

高等部生徒に対する指示従事行動の形成 ～ポジティブルールと 視覚支援の導入を通して～

対象生徒の実態

高等部生徒

- スケジュールがあると見通しが立ち、比較的落ち着いて行動できる。
- 事前のルール提示が効果的である。
- ごほうびの設定により、活動への意欲が上がったり、ルールを守ろうとしたりする。トークンも活用している。
- 衝動性が高く、視界に入ったものや人に過剰に反応して、やるべき活動から逸れたり、移動中に急に走り出したりすることがある。
- こだわりが強く、教員の指示を聞き入れなかったり無視したりすることがある。
- 衝動性の高さやこだわりの強さから、行動修正（指示）を行わざるを得ない場面がいくつもあり、全てを事前に防ぐことは難しい。
- 気になる異性の生徒がいると、急に接近したり手を繋ごうとしたりする。教員から「離れてください」と言葉かけをされたり、動きを制止されたりしても何度も繰り返す。その結果「やめろよ!」と良くない言葉遣いで反抗することや、教員から強く注意されることがある。

①「教員の指示を聞いて行動して欲しい」

- ・・・物事にこだわったり, 衝動的に反応したりして活動から逸れた際, 指示を聞いて活動を再開することが難しいため(できる時もあるが時間がかかる)

②「異性と適切に関わって欲しい」

- ・・・トークンで×がついていた理由として「教員の指示を聞き入れず, 異性に繰り返し関わった」という内容が最も多かったため

【指導目標について】

②「異性と適切に関わって欲しい」は、取り組むべき目標ではあるが、生徒の実態から考えると、そこから取り組むのは難易度が高い可能性がある。

また「指示を無視している」という点においては①「教員の指示を聞いて行動して欲しい」と重なるため、まずは①を主として目標や支援内容を設定していくと良い。

【支援内容（ルール・トークン）について】

- ・休み時間にも気になる行動が出ているのであれば、休み時間もトークンの評価対象に含む
- ・ルールの内容がややネガティブな表現なので、ポジティブな表現に修正する
- ・教員間での○×の評価基準が曖昧であるため、明確にする（具体的な回数等を決める）
- ・気になる行動が衝動的に起こったとしても、教員の指示を聞くこと（行動修正）ができた場合においてのフィードバックを設定しておくことが大切

指導目標・支援内容の見直し

【指導目標】

「教員の指示を聞いて行動することができる」

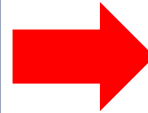
【支援内容（9月以降実施）】

- ①トークンの評価対象に休憩時間（教室移動等）も含む
- ②即時評価として、〇でなく本人の好きなキャラクターシールを使用
- ③ポジティブな表現（～できる）でのルール提示
- ④評価基準を明確にする（指示の回数の猶予は3回まで）
- ⑤イエローカード・レッドカードでの猶予回数の視覚的提示（3枚）

支援内容の見直し

【トークン表の改善（①休憩時間の追加②好子の改善）】

やくそく 約束	やくそくまもれたら→アイパッドができます。 できるとき ①昼休み ②帰りの会の前 まもれなかったら →アイパッドはありません×				
	月日	月日	月日	月日	月日
	月	火	水	木	金
1	市川○				
2					
3					
4					
きゅうしやく					
5					
6					
かえりの じゅんぴ					



やくそく 約束	やくそくまもれたら【ねずこちゃんシールを全部もらえたら】 →タブレットができます。 できるとき ①昼休み ②帰りの会の前 まもれなかったら →タブレットはありません×				
	月日	月日	月日	月日	月日
	月	火	水	木	金
1					
休憩 いどう					
2					
休憩 いどう					
3					
休憩 いどう					
4					
休憩 いどう					
給食					
5					
休憩 いどう					
6					
かえりの じゅんぴ					

【約束表について】

約束	月日	月日	A先生が○	→	A先生 ねずこちゃんシールがもらえます。 シールは担当の先生がはります。
きゅうけい					

支援内容の見直し

【トークン表の改善（③ルールのポジティブ化）】

やくそく

					
①決められた場所からでていけない!	②ひとをけらない!	③わるぐちをいわない!	④ものをこわさない!	⑤せんせいのいうことをまきく!	⑥ひとをおどろかささない!

