

### (3) 小学校低学年グループ：個の遊びの充実と集団遊びの工夫

#### 1) 療育のねらい

自閉症スペクトラム (autism spectrum disorder : 以下、ASD) は「社会的相互交渉」、「コミュニケーション (非言語・言語)」、「想像力」の三つ組の障害があるとされ、発達段階に応じた対人関係が築きにくいことが指摘されている (Wing & Gould, 1979)。またそのため、ASD 児は園や学校での生活において友人関係や仲間関係を築きにくく集団に参加することに困難さを持つことが知られている (春日・藤戸・安田・松本・小島・古田・富井・中原・荒木・竹内・荒木, 2015)。しかし、一定のルールや枠組みの設定された環境であっても配慮があれば、集団の中で仲間と一緒に遊んだり、協同で活動に参加したりすることができる可能性がある。そのため、特に小学校入学後の学校生活の中でネガティブな自己評価を経験することが多い ASD 児にとって、集団活動の中でポジティブな感情を経験することは重要である (春日ら, 2015)。例えばごっこ遊びでは、自分の経験と遊びを連合させ、子ども個人のスクリプト (特定の時空間的な文脈に、適切に順序立てられた行為の流れ) を元にしたごっこ遊びからイメージを共有したごっこ遊びへと段階を経ていく。このように、個人の遊びを充実させることが集団でのイメージ共有へとつながり、集団参加への足掛かりになることが想定される。

以上より、本グループは「個々の遊びを充実させる」「友達を意識しながら活動を楽しむ」ことをねらいとしている。ただし、2015 年度は参加児の数が 2 名となったため、参加児だけでの集団形成は困難となった。スタッフが友達の役割を果たすことで「友達を意識しながら活動を楽しむ」ことの達成を試みた。また、本グループでは、年齢や発達段階の異なる参加児がプログラムを楽しめるように、集団に入りづらい参加児のためにメインプログラムに沿った複線プログラムを用意している。

#### 2) 参加児

本療育プログラムに参加する ASD 児 1 名およびきょうだい 1 名 (小学校低学年)、スタッフ (大学院生 4 名、大学院修了者 3 名、大学教員 1 名) と対象

とした。きょうだいとは、未診断であるが、そのきょうだいが ASD の診断を受けていることから、親の要望により活動に参加している児童のことである。

### 3) 期間

2013 年 4 月から 2015 年 10 月の 2 年 7 ヶ月を分析対象期間とした。また各年 8 月は活動を実施していないため分析対象外とした。

### 4) 手続き

ASD 児ときょうだいを対象とした療育活動において参与観察を行った。活動場面は映像記録としてスタッフが手持ちのビデオカメラを用いて撮影した。活動当日の 2 週間前に院生スタッフで療育プログラム作成のためのミーティングを行い、活動日の 1 週間前に準備（当日必要なものの工作等）を行った。予定があわない場合は手分けして作業する場合もある。活動後にはスタッフ全員でミーティングを行い、スタッフ間で子どもたちの様子など活動場面における情報を共有し、療育記録を作成した。以下に本療育活動と、主な分析場面にある「設定遊び」の詳細を記す。

### 5) 活動の流れ

月に 1 回、120 分の活動を行っている。各月のプログラムは複数の大学院生が中心となり、大学院修了生、療育経験者や大学教員のサポートのもと実施している。1 日の流れを Table 1 に示した。まず、来所した子どもたちが、それぞれ好きな遊びを選択し、室内で自由に遊ぶ時間を設定している。参加児全員が集まると、出席確認と 1 日の活動の流れ（お集まり）を行い、活動のメインとなる設定遊びへと移行する。また、本グループは、個の遊びと集団の遊びを組み合わせるプログラムを計画している。設定遊び後には、おやつ時間を設け、全員が食べ終わり次第、絵本の読み聞かせを行って、活動を終了する。

2013 年度～2015 年度の本療育活動のメインとなる設定遊びのテーマ・個の遊びと集団の遊びの内容・参加児童数・スタッフ数を Table2・Table 3・Table4 にした。

