

事例研究報告

勝ち負けのこだわりが強い
特別支援学校中学部生徒に対する
授業全体で取り組む
ポジティブな支援について

生徒の実態

<日常生活面>

- アニメやゲームを見たりしたりすることが好き。
- 前面黒板の時間割を見て、行動することができる。

<学習面>

- 足し算, 引き算, 掛け算の計算ができる。

<行動面>

- 勝負事にこだわり(特に運動会や体育)があり、負けてしまった時にかんしゃくを起こす。
- チーム内のミスをした友達に対して暴言を吐く。

教員の願い

- 負けたことに対して怒るのではなく、負けを受容して、気持ちを切り替えられるようになってほしい。
- 他者への暴言を減らしてほしい。

アドバイザーからの助言(1回目)

- 体育の授業終了後、落ち着きを取り戻すために話し合いをしても、怒りが再燃している現状にある。
- 負けたとき、怒ってはいけないことはわかっているが、感情を抑えることが難しい。しかし、感情を抑える指導も難しいため、気持ちを切り替える指導が必要である。

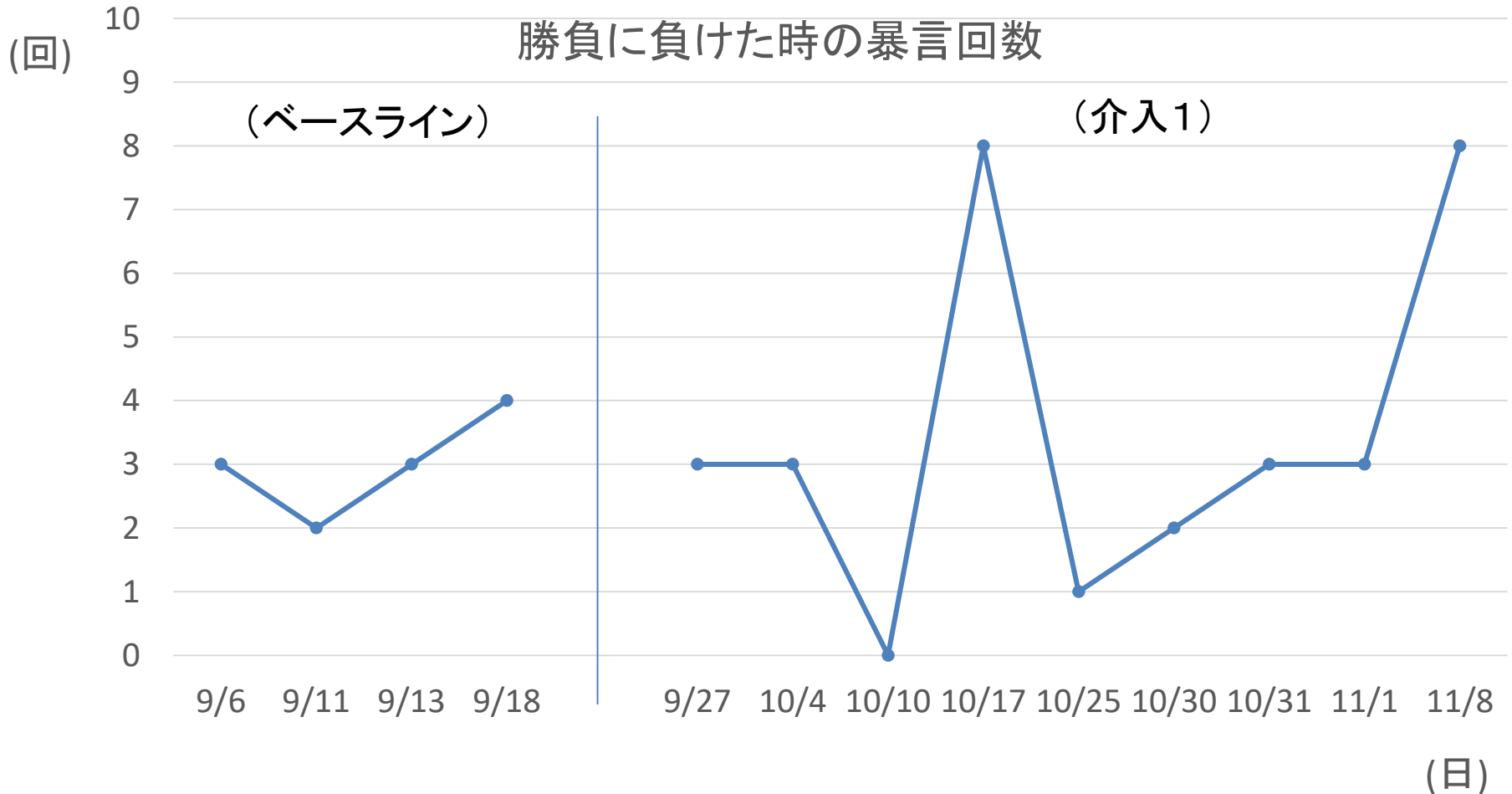
助言を受けての見直し

- イライラする気持ちを自分の嫌いなアニメのキャラクターに置きかえる。
- 気持ちを切り替える手段として、自分の好きなアニメのキャラクター(イラスト)に、自分の気持ちを落ち着かせる台詞を言わせる。

指導の手続き(介入1)

