

理にかなった支援により 集団の中で子どもを伸ばす③ -環境刺激の処理困難・パニック-

リソースセンターone
上原芳枝

1

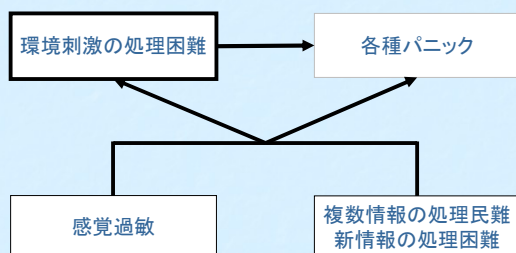
1

集団不適應の要因 環境刺激の処理困難とは

2

2

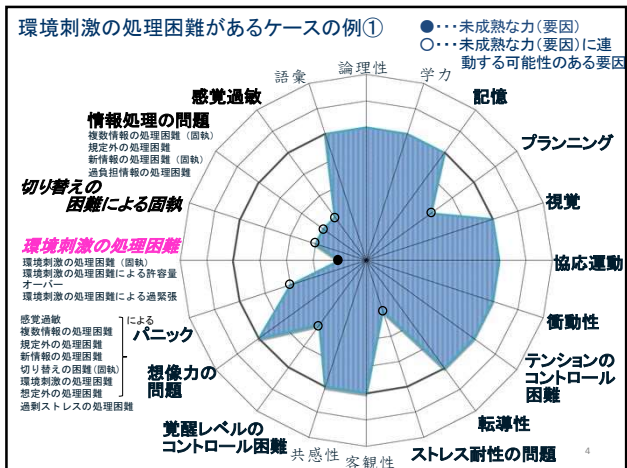
環境刺激の処理困難・パニックの* 根本の要因



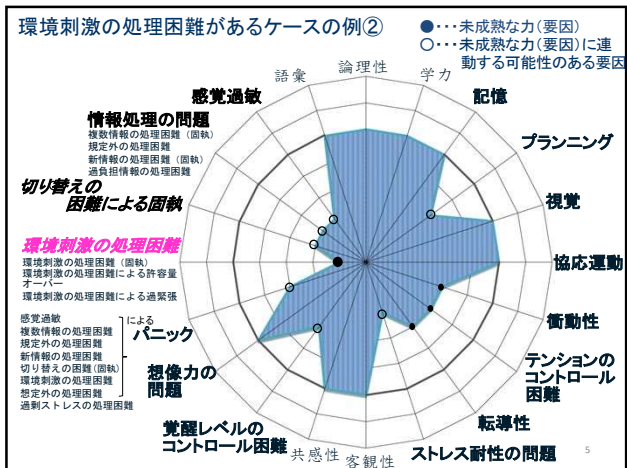
感覚過敏・情報処理の問題(複数・新)のいずれか、両方があると環境刺激の処理困難、各種パニックにつながる。

3

3



4



5

環境刺激の処理困難

6

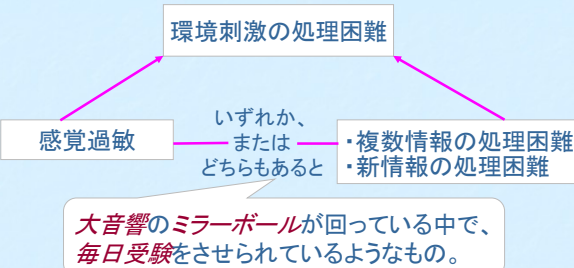
要因:環境刺激(複合情報)の処理困難

- 環境刺激は、単体で存在する情報の**複合体**で、まさに集団がこの状態。
【情報例】
・物 ・人 ・音 ・におい ・光 ・風 ・温度 ・湿度
・視線 ・他者の不規則な動き ・圧 ・選択肢 など
- 環境刺激が高いと、混乱や苦痛(本人に自覚がないことが多い)により、不適切な言動に至ったり、課題を獲得できなかったり、力を発揮できなかったり、不登校リスクが高い。
- うるさなくてもでも、以下の状態は環境刺激が高い。
・広い ・人が多い ・わさわさした雰囲気
- 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。

