

特別支援学校中学部生徒が 一人でスケジュールを見て 朝の活動を行うための支援

対象生徒の実態(1)

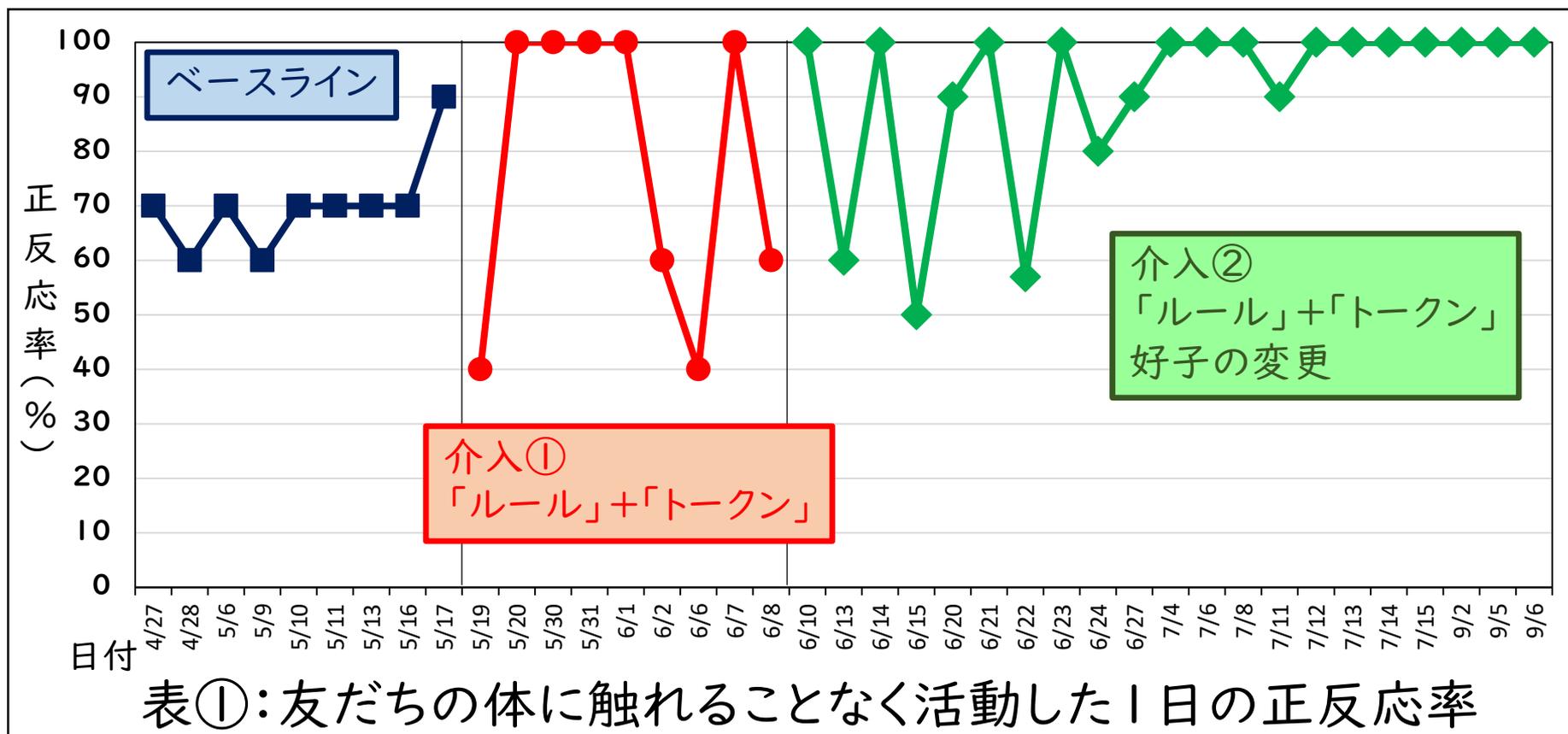
- 特別支援学校 中学部3年生
- 会話ができ、文字が読める。
(小学校高学年程度の漢字読字・書字が可能)
- 教員の指示を聞いてすぐに動ける時とそうでない時がある。
- 身のまわりのことはできるが、身だしなみが整っていなかったり、物をちらかしたりと雑になりやすい。
- テンションが高くなると行動を調整することが難しいことがある。

