トム・ソーヤ通信　夏

２０１８.７

こんにちわ。梅雨入りしてジメジメとした季節になってまいりました。今月から放課後等デイサービス「トム・ソーヤ」で行われている活動内容を「トム・ソーヤ通信」という形で皆様にお伝えしようと思っております。今回初回ということで力が入り少し枚数が多くなってしまいました。また初回特別版ということではりきって全編カラーで制作しました。

目次

Q1 そもそも放課後等デイサービスの役割って何？　P2

Q2 じゃあトム・ソーヤではどんな発達支援をしているの？　P3

Q3 トム・ソーヤで行なっている療育ってどんなもの？　P5

Q4 宿題や学習支援もやってくれるの？　P16

Q5 こういった総合的な発達支援の効果は出ているの？　P16

Ｑ１/そもそも放課後等デイサービスの役割って何？

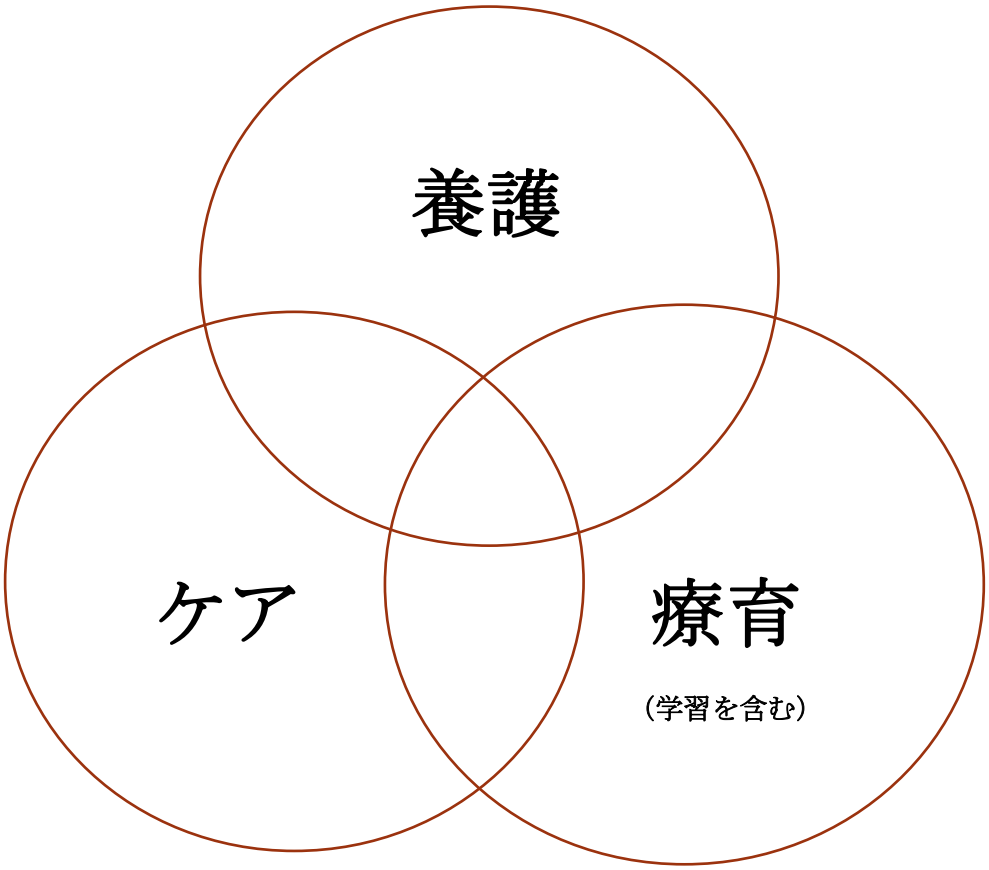
放課後等デイサービス「トム・ソーヤ」は厚生労働省が定めた「放課後等デイサービス　ガイドライン」に基づいて運営されております。

