

魔法の Wallet プロジェクト 活動報告書

報告者氏名: 佐野将大

所属: 香川県立高松養護学校

記録日: 2020年2月17日

キーワード: 観察、卒業後、OAK、生活

ヘルパーさんたちと楽しくコミュニケーションしよう

ー卒業後の生活を支援するー

【対象者の情報】

- ・学年 卒業生(20歳)
- ・障害名 スタージ・ウェーバー症候群
- ・障害と困難の内容
対象者(以下、Aさん)

【障害】

重度の知的障害、身体障害、視覚障害

【身体の様子】

感覚運動段階
長座で座ることができる。
身体の動き、発声がある。
テンションがあがるかのように体を揺らすような動きもある。

【認知の様子】

明確な意思を伝えるような行動は見られない。
要求をしたり、人を呼んだり、物を取りに行ったりする、ということは見られない。
目の前の飲み物やおもちゃ、教材などを認知し、理解を示す運動表出を行うまでに時間がかかる。

【生活上で生じるコミュニケーション上の困難】

好き／嫌いの判断をしてもらいにくく、支援者間で判断がバラバラになりやすい。

【活動目的】

- ・当初のねらい
(1) Aさんの現在の生活の様子を知る。
(2) Aさんの生活を対象に、AさんのQOLが高まることを願った具体的な支援介入を行う。

・実施期間

2019年4月～2020年3月

・実施者

佐野将大、保護者

・実施者と対象児の関係

学校時代の担任、自主学習会

【活動内容と対象児の変化】

・対象児の事前の状況

○学校時代から、卒業後の生活に結び付いてほしいという思い

(3) 決定した場所で、Aさんのコミュニケーションがどのように行われているかを把握する。

ヘルパーさんとの過ごし方を調査した。ある月の利用スケジュールを図1に、ヘルパーさんとの主な過ごし方をTable. 2に、ヘルパーさんと家族(計11名)にAさんとのかかわりポイントについて聞き取った結果をFig. 1、2、3、4に示す。かかわりポイントの聞き取りは、赤松・中邑(2019)の『日常コミュニケーション調査票*』を参考にした。

*ATAC2019 proceedings より

図1 ある月のAさんの事業所とヘルパーさんの利用スケジュール

1 事業所① ヘルパーA	2 事業所① ヘルパーB	3 事業所② ヘルパーB	4 事業所③→① ヘルパーA	5 事業所① ヘルパーC	6 事業所③	7
...	...	...	...	...	...	...
ヘルパーA	ヘルパーD		ヘルパーA	ヘルパーC		ヘルパーD
15	16 事業所① ヘルパーB	17 事業所② ヘルパーB	18 事業所③→① ヘルパーF	19 事業所③～① ヘルパーC	20 ヘルパーG	21 ヘルパーE
22 事業所① ヘルパーA	23 事業所① ヘルパーB	24 事業所②	25 事業所③→① ヘルパーA	26 ヘルパーH ショートステイ②	27	28
29 事業所① ヘルパーA	30 事業所① ヘルパーB	31 事業所②				

Table.2 ヘルパーさんの主なお仕事とタイムスケジュール

時間	すること
16:50	事業所から家まで車で送迎
17:20	夕方家に付き、入浴を介助
18:20	着替え、ドライヤー
18:30	夕食介助の開始
18:40	家族が帰宅 記録、情報交換のあと、ヘルパーさんは終了。

Aさんに飲ませている飲み物は何ですか

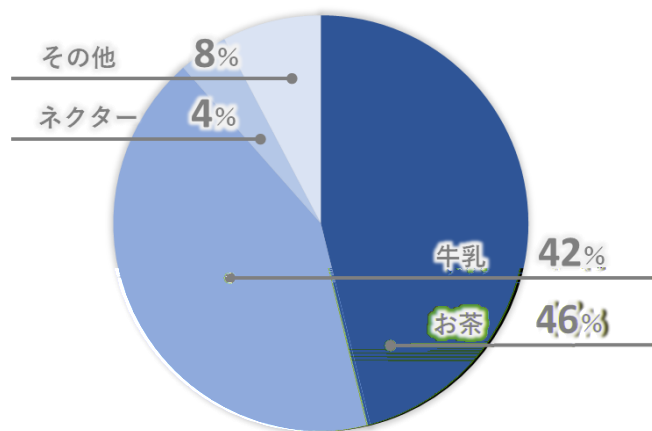


Fig. 1 一緒に飲んだことがある飲み物(n=11)

気をつけている手順は何ですか (人)