7

7

環境刺激(複合情報)の処理困難の構造



※「刺激の強い子」=環境刺激ではなく、インパクトの強い情報。
※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。→もぐったり、登ったりして避難する。

8

8

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

9

9

集団を率いる支援者の責任

- 支援者に「環境刺激の処理困難」の視点がないと、子どもに負荷をかけ過ぎ、発達の妨げとなる。
- 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、他児との関係など集団から学べることは多い。
- 本人の負担を軽減し、集団の中で集団から学ばせる。

集団を率いる支援者は、
「環境刺激の処理困難」の視点を持つことは必須。

10

10

環境刺激とトラブルの頻発

- 特に小学3年生までは、程度の差はあるがクラスにこの問題のある子が複数いる。
 - 支援者に「環境刺激」の視点がないと、子どもたちが共鳴して弾け**“ポップコーン状態”**となる。
 - “ポップコーン状態”に対し、その都度トラブルの火消をする**“もぐらたたき”**対応で、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。

11

11

園は学校より環境刺激が高い

- 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。
- テンションを上げたり、勝ち負けのある遊びが多い。
- 自由遊びの時間が長く、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。

12

12

環境刺激(複合情報)の処理困難に 関係する状態例

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 ・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

13

13

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、安定した状態で脳機能を成熟させる。
- 環境刺激量を調節して、他児に**迷惑をかけさせない**。
- **支援は水面下で行い**、目立たないことが望ましい。
- 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空間レイアウト ・環境刺激低エリアの活用 (席設定、シェルター) ・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

14

14

環境刺激の処理困難 による固執

15

15

要因:環境刺激の処理困難による固執

- 環境刺激の負担が大きいので、遮断するために特定の情報(人・物・事・動き・作業・遊びなど)を“意識のカプセル”にして固執する。
- 後述、「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。

16

16

環境刺激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。そのままだけは使えない。

支援を要する言動	想定要因	支援の方向性	支援の手立て
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ろうとする	環境刺激の処理困難	環境刺激を下げる	・今の遊びが終わる直前、または直後に、本児の好きな玩具を提示して“意識のカプセル”に入れる。
特定の人(他児や先生)の側に居たがる			・特定の他児が嫌がっていない場合は、一緒に居させて“意識のカプセル”に入れる。 ・特定の他児が嫌がる場合や先生の側に居続けたがる場合は、環境刺激が低い“シェルター”と本児の好きな“意識のカプセル”を次々提示する。

17

17

要因:環境刺激の処理困難による固執からのパニック

- 環境刺激をシャットアウトするために特定の物や情報に**固執している状況**で、それが手に入らないという**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、定着させるとともに、発達の妨げになる。
- 支援に失敗し、パニックを起こさせてしまった際は適切な事後処理をする。(第7回講座)

18

18

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)

19

19

要因: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)

- 環境刺激が処理できるラインを越え、オーバーヒートして頭から煙が出たような状態。
 - 制御不能で壊れたような不可解な言動となる。
 - この状態をリセットするための言動も周囲には不可解に映る。
- かなり追いつめられた状態なので、一刻も早く理にかなった支援で救い出す必要がある。
- “爆風”・・・瞬間的に強い環境刺激を浴びる
“蓄積”・・・環境刺激を長時間受け続ける
によるものかを見極める。

“爆風”の場合は、その瞬間の環境刺激を下げる。
“蓄積”の場合は、**1日を通してすべての場面**で環境刺激を下げる配慮をする。

20

20

環境刺激(複合情報)の処理困難に 関係する状態例*

要因	状態例
環境刺激の処理困難による許容量オーバー	・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 ・直線を行ったり来たりする。 ・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 ・執拗に物を触る ・柔らかい物を触る ・水を見る、触る ・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
	・少しのことでもいちいちイチャモンをつける ・切れやすい(パニック) ・朝、親から離れない、大泣きする
	・「無理!」と即答する ・不登園、不登校

21

21

環境刺激の処理困難による許容量オーバー(“蓄積”)への支援例*	
1日を通して環境刺激を下げる(支援は目立たないように)	
登園時	□□(場所)で、○○(意識のカプセル)を提示する。
自由遊び	室内の□□か□□(場所)で、○○か○○(意識のカプセル)を提示する。※場所・意識のカプセルは多い方がよい。
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。(ラグ)
トイレ	他児が終了した直後に移動する。(ラグ)
着替え	□□(場所)を提示する。
給食前	□□(場所)で、○○(意識のカプセル)を提示する。
給食中	□□(場所)の○名席を提示する。
午睡前	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。
午睡明け	□□(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。他児が移動した後に移動する。

