

## 平成 29 年度 北九州市発達障害者支援モデル事業報告書

## 中学生ワークショップ

## I. 事業要旨

このプログラムは、北九州市発達障害者支援センターに継続相談をしている中学生の相談者の中で、環境変化に慣れるまでに時間を要していたり、思春期を迎えて他者との違いを意識し始め、多様化・複雑化する人間関係に悩んでいる方を対象に、学校外の小集団での活動を通して、自分の思いや悩みを誰かと共有したり、安心して他者と関わることのできる「居場所作り」を行うことで、不安の軽減や社会参加への意欲に繋げることを目的としている。

今年度より開始しているプログラムであり、長期休暇中を利用して5回活動を行った。参加者は、中学1年生が3名、2年生が1名、3年生が2名の計6名であった。活動の導入時には、アイスブレイクや着席したままできるテーブルゲームを実施し、その後Wii-Uや作業活動を行うようにスケジュールを組み立て、5回の活動を通してスケジュールの流れは大きく変えずに実施した。

効果検証に関しては、プログラム開始前と終了後に、中学生ソーシャルスキル尺度と中学生用ストレス反応尺度の自己評価を行い、参加者の変化の測定を行った。また、毎回の活動ごとの参加者の様子を記録し、活動中の変化を見た。また、プログラム終了後に、参加者全員に対し、アンケート調査を実施し、ワークショップの感想や要望を聞き取った。保護者に対しては、2回目の活動終了後に、中間インタビュー調査、活動終了後に、アンケート調査を実施して、家庭や学校での参加者の変化を聞き取った。

中学生ソーシャルスキル尺度については、【配慮】の項目で、4名が初期チェックよりも最終チェックの点数が上がっていた。【主張】の項目では、3名が最終チェックの点数が上がっていた。中学生ソーシャルスキル尺度については、2名が最終チェックの点数が下がっていた。活動中は、共通の趣味を通して、参加者同士で会話ができるようになっていたり、主体的に準備を手伝うなどの様子が見られ、コミュニケーションや社会スキルの面で効果が見られた参加者がいた。一方で、口頭指示が理解できていなかったり、参加者だけでは関わりを深めていくことが難しい様子も見られた。また、小集団での活動に参加することが難しい方もおり、活動を通して、参加者が無理なく参加でき、職員が介入しながら関わりを広げていけるようなプログラム内容の組み立てを行うことが必要だった。プログラム実施後のアンケート調査からは、殆どの参加者がワークショップに「また参加したい」と答えており、活動への満足度は概ね高かった。ワークショップが参加者にとって「仲間と安心して過ごせる楽しい居場所」になっていると考える。

保護者への中間インタビューと終了後アンケート調査の結果については、ワークショップへの参加が本人にとって何らかの有効性があったと感じている保護者が80%いた。多くの保護者は、学校生活や進路への心配を挙げており、活動

の継続を希望する意見が多かった。今後も、参加者が楽しみながら意欲的に参加できるようなプログラムを実施していきたい。

## II. 事業目的

中学生は、生徒数の拡大や教科担任制への移行、部活動の開始など、様々な環境変化を経験する時期である。北九州市発達障害者支援センターの中学生の相談者の中には、そのような環境変化に戸惑い、ストレスを抱えたり、学校環境に慣れるまでに時間を要する方がいる。また、思春期を迎えて、他者との違いを意識し始めたり、多様化・複雑化する人間関係に悩んでいる方も少なくない。そこで、本プログラムでは、学校外の小集団での活動を通して、自分の思いや悩みを誰かと共有したり、安心して他者と関わることのできる「居場所作り」を行うことで、不安の軽減や社会参加への意欲に繋げることを目的とする。

## III. 事業の実施内容

ワークショップは、長期休暇中の午後2時から3時15分までの時間帯に活動を実施した。参加者は、公立中学校情緒学級在籍の方が5名、公立中学校通常学級在籍の方が1名の計6名であった。活動の進行については、北九州市発達障害者支援センターの職員が行った。スケジュールについては、参加者が見通しを持って安心して参加できるように、毎回の流れを大きく変えずに活動を組み立てた。活動内容の詳細と参加人数を、表1に示す。

