

# 発達障害児とその家族のための ドッグセラピープログラムと その評価方法

**前田奈保**

東京コミュニケーションアート専門学校  
アニマルセラピー協会

安江 健 ・ 秦 実千代 ・ 河原 聡  
坂入 和也 ・ 大野 真裕 ・ 小田切 敬子

発達障害児とその家族のためのドッグセラピープログラムとその評価方法について  
前田奈保が発表します。

# はじめに

## 個別指導

- 様々な個性と発達
- 多種多様のイヌで指導しやすい

## 集団指導

- ヒトもイヌも社会性を持つ
- 社会性が身につく



ドッグセラピープログラムの実施



子供の行動評価

私達は茨城県阿見町で発達障害児とその家族を対象にドッグセラピーを行いました。発達障害とひとくちにいても、その状態像や発達はさまざまなため、個別プログラムが重要だと考えられます。一方でイヌは犬種が多く、体のサイズや毛色、気質においても多様です。そのため、イヌを用いれば発達障害に合わせた個別プログラムが作成しやすいと考えられます。しかし本来、ヒトもイヌも社会性があり、集団場面では仲間意識を持ちながら個別の目標を達成する能力をもっています。これらの点を踏まえて、私たちが行ったドッグセラピーのプログラムと、それに対する子供たちの行動の評価方法について紹介します。

## 実践方法

### 犬種

- ウェルシュコーギー・ペンブローク
- ミニチュアダックスフンド
- ゴールデン・レトリバー
- トイ・プードル
- シーズー

ほか7犬種

### 参加数

- 1回 7～12匹



ウェルシュコーギー・  
ペンブローク



ゴールデン・  
レトリバー



ミニチュア  
ダックスフンド

まず犬種と参加数です。犬種はウェルシュコーギーペンブロークとミニチュアダックスフンド、ゴールデンレトリバー、トイプードル、シーズー、ほか7犬種を使用しました。主にウェルシュコーギーペンブロークとミニチュアダックスフンドを用いました。1回に7匹から12匹を使用しました。

## 対象者

- 自閉症
- 脳性麻痺
- ウエスト症候群
- 学習障害
- 軽い自閉傾向
- 兄弟姉妹

## 年齢

- 5～13歳

## 参加人数

- 1回 9～13人



対象者は自閉症、脳性麻痺、ウエスト症候群、学習障害、軽い自閉傾向と診断された子供達とその兄弟姉妹でした。子ども達の診断名は保護者からの申告によるものでした。

年齢は5歳から13歳で、1回に9人から13人が参加しました。

## 期間

- 1年間

- 春・秋・・・屋外での課題
- 夏・冬・・・屋内だけの課題
- クリスマスの時期・・・ゲーム

## 時間

- 午前11時から正午



屋外での実施風景

1年間わたる長期プログラムを実行しました。5月から1月までに7回行い、8月はイヌの暑さによるストレスを考慮して休みました。気候のよい春と秋には屋外での課題を組み込み、夏と冬は屋内だけで行いました。秋から冬にかけてゲームプログラムを組み込みました。時間は午前11時から、正午まででした。

