

育てにくい子にはわけがある SEASON 2  
～しでかす子にもわけがある～

第五回 **人が嫌がることを平気で言う子の背景理解**  
サロン限定WEBセミナー

講師 木村 順

**8/4 (水)**  
21:00-22:20  
@ZOOM

サロン内でアーカイブ動画も配信！

事前申し込みは必要なし！

## ■序章：基本的な視点～まずは、ココをハッキリと

I：「人が嫌がることを平気で言う(する)」という状態を分類

◆**タイプO**：そもそも、相手に対して「**悪意(意図性)**」があって取っている言動  
……言うまでもなく、**論外**

◆**タイプA**：“言葉使い”や“相手への言動”という「**生活文化の違い**」がある場合  
～例えば/”国の違い(日本と韓国など)”の酒の席での振る舞い  
”方言”の違いによる伝わり方の違い  
⇒「郷に入らば郷に従え」を学ぶことで、ほとんどが解決できる  
……今回の対象からは**除外**

◆**タイプB**：知的障害や発達障害はない、あったとしてもごく軽度ではあるが、  
(イ) **家庭的な問題(虐待など)**や、保育者・教育者からの  
(ロ) **マルトリートメント(=不当な扱い)** という環境 <sup>※1</sup>  
=大人から受けた心の傷がある故に  
**自分が受けてきた扱いを人に向ける**  
～他者との関係作りの誤学習の結果  
……今回の対象からは**除外(環境要因が主の場合)**



◆**タイプC**：知的な遅れはなく、「**記憶力**」や「**言語性IQ**」は(非常に)高いが  
(ハ) **”空気を読む”**のが苦手(いわゆるKY)であったり  
(ニ) **言葉の”含み”**や、相手の**”意図”**を理解するのが苦手  
(ホ)ときに、**動作模倣が苦手**で動作が不器用である場合もアリ  
……今回の対象そのもの

◆**タイプD**：知的な遅れというよりも、「**認知発達の歪みや偏り**」がある場合  
(ヘ) **細部知覚が優位&全体知覚が未発達**  
～その場の雰囲気は読みにくく、目につく情報で言動  
(ト) **”聴覚一言語系”**はカラ回り(覚えたフレーズを喋るだけ)に対して  
**”視覚一動作系”**は伸び悩むことが多い  
……今回の対象になる場合がある

※ **タイプC**と**タイプD**は、重なっていることが多い

# 第1章：「コミュニケーション」のスキルの未発達

## I：他者と「コミュニケーション」を取ることの難しさと、「**適応力**」の低さ

### 1. 私達が取っている**コミュニケーション**

- 1) 「発信者が出した情報を受信者が受け取り、その次には発信者と受信者の立場が入れ代わり、次の情報の発信が行われる」(継次交互性)といった単純なものではない
- 2) 私達のコミュニケーションは、「発信者は、自分の情報を発信する前に、先に相手の状態や状況を受信し、その上で自分の意図を伝える際の効率の良い語りや態度を調整している」(先行性)
- 3) また、「自らの情報を発信しながら、常に相手の状態や状況を受診し、発信の仕方を調整している」(同時性)
- 4) 受信者側も、受信できた情報から発信者の意図を汲み取ると同時に、内容把握の状況を相手に発信している」(双方向性)

※2：木村用語です

”その時・その場・その状況”に応じて、外界の受け止め方や思考の方略を工夫し、次の動作や行動につなげ、様々な事態に対応する能力の総称

### 2. **発信者側**＝はじめに**相手の存在の受入れ＝共感性**有りき

- イ) まず、相手に伝えたい「**意図**」有りき
- ロ) 次に、相手に伝える「**方法**」の想定(自覚&無自覚)
- ハ) そして、「**発信**(音声・抑揚・語調・表情・視線・仕草・姿勢)」しつつ
- ニ) 伝わり具合の「**リサーチ**(相手の表情・視線・仕草・姿勢)」

