

効果的な支援策

発達凸凹アカデミーBasic講座

お悩みは何ですか？

例)

6歳(年長)

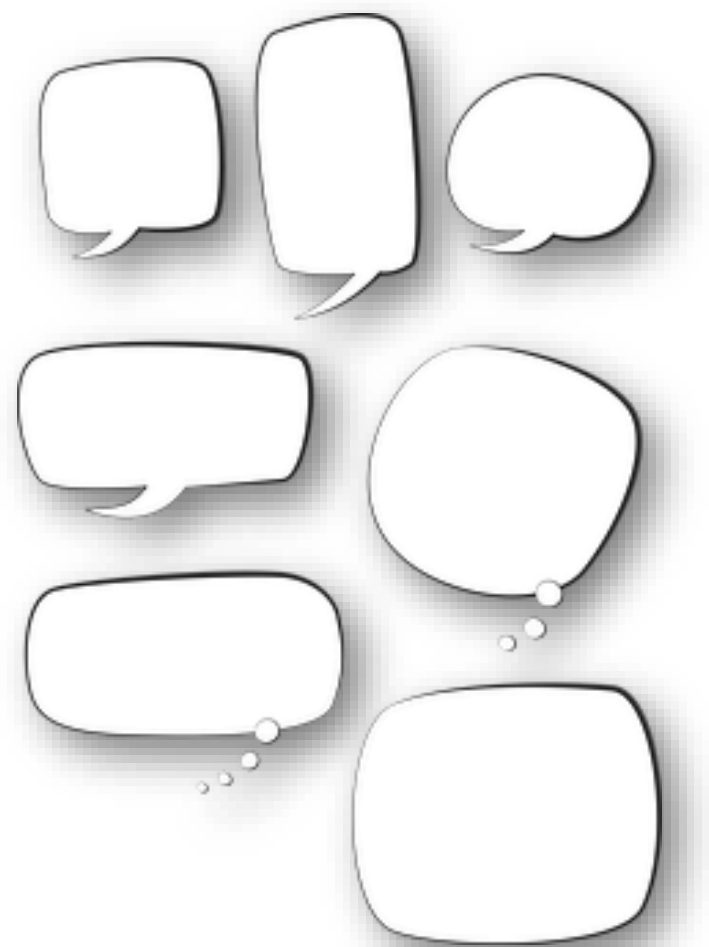
男の子

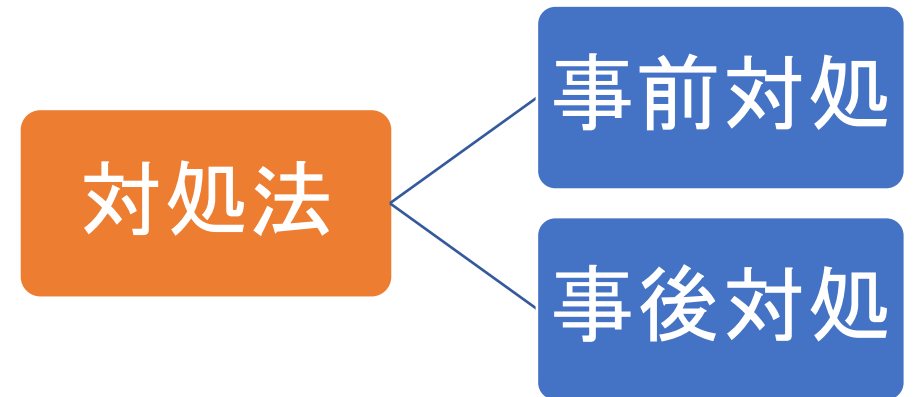
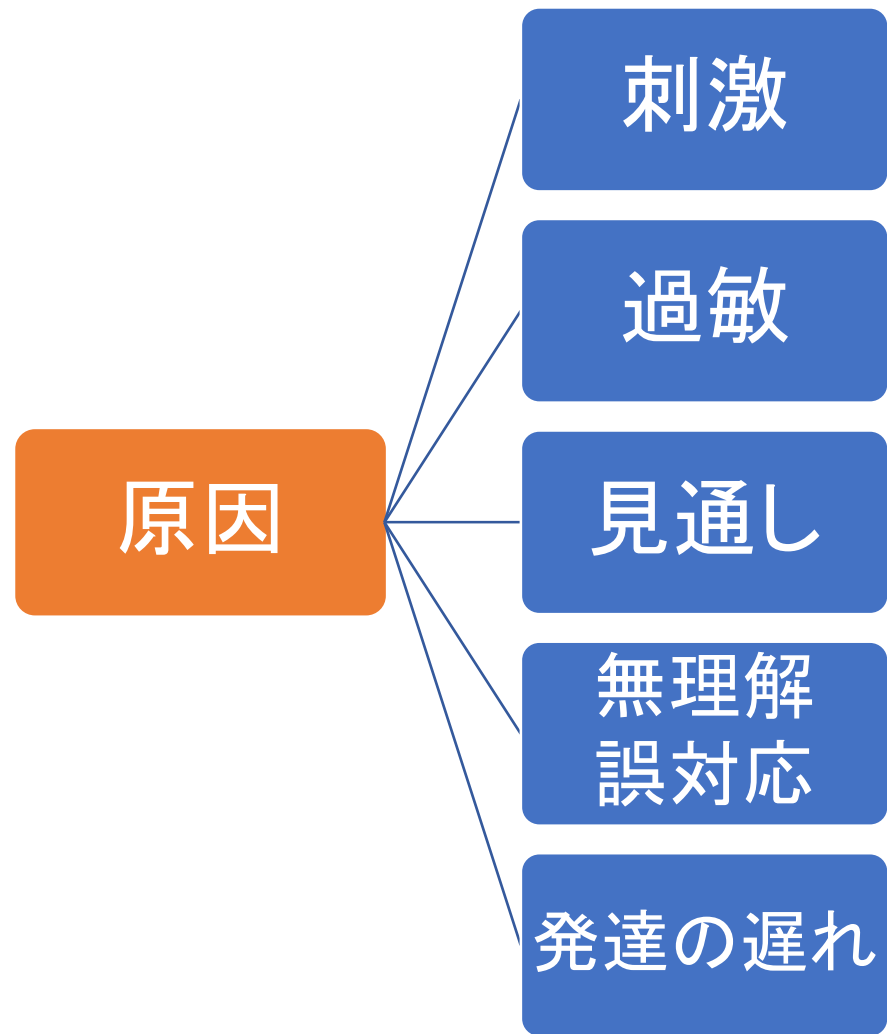
思い通りにいかないと癇癪



自己紹介をしよう！

- ① お名前
- ② 住んでいるところ
- ③ P.2で記入したお悩み





主な問題行動

- 癇癢
- 他害
- パニック
- 性器をさわる
- 机の上（高い所）に上る
- 独り言
- 決まったものを書き続ける
- 何度言っても直らない
- * 自信がない

