

事例研究報告

指示された物をもってこることができるための指導
～もってこれるかなゲーム～

生徒の実態

【対象児】

高等部生徒 知的障がい

【日常生活に関する実態】

- ・大人(教員)との会話では、敬語を使ってやりとりすることができる。
- ・週末、自分の持ち物を持ち帰ると、翌週に忘れることが多い。
- ・持ってくる物を、チェックリストや携帯のアラーム等で知らせているが、忘れてくる。

保護者の願い

「片付け・整理整頓ができるようになってほしい」

教員の願い

「忘れ物をしないようになってもらいたい」

「自分の物を管理できるようになってもらいたい」

アドバイザーからの助言

①忘れ物について、チェックリストによる指導は、継続して取り組もう!!

②御用学習に取り組んでみよう!

→家庭の協力が得られにくい場合、学校でできる取り組みに切り替えて考えると、本人の力を伸ばす指導が可能になる。

助言を受けての見直し①

①「忘れ物についてのチェックリストによる指導は、そのまま継続して取り組もう!」

〈助言前〉

- ・下校前に教員と一緒にチェックリストにチェックして持ち帰るが、自宅で使用した形跡が全く見られない。

〈助言後〉

- ・チェックリストのチェックの仕方を教員と一緒に行う。
- ・リストの項目を4項目に減らし、自宅でチェックしているかを教員が登校時に確認をする。
- ・携帯電話のアラームを20時に設定し、アラームが鳴ったら次の日の用意をする。

助言を受けての見直し②

②御用学習に取り組んでみよう。

- ・試行条件を2パターン準備する。
- ・放課後の時間を利用して週2～3回実施する。
- ・担任が交代で行う。

指導の手続き(忘れ物チェックリスト)

○指導方法

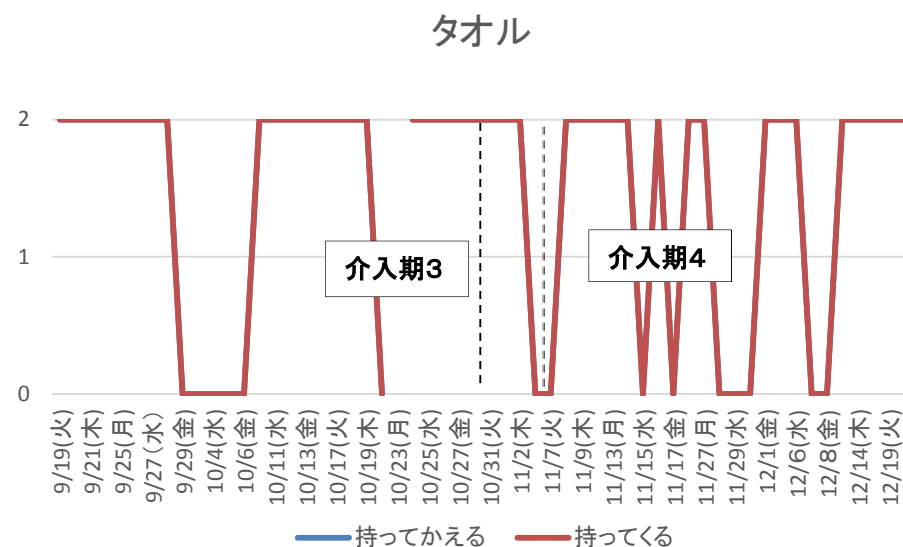
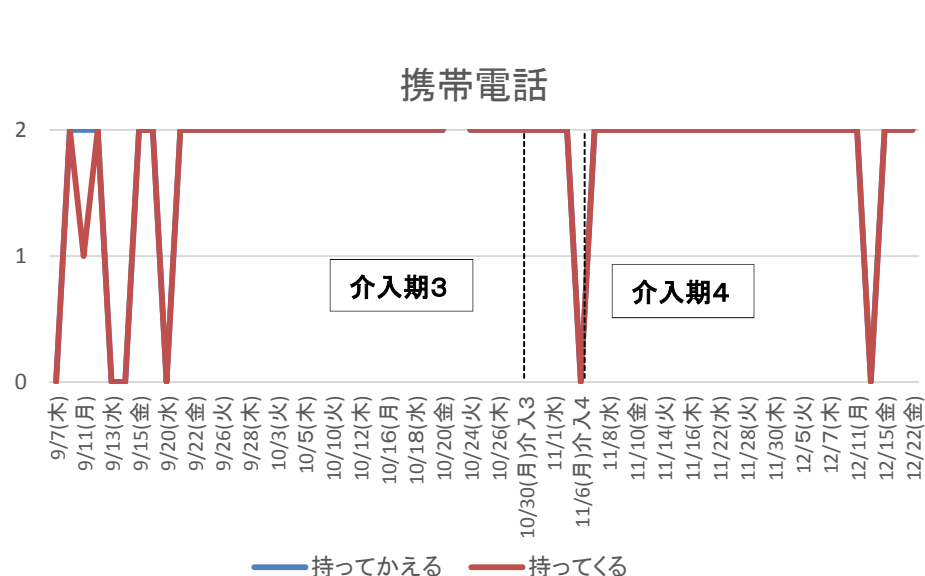
〈介入3〉

