

発達障害児および“気になる子ども”を含んだクラスにおける人間関係づくり ーゲーム遊び実践を中心にー

指導教員 小林 真
21121006 小松昌代

1. 問題と目的

本研究では、幼稚園教育要領および保育所保育指針の「人間関係」領域に着目し、幼児期に育てたい態度として「人とのかかわりを深める」ことに重点を置くこととする。

幼児の人間関係を育てていくためには、友達と楽しく生活する中で、きまりの大切さに気づきその意味を理解していくことが望ましい。特に年長児では、クラス全体や集団でルールを共有して遊んだり、仲間と協力して一つの目的に向かって取り組んでいくことを楽しめるようになることが望ましいといえる。

しかし、郷間ら（2008）は、保育園における障害児の数は全体で3.99%、診断を受けていないが保育上の困難を有する子どもは全体で13.43%在籍していることを報告している。さらに、藤井・小林（2010）は、保育者から見た、いわゆる「気になる子ども」の特徴を調査し、その多くが発達障害の特徴と重なっていることを報告している。通常の保育所・幼稚園のクラスでは、健常な子ども・障害のある子ども・診断はされていないが「気になる子ども」が一緒に集団生活をしている。そこで、個別の配慮だけではなくこうした子どもたちを含んだインクルーシブな保育の在り方を考える必要がある。

岡田ら（2005）は発達障害児の小集団に対してソーシャル・スキルの指導を行っており、教示、モデリング、リハーサル、フィードバックに加え、般化をベースにゲーム・リハーサルを取り入れている。また、ゲームには、子どもたちの動機づけを高める、自発的な仲間作りの機会を作るといった利点がある（岡田ら、2000）。

これらの先行研究から、発達障害児や気になる子どもを含んだクラス集団を保育する際には、ゲーム遊びを取り入れた指導が有効だと思われる。

そこで本研究の目的は次の2点である。1点目は、発達障害児や気になる子どもが在籍する通常のクラスにおいて、集団ゲーム遊びを実践することでクラス集団の子ども達の他者とのかかわり方が向上するかどうかを検討することである。2点目は、クラスの中で集団ゲーム遊びを継続していくことで、発達障害児の社会性が育つか、対象児を抽出して検討する。さらに、ゲーム遊びだけでなく、日常生活での支援を通して、対象児がクラスの他児との関係をどのように深めていくか検討する。

この2つの目的を達成するため本研究では、研究Ⅰ「通常クラス全体を対象としたゲーム遊び実践」、研究Ⅱ「社会的妥当性の評価」、研究Ⅲ「事例研究」、の3つの研究を行う。

2. 研究Ⅰ 通常クラス全体を対象としたゲーム遊び実践

(1)実践方法

①対象クラス：保育園の5歳児クラス（年長組）2クラス。A組は、男児10名、女児11名、B組は、男児10名、女児10名、で構成されている。2クラスとも2名の担任保育者で保育を行っている。

②対象児（抽出児）：A組在籍の男児1名（以下A児とする）であり、高機能広汎性発達障害の診断を受けている幼児である。

③ゲーム実施期間：X年8月～X+1年3月とする。

対象クラスの保育活動の中に集団ゲーム遊びの時間を設定し継続的に実施していった。実践

時期を第1期から第4期に分け、A・B組が1ヶ月交替でゲーム実践を行い、各期終了後に保育者による評価を行った。第1期、第2期ではボールを使用したゲームを、第3期、第4期は鬼ごっこ遊び(5種類)を実施した。

④アセスメント：幼児用発達障害スクリーニング尺度(尾崎ら, 2010)、ソーシャルスキルチェックリスト(渡辺, 2001を短縮したもの)を使用した。スクリーニング尺度とソーシャルスキルチェックリストで、2クラスの間有意な差は見られなかった。

また、担任・園長・副園長とカンファレンスを行い、対象児の様子、クラスの状況等の聞き取りを行った。保育者からの聞き取りでは、A・B組とも発達障害児や保育上の特別な配慮が必要な「気になる子ども」が数名在籍している。他者の気持ちを読み取りにくく、自己中心的な関わり方をするため、頻繁にトラブルが生じていた。

⑤支援の方針：A・B組ともに、集団ゲームを通して皆がルールを理解して活動に参加できるよう分かりやすく指導していく。また、活動を楽しく進めるためのマナーについて考え、他者とのかかわりに気付き合うような話し合いをしていく。

さらに、活動を継続していき、子ども達が役割を担いながら自主的に取り組めるようにしていく。賞賛や励ましを積極的に行い、寛容な雰囲気をつくり、仲間と協力したゲームや遊びが楽しいと感じられるようにする。

