

## 平成 28 年度 北九州市発達障害者支援モデル事業報告書

## 青年期ワークショップ

## 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青年期の相談者の中で、学校での対人関係に悩み、将来への不安が強く自信を失っている方を対象に、同じ悩みを持つ同年代の当事者同士が集まる少人数での活動を行うことによって、自己や他者の視点を理解したり、ソーシャルスキルやコミュニケーションスキルの向上の一助とすることを目的としている。

平成 26 年度より実施しているプログラムであり、今年度も夏季休暇中を利用して、4 回シリーズで活動を行った。参加者は、高校生が 6 名、高校を中途退学しアルバイトをしながら高校卒業認定資格取得のための準備中の方が 1 名、大学生・専門学生が 1 名の計 8 名であった。昨年度同様に、参加者の緊張を和らげるために活動の導入時にアイスブレイクを実施し、その後ゲーム活動やロールプレイの話し合いを行うようにスケジュールを組み立てた。

効果検証に関しては、プログラム開始前と終了後に、ソーシャルスキルチェックリストと自尊感情尺度シートの自己評価を行い、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、参加者および保護者に対し、インタビュー調査とアンケート調査を実施し、家庭や学校での参加者の変化を聞き取った。

ソーシャルスキルチェックリストと自尊感情尺度シートについては、最終評価が可能だった 7 名の変化を見た。ソーシャルスキルチェックリストは、5 名が、最終評価の点数が上がっていた。自尊感情尺度シートについては、4 名が、最終チェックの評価点が上がっていた。活動中は、参加者同士で積極的に関わりながら話し合う場面が多く見られ、コミュニケーションスキルや対人対応の面で効果が見られた参加者がいた。一方で、社会的な振る舞いや作業遂行面に課題のある参加者も多く、参加者の認知特性や実行機能の課題が改めて分かった。今後も、参加者の特性に合わせた対応の工夫、および自己モニタリングに繋がるような活動の振り返りを丁寧に行うことが必要である。プログラム実施後のアンケート調査からは、6 名がワークショップに「また参加したい」と答えており、活動への満足度は高かった。ワークショップが参加者にとって「同年代の仲間と安心して過ごせる楽しい場所」になっていると考える。保護者アンケートの結果からは、ワークショップ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多く、「学校以外の居場所作り」や「将来への情報を得る場」として活動の継続を希望する意見が多かった。市内には、青年期の当事者を対象に活動を行ってい

る機関が少なく、参加者の自立を支援するプログラムとしても活動の充実を期待されている。今後も関係機関と連携しながら、参加者が前向きに自分自身に向き合ったり、将来へのイメージを持てるような活動を企画し、継続的に参加できるよう配慮しながら、世代に応じた活動内容を考慮し実施していきたい。

## II. 事業目的

青年期の発達障害者は、その障害特性から、所属集団での人間関係に困難を抱えていたり、周囲との違いを否定的に捉え、自尊感情が低下し劣等感が高まることも少なくない。北九州市発達障害者支援センターの青年期の相談者の中にも、学校での対人対応に悩み、将来への不安が強く自信を失っている方がいる。そこで、同じ悩みを持つ同年代の当事者同士が集まり、少人数での活動を通して、自己や他者の視点を理解したり、ソーシャルスキルやコミュニケーションスキルの向上の一助とす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、夏季休暇中の午後2時から3時半までの時間帯に、4回シリーズで活動を実施した。参加者は、高校生が6名、高校を中途退学しアルバイトをしながら高校卒業認定資格取得のための準備中の方が1名、大学生・専門学生が1名の計8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が、3回目の「仕事発見！基礎講座」の講話は、北九州若者サポートステーションの職員に講師を依頼した。社会人先輩との座談会では、若者サポートステーションから一般就労に繋がっている成人の方に依頼し、経験を話してもらった。

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 22日 (金)	アイスブレイク・ゲーム・ロールプレイ、茶話会	高校生4人 アルバイト1人
7月 29日 (金)	アイスブレイク・ゲーム・ロールプレイ、茶話会	高校生3人
8月 5日 (金)	「仕事発見！基礎講座」講話・社会人先輩との座談会	高校生2人 大学生1人
8月 18日 (木)	調理活動・茶話会	高校生4人 アルバイト1人

