

2024 年度 日本財団
難病児向けおもちゃセット「あそびのむし」の
効果測定に係る調査

報告書

好きな遊びで夢中になる

難病児のための
おもちゃセット



あそびのむし

東京おもちゃ美術館 × 日本 THE NIPPON 財団 FOUNDATION

目次

第1章 事業の概要	1
(1) 本事業の目的	1
(2) 調査の実施体制	3
第2章 難病児向けおもちゃセット「あそびのむし」の活用状況を把握するためのWebアンケート調査の概要	4
(1) 調査の目的	4
(2) 調査対象、回収数、集計方針について	4
(3) 結果をみる際の留意点	4
(4) 調査方法	4
(5) 調査実施時期	4
(6) 調査項目	5
第3章 アンケート調査の結果	6
【単純集計結果】	6
(1) 医療機関・施設の概要について	6
(2) 「あそびのむし」の活用状況	11
(3) 「あそびのむし」の活用状況の評価	22
(4) 「あそびのむし」の子どもへの効果	28
(5) 保護者との関わりの状況、「あそびのむし」の保護者への効果	41
(6) 「あそびのむし」に関する要望等	46
【クロス集計結果】	54
(1) 「あそびのむし」の活用状況	54
(2) 「あそびのむし」の活用状況の評価	58
(3) 「あそびのむし」の子どもへの効果	60
(4) 「あそびのむし」に関する要望等	61
第4章 好事例ヒアリング調査の概要	62
(1) ヒアリング調査の目的	62
(2) ヒアリング対象の選定と実施	62
事例1 一般社団法人 在宅療養ネットワーク ゆずぼっふ	63
事例2 医療法人徳洲会 東京西徳洲会病院 小児医療センター	70
事例3 一般社団法人 KaiKai 多機能型事業所 LaLa	75
事例4 特定非営利活動法人 姫路心身障害市民懇話会 多機能型事業所 つむぎ	81
事例5 一般社団法人 weighty 重症児デイサービス kokoro、tsubomi	89
第5章 難病児向けおもちゃセット「あそびのむし」の効果と今後の在り方について	94
資料編：	101
○調査票様式	101
参考資料1_アンケート_WEB画面_第1弾	102
参考資料2_アンケート_WEB画面_第2弾	110
参考資料3_あそびのむし STARTBOOK_第1弾	119
参考資料4_あそびのむし STARTBOOK_第2弾	127

第1章 事業の概要

(1) 本事業の目的

難病の子どもやその家族は、日々の生活を送る上で日常的に医療的ケア等の特別な配慮を必要とするために、地域における様々なサービスの利用機会が制限されている。また、本人・家族の行動範囲が限定的になりやすい等、様々な課題を抱えていることも指摘されている。

そのような背景の中、日本財団では、特定非営利活動法人 芸術と遊び創造協会 東京おもちゃ美術館との共同により、難病児が遊ぶおもちゃセット「あそびのむし」を開発し、2019年から全国の福祉施設や病院への無償配布、配布先を対象とした研修会や交流会の場の設置を行っている。

本事業では、これらの配布先（福祉施設や病院等）を対象とし、「あそびのむし」が子どもや支援者に与えた効果や好事例、活用状況などを調査するとともに、要望や改善点などの把握を行い、今後の配布の在り方の検討材料を収集することを目的として実施した。

なお、「あそびのむし」は、難病の指定を受けている子ども、呼吸管理や経管栄養等の何らかの医療的ケアを必要とする子ども、その他の病気や障害がある子ども、家族、きょうだい児など、幅広い方々を対象としている。本章の記述においては、そうした子どもたちを総称して「難病児」と表記している。

図表 1 あそびのむしの概要



あそびのむしセット概要

第1弾 (2019・20年度)

おもちゃ47種と
専用ボックス4箱
全国90カ所へ寄贈



あそびのむしセット概要

第2弾 (2022・23年度)

おもちゃ65種とオリジナル玩具5種と専用ボックス4箱
全国150カ所へ寄贈 (全都道府県網羅)



(2) 調査の実施体制

※敬称略

【公益財団法人 日本財団】

公益事業部 部長		高橋 恵里子
公益事業部 子ども支援チーム	チームリーダー	金子 知史
公益事業部 子ども支援チーム	難病児支援プログラム担当	本田 明日美
公益事業部 子ども支援チーム	難病児支援プログラム担当	村田 安奈

【特定非営利活動法人 芸術と遊び創造協会】

福祉文化部長	馬場 清
事業担当	磯 忍
	高山 陽子
	遠藤 基子

【事務局】

羽田 圭子	みずほリサーチ&テクノロジーズ (株)	社会政策コンサルティング部
佐藤 溪	同 上	
井上 菜緒子	同 上	

【協力機関】

一般社団法人 Burano

※アンケート調査に先立って、プレヒアリング調査にご協力いただいた。

第2章 難病児向けおもちゃセット「あそびのむし」の 活用状況を把握するためのWebアンケート調査の概要

(1) 調査の目的

「あそびのむし」の配布先において、難病児向けおもちゃセットの活用の現状、子どもや支援者への変化の有無等を具体的に把握し、効果を測定することを目的とする。

(2) 調査対象、回収数、集計方針について

2019年より、難病児向けおもちゃセット「あそびのむし」を配布した全国のこども病院や児童発達支援・放課後等デイサービスなどの支援施設計240ヶ所を対象にWEBアンケート調査を実施した。配布先のうち、全国のおもちゃ美術館は、医療・福祉施設とは事業の目的等が異なることから、調査対象から除外した。

これまで配布を行った病院・施設を対象に、「あそびのむし」が与えた効果や好事例、活用状況等を把握するとともに、今後の事業展開を検討するための基礎データを収集した。

図表 2 調査対象と回収状況

配布数	有効回収数	回収率
230	162	70.4%

(3) 結果をみる際の留意点

- ・ n：当該設問の回答数
- ・ SA（該当する選択肢に単一回答する設問）、MA（該当する選択肢に複数回答する設問）
- ・ 百分率、数値記入設問は、四捨五入を行っている。四捨五入により、百分率は合計すると100.0%にならない場合がある。

(4) 調査方法

調査実施機関が電子メールで調査を依頼し、本調査用に開設したWEBサイトに回答者がアクセスして回答いただいた。

(5) 調査実施時期

2024年8月5日～2024年8月末まで実施した。特に断りのない限り、2024（令和6）年7月時点の状況の記入を依頼した。

(6) 調査項目

各調査票における調査項目は下表の通りである。

図表 3 アンケート調査の構成と項目

大項目	主な項目
1. 配布先の概要	(1)法人格、サービスの種別（入院・入所・通院・通所）、遊びの位置づけ等 (2)難病児（医療的ケア児、重症心身障害児等）の利用状況（人数、平均利用頻度）
2. 「あそびのむし」活用状況	(1)活用の場面（遊ぶ場所・保管場所、遊びの環境づくり等の工夫） (2)遊び方（難病児の利用人数、職員の人数）、難病児以外の活用状況（保護者・きょうだい児・その他の利用状況）、よく遊ぶおもちゃ
3. 「あそびのむし」使用の効果	(1)子どもへの効果（様子、遊びの時間の変化） (2)支援者の遊びに対する意識の変化等の効果 (3)保護者への効果（保護者との関わりの状況、あそびのむしの活用による変化）
4. 「あそびのむし」使用の好事例	(1)子どもの視点からの好事例（表情や動きや集中力の変化、対人関係の変化等） (2)支援者・保護者の視点からの好事例（コミュニケーション、関係性、気分転換・癒し等）
5. 配布先としての「あそびのむし」活用についての評価や課題	(1)子どもの視点からの評価や課題 (2)支援者・保護者の視点からの評価や課題
6. 事業への要望、改善点	(1)子どもの視点からの要望、改善点（内容、評価や要望） (2)支援者の視点からの要望、改善点（配布先・配布方法、内容、研修、メンテナンス等）

第3章 アンケート調査の結果

【単純集計結果】

(1) 医療機関・施設の概要について

①法人格

法人格については、合計で社会福祉法人が 24.7%と最も高く、次いで、特定非営利活動法人が 14.2%、一般社団法人が 12.3%となっていた。

図表 4 法人格

問1. 貴施設の基本情報をご回答ください。

(1) 貴法人格 ... (SA)

No.	選択肢	合計					
		合計		2020年度 (第1弾)		2023年度 (第2弾)	
		n	%	n	%	n	%
1	国立大学法人・学校法人	15	9.3	7	14.6	8	7.0
2	独立行政法人・国立研究開発法人	7	4.3	4	8.3	3	2.6
3	地方公共団体	8	4.9	0	0.0	8	7.0
4	地方独立行政法人	5	3.1	1	2.1	4	3.5
5	医療法人	10	6.2	8	16.7	2	1.8
6	社会福祉法人	40	24.7	7	14.6	33	28.9
7	一般社団法人	20	12.3	6	12.5	14	12.3
8	公益社団法人	4	2.5	3	6.3	1	0.9
9	一般財団法人	1	0.6	0	0.0	1	0.9
10	公益財団法人	3	1.9	2	4.2	1	0.9
11	特定非営利活動法人	26	16.0	6	12.5	20	17.5
12	株式会社	10	6.2	0	0.0	10	8.8
13	合同会社	4	2.5	1	2.1	3	2.6
14	有限会社	0	0.0	0	0.0	0	0.0
15	その他	9	5.6	3	6.3	6	5.3
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162	100.0	48	100.0	114	100.0

図表 5 法人格 (その他)

施設種別	記載内容
診療所・クリニック	個人事業
障害児通所支援施設	児童発達支援センター
障害児通所支援施設	社会医療法人
障害児通所支援施設	個人事業
障害児入所支援施設	恩賜財団社会福祉法人
当事者団体	当事者団体サークル
当事者団体	医療的ケア児交流サークル

②所在地

所在地については、合計で東京都が 15.4%と最も高く、次いで、神奈川県、千葉県が 4.9%、埼玉県が 4.3%となっていた。

図表 6 所在地

(2) 所在地...(S A)

No.	選択肢	合計		2020年度(第1弾)		2023年度(第2弾)	
		n	%	n	%	n	%
1	北海道	5	3.1	2	4.2	3	2.6
2	青森県	1	0.6	0	0.0	1	0.9
3	岩手県	3	1.9	1	2.1	2	1.8
4	宮城県	5	3.1	2	4.2	3	2.6
5	秋田県	2	1.2	1	2.1	1	0.9
6	山形県	2	1.2	0	0.0	2	1.8
7	福島県	3	1.9	1	2.1	2	1.8
8	茨城県	4	2.5	2	4.2	2	1.8
9	栃木県	4	2.5	1	2.1	3	2.6
10	群馬県	4	2.5	0	0.0	4	3.5
11	埼玉県	7	4.3	3	6.3	4	3.5
12	千葉県	8	4.9	3	6.3	5	4.4
13	東京都	25	15.4	8	16.7	17	14.9
14	神奈川県	8	4.9	1	2.1	7	6.1
15	新潟県	2	1.2	0	0.0	2	1.8
16	富山県	3	1.9	1	2.1	2	1.8
17	石川県	1	0.6	0	0.0	1	0.9
18	福井県	2	1.2	1	2.1	1	0.9
19	山梨県	2	1.2	1	2.1	1	0.9
20	長野県	0	0.0	0	0.0	0	0.0
21	岐阜県	1	0.6	0	0.0	1	0.9
22	静岡県	3	1.9	0	0.0	3	2.6
23	愛知県	5	3.1	1	2.1	4	3.5
24	三重県	0	0.0	0	0.0	0	0.0
25	滋賀県	3	1.9	0	0.0	3	2.6
26	京都府	3	1.9	0	0.0	3	2.6
27	大阪府	6	3.7	2	4.2	4	3.5
28	兵庫県	4	2.5	2	4.2	2	1.8
29	奈良県	2	1.2	1	2.1	1	0.9
30	和歌山県	3	1.9	0	0.0	3	2.6
31	鳥取県	4	2.5	2	4.2	2	1.8
32	島根県	1	0.6	0	0.0	1	0.9
33	岡山県	2	1.2	1	2.1	1	0.9
34	広島県	3	1.9	1	2.1	2	1.8
35	山口県	3	1.9	2	4.2	1	0.9
36	徳島県	0	0.0	0	0.0	0	0.0
37	香川県	3	1.9	1	2.1	2	1.8
38	愛媛県	0	0.0	0	0.0	0	0.0
39	高知県	1	0.6	0	0.0	1	0.9
40	福岡県	6	3.7	2	4.2	4	3.5
41	佐賀県	2	1.2	0	0.0	2	1.8
42	長崎県	3	1.9	0	0.0	3	2.6
43	熊本県	3	1.9	1	2.1	2	1.8
44	大分県	1	0.6	0	0.0	1	0.9
45	宮崎県	2	1.2	1	2.1	1	0.9
46	鹿児島県	2	1.2	0	0.0	2	1.8
47	沖縄県	5	3.1	3	6.3	2	1.8
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162	100.0	48	100.0	114	100.0

③寄贈先の施設種別について

寄贈先の施設種別については、合計で障害児通所支援施設が最も高く、45.1%、次いで、病院が24.1%、障害児入所支援施設が9.9%となっていた。

図表 7 寄贈先の施設種別

(6) 寄贈先の施設種別... (SA)

No.	選択肢	合計		2020年度 (第1弾)		2023年度 (第2弾)	
		n	%	n	%	n	%
1	病院	39	24.1	15	31.3	24	21.1
2	診療所・クリニック	5	3.1	3	6.3	2	1.8
3	訪問看護ステーション	2	1.2	0	0.0	2	1.8
4	こどもホスピス	3	1.9	1	2.1	2	1.8
5	障害児通所支援施設	73	45.1	18	37.5	55	48.2
6	障害児入所支援施設	16	9.9	1	2.1	15	13.2
7	当事者団体	9	5.6	3	6.3	6	5.3
8	その他	15	9.3	7	14.6	8	7.0
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162	100.0	48	100.0	114	100.0

図表 8 寄贈先の施設種別 (その他)

記載内容
レスパイト施設
相談支援センター (医ケア児とその保護者に対して相談事に対応する場)
日中一時支援
患者・家族滞在施設/きょうだい児保育室
医療型短期入所施設
医療的ケア児支援センター
ファミリーハウス
子育て支援施設
認定こども園
訪問看護ステーションと分娩を取り扱わない助産所
居宅介護・訪問看護
障害の有無関係なくすべての子どもとその保護者のための遊び場、あんしん拠点
他施設に貸出をしている

④「あそびのむし」が寄贈された時期について

「あそびのむし」が寄贈された時期については、2023年度（第2弾）が70.4%、2020年度（第1弾）が29.6%となっていた。

図表9 「あそびのむし」が寄贈された時期

(7) 「あそびのむし」が寄贈された時期...(SA)

No.	選択肢	n	%
1	2020年度（第1弾）	48	29.6
2	2023年度（第2弾）	114	70.4
	無回答	0	0.0
	全体	162	100.0

⑤医療機関・施設の利用者（難病児）の状況について

医療機関・施設の利用者（難病児）の状況について、どのような子どもが利用されているか尋ねたところ、最も人数が多いものは合計で、「医療的ケア児や重症心身障害児（歩行や1人で遊ぶことが困難）」が56.8%、「医療的ケア児や重症心身障害児（歩行や1人で遊ぶことが可能）」「上記1，2に該当しない障害児」が15.4%であった。

他あてはまるものは、合計で、「医療的ケア児や重症心身障害児（歩行や1人で遊ぶことが困難）」が89.5%、「医療的ケア児や重症心身障害児（歩行や1人で遊ぶことが可能）」が67.9%となっていた。

図表10 医療機関・施設の利用者（難病児）の状況

問2 貴医療機関・貴施設の利用者（難病児）の状況についてご回答ください。

(1) 貴医療機関・貴施設はどのような子どもが利用されていますか...(MA)

No.	選択肢	最も人数が多いもの					
		合計		2020年度（第1弾）		2023年度（第2弾）	
		n	%	n	%	n	%
1	医療的ケア児や重症心身障害児（歩行や1人で遊ぶことが困難）	92	56.8	23	47.9	69	60.5
2	医療的ケア児や重症心身障害児（歩行や1人で遊ぶことが可能）	25	15.4	7	14.6	18	15.8
3	上記1，2に該当しない障害児	25	15.4	10	20.8	15	13.2
4	健常児	20	12.3	8	16.7	12	10.5
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162	100.0	48	100.0	114	100.0

No.	選択肢	ほか当てはまるもの					
		合計		2020年度（第1弾）		2023年度（第2弾）	
		n	%	n	%	n	%
1	医療的ケア児や重症心身障害児（歩行や1人で遊ぶことが困難）	145	89.5	38	79.2	107	93.9
2	医療的ケア児や重症心身障害児（歩行や1人で遊ぶことが可能）	110	67.9	32	66.7	78	68.4
3	上記1，2に該当しない障害児	71	43.8	24	50.0	47	41.2
4	健常児	32	19.8	13	27.1	19	16.7
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162	100.0	48	100.0	114	100.0

1日あたりの、難病児の「あそびのむし」の活用に関わる職員数を施設での1日あたりの難病児の平均利用者数(2024年7月の平均)で割った値については、「0.5未満」が40.1%、「1~1.5未満」が21.6%となっていた。職員1人で複数の子どものみを担当しておもちゃを活用している施設が半数以上であったが、職員1人以上で1人の子どもを担当している施設も一定数いることが明らかになった。

図表 11 施設での1日あたりの難病児の平均利用者数

(2) 貴施設での1日あたりの難病児の平均利用者数(2024年7月の平均)...(数量)

	合計		
	2020年度 (第1弾)	2023年度 (第2弾)	
合計	2,692	1,357	1,332
平均	16.6	28.3	11.8
分散(n-1)	6,535	20,681	633
標準偏差	81	144	25
最大値	1,000	1,000	200
最小値	0	0	0
無回答	0	0	0
全体	162	48	114

問4(2)職員数 ÷ 問2(2)難病児数...(桁コライズ)

No.	選択肢	合計					
		2020年度(第1弾)		2023年度(第2弾)			
		n	%	n	%	n	%
1	0.5未満	65	40.1	18	37.5	47	41.2
2	0.5~1未満	30	18.5	12	25.0	18	15.8
3	1~1.5未満	35	21.6	11	22.9	24	21.1
4	1.5以上	32	19.8	7	14.6	25	21.9
	全体	162	100.0	48	100.0	114	100.0

難病児の施設の平均利用頻度については、合計で毎日が46.3%と最も高く、次いで「週に3日以上」が17.9%、週に1~2日程度が17.3%となっていた。

図表 12 難病児の施設の平均利用頻度

(3) 難病児の貴施設の平均利用頻度...(SA)

No.	選択肢	合計					
		2020年度(第1弾)		2023年度(第2弾)			
		n	%	n	%	n	%
1	毎日	75	46.3	18	37.5	57	50.0
2	週に3回以上	29	17.9	8	16.7	21	18.4
3	週に1~2回程度	28	17.3	8	16.7	20	17.5
4	月に数回程度	14	8.6	6	12.5	8	7.0
5	月に1回程度	16	9.9	8	16.7	8	7.0
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162	100.0	48	100.0	114	100.0

(2) 「あそびのむし」の活用状況

「あそびのむし」の活用頻度について尋ねたところ、合計で「毎日」が42.6%と最も高く、次いで週に3日以上が24.1%、週に1～2日程度が17.3%となっていた。

図表 13 「あそびのむし」の活用頻度

(1) 「あそびのむし」の活用頻度... (SA)

No.	選択肢	合計					
				2020年度 (第1弾)		2023年度 (第2弾)	
		n	%	n	%	n	%
1	毎日	69	42.6	18	37.5	51	44.7
2	週に3日以上	39	24.1	11	22.9	28	24.6
3	週に1～2日程度	28	17.3	8	16.7	20	17.5
4	月に数回程度	19	11.7	7	14.6	12	10.5
5	月に1回程度	5	3.1	3	6.3	2	1.8
6	活用していない	2	1.2	1	2.1	1	0.9
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162	100.0	48	100.0	114	100.0

1日あたりの「あそびのむし」を利用する難病児の人数については、合計で「1～4人」が50.0%と最も高く、次いで「5～9人」が32.7%、「10～14人」「0人」が6.8%となっていた。

図表 14 「あそびのむし」を利用する難病児の人数

(2) 1日あたりの「あそびのむし」を利用する難病児の人数... (SA)

No.	選択肢	合計					
				2020年度 (第1弾)		2023年度 (第2弾)	
		n	%	n	%	n	%
1	20人以上	5	3.1	2	4.2	3	2.6
2	15～19人	1	0.6	0	0.0	1	0.9
3	10～14人	11	6.8	2	4.2	9	7.9
4	5～9人	53	32.7	16	33.3	37	32.5
5	1～4人	81	50.0	24	50.0	57	50.0
6	0人	11	6.8	4	8.3	7	6.1
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162		48		114	

よく活用するおもちゃの 카테고리とおもちゃ名について尋ねたところ、合計で「音で遊ぼう！耳で楽しむおもちゃ」が 81.5%と最も高く、次いで「好きな人とじっくり向き合っ
て遊ぶおもちゃ」が 66.0%、「大人も気分転換！リフレッシュおもちゃ」が 30.9%となっ
ていた。

図表 15 よく活用するおもちゃの 카테고리

(3) よく活用するおもちゃの 카테고리とおもちゃ名 ... (MA)

No.	選択肢	合計					
		2020年度 (第1弾)		2023年度 (第2弾)			
		n	%	n	%	n	%
1	好きな人とじっくり向き合っ て遊ぶおもちゃ	107	66.0	31	64.6	76	66.7
2	きょうだい、友達と遊びが 広がるおもちゃ	74	45.7	22	45.8	52	45.6
3	音で遊ぼう！耳で楽しむ おもちゃ	132	81.5	37	77.1	95	83.3
4	大人も気分転換！リフレッ シュおもちゃ	50	30.9	16	33.3	34	29.8
5	(第2弾のみ) あそびのむし オリジナルおもちゃ	33	20.4			33	28.9
6	特に活用しているおもちゃ はない	2	1.2	0	0.0	2	1.8
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162		48		114	

図表 16 よく活用するおもちゃ (1:好きな人とじっくり向き合っ
て遊ぶおもちゃ)

1:好きな人とじっくり向き合っ
て遊ぶおもちゃ

No.	選択肢	合計					
		2020年度 (第1弾)		2023年度 (第2弾)			
		n	%	n	%	n	%
1	リングウエーブ	34	21.0	7	14.6	27	23.7
2	ロールアゲインタワー	48	29.6	12	25.0	36	31.6
3	スピニアゲイン	65	40.1	21	43.8	44	38.6
4	マグタブ	11	6.8	4	8.3	7	6.1
5	スターコマ	17	10.5	6	12.5	11	9.6
6	ジュエルコマ (ジュシマコマ)	27	16.7	10	20.8	17	14.9
7	MAN消防車	31	19.1	10	20.8	21	18.4
8	octons (オクトンズ)	10	6.2	2	4.2	8	7.0
9	(第1弾のみ) マーブルアート			5	10.4		
10	(第1弾のみ) ビルディング・ カップ			5	10.4		
11	(第2弾のみ) マグネットボード ジオフォームセットボックス					14	12.3
12	(第2弾のみ) スタッキングビー カー					11	9.6
13	(第2弾のみ) ミニカ					8	7.0
14	(第2弾のみ) 回転式視覚刺 激ドラム					35	30.7
15	(第2弾のみ) ロックトゥ					7	6.1
16	(第2弾のみ) テディ・ゴーラ ウンド					22	19.3
17	(第2弾のみ) つのつのサイ コロ&テトラ 35ボックス					11	9.6
18	(第2弾のみ) ワーリースクイ グズ					23	20.2
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162		48		114	

図表 17 よく活用するおもちゃ（2：きょうだい、友達と遊びが広がるおもちゃ）

2：きょうだい、友達と遊びが広がるおもちゃ

No.	選択肢	合計					
				2020年度（第1弾）		2023年度（第2弾）	
		n	%	n	%	n	%
1	ビリボ	10	6.2	3	6.3	7	6.1
2	クネクネバーン	33	20.4	12	25.0	21	18.4
3	カエルさんジャンプ	39	24.1	13	27.1	26	22.8
4	カラフルギア	26	16.0	9	18.8	17	14.9
5	ブラックファーストセット	29	17.9	7	14.6	22	19.3
6	おでかけパーベキューセット	34	21.0	10	20.8	24	21.1
7	カーブドミノ	17	10.5	4	8.3	13	11.4
8	（第1弾のみ）エアバレーン			2	4.2		
9	（第1弾のみ）歩く動物（とことこ動物）			6	12.5		
10	（第1弾のみ）モンキー ハンドパペット			6	12.5		
11	（第1弾のみ）コノレル 21P			0	0.0		
12	（第1弾のみ）おなべブランコ			4	8.3		
13	（第1弾のみ）キッチン変身布			0	0.0		
14	（第2弾のみ）どんぐりころころ デカどんぐり どんぐりの坂・大					30	26.3
15	（第2弾のみ）オーガニックハンドパペット ウサギ					5	4.4
16	（第2弾のみ）はじめてのゲーム 果樹園					14	12.3
17	（第2弾のみ）WALTER むかで					15	13.2
18	（第2弾のみ）ホバーサッカー					24	21.1
19	（第2弾のみ）マグフォーマー ベーシックプラスセット30P					20	17.5
20	（第2弾のみ）スクイグズスターターセット					9	7.9
21	（第2弾のみ）トーテム16					8	7.0
22	（第2弾のみ）スマートテックサウンドエンジン					3	2.6
23	（第2弾のみ）MaBeee2個セット					0	0.0
24	（第2弾のみ）レール&ロードトラベルセット					15	13.2
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162		48		114	

図表 18 よく活用するおもちゃ（3：音で遊ぼう！耳で楽しむおもちゃ）

3：音で遊ぼう！耳で楽しむおもちゃ

No.	選択肢	合計					
				2020年度（第1弾）		2023年度（第2弾）	
		n	%	n	%	n	%
1	小さな森の合唱団(琉球版)	39	24.1	12	25.0	27	23.7
2	ミニツリーチャイム+スタンド	70	43.2	20	41.7	50	43.9
3	オタマトーン テクノ・オタマトーンデラックス	34	21.0	10	20.8	24	21.1
4	トロムメール クラシック	29	17.9	10	20.8	19	16.7
5	マラカス	57	35.2	18	37.5	39	34.2
6	ドレミマット	71	43.8	21	43.8	50	43.9
7	オーシャンドラム	74	45.7	18	37.5	56	49.1
8	キッズパーカッション	28	17.3	11	22.9	17	14.9
9	（第1弾のみ）ソリッドドラム			8	16.7		
10	（第1弾のみ）リズムポコ エイトステップベル			4	8.3		
11	（第1弾のみ）ミニ・レインボー メーカー			5	10.4		
12	（第2弾のみ）グロッケン ペンタトニック 7音					18	15.8
13	（第2弾のみ）タンゴドラム（6インチ・8キー）					30	26.3
14	（第2弾のみ）レインボースティック					47	41.2
15	（第2弾のみ）森のメロディカー					30	26.3
16	（第2弾のみ）ケロケロ楽器					15	13.2
17	（第2弾のみ）おきあがり・ムックリ					43	37.7
18	（第2弾のみ）モンテッチオルゴール					22	19.3
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162		48		114	

図表 19 よく活用するおもちゃ（4：大人も気分転換！リフレッシュおもちゃ）

4：大人も気分転換！リフレッシュおもちゃ

No.	選択肢	合計		2020年度（第1弾）		2023年度（第2弾）	
		n	%	n	%	n	%
1	パープレクサス ルーキー	7	4.3	2	4.2	5	4.4
2	スティッキー	20	12.3	7	14.6	13	11.4
3	セーフティマグネットダーツ	14	8.6	7	14.6	7	6.1
4	シャラシャリング	17	10.5	3	6.3	14	12.3
5	アーチレインボー	16	9.9	4	8.3	12	10.5
6	スピニングプレート（皿回しセット）	15	9.3	4	8.3	11	9.6
7	シフォンスカーフ（8色）	27	16.7	7	14.6	20	17.5
8	シフォン布大判（3色）	20	12.3	8	16.7	12	10.5
9	（第1弾のみ）フィボナッチTree(小)			4	8.3		0.0
10	（第1弾のみ）アクリル三角積み木			2	4.2		0.0
11	（第2弾のみ）スイッチピッチ					4	3.5
12	（第2弾のみ）アンドロメダ銀河					6	5.3
13	（第2弾のみ）スフィアボール ラージ					13	11.4
14	（第2弾のみ）ルービックキューブ					8	7.0
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162		48		114	

図表 20 よく活用するおもちゃ（5：（第2弾のみ）あそびのむしオリジナルおもちゃ）

5：（第2弾のみ）あそびのむしオリジナルおもちゃ

No.	選択肢	n	%
1	マジカルハンドルカードオルゴール	21	18.4
2	熱帯魚のモビール	11	9.6
3	リング×リング ～KItotEtoリング特別版～	3	2.6
4	フローラ ～花のはぐるまグルグル+マグネットボードセット～	16	14.0
5	節句のつみき	15	13.2
	無回答	1	0.9
	全体	114	

難病児以外の「あそびのむし」の利用者については、合計で「難病児以外で、施設を利用する子ども」が44.4%と最も高く、次いで「難病児のきょうだい」が27.8%、「難病児の保護者」が25.3%となっていた。

図表 21 難病児以外の「あそびのむし」の利用者

問4. 貴施設で「あそびのむし」を活用している方についてご回答ください。

(1) 難病児以外の「あそびのむし」の利用者 ... (MA)

No.	選択肢	合計		2020年度 (第1弾)		2023年度 (第2弾)	
		n	%	n	%	n	%
1	難病児の保護者	41	25.3	13	27.1	28	24.6
2	難病児のきょうだい	45	27.8	14	29.2	31	27.2
3	難病児以外で、貴施設を利用する子ども	72	44.4	20	41.7	52	45.6
4	研究者、外部団体の職員、ボランティア	12	7.4	3	6.3	9	7.9
5	その他	26	16.0	9	18.8	17	14.9
6	難病児以外は利用していない	30	18.5	7	14.6	23	20.2
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162		48		114	

1日あたり、難病児の「あそびのむし」の活用に関わる職員数の平均は、合計で4.22人であり、第1弾の平均は4.21人、第2弾の平均は4.23人となっていた。

図表 22 1日あたり、難病児の「あそびのむし」の活用に関わる職員数

(2) 1日あたり、難病児の「あそびのむし」の活用に関わる職員数... (数量)

	合計	2020年度 (第1弾)	2023年度 (第2弾)
合計	684	202	482
平均	4.22	4.21	4.23
分散(n-1)	12.8	25.27	7.68
標準偏差	3.6	5.03	2.77
最大値	30	30	15
最小値	0	0	0
無回答	0	0	0
全体	162	48	114

「あそびのむし」の活用に関わっている職員については、合計で「保育士」が82.1%と最も高く、次いで「看護職員」が56.8%、「児童発達支援管理責任者」が45.1%となっていた。

図表 23 「あそびのむし」の活用に関わっている職員

(3) 貴施設で「あそびのむし」の活用に関わっている職員 ... (MA)

No.	選択肢	合計		2020年度（第1弾）		2023年度（第2弾）	
		n	%	n	%	n	%
1	児童発達支援管理責任者	73	45.1	15	31.3	58	50.9
2	児童指導員	62	38.3	13	27.1	49	43.0
3	保育士	133	82.1	38	79.2	95	83.3
4	看護職員	92	56.8	20	41.7	72	63.2
5	理学療法士	63	38.9	11	22.9	52	45.6
6	作業療法士	48	29.6	8	16.7	40	35.1
7	言語聴覚士	24	14.8	3	6.3	21	18.4
8	心理担当職員	18	11.1	6	12.5	12	10.5
9	医師	6	3.7	3	6.3	3	2.6
10	その他	41	25.3	8	16.7	33	28.9
11	関わっている職員はいない	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162		48		114	

図表 24 「あそびのむし」の活用に関わっている職員（その他）

施設種別	記載内容
病院	小児がん相談員、院内学級教員
病院	子ども療養支援士、CLS（チャイルドライフスペシャリスト）
病院	団体スタッフ・ボランティア
病院	音楽療法士
こどもホスピス	ボランティアスタッフ
障害児通所支援施設	その時に係わっている職員全員
障害児通所支援施設	児童指導員補助
障害児通所支援施設	指導員
障害児通所支援施設	社会福祉士
障害児通所支援施設	音楽講師
障害児入所支援施設	チャイルドライフスペシャリスト、介護士
障害児入所支援施設	生活支援員
当事者団体	資格は問わず集まっているボランティアや、難病児の保護者
その他	ハウスマネージャー
その他	医療的ケア児等コーディネーター
その他	おもちゃコンサルタント・おもちゃインストラクター・保育あそび発達サポーター
その他	助産師
その他	相談員、事務員

「あそびのむし」の活用場所については、合計で「プレイルーム、療育室」が86.4%と最も高く、次いで「その他の共有スペース」が26.5%、「利用者の個室」が16.0%となっていた。

図表 25 「あそびのむし」の活用場所

問5. 貴施設の「あそびのむし」の活用場所、活用場面、保管場所、工夫についてご回答ください。

(1) 活用場所 ... (MA)

No.	選択肢	合計		2020年度（第1弾）		2023年度（第2弾）	
		n	%	n	%	n	%
1	プレイルーム、療育室	140	86.4	40	83.3	100	87.7
2	その他の共有スペース	43	26.5	16	33.3	27	23.7
3	利用者の個室	26	16.0	5	10.4	21	18.4
4	利用者の自宅	16	9.9	8	16.7	8	7.0
5	他事業所	3	1.9	1	2.1	2	1.8
6	その他	23	14.2	7	14.6	16	14.0
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162		48		114	

図表 26 「あそびのむし」の活用場所（その他）

施設種別	記載内容
病院	ベッド上
病院	理学療法室、作業療法室、言語療法室、心理室
病院	病室、処置室
病院	玄関ホール・ロビー
診療所・クリニック	病棟のベッドサイド
こどもホスピス	仮施設、またはイベント会場
障害児通所支援施設	診察室、リハビリ室
障害児通所支援施設	法人内他部署（小児科外来や心理相談、病児保育室等）
障害児通所支援施設	他部署でも利用できるよう貸出ノートを使っている。
障害児通所支援施設	イベント会場（公共施設）
障害児入所支援施設	プレイルームがない施設のためそのスペースづくりから行っている。
当事者団体	特別支援学校
当事者団体	公園など
当事者団体	イベントは屋内も屋外もあるので、もっていくものを選定する。
当事者団体	他の遊び道具と一緒に屋内に保管
その他	保育室
その他	イベント時には当センターのホールを使用しています。
その他	交流棟
その他	社内の障害児保育園で使用したり、つながりのある保育園に貸出ししたりしている。

「あそびのむし」の活用の場面については、合計で「常時設置している」が 62.3%と最も多く、次いで「普段からあそびの時間を設け、活用している」が 43.2%、「イベント等で活用している」が 30.9%となっていた。

図表 27 「あそびのむし」の活用の場面

(2) 活用の場面 ... (MA)

No.	選択肢	合計		2020年度 (第1弾)		2023年度 (第2弾)	
		n	%	n	%	n	%
1	常時設置している	101	62.3	36	75.0	65	57.0
2	普段からあそびの時間を設け、活用している	70	43.2	15	31.3	55	48.2
3	イベント等で活用している	50	30.9	15	31.3	35	30.7
4	その他	28	17.3	9	18.8	19	16.7
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162		48		114	

図表 28 「あそびのむし」の活用の場面 (その他)

施設種別	記載内容
病院	必要に応じて保育士、CLS が持ち出して遊んでいる。
病院	何個かピックアップして常設する、希望がある時に貸し出す。
病院	児の障害の程度や発達状況、好み等からスタッフが選択する(倉庫で管理)。
病院	小児病棟以外の対面活動では活動時のみ利用している(再開されれば)。
病院	プレパレーション、ディストラクション。
病院	プレイルームに常に置いてあるものと、貸し出しにしているものがある
診療所・クリニック	個別の療育時間に活用している。
診療所・クリニック	感染対策のため、日替わりで出している。
訪問看護ステーション	訪問先に持参して活用している。
障害児通所支援施設	常時とはいかないものの、できるだけ活用場面を設けられるように心がけてはいる。
障害児通所支援施設	部屋のスペースが狭いので常時1ケースを設置し、時折入れ替えている。
障害児通所支援施設	音楽療法の時間。
障害児通所支援施設	居宅訪問型児童発達支援での自宅での利用の場合、お子さんの様子を見て使用する玩具を決めています。
障害児通所支援施設	療育等の時間で活用している。
障害児通所支援施設	月ごとのプログラムに入れている。
障害児通所支援施設	1か月ごとのスケジュールに取り入れ活動している。
障害児通所支援施設	活動の中で遊びの時間を設けたり、自由な時間におもちゃで遊べる機会を設けています。