対象生徒の実態(2) 指導場面に関する情報

- 朝の登校は徒歩とJRを利用し、自力で通学している。
- JRのダイヤの都合上、学校到着時刻が7時45分頃になるため、登校時には担任がいない(勤務時間外)。
- 登校後、職員室で鍵を受け取り、教室に入り、文字のスケジュールを手がかりに朝の準備をしている。
- 提示してあるスケジュール通りに片付け等を行うことが難しく、脱いだ服がそのまま床に落ちていたり、連絡帳や宿題が所定の場所に出せていなかったりする。
- 本生徒は正しく片付けができていないまま、休憩時間に入るため、担任が教室に来てから間違いを指摘され、片付けのやり直しを促されている。

対象生徒の実態(3) できること・利用可能な好子等

- 年度当初, 不適切な行動(友だちへの身体接触)が見られていたが, トークンエコノミーシステムを取り入れることで適切な行動が増えてきた。[表①]



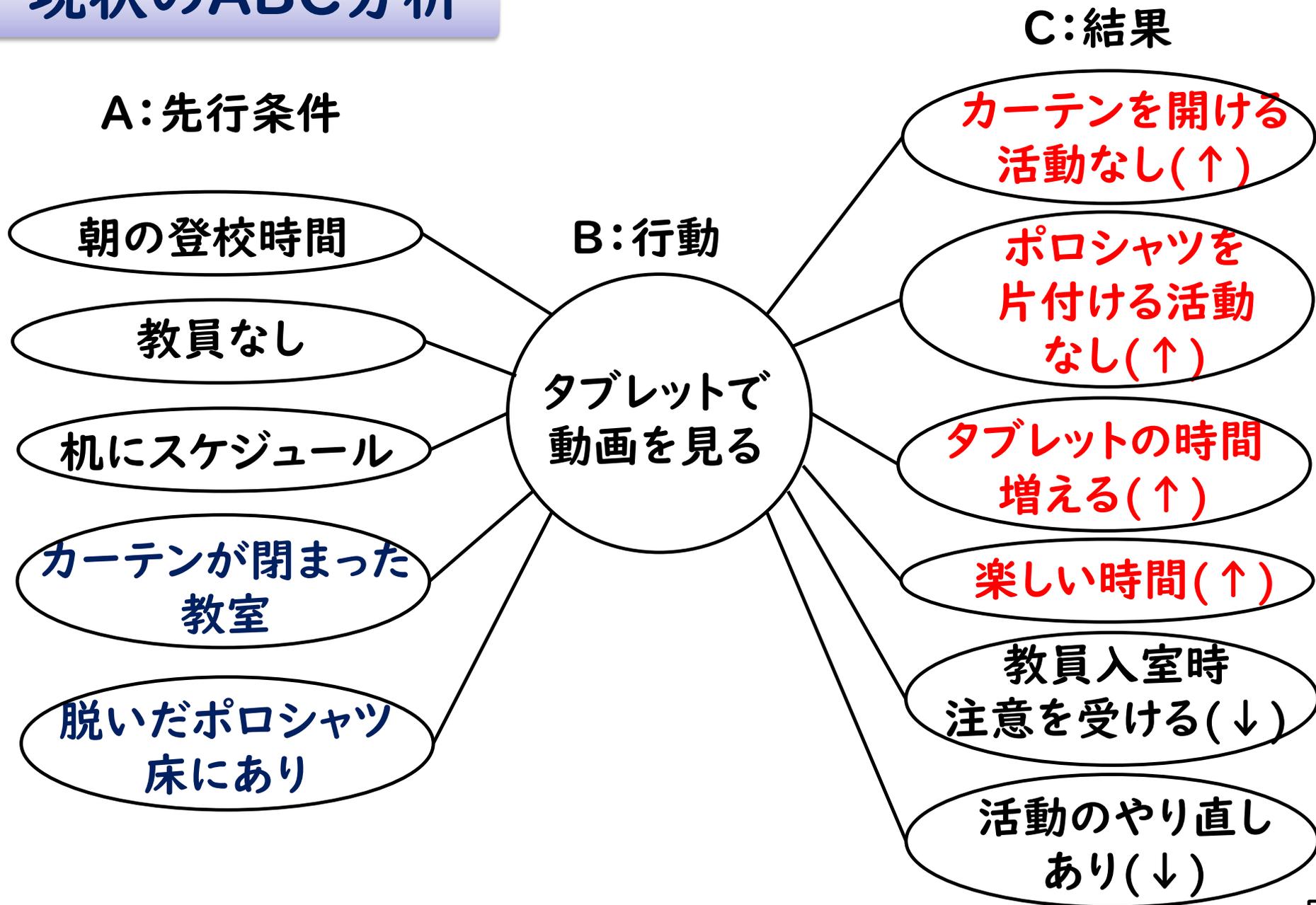
対象生徒の実態(4) できること・利用可能な好子等

- ゲームが好き。特に格闘ゲームが好き。
- ルールを守った1日のご褒美として放課後に10分間ゲームをしてから下校している。
- テレビを観るのが好き。映画や音楽にも興味がある。教員と話をするのも好きで、これらを話題として教員に話しかける。
- 自立課題や毎日ルーティンとして行っていること等のパターンの活動は得意とし、一人で行うことができる。

