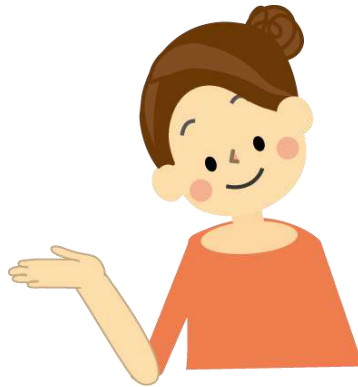


発達障害の理解と作業療法

富山県作業療法士会
発達部会

はじめまして

作業療法士(OT)です！！



Occupational therapist

→occupation=活動、何かに従事すること、占有
=心を奪われる、
楽しく夢中になれる活動!!

ライフステージにそった支援

乳児期



幼児期



学童期



思春期



成人期

子育て支援

- ・ 育てにくい。
かんしゃく、こだわり。抱っこを嫌がる。
- ・ 保育所・幼稚園で集団活動ができない。
離席が多い。寝付きが悪い。



学校生活支援

- ・ 離席が多い。
- ・ 科目の得意、不得意の差が極端。
- ・ 不器用で体育、音楽、図工が苦手。縄跳び、ピアノ、跳び箱 など。
- ・ 友だちとの関係において、自分の意見を言いすぎる。または言わない。



社会生活支援

- ・ 明文化されたルールでないと理解できない。
- ・ 就職が困難である。離職する人がある。
- ・ 相手の表情から感情を読み取るのが苦手。



日本作業療法士会
パンフレットより

作業療法士の視点

～こんなところを見ています～

●粗大な動き

(走る、歩く、座る...などの運動と姿勢)

●微細な動き

手先の器用さ: はし・スプーン、はさみ、鉛筆等の使用

目の動き : 注視、追視、輻輳 滑らかな動き

口の動き : 摂食、発語(構音)、咀嚼、流涎など

●応用的な運動

(スキップ、自転車、縄跳びなど)

運動

○感覚の処理能力

(音に敏感、触覚過敏、偏食)

○知覚・認知能力

(認識してどう処理するのか...)

感覚・知覚

●心理・社会的側面

(育ってきた環境、自尊感情の育ち)

●コミュニケーション能力

社会性
・コミュニケーション

支援の流れ

①主訴(現在の困っていること)

②評価(原因の分析):

子どもの能力の分析、活動の分析、環境の分析

③支援プログラムの立案

④実施(本人への介入、活動・環境への介入)

⑤再評価



問題解決・プログラムの変更

発達障害とは...

生まれながらに脳機能にトラブルがあり、適応能力につまづきを生じている状態。

適応能力

そのとき、その場、その状況に合わせた動作や行動、態度などにつなげていく能力

つまづきの原因がしつけや本人の性格だと
誤解されやすい。

誤解

知的な遅れが無かったり、記憶力など、他よりも優れた能力がある。
そのため「努力不足」「素直にいうことを聞かない」「反抗的」と思われる

自己有能感↓
自信↓
状態の悪化↑↑↑↑↑

発達障害

①広汎性発達障害 (PDD)

- ・自閉症
- ・高機能自閉症
- ・アスペルガー症候群
- ・特定不能の発達障害

自閉症スペクトラム

- ・社会性
- ・コミュニケーション
- ・想像性の障害(こだわり)

②注意欠陥(欠如)/多動性障害 (AD／HD)

③学習障害(LD)

「読み」「書き」「計算」

×読めない、書けない

◎読める、書けるが...流暢さ、なめらかさの問題

クラスにいる気になる子どもたち

通常級の中で、気になる子ども **6.3%**

学習障害 4.5%

AD/HD 2.5%

高機能広汎性発達障害 0.8%以上

それぞれ、特徴が重複している子どももいる

* ADHD児の50%に不器用さ

感覚統合とは

身体の外から入ってきた刺激を、脳で情報として受け止め、処理すること

①刺激を受ける(入力)

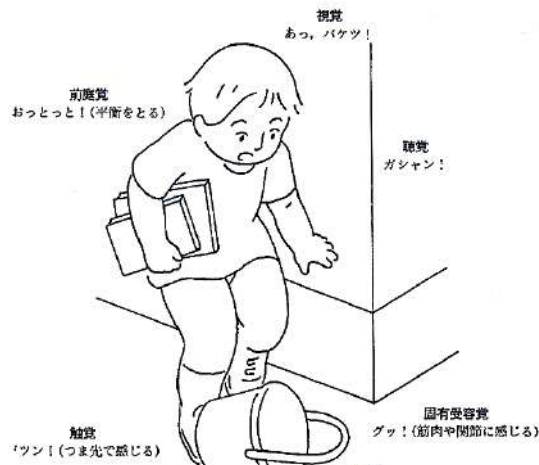
外部から**刺激**を受ける
⇒身体から脳へ...

②情報処理

脳が**感覚情報**を処理。

③行動する(出力)

情報処理の結果、脳から**身体に司令**が出る。



①種々の感覚刺激を受ける

②脳が処理

「バケツだ!!」

「こぼれるぞ!!」

→ **バランスをとれ～**

③筋肉の収縮＝踏みとどまる

感覚刺激の種類と特徴

自覚しにくい 3感覚

感覚刺激		役割・作用
触覚	皮膚を通じて、 触れる・触れ <u>られる</u> 感触を感じる	・識別、探索：◎巧緻性 ×不器用さ :体のイメージ⇒運動へ(企画) ・防衛 :◎情緒の安定×攻撃性
固有受容覚	筋肉や関節の動きを詳細に感知する →体の理解、覚醒	・力加減→細かな動き(微調整) →大きな動き 姿勢調整、バランス ・情緒の安定、注意、運動企画
前庭覚	加速、回転、傾き =重力下での安心感	姿勢調整(筋肉の緊張調整を含む)、眼球運動、 覚醒のコントロール、情緒的安定、空間認知
視覚	見る	・文字、色 ・空間の奥行き ・姿勢の調整
聴覚	聞く	・声や物音を聞き取る、聞き分ける
嗅覚・味覚	嗅ぐ・味わう	

感覚統合の発達

感覚		感覚入力統合		5～6歳くらい最終産物
0歳	聴覚(聞くこと)	～1歳くらい	3～4歳くらい	話す能力 言語
前庭覚 (重力と運動)		目の動き 姿勢 バランス 筋緊張 重力への安心感	身体知覚 身体の両側の協調性 運動企画	目と手の協調
固有受容覚 (筋と関節)		吸う 食べる	活動レベル 注意の持続 情緒的安定	視知覚 目的活動
触覚(触れる)		母と子の絆 心地よい触覚		
視覚(みること)				