- ・ボードにチェックリストとボールペンをつけ、鞆から落ちないように紐でつける。
- ・自宅でチェックリストに印をつけているか、教員が登校時に確認をする。
- ・下校時に、チェックリストを使用して生徒が鞆に入れた物品を教員と再確認する。

〈介入4〉

- ・介入3の条件は継続。
- ・携帯電話のアラームを20時に設定し、アラームが鳴ると次の日の学校に行く準備をするように約束する。

指導の成果(忘れ物チェックリスト)①

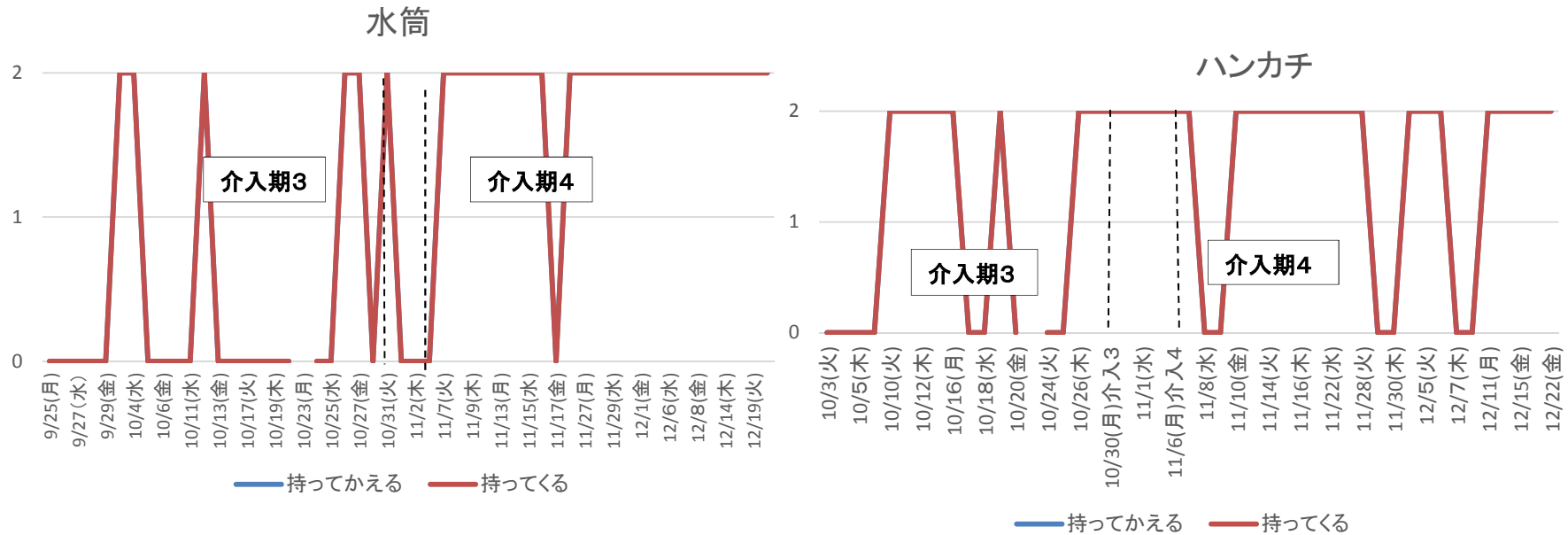


2: 持ってくることができた

1: 教員の支援ありで持って帰ることができた

0: 持ってくることができなかった

指導の成果(忘れ物チェックリスト)②



<考察>

- ・介入3で下校時に教員と持って帰る物を確認することで、忘れて帰ることはほぼなくなった。
- ・介入4で生徒の生活リズムやアラームの設定時間などを細かく話をすることで、忘れ物する回数が減少傾向になってきた。

