

WISC—V検査 内容一覧

能 検 知 能 検 査	言 語 理 解		意味	高い	低い	対応・トレーニング
			その単語や文の意味が直接的には分からなかったとしても自身が持っている単語力や文章の知識、一般常識などをベースにしてなんとなく理解していく力抽象的理解 言語概念形及び抽象的推理の評価 結晶性知能・単語知識・認知的柔軟性・聴覚的理解・長期記憶・連合志向と分類思考 重要でな特徴と重要でない特徴との区別 言語表現	言葉の概念なども理解できる 相手の何を言わんとしているのか、その背景まで理解できる 語彙や知識が豊富で伝達なども行うことができる。 抽象的な言語概念について、その数値が高いのであれば、指示の際、相手の何を言わんとしているのか、その背景まで理解できる。	指示代名詞・人称代名詞・暗喩・隠喩・抽象的な言い回し・真意が分かりにくい お話が苦手。指示に従っての行動が難しいということではなく、指示の意味が理解できていない可能性。知識量や一般常識などの理解ができず常識的にどのような行動をしていいかがわからない	会話で使う言葉を全て名詞に置き換えて説明する 丸暗記よりも自分の言葉に置き換えて記憶する 言語保育 山田式言語検査語のトレーニング フラッシュカードによるトレーニング
			物の名前や言葉を辞書的定義ののっとして理解する力・結晶性知能・言語表現力・聴覚理解・抽象的理解 単語知識や言語概念形成の評価 結晶性知能・知識量・学習能力・言語表現・長期記憶 音声知覚と聴覚的理解・抽象思考	物の名称や意味などの理解ができている単語の知識がある 会話などの際、相手が何を言っているのかを十分に把握することができる 常識的にその行動の意味が分かっているけれど、なかなかその行動に至れない	授業の内容の理解・指示の内容の理解・会話の内容の理解・文章の内容の理解ができない自分の言葉で説明することが苦手単語力が不足している場合は、指示に従っての行動が難しいということではなく、指示の意味が理解できていないという可能性がある。常識的にどんな行動が正しいのかがあまりよく分かっていない可能性がある	問題行動などに関しては、注意や叱るなどよりもまずは常識的な行動とは何なのかを教える、 わらべ歌遊びで表現の方法を教える
			一般的事実に関する知識を習得し、保持し、引き出す能力を評価 結晶性知能・長期記憶・環境や学校教育で得る知識を保持し引き出す能力 言語知覚・言語理解・言語表現 常識がずれる・その単語がわからないと会話がかみ合わない	学校の勉強の基礎的な知識の理解や学校教育で得る知識を保持し引き出すことができるとともに言葉として表現することも得意	学校の学習に根差した常識的なことの理解ができていない可能性	単純な問題の反復からのバリエーション長期記憶知識は言葉で入っていることが多い映像だけでは定着しない 映像と文字がはいると定着できるので繰り返していく
			言語的推理と言語概念化、言語理解と言語表現、過去の経験を評価して利用する力、実践的知識と判断を表現する能力を評価 ・結晶性知能・慣習的な行動基準についての知識 社会的判断力・長期記憶・常識	常識的にどのような行動が正しいのかを理解して行動ができ、社会的な判断能力は非常に優れている。	常識的にどのような行動が正しいかあまりよくわかっていない可能性がある	常識的にどのようなように行動したらよいかを場面で繰り返し入れ込んでいく 自分の好きな体験や楽しかったことからの関連付けを行い よい行動への評価を多く与えていく

能 検			意味	高い	低い	対応・トレーニング
