

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 27 年 6 月 9 日現在

機関番号：16201

研究種目：基盤研究(C)

研究期間：2012～2014

課題番号：24531252

研究課題名(和文) 発達障害者の社会参加を推進するソーシャルスキル支援ツールの実用化

研究課題名(英文) Practical use of social skills support tool to promote social participation of developmental disabilities

研究代表者

武蔵 博文 (Musashi, Hirobumi)

香川大学・教育学部・教授

研究者番号：00262486

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,900,000円

研究成果の概要(和文)：発達障害児が感情について理解を深め、それにより生じる行動を自ら調整し、トラブルに対処する力を高めることに、子ども自身が興味関心を持って自ら取り組む、プログラムとコンテンツを開発する。

課題1：評価バッテリーの実用化：これまで開発してきた評価尺度をまとめ、子どもの感情状態を評価する方法として提案した。課題2：コンテンツの充実・多様化と実証研究：支援プログラムの内容を整備し、コンテンツの充実と多様化を図り、発達障害児を対象に実証研究を行った。課題3：タブレット型携帯情報端末の活用：学習内容を繰り返して練習し、定着と維持を図るためのゲームアプリを開発し試行した。

研究成果の概要(英文)：This support programs are intended that the developmental disabilities to understand their emotions, to adjust their emotional behavior, and to enhance the ability to cope with the trouble. We develop programs and contents that children themselves work their own with interest.

Task 1：Practical application of evaluation batteries：We suggested as a method for evaluating the child's emotional state. Task 2：Enhancement of contents and empirical studies：We devised the contents of the support programs, and was working to enhance the contents. It was carried out empirical studies to target the developmental disabilities. Task 3：Utilizing of the portable information terminal：We have attempted to develop a game application to practice by repeating the learning content, and to achieve the maintenance and establishment.

研究分野：特別支援教育

キーワード：特別支援教育 人間関係の形成 感情調整 認知行動療法 積極的行動支援 支援ツール 発達障害
知的障害

1. 研究開始当初の背景

特別支援教育が進展する中で、通常の学級において特別な教育的支援を必要とする児童生徒は増加傾向にあり、集団活動や対人場面での、感情の理解と調整の育成は危急の課題である(内田・山崎, 2012)。

発達障害児が、集団活動で社会的スキルに過剰と欠如を生じ、対人場面での情動コントロールに失敗して、孤立を深めてしまうことが問題として指摘される。とくに、爆発的な情動や過敏さ故の不安とともに生じる種々の行動をコントロールすること、対人的トラブルに発展しそうな場面での予防的な対処が行えることが課題となる。

そこで、McAfee (2002)、Atwood (2004)等を参考として、「怒り」と「不安」の理解と調整に焦点を当てた支援プログラムの開発を試み、さらに、Gray (2003)等を参考として、対人的困難場面での身の処し方に焦点をあてた支援プログラムを開発した。

2. 研究の目的

理解しがたい感情について理解を深め、統制しがたい感情と、それにより生じる行動を自ら調整し、予測しがたいトラブルに対処する力を高めることに、子ども自身が興味関心を持って自ら取り組む、プログラムとコンテンツを開発する。

(1) 評価バッテリーの実用化：これまで開発してきた評価尺度(武藏, 2012)をまとめ、子どもの感情状態を評価する方法として提案する。

(2) コンテンツの充実・多様化と実証研究：感情の理解と調整の支援プログラムのコンテンツの充実・多様化を図り、発達障害児を対象としたソーシャルスキルトレーニング(以下、SST)での実証研究を続ける。

(3) タブレット型携帯情報端末の活用：個々の子どもの進度に合わせて、学習内容を繰り返して練習し、定着と維持を図るためのゲームアプリを開発し試行する。

3. 研究の方法

(1) 評価バッテリーの実用化：SSTにおいて評価として用いる。小学校の特別支援学級、通級指導教室での実践において評価として用いる。子どもの感情状態の時間的な変化を検討する。評価法を用いた指導者に評価の内容や方法についてインタビューを行う。他の評価方法(CBCL、SDQ、不安尺度)との関連を検討する。感情の理解と調整の評価法としてまとめる。

(2) コンテンツの充実・多様化と実証研究：①プログラムの基本となる内容を整備する。白井・武藏(2010)をもとに、子どもが自分の感情状態に気づき理解を深める、感情の調整・コントロールの仕方を身につけて練習する、対人的なトラブル場面での初動的な対応

