

LD, ADHD及び高機能自閉症児のためのSSTプログラム開発 —平成16年度学部研究開発プロジェクト—

繪内 利啓¹・宮前 義和²・馬場 広充³・坂井 聡³・小林 壽江³
植松 克友³・西村 健一³・佐藤 宏一⁴・金崎 知子⁵・玉井 昌代⁶
杉山 愛⁷・馬場 恵子⁷・丸峯 良子⁷・水嶋 由紀⁷・田中 栄美子⁸
(障害児教育)¹ (教育実践総合センター)² (附属養護学校)³
(附属坂出中学校)⁴ (附属坂出小学校)⁵ (附属坂出幼稚園)⁶
(障害児教育コース)⁷ (教育学研究科学校臨床心理専攻)⁸

750-8522 高松市幸町1-1 香川大学教育学部

Study for Development of SST Program for the Children with LD, ADHD or High Functioning Autism

Toshihiro Enai, Yoshikazu Miyamae, Hiromichi Baba, Satoshi Sakai, Hisae Kobayashi,
Katsuhiko Uematsu, Kenichi Nishimura, Koichi Sato, Tomoko Kanazaki, Masayo Tamai,
Ai Sugiyama, Keiko Baba, Ryoko Marumine, Yuki Mizushima and Emiko Tanaka

Faculty of Education, Kagawa University, 1-1 Saiwai-cho, Takamatsu 760-8522

要 旨 小中学校の通常クラスに在籍し、対人関係上の問題や社会性の困難をもついわゆる軽度発達障害児に対して小集団SSTを試みた。対象児は、小学2年から中学3年までの医療機関からLDまたはADHD、高機能自閉症、アスペルガー障害と診断を受け、WISC-ⅢのFIQが80を超えるもの40名である。低学年、高学年A・B、中学の4クラスに分けて、それぞれの学年集団に応じた社会性指導のためのSSTプログラムを開発し、その有効性をWISC-Ⅲの変化と児童用ソーシャルスキル尺度で検討した。低学年クラスは、4クラスの中では導入に最も困難があったが、WISC-Ⅲ、スキル尺度ともに有意な改善が得られた。

キーワード 社会的スキル訓練, 軽度発達障害, 特別支援教育, 高機能, 広汎性発達障害

1 はじめに

学習障害 (LD), 注意欠陥多動性障害 (ADHD), 高機能自閉症 (アスペルガー障害を含む) などの軽度の発達上の課題をもつ子どもたちは、従来の障害児教育が対象としてきたものとは異なり、通常の学級に在籍し、通常の教育を受けている。2002年度の文科省調査で

は、このような子どもたちは通常学級在籍児の6.3%にも上ることが明らかになった。これに関連して教育現場では、様々な問題—たとえば席に着けない子どもたちの増加, ノート取りやドリルなどの忌避, 他人の気持ちを配慮できず, 乱暴やパニックを示す子どもたちの増加—が今日的な課題となっている。しかし、従来型の (障害児学級を含めた) 教育体制では、十分

表1 SST教室の開催日と各クラスの参加人数

	第1回	第2回	第3回	第4回	第5回	第6回
日時	2004/5/16	2004/6/20	2004/7/11	2004/8/6	2004/8/17	2004/10/17
低学年 (出席数/人数)	8/8	8/9 a)	8/9 b)	7/9	7/9	6/9
高学年A (出席数/人数)	8/8	6/8	8/9 c)	5/9	7/9	9/9
高学年B (出席数/人数)	5/6	8/8 e)	8/8	7/9 f)	8/9	9/9
日時	2004/5/30	2004/6/27	2004/8/1	2004/8/8	2004/9/5	2004/10/31
中学生 (出席数/人数)	8/10	8/10	7/10	4/10	10/10	11/12 g)
	第7回	第8回	第9回	第10回	第11回	
日時	2004/11/21	2004/12/11	2005/1/10: 低学年, 1/23: 高学年	2005/2/6	2005/3/13	
低学年 (出席数/人数)	7/9	6/9	8/9	8/9	9/9	
高学年A (出席数/人数)	8/10 d)	9/10	10/10	6/10	10/10	
高学年B (出席数/人数)	9/9	7/9	7/9	8/9	9/9	
日時	2004/11/23	2004/12/12	2005/2/27	2005/3/20	-	
中学生 (出席数/人数)	10/12	5/12	7/12	5/12	-	

a) 1名加入
b) 1名加入, 1名高学年Aへ移動
c) 低学年クラスから1名移動
d) 1名加入
e) 2名加入
f) 1名加入
g) 2名加入

表2 対象児童プロフィール (低学年クラス)

児童 (性)	学年※1	主訴	診断※2	drug	WISC-III						
					VIQ	PIQ	FIQ	VC	PO	FD	PS
A (男)	3	対人関係上の問題	HFPDD	free	95	99	96	94	100	94	100
B (男)	3	勝負へのこだわり	ASP	ritalin	119	111	117	117	115	115	108
C (男)	2	対人関係上	Child N	free	105	90	98	105	89	100	103
D (男)	3	パニック	HFPDD	free	86	103	93	88	97	88	114
E (男)	3	対人関係上の問題	ADHD	ritalin	79	92	83	76	87	103	111
F (男)	2	対人関係上の問題	ASP	free	90	107	98	85	100	100	125
G (男)	2	意思伝達力の不足	HFPDD	free	115	108	113	112	108	118	108
H (男)	4	対人関係上の問題	HFPDD	ritalin	96	93	94	92	93	97	97
I (男)	4	意思伝達力の不足	ADHD	ritalin	109	113	112	111	116	97	103
J (男)	2	注意散漫	聴覚言語性LD	ritalin	85	99	90	85	98	97	103

*1 平成16年度の学年 *2 HFPDD: 高機能広汎性発達障害, ASP: アスペルガー障害, Child N: 小児神経症

に対応できているとはいえ、彼らへの指導や対応には新しい形の教育支援体制が求められている。文科省においても「今後の特別支援教育の在り方について」(最終報告)にあるように、教育、心理、医学、福祉などの連携によって、効果的な支援方法や支援体制の確立が待たれるばかりでなく、彼らの指導・教育に対応できる学校教員の養成が急がれている。

本学部では、他大学に先駆けて「香川大学教育学部特別支援教室」が平成15年度から開設され、初年度80人、次年度100人をそれぞれ超え

る児童生徒が保護者に伴われて利用している。また、その成果は全国誌や学会で報告され、ローカルニュースでも取り上げられるなど注目を集めている。本支援教室では、立ち上げ時に指導の骨子を学習の支援と社会性の指導との二本立てとしていたが、支援教室での学習指導の応援を仰いでいる坂出学園の人員数と時間には限界があり、また主たる担当者も1名という現状から、当初は学習支援に重点が置かれ、社会性の指導については利用者のニーズには十分に応えられなかった。

そこで、平成14年度から著者らが取り組んでいる小学校低学年（小学2－4年）への社会的スキル訓練（SST）教室（以下SST教室と略す）を拡大発展させ、特別支援教室利用者の中からもSSTへの参加を希望する者を加えて、社会性指導の部門とした。さらに低学年クラス以外に、小学校高学年（小学4－6年）と中学生のクラスを設けて、軽度発達障害を持つ子どもたちのための社会性指導の場とし、年齢に応じたSSTプログラムの開発と実践を試みた。

2 方法

SST教室の運営とプログラム開発：

SST教室は、教育学部8号館二階、心理教育相談室プレイルームにおいて、概ね月一回開かれる。参加児は、全員通常学級に在籍し、LD、ADHD、高機能自閉症などの軽度発達障害と診断された小学2年生から中学3年生までの児童生徒約40名である。なお、全員WISC-ⅢのFIQは80を超えている。

参加人数が多いことと、年齢に応じたプログラムを実施する必要があるため、10人程度のグループにクラス分けを行った。実際には、小学2年から4年までの10名（うち1名は途中で高学年クラスに移動）を低学年クラス、小学4年から6年までの19名を高学年AおよびBクラスとしてグループ分けし、原則として毎月一回いずれかの日曜日に午前10時30分から1時間15分を低学年クラス、午後1時30分から3時を高学年Aクラス、午後3時30分から5時を高学年B

クラスとして、SSTプログラムを実施した。中学生クラスは12名からなり、できるだけ多くが参加できる土曜あるいは日曜を選び、午後3時から5時まで、原則として毎月一回実施した。

なお、各クラスの指導は、初回は繪内が導入し、次回から低学年クラスを丸峯・水嶋、高学年Aクラスを杉山・馬場、高学年Bクラスと中学クラスを田中が受け持った。エクササイズの実行やプログラム作成については、各指導担当者と繪内が協力して行った。

対象児：(表2)

紙面の都合上ここでは、低学年クラスに参加した10名のプロフィールをあげる。参加希望者には全員WISC-Ⅲを実施して全IQが80～85以上の者を対象とした。また医療機関から薬物療法（中枢刺激薬であるritalin）を受けている場合、drug holidayに相当するので、そのまま服用せずに参加してもらった。

指導目標の設定：(表3)

同じく、低学年クラスの例を上げる。各児童の目標とするスキルを具体的に把握するために、事前に保護者にアンケートを行い、子どもがSSTに参加する目的・理由を調査した上で、各々の目標を設定した。それにより指導者・スタッフが具体的な目的意識を持って接することができるように目標に合わせたエクササイズを選ぶように心がけた。

