

2022 年度実践的研究助成（1 年助成）

研究成果抄録

『知的・発達障害児へのオンラインによる
対人間関係支援ゲームプログラムの開発と普及』

代表研究者；小島 道生

（筑波大学 准教授）

知的・発達障害児へのオンラインによる対人関係支援ゲームプログラムの開発と普及

問題と目的

知的・発達障害児の対人関係に関する支援は、これまでソーシャルスキル支援やコミュニケーション支援など数多く取り組まれてきた。しかし、コロナ禍では、感染予防の観点から、対面で、かつ集団で行うことが難しくなり、従来考案されてきた集団プログラムは実施困難な状況が生じてきた。特に、心疾患や肺疾患などの合併症を抱えている知的・発達障害児においては、集団での療育を受ける機会が減少し、地域によっては学校に通学することも困難な状況がみられた。

そんななか、特別支援学校の学校教育場面ではオンラインでの授業、活動などの取り組みも広がり、一部の療育機関等でも、オンラインの療育も展開されてきている。したがって、新たな支援の在り方としてオンラインによる効果的な対人関係力を促すプログラムや教材を開発、普及することが望まれると考えられる。しかし、知的・発達障害児がオンラインでの授業や療育に参加する際のメリット・デメリットや留意点、さらには効果的な支援方法などは十分に明らかになっていない。

そこで、本研究では研究1として知的・発達障害児に対するオンラインでの教育や支援の現状と課題について、保護者を対象とした調査研究により明らかにする。次に、調査結果を踏まえて、研究2として知的・発達障害児においても参加しやすく効果が期待できる対人関係支援ゲームプログラムを開発・実践し、普及を目指した。

なお、研究1及び2ともに、所属している倫理委員会の承認を得た。研究1では学校長、療育機関長、親の会の代表者に対して研究の趣旨、プライバシーの保護などについて文書で説明した。所属機関長の承諾が得られた場合のみ、保護者に対しても研究の趣旨等を文書にて説明し、調査への回答をもって調査の協力に同意したとみなすことを説明した。研究2では、所属長等の承諾を得て、保護者と本人の同意により実施された。研究対象者の自由意思に基づき、研究対象者の同意の下に実施されること、いつでも不利益を受けずに随時撤回できることなど、個人情報保護について説明した。

研究1

1) 調査対象と調査方法

小学生から高校生の知的・発達障害児の保護者を対象とした。調査方法は、web と調査用紙の配布により実施された。web 調査は、知的・発達障害児の親の会7カ所に依頼し、訪問者数は200名を超えた。アンケート調査用紙は、特別支援学校1校、療育機関2カ所を通して201名の保護者に依頼をした。web 調査とアンケート調査の両方を合わせて、400名以上が対象となった。

2) 調査内容

アンケート調査は、主に子どものプロフィール、子どものオンラインの授業の経験の状況、子どもがオンラインの授業の経験がある場合は、オンラインの授業に関する評価、成果と課題などについて尋ねた。オンラインの授業に関する評価については、19項目から構成され、「とてもそう思う」「少しそう思う」「どちらともいえない」「あまりそう思わない」「全くそう思わない」の5件法で尋ねた。また、自由記述にて「子どもがオンラインの授業に参加した際の成果」等について尋ねた。

3) 結果と考察

アンケート調査用紙は、105名から回収でき、子どもの所属は小・中・高等学校の通常学級33名、特

別支援学級 15 名、特別支援学校 57 名であった。また、子どもの診断名については、自閉スペクトラム症 37 名、ダウン症 45 名、知的障害 33 名、その他 11 名であった。

105 名のうちオンラインによる学校での授業による「経験あり」は 53 名、「経験なし」は 52 名であった。子どもが学校の授業でオンラインの授業を経験した期間は、3 日～2 年 9 カ月であった。子どもが学校の授業で経験したオンラインの形態は、同期型オンライン授業が 46 名、オンデマンド型授業が 5 名、その他が 2 名であった。オンラインの授業経験について、小学校、中学校、高等学校の通常学級では「経験あり」17 名、「経験なし」16 名、特別支援学級では「経験あり」5 名、「経験なし」10 名、特別支援学校では「経験あり」31 名、「経験なし」26 名であった。

オンライン授業の「経験あり」と回答した対象者 53 名のうち、選択肢の質問項目について所属による違いを検討するために、小・中・高等学校の通常学級と特別支援学校小・中・高等部に所属する保護者に分けて比較検討した。その結果、特別支援学校に所属する保護者の方が有意に高かったのは、項目 1「子どもは、オンラインの授業を楽しんでいた」、項目 13「オンラインの授業は、積極的に行って欲しい」、項目 14「オンラインの授業は、対面授業と組み合わせて行って欲しい」であった。これらより、特別支援学級及び特別支援学校に所属している児童生徒の保護者の方が、通常学級に在籍している児童・生徒の保護者に比べてオンラインの授業を楽しめ、積極的に取り組み、また保護者もオンラインの授業と組み合わせて行って欲しいと願っていることなどが明らかとなった。特別支援学校や特別支援学級に所属している児童生徒の中には、合併症などから健康面に心配な児童生徒も在籍している可能性がある。したがって、コロナ禍においてはオンラインを積極的に取り入れて欲しいと願う保護者も通常学級の保護者に比べると多くなったと推察される。

