九州大学学術情報リポジトリ
Kyushu University Institutional Repository

自閉傾向を伴う小学校中・高学年児童のための集団心理療法プログラム

藤原, 朝洋
九州大学大学院人間環境学府

松藤, 光生
九州大学大学院人間環境学府

遠矢, 浩一
九州大学大学院人間環境学研究院

針塚, 進
九州大学大学院人間環境学研究院

https://doi.org/10.15017/1448802

出版情報：九州大学総合臨床心理研究. 2特別, pp.11-20, 2011-03-15. 九州大学大学院人間環境学府附属総合臨床心理センター
バージョン：
権利関係：

Bulletin of Center for Clinical Psychology and Human Development, Kyushu University
Vol. 2, Special Edition, pp. 11－20.

自閉傾向を伴う小学校中・高学年児童のための集団心理療法プログラム

藤原朝洋　九州大学大学院人間環境学府　／松藤光生　九州大学大学院人間環境学府
遠矢浩一　九州大学大学院人間環境学研究院　／針塚　進　九州大学大学院人間環境学研究院

要約

本稿では，自閉傾向を持ち集団適応の困難な小学校中・高学年児童が主に参加している集団心理療法プログラムについて報告することを目的とする。本グループでは，参加児童が①それぞれの場面や状況において適切な自己表現をすること，②集団場面において他児に意識を向け，他児の行動や場面に合わせて自分の行動を調節すること，③成功体験を重ねることを主な目的としてプログラムが企画された。代表的な６つのプログラムについてとりあげ，各プログラムの具体的な準備物，進行の仕方について記述し，各プログラムにおける留意点について考察を行った。プログラムの立案において留意すべきこととしては，①参加している児童が興味を持て，参加への動機づけが持てるプログラムの内容にすること，②児童同士の関わりが生じるプログラムの内容にすること，③児童の自発性を損ねない適切な介入を行うことが考えられた。

キーワード：集団心理療法，自閉傾向，プログラム

１．想定されるグループの特徴

本稿では，自閉傾向を伴う小学校中・高学年児童のための集団心理療法プログラムについて記述する。

本グループには，WISC－Ⅲなどの知能検査により測定される知的発達水準は標準域であるが，こだわりや表現の独特さを持ち，社会的コミュニケーションの困難性の特徴を持つ小学校中・高学年児童が主に参加している。そのため本稿では上記の特徴を持つ事が多い広汎性発達障害児を主な対象として集団心理療法プログラムを検討する。特に彼らが集団活動の中で示しやすい以下の点に着目する。

①表現の独特さや他児への一方的な関わりが多い，②柔軟性の乏しさにより，周囲の状況に合わせた行動が困難なことが多い，③円滑な対人関係を持つことが難しく，自尊感情が低下している，という点である。これらの発達的・心理的問題により対象となる児童らは，集団活動に適応的に参加することが困難な場合が多い。ここでは，①その場において適切な自己表現をすること，②集団場面において他児に意識を向け，他児の行動や場面に合わせて自分の行動を調節すること，③グループの中でできた体験を重ねる，ことを目的とした集団心理療法プログラムについて紹介し，プログラムの立案にあたって留意すべき点について考察する。

２．プログラム各論

１）力を合わせてイチ・ニのサン

①プログラム概要

児童はペアを組み得点の高い的を狙ってバスタオルで包まれたボールを投げる。ボールが落ちたポイントによって景品を獲得し，獲得した景品は次回のプログラムで使用する。ボールを投げる際はバスタオルの両端をそれぞれの子どもが持つ為，ボールを狙ったところに投げるには，お互いが息を合わせて投げる必要がある。

