

平成 26 年度 北九州市発達障害者支援モデル事業報告書

高校生・大学生を対象としたワークショップ

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。

夏季休暇中を利用して、参加者を高校生グループと大学生・専門学生グループに分け、4回シリーズでプログラムを実施した。参加者は、高校生グループは8名、大学生・専門学生グループは6名の計14名であった。また、プログラム終了後に参加者から「もっと集まりたい」と要望があり、平成27年3月27日(金)に2グループ合同で5回目のワークショップを実施した。

効果検証に関しては、プログラム開始前と終了後に、ソーシャルスキルチェックリストと自尊感情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、参加者全員および13名の保護者に対し、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および自尊感情尺度については、参加者の多くが、初期チェックよりも最終チェックの方が評価点が上がっていた。活動中の様子からは、参加者同士の関わりを楽しむ様子が多く見られた。一方で、全体的に社会的な振る舞いに課題のある参加者も多く、自己モニタリングしていくことが難しい様子が見られた。そのため、今後も自分の言動を振り返ることができるようなプログラムの内容の検討および個人目標の確認と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インタビュー調査からは、ワークショップに「また参加したい」と答えた参加者が多く、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「同年代の仲間と過ごす楽しい場所」になっていることが分かった。大学生・専門学生グループは、身近な問題として講話の満足度も高かった。その一方で、「話し合い活動が負担」という意見もあがったため、今後も参加者の状態に応じ、活動の組み立て方の検討が必要である。保護者アンケートの結果については、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は62%であった。保護者は、自立への不安が高く、進路や就職の情報を得る社会資源の場としてワークショップの活動の継続を希望する意見が多かった。今後も関係機関と連携しながら、進路の講話や就労している社会人当事者との座談会などを企画し、参加者が将来へのイメージを繋げるような支援が重要である。参加者が楽しんで継続的に参加できるよう配慮しながら、各世代に応じた活動内容を考慮して活動を実施していきたい。

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に4回シリーズで、高校生グループと大学生・専門学生グループに分け、午後2時から3時半までの時間帯で活動を実施した。参加者は、高校生グループは8名、大学生・専門学生グループは6名の計14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「働くことについて」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。

4回シリーズの活動終了後に、参加者から「もっと集まりたい」などの要望があり、平成27年3月27日(金)に2グループ合同で5回目の活動を実施した。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(火)	ロールプレイ、ゲーム、茶話会	高校生 6人 大学生・専門学生 3人
7月 31日(木)	ロールプレイ、ゲーム、茶話会	高校生 5人 大学生・専門学生 4人
8月 6日(水)	講話「働くことについて」	高校生 6人 大学生・専門学生 5人
8月 20日(水)	話し合い、調理活動	高校生 5人 大学生・専門学生 3人
3月 27日(金)	ゲーム、交流会	高校生 4人 大学生・専門学生 2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1-1)と自尊感情尺度シート(資料1-2)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1-3)(資料1-4)を行った。保護者にはアンケート調査(資料1-5)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27年1月22日(木)と27日(火)に、北九州若者サポートステーションで実施しているソーシャルスキルトレーニング活動と交流会の様子を見学し、平成27年2月13日(金)に情報交換会を実施した。若者サポートステーションの職員からは、ロールプレイのテーマ設定や活動スケジュール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、表 3 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（高校生）