集中力
組織力
自尊心
自己抑制
自信
教科学習能力
抽象的思考
および推理力
身体および脳の
両側の特殊化

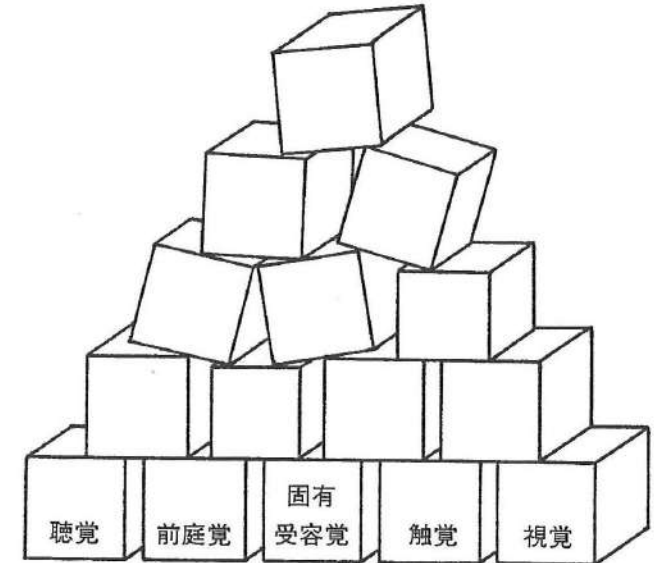
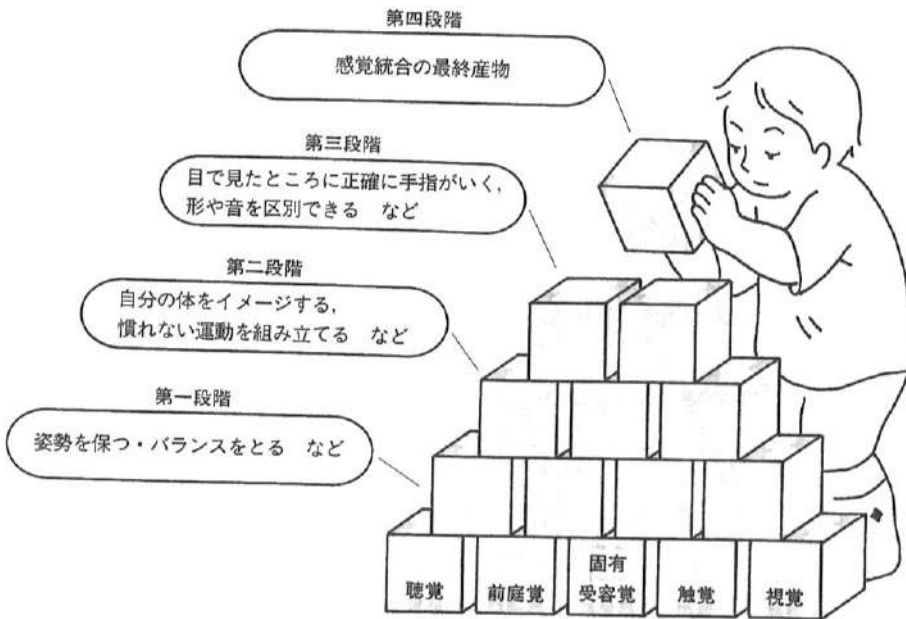
花開く＝
毎日の教育、生活



土づくり＝耕す、肥料
＝感覚刺激

図 1.9 感覚，感覚入力の統合および最終産物（文献 27，p.91）

発達と感覚統合



- ★感覚は**脳の栄養素**!!
- ★感覚入力には**交通整理**が必要!!
- ★感覚統合は**ピラミッドのように発達**する!!
→積み上げるのは子ども自身
＝発達したい欲求がもともとある

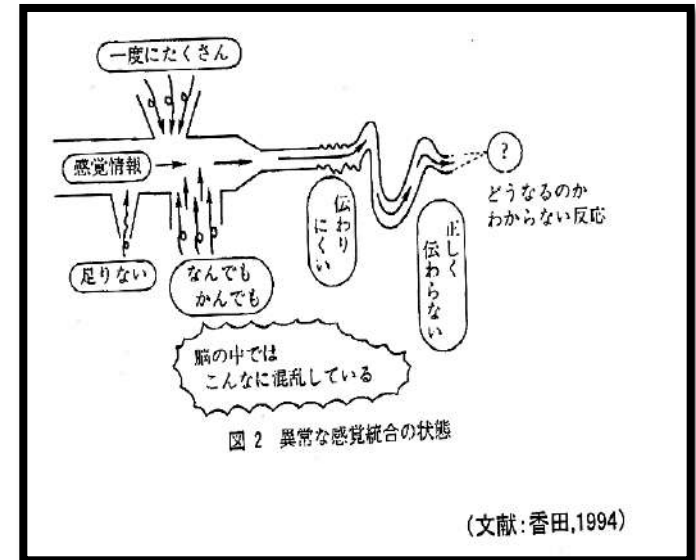
★多少のゆがみや傾きがあっても...
第4段階までは積みあがる

↓
ちょっとしたことで乱れやすい(>_<)
運動企画や注意の集中, 教科学習能力など最終産物に影響

感覚刺激に対する反応性の問題

大混乱!

整理されていない



- ① **過反応(過敏)** : 過剰に入力される
“なんでもないこと”が...痛み、不快...
- ② **低反応** : 気づきにくさ
- ③ **探求** : (気づきにくさから) 過剰に求める

感覚面の問題の例

	過反応	低反応／探求
触覚	・他者との接触を避ける ・服のタグを気にする ・特定の服を着れない ・手が汚れる(図工など)ことを避ける	・何でも触る ・口で確かめる、噛む ・けがをしても痛がらない ・触られても気づかない→みだしなみ
前庭・固有	・急に手をひかれたり押されると怒る ・傾斜、不慣れな姿勢、マットや鉄棒を怖がる ・ぶら下がる、よじ登ることを避ける ・広い空間、逆に込み合った空間を避ける	・転びやすい ・姿勢がふにやふにや ・物にぶつかる、かべ伝いに歩く ・飛び跳ねる、ロッキング ・つま先歩き ・自己刺激的な発声など
聴覚	・耳ふさぎ(特定の音) ・非常ベル、校内放送、音楽の楽器練習が耐えられない	・呼んでも振り返らない
視覚	・蛍光灯を嫌う(チカチカ)日光、フラッシュを避ける ・雑然とした部屋や店内を嫌う ・人の動きや雑然とした空間で集中しにくい	・特定の光、線、シンボル、キラキラしたものなどに心奪われる
味覚・嗅覚	・特定の味を嫌う、偏食 ・トイレ、理科室のにおいが嫌い	

☆前庭系の問題は学年が上がると軽減しやすい。

☆視・聴・触覚系の問題は2歳をピークに半数以上の人で残存

感覚系からの問題が、年齢が上がると目立たなくなるが...軽減？表出しないだけ??