②目的と期待される効果

本プログラムは子どもが他児に意識を向け，お互いに協力することを目的とする。参加する子ど

も達は遊びの中でルールに合わせて活動に参加することができても，独自の楽しみ方や一方的な関わりが多く，他児に意識を向けることや他児の行動に合わせて自分の行動を調整することが苦手で協力して何かに取り組むことが難しい。そこで，本プログラムでは子どもが，他児に意識を向け，自分の行動を調整することで課題が達成できる場面を設定した。お互いに掛け声を決めてタイミングを合わせる事や投げ方の工夫を子どもたちが自発的に取り組めるようにThは促すことで，お互いに協力してできた体験を子どもたちに提供する事ができる。

③プログラムの進め方

a）準備物

バスタオルで包んだボール（包まれた飴玉のような形状），ビニールテープ（床に的を作る，投げるラインを引く），景品（次のプログラムで使用する飾り付け）

b）子どもとセラピストの配置

開始時，子どもは床に作った的や投げるラインを横から全体が見えるように座る。横一列に座布団を置いて座る位置を明確にする。Th.は子どもの横に位置し，ルールの理解をサポートすることや子どもの関心がプログラムに向くように声かけする。

c）進行の仕方

1．導入としてボールの提示と的の紹介を行う。
2．ルールの説明を行う。的が場所によって色が異なる事，落ちた場所によって景品が変わる事，狙った場所にボールを投げる事を説明する。
3．モデル提示を行う。失敗例と成功例を提示して，上手くいかない原因と上手くいくコツを子どもたちに考えさせる。
4．ペアを発表しそれぞれのペアにボールを渡す。２人がペアである事を意識させるために，Le.は２人が一緒にボールを受け取るように声をかける。
5．練習の時間をとる。Thは子ども達がお互いに意識を向けやすいように声掛け(「どうやったらいいと思う？」（代弁），「いま○○君が～してたからうまくいったよね」(FB)「やった上手にできた」（強化））を行う。
6．本番：参加児は緊張ややりたい気持ちで他児に意識が向かいにくく，練習のようにできない可能性があるため，Thは工夫や注意するポイントを再度確認する。参加児らがお互いに意識を向け，協力して取り組む準備ができてから，活動を開始する。
7．結果に関わらず，できたところをしっかりと褒める「～だったけど～ができた！」「やった～すごい」，参加児らがお互いにハイタッチしたり喜びを共有できるように促す。

d）留意事項

導入時に参加児の注意を集める工夫が必要である。その際には子ども達の発達水準に比して簡単すぎたり，幼すぎたりしないように，課題の提示を行う。また課題の提示については，注意集中が難しい児童に配慮して，説明を簡潔に行い，必要に応じて視覚的な資料の提供やモデルの提示を行う。具体的に何をどうすればいいのか，何を努力すればいいのかを明確に伝える。

また参加児の持つ発達的な難しさが異なる為，それぞれのペアで留意点が異なる。Le.はそれぞれのペアについてどのような難しさが起こりうるのか，事前に想定しておき，Th.と共有し，対応を考えておく必要がある。特に本グループで対象とする児童らは他児に意識を向けての行動調整に難しさを持つ為，二人で掛け声を決め，その掛け声に合わせてお互いが協力できるように工夫した。

2）しっぽとりゲーム

①プログラム概要

Th.の腰に付けたビニールテープを尻尾に見立て，逃げるTh.達を子供たちが追いかけ尻尾を集める。

②目的と期待される効果

活動の導入として最初のプログラムに行うことで，体を動かし，気持ちを活性化させる。またいくつもの尻尾を集めることで達成感を感じることができる。

③プログラムの進め方

a）準備物

50cm程度のビニール紐（Th.の人数分）

b）子どもとセラピストの配置

子どもは一か所に集まり，Th.達はプレイルームに広がって開始の準備をする。Le.のスタートの合図でTh.達は逃げ始め，それを子供たちは追う。

c）進行の仕方

1．ルールの説明をして，Th.にビニール紐を配り，Th.はズボンの中にビニール紐の先を入れ，40cmほどがぶら下がるように準備する。
2．Le.の合図で活動開始。
3．子どもたちはTh.達を追いかけ，しっぽに見立てたビニールひもを集める。
4．それぞれの子供が頑張った点や工夫した点を皆に紹介する。

