

## 新・社会性の構築

2012/11/25 福岡定例会  
藤坂龍司

### 1. 社会性の障害にどう取り組むか

<社会性の障害とは>

自閉症には共通して社会性の障害があるが、その内容や程度はさまざまである。

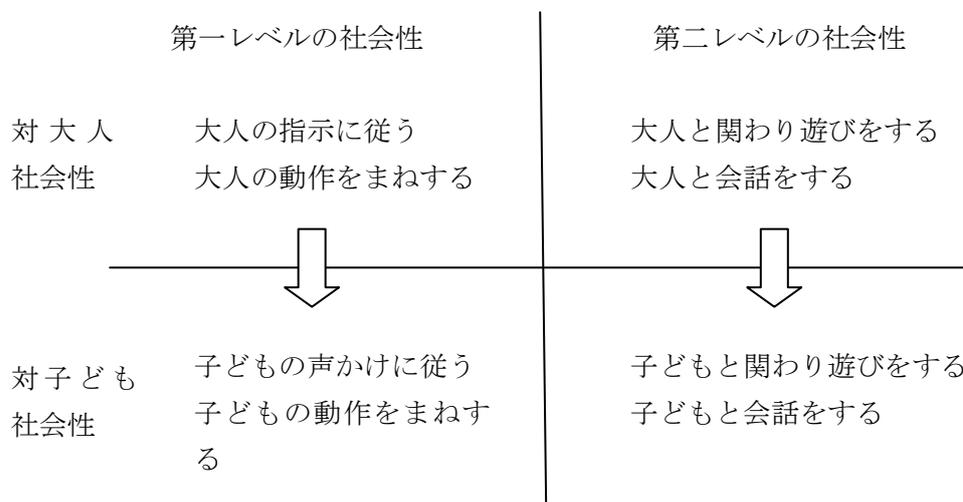
障害の度合いが大きい場合は、そもそも人を意志のある存在として認識していないように見える（クレーン現象、手を持たれてもその手の持ち主を見ないなど）。まして相手が自分と向き合っている存在である、という理解はない（逆さバイバイなど）。目合わせも悪いし、能動的な共同注視も皆無に等しい。同年代の子どもに関心を示さない。まして遊べない。

比較的社会性の障害が軽い場合は、目も合うし、注意もひく。お友だちにも関心がある。しかし相手の気持ちを察する力が弱く、長い時間、遊ぶことはできない。

<どう取り組むか>

まずは指示に従えること、他害行為をしないこと、進んで動作を模倣し、周囲に合わせられること。呼ばれたら振り向く、あいさつを返せる、目を見て話せる。これらの基本的な社会性（第一レベルの社会性）をしっかり身につけることが大切。

その上で、他人の気持ちを理解し、共感する能力、お友だちと関わり遊びや会話を楽しめる能力、その場の空気を読める能力など、高いレベルの社会性（第二レベルの社会性）の構築を目指す。



### 2. 初級課題

コンプライアンスと対大人社会性を育てる。

- ・身体を使った遊びで人（身体接触、目合わせ、笑顔）を好きにさせる。
- ・動作模倣を通じて、「自分と向き合う存在としての他者」を理解させる。
- ・セラピーを通じて、指示に素直に従える子にする（コンプライアンスの確保）。
- ・かんしゃく、他害など、集団適応の妨げになる問題行動を抑え込む。
- ・動作模倣を通じて、おもちゃや身体を使った関わり遊びを教える。
- ・やり返しを利用して、やり取り遊びを教える。
- ・目合わせ、共同注視を促す。

### (1) 人を好きにさせる

子どもの好きな身体を動かす遊びで、大人の援助を必要とするものを見つける。

例：おうま、シーソー、肩車、高い所からジャンプして受け止める

段ボール箱に入れて引っ張る、一緒にトランポリンで飛ぶ、毛布でいないいないばー一緒に遊んでやるだけでもよいし、さらに子どもがのってきたら、その活動を時々中断して、目合わせや「やって」のジェスチャーやことばを促してもよい。

他のセラピー中も、なるべく目を合わせてほめたり、笑顔で強化子を与える。

強化子の対提示(好きなものと一緒に提示された刺激は好きになる)を利用して人を好きにさせる。

### (2) 「意志を持ち、自分と向き合う存在」としての他者理解

自閉症児はしばしば親を含めた他者を、自分と同じように意志を持って向かい合った存在とは理解していない。

例：クレーン現象、逆さバイバイ

動作模倣の訓練自体が、自他の区別を促す力を持つ。例えばほっぺやあたまの模倣も最初はできない。こちらのほっぺに手を合わせてきたりする。つまり「お母さんのほっぺと自分のほっぺは同じ」ということが理解できていない。それができるようになる、ということは他者理解が一步進んだということ。