施設種別	記載内容
障害児入所支援施設	その日の活動内容に応じて設定。
障害児入所支援施設	箱を設置している場所を固定し、必要に応じて活用している。
障害児入所支援施設	個別に関わる時やリハビリの時間などに活用しています。
当事者団体	訪問で使用している。
その他	子ども、きょうだい児と相談に来所されたときに、子どもの状態を観察する時に利用している。またきょうだい児が飽きないように利用している。
その他	きょうだい児保育ではお預かりのお子さんの年齢や様子、同時にお預かりの人数によっておもちゃを出し入れして活用している。常に出しているおもちゃもある。
その他	他施設への貸し出し。
その他	対象の子どもが来た時に、その子に合うおもちゃを出して遊んでもらう。スマイルデー（障害児と保護者の貸し切りデー）を開催し館内に出して楽しんでもらっている。スタッフ研修（障害を持った方への遊びの研修）時に活用し、スタッフやボランティアの障害を持つ方への理解を深めている。

「あそびのむし」の保管場所については、合計で「普段使用しているエリアに常時置いている」が 55.6%と最も高く、次いで「倉庫などに収納している」が 30.9%となっていた。

図表 29 「あそびのむし」の保管場所

(3) 保管場所 … (SA)

No.	選択肢	合計		2020年度（第1弾）		2023年度（第2弾）	
		n	%	n	%	n	%
1	普段使用しているエリアに常時置いている	90	55.6	27	56.3	63	55.3
2	倉庫などに収納している	50	30.9	15	31.3	35	30.7
3	その他	22	13.6	6	12.5	16	14.0
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162	100.0	48	100.0	114	100.0

図表 30 「あそびのむし」の保管場所（その他）

施設種別	記載内容
病院	部署の事務室
病院	一部倉庫で管理
病院	季節に合わせておもちゃを変えています。
病院	ボランティア利用者の部屋に保管している。
病院	保育物品を保管しているところ
診療所・クリニック	感染対策のため、日替わりで出している。
訪問看護ステーション	法人事務所
障害児通所支援施設	簡単に取り出せるように押し入れの様な所に保管。取り出しは職員のみ。
障害児通所支援施設	すぐ遊べるよう、各部屋の扉内や棚等に収納している。
障害児通所支援施設	使用頻度の高いものは活動スペースに置いているが、使用が困難なものは別の建物の一室に置いている。
障害児通所支援施設	楽器類は楽器のエリアに分類。(使用後、おもちゃボックスに戻ってこないため)。その他のおもちゃは、おもちゃボックスエリアがあり、そこから適宜出し入れしてもらっている。
障害児通所支援施設	通所部門で普段使用している玩具棚に置いてあるものと、訪問用のバッグに入れて保管しているものに分けています。
障害児通所支援施設	療育室の隣の部屋
障害児通所支援施設	施設内に保管スペースが少ないため、選抜おもちゃを入れ替えて10個くらいずつ室内に持ってきて使用。
障害児通所支援施設	職員控室に保管し、利用する際に持ち出し、利用後元の場所に返却している。
障害児入所支援施設	保育関連の玩具を置いている場所に保管している。倉庫ではない。
障害児入所支援施設	プレイルームとなる部屋
障害児入所支援施設	リハビリ訓練室、特定短期ルーム、長期入所児用プレイルーム
障害児入所支援施設	倉庫やプレイルームなど玩具によって保管場所が異なります。
当事者団体	倉庫（音響や楽器や動画配信やイベントに使うもの）兼代表の自宅
当事者団体	おもちゃ部屋
その他	保育室のおもちゃ棚に置いたり、押し入れに保管している。
その他	おもちゃの一部を定期的に入れ替えながら展示している。

「あそびのむし」の活用にあたっての工夫について尋ねたところ、合計で「職員等が、子どもの様子や効果を見ながら、遊び方を変えている」が67.3%と最も高く、次いで「子どもが手に取って遊べるようおもちゃを配置する等、環境として遊びの機会を増やした」が61.7%、「遊びの時間・場を、盛り上げる演出をしている」が46.9%となっていた。

図表 31 「あそびのむし」の活用にあたっての工夫

(4) 活用にあたっての工夫 ... (MA)

No.	選択肢	合計		2020年度 (第1弾)		2023年度 (第2弾)	
		n	%	n	%	n	%
1	一週間のスケジュールの中で、子どもの遊びの時間を定常的に増やした	20	12.3	3	6.3	17	14.9
2	子どもが手に取って遊べるようおもちゃを配置する等、環境として遊びの機会を増やした	100	61.7	34	70.8	66	57.9
3	個別に子どもや家族を遊びに誘う声掛けを行っている	51	31.5	12	25.0	39	34.2
4	遊びの時間・場を、盛り上げる演出をしている	76	46.9	23	47.9	53	46.5
5	遊ぶ際、職員・ボランティア等を配置して、一緒に遊んでいる	69	42.6	19	39.6	50	43.9
6	職員等が、遊びの意義や遊び方について学習している	48	29.6	10	20.8	38	33.3
7	職員等が、遊びの意義や効果について話し合った	42	25.9	8	16.7	34	29.8
8	職員等が、子どもの様子や効果を見ながら、遊び方を変えている	109	67.3	29	60.4	80	70.2
9	おもちゃインストラクター、おもちゃコンサルタント等の遊びの資格をもった職員等が、遊びに関わっている	20	12.3	10	20.8	10	8.8
10	家族やきょうだい、友達が一緒に遊べる時間・場におもちゃをセットしている	34	21.0	12	25.0	22	19.3
11	子どもが飽きないように、一定期間で、おすすめのおもちゃを入れ替えている	50	30.9	10	20.8	40	35.1
12	子どもや家族に、あそびのむしの趣旨や内容等を周知した	58	35.8	8	16.7	50	43.9
13	より多くの子ども達に遊びを提供できるように、イベント等において積極的に使用している	39	24.1	10	20.8	29	25.4
14	家庭や地域の事業所等に貸し出しをしている	10	6.2	1	2.1	9	7.9
15	(併設のサービスがある場合) 複数のサービスで活用する等、より多くの子どもや家族が活用できるようにしている	19	11.7	4	8.3	15	13.2
16	その他	5	3.1	2	4.2	3	2.6
17	特になし	1	0.6	1	2.1	0	0.0
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162		48		114	

図表 32 「あそびのむし」の活用にあたっての工夫 (その他)

施設種別	記載内容
病院	一般病棟の成人患者から希望があれば貸出をしている。
診療所・クリニック	感染対策のため、日替わりで出している。
障害児通所支援施設	視覚障害のお子様がつりチャイムで遊んでいる動画を保護者様に提供し、おもちゃで遊べる事とともに喜び合いました。
障害児入所支援施設	対象者の障害特性を考慮して、各病棟や共有スペースなどに玩具を振り分けて使用しています。
その他	子どもの年齢や様子によって、保育士がおもちゃを出して遊んでいる。

(3) 「あそびのむし」の活用状況の評価

難病児の遊びの機会（時間）の提供について尋ねたところ、合計で「遊びは大切だと考えており、医療的ケアや療育とあわせて、積極的に遊びの機会を提供している」が 58.0%と最も高く、次いで「遊びは大切だと考えており、医療的ケアや療育とあわせて、可能な範囲で遊びの機会を提供している」が 36.4%となっていた。

図表 33 難病児の遊びの機会（時間）の提供

問6. 貴施設での、難病児の遊びの機会（時間）の提供について、現状に最も近いものをお選びください。…(SA)

No.	選択肢	合計		2020年度（第1弾）		2023年度（第2弾）	
		n	%	n	%	n	%
1	遊びは大切だと考えており、医療的ケアや療育とあわせて、積極的に遊びの機会を提供している	94	58.0	27	56.3	67	58.8
2	遊びは大切だと考えており、医療的ケアや療育とあわせて、可能な範囲で遊びの機会を提供している	59	36.4	16	33.3	43	37.7
3	遊びは大切だが、医療的ケアや療育を優先しているため、遊びの機会は提供していない	2	1.2	1	2.1	1	0.9
4	いずれとも言えない	7	4.3	4	8.3	3	2.6
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162	100.0	48	100.0	114	100.0

「あそびのむし」の寄贈を受けたことにより、難病児に対する遊びの機会の提供について変化があったか尋ねたところ、合計で「子ども、職員等がおもちゃを手にする回数が増えた」が 84.6%と最も高く、次いで「特に変化はなかった」が 11.7%となっていた。

図表 34 難病児に対する遊びの機会の提供

問7. 貴施設では、「あそびのむし」の寄贈を受けたことにより、難病児に対する遊びの機会の提供について変化がありましたか。…(SA)

No.	選択肢	合計		2020年度（第1弾）		2023年度（第2弾）	
		n	%	n	%	n	%
1	子ども、職員等がおもちゃを手にする回数が増えた	137	84.6	37	77.1	100	87.7
2	特に変化はなかった	19	11.7	8	16.7	11	9.6
3	子ども、職員等がおもちゃを手にする回数が減った	1	0.6	0	0.0	1	0.9
4	把握していない	5	3.1	3	6.3	2	1.8
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162	100.0	48	100.0	114	100.0

「あそびのむし」の寄贈の前後で、施設では1日あたり何分くらい、遊びの時間が増加したか尋ねたところ、合計で「1～30分」が35.8%と最も高く、次いで「遊びの時間は増えていない」が33.3%、「31～60分」が25.3%となっていた。

図表 35 遊びの時間の増加

問8. 「あそびのむし」の寄贈の前後で、貴施設では1日あたり何分くらい、遊びの時間が増加しましたか？ … (SA)

No.	選択肢	合計					
		合計		2020年度（第1弾）		2023年度（第2弾）	
		n	%	n	%	n	%
1	1～30分	58	35.8	18	37.5	40	35.1
2	31～60分	41	25.3	13	27.1	28	24.6
3	61～90分	5	3.1	0	0.0	5	4.4
4	91～120分	3	1.9	1	2.1	2	1.8
5	121分以上	1	0.6	1	2.1	0	0.0
6	遊びの時間は増えていない	54	33.3	15	31.3	39	34.2
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162	100.0	48	100.0	114	100.0

「あそびのむし」の寄贈を受けたことにより、難病児の遊びにあたり、職員にどのような変化があったか尋ねたところ、合計で「子どもとのコミュニケーションが活性化した」が69.8%と最も多く、次いで「おもちゃを組み合わせるなど、職員の遊び方の幅が広がった」が68.5%、「職員の遊びに対するモチベーションが向上した」が40.1%となっていた。

図表 36 職員による変化

問9. 貴施設では、「あそびのむし」の寄贈を受けたことにより、難病児の遊びにあたり、職員にどのような変化がありましたか。 … (MA)

No.	選択肢	合計					
		合計		2020年度（第1弾）		2023年度（第2弾）	
		n	%	n	%	n	%
1	子どもとのコミュニケーションが活性化した	113	69.8	26	54.2	87	76.3
2	保護者とのコミュニケーションが活性化した	56	34.6	14	29.2	42	36.8
3	子どもの可能性をより信じられるようになった	55	34.0	13	27.1	42	36.8
4	職員の遊びに対するモチベーションが向上した	65	40.1	14	29.2	51	44.7
5	おもちゃを組み合わせるなど、職員の遊び方の幅が広がった	111	68.5	32	66.7	79	69.3
6	今まで遊びに関わらなかった職員も積極的に関わるようになった	31	19.1	10	20.8	21	18.4
7	他の配布先の医療機関・施設との交流が増えた	3	1.9	0	0.0	3	2.6
8	地域の医療機関・施設との交流が増えた	4	2.5	3	6.3	1	0.9
9	その他	6	3.7	3	6.3	3	2.6
10	特に変化はない	4	2.5	3	6.3	1	0.9
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162		48		114	

図表 37 職員による変化（その他）

施設種別	記載内容
病院	遊びの時間に他職から声をかけられることが増えた。
病院	スタッフがおもちゃや遊びに関心を示すようになった。
障害児通所支援施設	おもちゃが増えたことで遊びの広がりが出てきた。
障害児通所支援施設	保護者が、どんな玩具だと遊べるかと、考えるようになったと思います。

「あそびのむし」の寄贈を受けたことにより、どのような気づきがあったか尋ねたところ、合計で「遊びは、子どもの成長や発達に良い影響があると気づいた」が 46.9%と最も多く、次いで「施設において、遊びの際の子どもへの関わり方を見直すきっかけになった」が 46.3%、「職員の遊びに対する知識やスキルが十分でないことに気づいた」が 27.2%となっていた。

図表 38 寄贈を受けたことによる気づき

問10. 「あそびのむし」の寄贈を受けたことにより、どのような気づきがありましたか。... (MA)

No.	選択肢	合計					
		合計		2020年度（第1弾）		2023年度（第2弾）	
		n	%	n	%	n	%
1	遊びは、子どもの成長や発達に良い影響があると気づいた	76	46.9	17	35.4	59	51.8
2	職員の遊びに対する知識やスキルが十分でないことに気づいた	44	27.2	12	25.0	32	28.1
3	貴施設において、遊びの機会が不足していることに気づいた	29	17.9	3	6.3	26	22.8
4	貴施設において、遊びの際の子どもへの関わり方を見直すきっかけになった	75	46.3	21	43.8	54	47.4
5	その他	21	13.0	7	14.6	14	12.3
6	特に気づきはない	5	3.1	3	6.3	2	1.8
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162		48		114	

図表 39 寄贈を受けたことによる気づき（良い影響）

【子どもの五感が刺激された】

施設種別	記載内容
病院	自由度の高いおもちゃは、初めて目にする時点ですでに子どもへの刺激となっている様子が見られた。
障害児通所支援施設	聴覚や触覚を刺激することで、子どもたちの反応がより見られるようになった。
障害児入所支援施設	使用する中で子どもが自分で遊び方に気づいたり、音や感覚などの刺激に対し敏感に感じたりしている様子が見られた。
こどもホスピス	音が鳴るおもちゃを使った時の子どもの表情の変化が大きく五感を刺激しているように見えた。

【子どもの興味関心、意欲が増した】

施設種別	記載内容
病院	術後でストレスから反応があまりなくなってしまった児が、普段はない「あそびのむし」のおもちゃを見たことで、表情が戻り、遊び始めてから急激に気持ちの面が回復したことがありました。
病院	おもちゃを組み合わせ遊ぶことで工夫する力がのびる。気持ちを出すのが苦手な子は遊びを通して伝えてくれる。
診療所・クリニック	新しいおもちゃやお気に入りのおもちゃへの反応はとてもよく、そこからコミュニケーションがさらに生まれます。リハビリの中にはいつも楽しみを設定していますが、改めておもちゃの力を感じました。
訪問看護ステーション	お子さんによって新規性のあるおもちゃが動きを引き出すことが多く見られ、活動性が高まった。
障害児通所支援施設	子ども自信が好きなように遊び、発想が広がったりできる事やチャレンジする事の喜びなどを感じられた。
障害児通所支援施設	寝転んで遊ぶことが多かったお子様が、坐位で遊べる時間が増加した。掌の感覚過敏のあったお子様が、自発的に玩具に手を伸ばし、倒して笑っていた。職員がオーバーリアクションをすると更に繰り返して遊び事ができた。
当事者団体	遊びは子どもの身体が自然に動き、世界が広がる。楽しいは、子どもの学びと成長につながる。
その他	普段手が伸びにくいというお子さんの手が意欲的に伸びたり、お子さんの興味のあるものが改めて分かったりした。

【子どもや保護者の笑顔が増えた、表情が豊かになった】

施設種別	記載内容
病院	子どもの笑顔が増え、保護者の笑顔も増え、和やかな時間を過ごす時間が増えている。
障害児通所支援施設	場に慣れていなかったお子さんがあそびのむしのおもちゃがあることで認識の幅が広がり笑顔が見られるようになった。
当事者団体	おもちゃで遊ぶときの笑顔が増えた。

【子どもと他者（保護者、友達、職員等）とのコミュニケーションが促進された】

施設種別	記載内容
病院	ルービックキューブなど親世代のおもちゃがあるため、母親がおもちゃを取る機会が増え、子どもと遊ぶ機会も増えた。
障害児通所支援施設	新しいおもちゃを見せた時の子どもたちの表情や自分で考えながら遊ぶ姿が見られた。集中して遊んでいる子どもの姿を見て保護者の方も喜び、新しい発見にもつながった。少しの力で変化する遊びが多いので、子どもたち自身がやった感を味わうことができた。
障害児通所支援施設	集中力が上がった。色や音に対する反応から好みを表すコミュニケーションの手段を持った。

施設種別	記載内容
障害児通所支援施設	楽しみながら身体を動かすことができたり、おもちゃを通して他児との関わりが増え、他者と繋がることの喜びや一緒に遊ぶことの楽しさを伝えることができると思う。
障害児通所支援施設	たくさんの玩具を寄贈していただいたことで、お子さんとの遊びのきっかけが持ちやすくなり、保護者様とのつながりも深まった。また、実際にお子さんと保護者様が一緒に遊ぶことで、家でも楽しく遊んでみようと思っただけでなく気持ちも育めた。
当事者団体	3歳児と19歳の交流が「音」を通じて持てた。
その他	初めての子どもやコミュニケーションが苦手な子どもでも、おもちゃを媒介に、子どもの笑顔が増えたり、積極的なかわりが増えた。

【職員の気づきにつながった】

施設種別	記載内容
障害児通所支援施設	それぞれにお気に入りのおもちゃがあることに気が付き、なぜそれが好きなのかなど考えるきっかけにもなった。
障害児通所支援施設	あそびのむしの遊び方の研修を受けているんな使い方があるとわかった。それにより子どもたちの笑顔も増えいっぱい遊びの可能性に気がついた。
障害児通所支援施設	ただ楽しいというだけでなく、目と手の協応や様々な感覚刺激などの促しができるような遊び方を意識するようになった。
障害児通所支援施設	元々遊びを通して成長を感じているが子どもたち一人一人のおもちゃの使い方や遊び方の違いやおもちゃを通しての反応の違いを見てさらに成長を感じるようになった。
障害児通所支援施設	高品質の玩具があると、子どもと保護者からよい反応が得られると感じました。
障害児通所支援施設	遊びを通してコミュニケーション能力の向上や、体の発達につながっていると実感した。
障害児通所支援施設	子どもの遊び方が様々なので、遊んでいる子どもからの発信や表現の豊かさに改めて気づきました。おもちゃの質の良さと子どもの発想の豊かさで、遊びの広がりが見られたと感じました。
障害児入所支援施設	玩具のバリエーションが増えたことで、子どもの新たな一面を見る事が出来たので、関わり方の工夫に繋がり、子どもの好みを知るきっかけになった。
障害児入所支援施設	反応が乏しくても、おもちゃを変えたら、組み合わせ、待つことで、子どもの変化を感じることができる。
当事者団体	今までは一般的ないわゆる赤ちゃんのおもちゃをイベントに持参する事が多かったが、そうではなくて難病児もその子によって発達などに合わせておもちゃを選ぶ必要があるのだと気づいた。

図表 40 寄贈を受けたことによる気づき（その他）

【遊びのバリエーションが増えた】

施設種別	記載内容
病院	幅広いおもちゃがあることで、子どもの好みやできることに気づくことができた。
障害児通所支援施設	子どもの好きな感覚を探るのに使わせていただいています。音や感触（楽器、シフォンスカーフ、木のおもちゃなど）
障害児通所支援施設	シンプルなおもちゃが多いのでおもちゃ一つでも遊びの幅を広げることができることに気づいた。
障害児通所支援施設	おもちゃを組み合わせたりすることで遊びの幅が広がった。

【職員の気づきにつながった】

施設種別	記載内容
病院	成人病棟の看護師がおもちゃに触れる機会が増え、成人患者のアクティビティの必要性に気づいた。
病院	子どもたちの遊びを展開する力に気づいた。
病院	目前にいる子どもの状態にあわせたおもちゃがあることで、子どもとつながりやすくなるのではないかと感じた。
障害児通所支援施設	お子さんにとって遊びは一番大切だと考えています。おもちゃを通してお子さんの成長発達に気づける機会も増えたのではないかと思います。
障害児通所支援施設	多くの児が、木製で音の出るおもちゃへの反応が大きく見られ、木製おもちゃの良さに改めて気づいた。
障害児通所支援施設	お子さんそれぞれ、興味のあるおもちゃが違うので、どのようなものに興味があるのかなど、たくさんのおもちゃを試すことで知ることができた。
障害児通所支援施設	子どもが遊んでいる様子や遊び方を通して、例えば個々の子どもの手指の動きなどの細かい成長について職員が気づくことができた。
当事者団体	子どもに限らず、障害があり大人になった方にとっても、おもちゃと遊ぶという時間は大切であると感じる。表情や雰囲気感触が触れている時間は柔らかく優しく感じる。
その他	たくさん良質のおもちゃがあることを知った

【その他】

施設種別	記載内容
病院	処置中におもちゃがある事で子どもの恐怖心が軽減した。
障害児入所支援施設	遊びを提供する人材不足に対する対応が必要だが人材確保の問題、制度の問題と様々な課題がある。

(4)「あそびのむし」の子どもへの効果

「あそびのむし」は、子どもに純粋に遊びを楽しんでもらうツールとして、有効か尋ねたところ、合計で「とても有効」が82.1%と最も高く、次いで「まあ有効」が16.0%となっていた。

図表 41 楽しんでもらうツールとして有効か

問11.「あそびのむし」の子どもへの効果についてご質問します。

「あそびのむし」は、子どもに純粋に遊びを楽しんでもらうツールとして、有効だと思いますか?... (SA)

No.	選択肢	合計		2020年度(第1弾)		2023年度(第2弾)	
		n	%	n	%	n	%
1	とても有効	133	82.1	34	70.8	99	86.8
2	まあ有効	26	16.0	12	25.0	14	12.3
3	あまり有効ではない	0	0.0	0	0.0	0	0.0
4	有効ではない	0	0.0	0	0.0	0	0.0
5	いずれとも言えない	3	1.9	2	4.2	1	0.9
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162	100.0	48	100.0	114	100.0

図表 42 選択した理由(とても有効)

【子どもの五感が刺激された】

施設種別	記載内容
病院	重症心身障害児のお子さんでも感覚(視覚や聴覚)を使って遊べる玩具が豊富。鍵遊びのような細かな作業ができる。単純な操作で繰り返し遊べる。
診療所・クリニック	複雑でないこと、感覚(視覚、聴覚、触覚)的に楽しめること。
障害児通所支援施設	手触りや色、音などが一般的なおもちゃと違い、優しいものが多かった。
障害児入所支援施設	おもちゃによって遊び方を決めつけていた部分があったが、今回寄贈していただきレクチャーを受けたことで、おもちゃへの接触から感触面の発達につながっている。また、関わりによる満足感は1対1の関わりだけでなく、同じ空間の他児にも楽しい時間を提供できている。
障害児入所支援施設	興味関心を持って、自分で遊ぶことにより、手の操作や視覚刺激にもなり、生活にメリハリがついたり、発達の手助けになった。
当事者団体	音や手足の感覚が連動していることに気づかされた。

【子どもの興味関心、意欲が増した】

施設種別	記載内容
病院	おもちゃが増えたことにより、興味や関心を引くおもちゃの選択肢が増え、視線や手の動きを引き出すことができた。
病院	普段触れたことのないおもちゃと出会うことで、慣れない医療環境の中でも遊ぶ楽しみを見つけ、いきいきと遊ぶ姿が見られるため、病院への警戒心や恐怖心を緩和する役割を持っている。

施設種別	記載内容
障害児通所支援施設	安全で質が高いおもちゃがたくさんあることで、あれこれ試してみたり遊び方を工夫してみたりすることができました。おもちゃ箱を開封したときの子どもたちの目の輝きは、心からの嬉しさを表していました。その後、だんだんお気に入りのおもちゃがはっきりしてきました。
障害児通所支援施設	最初に箱を開けた日の子どもたちのキラキラした表情が忘れられません。自身で身体を動かさない子が多い事業所ですが、子どもたちがおもちゃについて探索し、気づきを得てできるようになった瞬間を沢山見ることが出来ました。

【遊びのバリエーションが増えた】

施設種別	記載内容
病院	今回のあそびのむしを利用して、当院のプレイルームのおもちゃや遊びにはないおもちゃを体験することができました。その結果、子どもたちの遊びの幅が広がったことと、職員も遊びやおもちゃの可能性を広げることができました。また、子どもたちが遊びを広げやすいおもちゃが多かったことで、子どもの可能性や想像力を引き出すこともできました。
病院	見るのが楽しいおもちゃや変わった楽器、今まで触れたことのないおもちゃなど様々で、子どもたちも興味深々だった。一人で黙々と遊ぶ子も見られた。医療機関で採血や内服、処置など我慢をしなければいけないことがたくさんある子どもたちにとって、おもちゃで夢中に遊べる時間は気分転換になっていると感じている。
診療所・クリニック	種類が豊富であり、好みのおもちゃがだいたい見つかる。純粋に多様なおもちゃに触れる機会が増える。医療機関を楽しい場所だと思ってくれる。
訪問看護ステーション	多種多様なおもちゃがあることで、実際に様々な体験をすることができるから。
障害児通所支援施設	自由あそびの時に、幅広いおもちゃの中から、好みのものを選択するという体験ができるようになった。選択の体験が少ない子どもたちにとっては楽しいことを選択しながら、選択するための能力を育てるきっかけができた。
障害児通所支援施設	少しの力や動きで操作ができるものや、興味、発達に適した素材、音の種類が使われているものが多くありました。おもちゃの種類も多く、一つ一つが様々な工夫をされているため、各々が発達に合ったお気に入りのおもちゃを見つけて楽しく遊んでいます。また、集団活動の中で、1つのおもちゃを皆で一緒に使って遊ぶ機会にも取り入れています。
障害児入所支援施設	1人1人、障害、年齢も違う子どもたちがいるなかで、その子どもたちが楽しめるいろいろなタイプの玩具があったことで、どの子も楽しめることが出来ています。

施設種別	記載内容
当事者団体	ご家庭にはなかなかないおもちゃも多数入っており、めずらしさから「触りたい!」と思わず手にとる工夫を感じる。
その他	遊び方が一つではないので子どもが楽しみながら他の方法を試し、子ども自身遊びの幅が増えている印象です。

【子どもや保護者の笑顔が増えた、表情が豊かになった】

施設種別	記載内容
こどもホスピス	おもちゃを使って遊んでいる子どもたちの表情がとても生き生きしていたから。
障害児通所支援施設	様々な玩具があり、目を輝かせながら選んでいる姿や実際に遊んでいる姿を目のあたりにすると、嬉しく思います。医ケアの子どもたちも自分で音を鳴らすことができると笑顔になっています。
障害児通所支援施設	今までなかった玩具などを用いることにより、子どもたちの反応や表出も増えていっていると感じる。また、活動時間以外の場でも玩具を用いて遊ぶ機会が増え、いろいろな刺激を得ることができていると感じる。
当事者団体	おもちゃで遊ぶときの笑顔が増え、自分から手を伸ばすこともある。目が輝いている。
その他	子どもたちにいい刺激があり、一緒に遊ぶことでいろんな表情を見ることができるため。

【子どもと他者（保護者、友達、職員等）とのコミュニケーションが促進された】

施設種別	記載内容
病院	子どもの遊びたい意欲が高まり、離床や他患者・スタッフとのコミュニケーションを増やす機会にもつながる。また、入院生活の中に楽しみを見付けることができる。
病院	病院だけでなく自宅でも手に取ったことのないおもちゃが増えたことにより、子及び親も興味を示し会話が増えたようだ。
障害児通所支援施設	おもちゃで遊ぶことをきっかけに体を使ってできる事が増え、お友達とのコミュニケーションがスタッフを通じて行うことができ、また、好きなおもちゃで集中して遊ぶ姿が見られ、各々の成長の促進につながっている。

【遊びは子どもの成長に重要である】

施設種別	記載内容
病院	遊びは子どもの成長・発達に欠かすことができないものであるため。
障害児通所支援施設	遊ぶということは、人とのつながりやコミュニケーション、発達や運動機能等を楽しみながら育む、全てのお子さんにとって必要なこと。また、玩具はお子さんの中に秘めているたくさんの可能性を引き出すきっかけになる大切な物。
障害児通所支援施設	医療的なケアが多いお子さんはどうしてもそちらにかかる時間が多くなってしまいがちです。おもちゃで思いっきり遊びだけに夢中になれる時間は生活の中で大事な時間だということを再認識させていただきました。
障害児入所支援施設	楽しいと思える遊びを通して子どもも大人も成長するから。
その他	遊びながら、楽しいな、面白いなと感じたり、それを誰かと一緒に感じたりする時間は何よりも大切なことだと思うからです。
その他	研修等でもお話ししているが、「～ができるためにおもちゃで遊ばせる」のではなく、「楽しくおもちゃで遊んだ結果」として「できることが増えた」という結果につながる。

【色々な人が遊ぶことができる】

施設種別	記載内容
診療所・クリニック	とても洗練されたラインナップで、利用者だけでなく大人も楽しめるものでした。おもちゃを通じた楽しさが広がることが実感できました。
こどもホスピス	子どもだけでなく、大人（親）も一緒に遊びたくなるところが、「あそびのむし」のよいところだと感じます。純粋に遊びを楽しむには、楽しくなるような空気感や環境も大事だと思いますので、それらも合わさっての効果だと思います。
障害児通所支援施設	保護者の方も興味関心を持ち、子どもと同じおもちゃで一緒に遊ぶ機会となった。子どもたち自身も、遊びを自分なりに考えている姿が見られ、少しの力で操作できるため、達成感につながる。
障害児通所支援施設	色・音・手触りなど手に取り遊んでみたいと思うような工夫がされており、子どもも大人も十分に楽しく遊べる。
その他	普段遊んでいるおもちゃとは異なり、興味を持ってくれる。親やきょうだい児も積極的に遊ぶ。

【職員、保護者の気づきにつながった】

施設種別	記載内容
障害児通所支援施設	遊び方の提案動画を拝見し、療育の時間ですぐに取り入れたものも多くありました。 常時バギーで仰向きでいるお子さまに、シフォン布大とマグフォーマーをあわせたものを天井に飾っているとキラキラ光るところに視線がいたり、視覚不自由なお子さまがツリーチャイムを自分で鳴らすと、なんとも嬉しい表情を見せてくれたりします。
障害児通所支援施設	大人が思っていたことと想定外の遊び方をする子どもたちを見て、柔軟な思考に感心させられることがある。
障害児通所支援施設	おもちゃを選択することやおもちゃで遊ぶ楽しさ、友達と一緒に遊ぶ楽しさなどを子どもたちが感じられるよい機会になっているとともに、遊び方、アプローチの仕方、展開の仕方など職員も研修等にて共有し日々研鑽してスキルが上達してきていると感じます。
障害児入所支援施設	自らおもちゃを動かすことができない利用者様がほとんどですが、一緒におもちゃを動かして遊ぶことによって、音の変化を感じとったりする小さな表情の違いに気づくことができた。
その他	子どもが生まれ、どのように対応したら良いかわからない保護者が多い。そんな保護者に、おもちゃでの反応を見せて、「このおもちゃ好きみたい」とか「音のする方を向いた」等の反応をとらえて伝える事で、保護者が「そうなんだ」と思ってくれることがあり、そのおもちゃを購入するなどが見られている。

【子どもの集中力が増した】

施設種別	記載内容
障害児通所支援施設	お気に入りのおもちゃ見つけてその子なりにじっくりと遊ぶ姿が見られるようになったため。
障害児通所支援施設	みんなあそびのむしの玩具が大好きで取り合いになることも。集中してあそびに没頭する姿が見られたことは有効だったということだと思います。
障害児入所支援施設	施設内では、おもちゃも限られており、新しいおもちゃにトライする機会もあまりないのが現状。あそびのむしでいただいたおもちゃで、今まで見なかった集中して遊ぶ姿があり、見えていなかった力や可能性を感じる事ができたから。

【その他】

施設種別	記載内容
病院	リハビリや療育などの遊びとは異なり、子どもの自発性を育みながら遊びを楽しむことができる。
障害児入所支援施設	同じ事の繰り返しをしながら遊んでいるところを見るとその遊びを楽しんでいるのだと思います。
その他	おもちゃで遊べる場所がそのお子さんの安心できる場となり、何度も来たい場所になっている。

【課題】

施設種別	記載内容
病院	遊びは大事と思うが、普段は業務に追われ保育士に遊びは全面依頼している状態。看護師も遊びを通して子どもを知る機会につなげ看護に活かせたらとは考えているが、まだ至ってないのが現状です。

図表 43 選択した理由（まあ有効）

【子どもの五感が刺激された】

施設種別	記載内容
障害児通所支援施設	施設ではおもちゃが限られてしまうので、あそびのむしのような、音の鳴るおもちゃや、くるくる回るおもちゃなどのおかげで、様々な刺激を与えることができるようになったと感じる。

【子どもの興味関心、意欲が増した】

施設種別	記載内容
病院	珍しい玩具もあり、好奇心がそそられるものが沢山ある。

【遊びのバリエーションが増えた】

施設種別	記載内容
病院	普段行っている療育活動に幅が出るから。
障害児通所支援施設	肢体不自由のお子さんなど、遊びに対してなかなか主体的に動けないお子さんの遊びの内容、遊び方は、わたしたちも工夫を重ねています。玩具を寄贈していただき、遊びのバリエーションが増えました。
障害児入所支援施設	種類が豊富であり、それぞれが使いやすいものや興味があるものを選びやすい。

【子どもと他者（保護者、友達、職員等）とのコミュニケーションが促進された】

施設種別	記載内容
こどもホスピス	個々のニーズや特性に応じた遊びが提供でき、そこから自然に遊びを楽しんだり、仲間と共有できたりする場面も多いことから、スタッフが遊びの楽しさを十分理解したうえで、一緒に時間を楽しみ過ごしているという点で有効と考える。

【職員、保護者の気づきにつながった】

施設種別	記載内容
病院	様々なおもちゃを直接接触することができて、職員の遊びに対しての知識なども広がった。その点が難病児に対して関わりの変化をもたらした。
障害児通所支援施設	活用する大人が遊びについて柔軟に理解して活用していくことで特に障害のある子どもたちの遊びは上げていくことができると思ったから。大人が心を開くことができずに理解を深められないと放置されてしまうと思うのでスキルアップの勉強会や学びたくなる働きかけが必須だと思う。
障害児入所支援施設	子どもはどんなおもちゃでも、それを使ってみて、好き、嫌い、楽しい、嬉しい、気持ち悪いなどたくさん感じ方ができるので、有効と感じる。子どもだけではなく、保護者や保育士も子どもの様子を見て、発見があるので有効と感じる。

【課題】

施設種別	記載内容
病院	有効だと思いますが、病室で主に遊ぶことが多いので、大きなおもちゃをなかなか活用できず効果を実感できていない現状があります。
障害児通所支援施設	0～6歳対象の施設で、子どもたちの発達段階、重症度などさまざまなため、誤飲する可能性のあるものや少し難しい操作のおもちゃはうまく活用できずにおり、毎日使用するおもちゃや大人気のおもちゃは決まっています。遊び方や取り入れ方により、楽しく活用できるものと思いますが、現状経験の浅い職員が多いため難しい状況です。
障害児入所支援施設	反応の少ない方に対しての働きかけは、ワンパターンになり、どうやって関わって良いか分からないといった職員もいます。なので、いろいろな玩具をコミュニケーションツールとして活用することで、関わりやすくなったと思います。活用できる玩具と活用することが難しい玩具があります。

【その他】

施設種別	記載内容
その他	コロナ禍も経験し限られた機会の利用になっていたこともあり「まあ有効」と回答しました。限られたお子さんの利用ですが、とても有効だと感じています。
その他	ごっこ遊びなど楽しく遊んでいる様子が見られる。

「あそびのむし」で遊んだ子どもの中に、変化がみられた子どもはいたか尋ねたところ、「変化がみられた子どもがいた」が79.0%と最も高く、次いで「把握していない」が17.9%となっていた。

図表 44 変化がみられた子ども

問13. 貴施設では「あそびのむし」で遊んだ子どもの中に、変化がみられた子どもはいましたか?... (SA)

No.	選択肢	合計		2020年度 (第1弾)		2023年度 (第2弾)	
		n	%	n	%	n	%
1	変化がみられた子どもがいた	128	79.0	35	72.9	93	81.6
2	変化がみられた子どもはいない	5	3.1	0	0.0	5	4.4
3	把握していない	29	17.9	13	27.1	16	14.0
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162	100.0	48	100.0	114	100.0

前設問で、「1. 変化がみられた子どもがいた」を選択した場合、どのような変化が見られたか尋ねたところ、「興味・関心を持つものが増えた」が81.3%と最も高く、次いで「笑顔が増えた」が64.8%、「目が輝いた」が62.5%となっていた。