知 能 検 査	視 空 間	積 み 木 模 様	空間にある物を正確に把握・認知する力。 物体のある場所、形、大きさ、向き、物体どうしの位置関係などをすばやく正確に認知する力。 抽象的な視覚刺激を分析して統合する能力を評価 非言語的概念の形成・非言語的推理・広範な視覚性知能・視覚認知と視覚統合・刺激の処理 視覚と運動の協応・学習・視覚刺激のなかで図と地を区別	物体の形や大きさ、位置関係などの特徴を素早く正確に把握できる、図形や設計図などの理解が得意、視覚的な記憶力が優れている。こういった場面で自身こういった行動をとれば良いのか、よく分かっている。その上で行動するのかどうかを決めている可能性がある。	漢字の構成を覚えることが苦手であることや道に迷うことなどの本児の困難さとも関連している 自身の立ち位置などが不明なため、どのよう行動をすれば良いのかがあまりよく分かっていない可能性がある結果として、本人が選んだ行動は周囲にとって好ましくない行動になってしまったということも十分にあり	積み木 レゴブロックを時間制限を付けてトレーニング
		パ ズ ル	視空間推理力・部分と全体の理解 視覚の短期記憶・ 抽象的な視覚刺激を分析統合する力視空間推理が求められる非動作性の知的構成能力・心的回転・視覚ワーキングメモリー・部分と全体の関係理解・抽象的な視覚刺激を分解・統合する能力を評価 視覚認知 広範な視覚性機能 流動性知能 同時処理 空間の視覚化と操作 部分間の関係を予測する能力 視覚処理と正確さ 空間的關係 部分と全体の統合・合成・非言語推理・試行錯誤学習	人物や風景などの絵を描くなどもの同士の位置関係の把握視覚的な記憶を思い出すことができる 部屋を整理家具の配置などができる地図や設計図などの正確な理解ができる	片付けや・部屋の整頓ができない(何がどこにあるのかの把握、物がスペースに入るのかのイメージができない)	ビジョントレーニング おかたづけ支援プログラム
知 能 検 査	流 動 性 推 理	行 列 推 理	絵、図、状況などの非言語情報の特徴を正確に把握し、それら特徴の係性や規則性など、暗黙のルールを察する力 先の見通しを立てる力空間情報を用いてすべての刺激に関連図ける基本的な概念的法則を識別してその法則を適用して正解を選択する・流動性知能 広範な視覚知能 分類能力 空間能力 部分と全体関係に対する知識 同時処理の評価 視覚的繊細情報に対する注意、およびワーキングメモリーが求められる	個々の出来事の関係性や共通点を見抜くのが得意（抽象化）、状況理解が正確で素早い(今風に言えば) 空気が読める、応用力が高い その場の状況を見て何が起きているのか察する初めてで経験したことのない場面、準備していなかった場面でうまく立ち回る（学校であれば入学後、クラス替え後など様々）新しいアイデアを創造する（これとこれを組み合わせたら面白いかもしれない、という発想力）将来的に自身が困ると分かっていたとしてもやりたくないことはやりたくないもので、分かっている＝行動するという図式にはなりにくい。	個々の出来事の関係性や共通点を見抜くのが苦手、状況理解が不正確で遅い、空気が読めない、応用力が低い、今、どんな行動をすれば将来的な自身が救われるのかがあまりよく分かっていない。そのため行動しない理由としては、どうすれば良いのか分からない	ボードゲームを楽しみながら行う アルゴ マグノリア ソーシャルスキルトレーニング（SST）で良い行動について場面の刷り込み
		バ ラ ン ス	結果として、知識や経験では解決できない、初めて見た問題や場面状況で、どう行動すべきかというアイデアを生み出す力（新奇場面での問題解決力）。 視覚対象間の根底にあるによる概念的関係を検出し推理を用いてルールを特定するそしてルールをもとに応用する子供の能力を評価 帰納的推理(二度あることは三度あるということ) 量的推理・視覚性知能推理・同時処理・抽象的な思考・演繹法目で見た資格のものに対してどういう概念でつながっているのかを推測	予想外の臨機応変な対応が得意、計算など数量的な思考が得意、新しいアイデアを創造する（これとこれを組み合わせたら面白いかもしれない、という発想力）物の特徴を捉えて種類分けする（カテゴリー分け）未知の問題にチャレンジする二次元的な情報を頭の中で三次元におこし、そのものを操作するような能力が高いのであれば、ものづくりや空間に関した指示に従うことは容易	予想外の出来事で臨機応変な対応ができず混乱しやすい計算など数量的な思考が苦手、算数や数学などの図形問題を解くことが苦手 未知の問題に関しては不安になってしまう空間を認識する力が弱いのであれば、それは指示の中に空間的な作用をもたらす行動があった場合は、その行動自体、とれなくなる可能性がある。	コグトレ ボードゲーム (ダブル ガイスター クア ルト オリウム)
