

子どものことばを育て、
かかわりを築くために



ことばの指導と
ソーシャルスキルトレーニング

1. 言語獲得と言語発達

言語発達段階 (表出)

段階Ⅰ	0から1ヶ月	不快なときに本能的に泣く
段階Ⅱ	1から4ヶ月	快・不快で異なる声を出す
段階Ⅲ	4から8ヶ月	大人の注意を引くために声を出す
段階Ⅳ	8から12ヶ月	声を模倣する 二つぐらいの語彙を持つ
段階Ⅴ	12から18ヶ月	一語文で要求する 絵を見て名前を言う
段階Ⅵ	18から24ヶ月	動詞、形容詞を使う 二語文を使う

ことばの発達過程（表出）

本能的に泣く

泣く、声を出す

意図的に
声を出す行為

大人を呼ぶために声を出す

ことばで大人を呼ぶ

要求のことば
「ママ」「ブーブー」

ことばの発達過程(理解と表出)

- 動作や音声の**模倣**
- やりとり

共同注意(注視)
Joint-attention
ふたつの共同注視

三項関係の確立

一緒に見つめる

共同行為
Joint-action

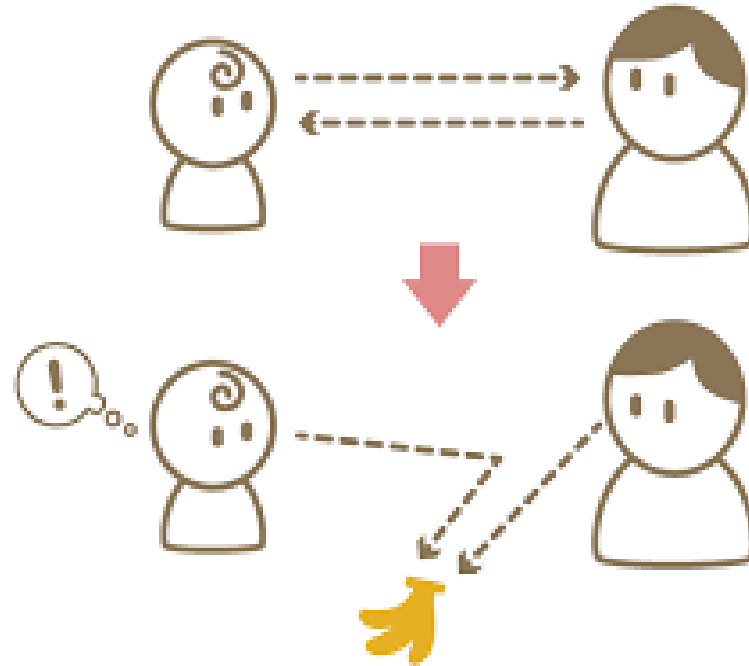
一緒に行う

やりとり
Turn-Taking

交互に行う



共同注意(注視)とは



大人と子どもが同時に同じものを注視する行為
ことばの獲得に必要不可欠

やりとり：繰り返し、役割交代



共同注視、共同行為、やりとりを通してことばの獲得

2. ことばの発達を促す

- 幼児の問題行動の背景には、ことばの発達の遅れが考えられる

(Wang,2018)

- 攻撃行動の高さには、言語能力の低さが考えられる

(Chow,2019)

2-1ことばを育てる姿勢

- 伝えたい、知りたいという意欲を大事に
- 一対一で、みんなで

集中できる工夫、経験を増やす工夫

- 生活すべてがことばの学習の場
- 計画的に

目標を明確に、発達段階にあわせて

- 「形」にこだわらない

ことば、指さし、身振りサイン、絵カードなどの手段

ことばを学べる環境作り、条件整備

2-2ことばの理解を育てる

1. 教えたいものや活動と一緒に見つめる

教材を提示し「ほら、〇〇だね」と声をかける

2. 一緒に活動する

大人の一つ一つの行動をまねて、習得する

3. 活動を繰り返す

パターンを覚えることで、活動の知識を取得する

4. ごっこ遊びを楽しむ

役割、役割交代、相手の理解

活動について知り、その活動に必要なことばを理解する

おにごっこも・・・



役割、役割交代、相手の理解

生活のなかの活動一つ一つが、ことばの指導の教材
教えることばを意識し、教える場面で確実に教える
主役は、子ども

2-3ことばの表出を育てる

1. 要求することを教える

まずは要求行動

2. 指導にふさわしい場を設定する

言語使用にふさわしい場、文脈、シナリオ

3. 自発性を高める工夫をする

「ことばを話したい」という意欲、動機付けを高めること

4. 子どもの反応にはすぐに応じる

5. うまくいかないときには援助する

シェイピング: ミ→ミカ→ミカン
リキャスト: 「ミ」→「そう、ミカンだね」

意欲を高める工夫

- 意欲を高める環境設定、文脈の工夫
 - 高いところに欲しい物を置く
 - 絵かき用の紙だけを渡す
 - 複数の欲しいもののひとつは自由にとれるが、あとは自由にとれない
 - 遊びを途中でやめる

例

当事者がしたくなるように
小さな意地悪(工夫)をすること

2-4シナリオを作って生活の中で教える

場 面	養育者	子ども
・玄関で	「〇〇ちゃんおはよう」 「お部屋に入ろうね」	「おはよう」 「はい」
・遊び	おもちゃを2つ提示して 「どっちがいい？」 「そう、積木だね。積木で遊ぼう」	指さし、または「こっち」 「つみき」
・給食	箸だけ渡さずに待つ 「どうぞ」といって渡す	「ちょうだい」もしくは「はし」 「ありがとう」

スクリプトによることばの指導。あとで解説

2-5 一対一の対応

- 集中できる部屋で指導者と二人で
- マニュアルに従って教える

－ 着席行動 → 机と椅子を用意し、着席したらほめる

－ 注視行動 → 指導者を注視したらほめる

－ 動作模倣 → 指導者の動作をまねできたらほめる

－ 音声模倣 → 指導者の音声をまねできたらほめる

－ 命名訓練 → 提示したカードや具体物の名前を言う

ことばの形成に有効

日常生活の中でことばが「使える」ように指導する

3. ことばを育てる

二語文の指導

3-1二語文とは

- 二語文とは

「パパ、イタ」「ブーブ、ノル」など、2語で構成される

- 一語文から二語文の発達過程

一語文→(身振り+身振り→身振り+単語)→二語文
(指さし)

- 文法獲得の最初の現れ

単語の選択、組み合わせ方、順序などの法則理解

- 名詞と動詞・形容詞の組み合わせ

予測、ものへの関心の深まり、他者への関心

3-2ことばの指導に使える教材・教具

- 教材
 - － 教育目標の内容である概念や法則を子どもたちの学習しやすいように加工した事実や現象
- 教具
 - － 「教材」の物的手段のすべて
- ことばの指導における教材・教具
 - － 生活すべてが教材
 - － 身の回りのものすべてが教具