SST教室では各クラス毎にルールを決め、それを意識していくことでグループ活動を円滑に行えるようにするとともに、ルールに関するス

表3 目標の設定（保護者アンケートから）

児童	目標
A	ルールを理解して守れるように。勝ち負けを受け入れることができるように
B	勝ちへのこだわりの緩和。ルールを守って遊べるように
C	友達に上手く関われるように。友達に自分から話しかける
D	友達に嫌がられることをしない。パニックになるのをなくしたい
E	相手の目を見て話を聞く。自分の気持ちを表現して伝えることができる
F	相手の気持ちを考えて振る舞えるように
G	友達と上手く関われるように。みんなの前で発表ができる
H	友達に嫌がられることをしない
I	嫌なことでも我慢ができるように。自分の気持ちを言葉で伝えられる
J	必要な情報を選択して、集中して聞き取ることができるように

キルが習得できるようにした。低学年クラスで我々が設定した具体的なルールは図1の如く、教室に順次掲示して毎回全員で確認した。

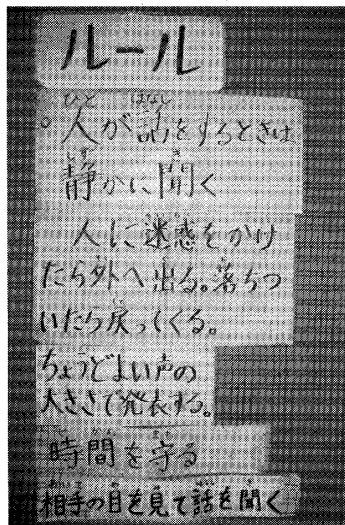


図1 ルールの掲示

これらのルールのうち、上二つは第一回目と第二回目のセッションで指導者側から提案したが、それ以後は複数例提示されたルールから子どもたちが話し合いで選んで決定した。

教室配置：

教室配置は、学校の少人数クラスのイメージで設定した。また、保護者は必ず子どもたちの行動を観察することとし、前からはマジックミラー、後ろからはビデオカメラでモニターを介して見るようにした。保護者は子どもたちだけの集団で自分の子どもがどのように行動しているのか、エクササイズを通して行動の変化を見ることができる。

特に低学年クラスの場合、活動中はスタッフ

が子どもに1対1でつくことにより個に応じた支援が行われるように配慮した。これは特にパニックを生じた場合や、始まりの会で教室に入れない場合に、速やかにタイムアウトを実施できるようにするためである。高学年クラス、中学生クラスと年齢と学年が進むにつれ、参加児がパニックを引き起こすことはほとんどなくなるのでスタッフの人員を少なくし、一人が複数の子どもを担当するようになった。

指導の実際：

各学年でほぼ共通しているが、SSTでの指導は教示、モデリング、リハーサル、フィードバックの4つの技法から成っている。まず、これから習得しようとしている社会的スキルについての目的や内容を示す（教示）。対象児が低学年児童であり、視覚優位といった特徴をふまえて、言葉による説明はできるだけ簡潔で手短かにする。また、教示内容を文字に起こし視覚的に掲示する。例えばルールの掲示がこれに当たる。

次にその場面にあった行動を実際にみせる。例えば、寸劇や紙芝居を使う、あるいは実際に児童に再現してもらったりする。それを見て考え、自分の中で納得することによって、場に応じた行動を理解できるようにする（モデリング）。モデリングによって適切な行動を学習した後、そのスキルを繰り返し練習し習得できるようにする（リハーサル）。スタッフとのペア練習がこれにあたる。

リハーサルにより習得した行動を、指導者から褒められることにより、子どもはより積極的に適切な行動をとろうとするので、できるだけ

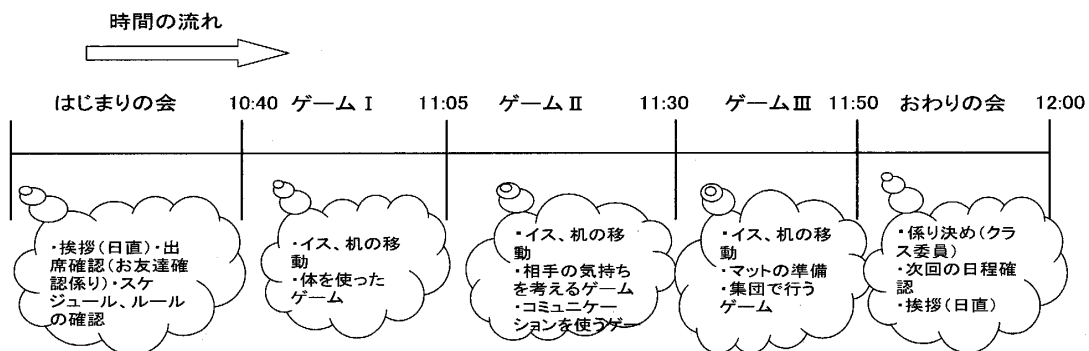


図2 一回のエクササイズの流れ (各クラス共通)

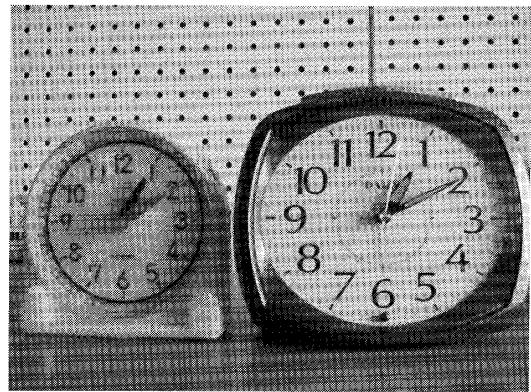
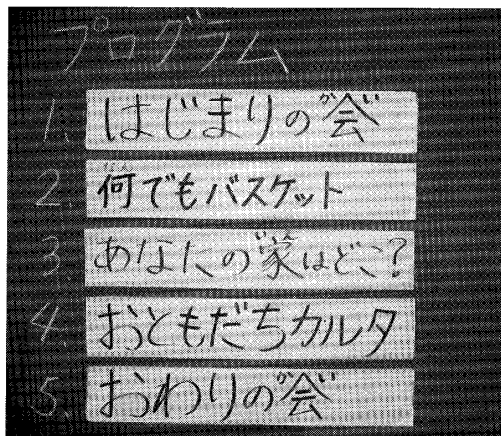


図3 スケジュール (左) と2つの時計 (右)

肯定的な評価をあたえていく。それらを繰り返すことにより、子どもはその社会的スキルを自分のものにすることができる(フィードバック)。

1回のエクササイズは、はじまりの会と3つのゲーム、終わりの会の計75~90分で構成した。以下に低学年クラスの1回のエクササイズの流れを説明する(図2)。

1) 始まりの会 (10分)

始めの挨拶を“日直”が行った。その日の出席確認を“お友達確認係”が行うことで、グループの友達を意識できるようにした。活動を行う上でのルール(図1)を指導者と一緒に確認し、ゲーム中にルールを守って遊べるよう促した。見通しが立たないと混乱してしまう子どものために、指導者がスケジュールの確認をした(図3)。

2) ゲームⅠ (25分)

体を動かしたり、他者との身体の接触を多く含むゲームをすることで、ウォーミングアップになるようにした。体を動かし、他児と接触することでボディイメージの形成を促し、「自己の身体像の意識化」と「他者の身体像の意識化」の2つの側面を伸ばしながら、「相手の動きに合わせる」という社会的な行動の基礎を身につけられるようにした。

3) ゲームⅡ (25分)

具体的に目標とするスキルを習得するためのゲームを行った。ゲームⅠ~Ⅲの中で最も重要な内容を含むものである。全員が必要とするス

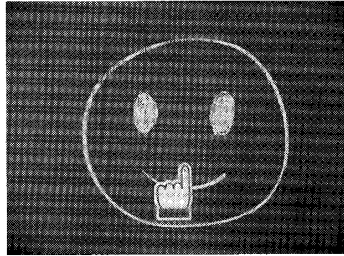
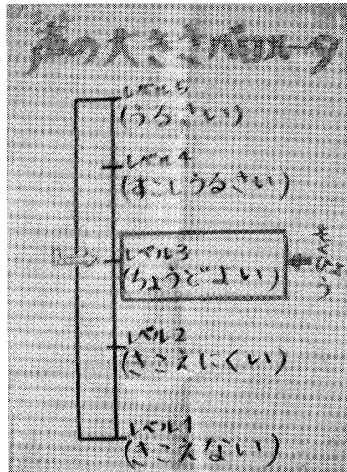
キルは言語コミュニケーションとセルフコントロールスキルであるので、人の話を聞く時あるいは人に話をする時は相手の方を向き相手の目を見ること、自分の意思を体や言葉で表現すること、などを具体的な目標とし、相手の気持ちを考えながら行動することができるように内容を設定した。スタッフは、子どもたちがルールを意識しながら活動できるように援助した。

4) ゲームⅢ (20分)

集団で活動するゲームを行うことで、他人の存在を意識し、協力してゲームを進めることができるようにした。対象児の中には、負けを受け入れることが難しい児童がいるので、勝敗がはっきり分かれるゲームをした。ルールは子どもに分かりやすく示し、守れるよう指導した。児童が勝敗を受け入れ、ルールを守ることができたときは、指導者やスタッフはしっかり賞賛することで、スキルの定着を促した。また、みんなで遊び、楽しい気持ちで終わらせることで、次回の活動への参加意欲につながるよう配慮した。

5) 終わりの会 (10分)

活動を振り返り、楽しかったこと、気付いたこと、努力したことなどの感想を発表させることでフィードバックを行った。次回の“日直”“お友達確認係”“クラス委員”の希望者が挙手し、これを“クラス委員”が指名するという方法で決定した。小グループの中で自発的に責任を持って係りの仕事をするすることで、自信と集団所属感をもてるようにした。指導者は次回の日



