

## 事例研究報告

特別支援学校高等部生徒に対する  
一定時間一人で楽しむことができる  
余暇活動を複数見つける指導

# 児童・生徒の実態

- ・ 高等部生徒 知的障がい・移動機能障がい
- ・ 発達年齢：1～2歳程度
- ・ 写真やイラスト，具体物を直前提示することが有効。
- ・ 教員や友だちとの関わりを好むが，力加減が難しいため，注目行動や他害に発展しやすい傾向がある。
- ・ 限定された場面（特定の大人とのやりとり等）において，「たたく」「ひっかく」「投げる」「かむ」「唾はき」等の行動がある。
- ・ 人と関わることや感覚遊具が好き。
- ・ 活動を始めるには時間がかかることがある。
- ・ 情報処理が苦手で，周りの音や視覚情報が気になり集中することが難しい。
- ・ 暇な時間が多いと注目行動が出る（叫ぶ・他害等）。

## 保護者の願い

- ・ 他害を減らす。
- ・ 周りの人に迷惑をかけず，一人で過ごしたり待ったりすることができる。

## 教員の願い

- ・ 一定時間一人でできる余暇活動等を増やす。

## アドバイザーからの助言！

- ・現在使用しているプットインのおもちゃやメロディ絵本は飽きている可能性がある。
- ・手作りの動画は楽しんで見ているようであるので、好きな動画のバージョンをいろいろ変えて作ってみてはどうか？



『動画が終わったら自分で再生することができる。』

『自分で好きな動画を選び再生することができる。』

(主体的に動画の選択・再生に関わることで余暇の充実に繋がる。)

## アドバイザーからの助言2

- スカーフやパラシュート等，感覚遊具や人と関わる  
ことが好きなのでそれをご褒美に課題をする（見通  
しを持つ練習をする）。



『一人で課題をする→報告→好きなスカーフ等で遊ぶ。』

とし，一人で課題をする時間や量を増やす。

# 指導目標 1

○ 『課題をする→報告→スカーフカードを渡す』の一連の行動が一人でできる。

- 1 課題 1 をする。
- 2 BM(ビッグマック)を押して報告する。
- 3 課題 2 をする。
- 4 BMを押して報告する。
- 5 スカーフカードを教員に渡す。

