

自閉症スペクトラム児の多様性と自主性を尊重した療育プログラムの検討(21)

—高校生：受動的から能動的に活動意欲を高めるためのプログラムの工夫—

The care and education program development that support diversity and individual initiatives of children with autism spectrum disorder: Ingenuity of programs to motivate activities from passive to active

○¹伊野 充代・¹川上 須我・³松元 佑・²竹内 謙彰・¹荒木 穂積

○INO Atsuyo, KAWAKAMI Suga, MATSUMOTO Yu, TAKEUCHI Yoshiaki, ARAKI Hozumi
(¹立命館大学人間科学研究科・²立命館大学産業社会学部・³立命館大学社会学研究科)

(¹Graduate School of Human Science, Ritsumeikan University / ²College of Social Sciences, Ritsumeikan University / ³Graduate School of Sociology, Ritsumeikan University)

Key words: 能動的・達成感・他者との共有

目的

本グループは、高校生のASD児を対象とした療育プログラムの開発に取り組んでいる。参加児は失敗に対する不安が強く「オシマイニシヨウ」と中断する姿がみられていた。そのため、自ら繰り返し行う面白さや達成感の持てるプログラムを導入することによって、能動的に参加意欲を高めることをねらいに取り組んできた。2月に行った「ブンブンゴマを作って遊ぶ」プログラムは参加児にとって、達成感を感じられる取り組みとなった。本研究では、2月の「ブンブンゴマを作って遊ぶ」プログラムに焦点を当て、他の月(11月および12月)のプログラムと比較し、参加児がどのようにかかわっているのかを分析して検討することを目的とする。

方法

2020年10月～2021年3月の間、高校1年生ASD児1名が参加している本グループの療育プログラムの活動を対象とした。療育プログラムは、月1回、120分の活動であった。そこで各プログラムの映像データと活動報告書を基に、参加児の発話と行動を抽出し、11月、12月、2月のプログラムとの比較検討を行った。プログラムの内容を表1に示す。

表1 分析対象月のチャレンジタイムとメインプログラム

月	チャレンジタイム	メインプログラム
11月	メダル作り	おばけバスケット
12月	木の実探し	リース作り
2月	ブンブンゴマ作り	ブンブンゴマ回し

結果

11月、12月のメダル作り、リース作りでは、受動的でありながらも工夫を重ねていた。11月のおばけバスケットから椅子取りゲームに移行する際に、音楽係の役割を得た時点で、能動的なかわりに変化した。2月のブンブンゴマ作りでは、失敗を恐れず能動的にやり遂げ、他者に目を向ける余裕が感じられた。各月の活動時の参加児の発話と行動を表2に示した。

表2 各月の活動時の参加児の発話と行動

プログラム	内容	子どもの発話と行動
2020年11月 メインプログラム おばけバスケット& 椅子取りゲーム	フールフバスケットのルールを楽しむためのアイデアを考え出せるように促す。 参加者が楽しい雰囲気の中で一つ一つのことやTの主体性を引き出せるように音楽を用意する。	最初は、皆のメダルを見て動いていたが、次第に自主的に開き出した。「もう終わりにしよう」と言ったが、音楽を鳴らす等の役割を得ると、主体的に活動に参加していた。
2020年12月 チャレンジタイム Xmas リース作り	どんぐりや葉っぱを拾い、その素材を工夫して自分のリースを作成する。	グループに興味を持ち、粘り強く最後まで頑張っていた。スタッフの作品に興味を持って見ていたが、まだ共有するところまではいかなかった。
2021年2月 チャレンジタイム ブンブンゴマ作り	どうすればよく回るのかを考え、自分でブンブンゴマを作る。コマの形・厚さ・糸の長さ・穴の位置等を工夫し、見直しをもって課題を完成させる。	一番回るのは5枚と考え、牛乳パックを5枚重ねることを選択した。穴をあける作業や紐を通す作業は、指示せず本人の意志決定を得た。見本を提示することによって、それに向かって自分で見直しを持って完成することができた。
2021年2月 メインプログラム ブンブンゴマ回し	ブンブンゴマを回す。技にも挑戦する。自分で作ったブンブンゴマが、どのようにすればよく回るのかを考え工夫できるようにしていく。	一番に完成させ、とても上手に回すことができた。他のメンバーの作業の進み具合を観察する余裕が感じられた。うまく回ると、「見て見て」「聞いて、聞いて」と共感を求めた。

考察

3つ(11月、12月、2月)のプログラムで共通していたことは、スタッフが一緒に取り組む雰囲気を作ることによって参加意欲を高めていたことである。2月のプログラムでは、作る過程で失敗も含めて自分で工夫して仕上げることや、主体的に考える機会を与えることに留意した。難しいところも繰り返し挑戦することが、他者との共有に発展したのではと推察される。自らスタッフに共感を求める姿は、2月のプログラムで初めて見られた。さらにブンブンゴマは、技を極める面白さがあり、能動的な活動意欲にもつながる魅力的な教材であった。

これらの結果から、活動意欲が続くしかけを柔軟に設定し、自分で工夫して仕上げるのを待つことや考える機会を設け、挑戦させることが能動的な活動につながることを示唆された。

本研究は立命館大学人間科学研究所の療育プログラム開発プロジェクトの一環であり、立命館大学の研究倫理の指針に基づいて進められている。研究発表にあたってはプロジェクト参加児の保護者の同意を得ている