簡単なスクリーニング『JSI-mini』

ISI - mini

Japanese Sensory Inventory - mini

Summary Sheet

(版元版 ver.1.0, 2010)

受検者氏名: _____ 検年月日 (年) (月) (日) 性別: _____ 年齢: _____ 性別: _____

記入者氏名: _____ 検査者と記入者の関係: _____ 記入日: _____ 年 月 日

スコア換算の方法

高知及び全項目合計 (Raw Score) は数値となります。高知は、Raw Score 欄に直接書き込み、Raw Score の平均値 (標準化) も書き込みます。

① 高知の換算方法: 4 項目スコアでの検定値を平均値から標準化し、高知値 (人数平均値) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (人数平均値) から標準化し、高知値 (人数平均値) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (人数平均値) から標準化し、高知値 (人数平均値) から求められ換算されます。

② 高知の換算方法: 4 項目スコアでの検定値を平均値から標準化し、高知値 (人数平均値) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (人数平均値) から標準化し、高知値 (人数平均値) から求められ換算されます。

Green	外感性が草香 (高知値の約 70% に達する領域です)
Yellow	草香、香気質が草香及び草香の領域に属する領域 (高知値の約 20% に達する領域です)
Red	高知値の約 10% に達する領域です (高知値の約 10% に達する領域です)

A 系列項目点: 感覚表現

Raw Score	Green	Yellow	Red
→4	→	→	→
→3	→	→	→
→2	→	→	→
→1	→	→	→
→0	→	→	→

B 系列項目点: 感覚表現

総合項目点 (全項目合計点)

使用上の注意 (バージョン 1.0, 版元版です。今後、変更・修正の可能性が必ずあります)

- ① 高知値は、高知値の平均値 (標準化) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (標準化) から求められ換算されます。
- ② 高知値は、高知値の平均値 (標準化) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (標準化) から求められ換算されます。
- ③ 高知値は、高知値の平均値 (標準化) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (標準化) から求められ換算されます。
- ④ 高知値は、高知値の平均値 (標準化) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (標準化) から求められ換算されます。
- ⑤ 高知値は、高知値の平均値 (標準化) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (標準化) から求められ換算されます。
- ⑥ 高知値は、高知値の平均値 (標準化) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (標準化) から求められ換算されます。
- ⑦ 高知値は、高知値の平均値 (標準化) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (標準化) から求められ換算されます。
- ⑧ 高知値は、高知値の平均値 (標準化) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (標準化) から求められ換算されます。
- ⑨ 高知値は、高知値の平均値 (標準化) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (標準化) から求められ換算されます。
- ⑩ 高知値は、高知値の平均値 (標準化) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (標準化) から求められ換算されます。

⑪ 高知値は、高知値の平均値 (標準化) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (標準化) から求められ換算されます。

⑫ 高知値は、高知値の平均値 (標準化) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (標準化) から求められ換算されます。

⑬ 高知値は、高知値の平均値 (標準化) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (標準化) から求められ換算されます。

⑭ 高知値は、高知値の平均値 (標準化) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (標準化) から求められ換算されます。

⑮ 高知値は、高知値の平均値 (標準化) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (標準化) から求められ換算されます。

⑯ 高知値は、高知値の平均値 (標準化) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (標準化) から求められ換算されます。

⑰ 高知値は、高知値の平均値 (標準化) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (標準化) から求められ換算されます。

⑱ 高知値は、高知値の平均値 (標準化) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (標準化) から求められ換算されます。

⑲ 高知値は、高知値の平均値 (標準化) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (標準化) から求められ換算されます。

⑳ 高知値は、高知値の平均値 (標準化) から求められ換算されます。高知値は、平均値 (標準化) から求められ換算されます。

ISI mini ver. 1.0 (版元版) 2010年10月10日発行
 出版元: 日本感覚検査学会
 印刷: 日本感覚検査学会
 販売: 日本感覚検査学会
 価格: 1,000円 (税別)

JSI - mini

Japanese Sensory Inventory - mini

(印刷版 版 1.01 2010)

登録氏名 _____ 生年月日 (年 月 日) 性別 男 女

記入者氏名 _____ 医療と記入者の関係 _____ 記入日 _____ 年 月 日

記入の方法

このアンケートシートは、お子さんの感覚・運動機能の発達状態を調べるためのものです。各々の項目に対して、できるだけ正確にご記入をお願いいたします。
本人が話し、あるいは質問に対して、お答えする状態がもっともあてはまる回答を、項目毎右側の色印(白、黄、緑、赤)を使い、必ず一つだけ記入してください。

0 : まったくない
1 : ごくたまにある
2 : 時々ある
3 : 頻繁にある
4 : いつもある
X : 質問項目にあてはまらない。(例えば、該当内容が、お子さんの状態に合わない時)
? : わからない。(例えば、該当内容が、これまで経験したことのない時)

項目番号

- 1 滑り台など、滑る器具を怖がる。
- 2 手探りに興味、自分一人であるには慣れに費てるでできる目覚ましをすることなど。
- 3 靴紐、土、草、砂など遊びを怖がるのを繰り返すも高度に克服。
- 4 虫、土、草、砂などの嫌がるを怖がる。
- 5 やで足でも踏んでも怖がる。
- 6 虫のめたり、虫を捕まねたりすることをする。
- 7 洗濯・洗髪・洗髪・歯磨き・お風呂・髪を洗う時を怖がる。
- 8 水浴びに入浴すること、水遊びすること。
- 9 呼びかけても、顔を見ても反応しないことがある。
- 10 寝起きもなく目覚ましをうらうたりして、動きまわっている事が多い。
いらいらや物陰を怖がるなど、夜が怖いことがある。
- 11 遊んでいてお母さんがいなくなる時、顔を見ても顔を背を向けることがある。
- 12 つかまり立ちをするのが多い。
- 13 つかまり立ちをするのが多い。
- 14 抱っこ(抱っこは)をせがむと、嫌んでいることがある。
- 15 離乳食がある。
- 16 特定の音・におい・温度などに敏感。
- 17 目覚まし(車のタイマーの音、電気音、風船の音など)を見つけたことなど。
- 18 走り回ったり、物陰に隠れようとする。
- 19 抱っこをせがむと、嫌んでいる時、顔を背を向けることがある。
- 20 抱っこをせがむと、嫌んでいる時、顔を背を向けることがある。