効果検証に関しては、プログラム実施前と終了後にソーシャルスキルチェックリスト(資料3-2)と自尊感情尺度シート(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。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、参加者にインタビュー調査(資料3-4)を行った。保護者にはアンケート調査(資料3-5)を実施し、家庭での参加者の様子の変化を聞き取った。

その他の取り組みとして、平成28年10月24日及び10月31日に特定非営利

活動法人 nest を訪問し、活動についての情報交換会と施設見学を行った。nest の職員からは、活動内容や今後の連携などについての助言をもらった。

#### IV. 分析

##### 1. 調査結果

###### ① ソーシャルスキルチェックリスト

青年期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ソーシャルスキルチェックリストの自己評価を実施した。

自己評価の結果を、表 2 に示す。

表 2 ソーシャルスキルチェックリスト：自己評価得点

		Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん	Fさん	Gさん	Hさん
I 集 団 行 動	対人マナー	7点	6点	13点	9点	9点	9点	10点	6点
		11点↑	6点	14点↑	10点↑	11点↑	11点↑	10点	未実施
	状況理解・心の理論	5点	7点	11点	7点	9点	8点	8点	1点
		8点↑	7点	13点↑	6点↓	11点↑	9点↑	10点↑	未実施
	セルフコントロール	4点	0点	10点	11点	7点	5点	3点	2点
		4点	0点	12点↑	11点	8点↑	6点↑	5点↑	未実施
課題遂行	6点	5点	10点	5点	10点	7点	7点	1点	
	8点↑	5点	13点↑	7点↑	11点↑	9点↑	7点	未実施	
II 仲 間 関 係 ス キ ル	仲間関係の開始	5点	8点	8点	3点	5点	5点	3点	4点
		5点	8点	9点↑	3点	5点	3点↓	3点	未実施
	仲間関係の維持	12点	12点	18点	8点	18点	12点	10点	10点
		13点↑	12点	18点	9点↑	18点	9点↓	9点↓	未実施
	仲間への援助	5点	9点	9点	3点	3点	3点	6点	8点
		6点↑	9点	9点	5点↑	3点	4点↑	4点↓	未実施
III コ ミ ュ ニ ケ ー シ ョ ン ス キ ル	聞く・話す	3点	3点	3点	5点	4点	3点	3点	0点
		3点	1点↓	6点↑	5点	4点	2点↓	2点↓	未実施
	非言語的スキル	5点	2点	6点	7点	3点	3点	5点	7点
		5点	0点↓	8点↑	7点	3点	4点↑	4点↓	未実施
	アサーション	12点	18点	18点	12点	13点	9点	4点	13点
		15点↑	14点↓	23点↑	13点↑	14点↑	7点↓	5点↑	未実施
話し合い	5点	2点	8点	6点	6点	4点	5点	3点	
	6点↑	1点↓	8点	7点↑	6点	4点	5点	未実施	
合計	69点	72点	114点	76点	87点	68点	64点	57点	
	84点↑	63点↓	133点↑	83点↑	94点↑	68点	65点↑	未実施	

ソーシャルスキルチェックリストは、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。各項目、プログラム実施前の得点を上段、終了後の得点を下段に示し、下段の中で評価点が上がった項目を四角、評価点が下がった項目を太字で示す。

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7名の変化を見る。ソーシャルスキルチェックリストの自己評価は、領域や項目によって点数が異なったが、プログラム終了後の最終チェックの方が合計評価点が上がっている参加者が、5名いる。特に、I 集団行動の【対人マナー】、【状況理解・こころの理論】と【課題遂行】、およびⅢコミュニケーションスキルの【アサーション】が良くなっている参加者が、5名いる。

