

A市における初めての「夏休み親子教室」実施に関して

関西大学臨床心理専門職大学院 顯谷美也子

関西大学社会的信頼システム創生センター 湯浅 龍

関西大学臨床心理専門職大学院 石田 陽彦

関西大学臨床心理専門職大学院 川崎 圭三

要約

この事業はA市と関西大学が提携している地域連携協定をもとにA市教育委員会の依頼を受けてX年の夏に初めて実施した。地域連携協定をサポートしている関西大学社会的信頼システム創生センターのA市の現地組織であるKU-RENKA (Kansai University-Resilience Network in Katsuragi) が教育委員会と協議しながらこの事業プログラムを実施している。

本稿では、発達障害の疑いなどにより小学校や幼稚園で何らかの支援を必要としている児童や園児を対象に行われた親子教室の経過を報告し、子どもたちの関係形成の様子や達成感の獲得について考察することを目的とする。全4回の日程を経て、子どもたちはお互いに名前を呼び合い、コミュニケーションを取るなどの行動が見られるようになり、回を重ねるごとに子どもたちは自由に発言・行動するようになった。

キーワード：発達障害、達成感

I. 経緯

今回の親子教室の主体は、A市の自主グループに所属する保護者である。この自主グループは、「支援を受けている園児の保護者同士がともに集まり、話をしたり情報交換をする場が欲しい」という要望から設立された。自主グループではその活動の一環として、月に一度保護者同士で話ができる場を設けている。その中で、「保護者だけでなく子どもと一緒に楽しめる機会があれば」という声が挙がったことから、A市と地域連携協定を提携している関西大学が協力し、この親子教室を実施することとなった。またA市では就学前の園児に対して療育教室が実施されているが、地域の中で子どもたちを支えるという視点に立つと、療育を終えた後にもその子

どもたちと継続的な関わりをしていくことが必要であると考えられることも今回の親子教室が実施された要因の一つである。

以上のような背景を受け、臨床心理を学ぶ大学院生および卒業生がスタッフとして参加する中で子どもたちが安心して他児と交流を図り、また様々なゲームを通して普段の生活では得ることが難しいと考えられる自己効力感や達成感を獲得することを目的として全4回の親子教室が実施された。

II. 概要

目的：安全で安心できる環境の中、子どもたちがスタッフや他児との交流を経験することにより、自信や社会性の向上を図ること。

日程：X年8月1日(木)、8月9日(金)、8月13日(火)、8月27日(火)の各回2時間

対象：A 市内の幼稚園や小学校に通う支援を必要とする幼稚園年少～小学校2年生までの園児または児童

場所：B 幼稚園 リズム室

Ⅲ. 親子教室の経過

以下に4回の親子教室の経過を示す。

#1 (X年8月1日)

参加者：10人

スタッフ：7人

9:50～ 子ども到着

入口で名前確認後、名札記入。

10:00～ あいさつ、出席確認

リーダーが名前を呼び、子どもたちは返事をする。スタッフも同様に出欠確認。その後、前に「きょうのすること」を掲示しその日の流れを確認する。

10:10～ 新聞ビリビリ

保護者も参加。新聞を自由にビリビリ破いて遊ぶ。

10:30～ シャボン玉

それぞれ家から持ち寄った道具を使い、シャボン玉を楽しむ。

11:00～ 風船バレー

風船を子どもたちに一人ひとつ渡し、なるべく落とさないように手ではずませる。慣れてきたら、スタッフや他児とパスをし合う。

11:20～ ボーリング&キャタピラ

子どもたちを年齢ごとに3チームに分け、チームごとにキャタピラレーンと二つのボーリングレーン(5m、7m)を回っていく。

11:50～ おわりのあいさつ

一日の振り返りとあいさつ。

まとめ

初回ということもあり、最初はスタッフと子

どもとの二者関係を作るということに重点を置いて関わっていった。初めての環境に対して最初は顔が強張り言葉を発さない子どももいたが、スタッフがそばについて絵や遊びなどでコミュニケーションを取っていくことによって徐々に笑顔が見られるようになっていった。シャボン玉遊びの際には、自分の道具を他の子どもに貸してあげる姿も見られ、少しずつではあるが子ども同士でもお互いにコミュニケーションを取り始めていたようである。新聞ビリビリは、普段の生活の中で子どもたちが内にため込んでいる衝動性を存分に発散できるよう設定した。子どもたちが普段家庭ではなかなかできないような遊びをすることで、この親子教室に「非日常的空間」という特別な意味合いが生じ、子どもたちの自由な行動を引き出すのではないかと考える。

