

事例研究報告

特別支援学校中学部生徒の
指示に従う行動を
身につけるための指導実践

～いすゲームの実践～

対象生徒のプロフィール①

- 中学部生徒
- 発達年齢 2歳0カ月
- 受容→簡単な単語、短い文は分かる。
絵や写真の理解ができる。
文字(単語)表記は理解が確実ではない。
- 表出→「～すき」「～いく」等決まったパターンの発言が多い。意思表出は発語もあるが、他者を叩く、つかむ等の行動で示すことがある。

対象生徒のプロフィール②

- 文字表記のスケジュールやワークシステムを使って活動に取り組むことができる。
- 手先を使う細かな作業が得意である。
- 強いこだわりが生じると固執して繰り返し発言したり、自傷や他害をしたりする。
- 飛び出し、人への接触が前触れなく起こる。力の調整が難しい。
- 一人で一定時間過ごすことが難しい。
- 活動や行動にマイルールやルーティンを作りやすい。

6月以降、気になる行動が 日常的に増えてきた。

- 人(誰でも)を触る、叩く、つかむ
- 話かける
- 髪を抜く
- 飛び出す
- 紙破り
- 離席
- ゲラゲラ笑う
- 奇声をあげる
- 泣く



思ったこと・・・



将来、穏やかに安定した生活を送って欲しい。
周りの人と一緒に過ごすことができるように、
学校で今からできることは何だろう。

身体の成長に伴って力もより強くなっている。
落ち着いて過ごして欲しいが、問題行動(他害、
逸脱等)がよく見られる。

どうすればいいのか...

アドバイスとそれに対する指導方法 (1回目)

専門家からのアドバイス①

指示に従う行動が身についていない

- 大人の指示に従うことができていない。
- 以前、本校でも取り組んでいた「いすゲーム」をやってみること。指示に従う行動が**確実に**できるようにしていくこと。
- 移動の際にも指示通りに行動できるように環境設定すること。

アドバイス①を受けて

・いすゲームを実施し、指示に従う行動の学習に取り組んだ。



椅子に色を示し、指示役が座る椅子を指示する。
(椅子の数や表示は子どもの実態に応じて段階的に設定)
指示通りに座ったらご褒美を渡して行動を強化する。
指示通りに行動できるよう支援役が正しい行動を促す。

アドバイス①を受けて

・トイレへの移動時、廊下に設置した椅子を使って移動した。



いすゲームと同じような方法で実施。
着席、移動を繰り返す。

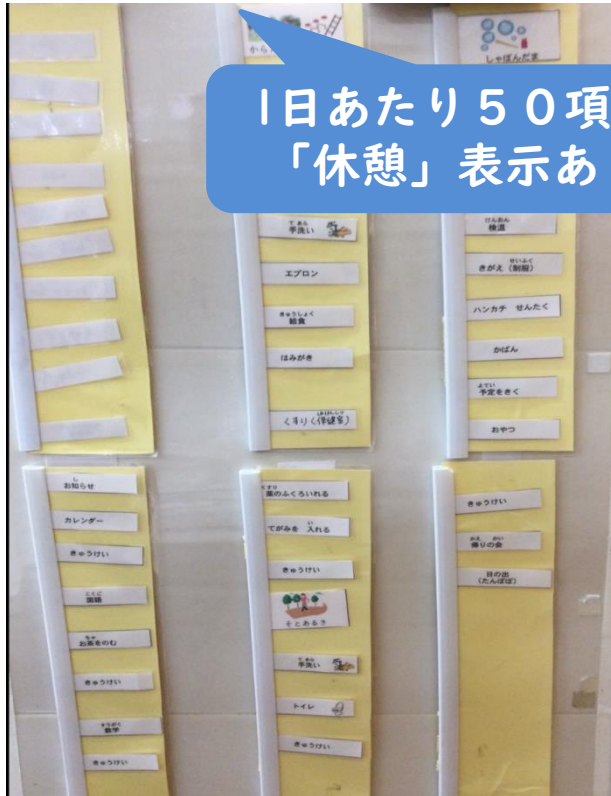
専門家からのアドバイス②

スケジュールの設定

- とにかく忙しくする。隙間なく活動する。ひたすら自立課題。壁を向いて決まった活動に従事すること。できるようになれば、将来の仕事にもつながる可能性がある。
- いすゲームと同様、強化されるものが必要。仕事をするといいことがあるように。

