

重症心身障害児・者の作業療法

独立行政法人 国立病院機構 富山病院
リハビリテーション科

2022年2月

子どもの障害とは

- 乳児・小児期に始まり、生涯続いていく。
- いったん獲得された機能というものはまずないと
いってよい。
- すべてが援助のもとで初めて、徐々に獲得されて
いくことばかりである

重症心身障害児・者は

自分の体を動かせない、どう動かしていいのかわからないため 自分で体験できることが極めて少ない。

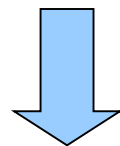
見たり、聞いたり、触ったり、動いたりして遊ぶこと、学習すること 成功し満足を感じることに日常生活全般に援助が必要。

生涯 障害を持ちながら生きていく

- 好きなもの・得意なものを持ちながら
- 「治ること・正常になること」を目標とするとうまくいかない。
- 障害を持ちながら、**最適適応**の状態にもっていくことを目標とする。

理解するために

- できることを探す
- 「できていること」はそれをやり易くすることを考える。
- 能力を発揮できる環境を考える。
- 適応するために代償しているので、より適応しやすい状況を作っていく。



そうすることで自立・自律していける人たちと考える。

- 出来ない事をできるようにすることではなく

持っている機能を見つけ、

それを十分に発揮できるようにする

発想が必要

自立と自律

- 自立とは

自分だけで物事を行うこと

自立は、能力・経済力・身体といった“外的な”要素による独り立ち

- 自律とは

自分をコントロールする事

自律は、価値観・信条・理念・哲学といった“内的な”要素による独り立ち

自己選択と自己決定

- 知的能力と自己選択・自己決定は一致しない。
- 幼い頃から、選択・決定する経験を積み、育てる事が大切です。
- 知的能力があっても、選んだ体験がないとできない。

今回伝えたいこと

- コミュニケーション
- 活動と参加

に焦点を絞る事を意識し、実施している当院の作業療法場面を紹介する。

重心児・者のコミュニケーションの特徴

- 理解力が不足し、言葉も出ず、表情やジェスチャー、身体の動き、視線による表出も困難だったり、出しているとしても、微弱すぎて、**周囲が気づきにくい**。



- コミュニケーションが成立しにくい
一方的な関わり、関わりの減少となってしまうやすい

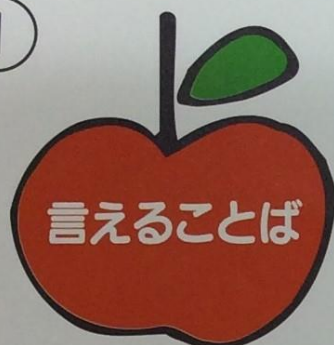


- しかし、理解したり、訴えたり全くできない人はいない

ことばの三つの側面

ことばが意味する三つの側面

①



(音声言語・Speech)

● 「りんご！」

というように声に出して言うことば

- ★ミルクをのんだり、手や足をなめたり、もぐもぐかんだりすることで口や唇や舌を使って発音する力が育ちます。

②



(言語・内言語・概念)

● 「りんごは赤い」

というように、りんごについて知っていること

- ★実際に見たりさわったり食べたりする経験を重ねて「りんご」がわかっていきます。

③



(自分の気持ちや考えを伝えたいという意欲)

● 「りんごはおいしい」

という気持ちを相手に伝える意欲

- ★おいしい気持ちを分かってほしくて「あー！」と声を出します。

コミュニケーションとは

1.双方のやりとりである。

にもかかわらず障害を持っている人だけが 聞き手にまわっている事が多い。

2.コミュニケーション手段には 言葉によるものとそれ以外の表情・視線・指差し・身振り・手振り・態度・行動といったものがある。

日常的には言葉以外のコミュニケーションの方が多く使われていると言われている。

話せないとコミュニケーションできないと思われがちである。

コミュニケーションするには

1.その人が持っている表現方法を見つけ、理解してみよう。

- 障害のある人、それぞれの言語(方言)があると考えてみてはどうだろう

2.環境を整えてみよう → 可視化

- お互いに わかるような工夫
- 実物、写真、絵、シンボルカードやコミュニケーションボードの使用
- 音声を出力することができるコミュニケーション機器使用
- サポートブック

コミュニケーションのコツ

- ・経験の中で能力は育っていく。
- ・絵やシンボル、サインの理解ができてから使うのではなく、使いながら覚えていく。
- ・経験したり参加したりすることが大切。
- ・失敗も大切。なぜなら私たちの日常でもうまく伝わらなかったり 誤解や勘違いも多いはず。

いろいろなコミュニケーションの方法

- ・表情、体の動き、呼吸、心拍数、
血中の酸素濃度の変化
- ・視線
- ・絵や写真、シンボルの使用
- ・音声を出力できる機器の使用
- ・サポートブックの利用

