

自閉症児のための学習教材セット 各学習教材の設定と使い方



合同会社 ABC 研究所

代表社員 今本 繁

〒804-0072

北九州市戸畑区元宮町 7-16-102

TEL: 093-287-7662

FAX: 093-330-4239

e メール: simamoto66@gmail.com

<支援者と子どもが1対1で学習教材を提示する時の設定>

		
<p>対面式:より対人相互作用を取りたい場合は、対面で教えるようにします。</p>	<p>横並び式:支援者が正面だと対人的な刺激が強すぎる場合は横並びに設定し、対人刺激を減らす。</p>	
<p><学習教材を入れる棚> 支援者が次から次に見えない所から教材を出すと子どもによっては見通しを持たなくて根気が続かない場合があります。その場合は行う学習教材の数を限定して棚の中に提示し「これをやったら終わります」などの教示を出して、終りの見通しを持たせるようにします。</p>	<p><学習教材の提示> 実際に机の上に学習教材を出して子どもに行ってもらう際には、子どもがやりやすいように並べ方や提示の仕方を工夫してください。 たとえば、別々の教材を容器に収めて実行する順番に左から右に並べるなどです。一度にたくさんの具材を提示するとそれで遊び始めてしまう場合は、支援者側がコントロールしやすいように1つずつ具材を提示するようにします。</p>	<p><終了ボックス> 完成した学習教材を入れる箱を用意します。大きさは1回の教材の提示で入るくらいの段ボールの箱のようなものが良いでしょう。既成の箱を使う場合は、表面の文字や模様、絵などで子どもの気が散らないように紙などでカバーをしてください。 子どもがいったん収めた教材を取り出そうとするとか気にする場合は箱にフタをつけるようにします。</p>

<子どもができない時の支援者の手助け(プロンプト)の仕方>

身体プロンプト	手を持って実行を助ける方法
身振りプロンプト	実行に必要な重要な箇所を指さしたり、身振りでやり方を示す方法
位置プロンプト	子どもが正しい反応ができるように教材の位置などを調整する方法
モデリング	目の前で実際にやってみせて次に子どもにやってみるゆに提示する方法
言語プロンプト	言葉でやり方を説明する方法。子どもの言語理解が乏しいと難しい。
エラーレス法	支援者の修正や直接の指示がなくても、子どもが実行できるように教材を工夫する
<p>支援者は子どもがひとりで実行できるように手助けを控えていくようにします。子どもにとって課題を難しすぎてプロンプトが外れない教材は省くようにします。逆に易しすぎる教材は難易度を上げて実行するように調整します。</p>	

＜プロンプトの外し方＞

位置変更法	位置を変えながらプロンプトの度合いを弱めていく方法。たとえば、手の甲を持って身体プロンプトしていたのを腕、肘、肩と身体に触れる位置を変えていく。
遅延法	プロンプトを出すタイミングを遅らせる方法。遅延時間を一定にする一定時間遅延法と、徐々に遅らせていく漸進的遅延法がある。
最大から最小	初めにプロンプトを最大限に行い、子どもができるようになるにつれてプロンプトを減らす方法。子どもが初めて取り組むとか、経験が少ないものを教える場合に向いている。
最小から最大	初めは最小限のプロンプトを行い、子どもが行動を自発しなければ、徐々にプロンプトの度合いを強めていく方法。子どもがある程度経験しているものに向いている。

支援者が手助けしなくてもひとりで実行できるようになった学習教材は学習の定着を図るために、次に説明するようにひとりで何度でもできるような設定に変えます。

＜ひとりで学習教材を行うときの設定＞

	<p>左から右の設定</p> <p>左側に入っている学習教材を1つずつ出して真ん中の机で実行し終わったら終了ボックスに入れる。棚の中のすべての学習教材がなくなったら終わり。最後におもちゃなど子どもが好きなアイテムを置いておくと動機づけアップに役立つ。上から下など順番に教材を取り出して行えるようになったら次の段階に進む。</p>
--	---

	<p>マッチング方式 I</p> <p>子どもは、机にある教材のマッチングカードの並びを見て一番上のカードを取って、棚にある教材のかごにマッチングさせて課題を行う。実行し終わったら終了ボックスに入れる。机上のマッチングカードがなくなったら終わり。最後に遊びな子どもにとって楽しい活動を入れると動機づけが上がる。</p>
---	--

	<p>マッチング方式 II</p> <p>教材の入っている棚は、机から離れた所にあり、その時に使う数よりもたくさん教材が入っている。子どもは、机にある教材のマッチングカードの並びを見て一番上のカードを取って棚にある教材にマッチングさせて課題を行う。実行し終わったら終了ボックスに入れる。机上のマッチングカードがなくなったら終わり。最後に遊びなど小尾 D もにとって楽しい活動を入れると動機づけが上がる。</p>
---	--

