

独立行政法人福祉医療機構

医療的ケア児を支える
チャイルドソーシャルサポーター
養成プログラム



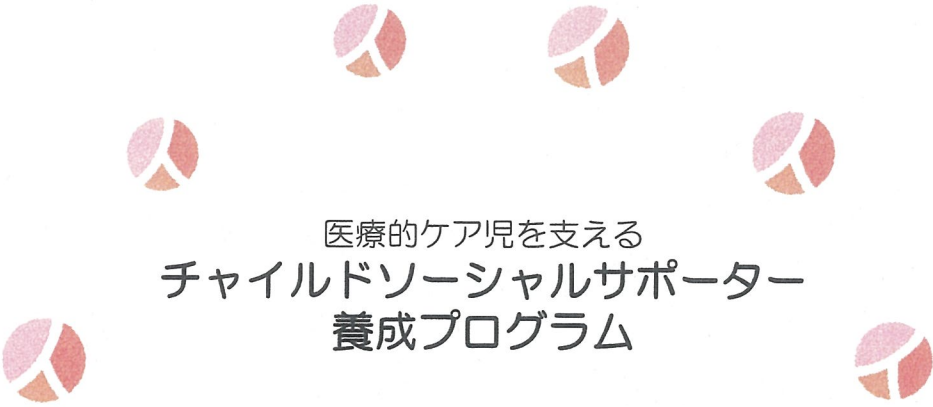
公益社団法人
難病の子どもとその家族へ夢を



SAMU助成

独立行政法人福祉医療機構 社会福祉課助成事業

本プログラムは独立行政法人福祉医療機構の助成を受けて実施しています

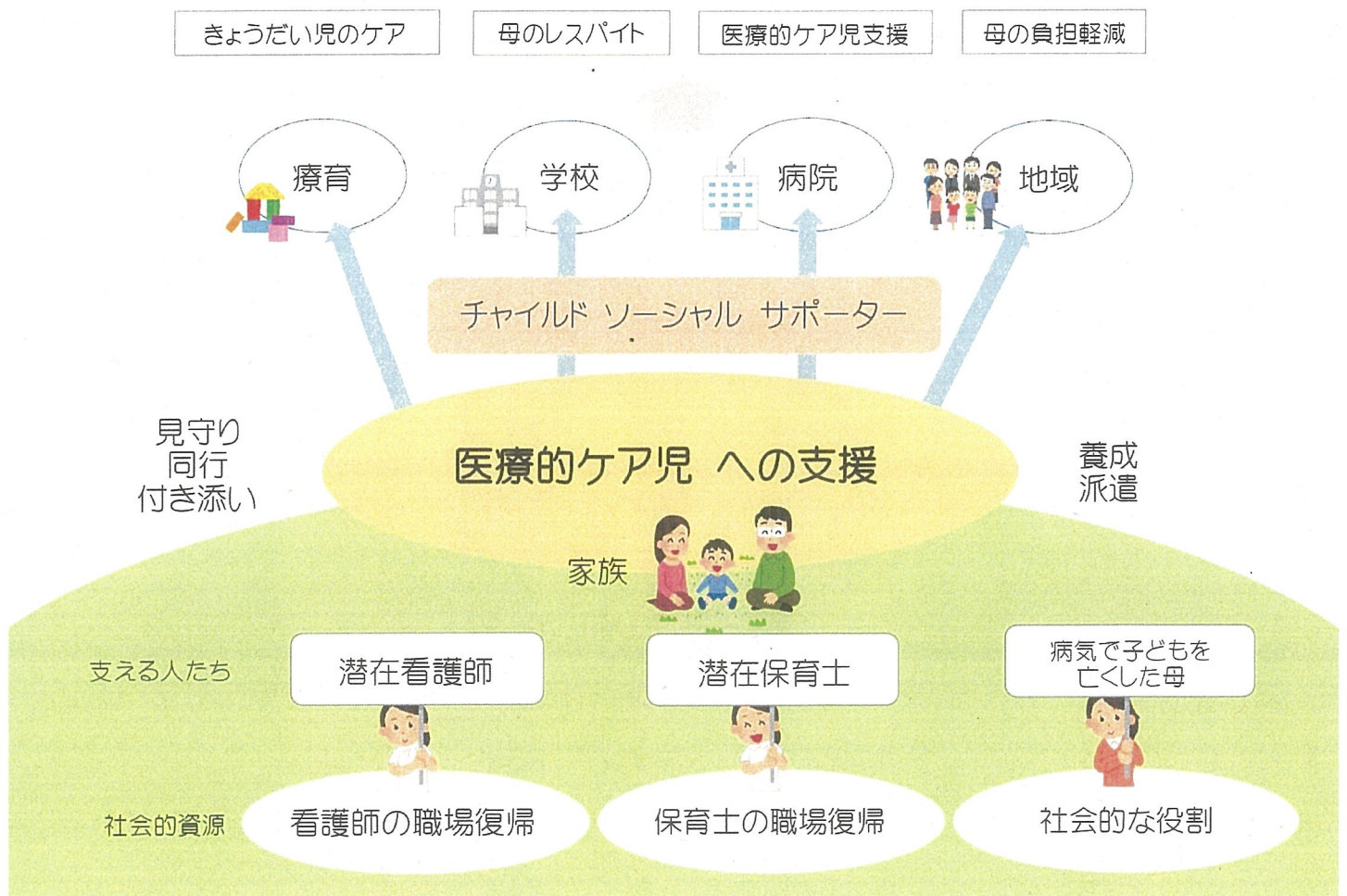


医療的ケア児を支える
チャイルドソーシャルサポーター
養成プログラム

チャイルドソーシャルサポーターとは？	P2
何故チャイルドソーシャルサポーターが必要なの？	P3
チャイルドソーシャルサポーターってどんなことをするの？	P4
チャイルドソーシャルサポーターが知っておく大事なこと	P5
医療現場のいま	P6
入院時のあそび	P8
ボランティア・マインド	P10
傾聴のスキル	P11
コミュニケーションスキル	P18
ことばのビルディング	P22
ホスピタリティ・マインド	P39
ライティングのスキル	P40
きょうだい支援	P42
保護者との関わり方	P44
個人情報への把握	P45
コミュニケーションの演習	P46
とっておきのコミュニケーショングッズ	P57
おわりに	P60



チャイルドソーシャルサポーターとは？

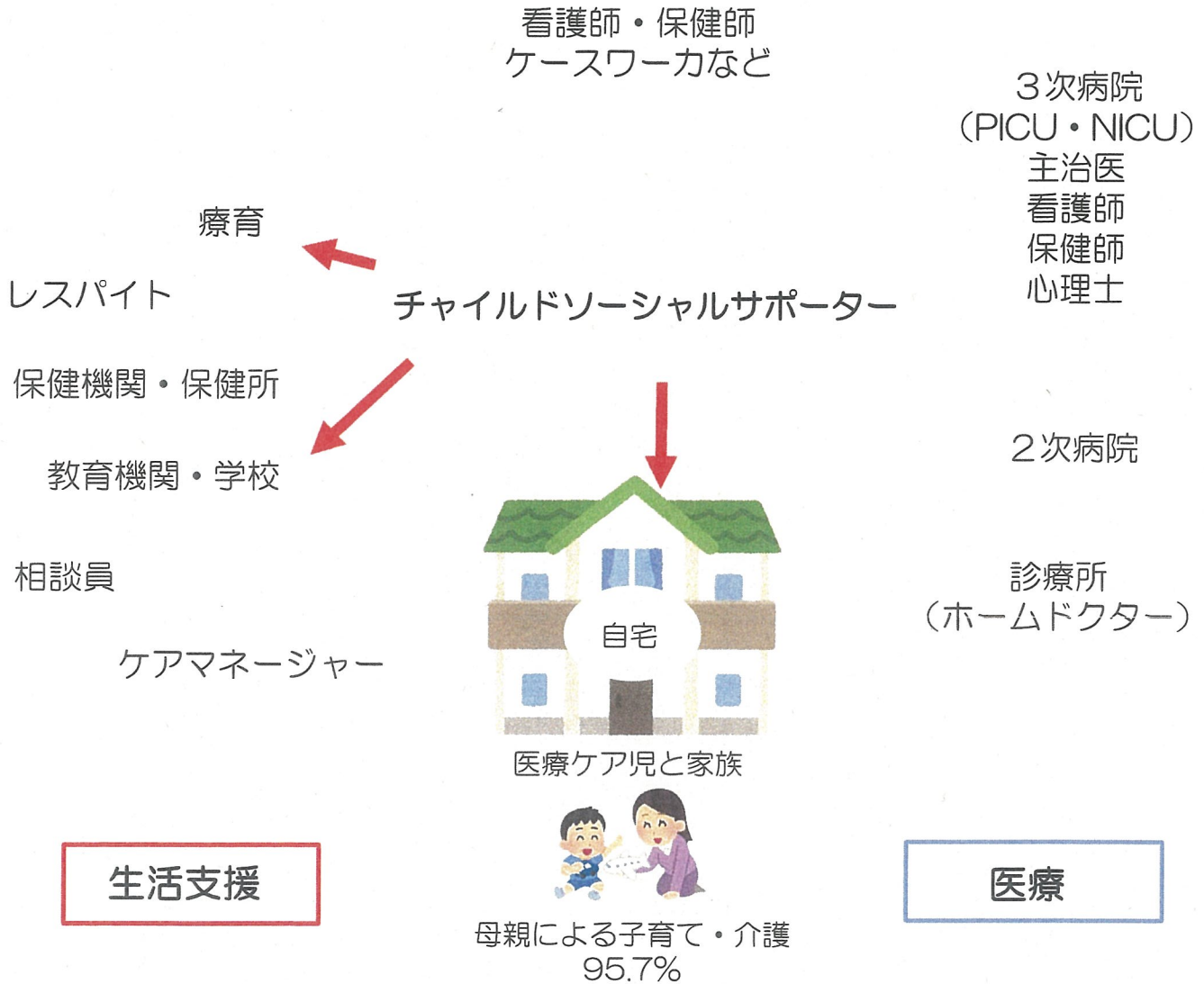


医療的ケア児と家族に対するサポート

療育面や学校等への送迎等、本人や家族の負担を軽減し、医療的ケア児と家族の豊かな生活を支えることを目的とする。



何故、チャイルドソーシャルサポーターが必要なの？



日本には、現在、全国に30万人いるとも言われる難病の子どもとその家族が存在している。中でも、周産期医療技術向上により、乳児の死亡率が著しく低下している分、小児病院のNICUが満床になっている状態が続き、その為、NICUから在宅へ移行する為の措置や対策が取られているものの、現存の制度や大学病院の中では、在宅医療に関する指導、ケア、生活補助等までに手が回っていない状態である。医療的ケアが必要な子どもの子育て、介護率は、実に、母親が95.7%(*1)にも上り、貧困、介護等の問題で疲弊している母親も多く、母親のレスパイト体制も多く求められる状況になってきている。本来、小児の在宅ケアにおいては、医療の面のみならず、子どもの成長に欠かせない療育、教育の部分に力を注ぐことが掲げられているものの、そこに投入できる人材不足や制度等の問題から、現実的に解決しないケースも多く見受けられる。一方で、潜在看護師や潜在保育士は多数存在し、今後の日本の福祉においては、彼らの活躍が望まれる中、その分野の人材発掘は、まだまだ手付かずの状態である。そこで、その両者をマッチングしていく事業として、医療的ケアが必要な難病児の療育や送迎と母親の支援が可能になる看護師や保育士等への育成とその派遣事業を実施することは不可欠な事業であると考えている。

