

魔法のプロジェクト 活動報告書

報告者氏名：高野 嘉裕 所属：大分県立別府支援学校 記録日：2023年 2月 26日
キーワード： 重度重複障がい、弱視、感覚過敏、自己刺激

【対象児の情報】

・学年

中学部 2 年生

・障害名

非ケトーシス型高グリシン血症(肢体不自由)

・障害と困難の内容

○弱視・斜視があり、視覚から情報を得ることが少ない

○手のひらに感覚過敏があると思われる。触れられると手を引いて腕組みの姿勢になる。何かに対して手を伸ばすということはない。

○視覚、触覚等の状況から、興味関心を広げることが難しく、口に手を入れる・机を叩く・自分の頭を叩くなどの自己刺激が中心である。

○笑顔になり笑ったり、不快な表情になり大きな声を出したりすることもあるが、それぞれの感情が短時間で入れ替わり安定しない。また、それぞれについて原因がない場合もあるため判断が難しい。

【活動目的】

・当初のねらい

○体操やマッサージなどにより体の成長を促すとともに、様々な刺激を経験することで、本人が楽しめるものを見つける。

・実施期間

2022年4月～

・実施者

高野 嘉裕

・実施者と対象児の関係

担任

【活動内容と対象児の変化】

・対象児の事前の状況

- ・上下肢機能障がいにより、車椅子を使用している。食事、排泄、着替えなど日常生活の全てにおいて支援を要する。
- ・遠視と乱視、斜視であり、動く人などを追視することもあるが、どれくらい見えているかは不明。眼鏡もっている。(昨年度の視覚巡回相談の記録より 裸眼視力 0.462 以上 0.923 未満 両眼矯正視力 0.923)
- ・車椅子に机を取り付けようとするときに、自分から両手をあげる姿が見られる。
- ・自分の周りのものに対しての興味関心が薄く、日常生活の多くの場面で口に手を入れたり、車椅子の机を叩く、自分の頭を叩いたりするといった自己刺激のような動作が見られる。



- ・手に触れる、または手を持って一緒に何かをしようとするのを嫌がる。
- ・自分から手を動かすことはあるが、自己刺激の動きのみで、その他の目的の動きは少ない。
- ・笑顔がでたり不快な表情が出たりするが、それぞれがころころと切り替わり、要因となるものが判断しづらい。
- ・本人の気分とタイミングが合えば、こちょこちょ等で笑うが、それ以外の場合は笑うことはない。

・活動の具体的内容

① 身体へのアプローチ

校内のプログラムである「専門家の指導助言」を活用し、身体の動きや姿勢、手を使うようにするためにはどうしたら良いかということ相談した。まずは自分の体に意識を向けることができるようになる必要があり、そのために腰を伸ばし脱力することなどを体で覚えていく必要があるため、数種類の体操に取り組むようにした。

② 感覚過敏へのアプローチ

手に触れられる、体に触れられることに抵抗感があり、特に手に関しては触れたり、教員が手を持つだけで、手を引っ込める。これらの反応は触覚防衛反応によるものと思われる。どこに何が触れるのか、誰が触れるのかなどを意識できるようになることで、この触覚防衛反応は改善されるとのことであるので、まずは手や身体に対して教員の掌でゆっくりと圧をかけるような活動を行うようにした。

③ 視覚の確認

遠視と乱視、斜視という視覚の実態について、どのような見え方であるかということ把握することが難しく、昨年度の担任が相談していた記録を参考に取り組みを考えた。視力は眼鏡をかけて0.9程度であり、見ることにに対して負担があるということである。この状態で本人の「見る」ということについて、何がどのような条件で見えているか検証してみることにした。

④ 前庭覚への刺激

対象生徒が昨年度実施した検査の結果に加え、担任が関わっている中からの実態として、①で計画した身体へのアプローチによる固有感覚への刺激とともに、ハンモックやトランポリンを使用しながら、前庭覚への刺激も行なっていくように考えた。

・対象児の事後の変化

① 身体へのアプローチ

② 感覚過敏へのアプローチ

校内のプログラムでの指導や助言に加え、対象生徒が行っている PT での様子を保護者に撮影してもらい、活動の中に取り入れた。



手足に触れる



少し圧をかけて触れる



関節可動域を維持する



腰を伸ばし脱力



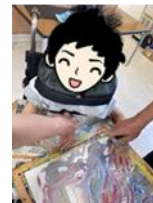
脱力して首をおとす



手をつく



姿勢保持



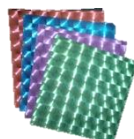
手を使った活動

身体へのアプローチについては、継続的な取り組みにより腰を伸ばす際の脱力ができるようになってきた。助言の際に課題として出された「脱力して30秒伸ばす」という課題もクリアできるようになった。