## ② 自尊感情尺度シート

青年期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自尊感情尺度シートの自己評価を実施した。

自己評価の結果について、図1に示す。

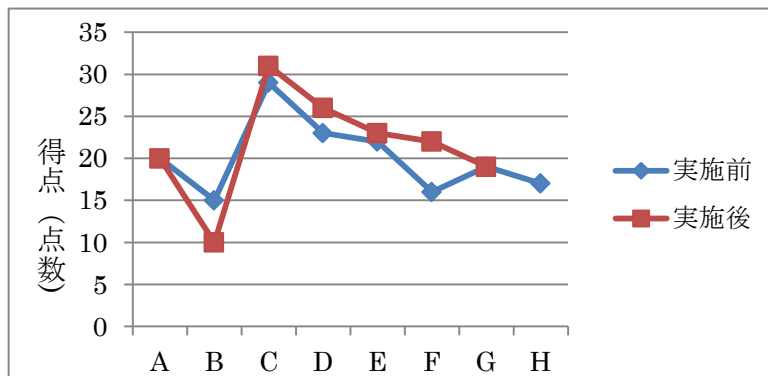


図1 自尊感情尺度：自己評価得点

自尊感情尺度シートは、各項目を4段階評定で点数化し、「強くそう思わない」で1点、「そう思わない」で2点、「そう思う」で3点、「強くそう思う」で4点とした。図1の縦軸は、参加者の自己評価得点を示す。

自尊感情尺度シートにおいても、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7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。参加者8名中4名の方が、最終チェックの評価点が上がっている。評価点が下がった1名の方に関しては、「自分の意見とは違う、色々な考えがあることを知った」や「高校に入学後、自分にはできていないことがあると、改めて分かった」というコメントもあり、自己理解に繋がったことが、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3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3 ワークショップ参加者の活動記録

A	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム活動では、スタッフの口頭説明が理解できず、モデル実演を行うと、分かる。</li> <li>・ロールプレイの話し合いでは、テーマについて「自分だったらこうする」と意見を言う。</li> <li>・茶話会は、メンバーと好きなゲームについて話しをすることが多い。</li> <li>・講話は、話が続くと途中から眠ったり、話を聞いていない。</li> <li>・先輩との座談会は、先輩とメンバーの話を聞きながら頷いたり笑っている。</li> <li>・調理は、石鹸をつけずに手洗いする、蛇口を閉め忘れる。「調理経験があまりない」と話し、出来上がりをスタッフに確認する。</li> </ul>
B	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム活動は、メンバーの中心となってゲームを進めたり、ゲームの内容についてスタッフに新たな案を提案する。</li> <li>・ロールプレイは、自ら挙手して実演を行う。話し合いでは、積極的に意見を言う。</li> <li>・茶話会は、趣味や学校の話でメンバーと盛り上がる。</li> <li>・調理の材料の買い出しでは、色々な商品が見えるたびに「これでいいんじゃない？」と意見が変わり、全て揃えるまでに時間がかかる。作業は、手順書を見ても材料の配分が理解できない。作業中は、メンバーと話に夢中になって手が止まることが多い。</li> </ul>
C	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム活動は、メンバーとの話し合いで、メンバーがゲームの進め方に悩むと、自分の意見を提案する。</li> <li>・ロールプレイの話し合いでは、積極的に自分の意見を言う。メンバーの意見に興味を示し、質問する。</li> <li>・茶話会は、お菓子が余っていると、「まだあるよ」とメンバーに勧める。</li> <li>・講話は、スライドに注目して聞く。</li> <li>・先輩との座談会は、先輩に「上司との関係の取り方」について質問する。</li> <li>・調理は、スタッフの指示を聞きながら作業することが多い。道具が落ちてもそのまま使おうとする。</li> </ul>
D	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム活動は、自ら意見を言うことは少ないが、メンバーの意見に同調したり、スタッフの指示に応じながら参加する。</li> <li>・ロールプレイは、実演を促されると悩むが、メンバーから「相手役するよ？」と提案されると、実演を行う。話し合いでは、聞かれると自分の意見を発表する。</li> <li>・茶話会は、メンバーとゲームの話をする人が多い。</li> <li>・調理は、メンバーとどのように動いたら良いか悩む。スタッフが、手順書を見ながら一人で作業を行って良いことを伝えると、手順書通りの作業をこなすことができる。</li> </ul>
E	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム活動は、自ら意見を言うことは少ないが、メンバーから聞かれると、意見を言う。</li> <li>・ロールプレイの話し合いでは、スタッフから聞かれると、自分の意見を言う。</li> <li>・茶話会は、メンバーとゲームの話をする。メンバーと話するうちに、徐々に顔が上がり、メンバーの顔を見て会話するようになり、声が大きくなる。</li> </ul>

