

集団心理療法としての”子ども企画プログラム”

太田, 寛之
九州大学大学院人間環境学府

多田, 泰裕
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/10.15017/1448806>

出版情報：九州大学総合臨床心理研究. 2特別, pp.61-70, 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：

集団心理療法としての“子ども企画プログラム”

太田寛之 九州大学大学院人間環境学府 / 多田泰裕 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

本論文では、青年期の発達障害の子どもたちに対して行ったグループセラピーについて報告する。子どもたちが自ら遊びを企画し、それを他児と一緒に楽しむという「子ども企画プログラム」を実施した。子ども企画では、「自己表現」と「仲間との相互交流」の促進の2つを軸としてプログラムを作成している。1年間のプログラムとして、①導入（セラピストが企画した遊び）②子ども企画③心理劇を行った。具体的なプログラムの実施方法として、目的やルール、使用した道具などについて紹介する。企画する段階から子どもにとってのセラピーと捉え、子どもの自発性と他者配慮の能力のレベルに合わせて、セラピストは援助している。

キーワード：集団心理療法、発達障害、子ども企画プログラム

I. 想定されるグループの特徴

本グループは、青年期の発達段階にある子どもたちを対象としており、中学生を中心に高校生まで幅広い。グループの人数は7～10数人であり、性別は男子が多く、女子は1～2人である。

本グループに在籍する子どもたちは、通常学級もしくは特別支援学級に在籍する、アスペルガー症候群、広汎性発達障害、行為障害、注意欠陥多動性障害、言語性LD、場面緘黙と診断名をつけられているものたち、または、これらの傾向のみ指摘されているものたちである。そういった指摘が全くない定型発達児は本グループには在籍していない。知的発達水準としては軽度知的障害があるものから知的には平均的なレベルにあるものまで幅がある。

青年期の発達段階にある子どもたちの特徴としては、親からの独立と依存との間での揺れ、周囲から進路選択を求められる時期であること、異性への関心など、様々な課題を有していることである。そのことはグループセラピーのなかで直接扱われることではないが、対象児をThが理解するうえで背景として十分に意識しておく必要がある。

また、多動性や衝動性などの発達のな特徴ゆえ

の適応の困難さについてはやや落ち着いてきているものの、むしろ周囲の人間関係上のトラブルなど長年の失敗経験の積み重ねにより、自尊心と自発性の低下などの「二次障害」と言われるところの問題が深刻化している。具体的な行動としては、同輩への不適切な関わり行動や、消極的態度などが認められ、セラピーの課題もそれらの改善にあると考えられる。

II. プログラム各論

1. マインドマップ自己紹介

目的と期待される効果：

- ・初めて出会う子どもと担当セラピスト（以下、Th）との関係づくり。
- ・担当Thや同じグループの子どもについて、お互いの興味・関心などを知る。

プログラムの内容：

マインドマップ（図1）を使って好きな世界を表現しあい、お互いの人柄に関心をもったり、共通点を知ったりして、会話でのやりとりのきっかけをたくさんつくる。

プログラムの進め方：

- 1) 準備物・セッティング

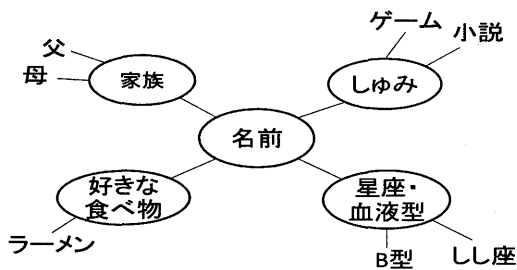


図1. マインドマップの完成例

- ・名前やテーマを書いた用紙。例：「好きなスポーツ」「好きな食べ物」「好きなゲーム」「好きなテレビ番組」「家族」「好きなマンガ」「星座・血液型」「好きなタレント・アーティスト」「趣味」など。
- ・大きな模造紙（550mm×800mm）を1人に1枚、配布する。