図表 45 どのような変化がみられたか

問14. 上記で「1: いた」を選択した場合、どのような変化が見られましたか?... (MA)

No.	選択肢	合計		2020年度 (第1弾)		2023年度 (第2弾)	
		n	%	n	%	n	%
1	笑顔が増えた	83	64.8	21	60.0	62	66.7
2	目が輝いた	80	62.5	18	51.4	62	66.7
3	興味・関心を持つものが増えた	104	81.3	29	82.9	75	80.6
4	集中して遊ぶようになった	74	57.8	21	60.0	53	57.0
5	友達と遊ぶようになった	34	26.6	4	11.4	30	32.3
6	家族と遊ぶようになった	13	10.2	5	14.3	8	8.6
7	食欲が増進した	2	1.6	0	0.0	2	2.2
8	コミュニケーションが増えた	56	43.8	12	34.3	44	47.3
9	通院、通所、入院、入所の際の楽しみができた	20	15.6	5	14.3	15	16.1
10	その他	2	1.6	1	2.9	1	1.1
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	非該当	34		13		21	
	全体	128		35		93	

図表 46 どのような変化がみられたか (その他)

施設種別	記載内容
障害児通所支援施設	お気に入りのおもちゃで遊びたいとき頂戴が言えるようになった。
障害児入所支援施設	覚醒が高まった。

図表 47 「あそびのむし」を活用した際の、子どもの様子や変化（自由記述）

【子どもの五感が刺激された】

施設種別	記載内容
障害児通所支援施設	消防自動車は男女を問わず人気のおもちゃです。大きな自動車を自分ではしごを伸ばして実際に水を飛ばせるので、いろんなものに水をかけて遊んでいます。耳で楽しむおもちゃは、身体を自分で動かせる子どもが少なく、聞くことに長けている子どもが多いので、不思議な音にみんな目を輝かせています。またじっくり向き合って遊ぶおもちゃは手が動きにくい子どもにとって変化がわかりやすいので、手を動かす機会が多くなりました。
障害児通所支援施設	リングウエーブは目が見えているのかどうかまだ不確かな子が目で追っている姿を見てすごく楽しめているのを感じた。 テディ・ゴーラウンドは押してくるくる回る、ワンアクションで楽しめてみんな大好きでした。 ワーリースクライズは気をそらせたり、機嫌が悪い子がスッと笑顔になったり魔法使いのような玩具です。
当事者団体	指で触れて音が出る、手で鳴らして音が出る、その一つ一つの効果に子どもが喜んでいる。
その他	動きをジッと目で追ったり、音に耳を傾けている様子が伺える。脈拍の変化も見られたりして、落ち着いていると感じる事がある。

【子どもの興味関心、意欲が増した】

施設種別	記載内容
病院	これまであまり反応が見られなかった子が、ドレミマットの音やスカーフの手触りには反応が見られたり、足を動かすことに抵抗があった子がホバーサッカーをそっと足で押ししてみようとする姿が見られたりと、子どもたちの自分でやってみたいという姿がたくさん見られました。
病院	何度も入院を繰り返している子どもにとって、プレイルームに今までなかった玩具を設置することで、遊びの広がり、興味の広がりが見られた。
こどもホスピス	アーチレインボーをトンネルに見立て配置すると、ラジコンカーを操作しトンネルをくぐらそうと熱中し遊ぶ姿が子どもに見られました。しんどい病状のなかでも、好きなラジコン遊びをさらに楽しめる工夫として、アーチレインボーを活用できてよかったなと思いました。
障害児通所支援施設	通所を楽しみにしてくれる子や、積極的に遊ぶ姿が見られた。またケアなども、トイレに行ってから遊ぼうとか、ごはんを頑張って食べたら遊ぼうなど、遊びの力で前向きな行動が増えた。

施設種別	記載内容
障害児通所支援施設	毎月テーマ曲を決めて、楽器を活用する様になって、楽器の使い方を様々な工夫しながら使える楽器が増えた。 当初、消防車が一番人気でパーツに興味を示し組み立てるという行為にチャレンジしようとする様子が見られるようになった。
障害児通所支援施設	自分で遊んでいると自主性のようなものが出てきたように感じます。遊んでいて、ご飯の時間だからとおもちゃをしまうと悲しい声が出るときがあります。
障害児入所支援施設	様々な感触に対して拒否反応が薄れ、手を伸ばす積極性につながった。
障害児入所支援施設	自分で自由にいじって遊ぶ姿を見ることが出来て嬉しかったです。自分で操作する楽しみを知った子や、触ることで音が鳴ったり、体で音を鳴らしたり、くるくる回したり、玩具に向かってズリズリと移動したり、おもちゃのすごさを感じました。
その他	なかなか主体的に、能動的に体を動かそうとしなかった子どもが、自ら手を伸ばしておもちゃを動かそうとするような様子が見られた。
その他	今までおもちゃなど見向きをしなかった病児が、他の子どもが遊んでいるのを見て、興味を惹かれ、自身でも麻痺がある手を使って、一生懸命動かし、一緒にやろうと意欲を見せた。保護者からも普段のリハビリ等では嫌がってやらない動きも、自ら頑張ってやっていたことを見て、改めておもちゃの重要性を感じたとの意見があった。

【子どもの集中力が増した】

施設種別	記載内容
病院	スピニングで遊ぶことで、落ち着きのない子どもも集中して遊ぶ姿を見ることができた。 かえるさんジャンプなど、自分でルールを決めて、自分でゴールも決めて、主体的に、自由に遊ぶことができていた。 消防車も家では遊べない大きさの車であり、プレイルームで楽しそうに、集中して走らせていた。 ジュエルコマが、乳児が反射を楽しんで、壁や天井に映った光を追うことで、視線を色々なところへ飛ばし、体全体を楽しみながら使えるようになっていた。
訪問看護ステーション	少ない既製品のおもちゃや自作のおもちゃを活用していたが、多様なおもちゃを活用できるようになり、飽きにくく、集中して遊びに取り組める時間が伸びたお子さんが多い。
障害児通所支援施設	情緒がなかなか安定しなかったお子さんが、集中してひとり遊びが楽しめるようになりました。

【子どもの笑顔が増えた、表情が豊かになった】

施設種別	記載内容
障害児通所支援施設	おもちゃがある場所がわかり、子どもたちから出してほしいという要求が出てきた。 少しの力で操作できるため、変化が見られた時に子どもたちから「ハッとした」表情や「あれ？」という不思議な顔が出たり、動きにつながり、こちらも楽しい気持ちになった。
障害児通所支援施設	気に入ったおもちゃで集中して遊んでいたりと、自分でおもちゃを取りに行こうと動いたり、お友達と取り合ってみたりと、個人の気持ちの表出が見られたり、ボールを持って入れるなどの動作をスタッフと一緒にいできた時の達成感に満ちた笑顔が見られ、好きなもので遊ぶ楽しさを感じてくれていることがわかった。
障害児入所支援施設	よく見て目で追ったり、自ら手を伸ばして触ったりなど反応が増えた方がいました。玩具のみで楽しむことが難しい方に対して、職員がクルクルやヒューなどの言葉をつけながら操作することで、笑顔や発声が見られました。
その他	先日は、小学生のお子様とスティッキーで大盛り上がりでした。黙々とマグフォーマーで立体を作り上げるお子さん、シフォン布でお姫様に変身したり、バーベキューセットとブレックファーストセットでおままごと、シャラシャリングに目を輝かせ、「お迎えのお母さんに見せる！」と嬉しそうなお子さん。時にはこんな風に遊ぶんだ！？とお子様に教えられることもあります。大判シフォン布は壁面の飾りに使っています。

【子どもと他者（保護者、友達、職員等）とのコミュニケーションが促進された】

施設種別	記載内容
障害児通所支援施設	ホバーサッカーは、本来床の上を滑らせて遊ぶおもちゃですが、振動と送風が面白くてずっと脇に抱えて楽しんでいるお子さんがいます。この子は盲ろう重複障害と思われるので、なかなか外界と接点を持ちにくかったのですが、おもちゃを通じて関わりやすくなりました。
障害児通所支援施設	最初はおもちゃを一人占め状態だったが、友達にお気に入りの物を貸すことが出来るようになった。
障害児通所支援施設	おもちゃを通して、普段交わらない子どもたちが一緒に遊ぶ機会が増えたり、興味関心が広がる子どもがいたり、子どもにとって「遊び」から広がる世界について気が付くことができた。
障害児通所支援施設	遊ぶことで『たのしい』という心の安定が作られ、その安定から他者の関わりや介入を受け入れてみよう/受け入れよう等の姿が見られた。また、保護者と遊ぶ時間が増え、愛着形成にもつながっているようにも感じられた。
障害児通所支援施設	声は出せなくても遊ぶ時の動きやおもちゃの形を自ら手を使って表現し、「このおもちゃで遊びたい」とスタッフに伝えることができた。はじめはわからないサインでも子どもとやり取りするなかでこちらもわかるようになり、コミュニケーションの量が増えた。
障害児通所支援施設	子どもが自発的に、光るもの、音のなるもの、動くものを重心のお友達のところに行ってやって見せてくれる。
当事者団体	遊びを通して子どもの世界が広がり、挑戦すること、人と繋がること、試行錯誤することで笑顔の輪が広がる。
その他	楽器の演奏で、自身の音が他の人を喜ばせることがわかり、周囲の人たちとのコミュニケーション促進に役立った。

【遊びのバリエーションが増えた】

施設種別	記載内容
障害児通所支援施設	おもちゃは好きに遊んでいいものであるが、より細やかな設定で作られたおもちゃ（オリジナルのもの）をいただくことが出来、子どもごとに選択肢が増えた。
障害児入所支援施設	もともと様々な活動を行ってきたが、同じような内容になりがちだったが「あそびのむし」により活動のバリエーションが増えた。小児病棟では、子どもが「あそびのむし」の玩具からさらにオリジナルの遊び方を考えたり、ドレミマットでみんなで演奏などグループでできる活動も増えた。
その他	施設滞在中、天候に左右されずに遊ぶことができるので、自身の希望や意欲に合わせて遊ぶことができていると感じている。

【子どもが楽しく過ごせるようになった】

施設種別	記載内容
障害児通所支援施設	施設に行き渋る子どもがいましたが、おもちゃで遊ぶことにより、「次はこのおもちゃで遊びたい！」と施設に通うきっかけが出来、行き渋りが少なくなりました。
その他	楽しんで、リハビリに参加している子どもを見かけます。あそびのむしを活用することで、楽しく過ごせる方が増えました。

【職員の気づきにつながった】

施設種別	記載内容
病院	大人が考えているのとは、違った遊び方をしている子どもが多く、子どもの柔軟性を感じる事が多い。型にはめず、安全を見守りながら自由な発想を見守っている。
病院	こういうおもちゃも好きなんだと感じ、またいつもと違う姿が見られ、私もまた違う遊びの関わり方ができた。
こどもホスピス	利用する状況の個別性が高いため、いろいろな場面やニーズに応じておもちゃを選び一緒に遊ぶことができるのでとても良い。また、イベントの時など、音楽遊びをみんなで盛り上げたり、自由に遊べるコーナーをボランティアさんたちと設置して楽しんでもらったりできて、有効に活用させていただいている。同時に、遊びの場面から個々の興味や関心に気がつくこともある。
障害児通所支援施設	あまり色々なものに関心を示さない子どもが、カラフルなものの方が、気づきやすく、好む事がわかりました。 日頃、音に怖さを感じない子どもでも、ドレミマットを踏んで音が鳴るという経験にびっくりしている姿が見られ、音と行動のつながりがつかめないと、警戒心を持つことに気づきました。
障害児通所支援施設	一定期間でおもちゃの入れ替えをしているが、入れ替えを行うとお子様は直ぐに気づき、目を輝かせながら「おもちゃコーナー」に移動される方もおられます。集団療育でも音の出る玩具や数人で遊べる玩具が増えたことで遊びの幅が広がりました。今まで聞いたことのない楽器の音に目を見開いて興味を示すお子様もおられました。また、パペットをみて泣き出すお子様もおられ（ぬいぐるみが苦手だったよう）、職員も発見の連続でした。
障害児入所支援施設	たくさん玩具から選択できるので、どのような玩具に興味があるのか、比べながら試すことができる。普段、おもちゃには興味がないのかと思っていた方が、集中して遊ぶ姿を見ると、好きなおもちゃを提供すれば、楽しめるんだという事に気づけた。
障害児入所支援施設	おもちゃを組み合わせ遊んだりする姿を見て、おもちゃの可能性の広さを感じた。また、一緒に遊ぶことで『今度はこんな遊び方をして反応を確かめてみたい』など、職員にとっても世界が広がった気がする。
当事者団体	おもちゃをもらった時のワクワク感や、この児童はこんなおもちゃが好きなんだ！等新しい発見があった。

(5) 保護者との関わりの状況、「あそびのむし」の保護者への効果

施設と難病児の保護者との関わりの状況については、「日常的に相談対応を行っている」が45.3%と最も高く、次いで「送迎時にコミュニケーションを取っている」が26.3%となっていた。

図表 48 難病児の保護者との関わりの状況

問16. 貴施設と難病児の保護者との関わりの状況について、当てはまるものを選択してください。(SA)

No.	選択肢	合計					
				2020年度(第1弾)		2023年度(第2弾)	
		n	%	n	%	n	%
1	日常的に相談対応を行っている	110	45.3	33	46.5	77	44.8
2	定期的にイベント(保護者会、交流会、遠足等)を実施している	55	22.6	16	22.5	39	22.7
3	送迎時にコミュニケーションを取っている	64	26.3	16	22.5	48	27.9
4	上記のいずれも行っていない	14	5.8	6	8.5	8	4.7
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	243	100.0	71	100.0	172	100.0

子どもが「あそびのむし」で遊んだことにより、保護者の変化はあったか尋ねたところ、「変化があった」が48.8%と最も高く、次いで「把握していない」が39.5%となっていた。

図表 49 保護者の変化

問17. 子どもが「あそびのむし」で遊んだことにより、保護者の変化はありましたか?...(SA)

No.	選択肢	合計					
				2020年度(第1弾)		2023年度(第2弾)	
		n	%	n	%	n	%
1	変化があった	79	48.8	23	47.9	56	49.1
2	変化はなかった	19	11.7	3	6.3	16	14.0
3	把握していない	64	39.5	22	45.8	42	36.8
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162	100.0	48	100.0	114	100.0

前設問で、「1:変化があった」を選択した場合、どのような変化が見られたか尋ねたところ、「子どもの好きなことや、好きなおもちゃを把握することができた」が75.9%と最も高く、次いで「遊びを通して子どもとのコミュニケーションがより取れるようになった」が51.9%、「これまでも子どもと一緒に遊んでいたが、より楽しく遊べるようになった」が44.3%となっていた。

図表 50 保護者の変化

問18. 上記で「1:変化があった」を選択した場合、どのような変化が見られましたか?... (MA)

No.	選択肢	合計		2020年度 (第1弾)		2023年度 (第2弾)	
		n	%	n	%	n	%
1	これまで子どもと一緒に遊ぶことができなかったが、遊べるようになった	11	13.9	7	30.4	4	7.1
2	これまでも子どもと一緒に遊んでいたが、より楽しく遊べるようになった	35	44.3	9	39.1	26	46.4
3	遊びを通して子どもとのコミュニケーションがより取れるようになった	41	51.9	14	60.9	27	48.2
4	子どもの好きなことや、好きなおもちゃを把握することができた	60	75.9	17	73.9	43	76.8
5	保護者自身の気分転換になった	27	34.2	9	39.1	18	32.1
6	職員、ボランティアとの会話や交流が増えた	24	30.4	5	21.7	19	33.9
7	他の家族との会話や交流が増えた	11	13.9	1	4.3	10	17.9
8	その他	5	6.3	0	0.0	5	8.9
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	非該当	83		25		58	
	全体	79		23		56	

図表 51 どのような変化がみられたか (その他)

施設種別	記載内容
障害児通所支援施設	おもちゃに興味を持つ保護者がいた。
障害児通所支援施設	施設でよく遊ぶおもちゃを自宅でも使えるように購入してくれた。
障害児通所支援施設	こんなおもちゃが好きなんです…。購入してみようかなとネットで調べてくださっていた。
障害児通所支援施設	連絡帳に一日の様子を記載する際、おもちゃの名前を入れて「〇〇で遊びました。」と遊んでいる様子を伝えると、次の日の連絡帳にスタートブックを見た保護者様から「楽しそうなおもちゃですね」とお返事をいただいたり、楽しいやりとりが増えました。
障害児通所支援施設	お子様の反応をお伝えすると玩具を購入された。

図表 52 「あそびのむし」を活用した際の、保護者の様子や変化（自由記述）

【保護者がおもちゃを購入した、購入を検討した】

施設種別	記載内容
病院	保育士が、とても楽しく遊んだ様子を伝えると、とても喜び、気に入った玩具を家でも遊びたいと、購入を検討していた。面会時に同じおもちゃを探して、一緒に遊んでいた。
病院	「この子がこんなに反応をするとは知りませんでした。」「これならお家できょうだいたちとも一緒に遊べそう。」などの感想をいただきました。また、色味や手触りが優しいおもちゃが多く、保護者の癒しにもなっていた様子で、退院時まで「このおもちゃはどこで買えますか?」とのご質問をいただくことが多くあります。
障害児通所支援施設	誕生日に何を買っていいかわからないという相談があり、あそびのむしのおもちゃを紹介し、施設に来所してもらった。
障害児通所支援施設	ここ数年、遠足でおもちゃ美術館を利用させていただいています。その際、お子さんが通園中に集中してあそんでいたおもちゃをお土産屋で購入し、ご家庭で使っていました。
障害児通所支援施設	イベントの時にあそびのむしコーナーを設置したところ、楽しそうに遊び、子どもより遊んでいる姿が印象的な方が多くいました。クリスマスプレゼントの参考にしている方もいました。
障害児通所支援施設	居宅訪問を行っている子どもと家族を当事業所に招待する機会を持った。その時には、子どもはもちろんのこと家族が夢中になって遊ぶ姿が見られた。 実際に触れて、その後おもちゃを購入されたとも聞いている。

【保護者自身が夢中になって遊んだ】

施設種別	記載内容
病院	保護者も初めてのおもちゃに出会い、遊びを楽しむ姿があった。
障害児通所支援施設	保護者自身も、なんだろうと手に取り、やってみようという気持ちになったり、夢中になる姿が見られた。
障害児通所支援施設	おもちゃで遊ぶことで心を開ける、保護者がいた。
当事者団体	保護者の笑顔が子どもの笑顔に繋がる。保護者の遊びも大切。
その他	子どもの遊ぶ様子を見て、うれしそうにしていることに親もうれしい気持ちになっていると感じる。親自身も遊びに参加したり、親も遊びに興じて、リフレッシュしている。

【親子で一緒に楽しめた】

施設種別	記載内容
病院	果樹園のゲームは協力ゲームで平和で遊ぶことができるため、保護者にとっても新鮮であり、親子で楽しく遊んでいた。
こどもホスピス	皿回しは、保護者が熱中して遊ぶ定番のおもちゃになっています。子どものように遊ぶ親の姿を見て、子どものほうがうれしそうな表情をしている場面を何度も目にしました。親の笑っている姿は、子どもにとってもうれしいのだと感じます。
障害児通所支援施設	保護者の方にも積極的に一緒におもちゃを手にとって一緒に遊んでもらうことで遊び本来の楽しさを感じてもらい、子どもたちとの楽しさや喜びの共有することができた。その中で遊びというものハードルを下げた遊びに正解は一つではないということを知ってもらって一緒に遊べるチャンスを増やすことができたと思う。
障害児入所支援施設	おもちゃの音色が良くて子どもと癒されている。
その他	子どもが楽しんでいる様子を見て保護者自身も心から楽しめているように感じた。

【保護者の遊びへの関心が高まった】

施設種別	記載内容
病院	感染面で児童館などに行けない児も多く、病院にあるものだけではないおもちゃの種類や遊び方を知れることで、もっと子どもと遊びたい、声をかけたいと話される方が多いです。
病院	「こんなおもちゃがあったんですね！」「子どもが気に入っていたので買いました。」「面白い、変わったおもちゃですね。」など保護者の方もおもちゃに興味を持たれていた。普段は子どもにおもちゃを渡してスマホを見ている保護者も、子どもと一緒に遊んだりされていた。
障害児通所支援施設	同封していただいたパンフレットを配布し、おもちゃで遊ぶ子どもたちの写真や動画を送る際におもちゃの名前と結び付くようにした。好きなおもちゃが分かり、家で選ぶ際に参考にしてくれたり、送迎時に一緒に遊んでくれるなど、遊びやおもちゃへの関心が高くなったように思う。
障害児通所支援施設	我が子が楽しそうに遊んでいる姿を見ることで、保護者の方も安心して通ってきていただいています。また、自宅にはない玩具で遊んでいる我が子の楽しそうな反応を見て、一緒に遊んだり、玩具に関心を持ってくれたり、保護者の方も笑顔になっています。

その他	同じようなおもちゃでも、病児によって遊び方が違うことなどを見た保護者が、おもちゃの与え方、遊び方、一緒に関わるコミュニケーショングッズとしてのおもちゃの位置づけなどを考えるようになった。特に、一人っ子の病児の場合は、親のおもちゃの与え方や遊び方で遊んでいくことが多いが、施設内で他の子どもたちや違う遊び方などを見て、保護者にとっても良い学びの機会となった。
-----	--

【保護者が子どもの成長を感じた】

施設種別	記載内容
病院	お子さんの反応を見て嬉しそうだった。
障害児通所支援施設	日頃の様子を写真や動画で見ただけと様々な反応を示す子どもたちに喜びの声が聞かれています。
障害児通所支援施設	おもちゃを通して、子どもの好み（苦手さも含めて）を知ることにつながった。子どもや保護者自身が色々な遊びの可能性を実感できた。遊びのなかで自然と笑顔や会話が增えた。
障害児通所支援施設	おもちゃを通じて、好きなものが分かったり他のお友達との関わりをお話すると、新たな発見で喜んでくれている。

【保護者とのコミュニケーションが活性化した】

施設種別	記載内容
障害児通所支援施設	保護者におもちゃを使用した子どもの様子をなるべくたくさん伝えるようにしている。保護者から好きなおもちゃを教えてください！と言われることや、保護者が子どもの様子を聞いて一緒に笑う機会が増えて、信頼関係が増し、家での様子を気軽に教えてもらえるようになっている。
その他	職員との関わりの中でおもちゃがコミュニケーションのきっかけとなることがあった。

【その他】

施設種別	記載内容
障害児通所支援施設	今後、きょうだい児がいるご家庭や興味を示しているご家庭に貸し出すルール作りをしていきたい。
障害児通所支援施設	前述の行き渋りがある子どもの保護者が、行き渋りが少なくなったと喜んでいました。
その他	保護者がおもちゃに興味をもち、「おもちゃ美術館」のパンフレットをお渡しした。

(6) 「あそびのむし」に関する要望等

「あそびのむし」のおもちゃの種類について、希望に最も近いものについて尋ねたところ、「21～40種類程度が良い」が27.8%と最も高く、次いで「41～60種類程度が良い」が24.7%となっていた。

図表 53 おもちゃの種類

問20. 「あそびのむし」のおもちゃの種類について、希望に最も近いものをご回答ください。…(SA)

No.	選択肢	合計		2020年度(第1弾)		2023年度(第2弾)	
		n	%	n	%	n	%
1	20種類程度までが良い	27	16.7	12	25.0	15	13.2
2	21～40種類程度が良い	45	27.8	9	18.8	36	31.6
3	41～60種類程度が良い	40	24.7	18	37.5	22	19.3
4	61種類以上が良い	34	21.0	4	8.3	30	26.3
5	その他	16	9.9	5	10.4	11	9.6
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162	100.0	48	100.0	114	100.0

図表 54 おもちゃの種類(その他)

施設種別	記載内容
病院	数にはこだわらないが、色々な年齢や能力に合わせて遊べるものがまんべんなく入っているとうれしい。
病院	当センターでは、保育士が配置されている3病棟でローテーションをしているが、同じものが欲しい、被ってしまうなどあり、選択したい。
障害児通所支援施設	数は多くなくてもよいので、事業所や子どもたちの実態に合ったものを選択できるようにしてほしい。
障害児通所支援施設	知らないものが多かったので、種類は多い方がよいと思います。
障害児通所支援施設	種類を増やすだけでなく同じものが複数あると集団で遊ぶ時には遊びが広がるパターンもあるので検討してほしい。
障害児通所支援施設	たくさんのおもちゃを贈っていただけて嬉しいのですが、数を少なくして、たくさんの方に届けて、たくさんのおもちゃで遊んでほしい。
当事者団体	第二弾を使用しています。様々な種類があることが面白いです。数に要望はありません。いくつであってもありがたいです。

「あそびのむし」に関する要望について尋ねたところ、「おもちゃのメンテナンス、効率的な消毒方法などの情報が欲しい」が 54.9%と最も高く、次いで「子どもに合ったおもちゃを選定できるよう、遊び方、対象、効果等の情報が欲しい」が 53.1%、「おもちゃを継続して活用するためのアイデアが欲しい」が 47.5%となっていた。

図表 55 「あそびのむし」に関する要望

問 2.1. 「あそびのむし」に関する要望について、当てはまるものがあればご回答ください。... (MA)

No.	選択肢	合計					
		2020年度 (第1弾)		2023年度 (第2弾)			
		n	%	n	%	n	%
1	おもちゃのメンテナンス、効率的な消毒方法などの情報が欲しい	89	54.9	22	45.8	67	58.8
2	おもちゃを継続して活用するためのアイデアが欲しい	77	47.5	26	54.2	51	44.7
3	子どもに合ったおもちゃを選定できるよう、遊び方、対象、効果等の情報が欲しい	86	53.1	25	52.1	61	53.5
4	おもちゃの種類や数はもっと多い方が良い	3	1.9	2	4.2	1	0.9
5	おもちゃの種類や数はもっと少ない方が良い	16	9.9	0	0.0	16	14.0
6	同じ種類のおもちゃを複数個配布して欲しい	35	21.6	4	8.3	31	27.2
7	他の配布先の医療機関・施設との交流会を増やして欲しい	8	4.9	3	6.3	5	4.4
8	研修会を増やして欲しい	17	10.5	5	10.4	12	10.5
9	困った時に、おもちゃコンサルタント等に相談できる体制があるとよい	30	18.5	8	16.7	22	19.3
10	貴施設に、おもちゃコンサルタント等が来てサポートしてもらえるとよい	22	13.6	6	12.5	16	14.0
11	その他	14	8.6	4	8.3	10	8.8
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162		48		114	

図表 56 「あそびのむし」に関する要望（その他）

施設種別	記載内容
病院	施設、利用患児の特性に応じて、おもちゃの内容が選べたら良いかもしれない。
病院	洗濯ができないものや大きな音が出るおもちゃは配布に苦慮する。
病院	あまりスペースを取らない収納しやすいおもちゃが欲しい。
こどもホスピス	おもちゃが故障した際、修理に出せる窓口があると嬉しいです
障害児通所支援施設	遊びの動画を療育時間外、夜でも見られるとありがたいです。毎回見たいのですが、療育中にみるのが難しいため。
障害児入所支援施設	大府市におもちゃ美術館ができる予定と聞いています。大府の子ども病院や保育園や当施設などの交流があるといいなと思いました。
当事者団体	中には活用が難しいおもちゃもあるので、今後は利用者のきょうだい児にも使用していただく機会を設けたい。

「あそびのむし」の活用にあたっての課題については、「スペースに限りがあるので、子どもがすぐに手が届く位置におもちゃを設置することができない」が39.5%と最も高く、次いで「持ち運びや出し入れがしづらい」が32.7%、「おもちゃの故障や、劣化（色落ち、ささくれ等）がある」が23.5%となっていた。

図表 57 「あそびのむし」の活用にあたっての課題

問22. 「あそびのむし」の活用にあたっての課題として、当てはまるものがあればご回答ください。... (MA)

No.	選択肢	合計					
		合計		2020年度（第1弾）		2023年度（第2弾）	
		n	%	n	%	n	%
1	おもちゃの消毒の負担が大きい	25	15.4	7	14.6	18	15.8
2	おもちゃの故障や、劣化（色落ち、ささくれ等）がある	38	23.5	16	33.3	22	19.3
3	スペースに限りがあるので、子どもがすぐに手が届く位置におもちゃを設置することができない	64	39.5	22	45.8	42	36.8
4	持ち運びや出し入れがしづらい	53	32.7	20	41.7	33	28.9
5	遊びの時間を確保することができない	10	6.2	3	6.3	7	6.1
6	職員ごとに、あそびの意義に関して意識の差がある	27	16.7	4	8.3	23	20.2
7	その他	17	10.5	2	4.2	15	13.2
8	特に課題はない	25	15.4	6	12.5	19	16.7
	無回答	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	全体	162		48		114	

図表 58 「あそびのむし」の活用にあたっての課題（その他）

【活用が難しいおもちゃがある】

施設種別	記載内容
病院	施設の特性により使用できないものが多い。
障害児通所支援施設	年齢及び疾患、発達的に活用しきれない玩具がある。

【スペースに限りがある】

施設種別	記載内容
障害児通所支援施設	たくさんの玩具を頂いたのですが、保管場所のスペースが狭く、出し入れに苦労しています。折りたためる台車も1台セットとしてであると助かります。
障害児入所支援施設	すべての玩具に「あそびのむし」のステッカー等があると管理もしやすくなります。すべてにテプラを貼るのはなかなか大変でした。詰めてある箱を棚などにできる工夫があるとありがたいと思いました。

【おもちゃの劣化、故障】

施設種別	記載内容
病院	木製玩具は消毒が難しい(劣化する・色落ちする・塗装が剥がれる)。
障害児通所支援施設	おもちゃが故障したときに修理する知識技術がないため、故障したら終わりという不安がある。

【安全面の配慮が必要】

施設種別	記載内容
病院	マンパワーの不足の関係で、安全面から見守りが必要なおもちゃを貸し出せないときがある。おもちゃの貸し出し方については、今後の課題。
障害児通所支援施設	子どもたちがすぐ見たり手にとれる場所に置いておきたい反面、壊れたり小さい部品が危ないリスクがあり、設置場所を工夫しているが課題がある。

図表 59 「あそびのむし」への要望やご意見等（自由記述）

【遊びの幅が広がった】

施設種別	記載内容
病院	あそびのむしを利用し、おもちゃを設置したことで、明らかに子どもたちの遊びの幅も広がり、五感で楽しむことができている様子がうかがえます。
病院	子どもたちが楽しめるおもちゃが沢山あり、私たち大人が想像しないような遊びをしていることもあり、大人たちも楽しませていただいています。処置の際のディストラクションに向いているおもちゃもあるので、今後使用させていただきたいと思います。
訪問看護ステーション	普段訪問業務で利用しているため、大きくて丈夫なバッグが付属していたのは大変ありがたかった。また、難病児以外に重症児、知的、発達障害の児にも利用しておりおもちゃのバリエーションが多いことで活用の幅が広く大変ありがたい。
障害児通所支援施設	定期的に遊び方等を教えていただいたり、遊びの幅が広がる研修等を実施していただいているので、非常にありがたいです。
障害児通所支援施設	もともと事業所にあったもの以外のおもちゃが多く、子どもたちの興味、関心を探るための選択肢が増えたいへん助かっています。楽器類は、音楽療法に来てくださる先生も活用してくださっています。
当事者団体	自団体のイベントでお子さんたちが遊びに手軽に触れられるシーンをつくれることが嬉しく思います。

【職員も一緒に楽しめる】

施設種別	記載内容
病院	おもちゃで、子どもはもちろん、子どもとかかわる大人も楽しんで遊んでいます。遊びの楽しさを感じる機会、遊びについて考える機会を増やしていただき、ありがとうございました。
病院	おもちゃが増え、あまり見たことのないおもちゃで遊ぶことができ、子どもも大人もじっくり遊んだり見たりする姿が見られるようになりました。

障害児通所支援施設	毎日子どもたちは、楽しく玩具で遊んでいます。子どもたちの目の輝きが絶えることがなく、いつもどれにしようか悩んでいます。また、スタッフ自身も楽しみながら一緒に活動しています。
障害児通所支援施設	色々な種類のおもちゃがあり、以前より職員も子どもたち達に合わせておもちゃを選び提供できている。また、とても良いおもちゃなので、各職員自身もおもちゃの管理をしっかりと意識が持てている。

【コミュニケーションが活性化した】

施設種別	記載内容
障害児通所支援施設	子どもたちが遊ぶおもちゃの範囲が広がり新たな一面を見せてくれることが増えました。また、保護者が誕生日プレゼントを選ぶ際の参考に活動で使うおもちゃについて尋ねてくれる場面もあり、コミュニケーションの助けになっています。
障害児通所支援施設	子どもたちにとっておもちゃで遊ぶ時間は常に楽しい時間となっています。遊ぶということは他児や親、保育士とのコミュニケーションの機会でもあるので、大切な時間になっています。

【職員の気づきにつながった】

施設種別	記載内容
障害児通所支援施設	たくさんの玩具を寄付していただき、玩具の数はもちろん、遊びの幅も広がりました。視覚、聴覚、触覚刺激に有効なものがたくさんあり、玩具を通してお子様の初めての表情やしぐさに出会うことができました。これからもたくさん玩具を活用させていただきます。
障害児入所支援施設	当施設は重症心身障害児のお子さんも多く、自分でおもちゃを触ることが難しいお子さんもいますが、音や光などの感覚刺激があるおもちゃは効果的です。また触れた時の感触、感覚がおもしろいものも効果的です。自分で触る、使うことができるお子さんもいます。同じおもちゃでも使い方が違ったり、感じ方が違うこともあるとは思いますが、新しいおもちゃを使った時に子どもがどんなふうに感じているのが、何が好きなのか知る一つの手段にもなります。色々なものを提供して楽しんでもらえれば良いと思っています。

【今後取り組みたい点】

施設種別	記載内容
病院	<p>これまでほとんど子どもたちが遊べるおもちゃがなかったので、難病児健常児関係なくすべての子どもが毎日楽しんでおもちゃで遊べるようになりました。</p> <p>メンテナンスを丁寧に行いながら、これからも長く子どもたちが楽しく遊べるよう、また他職員にも「遊び」の大切さを伝えながら子どもたちと一緒に私自身も遊びを楽しんでいきたいと思えます。</p>
当事者団体	<p>多種多様のおもちゃを通じて、子どもたちのそれぞれの生き生きとした様子を見ることができています。中には活用が少し難しいおもちゃもありますが、利用者のごきょうだいに使ってもらえるチャンスをこれからも広げていきたいと思えます。</p>
その他	<p>これからもあそびのむしのおもちゃをより活かせるよう、収納の仕方をさらに検討したり、遊び方を学んでいきたいと思っております。</p>
その他	<p>様々な障害を持った皆様に「あそびのむし」を紹介し子どもたちの笑顔が増えるようにしていきたい。</p>

【課題】

施設種別	記載内容
病院	<p>衛生面や感染の対策から、病院のおもちゃはアルコールで拭けるか拭けないかはとても重要。ぬいぐるみなどは拭けないため遊びにくい。</p>
病院	<p>木のおもちゃが良いことは十分承知していますが、病院で使用している（易感染のお子さんも多い）ので、感染の問題から使用に躊躇します。</p> <p>また、繊細なおもちゃは破損しやすく、活発なお子さんもいるようなところでは使用が難しいと感じます。</p>
病院	<p>とことどこんぐりで遊んでいた際に、大きなどんぐりが床に落ちてしまい、目がプラスチックだったため割れてしまった。気に入って遊んでいたが、割れることは想定外であったので、安全面で気をつける必要があった。</p>
障害児通所支援施設	<p>壊れてしまったおもちゃは、おもちゃドクターに直してもらったものもありましたが完全復活にはならず、残念ながら遊んでもらえないおもちゃもあります。（ロールアゲインタワーは、子どもたちが気に入って遊んでいただけに残念でした。）</p>

【要望（研修について）】

施設種別	記載内容
病院	講習、勉強会の設定が平日日中で回数も多いが、業務を離れて受講するのは難しいため、平日日中以外でも見られるようにしていただきたい。
診療所・クリニック	今後もオンラインセミナーなどを通じておもちゃを使った活動を知りたいです。
障害児通所支援施設	いつも楽しく使わせていただいております。使用頻度に偏りがあり、使い方のアドバイスや、障害に対してどのようなおもちゃが効果的に使えるか、どんなアプローチがよいのか参考例などがあるといいなと思います。

