

## 鬼ごっこ遊びを通した発達障害児のルール理解の促進に関する研究

田中 真実子

### I 問題

発達障害児は、一人遊びの段階から他者が一緒に参加するレベルの遊びへの移行が困難であると言われている(伊藤, 1983)。他者と一緒に参加するレベルの遊びの系統的な指導が必要であろう。

鬼ごっこ遊びは、役割交替型のルール遊びに位置づけられる。仲間の人数や能力の程度に応じて柔軟にルールを変更できるという性質が、発達障害児への遊びの指導の題材として適していると考えられる。知的障害児を対象に鬼ごっこの指導を行った先行研究から、役割を示す絵カードを使用し、継続的に指導を続けても、鬼を意識して捕まらないように逃げることは難しく、鬼から逃げきれても喜びを示す対象児がいなかったことや鬼から逃げるルールの理解の困難さが示唆されている(細川・池田, 2000)。また、鬼ごっこ遊び以外のルール遊びを扱った先行研究から、ルールを理解するための有効な手だてとして、遊びのルールが分かりやすい遊び場や環境の設定、強化子の活用、指導者の働きかけの工夫、系統的な指導の設定が示唆されている。これらの成果を鬼ごっこに活用することで、鬼から逃げるルールの理解が促進されるのではないかと予測した。

### II 目的

発達障害児の鬼ごっこ遊びにおいて、鬼から逃げるルールの理解の促進を指導の目標とし、鬼を意識して捕まらないように逃げる行動を形成するために必要な指導の手だてについて検討した。

### III 方法

#### 1 対象児

知的障害養護学校小学部に在籍する6年の男児(S1)、5年の男児(S2)、4年の男児(S3)、小学校特殊学級に在籍する4年の女児(S4)であった。

#### 2 指導者

主指導者(以下、MT)1名、補助指導者(以下、ST)1名であった。

#### 3 実施期間

2006年4月から12月までであった。週1回実施し、1回あたりの指導時間は約20分であった。

4 実施場所: 大学障害児教育実践センターのプレイルームで行った。

#### 5 手続き

1) 事前アセスメント: 鬼ごっこの指導で使用する強化子とワッペン絵を決めるために、対象児の好みのお菓子やキャラクターを調査した。

2) アセスメント及びベースライン期(以下、BL期): 対象児の指導前の鬼ごっこの子役と鬼役のルール理解のレベルを査定した。STが鬼役と子役を行った。他児や環境の影響を少なくし、対象児の行動を評価しやすいように鬼役1人と子役1人の1対1の形態で行い、STの動きは常に一定にした。ワッペンの使い方やMTの教示の仕方が対象児のルール理解に影響を与えているか否かを調べるために捕まる際のワッペンの使い方(鬼が取る、鬼に取られる)と教示の有無(子役:「逃げて」、鬼役:「追いかけて」)を変えて査定をした。

3) 介入期: 指導環境には鬼から逃げ込む陣地と四隅にコーンを設置し、集団の形態で行った。まず、

(1)「逃げて」の合図で陣地に入る指導と(2)鬼から逃げる行動の指導の①鬼は「子を捕まえない」指導を並行して行った。次に、(2)鬼から逃げる行動の指導の②陣地に逃げ込んだらワッペンと強化子を交換する、③鬼ごっこをする前にワッペンと強化子を交換する集中訓練を行う、④鬼が「子を捕まえる」の順で指導を行った。(1)では、STが対象児と一緒に鬼ごっこに参加した。(2)では、STが鬼役を行い、MTは対象児と一緒に鬼ごっこに参加し、鬼が出てくる時に対象児をコーナーに集め、

鬼への注目を促してから陣地に逃げ込むように支援をした。

4) プローブ期：BL 期と同様の手続きで指導後の子役のルール理解のレベルを査定した。介入期で指導を行った「鬼にワッペンを取られる」ルールの含まれる条件のみ行った。また、強化子を渡すことと鬼の追いかけるスピードがルール理解に影響を与えているか否かを調べるために鬼ごっこの勝ちの結果に対して強化子を随伴する条件と鬼役の追いかけるスピードを速くする条件も加えて査定を行った。

#### 6 分析項目

- 1) BL 期・プローブ期：対象児の進む方向と動き方(走る、歩く、動かない)を記録した。
- 2) 介入期：陣地に逃げ込むまでに生じた行動(走る、歩く、その他の行動)の生起率を算出した。逃げ込むまでにかかった時間と逃げ込むまでに鬼を見た頻度と内容を記録した。