○「～先生～行ってもいいですか?」と聞く。



やくそく

①決められた場所で最後まで活動できる	②ていねいな言葉づかいができる	③人と適切なキョリをとることができる	④先生と歩いて移動することができる	⑤先生の指示を聞くことができる
--------------------	-----------------	--------------------	-------------------	-----------------

支援内容の見直し

【トークン表の改善 (④評価基準の明確化⑤イエローカード・レッドカードの活用)】

【カードのせつめい】



黄色2まい・赤色1まい



1回目 先生が指示をする→聞けない
黄色が1まい なくなる



2回目 先生が指示をする→聞けない
黄色がもう1まい なくなる



3回目 先生が指示をする→聞けない
赤色が なくなる
すべてのカードがなくなった→×がつく

【注意!!】

*授業中, (チャイムがなりおわったあと) かってに教室からとびだしたら
すぐに×がつきます。

やくそく 約束

やくそくまもれたら【必ずこちやんシールを全部もらえたら】
→タブレットができます。
できるとき ①休み ②帰りの会の前

まもれなかったら
→タブレットはありません。
→ペンの組み立て作業をします。

	月 日	火	水	木	金
1 休憩 いどう					
2 休憩 いどう					
3 休憩 いどう					
4 休憩 いどう					
給食	■	■	■	■	■
5 休憩 いどう					
6 おりの じまんび	■	■	■	■	■

やくそく

- ①決められた場所まで移動できる
- ②正しい言葉遣いができる
- ③人と適切なキョリをとることができる
- ④先生と正しい移動を聞くことができる
- ⑤先生の指示を聞くことができる

ばんそうより →

9

イエローカード・レッドカードの使用について

【留意点】

- ・使用せずとも本人が落ち着いて過ごせることがベストであり、**使用しなくて済むように環境を整えることが重要**。「カードの使用で指示を聞いたらOK」で支援が終わらないように。

