

# コミュニケーション評価と支援の統合

—音声言語表出が困難な人々を対象として—

講師：大伴 潔 東京学芸大学教育実践研究支援センター  
司会：池田 一成 東京学芸大学教育実践研究支援センター

**Key Words :** コミュニケーションの気づき, 重度心身障害, 応答性, 補助・代替コミュニケーション (AAC), シンボル

## I はじめに

私の話が本研究大会のテーマの一つである就労支援と結び付けばいいと思うのですが、まずはコミュニケーションをどのように支援するか、ということについてお話をさせていただきたいと思います。

ここにおられる方々が支援の対象とされている人は、重度の障害がある方であったり、比較的軽度であったり、年齢も様々であると思います。内容が幅広くなるかもしれませんが、少し重い障害のお持ちの方のコミュニケーションから話をはじめ、AAC (補助・代替コミュニケーション) について後半話していきたいと思えます。

## II 「2つの気づき」

まず、はじめに重症心身障害のある子ども、あるいは大人の場合の支援ということですが、ここにあげているように、コミュニケーションを成立させるには2つの「気づき」があると考えています。

ひとつは、支援する私たちの側が、対象とする重症心身障害児・者がどのような表出をしているのかに気づくということです。

たとえば、この人には名前を呼んだ時にタイミングよく目や口を動かすことがあるように思うが、それは偶然なのか？という疑問をもたれる先生がおられるかも知れません。肢体不自由特別支援学校では、音楽を聴いている時に、明らかに表情が変わるが、これは何かを伝えようとしているのだろうか？という疑問を抱か

せる児童・生徒がいるかも知れません。普段は、この子どもは、全く自分から表現がない。先生方も、一方的に話しかけているという気持ちを持ちながら、日々教育現場にいるわけですが、何かきっかけがあって、表現しているのではないかとふと思う。これが「気づき」です。こういった私たちの側の「気づき」がまずコミュニケーションの第一歩なのだろうと思います。客観的に判断するには、ビデオ分析などが有効でしょう。たとえば呼名している時、していない時、音楽のある時、ない時で、その人はどのように表情を変えるかということを押さえておくのです。実際、このような観点でビデオを撮って分析したところ、やはり名前を呼んだ時、若干ですが目が上の方に向く頻度が高いとか、あるいは、先生のいる側に眼球が動く、そういうことが明らかになった生徒がいます。そこから一つの突破口が開いていて、活動が展開していきました。

このような、私たちの「気づき」から、「気づいてくれたんだよね」「お返事ありがとう」というような、言葉による意味づけを先生から生徒に返してしていくわけです。かすかな表出に対して、こちらの「気づき」が起こり、そして意味づけを通して、最後に「答えてくれたね」という言葉かけでフィードバックしてあげる。時には、口が少し動いたということであれば、「お口動いたよね」と唇をとんとんと触ってフィードバックする。そういうようなことを繰り返していくうちに、今度は発信している子どもや大人の方に「気づき」をもたらしたいと考えていくわけです。つまり、私たちの「気づき」から発信者の「気づき」に至ることを期待します。もちろんそこに至るにはいくつかのステップが求められます。

### Ⅲ 表出の糸口を探る

先ほどは音楽や呼名が反応を引き出すという例でしたが、一人ひとりコミュニケーションのきっかけとなる刺激もずいぶん違うと思います。そこで、重度の表出困難がある人たちから反応を引き出すための素材を探ります。どのような刺激や環境で自発的な表出が起こるかを調べるために、「好み・関心のレパトリーチェックリスト」を作ってみました(表1)。光、色、形といった刺激のタイプごとに、一人ずつがどういう反応をするのかを記入します。たとえば光に表情が変わるのか、遊びの時に視線を動かすのか、体を動かすのか、などをチェックしていきます。

これをある肢体不自由特別支援学校の小学部の児童に適用したところ、図1のような結果となりました。対象児は、障害の重さによって、A, B, Cという3段階のグループに分かれています。反応レパトリー数とは、特定の刺激に対して表情が変わる、見る、腕を動かすというように、反応の種類を数えます。全体的にみると、子どもたちは、遊びとか食事関係、それか

ら特定の人、あるいは光、こういったものに特に反応を示す。また予想されたことではありませんが、障害の重いグループの人ほど、反応のレパトリー数が少ない。やはり障害の重い人ほど、平均的には反応の種類が少なく、軽くなっていくとレパトリーが幅広いということが分かります。

