

# いいセラピーをするためにープログラム立案編ー

2014.6.22 札幌定例会

藤坂龍司

## 1. ロバースプログラムの特徴

### ①ゼロベースからのスタート

何もわかっていないことを想定する。

模倣もなく、ことばの理解も表出もない。社会性も身辺自立もゼロの状態から。

### ②オールラウンドなプログラム

何かに特化しない。生活に必要なことをすべて教える。

「あることを教えたら、他が自然によくなる」ということを期待しない。

### ③言語中心のプログラム

言葉関係の課題に全体の半分以上の時間を割く。

残りの時間で、遊びと社会性、手作業、アカデミック、身辺自立、運動などを教える。

### ④ピラミッドビルディングなプログラム

子どもの飛躍を期待しない。「子どもは一步ずつしか前進しない」から、ピラミッドを作るように土台から慎重にスキルを積み重ねていく。

### ⑤コンプライアンス重視

初期課題を教えながら、問題行動を減らし、よい学習姿勢を作ることに努める。よい学習姿勢ができるまでは課題を先に進めない。

## 2. つみきプログラムの構成

<初級課題> 2～3才程度想定。

テーマ：ゼロスタートを想定。学習姿勢の構築。言葉の獲得。

ステップ：

- ①簡単な手作業をしながら短時間着席して学習する姿勢を形成する。
- ②マッチング、動作模倣、音声指示の初期三大課題をしながら、弁別学習の経験を積む。
- ③音声模倣、物の名前付けによって、ことばを形成する。
- ④一語文の世界を広げる（動詞、場所、人、色、形）。二語文の準備（二つの物、物×指示）。
- ⑤これらと並行して、遊びや身辺自立を教える。

<中級課題> 3～4才程度想定

テーマ：単語から文へ。具体から抽象へ。集団の中へ。

ステップ：

- ①抽象概念の学習の始まり（分類、大小、位置）、文法の始まり（時制、助詞の使い分け）、

会話の始まり（社交的応答）

- ②概念学習の発展（数、所有、性別、感情、順序）、ごっこ遊び、トイレトレーニング
- ③集団の中へ（シャドー、ピアトレ）。基本的応答（イエス・ノー、質問の弁別と自発）
- ④勝ち負け、役割の理解

<上級課題> 5～6才程度想定

テーマ：会話スキル、社会性スキルの仕上げ。学校準備と学校適応。

ステップ：

- ①本格的な会話へ（情報交換、適切な質問、感想コメント）
- ②他者視点の取得（ママに見える？、隠す、この人どんな気持ち？、あげもらい、受け身）
- ③アカデミックスキル（文字と文の読み書き、足し算）
- ④ルールのある遊び
- ⑤ソーシャルスキルトレーニング、学校ごっこ、学校での支援

### 3. 新しい課題を教えるときに気を付けること

- ①その子のレベルに合っているかどうかを考える。

難しすぎる課題ばかりをさせるとやる気を失い、不注意になったり、反抗的になったりする。かといって簡単すぎても注意散漫になる。

その子にとってちょっと歯ごたえがあるが、頑張れば理解できる程度の課題をいつも供給し続けることによって、子どもの学習意欲、注意力、集中力が程よく維持される。

教えてみて「無理だ」とわかったら、子どもに挫折感を味わわせないように上手に撤退する。

- ②ステップを飛ばさない。

新しい課題にはおのずとその前提となる基礎課題がある。それを飛ばしていきなり一つ上の課題を教えると、たいてい何か問題が生じるもの。新しい課題を教えるときは、その習得のために必要な前提課題が何かをよく考え、それがまだだったら、まずそこから教えること。

例：二語文を教えずに三語文を教える。

助詞抜ききの二語文を教えずに、いきなり助詞つきで教える。

- ③復習から入る。

いきなり新しい課題を教えるのではなく、まず得意な復習課題から入り、子どもの調子を上げておいてから、新しい課題を教えるとよい。

- ④シンプル、ニュートラルかつ分かりやすい課題設定を。

大きい・小さいを教えるのなら、他は同じで大きさだけが極端に違うものを用意する。

重い・軽いを教えるのなら、見た目を同じにして、重さだけを極端に変える。

「これ何？」と「色は？」の質問の弁別を教えるなら、色の明確なもの（原色一色）を選ぶ。

⑤プロンプトを工夫する。

最初は質問の口調を変える、身振りをつけるなどして、できるだけわかりやすくする。

例：質問の弁別

しぐさ、声の高低のコントラストをはっきりつける。

⑥ことば系課題は「受容→表出」が基本。

例：物の名前付けは「受容が先、表出が後」が原則。

数も教えさせることより、まず「いち」と「に」の受容的弁別から。

⑦マイナーチェンジで単調さを紛らわせる。

例：数を教えるとき、ずっと同じ色の積み木ではなく、色を変えたり、つみきの代わりにおはじきやお菓子にしたりする。

⑧一気にたくさんの物で、あるいはいろんな角度から練習して、習得を確実なものに。

例：一種類のもので大小を習得したら、すぐに第二、第三の物に般化させていく。似たものからだんだん違いの激しいものに。

例えばゾウさんの大小ができたからと言って、いきなりスプーンの大小に進まない。

⑨できれば楽しく学べる工夫を。

例：列に並ぶことを教えるのなら、列に並んだあとでお楽しみを用意する。

⑩ほかの課題への波及効果に気を付ける。

例：音声模倣ばかり教えると... ?

色ばかり教えると？

二つのものを取ることを教えすぎると？