

3. 子どもたちの特別なニーズに 応じた療育プログラム開発

高機能自閉症やアスペルガー症候群と診断される子どもたちが増加し始める中で、この子どもたちを対象とした既存の治療教育プログラムの見直しと新しい治療教育プログラム開発の必要性が検討され始めた。2000年ごろより立命館大学人間科学研究所、同大学院応用人間科学研究科および同心理・教育相談センターの新展開に合わせてこれらを研究拠点にした治療教育プログラム開発の機運がたかまっていた。

(1) 療育プログラム開発のねらい

筆者らは、プロジェクト研究の1つとして2001年より高機能自閉症およびアスペルガー症候群と診断された子どもたちを対象にした治療教育プログラムの開発に取り組んできた。筆者らはブレイルームでの個別の治療教育（セラピー）に取り組むと同時にグループ活動（集団活動）に依拠した治療教育の必要性を感じてきたが、父母の協力のもとに高機能自閉症またはアスペルガー症候群と診断された幼児および学齢児を対象とした療育プログラム開発プロジェクトを2003年4月に発足させ今日に至っている。

治療教育プログラムの開発にあたっては以下の視点を重視して取り組んでいる。①ソーシャルスキルやコミュニケーションスキル（わかりやすいテーマのもとでの集団活動や共同遊び）を発展させる視点、②固執性や常同行動を、問題行動ととらえるのではなく強い興味のある活動ととらえ直し、イメージを媒介した想像的遊び（見たて遊びやごっこ遊び、想像遊びや創造遊び）へと展開させる視点、③リトミックや料理・工作など組織された活動によって日常的運動スキルや協応動作（身体活動・手指操作および生活スキル）として発展させる視点、④見通しのもちやすいスケジュールや内容の工夫によって、衝動性を抑制しやすい無理のない活動（わかりやすいスクリプトと環境調整）の準備、⑤プログラム全体が、楽しみや期待感が育つようなポジティブな活動となっていることなど、である。本プログラムは、幼児期、学童期、青年期前期の3つのプログラムに分かれている。

本稿では学齢期前半（対象は小学1年生から3年生）を中心に検討をすすめる。

学齢期の高機能自閉症およびアスペルガー症候群の子どもたちの多くは、「友だちがほとんどいないか、まったくいな」くて、「他人との距離のとり方がわからない」、「集団内での相互作用やゲームのルールに従うのが困難」などの日常生活上の困難をもっている（例えば、京都ひきこもりと不登校の家族会ノンラベル編、2006年：p.89参照）。小学校時代は最悪だった（Shore, S., 2003：邦訳2004年参照）とか小学校1年生ごろからいじめられるようになり小学校3年生ごろになるといつの間にか友だちがいなくなった、などと述懐する青年・

成人期のアスペルガー症候群の人は少なくない。

筆者らの療育プログラム開発プロジェクトの目的は、月1回の機会ではあるが高機能自閉症やアスペルガー症候群の子どもたちが苦手とする集団活動を基礎に遊びを楽しむプログラムが提供できないかを試みるものである。遊びを楽しむ中で、「3つ組の障害」といわれる社会的相互交渉、コミュニケーション、想像力の3領域へのトータルな働きかけがおこなわれ、集団活動や仲間との活動が苦手な活動ではなく楽しい活動として日常生活に組み込まれることが期待される。本稿では、これまで取り組んできたプログラムの内、遊び活動（主として、ごっこ遊び）に焦点をあてて分析し、治療教育プログラム開発の可能性と課題について検討する。

(2) 治療教育プログラム立案の視点

療育は月1回、120分間のプログラムとして実施されている。

1). プログラムの構造化

場面の切り替えによって活動を展開しやすくするために、複数の部屋を用意し部屋は使用目的に合わせて構造化されている。また、プログラムは子どもたちが見通しを持ちやすいように、時間の構造化が図られ、「学習」と「『ごっこ遊び』」の2つの“やま”を中心にスケジュールが立案されている（表1）。

