

事例研究報告

**寄宿舎生徒の会話のスキルを高め
友人との関わりを増やす取組
～リーダー的役割を通して～**

生徒の実態①

- 対象生徒 高等部生徒（知的障がい）
- 好きなこと 阪神タイガース, 音楽鑑賞,
農作業
- 主な話し相手 2名の寄宿舎生,
寄宿舎指導員

人との会話のやりとりに興味がないわけではないが、他者への認識が不十分なことで、色々な課題がある。本人自身が自分の課題に気づくことができていない。

生徒の実態②

【理解】

- ・相手が相づち等, はっきりしないリアクションは話を聞いてくれていないと思っている。
- ・早口でたくさん一度に話されると, 途中で理解できなくなる。

【表出】

- ・話題・語彙ともに少ない。
- ・基本的なやりとり(挨拶・お礼等)も曖昧なところがあり, 伝えたいことがあっても, どう言えば良いかわからない。

【意欲】

- ・会話は好きだが, 過去の経験から会話の内容を言いふらされたくない気持ちもある。
- ・寄宿舎内でのリーダー的な立場へのあこがれがある。
- ・指導員(大人)に話を聞いてもらいたい思いが強い。

保護者の願い

- ・同年代の子とのやりとりが増えて欲しい。
- ・一方的に話すのではなく、相手の話を聞けるようになって欲しい。
- ・リーダーとして、相手を思いやった言動ができるようになって欲しい。

寄宿舎指導員の願い

- ・円滑な日常会話のやりとりの経験を積み重ねてほしい。
- ・リーダーとして相手に必要な基本的な言い方、やりとりの仕方を身につけてもらいたい。

アドバイザーからの助言

●指導目標について

- ・「会話のやりとりを増やすこと」と「リーダーの仕事を果たすこと」は別で考える。

●リーダーの仕事について

- ①定型文を使うことはわかりやすく良い。
- ②健康チェックはできている。次のステップとしては、「質」にポイントを変更していくと良い。

●会話・やりとりについて

- ①質問するスキルが必要。
- ②やりとりの経験をどれだけさせられるかが大切。まずは、大人とのやりとりで練習する。
- ③質問でやりとりがしやすい設定が必要。記録はターン数をとると良い。

●リーダー的役割について

- ①リーダーへの憧れを上手く使うと良い。
- ②具体的に憧れている人物や好きなキャラクターになぞらえて説明するとわかりやすい。

助言を受けての見直し

見直し前

- リーダーの仕事
 - ・食堂への引率・点呼
 - ・今日の一言
 - ・定型文を使って健康チェック

見直し後

- リーダーの仕事
 - ・定型文を使って健康チェック
 - 3つのポイントを意識して健康チェックができる。
- 会話, やりとり
 - ・「質問ゲーム」でテーマに沿った質問ができる。

指導の手続き①

ベース

- ・健康チェックはできているが、態度については不十分。

介入1

- ・iPad動画にてOKパターンとNGパターンを見せる。
- ・動画を見た後、実際にやってみる。

記録方法

①健康チェック表にチェック欄を設ける。(自己評価と職員評価)

生徒→できた○ できなかった×

職員→できていたポイントだけ○をつける。

②職員欄に○がついた数でグラフ化をする。

・3つのポイントを意識できたかについては、職員欄に○がついた数でグラフ化する。

・各ポイントごとのグラフについては、○→1 空欄→0 としてグラフ化する。

健康チェック

〔ポイント〕

1 おはよう 2 健康のチェックにきました。 3 体調の悪いところはありませんか？	<table border="1" style="width: 100%;"><tr><td style="width: 80%;">1. 背筋を伸ばして、相手の方を向く</td><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%; text-align: center;">先生</td></tr><tr><td>2. 相手の目を見て話す</td><td></td><td></td></tr><tr><td>3. 相手に聞こえる声の大きさで話す</td><td></td><td></td></tr></table> <p style="font-size: small;">※職員チェック・・・特に良かったポイントに○をつけてください。</p>	1. 背筋を伸ばして、相手の方を向く		先生	2. 相手の目を見て話す			3. 相手に聞こえる声の大きさで話す		
1. 背筋を伸ばして、相手の方を向く		先生								
2. 相手の目を見て話す										
3. 相手に聞こえる声の大きさで話す										

