

# 精神及び発達障害者支援のきっかけづくりと配慮の重要性

記入日：2017年6月30日

富山県シェアリングネイチャー協会所属 富山県空港スポーツ緑地 長谷川暁信

## 1. はじめに

私が勤務する公園では、公園や地域の活性化を目指した様々な取り組みを行っています。そして公の施設としての役割を果たすため、障害者の社会的及び職業的自立へ向けた障害者支援にも力を入れており、障害者就労移行支援事業所との協働によって、障害がある方に施設外実習（企業内訓練）を行っています。支援事業所の利用者は、公園での仕事を体験することで、作業能力や適応力、症状の安定度などの自己理解を深め、就職活動に繋げることが目的です。

私は実習の指導を担当していますが、実習による就労訓練だけではなく、異なるアプローチからの支援を模索する目的で、支援事業所へネイチャーゲームの実施を提案しました。普段は、定期的に地域の子供や保護者向けの活動を行っていますが、障害者への活動は今回が初めてでした。

## 2. ネイチャーゲームを実施するねらい

支援事業所の利用者は、一般就労を目指す精神及び発達障害のある成人の方です。外見や通常の会話だけでは障害があることに気づかない方から障害の程度が強い方まで様々な方が利用されています。

そして指導者側からの視点で、実習生が改善すべき問題点が明確になってきました。障害に起因するもの、性格によるもの様々ですが、以下の問題点がありました。

| 問題点        | 詳細  |
|------------|---|
| コミュニケーション力 | 一方的な発言が多く、会話にまとまりがない。<br>相手に自分の気持ちを上手に伝えることができない。 |
| 自信の無さ      | 勤務姿勢や作業能力に問題はないが、自信を持ってない。<br>自己否定的で、自分への評価が低い。   |
| 視野の狭さ      | 視野が狭く、物事を多面的に見ることが苦手である。                          |
| 協調性の無さ     | 自己中心的で、他人との関わりが苦手である。<br>相手への思いやりが欠ける。            |
| 興味の無さ      | 無気力で、物事に興味を持ってない。<br>自分が好きな作業にしか興味を持ってない。         |
| 精神的、身体的な疲労 | 倦怠感があり、すぐに疲れやすい。                                  |

実習を行っている場所は、樹木や花、芝生などの緑であふれる自然豊かな公園です。この場所を活用しない手はありません。仕事だけではなく、時には自然の中でリフレッシュを図り、更には楽しみながら少しでも問題点の改善に繋がるきっかけをつくるため、ネイチャーゲームを計画しました。

## 3. アクティビティと会場の選定

プログラムを考えるに当たって、参考までに参加者の障害特性を確認しました。広汎性発達障害、自閉症スペクトラム、アスペルガー症候群、うつ病、抑うつなどの特性や症状を持つそうです。しかしながら特性を確認したものの、アクティビティの選択に悩みました。私は福祉や医療の専門家ではないので、当然ながら知識が不十分ですし、障害の程度

も人それぞれです。そこで、障害を理由にこれはできないだろう、これは難しいだろうといった先入観でアクティビティを選ぶのではなく、いかなるアクティビティを実施しても適切な配慮やサポートを行えば、上手く進行できるのではないかという思いに至りました。そして進行をスムーズにするため、私が過去に実践したことがあり、全体の流れを把握しているアクティビティの中から、活動の目的に沿ったものを選びました。

会場は、たくさんの方が利用される公園です。来園者が比較的少なく集中しやすい環境で、参加者全員に目が届く見通しの良い場所を選びました。

#### 4. 当日の様子

|           |  |   |
|-----------|--|---|
| 実践場所      | 富山県空港スポーツ緑地芝生広場  |   |
| 日時        | 平成 29 年 4 月 22 日 土曜日 10 時～12 時 (天候：曇り)                     |   |
| 指導者       | ネイチャーゲームリーダー1名   |   |
| 参加者       | 男性 5 名 (支援事業所を利用する精神及び発達障害者)<br>男性 2 名 (支援事業所のスタッフ) 合計 7 名 |   |
| 時間        | 活動名  | ねらい   |
| 10 時 00 分 | 集合   |   |
| 10 時 05 分 | <動物交差点>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・アイスブレイクで緊張をほぐし、ゲームに惹きこむ。</li> <li>・多くの人との会話を促す。</li> <li>・コミュニケーション力を育む。</li> </ul> |
| 10 時 30 分 | <カモフラージュ>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・発見の喜びを与える。</li> <li>・視野に広がりを持たせ、多方面からの観察力を育む。</li> <li>・集中力を育む。</li> </ul>          |
| 11 時 00 分 | 休憩   |   |
| 11 時 10 分 | <きこりの親方>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・木に親しむ。</li> <li>・グループ行動により協調性を育む。</li> <li>・人も木も個性があることに気づかせる。</li> </ul>           |
| 11 時 55 分 | 解散   |   |

障害のある方だけではなく、付き添いの支援事業所のスタッフにも参加して頂きました。活動のサポートが目的ではなく、一緒に楽しみを分かち合うためです。そして障害のある方が、活動によって得られる結果や成果などが障害の有無に関係がないことに気づき、それが自信に繋がることを期待しました。

最初の導入時に、活動の目的は言わずに、「ネイチャーゲームは自然への気づきが目的ですが、そういうことは深く考えずに、ただみんなで遊んで楽しみましょう。外で遊ぶのは、子供に戻ったみたいで楽しいですよ。」と伝えました。ネイチャーゲームを行うことで、逆に自信を失ったり、笑顔がなくなったりしないように細心の注意を払い、また適切な配慮を行うことを念頭に置き、プログラムを始めました。

