

応用行動分析学的アプローチによる 学齢期児童への地域生活スキルの教育的支援

坂本 真紀

(立命館大学人間科学研究所客員研究員／京都市立西総合支援学校)

私は、立命館大学人間科学研究所で客員研究員をしております。また京都市立西総合支援学校で特別非常勤講師としてお仕事をさせていただいています。

タイトルですけれども、「応用行動分析学的アプローチによる学齢期児童への地域生活スキルの教育的支援」ということで、長いタイトルをつけてしまったのですが、もうちょっと具体的なタイトルを次の方で、皆さんのお手元の資料にあるスライドの2枚目ですね、「自閉症児童、生徒を対象とした金銭支払いスキル指導」ということでお話をさせていただきたいと思っています。

この金銭支払いスキル指導ですけれども、この指導というのは、今、勤務している総合支援学校の方で、立命館大学と協働した形で行ったものです。学校の方では特別非常勤という立場ですけれども、一応、応用行動分析学の視点から授業改善ということをキーワードで大きなミッションをいただいております。ですので、きょうは大学での研究員という立場と、学校でのいわゆる専門家という立場の2つの立場をあわせ持ったものとして話をさせていただければというふうに思っています。

今回の報告の概要ですけれども、地域生活スキルの1つとしての金銭支払いスキルの指導の話がメインになっています。特に指導パッケージ、教材をつくるプロセスや、手続きであるとか結果とかいうことと、あともう1つ指導パッケージの作成から見えたことをお話しできればというふうに思っています。

本報告の概要

- ・ **地域生活スキルのひとつとしての、
金銭支払いスキルの指導**
- ・ **指導パッケージ（教材）を作るプロセス**
- ・ **指導パッケージ作成から見たこと**

次に、この報告のキーワードというのを決めてみたのですが、「(できるだけ) エラーレス」というふうにしてみました。エラーレスとは、もちろん「エラーすることがない」ということで、学習場面でお子さんたちがエラーをできるだけしないで学べる設定というのは、どういうふうにつくり出していったらいいのかということが考えていけたらいいなということで、このキーワードにしました。

この報告の中に出てくるお子さんたちですけれども、高機能のお子さんたちではありません。このシンポジウムのタイトルは、高機能自閉症とアスペルガー症候群がメインなのですが、今からお話させていただくのは、総合支援学校に通うような自閉症のお子さんたちです。なので、高機能の子の話が聞けると思って期待されていた方はすみません、ちょっとそういう話ではなくなるかもしれないのですが、高機能のお子さんたちでも、やっぱりエラーというか、失敗経験に弱いというふうに言われていますので、このエラーレスというのはすごく大切なことなのかなというふうに思いますので、そういう視点でお話を聞いていただければというふうに思っています。

この報告の構成です。最初に、パイロット教材の作成ということで、金銭支払いスキルをトレーニングするための教材、お試しの教材を、予備研究的に作りましたので、そのお話を最初にさせていただきます。次に、試作とし

てつくったパイロット教材をもとに、総合支援学校の方でさらなる開発をしたという話になります。最後にまとめという形でお話したいと思っています。

では早速最初の方。パイロット教材の作成ということですが、その前に、これまで金銭支払いスキル指導ってどういうものが行われていたかという先行研究の話をしたと思います。従来は、硬貨を数え上げる方法ということで、日本で言えば、「10円、20円、30円…」というふうに硬貨を数え上げていく方法というのが、ベーシックにずっと随分昔ですがやられていました。ですが、やっぱりそうすると、知的に障害のあるお子さんでは、そうやって数え上げていくのは難しいだろうということで、構成見本合わせ課題を用いた方法が出てきました。具体的にいうと、恣意的構成見本合わせ課題という手続きです。123円とかだったら、1とか2、3ですね。そういう数字に対応して、硬貨、100円、10円、1円の硬貨を構成するという、そういう物理的に違うもののどうしをマッチングしていくような課題というのが提出されてきています。この方法でも、支払いスキルの獲得はもちろんできるのですが、試行錯誤的な学習になってしまうので、やっぱりエラーが多くなってしまうという問題があるというふうに思います。

