

平成21年5月28日現在

研究種目：基盤研究（C）
 研究期間：2006～2008
 課題番号：18530550
 研究課題名（和文） 「遊びながらの発達診断用具」の開発と「出前発達相談」システムの開発に関する研究
 研究課題名（英文） A New Developmentally Diagnostic System in Playing with Toys

研究代表者
 西村 章次（NISHIMURA SHOJI）
 白梅学園大学・子ども学部子ども学科・教授
 研究者番号：00008731

研究成果の概要：子どもが喜ぶ「遊びながらの発達診断用具」を開発し、健常児を対象に108のデータを得、23各項目について、50%以上の通過率とSDから、3歳半前から6歳半以降まで6ヵ月ごとの発達推定年齢を出した。また40名を越す障害が疑われる児・者の診断に本用具が有効であることを確かめた。「プレールーム」、いわゆる「現場」、「家庭」における「出前発達相談」システムのあり方を、複数の検査者による診断と相談を基本にして構築した。

交付額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2006年度	400,000	120,000	520,000
2007年度	1,200,000	360,000	1,560,000
2008年度	200,000	60,000	260,000
年度			
年度			
総計	1,800,000	540,000	2,340,000

研究分野：社会科学

科研費の分科・細目：心理学・臨床心理学

キーワード：遊び 発達診断 発達診断用具 出前発達診断 障害児者 気になる子 相談システム 遊びながらの発達診断

1. 研究開始当初の背景

(1) 1996年～1998年度の科学研究費補助金による研究で、自閉症児にかかわるさい、「適切な反応」等の大切さを明らかにした。発達・教育相談のあり方が示され、新たな「発達診断マテリアル」の作成が課題とされた。

(2) 1999年～2001年度の科学研究費補助金による研究で、発達診断導入マテリアル「初期発達診断用具」を試作、日中の自閉症児の診断から発達の個人内差を対象に明らかにした。

(3) 2002年～2004年度の科学研究費補助金による研究で、「障害児者相談・生活支援センター」モデルを作成した。本研究から、障害児者が楽しめる「遊びながらの発達診断用具」の開発と「出前発達相談」システムの構築が

課題となった。

2. 研究の目的

(1) 子ども、青年・成人が楽しめる「遊びながらの発達診断用具」を開発する。

(2) 同診断用具が障害児・者の診断に有効であることを検証する。

(3) 「出前発達相談」システムのモデルを構築し、留意点を明らかにする。

3. 研究の方法

(1) 診断項目を設定し、カラフルで安全な用具とするため、専門家の協力を得て「用具」を開発する。用具には遊具性を持たせる。

(2) 「検査」チームを作り、保育所等で実施

し、その結果を統計的に処理する。障害が疑われる児・者への有効性を日常の相談活動のなかで検証する。

(3) 本研究代表者を中心に行ってきた相談資料を整理し、「出前発達相談」システムを明らかにする。

4. 研究成果

(1) 「遊びながらの発達診断用具」を開発した。他児が自分の番を待ちきれず、テストの部屋を覗くなど、子どもたちに好評であった。なお、「用具」は、重金属やホルマリンが入らない水性の塗料食品規格を満たし、磁石も紙磁石を用いる等、児・者の安全にも十分配慮した。

(2) 各項目の内容と得られた推定年齢を示す(表 1)。50%以上の通過率をもって発達推定年齢とした。

なお、評価は「できる」、「できない」に併せ、『『教えるとできる』*ないし『ほぼできる』**』の評価を入れた(この項*or**では以下、各項目の推定年齢は、30%以上の年齢を挙げた。50%以上もありうる)。以下、～3-6 は3歳半以前でできる、6-6～は、6歳半以上のレベルでできる、4-0 は3歳半から4歳未満であることを示す。×は条件に該当しない。SDは、その項目の年齢間全体の値。

「遊びながらの発達診断用具」

(下記写真は、バッグに入った全用具)



表 1. 用具の説明と推定年齢 n: 108

No.	項目	用具と検査法	でき方	* or ** %は30%以上	推定年齢	SD
1	こけしと四角	白い受け皿の上にBoxを乗せ、こけし棒とキューブを入れる。	こけし棒のみ	×	～3-6	.35
			こけしの顔を上に	×	4-6	.74