主訴(担任のニーズ)

- 朝の登校時間にいつも教員が側にいて支援することができないため、一人で朝の片付け等ができるようになってほしい。
- スケジュールを見ずに、自分の思い込みで行動してしまうこともあり、高等部進学に向けて、スケジュールや手順書を一人で見て活動できるようになってほしい。
- エラーを起こしてから担任が間違いを指摘するという「ネガティブな支援」ではなく、できていることを強化できる「ポジティブな支援」にシフトチェンジしたい。

現状のABC分析



原因推定

- 朝の徒歩登校(通学時間45分)に疲れ, 朝の活動は早く終わらせたいから。
- 自力通学のご褒美の活動(タブレットでの動画視聴)を早くしたいから。
- スケジュールを見なくても, (本人は)エラーなくできているから。できている時もあるから。
- スケジュール通りに片付け等をして, しなくても強化されているから。
- エラーをしても教員がプロンプトを出してくれるから。

解決策(仮説)

- 活動スキル[B:行動]はあるので、自発的に活動できるための環境設定[A:先行条件]とモチベーションアップ[C:結果]のための手立てを考える。
- スケジュールを見ようとしないので、逆に『スケジュールを見たくなる』ようなスケジュールに改善する。
- 朝の活動は「面倒くさい」に打ち勝つような『強力な好子』が必要。
- 活動量が多いので、1つの活動が終わるごとにプチ強化されるように設定する。
→教員がいない場面なので『自然に強化』されるシステム

指導前後のABC分析(仮説)

指導前

A: 先行条件

文字の
スケジュール

終了が
わかりにくい
スケジュール

B: 行動

朝の活動を
部分的に行う

C: 結果

タブレットあり(↑)

教員から注意(↓)

やり直しあり(↓)

指導場面

A: 先行条件

イラスト付き
スケジュール

終了が
わかりやすい
スケジュール

B: 行動

朝の活動を
全て行う

C: 結果

イラストあり(↑)

教員から称賛(↑)

タブレットあり(↑)

シール100枚
新しいゲームあり(↑)

指導目標(標的行動)

スケジュールで提示された
全ての朝の活動が一人でできる

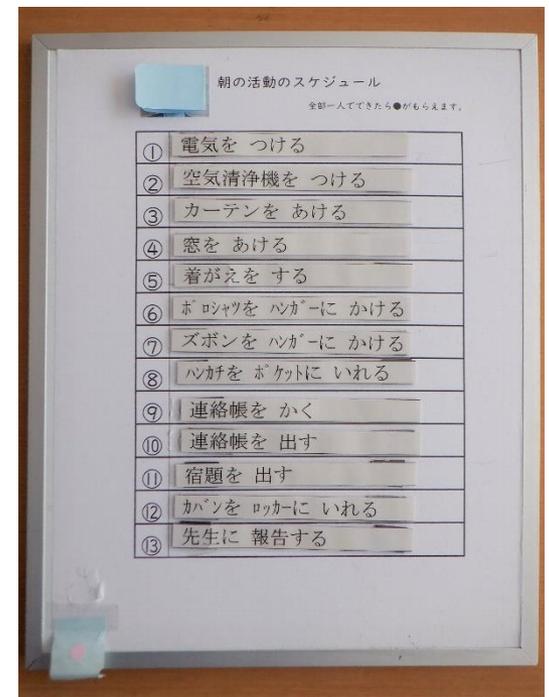
時系列の課題分析(朝の活動)

- ① 教室の電気をつける
- ② 空気清浄機をつける
- ③ カーテンを開ける
- ④ 窓を開ける
- ⑤ 着替えをする
- ⑥ ポロシャツをハンガーにかける
- ⑦ ズボンをハンガーにかける
- ⑧ ハンカチをズボンに入れる
- ⑨ 連絡帳(時間割)を書く
- ⑩ 連絡帳を出す
- ⑪ 宿題を出す
- ⑫ カバンをロッカーに入れる
- ⑬ 職員室に行き, 教員に報告をする