これまでの金銭支払いスキル指導

◆硬貨を数えあげる方法

◆構成見本合わせ課題を用いた方法

- ・恣意的構成見本合わせ課題（金額表示：数字に対応する硬貨を構成する）

→試行錯誤的な学習のため、エラーが多くなってしまう

そこで、試行錯誤的なエラーというのをできるだけなくした形でできないかということで今回考えたのが、硬貨の同一構成見本合わせ課題を採用した教材となるわけです。恣意的ではなくて同一というのがポイントです。こういう教材をつくってみまして、この教材のモニターとして自閉症の男子生徒さん1名を協力していただいて、3けたまでの金額表示に対して、100円、10円、1円硬貨を使った支払い行動を形成するということを目標にしてやってみました。なお、この自閉症男子生徒のお子さんは、研究開始時は特別支援学校の高等部の2年に在籍していたお子さんでした。

パイロット教材作成の概要

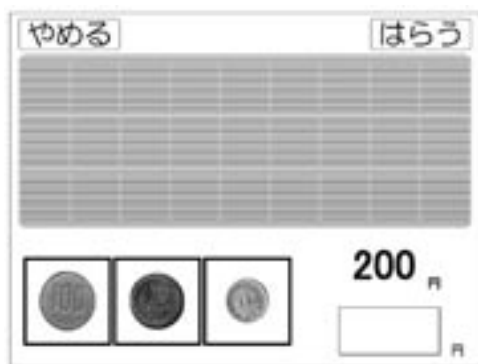
- ・ **硬貨の「同一構成見本合わせ課題」を採用した教材を作成**
- ・ **自閉症男子生徒1名を対象とした（研究開始時は特別支援学校高等部2年に在籍）**
- ・ **3桁までの金額表示に対して100円、10円、1円硬貨を使用した支払い行動を形成**

次のスライドに行くと、すぐに結果になってしまうのですが、皆さんのお手元の資料には結果のグラフだけあると思います。ここでどのような教材を使ったのかというのをグラフとともにお見せしますので、前のスクリーンの方をご覧ください。各トレーニング条件で使用了教材をお見せしたいと思います。最初トレーニングに入る前のテストの結果だけ先にお話ししますと、プレテストは電卓に123円とか762円とか金額表示を見せて、実際の硬貨でそ

の金額を払うという、いわゆる先ほどお話しした恣意的な硬貨の構成課題でやれるようなテストをやったのですが、4 試行実施してゼロ試行、正答なしでした。お金は箱の中に入れて、「この中からお金払ってね」というふうに言ったのですが、その箱の中に入っているお金をわしづかみして、机の中にちゃりちゃりと支払うというような反応でした。

こういうテストの結果でしたので、引き続き予備トレーニングに入っていきます。予備トレーニングのAでどういう教材を使ったかという、こういう画面が出てきます。金額表示、これでここは90円です(本文中の図は200円)。そして、10円の構成ボタンだけが1 個提示されています。この構成ボタンをクリックしていきながら、お子さんはタッチパネルなので、この10円の部分をタッチしていきます。そうやってタッチしていった、見本の金額と構成した金額を同一にする、そして、払うボタンを押す、こういう感じですね。これを予備トレーニングAとしてやりました。

次の予備トレーニングでは、さっき硬貨ボタン1 枚だけだったのですが、今度100円、10円、1 円全部出てきます。ということで、ちょっとだけ難しくなります。これも反応の仕方は予備トレーニングAと同様です。



