

4

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。

【情報例】			
・人	・物	・音	・におい
・温度	・湿度	・光	・風
・視線	・圧	・他者の不規則な動き	など

- 集団は環境刺激が高い。
- 集団にいと苦痛を感じたり混乱状態に陥る。
※本人に自覚がないことが多い。
- 環境刺激の処理困難により、不適切な言動・課題を獲得できない・力を発揮できないなどに至る。
- 不登校リスクが高い。

5

集団の環境刺激

- 集団はうるさくなくても環境刺激が高い。

・広い ・人が多い ・わさわさした雰囲気

- 人の頭(頭脳)、視線、口がある顔の高さは環境刺激が高い。
→もぐる・登る・外周に居るなどして避難している場合もある。
- 「刺激の強い子」と表現されることがあるが、これは環境刺激を構成するインパクトの強い情報。
- 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。

環境刺激の処理困難がある子にとって集団は、
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。

6

6

環境刺激の“蓄積”と“爆風”

■ “蓄積”

- ✧ 静かで一般的には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。
- ✧ 午後以降不適切な言動が増える。

■ “爆風”

- ✧ 瞬間的に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

7

7

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。

8

8

集団における支援者の責任

- 集団における不適切な言動のベース/「環境刺激の処理困難」があることがほとんど。
- 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。
- 配慮があれば集団から学べるので、集団から外すのではなく、苦しくなく集団に居られる支援をする。

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が必須。

9

9

環境刺激(複合情報)の処理困難略表

要因	環境刺激の処理困難関連の言動例
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 ・着席時横や後を向く ・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 ・電車の車両など好きな物を至近距離で見る
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ろうとする ・特定の人(他児や先生)の側に居たがる
環境刺激の処理困難による過緊張	・集団に居ると緊張して疲れる ・発表の際に緊張により話せない ・集団にいると話せない

10

10

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。
 - 壊れたように不可解な言動となる。
 - オーバーヒート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、一刻も早く環境刺激の負担を軽減する。

“爆風”の場合	その瞬間の環境刺激を下げる。
“蓄積”の場合	1日を通してすべての場面で環境刺激を下げる

11

11

環境刺激の処理困難による許容量オーバー例

朝、園・学校の敷地に入れない
朝、教室に入れない、泣く
保護者と離れられない、泣く
頻繁にキャラクターや恐竜、動物になりきる
鏡の中の自分の動きに集中する
うれしそうに走り続けて止まらない
コマのようにくるくる回る
決まった色や物、洋服ややり方に固執する
特定の友だち、特定の先生に固執する、まわりつく

12

12

環境刺激の処理困難による許容量オーバー例
同じ動作や同じ質問を繰り返す
同じフレーズを繰り返す
自分が欲しい返事を執拗に要求する
同じパターンで物や手を叩き、音を出す
体を前後・左右に同じパターンで揺らす
数字やひらがな、迷路など決まったものを書き続ける
指しゃぶり
性器いじり
ズボンに手を入れ、自分のおしりを触る
水を見続ける、触る
柔らかいものを触る
人(髪、耳たぶ、唇、頬、おなか、二の腕、お尻など)を触る、抱きつく、キスをする
人に付きまとう
物を口に入れたり、舐めたりする

13

環境刺激の処理困難による許容量オーバー例
靴・靴下を脱ぐ
上着をまくり上げる
洋服を脱ぐ
パンツを下げる
奇声を発する
息や唾を吐く
ゲップを出したり、おならをしたりする
鼻をほじる
髪を抜く
ささくれや爪をむく
「見ないで!」と言う

14

環境刺激の処理困難による許容量オーバー例
積み上げられたブロックなどを無表情で壊す
すれ違いざまに何の脈絡もなく無表情で人を叩く、押す
給食中、「うんこ」や「おしっこ」など不適切なことを言う
給食中、頻繁に食べ物で遊ぶ、皿を投げる
少しのことでイチャモンをつける
即答で「無理!」と言う
自分を叩く、痛みを与える、傷つける
登園・登校渋り、不登校・不登園
引きこもり