ガイドラインでは「放課後等デイサービスは、児童福祉法第６条の２の２第４項の規定に基づき、学校（幼稚園及び大学を除く。以下同じ。）に就学している障害児に、授業の終了後又は休業日に、**生活能力の向上のために必要な訓練、社会との交流の促進その他の便宜を供与する**こととされている。放課後等デイサービスは、支援を必要とする障害のある子どもに対して、学校や家庭とは異なる時間、空間、人、体験等を通じて、個々の子どもの状況に対応した**発達支援**を行うことにより、子どもの最善の利益の保障と健全な育成を図るものである。」とされています。
（太文字は当方でつけました）
トム・ソーヤではこのガイドラインに沿う形で、個々のお子様の状況に適した**発達支援**を行っています。

（ボードゲーム「光合成」：空間認識力と見通し力の育成）

Ｑ２/じゃあトム・ソーヤではどんな発達支援をしているの？

トム・ソーヤでは以下のようなモデルに基づき、支援プログラムを作っております。



トム・ソーヤでは上の図でお示しした養護、ケア、療育（学習を含む）の三**者が偏る事なく**全て支援に含まれる事を心がけております。三者について個々にご説明したいと思います。

A)養護

お子様の生命・安全・健康・衛生を守る事を指します。放デイには様々な配慮を必要とされるお子様が利用されます。薬を服用されているお子様、感覚過敏、障がいによる様々な言動等、こうした事に留意しお子様の安全・健康を守ります。

例えば療育に効果的と思われる運動があったとしても、「養護」の視点でお子様の安全が確保されない場合はこういったプログラムを採用することはありません。

B)ケア

お子様の気持ちに寄り添い耳を傾けたり、お子様の好きな活動を一緒に行ったりする事を指します。放デイを利用されるお子様は日常のなかで様々なストレスに直面されている場合が多くあります。**お子様のストレスにスタッフが共感し、傾聴する**ことで心理的ストレスを少しでも和らげられればと考えております。

「周りの人が自分のことを気にかけてくれている」という安心できる居場所づくりとしてのケアを目指したいと思います。

例えば療育のメニューで必ずしもお子様の好みに合わないプログラムがあった場合、他のプログラムでお子様の得意なものや好みのものを取り入れて調整をします。ケアと療育が合致したプログラムを提供できる事を目指します。

C)療育

様々な医学的、心理的な方法を取り入れて、**お子様の障がいを軽減させ、必要な能力の育成をはかり、最大限の社会適応**を目指します。では具体的にはどのような療育を提供しているか３つの分野に分けてご紹介致します。

Ｑ３/トム・ソーヤで行っている療育ってどんなもの？

１） 能力の発達

（キュボロ：空間認識力と見通し力の育成）

(ディクシット　：他者に伝わる言語表現力の育成)

a.知的能力の発達

障がいによって阻害されている**知的な能力を伸ばす支援**を行います。注意力、ワーキングメモリ（視覚

記憶や言語記憶）、想像力、空間認知能力等にある障がいを療育ゲームや認知発達を促すプリント教材を用いて発達を支援しています。

トム・ソーヤの療育ゲームとは主にアナログゲーム（ボードゲームやカードゲーム等デジタルでないゲーム）を利用して療育に活かすものです。このアナログゲーム療育は松本太一先生により提唱されているものです。松本先生は自閉症治療で有名な太田昌孝さん（太田ステージ開発）に師事し、様々な放デイや障害者就労支援施設でコンサルタントを務めてこられた方です。トム・ソーヤで扱うアナログゲームはただ楽しむものだけではなく、様々な**知的要素・刺激**を含んだものです（ドイツやヨーロッパの遊具が中心）。

