

第 1 2 章

日々の生活の中で：教育へのピラミッド・アプローチの実際

アン・オーバーキャッシュ、教育学修士

おめでとうございます！ あなたはこの『教育へのピラミッド・アプローチ』をここまで読まれて、きっと多くのことを学ばれたはずです。また、子どもたちの新たな可能性に、やる気満々なはずです。しかし、これまで学んだことを、実際の生活に生かすには、どうすればよいかわからないかもしれません。ピラミッド・アプローチの各概念を説明するために、すでにたくさんの例を紹介しましたが、実際の学校や地域、家庭の日課の中で、ピラミッド・アプローチの技法を実行する様子を可視化することはしばしば困難です。この章では、3教室と2家族を訪問して、これら極めて重要な考えの多くが、子どもたちの一日の中に、どのように切れ目なく組み込まれているかを見ることにしましょう。

子どもたちをのぞいてみる前に、復習しておきましょう！ ピラミッド・アプローチは、学習の科学を確固とした基盤としていることを忘れないでください—すなわち、しっかり秩序があり法則があるということです。この基盤は、学習理論（応用行動分析）の分野での厳密な研究を可能にしてきました。《教育へのピラミッド・アプローチ》における9つの要素はすべて、応用行動分析（ABA）において重要な要素です。とても重要なので、まず取り組まなければならない要素が、いくつかABAにはあることに、ずいぶん前からボンディ博士は気づいていました。まず取り組むべき4つの要素は、ピラミッドの基盤や土台の役割を担っています。もしそれに正しく取り組まないなら、実際のレッスン計画をいくら考えてもうまくいかないでしょうし、期待したほど効果はあがらないでしょう。その4つの要素とは：

機能的活動

強力な好子

機能的コミュニケーション

状況にそぐわない不適切な行動

基盤となるこれら4つの要素に取り組んだら、次に重要なのは適切なレッスン計画です。それらは指導に関する要素であり、ピラミッドの頂点を作り上げる4つの稜線です。あなたのレッスン計画が緻密なものであれ、略式のものであれ、あなたが関わる子どもの学習効果を最大限に高めるためには、その4つの要素に取り組まなければなりません。その4つの要素とは：

般化

レッスンの型式

指導方法

エラー修正法

データの収集と分析はすべての要素を接合する接着剤の役割を果たします。子どもが進歩しているのか、していないのかに関するデータを入念に収集し分析することで、どう指導すればよいのかの最良の判断が可能になるのです。

本章では、まず子どもたちと周囲の状況について説明してから、その後は別々の時期に分けて話を進めることにします。すなわち就学前、中学校、高校での様子を見ることにします。それぞれの時期の2人の子どもに焦点を合わせますが、他の人たちも（子どもも職員も含め）それぞれの場面で必ず活動しているのです。最後に、2つの異なる家庭の様子を見て本章を終わりにしましょう。様々なレベルのいろんな活動に関わっている個々の子どもについて、いろいろな場面での《ピラミッド・アプローチ》の実践がお分かりいただけるでしょう。それはあなた自身の状況となにほどこ似ていることに気づかれるはずですし、おそらく職場や家庭に《ピラミッド・アプローチ》を組み込む方法についての洞察を得ることにもなるでしょう。

新田先生の就学前クラス

新田先生は地域の小学校の中にある特別支援教室で教えていて、子どもたちには全員自閉症の診断がついています。自閉症とは診断されていない子どもたちとの統合教育の機会が、必要に応じて子ども一人ひとりに与えられ、それは小グループ活動と大グループ活動の両方の形で行われます。教室は視覚的にエリア分けされています。エリアとしては、朝食やおやつを食べるテーブルがキッチンの近くに置いてあり、スタッフと子どもたちはそこで食事の後片づけはもちろん、食事の準備も行います。1つの壁の前は、派手な色の敷物を敷いた大きなエリアで、大グループ活動がいろいろ行われます。たとえば、ことばのグループ、運動グループ、朝の会などです。窓のそばには小さな自由遊びエリアがあり、そこにはおもちゃ棚や、ビーンバッグ、本棚が備わっています。また、ドアのすぐそばに、コートやバッグを収納するための各自の整理棚があります。P E C Sや他の補助代替コミュニケーションの道具はそこに置いてあるので、それらを使う子どもは教室に入るときに取って行きます。新田先生は、先輩の先生からアドバイスを受け、子どもたちが自立して学習する場所と、先生と1対1で学習する場所を分けないようにしていました。新田先生のクラスの子どもたちには特別なニーズがあるにしても、先生は、クラスの子どもたちを同年齢の子どもたちと一緒に学ばせるようにしています。そして普通教育の就学前クラスには、パーティションで区切られたスペースはありません。個別に区切られた空間のないこの環境で、先生は個別指導を行っています。

教室をざっと見まわすと、計画的にデータ記録用紙がクリップボードに挟んであるか、壁にテープで貼ってあります。新田先生が長年にわたって学んだことの1つが、データ記録用紙は1日中いつでもすぐに記入できる場所にないと、誰もデータを集めようとはしないということなのです。もちろん、だからと言って、有意義な指導ができていないということではありません。しかし、この重要な情報がないと、その指導について正しい判断ができないということになります。また、この教室を見学する人は、大きくてカラフルなポスターが貼ってあることにも気づくでしょう。そのポスターには、一人ひとりの子どもの関連情報が書かれています。そこには、子どもたちについて、その時点で先生たちが大切だと思うことは何でも書きこみますが、少なくとも、現在好きなモノ、9つの重要なコミュニケーション・スキルを含めたコミュニケーションの目標に関する現状、現在嫌いなモノ（特に子どもが、「いない」を伝えることを習得中、あるいはP E C Sのフェイズ3 Aに取組中の場合）、1日の好子最低限提供率、そして現在取り組んでいる状況にそぐわない不適切な行動は書いておくべきです。この情報は、クラス

全体を円滑に運営するためにはとても重要です。

どの子どもについても必要な情報が即座に手に入れば、指導スタッフは、1日を通してできるかぎりのことに備えることができるでしょう。皆が見ることができるこの大ポスターに加えて、その他必要な情報を、1日を通して計画的に掲示すれば、必要な時にはいつでも確認できます。たとえば、一人ひとりの子どもの好きなモノのリストを、小さなおもちゃや食べ物を入れた区分けされた小さなトレイのふたの上に置いておきます。このやり方で、スタッフは子どもがトレイの中のどれを誰が好きなのかを、いつでも《知る》ことができるのです。これは大したことではないように思えるかもしれませんが、このやり方によって、活動を一旦やめて、それぞれの子どもの好みについて考えなければならない時間を短縮することができ、今現在のレッスン目標に取り組み続けることができるのです。現在、この教室には子どもが6人いて、この章ではその中の2人に注目します。

啓ちゃんは4歳の男の子で、現在のところ、音声言語コミュニケーション・スキルはありません。彼は絵カード交換式コミュニケーション・システム（PECS）を使ってコミュニケーションを取っており、フェイズは5です。視覚的なコミュニケーション・システムに加えて、1日を通して活動場面の移行のために視覚的スケジュールを使っており、運動や作業療法のような特定の活動の中でも視覚的スケジュールを使っています。現在啓ちゃんは、視覚的な強化システムでトークンを使っています。彼のトークンには、彼の好きなキャラクターを採用して、『101匹わんちゃん』のダルメシ안의シールを使っています。新田先生は、そのシールをラミネートして、マジックテープを付けておきます。そうすることで、他の先生たちも、1日中必要に応じてそのシールを啓ちゃんに与えることができるのです。

啓ちゃん

好きなもの	嫌いなもの	コミュニケーション	強化
ダルメシアン 羽 のり 色鉛筆 チーズ プレッツェル ジュース ミルク	指人形 騒がしい音楽 プリン	PECS フェイズ5 属性語 視覚的スケジュール 首を縦横にふって、はい といいえ 身振り	変時隔（VI）3分 *活動場面の移行の時や あまり構造化されてい ない時間帯でも使う

標的行動	機能的に等価な代替行動（FEAB）
叩く	音楽の音量を切るまたは下げることがを要求する 嫌いなアイテムを与えられた時に「いらない」を表現する

道子ちゃんは5歳の女の子で、機能的コミュニケーションとして発語を使っています。道子ちゃんの音声言語コミュニケーション・スキルは、年齢を考えると非常に高度に発達していますが、言葉の対人的な面で苦労しています。道子ちゃんの先生たちは、言葉の理解に関して、視覚的な支援をかなりたくさん行っています。また日常的に、視覚的スケジュールも視覚的強化システムも使っています。道子ちゃんは、テレビの人気クイズ番組の名前を構成する文字をトークンにしています。文字トークンを集め

終わったら、友だちか先生かどちらかを指名して、ゲーム機やタブレット端末でそのクイズゲームを数分間楽しめます。

道子ちゃん

好きなもの	嫌いなもの	コミュニケーション	強化
ディズニーに関すること とならなんでも 小さなフィギュア バター ケチャップ パズル コンピューター・ゲーム 言葉あそび 言葉パズル	勝てないこと 間違えること チーズ ポップコーン	要求はすべて発語 視覚的に「手助け」を要求する 発語で「はい/いいえ」 文字のスケジュール	活動場面の移行の時や あまり構造化されていない時間帯で、変時隔 (VI) 5分

標的行動	機能的に等価な代替行動 (FEAB)
活動停止 (機能は追加的な注意獲得)	がっかりしたことを先生たちと共有する * さらに、この標的行動をとらなければ、先生と 1 対 1 で活動する時間を余分にもらえる
大声で叫ぶ (手助けが必要な時に)	視覚的なカードを使って「手助け」を要求する

朝日先生の中学校クラス

朝日先生は、地域の中学校で特別支援を担当する先生です。先生は、19人の生徒を担当していますが、生徒のほとんどは、必要に応じて朝日先生のクラスで学ぶこともあれば、別のクラスで学ぶこともあります。教室の中央部分に個人用の机と椅子が10組あります。教室の後方には、5～10人の生徒でグループ活動をするエリアが作られています。このエリアは、言語訓練や朝の集まり、その他のグループ活動などに利用します。そして一方の壁際にはコンピューターが数台置かれています。生徒たちは1日を通して何回も教室を出たり入ったりします。そのため、指導する先生たちは、特別支援教室内か、校内の別の場所か、どちらで指導をするのか、また、生徒と1対1で指導をするのか、グループで指導をするのか、そういうことを1日の様々な時間帯で計画してスケジュールを作り、担当の先生の名前を記入します。

1週間の指導スケジュールが複雑なので、先生たちがどこで誰の指導をするのかがいつでもわかるように、細かく色分けした視覚的なスケジュール表を、黒板の上に朝日先生は貼るようにしています。そのスケジュールをラミネートしたものを、先生たちは各自持っていて、スケジュールを変更する際には修正マーカーで記入します。先生たちは、担当する生徒とグループを順繰りに変えていきます。このことは般化に役立ちますし、生徒が1人の先生に依存しすぎてしまう可能性が減ります。生徒一人ひとりの好みやその他の関連情報を、すべて1ページにまとめてクリップボードに挟み、それを一日中各生徒のそばに置きます。そうすることで、一日のうちのどの時点でも、ある生徒を担当することになった

先生は、その生徒の情報をすぐに手に入れることができるわけです。あらゆるデータ用紙に加えて、各自のクリップボードには、手早くメモするためのスペースを設けたスケジュールも挟んでおき、それを毎日生徒に持ち帰ってもらいます。これにより朝日先生は、生徒の現状をすばやく確認することができ、毎日学校から家へ連絡報告をすることができるのです。生徒の親には、このシートに毎日サインしてもらい、先生に伝えることが重要だと思われる情報は、何でもシートの裏側に記入してもらうことにしています。

この中学校に通う生徒たちはみな、教室の近くにあるロッカーを使っています。朝日先生は、生徒全員のホームルーム担当です。毎日午前と午後の2回、学校家庭間の連絡帳をすべて集約し、関連情報のデータ用紙をすべて集めておきます。1日を通して、教室移動の際にはベルが鳴るので、その音を合図に、生徒たちは一緒に移動をします。また、教室はとても狭いのですが、生徒が自由時間にリラックスできる場所が教室内に用意されています。そこには、ビーンバッグや雑誌、ジグソー・パズルがあり、1年の間には生徒の好みも変わるので、それに応じて多種多様な活動やアイテムを提供することになっています。別の場所には、休憩のエリアも用意してあります。ここにはイスがあるだけで、他のアイテム/活動はありません。生徒が作業中に休憩を要求してきたら、決まった時間その休憩エリアで過ごし、終了の合図音が鳴ったら再び作業に戻るようになります。この章では、哲夫君と信一君の典型的な日常生活の様々な部分に焦点をあてながら進めていきます。

1日を通して哲夫君は、高性能の音声発生装置（Speech Generating Device: S G D）をコミュニケーションに使っています。哲夫君はS G Dを使うのがとても上手で、もし使いたいアイコンを見つけることができない時には、アイコンの検索機能がついているので、文字を入力してアイコンを探し出します。もう一つの方法として、文字を書いて伝えることもできます。哲夫君はほとんどの科目で学年相応のレベルで取り組んでおり、普通教育の授業では、理解度をモニターする必要がたまにある程度です。自然にそして気軽に教えたり手助けしたりする同級生グループができあがりました。その学校の行動分析家は、具体的なソーシャル・スキルを学ぶための構造化された指導セッションを、哲夫君と同級生グループのために始めました。普通教育の授業の中で、この同級生たちは、必要に応じて強化とリマインダーを提供するのです。

哲夫君

好きなもの	嫌いなもの	コミュニケーション	強化
ハイスクール・ミュージカル 吸血鬼の本 歯ごたえのある塩味の スナック菓子 レモン・キャンディ ミニマシュマロ 味付き炭酸水 複雑なパズル 複雑な模様	近くに寄られること タマネギ うるさい場所	表出のコミュニケーションにはS G D	変時隔（VI）5分

標的行動	機能的に等価な代替行動（FEAB）
つねる （人から離れるためや うるさい場所から逃れ るため）	人に離れてもらうことを要求する 静かな場所で休憩することを要求する 耳栓を使う、もしくはイヤホン付きの iPod を使う
ロッキングやハミング （スケジュールの不確 実さや突然の変更に誘 発されて）	いろいろなスケジュールを作成して使うことを手助けする ルーチンの《変更》を受け入れる 静かな場所で休憩することを要求する

信一君は、音楽に関するものなら何でも好きです。おおらかな性格で、何年もかかって、たくさんの友だちを学校で作りました。言葉の発達に遅れがあり、まったく発語がなかった早期療育や就学前教室、幼稚園時代には、チームで P E C S を実施していました。表出コミュニケーションに関しては、視覚的支援はもはや必要ではありませんが、理解コミュニケーションに関しては、学校にいる間は視覚的支援があることでとても自立的に生活できています。特にスケジュールをタイプしたり書いたりすることを、毎日の最初の活動としています。ほとんどの生徒は、A 日程と B 日程のスケジュールをさっさと記憶してしましますが、必要な時に確認できるスケジュールがあれば、信一君はいっそう自信を持って活動間の移動ができます。信一君の一日のスケジュールはマス目を書かれた紙にプリントされ、視覚的強化システムを入れたマス目も付いています。お金の概念はたくさん習得しており、課題実行や仕事ぶりを自分自身でモニターすることができるので、視覚的強化システムのご褒美は必ずお金にして、自分でモニターすることができるだろうと、彼と先生たちとは合意しました。1 ポイントは、1 ドルの価値があります。信一君の iPod には、15 分の変動間隔で振動するアプリが入っています。iPod が振動を感じたり振動音が聞こえるかしたら、自分の行動を自分で評価して、課題に取り組んでいたら、1 ポイントを自分で自分に与えることになっています。5 ポイント目をもらったら、10 分間の休憩をとり、iPod で音楽を聴いたり、他の好きな活動をしたりできます。あるいは 5 ドルを《預金》することもできます。《預金》することを選択した場合は、そのことを預金通帳に記入します。お金が貯まったら、先生たちは信一君および保護者と一緒にちょっとしたショッピングモールを開き、そこで信一君は何かご褒美のアイテムを預金で買うことができます。アイテムは主に、音楽 CD、ゲーム、チョコバー、デザートといったものです。信一君がその日に稼いだポイントに加えて、とてもよく仕事をしたり、新しいソーシャル・スキルを使ったりしたら、《ボーナス》ポイントを与えます。

信一君

好きなもの	嫌いなもの	コミュニケーション	強化
音楽（特定の CD） 小さいチョコバー 音楽雑誌 作詞や作曲 ランニングマシンで走ったり、運動したりすること	オリーブ マッシュルーム	表出のコミュニケーションはほとんどが発語 1 日のスケジュールや活動スケジュールは文字で示されている	変時隔 15 分の自己評価による、お金を使った視覚的強化システムを、1 日のスケジュールと組み合わせて用いる。

標的行動	機能的に等価な代替行動 (FEAB)
現在特になし	

三科先生の高等学校クラス

三科先生のクラスは、大規模な高校にあります。現在、12人の生徒に対する支援を調整しています。その中の何人かは、一日中このクラスで学んでいます。ただし、それぞれの生徒の必要に応じて、体育、美術、技術はそれぞれのクラスで学んでいます。週ごとに計画されている体育の授業に加えて、担当している生徒のほぼ全員に、フィットネス・スタジオで、毎日エアロビクスや他のフィットネス運動をする時間があります。障害のある大人の多くは、障害のない人と同じように肥満に悩んでいることを三科先生は知っており、フィットネス運動が生徒にとって楽しみとなり、毎日の生活に欠かせないものとなるよう努力しているのです。さらに、多くの大人は、生活の余剰時間の娯楽や余暇活動の1つとして、様々なフィットネス運動をする、ということも先生は知っています。生徒たちに様々な活動を経験させたいと先生は思っています。そうすれば、生徒がその運動に興味を持ってくれば、学校以外の生活でも、その運動をしてくれるかもしれないからです。以前受け持った生徒の中には、級友と一緒に水泳大会や陸上大会、ウエイトリフティング大会に参加した人もいました。

宝石やヘアー・アクセサリーに最近花子さんは興味をもつようになったので、家でも学校でも、ワクワクするような新しい可能性が広がりました。花子さんは言葉は話ませんが、1日を通してPECSを使って上手にコミュニケーションをとっています。花子さんは、グループホームにパートタイムで最近入居しました。所定の場所に写真スケジュールがあると、1日を通して様々なルーチンを花子さんは自立して行うだけでなく、PECSを使ってコミュニケーションも取る姿に、グループホームの誰もがとても感動しています。そのホームを利用している人たちは皆、自分たちのホームの運営全般に毎日とても忙しいので、先生たちは新しいルーチンをいくつか教えることを計画しています。特にスーパーでの買い物、食事の準備、庭仕事や園芸などです。花子さんは、トークン制の視覚的強化システムをずっと前から適切に使っています。花子さんは宝石に興味を持つようになって、いろいろなものを装飾することが楽しみになったので、自分のトークンと同級生の女の子のトークンを、きらびやかなものに変えました。花子さんがとても上手にその作業をするので、花子さん担当の作業療法士はとても感動しました。と言うのも、その作業では強力な接着剤を使うので、花子さんは手袋をはめなければならず、手先の微細運動能力が必要な課題に長時間粘り強く取り組まなければならないからです。これは実に好子が強力なことの証拠です！

花子さん

好きなもの	嫌いなもの	コミュニケーション	強化
プリン アイスクリーム クッキー 雑誌	微細運動能力が必要な課題 新しい食べ物に挑戦すること	P E C Sのフェイズ6 (写真) 写真のスケジュール 「手伝って」と「休憩」をカードで要求する 「待って」カードに応じる 首を縦/横にふって「はい」と「いいえ」を表現する。	変時隔20分の視覚的強化システム

標的行動	機能的に等価な代替行動 (FEAB)
イライラすると自分をつねる	「休憩」を要求する リラックス/落ち着くために接着剤と小物を使う
他の人をつねる	「手助け」を要求する

芳雄君はとても勤勉です。課題を完成させるときには、とても集中することができます。課題を完了して《やること》リスト (“ To Do” list) の項目にチェックをする時が、芳雄君の至福の時です。母親によると、彼は小さい時からいつもお母さんのお手伝いをしてくれて、家事を手伝うことができるときに、最大の満足感を味わったそうです。芳雄君は小さいころ電気掃除機に夢中になったので、母親は芳雄君の誕生日プレゼントに、おもちゃの掃除機を買ってあげました。彼は自分専用の掃除機を持てたことにとても喜んでいましたが、それも母が使っている本物の掃除機のように「動かない」ことがわかるまでのことでした。担当の先生たちは、彼の在学中、あらゆる課題に彼の手助け趣味を組み込むようにしました。中学生の時には、就学前クラスの《ヘルパー》でした。食器を食器洗い機に入れたり、お皿を手で洗ったり、通学用バッグに持ち物を詰めたり、掃除機をかけたりなどをして、そのクラスの先生たちの手伝いをしていました。毎年、個別教育計画作成の際に、芳雄君が希望したのは、完璧に環境を清潔に保ち整理整頓をする手伝いのできる仕事、つまりホテルやオフィス・ビルでの清掃の仕事でした。彼はお金の概念も理解していて、最初の給料をもらった時にはとても喜んだものです。現在彼は、地元のホテルで、技術主任の助手として働いています。週5日午前中の勤務で、毎日出勤したらウキウキしながら制服に着替えています。2週間ごとに給料〔小切手〕をもらうことはちゃんとわかっていますが、休憩時間に iPhone でネットサーフィンして、NASCAR（全米自動車競走協会）の最新情報を調べたり、お気に入りの掃除用品や整理整頓用具を販売している業者のサイトを見たり、同僚とおしゃべりをしたりすることも芳雄君の楽しみです。しかし忘れっぽいところがあるので、休憩が終わる時間に iPhone のアラーム機能を使って、休憩終了時刻を忘れないようにしています！

