

2025.10.31
ヒトツナグループ職員研修会
(研修後配布用)

発達が気になるお子さんを見るときの 作業療法士の視点

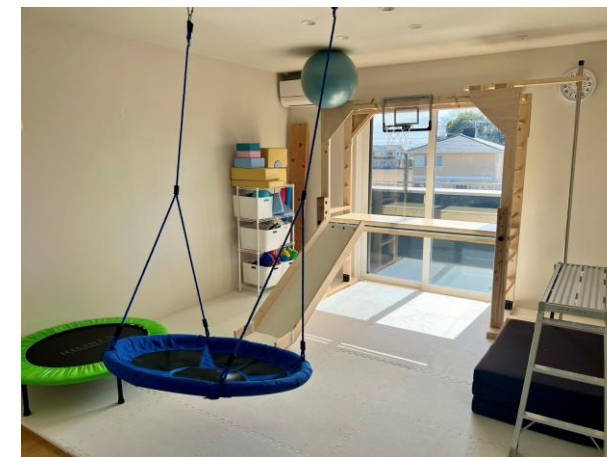
発達支援室わお
作業療法士
小林 良

自己紹介

- ・ 小林良 (こばやしりょう)
- ・ 作業療法士
- ・ 急性期の総合病院勤務(月～金)
- ・ 「発達支援室わお」を開業(4年目)
自費での個別セッション(土・日)
オンラインの発達相談

＜その他業務＞

- ・ 保育園・幼稚園の巡回相談
- ・ 保健センター業務
(発達支援事業、就学プレ教室)
- ・ 放課後等デイサービスの外部講師
- ・ 研修会講師 (保育士・療育スタッフ対象)



本日のテーマ

- 作業療法士が考える「遊び」とは
- 評価の視点
- 介入動画からセラピィを考える①

本日のテーマ

- 作業療法士が考える「遊び」とは
- 評価の視点
- 介入動画からセラピーを考える①

作業療法とは

作業療法は、人々の健康と幸福を促進するために、
医療、保健、福祉、教育、職業などの領域で行われる、
作業に焦点を当てた治療、指導、援助である。

日本作業療法士協会

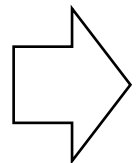
子どもにおいては…

活動（日常生活動作） ・ **遊び** ・ 学習

作業療法士とは

- 作業療法(occupational therapy:OT)は作業を用いて治療を行う専門職。
- 動詞：Occupy ①軍隊や住民が場所を占領・占有する
②時間や空間を占有する
③心・注意を引く・占める
- Occupationという語源は「人を忙しくさせる」
- 人を忙しくさせて、人を元気に・活発にする仕事。