### 3. **受信者側**＝はじめに、**相手の存在の受入れ＝共感性**有りき

- イ) まず、相手の発信に対しての「**注意・関心**」の喚起
- ロ) 次に、相手からの発信の「**内容**」の理解
- ハ) そして、相手が伝えたい「**意図**」への理解
- ニ) 自分への伝わり具合を相手がリサーチしているか、

※ 相手の様子を「**リサーチ**(相手の音声・抑揚・語調・表情・視線・仕草・姿勢)」

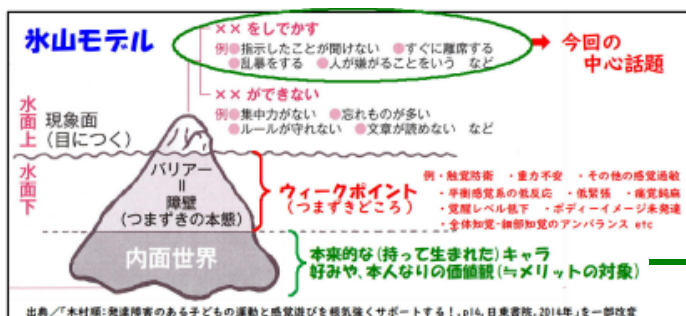
## II：4つの切り込み口(の内2つ)……今年度4月の資料をお手元に

### 1. 「**原因**」と「**理由**」～「人が嫌がることを平気で言う(する)」にはワケがある

- (a) 内面世界に、「**目立ちたがりやのキャラ**」が潜んでおり……
- (b) // // 「**積極的に友達との交流を好むキャラ**」があっても……
- (c) // // 「**イタズラ好きでやんちゃ坊主キャラ**」があれば……
- (d) // // 「**生意気で横柄(オウハイ)なキャラが濃い**」と……
- (e) // // 「**勝つことや主導権を取るという価値観が強い**」と……

- (A) しかし、自分の**思いや意図の表現方法**が未発達のままで、
- (B) 加えて、自分の言動が相手に**どう伝わるのかの見通し**が持てず、
- (C) しかも、自分の言動が相手に**どう伝わったかの読み取り**も下手

### 3. 「**氷山モデル**」を活用～「**ウィークポイント(つまずきどころ)**」がメインテーマ



# ■第2章：“この子”の「ストライクゾーン」を見定める

## I：「外堀を埋める」アプローチも大切 ～特に「基礎感覚」系のトラブル

脳の中の「神経ネットワーク」を表す言葉


### 1. 「触覚防衛反応」が残ってりゃあ……【参照：ライブセミナーSeason I / 4・5・6月 / 他多数】

- 1) 「愛着の形成」に始まる『共感性』の発達も危ぶまれる
- 2) ならば、対応策は？ → 『タッチング』もその一つ


◆「触覚防衛反応」への対応策(参考例として)

1. 原則禁忌：「がんばらせる」「繰り返させる」「慣れさせる」「ガマンさせる」
2. 大原則＝「識別系」の発達を促すこと
  - 1) 脳の機能(＝はたらき)が発達の的に変化していく  
＝「識別系」の発達を促すことで、「原始系」にブレーキをかけていく
  - 2) そのための「脳の栄養」＝感覚情報を、しっかりと脳に送り届けることが課題
3. アプローチ(技法)の参考例
  - 1) **タッチング**＝ねらいは、「ガマン」でもなければ「慣れ」でもない！  
→入ってきた触覚情報に「注意(興味・関心・好奇心)」を向けていく機能の回復
  - 2) **ポイント**：以下のどれかの**反応を引き出すこと** = **無造作に行っても効果ナシ!**


- ①触られている身体部位に注意(Attention)を持続的に向ける
    - ②触っている相手に注意(Attention)を持続的に向ける
    - ③視線はそらせているが、表情から注意(Attention)が向いていることがわかる




