

## 平成 30 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。

作年度より開始しているプログラムであり、今年度も、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1名、2年生が2名、3年生が4名の計7名であった。活動の導入時には、アイスブレイクを実施し、参加者には無理のないように参加を促した。その後、Wii Uやゲーム活動を行った。また、参加者の希望を取り入れ、調理活動や制作活動を行うようにスケジュールを組み立てた。5回の活動を通して、参加者が見通しを持って活動に参加しやすいように、毎回の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】および【主張】ともに、3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。中学生用ストレス反応尺度については、4名が最終チェックの点数が上がっていたが、学校や家庭での出来事が、点数の変動に影響していることが考えられる。

活動中は、機器設定を手伝ったり、参加者同士で話し合いながらゲームを進めるなど、主体的に活動に参加する様子が見られるようになった方がいた。また、繰り返し参加する内に、意思表示が分かりやすくなったり、担当以外の職員にも、援助要請ができるようになるなど、コミュニケーション面で効果が見られた方もいた。

一方で、新規の活動は、参加できるまで時間を要したり、小集団の中でもストレスを感じやすい方もおり、参加者の状態によって個に応じた対応の工夫が必要であると感じた。プログラム実施後のアンケート調査や保護者へのインタビュー

調査からは、参加者の活動への満足度は概ね高く、継続参加を希望している方が多かった。ワークショップが参加者にとって、「仲間と楽しく過ごせる場所」になることができたと考える。

保護者へのアンケート調査の結果からは、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83%いた。保護者からも活動の継続参加を希望する意見が多く、居場所支援以外にもコミュニケーションの練習の場としての期待が高かった。今後も、保護者の希望も聞き取りながら、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、特別支援学校中等部在籍の方が1名の計7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。今年度は、参加者が見通しを持って安心して参加できるように、毎回の流れは大きく変えず、参加者の希望を元に調理活動や制作活動を取り入れ、スケジュールを組み立てた。

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 26日(木)	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：4人 オブザーバー参加：1人
8月 22日(水)	アイスブレイク・パフェ作り・茶話会	2年生：2人 3年生：2人
12月 25日(火)	アイスブレイク・スノードーム作り・茶話会	2年生：2人 3年生：1人
1月 7日(月)	書初め・ゲーム (Wii U)・茶話会	2年生：2人 3年生：2人
3月 26日(火)	アイスブレイク・ゲーム (Wii U)・茶話会	2年生：2人 3年生：3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。

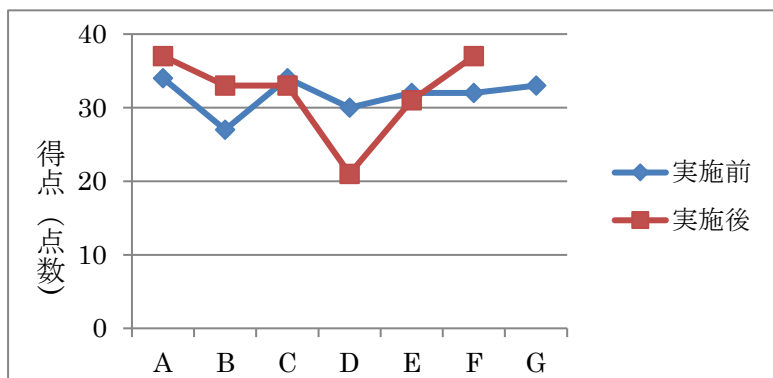


図 1 中学生ソーシャルスキル尺度：自己評価得点【配慮】

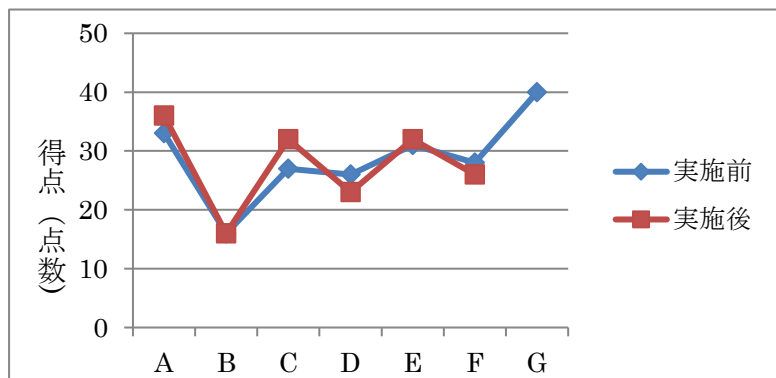


図 2 中学生ソーシャルスキル尺度：自己評価得点【主張】

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6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、「何かを頼むとき、相手の迷惑にならないか考えます」、「友だちの話は、ひやかさないで聞きます」の項目の点数が上がっている参加者が3名いた。「友だちが仲間に入りたそうにしていることに気づきます」の項目では、3名の参加者の点数が下がっていた。最終評価が上がっていた方は3名で、下がっていた方は3名だった。

【主張】では、「グループの人たちの前で、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。最終評価が下がっていた方は、2名だった。

【配慮】および【主張】ともに、点数が下がった参加者に関しては、「自分は気付きにくいタイプかも」という気付きに関するコメントがあったり、評価実施時の日常生活の出来事も点数に影響していることが考えられる。