d）留意事項

当初，このプログラムは子どもたちがお互いに尻尾を取り合うプログラムとして活動を行っていた。しかし，活動の中で，運動を得意とする子どもが上手に尻尾をとる一方で，運動を苦手とする子どもは尻尾を取ることができず，また尻尾を簡単に取られてしまうために，落ち込むことがたびたび見られた。このプログラムでは参加する子ども全員が尻尾を取ることができるように子どもはしっぽを付けずにTh.のしっぽだけをとるように変更した。Th.は子どもが尻尾をとれていない場合には取り易い位置に移動するなど配慮が必要である。また，壁にぶつかるなどの危険を回避するために，数名のTh.を危険が想定される場所に配置する等の対応が必要となる。

3）もくもくハウスを作ろう

①プログラム概要

段ボールを用いてオリジナルの家を作成する。組み立てること家ができる材料を用意しておき，子どもたちにどう組み立てれば家ができるのか，その際にどのような協力が必要になるのかを考えて実行してもらう。組み立てられた家には，ドアと窓を付け，飾り付けを行う。子どもたちが皆で作ったという意識が持てるようにLe.やTh.は工夫する。

②目的と期待される効果

他の子どもと協力が必要となる場面を設定することで，そこでの交流や行動調整が必要となる。話し合い場面では意見の食い違いや自発的に話せないなどそれぞれの子どもが持つ難しさが現れるが，そこにTh.が介入することで，それぞれの難しさに取り組む事ができる。

③プログラムの進め方

a）準備物

段ボールで作った家の材料（壁×2，柱×4，屋根×1），ガムテープ，カッターナイフ，飾り

b）子どもとセラピストの配置

子どもは一列に並び，その前でLe.が説明する。Th.は子どもの隣で理解を促す。

c）進行の仕方

1．Le.は，これから皆で家を作ること，パーツがあるのでそれを皆で協力して組み立てることを説明する。それから材料を提示し，組み立てる際に必要なガムテープを渡す。
2．子どもたちが組み立て始める。
3．家の枠が完成したら，次にドアを作る為に，子どもたち全員でそれぞれの意見を共有し，どういうドアにするか話し合う。
4．決まったら次に窓について同じ手順で話し合う。
5．Le.がカッターをもって，子ども達のイメージを確認しながら，切り抜いていく。
6．最後に飾り用の道具を子どもたちに渡し，家の飾り付けをして終了する。

d）留意事項

材料を先に提示することでLe.の話に注意を向ける事が難しくなることが想像される為，材料の提示は，Le.が活動について説明をしてから行う。材料を提示した後も，担当のTh.は子どもがLe.の話に注意を向ける事ができるように，「あ～，あれをそうするんだね」や「Le.が話してるよ」，「これってどうするの？」など理解の促しや注意の引き戻し，内容理解の確認を行う。

子どもたちが組み立てる際には，一人で行わないように「○○くんと一緒に作ろう」や「○○くんに声かけてみよう」とTh.から声かけを行う。自発的な声かけが見られない場合は「○○君，○○ちゃんと一緒に作ろう」と声かけのモデルを提示することで，次回以降の活動につなげる事ができる。それでも子どもたちが自然とペアを組むことや協力することが難しい場合には，Le.から「ペアで作る」ことを指示し，決められたペアで活動するようにする。これらの援助の程度は子ども達の関わりの難しさに応じて調整する。またTh.は協力している所に焦点を当てて「○○くんが～してくれてる」，「一緒に～できたね」等の声かけを行うことで，子どもに協力できた事を意識化させる事ができる。できるだけ子どもたちが「一緒に作った」という体験ができるように工夫する。

本プログラムでは作業にカッターを使うので，安全管理を徹底する必要がある。Le.の使用時には2m以上離れ，Th.が子どもの隣で飛び出したりしないように細心の注意を払うように心がけた。

