

## アスペルガー障害を伴う小学校高学年児童のための 集団心理療法プログラム

柳, 智盛  
九州大学大学院人間環境学研究院

神野, 陽介  
九州大学大学院人間環境学府

豊丹生, 啓子  
医療法人森本病院

遠矢, 浩一  
九州大学大学院人間環境学研究院

他

<https://doi.org/10.15017/1448807>

---

出版情報：九州大学総合臨床心理研究. 2特別, pp.71-83, 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：

# アスペルガー障害を伴う小学校高学年児童のための 集団心理療法プログラム

柳 智盛 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 / 神野陽介 九州大学大学院人間環境学府  
豊丹生啓子 医療法人 森本病院 / 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

本稿の目的は、アスペルガー障害を伴う小学校高学年児童の集団療育のための集団療法プログラムを紹介し、その実施や立案の際の留意点について述べることである。本稿では、児童のグループにおける対人関係形成の流れを軸に各プログラムを報告した。グループ初期において担当セラピストとの関係作りをねらいとするプログラム「オレCM」を報告した。グループ中盤において児童間の関わりを促すペアでの活動として、プログラム「君のこと教えて!!」、「もくもく映画俳優（心理劇）」を報告した。児童間の関係が深まった中盤以降、仲間意識や集団への帰属意識をねらったグループ全体での活動として、プログラム「もくもくポーカー」、「ボールパスゲーム」、「だるまさんが転んだ玉入れ」を報告した。最後に、グループにおける対人関係形成の流れや、個々の発達特性に基づき、グループサイズや活動の目的を設定していくことの重要性、及び留意点について述べた。

キーワード：集団心理療法、アスペルガー障害、プログラム

## 1. 想定されるグループの特徴

本稿では、アスペルガー障害を伴う小学校高学年児童のための集団療法プログラムについて記述する。

本稿で想定される子どもの特徴は、知的発達水準が標準域にあるものの、他者の感情や意図を理解し協調的に振舞うことにおいて、困難さを示すといったものである。彼らの多くは、同年代児童への関心が高く、自ら関わりを持とうとする一方で、その行動が状況に見合っていない、ないしは衝動的であるが故に、一方的な自己表現として周囲から問題視されやすい傾向を有している。また、そのような特性から、集団場面での孤立や傷つきを多く経験しており、他者とのやりとり回避的になったり、自身の主張を抑えて一歩引いてしまうなどの行動を示す児童も多い。そのような背景には、アスペルガー障害特有の他者感情理解の難しさに加え、彼ら自身の感情コントロールの難しさも大きく影響していると考えられる。彼らは、

自分の感じたことをそのまま行動へと移してしまう傾向が強く、周囲の状況や他者の感情に目が向かないまま、自分本位な振舞いをとってしまいがちである。そのため、集団療法プログラムにおいては、①自身の感情をコントロールすることで周囲の状況や他児の気持ちに注目し、②その中で対人的な意識を引き出すことや、③お互いの気持ちや意見、行為を協調させながら一つの活動に協力して取り組むことを通して、④同年代集団における一体感、達成感、被受容体験といった肯定的な体験を促すことがその目的となる。

よって、本稿では、上記の目的に沿ってアスペルガー障害を伴う小学校高学年児童の集団療育のために企画された集団療法プログラムについて紹介し、その実施や立案にあたって留意すべき点について述べる。

## 2. プログラム名論

### 1) オレCM

#### ①プログラムの概要

巨大なコラージュの形式で「オレCMボード」を作る。テーマは自分を紹介する内容であれば何でもいとする。子どもたちそれぞれのテーマで、事前に準備した写真や絵を自由にとって自分だけのオリジナル「オレCM」を作って自分を表現し、みんなの前で発表する。

#### ②目的と期待される効果

##### a) 目的

初めての活動の場面や、新しくグループのメンバーが構成された場面で、まず子どもと担当のセラピスト（以下、Th）のトライアングルで活動を行い、担当Thと関係を作ること。

##### b) 効果

自己紹介というプログラムで活動する中で、自然と子ども同士の意識を促す。一年間を通して活動していく仲間として他の子どもへの興味や、子ども同士の協力を促す。コラージュという形式のため、子どもたちのモチベーションが高まり、また言語表現が苦手な子どもも参加しやすい。発表では言葉で自分を紹介することが苦手な子どもコラージュを見せるだけで周囲に自己紹介をすることが出来るため、自分で発表した体験・自己表現の体験となる。

道具の配置（中心に配置）から、ものを介しての自然発生的な子ども同士のやりとりをねらうことが出来る。

#### ③プログラムの進め方

##### a) 準備物・セッティング

道具は、さまざまな種類の写真や絵の切り抜き、ノリ、ペンを用意する。切り抜きは、事前に子どもたちが好きなものや興味があ

るものを調べておくことで、子どもたちがプログラムに参加しやすいよう工夫する。「オレCMボード」は子どもが両手を開いた幅程の段ボールに模造紙を貼ったものを使う。

##### b) 子どもとThの配置

###### 1. 説明

壁際にリーダー（以下、Le）が立ち、全員からLeが見えるように半円形になって子どもたちが座る。この時座布団を敷くことで視覚的に座る位置をわかりやすく示す。Thは担当の子どもの隣に座り、一緒に説明を聞く。

