

特別支援学校中学部生徒が
指示通りの行動をできるようにする
ための指導～動作模倣を通して～

対象生徒の実態

中学部3年生 男子

- ・ことばでの簡単な指示はわかっている。しかし、指示に対して従える時もあるが、従わない時もある。
- ・普段はできていることでも、機嫌が悪い時にはやろうとしない。
- ・自分で勝手にルールを決めしてしまい、それにこだわっている時にはルールを曲げることが難しい(順番を待てない等)。
- ・課題とご褒美(~ができたら〇〇をもらえる)の関係性は理解できているが機嫌が悪い時には待てないこともある。
- ・自分の欲しいものやしたい活動がある時に、要求が叶わないと暴れる。物に当たったり、制止する教員に対して他害があったりする。

不適切な行動場面(1)

適切行動が生起しない時

A:先行条件

朝の会
<係の仕事>

「天気のカードを貼って」

B:行 動

机に伏せる

C:結 果

係の仕事
なし(↑)

Tからの
声かけ・注目
あり(↑)

不適切な行動場面(2)

不適切行動が生起する時

A: 先行条件

下校時 着替え・片付け後

ご褒美の紙を貰った後

欲しいチラシでない時

下校担当の教員(不特定)

1日の疲れあり

棚にある物品

機嫌がよくない時

B: 行動

暴れる
(棚の物をばらまく)
(教員をひっかく)
等

C: 結果

下校の徒歩なし(↑)

ご褒美の紙なし(↓)

欲しいチラシなし(↓)

教員の注目あり(↑)

教員の困った顔(↑)

教員の身体的ガイダンス(↓)

さらに疲れあり(↓)

片付けなし(↑)

ちらばった物品・ばらまく音(↑)

すっきりする(↑)切り替われる(?)

何を教えるのか？

教員の指示に従えない

➡ 簡単な指示に従うことができる

学習基盤：模倣・動作

身体模倣(上半身)

自分の思い通りにならないと暴れる

➡ ご褒美を待つことができる

学習基盤：自己統制

トークン

指導目標(標的行動)

教員のモデルを見て、正しい動作模倣が3秒以内にできる。

トークン表にカードが全て貯まるまで課題(身体模倣)を継続して取り組むことができる。

指導の手だて(1)

- ①机に「トークンシート」と剥離紙(強化子)を入れる「プラスチック蓋」を置く。
- ②生徒の注意を教員に向けるために手を叩く等をする。
- ③指導者は「真似してよ」と言ってから見本となるポーズをする。
- ④正しく模倣ができたなら称賛し、トークンカード(ドラえもののキャラクター)を1枚渡す。
- ⑤反応がない場合は数秒待ち、新しい動作課題を行う。

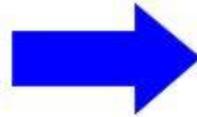
指導の手だて(2)

- ⑥ 誤った動作が出た場合はことばかけを加え、正しい動作が出るように促す。
- ⑦ 「トークンシート」の表にカードが貯まったら、剥離紙(強化子)を渡す。
- ⑧ 「トークンシート」の表にカードが貯まっていないのに剥離紙を貰おうとした場合は、表を指さしながら(あと課題は何回かを)説明する。
- ⑨ 「トークンシート」の表は1マスから始め、徐々にマスを増やしていく。

顔写真



さん がんばり表



カード



記録用紙

粗大模倣(上半身)

標的行動: 教員のモデルを見て, 正しい動作模倣が3秒以内にてきる。

動作	/	/	/	/	/	/
1 挙手						
2 バンザイ						
3 飛行機						
4 拍手						
5 バイバイ						
6 机を叩く						
7 手をぐるぐる						
8 肩を触る						
9 手を前に出す						
10 ほった						
11 口を触る						
12 鼻を触る						
13 頭を触る						
14 目を触る						
15 起立						
16 礼						

○: 正反応(3秒以内に正しい模倣)

●: タイムオーバーで正反応

△: (3秒以内で) 反応ありだが, 誤反応(間違った模倣)