Table 1. 1日の流れ

時間	活動内容
10:30	来室・自由遊び
10:50	お集まり
11:00	設定遊び（中心的な活動）
12:10	おやつ
12:20	絵本
12:30	さようなら

Table 2. 2013年度の設定遊びのテーマ

活動月	設定遊びのテーマ	設定遊びの概要	○個の遊び ◎集団の遊び	参加 児童数	スタッフ 数
4月	電車でGO!	電車に見立てた縄に乗り、広場まで電車ごっこをする。広場について好きな遊びをする。	○ボール遊び、シャボン玉 ◎電車での移動	4	10
5月	電車でこどもの国へ行こう	電車ごっこで駅を周り、スタンプをもらって広場で遊ぶ。全員でバルーン遊びをする。	○シャボン玉、縄跳び ◎電車での移動、バルーン	4	10
6月	お天気にしてアンパンマンを元気にしよう	傘やてるてる坊主などの雨に関するアイテムをつくり、アンパンマンにアイテムをあげる。	○雨の日のアイテムづくり ◎紙に描かれたアンパンマンにアイテムを貼る	4	9
7月	みんなで楽しく虫をつくろう	紙コップやモールを使って虫をつくり、虫を売り買いする。	○虫をつくる ◎虫の見せあいっこ、売り買い	6	4
9月	秋祭りで遊ぼう	お面をつくり、金魚すくい・輪投げ・ボール投げ等の出店を作り出店に遊びに行く。最後に全員で太鼓のリズムに合わせて盆踊りをする。	○お面づくり、出店のゲーム体験 ◎盆踊り	3	7
10月	パンケーキ屋台のクックさんになろう	参加児が活動前に作りたいパンケーキのアイデアを出し合う。ホットケーキを作る組とベビーカステラを作る組に分かれて調理する。調理後は、様々な材料を使ってトッピングして食べる。	○生地づくりや型ぬき ◎トッピングや盛り付けて食べること	5	9
11月	自分で集めてきたもので好きなものを作ろう	落ち葉や木の枝等の工作用の素材拾いを兼ねた散策をスタッフと共に。取集した素材とスタッフが用意した素材・工作用具を用い、各自で作品を作る。終了後、「あひるの木」という木オブジェに作品や集めた素材を参加児に貼付・デコレーションを行う。	○散策、各自の工作など ◎一つの模造紙の木へのデコレーション	4	9
12月	クリスマスパーティーをたのしもう	靴下の台紙に飾りつけを行いサンタさんからプレゼントをもらうための靴下を作成する。靴下を活動場所の外に置いておき、スタッフが用意したクレープにトッピングを行い、みんなで食べる。その後、プレゼントの入っている靴下を見に行く。	○靴下づくり ◎トッピング、おやつを皆で食べるなど	4	10
1月	雪ボール合戦をたのしもう	ボールを雪に見立て射的ゲーム、ボックスボール入れゲームを行い、最後にみんなで転がしドッチボールを行う。	○射的ゲーム、ボックスボール入れ ◎ドッチボール	3	5
2月	おいしいものをつくろう	絵本「まんぷくです」を参考にし、小麦粉粘土等を使って好きな食べ物を作る。道具を使用し、調理したり、お店屋さんごっこ等を取り入れる。そしてみんなで食べて楽しむ	○粘土を使って食べ物を作る ◎お店屋さんごっこ、皆で食べる	2	8
3月	ドーナツを作ってドーナツ屋さんになろう	ドーナツを作り、出来上がったドーナツをお店に並べ売り買いする。	○ドーナツ工作 ◎ドーナツを並べ売り買いする	5	8