今回は遊びを介してのコミュニケーションが多く、言葉でのコミュニケーションはまだ相補的ではなく一方的なものが多かったように見受けられる。しかしその中でも、スタッフが間に入りそれぞれの子どもたちの気持ちを確認することで、子どもたち同士が意思疎通することができていた場面が見られた。今後親子教室の中でスタッフと交流していくことを通じて、子どもたち同士のコミュニケーションの形態も徐々に変化していくことが考えられる。

#2 (X年8月9日)

目的：同じ遊びをすることを通して、他児の存在を意識する

参加者：7人

スタッフ：6人

9:50～ 子ども到着

入口で名前確認後、名札記入。

10:00～ あいさつ、出席確認

リーダーが名前を呼び、子どもたちは返事をする。スタッフも同様に出席確認。その後、前に「きょうのすること」を掲示しその日の流れを確認する。

10:10～ じゃんけん列車

保護者も参加。じゃんけんをして、負けた子は勝った子の後ろにつく。それを繰り返し、最後には長い一つの列車になる。

10:20～ しっぽづくり

しっぽとりで使うしっぽを製作。二人一組になってビニールひもを相手の腕にぐるぐると巻いていき、先端を切り細かくちぎってポンポンのようにする。

10:40～ ステッキづくり

かるたで使うステッキを製作。色画用紙やマジックを使って自分だけのステッキを作る。

11:10～ かるた

果物の絵が描かれた札を、部屋全体に置いておく。子どもたちはスタート地点に並び、スタッフが果物の名前を言ったら一斉にその果物の絵が描かれた札を探しに行く。見つけたらステッキでその札にタッチして、素早くスタート地点に戻る。

11:30～ しっぽとり

グラウンドに移動。しっぽを取られた子は、スタッフの「復活！」の掛け声でゲームに復活できる。

11:50～ おわりのあいさつ

一日の振り返りとあいさつ。

まとめ

前回、子どもが頻繁に保護者のもとに戻ってしまいスタッフや他児との交流の場面が比較的少なかったことから、今回から母子分離場面を設けることとした。保護者には最初のゲームに参加してもらい、その後様子を見て別室に移動してもらった。また、「きょうのすること」の中で“わくわくの時間”、“きらきらの時間”というように時間を区切っていたが、時間の表現が抽象的であり、子どもには理解しづらいと考えたため、具体的なゲーム名を視覚的に提示して、次にすることを分かりやすくした(図1、図2)。発達に問題をもつ子どもの中には感覚過敏である子もいるため、製作ではビニールの感触を嫌がる子どもや手を広げたままの姿勢を維持できない子どもがおり、完成するまでに長い時間を要した。そのためビニールはスタッフが持ち、子どもには巻いていく作業をしてもらうなど、できる限り子どもが「自分で作った」という達成感や自己効力感を得ることができるよう工夫をした。

今回はスタッフの人数も多く、子どもとほぼ一対一での関わりをすることが可能であった。製作の際に途中で集団の輪から外れて走り回る子がいたが、そのような子に対しては輪に戻る

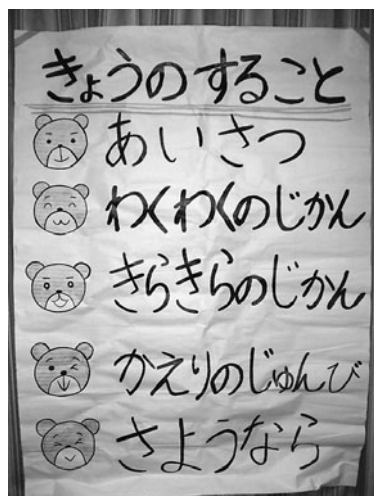


図1 改善前

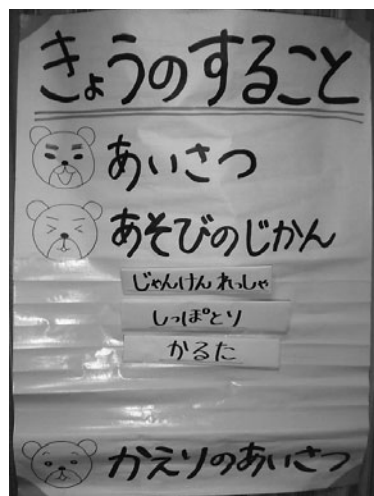


図2 改善後

ように言葉で促すのではなく、自分から集団の輪に戻りたくなるまでスタッフがその子のそばについて待つという姿勢を心がけた。そのような姿勢をとることによって子どもは自分がその場から受け入れられているという感覚を持ち、無理なく自分から集団の輪に戻ることが可能になるのではないかと考えた。言葉を用いた関わりは前回と同様少なかったが、しっぽを取るという行動やペンを貸し合うという行動を通して、間接的に他児とコミュニケーションを取ることができていた。