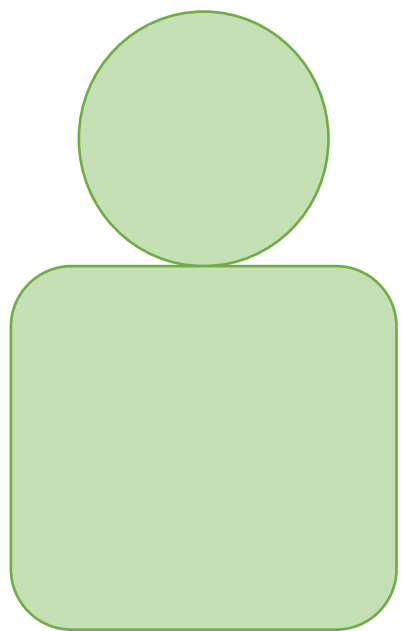
監修：小西紀一 編集：小松則登 発達OTが考える 子どもセラピィの思考プロセス



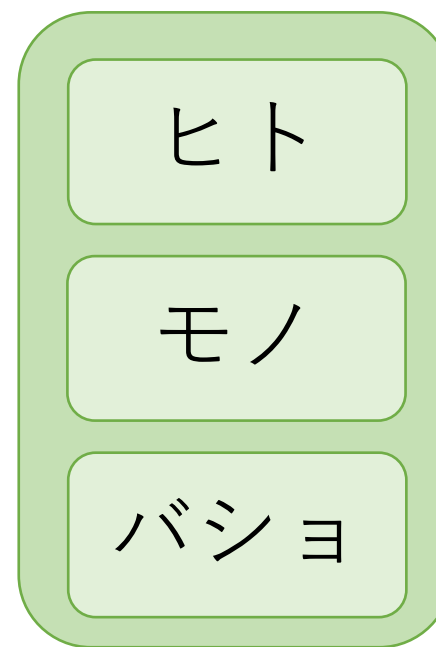
その人の人生を もっとワクワクさせる仕事

作業療法士の役割

個体（お子さん）



環境



ヒト・モノ・バシヨとつなぐ

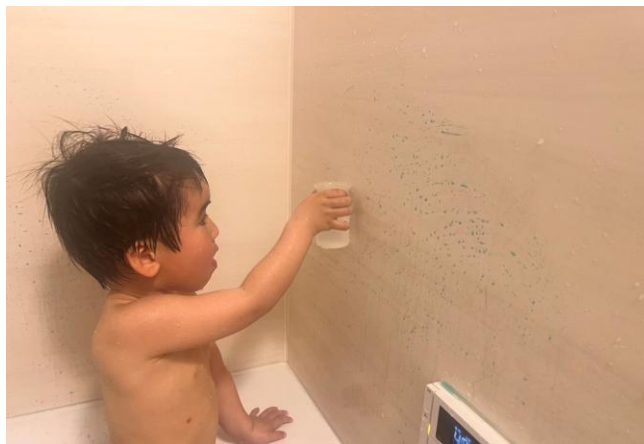
遊びとは

没頭するもの

夢中になるもの

素でいられるもの

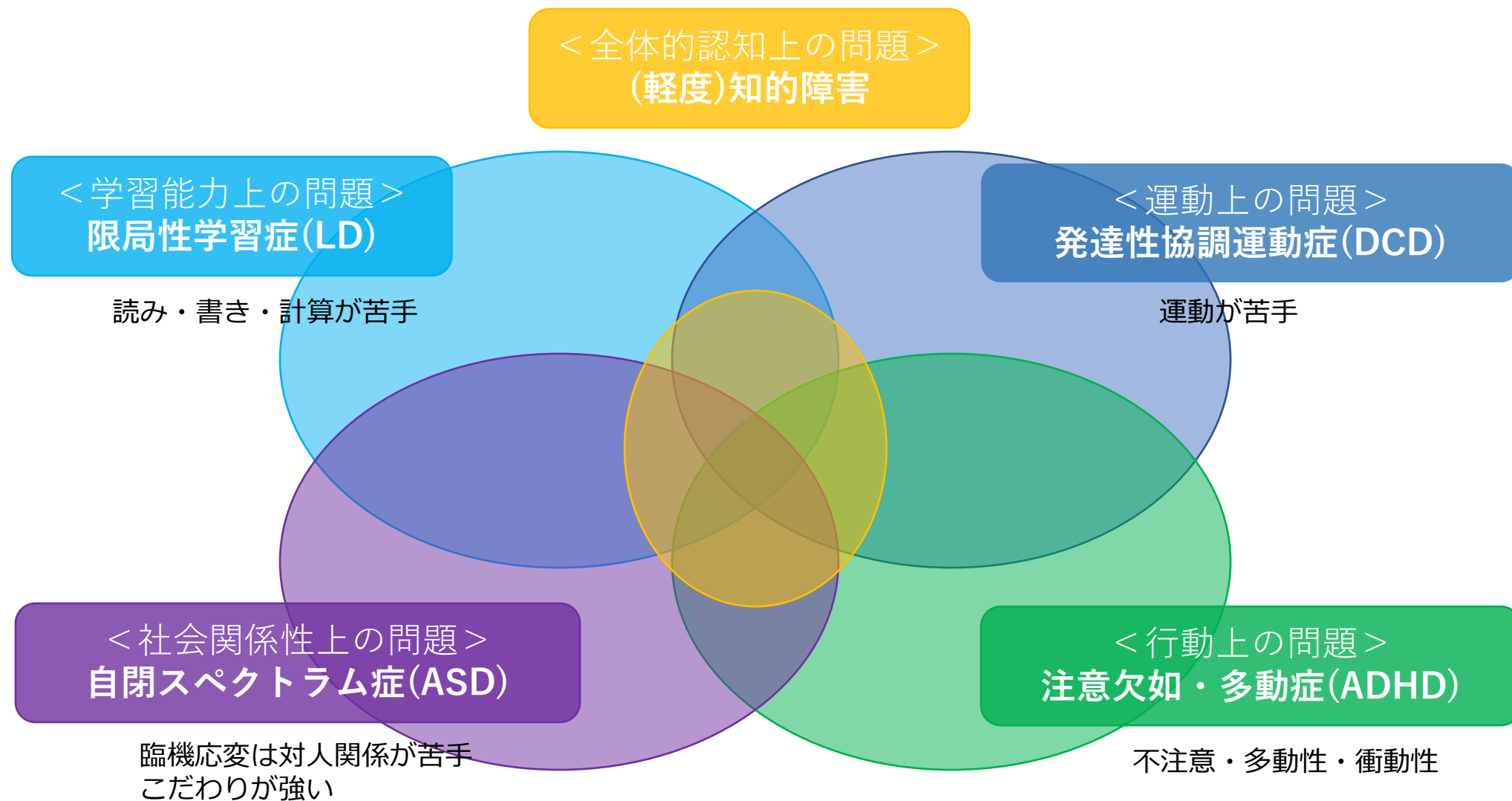
その子自身がやりたいと思って取り組んでいるもの



作業療法士が用いる「遊び」とは

- 定型的な訓練ではない
- その子がやりたいこと（内発的動機があること）
- その子の様子に合わせて瞬間的に変化させていく
- その子の持つ能力や課題に対してオーダーメイドされたもの
- 主訴に変化を与えるもの

発達障害(神経発達症)の重なり合い



作業療法士としてどう「遊び」を用いるか

**子どもがやりたいことを
治療としての遊び(アクティビティ)に
いかに落とし込んでいくか
が作業療法士の面白さであり腕の見せ所**

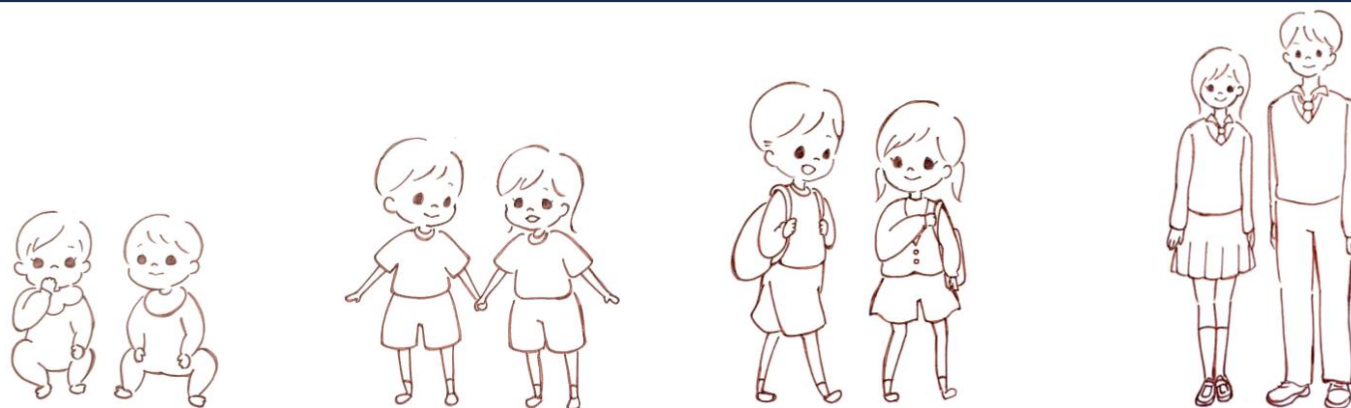
どんな遊びが良いかは、まずはお子さんを『評価』して
『その子がどんな子か』を知ることから始めよう！

支援モデルとセラピーモデル

支援 モデル

発達支援によるアプローチ

生活支援によるアプローチ



セラピー モデル

遅滞モデル

欠損モデル

本日のテーマ

- 作業療法士が考える「遊び」とは
- 評価の視点
- 介入動画からセラピーを考える①

A photograph of a child therapy room. On the left, there is a tall metal shelving unit filled with books and toys, with a potted plant next to it. In the center, a wooden table is set up with chairs. To the right, there are several yellow therapy tables and a white table. A large window with light-colored curtains is in the background. Overlaid on the center of the image is large white Japanese text.