なまえ	ポイントのかず

図4 声の大きいバロメータ (左) とおだまりマーク (中), トークン表 (右)

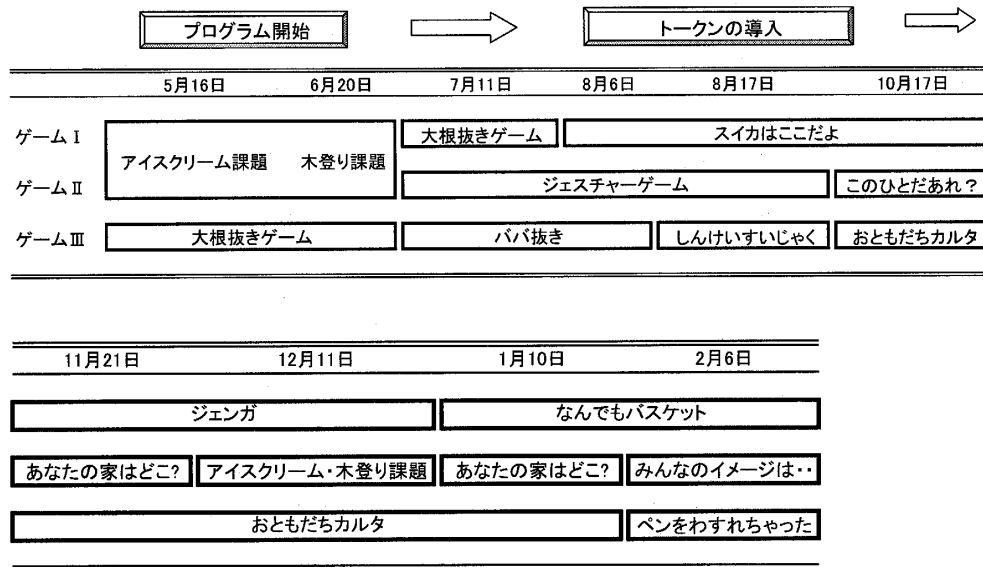


図5 年間のプログラムの流れ (低学年クラス)

程を確認し、最後に“日直”が終わりの挨拶を行ってその日のエクササイズを終了とした。

エクササイズの進行：

子どもたちが、見通しを持って行動しやすくなるように、始まるの会では毎回スケジュールを予告した。時間を守ることを意識づけるために2つの時計（1つは実際の時計、もう1つは模型の時計）を用い、終わりの時間を模型の時計で視覚的に示すことで、実際の時計と照らし合わせながら時間を意識して行動できるようにした（図3）。

課題やゲームの切り替えには、必ず場面の切り替えをすることによって、直前の余韻を残さず速やかに次のゲームに取り組めるように設定

した。具体的には、ゲーム前に子どもたち自身による机と椅子の移動を必ず行う、その移動の方法と場所の設定は、移動前に指導者が黒板に座席プレート（子どもの机の位置に相当する）を配置して机の移動場所を視覚的、空間的に指定するという方法をとった。

自分たちの声の大きさを意識できるように“声の大きさバロメーター”を掲示した。気持ちの変化により声が大きくなったり小さくなったりと、場に応じた声の大きさが使い分けられない子どもが多いので、その場その場でバロメーターを使って視覚的に示し自分の声の大きさを意識できるように促していった。

人の話を静かに聞かなければならない時を理

解させるために、黒板に顔の絵を書き、静かにしなければいけない時には指導者が指型のマグネットを貼るようにした。また、静かにしなくても良い時は指型マグネットをはずすようにし、静かにするときと静かにしなくても良いときを視覚的に区別できるようにした。

プログラム作成：

1回のエクササイズはそれぞれ異なるスキルを目標とした3つの(対人関係のある)ゲームで構成されたが、実際にはゲーム形式のトレーニングである。ゲームと呼ぶことで子どもたちが親和性を持ち、積極的に取り組むことを期待した。同じ内容のゲームを、次第に難易度を上げて、数回実施することで、レベルの高いスキルの習得ができるようにした。また、初めはルールを単純化して行い、回を重ねる毎に新しいルールを増やしたり、複雑なルールにしたりして、ゲームが完成して、楽しさが理解できるようにした。プログラムの難易度の急な変化をさけるため、3つのゲームのうち一つは必ず前回と同じ内容のものになるように配慮した(図2)。

低学年クラスでは、参加児たちのトレーニング効果をさらに高めるために、年間計画の中盤からトークン(望ましい行動をしたときに、「頑張りポイント表」に星型のマグネットを貼り、一定数貯まると表彰され、次回にやりたいエクササイズを選ぶ権利ができる)を導入した。指導者から具体的に何がどのように良かったかをみんなの前で賞賛されることで、対象児にとっては成功体験を増やし、スキル定着の機会となるとともに周りの子どもにとってはよい行動のモデルとなった。

3 結果

WISC-Ⅲの変化：

参加児童のSSTでの効果を検証するために、SST開始以前あるいは開始当初に実施したもの(開始時)と、それぞれ約1年後にあたる2004年12月に実施したもの(終了時)とを対応のあるt検定で比較した。ここでも低学年クラス10名の変化について述べる。低学年クラス10名

の各指数の平均値は、VIQ(言語性IQ:前97.2,後104.0),PIQ(動作性IQ:前101.0,後109.0),FIQ(全検査IQ:前98.8,後107.0),VC(言語理解:前97.0,後105.0),PO(知覚統合:前100.0,後110.0)で上昇し、特にFIQでは有意差($p<.05$)が認められた。また、群指数のうちPOで有意な傾向が認められた($p<0.1$)。

児童用ソーシャルスキル尺度の変化：

SSTの効果を分析・検証するために、指導者・保護者・担任それぞれの「指導のための児童用ソーシャルスキル尺度(岡田智,2003)」の評定を開始時と終了時とで比較した。「指導のための児童用ソーシャルスキル尺度」は、「集団行動」、「協調行動」、「セルフコントロール」、「仲間関与」および「言語的コミュニケーション」から構成されている(集団行動は協調行動とセルフコントロールとの合計)。集団行動領域は24項目(うち協調行動領域16項目,セルフ・コントロール領域8項目),仲間関与領域は10項目,言語的コミュニケーション領域は8項目の合計42項目からなっている。

保護者に対しては、年間プログラムの初めと終わりに記入してもらった。また、担任へは保護者を介して評定を依頼した。すべてのデータを揃えることのできた低学年クラス8名について、各領域のSST開始時と終了時の値を対応のあるt検定で比較した。

指導者の評定では全ての項目の数値が上がった。その中でも特に「協調行動」、「言語コミュニケーション」が有意に上がった。保護者の評定でも、全ての項目で上昇し、特に「集団行動」、「協調行動」、「言語コミュニケーション」で有意差がみられた。担任評定では、「セルフコントロール」は変化がなかったが、他の項目は全て上がり、特に「協調行動」、「言語コミュニケーション」では有意差が認められた(表4)。

4 考察

WISC-Ⅲの変化から：

WISC-Ⅲについて、SST開始時と終了時の結果を比較すると、言語性IQ・動作性IQ・全IQ・言語理解・知覚統合が上がっていた。中でも

全IQは5%の水準で有意な上昇が認められた。一方、LD、ADHD、高機能PDDの児童・生徒のWISC-Ⅲの経過を追った研究（柴田・坪田、2002）では、SSTをしていないLD、ADHD、高機能PDDの児童・生徒で動作性IQの上昇は認められたが言語性IQの顕著な上昇は認められなかった。今回の結果は、我々がSSTプログラムを作成するにあたって、コミュニケーションや視空間認知の力を伸ばせるようなエクササイズを意識的に取り入れてきたことの成果といえるかもしれない。とりわけゲームⅡに言語コミュニケーションスキルが求められるエクササイズを多く取り入れた。具体的には、グループワークトレーニングから題材を採用し、アレンジを加えて実施した。グループワークトレーニングとは各人が持っているカードの情報を言葉で交換し、互いに関連付けながら、協力して課題を解決したり、図や絵を完成させていくゲームであり、小学校低学年から一般成人まで様々な年齢階層のための題材が提供されている。

例えば「あなたの家はどこ？」では、自分の持っている情報をチーム内で交換し合い、どの家に誰が住んでいるかを当てはめていく、また「ペンをわすれちゃった」では、互いに自分の持っている情報を交換することで絵の色を見つけ、正しい色を塗っていく。これらのゲームを通して、他のメンバーと協力しながら、各人の持っている情報や知識の中から必要なものを引き出し、まとめ、課題を完成するとともに連帯感を得るといった効果を期待したのである。

ソーシャルスキル尺度の変化から：

実際にSST教室での年間を通しての子どもたちの様子から、集団との協調性や言葉によるコミュニケーションに大きな伸びがあったことは実感されていた。このことは、指導者評定、保護者評定および担任評定で、共に「協調行動」「言語コミュニケーション」が有意に上がったことから裏付けられる。SST開始当初は勝ち負けが許せず、ゲームに負けそうになるとルールを守れなくなり、途中で投げ出していた子どもが、「今回負けても、次がんばるよ」などと言えるようになり、集団で取り組むゲームが最後まで成立するようになったのも事実である。