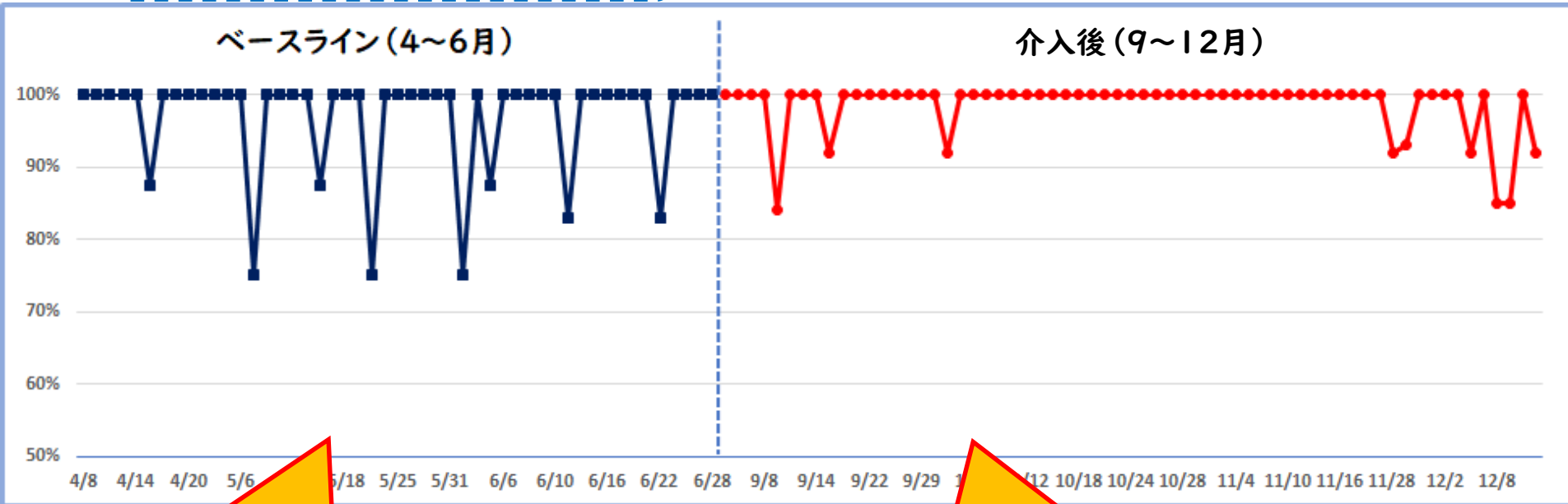
○アドバイザーより

- ・カードを使用したとしても、**本人が気持ちを切り替え、行動を修正することができた場合は、その部分を褒めることが非常に大切になる**（「切り替えて活動できて偉い!」「よく先生の指示を聞きました」等）。

記録(トークン達成率)