ポイント 触れられている部位に子どもが関心を向けていることを確かめる



ポイント 広い面積で均等な圧力をかけ少しずつ移動していく



ポイント 表情・顔差し・しぐさで関心を向けているか確かめる



ポイント 触らせている時間よりも関心を向けている時間を重視する

映像資料：小学館HP(発達障害の子を理解して上手に育てる本・幼児期編) <http://www.shogakukan.co.jp/pr/90th/310808.html>  
 ※ネット上の動画で確認：「療育塾ドリームタイムのホームページ画面右下/www.dreamtime.jp」で検索できます

※『「タッチング」さえしておけば、問題はなくなる!』というほど単純な仕組みではないので、誤解の無い様に学んで下さい

### 2. 「覚醒レベルが下がりやすい」(ましてや「低覚性」状態がベースになってる)と……

【参照：ライブセミナーSeason I / 7・8月 / 他多数】

- 1) 様々な『症状』になって、「この子」の伸びしろを削り取っていく

- ①『主体性や能動性』の発現も低下するし
- ②『注意力のコントロール』もできなくなるし
- ③『情緒のコントロール』も不安定になるし
- ④『判断力の維持』もできなくなるし
- ⑤『行動のコントロール』もままならず、
- ⑥最優的には、様々な支援アプローチの『積み上げ効果』すら見込めなくなる

- 2) ならば、対応策は？ → 『バルンポリン』もその一つ

【参照：ライブセミナーSeason II / 7月 / 他多数】



※『「バルンポリン」さえしておけば、問題はなくなる!』というほど単純な仕組みではないので、誤解の無い様に学んで下さい

## II：直感ではムリでも「相手の気持ちの読み取り方」学習は可

- =あと付けて、「空気を読む」ためのスキルを学習していく
- =言葉の「含み」や、相手の「意図」を理解するスキルを身に付けよう
- ➡結果的に、「相手が嫌がっているか否か」の読み取りが上手になる


### 名付けて『テレパシー・ゲーム』

1. ねらい(目的) 拙著：「小学校で困ることを減らす親子遊び」, p78~81

- 1) その場の「雰囲気」を読み取る
- 2) 「コミュニケーション能力」を高めるの基礎作り

}

「ソーシャル・スキル」



2. 相手(や周りの人)の「意図」や「気持ち」を読み取る情報源…… 2種類あり

(A) 音声言語(話し言葉)


(B) 音声言語以外の情報

- ①「視線」や「まなざし」で、相手の意図や状況の文脈を読み取る
- ②「表情」で、相手の意図や状況の文脈を読み取る
- ③「動作」や「しぐさ」や「行動」で、相手の意図や状況の文脈を読み取る
- ④「発声(声の抑揚、大きさなど)」で、相手の意図や状況の文脈を読み取る
- ⑤「重心軸の傾き」=「姿勢」で、相手の意図や状況の文脈を読み取る

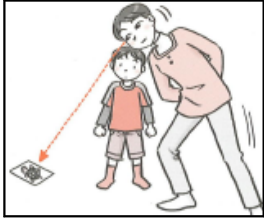
※ ことば(A)も大切だが、さらに重要なのは(B)の「非言語情報」の読み取り能力

3. 取り組みとして：テレパシー・ゲームの紹介


ステージ0：「音声言語」での指示	
ステージ1：「指さし」での指示	……「③指さし」は最も言語に近い「しぐさ」
ステージ2：「オーバー・アクション」での指示	……①②③④⑤を総動員
ステージ3：「やぶニラみ」での指示	……「①強い目線」で「②表情」もキツく提示 なお決して、「⑤体を傾ける」ことはしない
ステージ4：「流し目」での指示	……「①目線」と「③顔の向き」をズラせて 提示し、「②表情」も出さないこと
ステージ5：「目配せ」での指示	……「①相手の目を見る」ことを基本に チラッと対象に「①目線」を向けるだけ