- ①イラストにする好きなキャラクター，ストレスをかけてくるボスのキャラクターを聞く。
- ②ストレスをかけてくるボスを倒すため，心を落ち着かせるためのコメントを本人が考える。
- ③イラストを携帯し，ストレスがかかった場面で怒りレベルに対して，どのキャラクターが出現したら落ち着くのか，レベル表(資料1)を提示しながら確認する。
- ④怒りレベルのキャラクターのイラストと台詞を提示する。(資料2)

記録方法と記録



- ・「へたくそ」、「腰抜け」等の暴言の数を記録する。
(一度に連続して複数の暴言を言った場合は1回と数える。)
- 【勝った(負けなかった)日は除く】

指導の成果

○怒りレベルを聞き、そのレベルに合ったキャラクターの台詞を提示し、読むことで話題が切り替わるようになってきた。

→かんしゃく後、以前より落ち着いて活動できることが増えてきた。



負けたことに対するかんしゃくを
起こすことは一向に減らない！

アドバイザーからの助言(2回目)

- 想定される場面を考慮したルール作りをする。
- 授業やチームの雰囲気作りを目指した指導を行う。
対象生徒だけでなく、生徒全体に拡大し、体育の授業で暴言が言えない空気感作りや環境を整える。
- 友だちを応援する、ミスした時は謝る等に対して、ポイント評価を行う。
- 得られたポイントに応じて、全体でのご褒美、対象生徒へのご褒美を用意する。

助言を受けての見直し(介入2)