22

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」の視点が希薄なため、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。
- 環境刺激の処理困難による許容量オーバーの慢性化は、**大きな発達の妨げ**になる。

23

環境刺激の処理困難への 支援の3本柱

- ①空間レイアウト
- ② “時間のラグ” “場所のラグ”
- ③ “意識のカプセル”

24

かかわり過ぎはクオリティーが低い*

- **手厚くかかわる**ことが支援ではない。
 ※教材教具の工夫のし過ぎも自己満足。
 ※かかわり過ぎると情報量が多く、子どもは過負担。
- **事を起こさせない設定**により、個々の子どもが力を発揮する**“舞台”**を提示するのが支援。(作戦会議段階以前)。
- 手厚いかかわりが支援だと思っていると、人をつけることを支援と誤解する。
- 人をつけることが支援だと思っていると、クラスに気になる子が何人もいることが支援ができない理由になる。
- **支援者は少ない**方が環境刺激がさがり、整然とした設定ができる。

子どもの力量に対し、過不足ない支援が適切な支援。

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。

25

25

①空間レイアウト

- ・環境刺激低エリアの活用(席設定、シェルター)
- ・居る場所

26

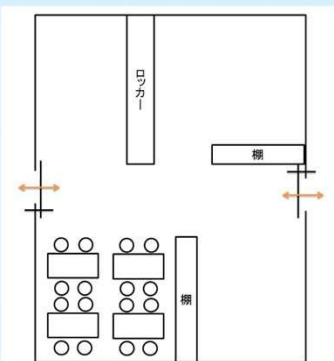
26

室内のレイアウト

27

27

NG空間レイアウト



【NGポイント】

- 大きくエリア分割されていてすべて遊び場になり、シェルターがない。
- 見通しが悪く、死角ができやすくて危険。
- 支援者の動きが制約され、支援が遅れる。

28

28

“エリア保育(教育)”からの転換

- 特に園の場合、支援者がエリアごとに担当する対応が根強い。→ **“エリア保育(教育)”**
- “エリア保育”は、至近距離で子どもを見るため、逆に子どもが見えていない。
- “バードアイ(俯瞰)”で**全体を見て**、子どもが健やかに過ごすための管制塔となることが重要。
- 複数で支援する場合、支援者全員が同じ光景を見ていることにより、支援に穴が開かず、対応が遅れない。
- “エリア保育”から“バードアイ保育”に**意識転換**されていないと、1度適切なレイアウトに変えても、徐々に各エリアが広くなり、**NGレイアウトに戻る**。

29

29

レイアウトの基本

- 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。
- 建物のつくりを把握して**環境刺激低エリア**をつくる。
✖ **死角**を作らない。 ✖ 家具の**転倒**に留意。
- 本児をつい立て囲ったり、一人席にするなど、目立つ設定にしない。
- 壁際や端の席は環境刺激が低いが、園の場合、家具等でレイアウトせず **そのままの状態では効果がない**。

30

30

レイアウトの思考手順①

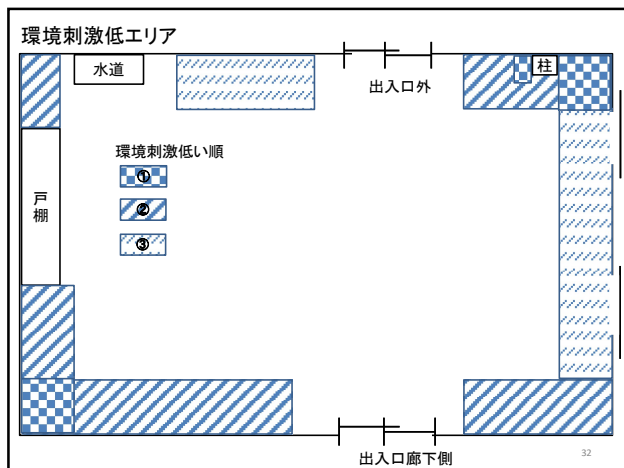
①環境刺激低エリアをピックアップする。

- ✧ 部屋の隅
- ✧ 壁の凹エリア
- ✧ 壁際
- ✧ 造り付けの家具の背面、側面

環境刺激低エリアは
着席エリアの席と余剰エリアのシェルターに活用する。
これできていなければ、レイアウトしたことにならない。

31

31



32

レイアウトの思考手順②

②着席エリアを設定する。(園の場合)