Table3. 2014 年度の設定遊びのテーマ

活動月	設定遊びのテーマ	設定遊びの概要	○個の遊び ◎集団の遊び	参加 児童数	スタッフ 数
4月	科学者になってロケット打ち上げ実験をしよう!!	フィルムケース・色紙などを使用しミニロケットを作り、中に発泡性入剤を入れて発射させる。	○ミニロケット工作 ◎ミニロケット発射実験	4	5
5月	みんなで最新型あひるロケットを飛ばそう!!	500mlのペットボトルを飾りロケットを作成し、中に発泡性入剤を入れ発射させる。その後、1.5ℓのペットボトルにも挑戦する。	○中ペットボトルロケット工作 ◎大ペットボトルロケット工作実験	4	6
6月	雨の妖怪をやっつけよう!!	針金、輪ゴム、ビニールテープを使用し、パチンコを工作し、スタッフが準備した妖怪的にパチンコをみんなで飛ばして楽しむ。	○パチンコ工作 ◎的当て	3	6
7月	アイスクリームを作ってみんなで食べよう	アイス液の入ったアルミ缶をペットボトルに入れさらに水と塩を入れて蓋をし、ペットボトルを転がす。その後アイスを取り出しみんなでトッピングをして食べる。	○アイスクリーム作り ◎アイスクリームのトッピング	4	6
9月	好きなキノコを作ってみんなでキノコ狩りをしよう	粘土で自分の好きなキノコを工作し、スタッフが用意したヒントを元に伝説キノコを探しに行く。	○オリジナルキノコ工作 ◎キノコ狩り	4	5
10月	妖怪になってハロウィンを楽しもう	自分のなりたい妖怪をバッチに描きつける。そしてスタッフの用意したヒントを元に妖怪アイテムを探しにいき、お菓子をもらうため人間達と綱引き対決をする。	○自分のなりたい妖怪バッチ作り ◎妖怪アイテム探し・綱引き	4	6
11月	ヒーローになって敵を倒してさらわれた人を助けよう	自分の好きなヒーローのバッチを作成し、人質を助けるために悪者と戦う対決方法をヒントをたどって探索する。そして最後に妖怪と玉入れ対決をする。	○ヒーローバッチ作り ◎絵探し・玉入れ	5	6
12月	ホットケーキを作ってみんなでクリスマス会をしよう	ホットケーキのトッピングデザインを描き、ペアで協力してホットケーキを作る。そして、ホットケーキにトッピングをする。	○ケーキデザインのお絵かき ◎クッキング・トッピング	5	5
1月	福笑い大会をしよう (※小学校高学年グループ合同)	他グループの参加児と共に、グループに分かれ、福笑いのパーツを探しに行く。そして、揃ったらみんなで福笑いをする。	○福笑いのパーツ探し ◎福笑い大会	3 (3)	7 (6)
2月	鬼をやっつけよう (※小学校高学年グループ合同)	他グループの参加児と共に鬼をやっつけるための石を作り、みんなが背負っているかごに石をいれて鬼を動けなくさせ、鬼退治をする。	○石(ボール)作り ◎鬼退治	3 (1)	5 (4)
3月	たこ焼きをつくろう (※小学校高学年グループ合同)	他グループの参加児と共にたこ焼きを作り、みんなで作る。	○たこ焼きお絵描き ◎たこ焼き作り	5 (4)	4 (4)