F	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム活動は、スタッフの説明が理解できていないメンバーに、言葉を付け加えて補足説明する。</li> <li>・ロールプレイの話し合いでは、スタッフから聞かれると、自分の意見を言う。</li> <li>・茶話会では、メンバーやスタッフと趣味や学校の話をする。</li> </ul>
G	<ul style="list-style-type: none"> <li>・調理は、手順書を見ただけではどのように動いたら良いのか分からず、黙って立っている。スタッフが指示すると、作業を始める。材料の切り方が分からないと、「任せる」とメンバーに依頼する。メンバーと喋りながら作業することが多く、手が止まったり、作業が遅くなる。</li> <li>・茶話会は、初対面のメンバーとも趣味の話で盛り上がる。</li> </ul>
H	<ul style="list-style-type: none"> <li>・講話は、スライドに注目しながら聞き、関心のある仕事の内容についてはレジュメ資料にメモをする。開始15分経過した頃から、椅子に足をかけたり、机に肘をつけて爪を触りながら話を聞く。</li> <li>・先輩との座談会は、先輩に「学生時代のアルバイト経験」や「授業のカリキュラムの取り方」、「今の仕事に就いた理由」について質問する。先輩とメンバーが話している時は、机下でスマートフォンを扱っている。</li> </ul>

ワークショップの活動に継続参加する中で、コミュニケーションスキルや対人対応面で、参加者に変化が見られている。ゲーム活動では、メンバー同士で話し合ったり、スタッフに意見を提案しながら、メンバー主体で活動を進めることが多かった。ロールプレイでは、シナリオ資料を読み合っ、テーマについて参加者全員が、自分の意見を発表していた。メンバーの意見に興味を示す参加者も多く、出た意見に同調したり、「自分だったらこうする」と話し合いが展開された。茶話会では、メンバー間で共通の趣味の話をして過ごす様子が多く見られた。メンバーとの関わりを通して、徐々に顔を上げて大きな声で話せるようになった参加者がいた。同年代の社会人先輩との座談会では、関心のある就職や一人暮らしに関する質問をしており、自立へのイメージに繋がっている参加者もいた。

一方で、口頭説明が続くと話を聞いていなかったり、内容を理解できていない参加者もいた。また、作業場面では、一般的なマナーが分かっていなかったり、作業遂行面での課題が見られる参加者が複数おり、参加者の認知特性や実行機能などの課題が、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

インタビュー項目は、「1. また参加したい活動は何ですか?」「2. ロールプレイ活動でメンバーと話し合った内容は、参考になりましたか?」、「3. 講話や座談会での話は、参考になりましたか?」「4. 講話や座談会について、意見があれば、教えてください」「5. 調理活動で感じたことや、分かったことは、ありますか?」「6. ワークショップに参加して、他のメンバーとの交流ではできましたか?」「7. 今後、青年期ワークショップへの参加を

希望しますか？」の7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7名に対し実施した。書くことが苦手な参加者については、つばさスタッフが、インタビューを行った。

アンケート調査の結果から、活動については、全員が「メンバーと交流ができて、楽しかった」と答えていた。6名が、ワークショップの活動に「また参加したい」と答えており、活動への満足度は概ね高かった。

特に、ロールプレイの再実施を希望する意見が多く、4名が、メンバーと話し合ったことが、「参考になった」と答えていた。具体的には、「トラブルの原因を考えるようになった」、「相手との距離感を考えるようになった」、「自分と合うのか、考えてから友人と仲良くなった方が良かった」となどの意見があがり、話し合いの内容を実生活での対応に汎用させている参加者がいた。

講話については、「話を聞くだけだと正直疲れる」や「興味のあるパソコン関係の職業の話だと聞けると思う」という意見があった。社会人先輩と座談会を通し、「将来の計画を立てるようになった」、「今後は、自立を継続するための方法を聞きたい」と答えている参加者が1名おり、将来への具体的なイメージに繋がることのできたと考える。

調理活動は、「指示通りに動けた」、「メンバーの役に立って良かった」という感想があり、小集団での作業経験に達成感を感じている参加者がいた。「大人数での作業は、みんなが一斉に喋るので混乱する」、「作業が決まっていた方が、やりやすいと思った」という意見もあり、自分自身の特性や対応の気づきに繋がっている参加者もいた。

#### ⑤ 保護者アンケート

ワークショップから半年後に、アンケート送付可能な保護者7名に対し、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4、5、6、7と図2、3に示す。

