

ダウン症児に対する個別指導

～ストーリー性を大切にしたコミュニケーション指導の実際～

社会福祉法人白ゆり会 白ゆり保育園 石原 忍



■ はじめに

ダウン症児にとって、言語・コミュニケーションは、発達における最も大切な課題の一つである。
 「みんなと同じ集団の中で、豊かに学び、豊かに育つ子でいてほしい。」
 「特性に応じた行き届いた学びと育ちの場を与えてやりたい。」
 保護者の切なる願いである。
 こうしたことから、白ゆり保育園では、集団での保育に付加する形で、平成20年より、新たにマンツーマン指導の教室を設け、取り組みを始めた。その実践の一端を紹介する。

■ 大切にしていること

集団での保育で大切にすること

- ・年齢に応じた系統的なプログラム
- ・集団への所属感、メンバーシップ、集団への寄与
- ・社会性、多感覚な刺激
- ・困難なことにチャレンジし、克服する体験
- ・段階的に支援を除去し、自力解決させる支援

マンツーマンレッスンで大切にすること

- ・個に応じた段階的なプログラム
- ・達成動機、自己決定・自己選択、自分らしさ
- ・発達特性・認知特性など個別理解に基づいた内容
- ・できるわかるの積み重ねによる肯定的な自己理解
- ・個別の課題を小さなステップで達成させる支援

家庭との連携

家族の絆 強く深い成長への願い ありのままの子どもの受容 あたたかくも厳しいしつけ 安らぎの場

■ ダウン症児の特性理解と課題

一口にダウン症と言ってもその特性は多様である。本教室に通う子の多くは達成動機が高く、自分で選び自分でやり遂げたいという強い思いをもって教室にやってくる。場の状況や人の気持ちなどを感じ取る力が豊かで、一定の環境が整うと、意欲をもち次々と発展的な活動に取り組むことができる。しかし、子どもによっては、巧緻性や微細な認知に課題がある場合が多く、自分の思い通りに行かない場合や、予期せぬ出来事、コミュニケーションがうまくはかれないときに、物を投げたり、気分を害したり、情緒が不安定になったりするケースも多い。

■ ストーリー性を大切にしたコミュニケーション指導の構成

教室に通う子は、それぞれの日常生活の体験をベースにして、活動に取り組んでいる。ままごとをすればお母さんそっくりの振る舞いをするし、ロールプレイでは友達とのやりとりをそのまま再現したりする。表出言語がほとんど無い子であっても、理解言語が育っており、活動を通したコミュニケーションは可能である。活動の流れの中で、伝えたい・表現したいという場を意図的に構成し、その思いをくみ取りながら、適切なかかわりを積み重ねていくことにより、コミュニケーションの力が育つと考える。ダウン症児には達成動機の高い子が多い。個別指導場面では、あまり活動を細分化せず、次々と発展していく子どもの内発的な学びの欲求を受け止めながら、それぞれの活動の連続性（ストーリー性）の中で、必然性のある生きたコミュニケーションをはかることが重要であり、そのことが家庭や集団での保育との連携の中での果たす役割であるととらえている。

■ マンツーマンレッスンについて

対象：個別指導を希望する保護者とその子ども（他園・他地域の子どもも含む。障害種別などは問わない）
 時間：週1度 45分もしくは90分（隔週および月1度の場合も含む）
 場所：個別指導教室（通常の保育と切り離して実施する。子どものニーズや希望により保護者は同室する）
 内訳：3歳児以下4名 4歳児19名 5歳児11名 計34名 うちダウン症児31名（H22.9現在）

■ 実践を振り返って

ねらいを明確にした題材を準備しておき、子どもの願いに添った活動が次々と展開されると、内容は充実する。相互の心の通い合いがそこに生まれ、それがベースとなって、豊かなコミュニケーションの体験とスキルを積み上げていくことができるようになってくる。情緒が不安定な日や子どもの思いが指導の願いと大きく異なる場合、注目獲得などのマイナス行動の許容と修正は、格段の配慮と力量が必要とされる。家庭や日常の保育場面では困難な課題に向かわなければならない場合も多く、相互の役割やねらいの明確化、場の切り替えなどの配慮も必要である。

■ 実践事例「かれんちゃん」 H20年11月～H22年12月 週1回90分指導（3歳8ヶ月～5歳9ヶ月）



人形とミニハウスを使ったロールプレイ。場作りを工夫することによって何度も応答的なやりとりを楽しんだ。 H21.2.24.



絵からイメージを広げる。表出言語は不明瞭であるが、好きなカエルの絵本を見ながら、先生になったつもりで話を読む。 H21.3.31



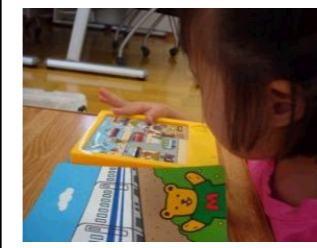
音と光による感覚遊び。楽しい感覚遊びの場を共有することによって、信頼感を培った。一定の経過ののち感覚遊びは卒業。 H21.4.15



カラーボールによる色のマッチング課題。「あか」などの言語表出が見られたがすべての色を「あか」と呼んでいた時期。 H21.5.21



曲に合わせて粗大運動。振り付けは曲に合ったものを自分で考えた。言語よりもさらに豊かで楽しい表現が出来た。 H21.6.11



音の出る絵本を利用して、図柄→音声言語→理解言語→表出言語図柄の対応。表出は不明瞭でも、理解言語を増やしていた。 H21.6.19



人形を使っでのロールプレイ。保育園での生活場面で使われたやりとりを、この場で、再度表現するケースが多く見られた。 H21.9.18



カードを示すと「め」「くち」などと楽しそうに答えた。以後「これ、したい」など、二語文も頻繁に出るようになった。 H21.10.15



動物型はめパズル。動物の名前などはよく知っていたが、形認知と巧緻性の課題のため、パズルは苦手だった。 H21.12.10



積み木による見立て遊び。ビルやトンネル、電車などに見立てて遊んだ。共有し、応答的に関わると活動は次々に発展した。 H22.3.5



カードによるマッチングやポインティング（図柄・ひらがな）イメージ→図柄→音声言語→文字の順で認知を深めていった。 H22.5.20



自己選択によるパズルの活動。最近接領域にあたる課題は、なるべく自分が選択して取り組めるよう意図的に配置を工夫した。 H22.8.6



カードによる数量認知。ロールプレイ場面で数唱する機会が見られ始めた。順序数と表出言語の対応に留意した。 H22.10.1



パソコンによる数量学習。光と音による刺激は強く、キャラクターによる音声・図柄・数字の対応を楽しみながら学習した。 H22.10.29



お買い物ゲーム。言語を中心とした応答的やりとりをしながら、お金を使って、事物と数に対応させ、数量感覚を培った。 H22.12.10



絵本による文脈理解。ロールプレイをしたり、言語によるやりとりを加えたりしながら、絵本の内容を共有していった。 H22.12.27

詳しい内容については、ブログ「どの子も伸びる どの子も伸ばす」で公開しています。