

集団療育と親の会活動 あひるくらの活動報告

1. 発足の経緯と活動の経過

1) 「あひるくらぶ」の概要

立命館大学心理・教育相談センターは大学院応用人間科学研究科の付置施設として2001年にスタートし、9月からは外来の受付などの業務を開始した。同時に人間科学研究所を中心とする学術フロンティア事業の一環として子どもプロジェクトの活動も開始され心理・教育相談センターもその研究フィールドの一つとなった。

「あひるくらぶ」の発足の中心となったのは、心理・教育相談センターに外来通所していた2名の親であった。プレイセラピーを中心とした活動から親と院生がコラボレートしたより教育的色彩のつよい活動を志向した話し合いがなされ誕生した。

「あひるくらぶ」は、2003年4月より、月1回土曜日に、自閉症・アスペルガー症候群の子どもたちを対象にした療育・教育活動と親の会活動を並行する活動として開始した。2004年4月からは、人数の増加、求められる課題等の違いに伴い、幼児グループ（就学前の子どもたちを対象）と学童グループ（小学生の子どもたちを対象）とに分かれて療育・教育活動を行うようになった。

(1) 活動の体制

参加児

参加児は、自閉症・アスペルガー症候群と診断されている子どもたちである。2003年4月は2名であった参加児が、2004年3月には8名になった。2004年4月からは幼児グループと学童グループに分かれ活動を行うようになり、現在は幼児グループに6名、学童グループに3名が参加している(2004年12月現在)。

参加児のきょうだいも一緒に「あひるくらぶ」の療育に参加している。2004年度からは、学童グループのきょうだいは幼児グループの療育に参加している。現在は、幼児グループのきょうだい3名、学童グループのきょうだい2名が参加している(2004年12月現在)。

参加児の親(母親・父親)は、同じ時間に隣室で親の会活動を行っている。

表1 2003年度参加児内訳

参加児	性別	学年	診断名
A児	男子	小学1年生	アスペルガー症候群
B児	男子	年長	自閉症スペクトラム
C児	女子	年長	アスペルガー症候群
D児	男子	年長	アスペルガー症候群
E児	男子	年中	自閉症スペクトラム
F児	男子	年中	アスペルガー症候群
G児	男子	年中	アスペルガー症候群
H児	男子	3歳	自閉症スペクトラム

表2 2004年度参加児内訳

グループ	参加児	性別	学年	診断名
学童	A児	男子	小学2年生	アスペルガー症候群
学童	B児	男子	小学1年生	自閉症スペクトラム
学童	C児	女子	小学1年生	アスペルガー症候群
幼児	E児	男子	年長	自閉症スペクトラム
幼児	F児	男子	年長	アスペルガー症候群
幼児	G児	男子	年長	アスペルガー症候群
幼児	H児	男子	年少	自閉症スペクトラム
幼児	I児	女子	年少	自閉症スペクトラム
幼児	J児	男子	年長	アスペルガー症候群

スタッフ

スタッフは、本学社会学研究科・応用人間科学研究科・産業社会学部等で心理学・教育学・社会福祉学等の関連領域を学ぶ院生・学部生を中心に組織されている。現在は、幼児グループに15名、学童グループに8名のスタッフ関わっている(2004年12月現在)。スタッフの中で、コーディネーター、リーダー、名活動の分担等の役割を決めている。スタッフは、療育・教育プログラムの考

案等のスタッフ会議や療育・教育のための道具の作成・準備等を月に4回程度行っている(内容の詳細は2-1,2-2参照)。学生スタッフは療育・教育に素人ではあるが、議論・研究を重ねプログラムを開発している。

また、2003年度の開始時より、代表・保育顧問(幼児グループ)を先生方にお願している。保育顧問には、療育プログラムの考案等のスタッフ会議等に参加してもらい、アドバイスをいただいている。

(2) 活動の内容

療育・教育

療育・教育に関しては、2-1、2-2に詳しくあるように、プログラムを開発しながら活動を進めている。2004年度より、幼児グループと学童グループは分かれて活動を行っているが、8月のおでかけ・12月のクリスマス会・3月のお別れ会(予定)は、合同で行っている。

親の会

来所から集まりまでは親子一緒に行った後、親子分離し、子どもが療育・教育を行っている間、親は親の会を行っている。親の会は、親同士が喜び・悩み等を自由に交流できる場として、交流会を中心に進められている。親が主体的に活動できる場となるようにスタッフは支援している。代表と親の会担当のスタッフ2名が親の会に参加している。

親の会では、大きく分けて、お互いが顔を知り合う時期(2003年4月~7月)、就園・就学後の悩み等を相談する時期(2003年7月、2004年4月~7月)、就園・就学前の悩み等を相談する時期(2003年9月~2004年3月、2004年9月~12月)があった。親の会は、幼児グループと学童グループが合同で行っているため、縦の関係があり、就学にあたっての悩みを年長の子どものもつ親は就学の子どものもつ親に相談ができる等の意義がある。

療育・教育と親の会

子どもの療育・教育と親の会は、隣室で並行して行っているため、特に幼児にとっては隣室に親がいるということで安心して療育に参加することができて

いる。新たに参加した幼児の中には慣れるまでは母子分離が難しく、親の会の部屋でスタッフと遊びながら、徐々に療育の方に参加することができるようになった場合もある。

また、子どもの療育・教育を大切にしていることを親に理解してもらっている。子どもにとって安心して楽しく遊ぶ・学ぶ場であるということが、親にとっても安心できる場となっている。子どもが楽しく遊ぶ・学ぶために、子どもの情報をスタッフに伝えてもらい、療育・教育に生かすことができるように、親・スタッフが協力して活動を行っている。

2) 各会の経過

「あひるくらぶ」の活動の経過を2003年度と2004年度に分けてみていく。療育・教育の活動内容と経過に関しては、表3・4にまとめている。

(1) 2003年度(活動1年目)

4月～7月

4月は、「あひるくらぶ」の活動前に、親2名とスタッフで会の名前・目的、会の代表者・会計(親)、療育・親の会活動の内容・運営の仕方等について相談した。4月の「あひるくらぶ」には、立ち上げのメンバーである親子2組が参加した。会の代表者が自閉症・アスペルガー症候群に関する講演会で「あひるくらぶ」について紹介をしたところ、5組の親子が参加を希望されたので、受入について親の会で話し合われた。新たに参加する親には、入会カード(子どもの特徴、好きなもの、嫌いなもの等)とおやつアンケート(アレルギー等)に記入してもらうことになり、親が準備した。

5月・6月は、新たに参加する親子を受け入れるにあたって、スタッフは親の会と連絡を取りながら、スタッフの確保、療育プログラムの考案を行った。5月に現在のような療育の流れ、6月に保育スタッフの体制がほぼできあがった。スタッフは、親の会担当と保育担当に分かれ、保育担当のなかで、保育リーダー、参加児の担当、きょうだい担当を決めた。療育内容は事前に参加者の方へ(親の会担当 親の会代表 参加者)「ご案内」として伝えた。療育内容に関して、スタッフが子どものことで配慮すべきこと等があれば、親から親の会担当

スタッフへ連絡が入るようになった。5月・6月の親の会では、自己紹介をしてお互いが顔を知り合うことと、保育顧問が療育での子どもの様子を伝えることを中心に進められた。また、6月には、親とスタッフの信頼関係を築くために、スタッフと参加児（家族）の名簿を作成した。

7月は、療育では、出入り口が多く混乱が生じた6月の課題を踏まえ、現在のような環境設定（2-1 参照）を行うことになり、プログラムの流れが円滑になった。親の会では、おやつアンケートの結果、子どもが共通して食べることが可能なおやつが少ないが、子どもがおやつを楽しみにしているので工夫しながらおやつの中身を決めることになった。おやつとお茶は、親の会で当番を決めて持ってくることに決まった。

8月

8月は、夏休みということで、通常の「あひるくらぶ」とは別の活動として、親の会が責任をもって、平日に京都御所で水遊びをすることになった。子どもの安全を考えて、現地集合・解散とし、10時に京都御所に集まり、小川の水で遊んだ後お弁当を食べ、13時に解散した。親の会とスタッフでは、事前に下見を行い、注意すべきこと等の確認を行った。

9月～12月

9月の療育（水遊び）は、7月の水遊びを踏まえて、全体と個別のプログラムを考案した。子どもたちの遊びに変化がみられ、子ども同心のやりとりも増えてきた。親の会では、親同士が顔を知り合い、交流が深まってきた。年長の子どもをもつ親の就学についての悩みが出された。

10月は、外遊びということで、子どもの安全を考えて大学内で電車ゴッコとしっぽりを行うことになった。親の会も子どもたちの様子が分かる外で交流会を行った。就学のことと11月から新たに参加を希望されている親子の受け入れについて、相談された。

11月からは、新たに1組の親子が参加した。他児に比べ年齢が低いので始めから療育の方ではなく、親の会の部屋で母親や担当スタッフと関わりながら徐々に療育の方に参加するような形をとった。その際は、母親と担当スタッフ

が連絡を取りながら療育を行っていった。

12月はクリスマス会を行った。クリスマス会では、子ども・親・スタッフ合同で、お弁当・クリスマスケーキを食べるといった話もでていたが、療育の流れができてきているので、このままの流れでおやつの時間に子ども・親・スタッフが一緒にクリスマスケーキを食べてクリスマス会を行うことになった。アレルギーのある子どものことも考慮したクリスマスケーキを親の会の方で用意した。12月は日曜日に行ったこともあり、4名の父親が参加し、「オヤジの会」を設立してはどうかという話が出た。また、12月には、スタッフで、これまでのスタッフの療育記録や療育VTRをふまえてのケース検討会が行われた。

1月～3月

1月・2月は、大学の試験等で参加できるスタッフが少なくなり、新たに4名がスタッフに加わるようになった。次年度の「あひるくらぶ」の体制等を考えながら、「あひるくらぶ」の活動が行われた。親の会では、就園・就学をひかえての悩み・次年度の「あひるくらぶ」について話し合われた。また、スタッフ・親でも次年度の「あひるくらぶ」についての話し合いが行われた。

3月は、設定遊びでクッキング（白玉だんご作り）を行い、おやつの時間に子ども・親・スタッフが一緒に白玉だんごを食べながらお別れ会を行った。クッキングでは火を使うこともあり配慮すべきことが多かったが、クッキングを始める前にスタッフが子どもに作り方の流れを実際に見せたので、子どもは楽しみながら作ることができた。お別れ会では、3名が4月より学童グループになることが紹介された。また、担当スタッフから子どもへメッセージカードが、親から卒業スタッフへメッセージの色紙が渡された。3月で1組の親子（きょうだい1名）が親の仕事の都合で退会されることになった。

2003年度の活動を振り返り、親の会では参加児の親にアンケートを実施した。療育に関しては、(a)子どもたちが毎回楽しみにしている、(b)子どもたちが自由に自分を出せる場ができて良かった、(c)きょうだい共に参加できて嬉しい、(d)年齢的に(学童)もう少しルールのある遊びを取り入れて欲しい、(e)母親としては勉強のことが気になるが、勉強をすることで子どもができないことが増えてきて行きたくなることはないだろうか、等きょうだいも含めて

表3 2003年度療育の活動内容と経過

日時	メンバーの人数		療育活動の内容	備考
	参加児	スタッフ		
4月12日	2(0)名	8名	小麦粉粘土	A児 E児 新規参加
5月24日	4(2)名	7名	スライム	C児 D児 新規参加
6月28日	7(5)名	15名	砂遊び	B児 F児 G児 新規参加
7月19日	7(5)名	12名	水遊び	
8月7日	5(3)名 *2名休	10名	御所で水遊び	
9月20日	6(5)名 *1名休	15名	色水遊び	
10月25日	6(4)名 *1名休	15名	外遊び	
11月29日	8(5)名	16名	粘土遊び	H児新規参加
12月14日	8(5)名	15名	クリスマス会	
1月24日	7(4)名 *1名休	16名	砂遊び	
2月28日	6(3)名 *2名休	20名	粘土遊び	
3月28日	7(4)名 *1名休	20名	クッキング お別れ会	D児3月で退会

注:()内の数字はきょうだいの人数

子どもたちが楽しめる場となっていることを喜ばれている感想と、就学をひかえて子どもの年齢に応じた療育・教育を望む感想が寄せられた。親の会に関しては、(f)悩みを共感し合うことができ良かった、(g)将来、NPO 法人として社会的な活動を行いたい、という感想が多かった。「あひるくらぶ」親の会は、

今後セルフ・ヘルプ・グループ（自助グループ）としての発展が期待される。2004年度は、親がさらに主体的に活動できるように、スタッフがどのように支援していくかを検討していくことが求められる。

（2）2004年度（活動2年目）

4月～7月

2004年度からは、人数の増加、年齢に応じた課題等の違いに伴い、幼児グループと学童グループに分かれて活動を行うことになった。幼児グループ4名（きょうだい2名）、学童グループ3名（きょうだい2名）が継続して参加した。4月は、部屋が入り乱れるということで、学童グループが午前、幼児グループが午後活動を行った。幼児・学童グループ共に、子どもの人数が少なくなったことや、同年齢の子どもが集まったことで、集団としての療育・教育プログラムと個別のプログラムが作りやすくなった。親の会では、少人数になり寂しくなったが、幼児グループでは幼稚園・保育園での新学期の様子、学童グループでは小学校での様子等の話が出て、交流会が行われた。また、4月にはスタッフで1年間の活動を振り返りケース検討会と発達の勉強会を行った。

5月からは、使用していた部屋の都合で、幼児・学童グループ共に、学童グループの朝の集まりの時間だけずらして（部屋の使用が重なるため）午前と並行して療育・教育活動を行うことになった。4月の様子を見て、学童グループが幼児グループの方に行くことはなく、並行して行うことが可能であるという判断を行った。その際、時間をずらしたり、使う部屋を工夫したり、子どもが混乱しないようスタッフは配慮した。学童グループのきょうだいは、幼児グループの療育に参加することになった。

6月は、幼児グループの親の会では、親子の受入について相談された。次年度4名中3名が就学し学童グループに参加することになるので、新たに参加する親子を受け入れてはどうかという話がなされた。学童グループ親の会では、教育での子どもの様子のVTRを見ながら、交流会が行われた。

7月から親の会は、幼児・学童グループが合同で行うことになり、近況を報告した。7月より新たに1組の親子が幼児グループに参加することになった。

8月

8月は、昨年と同様、親の会の責任の下、幼児・学童グループ合同で、京都御所で水遊びを行った。京都御所に集合し、水遊びをしてお弁当を食べ、解散した。親の会とスタッフでは、事前に下見をして注意すべきこと等の確認を行い、昨年の活動を振り返って内容を考えた。