年齢 A B

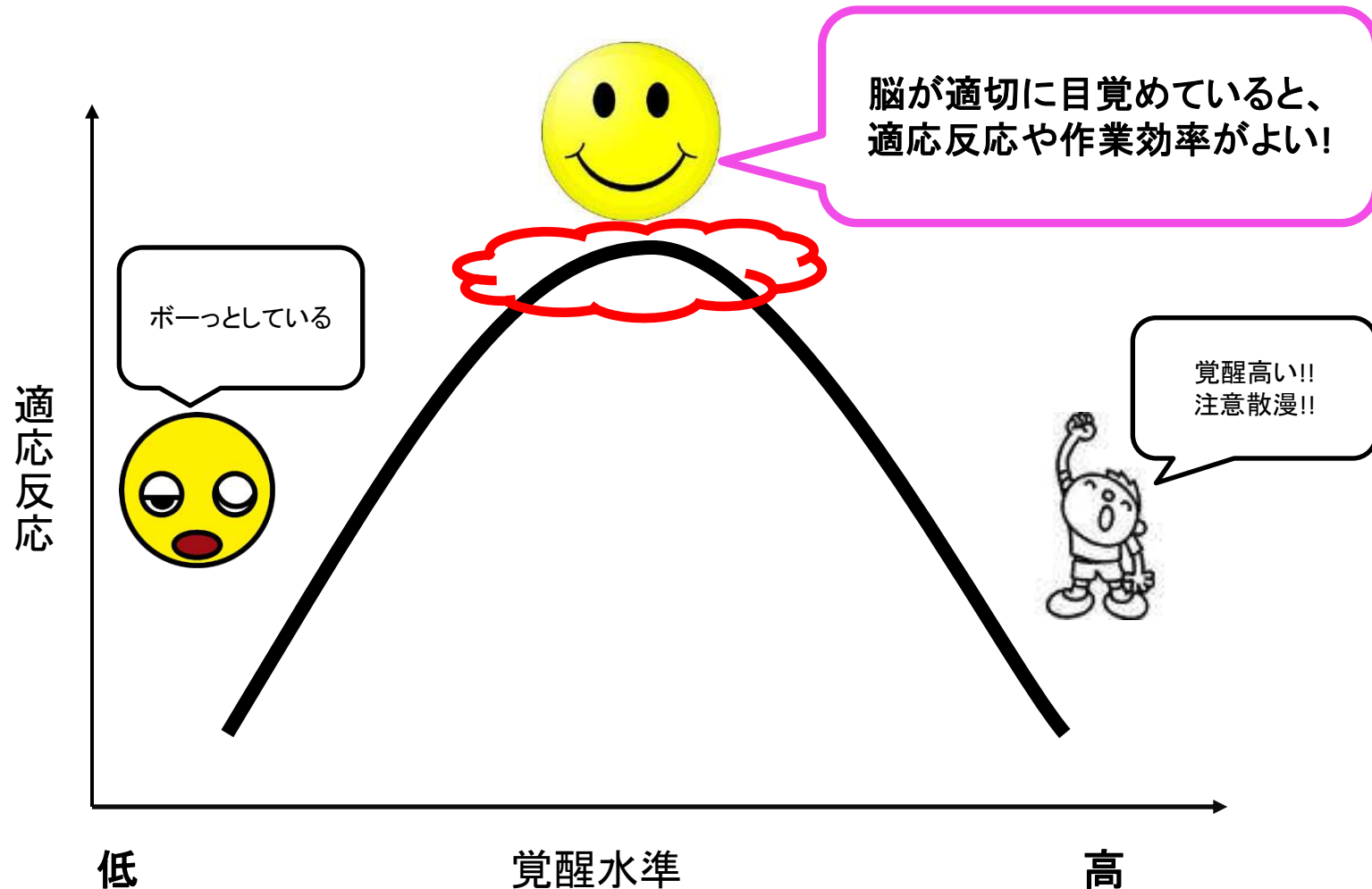
JSI-mini Japanese Sensory Inventory - mini ver2010
JSI研 株式会社
e-mail: jsi@jsi.co.jp
jsi.co.jp <http://www.jsi.co.jp/>
東京都 東京都立大学医学部付属 本館 本館

日本感覚統合学会ホームページよりDL可能

※診断はできません

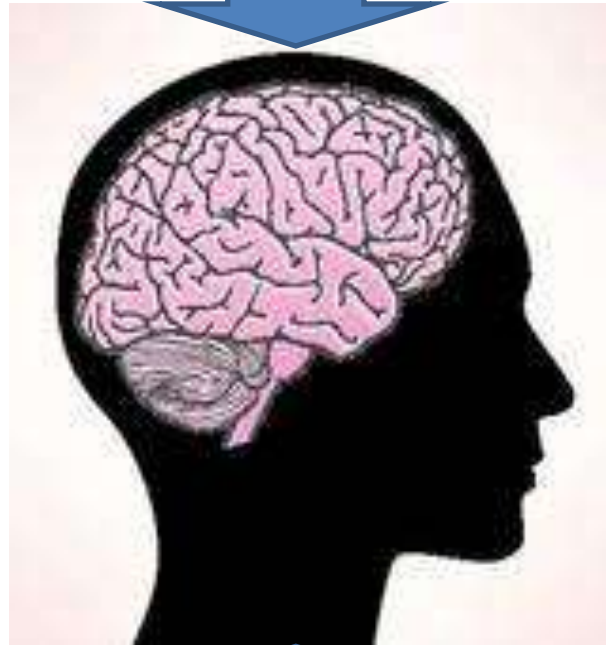
※傾向を知る手がかりに...