これはグループ全体でみた場合ですが、一人ひとりでみていった時に、この子はこういうものに反応するのだなということが少しずつ見えてきます。そこを手がかりとして、反応を引き出しやすい場面を積極的に設けよう、と考えます。そして反応を引き出すことができたなら

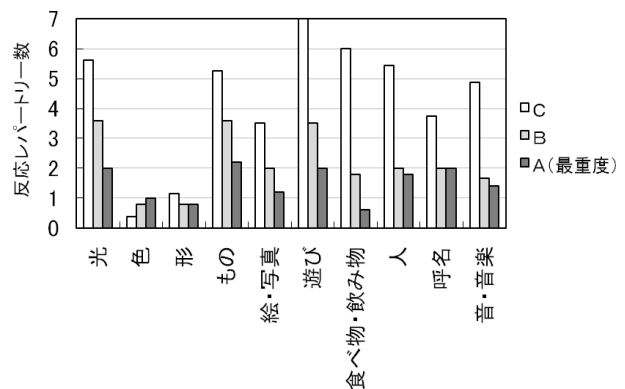


図1. 刺激タイプごとのグループ別平均反応レパトリー数

表1. 「好み・関心のレパトリーチェックリスト」

好み・関心のレパトリーチェックリスト

名前: \_\_\_\_\_ グループ: \_\_\_\_\_

対 象	光	色 (好みの色)	形 (好みの形)	もの(カップ、ボール、楽器など)	絵・写真(好みの絵・写真)
具体的に(なければ空欄で結構です)					
反応の仕方	<input type="checkbox"/> 特に関心を示さない <input type="checkbox"/> 表情が変わる <input type="checkbox"/> 視線・頭を動かす <input type="checkbox"/> 見る <input type="checkbox"/> 体幹を動かす <input type="checkbox"/> 腕を動かす <input type="checkbox"/> 手を伸ばそうとする <input type="checkbox"/> 触る その他: _____	<input type="checkbox"/> 特に関心を示さない <input type="checkbox"/> 表情が変わる <input type="checkbox"/> 視線・頭を動かす <input type="checkbox"/> 見る <input type="checkbox"/> 体幹を動かす <input type="checkbox"/> 腕を動かす <input type="checkbox"/> 手を伸ばそうとする <input type="checkbox"/> 触る その他: _____	<input type="checkbox"/> 特に関心を示さない <input type="checkbox"/> 表情が変わる <input type="checkbox"/> 視線・頭を動かす <input type="checkbox"/> 見る <input type="checkbox"/> 体幹を動かす <input type="checkbox"/> 腕を動かす <input type="checkbox"/> 手を伸ばそうとする <input type="checkbox"/> 触る その他: _____	<input type="checkbox"/> 特に関心を示さない <input type="checkbox"/> 表情が変わる <input type="checkbox"/> 視線・頭を動かす <input type="checkbox"/> 見る <input type="checkbox"/> 体幹を動かす <input type="checkbox"/> 腕を動かす <input type="checkbox"/> 手を伸ばそうとする <input type="checkbox"/> 触る その他: _____	<input type="checkbox"/> 特に関心を示さない <input type="checkbox"/> 表情が変わる <input type="checkbox"/> 視線・頭を動かす <input type="checkbox"/> 見る <input type="checkbox"/> 体幹を動かす <input type="checkbox"/> 腕を動かす <input type="checkbox"/> 手を伸ばそうとする <input type="checkbox"/> 触る その他: _____
対 象	遊び(好みの遊具など)	食べ物・飲み物など(当てはまる場合)	人(好きな人)	呼名に対して(そばで名前を呼んだ時)	音・音楽(楽器やラジカセなど)
具体的に(なければ空欄で結構です)					
反応の仕方	<input type="checkbox"/> 特に関心を示さない <input type="checkbox"/> 表情が変わる <input type="checkbox"/> 視線・頭を動かす <input type="checkbox"/> 見る <input type="checkbox"/> 体幹を動かす <input type="checkbox"/> 腕を動かす <input type="checkbox"/> 手を伸ばそうとする <input type="checkbox"/> 触る その他: _____	<input type="checkbox"/> 特に関心を示さない <input type="checkbox"/> 表情が変わる <input type="checkbox"/> 視線・頭を動かす <input type="checkbox"/> 見る <input type="checkbox"/> 体幹を動かす <input type="checkbox"/> 腕を動かす <input type="checkbox"/> 手を伸ばそうとする <input type="checkbox"/> 触る その他: _____	<input type="checkbox"/> 特に関心を示さない <input type="checkbox"/> 表情が変わる <input type="checkbox"/> 視線・頭を動かす <input type="checkbox"/> 見る <input type="checkbox"/> 体幹を動かす <input type="checkbox"/> 腕を動かす <input type="checkbox"/> 手を伸ばそうとする <input type="checkbox"/> 触る その他: _____	<input type="checkbox"/> 特に関心を示さない <input type="checkbox"/> 表情が変わる <input type="checkbox"/> 視線・頭を動かす <input type="checkbox"/> 見る <input type="checkbox"/> 体幹を動かす <input type="checkbox"/> 腕を動かす <input type="checkbox"/> 手を伸ばそうとする <input type="checkbox"/> 触る その他: _____	<input type="checkbox"/> 特に関心を示さない <input type="checkbox"/> 表情が変わる <input type="checkbox"/> 視線・頭を動かす <input type="checkbox"/> 見る <input type="checkbox"/> 体幹を動かす <input type="checkbox"/> 腕を動かす <input type="checkbox"/> 手を伸ばそうとする <input type="checkbox"/> 触る その他: _____
そのほかにどのようなことに関心を示しますか?					
何かを要求するときはどのように表現しますか?					
いやなことを拒否するときはどのように表現しますか?					