プログラムの終了時には完成した「もくもくハウス」を皆で鑑賞して，友達と頑張った点や工夫した点をそれぞれの子どもから紹介してもらい，それぞれが友達に注目される，褒められる体験ができるように促した。

4）グループの旗作り

①プログラム概要

活動の内容としては，グループの象徴となる旗を作ることであるのだが，その前段階として，グループの名前決めを行う。その後決まったグループの名前を書いた旗を作成することになる。グループの名前を決める際には，子どもたちに話し合いをしてもらい，どのようにして名前を決めていくかということを子どもたちが自分たちで意見を調整していくことになる。子どもたちは，自分の好きなものやキャラクターをつけたがるのだが，全員の好きなものの名前をつけると名前がとても長いものになってしまう。そのためそこで子どもたちと他児との間で意見の調整を促すことが出来る。

グループの旗を作成する際には，子どもたちが一人ずつ画用紙に自分の好きな絵を描いたり，画像を貼ったりしたものを旗に貼っていくことになる。

②目的と期待される効果

本プログラムは，グループでの活動の初期に行うものである。プログラムの目的としては，グループの凝集性を高める，他者との間で意見を調整することである。

画用紙を作る際には，基本的にトライアングルで行うことになるが，最終的に旗が完成した際には，他児が作った画用紙にも注意を向け，その中で他児と自分が同じグループであることの意識づけを行い凝集性を高める効果が期待できる。

③プログラムの進め方

a）準備物

旗の本体となる大きめの布，画用紙人数分（各色），色鉛筆，クレヨン，子どもたちが好きな画像，ハサミ，のり，両面テープ

b）子どもとセラピストの配置

グループの名前決めの際には，ホワイトボードの前にRe.が立ち，子どもたちはそれぞれがホワイトボードやLe.が見える位置に座るように促す。Th.に関しては，基本的に子どもの傍にいることになるが，あまり密集してしまうと子どもが嫌がったり，ふざけたりすることもあるので，適当に距離が取れるように動く。

旗作りの際には，子どもが道具を中心に囲むような形で座る。Th.の配置は，基本的には安全管理が行き届くように子どもの近くにいるようにするが，子ども同士の交流は妨げないよう配慮する。

c）進行の仕方

【グループの名前決め】

1．リーダーよりグループの名前決めを行うことを子どもたちに伝える。
2．子どもたちにどのようにして名前をつけたらよいか，ということについて意見がある子には挙手をしてもらう。出た意見は，ホワイトボードに書いていく。
3．子どもによって自発的に意見の出にくい子もいるので，Th.より促し，出来る限り均等に意見が出るように配慮する。
4．名前が決まってきたら，それぞれの子にその名前で良いかを聞いていく。納得しない子がいた場合には，周囲の子に合わせて意見を調整できるようにLe.やTh.が関わる。
5．最後に全員で名前を言って終わる。

【旗作り】

1．グループの名前が決まったら，大きめの布の中央部にその決まった名前を書いておく。
2．子どもたちには，それぞれに自分の好きな色の画用紙を選んでもらう。
3．事前に準備していた子どもたちが好きなキャラクターなどの画像を配布して，それぞれに自分の画用紙を飾り付けてもらう。その際ハサミなどの道具を共有して使うように促す。
4．全員の画用紙が完成したら，旗に画用紙を張って完成させる。

d）留意事項

名前決めの際，子どもたちの好きなキャラクターの名前などをつなげたものになることが多いが，出てきたキャラクターの名前などを単純につなげるとかなり長い名前になってしまう。そのため子どもたちにその名前が長いかどうかということについて，子どもに実際に言ってもらうなどして気づきを促す必要がある。また子どもが欠席だった際にどうするかということについても考えておく必要がある。実際の対応としては，一応その回で決めておき欠席だった子どもが来た時にその名前良い確認するという方法をとられることなどが考えられる。

