

第2回 脳機能の視点による理にかなった支援① －感覚過敏・情報処理の問題－

リソースセンターone
上原芳枝

1

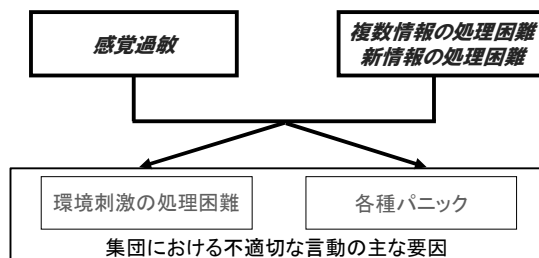
1

不適切な言動の根本の要因と 支援の方向性

2

2

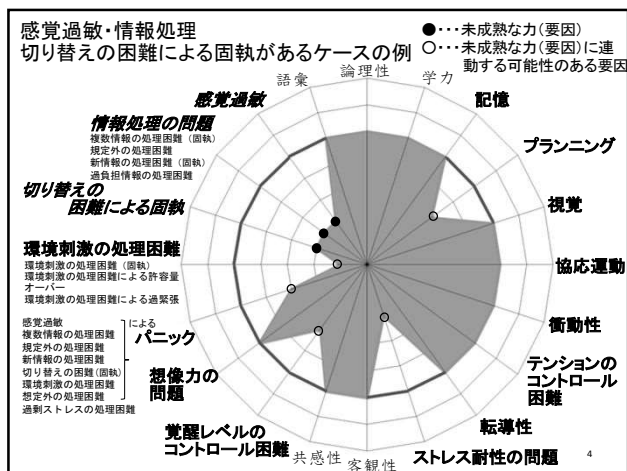
集団における不適切な言動の根本の要因



感覚過敏・情報処理の問題(複数・新)のいずれか、または、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

要因:感覚過敏

- 五感が敏感または鈍感で、敏感な場合に負担大。
- 一般的にはさほど負担を感じないため、周囲は本人の苦痛を実感しにくい。
- 本人にとっては当たり前の感覚のため、説明できないことも多い。
- 支援には「感覚過敏による苦痛、過負担」という視点を持つことが重要。

- 年齢が上がるごとに改善されることが多い。
- 年齢が上がっても、環境刺激の処理困難による許容量オーバーやストレス状態に陥ると悪化する。
- 努力や根性による改善は不可能で工夫が必要。
- 食事や洋服、持ち物の工夫など、保護者との連携が必要なことが多い。

6

聴覚過敏

- 他の人が気にならない音でも負担が大きく不調となり、頭痛や吐き気など、体調不良になることもある。
- 通常自動的に行われる聴覚情報の取捨選択が困難。
- 嫌な音は個々に違う。

感覚過敏例
小さな音でもうるさがる
周囲がざわつくと過剰にうるさがる、耳をふさぐ
歌や楽器の音をうるさがる、耳をふさぐ
怒鳴って歌う(周囲からの音が入らないように)
音が反響する体育館や講堂を嫌う、入れない
騒音と聞かすべき音が同化してしまい負担が大きい
エアタオルの音を怖がる

7

7

視覚過敏

- 他の人には見えないようなものが見え過ぎて負担が大きく不調となり、頭痛や吐き気など、体調不良になることもある。
- 通常自動的に行われる視覚情報の取捨選択が困難。

感覚過敏例
他の人には灯っているとしか見えない蛍光灯の極細かい点滅が見える
空気中の水滴の輪が見える

8

8

触覚過敏

- 皮膚感覚が過敏で、痛かったり重かったりする。

感覚過敏例
素材によって着られない衣服がある
衣服のタグを取らないと痛くて着られない
水道から出る水、シャワーを痛がる
裸足になると極端に痛がる
肌が出て外気に触れるのを嫌う
普通に触れられただけでも痛がる(自分から触るのは平気)
のりなどベタベタとしたものを触りたがらない

9

9

嗅覚・味覚過敏

- 臭いを感じ過ぎ、**機嫌**や**体調**が悪くなる。
- 触覚過敏とあいまって、**極端な偏食**となる。

感覚過敏例
少しの調味料の変化にも敏感で不快を訴える
水の味などにも敏感で不快を訴える
極度な偏食で給食中、嫌いなものと食べない、不適切な言動をする
給食室で給食を作り始める臭いと言って不適切な言動をする

