

基本のマンドトレーニング

ステップ0	準備	子供が欲しい物を見つける(食べ物、おもちゃ) それを箱などにしまっておき、摂取制限する
ステップ1	クッキーあり	セラピスト:「クッキー」(プロンプト) こども:「クッキー」
ステップ2	クッキーあり	セラピスト:「なに欲しいの？」 こども:「クッキー」
ステップ3	クッキーなし	セラピスト:「なに欲しいの？」 こども:「クッキー」
ステップ4/5	自発のマンド	こども:「クッキー」
ステップ 4/5	2語文マンド	こども:「クッキーちょうだい」

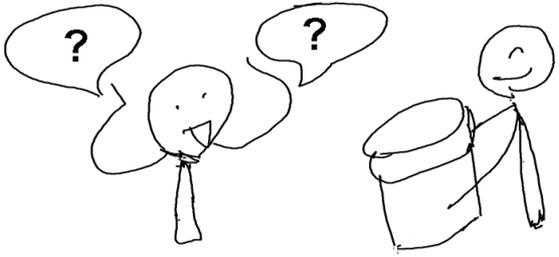
おかしやジュースを用意し、2音節程度の簡単な名前を付け、いつも決まった名前と呼ぶ。
つみき book にある「ちょうだい」からはじめた場合は、ちょうだいを言う直前に物の名前をプロンプトして言わせるようにするといいでしょう。マンドトレーニングの主目的は要求が通ることであり、すでに出来ている音声模倣からはじめるのが無難です。1日のうちでマンドトレーニングの回数を増やすことがとても大切だと言われています。毎日だいたい10回程度の記録を付けましょう。**おもちゃを使う** マンドトレーニングに絶対必要なものは、子供が食べ物やおもちゃを「欲しい!」という欲求です。おもちゃの場合はまず無駄あげをしながらマンドトレーニングを行います。同じおもちゃだと飽きてくるので、たくさんおもちゃを用意しましょう。たくさんのおもちゃを買って一部を定期的に出してサイクルを回すのもよい方法です。**体を使って遊ぶ** だっこしたり、くすぐったり、ぐるぐる回したり。「もっと」「だっこ」動作に名前を付けても、**機会利用のマンドトレーニング** 「あけて」「やって」「とって」「とめて」「つけて」など。子供があげにくい小袋入りのお菓子を利用したり、おもちゃからわざと電池を取り出しておいたり、子供の手が届かないような高いところにわざと見えるようにおもちゃを乗せておくのもひとつの手です。

2つの物からの選択

	見せる物	S.D.
ステップ1	A(好きな物)とB(嫌いな物)	「AとB、どっちが欲しい？」
ステップ2	A(好きな物)とC(好きな物)	「AとC、どっちが欲しい？」
ステップ3	なし	「AとB、どっちが欲しい？」 「AとC、どっちが欲しい？」

☆DTT の時に、強化子をマンドさせるのもよく使われる手です。
例)「クッキーとチョコどっちが欲しい?」、プロンプト:「クッキー」

見えない物(情報)を知りたいという要求

<p>プリレクジット DTT 課題の例</p>  <p>色やカテゴリーなど</p>	<p>いつもの強化子を箱に入れて、カラカラと音を出して中に物が入っていることを示す。</p> <p>こども:「何がはいっているの？」 (プロンプトあり)</p> <p>ヒント:「くだもの」 「あか」 「り……」 (大きいことから小さいことへ)</p> <p>こども:「りんご!」</p> <hr/> <p>ヒントは簡単に。正解できるものを「なにが入ってるの?」自分から質問させる ヒントからイメージを作る カテゴリー? くだもの 色? あか なに? 「り」がつく 箱をあけたときによるこぶものからはじめ、徐々にその他の物へ</p> 
--	--

☆ そのほか例えば、パックジュースをあげておいてストローをあげないでおきマンドさせるなど、見えない物を要求させる

- ☆ 靴をはくときに「どこにいくの？」と質問させる(プロンプトを使う)
- ☆ なにかをする前に、「～していい？」と質問させる

プレイスキルの本

"Reaching out, Joining in Teaching social skills to young children with autism"

