

T Ten Tried & True Tools to Turn Trials into Teamwork

Visual Tools to Enlist Student
Cooperation
Linda Hodgdon, M.Ed., CCC-SLP
(門 眞一郎とギネスの会 訳)

To obtain additional copies of this book,
please contact the publisher

? 1999, 2001

QuirkRoberts Publishing

P.O. Box 71

Troy, Michigan 48099-0071

Telephone: (248) 879-2598

Fax: (248) 879-2599

No portions of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, or by any informational storage and retrieval system, without written permission from the publisher.

Printed in the United States of America.

実効性のある本物の小道具でチームワークを目指す (子どもの協力を得るためのちょっとした道具箱)

子どもの行動に日々対処していると、苦あれば楽あり、楽あれば苦ありということがしょっちゅうあります。毎日の決まりきった日課の流れの中で、この種の浮き沈みが、ちょっとした問題、場合によっては大きな問題を引き起こすことがあります。させたいことを子どもにさせることは、必ずしも容易ではありません。

私たちは子どもに話してきかせます。さらにさらに話してきませます。だからといって、子どもが聞いたり理解したりしているわけではありません。してもらいたいことが子どもに伝わっているわけではありません。自閉症、アスペルガー症候群、自閉症スペクトラム、コミュニケーション障害の子どもは、そしてコミュニケーションに全く問題がない子どもでさえ、問題を抱えることがあるのです。子どもは理解できなかったり、忘れてしまったり、周囲のことに気が散ったりするのです。理由は何であっても、解決策はあります。

私たちにわかっていることは、コミュニケーションをもっと視覚的にすれば、子どもはわかるということです。私たちの言葉は、相手に届く前にどこかに飛んでいってしまうことがよくあります。コミュニケーションを視覚的に支援すれば、子どもは理解できるようになります。そうすることで、子どもは次のことができるようになります：

- ・注意を向ける
- ・メッセージ全体を理解する
- ・私たちが話したことを思い出す

この実効性のある本物の小道具は、単純ですがとても役に立つ道具です。あなたの道具箱の中の道具のような働きをしてくれます。道具はいつもすべてを使うとはかぎりません。必要な時に使えばよいのです。金槌を使うこともあれば、レンチを使うこともあるでしょう。道具をまったく必要としないこともあるでしょう。これから紹介する小道具は、そのように使う道具なのです。それが必要なときもあれば、不必要なときもあります。ある子どもは他の子どもよりもたくさん必要とするかもしれません。とにかく、こういった目新しい道具を使えば、子どもに関わることにもっとやりがいを感じるができるのです。道具を視覚的なものにするのを忘れないように！ そして、それを実際に使うことを忘れないように！

1 . 選択肢を与えましょう

自分の運命を自分の力である程度は決められると、うれしいものです。命令を与えられるのがよいか、選択肢を与えられるのがよいか、誰でもよいから大人に尋ねてごらんください。他の人はいつもメニューから選べるという食事場面を考えてごらんください。たとえどの選択肢もいやという場合でも、選べるという心理は、嫌いなものを少しは口に運べるようにしてくれるかもしれません。選択肢を視覚的に伝えることは簡単です。実物、絵や写真、文字情報は、私たちの周りにころがっています。それを取ってかざしたり、指差したり、その他何らかの方法で子どもに見せたりしましょう。身の周りにある便利なものを使いましょう。便利なものが何もないければ、書きましょう。

世の中には子どもに選択肢を与えることを嫌がる人がいます。子どもをコントロールできなくなることを恐れるからです。実のところ、子どもが自分の生活を適切な方法でもっとコントロールできるようになれば、子どもの成熟発達や協力はむしろ促されるのです。しかし子どもには選択肢がない場合もあるということを忘れないことも大切です。そのような時には、本書の中の別の小道具を使ってうまくいくことがあります。