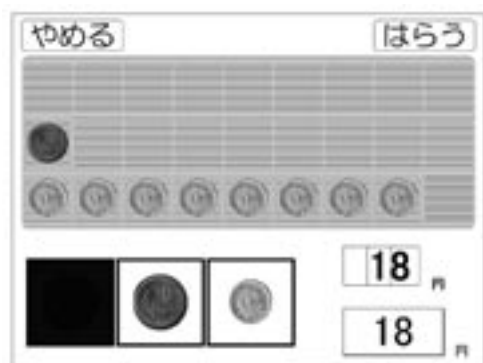
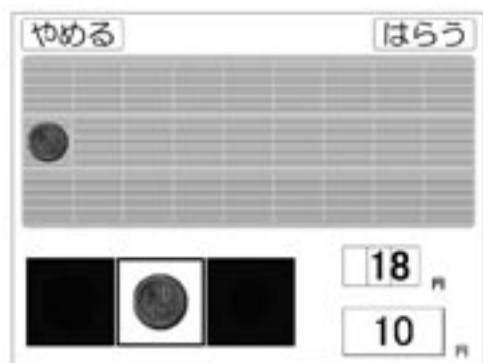
こういう形で予備トレーニングをしました。グラフの方を見ていただくといいのですが、予備トレーニングBの最初のブロックで、すごい正反応数が

低いのですが、これはやっぱり硬貨ボタンが3枚一気に出てきてしまったので、90円のところを100円のボタンを使って900円と構成してしまうという、金種の誤が多かったです。1ブロック経た後のブロックは全部正答していました。

今度は本トレーニングに入っていくのですが、先ほどの予備トレーニングBでいきなり3枚も硬貨ボタンを見せちゃって、ちょっとわかりにくかったかなということで、どの硬貨を構成したらいいのかということをごちらで指定するようにしました。それともう1つ、予備トレーニングは90円とか800円とか7円とか、数字は1個だけ出てくるのですが、本トレーニングは3けたのうち2つの数字が出てきます。ちょっとここも微妙に難しくしているのですが、構成するときは、1枚だけ使うボタンをあけて100円、これで構成できたら10円玉もう1枚あけて50円という形で払うボタンを押す。こういう感じでまずトレーニングしました。

グラフに「1枚あけ」「2枚あけ」とあるのですが、「1枚あけ」で1枚ずつこの硬貨ボタンを隠す黒いカバーを外してできるようになったら、今度は黒いカバーを2枚一気にあけるようにしました。この手続きも、ちょっとだけ難しくしているという形にしていって、これだと見本金額が27円で、構成金額も25、26、27…これで払うボタンを押す。こういう形でトレーニングをしていきました。

今みたいに、1枚あけ、2枚あけと行って、次の条件は3枚あけで一気にやって、これはグラフ見ていただければお分かりになると思うのですが、3枚あけをやってもちゃんとエラーなしでできました。ということで、トレーニングの達成基準を満たした後に、恣意的構成見本合わせの形でテストをしました。今までお見せしたのと違うのは、見本金額の下にある構成する金額のフィールドがないという状態で、しかもテストですので、ノーフィードバックという条件でやりました。グラフをごらんいただいたらわかるかと思うのですが、パソコン上でずっとトレーニングしていて、今のようなテストをしても正答をずっとして、エラーなしでいきました。ですが、その後、ポストテスト1という形でテストをやってみるのですが、プレテストと同じ手続



きで4 試行やったのですが、4 試行中ゼロ試行の正答で、パソコン上であれだけ構成できたのに、机上ではやっぱりできなかったという結果になってしまいました。ポストテスト1での反応ですけど、最初はプレテストのときはお金をわしづかみにしていたのですが、このときは、100円と10円と1 円を1 枚ずつ机上の上に置くというような反応をしていました。

これではいけないということで、トレーニング2、一番右のフェーズの方に入っていくのですが、これはトレーニング1の教材と同じもの、同じ教材を使ったのですが、パソコン上だけでは実際の机上の方に般化しないので、パソコンと机上での実際の硬貨の支払いというのをミックスした形でトレー

