

発達障害児のごっこ遊びを支える場面設定とかかわり

○本庄由佳 池畑美恵子 横田千賀子
 (鳥取県立倉吉養護学校) (淑徳大学発達臨床研究センター)
 KEY WORDS: 発達障害 ごっこ遊び 場面設定

(目的)

障害児にとって象徴機能が果たす役割として、①イメージが豊かになり、あそびが広がる、②予測がしやすくなり、情緒が安定する、③外界への柔軟な対応力がつく、④生活場面に応用しやすくなる、⑤対人関係の相互的拡がりが見られる、⑥認知的基盤やことばの基礎を作る、⑦空間軸と時間軸の統合的な世界が展開するという7点が指摘されている(宇佐川,2001)。しかし象徴機能が育ちにくかったり、独自のごっこのイメージを持ちながらも他者と共有しにくかったりする子どもも多く、象徴機能やごっこ遊びを育てるための具体的方略について検討が必要である。筆者らは幼児期の療育の中で、象徴機能を育てるためにごっこ遊びや絵本再生(絵本を元に具体物で再現)を取り入れているが、その展開を支える場面設定やかかわりについては、個々の子どもに合わせた工夫が必要である。本研究では1事例のごっこ遊びの実践から遊びの設定について検討する。

(方法)

対象事例: A児: Sセンターに4歳台から週2回通い、認知・言語面に関する個別課題学習および小集団による音楽・運動療法を受けている男児1名。感覚と運動の高次化理論(宇佐川,2007)でいう5水準; 対応知覚にあたる。家庭では要求伝達を中心に2、3語文程度話すが、療育では自発的な発信の少なさや共有できる遊びの少なさが目立っていた。初回「〇〇やさんしたい」とごっこ遊びに関心を示したこともあり、ことばの理解・表出をねらい、個別療育の中で定期的にごっこ遊びを導入することとした。初めてごっこ遊びを設定した回(4:8)では、お医者さんセットに興味を示したものの、自発的な動きが少なく、Thの台詞があればお腹に聴診器を当てたり、薬を渡したりするがストーリーは繋がりにくく、イメージが十分ではなかった。ただ聴診器を当てた後や薬を渡した後にThの表情を伺う様子は見られた。

ごっこ遊びの分析資料: 1年間の療育期間中、全18回のごっこ遊びを設定した。その中で、意図的に設定やThのかかわりを整理した2場面を取り上げ、録画記録をもとにA児の自発的な動きや表現、見立ての変化を分析した。

(結果と考察)

『お寿司屋さんごっこ①』(CA4:10): 【設定】机上/ドア 【教材】寿司ネタやのり(画用紙)、シャリ(丸めたティッシュ)、鉢巻、イラストの役割分担表、イラストのメニュー表 【参加者】A児、Th1、Th2 【手順】お寿司屋さんのやり方のモデルの提示はなく、役割を決めて寿司ネタと作り方を確認し開始した。【Thのかかわり】モデルを示すなどA児をリードする。準備した寿司ネタやシャリを見て興味を示すが、A児は「オシレツァハ?」と発言。映像を見直すとこの時点でA児とTh1とはお寿司屋さんのイメージが異なっていた可能性がある。Th1が寿司ネタと役割分担を確認し、A児を店員役とし遊びをスタートさせるが、お客さん役のTh1が来てもA児は無言であった。Th2がモデルを示すと「イッシャイマ」と言うが、Th1が椅子に座ると不思議そうな顔をして見た後、のりをいじっていた。ここでもTh2がメニュー表を出し、注文を取ることができ

た。A児は寿司を作った後、寿司を食べるTh1の表情を見ていた。Th2がTh1に代金を支払うようと言うと、A児は「5エンゲス」と言い、Th1がA児の手にお金を置くふりをすると「ナド」と答えた。映像を振り返ると、ストーリー展開を意識しすぎたあまりThの言語的かかわりが多く、A児がイメージを共有しにくい展開になっていたと考えられた。

『お寿司屋さんごっこ②』(CA5:6): 【設定】机上/ドア

【教材】A児の好きな寿司ネタやのり(画用紙)、シャリ、ホワイトボード、役割分担の絵カード、イラストのメニュー表 【手順】役割を決め、寿司ネタと作り方を確認し開始した。【Thのかかわり】A児の自発的な動きを待つ。【お寿司屋さんごっこ①との変更点】①A児や妹が好きな寿司ネタを取り入れた。②寿司ネタは本物に似せて作り、箱に小分けに入れ取り出しやすくした。③教材を精選し、必要な物のみ用意した。④お金のやりとりは除外し注文する、食べるといった単純な活動を繰り返した。⑤店員と客の役割の交代は、あえてねらわなかった。⑥ThがA児に指示やモデルを出すのを控え、A児の自発的な動きを引き出すようにした。⑦場面設定の段階からA児の関与を促した。その結果、まず開始前にA児に店のドアの準備を依頼すると率先して運び、Thに「コレイ?」と確認することができた。また始める前から寿司ネタを手に取り作り出し、画用紙のネタを見立てることができた。店員役のA児はTh1にお寿司を渡す際「ドウゾ」と自発的に言ったり、Th1がお寿司を食べた後、「モウバナイ?」「モツツリタイ」など意欲的で、お寿司の制作も「コウバナイ?」「コウツマルマルデスカ?」と尋ねてくることもあった。

(結論)

場面設定やThのかかわり方を変更したことで、A児の自発的な動きや見立てが増えた。Thは当初、お寿司屋さんの一連の展開を意識し過ぎていたが、本人が好きなネタで寿司を作り食べる遊びに絞り、台詞を促そうとThが過度にかかわることを控えたことで、A児からThに話しかけたり、尋ねることができた。特別支援学校でもお寿司屋さんごっこなどが行われるが、テーマに対する本人の興味や実際の経験の有無、象徴機能の発達段階などは十分考慮されていないと思われる。事例を通してごっこ遊びの展開には以下の点が重要と考えられた。①テーマと本人の興味・関心のつながり。本人の経験があり、再現が可能なテーマの選択。②実態に合わせた教材の精選と提示の整理。③ストーリー化を迫らないシンプルな展開。④象徴機能の発達段階の理解。⑤本人の自発的な動きや表現の重視。⑥サブセラピストのモデル。

(文献)

宇佐川浩(2001):『障害児の発達支援と発達臨床—発達臨床心理学から見た子ども理解』社会福祉法人 全国心身障害児福祉財団

宇佐川浩(2007)『障害児の発達臨床I 感覚と運動の高次化から見た子ども理解』学苑社

※本研究は保護者の許可を得て掲載している。

(HONJO Yuka, IKEHATA Mieko, YOKOTA Chikako)