指導の手続き(御用学習)①

○指導方法

〈ベースライン期〉

- ・物品名と個数を指定し、持ってくるように伝える。
- ・本人の特性上ミスを気にして学習に影響がでることが予想されたので、持ってくる個数や物を間違えても、本人に特に伝えないこととした。
- ・復唱をすることは伝えていない。復唱回数をカウントしていない。

〈介入期〉

- ・物品名と個数を指定し、持ってくるように伝える。
- ・間違えても特に伝えない。
- ・復唱するように伝え、復唱回数をカウントした。

指導の手続き②

指導場面：放課後



<条件1>

- ・3種類の物品を指示された個数、教室内から集めて持ってくるように指示する。
- ・物品の属性(色など)は指定しない。

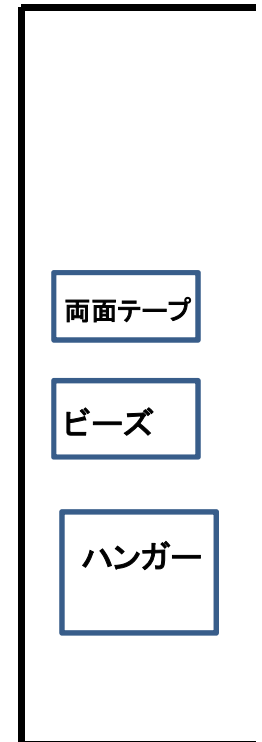
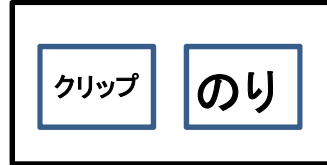
例「マジック2本 のり2本 ハンガー3本を持ってきて」

<条件2>

- ・3種類の物品を指示された個数、教室内から集めて持ってくるように指示する。
- ・1種類の物品について色を指定する。

例「青のチョーク2本、マジック2本、両面テープ2つを持ってきて」

御用学習 配置図 (～もってこれるかなゲーム～)



記録方法と記録①

<評価基準>

<ベースライン期>

- 2 指示された物品・個数を支援なしで持ってくることができた。
- 1 指示された物品・個数を支援を受けて持ってくることができた。
- 0 持ってこれない, 間違えた物品・個数持ってきた。

<介入期>

- 2 (復唱後に) 指示された物品・個数を支援なしで持ってくることができた。
- 1 (復唱後に) 指示された物品・個数を支援を受けて持ってくることができた。
- 0 (復唱後に) 持ってこれない, 間違えた物品・個数を持ってきた。

