

発達障がい傾向のあるお子さんを対象にした  
遊びとコミュニケーションの発達に焦点を当てた  
個別療育プログラムの報告 (no. 1)

報告日: 2021年4月28日

報告者: 札幌市自閉症・発達障がい支援センターおがる 塚本由希乃

事業の目的: 札幌市自閉症・発達障がい支援センターおがる (以下おがる) と、児童発達支援事業所にこ平岡ルーム (以下にこ) が、おがるモデル事業の一つとして、“発達障がい傾向のある、就学前のお子さんを対象に、象徴遊びとコミュニケーションの個別療育プログラム”を協働で行う

## 活動概要

内容: 象徴遊びとコミュニケーションに焦点を当てた個別療育プログラム

### 期間

- ・2020年11月～2021年3月まで (現在も支援継続中)
- ( \* 4月以降の経過については、また秋頃に報告を出す予定です)

### プログラムの頻度

- ・週1回程度 (1～2回/1ヶ月: おがる、3～4回/1ヶ月: にこ)

### 場所

- ・児童発達支援 にこ平岡ルーム

### 対象児

- ・発達障がい傾向のある5歳の男子 (支援開始時: 市内幼稚園、児童発達支援事業所在籍)

## 支援の内容

### プログラムを始める前の様子 (2020年夏頃)

幼稚園やディで・・・

1. 活動の切り替え場面で、泣いたり、混乱したりしてしまうことが多い
  2. 困っているにもかかわらず、伝えられない様子が多い (その場で固まっていたり、周囲が理解しにくい表現で言うなど)
  3. 同年代の子どもと遊びたいときに、うまく声をかけられない様子がある
- などの状況がありました

### 支援のポイント

#### ☆コミュニケーション (要求)

他者に要求を出しやすい場面を設定し、大人とのやり取りの中で、本人なりにやりたいことやほしいものの要求を表したり、適切な言葉を教え、自分の気持ちを伝える状況、言葉のバリエーションが増えていくことをねらっていきます

#### ☆遊び

大人との遊びの中で、単純遊び→組み合わせ遊び→前象徴遊び→象徴遊びへと、遊びの発達段階が進んでいくことをねらっていきます。また、各段階における遊びのバリエーションが増えていくことも同時にねらっていきます

(遊びの段階が上がったり、遊びのバリエーションが増えることで、想像する力へのアプローチになることが考えられています)

#### ☆社会性

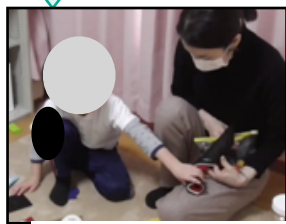
共同注意の力の安定をねらった場面を設定しています

## 今回の目標(2020.11~2021.2)

- ☆コミュニケーション：新しい言葉の要求表現を増やす、各表現3つのバリエーション（場面、おもちゃ）
- ☆遊び：組み合わせ遊びの種類を5種類以上に増やす
- ☆社会性：セッションで社会的な指差しをする 詳細は、3Pのみらくるのステップシートを参照

## コミュニケーション

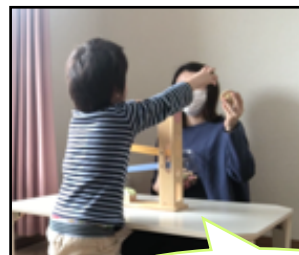
おもちゃで遊んでいて（近くに大人がいる状況）、何か手伝ってほしいことがあるときや、袋を開けてほしいときなどでも、「やって」「あけて」などその言葉自体は知っていても、ヘルプや要求を出すことがとても少ない印象がありました。何とか自分で袋を開けようとし、結局開けられずあきらめたり、何も言わず支援者のひざの上においたりして待ったりしていました。



(2020年11月頃)



(2021年2月)

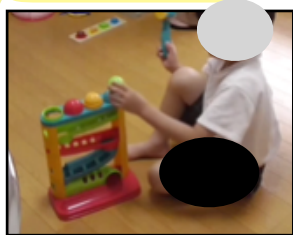


(2021年3月)

○この経過でのポイント：普段の様子などから、本人が好きなのものの情報を集め、本人が要求を出したいと思うような状況作りを行なっています。また要求が出たときには、すぐに応答して、要求をすると良いことがある、という体験にできることを狙っています。最近の本人の好きな時間やおもちゃ：おやつタイム、ボール転がし、スピニアゲイン、クーゲルバーンなど（4Pのおもちゃ紹介参照）