ニングをしました。トレーニング2の前半の方は、先にパソコン上で構成をして、その後に構成したものを見ながら実際のお金を支払うという手続きですね。この緑のフィールドの方の硬貨を見て、それを見ながら実際の硬貨を机上に払っていくということをやってもらいました。それでできるようになったら、後半のトレーニングの方は、先に机上に実際の硬貨を支払ってもらって、支払いが正解になったらパソコン上で構成してもらうということをやってもらいました。

最後、グラフの一番右端、ポストテスト2ですが、テストを2回連続として、4 試行中3 試行正答、4 試行中4 試行正答ということで、机上の支払いもできるようになりました。

パワーポイントの方に戻ります。結果の2の方に移ります。今のお話を総合しますと、コンピューター教材による硬貨構成トレーニングだけでは実際の方に般化しませんでしたので、実際の硬貨の支払いを組み合わせるということで支払い行動が成立しました。あともうひとつ、実際のお買い物場面も般化のテストをとったのですが、レジの金額表示に注目するように本人さんに促したことで、適切な支払い行動をすることも可能だった、という結果でした。

ということで、パイロット教材の作成のところのお話が今までのところになります。

次は、今のパイロット教材の方が他のお子さん、特に先ほど、モニターになってくれた、その高2の自閉症のお子さんよりも、もうちょっと低い年齢の子でも今の教材が使えるのかとか、あと何か改良が必要なのかとか、そういうことを検討するために、総合支援学校でプロトタイピング、試作開発ですね、試しにつくったソフトウェアを何人かのユーザーの方に試してもらって、ここを直した方がいいよとか、意見をもらいながら開発していくという作業のことをプロトタイピングというのですが、学校の方でプロトタイピングという作業をしていくことになります、というのが今からのお話です。

プロトタイピングの作業の概要ですが、K市の総合支援学校にパイロット教材のモニターとして協力を依頼しました。依頼しましたら、自閉症

のお子さん3名と発達遅滞のお子さん1名がモニターとして参加していただけることになりました。今回の報告は、自閉症の男の子2名の報告だけになります。この4人は、小学部の4年生から6年生で4名集まっていただきました。それぞれのお子さん、みんなそうだったのですが、3けたまでの金額表示に対して、100円、10円、1円硬貨を使用した支払い行動を形成するということを目標としました。もう1つ、この4名のお子さん皆さんそうなのですが、買い物スキルに関する学習目標はちゃんと上がっているお子さんたちでした。一応そういうお子さんたちがこのプロトタイピングの方にモニターとして参加していました。

指導の方ですけど、私の方が実施しました。指導のセッションの方は、お子さんが在籍する教室で実施しました。結構学校の中で何か「研究でセッションをやります」とかという、別室を用意されたりするのですが、できるだけたくさん先生の見ていただきたいということと、もちろんお子さんの担任さんを含めてそうなのですが、できるだけたくさん先生の御意見をいただきましたかったので、別室ではしませんでした。

もう1つ、観察と記録に関しては学校の先生で、今回の研究に関しては、この学校の研究主任の先生に協力を依頼しました。この研究主任の先生ですけど、他の先生に交代するということではなく、固定シフトで観察していただきました。セッションは必ず見ていただくという形でお願いしました。この研究主任の先生には、学校の先生の視点というところから、お子さんの様子であるとか、教材のことを見ていただくという形で御意見をいただいたりしていました。

はじめに、1人目のお子さん、A君です。こういうプロフィールのお子さんで、買い物に関しては、授業とかでスーパーマーケットなどお店を利用することがあったということなのですが、このときは先生が声をかけて、500円玉、ワンコインを支払って、お釣りをもらってくるということは、この時点では可能でした。というお子さんでした。

A君の結果に入るのですが、先ほどのパイロット教材のモニターのお子さんとは決定的に違うのは、グラフのプロットの量です。一応トレーニングの条

件が多いなというのは、見てとれるかと思うのですが、特にこのA君の場合は、グラフの上段の方にあるその集中トレーニングというところで、すごく時間をとってしまって、てこずってしまいました。ここでは、そのてこずった部分でどういう教材を使っていたのかということをちょっとだけお話をさせていただきます。