二語文段階では、生活の中で、生活に必要なものを使って、ことばを育てる

言語指導に使えるカード

- 乗り物、身近なものの絵カード
- 二語文の指導に使えるカード
- 市販の教材から作った自作カード
- ひらがなカード
- 貼れる自作カード

言語指導にふさわしいカードの条件とは？

語彙、色、大きさ？

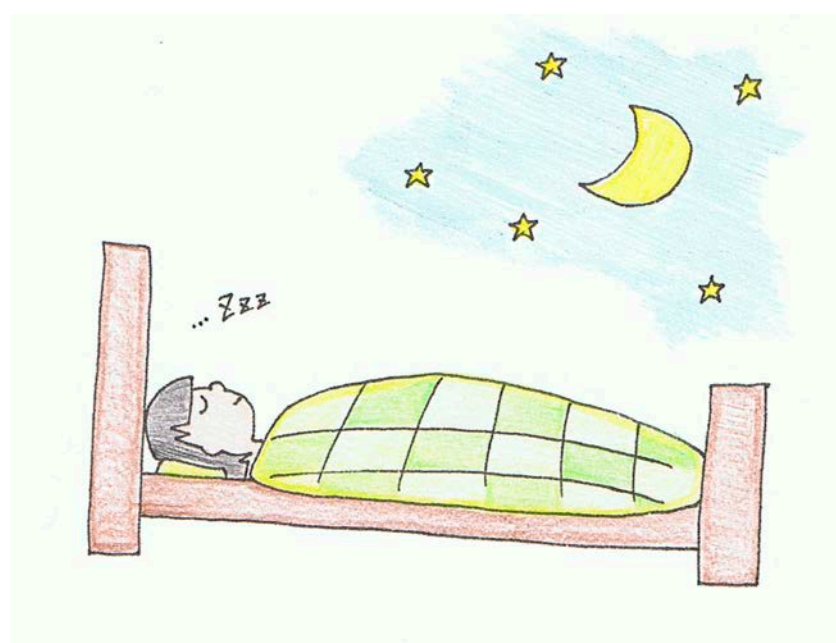
ラミネートなどの加工

3-3 二語文の指導内容例(1)

ことばの理解

理解1

日用品の用途について、
簡単な指示に応える



理解1

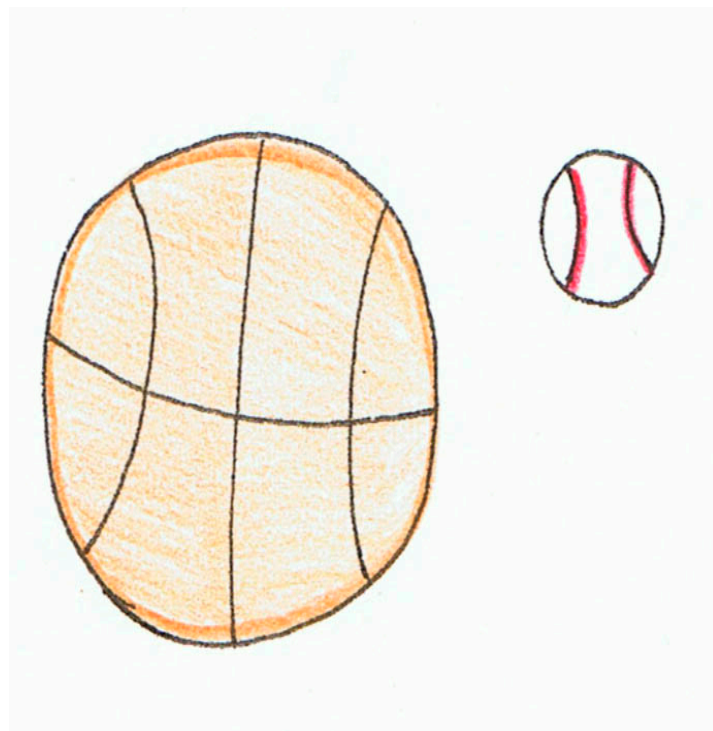
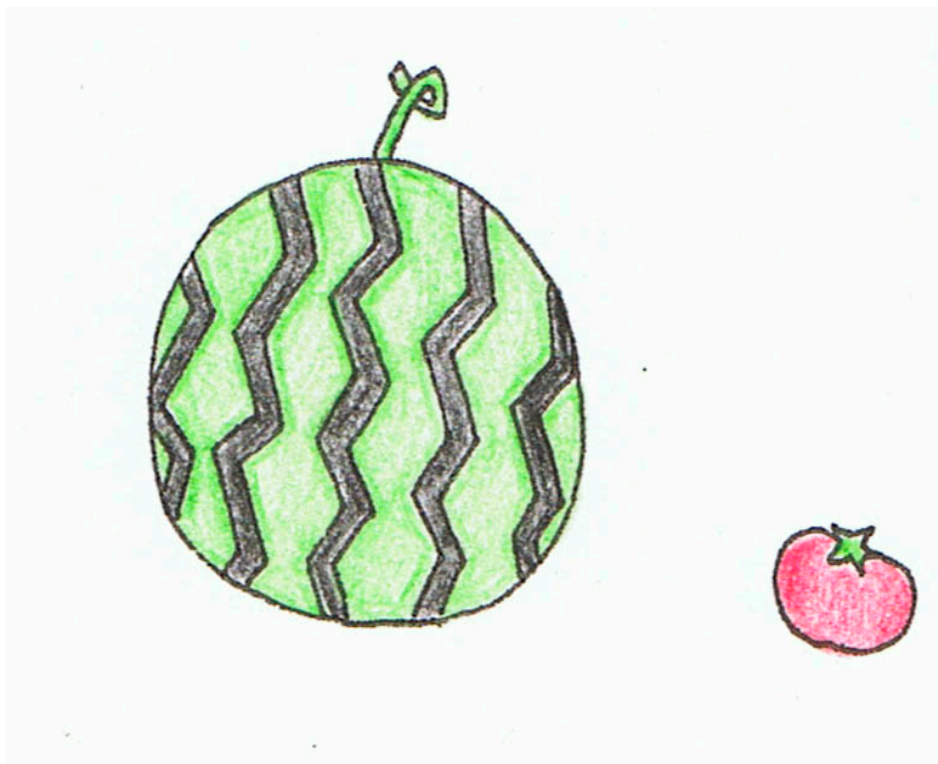
日用品の用途について、 簡単な指示に応える

- 教材：日常生活
- 手続き
 - － 食事や入浴などの日常生活場面で、「コップで水を飲みましょう」などと声をかける
 - － ご飯を食べている絵、ベッドで寝ている絵などを見せ、「ご飯食べているのはどれ？」と聞く
 - － 「ご飯を食べましょう」と言って、その動作をさせる
 - － 茶碗やコップなどの日用品の絵を見せ、「水を飲むのはどれ？」のように質問する