### IV 結果

1 アセスメント及びBL 期：(子役)S1、S2、S3では「鬼以外方向に走る」は認められなかった。S4は教示を加えたスタートの直後で「鬼以外方向に走る」が認められたが、2秒後には認められなかった。(鬼役)S4は「子を追いかけて捕まえる」行動が生じたが、S1、S2、S3では認められなかった。以上から、S1～S4は鬼に捕まらないように逃げる子役のルールを理解していないと考えられた。S4は子を追いかけて捕まえる鬼役のルールを理解していると考えられた。S1、S2、S3は子を追いかけて捕まえる鬼役のルールを理解していないと考えられた。

2 介入期：陣地に逃げ込むまでに生じた行動の生起率で、陣地に走る(標的行動)の生起率は、S1では、全ての指導を通して生起率は低く、差は認められなかった。しかし、陣地に逃げ込んだらワッペンと強化子を交換する指導以降で、陣地に向かって進む行動はゆるやかな上昇傾向を示した(図1)。S2では、鬼ごっこをする前にワッペンと強化子を交換する集中訓練を行う指導で増加した。鬼が「子を捕まえる」指導でさらに増加し、高い

生起率を示した(図2)。S3では、陣地に逃げ込んだらワッペンと強化子を交換する指導で増加し、その後も安定して認められた(図3)。S4では、全ての指導を通して安定して高かった(図4)。鬼を見る頻度は、S1では、鬼ごっこをする前にワッペンと強化子を交換する集中訓練を行う指導で減少した(図5)。S4では、鬼が「子を捕まえる」指導で減少し、鬼を見る行動の内容に「鬼を一度も見ない」が認められた(図6)。S3も同様であった。S1では、鬼が「子を捕まえる」指導で、「鬼が出てきた時だけ見る」が増加した(図5)。S2も同様の結果を示し、さらに「走りながら見る」も増加した。陣地に逃げ込むまでにかかった時間は、S2は、鬼が「子を捕まえる」指導で減少した(図7)。S1、S3、S4も同様であった。