*1 「在宅医療ケアが必要な子どもに関する調査」(みずほ情報総研株式会社2016)



チャイルドソーシャルサポーターって どんなことをするの？

小児在宅ケア児の教育・療育面のサポート
コミュニケーションとことば
コミュニケーションとあそび



生活補助
食事・排泄のサポートほか



学校等への送迎
送迎先との連携・報告



保護者の話の傾聴
母親・父親・きょうだい支援





チャイルドソーシャルサポーターが 知っておく大事なこと！

☆医療現場のこと

☆入院時のあそび

☆ボランティアマインド

☆傾聴のスキル

☆コミュニケーションスキル

☆言葉のビルディング

☆ホスピタリティ・マインド

☆ライティングスキル

☆きょうだい児支援

☆保護者との関わり方

☆個人情報の把握

医療現場のいま 医療ケアについて

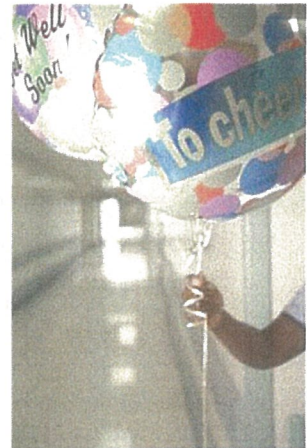
病院とは

未経験

入院生活 治療 制限

なじみのない環境（人）

部屋 ベッド トイレ 服
泣き声 医療機器 におい



家族の絆の重要性

入院生活で大切にしたいこと

子どもの生活リズムを作る

入院の子どもたちは「毎日と同じ」発見がない闘病中の子どもも、その年齢に即した成長を同年齢の子どもとの関わりや遊びも必要遊びや勉強の時間を決めることもひとつの手段

入院生活の中の達成感

厳しい闘病生活を頑張って乗り越えていく子ども達の体や、心の強さを評価達成感を積み重ねることで、病気に立ち向かう姿、入院生活そのものが、人生を生き抜く力に

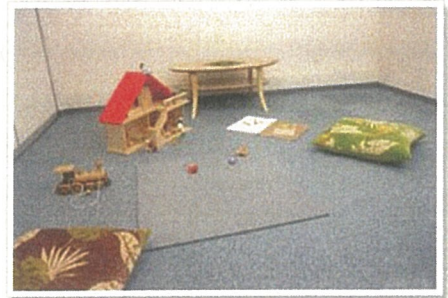
一人ひとりが特別な自分であるために

病気によっては障害や副作用が残るそれは決して病気に負けたわけではない身近な「家族」が、サポートする大人が、その子そのものを「かけがいのない存在」として受け入れることが必要

入院時のあそび

①遊戯療法・作業療法（専門者が行う）

- 遊びを主なコミュニケーション手段、および表現手段として行われる心理療法
- 箱庭用具、描画用具、家族人形、動物人形、鉄砲、パンチ人形、野球盤、将棋、オセロ、ボール、乗り物、積み木などが用いられる



②プレパレーション～治療の心の準備～

（チャイルドスペシャリスト・医師）

- 子供に病気の正しい知識などをやさしく教え、それによって緊張や不安をやわらげ、子供たちが潜在的に持っている病気に立ち向かう力を引き出す
- 子どもは勝手にとらえて誤解をしていることが多い
年齢に応じた説明方法をし、「される」から「する」へ
- 遊びが加わることで「する」立場に変わる

<例>

人形と注射器の模型を手にして「注射はどうやってやるのかな」と話しかけ、それによって注射に対する不安感をやわらげる、手術の工程の描かれた絵本を読む など



③ディストラクション～不安をほぐす～

(チャイルドスペシャリスト・医師)

- 治療や、痛み、不安、緊張をほぐし、その気持ちを軽減させる
- 遊びに集中させ、また五感を刺激すること、好きなこと、興味をそそるようなことをし、リラックスさせる
- 達成感、満足感を感じられるようにほめて認める



③通常のおそび

- 子どものおそびは成長発達を促す
- おそびは作っては壊しの繰り返しで、その中に発見を見出すことが大切
- おそびが生活の中心であり、常に一緒に遊んでくれる人を求めている
- ただし病気による制約、不自由さ、痛み、体の変化、不安、環境などに常にストレスを抱えている
限られた中でいかに楽しく遊べるかが課題



ボランティア・マインド

意味

「自由」「正義」「勇気」

語源

ラテン語「ボランタス」

辞書

「本人の自由意思によって、サービス(援助)活動に携わることを申し出るもの」

自ら意思を持って行動する
すすんで何かをする

ボランティア活動

- 「時間と余裕のある人がする活動」というイメージがあるが、「年齢や職業などに関係なく、誰でも、いつでも、どこでも、気軽に参加できる活動」
- ボランティア活動には、学校や職場や家庭では得られない「出会い」と「学び」があり、地域や社会のことをより理解したり、出会った人たちの生き方に共感しながら自分の生活を見つめなおす機会にもなる

傾聴のスキル

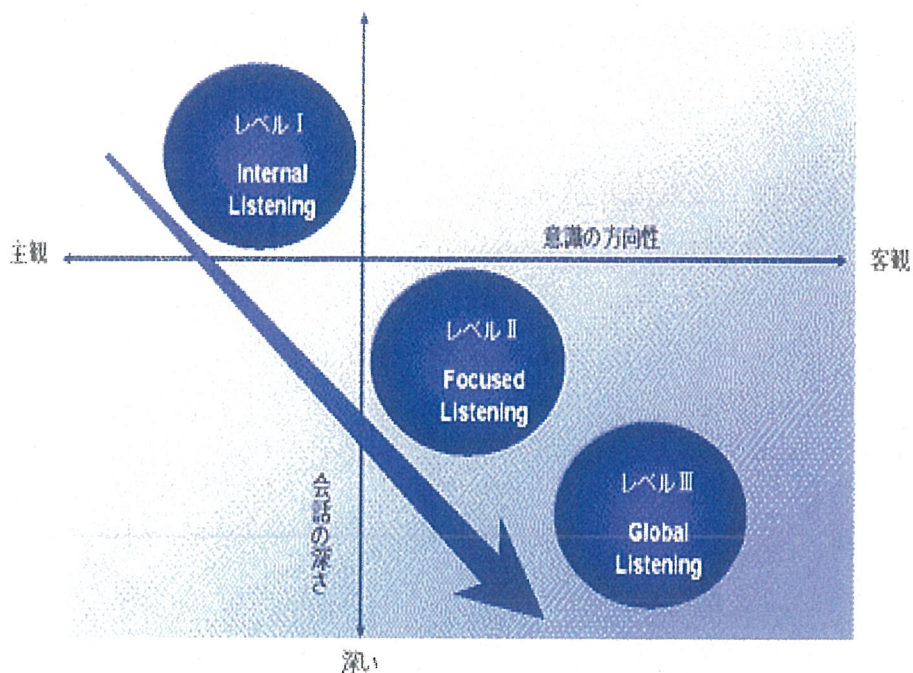
傾聴とは、「こちらの聞きたいこと」を「聞く」(Hear)のではなく、「相手の言いたいこと、伝えたいこと願っていること」を受容的・共感的態度で「聴く」(Listen)ことであり、相手が自分自身の考えを整理し、納得のいく結論や判断に到達するよう支援することです。つまり、「聴く」の字の如く、「耳と目と心で聞く」のが「傾聴」の基本です。

傾聴＝ひとの話に耳を傾ける

これには、以下3つのレベルがあります

- レベルⅠ 自己中心的傾聴 (Internal listening)
- レベルⅡ 相手中心的傾聴 (Focused listening)
- レベルⅢ 包括的傾聴 (Global listening)

ⅠからⅡへ、ⅡからⅢに近づくほど会話レベルが深まります。



I. 自己中心的傾聴

(相手の話を聞いていますが、あくまでも自分の考えに意識が向いています)