理解2

大きい、小さいを理解する

主格＋述語形容詞



理解2

大きい、小さいを理解する 主格＋述語形容詞

● 実践例

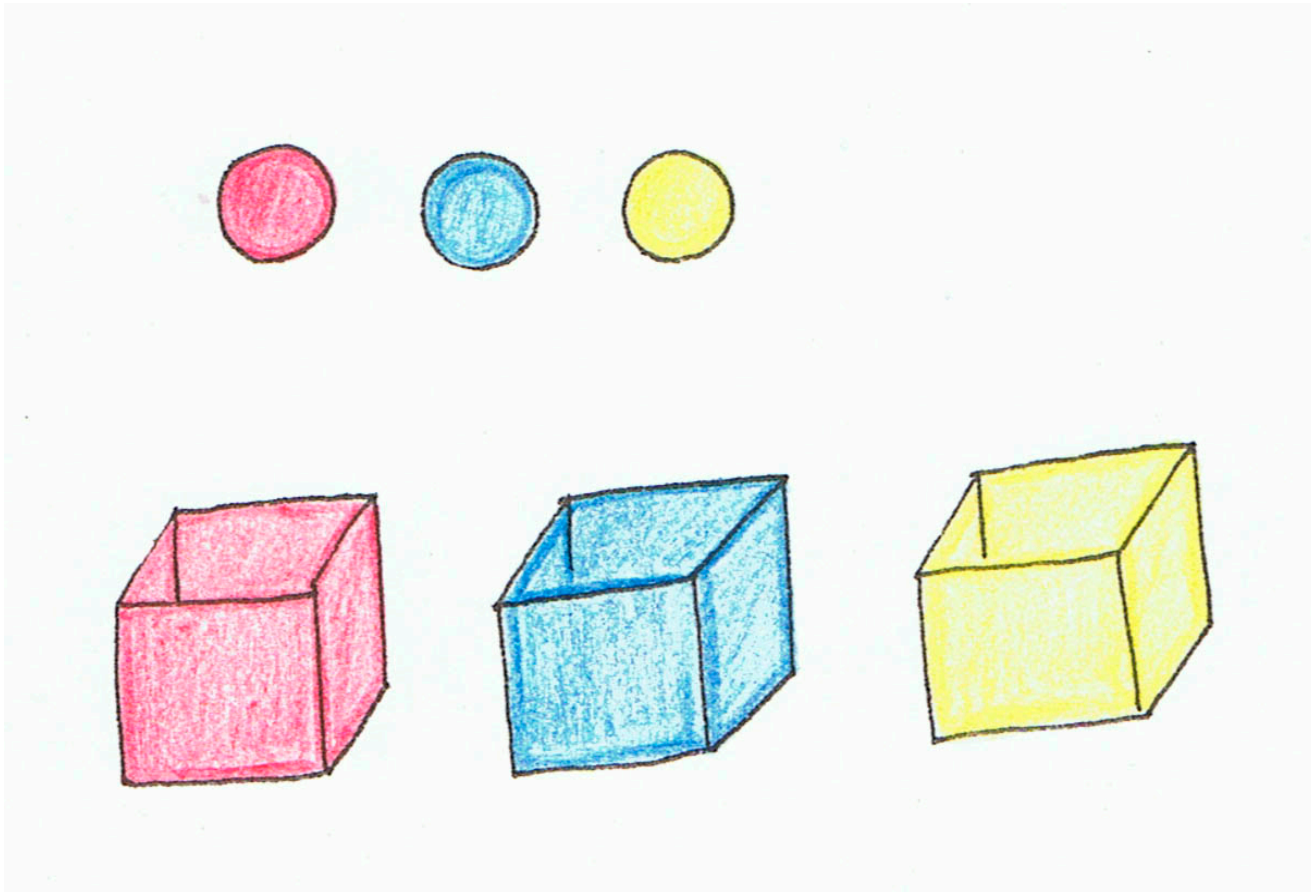
- － 日常生活の中で、「大きいスイカ」「小さいトマト」など、大きさを意識させる
- － 「お父さんの手、大きい」「〇〇ちゃん、小さい」のように、大人と子どもを比較して、大小を知らせる
- － 大きなボールと小さなボールを準備し、「大きいボールちょうだい」などと選択させる

● 留意点

- － 最初は、極端に大きさの違うものを使う
- － 身振り動作で、大きさを意識させる

理解3

赤、青、黄など色を理解する



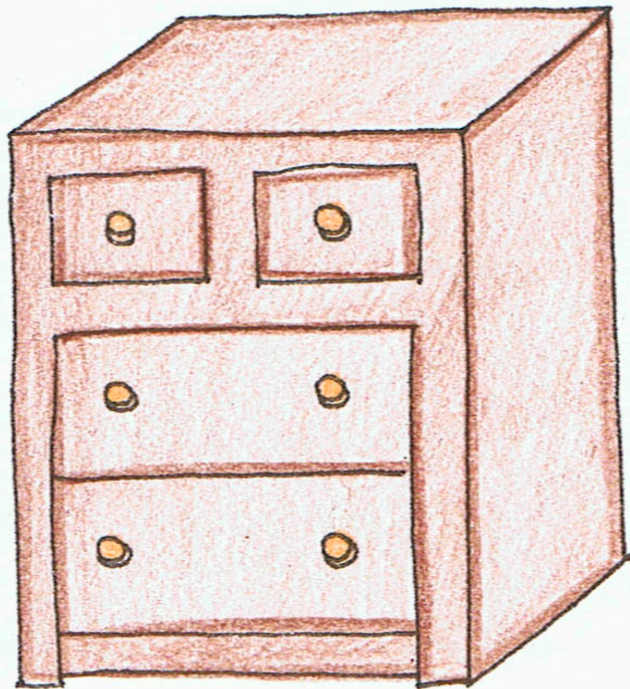
理解3

赤、青、黄など色を理解する

- 教材：ボール、おはじき、積み木など手軽なおもちゃ3色、3色の箱
- 手続き
 - 3色のボールなどを用意し、同じ色の箱に入れさせる
 - 「赤いボールちょうだい」と言って、赤いボールを手渡しさせる
 - 3色を一緒にして、同じように試みる
- 他にも
 - 食事、散歩、衣服の着脱時に、「赤いトマト」のように話しかけ、意識づける

理解4

大人の指示に従う



理解4

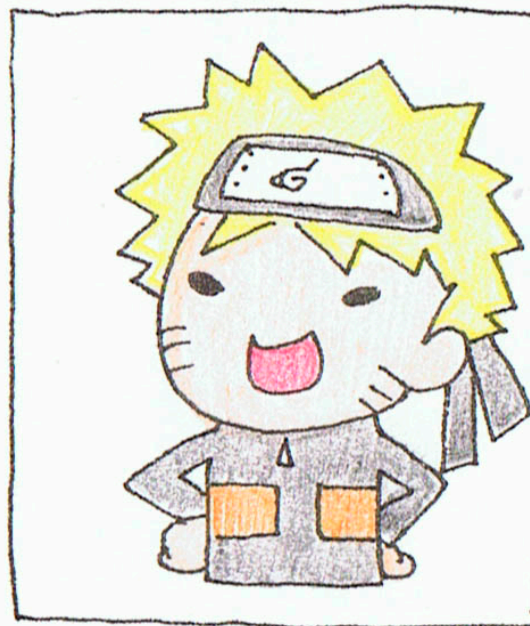
大人の指示に従う

- 教材：洋服ダンス（衣服）、食器棚（食器）
- 手続き
 - － 洋服ダンスの引き出しを明けておき、「靴下とって」と言って、取り出させる
 - － 食器棚の前に行き、「スプーンとって」と言って取り出させる
 - － 毎日実施して、簡単なお手伝いにつなげる