芳雄君

好きなもの	嫌いなもの	コミュニケーション	強化
モノや場所の整理整頓 ハイタッチ/他者からの承認 コンピューター・ゲーム NASCARについて話をする こと 掃除道具や用品	乱雑なこと	表出は発話	給料（2週間に1回） 1日に2回、自分で行動を評価する

標的行動	機能的に等価な代替行動（FEAB）
許可を得ずに他の人のスペースを掃除してしまうこと	その行動をしていないことを分化強化する（DRO）

登校：新田先生

新田先生は、生徒が登校してくるまでに、毎日しっかりと準備をしておくことが、成功に導く鍵だと固く信じています。活動場面の移行をできる限り滑らかに行い、教材を準備し、それが置いてあると予想できる場所に置いておくといった努力は、やるだけの価値があります。先生たちは全員、別々の仕事にそれぞれ責任を負っています。そして担当する仕事を、先生たちは交代で行います。それは特定の仕事に燃え尽きてしまわないためです。仕事の内容としては、絵や写真1枚での指示書や複数枚での視覚的スケジュールを準備したり、朝食^{訳注1}とおやつの準備をしたり、好子を入れるトレイにたくさん好子を入れておいたり、1日分あるいは1週間分の記録用紙を挟んだクリップボードをグループ活動用と個別活動用に用意したり、掃除機をかけたり、お皿を洗ったり、おもちゃやテーブルを消毒したりするなどです。

生徒それぞれの整理棚が、ドアの近くに設置されています。補助代替コミュニケーション・システムを使っている生徒の場合、それをトークンボードやその他の強化システムと一緒に整理棚に置いておきます。啓ちゃんは、朝登校してきたときに、母子分離が難しいことがあるので、先生たちは、啓ちゃんが教室のドアに近づく時に、最初に使える好子について合図します。彼の好子であるダルメシアンが使えることを合図すると、教室の中に滞りなく入ることができるのです。いったん教室に入れば、啓ちゃんは自分の整理棚をすぐに見つけます。なぜなら、彼の整理棚は派手な紫色のテープで縁取りしてありますが、その色は彼のバッグのストラップに付けてあるリボンと同じ色だからです。この方法は、他の生徒たちにも年度初めには使っていましたが、自分の名前や、名前と一緒に貼られた好きなキャラクターのシールによって、自分の整理棚がどれか分かるようになるにつれ、この縁取りテープは徐々に外していきました。もちろん、啓ちゃんの整理棚にはダルメシアンのシールです！

新田先生は、3～4週間ごとに整理棚の場所を変えようと計画しています。たとえ整理棚の場所を変えても、生徒たちは自分の整理棚を決して間違えないようになったら、場所ではなく、名前やシールで自分の整理棚がどれかを判断していると確信できます。啓ちゃんは大好きなダルメシアンのフィギュア

¹〔訳注〕米国では就学前クラスの児童は登校してから朝食をとる。低所得階層の子どもは、政府から支援を受ける。

をもらうことを目指して、シールを集めています。そのシールは、登校してからのルーチンを完了した場合にもらえるのです。ルーチンは、バッグをおろす、バッグの中身を出す、先生の机の上に連絡ノートをおく、スケジュールをチェックする、トイレに行く、スケジュールをチェックしてテーブルにつき、その日の最初の活動に参加するといったことです。通常、1日の最初の活動は、ちょっとした操作系の活動です。今日は、様々なパズルが用意されています。啓ちゃんは、準備してある色々な種類のパズルの中にダルメシアンのパズルがあるのを見つけると、すぐに他の生徒たちと一緒にパズルをしたがりまゝす。パズルをすぐに始めたくてたまらなくて、啓ちゃんはすぐにP E C Sで『パズル』+『ください』と文カードを組み立てて先生に要求します。そこで松岡先生は、啓ちゃんに2つのパズルを提示します（ダルメシアンのパズルとミッキーマウスのパズル）。そして、もう1枚カードを貼るスペースを文カードに作り、コミュニケーション・ブックの表紙には、ダルメシアンとミッキーのカードを貼ります。啓ちゃんは、すぐにダルメシアンのカードを文カードに貼り、松岡先生に渡しました。先生は文を《読み》返し、その時啓ちゃんはカードを1枚ずつ指さします。読み終わったら、ダルメシアンのパズルを先生は啓ちゃんに渡します。啓ちゃんは早速パズルにとりかかります。

他の子どもたちが全員パズルのテーブルに着いたら、松岡先生は、大きなパズル・ピースと小さなパズル・ピースを手に取ります。大きい方が、啓ちゃんのパズルに合う大きさです。どっちのピースが欲しいか先生は啓ちゃんに尋ねます。啓ちゃんが「パズル・ピース」のカードに手を伸ばし始めたその時に、先生は「大きい」のカードを指さします。啓ちゃんは「大きい」のカードを文カードに貼り、「パズル・ピース」と「ください」のカードを文カードに貼って文を完成させます。この意欲を高める活動の間に、さらにいくつかの属性語を使った要求を先生は啓ちゃんから引き出そうとします。

啓ちゃんにとって今日の活動は、それ自体とても意欲を高めるものですが、それでも課題に取り組んでいることに対しても、ダルメシアンのシールをもらえるのです。パズルを片付ける時間になった時には、交渉はすでに成立していることを、子どもたちは喜ぶだろうということが、先生たちにはわかっています。生徒たちは全員パズルを仕上げることに夢中になっているので、新田先生と松岡先生は、はい/いいえのコミュニケーションの指導を啓ちゃんにする機会を2、3回設けることにします。これは啓ちゃんには比較的新しいスキルです。啓ちゃんの好きなアイテム、あるいは好きではないアイテムを提示して、「これほしいですか？」と尋ねます。啓ちゃんの反応に従って、「はい」の時にはうなずくことを、「いいえ」の時には首を横に振ることを、背後からプロンプトします。このとき、背後からの身体的プロンプトは最小限にとどめる必要があり、最終的には自力で「はい/いいえ」のジェスチャーができるようにします。先生たちは、この報告期間^{訳注2}が終わるまでには、啓ちゃんは「はい/いいえ」のジェスチャーを習得す！と先生たちは確信しています。初めは、このスキルを適切に指導するには先生が2人必要なので、実行不可能ではないかと心配していました。しかし、この場合のように、レッスンの中に練習機会を組み込むと、数日後にはこのスキルのデータが20～25回も取れたことに、先生たちは驚きました！！

I E Pの目標の多くは、1日の各活動に関してと同様に、各生徒に関しても立てられます。新田先生は、これが生徒一人ひとりの目標に取り組む最良の方法だと考えています。ある意味では、個々のスキルを別々にして、習得するまで教える方が容易に思えるかもしれませんが、しかし、このやり方で教えると、スキルを習得した後に般化させるためには、もっと時間が必要になるということが、先生には経験からわかっています。学校の内外での毎日の生活で必要なスキルを、生徒たちに確実に習得させるため

²〔訳注〕教師は、四半期毎に進捗状況を報告しなければならない。

には、初めから般化を計画しておくことがとても役に立つのです。このレッスンの中で、微細運動スキル、課題に集中し続けること、手助けを要求すること、簡単な要求をすること、複雑な要求をすること、「はい」と「いいえ」で応答すること、さらには友だちに要求することに取り組む子どももいます。友だちへの要求は、2種類のパズルのピースが《偶然》混ざり合った時に促します。パズルを完成させるために、特定のパズル・ピースを生徒はクラスメートに要求することを教わります。最初は、要求することにも、要求に応じることにも、たくさんプロンプトする必要がありましたが、この活動を構造化して促したので、友だち同士での要求が増え、新田先生と松岡先生はとても喜んでいきます。

新学年当初、道子ちゃんは登校しても、お母さんと別れて教室に入ることを、とても嫌がりました。初日には、道子ちゃんと母親はともに泣いてしまいました。両親によると、場面の移行は道子ちゃんには難しいということでしたが、教室への移動も同じ結果になりました。しかし、約1週間経つと、とても喜んで教室に入れるようになったのです。新田先生と松岡先生は、生徒全員が好むアイテムをできるだけたくさん教室内に備えるよう努めました。最初の1週間は、生徒たちを活動から活動へと移らせることに時間を費やしました。しかし、できる限り多くの好子を少しずつ与えて、常に略式の好子アセスメントを行うことに集中しました。そして、特別なデータ記録用紙を、計画的に配置したクリップボード一つ一つに挟んでおきました。そのデータ記録用紙には、各生徒の名前と、単に大きな四角い空欄が設けてあります。1日を通して、生徒の好子、もしくは好子になりそうなものに、先生たちのうちの誰かが気づいたら、それを記入するのです。たとえば、道子ちゃんが、着替えをするエリアで、魔法の棒と黒のシルクハットとミニーマウスの耳で遊んでいたら、その情報をデータ記録用紙の道子ちゃんの欄に記入します。もし、それぞれの生徒の好みについて記憶だけに頼っていたら、きっと忘れてしまうことがあまりにも多いということが、新田先生には分かっているのです！

朝の場面移行は問題なくできるようになったとしても、新田先生は道子ちゃんの視覚的強化システムと、理解コミュニケーションのための他のすべての視覚的な支援具を使い続けます。行動問題が改善されたり解消されたりしても、そのことに重要な役割を果たした視覚的支援具を取り去ることは間違いだということは新田先生にはよく分かっています！課題をすればクラスの誰かとクイズゲームができるけど、その課題をするかどうか、新田先生は道子ちゃんに尋ねます。道子ちゃんは、『する』と即答します。これが《交渉》の始まりです。平均して5分ごとに音が鳴るように設定してあります。音が鳴った時に、あらかじめ決めた活動またはレッスンに取り組んでいたら、道子ちゃんはトークンを1つもらうことができます。先生たちのうちの誰かが、トークンを渡すか、もしくは道子ちゃんの大好きなクイズゲーム名を構成する文字が全部入っている缶を渡して、1つ取ってもらうことにしています。彼女はゲーム名の文字を探すのが好きなので、その時の状況にもよりますが、次の文字を探して、見つけた文字を自分のトークンボードに貼って行きます。彼女の好きなクイズゲームの名は14文字です。そのため、彼女が選ぶスタッフもしくは友だちとゲームをすることができるまでには、理論的には70分かかります。しかし、全部の文字を手に入れるまでにそれほど長時間かかることはめったにありません。なぜなら、先生たちは熱心に分化強化を行い、1度に2文字以上渡すこともあるからです。また、音が鳴ったときだけ文字を与えるという基準をやめて、特定の能力発揮に対しても文字を与えるという基準に変えることもあります。たとえば、彼女にとって少し難しい算数の問題を解くことができたなら、正解1つにつきトークンを1つもらうということもあるでしょう。そのため、たいていは35分～40分くらいで、大好きなゲームができるのです。

道子ちゃんは、この日の午前の活動に啓ちゃんと同じようにワクワクしているので、カバンの中身を

出し、トイレに行き、文字で書かれたスケジュールを確認して、クラスメートとともにテーブルに着くまで熱心にやります。道子ちゃんは、登校時のルーチンを信じられないほど自立してできるようになり、通常ルーチンのすべてを3分以内でやりきることができます。しかし今日は、彼女の整理棚の前を何かで塞いでいます。大きなスポンジ状の板が置いてありました。それは午後の美術の時間に使用するものです。松岡先生が、道子ちゃんの整理棚の前にわざと置いたのです。なぜなら、こういうことがあると、道子ちゃんはたいてい大声で叫ぶからです。彼女が整理棚の方に進みだしたら、新田先生と松岡先生は準備態勢に入ります。道子ちゃんが大きな板の前でバッグを落とした直後に、しかし大声を上げる前に、《手伝って》カードを新田先生に渡すよう、道子ちゃんを松岡先生はプロンプトします。新田先生の方は、カードを受け取ったらすぐに、道子ちゃんのために障害物を取り除いてあげます。道子ちゃんは《手伝って》カードを渡すのに、身体的プロンプトをすべて必要としたことを松岡先生は記録用紙に記入します。障害物が取り除かれれば、道子ちゃんは午前の最初のルーチンを完了します。そのルーチンが終わると、自立して自分の視覚的スケジュールの所に行き、《机で活動》と書かれたカードをスケジュールの1番上に設定してある《今の活動》を表示する欄に移し、机についてパズルをする授業に参加します。視覚的なカード（手助けの要求に使う手の形をした青いカード）を使って手助けを要求することを教えるために、自然に生じる機会を先生たちは懸命に探して、毎日たくさんの機会を追加的に作り出すようにしています。データによると、道子ちゃんが《大声で叫ぶ》のは、学校では毎日平均1時間に約3回です。そのことから、先生たちは、この新しい《機能的に等価な代替行動（FEAB）》を、1時間に4、5回使う機会を設けることにしました。活動によっては、その目標回数を達成することは難しい場合があります。しかし、この目標を常に念頭に置いていないと、決めた回数を達成することはできないかもしれません。この日のパズルの時間には、パズル・ピースのうちのいくつかは、自分では開けられない小さな容器に入れて道子ちゃんに渡すことで、この手助け要求のスキルを教える機会を追加的に設けようと、新田先生は計画しています。

道子ちゃんは発語でコミュニケーションすることができますが、時にはとても自立的に行動するので、できるはずの発語をしないことがあります。そのため、コミュニケーション・スキルを道子ちゃんが使う機会を、先生たちは頻繁に作ろうとします。今日は、道子ちゃんの大好きなディズニー・プリンセスのパズルを、先生はわざと出し《忘れ》ました。彼女はそれに気づき、松岡先生の腕を軽く叩き、パズルの要求をします。また、時々パズル・ピースを出さないで置いて、さらに要求の機会を作ります。緑色の椅子が道子ちゃんのお気に入りです。年度初めに、他の生徒が緑の椅子に座っていたときに、道子ちゃんはその椅子に強引に座ろうとしたことがあります。先生たちは、道子ちゃんがお気に入りの椅子に座るための別の方法を教えました。それは、椅子に座っている生徒の肩もしくは腕を軽く叩くことを部分的身体的プロンプトで道子ちゃんに教え、「この緑の椅子に座っていい？」という発話を道子ちゃんに思い出させるために写真/文字によるリマインダーを使うことでした。この視覚的プロンプトは、この要求の言葉を引き出すには十分でした。もちろん、その生徒に対しては、椅子を譲ってくれたことを強化しました。

相手の注意を引くための身体的プロンプトと、言うべき言葉の視覚的リマインダーは、両方とも1期目の報告期間中にはなくしていきました。道子ちゃんは今では、もっと社会的に適切な方法でお気に入りの椅子に座ることができています。この20分間のパズル活動の間いろんな時点で、新田先生と松岡先生は、道子ちゃんが必要とするパズル・ピース、あるいは別のパズルのピースを見せて、「これほしいですか/いらいますか？」という形の『はい/いいえ』で答える質問をします。これは比較的新しいス

キルなので、先生たちは質問をする前にしっかりと準備をしておかなければなりません。一人が質問をする間、もう一人は道子ちゃんの身体言語に細心の注意を払います。質問をした後に、もし彼女がパズルのピースをただつかもうとして手を伸ばしたら、もう1人が「はい」もしくは「はい、ください」という言葉のモデルを示します。彼女は言葉を模倣するスキルはとても優れているので、言葉や文を高い確率で模倣します。彼女が模倣したら、0.5秒以内にピースを渡します。逆に、彼女がピースを押しつけたたり、目を背けたりしたら、「いいえ」もしくは「いりません」と言葉のモデルを示し、すぐにピースを取り去ります。

登校：朝日先生

朝日先生が担当している生徒は全員スクールバスで登校していて、バスから教室への移動は自立できています。哲夫君と信一君は同じバスに乗ります。哲夫君が使っているSGD（音声発生装置）には、彼がよく要求したり、コメントしたりするモノすべてにとどまらず、あいさつや他の対人的なやり取りもプログラム化されています。実行可能なあいさつや同年代の生徒がよくする対人的な表現のリストを、哲夫君がSGDに発声させる手伝いを、他の生徒たちに依頼しました。生徒たちがみな興味を持って協力してくれるので、先生たちは喜びました。これはみなにとっても学びの機会になりました。そして同級生たちが成長し、小学生時代とは違うやり取りをすることが先生たちに分かり、啓発の機会にもなりました。結局、あいさつややりとりの言葉をSGDに加えると、哲夫君はすぐにその使い方を習得しました。

哲夫君は毎朝、バスに乗る時には、運転手さんや何人かの友だちにあいさつをしますし、バスを降りる時には、いつも運転手さんにお礼を言う気になっています。もちろん、バスから降りると、特定のスタッフを探し、生徒が降車するのを見守っている校長先生を見つけると喜びます。哲夫君は校長先生にあいさつをし、ハイスクール・ミュージカルのお気に入りのシーンについて知っていることを熱心に校長先生に披露します。信一君も同じように運転手さんと何人かの友だちに毎朝張り切ってあいさつをしますが、会話をするにはさほど興味がありません。哲夫君も信一君も、まず自分たちのロッカーに行き、荷物を降ろした後、朝日先生がいる教室に行きます。教室に入ったら、生徒は全員、自分の名札をマグネット式の表の《出席》の欄に貼ります。何人かの生徒は、19人の名札の中から自分の名札を間違えずに見つけるために、追加の視覚的な支援具を使っていますが、ほとんどの生徒は間違えることはありません。いつもとは少し変えて「あれっ？」と思わせるために、朝日先生は、全員の名前を様々なフォントでコンピューターに入力して、名前の文字理解のスキルの般化に絶えず取り組んでいます。将来的には、職場で自分の名札をつけるかもしれませんし、誰もが、美術の時間に自分の作品を名前で識別して見つけるスキルを必要とするでしょうし、自分に指定された場所などを見つけるスキルも必要とするでしょう。

哲夫君と信一君は、手書きのスケジュールもしくはプリントしたスケジュールを使っています。クラスの他の生徒は絵を基本にしたスケジュールを使っています。使う教室の変更がよくあるので、それぞれのスケジュールの形式にかかわらず、生徒たちは校内で全員自分のスケジュールを持ち歩くようにしています。スケジュールはすべて、活動の終わりが視覚的に明確になるように作られています。手書き文字、プリント文字のスケジュールでは、ひとつの活動が終わった時に、線を引いてその項目を消します。他の形式のスケジュールでは、絵カードの両面にマジックテープ®を貼りつけておいて、裏には緑のチェックマークに「おしまい」と書いておき、活動が終わったら絵カードを裏返します。朝日先生は、

自分で作った《やること (To Do)》リストの項目を、終わったら線で消すことが好きなので、生徒たちが使うスケジュールも、同じようなやり方をすれば、生徒は自立的に場面移行しやすくなることに先生は気づきました。もちろん、これは《魔法のような》出来事ではありませんが、「スケジュールをチェックしなさい」とか、「次の活動は何か見なさい」というような言葉のプロンプトに依存する生徒が出ないよう、先生たちはしっかり取り組んだのです。先生たちは、このような言葉のプロンプトは、レッスンで使うとやめるのがとても難しいということをよく知っているので、スケジュール理解を指導する際には、ジェスチャー・プロンプトもしくは身体プロンプトを使っています。スケジュール理解のスキルに関してデータを取ることが、それぞれの生徒に使うプロンプトのタイプを絶えず思い出させるリマインダーの働きをし、プロンプトし過ぎる傾向を抑制してくれると朝日先生は確信しています。なぜなら、先生たちは各生徒のデータを定期的に取り、記録しているからです。たとえばデータ記録用紙を見て、活動場面間の移行の際、過去数回はジェスチャーだけが使われていることがわかったので、次の移行時にはジェスチャーを少なくし、そうしていくうちに以後のレッスンでは速やかにすべてのプロンプトをやめることができました。

哲夫君は会話の言葉を思いつくのは上手なのですが、それは主に友だちからのあいさつへの応答や、友だちが彼を会話に引き込もうとすることへの応答にかぎられるようです。先生たちは、あいさつおよび会話をどうやって自発的に開始するかを指導を続けています。それには、哲夫君の興味を後押しするための視覚的強化システムを使います。現在哲夫君は、テレビ映画『ハイスクール・ミュージカル』に関する会話なら自発的に始めようとします。その会話を開始し、維持し、そして終了することがもっと楽にできるようになったら、話題が変わった時でも、どうすれば会話に参加し続けることができるかを、先生たちは教えるでしょう。