の仕方を身につけて練習する、の3つのプログラムで構成する。

②プログラムコンテンツの充実を図る。コンテンツを開発する際の基本的な考え方は、ワークシートやプレゼンを用いた順序立った指導、感情調整法・予防的対処法をキャラクター化した視覚支援、シナリオやゲームによる学習内容の繰り返し練習、グループワークを通じて互いの意見の発表と交流、日常生活の中で続ける手立ての工夫等である。

③プログラムコンテンツの多様化を図る。子どもの年齢・学年、学習スタイルや能力、状況理解の程度、注意の持続時間、興味・関心、個別・学習集団の大きさ等に応じたコンテンツを検討する。

④SST、小学校の特別支援学級、通級指導教室で、発達障害児を対象に支援プログラムを実践し、その結果をもとに支援プログラム及びコンテンツの改良を図る。

(3) タブレット型携帯情報端末の活用：①携帯情報端末(iPad)のゲームアプリを開発する。感情調整の練習として作成した対戦型カードバトルゲーム「マイキブン・カードゲーム」を携帯情報端末(iPad)のゲームアプリ化する。

②携帯情報端末(iPad)のゲームアプリを、SSTにおいて指導用教材として使用し、その使用過程、効果、利点を検討する。

4. 研究成果

(1) 評価バッテリーの実用化：子どもが自分の様子を自己評価する3つの評価尺度としてまとめた(武藏・齊藤・小郷・門脇, 2015)。現場での使用を想定し、詳しい説明や実施方法、採点法、質問用紙を用意した。SSTのみならず、小学校の特別支援学級、通級指導教室での実践において評価として用いた。

①評価内容の整理と検討：3つの評価尺度のうち、「いきいき生活アンケート」は、子ども自身が自分で自分の社会的スキルを評価するための尺度である。周りの子たちとの関係を、どのように感じ、理解しているかを明らかにすることを目的とした。友人関係促進、友人関係抑制、自己顕示、孤立逃避、感情調整不全の5つの尺度から構成した。

「イライラ・不安な場面ランキング」は、子ども自身が自分で自分の怒りや不安の状態を評価するための尺度である。毎日の生活の中で、どのように怒りや不安を感じているかを明らかにすることを目的とした。学校活動トラブル、先生トラブル、友だちトラブル、友だち不疎通、関係過敏の5つの領域から構成した。

「トラブルにアドバイス」は、子どもが怒りや不安への対応を考え出す力を評価するための課題である。トラブル場面で怒りや不安を起こしてしまった友だちに対して、アドバイスをするという設定で、どのような対処の方法をとるのかを明らかにすることを目

的とした。

②評価尺度の実施と検討：「いきいき生活アンケート」は、友人関係だけではなく、自己顕示や孤立傾向、感情状態を表す内容を含めた。そのときどきの学校や対人関係の様子を反映し変動する子がいる一方で、自己顕示や孤立逃避で極端な傾向を示し、それが継続して変わらない子もいた。支援プログラムの評価としてよりも、子ども自身がそのときどきの自分の感情・情動の状態にどのように気づいているかを評価するのに適していた。

「イライラ・不安な場面ランキング」は、些細な行き違い、周囲の出来事への過敏な反応を表す領域を含めた。不疎通や過敏反応を多く示す子がいた。学校や友だちとのトラブルがないとする子もいた。子どもの学校生活の様子や友だちとの関係を反映しているといえる。支援プログラムにより、子ども自身がこうした様子や関係をどのように捉えているかの変化を評価するのに適していた。

「トラブルにアドバイス」は、前向きさ、具体性で評価することとしたが、評価の観点に関してはさらに検討が必要であった。学習した感情調整法や予防的対処法の内容を含んだ回答、相手に同情する、トラブルに対抗する回答、否定的攻撃的な回答などあった。時間経過や支援プログラムの前後で、回答が変化する子、しない子がいた。支援プログラムにより、子ども自身が解決方法を考え出す力を評価する方法の一つとなり得る。

他者評価、他の行動評価（CBCL等）の方法と組み合わせて評価することを行った。他者評価と子どもの自己評価とは必ずしも一致しなかった。子どもの感情・情動を中心とした評価法としての活用が期待できる。

(2) コンテンツの充実・多様化と実証研究：基本となる3つのプログラム（表1）を中心に、子どもに合わせた指導支援が行えるようにコンテンツの充実・多様化を図った（武蔵・齊藤・小郷・門脇, 2015）。