15

環境刺激の処理困難による 許容量オーバーの慢性化

- 園・学校では、もともとの要因へのアプローチ以前に、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・数年続きて慢性化し、危機的状況にある子が極めて多い。
- 1日を通して環境刺激を下げて負担を軽減することが急務。

【一日を通して環境刺激を下げる記述例】※個別指導計画の備考に記入
 ♪自由遊び:□□か□□(場所)で、○○か○○(意識のカプセル)
 ♪一斉・給食:□□(場所)の席
 ♪給食後:食べ終わったら速やかに□□(場所)で、○○(意識のカプセル)
 ♪着替え:□□(場所)
 ♪トイレ・手洗い:誰もいない時
 ♪移動:先頭(または最後尾)
 ♪□□(場所)で、○○(意識のカプセル)

16

16

環境刺激の処理困難:支援の方向性の方程式

要因	支援の方向性	支援の基本
環境刺激の処理困難 関連	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

□ パニックになってしまったら、速やかにリセットプランに入れる。

- 環境刺激量を調節して苦しませない、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”を活用できることが望ましい。

17

17

環境刺激の処理困難と クラス運営

18

18

円滑なクラス運営のための支援者の責任

- 集団における不適切な言動のベース/「環境刺激の処理困難」があることがほとんど。
- 特に小学4年生までは、程度の差はあるがクラスにこの問題がある子が複数いる。
 - ※ 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。
- 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。

集団を率いる支援者は、環境刺激の視点をもつことが必須。クラスを安定させることは、どの子にとっても健やかな成長につながる。

19

19

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

20

20

室内のレイアウト

21

21

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、死角ができてやすく危険。
- 支援者の動きが制約され、支援が遅れる。

22

22

“エリア保育・教育”からの転換

- 支援者がその時に対象となる子どもなど、クラスの一部しか見ていないことが多い。→“エリア保育・教育”
- 園はエリア保育の発想でエリア分けしていることが多い。
- “エリア保育・教育”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。(木を見て森を見ず)
- 個に対応している際も全体を見て管制塔となることが重要。
- 複数でクラス運営する場合、支援者全員が同じ光景を見て支援に穴を開けない、対応が遅れないレイアウトにする。

➢ “エリア保育”から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。²³

23

23

レイアウトの基本

- 集団においてレイアウトは、不適切な言動を防ぎ、支援の準備・前提なので必須。
- 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ですが、園の場合学校に比べ環境刺激が高いため、家具等でレイアウトせずにそのままの状態では効果がない。

24

24

①環境刺激低エリアのピックアップ

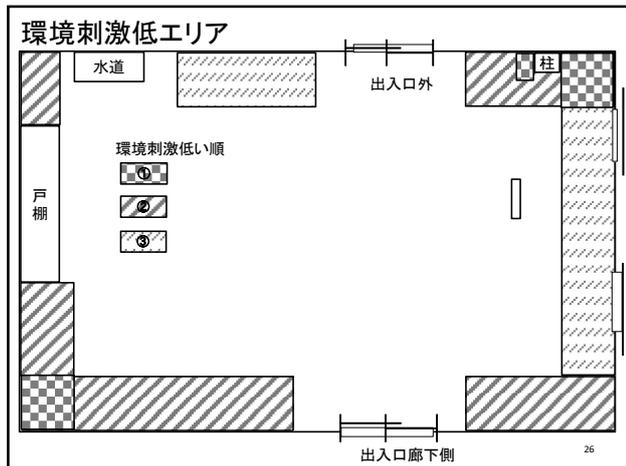
■ 環境刺激低エリア

- ✧ 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席とシェルターに活用する。
これをもってレイアウトとする。