2) 子どもとThの配置

- ・各トライアングルごとで、親密な空間を確保するように、間に十分な距離をとって行う。

3) 進行の仕方

- ①「担当の先生と知り合いになろう」マインドマップのモデルを見せて説明する。
- ②子どもと担当Thが話し合いながら、各自1枚ずつマインドマップを作成する。テーマは書きやすいものを自由に選択可能とした。
- ③②で作成したマインドマップをもとに、グループのみんなに3択クイズ形式で自己紹介を行う。他の子どもたちはクイズに答える。
- ④担当Thと活動についてシェアリングを行い、その後グループ全体で感想を発表する。

4) 工夫点・留意事項:

- ・マインドマップをつくることで、言葉で自分の興味・関心を説明することが難しい子どもでも視覚的にわかりやすくイメージが広がりやすい。それによって表現への意欲が高まりやすくなることが期待される。
- ・得意なことや好きな物事など、ポジティブなイメージを賦活し、表現していくことが自己表現能力の発展を促す。

- ・自己開示の返報性を意識し、子どもだけでなくThもマインドマップを作成することで、自己開示がしやすくなる。
- ・まずは担当のThとの関係づくりを主な狙いとする。その意味で、各トライアングル内でのやりとりを優先するために、配置としてトライアングル間の間隔は広めにとって子ども同士、トライアングル同士の関わりはむしろ生じないように設定した。
- ・子どもが、みんなの前で3択クイズ形式の自己紹介を行うことに抵抗を持っている場合は、子どもに許可をとって代わりに担当Thが発表をする。

2. バスケットボール

目的と期待される効果:

- ・子どもたちの共通項として粗大運動を好む傾向が認められたこと、さらに、競技の雰囲気があるため、この年齢層の子どもたちに「かっこよさ」を感じさせやすい。また、技術的なハードルを低くしてあることなどにより、自発的な参加意欲の高さが見込まれる。
- ・チーム戦にすることで子ども同士の連帯感が高まる。
- ・こまめにパスしあうなど、協力しなければ得点にならないという設定が、子ども同士の自然な協力的関わりを生じやすくする。

プログラムの内容:

バスケットボールと同じようなルールの球技である。ボールは緩衝材をつめた柔らかく大きなものを使用している。ドリブルはせずにパスを回して、ゴールにシュートしてはいった得点を競い合うゲームである。

ルール:

- ・ドリブルはなし。ボールを持ったらチームメイトにパスするか、シュートをしなければならない。
- ・ボールを持ったら5秒以内にパスまたはシュー

トをしなければならない。5秒を超えた場合は、相手チームのボールになる。

- ・ボールを同時につかんだ場合、ジャンケンをしてどちらのボールかを決める。
- ・ゴールはカゴや箱を使用し、チームメイトのうち1人がゴールを持つ。
- ・ゴールを持つ人の半径約1mをラインで囲い、その中にはゴールを持つ人以外は入れない。ラインを超えた場合は相手チームのボールになる。

プログラムの進め方：

1) 準備物・セッティング

- ・ボールは45リットルのゴミ袋に新聞紙などの緩衝材をつめたものを使用する。必要に応じて装飾をする。
- ・ゴールとして、ボールが入る程度の大きさのカゴや箱。
- ・チーム分けをするためのタスキやハチマキなど。
- ・コートやルールを説明するための模造紙。
- ・笛

2) 子どもとThの配置

- ・試合をする子どもとThはコートの中へ、それ以外のThは少し離れた位置から応援をする。

3) 進行の仕方

- ①ルールやコートについて説明する。
- ②準備体操を行う。
- ③トライアングルでルールの確認、ボールに慣れるための練習をする。
- ④チーム分けをし、ゴール役やメンバーの配置などを決める。1チーム約5人で、子どもの人数に応じてThも含めてメンバーを決める。
- ⑤試合を行う。途中、休憩や作戦タイムを入れる。
- ⑥担当Thと活動についてシェアリングを行い、その後グループ全体で感想を発表する。