理解5

周囲の人の名前や特性の理解

主格＋述語体言



理解5

周囲の人の名前や特性の理解

主格＋述語体言

- 教材：身内の写真、身近なキャラクターの絵カードなど
- 手続き
 - － 身内の人が集まったとき、「おじいさん」と名前を呼んで手をあげてもらう
 - － 「〇〇は男」「〇〇は女」などのようにいながら、写真を分ける
 - － キャラクターの絵カードでも同じようにやってみる（別の特性でもやってみる）

3-4 指導内容例(2)

ことばの表出

表出1

「これ、なあに？」と質問する

- 教材：めずらしいおもちゃ・隠すもの、懐中電灯
- 手続き
 - － 子どもが見たことがないおもちゃ、あるいはおもちゃの一部を見せ、「これ、なあに」の発語を誘う
 - － 影絵遊びをする。いろいろな手の形を見せ、発語を誘う
 - － ある程度答えられたら、正解を教える

表出2

位格＋述語動詞 「そと(に)、行く」

- 日常場面で、「そとに行く」などのことばを使う
 - － 行く、来る、入る、乗る、言う、食べる、見る、きる、履く、脱ぐ、洗うなど
 - － これから行う動作のふりをし、「〇〇ちゃんも行く？」のように言って発語を促す
- 留意点
 - － はじめは一緒に同じ動作をし、動作を表すことばをまねさせ、一致できるようにする

表出3

主格＋述語動詞 「ぱぱ(が)、たべる」



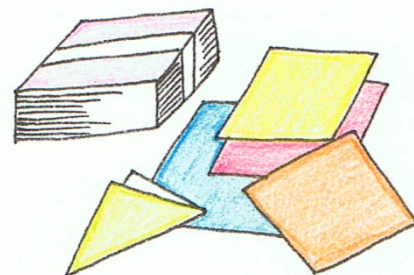
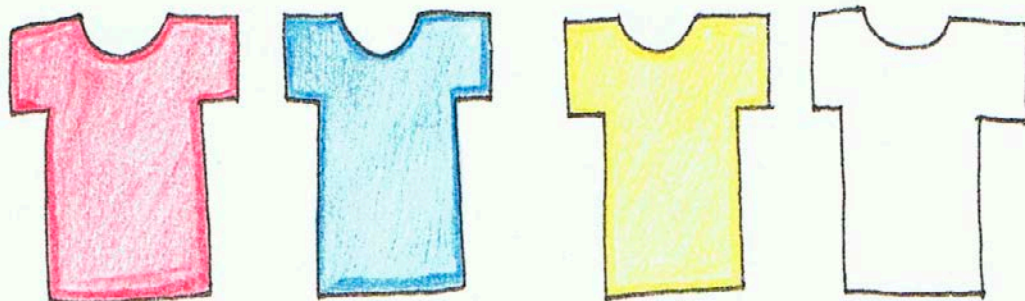
表出3

主格＋述語動詞 「ぱぱ(が)、たべる」

- 教材：複数のキャラクターが、複数の動作をしている絵カード
 - － アンパンマンが飛ぶ、走る、食べる、笑うなど
- 手続き
 - － 絵カードを伏せて、順番に見せる
 - － 絵カードに描かれたキャラクターの様子を言わせる
- 応用
 - － マジックつきの絵カードを貼り、キャラクターの様子を言わせる

表出4

要求と否定のことばを使う 主格＋述語動詞



表出4

要求と否定のことばを使う 主格＋述語動詞

- 教材：赤・青・黄のシャツ、シャツの台紙、色紙
- 手続き
 - － 台紙を渡す
 - － 赤、青、黄のシャツの一つを提示し、「何色が欲しい」と聞く
 - － 「あか、ほしい」
 - － 要求した色と違う色を渡す
 - － 「みどり、いらない」

表出5

二語文で要求する

- 設定：大きなカブ(劇)



二語文で要求する

- 設定：大きなカブ（劇）
- 教材：大きなカブ、役柄を示す帽子など
- 手続き
 - － 大人がカブを引く動作をする
 - － 「〇〇さん、来て」と、呼ぶ
 - － それぞれのキャラクターが順番に「〇〇さん、来て」と呼んで、一緒に引く動作をする
 - － 最後にカブが抜けて終了

4. 事例

方法

- 設定：自由遊びの時間。Aの好きなボールやクレヨンなどを手の届かない棚におく
- 手続き(1)
 - － Aが二語文で要求したとき、要求したものを与え、遊ぶことを認める
 - － 一語文のときはモデルを示し、模倣を促す
- 手続き(2)
 - － 要求したものとことなるものを与え、「違います」「○○ください」の発語をさそう

