


2019年おがるモデル事業 活動紹介
幼児を対象とした
コミュニケーション支援モデル
～ポジティブなコミュニケーションを引き出すために～

札幌市自閉症・発達障がい支援センターおがる 石川雅子

● 目的 

日常的なコミュニケーション手段として言葉を用いていない幼児のコミュニケーションスキルの向上
特にコミュニケーションの機会を増やすことを目的とした

● 支援内容 

(1) 取り組むこと

- ・ コミュニケーションの機会を増やすためには、対象児がコミュニケーションを取ることのメリットを感じる必要があると考えた。そのため、メリットを感じやすいであろう「欲しいと思ったもの（要求）を相手に伝える」ということについて重点的に行った。
- ・ 一部のイラストや写真の理解があり、教材でカードを使っているという対象児の状況を踏まえ、本モデルで使用するツールはイラストの描かれたカードを中心に使用した。また、実施の際はPECS^{*1}の手法を参考にした。

^{*1}PECSとは

Picture Exchange Communication System（絵カード交換式コミュニケーション・システム）の略称で、アンディ・ボンディとロリ・フロストによって開発されたコミュニケーション支援システム。PECSの手法の詳細な説明は公式のHPや研修を参照されたい。

(2) 期間や頻度

通年、月1～2回程度、1セッション約40分間

(3) 対象児

札幌市内の児童発達支援に通う男児

年齢：年長（モデル開始時は年中） 診断名：自閉症知的障害

(4) 支援方法

遊びの活動を中心に以下のポイントで行った（詳細は「実践の様子」参照）

① おもちゃのアセスメント

好みのおもちゃを聞き取ったり、セッションの中で試したりすることでアセスメントを行った

② おもちゃの選び方と遊び方

A. アセスメントをもとに、一つのおもちゃの中で何度も要求できるものを選ぶ

例 △本を読む（一回渡したら終わり） ◎いくつかピースのあるパズル（ピースを一つずつ渡す）

B. 要求が繰り返されるように遊ぶ

例 △パズルごと渡す ◎ピースを少しずつ渡す

C. 一つのおもちゃで何度も遊べる流れを作る

③ 教え方

欲しい気持ちをどのようにスタッフに伝えるかを、自発的な要求を妨げないように教えた

④ ツールの工夫

本人にとって使いやすく、コミュニケーションを阻害しないような工夫をした

⑤ 計画的な実践

3ヶ月ごとに目標を設定。目標をスモールステップに分け、毎回の活動ごとに達成度を記録

(5) 環境

右の写真の通り。活動スペースは3m弱×4m程度



● 実践の様子

① アセスメント

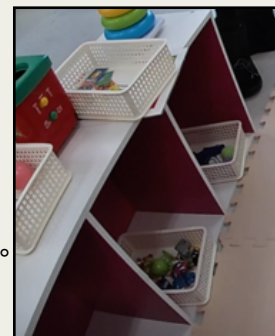
<好きなおもちゃの聞き取り>

母親や通所先から聞き取りした内容を右のような表にまとめ、その内容おもちゃを選びの参考にした。書式はおがるの個別支援計画のパッケージ「みらくる」を使用した。

余暇のバリエーションについて					
まったり	好みの要素	かっちり	好みの要素	とっておき	好みの要素
本	めくる	型はめパズル 型はめブロック	かっちり はまる	トランポリン	ジャンプ
虫の動くおもちゃ	動き、 音、光 音楽、数 のカウント	数字のマッチングアブリ	数字	シーツブランコ	揺れる
バスのおもちゃ					

<アセスメント用おもちゃ置き場>

見えやすく手に取りやすい位置に置き、本人の反応を試せるようにして実践の中でアセスメントを行った。(写真右) 遊び方がわからないこともあるため必要に応じて遊び方を教えてみることもあった。気に入ったおもちゃがあれば、レギュラーのおもちゃに取り入れることで飽きを防止した。