25

25



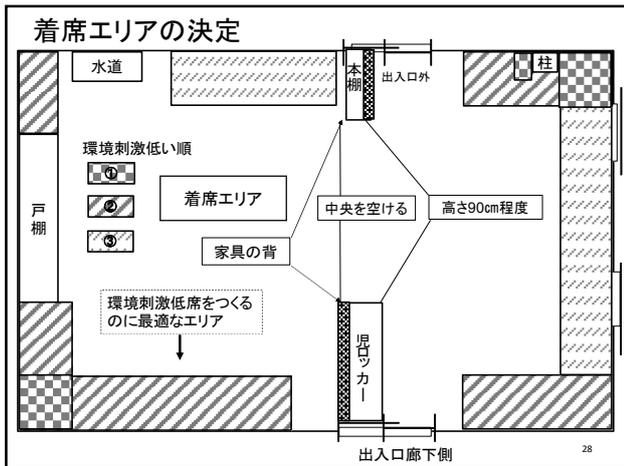
26

②着席エリアの設定: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。
- 着席エリアの適切な広さを決め、戸や壁の境目などを活用して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。
 - ✧ 狭過ぎると過密。 いずれも環境刺激が高い。
- カットラインに家具を置いて分割する。
 - ✧ 見通しを妨げないよう部屋の中央を空ける。
 - ✧ 着席時の子どもの目線より高い90cm程度の家具を壁から直角に出して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。
- 狭い部屋の場合は分割できないので、環境刺激の低い席と着席エリア内のシェルターで対応。

27

27



28

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。
- カットラインの壁として設定した家具と別の家具の間を通路とする場合、幅が狭いと遊び場になるので、概ね1.5m以上離すのが目安。

29

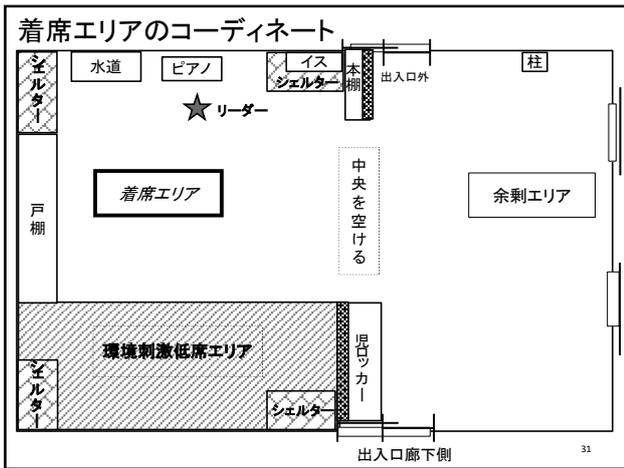
29

③着席エリア内のコーディネート

- **環境刺激低エリアを要配慮児用の席とする。**
※隔離されているように見える設定はNG。
※基本1人席はNG。(保護者からの要望であれば可)
- 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、着席エリア内で家具を壁から垂直に出して**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できる設定にし、**シェルターは使わない**。

30

30



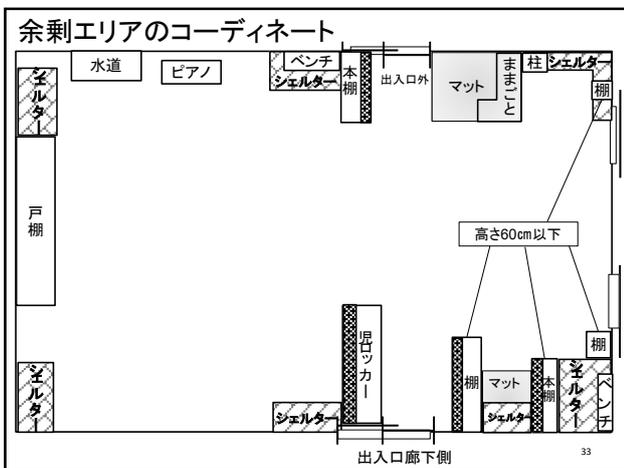
31

④余剰エリア内のシェルター設定

- 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。
- 家具で区画分割し、つい立て**囲わない**。
 ※家具であっても死角ができないようにする。
 ※支援の誇張となるので**囲わない**。
- 自由遊び・休み時間の際、誰でも自由に使えるようにする。
 - 本人が必要な時に利用できないので、タイミングを見てその都度のシェルター設定はNG。
 - 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、やむをない際のつい立ての使用は可。