元気です
大丈夫です

★

A

()

しんどい
○○が痛いです

★

C

()

おしえませ
んわかりませ
ん

★

E

()

★のはげましの言葉を考えてみよう！！
金本監督なら何て励ますだろう？

B

D

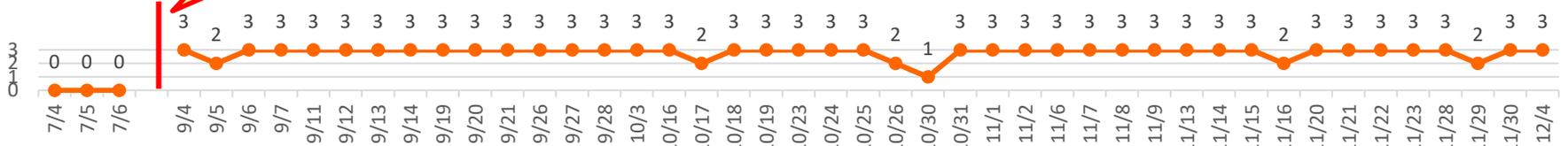
() () () () ()

8

指導の成果①

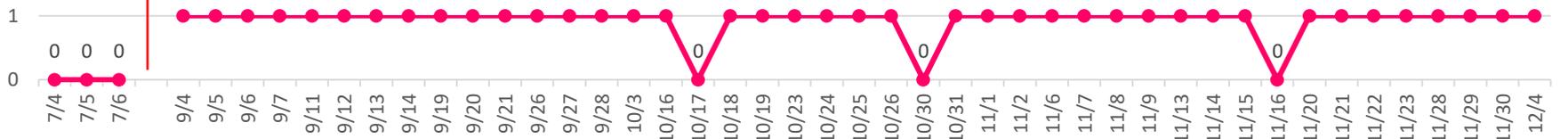
3つのポイントを意識して健康チェックができる

介入1:動画



ポイント1:背筋を伸ばして, 相手の方を向く

介入1



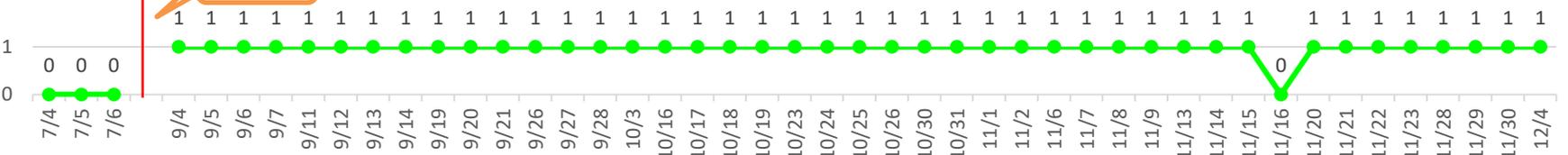
ポイント2:相手の目を見て話す

介入1



ポイント3:相手に聞こえる声の大きさで話す

介入1



考察①

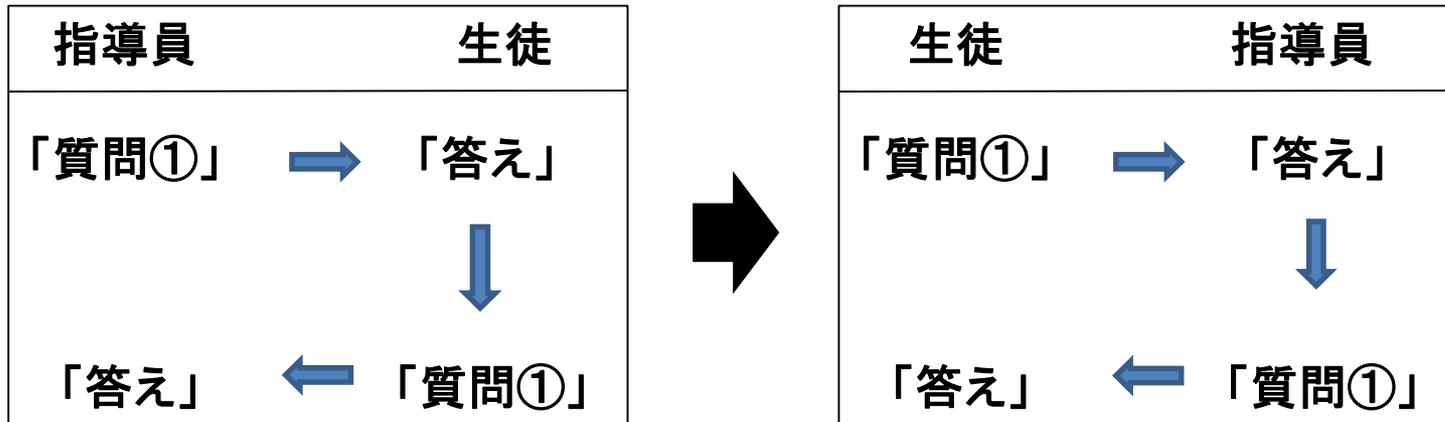
- 動画での指導は、対象生徒にとって見てわかりやすく有効であった。
- 定型文での健康チェックをすることで、2階舎生一人一人と毎日関わる事ができた。
- 3つのポイントを設定したことで、以前より具体的に守るべき「振る舞い方」が理解でき、意識して健康チェックができるようになった。
- フィードバックについては、指導員はその場でできたポイントのみを褒める。できなかったポイントについては、下校後振り返りの時間を持ち、練習することで翌日には意識して取り組んでいた。
- 「相手の目を見て話す」は苦手な項目であった。(台詞を見ながらは難しい)
- 現在は、自分で考えた励ましの言葉を伝えられている。

指導の手続き②

●質問の順番

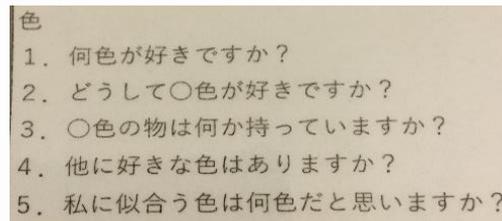
「指導員から質問(5問)」が3人の指導員とできたら「生徒から質問(5問)」に進む。

●ゲームルール(同じ質問を返す)