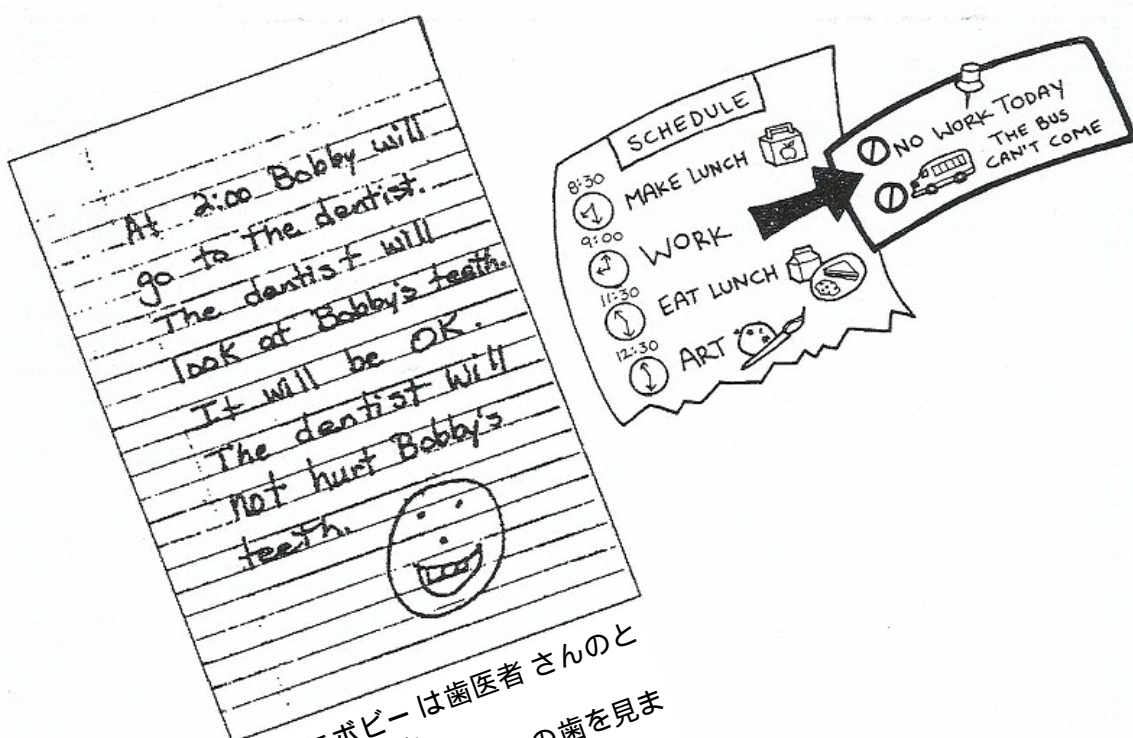


問題：タミーはランチを食べようとしません。

解決策：食べ物の選択肢を示しましょう。ランチの用意ができた時に、どの食べ物を自分のランチにするかを選択させましょう。（同じ食べ物を毎日学校に持ってきて、その同じ食べ物を毎日残すか捨てる子どもがいかに多いことか！驚きます。）食事の時間になったら、弁当箱の中のどれを食べたいかをタミーに選ばせましょう。

2. 書き出しましょう

子どもにしてほしいことや、思い出してほしいことを書き出しましょう。書きながら話しましょう。その作業に子どもも参加させましょう。あなたが書いているものを見せましょう。子どもが字を読めるかどうかは問題ではありません。書くという作業が、子どもの注意を引く目新しいものの1つになるのです。絵を描いたり、本やコンピューターソフトの中の既製の絵を探したりするのもよいでしょう。絵を探したり描いたりする時に、子どもに手伝わせましょう。子どもに確実にわかってもらうために、何を書くべきかを話し合しましょう。単純なものにしましょう。あなたが書いたものを子どもに復唱させましょう。子どもに2度以上復唱させましょう。あなたが復唱する時に、子どもに文字や絵を指差させましょう。それを貼り出すか、思い出しやすい所に保管しましょう。子どもに気づいてほしい場合には、書いた紙のところに戻って、前に説明したことを繰り返しましょう。