# 実践1. プログラムの内容と 課題の実行方法

## 4種類の課題

1. 非接触
2. 接触(抱く、撫でる)
3. ブラッシング
4. ウォーキング



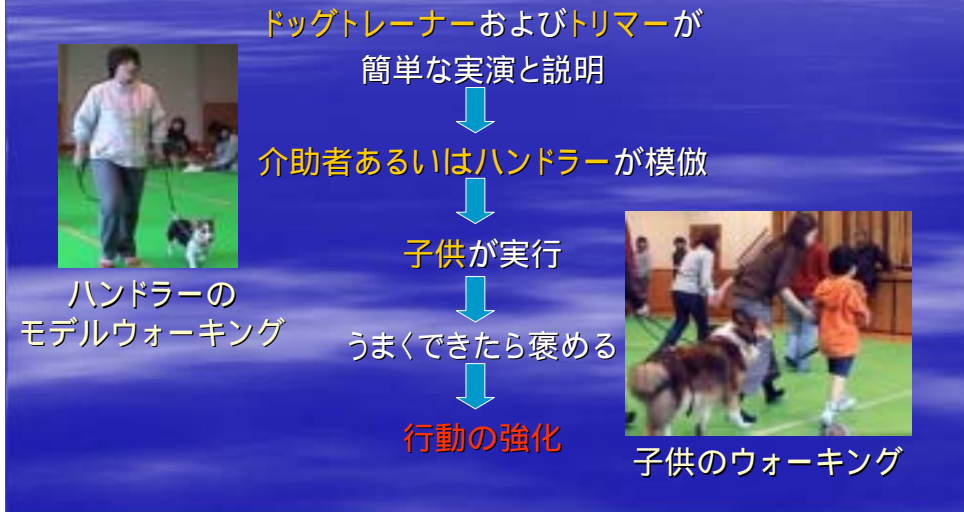
イヌを撫でる



ブラッシング

これはプログラムの内容と課題の実行方法です。課題ですが、通常の1時間のプログラムには最低4種類の課題を組み込みました。1、非接触、これはイヌの紹介のときに注目して話をきいていただけるかどうかといったものです。2、接触、イヌを抱く、撫でるといったものです。3、ブラッシング、コームやスリッカーを使用しました。4、ウォーキング、イヌのリードを子供が持って屋内、または屋外で散歩を行いました。2番から4番の課題は次のような流れで行いました。

# 接触・ブラッシング ウォーキングのながれ



まず、ドッグトレーナーとトリマーが簡単に説明しながら触り方、ブラッシングの仕方、ウォーキングの仕方を実演しました。子供の付き添い担当者つまり介助者は子供が集中して話を聞くように促しました。

その後、介助者が子供の目の前で同じように説明をしながら実演した後、子供にさせました。上手にできたら、ハンドラーや介助者がそのことを褒め、適切な行動を強化しました。



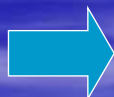
# ゲームプログラム

## ゲーム1. 写真と実物のイヌをマッチング

昨年度も実施



カードとイヌをマッチさせる



ゴールする子供

11月にはクリスマスの企画として、イヌと遊ぶゲームプログラムを2種類行いました。ひとつは昨年度本大会で報告しましたが、写真のイヌと実物のイヌをマッチングさせてゴールするゲームでした。



## ゲーム2.洋服にシールを貼る 今年度新しく実施

### 目標

- 洋服にやさしくシールをはる
- 正しい取り扱いをする

### ルール

- 嫌がるような触り方はしない
- 追いかけて怖がらせない



イヌの洋服にシールを貼る



子供チームと親チームのシール数を比べる

もうひとつは今年度新しく行った、洋服を着たイヌにシールを貼るゲームでした。このゲームでは子どもがイヌの洋服にやさしくシールを貼ること、正しい取り扱いができることを目標にしたものです。イヌが嫌がるような触り方はしない、また追っかけて怖がらせないというのがルールです。ルール違反をした場合には、イエローカードを渡すことにしました。子供チームと親チームに分かれて、制限時間内にルールを守って何枚イヌの洋服にシールを貼れるかを競いました。

## 実践2.子供の行動の評価

- ビデオによる記録
- 記述式記録

介助者が行う

- 子供の笑った回数
- 介助者が気づいたこと
- イヌに触った回数
- 変化した行動

- 評定式評価

イヌ担当者と介助者がそれぞれ行う

次に子供の行動の評価方法です。子供の行動を確認するためにビデオによる記録を行いました。また、介助者が子供の行動を記述する記述式記録と、ハンドラーと介助者がそれぞれ点数評価する評定式評価を用いました。記述式記録には子供の笑った回数、イヌに触った回数を記入する項目と、介助担当者が気づいたこと、前回から変化した行動などを自由に記述する欄を設けました。



