

つみきプログラム概観

2021. 10. 17 大阪定例会

藤坂龍司

<つみきプログラムとは>

「つみき BOOK」「つみきプログラム」に収録されている様々な課題の総称。初級、中級、上級の三枚の課題進行表によって概観できる。

「つみき BOOK」と「つみきプログラム」の課題進行表はほぼ同じだが、「つみき BOOK」の方が新しく、上級に関してはより詳細である。そこで、ここでは主に「つみき BOOK」上・中・下に収録されている課題進行表をもとに解説を加えたい。

1. つみきプログラム全体の特徴

<言葉中心だが、包括的>

つみきプログラムは、1960年代に、米UCLAのロバース博士(Dr. O. Ivar Lovaas)が自閉症幼児に対してABA療育を施す際に考案したプログラムに、大枠で従っている(the Me Bookなど)。ロバース博士は、言葉のない自閉症児に言葉を教えることを主な目的としたので、言葉に大きなウェイトをおいている。ロバース博士は、セラピー時間の半分以上をことば関係の課題に使ったと述べている。

しかしロバース博士のもう一つの、より野心的な狙いとして、できれば言葉だけでなく、子どもの社会適応に必要なスキル全般をABAで教えて、発達に遅れのある自閉症児を、健常児にキャッチアップさせたい、という目標があった(現にロバース博士の研究(1987)では47%の子どもが小学校普通学級に付添いなしで入学を認められた)。そのために、課題は言葉だけでなく、遊び、社会性、身辺自立など、子どもの社会適応に必要なあらゆるスキルをカバーする、包括的なものとなっている。

これに倣って、つみきプログラムも、ことば関係の課題に半分強のウェイトをおきながら、遊びと社会性、身辺自立、運動などにも各1割程度のウェイトを割く構成となっている。

<対象年齢>

ロバース博士のEIBI(早期集中行動介入)は2~3才半を対象とした(お弟子さんの研究では1才半~3才半対象のものもいくつかある)。そこで、つみきプログラムでは、2才半スタートをモデル年齢としている。

モデル年齢は、ことばに関しては、初級から上級前半まで、健常児よりも1才程度、遅めにしている。これはもともと言葉に大きな遅れがあることを想定しているため。上級後半でようやく追いつく想定となっている。だからセラピーの進みの速い子は、モデル年齢より1才程度早く進行してもかまわない。

一方、運動スキルやアカデミックスキルなどは、健常児の発達スピードにほぼ合わせてある。だからモデル年齢より早く進めすぎない方がよい。

<ゼロスタート>

つみきプログラムは、セラピースタート時、子どもが言葉がないこと、指示理解もないし、動作模倣もできないこと、つまり「ゼロスタート」を想定している。だからかなり重度の子どもにも対応できる(それでも積み木を手握るくらいはできなければいけない。それもできなければ、その子に合わせたもっとスモールステップの課題を考える必要がある)。

すでに言葉がある子どもの場合も、一応、初級課題の最初の課題から順に、できるかどうかを簡単に確かめながら、進んでいってほしい。「わかっている、できるはず」と思っている、意外とできない課題もある。能力としてはできる課題でも、本人がやる気がなければしない、というのでも困る。学習姿勢を作るためにも、初級課題から、一応おさらいしてほしい。そのうち、まだできない課題にぶつかったら、そこから、本格的にセラピーをスタートすべきである。

<時間数>

このプログラムはだいたい毎日数時間（2～4時間程度）のセラピーをすることを想定して作っている。一日45分程度では、おそらくすべてはこなせないはず。そういうときは大事だと思うものを選んで取り組んでいただくしかない。

2. 初級プログラム概観

初級プログラムは、言葉の獲得を最大の目標とする。

<セラピーへの導入>S1

「おわんにつみきを入れる」「マグネットをペッタンする」などの簡単な手作業をさせながら、いすに誘導する。椅子に座って数試行、指示に従って、簡単な課題に取り組めるようになることが、この段階の目標。