「これは自分にとってどういう意味があるのだろう」、「次に何を言おうか」といった具合です。

日常会話の9割以上がレベル1で行われています。

たとえば、レストランで料理を注文しようとウェイターと話をしているとき、その瞬間はたいていレベルIで聞いています。

日常会話の大半がレベルIで行われていることには何の問題もありません。街で買い物をするたびに深い会話をする必要もないからです。

しかし、相手が何か大切なことを伝えようとしているときに、聞き手が自分のことばかり考えていたらどうでしょう。

会話は前に進みますか？

話し手はあなたを信頼しますか？

互いに心を開いて相談事の核心に深く入れるでしょうか？



Ⅱ. 相手中心の傾聴

（相手が今、何を伝えようとしているのかに意識が向いています。言葉だけでなく、声や表情にも注意を向け、相手の意見や喜怒哀楽にも関心を寄せます。

たとえば、相手が「インターネット戦略」や「革新的マーケティング」について語り出したらどうでしょうか。

レベルⅠにいる聞き手は自分の考えに注意を向け、自分が知っていることについて思いをめぐらしてしまう。相手のメッセージではなく、表面的な言葉に反応してしまうのです。

レベルⅡにいる聞き手は、

相手がその言葉で何を伝えようとしているのか、先入観抜きに相手の考えを知ろうとします。

相手が同じ言葉を使いながら、違うものについて話している場合だってよくあります。

レベルⅠで聞いているときには、往々にしてそれに気づきません。

レベルⅡで、相手の描いているイメージに完全にフォーカスしていると、自然に、「革新的、というのはたとえばどんなことですか？」のように、イメージを合わせる質問ができるものです。

的確な質問は、聞き手の理解を助けると同時に、話し手に安心感を与えます。

「理解してくれている」とわかるからです。

Ⅲ. 包括的傾聴

(五感や直感を総動員して、心で聴く。相手の語っていることだけでなく、語っていないことにも耳を傾ける。あおいてのメッセージだけでなく、場の空気や自分の直観にも注意をむけることを指しています)

レベル2においては、あくまでも話し手にフォーカスしていました。

レベル3では、話し手と聞き手を含む場の空気全体を対象にしています。

話をしている、

「ただならぬ雰囲気」、「穏やかな空気」、「きな臭い」、「緊張が解けた」

などと感じたことはありますか？

「何かを肌で感じる」、「音楽のリズムのように聞こえる」、「騒々しい」、「静寂だ」

などと感じることもあるでしょう。

レベル3は

言葉のやり取りを超えた包括的なコミュニケーションモードです。

傾聴力を高めるには、さまざまなサブスキルがあります。それぞれ基本的でかつ奥が深い、有用なスキルです。いくつかご紹介しましょう。

Articulating
はっきり言う

- ・「おっしゃっているのは・・・ですね」
- ・「・・・が失敗したとおっしゃいましたね」

Clarifying
あきらかにする

- ・「それはつまりこういうことですか？」

Acknowledging
みとめる

- ・相手のメッセージはもちろん、意図・行動・感情・性格に対しても理解を示す

Metaphor
たとえる

- ・状況や課題を具体的なイメージにあてはめる

Meta-View
大局をつかむ

- ・千メートル上空から状況を眺めてみる。歴史のひとコマとして現状をとらえなおす

傾聴の演習を行いましょう！

パートナーを選び、3分間インタビューします。

最初の3分間は、相手の話を徹底的にレベルⅠ（自己中心的）で聴く演習をします。

それが終わったら、次の3分間は、レベルⅡ（相手中心）で聴く演習をします。

どんな違いがあるか、実際にやって経験してみてください。



レベルⅠ 演習

- 1) テーマを決めます。たとえば、旅行先の出来事、最近凝っている趣味、などでもいいでしょう。
- 2) 意識を完全に自分自身に向けて、会話を続けてください。
いちいち自分の意見や感想をさしはさみ、話を聞いて思いついた自分の経験や知識を披瀝してください。
思いついてアドバイスや提案を出すのもいいでしょう。
- 3) インタビューを振りかえってみましょう。話を聞きながら、
どんな感じがしましたか。
話を聞かれている方は、どんな感じがしたでしょうか。

レベルⅡ 演習

- 1) レベルⅠと同じテーマで、同じ話を聞いてください。
- 2) 今度は意識を完全に相手に向けてください。
話の内容に興味を持って質問しましょう。
相手の話をはっきりと確認する問いを投げかけ、必要に応じ自分の言葉で言い換え、イメージを共有してください相手はどんな気持ちで語っていますか。
感情や価値観まで、イメージして理解するようにしてみてください。
- 3) インタビューを振りかえってみましょう。
レベルⅠのときとどう違ったでしょうか。

演習をやってみて

わずか3分間とはいえ、レベルⅡにおいて得られた情報の量と質の高さははっきりとレベルⅠのときを上回っています。

それ以上に、

話し手が「わかってくれた」「話を聞いてもらえる」と安心してくれたこと

が大きな違いだったといえるでしょう。

レベルⅡやレベルⅢで傾聴を行うことによって、

会話の間に話し手の信頼を増大し、「この人にならもっと話してみよう」と思わせる

ことです。

レベルⅠで「これはどうですか?」「これは知っていますか?」と「情報収集」を続けていたらどうでしょうか。ありきたりの「回答」は得られるかもしれませんが、深い会話や高い信頼を得るのは難しくなります。

また、意識が自分に向いていると、自分が答を知っていると思ったときに、「それはこういうことなんですよ」と助言したりしてしまいがちです。レベルⅠの助言が必ずしもうまくいきません。

傾聴のスキルは単なる「聞き出し」ではなく、関係構築の側面を持っていることをしっかり認識する必要があります。

会話しながら信頼関係を構築し、信頼を高めながら意見や情報を交換する。

この技術を持っているだけで、あなたの傾聴のスキル能力と価値は飛躍的に高まります。

コミュニケーションスキル

信頼関係を深め、コミュニケーションの 掛け橋を築く具体的な方法

課題に対する話し手の意見や視点を求める

- ・ 課題についての情報だけでなく、話し手の主観まで理解しようとする方法です

話し手にその場で考えてもらう

- ・ 話し手に自信がなくても、その考えを口に出せるように促してみましょう

話し手の考えを要約し、聞き手の理解を確認する

- ・ 聞いたことを自分の言葉で繰り返し、どれだけ話し手を理解したか確かめてみましょう。話し手も安心します

話し手の気持ちに反応する

- ・ 言葉の間に見え隠れする感情を受け止めてあげることによって、話し手が率直に意見を述べやすいようにしてみてください

一息ついてゆっくり考えてもらう

- ・ 15秒くらい沈黙して、話し手に考える余裕を与える深いコミュニケーションに沈黙は欠かせないものです。しゃべるばかりが能ではありません。沈黙の時間と空間を大切にしましょう

インリアル・アプローチ

インリアル

Inter Reactive Learning Communication とは

インリアルは1970年代にアメリカで開発されたことばの発達に問題のある子に対する援助をするための考え方です。

いろいろ考え方の変遷の後、80年に入って、大人と子どもが相互に反応し合うことで、学習とコミュニケーションを促進するという考え方に到達しました。それを実現するために指導場面をビデオに撮り、それを分析して、有効で適切な方法を模索していこうというものです。

1 インリアル・アプローチのコミュニケーションの捉え方

子どもは、まずコミュニケーションを学び、そのプロセスの中に言語獲得が含まれている。

だからまずどんな方法であれ、コミュニケーションからアプローチすべきであるという考えかたです。

乳幼児期の子どもとお母さんのやり取り遊びの中に、コミュニケーションの原型があると述べたブルーナーは、「From communication to speech」、コミュニケーションからことばへということを提唱しています。

2 インリアルの教育観

○インリアルの基本理念

- 自由な遊びや会話の場面を通じて、子どもの言語やコミュニケーションを引き出そう。
- 規範のテストにとらわれず、実際のコミュニケーションの場面から子どもの能力を評価しよう。
- 子どもから遊びやコミュニケーションを始められる力を育てよう。

以上の実現のために、セラピストの質を向上させよう。

またインリアルの基本理念は、保育原理と多く一致し、共通の発想が流れています。

教育方法に関する原理

環境の原理	子どもは環境との相互作用において経験し、刺激を受けて成長・発達をする
自発性の原理	外から与えたり詰め込んだりするのではなく、子どもから生じる意欲を尊重する。子どもは自発的に活動することにより、成長・発達が促される
遊びの原理	「遊び」という活動の目的は、過程そのものにある
繰り返しの原理	子どもは同一の行為を飽きるまで繰り返す。異質なものを与えるのではなく、少しずつ変化、向上したものを周囲に準備することが大切である。
	大人主導型から子ども主導型へ（子どもに主導権を与える）

インリアルでは、子どもから始める力（主導権）を目標とします。そのために、大人からの開始を少なくし、リアクティブ（反応的）にすることで、子どもが始めるチャンスを与えていきます。

子どもを取り巻くコミュニケーション環境を変えていくという発想を持っています。

この意味で大人は重要なコミュニケーション環境であり、最終的には子どもと大人が対等な主導権を持つイコール・イニシエーターになって、コミュニケーションを進めていくことをゴールにしています。



コミュニケーションの原則と基本姿勢

コミュニケーションの原則

- 子どもの発達レベルに合わせる。
- 会話や遊びの主導権を子どもに持たせる。
- 相手が始められるように待ち時間を取る。
- 子どものリズムに合わせる。
- ターン・テーク（やりとり）を行う。
- 会話や遊びを共有し、コミュニケーションを楽しむ。

ことばのキャッチボールをうまく成立させること。
子どもが受け取れるように長さや早さを考えて投げます。
わかるように投げかけたことばが、早口であったり子どもの理解を超えた、まるで剛速球のような影響をあたえてしまうことがあります。

子どもがわかるように表現を工夫したり、子どもの話をよく聞き、やりとりの順番を守りながら、話題に沿って話す必要があります。
一方的な話はコミュニケーションとはいえません。

ことばのビルディング (ことばの基礎になるいろいろな力)

「ことば」ということばには3つの意味があります。
たとえば子どもが「りんご」と言ったとします。

その内容は

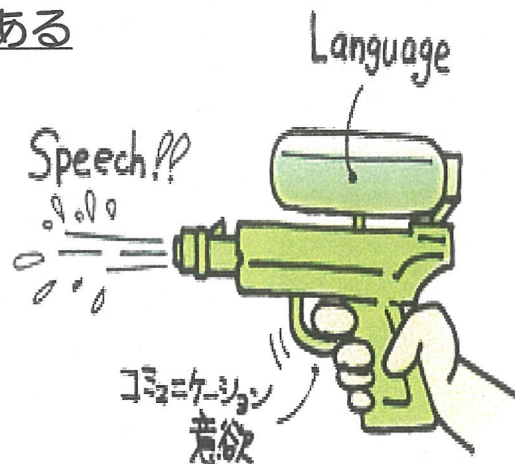
1. 声に出すことば Speech 音声言語
2. 分かることば Language 考えること
3. コミュニケーション意欲 伝えたいと思う気持ち