9月～12月

9月から、幼児グループに新たに1組の親子が参加した。9月は、部屋の関係で、幼児・学童グループ共に30分時間をずらして午後に活動を行った。

10月は、幼児グループが外遊びだったので、親の会も幼児・学童合同で外で交流会を行った。放課後・休日の過ごし方についての話が出て、子どもが楽しく遊びにいける場・習いごとにいける場を求める声が聞かれた。

11月に、学童グループは、忍者学校のしめくくりとして御室八十八箇所参りを行った。スタッフも親子も現地で集合し、子どもが八十八箇所を回っている間、親は近くの喫茶店で交流会を行った。幼児グループは、10月の外での電車ゴッコの経験を生かして、電車を制作し、模造紙の上で電車ゴッコを楽しむことを新しく試みた。幼児グループ親の会では、就園・就学のことについての相談や情報交換がなされた。また、次年度に向けて新たに参加する親子を2組程受け入れてはどうかという話になった。

12月は、幼児・学童グループそれぞれ療育・教育を行った後、幼児・学童・親の会・スタッフ合同で、クリスマス会を行った。幼児グループでは、クリスマス会で食べるフルーツポンチを作り、学童グループでは、クリスマス会用の帽子を作って、クリスマス会に参加した。クリスマス会には、2名の父親が参加され、ローソクに火を付けたり、ケーキを子どもに配る担当をお願いした。

1月～3月(予定)

1月から3月にかけては、2004年度の活動のまとめと、2005年度の「あひるくらぶ」についての話し合いが、親の会・スタッフとで行われることになっている。また、2月・3月より、幼児グループに新たに2組の親子が参加する予定になっている。

表4 2004年度療育・教育の活動内容と経過

日時	療育(幼児グループ)				教育(学童グループ)			
	参加児	スタッフ	療育内容	備考	参加児	スタッフ	教育内容	備考
4月24日	4(2)名	12名	粘土遊び	E、F、 G、H児 継続参加	3(2)名	8名	ゲーム	A、B、C 児継続 参加
5月29日	4(2)名	13名	粘土遊び		3(2)名	6名	弁当屋さん	
6月26日	4(2)名	13名	粘土・色水 遊び		3(2)名	6名	弁当屋さん	
7月24日	4(2)名 1名休	11名	色水遊び	I児 新規参加	3(2)名 *1名休	5名	ジュース屋 さん	
8月3日	4(2)名 1名休	6名	御所で 水遊び		2(1)名 *1名休	4名	御所で 水遊び	
9月25日	4(1)名 2名休	9名	砂遊び	G児 新規参加	3(2)名	5名	忍者学校	
10月23日	4(2)名 2名休	13名	外遊び 電車ゴッコ		3(2)名	6名	忍者学校	
11月27日	5(2)名 1名休	15名	制作 電車ゴッコ		3(2)名	6名	忍者学校 88箇所参り	
12月25日	5(3)名 1名休	15名	フルーツ ポンチ作り クリスマス 会		3(2)名	6名	クリスマス 会用の帽子 づくり クリスマス 会	

注：()内の数はきょうだいの人数

(河野 望・荒木 穂積)

2. 集団療育プログラムの開発 幼児グループ・学童グループ

2-1 幼児グループ

1) 幼児グループの概要

「あひるくらぶ」は結成当初(2003年4月) 年中児と小学校1年生の男児2名を対象に活動を開始した。その後、回を重ねる毎に参加児童数が増加し、2004年4月より幼児・学童の2つのグループで「あひるくらぶ」を構成していくことがスタッフの話し合いのもと決定した。それを受けて、現在の就学前の子どもたちを対象とする幼児グループが確立した。

2) 活動のねらい

幼児グループではこれまで、遊びをキーワードに集団療育プログラムの開発を行ってきた。特に、イメージを使った遊びの充実と、それを基に子ども同士がイメージを共有しながら遊びを深めていくことを大きな目標としている。幼児グループでは、子どもたちがイメージを使って遊びを創造していくこと(遊びの保障)、遊びを通して子ども同士のやりとりを充実させていくこと(遊び場面の共有)、子ども同士でイメージを共有しながら遊びを展開していくこと(遊びの共有)の大きく3つのねらいを掲げて活動を行っている。

3) 療育プログラムの概要

(1) 幼児グループのプログラムの枠組み(2004年12月現在)

10:00	10:15	来所 ・スタンプ押し
		トレーニングルーム2
		自由遊び
10:15		朝の集まり ・リトミック ・お名前呼び ・今日することについてのお話

トレーニングルーム 3

10 : 25 設定遊び
 ・見立て遊び ゴッコ遊び
 ・お片づけ

11 : 30 おやつ
 ・自由遊び
 ・手遊びと絵本

11 : 45 さようならの集まり
 ・さようならの歌
 ・カードを返す

11 : 55 終了・解散

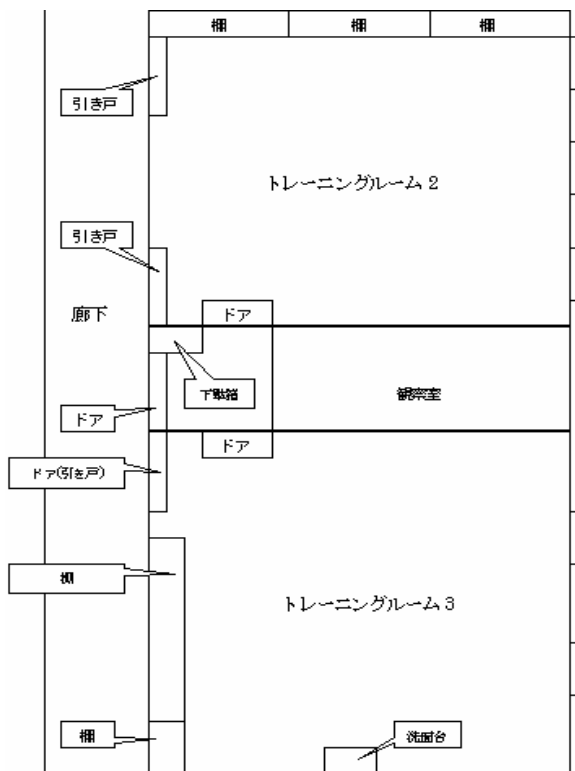


図1. トレーニングルーム
2・3の見取り図

(2) プログラムの流れと詳細

来所から自由遊び

幼児グループでは、来所時に「あひるくらぶ」のカードにスタンプを押すという活動を設定している。子どもが来所してから自由遊びの場面に移るまでには、(a)靴を自分のマークのついた靴置き場にしまう、(b)カードを荷物から出してスタンプ押し場でスタンプを押す、(c)カードを箱にしまう、(d)荷物を自分のマークのついたカゴにしまう、という活動がある。短い時間ではあるが、来所から行われる活動は一つひとつ挙げていくと意外にもたくさんあることに気付かされる。そのため、入室から荷物置き場までの子どもたちの動きが一つの線になるように配慮し、靴置き場、スタンプ押し場、荷物置き場は、子どもの動きを最小限におさえる形で設定している。さらに、来所から一連の流れが終わるまでは、スタッフが一つひとつ次の行動が見通せるような声かけをするように心がけている。



(スタンプ押し)

自由遊び

自由遊びは、来所した子どもから、ボール遊び、お絵かきなど、各自が好きな遊びを行う時間にしている。スタッフと身体を使って遊んだり、お絵かきを通してやりとりを楽しんだりする時間は、スタッフとの共感関係を高め、集団活動が始まる前の貴重な導入の時間として重視している。自由遊びは、子どもたちが心と身体をリラックスさせ、緊張を解きほぐす場面であり、集団活動に向けて子どもたちの気持ちの高まりを築く重要な土台であると考えている。



(自由遊び)

朝の集まり

(A) リトミック

自由遊びから集団活動の始まりとして行う活動がリトミックであり、ピアノの音を合図に少しずつ子どもの渦ができあがっていくように設定している。リトミックは、スイスのダルクローズによって創設されたもので、音楽を聴いて、即興的で自由な動きを楽しむことを目的としている。幼児グループでは、リトミックを子どもがイメージをふくらまして取り組める活動として捉えている。そのため、リトミックの場面でスタッフは、「　　ちゃんは、どんなトンボさんになるのかな」など、子どものイメージを引き出すような声かけをするように心がけている。また、ピアノを担当するスタッフは、子どもの動きを見ながら曲のテンポを工夫していくなど重要な役割を果たしている。



(リトミックの様子)

(B) お名前呼びと今日することについてのお話

お名前呼びはリトミックで身体を使った後に座って行われる活動で、みんなと一緒にいる空間が意識される場面である。その後、絵カードを用いて、その日の活動の流れが子どもに伝えられる。保育リーダーが、一枚ずつ絵カードをホワイトボードに貼って説明する。活動の流れを伝えた後は、親子分かれての活動となり部屋の移動をすることになるが、活動の見通しを分かりやすい方法で伝えておくことで、部屋の移動をスムーズにいくよう配慮している。このホワイトボードは、子どもが設定遊びを行う部屋に移動して設置し、一つの活動が終わるごとにその活動の絵カードはボードからはがすようにしている。



(絵カード)

設定遊び

設定遊びの流れとしては、前半は子どもたちがイメージを使って遊びを創造していける活動時間を設け、後半はその遊びを基盤にゴッコ遊びを展開していけるように配慮している。また、幼児グループの一年の活動を見通して、2004年度より、同じ設定遊びを数回(3回程度)継続して行うという方法をとっている。子どもたちがイメージを使って遊ぶこと(見立て遊び)から、子どもたち同士でイメージを共有して遊ぶこと(ゴッコ遊び)へと展開していけるよう、繰り返しの活動の中で子どもたちの変化を引き出すことを目的としている。



(ままごと遊び)

おやつ

()片づけからおやつ時間

設定遊びの後は、(a)設定遊びの片づけをする、(b)手を洗う、(c)席についておやつが配られるのを待つ、(d)おやつの歌を歌っておやつを食べる、という一連の流れがある。この流れも、大きく活動が切りかわるために見通しをもちにくくなる場面であり、丁寧なスタッフの言葉かけが必要となってくる。片づけにおいてスタッフは、子どもが主体的に片づけに取り組めるように働きかけると同時に、次の活動である手洗い、おやつといった活動の見通しを伝えるように心がけている。この時間は、片づけをしておやつの準備をするスタッフと、子どもたちの動きを支えるスタッフとの役割分担と連携が重要になってくる。

おやつの時間は、椅子とテーブルを準備し、おやつをみんなに配る役割を子どもたちに与えている。おやつの時間は、みんなが隣り合わせになって座り、落ち着いた雰囲気の中、隣同士でお茶を注ぎあうなどのコミュニケーションが期待される場面である。



(おやつ)

()自由遊びから手遊びと絵本

おやつ後は、おやつを食べ終わった子どもから自由遊びの時間をとることになる。設定遊びからおやつまで緊張の高い場面が連続していた子どもたちは、この自由時間にリラックスしていることが多く、それだけに、その後の「さようならの集まり」に子どもたちの渦を作っていくことはスタッフ間の課題である。そして、「さようならの集まり」に向けて集団の渦をつくっていけるように、絵本の時間を設けている。

絵本の時間が始まる際には、椅子を半円形に並べ、その中心で担当スタッフが手遊びを行い子どもたちの注目を集めるようにしている。そして、絵本が終わった後、幼児グループでは、その絵本の内容を再現する遊びを行っている。この取り組みは、幼児グループが子どもたちの想像力に着目し、子ども同士イメージを共有して遊ぶというねらいを掲げていることと関連している。2004年度までの具体的な取り組みとしては、「大きなかぶ」、「のせてのせて」、「ぞうくんのさんぽ」の内容で再現遊びを行ってきた。

さようならの集まり

絵本の時間でできた集団の渦から「さようならの集まり」が始まる。スタッフがさようならの歌を歌いながら、子どもたちが手をつないで円になるように働きかけていく。1回の歌で、子どもたちが円になることを期待するのではなく、子どもたちが自分たちから「さようならの集まり」に参加できるまで時間をかけるようにしている。子どもたちの渦ができたところで、担当スタッフがさようならの挨拶をする。「さようならの集まり」から帰宅までにも、(a)来所の際に集めたカードをスタッフから返してもらう、(b)そのカードを各自の荷物にしまう、(c)荷物を持ってお母さん・お父さんたちの所に戻る、という一連の流れがある。ここでも、終わりをしっかりと作っていくために、子どもたち一人ひとりの動きを支えるスタッフの言葉かけが大切となってくる。

(3)プログラムを開発する上での配慮点

上記にプログラムの詳細を示したが、子どもたちの視点から幼児グループの活動を見返してみると、意外にも多くの行動が子どもたちに求められているこ

とが分かる。活動の流れを分かりやすい形で伝え、見通しをもてないことによる子どもたちの不安を軽減していくことがプログラムを開発するにあたり配慮してきた点である。ここでは、その具体的な取り組みを紹介してきた。

絵カードの使用

幼児グループでは、活動の流れ(リトミック 設定遊び おやつ 絵本)を、簡単な絵と文字で表したカードを作り、それを「朝の集まり」の時間にホワイトボードに提示して説明している。これは、活動の流れを子どもたちに伝わりやすい方法で提示し、子どもが幼児グループでの活動の見通しをもちやすくするために取り入れている。

音楽の使用

幼児グループでは、活動の区切りを示す方法として音楽を使用している。お片づけの歌、おやつ前の歌、紙芝居の始まりの歌、さようならの歌、など歌を用いて活動の始まりや終わりを伝えている。これは、活動の内容が切りかわる際に、子ども自身が気持ちを切りかえ次の活動へ気持ちを向けていく支えになることを期待している。

視覚的な手がかり

子どもに求められている活動の意味を分かりやすく伝えるために、幼児グループでは視覚的な手がかりを用いるようにしている。靴を置く場所、カードを入れる場所、荷物を入れる場所、おやつ時の椅子とテーブル、お片づけをする場所、といったように言葉だけで子どもたちに情報を伝えるのではなく、子どもたちが目で見て活動のヒントを得られるように配慮している。

見通しをもたせる言葉かけ

幼児グループの子どもたちに対して、言葉以外での情報伝達の方法を工夫して用いることは重要な点であるが、それに加えてスタッフからの見通しをもたせる言葉かけも必要不可欠のものである。言葉かけのタイミングについては議論を要するところではあるが、子どもたち一人ひとりの気持ちに寄りそって声