表1 活動内容と参加人数について

日程	活動の内容	参加人数
7月 31日(月)	アイスブレイク・ゲーム (Wii U)・茶話会	1年生：2人 2年生：1人 3年生：2人
8月 23日(水)	アイスブレイク・かき氷作り・茶話会	1年生：2人 2年生：1人 3年生：1人
12月 26日(火)	アイスブレイク・カップケーキ作り・茶話会	1年生：2人 2年生：1人
1月 5日(金)	アイスブレイク・ゲーム (Wii U)・茶話会	1年生：1人 2年生：1人
3月 28日(水)	アイスブレイク・ゲーム (Wii U)・茶話会	1年生：1人 2年生：1人 3年生：1人

効果検証に関しては、プログラム実施前と終了後に中学生ソーシャルスキル尺度（資料3-2）と中学生用ストレス反応尺度（資料3-3）を参加者につけてもらい、参加者の変化を測定した。また、毎回の活動ごとに参加者の様子を記録し、状態の変化を見た。プログラム終了後には、参加者にアンケート調査（資料3-4）を行った。保護者に対しては、2回目の活動終了後に中間経過のインタビュー調査（資料3-5）及び、プログラム終了後にアンケート調査（資料3-6）を実施し、家庭や学校での参加者の様子の変化を聞き取った。

#### IV. 分析

##### 1. 調査結果

###### ① 中学生ソーシャルスキル尺度

中学生ワークショップ参加者に対して、プログラム開始前と終了後に中学生ソーシャルスキル尺度の自己評価を実施した。

自己評価の結果を、図1、図2に示す。

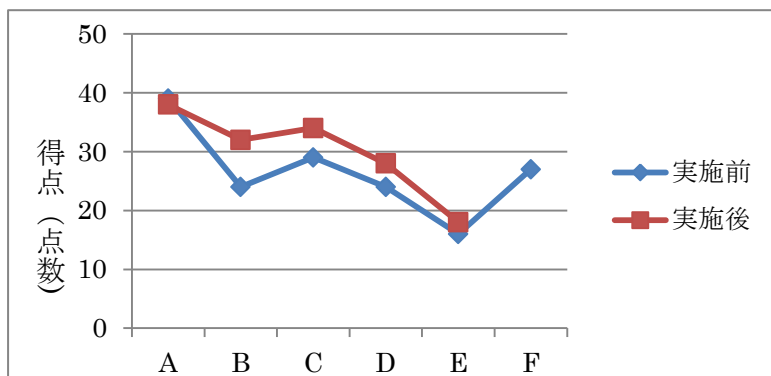


図1 中学生ソーシャルスキル尺度：自己評価得点【配慮】

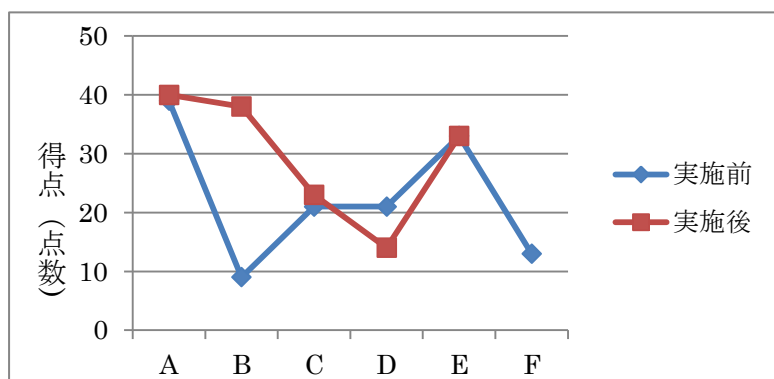


図2 中学生ソーシャルスキル尺度：自己評価得点【主張】

中学生ソーシャルスキル尺度は、各項目を5段階評定で点数化し、「あてはまらない」で1点、「あまりあてはまらない」で2点、「どちらともいえない」で3点、「ややあてはまる」で4点、「あてはまる」で5点とし、自己評価を行った。図1は【配慮】、図2は【主張】の合計得点の変化を示す。