10

10

気圧・気温・湿度の処理困難

- 気圧、気温、湿度などを脳や体がうまく処理できず、**負担**が大きく**機嫌**や**体調**が悪くなる。
- 体温調節がうまくいかず**不調**になる。
- **頭痛**や**吐き気**、**気分の落ち込み**、**気力が出ない**などにつながることもある。

感覚過敏例
気温に合わせて体温調節できない
気候によって頭痛、不調によるパフォーマンス低下、過度の疲労などの状態になる

11

11

要因:感覚過敏によるパニック

- 感覚過敏により過剰に苦痛を感じるので、混乱してパニックを起こす。
- ストレス耐性の問題(第7回講座)も併せ持つことが多く、パニックが起きやすい。
- 環境刺激の処理困難による許容量オーバーの状態になるとパニックを頻発する。

【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

12

12

感覚過敏:支援の方向性の方程式

要因	支援の方向性	支援の基本
感覚過敏	→負担の排除・軽減→	・負担を感じにくい場所、工夫の提示。 *静か *視覚情報が視界に入らない *臭いの軽減 *直接触らせない *無理に食べさせない * “意識のカプセル” (第5回講座)に入れる

- 本児が奇異に見えない工夫をする。
- 本児に合わせて周囲に我慢をさせない。
- 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。
(小学校低学年までは周囲のみが認識する)

13

13

感覚過敏への支援例

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
音が反響する体育館や講堂を嫌う、入れない	感覚過敏	負担の排除・軽減	・負担を感じにくい居場所(室内)の提示。 ・ “意識のカプセル” を提示して負担を感じさせない。 ・本人も嫌がらず、クラスとしても違和感のない状態であれば、目立たない耳栓を活用。 ・それでも苦しい場合は、中の様子が感じられる外から参加。
空気中の水滴の輪が見える			・湿度を下げる。 ・ “意識のカプセル” を提示して負担を軽減する。
極度な偏食で給食中、嫌いなものがあると食べない、不適切な言動をする			・偏食の度合いに応じて苦手な物を減らす、提示しない。 ※無理に食べさせなければ、年齢とともに食べられるものは増えるので、食事の態度を優先する。

14

14

複数情報の処理困難

15

15

要因:複数情報の処理困難

- 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。

【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。

- 同時に複数の情報や作業を提示されると混線状態になり、取りかかれなかったり、1つのことしか行えない。
- 複数の情報に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(アウトプット段階の問題)。
※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。

16

16

【同時処理】

複数情報の処理困難例
1つのことをしていると何も聞こえない、感じない
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")
歩きながら他者の歩調に合わせられない、抜かす
色塗り前は認識していた枠を、塗る作業を始めると意識できずにはみ出す
聞きながら書けない・書きながら考えられない・書きながら覚えられない
階段を下りながらバックの中の物を探せない
体を動かしながらお遊戯や踊りなどを覚えられない
楽譜を見ながらピアノを弾けない
食事をしながら会話ができない
給食で一つの料理を完食してから次の料理を食べる
着替えのどれからどう手を付けてよいかわからず、取りかかれぬ
1人、または2人程度で遊ぶ
複数での遊びや話し合いに参加しない
遊びや活動の人数が増えると途中で抜ける

17

【複数作業の分解】

複数情報の処理困難例
周囲の他児の動き(情報)が読み取れず、体育に参加しない
ドッジボール、バスケットなどで何をどうすればよいかわからず参加しない
反復横跳びができない
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ない

【焦点を絞る・抽出】

複数情報の処理困難例
教室の机の中、まわりに物(情報)が散乱する
散らかっている物(情報)の片付けができない
複数の物の中から、必要なものにフォーカスできず物を探せない
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をとってしまい、指摘されると驚いて返す。
定期テスト前の複数の教科(情報)の提出物について、どこからどう着手すればよいかわからず混乱して着手できない
複数の選択肢から選択ができない(メニュー・遊び・席など)
自由という選択肢の多い状態は苦痛で、一定の枠組みの中が落ち着く