## 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。

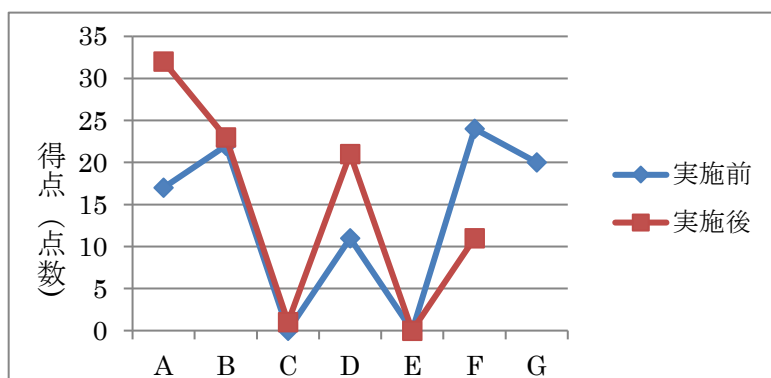


図3 中学生用ストレス反応尺度：自己評価得点

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6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、4名の参加者が、合計点数が上がっていた。点数の上がった4名に関しては、情緒学級に在籍しており、学校に登校できている方である。学校で頑張っている分、クラスメイトや部活の人間関係や学習面の心配、受験のストレスなどが点数に影響し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>・スタッフが準備や片付けを頼むと、積極的に応じる。</li> <li>・スタッフとペアになって行うゲームでは、相手と息を合わせようと意識して、成功すると、笑顔で喜ぶ。</li> <li>・WiiUでは、対戦中に興奮すると、声が大きくなる。スタッフの声かけで、声の大きさを加減したり、メンバーと順番を交代する。</li> <li>・調理活動では、食べられる量を調整してトッピング具材を選ぶ。</li> <li>・制作活動では、作業手順を間違えることがある。スタッフが修正の指示をすると、お礼を言い、応じる。自分のイメージ通りの作品を作ることにこだわり、完成するまで時間がかかるが、どうしても難しい作業は、「どうしたら良いですか？」とスタッフに聞く。</li> <li>・茶話会では、メンバーが持参した絵を見て、褒める。自分も絵を描いていることや音楽を好きなことを、スタッフやメンバーに話す。</li> </ul>
B	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム活動は、見学を選択する。スタッフが横についてやり方を一緒に考えたり、タイミングを見て促すと、徐々に部分的に参加するようになる。</li> <li>・WiiUでは、「やり方が分からない」とメンバーが実施する様子を見る。操作の仕方をメンバーから教えてもらおうと、何回か繰り返す内に、参加できるようになる。</li> <li>・調理活動では、スタッフの指示に応じながら、作業する。</li> <li>・制作活動では、作業手順を工夫しながら取り組む。作業時間の終了間際に、2個目の作品を作りたいと言い始める。作業時間が限られていることを伝えると、直ぐに諦める。</li> <li>・茶話会では、スタッフが促すと、メンバーに描いている絵を見せたり、好きな歌手の話をする。メンバーが歌い始めると、退室する。スタッフに「ああいうのは好きじゃない」と言う。</li> <li>・活動開始当初は、困ると、笑ってスタッフを見るが多かったが、活動回数を重ねると、言葉や動作で意思表示をするようになる。</li> </ul>
C	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自己紹介では、自分の趣味や経験について発表する。</li> <li>・ゲーム活動では、メンバーやスタッフが実施する時も、様子を見て笑ったり、楽しむ。</li> <li>・WiiUでは、自ら操作の仕方をメンバーに聞きに行ったり、持っているゲームソフトについてメンバーと会話をする。対戦中にミスをする時、「ごめんね」とメンバーに謝る。</li> <li>・調理活動では、スタッフの実演を見て、最後まで一人で作業する。</li> <li>・制作活動では、スタッフの指示に応じながら、作業する。自分の作品を作り終わると、スタッフの作業を手伝う。</li> <li>・茶話会では、共通の趣味のメンバーの音楽プレイヤーを借りて、好きな歌を歌う。</li> </ul>