2時にボビーは歯医者さんのところに行きます。
歯医者さんは、ボビーの歯を見ます。
それでOKです。
歯医者さんはボビーの歯を傷つけたりはしません。

問題：いつものスケジュールに変更があると、ボビーは混乱します。何が変更されるのか、いつもとはどこが違うのかがわからず、ボビーは不安になります。不安のために、しつこく質問を繰り返したり、不機嫌になったりします。

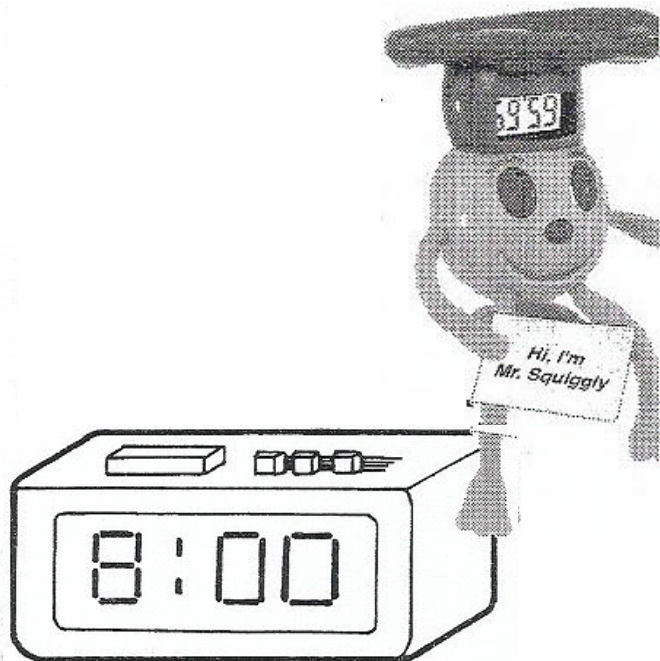
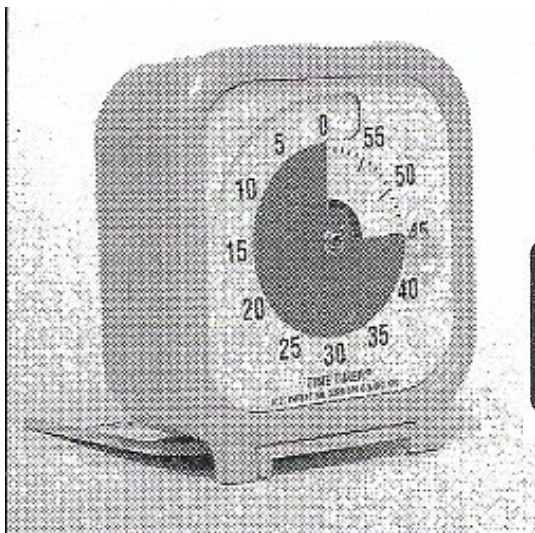
解決策：書き出しましょう。

3 . 時間を限定しましょう

子どもは、時間に関して意外な感覚を持っていることがあります。子どもに何かしてほしい時に、あなたが急いでいることが子どもにはわからないとか、あなたが何かをしなければならぬ時に、待つということが子どもにはわからないとかです。時間に関する問題とは、それが見えないということです。時間を視覚的にしましょう。カレンダーや時計、タイマー、腕時計、

ストップウォッチなどは、効果てきめんです。レポートを水曜までに仕上げなさい。ブザーがなる前に服を着替えなさい。時計の針を見なさい、そうすれば5分間経ったことがわかります。長針が3を指したら、散歩に出かけます。

視覚的なタイムキーパーは注目してもらえます。視覚的なタイムキーパーには、反論を許さない力があります。それを利用しましょう。



問題：学校に着くとジョニーは、ルーチンで[いつも通りに]持って来た物を片付け、教室に入ることを期待されています。やれると思われていることを彼は自力でやることができます。しかし問題は、彼が突っ立って他の子どもたちを眺めているだけで、ルーチン通りにしないことです。