		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	15点	10点	9点	6点	10点	8点	10点	9点
		15点	10点	9点	9点↑	12点↑	11点↑	10点	8点↓
	状況理解・心の理論	13点	10点	2点	5点	10点	8点	9点	9点
		13点	10点	3点↑	7点↑	11点↑	10点↑	8点↓	9点
	セルフコントロール	9点	8点	6点	5点	7点	5点	8点	5点
		9点	8点	7点↑	8点↑	9点↑	7点↑	7点↓	7点↑
課題遂行	13点	10点	9点	5点	7点	4点	9点	5点	
	13点	10点	7点↓	7点↑	8点↑	9点↑	9点	6点↑	
II 仲間関係スキル	仲間関係の開始	8点	4点	7点	4点	5点	1点	6点	4点
		7点↓	4点	8点↑	5点↑	6点↑	2点↑	8点↑	1点↓
	仲間関係の維持	18点	10点	16点	7点	15点	11点	12点	11点
		18点	10点	18点↑	9点↑	13点↓	10点↓	14点↑	11点
	仲間への援助	9点	6点	6点	4点	5点	6点	6点	5点
		9点	6点	6点	6点↑	6点↑	5点↓	8点↑	5点
III コミュニケーションスキル	聞く・話す	6点	4点	3点	1点	3点	3点	3点	2点
		6点	4点	3点	2点↑	4点↑	4点↑	6点↑	2点
	非言語的スキル	9点	6点	6点	3点	3点	6点	6点	1点
		9点	6点	6点	4点↑	4点↑	7点↑	9点↑	1点
	アサーション	20点	15点	21点	10点	15点	17点	15点	6点
		20点	16点↑	23点↑	18点↑	18点↑	14点↓	21点↑	3点↓
話し合い	8点	6点	5点	3点	5点	4点	6点	3点	
	8点	6点	5点	4点↑	6点↑	4点	9点↑	3点	
合計		128点	89点	90点	53点	85点	73点	90点	60点
		127点↓	90点↑	95点↑	79点↑	97点↑	83点↑	109点↑	56点↓

表3 ソーシャルスキルチェックリスト：自己評価得点（大学生・専門学生）

		Iさん	Jさん	Kさん	Lさん	Mさん	Nさん
Ⅰ 集団行動	対人マナー	11点	11点	10点	10点	10点	10点
		7点 ↓	12点 ↑	9点 ↓	10点	11点 ↑	12点 ↑
	状況理解・心の理論	3点	4点	10点	8点	8点	10点
		7点 ↑	7点 ↑	10点	7点 ↑	5点 ↓	9点 ↓
	セルフコントロール	9点	7点	6点	7点	9点	7点
		11点 ↑	8点 ↑	8点 ↑	7点	10点 ↑	8点 ↑
課題遂行	7点	8点	8点	8点	12点	8点	
	6点 ↓	9点 ↑	9点 ↑	7点 ↓	10点 ↓	10点 ↑	
Ⅱ 仲間関係スキル	仲間関係の開始	8点	5点	6点	4点	8点	4点
		8点	7点 ↑	6点	5点 ↑	8点	4点
	仲間関係の維持	15点	18点	13点	13点	13点	5点
		15点	18点	13点	14点 ↑	13点	4点 ↓
	仲間への援助	9点	9点	9点	6点	4点	4点
		9点	9点	9点	7点 ↑	5点 ↑	4点
Ⅲ コミュニケーションスキル	聞く・話す	3点	4点	3点	4点	5点	4点
		2点 ↓	5点 ↑	4点 ↑	4点	6点 ↑	3点 ↓
	非言語的スキル	6点	5点	3点	5点	5点	5点
		6点	6点 ↑	3点	4点 ↓	4点 ↓	7点 ↑
	アサーション	19点	12点	13点	12点	21点	17点
		22点 ↑	17点 ↑	14点 ↑	15点 ↑	21点	19点 ↑
話し合い	7点	4点	3点	5点	7点	6点	
	8点 ↑	6点 ↑	4点 ↑	6点 ↑	6点 ↓	7点 ↑	
合計		97点	87点	84点	82点	102点	80点
		101点 ↑	104点 ↑	89点 ↑	86点 ↑	99点 ↓	87点 ↑

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。

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、参加者の多くが、初期チェックよりも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。3名評価点が下がったが、参加者からは「できていたと思っていたことが実は苦手だった」というコメントもあり、自己理解に繋がったことが考えられる。評価が上がった項目は個

人によって異なるが、特に I 集団行動の【セルフコントロール】に効果が見られる。全 4 回の活動全てに参加した 4 名に関しては、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。