時間が押していますので、余り詳しくお話しできないのですが、プレテストの方は先ほどのお子さんと同じで、箱の中に入っている硬貨をじゃりじゃりと机の上にじゃあっと流し出すというか、そういう形で反応していました。予備トレーニングAに入っていきますが、正答数が9分の5以下なことが多くて、ちょっとこのままやっても成績が上昇しないかなということで、集中トレーニングをやりましょうということで切りかえていきました。いろんなことを試したのですが、このお子さんは、20円と提示されているのに、30円、40円とオーバーして構成していくようなエラーのパターンが見られていました。ですので、見本金額をオーバーしてクリックするとブーとブラックアウトするとかというような形でトレーニングをしていたのですが、グラフ見ていただいてわかると思うのですが、うまくいっていません。ゼロ試行とか1試行とかの正答数だったので、このやり方ではいけないということで、いろいろ考えたのですが、結局どういうところに落ちついたかということ、集中トレーニングの最後の条件のところです。

結局、硬貨のボタンを押して払うボタンというのを押すまでに、どういう行動連鎖で成り立っているのかというのをもう1回見直してみました。見本の金額と構成するフィールドの両者を観察するということを強化してなかったなということで、それを強化するような手順を入れました。まず硬貨ボタンは私の方が押しました。A君の方は構成のフィールドの方、金額がチャリン、チャリンと変わっていく方を見てもらうということをやって、20円で同一になったら、私がA君の手の下の方に入り込んで、払うボタンの方に私が手をぐっと上に上げていくという、そういう支援をしました。

グラフの方に戻りますけれども、小さくてちょっと見にくいかもしれませんが、三角のプロットがあると思うのですが、このプロットは、A君が

自分から払うボタンに手を伸ばした回数ということでプロットしました。2ブロック、3ブロック目で全部金額が一致したら払うボタンを押すということをA君自身でやってくれるようになって、最後の2プロットはA君が硬貨ボタンも押して構成して、自分で払うボタンを押すということまでできるようになりました。ここまで集中トレーニングをやった後は、予備トレーニングA、B、トレーニング1、2というところまでは他の子と同じで、トレーニングがずっと進んでいきました。ただ、もう1個、トレーニング3と4というのが追加されていますね。ここは簡単にしか言わないのですが、机上でのテスト条件と、あとパソコンのトレーニング条件とで、物理的に類似した設定というのをはじめに入れていて、それをフェードアウトするというようなトレーニングをここではやりました。そういう形で、やっとポストテスト4のところで、適切に電卓の表示を見て支払いができるようになりましたということです。

パワーポイントの方に戻ります。A君の結果の2ですけれども、エラーをできるだけ少なくするために、その最初のパイロット教材に手を加えたのですが、それが四つあります。先ほど私が集中トレーニングの最後の条件6でやったのですが、見本の金額と構成した金額の一致を観察するという反応を強化する手順というのをまず入れました。あとは見本金額の数字の読み上げというのも途中で追加しています。123円という見本が出たら、「1、2、3だね」というふうに言ったりしました。あと、構成反応に合わせて数唱もしました。10円、20円とは言わなかったですけれども、1、2、3というふうに彼がタッチパネルにさわるのに合わせて私の方で数唱して、それをフェードアウトしていきました。

最後、トレーニング3と4の話なのですが、トレーニング場面とテスト場面が物理的に類似するような設定というのも、ここで手続きとして追加していきました。

結果の3です。般化テストの方ですが、最終的にはホワイトボード上に電卓と硬貨を入れる箱を取りつけたもの、これはトレーニングで使っていたのですが、それを提示することで支払いが可能でした。

A君の結果②

- ・ エラーをできるだけ少なくするために、パイロット教材に手続きを追加
 - － 「見本金額と構成金額の一致を観察する」反応を強化する手続き
 - － 見本金額の数字の読みあげ
 - － 構成反応に合わせた数唱
 - － トレーニング場面とテスト場面が物理的に類似するような設定