「言語コミュニケーション」では、グループワークトレーニングの導入以外に、終わりの会で毎回自分の感想や反省をみんなの前で述べる機会を設け、それが評価されたことが、実際の教室場面でのリハーサルとフィードバックになったと考えられる。普段自分の思いがあっても通常クラスの集団の中では、思いがうまく表現できずに衝動的になったり、劣等感を感じたりしている子どもが多かった。しかし、年間プログラムの終盤では自分のことだけでなく、他のメンバーの言動への感想を言える子どもも増え、また当初は机の下に潜り込んでいた子どもがやがて積極的にメンバーの前で話そうとするようにもなった。子どもたちが、このグループの中では発言を認められたり、言えるまで待ってもらえたりという体験を通じて、徐々に家庭やクラスでも言語コミュニケーションに好まし

表4 児童用ソーシャルスキル尺度の変化（低学年クラス）

指導者評価	集団行動	協調行動*	セルフコントロール	仲間関与	言語コミュニケーション*
開始時	9.50	9.65	8.93	6.60	8.48
終了時	11.38	11.00	11.13	6.88	10.88
保護者評価	集団行動*	協調行動*	セルフコントロール	仲間関与	言語コミュニケーション*
開始時	6.00	5.75	5.88	8.63	6.13
終了時	7.50	8.13	6.75	9.13	8.38
指導者評価	集団行動	協調行動*	セルフコントロール	仲間関与	言語コミュニケーション*
開始時	7.13	6.25	8.00	5.63	7.38
終了時	7.71	7.88	8.00	6.1	9.13

*p <.05

い影響が出たものと思われる。

「協調行動」と「言語コミュニケーション」では、SST教室以外の場への般化が見られたと考えられるが、「セルフコントロール」「集団行動」「仲間関与」では評価点は上昇したものの有意差は得られず、「セルフコントロール」と「集団行動」では、指導者の評価が高く、保護者・担任で低かった。つまり、SSTの場では自分を抑えた行動ができるようになってきているが、家庭や学校に般化されるまでには至っていないのであろう。

「仲間関与」は結果として上昇はしたが、最も変化は小さかった。SSTでの活動自体も自主的な関わりのものがなく、集合までの時間と解散後のわずかな時間しか自ら誘い合って遊ぶということがなかった。しかし個人レベルでみると大きく伸びた子どももいた。例えば、Gは開始当初、教室に入るのも嫌がり入れても席に着くことが難しく机の下にもぐりこむような状態であった。それが回数を追うごとにスムーズに活動に取り組めるようになり、終了時には相変わらず恥ずかしがる場面もみられたが、楽しんで仲間同士で協力して活動に参加できるようになった。また、Jは指導者の評定ではあまり大きな変化がでなかったが、保護者・担任の評定はよく伸びていた。両者とも「友達が失敗したときに励ましたり慰めたりできる」という項目が大きく伸びていた。

アスペルガー障害や高機能自閉症などを有する子どもたちに対する社会性指導の手段として、SSTは多くの実践家たちに採用され、有効であることが報告されているが、同時にその改善はSST指導の場において著しく、その他の場面への般化があまり得られないことも知られている。今回、「協調行動」と「言語コミュニケーション」が、保護者と担任の両者で有意に上昇したことは、部分的ながらも般化の証明であり、我々の実践の有効性を示すものと考えられる。

5 おわりに

我々が作成し、実践してきたSSTプログラムの年間指導の実際の流れを低学年、高学年、中学生の3クラス全てを報告することは紙面の制約上、不可能である。そこで、一年間を振り返って、最もSST導入に困難があり、しかも最も変化の大きかった低学年クラスを中心に稿を進めてきた。高学年クラスと中学生クラスのSSTプログラムは、資料として添付しておく（高学年AクラスとBクラスは同一プログラムである）。全体の流れは、基本的に低学年クラスと同様であり、エクササイズの内容が参加児の年齢と求められるスキルに応じて、少しずつ高度になっている。これらの経過の詳細と小規模公立小学校へのSSTプログラムの導入については、稿を改めて報告したい。

謝辞

本研究は平成16年度学部研究開発プロジェクト「LD、ADHDおよび高機能自閉症のためのSSTプログラムの開発とそれに関わる学部学生の教育実践力育成に関する研究」の一部として行われました。ここに謹んで御礼申し上げます。

文 献

- 1) 馬場広充, 繪内利啓, 佐藤宏一ほか (2004): 香大附属方式による「特別支援教室すばる」の取り組み-新たな教育の創造に向けて-. 日本LD学会第13回大会発表論文集, 344-345.
- 2) 小貫悟, 名越斉子, 三和彩 (2004): LD・ADHDのソーシャルスキルトレーニング. 日本文化科学社.
- 3) Marriage, K.j., Gordon, V., Brand, L. (1995): A social skills group for boys with Asperger's syndrome. Aust. N.Z.J. Psychiatry, 29, 58-62.
- 4) Mesibov.G.B., (1984): Social skills training with verbal and autistic adolescents and adults: a program model. J.Autism Dev. Disord., 14, 365-404.

- 5) 文部科学省 (2004) : 小・中学校におけるLD, ADHD, 高機能自閉症の児童生徒への教育支援体制の整備のためのガイドライン (試案). 東洋館出版社.
- 6) 森俊博, 繪内利啓, 安部忠明ほか (2004) : 自閉症スペクトラム, 高機能PDD, およびADHD児に対するソーシャルスキルトレーニングの臨床的応用. 日本LD学会第13回大会発表論文集, 250-251.
- 7) 岡田智 (2003) : 指導のためのソーシャル・スキル尺度作成の試み - 社会的コンピテンスの視点からのLD支援 - LD研究, 12, 56-64.
- 8) 大村豊 (2004) : アスペルガー症候群のグループワーク. 精神科治療学, 19, 1165-1171.
- 9) Quinn, P.O., Stern, J.M. (1999) : プレーキをかけよう1 - ADHDとうまくつきあうために - (邦訳 田中康雄, 高山恵子). えじそんくらぶ.
- 10) 坂野公信 (1994) : 協力すれば何かが変わる < 続・学校グループワーク・トレーニング >. 遊戯社.
- 11) 柴田直子, 坪田松美 (2002) : 軽度発達障害児の認知特性 - WISC-IIIとK-ABCにおける経過 -. 平成14年度香川大学教育学部卒業論文.
- 12) 山田敦朗, 中道寿実, 岡村広志ほか (2005) : 軽度発達障害の外来グループ療法. 精神科治療学, 20, 435-442.

資料1 低学年SST年間指導プログラム

第1回指導計画 2004年5月16日(日) 10:30-11:45

予定	エクササイズ名	内容	ねらい	役割分担	評価・反省点
10:10-10:30	保護者への説明(絵内)	・指導者の紹介と連絡先の確認(連絡網は?) ・夏休みまでの計画の確認 ・教材費について(会計係を作る) ・SSTの主旨と臨床研究について(アンケート) ・今日の予定について(簡単な個別検査がある) ・保護者としての目標・主張(アンケートを配る)		記録係 ビデオ係 会計係 回収は次回 アンケートの作成 回収は次回	
10:30-10:40	始まりの会(絵内)	・ルールの確認と指導者の紹介 今日は「人が話をするときには静かに聞く」「お黙りマーク」の意味を説明する ・今日のスケジュールについて説明	・最低限のルールを1つだけ持たせる ・今後一つずつ増やしてゆく ・視覚的補助によってONとOFFが解る ・見通しを持たせる	名札、個人用と黒板用 掲示用紙を用意 スケジュール表の用意	
10:40-10:50	自己紹介	・あいさつ(自己紹介をする/モデルを教室に掲示) ・検査係は3人を除き廊下で待機。 ・終了後、机と椅子の移動 ・子どもの担当(記録係)と一緒に教室移動	・お互いに知り合う ・自己紹介の仕方を知る	掲示用紙 子どもの担当が記録係となる。 指導者、記録係、ビデオ係の代わりに担当の検査係が子どもに付く	
11:00-11:25	コンピュータ・クイズ(個別に分かれて実施)(保護者も同伴)	・心の理論課題の「アイスクリーム課題」を実施 ・早くも15分、長くとも30程度でプレイルームに帰る ・デジカメ	・登場人物(他人)の心の動きを競む ・年間の指導前後の変化を知るため ・顔と名前を一致させるゲームに用いる	検査係、記録係 カメラ係	
11:30-11:40	「となりのとなり」ゲーム	・全員が揃い次第始める ・保護者も参加して、円形にバラバラに整列する ・指導者から名前を言い、順番にとなりの子が名前を重ねて、言ってゆく。名前が覚えられなければ後ろに回る。	・ゲームをやりながら名前を覚える ・親同士も名前を覚える ・親も入ることで名前が覚えやすくなる ・指導者は入る ・最後に指導者の次の子どもにおさらいをさせる。(予告しておくこと)	保護者に入ってもらう 指導者は、ゲームのコツを時々言う 1)自分の前の人の名前を忘れやすい 2)人の順番の時にはぼーっとしない	
11:40-11:45	終わりの会(指導者)	・今日を簡単に振り返る・次回の日程の確認 ・今日のクラス委員(次回の係りを決める係り)を決める ・次回の日直(号令係)、友達確認係(出席係)、クラス委員(係り決め係)を決める 決まらなければ、二年日の子に		係り決め用の台詞を用意する	
保護者の方への連絡事項		今後の連絡先			