表1. 療育プログラム

部屋	時間	内容
部屋 A	10:30-	来所 自由遊び
	10:50-	集まり
部屋 B	11:00-	学習（チャレンジタイム）
部屋 C	11:10-	共同（ゲーム）
	11:20-	絵本
部屋 A ⇄ 部屋 C・その他	11:30-	「ごっこ」遊び（中 isb.）活動
部屋 C	12:20-	集まり

2). 「ごっこ」遊びの特徴

「ごっこ」遊びの内容は、個々の発達段階と集団活動に配慮したプログラム内容として組み立てられている。

集団での「ごっこ」遊びが可能になるには、イメージ（テーマ・場面・役割・シナリオ・ストーリー等）を集団で共有することが前提となる。集団における遊びのイメージの共有は学童期の発達課題である「仲間意識」の形成にもつながる。また、「ごっこ」遊びが展開するためには、モチベーションを高めるテーマとストーリー展開やシナリオが理解しやすくなるための小道具や場面などが必要である。これらが用意されると、幼児期後半から学童期前半の発達段階の

子どもにとっては、集団での「ごっこ」遊びは魅力的で楽しく遊べる活動となり、「ごっこ」(虚構)の世界が構築しやすくなる。また、繰り返しの中で自分たち自身でも展開しやすい自主的活動に進化させることができるという利点もある。治療教育をになうスタッフ側にとっても、集団での「ごっこ」遊びは大人も楽しめかつ虚構の世界なので自由度が高く取り組みやすい利点がある。具体的には、子どもたちとの対話の中で、関心のあるテーマを見つけ出し、子どもに応じた簡単な役割やルール、シナリオを工夫し、理解しやすいストーリー展開として準備することができる。

3) 「ごっこ」遊び分析の例

「ごっこ」遊びのテーマと内容の展開にそって、「仲間意識」および属する集団の変化したのかに視点をおいて分析をおこなう。

①時期区分

1年間を、次の4つの時期に区分してエピソードにみられる特徴を検討してみる。第Ⅰ期：電車ごっこ(4・5月)、第Ⅱ期：警察ごっこ(6、7月)、第Ⅲ期：忍者ごっこ①(9～11月)、第Ⅳ期：忍者ごっこ②(12月～3月)の時期である。以下、この4つの時期にみられた集団での「ごっこ」遊びの特徴とそこでの個人および集団の変化についてエピソード分析をおこなう。

第Ⅰ期：電車ごっこ(4・5月) —仲間を募るが誰も参加せず

人の配置は、子どもを導く役としての大人1名とサポート役としての大人数名。材料として準備したものは、ダンボールで作成した乗り込める電車や望遠鏡、あおげば前に進むうちわなど、電車ごっこ遊びのイメージの支えになるとねらったアイテムであった。

エピソード1(5月)：仲間を募るが誰も参加してこず

他児が遅れて部屋に入ってきたI君(小1：3次元形成期)は、他児が乗り物を作っているところを見て、「ウワー、ゼヒノラセテクダサーイ」と言い乗り込む。この時、すでにM君(小3：3次元形成後期)は運転席のような場所を設定し始めており、I君もそれに目をつけて遊ぼうとする場面。(参加児7名：休みなし)

I君：「マモナクハッシャイタシマス」M君が当初つくっていた運転席の場所につくと、レバーを案内マイク代わりにして他児に向けて言う。他児は、I君の言葉に反応を示さずに、それぞれがまだ乗り物を作っている。

I君：「マモナクハッシャイタシマス、ネェ、キイテンノー」他児がいる方を覗き込むようにして再度発車の案内をする。そして「ネェ、キイテルー？」とさらに念を押す。

ガイド役（大人）：「はーい」と返事をする。

K君：「マモナクハッシャイタシマセン」まだ作業中なのでそのように言う。M君は乗り込み用通路を作ることに必死で、I君の問いかけに応じる様子はない。また、H君とLちゃんも乗り物の中で自分の作業を別々におこなっている。

I君：「チョットー、ダレカ、ボクノナカマニハイッター」さらに訴える。しかし、誰も仲間に名乗り出なかったためか、I君は乗り物を降りると段ボールでヘルメット作りを始める。