表4 「本人が、青年期ワークショップに参加することを希望した理由は何か（重複回答可）」について

① 家庭や学校以外の場所で、同じ趣味や悩みを持つ同年代の仲間活動する場所が欲しいから	4
② 同年代の人たちの関わり方やコミュニケーションの練習をして欲しいから	3
③ 少人数での活動を通して、社会マナーや振る舞い方を覚えて欲しいから	0
④ ワークショップに参加することで、自分自身のことや相手の考えを知るきっかけにして欲しいから	2
⑤ 進学や就職についての情報を知りたいから	1
⑥ 参加を勧められたから	3
⑦ その他	1

表5 「本人が、ワークショップに参加して何か家庭や学校で何か変化したことがあれば、教えてください」について

・特に変化はないが、話が盛り上がって楽しかったようだ。
・友達と外出する機会が増えた。
・学校の気の合う人たちとも話すようになった。
・自分は自分で良いのだ、という気持ちで過ごせるようになった。
・気の合うメンバーがいて、嬉しそうだった。
・進路についてより積極的に話すようになった。

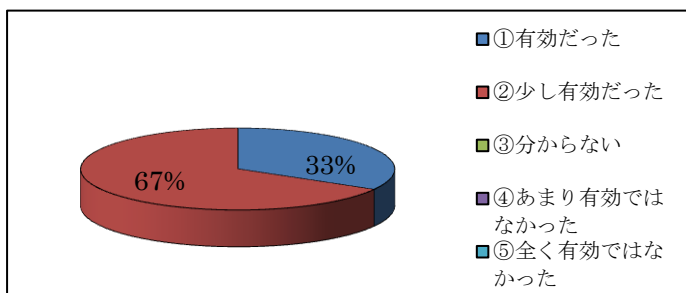


図2 「本人が、ワークショップの活動に参加することは有効でしたか」について

表6 「本人の現在の生活で、どんなことが心配ですか（重複回答可）」について

① 教師や友達との関わり方	2
② 異性との付き合い方	0
③ 家族との関わり方	1
④ 生活面での対応（朝起きれない、家事ができない、電話対応が苦手など）	2
⑤ 学習面についての心配（授業についていけない、課題提出ができないなど）	0
⑥ 進路や就職についての不安（受験に危機感がない、自立できるのか不安など）	5
⑦ その他	0

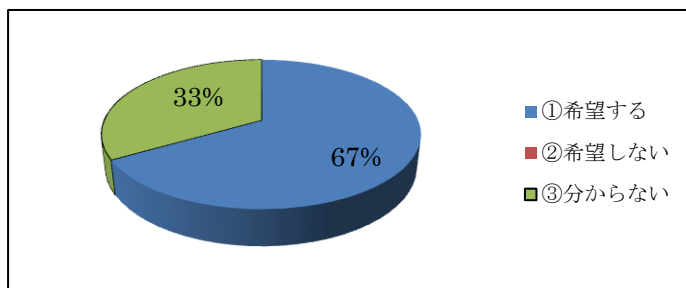


図3 「次年度も、本人が青年期ワークショップに参加することを望まれますか」について



表7 「今後の青年期ワークショップに関する要望などがあれば、教えてください」について

・職業体験や見学などを企画してもらえたら嬉しい。
・茶話会が特に楽しかったようだ。
・開催回数が少ないことが残念。
・友人を誘うことが苦手なので、集う機会を作ってもらえると嬉しい。
・部活や課外授業で平日参加が難しい。曜日や時間帯をもっと増やして欲しい。

図2の「本人が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。

- ・学校以外の関わりがあることに、興味が持てた。
- ・初めての参加だったが、楽しかったようだ。(2)
- ・他のメンバーと交流ができた。
- ・学校以外の居場所があることへ安心感が持てた。
- ・学校の友人とはトラブルがあるが、メンバーとは連絡先を交換したり、交流が増えた。
- ・知り合いが増えて嬉しそうだった。
- ・進路について考えるようになった。

表6の「本人の現在の生活で、どんなことが心配ですか(重複回答可)」の主な内容を以下に示す。

<④生活面での対応(忘れ物が多い、電話対応が苦手など)>

- ・思い通りにならないと、切り替えが苦手。
- ・朝が起きれない。
- ・忘れ物が多い。
- ・家事ができない。

<⑥進路や就職について不安(どんな就職先があるのか分からないなど)>

- ・本人に合う仕事が分からない。(3)
- ・本人がどういう進路に進みたいのか分からない。
- ・きちんと出勤できるのか不安。
- ・本人が途中で挫折しないか心配。
- ・現実感のない夢を話しているので心配。
- ・受験まで間もないのに、危機感がない。