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、図 2 に示す。

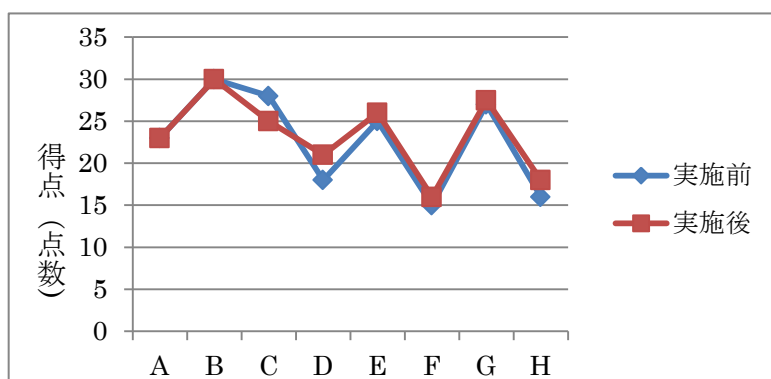


図 1 自尊感情尺度：自己評価得点（高校生）

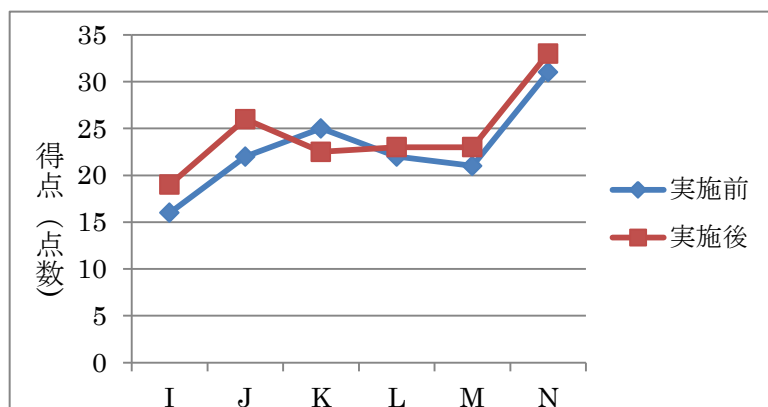


図 2 自尊感情尺度：自己評価得点（大学生・専門学生）

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、2 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、個人によって自己評価の差が大きかった。参加者 14 名中 10 名の方が、最終チェックの評価点が上がっている。評価点に変動のなかったうちの 1 名に関しては、点数自体に変化はないがチェック項目は変化しており、「自分のことを前向きに考えている」の項目が上がっている。

③ ワークショップ活動参加時の様子の変化

表4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4 ワークショップ参加者の活動記録（高校生）

A	<ul style="list-style-type: none"> ・ロールプレイは、良い例を実演するメンバーの演技を見て、肯定的な意見を発表する。 ・活動中は、自分からメンバーに話しかけることはない。 ・講話は、講師に注目しよく聞いている。自分から講師へ質問を聞きに行く。 ・調理は、「家でよく調理をする」と話し、作業は手早く行う。
B	<ul style="list-style-type: none"> ・ロールプレイは、自分の意見を発表したり、他のメンバーの発表に同調する。 ・茶話会は、お菓子を沢山取り、リーダースタッフに注目せず食べ続ける。 ・講話は、手遊びをしたり、持参した宿題プリントを解く等、話を聞いていない。 ・調理は、「面倒くさい」と言う。
C	<ul style="list-style-type: none"> ・ロールプレイは、積極的に自分の意見を発表する。 ・ゲーム活動は、メンバーと話をして盛り上がるが、リーダースタッフが全体説明を始めても話をやめずに説明を聞いていないことが多い。 ・茶話会は、隣のメンバーの肩を急に叩いて注意喚起をする。メンバーが驚くと、すぐに謝る。
D	<ul style="list-style-type: none"> ・ロールプレイは、メンバーの意見に頷く。スタッフが促すと、「良い例」を実演する。 ・茶話会は、メンバーから話しかけられると話に入るが、自分からメンバーに話しかけることはない。途中で携帯ゲームを始める。 ・講話は、下を向いていることが多く、資料や講師に注目をしていない。 ・調理は、進んで作業を行い、衛生面を気にして小まめに手洗いに行く。
E	<ul style="list-style-type: none"> ・話し合いの時は、難しい内容の話を一方的に話し始める。 ・ロールプレイは、良い例を実演するメンバーの演技を見て、肯定的な意見を発表をする。 ・茶話会は、メンバーと趣味の話で盛り上がるが、内容が詳しすぎるため、メンバーはついてこれないことがある。 ・講話は、時々メモを取りながら聞いているが、途中から寝る。
F	<ul style="list-style-type: none"> ・ロールプレイは、話し合いの内容の理解ができておらず、自分の意見を発表することはできない。 ・ゲーム活動は、トランプ（七並べ）やジェンガのルール理解ができていない。
G	<ul style="list-style-type: none"> ・ロールプレイは、メンバーの話を知っているが、自分から進んで発言することはない。リーダースタッフから意見を聞かれると、自分の意見を発表する。 ・ゲーム活動は、笑顔がなく、黙々と参加している。 ・茶話会は、自分からメンバーに「ジュースを取って下さい」と要求する。
H	<ul style="list-style-type: none"> ・講話は、手元の資料は見ずに、スライドに注目している。講師の話は、集中して聞いている。 ・活動中は、メンバーと話すことはない。 ・休憩の時は、席に着いたままである。スタッフが飲み物をすすめるが、断る。