プログラム終了後の最終評価が実施できていない1名を除いた5名の変化を見る。中学生ソーシャルスキル尺度の自己評価は、領域や項目によって点数が異なったが、【配慮】では、特に「何かを頼むとき、相手の迷惑にならないか考えます」の項目の点数が上がっている参加者が多く、4名の方が、最終評価が上がっていた。また【主張】では、特に「人の意見に左右されないうで、自分の考えを言います」の項目の点数が上がっている参加者が多く、3名の方が、最終評価が上がっていた。

## ② 中学生用ストレス反応尺度

中学生ワークショップ参加者に対して、プログラム開始前と終了後に中学生用ストレス反応尺度の自己評価を実施した。

自己評価の結果について、図3に示す。

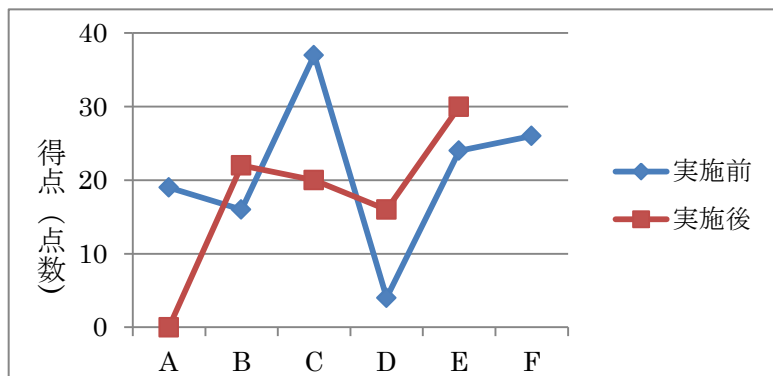


図3 中学生用ストレス反応尺度：自己評価得点

中学生用ストレス反応尺度は、各項目「0～20%達成」で0点、「21～50%達成」で1点、「51～80%達成」で2点、「81～100%達成」で3点とし、自己評価を行った。

中学生用ストレス反応尺度においても、最終評価が実施できていない1名を除いた5名の変化を見る。チェック項目は、個人によって異なり、自己評価の差が見られた。最終評価では、2名の男性参加者は、合計点数が下がっていたが、3名の女性参加者は、合計点数が上がっていた。

点数の上がった3名の方に関しては、「交流級に上げられるようになった分、ストレスも溜まるみたいだ」、「高校進学を前に不安が高まっていかもしれない」という保護者からのコメントもあり、所属学校でできることが増えた分、参加者が感じるストレスも増えていることが考えられる。

## ③ ワークショップ活動参加時の様子の変化

表2は、ワークショップ参加者の活動記録から、個人の特記事項をまとめたものである。

表2 ワークショップ参加者の活動記録

A	<ul style="list-style-type: none"> <li>・机と椅子の設定を頼むと、どう動いたら良いか分からず戸惑う。3回目以降は、スタッフの指示に応じながら自ら配置を考えたり、メンバーに名札を渡す。</li> <li>・WiiUでは、積極的に機器の設定を手伝い、メンバーやスタッフに操作の説明を行う。ゲーム機器やゲームソフトについて、メンバーと会話を交わす場面がある。</li> <li>・調理活動では、スタッフが作業の手伝いを頼むと、「あんまりやったことがないんだよな」と発言する。具体的に動き方を教えると、上手にできる。</li> <li>・茶話会では、スタッフの指示に応じて、メンバーやスタッフの分のお菓子やジュースを注ぎ分ける。スタッフが促すと、メンバーに学校のことやペットのことを質問する。</li> </ul>
---	--