アドバイス②を受けて

改善前



1日あたり50項目
「休憩」表示あり

改善後



1日あたり100項目
「休憩」表示なし

・ルーティン化しやすいため、スケジュール順、課題の内容、楽しみな活動の内容もランダムに設定した。

アドバイス②を受けて

1日あたりの自立課題の数

改善前

1日あたりの課題数
15～20
(主に国語数学)

改善後

1日あたりの課題数
200前後
(学校生活全般で
柔軟に実施)

専門家からのアドバイス③

エラーレスの指導を

- 指示に従わない、座り込む等、たくさんのエラーが起こっている。中でも人に触る行動は絶対にだめ。触られないように、こちらからも触れないように。
- 「できた。できた。」が確実に積み重なるように。1度でもエラーが起こればどれだけうまくいっていてもだめ。指導のステップをあげるより、確実にできることを継続できる方が良い。

アドバイス③を受けて

学年教員間で、本生徒への支援方法の共通理解をはかり対応することとした。

- マッサージ、移動時の手つなぎ等の身体接触をしない。(緊急時、支援時のみ)
- 触られそうな場合、離れる。距離をとる。
- 教員からの指示に従った時に応答する。
- 問題行動に反応しない。

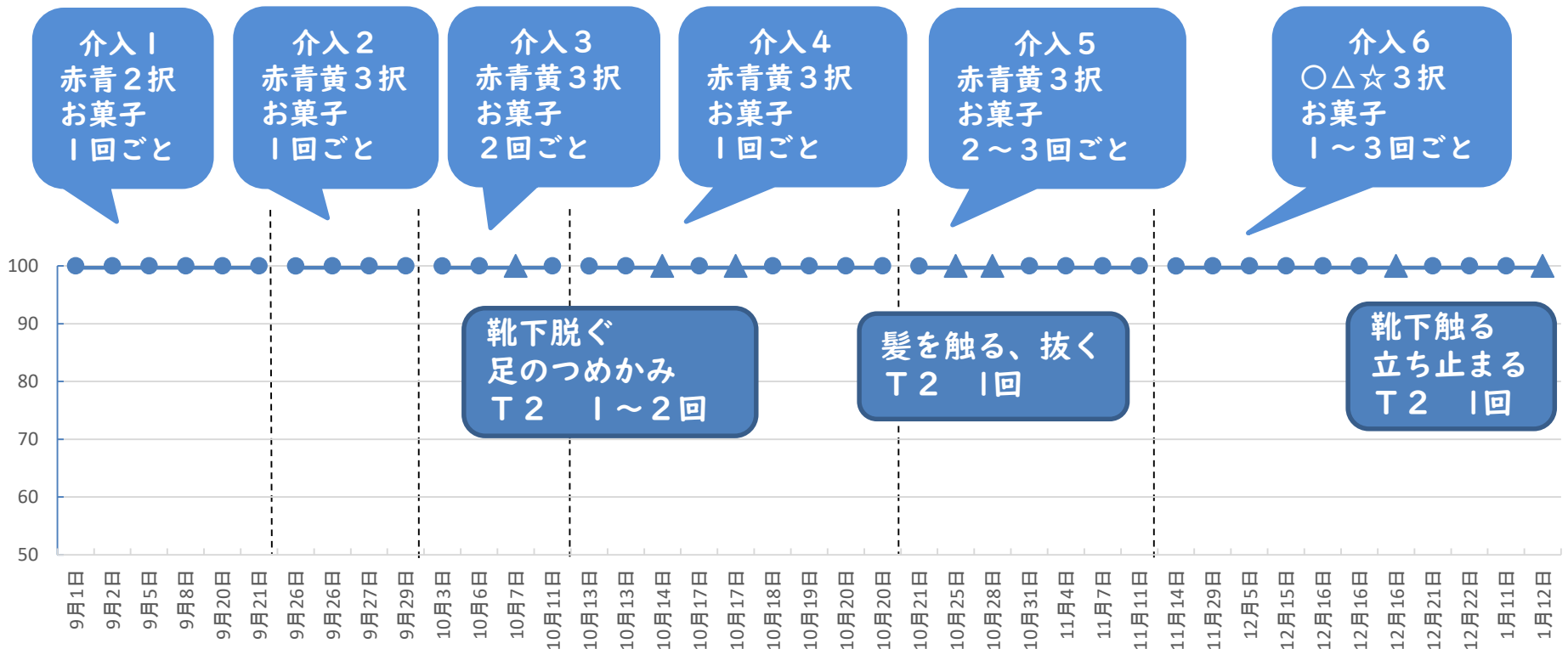
アドバイス③を受けて

エラーレスの指導を実践するために
いすゲーム・トイレへの移動で行うべきことを
検討した。

- ・正確にできるよう教員2人体制で指導する。
- ・教員の立ち位置や支援の出し方を工夫する。
- ・正しい行動が維持できるようご褒美の設定を工夫する。

結果① いすゲーム

指示通りにいすに座ることができたかどうか
(プロンプトありでできる)