1. 初歩的押し込み(プットイン)課題

	<p><やり方></p> <ol style="list-style-type: none"> ① 左側の容器に入ったビー玉を1つ取る ② 缶の切れ込みにビー玉を入れる ③ ビー玉を全部入れたら終了ボックスに入れて終わり <p><ビー玉の代わりに材料></p> <p>小さなボール、イースターエッグ、ペグなど</p>
---	---

2. 初歩的引き抜き課題

	<p><やり方></p> <ol style="list-style-type: none"> ① 左側の容器のふたからペグを1本抜く ② 右側の容器にペグを入れる ③ 1本ずつ繰り返し全部抜いたら終了ボックスに入れて終わり <p><ペグの代わりに材料></p> <p>物を抜くという動作ができれば何でも構わない。刺した鉛筆を抜く、ゴルフティーを発泡スチロールや段ボールから抜くなど。</p>
<p><教材の別の使い方:ペグ差し課題></p> <p>ペグの入った容器を左側、ペグを刺すふたの容器を右側に配置する。</p>	<p><教材の別の使い方></p> <ol style="list-style-type: none"> ① 箱から1本ペグを取り出す ② 缶のふたの穴にペグをさす ③ ペグを全部さし終わったら終了ボックスに入る

3. 初歩的引き離し課題

	<p><やり方></p> <ol style="list-style-type: none"> ① 左のコンテナから面ファスナーでくっついているアイテムを1つ取り出す ② 2つに引き離して右のコンテナに入れる ③ 全部終わったら終了ボックスに入れて終わり <p><代わりに材料></p> <p>2つのレゴブロックを離す、鉛筆からキャップを離す、イースターエッグを離す、面ファスナーでくっついている2つのものを離すなど</p>
	<p><教材の別の使い方></p> <ol style="list-style-type: none"> ① 左のコンテナから2つの同じアイテムを取り出す ② アイテムを1つにくっつけて右のコンテナに入れる ③ 全部終わったら終了ボックスに入れて終わり <p><道具を使った切り離し課題></p> <p>おままごとの包丁とまな板を加えることで、おままごと課題になる</p>

4. 物同士のマッチング課題①



<やり方>

- ① 仕切りのある容器の左右にピンポン玉とブロックをそれぞれ入れておく
- ② 手前の容器の中からアイテムを1つ取り出し、同じ物の容器に入れる
- ③ 全部終わったら終了ボックスに入れて終わり

<代替りの材料>

2つの物は、歯ブラシとコップ、ブロックとビー玉、スプーンとフォークのように違う物のペアなら何でも使えます。

5. 物同士のマッチング課題②



<やり方>

- ① 手前の容器からアイテムを1つ取り出す
- ② 同じアイテムが入っている容器に入れる
- ③ 全部終わったら終了ボックスに入れて終わり

<代替りの材料>

歯ブラシ、箸、スプーン、コップ、靴下、ブロック、ボールなど家庭で一般に見られるものなら何でも構いません。

6. 物と写真のマッチング課題



<やり方>

- ① 手前の容器からアイテムを1つ取り出す
- ② 同じアイテムが入っている容器に入れる
- ③ 全部終わったら終了ボックスに入れて終わり

<代替りの材料>

歯ブラシ、箸、スプーン、コップ、靴下、ブロック、ボールなど家庭で一般に見られるものなら何でも構いません。

7. 物と絵のマッチング課題



<やり方>

- ① 手前の容器からアイテムを1つ取り出す
- ② 同じアイテムの絵柄の容器に入れる
- ③ 全部終わったら終了ボックスに入れて終わり

<代替りの材料>

歯ブラシ、箸、スプーン、コップ、靴下、ブロック、ボールなど家庭で一般に見られるものなら何でも構いません。

8. 物と線画のマッチング課題



<やり方>

- ① 手前の容器からアイテムを1つ取り出す
- ② 同じアイテムの絵柄の容器に入れる
- ③ 全部終わったら終了ボックスに入れて終わり

<難易度を上げる方法①>

- ・アイテムを入れる容器の絵柄を白黒の絵にする

9. 物と文字のマッチング課題



<やり方>

- ① 手前の容器からアイテムを1つ取り出す
- ② 同じアイテムの絵柄の容器に入れる
- ③ 全部終わったら終了ボックスに入れて終わり

<難易度を上げる方法②>

- ・アイテムを入れる容器の指示を文字にする

10. 分類課題



<やり方>

- ① 手前の容器からビー玉か絵カードを1つ取る
- ② 穴の開いた箱に、穴の形に合わせて、アイテムを入れる
- ③ 全部終わったら終了ボックスに入れて終わり

<代替りの教材>

子どもが興味を引くものの絵柄を使った絵カードを使うなど。

11. 1対1の対応課題



<やり方>

- ① 手前の容器からアイテムを1つ取り出す
- ② 製氷皿の区分け毎にアイテムを1つ入れる
- ③ アイテムを製氷皿に全部並べ終わったら終了ボックスに入れて終わり