「とって」「かして」「ください」「おいて」「ちょうだい」「てつだって」「みて」など、要求をする言葉と機会が増えています。

## 遊び



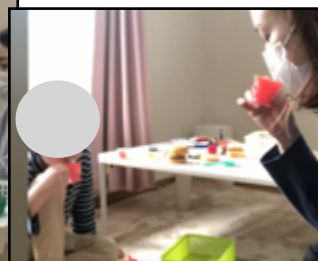
(2020年9月頃)



(2020年11月)



(2021年3月)



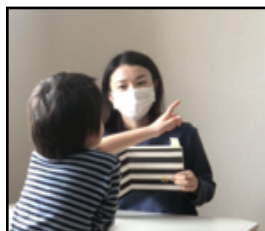
音が鳴るおもちゃや、押したら物が落ちるような単純遊びが多く、組み合わせ遊びは、積木など1、2種類だけでした。そのため、一人で遊ぶ時間がとても短い印象でした。

○この経過でのポイント：本人が、わかりやすいように、遊びに集中できるよう、環境を整えています。遊びのバリエーションを増やすときには、遊び方のモデルを見せて教え、本人が遊び始めたら模倣をして、学習しやすいようにしています。最近で本人が遊ぶ遊び：ヒラメキドリル、お寿司セット、ケーキセットなど（4Pのおもちゃ紹介参照）

組み合わせ遊びの種類が7種類に増え、遊ぶ時間としても一つのおもちゃで、20分のセッションいっぱい遊びことができます。一つ一つの遊びが長くなっている印象です。前象徴遊びで遊ぶことも少しずつ見られてきています。

## 社会性

○この経過でのポイント：本人好きなことや注目しやすいものに多く指差しをするという状況を設定しています。



\*コミュニケーションと遊びのセッションで使用しているおもちゃを4Pで紹介しています。

### 最近のお母さんからのお話：

- ・（怒ったり泣いたりした後の）切り替えが早くなっている
- ・友達に「一緒に遊ぼう」と言う場面が見られるようになってきている
- ・母の表情を見て行動することが出てきている など

### 最近のここからのお話：

- ・何か言うときの不安や緊張した様子が少なくなっている
- ・何でもパターンでの行動が多かったが、その場の細かいことに反応して、動いたり、言ったりすることが増えている印象がある など (2021年2月末)

## みらくるステップシート

\*個人情報保護の観点から、内容の一部を変えています  
\*今回の報告の内容は、3月末時点までのものになります

## コミュニケーション

2020年11月1日～2021年2月28日



2021年3月1日～2021年5月31日

(同目標継続中)

具体的な行動目標	:近くにいる大人に新しい言葉の要求表現(4つ)を増やす、各表現に対し3つのバリエーション(場面、おもちゃ)									
今の状況	好きな遊びをしたとき、おやつを選ぶときなど限定した場面で、指差しや「ほしい」、「お願いします」と言うなどの要求表現が出ることもあるが、伝える前に奪おうとしたり、遊んで欲しい時に相手に伝わりにくい要求表現をしたりと、要求のサインや伝え方はともに不安定。									
	STEP1		STEP2		STEP3		STEP4		STEP5	
	おやつ場面の他、好きな遊び場面で、要求を出す(合計5種類)		好きな遊び場面で、適切な要求を出す7種類(新しく獲得した2種類を含む)		好きな遊び場面で、適切な要求を出す「貸して下さい」1種類(*場面に焦点)		好きな遊び場面で、適切な要求を出す「貸して下さい」3種類(*場面に焦点)			
1	△	△	○	△						
2	△	△								
3	△	△								
4	△	△								
5	△	△								
6	○	△								
7		○								

↑左の列がおがるの取り組み、右側がにこでの取り組みになります

## 遊び

2020年11月1日～2021年2月28日



2021年3月1日～2021年5月31日

具体的な行動目標	セッションで組み合わせ遊びを5種類以上やる									
今の状況	組み合わせ遊びでは、積木やレゴブロックで遊ぶ様子はあるが、数としてはその2つに限られている。									
	STEP1		STEP2		STEP3		STEP4		STEP5	
	1種類遊ぶ		2種類遊ぶ		3種類遊ぶ		4種類遊ぶ		5種類遊ぶ	
1	△	△	○	△	○動物と家	○	○ピタゴラス	○ピタゴラス	○寿司	○
2	△	△		○				○寿司		
3	△	△								
4	△	△								
5	○カーセット	△								
6		○								
7										

