

最重度知的障害児における援助を選択肢とした選択行動に関する研究

岩本 仁

(東京学芸大学大学院教育学研究科)

Key Word : 最重度知的障害 援助 選択行動

1. 問題および目的

知的障害児にはコミュニケーション行動に問題を持つ者が多い。近年、ことばを持たない最重度知的障害児のコミュニケーション行動の援助手段として、選択行動に関する研究が注目されている。この援助手段では、単純な反応型を分化的に使用することにより、どちらかの選択肢を要求できる。これまでの研究で提示されてきた選択肢は、食物、飲料、遊具、学習課題、作業課題、余暇活動等が主なものであり、援助を選択肢とした研究は筆者の知る限り見られなかった。

しかし、援助は全面的援助と部分的援助に分類することができる。もし、全面的援助と部分的援助を選択できる条件で部分的援助を選択する最重度知的障害児に対して、全面的援助しか要求できない条件を設けるならば、その援助は過剰な援助となり、自発的に活動に取り組む機会を減らすことになる。逆に、全面的援助と部分的援助を選択できる条件で全面的援助を選択する最重度知的障害児に対して、部分的援助しか要求できない条件を設けるならば、活動からの逃避を生起させやすくなり、自発的な活動への取り組みを生起させ難くする。以上から、全面的援助と部分的援助を選択できる条件で、どちらかに反応型が偏るならば、援助を選択肢として提供することは、最重度知的障害児の活動に対する自発性を高めるために有効であると考えられる。

そこで、本研究においては、機能的にことばを使用できない1名の最重度知的障害児を対象として、異なる2種類の援助を選択肢として提示する条件で反応型の偏りが見られるかを検討する。

2. 方法

1) 対象児: 17歳2ヶ月のてんかんを伴った最重度知的障害女児。指導開始時、本児は、MAが2歳4ヶ月、IQが13(田中ビネー知能検査)であった。活動

が一人ではできない状況に置かれると、近くにいる大人の顔を見たり、課題から逃避する等の行動が見られるだけで、援助要求言語行動は見られなかった。単語はいくつか見られるが、機能的に使用することはできず、大人の注目を引くために使用されていた。

2) 指導期間および場所: 1999年9月から2000年1月まで、原則として週1回、15分程度の指導を合計で12セッション行った。指導場所はT大学カウンセリング室であった。対象児とメインセラピスト(以下、MT)が机を挟んで向かい合わせで座り、サブセラピスト(以下、ST)は対象児の隣に座った。

3) 指導手続き:

(1)モデル提示場面: 対象児の目前で、STがパズル課題を行い、全面的援助の例と部分的援助の例を1回ずつ示した。1人でパズルを完成できない時、STは机上右側に置いてある2枚の絵カードを見て、どちらか一方を手に取り、MTに渡した。MTは、絵カードAを渡された場合には替わりにパズルを完成させるという全面的援助を行い、絵カードBを渡された場合には残りのピースの正しい位置を指差すという部分的援助を行った。

(2)BLP1: 対象児はパズル課題を行った。1人でパズルを完成できない時、対象児は机上右側に置いてある2枚の絵カードを見て、どちらか一方を手に取り、MTに渡した(標的行動)。MTは、絵カードAを渡された場合には全面的援助を行い、絵カードBを渡された場合には部分的援助を行った。標的行動が自発しない場合は、次のパズルに移行した。

(3)指導期: BLP1と同様の手続きで、標的行動が自発しない場合は、STがプロンプトフェーディング法を用いてその標的行動をプロンプトした。

(4)BLP2: BLP1と同様の手続きを行った。

4)観察・分析方法: VTR録画した全セッションで、絵カードの選択率、援助要求充足後に生じた反応

型の生起率を算出した。

5) 観察の信頼性：実験に参加していない観察者と指導者との観察の一致率は93%であった。

3. 結果

1) 絵カードの選択率について(図1)：セッション別に経過を見ていくと、セッション1(BLP1)では絵カードA、Bともに選択率0%であった。セッション2, 3, 4ではセッションごとに選択率の高低が逆転した。セッション5, 6, 7, 8, 9では部分的援助を受けられる絵カードBの選択率の方が高かった。セッション10, 11では全面的援助を受けられる絵カードAの選択率の方が高かった。セッション12(BLP2)では再び絵カードA、Bともに選択率0%となった。セッション全体を通して見ると、全面的援助を受けられる絵カードAの選択率が40%であったのに対し、部分的援助を受けられる絵カードBの選択率は60%であった。

2) 援助要求充足後の反応型の生起率(図2)：MTの援助を受けてパズル課題が完成した後に生じた対象児の反応型は、声を出して笑う、拍手する等であった。これらの生起率をセッション別に経過を見ていくと、セッション1(BLP1)では絵カードA、Bともに生起率0%であった。セッション2からセッション11までは、連続して部分的援助を受けられる絵カードBの生起率の方が高かった。セッション12(BLP2)では再び絵カードA、Bともに生起率0%となった。セッション全体を通して見ると、全面的援助を受けられる絵カードAの生起率が34.3%であったのに対し、部分的援助を受けられる絵カードBの生起率は70.8%であった。

4. 考察

結果1)で示したように、セッション5, 6, 7, 8, 9で連続して部分的援助に偏りが見られていたのが、セッション10, 11で全面的援助に偏りが逆転したのは、パズル課題を長期に渡り行い続けたことにより、課題に対する動機付けが弱まったためであると考えられる。つまり、動機付けが強いときは部分的援助に偏りが見られるが、動機付けが弱くなると全面的援助に偏りが見られると考えられる。

一方、セッション全体を通してみると、対象児は

あまり大きな偏りではないが、部分的援助に偏りが見られた。これは、対象児にとって、全面的援助と部分的援助の間に強化価の差はあったが、あまり大きな差ではなかったためであると考えられる。また、援助要求充足後の反応型の生起率でも、全面的援助より部分的援助の方の生起率が高かったことは、上記の考えを裏付けるものとして考えられる。

反応型に偏りが見られたため、援助を選択肢として提供することは、本児のパズル課題に対する自発性を高めるために、有効であると考えられる。

本研究では、一つの課題だけで指導を行った。今後は、複数の課題においてより詳しく検討する必要がある。

(IWAMOTO Jin)

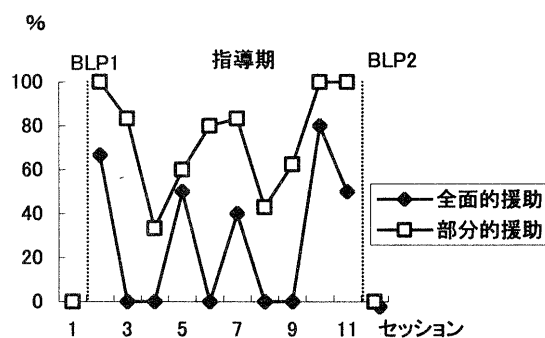
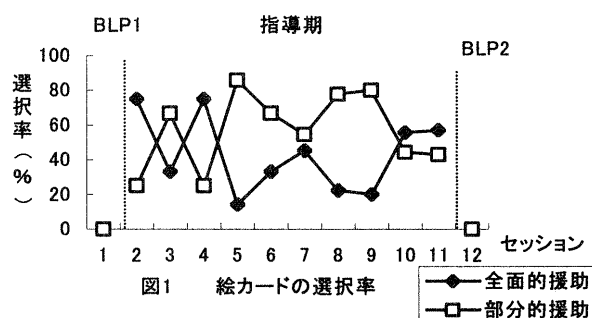


図2 援助要求充足後の反応型の生起率