どの学校でも、朝の登校時はいささか無秩序で騒がしいものです。そのため、哲夫君にとって朝の登校時は特に困難な時間帯です。以前は、登下校の時間帯には、最高平均頻度で人をつねる行動が見られました。1日を通して、生徒が自立して活動間の移行をすることができるときには、それを励まし強化しなければならない、と朝日先生たちは強く思っています。しかし、哲夫君は人をつねるので、バスまで先生が迎えに行き、教室まで連れて行かなければなりませんでした。その年の間に、哲夫君は、友だちが近寄りすぎてしまった時には離れてくれるよう要求したり、静かな場所で休憩したいと要求したり、耳栓をつけたり、iPod で音楽を聴いたりすることを、少しずつ習得しつつあります。人をつねる行動がとても頻繁に生じていたので、先生たちはすぐに機能的に等価な代替行動 (FEAB) をいくつか哲夫君に教えることに取り掛かりました。登下校時のルーチンの間は、自分の iPod で音楽を聴くか耳栓をするかを、哲夫君が選択できるようにすることで、一番うまくいくことが先生たちにはわかりました。まず、バスが駐車場に入ってきたら、すぐに先生たちは乗り込んで選択肢を見せ、バスを降りて騒々しい玄関ホールに入る前に、哲夫君が態勢を整えることができるようにしました。先生たちの中には、哲夫君に、他の生徒たちより先にバスを降りて、他の生徒たちが通らない別の通路を通って校舎内に入ることを教えたいと思う人もいました。もちろん、先生たちはこの代案を慎重に検討しました。なぜなら、その通路が混雑していなければ、おそらく人をつねることはないと考えられたからです。しかし、学校以外の日常生活にも、騒々しい状況というのは時にはあるものなので、そのような状況に対処する方法を、生徒たちも絶対に習得しておかなければならない、と先生たちは考えました。この場合は、重要な生活スキルを哲夫君に教える好機だと先生たちはとらえています。やがて、いろんな耳栓と iPod を哲夫君の鞆の中に入れておくことになりました。

先生たちはバスに乗り込むのをやめ、その代わりに、もし哲夫君がバスを降りる時に、まだ耳栓あるいは iPod の用意をしていないことにバスの運転手が気づいたら、リマインダーとして簡単なことばをかけることにしています。リマインダーとして「中庭にはきっと人がたくさんいるよ」、「騒がしい音が聞こえるよね!」、「人がいっぱいいるよ!」などのことばをかけます。「哲夫君くん、耳栓か iPod をつけなさい」などのような、直接的な音声プロンプトは使わないように、と運転手には言っています。運転手と協力して直接的な音声プロンプトを使わないようにするのは、状況判断をし、行動を自分で調整することを、哲夫君に教えることが目的だからです。もしすべてを思い出すことをプロンプトされるなら、周囲の環境の中にある自然な手がかり（すなわち、人がたくさんいる状況や騒がしい状況）に、哲夫君は注意を払う必要がなくなってしまうでしょう。

信一君は、たいいていとても静かにバスに乗って学校にやってきます。彼は『ローリング・ストーン』や『スピン』などの雑誌の最新号を読んだり、お気に入りのウェブサイトから最近印刷した歌詞を読んだりしています。学校に到着したら、朝日先生がいる教室まで問題なく移動し、教室に入ったら友だちにはハイタッチをしてあいさつをし、先生たちには手を振ったり、『かっこいい』中学生がみなやっている、粋な新しいあいさつ（顎をあげる）をしたりします。彼は《出席》の手続きをして、かばんの中身を出し、席について自分の予定表にその日の予定を書き込みます。この学校に通っている生徒は全員、同様の毎日の予定表を持っています。信一君は日々のスケジュールをパソコンで書き出して印刷し、それを予定表の中に貼り付けます。この作業をする前に、自分の小遣い表を見ます。そして、新しい『ハイスクール・ミュージカル』のサウンド・トラックを買うのに十分な《お金》をためるには、あと約5ドル稼ぐ必要があることに気づきます。信一君は新たな《交渉》を始める前に、まず自分で好子を確認することがよくありました。彼は何が欲しいかということや、それをもらうために設定したポイントを《預金》するということを書き込みます。彼はこのポイント・システムをどんどん自立的に使えるようになったので、たいいてい規定のポイントを稼ぎますし、いつも《交渉》の最後に、ポイントが貯まったかどうかを決めるのです。ポイントを貯めるなら、日時と合計ポイントをジョジュアの小遣い帳に書き込みます。ポイントを換金したいなら、その時点での自分の好みを先生たちの一人に伝え、10分間の休憩を取ります。1日のスケジュールが終わる頃になると、iPod が振動して知らせてくれるので、信一君は自分でその日の評価をしてポイントを貯めていきます！

このような自己評価システムを使うと、自分の課題や仕事から信一君の気がそれてしまうのではないかと心配する先生たちもいましたが、そういうことにはなりません。彼の iPod は、設定時間ごとに5秒間振動することを自動的に繰り返すようになっています。iPod が振動したら、信一君は予定表（通常開いて机や作業台の上に置いてあります）のところにいき、きちんと課題に取り組んでいたら自分で自分にポイントを与えて記録します。信一君がポイントを正確に記録できているかどうかを確かめるために、初めのうちは本人とともに、先生か他の生徒と一緒にポイントを記録していました。信一君が適切に自己評価できるように、先生たちは小さなチェックリストを作り、予定表に貼り付けておきました。チェックリストは、彼がきちんと課題に取り組んでいることを意味する行動のリストになっており、それを信一君は自分でチェックしなければならないのです。本人と他の評価者との一致率が2週間一貫して90%に達するようになったら、ポイントを本人に記録してもらい、毎週1コマの授業時間の自己評価を先生が点検することにしました。自己評価の正確さが90%以上を保てば、この自己評価システムを続けることになります。

登校：三科先生

芳雄君と花子さんは、定期的に運行されているバンで登校します。そのバンは、近隣地域の様々な場所に数名の大人を運んでいます。バンの中は狭いので、鞆や他の道具はすべて後部のトランクに置くようにしています。トランクに荷物を置く前に、花子さんはトランジッション・ノートを取り出しておきます。花子さんは表出コミュニケーションにP E C Sを使っています。通常使うコミュニケーション・ブックの完全版は、家と学校とグループホームに置いてあります。トランジッション・ノートは、彼女の他のコミュニケーション・ブックの複製に近いものですが、移動の時にだけ使うものです。もしこのノートを移動中になくしてしまっても、どの目的地に着こうが、コミュニケーション手段がないということにはならないのです。

ある日の学校でのことですが、花子さんはバンから降りて鞆を取りだし、トランジッション・ノートを鞆に入れて、鞆を閉めようとしていました。しかしジッパーがほつれた糸に引っかかってしまいました。これは、花子さんが苦手とする微細運動課題ということになります。花子さんは袖をまくって、リストバンドを出します。そのリストバンドには、マジックテープで『手伝って』と『きゅうけい』のミニチュアのカードが貼り付けてあります。花子さんは、『手伝って』カードを外して芳雄君に渡そうとしますが、彼はすでに歩み去っています。花子さんは運転手の方を向いて、小さな『手伝って』カードを手渡ししながら、カバンを指さします。そうすると、運転手は手伝う意思をすぐに示し、鞆の方に向かいます。そして、ほつれた糸を引き抜き、ジッパーを閉めてあげます。運転手は『手伝って』カードを花子さんに返し、花子さんはカードをリストバンドに戻してから、鞆を持って三科先生の教室に向かいます。中学校の担任の先生や言語聴覚士の先生に、その様子を見ていてほしかったです。以前は似たような状況では、叫び声を上げ、人をつねっていたのです。落ち着いて手助けを要求し、手助けを受けるまで辛抱強く待つ様子を見れば、きっと大満足してもらえたことでしょう。FEAB（機能的に等価な代替行動）として、『手伝って』の要求を出すという行動計画は、花子さんにとってとても役に立ったのです。

三科先生は教室にタイムカード・リーダーを置いて、生徒たちは登校したら各自のタイムカードをカードリーダーに《通す》ことにしました。先生は、事務機器の卸売販売店でそのタイムカード・リーダーを見つけてきました。それぞれの生徒が地域で仕事につくことを目指すと、この種のスキルは必要となるでしょうし、それを教え始めることは決して早過ぎはしないと先生は考えました。他の人の磁気カードと自分のとが混ざっていると、自分のカードを見つけることは花子さんには困難でした。そこで三科先生は、花子さんが容易に自分のカードを見つけることができるように、長い茎の付いた赤いバラのステッカーを、花子さんのカードにつけておきました。この方法がとてもうまくいっているのです。昨日先生は、ステッカーの一部を少しだけ取り除きました。レッスンの中でこれを少しずつ変化させていますが、今朝はいささかも問題を生じることはなかったので、先生はうれしく思いました。先生は、1日の終わりにステッカーの1部をさらに少しだけ取り除くことを心に留めておきます。忘れてはいけないので、先生はつぎの日に使う指導計画表に黄色い付箋をリマインダーとしてつけています。花子さんは、鞆のジッパーで困ることはなくなり、荷物を鞆から出し、スケジュールを確認するという朝のルーチンを完璧にこなします。花子さんのスケジュールの最初の写真カードは、彼女の大好きな活動のひとつ、すなわち教室のレクリエーション・エリアでの休憩です。この活動では、生徒たちはそれぞれ自分で選んだ活動をすることができます。1日の活動の準備に他の生徒よりも多くの時間や見守りを必要とする生徒がいるときには、三科先生はこの活動をその日のスケジュールに組み込みます。このエリアで使えるものを生徒たちは自立的に選ぶことができている、生徒たちを見守る必要はごくわずかだとしても、監

督役の先生をひとり決めています。それぞれのレッスンについて誰にも責任を持たせないと、チームのどの先生も、これは自分以外の誰かの責任だと思い込んでしまい、強化率の減少と問題行動の増加を招きよせてしまうことを、三科先生はずいぶん前に思い知らされたのです。

レクリエーション・エリアに行く前に、花子さんは自分の机に行き、何を目当てに勉強をするかを選択ボードから選びます。この選択ボードは前日の午後に準備しておいたものです。花子さんは選んだアイテムのために現金化するには、トークンを5つためる必要があります、それには約1時間40分かかるので、最後のトークンを手に入れた頃には、欲しいアイテムが変わっていることがあります。おそらくそれは時間がかかりすぎたためなので、トークンがたまった時に違うものを選んでよいことにしています。去年は、トークンがたまった時にもらうものを選択できるということを示すために、《選ぶ》カードを使わせようとしたのですが、この方法では花子さんが混乱したため、前述の方法にもどしました。そうすれば、彼女はトークン・カードをとり、模造ダイヤとビーズで飾ったストラップをつかんでコミュニケーション・ブックを取り、レクリエーション・エリアに行きます。そこにはお気に入りのすべての雑誌の最新号があるのを見て、花子さんは大喜びです。そして座り心地のよい椅子に座って、とても満足気に雑誌を読みふけります。

次の活動に移動する時になったら、通知音が鳴り、三科先生は、レクリエーション・エリアに行きます。そこでは、生徒たちがそれぞれ自分で選んだ活動に余念がありません。先生はトークン入れの中から、花子さん用のきらびやかなトークンをひとつ取り出します。先生は、彼女がスターだということを伝え、《フィスト・パンプ》^{訳注3}のための拳を突き出します。先生がそうすると、いつも花子さんはくすくす笑いますが、拳を合わせて挨拶を返し、トークンを取り、コミュニケーション・ブックの裏側にマジックテープでくっつけてあるトークン・ボードに貼ります。《静かに過ごす時間》の終わりを告げるベルが鳴ると、ほとんどの生徒は、使っていたものを元の場所に片づけます。花子さんにとって、この時の移動はいささか困難でした。なぜなら雑誌が最新号だったからです！ 花子さんが雑誌を片付けていないことに気づいた先生は、花子さんの所へ行き、花子さんがヘア・アクセサリーを目当てに作業していることが分かったので、それを思い出させるためのリマインダーを提示します。花子さんは、深いため息をつきますが、次の活動に移動し始めます。

芳雄君は、現在は毎日近くのホテルに働きに行くので、いつもワクワクしながら登校するようです。芳雄君の最初の有給の仕事は、何も問題がなかったわけではありませんが、彼にとっても雇用主にとってもうまくいっているようでした。芳雄君は仕事に行く準備を特に熱心にするようになったので、三科先生は、芳雄君の朝の準備のルーチンを少し邪魔してみることにしました。先生は、廃棄物の束のように見える書類の山と一緒に椅子を何脚か廊下に置いておきました。こうしておく、芳雄君はちょっとイライラする可能性があるのです。彼は、それらを整理整頓してきちっと並べようと奮闘するのです。しかし、物事が他の人によってその人独自のやり方で設定されると、芳雄君は《自分の》やり方で再設定するため、何年にもわたって面倒を起こしてきました。芳雄君に特に指定された課題ではない場合、何かを再整理したり片づけたりしてもよいかどうかを尋ねることが、彼にはできるようになりました。芳雄君は、すぐにその椅子と書類の山に気がきます。彼は就労支援専門スタッフの岩井さんに、自分が整理してもよいかどうかを尋ねます。岩井さんは、じきに他の誰かがやるだろうと答え、芳雄君には、作業の準備をする必要があることを思い出してもらいます。今は作業の準備を意識させられて、作業着に着替えるなどの朝のルーチンを芳雄君は続けます。芳雄君は、自分のタイムカードを見つけてカード

³〔訳注〕互いにこぶしとこぶしを軽く突き合わせるあいさつ。

リーダーに通すことは、問題なくやれます。それから、すぐに洗濯したての作業着をクローゼットから出して、男性用のロッカールームに行って着替えます。

ロッカールームで、高校生の何人かが、芳雄君は有給の仕事ができてなんて幸運なのだ、と言っています。それを聞いて芳雄君は、顔に満足の色を浮かべます。生徒たちは NASCAR（全米自動車競走協会）レースの結果について芳雄君に尋ね、またそれぞれのひいきのドライバーについて論評します。芳雄君はその会話に加わって、自分のひいきのドライバーが次週のレースに出るのだ！と話します。ロッカールームを出る前に、芳雄君は財布から小さなカードを取り出しておきます。このカードは、作業準備チェックリストです。シャツに名札は付けたか、仕事の ID バッジを付けたストラップは持ったか、腕時計ははめたか、そして iPhone は持ったかを確認します。そしてチェックリストの最後に、鏡を見ること、必要があれば髪を整えることと書いてあります。ロッカールームの出口にある鏡を見て、自分でチェックします。仕事の準備がしっかりできたら、他の生徒と先生が待つ教室に戻ります。生徒たちのうちの 3 人が学校を出て、バス乗り場に向かうのです。3 人が荷物を持ち準備できたら、出発します。学校を出る前に、事務室で名前を書かなくてははいけません。芳雄君は、仕事に行くことを事務室にいる人たちに伝え、その人たちは部屋の向こうから、親指を立てて頑張れとサインを送ってくれます。校長先生が事務室に入ってきて、生徒たちに声をかけて、作業着姿を褒めてくれます。すばやくハイタッチをしたあと、彼らは出発します！

地元の交通局は、料金支払い方法を代用貨幣からプリペイドカードに最近変更しました。先生たちは、新しい支払方法をモデリングで芳雄君に教えることにしました。今のところ芳雄君は、誰かの後からバスに乗れば、自分で支払うことができます。今日、岩井さんは、芳雄君が先頭でバスに乗る時に、どのくらい自力でできるかを予備調査することにしました。先生は、予定のバスの到着を待っているのが自分たちだけだとわかって、ホッと安堵の息をつきました。また、いつもの運転手が運転しているのを見て気を良くしました。その運転手はこの一年間は週に 3 回生徒たちを運んでくれているので、生徒たちのことを少し知ってくれています。岩井さんは、芳雄君がバスに乗る時のステップを全部覚えているだろうと思っていますが、もし正しい順番で全部はできなかった時には、エラー修正をしなければならないことはわかっています。運転手がいつもの人なので、バックステップ・エラー修正を行っても、他のなじみのない運転手より辛抱強く待ってくれるでしょう。うまくやりました！ 生徒たちは自分でバスに乗り、職場に向かいます。ホテルに着くまでの短い時間に、岩井さんは、家庭/学校用記録シートに、この成功！について簡単にメモを取っておきます。これは 1 週間の素晴らしいスタートです。

昼頃：新田先生

今日の大人数グループ活動で行う言語レッスンでは、みんなが大好きな『はらべこあおむし』と『あれ、なんだろう？』の絵本を使います。どんなグループに関わる場合でも、一人ひとりの目標に同時に取り組むことが難題となります。チームの先生たちのために、教室内の周囲の壁に視覚的支援具を、新田先生がたくさん使っているので、言語聴覚士の広瀬先生はとてもうれしく思っています。それぞれの生徒ごとの情報を大きな紙に書いて張り出してもらえると、広瀬先生はそれぞれの生徒の好みを常に知っておくことができるので助かります。各自の好みは急に変わるので、週毎に、あるいは日毎に変わるこの種の情報を、すべて記憶することは広瀬先生には絶対にできないでしょう。子どもたちは各々すでに適切な《交渉》をしており、トークン・カードもきちんと用意されているので、レッスンの中で必要

に応じてトークンを渡すことが、広瀬先生にはできるのです。ある子は、大グループ活動中に席に着いていることに対して、濃密な強化システム（30秒間隔でDRI）を使っています。広瀬先生一人では、レッスンをしながらこのDRIの強化率を保つことは不可能だと思われるので、もう一人の先生に、グループの《後方支援》をしてもらうことに加えて、この特別な強化率を保つことに責任を持ってもらうことになります。この大人数グループでの活動では、とても多くのIEP目標に重点的に取り組むので、新田先生と松岡先生の2人に、広瀬先生の手伝いをしてもらいます。2人には、生徒たちの背後から必要なプロンプトをすることに加えて、データ収集にも責任を持ってもらいます。グループ活動を後方支援する人は皆、必要なデータ記録用紙を挟んだクリップボードを携行します。

コミュニケーション・ブックを使う前に、広瀬先生は、子どもから自発的な要求を引き出すためにお気に入りのアイテムを使って気を引いたり、「何がほしいですか？」と質問したりすることで、グループ活動を始めます。どの子ども、自分のコミュニケーション様式でアイテムを要求する機会が与えられています。広瀬先生は、子どもに毎日会っているわけではないので、子どもたちに再会したときに気前のよい《おばあちゃん》にもどるための優れた方法です。お気に入りのアイテムを要求する機会がどの子どもにも今はあるので、レッスンは特定の小道具を要求することから始まります。この絵本は皆にはおなじみの絵本であり活動でもあるので、子どもたちは小道具を要求することを楽しみ、そのことで広瀬先生はお話をしやすくなります。レッスンで使う活動用コミュニケーション・ボードと写真は前もって準備しておくべきだということを、広瀬先生はずっと以前に学びました。大人数でのグループ活動で混乱を生じないために役立つもう1つの方法は、それぞれのレッスンについて複数のボードを作ることです。たとえば、PECSを使っている生徒は、絵カードやひよっとしたら文カードが使えるようにしておくべきです。加えて、大人数グループのPECS使用生徒は、別々のフェイズを学んでいることもあるでしょう。レッスンに関係する絵カードが、いつも各自のコミュニケーション・ブックに収納されているとはかぎりません。活動用コミュニケーション・ボードの片面は、PECSのフェイズ1と2を習得中の生徒が使用します。この面にはマジックテープだけが貼ってあり、カード1枚での交換に使えるようにしておきます。好みではないアイテムのカードと好みのアイテムのカードを加えれば、ほら、その活動用コミュニケーション・ボードは、フェイズ3Aと3Bにも使えます。別の活動用コミュニケーション・ボードには、両面に文カードを貼っておきます。片面には、フェイズ4まで習得している生徒のために、『ください』カードを貼っておきます。その裏面には、いろいろな文末カードと属性語カードを貼っておきます。準備をしておくことで、広瀬先生は1人の生徒から別の生徒に素早く移ることができるのです。

言語レッスンでは、啓ちゃんの場合、属性語を使うフェイズ4が主目標です。たとえば、「緑の」＋「葉っぱ」＋「2枚」＋「ください」です。また、道子ちゃんの目標は、発語での応答的なコメントと小道具の要求です。道子ちゃんは、要求したりコメントしたりするときに、ときおり属性語を使いますが、特定のアイテムに対する意欲次第です。啓ちゃんはPECSで属性語を使うことを習得中なので、属性語を使う機会をたくさん組み込むことに先生たちは熱心です。しかし、今のところこれはまだ難しい課題です。なぜなら、属性語を使って要求するには、そのことに特別に興味を持ってくれなければならないからです。2冊の本を使った言語レッスンでは、レッスン開始時に、大小のプレッツェルを提示すると、啓ちゃんは大きいプレッツェルを要求しました。『はらぺこあおむし』を読んでいる時には、『どれが欲しい？』という質問に答えて、いちごとオレンジとアイスクリーム・コーンを啓ちゃんは要求しました。広瀬先生は2冊目の『あれ、なんだろう？』を読みながら、何人かの子どもたちからコメント