B	<ul style="list-style-type: none"> <li>・机と椅子の設定を頼むと、ホワイトボードの図を確認しながら机と椅子の並べ替えを行う。配置が分からない際は、「どうしたら良いですか？」とスタッフに聞く。</li> <li>・WiiUでは、積極的にやりたいゲームソフトをスタッフやメンバーに伝える。実施中は、興奮気味になり、動作や声が大きくなる。</li> <li>・調理活動では、スタッフの実演にはよく注目している。レシピを見ながら作業する際は、数字や作業手順を見間違えることがある。スタッフの指示に応じて、メンバーを手伝ったり、作業スピードを調整する。</li> <li>・茶話会では、好きなゲームのことや学校に友人がいないことをスタッフやメンバーに話す。</li> </ul>
C	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム活動では、順番決めの方法を提案する。メンバーが、ジェンガを上手く抜けずに困っていると、指差してどこを抜けば良いのか教える。</li> <li>・WiiUでは、メンバーに、操作の仕方やコツを教えたり、実施しやすいゲームソフトを提案する。ゲームの進行時間を見て、メンバーに順番を譲る。ゲーム機器やゲームソフトについて、自らメンバーに話しかけたり、会話をする場面がある。</li> <li>・調理活動では、爪がかなり伸びているが、気にする様子はない。</li> <li>・茶話会では、お菓子やジュースには手を付けず、持参したノートに絵を描いている。アンケートを書く際に、隣のメンバーに私物の鉛筆を貸す。</li> </ul>
D	<ul style="list-style-type: none"> <li>・WiiUでは、最初は座ったまま操作するが、上手くできない。表情変化が殆ど無く、笑顔のままスタッフを見る。操作の仕方をメンバーに教えてもらおうと、メンバーの方を見て、真似して操作する。</li> <li>・調理活動では、一緒に参加した妹の様子を何度も確認しながら作業するためか、作業スピードがゆっくりである。</li> <li>・活動を通して、スタッフの質問や声かけには、頷きや首振り意思表示する。3回目の活動時には、意思表示が分かりやすくなり、担当スタッフからの個別の質問には、言葉で返答するようになる。</li> </ul>
E	<ul style="list-style-type: none"> <li>・積極的に行いたいゲームを自ら提案する。</li> <li>・WiiUでは、経験がないと話すが、スタッフやメンバーの説明を聞いて、すぐにやり方を覚える。</li> <li>・茶話会では、お菓子やジュースを食べながら、メンバーの話の聞いたり、スタッフの質問に答える。</li> </ul>
F	<ul style="list-style-type: none"> <li>・すぐに活動室に入室することができず室外で様子を見る。開始時刻になって担当スタッフが促すと、自ら入室する。</li> <li>・ゲーム活動やWiiUには、参加せずに、メンバーと一緒に移動したり、メンバーが行っている様子を見る。</li> <li>・アンケートを記入する際に、鉛筆が手元に無いと、隣のメンバーが貸してくれた鉛筆を使用する。返す際に、小声で「ありがとう」と言い、渡す。</li> </ul>

個人によって内容は異なるが、活動を複数回経験する中で、変化が見られた参加者がいる。

活動準備の際は、参加者が自ら机や椅子の配置を考えたり、参加者同士で

協力する様子が見られるようになった。ゲーム活動では、自ら率先して機器の設定を行ったり、職員やメンバーに操作の仕方の説明を行う方が3名いた。調理活動では、参加者全員が、職員の指示に応じながら楽しんで作業していた。職員やメンバーの協力に対してお礼を言ったり、職員が相手とペースを合わせるよう促すと、行動を変えるよう意識する様子が見られた。参加者同士の関わりでは、3名の方が共通の趣味の話題を通じて、簡単な会話をするようになった。加えて、活動に参加する中で、頷きなどの意思表示が分かりやすくなり、担当職員からの質問には、言葉で返答できるようになった方が1名いた。

継続参加した参加者については、コミュニケーションスキルや社会スキルの面で何等かの変化が見られた。しかし、経験のないことには自信が無く、どのように動けば良いのか戸惑う様子もあり、実際に作業を行う際は細かく動きを伝えるなどの配慮が必要だった。作業スピードも個々によって違うため、今後は、参加者が自主的に見て確認できるように、作業工程の数や視覚資料の示し方など、参加者の様子に合わせて変えていく必要がある。

また、参加者だけでは、話を展開したり、話題を深めていくことは難しく、職員の介入が必要だった。今後も、タイミングを見て職員が介入しながら、参加者同士の関わりを広げていくような配慮が重要である。