		こけし棒と四角のキューブの分類。	分類して挿入	×	～3-6	.72
2	積み木	積み木を積む。	積み木8個	×	～3-6	.00
3	自動車	積み木3つで車を見立てる。	窓や車のマーク付。	4-0 30%	～3-6	.88
4	型はめ	□△○を並列に、次に可逆に挿入。	並列	×	～3-6	.70
			可逆	×	～3-6	.00
5	はめ絵	パーツを組み、全体像を作成。	ライオン	～3-6 43%	～3-6	.50
			パンダ	4-0 30%	～3-6	.45
6	絵の組み合わせ	磁力の入った初歩ボード上に車と西瓜、サッカーボール、白の円形、花と花瓶を組む。	車1	4-0 30%	～3-6	.35
			車2	3-6 40%	4-0	.64
			車3	×	～3-6	.45
			車4	～3-6 43%	5-0	.64
			西瓜	4-6 62%	5-6	.50
			サッカー	6-0 30%	5-6	.73
			白丸	5-0 38%	5-6	.72
			花瓶	×	6-6 ～	.75
7	分類	2つの白い箱に、野菜と果物を分別して入れる。	野菜と果物	～3-6 43%	4-6	.63
8	対応	レゾと積み木を対応させ、余り指示。	対応	～3-6 57%	4-0	.80
			余り	×	4-6	.97
9	駒入れ	色と形を合わせて盤に挿入。	色と形	～3-6 43%	～3-6	.50
10	コップ	水の量を同じにし、コップ	同じにする。	4-6 43%	6-6 ～	.76

		の形を替えても同じと言う。	形が違っても同じ	×	×	.75
11	表情	表情の読み取り	マッチング	×	～ 3-6	.00
12	図形	鏡映図形の認知。	一致	×	～ 3-6	.88
13	4数字	四数字の記憶模写の開閉順、併記順。	開閉順	5-6 43%	5-6	.94
			併記順	×	6.6 ～	.98
14	曖昧図	ぼやかした図から鮮明な図への認知。	リンゴ	×	～ 3-6	.73
			人	4-0 60%	5-6	.63
			△→ ○	3-6 43%	5-6	.70
15	時計	3時を読み、3時半を示す。	3時	5-0 77%	5-6	.96
			3時半	×	6-6 ～	.96
16	ビーズ通し	三色のビーズを自由に通し次に模倣、記憶模倣。模倣と記憶は色の順番を指定	6個以上	×	～ 3.6	.90
			7個模倣	×	4.6	.98
			7個以上模倣	×	5.0	.93
			記憶	×	6.6 ～	1.8 3
17	単語	聞いてカードを拾い、次に読む。	7枚以上	×	～ 3-6	.00
			幼児語有	4-0 30%	×	×
18	視線	自分を見ている人(5名)	計3枚5名	×	～ 3-6	.93
19	動詞絵	カード使用、「～が」検査者が主語を言い、動詞と目的語を引き出す。	目的語+動詞	×	～ 3-6	.73
20	絵の配列I	絵の配列4枚～6枚	継次課題	4-6 31%	5-6	.63
		絵の説明	ストーリー	5-0 31%	5-6	.61
21	絵の配列II	信念、恐怖、愛着4枚ずつ	心の理論	5-6 36%	6-6 ～	.60
		絵の説明	ストーリー	×	5-6	.70

22	数唱	2～9桁	7桁以上	～ 3-6 57%	×	.50
23	量概念	2つと3つと5つを取る。	「2つ頂戴」など。	～ 3-6 43%	5-0	.50

注. No.6のサッカーボールは、5歳前で50%以上ができてはいるが、6歳前では50%の通過率が見られず、通過率が38%となっている。

対象児の構成によってありうることで、矛盾はしない。

本表をもって、第1の研究目的である「遊びながらの発達診断用具」の開発は、各項目の発達推定年齢の算出をもって達成されたといえる。なお、「用具」の作成は、武蔵野美術大学の教務補助・前田奈津子氏のデザインと木工場「シゲ・ウツ」の山崎茂夫氏および山崎氏の指導下にある社会福祉法人「皆の郷」の「いもの子作業所」の障害をもつ青年・成人の皆様の心からの献身を得た。

本研究の特徴は、何より子どもたち、そして発達障害をもつ青年・成人がテストに対する抵抗感をなくし、むしろ楽しい遊具として知的教材に相対してくれることにある。

K園の子どもたちが、早く自分の番がくるよう、テストに使用した部屋を覗きこむ姿が忘れられない。その点からも本「用具」の開発は成功したといえよう。

なお、自閉症を含む発達障害のある青年・成人は中継時間に不安定になる。本「用具」は、そのときの知的遊具としてもこうかてきであることがわかった。

(3) 研究の目的のひとつである「気になる子ども」および障害児の診断における本「用具」の効果は、いくつかの場面において立証された。大学のプレールームにおける発達相談活動においては、まず本「用具」を用いる。市販の心理学的な発達・知能検査はどうしても子ども・者に心理的な硬さを与えてしまう。はじめに本「用具」を用い、子ども・者に楽しさを感じてもらい、発達を推定した上で市販の検査に進むことができることが確認できた。後に報告するプレールーム外の「出前発達相談」においても同様の経験を得た。