トークン数: 1日あたり8個

トークン数: 1日あたり13個

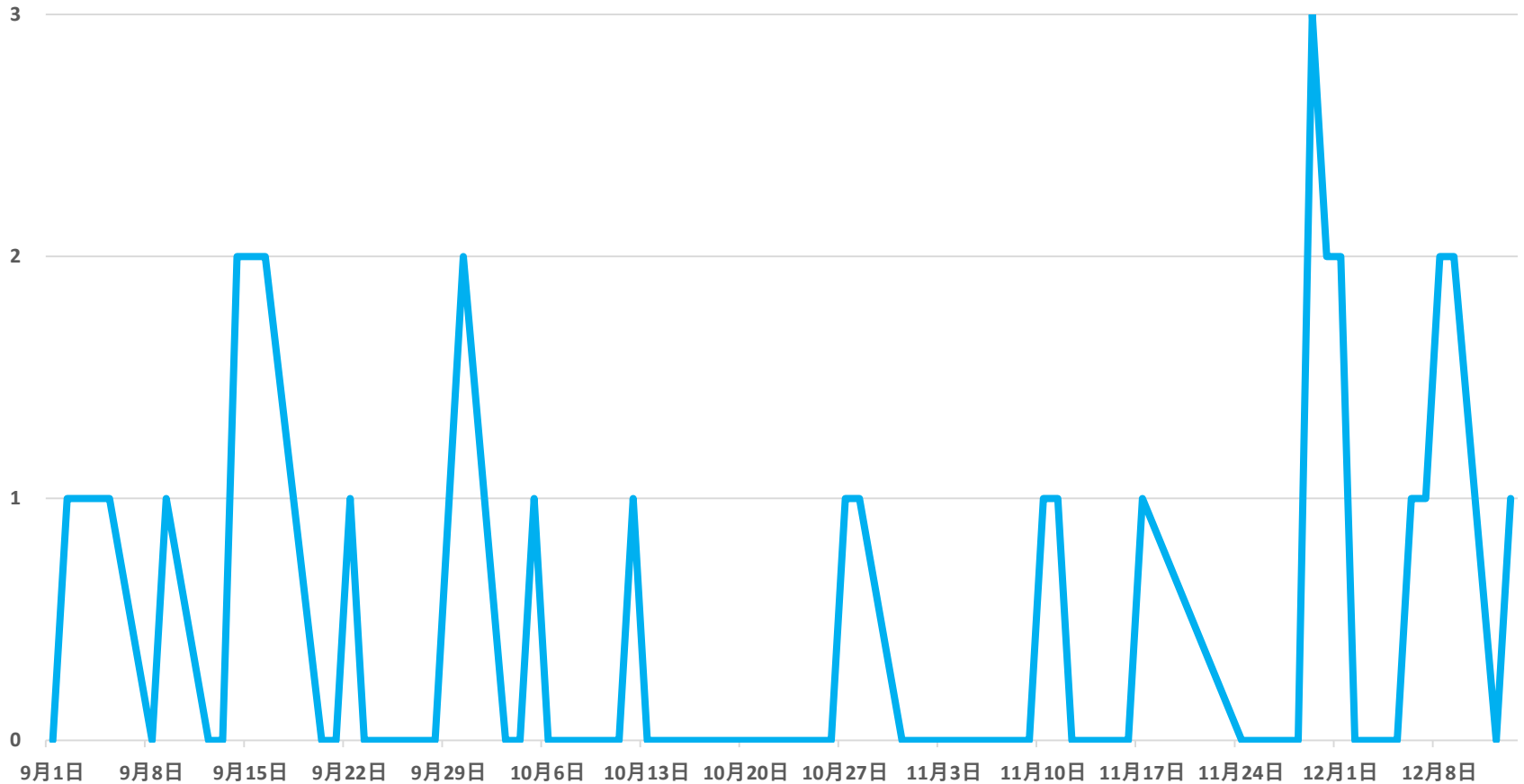


達成率そのものは高いが、
日によって大きな差が見られる

達成率が高く、なおかつ
安定した推移となっている

記録 (イエローカード使用枚数)

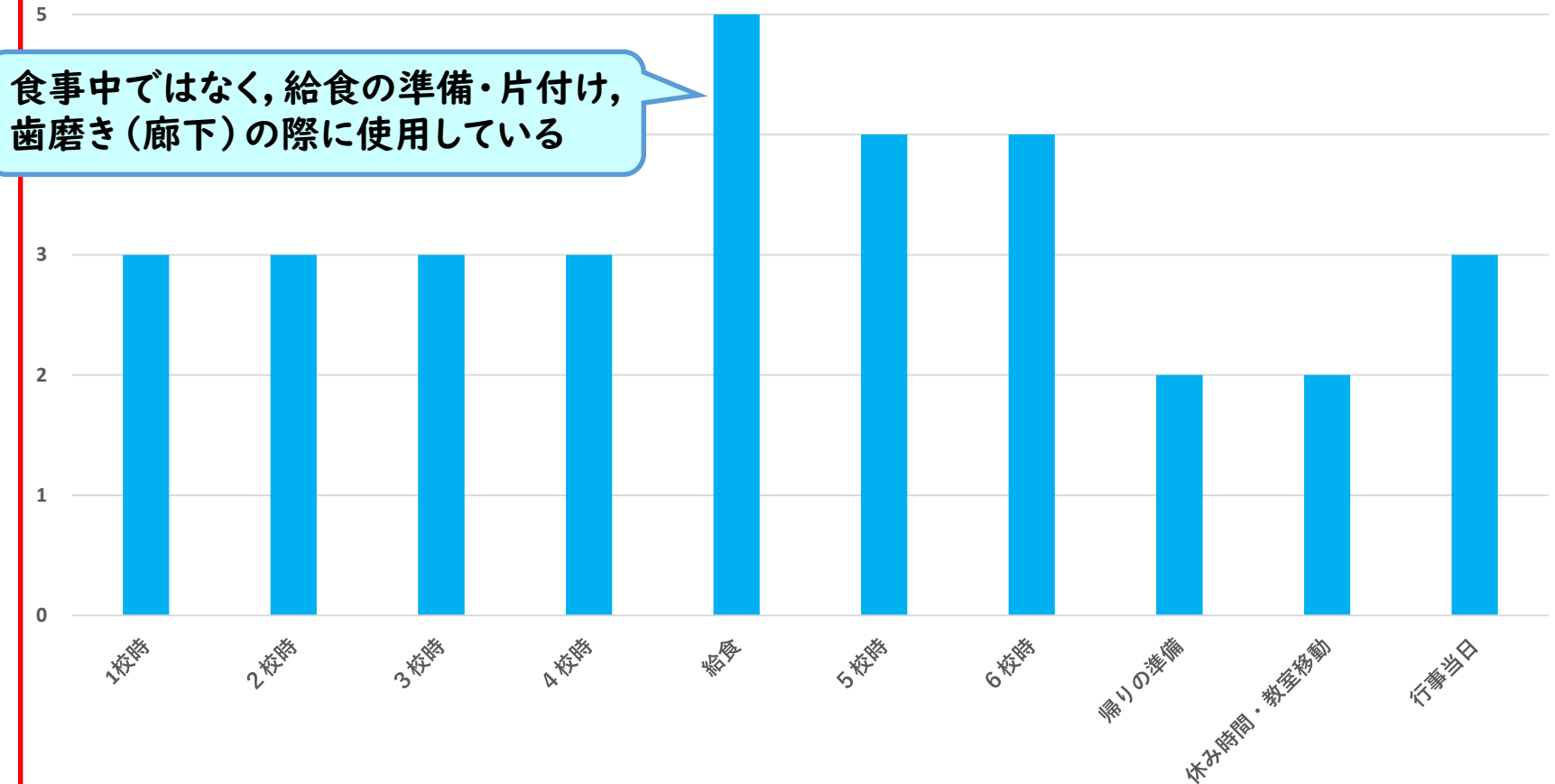
イエローカード使用枚数 (1日あたりの合計枚数)