その子が
何を使って
どう遊ぶか
を見よう！

遊びの段階を評価する

～何が動機になっていて、何が楽しいか～

感覚レベル



知覚レベル

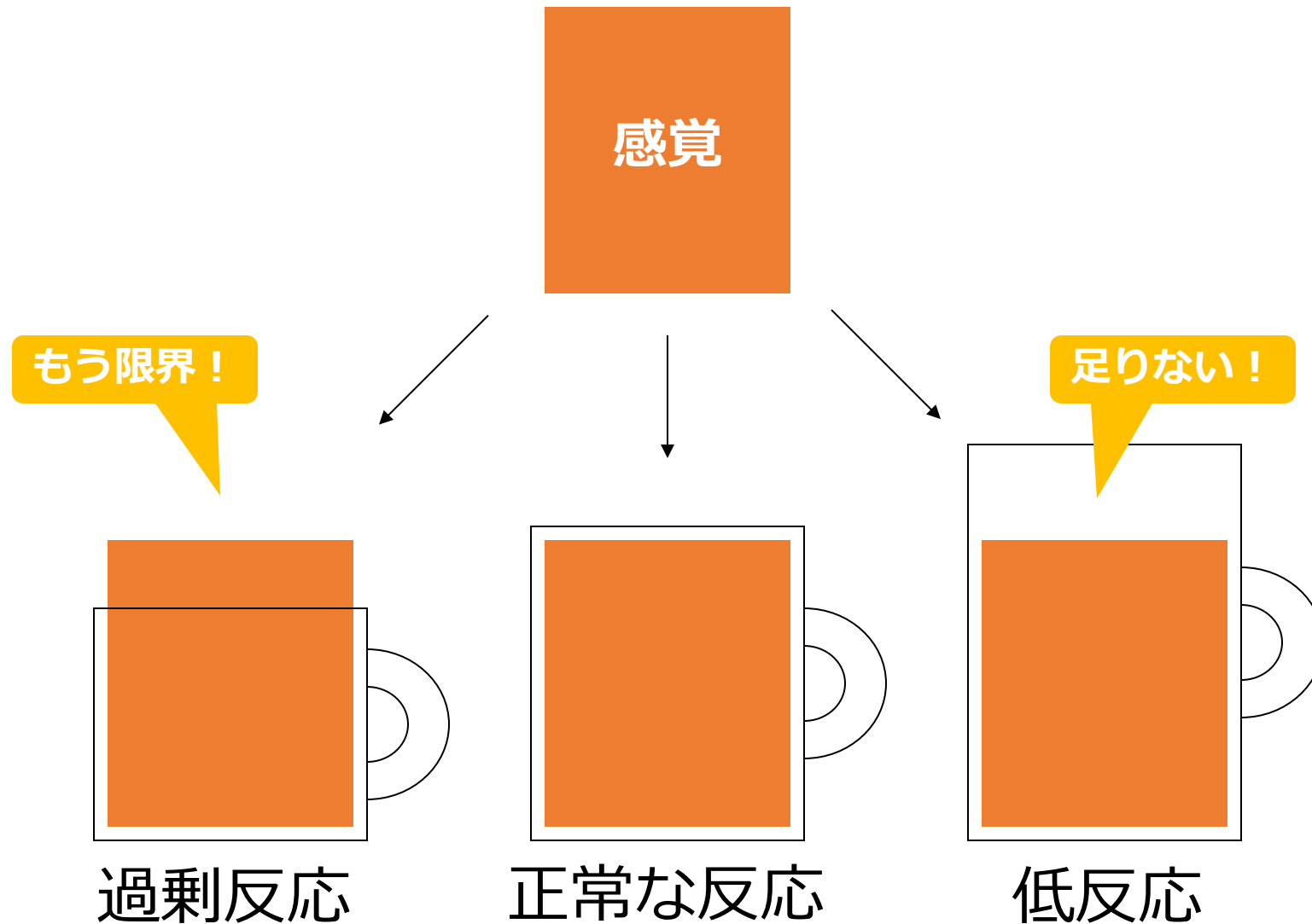


認識レベル

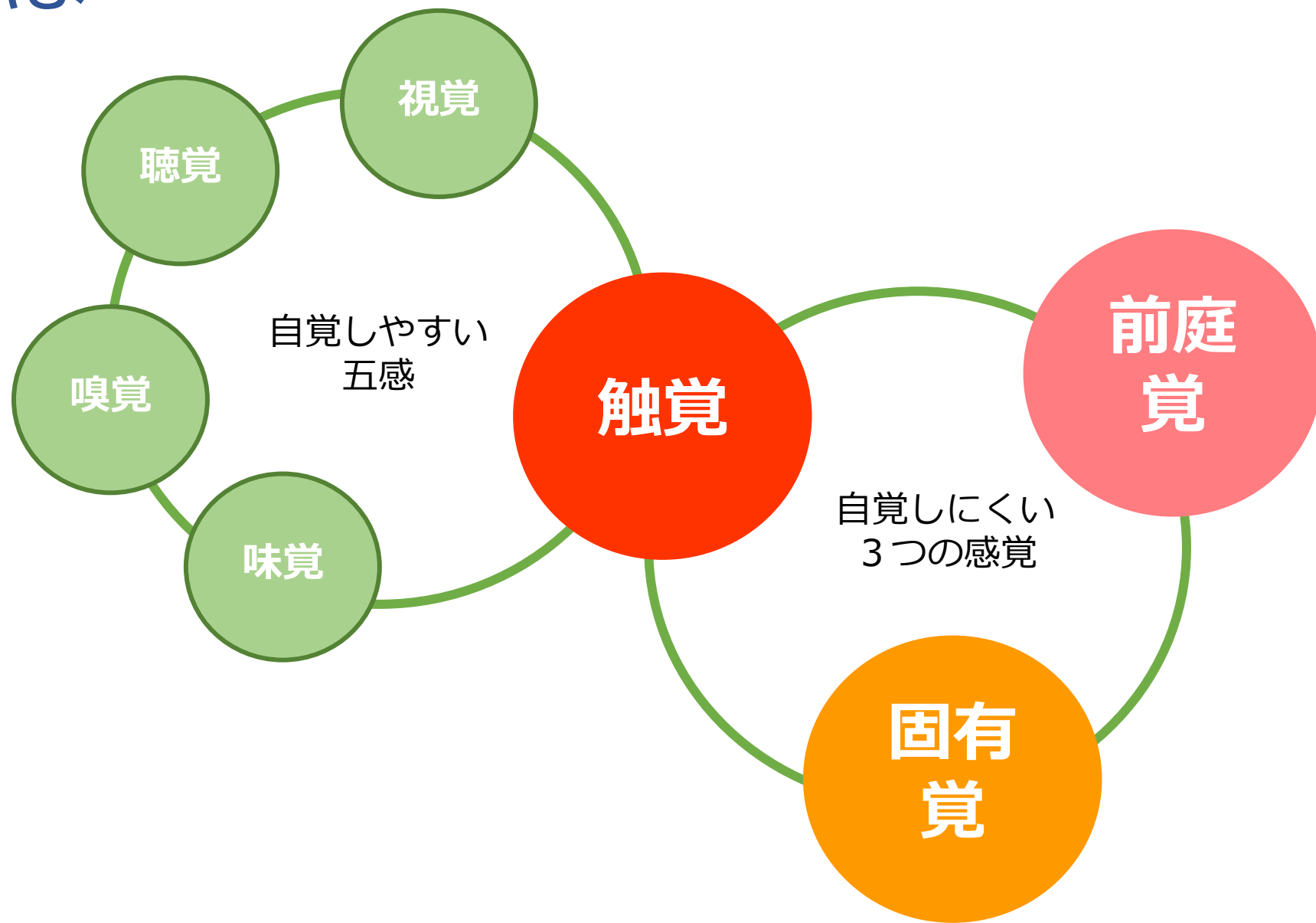


感覚の受け取り方を評価する

～感覚情報をどうキャッチしているか～



感覚とは



自覚しにくい大事な感覚① ～前庭覚～

前庭覚：動きに関する情報

- ・ どのくらい身体が傾いているか
- ・ どの方向に回転しているか
- ・ 進んでいるか 止まっているか



過剰反応（敏感）だと

- ・ 乗り物酔いしやすい
- ・ 高いところや不安定なところを嫌がる
- ・ 動く遊具が怖い・嫌い(重力不安)

低反応（鈍感）だと

- ・ 姿勢をまっすぐ保てない
- ・ 頭や体をいつも動かしている
- ・ 回る遊具やブランコが大好きで離れようとしなない

自覚しにくい大事な感覚② ～固有覚～

固有覚：身体に関する情報



- ・ 関節の角度
- ・ 筋肉の収縮の程度・力の入れ具合
- ・ 筋肉や関節の運動状態(どこで、どういう運動が生じているか)

→**情動**の安定にも関係

低反応（鈍感）だと

- ・ 力加減が調整できず動作が乱暴
- ・ 何かにぶつかったり転んだりしやすい
- ・ 動きを模倣するダンスなどが苦手

対象操作機能の発達段階を評価する