###### 2. 作業

子どもたちは各自で好きな場所で作業を行う。Thは担当の子どものと一緒に作業を行う。Leは各トライアングルを見て回る。図1に配置を示す。

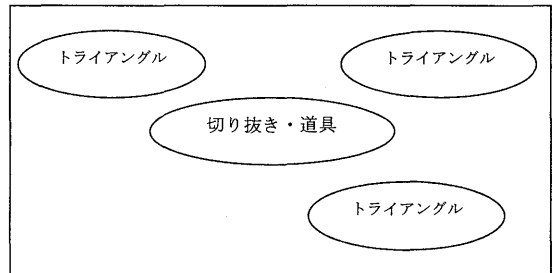


図1：作業時の子どもとThの配置

###### 3. 発表

部屋の中央に集まり、Leが立ち、子どもたちは円形で座る。Thは子どもの隣に座る。発表する子どもは立って、Leが立っていた場所に行き発表を行う。

図2に配置を示す。

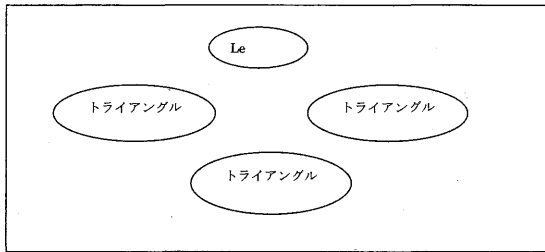


図2：発表時の子どもとThの配置

## c) 進行の仕方

1. 説明	Leが前に出て、予め作成したLeの「オレCMボード」をモデルとして見せながら説明を行う。 ・写真や絵は自分が好きなものややってみたいことなど、自分を紹介するものであれば何でもよいこと ・貼るだけではなく、ペンで書いてもいいこと ・道具は子どもたち同士で貸し借りをして、仲良く使うこと ・最後に作ったボードで発表をしてもらうこと ※見通しを持たせるため、作業時間の目安も伝えておく。
2. 作業	好きな場所に移動していいことを伝え、全員が取りやすいように部屋の中央に切り抜きやペンなどの道具を置く。 ※中央に置くことで、自然と子どもたちが集まり、やりとりが生まれることが予想される。 作業中は各トライアングルを見て回り、様子を観察する。
3. 発表	作業の終了後、切り抜きや道具を片付け、部屋の中央に集まるように伝える。発表の順番は子どもたちの自主性にまかせる。 発表の時は質問やコメントを言い、聞いている子どもたちにより発表者の自己紹介が印象深くなるように工夫する。

## d) 留意事項

- ・コラージュは「一枚貼るだけで完成でもよい」という枠組みを作り、切り抜きを貼ることが難しい子どもにとって失敗体験にならないよう注意する。
- ・発表の時に、前に出ることが苦手な子どもについての配慮を行う。まず、発表の舞台を作らずに輪の形になり、その場で座ったままでも発表が出来るようにする。また担当Thが代わりに発表したり、Leがその子どもの近くに行き発表を聞くなどの配慮を

する。

- ・担当Thはコラージュの際のイメージアップを促す関わり、また他児とのものの貸し借りでのやりとりの手助け（子どもの気持ちの代弁、じゃんけんなど方法の提案など）を行い、コラージュだけに集中するのではなく、周囲にも目を向けておく。

## 2) 君のこと教えて！！

## ①プログラムの概要

担当Thとお題（『好きな遊び』・『もしも100万円が当たったら』など）について二択クイズを作る。子ども同士でペアを作り、クイズを出し、ヒントをもらいながら相手の答えを当てていく。相手のことについて知り、浮かんだ疑問について質問するなどのやりとりを促す。その後友達についてわかったことをシートに書き込む。シートは全員分集め、コピーし『もくもく図鑑』として帰りに子どもたちに渡す。

## ②目的と期待される効果

## a) 目的

グループに慣れてきた頃に子ども同士でペアを組ませ、一対一でのやりとりを促す。グループの初期の段階では、子どもたち全員で集団を作るのではなく、まずは一対一の他児との関係を丁寧に作っていくことを狙っていく。

## b) 効果

自分が話すこと、相手の話を聞くこと、お互いに質問をして話し合うことなど、相手とのやりとりを促す。  
相手が出してくるクイズを考えることで、相手との共通点を見つけるなど相手について知る機会を作ることが可能となる。  
クイズ形式にすることで、これらのことをより楽しみながら体験出来る。

## ③プログラムの進め方

## a) 準備物・セッティング

クイズを書くための画用紙を問題数分、ペンを子ども的人数分用意する。相手について知ったことを書くシートには相手の名前を書く欄とそのシートを書いた本人の名前を書く欄を明記しておく。