32

32



33

シェルター設定の留意点

- 区画分割用の家具の高さは60cm以下の家具とし、死角ができないようにする。
- 家具は以下の目的で置き方が変わる。
 - ※区画分割目的で壁に垂直に置く。
 - ※部屋中央からの環境刺激を遮るように壁に並行に置く。
- 死角を作らないよう、シェルターの奥行を深くしない。
- シェルターが広いと魅力的な遊び場となり、環境刺激が上がるので、魅力的にしたり広くしたりしない。
 - ※半畳程度で十分。1人が座れる程度でも可。
 - ※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。

34

34

空間レイアウトの大幅変更

- 1日の中で、空間レイアウトの大幅変更は望ましくない。

【遊び・活動場面と一斉場面のレイアウト転換がNGの理由】

- レイアウトの変化が大きな負担になる子も多い。
- 先生の動きが増えて環境刺激が高まる。
- 支援者は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。

- 学校のレイアウト変更は少ないので、園でのレイアウト変更留意する。

35

35

席設定

36

36

環境刺激の低い席設定の優先度①②

①場所

- 環境刺激が低い場所が最重要。
※学校は、一般的に窓側最後列か最前列が環境刺激が低い。

②向き

- 全体が見える席は環境刺激が高い。
- ただし「転導性」がある場合は壁向きはNG。
※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など“動きのカプセル”に入ろうとしてクラスを乱す。
※悪影響のない適度な“意識のカプセル”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。
※先生や黒板が“意識のカプセル”になる子は最前列にする。

37

37

環境刺激の低い席設定の優先度③④

③人数

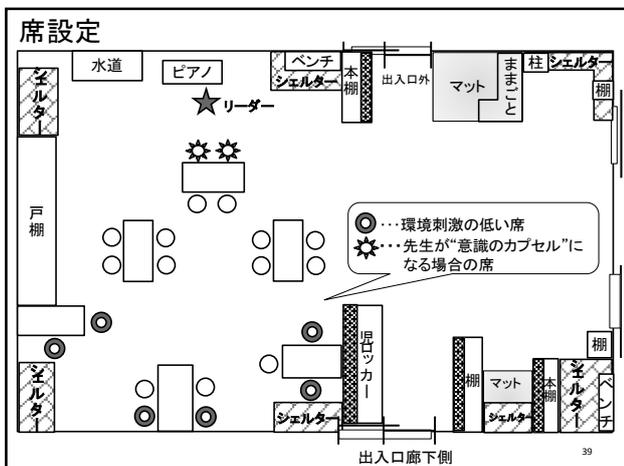
- 園の場合2～3人席。
※1人席は特別感があり過ぎるので、保護者からの要望以外NG。
※向いが空席、隣が空席など状態に応じて設定。
※机の短い辺に向かい合わせで2人席とし、距離を取る方法もある。
※机が足りない場合は、環境刺激の処理に問題のないエリート席を5人にする。
- 学校の場合、2人隣り合わずに1人席。(特別感が無いよう工夫)

④メンバー構成

- 強い情報を発する子と距離を取る。
※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
※当たり前の視点、メンバーの配慮だけで足りる子は少ない。

38

38



39

39

室外のシェルター設定

- 室内を配慮ある設定にしても、許容量オーバーとなる子が複数いるので**室外にもシェルターをつくる。**
 - 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。
 - 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。**
- 広すぎると遊び場になり環境刺激が上がるのでNG。

40

40

② “場所のラグ” “時間のラグ”

41

41

“爆風” 場面:時間のラグ・場所のラグ

- “爆風”場面で、**時間・場所をずらして環境刺激を回避する。**

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

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

42

42

“時間のラグ”の支援

- 爆風場面で他児と時間をずらす。
- 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。
- 個別指導計画では、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。

- 集団より先の切り替えは望ましくない。
※切り替えの困難も併せ持つ場合も多く、自分だけ先の切り替えはハードルが高い。
※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。
※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。

43

43

“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”をつけている子をあえて集団に合流させない。

44

44

“場所のラグ”の支援

- 他児と少し離れた環境刺激の低い場所を提示する。
- 空間レイアウトができていないと場所を提示できない。

【例:着替え場面】

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。

- 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。

45

45

③ “意識のカプセル”