※本グループの参加児の年齢が上がり、2015 年度から小学校高学年グループに移動する参加児のための準備期間として1月から3月は合同で療育活動を行った。

Table 4. 2015年度の設定遊びのテーマとその内容及び参加児・スタッフの人数

活動月	設定遊びのテーマ	設定遊びの概要	○個の遊び ◎集団の遊び	参加児 童数	スタッフ 数
4月	虫ずもう大会をしよう	虫ずぼうを作成し、スップと虫相撲大会を行う。イバルが出現し、虫相撲対決を行う。	○虫ずもう作り ◎虫ずもう大会	1	5
5月	こいのぼりをつくらう	画用紙、和紙、ガーゼなどの素材に、ローラーや筆などで絵具をぬり染める。そして、目や飾り、風車をつけて、走って泳がせる。	○こいのぼり作成 ◎こいのぼりを泳がせる	1	6
6月	ふわふわふうせんをキャッチしてオリジナルカップをつくろう	ヒントの紙が貼ってある学校中に配置されたふうせんをキャッチし、カップ作りの材料をヒントを元に探しにいく。そしてオリジナルのカップを作成する。	○あたりふうせん探し ◎オリジナルカップ作り	1	6
7月	七タクレープをつくらう (※活動休止)	クレープ作りを協力して行い、トッピングをしてみんなで食べる。	○トッピング ◎クッキング	0	0
9月	もちもちお月見だんごをつくってみんなで食べよう (※おばけの国へ行くチケットを手に入れよう)	お月団子を協力して行い、トッピングしてみんなで食べる。(おばけの国へ行くチケットを手に入れるため、魔女たちとキャタピラー等の競争する。)	○トッピング ◎クッキング	1	4
10月	魔女の国の女王さまの落し物を一緒に探しに行こう	魔女の国の女王さまが落としてきた魔女のアイテムを学校中地図を頼りに探しにいき、女王さまに身につけてもらう。そして、お礼にもらったお菓子をみんなで食べる。	○落し物探し ◎ハロウィンパーティー	1	3

※7月の活動は参加児が欠席のため活動は実施していない。

※9月は参加児が1名で、他グループの参加児と遊びたいという要望により特別に小学校高学年グループに参加した。

## 6) エピソードと考察

### ①みんなで楽しく虫をつくらう (2013年7月)

エピソード1:「大人のはたきかけで参加児Aが参加児Bに教える。」

虫づくりをしようという設定遊びで、参加児Bは参加児Aの隣に座り、参加児Aがつくる樹液をつくらうとまねするが、途中でつくり方がわからなくなり、作業が止まってしまった場面。

スタッフ1:「教えてあげて?」

参加児A:「ここに、のりを、やまもりいれます」と参加児Bに教えながら、参加児Bの作業を手伝う。その後、参加児Bは水を入れる作業

へと移る。

スタッフ1：参加児 A に向けて「ちょっと見てあげて。それちょっと多くない？見てあげて水の量」

参加児 A：「たしかに、それおおいな」

スタッフ1：「減らした方がいいとか教えてあげて」

参加児 A：「うん、いまつくってあげる」と言って、新しい紙コップを用意して、その中に水を入れ、続いて食紅を入れる。

スタッフ1：「じゃあ、つくってあげて、教えてあげて」参加児 B は割り箸を使って紙コップの中をうまく混ぜることができない。

参加児 A：「あ、わりばしちょっとかして」と言って、参加児 B から割り箸をもらい、混ぜてあげる。

参加児 A は作り方がわからずに困っている参加児 B を気にしつつも、自ら教えることにはいたらなかったが、スタッフから声掛けがあると、参加児 B に樹液の作り方を教えることができた。参加児 B は生地を切る際など、初めはうまくできない場合でも、スタッフが提示した見本を見ることによって自分なりにまねしようとする姿がみられた。また、参加児 B は年長の参加児 A をみて、参加児 A と、「同じようにつくりたい。はこちょうだい。」とスタッフに自分の気持ちや思いを伝え、目的を持って遊びにむかうことができていた。

(春日・藤戸・安田ら、2015、引用)

## ②好きなキノコを作ってみんなでキノコ狩りをしよう (2014 年 9 月)

エピソード2：「参加児 C が自主的に設定遊びに入ろうとする」

スタッフから一日の流れや設定遊びの流れの説明を受けた後、参加児 C が粘土で自分の好きなキノコを作る場面。

参加児 C：「ねんどつくろーっと。きのこつくる。」と粘土をちぎって投げたり触ったり手の平で押して平べったくしたり、じーっと見つめたりする。そして、自分の手の平をみて、「マックロっ」とスタッ

