しない設定にする。 他児が新しいやり方やルールを提示する際は、支援者が仲介して衝撃を軽減する。 |
| 新しい洋服を着るのをいやがる | | 変化しない部分の提示 | <ul style="list-style-type: none"> 基本、本児が処理できている洋服のみを着せる。 どうしても新しい洋服を着せなければならぬ場合は、本児にとって魅力的なマーク、キャラクター、色などの洋服にし、それらを通してその洋服(新情報)を処理させる。³⁴ |

34

新情報の処理困難によるパニック

35

要因:新情報の処理困難によるパニック

- 新情報を処理しなくてはならない状況になると混乱してパニックを起こす。
※ルーティン活動であっても、現在継続中の行動に新情報が入ると混乱につながる。
- ストレス耐性の低さも併せ持ちパニックが起きやすい。

【パニック例】

- ・奇声を発する
- ・暴言を吐く
- ・暴力をふるう
- ・人を突き飛ばす
- ・嘔み付く
- ・物を投げる
- ・大声で泣きわめく
- ・しくしく泣く
- ・フリーズする
- ・どこかへいなくなる など

- パニックの頻発は練習となり、発達の妨げになるとともにパニックを定着させる。
- 脳にパニックを忘れさせている間に情報処理やストレス耐性が育ち、パニックを起こしにくくなる。
- 支援に失敗し、パニックを起こさせてしまった際は、後述 パニックの事後処理参照。

36

複数情報の処理困難による固執

37

37

要因:新情報の処理困難による固執

- 新しい情報の処理が困難なため、旧情報に固執する。

38

38

新情報の処理困難による固執への支援例

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。そのままは使えない。

| 支援を要する言動 | 想定要因 | 支援の方向性 | 支援の手立て |
|---------------------------|----------|-----------|--|
| 決まった場所にいる | 新情報の処理困難 | 時間の猶予 | ・当面その場所を利用せる。 ・移動が必要な場合は、“意識のカプセル”を提示する。 |
| 馴染んだ身の回りの物や道具などが劣化しても変えない | | | ・当面馴染んだものそのままにする。 ・どうしても新調が必要な場合は、極めて魅力的なものを選択する。 |
| おむつをやめない | | 新情報の衝撃の軽減 | ・早晚おむつはとれるので、そのままにする。無理に変えようとする余計にやめない。 |
| 前の担任の言うことのみ聞く | | | ・前述「新しい先生の言うことを聞かない」参照。 |

39

複数情報の処理困難による 固執からのパニック

40

40

要因:新情報の処理困難による 固執からのパニック

- 新情報の処理困難により、旧情報に固執している状況で、制止や否定、思い通りにならないなどの横槍が入ると混乱してパニックを起こす。
- ストレス耐性の低さも併せ持ちパニックが起きやすい。

【パニック例】

・奇声を発する ・暴言を吐く ・暴力をふるう ・人を突き飛ばす
・噛み付く ・物を投げる ・大声で泣きわめく
・しくしく泣く ・フリーズする ・どこかへいなくなる など

- パニックの頻発は練習となり、発達の妨げになるとともにパニックを定着させる。
- 脳にパニックを忘れさせている間に情報処理やストレス耐性が育ち、パニックを起こしにくくなる。
- 支援に失敗し、パニックを起こさせてしまった際は、
後述 パニックの事後処理参照。

41

41

切り替えの困難による固執

42

42

要因:切り替えの困難による固執

- 切り替えの困難は新情報の処理困難による固執の一種。
※集団では切り替え場面が多く、不適切な言動が頻発するため、切り替えに特化して独立した要因として設定。
- 切り替えの困難は、新情報の処理困難により**現在進行中の作業・活動を終えることができない状態に限定した要因**。

43

43

切り替えの困難による固執:支援の方向性の方程式

- 切り替えのための支援をする。**タイミングが重要**。
- 将来的には、自ら工夫できるようになることを想定して対応する。(幼児期は周囲のみが認識する)

| 要因 | →支援の方向性→ | 支援の基本 |
|--------------|------------------------------------|--|
| 切り替えの困難による固執 | 時間の猶予 (必要に応じて) 切り替えのスイッチを入れる | ・終了を認識させずに、そのまま遊びなどの現行の活動を継続させる。 ※特に小学校低学年は猶予が必要。 ・次の活動に間に合うタイミングで、今やっていることへの意識を切り替える。 【切り替えのスイッチ例】 ♪活動に全く関係ない本人の興味を引くワードや話題・物。 ♪何気ない話題・物。 ※「〇〇になったら終わり」「〇〇しよう(次の活動)」など、切り替えの促しを感じられるような対応はNG。 ※時計の数字の提示は、数字にこだわりのある子のみの切り替えのスイッチなので、基本使わない。 ・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。 ・切り替えの支援は、1度で成功させる。 ・失敗に比例して切り替えが遅くなる。 44 |

44

切り替えの困難による固執への支援例

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。そのままは使えない。

| 支援を要する言動 | 想定要因 | 支援の方向性 | 支援の手立て |
|---|--------------|------------------------|---|
| 片付けの声がかかって、遊び続ける | 切り替えの困難による固執 | 時間の猶予 切り替えのスイッチを入れる | ・前PP支援の基本参照。 |
| お迎えが来ると、部屋の中を走り回ったり、保護者に悪態をついたり、いつまでも遊んでいたりしてなかなか帰れない | | | ・大まかなお帰りプランで流れをつくる。 例えば 外遊び→室内遊び→絵本を見る→好きな話題での先生との会話(短時間の時間調節) ・子どもによっては、迎えに来た人が、本人の好きなキャラクターのキーホルダーなど提示して切り替える。 |
| 休み時間にチャイムが鳴っても、なかなか遊びを終えることができない | | | ・他児が教室に帰った後、わくわくするように、または「そーいえばさー」などの切り替えワードで、興味のある話題を提供したり、教えをえうなどして転換する。(「終わり」「帰ろう」などの直接的な対応はしない。) 45 |