■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。

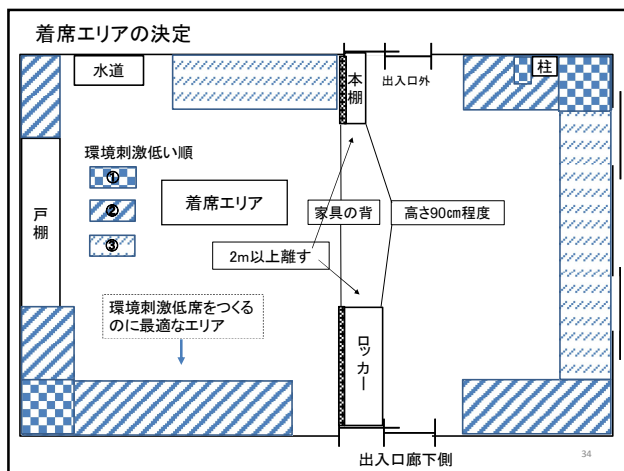
- ✧ 着席エリアの適切な広さを計算し、戸や壁の境目などを活用し、カットラインを決める。
- ※広過ぎると、ホールや体育館で保育・授業をする感覚、狭過ぎると密集していずれも環境刺激が高い。

■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。
- ✧ 着席時の子どもの目線より高い90cm程度の家具をカットラインに置く。※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。

33

33



34

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・背面を壁につける。※“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以上離すのが目安**。

35

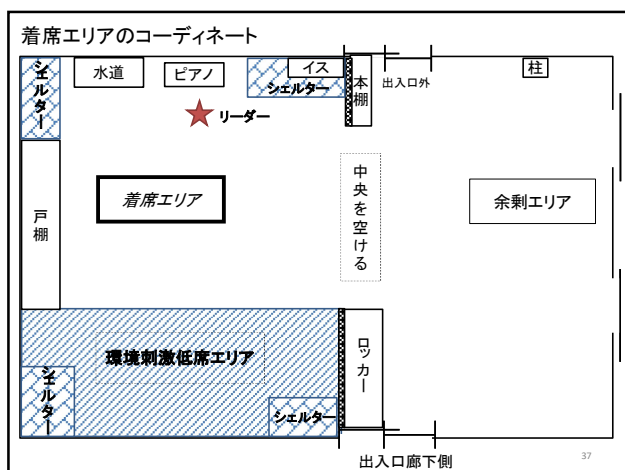
35

レイアウト思考の手順③

- 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。
※困る必要はなく、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**。

36

36



37

レイアウト思考の手順④

④余剰エリア内にシェルターをつくる。

- 支援者が見通せるように**部屋の中央は広く**、シェルターは、部屋の**壁際の環境刺激低エリア**に、数か所**不自然でなく**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。
- シェルターは家具で区画分割し、**つい立てで囲わない**。
※家具であっても死角や支援の誇張となるので**囲わない**。
- 本児への支援ではなく、クラス運営上つい立ての活用は可。
- 突発的な場面や可動条件がある場合など、やむをえない際のつい立ての使用は可。
- 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。

38

38

シェルター設定の留意点

- 高さ60cm以下の家具を使い区画分割し、死角がでないようにする。
- 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、魅力的にしたり、広くしたりない。
※半畳程度で可。**1人が座れるマット**でも十分。
※シェルター内を分割する家具は**壁に接着させて置き、2段のカラーボックス**程度の高さと大きさが適。
- 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。