D	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スタッフが頼むと、椅子や机の準備、ゲーム機器の設定を手伝う。</li> <li>・WiiUでは、進んでゲームの操作を行う。自分の対戦が終わると、スタッフに持参した本を見せるなど、マイペースに過ごす。スタッフから、女子メンバーに操作の仕方を教えるよう促されると、「恥ずかしくてできない」と言う。</li> <li>・調理活動では、スタッフの指示に応じながら、時間内に作業を終える。</li> <li>・茶話会では、スタッフやメンバーに、好きな歌手の音楽を聞かせる。メンバーの話の時は、興味を示さずに、持参した本を読んだり、スタッフに話しかけることが多い。</li> <li>・活動を通して、スタッフの一斉指示は、俯いたり、違う方向を向いて聞いていることが多い。</li> </ul>
E	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム活動では、実施するスピードが速くなると、順番を混乱したり、やり方を間違えることがある。</li> <li>・WiiUは、積極的に取り組む。対戦中は、設定場面などをメンバーと話し合って決めたり、持っているゲームソフトについてメンバーと会話をする。</li> <li>・茶話会では、歌うメンバーを見て、少し引いている様子はあるが、好きなことについてスタッフの質問に答えたり、スタッフやメンバーにスマートフォンの動画を見せる。</li> <li>・スタッフが、手洗い場までメンバーを案内するよう頼むと、戸惑う。スタッフが一緒に行くと、スタッフの後について、案内する。</li> </ul>
F	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スタッフからメンバーを紹介されると、自ら挨拶をする。</li> <li>・WiiUでは、自らメンバーと順番を交代したり、メンバーに話しかける。</li> <li>・茶話会では、お菓子には殆んど手を付けない。「こういう時は食べれない」とスタッフに言う。</li> <li>・活動参加前は、好きなキャラクターをメンバーに紹介したいと希望していたが、活動中は、その話は全くせずに過ごす。</li> </ul>
G	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自己紹介では、椅子にもたれかかるよう座り、スタッフとは反対方向を向いたまま発表する。</li> <li>・ゲーム活動では、積極的に実施方法を提案したり、ゲームを仕切る。</li> <li>・WiiUでは、操作の仕方が分からないメンバーに、自らやり方を教える。</li> <li>・茶話会では、スタッフに、年齢などの個人情報に質問する。スタッフの答える様子を見て、楽しむ。</li> </ul>

個人によって内容は異なるが、活動を経験する中で、コミュニケーション面や社会スキル面で変化が見られた参加者がいる。

Wii Uの活動時は、全体的に参加意欲が高く、自らゲーム機器の設定を手伝ったり、職員やメンバーに操作の仕方の説明を行う方が6名いた。メンバー同士で話し合いながらゲームを進める場面が多く見られ、参加者が自発的にゲームについて会話をするようになった。

調理活動や制作活動では、職員のモデル実演や指示を頼りに取り組む参加者が多かった。自分なりに作業工程を工夫したり、職員の作業を手伝う参加

者が2名いた。自分のイメージ通りに作ることにこだわる方もいたが、時間内に仕上げることは意識できており、難しい作業の際は、職員に援助要請を出すことができた。

茶話会では、参加者が自分の趣味の話をするが多かった。職員が仲介すると、お互いに音楽を聞かせ合ったり、自分が描いた絵をメンバーに紹介するなど、参加者が気兼ねなく自分のことを話せたり、他者と関わるができる時間となった。

活動開始当初は、お菓子やジュースを配り分ける際に、机の上に落ちたものをそのまま皿に乗せたり、コップの内側に指を入れたまま相手に渡すなど、マナーについて課題が見られる方が多かった為、4回目活動時より、茶話会前に手洗いやお菓子の配り方の説明を行った。それ以降は、参加者全員が、意識して行動を変える様子が見られた。

全ての活動に参加したメンバーの内の1名は、活動開始当初は、困ると笑ったまま担当職員を見ることが多かったが、徐々に担当以外の職員にも意思表示できるようになった。

継続参加した参加者に関しては、繰り返し活動を経験する内に、全員に何等かの変化は見られているが、初めて行う活動は戸惑ったり、参加できるようになるまでに時間を要する方がいた。作業時間が限られている場合がある為、十分に取組めないことがあった。スケジュールや視覚提示は予め行っていたが、より具体的な時間設定を提示しておいたり、個別に使用できる材料を確保しておくなど、参加者の状態に合わせて設定を変えていく必要がある。また、参加者の中には、1回目のワークショップ以降、活動に参加できなくなった方が2名いた。保護者からは、「もっと自分の話を聞いて欲しかったようだ」、「周りに合わせすぎようと頑張りすぎたのだろう」と報告があった。活動中の様子からだけでは参加者の本心や意向が分かりにくいこともあり、参加者の認識の仕方には、個人差が大きいことが改めて分かった。

#### 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6名に対し実施した。

4名の参加者が、「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「いつもは一人で遊んでいるので、みんなと遊べたことが物凄く楽しい」や「Wii Uが楽しかった」という意見が挙げられた。また、4名の参加者が、「ワークショップに参加して、

難しかったことや困ったことはあった」と答えており、「あまり活動に参加できなかった」、「喋れなかった」と感じている方がいることが分かった。

参加者からは、様々な感想が挙がっているが、殆どの参加者が、「メンバーや職員と交流できた」と感じており、ワークショップの活動に「また参加したい」と答えていた。今後は、「スポーツをしたい」、「みんなに音楽を聞かせたい」などの活動要望が出ている。

#### 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、「休日に同級生と遊んだり、今まで興味のなかった同年代の子に興味を持つようになってきている」、「先輩の家に泊まりに行くなど、今までにない経験をしている」といった、他者との関わりの面での変化や、「学校の宿泊行事で、荷物の管理ができたり、指示を聞いて動くことができたようで、ワークショップの経験が多少なりとも影響しているのではないか」という社会スキルの面での変化が見られる意見があった。また、「カウンセリングの先生から、ワークショップで仲間ができたという感覚があるのではないか、と言われた」という感想もあった。中学3年生の参加者に関しては、「不登校だが進路のことは気になっているようで、その話になると落ち込む」、「進学意欲は高まっているが、学校の前に行くとき腹痛などの身体症状が出ている」と、受験を前に参加者が、悩みやストレスを抱えていることが分かった。