覚醒(脳が目覚め)と適応反応



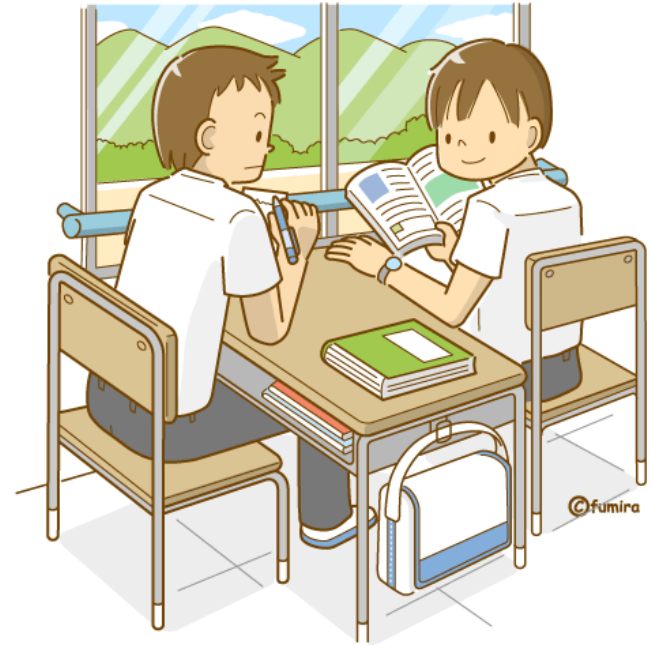
脳を目覚めさせるには？

興味・関心



感覚刺激

教室でよく見かける子

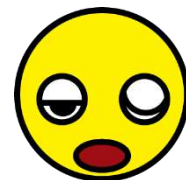


ケース1

『いつも ボーっとしている』
『動きが 少ない』



なぜ、『ボーっとしている』『動きが少ない』の？



①いつも**覚醒レベル**が低い状態

②**筋の緊張**が低く疲れやすい

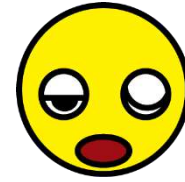
体を固めてしまうため、顔も固く表情が乏しい

③**重力の変化**に対してこわがり

④失敗したり、怒られるなら、やらない

など

取り組みの例

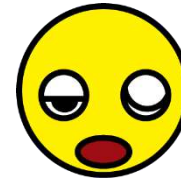


①いつも覚醒レベルが低い状態

例)

- * 毎日の生活リズムを安定させる
 - ・休み時間にダイナミックな運動を行う
 - ・10分おきに先生に提出物
 - ・体の動きを取り入れる(のびる、ジャンプしながら黒板消し)
 - ・環境設定
 - :椅子をボール、クッションなどにし、常に刺激が入る
 - :本人に合った机・椅子の高さ





②筋の緊張が低く疲れやすい。体を固めてしまうため、顔も固く表情が乏しい。

⇒まずは、しっかりとした体作り



③重力の変化に対してこわがり

⇒自分で体を動かしたり、遊具を操作する活動をたくさん経験する

④失敗したり、怒られるなら、やらない

⇒・成功体験を増やす
・声かけの工夫

二次障害...

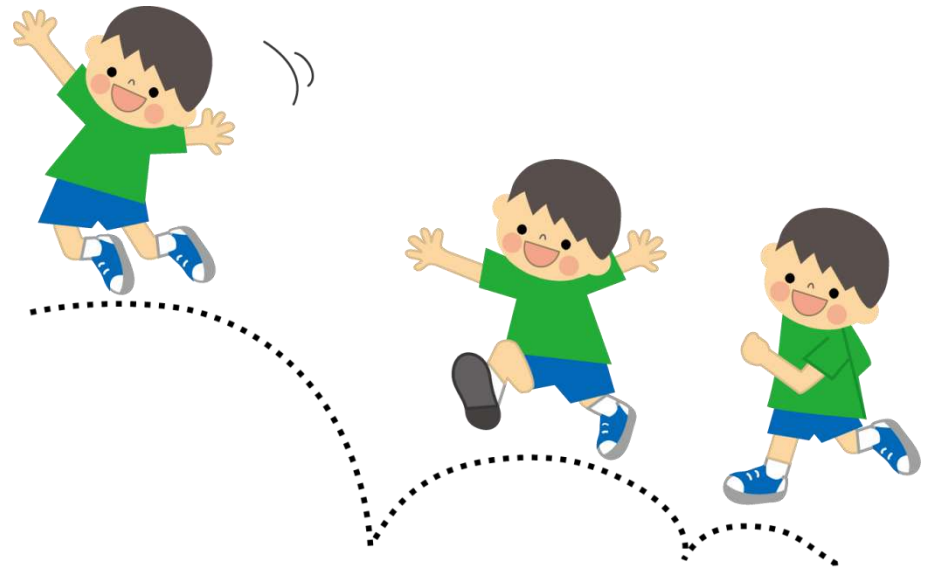
ケース2

『動きが多い』

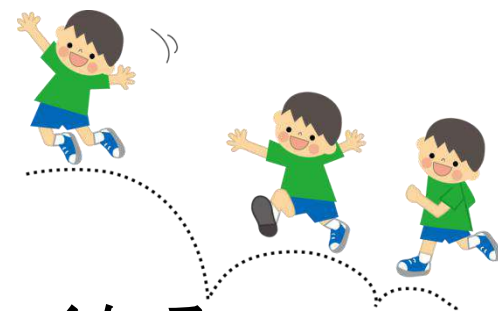
『そわそわ・もじもじする』

『じっとしてられない』

『離席が多い』



なぜ、動きが多いの？



- ①覚醒が低いため、じっとしていると眠たくなる
⇒自分で動いて起きようとしている!! **自己調整**
- ②体の緊張が低く、一定の姿勢を保持できないため、
走り回る
- ③いろいろな刺激が気になる(=注意がそれる)
- ④嫌な刺激から逃げるため、動いてしまう=**過敏・逃避**
- ⑤好きな感覚を求めてしまう=**探求**
- ⑥話の内容が理解できない
- ⑦衝動性・思いついたら即行動

取り組みの例

①覚醒レベルが低いため、動いてしまう

例・椅子の工夫(ボールなど)

- ・動きを取り入れる(10分おきに先生に提出、採点をしてもらう。音読。ジャンプしながら黒板消し、問題を解き終わる都度に「☑」を入れる、プリント配りなどの当番)
- ・休み時間にダイナミックな活動



「じっとしていなさい！！」と止めるのではなく、
合理的に、認められる形で
“動きを保障してあげる”

②体の緊張が低く、一定の姿勢を保持できない
ため、走り回る

- ⇒ ・緊張を高めるために、抗重力活動を行う
・姿勢を保ちやすい環境設定



③いろいろな刺激が気になる

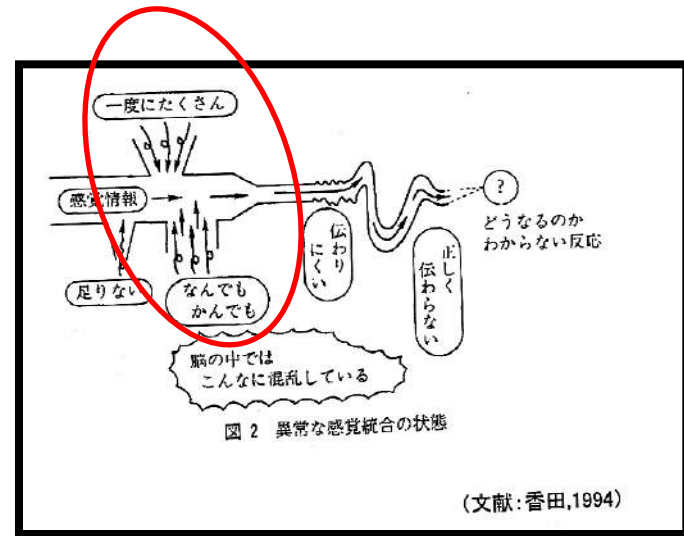
例) 先生の話聞く時に、服の感触、エアコンの音、掲示物やグランドなど見える物が気になる……

