

# 放課後等デイサービスにおける不器用児への感覚運動アプローチの試み

～ 苦手さを自慢に変える“プレイジム”プログラム ～

○太田篤志

田中涼子

(株式会社アニマシオン プレイジム)

(株式会社アニマシオン プレイジム)

## I 問題と目的

発達障害児にみられる感覚-運動の問題や医学的診断としての発達性協調運動障害(DCD)が、近年、注目されてきており、発達障害の支援に取り組む現場でも、様々な感覚-運動プログラムが提案され提供されてきている。

これまで発達障害の運動機能に関する専門的アプローチは、主に作業療法士が感覚統合療法などの個別療育プログラムとして提供されてきたが、十分な量のサービスが整っておらず、支援ニーズを十分に満たしているとは言いがたい状況である。

現在、我々は、これまで専門機関で培われてきた感覚統合療法のエッセンスを活かすとともに、地域における発達障害支援の現場でもある放課後等デイサービス事業所にて、実践しやすい形で提供する方法を模索している。

今回、我々が取り組んでいる感覚-運動の枠組み「プレイジム遊びのレシピ」を示すとともに、この実践のなかでみられた成果について事例検討をもとに報告する。

## II 方法

対象：運動機能の発達促進を支援目標として当施設を利用している小学生3名。Aさんは、運動課題に対する苦手感が強く運動課題に対する消極的姿勢がみられた小学4年生の男児であり、支援期間は12カ月(週1回)である。Bさんは、全身の姿勢を保つことや身

のこなしの苦手さを主訴とする小学5年生の男児であり、支援期間は11カ月(週2回)である。Cさんは、手先の不器用さを主訴とする小学2年生の女児であり、支援期間は12カ月(週1回)である。なお対象児の保護者には発表・掲載の了承を得ている。

手続き：対象児3名に対して実施した遊びレシピの内容及びその成果について、各種検査結果および個別支援記録エピソードの質的分析をもとに事例検討をおこなった。

提供したプログラム：プレイジム遊びのレシピは、感覚統合療法の観点でカテゴリ化した遊びのメニューであり(表1)、従来からある遊びやカテゴリを活かすために新たに考えられた遊び課題によって構成されている。

遊びのカテゴリは、6つの遊びカテゴリおよび15のサブカテゴリからなる。

【感覚チャージ遊び】は、過度に感覚刺激を求める子どもの感覚ニーズを満たすため遊びである。

【カラダ土台遊び】は、筋の低緊張の改善やバランス機能の向上を目指す遊びであり、体幹や四肢の同時収縮を促す遊びや立位バランスを必要とする遊びである。

【こなし遊び】は、身体図式に関連する機能を育む遊びであるが、手指に焦点をあてた『手のこなし』の遊びなどが含まれている。

【慎重遊び】は、感覚のフィードバックを重視する遊びであり、自分の身体や対象物からの感覚情報をきめ細かく判別し運動を調整す

表1 遊びのレシピのカテゴリ構成

遊びカテゴリ	サブカテゴリ
【感覚チャージ遊び】	『動き遊び』『筋肉遊び』『さわり遊び』
【カラダ土台遊び】	『ふんばり遊び』『バランス遊び』
【こなし遊び】	『身のこなし』『手のこなし』『道具つかいこなし』『他者こなし』
【慎重遊び】	『判別遊び』『力加減遊び』
【まとめつなぎ遊び】	『まとめ遊び』『つなぎ遊び』
【カラダ工夫遊び】	『アイディア』『プランニング』

ることが要求される遊びである。

【まどめつなぎ遊び】は、左右の手などいくつかの身体部位の動作をまとめる機能とその動作を時間軸に沿って継ぐ機能が必要とされる遊びである。

【カラダ工夫遊び】は、自分の力で実行可能な新しい遊びを考え出し、やり方を考え、試行錯誤することが求められる遊びである。

### Ⅲ経過および結果

#### ○事例 A 『ふんばり遊び』

体幹および四肢の姿勢筋緊張が低く、立位・座位時の姿勢の崩れが顕著であったため

【カラダ土台遊び】を中心に実施した。ジャンプや四つ這いでの遊びなど同時収縮を促す遊びに半年ほど取り組んだ結果、姿勢保持機能の指標である腹臥位伸展姿勢・背臥位屈曲姿勢保持機能の向上が認められ、椅子座位時の骨盤後傾が軽減した。しかし A さんの変化は、運動機能面だけにとどまらず、四つ這いでの遊びの目標としてきたクリスマスのトナカイ役で、自信に満ちた精悍な表情でその役割を担うことができた。

#### ○事例 B 『身のこなし遊び』

衝動的に動作し全身運動が雑になりやすい傾向が認められ【慎重運動】や【こなし遊び】が提供された。ゴムひもの輪を両足から通し頭部から抜く動作をできるだけ速くスムーズに行うことを競う「ゴムひも輪っか」に1カ月ほど取り組み、当初のタイムを半分にするほど、滑らかに運動することが可能となった。その後も、様々な活動に取り組んだが、約半年後、「自分たちがプレイジムでやった遊びの記録を掲示板に貼りたい！」と子どもからの発案があり壁新聞を作成し（写真1）、Bさんは、そのなかで「ゴムひも輪っか」への挑戦を記述した。



写真1 子どもが作成した壁新聞

#### ○事例 C 『手のこなし遊び』

鉛筆を把持する際、全指に過剰な力が入り動作が固定されるため静的3指握りから動的3指握りへの移行が難しい状態であった。Cさんには、3指での道具操作の前段階である手指全体を柔軟に操作するスキルが必要と考えられたため『手のこなし』の遊びが提供された。始めに挑戦した遊び課題「まわシーディ」（写真2）は、5指を使ってCDを回す課題である。

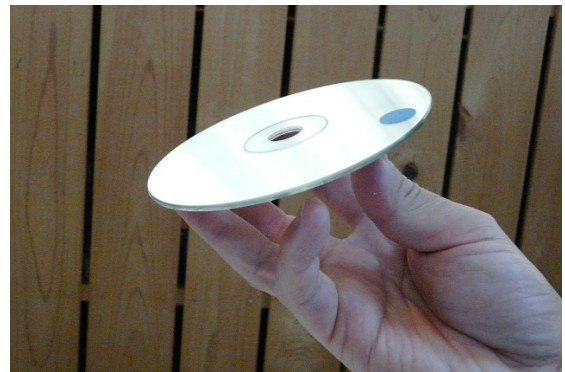


写真2 まわシーディ

課題導入当初、動作はぎこちなく、右手で回す際に左手や口周囲に連合反応がみられ、全身が過剰に緊張している様子であった。しかし2カ月ほどの取り組みによって、手指の分離運動が滑らかとなり、タイムは、1/4程度まで短縮された。この課題に自信をもって取り組めるようになった時期に、これまで使用を嫌がっていた鉛筆の持ち方補助具を、自ら積極的に用いるようになり、苦手な運筆課題にも前向きに取り組むことができるようになった。

### IV考察と課題

遊びのレシピで取り組んでいる課題は、生活場面での運動や動作の困りごとを直接的に改善するものではないが、手軽にできる運動課題への挑戦やそれを達成した事実が、子どもたちの自己効力感へ影響を及ぼしていることが、子どもたちの言動より示唆された。今後さらに課題のメニューを充実させ、実践を積み上げたいと考えている。

キーワード：不器用，感覚運動，自己効力感