参加者の中には、室内に入ることも緊張し、継続的に活動に参加することが難しかった方がいた。「僕には無理だった」、「みんなの前で話すのが恥ずかしい」との感想が挙がっている。小集団の活動にも不安の強い参加者には、まずは様子を見てもらい、参加を強く促さないような配慮や、見通しが持ちやすいように毎回のスケジュールの流れを変えないような活動の組み立てを行うことが必要である。

#### ④ ワークショップ参加者へのアンケート調査

アンケート項目は、「1. ワークショップの活動には、また参加したいですか?」「2. ワークショップの活動に参加して、楽しかったことや役に立ったことはありましたか?」「3. ワークショップの活動に参加して、難しかったことや困ったことはありましたか?」「4. つばさのスタッフや他のメンバーとの交流はできましたか?」「5. ワークショップの活動に、希望することはありますか?」の5項目である。プログラム終了後の最終評価が実施できていない1名を除いた5名に対し実施した。

アンケート調査の結果から、殆どの参加者がワークショップの活動に「また参加したい」(4名)と答えており、「同じような仲間と会うことができた」などの感想があった。「今後の参加は、よく分からない」と答えた参加者は、次年度は高校進学となる方で、中学生ワークショップは終了となるため回答できなかったと意見があった。当センターで実施している「高校生・大学生を対象としたワークショップ」の案内をすると、「参加したい」と希望が挙

がった。

また、参加者全員が、「ワークショップに参加して、楽しかったことや役に立ったことはあった」と答えていた。理由として「他のメンバーや職員と話すのが楽しかった」や「色々な考え方を知ることができた」という意見が挙げられた。活動を通して、「メンバーや職員と交流できた」（3名）と感じている方もおり、ワークショップが、参加者の居場所支援や他者視点の理解に繋がっていることが分かった。

今後の活動の希望としては、「ゲームの種類を増やして欲しい」、「できれば工作もしたい」などの意見があった。

#### ⑤ 保護者インタビュー及びアンケート調査

ワークショップの2回目活動終了後に、保護者全員に対して、中間経過のインタビュー調査を実施し、家庭や学校での参加者の様子や変化点を聞き取った。変化点としては、「本人の希望で、一日交流級で過ごすようになっていく」、「交流級に行く回数が増えている」、「小学校との違いに少しずつ慣れたようで、本人なりの楽しみ方を見つけるようになっていく」、「学校が楽しいと言っている」という意見があり、少しずつ自信を持って集団参加ができるようになっていく参加者が4名いた。また、「夏休みの間に頑張って話そうと思ったようで、学校では少しずつ話せるようになっていく」、「本人のことを気にかけてくれる友人の存在を嬉しく思っているようだ」と、対人コミュニケーション面で変化の見られる参加者もいた。「受験前で苛々しているが、片付けや持ち物の管理などを自主的に行うようになっていく」という意見もあり、社会スキルの面で変化の見られている参加者もいた。

ワークショップについては、「自分より人見知りの方がいて、安心したようだ」、「話さないメンバーがいるけど、どうしたら良いんだろうと話している」という感想もあり、参加者は、活動を通してそれぞれの視点で他のメンバーに興味を持ったり、自分の気付きに繋がっていることが分かった。

ワークショップの全活動終了後には、保護者全員に対して、アンケート調査を実施した。アンケート回収数は5、アンケート回収率は83%であった。アンケートの結果について、表3、4と図4、5に示す。

表3 「お子様が、中学生ワークショップに参加することを希望した理由は何ですか（複数回答可）」について

① 学校以外で、同じ趣味や悩みを持つ中学生の仲間と関わる場所が欲しいから	5
② 学校以外で、コミュニケーションの練習ができる少人数での活動の場が必要だと思ったから	5
③ 活動を通して、社会マナーや振る舞い方を覚えて欲しいから	3
④ 活動を通して、自分自身の考えを知ったり、色々な人がいることを知るきっかけにして欲しいから	3