##### <動物交差点>

1 人に対して質問は 1 つというルールでしたが、質問を何個もしている方がいました。

それはルールを理解していないのではなく、ゲームに熱中するあまり、ルールを忘れて質問してしまう、また考えたことをすぐに口に出してしまうことによるものです。その際は、本人への直接的な言及を避け、全員に向けてのルールの再確認を行い、それにより自主的に気づかせることにしました。

自分の動物がわからずに最後まで残った方には、次の回では特徴が多い動物のカードを付けました。更に質問の内容をさりげなく一緒に考えることで、絞り込みへの道筋をつくりました。そのことで2回目は早く答えにたどり着き、自信を失うことを防ぎました。

#### <カモフラージュ>

思ったことをすぐに口に出してしまわないか心配しましたが、探すのに真剣になり、夢中になることで誰一人として話すことはありませんでした。

全員が2回探し終わった時点で答え合わせをしました。「これはわからなかった。」、「こんなにたくさん隠れていたのか。」などの会話で大いに盛り上がり、支援事業所のスタッフよりも多く見つけた方は、得意げな顔をしていました。私は彼らに対して、見つけた数の多さだけで評価するのではなく、色が同化したものや角度を変えないと見えないものを発見できたことを評価しました。



#### <カモフラージュ>

集中力を高め、真剣な眼差しです。  
園路沿いに行い、範囲を明確にしました。

#### <きこりの親方>

最後は、協調性が求められるグループ活動です。2班に分かれ、まずは支援事業所のスタッフに親方を担当してもらいました。チームワークやリーダーシップが良く、難なく親方が木を見つけることができました。

次はメンバーを入れ替え、障害のある方が親方を担当しました。2班とも親方がたくさんの情報をまとめることができず、見つけることができません。そこで私は、選んだ木が1回目よりも特徴が少ないので難しく、親方の責任ではないとフォローを入れました。あと2つ質問を増やすことで、最終的には2班とも見つけることができ、親方と弟子に拍手を送って終了しました。



#### <きこりの親方>

協調性、コミュニケーション力、観察力、想像力、思考力等を育みます。

## 5. 振り返りと成果

全員が笑顔で、楽しい雰囲気のままプログラムを終了することができました。また今後の参考のために、参加者の方にヒアリングをしましたが、否定的な意見や要望はなく、皆さんが「楽しかった。童心に戻れた。また参加したい。」と言って頂きました。後日、就労訓練の休憩時間に、ある参加者の方から動物交差点がおもしろかったと話してくれました。彼は控え目であり自分から口を開かない方なので、話し掛けてくれたことにとても驚きました。その後、当日を振り返り、楽しく会話をさせて頂きました。

ほんの数時間のプログラムで、どこまで彼らにとってプラスになったのかはわかりません。ただリーダーも含めた全員が、立場や障害に関係なく、楽しみや喜びを分かち合えたのは確かです。今回の活動で会話のきっかけとなったり、少し自信が付いたり、リフレッシュになったり、ほんの少しのきっかけづくりに繋がったのではないのでしょうか。

当初の目的である問題点改善へのきっかけづくり、そして障害の有無によって分け隔て

られることのない自然体験、それを実現する方法の1つとしてネイチャーゲームを活用できるのだと再認識した活動となりました。今後も障害者支援のわずかながらの手助けになるように、活動を継続して行っていきたいと思います。

## 6. 反省点

活動全体を通して、予想よりもスムーズに進行することができました。和やかな雰囲気づくり、配慮を必要とする方へのサポートがある程度できたからです。ただ反省すべき点が2点ありました。

1点目は、発達障害の方には感覚過敏（聴覚や触覚などの五感が過剰に敏感になる）を持つ人が多いのですが、それに対する配慮が足りませんでした。実践した公園の隣には、空港の滑走路があります。活動中に飛行機が発着し、その音で耳を押さえて不快感を示している方がいました。健常者では不快に思わない音でも、感覚過敏を持つ人にはとても大きな騒音となります。飛行機の離発着の時間に合わせたスケジュールにする、もしくは離発着時には事前にお知らせする等の配慮が必要でした。

2点目は、ネイチャーゲームリーダー1人で進行したことです。参加者が少なかったため、運営側は1人で十分だろうと判断しました。しかし動物交差点で、ルールを途中まで理解できない方がいました。できる限りわかりやすく説明しましたが、口頭のルール説明だけでなく、運営スタッフを1人増やして、実際にお手本を見せることで理解を深めることが必要でした。

## 7. 本報告を参考にされる方へ

以前、障害のある方が以下の言葉を話されました。とても私の心に残っています。

「障害を理解して欲しいのではなく、配慮して欲しい。」

「障害があることで、ちょっとしたことでも褒められる。大したことではないのに。」

「障害者も健常者も区別なく、同じ人として見て欲しい。」

私は障害のある方もない方も同様に接することを心掛けました。障害のある方に対して過剰な配慮は必要ありません。配慮を必要とする方に、ただほんの少しサポートするだけです。障害の程度にもよりますが、サポートをさりげなく行い、それを悟られないようにすることで個人の尊厳を尊重することも必要です。また主体性を損なわないことも意識しなければなりません。

今回の活動では、ネイチャーゲームリーダーとしての立場や位置付けを深く考えさせられました。今回は事前に参加者の障害特性を確認できましたが、参加を広く募集する活動では、参加者の状況は全くわかりません。どのような人が参加されても、活動を行う上での障害を取り除き、適切な配慮やサポートによって、充実した自然体験へと導くのがネイチャーゲームリーダーの役目です。配慮によって、参加できる人の幅が広がります。障害や年齢などに関係がなく、多くの人が行えるネイチャーゲームが広がっていくことを期待します。