エピソード1では、I君が他児に呼びかけ仲間を募るが、それに反応し遊びを共有する子どもはおらず、I君の一方的なコミュニケーションになってしまふ。ここではごっこ遊びはみられるが集団活動は不成立である。

第Ⅱ期：警察ごっこ（6. 7月）—共通の目的にむかって活動する

第Ⅰ期では自発的なごっこ遊びはみられたが集団を基礎にしたごっこ遊びとしては発展しなかった。大人が隊長と泥棒役とになりごっこ遊びをリードすることにした。また、テーマ（警察）に合わせて、警察バッジや警察手帳等のイメージの支えになるアイテムを準備した。

エピソード2（6月）：共通の目的にむかって活動する

アイテム（手錠・警察ベルト・トランシーバー）を身につけて、子どもたちは警察官になっている。泥棒（ひげをつけたスタッフ）を捕まえて牢屋に入れ、逃げ出した泥棒をまた捕まえて牢屋に入れるという遊びを繰り返して雰囲気を高める。子どもたちは手首につけたトランシーバー（ダンボールで作ったもの）を口元に持ってきて、「タイチョウ、ドロボウガツカマリマシタ」「タイホスル、

タイホタイホ」「タイチョウ、タイヘンデス」と通信をしながら、部屋中を動き回っている。(参加児7名：休みなし)

K君：「ハンニンガ、ドロボウニナツテニゲダソウトシテイマス」

M君：(隊長の前に来て)「ケイブ」と報告。

Lちゃん：「タイチョウ、タイチョウ」と言いながら押入れまで走っていく。

H君、K君、M君が押入れまで走っていく。

J君：「タイチョウ」と言いながら押入れまで走っていく。

I君が押入れまで走っていく。H君、I君、J君、K君、Lちゃん、M君が押入れの前に集まる。

N君が押入れから出てくる(N君の気配を他児は泥棒だと勘違いしていた)

Lちゃん：(風呂場に向かって)「ドロボウノニオイガシマス」。H君、I君、K君、Lちゃん、M君、N君が風呂場に向かって走っていく。

隊長(大人)：(J君にむかって)「泥棒のにおいがするって」

J君が隊長と一緒に風呂場へいく。

エピソード2では、すっかり警察官になって泥棒を捕まえる遊びを楽しんでいる子どもたちの様子がみられる。「隊長」(大人)を媒介に子どもがコミュニケーションをとり、泥棒を捜すという共通の目的にむかって活動する様子がみられる。

エピソード3(7月)：集団の成員への呼びかけと応答

泥棒(大人)が綱引きで勝負を挑む。子どもたちは「カギヲカエセ」と言いながら、必死に引っ張る。しかし、泥棒が勝利してしまう。泥棒は「もっと強くないと、倒せないよ」と威張っている。(参加児6名：J君休み)

隊長(大人)：(警察手帳を入れるソケットを持ってきて)「ここに警察手帳を入れて、パワーアップだ」

H君、K君、Lちゃん、M君、N君が「ワカッタ」と急いで警察手帳をソケットに入れる。

I君がソケットに警察手帳を入れに来ない。

M君：(警察官になりきった口調で)「Iクン、テチヨウヲテニイレルンダ」
とI君を呼びに行く。

I君が手帳をソケットに入れる。

H君、I君、K君、Lちゃん、M君、N君の表情が気合の入ったもの
に変わる。

エピソード3では、場面に入ることができていなかった1君(小1:3次元
形成期)を呼びに行くという、集団の力で1君を引き寄せる場面が見られる。
I君がソケットに手帳を入れて全員がそろったことで子ども全員の表情が気合
の入ったものになり、子どもたちが集団を自分たちの力の源として認識しは
じめている様子が見られる。

第Ⅲ期：忍者ごっこ①(9～11月) —目的達成のために協力する

第Ⅱ期での子どもたちの様子から集団の凝集性をより高めるために「敵(大
人) vs. 味方(子ども)」の対極性をもった遊びをさらに発展させることにした。
また、「ごっこ」遊びの中にゲームとしての「ルール」遊びを組み込んだ内容
を設定する。