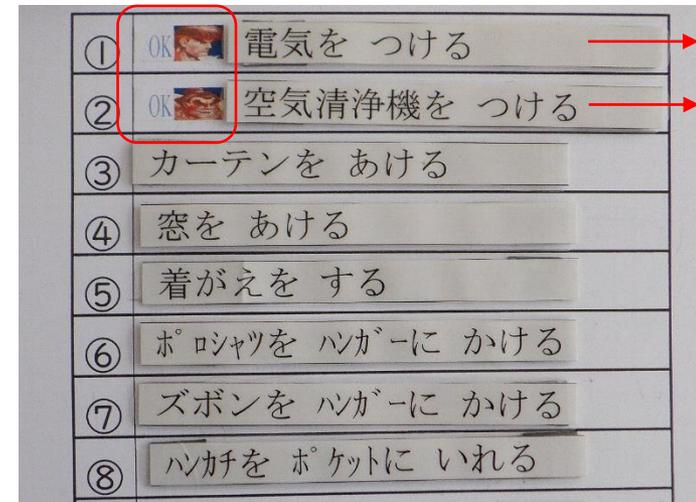
指導の手続き(1)

①登校時までにはスケジュールボード
[写真①]を生徒の机の上に置く。

②スケジュールボードの各指示カード
を見て、その通りに活動し、できた後にボードの指示カード(マグ
ネット付)を右横にずらす。カード
をずらすことで、ボードに生徒の
好きなゲームキャラクターが現れ
るようになる。[写真②]



写真① スケジュールボード



写真② 指示カード

指導の手続き(2)

- ③初回の指導は、教員と一緒にスケジュールボードの指示カードの活動内容、及び各活動完了時のスケジュールのチェック方法を教える。
- ④生徒が職員室に来て、全ての活動完了の報告を教員にした後、教室で一緒に活動完了の確認をする。
- ⑤全ての活動が完了している場合は称賛し、丸シールを1枚渡し、シール台紙[写真③]に貼るよう促す。



写真③ シール台紙

指導の手続き(3)

⑥シール台紙に丸シールが100枚貯まった時には、放課後にゲームができるごほうびタイムの場面で、新しいゲームソフトを使える権利を得られる。

※ただし、指導場面以外でもルールやスケジュールを守れる等の適切な行動が生起した場合は丸シールがもらえる。

⑦朝の活動が正しくできていない場合には、指示カードへの指さし、または言葉かけを行い、活動のやり直しを促す。この場合はシールをもらえない。

達成基準・中止基準・フォローアップ

[達成基準]

正反応(スケジュールで示された全ての朝の活動ができる)が7回連続見られた時は達成とする。

[中止基準]

正反応が5回連続見られなかった時は指導を中止とし、指導の手続きを見直す。

[フォローアップ]

トークン(丸シール)が貯まり、好子を手に入れた後、ベースライン期と同じ環境(スケジュールボード・好子なし)に戻し、定着を確認する。

指導の結果(1)

	ベースライン								指導:「スケジュール」+「トークン」												フォローアップ									
	8/4	9/1	2	5	7	8	9	12	13	14	15	20	21	22	28	29	10/4	5	12	14	17	18	19	20	11/22	24	25	28	29	12/2
①	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
②	○	×	×	×	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
③	○	×	○	×	×	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
④	○	×	○	×	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
⑤	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
⑥	×	×	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
⑦	×	×	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
⑧	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
⑨	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
⑩	△	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
⑪	△	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
⑫	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
⑬	△	△	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