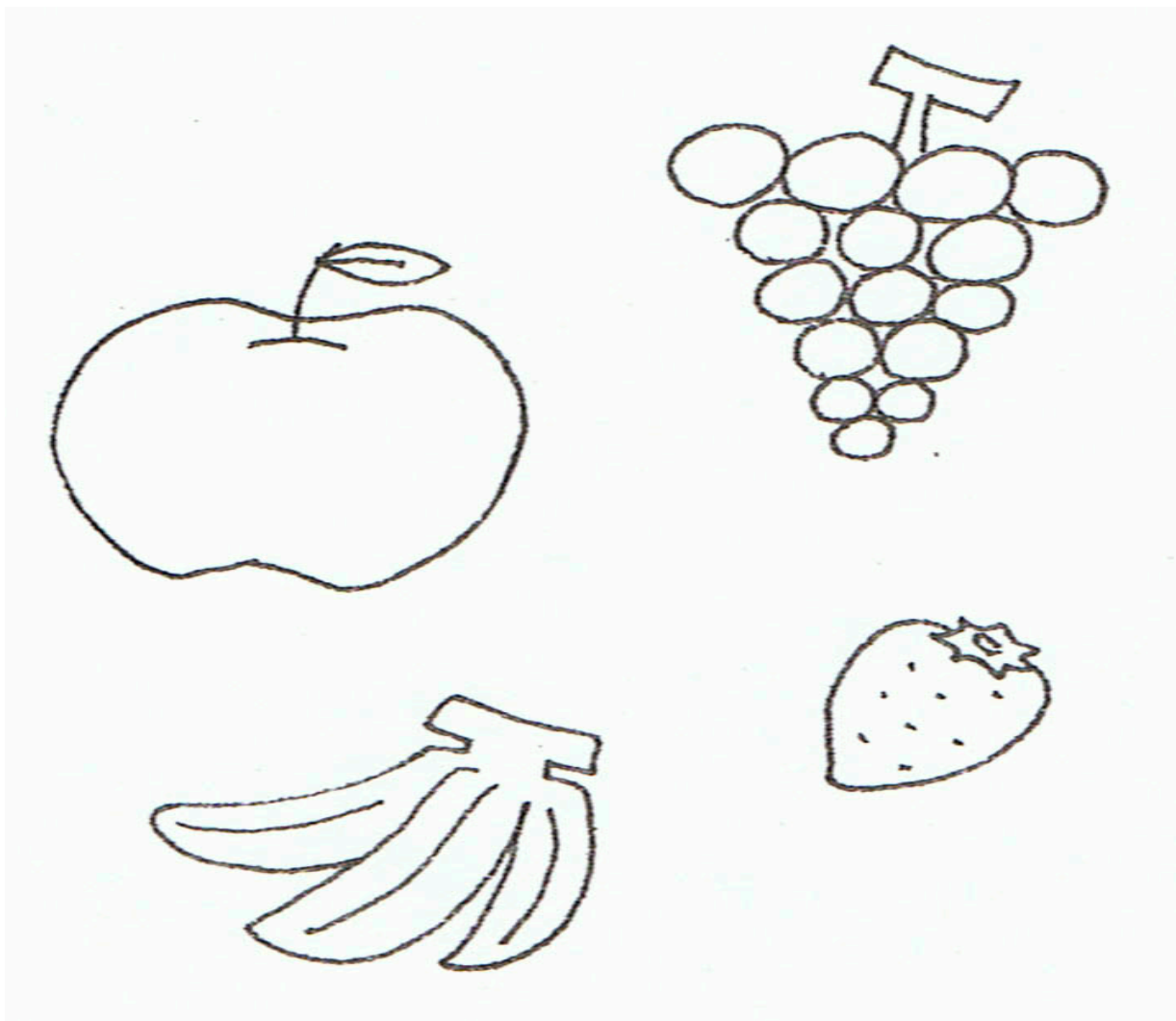
結果

- はじめは指導者の近くで黙っていることが多かったが、モデリングにより、次第に二語文で要求できるようになった
- 要求とことなるものを渡されたとき、欲しいものの名前を繰り返したが、「ちがいます」のモデリングにより、「ちがいます」を言ってから再度要求するようになった
- 家庭でも、二語文で要求できるようになった

事例2

二語文で叙述する
(応答機能)

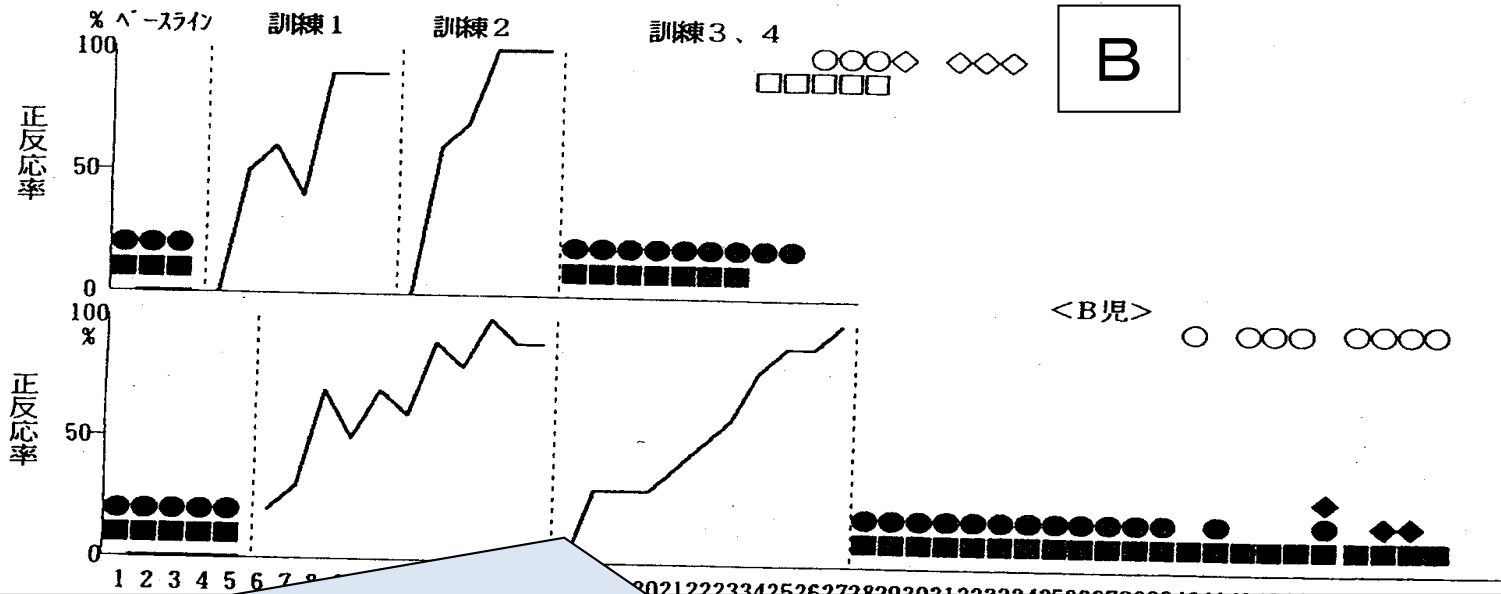
使用したカード



場面	活動	目標となることば
色を塗る	T: 紙を与える クレヨンを与える 「なにををするの」 C: 色を塗る	クレヨンください 色を塗ります
絵を切り抜く	T: 鋏の提示 鋏を与える 「なにををするの」 C: 絵を切り抜く	鋏ください 絵を切ります
絵を貼る	T: 糊の提示 糊を与える 「なにををするの」 C: 絵を貼る	糊ください 絵を貼ります

結果

「〇〇します」と答えられるようになった
日常生活の中で、質問に答えられるようになった



お母さんの質問に答えられるようになった
簡単な会話が成立するようになった

5. 言語指導プログラム



誰でも手軽にできることばの指導書です (PR)

言語指導プログラムの特徴

- 感覚運動段階(0歳から2歳)の子どもを対象
- 50の文献から、この段階のコミュニケーション行動を選択・系統化
- 目標を系統化し指導内容に対応
- 効果的な指導技法を採用