旗作りの際には，まず第一にハサミなどの道具を使うので，安全管理の徹底をまず留意しておく必要がある。また子どもによっては，作るのにこだわりを持ち，かなりの時間をかけてしまう場合があるので，最初から終了時間を告げておき，作成中も時間内に終わるようにTh.が意識づけさせるような配慮が必要になる。

これらのプログラムの中では，子どもの好きな

ものやキャラクターが出てきたり，その画像を事前に用意することになるため，普段から子どもと関わる中で子どもがどういったことに興味を持っているのかを把握しておくことによりプログラムをスムーズに進めることが可能になると思われる。

5）僕の私の夏休み（心理劇）

①プログラム概要

プログラムの内容としては，子どもたちそれぞれに自分たちが夏休みにして楽しかったことについてTh.と話し合ってもらい他児の前でそれを劇を演じてもらうものである。子どもたちは，それぞれで劇の内容を考え，他児の前でTh.と協力して演じ，また観客として見ていた他児やTh.から感想を言ってもらうことになる。

②目的と期待される効果

本プログラムは，子どもたちの自由な自己表現を促し，またそれを他者に認めてもらう体験を持たせることが目的となる。

劇の中で役割演技を行うことによる自由な自己表現を促すことが期待できる。また他児には，事前に劇の内容を伝えずに観客に当てされることに，他児の劇への関心を高めることが出来る。劇を演じた後には，感想の時間を持つことにより，主役の役割を取った子どもは，自分の劇に他児が関心を示していたことを知り，自分の表現が他児に受け入れともらったと感じることが出来る。

また劇による表現をみる中で，Th.は子どもがどの程度自己表現が可能であるか，劇という枠の中で動くことが出来るか，他児に受け入れらえるような表現が可能かといったことについて知ることが出来るということもある。

③プログラムの進め方

a）準備物

観客席となる座布団，紙，鉛筆やクレヨン

b）子どもとセラピストの配置

劇の内容についての話し合いの際には，それぞれの子どもとTh.のペアで各々の場所で行うことになる。子どもも自分の劇の内容を他児に知られたくないと思うため，それぞれがある程度の距離をとって配置される。

劇を演じる際には，演じる舞台となる場所を設定し，その前に座布団を並べて観客席を作り，そこに観客の子どもが座る。Th.は子どもの傍に座るようにする。

c）進行の仕方

1．子どもたちに夏休みした楽しかったことを劇で表現してもらうことを伝える。
2．Th.との相談・劇の練習の時間を取る。子どもたちが夏休みに何をしてきたか，そして何が楽しかったか，ということについて話し合ってもらう。その際には，話し合いと練習の時間，そして一つの劇の時間について事前に子どもたちに伝えておく。
3．子どもによっては，この時点でなかなか考えをまとめることが出来ないこともある。そういった子には，紙にしていったことを書き出していくなどして考えを視覚化して子どもの思考の補助となるようにする。またトライアングルだけでは，考えをまとめることが難しい場合には，適宜Le.が介入する。
4．何を行うかが決まったトライアングルから，劇の練習の時間となる。劇の練習の際にも，基本的にはトライアングルで進めてもらうが，子どもが望む場合には，Le.やフリーのTh.もそれぞれの子どもの劇の中に参加することも認める。劇の練習の際には，子どもたちの表現が他者から受け入れられるものかどうかを判断し，子どもたちの失敗体験とならないよう表現の仕方について必要な場合は，修正を促す必要がある。
5．全員の劇の練習が終わったら，劇を演じる時

間となる。その際には，観客となる子どもは，それぞれ座布団に座るように促す。また観客は，劇の最中には静かにすることも事前に伝えておく。劇を演じる順番については，やりたい子に手を挙げてもらい複数人いた場合は，じゃんけんで決めていく。

6．1人ずつ劇を演じる。劇を演じるが終わったら，何をしていたのか，ということを観客の子どもに当ててもらう。Le.の「せーの」に合わせて子ども全員に言ってもらうようにする。