## 【達成基準】

1～5の行動について、一人でできることが3日続いたら達成とする。

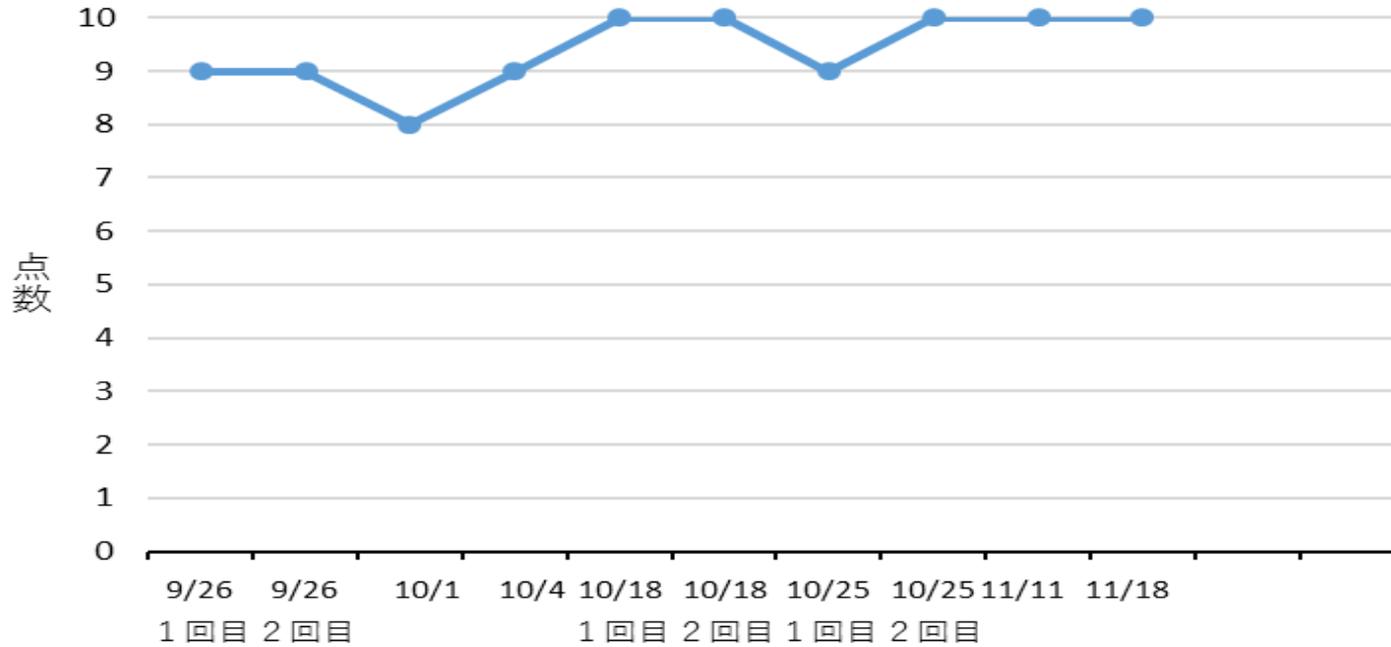
# 指導の手続き

- 課題 1 を生徒の前に提示する。
- 生徒がBMを押して「できました」と報告したら、課題 1 を片付け、課題 2 を机に置く。
- 生徒がBMを押して「できました」と報告したら、課題 2 を片付ける。
- 課題ができていたら、「OKです」と称賛する。
- 生徒がスカーフカードを渡してきたら、一緒にスカーフで遊ぶ。
- 始めはスカーフカードを指さし、「取る」と声かけを行う。
- カードを取り、教員に渡すことができたなら、「上手」と称賛し、スカーフで一緒に遊ぶ。

# 指導の記録

目標 1  
1 ~ 5

支援なし …… 2点  
指さし …… 1点  
身体的支援 …… 0点

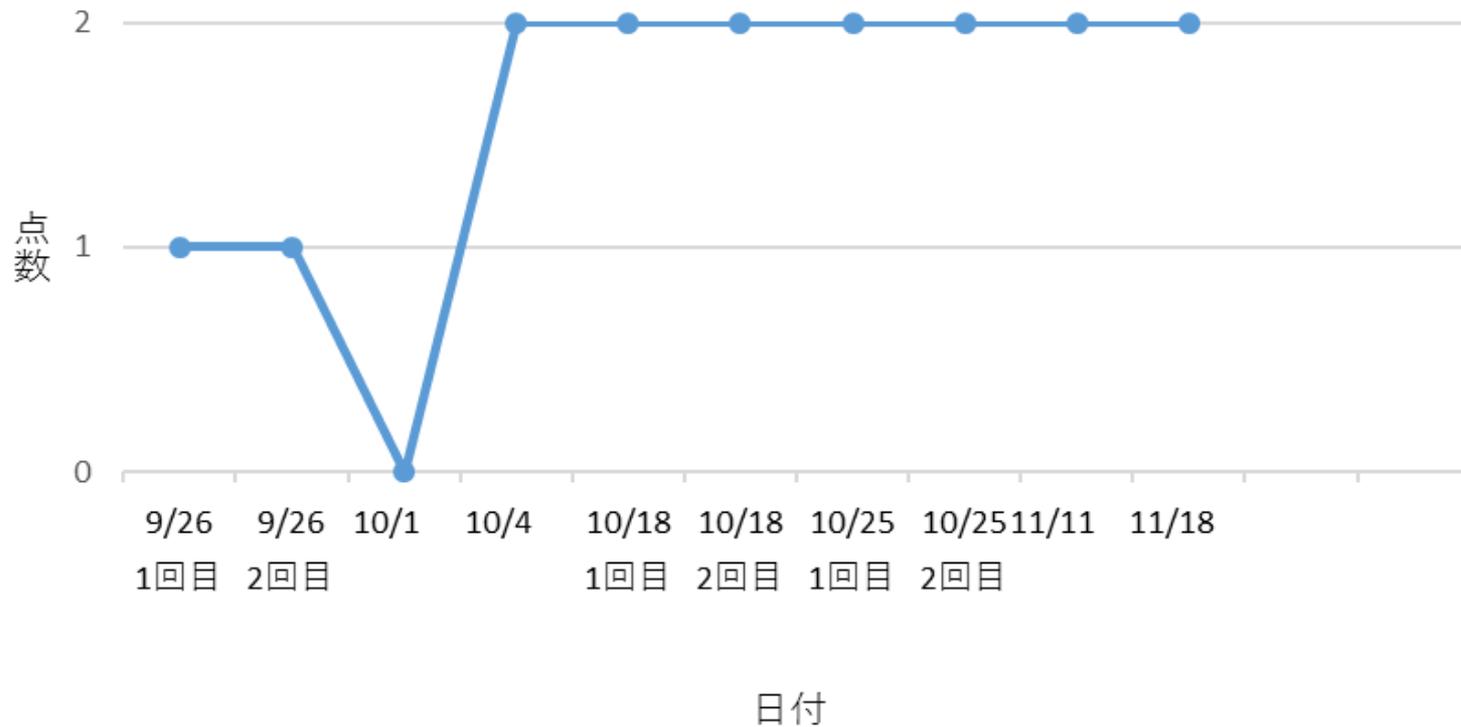


日付

# 指導の記録

目標 1  
5 スカーフカードを教師に渡す

支援なし …… 2点  
指さし …… 1点  
身体的支援 …… 0点



## 指導目標 2

○ 教員が机上に置いた課題カゴのポケットに、対応するカード(①, ②)を入れることができる。

- 1 ①のカードを課題1のカゴに入れる。
- 2 課題1をする。
- 3 BMを押して報告する。
- 4 ②のカードを課題2のカゴに入れる。
- 5 課題2をする。
- 6 BMを押して報告する。
- 7 スカーフカードを教師に渡す。