ば、先ほどの私たちの「気づき」から、子どもにもそれを気付いてもらうために、フィードバックを繰り返していくことになります。

先ほどあげたリストの中に、視覚的なものとしては明るさ、色、大きさがあります。あるいは聴覚的には、言葉の内容。名前は呼ばれる頻度が高いので、反応する子は多いようです。子どもによっては、触覚的なものや、揺れもあるわけです。どのようなものに反応しているのかを探りながら、こちらの方で関わり方を工夫したり、もっと反応が出るようにするためにその素材をもっと積極的に使うことによって、自発的な表出を育てようということを考えます。

このような糸口から、今度はコミュニケーションの扉を開くわけです。重度の障害がある人は、周りから援助されることが必然的に多くなり、自発性を育てることが生涯の課題です。少しでも、自発的な表現をしてもらいやすい場作りと、何らかの表現が出てきた時にこちらが、ただ心の中で受けとめるのではなくて、表現を代弁して「お口動いたよね」とか「見てくれたよね」のように、音声や表情、身振り、あるいはその刺激を繰り返すといったフィードバックを与えることで、自発的表現の「気づき」へと移行してきたと考えるわけです。あくまでも支援ニーズの高い人たちですので、周囲の人がしてあげなければならないことは多いのですが、ことコミュニケーションに関しては、当事者のリードを尊重し、表現の自発を待つことがとても大事になってきます。

先ほど述べた、呼びかけに対して表情変わるという人についても、具体的にビデオ分析をして目が動いているということがわかり、担任は積極的に授業の中でそういう場を作って言葉かけをしています。

#### ● IV 定型発達児の初期コミュニケーション

ところで、障害のない乳幼児は、欲求、要求、意図をどのように伝えているのかを参考までにみてみたいと思います。

乳児には快・不快の状態に伴う行動があります。不快だったらぐずる、気持ち良ければ声を出す、笑顔になる、そういうような状態です。生まれて数か月、8か月前後ぐらいまでは、それに対して大人が、自分なりの解釈で察して応じています。泣けばお腹がすいたかな、おしめが濡れたのかな、眠くなったのかなというよう

に、いろいろ探るわけです。探った仮説をもとに、応じていく。たまたまそれが、ちょうどフィットすれば子どもが静かになるというような状況ですが、この時期は「聞き手効果段階」と呼ばれています。つまり聞き手である私たちの感受性の高さがカギとなるっていうことです。この段階は、先ほど述べた重度の障害がある人の表出を、私たちが読み取る過程と共通する部分があります。

乳児の場合はこの後「意図的伝達段階」に移行していきます。8か月から大体1歳代前半までに、だんだん慣用的な動作、たとえば「バイバイ」や、何かほしい時は「あー」と言って指さしをする、手渡しをするようになります。慣用的な表現なので、この子はこういうことがしたいんだな、言いたいんだな、ということがはっきり伝わるようになっていきます。