をかけていくことは、私たちが何より大切にしている点である。

プログラムの流れを円滑にする環境設定

幼児グループでの活動の流れを円滑にするために、親子が一緒に行うリトミック・朝の集まりの場所と、親子が分離して行う集団療育の場を区別するようにしている。また、子どもが親の居場所をいつでも確認できるように2つの部屋は隣接させている。入口の両端に2つの部屋は設置されており、部屋の移動による子どもたちの動きを最小限におさえるようにしている。使用している部屋には複数のドアが存在するが、入口と設定したドア以外は使用しないことにするなど、プログラムの流れを円滑にする環境設定を心がけている。

(4) 遊びの設定

遊びの流れ

設定遊びの内容は、(a) イメージを使った遊びの設定、(b) 子ども同士のやりとりを促す場面の設定、に重点を置いて考案している。また、約1時間の設定遊びの中に遊びの「やま」を作るよう配慮し、事前のスタッフの打ち合わせを重視している。また、設定遊びの前半は、子どもたちそれぞれの創造活動を大切に、後半にその活動を子ども同士で楽しめるように遊びを設定している。つまり、各自がイメージを使って遊ぶ(見立て遊び)ことから、子ども同士でそのイメージを共有できる遊び(ゴッコ遊び)の場面を作るようにしている。

自由に变化する素材

設定遊びでは、粘土、砂、水、など自由に变化する素材を用いた活動を重視している。そういった素材を遊びとして使うことは、手指の操作性を充実させるとともに、子どもの創造性を育てるという私たちのねらいと深く関わっている。幼児グループの子どもたちは、興味・関心の幅の狭さを指摘されることが多く、それが固執的な行動や遊びといったものにつながっている。物の特質・性質に応じた使い方はできるが、それを別の物に見立てるといったことは難しい課題となってくる。しかし、幼児グループで積極的に取り入れている可塑性のある素材は、自由に变化するからこそ、子どもたちの興味を広げ、創造性を

引き出す自由度のあるおもちゃとなっている。

子どもたちの見立てを引き出す

子どもたちの見立てを引き出すために私たちが準備していることは、素材と組み合わせる道具のあり方である。道具の使用に関しては、子どもたち自身が遊びを広げていく手がかりになるとして、スタッフ会議で慎重に議論されてきた課題である。スタッフ会議では、道具の種類、道具の数、道具を提示するタイミングなどが検討される。道具の存在に頼りすぎると、子どもたちの遊びを限定してしまう恐れがあるため、道具の特性がはっきりした物（フライパン、スプーン、コップなど）は、提示するとしても遊びの後半にするなど、あくまで子どもたちの創造性を高めるような、道具の提示の仕方ができるように配慮している。しかし、子どもによっては、より具体的な道具の提示がイメージを広げる手助けになることも事実であるため、個人の課題も考慮しながら検討を続けている。

見立て遊びからゴッコ遊びへの展開

見立て遊びからゴッコ遊びへの展開を図るときに、私たちはまず子どもたちの渦がどのように作り出せるかを検討する。事前のスタッフ会議では、お店屋さんゴッコ、電車ゴッコ、魚釣りゴッコ、など具体的な遊びの SCRIPT が話し合われる。その際、スタッフがイメージした遊びに、子どもたちが強制ではなく参加していくことが重要であり、それを可能にする魅力的な遊びの場面を用意していくことがスタッフ間の課題である。子どもたちに魅力ある遊びを提供するために、私たちは(a)道具の工夫、(b)大人の役割、という2つの点について検討を重ねている。

道具の工夫に関しては、子どもたちが遊びのイメージを共有しやすいように、事前にその遊びを引き立てる道具を準備するようにしている。例えば、電車ゴッコをする場合、手作りの線路、駅、踏み切り、トンネル、切符などを用意し、電車が走る場면을具体的にイメージできるように考慮している。また、ダンボール箱に布をかけ、その周りに椅子を置くことで食事場면을想定するなど、ゴッコ遊びへと子どもたちを導くために、こういった場面が必要かを事前に打ち

合わせ準備をするようにしている。

次に大人の役割としては、子ども同士が遊びのイメージを共有できるように、大人が子どもと子どもをつないでいくということが大切になってくる。遊びの「やま」を作っていく大人と、その遊びに子どもを誘いかけていく大人とが互いに連携していくことで、子どもたちの渦を作っていこうと考えている。幼児グループでは、大人と子どもの間でイメージを共有して遊ぶことを土台に、そこで魅力的な遊びが展開されることで子ども同士がつながり合っていくことを目標に活動を続けている。

設定遊びの年間計画 設定遊びの継続性

2004年度の幼児グループの活動計画を立てるにあたり、話し合った事として設定遊びの年間計画があった。2003年度の「あひるくらぶ」発足当時は、スタッフも手探りで設定遊びを考え、そして子どもの反応を検討している状態であった。しかし、2004年度より幼児グループという新体制をとることとなり、これまでの子どもたちの反応をふまえて設定遊びの年間計画を立てることとなった。

まず、2003年度の反省として提起されたことは、月1回の活動において毎回違う遊びを行うことは、体験したことを積み重ねていくという点において最善の方法とはいえないのではないかということだった。そこで、2004年度は設定遊びの継続性を重視した年間計画を立てることとなり、その継続性の中で少しずつ変化を加えていくという方法をとることとなった。例えば、粘土遊びを設定遊びとして行う場合、そこに加える道具の内容を変えて見立て遊びにふくらみを与えたり、ゴッコ遊びの展開に発展性を生み出せるように内容に変化を与えたりしている。同じ遊びを繰り返し行うことで、前回の遊びのイメージを子どもが活用し発展させていくことをねらいとしている。大切にしていることは、その度ごとの子どもの反応をスタッフ間で話し合い、その内容を次回の設定遊びに反映させていくということである。

4) プログラムを開発する上で大切にしてきた点

プログラムを開発するにあたり、幼児グループでは(1)遊びや活動の「やま」

をつくること、(2)子どもたちの渦をつくること、(3)どの子どもも強制的ではなく参加できる展開にすること、を大切にしてきた。幼児グループは、「あひるくらぶ」の原形となるもので、療育の実践の中でプログラムの改正が行われてきたという経過をもち、現在もこれまでの活動の反省をもとにプログラムの検討がなされている。ここでは、上記した3点において、スタッフ間での議論の結果もふまえながら、その詳細について紹介していきたい。

(1) 遊びや活動の「やま」をつくる

幼児グループでは集団療育を実践しているが、参加する子どもたちは、強い緊張感をもちながら集団の活動に参加している場合が多い。そのため、私たちは遊びや活動の流れを考える際、そういった緊張の場面を設定すると同時に、ゆるやかな場面を保障していくように配慮している。別の表現の仕方をするならば、プログラムの流れの中に静と動の動きを織り込むようにしている。来所後の自由遊びは、その後の集団での「リトミック」や「集まり」の活動(緊張の場面)に向けての静の動き(ゆるやかな場面)であり、また子どもたちの気持ちを高めるための大切な時間だと捉えている。また、設定遊びにおいても、子どもたちの渦をすぐに作りだすことに力を注ぐのではなく、それぞれの子どもたちが自由に遊びを創造する静の動き(ゆるやかな場面)を保障した後に、集団の渦を作るべく遊びの展開を準備するようにしている。

(2) 子どもたちの渦をつくる

「あひるくらぶ」の活動も2年目となり、会議の中では参加する子どもたち一人ひとりの様子を振り返りながら、子どもたちの行動を予測することが可能となってきた。もちろん、予測通りに子どもたちが必ず行動することはないが、活動の内容を決める際、一人ひとりの子どもたちの動きにまで視点を深めて議論できるようになったことは、大きな進歩であった。具体的に会議では、参加メンバーの行動を予測した上で、集団の渦を作り出す遊びの内容や、渦の中心となるメンバーについて議論を行っている。そして、私たちの予測と実際の子どもたちの様子を振り返り、その反省をもとに次回の活動を検討するように心がけている。また、スタッフ会議では、2004年度の活動を始めるにあたり、子

どもの担当制について議論をした。ここで、その議論の詳細について少し紹介しておきたい。

子どもの担当制について

2003年度では、それぞれの子どもに担当スタッフを決めて活動を展開していたが、2004年度に新体制で活動を行う際、その担当制の是非について疑問が投げかけられた。2003年度は、担当制を設けることで、子どもが部屋の外に出て行った場合など、個別の行動に合わせて対応することはできたが、幼児グループが掲げる集団療育の役割がその担当制がゆえに十分に果たせていない状況もあった。つまり、担当スタッフが子どもに一対一で関わることで、集団の渦が作りにくくなってしまっていたのだ。そこで、2004年度からは、子どもを追いかけて保育にならないように、スタッフの配置の再検討がなされた。大きな変化は、2003年度が保育顧問、保育リーダー、スタッフで構成されていた体制が、2004年度は、保育顧問、保育リーダー、サブリーダー、そして、活動の山（自由遊び、朝の集まり、設定遊び、おやつ、さようならの集まり）にそれぞれリーダーが置かれることになったという点である。担当の制度は、それぞれの子どもの状況を把握するという意味で残すこととなったが、担当の役割は子どもに付きっきりで相手をするのではなく、それぞれのリーダーのしていることに注目をさせること、他の子どもがしていることに注目をさせることと決めた。子どもが部屋の外に出て行ったときには、担当以外の者がその対応にあたり、そこでの子どもの行動は担当者に伝えるという方法をとることにした。つまり、一人の子どもをスタッフが連携して見ていくという体制を考えたのである。子どもの集団をつくっていくためには、保育者も集団になっていくことの必要性がこの議論での焦点であった。

(3) どの子ども強制的ではなく参加できる展開にすること

子どもたちの集団の渦を考える際、私たちは集団の渦ができるまでの過程を大切にしている。集団で療育を行う意図は、周りのしていることに興味を示し、自分も同じことをしてみたい、他児と一緒に遊んで楽しい、という思いを引き出すという点にあると私たちは考えている。そして、集団の中に「遊び」とい

う魅力的な内容が加わることで、子どもたちの気持ちは高まり、つながり合うのではないかと考える。私たちが、子どもたちと集団療育を行う中で大切にしている視点は、子どもたちが私たちの作ろうとしている集団の渦にどう参加しようとしているかである。チラチラ周りの様子を見ながら自分のことをしている子ども、気持ちが高まって渦の中に入ろうとするが逃げ出してしまう子どもなど、幼児グループの活動を続けていく中で、スタッフは子どもたちには様々な集団参加の形があることに気付かされていった。

また、逆に子どもたちが集団に入れられない場合には、どういった理由がその背景に考えるかを検討するようにしている。例えば、部屋の外に飛び出していく時は、その場面に見通しのもちにくさがないか、乱暴な行動がみられる時は、活動の中に過度の緊張場面を作り出していないか、満足のいく遊びを提供できているか、など子どもの行動の背景にある発達の要求を見出そうとしている。

上記のように、幼児グループでは、子どもたちに活動を強制しないが子どもたちの力を信じて働きかけていくという姿勢を大切にしている。スタッフ会議では、「この子は今回　なことをしていたので、次回は　をしてみないか」といった話し合いが少しずつできるようになっており、現在も子どもたちの行動を振り返りながらプログラムの開発を続けている。

(荒井 庸子)



(電車ゴッコ)



(自由遊び)

2-2 学童グループ

1) 学童グループの概要

(1) 活動のねらい

小学校低学年(1・2年)を対象とした学童グループでは、社会性の障害に焦点をあて、集団における他者とのイメージの共有を重視した共同遊びプログラムの開発、他者とのやりとり・会話の社会的技能プログラムの開発、障害特性を考慮した環境設定の構築、といった幼児期からの積み重ねを発展的に引き継いだ形での取り組みを行うことを目指す。さらに、小学校から本格的に始まる学習の時間をプログラムに位置づけ、学習への意欲を引き出すことを初年度の目標として位置づけた。

2) 教育プログラムの概要

*教育プログラムのねらい

学童グループでは、約2時間半の活動時間中、宿題や課題に取り組む学習の時間(40分)、ゴッコ遊びを介して他者と共有されるイメージを持ちつつやりとりしながら遊ぶ(40分)を二つの大きな柱としてプログラムの設定を行う。各回とも以下の枠組をもとにプログラムに修正を加えながら進めている。

(1) 学童グループのプログラムの枠組(2004年12月現在)

9:00~9:15	来校
トレーニングルーム2	(前半)
9:15	自由遊び
9:30	朝のあつまり
9:40	トレーニングルーム1への移動
トレーニングルーム1	(中盤)
9:45	学習(トレーニングルーム1の畳の部屋)
10:25	休憩時間(5分程度)
10:30	絵本の読み聞かせ

トレーニングルーム1 (後半)

10:40 イメージやルールを共有した共同遊び
(毎回テーマを設定)