		絵 の 概 念	2～3段からなる複数の絵を提示しそれぞれの段から共通の特徴のある絵を1つずつ選ばせる 流動性／帰納的推理・視覚再認と処理・概念的思考を評価 視覚的探査・ワーキングメモリー・抽象的推理・結晶性知識	物と物の間に内在する概念の関係性を特定して考える力は非常に優れている。抽象的なことでも関連性を見つけて理解することができる	物と物の間に内在する概念の関係性を特定して考える力は苦手。今どういう状況でどのポジションにいるのかの理解ができないことが考えられない、自分の経験からたぶんこうなるであろうということが予測できない	様々な体験から紐づけて考えることができるKYT危険予知トレーニングやボードゲーム パスとゲームで楽しくトレーニング
		算 数	算数の課題(絵の課題／語の課題)を提示し制限時間内に暗算で答える 心的操作・集中力・短時間の商店の注意・ワーキングメモリー短期記憶と長期記憶・数的推理能力・計算能力の応用、心的敏捷性を評価 継次処理・流動性推理・量的推理・理論的推理・聴覚識別・聴覚的理解	耳で聞いた情報をそのままではなくその先どうなるのかを想像する力 起承転結までを佐生増することはできる	耳で聞いた情報をそのままではなくその先どうなるのかを想像する力は苦手でしょう。耳で聞いた情報をもとに先の見通しを立てることができない可能性があり	3 ヒントゲームやお買い物支援トレーニング

能 検 知 能 検 査			意味	高い	低い	対応・トレーニング
	ワー キン グ メ モ リ	数 唱	耳から聞いた情報や目で見た情報を一時的に記憶しつつ、その情報を使って頭の中でさまざまな処理をする力。聴覚の短期記憶　一連の数字を読んで聞かせそれと同じ順番(順唱)(逆唱)(数整列課題)でその数字を言わせる ・知的柔軟性・心的俊敏性　情報の登録　短時間の焦点的注意・聴覚識別 聴覚リハーサル　ワーキングメモリーにおける一時貯蔵キャパシティを評価	耳から聞いた情報を記憶することができる長い指示や説明を聞いても記憶しつつ作業できる、見聞きした情報を細かいところまで覚えている、意味のを見いだせない情報を短期的に記憶として保持する能力が高いのであれば、それは指示を受けた内容をしっかり記憶できてはいるけれど、行動したくない何らかの理由が存在していると考え	耳から聞いた情報が抜け落ちやすい　長文を読めない　いろいろな面で忘れやすい、指示や説明が長いと最初や最後など部分的で大雑把な記憶になってしまう、細かいところを見落とす、注意力や集中力が低い、興味のない情報を記憶することが困難。どんな行動をすれば良いのかを完全に忘れてしまっている可能性があり ルールや決まりがあることで、そのルールなどにしばられて記憶の定着がおぼつかないこともある。	文字を紙に書きだしどこか目に付く場所に貼っておく　メモをしていつでも目に入る場所に置いておく(メモトレーニング)　LINEに送っておく　自分の得意な覚え方を構築する　本人にとって記憶しやすいルールなどを設けて、記憶していくことが必要。　指さし確認　指さし警察や　鉄道