～何を操作して遊んでいるか～

- ・ 直接的対象操作 : 自分の身体の操作
- ・ 準間接的対象操作 : 物の操作
- ・ 亜間接的対象操作 : (リモコンなど)
- ・ 間接的対象操作 : 言葉や人の操作
- ・ 超間接的対象操作 : 言葉を媒介として時空間の制約を超えて対象を操作

操作可能な次元を評価する

～どの環境で遊んでいるか～

一次元…点 (自己)



二次元…平面



三次元…空間(高い場所)



四次元…時空間



行為機能を評価する

自分のからだをうまく使いこなす力を
感覚統合理論では行為機能(praxis)と呼ぶ

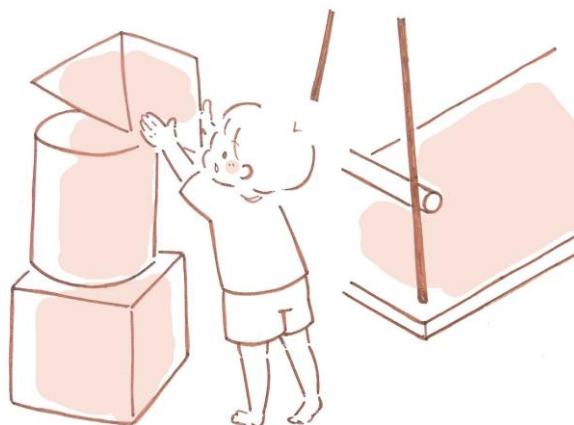
観念化

何をするか



順序立て

どんな手順ですか



遂行

実際にできるか



うまくいくためには
適切なフィードバックと
適切なフィードフォワード
が重要！

評価の視点 まとめ

子どもが環境情報をどのように受け止まっているか
子どもがどのように環境に働きかけているか
を評価しよう

本日のテーマ

- 作業療法士が考える「遊び」とは
- 評価の視点
- 介入動画からセラピーを考える①

こんなことはありませんか？

- その主訴（困りごと）がどうやったら解決するのかわからない
- なんでその主訴が起きているのかわからない
- なんか今日うまくいったけどなんで良かったかわからない
- 今日のお子さんとの関わりが、良かったのか悪かったのすらわからない