(A) ステージ1



(B) ステージ2

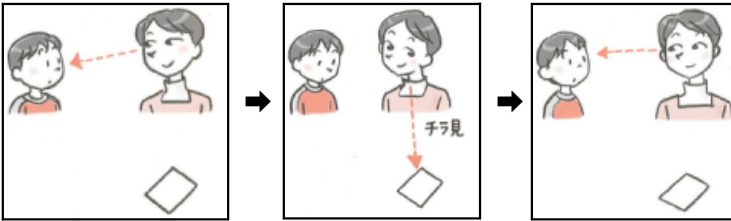


(C) ステージ3



(D) ステージ4

ポイントは「発見学習」  
「私の目を見て」など、ヒントを出さなくて、姿勢や目線など、相手のどこをどう見ればいいのかに本人が気づくことが大切です。



(E) ステージ5 / 始めに本人の目を見て ➡ 対象物をチラ見して ➡ 最後は再び本人の目を見る

# Ⅲ：”その時・その場・その状況”に必要なセリフとアクション ＝「『シナリオ』を頭に叩き込んでしまう」ことも一策 名付けて『シナリオ・クイズ』

**①子どもが起こしたトラブルをテーマに**  
子どものようすをよく観察したり、友達や先生から聞く話から、子どもが起こしているトラブルを問題にします。できるだけリアルにするのがコツです。

**②挿絵があったほうがイメージしやすい**  
背景まで細かく書き込む必要はなく、シーンを象徴するものを描くといいでしょう。

**③3つの選択肢を提示する**  
A 子どもがいつもやっている言動  
B 大人が期待している言動  
C 可もなく不可もない言動（許容範囲）

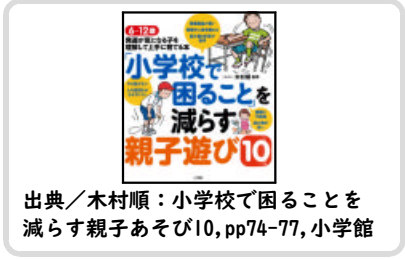
**④回答の「理由」を子ども自身が考える**  
答えがBなら、Bを「選んだ理由」と、AとCを「選ばなかった理由」をたずねます。

※ ココも、最重要ポイント  
↓  
明確な「理由」を持つことで、その後の行動のコントロールがされやすくなる

**⑤3～4週間に1回くらいやると効果的**  
同じ問題を頻繁にやると、暗記して理由を考えずに答えるようになります。3週間後くらいにやるといいでしょう。問題を覚えてしまったら、問題を変えたり回答を変えるなど工夫してください。

**わが子のトラブルに合わせてシナリオを作ってみよう**

「ありがとう」と言えるようになったNくん  
その場の状況を眺めとるのが苦手なNくんは、落とした物を拾ってくれた友達に「返せよ!」と言って取り戻し、仲悪くはなりませんでした。  
その話をお母さんが「シナリオクイズ」にしてN君に考えるチャンスをもつて3～4回作ったところ、3か月後には、すんなり「ありがとう」が言えるようになりました。  
いろいろなシーンでのシナリオを作ってみましょう。自分にはどのような言動が求められているかが学べると、適切に行動できるようになります。



**⑥お説教クイズにしない**  
大人側がやめさせたい選択肢を選んだとしてもたしなめたり、「違うでしょ」と否定せず、理由をたずねます。理由が「だって、楽しいもん」など相手の気持ちに無頓着な場合は、次の「テレビシーゲーム」から先に取り組みましょう。

※ 最重要ポイント  
↓  
一度、子どもに拒否されると、その後、のってくれなくなる

《シナリオクイズの例》

Tくんは生活科の時間に花だんへの水まきを教えてもらいました。水をまくのが楽しくなったTくんは、今日も水まきをしています。だんだん楽しくなってきたTくんは……?