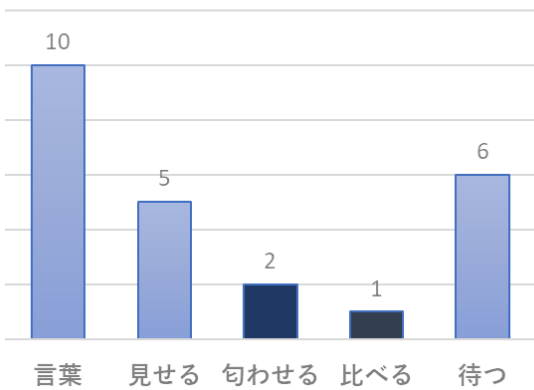


Fig. 2 飲むときに気をつけている手順(n=11)

Aさんと遊んだことのあるおもちゃは何ですか

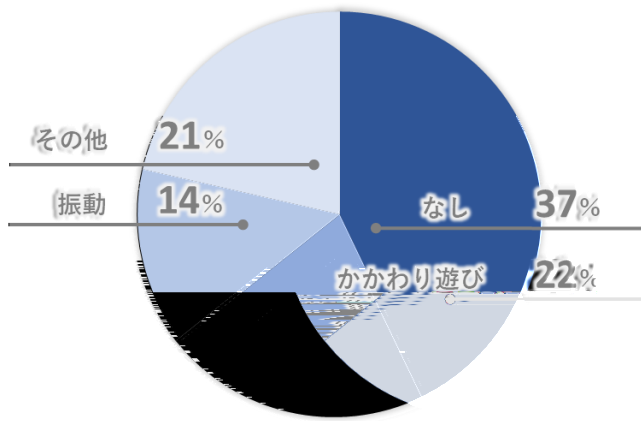


Fig. 3 一緒に遊んだことがある玩具(n=11)

気をつけている手順は何ですか (人)

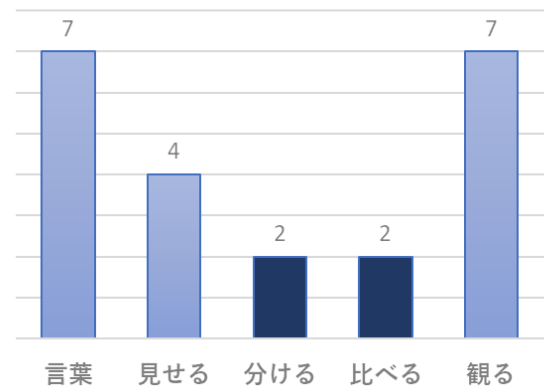


Fig. 4 遊ぶときに気をつけていること(n=11)

Aさんは、ヘルパーさんにほぼ毎日お世話になっている(図1)ことが分かる。夕方がほとんどで、入浴介助については毎行われる(Table. 2)。飲み物については、ほぼ牛乳かお茶かししか飲ませた経験が無く(Fig. 1)、それが影響しているのか「匂わせる」という手立てがあまりされていない(Fig.2)。しかし、知的障害と視覚障害があるAさんにとって、その飲み物が何であるかを、飲む前に認知するためには「匂い」の情報はとても重要である。また、Aさんと遊ぶ際に、かかわり遊びが多く、他には人形遊びなどヘルパーさんがいろいろと工夫してくださっている様子が聞き取りから伺えた。しかし、何で遊んでいますか、と改めて聞かれると物は使っていないという回答が多くなっている(Fig. 3)。Aさんは、目の前のおもちゃやかかわりが何であるか、ということに注目し認知するまでに時間がかかるという特性をもっているため、遊ぶ手順を小分けにし(分ける)、ゆっくり時間をかけて待つことが重要であり、そうすることでAさんの運動表出が分かりやすくなる(そうすることで遊んでいる、という実感がもちやすくなる)のだが、そのような手立てを意識的にしている人数は2名であり、それはヘルパーさんではなく家族であった(Fig. 4)。