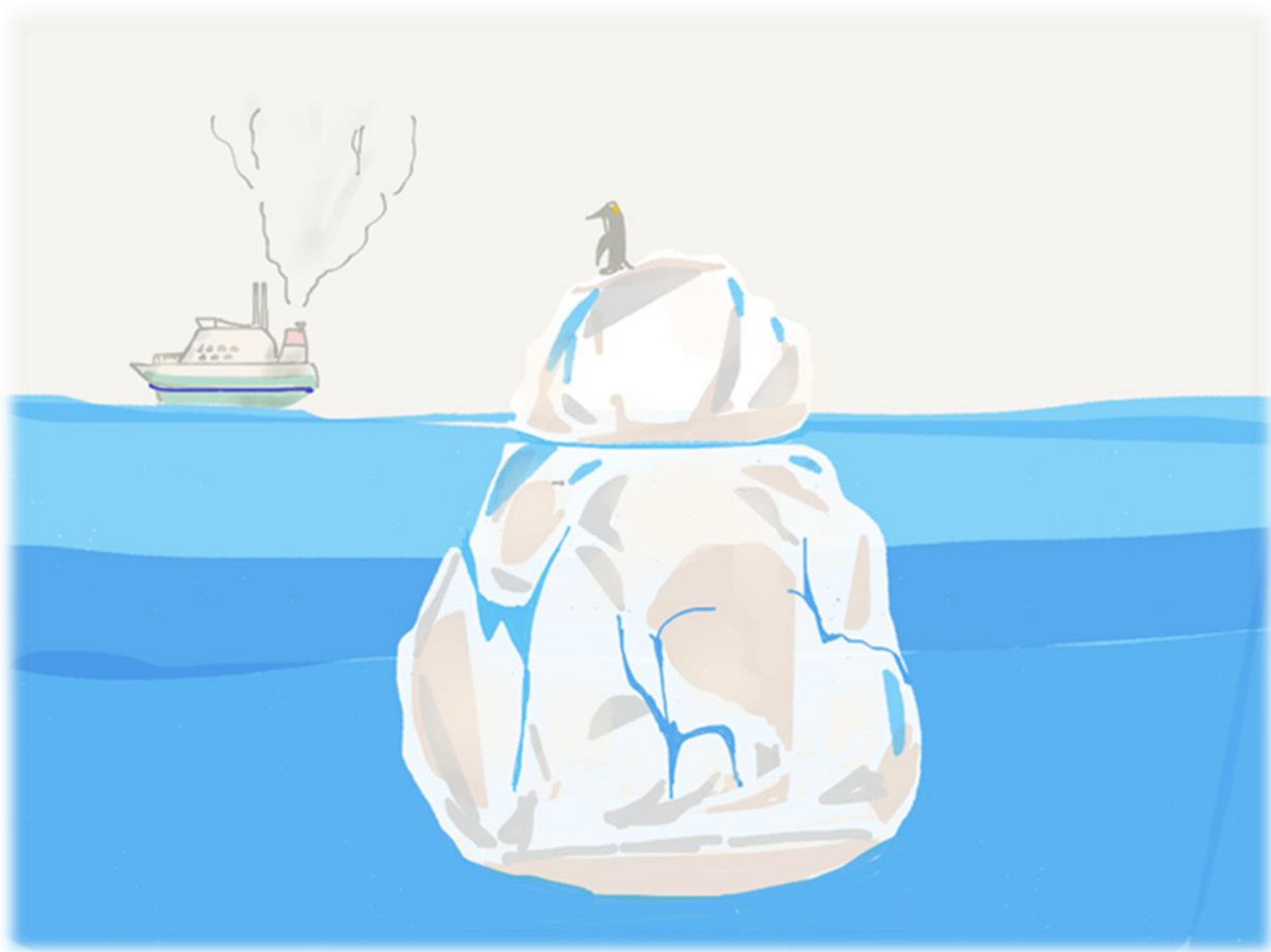


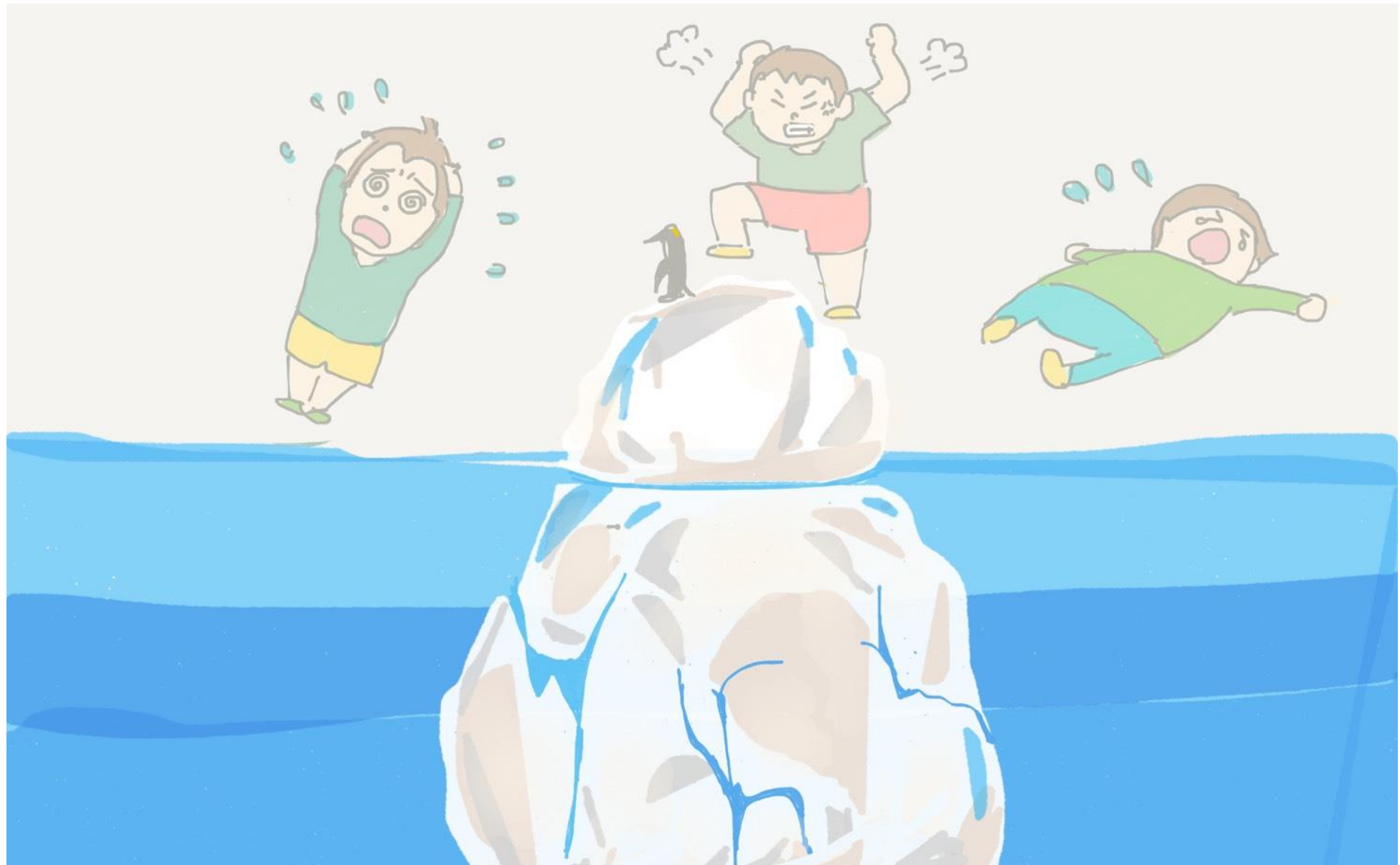
- 奇声
- 脱走
- こだわり
- つばを吐く
- 机の下に隠れる
- 柔らかいものを触る
- 離席
- 忘れ物
- * 取り組まない



氷山モデル

～ 問題行動の捉え方 ～







問題行動の原因と現れ方

(参考資料) 問題行動と原因

	刺激	過敏	見通し	無理解・誤対応
癇癢	◎		○	○
パニック	○	◎	◎	○
偏食		◎		○
他害	○	○	○	◎
身辺自立	○	○	◎	○

(参考資料) 問題行動の現れ方

刺激が多い	過敏がある	見通しがない	無理解・誤対応
離席・脱走	耳をふさぐ	自信がない	二次障害
こだわり	シャワーがNG	やらない・できない	故意にみえる行動
性器をさわる	冬でも薄着	ウロウロする	自己否定