② おもちゃや教材の選び方と遊び方

<例1 歯車のおもちゃ>

歯車を入れるとくるくる回りながら降りていく。一つずつ入れていって、完成したらスタッフが逆さにして落とす。くるくる回るものを見るのが好きで、バラバラ音を立てて落ちていく様子も面白いいため、再び歯車のおもちゃで遊びたいと思うような流れができる

一つずつ歯車を入れて → 完成したら → 下から落とす



<例2 バスのおもちゃ>

入れたボールの数だけカウントしてくれるおもちゃ。全部のボールを入れると音楽がなるので、それに合わせてバスを走らせる。ある程度走らせたなら「到着です」や「ガチャン」などと言いながらボールを取り出す。音のなるおもちゃが好きで、数字にも関心があり、バスが走る様子を見るのも楽しいため、何度もこのおもちゃを要求する様子が見られる

一つずつ入れて

全部揃ったら

バスが「出発！」

「到着～」ボール取り出し



また、おもちゃを直接手の届かない場所に置くことで、さらに要求のバリエーションを増やすことができた。これらの工夫により、1セッションで100回以上のやりとりを行うことが可能となった

③ 教え方

上記のように要求を出したくなる仕組みを作り、腕を伸ばすなどの要求のアクションが出たときに要求の伝え方を教えるようにした。これは、自発的なコミュニケーションを妨げないようにするためである。欲しいと思っていないときにカードを使わせる誘導をしないように注意して行った。

要求が出てから

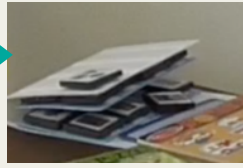
本人に合った教え方で計画的に教える



補助の減らし方も計画的に！ (⑤計画的な実践参照)

④ツールの工夫

＜本人に使いやすいサイズから＞



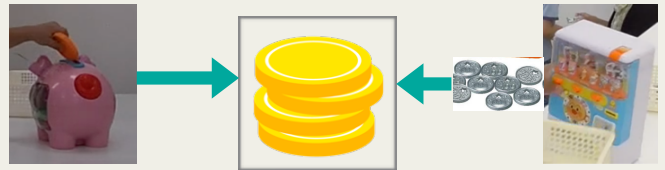
本人の特性を踏まえてツールとしてカードを選択したが、手先の不器用さもあるため、「カードをうまくつかめない」ことが学習の妨げにならないように、初めは厚さ約1cm、6センチ四方の大き目のカードを利用し、本人の様子を見ながら徐々に薄く小さくしていった

＜いくつかの意味を持たせられるイラストを使用＞

写真だと情報が多く、カードの意味が限定的になってしまうため、対象児の年齢や今後の学習の伸びを考え、抽象度のやや高いイラストを使用した。これにより、「カードがないから要求出来ない」というリスクを回避しやすくなった。

＜例 コインのイラスト＞

豚の背中に入れる大き目のカラフルなコインも、自動販売機のおもちゃにつかう小さい灰色のコインも同じイラストのカードを使う。これがどちらかの写真だと兼用は難しい。



⑤計画的な実践

実際に記入した用紙を2例あげる。書式は「みらくる」の一部を使用した。

支援計画チェックシートNo. 1

期間：2018年10月31日 — 2019年3月26日

領域	具体的な行動目標	スモールステップ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	合格基準	
関わり/ルール理解など	近くの人に自発的に、3つの場面で、15種類のカードを使って要求をする	現状：欲しいものがあるときに、手を1回叩きあわせたり、クレーンをする											○→8割以上のカードを自立で渡す △→3割～8割未満のカードを自立で渡す	
		step1：6種類のカードで要求する	△	△	△	○	○							
		step2：8種類のカードで要求する												×→自立で渡せるカードが3割未満
		step3：10種類のカードで要求する	○	○										※自立とはプロンプト2回以下でカードを相手に渡せること
	step4：15種類のカードで要求する	○	○									※2回連続で○がついたときに次のステップに移行する		
関連する特性		支援/工夫/手立て/行動の誘発												
○具体物、シンボルの理解がある ○欲しいものに手を伸ばすことできる ○欲しいものがあるときに両手を叩き合わせたりクレーンしたりする ●注意がやや移り変わりやすい		○本人の好むおもちゃ・おやつ・飲み物を使う ○手の届かないところにおもちゃを置いて、カードを使った要求も出来るようにする ○最初は身体プロンプトを背後から行い、行動の最後のステップから徐々にプロンプトを取り除いていく												