11:20 帰りの会～帰宅

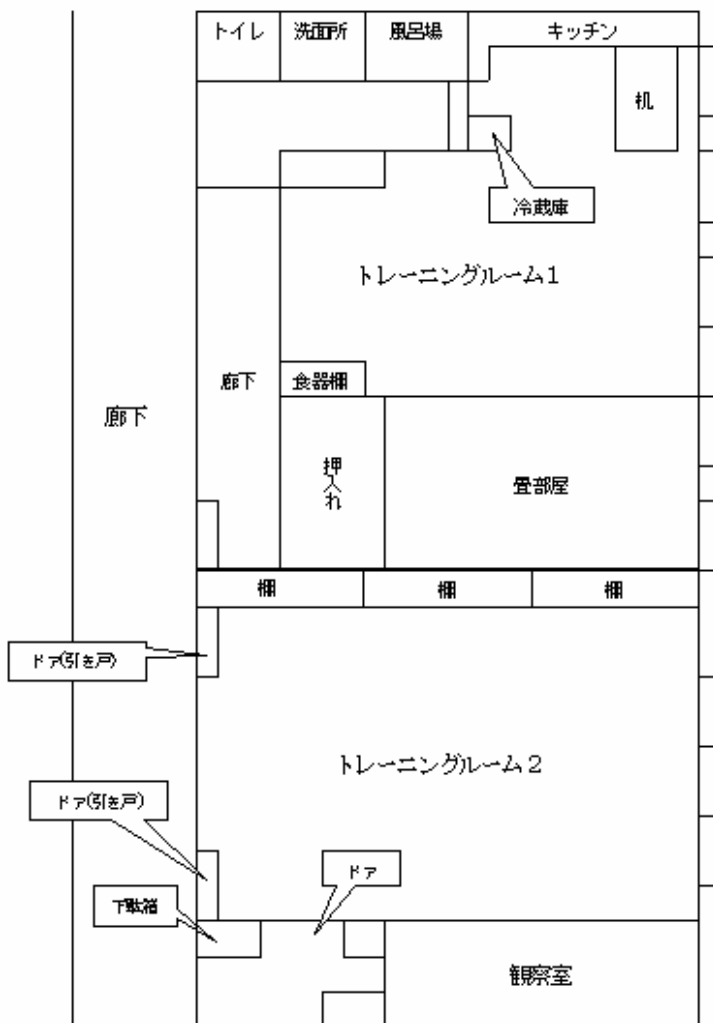


図.1 トレーニングルーム1・2の見取り図

(2) プログラムの流れと配慮点

トレーニングルーム2

来所

- ・出席カードを壁掛けに入れる（まず来て最初におこなうことの設定）。

自由遊び

- ・ボール遊び・決闘ゴッコ、お絵かき、など参加児の好きな遊びを楽しむ。

【配慮点】

一旦その場の雰囲気になじんだ上で、プログラムへの「構え」をつくる。

- ・学童グループが使用しない隣の部屋には『使用中』の札を貼る。

【配慮点】

行動を起こした後で急に言葉を用いて禁止する事柄を少なくする。



（自由遊び：トレーニングルーム2）

朝のあつまり

- ・鈴を鳴らして朝のあつまりの合図をする。

【配慮点】

理解しやすい合図（切り換えるきっかけ）。

- ・お名前呼び
- ・椅子を円形に配置し、朝の会の形を分かりやすく設定する。
- ・一日の流れを説明する（勉強 絵本 遊び 帰りの会 さようなら）。

【配慮点】

シンプルな絵を用いて、活動に対する見通しを促す。

トレーニングルーム1

トレーニングルーム1への移動

- ・カバンを畳の部屋にある押入れのカゴにしまう。
- ・トイレ・洗面台など使っているものには「 \cup 」、冷蔵庫・洗濯機・風呂場など使わないものには「 \times 」を事前に貼っておく。

【配慮点】

第1回目の活動の際に、参加児と一緒に今年度から新たに使用する部屋（トレーニングルーム1）を探検し、「あひるくらぶ」で使用するものを一緒に考えて決める（事前に伝えて、言葉による突発的な禁止事項を減らす）。



（襖の奥に畳の間：トレーニングルーム1）



（キッチン：トレーニングルーム1）

学習（トレーニングルーム1内にある畳の分室）

- ・フローリングの部屋への視野を遮るために、カーテンをセットする。畳の部屋にある襖は、参加児が閉めようとすれば閉める。

【配慮点】

周囲に注意が向かず、勉強に集中しやすいようにする。

- ・子ども3人・スタッフ3人が畳の部屋での宿題をする。それぞれの子どもに学習担当スタッフを配置する。（残りのスタッフは次の準備等を行う。）

- ・机の配置は、お互いが顔を向かい合わないようにする。机の高さ・大きさはそれぞれの子どもが取り組みやすいものを利用する。

【配慮点】

同じ部屋でそれぞれが一緒に勉強へ取り組む雰囲気づくりを重視する。

安心して学習に取り組めるようにする。

- ・宿題（勉強）の時間は 40 分程度。宿題が早く終わった子には、教材を用意する（あるいは、すこし休憩時間をとる）。
- ・勉強の時間の終わりを示すために、取り組んでいる学習の進み具合を見計らって勉強の終了時間を事前にタイミングよく子どもに伝える。
- ・勉強中に子どもの息抜きのお話を展開させるような関わりには気をつける。

【配慮点】

会話で関わり過ぎない（関わり過ぎると集中力を逸らすことにもなる）。



（学習の様子：トレーニングルーム1）

休憩時間（5分程度）

【配慮点】

プログラムにおける一つの山場を終え、次の山場に向けて気持ちを向けやすくする。一息つくための時間。

絵本の読み聞かせ

- ・畳の部屋で絵本の読み聞かせをする。

【配慮点】

次の活動（遊び）の下地となるような内容の絵本を用意して、期待と見通しが子どもの中に芽生えるようにする。また、絵本の読み聞かせの中で内容に関する意見交換が子ども同士でなされるように促す。



（絵本の読み聞かせ：トレーニングルーム1）

トレーニングルーム1

イメージやルールを共有したゴッコ遊びへの取り組み

- ・第1回（4月）
新しい部屋での簡単なゲーム（ジェンガ）
- ・第2回 第4回（5月 7月）
お店屋さん（粘土でお弁当屋さんゴッコ・色水でジュース屋さんゴッコ）
- ・第5回（幼児グループと合同で御所での水遊び：8月）
- ・第6回 第8回（9月 11月）
忍者学校（其の壱 其の参）

【配慮点】

遊びに文脈性、時系列的な連続性が生まれるような場面設定をする。

遊びのイメージや場面を沸き起こすような道具を用意する。

素材と道具、場面と道具立て、といった組み合わせにも注意を払う。

他児とのやりとりに必然性が生まれるような遊びの展開を計画する。

子どもたちの興味・関心を基盤にした遊びを子どもと一緒につくっていく。

帰りの会

- ・カバンと椅子を畳の部屋から取ってきて、壁掛けのカード入れから自分のカードを取り出す。(こちらが、スタンプを押しておく)
- ・帰りの会にするお遊びをする(例:「おーちた、おちた、な~にがおちた?」など。加えて、気持ちが落ち着くような手遊びを取り入れる。)

【配慮点】

毎回する遊びなどを設定し、気持ちの中でも終わりをつくれるようにする。

* スタッフの役割分担

プログラム毎に活動の担当スタッフを決め、他のスタッフはプログラム担当スタッフをサポートする役割で活動に参加する。そうすることで、注目すべき対象が自然な形で子どもたちも理解することができる。

3) 成果と課題、そして展望

学童グループでは、幼児グループでの積み重ねを基盤にして、学童期の発達的な課題へ取り組もうとしてきた。そのため、集団でイメージを共有するゴッコ遊びがプログラムにおいて重要な活動として位置づいている。今年度の取り組みから、個々の子どもの興味・関心をベースにした場面の設定(本年度の場合であれば、お店屋さん・忍者学校)を行うことで、3人の子どもが積極的に関わって遊ぶ姿が見られるようになった。遊び場面以外では、それぞれの子が興味のある話題をやや「一方的」に話す場面も見られるが、ゴッコ遊びの場面は、相手と同じイメージ(場面)を共有しやすいために、円滑なコミュニケーションの前提となる「今、ここで、何を、すべきか(話すべきか)」が子どもたちに分かりやすかったものと思われる。しかしながら、学童グループでの遊びには、子どもたちが積極的に提案し、思案し、創造していくという遊び本来の能動的な側面がやや少ないのも事実である。子どもたちが、自分たち自身で遊びの展開を考案・実践していくようなより自由度のある設定遊びが今後の学童グループの課題であろう。

もう一つの柱である学習への取り組みも、当初の最低限の目標は達成されたといえる。その大きな理由は、「あひるくらぶ」での学習にそれぞれの子どもが

期待を抱くようになったことである。小学校での一斉授業は、安定した話し言葉の理解を前提にしており、自閉症・アスペルガー症候群の子どもたちにとっては、集団でのイメージの共有の難しさに加えて、より抽象度の増す書き言葉に基づいた場面や話題の理解が求められる。「あひるくらぶ」の学習は、日ごろの学校での学習の積み重ねに依拠しつつ、個々の子どもがじっくりと学習に取り組むための環境と人員配置を行うことが許された。そのため、集中して学習に取り組む、学習への達成感も味わえ、そして学習後には集団での遊びの時間が待っているというプログラムの構成もあいまって、学習への意欲を高めることができたのではないだろうか。

学童グループにとっての今後の課題は、学童期から思春期にかけてより重要性の増していく社会性を学んでいくことである。その際には、幼児グループで取り組んできた柔軟で創造的なイメージの形成、学童グループで発展的に取り組んだ集団でのイメージの共有、という「あひるくらぶ」の活動経過を踏まえたプログラムを構築していくことが重要になるだろう。したがって、演劇や作文といった自分自身を見つめ返す機会（自分で考える機会、そして仲間と問題を共有する機会）を提供できるような活動を基盤にして社会性の獲得を促していくことが期待される。自閉症・アスペルガー症候群の一つの特徴とされる言葉やイメージの literal（字義的・直写的）な理解が、他者とのイメージの共有や交換を介して修正や再解釈がなされていくものとするならば、そうした機会を提供するプログラムを構成していくことは大きな意味があるであろう。

以上のことは、象徴機能（symbolic function）の発達の観点から重要視されるものであり、自閉症・アスペルガー症候群の人たちがもっている困難さでもある。これらは、「あひるくらぶ」の活動を通じて積極的に取り組んできたものであり、今後の取り組みの中核となるものであろう。「集団・仲間」「訓練的にならない活動」といった点を基本的な立場にもちながらプログラムの内容をより積極的に研究していく予定である。

（井上 洋平）

3. 事例研究

1) O・K君

K君は、ブロック、電車・エレベーターなどの乗り物が大好きな男の子である。初めての事柄や場所・人などに対して当初は緊張も見られたが、現在はあひるくらぶの場にも慣れ、持ち前の明るい笑顔で場の雰囲気を和ませてくれる存在となっている。

<2003年度>

(1) 初参加のリトミック(2003年11月)

・リトミックが始まると、初めは少し緊張した様子で周囲の様子を見ている。

「お船」が始まると、これはこれまでの経験から知っているものでもあり、自分から母と組んでお船の動きを始める。横でタイガ君が同じようにやっているのを見て表情を緩め、それを嬉しそうに眺めながら取り組む。

【コメント】初めてのあひるくらぶ、初めてのリトミックということもあり戸惑いも隠せない状況ではあったが、参加できるものを自分で見つけて取り組んでいたところに、K君の集団への姿勢が現れていたエピソードであったように思う。

<2004年度>

(1) 粘土遊びで作った食べ物をスタッフに渡しに行くやりとりを楽しむ

(2004年6月)

・スタッフと一緒に粘土を丸めてお団子やドーナツなどの食べ物を作る。

出来上がった食べ物を別のスタッフのところへ持って行き、「センセイモ」「オワタシマース」と言って手渡す。「ありがとう」とスタッフが粘土を受け取ると、そのやりとりが楽しくて何度も試みる。色々なスタッフの間を行き来し、その際には「イッテキマース」「ダイヤモンド」と挨拶していくことも見られる。粘土の食べ物を介して人とやりとりすることを楽しむ。

【コメント】半年が経過し、あひるくらぶの場にも慣れ、周囲への関心も目立ち始める。それまでは担当スタッフとのやりとりが中心であったが、色々なスタッフの

ところへ行き自分の気持ちを受け止めてくれる人を求めるなど、やりとりの幅が広がってきたように感じる。

(2) お名前呼びの場面で友達の名前を呼び友達とのやりとりを楽しむ

(2004年6月)

・お名前呼びが始まりスタッフが一人ひとりの名前を呼んでいく。

K君はスタッフにつづいて「マサキくん」と名前を覚えた友達に呼びかける。マサキ君が返事をするときK君からは笑顔が溢れる。そしてK君を意識したマサキ君の方からも、「Kくん」と呼びかけるやりとりへと発展し、名前を呼ばれたK君は満面の笑みを浮かべる。

【コメント】友達の名前を呼んだのはこのときが初めてで、スタッフとのやりとりだけでなく、友達への関心も広がってきたように感じる。これまでは自分から友達に対して働きかける事はほとんど見られなかったが、名前を呼びかけたことがきっかけとなりお互いに意識する存在となった。

(3) 絵本が始まる前の手遊びの歌を聞いて行動の切り替えをつける

(2004年7月)

・「始まるよったら始まるよ」絵本が始まる前の手遊びの歌が聞こえてくる。

K君は他児よりも先に席について手遊びに興味を示す。そしてモデルの動きに注目して指を一本、二本、三本と立てるなど、モデルのまねをしようと試みたり、一緒に歌を口ずさんだりする。「手はお膝パッチン」で手遊びの歌が終わると、K君も「パッチン」と言って手遊びを終了し、絵本が始まる。

【コメント】歌を聞いて自分で行動の切り替えができるようになってきた。帰りの場面でもさような歌を一曲歌い終わると、「ハイオシマイ」と言って行動に区切りをつけることが見られるなど、行動に見通しが持てるようになってきた。

いつも笑顔で場の雰囲気や和ませてくれるK君。この一年間でたくさんの人と関わりを持ちやりとりを楽しんでいたように思う。今後も友達同士のやりとりを深めさらにたくさんの経験を積んでほしい。(森光 彩)

<家庭での様子と親の願い>

家での様子

食：好物は玉子焼き、ハンバーグ、カツ類、カレーライス、牛乳など。

苦手なものは沢山...とくに野菜！

寝：宵っ張りで朝寝坊なんです(> <)

遊：定番はゲート遊びとエレベーターごっこ、トーマスのおもちゃで遊ぶ、ギターやピアノを弾きながら歌う（歌唱力は上達してきました）、最近のブームは鳥の図鑑を読む事です。

あひるくらぶへの期待

子どもたちの成長と共にあひるくらぶも進化していきますように...