エピソード4(10月)：目的達成のために協力する

敵忍者(大人、男性スタッフ)が眠っているスキに子どもチームは巻物を手
に入れる。敵忍者が起きてきて巻物を再び奪い返しに来る。敵(大人)が「巻
物がない、どこだー!」と言って近づいてくると、子どもたちは急いで風呂場
へ逃げる込む場面。(参加児5名：J・N君休み)

K君：「エイヤサ、コイヤサ マキモノデゴザイマス」と巻物をもって風呂
場に逃げ込む。

Lちゃん：「ハヤクハヤク」「ハヤクキテ」とみんなに呼びかける。

M君、K君、Lちゃん、H君が風呂場に集まる。M君、K君、Lちゃん
が風呂場の浴槽の中に一緒にいる。

Lちゃん：「シーッ」といって浴槽の中に頭をさげる。

M君：「ニンポウ〇〇ノジュツ」浴槽のふたの下に隠れる。

H君：「オレハココデミハッテル」といって敵の様子を風呂場の入り口で見

張る。

K 君、L ちゃん、M 君が盗んだ巻物を浴槽の中で隠れて読む。

L ちゃん：「ナンテカイテアル？」と K 君が持っている巻物を覗き込む。

K 君：「『へへへ、ヒッカカッタナ。ニセモノノマキモノダ。ツギハホンモノ
ヲミツケロ。アッカンベ』 ダッテサ」と巻物にかかれている文字を
読む。H 君、M 君も巻物を覗き込んで見る。

エピソード4では、「敵から巻物を盗む」という共通の目的達成のために、子どもたちが協力する様子が見られる。大人の言葉かけや支えがなくても子どもだけでコミュニケーションが成立しており、子どもたちの中で集団活動が確立していることがわかる。また、一緒の場所に隠れる様子や、H 君（小1：3 次元可逆操作期）が巻物の中身を確認することを K 君（小2：1 次変換形成期）に任せて、自ら見張り役を買って出るといった役割意識が形成されていることがうかがえる場面も見られる。子ども集団の中に「仲間意識」が芽生え始めていると考えられる。

第Ⅳ期：忍者ごっこ②（12月～3月）—仲間に教える、仲間をかばう

「ごっこ」遊びの中に、ゲーム遊びを発展させた一人ひとりが課題に挑戦する卒業テストを取り入れる。また、大人の役割を「敵」から中間的存在である「番人」へ変更する。この時、「敵」は想像上の存在となっている。

エピソード5（1月）仲間に答えを教える

宝の鍵を手に入れるために番人の出す問題に答える場面。番人の質問に対して語尾に「ペペ」を付けて答えなければいけないという「ルール」を採用。（参加児5名：J、N 君休み）

番人（大人）：「今度は自分の好きな果物の名前を言うんだっペペ」

H 君、I 君、K 君、L ちゃん、M 君：「ハイ」声を揃えて言う。

番人（大人）：「I 忍者言うっペペ」

I 君：「リンゴダッペ」

番人（大人）：「二回ペペって言うっペペ」K 君が I 君に走り寄って正しい答えを耳打ちしようとする。

I 君：「バナナダッペ」

K 君：「ペペッ！」離れた場所から大きな声で I 君に言う。

番人（大人）：「ペペ」

K 君：「バナナダッペペ」I 君に近づいて耳打ちする。

I 君：「ハーイ、モウイッカイ」番人に向けて手を挙げる。

番人（大人）：「よし」I 君を指す。

I 君：「スイカダッペ」

L ちゃん：「ペ」I 君に向かって‘ペ’を付け加えて教える。

K 君：「ダーカーラ、スイカダッペペ、ペペ」I 君に近づいて言う。

H 君：「ニカイイウ！」離れた場所から I 君に言う。

エピソード5は、番人（大人）が出す課題にうまく答えられない I 君（小1：3次元形成期）に、K 君、L ちゃん、H 君が答えを教える場面である。特に K 君（小2：1次元変換形成期）は I 君に繰り返し教える。その教え方も耳打ちをするなど、「仲間」として認識している様子が見える。また、L ちゃん（小2：3次元形成期）、H 君（小1：3次元可逆操作期）は「ペペ」と2回言うという「ルール」を理解してこれを他児に教えることができることもうかがえる。
エピソード6（2月）：失敗した仲間をかばう