支援計画チェックシートNo. 2

期間：2019年4月1日 — 2019年6月30日

領域	具体的な行動目標	スモールステップ	1	2	3	4	5	6	7	合格基準	
関わり/ルール理解など	活動エリアのどこに人やブックがあっても、カードで要求できる	現状：人との距離が1m、ブックとの距離が50cm離れていても、カードで要求できる								○→セッション中、1種類のカードにつきプロンプト1回まで	
		step1：1m離れたところにブックがあったり人がいても要求できる	4/15	○							
		step2：1.5m離れたところにブックがあったり人がいても要求できる	4/26	○							△→セッション中、1種類のカードにつきプロンプト2回～4回
		step3：2m離れたところにブックがあったり人がいても要求できる	5/8	○							×→セッション中、1種類のカードにつきプロンプト5回以上
		step4：3m離れたところにブックがあったり人がいても要求できる	5/20	○							※1回○がついたときに次のステップに移行する
	step5：										
関連する特性		支援/工夫/手立て/行動の誘発									
○具体物、シンボルの理解がある ○欲しいものに手を伸ばすことできる ○欲しいものがあるときに両手を叩き合わせたりクレーンしたりする ○近くにカードがあると、カードを使って要求できる ●注意がやや移り変わりやすい		○本人の好むおもちゃ・おやつ・飲み物を使う ○手の届かないところにおもちゃを置いて、カードを使った要求も出来るようにする ○ブックや人との距離は近づいたり離したりしながら、徐々に距離を離していく									

● 結果

モデル開始時は、欲しいものがあるときに、両手をたたき合わせたり、手を伸ばしたり、クレーンをしたりといくつかのパターンで要求行動が見られていたが、その場で行うため相手に伝わりにくい部分があった。2020年2月時点（3月はモデルの実施見送り）では、エリア内のスタッフにカードを手渡すことで要求を伝えることが出来るようになった。カードは90種類以上の中から使い分け、いくつかの場面では修飾語も含めた2～3枚のカード（例 「赤い」「ボール」「ください」）を使い要求の細かい内容を伝えることが出来るようになった。

すなわち、モデル実施により、相手に伝わりやすいコミュニケーションの方法を身につけているということが言えよう。さらに年度の後半では、職員のカードの読み上げに続いて時々ではあるが口頭でも要求を伝えるような場面が見られてきている。

● まとめ・感想

- ・ 遊び方などを工夫することで劇的にコミュニケーションの機会を増やすことができる
- ・ その際アセスメントにより本人の好むことをつかんでおくことが重要で、本人の遊びへのモチベーションに大きく影響がある
- ・ コミュニケーションの機会が増えることで、学習の機会が増え、月に1～2回という少ない回数でも、スキルの積み上げをしていくことが出来たと感じる
- ・ コミュニケーションのツールはカード以外にも様々あり、今回は本人の特性を踏まえてカードを使用したか、コミュニケーションの機会を増やすための工夫はどのツールを利用するときにも使用できる考え方であると感じた
- ・ 本人にもスタッフにもお互いにわかりやすいコミュニケーションを取れたことも、コミュニケーションの機会が増え、コミュニケーションスキルを向上させた理由の一つだったと考える

※ 「みらくる」に関してや計画の立て方については、当センターオンライン研修Aコースにお申し込みいただければオンライン動画にてご視聴できます。詳しくは当センターのHPをご覧ください URL https://www.harunire.or.jp/ogaru_seminar/

※ モデルの様子を短い動画にしたものをご用意しております。支援者の方で、視聴をご希望される方は、当センターのメールアドレス sapporo-hattatsu@harunire.or.jpまで、件名に「モデル報告動画希望」とご記入の上、本文にご所属とお名前を添えてお送りください。