子どもたちが大きくなる過程で直面する就学・就労をはじめとした沢山のハードルを互いにサポートし合えるようなシステムを構築していければ...と願っています。

3つの願い

第1の願い 自立自活できるようになってほしい。

第2の願い 自分が楽しめる余暇活動を見つけてほしい。

第3の願い 心を開いて話せる友人や先輩を持ってほしい。

将来の夢

Enjoy your life...健康と愛情と友情に恵まれ、彼自身にとってこよなく楽しい人生でありますように。



(リトミック)

2) K・M ちゃん

M ちゃんは、友達と一緒に遊びたいという思いをたくさん持っている。ケガをしていた友達やスタッフを心配してくれたり、とても優しい心の持ち主である。

(1) マサキ君とマサキ君の妹と電車で一緒に遊ぶ場面 (2004 年 10 月)

・外に出る階段の所から、マサキ君、マサキ君の妹の電車と一緒に走っていく。

外に出ると、隣に並んで走ったり、後ろからついていったりして同じように行き先を決めていく。マサキ君が運転手さんになり、「カンサイクウコウニイク!」「カンクウイキ」と言うと、M ちゃんは「ハイッ!」と元気良く手をあげて返事をする。マサキ君の担当スタッフがベンチを駅に決め、その駅にマサキ君の電車が到着すると、M ちゃんも一緒にベンチに座り、駅で休憩をする。

【コメント】M ちゃんは、友達をとっても意識していて、一緒に何かをやりたい、遊びたいという思いを本当にたくさんもっている。今後、集団の中で遊ぶことによって、他の友達やスタッフへと、さらに関係が広がっていくように思う。

(2) 紙コップを使い自分から風車を作る場面 (2004 年 11 月)

・自分で考えながら紙コップとストローを組み合わせて風車を作る。

うまく風車がまわらないと、担当スタッフに紙コップを渡し、回るようにしてほしいと要求を伝える。また、周囲にいたスタッフに対して、問いかけに答えたり、ハサミを貸して欲しい、「カミコップチョウダーイ」というような要求を伝えたりする。同じ机で制作を行っていたスタッフが、紙コップで作った人形を「これミッキーマウスに見えるかな?」と見せると、「スゴイ!!」と手をパチパチ叩きながら答える。その後、風車作りに戻るが、再度ミッキーマウスを見て、「スゴイ、スゴイ!!」と手を叩く。M ちゃんが「タノシクナッタア」と自分の思いを伝えた際に、スタッフが「楽しかったあ?ありがとう」と言うと、「ドウイタシマシテ」と言葉を返す。

【コメント】紙コップを自分で風車にしようと考えて、見立てる力をもっている。また、他の人が作った人形に対して、自分の感想を伝えるなど、物と物だけでなく、

ことばでの他者とのやりとりも見られる。

(3)外遊びでタカハル君の妹と休憩してお茶を飲んでいる場面(2004年10月)
・タカハル君の妹の足についたペンや、バンソウコウを貼っている所を指さす。

足のバンソウコウを指さして「イタイ？」とタカハル君の妹に聞く。タカハル君の妹は、指差されたところとMちゃんを交互に見つめて、首をふって痛くないことを伝える。担当スタッフが言葉にして言うと、Mちゃんは「イタクナイ」と声に出して納得する。その後、近くに生えていたオオバコで、担当スタッフが支えを入れながら、草を引っ張りあって遊ぶ。

【コメント】Mちゃんが友達を意識し、相手を心配する優しさが見られる出来事である。タカハル君の妹とは年齢が近く、名前を覚えて遊びの場面においてもお互いに意識しあう存在である。2人のやりとりからは、今後さらに関係が広がっていくように感じる。

Mちゃんは、周りの様子を意識してよく見て、同じように行う力を持っていると感じる。回数を重ねるうちに、遊びのなかでも積極的に活動に参加するようになってきている。友達と一緒に安心して遊ぶことによって集団で遊ぶことの楽しさを感じ、Mちゃんの世界がより広がっていくように、今後の活動において、しっかりとサポートしていきたいと思う。

(吉田 美穂)



(プログラムの準備をするスタッフ)

<家庭での様子と親の願い(K・Mちゃん)>

家での様子

- ・少しずつ安定、自我の芽生え
- ・姉妹げんかが本格化
- ・反抗期

あひるくらぶへの期待

専門的よりも総合的

3つの願い

第1の願い 共に支え合う人の輪が大きくなること

将来の夢

親の想いと子どもの想いに大きなズレがないような絆で結ばれたらよい。



(リトミック)



(粘土遊び)

3) D・T君

大人に対する人見知りはなく、来室するとスタッフのみんなに元気よく「コンニチハー」と声をかけてくれる明るく元気な男の子である。集団活動では、内容への関心によって参加したりしなかったりと自分で調整しながら関わる姿が見られる。

<2003年度>

(1) スタッフと関わる中で遊びを広げていく(2003年6月)

・療育で「しゃぼん玉」を行う。一人黙々と行うことで遊びが単調になりがちだが、スタッフが介入することで遊びが広がりを持ち始める。

しゃぼん玉に息を吹きかけて消す、ストローで吸って割るなど一人でしゃぼん玉遊びに夢中になる。途中、T君を担当しているスタッフが加わり、一緒にしゃぼん玉に息を吹きかけたりして遊びに広がりを持たせる。

【コメント】集団の中でも一人で一つのことに集中して遊ぶことが多いが、スタッフが遊びに介入することで遊びが広がりを持つ。また、周囲の子どもたちを意識はしているものの自発的に関わりを持つことはあまりない。

(2) スタッフを媒介にして他児と関わりをもつ(2003年10月・11月)

・おやつ時間になり、子どもたちが椅子に座ったところで保育リーダーのスタッフが手遊びを始める。スタッフと一緒に手遊びをする他児の様子を眺めることを楽しみ、その気持ちの共有を自分の担当スタッフに求める。

保育リーダーのスタッフを中心に子どもたちで手遊びをする。T君と一緒に手を動かすことはないが、椅子に座ってみんなの様子をじっと見ている。頻りに笑顔を浮かべながら後ろにいるT君を担当しているスタッフを振り返る(2003年10月)

・自由遊びの時間に、必ず決まった男性スタッフと他児とで戦いゴッコをする。

男性スタッフとナオキ君の三人で戦いゴッコをする。スタッフがT君とナオキ君を順番に相手にするという形をとり、ナオキ君とT君の直接的関わりはない。(2003年11月)

【コメント】スタッフを媒介にすることで他児と遊ぶことができる。スタッフを媒介にした他児との関わりが広がる中で、他児の使っているおもちゃだけではなく他

児の行う遊び自体に関心を示し始め、T君なりの方法で加わることができる。

(3) 自分から他児との関わりを求め始める(2004年2月)

- ・初めて自分からオモチャを媒介にして他児に働きかける。

マサキ君とタカハル君が人形を用いて戦いゴッコをする様子を笑顔でずっと見ている。ゴジラの人形を持っていたT君も加わりたそうだが、なかなか入ることができない。他の子を担当するスタッフが「ゴジラだー」と呼びかけたことで、マサキ君がT君に注意を向ける。T君はこれをきっかけにマサキ君のもとへゴジラを持って行き、嬉しそうにマサキ君と戦いゴッコを繰り返す。

- ・スタッフとの戦いゴッコが多い中、他児に戦いを挑んでいく。倒されても嬉しそうなことから遊びとして他児と戦うことを楽しむ。

「タカオー、タカオー」とタカハル君の後をずっと追いかける。タカハル君は近寄ってくるT君に対して頭を打たないようにそっと床にT君を倒す。T君は倒されても、倒されても嬉しそうにタカハル君の後を追いつづける。

【コメント】スタッフが間接的に介入することにより他児の遊びに加わることができる。また、スタッフを媒介にしていた遊びが繰り返される中で、その遊びをスタッフなしでも繰り返すことができ始める。ただし、相手は年上もしくは同年齢の子どもに限られることが多い。

(前田 明日香)

<2004年度>

戦いゴッコが好きで自由遊びの時はいつも戦いゴッコをする。最近自ら他の子に関わりをもちにいたり、自由遊びで戦いゴッコ以外の遊びをしたりという変化がみられる。

(1) 自由遊びでのボールを爆弾に見立てて遊ぶ場面(2004年5月)

- ・ボールを爆弾に見立て、「ボン」と言って担当スタッフに投げる。

担当スタッフが倒れると、T君は「ゲンキニナアレ」と魔法をかけたふりをして助けようとする。担当スタッフが起き上がって治ったふりをすると再び「ボン」と言ってボールを投げ、攻撃を仕掛ける。そのやりとりを何度も楽しそうに繰り返す。

【コメント】戦いゴッコがとても好きで、戦いゴッコをしている時のT君の表情は笑顔いっぱいとても楽しそうである。

(2) 友だちがきっかけとなり楽しんでリトミックをする場面(2004年11月)

・コウジ君がコウジ君のお母さんと楽しそうにリトミックをする様子を見て。

「イッショニリトミックシヨウ」と担当スタッフを誘う。担当スタッフと一緒にコウジ君の隣でお船をする。お船をしている時は、隣のコウジ君を見て笑うなど、とても楽しそうにする。

【コメント】友だちがきっかけとなってリトミックに入り、リトミックを楽しむことができるようになってきた。

(3) 粘土遊びで友だちと関わろうとする場面(2004年6月)

・担当スタッフが粘土でつくった小さなモスラをマサキ君に渡して、T君のゴジラと戦わせようと試みる。

マサキ君はモスラを床に叩きつけて踏み、ペチャンコにする。T君はそれを見て怒るのではなく、「ナルホド!」といった様子でマサキ君と同じように粘土を踏んで平らにし、モスラの羽を作り始める。その後マサキ君に「ガオー!」と言って戦いを仕掛ける。

【コメント】怪獣が好きで、粘土で怪獣を作ったりするなかで、粘土の怪獣を媒介に自ら友だちと関わりをもちにいたりすることができるようになってきた。

あひるくらぶで会うたびに成長を見せてくれ、T君の笑顔から私もたくさんの元気を分けてもらっているので、毎月あひるくらぶでT君に会うのが非常に楽しみである。

(松井 秀樹)

<家庭での様子と親の願い(D・T君)>

家での様子

夏以降ひとり遊びをする時間がめっきり増え、今まではリビング中心で遊んでいたが、最近は自分の部屋に入りひとりになって遊ぶことが増えた。ひとり遊びの内容はたいていポケモンカードやある時はゴジラや怪獣等のフィギュアを園児に見立て、自分が園生活で経験してきたこと(お名前呼びやいす取りゲームなど)を再現したり、アレンジしたりしてひとりで遊んでいる。たまに部屋に呼ばれることもあるが、すでに自分の空想の世界のシナリオは出来上がっていて、私はその中の配役にあてはめられるという形で遊びに参加させられる。

あひるくらぶへの期待

年長者や大人を介さずには、同年代の子どもたちだけの遊びが持続しないという状態で間もなく「就学」を迎える。あひるくらぶではスタッフの方々と交えながら同年代の子どもたちと遊ぶ楽しさを味わい、同年代と関わるHow Toを学んでほしい。

また、親同士の交流も深めつつなくさめあうだけでなく、日々成長し興味も課題も変化していく子どもたちにむき合っていける知恵を出し合える場でありたいと思う。

3つの願い

第1の願い 自閉症が治ってくれたら...なあ～(笑)

第2の願い 自閉症が治らないなら、Tより一日でも長生きしたい

第3の願い 主人の仕事の手助けをして欲しい

将来の夢

今は本人の年齢が低く、Tの先の姿が想像できません。

『光とともに』の光くんのお母さんが彼の卒園式で言ったことば...、「大きくなったら明るく元気に働く大人になります」、そして障害をかかえながらも誰からも愛される大人になってほしいというのが今の夢です。

4) T・Y君

Y君はちょっとだけ恥ずかしがり屋さんなところもあるが、大好きな電車ゴッコやお店屋さんゴッコでは、本当に生き生きとしたい表情で遊びを楽しんでいる。

<2003年度>

(1) 初めて参加した時の粘土遊び (2003年6月)

・Y君は向かいに座ったナオキ君との会話を交わしながら粘土遊びをする。

Y君がナオキ君に、粘土で穴のあいた筒状のちくわを作り、「チクワ」と見せると、ナオキ君が「Yスゴイ」と言ったり、逆にナオキ君が作るのを見て同じようなものを作ったり、また違うものを作ったりしていた。

【コメント】友達同士で、自分の作ったものを見せ合ったり、友達の作ったものを意識しながら楽しめることはすごいなあと感じた。

(2) お店屋さんゴッコの場面 (2003年11月)

・色水遊びからお店屋さんゴッコに展開する場面でのこと。

お店屋さんゴッコに入る前から、Y君はすでに何かのお店屋さんになるつもりだったらしく「イラッシャイマセー」と言う言葉が早くから出ていた。ダンボールで作ったお店を持ってきたときもいち早く自分の店を構えていた。担当スタッフが「何屋さんするの?」と聞くと、「ヤオヤサン」と言い、白い紙を持って来て「ヤオヤサンutteカイト」と頼んだ。

【コメント】Y君はお店さんが大好きだ。自由あそびの時など、久しぶりに来ると少し緊張してしまうこともあるのだが、大好きなお店屋さんでは、スタッフと協力しながら、お店屋さんゴッコを展開する。特に「イラッシャイマセー」というY君の表情はとても楽しそうだった。

(3) お店屋さんゴッコの場面 (2004年1月)

・あひるくらぶで2度目のお店屋さんゴッコを行った場面でのこと。

Y君がトイレから帰ってきた時に、ちょうどお店屋さんのダンボールの準備をするところだ

った。そのため、一番乗りで、率先してお店屋さんに使うダンボールの準備をやっていた。屋根をつけたいということも自分から言っていた。お店屋さんが始まると、はじめはお店の前にたくさん数字（値段）を書いた用紙を貼っていた。何を売っているのかを聞くと、数字に合わせて、一つひとつきちんと説明してくれる。「 をください」と言うと、その場で作ってくれた。

【コメント】お店屋さんゴッコも慣れてくると、自分からこうしよう！と積極的に提案して楽しんでいると思う。特に、お店に屋根をつけるというのが、Y君や友達の間でも流行っており、率先して工夫しながら作っていた。

<2004 年度>

(1) 電車ゴッコの場面 (2004 年 11 月)

・牛乳パックで作った電車を線路の書いた模造紙の上で走らせる時に。

Y君自らアイデアを出して、新しい電車を作りに行く。紙コップに車輪をくっつけるなど試行錯誤しながら、オリジナルの新しい電車を作っていた。スタッフが事前に書いた線路にプラスして、自分で新しい道をマジックで書き足して「コレハチカミチ」と、カーブした線路を書いたりする。

【コメント】電車ゴッコもY君の大好きな遊びのひとつである。新しい牛乳パックを組み合わせたか、オリジナルの誰も作っていなかった紙コップの電車を作ったりと、イメージをもって楽しめているようだった。線路も自分から「近道」を書き足したりと、とても楽しんでくれたのではないかと思う。

Y君は、自分からワーっと集団に入っていくというよりは、少し恥ずかしがりやなところもあるけれど、お店屋さんゴッコや電車ゴッコなどY君自身が、自信をもって楽しめるような取り組みには本当に積極的に工夫したり、いい表情で楽しんでいると思う。

(塩谷 綾子・吉田 有希)