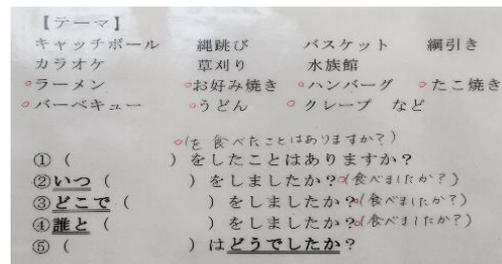
STEP1: 質問ゲームの実施

- ・「テーマ」と質問(定型文)を設定し、同じ質問をする。



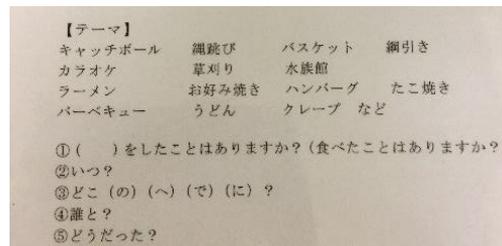
STEP2: 「いつ・どこで・誰と・どうだった」を使った質問ゲームの実施

- ・テーマは、表示の中から本人が選ぶ。
- ・質問カード(定型文全文)を使用。



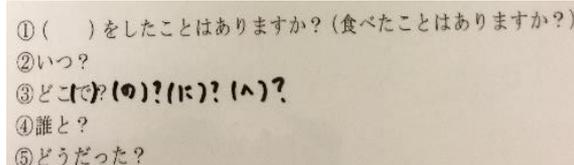
STEP3: 項目のみの質問カードで実施

- ・テーマ選びはSTEP2同様。



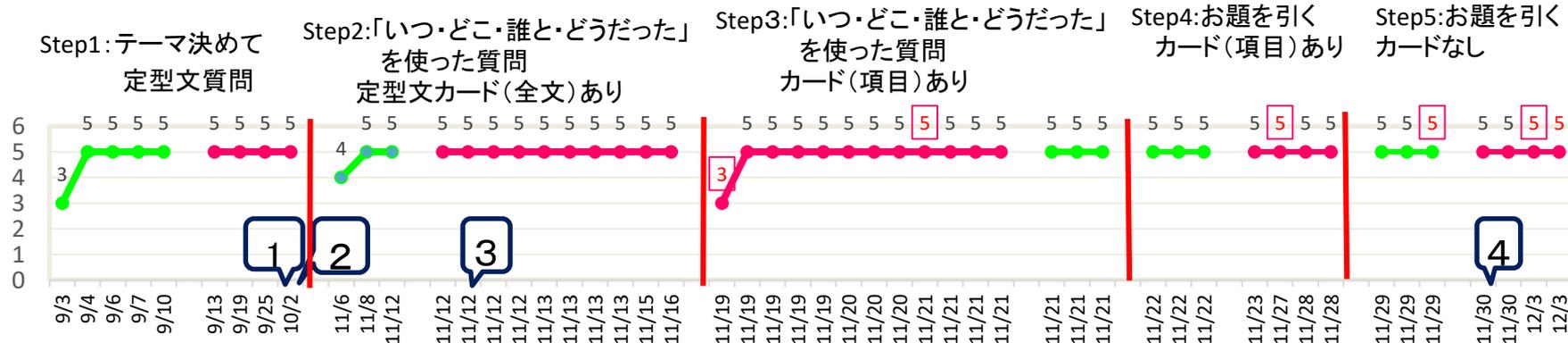
STEP4: テーマをお題箱から引いて、質問ゲーム実施

- ・質問カードは、STEP3同様。



STEP5: テーマをお題箱から引いて、質問カードを見ずに質問ゲーム実施

指導の成果②



① ~ ④ …対象生徒が、ゲームで使った質問を、日常の中で使えた日。

③ ~ ④ …食事当てゲームが始まったり、質問ゲームでの質問が充実してきた時期。

考察②

- STEP1では、同じ質問をすることで、やりとりが続くというゲームのルールを理解することができた。
- STEP2から「いつ・どこで・誰・どうだった」の項目に沿った質問ができるようにステップアップし、スクリプトを少しずつフェードアウトしたが、高確率でできるようになった。
- 日常会話で、指導員や生徒に質問することが見られるようになった。
- 対象生徒から「楽しい」「もっとやりたい」「暇つぶしになる」という言葉が聞かれるようになった。
- 質問ゲームに取り組み始めてから、自発的に「食事のメニュー当てクイズ」が始まった。
- コンサルチーム以外の指導員と質問ゲームをすることに対して「緊張する」などの言葉が聞かれた。卒業までにたくさんの人と色々なテーマで話をする経験を積むことが大切と思われ、今後どのように広げていくかが課題といえる。

ここが成功のポイント

リーダーの仕事

★憧れている人物(金本監督)になぞらえて説明することで本人にとってわかりやすくリーダー像が変化してきた。

5~6月中旬
引率・点呼
をする



6月中旬~7月
注意・指摘**多発**
きちんとさせる



9月~2月
見守り・励ましの言葉
(金本監督のように)

会話・やりとり

★舎生が意欲的に取り組めるよう設定
→設定を「ゲーム」にすることで、取り組みへの抵抗感を軽減。
→好きな話題からテーマに設定する。
→毎回具体的に良かったところ、やりとりができたことへの賞賛を行う。
→舎生から自発的に始めた「食事のメニュー当て」を同時に取り組み般化に繋げている。

全体への取り組み

★対象舎生の取り組みを円滑に進めるために、周りの舎生へもアプローチ
→指導員からの**賞賛を意識的に増やす**。→毎朝「良いところ・頑張ったところ」発表を行う。
→指導員は舎生のモデルになるよう意識する。→指摘ではなく、どうしたら良いかを伝える。

「良いところ・頑張ったところ」発表

