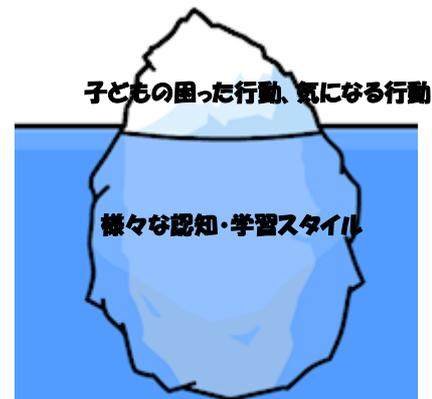


子どもの行動を考える

診療部：臨床指導科心理

冰山モデルの考え方



①言葉を理解したり、話すことが苦手

- ・ 抽象的な言葉は苦手
- ・ 字義通りの理解
- ・ 音そのものを聞き取るのが苦手



・ ご飯食べに行こう



・ 今日なんのテレビ見るの



・ おなべ見えて



・ ……と……ではどっちがいいの？

②非言語的メッセージを理解したり、伝えるのが苦手

- ・ 指さし
- ・ ジェスチャー
- ・ 暗黙のルールを理解



- ・ 触覚
爪切りが痛い。
雨やシャワーが痛い。



- ・ 臭覚
プールの塩素のにおい、立ち食いそばのみりんと醤油の割合がわかる

- ・ 味覚
コシヒカリをササニシキにの变更に気付く



③感覚過敏、鈍磨

- ・ 視覚
オーバーフローして何も見えなくなる。
原色に弱い



- ・ 聴覚
救急車が通ると耳が痛い。
大きい声で言われると内容がわからない。



- ・ 前庭感覚
揺れるものは嫌い



- ・ 体内の感覚
体温調節。
おしっこがたまってる。
疲れてる



④注意の問題

- ・ 集中力を上手にコントロールできないことによって様々なことが起こる。

→集中したくてもせいぜい40%の集中。
60%は他に散らばった状態。

→気になるものがあると一気に注意が逸れる。
やるべきことを忘れてたり、物をなくす。

→環境により集中力が翻弄される。

→結果的に多動。気が散る。物忘れ。

具体的な感じとしては

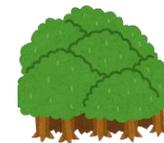
- ・ 運動会のビデオを再生してみたら無闇にいろんな音が入っていた。
写真を撮ったらこんなものまで写っていた。



⑤シングルフォーカス

- ・ どうやら、見えている世界が狭いらしい。
→片づけ も 大変。

- ・ 葉っぱはわかるけど…
→木、林、森は分からない。



↓でも
葉っぱの形や色がどんなかはよく知っている。

- ・ひとつのことに飛びぬけた集中力を示し才能を开花させたりする。



⑦物事の重要性の違い

- ・常識的にこの状況では、ここに注目するだろうというときに違うものを見ていたりする。
- ・幼稚園、保育園では先生が説明するときは先生に注目、横断歩道では信号



⑥順序だてることが苦手

- ・人は何かをやりようとするとき無意識に「まずこれをやって、次にこれをやって、それからこうしよう」とプログラムをたてるらしい。



⑧人の表情、感情、考えていることを読み取るのが苦手。

- ・人の顔への志向が弱い
- ・表情や声の抑揚などから相手の感情が読み取れない
- ・人の考えがわからない
- ・心の理論



⑨自己認知

- ・ 他人と自分の違いを考える脳の領域がある
- ・ 人のふり見てわがふり直さない

⑪記憶が良い

- ・ エピソード記憶(自分が経験した一連の出来事の記憶)は良い。
- ・ 意味記憶(学習によって習得する一般的な知識)は良い。興味に左右されやすいが
 - きちんと覚えれば学習できる
 - 知識が増えることで理解に繋がること
がある

⑩視覚が良い

- ・ 本当に細かいところを良く見えていて、覚えることができる。図鑑などに興味を持つとすごい
- ・ 三次元の空間をイメージとして描ける人もいる
- ・ 色彩感覚に優れている
- ・ 見るとわかる。納得する。(図、表、写真、漫画などから色々学んだりする。)

⑫作業記憶

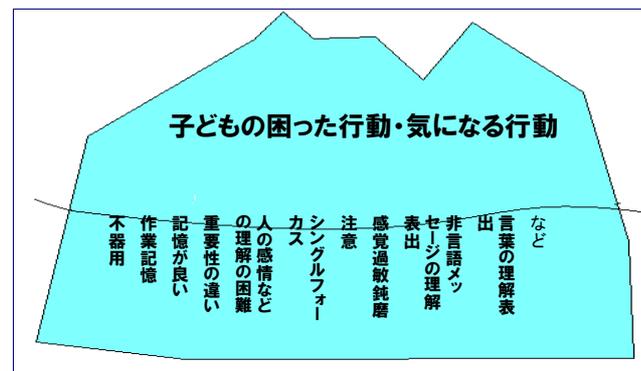
- ・ コンピューターのメモリーにあたる場所？
- ・ 他のことをしながらもやるべきことは覚えているとか
- ・ ……して…して…してね。

⑬不器用



- ・まわりが思っているよりも大変
- ・遊びが広がらなかったり、一人で遊べなかったり、日常的な動作で遅れをとる。
- ・字が書けなかったりすると勉強嫌い
- ・でも複雑な動きでなければ結構できるようになることは多い。

