

## 障がい児のウェルビーイングと

### 身体表現遊び

大橋さつき（和光大学）

#### 1. 活動の背景と本発表のねらい

発表者は、運動遊びを原点とした発達支援法である「ムーブメント教育・療法」を基盤に、ダンスや身体表現を強化したプログラムを考案し、障がい児支援や子育て支援の現場で実践を積み重ね（小林・大橋・飯村, 2014；大橋, 2018a）、インクルーシブな展開を重視してきた（大橋, 2018b）。

現在、SDGs や OECD の提言により、多様性と包摂性のある持続可能な社会の実現に向けて、教育の中心に「ウェルビーイング」を位置づけることが求められている。ここで、Frostig (1970) が掲げたムーブメント教育・療法の中心的な目標が、生命および人間の尊厳を前提とした「健康と幸福感 (Health and a Sense of Well-being) の達成」であったことに注目したい。この理念に基づいて取り組んできた 20 年以上に渡る自身の実践をふりかえり、みなさんと共に、子どものウェルビーイングを大切にできる未来への足掛かりを得たい。

#### 2. よしくんに教わったこと

##### －ASD 児を対象とした試みから－

初めて継続的にかかわった ASD 児との取り組みから、その後の活動の基盤となる視座を得た。2001 年当時の記録をもとに、本実践の変わらぬ原則として、「子どもの個性・主体性・喜びを重視する」「全面的な発達を捉える」「かかわりの中で育つ力を支える」といった構え方を確認する。

#### 3. 遊びの場の共創－ウェルビーイングの醸成－

##### 3-1. 「環境」の力を最大限に活かす

遊具や音楽、集団活動、空間の特徴を有効に活用して、子どもが自ら「動きたい」「触りたい」「かかわりたい」と思う環境をアレンジし、環境との対話の中で自然な動きの拡大を図ってきた。従来の「障害低減」「能力改善」に向けた対処療法的で訓練的な介入と比較すると、「強みを活かして環境

をデザインし関係性をアレンジする」という、WHO の ICF に通じる考え方が根底にある。「課題（プログラム）は一方的に与えるのではなく機会として提供し、子どもが主体的に参加し互いに関与しながら、共に遊びの場を創ることで成立するアプローチである。また、学生や大人たちが本気で遊びに興じることで、互いの存在そのものが魅力的な遊び環境として働き、受容的で幸福感溢れる「私たち」の場を創出する流れも特徴である。

##### 3-2. 母親の幸福感に着目して

母親が残した自由記述やインタビューの記録から、肯定的な感想として読み取れるものを抽出しカテゴリー化した報告 (Ohashi, 2019) を事例に、活動の場面を共有する。子どもを肯定的に捉えることができる環境が母親の幸福感に強く関係しており、遊びの場が母親の安心感や解放感を高め、母子間の情動的な交流の機会を多く提供し愛着関係の深まりを生んだと考えられる。さらに、全体への感謝が、場を担う一員としての積極的な姿勢に変化し、好循環が生じていたことが推察された。

##### 3-3. 共生・共創を目指した舞台づくりの実践から

大学と地域の連携による実践を報告する。その特徴は、舞台上演を最終的な目標としながらも、極力、「練習」や「稽古」を避け、「遊んでつくる、舞台でも遊ぶ」をモットーとしたところにある。地域や社会のウェルビーイングの実現とインクルーシブな遊び活動の関係について考えたい。

#### 【文献】

- Frostig, M. (1970) *Movement Education: theory and practice*, 小林芳文訳 (2007) 『フロスティックのムーブメント教育・療法』, 日本文化科学社.
- 小林芳文・大橋さつき・飯村敦子編 (2014) 『発達障がい児の育成・支援とムーブメント教育』, 大修館書店.
- 大橋さつき (2018a) 『発達障がい児を育む「創造的身体表現遊び」の実証的研究』, 多賀出版.
- 大橋さつき (2018b) 「異なるもの同士が共に遊ぶことの意味と課題」, 和光大学現代人間学部紀要 (11), 91-106.
- Ohashi, S. (2019) *Significance of the Inclusive Stage Performance Project : Focusing on the Sense of Well-Being of Mothers of Pre-School Children*, The 20th Pacific Early Childhood Education Research Association Conference (Taipei, Taiwan).