3 プローブ期：BL 期と同様の結果が示された。プローブ期で加えた条件においても、S1～S4で「鬼以外方向に走る」は認められなかった。

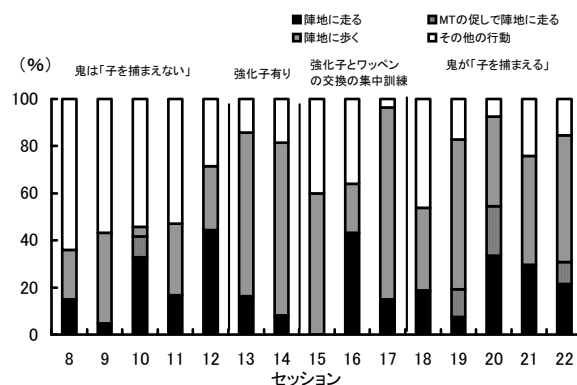


図1 S1・陣地に逃げ込むまでに生じた行動の生起率

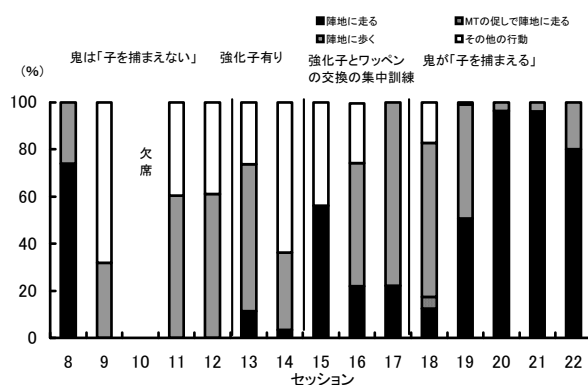


図2 S2・陣地に逃げ込むまでに生じた行動の生起率

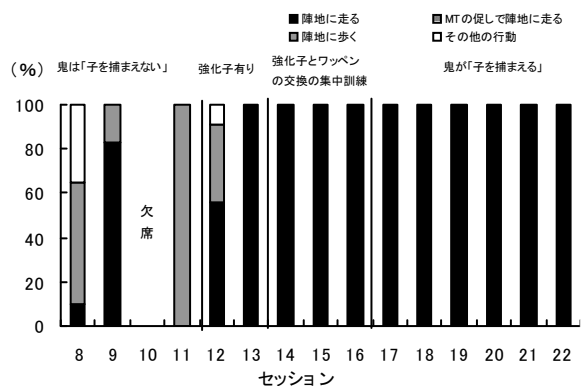


図3 S3・陣地に逃げ込むまでに生じた行動の生起率

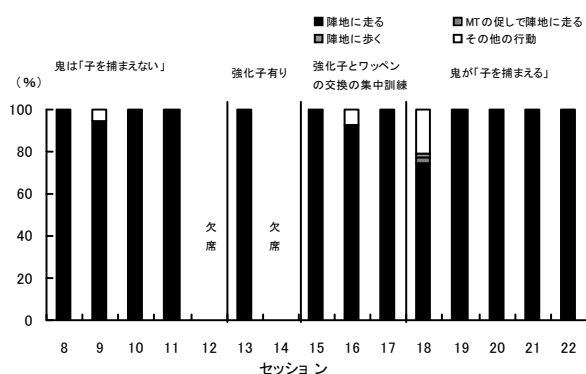


図4 S4・陣地に逃げ込むまでに生じた行動の生起率

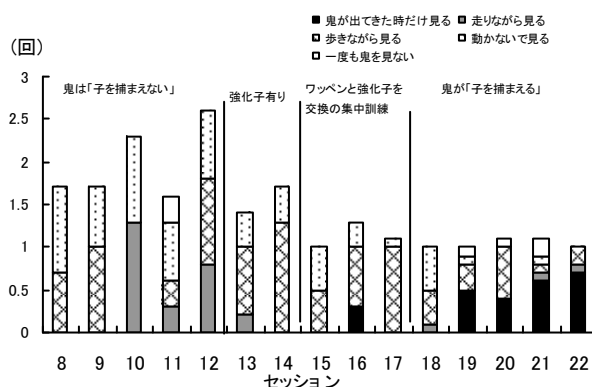


図5 S1・鬼を見る頻度と内容

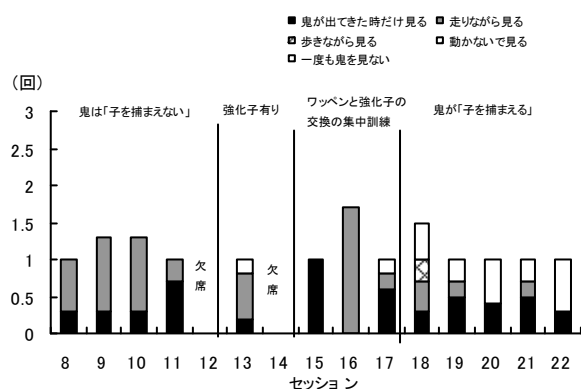


図6 S4・鬼を見る頻度と内容

## V 考察

鬼から逃げる行動を形成するために有効であった指導の手だてとして、①逃げる方向と場所を明確にするために鬼から逃げ込むための「陣地」を設定すること、②鬼から逃げる行動の動機付けのために、強化子を子役の勝ちの結果に随伴すること、③鬼に注目を促す支援を行うこと、④鬼が速く追いかけて、鬼の存在を明確にすることの4点が考えられる。さらに、②の強化子としての効果を高める手だてとして、鬼が子を捕まえる手続きを行い、逃げる行動に伴う強化子を貰える時と貰えない時の結果の差異を明確にすることが示唆された。また、集団の設定で指導者が対象児と一緒に鬼ごっこを行うことで、指導者や他児の様子が標的行動を示したモデルとなり、間接的な学習が促進されることが示唆された。これらの手だてを繰り返すことで、それぞれの手だてが互いに効果を高め、相乗効果を示したことが考えられる。しかし、プローブ期の条件で鬼から逃げる行動を形成するためには、鬼から逃げる方向といつまで逃げるかを明確にする陣地に替わる手がかりや手だてが必要であろう。

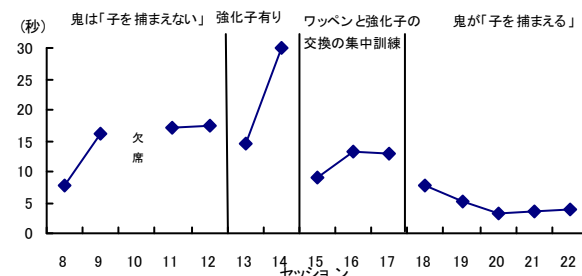


図7 S2・陣地に逃げ込むまでにかかった時間

## 文献

- 浅原薫・奥田健次(2006) 自閉症幼児への神経衰弱ゲーム指導. 日本特殊教育学会大会第44回発表論文集, 360.
- 早川隆志(2004) かくれんぼ遊び. 藤原義博(監修)/武蔵博文・小林真(編) 子どもの生き活き支援ツール〜きょうまくいくよ、移行・連携〜. 明治図書. Pp. 138-141.
- 細川かおり・池田由紀恵(2000) 精神発達遅滞幼児に対する鬼ごっこの指導と分析. 発達障害研究, 22, 198-208.
- 加藤哲文・井上雅彦・三好紀行(1991) ゲーム指導を通じた自閉症児のルール理解の促進. 特殊教育研究, 29, 1-14.