表 5 ワークショップ参加者の活動記録（大学生・専門学生）

I	<ul style="list-style-type: none"> ・ロールプレイは、積極的に自分の意見を発表したり、「この場合はどうしたらよいですか？」とスタッフに質問する。 ・ノートを持参し、話し合いで出た意見を記入する。 ・茶話会は、メンバーと趣味の話をしたり、学校生活についてのアドバイスをする。 ・講話は、講師に注目しよくメモを取っている。
J	<ul style="list-style-type: none"> ・ロールプレイは、リーダースタッフから意見を聞かれると、発表する。実演をするのは「ちょっと無理」と言う。 ・ゲーム活動は、チームの席替えをジェスチャーで提案する。 ・茶話会は、お菓子の袋を開けたり、紙コップをメンバーに配る。 ・調理は、エプロンを忘れる。メンバーの動きを見ながら、自分から片づけをする。
K	<ul style="list-style-type: none"> ・ロールプレイは、話し合いが続くと、集中が切れ、途中で寝る。 ・茶話会は、メンバーから通っている学校のことを聞かれ、「言いたくない」と返答する。 ・講話は、資料を見ながら聞くが、30分経過した頃から下を向いて寝る。
L	<ul style="list-style-type: none"> ・講話は、資料にメモをとりながら聞いている。 ・話し合いでは、積極的に発言する。 ・調理は、他のメンバーが苦手な作業を、代わりに行うことを提案する。 ・メンバーとは、学校の話しや進路等の話をする。
M	<ul style="list-style-type: none"> ・活動前は、メンバーと学校のこと等の話をする。メンバーの発言に「新しい価値観が分かりました」と発言する。 ・ロールプレイは、テーマの状況設定を細かく確認する。 ・ゲーム活動は、「今日するゲームは、じゃんけんで勝った人が決めよう」と提案する。 ・講話は、40分遅刻してくる。質疑応答では、講師に質問するが、講師の説明に対して「具体例が知りたいし、それが主旨なんです」と納得していない。
N	<ul style="list-style-type: none"> ・講話前は、席に着くなり右隣のメンバーに話しかける。メンバーに無視されると、左隣のメンバーに話しかける。 ・講話が始まるので会話をやめるようにスタッフに注意されると、「もうですか？」と発言する。 ・講話中は、持参したノートに絵を描いたり、背中を掻く、足を揺らす。

個人によって内容は異なるが、ワークショップに参加することによって参加者には変化が見られている。高校生グループは、言葉での自発的な発表は少ないが、話し合いでのメンバーの意見に対して、頷いたり肯定的な感想を発表する参加者が6名いた。ゲーム活動や茶話会では、参加者同士で共通の趣味の話をして過ごすことが多かった。大学生・専門学生グループは、自分たちの困った経験を基にロールプレイを展開したり、話し合った意見を持参したノートに記入するなど、ロールプレイを自分の生活に活かそうとする様子が見られた。ゲーム活動や茶話会では、学校生活やアルバイト、進路の悩みを話し合っていた。