18

18

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。
- ストレス耐性の問題も併せ持つことが多く、パニックが起きやすい。
- 環境刺激の処理困難による許容量オーバーの状態になるとパニックを頻発する。

【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

19

19

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、複数情報の処理困難が強く、集団においては理にかなった対応でも足りないことがある。
- 支援が足りない際は固執を容認せざるを得ないので、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にする。
- 環境刺激の処理困難による許容量オーバーやストレス状態に陥ると**固執が強化**される。

複数情報の処理困難による固執例

同じ物があっても特定の物に固執する
特定の席・場所に固執する
特定のやり方、手順、ルールに固執する
特定の先生や他児を独占しがり固執する
特定の先生の言うことしか聞かない

20

20

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。
- ストレス耐性の問題も併せ持つことが多く、パニックが起きやすい。
- 環境刺激の処理困難による許容量オーバーの状態になるとパニックを頻発する。

【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

21

21

複数情報の処理困難:支援の方向性の方程式

要因	支援の方向性	支援の基本
複数情報の処理困難関連	情報の限定	- 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。
	順次処理	- 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。 - 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	[例] - 受け取りやすいのは聴覚情報が視覚情報か。 - 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。
	優先順位の提示	内容の重軽の優先順位をつけてから情報を提示する。

- 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)

22

22

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。そのままだ使えない。

支援を要する言動	想定要因	支援の方向性	支援の手立て
体を動かしながらお遊戯や踊りなどを覚えられない	複数情報の処理困難	情報の限定	- 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。
周囲の他児の動き(情報)が読み取れず、体育に参加しない			すべきことを単一にして専念させる。(外野のみボールをとったら前に投げるなど)
教室の机の中、まわりに物(情報)が散乱する			- 目立たないように大まかに入れる袋を机にかける。 - 片付けるものを限定する。 ※年齢とともに対処量は増える
1人、または2人程度で遊ぶ			本人が処理できる人数で遊ばせる。

23

23

規定外の処理困難による固執

24

24

要因:規定外の処理困難による固執

- 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の変更に対処できず、取り組めない。

【決まりごと例】
・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。

規定外の処理困難例
基本パターンに固執し、崩さない 「こうであるはず」「こうあるべき」「こうでなければダメ」

25

25

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。

【決まりごと例】
・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。

- ストレス耐性の問題も併せ持つことが多く、パニックが起きやすい。
- 環境刺激の処理困難による許容量オーバーの状態になるとパニックを頻発する。

【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

26

26

規定外の処理困難によるパニック例
あるべき物がなかったり忘れ物をすると、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
自分で転んだのに怒る
ルール違反者に怒る
誘って断られる、拒否されると暴言を吐く、暴れる
制作・図工で自分の思い描いた作品ができずに、作品をぐちゃぐちゃにする
自分で決めたテストの点が取れず、怒ってテスト用紙を破いて捨てる

27

27

規定外の処理困難:支援の方向性の方程式 によるパニック

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	・規定通りに遂行できるようにする。 ・平静が乱れる情報を入れない。 ・規定、平静が乱れているのを感じさせない。 ・配慮では規定通りの遂行が困難で事後処理になってしまった際は、速やかにリセットプランに入れる。

28

28

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。
そのまゝは使えない。

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	・基本パターンが崩れないようにする。 ・変更にあづかれられないように工夫する。 ・“作戦会議”ができるようになったら、圧をかけずに、パニックを起こさない工夫やパニックに対する対処を提示する。

29

29

新情報の処理困難

30

30

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で、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。

【新しい情報】			
・物	・人	・場所	・事
・方法	・順序	・やり方	

31

31

新情報の処理困難例

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る
新しいやり方、ルールを拒否する・取り組みない
時間、日程変更を拒否する・対処できない
新しい先生の言うことを聞かない
新しい洋服を着るのをいやがる
遊びの途中で他児が加わることを拒否する、遊びの途中のルール変更を拒否する
遊びの途中で物を貸せない
席替えなどで周囲の情報に変化すると混乱してできていたこともできなくなる
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
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
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
不意のあいさつや質問に対応できない
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)