## b) 子どもとThの配置

## 1. 説明

壁際にLeが立ち、その周りに半円形になって子どもが座る。Thは担当の子どもの隣に座る。

## 2. 作業

ペアに分かれ、Thが誘導し、それぞれのペアが近づきすぎないように座る。クイズを作る時は互いに背中合わせになり、トライアングルでクイズを作る。クイズを出し合う時には向かい合い、Thは子どもの横または後ろ側に座り、様子を見て介入を行う。

## c) 進行の仕方

1. 説明	Leが前に出て説明を行いながら、その教示に合わせコ・Thがモデル提示を行う。コ・Thが二人でペアの子ども役を演じ、お題が発表され、それぞれクイズを作り、見せ合い、答え、質問するという全段階を提示する。
2. クイズ作成①	子どもたちが各場所に分散してから、Leは一問目のお題（例：好きな遊び）を発表する。トライアングルでクイズを考え、画用紙にクイズを書いたところで、Leから声かけを行い、ペア同士を向かい合わせる。
3. クイズ発表①	子どもたちがお互いにクイズを出し合い、答えがわかり、話が出来たところで、シートに相手についてわかったことを書くように指示する。
4. クイズ作成②	それぞれシートに書き終わったところで、Leは二問目のお題を発表し、再びトライアングルでクイズを考えるよう教示する。
5. クイズ発表②	子どもたちが画用紙にクイズを書き終わったところで、向かい合わせ、クイズを出し合うように教示する。クイズが終わり、シートに書き込む作業が終わったら、シートを集めることを説明し、集める。

## d) 留意事項

- ・クイズは「自分のことを相手に伝える」ことが目的であるため、相手に答えを当ててもらうことが重要であることを子どもたちに伝えておく。
- ・お題の内容について、具体的なテーマから始め、その後自由度の高いテーマ（空想的なものなど）を設定していく。また子どもの特徴（イメージの膨らまなさなど）や年齢などによってテーマの内容は配慮する。
- ・自分から意見を言うことが難しい子ども、イメージが膨らみにくい子どもの場合、担当Thが予めテーマの内容に沿った子どもの好きなものや興味が湧くようなものを考えておく。

## 3) もくもく映画俳優（心理劇）

## ①プログラムの概要

子ども同士でペアを作り、もし無人島に漂着したらどんな物が必要かを考え、その品物を使った劇を発表する。ペアを作り、場面の設定が書かれたくじを引き、その場面で必要と思われる道具を品物リストから4つ選び、その道具を使った劇を考える。担当Thも含めたグループで劇を作り、発表する。劇を見ている人はその印象をカードを使って判定する。

## ②目的と期待される効果

## a) 目的

相手の子どもと話し合い、他者とアイデアを体験的に共有していくことを目的とする。

## b) 効果

相手との話し合いの中で自分のアイデアを伝えること、他者のアイデアを受け入れるというやりとりが生まれる。

発表後観客からカードでポジティブな判定がなされることで他者と協力して表現し受

け入れられた体験ができる。

道具を工夫することで話し合いをスムーズに行うことができる。

例：品物リスト：イメージが膨らみやすい子にとっては制限となり、イメージが湧かない子どもにとってはリストを手がかりにその中から選ぶという主張をする時の手助けとなる。

③プログラムの進め方

a) 準備物・セッティング

場面設定を書いたくじ（『住むところを作ろう』『料理を作ろう』『無人島から脱出しよう』）。子どもたちがどこからどこまでの場面を劇にすべきかを明確にするため。

品物リストにはなるべく全員が分かるようなものを書き、ペアの数分用意する。

劇を作る時に互いの意見を調整し、まとめるために紙とペンを用意しておく。

判定カードは『演技が上手！』『息がぴったり！』『面白い！』の三種類を作り、Thも感想を伝えられるように子どもの人数分と、Thのものも何枚か用意しておく。この判定カードは発表した子どもがネガティブな気持ちにならないために、肯定的な言葉のカードを用意する。

※品物リスト

ナイフ、マッチ、なべ、おの、つりざお、毛布、ラジオ、時計、望遠鏡、ブロック、丸太、ビニールシート、スコップ、ロープ、かなづち、ドラム缶、金網、懐中電灯、方位磁石、空のペットボトルなど

b) 子どもとThの配置

1. 説明

壁際にLeが立ち、説明を行う。子どもたちはLeの前に半円形に座り、Thは子どもの隣または後ろ側につく。

2. 作業

ペアごとに好きな場所に移動し、話し合いと劇の練習を行う。

3. 発表

部屋の奥側を舞台とし、それを前として半円形になって観客となる子どもたちとThが座る。

c) 進行の仕方

1. 説明	Leが前に出て、モデル提示を行いながら説明を行う。モデル提示では、くじを引き、どのように劇を作るかをシートを使いながら話し合う場面、劇を行い、判定カードで感想を伝える場面までをモデルとして提示する。
2. 作業	まずは品物リストを見ながら使う道具を選ぶ。 ※ペアごとに必要であれば、考えを視覚的にまとめるために紙とペンをLeは配布する。 道具が決まった後は道具の使い方、劇のストーリーの流れ、配役を考えていく。 劇が決まり、練習を行う。 ※Leは話し合いや練習の時間があと何分あるのかとうことを随時伝え、見通しを持たせるように配慮する。
3. 発表	発表が始まることを伝え、発表場所に誘導する。発表の順番は説明時にひいたくじの順番（『住むところを作ろう』『料理を作ろう』『無人島から脱出しよう』）で行う。 Leは発表前に舞台の場所の確認をしてから劇を始める。 ※劇を行う子どもだけでなく、観客である子どもたちにもイメージしやすいように舞台のどの場所に何がイメージされているのかを明確にしておく。 劇を切ることもLeの役割である。 劇終了後はまず観客側に劇の感想を判定カードで発表してもらう。 その後演技をした子どもたちに劇をしての感想や工夫点を聞いていく。