（メイクンブレイク：空間認識力と企画力の育成）

（ファイアドラゴン：客観的思考の育成）

（ミステリウム：想像力とコミュニケーション力の育成 ）

（クアルト：見通し力の育成）

（マイフレンドＳ：他者視点の獲得）

（トーキングゲーム：自己解放）

（カヤナック：見通し力の育成）

（メナラ：空間認識力と見通し力の育成）

トム・ソーヤでは松本氏のアナログゲーム療育理論について研修を重ね、松本氏のセミナーにも参加して来ました。

「左が太田先生、右がトムソーヤスタッフの知毅先生です」

そしてそのようなアナログゲームを厳選し、お子様の発達段階に応じて利用できるようなプログラムをトム・ソーヤで作成しました。また子供が学ぶためには**内発的動機**が必要（「外発的動機」外からやらせようとしても効率的な学習効果はないとする理論より）ということで、**子供が大好き**なアナログゲーム

は、子供が主体的に学習するスタートになると考えております。しかしこれらゲームの活用はただ遊べばいいものではなく**支援員の療育的関わり**が必要です。

アナログゲーム療育は様々ありますが一つ事例を示したいと思います。

＜チキブーンを用いた療育＞

（チキブーン：重さを感じる感覚及び客観的思考の育成）

シーソーのようなものと点数が書かれている重りがあります。その重りがシーソーの上に乗り、シーソーのバランスを崩さないように重りを取って高得点を目指すゲームです。

普通にゲームをするだけならルールを説明し、重りを取っていき、バランスが崩れた方が負けるか、バランスを崩さず全部取れた場合は得点の高さを競うのみです。

しかし、**療育的な関わり**をする場合は二つの事を考えます。一つはお子様が**重さの感覚（固有感覚）**をお持ちかどうかということ。もう一つは**客観的思考（自分の気持ちや衝動的感覚ではなく、物事を客観**

的ルールに基づいて考えられる事）ができるかどうかという二点です。そもそも重さの感覚が分からない場合はまず全ての重りをよく触っていただき重さを比べていただきます。そしてその感覚を基にシーソーのどちらが重いかを判断していただきます。そして重い側から取るとシーソーはどちらに傾くのか、軽い側からとるとどうなるのか、いろいろな可能性を吟味します。このようにして重さの感覚（固有感覚）と、重さの相互関係、未来想像力（どちらに傾くか等）を身につけていきます。

さて客観的思考が身に付いていない場合はどのようになるかですが、まずこの思考が未成熟なお子様はシーソーがどちらに傾いていようがお構いなしに**一番手前**の重りを取ってしまいます。これは重さの感覚があるお子様でも多くの場合このような思考をしてしまいます。（**知的自己中心性**）この場合は客観的な見通しを生徒と確認します。それは「大きく傾くと負けになるのでまずはシーソーを平らにすることを目指そう」という形で具体的中間目標を設定して行きます。どんな時でも次に重りを引く時はシーソーを平らにすることを目指します。そうするとお子様は手近なものを引くのではなく「シーソーを平らにする」という**外の基準**に従って思考を始めます。これが客観的思考のスタートとなります。

このような関わり方でアナログゲームが**療育ゲーム**になり、お子様の発達を促す事ができると考えております。

（ナンジャモンジャ：記憶力と自己解放）

b.運動能力の発達

障がいによって阻害された感覚機能や運動能力の発達を目指します。下の図のように感覚運動機能は**段階的に発達**していきます。

この時ピラミッドの**下部に問題**がある場合**上部の機能にも問題**を起こす可能性があります。例えばピラミッドの最下部の前庭覚（平衡感覚）に問題があり、自分の中心を感じる機能に問題がある場合、日常生活で体幹の筋肉が発達しにくく姿勢が維持出来なくなります。そうすると首が頭を支えられず、眼球のコントロールに影響が出ます。眼球に影響が出ますと勉強の時に読み飛ばしがあったり、集中が出来なか