A君の結果③

- ・ 学校近所のスーパーマーケットでの般化テストでは、ホワイトボード上に電卓と硬貨を入れる箱を取り付けたものを提示することで支払いが可能であった
- ・ 研究終了後、担任が上記の支援デバイスを作成し、保護者を通じてヘルパー利用時に使用するよう提案
→実施に使用し、様々な場所での支払いができたとの報告あり

もう1個。この研究が終わった後に、この子の担任の先生が、今言ったそのホワイトボードの支援デバイスを先生自身が作ってくださいました。別にお願いはしなかったのですが、先生自ら「作ります」ということで作っていただいて、保護者さんにヘルパー利用時に使用するように、担任の先生から提案して下さっていました。そして、実際に使用して、さまざまな場面での支払いができましたという報告は、担任の先生を通じてありました。

B君の方ですが、A君の結果を受けてB君のモニターに入っていました。プロフィールの方は書いてあるとおりです。お買い物に関しては、学校内でのシミュレーションで100円玉を使った支払いとか、あとお釣りをもらう学習というのを実施していたそうです。

B君の結果ですけれども、A君に比べてすごいあっさりしています。A君の結果踏まえてやりましたので、B君の予備トレーニングAの時点で、A君の集中トレーニングの条件6の手続を、B君の予備トレーニングAのところで入れました。あとはもうおおむねA君の手続と同じなので説明はしません。

B君の方ですけれども、もともとのパイロット教材の手続を追加したのは、今お話ししましたが、見本金額と構成金額の一致の観察を強化する手続きということと、あと見本金額の数字の読み上げということも手続きとしては追加しました。さっきA君のときは、あと2つ追加手続きが必要だったのですが、B君の場合は、手続きの追加をしなくてもいいものもありました。

もう1個、お店での般化テストですけれども、私の方が金額の読み上げをすること、それだけで支払いが可能でした。

あと、モニターの終了後ですけれども、これも担任の先生がみずからなさったことで、私からのお願いは特にしなかったのですが、5円と50円と500円硬貨を使用した支払いの学習を実施されておられました。さらにですが、年度が変わって学部も変わってしまったのですが、担任さんが変わってからも、このお金の支払いの学習というのはずっと継続されていました。似たような課題ではもちろんなくて、その担任の先生独自に考えておられたのですが、ずっと長く続くような形で継続はされていました。

B君の結果③

- ・ **学校近所のスーパーマーケットでの般化テストでは、指導者が金額の読みあげをすることで支払いが可能であった**
- ・ **研究終了後は、担任が5円、50円、500円硬貨を使用した支払いの学習を実施**
- ・ **年度、担任が変わってからも、学習が継続されていた**