<家庭での様子と親の願い(T・Y君)>

家での様子

あそびは、プラレールをつなげて自分なりに、ビデオや本を重ねて傾斜をつけたりしてより複雑な路線を作り出していくのが大好きです。トランプで神経衰弱をしたり、ボールを当てて箱を倒せば勝ち、というようなルールのある遊びを自ら考えて遊んでいます。…クッキングが好きで野菜を切ったり、まぜたり、こねたり。ワクワクしながら、これどーするん？お母さん。といひながら参加しています。

生活習慣では、保育園の先生に21時までになるように。とみんな言われたようで、20:30には必ず1人で布団に入ってねています。(土)は、あしたは休みやから、ゆっくりしとき！っと少しアバウトなところもあっていひんやで。ということをさりげなく伝えています。

あひるくらぶへの期待

同じ波長の子どもたちの中で、安心して自分が出せる仲間がいる。そんな風に思える集団を提供してほしい。思春期も…。より専門的なスキルアップに向けての援助を…。

3つの願い

第1の願い 自分の長所を伸ばして、自信をもって生きてもらいたい。
(ありのままを受け入れて。)

第2の願い 心を病むことなく…1人の人間として生き続けていってほしい。

第3の願い 大好きなことを1つみつけてほしい。
(生きがいになるような。)

将来の夢

長く続けられる、仕事をみつけて自立してほしい。
困難をのりこえられる健康な心と身体でいてほしい。

5) S・M君

M君はこの1年半で、活動の見通しが持てるようになり、あひるくらぶを毎回とても楽しみにしてくれている。その中で、他の子どもたちと積極的に関わろうとする姿も見られるようになっている。

<2003年度>

(1) あひるくらぶに慣れ流れが分かってきた時の砂遊びの様子(2004年1月)
・洗面器に水を汲み、砂を入れて混ぜている場面でのこと。

担当スタッフが「何作ってるの?」と聞くと「コーヒー」と答える。「できたらちょうだいねえ」と言うと、しばらくして「デキタ」と言って飲ませてくれる。担当スタッフが「Mポー(注:M君のニックネーム)は飲まないの?」と聞くと「Mポーハオトナニナツテカラ」と答える。その後、別のスタッフに「ミルクコーヒーデス」と言ってM君が飲ませてあげる。その時、横にいた担当スタッフが「Mポーは飲まないの?」と聞くと、M君も飲むふりをする。

【コメント】同じ砂遊びでも、初めて参加した2003年6月の砂遊びに比べ、「何か(例えばコーヒー)を作るために水を汲みに行く」というように、明確な目的を持って「水」という素材を使うようになっていた。また、同じ砂と水という素材であっても、「コーヒー」は飲まなくて「ミルクコーヒー」は飲む、というように、M君なりのつもりがあり、自分からスタッフに関わる姿も見られ、じっくり落ち着いて遊び込めた。

(2) 粘土遊びの様子(2004年2月)

・粘土で作ったアンパンマン号でタカハル君と戦いゴッコを行う場面でのこと。
担当スタッフが粘土を丸めてそこに目と鼻をくっつけ「見て～、アンパンマン号」とM君に見せると、「チャウワ～」と言いながら担当スタッフから粘土を取り、そこにヘラで口を描き、小さく丸めた粘土を下につけ(車輪)最後に「ココニ…」と言いながら粘土の上に を描く(ジャムおじさん達の出入り口)。そして「デキタ～」と見せてくる。その後、別のスタッフがバイキンマン UFO を作って見せると喜び、台詞を言いながらアンパンマン号とバイキンマン UFO を戦わせて遊ぶ。しばらくして、M君のバイキンマンにタカハル君が「アンパンマンダ～」と向かってきて、二人でアンパンマン号とバイキンマン UFO を戦わせ始める。タカハル君の方

が強くすぐにM君のバイキンマンUF0がつぶれてしまうが、スタッフに修理をしてもらい、またタカハル君のアンパンマン号と戦わせる。何回も繰り返し楽しみ、タカハル君が別のことをし始めると、わざとタカハル君に近づき、また戦い出すのを期待して待つ。

【コメント】M君の好きな「アンパンマン」に出てくるキャラクターをきっかけに、「バイキンマンUF0」を作ることをスタッフに要求したり、一人で戦わせたりしてじっくり遊び込むことができた。また、今まではスタッフとの関わりがほとんどで、他児に自分の作ったものを触られると怒っていたが、このアンパンマン号とバイキンマンUF0をきっかけに他児とやりとりする姿が見られるようになった。

<2004年度>

(1)2度目の外での電車ゴッコ(2004年10月)

・乗客を乗せて電車ゴッコを行う場面でのこと。

ゴムの電車でM君、M君の妹、担当スタッフの順に乗る。M君のペースで走り出そうとしたので、担当スタッフが「M君の妹いるし、ゆっくり走って」と言うと、後ろを振り返り、M君の妹を気にしながら走る。「(M君の母たちがいるところを目指して)キョウトイキ〜」「アノアカイノ(赤いゴミ箱)がJAA(JAL)ヤデ」など、あらかじめ目標を持って走る。

【コメント】初めて電車遊びをした2003年10月はただ自分の思いのままに「ひたすら走る」という印象だったが、2004年10月の電車遊びでは、M君の妹のことを気遣い、自分で行動を調整しながら目標をもって遊べるようになっていた。

このように振り返ってみると、まだ必ずしもM君の思いがうまく伝わるとは限らないが、関わりの中で勝手に相手の物をとってしまったり壊してしまったりするのではなく、自分の気持ちをコントロールする力がついてきた。たとえ月に1回だけであっても、積み重ねていくことが大切であることがよくわかった。また、大人も一緒に活動を楽しむことが、自然と子ども達を惹きつけることになる、ということも教えてもらった気がする。あひるくらぶを楽しみにしてくれている様子が伝わってくるので、今後もM君にとって、あひるくらぶが「楽しめる場」「落ち着ける場」であってほしいと思う。(藪 博美)

<家庭での様子と親の願い(S・M君)>

家での様子

以前に比べ3歳下の妹と一緒に遊ぶ時間が少しずつ増えてきた。年長の夏ぐらいからお絵描きや字を書く時間が増え、座ってじっくり取り組む姿が見られるようになった。その一方で、その時その時の、Mのマイブームのものがあ、遊びがどうしても偏ってしまう(例えば、ブロック等で遊んでも決まった形しか作らない、パターンが極端に少ない)。

あひるくらぶへの期待

子どもたちが唯一伸び伸び遊んだり落ち着ける場所であり、学業、対人関係、社会性等の自立を助けるための支援を一緒に考えていきたい。

3つの願い

第1の願い 少しずつでも自分のその時その時の状況を理解できるようになって欲しい。

第2の願い 1人でもMの事を理解してくれる友達と出会ってくれば!!

将来の夢

少しでもMと合う友人が出来、生涯にわたって理解してくれる人と出会うことを切に願っている。

それにより、家族以外にも自分を理解してくれる場所、安心できる場所があるんだという事を知って欲しい。

6) W・K君

K君は、いつも明るい笑顔でみんなを和ませてくれる。お店屋さんゴッコとボール遊び・追いかっこが大好きな子である。

<2003年度>

(1) 水遊びでのお薬づくりゴッコ(2003年9月)

・友達やスタッフとお薬づくりゴッコを展開する場面でのこと。

はじめはペットボトルのふたを使って、「コレハオイシクナルクスリ」と言いながらスタッフと二人で遊んでいると、いつの間にタカハル君ともう一人のスタッフが入って「お薬づくりゴッコ」で一緒に遊び始める。タカハル君がスタッフに「コレハシヌクスリ」と笑いながら渡すとスタッフはそれを飲むふりをしてパタッと倒れる。二人が大喜びで笑っていると担当スタッフが「生き返る薬を作らなくっちゃ！」と提案する。K君は急いでペットボトルのふたに入れた水を調合して「オイシクスリ！」と倒れたふりをしたスタッフにさっと渡す。そこで、タカハル君が「オナカガイタクナルクスリ」と言って飲ませるとまた倒れ、そこでK君が新しい薬を調合するというやりとりが続いた。

【コメント】スタッフ、友達、K君の3人で、楽しみながらゴッコ遊びが展開できた場面だ。自然と役割分担もできて、生き返る薬を一生懸命作るK君の表情は、とても印象的だった。倒れたり生き返ったりするふりをするスタッフの動きを見て二人とも、大きな声で笑いながら遊びを楽しんでいた。

(2) 粘土遊びからお店屋さんゴッコへの展開場面(2003年11月)

・ユウイチ君とお店屋さんを合体させる場面でのこと。

ユウイチ君がダンボールで作ったお店を合体させたくて「K! コッチコイヨ！」と誘う。K君は最初「イイワ」と言っていたが、ユウイチ君がお店を移動させている様子を見ると、イメージがわいたのか「クツケタイ！」と言って、担当スタッフと一緒に協力してお店を動かす。

【コメント】K君は、遊びながら周りのお友だちの遊びや動きをよく見たり意識しつつ「よし、ボクもやってみよう！」という気持ちになりいろいろなことにチャレンジ

ジする。このような相互作用が子どもたちにとって、重要だと感じた。

(3) ボール遊びの場面 (2004年3月)

・得点を決めながらスタッフとゴールキック遊びを展開する場面でのこと。

K君と担当スタッフが、ビーチボールをパスしあいながら遊んでいると、「壁の大きな引き出しをゴールに見立て、当たると点が入る」というK君が考えたルールでゴールキック遊びをすることになった。遊びながら「ツギコレガハイッたら 1000 テン」「ツギハ 100000 テン」というように数の桁を大きくする。K君は大きな桁を言って担当スタッフが大笑いをする反応を期待して喜んでいる。最終的には9兆点という数になるが、その数の大きさが楽しくてK君はゴールにどんどんキックを打つ。

【コメント】数字への関心が高いK君だが、数字のみにこだわるのではなく好きな数字を遊びの中に展開して楽しむことができる。ボール遊びだけでなく、白玉だんごづくりやお店屋さんのお金づくりの場面でも同様に、数字と遊びを繋げて楽しんでいた。K君のもつ数字への興味は遊びを広げていく重要な鍵であったように思う。

(4) 白玉づくりの場面 (2004年3月)

・順番交代をしてK君の妹と白玉づくりに取り組む場面でのこと。

K君の妹が自分のだんごをゆでてすくいあげる時、K君が「ヤッテアゲルワ」と言い、K君の妹がすくっているお玉を横から取ろうとする。K君の妹は自分でやりたいので、「(しなくて) イイ、イイ」と言い、お玉のとりあいになる。担当スタッフが「これはK君の妹のだよ」と言うが、K君はやりたい気持ちがとまらない。担当スタッフがK君に「じゃ、1回だけK君の妹にやらしてもらおう」と言うとK君の妹も「イイヨ」と言ったので、K君は喜んですくった。1つすくうと、K君は自分からK君の妹に「ドウゾ」とお玉を渡し「1回だけ」の約束を守った。

【コメント】「あと1回」「ここまでできたら」など見通しを持たせることで、K君自身も納得した上でスムーズに次の行動に移ることができる。集団活動の場合、1人の子どもが納得するまで待つことは難しいこともある。そのような時には、見通しをもった声かけをスタッフがすることで、本人も折り合いをつけて次の行動にう

つることができるようだ。

K君はいつも明るくて、周りのお友だちをひっぱっていく雰囲気を作ってくれる存在だった。K君と遊ぶ中でこちらが楽しませてもらうことがほとんどで、笑顔がとても印象に残っている。

(吉田 有希)



(クッキング：白玉だんご)



(スタッフ手作りのカード)

<家庭での様子と親の願い(W・K君)>

家での様子

小学生になり、いろんな面で自信をつけ、積極性が増したかと思います。学校生活も順調で、友達と少しトラブルこともあるようですが...自分自身で解決する力も少しずつつけてきているように思います。サッカー団に入り週2回の練習もとても楽しみに頑張っています。なせか?!高学年の女の子達に人気があるようで...よくかわいがってもらえて幸せ者です。家では専らゲーム三昧、今は太鼓のゲームにはまっています。

あひるくらぶへの期待

一年間お世話になりました。親の都合で退会することになり、月に一度の楽しみをうばってしまいかわいそうなことをしたなと思っています。辞めてからもしばらくは「あひるくらぶいつ行くの?」と聞かれる日々でした...先生方、学生さん方がいろんな遊びを考えて下さって場面場面の行動を大事にいろいろ展開できるよう働きかけをしていただいたことがとても良かったですと思います!これからますますのご発展お祈り申し上げます。

3つの願い

- | | |
|-------|--|
| 第1の願い | 発達に問題をかかえた子どもにとって、もっと過ごしやすい世の中になって欲しい。 |
| 第2の願い | もっと多くの人が発達障害について理解を深められる世の中になって欲しい。 |
| 第3の願い | 皆が暮らしやすい世の中になって欲しい。 |

将来の夢

聞かたびに変わりますが...