39

39

空間レイアウトの留意点

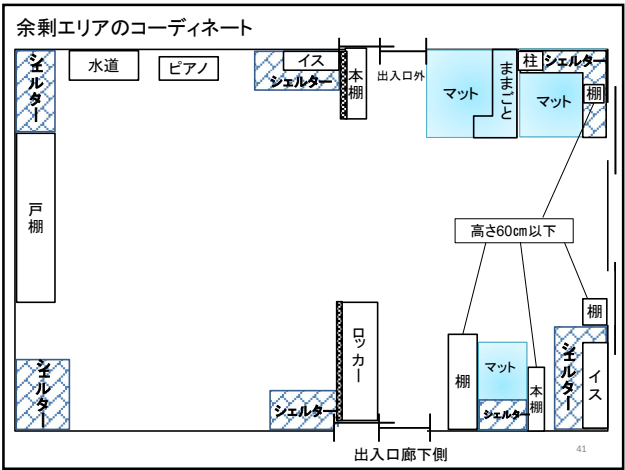
- 遊び場面と一斉場面で空間レイアウトの大幅変更は望ましくない。

【遊び場面と一斉場面のレイアウト転換がNGの理由】

- 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。

40

40



41

席設定

42

42

レイアウトを前提とした席設定

- 着席場面こそ配慮が必要。
※授業・朝の会・帰りの会・制作場面・給食場面などの着席は強制が発生する。
- 安易に**集団から外さない**。
- **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人だけ壁向きなどにしない)
- 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、環境刺激の低い席の**バリエーション**は多くする。

43

43

環境刺激の低い席設定の優先度

【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か最前列が環境刺激が低い。

【優先度②:向き】

- 全体が見える席は環境刺激が高い。
※ただし、「転導性」(第6回講座)がある場合は以下の配慮が必要。
 - ・静かに意識を閉じることができないので、遠くの席の子に話しかけるという“動きのカプセル”に入ろうとするため、壁向きはNG。
 - ・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適度な情報を提供する。
※うるさくならない好きな子を隣の席にするなど。

44

44

環境刺激の低い席設定の優先度

【優先度③:人数】

- 園の場合、4人席はハードルが高いため2～3人席。
※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取るため、机の短い辺に向かい合わせで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)

45

45

環境刺激の低い席設定の優先度

【優先度④:メンバー構成】

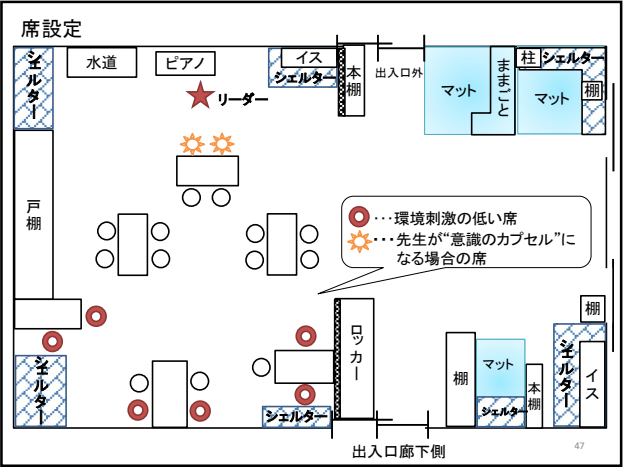
※以下の子と距離を取る。

- ・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

- メンバーの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。

46

46



47

参考:席設定の刺激の高低

環境刺激が高い	環境刺激が低い
密集して床に座る イスのみで横並びや円形 四人掛け ※四人掛けを複数つなげるのは論外 全体が見える向き	机を使用 三人掛け以下 学校の1人掛け 一番前または後ろの端 (中央がよい子もいる) 壁向き

トライ&チェンジで微調整。
ただし、できるだけ速やかに見極める。

48

48

室外のレイアウト

49

49

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る子がいる。
- 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。
- 室外でも囲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。
- **広すぎると**、遊び場になり環境刺激が上がるのでNG。
- 一斉場面ではなく、**自由遊び・休み時間**に利用する。
- 一斉場面では、苦しくなく**室内に居られるための**配慮が支援。
- 最善の配慮があっても苦しい場合のみ、室外のシェルター利用を検討する。

50

50

“席・居場所”のハードル

高 ↑ 低	席・場所例
	他児と同空間で環境刺激が配慮されているが、周囲に配慮がわからない席・場所。
	他児と同空間だが、よく見ると他児と多少距離や配慮のある席・場所。
	他児が居る空間に近い廊下などの席・場所。
	他児がいる空間から多少離れているが、集団の雰囲気伝わる席・場所。
	別室