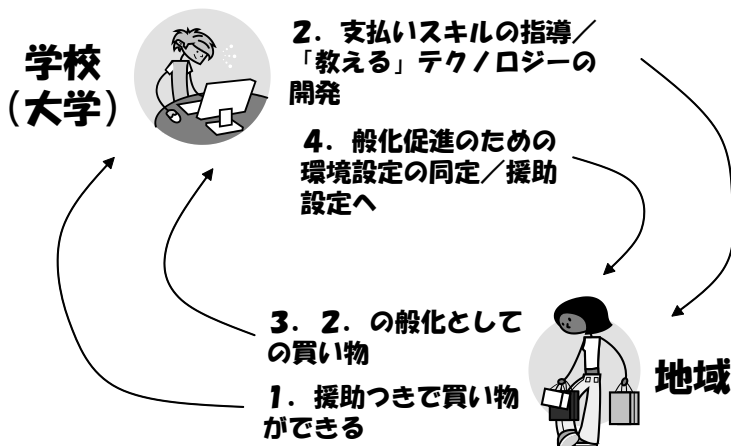


というところで、ちょっと駆け足だったかもしれませんが、パイロット教材の作成の話、あと総合支援学校でのプロトタイピングのお話をさせていただきました。

最後にまとめになります。まずは、地域生活スキルを教えるということで、今回地域と学校、大学も含めて学校が、どういう連関をしていたかというお話をさせていただきます。

まず右下の方で見えにくいかもしれませんが、地域の方でまず前提として援助つきで買い物ができるというのが最初に来ています。この「援助つき」というのは、もともとA君やB君ができていたように、とりあえず500円玉とか、とりあえず100円玉とか、手元にあるお金をとりあえず出せばお買い物ができるとか、もちろん指導者が代行するとか、そういうイメージの「援助つき」です。まずは地域で本人が買いたいものを買えるという状況が、まずここで前提にあるということです。なので、裏を返すと、お金の支払いがお家の中や学校の中でシミュレーションとしてできなければ地域に出せないということではないです。まずは地域に出てやれるということが前提です。

地域生活スキルを教える



次に矢印をぐるっと回して学校の方に行くのですが、2番目に支払いスキルの指導、教えるテクノロジーの開発ということで、これは今回の取り組み、特にパソコン教材の開発というのがこれに当たるのですが、こういうことをやって、やった結果をもって、もう1回3番目、2の般化としてお買い物をもう1回実施する。またお買い物をやって、その結果として、じゃあ般化促進のための環境設定の同定とか援助設定ということで、A君だったら、1回般化テストに行ったら失敗しているんで、どうしたらもう1回地域に出て失敗しないことができるかなということで、A君の場合はホワイトボードとか電卓が必要でしたし、B君ではレジ表示の読み上げが必要でした。そうやって1回外に出て、もう1回学校に戻ってきて、じゃあ外でどういう援助設定だったらやれるかなということを同定して、また地域に出ていくという、全体的にはこういう流れで、この地域生活スキルを教えるという作業をやっていました。

エラーレスが可能になった理由ということで、やっとこの報告のキーワードというか主張点がここでやっと戻ってくるわけですが、今お見せしたぐるぐる矢印の図の2の作業は、硬貨構成課題においては、構成し過ぎたらブーとかと言われる、そういう分化強化ではなくて、行動連鎖からもう1回アプローチしたというのが、まず1個エラーレスが可能になったポイントになりました。

あともう1個は、教材と机上での硬貨の支払いで、物理的に類似した設定というのをつくった、これもエラーレスになった理由の1つのポイントになるかと思います。

あともう1個、ぐるぐるの矢印の図の4の作業の中では、やっぱり指導場面と実際の支払い場面のいずれでも機能する援助設定というのを採用したということで、やっぱりエラーしないでもいいよというような状況が作り出せたのかなということです。

まとめて言うと、今回のこういう作業というのは、アクティブシミュレーションという作業をしたことで、エラーレスが可能になったということになるかなというふうに思います。

エラーレスが可能となった理由

- ・「2.」の作業では…

- 硬貨構成課題において、分化強化ではなく、行動連鎖からアブローチした
- 教材(PC画面)と机上での硬貨の支払いで物理的に類似した設定とした

- ・「4.」の作業では…

- 指導場面と実際の支払い場面のいずれでも機能する援助設定を採用した

では、この今回の取り組みというのは、応用行動分析の流れの中や、学校に関連した作業の中でどういう位置づけなのかというお話ですけれども、今までやってきたことってどんなことだったかというと、地域を巻き込んで、援助、援護の文脈の中で、子供たちのQOLの拡大を図るということで、さっきのぐるぐるの矢印だったら、多分1の作業に当たるのかなというふうに思うのですが、今回のこの取り組みってどういうものだったかというと、学校の教授、教える指導文脈の中でも、子供たちのQOLの拡大を図るということで、やっぱり500円玉を持たせてお釣りをもらうようにするというのは、地域の人でもできる、裏を返せば、学校の先生じゃなくてもできると思います。けれども、教えるという作業の中で、やっぱり子供たちが「勉強は苦痛だ」ではなくて、「勉強って楽しいな」と思ってもらえるような方法を考えて、今回だったらちょっとずつ条件を変えて、ちょっとずつ難しくしていくけど、あまり間違わないでもすむようなやり方、そういう方法を考えていくのは、やっぱり地域の人にはできないし、学校の先生でしかできないことなんじゃないかなというふうに思うんですね。今回はその学校ならではのところ