発達障害を体験しよう！

右の人は、50音を繰り返し
左の人は、逆から50音を言う



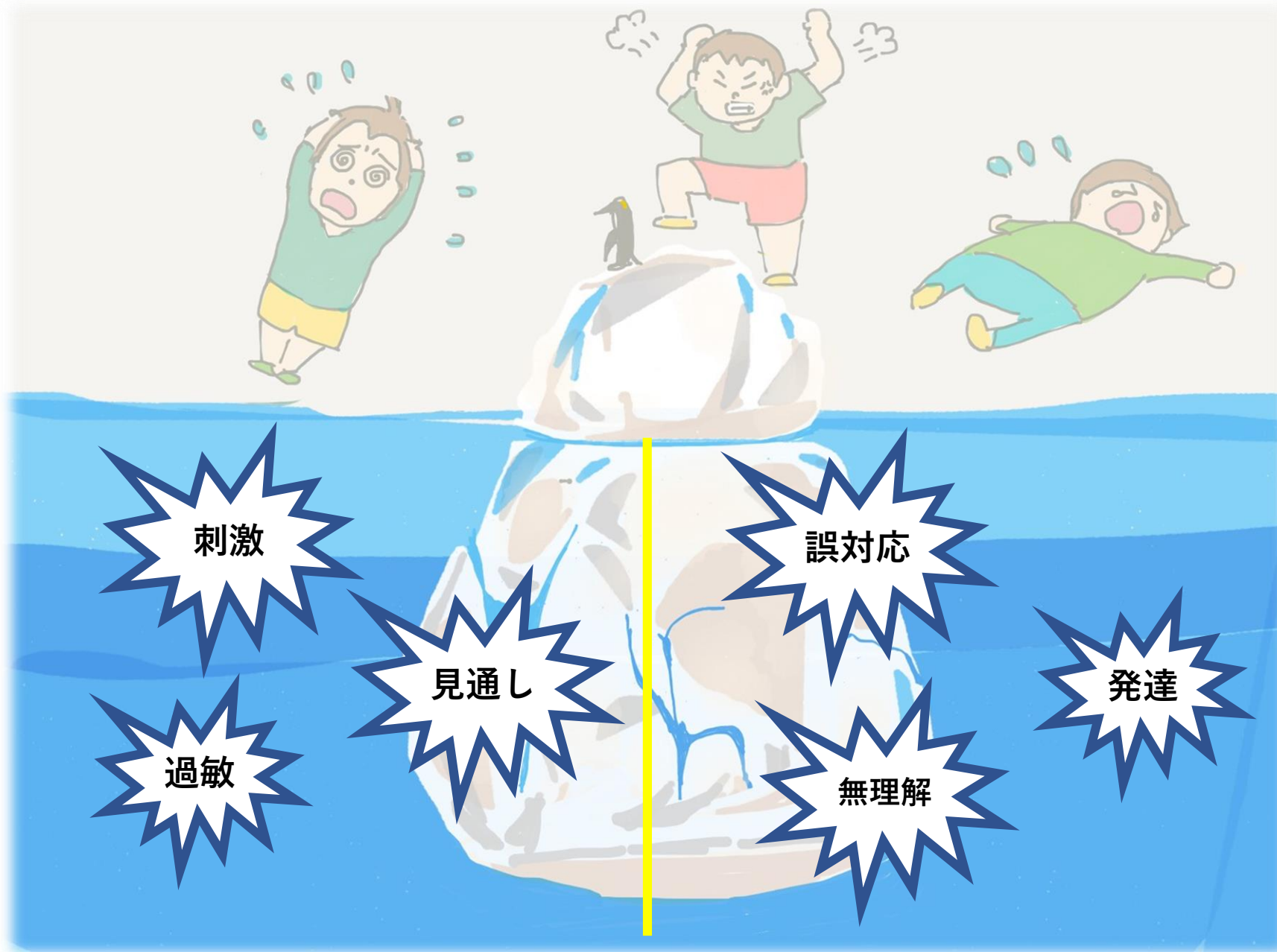
言葉だけで、絵を描いてください



これは なんでしょう？



問題行動はなぜ起こるのか？



刺激と過敏(鈍麻)を知る

(環境)刺激	感覚過敏	症状・行動	子どもに当てはまること
音(耳)	聴覚	どんな小さな音も同じ音量に聞こえる 大きい声で話す、ぼーっとする→集中が困難	
素材、痛み(肌)	触覚	洋服のこだわり、痛みに鈍感、シャワーが苦手、偏食 血が出ていても気にならない(鈍麻)	
匂い(鼻)	嗅覚	偏食、体調不良	
光、色、空間(目)	視覚	圧迫感(視線)、まぶしい→集中が困難	
温度や湿度(体)	体感	体温調節が困難、疲労→集中が困難	
食べ物(味・舌)	味覚	偏食、辛い物などの刺激物でも平気(鈍麻)	



二つの対処法

対処法

```
graph LR; A[対処法] --- B[事前対処]; A --- C[事後対処];
```

事前対処

事後対処

事前対処の5つの視点

- ・ 子どもの**観察**
- ・ 環境を見直す
- ・ 視覚（目に見える）的指示
- ・ 声かけ
- ・ 信頼関係を築く



統計(メモ)例

① いつ	3／1 朝ごはん		
② 問題行動	かんしゃく		
③ 直前の出来事	嫌いなものが出た		
④ 対処・対応	怒った		
⑤ 気付いたこと	嫌いな食べ物が原因？		