A 水がかかるとキャーキャー言いそうな友だちを目掛けて水をかけて楽しむ。  
B まわりの人には水がかからないように、時には「水がかかるから気をつけて」と声をかけながら、花だんに水をまく。  
C ただ水をまくだけ。

まわりの迷惑をかえりみず得意なことにはしゃしゃり出る

R君はクラスでも「昆虫博士」と言われるほど、昆虫に詳しい子です。理科の時間のことです。先生が「昆虫」の特徴についての問題を出しました。R君はすぐに答えがわかりました。何人かの友達が手をあげていたのですが、そのときR君は……?

A 「ハイ、ハイ、ハイ、ハイ……」と、大きな声で手をあげてられる前に、「〇〇です!」と答える。  
B 手をあげて、先生にさされたら答える。  
C 手をあげないで黙っている。

※ T君とR君は、実は同じ人物です!

要は、「その時・その場・その状況」に合わせた行動を身につけていくことが課題  
各々の場面や状況に合ったシナリオを頭に叩き込めば  
逸脱した言動(セリフとアクション)は出ずに済む!

IV：「**聴覚-言語系**」の空回り」⇒ベラベラ喋っていても**「意味理解」**は乏しい  
VS

(「**視覚-動作系**」は伸び悩んでいる)ことがほとんど)

=「**『言語・表象機能』**を高めていく」ことで改善を狙う

※ **「表象」**って何? ⇒英語で言えば： \_\_\_\_\_

名付けて……いやいや、一般的に行われている**『なぞなぞ』**で対処

〈レベル1〉具体的なヒント			
色や形、大きさ、味、素材、用途、状態などで説明した問い			
① 耳が長くて びよんびよん とぶ動物は?	② 赤くて丸い 木になる くだものは?	③ 外に行くときに 頭に かぶるものは?	言葉から イメージできるかがカギ 具体的な説明の言葉から、何をさすのか考えます。一般的に4歳ころには身につく能力ですが、苦手な子には、絵カードを並べておいて、そこから選ばせてあげましょう(プレステージ)。
} 3歳半ば以降			
〈レベル2〉ダジャレや語呂合わせ			
「言葉」の辞書的な意味から離れて、日本語の発音で遊ぶ問い			
④ 冷蔵庫の中に隠れている動物は?	⑤ りっぱなのにも踏まれているものは?	⑥ 食べられないけれど、お料理のときに活躍するパンは?	言葉の意味からいったん離れて、 <b>発語で遊ぶ</b> 具体的な言葉の意味から抽象的な意味理解に入っていく前段階として、ダジャレや語呂合わせの遊びが有効です。5歳半ば以降になると楽しめるレベルです。
} 4歳半ば以降			
〈レベル3〉抽象的な表現			
比喩やたとえ話など、抽象的な言葉で作った問い			
⑦ 目玉が3つ、1本足で道路に立っているものは?	⑧ 昼は横になっていてもできるのに、夜はがんばってもできないものは?	⑨ 2階は木を削る工場、1階はゴミ箱。これなあに?	言葉や文章から <b>イメージする力を育てる</b> 抽象的な表現から、状況や状態をイメージする力(表象機能)を培います。文章問題を解くときにも、このイメージ力がカギになります。
} 5歳半ば以降			

NG

暗記は意味がない

同じ問題を繰り返し、子どもが答えを暗記してしまったら意味がありません。次々と新しい問題を作っていくてあげましょう。



出典/木村順：小学校で困ることを減らす親子あそび10, pp66-69, 小学館

### 連想クイズ

ことばから「思い描く」能力は、なぞなぞ以外にもいろいろあります。ここでは「連想する」ことの2つのケースを紹介しましょう。

**問題** このことばに関連することばとは?

「光る」と言えば? 星      電気 月	「お菓子」と言えば? ポテトチップス      チョコレート あめ      ガム	「字を書く」と言えば? えんぴつ      ボールペン 紙
-----------------------------	---	-------------------------------------

**問題** 次から次へと関連することばをつなげよう

「まるい」と言えば → 「ボール」と言えば → 「野球」と言えば → 「チーム」と言えば → ……?