感覚過敏へのアプローチについては、2学期に入り柔らかいスポンジを使った刺激にも取り組み始めたり、バランスボールに伏臥位でのり、手に体重をかける取り組みなども行なった。

③ 視覚の確認

光



車椅子を押して日陰から日向に出ると必ず顔が下を向く姿が見られたことから、太陽の光に対しては眩しさを感じていることがわかった。しかし、キラキラとした素材のものを目の前で動かしたり、少し離れたところで動かしたりしても、注視や追視をすることはなかった。

追視



少し離れた場所で大きく動く人に対しては追視をすることがあった。この動きについては手を振る程度の大きさでは認識は難しいようであり、人が横に大きく動いた場合に追試することが多かった。しかし、対象として捉えているのは動く人全体のものであり、視線が合うことは少なかった。

見る経験①

コントラストがはっきりとした動画を使って視覚に刺激を与えることができるかということについても確認を試みた。この動画に関しては音楽がついていないため、音声による刺激からの注視などにはならない。TVにiPadを接続し、テレビの背景や周囲はカーテンなどで余計な刺激が入らないように設定を行なった。結果としては、画面を注視することはなかった。距離やテレビの高さなども変更し何度か確認したが、注視は見られなかった。

見る経験②

本人の視力の状態から、これまで「見る」という経験が少なく、見るということの必要性を感じていないのではないかと考えた。小さい頃から見る景色が全てぼやけていて、発揮と見えるものがないとしたら、見るということに対して興味を持つことは減るのではないか。そこで、まずはメガネを書ける時間を多くし、より見えやすい状態にいる時間を長くすることにした。また、本人が追視をする場合の多くが、自分の右側の場合が多く、目で追うのは人が1～2メートル離れた場所で動いている場合であった。これらのことから、影絵の動画を見るようにしてみると、この動画に関しては見る回数が多かった。



(Youtube 劇団かかし座 Shadow Play Theatre KAKASHIZA より)

④ 前庭覚への刺激

ハンモックで揺れが始まると、自己刺激と思われる口に手を入れる行為がなくなった。その様子や表情から揺れに対して意識が向いていることが感じられた。



トランポリンではこれまでに見られなかったような笑顔が見られた。さまざまなアプローチに対して反応が少なかった対象生徒であるが、この活動ではトランポリンによる揺れを楽しんでいると感じることができた。また、楽しめる活動を発見できたことは、次につながる期待ももつことができた。



【報告者の気づきとエビデンス】

・主観的気づき

興味関心を広げるために取り組みを行なってきたが、本人が興味関心を持つためにどのようにアプローチをしていけば良いかということを探り、刺激をしていくという一年になった。弱視で斜視であることが「見る」という行動を広げることを妨げているのかも・・・、手の感覚過敏が興味のあるものに対して手を伸ばすという行動を妨げているのかも・・・という仮説を立てて取り組みを行なってきた。

「見る」ということについては、メガネを使用することでより明確な視覚情報を得ることができる経験を積んでもらいたいと考えた。その経験を積み重ねることが「見る」という行動を高めてくれると考えた。また、本人が視覚を使う環境を参考にして影絵の動画を使用してみたが、この活動については一定の効果を得ることができた。(下部エビデンス図参照)この経験の積み重ねから、目の前にいる人を見つめる時間や機会が増えたように思う。このことは周囲の教員からも変化したことを聞くことができた。

・エビデンス(具体的数値など)

動画を使用し、見るということについてそれぞれの画面を見た回数を記録し比較してみた。

それぞれ再生時間は3分とし、音声は流れる状態で行なった。

	コントラスト動画 (白黒)	コントラスト動画 (カラー)	万華鏡の動画	影絵の動画
メガネなし	2回	2回	1回	9回
メガネあり	4回	3回	1回	13回

・その他エピソード(画像などを含めて)

○VOCAの可能性

係の仕事など、本人が自分でできる環境を設定したいと考え、VOCAの使用にチャレンジしてみた。VOCAの提示の際には、本人の前で見せて、置いた場所がわかるように、腕に触れる位置などに置くようにした。ボタンを押すなどの因果関係の理解が難しいかと考えていたが、練習をしている際に意図的にボタンを押すような動きが見られたため、継続して取り組みを行なった。

机を叩く際には手を下に振り下ろすが、この時は斜めに手を振り下ろし、場所を確認しながら叩く様子が見られた。



いつもは手を
真下におろし
机を叩く

この時は手を斜めに振り下ろし
場所を探るように叩いていた