全体的に参加者同士の交流を楽しむ様子が多く見られたが、参加者の中には、他のメンバーになかなか声がかけれない方もおり、グループ内で関わるメンバーが固定してしまう場面があった。今後は、活動のグループ構成や席順などの工夫を行い、職員が介入しメンバーの関わりを拓げていくような配慮が必要であると考えます。また、社会的なマナーや振る舞い方が分かっていない参加者が多く、参加者同士の関わりのみでは、自分達の言動に気づいていくことが難しい様子が見られた。

④ ワークショップ参加者へのインタビュー調査

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. ロールプレイ活動に参加して、日常生活の中で参考にしたことはありますか?」「3. 講話を聞いて、日常生活の中で参考にしたことはありますか?」「4. 今後、どのような講話を希望しますか?」「5. ワークショップに参加して、他のメンバーとの交流はできましたか?」「6. 今後、青年期ワークショップへの参加を希望しますか?」の6項目である。参加者全員に対し実施した。

インタビュー調査の結果から、ワークショップの活動に「また参加したい」(10名)と答えた参加者が多く、活動への満足度は概ね高かった。特に、ゲーム活動や茶話会を希望した参加者は複数いた。活動を通し「共通の趣味や学校の話で交流ができた」(3名)という意見があり、メンバー同士の交流を求める意見が多かった。また、メンバーとの関わりの中で、困っているメンバーに自分から声をかけたり、積極的に他者と関わるようになるなどコミュニケーションスキルや対人面でも効果が見られた参加者がいた。「参加は難しい」と答えた参加者からは、「部活が忙しくなる」、「進学先が他市になる」などの意見があがった。

ロールプレイについては、話し合いを通して、「自分とは違う意見を知ることができた」、「自分にはそんな意見がないのですごいと思った」、「年が近くても色々な人がいることが分かった」という意見があり、他者視点の理解に繋がっていることが考えられる。また、「相手の顔を見て挨拶するよう心掛けるようになった」、「不快な思いを相手にさせないよう気をつけようと思った」と話し合った意見を日常生活で汎用させる参加者もおり、社会スキルの面でも効果が見られた。その一方で、「話し合い活動が続くことが負担である」と感じている方や、ロールプレイのテーマについて「日常生活にはない状況だった」、「既にできていることだった」という意見が複数あがった。

大学生・専門学生グループは、身近な問題として講話の満足度も高く、「色々な仕事があることが分かった」と就労に対するイメージが高まったり、「卒業しても相談できる場所があると分かった」、「就活に落ち込んでいたが、前向きになれた」、「次回は先輩社会人の話が聞いてみたい」と将来への安心に繋がり、自立への意欲に結びついていた。

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 13 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 13、アンケート回収率は 100%であった。

アンケートの結果について、表 6、7、8、9 と図 3 に示す。

表 6 「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ですか（重複回答可）」について

① 同じ趣味や悩みを持つ、同年代の仲間との活動の場所が欲しいから	6
② 家庭や学校以外での場所で、人との関わり方の練習をしたいから	8
③ 少人数での活動を通して、自分自身のことや相手の視点を知る練習をしたいから	5
④ コミュニケーションの練習をしたいから	6
⑤ 社会のマナーを覚えたり、振る舞い方の練習をしたいから	3
⑥ 大学や就職についての情報を知りたいから	7
⑦ 参加を勧められたから	3
⑧ その他	0

表 7 「本人が、ワークショップに参加して何か家庭や学校で変化したことがあれば、教えてください」について

・「就職する」、「働く」ということを、意識してきたように思う。
・怒りが抑えられるようになってきたなど、自分自身の成長に気付いた。
・時間がかかっても適応していくことができたり、代替え手段があることが分かった。
・アルバイトを始めた。
・少し自信がついた。(2)
・自分ができることを少しずつやるようになってきつつある。
・親子の会話が増えた。