具体的な行動目標	5種類の前象徴遊びを自発的にする									
今の状況	組み合わせ遊びの延長で、前象徴遊びをすることがあるが、頻度やバリエーションとしては数少ない。									
	STEP1		STEP2		STEP3		STEP4		STEP5	
	1場面(目)遊ぶ(場面=おもちゃ)		3場面(目)遊ぶ		2種類(目)遊ぶ(種類=行動レパートリー)		3種類(目)遊ぶ		5種類(目)遊ぶ	
1	△	△								
2	○	△								
3										
4										
5										
6										
7										

## 社会性

2020年11月1日～2021年2月28日



2021年3月1日～2021年5月31日

具体的な行動目標	セッション(社会的指差し編)で社会的な指差しをする(20分で5種類)									
今の状況	セッション中に、社会的な指差しは見られないが、療育場面での限定された状況で、出ることがある。アイコンタクトとこちらが指差ししたものへの注目はある									
	STEP1		STEP2		STEP3		STEP4		STEP5	
	指差しゲームを5種類する		壁に貼ってある本人の好きなものを指差す(1回)		壁に貼ってある本人の好きなものを指差す(1回)		壁に貼ってある本人の好きなものを指差す(3回)		壁に貼ってある本人の好きなものを指差す(5回)	
1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
2			○							
3										
4										
5										
6										
7										

具体的な行動目標	セッション(社会的指差し編)で社会的な指差しをする場面を2場面増やす(本、おもちゃ)									
今の状況	セッション中に、社会的な指差しは見られないが、療育場面での限定された状況で、出ることがある(見たことのない物を見た時や、本人の興味のあるものを自分でできる時)。アイコンタクトとこちらが指差ししたものへの注目はある									
	STEP1		STEP2		STEP3		STEP4		STEP5	
	本を見て、壁に貼ってある本のキャラクターを指差す(プロンプトあり)		本を見て、壁に貼ってある登場キャラクターを指差す(3回)		本を見て、壁に貼ってある登場キャラクターを指差す(5回)		壁に貼ってあるおもちゃのイラストを指差す(3回)		壁に貼ってあるおもちゃのイラストを指差す(3回)	
1	○	○	○	○	○	○				
2			○							
3										
4										
5										
6										
7										

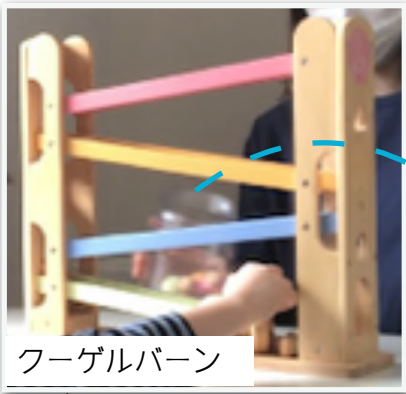
今回の期間で使用しているおもちゃ

コミュニケーション（要求）セッション

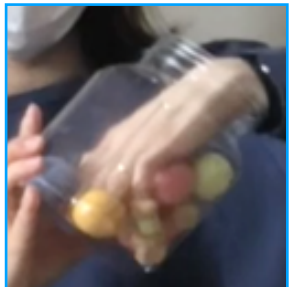


スピナゲイン

遊びの中で要求ができるように、意図的に、輪の形部分を大人側が持っておくという設定を作りました。本人も輪を多くほしくなり、遊びながら「それちょうだい」「かして」などという要求が出ていました。



クーゲルバーン



このおもちゃは、上から転がす物が“こま”、“車”、“玉”と3種あり、また色も三色あります。本人の中でも、次は“玉をころがす”、“あおをころがす”というように、遊び方のバリエーションが増えてきていました。遊びたいものの要求が出やすいように、転がす物を透明のボックスに入れて、大人側が持っておく状況を作りました。本人からは、「みどりちょうだい」「こまかして」など、言葉のバリエーションも多く出ていました。



組みフェルト



車のタイヤの部分の留め具や、巻き寿司を留める所を留めることがご本人には、少し難しい様子が見られていましたが、何とか完成させたい、という気持ちも見られているおもちゃでした。要求も多く出やすいことが考えられました。多く遊ぶ中で「てっだってほしい」「やって」という要求が出てくるようになっていました。このおもちゃは、下の象徴遊びのセッションでも使っています。



ボール転がし

大人側が木の板やボールを持っておき、ご本人から要求が出しやすい状況を設定しました。また、ご本人と大人で順番のパターンを作り、大人の番になったときに、こちらが少し間をとるなどし、ご本人からやってほしいという要求が出やすい関わりや状況を設定しました。「〇〇（大人）さんおいて」などというような要求や「ボールかして」などという要求が出ていました。

遊びセッション

組み合わせ遊び各種から3つのご紹介です



動物のおうち付きスタッキングトイ



ケーキセット



ピタゴラス