記録 (イエローカード使用枚数)

時間帯による大きな差は見られない

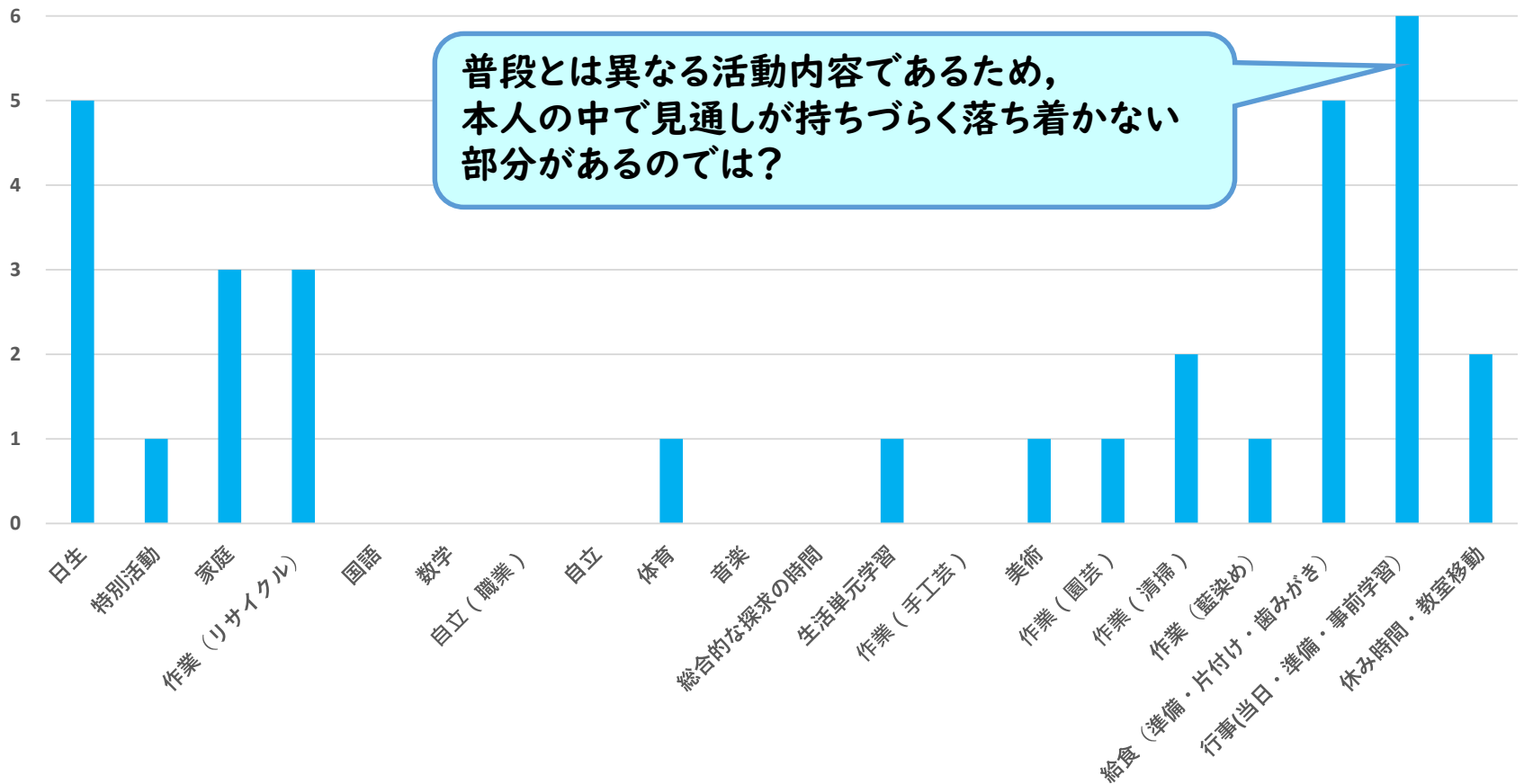
イエローカード使用枚数 (時間帯別)