を引き出すために質問をします。啓ちゃんや他の子どもたちに、いくつかのページに出てくる具体的なものを指さすよう要求したり、数えることを要求したりします。1冊目と2冊目の間で、広瀬先生は、もう1度様々なアイテムに関して生徒たちを誘います。道子ちゃんは、要求する際にはとても上手に言葉でできますが、コメントをする時や、高度な言語レッスンの際には、視覚的な支援が必要です。そのため、道子ちゃんはP E C Sを使ってはいませんが、広瀬先生は、コメントを求める質問をするときには、しばしば活動用コミュニケーション・ボードと絵カードを、道子ちゃんは使ってもよいことにしています。今日広瀬先生が道子ちゃんにした質問は、ウサギに似た形をした雲を指さして、「これは豚みたいに見える？」でした。道子ちゃんはすぐに「いいえ」と言い、続けて文カードに「豚には見えません。ウサギに見えます。」となるように文カードに絵カードを並べました。このレベルの複雑さでコメントができたことを広瀬先生は喜びます。文カードを先生に渡すことに加えて、道子ちゃんは絵カードを指さしながら声に出して読んだのです！もし道子ちゃんが絵カードのすべてを読まなくても、広瀬先生は喜びますが、道子ちゃんは絵カードをすべて読んだので、すぐに彼女のトークンである文字を2つ与え、道子ちゃんはそれをトークン・ボードに貼り付けました。これは分化強化の迅速かつ強力な例であり、道子ちゃんはトークンの文字を2つもらって喜びました！

この言語レッスンの締めくくりとして、生徒たちは全員が美術用テーブルに集まって、スポンジ・ペインティングやチョークで青い紙の上に雲を描きます。見本は白い絵の具で描かれていますが、新田先生は、できるだけたくさんの選択肢を与えることにして、多種多様な色の絵具やチョークを使えるようにしました。啓ちゃんは、ダルメシ안의シールをあと2枚稼げばよいだけなので、この課題を熱心に仕上げます。啓ちゃんは美術用のスモックを着ており、この活動の準備がすでにできていることに、松岡先生は気づきます。啓ちゃんは、何かを要求してすぐに活動を開始するだろう、と先生は期待しています。しかし、もし絵具やチョークを要求する気にならないなら、追加の教材（のりや色鉛筆）が使えるようにと、先生は準備しています。うれしいことに、啓ちゃんも含め子どもたちはみな、この活動を始めることを要求します。活動中には、何人かの子どもに、各自の IEP の目標に合う指示を出し、理解すること（例えば、書かれたもしくは口頭での指示を理解すること）を求めます。この活動中に、啓ちゃんは最後のダルメシアン・シールをもらいます。松岡先生は食べられる好子が入っている小さな容器を持っていて、啓ちゃんがシールを全部渡したら、先生はミニ・プレッツェルを2、3個、啓ちゃんに与えます。ミニ・プレッツェルを食べ終わるのに時間はかかりません。美術の課題に戻ったら、先生はもう1度選択ボードを見せます。すると啓ちゃんはもう1度好子を選択して、視覚的強化システムを続けることができます。今回はミルクを選択しました。

学年の初めの頃は、子どもたち一人ひとりに教えなければならない目標の多さに、新田先生は圧倒されていました。その理由の1つは、各レッスンは一度に1つのスキルにのみ焦点を合わせるべきだと考えていたことです。しかし、機能的な状況でやる気が出る教材を使って教えると、少し計画するだけでとてもうまくいくということが、新田先生にはすぐにわかりました。各レッスンにおいて、何人もの子どもにいくつもの目標を設定して教える準備をしっかりとていさえすれば、それまで想像していたほどには難しくはなかったのです！新田先生は、貴重な助言をしてくれる先輩や同僚の先生たちにとても感謝しています。昨年までと同様の成果を今年も上げるためには、先生たちがチーム一丸となる必要があったのです。

美術の授業からの移動は、クラス全体に向けての「片づけましょう！」の指示で始まります。子どもが自分のスケジュールをチェックするときには、言葉で直接プロンプトすることを、先生たちはみな注

意深く避けるようにしています。「スケジュールをチェックしなさい」という言葉のプロンプトによって、プロンプト依存にさせられる子どもがあまりにも多いということを、先生たちは見てきました。加えて、これは、子どもが応じるべきもう一つの口頭指示となります。もし移動のたびにその指示を出すつもりなら、その指示ではなく、次はどこに行くべきかについての指示だけにすべきだろうと先生たちは考えます。視覚的なスケジュールは、自立を促すと考えられるので、必要であれば他のプロンプト（指さしや身体的プロンプトなど）も使います。そして、子どもたちが自然な手がかりに応じられるように、そのようなプロンプトは速やかにやめていくのです。

啓ちゃんは、乾燥用の棚に作品を置こうとしましたが、所定の場所が狭くて作品を置くことが難しい様子でした。新田先生は、啓ちゃんが四苦八苦しているのを見て、手伝おうかと尋ねます。啓ちゃんは、首を縦に振り、新田先生はすぐに手伝ってあげます。作品を置いたら、スモックを脱ぎ、整理棚のそばのフックにかけます（このことは彼にとってはスケジュール・チェックのための自然な手がかりです）。この時、松岡先生は、壁を指さします。そこには他の3人の生徒のスケジュールが掛けてあり、そのそばには啓ちゃんのスケジュールも掛けてあります。彼のスケジュールには自分の名前とダルメシアンの手紙が貼られているので、啓ちゃんは容易に見つけることができます。手早く言語レッスンの絵カードをはずして、スケジュールの下の部分についている《終了箱》に入れます。啓ちゃんは、次の活動の絵カード（てんとうむしコーナー）をはずし、現在の活動を示す枠に貼ります。啓ちゃんが正しい場所へ移動すると、松岡先生は、小さなタイマーを15分間にセットして、スケジュールの近くに置いてあるデータ記録用紙に、スケジュールのルーチンに応じたことについて“G”〔ジェスチャー〕に印をつけます。先生たちは、スケジュールの操作方法を逆行連鎖法で啓ちゃんに教えました。生徒が次の活動へ移動することをとても望んでいる場合には、これはとても優れた教え方です。このルーチンを教える前に、先生たちは、このスキルを教えるステップを確定し、次のように書き出しました。

スタッフ	移行	移行開始に必要なプロンプトのレベル			
	朝の活動	F P	P P	G	+
	トイレ	F P	P P	G	+
	朝食	F P	P P	G	+
	朝の集まり	F P	P P	G	+
	コーナー1	F P	P P	G	+
	コーナー2	F P	P P	G	+
	コーナー3	F P	P P	G	+
凡例	+ = 自立	G = ジェスチャー			
	P P = 部分的な身体的プロンプト	F P = 完全な身体的プロンプト			

このように移行に関しては、上の表のように記録を取ることができます。データ収集を簡略にするために、新田先生は、たいていは集めるべきデータの重要部分を目立つようにしておきます。そうすることで、すでに習得していることの記録に時間を費やさなくて済みます。もしくは新しいデータ記録シートを作ります。

そこで、このような表にしてもよいでしょう。

スタッフ	ステップ	結果
新田	視覚的スケジュールのところへ行く	F P P P G +
	現在の活動の枠から絵カードをはずす	F P P P G +
	《終了箱》に絵カードを入れる	F P P P G +
	一番上にあるカードをはずし、現在の活動の枠に貼る	F P P P G +
	絵カードが示す場所へ移動する	F P P P G +

凡例	+ = 自立	G = ジェスチャー
	P P = 部分的な身体的プロンプト	F P = 完全な身体的プロンプト

注：啓ちゃんは、視覚的スケジュールのすべての絵カードの使用を習得しています。新田先生たちは、1日の全視覚的スケジュールを導入するに先立って、このスキル（それぞれの絵カードは何を示しているのかを理解するスキル）を教えることから始めました。

本日、てんとうむしコーナーは仮装活動用に設定されています！ 啓ちゃんはその部屋の中のいろいろな種類の羽毛の襟巻を見てワクワクしています。彼は羽毛が非常に好きで、その日の残りの時間にはそのコーナーで過ごすこともできます。啓ちゃんはその仮装コーナーにいる間に、いくつか属性語のレッスンを、表出と理解の両方に関して、集中的に行うことができ、そしてこのコーナーはそのままでとても強制的なので、トークンを渡すまでの時間を延ばしていくことができると、松岡先生と新田先生は考えています。啓ちゃんが散らばった羽を一所懸命集めている間、松岡先生はすべての襟巻を集めておきます。啓ちゃんが文カードで文を作って手渡してきたものには、「えりまき」＋「ください」とあります。啓ちゃんはコミュニケーション・ブックの仮装のページにえりまきの絵カードを見つけました。これらの絵カードの多くは、その複製が、仮装関連の絵カードがたくさん貼ってある活動用コミュニケーション・ボードにも貼ってあります。

先生が襟巻を1つ渡したり、生徒に1つ選んでもらったりはせずに、「どれが欲しい？」と尋ねます。啓ちゃんは、襟巻とコミュニケーション・ブックをよく見て、「黒色」を意味するカードを選び、文カードの最後につけて、「えりまき」＋「ください」＋「黒い」としました。松岡先生は、おだやかに「ふーん」と言いながら、文カードの絵カードをもとにもどします。先生は、「黒い」のカードを指さします。啓ちゃんはすぐにそのカードを文カードに貼り、先生は「えりまき」のカードを指さします。そして啓ちゃんは「えりまき」カードを文カードに貼ります。それから啓ちゃんは、自力で「ください」カードを文カードに貼り、その文カードを外して、松岡先生に渡します。啓ちゃんが各カードを指さすのに合わせて、先生は《読み》返してあげます。先生は「ください」と読む前に、5秒間待ってみます。その間、啓ちゃんは一言もしゃべりません。しかし、彼は先生の目をしっかり見ることができます！ 黒い羽毛の襟巻をもらって、啓ちゃんはとても喜びます。啓ちゃんは、白いシルクハットと杖を持って、仮装を仕上げます。松岡先生がデータを取る前に、他の子どもが羽毛の襟巻を啓ちゃんから取り上げようとしたので、啓ちゃんは大声で抗議し始めました。先生は仲裁しなければなりませんが、属性語を使う際に、啓ちゃんが間違った順番で文を作ったことを覚えておかななくてははいけません。子どもたちが遊びに戻ったら、先生はデータ記録用紙に印をつけます。

各コーナーのスタッフ配置の特色は、指導監督がもっとも必要なコーナーにスタッフを1人指定することです。そのコーナーは、早いうちに獲得されるスキルを教えることに焦点を合わせます。獲得過程のうちでこの時点こそ、0.5秒ルールが最も重要になる時点なのです。今日は、ミスター&ミセス・ポテトヘッド・コーナーが、指導監督が最も必要となるコーナーです。新田先生はこのコーナーに配置され、松岡先生は仮装コーナーと作業コーナーの間を行き来します。作業コーナーには、作業台や様々な工作用の材料や道具が置いてあります。

道子ちゃんはミスター&ミセス・ポテトヘッドの部品が用意されているイモムシ・コーナーに自分で移動しました。微細運動スキルを必要とする活動を、新田先生が普段から用意していることを、道子ちゃん担当の作業療法士はうれしく思っています。道子ちゃんは、活動や教材によってやる気が出ると、難しい微細運動スキル課題でも粘り強く続けることができます。彼女には、余分の練習が必要なのです！ 道子ちゃんはこの活動によって意欲が高まっているので、微細運動スキル課題のレッスンに、指示理解の機会を、新田先生はたくさん組み込むことができます。例えば、新田先生は、ミスター&ミセス・ポテトヘッドを完成させるために、特定の身体部品と衣装部品を道子ちゃんに要求しました。道子ちゃんは、すべての指示を正確に理解するわけではないので、彼女が間違えた時には4-ステップ・エラー修正を、新田先生は実施しなければなりません。道子ちゃんは、レッスンの中でエラーを修正されることを好まないで、4-ステップ・エラー修正中に、ちょっといやがることが時折あります。松岡先生も新田先生も、その反応を無視して、冷静に4-ステップ・エラー修正を続けるようにしています。道子ちゃんはできる限り多くの注目を得ようとしたがるので、この場合のように彼女に余計な注目をしてしまうと、そのうちまたこの行動をとる可能性が増大することになりかねないと思うのです。

指示の理解に加えて、このレッスンにおいては、課題に取り組む時間を長くすることも、新田先生は目標にしています。道子ちゃんは、通常教育課程の幼稚園で過ごす時間を徐々に長くしていく準備をしているところなので、新田先生は使われる可能性のある教室をいくつか見て、その環境でできるだけ成果を上げるためには、どんなスキルが必要かということに注意を払いました。そして、それらのスキルを道子ちゃんの個別教育計画に組み込みました。この活動中に、道子ちゃんはDROで最後のディズニーのシールを獲得します。この視覚的強化システムは《活動停止》行動が出ないことに関して継続的に強化するために使っています。この行動が出なければ、10分経過する度に道子ちゃんはディズニーのシールがもらえます。このシールを5枚集めると、先生と1対1で過ごす時間を道子ちゃんにもらうことができるのです。初めの頃は、一緒に過ごす先生を道子ちゃんに選んでもらっていましたが、その後、相手がどの先生であれ、1対1で過ごすことが好きなのだということがわかったので、今では道子ちゃんが5枚目のシールをもらった時に、手の空いている先生のうちの誰か1人が相手をすることにしています。この時間の重要な点は、道子ちゃんとだけ過ごす1対1の時間ということです。先生たちは、道子ちゃんを職員室に連れて行ったり、他の大切な用事に同行させたりして、あるいは一緒に短い言葉遊びをしたり、彼女の大好きなインターネットのサイトで天気を調べたりすることもあります。

啓ちゃんは最後の1枚のダルメシアン・シールをもらうと、すぐにその5枚を外し、松岡先生に渡します。先生はトークンを受け取り、褒め、そしてすぐにダルメシアンのアイテムがたくさん入っている専用の容器のあるところに行き、ダルメシアンのぬいぐるみを取り出します。これを手に入れるために、啓ちゃんは熱心に課題に取り組んだのです！ 先生は、クリップボードのひとつについている小さなタイマーを3分にセットします。啓ちゃんもクラスメートのほとんども、タイマーが鳴ったら指定された強化タイムは終わりだということがわかっています。もう1人の生徒も、ほぼ同時に5枚のトークンと

ご褒美を交換します。松岡先生は2人の強化タイムを同時に終わらせるために、3分のタイマーを再セットします。2人とも2、3分間はそれぞれが選んだ好子で楽しんでいるので、松岡先生は、この時に、記録する時間がなかった活動のデータを記録したり、新田先生と一緒に、どの生徒に支援が必要かを確認したりします。スキルによっては教えるのに先生が2人必要となるものもあるので、教室の中に2人の先生しかいない場合は、誰もが教えられる場面をよく注意して探したり、場合によってはすぐにそのスキルを教える機会を作り出したりしなければなりません。道子ちゃんは、視覚的強化システムの最後の文字トークンを獲得すると、大好きなクイズ・ゲームと一緒に一回してほしい、と別の子どもに頼みます。そのゲーム機は、持ち運び可能なものです。相手の生徒もこのゲームが好きなので、それをしている間は、残る2人の子どもに、指導者が2人必要となるスキルを、松岡先生と新田先生と一緒に教えるとてもよい機会になります（たとえば「これほしい？」という質問に対して、「はい/いいえ」で答えるスキルや自発的に要求するスキルなど）。

強化タイムの終わりを告げるタイマーが鳴ったら、松岡先生は子どもたち全員に、課題に戻るか、あるいは再び好子を選択して新しい交渉を始めるかしてもらいます。松岡先生は、《強化リマインダー音源（ARRT）》を効果的に使っています。これはトラックごとにいろいろな時間間隔で音が鳴るように設定されているCDセットです。それぞれの間隔でそれぞれ特有な音になります。このことはとても重要です。なぜなら、どのクラスでも、必要な強化率は子ども一人ひとり異なることが多いからです。松岡先生は、教室を歩き回って、すべてのタイマーをリセットしなければなりません。この日の午前中はとても忙しかったので、インターネットで見つけたばかりの新しいアプリのことを新田先生に伝えるのを松岡先生は忘れていました。これは《R+ Remind》^{訳注4}というアプリで、CDのARRTと同じ機能をもっていて、しかもiPhoneにダウンロードすることができるので、CDプレイヤーやノートパソコンよりも携帯性の点で明らかに優れているのです。《R+ Remind》アプリを使うことで、1日中最高の強化率を保つことができます。

各コーナーの活動終了もベルで合図しますが、このベルはあなたが手に取って鳴らします。このベルは、新田先生の母親が持っていたものです。彼女も特別なニーズのある生徒の先生をしていました。移動する直前に、子どもの一人にベルを鳴らす栄誉を与えます。このベルの音を聞いたら、子どもは自分が活動していたコーナーで片づけをして、次の活動は何かを確認するためにスケジュールの所へ向かいます。新田先生は、あと3分でベルが鳴るという時に、もうすぐベルが鳴ることを言葉で伝えるようにしていますが、教えることに夢中になってしまい、時々忘れてしまうことがあります。しかしこのことが多くの生徒にとっては、活動が変わる前に何らかの予告を《常に》必要とすることなく、ただベルの音を聞くだけで活動の変更を理解できるようになるうえで役立っているのです。

啓ちゃんは仮装の道具を片付けようとはせず、羽毛の襟巻で遊ぶ時間が終わってしまうことを嫌がっている様子です。仮装の道具を片付けなければならないということを啓ちゃんに思い出させる代わりに、松岡先生は、啓ちゃんが目当てとして選んだ好子のことを思い出してもらいます。しかし、啓ちゃんはいやだと言い、片づけようとはしません。先生は、仮装コーナーにいる別の子どもの移動の手助けをし、もどって啓ちゃんが持っているものを片付け始めます。啓ちゃんの視覚的強化システムでの3分間隔の終わりの合図の音が鳴った時点で、啓ちゃんは期待される行動をとっていなかったため、先生は彼にトークンを渡しません。ルーチンと指示に応じることを拒否したために、好子を手に入れるまでの時間が伸びるだけです。先生は、説教をしませんし、罰を与えることもしません。すべてのアイテムが片付け

訳注4： <http://www.pecsusa.com/apps.php>

て、他の子どもたちが各自のスケジュールを熱心に確認したら、啓ちゃんの視覚的スケジュールを松岡先生は指さします。啓ちゃんは、次の活動が何かを確認するために、仮装コーナーからしぶしぶ移動します。啓ちゃんが次の活動へ移動して、その活動を始めた時に、音がもう1度鳴ったので、次の課題にしっかり取り組んでいることを松岡先生は褒めるとともに、ダルメシアンの子犬のシールを渡します。

日中：朝日先生

毎年、哲夫君の普通教育担当の先生たちは、自分たちの教室で哲夫君を教えることに緊張します。先生たちは、教室で教材を工夫して哲夫君のニーズを満たすには、どれくらいの時間がかかるか、確信がもてないからです。しかし、1週間かそこらたった後、哲夫君のスキル・レベルに感心し、自分たちの教室で教えることにとても熱心になりました。哲夫君は、かなり長い時間同じ友だちグループと過ごすようになりまし、たくさんの友人関係を築きました。レッスンを大幅に修正する必要はありません。哲夫君は、学年相応に読むことができ、個別的な指示や集団的な指示の両方に応じることができます。SGDもうまく扱うことができますし、彼の友だちと同じくらいのレベルで書いたり、タイピングをしたりもできます。普通クラスで哲夫君の苦手なことは、突然の変更に対処すること、友だちとの距離が近すぎる、1日の中で特に何をやるか決まっていなような時間に友だちとやりとりすることです。1週間に2回、哲夫君は、自分担当の行動分析専門家である杉山先生と少人数の友だちとで、《グループ・ディスカッション》をします。これは短時間のミーティングで、学校の内外で起こっている様々なことについて話し合ったり、特別なソーシャル・スキルを学んだりします。杉山先生は、各報告期間につき1つのスキルについて取り組みます。現在の報告期間では、会話のスキルに取り組んでいますが、それには個人相手に、あるいはグループ相手に会話を始めたり、続けたり、そして終わったりすることが含まれます。

