りすのがっこう
講義：自分らしくをいきるを「デザイン」できる。
「沼地」から未来を描こう
・すべての人には GIFT（凸凹がある。）＝味わい
→GIFT を阻む社会的課題を解決していくことを目標としている。

作業療法がうまくいっているご家族は過去から時間が流れ込んでいる。
過去→現在→未来

健やかに成長しているご家屋は未来から時間が流れ込んでいる。
未来→現在→過去
未来をどう生きていたいか、そのために今何が必要かを考えてみる。人生をどう生きていくか。

人間の脳はストーリーに反応しやすい。
人生をストーリーにして描いてみよう。
① コンパス：行き先（目標、課題、問い）、②望遠鏡：のぞき方（とらえ方、事実と解釈、評価）
② 船：進み方（行動、戦略、プログラム）
「コンパス」「望遠鏡」「船」、この 3 つはお互いに影響している書き直すたびに回転して、プロペラのように上昇していく。

発達の地図を始める前に脳に潤滑油（ワーク）をたっぷり挿しておくことが大切。
母親や本人から出てくる言葉が本音とは限らない。(周りが求めている言葉が出てくることはある。)
→「書かれている言葉に綺麗も汚いもないし、まとまっているもまとまってないもない。」
対話やワークの練習は必要
※ワークとして自由に話せる機会やほしいもの TOP3 などについて話してみる経験も大切。(自由に話していい)

発達の地図の約束
① いいもわるいもない。 ②かけなくても OK ③冷蔵庫に貼って毎日眺める。

「沼地問題」に陥ることがある。
・うちの子、何かが違う。 ・誰もわかってくれない。 ・私の産み方が悪かった。

沼地から出ていくことが大切。
困っていることは何ですか→困りごとが解決したらどうしますか？→さらにその先はどうしたいですか？

ＣＯ－ＯＰapproach
講師：塩津　裕康

ＣＯ－ＯＰapproach とは
子どもが作戦の発見と使用を通じてスキル習得を実現する子どもを中心とした問題解決アプローチ
※作戦とは何か？
→スラムダンクで言うと、「左手は添えるだけ。」

大人側からの「〇〇をすればいいよ」ではなく、子どもの中にある発見、「△△をしたらうまくいった。」を大切にしていく。

大切な３つのポイント
子供中心　遂行ベース　問題解決
遂行ベースとは背後にある機能でなく、直接的な支援を行っていく。　スキルとは課題得意的である。
問題解決とは考えながら取り組んでいくことが大切。

対象
運動が不器用な子どもだけでなく、多様な障害（脳性麻痺や自閉症スペクトラムなど)、幅広い（子どもから高齢者まで）が対象。

ピアジェ
子どもが自分で発見できたかもしれないことを先回りして教えるたびにその子どもの発見する機会が奪われ、結果として完全に理解できないままになることを忘れてはいけない。

運動学習の過程
①　認知段階　②連合段階　③自動化段階
①　いろいろなことを考えてから始めていく。
②　必要な力を分けて考えることができるようになる
③　何も考えなくてもできるようになる。
不器用な子供は①と②で躓いていることが多いから、支援が必要

ＣＯ－ＯＰapproach
４つの目的
①　スキル習得　②ストラテジー使用　③般化　④転移

①　自分ができるようになりたい姿になるためにスキルの取得が必要
②　作戦を考える、問題解決の枠組み　子供オリジナルの作戦
③　ある文脈で学習したことを別の文脈に適用すること
　　療育でできたことを家庭や学校、外の環境でも力を発揮できる。
④　あるスキルの遂行パターンで学習したことを別のスキルの遂行パターンに適用すること
　　はさみで左手を使うスキルを文字を書くときに左手で押さえる作戦へと活用する。