⇒気になるものをなくす

- 服：素材
- 席の工夫、環境設定

(一番前の席など先生に注意を向けやすいように。)

- イヤホンなどの道具使用



④嫌な刺激から逃げるため

☆人と触れること、触られることに「痛い」と感じ、人と触れあわない様に逃げる

⇒・周囲の理解が必要

- ・不意に触られないように

- ・圧をかけて触ってあげる

- ・席の工夫

☆嫌な音が聞こえないように、逃げる

⇒・イヤホンの利用



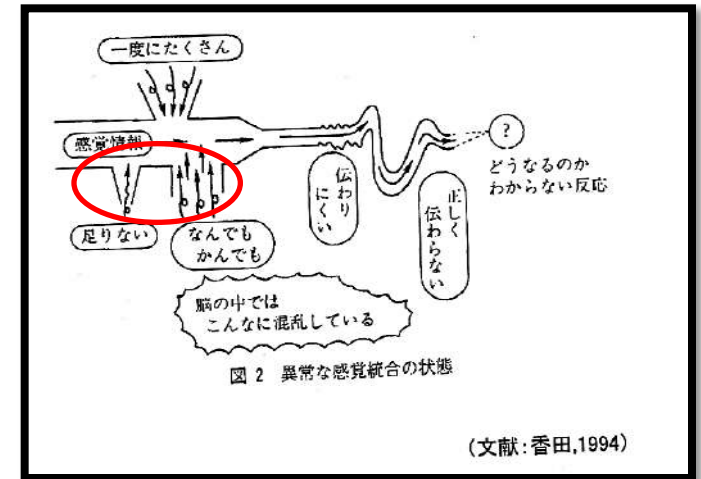
⑤好きな感覚を求めてしまう



握るために



噛むために



⇒・好きな感覚刺激を満たすグッズを使う
(芝生、毛布、クッションなどを、机や椅子、
足元に。授業や他の児童の妨げにならない
ものの工夫)

⑥話の内容が理解できない

例・短い文章で、ひとつずつ指示

- ・注意を向けさせてから話す
- ・紙に書いて提示、絵や写真の利用
- ・黒板にいろいろ書かない。チョークの色の使い分け
- ・何をすればわからない子＝モデルとなる子の隣の席に座る

⑦衝動性：思いついたらすぐに行動

例・注意を向けやすい席に⇒位置、周りの子の配置

- ・見通しを持てるように

ケース3

『字が上手に書けない』

鉛筆を正しくもてない

字がマスからはみ出る

字の大きさが統一出来ない



「鉛筆を正しくもち 一定の大きさに書く」
ためには...



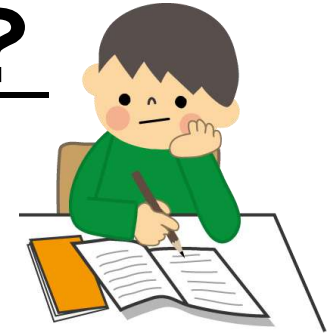
①座っている姿勢が安定していること

②身体・手のボディイメーグ、機能が育っていること

③手元に注意がむいていること

など

①座っている姿勢の安定とは？



(子どもの状態)

- ・身体がぐんにやり、背中がふにやふにや、すべり落ちそう、頬づえをつく

(考えられること)

- ・姿勢を保つための背中の筋肉をちょうどよい強さに保つこと
(筋緊張)をコントロールすることが難しい
 - ⇒集中力が途切れやすい
 - ⇒手が上手く使えない
- ・バランス感覚が弱い (くずれていることに気づいていない)



バランスを取って座るだけで精一杯!!
字を書く余裕なし!!

- ・身体の中心軸ができていない
- ・目のコントロールがうまくできていない(眼球運動)

①座っている姿勢の安定 (取り組み)

取り組みの例...

- 椅子や机の高さはあってますか？

すべらないように...滑り止めマットを敷いてみる

- 自分で姿勢を、保ったり、調整する活動・遊び

例)トランポリン=上下の動きで前庭覚を使う、体にしっかり固有系
エアクッション(座布団)=感覚を入れる事で姿勢を調整する

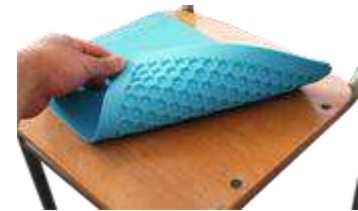
- 身体のイメージを作る＝固有系をはじめ、たくさんの刺激をいれる

例)・身体の真ん中の意識(中心軸)を作る

⇒登り棒:しっかり全身で掴まる

・普段しない動きや新しい動きの経験、体をしっかり使う

⇒ヨガ、太極拳、ラジオ体操



②手のイメージ、機能の発達とは？



(子どもの状態)

- ・鉛筆を握りこんでいる
- ・筆圧が一定しない＝弱い、強すぎる



(考えられること)

- ・指先の屈伸の動きで操作せず、手首・肘・肩の動きで操作している ＝分離した動きが出来ず、手先の細かな動きが出来ない
- ・基礎的な「しっかり握る」「手首で支える」動きができておらず、つまむ・握ることができない
- ・紙からの鉛筆を通した抵抗感に気付きにくい

②手のイメージ、機能の発達 (取り組み)



取り組みの例...

・しっかりと握る活動

例) 鉄棒に掴まる、ブランコを握る、アスレチックあそび

・しっかりと体重を掌全体で支える活動

例) 手押し車、ツイスター

・手の感覚を高め、ボディイメージを作る活動

例) 手探り : 袋の中身は???

指なぞり : 手形を鉛筆でなぞって書いてみよう!

触られた感覚への気付き: 目を閉じて手に書かれた字をあてよう!!