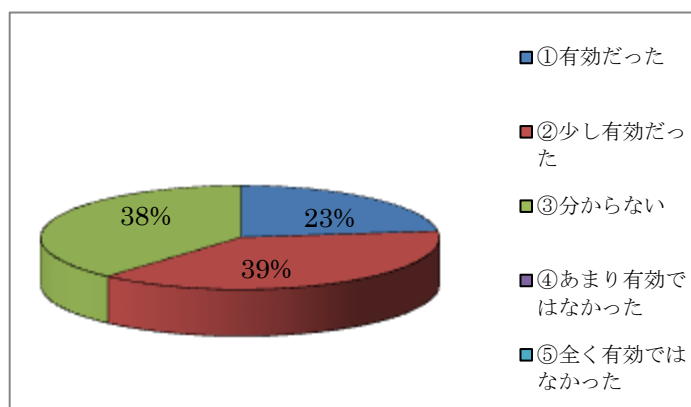


図 3 「本人が、ワークショップの活動に参加することは有効でしたか」について

表 8 「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学校での教師や友達との関わり方	6
②異性との付き合い方	2
③家族との関わり方	1
④生活面での対応（忘れ物が多い、電話対応が苦手など）	7
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）	3
⑥将来の進路についての不安（どんな就職先があるのか分からないなど）	10
⑦その他	4

表 9 「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

・平日に定期的にソースシャルスキルトレーニングの活動場として行って欲しい。
・将来進む道への手がかりやヒントを見つける場として継続して欲しい。（2）
・もう少し長い時間やって欲しい。
・回数を増やして欲しい。
・来年度も参加させて欲しい。
・活動を繰り返し行う中で、個人にも感想や悩みを聞いてもらう場を設けて欲しい。
・アルバイトをしている本人にとっては、活動内容が易しすぎた感じだった。
・発達障害者を受け入れている企業などの情報が欲しい。
・職業体験をさせて欲しい。
・先輩の話が聞けると本人も励まされると思う。

図 3 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。

- ・働くことに少し興味を持った。
- ・ワークショップを楽しめた。
- ・帰宅後、メンバーのことを家で良く話した。
- ・自分が人からどう見られているのか確認して少しほっとした様子。変わったところはあるけれど、悪い人には思われていないということが分かった様子。
- ・メンバーの様子を見て、「自分もこんな感じなのかな？」と思ったらしい。
- ・少し積極的になった。
- ・同じような立場の同年代の仲間と出会えた良い機会だったと思う。
- ・1回しか参加できなかったのですが、実際のところ有効かどうかは分からないが、このような活動の場があると知ることができた。
- ・変化はあまり感じなかったが、ワークショップでのことを話してくれた。

- ・特に変化は感じられないが、ワークショップ当日は気の合う参加者と話しもでき充実していた様子。
- ・大きな変化はないが、話しを聞いたり人と関わる場所へ参加したことが、有意義だった。
- ・何らかの人との関わりの中で何かを感じ何かをしようという気持ちになってくれたらと思ったが、本人の成長を待つしかないのかなと思う。
- ・ワークショップのことは話してくれたが、本人に合う同年代のメンバーの参加があったのかは分からない。

表 8 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。

<①学校での教師や友達との関わり方>

- ・人の気持ちが分からず自分と価値観が合わない友達を受け入れられない。

<④生活面での対応（忘れ物が多い、電話対応が苦手など）>

- ・住所や郵便番号を覚えない。
- ・家事や仕事の段取りが難しい。
- ・決められた家での約束（ゲームの時間、試験勉強の予定）が守れない。
- ・事前の準備とお金の使い方に心配がある。

<⑥将来の進路について不安（どんな就職先があるのか分からないなど）>

- ・学校卒業後の進路が決まるのか不安。(2)
- ・自立できるのか不安。(8)
- ・本人に合う仕事があるのか分からない。(2)

<⑦その他>

- ・現在の就職内定先の業務内容に不安がある。

表 6 の結果から、「同じ趣味や悩みを持つ、同年代の仲間との活動の場所が欲しいから」、「家庭や学校以外での場所で、人との関わり方の練習をしたいから」、「コミュニケーションの練習をしたいから」という回答が多く、保護者にとってワークショップは、「仲間作り」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分かった。また、「進学や就職についての情報を知りたいから」と回答した保護者も多く、将来への手がかりになるような活動を望んでいることが分かった。