解決策：タイマーをセットして、「タイマーに勝つ」気にさせましょう。もっとやる気にさせるものが必要なら、表を作って、タイマーに勝ったらチェックを入れさせましょう。もっとやる気を出させるものが必要なら、達成したことでごほうびがもらえるようにしましょう。

4 . 言うのは一度だけにしましょう

やってほしいことを子どもがしようとしないうちはなおのこと、言葉による指示の量を増やすことが当たり前に行なわれます。私たちはますます多くの言葉をかけるようになります。まさにその時、《こういった》子どもたちは脳のスイッチを切ってしまうのです。子どもは、聞くのをやめたり、情報処理をやめたり、注意をあなた以外のことに向けたりするのです。その時こそ 次の3段階プランをちょっと試してみましょう：

1. **見ましょう** 子どもに近づき視野の中に入ります。しゃがんで、子どもをこちらに向かせ、注意をそらせているものと子どもとの間に、あなたが入り込みましょう。あなたの顔を子どもが確実に見ることができるようになります、目を合わせましょう、あなたの顔の表情にものを言わせましょう。
2. **言いましょう** 視覚的支援を組み合わせて簡単な言葉で指示しましょう。一度だけ言います。ゆっくりていねいに話しましょう。あなたが見せているもの・絵・写真・ジェスチャー・その他の視覚的な支援が、子どもの目にはっきり留まるようにしましょう。
3. **期待して待ちましょう** 子どもが応答するのを期待して待ちましょう。あなたが子どもに伝えた内容进行处理〔理解〕できるよう、しばらく待ちましょう。話し続けたいという誘惑に打ち勝ちましょう。あなたが使う視覚的な支援が手で持てるようなものなら、子どもにそれを渡しましょう。子どもが移動すべき方向を指差しましょう。



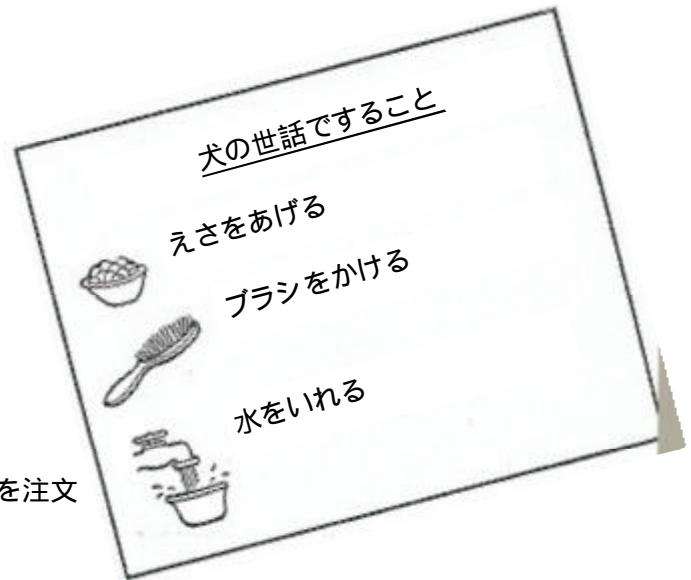
問題：エミリーはとても気が散りやすい子です。周囲の物音や活動の量がとても大きいと、エミリーの活動レベルは高まります。もし何か《面白い》ことがあると、エミリーは興奮しすぎて、《荒れ》たり、《緊張》したり、多動になったりします。エミリーは興奮しすぎると、落ち着かせるのはなかなか難しいのです。落ち着かせようとして言葉でたくさん指示すると、実際にはノイズレベルを増大させることになり、エミリーをかえって刺激しすぎることになります。

