

参考文献①②は解釈ができると「どういった順序を追って人は発達していくのか」が目からウロコが落ちるように分かる名著中の名著なのですが、読み解くことが難しいため、途中で挫折してしまう人も少なくありません。…と思っていたら、勤務校の掲示にこの元手となる掲示物が。参考文献①②③を再度読み直し、本サイトで紹介している内容に基づいた解釈を私的に加えながらまとめ直したものが以下の表になります。原著に忠実なものではありませんので、参考文献を実際にご覧になる際の補助線としてご活用ください。

## 子どもの姿

### 初期感覚の世界

外界(音・物・空間などの自分の周りの情報)を見たり聴いたりしてとらえる力がまだ十分に育つておらず、外界を捉るために前庭(平衡)感覚(通称:バランス感覚)・固有感覚(腱や関節・筋肉の感覚)・触覚(皮膚からの感覚)を使っています。支援者側からは人や物に自分から関わる力が弱いように見えます。

### 知覚の世界

視覚や聴覚で外界をとらえられるようになります。見たり、聴いたりしたことと操作や行為がつながるようになります。見分ける力や聞き取る力が発達ていきます。体幹の中心から先の方へと動きが分化し、模倣の力も少しずつついていきます。情緒面では、まだ、見通しがちぢらいで拒否が多く、強く出ます。

### 象徴化の世界

経験の中で得た情報を、頭の中の記憶とししまい込み、必要に応じて動作やことばとして表出することができるようになります。思い浮かべたり、見立てたり、イメージする力がついていきます。また、ことばの理解力や表現力が豊かになっていく段階もあります。

### 概念化の世界

頭の中で考えることの整理や分類ができるようになります。物事を概念化してまとめるながら、外界に働きかけるために再構成できるようになります。

視覚と聴覚を協応させること(調節しながら使うこと)がうまくなります。物事の全体や部分をとらえる力(セントラル・コヒーレンス)やことばを使って考えたり判断する力が育ってきます。記憶の容量も増えて、より複雑な状況理解や運動・発語表現することも可能になります。さらにことばでコミュニケーションをすることがうまくなり、役割のある遊び、友達と一緒にする遊び、ルールのある遊び、ゲーム遊びが活発になります。また、集団における「自分」という概念が芽生え「私は…と言えるようになります。

## 発達の段階

限られた感覚(平衡(前庭)・固有・触覚)を使って周囲のことに気づいたり、受け止めることができても、その後の表現につながりにくく、反応を読み取りにくい状態です。感覚の入力と動作としての表出を交互に行なうことは難しく、例えば、物を見ている時、音を聞いている時、においを嗅いでいる時は動きが止まることがあります。

目や耳からの知覚と、手を使った物の操作や粗大な動きを通しての行為と結果によって、外界の知覚と運動表出とがつながっていく段階です。意図・目的を意識し始めるようになります。

## 適している課題

触るとすぐ音が出るような応答性の高い教材やおもちゃを通して手を使う面白さを学ぶ課題が適しています。

自分の行為と結果との因果関係の理解を教材の操作(触れる→叩く・揺らす→入れる・はめ込む)を通して高める課題が適しています。

行動の「始まりと終わり」が意識できる、ゴールがはっきりしている課題が適しています。

・目と手の協応(例えば「見て」位置を確認してから「手」で操作すること)、耳とからだの協応(例えば簡単な手遊び(うたなど))を促すような課題が適しています。  
・本人が興味のあるものを使ってまず3項関係(モノを中心とした本人と支援者による注視)を形成し、モノには名前があるということを理解する「命名課題」が適しています。  
・モノを見分ける課題(同一物の振り分け課題、グルーピング課題)や相手に合わせる課題などが適しています。

・空間上の位置の記憶を保持すること(どーっちだ?どーこだ?等)、記憶全般を保持すること(まちがえさがし等)などをねらった課題が適しています。

・摸倣することや情報をやり取りしながら相手に合わせることをねらって視覚や聴覚を使って情報を受け止めて、再度発信するような課題(手遊び(うた))が適しています。  
・上記の見分けること、情報を受け止めてから再度発信することができるようになると、「選ぶこと」も上手になります。

・見立て遊びやごっこ遊びを通して、興味や関心が拡がっていきます。それによって要求のコミュニケーション(やって!やりたい!)の頻度が増し、それが「見て!見て!」という承認欲求につながっていきます(やがて価値付いたり意味付いたりしてより高次の社会性につながっていきます)。  
・乗るためのもの、食べるためのもの、着るためのもの…など用途を関連づける課題が適しています。  
・2容量の記憶課題が適しています。

・ワーキングメモリを増やす(3, 4, 5…チャンネル)課題が適しています。

・あるモノの一部から全体を類推するような課題が適しています。

・文字概念や数概念の課題が適しています。  
・2語連鎖からことばが拡がりを見せて、叙述文、動詞、形容詞・形容動詞・副詞の獲得などの課題がしています。  
・役割・交代・ルールがあるゲームなどが適しています。