45

切り替えの困難による固執からの パニック

46

46

要因:切り替えの困難による 固執からのパニック

- 切り替えの困難により、旧活動に固執している状況で制止や否定、思い通りにならないなどの**横槍**が入ると混乱してパニックを起こす。
- ストレス耐性の低さも併せ持ちパニックが起きやすい。

【パニック例】

・奇声を発する ・暴言を吐く ・暴力をふるう ・人を突き飛ばす
・噛み付く ・物を投げる ・大声で泣きわめく
・しくしく泣く ・フリーズする ・どこかへいなくなる など

- パニックの頻発は練習となり、発達の妨げになるとともにパニックを定着させる。
- 脳にパニックを忘れさせている間に情報処理やストレス耐性が育ち、パニックを起こしにくくなる。
- 支援に失敗し、パニックを起こさせてしまった際は、後述「[パニックの事後処理参照](#)」。

47

47

過負担情報の処理困難

48

48

要因:過負担情報の処理困難

- 自分の平静を乱す言動をする子や圧の強い大人など、処理に難儀する人(情報)に対して不適切な言動に至る。

| 処理に難儀する子ども(情報)例 | 処理に難儀する大人(情報)例 | 過負担情報の処理困難の状態例 |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ・いちいち指摘する子 ・よく泣く子 ・ルール違反をする子 ・予測不能な言動をする子 ・ガチャガチャして騒がしい子 ・みんなと違う容姿や行動パターンの子 | <ul style="list-style-type: none"> ・圧の強い大人 ・制止や注意が多い大人 ・声が甲高い大人 ・しゃべりすぎる大人 ・せかせかせした大人 ・本児の精神世界の受け入れ態勢を見ずに入り込む大人 ・方向性が提示できない腰が引けた大人 | <ul style="list-style-type: none"> ・視線が合わない ・「見ないで!」という人とかかわると疲労感が強い ・注意されたり、叱られたりすると視線が合わない、ヘラヘラと笑う |

49

49

過負担情報の:支援の方向性の方程式 処理困難

- 年齢とともに処理できる他者は増える。
- 将来的には、どうしても処理できない人とは適切に距離がとれることを目指す。
(小学校低学年まで周囲のみが認識する)

| 要因 | 支援の方向性 | 支援の基本 |
|------------|------------|--|
| 過負担情報の処理困難 | 過負担情報を入れない | <ul style="list-style-type: none"> ・子ども同士の場合、グルーピングや席に配慮して接触をなくす。 ・大人の場合も、極力接触しない設定にする。 ・本人を極力見ない。 ・本人に極力近づかない、話しかけない。 |

50

50

過負担の処理困難への支援例

場面や子どもの年齢、状況により対応のパリエーションは無数。そのままは使えない。

| 支援を要する言動 | 想定要因 | 支援の方向性 | 支援の手立て |
|---|------------|------------|---|
| <p>処予測のできない動きをするA児に対し、何の脈絡もなく突然叩いたり、蹴ったりする。</p> | 過負担情報の処理困難 | 過負担情報を入れない | <ul style="list-style-type: none"> ・席、並び順、居場所、グルーピング、動線などを工夫して接触しない設定にする。 ※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)(第3回講義)になると現れることが多いので、併せて許容量オーバーにならないよう支援する。 |
| <p>本児に付き、よく話しかけたり、度々注意や指示をする先生を避けたり、逃げたりする。</p> | | | <ul style="list-style-type: none"> ・言葉かけやかかわりを、本児が処理できる量に減らす。 ・注意や指示ではなく、本児の力が発揮できる設定を提示する支援に変える。 ※脳機能の視点での要因を踏まえた支援。 ・改善できなければ、極力かわらない体制を組む。 |

51

51

過負担情報の処理困難による固執からのパニック

52

52

要因:過負担情報の処理困難によるパニック

- 過負担情報の処理困難の状態になると混乱してパニックを起こす。
- ストレス耐性の低さも併せ持ちパニックが起きやすい。

【パニック例】

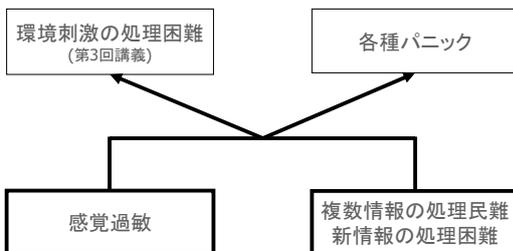
・奇声を発する ・暴言を吐く ・暴力をふるう ・人を突き飛ばす
 ・嘔み付く ・物を投げる ・大声で泣きわめく
 ・しくしく泣く ・フリーズする ・どこかへいなくなる など

- パニックの頻発は練習となり、発達の妨げになるとともにパニックを定着させる。
- 脳にパニックを忘れさせている間に情報処理やストレス耐性が育ち、パニックを起こしにくくなる。
- 支援に失敗し、パニックを起こさせてしまった際は、後述「パニックの事後処理参照。」

53

53

環境刺激の処理困難・パニックの根本の要因



感覚過敏・情報処理の問題(複数・新)のいずれか、両方があると環境刺激の処理困難、各種パニックにつながる。

54

54

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、「感覚過敏」や様々な情報処理関連の問題は、小学4年生頃までに目立たなくなるケースが多い。
- 将来的に困難が残った場合でも、工夫によってクリアできることは多い。
- 心健やかに育てれば、冷静に、前向きに工夫を試み、生き難さを軽減できる人に育つ。

55

55

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。

56

56