①プログラムの基本となる内容の整備：感情理解のプログラムでは、快感情を十分に理解することから始めて、不快感情の理解へ移る。感情を対象化して捉え、ことば、場面状況、自分の状態との関係を意識する。感情レベルの違いに気づき、段階づける方法を身につける。そのために、快感情の状態・状況をたくさん貯めて、いつでも思い出せること、感情理解の手順に慣れたところで不快感情の理解に入ること、見えない感情を「見える化」して、その程度・大きさを知ること、子ども同士の発表を通じて、互いの感じ方を比べ合い共有を図ることに重点をおいた。

感情調整のプログラムは、不快感情の基本的な調整方法（身体活動的対応、言語的対応、イメージによる対応）を順に学ぶ。加えて、不快感情と同時に起きるマイナス思考に気づき、考え直す方法を身につける。そのために、不快感情の調整方法を、子どもにとって

身近な方法・やり方で具体化すること、場面や状況に応じて、調整方法を組み合わせ、足し合わせて用いること、ロールプレイだけでなく、ゲーム等を通じて練習を繰り返すこと、毎日の生活で調整方法を使うことを続けて、定着を図ることに重点をおいた。

トラブルへの予防的対処のプログラムは、対人的なトラブルに巻き込まれない、トラブルを大きくしない一連の対処法（ひと言、立ち去り、報告）を身につける。友だちとの行き違い、些細ないさかい、ちょっとしたからかいに、その場で確かに対応して、感情的な混乱状況を解消する。そのために、トラブル場面、対人的不疎通、関係過敏な状況での対処方法を、子どもにとって身近な方法・やり方で具体化すること、一連の対処法をつなげて行えること、ロールプレイだけでなく、ゲーム等を通じて練習を繰り返すことに重点をおいた。

表1 感情の理解と調整の支援プログラム

感情理解：感情に気づき理解を深める
・感情状態や場面状況を理解する
・感情程度を段階づける方法を身につける
・快感情に満ちた生活をする
感情調整：感情を調整する方法を学ぶ
・身体活動的に対応を身につける
・言語・イメージによる対応を身につける
・考えをプラスに変える方法を身につける
・感情を調整する方法を練習する
予防的対処：トラブルへの対処法を学ぶ
・気持ちを伝え、その場から離れて、信頼できる人に報告する対処法を身につける
・トラブルに対処する方法を練習する

②プログラムコンテンツの充実：ワークシートやプレゼンの内容を整理して精選した。感情理解では、快感情で行ったワークシートの形式で、不快感情も学ぶようにした。感情-認知（ことば）-身体-状況がつながって理解できるようにした。感情理解の最初からランキングをつける活動を取り入れ、感情レベルの段階づけ（5段階+感じない）につなげた。感情調整では、5つの調整法を表すキャラクターとその内容、ポイントを学べるようにワークシートを工夫した。学校やその場、近所・家庭ごとに方法を考えさせた。マイナス思考を考え直す方法では、例示を多く示し、クイズを繰り返して行うようにワークシートを工夫した。プラスの考え、プラスの考えの考え方、プラスもどきのマイナスな考えの見分け方を順を追って示した。予防的対処では、3つの対処法を表すキャラクターとその内容、具体的な動作、ポイントを学べるようにワークシートを工夫した。それぞれの対処法の練習と対処法をつなげて行う練習を繰り返して行えるようにした。

感情調整法・予防的対処法をキャラクター化した。感情調整の方法（表2）として、「運動」「リラックス」「人との交流」「自己教示」

「よいイメージ」の5つを選び、「イライラ・ふあん★撃退隊カンジョウレンジャー」として「うんどうマン」「リラックスマン」「おはなしマン」「かんがえマン」「いろいろマン」と表した。さらに、「マイナスの考えをプラスに変える」方法を「プラスマン」と表した。それぞれのレンジャーの得意技として、子ども自身に合った調整法を考えさせた。怒りや不安の不快感情が大きくなり、困った感情になってしまうことを「マイナスモンスターズ」で表した。トラブルへの予防的対処法(表3)を「相手にひとこと言い返す」「トラブルの場所から立ち去る」「自分を助けてくれる大人へ報告する」の3つのステップに分けて、「ひとことロボ」「たちさりロボ」「ほうこくロボ」と表した。3つのステップを順に行うことを、3体のロボが合体した「協力合体・友だちトラブル・カイケツロボ」と表した。些細なことが大きなトラブルとなり、繰り返されてしまうことを「トラブラーズ」で表した。