【要望（おもちゃの内容について）】

施設種別	記載内容
病院	人気のあるおもちゃを複数いただけると当方は助かります。設置場所、部署の部屋が分かれているため、おもちゃをローテーションしていますが、人気のあるものとなないもの（使用頻度が多い、少ない）で分かれてしまっているのが現状です。
障害児通所支援施設	投げてしまうお子さまや、寝たきりのお子様は、木のおもちゃよりも柔らかく、感触のいいおもちゃがあったらいいと思います。
障害児通所支援施設	握力の弱いお子さんが多いので、軽いおもちゃや、握りやすいおもちゃなどが良いなと感じました。自助具やフラットに遊ぶための工夫などを調べて行こうと思います。他の事業所等の活用方法で、良い情報がありましたら発信していただけますとありがたいです。
障害児通所支援施設	おもちゃに入るのかわかりませんが、パラバルーンやペープサートなどがあると嬉しかったです。
障害児入所支援施設	1つの刺激では気づきづらく、興味が持続しない方もいるので、光って回って音の出るものがあると嬉しいです。スイッチを押すと光りながら振動し、なおかつ音楽が流れる！なんて玩具があったらワクワクします。
その他	消耗品にはなってしまうが、口に入れてしまっても安全な、粘土などの造形的な遊びのものも欲しい。

【要望（カスタマイズについて）】

施設種別	記載内容
病院	あまり使わないおもちゃは、よく使うものと交換やトレードなどできると良いのかもしれませんが。または、初めから、いくつかは選べるようにして、施設にあったものがあるのもったいなくないのかと思います。でも、思わぬところ（行事など）で普段使っていないおもちゃも使ったりすることもできています。
障害児通所支援施設	ベースのおもちゃはある程度決まっても施設の特徴に合わせておもちゃコンサルタント等と相談しながらカスタマイズできるようなシステムができるといいなと思ったりします（難しいのは承知ですが…）。おもちゃが眠ってしまうのはもったいないのでどうしても使えないものは返却するというのもありかなと思います。
その他	決まったおもちゃの中から、施設にあったおもちゃを選べる箱があっても良いかなと思った。

【要望（その他）】

施設種別	記載内容
病院	収納ケースが重すぎるが、キャスターがあるので移動は便利である。すべての箱に蓋があると、4箱をテーブル(置台)として活用できると思う
障害児通所支援施設	今後、メンテナンス等で困った時にどこに連絡したらいいか教えていただけると嬉しいです。
障害児通所支援施設	配布おもちゃリストを整備していただけると管理・貸し出しが始めやすくなりそうです。
障害児入所支援施設	玩具1つ1つの値段が知れるシート等があれば、ご家族が購入を検討する際の参考になるので、値段がまとめて記載された冊子等があれば有難いです。
障害児入所支援施設	1か所に寄贈する玩具の数はもう少し減らしても多くの施設に提供できる体制があるとよいと感じています。

【クロス集計結果】

(1) 「あそびのむし」の活用状況

「あそびのむし」の活用頻度について施設種別にクロス集計をしたところ、「毎日」との回答が最も多かったのが病院で、次いで障害児通所支援施設、障害児入所支援施設となっていた。

図表 60 問1(6).施設種別×問3(1)「あそびのむし」の活用頻度

		合計	問3(1)「あそびのむし」の活用頻度					
			毎日	週に3日以上	週に1~2日程	月に数回程度	月に1回程度	活用していない
全体		162	69	39	28	19	5	2
		100.0	42.6	24.1	17.3	11.7	3.1	1.2
問1(6).施設種別	病院	39	24	5	8	1	0	1
		100.0	61.5	12.8	20.5	2.6	0.0	2.6
	障害児通所支援施設	73	33	25	10	4	1	0
		100.0	45.2	34.2	13.7	5.5	1.4	0.0
	障害児入所支援施設	16	5	3	4	3	0	1
		100.0	31.3	18.8	25.0	18.8	0.0	6.3
	当事者団体	9	2	0	1	4	2	0
		100.0	22.2	0.0	11.1	44.4	22.2	0.0
	診療所・クリニック	5	0	2	2	1	0	0
		100.0	0.0	40.0	40.0	20.0	0.0	0.0
訪問看護ステーション	2	0	1	0	1	0	0	
	100.0	0.0	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	
こどもホスピス	3	0	1	0	2	0	0	
	100.0	0.0	33.3	0.0	66.7	0.0	0.0	
その他	15	5	2	3	3	2	0	
	100.0	33.3	13.3	20.0	20.0	13.3	0.0	

1日あたりの「あそびのむし」を利用する難病児の人数について、施設種別にクロス集計をしたところ、当事者団体を除き「1~4人」との回答が最も多かった。

図表 61 問1(6).施設種別×問3(2)1日あたりの「あそびのむし」を利用する難病児の人数

		合計	問3(2)1日あたりの「あそびのむし」を利用する難病児の人数					
			20人以上	15~19人	10~14人	5~9人	1~4人	0人
全体		162	5	1	11	53	81	11
		100.0	3.1	0.6	6.8	32.7	50.0	6.8
問1(6).施設種別	病院	39	4	0	3	12	18	2
		100.0	10.3	0.0	7.7	30.8	46.2	5.1
	障害児通所支援施設	73	1	0	5	28	37	2
		100.0	1.4	0.0	6.8	38.4	50.7	2.7
	障害児入所支援施設	16	0	0	0	5	8	3
		100.0	0.0	0.0	0.0	31.3	50.0	18.8
	当事者団体	9	0	1	0	5	3	0
		100.0	0.0	11.1	0.0	55.6	33.3	0.0
	診療所・クリニック	5	0	0	2	0	3	0
		100.0	0.0	0.0	40.0	0.0	60.0	0.0
訪問看護ステーション	2	0	0	0	0	2	0	
	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	
こどもホスピス	3	0	0	0	0	3	0	
	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	
その他	15	0	0	1	3	7	4	
	100.0	0.0	0.0	6.7	20.0	46.7	26.7	

よく活用するおもちゃの 카테고리について、施設種別にクロス集計をしたところ、「音で遊ぼう！耳で楽しむおもちゃ」は多くの施設で最も活用されていたが、病院及び診療所・クリニックでは回答が少ない傾向が見られた。

図表 62 問1(6).施設種別×問3(3)よく活用するおもちゃの 카테고리

	合計	問3(3)よく活用するおもちゃの 카테고리とおもちゃ名					
		好きな人とじっくり向き合って遊ぶおもちゃ	きょうだい、友達と遊びが広がるおもちゃ	音で遊ぼう！耳で楽しむおもちゃ	大人も気分転換！リフレッシュおもちゃ	(第2弾のみ)あそびのむしオリジナルおもちゃ	特に活用しているおもちゃはない
全体	162	107 66.0	74 45.7	132 81.5	50 30.9	33 20.4	2 1.2
問1(6).施設種別	病院	39 28 71.8	18 46.2	25 64.1	15 38.5	4 10.3	0 0.0
	障害児通所支援施設	73 54 74.0	33 45.2	66 90.4	22 30.1	18 24.7	0 0.0
	障害児入所支援施設	16 6 37.5	4 25.0	15 93.8	3 18.8	3 18.8	1 6.3
	当事者団体	9 3 33.3	6 66.7	7 77.8	2 22.2	2 22.2	0 0.0
	診療所・クリニック	5 3 60.0	3 60.0	1 20.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0
	訪問看護ステーション	2 1 50.0	0 0.0	2 100.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0
	こどもホスピス	3 1 33.3	2 66.7	3 100.0	2 66.7	2 66.7	0 0.0
	その他	15 11 73.3	8 53.3	13 86.7	6 40.0	4 26.7	1 6.7

難病児以外の「あそびのむし」の利用者について、施設種別にクロス集計をしたところ、「難病児の保護者」は、こどもホスピス、診療所・クリニック、病院の順に多く、「難病児のきょうだい」は、こどもホスピス、その他施設、当事者団体の順に多い傾向が見られた。

図表 63 問1(6).施設種別×問4(1)難病児以外の「あそびのむし」の利用者

	合計	問4(1)難病児以外の「あそびのむし」の利用者					
		難病児の保護者	難病児のきょうだい	難病児以外で、貴施設を利用する子ども	研究者、外部団体の職員、ボランティア	その他	難病児以外に利用していない
全体	162	41 25.3	45 27.8	72 44.4	12 7.4	26 16.0	30 18.5
問1(6).施設種別	病院	39 17 43.6	3 7.7	19 48.7	2 5.1	7 17.9	6 15.4
	障害児通所支援施設	73 7 9.6	20 27.4	29 39.7	5 6.8	9 12.3	21 28.8
	障害児入所支援施設	16 2 12.5	1 6.3	9 56.3	0 0.0	5 31.3	2 12.5
	当事者団体	9 3 33.3	5 55.6	2 22.2	2 22.2	2 22.2	0 0.0
	診療所・クリニック	5 3 60.0	2 40.0	2 40.0	0 0.0	2 40.0	0 0.0
	訪問看護ステーション	2 0 0.0	0 0.0	1 50.0	0 0.0	0 0.0	1 50.0
	こどもホスピス	3 3 100.0	3 100.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0
	その他	15 6 40.0	11 73.3	10 66.7	3 20.0	1 6.7	0 0.0

「あそびのむし」の活用に関わっている職員について、施設種別にクロス集計をしたところ、「看護職員」は、障害児通所支援施設及びこどもホスピスで多い傾向が見られた。「理学療法士」及び「作業療法士」は、障害児通所支援施設、障害児入所支援施設、訪問看護ステーションで多い傾向が見られた。

図表 64 問 1(6).施設種別×問 4 (3) 施設で「あそびのむし」の活用に関わっている職員

		問 4 (3) 貴施設で「あそびのむし」の活用に関わっている職員											
		合計	児童発達支援 管理責任者	児童指導員	保育士	看護職員	理学療法士	作業療法士	言語聴覚士	心理担当職員	医師	その他	関わっていない 職員はいない
全体		162	73	62	133	92	63	48	24	18	6	41	0
			45.1	38.3	82.1	56.8	38.9	29.6	14.8	11.1	3.7	25.3	0.0
問1(6).施設種別	病院	39	1	2	34	9	9	8	3	4	2	17	0
			2.6	5.1	87.2	23.1	23.1	20.5	7.7	10.3	5.1	43.6	0.0
	障害児通所支援 施設	73	64	49	66	61	39	27	14	7	1	9	0
			87.7	67.1	90.4	83.6	53.4	37.0	19.2	9.6	1.4	12.3	0.0
	障害児入所支援 施設	16	5	9	15	4	8	8	4	3	0	2	0
			31.3	56.3	93.8	25.0	50.0	50.0	25.0	18.8	0.0	12.5	0.0
	当事者団体	9	2	1	5	3	2	2	0	2	1	3	0
			22.2	11.1	55.6	33.3	22.2	22.2	0.0	22.2	11.1	33.3	0.0
	診療所・クリ ニック	5	1	0	2	3	2	1	3	0	2	0	0
		20.0	0.0	40.0	60.0	40.0	20.0	60.0	0.0	40.0	0.0	0.0	
訪問看護ステー ション	2	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	
		0.0	0.0	0.0	50.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
こどもホスピス	3	0	0	2	3	1	0	0	1	0	1	0	
		0.0	0.0	66.7	100.0	33.3	0.0	0.0	33.3	0.0	33.3	0.0	
その他	15	0	1	9	8	1	1	0	1	0	9	0	
		0.0	6.7	60.0	53.3	6.7	6.7	0.0	6.7	0.0	60.0	0.0	

「あそびのむし」の活用場所について、施設種別にクロス集計をしたところ、「利用者の個室」は病院で多く、「利用者の自宅」は訪問看護ステーション、当事者団体、診療所・クリニックで多い傾向が見られた。

図表 65 問 1(6).施設種別×問 5 (1) 活用場所

		問 5 (1) 活用場所						
		合計	ブレイルーム、 療育室	その他の共有 スペース	利用者の個室	利用者の自宅	他事業所	その他
全体		162	140	43	26	16	3	23
			86.4	26.5	16.0	9.9	1.9	14.2
問1(6).施設種別	病院	39	37	7	20	1	0	7
			94.9	17.9	51.3	2.6	0.0	17.9
	障害児通所支援 施設	73	71	16	0	7	2	4
			97.3	21.9	0.0	9.6	2.7	5.5
	障害児入所支援 施設	16	14	5	4	0	0	2
			87.5	31.3	25.0	0.0	0.0	12.5
	当事者団体	9	4	2	0	2	0	4
			44.4	22.2	0.0	22.2	0.0	44.4
	診療所・クリ ニック	5	5	2	1	1	0	1
		100.0	40.0	20.0	20.0	0.0	20.0	
訪問看護ステー ション	2	0	0	0	2	0	0	
		0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	
こどもホスピス	3	2	2	0	0	0	1	
		66.7	66.7	0.0	0.0	0.0	33.3	
その他	15	7	9	1	3	1	4	
		46.7	60.0	6.7	20.0	6.7	26.7	

「あそびのむし」の活用場面について、施設種別にクロス集計をしたところ、「普段からあそびの時間を設け、活用している」は障害児通所支援施設、障害児入所支援施設、病院の順に多かった。

図表 66 問1(6).施設種別×問5(2) 活用の場面

		合計	問5(2) 活用の場面			
			常時設置している	普段からあそびの時間を設け、活用している	イベント等で活用している	その他
全体		162	101 62.3	70 43.2	50 30.9	28 17.3
問1(6). 施設種別	病院	39	30 76.9	14 35.9	8 20.5	8 20.5
	障害児通所支援施設	73	45 61.6	44 60.3	20 27.4	9 12.3
	障害児入所支援施設	16	6 37.5	7 43.8	6 37.5	2 12.5
	当事者団体	9	4 44.4	0 0.0	5 55.6	1 11.1
	診療所・クリニック	5	2 40.0	1 20.0	2 40.0	2 40.0
	訪問看護ステーション	2	0 0.0	0 0.0	0 0.0	2 100.0
	こどもホスピス	3	3 100.0	0 0.0	3 100.0	0 0.0
	その他	15	11 73.3	4 26.7	6 40.0	4 26.7

「あそびのむし」の保管場所について、施設種別にクロス集計をしたところ、「普段使用しているエリアに常時置いている」は病院が最も多かった。

図表 67 問1(6).施設種別×問5(3) 保管場所

		合計	問5(3) 保管場所		
			普段使用しているエリアに常時置いている	倉庫などに収納している	その他
全体		162	90 100.0	50 30.9	22 13.6
問1(6). 施設種別	病院	39	29 100.0	5 12.8	5 12.8
	障害児通所支援施設	73	40 100.0	25 34.2	8 11.0
	障害児入所支援施設	16	6 100.0	7 43.8	3 18.8
	当事者団体	9	2 100.0	5 55.6	2 22.2
	診療所・クリニック	5	2 100.0	2 40.0	1 20.0
	訪問看護ステーション	2	0 100.0	1 50.0	1 50.0
	こどもホスピス	3	2 100.0	1 33.3	0 0.0
	その他	15	9 100.0	4 26.7	2 13.3

(2)「あそびのむし」の活用状況の評価

難病児の遊びの機会（時間）の提供について、施設種別にクロス集計をしたところ、「遊びは大切だと考えており、医療的ケアや療育とあわせて、積極的に遊びの機会を提供している」は、こどもホスピス、障害児通所支援施設、当事者団体の順で多く選択された。

図表 68 問1(6).施設種別×問6.難病児の遊びの機会（時間）の提供

		合計	問6.貴施設での、難病児の遊びの機会（時間）の提供について、現状に最も近いものをお選びください。			
			遊びは大切だと考えており、医療的ケアや療育とあわせて、積極的に遊びの機会を提供している	遊びは大切だと考えており、医療的ケアや療育とあわせて、可能な範囲で遊びの機会を提供している	遊びは大切だが、医療的ケアや療育を優先しているため、遊びの機会は提供していない	いずれとも言えない
全体		162	94	59	2	7
		100.0	58.0	36.4	1.2	4.3
問1(6).施設種別	病院	39	17	21	0	1
		100.0	43.6	53.8	0.0	2.6
	障害児通所支援施設	73	53	19	0	1
		100.0	72.6	26.0	0.0	1.4
	障害児入所支援施設	16	6	9	1	0
		100.0	37.5	56.3	6.3	0.0
	当事者団体	9	6	3	0	0
		100.0	66.7	33.3	0.0	0.0
	診療所・クリニック	5	3	1	1	0
		100.0	60.0	20.0	20.0	0.0
訪問看護ステーション	2	1	1	0	0	
	100.0	50.0	50.0	0.0	0.0	
こどもホスピス	3	3	0	0	0	
	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	
その他	15	5	5	0	5	
	100.0	33.3	33.3	0.0	33.3	

遊びの時間の増加の幅について、施設種別にクロス集計をしたところ、「遊びの時間は増えていない」は、当事者団体、障害児通所支援施設、こどもホスピスの順に少なかった。

図表 69 問1(6).施設種別×問8.遊びの時間の増加

		合計	問8.「あそびのむし」の寄贈の前後で、貴施設では1日あたり何分くらい、遊びの時間が増加しましたか？					遊びの時間は増えていない
			1~30分	31~60分	61~90分	91~120分	121分以上	
全体		162	58	41	5	3	1	54
		100.0	35.8	25.3	3.1	1.9	0.6	33.3
問1(6).施設種別	病院	39	8	8	2	0	0	21
		100.0	20.5	20.5	5.1	0.0	0.0	53.8
	障害児通所支援施設	73	33	21	2	3	0	14
		100.0	45.2	28.8	2.7	4.1	0.0	19.2
	障害児入所支援施設	16	6	3	1	0	0	6
		100.0	37.5	18.8	6.3	0.0	0.0	37.5
	当事者団体	9	4	4	0	0	0	1
		100.0	44.4	44.4	0.0	0.0	0.0	11.1
	診療所・クリニック	5	1	1	0	0	0	3
		100.0	20.0	20.0	0.0	0.0	0.0	60.0
訪問看護ステーション	2	1	0	0	0	0	1	
	100.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	
こどもホスピス	3	1	0	0	0	1	1	
	100.0	33.3	0.0	0.0	0.0	33.3	33.3	
その他	15	4	4	0	0	0	7	
	100.0	26.7	26.7	0.0	0.0	0.0	46.7	

職員の変化について、施設種別にクロス集計をしたところ、いずれの施設でも、「子どもとのコミュニケーションが活性化した」「おもちゃを組み合わせる遊ぶなど、職員の遊び方の幅が広がった」が多く選択された。「職員の遊びに対するモチベーションが向上した」は、施設種別ごとに結果の差が見られ、障害児通所支援施設、障害児入所支援施設で多く選択された。

図表 70 問1(6).施設種別×問9.職員の変化

		問9. 貴施設では、「あそびのむし」の寄贈を受けたことにより、難病児の遊びにあたり、職員にどのような変化がありましたか。										
		合計	子どもとのコミュニケーションが活性化した	保護者とのコミュニケーションが活性化した	子どもの可能性をより信じられるようになった	職員の遊びに対するモチベーションが向上した	おもちゃを組み合わせる遊ぶなど、職員の遊び方の幅が広がった	今まで遊びに関わらなかった職員も積極的に関わるようになった	他の配布先の医療機関・施設との交流が増えた	地域の医療機関・施設との交流が増えた	その他	特に変化はない
全体		162	113 69.8	56 34.6	55 34.0	65 40.1	111 68.5	31 19.1	3 1.9	4 2.5	6 3.7	4 2.5
問1(6). 施設種別	病院	39	28 71.8	21 53.8	9 23.1	8 20.5	23 59.0	1 2.6	0 0.0	0 0.0	3 7.7	1 2.6
	障害児通所支援施設	73	56 76.7	19 26.0	32 43.8	38 52.1	57 78.1	15 20.5	1 1.4	1 1.4	2 2.7	2 2.7
	障害児入所支援施設	16	9 56.3	1 6.3	4 25.0	8 50.0	12 75.0	7 43.8	0 0.0	0 0.0	0 0.0	1 6.3
	当事者団体	9	5 55.6	3 33.3	4 44.4	1 11.1	4 44.4	2 22.2	0 0.0	0 11.1	1 11.1	0 0.0
	診療所・クリニック	5	4 80.0	2 40.0	1 20.0	2 40.0	2 40.0	1 20.0	1 20.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0
	訪問看護ステーション	2	2 100.0	2 100.0	0 0.0	0 0.0	2 100.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0
	こどもホスピス	3	3 100.0	3 100.0	1 33.3	1 33.3	3 100.0	1 33.3	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0
	その他	15	6 40.0	5 33.3	4 26.7	7 46.7	8 53.3	4 26.7	1 6.7	2 13.3	0 0.0	0 0.0

寄贈を受けたことによる気づきについて、施設種別にクロス集計をしたところ、「遊びは、子どもの成長や発達に良い影響があると気づいた」は障害児通所支援施設、当事者団体、訪問看護ステーションの順に多く選択された。

図表 71 問1(6).施設種別×問10.寄贈を受けたことによる気づき

		問10. 「あそびのむし」の寄贈を受けたことにより、どのような気づきがありましたか。						
		合計	遊びは、子どもの成長や発達に良い影響があると気づいた	職員の遊びに対する知識やスキルが十分でないことに気づいた	貴施設において、遊びの機会が不足していることに気づいた	貴施設において、遊びの際の子どもへの関わり方を見直すきっかけになった	その他	特に気づきはない
全体		162	76 46.9	44 27.2	29 17.9	75 46.3	21 13.0	5 3.1
問1(6). 施設種別	病院	39	13 33.3	6 15.4	6 15.4	21 53.8	6 15.4	1 2.6
	障害児通所支援施設	73	45 61.6	25 34.2	12 16.4	28 38.4	8 11.0	0 0.0
	障害児入所支援施設	16	5 31.3	3 18.8	7 43.8	8 50.0	2 12.5	3 18.8
	当事者団体	9	5 55.6	0 0.0	0 0.0	4 44.4	2 22.2	0 0.0
	診療所・クリニック	5	1 20.0	1 20.0	2 40.0	5 100.0	0 0.0	0 0.0
	訪問看護ステーション	2	1 50.0	2 100.0	1 50.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0
	こどもホスピス	3	1 33.3	1 33.3	0 0.0	2 66.7	1 33.3	0 0.0
	その他	15	5 33.3	6 40.0	1 6.7	7 46.7	2 13.3	1 6.7

(3) 「あそびのむし」の子どもへの効果

「あそびのむし」で遊んだことによる、子どもの変化の内容について、施設種別にクロス集計をしたところ、「興味・関心を持つものが増えた」は障害児通所支援施設、こどもホスピス、病院の順に多く選択された。

図表 72 問 1(6).施設種別×問 14.変化の内容

		問 14. 上記で「1: いた」を選択した場合、どのような変化が見られましたか？										
		合計	笑顔が増えた	目が輝いた	興味・関心を持つものが増えた	集中して遊ぶようになった	友達と遊ぶようになった	家族と遊ぶようになった	食欲が増進した	コミュニケーションが増えた	通院、通所、入院、入所の際の楽しみができた	その他
全体		162	83 51.2	80 49.4	104 64.2	74 45.7	34 21.0	13 8.0	2 1.2	56 34.6	20 12.3	2 1.2
問 1(6). 施設種別	病院	39	18 46.2	18 46.2	20 51.3	11 28.2	3 7.7	5 12.8	0 0.0	15 38.5	8 20.5	0 0.0
	障害児通所支援施設	73	48 65.8	45 61.6	65 89.0	47 64.4	30 41.1	6 8.2	2 2.7	32 43.8	10 13.7	1 1.4
	障害児入所支援施設	16	4 25.0	4 25.0	7 43.8	6 37.5	0 0.0	0 0.0	0 0.0	4 25.0	0 0.0	1 6.3
	当事者団体	9	3 33.3	3 33.3	3 33.3	1 11.1	1 11.1	1 11.1	0 0.0	1 11.1	0 0.0	0 0.0
	診療所・クリニック	5	2 40.0	2 40.0	1 20.0	3 60.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	1 20.0	2 40.0	0 0.0
	訪問看護ステーション	2	0 0.0	0 0.0	1 50.0	2 100.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0
	こどもホスピス	3	2 66.7	1 33.3	2 66.7	2 66.7	0 0.0	0 0.0	0 0.0	1 33.3	0 0.0	0 0.0
	その他	15	6 40.0	7 46.7	5 33.3	2 13.3	0 0.0	1 6.7	0 0.0	2 13.3	0 0.0	0 0.0

(4) 「あそびのむし」に関する要望等

希望するおもちゃの種類について、施設種別にクロス集計をしたところ、「20種類程度までが良い」は、病院や訪問看護ステーションで他施設より多く選択されたが、全体的に見解が分かれた。

図表 73 問1(6).施設種別×問20.おもちゃの種類

		合計	問20.「あそびのむし」のおもちゃの種類について、希望に最も近いものをご回答ください。				
			20種類程度までが良い	21~40種類程度が良い	41~60種類程度が良い	61種類以上が良い	その他
全体		162	27	45	40	34	16
		100.0	16.7	27.8	24.7	21.0	9.9
問1(6).施設種別	病院	39	12	13	7	4	3
		100.0	30.8	33.3	17.9	10.3	7.7
	障害児通所支援施設	73	7	20	20	19	7
		100.0	9.6	27.4	27.4	26.0	9.6
	障害児入所支援施設	16	3	4	4	3	2
		100.0	18.8	25.0	25.0	18.8	12.5
	当事者団体	9	1	4	0	3	1
		100.0	11.1	44.4	0.0	33.3	11.1
	診療所・クリニック	5	0	1	2	1	1
	100.0	0.0	20.0	40.0	20.0	20.0	
訪問看護ステーション	2	1	0	0	1	0	
	100.0	50.0	0.0	0.0	50.0	0.0	
こどもホスピス	3	0	1	2	0	0	
	100.0	0.0	33.3	66.7	0.0	0.0	
その他	15	3	2	5	3	2	
	100.0	20.0	13.3	33.3	20.0	13.3	

希望するおもちゃの種類について、保管場所別にクロス集計をしたところ、「20種類程度までが良い」は、「倉庫などに収納している」を選択した施設の方がやや多かったが、全体的に見解が分かれた。

図表 74 問5(3) 保管場所×問20:おもちゃの希望数

		合計	問20.「あそびのむし」のおもちゃの種類について、希望に最も近いものをご回答ください。				
			20種類程度までが良い	21~40種類程度が良い	41~60種類程度が良い	61種類以上が良い	その他
全体		162	27	45	40	34	16
		100.0	16.7	27.8	24.7	21.0	9.9
問5(3) 貴施設の「あそびのむし」の保管場所	普段使用しているエリアに常時置いている	90	14	27	24	19	6
		100.0	15.6	30.0	26.7	21.1	6.7
	倉庫などに収納している	50	12	14	11	10	3
		100.0	24.0	28.0	22.0	20.0	6.0
その他	22	1	4	5	5	7	
	100.0	4.5	18.2	22.7	22.7	31.8	

第4章 好事例ヒアリング調査の概要

(1) ヒアリング調査の目的

アンケート調査による定量的な効果や現状の把握に加え、好事例ヒアリング調査を通じあそびのむしの活用の現状や効果等を伺い、他配布先の参考となる点を中心にまとめた。

(2) ヒアリング対象の選定と実施

- アンケート調査に基づき、調査対象の選定を行った。
- あそびのむしの効果や活用の工夫について、具体的な記載があった先を選定するとともに、以下の点を考慮し、可能な限り異なる種類の配布先が含まれるように抽出した。
 - ・ 配布先のサービス種別
 - ・ 配布時期（第1期、第2期）
 - ・ 地域
- ヒアリングの実施概要
 - ・ オンライン会議で約2時間、実施した。
 - ・ 出席者：配布先職員（あそびのむしで子どもとあそんでいる方）、
※協力可能な場合、保護者のヒアリングも実施した。
 - ・ ヒアリング者：みずほリサーチ&テクノロジーズ（調査実施会社）
 - ・ 事前に趣旨、質問事項を文書で送付した。
- 実施時期：2024年9月

図表 75 ヒアリングの対象

	施設名	場所	種類	保護者ヒアリング
第1弾	一般社団法人 在宅療養ネットワーク ゆずぽっぷ	香川県 高松市	重心型の児童発達支援・放課後等デイサービス・生活介護の障害福祉・介護保険の指定を受け、現在0歳～100歳の方が利用。	あり
	医療法人徳洲会 東京西徳洲会病院 小児医療センター	東京都 昭島市	病院	なし
第2弾	特定非営利活動法人 姫路心身障害市民懇話会 多機能型事業所 つむぎ	兵庫県 姫路市	放課後等デイサービス・居宅訪問型児童発達	なし
	一般社団法人 weighty 重症児デイサービス kokoro、tsubomi	茨城県 那珂市	重症児デイサービス	あり
	一般社団法人 KaiKai 多機能型事業所 LaLa	岡山県 総社市	多機能型事業所	あり

事例1 一般社団法人在宅療養ネットワーク ゆずぽっぴ

実施事業	療養通所介護・児童発達支援・放課後デイサービス・生活介護
所在地（開設年）	香川県高松市（2020年）
あそびのむしの寄贈時期	2020年度（第1弾）

1. 事業所の特徴（理念、遊びに対するお考え）

○療養通所介護「ゆずぽっぴ」は、重心型の児童発達支援・放課後等デイサービス・生活介護の指定を受け、現在0歳～100歳の方が利用中。同形態の運営を行う「花ファミリーケア」（高齢の方中心）並びに訪問看護ステーション「ゆりかごナースセンター」と、居宅介護支援事業所「扇ケアプランセンター」を併設。医療的ケアが必要な方のハブ拠点。

○法人の理念は「生きていてよかった人生を歩む支援」と、「笑顔の出る生活のお手伝い」。

○ひとりで楽しむのもよし、誰かと一緒に遊ぶのもうれしい。夢中になって遊ぶことで自分の持つ力に気づき、自己肯定感を高めてもらう。誰かと共鳴しあい五感を使って楽しむことを視野に入れ、遊びながら自分の力に気づき、伸びていってもらう。職員は、子どもが一人で夢中になって遊んでいる時、ただ見ているのではなく、見守りながらその子を俯瞰して見ている。

○療養通所介護に来所する子どもは0歳～。人工呼吸器等、医療的ケアが必要な子もいれば、スポットの医療ケアの子もいる。保育園と並行通園している子ども、支援学校に通学している子ども、地域の学校に通学している子どももいる。

○自分でおもちゃを取りに行き友達と取り合いっこが出来る子もいるし、自分の力だけでは動くことが難しい子もいる。年齢、身体的状態、必要とする医療的ケア等、多様な子どもが利用している。

○多機能型の事業所なので、重症心身障害児だけでなく、きょうだい児、医療的ケアが必要な成人・高齢者もあそびのむしのおもちゃを使って遊んでいる。1日の利用人数は、療養通所介護に来所する子どもが15人位（放課後児童クラブは含まない）。全職種のスタッフが遊びに関わっている。



2. あそびのむしの設置の方法・保管場所

【遊びの場所】

- 普段は、ダイルームでおもちゃを使って遊んでいる。療養通所介護の基準で1人当たり6.4平米×18名は入れるスペース。
- 長期休みは、朝から来る子どもも大勢いるので手狭に感じるが、大きい子どもが来て宿題するときは2階のホールを開放して居場所を広げるなど、建物全体を工夫して使っている。
- 利用者の身体状態に合わせ、部屋を仕切ったり、NICUの退院後で感染に注意が必要な子どもには、陰圧した部屋やベッドがある部屋を活用している。
- テラスにマットを敷いておもちゃを出して遊んだりすることもあるが、使い方としては室内と同じ。

【おもちゃの保管場所】

- 寄贈された木箱にそのまま入れているものと、手に取りやすいように外に出しているものがある。シーズン毎や、子どもの状態・様子に合わせて出したり引っ込めたりしている。磁石系のおもちゃは、遊べない子どももいるので留意する。
- 木箱は造作がしっかりしているので、紙芝居の台として使ったり、ベンチ代わりにしている。角が角張っていて、子どもたちが触るにはちょっと危ないため、おもちゃを出し入れはしていない。
- おもちゃ類は、あそびのむしで寄贈されたものもほかのものと混ぜて置いている。

【おもちゃの消毒方法】

- 子どもたちは舐めたりするので拭いて、楽器など洗えないものは、拭いたあと大型の紫外線消毒器で、1日1回以上消毒している。



【ドレミマット】



3. 「あそびのむし」を含むおもちゃの活用状況、活用の工夫、効果

(1) おもちゃの活用

【遊びの概要】

○毎月、テーマを決めて遊びに取り組んでいる。今月はハンモックで揺れたり、天井走行リフトで高いところまで子どもを上げて違う視界から見える景色を楽しむことをテーマに取り組んでいる。視線を変える、興味を示せるような体験をしてもらう、家ではできない体験をしてもらう、ということも意識している。

○朝の会で、歌を歌ったり運動したりする集団活動の中でおもちゃを使っている。朝や帰りのお迎えを待っている間にも、自由時間の遊びとして個別で遊べるおもちゃを使っている。

○理学療法士が行う個別の理学療法のときにも、おもちゃを使って体を動かしたりする。

○クリスマスにシンガーソングライターが来所したり、ボランティアが来所してくれるとき、お礼にハンドベルや楽器のおもちゃで演奏をしようと皆で練習して、演奏している。

【おもちゃの活用の工夫】

○子どもによっておもちゃを使う時間はバラバラだが、それぞれに目標があるので、右を向くのが難しい子どもには右に好きなおもちゃを置いて右を向くように頑張ってもらおうとか、各々の時間で子どもたちがおもちゃに関われるように配慮している。

○「トンネルくぐり」をその月の運動遊びとしていたときに、小さめのトンネルを自分でくぐれない子には、シフォン布大判をトンネルに見立てて、上からスタッフがスカーフをかけて、緑に包まれたり、赤に包まれたり、という使い方をしていた。

○一番遊んでいるおもちゃは楽器系。太鼓のおもちゃオーシャンドラム等やタンバリン風おもちゃのレモ・サウンドシェイプスなどを活動の中で合奏や遊びに使っている。



【キッズタンブリン】



【おもちゃの活用の工夫】

○コミュニケーションを引き出す、コミュニケーションを育てる際、**シフオンの布**がとても使いやすい。嫌だったら手でどけたり引っ張ったりするので、子どもたちの表情が見やすく、有効活用できている。遊びの中で、自然に嫌だという反応や感情も確認できる。汎用性が高いおもちゃなので、集団活動の中で手遊びに使ったり、大判のシフオンの布はトンネルにして使ったり、楽器とともに工夫のし甲斐があるのでよく使っている。

○つながった電車が坂を下っていくおもちゃ（**クネクネバーン・大（トレインカースロープ）**）は、個別に楽しむおもちゃなので、個別遊びの時間に使っていて、気に入っている子どもはずっと遊んでいる。いろんな模様が付いていて、くるくる回すと線がつながるおもちゃ（**オクトンズ**）などは、ひとつでも楽しめるし、くっつけても楽しめるものを個別遊びではよく使用している。

○**スティッキー**のようなゲーム的なおもちゃは、ゆずぽっぷの利用者である子どもたちには操作が難しいが、介護で利用している高齢者が楽しんでいる。

○音楽療法士が来所した時も、楽器のおもちゃを使って音の楽しさをみんなで体験できた。握力が弱い子どもでも自分の力で音を鳴らせるおもちゃがあったので、自分が鳴らした音と友達の出す音を比べたり共鳴させたりした。そうした体験ができたのも、いろいろな楽器系のおもちゃをいただけたからと感謝している。

【シフオン布・楽器:遊びの工夫のしがいがある】



【ソリッドドラム】

(2) きょうだい児への支援

○医療的ケア児ときょうだい児では、きょうだいげんかができない場合があり、それはきょうだい児にとっては体験喪失である。きょうだい児の寂しさも理解して、家族とコミュニケーションを取るとは大切だと感じている。地域でも、きょうだい児への支援に取り組むところはなかなかない。ゆずぽっぷの学童クラブの役割として、保護者の緊急時に日常的に関わっているスタッフがいざという時にはきょうだい児の養護もできる。

○子ども達の様子を見ることで、お母さんのしんどさがわかるときもある。保護者の体調や気分は子どもにも影響を及ぼす。子どもの最善最良のためにも、家族とのコミュニケーションは大切だと考えている。

○CHAPU-CHAPU（地域の力を最大限に発揮して、生涯学習、訪問教育、学生支援、サークル活動、きょうだい児支援に取り組む。次世代へとつながる学習の場）を利用して、できる支援に取り組んでいる。

(3) あそびのむしで遊んだ子どもの反応や変化

○子どもにとっておもちゃは魅力的なもの。階段の途中におもちゃを置くと、取りに行きたくて歩けるようになった子もいる。リハビリの象徴的なおもちゃ（モンキーハンドパペットなど）も数点あり、その点からも活動の中におもちゃは多用している。

○気に入ったという表情をしたり、ハートレートが上がるとかを分かったうえで、好きな遊び（おもちゃ）をその子の苦手な方向（体を動かしにくい方向）に置くと、取ろうとして動けるようになったりする。楽しいから、心が動き体も動く。遊びが能力を高めることにつながる子もいる。