3 (X年8月13日)

目的：他児との協力関係の形成

参加者：5人

スタッフ：5人

9:50～ 子ども到着

入口で名前確認後、名札記入。

10:00～ あいさつ、出席確認

リーダーが名前を呼び、子どもたちは返事をする。スタッフも同様に出欠確認。その後、前に「きょうのすること」を掲示しその日の流れを確認する。

10:10～ ロンドン橋

保護者も参加。円になって歌を歌いながらぐるぐる回っていく。歌が終わった時に橋のところにいた子が、次の橋役になる。

10:20～ ボール運び

バットにボールを入れて、途中にある障害物を乗り越えながらなるべく早くゴールまでたどりつく。最初は一人で運ぶが、慣れてきたら他児とペアを組み、二人でバットを持って運ぶ。

10:40～ 障害物競走

キャタピラ→ボール入れ→けんけんぱ→ボーリング→けんけんぱ、という5つの障害物を乗り越えて、ゴールを目指す。

11:20～ 宇宙人鬼ごっこ

宇宙人のマークをつけた人が鬼となり、鬼にタッチされた人はその場で固まってしまう。仲間にタッチされれば復活し、動くことができる。

11:50～ おわりのあいさつ

一日の振り返りとあいさつ。

まとめ

子どもたちが教室の雰囲気にも慣れてきた様子であったため、楽しさにプラスしてボール運びや障害物競走など、「自分でもできる!」という自己効力感や、「できた!」という達成感を得ることができるようなプログラム作りを心がけた。特に発達に問題をもつ子どもは、ゲームの意図や周囲の雰囲気などを読み取ることが苦手である傾向があると考えられる。そこでスタッフである我々が、表情や動きなど視覚的な部分でそのゲームの醍醐味や盛り上がり・盛り下がりを伝えていくことが必要となるのではないだろうか。そうすることによって子どもたちがゲームの内容をより理解し、楽しみながら積極的に参加することができると思う。

また、今回初めて休憩時間中に子ども自らスタッフに遊びを提案する様子が見られた。このことから、子どもたちがこの親子教室という場に一定の安心感や楽しみを見出していることが考えられる。最初はスタッフ対子どもという二者間での遊びだったが、時間が経つごとに一人、また一人と子どもがその遊びに参加していく様子も見受けられた。ゲームの内容に関しても今まで以上に子どもたちが他児と関わる場面が多かったが、子どもたち同士でお互いに声掛けをしながらゲームを楽しむことができていた。同じ経験をして、同じ場面で同じような感情体験をすることで、スタッフと子どもの間だけでなく、子ども同士の信頼関係もまた築かれ始めているようであった。

4 (X年8月27日)

目的：「みんなで遊ぶ」という感覚を得る

参加者：7人

スタッフ：7人

A市における初めての「夏休み親子教室」実施に関して

13:50～ 子ども到着

入口で名前確認後、名札記入。

14:00～ あいさつ、出席確認

リーダーが名前を呼び、子どもたちは返事をする。スタッフも同様に出席確認。その後、前に「きょうのすること」を掲示しその日の流れを確認する。

14:10～ 魔法のじゅうたん

新聞紙を魔法のじゅうたんに見立てる。最初は一枚の大きなじゅうたんに子どもみんなで乗る。どんどん大きさを小さくしていき、どの大きさまでみんなで乗ることができるかどうか挑戦する。

14:20～ フルーツバスケット

果物の絵が描いてある札をつける。真ん中にいる人が鬼となり、果物の名前を叫ぶ。鬼が叫んだ果物の札をつけている人は席を移動する。

14:50～ ハンカチ落とし

円になり、目を閉じて手を後ろに出す。鬼の人は誰かの手の上にハンカチを落とし、円を一周まわる。落とされた人は鬼を追いかけ、一周まわる間にタッチできれば鬼役を回避、できなければ自分が次の鬼となる。