記録 (イエローカード使用枚数)

学習・活動内容によって
大きな差が見られる

イエローカード使用枚数 (教科別)



普段とは異なる活動内容であるため、
本人の中で見通しが持ちづらく落ち着かない
部分があるのでは？

記録を通して

【トークン達成率】

- ・ルールが具体的かつ明確になると、生徒の行動面が安定する。

【イエローカード使用枚数】

- ・カードの使用枚数が、学習内容や活動内容によって大きく差がある。
- ・行事関係において使用枚数が多かったため、普段とは異なる流れになると、指示を出される前に自分の中で先にすることを決めて行動しようとする場面があると予測される（教員の指示が後手に回ったり遅れたりしやすい）。
- ・普段と異なる活動の際には、より丁寧に内容や手順を事前に伝えたり、本人が理解できるような見通しを持たせたりすることが大切になる。

コンサルテーションでの取り組みを通して

【ルールのポジティブ化・明確化】

ややネガティブな表現や、評価基準が曖昧なルールをポジティブ化・明確化することにより、以下のような成果があった。

- ①何が正しい行動なのか本人が理解しやすくなる
- ②学部の教員が一貫した評価をつけることができる
- ③〇（ごほうびシール）が増えたトークン表を見て、色々な先生から褒めてもらえる

コンサルテーションでの取り組みを通して

【視覚的支援の活用】

イエローカードとレッドカードの視覚提示により、以下のような成果があった。

- ① ○×の評価基準が本人の中で理解しやすい
- ② 教員からの言葉かけが必要最低限で済む
(何度も繰り返す必要がなくなる)
- ③ 教員が制止する場面が減り、それに伴い本人が大きく荒れる場面もほとんどなくなる
- ④ カードが減ることを確認すると、それ以上こだわらず切り替えて活動を再開することができる
- ⑤ 教員から注意されることが減り、褒められることが増える

コンサルテーションでの取り組みを通して

【まとめ】

- ・イエローカードの使用の割合よりも、スケジュール通りに落ち着いて活動し、**ごほうびをゲットできたトークン達成率が圧倒的に高かった**ことが、主な成果として挙げられる。
- ・イエローカードを使用した場面を分析（数値化・グラフ化）することで、不適切な行動が起こりやすい場面を予測しやすくなった。また**予測できることにより、エラーレスの支援にも繋が**り、**自然と褒めることが増えた**。
- ・ルールを守って行動する場面が増えたことで、異性の生徒との関わり方も改善され、一定の距離を保って会話する様子が見られるようになった。

今後の課題

- 11月下旬～12月上旬にかけて、落ち着きのない様子が続いており、カードの使用枚数も急に増えていた。カードの使用により行動の修正はできていたが、10月～11月中旬にかけて非常に安定していたこともあり、何か理由があるように感じた。
 - 学校での行事が続き、普段とは異なるスケジュールが多くなったため、見通しが持ちづらく落ち着かない場面が増えたと予測される。今後も行事が控えているため、見通しを持たせる工夫や、本番に向けて練習回数を確保する等の支援が必要であると考える。
 - 12月7日に担任と生徒本人で改めてルールの確認を行うと、それ以降は落ち着いた様子が見られるようになった。**定期的に確認した方が、本人としてもルールを意識しやすいかもしれないと感じた。**

今後の課題

- 「指示を聞いて行動すること」がゴールではなく、
①本人が選択して活動を決める②目標を達成する③ポジティブなフィードバックがある、といった流れに繋げることが大切になる。
- 卒業後の進路先で落ち着いて過ごすためにも、学校での取り組み内容（このように支援すれば適切な行動をとることができる）を引き継ぐ必要がある。