

動物園 発達障害児向け バリアフリー（センサリー）マップ 制作プロジェクト

那須どうぶつ王国

×

感覚過敏研究所

×

特定非営利活動法人 那須フロンティア

×

国際医療福祉大学

責任者 国際医療福祉大学大学院 藤本 幹

学生代表 武藤 真理

本日の資料の内容

1. 発達障害について

- ・ 特性
- ・ 困りごとの例

2. バリアフリー（センサリー）マップ作成

- ・ マップのイメージ
- ・ 作成の意義・目的
- ・ 方法
- ・ マップ作成時の配慮事項

3. 進捗状況

- ・ 今後の予定

発達障がい児の特性

※障がいを合併している児も多い

- 言葉の発達の遅れ
- コミュニケーションの障害
- 対人関係・社会性の障害
- パターン化した行動、こだわり

知的な遅れ
を伴うことも
あります

自閉症

自閉スペクトラム症 ← 広汎性発達障害
感覚過敏・鈍麻

アスペルガー症候群

- 基本的に、言葉の発達の遅れはない
- コミュニケーションの障害
- 対人関係・社会性の障害
- パターン化した行動、興味・関心のかたより
- 不器用（言語発達に比べて）

注意欠陥多動性障害 AD/HD

- 不注意（集中できない）
- 多動・多弁（じっとしてられない）
- 衝動的に行動する（考えるよりも先に動く）

学習障害 LD

- 「読む」、「書く」、「計算する」等の能力が、全体的な知的発達に比べて極端に苦手

感覚過敏を持つ児童の困りごとの例

感覚過敏（視覚、嗅覚、聴覚など）は、不快感を感じさせる。



眩しい



暗い＝怖い



くさい



うるさい

逃避～パニック等の行動障害を起こすこともある。
親は、外出に苦慮している。



しかし、児に見通しを伝えることで、事前に・・・

- ・回避できる。
- ・準備行動がとれる。
＝行動障害を抑制することができる。



イヤーマフ

感覚過敏が軽度な児は、心の準備だけで対応できる。



マップのイメージ

王国内の感覚状況と望ましい行動をイラストで記載する。



ひろば
はしってもいいよ。



カームダウンルーム
あんしんするへや

マップ作成の意義・目的

1. マップを、発達障害を有する児童とその親に提供することで、親子で楽しめる外出の場を提供できる。
2. 児の動物に対する興味や関心を高め、命の大切さ、思いやりの心を育てる情操教育の場を提供することができる。また、生物学的知識、環境学的な知識を習得することができ、将来の進路を考える一助となる。
3. 一般の来場者にも、本事業の取り組みを知っていただくことにより、発達障害を持つ子と家族の「共生社会の実現」のあり方を考えていただく契機となる。
4. 本事業は、今後、全国の動物園、水族館の参考となる事業となる。

方法

1. センサリーチェックリストの開発

発達障害児の行動予測の選択肢と、自由記述から構成する。

2. フィールドワーク

作業療法士及び、大学院生・学部生が各エリアを調査する。

3. 分析

各エリアの感覚特性を量的・質的な両面から分析する。

各エリアの感覚状況を分析した結果から総合的に考察する。

4. センサリーマップ（案）の作成

各エリアの感覚状況、のぞましい対応行動を掲載する。

発達障害児の支援経験のある作業療法士が検討する。

マップのイラストは、ミュージアム担当者、もしくは学生からの応募を検討している。

センサーチェックリスト

エリア	
担当者	(学籍番号 スタッフは所属) (氏名)

チェック 前庭感覚

- ☐ 1 転びやすかったり、バランスを崩しやすく感じる。(勾配を感じる、つまづきやすい等も含む。)
- ☐ 2 段差があり、降りることができない。
- ☐ 3 登たくなる、飛び降りたくなる段差がある。
- ☐ 4 気づき：

触覚

- ☐ 1 人が近くにいると落ち着かない。
- ☐ 2 動物に触ろうとする。
- ☐ 3 動物に触るのが好きで、執拗に触り続ける。
- ☐ 4 犬や猫などの動物を極端に怖がる。
- ☐ 5 粘土、水、泥、砂などの遊びをしたくなる。(草、花を摘みたくなるも含む。)
- ☐ 6 気づき：

固有感覚

- ☐ 1 動物などを、そっと触ることができず、触り方の加減がわからない。
- ☐ 2 柵をもって揺らすなど。
- ☐ 3 気づき：

聴覚

- ☐ 1 音(機械音、動物の鳴き声、アナウンス、BGM、その他)に過敏な反応(驚く・怖がる)をするかもしれない。
- ☐ 2 音(機械音、動物の鳴き声、アナウンス、BGM、その他)によって気が散りやすい。
- ☐ 3 にぎやかな場所、騒々しい場所(BGM・人が多い等)で、話が聞き取り難い。
- ☐ 4 気づき：

視覚

- ☐ 1 いろいろな物が見えて、気が散りやすい。
- ☐ 2 動きが怖い、気になる(動物等)
- ☐ 3 強い光を感じる。
- ☐ 4 光の点滅や、輝く物等があり気になる。
- ☐ 5 暗く怖い印象。(閉塞感等)
- ☐ 6 明るく、開放感がある等
- ☐ 6 気づき：

嗅覚

- ☐ 1 臭いを感じる。例えば： 程度 強い・まあまあ強い・少し臭う・感じない(4件法)
- ☐ 2 気づき：

温冷覚(室内のエリアについて記入)