フに手の平をみせる。

スタッフ 2：「マッシュロや」と真っ黒ではないことを訂正する

参加児 C：「マッシュロだね」と手の平が白くなったことをもう一度伝える。

エピソード 3：「ヒントをもつ参加児 B を中心に他の参加児が集まる」

キノコ作りが終わり、集団遊びに移る。内容は、2つのグループに分かれ、伝説のキノコを手に入れるために、建物や広場に全部で3つのキノコをそれぞれのグループがヒントを元に探し出す。各グループが発見した最後のヒントをあわせると伝説のキノコの在りかが分かる仕組みになっている。

参加児 B・C・E グループは、広場でキノコと次のキノコの在りかが書かれたヒントを発見する。最後のヒントをすでに手に入れた参加児 A・T グループも合流して一緒にキノコとヒントを探している。広場から建物内へキノコとヒントを求め、参加児 A・B・C・D・E はおもいきり走る。この時、参加児 C も「キノコー」と叫びながら皆の後ろを追いかける。そして、建物の1階の入り口付近で最後から2番目のヒントを参加児 B・C・E グループが発見する。

参加児 B： ヒントを手に取り、「おんなのこのトイレだといってかいてある」とヒントを読み上げる。

参加児 A・C・D・E その周りに自然に集まりヒントの方をみる。

スタッフ 4：「ほんとうー？女の子のトイレってどこだろう??」

参加児 B： 地図をみて、「うーん、ここだっこっ」と地図上の女子トイレを指さす。

スタッフ 1：「ってことは、今ここにいるから・・・」と地図上の現在いる場所を指さす。

参加児 B：「びゅーんって行って・・・」

参加児 E：「このとなりっ」と地図の女子トイレの横を指さす。

参加児 B：「いこういこうっ」と走り出す。

参加児 E：「うんっ」と走り出す。

参加児 D も一緒になって走り出し、参加児 A・C はあとから追いかける。

参加児 A はこれまでスタッフに「これしよう」などと促されること多かった。しかし、エピソード 2 に見られるように、自分から設定遊びに入っていく参加児 A の姿がみられた。また、これまで他児と一緒にいるが自分の世界に入ってしまう他児とイメージや目的を共有することが困難であったが、エピソード 3 のように「キノコ」をきっかけに他児を追いかけ共に探しに行く姿がみられた。これらから、他児のことを意識していることがうかがえる。

そして、「伝説のキノコ」を手に入れるという共通の目的をもつことで参加児 B・E を中心に全員が意欲的に設定遊びに参加していることがうかがえる。また、グループ内やグループ間を意識することで皆がいることに意識を向けられたのではないかと示唆される。

また、2つのグループが合流して敗れた地図を合わせないと伝説のキノコの在りかが分からないという建物や外を作ったダイナミックなプログラムにしたため、参加児が生き生きとしており、同じ目標に向かって頑張ることは他児を意識するきっかけになることが示唆された。

### ③ホットケーキを作ってみなでクリスマス会をしよう（2014年12月）

#### エピソード 4「参加児 B と参加児 C のホットケーキ作り」

個の遊びで実際のホットケーキのトッピング材料を伝え、トッピングのデザインを考えてもらった後、集団の遊びでは、2つのグループに分かれ、各グループ「牛乳と卵を混ぜる人」「ホットケーキミックスを混ぜる人」と役割を決め、1グループに1つのボウルで順番に混ぜていく。参加児 C と E のグループでは、参加児 C が「牛乳と卵を混ぜる」役割である。参加児 E ははやく自分も混ぜたいと少し焦っている場面。