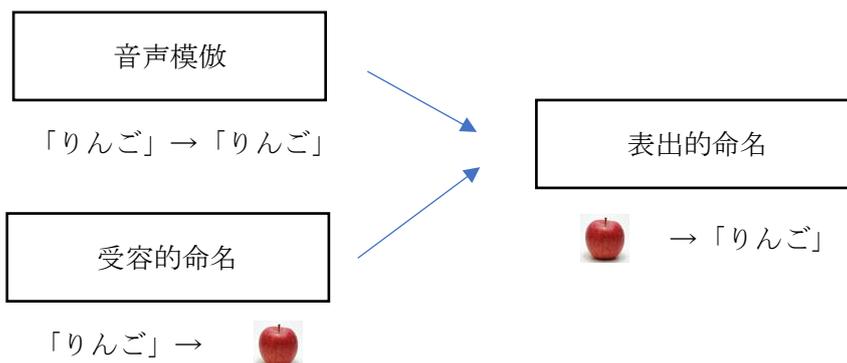
<初期三大課題>S1-2

椅子に座って課題に取り組めるようになったら、マッチング、動作模倣、音声指示に取り組む。この三つは言葉がなくても取り組める、比較的簡単である、その後の様々な学習の基礎になる、という点で、この段階で取り組むのに適している。

この段階は、言葉の獲得に取り組む次の段階のための「助走」段階、という意味を持つ。例えば「はい」と「パチパチ」「あたま」と「おなか」など、異なる動作や異なる指示のことばを区別して、それぞれに別の動作で応える、という学習（弁別学習）の成功体験を何度も積み重ねていくうちに、子どもの学習能力と意欲が高められ、次の難しい段階に取り組む力が養われていく。だからこの段階をおろそかにしてはならない。

<言葉の獲得>S3-4

次のステージ3ではよいよことば（音声言語）の獲得に挑戦する。手立ては音声模倣。シェイピングやプロンプト、強化、弁別訓練手続きを使って、模倣できる音声を増やしていく。単音がある程度揃ったら、音節、単語の模倣。それと並行して、物に名前があることを教える（受容的命名）。両方できたら、わかっている物の名前を、最初は音声模倣でプロンプトして、言わせる（表出的命名）。



物の表出的命名と並行して、「ちょうだい」「あけて」「だっこ」などの要求語も教える。

半年～1年頑張っても、音声模倣ができないか、言葉を形成するほど音が増えなければ、絵カードなどによる代替コミュニケーションを教えた方がよいだろう。

<遊び>

この音声模倣とことばの形成には通常数か月かかる（1年以上かかることも）。だからその間に、ほかの課題を並行して行う。

一つは遊び。遊びには一人遊びと関わり遊びがある。一人遊びは、余暇スキルとして、自己刺激やかんしゃくを減らすのに役立つ。将来の生活も豊かにする。型はめパズルやシェイプソーターから始まって、おままごとや乗り物ごっこなどを教える。

関わり遊びは、社会性の重要なスキル。最初は身体を使った楽しい活動（高い高い、おうまなど）で、人（との関わり）を好きにさせることから。その時、目合わせも強化するとよい。次は模倣を使っておままごとや乗り物遊びなどを教える。並行遊びから関わり遊びへ（例えば互いに相手の口に食べ物運ぶ）

<身辺自立>

身辺自立もこの時期に比較的多くの時間を振り分けることができる。スプーンとフォーク。衣服の着脱など。

<社会性と目合わせ>S1-5

社会性は人を好きにすることから。そのためには、最初期から、身体を使った遊びで、「ママ（パパ）は楽しい人」と認識させる（人と強化子のペアリング）。目合わせも強化する（楽しい活動時の目合わせ、要求時の目合わせ、応答的目合わせ）、指さしも要求から叙述へ。叙述の指差し+目合わせで能動的共同注視となる。

やり返し（S4）も社会的行動の基礎となる。キャッチボールやおままごとの食べさせ合いなどに応用できる。

<一語文の発展、二語文の準備>S4-5

物の名前が言えるようになったら、一語文の世界を広げていく。動詞の表出、人の名前、場所の名前。色・形は中級で教える抽象概念の先駆け。

中級で教える二語文の準備として、二つの音声情報の同時処理を教える。二つの物を取る、物×指示。これは中級での「二段階指示」「色×指示」へと連続する。

2. 中級プログラム概観

中級課題はモデル年齢としては3才児（幼稚園年少）を想定している。しかし2才台で中級に入ってもかまわないし、4才以降でも遅すぎるといえることはない。

初級課題のすべてをクリアしていなくても、できた項目から中級に進んでかまわない。社会性や想像力の障害が深刻な場合、「遊びと社会性」の課題は初級で停滞していても、ことばや概念は中級を順調に進める場合がある。それならそれでもかまわない。伸ばせるところを伸ばしてあげよう。