○グリーンカード, イエローカード, レッドカード制

→グリーンカードは生徒のポジティブな言葉かけ, イエローカードは暴言に対して提示する。

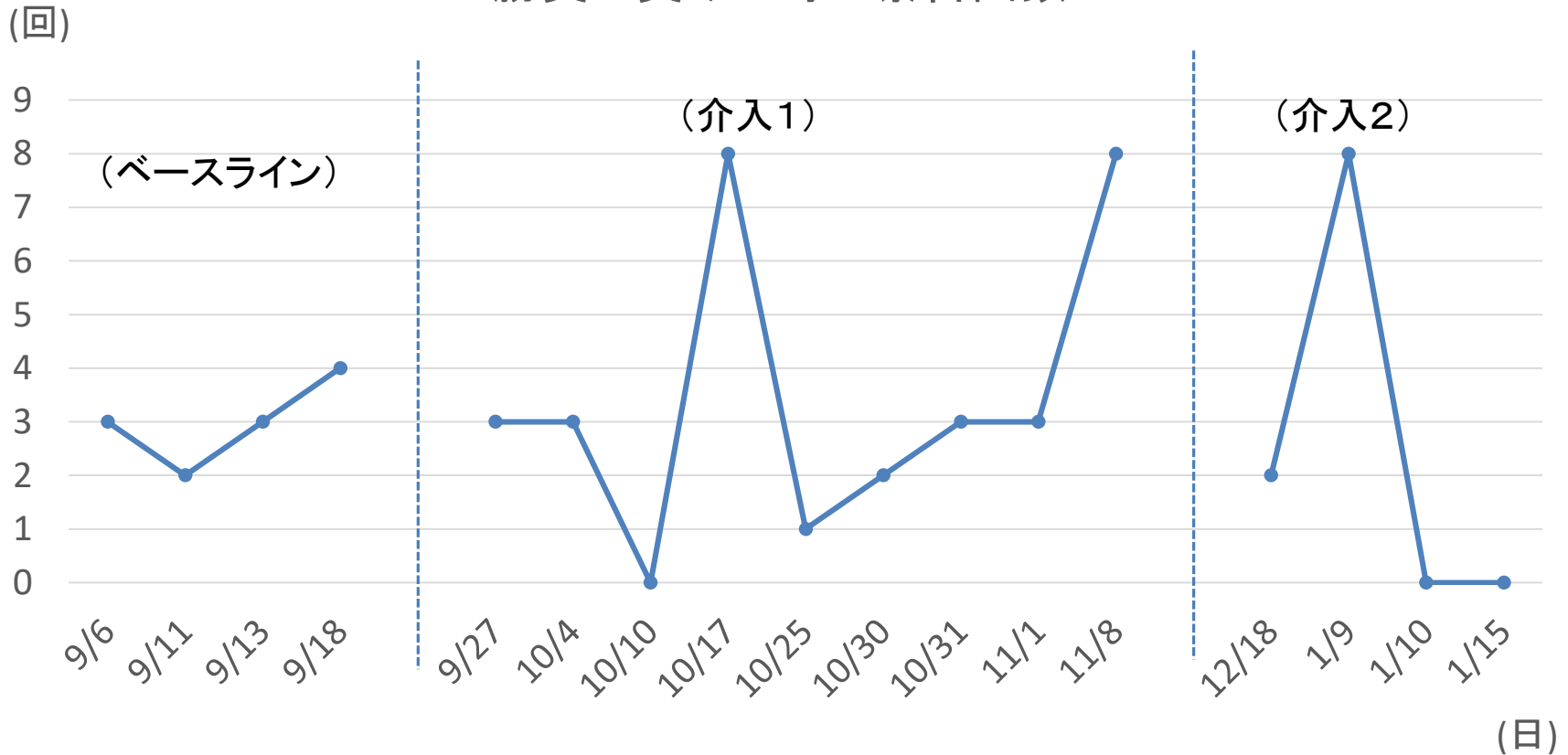
イエローカードが2枚になると, レッドカードが提示され, 5分間タイムアウトされる。(タイムアウト時はパーテーションで区切られた場所を用意)

