

小学部高学年の  
知的障害児が友だちに  
「一緒に      しよう」と  
遊びに誘うための支援

# 指導目標

## < 長期目標 >

友だちに「一緒に            しよう」と  
遊びに誘うことができる。

## < 短期目標 >

設定遊びの時間(他クラスとの合  
同の生活単元学習)に、友だち  
に「一緒に            しよう」ということが  
できる。

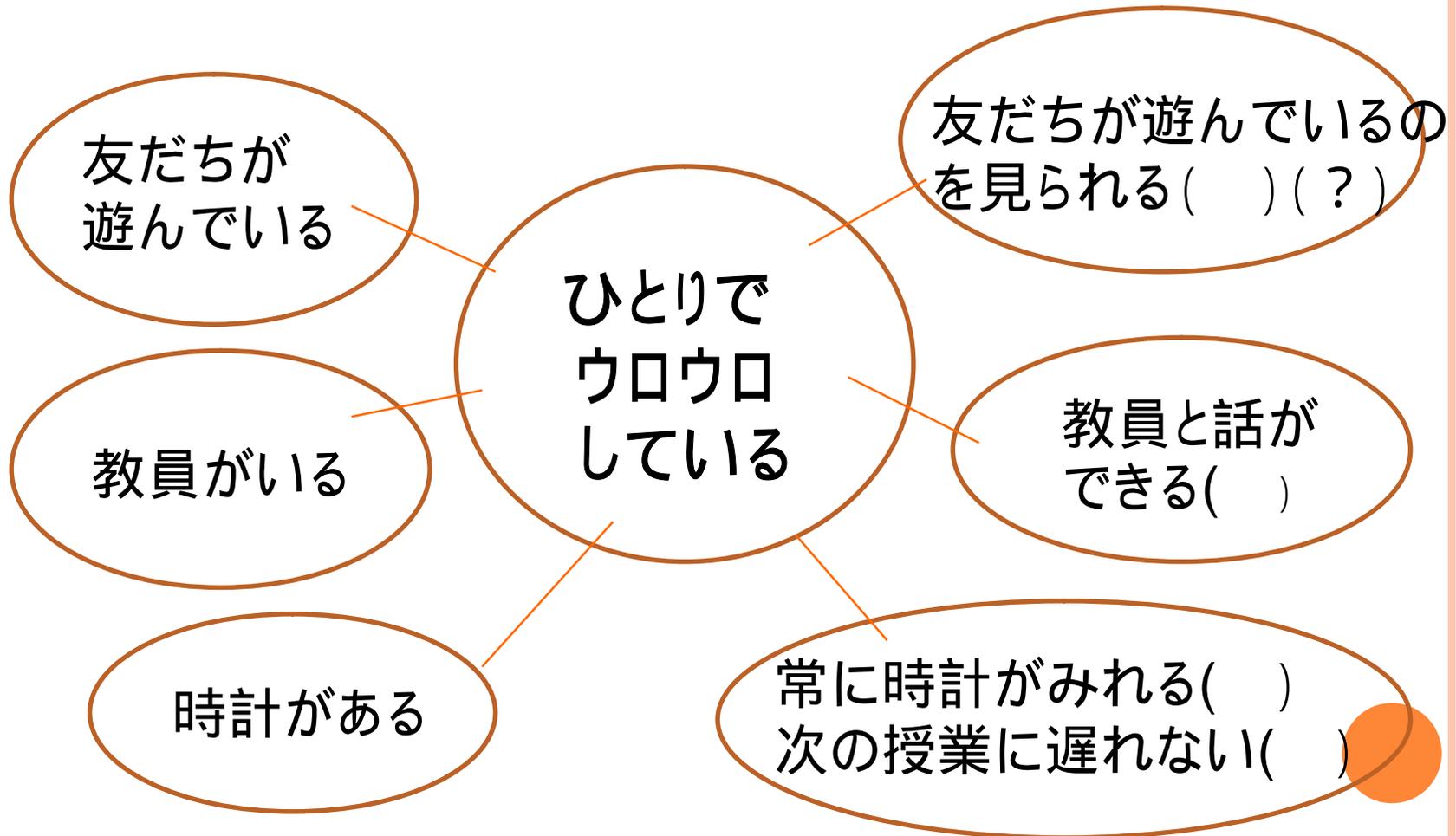


# 標的行動

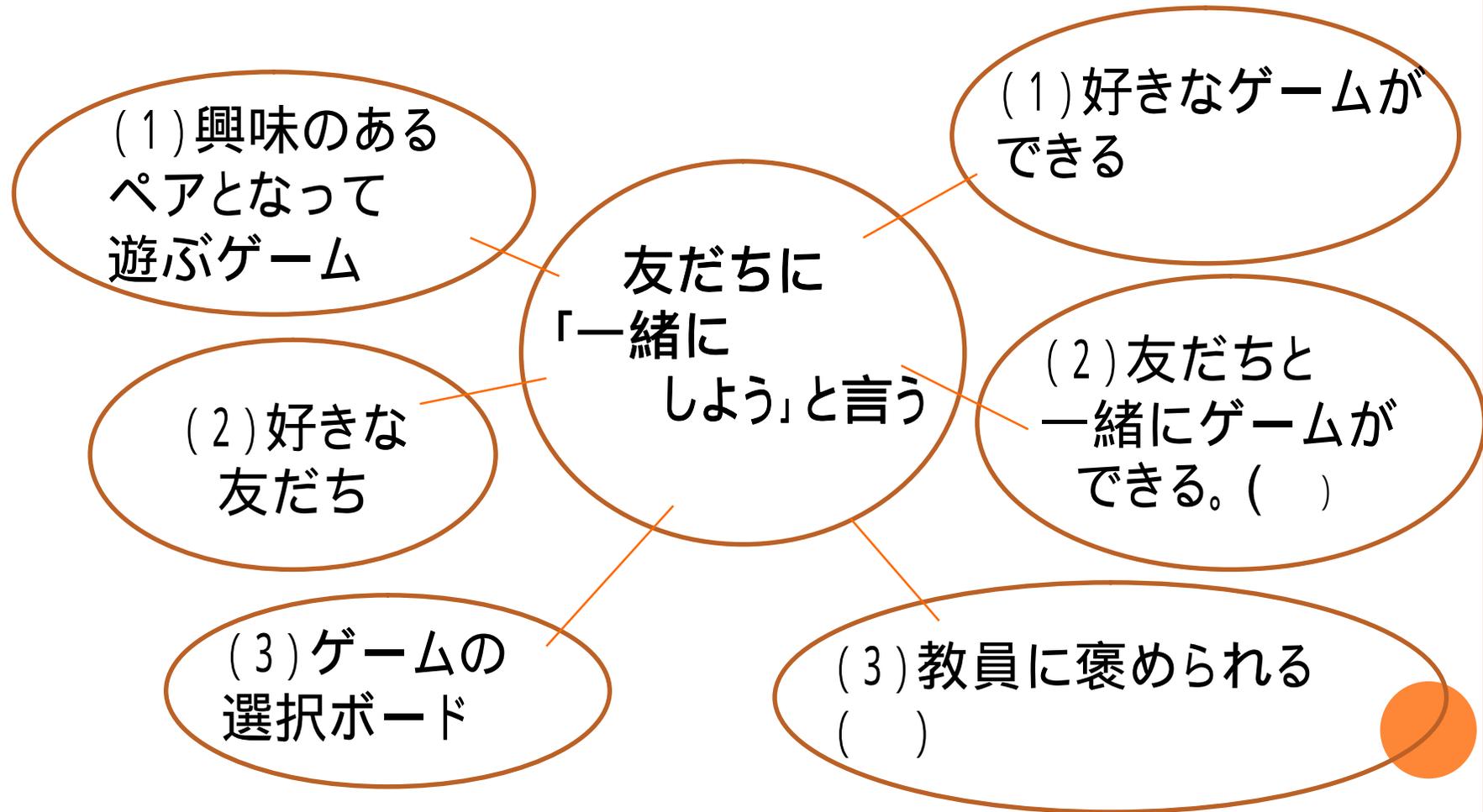
設定遊びの時間(他クラスとの合同の生活単元学習)に、友だちに「一緒に            しよう」ということができる。



# 現状のABC分析



# 解決策のABC分析



# 方法

## < 対象児 >

A児(支援学校小学部6年男児)

知的障害 wisc3発達検査 言語性IQ51 動作性IQ  
48 全検査IQ44

## < 指導場面 >

合同生活単元学習の時間

## < 般化場面 >

休み時間

## < 教材 >

ゲームの写真カード(3種類), ペアで遊べるゲーム

「ちゃん・くんいっしょに しょう」の文字カード



# 指導の手続き

1. ペアになって遊べるゲームの写真カードを3種類と「ちゃん・くん しょう」の文字カードを準備する
2. Aさんにゲームとペアの相手を選ぶように促す。
3. 1回目は文字カードを指さし、教員が手本を見せる。  
言うことができたなら、褒めて選んだゲームに取りかかる。  