⑤ 参加を勧められたから	1
⑥ その他	0

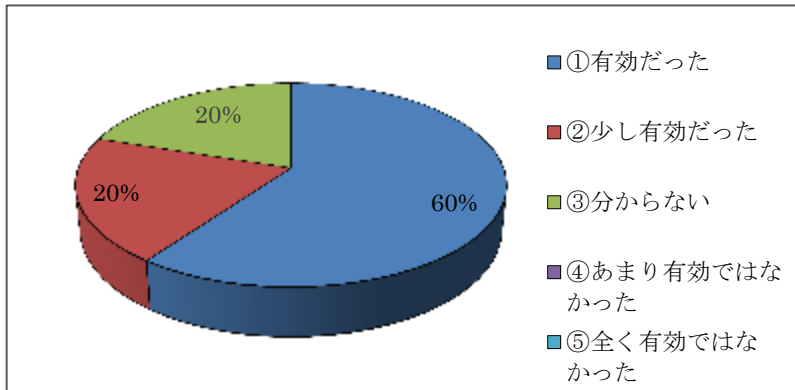


図4 「お子様が、中学生ワークショップの活動に参加することは有効でしたか」について

表4 「現在のお子様の生活で、どんなことが心配ですか（複数回答可）」について

① 学校での教師や友達との関わり方	4
② 異性との付き合い方	1
③ 家族との関係	1
④ 生活面での対応（忘れ物が多い、片づけが苦手など）	2
⑤ 学習面についての心配（授業についていけない、課題提出ができないなど）	3
⑥ 進路についての不安（受験に危機感がない、高校生活が心配など）	4
⑦ その他	1

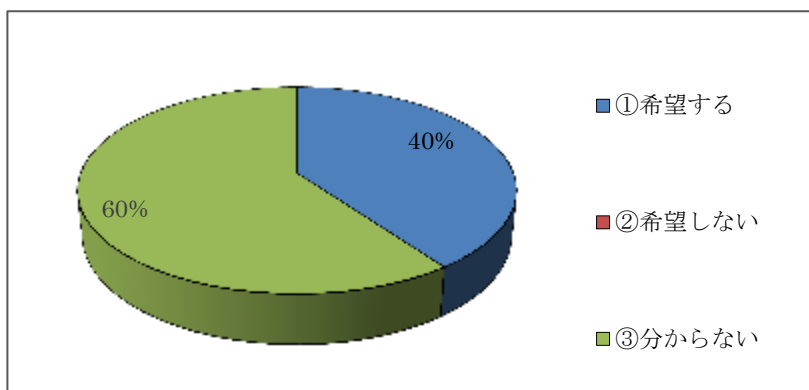


図5 「次年度も、お子様がワークショップに参加することを望まれますか」について



図4の「お子様が、中学生ワークショップの活動に参加することは有効でしたか」の主な内容を以下に示す。

- ・回数を重ねるごとに、メンバーの性格や興味のあるものを理解して、少しだが話に出てきたりした。相手のことを分かろうとするコミュニケーションの練習になったと思う。
- ・少しずつクラスメイトが家に遊びに来るようになったきっかけにできた様に思う。
- ・いつも一人なので第三者が接してくれて、親としては嬉しく思う。
- ・コミュニケーションが苦手なのは、自分だけではないと知れたようだ。
- ・クラス替えがあった当初はクラスに中々馴染めなかった様子だが、担任の先生や友人のサポートもあり、今は話せる友人も増えたようだ。

表4の「現在のお子様の生活で、どんなことが心配ですか(複数回答可)」の主な内容を以下に示す。

<①学校での教師や友達との関わり方>

- ・友達と深く関わる難しさを知った1年だった。中3では、クラス替えもあり、修学旅行もあるので心配。
- ・交流クラスに行く機会が減り(自分の意志で)、どんどん集団が苦手になっている。
- ・今までの友達にも気を遣い、疲れる様子。
- ・学校では自分の気持ちを言えないので、イライラや体の疲れがたまると、爆発しそう。