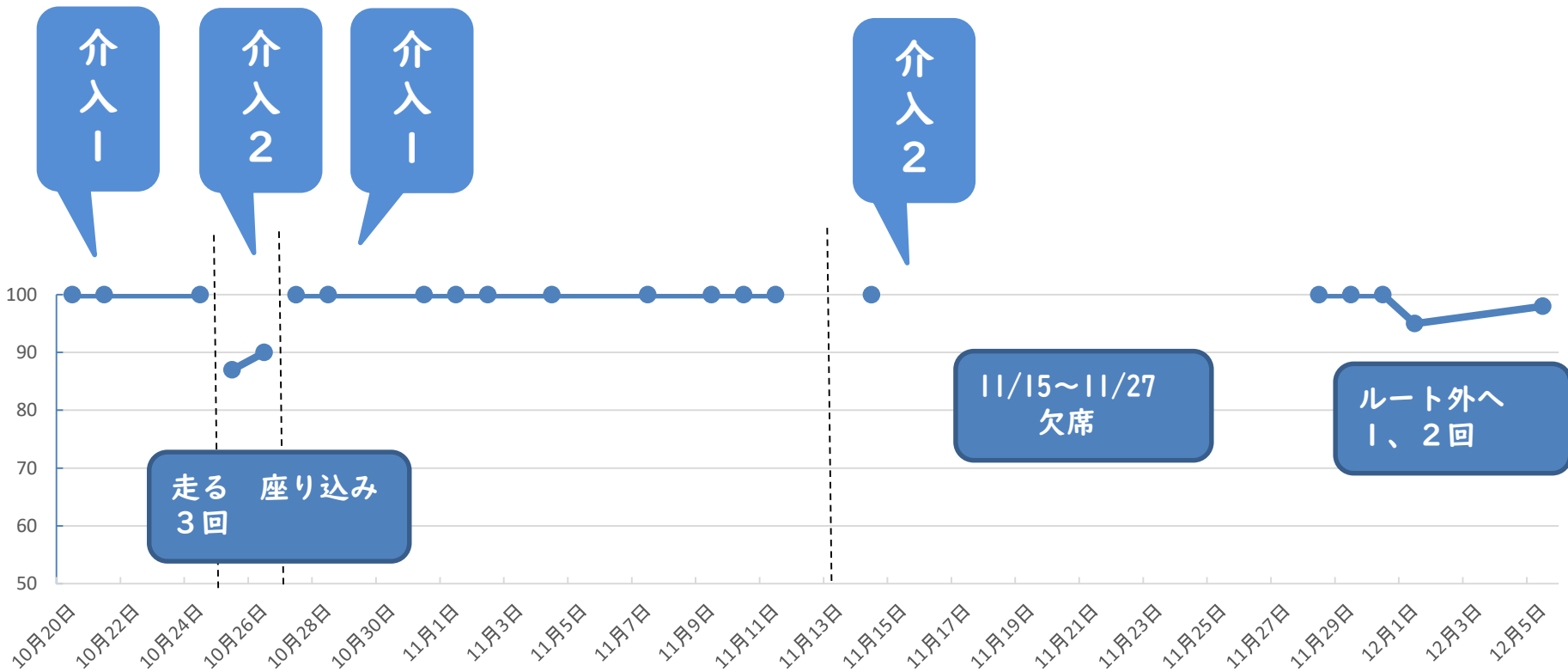


指示通りに座った数／総指示数×100で測定
グラフ上▲はT2のプロンプトが必要だった部分

結果② トイレへの移動

指示通りにいすに座りながら移動することができたかどうか(プロンプトありでできる)

介入1	約1.5m間隔	いす8カ所	お菓子1回ごと	T2名
介入2	約1.5m間隔	いす8カ所	お菓子1回ごと	T1名



指示通りに座った数 / 総指示数 × 100で測定

考察①

- いすゲームは本人が好きで活動であり、楽しんで取り組むことができた。お菓子が有効だった。表情もよく、活動前に気分が高揚していた際も実施中に落ち着きを取り戻すことができたことがあった。
- 設定された環境では指示者への注目が高く集中して取り組むことができた。一方で教室、廊下等、他者と共有する箇所では指示者への注意集中が難しい場合があった。お菓子より周囲の人の反応がより強い好子になったのかもしれない。

考察②

- 本人からの問題行動に無反応（応答しない、視線を合わせない、動かない等）とすることで担当教員が変わっても同じ方法で対応することができた。
- 教科担任制のため授業者が変わることがあるが、その際一時的に問題行動の増加が見られた。関わり方の意思統一は継続して必要であると考えられる。

考察③

- トイレへの移動に関してはエラーレスを維持することが難しかった。学校生活全般においては、指示に従う行動の育ちがいくつかの場面で見られるようになった。指示に従う行動の学習は今後も本人にとって必要であると考えられる。

～改善されたところ～

- 教員を触ってくることや教員への他害が減った。
- 給食の食べこぼしが無くなった。
- 急な飛び出しが減り、「止まる」「気をつけ」等の指示に従う行動が増えた。