ったりする影響が出ます。

このように勉強がうまく出来ないから勉強をもっと頑張るという方法ではピラミッドの下部の機能不全はいつまでも改善されず、お子様の負担だけが多くなり非効率かつ効果も限定的です。学習と並行して下部の感覚・運動機能を改善させることで、**お子様本来の力**を自然な形で引き出す事が可能になると考えております。

トム・ソーヤではこの感覚・運動機能の不全を改善するトレーニングを行っております。例えば平衡感覚の問題については効果があるとされるトランポリン（多動のお子様にも効果があるとされています）を導入したり、姿勢作りでは以前よりストレッチ、体幹トレーニングを行っています。感覚過敏に関してはその感覚の**識別機能**を回復させ必要な感覚情報とそうでないものを識別するトレーニングメニューを採用しています。

視覚や眼球に関してはビジョントレーニングという専門教材を用いています。

（トランポリン）

（バランスボール）

２）適応行動の獲得

a.生活習慣の確立

靴を揃えて靴箱に入れたり、施設に来た時は所定のカバン置きにカバンを入れる等トム・ソーヤでは生活習慣を身につけて頂く為に様々な場所に張り紙がされております。言葉による促しと視覚による促しでお子様が生活習慣を身につけられるようにします。

b.言葉や身振り手振りなど、意思伝達技能の獲得（コミュニケーションスキルの獲得）

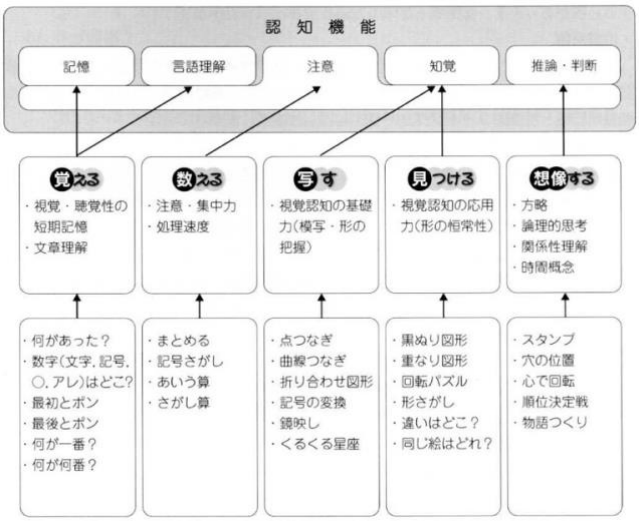
トムソーヤでは現役で演劇や映画、ミュージカルに出演している講師（劇団俳優座所属）がおります。演劇の養成所では相手役に台詞の内容を伝えたり、逆に受け取ったりする技術が不可欠です。そのため、俳優養成所では様々な**コミュニケーションゲーム**を通じてコミュニケーションスキルを獲得します。トム・ソーヤではそのコミュニケーションゲーム（「わたしあなた」「ゼロゼロセブンゲーム」他多数）を取り入れています。また発声の土台となる**腹式呼吸**も実施しています。これは上記の講師が劇団四季の劇場に出演した際身につけた劇団四季の呼吸法を取り入れています。腹式呼吸は精神の安定や、記憶力の向上、健康の増進等様々な効果があります。

c.社会性の獲得（ソーシャルスキルの獲得）

相手の立場に立ってものを考えたり、発言したりする事は前提となる想像力がそもそも発達していなければ難しいものです。これは「**能力の発達**」でお示しした認知能力の発達、客観的思考の獲得が必要と

なります。また、そもそも人と対するときに姿勢が維持出来なかったり、視線が散漫になっていてはコミュニケーションが難しくなります。（**運動能力の発達**）また実際に他者を目の前にした感覚的なやりとりの経験値なしには社会に入ってもうまくいかない事が多いのではないでしょうか。（**コミュニケーションスキルの獲得**）ソーシャルスキルの獲得はこのように認知能力や運動能力、コミュニケーションの感覚的スキルとも深く関わってきます。また、集団でのコミュニケーションゲームとは別に教材（コグトレ、SST 絵カード等）を利用して、**状況に応じた対応**、**社会のルール**を身につけていきます。