▲: タイムオーバーで, 誤反応

×: 反応なし, 模倣しない, 不適切な行動

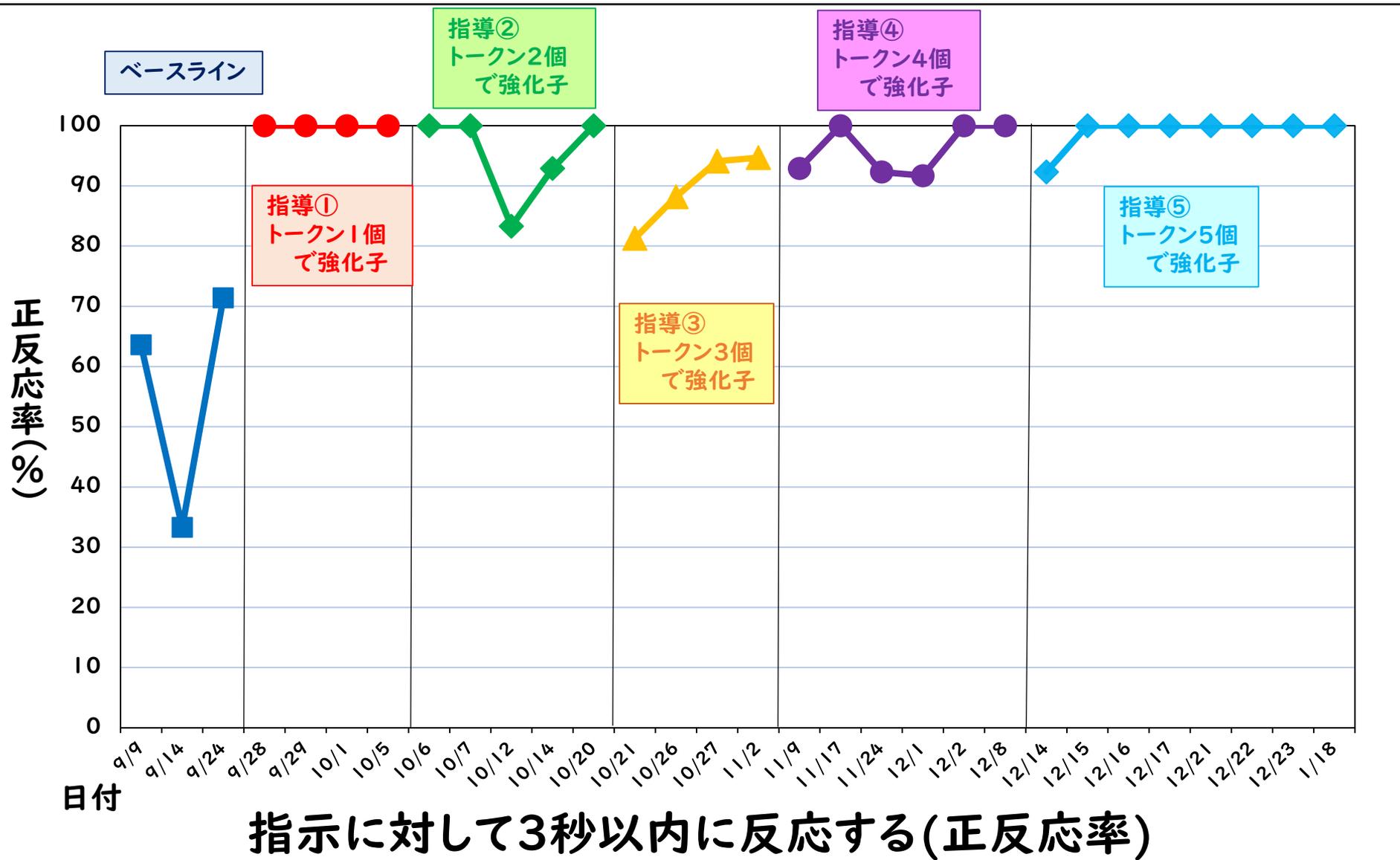
結果(1) 正確性

モデルと同じ模倣をする



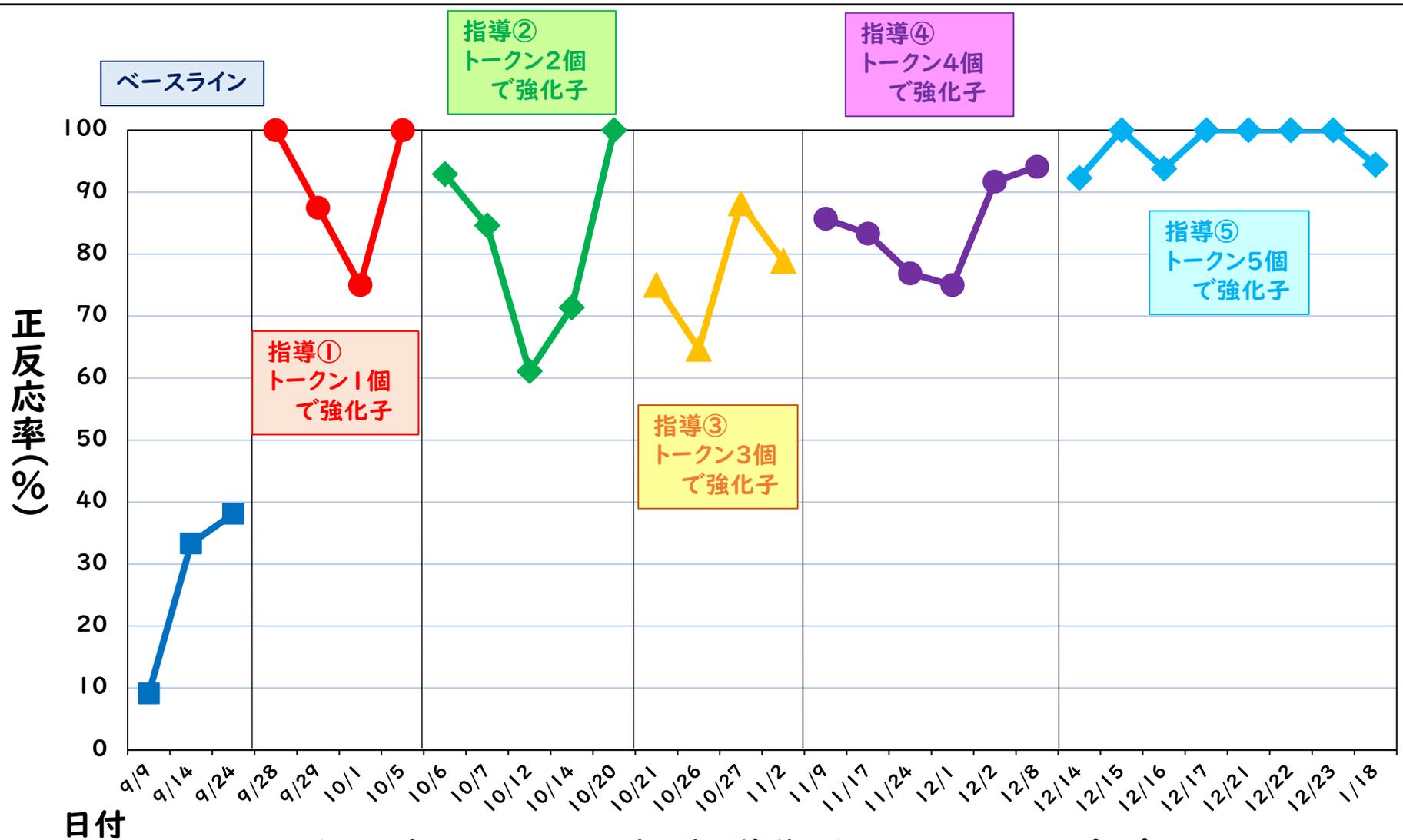
結果(2) 流暢性

3秒以内に指示(模倣)に反応する



結果(3) 正確性+流暢性

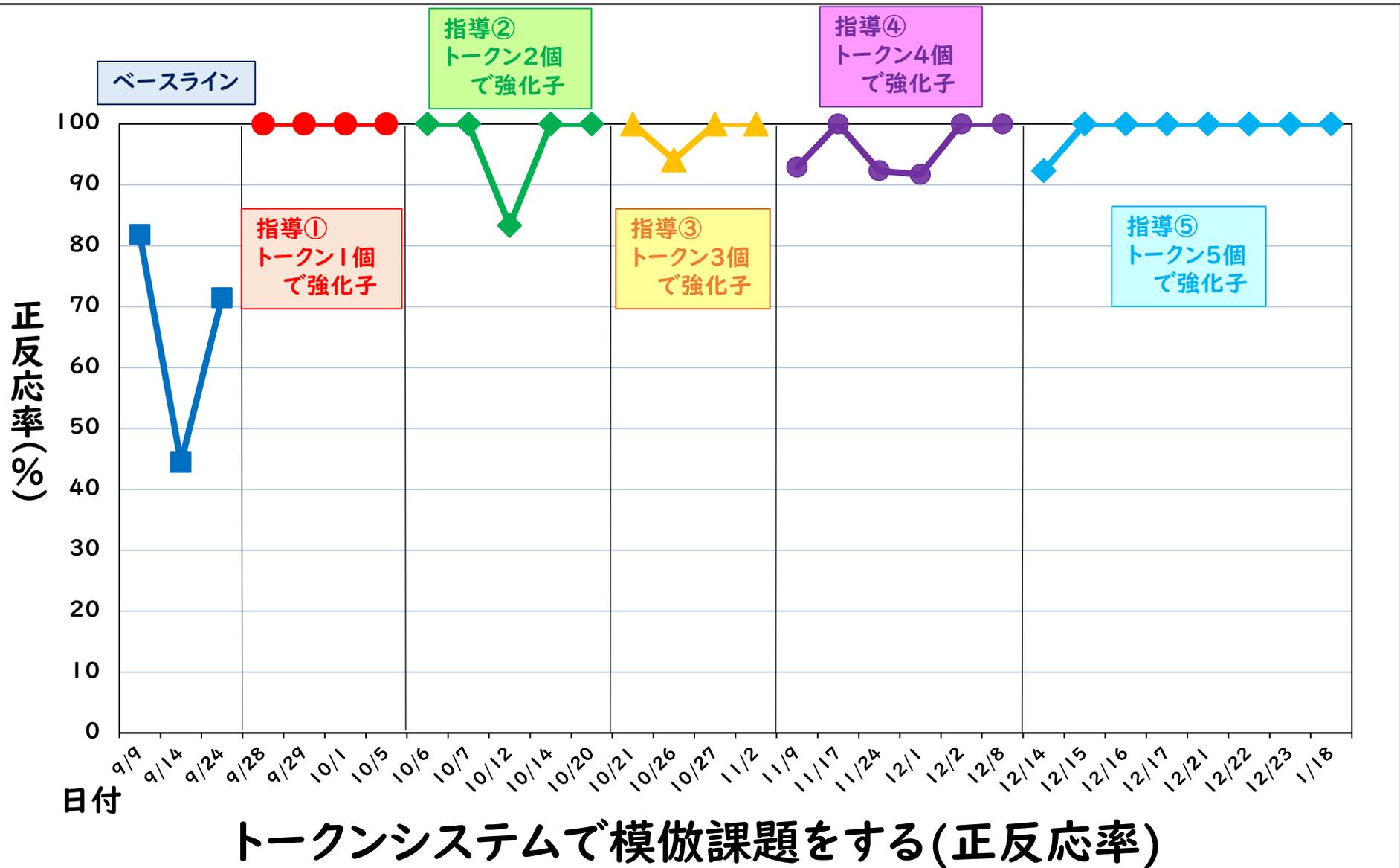
3秒以内に正しい模倣をする



3秒以内に正しい動作模倣をする(正反応率)

結果(4) トークンで課題をする

強化子を待ち課題遂行



トークンシステムで模倣課題をする(正反応率)

般化(1) 模倣の維持

標的行動：教員のモデルを見て，正しい動作模倣を
3秒以内に行い，5秒間維持できる

動 作		トークン5 + 模倣5秒維持			
		12/14	12/15	12/21	12/22
1	挙手		○	○	
2	バンザイ		○	○	○
3	飛行機		○	○	○
4	拍手	③	④	③	○
5	バイバイ	○	○	○	○
6	机を叩く	○	○	○	○
7	手をぐるぐる	○	○	②	○
8	肩を触る	○	○	③	○
9	手を前に出す	○	○	○	○
10	ほっぺた	○	○	○	○