d) 留意事項

- ・話し合いがまとまりにくい場合は、紙やペンを使い、担当Thがわかりやすくまとめる手伝いを行う。
- ・Thは子どもの意見を相手に伝える手助けや、相手の子どもの意見を担当の子どもに伝える役割をとり、担当の子どもとの話し合いの参加の仕方に合った対応を行うよう配慮する。

- ・劇中には、劇をしている他児に注目するよう声かけなどを行う。

#### 4) もくもくポーカー

##### ①プログラムの概要

子どもチームとして、子ども全員で一つのチームを作り、大人チームとの対戦形式で行う。子どもチームと大人チームに分かれ、くじ引きで質問する人（2人）と答える子（代表者1人）を決める。その後「～といえば（例：北極にいる動物といえば）」というお題について、質問に答える子（代表者1人）がまず答えを考える。その子どもに対して質問する子（2人）が質問をし、答える子が答えた内容から答えを予想しながら、なるべくチームで同じ答えになるように子どもたち全員がそれぞれ答えを書く。同じ答えのペアが多く出来たチームが勝利する。交代で大人チームも行う。

##### ②目的と期待される効果

###### a) 目的

子どもたちの関係性が出来てきた時期に、子ども同士のチームを作り活動を行う。答える子どもに注目をして、相手が何を考えているのか推測し、チームで答えを一致させることでの仲間との一体感を目的とする。

###### b) 効果

他者への注目と、他者の意図理解を促す。

##### ③プログラムの進め方

###### a) 準備物・セッティング

くじ引きは画用紙で作し、『答える人』を一枚、『質問する人』を二枚入れる。また答えを書く画用紙を問題数×人数分と、ペンを用意しておく。

##### b) 子どもとThの配置

###### 1. 説明

壁際にLeとモデル提示を行うコ・Thが立ち、その前に半円形に子どもたちが座る。コ・Thは横一列になって座り、モデル提示を行う。

###### 2. 作業

部屋の中央に大人チームと子どもチームで向かい合って横一列になって座る。Thは担当の子どもの後ろ側につく。

図3に配置を示す。

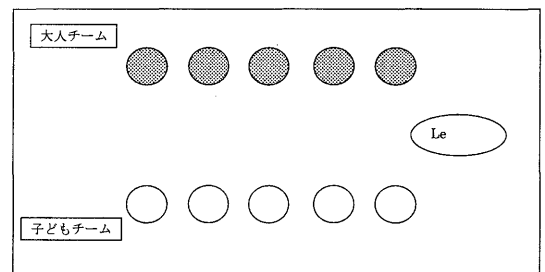


図3：子どもチームと大人チームの配置

##### c) 進行の仕方

1. 説明	<p>Leはモデル提示を行いながら、説明をする。モデル提示はコ・Thが行い、子どもたちの前でコ・Thは横一列に座り、実際にお題「例：クリスマスといえば」について答えを書き、質問をし、チームで答えを合わせようとする。</p> <p>答えを出し、ペアの数え方についても説明を行う。</p> <p>※ペアの数え方について（色がついているものは答える人の答え）</p> <p> <math>\rightarrow 4 \text{ ペア} \times 2 + 2 \text{ ペア} = 10 \text{ ペア}</math> </p> <p> <math>\rightarrow 3 \text{ ペア} + 2 \text{ ペア} = 5 \text{ ペア}</math> </p> <p> <math>\rightarrow 2 \text{ ペア}</math> </p> <p>答える人と同じ答えを書いた場合、点数が二倍になる。</p>
2. 作業	<p>子どもチームと大人チームで横一列になり向かい合う。</p> <p>まず子どもチームからくじ引きを行う。</p> <p>その後答えを書く画用紙とペンを1人1つずつ配り、お題を発表する。まず答える人に答えを書いてもらい、その後質問をする人に質問するよう促す。その後答える人以外が答えを書く時間をとり、全員が答えを書き終わった後に一斉に画用紙を相手チームに見せるように発表してもらい、Leは子どもたちの答えを読み上げ、ペアを数え、点数を発表する。子どもチームの次は大人チームも同様に進行。</p>

## d) 留意事項

- ・質問をする際に、お題が食べものであった場合「それは何色ですか?」「甘いですか?」などはよいが、「それは(答え)ですか?」「それは○という字から始まりますか?」など答えが特定されるような質問は出来ないことを伝える。
- ・答える人、質問する人が何度も同じ人が行うようであれば、Leが調整を行い、全員が何か役割を果たせるように配慮する。