4) 工夫点・留意事項

- ・大きく柔らかいボールを使用することで、運動が苦手な子どもや不器用な子どもでもボールの操作が容易で参加しやすい。
- ・ドリブルができないルールにすることで、必ず

パスをしなければならないというお互いが協力しやすい場面構造にした。

- ・子どもたちがルールを理解しやすいように、説明の時にモデリングや模造紙など視覚の手がかりを使用した。
- ・ゲームに参加しているThたちは、(特に勝敗へのこだわりがある子どもいる場合)ゲームが一方的な展開で大差の結果にならないよう調整する。また、くやしさをゲームへの不満などがあれば、状況に応じてリーダーが試合後に取り上げ話題化する。
- ・作戦タイムでは、子ども同士でのやりとりができるように、Thが話の輪の中に入り関わりを促す。
- ・試合でよくあるミスや失敗はThがまずは率先してやってみせることで、苦手な子どもも参加しやすい雰囲気をつくる。

3. ミニ子ども企画<企画&実施>

目的と期待される効果：

- ・子ども企画とはどのようなものかの見通しがつくようになる。
- ・実際に遊びを企画することで、イメージしていることと、それが他者に伝わるかどうかに関しての現実的な状況とのギャップを調整していく。
- ・企画をつくっていく中でリーダーシップ体験をする。
- ・担当Thは、子どもの興味関心や考え方の特徴を知ること、企画を一緒に考えていくときのためのアセスメントとする。
- ・自分のつくった遊びを友達に楽しんでもらい、企画者としての達成感や喜びを感じる。
- ・友達のつくった遊びに協力的に参加し、それを楽しむことで、友達につきあう時間の意義を体験する。

プログラムの内容：

「2～3人で出来る、対戦式のような遊び」という枠を設定した中で、子どもと担当Thが話し合い、

自分が企画者となって他の子どもが楽しめる遊びを考える。また試しに考えた遊びをすることで、実際に実現可能か(ついてこれない子どもはいないか)について担当Thと話し合い、遊びのルールや方法を洗練させていく。そして、Thや他の子どもたちに考えた企画を遊んでもらう。

プログラムの進め方:

1) 準備物・セッティング

- ・紙やペンなど話し合いがスムーズにいくために必要な道具を、子どもの特徴に合わせて準備する。
- ・子どもたちが考えた遊びに必要な道具を準備する。

2) 子どもとThの配置

- ・企画を考えるときには、トライアングルでお互いに話し合いの邪魔にならないように離れて行った。
- ・企画で遊ぶときには、子どもと担当Thでブースをつくり、ブース同士がぶつからないように円状に配置する。数名のThは、ブースをまわり、子どもたちが企画した遊びをする。

3) 進行の仕方

*時間の都合上、企画と実施を分けて行った。

<企画編の流れ>

- ①本日の流れの説明。子ども企画の説明と企画する順番を決める。
- ②トライアングルで「ミニ企画」について話し合う。
- ③トライアングルの中で、自分が考えた企画を実際にやってみる。
- ④グループ全体で、それぞれが考えたミニ企画の名前を発表する。
- ⑤担当Thと活動についてシェアリングを行い、その後グループ全体で感想を発表する。