友だちグループは、1週間に2回、昼食の時に哲夫君と一緒にいることを選びました。生徒たちは自分で昼食を持ってくるか、まず給食の列に並ぶかどちらかです。その後、支援教室に持ってきて一緒に食べます。杉山先生は、他に食べ物やお菓子も用意してくれるので、生徒たちは一緒に過ごす時間だけでなく、それも楽しみにしています。今日は、皆の好みについて考えます。そして、人は他の人と同じものに興味を持つだけでなく、他の人とはまったく違うものにも興味を持つのはなぜかについて話し合います。この後の数回のセッションでは、どのように会話は発展し、内容が変わっていくのかということに、そしてどの会話もある一人の人の興味に終始することはできないということに、焦点を合わせます。実際にロールプレイをするだけでなく、杉山先生は、これら大切な生活スキルを教えるために、ビデオ・モデリングや、パワーポイントを使つての講義も組み入れます。多種多様な興味を話題にしたコミュニケーションに哲夫君のSGDが対応できるようにし、そして会話に参加するための一般的な方法のいくつかについても、SGDが対応できるようにするために、哲夫君の言語療法士である西田先生に会うことを計画しています。例えば、「それについてもっと教えてください」や「その他には何が好きですか?」のように、もっと情報を要求する言い方が哲夫君には必要でしょう。「わあ、いいねえ」のような表現も役立つでしょう。そのような言葉をSGDに登録しておいて、1日の中でそれが必要となったときに、哲夫君が上手に使えるようにしておくことについて、杉山先生は西田先生と話し合いました。また、杉山先生と他の先生たちが、1日を通してそういう会話スキルに取り組むためには、どんなステップを踏めばよいのかについても、杉山先生は西田先生に質問するでしょう。

この学期、哲夫君は、横山先生の理科の授業を受けています。現在、彼は中学校に通っていて、友だちとやりとりするのは、ほとんどが教室移動の時とグループ活動の時です。今日、哲夫君は早く学校に着いたので、誠二君に挨拶をしにいきました。誠二君は挨拶を返して、週末に見た映画について自分から哲夫君に話かけてきます。哲夫君もその映画を見たかと誠二君は尋ねると、哲夫君は「見てない」と答えましたが、その映画のどのシーンがよかったかと誠二君に尋ねます。誠二君はそれに答えかけますが、答え終わる前に、横山先生が皆に静かにするようと言います。

哲夫君はSGDの使用にとっても習熟しており、授業での質問に答えたり、もっと詳しく教えてほしいと伝えたり、必要な時に手助けを求めたりします。哲夫君は、SGDを使って答える前に、まず手を挙げるということも習得済みです。何年か前は、先生が生徒を指名して発言させる前に、哲夫君はSGDを使って《叫んでいた》ものです。発言を求められるまで待つことや、1回の授業で応答できるのは1回か2回しかないということを理解するのは、最初のころは難しいことでした。先生たちは全員一致して、哲夫君にはまだ視覚的強化システムが必要だと考えました。なぜなら、それを使うと、発言を求められていない時でも一定の強化率で強化することができたからです。現時点での哲夫君の好子は、約50分毎に5分～7分間、好きなお菓子を食べたり好きな活動をしたりすることです。このことで、課題への集中力が低下したり、課題の遂行に時間がかかり授業が妨げられるのではないかと初めは何人かの先生が心配しました。しかし、この視覚的強化システムを使っていない生徒の多くよりも課題に長時間集中し、多くの課題を遂行するということが先生たちは納得しました。彼の《好子交換》の時間は、先生の都合のいい時間と必ずしも一致するわけではないので、このことは年度当初に議論になりました。しかし、哲夫君は、最後のトークンを受け取ったら、すぐに選んでおいたアイテム/活動にアクセスし、それで楽しめるようにしています。実際に、先生たちが心配していたことにはならず、授業の流れが妨げられることはありませんでした。哲夫君の友だちはみな、数年間彼の同級生として過ごしてきたので、哲夫君のことはよくわかっています。だから哲夫君の《好子休憩》には慣れているのです。

今日、横山先生は、生徒たちができるだけ早く大声で回答することになりそうな《クイズ大会》を計画しています。この種の騒がしい活動は哲夫君には耐え難いかもしれない、と先生は考えて、授業を始める前に哲夫君のところに行って、これから皆で新しいゲームをすることと、教室内が騒がしくなることを、哲夫君に直接伝えてあげます。さらに、いつでも休憩を取ることができ、必要なら耳栓をしてもいいということも伝えます。哲夫君にそのことを伝えてから、先生はクラス全員にゲームの内容を説明して、チーム分けをします。哲夫君は、すぐに休憩を求めることはありませんでした。なぜなら、仲のいい友だちの多くが同じチームであり、クイズ問題について哲夫君はとてもよく知っていたからです。哲夫君がクイズ問題を熟知しているので、チームメートは勝ちを予想し、哲夫君と同じチームになれたことをとても喜んでいます。

ゲームが始まると、騒がしさはあまりひどくはなかったので、哲夫君はSGDを使って答えてゲームに参加します。SGDの音量は他の生徒たちの大声には勝てないので、哲夫君のチームメートはSGDを注意深く見て、《大声で回答する》のを手伝います。1ラウンドが終わる度に、横山先生は、まだトークンを渡す時ではなくても、哲夫君にトークンを渡すことがあります。とても困難な活動に哲夫君は参加しているという事実、先生は注目したいのです。ゲームのラウンドが進むにつれ、接戦になり、さらににぎやかになります。哲夫君は指で耳をふさぎます。これまでなら、この行動は誰かをつねる前兆でした。友だちの1人がその行動に気づき、すぐに休憩を要求すべきことを哲夫君に思い出させます。これは去年の《グループ・ディスカッション》で杉山先生が提案したことでした。哲夫君はチームから

離れて、横山先生に休憩の要求をしに行きます。先生は、哲夫君に図書室に行って、ちょっとの間リラックスするか、皆が学習中の題材に関する本を見つけてくるよう勧めます。哲夫君が離れる時、チームメートは彼とハイタッチをして、その時点までクイズの回答を手伝ってくれたことの礼を言います。哲夫君が、休憩を要求するまで長時間活動に参加できたことを、横山先生は自慢に思います。学年の初めには、騒がしい授業やゲームになる可能性があるのと、実際にそうなる前でも休憩の要求を出していたのです。先生はゲームを観察し続けながら、哲夫君が適切に休憩の要求ができたことを行動データ記録用紙に記入します。

信一君は、同級生と一緒に数学の授業に移動します。信一君は、友だちからあいさつされたらあいさつを返しますし、時には自分からあいさつもします。廊下を歩いている間だけでは、友だちとやりとりする機会があまり多くは持てません。しかし、もしベルが鳴る前に教室に移動すれば、そこで友だちとのやりとりができるかもしれませんが、それよりも雑誌を読むことを信一君はたいてい選ぶのです。移動中に彼の iPod が振動するので、数学の教室に着いた時に、信一君は自分で自分に 1 ポイントを与えます。数学の授業での信一君のための変更点は、課題を仕上げるための道具として、紙/ペン、もしくはコンピューターのどれを使うかを選択することだけです。数学のカリキュラムは、すでに両方に対応できるようにしてあるので、数学担当の森原先生が追加の準備をする必要はありません。この時間に、信一君は最後のポイントを獲得し、ポイントを好子と交換するか、貯めるかします。信一君は新しくダウンロードした音楽を聴く時間と交換することを選びます。彼は音楽を聴く時間を選んだことを森原先生に報告し、教室内の別コーナーに移動します。音楽を聴く前に、タイマー（このアプリも彼の iPod にインストールしてあります）を 10 分間セットします。強化タイムの終了をタイマーが告げるまで、信一君は静かに音楽を聴きます。机に戻ったら課題を終わらせ、宿題をスケジュールに書き込みます。授業時間が終わるまでに生徒たちが課題を終わらせた時は、静かに座って計算スキルを使う娯楽活動をしたり、小グループで数学に関連するスキルを学ぶコンピューター・ゲームをしたりしてもいいのです。

信一君は、たとえ授業中に一度休憩を取ったとしても、その授業時間が終わるまでにいくらか時間があまります。信一君は、コンピューターの所へ行き、1人で、もしくは複数でできるゲームを選びます。彼は 1人でプレイするモードでやり始めます。最初のレベルをクリアした時に、信一君がゲームをしているのをラシは見ていました。信一君は手を止めて、ゲームをしたいのかどうかラシに尋ねました。そして 2人でプレイするモードで再開します。ゲームをした時間は短かったのですが、2人はとても楽しめました！ 次の授業が始まることを知らせるベルが鳴ったら、2人はゲームをやめ、持ち物を持って、次の授業に移動します。この教室での授業時間が終わる直前に、信一君はもう 1ポイント獲得しました。

日中：三科先生

花子さんはこの日の活動をすべてこなしています。今花子さんは、三科先生や他の数人の先生たちと一緒に教室で楽しく過ごしています。三科先生は、好きな活動を毎日 1つか 2つ入れるようにしています。その日の残りの予定次第で、この好きな活動は 10分～30分続けることができます。三科先生は、この活動の中に、コミュニケーションを取る機会をたくさん組み込むようにしています。好きな活動をしている時には、生徒はコミュニケーションを自発しやすくなるということを、先生はよく理解しています。今日花子さんには、ビーズを使う作業をする機会があります。微細運動スキルを使う課題は花子さんには難しいことが多かったのですが、ビーズに興味を持つようになったことに、花子さんの親や他の先

生たちは感動しました。ビーズに対する関心の強さは、きわめて微細な運動スキルを使う活動を続けさせるには十分でした。ビーズを補充するために、地元のビーズショップに花子さんを親は何度か連れて行ったことがあります。そのような外出は、花子さんには楽しみで、同時にデビットカードを使う練習をする機会にもなりました。カードを使うルーチンの中で花子さんにとってもっとも難しい部分は、暗証番号を入力した後に《確定》キーを押すのを忘れないことです。確かに時々レジの人が花子さんに《確定》キーを押すように言う必要がある、と花子さんのお母さんは言っています。花子さんはビーズを使う活動が好きなので、三科先生は、彼女が要求する際に、新しい属性語を教えることがひらめきました。先生は、このことについて言語聴覚士に質問するために、そしてできれば可能な限り早くこの新しいスキルの指導を開始するために、指導計画書にメモしておきます。以前担当していた先生たちの中には、PEGS で様々な属性語を教えようとした人もいましたが、使った教材に花子さんは十分な興味を示さなかったもので、計画していたようにはうまくいきませんでした。

花子さんはトークンをあと1つ獲得すればよいことに三科先生は気づき、トークンをもらえるまでの時間を少し延ばそうと決めました。トークンを渡す時を知らせる音が鳴った時、出来栄えが素晴らしいことを伝え、がんばりを誉めますが、トークンはまだ渡しません。先生は花子さんのトークン・ボードを指さし、クッキー（昨日、調理の時間に花子さんが作ったクッキー）をもらうにはあと1つトークンを稼げばよいと伝えます。先生は「はい、時計を見て！もうすぐ12時30分だね！教材を片付けよう」と言って、この活動は終わりという合図をします。花子さんは、すぐにビーズなどの教材を片づけたり整理整頓したりしてから、スケジュールを見に行き、次の活動が「コーヒーカップを洗うこと」だと分かりました。この活動は、コーヒーカップを集める際に花子さんが使っているカートの写真で示しています。花子さんは、《ビーズ課題》を示す写真を《終了箱》に入れ、コーヒーカップを片付ける活動を示す写真を、これからする活動を示す枠に移し、カートを取りにキッチンに向かいます。この時、最後のトークンを三科先生は花子さんに渡します。花子さんは、素敵な新しいトークンを受け取って、交渉を終えるために、自分の視覚的強化カード〔トークン・ボード〕に貼ります。花子さんは、すぐにトークンを5個すべてはがして、三科先生に渡します。先生は、今日の課題への取り組みがとても素晴らしかったことを誉め、先生の机の上の緑色の容器から自分でクッキーを2つ取るように指示します。花子さんはナプキンとコップ一杯の水を取りにキッチンに行ってから、先生の机のところに行ってクッキーを2つ緑色の容器から取り、自分の席に戻って、おいしく食べました。花子さんがさっさとおやつをすましたところで、次はどの好子を目当てに課題に取り組むかを先生は花子さんに尋ねます。花子さんは選択ボードから《雑誌を読む》の写真を選んで答えました。花子さんは、その写真をトークン・ボードに貼り、コーヒーカップを片付ける作業で使う道具を取りにキッチンに向かいます。

この高校の先生たちは、三科先生のクラスがしているコーヒーカップ洗浄サービスの利用申し込みをすることができます。このサービスや他の様々なグッズやサービスの売り上げは、調理活動で使う食料品や生徒の好子/お菓子、美術授業の教材などの購入に充てます。コーヒーカップ洗浄サービスを利用する先生たちは、毎日お昼になる前に、教室の出入口近くに置いてあるプラスチックの容器に自分のカップを入れておきます。行く教室を間違えないように、花子さんはリストを使っています。彼女は数字のマッチングが上手なので、行くべき教室を間違えることはありません。1つの教室からカップを集めたら、花子さんは、ラミネートされたリストにマーカーでチェック印を記入します。教室には静かに入り、所定の容器からすべてのコーヒーカップを集めることが、花子さんにはできるようになっています。

花子さんが最初にこの作業を始めた時、ドアに表示してある教室番号に注目させる指さしプロンプト

を、三科先生たちはやめることができない、ということに気づきました。数週間後、同じレベルのプロンプトをしていることが先生たちにはわかりました。遅延プロンプトを使ってみました但効果はありませんでした。この課題では、花子さんには視覚的プロンプトの方が有効なのではないか、と三科先生は考えました。この方法では2重の強化が行われます。行くべき教室の番号表札のそばに、宝石のシールが写真を付箋に付けて貼っておきます。これはカタログから切り抜いたものです。まずこの付箋が貼ってある教室を見つけて、その付箋を回収し、クリップボードに挟んである白紙の用紙に付箋を貼り付けてから、教室に入ってルーチン作業をこなします。作業のルーチンを終えたら、リストに書いてある教室番号にチェック印をつけ、1クラスにつきトークンを1つももらいます。もちろん、この新しい方法では、少々事前準備が必要でした。なぜなら、ルーチン作業を始める前に先生たちは付箋を貼っておかなくてはならず、花子さんに関わる先生は、視覚的強化システムで目当てとして花子さんが選んだアイテムを準備しておかなくてはならないからです。そういう好子をすばやく与えるために、特別な選択用ボードを用意しました。花子さんが選択できる好子は、すぐに消費できるものにしたので、活動を続けることができました。装飾された付箋を使ったことに加えて、強化率が増大するこの新しい方法を使うことで、花子さんは自立して教室番号を探すことができるようになりました。その後の数週間は、特定の教室にだけ付箋を貼ることにしました。そうすると、花子さんは間欠的に付箋を見つけることになりました〔間欠強化〕。通常の変動間隔20分の強化スケジュールでトークンを渡すようになるまで、あまり予測できないようにトークンを与えました。花子さんは集めた付箋をまるで小さな宝物のように扱いました。下校までの時間は、付箋を集めたページを自分の机に置いておくことを好みました。付箋が3つか4つの日もあれば、1つしかない日もあるのですが、花子さんはそのことを気にしてはいないようでした。一つ見つかれば、そのたびに花子さんは喜んでいました。

教室に戻ってきたら、コーヒーカップを食器洗い機に入れます。食器洗いが終わったら、コーヒーカップは乾いており、清潔なトレイに載せてカートに戻します。花子さんは、底に書かれた教室番号が見えるように、カップをさかさまにして並べていきます。その時、番号の小さい順にカップを並べるので、とても効率的にしかるべき教室にカップを返すことができます。きれいになったカップをすぐに教室に配って回るのか、それとも学校でのその日の最後の課題として、教室にカップを配るのかは、花子さんの午後のスケジュールで示されます。今日は、もうひとつ作業があり、その後外出もあるので、カップを教室に返すのは1日の最後になるでしょう。もし何かがあって、外出から学校に戻るバンが遅れたら、誰か先生がカップを返すことになります。

食器洗い機でコーヒーカップを洗っている間、花子さんは別の活動に移動します。洗い終わるまでは、その活動を続けるでしょう。食器洗い機が動き始めたら、花子さんは自分のスケジュールを確認しに行き、汚れたコーヒーカップが乗っているカートの写真を外して《終了ポケット〔箱〕》に入れ、シュレッターの写真これからする活動を示す枠に貼ります。花子さんの母親は、機密書類をシュレッターにかけるとは、花子さんにぴったりの仕事だと思っています。彼女はそれを読むことができないので、機密書類から情報を得ようなどとはまず思わないでしょう。シュレッターにかける作業自体には様々なルーチンが含まれており、日によってはルーチンを生徒間で分担することもあります。今日の花子さんの担当作業は、事務室に行き、シュレッターの準備をして、箱に集めてある文書をシュレッターに掛けることです。花子さんは、箱に入っている文書を全部シュレッターに掛けるか、教室に戻る時間だと事務室にいる誰かが教えてくれるまで作業を続けるか、そのどちらかということになります。三科先生あるいは別の先生は、時計を見て、食器洗い機が止まる音に耳をそばだてます。その時もし花子さんが教

室に戻っていなかったら、事務室に連絡をして、シュレッダーの作業はもう終わっていいと伝えてもらいます。どちらの終わり方をするにせよ、最後にシュレッダーの中身を特別な袋に空けて、カウンターの下のスペースにシュレッダーを戻して、作業場所を掃除機で掃除して、この作業を完了します。花子さんが教室に戻ってきたら、たいていは、その時かそのすぐ後で、トークンがもらえます。三科先生はこの時点でトークンを渡す時には、儀式的になりすぎないように気を付けています。そうすると、もし三科先生が何かで忙しくてトークンを渡せない時には、三科先生か他の先生がトークンを渡してくれるまで、その日のスケジュールを花子さんは淡々とこなしていきます。

芳雄君は仕事の場に到着します。彼はバンの運転手さんに習慣的に「バイバイ」と言い、運転手さんがあいさつを返してくれるのを待ちます。従業員通用口を通してホテルに入り、すぐに ID カードをカードリーダーに通し、勤務時間を記録するために、タイムレコーダー・カードを通し、誕生日を打ち込みます。その後ロッカーに行き、鍵を開けて、荷物を入れます。今日は、昼食の間もずっと働くことになりそうだったので、弁当箱を冷蔵庫の中に入れておきました。全部終わったら、主任を探しに行きます。たいていの場合、いろんな人に木村主任がどこにいるか聞く必要があります。なぜなら木村主任は、建物内のいろんな場所で仕事をしているからです。最初の頃、芳雄君には、『誰かを見つけて、木村主任がどこにいるかを聞く』と書かれたリマインダーが必要でした。それがないと、木村主任のチェックをまだ受けていないことに誰かが気付いてくれるまで、芳雄君は、従業員エリアで主任が来るのをじっと待つだけだったからです。芳雄君はこのリマインダー・カードを今ではめったに使いません。その日の朝、何かに混乱したり、スケジュールに混乱したりしたときに使うくらいです。いっそう自立的になって、できる限り効率的に木村主任を見つけることができるように、トランシーバーを使うことを芳雄君に教えてはどうか、それを主任と相談するよう三科先生に依頼するべく、岩井さんはクリップボードにメモしておきます。

芳雄君は、木村主任がダンスホールにいとわかと、すぐにクリップボードを持って主任を探しに行きます。ダンスホールは活気に満ちています。木村主任は、芳雄君を見つけると機嫌よく握手をしながら挨拶をしますが、ただちに最初の仕事はダンスホールを750人のお客さんが入れるように準備することだと芳雄君に伝えました。すでにセットされた8人掛けテーブルのところに芳雄君を連れて行き、ホールのテーブルを全部このテーブルと同じ設定にするよう伝えます。主任は芳雄君のクリップボードに、#1. 掃除機をかける、#2. テーブルをセットする、と書き込みます。また、用紙に線を引き、一番上に「もし時間があまったら」と書いてから、2つ追加の項目を書き込みます。他の多くの人たちは、円テーブルをホールに運び込み、重ねられた8脚の椅子を各テーブルのそばに運ぶことに忙殺されています。芳雄君はすぐに作業にとりかかります。彼は、細かいところまで驚くべき注意力を発揮しますし、とても熱心に働きます。休憩場所にいる時以外は、作業の手を止めて他の従業員とおしゃべりすることはめったにありませんが、もし誰かが彼に挨拶をしたり、質問をしてきたりしたときには、ちゃんと応対します。休憩時間は10時45分から11時15分までということは芳雄君にはわかっています。この早い時間に昼食をとることには慣れました。たいてい軽食をもってきています。10時45分にiPhoneのアラームを設定しています。芳雄君は、休憩時間中でもずっと楽しく仕事をすることはできるでしょうが、休憩を取ることも就労の一部であり、指定された時間に休憩をとることは大切なことだと理解しました。休憩時には、クリップボードに貼ってある作業評価表に、芳雄君は自己記入します。その内容が以下の通りです。

- ・時間通りに到着したか

- ・すばやく荷物を下ろして整理したか
- ・木村主任の所へ行ったか
- ・与えられた仕事を始めたか
- ・正確に仕事をしたか
- ・てきぱき仕事をしたか
- ・必要に応じて、わからないことを質問したり、手助けを求めたりしたか
- ・スケジュール通りに休憩したか

一番下には、その日に問題になった点やコメントを書き込む欄があります。木村主任と三科先生は、毎日その書き込みを読んで、必要に応じてメモを取ります。昼食の時には、お気に入りのドライバーの統計データを調べたり、同じように NASCAR が好きな同僚にクイズを出したりしています。彼らは F-1 のドライバーの情報を教えてくれ、芳雄君はそれを丁寧に聞きますが、お気に入りのカントリーミュージックが聞こえてくると、NASCAR が 1 番だと言ってからお喋りを終えます。その音楽は、芳雄君に仕事再開を告げるアラームなのです。

