

休憩カード

きゅうけい

視覚的なコミュニケーション方法を使用する人が
使える独特で分かりやすいアイコン

作成者: PECS® (Picture Exchange Communication System®)
絵カード交換式コミュニケーションシステム) 教育へのピラミッドアプローチ®の開発者

「きゅうけい」の要求についての詳細、PECS®や教育へのピラミッドアプローチ®の実践についての詳細はピラミッド教育コンサルタントオブジャパンまでご連絡ください。



PYRAMID
EDUCATIONAL
CONSULTANTS

www.pecs-japan.com

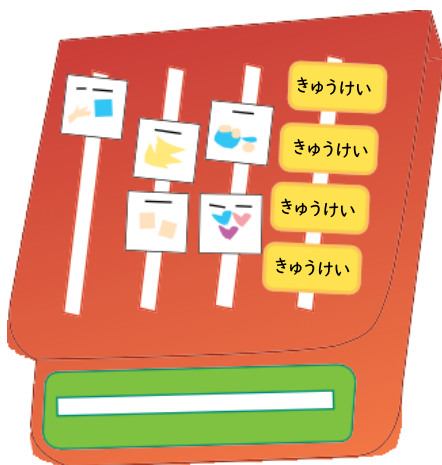
「きゅうけい」の要求

誰もが休憩をとりますよね。たくさんやらないといけない活動や退屈な活動から逃れるため、休憩を取りたいと思うこともあるでしょう。休憩は「活動が終わること、やめること」ではありません。なぜなら私たち大人は休憩（休暇など）した後、前の活動へ戻るからです。大人には仕事中に与えられた休憩時間がありますし、上司に頼んで少し休憩させてもらうこともあるでしょう。小学生には20分休みや10分休みがあり、少しでも好きなことをして遊べる休憩もありますが、中高生になると授業と授業の間や昼食時に休憩をとることになります。複雑なコミュニケーションのニーズがある学習者達も休憩が必要なので、休憩をとります。落ち着いて効果的な方法で休憩が必要であることを知らせることが出来なければ、学習者たちはしばしば課題から逃げるために不適切な行動をとってしまうことがあります。

学習者に「きゅうけい」カードを使用させる指導は、学習者が休憩を必要としている時にしか教えることができません。普通、退屈な作業、やることがたくさんある課題、難しすぎるタスクは学習者が休みたいと思うでしょう。

また、強化率が低すぎる場合も（強化子をあまり、もしくは全然得られていない）学習者は休憩を求めてきます。このような学習者が休憩を求める状況を把握したら、教え始めることが出来ます。「PECS® 絵カード交換式コミュニケーションシステムマニュアル」第2版（フロスト&ボンディ、2002年）で説明している2人制プロンプト手続きを使用し、以下のスキルを教えます。

- コミュニケーションパートナーは、学習者に課題を課します。身体的プロンプターは、学習者が状況にそぐわない行動をとる前、またはとろうとした瞬間に、「きゅうけい」カードをコミュニケーションパートナーへ手渡すように促します。コミュニケーションパートナーは、学習者を「休憩できる場」へ誘導し、2～3分のタイマーを設定し、その場で何もせず休憩してもらいます。タイマーが鳴ったら、学習者は休憩前にしていた活動に戻らなければなりません。きっと学習者はもう一度休憩を望むと思われるので、同じ対応を繰り返します。



- 学習者が自発的に休憩を要求するようになったら、活動中または特定の時間内に何回休憩できるかをわかるように視覚的に提示していきます。（私たちが1年間に何日休暇があるか知っているのと同じです）。例えば、学習者に数枚の「きゅうけい」カードを渡しておきます。まず、特定の時間内に通常使用する枚数よりも多めのカードを学習者に与えておくところから始めます。学習者が「きゅうけい」のカードをコミュニケーションパートナーへ渡した際、学習者にはそのカードを返しません。

長い時間をかけて、作業時間内もしくは特手の時間内に利用できる休憩の回数を徐々に減らしていきます。絶対休憩を取る機会をなくしてしまうことはしないでください！平均的には 2～3 時間おきに休憩を取るのが皆さんの学習者にとって適切でしょう。

もし、学習者が休憩を何回も取ったり、欲しがったりする場合、レッスン内で獲得できる強化子と、その強化子に学習者が気づいているかどうかを評価してください。

強力な強化システムの設定の仕方と使い方についての詳細は、**教育へのピラミッドアプローチ®第2版**、(ボンディ、2011 年)をご参照ください。

「きゅうけい」の指導法に関する詳細は「**PECS トレーニングマニュアル**」第 2 版(フロスト&ボンディ、2002 年)にある 253–257 ページをご参照ください。