- 評定式評価

イヌとの

- 全体的な関わり
- 接触
- ウォーキング
- ブラッシング
- その他

5から6段階で評価

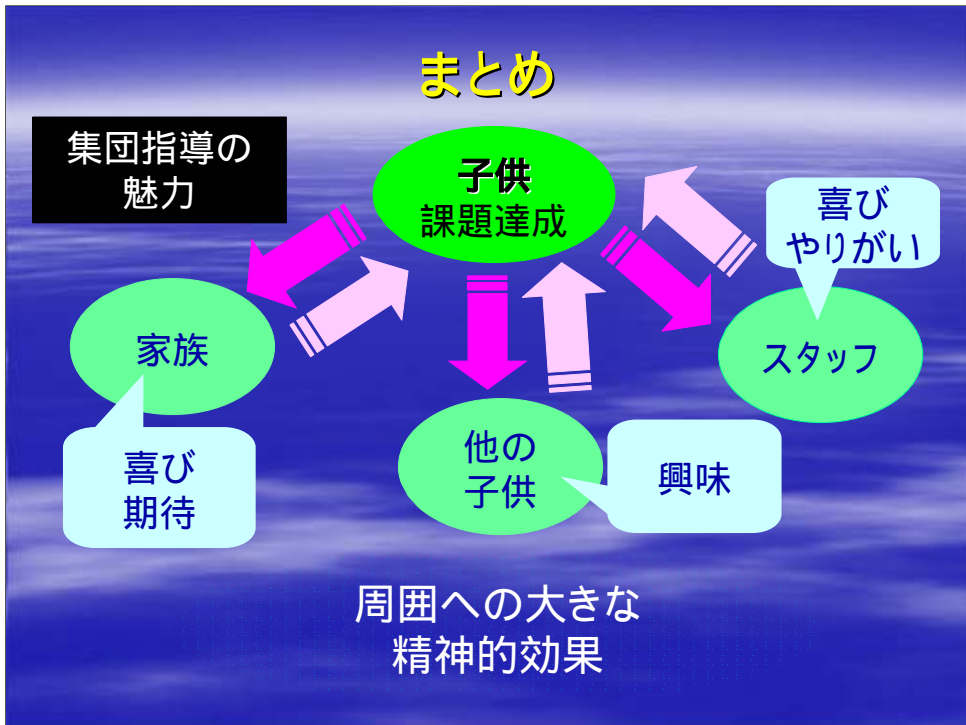
評定式評価の仕方です。評価の項目は、イヌとの全体的な関わり、接触、ウォーキング、ブラッシング、その他の5つでした。その他の項目ではイヌへの餌やりの評価やチェックした評価について具体的に記述するようにしました。各項目について5段階から6段階で評定しました。

## 評定式評価の例 「接触」

- 1 介助者が手を添えたり、声かけしてもふれることはできない
- 2 介助者に手を添えられてイヌにふれる
- 3 介助者の声かけでイヌにふれる
- 4 自発的にふれるが機械的または乱暴的なふれ方、イヌにとっては不快なふれ方
- 5 自発的にイヌにふれる。イヌを可愛がるようなふれ方、イヌが喜ぶふれ方

評定式評価のうちの接触についての評価です。内容は、1、介助者が手を添えたり、声かけしてもふれることはできない、から5、自発的にイヌにふれる、イヌを可愛がるようなふれ方、イヌが喜ぶふれ方ができる、までの5段階評価でした。

これらの5段階のうちの評価は、プログラム実施時間内で最もよくできたものにチェックしました。例えば、子どもが3番と4番の接触をした場合には、評価は4になります。ハンドラーと介助者が別々に同じ子どもの評価をし、一致率が高ければ信頼性が高いと考えられます。



1年間の長期プログラムはおおむね確立してきました。一人の子供が課題を達成した時に他の子供や家族、スタッフに与える精神的効果はとても魅力的です。しかし、走って外へ出て行く子どもと、イヌに積極的に触っている子どもは課題の達成度は異なるので、集団での進行にはデメリットもあります。しかし、集団指導ならではの、楽しい雰囲気や喜び合う環境は、子供に相乗効果としてフィードバックされ、適切な行動の強化も倍増するため、デメリットを上回るものがあると感じます。今後は集団の中で個別のプログラムを充実させ、うまく組み込んでいく工夫が必要です。そしてより多くの子供達とその家族に対応できるプログラムの開発とその評価方法を検討していきたいと考えています。

## スタッフ

- 東京コミュニケーションアート専門学校  
   アニマルセラピー専攻1年   動物福祉専攻1年
- 地域ボランティア                   大石由美・舟木佐智子

## 協力

- ドッグトレーナー                   坂田文太郎・鳴海治
- トリマー                           坂田純子・渡辺由佳
- 茨城県立医療大学                   今田瞳・神原秀美
- 城西国際大学                       島津健太・吉田梢
- 阿見町君原公民館

最後に本研究はドッグトレーナーならびにトリマー 他多くの人たちの協力をいただきました。心から感謝いたします。