		絵 の ス パ ン	長い指示や説明を聞いても記憶しつつ作業できる、見聞きした情報を細かいところまで覚えている、注意力や集中力。刺激ページに書かれた1つ以上の絵を決められた時間見せ 解答ページにある選択肢から(順番に)その絵を選択させる 視覚ワーキングメモリーおよび、ワーキングメモリー・キャパシティを評価 注意 視覚処理 視覚即時記憶 反応抑制	意味のないことをそのまま聞くよりルールにのっとって手掛かりがあれば聴覚情報を記憶することができるあれやこれや考えながら作業できるのでミスが少ない　。	ケアレスミスをする、考えながら(メモリーしながら)作業する力が弱いので衝動的になる　大集団での会話がかみ合わない指すべき答えが処理している間にどっか行ってしまう《あれなんだっけ》	Nバック式トレーニング 5分から10分毎日 神経衰弱　間違い探し 無意味刺激を有意味刺激にして覚える　対社会的な一般常識を入れ込むSSTトレーニング
		語 音 整 列	一連の数字と仮名を読んで聞かせ数字は昇順に仮名は五十音順に並べ替えて言わせる 聴覚識別　短時間の焦点的注意・集中力・登録　聴覚リハーサルを評価 継次処理 量的原則　または五十音順の原則にもとづき刺激を比較する能力 情報処理 認知的柔軟性 ワーキングメモリーにおける実行抑制とリソース配分機能	長い指示や説明を聞いても記憶しつつ作業し、見聞きした情報を細かいところまで覚えている、注意力や集中力。視覚的短期記憶は非常に優れています。ルールや決まりに則って、聴覚からの情報を記憶することが得意なのであれば、指示について法則的な理解の仕方 で記憶として保持することができる	長い指示や説明を聞いても記憶しつつ作業し、見聞きした情報を細かいところまで覚えている、注意力や集中力。視覚的短期記憶は著しく困難でしょう。ルールや決まりに則って、聴覚からの情報を記憶することが苦手指示の中に場合分けが入ってくると指示が理解できない可能性がる。	指示は注目を向けて行う。部分に分けるセンテンスに分ける。センテンスを見ながら図式化ゴールを意識　音で覚えるのが苦手な子は　覚え方を変える

能 検				意味	高い	低い	対応・トレーニング
知 能 検 査	処 理 速 度	符 号	子供に見本を手掛かりとして幾何図形または数字と対になっている記号を抑制 時間内に書き写させる 処理速度・視覚短期記憶 手続き的および偶発的学習能力 精神一運動速度 視覚認知 視覚と運動の協応 視覚的探究能力 視覚的柔軟性 注意集中力 動機付けを評価する 視覚的な連続処理 流動性知能作業のスピード・視覚的短期記憶・ 手続き的な学習能力目と手の協応性運動の力	ルーティンや単純作業をテキパキとこなす、書字など動作が速くて正確、先生が黒板に書いた文字をノートに書き写すような作業能力が高い場合は、授業においても十分に理解をしつつ学習を進められる可能性がある	考えることや動くことなど色々とゆっくりで遅い板書をノートに書きとることが苦手だとすると、書くことに精一杯になってしまい、授業中において先生の話をしっかりと聞いていないことが原因で学習の内容が分からない。	作業療法で作業速度を上げる 環境整備 迷路・間違い探し フォイヤーシュタイン時間制限を設けて、実施 急ぐ感覚を意識できるようなゲーム	
		記 号 探 し	たくさんあるものの中からいろいろなものを選択することができる力 選択的注意・持続的注意・視覚的探査能力左側の刺激記号が右側の記号グループにあるかどうかを制限時間内に判断させる 視覚認知(視覚同定／一致) と判断／反復速度に加え視覚的短期記憶・視覚と運動の協応・抑制制御・色覚弁別・精神一運動速度 持続的注意・集中力を評価 知覚統合 流動性知能 プランニング 学習能力	同時に何かを進めていくことが得意なのであれば、授業の際、先生の話聞きながら書くということができる可能性	見たり聞いたりしてから判断や判別に時間がかかる、集中の持続が難しい、手先が不器用。その能力が不足している場合は、継次的に一つひとつものごとを処理していく必要がある。 作業スピードが低いと指示されたことをなかなかやり終えることができないということになるため、指示した側は行動が完了しないことについて、やる気がないなどと間違った認識を持つことも往々にしてある。	ウォーリーをさがせ・コグトレ ・ウォーリーを探索とかミッケ・点つなぎ・迷路・間違い探し・文字探し・タングラム お手本を書き移す作業が困難な場合は書かずに覚える方法を見つける必要がある	
