

広汎性発達障害児の親に対するペアレントトレーニング ～親子でのボードゲームを活用したSSTに焦点をあてたプログラムの効果の検討～

The Effects of Parent Training for Children with PDD

○料崎智秀¹⁾・澤勝也¹⁾・柿本綾香¹⁾・矢部達也²⁾・岡崎奈津³⁾・濱田実央³⁾・尾田まゆみ⁴⁾・上畠智子⁵⁾・井上雅彦¹⁾
(○鳥取大学大学院医学系研究科¹⁾・赤穂仁泉病院²⁾・鳥取大学医学部付属病院³⁾・熊本県発達障害者支援センター⁴⁾・株式会社ウイングル⁵⁾

Tomohide Ryozaki¹⁾, Katuya Sawa¹⁾, Ayaka Kakimoto¹⁾, Tatsuya Yabe²⁾, Natsu Okazaki³⁾, Mao Hamada³⁾,

Mayumi Oda⁴⁾, Tomoko Uehata⁵⁾, Masahiko Inoue¹⁾

Tottori University¹⁾・Ako-jinsen Mental Hospital²⁾・Tottori University Hospital³⁾

Kumamoto Support Center for Developmental Disorders⁴⁾・Wingle Corporation⁵⁾

keywords: parent training, social skill, pervasive developmental disorder

【問題と目的】

本研究では、広汎性発達障害児の就学後の課題として挙がることの多い社会的スキルについて家庭で親子が取り組めるSSTボードゲーム（飯原, 2005）をホームワークとしたペアレントトレーニングを行い、その効果を検証することを目的とした。

【方法】

1. 参加者

学齢期にある広汎性発達障害の子どもをもつ保護者3名（すべて母親）。

対象児A：8歳、小学3年生男児。「話しかけられた時、相手の顔を見て返事をする」ことが母親からニーズとして語られ、「学校から帰宅後、リビングで母親に話しかけられたら、顔を見て返事をする」ことをターゲットとした。

対象児B：10歳、小学4年生男児。介入前に行った新版S-M社会生活能力検査において社会生活指数(SQ) 67、社会生活年齢(SA) 7歳であった。「自分の話を聞いてもらいたい時の最初の声かけができる」とが母親からニーズとして語られ、「学校から帰宅後、自分から母親に声をかける」ことをターゲットとした。

対象児C：11歳、小学5年生女児。介入前に行った新版S-M社会生活能力検査において社会生活指数(SQ) 72、社会生活年齢(SA) 8歳1ヶ月であった。「ゲーム機を人に貸してあげる」ことが母親からニーズとして語られ、「家庭で自分がゲームを使っていないとき、家族に『貸して』と言われた際にゲーム機を渡せる」ことをターゲットとした。

2. プログラムの内容

プログラムは週1回で6週間にわたるセッションと約1ヶ月後のフォローアップセッション(1回)の計7回（1セッション約2時間）で構成された。各セッションは、講義とグループワーク、ホームワークであるSSTに関する振り返りとフィードバックを行った。本プログラムでは、繰り返し取り組むことが容易で、遊び感覚で行え、日常生活に近い場面で行える点を考慮して、親子でごろく型のボードゲームに取り組みながらSSTを学ぶプログラムを作成した。日常生活で必要とされる様々な社会的スキルの練習に取り組む中で既にできているもの、容易に達成可能なもの、達成困難なものを除いて般化の標的スキルが選定された。また、母親の精神的健康も考慮した適切な介入と効果の検証を行うために介入の前後(pre-post)とフォローアップ(FU)時において母親の育児ストレスと抑うつの測定のため育児ストレス評価尺度(PS-SF)と抑うつ症状評価尺度(BDI)の記入を依頼した。

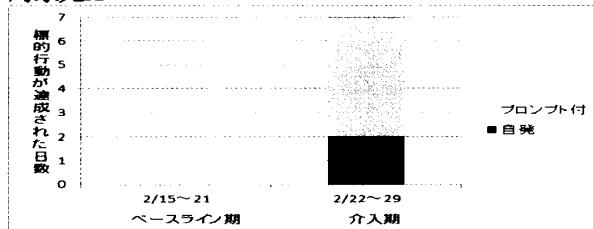
【結果と考察】

介入の前後とフォローアップ時の母親の育児ストレスと抑うつをTable.1に示した。また、各参加児のターゲットとなった行動が自発およびプロンプトありで1週間に達成された日数の変化をFig.1に示した。

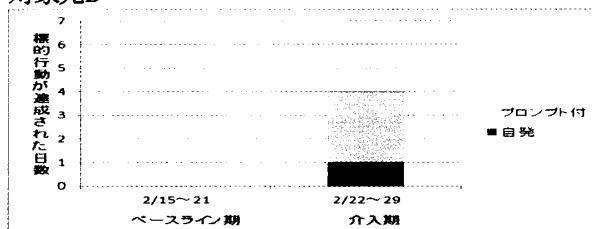
Table.1 母親の育児ストレスと抑うつ

	A児の母			B児の母			C児の母		
	Pre	Post	FU	Pre	Post	FU	Pre	Post	FU
PS-SF	52	50	56	52	52	51	76	73	50
BDI	15	16	4	5	1	5	12	9	10

対象児A



対象児B



対象児C

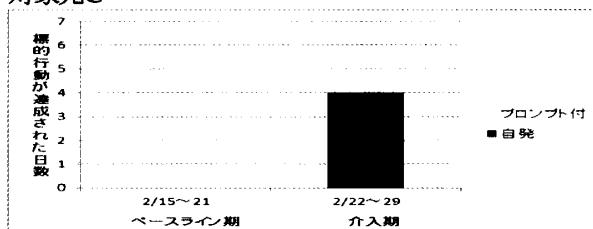


Fig.1 対象児の標的行動の変化

本プログラムによる介入の結果、介入後の日常生活での標的スキルの般化が確認され、その有効性が示唆された。フォローアップ時の保護者アンケートでは、ボードゲームを活用したSSTの有効性について参加者全員が有効であったと回答した。一方でボードゲームに飽きてしまった際、SSTの継続が困難になるといった課題も指摘され、今後は長期的な般化の促進も視野に入れたプログラム開発と効果の検証を進めていく。