シナリオやゲームにより学習内容を繰り返して練習した。子どもが関心を持って取り組み、十分な練習を確保するように、簡単に書き込めるシナリオを使ったロールプレイ、対戦型カードバトルゲーム、審判制すごろくゲームを考案した。「カンジョウ・シナリオ」「カイケツ・シナリオ」は、選択肢から選んだり、セリフを書き込んだりして、子どもに合ったシナリオを自分で完成して演じることができる。「マイキブン・カードゲーム」は、怒りや不安の不快感情の場面「マイナスモンスターズ」と、感情調整法「カンジョウレンジャー」に分かれて対戦する。子どもが選んだ感情調整の方法を「バトルコール」して進めていく。「マイキブンすごろくゲーム」は、トラブル場面「トラブラーズ」に対して予防的対処法「カイケツロボ」で対抗してゴールを目指す。子どもが対処法を考えて説明して演じ、皆で助け合い、審判のジャッジで進めていく。

グループワークを通じて互いの意見の発表と交流を行った。ワークシートでの学習等は個別に行うことができるが、年齢の異なる数名の子どもたちでグループを作り、他児の発表を通じて他者の感情に気づき、グループワークを通して多くの人の感じ方を捉え、感情調整法や予防的対処法の理解と実行を深める方法を考案した。大型の「きもちメーター」を使って、互いの感じ方を発表したり話し合ったりする。うれしいこと、楽しいこと、好きなことをみんなで確かめ合い共有する。感情調整法を楽しみながら皆で試す(例えば、リラックスの呼吸法と筋弛緩法を皆で行う。自己教示を大人や子ども同士で行う。よいイメージの楽しい気分を皆で実感する。プラス思考を皆で考える)。シナリオを使ったロールプレイを互いに演じ合い発表し、不快感への対応の仕方を共有する。

日常生活の中で続ける手立てを工夫した。

支援プログラムを学んだ後に、学んだ内容を日常生活に生かす仕組みである。快感情を感じた出来事を意識し、不快感情に対応できたことを実感する。それらを記録して、たくさん貯める。貯まった記録を自らふり取り、周りに報告する。「うれしい日記」は、子どものうれしかったこと・楽しかったこと、周りを喜ばせたことを記録して貯めるものである。「大好きずかん」は、子ども自身の好きなこと・興味のあることを集めるものである。「チャレンジカード」、「マイキブン・コレクション」は、毎日の生活で感情調整法を使ったことを記録するものである。

表2 感情調整の方法

うんどうマン	運動、からだを動かすこと。たくさんエネルギーを使って気持ちをコントロールする。
リラックスマン	ゆったりする、力をぬくこと。のんびりと楽をすることで、気持ちをコントロールする。
おはなしマン	相手を見つけて、話しかけること。誰かと話して気分を楽にする。
かんがえマン	元気の出る言葉を唱えること。言葉を唱えて、気分を楽にする
いろいろマン	うまくいったことを思い出すこと。なりきって、やる気をアップする。
プラスマン	マイナスの考えをプラスに変えること。プラスの考えで気持ちをコントロールする。

表3 トラブルへの予防的対処法

ひとことロボ	トラブルの相手に自分の気持ちきちんとひとこと伝える。
たちさりロボ	振る舞い方として、その場から立ち去り、自分が落ち着く場所に移動する。
ほうこくロボ	信頼できる大人にトラブルで起こった事実を報告する。
トラブル・カイケツロボ	上記の3つをセットで行うことでトラブルを小さくする。

③プログラムコンテンツの多様化：より学年・年齢の低い児童への対応、支援プログラムの内容を十分に理解できない児童への対応、とくにワークシートを使用することに困難を示す児童への対応を考える必要が生じた。通常の支援プログラムで使うワークシートを選択的に直したもの、さらに、選択肢を単純化したものを考案した。ワークシートの内容を選択式のクイズにしたものを作成した。SST等で同一の指導を受けながら、子どもの理解に応じて、ワークシートを提供できるようにした。学んだ内容をその都度、短時間で復習できるようにした。

感情理解（きもちメーター）、感情調整法（カンジョウレンジャー）、予防的対処法（カイケツロボ）の内容をカード化した。SST等で学んだ内容を練習する際に、カードを常に手元において、いつでも確認できるようにした。また、持って歩く、掲示しておく、連絡帳等に挟む等により、日常の生活でも学んだ内容をふり返ることができるようにした。