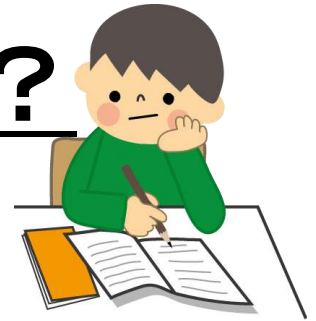
: どの指を触られたかな?

クッキング : 粉をこねてクッキー作り、ハンバーグ作り

・道具の工夫



③手元への注意を向けるとは？



(子どもの状態)

- ・板書ができない(どこを書いていたかわからなくなる)
- ・適切な大きさが分からない(マスの空間を扱えない)

(考えられること)

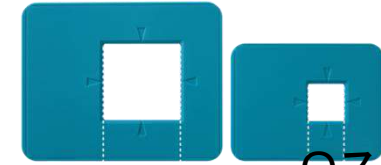
- ・眼球の滑らかな動きが難しい
- ・空間の把握が難しい
- ・目と手の協応の難しさ

③手元への注意を向けるとは？



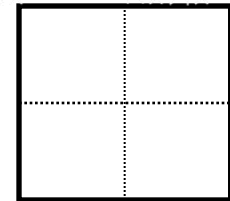
取り組みの例... 1

・空間の把握：マスに補助ラインを付ける



Qスケール

・眼球運動を促す活動：前庭系の活動



※ブランコ、滑り台、そり、回転いす など身のまわりの物を使おう

①自分は止まりながら、動く物と！

例) シャボン玉

②自分が動きながら、止まっている物へ！

例) (回転)椅子やブランコにのって、物を投げる

③自分も物も動く！！

例) 風船バレー

③手元への注意を向けるとは？



取り組みの例... 2

・他の刺激を減らす

: 環境設定

: 注目をしてほしい箇所に印、教師が指で指し示す

・その他

: 板書の工夫(色、縦・横書きの統一、区切り方)

→ 色の見えやすさ 緑<赤<黄<青<白(反転)

あ

あ

あ

あ

あ

書字練習のポイント！！

書字練習(文字を覚える)＝運動学習

★同じ運動で、運動学習をする

★動きに音をつける(はねる→「ぴん」、はらう→「さっ」)など声に出す

★順序を言語化して書く(継時処理)

★1画ごとに色を変えて示す

★紙の下にやすりを敷いて抵抗を加える

★見て覚える<空書<<紙面上で指でなぞる

視覚

視覚＋固有覚

視覚＋固有覚＋触覚

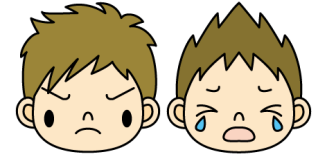
→楽しく覚えよう“シェービングクリーム”

ケース4

『友達とトラブルになりやすい』



トラブルになる場面・・

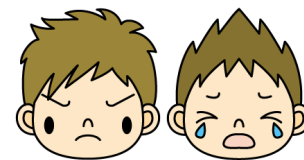


- ・列に並んだり、体が接触する場面
- ・会話の中でトラブルになる場面

など

列に並んだり、体が接触する場面

(子どもの状態)

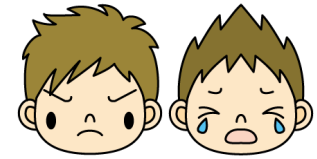


- ・自分から触るのは平気!!むしろべたべたくっつく⇔他者から触られると、ダメ(突然怒る、叩く、騒ぐ)
- ・押した⇔押してない、触った⇔触ってない
- ・「ねえねえ」と肩をぽんぽん叩いたつもりが...相手にとっては「叩かれた!!」

(考えられること)

- ・**感覚**の過敏性＝不快!! ⇔ きづきにくさ＝感じにくい
- ・**分離した動き**が出来ずそっと触れない
＝**力のコントロール**が難しい

取り組み



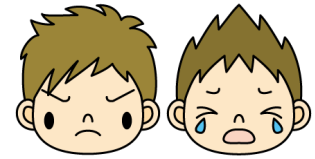
過敏性へ...

★周囲の理解

- ・過敏性は、“我慢できる”ものではない
- ・並ぶ順番への配慮（最後にする、前後の子のタイプ）
- ・「急に触られると嫌なんだよ。」「前から呼ぼうね」



ワークブック
(アスペルgerの会より)



低反応、力のコントロールが出来ない...

→「どのくらいの力が良いか」を知る

例) 量りに手を乗せてみる

実際に大人の体を使って...「これくらい」

★上手に出来たことを褒める

「声のもののさし」を応用して...
今の**力**レベルは...





次にまた 挑戦してみましょう！！

	1	へやからでる
	2	へやの はしっこにいく
	3	あしてゆかを1 かい「ドン」とふむ
	4	つくえを1 かい「どん」と たたく
	5	はんかちを「ぎゅ」っと ひっぱる
	6	くやしいことを おかあさん(せんせい)に おはなしする

_____に 行ってきます

△時△分に 部屋にもどります

カードを持っていけば、
戻ってくる(行った先の
先生にも声をかけても
らえる)