に分けてとらえることができます。

りんごを見た子どもは「あれはりんごだ」「皮をむいて食べるよ」「おいしい味がする」などと
アタマの中で考え (language)、唇や舌を動かして「り・ん・ご」と発音 (speech) したのでしょう。

その際に、「りんご、食べたいな!」か、「ねえ、あのりんご、きれいな色だね!」とか、何か、
そこにいる大人に伝えたいこと (コミュニケーション意欲) があってに違いありません。

「ことば」には3つの意味がある



ことばの出る仕組みを水鉄砲にたとえると、水鉄砲の口から出るのが音声言語、声に出すことば (speech)、です。

ことばが音になって口から出るためには、水鉄砲のタンクの中に水がたまっている必要があります。

たまっている水が、Language、分かる、概念とか思考です。

「皮をむいて食べるよ」とか「おいしい味がする」「あれはりんごだ」という概念はどうやって身につけたかといえ、それまでに何回も見たり、食べたり、という体験があるからです。

タンクの水 (分かること) は、毎日の生活の中での経験の積み重ねによってたまりま

す。

新たに見たり聞いたりしたものを、すでに記憶・貯蔵してある言語知識と比べ合わせることを「参照」といいます。

参照することによって、前に見たものと同じだとか、以前に聞いたものとはちがう、これは新規なものだ、という「弁別」「認伝えたい気知」といった「分かる」作業ができます。

言語発達の重要な法則のひとつに「言語理解は言語表出に先行する」

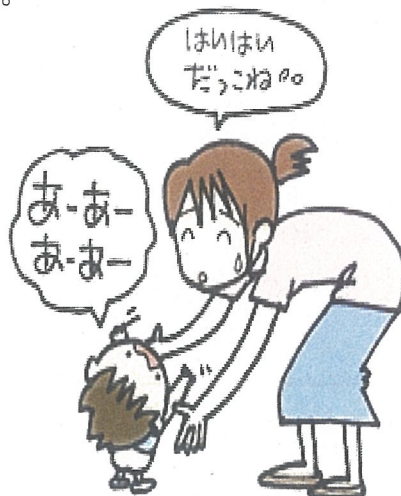
(分かるのが先で言えるのは後) ということがあげられますが、理解すること、分かることは記憶された言語知識をベースにして行われる作業です。

学校の教室で「よく考える子ども」という標語が掲示されているのを見かけます。考えるという作業はことばを用いて行うわけですが、そのためにも、幼児期から豊かな体験をして、記憶の貯蔵庫にたくさんの言語知識を入れておくことが不可欠です。

いろんなものにさわったり、たたいてみたり、つまずいたり、転んだり、いたずらしたり、味わったり・・・。

無駄なように見える小さい子どもたちの探索行動の一つずつは、将来の「考える」力を育てるための一歩なのでしょう。

気長に見守りたいものです。



伝えたい気持ちがとても強ければ、相手に伝わる。

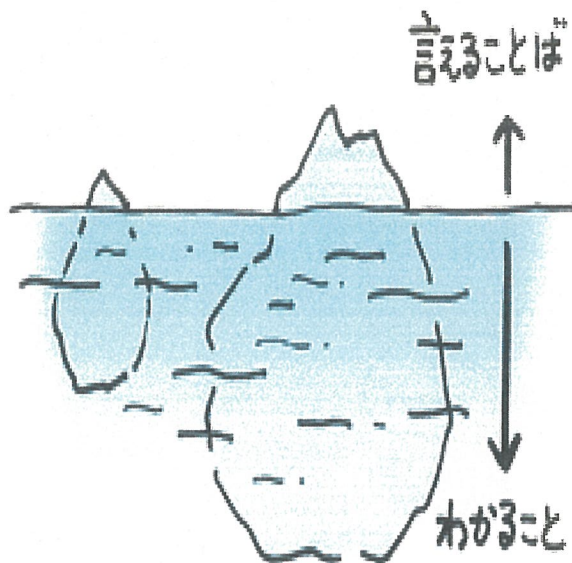
子どもとのコミュニケーションに必要とする「語用論」

ことばは、冰山みたいなものです。

水面上に出ているのが「言えることば」だとすると、水の中に沈んでいるのは「分かること」。
小さい冰山では、水面上に出ている「言えることば」の部分も少なくなります。当然、水の中に沈んでいる「分かること」も少ないでしょう。

「言えることば」すなわち水の上に出ている部分を大きくしたい場合は、水の中に沈んでいる「分かること」をうんと増やしてあげるようなかわりをするのが大切です。

水面下の「分かること」はさらにふたつの部分に分けられます。
「ことがらが分かる」ということと「ことばが分かる」ということです。



「ことば」は、冰山みたいなもの

オレンジジュースの入ったコップが目の前にあるときに、それをざあっと頭にかけるのではなく、口に運んで飲むことができれば、「オレンジジュース」とか「コップ」ということごとからが分かっていることを意味します。

ガラスを見たことも、コップを使ったことも、オレンジジュースを飲んだこともない人がいきなりこの部屋に連れてこられ、ガラスのコップに入ったきれいなオレンジ色の液体が目の前に置いてあるとしたらどうでしょう？

何に使うのか分からなくて当然です。毎日の体験、経験が「分かることごとら」を増やしていくのです。

毎日の体験に「ことば」を添えることが大切。

ことごとらを体験するときに常に「オレンジジュース飲もうね」とか「こぼさないようにそっとね」「コップ、気をつけてよ」と声をかけてもらうことで、「ジュース」「コップ」「飲む」などを耳で聞き、ことばとして覚え、分かることごとらが増えてゆきます。毎日の生活で、いろいろな体験をするときに、ていねいにことばを添えることが、言えることごとらを増やすのです。

赤ちゃんのオムツを替えるときに親ごさんたちは、ごく自然に「気持ちよくなったね」などことばをかけています。それがまさに「ことごとら」の体験のなかでことばを育てている、ということになります。

ことばは、何も、専門家の特別な技術に頼らなくても、毎日の暮らしの中で確実に育てることができなのです。



毎日の体験に「ことば」を添えることが大切。

子どもとのコミュニケーションに必要とする「語用論」

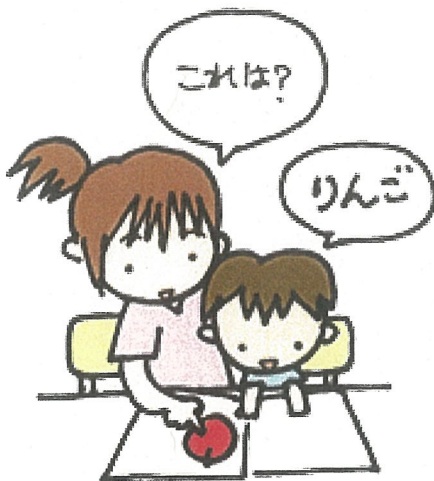
同じ「りんご」ということばであっても、
言われた場面によってその意図が異なります

- ①絵本を見ているときに大人がりんごを指さして「これは？」と質問したのに対して子どもが「りんご」と答えた場合と
- ②お母さんが買いものしてきたスーパーの袋をのぞいて、子どもが「りんご！」と言った場合とを考えてみます。

音韻論的に「r-i-n-g-o」という五つの音のつらなりであり、
意味論的に眼前の「赤い丸い甘酸っぱい果物」を指しており、
統語論的（文法的）に 単語であって文章ではない という点までは共通して
いますが、4つ目の語用論的側面から見ると大きくちがっています。

「語用論」は、いろいろな場面で、その人が思っているであろう「気持ち」「意図」を読みとろうとする考え方、アプローチのことです。

- ①の状況では子どもは淡々と質問に答えただけですが、
 - ②の方では「りんご、食べたい！」という気持ちがこめられているように受け取れます。
- 「食べたいな！」という子どもの「気持ち」はどうやって大人に伝わったのでしょうか？
それは、「言語の周辺要素」といわれるたくさんの手がかりがもとになっています。



①の子どもの
「りんご」は、質問への答え



②の子どもの
「りんご」は「食べたい！」という
気持ちが込められている。

- ①りんごに視線を合わせて
- ②うれしそうな顔になり
- ③お母さんをふりむいて
- ④りんごを指さして
- ⑤はずんだ声で
- ⑥この子はりんごが大好き
- ⑦時間が3時ころ。

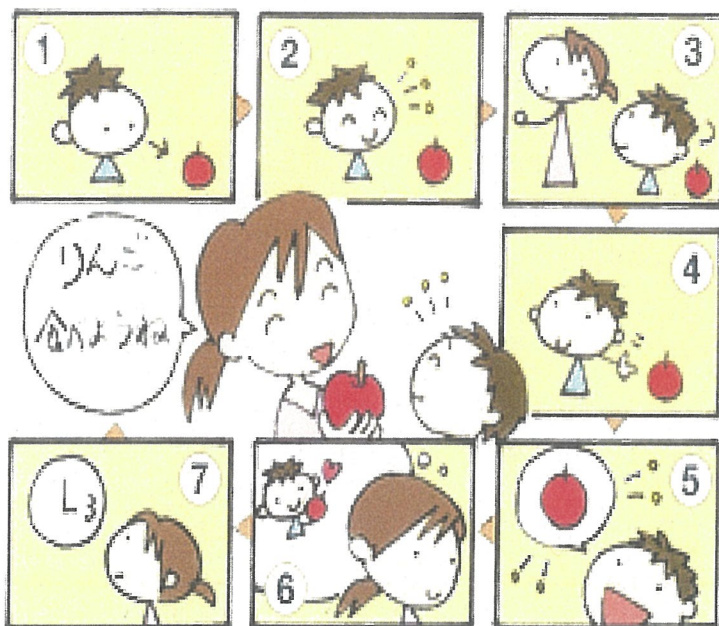
ちょうどおなかですいて、いつもならおやつを食べている時間。
など、生活文脈上のあれこれや、表情や動作、声の調子などです。