評価 コミュニケーション(理解・表出)の把握

コミュニケーション	理解					
	<input type="checkbox"/> 問題なし	<input type="checkbox"/> 日常会話の理解あり	<input type="checkbox"/> 単語レベル	<input type="checkbox"/> 場の雰囲気理解あり	<input type="checkbox"/> 不明瞭	<input type="checkbox"/> 無反応
	表出					
	<input type="checkbox"/> 会話可能	<input type="checkbox"/> 発語 単語レベル	<input type="checkbox"/> 指差し・ジェスチャー	<input type="checkbox"/> 喃語・声を出す	<input type="checkbox"/> 唸る	<input type="checkbox"/> 泣く
	<input type="checkbox"/> うなづく	<input checked="" type="checkbox"/> 笑顔	<input checked="" type="checkbox"/> 口元が緩む	<input type="checkbox"/> への字口になる	<input type="checkbox"/> 眉間にしわをよせる	<input type="checkbox"/> 怒る
	<input type="checkbox"/> 視線移動	<input type="checkbox"/> まばたき	<input type="checkbox"/> 注視	<input type="checkbox"/> 見開き	<input type="checkbox"/> 視線を外す	<input type="checkbox"/> 閉眼
	<input checked="" type="checkbox"/> 身を乗り出す	<input type="checkbox"/> 手足を振る	<input checked="" type="checkbox"/> 不動	<input type="checkbox"/> 手でふり払う	<input type="checkbox"/> 反り返り	<input type="checkbox"/> ばたばた動く
	<input checked="" type="checkbox"/> 問題行動	<input type="checkbox"/> 呼吸の変化	<input type="checkbox"/> SATの変化	<input type="checkbox"/> 自傷行為	<input type="checkbox"/> 寝る	<input type="checkbox"/> 姿勢の崩れ
<input type="checkbox"/> パソコン使用	<input type="checkbox"/> iPad使用	<input type="checkbox"/> トーキングエイド使用	<input type="checkbox"/> VOCA使用	<input type="checkbox"/> 写真カード使用	<input type="checkbox"/> 絵・シンボルカード使用	
備考 機嫌がいいと鼻歌が出る。横にいと自分からちよっかいを出してくる。人の目を盗むようなタイミングでいたづらをする。OTが部屋へ行くと声を出したり、ベッド柵を叩いたりして、声をかけてくる。						

当院の作業療法目標

活動内容と人的・物理的環境を調整し、
その人らしく生き生きと生活する・楽しむ
活動する・社会参加することを目指す

OTの基本姿勢

- 年齢相応の活動を意識する
- 自己選択・自己決定の機会を設け、
本人の意志が反映できるように配慮する
- 共に楽しむ

活動: 重症心身障害児・者の活動特性

自分で体験できる活動が制限されている

知的・精神面

- ・周囲の状況がわかり難い
- ・活動内容や工程がわかり難い
- ・コミュニケーションが成立しにくい
- ・感覚に過敏や鈍麻があり、環境に
適応しにくい

等

身体面

- ・活動姿勢が取りにくい
- ・自分の体を動かさな
い、どう動かしていいの
かわからない
- ・手と目が協調しにくい
等

未経験
常動行動・問題行動
覚醒レベルの低下
等につながる

活動を選択できるようになる為には

- 「この活動が好き」
 - 「この活動を知っている」
- という活動経験を増やしていくことが必要



- そのため、試行錯誤を惜しんではいけない
(やったことのない事は選べない
経験が理解できるまで時間がかかる)

④ 評価 活動の選択

遊びの評価の利用

遊びの経験							
I 人と出会う遊び							
		あり	なし		あり	なし	
親と子の遊び	「ちよちよあばば」などの手遊び			集団遊び	追いかけて		
	くすぐり遊び				かくれんぼ		
	いないいないばあ 遊び				ごっこ遊び・劇遊び		
	たかいたかい				ゲーム		
	お馬さん遊び				競争		
II 自分の体と出会う遊び							
体を使った遊び	床やマット上での遊び			使った遊具を	滑り台・ブランコ・トロッコ		
	布団を使った遊び				コンビカー・カタカタ		
	ボール遊び・縄とび				台・トロッコ・三輪車・自転車		
III 自然の遊び							
自然の遊び	道の遊び でこぼこ道、マンホール、壁や塀			自然の遊び	火の遊び 花火、たき火にあたる		
	探索あそび 草花、鳥、犬、電車、石				水の遊び 触る、水鉄砲		
	砂・土の遊び				プール遊び 水に慣れる、バタバタ、泳ぐ		
	光・風・雨・雪遊び 影ふみ、水溜り、雪合戦				冒険・探検 高い所に登る、狭い所に入り込む		
IV 物と出会う遊び							
制作活動	ティッシュや新聞紙、折り紙を使った遊び			おもちゃ遊び	車・電車		
	はさみを使った遊び				お人形遊び		
	のり、テープを使った遊び				積木・ブロック		
	お絵かき				楽器を使った遊び		
	粘土遊び				アクティビティセンターなどの指先を使う遊び		
V 生活の中での遊び							
	お手伝い				歌		
	クッキング				買物		
	生活用品に触れる遊び				絵本		
	階段を使った遊び				タンス・引出を使った遊び		
	押入れを使った遊び				友達や兄弟とのぶつかりあいの遊び		

