

事例番号 04

Keywords: 自閉症を伴う知的障害, 環境調整, 心理的安定, 集団場面への参加, 主体性, 障害に基づく困難の改善

(1) iPod や PSP を活用した, 儀式行事等への参加支援

(2) 事例の対象となる児童生徒について

高等部 2 年 男子 自閉症を伴う知的障害

新版 K 式発達検査 全領域 5 歳程度 (検査結果では 5 歳超と出ているが, 日常の観察によれば, 3 歳半程度の発達段階と思われる。)

(3) 使用する機器と特長

①機器の名称

- ・ ポータブルゲーム機 プレイステーション・ポータブル (株)ソニー
- ・ iPod nano (Apple 社)

②特徴

- ・ MP3 形式で保存した音楽や MP4 形式で保存した映像を機器に容易に取り込め再生できる。
- ・ ゲーム機なのでバッテリーが長持ちする。
- ・ 比較的頑丈な作りである。
- ・ イヤホンで利用でき, ポケットサイズなので, 持ち運んでどこでも利用できる。

(4) 使用した機器を選定した理由

対象生徒は, 社会的に通用しないこだわり行動があり, 儀式行事への参加が苦手な傾向にあった。そういったこだわり行動や, 苦手な儀式行事へ楽しく参加するための手段として機器を活用することにした。

こだわり行動が出る場面では, 当初 iPod で好きな音楽を聴くことでそれを忘れさせることに成功した。そのことを踏まえ, 苦手な儀式行事 (大勢の人の中で過ごさなければならない場面, 見通しが持ちにくい作業的学習場面) などで, 気分転換しながら参加するために機器を利用することにした。

選定にあたり, 比較的安価で丈夫, 音楽や映像を持ち歩ける, バッテリーが長持ちする, インターフェイスが簡易な機器ということに配慮した。

(5) 選定のプロセス

記述なし

(6) 個別の指導計画と個別の教育支援計画

本人の, コミュニケーションの実態は以下の通りである。

- ・ 2 語文程度の会話はできるが, 自分から積極的に要求を伝えることは難しい。
 - ・ 課題や関わりに対して, 拒否要求を発信することが難しい。
 - ・ 拒否できない場面が長く続くと, 突然ものを投げたり, 壁を蹴ったりすることで, 嫌だという意志を表示する。
- 課題は以下の通りである。
- ・ 自分の思いを伝えられるようにする。



図 4-4-1 iPod を聞きながら現場実習に取り組む姿

手立ては以下の通りである。

- ・思いの表出を見逃さない。
- ・思いが表出できたときにそれを叶えてあげることで、思いが伝わる喜びを感じられるよう支援する。

以上の、個別の指導計画をもとに、長期の目標として、思いが表出できるよう支援している。しかしながら、コミュニケーションに特性がある障害であるので、その達成は難しい。そこで短期の目標として、好きなグッズなどで気分を紛らわしながら苦手な場面に参加することをねらいとした。具体的には、気分転換を図れる音楽を聞いたり好きな映像を見ることなどである。

（７）指導の内容

対象生徒は、高等部 1 年生の時、電車通学時、決まった種類の電車の決まった場所に乗ったとき、ドアの開閉に合わせて窓ガラスに頭を打ちつけるというこだわり行動が出た。この行動は、ドアが閉まる瞬間に合わせて頭をコンとぶつけていた行動が、徐々に強化されたものである。この行動そのものをやめさせるには、その電車に乗らないこと、指示が入る人と一緒に電車に乗ること、など考えられ、試してみたが、期待する効果は得られなかった。

そこで、苦手な場面に遭遇したときに、楽しい気持ちを喚起したり、楽しかった過去の出来事を思い出せる手段として、iPod や PSP による音楽・映像支援を行い、「楽しいこと」による代替を行うことにした。

（８）支援機器の使用効果あるいは、指導の効果と支援機器の評価

電車の中での、こだわり行動については、iPod による支援により、ある程度の改善が見られた。しかしながら、こだわり行動を完全に止めるためには、時間をずらして登校し、乗る電車を変更することが必要であった。

本人が苦手な場面での活用として職業科の作業学習で活用した。利用時の実態は以下の通りである。

・高等部 2 年生での初めての個別現場実習初日、午後になって、机を持ち上げる、小皿を割る等の行動をとることで、不快さを表現し始めた。

そこで、予め用意しておいた本人が大好きな列車の映像を PSP のメモリに取り込み翌日持参したところ、長く作業を続けられた。また苦手な仕事を与えられて表情が暗くなったときにも、PSP の映像を見ながら、他の利用者さんが仕事をしている場を共有することができた。

