

JASPER

2020.7.26 札幌定例会

藤坂龍司

Kasari, et al. 2006, Joint attention and symbolic play in young children with autism, *J. of Child Psychology and Psychiatry* 47:6.

JDDnet 年次大会 2019 での黒田美保先生（名古屋学芸大学教授）のご講演資料 などより。

1. JASPER とは

ABA と発達的アプローチとの折衷的アプローチの一つ。象徴遊びと共同注意に特化しているところに特徴がある。UCLA のコニー・カサリ（Connie Kasari）教授らが開発。象徴遊びと共同注意の促進に次々とエビデンスを出し、注目されている。

JASPER という名前は、JA Joint Attention 共同注意、SP Symbolic Play 象徴遊び、E Engagement 関わり、R Regulation 感情調整 からきている。

2. JASPER の研究

Kasari, et al. (2006)

<手続き>

ABA に基づく集団療育クラス（子供と同数のスタッフ）に参加する 3～4 才の自閉症児をランダムに共同注意群、遊び群、対照群に配分。

共同注意群と遊び群は、1 日 6 時間の集団療育カリキュラムの後、30 分間、訓練されたセラピストによる介入を 1 日 30 分間。5～6 週間継続。

それぞれ共同注意と象徴的遊びの健常児における発達過程に基づいた目標課題を決め、それに関する介入を実施。

まずデスクでの DTT を 5～8 分。共同注視と遊びの目標行動をプロンプトと強化で「予習」する。

そのあとフロアで 20 分、ナチュラルスティックな介入。デスクと同じターゲット。プロンプトときょうかは用いるが、自然に生じる機会を利用。おもちゃは増やす。子どものリードと興味に従う。子どものしていることを話す。子どもの話したことをオウム返しする。子どもの話したことを広げる。子どもの近くに座り、子どもと目を合わせる。子どものおもちゃへの動作を模倣する。子どもの遊びへの興味を利用し、遊びのルーティーンを構築する。

<結果>

事前と事後で、母子の関わり遊びを観察。共同注視と遊びのスキルを測定。

遊び群は、協調的共同注視も、遊びのレベルも、共に有意に増加した。共同注意群は、遊びのレベルは有意に増加しなかった。

	共同注意群	遊び群	対照群	有意差
協調的共同注視	2.45→3.55	2.33→3.47	2.76→1.53	JA 群、遊び群 > 対照群
遊びのレベル	6.14→7.47	4.89→7.61	5.70→5.67	遊び群 > JA 群、対照群

3. 象徴的遊びとは

<子どもの遊びの段階>

1. 単純な遊び

- ①全く機能的でない
なんでも置く。並べる。
- ②機能はある程度ある
ポップアップ、車を動かす。
- ③はずす、取り出す
パズルを外す、トラックからつみきを出す

2. 組み合わせ遊び

- ①組み合わせ（1対1対応）
型はめパズル、入れ子の箱を入れる
- ②全般的な組み合わせ（目的なし）
つみきを積む、トラックに物を入れる ←二つの物をくっつける
- ③物理的組み合わせ（目的あり）
目的をもってブロックなどを積んだり、並べる。つみきでビルを作る。
- ④日常的組み合わせ
フォークとナイフ、ポットとカップ。

3. 前象徴的遊び

- ①ふり遊び
食べるふり。
- ②人形を使ったふり遊び
人形にご飯を食べさせる。 ←人形は意志のないものとして扱われる。
- ③短い流れがあるふり遊び
人形Aに食べさせ、人形Bに食べさせる。

4. 象徴遊び

- ①見立て（物あり）
粘土をおやつに、つみきを飛行機に見立てる。
- ②見立て（物なし）
架空の水道から空のコップに水を入れ、飲むふり。
- ③人形を使ったごっこ遊び
人形が「もぐもぐ」とご飯を食べるふり。 ←人形は意志のあるものとして扱われる。
- ④ごっこあそび（現実的、短い）
おままごとなど。
- ⑤ごっこあそび（空想的、長い）宝探しごっこなど。

4. 共同注意とは

<共同注意の分類> Kasari, et al. 2006

能動的共同注意 (initiates joint attention)

協調的共同注視 (Coordinated Joint Look)

大人と注意を共有するために、大人とおもちゃを交互に見る。

見せる

大人と注意を共有するために、持っているおもちゃを大人の方に差し出す。

シェアするために手渡す

大人におもちゃを手渡す (見てほしいか、やりかえしてほしいために)

指さし

大人と興味を共有するために、物を指さす。

受動的共同注意 (responsive joint attention)

大人が物を指さすと、その物を見る (視線を動かす)。

5. 象徴遊びと共同注意の教え方

<遊びの方略>

①環境設定

遊びに集中しやすい工夫。遊ぶ場所をわかりやすく構造化。おもちゃも必要最小限。

②模倣

新しい遊びは大人がモデルを示す。習得したら今度は子どもの遊びを大人がまねする。ほめない。

③プレイルーティーン

遊びのパターンを作る。

④対人コミュニケーション

子どもの発声を言葉で言い返す。

⑤遊びを広げる

⑥共同注意

共同注意のモデルを示す。

子供の手を指さしの形に。

間を取り、待つ。

選択させる。

<模倣とモデル>

おもちゃで遊ばない → おもちゃを選ばせる

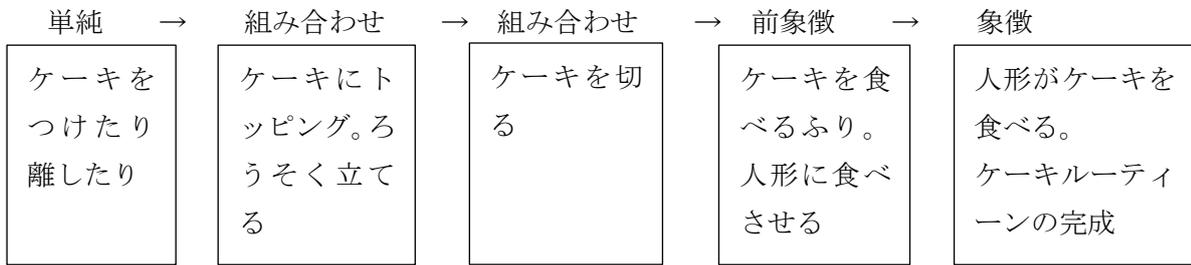
機能的でない遊び → モデルを見せる

機能的な遊び → 大人が模倣し、発展させる

ルーティーンを作る

<ルーティーン形成>

例：ケーキルーティーン



子どもにケーキセットを渡すと、それをつけたり離したりするだけ。

その時セラピストは、子どもの動作を模倣したり、子どものやっていることを言葉にしたりする。

その上で、時々、次の段階の遊び（組み合わせ遊び）をやって見せるが、子どもがついてこなければ、無理はしない。

子どもが新しい段階の遊びを始めたら、またそれを模倣したり、言葉にしたりする。しばらくその状況が続けてから、また次の段階の遊びを提案する。こうして徐々に象徴的遊びに持って行く。

ただしこの方法でも、みんなが象徴的遊びの段階に到達できるわけではない。

このように遊びを教えながら、同時に共同注意行動もナチュラルにプロンプト&強化していく。すると共同注意も改善していく。