

三重PECS研究会 第15回研修会報告

～バランスボール体験、デモ、ケース発表～

日時	2016年11月20日(日)13:00～16:00	
場所	三重県立特別支援学校西日野にじ学園 プレイルーム 及び 中学部視聴覚室	
参加人数	32名	
内容	<p>1. バランスボール体験</p> <p>バランスボールインストラクターのみふあさん、HIRO さんをお招きし、バランスボール体験をしました。</p> <p>余暇支援の充実と楽しい運動の保障を考えると、バランスボール運動は、とても参考になると考え、企画しました。</p> <p>想像以上にハードでしたが、楽しく体験できました。</p> <p>ご興味のある方は、みふあさんのブログ「http://ameblo.jp/deep4620051/entry-12166611512.html」や体力メンテナンス協会のホームページ「http://www.pca-tairyoku.or.jp/」をご参照ください。</p>  <p>2. デモ発表</p> <p>(1)デモの様子</p> <p>支援学校小学部の児童によるデモ。家庭と日中一時で指導。学校は、昨年度指導。主訴は、「家での遊びが、DVD、パソコン、DSのゲームばかりになっている」「自発性の弱さ」。</p> <p>デモでは、強化子は5つのお菓子と ipad(ゲーム)を用意。コミュニケーションパートナーは A 先生、プロンプターは母親。途中で役割を交替しました。</p> <p>1から6試行は、「クッキー」「ください」と要求。エラーなく、要求できました。</p> <p>クッキーの入った容器とカードを視界から消すと(この指導については、後程ご助言をいただきました)7から12試行までは、「 Gummi」「の」「ください」と要求しました。助詞の学習も始まりました。</p> <p>13から15試行は「あられ」「ください」、16試行は「ipad ください」、17試行「あられ」「ください」、18から24試行は「ラムネ」「ください」を要求。</p> <p>ラムネがなくなったところで、門先生のアドバイスにより、ラムネカードに「NO カード」を貼りました。状況を見て、25試行は「ipad」「ください」と自発的に要求。パスワードの解除の要求として、26試行は「てつだって」カードをプロンプトで要求。</p>  	

(2)ご助言や意見

デモ指導の中でいただいた門先生のご助言や参加者の意見を下記にまとめます。

- ・ ブックの表紙は、(普段は)カードを貼らない。新しく学習する時に使用。
- ・ 指導者の都合で絵カードをブックから取り除かない。受け入れられない時は、「NO カード」を使用したかどうか。
- ・ 容器のものがなくなると、別のものを要求している。お菓子を少なめにすれば、次のもの、次のものと、いろいろなものを要求する機会が生まれるのではないか。
- ・ パスワードの解除は、「てつだって」カードの学習ができる。「まって」カードも使える。
- ・ ルーチンワークに従う子は、足りないアイテムの要求も学習に組み込める。

3. ケース発表

(1)発表内容

支援学校小学部の児童のケース。主訴は、「要求がクレーンが多い。この行為を絵カードでの要求に変えていきたい」。強化子は、ラジカセ、いないいなばあの絵本、DVD。

VTR1「フェイズⅡ ラジカセの要求(1~2m離れた先生に手渡す)」、VTR2「フェイズⅡ ラジカセの要求(3m離れた先生に手渡す)」、VTR3「フェイズⅡ ラジカセの要求(離れたブックまで行って、離れた先生に要求)」。

成果は、「クレーンでの要求が減り、絵カードでの要求が増えた」、「担任でない教員に要求できた」、「授業参観では母親に要求できた」。

課題は、「カードをしっかり見て操作し、要求できるように」、「絵カードの弁別ができるように」。



(2)ペア協議・質疑応答

2人一組でペアになっていただき、ケースに関する意見交換をしていただきました。

(3)助言者の先生より

- ・ 首に巻いている黄色いタオルも強化子。強化子は、好きなものだけとは限らない。こだわりも強化子。
- ・ タオルは、タイマー等で「返してもらう」機会を作る。その都度、要求してもらう機会を作る。使用できる回数のタオルの絵カードを作っておく。カードがなくなったら、タオルはおしまい。(水流しが好きなケースの経験談を交えながら)カードがなくなったら、違うものを要求するようになるかもしれない。視覚的な見通しが持てるようにすることが大切。
- ・ VTR を拝見すると、必要以上にプロンプト(身体、言語)が多い。取り除くのも大変だし、プロンプト依存になりかねない。プロンプトは、徐々に減らしていく。フェイズⅡの距離も少しずつ。
- ・ フェイズⅢが課題ということだが、詳細はワークショップ受講がのぞましい(概要を説明いただいた)。
- ・ 「待つ」学習を行える。日常生活は(特に学校は)、待つ場面が多いので「まってカード」の学習を。

ポイント

- 指導のエラーを起こさないためにも、ワークショップ受講を。マニュアルの精読を。
- 絵カードをブックから取り除かない(「まつ」「ない」「ダメ」「ここならできる」の学習)。