- ☐ 1 暑く感じる
- ☐ 2 湿度が高い
- ☐ 3 寒く感じる
- ☐ 4 適度である
- ☐ 5 気づき：

席の位置(パフォーマンスのみ記入)

- ☐ (ステージに向かって) 前方 ・ 後方 ・ 右側 ・ 中央 ・ 左側

その他

- ☐ 1 なんとなく落ち着かない。
- ☐ 2 落ち着かない原因は かもしれない。
- ☐ 3 なんとなく落ち着く。
- ☐ 4 気づき：

メモ

チェック 前庭感覚

- ☐ 1 転びやすかったり、バランスを崩しやすく感じる。(勾配を感じる、つまづきやすい等も含む。)
- ☐ 2 段差があり、降りることができない。
- ☐ 3 登たくなる、飛び降りたくなる段差がある。
- ☐ 4 気づき：

触覚

- ☐ 1 人が近くにいると落ち着かない。
- ☐ 2 動物に触ろうとする。
- ☐ 3 動物に触るのが好きで、執拗に触り続ける。
- ☐ 4 犬や猫などの動物を極端に怖がる。
- ☐ 5 粘土、水、泥、砂などの遊びをしたくなる。(草、花を摘みたくなるも含む。)
- ☐ 6 気づき：

方法（続き）

5. センサリーマップ（案）の検証

那須どうぶつ王国のHP掲載、印刷物の配付。

6. 使用感アンケートの調査

感覚過敏性をもつ利用者を対象に実施。

「使用満足度」「役立ち度」の5件法での調査と、自由記述で構成する。

Google formにてアンケートを収集する。

7. センサリーマップ（完成版）の作成

アンケートの結果から、マップ（完成版）改変する。

8. ブラッシュアップ

定期的に使用感アンケートを実施する予定。

マップ作成時の配慮事項

1. わかりやすい表記

エリア、イベント内容が直感的にわかる配置とデザイン

- ・サイン+ひらがな
- ・サインのデザイン
- ・ひらがなのフォント、大きさ、色・背景色との対比
- ・情報の文字数 等

2. 紙ベースと、デジタルベースのマップの用意

提供方法の検討

- ・紙の大きさ、質感
- ・HPからのアクセス方法（どうぶつ王国と検討） 等

3. その他

カームダウンスペースの設置（資金が得られれば）

- ・スペース内の椅子の用意
- ・スペースの組み立て ボランティア募集 等

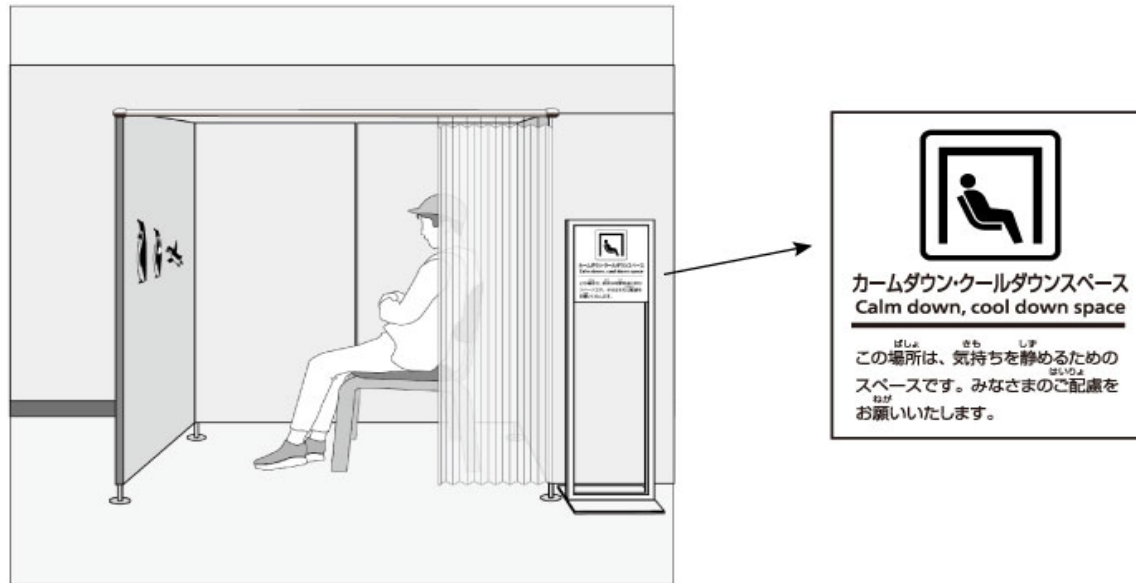
進捗状況

- 5月22日、29日** 学部生対象学習会
テーマ「発達障害、新バリアフリー法について」
- 5月19日、26日** 学部生対象学習会
テーマ「調査方法について」
- 7月5日** 予備調査
- 8月9日、9月6日、9月20日** 学生フィールドワーク
ー現在はこちらまで終了ー
- 10月17日** 最終調査
- 10月～11月** マップ（案）作成
- 11月～12月** アンケート調査、各所との意見交換
- 1月～2月** マップ完成
- 2月～** マップ運用

カームダウンスペース設置の提案

感覚過敏によるストレスやパニック状態を軽減し、**気持ちを落ち着かせるための空間**。外部からの刺激を遮断し、静かで安全な環境を提供することで、気持ちを収める効果がある。

特に**発達障害、知的障害、認知症の方が不安やストレスを感じたときに使用する**。



カームダウンスペースのイメージとピクトグラム
感覚過敏研究所HPより引用