題名からはSSTの本のように見えますが、半分くらいはプレイスキルの本。基本的なABAの訓練を行ったあとの自閉症圏の子供にプレイスキルを教えることの意義や、やり方、考え方が書いてあります。残念ながらまだ日本語訳はありません。ここでは多くの場合この本を参考にしています。

"Relationship Development Intervention with Young Children"

こちらはABAではないですが、いないないばあから始まって冗談を含む会話的要素までステップごとに介入の方法が書いてある本。日本語訳は2006年に出て物議をかもしたいのですが、要はABAかRDIかの二択ではなく、子供にとって今必要なものを過不足なくやるのが大切ではないかと思えます。上の本とも重なる内容があります。邦題は「自閉症/アスペルガー症候群 RDI 対人関係指導法」

なぜプレイスキルか？

プレイスキルの中に、腕や指の動き、物の配置の仕方、計画性、「完成させる」という概念、言葉や会話の練習、他者の視点の獲得などのトレーニング的な要素がかなり含まれるが、これらの多くは他の方法で教えるのが難しい。固定の課題から徐々に自由度が高い課題に取り組みせることで応用力が養える。なによりも子供は多くの時間を遊んですごしているのだから、そこに心の発達のための大事な鍵があると思える。

プレイスキルについての情報が少ないのは

よくプレイセラピーと間違われるが内容は全く異なる。遊びは系統だった理論が作りやすい分野であること、効果がすぐに見えにくいことと数字による統計ができないこと、非科学的、非論理的な部分がある(=つまり、まだよくわかっていないだけ。世の中に科学で説明できない大切な物は山ほどあります！まだよくわかっていないのは最新のこともかもしれない。)親自身が子供のときにどれだけ遊んだかを考えれば遊びが大切なのは自明です。

プレイスキルの社会的段階

ひとり遊びsolitary play (例) ひとりで車で遊ぶ

平行遊びparallel play (例) 近くにいるがそれぞれ自分の車を走らせて遊ぶ

同時遊びassociative play (例) 同じ道路セットの上で、ときどき車を交換しながら遊ぶ

共同遊びcooperative play (例) 「ここは工事中」「おじいちゃんのうちまで行こう」などと想像上のストーリーを作りながらいっしょに遊ぶ。その辺の子を見る限り、段階の途中では魅力的な車の取り合いをしたり、どこを通るかでケンカもしたりするのがふつうで、だんだんコミュニケーション・スキルを覚えて駆使するようになると共同して遊ぶほうが面白くなるようです。そして意外かもしれませんが、共同遊びをするようになるためには、まずひとり遊びを習得するのがはじまりなのです。

自閉症児の遊びの特徴

定型発達児の遊びに比べて、自閉症児(自閉症、自閉症傾向、PDD/NOS、発達障害、アスペルガーなどの該当するものを全て含む)の遊びには以下のような特徴があります。

1. 単純な遊びを繰り返す。定同行動的。車をひっくり返して車輪を廻したり、ただおもちゃを並べたりする。
2. まねして遊ぶことが少ない。砂場でサラサラと砂を落としたりし、となりの子を見て山を作ったりしない。
3. 複雑な遊びに発展しない。おまごごに登場する人物が増えたりしない。
4. なりきり遊びをしない。例えば戦隊物やポケモン・マスターになりきるとかということが少ない。(ほんとうにその通り！)

プレイスキルを構築するために重要なこと

他のABAのプログラムと同じように段階を追って辛抱強く行い、遊びの質を高めたり、遊びの種類を増やしたりすることが大切。プレイスキルは段階を追ってゆっくりに進むもので時間がかかるが、ひとつの遊びを覚えるとそれが確実にその次のステップの材料となる。特に最初のうちは、こんな程度でいつか複雑な遊びに発展するのか？と思えるようなこともあるかもしれないが、辛抱強く、ゆっくりに時間をかけて1日ひとつの課題でよいから行っていくことが遊ぶ子供や子供らしい子供に近づく早道だと思う。