に焦点を当ててこの取り組みをしたので、そういう位置づけになるかなというふうには思っています。

エラーレス＝○から○

・今までやってきたこと

→**地域を巻き込んで、援助、援護の文脈の中で、子どもたちのQOLの拡大をはかる**

・今回やったこと

→**学校の教授(指導)文脈の中でも、子どもたちのQOLの拡大(正の強化による行動選択肢拡大)をはかる**

最後ですけど、京都市は特に、他もそうなのですが、京都市は個別の包括支援プランですとか、あと個別の指導計画とかに力を入れていますので、最後に指導の個別化ということにも触れたいと思います。今回は金銭支払いスキルの指導パッケージをつくるということで、一定にいろんなお子さんで使える指導プログラムというのを考えてきたわけですが、「教える内容」はお金の支払いということと同じですが、「教え方」はそれぞれ違っていたことは、見てわかっていただけたかと思います。この表はそれぞれのお子さんで必要だったトレーニングの構成要素を挙げています。一番左のラインのこのコラムですけど、パイロット教材をつくったときは、8つぐらいしか構成要素を実は使ってなかったのですが、A君のところでその足りなかった、私たちは別になくてもいいやというか気づかなかったところが、A君のあの集中トレーニングあたりで、これも足りなかった、あれも足りなかったということで、必要な構成要素がどんどん出てきたんですね。

次、B君になったときに、A君と違って不要な要素もありました。単にB君はできる子だから不要だったというわけではもちろんなくて、B君にとって、これだったらエラーレスで学習できるねという要素を組み合わせた。スライドの方にオーダーメイド化する、そういう作業をしたということになります。なので、教材の中に含まれている要素を全部押さえて、今回はA君のところで押さえさせてもらったのですが、要素を押さえて、子供に合わせてオーダーメイド化していくという、そういう作業をすることで、いわゆるマンネリであるとか指導の画一化というのは、こういう作業をすることで回避できるのではないかなということも、今回の取り組みから見えてきたことでしたのでここに挙げてみました。

指導の個別化ということ

表1. 指導要領の個別化を実現するためのオーダーメイドの構成要素の分析

オーダーメイド要素	要素名	要素	要素
学習者オーダーメイド	①	②	③
	④	⑤	⑥
	⑦	⑧	⑨
	⑩	⑪	⑫
学習者オーダーメイド	⑬	⑭	⑮
	⑯	⑰	⑱
	⑲	⑳	㉑
	㉒	㉓	㉔
学習者オーダーメイド	㉕	㉖	㉗
	㉘	㉙	㉚
	㉛	㉜	㉝
	㉞	㉟	㊱
学習者オーダーメイド	㊲	㊳	㊴
	㊵	㊶	㊷
	㊸	㊹	㊺
	㊻	㊼	㊽
学習者オーダーメイド	㊾	㊿	㋀
	㋁	㋂	㋃
	㋄	㋅	㋆
	㋇	㋈	㋉

（注）表1は、指導要領の個別化を実現するためのオーダーメイドの構成要素の分析結果を示す。要素名は、指導要領の要素名を基に作成した。要素は、指導要領の要素名を基に作成した。要素は、指導要領の要素名を基に作成した。

「どの子にもエラーレスで対応可能」な指導パッケージの必要十分な構成要素を押さえ、それから個別に必要な要素を組み合わせる（オーダーメイド化する）こと
→指導の画一化の回避

ということで、駆け足でしたが、私からの報告は以上です。ご清聴ありがとうございました。

（さかもと まき）