記録方法と記録②

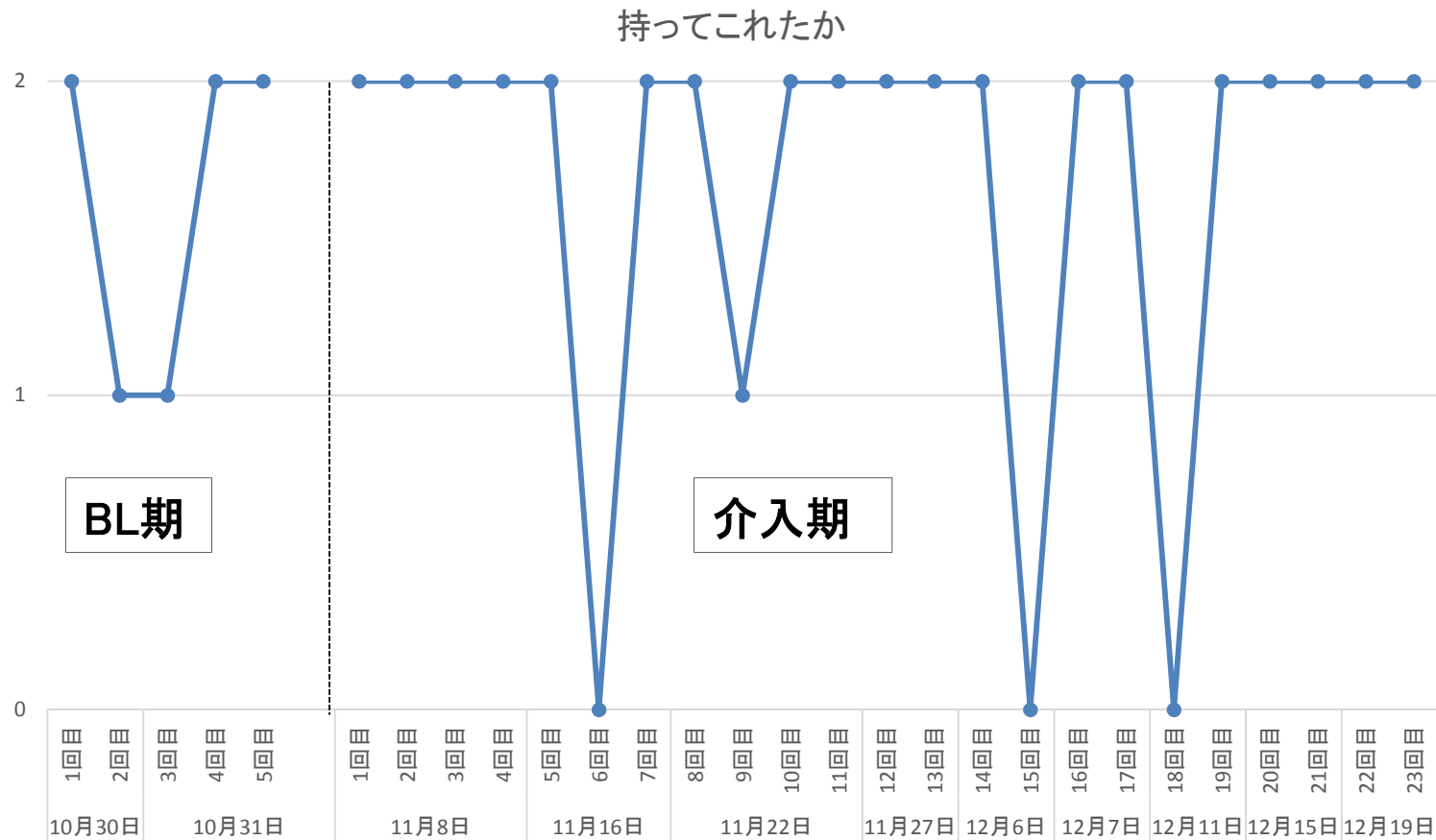
<評価基準>

<復唱について>

- 2 自発的に復唱することができた。
- 1 言葉かけで復唱することができた。
- 0 復唱できなかった。

指導の成果①

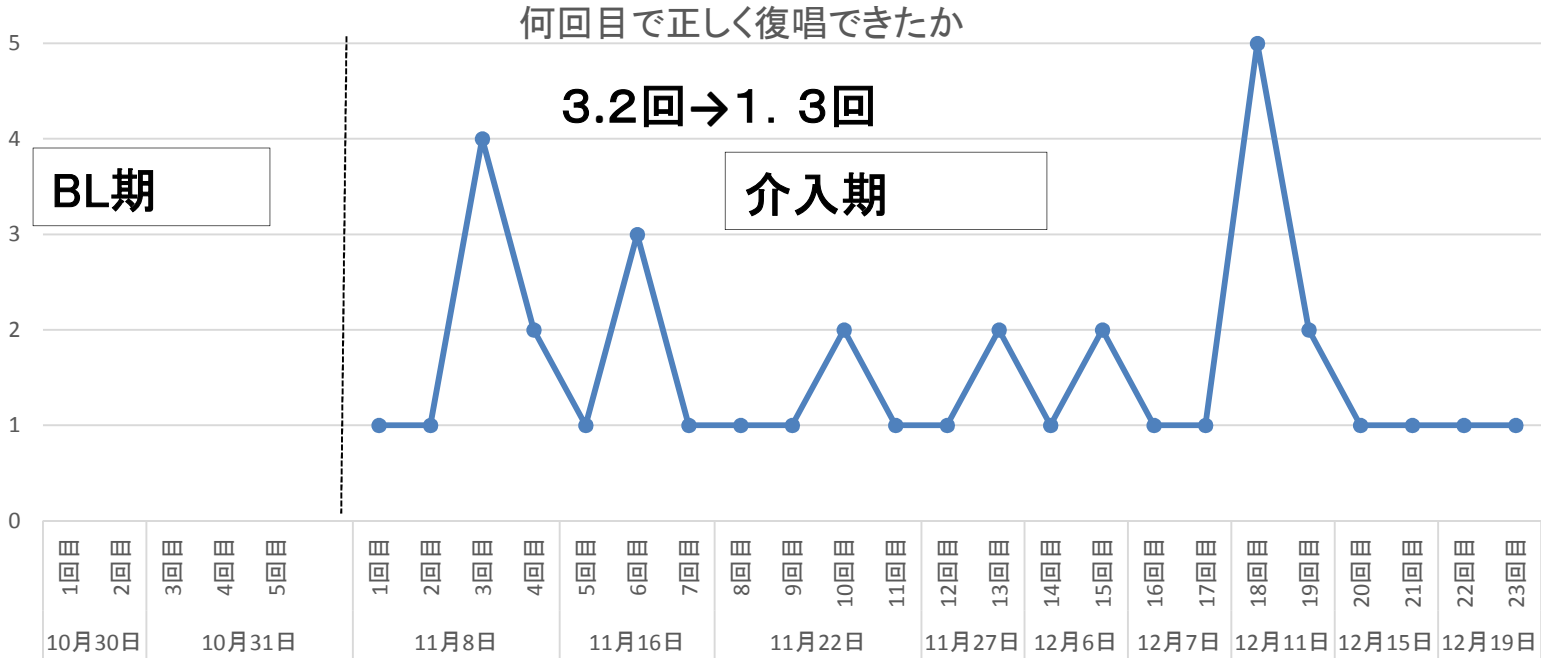
御用学習<試行条件1>