<代替りの教材>

アイテムはペグ、イースターエッグ、コイン、ビーズなど、容器はタマゴケースや区分けのある容器など何でも使えます。

12. 色マッチング課題



<やり方>

- ① 手前の容器から2つに分かれたイースターエッグの下部を取り出す
- ② 奥の容器から同じ色の上部を取り出す
- ③ 2つを組み立てて右の容器に入れる
- ④ 全部終わったら終了ボックスに入れて終わり

13. 組み立て課題①



<やり方>

- ① 手前の容器からイースターエッグの下部を取る。
- ② 同じ色の玉を容器から取り出してタマゴに入れる
- ③ 奥の容器から同じ色のタマゴの上部を取り出す
- ④ 2つを組み合わせて右のケースに入れる
- ⑤ 全部終わったら終了ボックスに入れて終わり

14. 組み立て課題②



<やり方>

- ① 左の容器からケースを1つ取り出す
- ② 真ん中の容器からおはじきを1つ取りケースに入れる
- ③ ケースを製氷皿に入れる
- ④ 終わったら終了ボックスに入れて終わり

15. 組み立て課題③



<やり方>

- ① 手前の容器からケースを1つ取り出す
- ② 容器からおはじきを1つ取り出しケースに入れる
- ③ 容器からケースのフタを取り出しふたをする
- ④ ケースを製氷皿に入れる
- ⑤ 終わったら終了ボックスに入れて終わり

16. 微細運動課題①



<やり方>

- ① 左にあるビーズを1つ取る
- ② ビーズをひもに通す
- ③ 全部終わったら終了ボックスに入れて終わり

<代わりの教材>

違う大きさのビーズを使う。ビーズを通すひもを棒に変える。使い方をビーズを引き抜くように変える。

17. 微細運動課題②



<やり方>

- ① 左の容器から洗濯バサミを1つ取り出す
- ② 箱のシールの色に合わせて洗濯バサミではさむ
- ③ 全部終わったら終了ボックスに入れて終わり

<難易度を上げる方法>

選択バサミに図形、文字、数字をつけて箱にも同じマークをつけてマッチングさせる。

18. 数字／文字のマッチング課題



<やり方>

- ① 数字カードを1枚取る
- ② 同じ数字のポケットに数字カードを入れる
- ③ 全部終わったら終了ボックスに入れて終わり

<バリエーションや難易度を上げる方法>

数字の他に文字や記号、数字とドットのマッチングなど。

19. 絵のマッチング課題



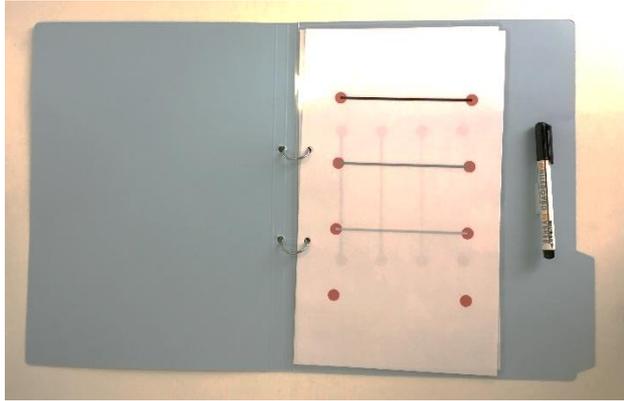
<やり方>

- ① 標識カードを1枚取る
- ② 同じ標識ポケットにカードを入れる
- ③ 全部終わったら終了ボックスに入れて終わり

<バリエーションや難易度を上げる方法>

シンボルを動物や食べ物、キャラクターに変える。同じものを合わせるだけでなく、物と名前のマッチングにするなど。

20. 線引き課題



<やり方>

- ① フォルダーを開き、マーカーを取る
- ② 赤と赤のシール間を線で結ぶ
- ③ 下まで線を引き終わったらページをめくって次の線引きを行う
- ④ 全てのページで線引きをいたら終わり

<難易度を上げる方法>

ジグザクや曲線、図形の線引き課題を行う。さらに文字や数字のなぞり書きなど。

21. 乗り物の 6 片パズル



<やり方>

- ① パズルピースを 1 枚取る
- ② 枠にパズルピースをはめる
- ③ 見本の絵を見ながらパズルが完成したら終わり

<バリエーションや難易度を上げる方法>

見本の絵を外してパズルピースだけを提示するとピース同士の絵柄を合わせて全体を完成させなければならぬので難易度が上がる。

22. 動物の 4 片パズル



<やり方>

- ① パズルピースを 1 枚取る
- ② 枠にパズルピースをはめる
- ③ 見本の絵を見ながらパズルが完成したら終わり

<バリエーションや難易度を上げる方法>

見本の絵を外してパズルピースだけを提示するとピース同士の絵柄を合わせて全体を完成させなければならぬので難易度が上がる。