結果、気分転換しながら活動に向かう手段として非常に有効であったといえる。ゲーム機であるため操作ボタンの使い方もすぐに覚えられ、自分で操作して好きな映像を出して楽しめるし、一日の日課の中で度々使いながら過ごしたが、バッテリーが切れることなく使用できたことも大きい。また少々乱暴に扱っても、壊れにくいという点でも携帯ゲーム機は優れている。

（９）まとめと今後の課題

対象生徒は、ある程度の言葉は持っていたとしても、まだまだ表出の面で難しさがある。そういった点を考慮し、自分で取り出して気分転換を図れる支援機器を持たせたことは、非常に有効であった。嫌な場面では自分で取り出して利用し、しばらくすると、またみんなの中に混じって活動に参加できた。嫌な場面で反社会的なこだわり行動や、物を壊したりする行動が抑制されたことは、本人にとっても周りの生徒にとっても安心できる場の共有になった。

本事例への付加情報

(以下は、研究協議会における本事例に関する質疑の内容である。活用事例を理解する上で注意が必要と思われた場合や、児童生徒の実態について補足が必要と思われたケースについて、実際の指導の様子を理解するために、基本的に録音した会議記録を書き起こしたものである。)

質問 1

ありがとうございます。ナンバー 5 の iPod, PSP を活用したエスケープ行動支援のところですが、もう少し詳しく教えていただきたいのですが。非常にうまくいった事例ということで、よいのですが、例えば自閉症の指導のところクールダウンの使い方が間違っていて広まって逸脱行動が定着してしまったというような話はさらにありまして、これはうまくいくパターンとわからないパターンがあるのです。行動分析的な立場から言うと、逆に逸脱行動を強化してしまった。要するに、こだわり行動は減ったのだけれども、別の逸脱行動になってしまうということではいけないので、これがケースブックのところに載っていくのかどうか分からないのですが、逆に言うと、こういう機器を利用した指導は機器だけで完結せずに指導計画・支援計画と密接にかかわりがあるって、アセスメントが非常に重要なのだという意味で、これはもう少し詳しく整理していただいてケースブックに載せていただきたいと思っているのですが、その辺のアセスメントのところをもう少し詳しく説明していただきたいと思います。

回答 1

この対象となる生徒はどのような行動があったかと言いますと、通学途上で電車の中で、ある 1 種類の電車に乗ると、その時間帯にその電車が来るので乗るのですが、扉が閉まる瞬間に頭を打ち付けるというこだわりが出まして、最初はコンと当たっているぐらいだったのですが、それがエスカレートしてきてがらがら打ち付けてしまうという辺りで通学ができない、まあ保護者と一緒じゃないと通学ができないのですが、それでも困るということで、その電車に乗るのがつらいという辺りで、いろいろな音楽が好きで好きな曲をたくさん持っていますので、そういう電車に乗るときに iPod を聞くことでその行動を楽しい場面にすり替えようということで始まったわけです。

それがうまくいきまして、2 年生になって個別の現場実習に行くときにも、作業的なことがなかなか苦手で、ただその場にいると、みんなと同じようにしなければならないという意識を持っている方で、そういう意識を持っているがゆえに、みんなが作業をしている中ではやろうとするのですが、やりかけるとしばらくするとつらくなってくるという辺りで、この方は iPod, PSP だけではなくいろいろなエスケープグッズを持ち歩いているのですが、そういうものを持ち歩くことによって安心感があって、常にそれを使うわけではないのですが、鉄道も好きで鉄道の本を持ち歩いているのですが、持っているだけで安心感があるということです。iPod, PSP, まあ新たに PSP を加えたことによって、だんだん仕事がつらくなってきたらそれを取り出して、しばらく好きな電車の映像を観て、自分で仕事に戻らなければならないというか、仕事の雰囲気の中では仕事をしようとして周り方も言って、しばらくして声をかけると「じゃあする」ということで、作業に戻ることができるようになったという事例です。

以上

※ 本事例（特別支援教育教材ポータルサイト掲載事例）は、独立行政法人国立特別支援教育総合研究所「特別支援学校におけるアシスティブ・テクノロジーの活用ケースブックー49例

の活用事例を中心に学ぶ導入，個別の指導計画，そして評価の方法―」（2012/3）に記載された内容である。