（1）中級ことば課題の特徴

ことばに関しては、中級課題の特徴は3つある。

①具体から抽象へ

初級では、具体的な物の名前や単語での簡単な要求などを教えたが、中級では、分類、大小、位置、数など、より抽象的な概念や物の属性を教え始める（色、形は、初級 S5 から教え始める）。

②単語から文へ

初級では、単語で話すことを教えた。中級では、単語と単語を組み合わせて、二語文、三語文を話すことを教える。

③発話から応答へ

初級では、質問を聞き分けているのではなく、状況で答えている。中級に入ると、社会的応答 (S1) に始まって、Yes/No や質問の弁別 (S3) を教え、異なった質問には異なった答えを返せるようにする（応答）。と同時に要求の自発、叙述の自発、質問の自発を促すことで、双方向の会話へと近づけていく。

(2) 集団の中へ

社会性の面での中級課題の最大の課題は、健常児の集団の中に入ること。ロバース博士は、最初の半年か一年、どの集団にも通わずに、家庭での 1 対 1 のセラピーに専念し、健常児の集団の中でやっていた基礎能力が身につくまで、プレスクールにシャドー付きで入れる、という方針を取っていた。お弟子さんたちも同じ。

健常児の集団（幼稚園、保育所など）に入れる目安は、①大人の指示に従えること、②2, 3 語文で話せること、③おもちゃ遊びができること、④おむつが取れていること。ロバースのお弟子さんたちは、これらの条件を満たした子どもを健常児の集団に入れた、と述べている。

<トイレトレーニング>

トイレトレーニングには、中級 S2 で取り組む想定にしている。早すぎても失敗する。セラピーを初めて半年～1 年程度経ち、年齢的には 3 才になってから取り組むと、失敗が少ないだろう。すでに集団に通っている子どもは、1～2 週間休ませて（親も仕事を休んで）集中的に取り組むべき。

<遊び>

遊びの面では、まず想像力を要するブロック遊び、つみき遊び、粘土遊びなどに取り組む。幼稚園・保育園では必ずと言っていいほど、これらの遊具で子どもたちが遊んでいるから。

関わり遊びの面では、これも想像力を要するごっこ遊びに取り組む。お医者さんごっこやお買い物ごっこなど、道具を使うものの方が取り組みやすい。

中級後半になると「勝ち負け」「じゃんけん」を教えて上級の「ルールのある遊び」に発展させる。

<集団適応を助けるために>

子どもを健常児の集団に入れるとき、何の援助もなしでほおりこむのではなく、できるだけ援助をすべき。援助方法としては次のようなものがある。

①シャドー

親かセラピストが「シャドー」として付き添い、現場で援助する。これが一番効果的。だが、園に拒否されることも多い。

②ピアトレーニング

お友だちを家に招き、大人が仲立ちして関わり遊びや会話の練習をする。お友だちの確保が課題。

③サークルタイム（幼稚園ごっこ）

大人が先生やクラスメイト役を演じて、幼稚園の再現練習をする。これが一番取り組みやすい。

3. 上級プログラム概観

4～6才（年中、年長さん）を想定。

中級のことば関係の課題を順調にクリアし、知的には正常域かそれに近くなったお子さんは、引き続き、上級のことば関係の課題に取り組む。

上級のことばとコミュニケーション課題は、そのような知的に正常域かそれに近くなったお子さんを対象に、年齢相応の語彙、知識や理解、会話などを教えて、健常児へのキャッチアップを目指している。

知的に遅れがある場合は、上級課題のすべてをこなすことは困難だが、できるものを探して、取り組んでほしい。例えば会話は苦手でも、文字や数と計算など、アカデミックスキルは年齢相応にマスターできることもある。それはその子の将来の社会適応にとって役立つはず。

（1）上級のことば関係課題

<理由と推論>

上級課題の一つの特徴は、子どもの世界に時間的な広がりをもたせること。例えば、「こうしたらどうなる（どうする）？」とその先を考えさせたり（「雨が降ったらどうする？」「傘をさす」）、逆に「どうしてこうなったの？」と原因を考えさせる（「どうして泣いたの？」「転んだから」）。「こんなとき、どうしたらいい？」という課題は社会性とも絡んでくる。

因果関係の理解が進んだら、それを利用して、ストーリーの理解へと進む。「連続カード」「絵本」「紙芝居」など。

<時の理解>

「今この瞬間」だけだった子どもの世界を、時間に関する概念を教えていくことで過去と未来に広げていく。「朝、昼、夜」から始まり、「曜日」、それを利用して「きょう、きのう、あした」、さらに「日にち」「月」「季節」へと広げていく。季節ごとの行事の知識も教えよう。