○あそびのむしの寄贈後、夢中になれることに偶然出会える場所・機会を事業所が提供できることや、子どもの遊びの幅を広げる上でおもちゃがとても有効なことを実感した。

○視野に入っていないなくても手を伸ばしたときに何か当たって音が鳴ったら、「自分の手の存在」に気付いたり、何かがあると気付いたりする。職員は見ていて、それがその子にとって好きな音・好きなおもちゃなのかによって手の使い方が変わることから、子どもたちの意思を感じることができる。たくさんの種類のおもちゃを寄贈していただき、そういう発見がたくさんできた。

【モンキーハンドパペット】



【MAN 消防車】



4. 「あそびのむし」を活用してみて、他の施設・病院、保護者に伝えたいこと

- それまで自分たちで手作りしていたが、プロの方が作ったおもちゃで遊ぶことで「こんな遊び方もあるのか」など、様々な発見があり、選択肢が増えた。おもちゃを使うことで、魅力的な遊びを見つけることができた。
- 自分で歩いて行っておもちゃを選べる子ばかりではないし、盲聾や肢体不自由の子どももいる。いろいろな子どもにアプローチしていくときに、たくさんのおもちゃの中から、選択して遊びを試みることができる。自分たちが知らなかったおもちゃ、準備するのは難しいもの等、多岐にわたるおもちゃをいただいたので、子どもたちにいろいろな体験をさせてあげられるようになって、その子の「うれしい」や「楽しい」を引き出すことができた。それまでできなかったような体験の機会につながっている。
- この事業はいろいろと繋がるきっかけを作ってくれた。子どもたちにとっても、本物のおもちゃを知るきっかけになった。豊かな選択肢をもたらしおもちゃを私たちが選べたかという難しい。ワクワクできる体験で自分の能力を引き出すとても素晴らしい活動だと思う。サービスの質の向上につながった。
- 事業所には、最低限必要な福祉用具だけでもいろいろあり、おもちゃの予算を確保することは難しい。
- 歩けなかった子がおもちゃを取りに行きたくて一生懸命進むうちに歩けるようになった。「本物の力」に感謝している。
- おもちゃも「出会い」。あそびのむしのおもちゃを活用してみて、意外なところに子どもが反応するということがわかった。主役は子ども、それを俯瞰して見る機会を持てたことは、あそびのむしのおもちゃを活用したからだと感じている。
- 私たちも一緒に楽しむけれど、その中で子どもの能力に気付かされることが多々あった。職員が「これが良いかな」となんとなく選んだおもちゃではなく、本物のおもちゃの力を実感した。子どもたちの選択肢も広がり、体験の幅を広げてくれた。子どもの行動を黙って見ていると、その子の「好き」が発見できて、支援者としてうれしかった。自分たちで使い方もわからないおもちゃでも、その子が自分で遊び方を見つけたり、走ったり動いたり笑ったりできない子どもでも、その子なりの「楽しい」が見つけられた。
- いろんなおもちゃに触れさせてあげたい、という思いは子どもたちに関わる大人はみな同じだと思うが、その手掛かりとしてあそびのむしのおもちゃはとても有効である。



【ミニツリーチャイム+スタンド】

5. あそびのむしでお子さんと遊んだ保護者の声

【子どもが好きな遊び・おもちゃ】

- 自分の手で握れる大きさで音が鳴るおもちゃ（楽器・ぬいぐるみ）が好き。（3歳女児）
- チューブ類（消防車のホースや酸素チューブ）を握ったりかじったりする。（1歳男児）

【あそびのむしのおもちゃについて】

- フロアに常時置いてあり、子どもたちが自由に出して使ったり遊べるようになっているので、送迎時にきょうだい児も遊べる環境になっている。
- 1つのおもちゃでいろいろな遊びができることに気が付いて、もっと遊びを考えてみようと思うきっかけになった。

【あそびのむしの事業について】

- 今後も本事業が継続することを期待している。
- 自分たちではおもちゃの選び方が難しいので、いろいろな分野のおもちゃを提案してほしい。
- ホームページ等で遊び方を伝えてくれるようになるとうれしい。

【保護者としての思い】

- 家がないおもちゃを使って事業所で遊んでもらって、その時の子どもの反応を聞くのは親としてうれしいし、子どもにも良い刺激になっていると思う。その話を聞いて、気に入っているものは家庭でも購入を検討したい。



【カーブドミノ】



【リズムポコ エイトステップベル】

事例2 医療法人徳洲会 東京西徳洲会病院 小児医療センター

実施事業	私立総合病院小児外来併設療養室（おもちゃライブラリー）
所在地（開設年）	東京都昭島市（2005年）
あそびのむしの寄贈時期	2020年度（第1弾）

1. 事業所の特徴（理念、あそびに対するお考え）

○遊びは自由であり、子どもにとっては生活そのものである。子どもは遊んで、「なんだろう」という好奇心、「やってみよう」という意欲、「できた」という達成感を繰り返しながら自分の可能性を見つけたり、人と関わって遊ぶことで社会性を身に付けたり、情緒面の発達を促したり、生きていくための能力を養う。おもちゃは子どもの興味を引き出しその能力を促す道具、誰かと一緒に遊ぶことでコミュニケーションの道具となると言える。

○当院のおもちゃライブラリーは、「玩具に対する発達神経学的、発達心理学的検討」を経て、病児にとっての「遊び」には、①不安やストレスを和らげる、②子どもの発達を促す、③リハビリの要素を持つ（おもちゃセラピー：感覚統合養育）、④発達の状態や心の状態を知る手掛かりになる、などの意義があると考え、運用している。

○現在は、「おもちゃの時間」として、医師や心理士により必要と判断される子どもたちに対し、一人一人に合ったおもちゃや遊びを通して、子どもの心身の発達を支援しながら、子どもと保護者との良好な関係性を深める時間を作っている。また、日々の診察・相談の中でも、一人で安全に遊べるものを選んで診察室や相談室におもちゃを置き、安心して遊んでいる様子から普段の体の動き、心の状態などの参考にしている。



2. あそびのむしの設置の方法・保管場所

【遊びの場所】

- 小児医療センター内の小児神経科の医師（2名）や臨床心理士（3名）から依頼を受けて、必要と思われるご家庭に定期的に「おもちゃの時間」を設けて、「おもちゃライブラリー（通称：おもちゃの部屋）」で遊んでいる。また診察室や相談室にも、診察や観察を目的としたおもちゃをいくつか置いている。
- 「おもちゃの時間」は、1セッション1組（保護者と子ども）1時間。（コロナ前は1回のセッションで3組まで入室していたが、現在は1組）

【おもちゃの保管場所】

- おもちゃの部屋の壁際に開架式で木製の高い棚にカーテンをして、すべてのおもちゃはそこに保管している。各おもちゃの時間ごとに、それぞれの子どもたちのお気に入りのおもちゃや、発達段階に合ったおもちゃを、低い棚やテーブルなど、子どもの目につきやすく、手に取りやすい位置に並べている。子どもが目移りしないように、全てのおもちゃを提示しないほうが良い。

【おもちゃの消毒方法】

- おもちゃは、木のおもちゃも含め、消毒クロスで消毒している。布製のおもちゃはほとんど利用していない。

【左：おもちゃの部屋（入口から）、右：おもちゃの部屋（反対側から）

出しているおもちゃは、当ライブラリーで利用頻度が高い人気のおもちゃたちです】



○ガイドブックの「好きな人とじっくり向き合って遊ぶおもちゃ」「きょうだい、友だちと、遊びが広がるおもちゃ」のおもちゃ（マールアート、スピニアゲイン、歩く動物 ぞう、ドレミマット、レインボー、デュシマこま、カートレイン、ロールアゲインタワー、等）をよく使っている。

3. 「あそびのむし」を含むおもちゃの活用状況、活用の工夫、効果

(1) おもちゃコンサルタントの視点から考える活用の工夫

※ヒアリング対象の臨床心理士は、おもちゃコンサルタントの資格取得者。

【おもちゃ活用の基本的な工夫】

- 「おもちゃを大事にする」ようにこちらがふるまい、子どもだけでなく保護者に対しても、失くさないよう、壊さないようにできるだけ声かけや働きかけ、工夫をしている。
- その日の遊び方で、子どもたちの心身の状態や保護者との関係性などを見極めながら、ともに遊んだり、両者（子どもと保護者）の不安やストレスの緩和、発達を促す働きかけ、保護者と子どもの思いや遊び・発達について共有する。
- 子どもたちの遊び方を取り入れつつ（時には大人が思いもつかないよう遊びをする子どもいる）、遊び方に困っている子ども・保護者には、一緒に遊びながら、見本を見せることや声かけ・働きかけの実践を見せていく。

【おもちゃの出し入れの工夫】

- 一人一人の発達特性や好みなどに合わせたおもちゃ選びと、子どもたちが遊びやすいようなレイアウト、おもちゃの置き方を工夫している。例えば、走ったりセラピーボールを使ったりする子どもの場合は、ぶつかって散らばるおもちゃは壁際に配置し、すぐに広いスペースが作れるようなレイアウトにしたり、自分で取り出して遊べる子どもは、箱ごと置いて見えないものを取り出すワクワク感も楽しめるようにしたり、目移りしてしまう子どもは、集中して遊べるようにおもちゃを厳選して少し感覚をあけて、コーナー化して並べたり、ピースを少なくして提示することもある。また、どの子に対しても、使ったおもちゃを元の場所に戻せるような、お片付けのしやすいレイアウトを工夫している。

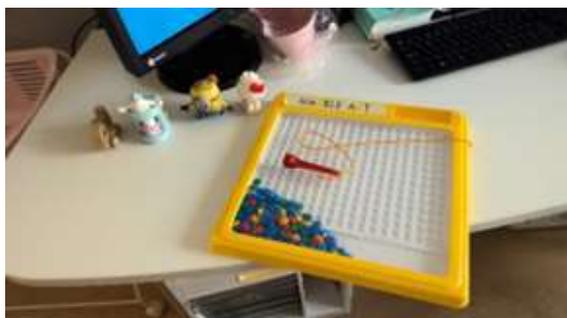
【遊びの始め方・終わり方の工夫】

- セッションの中では、最初と最後に挨拶をし、そのお子さんのタイミングに合わせ、静かな遊びと動きのある遊びと緩急をつけながら遊び、最後は静かな遊び（シール貼りなど）で気持ちを落ち着かせて退室するよう工夫している。

(2) 病院での特徴的なおもちゃの活用方法

【神経科の医師の診察時のおもちゃ活用】

○診察室は2つあるが、医師とお母さんが話している間に、子どもが一人で安心・安全に遊べるもの、音が出ないものといった制限を受けて選んだおもちゃをそれぞれに置いている。マールアートは特に重宝している。



【左写真：診察室 A に常設しているマールアート】

4色のマールを磁石のペンで動かして自由に お絵描きができるおもちゃ等が子どもに人気。

【右写真：診察室 B の常設おもちゃ】

飲み込んだりケガをせずに、ひとり遊びができる、音の出ないおもちゃが活躍している。



【小児神経科の医師の診察時のおもちゃの遊び方の例】

- 子どもがおもちゃで思わぬ遊び方をする様子から、医師やお母さんにとっては「こんなこともできるんだ」と思わぬ発見があったりする。
- マールアートのおもちゃでは、ペンの部分のみに興味を持っていた子どもが、診察室の壁に磁石がくっついたことに気づいて、ほかのものにもくっつくか、遊びの幅が広がり、そのタイミングで声をかけ見本を見せると、マールアートの遊び方に気づける子どもがいた。診察室のおもちゃを楽しみにして来る子もいる。
- 子どもがおもちゃをつかむ様子から鉛筆持ちができることを発見したり、おもちゃで遊ぶ様子を通して、医師とお母さんが子どもの状況をその場で共有できることも、あそびのむしの効果だと感じている。

(3) あそびのむしで遊んだ子どもの反応や変化

- 子ども：安心して遊べる空間の中で、遊びに夢中になれる時間と自分に合ったおもちゃに囲まれることで、一つのおもちゃでいろいろな遊びを考えたり、毎回同じおもちゃを楽しみに来たり、初めは怖がっていた音のおもちゃに日に日に近づいて自分から音を出すようになったり、それぞれのおもちゃでそれぞれの子どもたちの変化が見られた。
- 保護者：子どもの遊びに関心の薄かった保護者が、子どもが楽しく遊ぶ様子を見て「こういうのが好きなんだー」とつぶやいたり、一緒に遊んでみようと思ったり、関心の高い保護者でも「これ絶対嫌いだと思っていた！」「え、これやらないの？」など意外な子どもの姿に気づいたり、遊びを通して、子どもたちに寄り添う姿が見られる。
- ガイドブックの「好きな人とじっくり向き合って遊ぶおもちゃ」「きょうだい、友だちと、遊びが広がるおもちゃ」のおもちゃ（マールアート、スピニアゲイン、歩く動物 ぞう、ドレミマット、デュシマこま、カートレイン、ロールアゲインタワー、等）をよく使っている。

4. 「あそびのむし」を活用してみて、他の施設・病院、保護者に伝えたいこと

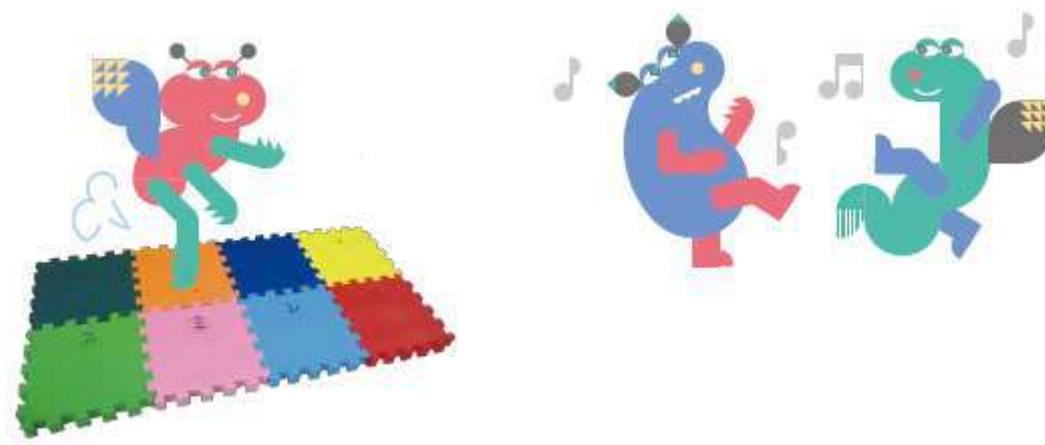
- どんなおもちゃを使ってよいか迷う保護者へ：子どもが好きなおもちゃ、お気に入りのおもちゃを見つけることはとても大事。どんな動きが好きだとか、どんな反応があると喜ぶかとか、最初は広場などで一緒に遊んで、子どもの様子を観察して見つけていくと、好みのおもちゃを用意しやすい。
- 遊びを提供する方々へ：子どもとの遊び方がぎこちない保護者に対しては、子どもと楽しく遊ぶ様子を見せたり、子どもたちの反応や表情変化などから読み取れるお子さんの思いを言語化して伝えていったりすると、声かけや働きかけを真似したり、遊び方が変わってくる保護者も多い。
- 職員がおもちゃを丁寧に扱えば、子どもも丁寧に扱うようになってくる。おもちゃは子どもにただ与えておけば良いというものではなく、おもちゃを媒介にしてコミュニケーションをとることが大事。
- おもちゃは片づけるときと出すときに、失くしてないか、壊れていないか、チェックする。パズルやレゴなどパーツが小さくて数を数えるのは大変なおもちゃは計りを使って重さで管理することもできる。
- あまり使わないおもちゃでも、思わぬ使い方をする子どももいるので、行事等で環境設定に合う機会に提示してみるのも良い。
- 「あそびのむし」のおもちゃがある程度カタログなどから選べると、その施設の環境によって有効な利用ができるのではないかな。

事例3 一般社団法人 KaiKai 多機能型事業所 LaLa

実施事業	児童発達支援、放課後等デイサービス
所在地（開設年）	岡山県総社市（2022年）
あそびのむしの寄贈時期	2023年度（第2弾）

1. 事業所の特徴（理念、遊びに対するお考え）

- 自宅以外の居場所がないことは、子どもにとっても、保護者にとってもつらい状況である。LaLaは、代表が自身の息子のために立ち上げた事業所だが、制度の狭間にいる子どもも幅広く受け入れる住み慣れた地域の安心できる場となっている。きょうだい児や地域の人との交流の場としての機能も持つ開かれた場所を目指している。
- 特定の人としか関われない子どもは、子ども自身も大変だし、支援者にとっても大変なことである。そんな子どもにとって、他者とつながるきっかけとなるのが、おもちゃであったり、おもちゃを通しての遊びだと考えている。
- LaLaでは、重度の子どもとある程度介助で歩行できる子どもが同じ空間にいるので、まったく同じ遊びを同時にするのは難しいが、好きなおもちゃを出して遊んでいる子どもがいたら、他の子どもも音や様子に反応している。「順番に遊ぼうね」と同じおもちゃを順番に使って遊んでもらったりすることで、一緒に遊ぶのは難しくても、子ども同士の交流が生まれるように配慮している。
- 子どもが好きだからと、おもちゃが与えてただ遊ばせていけば良いというわけではない。それをきっかけにして、周囲の人（大人でも子どもでも）がアクションを取って、コミュニケーションをとることが大事。



2. あそびのむしの設置の方法・保管場所

【遊びの場所】

○元コンビニエンスストアを居抜き物件として使用している。148 平米のスペースに、指導訓練室、相談室、事務所、スヌーズレン室、職員の休憩スペース、ロッカールーム、トイレ2カ所（職員用と子ども用）、倉庫がある。

○指導訓練室が遊びの場所となるが、職員は「こっちの部屋」などと呼んでいる。オープンにすると一つの広い空間となるスペースを引き戸で半分くらいに区切って使っている。

【おもちゃの保管場所】

○全てのおもちゃは出せないで、子どもの反応がよかったものを 30 弱くらい出して、訓練室の棚に入れている。あそびのむしのおもちゃを寄贈頂いた際に棚を新たに購入した。何が入っているかがわかりやすいように箱におもちゃの写真を貼って、子どもが安全に引き出して取れるようにしている。棚に出せなかったおもちゃはバックヤードにしまって、時々入れ替えている。

【おもちゃの消毒方法】

○子どもが舐めたり、よだれが付いたものは、その場でスタッフが消毒する。毎日、夕方、使ったおもちゃを並べて一斉にアルコールで拭いて消毒している。拭けないものは除菌スプレーをかけて次の日、外干しする。本は1ページごと拭いていくので大変だが、消毒作業はルーティンとして行っている。



【上写真：指導訓練室のおもちゃの棚】

開架式棚に白いケースを組み入れ、おもちゃを収納している。前面におもちゃの写真を貼り、中身をわかりやすくし、子どもでも安全に引き出せるようにしている。

【下写真：倉庫に置いたストックおもちゃの箱】

寄贈された箱はストック用に活用している。



3. 「あそびのむし」を含むおもちゃの活用状況、活用の工夫、効果

(1) おもちゃの活用

【遊びの概要】

- 朝、子どもが集まると、朝の会を行う。朝の会の目的は、児童発達支援の子どもが「集団」の中で、「おともだちと一緒に何かをする」という経験をしてもらい、学校等の次のステップにつなげていくことである。
- 保育士などが「始めるよー」と声掛けして子どもを集め、みんなで歌を歌う。日付の確認、お天気の確認をカードで行う。花や鈴がついた手袋を用意して、一人一つずつ持ってもらい、名前・曜日の歌を歌って、自分の名前が呼ばれたら返事したり手をタッチしたりする。
- 次に、季節の歌を歌い、その後にくし動きのある歌を歌って、体を動かす。バスの歌なら体が大きく揺れるような動きをして、手作りしたハンドルのおもちゃをそれぞれが持って運転しているようなポーズをしながらリズムに乗って歌う。最後に体操をして、動ける子どもはジャンプをしたり、左右に体を動かしたり、寝ている子はそのまま手足を動かしてもらって踊る。

【おもちゃの活用の工夫】

- 職員が計画するイベントや週替わりの活動は全員参加がルール。花火やスイカ作りなど、毎週テーマを決めて、その週は毎日それをやる。それぞれの子どもに合ったやり方で職員とマンツーマンで行う。障害に合わせ、道具は柄を持ちやすくしたり、何かしら工夫をして子どものやりやすさを考えて行っている。
- その子が何か嫌な気持ちや状況になりそう時や、気持ちを立て直してあげたいときに、好きなおもちゃで遊ぼう等、励まして遊びに誘うこともある。おもちゃを子どもが気分を切り替えるきっかけに使うことも多い。
- リハビリの中で立位を取らせたいけれど、立っているのが好きではない子どもには、その子が好きなおもちゃをテーブルに置いて、「ここにあるから取りに行って遊ぼう」など誘う道具として使っている。どのおもちゃが好きか、興味を持っているかは、その子がいつも手を伸ばすもの、他のおもちゃより興味を示すものを、側にいるスタッフが感じ取っている。
- スカーフ（シフォンスカーフ・シフォン布大判）は、応用が利くのでとても使いやすい。つなげて綱引きのようにして遊んだり、一斉に上にぽーんと投げてみたり、歌に合わせて振ったり、アイデアは無限に湧いてくる。
- 楽器のおもちゃ、木のおもちゃは、よく活用している。みんなで音を出そうというときにそれぞれ気に入っているおもちゃで音を出したりしている。マラカス2本セットは柄がついているので持ちやすい。
- 木琴（小さな森の合唱団(琉球版)）も音がやわらかくて、ドレミじゃない沖縄風の音階が気に入って自分から音を出してくれる子どもも何人かいる。木の温もりがあるものや楽器は人気があって遊びやすい。

(2) きょうだい児への支援

○保護者の方に連れられて LaLa に来たとき、きょうだい児が待っている間、おもちゃで遊んでもらうことがある。あそびのむしの箱から好きそうなおもちゃを出してあげる。

○家庭でも、障害児ときょうだい児がおもちゃを通じて一緒に遊べる。きょうだい児がお医者さんセットで聴診器を障害児の胸に当てて遊んだりする。おもちゃは、きょうだい同士で一緒に遊ぶきっかけになっている。

(3) あそびのむしで遊んだ子どもの反応や変化



【小さな森の合唱団（琉球版）で遊ぶ様子】

琉球風の音階が、子どもだけでなく職員や保護者にも人気がある

○それぞれの子どもは、もともと好きなおもちゃや遊び方を持っている。本ばかり見てしまう子どもに対してほかにも興味を広げてほしいなと思う時もあり、寄贈いただいたおもちゃの中では何に反応するのかなと見守っていたら、いくつか好きなものがあり、誘う道具の幅が広がった。

○最初は見た目がカラフルなものに手が伸びる。いただいて箱をみんなの前で開いた時も、「わー」とみんなが遊び始めた。段々使っていくと、見た目だけでなく、音が気に入ったとか、感触が気に入ってそればかり遊ぶということもある。

○木琴（**小さな森の合唱団（琉球版）**）は、ドレミではなく琉球風の音階なので、先入観を持たず、どこを叩いてもみんな上手に遊べる。大人の固定観念を崩してくれるいろいろなおもちゃがあった。



【スクイグズスターセットで遊ぶ様子】

吸盤がついたおもちゃは、くっつけたりはがしたりするときの感触が子どもたちを夢中にさせる。

4. 「あそびのむし」を活用してみて、他の施設・病院、保護者に伝えたいこと

- おもちゃは子どもとのコミュニケーションツール。おもちゃをきっかけとして新たな目線が生まれる。子どもにとっては楽しいからやっているだけのことで、職員から見ると「こんなこともできている」と驚いたりすることもあり、きっかけづくりになっている。
- おもちゃや遊びを通じて、お子さんと一緒に遊んで欲しい。どんなおもちゃでも「楽しく遊んでいるんだよ」という気分を遊んでいる側もつくってあげないといけない。おもちゃで遊ぶために遊ぶのではない。大人が率先して楽しいという感情を表したり、子どもとのやり取りを楽しんでいくと何度でも楽しく遊べる。
- ホバーサッカーも、最初は職員が「これ楽しいね」と盛り上がっていたら、その様子を見て子どももやりたいと思ってくれた。大人が楽しいと、子どもも楽しい。子どもたちはよく見ている。
- lalaのような小さな事業所では、楽器を購入することはおそらくなかったと思うが、あそびのむしのおもちゃを頂いたことがきっかけとなって、楽器のおもちゃを使った遊びがたくさんできるようになり、子どもたちと一緒に楽しめることが増えた。
- いろいろな人と関わっていけるということが一番大事だと考えている。特定のスタッフとしか関われなかった子どもが、おもちゃを使うことで慣れていないスタッフとも関わられるようになったりする。それがきっかけで、もっとほかの人たちとも自分からコミュニケーションをとれるようになれるのではないかと期待している。そうなれば、その子は、この先の人生や、親亡き後も、明るく幸せに生きていける。
- 自分が生きやすくなるための力をつけることが第一だと考えているので、その一番初めのきっかけにおもちゃがなると感じている。

【あそびのむしのおもちゃ 音で遊ぼう！耳で楽しむおもちゃ】



トロムメール クラシック



小さな森の合唱団
(琉球版)



マラカス

5. あそびのむしでお子さんと遊んだ保護者の声

【子どもが好きな遊び・おもちゃ】

- 吸引が必要な重症心身障害児で、1歳頃まで笑わなかった。以前は、床に寝かせられた状態が嫌で泣き叫ぶので、起きている間は常に親が抱っこしていなければならなかったが、最近は落ち着いてきた。きょうだいも近づいてきたり、手遊びの歌を歌うと笑うようになった。
- 個別遊びより、他の人と関わって遊ぶことが好き。最初は人見知りがあったが、おもちゃを使うことで慣れていないスタッフとも関われるようになった。いろいろな人のケアを受け入れられるようになった。
- 家では聴診器のおもちゃをきょうだいの胸に当てたりして遊んでいる。おもちゃがきょうだいと一緒に遊ぶきっかけになっている。

【あそびのむしのおもちゃについて】

- あそびのむしで好きなおもちゃは木琴（**小さな森の合唱団(琉球版)**）。琉球の音階が鳴る木琴。手を取ってあげて一緒に叩くものだけれど、その叩く動作が好きなものかもしれない。表情や動作等から、子どもの発達・成長を感じている。
- 親が**オタマトーン**を気に入って家でも買って見たが、子どもたちはあまり興味を示さず、親が楽しんでる様子を見て楽しそうにしている。

【あそびのむしの事業について】

- 子どもは遊んで成長するもの。遊びを通じてのコミュニケーションが子どもの心を育てるので有効だと感じている。

【保護者としての思い】

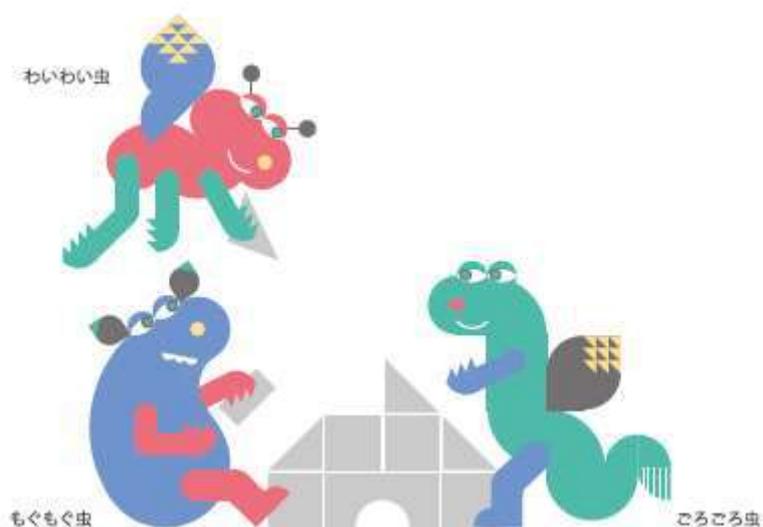
- 障害の有無に関わらず、子どもたちには自分の人生を生きて欲しいと思っているので、ほめる時にはほめるし、叱る時は叱る。人として目指すところは同じ。おもちゃを通じて子どもが笑顔でいてくれたら、親としてはそれが幸せ。
- 重症心身障害児の場合、療育活動の内容や質に対する要望以前の問題として、そもそも安心して預けられる場所が地域に無い（あってもとても少ない）という現状がある。まずは、「安全で何もなく家に笑顔で帰ってくること」が多くの親の願いだと思ふ。

事例4 特定非営利活動法人 姫路心身障害市民懇話会 多機能型事業所つむぎ

実施事業・サービス	居宅訪問型児童発達支援、放課後等デイサービス
所在地（開設年）	兵庫県姫路市（2020年）
あそびのむしの寄贈時期	2023年度（第2弾）

1. 事業所の特徴（理念、遊びに対するお考え）

- 体が快適なこと、安心できる状態で施設に来ていただくことを第一にしているが、どんなに障害が重い子どもたちでも、発達の筋道を歩いていることを常に意識している。
- 発作があったり、自分で手や首を動かさず、寝たままの状態や車いすにずっと乗っていない等、身体も心もつらいことも多いが、そういう状況も理解しながら子どもたちが快適に過ごせることを大事にしている。
- 閉じている子どもの心の扉をノックするには、職員の資質も問われる。瞬きや、手や眼球をちょっと動かすだけでも、子どもは、きちんと自分の意思を伝えている。職員が、子どもの意思をキャッチして、上手に関わりながら、寄り添っている。
- あそびのむしのおもちゃは、子どもたちの心の扉をノックする役割を果たしてくれている。心の扉が開いてくると、子どもたちは「遊びたい」「伝えたい」「こうしたい」という気持ちが外に向かって出てきて、どんどん人に伝えようとしてくる。



2. あそびのむしの設置の方法・保管場所

【遊びの場所】

- 放課後デイはワンフロアで遊んでいる。子どもたちは寝ている状態（臥位）、クッションチェアで座っている状態、あぐら座で介助して座る、バギーに座る等、様々な状態で遊ぶ。
- 常時設置しているおもちゃは、子どもたちのバギーからも見えやすい位置低い位置にある棚に配置している。
- おもちゃの場所が見えている子は、おもちゃを指差しすることができるが、そうでない子どもにはスタッフが選んでそばに持っていく。
- 実際に遊ぶときには、この子どもはこのおもちゃがいいかなと職員が選んで、マンツーマンで遊ぶことが多い。ゲーム的なものはお友達と一緒にあそんでいる。

【おもちゃの保管場所】

- 保管方法は、常設のおもちゃ（放課後デイルームの棚）と季節もの（4つの箱に保管）とで分けている。

【おもちゃの消毒方法】

- 唾液等で汚れたと感じた時点で消毒する他、子どもたちが帰った後に消毒している。
- 木のおもちゃはなかなか拭ききれしていない。

【左：放課後デイの部屋とおもちゃの棚、右：倉庫のあそびのむしの箱】



3. 「あそびのむし」を含むおもちゃの活用状況、活用の工夫、効果

(1) おもちゃコンサルタントマスターのアドバイスの活用

【下：ドアに貼ったワーリースクイグズ】

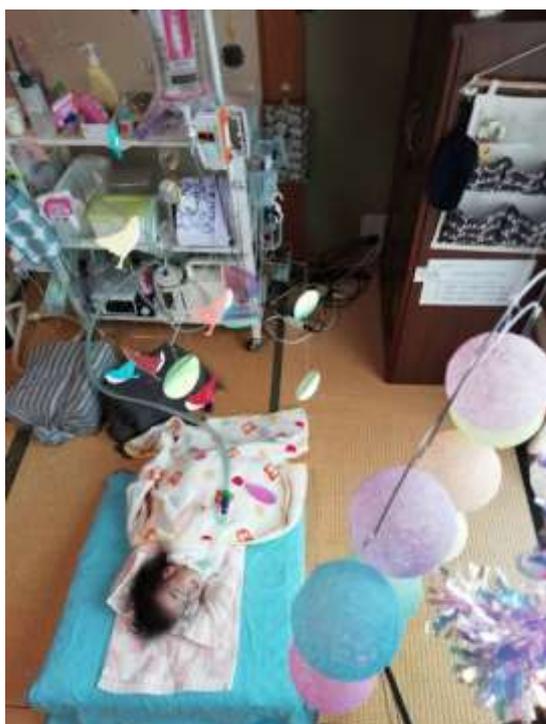
○あそびのむしのおもちゃを使い切れていない時期に、おもちゃコンサルタントマスターに施設まで来てもらい、いろいろな遊び方のアドバイスをいただき取り入れた。

- **ワーリースクイグズ**は、ドアのところに貼ると、バギーに座っている子どもにも手が届きやすい。
- **トロムメール クラッシュク**は、バチでコロコロするだけでなく、中にボール、サイコロ等いろいろな素材のものを入れて転がして音を楽しむ。
- **ドレミマット**は、立位を取ることができない子どもが多いので、お腹の上に置いて手で押さえて音を出したり、クッションチェアに座っているところで足で踏んで音を出し遊んでいる。



(2) 居宅訪問時のおもちゃの活用の工夫

【下：自宅の天井に吊り下げたおもちゃ】



○居宅訪問型児童発達支援では、あそびのむしで寄贈された大きな手提げ袋にたくさんおもちゃを詰めて、利用者の居宅へ持って行く。

○聴覚障害の子どもにはきれいな色の視覚で楽しめるおもちゃ、聴覚優位の子どもにはきれいな音が聞こえるおもちゃ。両手を使って遊びたいときには、利用児に合わせたおもちゃを持って行く。

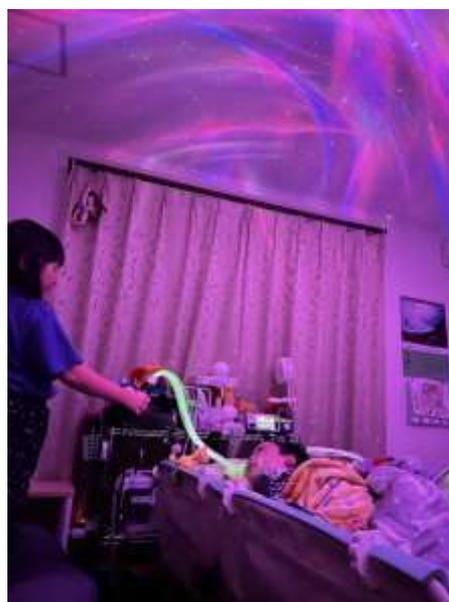
○夏休みになると、きょうだい児も家にいるので、一緒に遊べるものを持って行く。みんなで楽しく遊べるおもちゃを持って行くので、毎回楽しみに待っていてくれる。

(3) スヌーズレンでのおもちゃの活用

○放課後デイではスヌーズレンをよく行っている。スヌーズレンとは、利用者が好きな事を自分で選び、自分のペースで楽しみ、パートナー（スタッフ）と心地良い空間を共有して過ごし、ゆっくりと1対1で時間をとって関わる活動である。照明を落とした空間の中で、心地良い光や音楽、香り、触感など、五感を使って、子どもたちとパートナーが楽しい経験を共有する。

○部屋を暗くしてキラキラ光るジュエルコマだったり、きれいな音がするおもちゃやオルゴールを使ったりする。マジカルハンドルカードオルゴールを鳴らすと美しい音色が部屋の中に響きわたり、皆が聞き入っていた。

【下写真：スヌーズレンで天井に映る色の光や点滅するおもちゃを楽しむ子ども】



(4) ホバーサッカー大会の開催

○ベッドやリハビリ台で寝ている子どもたちもみんなと一緒に楽しく遊んだホバーサッカーを使ってのサッカー大会。作業療法士が考案した補助具で臥位でもみんなと一緒にサッカーを楽しむことができた。

【みんなでサッカー大会】



ホバーサッカー



(5) あそびのむしで遊んだ子どもの反応や変化

- 弱い力でも動くおもちゃが多く、子どもの目の動きや手の動きに効果がある。**回転式視覚刺激ドラム**はみんなが好きなおもちゃの一つ。鏡が近づくと目がぱっと見開いたりして、スタッフも子どもたちの反応をとらえやすくなった。
- 通常、水遊びは呼吸器が付いている子どもはなかなかできないが、**MAN 消防車**はそんな子どもたちの心をととても弾ませている。居宅訪問に持って行くと、「水遊びってドキドキする時間だね」とお母さんたちも言ってくださる。そういう機会を持てたことも良かったと思うし、笑顔がたくさん見られるようになった。
- ドレミマット**で子どもがそれぞれの音階を担当して、かえるのうたなどを演奏する。友達同士とのかかわりがとても大事だと思っているので、できるだけ友達を感じられるような時間を多く持つようにしている。友達同士で1つの曲を完成させることで達成感も感じられた。
- ステッキー**は無理だと思っていたが、職員が手を添えることで遊ぶことができた。引張ったら倒れるんだというドキドキ感が子どもたちから伝わってきて、遊びの楽しさを職員も一緒に感じられた。
- 保護者の紹介により、利用者が通っている養護学校からオータムフェアへの貸し出しの依頼があり、おもちゃを貸し出した。保護者にも子どもたちにも良いおもちゃの紹介ができた。
- 利用者が入院する際、**オクトンズ**を貸し出しして入院病棟に持って行ってもらった。
- 居宅支援型の利用者の子どもたちにあそびのむしを披露した日は、お父さん、お母さんやきょうだいを招待した。お父さんも子どもたちと一緒に夢中になって遊ばれていた。きょうだいと一緒にゲームを楽しく遊び、そのあとおもちゃを購入されたご家庭もあった。