第2回指導計画(案) 2004年6月20日(日) 10:30-11:45

予定	エクササイズ名	内容	ねらい	役割分担	評価・反省点
10:30-10:40	始まりの会(指導者)	・今日の日直が「起立」「礼」「着席」の号令 ・お友達確認係が出席をとる ・出席をとった後、新しいお友達を紹介 ・自己紹介(〇〇君、△君 アイウエオ順) ・今日のルールを決める ・「人が話をするときには静かに聞く」に加えて ・「人に迷惑をかけたら部屋から出る、落ち着いたら帰ってくる」 決まったあと誰かに選んでもらう (いなければ日直に、さらに誰がればクラス委員に)	・係りの役割の抵抗感をなくす ・役割分担で集団参加を促す ・シナリオを準備 指導者はモデルを示す ・ルールを予告することで理解を促す	記録係 ビデオ係 掲示用紙を準備	
10:40-10:45	<教室移動>				
10:45-11:20	探検隊で考えよう(個別に分かれて実施)(保護者も同伴)	・役割取得課題「木製課題」を実施	・役割についての考えをみる ・年間の指導前後の変化を知るため		
11:20-11:50	大根抜きゲーム	・全員が揃い次第始める ・スタッフも参加し大根ゲームと農家ゲームに分かれる その体勢でルールのデモをする ・ルールの説明は、「農家のおじさん」とともに(大根の両足を引っ張らない) (農家は農家の人を離れない) (農家の人はマットに足を入れてはいけない) ・時間が余れば、大人の足で子どもを農家ゲームが引き抜く。ハンデをつけるためのルール変更を交渉させる	・対人関係と共同作業のあるゲームをする ・危険なことをしない(ルールの確認) ・勝ち負けよりも、ゲームを楽しむ ・楽しい体験を次回につなげる ・一応の勝敗はタイムの短い方で決める	2チームの分け方を考えておく 農家のおじさん役 マットの用意と片づけ	
11:50-0:00	終わりの会	・今日を簡単に振り返る ・次回の日程の確認(次は7月11日) ・次回の係りを決める(クラス委員が司会) ・終わりのあいさつ(日直)	司会のための台詞を作る	台詞を見ながら言えるようにする	

第3回指導計画 2004年7月11日(日) 10:30-11:45

予定	エクササイズ名	内容	ねらい	役割分担	評価・反省点
10:30-10:40	始まりの会(指導者)	・今日の日直が「起立」「礼」「着席」の号令 ・お友達確認係が出席をとる ・出席をとった後、新しいお友達を紹介 ・自己紹介(横着) ・今日のルールを決める ・「人が話をするときには静かに聞く」に加えて ・「人に迷惑をかけたら部屋から出る、落ち着いたら帰ってくる」に加えて 「時間を守る」「ちようどよい声の大ききで発表する」から選ぶ ・決まった後誰かに選んでもらう。 ・黒板に示した場所にお友達を移動させる	・係りの役割の抵抗感をなくす ・役割分担で集団参加を促す ・シナリオを準備 指導者はモデルを示す ・ルールを予告することで理解を促す	記録係 ビデオ係 掲示用紙を準備	
10:40-10:50	大根抜きゲーム	・スタッフも参加し大根ゲームと農家ゲームに分かれる その体勢でルールの確認をする (大根の両足を引っ張らない) (大根は農家の人を離れない) (農家の人はマットに足を入れてはいけない) ・時間が余れば、大人の足で子どもを農家ゲームが引き抜く。ハンデをつけるためのルール変更を交渉させる	・対人関係と共同作業のあるゲームをする ・危険なことをしない(ルールの確認) ・ウォーミングアップになる	マットの用意と片づけ	
10:50-11:15	ジェスチャーゲーム	・スタッフによるモデルの提示 ・「お題」をくじ引きで決める ・スタッフとジェスチャーのリーダーの役割をする ・みんなの前で一人ずつ発表し、子どもたちに当てさせる	・非言語的コミュニケーションを図る ・滑稽の行動化をさせる ・友達の様子を観みとる	・モデル提示係 ・スタッフは1対1でつく	
11:15-11:35	ババ抜きゲーム	・ルールの説明、モデルを示しながら ・カードの持ち方、引る方のテクニックを示す ・3グループに分ける(スタッフも参加する)	・数や形でカードを整理する ・駆け引きを楽しむ ・楽しい体験を次回につなげる ・勝ち負けよりも、ゲームを楽しむ ・カードの扱いに慣れる	3チームの分け方を考えておく マットの用意と片づけ	
11:35-11:40	終わりの会	・今日を簡単に振り返る ・次回の日程の確認(次は8月6日) ・次回の係りを決める(クラス委員が司会) ・終わりのあいさつ(日直)			

第4回指導計画 2004年8月6日(金) 10:30-12:00

予定	エクササイズ名	内容	ねらい	役割分担	評価・反省点
10:30-10:40	始まりの会	・今日の目直が「起立」「礼」「着席」の号令 ・お友達挨拶係が出席をとる ・今日のルールを改定する 「人が話をするときには静かに聞く」 「人に迷惑をかけたら距離から出る、落ち着いたら帰ってくる」 「ちようどよい声の大ききで発表する」に加えて 「時間を守る」「相手の目を見て話を聞く」 ・決まった後読んでもらう。 ・トークンの説明	・係りの役割の抵抗感をなくす ・役割分担で集団参加を促す ・ルールを予告することで理解を促す	記録係 ビデオ係 掲示用紙を準備	
10:40-11:05	スイカはココだよ	・黒板に示した場所にお机を移動させる ・モデルを示しながらゲームの説明 ・チームをサイコロを振って2つに分ける ・スイカを割る順番を決める ・チームメイトの誘導でスイカを割っていく ・審判が勝敗を決め、PK方式で勝負を決める	・モデルを示しながらゲームの見直しをたてる ・順番を守ることを意識させる ・自分に必要な情報を聞き分けることができる ・名前を呼ぶことで顔と名前をマッチングができる ・チーム戦で仲間意識をもたせる ・楽しい活動で次のゲームの意欲付けにする	モデル係 スイカ、鉢、笛、パンダナ、旗の準備	
11:05-11:30	ジェスチャーゲーム	・スタッフによるモデルの提示 「お題」をくじ引きで決める ・スタッフとジェスチャーのリハーサルをする みんなの前で一人ずつ披露し、子どもたちに当てさせる	・非言語的コミュニケーションを図る ・言語の行動化をさせる ・友達の手振りを読みとる	モデル係 スタッフは1対1でつく	
11:30-11:50	ババ抜きゲーム	・カードの取り方、引く方のチェックを指示 ・3グループに分ける(スタッフも参加する)	・集中してカードを整理する ・駆け引きを楽しむ ・楽しい体験を次回につなげる ・勝ち負けよりも、ゲームを楽しむ ・カードの扱いに慣れる	マットの用意と片づけ サイコロでチームわけをする ルールは掲示する	
11:50-12:00	終わりの会	・今日を簡単に振り返る ・次回の日直の確認(次は8月17日) ・次回の係りを決める(クラス委員が司会) ・終わりのあいさつ(目直)			

第5回指導計画 2004年8月17日(火) 10:30-12:00

予定	エクササイズ名	内容	ねらい	役割分担	評価・反省点
10:30-10:40	始まりの会	・今日の目直が「起立」「礼」「着席」の号令 ・お友達挨拶係が出席をとる ・今日のルールを改定する 「人が話をするときには静かに聞く」 「人に迷惑をかけたら距離から出る、落ち着いたら帰ってくる」 「ちようどよい声の大ききで発表する」 「時間を守る」「相手の目を見て話を聞く」を加える ・決まった後読んでもらう。 ・トークンの説明	・係りの役割の抵抗感をなくす ・役割分担で集団参加を促す ・ルールを予告することで理解を促す	記録係 ビデオ係 掲示用紙を準備	
10:40-11:05	スイカはココだよ	・黒板に示した場所にお机を移動させる ・モデルを示しながらゲームの説明 ・チームをサイコロを振って2つに分ける ・スイカを割る順番を決める ・スタッフの誘導により子供がスイカを割る ・子供の前で一人ずつ披露し、子どもたちに当てさせる(その間持っている子は心の中で応援する) ・審判が勝敗を決め、PK方式で勝負を決める	・モデルを示しながらゲームの見直しをたてる ・順番を守ることを意識させる ・自分に必要な情報を聞き分けることができる ・名前を呼ぶことで顔と名前をマッチングができる ・順番を守る意識、情報を集中して聞く力をつける ・チーム戦で仲間意識をもたせる ・楽しい活動で次のゲームの意欲付けにする	スイカ、鉢、笛、パンダナ、旗の準備	
11:05-11:30	ジェスチャーゲーム	・スタッフと同じ動きで、異なる意味の動きを提示 ・同じ動きなのに違う意味を取れるのかを考える 「お題」をくじ引きで決める ・スタッフとジェスチャーのリハーサルをする みんなの前で一人ずつ披露し、子どもたちに当てさせる	・「いただきます」「ごめんなさい」「おねがいます」の表現 ・非言語的コミュニケーションを図る ・言語の行動化をさせる ・友達の手振りを読みとる	スタッフは1対1でつく 全員が答えられるように カードを準備する	
11:30-11:50	しんけいすいじやく	・ゲームの説明をする ・さいころで2グループに分ける ・ゲームをする(スタッフは1:1で支援する)	・集中力を使う ・楽しい体験を次回につなげる ・トランプは半分ずつにし、取り組み易くする	マットの用意と片づけ サイコロでチームわけをする	
11:50-12:00	終わりの会	・今日を簡単に振り返る ・次回の係りを決める(クラス委員が司会) ・次回の日直の確認(次は10月17日) ・終わりのあいさつ(目直)			