ですから、先ほどの重度の人の場合は聞き手効果段階にあるけれども、次のステップとしては、誰がみてもわかりやすいように意図的伝達の方に進んでもらいたい、ということになります。この聞き手効果から意図的伝達に移行するプロセスの中で、一つの足がかり、「足場」になるのが、毎日繰り返し経験する生活の流れだということが、障害のある子どもの発達でもみえてきます。

たとえば、定型発達児の場合、家庭での習慣があれば「いただきます」「ごちそうさま」と手を合わせる行為が育つのは早いでしょう。あるいは、「お外行くよ」という声かけで、「おそと」という言葉の意味は分かっているなくても、玄関に行って帽子をかぶるというように、同じ生活の流れが、繰り返されることによって、この場面のこの言葉かけはこういう意味なんだということが、おぼろげに、子どもの中で培われてきます。そういう場面、文脈を「足場」ということがあります。つまり、何もない状態で「これからお外行くよ」と言われてもピンとこないかもしれないが、おうちでお母さんが外出の支度をしながら「お外行くよ」と言ったら勤が働くわけです。そういった状況すべてが、足場であり、日常生活の中で、ほぼ毎日起こります。学校で行われるあいさつ、朝の会、あるいは給食の食事は、毎日繰り返されるので、非常に見通しがもちやすい。積極的にこういう場面を使ってコミュニケーションに展開させていくことが期待されます。

## V コミュニケーションのレポーター チェックリスト

十分な表出言語を持っていない子どものコミュニケーションの力を評価するためにこういう表を作ってみました。(表 2)。乳児でもいろいろな表現レポーターがあります。近づいてきたら(「接近」)、この子は遊びたいのだとか、抱っこしてもらいたいのだと理解できずし、視線を向けたら関心があるのだと判断して、「はいどうぞ」と差し出します。これは全部表現のレポーターです。私たちの場合は、ここに一番活用している話し言葉がありますが、そこに至らなくてもさまざまな手段がある。

もうひとつ大事なことは、その表現手段がどういうことを意味しているのかということです。「あー」と言いながら指差しをする。これには2つの意味が考えられます。ひとつは「要求」という機能で、乳児にはよく見られます。その一方で、「ほらあれみて」と指差しをすることがあります。それは「叙述」という機能です。そのほかに、「あ〜」と言って「拒否」をしたり、「あいさつ」もあり得ます。このようにみていくと、ただ単に「何ができるか」(手段)だけではなくて、「それはどういう意味をもっているのか」(機能)も合わせて評価していくことができるわけです。

これを使って子どもを評価したときに、表 2 が出来上がりました。どのように読むかというと、丸のところは確実にできる。ほしいものがあるとじっと見つめるので「視線」に丸がついています。それから、たとえば朝の会で、「誰々さん」と呼名をすると、じっと見るなど、子どもなりに返事はしていると考えられる。あるいは、いやな時は声ができる。三角は時々観察される。ここでは、丸と三角にしていますが、丸だけでもいいかと思えます。星のところは、その人の目標で、今後こういうことができるようになると、もっとコミュニケーションが楽になるだろうということです。今までは、ただ見る、あるいは稀に手が伸びるだけだったが、ほしいものがあつた時に声やシンボルで伝えられると、もっといいのにといいことで、星が付いているわけです。主には視線で要求するが、発声で注意喚起をしたり、シンボルで具体的に表現してほしいといった目標が、出来てきます。

今度はその目標に到達するためには、どういう環境を設けていくかという点に工夫をして

表2. コミュニケーション評価表

表現機能

	要求	叙述	拒否	挨拶	誘い	返事
視線	○	○		○		○
接近						
手さし	△					
身振り				△		△☆
発声	☆		○			
シンボル	☆					

表現手段

いきます。子どもの注意を喚起しそうな場面を設定したり、日常生活の中で、何回も起こる「足場」になる場面を意図的に設定する。指さしや発声による要求行動が出たら、期待通りに経験させ、自分の伝えたいことが伝わるんだという、発信者の「気づき」に至るような工夫を、こちらのほうで心がけることとなります。