32

32

要因:新情報の処理困難によるパニック

- 新情報を処理しなければ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、継続中の行動に新情報が入ると混乱する。
- ストレス耐性の問題も併せ持つことが多く、パニックが起きやすい。
- 環境刺激の処理困難による許容量オーバーの状態になるとパニックを頻発する。

【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

33

33

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。
- 環境刺激の処理困難による許容量オーバーやストレス状態に陥ると**固執が強化**される。

新情報の処理困難による固執例
決まった場所にいる
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
おむつをやめない
前の担任の言うことのみ聞く

34

34

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態で、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。
- ストレス耐性の問題も併せ持つことが多く、パニックが起きやすい。
- 環境刺激の処理困難による許容量オーバーの状態になると**パニックを頻発**する。

【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

35

35

新情報の処理困難:支援の方向性の方程式

要因	支援の方向性	支援の基本
新情報の処理困難関連	新情報を入れない	・重要でない新情報は入れない。
	新情報の衝撃の軽減	・変化を意識しにくいように情報を加工をして提示。
	時間の猶予	・幾分の新情報を受け入れる猶予を提示。
	不意打ちをしない	・あいさつなどはしないか、本人が認識できない程度のかたちだけにする。 ※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 *事前情報で知っていても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	・場所、人、物、マークなど変化しない部分を提示。

- 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)

36

36

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數。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
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。 ・本人の場所は動かさない。
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	・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		変化しない部分の提示	・本児の周囲は、仲のよい子にする。 ・周囲の子から本人に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。
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			

37

37

切り替えの困難による固執

38

38

要因:切り替えの困難による固執
■ 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要因として設定。 ■ 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。
切り替えの困難による固執例
片付けの声がかかっても、遊び続ける
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でなかなか帰れない
休み時間にチャイムが鳴っても、遊びを終えることができない

39

39

要因:切り替えの困難による 固執からのパニック

- 旧情報に固執している状態で、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。
- ストレス耐性の問題も併せ持つことが多く、パニックが起きやすい。
- 環境刺激の処理困難による許容量オーバーの状態になるとパニックを頻発する。

【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
- ・どこかへいなくなる
- ・しくしく泣く
- ・フリーズする
- など

40

40

切り替えの困難による固執:支援の方向性の方程式

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)	・終了を認識させずに、現行活動を継続させる。 ※特に小学校低学年までは猶予が必要。
	切り替えのスイッチを入れる	・次の活動に間に合うタイミングで意識を切り替える。 ◆切り替えの促しを感じられるような対応はNG。 例「〇〇になったら終わり」「〇〇しよう(次の活動)」 ◆時計の数字は、数字にこだわりのある子のみ有効。 【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。 ・子どもによって、わくわくするようにまたはつづ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。

- 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)

41

41

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
片付けの声がかかっても、遊び続ける	切り替えの困難による固執	時間の猶予	・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		切り替えのスイッチを入れる	・大まかなお帰りプランで流れをつくる。 【例】 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。)

42

42

過負担情報の処理困難

43

43

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、処理に苦慮する人(情報)に対して不適切な言動に至る。

処理に苦慮する 子ども(情報)例	処理に苦慮する 大人(情報)例
・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	・圧の強い大人 ・制止や注意が多い大人 ・声が甲高い大人 ・しゃべり過ぎる大人 ・せかせかした大人 ・本児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

過負担情報の処理困難例

視線が合わない
苦手な他児、大人を避けたり、逃げたりする。
注意されたり、叱られたりすると視線が合わない、へらへらと笑う

44

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。
- ストレス耐性の問題(第7回講座)も併せ持つことが多く、パニックが起きやすい。
- 環境刺激の処理困難による許容量オーバーの状態になるとパニックを頻発する。

【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

45

45

過負担情報の処理困難:支援の方向性の方程式

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	・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。 ・言動を改善できない大人の場合も、極力接触しない設定にする。

- 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を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)

46

46

過負担の処理困難への支援例

場面や子どもの年齢、状況により対応のバリエーションは無數。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
予測のできない動きをする特定の児に対し、何の脈絡もなく突然叩いたり、蹴ったりする	過負担情報の処理困難	過負担情報を入れない	・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)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。
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			・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。 ・対応の改善できなければ、極力かかわらない体制を組む。

47

47

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。

48

48

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。

49