第6回指導計画 2004年10月17日(日) 10:30-12:00

予定	エクササイズ名	内容	ねらい	役割分担	評価・反省点
10:30-10:40	始まりの会	・今日の目直が「起立」「礼」「着席」の号令 ・お友達挨拶係が出席をとる ・今日のルールを改定する 「人が話をするときには静かに聞く」 「人に迷惑をかけたら距離から出る、落ち着いたら帰ってくる」 「ちようどよい声の大ききで発表する」 「時間を守る」「相手の目を見て話を聞く」 ・決まった後読んでもらう。 ・トークンの説明	・係りの役割の抵抗感をなくす ・役割分担で集団参加を促す ・ルールを予告することで理解を促す	記録係 ビデオ係 掲示用紙を準備	
10:40-11:05	スイカはココだよ	・黒板に示した場所にお机を移動させる ・モデルを示しながらゲームの説明 ・チームをサイコロを振って2つに分ける ・スイカを割る順番を決める ・順番に並び、スイカを割る一つ後ろの人が誘導する(その間持っている子は心の中で応援する) ・順番待ちに当たらないようにスイカを割る ・審判が勝敗を判定し、勝負を決める	・黒板に示した場所にお机を移動させる ・順番を守ることを意識させる ・順番待ちを意識し、集中して順番を聞くことができる ・名前を呼ぶことで顔と名前をマッチングができる ・順番待ちに当たった数で得点をつけ、聞こうとする意識を高める ・チーム戦で仲間意識をもたせる ・楽しい活動で次のゲームの意欲付けにする	スイカ、鉢、笛、パンダナ、旗の準備	
11:05-11:30	この人があれ?	・机を元の位置に戻す ・友達の名前を書いたプリントをもらう ・名前が分からない友達には、名前を聞きに行き自分も名前を言うというのをモデルで提示する ・自己紹介をしながら名前を書いたプリントに記入する	・失礼にならない質問の仕方をつける ・友達の名前を覚えるということを意識する	・顔写真の入ったプリントを準備する ・質問の仕方モデルを示す スタッフは1対1でつく	
11:30-11:50	おともだちカルタ	・黒板に示した場所にお机を移動させる ・さいころで2グループに分け、ゲームをする ・机を元の位置に戻す	・集中して言葉を知ることができる ・楽しい体験を次回につなげる ・友達の名前を覚えることができる	マットの用意と片づけ サイコロでチームわけをする	
11:50-12:00	終わりの会	・今日を簡単に振り返る ・次回の係りを決める(クラス委員が司会) ・次回の日直の確認(次は11月21日) ・終わりのあいさつ(目直)			

第7回指導計画 2004年11月21日(日) 10:30-12:00

予定	エクササイズ名	内容	ねらい	役割分担	評価・反省点
10:30-10:40	始まりの会	・今日の目直が「起立」「礼」「着席」の号令 ・お友達挨拶係が出席をとる ・今日のルールを改定する 「人が話をするときには静かに聞く」 「人に迷惑をかけたら距離から出る、落ち着いたら帰ってくる」 「ちようどよい声の大ききで発表する」 「時間を守る」「相手の目を見て話を聞く」 ・決まった後読んでもらう。 ・トークンの説明	・係りの役割の抵抗感をなくす ・役割分担で集団参加を促す ・ルールを予告することで理解を促す	記録係 ビデオ係 掲示用紙を準備	
10:40-11:05	ジェンガ	・黒板に示した場所にお机を移動させる(3つ残す) ・モデルを示しながらジェンガの説明 ・チームに分かれる(ダー、チョコ、パー) ・それぞれの机に移動 ・ジェンガをする ・机を元の位置に戻す	・モデルを示しながらゲームのやり方を知らせる ・バランスを意識できるようにする ・指先の微細な運動の観察 ・集中力が身に付く ・協力しようとする力が芽生える ・楽しい活動で次のゲームの意欲付けにする	ジェンガの用意	
11:05-11:30	おなたの事はどこ?	・友達の名前の復習 ・ゲームに分かれる(近くの机の人と) ・ゲームをする ・答え合わせをする	・友達の名前を覚える ・友達と協力して作り上げることができる ・友達の名前を覚え、次のカルタにスムーズに入れるようにする ・空間の位置関係を理解する	・顔写真の入ったプリント ・部屋の回り回りのプリント ・ヒントカード ・筆記用具	
11:30-11:50	おともだちカルタ	・黒板に示した場所にお机を移動させる ・2グループに分け、ゲームをする(ダー、パー) ・机を元の位置に戻す	・集中して言葉を知ることができる ・楽しい体験を次回につなげる ・友達の名前を覚えることができる ・顔と名前が一致しただけ、2つ以上の条件でも出来るようにする	マットの用意と片づけ お友達の名前写真入りカルタ	
11:50-12:00	終わりの会	・今日を簡単に振り返る ・次回の係りを決める(クラス委員が司会) ・次回の日直の確認(次は12月11日) ・終わりのあいさつ(目直)			

第8回指導計画 2004年12月11日(日) 10:30-12:00

予定	エクササイズ名	内容	ねらい	役割分担	評価・反省点
10:30-10:40	始まりの会	・今日の目録が「起立」「礼」「着席」の号令 ・お友達確認係が出席をとる ・今日のルールの確認 「人が話をするときは静かに聞く」 「人に迷惑をかけたら謝罪から出る、落ち着いたら帰ってくる」 「ちよどよい声の大ききで発表する」 「時間を守る」「相手の目を見て話を聞く」 ・黒板に示した場所にお名前を移動させる(3つ以内)	・係りの役割の抵抗感をなくす ・役割分担で集団参加を促す ・ルールを予告することで理解を促す	・記録係 ・ビデオ係 ・掲示用紙を準備	
10:40-11:00	ジェンガ	・モデルを示しながらジェンガの説明 ・チームに分かれる(あみだくじ) ・それぞれの机に移動 ・ジェンガをする	・モデルを示しゲームのやり方知らせる ・バランスを考慮できるようにする ・指先の繊細な運動の調整 ・集中力が身に付く ・協力しようとする力が芽生える ・楽しい活動で次のゲームの意欲付けにする	・ジェンガの用意	
11:00-11:30	コンピュータ・クイズ ら紙芝居で考えよう (個別に分かれて実施)	・子どもの担当(記録係)と一緒に紙芝居移動 ・心の理論課題の「アイスクリーム課題」を実施 ・役割取得課題「木登り課題」を実施	・整理人物(他人)の心の動きを捉む ・役割についての考えをみる ・年間の指導前後の変化を知るため		
11:30-11:50	おともだちカルタ	・円形にバラバラに整列する ・指導者から名前を言い、順番にとなりの子が名前を覚えて、言ってくる ・円を二つのチームに分ける ・お友達カルタをする ・机を元の位置に戻す	・ウォーミングアップとして簡単な「となりのとなり」となりゲームをする ・集中して言葉を知ることができる ・楽しい体験を体験につなげる ・友達の名前を覚えることができる ・顔と名前が一致したら、2つ以上の条件の中からも出るようにする	・お友達の名前記入カルタ ・お友達の名前記入カルタ	
11:50-12:00	終わりの会	・今日を簡単に振り返る ・次回の係りを決める(クラス委員が司会) ・次回の日種の確認(次は12月19日) ・終わりのあいさつ(日直)			

第9回指導計画 2005年1月10日(月) 13:00-14:30

予定	エクササイズ名	内容	ねらい	役割分担	評価・反省点
13:00-13:10	始まりの会	・今日の目録が「起立」「礼」「着席」の号令 ・お友達確認係が出席をとる ・今日のルールの確認 「人が話をするときは静かに聞く」 「人に迷惑をかけたら謝罪から出る、落ち着いたら帰ってくる」 「ちよどよい声の大ききで発表する」 「時間を守る」「相手の目を見て話を聞く」 ・黒板に示した場所にお名前を移動させる	・係りの役割の抵抗感をなくす ・役割分担で集団参加を促す ・ルールを予告することで理解を促す	・記録係 ・ビデオ係 ・掲示用紙を準備	
13:10-13:25	なんでもバスケット	・ゲームの説明 (お題を言って、当てはまる人は座を移動) (自分のとなりの席には移れない) (壁をついたらゲームにならないので正面に移動) (「何でもバスケット」と言ったら全員移動する) ・ゲームをする	・モデルを示しゲームのやり方知らせる ・自分では思いつきにくい子の為に、例を提示しておく ・みんなの前で発言できるようにする ・楽しい活動で次のゲームの意欲付けにする	・ゲームのモデルを示す係 ・お題の例	
13:25-13:55	おなたの家はどこ?	・ゲームの説明をする ・3つのチームに分かれる ・プリント、ヒントカード、筆記用具を配る ・ゲームをする ・答え合わせをする	・自分の持っている情報を正確に伝える ・友達と協力して作り上げることができる ・友達の名前を覚える ・自分から必要な情報を聞くこと ・空間の位置関係を理解する	・部屋の開取り図のプリント ・ヒントカード ・筆記用具	
13:55-14:20	おともだちカルタ	・2チームに分ける ・子どもたちだけでゲームをするを予告する ・文を渡す時に集める事をモデルで示す ・机の移動とマットの準備 ・お友達カルタをする ・机を元の位置に戻す	・みんなが参加しやすいようにチームは指導者がチームに割り振る ・集中して言葉を知ることができる ・相手に伝わる話し方できるようにする ・友達の名前を覚えることができる ・子どもたちだけでゲームができるようになる	・マットの用意と片づけ ・お友達の名前記入カルタ ・読み上げる文を書いたカード	
14:20-14:30	終わりの会	・今日を簡単に振り返る ・次回の係りを決める(クラス委員が司会) ・次回の日種の確認(次は2月5日) ・終わりのあいさつ(日直)			

