

研修報告

「発達障害とゲーム・ネット・スマホ」 講師：吉川 徹 先生

受講日：令和5年1月29日

ICT 活用と発達障害 ASD

- 没頭しやすい
- 行動の切り替えの困難
- 自分の興味をより深めることができる
- 興味を共有できる仲間を見つけやすい
- ネットを通じたコミュニケーションで（も）とトラブルが生じやすい
- 言語的コミュニケーションが中心なので、ハンディを感じにくい。
- 非言語的コミュニケーションを代償できる（スタンプなどの漫画的な表現）

ICT 活用と発達障害 ADHD

- 不注意症状 過集中が課題になってくる。即時の報酬への反応性の高さ
- 不注意を補う多様な手段として用いることもできる。
- Todo リスト リマインダー スケジュール

- 多動・衝動性
- インターネット的雑然とした環境への適応力
- 衝動的な買い物
- 衝動的な性的活動（出会い系など）

※アメリカではゲームを用いて、ADHD の改善が見込めるものがあり。治療の選択肢の1つになっている。

ICT 活用と発達障害 限局性学習障害

- 処理すべき情報量の拡大
- 苦手な領域の代行、代償がおこないやすくなっている。
- パソコン、タブレットの基本的な機能として音声読み上げ、計算を使える。

つまり、発達障害の子どもはICTからの良い影響も、悪い影響も受けやすい。いかに、不利益をコントロールしていくのが課題

- リテラシー教育のジレンマ
 - ・寝た子を起こすな。（使い始める時期を遅らせる。）
 - ・早いうちに教えないと
- どちらが良いのかは、まだ学術的にわかっていない。
- リテラシーとは識字能力
- ICTリテラシー＝情報量通信技術を正しく利用することができる力

○使わせる前が大事になってくる

- ・やくそくをするなら購入前に
 - ・問題が生じてから、約束を追加するのは非常に困難なことが多い。
 - ・所有権は親に。子どもに貸し出し。
- プレゼントにしない。 親も遊ぶべき

○子どもとの約束

- ・約束は子どもが守るものではなく、大人が守らせるもの。

守ることのできる約束をする。

→守れない約束が放置されている状況がなによりも悪い。

※一日の中で、使える時間を1時間と決めた時に、1時間連続で使用するよりも、20分×3回を1日の中でしていけるとよい。おしまいの練習を行っていく。 大人の根気強い関わりが重要とはなってくる。

○次の使用機会の保障

- ・次の予定を明確にする
- ・デジタル機器を「取り上げられる不安」を刺激しない。

おしまいへの直接的動機づけ

予定通りに終われたら「ご褒美」を、それで十分なら賞賛をしていく。

不足するなら物や権利を作っていく。

(例：時間通りに終わることができたら、次回使える「10分延長チケット」)

(例：おやつの前にゲームを使う時間を作ることで、楽しい活動を持つことができる。)

ゲームによってはタイミングよく終われないものもある。また、インターネット回線を通じて、友だちと遊んでいる事もあるために、終わり方やタイミングを作っていくのは大切になってくる。