

知っておきたい

感覚統合

ぜんでいかんかく

第2回「前庭感覚ってなんだろう？」

基礎感覚のひとつである前庭感覚は、地面の傾きや重力、加速の情報を伝えます。地球上の3次元空間で動き回るために重要な情報であり、運動のコントロールの発達に大きく影響します。

耳の奥にある前庭器官（三半規管と耳石器）を使って感知します。

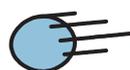
■ 感覚の種類



傾き



重力



スピード



回転

傾きや重力の感覚のイメージをもつことは、線の傾きや前後左右の向きの識別につながり、文字や図形の理解の基盤となります。

■ 主な働き



姿勢を保つ

重力に逆らって頭の位置や姿勢を垂直に保ちます。



バランスを取る

空間の中でバランスを崩したときに体勢を立て直します。



眼球運動を調整する

頭が動いても、視野が動かないように眼球の動きを調整します。



覚醒を調節する

刺激の強さによって、覚醒（脳の目覚め具合）を調節します。



ボディイメージの形成

空間の中で、自分のからだはどこにいて、どちらに動いているのかを把握します。



■ 感覚をうまく使えないと…

転んで怪我をしやすい

バランスを崩しやすく、転んだときに手が出るのが遅れて顔を打ってしまう子もいます。



ブランコやすべり台が苦手

前庭感覚が過敏な子は、体勢が大きく変化する遊びが苦手な傾向があります。



くるくる回る行動を繰り返す

鈍麻傾向の子は、強い刺激を求めて、激しい動きや回る行動を繰り返すことがあります。



参考：土田玲子『感覚統合Q&A 改訂第2版-子どもの理解と援助のために』

感覚のつまずきに配慮した遊具あそびのポイント



解説 川村真友先生

理学療法士。児童発達支援施設はあとびあキッズで発達につまづきがあるお子さんに向けて日常生活の動作の指導や集団生活の適応訓練を行っている。

前庭感覚が過敏：ブランコを怖がる

前庭感覚につまづきがある子は新しい遊びや場面に弱い傾向があるようです。まずは「好きなおもちゃを置くだけ」の揺らさない遊びから始めます。大人がサポートしながら遊び方や難易度を急に変えずに、少しずつ進めていくことが大切です。



興味が出てきたら大人と一緒に揺らしてみる

前庭感覚が鈍感：激しい揺れや動きを好む

感覚が入りづらい特性の子は、どんどん動きの強度や速度が上がってしまいます。平均台遊びでは「そろり、そろり」と動作に音をつける、ブランコではゆっくり数を数えるなど、からだの使い方をイメージしやすいように声をかけていきます。



適切な強さや速さを声掛けで伝える

トッケン遊具で Let's Try!

フラチェアーで集中力アップ!



回ったり揺れたりなどの動きを繰り返すのは、頭をすっきり（覚醒）させるために刺激を求めていることが考えられます。フラチェアーでゆらゆら揺れることで、頭の中が集中した状態をつくります。



こどもの生きる力を養う 36の基本動作

人間の基本的な動きは36種類に分類できると言われています。幼少期にたくさん経験し、バランスよく身につけることが望ましいとされている「36の基本動作」から、毎回ひとつの動作をとりあげ、その動きがこどもの生きる力にどのようにつながるのか、多角的に検証していきたいと思ひます。

【第2回】移動系の動き「歩く」「走る」

「歩く」「走る」 という動作

幼児期は、遊びを中心に様々な身体の動かし方を学んでいきます。**遊ぶことは、心肺機能の発達や骨形成にも大きく関与します。**今回は「走る」を取り入れた遊びについて解説します。

幼児に関わらず

人間の活動の基礎は歩行です。時間や疲れを忘れるくらい楽しい遊びで思い切り走り回ることが大切です。



【解説してくれるのは】

山田秀一せんせい

（株）総合体育研究所
スキルアップスポーツクラブ
適切な指導と旧来の常識にとらわれない発想で、社会体育に新しい流れを切り開く体育・健康づくりのパイオニア。
<https://www.sogo-taiiku.co.jp/>

トッケンの「歩く」「走る」遊具



アニマルスプーンレース

人形を落とさないように運ぶため、ジグザグ歩きや歩く速度を調整するなど、遊びながら自然に「歩きのバリエーション」が身につきます。

プレイバルーン

競技の中に、「歩く」や「走る」を取り入れることによって、バルーンの動きに変化が付き競技が盛り上がります。また、「歩く」動作に欠かせない「止まる」や「足踏み」といった“歩きのバリエーション”も遊びの中に取り入れやすい遊具です。



「歩く」「走る」には 鬼ごっこが最適！

攻守が次々と入れ替わり展開される鬼ごっこは、一斉に活動する遊びとしては最適です。捕まりたくないという気持ちで**必死に逃げ回ります。**

この必死＝一生懸命という気持ちが全力で走ることに繋がります。体力や心肺機能の強化はもちろん、時にはジグザグ、Uターンなど遊びの中で様々な身のこなしを学びます。

〈鬼ごっこ例1〉氷鬼



鬼にタッチされた子は、氷のように固まって動けなくなります。仲間にタッチされたら、氷が溶けて動けるようになります。

〈鬼ごっこ例2〉高鬼



通常の鬼ごっこのルールに、『高い所にいれば鬼に捕まらない』というルールを追加したものです。

〈鬼ごっこ例3〉手繋ぎ鬼



鬼にタッチされたら鬼と手をつなぎ、一緒にみんなを追いかけます。どんどん鬼を増やしていき、最後まで残った人が勝ちです！

転倒しそうになった時『咄咄に手を出して怪我から身を守る』といった行動ができるのは、私の経験上、遊び慣れているこどもの方です。**身を守る力が高くなる**んですね。

TOKEN TOPICS 〈最近の出来事をちらりとご紹介〉



繁忙期で大忙し！
年度末の繁忙期に突入！大物遊具が動く時期です。1階でも大きなフレームを組み立てている光景をよく目にします。作業台の上にも、出荷前の商品置き場も上のほうまで出荷する商品でぎっしり。限られたスペースを有効活用していきます！



繁忙期で大忙し！
念願の案内サイン設置
ぜひご確認ください！



念願の案内サイン設置
今年に入ってから行っている社内のレイアウト変更に伴って、案内用サインを作成しました。1階と3階の各ドアでは、ケントが事務所への行き方をアテンドしてくれます。以前から初めてきた方には分かりづらかった事務所位置もこれで一目瞭然。ご来社の際にはぜひご確認ください！



新設 1階事務所の様子
本社3階にあった営業部が、1階事務所にお引越しました。現場と近くなったことで、「生産部とのやり取りが捗ります！」と武田さん。繁忙期を乗り越えてさらなる社内連携を強化してまいります！



メロンドームの旅立ち
大型メロンドームの出荷。こんな風に分割して、丁寧に梱包されて運ばれていきます。いつてらっしゃい！