(4) 把握した結果から、具体的な支援内容を決定し、介入を行う。

これまでの結果と考察をもとに、Aさんとのかかわりについての情報提供と、具体的な提案を行った(図2)。

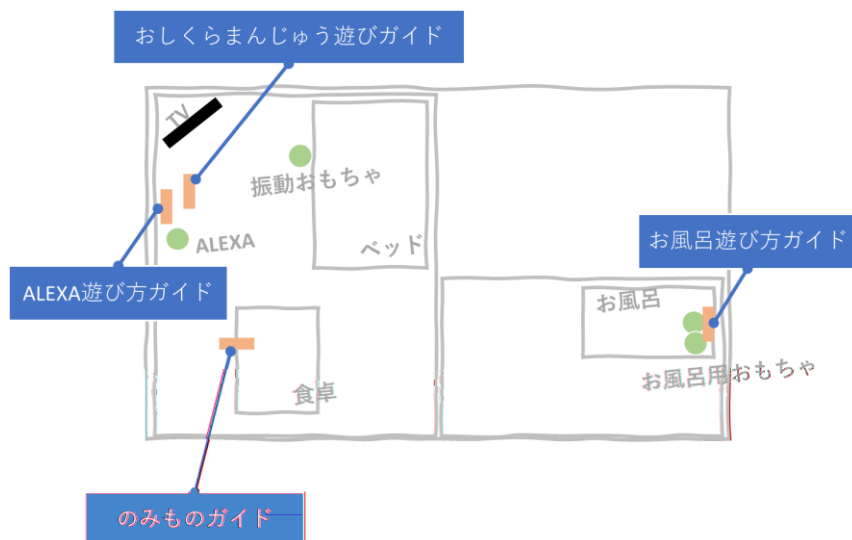


図2 Aさんとヘルパーさんのコミュニケーションを支援する具体的な介入の全体像

① お風呂上りドリンクタイムの実施

飲み物を楽しむ時間は、QOLの向上につながると考え、お風呂あがり、食事前の時間にドリンクタイムを立案した。保護者は飲みものを準備しておくことで、実現が可能である。このとき、Aさんとのコミュニケーションが楽しくなるように、飲み物を提供する際の手だてについての情報提供を行った(写真1)。このとき、調査の結果(Fig.2)を参考にして提供する情報を決定した。



写真1 お風呂上りドリンクタイム

② お風呂の中でできるコミュニケーション情報の提供とおもちゃの設置

シャワーや水を使ってAさんとやりとりするためのポイントを、これまでの学校での実践を参考にして情報提供を行った(写真2)。このとき、具体的におもちゃも準備し、そのガイドの近くに設置した。



写真2 お風呂でのかかわり情報提供

③ スマートスピーカーでの音楽遊び環境づくり

聞き取りをしていると、どのヘルパーさんたちもなんらかの音楽を聞かせてくれていることが分かった。事業所からの送迎時に、車の中で音楽が流れていることが少なくないのだろう。このようなことも踏まえ、家でもAさんと音楽を通したやりとりができるように、環境提案をした(写真3)。

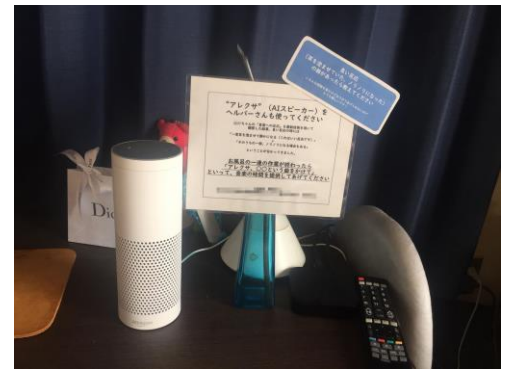


写真3 音楽遊び環境づくり

④ かかわり遊び(おしくらまんじゅう遊び)ガイドの設置

Aさんの右隣に座って、しばらくまわっていると、おしくらまんじゅうのようにAさんから体をぶつけてくる遊びが始まることもある。このしばらく待つ、というのは5分とか10分とかのつもりで横にいとよのだが、この遊びほど安定して繰り返すことができるものは少ない。そこで、これについても情報提供を行った(写真4)。

これらのガイド(詳細は頁末資料)と、具体物(おもちゃやスピーカーなど)を設置し、保護者がヘルパーさんたちにこれらの意図を伝えて、活用してもらうことにした。



写真4 おしくらまんじゅう遊びガイド

・事後の変化

① 実践前の問題点であった「これまでの学習成果の具体的な落とし込み」について

学校に在籍していたときの取り組みで明らかになっていたことは、Aさんの反応がどこに、どのように出てくるかということや、それを引き出すためのかかわりのコツ、などであった。今回は、具体的な場面として飲み物の時間、お風呂の時間、遊びの時間、音楽の時間に絞り込み、それぞれの場面にに対して具体的な情報提供を行うことができた。それぞれの情報提供の場面で、「手だてをどうすればよいか」「どのような動きが出てくるか」を明確に書けていることが重要であるだろう。このようなことが観察の実践の1つの到達地点であると考え。