46

46

“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、空間レイアウトの支援で居場所や席などを提示して効果を確認する。
※“意識のカプセル”は目立つことが多いため。
- 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。
※自ら“意識のカプセル”を活用している子どもも多いので、その“意識のカプセル”を支援の参考とする。

47

47

“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・好きな遊び
好きな人	友だち ※先生への固執は許容量オーバーの度が高いので、環境刺激を下げる
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
好きなにおいをかく	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	好きな本、絵本・表・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見る、は許容量オーバーの可能性あり。
好きなものを書く・描く	数字・ひらがな・漢字・迷路・好きな物の名前 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	授業時、当該教科教科書以外の好きな教科の教科書 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

48

48

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。

自由場面や休み時間	好きな遊びや好きな友だちが“意識のカプセル”。
一斉で話を聞く場面	席などの空間レイアウトの支援で足りない場合、目立たない“意識のカプセル”を提示する。

- 先生が“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、環境刺激を下げる支援が足りていないため、支援の見直しが必要。
- イレギュラー・アクシデント場面で、カンフル剂的に先生を“意識のカプセル”とするのは可。

49

49

一斉場面の“意識のカプセル”（課題）のハードル

- ハードルが高過ぎず、低過ぎないのが支援。

“意識のカプセル”ハードル例	
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
	消しゴムをシャープペンシルの先でさす
	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
低	図書館の本を読む
	折り紙
	ミニ工作

・目立たない物の方がハードルが高い。
・状況によりハードルの高低は変わることがある。

50

50

転導性がある場合の一斉場面の“意識のカプセル”のハードル

- 転導性があると、じっとしていること自体ハードルが高いので、動きのある“意識のカプセル”を提示する。
 - 活動の中で違和感のないもので、支援者の手間がかからないことが望ましい。
- ※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。
- 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。

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)
	※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) ※活用度高
↑	※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
低	

※目立たないさりげない手伝いならハードルは高い。

51

51

意識のカプセルから出す計算が支援

- 集団は環境刺激が高いため、まず、席や居場所などで目立たないように環境刺激を下げる。
- それでも本人の処理能力では難しい場合、致し方なく“意識のカプセル”で環境刺激を調節して集団に居させる。
- 無理なく、できる限り“意識のカプセル”から出すのが支援。
- “意識のカプセル”を減らすためには、
 - ✧ できる限りの空間レイアウトで環境刺激を下げて苦しくなく居られるようにする。
 - ✧ 取り組める課題(適切なハードル)では、“意識のカプセル”から出して達成感を得られるようにする。

52

52

環境刺激の処理困難が極めて重い子への支援

53

53

室内の支援があっても困難な場合①

室内に居続けると
不調になったり、不適切な言動が増える

- 時折教室から出して環境刺激を調整する。
- 不適切な言動の予兆の前に室外に出す。
- 罰としてではなく自然なミッションとして提示す。
 - ✧ 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。
- 教室から出るのは短時間とする。(1回10分程度までを日に数回)

54

54

室内の支援があっても困難な場合②

他児とかかわろうとしない

- 情報処理・環境刺激の処理困難が極めて重いため、現時点では他者とかかわれない。
 - 直接情報が入ると弾くので、周囲の様子を映画のように見て社会性を学べるよう、負担なく居られる“観客席”としての場所を設定する。
 - 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とした本児用エリアを設定する。
 - 他児から距離がありすぎたり困ったりせず、本児用のエリアであることが周囲にわからないようにする。
- 処理能力が成熟すると自ら行動範囲を広げる。

55

55

集団における環境刺激統制 3点セット

56

56

環境刺激統制 第1段階:設定

- クオリティーの高いクラス運営の準備として空間レイアウトは必須。支援の準備。
 - 空間レイアウトができていないと、「第2段階:配置」「第3段階:統制」の支援ができず支援者の負担も大きい。
 - 空間レイアウトをしたうえで、指示せず見ればわかる設定をし、関わりは少なく「整然」を提示する。
 - ✧ 動線の整理 ✧ 止まるライン ✧ 並ぶライン
 - ✧ 座席・ロッカーに印 ✧ 全員決まった席・順番 など
- グルーピング
- ✧ 少しでも他児と遊べる、活動ができる子は一緒に活動させるための支援をする。
 - ✧ トラブルリスクの低い児とグルーピングする。
- ※トラブルリスクの高い児同士魅かれ合うことも多く、離すことの方が困難な場合はセットで統制するのも1案。