自由記述についても、学校別に分析を行った。その結果、「オンラインの授業に参加した際の成果」としては、「映像や写真を用いての授業がとてもイメージを持ちやすい」といった記述がみられた一方で、「対面に比べて効果が低い」といった意見もあった。「オンラインの授業に参加した際の課題」としては、「会話、説明の時間が長くなると退屈になる」「(理解できているかどうかの) 確認をすることが難しい」などが指摘されていた。「意欲的に、集中して参加するために必要となる工夫や支援」としては、「互いに質問しあえるような体制」「合間にクイズ形式で (テレビでじゃんけんゲームをする感じで) 確認」「映像や画像を用いた視覚的支援と双方向型の授業」などがあった。「学習効果を上げるための工夫や支援」では、「表現力が課題となる子どもの小さな反応がオンライン上でどのようにしたら伝わっていくかが課題」「とりくめているのか、チェックが課題」といった意見があった。以上のような意見を考慮したゲームプログラムの開発を目指していく必要があると考えられた。

研究 2

1) 方法

これまでの先行研究及び研究 1 の結果などを踏まえて、知的・発達障害児に対してオンラインの対人関係支援ゲームの開発を試み、2023 年 1 月～7 月までの約 7 カ月間、月に約 2 回程度、合計 12 回のセッションを行った。対象は、知的・発達障害児 34 名である。1 グループ、その時の参加状況により、2 名～6 名までのグループで実施した。対象児の年齢、コミュニケーションなどの状況から主に「手指や表情によるやりとり」か「言葉を使ったやりとり」か、また小学生～中学生、中学生～高校生といった生活年齢を考慮してグループ分けを行った。本報告では、主に「手指や表情によるやりとり」で取り組

む小学生～中学生を対象としたグループの支援について報告する。

プログラム終了後に、参加者の保護者を対象に事後アンケートを実施した。質問項目は選択式が10項目、自由記述式が3項目であった。選択式の項目は5件法により回答を求めた。自由記述式の項目では、プログラムに参加して良かったこと、プログラムの改善点、オンラインの活動において効果的だと感じた支援内容について尋ねた。選択式の質問項目に関しては、質問項目ごとに5段階それぞれの回答数を集計した。自由記述式の質問項目に関してはKH Coder(樋口、2020)による計量テキスト分析を行った。

2) 結果と考察

合計32種類のゲームを開発・実施した。その際、身振りや音声言語による表出が活発であること、自発的な挙手や活動要求が見られ、参加意欲が高いことを観点に対象児の様子を評価し、ゲーム内容を決定した。これらの観点に合致し、実施回数が特に多かった3つのゲームを以下に記す。

もの探しゲーム：対象児は、支援者が提示するお題に対応する具体物を自宅から探し、他の参加者に向けて発表するゲームである。制限時間内にできるだけ多くの物を探すように言葉をかけ、探し出した物の個数を競うゲーム形式で実施した。発語が可能な対象児に対しては、「お気に入りの物」等の自由度の高いお題を提示し、発表する際の言葉による補足説明の内容が充実するように工夫した。

間違い探しゲーム：対象児は、支援者が提示する2つのイラストを見比べて相違点(間違い)を見つけ出し、その内容について、発表するゲームである。提示するイラストは、対象児の興味・関心に合わせたオリジナルのものを用意し、活動への意欲を高めるようにした。身振りを発信の手段とする対象児に対しては、2つのイラストにそれぞれ異なるハンドサインを対応させ、支援者の言葉による説明に合致するイラストを、ハンドサインを活用して選択してもらうことで、ゲームへの参加を保障した。

お絵描きクイズ：対象児は、支援者の指示に従って用紙に図形を描くことを繰り返し、複数の図形が組み合わさることで完成したイラストを、他の参加者に見せながら発表するゲームである。イラストが何を表しているのか当てるクイズに取り組み、支援者が提示するヒントをもとに、3つの選択肢の中から1つ選択した。また、3つの選択肢にそれぞれ異なるハンドサインを対応させ、身振りを発信手段とする対象児でも、ハンドサインでクイズへの回答が可能な状況を設定した。

以上のように、主に「手指や表情によるやりとり」で取り組む小学生～中学生を対象としたグループで表出を促し、参加意欲を高めた活動は、移動や具体物操作を伴う活動が多かった。言語や身振り等のコミュニケーション手段に限定されやすいオンラインの状況下において、上記の活動は、対象児のコミュニケーション手段を拡大させると同時に、活動の質に変化を加えて参加意欲を高められる点で有効であった。また、音声言語による表出が難しい対象児に対しては、イラストやハンドサインの活用によって活動への参加を保障し、コミュニケーションの活発化を図ることが重要であると考えられる。

事後調査において、「子どもはプログラムを楽しんでいた/徐々に慣れていった/集中して取り組んでいた/満足していた/コミュニケーションをとることができた」等の項目については22名中21名(95.4%)が「とてもそう思う」又は「少しそう思う」と回答しており、プログラムへの満足度は概ね高かった。

「内容が難しかった」では4名(18.1%)が「少しそう思う」、「プログラムについて不安になることはなかった」では5名(22.7%)が「あまりそう思わない」又は「全くそう思わない」を選択する等、回答にばらつきがあった。自由記述式項目では、抽出された語の出現パターンを示した共起ネットワーク図(Figure)に示された各語の使用文脈を確認し、①オンライン環境への参加状況についての印象②対