14:10～ ひっこし

線を二本引き、「ひっこし！」の掛け声で今自分がいる線から、向こう側の線まで走って移動する。二本の線の間には鬼がおり、つかまった人は鬼とじゃんけんをする。じゃんけんで勝てば向こう側の線まで行くことができるが、負ければ鬼役となる。

14:30～ じゃんけん競争

二つのチームに分かれ、コースの端と端にスタンバイをする。スタートの合図でけんけんばをして相手の陣地に向かい、相手チームの子とぶつかった地点でじゃんけんをする。勝てばそのまま進み、負ければ自分のチーム列の最後尾に戻り次の人がスタートする。これを繰り返し、どちらが先に相手の陣地にたどり着けるかを競う。

14:45～ フリータイム

14:55～ おわりのあいさつ

一日の振り返りとあいさつ。

まとめ

今回も、集団の輪から外れてなかなかゲームに参加しようとないう子どもがいた。しかしその子は、ある程度時間が経てば自分から集団の輪に戻ってくることができていたことから、こちらから促さずとも、自分で戻る力を子どもたちは持っているということが推測できる。そのような子に対して「どうして入らないの？」などと尋ねることや、無理に集団に戻そうとすることはその子が戻ってきにくい環境を作ることにつながると考えられる。＃2と同じように、戻りたいという気持ちが子どもの中に芽生えるまでその子のそばで関わりながら待つ、という姿勢がスタッフ側には求められるのではないだろうか。

今回はチームごとに競うという形を多くとっており、子どもたちもお互いを応援しあうなどチーム意識を持ってゲームに臨むことができていた。また、勝ちにこだわりルールを無視してしまうなどの自由な行動も見られるようになったが、それも親子教室が自分自身を主張できる場所になってきた結果ではないかと考えられる。最初の出席確認は、前回まではスタッフが子どもの名前を一人ひとり読み上げるという形で行っていたが、今回は子どもから「自分が呼びたい！」という要望があったため、子どもに任せることとなった。その後のゲームの中でもお互いの名前を呼び合う姿が見られ、全4回という少ない回数の中でも、子どもたちの距離が近づいているということを感じることができた。

IV. 考 察

この全4回の親子教室を通して、子どもたちの集団への慣れと関係形成の過程を垣間見ることができた。最初は名前も知らなかった子ども同士が、最後には名前を呼び合い、声を掛け合いながら活動する場面も多く見られた。また回を重ねるごとに子どもたちは自由に発言し、行動するようになっていった。このことには、母

子分離が大きく影響しているのではないかと考える。普段学校や家庭において適応することを求められがちな子どもたちにとって「関わりながら待つ」という姿勢のもとで行われるこの親子教室は、ただ自由な場というだけでなく、スタッフや他児との相互作用の中で子どもたち自身の自主意欲や参加意欲が育つ場となったのではないだろうか。

ゲーム全体を通して見てみると年齢が低いこともあってか、こちらの提示したゲームのルールにのっとって集団で遊ぶということはまだ難しい様子であり、ボールや風船などの道具を使った単純なひとり遊びを好んでする傾向が見られた。後半の日程では他児との関係形成を促すのと同時に、普段の生活の中では得ることが少ないと考えられる自己効力感や達成感の獲得を意識したプログラム作りを行い、「自分にもできる!」「できた!」という感覚を子どもたちが持つことができるようにした。また、最終回では子どもたち同士で声を掛け合い、ゲームを盛り上げる場面も見られた。そのような面から見て

も、今回の「安全で安心できる環境の中、子どもたちがスタッフや他児との交流を経験することにより、自信や社会性の向上を図る」という当初の目的は達成できたといえるのではないだろうか。周囲の環境がどのようなものであろうと自分の正当性やありのままの自分を主張できるようになれば、子どもたちの日常生活はより有意義なものになっていくと考えられる。今後この親子教室が、長期的な視点を持ちながら、学校や家庭とは異なる関わり場として継続していくことを期待する。

参考文献

- 石田陽彦監修(2009)そにっとキャンプ, 発達障害の子どもたちへの支援事業, 文部科学省調査事業研究報告.
- 石田陽彦(2010)地域におけるスクールカウンセラーの役割——子ども・若者育成支援推進法の流れに向かって, 子どもの心と学校臨床, 3, 11-19.