11	口を触る	×	○	○	○
12	鼻を触る	○	④	③	③
13	頭を触る	○	○	○	○
14	目を触る	○	○	○	○
15	起立	③	○	○	○
16	礼	○		○	○

○：正反応 ○数字：維持できた秒数 ×：誤反応/反応なし

般化(2) 集団の場面

標的行動：朝の会の時に、教員に指示された**3つの**
係の仕事を行うことができる。

	ベースライン								指導期：ウォーミングアップ + トークンエコノミー														
	11/9	11/11	11/12	11/13	11/16	11/17	11/18	11/24	12/1	12/2	12/8	12/9	12/13	12/14	12/15	12/16	12/20	12/21	12/22	12/23	1/11	1/12	
開始号令	○	×	○	△	△	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○
天気カード	×	×	○	○	○	○	○	×	×	×	△	×	○	×	○	○	○	×	×	○	○	○	○
終了号令	×	×	○	△	○	×	×	×	×	×	○	○	○	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○

○：正反応 △：正反応の生起に10秒以上 ×：誤反応/反応なし
(タイムオーバー)

考察①

- 自分の思い通りにならない時に不適切な行動(暴れる等)を起こすため、教員の指示に従うトレーニングとして、模倣課題を実施した。指示としてもわかりやすく、人との関わりも好きであるため、生徒も楽しみながら実施することができた。
- 適切な行動(模倣)をすることで、すぐに強化されるという整理された学習の形態は生徒にとっても意味が繋がりがやすく、正反応も増えたと思われる。
- 生徒ができる行動(模倣)を取り入れ、教えることを1つに絞ったことが達成に繋がったと考えられる。
- トークンエコノミーシステムを同時に教えたことで、朝の会の場面にも般化することができた。今後も他の場面で活用できることが期待される。

考察②

- 指導場面以外にも、教員の指示を聞くことができることが増えたように感じられる。今後はトークンの数を増やしていったり、人が変わっても適切な行動が維持できたりするよう指導を継続していく。
- 般化場面で教員の指示に従うことができなかった場面は、事前に機嫌が悪くなる出来事があったり、体力的に疲れているような時であったり、注目獲得行動として不適切な行動をしたりという姿が見られた。
このような条件にも左右されず、ふれずに正反応が維持できるように、その原因に応じた手だても見直していく必要がある。