第10回指導計画 2005年2月6日(日) 10:30-12:00

予定	エクササイズ名	内容	ねらい	役割分担	評価・反省点
10:30-10:40	始まりの会	・今日の目録が「起立」「礼」「着席」の号令 ・お友達確認係が出席をとる ・今日のルールの確認 「人が話をするときは静かに聞く」 「人に迷惑をかけたら謝罪から出る、落ち着いたら帰ってくる」 「ちよどよい声の大ききで発表する」 「時間を守る」「相手の目を見て話を聞く」 ・黒板に示した場所にお名前を移動させる	・係りの役割の抵抗感をなくす ・役割分担で集団参加を促す ・ルールを予告することで理解を促す	・記録係 ・ビデオ係 ・掲示用紙を準備	
10:40-10:55	なんでもバスケット	・ゲームをする (お題を言って、当てはまる人は座を移動) (自分のとなりの席には移れない) (壁をついたらゲームにならないので正面に移動) (「何でもバスケット」と言ったら全員移動する) ・お題を言ったらアウト	・モデルを示しゲームのやり方知らせる ・自分では思いつきにくい子の為に、例を提示しておく ・みんなの前で発言できるようにする ・楽しい活動で次のゲームの意欲付けにする	・ゲームのモデルを示す係 ・お題の例	
10:55-11:25	みんなのイメージは...	・プリントと輪筆を配る ・スタッフと一緒に友達の名前を覚える ・みんなのイメージのカードを選び、理由をつける	・一緒にすぐしてきた友達のことを振り返る ・友達の名前を覚える ・イメージしやすいように良い例を提示する		
11:25-11:45	ペンを使った遊び	・ゲームの説明をし、3つのチームに分ける ・プリント、ヒントカード、ペンを配る ・ゲームをする ・答え合わせをする ・机を元の位置に戻す	・自分の持っている情報を正確に伝える ・友達と協力して作り上げることができる ・必要な情報を利用できる	・プリント ・ヒントカード ・筆記用具	
11:45-	終わりの会	・今日を簡単に振り返る ・次回の係りを決める(クラス委員が司会) ・次回の日種の確認(次は3月13日) ・トークンが1個になった子を発表する ・終わりのあいさつ(日直)			

第11回指導計画 2005年3月13日(日) 10:30-12:00

予定	エクササイズ名	内容	ねらい	役割分担・準備物	評価・反省点
10:30-10:40	始まりの会	・今日の目録が「起立」「礼」「着席」の号令 ・お友達確認係が出席をとる ・今日のルールの確認 「人が話をするときは静かに聞く」 「人に迷惑をかけたら謝罪から出る、落ち着いたら帰ってくる」 「ちよどよい声の大ききで発表する」 「時間を守る」「相手の目を見て話を聞く」 ・黒板に示した場所にお名前を移動させる	・係りの役割の抵抗感をなくす ・役割分担で集団参加を促す ・ルールを予告することで理解を促す	・記録係 ・ビデオ係 ・掲示用紙を準備	
10:40-10:55	なんでもバスケット	・ゲームをする (お題を言って、当てはまる人は座を移動) (自分のとなりの席には移れない) (壁をついたらゲームにならないので正面に移動) (「何でもバスケット」と言ったら全員移動する) ・3回まわらしたらアウト	・自分では思いつきにくい子の為に、例を提示しておく ・みんなの前で発言できるようにする ・楽しい活動で次のゲームの意欲付けにする	・お題の例	
10:55-11:15	ペンを使った遊び	・ゲームの説明をする ・3つのチームに分かれる ・プリント、ヒントカード、筆記用具を配る ・ゲームをする ・答え合わせをする	・自分の持っている情報を正確に伝える ・友達と協力して作り上げることができる ・友達の名前を覚える ・自分から必要な情報を聞くこと ・空間の位置関係を理解する	・部屋の開取り図のプリント ・ヒントカード ・筆記用具	
11:15-11:45	終了式	・クラスのみんなからのイメージと指導者・保護者からのメッセージが書かれた色紙(終了証書)を1人1つずつもらう ・給内先生の話 ・指導者の話	・1年間を振り返り言葉を書き出すことでフィードバックになるようにする ・賞賛されることで良い行動を続けようとする意欲を付ける	・色紙	
11:45-12:00	終わりの会	・トークンが1個になった子を発表する ・次回からの指導者の紹介 ・終わりのあいさつ(日直)		・賞品と賞状	

資料2 高学年SST年間指導プログラム

	5月	6月	7月	8月A	8月B
ゲーム①	自己紹介	大根抜きゲーム		スイカ割りゲーム	
内容	一人ずつ全員の前で自己紹介をする	2チームに分かれて、大根役のチームが中央のマット上で円陣を組み、農家役のチームが大根を引き抜く		目隠しをしてチームメートに声で誘導してもらって、紙風船のスイカを新聞紙で作った棒で割る	
ねらい	お互いに知り合う 自己紹介の仕方を知る	大根を引き抜くときのルールを守る 勝ち負けを受け入れる 子どもの大根と大人の大根では引き抜き方のルールを変えて、それに応じた対応ができる 協力して大根を引き抜くことで共同作業を体験する 子ども対子どものゲームと子ども対大人のゲームを経験して、子ども同士の連帯感をもつ		チームメートの声を聞き分けて行動する 誘導する側は、相手の立場に立ってわかりやすい言葉かけができるようになる 相手の左右は、自分の左右とは異なることを知る 二回目（8月B）には障害物（スタッフ）を間に入れて、誘導を複雑にする	
ゲーム②	検査A	検査B	ジェスチャーゲーム		
内容	心の理論「アイスクリーム課題」の実施	役割取得課題「木登り課題」の実施	3チームに分かれて、ジェスチャーの正解数を競う あらかじめ用意しておいた課題「食べ物」「動物」「乗り物」「文房具」「家具」「スポーツ」の中から1つを選び、言葉を使わず、身振り手振りだけで仲間に伝達する 3回目（8月B）には、感情課題「嬉しい」「悲しい」「怒り」などのジェスチャーに取り組む		
ねらい	二次の心の理論を理解しているか、年間の変化を見る	紙芝居を通じて、第三者の視点で直面した問題を考えることができるか、年間の変化を見る	非言語的コミュニケーションの練習になる 行動の意味を考える練習になる 感情のジェスチャーでは、スタッフによるモデリングを参考に「行動」と「感情」の区別（「泣く」と「悲しい」、「笑う」と「嬉しい」）を知る		
ゲーム③	となりのとなり		UNO	UNO大会	
内容	全員で円陣となり、隣の人の名前を順番に覚えて重ねて言っていく		市販のカードゲームで勝ち負け、順位のつくゲームにスタッフを交えて参加する	優勝者、順位が決定するまで、ゲームをする	
ねらい	ゲームをしながらお互いの名前を覚える 短期記憶の練習になる		カードを制限したり、加えたりすることで、ルールが複雑になっても対応できるようにする ルールに従って勝ち負けや順位を受け入れることができる。負けても次にがんばれるようになる	勝ち負け、順位を受け入れる 負けてもカードゲームは楽しいことを知る	

	10月	11月	12月	1月	2月	3月
ゲーム①	何でもバスケット		ドミノ倒し		ジェンガ	
内容	椅子を円形に配置して、フルーツバスケットの要領で、椅子取りゲームを行う 「目に見えるもの」「目に見えないもの」の課題を与える 3回鬼になると退場となる		チームに分けて、仲間と協力してより多くのドミノを並べて、ドミノ倒しを成功させる より多くのドミノを倒すことに成功したチームが勝ちとなる		3チームに分かれて、市販の「ジェンガ」を用いて、より高く積み上げるための競争をする	
ねらい	勝ち負けの受け入れと退場後にマットに座って応援ができる 鬼になった人は、適切な課題を速やかに言える 「目に見えないもの」の課題では、正直に立つことができる		チーム内で協力し合い、役割を分担して活動することができる。 ドミノをより多く並べるための方略を話し合い、計画と見通しを持って取り組む 根気よく手先の細かな活動に取り組む 仲間の不注意でドミノが倒れても、仲間を批判しない		根気よく手先の細かな活動に取り組む 目と手の協応の練習になる バランスよく積み上げるための見通しを立てて、実行する 仲間の不注意で全てが崩れても仲間を批判せず、挽回できるようにする	
ゲーム②	名前を教えて		検査A B	君ならどうする？	1年間を振り返ってみよう	
内容	デジカメであらかじめ撮影しておいたメンバー全員の顔写真に名前を入れていく 名前がわからなければ本人に教えてもらう ワークシートができあがったら覚える		「アイスクリーム課題」と「木登り課題」を実施する	市販のソーシャルスキル絵カードを用いて、絵に描かれた場面の理解と、登場人物の行動を想像してワークシートに記入する	ワークシートに自分の1年間の活動の振り返りを、ヒントをもとに記入する	前回記入したものをまとめて清書する。 自分が清書した文章をもとに、みんなの前で発表する
ねらい	メンバーの名前を覚えて、今後の活動につなげる 名前を覚えて呼べるようになれば、より親しくなれることを知る 名前がわからなければ丁寧に聞くことができる		心の理論の理解と第三者の視点の理解が進んでいるかどうかをみる	登場人物の気持ちや相手の気持ちをくみ取る 絵に描かれた状況で、自分の取るべき行動を考えることができる	適切な自己評価をすることができる 思ったこと、考えたことを文章にして記入できる	考えたことの断片的な記録をまとめて上げて、文章にすることができる 他のメンバーの振り返りを聞くことで、ともに1年間を振り返りをする
ゲーム③	名前当てゲーム（かるた・神経衰弱）			あなたの家はどこ	私達のお店屋さん	修了式
内容	顔写真カードをマットに並び、名前カードを読み上げて、カルタ遊びをする	顔写真カードと名前カードと一緒にマット上に並び、神経衰弱を行う		グループワークトレーニングに取り組む 4～5人のチームを作り、各自に与えられた情報カードをもとに言葉で情報を交換して課題を解決する	グループで協力して一つの課題に取り組む 自分の持っている情報を正確に言葉で伝える 人の話をきちんと聞き、曖昧な場合は聞き直しができる 話し合いで答えを導くことができる	修了証書と色紙の配布 感想の発表
ねらい	覚えた名前と顔の一致と定着をはかる 単純なカードでもいろいろな遊び方があることを知る			グループで協力して一つの課題に取り組む 自分の持っている情報を正確に言葉で伝える 人の話をきちんと聞き、曖昧な場合は聞き直しができる 話し合いで答えを導くことができる		一年間の達成感をもつ