<②異性との付き合い方>

- ・異性とは話せないようなので、進路も心配。

<⑤学習面についての心配(授業についていけない、課題提出ができないなど)>

- ・勉強が分からず、点数が足りなくなる。
- ・プリント類や提出物の締め切りが守れない(無くしたり、どこにあるのか分からないを繰り返す為)ので、改善策を考えたい。
- ・学習で分からないことは、どうして良いのか親が悩んでいる。

<⑥進路について不安(受験に危機感がない、高校生活が心配など)>

- ・高校のことが不安。
- ・高校進学が決まったが、小学校時代に酷いじめを受けていた子と同じ学校だと分かり、親は不安しかない。

<⑦その他>

- ・進学にあたりストレスもたまると思うが、上手く発散できるか心配。

表3の結果から、「学校以外で、同じ趣味や悩みを持つ中学生の仲間と関わる場所が欲しいから」および「学校以外で、コミュニケーションの練習が

できる少人数での活動の場が必要だと思ったから」という回答が最も多く、次いで「活動を通して、社会マナーや振る舞い方を覚えて欲しいから」、「活動を通して、自分自身の考えを知ったり、色々な人がいることを知るきっかけにして欲しいから」という回答が多かった。

保護者にとってワークショップは、「学校外で安心できる居場所作り」や「少集団でのコミュニケーションの練習の場」としてのニーズが高いことが分かった。

図4の結果からは、60%がワークショップへの参加は「有効だった」、20%が「少し有効だった」と回答しており、80%の保護者がワークショップへの参加が本人にとって何らかの有効性があったと感じていることが分かった。「分からない」と回答した1名については、「ワークショップでの効果は不明だが、学校での変化を感じる」というコメントがある。

表4の結果から、「学校での教師や友達との関わり方」および「進路についての不安」という回答が最も多く、参加者が学校生活での集団行動や対人対応にストレスを抱えているといった具体的な困り感が挙げられた。

図5の結果から、40%がワークショップへの継続参加を希望している。「分からない」と答えた2名は、次年度は高校進学する方の保護者であり、「高校生のプログラムをして欲しい」と要望があった。

## 2. 考察

中学生ワークショップは、今年度から開始したプログラムである。今年度の参加者は、殆どが情緒学級に在籍している方であったが、学校生活に関しては、「交流級に行き辛い」、「学校には友人がいない」との意見が複数聞かれていた。中間経過のインタビュー調査からは、ワークショップでの活動やメンバーとの関わりを通し、前向きに考え方を変えたり、所属学校でも喋るようになるなど、変化が見られる方がいることが分かった。

また、活動終了後のアンケート調査では、殆どの参加者がワークショップに「また参加したい」と答えており、「メンバーや職員との活動が楽しかった」、「仲間がいることが分かった」などの意見が複数出ていた。ワークショップが参加者にとって、「仲間と安心して関わることのできる楽しい居場所」および「自分自身や他者のことを知るきっかけになる場所」になっていると考える。

学校生活では、交流学級に行くようになったり、友人との関わりが増えるなど、ストレスを抱えながらも少しずつ自信をつけて、次のステップに踏み出している参加者もいる。保護者からは、ワークショップの活動が、参加者のコミュニケーション面の向上のきっかけになったのではないかという意見もあり、参加者にとって、対人対応の実践としても有効な場になることができたと考える。

一方で、参加者への指示の伝え方や参加者間の関わり方の広げ方については、

課題も挙がっている。口頭指示だけでは動き方が分かっていなかったり、実生活では経験がないため、戸惑う様子が見られた。視覚資料の内容を見間違える参加者もいたため、今後は、指示の提示の仕方などは参加者の様子に合わせて変えながら、様々な経験を促していくことも必要である。また、参加者同士の関わりを広げるためにも、職員がタイミングを見ながら介入していくことが重要である。

加えて、小集団の活動に不安が強い方には、参加を強く促さないような配慮や、見通しが持ちやすいような活動の組み立てを継続することも欠かせない。

保護者アンケートの結果からは、学校生活や進路に関する心配が多く挙がっており、保護者からは、将来を見据えての居場所支援やコミュニケーションの練習の場としてもワークショップへの期待は高いと考える。今後も、参加者の様子に応じて、参加者が楽しく意欲的に参加できるような活動を実施していきたい。