活動の選択

興味チェックリストの利用

興味チェックリスト

	作業活動	経験あり	興味有 (予測される)	興味無 (反応無)		作業活動	経験あり	興味有 (予測される)	興味無 (反応無)		作業活動	経験あり	興味有 (予測される)	興味無 (反応無)
	制作					社会的レクリエーション					日常生活活動			
1	書道					収集する					入浴			
2	絵を描く					読書					食べる事			
3	手紙を書く					俳句					寝る事			
4	写真を撮る					お茶・お花					掃除・整理整頓			
5	手芸・裁縫					ラジオを聴く					庭や家の手入れ			
6	パズル					テレビを見る					料理・お菓子作り			
7	木工					音楽を聴く・楽器演奏					買い物			
8	革細工					歌を歌う・カラオケ					洗濯・洗濯物たたみ			
9	はり絵・ちぎり絵					スポーツ観戦					美容・シェイプアップ			
	陶芸					映画・観劇・演奏会					服装おしゃれ			
	園芸					ボーリング								
	ゲーム					ドライブ					身体運動活動			
	パソコン・ipad・DSゲーム					電車・バスでの外出					体操・運動・ダンス・踊り			
	将棋・囲碁・オセロ・麻雀					バーベキュー・野外活動					散歩			
	トランプ					療育・サークル					スポーツ(ゴルフ・テニス・バスケ・サッカー・水泳・野球・風船ハレー)			
	ビリヤード					パーティー								
	賭け事					旅行・温泉								
						人の世話								
						動物の世話								
						友達とおしゃべり・遊ぶ								
						家族・親戚との団らん								
						デート								
						居酒屋に行く								
						ボランティア								
						地域活動・お祭り								

評価表

氏名:														評価日: H 年 月
														評価者:
曲		J 演 ア		J 演 ア		J 演 ア		J 演 ア		J 演 ア		J 演 ア		J 演 ア
歌う	歌う		歌う		歌う		歌う		歌う		歌う		歌う	
	発声		発声		発声		発声		発声		発声		発声	
	口ぱく		口ぱく		口ぱく		口ぱく		口ぱく		口ぱく		口ぱく	
顔	口(角)	開口 上がる 下がる	口(角)	開口 上がる 下がる	口(角)	開口 上がる 下がる	口(角)	開口 上がる 下がる	口(角)	開口 上がる 下がる	口(角)	開口 上がる 下がる	口(角)	開口 上がる 下がる
	眉間		眉間		眉間		眉間		眉間		眉間		眉間	
目	視線移動		視線移動		視線移動		視線移動		視線移動		視線移動		視線移動	
	開き		開き		開き		開き		開き		開き		開き	
	注視		注視		注視		注視		注視		注視		注視	
頭	振る		振る		振る		振る		振る		振る		振る	
	反る		反る		反る		反る		反る		反る		反る	
	頷く		頷く		頷く		頷く		頷く		頷く		頷く	
手	振る		振る		振る		振る		振る		振る		振る	
	突っ張る		突っ張る		突っ張る		突っ張る		突っ張る		突っ張る		突っ張る	
	上げる		上げる		上げる		上げる		上げる		上げる		上げる	
体	反る		反る		反る		反る		反る		反る		反る	
	揺らす		揺らす		揺らす		揺らす		揺らす		揺らす		揺らす	
足	振る		振る		振る		振る		振る		振る		振る	
	突っ張る		突っ張る		突っ張る		突っ張る		突っ張る		突っ張る		突っ張る	
	上げる		上げる		上げる		上げる		上げる		上げる		上げる	
覚醒状態														
バイタル	脈		脈		脈		脈		脈		脈		脈	
サイン	呼吸		呼吸		呼吸		呼吸		呼吸		呼吸		呼吸	
	SPO2		SPO2		SPO2		SPO2		SPO2		SPO2		SPO2	
判断														

曲 ○: 明るい歌
△: 静かな歌

覚醒状態 1: 深い睡眠
2: 浅い睡眠
3: うとうとした状態
4: 静かで覚醒している状態
5: 動きを伴う覚醒
6: 泣く

判断 ◎: 笑顔があり、盛り上がってる
○: 笑顔があり、嬉しそう
△: 反応が少なく、快・不快が判別しにくい
×: 嫌そう

本を読んでみよう

・わいわい文庫の活用



アイパッドを使ってみよう



ミシンで作品を作ろう



リモコン



レリーズ