プレイスキルに必要な行動スキル(prerequisiteプリレクジット)とはじめる時期

こっちに来て座って、という指示に従えたり、動作模倣や音声指示をABAですでにやっているとやりやすい。はじめに多少ABAの基礎を行ってからのほうがよいと言われている。音声模倣はできなくてもよい。物を使った音声指示の

ときに、プレイスキルを意識して課題を組むと一石二鳥にできる。ひとつの物にいくつかの遊びを教える。1段階の遊びを教えたら、次の段階の遊びを教えてつなげていくとよい。(例)人形を自動車に乗せる→自動車をダンボールの車庫まで走らせる (例)赤ちゃん人形にミルクを飲ませる→ベッドに乗せてふとんをかける

おもちゃを使った動作模倣

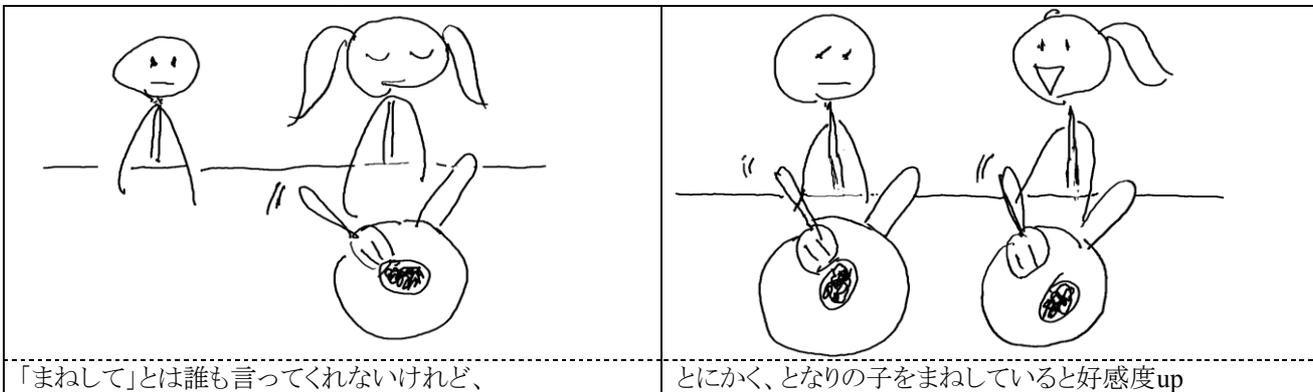


車を手で押して走らせる、電話のおもちゃでもしもし、棒にリングを通す、コップで飲むふり、おもちゃをコップに注ぐふり、人形に食べさせる、野菜を切る、フライパンでジュージュー焼くふり、お皿に盛りつける、食べるふり、など。課題にあったおもちゃを2セット用意し、動作模倣を行うとやりやすいと思う。「ジュージュー」「はいどうぞ」などの音声模倣を入れてもよい。ときどき意外性を入れて、見てまねすることに注意を向けるとよいそうです。(例)別の遊びに最中に突然コップを取って飲むふりをする。Strong imitation skill“強い模倣力”

プロンプトと強化子

HOH(ハンド・オーバー・ハンド)またはフルプロンプトからはじめて、徐々にプロンプトを減らし、最後にはノープロンプトでできるように。正解する率が高いようにエラーレスラーニングを心がけつつも、プロンプトに依存してしまう状態にならないように進めることが大切。こちらが主導権を握ってセラピーを進めると同時に子供の行動をよく観察して、毎日記録を取っておくことがなによりも大切だと思う。強化子は食べ物の方が便利だが、同じ物ばかりではモチベーションが下がってしまうことも多い。強化子自体が時と場合によって刻々変わるものなので、子供をよく観察して欲しそうなのは何でも強化子に使うとよいと思う。

般化のポイントで大切そうなもの



もともと静かなところでやるものではないので最初からリビングルームなどのわりとがちゃがちゃしたところでやるのでよいと思う。(実際にムッチーはABAをデスクで、プレイスキルをリビングルームの床に座って行っていた)以下は、構造化されたABAから般化に持つていくための段階で、必ずしも全部の段階を経る必要はなく途中から入ってもかまわない。むしろマスターした課題についてはすぐに→へ進むことが大切。