		絵 の 抹 消	子供に不規則に配置したあるいは規則的に日地した様々な絵の中から制限時間内に動物の絵を探して線を引かせる 視覚認知処理及び意思決定 視覚的探索能力・視覚再認と識別を評価 注意集中力 視覚再認	視覚的な認知処理 視覚的探査能力 反応抑制 注意や集中する力は非常に優れている	視覚的な認知処理及び意思決定 注意や集中する力は著しく困難。何かを探し当てることが苦手であるために、さっきどこまで書いてどこから書き始めなければならぬかがわからなくなる可能性がある。	選択的注意、目で見た情報をとらえていくトレーニング 視覚の選択的注意 はうおーりーやミッケ ひょっこりはん 視覚認知力 文字探しタングラム コグトレ 視覚記憶力 間違い探し 迷路 目と手の協応動作能力 目で見ているところに対して指先を持っていくトレーニング	

能 検			意味	高い	低い	対応・トレーニング
	聴 覚		1、音を伝えるシステムがうまく働いていない 骨の音の伝わり方を調節するシステムが何らかの原因でうまく機能しないと、大きな音が直接耳に飛び込んできて、耳の中で音が鋭く響いてしまう。 2、音の情報を処理する脳機能は何らかの問題を起こしている 自分にとって必要な音とそうでない音を、無意識にふりわけて脳の中で処理する（選択的注意）が機能していないことで情報の取捨選択ができず、脳が耳に入る全ての音に対して情報処理を行おうとしている状態になる。 3、音の強弱を調整するシステムがうまく働いていないと音の強弱が調整されにくくなるため。音の強さが少し強くなっただけなのに、音がものすごく大きくなって響くような感じがする	1の過敏 突然の音特定の音を嫌がり耳をふさぐなどの行動 頭が痛い音から離れるなどの行動 2の過敏 必要な声や音だけを選んで聞くことができない 騒々しいところでは集中できな 話の聞き取りが難しい 3の過敏 女性の話し声や子どもの騒ぎ声、また食器が触れ合う音などの高い音を苦痛に感じる 時計の秒針換気扇などの生活音がとても気になる	鈍麻な状態 器質的なもの難聴など 注意の問題 （子供の状態）音への反応が低い （子供の症状）音を聞き取りにくく話を聞いていても上の空呼びかけても応じない テレビの音を大きくする	イヤーマフやノイズキャンセリングイヤホンという周囲の音を遮断する器具を耳につける。 場によっては付けることが難しいことがあるので、そういったときは音の出る場所から離れるなどして耳を休ませる。
感 覚 統 合	視 覚		視覚過敏は、詳しい原因は分かっていない、脳の情報処理の仕方に原因がある。 「気の持ち方」や「慣れ」の問題でなく、苦手な光にたびたびさらされるなど、つらい体験が積み重なると苦手意識が強くなり、さらにつらくなることもある すべての刺激が均等な濃さで受け取ってしまう 色の組み合わせなどでとても苦手なものがある	まぶしい・光って見えるのでテレビやパソコンが苦手 色がたくさんあるとちかちかして見にくいので色付きの下敷き越しに見る 人込みなど動くものがたくさん目に入るとすぐ疲れる 反射や回っている物にずっと注目している	晴れていると眩しくて目を開けにくい、パソコンの画面や紙の白が極端に眩しく感じるなどの症状がある。 また、明るさ以外にも目に入る情報量が多いとパニックになることもある。例えばコンビニの雑誌コーナーなどでは、一度に入ってくる文字情報が多くて混乱してしまう。	遮光レンズのある薄いサングラスをかけることや、パソコンの画面にブルーライトをカットするシートやフィルムを付ける、ブルーライトカットメガネをかけるなど、目から入る刺激を減らす対策を取る紙や本が眩しく感じる場合は、色付きのクリアファイルなどを使う。また、最近では淡色のノートなどがある それでも疲労を感じるときは目薬を差す、休み時間は目をつむって過ごすなど目の疲労を回復させるようにする。