参加児 C： 牛乳と卵を混ぜてとろみがついてくると「できたねーきいろくなってきたねーきいろくなってきたー」と周りのスタッフや E にその変化を訴えかける。

参加児 E： 「はやくやれ」と言いながら C が混ぜ終わるのを待つ

参加児 C も E も混ぜ終わり、液をホットプレートに順番にスタッフに手伝ってもらいながら入れる。E がホットケーキを焼いており、片面が焼けたため、



ホットケーキをフライ返しでひっくり返す。

参加児 C：「おーできたねー」と喜び拍手をする。

参加児 A は自分が混ぜている牛乳と卵の変化に対して嬉しさや出来たという達成感をスタッフや他児に伝えている姿がみられた。また、参加児 A は他児が上手くホットケーキをひっくり返せたことを一緒になって喜ぶ姿がみられた。役割分担や交代制度にすることで、お互いを見ることが出来るというプログラムの工夫が、参加児にとってよりスタッフや他児に関心が向けることが出来たのではないかと考える。また参加児 E はこれまでなら順番が待てないことや自分が 1 番でないと嫌というこだわりの強さがみられていたが、しっかり相手を待つということが出来るようになってきた変化をホットケーキ作りから観察することが出来た。参加児 E にとっても上記にあげた友達を意識しあえるプログラムの工夫が生かされたのではないかと考えられる。さらにこのプログラムでは、ケーキのトッピングの材料を紹介した上で、個の遊びでトッピングのデザインを描いてもらった。そして実際にトッピングする時は、デザインの時に言っていたように「何段重ねるか」や「果物は何をのせるか」など参加児が自ら考える姿がみられた。

#### ④コイノボリを作ろう（2015 年 5 月）

エピソード 5：「スタッフを意識しながら少しずつコイノボリ作りに参加し熱中する」

スタッフが設定遊びに入ろうとするが、参加児 D はボーリングのピンで遊び出す。その間スタッフ 1・4 がコイノボリ作りを始める。準備スタッフではない、子供役のスタッフ 2・3 は一緒に参加児 D と遊ぶ（2015 年 5 月は参加児 D のみの参加である）

スタッフ 2：「コイノボリキレイ～」と D と遊んでいる途中に、スタッフ 1 がコイノボリの型に切った和紙に色染めしたものをみる。

D も一度みるが遊びに戻る。スタッフ 2・3 も順番にコイノボリ作りを始める。D は一度ボーリングは止めるが、次はピンポン玉を持ってきて一人で壁にあて

て遊ぶ。その間コイノポリ作りをしているスタッフの方をちらちら見る。ピンポン玉を直し、窓の外を眺め、椅子に座る。椅子に座ったまま少しずつスタッフの方に近づいてくる。スタッフ1がローラースポンジで和紙に色を塗っていると興味を示したのか、そのローラースポンジを手に取り、下に敷いていた新聞紙に色を塗りだす。

スタッフ一同：「おおー」「うまいねー」と口々に言う。

そして、和紙、ガーゼ、画用紙の中からコイノポリの型を参加児Dに選んでもらう。参加児Dは、丁寧にローラースポンジで緑色や青色を和紙で塗っていく。手袋やスポンジを変えて欲しい時は目や手でスタッフに訴えかける。スポンジを手で持って、ポンポンポンと塗ったり、グラデーションのように塗ったりして自分で工夫しコイノポリ作りに熱中する。全部で3つ作る。スタッフ4がドライヤーでコイノポリを乾かしていると、それにも興味を示し自ら行う。スタッフ2：スタッフが事前に作成したコイノポリの完成モデルを見せて、「あれつくろっか」と乾いたコイノポリに飾るための目玉や折り紙を小さい刻んだものを置いておく。

参加児Dは目玉を手取る。ボンドをスタッフが渡すと、自分でボンドを出し、目玉を貼る。スタッフ1が隣で自分のコイノポリに目玉を貼ろうとするが、傍に目玉がなかった。すると、参加児Dがそっと目玉をスタッフ1のそばに置いてくれた。コイノポリを棒に貼りつけ、風車をつけて完成すると、参加児Dがそれをもって部屋中を走り出し、風車がぐるぐる回るのを楽しんでいた。

参加児Dはこれまで入室するのが他児に比べて遅く集団に入ることや個の遊びから集団の遊びへ移ることに時間がかかる。そのため、グループ編成するまで、個の遊びをゆっくり行う機会が少なかった。ボーリングで遊んだ後、ピンポン玉で遊ぶ、その後設定遊びに参加したことから自分の中で遊びの終わりがあり、自分の中でその遊びを満たすと、次の遊びに移ることが出来ると考えられる。無理にスタッフがコイノポリ作りに引き込んだり参加児Dに注目をするのではなく、スタッフも子ども役となって遊びながら、参加児Dのタイミングを待つことが重要だと考えられる。