ワークショップについては、4名の参加者が、「楽しかった」、「また参加する」と家族に話していた。

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6、アンケート回収率は86%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	6
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	1
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	2
⑤ 参加を勧められたから	0
⑥ その他	0



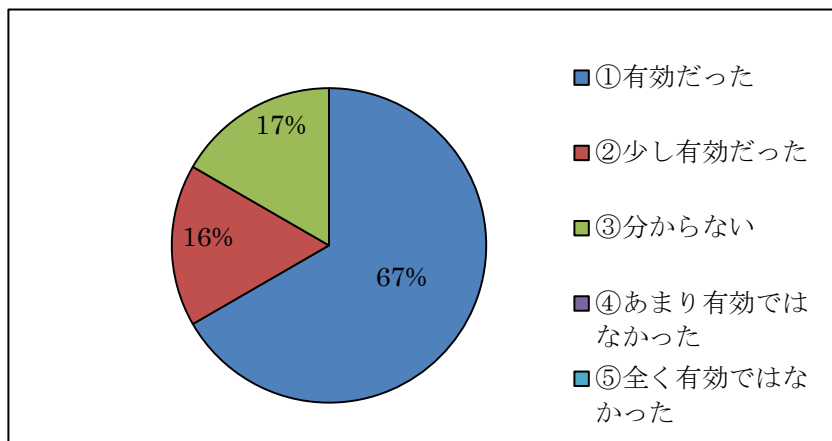


図4 「お子様が、中学生ワークショップの活動に参加することは有効でしたか」について

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	5
② 異性との付き合い方	2
③ 家族との関係	0
④ 生活面での対応（時間の管理が苦手、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、ノートテイクができない、課題提出ができないなど）	4
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）	3
⑦ その他	1

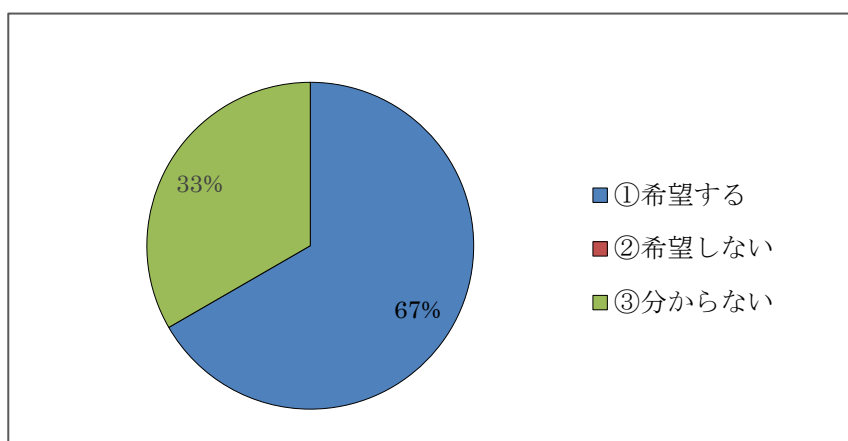


図5 「次年度も、お子様がワークショップに参加することを望まれますか」について

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。

- ・大きな変化はないが、同年代との関わりはとても苦手なので、ワークシ

ワークショップで緊張せずにコミュニケーションが取れている姿を見て、親は安心し、本人は楽しそうだった。

- ・色々な子どもと合わせることができたと思う。
- ・人に興味を持つようになったが、こだわりが強すぎて、学校ではトラブルにもなっている。

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>

- ・ペースが遅く、集団行動についていけない。
- ・こだわりが強すぎて、人に引かれてしまう。
- ・人との距離感が近すぎる。
- ・同年代の子には、本人の気持ちなどが分かってもらえない。
- ・人の話を最後まで聞くことが苦手で、早とちりしてしまう。

<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）>

- ・高校に進学し、学校生活が心配。
- ・高校での教師との関係が心配。
- ・高校生活での友達との付き合い方が上手にできるのか心配。

<⑦その他>

- ・学校以外での友達との付き合い方。

表3の結果から、保護者全員が、「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」の項目にチェックをつけていた。次いで「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」という回答が多かった。保護者からは、「同年代の友人がいないので、本人が、ワークショップで楽しく過ごしていることが、嬉しい」とのコメントもあり、ワークショップが、保護者にとって、「学校外の居場所」や「少集団でのコミュニケーションの場」として期待が高いことが分かった。

図4の結果からは、67%がワークショップへの参加は「有効だった」、16%が「少し有効だった」と回答しており、83%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。

表4の結果から、「学校での教師や友達との関わり方」という回答が最も多く、次いで「学習面についての心配」という回答が多かった。保護者からは、学校生活の具体的な困り感の他に進路に関しての心配が複数挙げられた。

図5の結果から、67%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、「中学生ワークショップは凄く気に入っているので、高校生に向けたワークショップがあると嬉しい」という希望が挙げられた。

## 2. 考察

中学生ワークショップは、昨年度から開始したプログラムである。今年度の参加者は、特別支援学級および特別支援学校に在籍している方が多く、通常学級に在籍している参加者は、不登校で少年支援室を利用している方だった。特別支援教育の経験歴がある方が殆どだったが、学校生活に関しては、「交流級に行くことができない」、「同年代の子とは合わない」などの悩みを抱えていた。