	嗅 覚		鼻腔内に入ると、その天井部の嗅粘膜にある粘液に溶け込み嗅細胞が興奮し電気的な信号が発生する。その信号が脳の扁桃体～海馬に到達することで、ニオイの感覚が生じる（においの記憶） 同じニオイを長く嗅いでいると、においの感じ方が弱くなるこれを嗅覚の「順応」という。嗅覚の能力には個人差がある。 体調・疲労・睡眠時間などによっても能力は変化する	特定のにおいがものすごく苦手 柔軟剤・花・線香・食品・バスなどの乗り物のにおいが嫌い 化粧品売り場や食品売り場など苦手なにおいの場所にはいられない なんでもにおいで確かめる 他人のきずかないようなにおいにも気づく		嗅覚をふさぐことはなかなかできないため、対処法としては席を離してもらうことや、昼休みは外に出るなど匂いのもとと距離を取る。 学校の自体の匂いが気になるときは、マスクをする、そのマスクに自分の好きな香りを付けておく

能 検			意味	高い	低い	対応・トレーニング
感 覚 統 合	味 覚		塩味、苦味、うま味、脂味などのレセプターもそれぞれ存在。 レセプターは、自分が受け持つ味の要素が口の中に入ってきたときにそれと結合し、その情報を脳に伝る。 それによって、人間は味を認識する。 食べるにはいろいろな感覚統合が必要 リンゴを食べる 視覚（色を見る） 温度感覚 （圧覚舌ざわり） 歯根感覚 （歯ざわり）などの感覚統合がされて脳に伝達される 過敏になるといろいろな情報が強く感じてしまうことによって苦痛や偏食が起こる	特定の味をすごく嫌う（過敏に感じてしまう） 決まったものをずっと食べる（安心） 味や触感がまじりあうことが嫌い プレートで食べることが嫌い・ソースをかけない 特定の食感を嫌がる 揚げ物はチクチクしている ゴムを噛んでいるみたい 特定の色のものが食べれない（黄色いものが黒いものに見えている）	・焼き魚は食べられるけど、刺身は食べられない ・ハンバーグは食べられるけど、ハンバーガーは食べられない ・ポテトフライは食べられるけど、コロケは食べられない このように、同じ食材なのに料理の仕方が違うと食べられない場合は、偏食の可能性が高い	味覚過敏はまず自分が何が苦手なのかを把握する 食べ物の食感なのか、味なのかでも変わる。 食感が嫌な場合は調理法で自分に合った食感にする、濃い味が苦手ならその食べ物を食べないようにする。ただし、周囲の人に説明はしたほうがよい。単なる好き嫌いと誤解されてしまうと食べるように促されたりして余計に不快な気分になりかねない。先生の方にも先に苦手なものと食べられるものを伝えておく。
	触 覚		「皮膚の変形」を感じ取るのが触覚。 皮膚には圧力や振動、伸縮や滑り具合に反応する数種類の細胞やセンサーが埋め込まれており、それらが組み合わさってひとつの触感が構成されている 触覚というと直接触れることで得られる感覚をイメージだけでなく「確かに実在している」という感覚を最も強力に裏づける手段となる（タッチング・指しゃぶり）触覚は、好き嫌い、快・不快など、感性判断と深く結びついた感覚触覚は、そのセンサーが全身の皮膚や粘膜に張り巡らせており、「表在感覚」ともいわれる。 そしてこの触覚のセンサーは、痛み（痛覚）、温度（冷覚・温覚）、圧力（触圧覚）など、受け取る情報の種類によって役割分担される。 感覚には 「本能的な原始系の働き」と 「認知的な識別系の働き」がある。この識別系がうまく育たず、原始系の働きが強いままだと、 本能的な行動が多くなってしまいます。特に「触覚」において、原始系の反応が強く出てしまうことを「触覚防衛反応」という。	例えば身につけるものへの強い執着やこだわりがあったり、 歯磨きや耳掃除をどうしても嫌がったり、 ベトベトした粘り気のある粘土やのりを触るのに強い抵抗があったり。	