

発達障害児における社会的スキルゲームによる 対人関係の改善



鳥取大学大学院 医学系研究科
大学院生 臨床心理士 井上 菜穂

1. はじめに

文部科学省の調査では全国の公立小中学校の通常学級に在籍する児童生徒のうち、人とコミュニケーションがうまく取れないなどの発達障害の可能性のある小中学生が6.5%にのぼることが示されるなど(文部科学省, 2012)、発達障害児の増加が社会問題としても取り上げられている。

発達障害の1つである自閉症スペクトラム障害(ASD)においては、他者の感情や状況の認知の困難さがみられることが障害特徴であり、それに加えて自己モニタリングに困難を伴うことが多い。そのため社会生活場面においてトラブルになることが多く、本人も困難を抱えているケースが多い。彼らの社会生活場面における困難さを支援する方法の1つとして、ソーシャルスキルトレーニング(SST)が効果的であることが多くの研究で報告されている。

本研究においてはASDの障害特徴でもある視覚認知の優位性を利用して、ASDを抱える児に対してタブレットを利用したSSTゲームを作成とその有効性について検討することを目的とした。

が示され、正答したのちに正しい映像を提示、キャラクターカードもしくはコインが付与される。マス目は33マスあり、各マス目ごとに標的行動を設定した。標的となる社会的スキルは磯辺ら(2006)の児童用社会的スキル尺度を基盤に、「社会的働きかけ」「自己コントロール」「仲間化」「自立性」の4項目から構成され、各項目ごとにランダムに映像が提示されるように設定をおこなった。氷のステージ、海のステージは正答率が85%をこえることで次のステージにすすめるものとした。



図1 すごろくシートの一例

2. 研究方法

1) ゲームの開発

①ゲームの構成

紙ベースのボードゲームにタブレットを融合させた形でのSSTゲームとした。タブレット上でルーレットをまわし、出た目の数だけボード上で実際にコマをすすめる。ボードは3ステップあり、STEP1:氷のステージ→STEP2:海のステージ→STEP3:空のステージの順に進んでいく(図1)。各ボードともに、とまった場所でタブレット上に出てくる指示に従う。♥♦♣の各マークのところにとまった場合には問題提起場面となる映像が提示され、その後問題文と回答の選択肢が提示される。正答の場合には正解画像を見たあと、キャラクターカードかコインが一枚付与される(図2)。誤答の場合には不正解であることを伝える画面を提示したのちに、再度選択肢



図2 キャラクターカードの一例

②映像の構成

映像はより現実的な場面を想像しやすくするために、アニメ化せず同年代の子どもの映像を提示した。

2) 期間

2013年4月～2015年4月

3) 対象

幼稚園年中～小学 1 年生の自閉症スペクトラム障害 (ASD) の診断を受けている児で、知的な遅れが認められない者 10 名、定型発達児 10 名

4) 評価

①社会的スキル課題の正反応率の変化

②教師評定用幼児社会スキル尺度 (渡邊, 1999)

ゲーム実施前後に所属園の保育者に回答を求めた。

③教師による印象評定

「働きかけ」「応答」「強制的行動」「孤立行動」の 4 項目について、ゲーム実施前後に所属園の保育者に 5 件法で回答を求めた。

④保護者による印象評定

社会的スキル課題のロールプレイ後に「声の大きさ」「声のトーン」「目線」「顔のむき」について保護者へ 3 件法で回答を求めた。

⑤自由記述形式の質問紙

ゲーム実施後に保護者に自由記述形式で回答を求めた。

3. 結果

1) ゲームへの動機付けについて

SST ゲームのすぐろく版は先行研究からも効果的であることが示されていたが、タブレットと融合させる形をとることによって子どもの動機付けがあがった。保護者に対する事後アンケートの自由記述からは、「療育機関でおこなう SST トレーニングよりも楽しそうに取り組んでいた」や「自分からゲームしよう、と声をかけてくるが多かった」との記述がみられた。ゲームに対する動機付けは発達障害児群、定型発達児群ともに高かった。

2) 社会的スキル課題について

ゲーム中に出てくる社会的スキル課題の事前と事後の正答率は表 1 の通りであった。各群ともにゲーム実施前と実施後では社会的スキル課題の正答率が上昇した。

表 1 社会的スキル課題の正答率の変化

	ASD 群		定型発達群	
	pre	post	pre	post
社会的働きかけ	50	100	75	100
自己コントロール	50	100	50	100
仲間強化	25	75	75	100
自立性	75	100	75	100
平均	50	93.8	68.8	100

3) 教師用社会的スキル尺度の評価

渡邊ら (1999) によって標準化された、教師評定用の社会的スキル尺度の幼児版を使用した。この尺度は、社会的スキル領域と問題行動領域から構成され、社会的スキル領域 (25 項目) の下位尺度は、社会的働きかけスキル (8 項目)、自己コントロールスキル (5 項目)、協調スキル (5 項目)、教室活動スキル (7 項目) の 4 尺度であり、問題行動領域 (15 項目) の下位尺度は、不安・引っ込み

思案 (6 項目)、攻撃・妨害 (5 項目)、不注意・多動 (4 項目) の 3 尺度であった。社会的スキル尺度は分散分析の結果、合計得点、各因子で、有意な差は見られなかった。

4) 教師による印象評定の変化

働きかけ、応答、強制的行動、孤立行動の各項目において、5 件法で各児の所属園の保育者が印象評定を記入した。ASD 群において働きかけと強制的行動において改善傾向がみられた。

5) 保護者による印象評定の変化

各社会的スキル課題のロールプレイ後に、声の大きさ、声のトーン、目線、顔のむきについて、3 件法で保護者がタブレット上で印象評定をおこなった。その結果、すべての項目において有意に改善がみられた。

4. 考察

本研究では発達障害児および定型発達児に対してタブレットと融合したすぐろく版の SST ゲームをおこない、その効果について検討をおこなった。

SST ゲームをタブレットと融合しておこなうことにより、子どもたちの SST ゲームに対する動機付けがあがり、SST に対する抵抗感が少なくなったといえる。また手元にキャラクターカードやポイントがたまっていくことで、動機付けを維持し続けることができたと考えられる。このことは今後 SST の教材を開発していくうえでも意義のあることであるといえる。

井上 (1998) は自閉症児において援助行動を獲得させるためには視覚的、機械的に明確な社会的文脈の中での援助機会が反復的に設定され、言語的、視覚的にわかりやすく確実なフィードバックが返されるという応答的環境が用意される必要があるとしている。タブレットを使用することで通常 SST で多く使用される絵カードとは異なり、よりリアルな映像を視覚的に提示することができるため、子どもにとって現実場面を想像しやすくなるといえる。またロールプレイをおこなう際にも、実際の会話形式に近い形でロールプレイをおこなうことができたため、声の大きさやトーン、目線、顔のむきなどが改善し、そのことが日常生活における般化につながりやすくなると考えられる。また定型発達児も発達障害児と同様に、視覚的に提示することで理解が安易になったことから、タブレットを使用した SST ゲームは発達障害児だけでなく、幼児全般において効果のあるプログラムであるといえる。

今後さらに事例数を増やしていくことで詳細な分析をおこなうこと、また本研究をもとに学童期、成人期において同様の SST プログラムを作成していくことを検討したい。