とりあえず、遊べてはいるけど…

お子さんとの関わりが上達するために

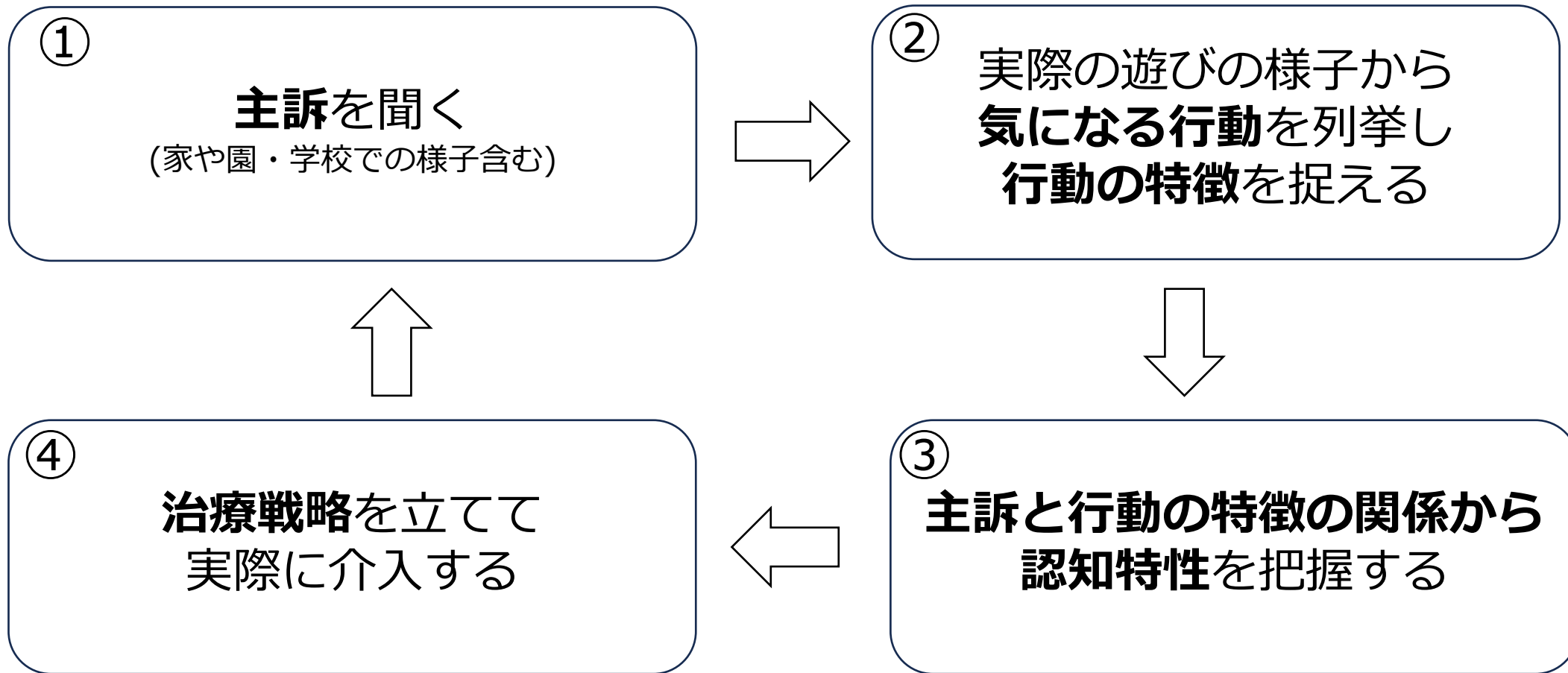
お子さんの行動から

なぜ その主訴が起きているのかがわかると

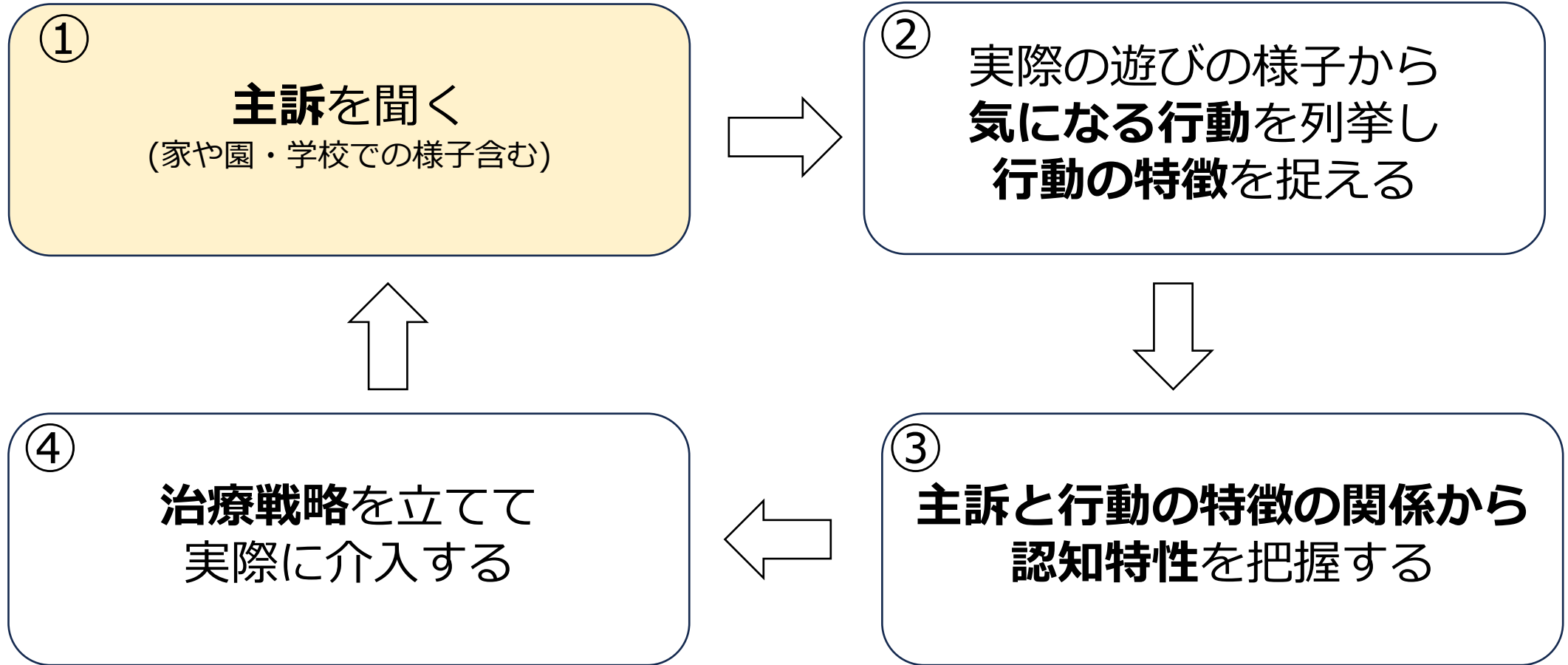
どう関わったら良いかが 見えてくる

必要なことは
思考プロセスのトレーニング

セラピーの組み立て方



セラピーの組み立て方



症例① 基本情報

- 4歳 Yくん
- 診断名：自閉スペクトラム症
- お母さんの主訴：ことばがでない
呼んでも振り向かない

自閉スペクトラム症とは (DSM-5)