こういう「語用論」の見方からすると、音声言語（言うことば）に頼らなくとも、表情や動作を周囲の人がじょうずに読み取ってあげれば、十分にコミュニケーションは取れるということになります。

子どものことばが育つためにいちばん大事なものは、この語用論の考え方です。
語用論がうまく応用できないとこんなことが起こります。

夫婦で一緒に外食して家に戻ってきました。
妻がカギを開けようとバッグを探したけれども見つかりません。
そこで横に立っている夫に「ねえ、カギある？」と聞きました。
夫はポケットの中を探して「あるよ」とカギを妻に見せ、そのまま、またポケットにしまいました・・・？

こんなふうに、周辺の状況を読むことが上手にできない人たちが発達障害といわれる人たちの中に大勢います。それだけではなく、発達障害といわれていない人たちの中にも、実は大勢います！！



「ことば」の手がかりは、
こんなにある

ことばの力がつく！ということ

ことばの力がつくとは、大脳皮質にある「言語野」に配置されている豆電球が数多くピカピカと明るくともること。

そのためには、大脳の働きの基礎にあたる脳幹、大脳辺縁系の電線部分の電気の通りをよくして、配線工事が順調に進むような条件を整えることが必要です。

図1 大脳皮質にある「言語野」

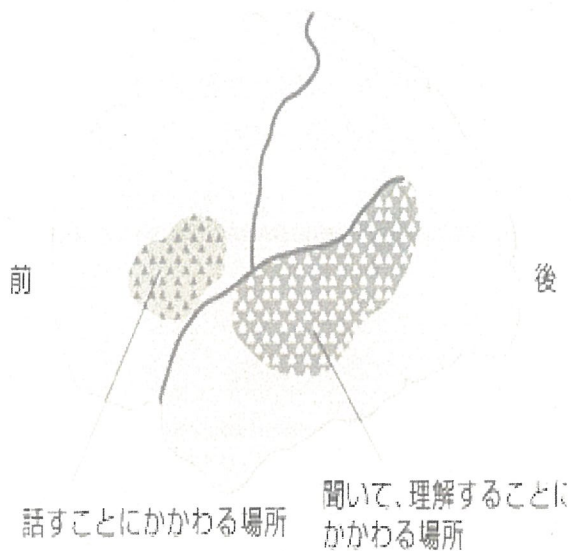
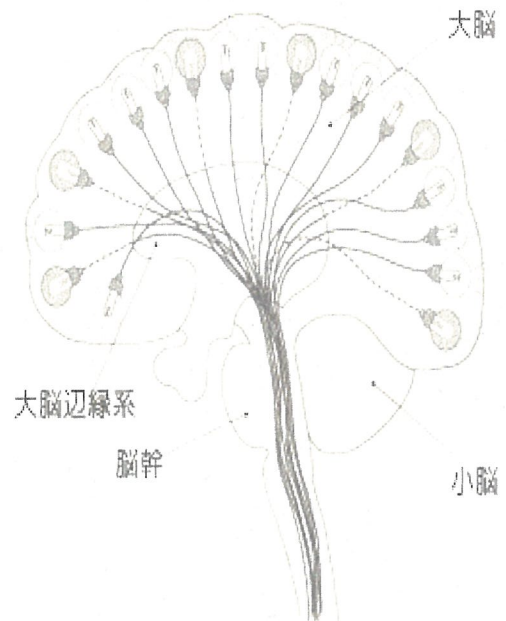


図2 大脳の神経線維と神経細胞のイメージ



そのためには何をしたらいいのでしょうか？

オムツを替えてもらったり、おっぱいを飲んだり、自分で寝返りしたり、いたずらしたり、はいはいしたり、毎日くりかえされる生活の1コマずつはすべて体を通して行われ、その動きや情報は全部、脳の中の配線工事を進め、電球に明かりをともしてくれます。暮らしはそれ自体が、ことばへの準備になっているのです。

図3

脳幹—大脳辺縁系—大脳の脳のはたらきと、ことばの発達を重ね合わせたのが

「ことばのビル」です。

「ことばかけの方法」とか「ことばの力を伸ばす知育玩具は？」といった個々のノウハウを知ることも無駄ではありませんが、全体像を見失わずに着実に進むこと、要は毎日の生活を、ひとつずつ丁寧に見直すことが大事、ということです。

これは発達障害や何かの心配のあるお子さんを含めて、すべての子どもにとって共通かつ大切な「生命のルール」です。



子どもとの話し方

ことばかけの方法は、迷いの多いところだと思います。

「正解」はありませんが、私たちが気をつけているポイントをお伝えします。
ここでは、おおむね1, 2歳から3歳代の子ども、また、ことばの遅い子、
障害のある子、障害があるかもしれない子を念頭においています。

①ゆっくりの話し方で

Q なぜ「ゆっくり」の速度が必要か？

A 小さい子どもの聞く力、聞き取る力はとても未熟だから。

ことばの音を脳が受け取る(認知する)ためには、空気中の音の波が鼓膜を振動させ、鼓膜の内側(中耳)の「つち骨・あぶみ骨・きぬた骨」という3つの耳小骨が動き、耳の奥のほうで、物理的振動波が電気信号に変換され、その電気信号が神経(電線)を通して大脳皮質の聴覚領(頭の左側、耳の後ろあたり)に伝えられる、というとても複雑なプロセスを経ています。

その上、音の大きさ・高さ、長さ、音の順番など、さまざまな要素を細かく分解して、正確に伝えなければことばとして理解できないわけですが、子どもはこの仕組みがまだ完成していないため、ゆっくりの速度でないと聞き取りにくいのです。

英語で、早口でぺらぺらぺらとしゃべりかけられるとお手上げだけど、ゆっくり話してくれれば分かるのと似た状態とってください。

毎日聞いている母国語なのに、とか、もう大きいのに、というのはおとなの勝手な考えで、子どもの脳の中の配線工事はまだまだ未完成です。



子どもとの話し方のコツ

①ゆっくり話す

②はっきり話す

Q なぜ「はっきり」が必要か

A 耳の「聞き取り能力」がまだ未熟だから。

日本語の音は「子音+母音」で成り立っています。

「か/k/a」と「と/t/o」ほど違いが際立っていれば聞きまちがいは少ないものの、「そ/s/o」と「と/t/o」は母音部分が同じなので聞き間違いやすい。しかも、自分が知っていることばに引き寄せて解釈するので、「お粗末/s/o/m/a/ts/uさま」と言われて「おトマト/t/o/m/a/t/o/さま？」と目を白黒させたりします。

また、話しことばのひとつずつの音はその前後の音に影響されて、微妙に変化します。これを「音のワタリ」と言います。

「積み木」の「つ」と、「つらい」の「つ」はごくわずかですが、ちがう音になっています。コンピューター合成音の駅の乗り換え案内がどこことなく不自然なのはこの「音のワタリ」が人間ほどうまくできないからです。

そんなわけで、音と音とのつながり具合をはっきりさせ、どういう音で成り立っている単語であるかを際立たせるために、「口を大きくあけて」「明瞭な発音で」「はっきり」話すと、子どもは聞き取りやすくなります。



子どもとの話し方のコツ
②はっきり話す

③繰り返しを多く

Q 繰り返しはなぜ必要か？

A 一度にたくさんのかことを理解したり覚えたりできないからです。

「いちご」と言われて苺と分かるのはなぜでしょうか？

「い・ち・ご」の音を3つとも全部覚えた上で、脳内の辞書の「いちご」の項目から「赤くてちょっとすっぱくてやわらかい、いいにおいのおいしくだもの」という内容を引き出す（「参照」）ことができはじめて「いちご」ということばが理解できます。

小さいうちは、脳の辞書を参照し終わるまで3音節以上の音を覚えていられない、と想像してみてください。「いちご」の「ご」を聞くころには「い」と「ち」を忘れてしまうのです。そうすると「（いち）ご」なのか「（りん）ご」なのか、はたまた「（おだん）ご」なのか分からなくなってしまいます。

1回目の「いちご」の「ご」あたりが残っているうちに続けてもう一度「いちご」とくりかえし聞かせてもらうと、記憶が容易になり、理解しやすくなります。文章の場合も同じです。



子どもとの話し方のコツ
③繰り返しを使う

④なるべく短い文章で。話題の中心のことばを強調する

Q なぜ短い文で？

A 聴覚や記憶力が未熟だから。

文の構造を知るための入門としては短い文が好都合。

「おさらあらったらままとおんもいこうね」と一気に長い文章で言われると「らあら？たらま？とんも？もいこ？？？？」と迷ってしまいます。

「おんもに行こうね」「ママと、ね」「おんもに」「今、お皿洗ってるから」「洗い終わったら、行こうね」「そう、おんもに行くよ」とゆっくり、はっきり、わかりやすい短い文章でくりかえします。

短い文章のほうが、「ママと行く」とか「おんもに行く」などことば同士の関係、テニオハ(助詞)の使い方、主語と述語の順番、動詞の活用形、接続詞の使い方などが見えやすいので、自然に理解し、覚えることができます。

また、単語や、文章の切れ目で少しだけ「間」をおいてあげると、さらに分かりやすくなります。



子どもとの話し方のコツ
④なるべく短い文章で話す

⑤視覚的手がかり・目で見える工夫 ジェスチャーや実物を示しながら

Q なぜ、ジェスチャーや実物がいいの？

A 聴覚(刺激)よりも視覚(刺激)のほうが永続性があり、
確実なので、注意を向けやすい

ことばは発せられた次の瞬間には消えてしまいます。
聞き手の脳の中に記憶されなければ、なかったと同じことです。
しかも小さい子の聴覚記憶力は大変未熟で聞いた音をすぐに忘れてしまいますし、注意の向き方が散漫なので、なかなか「ちゃんと」聞くことが難しいのです。

それに対して視覚的なものは、気づくまでずっとそこに存在し続けます。
「バイバイ」とことばだけで言われた瞬間に、空の飛行機に気を取られていたら、音は全く聞こえません。
でも、「バイバイ」と大人が手をひらひら振っていてくれると、4、5回目ではっと気づき、自分もバイバイしたりできます。