（コグトレ：プリント教材を使って認知能力全般及びソーシャルスキルの育成をはかる）



（コグトレでトレーニングできる要素）

３）問題行動の減弱・予防

問題行動、暴力、暴言の**減弱**に務めます。トム・ソーヤ内での暴力や暴言は養護の観点からも防がなくてはなりません。しかし、その問題が障がいからくるものであればその場での説教や諭しではお子様に与える影響は限定的と考えられます。

例えば力の加減が分からず相手に接触してしまった事による喧嘩で、接触してしまったその子に「強く人を叩いたらいけません」と言っても、そもそも上記の運動能力のピラミッドで示した最下部の固有感覚の障がいで力加減が分からなければ「自分では普通なのに」と思ってしまい、その後の抑止には繋がりにくいわけです。

また、この抑止、減弱だけを療育の主眼にしてしまうと「～してはいけない」「～を防ぐ」とか**ネガティブな方向**ばかりが目立つ支援メニューになる可能性があります。

こういった事からトム・ソーヤでは療育項目の上の二つ（１）**能力の発達**（２）**適応行動の獲得**を通じて、**結果的に問題行動が減る**という道筋を取りたいと考えております。例えば先述した強く叩いてしまう問題行動は固有感覚や触覚の障がいなので模倣動作（固有感覚の改善）や指で背中などに文字を書き認識する訓練（触覚の中の識別機能の改善）で結果的に問題行動の減弱に繋げていきたいと思っております。

もちろん養護の観点からその場での問題行動は、そのお子様自身、又は周囲のお子様の安全の為にも減弱を促してまります。

以上の三点がトム・ソーヤでの療育ポイントとなります。

Ｑ４/宿題や学習支援もやってくれるの？

トム・ソーヤでは学習塾S&Sセミナーのプロの講師陣による学習支援も行われます。**宿題**や**他の勉強**のお手伝いを行っております。必要な生徒には学校のテスト対策、高校（大学）受験指導も行います。オリジナル教材もたくさんあります。ただし勉強だけではお子様の将来を見据えた**総合的な発達支援**にはなりません。遠回りのようですが、上記で挙げた**養護・ケア・療育の三要素を並行して**進めていく事で結果的に学習時間が伸びたり、学習がしやすくなったり、学習に対して意欲が持てるようになっていくと考えております。

Ｑ５/こういった総合的な発達支援の効果は出ているの？

事例１）勉強を支援の冒頭から始めたときは３問解くのが平均的だったものが、**学習の前に**運動や療育ゲームやコミュニケーションゲームをやって勉強すると９問に増えたという例があります。お子様本人も「最初にやる（エクササイズ）と調子良いみたい」と感想がありました。その後もこの傾向は継続しております。

事例２）勉強を先にやると４５分かかってもなかなか宿題が終わらなかったのが、**エクササイズ後**に学習をしたところ３０分で宿題を終えるようになったという例もあります。またこのお子様はエクササイズ導入後、勉強への切り替えも非常にうまく出来るようになり、気が散る事なく勉強が出来るようになりました。

事例３）お子様に合った療育ゲームを導入する事でそれまでプログラムの途中で離席する事があったお子様が、全てのプログラムを完遂できるようになり、著しい改善が見られています。また、それまでは言葉数も少なかったお子様が自分から様々な事をスタッフに話してくれるようになりました。

事例４）国語で 100 点を取る。

事例５）YouTube 教室でパソコンでの動画編集技術をほぼ完ぺきに習得。

これからもスタッフ一同いっそう研修に励み、お子様に寄り添う発達支援を行って参りたいと思います。ご意見ご要望がありましたらご遠慮なくお寄せ下さい。

放課後等デイサービス「トム・ソーヤ」スタッフ一同