- やむを得ず別の場所を活用する場合は、できるだけ短時間で優遇感がないことが重要。
- 遊びではなく、ミッション(見学のポイントや手伝いなど)を提示する。
- ホール、体育館、園・校外などレイアウトができない場所でも、環境刺激低エリアをチェックして、目立たないように環境刺激を下げる。

51

51

②“場所のラグ” “時間のラグ”

52

52

“場所のラグ”の支援

- “爆風”場面で、**場所**をずらして環境刺激を回避する。

“爆風” 場面例		
活動の切り替え	教室移動	給食前
一斉に着替え	一斉にトイレ	

- 他児と**同時時間帯**で動かすことができ、支援者の負担が少ないので、“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”が有効ことが多い。
※**他児と同じ空間**の環境刺激低エリアが望ましい。
- 空間レイアウトができていないと提示できない。

53

53

“時間のラグ”の支援

- “爆風”場面で、**時間**をずらして環境刺激を回避する。
- 次の活動開始には間に合わせる。
※遅くとも次の活動開始**直後**の合流を目指す。
- 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。※他児とずれているのが**目立たない**ようにする。
- 集団より**先に**切り替えさせて“時間のラグ”をつけるのは**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**。
※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。

“場所のラグ”か“時間のラグ”か
効果的で**本児・支援者ともに負担の少ない**方法を選ぶ。

54

54

“時間のラグ”の支援例

“時間のラグ” 例
片付けの場面で、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。
手洗い場面などで、前の活動を継続させて並ばせず、最後の子がいなくなった直後に洗わせる。
トイレに行く場面で、前の活動を継続させ、他児がいなくなってから行かせる。
次の活動・授業に移行する場面で、前の活動を継続させ、クラスが落ち着いてから入室する。
お茶、台拭きを取りに行くなど 手伝い を頼んでずらす。

- 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**。

55

55

③“意識のカプセル”

56

56

“意識のカプセル”で環境刺激を遮断

- 何かに **意識を集約** させ、環境刺激を遮断させる。
 - まず **居場所や席など** 空間レイアウトの支援をして効果を確認する。
 - 空間レイアウトだけでは **足りない場合**、“意識のカプセル”も併せて提示する。
 - ※空間レイアウトより、“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。
 - ※自ら“意識のカプセル”を活用している子も多いので、その“意識のカプセル”を支援の参考とする。

57

57

“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
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・クニユ・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・においのする粘土
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・絵本・表・本など 換気扇・扇風機・電車の車両を至近距離で
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 (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	好きな教科など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、問題集などの学習

58

58

自由場面と一斉場面の“意識のカプセル”

“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。

【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、環境刺激の処理困難による許容量オーバーの慢性化で、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・アクシデント場面で、**カンフル剤**的に先生を“意識のカプセル”とするのは可。

【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。

59

59

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
高	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
低	折り紙
	ミニ工作

状況により、ハードルの高低は変わることがある。

60

60

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。
※動きのある“意識のカプセル”は、**手間がかかる**ので、まず、動きのない“意識のカプセル”で効果を確認する。
- 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の動きのある“意識のカプセル”が望ましい。

支援に手間がかかると
クラス全体への保育・教育のクオリティーが下がる

61

61

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)

- 活動の中で違和感のない自然な動きを提示する。
- 支援者の**手間がかからない**ことが望ましい。

動きのある“意識のカプセル” 例	
高 ↑ 低	✧ 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)
	✧ 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 ・別室から物を持ってくる、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

62

62

環境刺激の処理困難が 極めて重い子への支援

63

63

室内の支援があっても困難な場合①

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。

- 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き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、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。
- 教室から出るのは短時間とする。(1回10分程度までを日に数回)

64

64

室内の支援があっても困難な場合②

環境刺激の処理困難が重く、他児とかかわろうとしない子は、室内に自席を中心とした本児用のエリアを設定する。

- 本児用エリアであることが、**周囲にわからないように**設定する。
 - 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。
 - 他児から距離がありすぎたり困ったりするのは**厳禁**。
 - 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。

65

65

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。

66

66