アドバイスとそれに対する指導方法 (2回目)

専門家からのアドバイス

エラーレスの指導の意識を高くもつ！

- エラー0%にしないといけない。やっているつもりではなく、確実にエラー0%の意識で指導を行うことが必要。
- 個別学習で100%できていても教室移動でエラーが出ていればダメ。環境設定を見直す必要がある。
- エラーレスは問題行動を未然に防ぐことができる。もっとエラーレスにこだわって指導を行うことが大事。

アドバイスを受けて

・トイレへの移動について環境設定を再調整して実施。本人に触ることが問題行動を強化することになるため、指導の仕方を関係する教員間で共有する。

- ・言葉での指示は控える。
- ・指差し指示を中心に。
- ・廊下のいすを増やして移動の練習実施。
(8個→20個に増。

エラーが起こりそうな場所は適宜追加。)

おわりに

- ・将来を見据えた学習環境や内容の調整について今回の事例を通して考える機会となった。中学生という年齢を踏まえた指導内容の検討について学ぶべきことが多くあった。
- ・本事例の一番のキーワードは「エラーレス」があげられる。エラーレスの指導の難しさ、奥深さを勉強できる良い機会だった。問題行動の予防、正しい行動を教えるために、必要な指導方法であることを痛感した。今後もエラーレスへの意識を高く持って指導にあたりたい。

おわりに

- ・本実践を通して、生徒の行動にも大きな変化が見られた。多くの問題行動を抱えている状態ではあるが、指示に従う学習に取り組んだことで教員からの様々な指示を受け入れる態勢に成長が感じられるようになった。
- ・本人、支援者ともに安定した穏やかな生活を送ることができるよう、生徒にとって必要とされる指導を明らかにして指導実践に取り組んでいきたい。