場所: ABA用の部屋→ABA用の部屋から出てやる→児童センターなど他にも子供がいてにぎやかなところへ、または保育園・幼稚園で

弁別刺激(SD): 「まねして」→指示がなくても独立してやれるようにする

強化子: 食べ物の強化子とほめ言葉→間欠強化→食べ物なし→ほめ言葉なし(プレイスキルが活用される場面では、人工的な強化子はないので)

めざすところ: おもちゃがある→視覚情報に刺激されてそれを手に取る→正しい方法で遊ぶ→遊ぶこと自体が楽しい。大人や子供がみつけて声をかける。ただし、時として小さい子供が入ってくると物を取っていつたりもするので、最初は同年齢でも分別のある子か年上のこどもと遊ばせるのがいいと思う。

応用編その1:説明しながら遊ぶ(ナレーション)

子供同士が遊んでいるときはよく「これから出発しまーす」「次の角をまがりまーす」「はい、ごはんですよ」などと自分がやっていることを自分で説明しながらやり、隣にいる子供がそれを聞きながらいっしょに遊ぶことが多い。もし、音声模倣ができる子供の場合だったら遊びながらナレーションをできるように練習しておく周りの他の子供がそれを聞いて自然と遊びに加わってくるようになる。ナレーションは、遊びのやり方を教えるときに同時に言葉でのモデルを示して教えることができる。

応用編その2:他の人のナレーションをする

親がおもちゃで遊びながら「これなにしてる？」などと聞いて子供にナレーションしてもらう。またはその逆。動物のまねをして「これなんの動物？」などと聞いて答えさせる。この場合質問に正解することに重きを置くのではなく、会話の過程を楽しむことを大切にしたい。

応用編その3:みたて遊び(representational pretend play)

いままでは電話のおもちゃを使っていたが、見立て遊びでは、おもちゃでないもの、たとえばバナナを電話に見立てる。自閉症児は想像力が弱い場合が多いので、みたて遊びを練習することでそれを補う。この他「ネコのまねをして」と指示して、ネコのまねをさせるのもみたて遊び。

指人形を使った遊び(puppet play)



人形になりきる練習。

まずは人形を向かい合わせて「犬くん、こんにちは」「ひつじくん、こんにちは」と挨拶するだけ。小声で言うべきことをプロンプト。人形のペアを変えて同じことをやっていき、その後はだんだん難しい会話、例えば

ひつじ:「犬くん、なに持ってるの」

いぬ:「ボールだよ」

ひつじ:「ちょうだい」

いぬ:「ひつじくん、はいどうぞ」(と同時にボールをひつじくんに渡す)

シナリオを組むときには本人が指人形の立場になるような会話を組んでいきます。慣れないうちは自分が犬くんの指人形をつけているのに相手に向かって「犬くん」と呼びかけたりします。「犬くん」や「ひつじくん」などと指人形にとっての相手の人形の名前を呼ばせることもけっこうよい練習になります。

他者の心を理解するためのプログラム

「Reaching out, joining in」後半では例えばこんなことが書いてあります。(1)感情のラベル(感情に名前を付けること)まず本人の感情をラベルする。怒っているときに「怒っている」と教えてあげる。同時に他の人の感情もラベルする。近くで子供が泣いていたら「悲しい」と教えてあげる。感情の理解を教えるためには、わざと怒った顔や泣いた動作をして「どんな顔？」と質問するなどの方法もあります。(2)自分が見えているものが他人には見えない場合があることを教える。自閉症児は多くの場合、自分が知っていることと同じことを他人も知っていると考えやすいそうです。たとえば初めて会う人はみんな自分の名前を知っていると思ってしまう。他の人にはその人だけが持つ情報があり、自分には自分だけが知っている情報があることを教えていく。(3)人は冗談を言ったり、嘘をつく場合があることを知る。他人が言う明らかな嘘を見抜く練習など。そしてソーシャル・スキルの構築のためには前半に書いてある遊びのスキルが大切ということ。