おやつのイチゴを「イチゴ」と、イチゴを持ち上げて子どもに示しつつ「食べようね」と言ったりします。
ほとんど無意識の動作ですがこうすることで、子どもが注目してくれます。
「視覚的共同注意」はものの名前やことばを覚えたりする上で決定的に大事なことです。まずものを見せ（視覚的刺激を提示する）るのは注意喚起にもなり、「目で見ると⇒注意が向く⇒ことばを聞く」流れを作り出すために有効なやり方です。



子どもとの話し方のコツ
⑤実物を示したり、
ジェスチャーを交える

指さしながら

指さしも、何に注目すればいいかを伝えるうえで、大事な配慮です。絵本を見ている子を後ろからのぞきこみつつ「かぼちゃ、だね」というのも悪くはありませんが、その絵を指さしつつ「かぼちゃ、だね」と言うのは、話の焦点をはっきりさせる上で役に立ちます。

ただ、くれぐれも、子どもがその絵に興味を持っていることを確認した上で、にしてください。

「ことば」（音声言語、speech）にこだわらず、ジェスチャーやサインなど、何でも使ってもかまいません。子どもとコミュニケーションをしようというのが、世の大きな流れになってきています。

⑥行動の始めと終わりをはっきりさせることばかけ

Q なぜ？

A 注目をひきつける効果があります。

「はじめ」と「終わり」の間に行われることが「主題」とわかります。衣服や靴の脱ぎ着のときに「はい、おくつはこうね」「はい、はけました」とことばをかけますね。

「はい〔始めるよ〕」は注意をひきつける効果があります。そして、「はい（できました）」で終わるまでの間におこなわれたことが主題、つまり「くつをはく」という一連の動作、イベントである、ということを知りやすく伝えていきます。

何に注目したらいいのかわえつつことばをかけるという点で、これも大事なことです。



子どもとの話し方のコツ
⑥行動の始めと終わりを
はっきりさせることばかけ

「ことばが言える」能力は、このビルで言うと、最上階です。
下の階（脳）の働きが整った上で発揮できます。ビルを建てる時、最初に最上階を作ることはありません。

まず土を深く掘り、土台をしっかり固め、地下、1階と建てて生きます。

ことばも同じで、

「ことばが遅い」・・・「言語訓練」・・・「絵カード」
と考えがちですが、言える、言えないの見た目よりも子どもの中に本当のことばの力を育てましょう。

1、2階が「からだの脳（脳幹）」、3階が「こころの脳（大脳辺縁系）」、
4階より上は「知力・ことばの脳（大脳皮質）」です。
色々な要素が出来てことばが出てくるのが、このビルを見ていただくとお分かりになると思います

ことばを育てる6つのポイント

- 1 楽しい家庭環境（情緒の安定が大切）
- 2 規則正しい生活（脳の働き）
- 3 日常生活の自立
- 4 楽しいバランス良い食生活
- 5 適切なことばがけ
- 6 体を使った十分な遊び、豊かな生活体験

大人の基本姿勢

では、どうやって子どもと関わっていけばよいか、その手がかりになるものの一つとして、SOUL（ソウル）があります

Silence

（静かに見守ること）

- ・子どもが場面になれ、自分から行動が始められるまで静かに見守る

Observation

（よく観察すること）

- ・何を考え、何をしているのか、よく観察する。コミュニケーション能力、情緒、社会性、認知、運動などについて能力や状態を観察する

Understanding

（深く理解すること）

- ・観察し、感じたことから子どものコミュニケーションの問題について理解し、何が援助できるか考える

Listening

（耳を傾ける）

- ・子どものことばやそれ以外のサインに十分耳を傾ける

大人のことばかけ（言語心理学的技法）

子どもへのはたらきかけ（反応）として、言語心理学的技法があります

ミラーリング

- ・子どもの動作をそのまま真似ること。子どもは自分と同じことをしている大人を見て、「自分が何かをすると、大人が同じように動いてくれる」関係に気づく

モニタリング

- ・子どもの声やことばをそのまま真似て返す。真似ることで、ミラーリングの効果と共に自分で発する声の効果に気づかせる

パラレル・トーク

- ・大人が、子どもがしている行動や気持ちを言語化する。大人が子どもの気持ちを理解し、一緒にコミュニケーションしたいという意図を伝える

セルフ・トーク

- ・大人自身の行動や気持ちを言語化するもの。大人の気持ちや態度を知らせていく。パラレル・トークと合わせて使うことで「あなたとわたし」の関係や共感性を積極的に知らせていく

リフレクティング

- ・発音や意味、文法、使い方などの間違いを、正しいことばに直して子どもに返していく。「違うでしょ」、「はっきり言ってごらん」というように指摘や訂正をするやりかたは、発語意欲を失わせる

エキスパンション

- ・子どもの言ったことばを意味的、文法的に広げて返すもの。車を見て「ブーブー」の一語文に対して、「ブーブー、出発！」のように広げて返す

モデリング

- ・子どもの言ったことばを使わずに、新しいことばのモデルを提示するもの。たとえば子どもの「バスだ」に対し、「あれは動物園行きだよ」と、さらに新しい情報を伝える。ことばのやりとりができ始めた子どもに応答の仕方や会話の方法を教える

ホスピタリティ・マインド

相手を思いやる心や気持ちのこもった一連の
行動（アクティビティ）や行動の指向性

Compassion（思いやり）

- 相手を思いやる心・気持ちのこもった活動を通して、自分の役割を発見
- その想いを人の喜びへとつなげていく

例

そこで過ごす気持ちがいいと、
感じてもらえるような場所を作る



一生に一度の素敵な思い出を残してもらえるお手伝いをする

これからめぐり会うたくさんの人に、
喜んでもらえる“何”かをしたい！
人が好きだから、たくさんの笑顔に出会いたい！

ホスピタリティ・マインドのポイント

相手にとっていかに
“最高最適”な行動ができるか

ライティングのスキル

1,面白い文章の条件

- 誰もが当然と思っていることに反対する、賛成なら誰も指摘していない根拠を示す。
- 読み手の気づかないところに目を向け、そこに人生の機微や新しい発見をかく。
- 読み手が見落としていることを指摘する。
- 独特な表現や文体があり、特異な雰囲気がある。

2,自分らしい文章を書く

- 道徳的にまとめない。
- 立場を明確にする。
- 主題を明確に1つに絞る。

3,全体の構成-文章の型

- とりあえず型に従って書いてみる。
- 型を身に付けてから破ることを考える。
- 起承転結 = 予告、エピソード、展開、まとめ
- メモを書き、骨組みを作ってから、文章を書き始める。

4,書き出し

- 1 動きのある文で興味を引く
 - 擬音、会話、動きのある行為、ではじめる。
- 2 意表をつく
 - アブノーマルな状況からはじめる。
 - 内容をほのめかす。
 - 常識に対する逆説をずばり断言する。
- 3 正攻法
 - 気の利いた格言や、人生訓ではじめる。
 - 状況の説明からはじめる。いつ、どこで、誰が…。

5,リアリティを演出する

- 具体的に詳しく説明する。
- 現在形を使う、目の前で動いているように書く。
- 会話体。口語体を取り入れる。
- 他の人が気付かない細部を描写する。
- 読み手に発見させるように書く。
- 時に自らを省みる。
- 遊びを加える。特に前半部分。
- 不要な部分は、思いきって削る。
- 意識して誇張する、
- 悪い心をかいま見せる。

6,表現の工夫

- 1 修飾語を使うときの注意点
 - 手あかにまみれた修飾語は使わない。
 - 5割増のあげさを目指す。
- 2 効果的な修飾語の使い方
 - 重ね言葉を使う。
 - 和語を使う。
例) 「いささかも」「ほんのわずかの」「おびただしい」「ふんだんに」「わんさと」「たんまりと」
 - 接頭辞がついた形容詞を使う。
例) 「ほのじろい」「薄ら寒い」「薄汚い」
- 3 比喩表現を用いる
 - 直喩、隠喩
 - 擬人法
 - アナロジー 類比
例) ○○は○○のようなものだ。
- 4 情景を描写することで、読者に心情を類推させる。

8,ジャンルごとの「タッチ」を使う

- 例) しみじみした情緒。鋭い論説。明るい。お涙頂戴ドラマ、など
- コメディ。文体を誇張する。道化になって自分のかっこ悪さを強調する。
 - 清純ドラマ。あまり深刻にならずにさわやかに書く。
 - 社会はドラマ。市長の根拠として、自分の体験を具体的に書き、読者に追体験させる。
 - サスペンスドラマ。謎めいた設定を作り、謎を解く。最後にどんでん返しを使う。

9,主題

- 1 主題には普遍性を持たせ共感を得る。
- 2 主題の効果的な示し方
 - 最初に主題を言うてしまう。
 - 最後に主題をまとめる。
 - 途中で主題をほのめかす。「展開」の部分でほのめかすと効果的。

7,文体

- 「です・ます」しみじみした情感がある。ペースはゆっくり。
 - 「だ・である」つめたい感じがする。スピードがある。
- 1 リズムをよくする
 - 1文を短くする。
 - 対句を用いる。
例) 「～したり、～したりして過ごす。」「～し、～した」
 - 文末を多様にする。
例) 「～していた。」「～した。」
 - 盛り上げること葉を使う。
例) 「なんと～」 「驚いたことに～」
 - 現在形を使う。
 - 倒置を使う。
 - 2 メリハリを付ける
 - 遠景と近景を使い分けて変化を付ける。
例1) 大きく状況を捉えて説明した後、細かく説明を加える。
例2) 段落を変える時、意識的に視野を大きくとって大自然を描写する。
 - クローズアップやスローモーションを用いる。
例) 強調したい部分は、詳しく描写する。同じような意味の文を続ける。
 - 短い文と長い文を使い分ける。
例1) ゆったりした状況は長い文章で表現する。
例2) 短い文でたたみかけて緊張感を表現する。
 - 漢字と仮名や、和語と漢語と外来語を使い分ける。
例) 漢字を多用して重苦しさを出す。
 - 会話で気分を変える。
例) 感じたことを独り言という形で「せりふ」として使う。
または、かっこに入れずに自由間接話法で使う。