仕事に戻り、芳雄君は最後のテーブルをセットし終わりました。仕事仲間から背中を軽くポンと叩かれ、仕事が完了したことを一緒に喜びます。芳雄君は、木村主任のところに行って、主賓席の最後の調整と、演台横の植物の配置を手伝います。とてもよい仕事ぶりだったことを主任が芳雄君に言う前に、芳雄君は掃除道具の説明を始めます。その道具は、お気に入りのウェブサイトで特価販売されているのを芳雄君は見つけたのです。木村主任は、その情報を教えてくれたことに礼を言い、その道具がどんなものかということと、ホテルの認可業者リストに載っている会社かどうかということ自分を調べておくと言って、2 人は完璧に仕上がったホールから出ました。従業員控室に戻る途中で、再びアラームが鳴ったので、芳雄君は iPhone をチェックしました。それはバスで学校へ戻る支度をする時間になったことを教えるアラームでした。芳雄君は自分の荷物を持ち、従業員通用口で岩井さんや他の生徒たちと一緒にになりました。今日の仕事はどうだったかと岩井さんが尋ねると、いつも通り「サイコー！」と答え、「あと 4 日で給料日だ！」と付け加えました。

午後：新田先生

ここ数年間、新田先生のクラスの子どもたちのほとんどが、体育の授業が好きだったので、視覚的強化システムはうまくいっていました。しかし今年は、子どもたちの多くにとって体育がかなり難しいのです。貞夫君は、体育館という大空間で生じる音や反響音のレベルに特に敏感です。学年の初めには、床を転げ回って体育の授業に参加することを拒否しました。去年彼を担当した先生たちは、貞夫君が床に倒れこみ、転げ回った時には、校舎内を 5 分から 10 分散歩させていたので、うっかりこの行動を強化してしまっていたのです。その後体育館に戻っても、また同じ行動が体育の授業が終わるまで繰り返されていたのです。

去年の体育の授業にはどうしても参加できなかったので、今年は学年当初、貞夫君の担当の先生たちは、この床を転げ回る行動の機能を調べるために、A-B-C 分析を行い、包括的な行動支援計画を立てました。この行動の主な機能は逃避であると先生たちは考え、休憩を要求することで、穏やかにその場から逃避することができることを教える計画を立てました。体育の時間の彼専用の休憩エリアは、ちょ

うど体育館の入り口のすぐ外の廊下に作りました。機能的に等価な代替行動（F E A B）を教えることに加えて、1分の固定間隔のD R Oを使うことにしました。幸い、貞夫君はボール・プールやインドアクライミングが好きです。それを体育の時間中いつでも、特にこの新しい行動支援計画を始める際には使うことに、体育の先生は同意してくれました。体育の授業への参加に対する強化の割合を増やすことと、休憩の要求によって穏やかに逃避する方法を教えることは、貞夫君にとって有用なことがわかりました。

貞夫君はP E C Sを使っているので、《きゅうけい》カードとの交換によって、休憩を要求することを学んでいます。自発的な要求としてこのスキルを教えるには、トレーナーが2人必要です。そのために、このスキルを教える際には、スタッフの配置に若干の問題が生じます。なぜなら、新田先生も松岡先生も、体育の授業中に休憩をとるからです。しかし、新田先生のクラスは、別のクラスと一緒に体育の授業に出ています。それぞれのクラスから先生が1人ずつ体育の授業に参加するので、体育の時間は4人の先生がいることになります。なぜなら、体育の先生には助手が一人いるからです。とにかく授業時間中基本的に1対1で1人の先生が貞夫君につくことに、先生たちは全員同意したので、休憩の要求というF E A Bを教える機会として、この時間を利用することにしました。この行動のベースラインの生起率は、1時間に約15回でした。この授業は30分間なので、学年当初、貞夫君は1回の授業で7回か8回床に転がって、授業に参加することを拒否していたわけです。

学校心理士の北脇先生は、最初の数週間この計画を手伝うこと、この計画の適切なやり方の見本を見せること、担当の先生たちと貞夫君にかかわる他のスタッフにフィードバックすることを依頼されました。貞夫君は《きゅうけい》と書かれた鮮やかな黄色のカードを先生に渡すことを教わりました。先生たちは、2人制のプロンプト法を使って、《きゅうけい》カードを渡すことを教えました。貞夫君に特別に関わっている先生が、床に転げる直前の最初のサインを探っていました。通常、最初のサインとしては、活動参加を拒否したり、活動参加を中断したり、立ったまま動かなくなったり、顔や耳を手で押さえたりなどがありました。そういった行動が見られたら、《きゅうけい》カードを体育の先生の誰かに渡すことをプロンプトしました。そうしたら、廊下に出て1分間休憩することを許可しました。この指導が始まった当初は休憩に制限を設けておらず、10回休憩を要求する日もありました。貞夫君は、このスキルをすぐに習得し、体育の授業を2回経ただけで、自発的に休憩を要求することができるようになりました。数週間後、彼はまだ1回の授業で約10回休憩を要求していました。そこで、先生たちは休憩ができる回数を減らそうと考えました。12枚の《きゅうけい》カードをボードに貼ることで、視覚的に休憩の回数を提示することを始めたのです。そして、1枚《きゅうけい》カードを渡したら、カードは元にもどしません。したがって、休憩を要求するたびに、カードの数が減っていくのがわかります。しかし、休憩の回数を減らすことはうまくいきませんでした。なぜなら、《きゅうけい》カードをすべて使い切ってしまうと、授業回避のために床に転がるという元の状態に戻ってしまったからです。もちろん、そうであっても、貞夫君を散歩に連れて行くことはせず、行動支援計画の中に書かれている新しい対応方法に従うことになりました。行動支援計画には変更が必要なのは明らかでした。

休憩の回数を減らすやり方がうまく行かなかったので、北脇先生は、体育の授業の騒音は貞夫君にとって非常に耐えがたいものだろうから、別のやり方について作業療法士の先生と話し合うことにしました。しばらくの間、先生たちは今の行動支援計画を続け、データも取りました。貞夫君は大きな音が嫌いだということと一致する行動（耳をふさぐ、ぶつぶつ言うなど）をとっている、と作業療法士の先生は判断しました。貞夫君は、耳栓や様々なノイズ・キャンセリング・ヘッドホンの装着を我慢できると

も作業療法士は判断しました。かさばるヘッドホンよりも耳栓の方が目立たないので、音量軽減のためには耳栓の方がいやがられないかもしれません。作業療法士は、家族の許可を待って、貞夫君の耳の形に合わせて特注で耳栓を作ってもらうことにしました。そのタイプの耳栓は外耳道に詰まりにくく、誰かに直接話しかけられてもちゃんと聞こえるのです。その特注の耳栓が届いたら、体育の授業に移動する前につけてもらいます。しかし、もっと大事なことは、1日の中でこの困難な時間帯に休憩の要求ができたことを褒めるだけでなく、固定間隔のDROで強化を続けることです。もし著しい改善が見られたら、耳栓使用は続けて、徐々にDROで強化する時間を伸ばしながら、1回の体育の授業中に休憩を取れる回数を少しずつ減らしていきます。これらはすべて、貞夫君が体育の授業に参加することを手助けする重要な方法です。新田先生や彼を担当するチームの先生たちは、たくさん仕事をするようになりますが、貞夫君が体育の授業に参加している姿を見ることができ、努力する価値があることを確信しています。

全国大会参加を目標にして、運動課題には学校全体で取り組んでいます。体育の先生たちは、子どもたちの家族の許可を得ることができたら、全員に競争してほしいと思っています。大会は土曜日にあります。大会中、主催者は意欲を高揚させるために音楽をかけますし、大会に参加するためにいくつかの学校が競争のために集ってくるので、たくさんの活動が行われるでしょう。それに備えて、次の数週間は体育の授業中に陽気な音楽をかけます。

普段の啓ちゃんは、楽しく体育の授業に出ているので、準備運動の時間に先生を叩いてしまったときは、皆びっくり仰天しました。啓ちゃんには、人を叩くことに関しての行動支援計画が策定されているので、彼に叩かれた人は、その計画に基づいて対応します。このところ騒々しい音楽に啓ちゃんが反応することに体育の先生は気づき、音量を下げるよう指示しています。松岡先生は体育の先生を呼んで、音を小さくしてくれるよう要求することを啓ちゃんに教えるので、音量はそのまま変えないでくれと依頼します。もちろん、啓ちゃんはコミュニケーション・ブックを携えて体育の授業に向かいます。体育館に着いたら、バスケット・ゴールの近くの青い線の上にブックを置くことを覚えました。啓ちゃんにその特別な要求を指導するために、松岡先生は、体育で彼を担当して先生と交代しました。かかっている音楽のことを考えると、この要求指導の時間は啓ちゃんにとってとても難しい時間なので、トークンを渡す割合を増やすことにしました。

たいていの場合、誰かを叩いてしまう前には、何であれしていることを中断し、ブツブツ言い始めます。準備運動を続けているときに出てくるこの行動が、松岡先生が探している行動なのです。次の危機状態に至る直前に、啓ちゃんは動作を中断します。松岡先生は、すぐにコミュニケーション・ブックを指さします。啓ちゃんは、ブックを開いて、『「音楽」＋「小さい」＋「ください」』と文を作ります。それから体育の先生のところにその文カードを持っていきます。先生は、指導中であっても、オーディオ機器の所へ行き、音量をかなり小さくします。約5分後に、誰かがまた音量を上げます。そのために数分後には、また音量を下げるように要求する機会が訪れます。その授業が終わる頃までには、啓ちゃんは自発的にコミュニケーション・ブックのところに行き、音量を下げる要求ができるようになります。松岡先生は、誰かを叩いたことを記録するとともに、音量を下げるように要求したことも記録します。さらに松岡先生は、授業中に音楽の音量を時々上げて、音量を下げる要求を練習する追加の機会を設けるべきことを肝に銘じています。なぜなら、競技会への参加をできるだけ成功させたいからです。残りの授業時間で、啓ちゃんは、音楽の音量を下げてほしいという要求の練習をさらに数回行いました。さらに彼は、お気に入りのオレンジ色の縄跳びの縄やサッカーボールの要求もし、そのうえ、リレーでペ

アになってほしい級友についての要求もしました。加えて、視覚的強化システムについて《交渉》を始めるために、アイテムをいくつか要求しました。

道子ちゃんは体育の時間、単独で活動の時は楽しんでます。しかし、競争する活動であったり、他の人と一緒にする活動であったり、他のチームが勝ったりすると、問題が起こることがあります。道子ちゃんは、勉強では他の子どもより優れているのですが、粗大運動スキルでは必ずしもそうではありません。そのため、体育の時間には勝てないために、固まってしまうことになります。今日はリレーの時、道子ちゃんのチームは最下位になってしまいました。道子ちゃんは座り込んでしまい、腕を組み、次のリレーに出ることを拒否しました。道子ちゃんの行動支援計画によると、この行動が出たら、先生たちは全員で無視して、他の子どもたちと一緒に授業を続けることになっています。大切なことは、この行動に対して誰も彼女に説教しないことです。なぜなら、それをすれば、その行動を強化することになるからです。加えて、活動に参加していない間は、DROに関しても、視覚的強化のタイミングが来ても、トークンは与えません。リレー・チームでの道子ちゃんのパートナーには、当分の間先生になることにしました。このことは彼女に注意を向けることになります。なぜなら、活動への参加を拒否するという行動は、大人の注意を引くために生じているからです。約4分後に、道子ちゃんはリレーにもう1度参加し、トークンをもらいます。松岡先生は、記録用紙に拒否していた時間も含めて記入しておきます。学年当初は、拒否行動はとても頻繁に見られましたし、10～15分間続くこともあったのです。ですから、成果は明白です。体育の授業が終わる前に、道子ちゃんは、自分が選んだスタッフと1対1で過ごす時間を獲得しました。彼女は体育の先生を選びました。先生は、他の子どもたちに関わり続けながらも、道子ちゃんには先生の助手の役を与えました。道子ちゃんはこの役割が大好きなのです！

体育の授業は、毎回最後にクールダウンをして終わります。クールダウンのために集合する時間になったことを、体育の先生はお決まりのリズムの拍手をして子どもたちに伝えます。子どもたちとスタッフは、みな同じリズムで拍手を合わせて、体育館内の決められた場所に移動していきます。ストレッチをした後、道子ちゃんは列に並び、前から3番目になったことを穏やかに受け入れます。松岡先生はそれに気づき、道子ちゃんのそばに行き、今日の天気について尋ねることで、おまけの注意を向けます。そうすると、天気に関することは何でも好きなので、道子ちゃんはいっこり微笑みます！ ストレッチ後、啓ちゃんはずぐには列に並びません。そうしないで、まず青いラインの所に行き、コミュニケーション・ブックを取ってから、皆と一緒に列に並びます。

今年の体育の授業は、新田先生たちスタッフにとってとても困難なことでしたが、大きな成果が見え始めています。貞夫君を含め子どもたちは皆、以前より体育の授業に参加できるようになっています。そしてたゆみない熱心な指導があれば、各報告期間が過ぎるにつれ、誰もがますます参加するようになるでしょう。新田先生は多くの成果を検討し、すべての行動支援計画を作成してから、最初の数週間の体育授業で北脇先生の支援をする決断をしたことを喜んでます。加えて、体育の授業の手伝いを交代で行うようにしたことは、とても賢明な判断でした。これによりスタッフが燃え尽きる可能性が小さくなりました。

午後：朝日先生

この中学校での教室移動は、かなり騒々しくて混雑します。ランチルームへの移動の時がもっとも騒がしい時です。哲夫君は、持っていくモノをバッグに詰めるときに、耳栓をして移動の準備を整えます。

彼はSGDが必要なので、バッグに入れずに持って行きます。哲夫君の耳栓は、騒音をかなり防いでくれますが、誰かが彼に直接話しかける時には、十分聞こえます。ランチルームに着いたら、生徒は席を自分で選びます。食事を受け取るための多くの列のどれかに並ぶ前に、たいていの生徒は席を決めておきます。今日哲夫君は、ハンバーガーとホットドッグの列に並びます。トレイを取ってから、列の後ろに並びます。列では前の人との間隔が十分に空いているので、窮屈な思いをしないで済みます。別の生徒が偶然ぶつかってしまった時も、振り返りますが、その時は何も《言い〔音声を出力し〕》ません。どうやらその生徒は様子を理解し、それ以上ぶつからないようにしています。朝日先生は少し離れたところからその状況を見ていて、哲夫君がその生徒をつねろうとはしない様子だったので、ほっとしています。

哲夫君はSGDを使って、レタス、ピクルス、トマト、マヨネーズ入りのハンバーガーを注文します。係りの人は「一緒にフライドポテトはどう？」と聞きますが、首を横に振って「いいです」を伝えます。ハンバーガーを受け取ったら、次はサラダバーの列に並びます。この学校の生徒の多くと同様、哲夫君もほぼ毎日、サラダバーでサラダを盛り合わせるのを楽しんでいます。他の生徒がぶつかってきたら、すぐにSGDを使って文を作り、それを相手に見せてから、《音声》ボタンを押します。SGDから「どいてください。距離が近すぎるとイライラします」と音声が出ます。その生徒はすぐにごめんと小声であやまり、少し距離を空けようとします。昼食代を支払うと、友だちの何人かがすでに同じテーブルに集まって座っているのを哲夫君は見つけます。今日のこの時間を哲夫君は楽しんでいます。なぜなら、皆が読んでいる吸血鬼の本の最新刊や、ハイスクール・ミュージカルのことを話題にして、友だちと会話をする時間があつたからです。今日はほとんどの生徒が、間近に迫ったスクール・ダンスの話でもちきりです。ダンスに参加するのかどうか、メリッサは哲夫君に尋ねますが、哲夫君はまだ決めていないと答えます。皆おそらく参加するだろうし、あなたも参加してほしいとメリッサは言って、ダンスへの参加を促します。哲夫君はバッグの中から iPod を取り出して、つけていた耳栓を iPod 用のイヤホンに取り換えて、周りを片付けます。ベルが鳴る前にそうしておく、ずいぶん対処しやすくなるのです。ベルが鳴っても、哲夫君は落ち着いて聞くことができます。

昼食後、哲夫君は、次の授業が行われる教室に行きましたが、そこで先生から、今日のスケジュールに変更があり、みな教室に戻るように、との指示を受けました。先生は、哲夫君にスケジュール帳を見るように伝え、予定の変更を直接記入します。そうした方が変更を受け入れやすいとわかっているからです。先生は、変更を自分で書きこみたいかどうか聞きますが、哲夫君は首を横に振って「いいえ」を示します。先生が書き込んでもいいかと尋ねると、うなずいて「はい」を示します。先生は、哲夫君のスケジュール帳に変更を書き込む少しの間、自分が担当している一人に、予定変更を他の生徒たちに伝えてくれるよう依頼します。哲夫君は、少しばかり体を前後に揺らし始め、片方の手を耳のそばに持っていく、耳の穴を指でふさぎます。突然の変更には確かに驚ろかされるけど、先生はすぐに戻って来るということを哲夫君に伝えます。哲夫君が立ち去る直前に、先生はトークンを渡し、もし休憩が必要なら、いつでもそれを要求できるということのリマインダーを見せます。

他の生徒たちと列を作って教室に入って行く哲夫君を見て、朝日先生はほっとします。おそらく今のところ哲夫君は、その変更をかなりうまく受け止めているようで、休憩を要求することはありません。席に着き、SGDを机の右端にきちんと置きます。哲夫君は熱心にスケジュール帳を確認して、ある授業を線で消し、その下に丁寧に《体育館で集会》と書き加えます。

最後の生徒が教室にもどってきたら、信一君も自分の机に向かいます。彼の iPod の《R+Remind》ア

ブリは作動したままなので、振動しました。信一君は自分のスケジュール帳を開き、自分で自分にポイントを与え、それでポイント目標を達成しました。獲得したポイントを《貯める》ことにしたので、鞆から通帳を取り出し、その時獲得した5ドルを加えます。またスケジュールにも《貯める》と記入します。この金額を残高に加えると、ハイスクール・ミュージカルのサウンドトラックを《買う》には十分な金額が貯まったことがわかりました。教室の前の方に急いで行き、このことを朝日先生に伝えます。先生は少し忙しかったのですが、信一君が興奮している様子を見て、「今夜、お父さんが帰ったときに、真っ先にこのことを伝えるんだよね！」と言います。

生徒たちが全員席に着いたら、体育館での集会でちょっとしたサプライズがあることを、朝日先生は伝えます。先生は全員を見まわし、哲夫君が特に不安そうな表情をしていることに気づきます。朝日先生は、スケジュール変更の情報を受け取るとすぐに、すでに教室にいる生徒たちの視覚的スケジュールに変更を加えました。スケジュールの変更を発表して、朝日先生や他の先生たちは、教室の周りにいる生徒たちの文字や写真のスケジュールを変更していきます。朝日先生は、哲夫君のスケジュールを再度チェックして、すでに変更が書き込まれていたのですね、うれしく思います。先生は、哲夫君にトークンを与え、この中断時間に取り組めるようお気に入りのパズルを渡します。信一君は、すでに歌の歌詞を熱心に書き出しています。他の生徒たちは、自立的に、あるいは選択肢を与えられて余暇活動を行います。

集会への移動は平穩無事に行われ、哲夫君が集会の間、誰かをつねったりロッキングしたりせずに、コミュニケーション・スキルを使うことを、朝日先生は期待しています。先生は、哲夫君の仲良しの何人かが、哲夫君が座っている階段席の方に向かっていることに気づき、必要ならリマインダーを哲夫君に提示してくれるはずだと確信します。校長先生が話し始めたらずちに、音響装置からすごい音が出ました。哲夫君は嫌な顔をして、他のほとんどの生徒たちもしているように、両手で耳を押さえます。そして、列から離れるためにSGDを使います。哲夫君は、朝日先生の所に行って休憩を要求します。先生は了解し、哲夫君は体育館から出ていきます。彼は時計を確認します。3分経って、体育館に戻って来ました。少しイライラは軽くなっていますが、まだワクワクするほどではありません。哲夫君は、先生のために何か自分にできることはありますかと尋ねます。先生は「ありがとう。ありません」と言い、列の端の先生の席を哲夫君に譲ります。しばらくして、先生は耳栓のことを憶えているかと尋ねます。哲夫君の顔はパッと明るくなり、鞆から耳栓を取り出します。明らかに楽になったようで、集会の残り時間を他の生徒たちと一緒に体育館で過ごすことができました。

午後：三科先生

三科先生が担当している生徒の何人かは、今日は学校から出ませんでした。彼らは週1回のお楽しみの活動 - 買い物リストの作成に没頭しています。三科先生は、週末に計画している料理に必要な材料を選択することを指導しています。普通のレシピを読むことができる生徒もいれば、絵や写真を使ったレシピが必要な生徒もいるので、先生は両方のレシピを用意しました。芳雄君や他の生徒たちがそれぞれの職場から戻ってくると、芳雄君は買い物リストを作成します。三科先生が、「花子さん、_____はまだあるかな？」と尋ねると、花さんは食料品棚の材料を点検します。そして戻ってきて、「はい」か「いいえ」をジェスチャーで伝えます。他の生徒たちが帰ってきたときに、先生は、よく使う食材の写真と絵カードがいっぱい入っているレシピ箱を手に取りました。生徒が何人か、バンですぐのところにある食料品店に向かいます。