57

57

**環境刺激統制
第2段階:配置**

- 遊びやグループ活動の開始時、空間レイアウトを活用してトラブル発生回避や支援者の出遅れの防止の視点で子どもを配置する。

密集させない	<ul style="list-style-type: none"> ・例えば、ゴザの中心にブロックのかごを置くのではなく分散させる。 ・玩具が収納された棚の前のみで、その玩具の遊びをさせるのではなく分散設定する。 ・並んだり、座ったりする隊形の工夫。
シェルターの提示	<ul style="list-style-type: none"> ・環境刺激の処理困難がある児に適切にシェルターを提示する。※囲まない、本児専用ではない
トラブルリスクの高い子を含むグループを離す	<ul style="list-style-type: none"> ・電車、ブロックなどトラブルが起きる遊びを離す。 ・子ども間の距離を十分に取る。 ・子どもの向きを計算する。

> “意識のカプセル”の提示
 ※トラブルの起こらない友だちとの遊びが理想的な“意識のカプセル”。
 ※1人遊びの段階の子は次々“意識のカプセル”を提示。

58

**環境刺激統制
第3段階:統制**

- 遊び、グループ活動の開始時に子どもを配置しても、子どもは動くので、管制塔となり適宜統制する。
- タイミングが遅れたら支援失敗。

理想的なタイミング	トラブルの予兆はないが、前例から問題が起こることが予測できる時点。
支援ぎりぎりのタイミング	・集中状態から顔を上げた時 ・ふらふらし始めた瞬間 など

59

**環境刺激統制
第3段階:統制**

- 適宜の統制の内容:密集させない・シェルターの変更

<ul style="list-style-type: none"> ◆ 遊び・活動を止めずにさりげなく流れ、方向性を変える。 ◆ 動かしやすい方を判断し、動かされたことを意識させないように多少のわくわく感を提示する。 ※「あっち面白そうだね」と指示をする。 ※ワクワクする感じで手招きする。 ※興味のあるものを見せ誘導する。 ※「こっちにも伸ばして作ったらおもしろいね♪」と距離を取らせる。 ※「車庫に戻って修理しま〜す♪」と、個々のスペースで1度仕切り直させる。 ※「先生に見せて〜♪」(1人1人)など。 ※スペースがないときは、子どもの体をさりげなく持って機械的に向きを変える。 <p> >統制が必要な場合でも、べったりと付かない。 >統制がないと確実にトラブルが起きる場合、統制ができない時間帯は友だちと遊ばせないこともやむを得ない。 </p>
--

60

環境刺激統制3点セットの前提 立ち位置の計算

- 支援のタイミングが重要なため **俯瞰**が前提。
- 全体が見える場所の計算をする。
 - ※子どもの頭より上に支援者の視線を設定する。
 - ※支援者が複数の場合、支援者同士の配置も考え、全員が同じ光景を見て支援の遅れや抜けを防止する。
 - ※情報は耳で取ると支援が遅れるので、**情報は目でとる**。
- 子どもの**至近距離**での**制止**的対応は、支援失敗の事後処理のためであり、支援ではない。
- 不適切な言動をする子の**至近距離**にいと、逆に本児や全体が見えない。※木を見て森を見ず

61

61

環境刺激統制の留意点

- 過不足ない配慮をする。
 - ※要因・力量を把握し、**過剰**な配慮はしない。
- 言動が目立たない児でも、**苦痛・ダメージ**は大きく、**発達の妨げ**になるという視点を持つ。

【目立たない言動】

※動かない ※隠れる ※意識を閉じる
- 環境刺激という“**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ないので、環境刺激の視点のない上司にはわからない工夫はできる。

62

62

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。

63

63