逃げ場を作る≠甘やかし

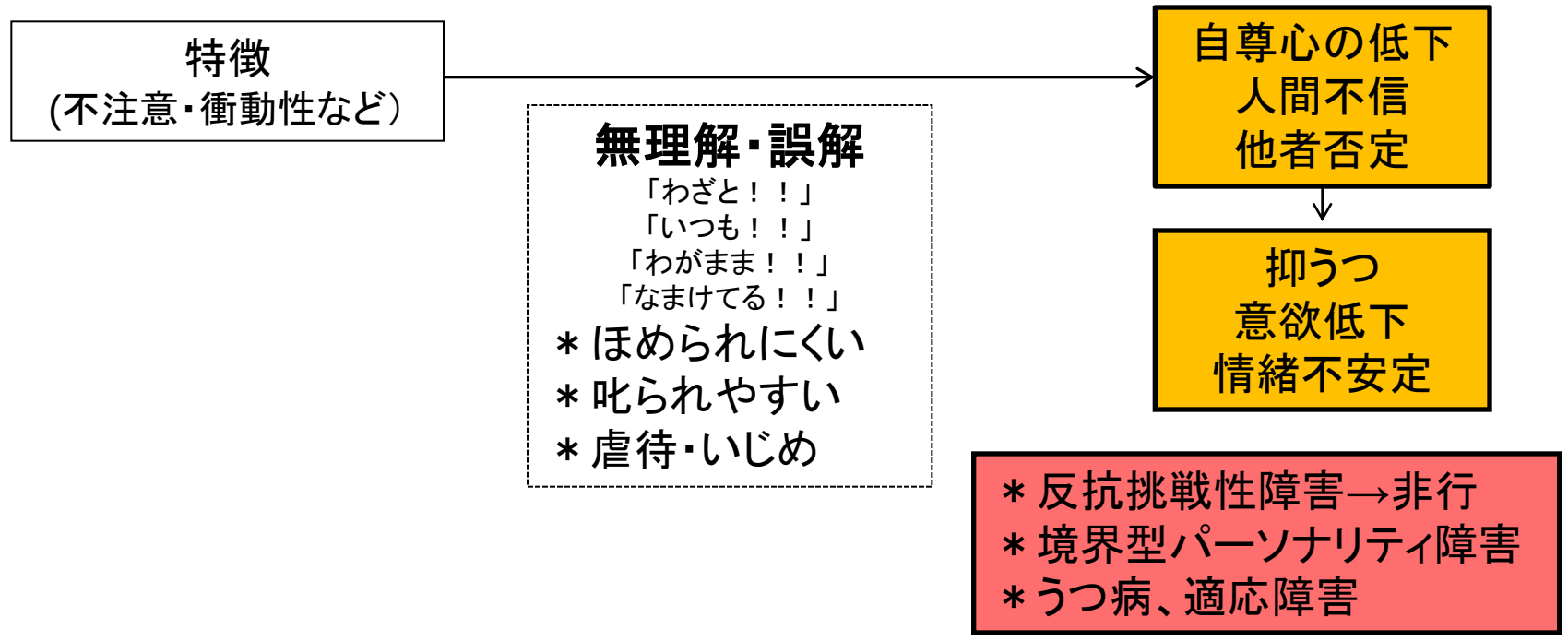
その中にルールがあれば甘
やかしではない

障害の構造



二次障害

- ・一次障害：脳の機能の特異性からくる行動特徴
- ・二次障害：一次障害に対して、**適切な対応がなされなかったために起こる**あらゆる適応障害



最後に...



作業療法士は

- ・こどもの自立に向けた発達支援
- ・ライフステージに合わせた支援
- ・関わる人への支援
- ・身近な地域における支援

を、行います。

ぜひ!!一緒に考えさせてください♡



富山県作業療法士会・発達部会

高岡市きずな学園	0766-21-3615	高岡市江尻279
あゆみの郷	076-467-4477	富山市稲代1023
高志学園	076-438-5678	富山市下飯野51-1
高志通園センター	076-438-5694	富山市下飯野36
セーナー苑	076-467-0679	富山市坂本3110
国立病院機構 富山病院	076-469-2135	富山市婦中町新町3145
富山市恵光学園	076-431-5828	富山市石坂新950-1
富山医療福祉専門学校	076-476-0001	滑川市柳原149-9
くろべ工房	0765-56-7284	黒部市吉田745-3

- * 学齢期以降の児童の外来リハビリテーションを受けられるところは、現在限られています。
- * ご相談、学校訪問依頼などについては上記の作業療法士まで、ご連絡下さい。

紹介(参考資料)

今回の内容を、実生活に活かすための「参考」
となるものです...

色々なグッズがありますが...

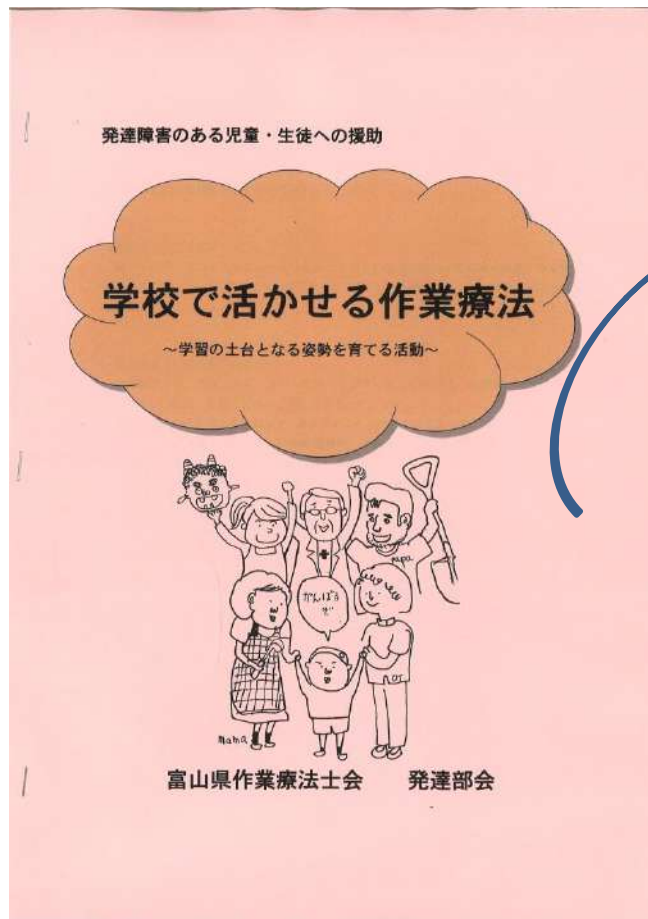
ひとりひとりのお子さんによって、何がよいか
は変わります。

刊行物



「アスペ・エルデの会」より
インターネットでのみ購入可能

刊行物



富山県作業療法士会 発達部会より

体育の時間や家庭で取り組めるものを簡単にまとめました。(現在改定中です)

便利グッズ



イヤーマフ



パーテーション



ハートリーフクッション



くさび型クッション



便利グッズ



センサーベスト
(マジックテープでしっかり止める)



ウェイトベスト
(おもりの量を変えられる)



メディスンボール

文房具



Qリング

噛むことを
保証!!



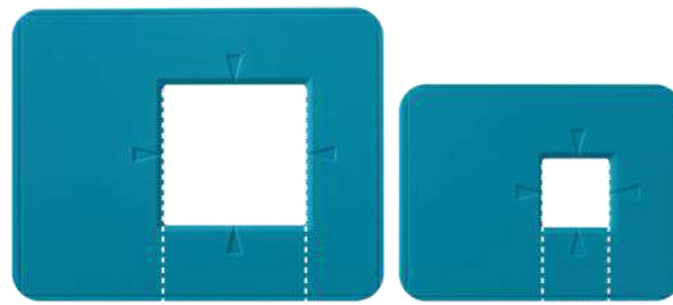
Qキャップ



Qスケール



滑り止め(チェアマット)



50mm 25mm
4マスサイズ 2マスサイズ
Qスケール

文房具



三角字消し



カスタネットはさみ



ウェイトホルダー



三角シャープペン



三角グリップ



手作り卓上パーテーション

便利な機器・アプリケーション



あのね♪DS

キッチンタイマー