ステッキー



MAN 消防車



回転式視覚刺激ドラム

4. あそびのむしを活用してみて、他の施設・病院、保護者に伝えたいこと

- 重い障害の子どもが遊びの中で表現してくれることを日々感じている。あそびのむしが届いてから、さらにそれを感じる。戸惑いの中で活動することも多いが、繰り返すことで、子どもたちの成長・発達につながっていく。
- 今までは、支援者もとまどいの中で活動をしていたが、自信を持って前に進めるようになった。あそびのむしの良いおもちゃで繰り返し遊び、関わることにより得られる、子どもたちの成長・発達の喜びを他の施設・病院、保護者の方にも伝えたい。
- いただいたおもちゃの中でも、音がとても良いと思っている。重症の障がいのある子どもたちは「聞く」という感性が豊かで、小さい音もとてもよく聞いている。子どもたちが伝えてくれることをこちらも返すことで、つながりができるところが良いおもちゃの素晴らしいところである。
- 夜に緊張感が強い子どもには、光のおもちゃを置ことで気分が落ち着いたり、きょうだいと楽しく過ごせるようになったりする。入院時、親と離れて一人で寝ているときも、光のおもちゃや良い音のオルゴールと一緒にいる子どもと聞くだけでも特別な空間になると思う。
- 重度の子どもたちは毎日を生きるのに精一杯で、そういう子たちの遊びはとても大事なことだと思う。今しんどいのかどうか、わかりにくいことも少なくないが、そこに人とのかかわりがあるからおもちゃも生きてくる。支援者が一緒に遊びながら「きれいやなー」とか「良い音するなー」とか話しかける。子どもが主体的に選べる、これしたい、もっと遊びたい、ということも大事。
- 友達同士とのかかわりも生まれ、子どもたちが一緒に遊んで楽しいと感じる、それもおもちゃのすばらしさだと今回、感じた。**シフォンの布**をバギーにつけて尻尾取りした。子どもたちもすごく楽しそうに遊んで、一緒に遊べるのが素晴らしいことだと思う。
- 保護者の方には、「いろいろしなくてもいい」と言っている。「医療的ケアもあるけど、子どもはこんなことが好きで、こんなことで笑うんや」と職員が伝えることで、さらに家の環境が整うと、なお良いと思う。そういう工夫と一緒にできたらいいなと、職員は思っている。お母さんたちにもっと何かして、ではなくて、思わず何か関わりたくなるような子どもの変化とかをお伝えできるようにしていきたい。

【子どもたちに人気の高いおもちゃたち】



オーシャンドラム

森のメロディーカー



シャラシャラリング

5. あそびのむしでお子さんと遊んだ保護者の声

【子どもが好きな遊び・おもちゃ】

- 人工呼吸器が必要な重症心身児で、話すことも難しく、寝たきりだが、あそびのむしは音が鳴らせるおもちゃや楽器がたくさんあったので、うれしそうに触っている。わずかな動きで音が鳴らせるおもちゃに反応して“もう一回やってみる”という雰囲気伝わってくる。
- スヌーズレンで使う色が変わったり点滅するハンディファイバーが好きで、握ろうとする。ボールやお絵描きも好き。
- 遊びの相手は母や年子のきょうだい児。きょうだいが歌を歌っているのをリラックスした表情で聞いていたり、音の出るおもちゃで一緒に遊んでいる。市販品のオルゴールブックもお気に入り、聞くと安心してすぐ眠れる。

【あそびのむしのおもちゃについて】

- つむぎの訪問介護を週1回・1時間利用している。その際に、あそびのむしのおもちゃを毎回持参してもらい遊んでいる。あそびのむしを寄贈された他の施設（TSURUMI どもホスピス）にスポットで行くことがあり、そこでもあそびのむしで遊んでいる。
- つむぎのあそびのむしの披露イベントで、おもちゃコンサルタントに自分の子どもに合った遊び方を教えてもらい、[シャラシャリング](#)を購入して家でも遊んでいる。冷たくて固い触感は嫌がるけれど、親やきょうだいがかすのを見て楽しんでいる。
- 訪問介護時に持参してもらったおもちゃで遊ぶことで、子どもは「これなんだろう？」と感覚を研ぎ澄ませて体感しようとする。自分の子どもの「好き」や「苦手」の表現がわかりやすくなり、親がより深く子どものことを知り、子どもに合ったおもちゃの選び方、遊び方を知ることができた。普段は午前中寝ている事が多いが、楽しく活動できるようになった。自分の子どもの障害特性に合わせた遊び方を教えてもらえるので、「買ってみよう」と選択肢が増えた。
- 自分の子どもだけでなく、いろいろな障害特性の子どもにも楽しめるおもちゃ、遊び方があると知ることができた。障害児を持つ母親のネットワークに参加しているので、あそびのむしを契機として、他のお子さんに合うおもちゃの情報を教えてあげたり、逆に教えてもらうなど、保護者同士がつながれたことにも感謝している。

【保護者としての思い】

- あそびのむしは、こだわった木のおもちゃ等、質が高いものが多い。自身も一緒に様々なおもちゃに触れる事によって、視覚や聴覚や五感に刺激を受けた。
- 一番大事なことは、子どもが楽しく過ごせること。自分の気持ちを話したり、表情で表すことはできなくても、おもちゃ遊びやきょうだいと過ごすときでも“楽しんでいる”ことが伝わってくるので、少しでもそういう時間が増えたら良い。

5. あそびのむしでお子さんと遊んだ保護者の声(続き)

【あそびのむしの事業について】

- なかなかこんなに珍しいおもちゃにたくさん触れる機会はないので、きょうだい児も喜んでいて。今後も、おもちゃに触れる機会をもっと多くの子どもや家族、事業所・病院に広げて欲しい。
- 重症心身障害児は入院も多く、入院時はさびしい思いをするし、退屈する。病院にもおもちゃはあるが、プラスチックのおもちゃが多く、あそびのむしのような良質なおもちゃは少ない。通所型の事業所は多くの子どもが遊べるので良いと思うが、人工呼吸器を付けて寝たきりの子どもは、出掛けることが難しいので、訪問型の事業所に良質なおもちゃがあると良い。
- おもちゃコンサルタントによる zoom イベントを開催して、遊び方を教えてほしい。

【あそびのむしが配布されていない他の施設、病院、保護者に伝えたい事】

- 地域や周囲に同じ障害がある重症心身児が少ない。親が子どものためにできることは生活の質を上げることだと考え、積極的に動いて情報を集めている。インスタグラムやフェイスブック、全国患者会・お母さんたちのグループラインで情報を交換している。
- あそびのむしは、子どもだけでなく、私たち保護者も一緒に心を豊かにしてくれる。
- 世の中にはいろいろな特性の子どもがいると思うが、あそびのむしが選んでくれたおもちゃは、その子に合わせた遊び方が無限にある素敵なコミュニケーションのツールだと思う。

事例 5 一般社団法人 weighty_ 重症児デイサービス kokoro、tsubomi

実施事業	多機能型重症児デイサービス
所在地（開設年）	茨城県那珂市（2017年）
あそびのむしの寄贈時期	2023年度（第2弾）

1. 事業所の特徴（理念、遊びに対するお考え）

- 「大切な命、大切な時間、大切な子どもの笑顔を守り、安全に楽しい時間を共有する」が事業所の理念。
- 医療的ケアが常時必要な重症心身障害児（0～18歳）が利用するため、看護師をはじめ様々な職種のスタッフがいる。保育士だけでなく、看護師や機能訓練士も一緒に考え、一緒に行動して「遊びは子どもたちの成長につながる・つなげる」という気持ちで支援している。
- おもちゃは、集団療育、個別療育の両方の場面で使っているが、ベッドで休みたいとき、お昼寝のときなども、**どんぐりころころ**をベッド脇においてスタッフがコロコロ転がして木の柔らかな音色を聞かせたり、**モンチッチオルゴール**を抱いて寝る子どもがいたりする。おもちゃは、子どもにもスタッフにも安らぎの時間や癒しを与えてくれる。
- 重症心身障害児は経験できる場・機会が圧倒的に少ない。側にいる家族や大人たちは「これはできないだろう」、「これは無理」と固定概念にとらわれがちだが、ここでは何にでもチャレンジできたらいいと考え、支援をしている。



【モンチッチオルゴール】

やわらかい抱き心地と優しい音色に癒されてお昼寝中

2. あそびのむしの設置の方法・保管場所

【遊びの場所】

○遊びの場は分かれていて、各部屋にベッドが3台写真のように並んでいる。

○天井が「空」だったり、各部屋のテーマが「海」や「森」であり、ベッドで横になったり、その場にいるだけでも楽しめるよう工夫されている。

【おもちゃの保管場所】

○あそびのむしのおもちゃは届いた箱に入れて療育室の端にある倉庫に収納している。ガイドブックの“おもちゃの画像と名前”部分を切り取り、ラミネートで保護して箱に貼り付けて、中に何のおもちゃが入っているのか一目見てわかるようにしている。子どもが遊ぶことが難しいものは別の箱に入れて保管している。届いた7割くらいのおもちゃを使って遊んでいる。

○使用後は元の箱に戻す。あそびのむしのおもちゃはいただいたものなので、「特別」という思いがある。他のおもちゃとあそびのむしのおもちゃは混ざらないように保管している。

○壊れないよう、失くさないように大事にして4つの箱にしまっている。木のおもちゃはラップを巻いて保護している。

【おもちゃの消毒方法】

○プラスチックのおもちゃは消毒して、乾かしてから箱にしまう。

○木のおもちゃの消毒は難しい。汚れないよう、ラップでくるんだりしている。ラップを巻けないものは見て楽しんだり、手を拭いてから使用している。



【療育室・お部屋】

明るく楽しい雰囲気での遊びの場

【倉庫に保管しているおもちゃの箱】入っているおもちゃが誰でも一目でわかる



3. 「あそびのむし」を含むおもちゃの活用状況、活用の工夫、効果

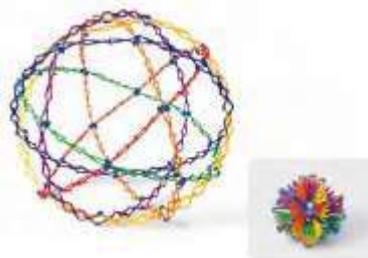
【遊びの概要】

- 朝の会を行っている。「今から始めるよ～」という言葉だけでは伝わりづらいので、簡単なメロディーをピアノで弾いたら始まりとしている。子どもたちは、その音で笑ったりしているの、音で朝の会が始まることを認識していることがわかる。名前を呼ぶ前に、歌を歌って、自分の名前が呼ばれるときにワクワク感を持てるよう、心がけている。
- 療育の際は、メインのスタッフが子どもたちの前に出て全体を見て、その他のスタッフが子ども一人ひとりの傍につき、遊びに参加できない子がいないよう配慮している。

【おもちゃの活用の工夫】

- リングウエーブやレインボースティック、オーシャンドラムは、追視が上手な子は目で追って、見て笑ったりする。動きを見たり、オーシャンドラムの波のような音を聞きながら癒されている。
- 回転式視覚刺激ドラムは、手が動かせる子だと自分で手を伸ばして回す。日の光でキラキラするので良い視覚刺激になる。
- どんぐりころころは、子どもの手の届くところに置いて一緒に遊ぶ。カタカタと優しい音が鳴るので、癒されている。
- スクイグズスターセット、吸盤のおもちゃをくっつける作業はすこし難しいけれど、くっついているものを取ろうと手を伸ばしたりする。取れなくてもゆらゆら動くのを見て楽しんでいる。いろいろな色があるので、上を赤に下を緑にしてチューリップに見立てて、「チューリップのお歌を歌ってみよう」と声をかけ、小さい子も楽しめるよう遊んでいる。
- 音の出るおもちゃはどれも子どもたちに大人気で、最近はトロムメール クラッシュクの中にビー玉やどんぐりを入れてコロコロ転がして遊んでいる。スタッフがやってもいいが、子どもに持ってもらおうと音だけでなく振動が感じられて、最初はあまり興味がなさそうだった子どもも振動に刺激を受けて段々と自分から持ってくるようになる。

【スフィアボール ラージ】



スフィアボール ラージを広げて遊ぶ子ども

レインボースティックのカラフルな玉が音を立てて落ちていく様子を楽しそうに見ている



【レインボースティック】

【おもちゃの活用の工夫】

- おきあがり・ムックリは、ちょっと触れただけでポンポンと音が鳴るので、そんなに力がない子でも自分で音が鳴らせる。自分で持てる子は激しく動かしたり、それぞれの遊び方で楽しんでいる。
- モンチッチオルゴールも人気で、抱えながらお昼寝している子もいる。人形だと最初は思っていたが、音が鳴るのでびっくりした。
- アーチレインボーも人気。見てわかりやすく、視覚からの刺激があるのだと思う。
- シフォン布は小さいのも大きいのも大活躍で、ダンスをする時は、すぐこれが出てくる。腕にちょっと巻いたり頭に付けたり、シフォン同士を結んで袋のようにして、くぼみに風船を投げ入れたり、大きなシフォンに飾りをつけてかわいい背景にしたり、本当にたくさんの遊び方があり、高頻度で使用している。
- 皿回しセット (MB スピニングプレート) も、スタッフがくるくる回して失敗するのを見て、笑って、「楽しい」をみんなで共有することができた。
- ルービックキューブオリジナルは玄関に飾って、きょうだいさんとの話のきっかけになった。節句のつみきもルービックキューブと同じで、玄関に飾ると、きょうだいさんが見つけて、「これはなに？」と聞いてくれるので話が弾む。
- マジカルハンドルカードオルゴールもすごく良い。ハッピーバースデーの曲が入っているので、おともだちのお誕生日会に参加している子が、一生懸命くるくる回して、お祝いの気持ちをお届けしている。音が小さいのでみんなで静かにして音を聞いたりする。
- ガイドブックはあそびのむしの箱の近くにぶら下げていて、誰もがすぐに見られるようになっている。



【リングウエーブ】



【ロールアゲインタワー】



【きょうだいさんへの遊び支援】

- 体を動かすのが難しい子が多いので、遊べるおもちゃと遊ぶのが難しいおもちゃがはっきりしている。あそびのむしのおもちゃが届いたときは、みんなの前で開けて見せてから、スタッフで遊べるものと難しそうなのを分けた。
- きょうだいの日のイベントの際にあそびのむしのおもちゃで遊びを提供した。年齢も様々なきょうだいさん8名くらいでホバーサッカーを使用して遊んだ。みんな熱中して、とても楽しそうに遊んでいた。

4. 「あそびのむし」を活用してみて、他の施設・病院、保護者に伝えたいこと

○楽器が欲しいねという話が出たことがあり、高価だし、何が良いのかと迷っていたときに、あそびのむしのお話をいただいた。届いてみたら素敵なおもちゃが入っていて、みなで喜んだ。届いたおもちゃは幅広いジャンルの素敵なものばかりで、その中には子どもたちには難しいかなと手を出しづらいおもちゃもあり、たくさんのおもちゃで遊べるうれしくありがたい機会をいただいた。

○あそびのむしのおもちゃが届いてから、おもちゃの種類も増えたので遊び方のバリエーションが増えた。週1回おもちゃの広場という研修に、その日来所している子どもたちと参加した。実際に使っているおもちゃを手に、画面を通してその場で遊びながら和やかな雰囲気の中で教えていただけたことはとても楽しい思い出となった。ボールをみかんに見立てて遊ぶなど、遊びやおもちゃに対する固定観念を覆してもらえたことも良かった。

○保育士でも、どうやっておもちゃを使用したら子どもたちが楽しめるのかと、わからないところもあったが、おもちゃの研修を受けたり、機能訓練士におもちゃの遊び方を相談してアドバイスをもらい、子どもたちとの遊び方の幅が広がった。あそびのむしの活用は、スタッフの遊びの知識や理解を深めるきっかけにもなった。

○あそびのむしのおもちゃをいただいたことは、保護者にも伝えているので、おもちゃで遊んでいる子どもたちの姿をご家族にも見てもらい、子どもの「好き」を再発見してもらえるといいなと思っている。

【ワーリースクイズ】



【テディ・ゴーラウンド】

第5章 難病児向けおもちゃセット「あそびのむし」の効果と今後の在り方について

調査結果をふまえ、難病児向けおもちゃセット「あそびのむし」の効果と今後の事業の在り方について、以下にとりまとめた。

なお、あそびのむしは、難病の指定を受けている子ども、呼吸管理や経管栄養等何らかの医療的ケアを必要とする子ども、その他の病気や障害がある子ども、家族、きょうだい児など、幅広い方々を対象としている。本章の記述においては、そうした子どもたちを総称して「難病児」と表記している。

(1) あそびのむしの魅力

① 選りすぐられたおもちゃのセット

あそびのむしは、「おもちゃは子どもが最初に出会う芸術である」という理念に基づいて、芸術と遊びの創造協会の遊びのマスター等が選び、一部はオリジナルおもちゃを制作する等、考え抜かれたおもちゃセットである。

保護者、医療機関・施設の職員がそれまで知らなかった、思いもつかない、決して選ぶことがなかった素晴らしいおもちゃが多数あったとのことで、洗練されたおもちゃのセットのインパクトを評価する声が多数あった。

② あそびのむしのおもちゃの奥深さ

あそびのむしのおもちゃを箱から出した瞬間に、子どもたちが目を輝かせて、近づいて、手を伸ばして取ろうとするという意見が複数みられた。

調査結果から、音の出るおもちゃが最も活用されている様子が明らかとなった。難病児は、多くの時間を寝たきりや座位で過ごすことも少なくないが、優れた聴覚を持っていて、おもちゃの音、楽器やオルゴールが奏でる音を皆で楽しんでいるとの意見が多かった。

しかし、他のジャンルのおもちゃも、寄贈先で、様々に活用されていた。例えば、病院の診察室は、治療を主目的としていて、他の患者や家族等もいるため、「音が出ないおもちゃ」が活用されているとの意見もみられた。

小さな力で押すと大きな動きが起きるおもちゃも人気があるとのことであった。鮮やかな色のおもちゃ、キラキラするおもちゃが好きな子どもも多いとのことであった。

木のおもちゃは高価で、医療機関・施設であっても、なかなか手が出せないとのことであったが、遊び込んでいくと、手触りの良さや、ぬくもりが伝わってきて、子どもたち、保護者、医療機関・施設の職員の多くが、その素晴らしさを実感したとのことであった。

(2) 「あそびのむし」がもたらした効果

① 難病児の好きなこと(嫌なこと)の明確化

難病児は、自身の身体や気持ちのしんどさ、自分の好きなことや嫌なこと、自分がやりたいこと等を、うまく表現できないことも多い。保護者、医療機関・施設の職員も、子どもの意思の汲み取ろうと努力しているものの、自信が持てないところがあったという回答が多かった。

あそびのむしで遊ぶことによって、重い障害がある子どもたちが、目や手の動き、表情等から、自分の好きなことや嫌なこと、やりたいこと等を以前よりもハッキリと表出し、

保護者、医療機関・施設の職員がキャッチしやすくなったとのことであった。

ひとたび、意思のキャッチボールできるようになると、どんどん発展していった、子どもの成長・発達が促され、それを明確に感じられるようになったとのことである。

② 治療・リハビリテーション・療育の支援ツール

子どもの好きなパペットを階段に置くと、子どもはおもちゃを取りたくて、自分でおもちゃを取りに行き、立っておもちゃを取れるようになったという事例があった。

医療機関・施設の医師、看護師、保育士、リハビリテーション職等の専門職が、治療・リハビリテーション・療育の各場面で、あそびのむしのおもちゃを支援ツールとしても有効に活用していることが明らかとなった。子どもが笑顔でいることは、治療・リハビリテーション・療育にとって、有効だという意見もあった。

通常、子どもの生活には、おもちゃや遊びが当たり前にあるが、難病児の治療・リハビリテーション・療育においても、おもちゃや遊びが取り入れられていた。あそびのむしの良質なおもちゃは、治療・リハビリテーション・療育のツールとしてもとても有効であるとのことであった。

③ 難病児と支援者のコミュニケーションツール

あそびのむしは、子どもだけでなく、保護者、医療機関・施設の職員にとっても、楽しく魅力的であることが調査結果から明らかとなった。保護者、医療機関・施設の職員が「楽しい」「面白い」等と感じていると、子どもにも楽しさや面白さが伝わる。

あそびのむしのおもちゃを契機として、自然と楽しみながら、子ども、保護者、医療機関・施設の職員のコミュニケーションが活発化し、強化されたことが確認された。

保護者からは、子どもの障害を治すことはできなくても、生活の質を向上させたいと思っており、あそびのむしのおもちゃは有効だという意見があった。

④ 癒しもあたえてくれるあそびのむし

あそびのむしには、「モンキーハンドパペット」、「モンチッチ オルゴール」、「歩く動物 そう」等、モフモフした手触りや、コトコトと歩く音に、子どもも大人も癒されるおもちゃも含まれている。

難病児は、体調が不安定な時も多いとのことで、ヒアリングを行った医療機関・施設には、静養するベッドが置かれていた。ちょっと休みたい時、気分が良くない時など、支援者とあそびのむしのおもちゃが「そばにいてくれる」ことで、子どもの気持ちが穏やかになるとのことであった。

(3) 「あそびのむし」の活用状況の総括

① 寄贈先の選定

難病の子どもやその家族は、日々の生活を送る上で日常的に医療的ケア等の特別な配慮を必要とするために、地域における様々なサービスの利用機会が制限されていること、また、本人・家族の行動範囲が限定的になりやすい等、様々な課題を抱えていると言われている。

ヒアリング調査でも、難病児は、地域に学校と家庭以外の居場所が少ない（そもそも無い）という指摘があった。あそびのむしの寄贈先は、学校と家庭以外の難病児の利用が考えられる医療機関、障害児通所支援施設、障害児入所支援施設を対象としており、寄贈先

の選定については適切であったと考えられる。

② 寄贈先におけるおもちゃ購入の優先度は高くない

ヒアリング調査によると、子どもが利用する医療機関・施設であっても、毎年、決まったおもちゃの購入等の予算があるわけではないとのことであった。絵本に比べ、おもちゃは高価であること、絵本は図書館で借りられるが、おもちゃを借りられるところは少ないという声も聞かれた。

おもちゃや遊びの有効性は認識されているものの、体位変換用マット等の福祉用具、消毒剤、その他の使い捨て備品等、優先度の高い備品が多数あるため、おもちゃの購入は優先度が高くない状況が明らかとなった。

そうした寄贈先の現状もある中、あそびのむしの良質なおもちゃを使って遊ぶことで、改めて、難病児にとってのおもちゃや遊びの重要性が再認識されていた。さらに、予想しなかった様々な効果がみられたという声が聞かれた。

③ 難病児の発達・成長に有効なおもちゃの選定、遊び方の指導ニーズ

5カ所のヒアリング対象は、アンケート調査において、あそびのむしを積極的に利用し、子どもの発達・成長にあそびのむしのおもちゃを有効に活用しているとみられる医療機関や施設である。

好事例でも、元々は、難病児の発達・成長に有効なおもちゃの選定、遊び方に自信が持てず、迷うことも多かったとのことである。あそびのむしは、優れたおもちゃが選定されていたので、とても良かったという意見が聞かれた。

ヒアリング先の中に一か所だけ、おもちゃコンサルタントの有資格者がいる病院があった。おもちゃの配置・管理の仕方、子どもの治療や療育の目的や段階に合わせた遊びのプログラムの組み立て方とおもちゃの選定、子どもや保護者の様子の把握等について、知識や経験を有しており、院内や兼任している他の施設の職員、保護者にもポイントやノウハウを伝授しているとのことであった。

しかし、おもちゃコンサルタントの有資格者がいる医療機関・施設は少ない。難病児、が好むおもちゃ、楽しく遊べるおもちゃ、子どもの発達・成長に有効なおもちゃの選定に自信を持てていなかったという声が聞かれた。良質で豊富な種類のたくさんのおもちゃを寄贈され、東京おもちゃ美術館の研修、交流会に参加して、具体的な遊び方も学んで、それぞれの医療機関や施設で有効に活用することができたとのことであった。

あそびのむしの事業は、おもちゃのプロと、難病児の治療・リハビリテーション・療育のプロ（専門職）が連携して、全国の医療機関・施設で、良質なおもちゃによる遊びが提供された貴重な取組みである。難病児の遊びの世界の広がりがみられたが、今後はさらに配布先やその地域において、有効性や可能性について実践と効果検証等につながっていくことを期待したい。

④ 多様な職種が多様な視点で遊びに関わっている

アンケート調査、5カ所のヒアリングの双方で、あそびのむしを含むおもちゃを使った遊びについては、医療機関・施設に配置された様々な職種が関わっていることが明らかとなった。遊びの時間が増えた医療機関・施設が多く、良いおもちゃは自然と子どもの「好き」や意欲を引き出し、多職種の職員の子どもの対する認識や行動を変容させたことがうかがえた。

調査結果から、あそびのむし事業は、その目的に照らし、有効な内容で実施され、寄贈先において有効に活用され、当初の目的を果たしたと考えられる。

(4) あそびのむし事業の課題

① おもちゃの数

第1弾は47種と専用ボックス4箱を全国90カ所へ、第2弾はおもちゃ65種とオリジナル玩具5種と専用ボックス4箱を全国150カ所へ寄贈した。第1弾の実施を踏まえ、第2弾はおもちゃセットの構成、配布先、研修・交流会の内容等も見直し、さらなる改良を加え実施された。

質の高い多数のおもちゃについて、研修会、交流会で遊び方を学びながら、いろいろなおもちゃを試す中で、難病児が遊ぶのは難しいと思っていたおもちゃでも遊べるということがわかった、子どもの好きなおもちゃや好きなことを見つけることができたという意見が多かった。支援者が固定概念を持っていたことに気づいたということが聞かれた。子どもの個性、好み、障害は多様で、一人として同じ子どもはいない。支援者も職種、経験、個性、好みは多様である。

多数の良質のおもちゃがあることで、遊びの可能性が無限に広がるという意見が寄せられた。「おもちゃのセット」であることの意義は、寄贈先や保護者にも伝わり、理解されていた。

一方、少数ではあるが、「小規模な施設で、保管場所が少ないため、少ない数のおもちゃセットでもよかった」、「おもちゃの数を少なくして、その分寄贈先を増やして、あそびのむしを体験できる施設を増やしてはどうか」という意見があった。また、「自病院・自施設を利用する子どもには遊びづらいおもちゃが含まれていた(ルービックキューブ、おたまトーン、磁石を利用したおもちゃ等)」との意見も寄せられた。

おもちゃの選定、発注、梱包、発送、実施後のフォロー等の事業のプロセスを考えると、寄贈先の個々の要望に応えることは難しいと考えられるが、数の多めのセット・少なめのセットを2パターン用意する等は検討の余地があるのではないかと考えられる。

難病児が遊ぶことが難しいおもちゃであっても、障害が軽度の子どもが遊んでいる、きょうだい児が施設に来た時に遊ぶ、保護者が興味を持ってコミュニケーションが生まれる、職員が遊ぶのを子どもたちが楽しんで見ている等の活用方法も聞かれた。

② 長期的な視点からの事業の継続性

小児科を標榜する病院2,523カ所(令和2年)、小児科を標榜する診療所数3,119カ所(令和2年)、児童発達支援(児童発達支援センターを含む)の事業所数10,190カ所(令和4年8月)放課後等デイサービスの事業所数は19,178カ所(令和4年8月)、障害児入所施設(福祉型・医療型)の事業所数464カ所等と、多数、整備されている。(厚生労働省医療施設(静態・動態)調査、令和4年社会福祉施設等調査より)

しかし、本調査において、難病児は外出や体験の機会が限られ、地域の居場所が家と学校しかないことも多いとの意見があった。また、地域に同じような病気や障害がある子供がいるとは限らないため、親子ともに孤立感を感じやすいことも指摘された。

支援者が保護者と学校の先生のみ等、特定の人としか関われないと、子ども自身も大変だし、支援者にとっても負担が大きくなる。子どもが他者とつながるきっかけとなるのがおもちゃであり、遊びを通じて、いろいろな人と関われるようになる、子どもがその先の

人生や、親亡き後も、明るく幸せに生きていくことにつながるとの意見が聞かれた。

難病児の遊びの体験の機会を広げることは、子どもの発達・成長、自立という長期的な観点からみても大切な課題と考えられる。あそびのむしの関係機関や寄贈先は、今後も、あそびのむしで遊んだ難病の子どもたちのその後の成長を支えていくことが期待される。また、難病児にとっての遊びの意義や効果を、地域や社会に積極的に情報発信し、理解者、支持者を広げていくことが望まれる。

③ 情報発信への期待

まずは、本調査報告書を寄贈先や関係機関に共有し、改めてあそびのむしの意義や効果を伝えていくことが考えられる。

スタートブックは、医療機関・施設の職員の評価が高く、寄贈後もフルに活用されていることが明らかとなった。「あそびのむしセットには選ばれなかったが良質なおもちゃがあればそれもスタートブックに掲載してほしい」、「スタートブックにおもちゃの値段も掲載してほしい」等の要望が聞かれた。難病児向けのおもちゃの選定や遊び方の参考書として、スタートブックの活用が考えられる。

YouTube 等の動画サイトや、日本財団、芸術と遊びの創造協会のサイトに、あそびのむしの遊び方の動画をアップしてほしいとの要望もあった。遊び方の研修会・交流会を定期的に開催してほしいとの要望もみられた。

難病児に関する有益な情報源は限られるため、信頼できる機関が情報発信を続けることの意義は大きいと考えられる。

保護者のヒアリングによると、難病児の保護者の私的なネットワークがあり、オンライン、オフラインの双方で活動しており、あそびのむしの情報も共有されているとのことであった。メールや SNS 等を使った情報共有では、写真・動画を共有することも可能なため、実践的な情報が拡散していくことが期待できる。

居場所、遊びの機会等を求めている難病児と保護者に、必要な情報が届くように、様々なネットワークを活用しながら、支援活動を継続することが望まれる。

(5) あそびのむしの効果測定を踏まえた難病の子どもと家族を支える活動の展開

今回の調査から、遊びは難病児の発達・成長に不可欠であり、おもちゃや遊びを通じて周囲とつながれることが明らかになった。しかし、保護者や専門職等の支援者こそ周囲とのつながりを必要としていること、依然として難病児と保護者のサービスの利用や体験の選択肢が少ないという課題が明らかになった。

優れたおもちゃを使った遊びは、難病の子どもを、家族・支援者・友達といった「社会」に導いてくれる入口（ドア）のような役割を果たしていることがわかった。しかし、それは入口に過ぎないともいえる。難病児の体験や社会参加の機会の確保は、子どもの権利擁護の観点からも、引き続き取り組んでいくことが望まれる。

前述したように、難病児を含む子どもを対象とする医療機関・施設は多数あり、おもちゃセットの寄贈を続けることが目的ではない。あそびのむしの寄贈先以外にも、難病児の遊びの重要性を普及啓発していくことが今後の課題と考えられる。

今回のあそびのむし事業の効果測定の結果等も踏まえながら、広い視野に立って、難病の子どもと家族を支える活動を展開していくことが望まれる。

(6) 寄贈先でのさらなるあそびのむしの活用への期待

あそびのむしの寄贈を契機として、難病の子どもと支援者の遊びの時間や質の充実に取り組んだ医療機関・施設が多かったことが調査より明らかになった。今後も、医療機関・施設等の支援者側が遊びの重要性を理解して、遊びの環境や時間等を工夫して提供していくことが重要だと考える。

子どもが楽しい、もっと遊びたいと感じられる遊び、他者と関わることを経験する遊び、具体が良くない時にほっと安心できるようなおもちゃなど、子どもと支援者とおもちゃ・遊びの組み合わせは無限にある。あそびのむしのおもちゃを組み合わせても良いし、子どもや支援者がおもちゃを手作りしても楽しいだろう。

あそびのむしのおもちゃや遊びをきっかけに、地域とのつながりができた・強まったという施設の声も聞かれた。当該医療機関・施設を利用していない難病児の子ども・保護者、地域住民、関係団体・関係機関等に対して、おもちゃや遊びを媒介として、積極的な働きかけや情報発信等を行うことを期待したい。ヒアリング調査結果などを参考に、地域の施設と連携して、遊びのイベント等を企画することも考えられる。

好事例におけるおもちゃ・遊びの具体的な活用方法

【おもちゃの保管と展示】

- ・ 保管場所、展示場所を確保して決める
- ・ 毎日、使用前で細かいパーツまでそろっているか確認する
- ・ 寄贈された箱や棚に収納しているおもちゃの写真を貼る
- ・ 使用前、よだれなどで汚れたら都度、消毒する

【あそびの雰囲気づくり】

- ・ 子どもにわかりやすいように遊びの主担当、サブ担当の職員を決める
- ・ 生活のリズムの中に遊びの時間をもうける（歌や体操をする等）
- ・ 部屋を暗くして、光るおもちゃを楽しむ
- ・ オルゴールや楽器の時は他の音を控える

【子どもに合わせた遊び】

- ・ 子どもの好み、心身状況に合わせたおもちゃの選定と遊び方
- ・ 遊ぶ子どもを見守り、子どもの発達・成長、可能性を見極めることも大切
- ・ 無理だと先入観を持たずに遊んでみる
- ・ 支援者が楽しいと思うと子どもも楽しい
- ・ おもちゃの遊び方の学習（芸術と遊び創造協会、全国のおもちゃ美術館の研修会、イベント等への参加による学習、YouTube 等での学習、おもちゃコンサルタントとの交流等）

好事例における保護者、地域等への働きかけ、情報発信

- ・送迎時、連絡帳、施設便り等で、子どもがあそびのむしで遊ぶ様子を伝える
- ・送迎時、イベント時は、自施設では遊ぶことが難しいおもちゃであっても、きょうだい児等に遊んでもらう
- ・おもちゃや遊びの話題で保護者とのコミュニケーションが豊かになる
- ・地域の他の施設におもちゃを貸し出す
- ・医療機関・施設のサイトでの遊びの様子の紹介、SNS等での情報発信を通じて、難病児の生活や遊びについて理解を深めてもらう

(7) 寄贈を受けていない団体におけるおもちゃ・遊びの取組みへの期待

あそびのむしの寄贈を受けていない団体にも、本報告書等により事業の意義や成果を知り、難病児の治療・リハビリテーション・療育の参考にされたい。良いおもちゃは、優れた芸術でもあり、子どもだけでなく、大人までも豊かで幸せな気持ちにしてくれる。

あそびのむしのおもちゃには、市販のポピュラーなものもある。しかし、新たにおもちゃを買わなくても、既存のおもちゃ、手作りのおもちゃでも構わない。

支援者が固定概念を持たず、音が出るおもちゃなど、いろいろなおもちゃで子どもと遊んでみて、難病児の好きなおもちゃ、好きな遊びを見つけ、どんどんコミュニケーションしてみしてほしい。

遊び方がわからない時は、あそびのむしの寄贈先に聞いてみてほしい。全国のおもちゃ美術館にもあそびのむしは設置されているので、おもちゃコンサルタントが喜んで遊び方やおもちゃの選び方、取り扱い方等を教えてくれるだろう。

支援者が、積極的におもちゃ・遊びを媒介にして、子ども、保護者、地域の関係機関等とのネットワークを広げていくことが、あそびのむしの次の目標である。地域において、ネットワークが構築されると、難病児の体験等の機会の拡大、子ども・保護者の孤立の解消等につながると期待される。

【インフォメーション】

公益財団法人 日本財団と、特定非営利活動法人 芸術と遊び創造協会は、あそびのむしの事業について情報を発信・提供しているので、関心のある医療機関・事業者、支援者等は、下記の公式サイトを参照されたい。

【参考 URL】

公益財団法人 日本財団の「難病の子どもと家族を支える プログラム」

<https://nf-nanbyoujishien.com/aboutus/>

特定非営利活動法人 芸術と遊び創造協会

※あそびのむしの配布先、第1弾・第2弾のハンドブック等が掲載されている。

<https://art-play.or.jp/about/index.html>

資料編：

○調査票様式

本調査でを使用した調査票様式について、以下に掲載した。

難病児向けおもちゃセット「あそびのむし」の活用状況に係るアンケート調査(※印刷用)