10,推敲する

- 最後に上記のことを見直してみる。

きょうだい児支援

きょうだいの現状



母子分離

患児入院などにより、
必然的にきょうだいは、
母親と離れて
生活することが多い

生活パターンの変化

きょうだいは、一人で
家で過ごす時間が多くなったり、
慣れない大人（祖父母など）との
生活、慣れない環境での生活に
なることが多い

家族内役割の変化

母親の代わりに家事をこなす
ことが期待される場面がある
また兄（姉）役割を求めら
れることも増える

情緒の欠如

きょうだいには患児の病状や
様子を伝えないことも多く、
誤った想像をふくらませる
ことがあり、誤解や疑問の
中にいるきょうだい児も多い

きょうだいの気持ち



とまどい：困惑

恐怖：恐れ

不安：心配

さびしさ：孤独感

怒り：憤り

恨み：嫉妬

罪悪感

喪失感：悲観

プレッシャー：あせり

きょうだいへの支援

きょうだいを含めた家族支援を考える

きょうだいが家族関係の中で、自分も家族の一員として
大切な存在として実感できるようにする

まわりの大人がきょうだいのニーズに気づくようにする

保護者との関わり方

保護者にとっての子どもの医療

現在の日本では、親自身がまわりからの支援を受けられずに孤立していることも増え、子どもが医療機関に受診する際に、親から子どもへの説明が不十分であることがある。親の不安は子どもにも影響する。まずは親自身が落ち着き、抱える不安を軽減して対処行動がとれるように、周りから親への精神的なサポートが重要になる。

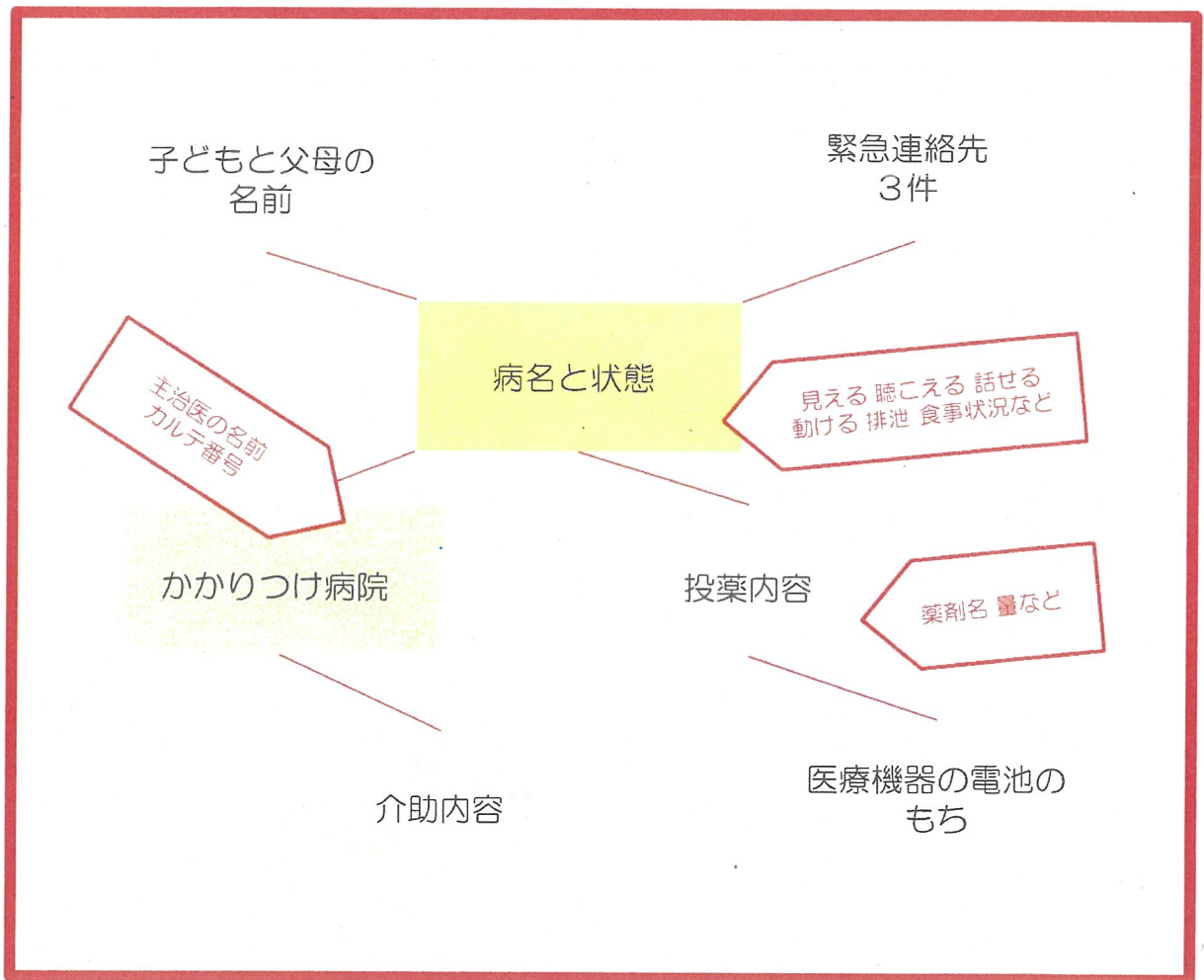
親の疑問や想いを傾聴する



例えば、医師からの説明は理解できたか、疑問はないか、いまの思いなどについて話を聞く。それは親と私たちがパートナーとしてともに子どもを支援していくための重要なスタートとなる。

個人情報把握

災害時や緊急時のためにも



情報を把握し、子どもにいるときは常に持ち歩きましょう

コミュニケーションの演習

- ① ウォーミングアップ&コミュニケーション遊び（気配でゴー！）
- ② コミュニケーション遊び（サークリング）
- ③ コミュニケーション遊び（アイランド）
- ④ 自己紹介遊び（名前ゲーム）
- ⑤ 自己紹介遊び（自己紹介&お気に入り&他己紹介）

①気配でゴー！

『人の気配を感じて動いたり止まったりする、
ノンバーバルなコミュニケーション遊び』

効果

協調性	●	●	●
創造性	●		
観察力	●	●	
身体能力	●		
表現力	●		
イメージ力	●		
五感力	●		

- ・対象年齢：5才～
- ・時間：10分位
- ・人数：何名でも
- ・場所：どこでも
- ・テンポ：ゆっくり
- ・準備物：なし

ねらい

言葉で指示されて動くのではなく、仲間の気配を感じていくことは、呼吸を合わせたり、息を合わせて楽器を演奏すること、人と一緒に行動することに置いてても有効となる。

留意点：

最初は、リーダーの動きで行うが、すぐ他の誰かの動きによって動いたり止まったりすることに切り替えていく。

360度意識することを促す。

また、歩き出すだけでリーダーになれるので、誰がリーダーになったかわからず、気負わず、指揮者的な役割を担う事が可能になる。

その役割の大切さと、全体を統括するおもしろさを味わうようにする。

活動展開

- ① 最初はリーダーに着目させる。
- ② リーダーが動いたら動き、リーダーが止まったら止まるということ数を数回繰り返す。
- ③ 次に、歩いている間に、「私以外の方、誰でも良いので止まって下さい」と指示を出し、全員が止まったら、「誰でも良いので歩き出してください」と指示を出す。後は自動的に、誰かが止まったり動いたりし出す。
- ④ バリエーションとして、誰かが後ろ向きとか、横歩き、スキップなど違う動きをし出したら、その動きを見て真似をしていく。同時に違うことをする人がいたら、自分が見ている人の動きを真似することを促す。
- ⑤ 年齢が高い対象者や、大人の場合は、歩きながら、目についた物を声に出して言いながら上記の気配を感じることを並行してやる少し難易度の高いものも提供し、試してみる。



②サークリング

『円になり、仲間と支えあっていることを実感し、それをまた一度壊してから、円と作り直す遊び』

効果

- ・対象年齢：5才～
- ・時間：10分位
- ・人数：何名でも
- ・場所：どこでも
- ・テンポ：ゆっくり・じっくり
- ・準備物：なし

協調性	●	●	●
創造性	●		
観察力	●		
身体能力	●	●	●
表現力	●		
イメージ力	●		
五感力	●		

ねらい

1人ではできないことが、仲間と共にならできる、身体表現による円作りを行い、それを一度壊すことで、自分のポジショニングを感じられるようにしていく

留意点：

身長のある仲間と行う場合、肩の位置や支えあう場所がずれるので、注意する。

目を閉じて一歩下がるが、その一歩の差異によって、円のずれが生じるのだが、円を正しく作ることが大事なのではなく、そのずれそのものや、修正し、肩などで支えあう感じや、寄り添う感じを実感できるようにしていく。

活動展開

- ① 円になり、肩が触れ合う所まで近づく。
- ② 肩を合わせて、もう一歩前を出て、互いに支えあっている感じを掴む。
- ③ そのまま、少し前後左右にゆれてみる。
- ④ その後、目を閉じて一歩下がる。
- ⑤ 目を閉じたまま、元の位置に一歩戻り、同じように肩で支えあう。
- ⑥ 同じような円が作れたか、同じように肩が触れるかを確認する。
- ⑦ 上手に円が作れても作れていなくても、目を開けて、互いに支えあう感じを確かめ合う。支えあった円のまま、再度、前後左右の感覚を楽しむ。



③アイランド

『1人1枚持った新聞紙を自分の島とし、
その島の周りを歩き回る
音の合図等によって、島を渡り歩く遊び』

効果

- ・対象年齢：5才～
- ・時間：10分位
- ・人数：何名でも
- ・場所：どこでも
- ・テンポ：はやく
- ・準備物：新聞紙

協調性	●	●	●
創造性	●		
観察力	●		
身体能力	●	●	
表現力	●	●	
イメージ力	●		
五感力	●		

ねらい

島という自分の居場所から、どんどん居場所が変化していくポジショニング遊びを通して、仲間と何かを分かち合ったり、協力し合っていくことを体験していく。

留意点：

新聞紙以外の紙でも、同じように島に見立てていくことができるが、途中でその新聞紙を破いていったりするので、簡単に破ける素材を選ぶと良い。
少ない面積に、どのくらい的人数がどのようにして協力して関わるることができるか、意識して動けるように声かけをする。