解決策：1度だけ言いましょう。エミリーの視野の中にしっかり入りましょう。簡単な指示を出しましょう。メッセージを伝えやすくするために、視覚的な道具を使いましょう。ジェスチャーを使って、何をすべきかとか、どこに行くべきかを教えましょう。カーミング・エリア〔落ち着くための場所〕に移動する時には、視覚的な道具を持たせるとよいでしょう。場合によっては、標識や図表を作りましょう。（さらに、何か気を静めるための活動をOT〔作業療法士〕が勧めてくれるかもしれません。この解決策によって、気を静める活動に移りやすくなるかもしれません。）

5 . リストを作りました

あなたが書き出すか、あるいは子どもに書き出させるかしましょう。リストに何を書くかを考える時は、子どもにも手伝ってもらいましょう。

- ・ 何をするか
- ・ 何をしないか
- ・ 何を忘れてもよいか
- ・ 何をはずすか
- ・ 何を憶えておくか
- ・ 人に何を言うか
- ・ 人に何を言わないか
- ・ メニューをどうしたいか
- ・ 倉庫で何を探すか
- ・ ピザを注文するには何が必要か
- ・ 報酬を手に入れた人は誰か
- ・ 電話をする必要のある人は誰か
- ・ 上着をかけ忘れた人は誰か
- ・ ファーストフードレストランで、各自何を注文するか



リストを作ることによって、考えを進めていきやすくなります。リストを作ることによって、計画を立てたり、頭の中を整理したり、論理的に考えたりしやすくなります。リスト作りは、子どもと一緒にしましょう。リストの項目を子どもに提案してもらいましょう。子どもがリストに入れ忘れたことを大人が追加するかたちで、子どもに手を貸しましょう。リストを作る作業をしていくと、衝動的な行動が減ります。リストを使って、論理的に筋道立てて考えることを子どもに教えましょう。リストは絵や文字で作ることができます。視覚的なリストによって、子どもは注意を集中しやすくなりますし、記憶を正確にしやすくなります。リストを作るということは、《生活スキル》のひとつです。

問題：スーは物をよく忘れます。毎日家に持ち帰らなければならないものが憶えられません。家に持ち帰らなければならない物が、机やロッカーにあふれかえっていることがよくあります。

解決策：家に持ち帰らなければならない物を置くために特別な場所を作って整理しやすくしましょう。一箇所に入れた物がすべて見えるようにするとよいでしょう。さらに、リストを作りましょう。家に持って帰るものを準備する時に、参照できるリストを作ることを、スーに教えましょう。自分の物を整理する方法を教えれば、それはスーの《生活スキル》となります。

6 . 提案を促しましょう

自分の問題の解決に関わるようになって、子どもはしばしば解決策を考えつきます。その方が、大人が押し付けようとする策よりも適切だったりします。問題や間違いについて子どもに教えることを大人はよくやります。問題行動に代えて何をすればよいかとか、状況をどうやって変えればよいかとかを、大人はよく教えようとします。しかし、そうしないで、「おお、さてどうしようか？」と提案してみましょう。可能性のある選択肢を考えることを子どもに教えましょう。そしてそれを書き出しましょう。さらにそれぞれの選択肢はどのような結果をもたらすかを、子どもが考えるのを手伝いましょう。そしてそれを書き出しましょう。書き出したものを比較して、望ましくない結果をもたらす選択肢を消しましょう。そして残った選択肢に優先順位をつけましょう。このやり方は単純ですが、衝動的にならずよく考えて行動することを子どもに教えるきっかけになります。

- ・なぜティムはきみをたたくのでしょうか
ボクを怒らせるため
- ・ティムが君をたたく時、なにができるでしょうか
 - 1 .たたきかえす
 - 2 .「あっちへ行け」という
 - 3 .「ほっといてくれ」という
 - 4 .別の席に移る
- ・もしきみがティムをたたきかえしたらどうなるでしょうか
エディソン先生がボクをどなるでしょうか
- ・「あっちへ行け」とか「ほっといてくれ」と言ったらどうなるでしょうか
ティムはまたボクをたたくでしょうか
- ・別の席に移ったらどうなるでしょうか
ティムはボクをほっとくでしょうか

