

# 実践研究報告

特別支援学校小学部児童に対する

次の活動へスムーズに移行するための指導

# 児童の実態

## 【対象児】

- ・ 肢体不自由
- ・ 知的障がい

## 【学校生活】

- ・ 人との関わりが好きであり，注目獲得行動をとることが多い。
- ・ 言葉によるコミュニケーションは難しく，表出方法のバリエーションも少ない。
- ・ 気持ちの切り替えが難しく，大人からの関わりのタイミングによっても次の活動に移ることが難しいことがある。
- ・ 見通しがもてない場面では次の活動に移ることが難しいことが多い。

## 保護者の願い

気持ちの切り替えがスムーズにできるようになってほしい。

## 教員の願い

- ・ スムーズに次の活動へ移ってほしい。
- ・ 次の活動カードを見て活動場所まで自分で移動してほしい。

最小限の大人のかかわりで、自分でできることを増やしてほしい。

## アドバイザーからの助言

- ① 「スケジュール」の提示方法を見直す
- ② 「遊び」の時間の手続きを見直す
- ③ 「終わり」の知らせ方を工夫する



# 介入1

## 助言を受けての見直し①

### 「スケジュール」の提示方法を見直す

#### 介入前(ベースライン期)

①終了した活動カードを取る



②捨て箱に入れる



③次の活動カードを見る

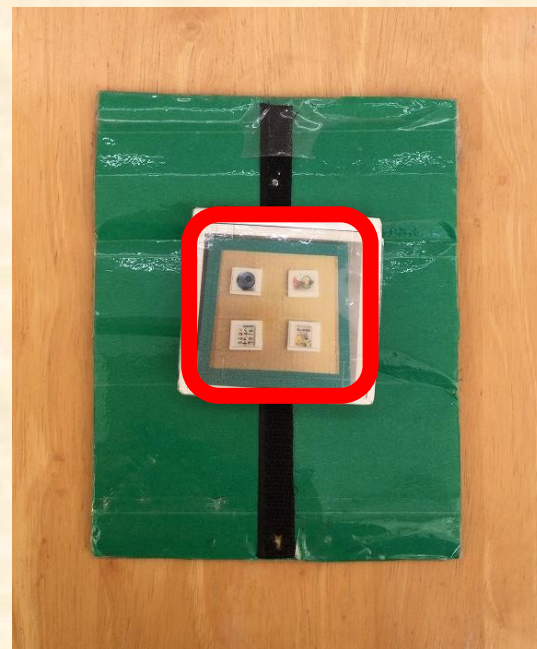


## 指導の手続き①

スケジュールを確認しよう！

①活動終了後，次の活動カードを**見る**，**指さす**

次の活動（行動）を  
『カードを**見る**』  
『カードを**指さす**』  
だけに限定する



## 助言を受けての見直し②

### 「遊び」の時間の手続きを見直す

#### 介入前(ベースライン期)

- スケジュール確認後，なかなか遊びエリアへ行かず，教員の働きかけを待っている様子だった。
- スケジュールの場所で教員とのかかわりが遊びになってしまっていることもあった。

