

自閉症スペクトラム児の療育プログラム開発における 発達の視点と工夫 (2)

小学校高学年期：「負けられない」子どもが勝敗の決まる遊びを楽しむために
Developmental perspective and ingenuity in developing the program of treatment and education for children with autism spectrum disorders.2:

Upper grades of primary school: Enjoy playing by the rules-children who cannot accept losing-

○河邊光¹・荒木久理子^{1#}・山口真名美^{1#}・重富紗希^{1#}・中川万幾子^{1#}・藤原さつき^{1#}・劉爽朗^{1#}
野村朋^{2#}・荒木美知子³・竹内謙彰⁴・荒木穂積⁴

○KAWABE Hikari¹, ARAKI Kuriko^{1#}, YAMAGUCHI Manami^{1#}, SHIGETOMI Saki^{1#}, NAKAGAWA Makiko^{1#},
FUJIWARA Satsuki^{1#}, LIU Shuanglang^{1#}, NOMURA Tomo^{2#}, ARAKI Michiko³, TAKEUCHI Yoshiaki⁴, ARAKI Hozumi⁴

(¹立命館大学応用人間科学研究科・²大阪健康福祉短大・³大阪女子短大・⁴立命館大学産業社会学部)

(^{1,4}Ritsumeikan University, ²Osaka College of Social Health and Welfare and ³Osaka WJC)

Key words: 自閉症スペクトラム児, 療育プログラム, 集団内の勝敗

目的

自閉症スペクトラム児を対象に、集団で活動するための療育プログラムを提案する。本研究ではB1を中心に、「負けられない」子どもが集団の中で勝敗の決まる遊びを楽しむためにはどのような工夫が必要なのか明らかにする。2012年度の活動の中からB1の気持ちが特に崩れた月(2012年10月, 2013年2月)の活動を中心に、気持ちが崩れていく過程を確認することで、プログラムの改善点を考察する。

方法

参加児：2012年5月から2013年2月の間、療育プログラムに参加した1名(B1)を対象とした。B1とともに療育プログラムに参加していた児童も含め、学年および診断時期などの詳細は表1に示すとおりである。

手続き：療育プログラムは月1回、120分の活動であった。その中の10分間で、集団活動の1つとして「仲良しカルタ」を計画し実施した。「仲良しカルタ」ではスタッフと参加児の写真をカードとして使用し、毎月数枚ずつ参加児の希望するキャラクターカードを増やしていった。構造として、勝負は一回戦を原則とし、11月以降は個人の「負けられない」気持ちへの配慮の1つとして、スタッフ対参加児のチーム戦を導入した。分析では、参加児の活動記録、療育場面を撮影した映像データを使用した。

表1 参加児の属性 (2013年3月時点)

事例	学年	診断時期	学級・学校	活動参加月数
B1	小6	3歳0ヶ月	特別支援学校	6年9ヶ月
B2	小6	2歳2ヶ月	特別支援学級	9年4ヶ月
B3	小5	2歳6ヶ月	通常学級	8年0ヶ月
B4	小5	3歳7ヶ月	通常学級	6年10ヶ月

注：B2は2012年10月から参加。参加児はB4を除き男児である。

結果

B1の気持ちが崩れる過程は一定ではなく、①活動の中で他児と競り合う過程で崩れていく様子と、②何らかの理由で活動に対して事前に構えており、時間の経過とともに気持ちが崩れが大きくなっていく様子が見られた。

活動の中で見られたB1の様子は表2に示している。

B1は最終的なカードの所持数よりも、活動の中で連続でカードを取られる過程で気持ちを崩していた。他児との競り合いの中で、カードがとれない時は「難しい」と呟き、取れた時は「やっぱり俺は天才」と自尊心を高める発言を繰り返していた。

全体を通したスタッフの対応としては、活動を時間通りに進めるための声掛けや、勢いよくカードの上に飛び込むB1の行動に対する注意が多く見られた。

表2 B1の気持ちが崩れた月の活動記録

活動の様子	B1の様子	スタッフの対応
・他児が連続でカードを取る	・手当たり次第にカードをたたき、体ごとカードの上に飛び込む	・カードを取った他児を評価する ・B1を注意する
・勝ちに拘るB1の気持ちをB2が尋ねる	・拳を握り、俯く	・B2の発言への反応を控え、進行を促す
・他児と競り合う中、B1がカードを取る	・自尊心を高める発言を繰り返す	・肯定する

考察

集団の中で勝敗の決まる遊びを行うとき、スタッフは集団への配慮としてルールの手帳を守り活動を進めさせる一方で、手帳の中で苦しむ個人に対する配慮も行う必要がある。本研究におけるB1が、その対象となる。B1の気持ちの崩れが本活動特有のものであったことから、決められた時間の中で勝敗の決まる遊びを行うことが、「負けられない」B1の心的負担の増加に繋がったと考えられる。

また、11月以降チーム戦を導入した際、当初は気持ちを持ち直したように見えたB1だったが、月を追うごとに再び気持ちを崩していった。よって、チーム戦を行うことは「負けられない」子どもが勝敗の決まる遊びを楽しむ工夫の一つとなるが、チーム化を維持するために明確な枠の設定が必要であると考えられる。

カードの所持数の視覚的な支えを入れるなど、勝敗を長期的に捉えやすくする工夫や、活動の構造の改善が今後の課題である。