## 5) ボールパスゲーム

## ①プログラムの概要

子どもチームと大人チームに分かれ対戦。外側に攻めるチームが座り、その内側に守りのチームが座る。攻める時はゴール役の人を決め、その子どもの所まで他の全員にボールをパスしてたどり着くと一点になる。守りは座った状態で手を伸ばすなどしてボールを通さないよう守る。

## ②目的と期待される効果

## a) 目的

グループが後半になり、子どもたち同士の関係性が出来始めたところで、子どもたちがみんなで一つのチームになるプログラムを設定する。子どもたちが一つのチームになることで、グループのみんなを意識し、一体感を持つことを目的とする。

## b) 効果

体を動かす中で楽しみながら、グループメンバー間での自然な交流が生まれる。

## ③プログラムの進め方

## a) 準備物・セッティング

座る場所を明確にするための座布団を人数分用意する。またボールは柔らかいボール

を用意し、赤い画用紙を攻撃チームの人数分用意する。この赤い画用紙は、子どもたちが攻撃する際に、Thが子どもの後ろでこの赤い紙を相手からよく見えるように持ち、ボールが回ってきたら赤い紙を下げ、視覚的に誰にボールが回っているかを分かりやすくする。

## b) 子どもとThの配置

## 1. 説明

壁側に子どもたちが座り、その隣にThが座る。その前でLeが説明しながら、Co・Thがモデル提示を行う。この時、実際のチーム人数よりもモデルは少なく、攻撃側が三人、守備に一人いると説明できる。

## 2. 作業

部屋全体を使い、攻撃チームを外側、守備チームを内側に配置する。

図4に配置を示す。

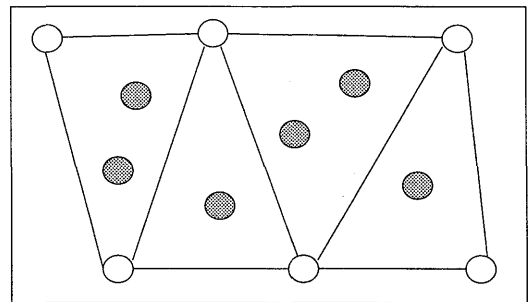


図4：攻撃チームと守備チームの配置

(白丸：攻撃チーム、黒丸：守備チーム)

## c) 進行の仕方

1. 説明	<p>モデル提示を行いながら説明を行う。</p> <p>説明①</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・攻撃チームと守備チームに分かれて座布団に座ること。</li> <li>・座る場所はじゃんけんで決めること。</li> </ul> <p>説明②</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Leがゴールとなる子を指名し、ゴールの子までチームメンバー全員にボールを回してから回すことで一点になること。</li> </ul>
-------	---



	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 回す順番は子どもたちが好きな道順でよく、また一人一回しかボールに触ってはいけないわけではなく、最終的に全員がボールに触ってほしいということ。</li> <li>・ ボールは転がすこと。</li> </ul>
2. 子どもチームの攻撃	<p>子どもチームから攻撃をする。</p> <p>位置はじゃんけんで決め、全員座り、Leがスタートの子どもにボールを渡し、合図をする。</p> <p>※なるべく早く回った方がゴールの子の待ち時間が減るため、時間がかかりそうであればLeから「あと何分!」など様子を見ながら声かけをする。</p> <p>全員がゴールを体験してから守備と交代する。</p>
3. 子どもチームの守備	<p>守備の場所は子どもたちにじゃんけんをしてもらい、勝った順番で好きな場所を選ぶ。</p> <p>守備のときはあぐらで座布団に座り、あぐらから姿勢を崩さないように、座布団から出ないように手を伸ばして守備をする。</p> <p>Leが審判役としてルール違反があった場合は流れを止めることも可能とする。</p>

#### d) 留意事項

- ・ ルールとして、パスは転がし、もし投げてしまった場合、その投げた子からもう一度再スタートをする。守備に取られてしまった場合もその取られた子から再スタートする。ただし3回守備に取られてしまった場合失敗となり、新しいゴールの人を指名し、次のゲームをスタートさせる。
- ・ コ・Thは子どもたちが全員ゴールを体験できるように守備の時に配慮をする。
- ・ Thはボールが回っていない子どもがいる場合、ボールが回ってくるように声かけを行い、子どもがゲームに参加出来るよう対応する。

### 6) だるまさんが転んだ玉入れ

#### ①プログラムの概要

子どもチームと大人チームで分かれ、攻めと守りを行う。攻める時は「だるまさんが転んだ」をしながら、前方に転がっているボールを拾い、カゴまで運ぶ。審判が動きがあったと判定すると、その子どもはその場所で座って待機をする。「だるまさんが転んだ」のか

け声を一回待ち、その場所から再び始める。守る時は、攻めるチームが遠回りするようにコースの中に工夫して座る。座る場所は各チームで話し合っで決め、その場所に座布団を置き、座布団から出ないように座る。かごに運んだボールの数で勝敗を競う。