7．本人から感想を聞き，見ていた他児やTh.からも劇を見ていた感想を聞く。

d）留意事項

劇を行うということを伝えると，子どもによっては「上手にしなければ」とか「おもしろくしなければ」という思いを抱いてしまう子どももいる。特に本プログラムのように，劇を演じる内容を他児に当ててもらうようにすると，上手く演じることが評価につながりやすいので，注意をする必要がある。具体的には，観客から感想を出す際に，どういった感想を出そうとしているかをTh.が把握して，必要な場合は劇を演じた子どもを否定しないような感想を出すように介入することになる。また観客としてみていたTh.から肯定的な感想を出すことも適宜行う必要があると思われる。

6）もくもくドッジボール

①プログラム概要

プログラムの内容は，基本的にはドッジボールを行うことになるのだが，そのルールの段階から子どもたちに話し合って決めてもらう。そして子どもたちが自分たちで考えたルールに沿ってドッジボールを実際に行っていくことになる。

②目的と期待される効果

本プログラムは，子どもたちが積極的に遊び参加すること，その中でルールを守って遊ぶこと，勝ち負けを受け入れることを主な目的としている。ルールを自分たちで決めるという段階から，子どもたちに自分で遊び作っていくという意識を持たせ，自分たちのドッジボールを行うというところで積極的な参加を促すことが期待できる。また自分たちで決めさせたルールということで，そのルールを守るという意識も子どもの中で持ちやすい。また勝ち負けのあるゲームをする中で，負けたチームの子どもたちにその負けるという体験を受け入れることを促す場面を作ることもできる。

③プログラムの進め方

a）準備物

ホワイトボード・柔らかいボール・ビニールテープ

b）子どもとセラピストの配置

ルール決めの際には，ホワイトボードの前にRe.が立ち，子どもたちはそれぞれがホワイトボードやLe.が見える位置に座るように促す。Th.に関しては，基本的に子どもの傍にいることになるが，あまり密集してしまうと子どもが嫌がったり，ふざけたりすることもあるので，適当に距離が取れるように動く。

ドッジボールを行う際には，ゲームに参加しないTh.が壁の傍などに行き安全管理をする。またコートの脇で応援するTh.も配置し，何かトラブルがあった際にはすぐに動けるようにしておく。

c）進行の仕方

1．ドッジボールを行うことを伝える。そしてそのドッジボールは，この自分たちのグループオリジナルのものを行うことを伝える。

2．ルールについての話し合いを行う。意見がある子どもには挙手してもらい，出てきた意見はホワイトボードに記述していく。

3．子どもによって自発的に意見の出にくい子も

いるので，Th.より促し，出来る限り均等に意見が出るように配慮する。

4．ルールが決まってきたら，それぞれの子に出てきたルールで良いかを聞いていく。納得しない子がいた場合には，周囲の子に合わせて意見を調整できるようにLe.やTh.が関わる。

5．最終的に決まったルールをホワイトボードに書き出しておき，そのルールに沿ってドッジボールを行う。

d）留意事項

まずは活動的なプログラムということで，安全管理には十分に留意しておく必要がある。子どもたちは，ドッジボールをするというだけで興奮してしまう様子も見られるため，ゲームの中で盛り上がりすぎている場合には，作戦タイムなどを作りクールダウンの時間を設けることも必要になる。またルールについての話し合いの際にも，早くドッジボールをしたいという思いで落ち着かなくなる子どもも多い。そのため話し合いは，何分間行うかということを最初に提示して見通しを持たせることも必要になってくる。

また子どもによっては，細かいルールや独特なルールを提案してくる場合もあるため，適宜介入が必要になる。加えて基本的なルールについての意見が出てこない場合には，Le.やTh.より提案することも必要になってくるだろう。