子どもたちと作戦を考えていく上でのガイドされた発見。
・テクニック
① 一度に１つずつ　②効果的な質問　③コーチング　④わかりやすく

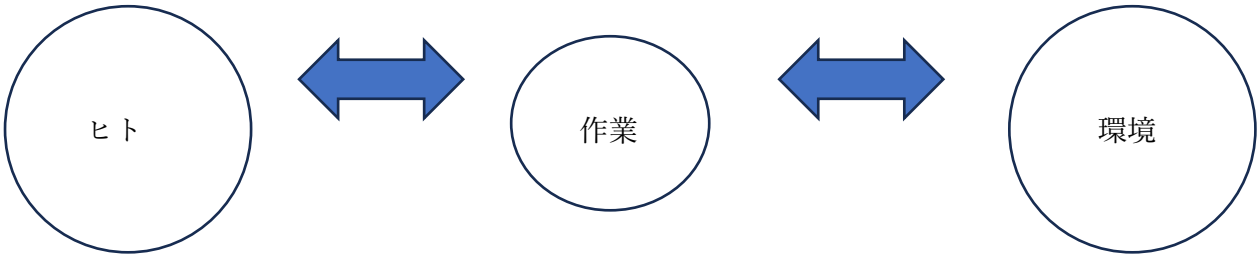
引き出し方
・事実：そのものを聞く。A はどうなっている？
・類似：似たものを聞く。A は何に似てる？
・対比：違いを聞く。　　A と B は何が違う？
・因果：原因と結果を聞く。A はどうすれば B になる。
・展開：展開をしていく。　A はほかの活動でも使える。

強化・シェイピングが大切
・分化強化：標準行動およびそれに近い行動を強化し、それ以外は消去する。
・オペラント水準が低い場合、

子どもと作業中心の実践 OCP

作業とは
日常生活で行われている一群の活動や課題で、個人と文化によりその価値と意味が形成され付与されたものをいう。作業とは、自分の身の回りのことを自分で行うセルフケア、生活を楽しむレジャーleisure、社会的、経済的活動に貢献する生活活動など、人が行うすべての営みのことである。

作業中心の実践
人を物質的な成り立ちからとらえるのではなく、人を作業存在としてある活動（作業）の形式やダイナミックな性質からとらえよう。



実践者となるためには
・クライエント中心を志向している（子ども中心・家族中心）
・子ども、保護者との共同的パートナーシップに基づいている
・目標は子どもや保護者といったクライエントが選択する
・子どもの状況や環境の文脈に即している
・すべての段階で子ども、保護者が積極的にかかわる
・個々に合わせた介入
・目標設定、評価、介入、再評価のすべてのプロセスで作業遂行および参加に焦点を当てる。
・役割、作業、作業遂行、環境に焦点を当てて情報を収集する
・役割、作業、作業遂行、環境に焦点を当てて介入する
・介入は全体的、つまり終わりがあるー開始と途中経過、終了がある。
・介入の成果を作業中心での評価で行う。

協同的パートナーシップ
・選択肢を作る。
・ここに合わせた治療
・構造化された成功
・物語を交わす
・共同的な問題解決
・発達的、文化的、
・自己の治療的利用

みんなでつなぐ読み書き支援プログラム

書字運動
ＳＴＥＰ１：なぞり書き　ＳＴＥＰ２：模写　ＳＴＥＰ３：書字

鉛筆のコントロールに関連する機能
①　姿勢を保つ
発達の法則として「中枢から末梢へ」
難しさがあると、筆圧が弱くなったり、手首の硬さから細かな字が書きづらくなる。

→乳幼児から「姿勢」を育む。

②　指先の感覚
固有感覚（動かしている感覚)、触覚（触れている感覚）

→抵抗感を高める（下敷きを厚紙やかみやすりにする、滑り止めの使用　など）
→乳幼児期から指先の感覚を育む（水遊びや泥遊びなど）

模写するために必要な力
①　図形を線に分解する
②　空間の配置（どこから書き始める、どこに向かって動かす）

書字
様々な感覚を使って覚える
・視覚　・聴覚　　・固有受容覚、触覚

感覚を強調
・大きく書いてみる
・抵抗感を高める
・触覚も活用する（砂や、片栗粉に書く）

ＩＣＴの活用
書字のサポート
テキスト入力、録音機能、撮影機能、加工・出力

読字のサポート
読み上げ機能、文字の変更（サイズ、書体)、背景の変更（ハイライト）