支援プログラムを学んだ後でも、ロールプレイやゲームでの練習において、設定された不快感情や対人トラブルに対して、学んだ感情調整法や予防的対処法を自分なりに選んで用いることが難しい子どもがいた。そこで、学んだ感情調整法や予防的対処法そのものを繰り返して練習する、思い出し確かめて、子ども自身ができそうな方法を見つけ出すためのゲームを新たに考案した（例えば、カンジョウレンジャーのカードを使い、好みのレンジャーを見つける。すごろくやビンゴゲームで、当たった感情調整法や予防的対処法を練習する。うまく練習することができたら、トークンシステムとして、ごほうびのカンジョウレンジャーシールが当たる）。

学年・年齢の高い児童、支援プログラムを更に活用する内容も検討した。感情調整法や予防的対処法を学校等で積極的に活用するものである（例えば、人との交流で話し相手を見つける。トラブル内容をメモして相談する。トラブルの解決法を自ら考える。周囲との良い関係を築く・会話を続ける）。

④支援プログラムの実践と改良：大学の教育相談施設・特別支援教室すばるでのSSTに加えて、小学校の特別支援学級、通級指導教室、放課後等ディサービスで試みた。その結果より、支援プログラム及びコンテンツの改良を図った。その内容は前述のとおり。

(3) タブレット型携帯情報端末の活用：感情調整法を練習するための対戦型カードゲームを携帯情報端末のWebアプリとして、SSTで試行し、その効果を検討した。

①携帯情報端末のゲームアプリ開発：ゲームアプリは、マイキブン・カードゲームの本体、キャラクター紹介（カンジョウレンジャーすごろく）、ゲームの進め方（どのような手順でゲームを進めるか、ゲームの各フェイズの説明）、ゲームのルール（カードの表示、属性とお助けポイントの説明。重ね技、援護、相性、プラスポイントの説明）により構成した。開発言語はHTML5でWebアプリとした。iPad (IOS7)での動作確認を行った。

ゲームの手順は、「ドローフェイズ」でルーレットを使って、モンスターとレンジャーを決める。「スタンバイ」で、ベンチからメインに対戦するレンジャーを選ぶ（図1）。「バトルフェイズ」で、重ね技、援護のレンジャーを選ぶ。表示に合わせてバトルコールをする。「判定」は、対戦スタートボタンを押すと判定される。「エンドフェイズ」は、気持ちメーターが0になると、モンスターを



図1 ゲームアプリの対戦場面

ゲットできる。最初のドローフェイズに戻る。

②ゲームアプリを用いたSSTの検討：不快感情の理解と調整をねらいとしたSSTで、感情調整法の学習の後に、ゲームアプリを導入した。どの子どもも意欲的に、集中して取り組む様子が見られた。モンスターを倒してゲームを進めることばかりに気を取られることがあったので、指導者とやりとりしながら、モンスターの属性、イライラや不安の場面やその大きさに注目させたり、選択した感情調整法を尋ねたりして進めた。

ゲームアプリを使うことで、感情レベルにより気持ちメーターを増減させること、場面（属性）によって異なる感情調整法を使うこと、複数の感情調整法を組み合わせることを繰り返して練習することができた。画面に表示されるバトルコールに従い、感情調整法を言葉にして唱えること、気持ちメーターが減ること、不快感情に対処できたことを実感することができた。ベンチ（手札）の中から、より良い組み合わせを意識的に選択して、特定の感情調整法に偏ることなく、様々な方法を試す機会となった。

子どものアプリの操作の様子を見ると、どの子どもも複数の感情調整法を組み合わせながらゲームを進めることができていた。バトルコールを読み上げてゲームを進めることに慣れていった。場面（属性）に合わせポイントの高い組み合わせを考えてレンジャーを選択していた。自分のお気に入りのレンジャーを確認しながら行う様子も見られた。

ゲームアプリ化したことにより、判断に必要な情報が一つのゲーム画面に示されるので説明がしやすく、子どもも理解しやすいこと、感情調整法の選択と判断に集中して取り組めることが利点としてあげられた。

子どもが自ら感情を調整し、トラブルへの対処力を高めるために、興味関心を持って自ら取り組む、プログラムとコンテンツを開発する目的を達成できたと考える。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計 8件)