・指示された物品・個数を支援なしに持ってこれたか
正反応 BL:60% → 介入期:84%になった。

指導の成果②

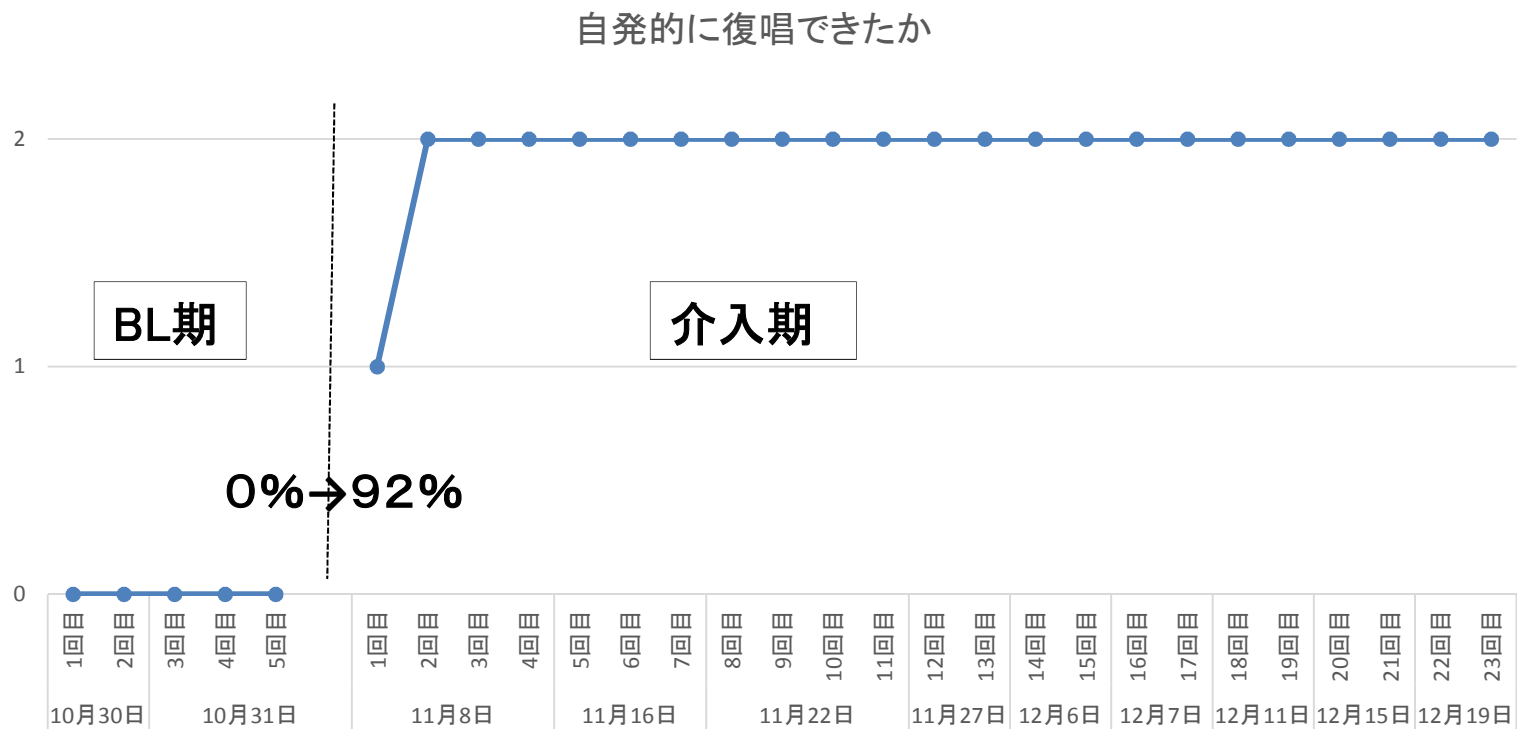
御用学習<試行条件1>



・何回目で正しく復唱できたかの回数について
11/6・16:3. 2回 → 11/22・27:1.3回と減少した。

指導の成果③