食料品店への買い出しは、生徒たちが三科先生のクラスに入ったばかりの頃に比べると、今ではずいぶん楽になりました。食料品店への買い出しを、自立して上手に行うために必要な多くのルーチンを、一つ一つ教えたことを思い出します。そのルーチンのいくつかは次のようなものでした。お店に入ったらカートを取りに行く、視覚的な買物リストに従う、食料品の計量をする、口頭の指示に従う（これは途中で買うものを忘れてしまった時に特に役立ちます）、レジの列に並ぶ、食料品を袋に入れる、現金もしくはデビットカードで支払う、などです。もちろん、生徒全員がルーチンを習得しているわけではありませんし、またすべてのルーチンを習得しているわけでもありません。しかし生徒たちが獲得した自立性と自信に、三科先生は感動しています。先生たちは、ルーチンごとに具体的に課題分析をすることに意見がまとまり、生徒ひとりひとりに応じた指導法を使って教えました。例えば、芳雄君は、キーパッドに書かれた指示に従ってクラス用のデビットカードを使うことを学びましたが、《いつ》カードリーダーに通すのかを学ぶ必要があり、暗証番号も覚えなくてはなりません。芳雄君は、カードリーダーにカードを通すことを、2つの短い行動連鎖にして、順行連鎖で教わりました。

1. 買い物カートが列の1番前になったら、キーパッドのそばに立つことは芳雄君にはわかりました。キーパッドのところで立ち止まったとき、すぐにスタッフはリマインダー・カード（オレンジ色の付箋メモ）を芳雄君に見せました。それには「デビットカードを準備しなさい」と書いてありました。
2. レジの人が芳雄君を見て、「合計は_____円です」と言いかけたら、スタッフはキーパッドを指さして、行動連鎖を始めさせました。必要に応じて言葉で誉めましたが、先生たちは褒め言葉の種類を変えることに努めました。

オレンジ色の付箋メモ〔リマインダー〕と、カードをカードリーダーに通す時の指さし〔プロンプト〕とは、回数を重ねながら徐々に取り除いていきます。

毎週、芳雄君が作る買物リストのコピーを数枚プリントします。生徒たちは、それぞれ違うものの購入を担当しますので、鉛筆をつけたクリップボードに買物リストをはさみ、各生徒の担当する商品名を強調して配布します。お店に入ったら、生徒たちはそれぞれ別の方向にカートを押して行きます。その日のスタッフ配置により、2つもしくは3つのグループに分けます。各グループにスタッフが一人つき、すぐそばで手助けするか、少し離れて手助けするかします。花子さんは買物リストの文字を読むことができないので、花子さんが探すべき商品の写真を、彼女のグループ担当のスタッフが花子さんに提示します。しかるべき通路を進むときに、スタッフは花子さんに写真を渡します。時間が許せば、花子さんの買物リストの商品名の横にその商品の写真をスタッフがテープで貼り、商品をカートに入れたら、写真のそばにチェックマークを記入します。この日、花子さんとペアになった生徒は、数字のマッチングによって正しい通路を見つけることができました。その生徒のリストには、買うべき商品ひとつひとつの名前の横に正しい通路の番号を、三科先生が書き込んでおいたのです（これは毎日の生活の中で行っている数字のマッチングが役に立った1例です）。もちろん、その生徒には、パンは7番通路にあるよと言う方が簡単かもしれませんが。しかし先生たちは、生徒の自立を可能な限り促進するよう努力しているのです。

何人かの生徒は、お店の中で別の商品を欲しがります。三科先生は、一部の生徒の要求は受け入れませんが、全員ではありません。生徒たちは、特別に要求した品をカートに追加して入れることができる日もあれば、できない日もある、ということがわかるようになりました。やはり時間が許せばですが、一部の生徒は、別会計にして、現金かデビットカードかのどちらかにします。芳雄君はいつも回り道をし

て掃除用品売り場の通路を通り、自分の話を聞いてくれる人には誰にでも、ある掃除用品が他のものに比べてどれだけ優れているかをうれしそうに話します。

お店の中で花子さんは最後のトークンをもらいます。三科先生は、トークンを忘れなかったことにホッとしましたが、好子を入れた袋や、小さなプラスチックの好子トレイを忘れていたことに気づきました。花子さんは《まって》カードにとっても上手に応じられるようになっていました。この時、《まって》カードは、三科先生にとって実に唯一の選択肢だったのです。花子さんがしゃれたトークンをすべて渡すと、先生は《まって》カードにプリンの写真を貼り、今すぐにはプリンをあげられないことを謝ります。花子さんは、カートの中に大好きなプリンが入っているのを見つけ、それを取ろうとします。三科先生は、取らせないように阻止し、《まって》カードを指さします。先生は、3人の生徒を出口のそばのベンチに連れて行くことを助手に頼み、生徒たちに不動産のパフレットのことを思い出させます。花子さんは、雑誌ならどんなものでも好きです。彼女はパフレットを見ながら、皆と一緒に待ちます。

買い物中に1クラスで何台ものカートを使う場合、今日のように時間がない時は、レジに並ぶ前にすべてのカートの中身を1つにまとめておきます。全部の商品をまとめ終わるまでに、花子さんと他の生徒たちはすでにベンチに座って待っています。芳雄君は、買い物の支払いを終え、レジの人に「ありがとう、楽しい週末を過ごしてね！ それと日曜日のNASCARのレースをあなたも楽しんでほしいな」と言います。レジの人は「ありがとうございました！」と返します。今回レジの人は、「ありがとうございました」と言うときに、先生ではなく芳雄君の方を見たことに、三科先生は気づきました。生徒たちは、買った品をバンに乘せるのを手伝い、車に乗り込んで学校に戻ります。花子さんがプリンを待っていたことを三科先生は思い出します。とても落ち着いて待っていてくれたので、先生はこの時点でプリンを渡したかったのですが、スプーンを持ってきていなかったもので、学校に着いたら、プリンを食べられるようにし、さらに花子さんが選択した活動を特別に5分間できるようにしてあげます。

《臨時》停車を計画しました。なぜなら、家族で外出するとき、《スケジュールに示していない》停車をとると、その生徒は混乱してしまうからです。このために、用事で一緒に外出することがとても難しくなっていますし、この生徒がとる行動はとても危険なものになる可能性もあります。彼はシートベルトを外し、母親の首を絞めるのです。もし臨時停車をせずに、息子の視覚的スケジュールに示した順番通りに停車すれば、落ち着いてすごせる、と母親は言います。そのうちに母親はひとりで息子連れで外出することをやめて、臨時停車をして息子を驚かせる代わりに、隣人にお使いを頼むようになりました。三科先生や他の先生たちは、この生徒にとってこのことは優先課題だと判断し、指導計画を立てました。この《臨時停車》は今日の指導計画に入っています。しかし、好子はすべて置いてきてしまったので、このレッスンを今日から始めることは、誰のためにもならないと判断しました。学校に戻ってきたら、皆でバンから荷物を下ろし、バッグを教室に運びます。スタッフの1人が事務室に立ち寄り、生徒たちが学校に戻ってきたことを記入します。花子さんはプリンをもらい、この好子を上手に待てたことに対してすごく褒めてもらいます。おまけに何かを要求させてもらえます。そこで、花子さんは宝石のカatalogを要求し、プリンを食べながらカatalogをパラパラめくります。三科先生が、家庭/学校間の連絡帳に最後の記入をしている間、スタッフの1人は、買ってきた食料品を生徒たちが片付けるのを見守ります。芳雄君は、その日の終わりにする自己評価を終え、下校までの最後の5分間、iPhoneでインターネット・サーフィンをします。

啓ちゃんは両親と兄弟と一緒に暮らしています。姉は恵理子さんで、兄は正則君です。啓ちゃんの母と父によると、以前は今よりもはるかに忙しい生活だったとのこと。特に夜がそうだったとのこと。両親は、啓ちゃん担当の先生たちと協力して、家庭での目標に優先順位をつけて取り組んできました。最初は、啓ちゃんの行動に参ってしまい、かんしゃくの《引き金》となりそうなものを根絶するために、できそうなことはすべていろんな方法でひたすら取り組みました。家族全員がストレスを抱えており、家の中のすべてを変えることは非現実的だと先生たちは考えました。なぜなら家庭外のことをすべて予測したり変えたりすることは、絶対にできないからです。息子が家族と一緒に外出し、地域活動や宗教行事は家族にとって重要なことなので、それに参加することを両親は望んでいます。

学校に通い始め、少し落ち着いてからは、啓ちゃんは成長しました。それがわかって、家族はものすごく興奮しています。もちろん、対応困難な行動はまだありますし、レッスンの選り好みも見られますが、それは就学前の子どもなら誰にでもあることです。家族は新田先生と行動分析家のトニー博士に会い、家庭訪問を依頼しました。そうすれば、新しい視点に気づいたり、行動計画の立案に着手できたりするのではないかと家族は考えたからです。家族は、コミュニケーション・スキルの課題に取り組み、一貫したルーチンをいくつか作ることにしました。さらに、啓ちゃんのかんしゃくはどういう機能を果たしているのかを判断するために、かんしゃくの記録もとることにしました。家族はすぐにでも取り掛かりたくてたまらないようでしたが、記録を整理し、優先順位を決めて、ほんの少しの目標から着手する方が、成果が上がると思われました。

啓ちゃんのPECSによるコミュニケーションに学校で成果が出始めると、家庭でもPECSを教えることになりました。PECSによるコミュニケーション・スキルを、啓ちゃんはすぐに般化することがわかりました。啓ちゃんは家でコミュニケーション・ブックを使い、外出の時や、学校に行く際にそれを持って行きます。学校にいる間は別のコミュニケーション・ブックを使うので、家庭用コミュニケーション・ブックは家族と一緒にいる時に使います。

最初の家庭訪問から数か月が経ちました。夜のルーチンを観察するために、家族と一緒に過ごしました。夕食後、啓ちゃんの家族は一日おきにボードゲームやカードゲームをして過ごします。他の晩はたいてい、一緒に外に遊びに出たり、TVを見たりします。今夜は、《キャンディ・ランド》というゲームをして遊んでいます。啓ちゃんが一緒に参加しやすいように、やり方に変更を2つ加えました。1つは、啓ちゃんの番になった時、カードをマッチングしやすいように、カードの山から《ダブルス》⁵のカードを取り除いておきます。新田先生は、啓ちゃんがゲームに参加できるだけでなく、学校で学んでいるスキルを使えるように、他にも人気の家族ゲームを改作する方法を提案しました。このゲームでは、コマやカードを操作する微細運動スキルを使って、順番を交代したり、色や数のマッチングをしたりすることに啓ちゃんは取り組みます。2つ目の変更は、啓ちゃんが使うコマに加えた修正です。どのコマが自分のコマかということには、啓ちゃんは特に注意を払いません。ゲームが始まると、自分のコマを識別することが啓ちゃんには難しくなります。そのため、ダルメシアン⁶のシールを啓ちゃんのコマに貼っておくようにしました。これで確かに啓ちゃんはゲームに参加しやすくなり、コマに関することでは

⁵ [訳注]《キャンディ・ランド》は双六に似たボードゲームで、進めるマス目の数はサイコロではなくカードで決まる。カードに描かれたマークの色と同じ色のマス目までコマを進める。カードの中には、色マークが2つ描かれているもの《ダブルス》がある。それを引いたら、同じ色の2つ目のマス目までコマを進めることができるが、この場合、マッチング課題は色と数の2種類になり、啓ちゃんには難しくなるので、ダブルスはあらかじめ取り除いてある。

他のことも啓ちゃんには分かりやすくなりました。

入浴時というのは、どの家庭でもてんこ舞いの忙しさになることがあります。子どもが2人以上いる家庭では特にそうです！ 啓ちゃんは、入浴する際に服を脱ぐことには特に問題はありません。入浴時間が啓ちゃんは大好きなのです。啓ちゃんがP E C Sを使って要求する機会を作ることに、両親はとても熱心です。当然ながら、啓ちゃんの行動を解釈したり、啓ちゃんが何を望んでいるかを理解することは、いつも啓ちゃんの親にはたやすいことかもしれません。しかし、コミュニケーションの力を与えることは、息子には素晴らしい贈り物になることを、啓ちゃんの親はよく理解しているのです。もちろん、もしある日啓ちゃんが目覚めてしゃべり始めたとしたら、親はそれをとても喜ぶことでしょう。クラスの中でP E C Sを使っている他の生徒が何人か、ことばに似た発声をするようになったり、ことばをしゃべり始めたりしたのを知って、啓ちゃんの親は励まされました。啓ちゃんもしゃべるようになるかどうかを予測する方法はないということは、親にもわかっています。だからこそP E C Sを使つての機能的なコミュニケーションのトレーニングを推し進めているのです。啓ちゃん担当の言語聴覚士広瀬先生は、口の運動や音声模倣にも取り組んでいます。今夜、啓ちゃんの母親のエリーゼは、啓ちゃんお気に入りの青いタオルと、101匹わんちゃんのフィギュアをバスタブに入れておくのを、《忘れて》おきました。昨夜は、風船ガムの香りのするボディークリームを準備するのを《忘れて》おきました。日によっては、とてもとても忙しい夜もあります。特に恵理子さんと正則君が空手の練習に行く日はそうです。たいていは啓ちゃんのお気に入りの入浴グッズ1式すべて用意するようにしています。啓ちゃんが家庭でP E C Sのコミュニケーション・スキルを身につけていくのに合わせて、広瀬先生は、絵カードをたくさん渡してきました。入浴時に使う絵カードは、マジックテープで活動用ボードに貼ります。その活動用ボードは吸盤で壁に貼り付けてあるフックに掛けてあります。これら絵カードは3重にラミネートしており、しかもマジックテープはぬれても使えることがわかり、皆よろこびました。広瀬先生は、母エリーゼに、入浴用の絵カードは他のカードほどは長持ちしないかもしれないが、母が考えているよりは長持ちするはずだと伝えます。また、啓ちゃんは、文末カード「ください」と文カードが使えるので、入浴時以外の時間帯で使うのと同じフェイズでP E C Sによるコミュニケーションができます。

入浴中、啓ちゃんは、「クルエラ（写真）＋フィギュア＋ください」とP E C Sでクルエラのフィギュアを要求します。啓ちゃんは、『101匹わんちゃん』のキャラクター関連商品をいろいろ持っていて、どれが欲しいのかを、属性語を使って伝えます（たとえば、ぬいぐるみ、フィギュア、パズルなど）。また、「タオル＋ください」とタオルの要求もします。啓ちゃんは絵カードの弁別がとても上手なので、母は安心しています。4ステップ・エラー修正のやり方を母は習得しましたが、これまでP E C Sにおいてエラーを修正する必要はありませんでした。お風呂に入るときに、母はタイマーをセットします。そうしないと啓ちゃんはずっとお風呂に入り続けてしまうからです！ タイマーが鳴ったら、啓ちゃんお気に入りの《ダルメシアンぬいぐるみの枕》を見せます。そしてお風呂の栓を抜いてお湯を流し始めると、啓ちゃんは抵抗して声をあげます。その声はどんどん大きくなり、ついには泣き出してしまいます。母は啓ちゃんにタオルをかけ、抱きしめながら慰めのことばをかけます。泣き声に屈することはありません。啓ちゃんの抗議には屈しないと心に決めているのです。泣き声に屈して受け入れてしまうと、泣いたら自分の思い通りになる、ということを教えてしまうことになるということを、新田先生やトニー博士との話し合いで学んだからです。啓ちゃんの抗議が激しくなることに対して、母は、心の準備ができていますし、それが予想されることを教えてもらったことを感謝しています。このことをなぜ《消去バースト》と呼ぶのが、母にはよくわからないのですが、泣きわめくからといって、母の気が

変わったり、要求を受け入れてしまったりすると、問題はさらに悪化するだけだということはわかりました。体を拭き終ると、啓ちゃんは泣き止み、母は啓ちゃんお気に入りの《ダルメシアンぬいぐるみの枕》を渡します。啓ちゃんは大喜びでその枕を抱きしめます。パジャマを取ろうと母が手を伸ばした時に、プリンのカップが母の目に入りました。母は、プリンのカップを見せ、「いらない」ということを啓ちゃんが伝える機会を、入浴中に少なくとも1回は作ろうと考えていたのです。でも、ああ！忘れてしまいました。母は、明日は覚えておこうとするでしょう。

啓ちゃんがパジャマを着たら、母は、そろそろお話しの時間だねと伝えておいて、歯ブラシを見せます。この好子第一主義の方法を使うと、あまり好きではない活動に移行することを受け入れやすくなります。啓ちゃんは洗面台から後ずさりします。エリーゼは新田先生に質問することを心に留めておきます。質問というのは、他の2人の子どもたちも就寝準備に忙しいさなか、1番下の息子の歯磨きを手伝う作業に取り掛かるときに、夜の日課のルーチンにミニ・スケジュールは役に立つかという問いです。歯磨きを啓ちゃんに教えるために、歯磨きの手順を示すカードをラミネートして鏡に貼っています。両親は協力して、歯磨きのステップのリストを作りました。最後の3つのステップを目立つようにしておきました。この視覚的支援具によって、最後の3つのステップは、啓ちゃんがすでに習得しているステップなので、手助けしないということを、家族は思い出すことができます。母は、もう遅い時間になったと気づきます。時々啓ちゃんに、どの味の練り歯磨きにするか尋ねます。啓ちゃんはたいてい風船ガム味の練り歯磨きを好むので、風船ガムの絵カードを属性語として使って要求してくれます。

母は今夜、「はい/いいえ」で答える質問をすることにしました。なぜなら、啓ちゃんがお風呂に入っている間にこの質問をする時間がなかったからです。そしてこれは完璧にできました。必要とあれば兄が確実にプロンプトしてくれるように、母は兄に合図を出します。母はミント味の練り歯磨き（啓ちゃんは好きではありません）を見せて、「今夜はミントがほしいですか？」と尋ねます。啓ちゃんはそれを押しのけて、首を横に振り、「いらない」を示します。エリーゼは「いいえ！」と言って、ミント味の練り歯磨きをしまって、風船ガム味はどうかと尋ねます。啓ちゃんはそれをつかもうとしましたが、「いります」を示すうなずきができませんでした。兄の正則君は、軽く身体プロンプトをして、うなずくことを手伝います。啓ちゃんは練り歯磨きを受け取り、とてもうれしそうでした。母は、カードに書いてあるステップのひとつひとつを身体プロンプトして、ステップを前よりもうまくできるようになったと思えたら、言葉で褒めるようにしています。歯を磨いて歯ブラシをすすぐステップまで来たら、母はプロンプトを完全にやめて、その後の歯磨きのルーチンは最後まで啓ちゃんにさせます。ルーチンが完了すると、母は喜び、たくさん褒め、ぬいぐるみ枕を啓ちゃんに渡します。2人とも洗面所から出て、啓ちゃんの部屋に向かいます。子どもたち3人のためのお話の時間になりました。母は疲れはてて、啓ちゃんがどのくらいで寝つくかわかりませんでした。しかし、お話を始めると啓ちゃんは落ち着き始め、じきに寝いってしまいました。できるだけ多くのルーチンを作り上げようと家族はよくやっていることを、母は自分に言い聞かせます。しかし、完璧な人などいないのです。変化には時間がかかります。それに、家族はなんらかの修正をしなければならなかったからといって、家族のこれまでのやり方が間違っていたとは言い切れません。ただ啓ちゃんにはうまくいかなかったのです。新田先生とトニー先生に家に来てもらい指導してもらったことは、最初の1歩としてはとてもよいことでした。両親は家庭で啓ちゃんを支援する方法を学び続けることでしょう。

花子さんはグループホームで毎日暮らすわけではないので、その日その日に花子さんはどこで過ごすのかを写真/絵で示すカレンダーを、ホームのスタッフは作ってくれました。ホームには、ホームの写真と花子さんの自宅の写真がたくさんあります。その写真を花子さんの部屋のカレンダーに貼り付けるので、その月全部の予定を花子さんは見ることができます。毎朝これは花子さんには大いに役に立っています。初めてグループホームに引っ越してきた頃は、朝になるとバッグを持って待ちながら、とても緊張したりイライラしたりしていました。移動用バンが止まると、よくかんしゃくを爆発させていました。グループホームのスタッフは、写真入りカレンダーを作り、帰宅予定の日には、いつものバッグに加え身の回りの品を入れたバッグも確実に持って帰らせるようにしました。花子さんがグループホームに泊まる時には、スタッフは視覚的強化システムも使い始めました。学校での強化率にできるだけ合わせるようにしています。これらすべての方策が花子さんには役に立っています。なぜなら、朝のかんしゃく行動が、このところずっと見られないからです。