(4) 「出前発達相談」システムの構築に関して—40名を越す対象者から—

- ① 発達診断にあたっては、ひとりで対応すると、来談者に対するその人の一方的な「判断」と「指示」となってしまう。必ず複数で行うことの重要性に気づいた。
- ② 相談は、児・者がいないところで(子どもたちを離れ)、家族を含めた関係者の話し合いを経て、今後の指導課題・計画を作成することに重点を置いた。
- ③ 形態は、大学のプレールームと相談室の

組織化された場所（学生等の参加によって集団場面も演出すること）、保育所・幼稚園等の子どもがいる場（ここでは日常の集団場面での様子を見ることができるといふ利点がある）、家庭に訪れての相談活動（個人情報につき詳細は避けるが、ふたつの家庭を訪問し、大学等では見ることのできない生活実態に触れた）。

また、VTRを用いての青年・成人のケース研究会や実践検討会での診断形態もある（発達に関する専門家と支援者の学習の場という利点もある）ことに気づいた。

いずれも、今回の「出前発達相談」システムの構築に関する最大の収穫は、相談は複数の知恵を出し合って、診断と話し合いを通して進めていくべき、という結論を得たことにある。

5. 主な発表論文等

（研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線）

〔雑誌論文〕（計0件）

〔学会発表〕（計0件）

〔図書〕（計3件）

① 西村 章次、金田 利子、斉藤 政子他 12名（3番目）、保育内容・人間関係、第1部第5章、将来を見通した統合保育の充実を考える—障害のある子からコミュニケーションの本質を学んで—、同文書院、220頁、2006、pp.55-68.

②（監訳書）監訳者、西村 章次、訳者、斉藤 一雄、権 明愛他 16名、J.デイヴィッド著、福祉が人を弄んだとき—知的障害をもつジョンの人生史—、ミネルヴァ書房、2006、223頁.

③ 西村 章次、鈴木 佐喜子、師岡 章他 10名（8番目）、保育・教育実習テキスト、第6章D 障害系施設での実習の進め方、診断と治療社、2008、186頁、pp.113-128.

〔産業財産権〕

○出願状況（計0件）

○取得状況（計0件）

6. 研究組織

(1) 研究代表者

西村 章次 (NISHIMURA SHOJI)
白梅学園大学・子ども学部・教授
研究者番号：00008731

(2) 研究分担者

(3) 連携研究者

① 前田 奈津子、武蔵野美術大学造形学部 視覚伝達デザイン学科、教務補助.

② 山崎 茂夫、木工場「シゲ・ウッズ」職員、「いもの子作業所」指導職員.

④ 社会福祉法人「皆の郷」・「いもの子作業所」の障害をもつ青年・成人.

⑤ 黒澤 祐介、白梅学園大学短期大学教育・福祉研究センター嘱託研究員.

⑥ 権 明愛、清瀬市こどもの発達支援・交流センター専任職員.

⑦ 範 例、早稲田大学 WEIC 非常勤教師.

〔その他〕

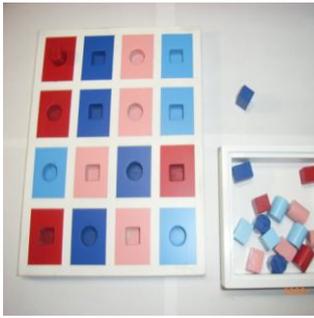
本研究の主たる目標は子どもが喜ぶ「用具」の開発にある。14項目の曖昧図は12、13項目のBoxの背面を用いている。15～23項目は省略する。23項目の量概念は項目2の積み木を用いる。15項目の時計と16項目のビーズ以外は、カラフルな絵によって構成されている。本「用具」の遊具らしさを示すために以下、1項目目から14項目の写真を紹介する。

表2. 「用具」の写真（一部）

#	項目	材料	提示
1	こけし ししと四角	こけし 積み木 向き	 <p>「顔を上にして」とは言わない。 キューブを上から入れようとしたら、「違うよ」と教える。すべて入れたら、Boxを上げ、中身が崩れたとき、「やったあ」と言う。</p>
2	積み木	積み木	

3	積み木自動車	車を組み、走らせて遊ぶ。	
4	型はめ	並列 (写真は並列)	
		可逆 (逆に)	
5	はめ絵	ライオン	
		パンダ	
6	絵の組み合わせ	車1	 以下、ピースが増えていく。

同	車2	
同	車3	
同	車4	
同	西瓜	
同	サッカーボール	

同 7	白ボ ール	
同 8	花瓶	
		「絵の組み合わせ」は以上 8点。
7	野 菜 と 果 物	
8	オ レ ン ジ と 積 み 木	
9	駒 入 れ 色 と 形	

10	「同 じ」 理由		
	「違 う」 理由		
	表 情 の 認 知		
	図 形 認 知		
13	4 つ の 数 字		
	暖 味 図		

報告のおわりに、本「用具」に深く関心をもってくれた子どもたち、青年・成人の方々に感謝申し上げます。

注) 本「用具」の模倣を禁じる。