問題：スタンレーは、バスの中で他の子どもとけんかして、よくイライラしながら登校してきます。彼はいじめられやすいのです。そしていじめられたときの彼の反応が、他の子どもたちにとっては報酬となっているのです。

解決策：提案を促しましょう。バスの中での行動選択肢について話し合しましょう。スタンレーが取りそうな行動のひとつひとつの結果について考えさせます。選択肢を書き出しましょう。そうすれば、スタンレーは繰り返し見直すことができます。

7 . 大きな仕事は小分けにしましょう

子どもに仕事を与える場合に、完了するまでにステップやパートがいくつもあるものをよく与えます。その仕事を完了するのに必要なパートのすべては終えられない時に、問題が生じます。忘れやすい、気が散りやすい、誤解しやすいといったことが、どれも関係することがあります。子どもたちは仕事を終えたと思っています。しかし、仕事の一部を見ているだけなのです。全体像は見えていないのです。体系的・計画的にするにはどうすればよいかかわかっていないのです。それを書き出せば、助けになります。大きな仕事を達成するのに必要な細かい仕事のリストを作るのを手伝いましょう。

大きな仕事 :机の上をかたづける

小さな仕事 :

鉛筆を筆箱に入れる

全ての本を閉じる

まるめた紙はすべてゴミ箱にする

紙はフォルダーに入れる

本を本棚にもどす

大きな仕事 :子ども部屋を掃除する

小さな仕事:

