

自閉症スペクトラム児の遊びと集団活動を援助する 療育プログラム開発（2）

—小学校中・高学年期：ごっこ協力—

高尾美妃¹・仲野沙也加¹・荒木久理子¹・大林奈央¹・河邊光¹・山口真名美¹・劉爽朗¹・
前田明日香²・荒木美知子³・坂口扶仁子⁴・竹内謙彰⁵・荒木穂積⁵

(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大阪女子短期大学・
⁴花園大学・⁵立命館大学産業社会学部)

【目的】 本研究では小学校中・高学年期の自閉症スペクトラム児（以下 ASD 児）に対する療育プログラム中でのごっこ遊びと協力を焦点を当てて分析し、集団遊び・活動を援助する療育プログラム開発上の留意点を提起する。なお、ここでは「ごっこ遊び」を「ストーリーに基づいて役割や複数の場面が設定された遊び」、「協力」を「共通の目標を達成するために力を出し合うこと」と定義する。

【方法】対象 2011年4月から2012年3月の間、療育プログラムに参加している5名を対象とした。対象児のプロフィールは表1に示す。

表1 対象児の属性

| 事例 | 学年 | 性別 | 診断時期 | 学級・学校 |
|----|----|----|------|--------|
| B1 | 小5 | 男児 | 3.0 | 特別支援学校 |
| B2 | 小5 | 女児 | 3.2 | 特別支援学校 |
| B3 | 小4 | 男児 | 2.6 | 通常学級 |
| B4 | 小4 | 女児 | 3.7 | 通常学級 |
| B5 | 小3 | 女児 | 3.2 | 特別支援学級 |

手続き 療育は月1回、150分間のプログラムを行っている。分析は療育の中心的活動であるごっこ遊び中の大人と子どもの行動・発話を対象とした。分析方法はビデオカメラで撮影した映像をもとに児童同士の協力行動をエピソード分析した。エピソードは場面（「導入」、「移動」、「場面設定」）ごとにどのような契機で協力が引き出されたのかについてまとめた。

【結果と考察】

ごっこ遊びの各場面に示された協力行動と契機について、9、10、11月を例にあげる（表2）。

表2 ごっこ遊びの中での協力行動と契機

| プログラム | 場面設定 | 導入 | 移動 | 場面設定1 | 場面設定2 | 場面設定3 |
|----------------------------|--|--|---|---|---|-------|
| 9月 お団子を作ろう | ○団子屋の老女を助けに行く とをスタッフが誘う。 ・他児から歩いて移動することを 誘われ、同意して出発する。【アド リブ】 | ○タイムマシンで移動 ☆布製の縄 | ○鼠と釣りゲームで対決 ☆釣竿 ☆釣り用の団子 ☆得点表 ☆背景壁紙 □団子屋の老女 ■鼠 判 ☆団子屋の暖簾 □団子屋の老 女 □客 □侍 ・他児が求めた助けに応じる。【仲間意 識】 ・ルールを変更して応戦する。【仲間意 識】 ・負けた敵を罵倒する。【仲間意識】 | ○団子を作って売る ☆紙粘土 ☆串 ☆皿 ☆レジ ☆小 判 ☆団子屋の暖簾 □団子屋の老 女 □客 □侍 ・他児が作った団子に値段をつける。 【役割意識】 | ○刀や手裏剣を買う ☆刀・手裏剣等の商品 ☆小判 □団 子屋の老女 □露店の店員 | |
| 10月 悪い侍から江戸 時代を守ろう | ○江戸時代を悪い侍から救う修 行をしよう侍が迎えにくる ☆刀 □侍 | ○タイムマシンで移動 ☆大縄 | ○手裏剣の修行 ☆手裏剣 ☆的 □侍 | ○刀の修行 ☆刀 ☆紐 ☆菓子 □侍 | ○だるまさんが転んだを用いた修行 ☆草 ☆棚 ☆鈴 □侍 ■悪い侍 ・仲間役のスタッフの邪魔を一緒にす る。【設定した枠からの離脱】 | |
| 11月 悪い侍からおばあ さんを助けよう | ○江戸時代を救うために侍が迎 えにくる ○江戸時代の服の制作☆悪い 侍からの挑戦状 ☆江戸時代の家紋と衣装 ☆刀 □侍 | ○タイムマシンで移動 ☆大縄 ・マットを丸めるのに手間 取っていた他児を手伝う。 ☆江戸時代の家紋と衣装 ☆刀 【現実の人間関係】 | ○悪い侍に見つからないように移動 ☆刀 ☆草の仮面 ☆大きな草 □侍 ■悪い侍 ・敵に向かってわざと大声を出す。【設 定した枠からの離脱】 ・スタッフに向かってわざと大声を出 す。【設定した枠からの離脱】 ・他児と一緒に敵を威嚇する。【アドリ ブ】 ・他児と動物の鳴き真似をして敵を騙 そうとする。【アドリブ】 ・混乱した他児に助言する。【現実の 人間関係】 | ○手裏剣で悪い侍と対決 ☆手裏剣 ☆的 ☆得点表 □侍 ■悪い侍 ・敵を倒すために案を出し合う。【大人 の声掛け】 ・敵と戦う他児に手裏剣を拾って渡し て手伝う。【アイテム】【仲間意識】 ・敵を倒すために自分とペアになるうと 他児を誘う。【仲間意識】 ・手裏剣を投げる役割を他児に頼む。 【仲間意識】 ・敵と戦う他児を応援する。【仲間意 識】 | ○団子屋の老女を助ける ☆縄 □侍 □団子屋の老女 ■悪い 侍 | |

注) 表中の○は中心的活動のプロット、☆は活動で使用したアイテム、□は活動の登場人物中の仲間、■は活動の登場人物中の敵、・は活動中に見られた協力行動、【】は協力行動の契機を示す。

小学校中・高学年期の ASD 児の療育プログラム開発には以下の3点が重要だと考えられる。

- ①繰り返しのあるプログラム**：3ヶ月間、同じテーマでプログラムを行うことで児童の場面理解が深まり、協力行動が増えたと考えられる。
- ②共通の敵と児童の自由な発想**：共通の敵がいることによって児童の間で目標を共有しやすくなり、仲間意識や役割意識が芽生えたと考えられる。また、児童の自由な発想（アドリブ）によってストーリーやイメージを豊かなものにし、場面理解が深まり協力行動を引き出すのではないかと考えられる。
- ③学童期のごっこ遊び**：ストーリーをもったごっこ遊びによって、児童はイメージを自由に表現し、他児とイメージを共有し蓄積することもできると考えられる。そして、仲間意識、役割意識につながり児童の協力行動を引き出すのではないかと考えられる。また、ルール遊びをストーリーの中に組み込むことで、ルールが理解されやすくなり、ルール遊びの世界へ入っていくことができると考察する。