遊びに魅力を感じない……



先生と遊びたい……

## 指導の手続き②

先生と一緒に遊ぼう！

①「遊び」の活動カードを確認する。



②教員が遊びスペースに**先回り**し，遊びグッズを見せて**誘い**一緒に遊ぶ。





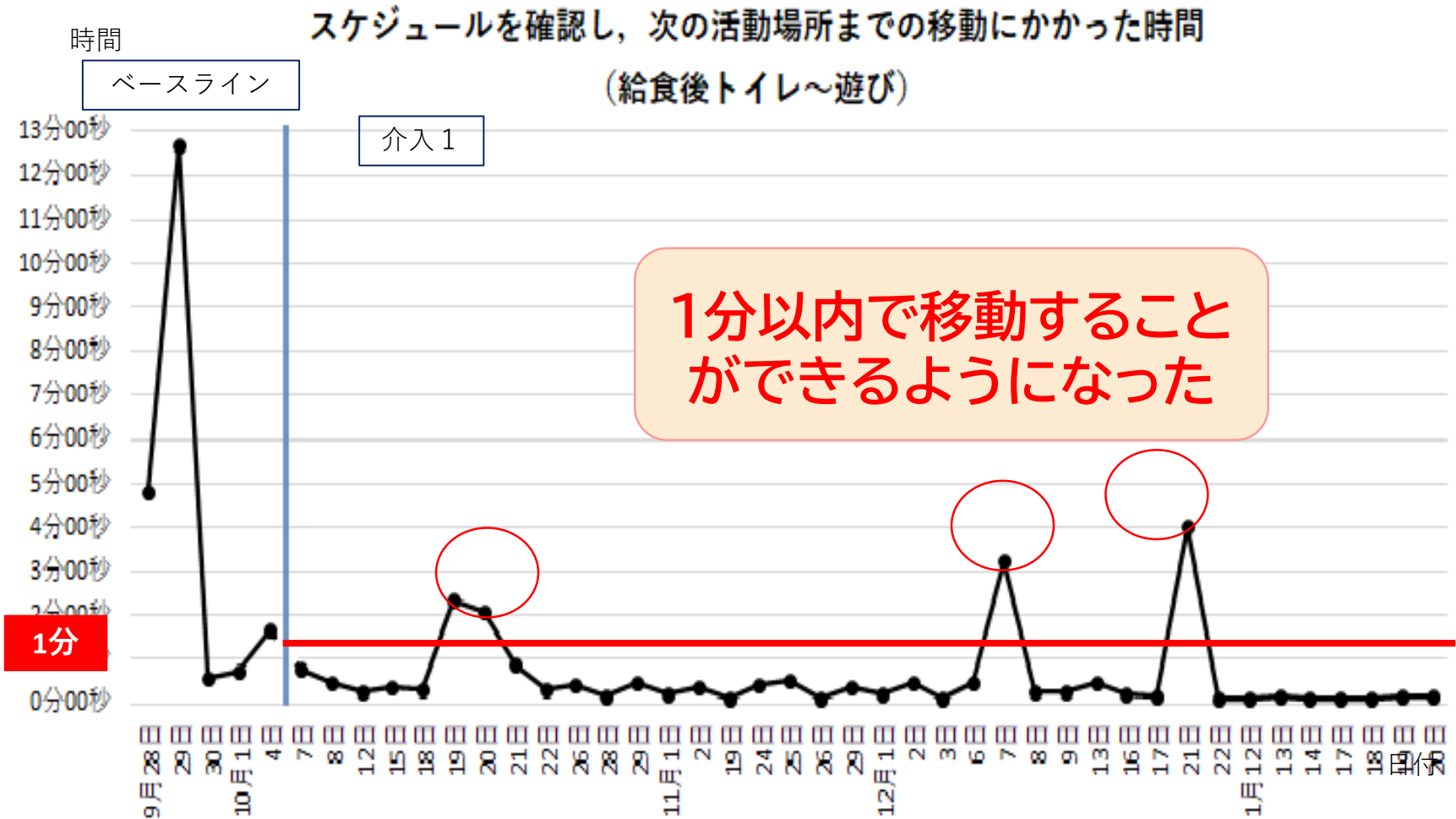
# 結果①

## 場面: 3限終了後トイレ → 遊び



## 結果②

## 場面：給食後トイレ → 遊び



## 成功◎

- スケジュールの確認ができるようになった。
  - 「遊び」のカードを見ると、スムーズに遊びエリアへ自分で移動できるようになった。
- 

## 課題△

- ×「遊び」の終わりから次の活動へなかなか移ることができない。

# 介入2

## 助言を受けての見直し③

### 「終わり」の知らせ方を工夫する

#### 介入前(ベースライン期), 介入1期

- ・ タイマー音で終わりを知らせる。
- ・ 教員が終わりを指示するが受け入れることができない。

突然タイマーが鳴る



まだ終わりたくない

## 指導の手続き③

### 終わりを意識しよう！

- ①遊び終了 **3分前**からオルゴールを鳴らす  
↓
- ②オルゴールが止まった **5秒後**にタイマーを鳴らす  
↓
- ③片付けボックスに入れるよう **声をかける**