バンがグループホームに到着すると、花子さんはワクワクします。外出用のコミュニケーション・ブックを持って、荷物を取りに車の後部に向かいます。バッグにコミュニケーション・ブックを入れてから、ホームのドアに向かって走ります。正面ドアのところまで行って、待ちます。村松先生は庭で何か忙しくしていますが、花子さんを見守っています。花子さんは自分の鍵でドアを開けることを現在習得中です。花子さんは、最初のステップ（鍵を取り出すこと）を除いて、すべてのステップを習得しました。もし毎日欠かさず玄関のところで、スタッフの一人が花子さんのそばに立つと、それがプロンプトの働きをしそうだとは皆は考えました。言うまでもないことですが、そのようにすぐそばにいることに加えて、たいていの人が、何らかの微妙なプロンプトをしてしまいがちですが、どんなに微妙でもプロンプトはプロンプトです。スタッフは、漸進的時間遅延プロンプト法を使うことに決め、昨日村松先生は、9秒待った後でプロンプトしなければなりませんでした。今日は、村松先生が少し距離を取って花子さんの後を《ついていく》ように修正しました。村松先生は、心の中で「1, 2, 3、・・・」と数えます。スタッフは、皆が同じペースで数えられるようになるまで、非常にゆっくり数える練習をしました。村松先生は、10数えるまで、いかなる種類のプロンプトもしないようにしています。続けて「5, 6, 7、・・・」と数えると、花子さんはバッグの中に手を入れ、鍵を取り出します。できました！村松先生は興奮しましたが、その興奮を抑えて、庭の花を摘み続けます。花子さんが玄関に入ったら、すぐに田中先生は愛情を込めて花子さんに声をかけます。鍵を開けるという新しいルーチンを、花子さんが自力でできたことを田中先生も喜び、花子さんをたくさん褒めてあげたかったのですが、花子さんは褒められても、あまり反応しない生徒でした。花子さんの好きな活動をもっと長くさせてあげるの方が、彼女の好きなスタッフから余分に褒められることよりも、分化強化になることが、スタッフにはわかっています。花子さんは自分の部屋まで行き、ドアを開ける時に鍵を使えたので、そのことを田中先生はデータ・シートに書き込みます。迷わず日付のそばに星マークを付けました。

花子さんはバッグをおろし、靴を脱ぎます。家の中ではスリッパを履くのが好きなので、スリッパに履き替えます。コミュニケーション・ブックを持って、リビングに向かいます。そこでは、一緒に住んでいる何人かの人が、テレビのホーム・ショッピングのチャンネルを見えています。机のところまで行き、自分の紫色のフォルダーを取り出します。その中にはこの場面での写真スケジュールが入っています。スケジュールの最初の写真は選択タイムでした。これは「えらぶ」と書いてある黄色いカードで、それ

とともに花子さんが選ぶことができるたくさんのモノの写真と、写真を貼れるマジックテープがついています。また、フォルダーのポケットには、同じく黄色のシートが入っています。この黄色いシートには、選択可能な活動の写真が貼ってあります。さらに花子さんは、青色と緑色のシートも持っていて、それには他の種類の活動選択肢が貼ってあります。黄色のシートには、宝石を作る、雑誌を読む、Wiiで遊ぶ、テレビを見るなどの選択肢の写真が貼ってあります。花子さんはすぐに《宝石を作る》の写真を選び、選択用カードのマジックテープのところに貼り付けます。

花子さんは、すぐに材料室に向かいます。その部屋には花子さん専用の棚があり、そこには宝石作成道具が置いてあります。花子さんは、レクリエーション室との間を3往復して、その大テーブルにプラスチック・ビーズの箱を全部積み重ねます。この部屋にはテレビもありますが、今はついていません。田中先生はそこに立ち寄り、手伝いや食事の準備があるからタイマーをセットすることを花子さんに伝えます。先生はタイマーを40分にセットします。これはいつものレクリエーション・タイムより10分長い設定です。ドアの鍵を開けて、ホームの中に入る手順を完璧に実行できたので、レクリエーション・タイムを伸ばしてあげたのです。時間を延長したこととその理由を、花子さんに先生は説明します。先生は、簡単かつ年齢相応のことばを使うように心がけています。花子さんの言語理解には一貫性に欠けます。しかし、ほとんどの人が、他の19歳の人に接するのと同じように、花子さんにも接しています。ただし、おそらく言葉数を少なくしたり、美辞麗句にならないようにしたりしています。なぜなら、言葉数が多すぎると、花子さんは混乱してしまうからです。

花子さんは、とても小さいトルコ石をいくつか選んで、今作っているイヤリングに使うことにしました。トルコ石を3個取って針金に通そうと何度かやってみましたがうまくいかず、花子さんはイライラしてきて、自分をつねり始めました。田中先生は、コンピューターで記入用紙をいくつか作成しながら、少し離れたところから花子さんの様子を観察していました。先生は花子さんの自傷行動を見ています。花子さんの行動支援計画では、もしすでに自傷が始まっている場合は、無視することになっています。できるだけ目立たないように、先生は机に置いてあるクリップボードを取ります。このクリップボードには、花子さんの行動支援計画のすべてのデータ記録シートがはさんであります。先生は、自傷行動の時刻とおおよその持続時間15秒を記録します。自傷行動がおさまったら、先生はすぐに花子さんの所へ行き、自傷をやめたことを褒めます。先生は、花子さんの小さなビーズを見て、とてもきれいなトルコ石を選んだねとコメントします。花子さんがイヤリングを取り、再び作業を始めたその時、田中先生は、花子さんが少しイライラしている様子で、ぶつぶつ言いながら体をわずかに揺らし始めていることに気づきます。その行動は両方とも、また自傷が始まろうとしている前兆の可能性があります。先生は、グニャグニャしたテニスボールか、とてもやわらかいクーシュボールかの選択肢を花子さんに与えます。花子さんはイヤリングをグレーのタオルの上にそっと置き、グニャグニャしたテニスボールを取ります。少しの間そのボールで遊んだあと、それをそばに置いて再び宝石作りに戻ります。イライラした時は、ストレスをある程度軽くするために、これらのアイテムを使うことができるし、必要に応じて手助けを求めることもできる、と田中先生やスタッフは花子さんに教えているところです。今のところ、この方法はうまくいっているようです。花子さんの自傷行動が減っているので、この傾向がずっと続くことを誰もが期待しています。

花子さんの名前とロゴが入ったイヤリングとネックレスのカードを、花子さんの母は購入しました。次の地域のお祭りまでに宝石をたくさん完成させられるので、それを展示して売ることができる、と母は期待しています。花子さんは、その特別なカードの上に作品を置くことが難しいのです。製作中

に花子さんが手助けを求めるのは、たいていこの課題に関する手助けです。この課題ができたときにトークンを1つだけ田中先生は花子さんに渡します。なぜならこれは花子さんの好きな活動の一つだからです-その強化率は、もっと難しい課題やそれほど好きではない課題の時と同じくらいにする必要ありません。しかし、視覚的スケジュールの午後の部に取り掛かる準備が花子さんにはできたので、何を目標に作業するかを先生は花子さんに選んでもらいました。タイマーが鳴った時に、花子さんはすぐには材料を片付けようとはしません。田中先生は、まだ机で忙しく作業をしており、花子さんが自分でタイマーを止めて、使った材料を片付け始めるかどうかを確認できるまで、先生は待ちます。花子さんが自分から次の行動を始めるかどうか見ます。花子さんがタイマーを止め、材料を片付け始めるとき、先生の辛抱が報われるのです。花子さんがほとんどの材料をプラスチックのトレイに片づけた時に、先生はトークンを持って花子さんに近寄り、「あなたはロック・スターだね」と褒めます。これは花子さんにとっては2つ目のトークンなのです。彼女は自分のコミュニケーション・ブックの近くに置いてあるトークン・ボードにそれを貼ります。母親が作ってくれた流行のショルダー・バッグの中に、花子さんのブックは目立たないように入れてあります。ショルダー・バッグの外側のフラップを持ち上げたら、コミュニケーション・ブックが現れます。

材料を片付ける時、棚の上に箱をバランスよく置くことが花子さんにはうまくできません。なぜなら、積み上げた箱の一番下に一番小さな箱を置こうとするからです。2回試みてから、棚の下段に箱を置き、コミュニケーション・ブックを取りに行きます。花子さんは「箱+手伝って+ください」と文を作り、文カードを田中先生に渡します。先生は棚の上の箱を見て、一番下に一番大きい箱を置いて花子さんの手伝いをします。花子さんは、残りの箱を積み終えます。材料を全部片付け終わったら、花子さんは紫色のフォルダーのところに行き、もう一つの選択用カードを見つけます。今度のカードは緑色で、これは戸外での手伝い活動の選択肢を示すものです。「えらぶ」の写真の隣にマジックテープが2つついています。これは、2種類の活動をするということを示しています。対応する緑色のシートにあるのは、植木に水をやる、落ち葉を熊手で集める、雑草を取る、モクレンの葉を拾うです。花子さんは《植木に水をやる》と《落ち葉を熊手で集める》の2つを選んで緑色の選択用カードに貼り、それをスケジュールの《これからする活動》の枠に貼ります。「連絡帳はどこ？」と田中先生が花子さんに尋ねましたが、花子さんは道具を持って、裏庭に向かいました。先生は追加情報を与えるために、同じホームに住む別の生徒の連絡帳を見せます。そうすると、花子さんはバッグを取りに寝室に行きます。すぐバッグを見つけ、ジッパーをぐっと引っ張ると、またひっかかってしまいました。ショルダー・バッグを肩からはずして、前のフラップを開けてコミュニケーション・ブックを出し、「ジッパー+手伝って+ください」と文を作り、バッグを持って文カードを田中先生に渡しに行きます。先生は絡んだ糸をはずして、ジッパーを開けてあげます。花子さんが連絡帳を取り出してから、先生は、バッグを数分間預かって、修理してみようかと花子さんに尋ねます。花子さんはバッグを先生に渡し、裏庭に向かいます。花子さんは廊下から中庭に出ます。花子さんが作業ブーツを履き忘れていることに、上野先生は気づきます。さりげなく花子さんに近づき、「あら、何か大切なものを忘れているよ」と言います。レクリエーションルームに戻るように少しだけ身体的にプロンプトします。先生は、花子さんの作業ブーツを指さします。花子さんはスリッパを脱いで、作業ブーツを履いてから戻ります。

さて庭仕事にふさわしい服装になり、花子さんは、コミュニケーション・ブックと視覚的スケジュール、視覚的強化システムをピクニック・テーブルの上に置き、ホースの所までゆっくり歩いて行きます。花子さんは水やりがとても得意で、散水器を持ち、元栓を開け、用地の後方にある花壇の方にホースを

引っ張って伸ばし始めます。ホースを使う人にどのモードを使うべきかを示す視覚的リマインダーとして、鮮やかな青色の星マークが、ノズルの《シャワー》モードの所につけてあります。花子さんはノズルを回して正しい位置に設定し、花壇に水をまき始めます。この水やりの活動にもっと自立的に取り組めるようにするにはどうしたらよいかを、スタッフは何度も話し合ってきました。その方法として、タイマーを首から下げるか、もしくは服にクリップで止めるかすることにしました。今日、上野先生は、水やりのルーチンにこの新しいステップを導入する予定です。花子さんはルーチンの変更に抵抗することがあるので、初めにタイマーを使うことから導入して、そのうちにタイマーを身につけて自分でセットすることに取り組むことにしました。長年にわたって、学校や家でタイマーを使うことを花子さんはたくさん経験してきたので、タイマーが鳴ったら、上野先生は、庭の別の区画を単に指さすだけなのです。花子さんは花壇に水をやるのをやめ、野菜畑の方へ移動します。上野先生は、タイマーをもう一度セットします。花子さんが水を撒いている時に、そろそろトークンを渡す時間になることに先生は気付きます。水やり活動と落ち葉集め活動の間で、先生はトークンを渡すでしょう。なぜなら、ピクニック・テーブルの所にちょっと立ち寄るなら、その時の方が合理的だからです。タイマーが鳴ったら、ホースをしまう場所を先生は指さします。花子さんは水やりをやめて片づけを始めるので、上野先生は、戸外活動をしている他の生徒たちの進捗状況を確認します。

花子さんは、全部片付け終わり、視覚的強化システムのカードにトークンを貼ったら、物置に熊手を取りに行きます。花子さんは、この作業のこのステップは自立してできますが、長い時間その作業を続けることは難しいのです。この落ち葉集めの作業のステップをすべて、花子さんは習得済みなので、その作業を長い時間続けるという別の目標に、スタッフは取り組んでいます。この目標を達成するために、シェイピングを使います。熊手の持ち方と正しい方向への向け方は知っていますが、熊手を自分の体の方へ掻き寄せることは、平均4回くらいしかできません。指導計画書には、このスキルを伸ばすためのプロセスが書かれています。花子さんが熊手を掻き寄せることが5回できるまでは、褒めたり、トークンを渡したりすることを、花子さん担当のスタッフは控えて、それができた時にすばやく褒めて、トークンを渡します。この作業ではトークン交付率が高くなるだろう、と上野先生は考えて、花子さんの視覚的強化システムのカードを、この作業の間は自分が持つことにしました。先生は数を数えて待ちます。先生は、すぐプロンプトを出したい誘惑にかられますが、本当のシェイピングはプロンプトを使わないということと、好子（この場合はトークン、条件性好子）を手に入れるのに必要な作業量を増やしていくということを、先生は理解しています。熊手で落ち葉を掻き寄せることが5回できたら、ただちに花子さんを褒めてトークンを渡します。花子さんはそのトークンを先生が持っている視覚的強化システムのカードに貼り付けます。これが最後のトークンです！ 花子さんはトークンを視覚的強化システムのカードからはがして先生に渡し、大きなピンクの石がついた指輪と交換します。花子さんはとてもよろこんで、自分の指にはめました。

上野先生は、新たな交渉を花子さんと始めます（花子さんが選べるように、何枚かの写真が視覚的強化システムのカードの裏にマジックテープで貼ってある）。もう1度宝石作りを選びます。この時間の活動ではかなり一貫してこの活動を花子さんは選ぶので、上野先生は、安物の宝石をいくつか用意しておきます。先生は、「いいよ、また宝石作りをするために作業をするのね。では作業に戻しましょう」と言います。花子さんは熊手を持ち、作業に戻ります。このレッスンの残りの時間は、花子さんが自立してできる限り、先生が期待することを増やし続けます。このように、レッスンの中にシェイピングを組み込むことはとても大切です。そうすれば、花子さんは、落ち葉を熊手で集めるとは、一定回数だけ

熊手を動かさずむことだとは思わなくなります。その種の《儀式的な》行動は、実はスタッフが強化を情性で儀式的に行うために、形成されるのです。花子さんが長い時間この作業をすることができるようになったら、スタッフは、この作業に関して別の基準に取り組み始めるでしょう。それはたとえば、とても大きな葉っぱをすべて積み上げるまで掻き集めるというような基準です。花子さんは、すぐにまたトークンを5つ獲得すると、先生は真珠のセットを麗々しく渡し、花子さんをそれを受け取ってとても嬉しそうです！

このグループホームで1年以上働いているスタッフたちは、住んでいる利用者たちの毎日こなす作業量に感動しています。ホームの毎日の運営に利用者たちにも必ず関わってもらえるよう、スタッフは最大の努力を払っています。スタッフがすることが、週ごとにだんだん少なくなっていくます。《教育へのピラミッド・アプローチ》を忠実に実行することで、この1年間でとても多くのスキルを教えることができたことを、スタッフはとても喜んでます。安田先生が話したことがあるデータ収集でさえ、かつて予想したよりもやりやすくなってきました。記録を取っていると、教えようとしたスキルから何ほどか注意がそれてしまうに違いないとスタッフ全員が思っていました。しかし、いったん記録を取り始めると、それはレッスンの一部となるだけであり、レッスンの過程がそのうちにもっと効率的なものになることがわかりました。利用者たちがとても多くの目標に向かって伸びていくようすを、すべて目の当たりにして、スタッフもうれしいのです。グループホームの管理者である内田先生は、1週間ごとに利用者全員のデータを解析し、しばしばグラフ化して、毎週のスタッフ・ミーティングでスタッフ全員と情報を共有します。このミーティングが大事な理由は、とてもたくさんあります。ミーティングでは、困難な事例だけではなく、うまくいったことも報告します。また新しい指導技法や特別な行動支援手順の練習も、ミーティングの時間にします。スタッフ全員、ミーティングに楽しく参加しています。それは一つには、内田先生が、スタッフひとりひとりにとって豊かな強化の源になっているからです。いろいろな意味で、内田先生は条件性好子になっています。なぜなら、内田先生は、グループホームで働くすべての人の行動を強化するために、さまざまな工夫を凝らしてきたからです。グループホームを経営する法人が、《教育へのピラミッド・アプローチ》の研修会を昨年主催したことを、内田先生は喜びました。《ピラミッド・アプローチ》は彼女やスタッフ、そしてもっと重要なことには、ホームの利用者にとって、最適なアプローチになることがわかっていたからです。

まとめ

もちろん、どんな場面でも、そのエネルギッシュな雰囲気余すところなく活写することはできません。しかし、ここに描写した学校と家庭の状況を垣間見ることで、《ピラミッド・アプローチ》が全体として一つにまとまって効果を発揮するありさまを感じ取っていただきたいのです。ピラミッド・アプローチの構造を1つ1つ検証することは、必要であり役に立つことです。しかし、全体は部分の総和よりもはるかに重要です。《ピラミッド・アプローチ》の中で示された《応用行動分析》の実際的な知識を身に着けた専門職と親は、ひとつひとつ独特の状況に遭遇するでしょうが、重要な問に答える準備は十分にできていることでしょう。適切な問を立てるなら、専門職も親も同じように正しい答えをきくと導き出すだろう、とアンディ・ボンディ博士は信じています。そういう質問を整理しまとめるための手引きとして《ピラミッド・アプローチ》を使いましょう。まずはピラミッド構造に着目することを忘れないでください。

《機能的活動》：そのレッスンは機能的なものですか？ 本人の観点から見て、意味のある教材を使っていますか？

《強力な好子》：そのレッスンの中にある自然の好子によって、本人の意欲を十分高められますか？ 十分でなければ、人為的な好子を使い、しかも人為的な好子からもっと自然な好子へ移行するスピードを速めることができますか？

《機能的コミュニケーション》：そのレッスンで必要となる表出と理解のコミュニケーション・スキルを、すべて本人は習得していますか？

《状況にそぐわない不適切な行動》

予防法：その行動の機能を、できる限り確定しましたか？ その行動の改善計画には、《機能的に等価な代替行動》を教えることに重点を置いていますか？ その行動が生じないことを強化するシステムを構築することが、有用かどうかを検討すべきですか？

対処法：皆がこの計画の対処法の部分をよく知っており満足していますか？ この計画を成功させるに十分な利用資源を持っていますか？ この計画がうまくいっているかどうか確かめるために、定期的にデータを検討することにはしていますか？

スキルについての具体的なレッスン計画を作成することは、教育のきわめて重要な部分です。しかし、上述のような問題に十分に取り組めていなかったら、レッスンが効果を上げることはないでしょう。《ピラミッド・アプローチ》の指導に関する部分は、次のような問題を導きます。

《般化》：このスキルについて、刺激般化と反応般化の両方を適切に計画していますか？

《レッスンの型》：本人主導型レッスンと指導者主導型レッスンの両方の機会を与えていますか？ 行動単位型レッスンと行動連鎖型レッスンとを、誰もが明確に区別できますか？ そしてこれから教えようとしているスキルには、どちらの型のレッスンが必要か、誰もが理解していますか？

《指導方法》：このレッスンで、この人にとって、最も良いと思われるプロンプトを選んでいますか？ プロンプトは1つ、と言うか1つだけ使うことを、誰もがわかっていますか？ プロンプトを外していき、自然な手がかりに移行していく計画は、あらかじめ立ててありますか？

《エラー修正法》：このレッスンに関連するエラー修正法に、スタッフ一人一人が習熟していますか？ エラーが出た時に、単にその場しのぎの対応〔応急処置〕ではなく、エラー修正をすることの重要性を全員が理解していますか？

《データ収集》：このレッスンのために、データ収集システムを用意していますか？ それは、効率的なもので、全員がよく理解していますか？ このレッスンのデータ収集に関して、毎週少なくとも何回

どの時点でするかを決めていますか？

もちろん、以上の問いは、効果的な教育環境やレッスンを作り出すために、スタッフが考え付く質問の例を挙げただけです。この本全体を読んで、きっと洞察力を獲得されたことでしょう。きっと、教えることについてのあなたの現在の考えの多くは妥当なものでしょうが、中には問題となるものもあったでしょう。

《教育へのピラミッド・アプローチ》に基づく教育環境作りに着手する時には、小さなことから始めて、ピラミッドの各要素に取り組むことを忘れないでください。ピラミッドの建設過程に最新の注意を払うことで、現在の利用者や生徒だけでなく、これから来る大勢の人たちのための教育的基盤は堅固なものになるでしょう。あなたが担当している利用者や生徒の生活の質を高める努力をすれば、あなたはきっと素晴らしいことを成し遂げるでしょう！