## VI 自発的コミュニケーションの支援

ただ、最初から、場を設定するだけで達成できるならば、支援の必要性はあまりないこととなります。多くの場合の支援方法は「こうするといいなだよ」というモデリング、あるいはプロントです。朝の会などで手を上げてもらいたい時に、先生も目の前で子どもの手に合わせて、「この高さに合わせてやってね」と援助することがありますね。これはモデル提示(モデリング)です。これで手が上がらない場合、サブティチャーとしてついてる大人がちょんちょんと子どものひじにさわってヒントをだしてあげる。これがプロントです。ですから、相手をしている大人、それからその大人とのやり取りを成立させるために介助についている大人がうまく間に入って、子どもに上手にシグナルが出せるように援助していくことの繰り返しとなります。

先ほど、日常生活で起こる繰り返しが、子どもにとっては足場になると言いましたが、足場は園や学校場面では豊富にあります。同じことが繰り返されることで、見通しが持ちやすくなります。たとえば、保育園、幼稚園で『大きなかぶ』がよく読まれますが、あれが子どもたちにうけるのは、おじいさんがやってきたが抜けない、おばあさんがやってきたが抜けない、孫が来たがそれでも抜けないと同じパターンで繰り返されます。子どもとして次はだれが来る

の?でも抜けないよね。その次はだれが来るのかなという見通しができます。「うんとこしょ、どっこいしょ」という言葉のくり返しも効果的です。また来るぞという期待感がわくし、参加しようと思えるわけです。

このような、繰り返される場面を意図的に設けることで、子どもから何らかの表現が出てくることを期待するわけです。実際には、朝の会の場面では、「誰々さん」と言って返事をしてもらい、あるいは、「どっちにする?」と言って、選んだら次の人がやるというように、順番に同じルーティンで進行します。見通しがもてて、次に参加しようという意欲がわく。朝の会は、そこを上手に使っています。

## ● VII AACの活用

今までは、子どもの中から湧き出る微妙な表情や視線、動きなどをこちらが読み取るという話を中心にしてきましたが、最終的にはこちらの読み取りに依存するのではなく、誰がみても理解できる表現方法に転換したいわけです。その一つの方策がAAC（補助・代替コミュニケーション）です。拡大・代替コミュニケーションという場合もありますが、これから紹介するようなスイッチを使うものと、機器を必要としない絵図版や身振りサインなどがあります。機器によるAACの活用に至るには、まず、スイッチを押すという行為と、スイッチを押すと何かが起こるといふ因果関係を学習にもうする必要があります。

ACCの道具ではないのですが、スイッチ操作に移行するにあたっての遊具があります。たとえば透明なボールに手を触れて押すと、振動して、中のビーズが踊るように揺れるのが見える。面白いと思って、もう一度やってみたいという意欲を持つ。このように自発性を高めるおもちゃです。そういったものはほかにもあり、ボタンを押すと、しぼんだ布の中に空気が入って人形が出来るのです。手を離すとしぼんでしまう。子どもはスイッチを入れることで、すごいことが起こったという感覚を味わえるのです。こういったスイッチの利点のひとつは、即座に反応が得られるということです。表情だと、「表情が変わった」という私たちの気づきや解釈が入ってから応答しますが、スイッチでは即座にフィードバックが得られる。しかも、反応が一貫しています。大人の場合は反応が不完全なこと

がありますが、反応が一貫しているために、ボタンを押すという行為とその結果が密接に結びついていて、理解しやすい。さらに、自分がボタンを押したらこんなことが起こった、「すごい」という有能感が得られるわけです。これらがスイッチの利点です。方や私たち人間の反応にはある意味柔軟性がある。子どもが期待する通りの表現がなくても察してあげる、という柔軟性があるのですが、その一方で、その柔軟性ゆえに、ある時には反応して、ある時には反応しないという事態も起こります。子どもにとってわかりにくいという反省もできます。一貫性のある反応をしてあげたいものです。

スイッチも自分が楽しむためのものばかりではありません。比較的最近出された、「たっちゃんのコネク島」というソフトがあります。これはタッチパネルを使います。モニター画面ですが、触ると反応する。画面上のカエルの列に触ると、触ったところのカエルが跳ねあがるというソフトです。子どもが自分で触って、効果を得るといふ楽しみだけではなく、そばにいる大人にほら見て、というような状況ができれば人との相互交渉に展開する可能性も秘めているわけです。