#### ②目的と期待される効果

##### a) 目的

子どもたちで一つのチームを作り、大人と対戦することで、子どもたちの集団への帰属意識と仲間との連帯感を目的とする。

##### b) 効果

子ども同士の意見交換や協力を促し、チーム内で一つの体験を共有することができる。

#### ③プログラムの進め方

##### a) 準備物・セッティング

ボールは手の平に乗るくらいの小さめのボールを用意する。またボールを入れるカゴを二つ、ボールを運ぶための道具（トレイ、帽子、おたまなど）を用意しておく。説明を書いた模造紙。審判用の笛。

##### b) 子どもとThの配置

###### 1. 説明

子どもたちが壁際に座り、その前でLeが説明を行う。説明とともに、コ・Thがモデル提示を前で行う。

###### 2. 作業

部屋の入り口をスタート地点とし、攻撃チームは横一列に並ぶ。ボールは反対側の壁際にあり、ボールを運ぶための道具もボールと一緒に並べておく。カゴは部屋の中央でスタート地点付近に置き、攻撃チームはボールを取り、折り返してボールをカゴに入れる。Thは担当の子どもに寄り添いながら動き、介入を行う

こともできる。また横側から応援をし、見守ることもできる。図5に配置を示す。

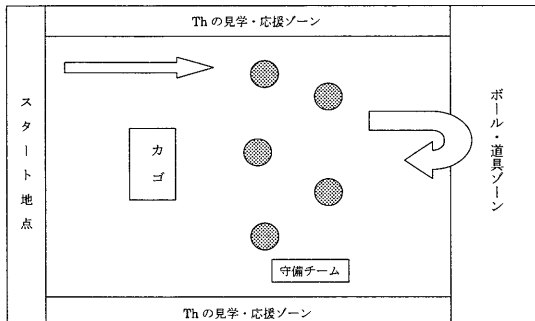


図5：道具・場所の配置

### c) 進行の仕方

1. 説明	<p>Leは口頭と紙で説明を行い、それと同時に並行でCo・Thがモデル提示を行う。</p> <p>説明①</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・だるまさんが転んだをしながら、ボールを拾い、それをカゴに入れること。</li> <li>・動いてしまった子どもは、審判に名前を呼ばれるとその場で座り、1回休みとなること。</li> </ul> <p>説明②（攻撃）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールは1回にいくつ運んでもよいこと。</li> <li>・道具を使って運ぶことも出来るし、また道具を使わなくてもよいということ。</li> <li>・しかし途中で落としたボールは捨ててはいけないということ。</li> </ul> <p>説明③（守備）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・攻めのチームの遠回りになるようにコースの中に座布団を置き、座ること。</li> <li>・守る時は相手の足を引っ張ったり、自分の足を出す等、相手が転んでしまうようなことはしないこと。</li> </ul> <p>注意点として「ゲーム中は走る・すべる・投げるは危険があるためしないこと」を伝える。</p>
2. 子どもチームの攻撃	<p>まず子どもチームが攻撃を行う。</p> <p>大人チームが守りの形を決め、子どもたちがスタート地点に横並びになった時点で、スタートする。</p> <p>Leが「だるまさんが転んだ」のかけ声をかけていく。</p> <p>※制限時間は三分とするが、様子を見て、子どもたちが全員ボールを運べたかどうかを重視する。</p>
3. 子どもチームの守備	<p>子どもたちのチームが終わると、交代をして子どもたちチームが守りになり、大人チームが攻めを行う。</p> <p>子どもたちが守備の座布団の位置を決めてから始める。反則をした時には審判は笛を吹いて知らせる。</p>
4. 勝敗を決める	<p>両チームが攻撃を終えた後、二つのカゴを並べ、同時にボールを数えていく。</p>

### d) 留意事項

- ・ゲームの説明はわかりやすくするため、模造紙に書き、視覚的に提示する。
- ・先に道具やボールを置くと、子どもたちが気になってしまうため、子どもたちがスタート地点に並んでから道具は置く。
- ・審判は故意に動いたものを反則として、間違っって少し動いた程度のものとはならないようにする。
- ・大人チームは子どもチームが勝利するように配慮する。
- ・子どもたちが守備につく際に、守備の位置を決める時にはThが間に入り、意見調整を行う必要がある場合がある。この場合には各自の意見を聞き、それぞれの意見を取り入れた守備の形を作ることが望ましいが、難しい場合はThは子どもたちが「自分の意見が取り入れられなかった」という思いを抱かないよう配慮しながら対応を行う。

## 3. プログラム立案の視点の総括

### 1) 子どもたちの関係性を考慮したプログラムの設定

#### ①トライアングルからグループ全体へ

集団で活動を行う際には、子どもたちの関係性とグループサイズについて考慮する必要がある。活動の初期の頃には、子どもたちの関係性はまだ作られておらず、それを作っていく基盤として、まずは担当Thとの関係性をしっかりと作ることが重要であると考えられる。そのため、初期のプログラム（例：1）オレCM）では担当Thと共に活動し、その関係性を深めることを目的とすることが第一であると考えられる。それは、グループに参加している彼らは学校場面などで様々な対人葛藤による失敗体験を経験しているという経緯がある。アスペルガーの子どもたちの場合、他者との間のネガティブな経験は、他のADHDのよ

