

教え方の基本

2022. 10. 2 東京定例会

1. 教え方の基本

(1) スモールステップ

- ①一番簡単なところから教える。子どもを成功させるため。
- ②少しずつ、スモールステップで課題を進めていく。
子どもにとって、どこが難しいかを、「子ども目線」で考えること。

(2) プロンプト

- ①いきなり試さない（失敗するから）。フルプロンプトで、確実に成功させる。
- ②そこから少しずつフェーディング。

<プロンプトの種類>

反応プロンプト

- 身体ガイダンス（手を取って、身体に手を添えて誘導）
- ポインティング（正解を指さす）
- モデリング（やってみせる）

刺激プロンプト

- 教材や指示の言葉にヒントを組み込む。
目印をつける、正解を前に出す（位置のプロンプト）、指示の声の大きさや高さを変える。

3. 強化

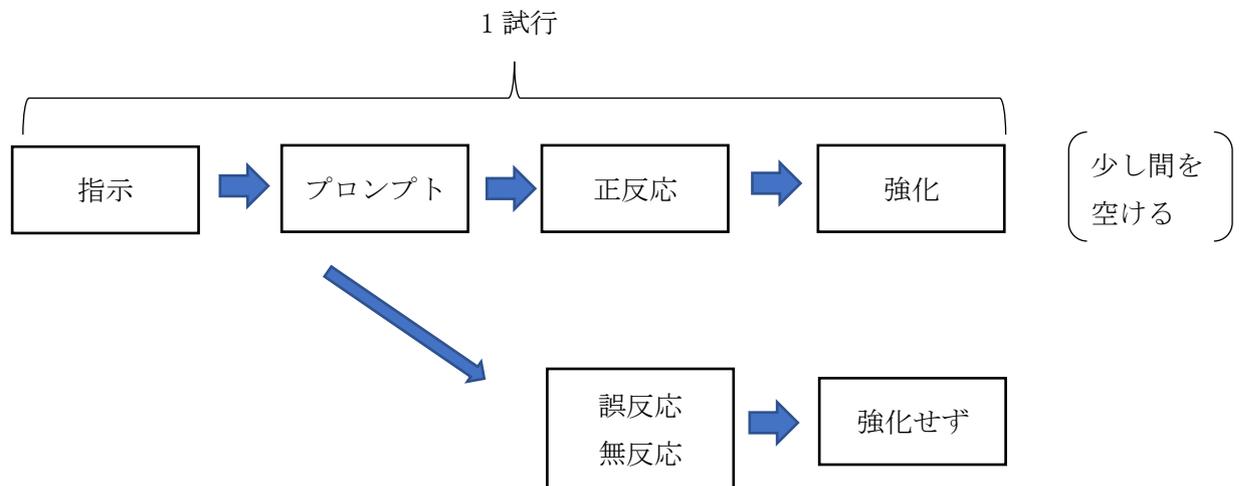
- ①強化が何より大切。「強化なくして学習なし」
何か子どもの反応を引き出して、それを魅力ある強化子で強化することからセラピーが始まる。
- ②子どもが好きな強化子を早めに見つける。
- ③正反応の直後に、すばやく、少しずつ与える。必ずほめ言葉とセットで（ペアリング）。

<強化子の種類>

- ・食べ物（お菓子、フルーツ）、飲み物（ジュース）
- ・おもちゃ、絵本、動画、ゲーム
- ・ほめ言葉、笑顔（社会性強化子）
- ・身体強化（ぎゅー、ブルブルなど）
- ・休憩、好きな活動
- ・トークン
- ・課題への興味、達成感

2. ディスクリート・トライアル（不連続試行）

指示→プロンプト→子どもの反応→強化、を1試行という。ディスクリート・トライアルとは、しごと試行との間に短い間を空けることで、試行の始めと終わりが分かりやすいパッケージとして子どもに提示すること。



<ディスクリート・トライアルにおける注意事項>

(1) 指示の出し方

①はっきりした声で

②余分なことを言わない
いちいち名前を呼ばない。

③指示を繰り返さない。

(2) プロンプト

①指示と同時か直後に

②フルプロンプトから徐々にフェーディング

(3) 強化

①強化はすばやく

②少しずつ

③魅力のある強化子を複数用意する

④心を込めて大げさにほめる

⑤徐々に間引く

3. ランダムローテーション

二つ以上の指示や教材を区別させる場合には、「ランダムローテーション」という手続きを取る。

二つ以上の指示をランダム（不規則）な順番で出し、10 試行中 8 試行以上正解するまで、続ける。二つの指示が交互にならないように気を付ける。

あたま、おなか、あたま、あたま、おなか、あたま、おなか、おなか、あたま...

のように、同じ指示は 1~2 回、多くても連続 3 回までとする（同じ指示を長く続けると注意力が下がるから）。

<ランダムローテーションの注意事項>

①無意識にヒントを出さない。

②お手付き、スイッチを認めない。

4. モチベーションを高める工夫

①行動モメンタム

モチベーションが低いときは、「タッチ」などの簡単な課題を 1, 2 個出して、成功させて「勢い（モメンタム）」をつけてから、すばやく本番の指示を出す。

②ただあげ

強化子を一回タダであげて、「もっと欲しい」という気持ちにさせてから、課題に入る。

③試み強化

失敗しても、頑張ったなら、強化する。

④復習課題を混ぜる

⑤子どもに（強化子などを）選ばせる