<実施編の流れ>

- ①本日の流れの説明。
- ②トライアングルでのミニ子ども企画の確認&準備。

③ミニ子ども企画の実施。遊びは全員同時に行い、まわってくるThたちに考えた遊びを実際に行ってもらう。

④(子どもが希望した場合)自分のブースを担当Thに任せて、他の子どもたちのブースへ移動して、遊びを楽しむ。

⑤担当Thと活動についてシェアリングを行い、その後グループ全体で感想を発表する。

4) 工夫点・留意事項

- ・企画の土台案として、手押し相撲・腕相撲・にらめっこ・指相撲・クイズ・たたいてかぶってジャンケンポン・ゆびスマ・バランス系(片足・ボール)・スイカ割りのゲーム・背中合わせで一緒に立つ運動・ボール・ストラックアウト・○×ゲーム(書く)などを、視覚的に提示してイメージしやすいようにした。
- ・担当Thが、子どもたちだけでは気づきづらい他の子どもたちの特徴を伝えることで、他者を意識して遊びを考えられるようにする。
- ・遊んでもらう時に、ブースを円状に配置し一斉にそれぞれ遊びはじめることで、個人に焦点が当たらず対人緊張が高い子どもでも比較的参加がしやすい。また、同じ空間で活動をしているというグループとしての一体感が得られやすい。

4. ドッジビー

目的と期待される効果:

- ・企画する子どもが自主性を発揮し、リーダーシップをとり、企画の達成感を体験する。

プログラムの内容:

ドッジビーとは、軟らかいフリスビーのようなボールを用いてドッジボールを行うスポーツ。

ルール:

- ・基本的なルールは、ドッジボールと同じである。企画した子どもと担当Thが考えた特徴的なルールとしては、以下のものがある。
- ・ボールをもつのは5秒以内
- ・ダブルアウトは男子はあり、女子はなし。

・男子は1回当たったらアウト、女子は2回でアウト

※以上の女子へのルール上の優遇については、企画担当児が、他児への配慮の一環として自発的に発案した。

プログラムの進め方：

1) 準備物・セッティング

- ・ドッジビー用のfrisbee
- ・チーム分けのためのタスキ・ハチマキなど
- ・笛

2) 子どもとThの配置

- ・試合をする子どもとThはコートの中へ、それ以外のThは少し離れた位置から応援をする。

3) 進行の仕方

①企画した子どもからのルールやコートについての説明

②準備体操

③トライアングルでの練習

④チーム分けをし、チーム名や作戦、外野・内野を決める。

⑤試合を実施。途中で作戦タイムや休憩をはさんだ。

⑥担当Thと活動についてシェアリングを行い、その後グループ全体で感想を発表する。

4) 工夫点・留意事項

・企画した子どもが司会をこなした。スムーズに行えるようにシナリオを準備した。また、男女でのパフォーマンスの差に配慮し、女子も楽しみやすいようにルールを設定した。

・シェアリングで、企画した子どもへの感想で、他児担当のThやリーダーなどからポジティブにフィードバックした。この際、Thは、企画担当児へ他児からポジティブなフィードバックが自発的に生じやすいような関わりを意識している。

・チーム間の運動能力のパワーバランスと友人関係性に配慮したチーム編成へThがリードした。

・各トライアングルで自由に練習できるように練

習用のfrisbeeを使用した。

5. ぐりーんばすごろく

目的と期待される効果：

- ・企画した子どもが他児へ、自分の関心の高い領域について、表現する。
- ・ゲーム性があり、視覚素材を準備しているの、皆で同じ世界観を共有しやすい。
- ・他児は企画した子どもの内的世界に興味・関心を持つことができる。

プログラムの内容：

- ・実際に存在するバス停や地下鉄の駅名をもちいたマップをまわりながら、条件をクリアしてゴールを目指す。

ルール：

- ・A市内の街をグリーンバスにのってまわるという設定のすごろくを用意する。
- ・子どもは2人で1チームで、チーム対抗戦。
- ・スタート時、各チームはコインを4枚持っている。
- ・マスには旗のあるマス、お土産の買えるマス、地下鉄のマス、オプションのあるマス、渋滞マスがある。
- ・旗のあるマスとお土産が買えるマスは、サイコロを振って特定のマスに止まり、旗とお土産を獲得しないとゴールできない。お土産はコイン一枚と交換できる。なお、旗やお土産は、一つのマスに一つしかない。
- ・地下鉄のマスでは、コイン3枚を支払うことでマスを飛ばして進むことができる。
- ・オプションのあるマスでは、対戦種目をクイズ、指相撲、腕相撲、手押し相撲、ジェスチャークイズの中から選ぶことができ、勝負に勝つと2マスすすむかコインを一枚獲得できる。
- ・渋滞マスに止まるとサイコロをふり、1か3が出たらお休み。