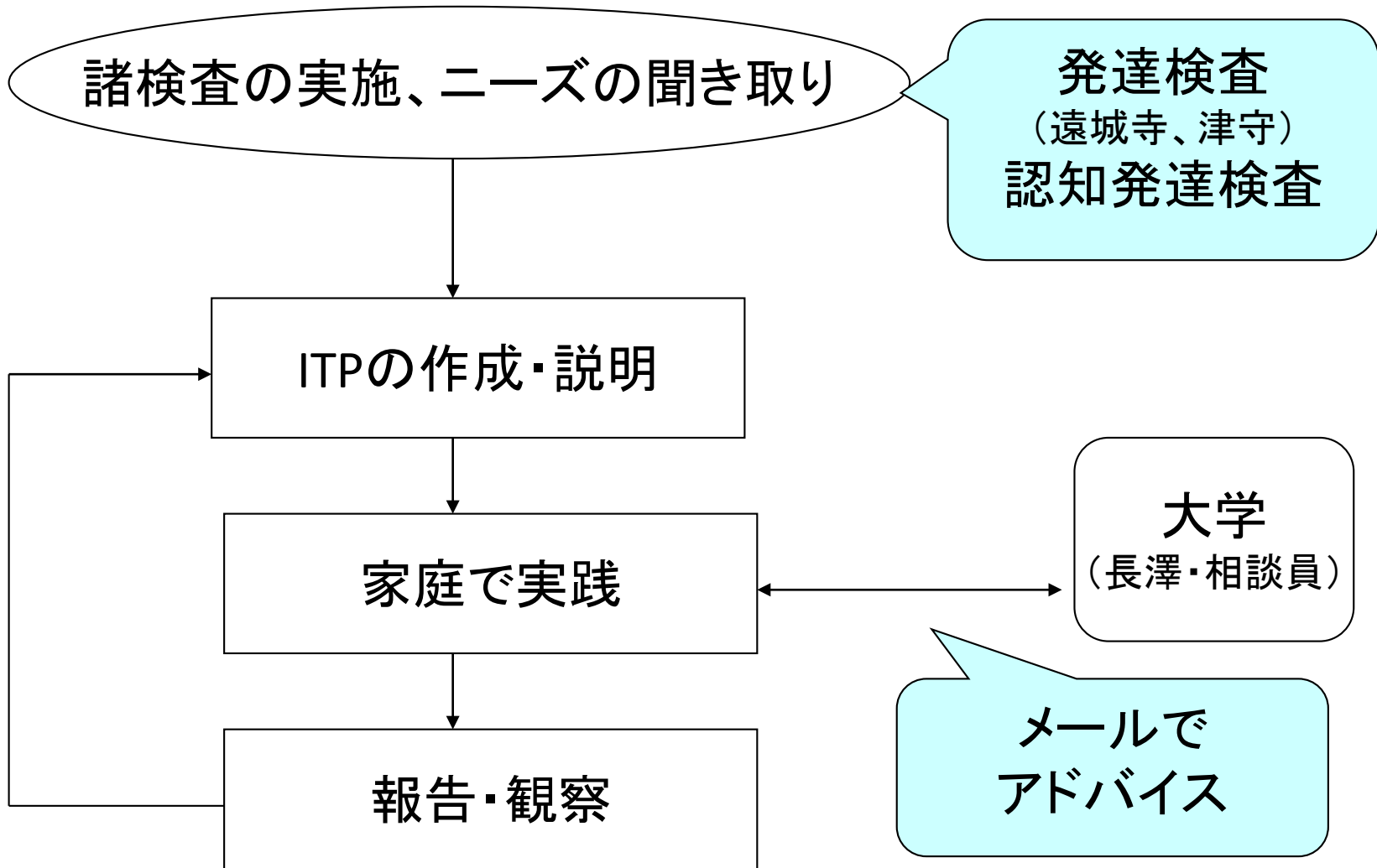
応用行動分析、自然な指導場面、指導者との相互作用の重視など

- 個別の指導計画作成が可能

対象は、障害の有無を問いません(PR)

目的と参加幼児

- 自閉症の幼児にこのプログラムを適用し、有効性を検証すること
- 幼児の実態
 - 1歳9ヶ月(男)
 - 医療機関にて自閉症と診断
 - 名前を呼んでも振り向かない、視線が合わない
 - ことばが見られない、指示理解が困難
 - くるくる回るなどの常同行動



プログラムによる指導実践の流れ(市相談センター)

考察

- プログラムの有効性
 - 発達年齢の向上（発達指数が標準値）
 - 指導目標の獲得（段階Ⅵまで）
 - 自閉症の特徴が消失
- 課題
 - 多数の参加幼児による検証の必要性
 - 客観的な記録（第三者による記録）
 - 支援体制（実態把握、計画、指導へのアドバイスなど）

6. ソーシャルスキルトレーニング

コミュニケーション、
対人関係を育てる

ソーシャルスキルとは？

- 社会生活を送る上で人との関係を確立し、円滑な人間関係を維持するスキル(技能)
- そのための訓練をソーシャルスキルトレーニング(SST)という

意義

社会生活を送るために必要なスキルとスキルの使用を学ぶことで、人との関係を築き、円滑な社会生活を送ることができる

ソーシャルスキルの例(Caldarella & Merrell,1997)

領域	具体例
仲間との関係を保つスキル	遊びに誘う 手助けを申し出る
自分をコントロールするスキル	感情を抑える 葛藤場面で妥協する
授業を受けるためのスキル	先生の話をよく聞く 一人で作業を続ける
相手に合わせるスキル	指示に従う 学級のきまりを守る
話すスキル	会話を続ける 相手の話題に合わせる

人とかかわる具体的な技能(スキル)

SSTの基本的な手続き

傷ついた友達を慰める
お年寄りに席を譲る
落とし物を届ける
いじめられている友達を助ける

獲得が期待される能力
例:おもいやり

ソーシャルスキルトレーニング

説明を聞く
練習する(ロールプレイ)
評価(いいところを見つける)
日常場面で実行する

スキルをきめて具体的に教え、社会性を育てる

スクリプトによるSST

買い物スクリプト

指導者の働きかけ	子どもの行動
<p>お菓子作りの手順の説明</p> <p>「どっちがいいですか？」</p> <p>「何が欲しいですか？」</p> <p>「何を作るの？」</p> <p>「チョコをのせますか？」</p> <p>「誰のですか？」</p>	<p>「ピーナッツ」と答える</p> <p>「ピーナッツ」と答える</p> <p>「お菓子作り」と答える</p> <p>「はい」と答える</p> <p>「私のカップ」と答える</p>

スクリプトによる指導計画作成

1. 目標設定

- 獲得して欲しい言語行動、ソーシャルスキル

2. 指導場面選択

- 目標獲得にふさわしい場面や設定の選択

3. スクリプト作成

- シナリオの作成

4. 記録用紙作成

- スクリプトに基づき、記録する言語行動・ソーシャルスキルを選択

生活の中で 繰り返し行われる活動の例

- 家庭で
 - 日課: あいさつ、食事、身支度、遊び、お風呂
- 保育園、幼稚園で
 - 朝の会・帰りの会、給食、掃除
 - 制作活動、音楽活動、運動
 - 自由遊び、設定保育の遊び

子どもが好きな遊びは、同じパターンの繰り返し

繰り返される活動の中で、シナリオを作り、適切なことばを教える

主な場面(スクリプト)

- 学校でも
 - － 給食、遊びに誘う・断る、制作、朝の会帰りの会
- 外出
 - － バス乗車、ファストフードの利用、デート
- 家庭
 - － 挨拶、要求、来客、調理、余暇活動
- 職場
 - － 各種作業、休憩時、雑談

スクリプトの構成(資料)