### 【達成基準】

課題カゴのポケットに、対応するカード(①, ②)を一人で入れることが3回連続でできたら、達成とする。

# 指導の手続き

- 課題1を生徒の前に提示する。
- ①のカードを指さし，生徒が①のポケットに入れることができたなら，「そうそう」と称賛する。
- 課題終了後，生徒が「できました」と報告したら課題1を片付け課題2を机に置く。
- ②のカードを指さし，生徒が②のカードをポケットに入れることができたなら「そうそう」と称賛する。
- 生徒が「できました」と報告したら課題2を片付ける。
- ①②のカードを自分で取ることができるようになったら，指さしをなくす。

# 指導の記録

目標 2

①, ②のカードを  
課題ポケットに入れる

支援なし

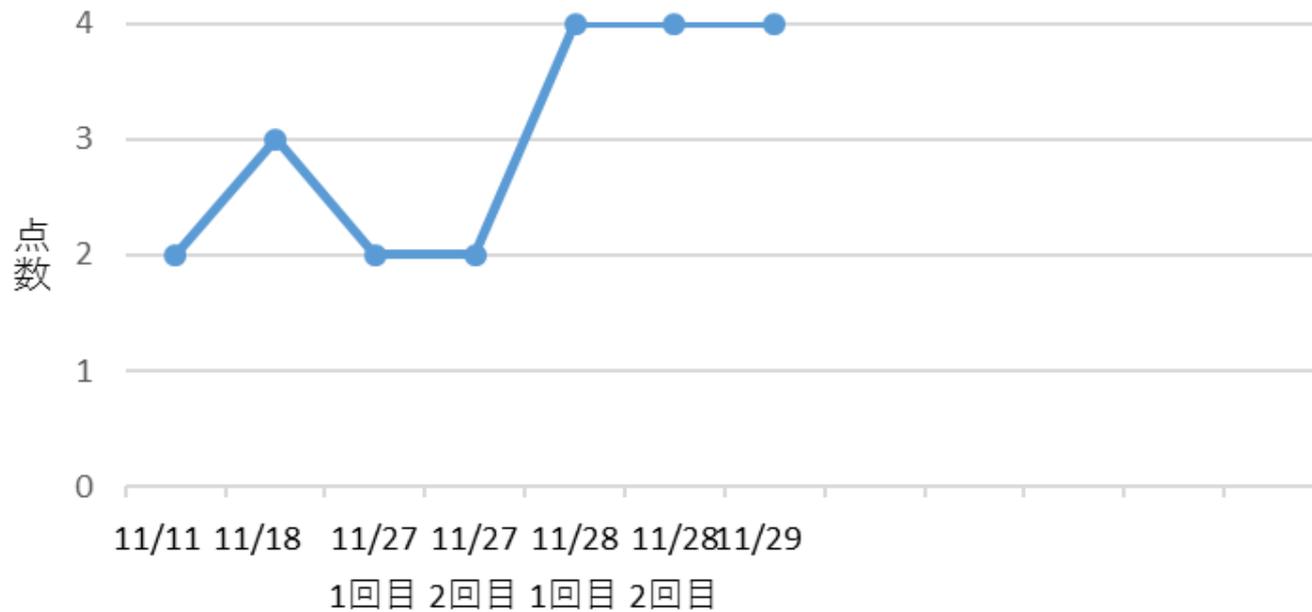
・・・2点

指さし

・・・1点

身体的支援

・・・0点



日付

# 指導の成果

## 【動画の再生について】（アドバイザーの助言1より）

- 指で操作することは難しかったが、iPadタッチャーを使用することで、動画を視聴&再生し一人で余暇を過ごすことができるようになった。
- 手指の動かし方については、PT・STに助言をいただいた。
- 様々な動画を見せて、本生徒の好きな動画や内容を知ることができた。
- 【指導目標1・2について】（アドバイザーの助言2より）
- 一つの課題の量を増やし、少しずつ長い時間課題に取り組むことができるようになった。現在では40分程度一人で取り組めるようになった（プットイン課題50個程度）。

# 成功のポイント

## 【動画の再生について】

### ○チームで取り組み

→操作しやすい方法や興味を持てる動画の内容等について、アイデアを共有し実践できた。

(相担の教員，学年の教員)

→動画の再生の際の手指の動かし方について、PT・STに助言を受けた。

## 【指導目標1・2について】

### ○スモールステップで指導

→課題の数と難易度

### ○視覚支援による見通しの理解

→強化子を事前に明示し，選択後に課題をする。