※項目①～⑬はスライドP12を参照
 ※指導期10/21以降の記録は割愛



: 正反応

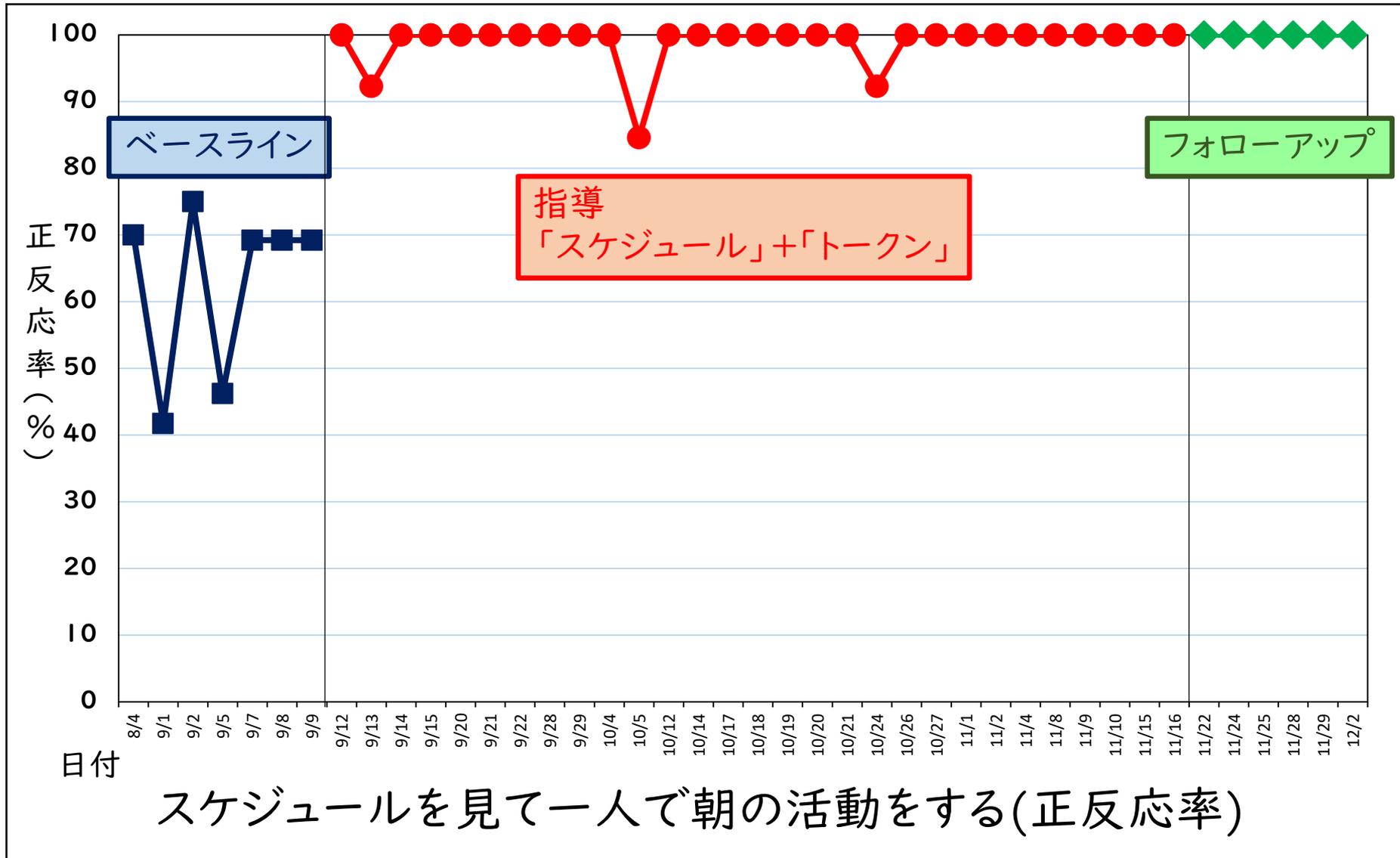


: 誤反応



: 行動の機会なし

指導の結果(2)



指導の結果(3)

- 指導開始初日に、13項目全ての朝の活動を一人で
行うことができた。
- 指導開始3日目からで、9日目まで7回連続して正反
応が見られたため、目標達成とする。
- トークンが貯まり、好子(新しいゲーム)をもらった翌日
(11月22日)から、スケジュールボードとトークンシス
テムをなくしたが、正反応は維持できている。

考察(1)

- 指導前に使っていた文字によるスケジュール(1つの活動が終わったらペンで○をつけていく)では、スケジュールに注目しなかったり、チェックをしなかったりと手だてとして機能していなかった。しかし、興味のあるイラストを用いたり、チェック機能を簡単(マグネットカードをずらす)にすることが手だてとして効果があったと考えられる。
- 朝の活動終了後の休憩時間を好子として急いで活動を行うことでエラーが多かったが、正しく全ての活動をすることで、さらに強い好子が得られる設定にしたことで活動の正確性が向上したと思われる。

考察(2)

- 活動のスキルはあったため、好子の設定がうまくいったことで「正確に活動することの意識」や「活動への意欲」が高まったのではないかと考えられる。
- フォローアップ期においても正反応が続いていることから、朝の活動のパターンが確立されたと考えられる。これまでの間違いを指摘するネガティブな指導では支援をフェイドアウトするのが難しかったが、ポジティブな指導を行うことで支援もフェイドアウトできたのではないかと推測される。