表 7 の結果から、ワークショップに参加以降、家庭や学校でも少しずつ自信を取り戻し、アルバイトや若者サポートステーションに録するなど新たな一歩を踏み出した参加者がいることが分かった。また、家族とのコミュニケーションが増えたり、自己理解やセルフコントロールの面で効果が見られている参加者がいた。

図 3 の結果から、23%がワークショップへの参加は「有効だった」、39%が「少し有効だった」と回答しており、62%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。その一方で、「分からない」が 38%であった。活動回数が 4 回と限られていたことや、個人によって参加回数も異なったため、実感できる変化に結びつかなかったことが考えられる。変化自体はないが、活動時の様子を家族に話す参加者が数名おり、保護者も「充実していたようだ」と感じているため、今後も活動を継続しながら参加者の変化を追っていく必要がある。

表 8 の結果から、「将来の進路について不安」という回答が最も多く、保護者は自立についての心配が強いことが分かる。また、「学校での教師や友達との関わり方」や「生活面での対応」の回答も多く、対人対応、スケジュールのプランニングや金銭管理などに関する具体的な困り感があげられた。

表 9 のワークショップへの要望に関しては、色々な意見があがっているが、次年度以降も活動の継続を希望する意見が多かった。

2. 考察

青年期ワークショップは、今年度より夏季休暇中に全 4 回のシリーズでプログラムを実施したが、9 名の参加者が「参考になった」、「少し参考になった」と答えており、ワークショップに「また参加したい」と答えた参加者は 10 名いた。また、「次回は、スポーツがしたい」、「冬休みや春休みもして欲しい」などの活動要望も出ており、参加者の評価結果からも、ワークショップが、参加者にとって「同年代の仲間と過ごす楽しい場所」、「安心してコミュニケーションの練習ができる場所」になることができたと考える。

また、ワークショップに参加することによって、アルバイトを始めたり、若者サポートステーションに登録するなど、新しい一歩を踏み出したメンバーが 3 名いた。活動への参加を通して自信をつけている参加者からは、「自分は何もできない訳ではなかった」、「悩んでいるのは一人ではないと分かっただけで、心強い」などの意見があがっており、自尊感情尺度評価点の伸びに結びついていた。ワークショップが、参加者の精神的な安定にも繋がったと考える。

その一方で、ロールプレイ活動の設定方法や時間配分には課題があがった。ロールプレイのテーマは、ソーシャルスキルチェックリストの中の課題の多かった項目から選出して設定したが、「日常生活にはない状況だった」、「既にできていることだった」という意見も多かった。また、話し合い活動が続くことによって、活動への参加が負担になった参加者もいた。今後は、参加者が打ち解けやすいゲーム活動から導入する、ロールプレイのテーマの内容を参加者に考えてもらうなどの活動の組み立て方の検討が必要である。進行の際には、話し合いの内容を絵にして提示したり、ソーシャルストーリーで説明するなど、参加者の状態を見ながら、視覚支援を使用した工夫が必要であると考えられる。

また、全体的には、社会的なマナーを理解していなかったり、振る舞い方に課題がある参加者も多い。自己モニタリングが難しい参加者には、自分の言動を振り返ることができるようなプログラムの内容の検討および個別面談を通

し、個人目標の確認と活動の振り返りを丁寧に行うことによって、必要なスキルを意識し、家庭や学校でも使えるようにすることが今後の課題である。

保護者アンケートの結果からは、保護者にとって自立についての悩みは大きく、進路を選択していく情報を得るための場としてもワークショップへの期待は高かった。今後も関係機関と連携しながら、進路の講話や就労している社会人当事者との座談会などを企画し、参加者が将来へのイメージを繋げるような支援が重要である。参加者が楽しんで継続的に参加できるよう配慮しながら、各世代に応じた活動内容を考慮して活動を実施していきたい。