繰り返し活動を経験する中で、メンバーや職員に、自ら意思表示できるようになったり、共通の趣味の話題であれば、参加者同士で話を進めることができるようになり、コミュニケーション面や対人対応面で変化が見られた方が多かった。

中間経過のインタビュー調査や活動終了後のアンケート調査からは、参加者が、学校の友人や先輩との関わりが広がったり、進路について考えるようになるなど、何等かの変化が見られる方がいることが分かった。

ワークショップについては、多くの参加者が、「また参加したい」と答えており、活動に関する要望などの意見も複数挙がっていた。学校や家庭で、参加者が様々なストレスを抱えていることも分かったが、ワークショップが参加者にとって、「自分のことを安心して話すことができる場所」および「他者と安心して関わるができる場所」になることができたと考える。

参加者の中には、小集団の活動でもストレスがかかり、個別に気持ちの聞き取りや意向の確認を行うことが必要な方がいた。新規の活動に慣れるまでに時間を要したり、活動の時間内には、十分に参加ができないこともあった。今後も、参加者の様子に応じて、職員が個別に話を聞いたり、より具体的な時間配分を提示するなど、参加者が活動に参加しやすいような工夫を継続していくことが重要である。

保護者からも、ワークショップの継続参加を希望する声が複数挙がっている。居場所支援や学校外で他者とコミュニケーションする場としても、ワークショップへの期待は高かった。今後も、保護者の希望も考慮しながら、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。

# 資料 3-2

このアンケートは、「正しい答え」「間違った答え」というものは、ありません。  
 成績に関係するものでもありません。  
 あまり悩まず、今のありのままの気持ちを、教えてください。

	あてはまる ややあてはまる どちらともいえない あまりあてはまらない あてはまらない ・ ・ ・ ・		1 配慮	2 主張
1	友だちが元気がないときは、励まします	1 - 2 - 3 - 4 - 5		
2	相手に聞こえる声で話します。	1 - 2 - 3 - 4 - 5		
3	何かを頼むとき、相手の迷惑にならないか考えます。	1 - 2 - 3 - 4 - 5		
4	友だちに、自分の考えを言えます。	1 - 2 - 3 - 4 - 5		
5	クラスの人と一緒にいるときは、相手の気持ちを考えます。	1 - 2 - 3 - 4 - 5		
6	人の意見に左右されなくて、自分の考えを言います。	1 - 2 - 3 - 4 - 5		
7	友だちがさみしそうときは、声をかけます。	1 - 2 - 3 - 4 - 5		
8	必要なときは、自分から先生に頼みます。	1 - 2 - 3 - 4 - 5		
9	話をするときには、相手の気持ちを考えます。	1 - 2 - 3 - 4 - 5		
10	わからないことがあるときは、先生に質問します。	1 - 2 - 3 - 4 - 5		
11	話し合いのときは、自分と違う考えを聞きます。	1 - 2 - 3 - 4 - 5		
12	グループの人たちの前で、自分の考えを言います。	1 - 2 - 3 - 4 - 5		
13	友だちの話は、ひやかさないで聞きます。	1 - 2 - 3 - 4 - 5		
14	自分だけ意見がちがっても、自分の意見を言います。	1 - 2 - 3 - 4 - 5		
15	友だちが仲間に入りたそうにしていることに気づきます。	1 - 2 - 3 - 4 - 5		
16	クラスの人たちの前で、自分の考えを言います。	1 - 2 - 3 - 4 - 5		

	1 配慮	2 主張
合計		

中学生用ストレス反応尺度

氏名 \_\_\_\_\_

年 月 日 \_\_\_\_\_

【評定基準】	
常にある	81 ~ 100%
よくある	51 ~ 80%
少しある	21 ~ 50%
全くない	0 ~ 10%

		全くない(0点)	少しある(1点)	かなりある(2点)	常にある(3点)
不機嫌・ 怒り感情	1. イライラする				
	2. 怒りを感じる				
	3. だれかに、怒りをぶつけたい				
身体的反応	4. 体がかれやすい				
	5. 目が疲れる				
	6. 吐き気がする				
	7. お腹が痛くなる				
抑うつ・ 不安感情	8. 頭がくらくらしたり、頭痛がする				
	9. 不安を感じる				
	10. 悲しい気持ちになる				
	11. 気持ちが緊張している				
無力的認知・ 思考	12. 自分がみじめな気持ちになる				
	13. 自分に自信がない				
	14. 何もやる気がしない				
	15. 学校に行く気がしない				

合計

--

氏名 \_\_\_\_\_ 様

## 中学生ワークショップ 参加者アンケート

中学生ワークショップの活動全体を振り返り、教えてください。

1. ワークショップの活動には、また参加したいですか？

- ① 参加したい                      ② 参加したくない                      ③ よく分からない

※その理由があれば、教えてください。

( 例 ○○活動が、楽しかった。他校のメンバーや職員と出会えて良かった。)

[ ]