- 対人コミュニケーションの障害

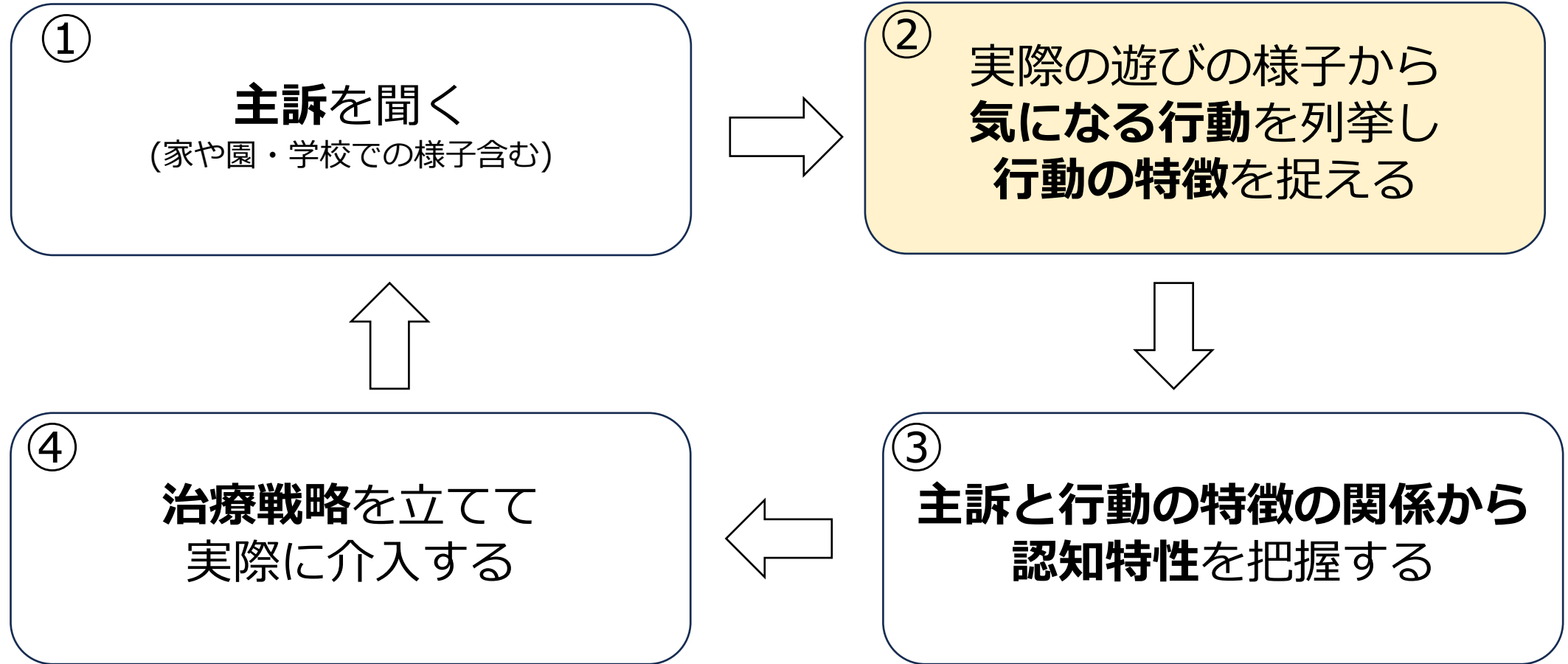
感情の共有が苦手、非言語コミュニケーションが苦手、対人関係が築けない

- 限定された反復的な行動様式（こだわり）

特定のものに強い興味をもつ、特定の手順を繰り返すことにこだわる・
常同的な動作を繰り返す、他者にペースを乱されたくない

「**感覚刺激に対する過敏さ、鈍感さ**」の項目が加わった

セラピーの組み立て方



ディスカッション 1

この後、入室直後の動画(約1分)を見てもらいます

テーマ

「この子の気になる行動は？」

(約4分)

「気になる行動」から行動の特徴を捉える

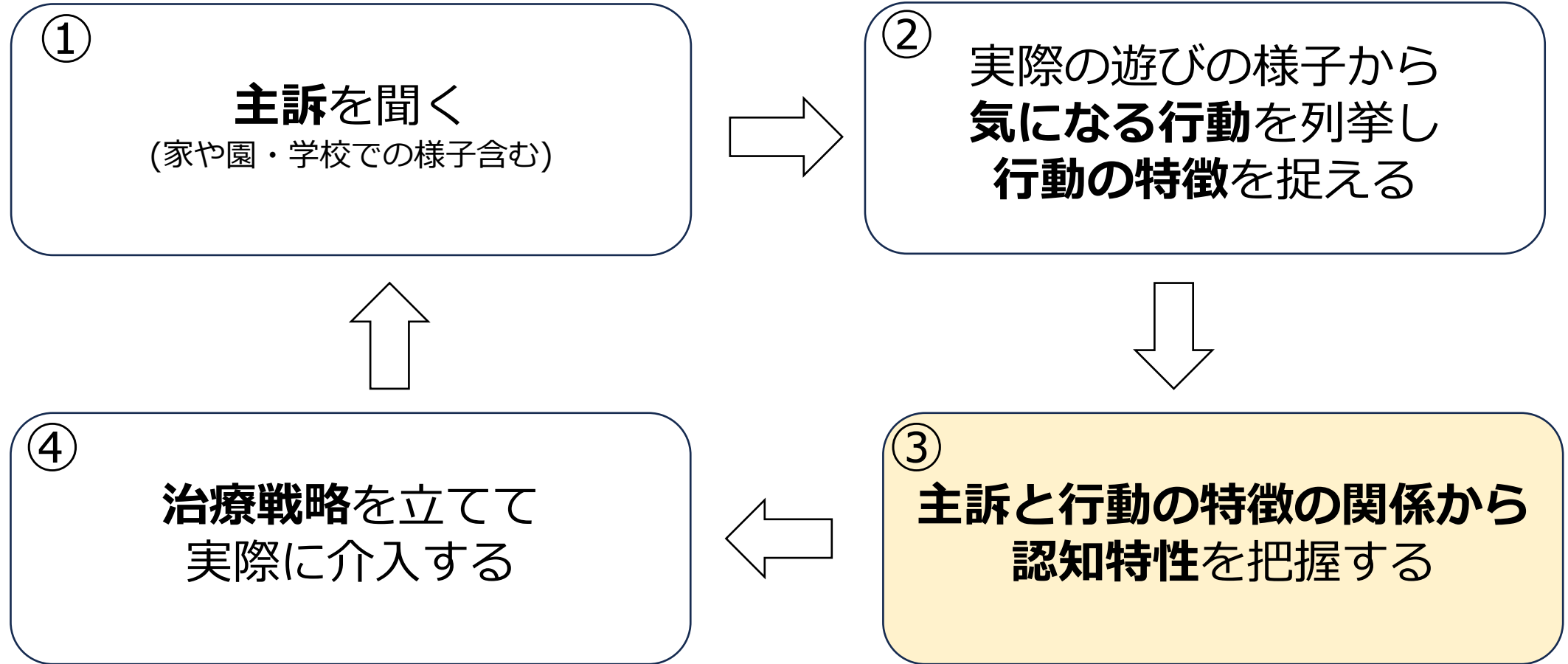
＜気になる行動＞

- のどにかかるとような発声をする
- 手を回内外させて直接見たり、鏡に映った手を見たりする
- 声かけに対して反応は乏しく視線が合いにくい 表情は乏しい
- 有意味語はなく「むんむんむん」という発声が聞かれる
- 非言語的な意思表示もみられない