3．プログラム立案の視点についての総括

1）子どもが興味を持てるもの，動機付け

プログラムを作成する際にはその内容が子どもたちの発達水準に適したものであるかを検討する必要がある。対人関係の難しさを抱える子どもでもその難しさの水準に違いがある。友達に声をかける際に，自発的に行う事ができるのか，Th.が促すことでできるのか，モデルを示す必要があるのか，それぞれの難しさの程度をLe.やTh.は見立てを行い，それに基づくプログラムの作成を行わなければならない。また発達水準に適したプログラムであってもそれが子どもにとって魅力的でなければ，活動への参加を促すのが困難になる。そのため，本グループでは一連のストーリーを用意し，その流れでそれぞれのプログラムを紹介した。例えば,「もくもく王国へ行く」というストーリーを用意し，その為の課題として，各プログラムを紹介したり，「王様からのお願い」という設定で，王様役のLe.が「～だからこの課題をクリアして欲しい」というように子どもたちがプログラムに取り組む上で動機付けとなる設定とした。

2）子ども同士の関わり

本グループでは特に子ども同士の関わりが難しく，時に衝突となる事が見られる。衝突にならなくても，他児の言葉に傷つき活動から外れてしまう事が多々見られた。本グループの対象となる子どもたちは，他児を傷つける意図がなくとも自分の気もちを率直に表現することで，他児を傷つけてしまう。その際にはTh.が発言した子どもに対して担当Th.は，その気持ちを尊重するとともに他児がその言葉に傷ついた事を伝える必要がある。また相手の子どもに対してはその子どもの担当Th.が傷ついた事を受容するとともに，発言した子ども，もしくは担当Th.からそういうつもりではなかった事や簡単な謝罪をその子どもに伝える必要がある。この例のように活動の中では子ども同士での関わりの中で子ども同士が衝突する事が多々見られるが，それらの衝突を避けるようにプログラムを立案するのではなく，それらの衝突は子ども達が成長する機会ととらえ，衝突が行った際にどのように対応するかをLe.やTh.はそれぞれ検討するとともに共有しておくことが肝要である。

3）適切な介入

Le.やTh.の介入は子どもたちの自発性を損ねない程度にとどめる必要がある。子どもが自分でできる事を介入する事は，子どもの発達を阻害す

ることにもなり，慎まなければならない。また子どもの気もちがプログラムに向かっていないのに，形だけ参加しているように見せるような介入も同様に慎む必要がある。Le.やTh.は活動全体がうまく流れるようにする為に，子ども一人一人の気もちの流れに気もちを忘れてしまう事がよくあるように思われる。特にTh.は担当する子どもの気もちに寄り添い，子どもの気もちが活動に向かうように促し，その上で活動に参加できるような介入を行うことになる。その際の介入は上述のように，子どもの自発性を尊重した関わりである必要がある。子どもが友達に関わりたい気もちに気付いたなら，その子どもが自分で関われるようにするためにはどの程度の介入が必要なのか見立てに基づいて行わなければならない。そうすることで，子どもが自然と友達に関われるようになるような介入が可能となる。

（受理：2010年７月30日）

Group psychotherapy programs for children with autistic tendencies in the upper-grade of elementary school

Tomohiro FUJIWARA, Mitsuo MATSUFUJI
Graduate school of human-envioroment studies, Kyushu University
Koichi TOYA, Susumu HARIZUKA
Department of Clinical Psychology and Human Development, Faculty of Human Environment Studies, Kyushu University

The purpose of this study was to report an effective therapeutic group program for children with autistic tendencies in upper-grade of elementary school. The aim of this group was (1) promoting children's appropriate self-expression suitable for the situation, (2) promoting children's ability to pay attention to other children's behavior and to control their own behavior. (3) giving children opportunities to have successful experiences.

Six effective programs were shown including some useful materials and procedures. Important aspects of the programs were as below: the program must (1) motivate children's interest to participate in the play, (2) promote children's interactions, (3)not disturb children's spontaneity.

Keywords: group psychotherapy, autistic tendency, programs