2. 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りましたか？

- ① あった                      ② なかった                      ③ よく分からない

※その理由があれば、教えてください。

( 例 自分の趣味について、話をすることができた。調理や工作など、作業活動を行えたことが、よかった。)

[ ]

3. ワークショップに参加して、難しかったことや困ったことはありましたか？

- ① あった                      ② なかった                      ③ よく分からない

※その理由があれば、教えてください。

( 例 あまり喋れなかった。参加できない活動が多かった。)

[ ]

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？

① できた

② できなかった

③ よく分からない

5. ワークショップの活動に、希望することはありますか？

スタッフへの意見・要望があれば、具体的に教えてください。

( 例 趣味の話をする時間を増やして欲しい。スポーツ活動がしたい。 )



ご協力ありがとうございました。

中学生ワークショップ参加者中間経過聞き取り用紙

名前 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ 月 \_\_\_\_\_ 日

本人の最近の様子や変化点

ワークショップの感想や要望

本人

家族



氏名 \_\_\_\_\_ 様

## 平成 30 年度「中学生ワークショップ」保護者アンケート

該当する番号に○をつけ、必要なものに記入してください。

1 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)

- ① 学校以外で、同じ趣味や悩みを持つ同年代の仲間と、楽しんで関わる場が欲しいから。
- 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。
- 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。
- 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。
- ⑤ 参加を勧められたから。
- ⑥ その他

( )

2 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。

- ① 有効だった      ② 少し有効だった      ③ 分からない      ④ あまり有効ではなかった
- ⑤ 全く有効ではなかった

※ 「2」の回答で、具体的な理由があれば、教えてください。

例 同年代の子に、興味を持つようになった。友人と外出する機会が増えた。  
以前より、前向きになった。明るくなった。

( 周りに合わせすぎようとして、プレッシャーが大きかったようだ。 )

3 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)

- ① 学校での教師や友達との関わり方
- ② 異性との付き合い方
- ③ 家族との関係
- ④ 生活面での対応 (時間の管理が苦手、忘れ物が多い、片付けが苦手 等)
- ⑤ 学習面についての心配 (授業についていけない、ノートテイクができない、課題提出ができない 等)
- 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 等)
- ⑦ その他

( )

※ 「3」の回答に、具体的な理由があれば、教えてください。

例 本人の考えやペースが、同級生や先生とは合わないことがある。  
学校にコンスタントに通うことができない。  
高校卒業後のことが、心配。

[ ]

4 次年度も、お子様が中学生ワークショップに参加することを望めますか。

- ① 希望する                      ② 希望しない                      ③ 分からない

5 今後の活動に関する要望等がございましたら、ご自由にお書きください。

[ ]

ご協力ありがとうございました。

## 中学生ワークショップ 参加者のまとめ

基本情報	参加回数	評価の結果		活動終了時のアンケート結果より			活動記録より	プログラム終了後のアンケート結果より
		中学生用ソーシャルスキル尺度	中学生用ストレス反応尺度	楽しかった活動について	ワークショップについて	今後やりたい活動について		
・名前 ・年齢 ・性別 ・診断名 ・告知の有無 ・所属 ・手帳 ・服薬 ・特別支援教育経験	5回	1回目【配慮】34点【主張】33点 →2回目【配慮】37点【主張】36点	17点→32点	・1回目:ゲーム活動、WiiU、茶話会 ・2回目:ゲーム活動、調理活動、茶話会 ・3回目:ゲーム活動、制作活動、茶話会 ・4回目:書初め、WiiU ・5回目:ゲーム活動、WiiU、茶話会	・参加した5回全て「楽しかった」と答えている。	・ゲーム活動、WiiU、スポーツ活動を挙げている。 ・「その他」として、「演劇」と記入している。	・「高校についての情報を知りたい」、「発想の行き詰まり」、「交流に行けない」と記入している。 ・スタッフが準備や片付けを頼むと、積極的に応じる。 ・スタッフとペアになって行うゲームでは、相手と息を合わせようと意識して、成功すると、笑顔で喜ぶ。 ・WiiUは、積極的に取り組む。対戦中に興奮すると、声が大きくなる。スタッフの声かけで声の大きさを加減したり、メンバーと交代する。 ・調理活動では、食べられる量を調整して、トッピングを選ぶ。 ・制作活動では、手順を間違えることがある。スタッフが教えると、その度にお礼をいう。また、自分のイメージ通りに作ることにこだわり、時間がかかる。周りが急いでいても、マイペースに作業する。どうしても難しい作業は、スタッフに聞く。 ・茶話会では、メンバーが持参した絵を見て、褒めたり、自分も絵を描いていることを話す。	・次年度のワークショップの参加は、「参加したい」と答える。 ・「すべての活動が楽しかったから」と理由を記入している。 ・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」と答える。 ・「WiiUでみんなと遊べた。いつも一人でやっているから、物凄く楽しい」と理由を記入している。 ・ワークショップに参加して、難しかったことや困ったことは、「あった」と答える。 ・「マリオカートで何故か私にだけ異常なまでにトラブルが起きる」と理由を記入している。 ・スタッフやメンバーとの交流は、「できた」と答える。 ・ワークショップへの要望は、「無いです」と記入している。
名前:B 年齢:15歳 性別:女 診断名:ASD 告知:無し 所属:公立中学校通常級3年生 手帳:無し 服薬:無し 特別支援教育経験:無し	5回	1回目【配慮】27点【主張】16点 →2回目【配慮】33点【主張】16点	22点→23点	・1回目:WiiU ・2回目:調理活動 ・3回目:制作活動 ・4回目:WiiU ・5回目:WiiU	・参加した5回全て「楽しかった」と答えている。	・ゲーム活動と仕事を挙げている。	・未記入 ・自己紹介では、活動開始当初は、困ってスタッフを見るが多かったが、回を重ねると、自ら首を横に振って、発言しない旨をスタッフに意思表示する。 ・ゲーム活動では、見学を選択するが、スタッフが横について一緒に考えたり、促すと、徐々に部分的に参加する。 ・WiiUでは、「操作の仕方が分からない」と言い、メンバーの様子を見る。繰り返す内に、メンバーから教えてもらって機器を操作する。 ・調理活動では、スタッフの指示に応じながら作業することが多いが、トッピングが要るかわからないかは、はっきりと意思表示する。 ・制作活動では、自分なりに作業工程を工夫しながら、取り組む。終了間際に、2個目の作品を作ろうかなと言い始める。 ・茶話会では、スタッフが促すと、自分で描いた絵を、メンバーに見せる。メンバーが歌い始めると、「出たいですか」と許可を得て、退室する。スタッフに「ああいうのは好きじゃない」と言う。	・次年度のワークショップの参加は、「参加したい」と答える。 ・「楽しかった」と理由を記入している。 ・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」と答える。 ・ワークショップに参加して、難しかったことや困ったことは、「あった」と答える。 ・「あまり活動に参加できなかった」と理由を記入している。 ・スタッフやメンバーとの交流は、「よく分からない」と答える。 ・ワークショップへの要望は、未記入。