⑥効果の測定：本研究では、ゲームの各時期の終了時にソーシャルスキルチェックリストを実施した。また、行動観察及び保育者からの聞き取りを行った。

⑦倫理的配慮：本研究を実施するにあたり、2クラスの保護者に研究趣旨を説明する文書を配布し研究協力に対する承諾を得ている。また、対象児の保護者からも承諾を得ている。

(2)結果と考察

①ゲーム1 ボールゲームについて

本研究で実践したボールゲームは、的当てとハンドボールに似たボールゲームで、仲間と協力し、パスをしながらゴールを目指すゲームである。

主に2点の配慮に重点をおいた。1点目は環境を構造化していった点である。集団活動に参加しにくい子どもが周囲にネガティブな印象を与えず気持ちを切り替えられるコーナーを作ったり、ゲームに必要な役割が分かりやすいように係りの場を設定したりした。また、ルールの説明や話し合いの際に視覚的な支援を活用していった。2点目は話し合いを丁寧に行った点である。ゲーム実践に入る前にルールや役割を確認したり、活動の目標を伝えたりする話し合いを実施した。また、ゲーム終了後には振り返りを行うことで、自分の頑張りと共に仲間の頑張りにも気付く機会となった。

ボールゲームでの子ども達の主な変化は次の通りであった。仲間にパスが繋がるようなプレイができるようになった・消極的だった子どもが自発的に参加するようになった・ゴールを決めた子どもを賞賛したり仲間を応援したりする姿が見られるようになった・役割を担うようになった・勝敗にこだわっていたA児も気持ちを切り替える時間が短くなりゲームに参加できるようになった。ゲームの実践を通して仲間と協力したり、他者の頑張りにも気づいたりする姿が見られるようになった。

②ゲーム2 鬼ごっこについて

子ども達の慣れ親しんだ鬼ごっこ(しっぽとり・バナナ鬼・氷鬼)と他者の動きに目を向け協力して進める鬼ごっこ(くっつき鬼・木の中のリス)を導入していった。

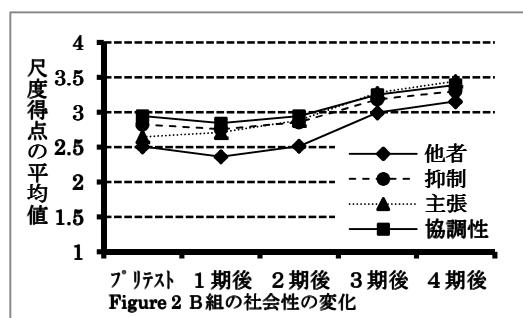
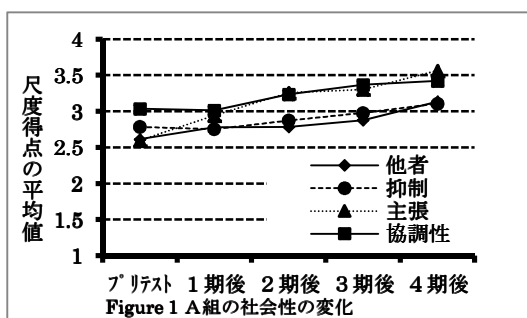
主な配慮点はボールゲームと同様に視覚的な支援を活用し、ルールの説明や目標の確認をし

ていくことと、“捕まったことで仲間がたくさん助けてもらえた”と考えられるようにした点である。初めは捕まることを受け入れられなかった子どもも、鬼ごっこを継続していくことで徐々に捕まる経験を受け入れられるようになった。また、捕まることに恐怖感のある子ども達も一回毎の時間を短く区切ったことで、再び鬼ごっこを楽しむチャンスがあることを理解し、笑顔で楽しめるようになっていった。

全体的には子どもたちが、他者の動きをよく見るようになった。仲間に空いている場所を教えたり、捕まりそうな子どもを応援したりする姿も見られるようになった。

③ゲーム遊び実践を通したクラスの変化について

ゲーム遊びの導入に伴い、クラス全体の社会性へ向上が見られたかどうか検討するため、2クラスを被験者間要因とし、測定時期（アセスメント時～第4期終了後）を被験者内要因とし、4つの下位尺度を従属変数とする多変量分散分析と下位検定を実施した。A・B組ともに、他者意識・自己抑制・自己主張・協調性の全ての尺度でプリテストより第4期後の方が高くなっていった(Figure 1,2)。