＜行動の特徴＞

- 1人でできる感覚遊びをしている(手を動かして見る・ 声を出す)
- 人に対してアクションもリアクションも少ない

セラピーの組み立て方



児の行動の特徴 と 主訴の整理

<行動の特徴>

- ・ 1人でできる感覚遊びで遊んでいる(手を動かして見る・ 声を出す)
- ・ 人に対してアクションもリアクションも少ない

<認知特性> = この子どんな子？

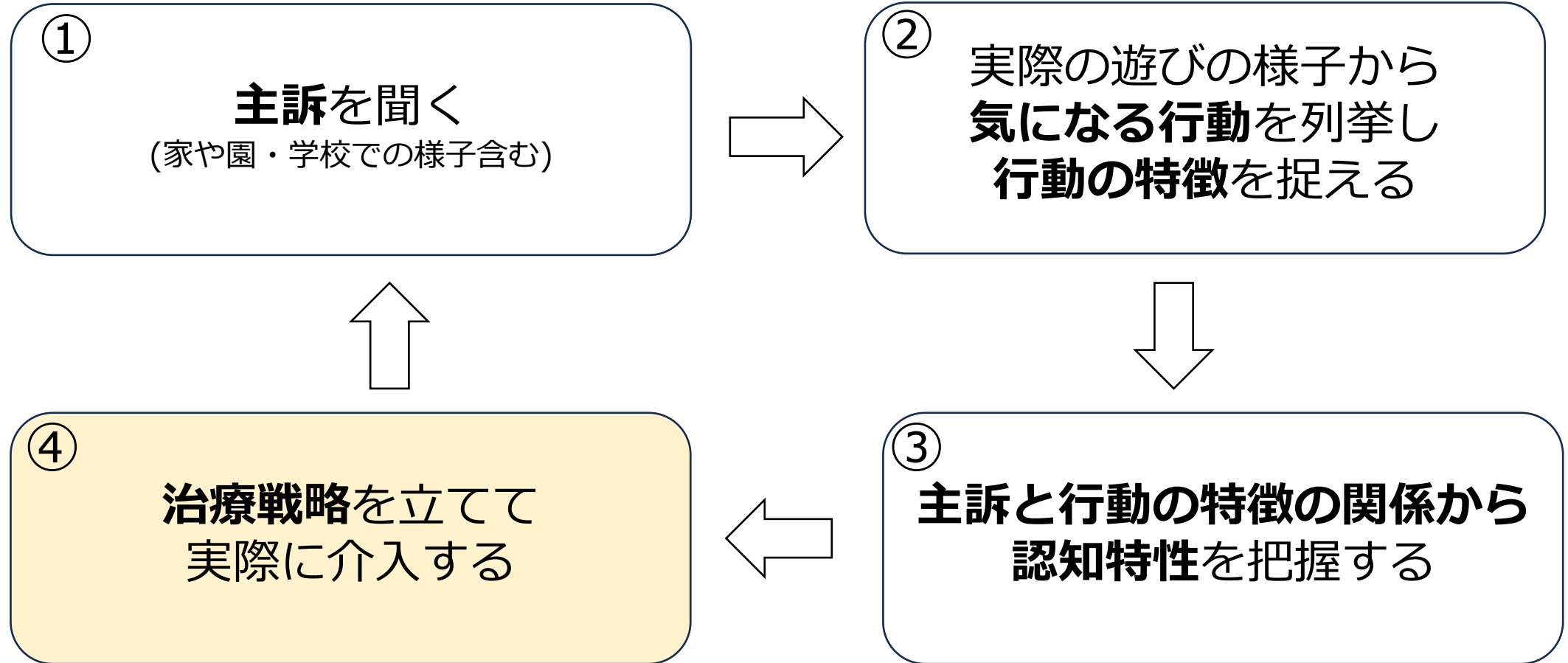
一次元での決まったパターンでの感覚遊びを一人でしており
他者と一緒に遊ぶ経験が積まれないため意思表示の手段が未確立

<主訴>

ことばがでない

呼んでも振り向かない

セラピーの組み立て方



ディスカッション2

テーマ

「自分だったらこの子に
どう関わり、どう遊ぶ？」

(約4分)

治療戦略

- 体への直接的な刺激を通して、セラピストを意識してもらう
- 刺激の種類や強さや間を変化させ、セラピストとのやりとり遊びを楽しめるようにする
- セラピストのアクションに応えたりセラピストにアクションする場面をつくる

介入場面

- ①靴下を手にはめた場面
- ②くすぐり遊びの場面
- ③オーシャンスイングでのやりとりの場面

介入①の解説

靴下を手にはめた場面

- ・ 児の発声を真似して注意を引き
児がよく見て動かしていた「手」を遊びのきっかけにした
- ・ 視線・表情から嫌がっていないことを判断し 介入を続け
足や手を差し出すといった非言語的な意思表示を見落とさなかった

介入②の解説

くすぐり遊びの場面

- ・ 児が好きそうな固有覚を意識したくすぐりを用いて
同じパターンのやりとりを繰り返している
- ・ 児の反応を見ながら くすぐる部位・長さ・強さを変化させ
児が期待するように「間」をつくった
- ・ 児からセラピストに要求する場面を引き出すために
あえて距離をとって児の反応を見る場面をつくった

Sensory communication とは

「音声言語を使用した認識レベルのコミュニケーション以前に行われる、感覚レベルのコミュニケーション」

介入③の解説

オーシャンスイングの場面

- ・ 三次元の遊びに展開し、揺れの大きさや間を変化させた
- ・ 「アイコンタクトしたら揺らす」といったわかりやすい因果関係を用いた
- ・ ハイタッチをスタートの合図にすることで、動作と発声が合う場面が見られ始めている

半年後

ことばの発達の基盤

- ① 思いを伝える相手の認識がある
- ② 遊びややりとりを楽しんでいる
- ③ **相手に伝えたい意思が芽生える**
- ④ 因果関係がわかる
- ⑤ ジェスチャーやことばで伝えてみようとする
- ⑥ 相手から反応が返ってくる
- ⑦ ことばが便利なことに気づく