→活動を離脱した後, 再び活動に戻れた時はグリーンカードを提示。2回目戻れた時は, 言語称賛のみ行う。

→指定された枚数のグリーンカードを集め, 全体でのご褒美と対象生徒へのご褒美を実施する。

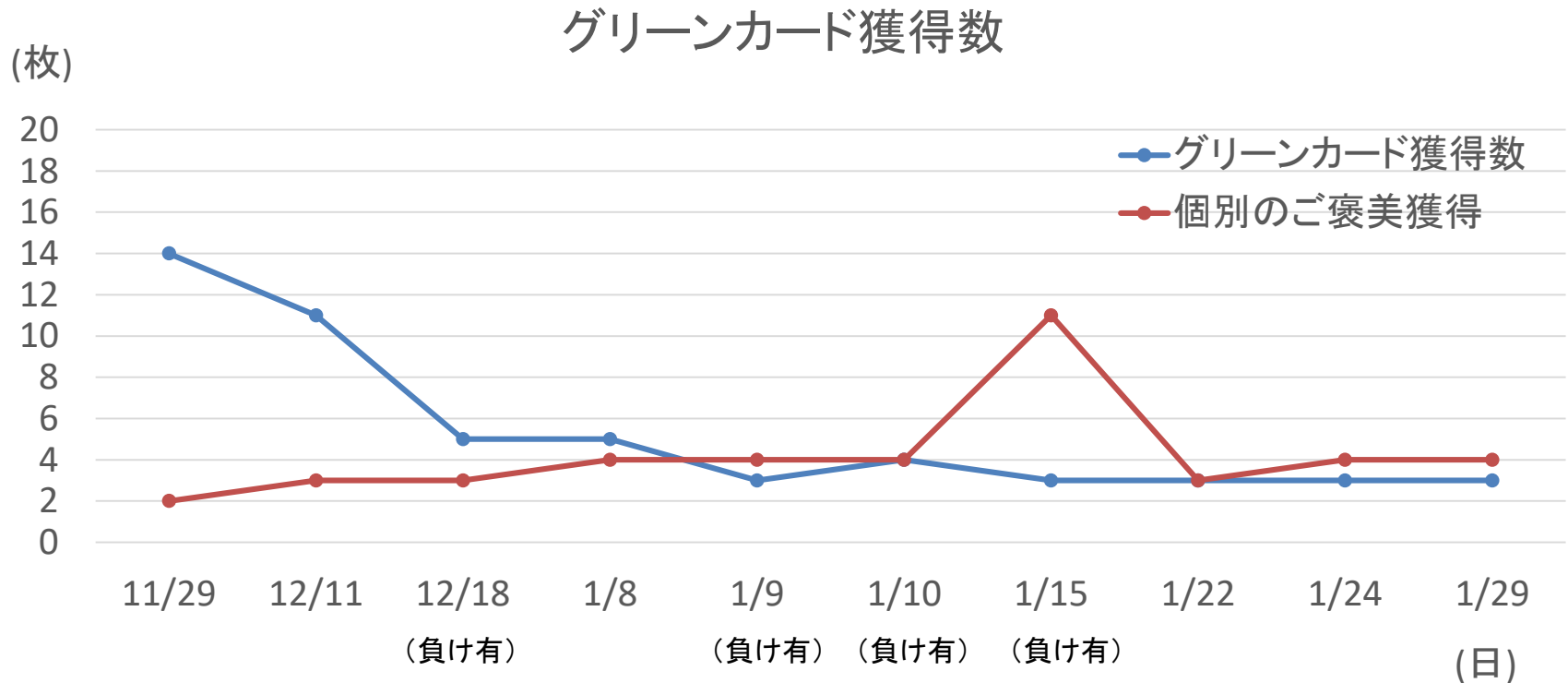
記録方法と記録

勝負に負けた時の暴言回数



- ・「へたくそ」、「腰抜け」等の暴言の数を記録する。
(一度に連続して複数の暴言を言った場合は1回と数える。)
- 【勝った(負けなかった)日は除く】

記録方法と記録



- ・ポジティブな言葉かけ(「ごめん」、「どんまい」等)を行うとグリーンカードを1枚わたす。
- ・授業中(40分)にもらえたグリーンカードを合計する。

ここが成功のポイント

○授業全体と個人へのトークンの設定

→全員で目標に向かって取り組む意欲付けができた。

○教員の変容 → 即時強化の回数確保。

→常にポジティブな声かけにアンテナがはれているので、グリーンカードを使った即時評価の回数がとても多くなった。

○授業全体でポジティブな言葉の掛け合いができる授業に！

→対象生徒以外の生徒も、以前は対象生徒の機嫌を伺いながら恐る恐るプレーしていた生徒も、生き生きとプレーできるようになった。

結果

→ゲーム中や、一度負けたときでもポジティブな言葉かけを行うことができるようになってきた。

コンサル前後の生徒の変容

〔コンサル前〕

友だちにポジティブな言葉かけはなかった。



〔コンサル後〕

友だちにポジティブな言葉かけが増えた。

負けた後、次の活動に移れるまで切り替えに時間がかかっていた。



切り替えが早くなった。

集団で行うゲーム中、自分のチームが劣勢になると、すぐにかんしゃくを起こしていた。



かんしゃくを我慢できるようになった。