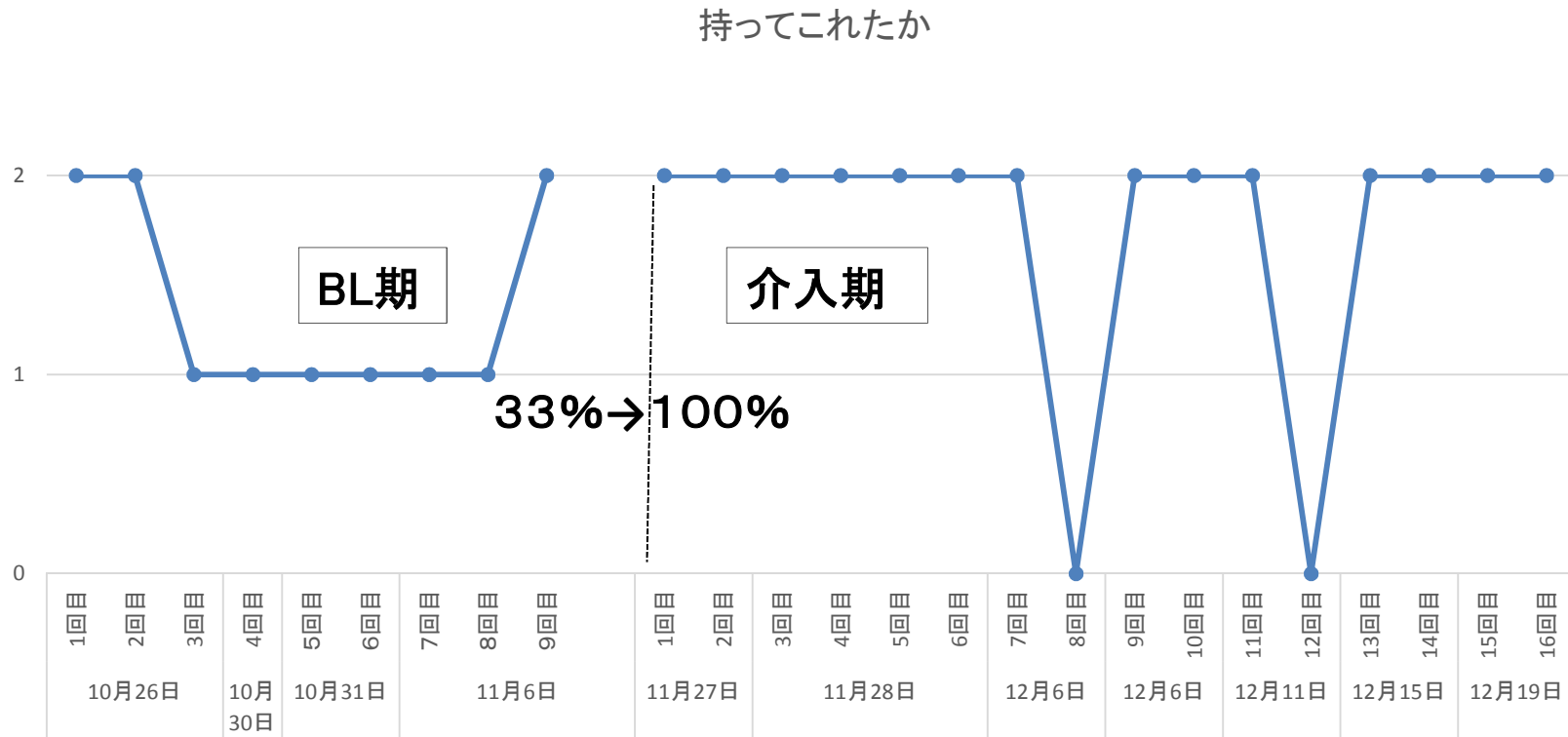
御用学習<試行条件1>



・復唱が自発的にできたかどうか
BL期:0% → 介入期:92%になった。

指導の成果④

御用学習<試行条件2>

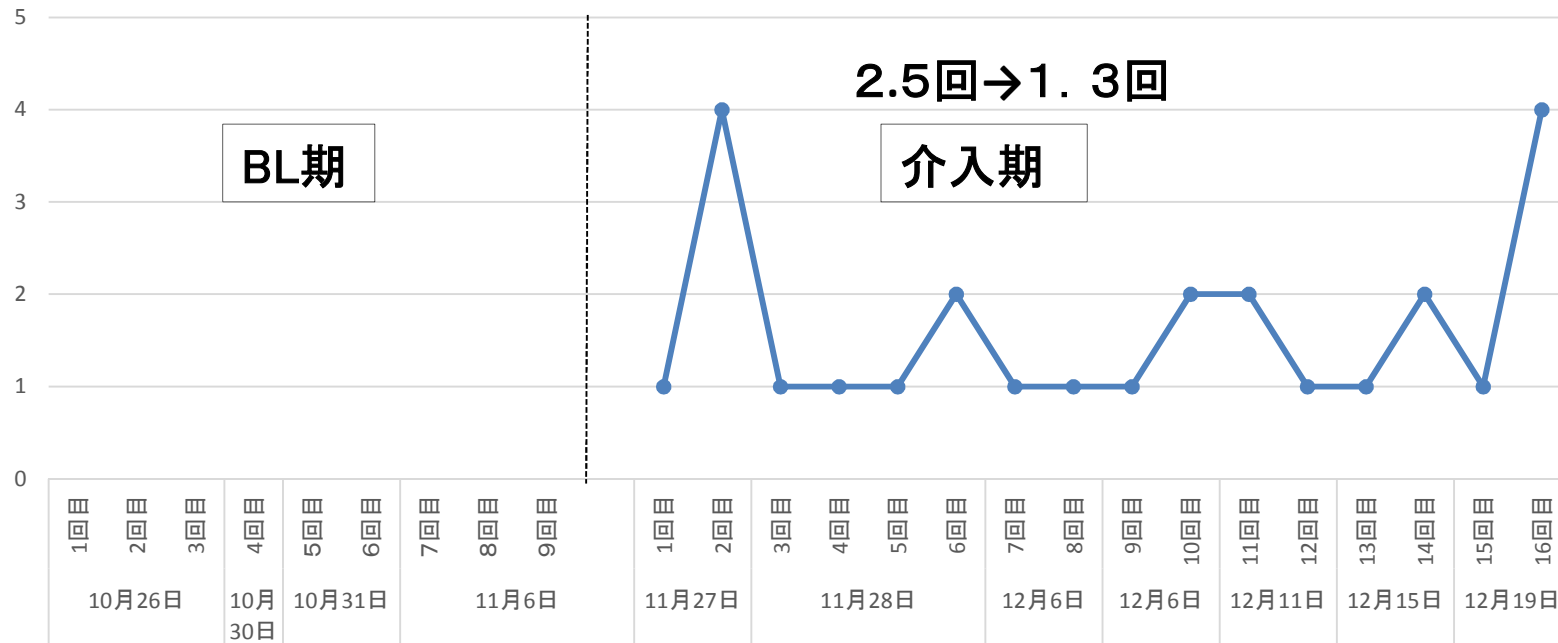


・指示された物品・個数を支援なしに持ってこれたか