<逆さバイバイ>

逆さバイバイは、自分とちょうど鏡のように向き合った存在として相手がいる、ということの無理解の表れ。これを矯正することで、他者理解を促進できるだろう。教え方はまず子どもの横に子どもと同じ向きにすわって、バイバイして見せ、それをまねさせるところから。強化しながら、徐々に向きを子どもと90%に、さらに180%に近づけて行く。

### (3) 目合わせ・共同注視

<目合わせ>

動作模倣、音声指示が軌道に乗ってきたら、「こっち見て」で目を合わせる練習を。

「ちょうだい」などの要求語がしっかりして来たら、要求語を言うことだけでなく、目合わせもさせる。

<能動的共同注視>

まず叙述の自発を促す。テーブルの上に、子どもが名前を知っているものを並べておき、「教えて」と指示を出したら、自分で端から順に指さしながらその物の名前を言えるようにする。

部屋の中の離れたところいくつか物を置いておき、同じように指さしながら、物の名前を言わせる。言えたら、熱烈にほめて、目が合ったら余計ににっこりしてあげる。

日常生活に般化。子どもが知っているもの、興味を持ちそうなものを見つけたら、「あっ」と言って指さす。それによって子どもの指さし+叙述の自発を促す。指さし and/or 名前付けが出たら、目を合わせて笑顔で「そうだね。〇〇だね」と共感してあげる。

### (4) 初期の関わり遊び

<模倣を使った関わり遊び>

動作模倣が上手になってきたら、それを使っておもちゃを使った関わり遊びを教える。

最初は、単におもちゃの動きを一つずつ模倣させる。例えばおもちゃの車を二台用意し、一台を大人が動かして（たたいたり、持ったり、なでたり、前に動かしたりする）、子どもにまねさせる。上手になったら、車をつみきにぶついたり、トンネルをくぐらせたり、柱を一周させたりして、子どもについて来させる。

動作模倣はおもちゃ遊びばかりでなく、体を動かす遊びにも応用できる。一緒に走ったり、一緒に布団にもぐったり、床をゴロゴロしたり、少し高い所から飛び降りたりしよう。小さい子どもは身体を動かすのが好きだから、おもちゃ遊びには載って来なくても、こちらには載ってくるかもしれない。また手遊び歌も動作模倣を使って教えること。

<やり返し>

子どもの肩をたたいたら、たたき返す。なでたら、なで返す、「わっ」と驚かしたら、し返す。

やり返しを教えたら、それも関わり遊びに応用する。

例えばボールの転がし合い、タッチして逃げる、お料理を「どうぞ」されたら、こっちも「どうぞ」する。

### 3. 中級課題

中級は初級で培ったコンプライアンスや対大人社会性を基礎に、健常の子どもの集団の中に少しずつ入れる時期。シャドーやピアトレを通じて、これまで大人に対してできていたことを子ども（お友だち）に対してもできるようにする（対子ども社会性）。

#### （1）かわりばんこ

大人と二人で替わりばんこに何かをする、という経験を通じて、順番を守ること、相手を尊重することを教える。交互につみきを積む、などの単純な課題から始めるとよい。

#### （2）ごっこ遊び

お医者さんごっこ、お店屋さんごっこなどを通じて、自分の役割（お医者さん、患者さん、お店屋さん、お客さんなど）にふさわしい行動と言動をとれるようにする。

また途中で役割を交代することで、相手の立場を理解する基礎を作る。

#### （3）集団の中へ（シャドーによる支援）

- ・大人の簡単な指示に従い、
- ・二、三語文でしゃべり、
- ・適切なおもちゃ遊びができ、
- ・トイレトレーニングができたなら、

健常児の集団の中に少しずつ入れて行く。その際、できるだけ ABA とその子の状態を知っている者（親かセラピスト）がシャドーとして付添い、援助をする。それが無理な場合は加配の先生に支援を頼む。