プログラムの進め方：

1) 準備物・セッティング

- ・マス（旗のあるマス，お土産の買えるマス，地下鉄のマス，オプションのあるマス，渋滞マス）
 - ・旗，お土産，コイン
 - ・クイズの問題，ジェスチャークイズのお題
- 2) 子どもとThの配置
- ・子どもと担当Thがペアになって，ペア同士で対戦をする。
- 3) 進行の仕方
- ①企画した子どもからのルールやすごろくの世界観についての説明
- ②すごろくの順番を決めて，ゲームを実施する
- ③担当Thと活動についてシェアリングを行い，その後グループ全体で感想を発表する。
- 4) 工夫点・留意事項
- ・サイコロをふるたびに，皆で「ぐりーんばすごろく」という掛け声をかけて全体で楽しむ感じを強調した。
 - ・ルールを盛り込んでいくことで，知的な楽しみは増すが，その分，子どもたちにとっては，わかりにくくなったり，遊び時間が少なくなってしまうことも懸念されるため，企画した子どもとThは，「あの子は，これ，やってくれるかな」などと，ついてこれない子どもがいないかどうかなどについて，現実的な問題を予想して話題にし，企画を洗練させていった。
 - ・実際のA市のバス停留所をコマにした。インターネットで実際の風景を写真をプリントして積木に張ったことで臨場感が出た。皆で旅をしているようなイメージが共有しやすくなった。

6. ジェスチャーゲーム

目的と期待される効果：

- ・イメージをつかった自己表現をする。
- ・役割を演じる最初のステップとして，共通理解性の高いステレオタイプなイメージを介してあまり抵抗なく演じることができる。

プログラムの内容：

お題の書いてあるくじをひき，フリーウォーク

でペアになった子どもとお互いにジェスチャークイズを出しあう。

プログラムの進め方：

1) 準備物・セッティング

お題を書いたくじ（3領域）

- ・スポーツ：野球・サッカー・柔道・卓球・カーリング・ドッジビー・水泳・バスケットボール・スノーボード・剣道・サーフィン・フェンシング・アーチェリー
- ・職業：警察・八百屋・魚屋・教師・フライトアテンダント・レーサー・農業・トラックの運転手・電気屋・散髪屋・ペットショップ
- ・日常場面：買い物・掃除・洗濯・料理・勉強・食事・睡眠・散歩・海水浴・花火・釣り・昆虫採集・お神輿

2) 子どもとThの配置

- ・各トライアングルごとに，移動した。クイズのときには各トライアングルの間に十分な距離をとって行った。

3) 進行の仕方

- ①お題を3領域からくじで1つずつ引く。
- ②テーマを1つ選んで，トライアングルでどのように演じるか話し合う。
- ③フリーウォークでペアになった子どもとジェスチャークイズを出しあう。出し終わったら再びフリーウォークをして，ペアを変えクイズを出しあうことを繰り返す。1度演じたお題は新しいお題と交換してよい権利が発生し，残った2つのどちらかを演じてよい。
- ④担当Thと活動についてシェアリングを行い，その後グループ全体で感想を発表する。
- 4) 工夫点・留意事項
- ・人前でジェスチャーをすることに抵抗がある子どもがいるため，お題を，比較的身近な3領域を用意し，その中から選択することでお題の難しさからくる抵抗を少なくした。
 - ・子どもによって演じることへの理解や抵抗感に

差があるので、一度演じたお題にはチェンジ権を発生させ、お題を変更することや、反対に同じお題を演じることを可能にした。

7. もくもく無人島

目的と期待される効果

- ・職業という役割や家族という役割を通して、役割イメージを楽しみ、共有できる工夫をしながら、子ども同士のやりとりを促す。
- ・無人島でお互いが生きていくために協力することで、連帯感、共有感を体験する。