正反応 BL:33% → 介入期:100%になった。

指導の成果⑤

御用学習<試行条件2>

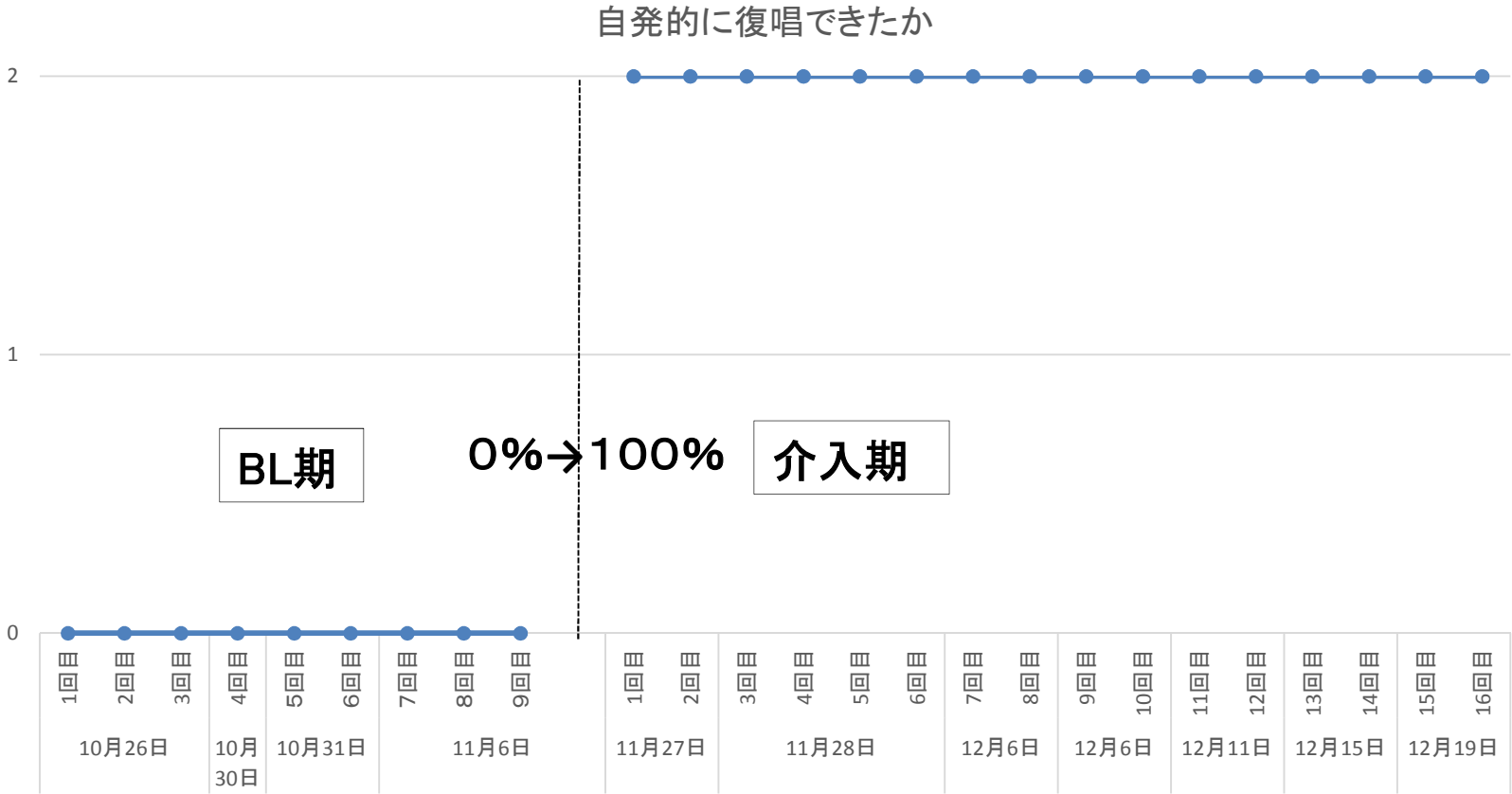
何回目で正しく復唱できたか



・何回目で正しく復唱できたかの回数について
11/27 約2.5回 → 11/28 約1.3回と減少した。

指導の成果⑥

御用学習<試行条件2>



・復唱が自発的にできたかどうか
BL期:0% → 介入期:100%になった。

ここが成功のポイント

○生徒が楽しく「ゲーム形式」で取り組めたこと

○「復唱」を取り入れたこと

- ・復唱をするスキルを身に付けることができたことで、生徒が持つてくる物品・個数を間違えることが減った。

- ・復唱を取り入れて、記憶するまで相手に確認するスキルが身に付いた。