<会話>

この時期、健常の子ども会話能力は格段に進歩する。それに合わせて、子どもの会話スキルを高めていこう。中級の終わりごろ（S4）に教えた「情報交換型会話」に引き続き、「適切な質問を返す」「相づちと感想コメント」「話しかけ」「あのねー」（会話の自発）、「聞き返し」「教えてあげる」「反論と補足」「言い返す」「提案」「ほめる」「説明能力」「会話のマナー」「ディスカッション」など。

<あげもらいと受身>

「あげもらい」の課題には、自閉症児の「他者視点の欠如・不足」という問題（後述）が密接に絡んでいる。「誰かから誰かに物を与える」という動作を、日本語では、自分から相手に渡すときは「あげる」、相手から自分に渡すときは、自分が主語なら「もらう」、相手が主語なら「くれる」と三様に使い分けるのだが、それを教えるのが難しい。しかし日本語には頻繁に登場するので、できれば教えたい。

「受身」も同じ動作が、相手を主語にすると「〇〇くんがたたいた」と能動態だが、自分を主語にすると、「〇〇くんたたかれた」と受身形になる。これをしっかり教えよう。

<本質的特徴>

健常児は5、6才になると、身近な物事の本質的特徴をとらえて、それを（子どもらしい言葉で）説明することができるようになる。例えば「スプーンってどんなもの？」と聞くと、「すくうもの。持つ

ところがあって、先が丸くて、おわんみたいになってる」などと機能や、ほかの似た物（例えばフォーク）との違いを説明できる。これを一つの目標にしよう。そのためには「同じ・違う」の概念を教え、そこから「どこが同じ、どこが違う」で物事の共通点や相違点を見つけ、それを説明できるようにする。そうしたら「スプーンってどんなもの？」と聞き、「たべるとき使うもの」と答えたら、「フォークとどこが違うの？」と聞いて、スプーンの特徴に気づかせよう。

<語彙と知識を増やす>

健常児の語彙はこの時期、爆発的に増加していき、6才で3000～1万語の語彙を獲得するといわれる。だから、私たちの子どもの語彙も年齢相応に増やしていかなければならない。「『り』ことば

(S3)はそのための課題の一つで、「ゆっくり」「びっくり」「のんびり」など、終わりに「り」がつく言葉に着目して、その意味や使い方を教えていく。

(2) アカデミックスキル（読み書き算数）

文字の読み書きと数・計算は、便宜上、「B. ことばとコミュニケーション」課題の中に含めているが、実際は「アカデミックスキル」として独立させるべきだろう。健常児が平かなの読み書きを始めるのは4才頃とされるので、上級S1に「平かなの読み」と「文字の読み」をおいたが、3才後半から始めてもかまわない。会話が苦手な子でも、文字に興味を持つ子は多いので、しっかり教えてあげよう。

足し算・引き算は、小学校で教えるが、私たちの子どもの学習スピードが遅いことを考えると、半年から一年早く家庭で教え始めるとよいだろう。知的なハンディがほとんどない子どもの場合は、頭の中で数を分解・合成して簡単な足し算・引き算ができるように、ドットを使った計算を教えるが、知的なハンディがあってそれが難しそうなら、指算を教えるとよい。

(2) 遊びと社会性

<他者視点の取得>

自閉症児には、「相手の視点に立てない」「相手の身になって考えることができない」「他人の気持ちを推測できない」という、深刻な社会性の障害がある。この克服、軽減を目指していくつかの課題に取り組む。

「他者視点の取得」(S2)は、自分に見えるものが、相手から見えるかどうか、推測させたり、自分から見えるものと相手から見えるものが違う条件で、相手から何が見えるかを推測させたりする。

「隠す・隠れる」は他者視点を利用して、「相手から見えないところに隠す」ことができるようにする。「だます」「内緒にする」も他者視点がなければできない課題。

<ルールのある遊び>

健常児は4才頃から、鬼ごっこやかくれんぼなど、ルールのある遊びを盛んに遊ぶようになる。ルールさえわかれば、ごっこ遊びと違って想像力はいらないので、自閉症児でも参加しやすい。しっかり教えよう。

<SST>

様々な社会的場面で、自分がどうふるまうべきかを的確に判断できるようにする。大人や人形を使った模擬場面で教えることが多い。