活動展開

- ① 円になり、肩が触れ合う所まで近づく。
- ② 肩を合わせて、もう一歩前に出て、互いに支えあっている感じを掴む。
- ③ そのまま、少し前後左右にゆれてみる。
- ④ 目を閉じたまま、元の位置に一歩戻り、同じように肩で支えあう。
- ⑤ 同じような円が作れたか、同じように肩が触れるかを確認する。
- ⑥ 上手に円が作れても作れていなくても、目を開けて、互いに支えあう感じを確かめ合う。
- ⑦ 支えあった円のまま、再度、前後左右の感覚を楽しむ。



④名前ゲーム

『一緒に活動をする人の名前を早く覚えていくための、
音楽的名前ゲーム』

効果

- 対象年齢：7才～
- 時間：10分位
- 人数：10名位
- 場所：どこでも
- テンポ：リズムカルに
- 準備物：なし

協調性	●	●	
創造性	●		
観察力	●		
身体能力	●	●	●
表現力	●	●	
イメージ力	●		
五感力	●	●	

ねらい

仲間を意識するために、仲間の名前を覚えていきながら、コミュニケーションを図り、尚且つ、テンポ感を養っていく

留意点：

最初は、自分の名前をテンポに合わせて言っていただけだが、まず、その時点で、テンポ良く名前を言うことに慣れるようにする。

次の場面で、自分の名前ではなく、相手の名前を言うようにするが、その際、1名でも（例えばリーダーなど）知っている名前の人がいれば、自分の順番になった時は、いつもその人の名前を言えば良いというような、安心感を持てるような場面作りと展開をすると良い。

間違えることも問題なし、間違えるとかえって笑いが出てくるので良い

活動展開

- ① 円になって、膝が叩けるような座り方をする。
 - ② まずは、膝を叩く練習をする。（慣れている場合は、次に飛ばす）
 - ③ リーダーが出すテンポで膝打ちをし、全員がそれができるようになったら、そこで、自分の名前を言っていく。最初は、円に座った順番に言っていく。
リズムも入るきっかけも個人のテンポに任せる。
- ① 慣れてきたら、キャッチボールするように、順番でなく、ランダムに合図をして、名前を言っていくようにする。
 - ② 次のステージでは、自分の名前ではなく、アイコンタクトを取った相手の名前を言う。名前を言われた人は、名前を覚えている人に向かって、名前を言う。それをどんどん回していく。



⑤自己紹介&お気に入り&他己紹介

『一緒に活動をする人の名前を早く覚えていくための、
音楽的名前ゲーム』

- 対象年齢：8才～
- 時間：15分位
- 人数：10名位
- 場所：どこでも
- テンポ：ゆったりと落ち着いて
- 準備物：各自、持参のお気に入りのもの

効果

協調性	●	●	
創造性	●		
観察力	●	●	
身体能力	●		
表現力	●		
イメージ力	●		
五感力	●	●	

ねらい

自分のお気に入りのものを持ってくるという設定を作ることによって、自己紹介をする際の恥ずかしさの軽減を図ったり、物があることで、共通話題を見つけやすくしていくなど、仲間と早く情報交換をしていけるようにする

留意点：

お気に入りのものは、最初に設定をする時に、「手に隠れるくらいの大きさのもの」とか、「自然素材のもの」とか、「触った感じが良いもの」など、課題を設定しておくことも可能。

学齢が小さい子供達の場合は、「その素材の何が一番好きか、みんなに教えてあげてください」というような、声かけを用意しておくといい。

活動展開

- ① 自分のお気に入りのものをなるべく仲間に見せないように手にし、円になって座る。
- ② 自分のお気に入りは、手に収まるくらいのものであれば、手の中に入れておき、そうでなければ、後ろに隠しておく。
- ③ 1名ずつ、自分のお気に入りを披露しながら、自己紹介をする。その際に、どうしてそのお気に入りを持ってきたのかという理由と、一番気に入っている箇所を仲間に伝えるようにする。
- ④ 順番に、または、誰かを指定したり、アイコンタクトを取ったりして、次の人を決める。次の人も同じようにお気に入りの紹介と自己紹介をする。
- ⑤ 全員が終わったら、誰か1名と、その人が持っているお気に入りを交換し、その素材と共に、その人のことを他己紹介する。

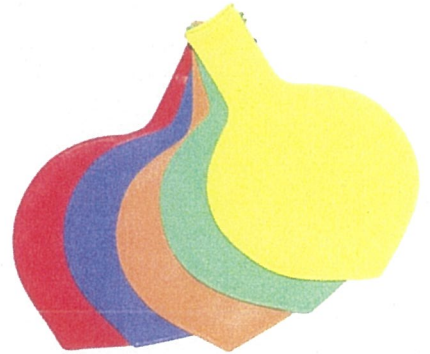




とっておきのコミュニケーショングッズ

【風船】

- ① 風船を膨らませて、口を結ばずに、そのまま飛ばして遊ぶ。その際に、口を少し、振っておくと、すぐに空気がなくならずに、動きも面白くなる。
- ② 風船を膨らませて、そこにビーズやあずきを入れたり、お水を入れたりして、音や動きの面白さを楽しむ。
- ③ 含ませた風船に、口をつけて声を出すと、面白い声になるので、それを子どもとともに風船一つを双方向から挟んで声を出して遊ぶ。



*ゴムアレルギーに注意。

【スカーフ】

- ① 薄いシフォンのスカーフを息で飛ばして遊ぶ。どこまで飛ばせるか、距離の競争もできる。
- ② 手の中にまるめて入れて、手品のように花のように出して見せてあげる。
- ③ マスクのように、顔の半分を隠したり、顔を覆ったり、頭巾のようにかぶったりして、変装グッズにする。
- ④ スカーフを持って、音楽や子どもの声に合わせて踊る。



*吹く場合、楽しすぎて、息を一気に使いすぎる場合があるので、一酸化中毒にならないように注意。

【スーパーボール】

- ① ボールを落とした瞬間に、ボールの動きに合わせて声（擬音語等）を出す。
- ② 空き缶などにぶつけて音を出して遊ぶ。
- ③ 玉入的に、籠等でキャッチして遊ぶ。
- ④ 階段の上から転がして遊ぶ。



【ビー玉】

- ① おもちゃの太鼓や丸い缶などの中に入れて回して遊ぶ。
- ② スチール缶の裏をビー玉で叩いて音を楽しむ。
- ③ 水の中に入れて、お玉等でビー玉すくいをする。



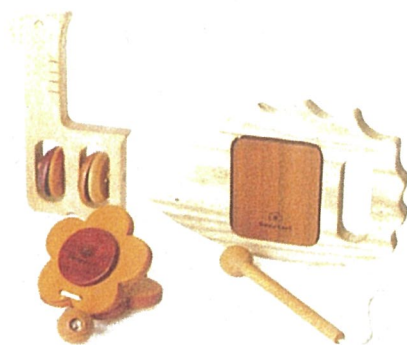
【紐・ゴム】

- ① 細い紐で、あやとりをする。
- ② 紐で、電車ごっこや陣地取り遊びをする。
- ③ ゴムで引っ張りっこをする。
- ④ 紐やゴムに、鈴をつけて踊る。
- ⑤ 車椅子やバギーにひっかけて鈴付きゴムを鳴らす。



【音が出るおもちゃ】

- ① 音を出して聞かせる。
- ② 子どもの音に反応して踊る。
- ③ 音楽に合わせて一緒に演奏する。
- ④ キャッチボールのように、順番に音を出す。
- ⑤ 音楽隊のように、歩きながら、音を出す。
- ⑥ 子どもの好きな歌を歌いながら演奏する。



【絵本】

- ① 長いストーリーではなく、同じパターンの問いかけや絵が続く絵本を選んで遊ぶ。
- ② 擬音語や擬態語、ノンセンス語が多い絵本を選んで遊ぶ。
- ③ 触れる絵本や音の出る絵本を選んで遊ぶ。
- ④ 持ち運びに便利な小さい絵本を選んで遊ぶ。
- ⑤ 塗り絵になっている絵本を選んで遊ぶ。
- ⑥ 子どもが興味ある言葉の絵本を選んで遊ぶ。



【日本伝統のおもちゃ】

- ① 紙風船を手で飛ばしたり、息で飛ばしたりして遊ぶ。
- ② 野外や公園で竹とんぼを飛ばして遊ぶ。
- ③ 折り紙で、紙ヒコーキや動くものを作って遊ぶ。
- ④ ベーゴマや木のコマを対戦型にして遊ぶ。
- ⑤ おはじきを太鼓や缶などの上に置いて、飛ばして遊ぶ。



おわりに

公益社団法人 難病の子どもとその家族へ夢をは、“GIVE&GIVE”の理念のもと、全国の難病を患う子どもとその家族との永続的な対話や体験活動を通じて、誰もが“家族・いのち・しあわせ”の大切さを実感し、夢を持つことのできる「美しい社会」の実現に取り組むため、2010年3月に一般社団法人として設立、2012年に内閣府にその広い公益透明性と活動実績を認められ公益法人となりました。

当法人は、社会における必要性やその役割を独自に構築し、難病を患う子どもと家族を広く社会や一般市民と繋げ、その双方が、触発し合い、その関わりの中から、新しい価値を生み出すことを新しく提言しています。

本事業では、様々な経験をお持ちの皆さんに、社会の中の新しい役割として、難病や障害を持つ子どもや家族とともに、“いま”を生きる人として、過ごしていただく活動として、独立行政法人福祉医療機構の助成を受けて実施するものです。

皆さん一人ひとりが持っている笑顔と底力に期待しています。
どうぞ、よろしくお願い致します。

公益社団法人 難病の子どもとその家族へ夢をは
代表理事 大住 力



公益社団法人
難病の子どもとその家族へ夢をは



公益社団法人
難病の子どもとその家族へ夢を



山田助成

独立行政法人福祉医療機構 社会福祉司員助成事業

本プログラムは独立行政法人福祉医療機構の助成を受けて実施しています