3. 研究Ⅱ 社会的妥当性の評価

(1)調査方法

本研究で行ったゲーム遊びの実践について担当した保育者以外の第三者に評価を求め、このような支援が有効だと思われるかどうかを調査した。調査は2つの方法で実施した。調査1では、対象クラスの保護者に保育参観の際にボールゲームの様子を見てもらい、アンケートを実施した。調査2では、日本保育学会第65回大会においてゲーム遊びの経過についての口頭発表を行い、会場に参加した大学教員・保育者・学生等にアンケートを実施した。

(2)結果と考察

調査1では、半数の子ども達が家庭でゲーム遊びについて話していた。内容は主に①ゲームのルールについて②活動報告について③活動の感想についての3項目に選別され、家庭での会話の中にゲーム遊びに関する話題が増えたことが示され、ゲーム遊びが子ども達にとって楽しい、悔しいといった情動を動かす活動であったと評価できる。さらに、友達や相手チームを賞賛するような発言も増えたという回答も得た。また、保育参観に関する評価では、我が子以外の子ども達の応援する姿や他者と協力するプレイを評価する回答が多く、集団としての成長が評価されていた。

調査2では、集団ゲームの有効性と集団ゲームを行う際の配慮について回答を得た。発達障害児や気になる子どもを含む通常のクラスでの保育活動において、ルールのある集団ゲームを継続して実施することは人間関係を構築していくことに「有効である」との評価が多数であったが、しかし、このようなゲームを継続して取り入れるには、人的配置や保育室環境等で難しいとする意見もあった。

4. 研究Ⅲ 事例研究

(1)方法

A組の高機能広汎性発達障害の診断を受けている幼児1名を対象児(A児)とし、実態把握に基づいた支援計画を立案し、支援を行った。A児の支援と併行して、クラス集団に対しての支援も行い、A児の人間関係がどのように変化したかを検討する。

支援実施期間：X年6月～X+1年3月

(2)結果と考察

支援初期では、予定や活動の手順等を視覚的に提示し、確認するように促したことが効果的であった。視覚的に提示された情報を自分で確認する姿が見られるようになり、保育者の話を遮って質問する頻度も減少した。また、A児が安心できる仲間と同じグループにするなどの配慮によって、安定した生活が送れるようになった。

支援中期では、ゲーム実践を通して仲間を意識したプレイやチームの中で係りや役割を担ったことを賞賛される機会が増え、集団の中で自発的に友達を手伝うなどの行動が見られるようになった。またゲームで負けた時の悔しさや怒りをコントロールできるようになってきた。

支援後期では、他児に席を譲ったり、おもちゃを貸すなど向社会的行動が増えた。また、口頭の指示だけでは分からない時に「書いたら分かるよ」と自ら保育者に支援を要請できるようになった。

他児との関係では、A児のことを自然にサポートしてくれる友達が増えた。A児とのかかわりにより他児にとっても成長する機会となった。

5. 総合考察

本研究では、発達障害児や気になる子どもを含む通常のクラスにおいて、子ども達の社会性の向上とより良い人間関係づくりを目的として集団ゲーム遊びを継続して実施していった。ボールゲームと鬼ごっこの実践ではゲーム活動の枠組みを子どもの実態に合わせて構造化し、活動の事前の話し合いと事後の振り返りを丁寧に行っていた。クラス集団と対象児の行動観察やソーシャルスキルの保育者評定、保護者からの評価から、本研究の実践は子どもの社会性を育て、クラス集団の人間関係づくりにおいて効果があったといえる。

6. 今後の課題

今回実施した保育者と実践者によるソーシャルスキルの評価は、評価者が実践者であったため、客観的には評定が十分に保障されたとはいえない。したがって、第三者による行動観察によって子どもたちの変化を客観的に捉える研究が必要であろう。

また、保護者による社会的妥当性の調査からはおおむね妥当であることが示されたが、本研究の主旨や支援方法が十分に伝わっていないと思われる保護者もいた。保護者に社会的妥当性を問う際には、どのような観点から子ども達の活動を評価するかを明示する必要があるかもしれない。

主な引用文献

- 郷間英世・圓尾奈津美・宮地知美・池田友美・郷間安美子 2008 幼稚園・保育園における「気になる子」に対する保育上の困難さについての調査研究 京都教大紀要, 113, 81 - 89
- 岡田智・後藤大士・上野一彦 2005 ゲームを取り入れたソーシャルスキルの指導に関する事例研究—LD, ADHD, アスペルガー症候群の3事例の比較検討を通して— 教育心理学研究, 53, 565-578