資料3 中学生SST年間指導プログラム

	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
ゲーム①	自己紹介	検査	ジェスチャーゲーム ^(b)	買い物リストを作ろう	電話でスイカわりゲーム	アンケート	電話でスイカわりゲーム	
内容	一人ずつ全員の前で自己紹介をする。 (名前、学校、学年、部活動、趣味についてなど)	各自、別室で「アイスクリーム課題」、「木登り課題」の検査を実施する。	グループごとにテーマを選択し、各テーマの「お題」をジェスチャーで表現する。グループ対抗で、ジェスチャーが成功した数を競い合う。	グループごとに話し合っ、事前に調べてきた材料の値段もとに、予算内で購入できる材料を決定する。また、予算を見積もり、買い物リストを作成する。	マジックミラーごしに、保護者からの電話を受け、携帯電話のやり取りのみでスイカ(紙風船)を割る。障害物(スタッフ)をS字に進み、ぶつかったら謝る。	「中学生用社会的スキル尺度」を全員で一斉に実施する。	マジックミラーごしに、保護者からの電話をかけ、携帯電話で指示を出して誘導し、スイカ(紙風船)を割らせる。また、参加児同士でも実施する。	
ねらい	・お互いについて知る。 ・自分自身について考え、自分を他者に伝えるようにする。	・個々の認知的能力について把握し、今後の活動に活かす。 ・年間の指導前後の変化をみる	・非言語的コミュニケーションを実践する。 ・「行動の意味」を読み取る。	・買い物の前に、予算を見積もり、あらかじめ準備しておくことの必要性に気づく。 ・買い物の準備の仕方について知る。 ・材料の分量や組み合わせを工夫する。	・電話の対応の基礎練習をする。 ・電話からの情報を正確に聞き取り、指示通りに行動することができる。	・個々の社会性についてみる。 ・個々の社会性についてみる。 ・状況に正確に判断し、相手の立場に立った表現で情報を伝える。	・電話でのコミュニケーションで重要なことに気づく。 ・状況を正確に判断し、相手の立場に立った分かりやすい表現をする)	
社会的スキル・ライフスキル	・自己紹介でしばしば使われる表現を使う ・相手を見て話す ・適切な声の大きさやスピードで話す ・自己表現をする		・非言語的コミュニケーションをする(言葉を使わずに言いたいことや感情を読み取る。身体を使って表現する) ・表情を読み取る	・予算の見積もりをする ・話し合いを行う(自己主張したり、意見をまとめて結論を出す)	・電話の対応をする ・指示を弁別する(正確な情報の聴き取り) ・指示を理解する(指示通りに行動する)		・電話の対応をする ・状況を理解する ・情報を伝達する(相手の立場に立った分かりやすい表現をする)	
ゲーム②	となりのとなりゲーム	色鉛筆を ^(a) 忘れちゃった	なぞの宝島 ^(a)	買い物	すごろく	電話でスイカわりゲーム	すごろく	
内容	保護者も参加して、全員で円形に座り、隣の人の名前を重ねて言っていく。	グループに分かれて情報カードの情報を伝え合い、指示通りに色を塗って絵を完成させていく。	グループに分かれて、情報カードの情報を伝え合い、指示に従って白地図を完成させていく。最終的に宝のありかを探し出す。	スーパーに出かけ、グループごとに買い物リストをもとにお好み焼きの材料を購入する。	すごろくのマスの内容を参加児とスタッフで考え、ルールも話し合いで決定する。すごろくのマスを教室全体に敷き詰め、巨大すごろくをする。	マジックミラーごしに、保護者からの電話を受け、携帯電話のやり取りのみでスイカ(紙風船)を割る。障害物(スタッフ)をS字に進み、ぶつかったら謝る。	すごろくのルールを話し合いで決定する。すごろくのマスを教室全体に敷き詰め、巨大すごろくをする。	
ねらい	ゲームを通してお互いの名前を覚える。	・情報を正確に伝え、正しく聴き取る。 ・グループで協力することの大切さに気づく。 ・丁寧な依頼の仕方を実践する。	・情報を正確に伝え、正しく聴き取る。 ・グループで協力することの大切さに気づく。 ・丁寧な依頼の仕方、適切な情報伝達の仕方を実践する。	・公共の場での振舞い方に注意し、買い物をする。 ・想定していたことと違っても、臨機応変に対応する。	・ルールを守って楽しく活動する。 ・他者と関わり、コミュニケーションを図りながらゲームをする。 ・参加児主体の話し合いでルール等を決定する。	・電話の対応の基礎練習をする。 ・電話からの情報を正確に聞き取り、指示通りに行動することができる。	・ルールを守って楽しく活動する。 ・他者と関わり、コミュニケーションを図りながらゲームをする。 ・参加児主体の話し合いでルール等を決定する。	
社会的スキル・ライフスキル	・仲間に関与する ・名前を覚える ・名前と顔を一致させる	・情報を伝達し理解する ・協調行動をする ・丁寧な依頼をする ・「～してください」と丁寧な表現を使う	・情報を伝達し理解する ・協調行動をする ・丁寧な依頼をする ・状況を理解する(場の状況を読み取り、適切なタイミングで正確な情報を伝達する)	・家事をする(買い物) ・社会的行動をする(マナー) ・問題解決をする(柔軟な思考で問題を捉え、適切な解決方法を選択し、実行する)	・仲間に関与する ・ルールを遵守する ・話し合いをする(個々の意見を出し合い、グループ内の葛藤を処理する)	・電話の対応をする ・指示を弁別する(正確な情報の聴き取り) ・指示を理解する(指示通りに行動する)	・仲間に関与する ・ルールを遵守する ・話し合いをする(個々の意見を出し合い、グループ内の葛藤を処理する)	
ゲーム③	UNO	UNO大会	お好み焼きを作ろう!	お好み焼き作り	慣用句クイズ	すごろく	慣用句クイズ	
内容	UNOのルールに従い、4人前後のグループでUNOをする。	UNOのルールに従い、グループに分かれてUNOをする。2回戦まで行い、順位を決定する。	次回のお好み焼き作りについて、お好み焼きの作り方や具・トッピングの種類について知る。また、次回の活動について見通しを持つ。	お好み焼きの作り方・焼き方について知る。グループごとに、購入した材料でお好み焼きを調理する。出来上がったら、参加児・保護者・スタッフで食事する。	日常生活で使われている慣用句の働きを知る。また、慣用句に関するワークシートを実施し、慣用句の意味について学習する。	すごろくのルールを話し合いで決定する。すごろくのマスは教室全体に敷き詰め、巨大すごろくをする。	日常生活で使われている慣用句の働きを知る。また、慣用句に関するワークシートを実施し、慣用句の意味について学習する。	
ねらい	・ルールを守って楽しく活動する。 ・勝ち負けを受け入れる。 ・自発的な仲間への働きかけを行い、集団としての関係性を築く。 ・次回への参加意欲を高める。	・次回への活動内容について見通しを持つ。 ・献立作りや料理に応じた材料の分量、組み合わせについて知る。	・グループで協力・工夫しながら活動する。 ・お好み焼き作りや食事を楽しむ。	・日常生活で使われている慣用句の働きを知る。また、慣用句に関するワークシートを実施し、慣用句の意味や使い方について学習する。	・ルールを守って楽しく活動する。 ・他者と関わり、コミュニケーションを図りながらゲームをする。 ・参加児主体の話し合いでルール等を決定する。	日常生活で使われている慣用句の働きを知る。また、慣用句に関するワークシートを実施し、慣用句の意味や使い方について学習する。		
社会的スキル・ライフスキル	・ルールを遵守する ・感情をコントロールする(勝ち負けを受け入れる) ・仲間に関与する(カードの交換を通じて、会話をしたり目を合わせたりしてコミュニケーションを図る)	・計画を立てる(目標を立て、役割分担をし、必要な情報を集める) ・家事をする(献立・調理の工夫を考える)	・役割を遂行する ・協調行動をする ・家事をする(調理)	・慣用句の用法について知る ・状況を理解する(会話の文脈を理解し、適切な応答ができるようになる)	・仲間に関与する ・ルールを遵守する ・話し合いをする(個々の意見を出し合い、グループ内の葛藤を処理する)	・慣用句の用法について知る ・状況を理解する(会話の文脈を理解し、適切な応答ができるようになる)		

a) 坂野公信監修 日本学校GWT研究会著 1994 協力すれば何かが変わる<続>学校グループワーク・トレーニング> 遊戯社 参照
b) 園分康孝監修 片野智治編集 1996 エンカウンターで学級が変わる—グループ体験を生かしたふれあいの学級作り—中学校編 参照