プログラムの内容：

もくもく無人島という想像上の空間で、それぞれが自分のエリア（田畑、山、牧畜、海、大地と川と湖）をもっている。そのエリアにあるものから商品となりそうなものを考える。それらを別のエリアの人と交渉をしながら物々交換して、お互いに協力をしてより良い生活を目指していく。

プログラムの進め方：

- 1) 準備物・セッティング
 - ・担当エリアのくじ（田畑、山、牧畜、海、大地と川と湖）
 - ・画用紙
 - ・色鉛筆、マジック、クレヨン
- 2) 子どもとThの配置
 - ・トライアングルごとにブースをつくり、お互いに適度な距離をとって行った。
- 3) 進行の仕方
 - ①本日の流れやもくもく無人島について説明する。
トライアングルが1つの家族という設定で、自分の担当するエリアを決めるためにくじを引く。
 - ②決まったエリアの特徴を踏まえた商品を各トライアングルで考え、画用紙にかく。
 - ③トライアングル同士で自分の考えた商品を交渉で物々交換する。
 - ④担当Thと活動についてシェアリングを行い、その後グループ全体で感想を発表する。
- 4) 工夫点・留意事項

- ・子ども同士の横のつながりが生まれやすいような場面設定。
- ・イメージを膨らませやすいようにトライアングル内で商品づくり作業（メニュー作り）をした。
- ・トライアングル単位で動くことで子ども同士の交流を円滑にする補助自我的役割を最大化するようにした。
- ・もくもく無人島という非日常的空間に移動するのに、言葉でのイメージアップをしたあとに、イメージのひもをくぐることでもくもく無人島に行けるという設定にした。

Ⅲ. プログラム立案の視点についての総括

1. プログラム作成の基本的考え方

プログラム立案については、参加することもたちの生活年齢、発達の特徴、心理的特徴、グループセラピーで狙いとできることなどを考慮して構成している。

本グループの子どもたちは、これまでの対人的な関わりの経験で少なからず傷つき体験を持っており、仲間への不適切な関わり行動や消極的態度などを有している。そのため、本グループでは、子どもの「自己表現」を一つの軸にプログラムを作成している。セラピーでは、まずはThとの間で、その子がそれまで身につけてきたコミュニケーションを表現し、それを受容されることで、自信をもち、Thや同輩と関わろうとする意欲が高まってくる。その体験を基盤に、Thとの間で不適切なやりとりがあれば、相手に受け入れられるような表現を身につけていく。そして、Thとの間で成功体験を重ねて、人と関わろうとする意欲が高まり、適切な表現を身に付けていくことで、「仲間との相互交流」が促進されていく。

このように本グループのセラピーでは、「自己表現」と「仲間との相互交流」の2つを軸としながらプログラムを作成している。

2. 1年間の流れ

本グループは、年度ごとにプログラムを作成している。大まかなスケジュールは以下のようになっている。

①導入

導入では、マインドマップ自己紹介、パスケットボールといったプログラムを通して、Thが担当児の理解をする、子どもとの関係をつくる、子どもからThへの自己表現を引き出す、ということを重ねている。また、子ども企画でプログラムを考えていくにあたって、子ども企画とはどのようなものかを、ミニ子ども企画を通して体験する。

②子ども企画

導入の段階で担当Thとの間で出てきた自己表現をもとに、それぞれの子どもが自分だけの企画を考え、他児を意識した自己表現をしていく。また、企画に参加した子どもは、プログラムに関心を示し、参加することで、企画担当児の考えたプログラムが成功するよう協力をする。子ども企画の詳細については、次の子ども企画の基本的流れ・意義にあるため省略する。

③心理劇

子ども企画では、子どもたちはThと話し合い、カンファレンスを経て、再度話し合うなどプログラムを綿密につくりあげていく。Thと共同することで、構造化された環境の中で自己表現をし、仲間と相互交流を経験する。