ベッドを整頓する

靴を片づける

汚れた服を洗濯物カゴに入れる

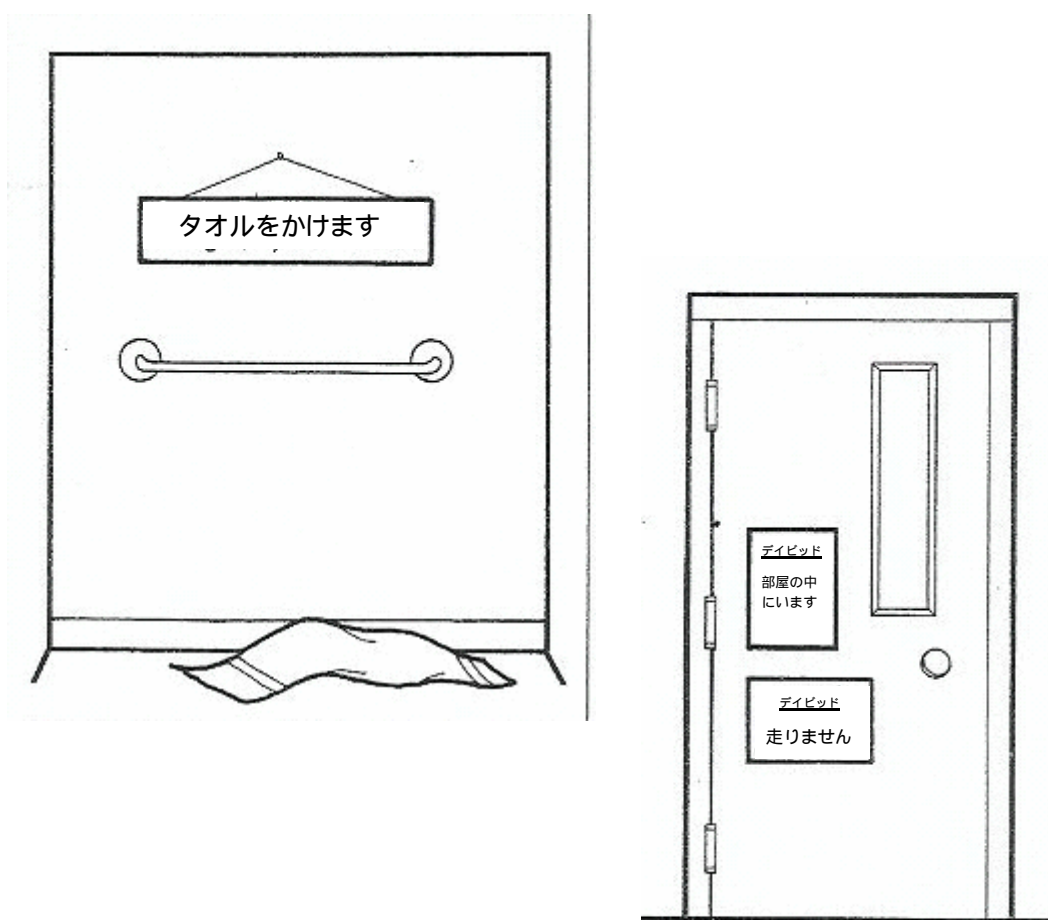
おもちゃのトラックを棚に片づける

問題：アリスがすべきことについて、先生や親が考えていることと、本人が考えていることは同じではありません。課題を完了する能力がアリスにはあるはずなのに、いつも半分しかできていません。アリスは気が散ったり、忘れたり、期待されていることが分からなかったりするのです。

解決策：大きな仕事を細かく分けましょう。すべきことについて、アリスからの提案を引き出しましょう。部屋でアリスと一緒に席につきましょう。小さな仕事は何かということを確認するために、アリスに周囲を見渡してもらいましょう。小さな仕事について書き出しましょう。

8 . サインを作りましょう

注意を引くのに十分な大きさのサインを作ります。通常は言葉で言うようなことをサインにします。そのサインに語ってもらいます。サインが存在するだけで十分な子どももいません。しかしたいしては、サインに注意を向けさせる必要があります。たいていではなくても、少なくとも時にはそうする必要があります。サインはルーチンにすると効果を発揮することがあります。特に最初は、サインを見て読むことをルーチンの1つにしましょう。サインが予想外のものであったり、目新しいものであったりすると、効果が大きくなることがあります。《意外性》という要素がうまく作用するようにしましょう。



問題：デイビッドは、外で行われている活動を見るために教室からよくさまよい出ます。

解決策：サインを作りましょう。問題が起きる場所にサインを掲示します。子どもがそこに近づいたら、そのサインを指差して読み上げましょう。子どもにそのサインを指差させて読み上げさせましょう。そして子どもの向きを変えましょう。

9 . 図表を使いましょう

自分の行為や進捗状況について図表にする機会を子どもに与えましょう。これは適切な行動を導く上で有効な方法です。図表がリマインダー〔思い出すため手がかり〕の働きをするので、大人は必死で子どもに関わらなくてもすみます。また、図表は本当のことを語ってくれます。どのような行為や行動が期待されているのかを、図表を使って具体的に説明しましょう。適当な時に自分の成果を子どもに評価させましょう。期待されていることや達成されたことについて、子どもと大人とは意見が食い違うことがあります。それは図表を使うことによってなくすことができます。

みだしなみ表							
はみがき	S	M	T	W	TH	F	S
くしでかみをととのえる	S	M	T	W	TH	F	S
かおをあらう	S	M	T	W	TH	F	S

ジョージのしごと							
しごと	SUNDAY	MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY
ベッドなおし	🛏️	🛏️	🛏️	🛏️	🛏️	🛏️	🛏️
せんたくもの	🧺	🧺	🧺	🧺	🧺	🧺	🧺
いぬのえさ	🐕	🐕	🐕	🐕	🐕	🐕	🐕
ごみだし				🗑️			
おこづかい						💰	

問題：ジョージには、思い出させてあげなければならないことがたくさんあります。毎日同じことをするのに何度も何度も思い出させてあげなければなりません。ジョージがもっと自立して、自分の責任でやるべきことを忘れないでいてほしい、とお母さんは思っています。

