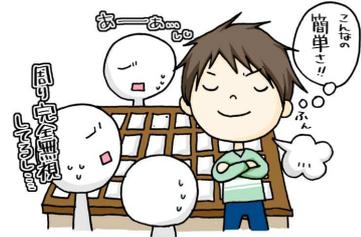


課題になっている行動 (気になる行動)

周囲の状況を見ず、
自分のイメージだけで
ゲームを進める

か あつという間に
終わってしまい
かけ引きなしの
七ならべ



監修・文 水野敦之 絵: 宗貞由貴子

環境・状況の要因	本人の特性	本人の経験や気づきの影響
<p>■ 様々な状況の変化 ゲーム参加者の気持ちや社会的な状況の変化 (そこに気づかない)</p> <p>■ 影響を与える刺激や情報 目の前のトランプがある。その状況</p> <p>■ 必要な支援がない 本人にあわせた指示が無いゲームのポイント、ルール、周囲の状況が本人が理解できる形で伝えられていない。</p> <p><input type="checkbox"/> その他</p>	<p>■ 社会性・対人関係の特性: 周囲の状況を確認をしながら、暗黙のルールを理解したり、作戦を立てゲームをしたりする調整が難しい</p> <p>■ 全体よりも細部に注目する特性: 自分のイメージ、見えているものに強く注目する</p> <p>■ 想像思考の困難さ</p> <p>■ 記憶の特性: トランプゲームの内容 (例えば、神経衰弱など) によっては、鮮明にカードの状況を把握して、パワフルにゲームを進める (長期記憶の強さ)</p>	<p><input type="checkbox"/> 習慣になっているものがある</p> <p>■ 自分流の気づき・考え方をもつ 見えたのでやっているだけ 自分のイメージしていることが強くある ゲーム参加者も自分と同じように思っている (違った考え方があることに注目できていない)</p> <p>■ 過去に経験したこと学んだこと 過去に経験したこと、見えたことを鮮明に記憶している。</p> <p><input type="checkbox"/> 過去に経験したことにより恐怖や嫌悪感をもっていること</p>
<p>■ 行動前の状況※ 数人でトランプゲームをやるトランプの目の前の状況 社会的にゲームを進めるための、本人に必要な情報提供がない</p>		<p>■ 行動後の状況・結果※ 周囲が楽しめない、困りの不満 抽象的に周囲から注意される</p>

活用できる他の資源	活用できる本人のスキル	活用できる本人の気づき
<p>事前に1対で教える時間と場所がある</p>	<p>文章、絵、図解、表、リスト、取扱説明書を理解し、活用できる</p>	<p>皆とトランプゲームはしたいと思っている</p>

支援計画 ※支援の具体的な計画は自立課題シートで整理する方法もあります		
環境を変える部分は?	本人の特性にあわせた支援は?	本人に伝える・教える部分は?
<p>・社会的な規模を本人にあわせる。</p> <p>・トランプゲーム (例えば、ババ抜き) によっては、トランプを固定するツールなどを使用する。</p>	<p>・本人のイメージできる形で、トランプゲームのポイントやルール、周囲の状況を事前に伝える。</p>	<p>・必要に応じて、本人のイメージと違った相手のイメージを視覚的な文章や図解で伝える。</p>

解説と支援の方向性について

自閉症の人の正直さがよくて「かるた」です。作戦を立てたり、かけ引きをするのは得意ではありません。自分の頭のイメージ、相手の頭のイメージが違っていることをしたり、整理したりすることも苦手です。「見ると強く注目し衝動的に置いてしまう」という特性も影響している場合があります。 ルールや社会的な状況は事前に伝える必要があります