AACを活用したいと考えても、導入後なかなかうまくいかなくて、結局定着しないで終わってしまうことも多々あります。そうならないように、活用に導く計画性をある程度もっておく必要があります。たとえばAACの活用場面です。どの場面で使うかという計画性がないと、機器を買っても使えない場面があることによってAACそのものに問題があると錯覚してしまいがちです。そこで、ルーティンになっている場面、繰り返しおこりやすい活動で活用すると決めておくのも、一つの手です。

そして、そのような計画を立てると共に、利用者本人だけではなくて、周りの教員やスタッフ、家族もACCを介したコミュニケーションを心かけないと、なかなか定着していきません。

また、どういう目的で使うのかということもあらかじめ決めておく必要があります。名前を呼んで挨拶をしてもらうというのは基本的なことですが、もう少し認知的基盤のある人には、「はい」か「いいえ」の表現。さらにはもう少し発達レベルの高い人については、「これか」「あれか」という選択です。

スイッチの発展形でよく使われるものに、VOCAがあります。VOCAというのは、Voice Output Communication Aidの略称です。つま

り音声が出力される機器ということです。絵カード選択の場合には、どうしても相手を読み取って対応するというワンクッションがあります。しかし音が出る機器のスイッチ操作は、自分の行為が直ちに音声でフィードバックされるので、因果関係がはっきりしやすいのです。人に頼らなくても達成できるという有能感にもつながります。「ビッグマック」というのは一つの大きなボタンですが、そこに「おはようございます」と録音しておけば、当番の人が押すと「おはようございます」という音声が出る。ボタンが2つ付いているタイプでは○と×を付けておき、○を押すと「ピンポン」、×を押すと「ブー」などと録音しておくクイズ遊びに使えます。

もう少し高度なものになってくると、選択肢を図版で示し、例えば食事場面は「はい」「いいえ」「好き」「嫌い」のシンボルを使うというように、場面によって入れ替えをしてもいいでしょう。

知的には高いのだけれど、肢体不自由の制約があるために、なかなかゲーム参加ができない人もいます。非常にシンプルなON、OFFだけのスイッチですが、針を回すことによって、時計盤のように任意の数を指し示すことができる機器があります。さいころを振って、出た目が数字を表すようなものです。これでビンゴゲームの進行役ができるなど、シングルスイッチで、多様な活動への参加の道がひらけます。

## ● Ⅷ 絵図版やシンボルの活用

次に絵図版やシンボルについてみてみます。絵図版が有利な理由はいくつかあります。ひとつには、話し言葉は当然語彙を知らないと成立しませんが、絵の場合は具象性が高いので、意味がわかりやすい。また、話し言葉はすぐ消えます。話しているその時しか、信号が出ておらず、しかも次々に新しい言葉がつながってくるので、聴覚的な短期記憶、頭の中である瞬間だけ音の流れを留めておく、そういうスキルが必要になります。

例えば、電話番号で、467の3467ぐらいなら私たちは復唱ができる。しかしそれぐらいの復唱できる容量が頭の中にないと、言われていることの前後関係を見失ってしまうかもしれません。絵図版やシンボルなどはずっとそこにありますので、見続けることができます。

また、シンボルは並んでいると、お互いの関係を照らし合わせることができます。認知的な困難をもっている人に対しても有効です。これは伝達内容の理解に関する利点です。

また、発音に困難がある場合は、図版やシンボルが用意されていれば指さすだけでも表出できるという長所があります。したがって、理解と表出面のいずれにおいても有用性があると言えます。

ただし平面的なものは抽象度が増してくるので、これはどの実物に対応するのかという理解が必要です。だから簡単とはいっても、やはり認知的基盤が要請される。実物が一番単純だということです。

今はデジカメで撮って、印刷することが簡単に出来るようになりました。写真というのは非常に有用ですが、ある意味では非常にリアルで、情報量が多すぎるという問題も実はあります。自閉症の人の場合には、細部にこだわって、写真が伝える事物そのものよりも、背景にあるもの、たとえば隅に写っている数字にこだわることもあるので、余分なものがすべて切り取られた絵図版の方が、分かりやすいということもあります。必ずしもリアルである方が好ましいというわけではありません。

絵の場合は、「図と地」と言いますが、背景と記号そのものがはっきりとコントラストをなしています。ですから、対象としている人がどのぐらい物を見分ける力があるのかということの評価しながら、図版や写真を選択していくとよいでしょう。