透明のペットボトルを数個つなぎ合わせた筒の中を、手のひらサイズのボールが転がるので、タイミングよくキャッチするゲーム。はじめに隊長（大人）がチャレンジして見本を見せ、次に K 君（小2：1次元変換形成期）が挑戦することになった。（参加児5名：J・N 君休み）

K 君が腕を伸ばし、取れるよう構える。番人（大人）が筒を左右に動かす。

K 君：筒が動くので、「オ～」と思わず声が出る。

K 君：ボールは手にあたりはじかれ、取り損ねて床に落ちてしまう。

隊長（大人）：「おー！」

K 君が片足で腰をかがめ、ゆっくり拾う。体を起こしながら番人の方を見る

番人（大人）：「取ってる？取ったか？どうだ？」

K 君は迫る番人を、固まってじっと見つめる（どうしていいのか戸惑っ

ている様子)

隊長 (大人) : 「取れた。取れた。」 (小声)

M 君 : 「トレテタ ! 」

隊長 (大人) : 「取れてたやんなー取れてたやんなー」

L ちゃん : 自分の口元を手で押さえる (秘密を漏らさない意思の表示)

番人 (大人) : 「じゃあ、こっちの勘違いか」

K 君は首をすくめ、チョコチョコとした足取りでスタンバイの位置まで戻る (かばわれてくすぐったさを感じている様子)。

エピソード6は、K 君がボールを落としてしまったことを、M 君 (小3:3次元形成後期)、L ちゃん (小2:3次元形成期) がかばう場面である。この時期、この他にも、一人ひとりが課題に挑戦する「卒業テスト」の場面では、応援する、教える、ルールを提案する等の姿が見られた。また、大人の役割を敵から中間的存在である番人に変えることによって、敵への対決が抑制され、他方「みんなで協力して課題をクリアする」という目標が明確化され集団の凝集性が高まったように思われた。I 君 (小1:3次元形成期) も場面を理解して集団の一員として動く姿が多く見られるようになっており、集団への帰属意識が生まれ始めてきたことがうかがえた (小1のJ君、N君はこの時期家庭の事情で欠席が続いていた)。

4) 考察

①集団での「ごっこ」遊びの役割と有効性

見たてにもとづく「ごっこ」遊びは幼児期初期からみられる。1歳半ごろになると、水の入っていないポットからコップに水を入れるふりをする行動がみられるようになるし、2歳ごろになると人形にスプーンで食べさせたり、人形を寝かしつけたりする見たて遊びすらみられるようになる。3歳ごろになるとひとりで「ままごとごっこ」をして遊ぶすがたもみられることであろう。幼児期後半になってくると集団活動による仲間との「ごっこ」遊び (役割遊びともいう) がみられるようになってくる。集団での「ごっこ」遊びが成立するためには、①テーマ、役割、場面、アイテムが共有されていること、②遊び相手の意図や行動が理解されていること、③シナリオやストーリー展開が共同で展開

できることなどが前提となる。

集団での「ごっこ」遊びは、自然発生的に現れてくるものではなく幼児期の段階での大人との共同活動の中ではぐくまれてくるものである。子どもは大人の行為や行動を客観的にだけでなく主観的にも学びとして遊びとして再現するのである。

自閉症やアスペルガー症候群の子どもたちは、一般的に見たて遊びの出現が遅く、幼児期にふり遊びや見たて遊びがみられないことが診断の根拠とされたりする。幼児期の自閉症やアスペルガー症候群の子どもたちは質量ともに「ごっこ」遊びの前提となる基礎的条件は脆弱であったことは容易に推察できる。

