

つのグループのプログラムから一部抜粋したものです。

当園のSSTは、発達途上にあるお子さんたちを対象としていることから、リハビリテーション（社会復帰・回復）というよりも、ハビリテーション（発達援助）としての意味合いが強いと言えます。SSTの基本は踏まえながらも、参加・不参加を自由意志に任せることはしませんし、「基本訓練モデル」という個々人の課題に焦点を当てる方法より、どのメンバーにも必要な課題を全員と一緒に学び練習するという「共通課題方式」を重視しています。課題内容やその展開の方法、宿題の出し方なども独自の様々な工夫がなされています。時には集団あそびや感覚統合あそびと組み合わせたり、アニメキャラクターを駆使した宿題カードやポスター、ワークシートなど、教材作りにもかなりの時間と労力を要します。

【表2-1】衝動性の高いグループ

SST実施計画表		X年度 第2期			
グループ名	衝動的コントロールグループ	企画者	X職員・Y職員	場所	母子入院室
目的	衝動的な行動を減らせるように、それぞれに有効な方法を見出す。 セッション1~2：ロールプレイの意味・求められることを知る。 セッション3~6：怒りなどの衝動的な言動につながる感情を知る。 セッション7~10：衝動的な行動を抑える方法を知る。 セッション11~12：病棟場面でSSTの中身を活用できる。				
形態	対象児：入院主訴に暴言・暴力が挙げられているケース 実施期間：X年11月~X+1年2月 週1セッション 全13セッション 参加人数：子ども4名 職員2名 セッションの流れ：①ウォームアップ②課題のロールプレイ③集団あそび④クールダウン(本)				
具体的な活動内容	回/月/日	ウームアップ	課題	集団あそび	宿題
1	X/11/18 木	あいさつのみ	SSTの目的・内容を説明する。各自自己紹介・共通点探しのロールプレイを見る。	集団あそび	なし
2	11/25 木	さる・さるゲーム	共通課題・職員にものを頼む	風船パレー(勝負にこだわらない)	職員に適切にものを頼む
3	12/2 木	さる・さるゲーム	共通課題・イライラする気持ちに気付く。	トランプゲーム(勝負が明確なもの)	イライラする気持ちを振り返る
4	12/9 木	気分調ベカード	共通課題・イライラする気持ちの時に一呼吸おく。	トランプゲーム(勝負が明確なもの)	イライラする気持ちを振り返る
5	12/16 木	気分調ベカード	共通課題・イライラする気持ちの時に暴力を避ける。	福引き(トークンシステム中間まとめ)	イライラする時うまく対処する

【表2-2】自己主張の苦手なグループ

SST実施計画表		Y年度 第2期			
グループ名	自己主張グループ	企画者	A職員・B職員	場所	母子入院室
目的	・自分の良いところを認められるようになる(自己評価の向上) ・言葉で自分の気持ちを伝えられるようになる。 ・人と関わることが楽しいと思えるようになる。 ・基本的なコミュニケーションスキルを身につける。				
形態	対象児：入院主訴に不登校・引きこもり・被虐待が挙げられているケース 実施期間：Y年11月~Y+1年1月 週1セッション 全12セッション 参加人数：子ども9名 職員2名 セッションの流れ：①挨拶②ウームアップ③宿題の確認④課題のロールプレイ⑤話し合い⑥コミュニケーションゲーム⑦挨拶				
具体的な活動内容	回/月/日	ウームアップ	課題	コミュニケーションゲーム	
1	Y/11/11 火	サイコロトーク(自己紹介)	SSTの目的や内容についての説明 自己評価表の記入	お茶会・指さしゲーム(リラクス)	
2	11/18 火	サイコロトーク(自己紹介)	共通課題① 「職員に頼みごとをする」	指名ゲーム・王様ジャンケン(リラクス)	
3	11/25 火	サイコロトーク(もしも〇〇なら)	共通課題② 「友だちに頼みごとをする」	けんけんゲーム(目で伝える)	
4	12/2 火	サイコロトーク(もしも〇〇なら)	共通課題③ 「友だちの意見に反対する」	お願ひゲーム(合図で伝える)	
5	12/9 火	ほめられる練習(職員→子ども)	個別課題 ○〇さんの課題 「先生の誤解を解く」	ジェスターゲーム(身体で伝える)	

＜SSTグループの一場面＞

では、ここで少し、SSTグループでのやりとりを再現してみましょう。

■衝動性の高いお子さんのグループ(3~4年生程度)

＜簡単なゲームと前回のおさらいをした後…＞

職員「たかしさんは、どんな時にいやな気持ちになるかな？」

たかし「この間、たろう(2年生)がいきなりゲームのスイッチ切ってきたんやで」

職員A「それは大変！たかしさんその時どう思った？」

たかし「めっちゃムカついた。」

職員A「そうか、すごく腹が立ったんだね。それでたかしさんはどうしたの？」

たかし「あいつを思いっきりなぐった」


職員A「それでどうなったの？」

たかし「ケンカになって職員さんに怒られた」

職員A「そうか、元々たかしさんは悪くないのに、暴力をしてしまったから、たかしさんも同じくらい怒られてしまって悲しかったね。そういう時、前に話し合った方法を使ってほしいな。今日はみんなで、その練習してみようか？」

(対処方法のポスター【表3】を貼る)

【表3】 <いやな気持ちになった時>



- ①しんこきゅうする
- ②相手に「やめて」と言う
- ③職員さんに言いに行く
- ④ちがう部屋で落ちつく

あきら「どうやったらええかわからんもん」

職員A「じゃあ、一回Aさんがやってみるから見てね。Bさんがたろうさんの役、ようこさんが職員さんの役をやってくれとうれいんだけど」

職員B「はい、わかりました」

ようこ「べつに、いいよ」

職員A「じゃあ、たかしさん、そのゲームの時2