今は「サッカー選手」になりたいようです。

7) T・K君

K君には初めて出会った時から人なつっこく穏やかな印象を受ける。一つひとつの取り組みを、初対面の担当スタッフとも元気に楽しんで過ごしている。

(1) 母親と初めてあひるくらぶにやってくる(2004年9月)

・初めてのあひるくらぶへの参加場面でのこと。

入り口で担当スタッフに声を掛けられると母から離れ担当スタッフについて部屋に向かった。担当スタッフに誘われながら朝の準備を済ませ、ボールで遊ぼうと誘われるとすぐに嬉しそうに蹴りあいや投げ合いを楽しみ始めた。相手に向かってボールを投げ、自分の投げたボールの行方をしっかり目で追っている。

【コメント】母親と一緒に機嫌良く建物に向かって歩いてくる。人見知りをする様子はないが、少し緊張しているようであちこち見ながら様子を伺っている。ボール投げでは、投げ合ううちだんだんリラックスしていくようで笑顔もたくさんできた。

(2) 2度目の参加と自由遊びの様子(2004年10月)

・自由遊びでスタッフとボールのやりとりをする場面でのこと。

担当スタッフと一緒に建物に入ると「ニカイヤツタツケナァ」と言いながら足早に部屋へ向かう。部屋に入ると、担当スタッフやスタッフ2人を相手にボールを蹴って遊ぶ。始めはたんに蹴りあって遊んでいたが、途中からスタッフ側にゴールを作りゴールを狙って遊ぶが、熱中するとゴールというよりもスタッフの後ろの壁に当たるということに必死になっていた。

【コメント】2度目の参加となると、ずいぶん見通しをもって、切り換えがすんなりできている。部屋へスムーズに入ることができ、お友だちを待っている間の自由遊びでは、ボールを使って体を思い切り動かして遊ぶことができる。

(3) 電車遊びの様子(2004年10月)

・車掌さんになり電車遊びを展開する場面でのこと。

ゴム電車に乗りスムーズにお外へ向かい、車掌さんを真似て中庭を走る。「チャラララーン、

チャララーン」と電車がホームに入る前の音を口にし、「シュウテン、シュウテン。オワスレモノガナイヨウニオオリクダサイ」と言う。また、ペットボトルを長く繋いだものを振り回して遊んでも、担当スタッフに対して直前で力を緩め振り下ろす。

【コメント】トンネルや踏み切りを手がかりに、また電車に乗る経験から、K君なりの電車のイメージをしっかりとっていた。また、ペットボトルを振りながら遊んでいるときに、担当スタッフに対して力を加減していると感じた。

K君にはこれから慣れてくると友達とのかわりも増えていき、また遊びが広がっていきそうな印象を受ける。ムードメーカーにもなってくれそうな気がするのでお友達とのやりとりをもてるようにし、広げていきたい。そんな思いをスタッフに感じさせてくれたK君、これからの楽しみである。

(宮崎 夏子・中原 咲子)



(電車ゴッコにむけての製作)



(魚釣り)

<家庭での様子と親の願い(T・K君)>

家での様子

月曜日は保育園終了後、少林寺拳法を習っています。練習は楽しいようです。火曜日は園の課外授業で、ジャンピング(体操教室)に行っています。これも本人は楽しいようです。水、木、金は16時頃帰宅し、18時頃お風呂に入るまでTVやビデオを見たり、ブロックをしたり自由にすごしています。保育園ではけっこう緊張していると思うので、家ではリラックスさせたいと思っています。

あひるくらぶへの期待

4月から就学ということで、保育園生活と違い“勉強”の要素が色濃くなり、本人もいろいろと緊張したり、がんばったりしなければならない場面が増えてくると思います。そんな中で、Kにとって小学校とは違ったホッとできる場であり、なおかつ勉強も楽しいかも...と思えるようなきっかけを作ってくれる場であれば良いなアと思っています。

3つの願い

第1の願い とにかく学校を楽しい場だと思ってほしい。

第2の願い 友達に恵まれる事、仲良しの友人ができてくれればと思う。

第3の願い 障害に理解のある先生に担任になってもらいたい。

将来の夢

とにかく自立すること。

自分の得意なことを見つけ出し、それを生かした仕事につければ良いと思う。

8) T・Nちゃん

Nちゃんは、あひるくらぶに慣れてくるにつれて、大人や友達に話しかけたり、自分から関わっていかこうとする姿が見られるようになっていく。お絵描きや文字の書き取りが大好きな元気いっぱいの子である。

<2003年度>

(1) 石畳を川に見立てる (2003年10月)

・10月の外遊び中、Nちゃんと担当スタッフが二人で芝生を歩いていると、芝生を横切る石畳の前で突然Nちゃんが立ち止まり、石畳を川に見立てたやりとり遊びが始まった。

石畳の手前で突然Nちゃんが「チョットマッテ」と言い、川に見立てて石畳を跳び越す。そして反対側にいる担当スタッフに向かって、「ココニツカマッテ」と棒を差し出した。「届かないよ」と言う担当スタッフに一生懸命腕を伸ばして棒が届くようにする。担当スタッフが棒に掴まると、「ソレ」と言いながら棒を引っ張って担当スタッフを自分のいる岸まで引き寄せた。担当スタッフが「ありがとう、助けてくれて」と言うと、「ヨカッターネー」と笑顔を向ける。

【コメント】担当スタッフの働きかけに応じることはこれまでもあったが、Nちゃんから担当スタッフに関わってきたのはこれが初めてだ。また、石を川に見立てて、他者と気持ちを共有しながらやりとり遊びができることが分かった。

(2) 粘土を使っての見立て遊び (2003年11月)

・11月の粘土遊びでは、一生懸命いろいろなものを作った後、担当スタッフの声かけでお店屋さんゴッコに展開していった

お店屋さんゴッコを始める時、「何屋さんにする?」と担当スタッフが聞くと、「オダンゴ」と答え、紙とペンを持ってきて「ココニカイテ」と要求する。担当スタッフが「お団子屋さん」と書くとその紙を満足気にお店の前に置いた。お客さんが来てNちゃんの作ったものを「おいしい」と言って食べると、嬉しそうに担当スタッフに両手をポンと合わせる。

【コメント】Nちゃんから積極的に関わってくるが多かった。お客さんが「おいしい」と言ってくると、担当スタッフに両手を合わせることはこの後もよく見

られ、担当スタッフと喜びを共有することができた。

(3) 粘土を使つての見立て遊び (2004年2月)

・2月の粘土遊びの時、一人で粘土を丸めたりしているNちゃんの横に担当スタッフが来て粘土をこね始めた。

担当スタッフが粘土を平らに広げていると「ピザツクッテ」と要求する。担当スタッフがそれに応じて作り始めると、「オウチデツクッタ」「オトウサンガツクッタ」と教えてくれる。また、丸めた粘土を「シラタマ」と言い、担当スタッフが作った粘土のお皿に入れて、担当スタッフと一緒に食べるまねをする。

【コメント】Nちゃんの方から話しかけてくれることが多く、やりとりを楽しみながら一緒に遊んだという印象が強かった。

1年間Nちゃんと過ごした中で、初期の表情の硬さが徐々に緩み、笑顔も多くなってきたことが感じられた。そして周囲に関心を示すことが増えてきて一緒に楽しく遊ぶことができた。

(森脇 希)

<2004年度>

(1) 絵の具で作ったジュース(2004年7月)

・色水でジュースを作り、お店屋さんゴツコの場面でのこと。子どもたち3人とスタッフ1人がお店屋さん役で、お客さん役のスタッフが画用紙で作ったメニューを見て注文をする。

Nちゃんの担当スタッフが「トロピカルジュースをお願いします」と注文すると、Nちゃんはキッチンに戻り、水に赤色と黄色の絵の具を入れてジュースを作り、「トロピカルジュースデス」と持ってきてくれた。

担当スタッフが紙のお金を渡してジュースを受け取り、一口飲むふりをしてから「おいしいわあ。Nちゃん、何のフルーツが入ってるの?」と聞くと、Nちゃんは「アカイロトキイロ」と答えた。(ナオキ君は、同じような場面で「ミカントリンゴト...」と答えた。)

【コメント】N ちゃんとナオキ君の違いが面白いと思った。N ちゃんの場合は色水をトロピカルジュースであるとしながらも、何が入っているか聞かれるとジュースが色水に戻ってしまう。他方、ナオキ君は最後まで色水をジュースだと仮定することができている。

(2) 同じものを同じときに体験し、同じように感じること (2004 年 7・8 月)

・N ちゃんが学習時間にお茶を飲んでいる。

担当スタッフが「N ちゃん、おいしい?冷たいか?」と聞くと、「ノンデイデ」とペットボトルを渡してくれた。担当スタッフが飲んでから、「冷たくておいしいなあ、ありがとう」と言うと、N ちゃんはニッコリととてもうれしそうな顔をした。(2004 年 7 月)

・N ちゃんが、集合場所にきた時にトウモロコシを食べていた。

担当スタッフがN ちゃんの前でしゃがみ「N ちゃん、トウモロコシ食べてるん?おいしい?」と聞くと、N ちゃんは何も答えずにトウモロコシを一粒担当スタッフの口の前に持ってきた。担当スタッフが「食べていいの?」と聞いてから食べて、「N ちゃん、おいしい!甘いなあ。ありがとう。」と言うと、N ちゃんは、満面の笑みですごくうれしそうな顔をした。(2004 年 8 月)

【コメント】N ちゃんとのやりとりの中に共感が含まれていると考える。「おいしい」と感じたものを相手に与えて、相手と同じように「おいしい」と感じ、「ありがとう」と返ってきた反応に対して「うれしい」と思うのは「共感」ではないだろうか。

(3) 書き取りの大好きな N ちゃん (2004 年 9 月)

・勉強時間に前回の続きをしたいと言って、書き取りノートの続きをし始めた。

N ちゃんは 1 ページ進んで、新しい文字が出てくる度に手のひらで空中に大きくその文字を「イチ、ニ、サン…」と言いながら書く。また、「センセイモヤッテ」と要求する。そして、2 人で書き順を確認しながら空中に文字を書き、それが済むと N ちゃんはノートに記入するということを繰り返す。

・小学校でカタカナを習っていたので、カタカナの書き取りノートを準備して

おいた。

Nちゃんが、(平仮名の書き取りノートの)「マタツツキヤリタイ」と言った際に、担当スタッフが「今日はカタカナをやってみない?」と新しい教材を出す。それを見て、Nちゃんは(目をキラキラとさせながら)「コレドウシタン?カッタン? カッタン?」と何度も尋ねる。

そして、その日はカタカナの書き取りをした。集中力がすごく新しく出てきたカタカナの文字を習っていないものを含めすべてやり終えることができた。(他の教材をしているときはあまり見られないが)書き取りに取り組んでいるときに周りが少しでもしゃべると、Nちゃんは「ウルサイ!」「イマ、カキトリヤッテルノ!」と話している人に向かって言う。

【コメント】書き取りに取り組んでいる時のNちゃんの集中力は本当にすごい。次々と出てくる文字をこなしていくそのスピードも速い。取り組んでいる様子もとても楽しそうである。これを苦手だと思われる算数にどうつなげていくかこれから考えていきたい。

遊びや勉強の中で、Nちゃんの様々な表情を見ることが出来る。また、毎回のプログラムの中で、いろんな力を伸ばし、発達・変化するNちゃんを見ることが出来る。その中で私は驚き、感動することがたくさんある。これからもNちゃんの笑顔をいっぱい見ることが出来るようにいろいろな楽しい取り組みができたらと思う。

(梅山 佐和)



(忍者学校：鍵集め)



(忍者学校：宝箱を開ける)

<家庭での様子と親の願い(T・Nちゃん)>

家での様子

絵を書く事が好きです。ぬり絵も自分の持っている全色を使って白い部分が無いくらいに、こだわって全部のページをいっきに完成させます。ビデオも静かにじっと見るのではなく主人公になりきりながら見えています。

あひるくらぶへの期待

お友達が出来ればいいなと思っています。また、ソーシャルストーリーを通して、社会性や条件指示コミュニケーションなどが学べたらなと思っています。

3つの願い

第1の願い

誰とでも気がるに話ができ、自分の思いを言えるようになること。

第2の願い

皆と仲良くつき合えること。

第3の願い

大人になった時、社会での自立が出来ること。

将来の夢

具体的にこれが向いているとか、この職業しか無いとしぼりこまれていないのですが、今現在、一つ思っているのは、福祉施設での介護士はどうかかなぁと考えています。老人ホームや老健施設・デイサービスなど、利用者の方もかなり個性的な人が多いので、少々本人が個性的でも何とか分からないで他の人にまぎれてやってゆくのではないかと考えていますが、実際の将来は分かりません。

9) A・T君

T君は身体を使って相手と関係をもつ際には思い切り正面から向き合ってくれる。言葉でのやりとりでは、少し緊張するのか会話を「かわす」ような受け答えをする場合もある。そうしたT君があひるくらぶに参加し続けてくれていることは、T君の気持ちを何よりも表現してくれているようにも思われる。

<2003年度>

(1) お店屋さんゴッコの店員さん(2003年9月)

・T君は色を上手に合わせて色水を作った。そこに、ダンボールで作ったお店が出てくると、真っ先に大きなお店セットに座り込んで店員に変身した場面。

最初はカズネ君の妹とお店を開き、カズネ君の妹に「ハココニオクネンデ」と話しかけ、作った色水の配置にT君なりのこだわりをみせていた。その後は、T君の妹と二人でお店を始める。T君は、お客さんからもらうお金に金額が書かれていなかったの、ペンで黙々とお札に「0」を書いてお金作りに励む。

また、お客さんに扮したスタッフが「おすすめはどれですか?」と聞くと、T君の妹が「ジューチュ」と指さしながら言う傍で、T君が「チャンガツクッテン」と説明を付け加えた。

【コメント】遊びの中での役割が明確になると、その場面に落ち着いて参加しやすくなり、かつ自分の興味に基づいて遊びを深めることができる。また、きょうだいで開いたお店屋さんには安心していれる場所になったようであった。

(2) 電車ゴッコでの運転手さん(2003年10月)

・外の広場で段ボール箱を利用した電車ゴッコに取り組んだ日のこと

段ボール箱の電車では、当初1人で乗っていたが、箱同士を連結させるように提案してみるとT君は3つの箱をつなげた。T君が運転する電車は、ある時は特急列車、ある時はアンパンマン号、に変身した。T君の電車に乗せてもらおうと思ったスタッフが「のせてくださーい」と駅からT君に声をかけるが、この時のT君は特急列車だったようで、「コノエキニハトマリマセ〜!」とやって駅の前を通り過ぎた。また、アンパンマン号の気分で運転している場面では、手に棒を持って走っていた。そして、走りすぎて喉が潤いた場合には、「ガソリンホキウ〜!」と言って親の会が行われているビニールシートに行ってお茶を飲んだりした。

【コメント】T君のイメージする電車遊びにスタッフが参加すると、一緒に遊びが展開していく。一方で、遊びに外からの変化を促すようなスタッフの働きかけには、T君なりの受け流し方（関わり方）による対応が見られていた。

(3) おやつ場面での友達との関わり（2003年10月）

・おやつで友達が「お茶をたくさん入れてくれるようスタッフに要求しているのをスタッフより先に気づいた場面でのこと

お茶のおかわりをスタッフにお願いして入れてもらったナオキ君は、もっと欲しかったようで「モウイッパイ」と言った。それを聞いていた隣のT君が「アホー、ソナンヤッタラ、Tチャンガイレタルワ」と言い、ナオキ君のコップぎりぎりまでお茶を入れた。それに対してナオキ君は、「Tクン、スゴイ」と感嘆の声をあげた。

【コメント】当初は、お互いに言葉による言い合い等が見られていた同じ年頃のナオキ君に対するコミュニケーションに変化が見られ始めた時期であった。

（田原 瞳・井上 洋平）

<2004年度>

(1) 夢中になったかくれんぼ(2004年9月)

