

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（3）

中学・高校生期：参加児自身によるルールづくり

Developmental perspective and ingenuity in developing the program of treatment and education for children with autism spectrum disorders. 3:

Junior and/or senior-high-schoolers' participation in rulemaking

○山路美波¹, 鏡原崇史¹, 小林里帆¹, 松元佑², 荒木穂積³, 竹内謙彰³

YAMAJI Minami, KAGAMIHARA Takafumi, KOBAYASHI Riho, MATSUMOTO Yu,

ARAKI Hozumi, TAKEUCHI Yoshiaki

(¹立命館大学大学院応用人間科学研究科・²立命館大学大学院社会学研究科・³立命館大学産業社会学部)
(¹²³Ritsumeikan University)

Key words: 自閉症スペクトラム, 療育プログラム, ルールづくり

目 的

自閉症スペクトラム(以下 ASD)において他者を意識すること, 他者への共感に困難があることが指摘されている。本療育プログラムにおいても, 他者の理解を得ずにルールを変更する, ルールを破るといった行動が目立つ。本研究では, 中学・高校生期の ASD 児を対象とした遊びと集団生活を援助する療育プログラムにおいて, 参加児によるルールづくりを取り入れ, 集団内での他者との関わりについてその効果を検討する。

方 法

参加児: 2012年4月から2013年3月において療育プログラムに参加した ASD と診断された6名の中学・高校生期の児童を対象とした(表 1)。

手続き: 本療育プログラムは月に1度実施し, 1セッション120分であった。そのうち60分をメインプログラムとして, スポーツ, 料理, 工作などの活動を行った。メインプログラムは予め参加児に希望を聞き, スタッフが手順やルールを作成することが主であった。2012年度より参加児が用意された題材(テーマや材料)を利用

表 1 参加児の属性 (2012年度)

ID	学年	診断時期	学級・学校	参加年数
A1	中2	6:5	通常学級	8年7ヶ月
A2	中2	3:3	通常学級	10年
A3	中2	3:0	通常学級	9年10ヶ月
A4	中3	5:8	通常学級	9年10ヶ月
A5	中3	6:0	特別支援学校	9年11ヶ月
A6	高1	4:6	通常学級	10年

注: A5のみ女兒、他の参加児は男児。

表 2 参加児の様子の記録

テーマ	材料	ルール作りの様子	作成したゲーム中のルールに対する態度
新聞紙で遊ぼう	新聞紙・紙風船	<ul style="list-style-type: none"> ・口々にルールを発言 ・こういう時どうする?を手がかりに発言 ・参加者同士で「こういう時は?」と練り上げる 	<ul style="list-style-type: none"> ・ルールを守る ・チームメイトにルール違反を指摘 ・他者によるルール変更の提案を受け入れる
オリジナル鬼ごっこ を作ろう	鬼ごっこ・ボール・ 紙・マジック	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の発案したゲームについてルールを 発表する ・足りない部分はスタッフのこれどうす る?を手がかりに発言 	<ul style="list-style-type: none"> ・鬼ごっこが成り立たない ・失敗を受けてもルールが変更される事はない ・他者によるルール変更の提案を受け入れる

し, ゲームとルールを考え, 作成したゲームで遊ぶという取り組みを開始した。その中で, 「新聞紙で遊ぼう」「オリジナル鬼ごっこを作ろう」という活動について, ルールづくりの効果を分析した。「新聞紙で遊ぼう」では, 参加児は新聞紙等の紙を用いた遊びを作成する事が求められた。また, 「オリジナル鬼ごっこを作ろう」は, 鬼ごっこに他の遊び(サッカーや宝探し, 中当て等)を組み合わせる事で新しい鬼ごっこを開発するというプログラムであった。

結 果

メインプログラムにおいて, 用意したテーマ, 題材, 参加児によるルールづくりの様子, 作成したゲーム中のルールに対する態度に分け参加児の様子を記録した(表 2)。その結果, 参加児は自身で大まかなルールづくりができ, 不足部分はスタッフとのやり取りを介してルールを完成させた。作成したゲームでは, ルールに従ってゲームをすすめ, 上手くいかなかった部分を他者と話し合いルールを調整する事ができた。「オリジナル鬼ごっこを作ろう」では, ゲームが円滑に運営できなかった際に自発的にルール変更はしなかったが, スタッフの意見を取り入れながらルールを調整する姿がみられた。

考 察

ゲームの考案やルールづくりを通して, ルールを守る, 他者に相談してルールの変更をするという場面がみられるようになった。これらは自身の作成したゲームを大事にする姿であり, また他者を意識した行動であると言える。しかし, ルールづくりやルールの変更は話し合いをせずに参加児の主張した意見を他の参加児やスタッフが受け入れる事で成り立っていた。これらより, 他者の存在を意識していることに加え, 第三者が介入することで他者の意見を受け入れることができると考える。