他にも、図柄の単純さの程度という要因もあります。それから、意味の自明性。例えば温泉マークの3本の曲線は湯気である私たちに分かりますが、これは何なのだと思う人もいるでしょう。図柄の意味が、利用者にとってどの程度自明と思えるかも選択する場合の判断材料です。

また、大きさの要因もあります。1対1のやりとりでは非常に小さなシンボルも使えますが、ちょっとした集団場面で1～2メートル離れたところで見せれば、私たちにとってもわかりにくい。朝の会などで、小さな絵図版を提示していることがよくありますが、大きさというのは重要な観点ですので、多少の距離があるならば拡大しておく必要があります。それから、その図版をどこに掲示するかです。背景は黒いボードだったり、白でも注意を引きつけやすい状況を作っておかないと、自分から視線を向け

ることができ難い人にとっては、見てもらえないこととなります。どういう場面で使うのか、相手がどういう人なのかによって多面的に考えていく必要があります。

一つの特別支援学校の中でも、学級や、先生によって使われる図版やシンボルが様々で、なかなか統一が図りにくいのですが、将来的には統一していきたいところです。学校を卒業してからも、個人に合ったシンボルなどが継承されることが理想です。

コミュニケーションボードを作る際には、どういう語彙を使うかを考えていきます。絵ならなんでもいいわけではなくて、どういう語彙がこの人には有効だろうかと探っていくのです。それを探る一つの手がかりを得たいと、肢体不自由校の保護者の方に協力していただいて、語彙調査を行いました。日本語マッカーサー乳幼児語発達質問紙というものがあるのですが、448語から成っています。例えば、食べ物・飲み物だったら、「アイス」「アメ」などと並んでいます。動物シリーズとか、あるいは名詞だけではなく、「食べる」といった動詞なども並んでいる。保護者の方をお願いして、「うちの子は理解できる」とか、「分かるだけではなく、表現もできる」ということを一つひとつの語についてチェックしていただきました。33人からの回答を整理して、表現できる上位の語を調べてみると、「バイバイ」「おはよう」は半分ぐらいの児童生徒が表現できている。それから、「いただきます」「ごちそうさま」。こういう対人的なルーティンの場面で使う語は半数ぐらいの子どもで表現できることが分かりました。相手がいることが前提になる言葉であり、さらに、日常生活での繰り返しが大事だということが見えてきます。そのほか、自分の感覚を表現する「痛い」や「おいしい」です。この「痛い」「おいしい」にしても共通するところは、相手との共感を生じやすい感覚であることです。例えば子どもが「おいしい」と表現すると、大人も「おいしいよね」と応じます。そこで一つコミュニケーションが成立する。「痛い」と言えば、「あっ痛いの」と応じ、コミュニケーションが成立します。つまり相手が何らかの反応してくれるような語彙が多いだろうと考えられます。したがって、ACCに取り入れる場合でも、対人的な場面で使える語であるかどうかを吟味する必要があります。ちなみに、話し言葉がない子どもが20人いますが、この中で人の写真は理解できるという子どもが8人、絵カー

ドなら分かる子が6人いました。しかし、これらの中で、実際に人の写真や、絵カードを使ってコミュニケーションをしている人はこの時点ではおりませんでした。絵や写真が見てわかるのであれば、コミュニケーションの中に入れていく余地があるのではないだろうか、と考えさせられました。

また、事物の名称だけでなく、動作を表す図版を用意すると、自分から要求をしたり、自己主張する時に使える。例えば、「歌いましょう」「食べたいんだ」というように。図版というと、写真に撮りやすい物品が多いのですが、こういう動作語も、コミュニケーションには有効です。形容詞に対応する図版も状況を説明したり、あるいは共感する時に使うことができます。たとえば、笑顔の図版で「うれしいね」とやり取りできます。このような多様な図版を使って意志や感情の受け止め手である教師や、家族、支援者がどのように応じてあげるかが、コミュニケーションを成立させる大きなポイントになってきます。単にACC手段を提供したからそれで終わりというわけではありません。「おいしい」とか「やったー」とお互いが認め合う語彙を入れた交流を心がけたいところです。

イギリスの特別支援学校に訪問する機会があった時、あるソフトを見せてもらいました。これは、ワードの画面なのですが、”The car was running fast”と普通にワープロで打っていくと、下のほうに単語ごとにシンボルが出てくるのです。そのシンボルをカラープリンタで印刷し、切り取って、教材にするということが普通に行われていました。