筆者らの取り組んできた学童期の治療教育のプログラムでは、大人（スタッフ）が集団での「ごっこ」遊びに積極的に関わりつつ、他方で子どもたちの自主性を尊重し自主的活動を促すという一見矛盾した活動に取り組んできた。また、大人が隊長役を務めたり、敵対味方に分かれた際の相手役を務めたりする方法で「ごっこ」遊びを主導したり、コントロールしたりしてきた。その結果、子どもたちの集団の中でコミュニケーションが自然発生的に生じる、共通の目的に向かう、目的達成のために協力する、仲間をかばうなどの対人関係や仲間を意識した集団活動が展開する姿がみられる。学校生活の中で、集団活動になじめずはみ出しやすい、指示に従わないなど否定的な経験を持ちがち子どもたちが集団を楽しい活動として経験することはたとえ月1回の活動ではあっても貴重といえるのではないだろうか。

②「ごっこ」遊び導入の視点

「ごっこ」遊びのテーマと内容についてはよく吟味して検討される必要がある。

テーマについては、子どもたちがよく知っているもので遊びの中に反映しやすいものでなければならないだろう。家庭生活、学校生活、テレビや本などによる知識、子どもたちを取り巻いている環境や時代状況などテーマは多様である。子どもたちの興味や関心および現実の生活が狭隘であればそれだけ遊びのテーマも狭くならざるをえないだろう。生活の拡がりやテーマの豊かさを生み出すことにはいつでも留意しておく必要がある。

テーマはその内容によって①日常生活をテーマにした遊び、②生産活動をテ-

マにした遊び、③社会的・政治的活動のテーマの遊び、④ファンタジーの遊び、の4つに区分することができる。一般的には、遊びのテーマと内容は子どもの発達にともなう生活空間の広がりによって日常生活から生産活動、社会的・政治的活動へと移っていくと言われている。しかし、自閉症やアスペルガー症候群の子どもたちは、興味や関心を生活にではなくテレビや本などに見いだす場合が少なくなく、早い時期からカタログの知識やファンタジーの世界にテーマを見いだす場合も多い。遊びのテーマや内容を決めるにあたっては、現実や具体的なものから離れすぎないように工夫する必要がある。

③治療教育プログラム開発の視点

治療教育プログラムの開発にあたっては①ソーシャルスキルやコミュニケーションスキルを発展させる視点、②固執性や常同行動をイメージを媒介にした想像的で創造的な活動として展開させる視点、③日常的運動スキルや日常生活スキルを発展させる視点、④衝動性を抑制しやすい無理のない活動、⑤プログラム全体が、楽しみや期待感が育つようなポジティブな活動として準備されていることなど、が重要となるが、とりわけ重要なのはプログラム全体がポジティブな評価と結びつく内容として準備されていることである。学校生活や社会生活の中で「ほめられたことがない」と訴える高機能自閉症、アスペルガー症候群の子どもたちは少なくない。発達や障害に配慮した治療教育プログラムを準備することは重要だが、それらが達成感や自己肯定感のもてる活動とつながるような工夫と配慮が、治療教育プログラム開発にあたっては重要となる。自己意識や社会的自己の形成が促される学童期にあってはとりわけ肯定的でポジティブな自己形成がおこなえるかどうかは高機能自閉症、アスペルガー症候群の子どもたちにとって重視されなければならない。

引用文献

- Gillberg, C. (2002) A Guide to Asperger Syndrome, Cambridge University Press. 田中康夫 (監訳), 森田由美 (訳) (2003) 『アスペルガー症候群がわかる本—理解と対応のためのガイドブック—』明石書店.
- 京都ひきこもりと不登校の家族会ノンラベル (編) (2006) 『どう関わる? 思春期・青年期のアスペルガー障害—「生きにくさ」の理解と援助のために—』

かがわ出版.

- Shore, S. (2003) *Beyond the Wall: Personal Experiences with Autism and Asperger Syndrome* (2nd Edition), Autism Asperger Publishing Company. 森由美子 (訳) 『壁のむこうへー自閉症の私の人生ー』
- Wing, L., (1996) *The Autistic Spectrum: A Guide for Parents and professionals*, Constable and Company Limited. 久保紘章, 佐々木正美, 清水康夫 (監訳) (1998) 『自閉症スペクトルー親と専門家のためのガイドブックー』 東京書籍.

(文責：荒木穂積)