表4の結果から、「家庭や学校以外での場所で、同じ趣味を持つ同年代の仲間と活動する場所が欲しいから」という回答が最も多く、次いで「同年代の人たちの関わり方やコミュニケーションの練習をして欲しいから」、「参加を勧められたから」という回答が多かった。

保護者にとってワークショップは、「学校以外の居場所作り」や「少人数集団でのソーシャルスキルトレーニングの場」としてのニーズが高いことが伺える。

表5の結果からは、ワークショップに参加以降、参加者が学校でも友人との関わりが増えたり、活動の幅が少しずつ広がっていることが分かった。自分のことを前向きに考えるようになったり、進路について考えるようになるなど、自信をつけて次の一步を踏み出そうとしている参加者がいた。

図2の結果から、33%がワークショップへの参加は「有効だった」、67%が「少し有効だった」と回答しており、アンケートに答えた保護者全員が、ワークショップが本人にとって、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6の結果から、「進路や就職について不安」という回答が最も多く、適職を見つけることができるのか、仕事を継続できるのかといった自立についての心配する意見が殆どだった。次いで、「教師や友達との関わり方」や「生活面での対応」の回答が多く、時間や物の管理などに関する具体的な困り感があげられた。

図3の結果から、67%が「次年度もワークショップに参加させたい」と希望しており、活動の継続を希望する意見が多かった。「分からない」と答えた33%の保護者に関しては、「部活や課外活動によっては、参加が難しいかもしれない」と意見があり、表7の結果からも、「開催日数を増やして欲しい」などの要望があがっている。

## 2. 考察

青年期ワークショップは、一昨年度から実施しており、今年度で3回目を経過したプログラムである。活動は、夏季休暇中に4回シリーズで実施したが、活動終了後のインタビューでは、今年度も6名の参加者が「ワークショップにまた参加したい」と答えており、「メンバーとは初対面で不安だったが、話が合って楽しかった」、「みんなで協力しながら楽しく参加できた」、「メンバーとは無理に話題を作らなくて良かったので、参加しやすかった」などの感想が出ていた。学校では、クラスメイトや教師に気を遣いながら過ごしていたり、大きな集団での生活に少なからずストレスを感じているメンバーにとっては、ワークショップが同年代の仲間たちとリラックスしながら安心して関わることのできる楽しい居場所になることができたと考える。

メンバーとの活動を通し、少しずつ笑顔が増えたり、相手の顔を見ながら発言できるようになった参加者もいた。メンバー同士で出し合った意見をまとめたり、妥協案を職員に提案する場面も多く見られ、ワークショップがコミュニケーションスキルを練習する場としても有効であったと考える。「自分と違う意見が面白かった」、「色々な考えがあることが分かった」などの意

見も出ており、他者視点の理解に繋がることもできた。ロールプレイ活動を通して、「短気な自分を改善することができた」、「トラブルの原因を考えるようになった」などの話し合った内容を実生活での対応に生かしている意見も複数あがった。

家族からは、学校でも気の合う友達ができたり、進学を前に進路について積極的に考えるようになっていくなどの意見が聞かれ、参加者がワークショップ終了後も少しずつ自信をつけて前向きになっていることが分かった。

しかし参加者には、社会的な振る舞い方や作業遂行面での課題も見られる。今後も、参加者の状態に合わせ、スケジュールをより具体的に提示する、コミック会話やソーシャルストーリーなどの手法を用いた視覚資料を準備し、社会マナーやルールの確認を行う、作業の役割分担などは事前に決めておき、参加者が自立的に作業できるような環境の設定を行う、などの対応の工夫が不可欠である。参加者の自己理解に繋がるようなプログラムの内容の検討および個別面談でフィードバックを継続することも必要である。

また、市内には、中学卒業後の青年期の当事者を対象に活動を行っている機関自体が少なく、保護者からは、自立への手がかりを得る場としても活動の充実を期待されている。今後も、参加者の状態変化や家族の意向に留意しながら、地域の社会資源と連携し、参加者が前向きに自分自身に向き合えて、将来へのイメージを持つことができるように、活動を継続していく必要がある。