話を日本に戻しますが、ある特別支援学校の筋ジストロフィーの児童に行った工夫を紹介します。この子は言語理解力はあるのですが、「ア、ア」しか発声はありません。この子は先生が作った、写真をクリアファイルに挟み込んだコミュニケーションブックを使って、やりとりをしている。子どもが指さした対象を先生が読み取って、「あの時は面白かったよね」とやり取りをしている子です。この子に対して、指さして限られた内容を表現するだけではなく、もう少し創造性のある会話ができないかということで先生が作ったのが、こういうものです。裏に磁石がついている小さなチップですが、一つひとつの表に先生方の写真をシールにして貼り付けていく。それからこの子が好きなアンパンマンなどのキャラクターも貼り、気持ちを表す言葉も表情絵で入れてあげたのです。節分

などの行事や、太鼓をやりましたとか、どこかへ行きましたということを表示できるように、デジカメで撮った写真もチップに貼りつけました。最初は種類が少なかったのですが、どんどん増えていきました。この子はこれがとても好きで、「お母さん・僕・大好き」のようにチップを組み合わせて。自分で次々と表現して、先生がそれを読み取ることで会話が弾んでいきました。この子どもは、上下左右の団子状に造りあげていくのですが、将来的には横に並べるような一列にしたほうがいいのではないかと考えたこともあります。でも結果的にはこの子は群れにする方が、自分の言いたいことがたくさん表現できるようで、このあたりは子どもに任せることも大事でしょう。将来的には文字チップ教材も文字を使ってやりとりを展開したいと先生は準備しておられます。

オーストラリアの肢体不自由校で見せてもらった、コミュニケーションブックがあります。どんな仕組みになっているかという、トップページには「トイレ」など使用頻度の高い物や「どこかに行きたい」ということを伝えるような一般的なシンボルがあります。ここでまず最初に伝えたいことを一般的なカテゴリーで表現します。この使用者であるハーバー君はおそらく知的には高い生徒だと思えますが、たとえばあるシンボルを選択すると、その下に「go to page 6」と書いてあります。そしてそのページをめくります。すると行き先にも色々あるということで、「お家」に行くとか、「学校」に行くとか対象が細分化されています。これは近隣の大学で開発されたものであるという説明でした。

## ● IX まとめ

言葉やコミュニケーションを促すかわりというテーマでお話してきましたが、そろそろまとめに入っていきたいと思えます。第一に、かわりたいと思う場作りが必要。第二に、VOCAのような手段を用意したからといってはじめはどこでも使えるわけではない。場面を限定したほうが子どもにとってはわかりやすい。選べる子であれば選択肢を与える。そして第三に、周りの人がモデルやヒント、プロントなど援助を与えていくことで、どのように表現すればいいのかというのが分かってくる。そのあたりのスタッフ間の合意作り、うまくいかな

かった時にはこうしてあげるという作戦を共有していくことが必要だと思います。そして四番目に待ってあげる。これはあわただしい生活ではなかなか難しい、特に親の場合にはそうですが、待ってあげるというのも時には必要だし、表現が出たら直ちに答えてあげる。基本原則としてはこういうものだと思います。あいさつ、要求、グループ活動などで使えればと思います。

対象とする人の発達段階でねらいも変わってくるでしょう。聞き手効果の段階にある人の場合には、環境調整をするということと、私たち自身の応答性、「気づき」を高める。私たちの「気づき」を相手に気付いてもらうところに主眼が置かれると思います。意図的伝達段階にいる人に対しては、もう少しみんなにわかりやすいような、イエス・ノーや、返事、挨拶といったものから入っていき、選択が可能な場合にはAかBかの二者択一です。最終的には創造させたり、文字活用という方向に移行していくことになるだろうと思います。一人ひとりのレベルに合わせたねらいを作ることが肝要です。表現手段は図版やスイッチ、文字だけではなく、視線や身振りもあるので、その人の出来ることを探りながら考えていきます。また、私たちの高い応答性も不可欠です。利用者と共に取り組むことでコミュニケーションが広がります。どの場面で使うのか、どういうルーティーンを使うのか、表現がでなかったらどうするのかを決めていく。そして誰でも一貫した対応を、とりあえず学習するまではしようという合意です。その中には家族も入っています。今後こういった展開を考えておられる方の参考になれば幸いです。