基本情報	参加回数	評価の結果		活動終了時のアンケート結果より			活動記録より	プログラム終了後のアンケート結果より	
		中学生用ソーシャルスキル尺度	中学生用ストレス反応尺度	楽しかった活動について	ワークショップについて	今後やりたい活動について			普段生活の中で困っていること、みんなに聞いてみたいことについて
・名前 ・年齢 ・性別 ・診断名 ・告知の有無 ・所属 ・学校との連携 ・手帳									
名前:C 年齢:15歳 性別:男 診断名:ASD 告知:無し 所属:公立中学校情緒学級2年生 手帳:無し 服薬:無し 特別支援教育経験:有り	4回	1回目【配慮】34点【主張】27点 →2回目【配慮】33点【主張】32点	0点→1点	・1回目は不参加 ・2回目:特に無し ・3回目:ゲーム活動、制作活動、茶話会 ・4回目:WiiU ・5回目:WiiU、茶話会	・参加した4回全て「楽しかった」と答えている。	・WiiUとスポーツ活動を挙げている。	・未記入	・自己紹介では、自分の趣味や経験について発表する。 ・ゲーム活動では、他のメンバーやスタッフの取り組みの際も、様子を見て笑ったり、楽しむ。 ・WiiUでは、自ら操作の仕方をメンバーに聞きに行ったり、対戦中にミスをする、「ごめんね」とメンバーに謝る。 ・調理活動では、スタッフの実演を見て、最後まで一人で作業する。 ・制作活動では、スタッフの指示に応じながら、作業する。自分の作品を作り終わると、自らスタッフの作業を手伝う。 ・茶話会では、共通の趣味のメンバーの音楽プレイヤーを借りて、好きな歌を歌い始める。	・次年度のワークショップの参加は、「参加したい」と答える。 ・「全部の活動が楽しかった」と理由を記入している。 ・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、「よく分からない」と答える。 ・ワークショップに参加して、難しかったことや困ったことは、「なかった」と答える。 ・スタッフやメンバーとの交流は、「できた」と答える。 ・ワークショップへの要望は、「スポーツをしたい。WiiUのソフトを増やして欲しい」と記入している。
名前:D 年齢:15歳 性別:男 診断名:ASD、ADHD 告知:有り 所属:公立中学校情緒学級3年生 手帳:無し 服薬:有り 特別支援教育経験:有り	3回	1回目【配慮】30点【主張】26点 →2回目【配慮】21点【主張】23点	11点→21点	・1回目:WiiU ・2回目:調理活動 ・3回目は不参加 ・4回目は不参加 ・5回目:WiiU	・参加した3回全て「楽しかった」と答えている。	・ゲーム活動、WiiU、スポーツ活動を挙げている。	・「試験でいい点を取りたい」と記入している。	・公共交通機関を使って来所し、活動30分前には到着していることが多い。スタッフが頼むと、準備を手伝う。 ・自己紹介は、趣味や血液型の話をする。 ・スタッフの一斉指示は、下を向いたり、違う方向を見ていることが多いが、話は聞いており、全体への質問には、頷きや首振りで意思表示する。 ・WiiUでは、進んでゲームの操作を手伝う。自分の対戦が終わると、スタッフに持参した本を見せる等、メンバーの様子には関心がない。スタッフから、女子メンバーに操作の仕方を教えるよう促されると、「恥ずかしくてできない」と言う。 ・調理活動では、スタッフの指示に応じながら、時間内に作業を終える。 ・茶話会では、スタッフやメンバーに、持参したスマートフォンで、好きな歌手の音楽を聞かせる。メンバーの話の時は、興味を示さずに、持参した本を読んだり、横にいるスタッフに話しかける。	・次年度のワークショップの参加は、「参加したい」と答える。 ・「大人と人にライブビデオを見せたい」と理由を記入している。 ・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」と答える。 ・「WiiUが楽しかったです」と理由を記入している。 ・ワークショップに参加して、難しかったことや困ったことは、「あった」と答える。 ・「しゃべれなかったこと(男女)」と理由を記入している。 ・スタッフやメンバーとの交流は、「できた」と答える。 ・ワークショップへの要望は、「WiiUをしたい。音楽を聞かせたい」と記入している。

