重度自閉症男児への視覚支援に関する研究

その1. 5年間の縦断的予後

○金澤忠博・永井祐也

(大阪大学大学院人間科学研究科)

キーワード：自閉症・視覚支援・縦断的予後

A Case Study on Visual Supports for a Boy with Severe Autism: 1. Longitudinal Outcome for Five Years.

Tadahiro KANAZAWA and Yuuya NAGAI,

(Graduate School of Human Sciences, Osaka Univ.)

Key Words: severe autism, visual supports, longitudinal outcome

目 的

多くの自閉症児に共通の認知特性として、言語を含む聴覚情報処理が苦手な視覚情報処理が得意であることが指摘され、視覚的手がかりを用いた環境の物理的・時間的構造化や、絵カード交換式コミュニケーションシステム (PECS) による自発的コミュニケーション手段の獲得などさまざまな視覚支援が試みられ成果を挙げている。我々は、重度の自閉症と診断された男児の構造化された場面での個別療育を、3歳7ヶ月から8歳7ヶ月まで隔週で継続して行ってきた。今回は約5年間の行動の縦断的予後の概要を報告する。

方 法

【研究対象】カナータイプの自閉症の男児（療育開始時点：3歳7ヶ月）：DQ=29；発話（一）、指さし（一）、クレーン行動で要求、人への興味なし、ブロック並べ、ミニカーのタイヤ回し、鉛筆など細長い物を好み、一日中青いブロック保持。文字、キャラクター、ロゴが好き。道順へのこだわり。手をかざして見ながらくるくる回る。つま先歩きも見られた。

【個別療育の内容】1回50分間の療育のスケジュールは、①遊び、②自立課題（プットイン、分類、マッチング、パズル、など3種類）、③遊び、④オヤツ、⑤さようなら（バイバイ）、であった。室内はパーティションで、「遊び」「課題」「オヤツ」の3つのエリアに分けられ、構造化された。

結 果

【療育の経過】(3:7) 療育開始：ビー玉や課題に用いたペグを束ね持つなど主に**感覚的遊び**（探索）。トランポリンでの介助をTh.に**クレーンで要求**。

(3:8) 手渡されたスケジュールの絵カードを手がかりに、次の活動の場所まで自発的に移動。おやつ場面で、**PECS (Phase 1)** 訓練開始 (Th.が Partner ; Mo.が Prompter)。

(3:9) 好きなキャラクターやロゴを用いた2～4片のパズルは意欲的に取り組む。色の分類（一）。**PECS (Phase2)** (Mo.が Partner; Th.が Prompter) →自宅でも PECS 訓練開始。

(4:0) 好きなサインペンなどおもちゃを絵カードで要求。

(4:1) PECS (Phase3A) に進む。

(4:2) 同じ色のレゴをつなげる。興味の対象が広がる（ミニフルー、型はめボックス、ミニカー、サインペン）。

(4:2) PECS(Phase3B)でサインペン9色から1色選択し要求。交通標識（9種）のマッチング（+）。

(4:3) ペグ差して5色の分類成功。

(4:4) Mo.への依存が見られ分離不安強まる。レゴで車作る。

(4:5) こだわりが強く、うまくいかないとパニック。塗り絵（+）。

(4:5) PECS (Phase3B) で初めてお茶を要求。

(4:6) 好きなキャラクターの名前「**バイキン** (マン)」を発話。

(4:8～) 文字のマッチング (**数字**) スムーズ。

(4:8) アンパンマンの人形をベビーカーに乗せて押す。文字のマッチング(**アルファベット**) (+)。

(4:9) 文字のマッチング (**ひらがな**) (+)。ブロック (赤のみ) を約 40cm の長さまでつなげる。

(4:10) プラレールをつなげて電車を走らせる。取扱説明書に興味を示す。おやつ最後に「**おわり**」と発話。

(4:11) 排尿の自立 (おまるに排尿して自ら流しに行く)。

(4:11) ひらがなのトレース (最初手を添える。筆圧は弱い)

(5:3) **ブロックで企業ロゴの文字を構成**。お絵かき先生にロゴを書くようクレーンで要求。

(5:5) ブロックによる文字構成の種類が増え、複雑になる。

(5:6) Mo.の肩や手のおいをかぐ (探索)。時計に興味。

(5:7) 療育で取り組んだ課題を家でもする。

(5:8) ひらがなで単語を構成 (ヒントあり)。新たなこだわり (一人で靴を履く；扇風機をつけておく；電気を昼間でもつけ、消すと怒る)。

(5:9) 部位に適した色を選択しながら塗り絵ができる。

時計の数字を正しい位置に配置。

(5:11) レゴによる文字構成がさらに複雑化。

(5:11) **マグネット付きの文字ピース**を導入。「おかあさんといっしょ」などの文字列を記憶を基に構成。アルファベットでも「AUTOBACS」「LABI」などを構成。

(6:4) **初めて文字を書く**。家ではゲーム機 (DS) のソフト「あいうえお教室」を操作し文字の書き順を繰り返し見る。

(6:4～) 落書き帳にさまざまな企業ロゴを描く。

(7:1) 初めて他者の要求に応じて**絵に対応した文字を書く**。

(7:4) 好きなキャラクターの絵を描き色を塗る。

(7:5) 単語をクレーンで大人に読ませ、その音を手がかりに絵と単語をマッチングする。不安な場面で親におんぶを要求 (安全基地として親を利用)。

(7:6) 欲しい物の名前を紙切れに書いて母親に渡す (**書字による自発的要求**)。

(7:8) マウスの左クリックを習得し、自分で PC を操作。アンパンマンのゲームコーナーなどで遊ぶ。youTUBE で好きな CM を繰り返し再生。

(7:11) Google の StreetView で好きな看板探しに熱中。

(8:2) StreetView で、キーワードを打ち込み、店を探す。

(8:1) PECS での要求がスムーズになる。使い終わったペンなどはそのつど大人に返す (こだわり)。**発話での自発的要求** (例：「ほひ (し)」) が見られる。その際、**指さし**が伴う。

考 察

療育では、対象児のこだわりを生かし、好きなキャラクターやロゴを題材に自立課題を作成、自由遊び場面でも、適宜ブロックや文字ピース、お絵かき先生、落書き帳など用意し、発話に先行して書き言葉の獲得に成功、PECS の訓練により絵カードを用いた自発的コミュニケーションのシステムが獲得され、自発的に書き言葉で要求を伝えたり、遂には要求の発話も見られるようになった。児は、興味の幅が極端に狭く、好きなキャラクターやロゴ以外には全く興味を示さなかった。こだわりの対象を徹底的に使用することが成果につながった。