1. 貴医療機関・貴施設(以降、貴施設と表記)の概要

問1. 貴施設の基本情報をご回答ください。

問1(1). 貴法人格

※貴施設の設置者と運営者が異なる場合は、運営者の法人格をご記載下さい。【必須】

(1つ選択)

- 1. 国立大学法人・学校法人
- 2. 独立行政法人・国立研究開発法人
- 3. 地方公共団体
- 4. 地方独立行政法人
- 5. 医療法人
- 6. 社会福祉法人
- 7. 一般社団法人
- 8. 公益社団法人
- 9. 一般財団法人
- 10. 公益財団法人
- 11. 特定非営利活動法人
- 12. 株式会社
- 13. 合同会社
- 14. 有限会社
- 15. その他(具体的に:) ()

問1(2)～(5). 法人名、施設名、所在地、連絡先情報 【必須】

問1(2). 貴法人名	()	
問1(3). 貴施設名	()	
問1(4). 所在地	都道府県名 選択してください <input type="radio"/> 1. 北海道 <input type="radio"/> 2. 青森県 <input type="radio"/> 3. 岩手県 <input type="radio"/> 4. 宮城県 <input type="radio"/> 5. 秋田県 <input type="radio"/> 6. 山形県 <input type="radio"/> 7. 福島県 <input type="radio"/> 8. 茨城県 <input type="radio"/> 9. 栃木県 <input type="radio"/> 10. 群馬県 <input type="radio"/> 11. 埼玉県 <input type="radio"/> 12. 千葉県 <input type="radio"/> 13. 東京都 <input type="radio"/> 14. 神奈川県 <input type="radio"/> 15. 新潟県 <input type="radio"/> 16. 富山県 <input type="radio"/> 17. 石川県 <input type="radio"/> 18. 福井県 <input type="radio"/> 19. 山梨県 <input type="radio"/> 20. 長野県 <input type="radio"/> 21. 岐阜県 <input type="radio"/> 22. 静岡県 <input type="radio"/> 23. 愛知県 <input type="radio"/> 24. 三重県 <input type="radio"/> 25. 滋賀県 <input type="radio"/> 26. 京都府 <input type="radio"/> 27. 大阪府 <input type="radio"/> 28. 兵庫県 <input type="radio"/> 29. 奈良県 <input type="radio"/> 30. 和歌山県 <input type="radio"/> 31. 鳥取県 <input type="radio"/> 32. 島根県 <input type="radio"/> 33. 岡山県 <input type="radio"/> 34. 広島県 <input type="radio"/> 35. 山口県 <input type="radio"/> 36. 徳島県 <input type="radio"/> 37. 香川県	市区町村名 ()

	<ul style="list-style-type: none"> ○38. 愛媛県 ○39. 高知県 ○40. 福岡県 ○41. 佐賀県 ○42. 長崎県 ○43. 熊本県 ○44. 大分県 ○45. 宮崎県 ○46. 鹿児島県 ○47. 沖縄県 	
問1(5). ご連絡先	お名前 ()	電話番号 ()
	メールアドレス ()	

問1(6). 寄贈先の施設種別

※複数の施設が併設されている場合、最もあそびのむしを活用している施設を1つ選択ください。【必須】

(1つ選択)

- 1. 病院
- 2. 診療所・クリニック
- 3. 訪問看護ステーション
- 4. こどもホスピス
- 5. 障害児通所支援施設
- 6. 障害児入所支援施設
- 7. 当事者団体
- 8. その他 (具体的に:) ()

問1(7). 「あそびのむし」が寄贈された時期 【必須】

(1つ選択)

- 1. 2020年度(第1弾)
- 2. 2023年度(第2弾)

寄贈先1箇所につき、複数の事業所であそびのむしを活用されている場合、以降の設問では、あそびのむしを最も活用している貴施設について回答ください。

問2. 貴施設の利用者の状況についてご回答ください。

問2(1). 貴施設はどのような子どもが利用されていますか。【必須】

(複数回答可)

No.	項目	1	2	3	4
		医療的ケア児や重症心身障害児(歩行や1人で遊ぶことが困難)	医療的ケア児や重症心身障害児(歩行や1人で遊ぶことが可能)	上記1, 2に該当しない障害児	健常児
1	あてはまるもの	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	最も人数が多いもの	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

問2(2). 貴施設での1日あたりの難病児の平均利用者数(2024年7月の平均)

※難病児の利用者がいない場合は、「0」と記入ください。(人) 【必須】

(数値記入)

人

問2(3). 難病児の貴施設の平均利用頻度 **【必須】**

(1つ選択)

1. 毎日 2. 週に3回以上 3. 週に1～2回程度 4. 月に数回程度
5. 月に1日程度

2. 「あそびのむし」の活用状況1【2020年度(第1弾)】

問3. 貴施設の「あそびのむし」の活用状況についてご回答ください。

問3(1). 「あそびのむし」の活用頻度 **【必須】**

(1つ選択)

1. 毎日 2. 週に3日以上 3. 週に1～2日程度 4. 月に数日程度
5. 月に1日程度 6. 活用していない

問3(2). 1日あたりの「あそびのむし」を利用する難病児の人数 **【必須】**

(1つ選択)

1. 20人以上 2. 15～19人 3. 10～14人 4. 5～9人 5. 1～4人
6. 0人

問3(3). よく活用するおもちゃの 카테고리 (適宜STARTBOOKのPDFを参照の上、ご回答ください。) **【必須】**

(複数回答可)

1. 好きな人とじっくり向き合って遊ぶおもちゃ 2. きょうだい、友達と遊びが広がるおもちゃ
3. 音で遊ぼう！耳で楽しむおもちゃ 4. 大人も気分転換！リフレッシュおもちゃ
5. よく活用するおもちゃはない

【問3(3)で「1. 好きな人とじっくり向き合って遊ぶおもちゃ」を選択された方にうかがいます。】

問3(3)1. よく活用するおもちゃ名

(複数回答可)

1. リングウエーブ 2. ロールアゲインタワー 3. スピンアゲイン 4. マグタブ
5. スターコマ 6. ジュエルこま・デュシマこま 7. MAN消防車
8. octons(オクトンズ) 9. (第1弾のみ)マーブルアート
10. (第1弾のみ)ビルディング・カップ

【問3(3)で「2. きょうだい、友達と遊びが広がるおもちゃ」を選択された方にうかがいます。】

問3(3)2. よく活用するおもちゃ名

(複数回答可)

1. ビリボ 2. クネクネバーン 3. カエルさんジャンプ 4. カラフルギア
5. フレックファーストセット 6. おでかけバーベキューセット 7. カーブドミノ

- 8. (第1弾のみ)エアバルーン
- 9. (第1弾のみ)歩く動物(とことこ動物)
- 10. (第1弾のみ)モンキーハンドバット
- 11. (第1弾のみ)コノレル 21P
- 12. (第1弾のみ)おなべブランコ
- 13. (第1弾のみ)キッチン変身布

【問3(3)で「3. 音で遊ぼう！耳で楽しむおもちゃ」を選択された方にうかがいます。】

問3(3)3. よく活用するおもちゃ名

(複数回答可)

- 1. 小さな森の合唱団(琉球版)
- 2. ミニツリーチャイム+スタンド
- 3. オタマトーン テクノ・オタマトーン デラックス
- 4. トロムメールクラシック
- 5. マラカス
- 6. ドレミマット
- 7. オーシャンドラム
- 8. キッズパーカッション
- 9. (第1弾のみ)ソリッドドラム
- 10. (第1弾のみ)リズムポコ エイトステップベル
- 11. (第1弾のみ)ミニ・レインボー メーカー

【問3(3)で「4. 大人も気分転換！リフレッシュおもちゃ」を選択された方にうかがいます。】

問3(3)4. よく活用するおもちゃ名

(複数回答可)

- 1. パープレクサス ルーキー
- 2. スティッキー
- 3. セーフティマグネットダーツ
- 4. シャラシャリング
- 5. アーチレインボー
- 6. スピニングプレート(皿回しセット)
- 7. シフォンスカート(8色)
- 8. シフォン布大判(3色)
- 9. (第1弾のみ)フィボナッチTree(小)
- 10. (第1弾のみ)アクリル三角積み木

2. 「あそびのむし」の活用状況2

問4. 貴施設で「あそびのむし」を活用している方についてご回答ください。

問4(1). 難病児以外の「あそびのむし」の利用者 **【必須】**

(複数回答可)

- 1. 難病児の保護者
- 2. 難病児のきょうだい
- 3. 難病児以外で、貴施設を利用する子ども
- 4. 研究者、外部団体の職員、ボランティア
- 5. その他 (具体的に:) ()
- 6. 難病児以外は利用していない

問4(2). 1日あたり、難病児の「あそびのむし」の活用に関わる職員数(例:保育士2人、看護師1人、理学療法士1人が一緒に遊んでいる場合、4人と記入) **【必須】**

(数値記入)

人

問4(3). 貴施設で「あそびのむし」の活用に関わっている職員 **【必須】**

(複数回答可)

- 1. 児童発達支援管理責任者
- 2. 児童指導員
- 3. 保育士
- 4. 看護職員
- 5. 理学療法士
- 6. 作業療法士
- 7. 言語聴覚士
- 8. 心理担当職員
- 9. 医師

- 10. その他（具体的に:）() □11. 関わっている職員はいない

問4(4). 職種ごとに、「あそびのむし」の活用にあたって工夫している点等があれば、ご記入ください。【必須】

()

問5. 貴施設の「あそびのむし」の活用場所、活用場面、保管場所、工夫についてご回答ください。

問5(1). 活用場所 【必須】

(複数回答可)

- 1. プレイルーム、療育室 □2. その他の共有スペース □3. 利用者の個室
□4. 利用者の自宅 □5. 他事業所 □6. その他（具体的に:）()

問5(2). 活用場面 【必須】

(複数回答可)

- 1. 常時設置している □2. 普段からあそびの時間を設け、活用している
□3. イベント等で活用している □4. その他（具体的に:）()

問5(3). 保管場所

※おもちゃの半数以上を設置しているところをご選択ください。【必須】

(1つ選択)

- 1. 普段使用しているエリアに常時置いている □2. 倉庫などに収納している
□3. その他（具体的に:）()

問5(4). 活用にあたっての工夫 【必須】

(複数回答可)

- 1. 一週間のスケジュールの中で、子どもの遊びの時間を定常的に増やした
□2. 子どもが手に取って遊べるようおもちゃを配置する等、環境として遊びの機会を増やした
□3. 個別に子どもや家族を遊びに誘う声掛けを行っている
□4. 遊びの時間・場を、盛り上げる演出をしている
□5. 遊ぶ際、職員・ボランティア等を配置して、一緒に遊んでいる
□6. 職員等が、遊びの意義や遊び方について学習している
□7. 職員等が、遊びの意義や効果について話し合った
□8. 職員等が、子どもの様子や効果を見ながら、遊び方を変えている
□9. おもちゃインストラクター、おもちゃコンサルタント等の遊びの資格をもった職員等が、遊びに関わっている
□10. 家族やきょうだい、友達と一緒に遊べる時間・場におもちゃをセットしている
□11. 子どもが飽きないように、一定期間で、おすすめのおもちゃを入れ替えている
□12. 子どもや家族に、あそびのむしの趣旨や内容等を周知した
□13. より多くの子ども達に遊びを提供できるように、イベント等において積極的に使用している
□14. 家庭や地域の事業所等に貸し出しをしている
□15. (併設のサービスがある場合)複数のサービスで活用する等、より多くの子どもや家族が活用できるようにしている
□16. その他（具体的に:）() □17. 特になし

3. 貴施設での「あそびのむし」の活用状況の評価

問6. 貴施設での、難病児の遊びの機会(時間)の提供について、現状に最も近いものをお選びください。

【必須】

(1つ選択)

- 1. 遊びは大切だと考えており、医療的ケアや療育とあわせて、積極的に遊びの機会を提供している
- 2. 遊びは大切だと考えており、医療的ケアや療育とあわせて、可能な範囲で遊びの機会を提供している
- 3. 遊びは大切だが、医療的ケアや療育を優先しているため、遊びの機会は提供していない
- 4. いずれとも言えない

問7. 貴施設では、「あそびのむし」の寄贈を受けたことにより、難病児に対する遊びの機会の提供について変化がありましたか。【必須】

(1つ選択)

- 1. 子ども、職員等がおもちゃを手にする回数が増えた
- 2. 特に変化はなかった
- 3. 子ども、職員等がおもちゃを手にする回数が減った
- 4. 把握していない

問8. 「あそびのむし」の寄贈の前後で、貴施設では1日あたり何分くらい、遊びの時間が増加しましたか？

【必須】

(1つ選択)

- 1. 1～30分
- 2. 31～60分
- 3. 61～90分
- 4. 91～120分
- 5. 121分以上
- 6. 遊びの時間は増えていない

問9. 貴施設では、「あそびのむし」の寄贈を受けたことにより、難病児の遊びにあたり、職員にどのような変化がありましたか。【必須】

(複数回答可)

- 1. 子どもとのコミュニケーションが活性化した
- 2. 保護者とのコミュニケーションが活性化した
- 3. 子どもの可能性をより信じられるようになった
- 4. 職員の遊びに対するモチベーションが向上した
- 5. おもちゃを組み合わせるなど、職員の遊び方の幅が広がった
- 6. 今まで遊びに関わらなかった職員も積極的に関わるようになった
- 7. 他の配布先の医療機関・施設との交流が増えた
- 8. 地域の医療機関・施設との交流が増えた
- 9. その他(具体的に:) ()
- 10. 特に変化はない

問10. 「あそびのむし」の寄贈を受けたことにより、どのような気づきがありましたか。【必須】

(複数回答可)

- 1. 遊びは、子どもの成長や発達に良い影響があると気づいた(具体的に:) ()
- 2. 職員の遊びに対する知識やスキルが十分でないことに気づいた
- 3. 貴施設において、遊びの機会が不足していることに気づいた
- 4. 貴施設において、遊びの際の子どもへの関わり方を見直すきっかけになった
- 5. その他(具体的に:) ()
- 6. 特に気づきはない

4. 「あそびのむし」の子どもへの効果

問11. 「あそびのむし」の子どもへの効果についてご質問します。「あそびのむし」は、子どもに純粋に遊びを楽しんでもらうツールとして、有効だと思いますか？【必須】

(1つ選択)

- 1. とても有効
- 2. まあ有効
- 3. あまり有効ではない
- 4. 有効ではない
- 5. いずれとも言えない

問12. 上記の項目を選択した理由について、ご記入ください。【必須】

()

問13. 貴施設では「あそびのむし」で遊んだ子どもの中に、変化がみられた子どもはいましたか？【必須】

(1つ選択)

1. 変化がみられた子どもがいた 2. 変化がみられた子どもはいない
 3. 把握していない

【問13で「1.変化がみられた子どもがいた」を選択された方にうかがいます。】

問14. どのような変化が見られましたか？

(複数回答可)

1. 笑顔が増えた 2. 目が輝いた 3. 興味・関心を持つものが増えた
 4. 集中して遊ぶようになった 5. 友達と遊ぶようになった 6. 家族と遊ぶようになった
 7. 食欲が増進した 8. コミュニケーションが増えた
 9. 通院、通所、入院、入所の際の楽しみができた 10. その他（具体的に：）()

問15. 「あそびのむし」を活用した際の、子どもの様子や変化について、ご自由に記入ください。

(自由回答)

()

5. 保護者との関わりの状況、「あそびのむし」の保護者への効果

問16. 貴施設と難病児の保護者との関わりの状況について、当てはまるものを選択してください。【必須】

(複数回答可)

1. 日常的に相談対応を行っている
 2. 定期的にイベント(保護者会、交流会、遠足等)を実施している
 3. 送迎時にコミュニケーションを取っている 4. 上記のいずれも行っていない

問17. 子どもが「あそびのむし」で遊んだことにより、保護者の変化はありましたか？【必須】

(1つ選択)

1. 変化があった 2. 変化はなかった 3. 把握していない

【問17で「1.変化があった」を選択された方にうかがいます。】

問18. どのような変化が見られましたか？

(複数回答可)

1. これまで子どもと一緒に遊ぶことができなかったが、遊べるようになった

- 2. これまでも子どもと一緒に遊んでいたが、より楽しく遊べるようになった
- 3. 遊びを通して子どもとのコミュニケーションがより取れるようになった
- 4. 子どもの好きなことや、好きなおもちゃを把握することができた
- 5. 保護者自身の気分転換になった
- 6. 職員、ボランティアとの会話や交流が増えた
- 7. 他の家族との会話や交流が増えた
- 8. その他（具体的に：）（　）

問19. 「あそびのむし」を活用した際の、保護者の様子や変化について、ご自由に記入ください。

（自由回答）

（　）

6. 「あそびのむし」に関する要望等

問20. 「あそびのむし」のおもちゃの種類について、希望に最も近いものをご回答ください。（参考：第1弾の配布数は約50種類、第2弾の配布数は約70種類です）【必須】

（1つ選択）

- 1. 20種類程度までが良い
- 2. 21～40種類程度が良い
- 3. 41～60種類程度が良い
- 4. 61種類以上が良い
- 5. その他（具体的に：）（　）

問21. 「あそびのむし」に関する要望について、当てはまるものがあればご回答ください。【必須】

（複数回答可）

- 1. おもちゃのメンテナンス、効率的な消毒方法などの情報が欲しい
- 2. おもちゃを継続して活用するためのアイデアが欲しい
- 3. 子どもに合ったおもちゃを選定できるよう、遊び方、対象、効果等の情報が欲しい
- 4. おもちゃの種類や数はもっと多い方が良い
- 5. おもちゃの種類や数はもっと少ない方が良い
- 6. 同じ種類のおもちゃを複数個配布して欲しい
- 7. 他の配布先の医療機関・施設との交流会を増やして欲しい
- 8. 研修会を増やして欲しい
- 9. 困った時に、おもちゃコンサルタント等に相談できる体制があるとよい
- 10. 貴施設に、おもちゃコンサルタント等が来てサポートしてもらえるとよい
- 11. その他（具体的に：）（　）
- 12. 特に要望はない

問22. 「あそびのむし」の活用にあたっての課題として、当てはまるものがあればご回答ください。【必須】

（複数回答可）

- 1. おもちゃの消毒の負担が大きい
- 2. おもちゃの故障や、劣化（色落ち、ささくれ等）がある
- 3. スペースに限りがあるので、子どもがすぐに手が届く位置におもちゃを設置することができない
- 4. 持ち運びや出し入れがしづらい
- 5. 遊びの時間を確保することができない
- 6. 職員ごとに、あそびの意義に関して意識の差がある
- 7. その他（具体的に：）（　）
- 8. 特に課題はない

問23. その他、「あそびのむし」への要望やご意見等があれば、ご自由に記入ください。

（自由回答）

（　）

難病児向けおもちゃセット「あそびのむし」の活用状況に係るアンケート調査(※印刷用)

1. 貴医療機関・貴施設(以降、貴施設と表記)の概要

問1. 貴施設の基本情報をご回答ください。

問1(1). 貴法人格

※貴施設の設置者と運営者が異なる場合は、運営者の法人格をご記載下さい。【必須】

(1つ選択)

- 1. 国立大学法人・学校法人
- 2. 独立行政法人・国立研究開発法人
- 3. 地方公共団体
- 4. 地方独立行政法人
- 5. 医療法人
- 6. 社会福祉法人
- 7. 一般社団法人
- 8. 公益社団法人
- 9. 一般財団法人
- 10. 公益財団法人
- 11. 特定非営利活動法人
- 12. 株式会社
- 13. 合同会社
- 14. 有限会社
- 15. その他 (具体的に:) ()

問1(2)~(5). 法人名、施設名、所在地、連絡先情報 【必須】

問1(2). 貴法人名	()	
問1(3). 貴施設名	()	
問1(4). 所在地	都道府県名 選択してください <input type="radio"/> 1. 北海道 <input type="radio"/> 2. 青森県 <input type="radio"/> 3. 岩手県 <input type="radio"/> 4. 宮城県 <input type="radio"/> 5. 秋田県 <input type="radio"/> 6. 山形県 <input type="radio"/> 7. 福島県 <input type="radio"/> 8. 茨城県 <input type="radio"/> 9. 栃木県 <input type="radio"/> 10. 群馬県 <input type="radio"/> 11. 埼玉県 <input type="radio"/> 12. 千葉県 <input type="radio"/> 13. 東京都 <input type="radio"/> 14. 神奈川県 <input type="radio"/> 15. 新潟県 <input type="radio"/> 16. 富山県 <input type="radio"/> 17. 石川県 <input type="radio"/> 18. 福井県 <input type="radio"/> 19. 山梨県 <input type="radio"/> 20. 長野県 <input type="radio"/> 21. 岐阜県 <input type="radio"/> 22. 静岡県 <input type="radio"/> 23. 愛知県 <input type="radio"/> 24. 三重県 <input type="radio"/> 25. 滋賀県 <input type="radio"/> 26. 京都府 <input type="radio"/> 27. 大阪府 <input type="radio"/> 28. 兵庫県 <input type="radio"/> 29. 奈良県 <input type="radio"/> 30. 和歌山県 <input type="radio"/> 31. 鳥取県 <input type="radio"/> 32. 島根県 <input type="radio"/> 33. 岡山県 <input type="radio"/> 34. 広島県 <input type="radio"/> 35. 山口県 <input type="radio"/> 36. 徳島県 <input type="radio"/> 37. 香川県	市区町村名 ()

	<input type="radio"/> 38. 愛媛県 <input type="radio"/> 39. 高知県 <input type="radio"/> 40. 福岡県 <input type="radio"/> 41. 佐賀県 <input type="radio"/> 42. 長崎県 <input type="radio"/> 43. 熊本県 <input type="radio"/> 44. 大分県 <input type="radio"/> 45. 宮崎県 <input type="radio"/> 46. 鹿児島県 <input type="radio"/> 47. 沖縄県	
問1(5). ご連絡先	お名前 ()	電話番号 ()
	メールアドレス ()	

問1(6). 寄贈先の施設種別

※複数の施設が併設されている場合、最もあそびのむしを活用している施設を1つ選択ください。【必須】

(1つ選択)

1. 病院 2. 診療所・クリニック 3. 訪問看護ステーション 4. こどもホスピス
5. 障害児通所支援施設 6. 障害児入所支援施設 7. 当事者団体
8. その他 (具体的に:) ()

問1(7). 「あそびのむし」が寄贈された時期 【必須】

(1つ選択)

1. 2020年度(第1弾) 2. 2023年度(第2弾)

寄贈先1箇所につき、複数の事業所であそびのむしを活用されている場合、以降の設問では、あそびのむしを最も活用している貴施設について回答ください。

問2. 貴施設の利用者の状況についてご回答ください。

問2(1). 貴施設はどのような子どもが利用されていますか。【必須】

(複数回答可)

		1	2	3	4
No.	項 目	医療的ケア児や重症心身障害児(歩行や1人で遊ぶことが困難)	医療的ケア児や重症心身障害児(歩行や1人で遊ぶことが可能)	上記1, 2に該当しない障害児	健常児
1	あてはまるもの	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	最も人数が多いもの	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

問2(2). 貴施設での1日あたりの難病児の平均利用者数(2024年7月の平均)

※難病児の利用者がいない場合は、「0」と記入ください。(人) 【必須】

(数値記入)

人

問2(3). 難病児の貴施設の平均利用頻度 **【必須】**

(1つ選択)

1. 毎日 2. 週に3回以上 3. 週に1～2回程度 4. 月に数回程度
5. 月に1日程度

2. 「あそびのむし」の活用状況2 **【2023年度(第2弾)】**

問3. 貴施設の「あそびのむし」の活用状況についてご回答ください。

問3(1). 「あそびのむし」の活用頻度 **【必須】**

(1つ選択)

1. 毎日 2. 週に3日以上 3. 週に1～2日程度 4. 月に数日程度
5. 月に1日程度 6. 活用していない

問3(2). 1日あたりの「あそびのむし」を利用する難病児の人数 **【必須】**

(1つ選択)

1. 20人以上 2. 15～19人 3. 10～14人 4. 5～9人 5. 1～4人
6. 0人

問3(3). よく活用するおもちゃの 카테고리 (適宜STARTBOOKのPDFを参照の上、ご回答ください。)

【必須】

(複数回答可)

1. 好きな人とじっくり向き合って遊ぶおもちゃ 2. きょうだい、友達と遊びが広がるおもちゃ
3. 音で遊ぼう！耳で楽しむおもちゃ 4. 大人も気分転換！リフレッシュおもちゃ
5. (第2弾のみ)あそびのむしオリジナルおもちゃ 6. よく活用するおもちゃはない

【問3(3)で「1. 好きな人とじっくり向き合って遊ぶおもちゃ」を選択された方にうかがいます。】

問3(3)1. よく活用するおもちゃ名

(複数回答可)

1. リングウエーブ 2. ロールアゲインタワー 3. スピンアゲイン 4. マグタブ
5. スターコマ 6. ジュエルこま・デュシマこま 7. MAN消防車
8. octons(オクトンズ) 9. (第2弾のみ)マグネットボード ジオフォームセットボックス
10. (第2弾のみ)スタッキングビーカー 11. (第2弾のみ)ミニカ
12. (第2弾のみ)回転式視覚刺激ドラム 13. (第2弾のみ)ロケットウ
14. (第2弾のみ)テディ・ゴーラウンド
15. (第2弾のみ)つの中のサイコロ&テトラ 35ボックス
16. (第2弾のみ)ワーリースクイズ

【問3(3)で「2. きょうだい、友達と遊びが広がるおもちゃ」を選択された方にうかがいます。】

問3(3)2. よく活用するおもちゃ名

(複数回答可)

- 1. ヒリボ
- 2. クネクネバーン
- 3. カエルさんジャンプ
- 4. カラフルギア
- 5. ブラックファーストセット
- 6. おでかけパーベキューセット
- 7. カーブドミノ
- 8. (第2弾のみ)どんぐりころころ デカどんぐり どんぐりの坂・大
- 9. (第2弾のみ)オーガニックハンドバベット ウサギ
- 10. (第2弾のみ)はじめてのゲーム 果樹園
- 11. (第2弾のみ)WALTER むかで
- 12. (第2弾のみ)ホバーサッカー
- 13. (第2弾のみ)マグフォーマー ベーシックプラスセット30P
- 14. (第2弾のみ)スクイグズスターターセット
- 15. (第2弾のみ)トーテム16
- 16. (第2弾のみ)スマートテックサウンドエンジン
- 17. (第2弾のみ)MaBeee2個セット
- 18. (第2弾のみ)レール&ロードトラベルセット

【問3(3)で「3. 音で遊ぼう！耳で楽しむおもちゃ」を選択された方にうかがいます。】

問3(3)3. よく活用するおもちゃ名

(複数回答可)

- 1. 小さな森の合唱団(琉球版)
- 2. ミニツリーチャイム+スタンド
- 3. オタマトーン テクノ・オタマトーン デラックス
- 4. トロムメール クラシック
- 5. マラカス
- 6. ドレミマット
- 7. オーシャンドラム
- 8. キッズパーカッション
- 9. (第2弾のみ)グロッケン ベンタトニック7音
- 10. (第2弾のみ)タンゴドラム(6インチ・8キー)
- 11. (第2弾のみ)レインボースティック
- 12. (第2弾のみ)森のメロディカー
- 13. (第2弾のみ)ケロケロ楽器
- 14. (第2弾のみ)おきあがり・ムックリ
- 15. (第2弾のみ)モンチッチオルゴール

【問3(3)で「4. 大人も気分転換！リフレッシュおもちゃ」を選択された方にうかがいます。】

問3(3)4. よく活用するおもちゃ名

(複数回答可)

- 1. パープレクサス ルーキー
- 2. スティックキー
- 3. セーフティマグネットダーツ
- 4. シャラシャラリング
- 5. アーチレインボー
- 6. スピニングプレート(皿回しセット)
- 7. シフォンスカーフ(8色)
- 8. シフォン布大判(3色)
- 9. (第2弾のみ)スイッチピッチ
- 10. (第2弾のみ)アンドロメダ銀河
- 11. (第2弾のみ)スフィアボール ラージ
- 12. (第2弾のみ)ルービックキューブ

【問3(3)で「5. (第2弾のみ)あそびのむしオリジナルおもちゃ」を選択された方にうかがいます。】

問3(3)5. よく活用するおもちゃ名

(複数回答可)

- 1. マジカルハンドルカードオルゴール
- 2. 熱帯魚のモビール
- 3. リング×リング～KitoTEto'リング特別版～
- 4. フローラ～花のはぐるまグルグル+マグネットボードセット～
- 5. 節句のつみき

2. 「あそびのむし」の活用状況2

問4. 貴施設で「あそびのむし」を活用している方についてご回答ください。

問4(1). 難病児以外の「あそびのむし」の利用者 **【必須】**

(複数回答可)

1. 難病児の保護者 2. 難病児のきょうだい 3. 難病児以外で、貴施設を利用する子ども
4. 研究者、外部団体の職員、ボランティア 5. その他（具体的に:）()
6. 難病児以外は利用していない

問4(2). 1日あたり、難病児の「あそびのむし」の活用に関わる職員数(例:保育士2人、看護師1人、理学療法士1人が一緒に遊んでいる場合、4人と記入) **【必須】**

(数値記入)

人

問4(3). 貴施設で「あそびのむし」の活用に関わっている職員 **【必須】**

(複数回答可)

1. 児童発達支援管理責任者 2. 児童指導員 3. 保育士 4. 看護職員
5. 理学療法士 6. 作業療法士 7. 言語聴覚士 8. 心理担当職員 9. 医師
10. その他（具体的に:）() 11. 関わっている職員はいない

問4(4). 職種ごとに、「あそびのむし」の活用にあたって工夫している点等があれば、ご記入ください。 **【必須】**

()

問5. 貴施設の「あそびのむし」の活用場所、活用場面、保管場所、工夫についてご回答ください。

問5(1). 活用場所 **【必須】**

(複数回答可)

1. プレイルーム、療育室 2. その他の共有スペース 3. 利用者の個室
4. 利用者の自宅 5. 他事業所 6. その他（具体的に:）()

問5(2). 活用の場面 **【必須】**

(複数回答可)

1. 常時設置している 2. 普段からあそびの時間を設け、活用している
3. イベント等で活用している 4. その他（具体的に:）()

問5(3). 保管場所

※おもちゃの半数以上を設置しているところをご選択ください。 **【必須】**

(1つ選択)

1. 普段使用しているエリアに常時置いている 2. 倉庫などに収納している
3. その他（具体的に:）()

問5(4). 活用にあたっての工夫 【053】

(複数回答可)

- 1. 一週間のスケジュールの中で、子どもの遊びの時間を定常的に増やした
- 2. 子どもが手に取って遊べるようおもちゃを配置する等、環境として遊びの機会を増やした
- 3. 個別に子どもや家族を遊びに誘う声掛けを行っている
- 4. 遊びの時間・場を、盛り上げる演出をしている
- 5. 遊ぶ際、職員・ボランティア等を配置して、一緒に遊んでいる
- 6. 職員等が、遊びの意義や遊び方について学習している
- 7. 職員等が、遊びの意義や効果について話し合った
- 8. 職員等が、子どもの様子や効果を見ながら、遊び方を変えている
- 9. おもちゃインストラクター、おもちゃコンサルタント等の遊びの資格をもった職員等が、遊びに関わっている
- 10. 家族やきょうだい、友達と一緒に遊べる時間・場におもちゃをセットしている
- 11. 子どもが飽きないように、一定期間で、おすすめのおもちゃを入れ替えている
- 12. 子どもや家族に、あそびのむしの趣旨や内容等を周知した
- 13. より多くの子ども達に遊びを提供できるように、イベント等において積極的に使用している
- 14. 家庭や地域の事業所等に貸し出しをしている
- 15. (併設のサービスがある場合)複数のサービスで活用する等、より多くの子どもや家族が活用できるようにしている
- 16. その他 (具体的に:) () 17. 特になし

3. 貴施設での「あそびのむし」の活用状況の評価

問6. 貴施設での、難病児の遊びの機会(時間)の提供について、現状に最も近いものをお選びください。

【053】

(1つ選択)

- 1. 遊びは大切だと考えており、医療的ケアや療育とあわせて、積極的に遊びの機会を提供している
- 2. 遊びは大切だと考えており、医療的ケアや療育とあわせて、可能な範囲で遊びの機会を提供している
- 3. 遊びは大切だが、医療的ケアや療育を優先しているため、遊びの機会は提供していない
- 4. いずれとも言えない

問7. 貴施設では、「あそびのむし」の寄贈を受けたことにより、難病児に対する遊びの機会の提供について変化がありましたか。 【053】

(1つ選択)

- 1. 子ども、職員等がおもちゃを手に取る回数が増えた
- 2. 特に変化はなかった
- 3. 子ども、職員等がおもちゃを手に取る回数減った
- 4. 把握していない

問8. 「あそびのむし」の寄贈の前後で、貴施設では1日あたり何分くらい、遊びの時間が増加しましたか？

【054】

(1つ選択)

- 1. 1～30分
- 2. 31～60分
- 3. 61～90分
- 4. 91～120分
- 5. 121分以上
- 6. 遊びの時間は増えていない

問9. 貴施設では、「あそびのむし」の寄贈を受けたことにより、難病児の遊びにあたり、職員にどのような変化がありましたか。 【054】

(複数回答可)

- 1. 子どもとのコミュニケーションが活性化した
- 2. 保護者とのコミュニケーションが活性化した
- 3. 子どもの可能性をより信じられるようになった
- 4. 職員の遊びに対するモチベーションが向上した

- 5. おもちゃを組み合わせで遊ぶなど、職員の遊び方の幅が広がった
- 6. 今まで遊びに関わらなかった職員も積極的に関わるようになった
- 7. 他の配布先の医療機関・施設との交流が増えた
- 8. 地域の医療機関・施設との交流が増えた
- 9. その他（具体的に：）（ ）
- 10. 特に変化はない

問10.「あそびのむし」の寄贈を受けたことにより、どのような気づきがありましたか。【必須】

（複数回答可）

- 1. 遊びは、子どもの成長や発達に良い影響があると気づいた（具体的に：）（ ）
- 2. 職員の遊びに対する知識やスキルが十分でないことに気づいた
- 3. 貴施設において、遊びの機会が不足していることに気づいた
- 4. 貴施設において、遊びの際の子どもへの関わり方を見直すきっかけになった
- 5. その他（具体的に：）（ ）
- 6. 特に気づきはない

4.「あそびのむし」の子どもへの効果

問11.「あそびのむし」の子どもへの効果についてご質問します。「あそびのむし」は、子どもに純粋に遊びを楽しんでもらうツールとして、有効だと思いますか？【必須】

（1つ選択）

- 1. とても有効
- 2. まあ有効
- 3. あまり有効ではない
- 4. 有効ではない
- 5. いずれとも言えない

問12. 上記の項目を選択した理由について、ご記入ください。【必須】

（ ）

問13. 貴施設では「あそびのむし」で遊んだ子どもの中に、変化がみられた子どもはいましたか？【必須】

（1つ選択）

- 1. 変化がみられた子どもがいた
- 2. 変化がみられた子どもはいない
- 3. 把握していない

【問13で「1.変化がみられた子どもがいた」を選択された方にうかがいます。】

問14. どのような変化が見られましたか？

（複数回答可）

- 1. 笑顔が増えた
- 2. 目が輝いた
- 3. 興味・関心を持つものが増えた
- 4. 集中して遊ぶようになった
- 5. 友達と遊ぶようになった
- 6. 家族と遊ぶようになった
- 7. 食欲が増進した
- 8. コミュニケーションが増えた
- 9. 通院、通所、入院、入所の際の楽しみができた
- 10. その他（具体的に：）（ ）

問15.「あそびのむし」を活用した際の、子どもの様子や変化について、ご自由に記入ください。

（自由回答）

（ ）

5. 保護者との関わりの状況、「あそびのむし」の保護者への効果

問16. 貴施設と難病児の保護者との関わりの状況について、当てはまるものを選択してください。【複数】

(複数回答可)

- 1. 日常的に相談対応を行っている
- 2. 定期的にイベント(保護者会、交流会、遠足等)を実施している
- 3. 送迎時にコミュニケーションを取っている
- 4. 上記のいずれも行っていない

問17. 子どもが「あそびのむし」で遊んだことにより、保護者の変化はありましたか? 【複数】

(1つ選択)

- 1. 変化があった
- 2. 変化はなかった
- 3. 把握していない

【問17で「1.変化があった」を選択された方にうかがいます。】

問18. どのような変化が見られましたか?