①明翫光宜 不安のコントロールプログラムの動向 Asp heart：広汎性発達障害の明

日のために 査読無 13(1), 2014, 148-152

②武藏博文・原田直弥 発達障害児を対象とし感情調整に焦点を当てた小集団 SST: バイオフィードバックとカードゲームの指導を通して 香川大学教育実践総合研究 査読無 29, 2014, 107-119

③高島佳江・武藏博文 広汎性発達障害児の積極的コミュニケーションを図る支援: 通級指導教室でのソーシャルスキルトレーニングとチャレンジ日記・発表を通して LD 研究 査読有 22(3), 2013, 254-266

④武藏博文・西本公平 発達障害児を対象とし対人トラブルの対処に焦点を当てた小集団 SST 香川大学教育実践総合研究 査読無 27, 2013, 77-90

⑤金谷千絵・武藏博文 中学校特別支援学級に在籍する生徒のソーシャルスキルトレーニングの効果について 香川大学教育実践総合研究 査読無 25, 2012, 93-104

⑥木戸口千夏・武藏博文 通常学級におけるソーシャルスキルトレーニングが児童および学級集団に及ぼす効果 香川大学教育実践総合研究 査読無 25, 2012, 81-91

⑦門脇絵美・白井佐和・小郷将太・武藏博文 広汎性発達障害児を対象としたソーシャルスキルトレーニングの効果(3)-不安に対する感情理解及び感情のコントロール、対人トラブルの対処法を中心として- 香川大学教育学部研究報告第 I 部 査読無 137, 2012, 37-52

[学会発表] (計 13 件)

①平井康智・西村健一・武藏博文 感情コントロールに焦点をあてた小集団 SST-カードゲームによる指導を通して- 第12回 TEACCH プログラム研究会 実践研究大会 2015. 03. 08 山西福祉記念会館 (大阪府・大阪市)

②武藏博文・明翫光宜・石川健介・多村真由美・倉橋徒夢・澳塩渚・内田香奈子 発達障害児を対象とした感情の理解と調整の教育支援の可能性 日本教育心理学会第 56 回総会 2014. 11. 08 神戸国際会議場 (兵庫県・神戸市)

③武藏博文 発達障害児を対象とし感情調整に焦点を当てた小集団 SST-バイオフィードバックとカードゲームの指導を通して- 日本教育心理学会第 56 回総会 2014. 11. 08 神戸国際会議場 (兵庫県・神戸市)

④武藏博文 発達障害児を対象としトラブル対処に焦点を当てた小集団 SST の試行-SST

での個々の対象児の結果- 日本LD学会第22回大会 2013. 10. 13 パシフィコ横浜 (神奈川県・横浜市)

⑤門脇絵美・小郷将太・武藏博文 感情コントロールスキル学習のためのワークブック作成と試行 1 日本 LD 学会第 21 回大会 2012. 10. 07 仙台国際センター (宮城県・仙台市)

⑥小郷将太・門脇絵美・武藏博文 感情コントロールスキル学習のためのワークブック作成と試行 2 日本 LD 学会第 21 回大会 2012. 10. 07 仙台国際センター (宮城県・仙台市)

⑦武藏博文 マトソン年少者社会的スキル尺度の日本語版の再作成 日本特殊教育学会第 50 回大会 2012. 09. 29 つくば国際会議場 (茨城県・つくば市)

⑧門脇絵美・小郷将太・武藏博文 発達障害児を対象とした感情のコントロール方法選択に関する検討 日本特殊教育学会第 50 回大会 2012. 09. 29 つくば国際会議場 (茨城県・つくば市)

⑨武藏博文・西村健一・明翫光宜・門脇絵美・藤野博 感情の理解と調整をねらいとする SST の可能性 日本特殊教育学会第 50 回大会 2012. 09. 28 つくば国際会議場 (茨城県・つくば市)

[図書] (計 1 件)

①武藏博文・齊藤佐和・小郷将太・門脇絵美 楽しく学べる怒りと不安のマネジメント カンジョウレンジャー&カイケツロボ エンパワメント研究所 2015 130 頁+CD

6. 研究組織

(1) 研究代表者

武藏 博文 (MUSASHI Hirofumi)
香川大学・教育学部・教授
研究者番号: 00262486

(2) 研究分担者

坂井 聡 (SAKAI Satoshi)
香川大学・教育学部・教授
研究者番号: 90403766

明翫 光宜 (MYOUGAN Mitsunori)
中京大学・心理学部・講師
研究者番号: 70469021

石川健介 (ISHIKAWA Kensuke)
金沢工業大学・心理科学研究所・准教授
研究者番号: 90319038