また、今回はスポンジローラーが興味関心となりそれをきっかけにコイノボ

り作りに参加することが出来た。参加児 D の興味があるものを設定遊びの中にいれておくと参加児 D もそれを介して参加できる可能性が考えられる。参加児 D が遊びながらコイノボリ作りしているスタッフを時々見る姿、スタッフが作成したコイノボリをしっかりと見て自分なりに工夫してコイノボリを作る姿やスタッフが自分の傍に目玉がないことに対し困っていることを察知しそつと目玉を置いてくれる姿から、他者をしっかりと意識していることがうかがえた。そしてこれまで個の遊びに熱中して取りくむ機会が少なかった参加児 D がコイノボリを自分の手で最後まで完成させ嬉しそうに走り回る姿がみられた。

### 総合考察

2013 年度では、個の遊びでの見立て活動、集団遊びでのごっこ遊びを中心にプログラムを作ること、エピソード①のように大人を介して子供たちの関わりを作っていくことを大事にされてきた。その経験をへて 2014 年度では、年齢が小学校高学年に近づく参加児へのプログラム作りをもう一度見直し、プログラム内容を変化させた。ごっこ遊びや大人を介してではなく、プログラム内容を介して子どもたちの関わりを作っていくことを大事にしてきた。例えば、エピソード 3 のように、プログラムの中身を 2 つのグループに分かれてグループ内またはグループ間で協力しなければそのプログラムが達成できないという内容にすることにより、友達を意識するような工夫を行った。また、エピソード 4 のように、1 つのものを 2 人で役割を決めて順番に行くことにより、順番を待って友達をみる機会を与えることで友達を意識するような工夫を行った。これらから、大人はプログラムを達成するための支えとしての役割を行い、プログラムを介して参加児同士の関わりが生まれたり、参加児同士が意識しあう姿がみられた。

また、エピソード 2～4 のように集団遊び前に、集団遊びのキーワードとなるものを個の遊びで作成することで共通のイメージをもちやすくなったことがうかがえる。集団遊びを行う上で、個の遊びによって参加児達が「共通のイメージ」を持ちやすくする役割を担っていることに加え、2014 年では集団遊びの参加児達が協力しなければ〇〇を達成できない内容にするという工夫により「共通の目的」をもつことで、集団遊びがより集団として動くことが出来てき

たのではないかと考える。2015年度ではグループ編成によりメンバーが移動し、本グループの参加児数が2名となった。そのため、集団で何かすることは困難であるが、これまで集団に入りづらかった参加児への工夫点をエピソード④のように考えること機会が生まれ、今後ますますプログラム作りやスタッフの関わり方役割が重要になってくることが考えられる。

## 7) 今後の課題

上記に示した通り、2015年では、参加児のグループ移動により本グループのメンバーが2人となったことから集団作りというものが困難になってしまった。また、これまでどちらかが不参加のため1人という状況が続いている。参加児の特徴をこれかもじっくり観察しスタッフの関わり方役割の工夫を考え、今後のプログラム作りに活かしていきたい。また、新しいメンバーが入ってくる可能性もあるため、どのように新しいメンバーを迎えるかについても対応策を考えていきたい。

## 引用文献

春日彩花・藤戸麻美・安田祥子・松本梨沙・小島拓・古田絵理・富井奈菜実・中原咲子・荒木美知子・竹内謙彰・荒木穂積（2015） 幼児期後期・学童期前期における自閉症スペクトラム児の療育プログラム開発—集団でおこなう見立て活動とごっこ遊びを取り入れたプログラム— 立命館大学人間科学研究科、31、35-52.

Wing, L and Gould, J. (1979) Severe impairments of social interaction and associated abnormalities in children. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 19, 11-29.

（文責：村上歩未）