うな診断の子たちと比較して、たとえ頻度が少なくても強烈な記憶として残り、経験がその状況や強い情動を伴って再現しやすいとされている。したがって、心理療法の場としてグループのプログラムの構造及び設定に当たっても失敗体験やネガティブな情緒体験を無為に繰り返さないことは重要であるように思われるため、初期の導入期において直接的なメンバー同士の関わりを設定するよりは、直接的でなく間接的なメンバー同士の関係性や接近を促せるような構造を考慮しながらグループのプログラムを展開していくことが必要とされる。

担当Thとの関係が作られ、それを基盤にグループの子どもたち同士の関わりをねらう中盤の時期には、子ども同士のペアを作り、活動することで目的を達成できることが考えられる(例：2)君のこと教えて!!、3)もくもく映画俳優)。もともと他者との関わりに苦手さを持つ子どもたちであるため、すぐに集団での活動を行うのではなく、まずは一対一の他者との関わりから始めることが重要である。ペアでの活動は、各担当Thが子ども同士のやりとりに対して適宜介入しやすく、適切に意見や気持ちを伝え合いながら交流を深めることができる。そのため、より大きな集団の中で活動するための準備段階として位置付けられる。

ペアでの活動により、子どもたちがお互いを知り合い、安心して交流できる体験を積み重ねた終盤の時期には、グループ全体で活動を行い、それにより仲間意識や集団への帰属意識をねらっていく(例：4)もくもくポーカー、5)ボールパスゲーム、6)だるまさんが転んだ玉いれ)。このような活動を通して子ども達は、周囲の流れを適切に捉え、協調的に振舞うことを体験的に身につけていくと同時に、集団で活動することの楽しさを覚えていく。日頃同年代集団の輪から外れがちな子ども達にとって、仲間とチームを作り、一定の目標に向かって相互に協力し合い、達成感を共有するという一連の体験は、極めて重要な意味を

もつと言える。

このように、年間を通して行うグループの場合、担当Thとの信頼関係を基盤としながら、子ども同士の一対一の関係を丁寧に作ることによって、最終的には子ども同士の集団活動へと展開していく必要があると考えられる。

## ②プログラムの目的の設定

子どもたちの関係性によって、プログラムの目的も変化させていく必要性があると考えられる。

まず初期の頃には、子ども達が自分のグループにどんな子がいるのかを知り、また自分自身についても紹介していきながら、互いに関心を向けていくことが必要である。そのため、ここではそれぞれの子どもの自己表現に重点を置いたプログラムを設定している。その際、初期の段階では自由な自己表現、特に言葉での表現は難しいことが考えられるため、非言語的な活動によって自分のことを表現するという活動にすることによって子どもたちが安心して自己表現を出来る機会を作っていく。

子どもたちが互いに知り合った中盤の時期には、相手とのやりとりにおいて自己表現を行うプログラムを設定することで、子ども同士の直接的な関係を作っていくことを目的としている。この時、自分のことのみを表現するプログラム(例：2)君のこと教えて!!)と、相手とイメージを共有しながらペアとしての自己表現を行うプログラム(例：3)もくもく映画俳優)を行うことが重要である。自分のことを相手に伝え、聞いてもらう体験を通して、相手の意見も受け入れ、互いの考えを共有しながら一つのイメージを作っていく体験を徐々に積んでいくことで、参加メンバーの子どもたちが失敗体験にならず、スムーズな対人的やりとりが促されていくことになると考えられる。

そして、いろんなメンバーとの一対一での関係性が深まってきた終盤には、集団における他者の意図理解(例：4)もくもくポーカー)という、

より他者への関心を向け、気持ちを推測することを目的としたプログラムを設定していく。また、集団における身体を使ったゲームを通して、ルールを共有しながら、子ども同士の協力を促すことを目的としたプログラムも導入していく。それまで自己表現と他者にその表現を受け入れられる体験、そして他者と一つのイメージを共有し表現していく体験を積んできたことで、子どもたちの間に信頼関係が形成され、それが基盤となり集団で一つのルールに則ること、またそれぞれの意見を調整しながらゲームを楽しむことが、可能になると考えられる。このような体験を通して、集団として他者と繋がる楽しさを感じ、仲間意識や一体感、達成感を感じることが子どもたちの集団活動プログラムの後期には必要であり、そのような目的を達成できるプログラムを設定していく必要がある。

子どもたちの関係性と、グループ内でのグループサイズ、そしてその目的は互いに密接な連動性を持つと考えられ、その時の子どもたちがどのような関係性にあるのかを見立てながら、プログラムを設定していくことがグループを運営していく側に求められる重要な姿勢であると考えられる。

## 2) 子どもたちの相互作用を促す工夫

対人関係に難しさをもつ子ども達に対しては、単に集団という場面を設定するだけでなく、その活動を通してメンバー間での相互作用が促されるような工夫が盛り込まれる必要がある。

