

バランス感覚の向上を介した療育のポジティブ感情喚起効果

—子どもの発達特性を考慮した検討—

○土屋さとみ¹・小関俊祐^{1,2}・長尾雄介³

(¹アース・キッズ株式会社発達障害療育研究所/スタジオそら ²桜美林大学 ³マスセット株式会社)

キーワード：児童発達支援、放課後等デイサービス、発達障害、知的障害、満足度

目的

児童発達支援および放課後等デイサービスにおける療育のあり方は、大きな転換を迎えている。2024年4月1日には障害福祉サービス等報酬改定が行われ、これまで以上に療育における専門性の担保が求められている（小関他，2024）。児童発達支援ガイドライン（厚生労働省，2024）においては、「健康・生活」「運動・感覚」「認知・行動」「言語・コミュニケーション」「人間関係・社会性」といった5領域に基づく支援が求められており、「運動・感覚」のバランス感覚の向上は、粗大運動や姿勢の保持の基礎となる重要な能力として位置付けられている。その一方で、療育の効果を高めるためには、子どもの適応行動の獲得や問題行動の減少といった観点だけではなく、療育を受けることで楽しさや嬉しさといったポジティブな感情を獲得することに着目することも、持続的な療育の実施という観点で重要である。

そこで本研究においては、5領域のうちの「運動・感覚」に焦点を当て、バランス感覚の向上をねらいとした療育を実施した際のポジティブ感情の喚起効果について検討を行う。

方法

対象：児童発達支援および放課後等デイサービスに通う2歳から17歳の子ども男児43名、女児14名、計57名（平均6.74歳、SD=2.85）。これまでの療育経験および保護者からの情報提供に基づいて、対象となる子どもの特性について、「衝動性が高い」、「全般的な理解が困難」、「こだわりが強い」、「気持ちのコントロールが苦手」、「言語で感情を表現することが苦手」、「その他」の6カテゴリーに分類したうえでデータの収集を行った。

方法：マスセット株式会社から提供を受けた、バランス感覚を養う「ロッキングボール・クリアー」と「ウェイブバランス平均台」を療育中に子どもに提示した。その用具を使用するかどうかは子どもの判断に委ねた。子どもが使用した場合、使用後に楽しかったか、おもしろかったか、気持ちよかったか、についてそれぞれ0-10の11段階評価で評定を求めた。ただし、点数による評価が困難な子どもに対しては、「楽しかった」などの言語報告で評価を求めた。あわせて、子どもを観察している支援者にも同様の項目について、11段階評価で評定を求めた。

倫理的配慮：本研究の手続きは、発達障害療育研究所研究倫理審査の承認を受けて実施した（承認番号：202401）。本研究で得られたデータは、すべて研究協力者の同意を得て収集され、匿名化の処理をしたうえで鍵付きの保管庫にて管理を行っている。

結果と考察

対象となった子ども57名のうち、「衝動性が高い」に分類された子どもが10名、「全般的な理解が困難」に分類された子どもが6名、「こだわりが強い」に分類された子どもが19名、「気持ちのコントロールが苦手」に分類された子どもが5名、「言語で感情を表現することが苦手」に分類された子どもが10名、「その他」に分類された子どもが7名であった。

「ロッキングボール・クリアー」に取り組んだ結果をTable1に、「ウェイブバランス平均台」に取り組んだ結果をTable2に示す。なお、全体を通して、これらの用具を使用した際に怪我等の問題が生じることはなく、支援者が付き添って用具を使用した際には、安全性が確保されることが確認された。

Table1 ロッキングボール・クリアーに取り組んだ際の感情評定

	衝動性が高い (7回分)	全般的な理解が困難 (5回分)	こだわりが強い (10回分)	気持ちのコントロールが 苦手 (3回分)	言語で感情を 表現することが 苦手 (15回分)	その他 (2回分)
楽しかった (子どもの評価)	10.00 (0.00)	10.00 (0.00)	9.57 (0.73)	8.00 (0.00)	9.83 (0.55)	7.00 (0.00)
おもしろかった (子どもの評価)	10.00 (0.00)	—	9.75 (0.43)	—	9.80 (0.60)	5.00 (0.00)
気持ちよかった (子どもの評価)	10.00 (0.00)	—	8.00 (0.00)	—	10.00 (0.00)	—
楽しかった (支援者の評価)	9.20 (4.37)	10.00 (0.00)	8.70 (1.62)	5.67 (3.30)	9.79 (0.56)	6.00 (0.00)
おもしろかった (支援者の評価)	9.00 (4.47)	8.60 (0.80)	7.90 (1.81)	5.67 (3.30)	9.64 (1.04)	6.00 (0.00)
気持ちよかった (支援者の評価)	6.33 (3.70)	7.00 (2.00)	5.50 (4.50)	1.00 (0.00)	8.50 (0.87)	6.00 (0.00)

Table2 ウェーブバランス平均台に取り組んだ際の感情評定

	衝動性が高い (5回分)	全般的な理解が困難 (16回分)	こだわりが強い (37回分)	気持ちのコントロールが 苦手 (16回分)	言語で感情を 表現することが 苦手 (21回分)	その他 (5回分)
楽しかった (子どもの評価)	8.33 (2.36)	7.83 (1.57)	9.50 (0.96)	7.00 (1.41)	8.70 (1.79)	7.00 (0.00)
おもしろかった (子どもの評価)	9.00 (1.41)	—	8.63 (1.22)	10.00 (0.00)	8.60 (1.96)	—
気持ちよかった (子どもの評価)	7.25 (2.95)	8.67 (0.94)	8.80 (1.47)	6.50 (1.50)	6.50 (3.50)	—
楽しかった (支援者の評価)	6.67 (1.80)	6.69 (2.08)	7.49 (1.67)	6.38 (1.62)	7.21 (1.79)	6.00 (0.89)
おもしろかった (支援者の評価)	6.83 (1.77)	5.94 (1.14)	7.22 (1.36)	6.62 (1.21)	6.79 (1.99)	6.00 (0.71)
気持ちよかった (支援者の評価)	6.33 (2.87)	5.67 (2.36)	6.50 (2.48)	5.11 (1.79)	5.00 (2.36)	5.67 (0.94)

本研究の結果から、おおそ特性にかかわらず、バランス感覚の向上を介した療育を実施することによって、子どもの楽しい、面白いといったポジティブ感情を喚起させる効果が確認された。その一方で、気持ちよさの感覚には差異が生じており、子どもの感覚の過敏さなども考慮する必要性が示唆された。本研究は、これまで行われてきた療育においても、ポジティブ感情などストレスマネジメントの観点を取り入れることの重要性を示した点で意義がある。

利益相反開示：発表に関連しマスセット株式会社およびアース・キッズ株式会社と利益相反関係にあり、本研究で使用した用具はマスセット株式会社から提供を受けた。

(TSUCHIYA Satomi, KOSEKI Shunsuke, NAGAO Yusuke)