#### （4）ピア・トレーニング

健常のお友だちとのプレイ・デイトをセッティングし、そこで大人が適度に介入して、同年代の子どもとうまく遊べるように促す。

関わり遊びはまず大人と練習して、大人となら遊べるようになったものを、子どもに般化させる。

#### （5）勝ち負けを教える

最初は早いもの勝ちから。次にじゃんけんを教える。

「勝ちたい」という気持ちを育てた上で、「勝ちたいけれど、負けても我慢する」という気持ちを育てる。

#### (6) 共感を育てる

ころんだりしてけがしたら、「あいたたた」とわざと大げさに痛がって見せ、「よしよし」したり、傷薬を持ってくるなどの共感反応を促す。

### 4. 上級課題

中級での課題を通じてある程度同年代の子どもと関わりを持てるようになった子どもには、引き続き、シャドーやピアトレを通じて、幼稚園などの集団への適応を図る。

それとともに、家庭では年齢やことば課題の進展によって可能になったより高度な社会性の訓練（絵本の登場人物の感情を推測する、道徳概念を理解するなど）に取り組む。

- ・ルールのある遊びを教える
- ・「いい子・悪い子」などの道徳的評価基準を教える。
- ・ソーシャルスキルトレーニング（SST）を通じて社会の様々なマナー、ルールを身につけさせる。
- ・他人の立場になって考えること、他人の気持ちを理解し、共感することを教える。

#### (1) ルールのある遊び

おにごっこ、かくれんぼなどで鬼を決める。「鬼にタッチされたら鬼になる」など、簡単なルールを教える。

徐々に「氷鬼」「色鬼」など複雑なルールを教えて行く。

すごろく、トランプなどのルールも教える。

#### (2) 道徳的評価基準の獲得

例えばいすにだらしなく腰掛けて、「いい子？悪い子？」と聞く。「悪い子」と答えさせる。次にきちんと腰かけてみせて「いい子？悪い子？」と聞き、「いい子」と答えさせる。

他にもいろんな状況で、いい子か悪い子か（あるいは、「いい」「悪い」）を判断させる。

列に並ぶ／割り込む、勝手にお友だちの物をとる／「貸して」と言う

負けたら怒る／負けても我慢する

#### (3) ソーシャルスキルトレーニング（SST）

ソーシャルスキルトレーニング（SST）の基本的な方法は、様々な対人場面での望ましいふるまいを、模擬場面でのモデリング（やってみせる）とリハーサル（やらせてみる）によって学習させる、というもの。4，5才以上の、高機能または知的な遅れが軽度の子どもに適している。模擬場面を作るために数人の協力が必要。もしくは人形を使って寸劇を演じてみせる。

①まず間違っただけのふるまいと正しいふるまいのモデルを見せる（モデリング）。子どもにどちらが正しいか判断させる。

②子どもに正しいやり方をさせてみる（リハーサル）。

③上手にできたら強化する（フィードバック）。

この順番に行なう。

例：大人数人が列を作る。あなたが途中で割り込もうとする。

「これはどう？」「悪い子」「そうだね」

次にあなたが、列の後ろに並んで見せる。

「これはどう?」「いい子」「そうだね。じゃあ、〇〇ちゃんもいい子をやってみて」

子どもにさせる。子どもが上手に列の後ろに並べたら、

「すごい。〇〇ちゃん。上手に並べたね」

などと言って強化する。

#### (4) 他者視点の取得

まず「見える」「わかる」「知る」などの知覚動詞の理解から。そのうえで、他者が見えるもの、知っているものは自分とは違うということ、の理解を促す。

<教え方>

##### ①見える・見えない

下敷きのこちら側にキリンを隠し、首や足などを子どもから見えないようにする。

子どもに「見える?」と聞き、「見える／見えない」と答えさせる。

##### ②ママは何が見える?

下敷きのこちら側と向こう側に違うものを置く。「〇〇ちゃんは何が見える?」「ママは何が見える?」

##### ③ママに見えるかな?

下敷きの子ども側に物を置き、「〇〇ちゃん、〇〇見える?」「見える」「じゃ、ママに〇〇見えるかな」「見えない」

##### ④隠す

・お母さんが見えないところに隠す ・お母さんが見ていないうちに隠す ・自分から教えない

##### ⑤知ってる・知らない

箱の中に物を入れてふたをする。「見える?」「見えない」「じゃ、この中に何があるか、知ってる?」「知らない」中身を見せる。「見えた?」「見えた」「じゃ、この中に何があるか、知ってる?」「知ってる」「何?」「〇〇」

##### ⑥ママは知ってる?

子どもにだけ箱の中を見に行かせる。「〇〇ちゃん、箱の中に何があるか、知ってる?」「知ってる」「ママは知ってるかな」「知らない」お母さんだけ見に行く。二人で見に行く。