そのため、次のステップとしてより即時性、柔軟性をもとめられ、比較的構造的ゆめい場面での仲間との交流を重ねる心理劇（ジェスチャーゲーム、無人島など）を行っている。心理劇では、相互交流に抵抗のある子どもでも、素の自分ではなく役割をとることで対人交流が促される。

3. セッションごとの流れ

①朝の会

子どもたちの出席確認、簡単なクイズなどのウォーミングアップ、プログラムの流れの説明、グループのルールの確認（プログラムに関係のない話はしない、人の話を最後まで聞く）を行う。

②プログラムの説明

必要に応じて、各トライアングルでプログラムの内容理解や参加へのモチベーションをあげるために練習をする。

③プログラム本番

④感想タイム

始めに、トライアングルでのシェアリングを行い、率直に本音を担当Thに表現する機会を設ける。その後、全体でのシェアリングで、企画担当児への労い、子ども同士またはThからの賞賛。

4. 子ども企画の基本的流れ・意義

①準備段階

企画担当児と子どもの担当Thで、企画担当児の興味・関心をもとにどのようなプログラムにするかを考える。その際、本人からの自発的なアイデアが出るように視覚刺激の提示など工夫を行う。話し合った内容をもとに原案を作成し、全Thが参加するカンファレンスで、自分の担当の子どもをイメージして参加可能かどうか、どんな問題が予想されるかなどの観点から検討する。そして、検討された内容をもとに再度企画担当児と話し合っただけプログラムを洗練させていくという過程を経て、プログラムを完成させる。

②本番

普段のプログラムではリーダーが司会・進行を行うが、子ども企画では、企画担当児の状態やプログラムの内容に合わせて、プログラム司会・説明をする。そのため、当日早めに来てプログラムの内容の確認、司会進行の練習、道具の準備などを行う。

③子ども企画の意義

子ども企画では、企画担当児は自分の興味・関心をもとに、自分の世界観を担当Thと話し合い

を重ねて、発表をする。プログラムを考えていく中で、自分の興味・関心を思うままに表現するのではなく、(子どもによって程度は異なるが)他児を意識し、他児にも受け入れられるプログラムへと洗練させていく。こうした過程を経る中で、企画担当児は自分の考えたプログラムへの思い入れを持ち、自分が考えたという自負心をもつ。そして、本人がリーダーシップをとりながらプログラムを実施し、Thや他児に受けとめられることで、自分の考えた企画が成功したという達成感や満足感を味わう。

このように子ども企画では、Thと協力して、企画担当児が主体的にプログラムを考え、集団場面でリーダーシップをとることにより、子どもが

達成感を感じながら、より主体的に他者への意識が高まることに意義がある。

また、中学生や高校生のメンバーで構成される本グループでは、ともすれば大人が用意したプログラムへつまらないと不平を言うなど批判的な態度をとることがある。そのため、大人が全てのプログラムを考えるのではなく、子どもたちが、自分たちのやりたいと思うプログラムを、主体性をもって取り組む機会を設けることで、適応的に子どもたちの創造性を表現する場を保障しているという意義がある。

(受理：2010年7月30日)

**“Program designed by children” as group psychotherapy for child
with developmental difficulties**

Hiroyuki OHTA, Yasuhiro TADA

Graduate school of human-environment 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 consider the group psychotherapy program for the children with developmental difficulties, especially in adolescence.

In the therapy, to promote children's self expression and interactions between children, group leader made a program that is called “Program designed by children”. In this program, self-expression and mutual interaction with other children was important aspects. The programs applied during a year were; 1) play programmed by group leader. 2) Program designed by children, 3) Psychodrama. Each therapist supported child designing the program in considering the functional levels of child's ability and their spontaneity. Some examples of program including the rules, tools used in the sessions were introduced in this paper.

Keywords: group psychotherapy, developmental difficulties, program designed by children