基本情報	参加回数	評価の結果		活動終了時のアンケート結果より			活動記録より	プログラム終了後のアンケート結果より
		中学生用ソーシャルスキル尺度	中学生用ストレス反応尺度	楽しかった活動について	ワークショップについて	今後やりたい活動について		
・名前 ・年齢 ・性別 ・診断名 ・告知の有無 ・所属 ・学校との連携 ・手帳								
名前:E 年齢:15歳 性別:男 診断名:未診断 所属:公立中学校情緒学級3年生 手帳:無し 服薬:無し 特別支援教育経験:有り	3回	1回目【配慮】32点【主張】31点 →2回目【配慮】31点【主張】32点	0点→0点	・1回目:未記入 ・2回目:WiiU、茶話会 ・3回目は不参加 ・4回目は不参加 ・5回目:WiiU	・参加した3回全て「楽しかった」と答えている。	・ゲーム活動とWiiUを挙げている。	・「なし」と記入している。 ・自己紹介では、名前と趣味を発表する。 ・ゲーム活動では、実施スピードが速くなると混乱し、自分の順番が分からなくなる。 ・WiiUでは、積極的に取り組み、メンバーと話し合ったり、機器設定を行う。 ・茶話会では、歌うメンバーを見て、「歌っている人がある」と小声で呟くが、スタッフと話したり、お菓子やジュースを食べながら過ごす。 ・スタッフとの会話は、普段の生活(友人との関わりや受験のこと)の話題が多い。 ・スタッフから、メンバーを手洗い場に案内するよう頼まれると、戸惑う。スタッフが一緒に行く、スタッフの後について、案内する。	・次年度のワークショップの参加は、「参加したい」と答える。 ・「楽しかった」と理由を記入している。 ・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」と答える。 ・ワークショップに参加して、難しかったことや困ったことは、「なかった」と答える。 ・スタッフやメンバーとの交流は、「できた」と答える。 ・ワークショップへの要望は、「無し」と記入している。
名前:F 年齢:15歳 性別:男 診断名:ASD 告知:不明 所属:特別支援学校中等部3年生 手帳:無し 服薬:無し 特別支援教育経験:有り	1回	1回目【配慮】32点【主張】28点 →2回目【配慮】37点【主張】26点	24点→11点	・1回目:WiiU ・2回目は不参加 ・3回目は不参加 ・4回目は不参加 ・5回目は不参加	・「楽しかった」と記入している。 ・「マリオカートが難しい」と具体的な感想を記入している。	・ゲーム活動を挙げている。	・未記入 ・スタッフからメンバーを紹介されると、自ら挨拶をする。 ・WiiUでは、1回目が終わると、自らのメンバーと交代するため、席を立つ。対戦中に、メンバーに自ら話しかけて、ゲームの話をする。 ・茶話会では、お菓子には殆んど手をつけない。「こういう時は食べれない」と言う。 ・活動参加前は、自分の好きなキャラクターの紹介をメンバーにしたいと担当スタッフに話していたが、活動中は、全くその話はせずに過ごす。	・次年度のワークショップの参加は、「よく分からない」と答える。 ・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、「よく分からない」と答える。 ・ワークショップに参加して、難しかったことや困ったことは、「あった」と答える。 ・スタッフやメンバーとの交流は、「よく分からない」と答える。 ・ワークショップへの要望は、「もうすこし時間を増やして欲しい」と記入している。
名前:G 年齢:13歳 性別:女 診断名:ASD 告知:不明 所属:公立中学校情緒学級1年生 手帳:無し 服薬:有り 特別支援教育経験:有り	1回	1回目【配慮】33点【主張】40点 →未実施	20点→未実施	・1回目:ゲーム活動、WiiU ・2回目は不参加 ・3回目は不参加 ・4回目は不参加 ・5回目は不参加	・「楽しかった」と記入している。	・WiiUを挙げている。 ・「その他」として、「アイロンビーズ、パソコン」と記入している。	・未記入 ・自己紹介では、椅子にもたれかかるように座り、身体は、司会スタッフとは反対方向を向いたまま発表する。 ・ゲーム活動では、積極的にゲームを仕切る。 ・WiiUでは、やり方が分からないメンバーに、自ら操作の仕方を教える。 ・茶話会では、スタッフに年齢等の個人情報の聞くことが多い。スタッフの困る様子を見て、笑う。	・未実施