「1) オレCM」では、自己紹介のコラージュを作成するにあたり、作業に必要なアイテムを覚えて子ども全員に平等に配らず、共有の物として部屋の中央に設置した。これにより子ども達は、個人作業になりがちなプログラムの中でも、キャラクターなどの載った切り抜きを互いに譲り合ったり、道具の貸し借りをを行うといった子ども間での相互作用を経験することとなる。このような子ども間での相互作用を促す際には、子どもたちに

お互いの関係性を強く意識させるようなプログラム設定よりは、自然なかかわりが起きやすい環境・構造の設定することによって子どもたちの自発的な相互作用を促すことが可能になると思われる。

また、子ども達が楽しみながら相手の自己紹介に注目できるよう、「2) 君のこと教えて!!」では、クイズ形式を取り入れた。これにより、子ども達は楽しみながら自身己紹介をし、答える側も相手について考えるといった相互作用を促すことができる。

さらに、子どもたちの相互作用についてこのグループで大切にしている視点の1つに、「表現し、受け入れられる体験」を通して、「相手のことも受け入れる体験」を促していくというものがある。子ども達は日頃否定的な対応を受けがちであり、そのため他者についても肯定的な関わりをなかなか返すことができない。よって、受容—被受容といった肯定的な相互作用を促すことは極めて重要である。この実践として、「3) もくもく映画俳優」では、劇の感想を伝えるために『判定カード』を使用した。元々このグループの子ども達は、自身の感情を適切に他者に伝えることが苦手であるため、感想場面で意見がまとまらずに拡散してしまったり、あるいは注目されたくないがために感想を伝えること自体を避けてしまうことが多い。しかし、このカードを用いることで、観客役割をとっていた子どもたちは容易に自身の感想を伝えることができる。また、あらかじめ肯定的な言葉でカードを作成しておくことで、劇を披露した子ども達にとっては、自分の表現に対する他者のポジティブな反応が、視覚的にはっきりと返ってくることになる。このようなやりとりを通して子どもたちは、相互に受け入れ、受け入れられる体験を積むことによって他者との関わりにおいても成功体験・関わり楽しさ・関わり広がりをより実感していくことになるとと思われる。

### 3) 子どもたちの個々の特性を考慮したプログラム設定

プログラムの設定においては、参加メンバーの子どもたち個々の発達水準や特性を配慮した上でグループ全体のプログラムを考慮する必要があると思われる。

本グループに参加する児童は、友人関係での失敗体験から、集団場面への参加に困難を示すことが少なくない。その特徴的なものとして、集団場面における自己表現の方法が極端に抑制的であったり、自分の意見を一方的に表出してしまうなどの難しさが見られる。彼らに対しては、他の子どもたちとの遊びの中で適切な自己表現を促し、日常ではなかなか出来ない体験を積んでいく大切さがあると考えられる。そのようなセラピューティックな体験の基盤として、まず彼らがプログラムに興味・関心を持ち、モチベーションをもって参加しようという気持ちになれるかについて考える必要があると思われる。グループの中から一歩引いて外れてしまう子どもの中には「初めて経験する遊

び」「遊びのルールが理解できない」などの理由からまた失敗するのではないかという不安を抱え、みんなとやりたい気持ちを持っているにも関わらず外れることで自分を守ろうと防衛的な姿勢をとってしまう子どもが少なくない。またその一方で、知的水準の高さから、ルール性が低く設定された遊びに対しては、「幼い」「簡単すぎる」など、プログラムへの動機付けをもちにくい子どもも多い。

よって、そのような子どもたちの個々の発達特性にも考慮しつつプログラムを設定していく必要がある。その際、設定されたプログラムが子ども達の知的水準に見合っているかといった課題性の側面と、プログラムをいかに楽しめるかといった遊び性とのバランスを十分に考慮した上で、グループ全体としてのプログラムの均質性を考える必要があると思われる。

(受理：2010年7月30日)

**Group psychotherapy programs for upper grade of elementary school students  
with Asperger's syndrome**

Jeesoung RYU

Center for clinical psychology and human development, Kyushu University

Yousuke KANNO

Graduate school of human-environment studies, Kyushu University

Keiko BUNYU

Morimoto Hospital

Koich TOYA, Susumu HARIZUKA

Department of Clinical Psychology and Human Development, Faculty of Human Environment Studies,  
Kyushu University

The purpose of this study is to introduce group psychotherapy programs for upper grade of elementary school student with Asperger's syndrome, and to describe the point should be noted in execution and planning of the programs. In this paper, developmental process of interpersonal relationship of children in each program was discussed. The programs were as below: "My CM" that aimed to make a relationship with the therapist in the first stage of the group, "Tell me about you!!" and "Moku-Moku actor (psychodrama)" as activities by client-pairs that aimed to facilitate the relations between children in a middle stage of the group. "Moku-Moku poker", "Ball passing game" and "Putting balls version of Darumasan-ga-koronda" as activities that aimed to facilitate the feeling of friendship and the sense of belongingness to the group. Finally, important elements for planning the programs including children's individual developmental features, were discussed.

Keywords: group-psychotherapy, asperger's disorder, program