② 対象とした「Aさんとヘルパーさんのかかわり」

2020年1月に、ヘルパーさんと家族を対象に、介入の効果についての聞き取り調査を行った。

それぞれの介入^{※1} に対する評価を5件法^{※2} で評価してもらった。

その結果を Table3、Fig.5 に示す。

※1 飲み物のヒント、お風呂のおもちゃ、シャワー遊び、アレクサの設置、振動おもちゃのヒント、おしくらまんじゅう遊び

※2 1…使えなかった、2…ちょっと使えなかった、3…どちらでもない、4…ちょっと使えた、5…使えた

Table.3 介入に対するヘルパーさんと家族の評価

Fig.5 介入ごとの評価点数の箱ひげ図

回答してくれたど

【報告者の気づきとエビデンス】

・主観的気づき

具体的な介入は、ヘルパー

・その他エピソード

母の感想より

- ・ヘルパーさんたちが取り組みやすい、簡単にやりやすいものが何か、ということを考えるようになった。
- ・意外にも、同居している祖母が喜んで取り組んでくれた。とても嬉しい。
- ・これまでの A と祖母の関係に少し変化があると思う。
- ・祖母のアレクサの使い方を見ていると、ヒントを得られた。アレクサに向かって、「アレクサ、A ちゃんが好きな曲かけて」といってリクエストしていた。仕組みとしては、最近聞いている曲を再生しているだけだと思うが、本当にこういうことが実現できるようになればいいのと思った。
- ・食事や飲み物の場面で、「匂わせた」ときの反応が以前よりも分かりやすく出てきた気がする。
- ・いろんな人がそういう風にしてくれているからじゃないかな。
- ・最近になって（A は20歳）、私が近づいたときに、はっきりとした反応を出してくれるようになった気がする。
- ・私の手を探って、握るとか。
- ・高校3年生ぐらいのときから、（人の手を探すような動きが）時々見られるようになってきていた。
- ・卒業してから、少しずつ回数が増えてきている。
- ・最近では、回数も多いし、その動きが出るのも速くなってきていると思う。
- ・成長しているのかな。気持ちが育ってきたのかな。
- ・それを期待して、その距離まで近づくし、手も届きやすい場所で置いて待っている。
- ・A の動きに合わせて、握り返してみたり、したいがまま任せてみたり。A に合わせている。
- ・以前よりも、喜んでいる、ということが良く分かる。
- ・これまで、「反応が分かりにくい、乏しい」とずっと思っていた。
- ・だから、このようなことがとても嬉しい。
- ・みんなで取り組んでくれているから、A の気持ちが出てきているんだと思う。
- ・これからの継続が大事だと思う。どうすればいいかな。

【1】飲み物タイム関係

「お風呂の後の飲み物タイム」
飲むときのお願い

飲み物を飲む際には
「匂いを嗅がせる」
をしてあげてください。

【2】スマートスピーカー関係

“アレクサ”（AIスピーカー）を
ヘルパーさんも使ってください

お風呂の一連の作業が終わったら
「アレクサ、〇〇という曲をかけて」
と、音楽の時間を提供してあげてください

音量調整は
「アレクサ、ボリューム〇」

〇には、2～4の数字を
入れてください

2…静かな音量
3…普通の音量
4…音量大きめ

困ったら、
「アレクサ、ストップ」
で止まります

有料サービスに案内されたら
「いいえ」と教えてください

よくあることなので大丈夫です

良い反応
（耳を澄ませていた、ノリノリになった）
の曲があったら教えてください

いろんな経験を母だけではさせてあげられないので
とても嬉しいです！

【3】リビングでできる遊び方関係

おしくらまんじゅう遊び できます

Aちゃんが座っているときに、
Aちゃんの右側、体があたるか
あたらないかのところで

横に座ってみてください

あゆちゃんが体をぶつけてきたら
遊びのスタートです

ぶつけてこなかったら
今日はその気分じゃない、のかも



振動マッサージ器の音をつけ

あゆちゃんもAちゃんも両方とも
自分から取りにくることもあります

【4】お風呂関係

「お風呂中の」おもちゃ遊びのコツ

まずは大人があそんでみて

「見せてみる」

「聞かせてみる」

「触らせてみる」

などして

おもちゃを少しずつ味わう時間を
一緒に楽しんでみてください

こちょこちょ遊びも
Aちゃんにとっては
「刺激」と「じらし」を楽しむ
「おもちゃ」です

シャワーで遊ぶこともできます
「音を聞かせる」「右手の少し前で
シャワーを提示して待つ」を
試してみてください

【5】ヘルパーさんとのやりとりで増やしたガイド

Aちゃんの右手が
出せるところで、お風呂の水面を
「ぱしゃぱしゃ」して待っていると
右手を出して遊ぶことができます