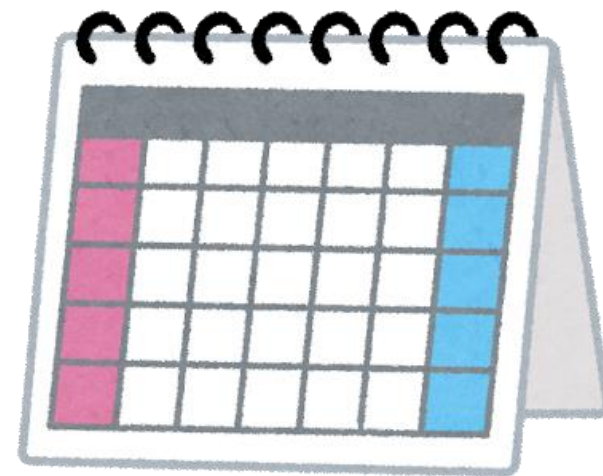
事後対処で大切なこと

- 反応のリセットが必要な理由
- **共感**を忘れない
- 命に係わるケガが起きないように



特性を理解する

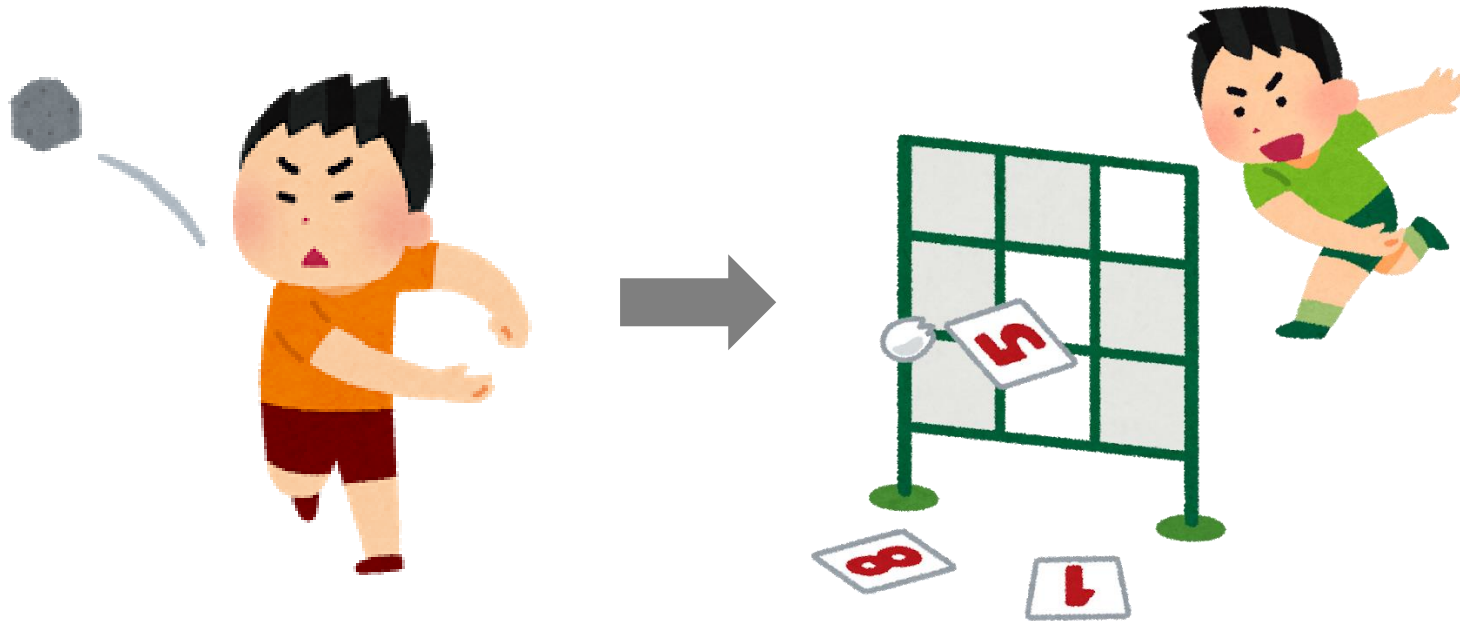
余暇の対策



過敏や刺激の対策



怒り・ストレス対策



子どもが
落ち着いている時に
相談（提案）&決定

支援とゴール

効果のない支援

その都度叱る



約束

- 概念があるか？
- 本人が守れるものか？
- 記憶力はあるか？



本人に頑張らせる

- ・ スモールステップになっているか？
- ・ 発達は十分か？凹の部分ではないか？

※ スモールステップとは ※

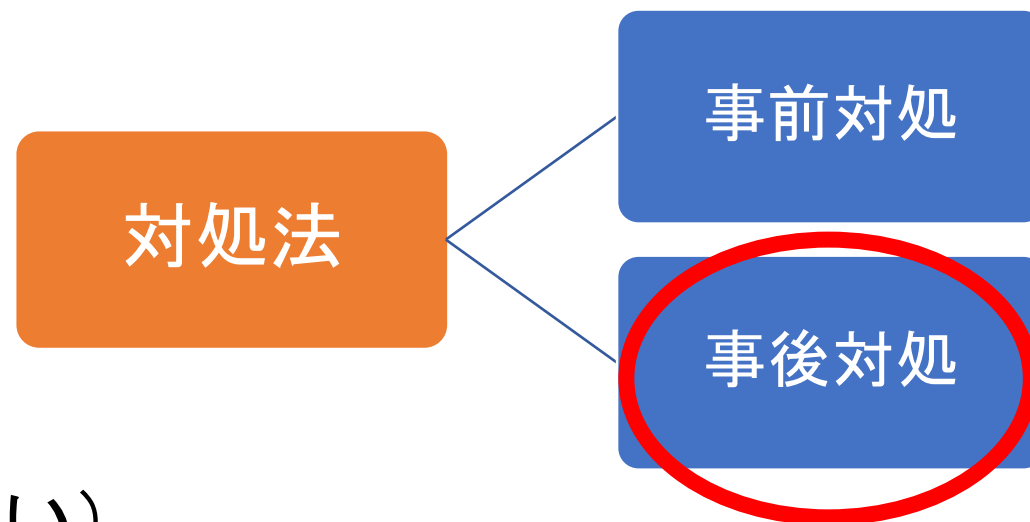
Step1 できた！を積み重ねること

Step2 1ミリ頑張ればできる課題



子どものペースに乗せられる

- ・ 無反応はできているか？
- ・ 信頼関係はできているか？



※ 信頼関係を築く方法 ※

Step1 子どもの話を聞く(否定しない)

Step2 共感する→子どもの自己肯定感につながる