・「忍者学校」の取り組みが終わった後、忍者になった気持ちを維持したまま校内でかくれんぼ。「気配消し」の術を使って、鬼に見つからぬようゴミ箱の後ろに隠れる。

ゴミ箱の前を、鬼役のスタッフが気付かぬふりで通り過ぎていくと、一緒に隠れている同じチームのナオキ君やスタッフに目配せをして、息を殺し、その後ろ姿を見送る。T君の胸がドキドキで一杯に膨らんでいるのが、紅潮した頬からよくわかる。鬼が通り過ぎると、脱兎のごとくゴミ箱から駆け出し、今度はまた違う場所へ「速く、速く」とチームのみんなに言いながら走る。ナオキ君が、鬼に捕まってしまったかどうかを気にする場面もあった。

【コメント】晴れた日の午後。みんなが疲れてしまっても、最後までかくれんぼを楽しんでいた、T君だった。この時、初めてナオキ君や担当スタッフを明確に仲間だと認めたようで、みんなが勝ち残れるようにリーダーシップを発揮することがで

きた。緑の芝生を駆けていく背の高いT君はとても頼もしく、「少年になったな」と感じた瞬間だった。

(2) 謎解きに挑戦！(2004年10月)

・忍者からの挑戦状を見たT君は、終始興奮気味。ものすごい集中力で忍者が出してくる謎に次々と挑戦した。

挑戦状の取り合いになり、ノゾミちゃんを力づくで押しのけてしまうことが何度もあった。しかし、時間が経つと自分からノゾミちゃんやナオキ君に譲ることもできるようになった。全ての謎を解き、部屋に戻って最後の宝箱を見つけた時のT君の喜びはとても大きく、瞳がきらきら輝いていた。

さらに、次回のプログラムにつなげるための、忍者からのビデオ・レターを見た後、「ハチジュウハッカショニ イカナアカンノヤロ」「チズモッテイカナ アカンノヤロ」と、ビデオの内容を確認するようにノゾミちゃんに話しかけ、話しかけられたノゾミちゃんも「ウン、ウン」と聞いている場面が見られた。

【コメント】頭の回転が速く、おもしろそうなものを機敏にキャッチするアンテナと物事に熱中する力を持っているT君。彼の関心に見合う取り組みができると、その力を遺憾なく発揮してくれる。一つのファンタジーを共有したおかげだろう、ノゾミちゃんにも仲間意識を持つようになったようである。この取り組みの後、3人は急速に「友達」になっていった。

昨年の三月に会った時は、頼りなげに手をつないでくる様子がとてもかわいかったT君が、今やすっかり小学生である。この一年で本当に大きくなった。何より変化したのは、ナオキ君、ノゾミちゃんという友達を得て、みんなが一緒にいる空気を楽しみながら、のびのびと遊ぶことができるようになってきたことだ。この変化を大切に次につなげて、みんながお互いの成長を感じながら、少しずつパワーアップしていけるような取り組みを考えていきたい。努力して修行をする中で、一つずつ術を身に付けていく「忍者」のように。小さな忍者たちの今後がとても楽しみである。

(渋谷 郁子)

<家庭での様子と親の願い(A・T君)>

家での様子

御稽古、学校や地域の行事、クラブと忙しい日々を送っています。全て本人の希望する事なので楽しんで通っています。忙しい一日をこなしていかなければいけないので、ある意味規則正しい毎日を送っています。自由な時間は自転車に乗ったり、妹とケンカをしながらも一緒に楽しく遊んでいます。今は忙しいながらもおだやかな毎日をおくっています。

あひるくらぶへの期待

いかにも療育というより、学生の方々やお友達と自然な形で楽しいひとときをすごしていたら結果それが療育であったというあひるくらぶであってくれたらと思います。青年期になれば、学生の方々に助けてもらいながら、自分達で青年部を運営したり、幼児部・学童部の手助けをできる様になればと思っています。

3つの願い

第1の願い これからの人生、いろんな事があるだろうけれど、自分自身の力でそれらを乗り越えていける力を身につけてほしい。

第2の願い 多くの方々にお世話になってここまでこれたので、その分今度は多くの人々に自分自身ができる事を感謝の気持ちとしておかえししていける人間になってほしい。

第3の願い 大成功して億万長者になってほしい。そして、T基金を設立して自閉症に関するありとあらゆる事にその資金を使ってほしい。センターや学校を設立したり...etc

将来の夢

社会人として自立してほしい。自分自身の力で最低限の生活ができる程度の職業につき、何かしら人生を楽しむ術を身につけてほしい。できれば結婚をして子供ももうけてくれるとなお嬉しい。自分自身の障害をうけいれなくとも、それが自分であり、そうある事が楽しいという人間になってほしい。高学歴・高収入・ステイタスな職業につかなくとも、自分というものをもって人生を楽しくすごせる様になってほしい。

10) K・N君

N君は電車の大好きな男の子である。電車の話になると、頭の中が電車のことでいっぱいになる印象を受ける。おしゃべりもとても好きな子で、今日したことや昨日したことなどをよく話してくれる。とても人なつっこく愛嬌のある笑顔が印象的な子である。

<2003年度>

(1) 色水ジュースの店員さん(2003年9月)

・絵の具で色水を作った後に、ダンボールで作ったお店屋さんを用意すると、子どもたちは作った色水を売るお店屋さんゴッコを始めた。

N君もダンボール箱で作ったお店に色水を並べ、「イラッシャイ、イラッシャイ」と声を元気に出してお客さんと呼び寄せる。N君の担当スタッフが「暑いですねえ」と言いながらお店にやって来ると、「アツイトキニハ、カキゴオリ」と言っかき氷を勧める。そして、お金を手渡すと「オツリハ、サンピャクマンエンデス」と言い、お釣りをお客であるスタッフに返す。

また、別のスタッフがスルッと関西のカードを利用して買い物をする、「オツリハ、ナナヒャクナナジュウエンデス」と言う。もう一つ買うと、「オツリハ、ゴヒャクヨンジュウエンデス」と言う(お釣りは、カードの裏に書いてあった残金と一致し、N君はそれを記憶してお釣りの際の金額に活用していた)。

【コメント】お店屋さんという役割を担うことで遊びに参加しやすくなり、会話のやりとりも場面に沿った内容となった。ただし、どの子もお店さんを演じていたので、子ども同士のやりとりが活発に見られるには至らなかった。

(2) 順番・ルール(2003年11月)

・おやつ後の自由時間に、初めて毛布ブランコに取り組んだ場面でのこと。

一番におやつを食べ終わったN君は、最初に毛布ブランコを楽しんだ。N君が毛布ブランコの一回目を終える頃には、カズネ君とタカハル君とカズネ君の妹が後に続いて並んで待っていた。それを目にしたN君が「アシタニシテ！」と他の子に対して言ったため、男性スタッフがダンボールで作ったカードに1から4の数字を書き、並んでいる順番に従って4人に手渡した。その際、一旦毛布ブランコを楽しんだN君には「4」を渡したところ、N君はやや興奮気味に言葉を

列挙して不満を表明し、その場から離れていった。

【コメント】状況を整理する材料（順番を明示的に示す）を提供することは理解を手助けすることになるが、順番の中身を押し付ける形で伝えてしまったことが混乱をもたらした。（井上 洋平）

<2004年度>

(1) 道具の取り合いでスタッフがかかわった場面（2004年5月）

・粘土を使い料理屋さんゴッコを行った。N君は、用意されている道具の中から卵を輪切りにする道具を見つけた。同時にその道具を見つけたタカハル君・ノゾミちゃんと道具の取り合いになった。

タカハル君の担当スタッフが「順番に使おう」と言い、そのスタッフが見ている前でN君がその道具を使い粘土を切った。次にタカハル君が同じように粘土を切り、タカハル君の担当スタッフが声かけをして、次はノゾミちゃんを使うことになった。ノゾミちゃんは自分が使う番になると、道具をN君とタカハル君から離れた所に持って行き、一人で粘土を切り始めた。N君はノゾミちゃんに近づき、ノゾミちゃんが繰り返しその道具を使うのを見ていた。N君は道具を使いたいようで「Nモツカウ」と言っていたが、ノゾミちゃんに対して「カシテ」の一言が出なかった。

(2) お店屋さんゴッコでのやりとり（2004年5月）

・粘土を使いお店屋さんゴッコをした。N君はダンボールで作ったキッチンの中に入り、お店屋さんの店長になりきり「イラッシャイマセ」と言っていた。

担当スタッフが「何がありますか」と聞くと、N君は「ナンデモアリマス」と答えた。担当スタッフが「じゅあ、お寿司をください」というと「ワカリマシタ、チョットマツテクダサイ」と答えた。N君はキッチンの奥で粘土を丸めながら、「ヨシ、オスシダ」と言い、握り寿司を作った。でき上がると「オマタセシマシタ」と言いながら持ってきて、担当スタッフに「いくらですか?」と聞かれると「エンデス」と返事をした。スタッフは次から次にN君に注文をし、N君は注文されたものをスタッフに作っては持ってきた。

(3) 取り合いになり子ども同士で解決した場面 (2004 年 9・10 月)

・ 忍者学校という設定の中で、忍者ゴッコを楽しむ。遊びの内容は、難題を解いて手に入れた鍵で宝箱を開けるというものであった。

第一の難題を解決し、大きな手裏剣に入られている鍵を誰が取り出すかで取り合いになった (3 人とも鍵を手に入れたい気持ちが一歩で興奮しているようであった)。スタッフが提案してジャンケンで決めることになり、ジャンケンで勝ったタカハル君が鍵をもらった。次に、第二の難題を解決した。箱に入れられた鍵を手に入れるのは、順番からすると N 君かノゾミちゃんであったため、二人で箱の取り合いになった。そこで、タカハル君が手裏剣勝負 (箱に向けて投げてたくさん入った方が箱をあける) を提案し、N 君とノゾミちゃんはすぐにその提案に応じた。手裏剣勝負では N 君が負けてしまったが、箱を素直にノゾミちゃんに譲ることができた。

遊び場面では N 君のやりとりが変化したことがよく分かる。5 月の粘土を使った料理ゴッコ・お店屋さんゴッコでは、道具が取り合いになると、スタッフが関わって解決することが多かった。また、この頃はスタッフとのやりとりが中心で、子ども同士のやりとりはまだ少なかった。粘土で物を作る時も、N 君一人で作ることも多かった。10 月には、鍵の入った箱を誰が開けるのかという問題を、子ども同士がルールを決めて解決をすることができた。ルールが分かると、それに準じた行動をとることができるようである。

(内本 純子)



(忍者学校で使用したスタッフ特製の手甲)

<家庭での様子と親の願い(K・N君)>

家での様子

普段は学校から帰ると、TVを見ながら宿題をし、早い時は30分・長くかかる時は2~3時間かけて仕上げる。その後は、レゴのブロックや積木で電車遊びをしたり、母と本人の時間がたっぷりある時は、クッキングをして過ごしている。週に1回、友達と一緒に放課後、公園で遊んだりもしている。放課後に遊ぶ友達は、女の子である。

あひるくらぶへの期待

社会性や友達との関係をうまく築くことができるようなプログラムを考えてほしい。

3つの願い

第1の願い

自閉症の致命的な非社会性が隠れて、ストレスを感じず社会に適応してほしい。

第2の願い

Nのことを十分に理解してくれるステキな女性と結婚してほしい。

第3の願い

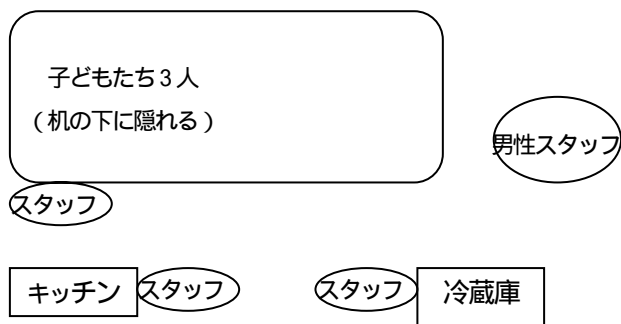
Nの持つ自閉症の良い素質が社会に貢献できれば良いナア...

将来の夢

Nが環境に恵まれて過ごせたら、本人の夢である「電車の運転手になりたい」という夢の実現が可能かな...と思っています。とにかく、本人の夢の実現が親の夢でもあります。ただ、不登校になって社会適応が難しくなった時も、親として悲観的にならないよう先輩のお母さんの話にも耳を傾け、いろんな選択肢を考えられるよう柔軟な対応ができるようにしたいと思っています。

11) 学童グループ3人のやりとり(場面の共有)

・忍者学校の取り組みで、3人はスタッフ演じる悪者忍者から逃げる。まず最初に隠れていた押入れの中から1人の子どもが机の下に逃げると、畳の部屋にいる他の2人を机の下から誘い、3人ともが机の下に隠れる。そして、男性スタッフが「な人、手あげてえ」と机の下に隠れている子どもたちが該当する特徴を挙げて、机の下にいる子どもたちの反応を待つ場面。



男性スタッフが机の傍までやって来て「ピンクが好きな人手挙げてえ」と言うと、Nちゃんは自分が質問に該当するのだと分かり、声を出さずに口をパクパクさせて「ワタシ、ワタシ」と表現して他の2人に対して伝える。すると、T君とN君は、彼らなりのヒソヒソ声(他のスタッフに聞こえていたが)で、Nちゃんに喋らないように伝える。

続けて、男性スタッフが「剣が折れたひとお」と質問をすると、T君とN君は、それぞれがピクツとして自分の折れた刀のことだと思う。その場面では、Nちゃんが二人に対して「アンタラヤデ」ヒソヒソ声で伝える。

・男性スタッフが別の質問をして子どもの反応を待っている場面でのこと。

男性スタッフが「こどもイコカ持ってるひとお」と質問すると、N君は質問の該当者が自分であることに気づいてハッとした表情になる。さらに、「ピタバが好きなひとお」という質問がされると、N君は「(一度該当したドキドキ感を抑えた直後に、続けざまに該当する質問がされたので、抑えきれずになつてか)ボクスキヤデ」と呟いてしまう(この時、N君は忍者ゴッコのイメージが一瞬消えてしまったような印象)。これを聞いたNちゃんは、言葉でN君に声を出してはいけないことを伝える。その間、T君は、喋ったりする人に視線を向けながらじ

っと黙っている。

【コメント】忍者ゴッコという共有する場面を土台にして、他者とのやりとりが見られるようになる。一緒に想像の場面を楽しむことで、他者と共に場面を共有し、それぞれ役割を分担する存在としての他者に気づき始める。

(井上 洋平)



(はないちもんめ：男同士で相談)



(はないちもんめ：二人で相談)