(複数回答可)

- 1. これまで子どもと一緒に遊ぶことができなかったが、遊べるようになった
- 2. これまでも子どもと一緒に遊んでいたが、より楽しく遊べるようになった
- 3. 遊びを通して子どもとのコミュニケーションがより取れるようになった
- 4. 子どもの好きなことや、好きなおもちゃを把握することができた
- 5. 保護者自身の気分転換になった
- 6. 職員、ボランティアとの会話や交流が増えた
- 7. 他の家族との会話や交流が増えた
- 8. その他(具体的に:)()

問19. 「あそびのむし」を活用した際の、保護者の様子や変化について、ご自由に記入ください。

(自由回答)

()

6. 「あそびのむし」に関する要望等

問20. 「あそびのむし」のおもちゃの種類について、希望に最も近いものをご回答ください。(参考:第1弾の配布数は約50種類、第2弾の配布数は約70種類です) 【複数】

(1つ選択)

- 1. 20種類程度までが良い
- 2. 21~40種類程度が良い
- 3. 41~60種類程度が良い
- 4. 61種類以上が良い
- 5. その他(具体的に:)()

問21. 「あそびのむし」に関する要望について、当てはまるものがあればご回答ください。【複数】

(複数回答可)

- 1. おもちゃのメンテナンス、効率的な消毒方法などの情報が欲しい
- 2. おもちゃを継続して活用するためのアイデアが欲しい
- 3. 子どもに合ったおもちゃを選定できるよう、遊び方、対象、効果等の情報が欲しい
- 4. おもちゃの種類や数はもっと多い方が良い
- 5. おもちゃの種類や数はもっと少ない方が良い
- 6. 同じ種類のおもちゃを複数個配布して欲しい
- 7. 他の配布先の医療機関・施設との交流会を増やして欲しい
- 8. 研修会を増やして欲しい
- 9. 困った時に、おもちゃコンサルタント等に相談できる体制があるとよい
- 10. 貴施設に、おもちゃコンサルタント等が来てサポートしてもらえるとよい

□11. その他（具体的に:）（ ） □12. 特に要望はない

問22. 「あそびのむし」の活用にあたっての課題として、当てはまるものがあればご回答ください。【複数回答可】

（複数回答可）

- 1. おもちゃの消毒の負担が大きい □2. おもちゃの故障や、劣化（色落ち、ささくれ等）がある
□3. スペースに限りがあるので、子どもがすぐに手が届く位置におもちゃを設置することができない
□4. 持ち運びや出し入れがしづらい □5. 遊びの時間を確保することができない
□6. 職員ごとに、あそびの意義に関して意識の差がある □7. その他（具体的に:）（ ）
□8. 特に課題はない

問23. その他、「あそびのむし」への要望やご意見等があれば、ご自由に記入ください。

（自由回答）

（ ）

Copyright (C)2001-2024 C's Inc. All rights reserved.

！ 一番初めに読んでください

☑ このセットに含まれているもの

- ・おもちゃボックス(キャスター付型)：2箱
- ・おもちゃボックス(キャスターなし)：2箱
- ・天板(ツタ)：2枚
- ・天板にはめ込む輪：4本 (BOX1に入っている)
- ・天板にかける布(キャッチ)：1枚 (BOX2に入っている)

☑ BOXの組み立て方

キャスター付きのBOXの上に、キャスターなしのBOXを、スタッキングして重ねる。

☑ BOXを移動する時

BOXを2周重ねて動かすと、下のBOXにキャスターが付いているので楽々運べます。

☑ 箱の並べ方バージョン

ままだとキャッチとして使う

箱蓋開や人形屋を大人が今やっけて使う場合は

おもちやセット「あそびのむし」特設サイト

今後のお知らせ、最新情報、おもちやの遊び方などをアップいたします。

asobinomushi-mystory.com

ブックマーク登録してね！

おもちやセットの内箱は、おもちやの入荷状況によって、電子掲載のものとなる場合があります。

お問い合わせは、お問い合わせ先へお問合せください。

お問い合わせ先：あそびのむし協会
〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1
TEL: 03-5367-9601 FAX: 03-5367-9602 E-MAIL: asobinomushi@start-play.jp

難病児のための
おもちやセット

START
BOOK

好きな遊びで夢中になる

あそびのむし

東京おもちゃ美術館 × THE NIPPON
ARTS FOUNDATION

医療ケア児の
ママに、
じっくり聞きました

おうち遊び、どうしてる？



Mami
4歳児のママ (医療ケア児、
知的障害、聴覚障害) のママ

お子さんはどんなごっこ遊びが好きですか？

・・・そう言えばウチの子、おままごとってやってたことないかも？

いつもどうやっておもちゃを選んでますか？

誰か勝手に「選べるもの」を選んでしまっていることがほとんどです。ほんとうは、子ども自身が遊び方を考えたり決めるものですよね。出来る、出来ないで別の人から勧められるのは、「遊び」ではないのかも・・・？

Fさんは、どうやっておもちゃを選んでますか？

医療ケアの息子(3歳)の暮らしている環境が良くて療育施設と近所のリハビリや、探し回って使っているおもちゃを外っ境から自宅に買い集めてきました。でも、家では息子はあんまり興味を示しません。そうか、息子はこのおもちゃが好きと言うよりあの療育施設の方が好きなのかな？と気が付いたんです。どんなおもちゃであっても、結局は飽きと退かかってことなんじゃないのかな？

おもちゃよりも、誰かと一緒に遊ぶことが好きなんですか？

思えばおもちゃで遊ぶには体や手を交えてやらなければいけないので、どうしても「子ども1人が介助者1人で、1つのおもちゃ」となり、リハビリの場面になりながら、せつなくお互いが集まっているのにみんなそれぞれ1人遊びになりがちです。せっかくお互いが集まっているのにDSをやってる姿に似た強制関係を築いてしまう・・・



Hana
4歳児のママ (医療ケア児、知的障害、
大脳性麻痺) のママ

Hさんは、週に何回か区立幼稚園に親子遊園していただけますか？

どんなふうに参加していますか？

園児たちは最初は周りに戸惑っている感じでしたが、2回目の園遊会からはすでに打ち解けて、自由遊びの時に園のスタッフや他のママと遊んでいるスペースにおままごとの食べ物をどんどん置いてお遊戯さんごっこを勝手に始めました。反応のない頃に「いらっしゃいませ、どれにしますか？」とお遊戯さんごっこに自然に参加させていたんです。誰か選べる「おもちゃ」を勝手に選ぶ大変ですが、一緒に遊ぶ友達がいるって嬉しい。そんな遊びの風景がいつでも作り出せたらいいなあ・・・

親子遊園会の開催は、2020年7月以降の開催も予定。

そんなママたちの声から生まれました！ あそびのむし おもちゃセット

1
時間を忘れて、
夢中になるう！

医療的ケアや重度の
障害があっても、
夢中になる遊びを
見つけたい！

2
ワクワク、ドキドキ
を育てよう！

教育、療育だけが
目的なのではない、
ワクワクドキドキの
遊びをしたい！

3
ワイワイみんな
遊ぼうよ！

あなた達が人、
私思ってるじゃない、
一緒に遊ぼう大人も
楽しく遊びたい！

そんな「遊びのシーン」を思い浮かべて セレクトしたおもちゃのセットです。

「あそびのむし」とは・・・
読書好きな人は「あのむし」、仕事に集中する人は「仕事
のむし」と申されるように、「あそびのむし」は
遊ぶことが大好きで、時間のたつのも忘れて遊びに
夢中になる人のこと。子どもだけでなく、おかしな
子どもだった大人も時には「あそびのむし」になって、
時間を忘れて遊ばせてあげませんか？



かいらい虫

もぐもぐ虫

ごろごろ虫

キミにおすすめの おもちゃはこれ

START 今日、どんな気分かな？

a. 絶対調！ b. しょぼ～ん c. まあまあ

チャートの質問に
答えて、今日の
遊びを選んでネ！



誰と遊びたい？！
a. 大好きな人と二人で！ b. みんなで！

音楽は好き？
a. うん！ b. きれい！

あそびのむしに
お任せ！
どの虫に任せます？

1. もぐもぐ虫
2. ごろごろ虫
3. わいわい虫

どっちを触りたい？
a. ツルツル ひんやり
b. ふわふわ あったか

お絵描き好き？！
a. 大好き！ b. めんどくさい！

どっちをやってみたい？！
a. ボール遊び！ b. 楽しちゃいたい！

どっちのパートやる？
a. メロディ鳴らしたい！ b. パーカッションがしたい！

1 向き合って遊ぶおもちゃ

- アープアート >> 05
- ロールアゲインタワー >> 05

2 遊びが広がるおもちゃ

- 歩く動物 (とことこ動物) >> 07
- エアバルーン >> 08
- カーブドミノ >> 07

3 耳で楽しむおもちゃ

- Trommelméerlクラッシック >> 09
- おたまたもん >> 09
- キッズパーカッション >> 10

大人も気分転換！

- リフレッシュおもちゃ

- スピーニングプレート >> 12
- シヤラシヤラリング >> 11
- アーチレインボー >> 11

1 好きな人とじっくり

2 遊ぶ人が広がり

3 音で遊ぶ！

大人も気分転換！

1

好きな人とじっくり向き合って遊ぶおもちゃ

集中してじっくりゆっくりに遊べるおもちゃたちです。

デュシマこま

どんな回し方でも戻しませんよ！
ジュエルの手廻りや色を楽しんでね。

素材：木
製作：アムステルダム社（ドイツ）



おうちで遊ぶのもいいよ！



マールアート

4色のマールを磁石で動かして、自由に絵をかいてみよう。

自由は発想でデザインにチャレンジ！

素材：スチールボール、アクリル、磁石、磁石、磁石
製作：ニチゲン



ロールアゲインタワー

一番下のボールを持ち上げると、他のボールが一緒に転がったり、止まったりする不思議なタワー。出た番号のボールを一番上からまた落ととして、繰り返して遊べちゃおうよ。

素材：プラスチック 製作：アムステルダム社（アメリカ）

スピニアゲイン

カラフルなディスクをスクリュウ状の突起に差し込むと、想像以上のスピード感で回転しながら落ちていきます！

素材：プラスチック
製作：アムステルダム社（アメリカ）



小さい手でも扱いやすい
大きなディスクは、動物のサイズ。

壁に回しても面白い！



リングウエーブ

スライラル状のワイヤーに吊って、カラフルな水玉アイスクリームを動かして遊ぶことができます。

素材：アルミ、木
製作：アムステルダム社（ドイツ）



マグダブ

マグネットのペンでボードをなぞり、中のボールを引上げて、好きな数字や形、字を描くことができます。

素材：磁石、金属
製作：キッドズ（USA）



スターコマ

外周に付いたそれぞれ色の違うカラフルなビーズと真ん中の移動可能な球が、簡単に回ります。

素材：木
製作：Hohmann（ドイツ）



MAN消防車

11号スターンで装飾を駆逐的に再現された消防車。手で動かして、本物そっくりの動きが楽しめます。

素材：ABS
製作：Bburp（ドイツ）



ビルディング・カップ

積んだり、倒したりできる、少しずつ大きくなる10個のビルダー。底には溝があるので、倒しても大丈夫。

素材：ポリプロピレン
製作：アムステルダム社（アメリカ）



octons (オクトンズ)

縦・横・斜めに穴が通っている、八角形の透明なアートブロック。ステンドグラスのような光あそびも楽しめます。

素材：ABS
製作：アムステルダム社（アメリカ）



2

きょうだい、友達と
遊びが広がるおもちゃ

だれかと いっしょに遊ぶって楽しいね!



ピリゴ

アイス、パケツ、コマ、踏み台? 1とでも
丈夫な素材で部屋でも外でも遊べます。
派手に遊ぶときは紙を併せてください。

材料: 厚紙、ビニール、
製作: 10歳児 (25歳)



歩く動物 (とことご動物)

坂の上の置くと、カタカタと音をさせながらゆったり
としたスピードで動物が坂をくだっていくので、ついつい投入
早まらず、飽きの来ないでくたっていくので、ついつい投入
ついでに遊べます。

材料: 木 (シツカガ)
製作: 7歳児 (7歳)



トコトコ、
ほら、ぞらさんが
遊びに来たよー

カードミノ

球や机の上に安定して置くことができます。ドミ
ノを倒したり、セセを引くことでドミノを立て
たり、繰り返して遊べます。

材料: 木 製作: 10歳児 (10歳)



さあ、ドミノを
倒すぞーそれ!



クネクネネーン・大

テンゴの良い音で、重が転がっていき
ます。繰り返し遊びに、誰かが夢中にな
ってしまふほどの愛着おもちゃです。

材料: 木 製作: 7歳児 (7歳)



赤ちゃんにも
繰り返す音で、
サイズです。



エアバレーン

ドイツ製のコットンのボールは、中でゴム風船を膨らますと、大人が生んでも動かない
くらい丈夫なボールに大変わりします。風船の口は結びます。ねじりだけでいいので持
ち運ぶ時には運んでおくことができます。外出時にしぼんで持ち運ぶ道具を使わず簡単に
空気を入れることができます。汚れたら洗濯もできるのが衛生的です。

材料: コットン 製作: アナトリア (アフリカ)

<h3>◆ モンキー ハンドバット</h3> <p>前後が長いので、「はいはい」の いびきも得意です。着まの 長さで人気のバット。</p> <p>材料: 厚紙、ビニール、 製作: 7歳児 (7歳)</p>	<h3>◆ グリーンガーデン フレックファースト セット</h3> <p>フライパンやポットなど、 さまざまな調理道具が揃った セットです。</p> <p>材料: 厚紙、ビニール、 製作: 7歳児 (7歳)</p>	<h3>◆ カラフルギア</h3> <p>色々な色の歯の歯車がはまった りはまるように歯車を回して いく遊びは、歯車に負けない 面白いです。</p> <p>材料: 厚紙、ビニール、 製作: 7歳児 (7歳)</p>	<h3>◆ おでかけ バーベキューセット</h3> <p>耐火性のある素材だから、外 でも遊ぶこともできる。お 外でも遊ぶこともできます。</p> <p>材料: 厚紙、ビニール、 製作: 7歳児 (7歳)</p>	<h3>◆ カエルさんジャンプ</h3> <p>かえるの背中を押しては じくと「ピョン!」かえるが 尻尾に飛び上ります。指先 はよく動かすために、とても いいおもちゃです。</p> <p>材料: 厚紙、ビニール、 製作: 7歳児 (7歳)</p>
<h3>◆ コノレル 21P</h3> <p>水鉄砲のノズルを交換する ことでさまざまな音が 出てきます。遊ば せながら遊べます。</p> <p>材料: 厚紙、ビニール、 製作: 7歳児 (7歳)</p>	<h3>◆ おなべブランコ</h3> <p>真ん中に子どもを乗せて上下 の棒を揺らして遊ぶブランコ です。おなべの形が可愛 いので、おなべを揺ら かせるのが楽しいです。</p> <p>材料: 厚紙、ビニール、 製作: 7歳児 (7歳)</p>	<h3>◆ キッチン変身布</h3> <p>おもちゃのBOXが、ままごと 遊びのキッチンに変身! おもちゃのキッチンが、おも ちゃのキッチンになります。 おもちゃのキッチンが、おも ちゃのキッチンになります。</p> <p>材料: 厚紙、ビニール、 製作: 7歳児 (7歳)</p>		

4

大人も気分転換！ リフレッシュおもちゃ

大人にとっても遊びごたえのあるおもちゃです。

アーチレインボー

フェルトのようなあたたかい感触を持つ弾み水。表面が滑りにくい水でつくられていて、弾みやすみののが特徴です。虹のトンネルを作る、シーソーにするなど、遊びの応用が無限大です。

素材：フェルト
製作：アリス・シューベール社 (ドイツ)

小さい子から
歳の重ねていくと
ちよことしたワグワグ
シューが得意よ！



シャヤシヤラ リング

腰を流らかに動かすと、腰の周りをスルスルかと動く不思議なリング！ チョーブを持って、一人でも、二人でも色んな使い方ができます。

素材：スチール
製作：コングスクリヤバジ



二人で競争をして、
リングをかわりかわり
動かすよ！

パープレクサスルーキー

丸いボールの中に、トリッキーな仕掛けの3D（立体）迷路が入っています。本体を傾けたり、回しりしながら、うまく重力を利用して、迷路上のボールをゴールへ導きます。

製作：OHSEY サプライズ同梱社



子どもも大人も、
みんなが夢中！



スピニング プレート(皿回し)

初心者でも回しやすいように、皿の裏の高さが高くされており、スピニングが引っかけやすくなり、安定してまわります。

素材：ABS、ポリエチレン
製作：バリエリット (イタリヤ)

大人がほめる
皿回し！
音が一番上の子に
伝わるかな？！



◆ Kaiserセフト マグネットダーツ

外に強力なマグネットがついていて、安全なダーツです。

輸入元：株式会社 カウセ



◆ アクリル 三角積み木

基本で立てたり積み重ねたり、置けると自然と自然に倒れるかな？

素材：ゴムの木・アクリル
製作：BLUE HIBBON 社 (ドイツ)



◆ スティッキー

シンプルルールで小さなお子様から大人の方までみんなと一緒に楽しめるので、パーティーなどでも大活躍です。

素材：木 製作：HABA社



◆ ファイボナッチ Tree (小)

自然の法 (フィボナッチ数) に由来したデザイン。積木を柱に組み立てるだけで一瞬のうちに螺旋状や窓が秋へ変身します。

素材：プラスチック、スチール
製作：ビゴニッド社 (アメリカ)



◆ シフォン布大判 (3枚セット)

大判のスクワフで大人気の、リズム遊びやリズムダンスなどにご利用いただけます。

素材：ポリエステル
製作：Aomh (アメリカ)



シフォンの布

小さいサイズのシフォン布は、1対1で子どもと向き合って「いないいないばあ」をして遊んだり、布を振って音を出させて引っぱり取り取り遊びもいろいろです。



大きいサイズのシフォン布は、顔向けに響た子どもの顔上でめらめら輝かして目けてあげてください。窓からさす日光や蛍光灯の光が透けて見るときれいで、音の重なる時や、まわりの音が聞こえてくるので、下から見て面白いです。わらわらと合わせて使うと喜ばれます。

シフォン布 (白)

シフォン布 (青)

難病児のためのおもちゃセット 「あそびのむし」について

東京おもちゃ美術館は 2016 年から難病の子とご家族をご招待する取り組みを続けています。「難病児の遊び場をつくらなかつた」「家で親子でどうやって遊んでいいかわからない」という参加者ご家族の声がかつてきたり、2019 年、東京おもちゃ美術館と日本財団の共同事業で、難病児向けおもちゃのセット「あそびのむし」の開発が実現しました。

医師、療育専門家、おもちゃコンサルタント、チャイルドライフセラピスト、大学教授、理学療法士ら難病児の遊び支援に関わる専門家を中心に「あそびのむし」おもちゃのセット開発チームが組成され、当事者である親子、児童発達支援施設にてヒアリングを重ねました。難病の子とコミュニケーションを取りやすい、一緒に遊ぶことで笑顔が生まれるようなおもちゃを中心に選ぶことで、療育やトレーニングを目的としない、「ただ遊ぶこと」「楽しむこと」を大切に考えたおもちゃのセット「あそびのむし」が生まれました。



「あそびのむし」は、難病児の遊び場をつくらなかつたという参加者ご家族の声がかつてきたり、2019 年、東京おもちゃ美術館と日本財団の共同事業で、難病児向けおもちゃのセット「あそびのむし」の開発が実現しました。

2020 年度は厳選したコミュニケーション TOY、音の鳴るおもちゃ、世界のおもちゃ、国産の木のおもちゃなど 40 点入り、オリジナルおもちゃの BOX を箱を、全国 90 か所のことろも病院、児童発達支援施設、放課後デイサービス、難病児向け施設へ寄贈しました。(第 1 弾)

そして、2022 年度は「あそびのむし」のために開発した「オリジナルおもちゃ」5 点を加え、約 70 点のおもちゃセットにリニューアル。2023 年度、新たに 150 か所の病院・施設へ寄贈します。(第 2 弾)



難病・発達に当たっては、施設施設の知的障害者の方々がおもちゃの足場が作業を行い、全国の病院、施設にお届けしています。併せて、すべての寄贈先の病院・施設のスタッフに向けて、おもちゃの活用仕方、遊びの留意、おもちゃの管理方法などの講習会を実施し、実際の運用が効果的に行われるよう、必要な事を伝えています。

あそびのむし
特設サイト

<https://asobinomushi.net>
今秋のおもちゃ、最新情報、おもちの遊び方などをアップいたします。



「病气だって遊びたい！」心の栄養を届ける おもちゃコンサルタントの病児の遊び支援



おもちゃは単なる時間つぶしの道具ではなく、コミュニケーションのツールです。そのことを、一緒に遊びながら伝える役目を持つのが「おもちゃコンサルタント」です。



遊び方、遊び方、分からないことがあってもお気軽に教えてください。
おもちゃセットの情報はおもちゃのホームページからお問い合わせください。

東京おもちゃ美術館 × 日本財団
難病児向けおもちゃの遊び場をつくらなかつたという参加者ご家族の声がかつてきたり、2019 年、東京おもちゃ美術館と日本財団の共同事業で、難病児向けおもちゃのセット「あそびのむし」の開発が実現しました。

東京おもちゃ美術館 × 日本財団
難病児向けおもちゃの遊び場をつくらなかつたという参加者ご家族の声がかつてきたり、2019 年、東京おもちゃ美術館と日本財団の共同事業で、難病児向けおもちゃのセット「あそびのむし」の開発が実現しました。

東京おもちゃ美術館 × 日本財団
難病児向けおもちゃの遊び場をつくらなかつたという参加者ご家族の声がかつてきたり、2019 年、東京おもちゃ美術館と日本財団の共同事業で、難病児向けおもちゃのセット「あそびのむし」の開発が実現しました。



あそびのむし

難病児のための
おもちゃの
START
BOOK

好きな遊びで夢中になる

東京おもちゃ美術館 × 日本財団
THE NIPPON FOUNDATION

好きな人とじっくり向き合って遊ぶおもちゃ

1

集中してじっくりゆっくり遊べるおもちゃたちです。

リングエープ

虹のようにカラフルで小さなディスクが、らせんのワイヤーをくるくると移動。待つ角で、落ちるスピードが変化します。見ても、手にしても、楽しい!

素材: プラスチック
製作: プリンセス社 (ドイツ)

※注意



ロールアゲインタワー

スローの途中でストップしているボールたちが、一番下にあるボールを待たせると同時に動き出します。流石に流石に、ボールの「動く→止まる」をコントロールできる面白さがあります。

素材: プラスチック
製作: フォットプレイントイズ社(アメリカ)



マグダブ

ペン先のマグネットで、穴の中のボールを引寄せ上げ、層の数を数えます。その出口通りを指や手で押し込み始める感覚遊びです。ボールをゆすつてマグダブのような音遊びもできます。

素材: ABS, スチール
製作: プレイモンスター社 (アメリカ)

マグネットボード

ジオフォームセットボックス

マグネットの底版で、カンタンお絵かき。片付けをしても、ボード上の絵がそのままなので、絵はまた命題!

素材: 紙、マグネット
製作: ジェム社 (フランス)



スピニアゲイン

カラフルなディスクが、無敵以上のスピードで変位を繰り返していきます。変位を持ち上げる。回転による振動やディスクが持ち上がり、いくつまで回って来ます。単純ですが、繰り返して遊べます。

素材: プラスチック
製作: フォットプレイントイズ社(アメリカ)



スターコマ

小さなアタリオンで簡単に回るコマ。指の間にピース部分を入れ込んできたりますと、手のはぐにたり、裏ひの高速運動にもなります。

素材: 木
製作: ハイムス社 (ドイツ)



ジュエルてま

ディスクに埋め込まれたキラキラが豪華なコマ。手の当りで、玉井や指に反転して、うっとうしく、楽しく遊べます。

素材: 木材
製作: テンゴ社 (ドイツ)



スタッキングピーカー

積み上げ、水を入れてシャワー、騎士遊び、お絵かき、と、使い方はいろいろ。お風呂の上にカラップを敷いて、かくれんぼでも楽しめます。

素材: 約1.5センチ
製作: ショート社 (アメリカ)



ミニカ

車を動かすと、水蒸機! 中のビー玉が入り替わります。色の変化、ビー玉の音が楽しいおもちゃ。タイヤの木目も美しく、ずっと動かしていただくことができます。

素材: スタックフォーム (紙製)



ロックトウ

手先を使って鎖を掛けましよう。鎖を引けて出てくるものは7色から選べます。

素材: 木、鉄
製作: ジェム社 (フランス)



テディ・コーラウンド

上から押すと、かわいらしい区のくまたちがくるくると回り出す。繰り返し遊びを引き出すおもちゃ。

素材: ABS, 赤いプロペラ
製作: ガルト社 (アメリカ)



ワリースクイグズ

ガラスや樹脂にしっかり張り付く型紙があるのでも、どんな型紙からでも、同じで美しい。見て面白い。小さな型紙も1サイズに動きます。

製作: フォットプレイントイズ社(アメリカ)



MAN 消防車

16分の1のサイズで、実物を精巧に再現。ホースから水を出すことができるので、水道びや、お花への水やりにも。

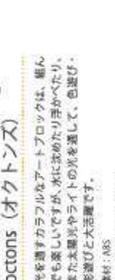
素材: ABS
製作: プルーサー社 (ドイツ)



octons (オクトンス)

水を通すカラフルなアートドロップは、雨んでも楽しいですが、水に浮かべたり、手かべたり、水か本棚がやアートの光を運ぶ、色遊び、影遊びと大活躍です。

素材: ABS
製作: ガルト社 (アメリカ)



回転式視覚刺激ドラム

ドラムに手をかけ回転させると、色鮮やかな絵が息を吐いて回りまわります。動きかけた絵が、目や鼻で確かめられるので、集中して遊ぶことができます。

素材: 木など
製作: タグ、トイ社 (アメリカ)



つつのサイコロ&テトラ

35 ボックス

転がす、繋げる、積み上げる、つんつん突きし、みながらにぎにぎする。コマにして回転させる。つつのサイコロができることはたくさんあります。何が出来るか、試してみてください。

素材: ポリエチレン高強度
製作: 株式会社つんつ (東京都)



3

音で遊ぼう！ 耳で楽しむおもちゃ

心地良い音のおもちゃを集めました。

小さな森の合唱団 (琉球版)

どんな風にも叩いても、沖縄の音楽に響かせる不思議、秘密は、ドレミの7音階から「レ」「ラ」を抜いた5音階＝琉球音階だから、聞く上、自然に響り出ししくなります。

素材：桐材、杉材、カエデなど
製作：オーグメント株式会社 (徳島県)



トロムメールクラシック

附録のマレット (棒) で、弦の外音や内音を叩いて音を出す楽器、ドングリやビー玉を入れたて響しく動かす。コロコロと心地の良い響きが響かえてきます。

素材：木 (カシ)
製作：アクリス社 (茨城県)

オタマトーンテクノ

横についている黒のガッチリ(木)に挟んで音を出し音階を鳴らす。特殊な構造をスライドさせて、ガッチリ(木)の構造を変えたり音階を変化させたり。音階だけでなく、音階の動きが、ハベットのようにも楽しめます。

製作：形知屋 (徳島県)



マラカス2本セット

小さい子にも振りやすいうサイズのマラカス。音やめが音で、みんなでお楽しみしよう！

素材：ゴム、木、麻
製作：中野楽器 (日本)



グロッケンペンタニック7音

ペンタニック音階は、その音が響いても不依にならない響きの組み合わせ、叩いた時に異なる響きの美しさも個別で心が響かれます。

素材：カエデ、桐材
製作：アクリス社 (茨城県)



ミニラリーチャイム 十スタンド

傾けるだけでさらさらびやが音が響く本格的な楽器。力が強い、コンパクトに響く音は、音も、音が響かした楽器は音階でしよう。

製作：株式会社アイダ楽器 (徳島県)



タンゴドラム (6インチ・8キー)

叩いて鳴らすと不思議な音が、鳴れると、響いてくる楽器の仕組みが感じられます。

素材：チタン合金/スチール
製作：ONETONE / 株式会社キョウコウ楽器 (徳島県)



ドレミマット

マットの中心に圧をかけると、それぞれ違う音が、巨音や低音、高音など、体音も鳴って鳴ります。単体でも上手な、時には上手に、リズムやメロディ、など、何枚か重ねても、面白い音が鳴ります。

素材：EVAスポンジ、ABS樹脂
製作：一歩知屋 (徳島県)

レインボースティック

木が下へと落ちていく様子や音が楽しい。異なるだけなく響いたり叩いたりしても面白いおもちゃです。

素材：ブラスチック、木、カシ (木)
製作：二木水木トモキヨシ社 (ドイツ)



森のメロディカー

前に押ししても後ろに引いても、メロディが流れて響く。不思議なメロディ、優しい音に響かれます。森のおもちゃとしても鳴らせます。

素材：プラスチック、メロディ
製作：株式会社イダ楽器 (徳島県)



おきあがり・ムックリ

ちびっこからでも楽しめる、やさしくて可愛い音が鳴るので、アクリルが音階、響きも心地よいおもちゃです。

素材：PET樹脂、スチール/樹脂
製作：株式会社イダ楽器 (徳島県)



オーシャンドラム (10インチ)

叩いたり揺ったりして音を鳴らすだけでなく、ビーズの動きを見る面白さも、上からでも下からでも叩く音が異なるので、様々な音階でも楽しめます。

製作：HOSOD (徳島県)



キッズパーカッション

キッズタンブリン、キッズシンセサイザー、エッグタナー、カーセット、エッグタナーは、届くだけでなく、持たなくてもシンセサイザーなどで音を出して鳴らすこともできます。工夫次第で、楽しみ方は色々です。

製作：株式会社イダ (徳島県)



ケロケロ楽器

カエルの卵やマレットで鳴ると、豊かな音で鳴ります。本体の厚みを変えても音階変化、マレットを叩いて上下に揺ると音階や音階と響く音が、タンバリンやマレットとスチール、マレット、マレットの音階にも響かれます。音階の音階にも響かれます。

製作：株式会社イダ (徳島県)



モンチッチオルゴール

楽しみやすい音階のモンチッチから、優しい音色が響かえてきます。

製作：株式会社サウンドボックス、イダ (徳島県)

大人も気分転換！ リフレッシュおもちゃ

4

大人にとっても遊びたえのあるおもちゃです。

パープレクサスルーキー

小さいボールの中に、トリッキーな仕掛けのまじり立体系の迷路が入っています。本体を揺りたり、回したりしながら、うまく重力を利用して、迷路上のボールをゴールへ導きます。

材料：ポリカーボネートボール
製作：スピンマシター社（カナダ）



スティッキー

シンパルなボールのゲーム。「触したら負け」はもちろんだ、「みんなまで推さないように長く」楽しんでも、スティックだけを振って、くじ引き遊びや、箱の中に入れてガチャガチャ振って楽しまうにも。

材料：木
製作：VW社（ドイツ）



ゼーフティマグネットダーツ

磁りやすい磁石は、多くの的に向かって投げられる事もありますが、共に重たい的に向かって手を伸ばしても楽しいゲームに、相手を倒しても、矢が当たったと止まるので、運動を止めても、矢が倒れずにピンポイントでマグネット（ネオジム磁石）で倒す。

材料：ネオジム磁石、マグネット、ネオジム磁石、ネオジム磁石
製作：カコヒ社（韓国）



アーチレインボー

温かみのあるガラスアクションカーの弾小玉は、トンネルやソーラーなど、風立で遊びながら、射撃力を高められます。サイコロの弾小玉を渡かして、マレットで叩いて弾小玉を飛ばし、自分の遊びたい場所まで飛ばすことができます。

材料：ガラス玉、（ドイツ）
製作：グリンズ社



アンドロメダ織河

カラフルなビー玉がぐるぐる回っている、ビー玉同士がぶつかる音を楽しんだり、ビー玉が移動する機軸の変化を楽しんだり、上下遊ばまじりして下から果敢けても面白いおもちゃです。

材料：ABS、アクリル板
製作：藤野工業（東京都）



MB スピニングプレート （皿回しセット）

初心者でも成功しやすい仕様の皿回しセット。身近な人が簡単にトライしている姿には一生懸命に遊んでみたいと思わせる。自分の置いている皿の質感や重さや音が、変わります。回って安定している皿も、他の人が持つ時の先に移動させることもできるので、「回っている皿を待つ」体験もできます。

材料：ABS、ポリプロピレン、木
製作：ハリウッド社（ドイツ）



シフォンスカーフ（8色）

薄くてやわらかな布は、用途様々、布を丸める、広げる、結ぶなど、思い通りに遊ばせて楽しむことができます。この遊び、リズム遊び、わらべ歌などにも活用でき、遊びは無限に広がります。

材料：ナイロン
製作：ブクワール・ジョルダン社（英国）



シフォン布大判（3色）

大きな布なので、見立て遊びに使ったり、リズム遊び・リトミックに活用。ダイナミックに広がる色の世界を楽しめます。

材料：ポリエステル
製作：ポルトランド株式会社（京都府）



ルービックキューブ オリジナル/ユニバーサルデザイン

当世を越えて楽しめる王道の遊具ゲーム。コピーライトする以外にも、ブロックを移動させる際の動機を楽しんだり、1面をドット絵のように構成したりと、色々遊べます。

製作：メカトロニクス（韓国）



スフィアボール ラージュ

思いがけない組サイズが変化します。大きくなったことで指や手を入れたり、二人一組に近づきながら大きさを増やしたり、その場から目を離せません。

材料：ABS、PP
製作：ラングスタウン（韓国）



シャラシャリング

手にしたリングの中に付属のチューブを通して、チューブの両端を指差すように動かすように持つか、パッとリングが広がって、指が指へと回らないように持たせ、ふたたび持つと、キョウキボールのような感覚で、リングが広がったり縮んだり、広がったリングが指の人の輪まで、ずるずる移動し、その中をキョウキ玉のようす。

材料：ステンレス
製作：ラングスタウン（韓国）



スイッチピッチ

振り分けたり、手に持ったりすると、一瞬で色が変わる、不思議なボール。その不思議さに、何回でも振り分けたいくなります。

材料：EVA、ABS、PP
製作：ラングスタウン（韓国）



材料：木
製作：VW社（ドイツ）



広がる・膨らむ 遊びの発見！ おもちゃやおもちゃ

あそびのむしセットのおもちゃやお手持ちのおもちゃやなど、異なるおもちゃを組み合わせる事で新しい遊びが生まれます



みんなでゲーム

サイコロかわりのアイデアいろいろ！
赤はりんご、黄色はバナナ、茶色はかぶ・・・
などなど、考えてみてね。

上からボトン、
どこに落ちるか？
チョンと弾いて
ルーレットに！



「はじめの果樹園ゲーム」
「セーフティマダネットダーツ」
「ワールースタイクス」

ワンダーランド

どんぐりころころメアチレンボ-
X オフトンズX トーアム16X スファイア・・・
大好なおもちゃを組み合わせたら、
オリジナルのワンダーランドのできあがり！



寝相アート

おもちゃで表現するアートの世界。

大勢ジュニアズカーズと
カッパルをおもちゃを使って
「おやゆび姫」のワンシーンの出来上がり！

あそびのむしが出来るまで

コアメンバーでの打ち合わせ おもちゃセットのヒアリングと効果検証



おもちゃセット「あそびのむし」完成、お披露目会



あそびのむし 2022年度おもちゃセット製作事業

- 総務**
 - 田嶋 寿典 (おむしプロジェクト推進)
 - 香川 真由 (おむしプロジェクト推進)
 - 石井 今由子 (おむしプロジェクト推進)
 - 加藤 美穂 (おむしプロジェクト推進)
- 企画・広報委員会**
 - 加藤 美穂 (おむしプロジェクト推進)
 - 山田 真由 (おむしプロジェクト推進)
 - 加藤 美穂 (おむしプロジェクト推進)
- 制作委員会**
 - 加藤 美穂 (おむしプロジェクト推進)
 - 山田 真由 (おむしプロジェクト推進)
 - 加藤 美穂 (おむしプロジェクト推進)
- 制作委員会**
 - 加藤 美穂 (おむしプロジェクト推進)
 - 山田 真由 (おむしプロジェクト推進)
 - 加藤 美穂 (おむしプロジェクト推進)

あそびのむしの魅力 全国のおもちゃ美術館

おもちゃと遊びの文化を全国に広めるため、地域ならではの自然と文化の魅力あふれる街々におもちゃ美術館を全国に設立しています。

全国に広がるおもちゃ美術館
<https://arabon.jp/area/>
それぞれの街にも美術館を紹介しています。



2024 年度 公益財団法人 日本財団

難病児向けおもちゃセット「あそびのむし」の効果測定に係る調査

報 告 書

調査実施機関：みずほリサーチ&テクノロジーズ株式会社 社会政策コンサルティング部

住 所：〒101-8443 東京都千代田区神田錦町 2 - 3

電 話 番 号：03-5281-5404