

たい。そうすることによって、障害を負っているDMP児も、いつも与えられ、人の世話になるという受身ばかりの生活から、自分達の意見を述べ、お互い楽しめるものを捜し、自分達でできることでお返しするという自主的かつ積極的方向へ発展できるのではないかと期待する。

ボランティアを受け入れてから今までの効果だが、まだ回数も少く、また、前述のすれ違いの状況でははっきりしたことはつかめない。子供達も以前と同じように、まだあいさつがうまくないし、反応も表情が乏しい状態である。しかし、役員となった子供に関しては、最初はあいさつすらできず、こちらがあいさつのことばを紙に書いてあげていたのだが、今では、自分で考えて、はっきりした声でいえるようになってきている。このことは、他の自治活動との関連もあるのかもしれないが、社会性も学習で獲得できるとすると、ボランティアとのふれあいの中で、その向上の可能性があること、また、それを他のDMP児にも適用できることを示していると考ええる。

## 19) DMP 症児の遊び及び遊具の開拓 について

国立療養所 宇多野病院

鞠山 紀子 藤木 るり子

### < 研究目的 >

同じ、一つの遊びをするにしても健常児に比べDMP症児の場合は、機能低下に伴う身体的ハンディによって遊びの持つ面白さ、種類数等が半減してしまいがちである。その遊びを展開していくのに必要な道具及びルールに改良を加え、更には、新しい補助具を考え試作することによって、より積極的に、より円滑に遊びに参加できるようにしたい。

### < 内 容 >

昨年、当院DMP症児の間で行われている遊びについて調査した結果は「表1A」のようであった。「表1B」のようにしていくためには、現在使用している補助具・方法・場所などの点で検討しなければならない時期と考え、改良に着手した。今回は、当院での「野球」を取りあげ、参加患児のポジションに流動性を持たせるための一案として打撃練習用の道具を患児と共に考え、試作したので報告する。これまで、打撃練習をするのには、

- ① 誰かに投げてもらう。
- ② 天井から吊したボールを打つ。

かであった。①の場合、職員の介助が必要であったり機能的に投げるのでできる患児に限られるので、いつ、どこでも気軽にできる。②が考えられたが一度打つとボールが静止するまでに時間がかかりすぎるため、

- ③ 天井からサウンドバッグを吊す。
- ④ 市販の「バネ付き肩たたき」改良のスタンド(図1)使用となった。

③、④の方法は好評でよく使われている。しかし、固定している物を打つよりも飛んでくるボールを打ちたいという要望が強くなり、バッティング・マシンが考えられ、試作された。(図2)この道具を使うことによって、患児達の中で互いに協力し合って練習をしたり、積極的にゲームへ参加できるようになったという好ましい変化が生じてきている。

< 今後の課題 >

バッティング・マシンの改良点としては、

- ① 高さの調節が簡単にできるようにする。
- ② 現在、ゴム使用の部分にバネを使う。
- ③ 飛んだボールの回収方法の工夫。

等があげられる。

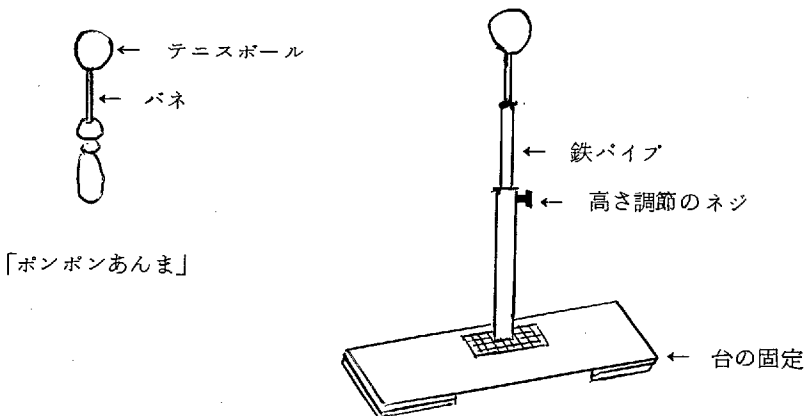
また、現在、捕虫網を使っている捕球用具についても工夫、改良を加えていく必要がある。

これら、道具・用具の改良、試作によって患児達の遊びの幅、経験の幅の拡大を図っていくと同時に、「遊び」本来の持つ意義、あり方についても深めていきたい。

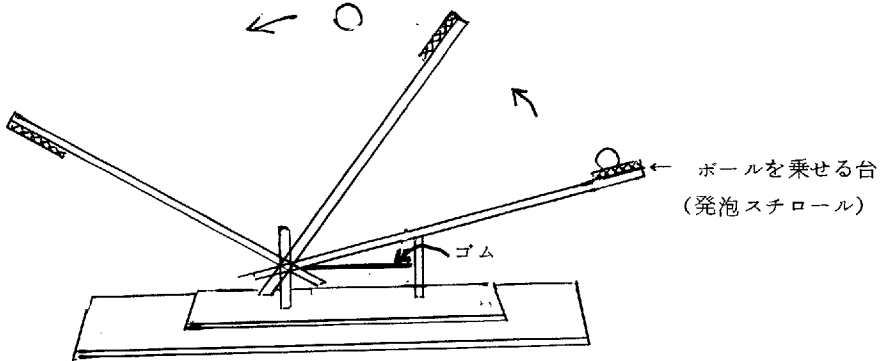
(表1)

	A	B
1	静的な遊び	→ 動的な遊び。
2	使用する場所は、身边 周囲に限られている。	→ 広い場所を使う。
3	既製の玩具や道具を使い 少人数でできるもの。	→ 使用する道具は少なく多くの 患児が参加できるもの

(図1)



(図 2)



## 20) 進行性筋萎縮症児(者)の生活指導 ～西多賀病院入院児(者)の実態観察記録の一考察～

国立療養所西多賀病院

浅倉次男他

DMP病棟児童指導員

保母一同

入院患児(者)の健全なる人格の変容をめざすうえで日常生活における職員の適切な観察が重要な役割を果たしている。殊に疾病を有する人間を担当する職員にとってはその観察方法に専門的な知識と技術が必要になってくる。実態を正確に把握しないままに接することは患児(者)の発達に無益であるばかりか、時には有害になっていることを認識しなければならない。ましてや、進行性筋萎縮症児(Duchenne)のような思春期で貴い生命を絶たねばならない人々にとって一日一時の生活が大切になる。当院において、昭和48年度研究報告で明らかにしたように、療育記録の様式の検討を重ねてきた。以来、二年間の実践経過を経たので一考察を加えてここに報告する。

### < 研究方法と経過 >

表紙、2号紙、人格プロフィール、記録用紙の各用紙(写真1～4)をもとに患児(者)の療育記録を昭和50年4月より52年3月までの2年間実施してきた。

↓ **検索用テキスト** OCR(光学的文字認識)ソフト使用 ↓  
論文の一部ですが、認識率の関係で誤字が含まれる場合があります

<研究目的>

同じ、一つの遊びをするにしても健常児に比べ DMP 症児の場合は、機能低下に伴う身体的ハンディによって遊びの持つ面白さ、種類数等が半減してしまいがちである。その遊びを展開していくのに必要な道具及びルールに改良を加え、更には、新しい補助具を考え試作することによって、より積極的に、より円滑に遊びに参加できるようにしたい。