慣れさせる



効果的な支援

効果的な支援

ヘルプサインが出せる

本人が守れるルール設定

達成感を味わえる

将来に必要で

将来につながる支援

自分を
あきらめない支援



考えよう！

悩みを解決しよう！

参考資料・サイトなど

- ・ 子どもの発達障害専門 指導員向け指導
無料メール講座 子どもの5つの困った！解決策
- ・ ドロップレット・プロジェクト(シンボル・イラスト)
- ・ 楽々かあさんのアイデア支援ツール
- ・ おこだてませんように(絵本／小学館)

※ 会員登録のお願い ※

テキストP.9 ① 会員登録をお願いいたします



お疲れさまでした

□ 暇な時間対策

- ・ ゲーム、テレビ、読書、ドリル...
- ・ スケジュール
- ・ 目に見えるカタチで遊びの選択肢を提示

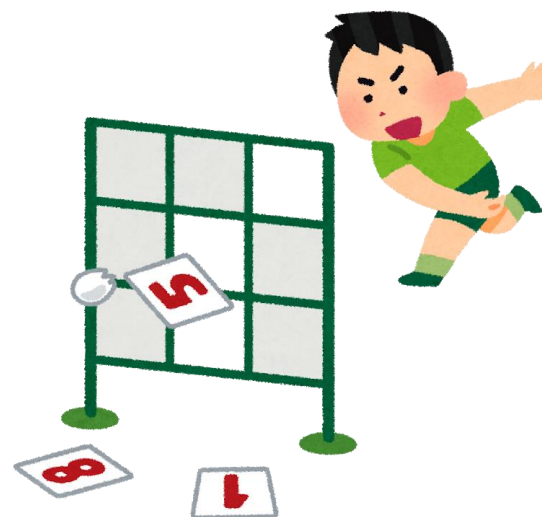


□ 過敏や刺激対策

- ・ 持っていて安心できるもの、場所
- ※ 安心できる、意識が向く

□ 怒りやストレス対策

- ・ 殴ってもいいもの、投げてもいいもの
- ・ 行動にそった動き(遊び)



子どもが
落ち着いている時に
相談（提案）&決定