肌触りにこだわる（探求） 髪の毛のブラシ歯磨き爪切りなど「される」ことを嫌がる（過敏・回避） 手がべたべたする、水が付くと嫌がる（過敏） 軽く触られただけでも大きく体を引いてしまう 握手やハグが苦手（回避） 気に入ったものをいつも触っている（探求） けがをしても気づかない（痛みに鈍麻）⇔ 痛みに敏感 服の調整ができない（温度に鈍麻） 暑がり寒がり（温度に過敏）	制服にもよるが、皮膚にあたるタグを取り外す、ワンサイズ大きい制服を着ることで皮膚に当たる刺激を少なくする。着心地のいい肌着を下に着ることで直接制服の素材が皮膚に触れないようにする。 直接触らないように、物の受け渡しは直接ではなく一度机に置いてからにすることや、触るときは手袋を付けるなどの対策をたてる。

能 検			意味	高い	低い	対応・トレーニング
	固有		筋肉や腱、関節の中にある感覚のセンサーを総称を「固有覚」。 具体的には、3つの情報を脳に送る働きがある。 1. 関節の角度 2. 筋肉の収縮の程度・力の入れ具合 3. 筋肉や関節の運動状態（どこで、どういう運動が生じているか） を感じて脳に情報を送る	固有覚も体感できる簡単な方法 目を閉じて、片手のひらを上に向けて出し。誰かにその手のひらの上に本を1冊ずつ乗せると。目を閉じていても、本が増えていったことは誰でもわかる。 それは、手のひらに置かれた本を支えるために、肩や腕、手首の筋肉の収縮程度を上げて、力の入れ加減を調整しているから。 無意識に自然とこの力の入れ加減がわかるのは固有覚があるから。	固有覚の感覚が入りにくい子は、主に力加減が分からないタイプが多い。 おもちゃの扱いが雑だったり、人に対しても動きが乱暴な傾向がある。 逆に、ぶら下がる遊びを好んだり、人からぎゅっと強く抱きしめられたりするのを好む子の場合は、固有覚を求めている傾向にあると言われる。 みそ汁をうまくよそえない子どもは、固有覚の統合のつまずきによって力の入れ具合がわからない状態だった、ということもある 鉛筆の芯をすぐに折ってしまうなど、固有覚の統合の遅れが不器用さとして表れることがある	・バケツを持つ ・ぞうきんを絞る ・窓をふく ・荷物を持ったり ・綱引き ・おしくらまんじゅう ・餅つき ・新聞を破ったり ・昆虫採集 ・缶ぽっくり ・トランポリン ・手押し車 ・肩車 ・おんぶ
感 覚 統 合	前庭		前庭覚は平衡感覚のこと。 揺れや回転、地球の引力といった加速度情報を感知する感覚で、主に姿勢のコントロールに関わっている。 バランス感覚や空間内を移動する時に変化を感じて脳に情報を送る感覚 体の傾き・回転など前庭覚が影響を及ぼすのは単なるバランス感覚だけではなく、さまざまな動作の根本の部分として影響する 前庭覚の感覚が入りにくいタイプの場合は、長時間回転していても目が回らない、身体がふにゃふにゃして椅子からずり落ちてしまったりする。 逆に、ブランコなどの揺れる遊具を怖がったり身体の姿勢の変化に恐怖感を覚えるような子供は、この前庭覚が入り易すぎるタイプ。 よって前庭覚の統合が重要、ということがわかる。	インプット（入力） 体が傾けられた瞬間に平衡感覚のセンサー（耳石器）が地球の引力（重力加速度）のズレを感じ取る。 そしてこの情報が、平衡感覚を受け止める回路に届く。 アウトプット（出力）側の回路に情報がボタンタッチされる。送り先は姿勢調節の回路（運動回路）。 これにより、傾きとは反対側の首の筋緊張を上げ、頭を垂直に保つ。	目つきが悪く見える 読書がしづらい （知的レベルは十分でも文字を追えない） キャッチボールが苦手 カルタ遊びのときに全体の札を見渡すのが難しいなど	前庭覚を刺激する遊び 体の動きを組み立てて考える遊び うんてい ・シーソー ・ブランコ ・滑り台 ・ハンモック 室内 ・トランポリン ・バランスボール ・巧技台 揺れたり、バランスをとるような動きができるものが効果的