解決策：図表を作りましょう。すべきことを思い出すために、図表を使うことをジョージに教えましょう。

10. ごほうびやクーポンを使いましょう

してほしいと思っていたことを子どもがしてくれたら、ごほうびとして何か魅力のあるものを使いましょう。これは人間にとって基本的なことです。演奏者には、拍手がごほうびです。労働者には、給料がごほうびです。私たちが関わっている子どもは明らかに視覚的に理解するタイプなので、メッセージを伝えるために視覚的な方法を使うことはごく当然のことです。



《よくやったね》クーポン

ある行動をとったり、ある課題をし終えたりしたら、ごほうびがもらえることを子どもに教えると、子どもの意欲が高まります。ただし、ごほうびはその子にとって十分に魅力的なものでなければなりません。終わったらほうれん草の缶詰がもらえるというのでは、落ち着いて仕事をする子どもはまずいでしょう。しかしアイスクリームなら、ほとんどの子どもがやる気を出すことでしょう。重要な点は、その子にとって意味のあるごほうびを使うことです。もうひとつ重要な点は、それを視覚的にして、何がごほうびかを子どもが忘れないようにすることです。



《すごいね!》クーポン

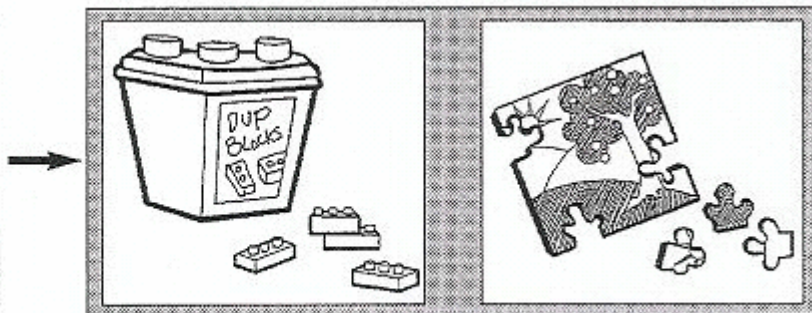
視覚的なごほうびの種類は際限なくあります。ちょっと挙げてみると、

- ・シール ・ハイファイブ ・抱き合う ・背中を軽くたたく ・食べ物 ・おもちゃ
- ・どこかに行く機会 ・誰かと一緒にいる機会 ・文字で「やったね!」「すごい!」「とてもよくなったよ!」「最高!」などと書いたもの

ごほうびは何かを伝えるために、物や絵や写真を使います。ごほうびのメニューを作って、ほしいものを子どもに選ばせることもできます。



おべんきょうをします



ブロック

か

パズル

問題：スタンは、教室での勉強意欲が概して乏しい生徒です。すぐに気が散るし、他の活動がしたいとよく言ってきます。課題を永遠に達成できないかもしれません。

解決策：ごほうびシステムを使いましょう。スタンがとても好きな活動の選択肢をいくつかターゲットにします。勉強を終えたときのごほうびとしてそれを使います。好きな活動を選ぶことができるとわかったら、すぐに課題を仕上げようという意欲が増すでしょう。

重要な点は：

行動マネジメントには、シンプルなテクニックがいろいろあります。肥大しすぎたマネジメント・プログラムを使わなければ何事も解決できないというものではありません。必要な時に、ここで紹介した道具を使って、生活のルーチンに沿って子どもを少しずつ前進させましょう。

あなたの道具箱から頻繁にこれらの道具を取り出すことを忘れないでください。それを子どもとの日常的なコミュニケーションの一部にしましょう。コミュニケーションをもっと視覚的にすることで、子どもたちにもっと支援をすることができ、子どもたちは日々の生活に上手に取り組み、うまくやり遂げることができるのです。

こういったやり方のいくつかを、あなたは既に使っているかもしれません。でも、それを思い出すことを忘れてしまうのは簡単です。ここにあげた10種類の道具を子どものマネジメント・システムに統合することで、きっとこれから歩むデコボコ道を平らにすることができるはずです。

2つだけ覚えておいてください：

*** シンプルに！**
*** 視覚的に！**