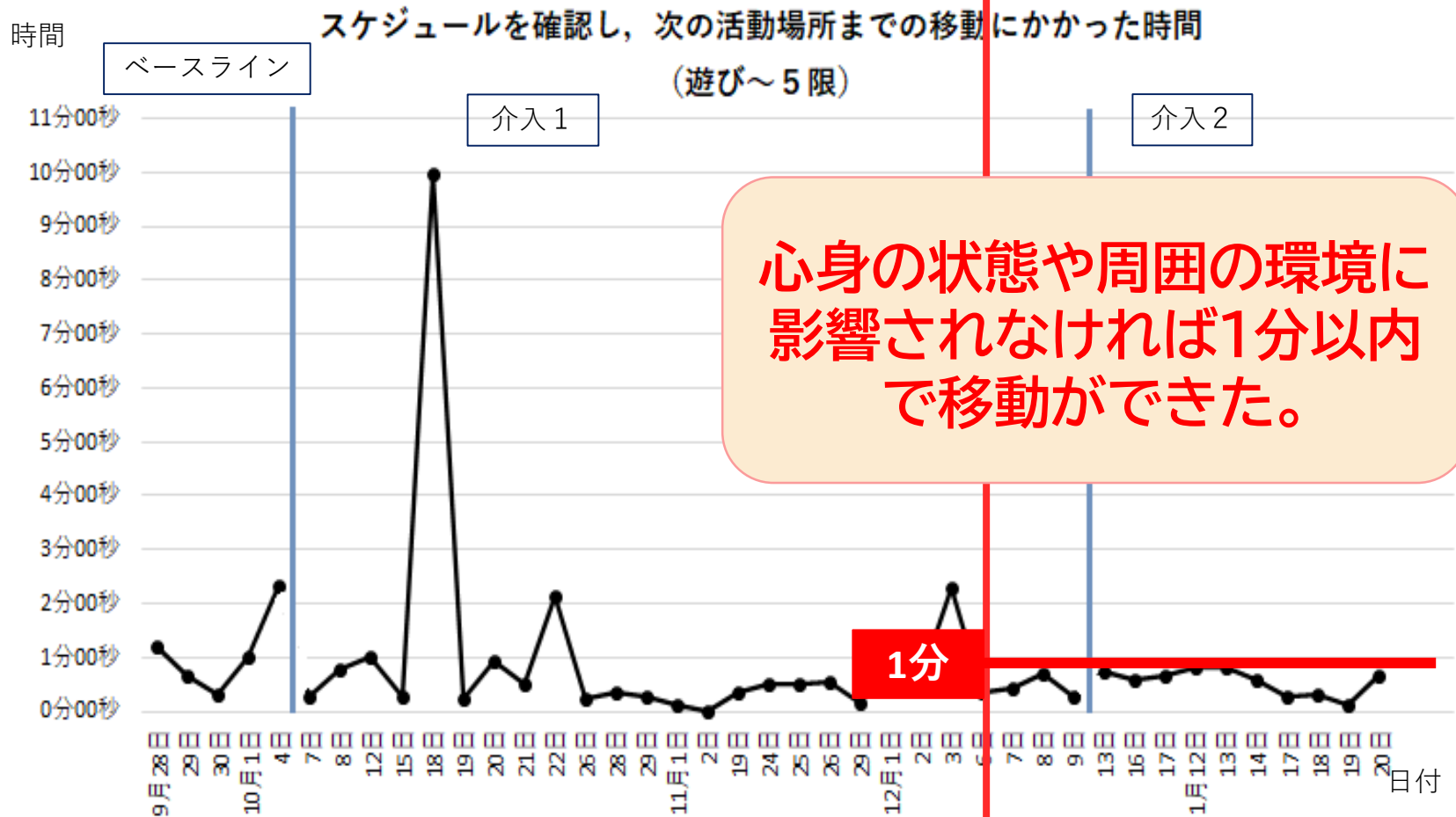
猶予時間を設ける



オルゴール音が  
タイマー音の前兆  
(切り替えの準備)

# 結果③

## 場面：遊び→5限



## 結果のまとめ

- ・ 「遊び」のカードを見ると、自ら遊びスペースへ移動できるようになった。
- ・ 遊びの終わりから次の活動へスムーズに移動できることが増えた。



## ここが成功のポイント

- ①実態に応じたスケジュールの形態にし、  
本人の判断と自発的な行動を促したこと。
- ②移動先に「楽しいこと」が待っていると  
理解できるように、教員が先回りしたこと。
- ③終わりへの見通しを持てるように、タイ  
マーが鳴るまでに切り替えの準備時間を  
設けたこと。





## 今後の課題

- ・ スケジュールの活用（カードを確認して次の活動場所に移動すること）が定着すること。
- ・ 児童の主体的な動きを引き出すために、教員が統一した支援を行うこと。
- ・ 適切なコミュニケーション手段を増やすこと。