再びまとめると



例えば～

園で先生が前ですることの説明を
するといなくなります。

- ・氷山の下の問題は何か？
言葉の理解力の問題なら
→先生が短くわかる言葉で伝える
聴覚過敏の問題なら
→少し小さな声で話してもらう

身体的な要因

- ・病気
アレルギー(アトピー性皮膚炎、鼻炎)
- ・睡眠
睡眠不足で適切な思考困難
- ・疲れ
体だけでなく、頭や気を遣っても疲労



環境的な要因

- ・人や物が多い。
- ・うるさい。
- ・何をしたいのかわからない。分からない指示が続く。
- ・いつもと違う。
- ・嫌いなこと、苦手なことが続く。
- ・怒られてばかり。
- ・暑い、寒い、湿度が高い。



体罰・叱責の弊害が明らかに

- ・はじめはよくきく
- ・徐々に慣れる
- ・より強い罰が必要になる
- ・悪循環に陥る
- ・人に手が出るようになる



従来への対応方法



罰を与える



叩く・叱る・怒鳴る

……したら……させませんよ！

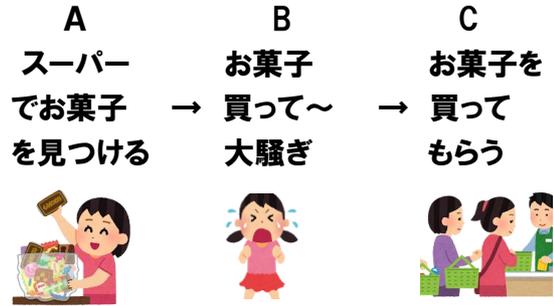


最近考えられている対応方法 1

- ・もともとの認知的な問題を変えるのはとても困難です
- ・とにかく原因を究明して、人の対応を含めた環境調整する。

A B C
・ 先行事象 → 困った行動 → 結果事象

例



→AかCを変える。もしくはAもCも変える。

発達に即した目標をたてる

- ・ — 2歳 ○3歳 □4歳 △5歳 ◇6歳

最近考えられている対応方法 2

環境調整の基本「構造化」「視覚支援」

- ①スケジュールを整える(時間を見てわかる)
- ②空間の設定や工夫(何を**場所**かわかる)
- ③課題の組織化(その**活動**がどうやればよいかわかる)

↓↓↓

今なにをするのか、どの様にするのか、どれだけするのか、
終わったら次はどうするのかを伝える。

①スケジュール(時間)

- ・ 実物を見せる
- ・ 絵や写真を見せる
- ・ 絵や写真+文字
- ・ 文字だけ見せる

スケジュール使用の注意

- ・ 次の活動だけ、朝だけ、一日、どれだけ伝えるかは考慮する。
- ・ ひとつの活動の時間を考える(長すぎず 短すぎず)
- ・ 嫌いな活動を続けない(片づけ→勉強→着替え。これみんな嫌なことならしません)

- ・ 楽しいことから使いましょう。
- ・ 違うときは前もって伝えましょう。



②空間の設定や工夫(場所)

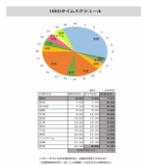
- ・ 余計な刺激はなくす。
- ・ 活動の流れを考慮して物を配置する
- ・ できるだけ活動と場所を1対1で対応させる
- ・ 行う活動はどのような順番で どれだけするのか伝える

③課題を組織化



特別なことではありません

- ・大企業も考えています
- ・公共の場でもやりはじめています。
- ・大人だってスケジュール帳もっています。

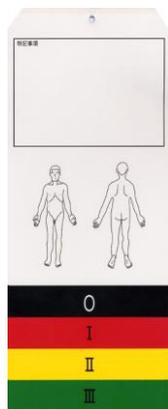


どちらが わかりやすいでしょうか？



大人1名
大人2名
大人3名
大人1名子ども1名
大人1名子ども2名
大人2名子ども1名
子ども1名

トリアージ



優先度	分類	色別	身体所見
第1順位	緊急治療	赤(I)	生命が危機状態 直ちに処置が必要
第2順位	準緊急治療	黄(II)	多少処置が遅れても生命 に影響なし
第3順位	非緊急治療	緑(III)	軽度外傷 通院加療可能
第4順位	死亡	黒(0)	生命兆候なし 直ちに処置を行っても救命 が明らかに不可能なもの

なぜ構造化・視覚支援

- ・結局一番、効果があった。
- ・お互いに楽になることが多い。
- ・今何をするのか、どれだけするのか、どんなふうにするのか、終わったらどうするのかを伝える。

- ・ だいたいの場合、見通しがあって、できること
ならば、子供はやってくれます
- ・ 多動な子・知的に高い子は時間がかかる。

- ・ 落ち着ける場所があればそこに移動
- ・ おまじない、魔法の言葉
- ・ あくまでも大人は穏やかに対応



もし問題行動が起きてしまったら

- ・ 危険の防止
- ・ 過剰な刺激は与えない
- ・ トラブルが起きた所から退散



大事なこと

- ・ 楽しいことを増やそう。
- ・ 目標は 高すぎない
- ・ とにかく ほめる
- ・ おしゃべりしていても 言葉に頼り過ぎない
- ・ 危険の防止



- ・ 混乱する前触れに気づいたらすぐに対処
- ・ 困った行動だけに焦点をあてる。
→ 解決法を望みがちですが、生活全体の見直しが必要です。
- ・ 子どもの得意なところを評価しましょう。
→ 苦手な所 ~~を~~ 多くする より



- ・ 叱らないでも譲らない。
- ・ 大変ですが穏やかに。



おわり
ご静聴
ありがとうございました