感覚統合の積み木のモデル

ことばの獲得

コミュニケーション

情緒の発達

集中力、自信、自己抑制

教科学習能力、抽象的思考

第四段階

感覚統合の最終産物

第三段階

目で見たとおりに正確に手指がいく、
形や音を区別できる など

第二段階

自分の体をイメージする、
慣れない運動を組み立てる など

第一段階

姿勢を保つ・バランスをとる など



ことばを話すメカニズム



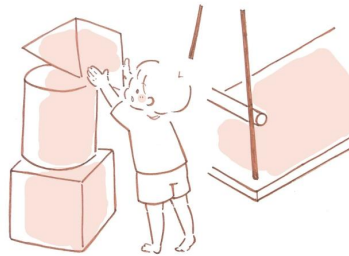
行為機能とことばの関係



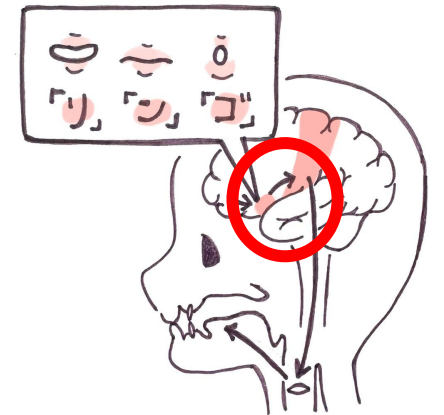
何をするか



どんな手順でするか



実際にできるか



行為機能のプロセスは
音声言語を用いて人に何かを伝えようと
するときと同じ

発語がまだないお子さんに関わる時のコツ

お子さんの反応を絶えず拾う

言葉だけでなく 表情・視線・しぐさ・声のトーンなどの
ノンバーバル(non-verbal, 非言語的)な側面が特に大切

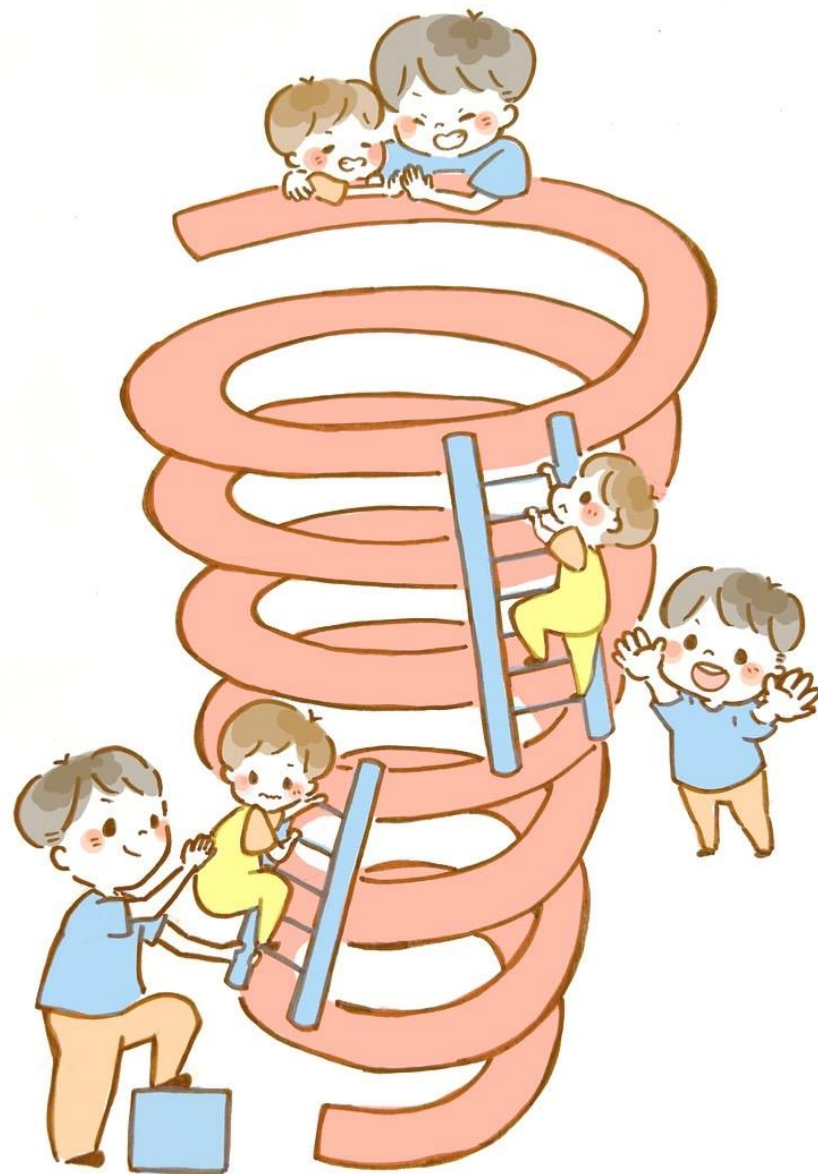
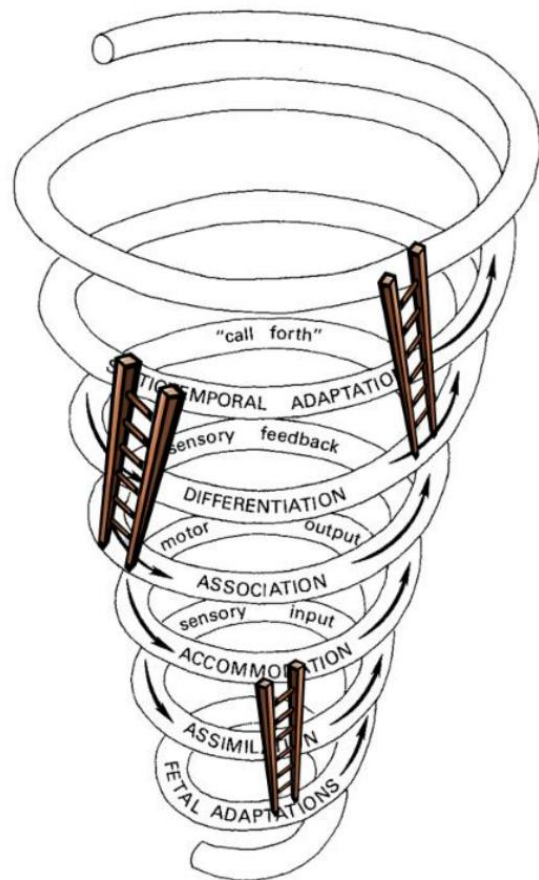
結局セラピーってなに？

その子がなにをやりたいのかなあ とよく見て
こんな風にもできるよ と提案し
なんか、この人がいるといつもより満たされるなあ
と感じてもらおう

コミュニケーションが難しくても
その子がとりやすいボールを投げて
その子のボールを必ず受け取るように努力する



時空間適応理論



2024.8.24 「動」を使って表現するあなたのセラピー(研修会)
黒澤淳二氏「動」とは何か、セラピーとは何か 資料より

私も…

毎回しっかり治療戦略を立ててからセラピーできているわけではありません。介入動画を見ながら

「なぜあのときあの子はあるな反応をしたんだろう」や

「なぜあの関わりはうまくいったんだろう」と振り返ることで、思考の引き出しを増やし、少しでも精度の高いセラピーにつなげられるように、トレーニングしています。

おわりに…

「Therapy should be FUN」

Jean.Ayres: 「楽しくなければセラピーではない」

小西紀一: 「楽しいだけでもセラピーではない」

参考文献

- 発達OTが考える 子どもセラピーの思考プロセス (監修)小西紀一(編集)小松則登 メディカルビュー社
- 発達障害の子どもの心と行動がわかる本 (監修)田中康雄 東西社
- 発達の気になる子の学校・家庭でできる感覚統合あそび (監修)川上康則 ナツメ社
- 子どもの理解と援助のために 感覚統合Q&A (監修)土田玲子 (編集)石井孝弘+岡本武己 協同医学出版社
- 改定第2版 子どもの能力から考える発達障害領域の作業療法アプローチ(編集)小西紀一 メディカルビュー社



研修会は以上です！
ご清聴ありがとうございました



@OYAKOBAASOBI