- スクリプト名
- 設定
- 役割(キャスティング)
- 教材教具
- スクリプト
 - 場面、保育者の働きかけ、子どもに求めることばや行為、ソーシャルスキル

スクリプト名:

設定:

役割:

教材教具:

場面

保育者の働きかけ

子どもの反応・行動

場面	保育者の働きかけ	子どもの反応・行動

7. 問題行動

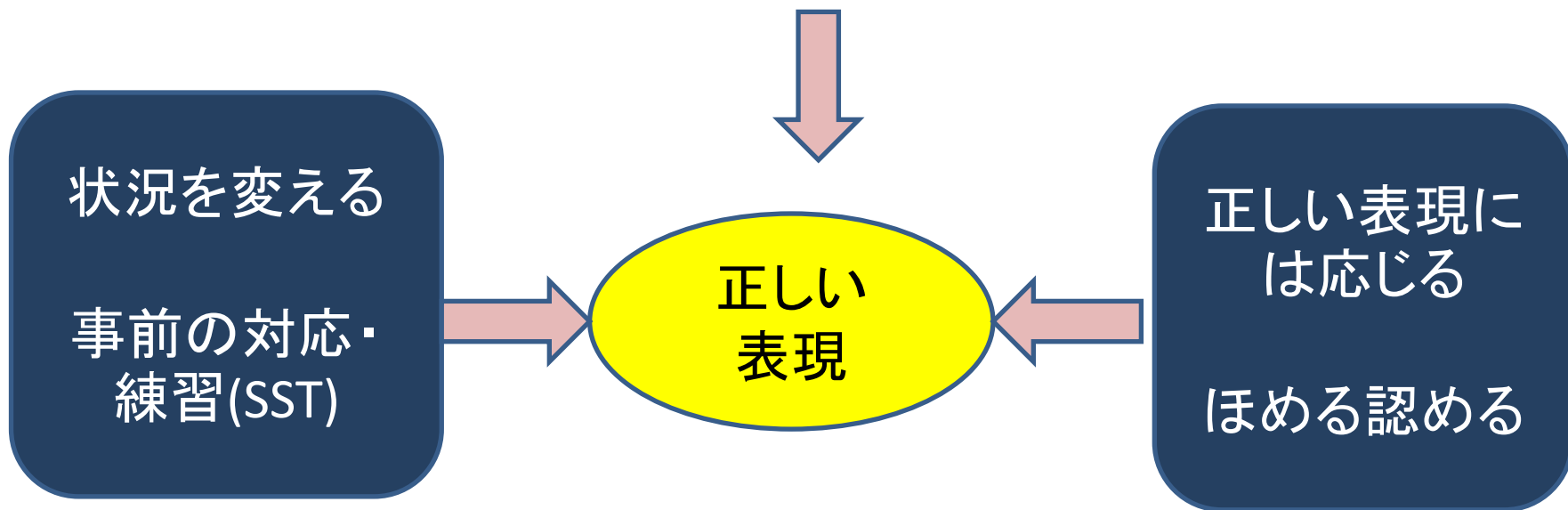
問題行動は
間違ったコミュニケーション行動

行動分析による対応

- 現在



- これから

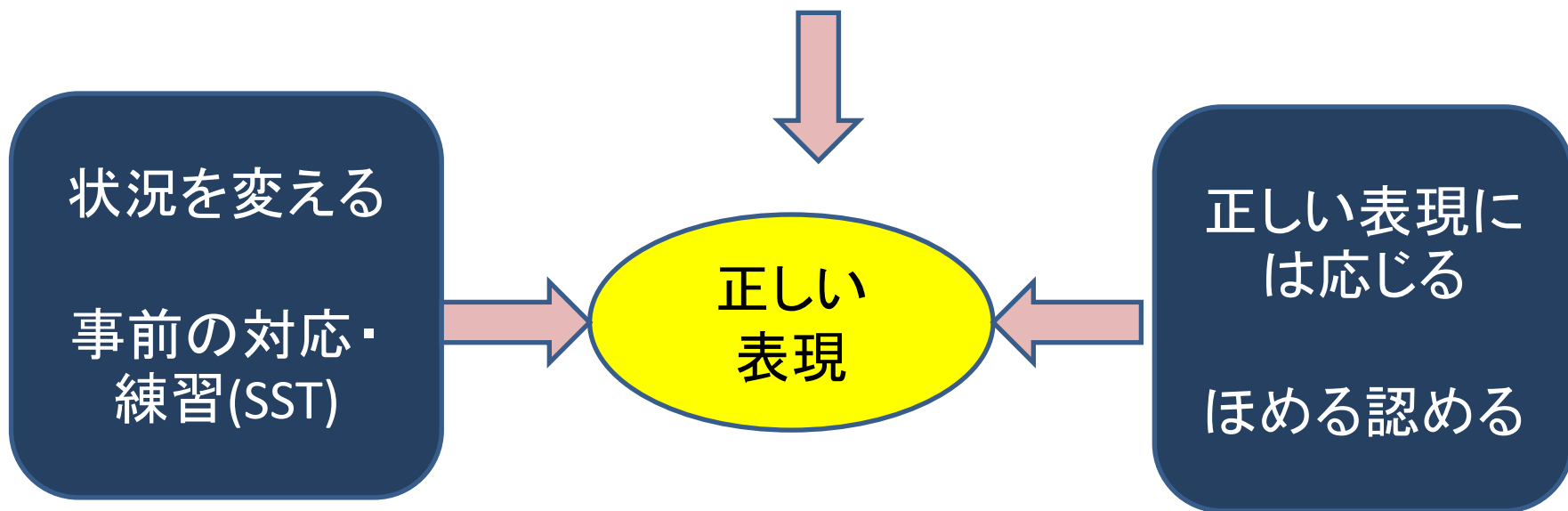


行動分析による対応

- 現在



- これから

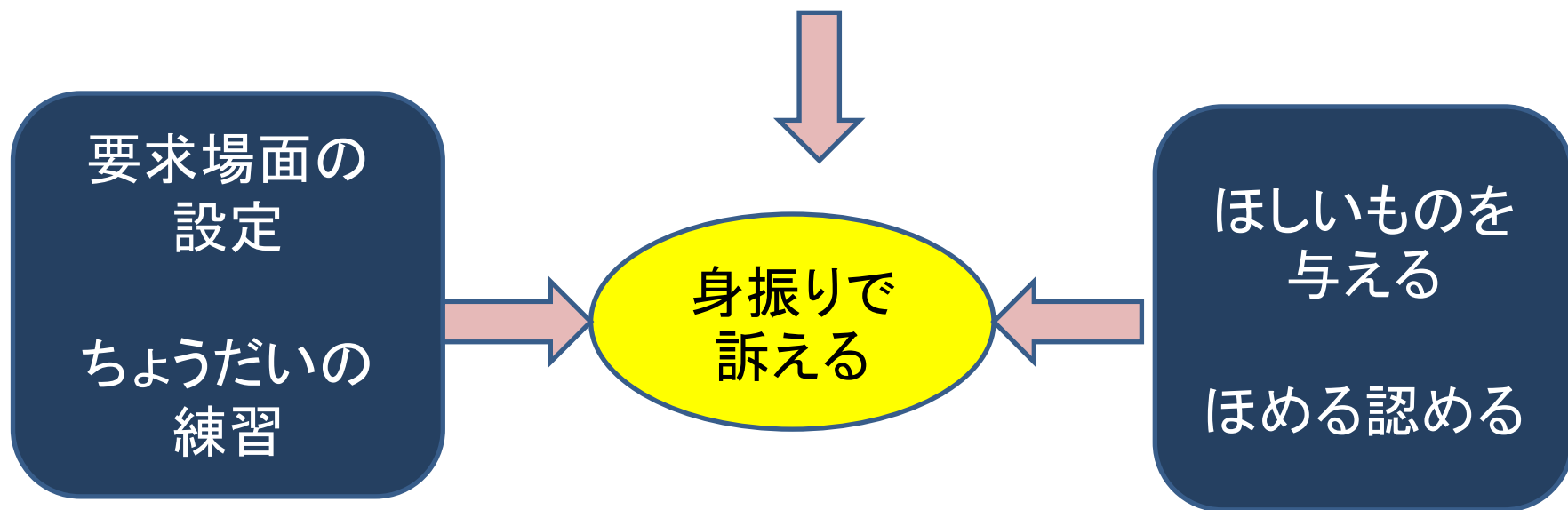


行動分析による対応

- 現在



- これから

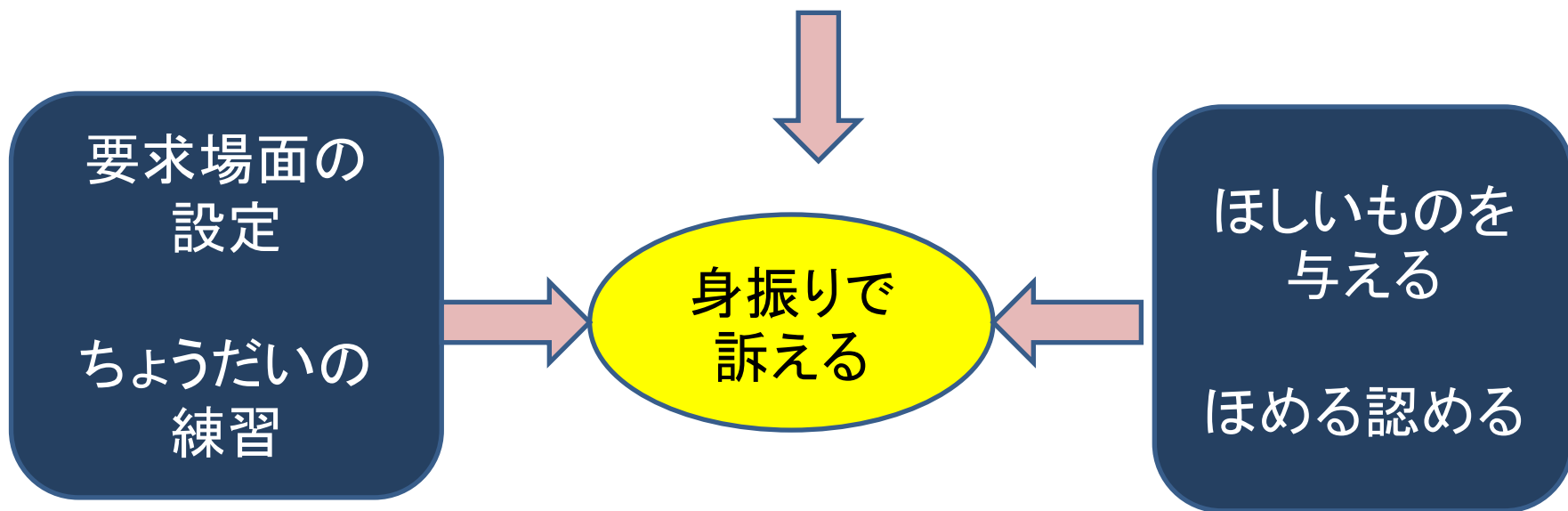


行動分析による対応

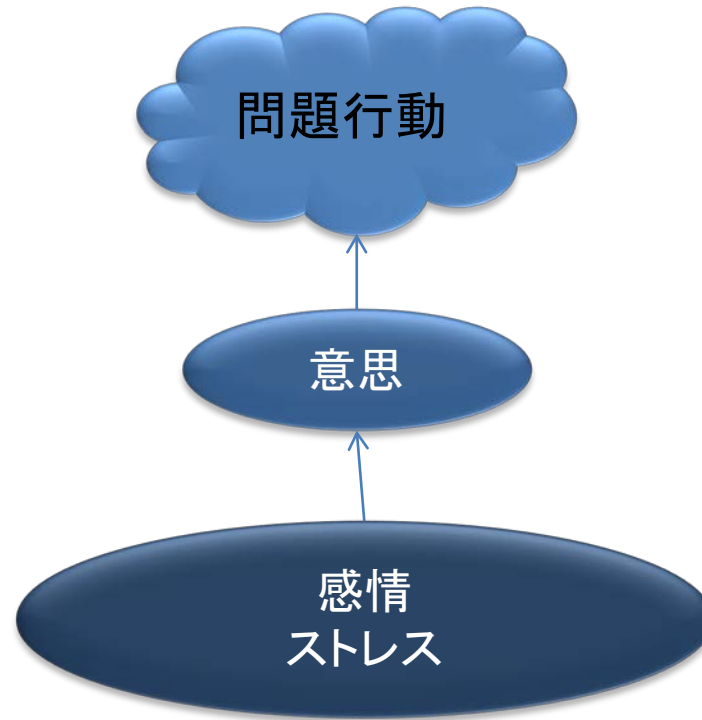
- 現在



- これから



重要：子どもの気持ちを聴く



本人の訴えをよく聴く
本人の訴えを「翻訳」し、再提示して、一緒に考える

自分で解決できるように支援する

- 感情的にならず冷静に

「何があったか、ゆっくり話してごらん」

- 何が悪いのかを本人に気づかせる

「それはいいことかな」「どんな約束だったの？」

- どうすればよかったのか本人と考える

「『あやまる』『おもちゃを貸す』『握手する』、あなたならどれができる？」

- 少しでもできたら必ずほめる

「ちゃんとあやまることができたね」

すぐ叱るのではなく、子どもに考えさせること

まとめにかえて

- 言語発達の基本を知る

障害があっても、基本は同じ。指導計画に生かす

- 子どもにかかわる基本を知り実行する

理論に基づき実行。結果に基づき修正

- 計画的に、組織的に、家庭と連携

スクリプトを作って複数の場面で繰り返し実践を

- 年齢相応のソーシャルスキル獲得を

ことばからソーシャルスキルへ。遊びや生活を通して獲得

長澤研究室



特別支援教育・発達障害の情報
講演会の資料