2回目以降は、5秒待ち、言うことができたなら褒めて選んだゲームに取りかかる。言うことができなかったら、プロンプトを出す。



# 記録の方法

1. 自発的に相手に向かって  
「 ちゃん・くん しょう」と  
言うことができた……………
2. 部分的にいうことができた……………
3. 教員からのプロンプトが必要であった…………… ×

○ の回数 / 指導回数 × 100 (%)



# 達成基準

5回行って80%  
自発的に言うことができれば  
達成とする



# 結果(1)

指導日	結果	誰に	ゲーム
1月20日	×	B	ロボットゲーム
1月20日		C	ロボットゲーム
1月27日		C	ロボットゲーム
2月10日		C	神経衰弱
2月17日		C	ロボットゲーム
2月24日		B	神経衰弱

$5(\text{○の回数}) / 6\text{回(指導回数)} \times 100(\%) = 83(\%)$

# 結果(2)

- 1回目, 友だちBに「いやだ」と言われ, 違う友だちCに手がかりのカードを見ながら自発的に言うことができた。
- 指導2日目から, 手がかりの文字カードを見なくても, 自発的に言うことができた。



# 考察

- 場面を設定したこと・興味のある、ペアとなって遊べるゲームを準備したこと・選択できるようにしたことが目標達成につながったと考えられる。

## < 今後の課題 >

- 好きな遊びを増やしていくことが優先的課題である。
- 般化場面(休み時間)が対象児にとっても友だちにとっても基本的に自由な時間であることや相手にも指導が必要な場合があるため、指導の方法を検討する必要がある。

