

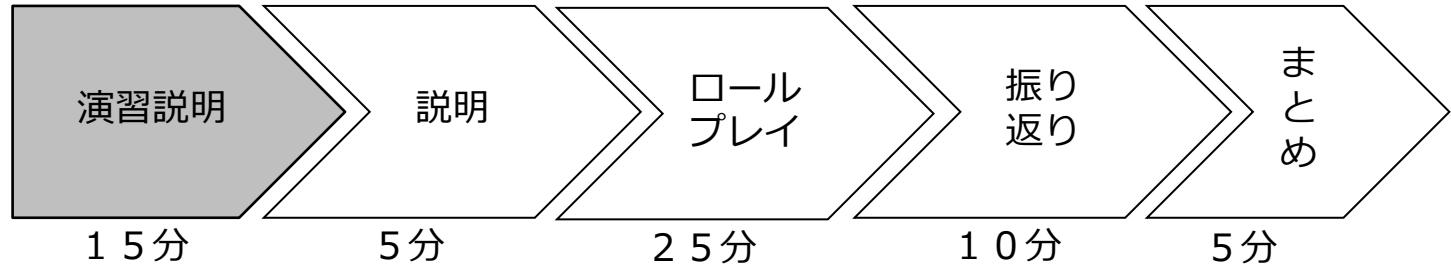
# チームプレイの基本

- ・ 支援手順書に基づく支援の体験

# この時間で学ぶこと

- 同じ支援に関わる支援員全員が統一された支援を提供することで、本人が落ち着いて活動できることを学びます。
- 支援の様子を、的確に記録し、支援に反映することで、次につながる支援記録となることを学びます。
- 行った支援を的確に引き継ぎ、同じ質を担保しながら、さらに良い支援を組み立てていくため、職場内の連携の大切さを学びます。
- 支援手順書や環境調整のアイデア、目で見えてわかりやすい手がかりの使い方を体験します。

# 演習の流れ



## 外出場面での支援手順書の使用 田中さんの支援

- A4「外出の支援手順書」
- 活動カード（公園、お茶、ごはん、家に帰る）
- スケジュール台紙
- タイマー
- お茶

# 配役と流れ

## 「本人役」 1 名

- 自閉症で重度知的障害を伴う田中さん
- 詳細は、**前演習で使用した特性確認シートと冰山モデルシート**参照

## 「支援者役」 1 名

- 支援手順書の内容をしっかりと確認し、それに沿って田中さんの支援を行う

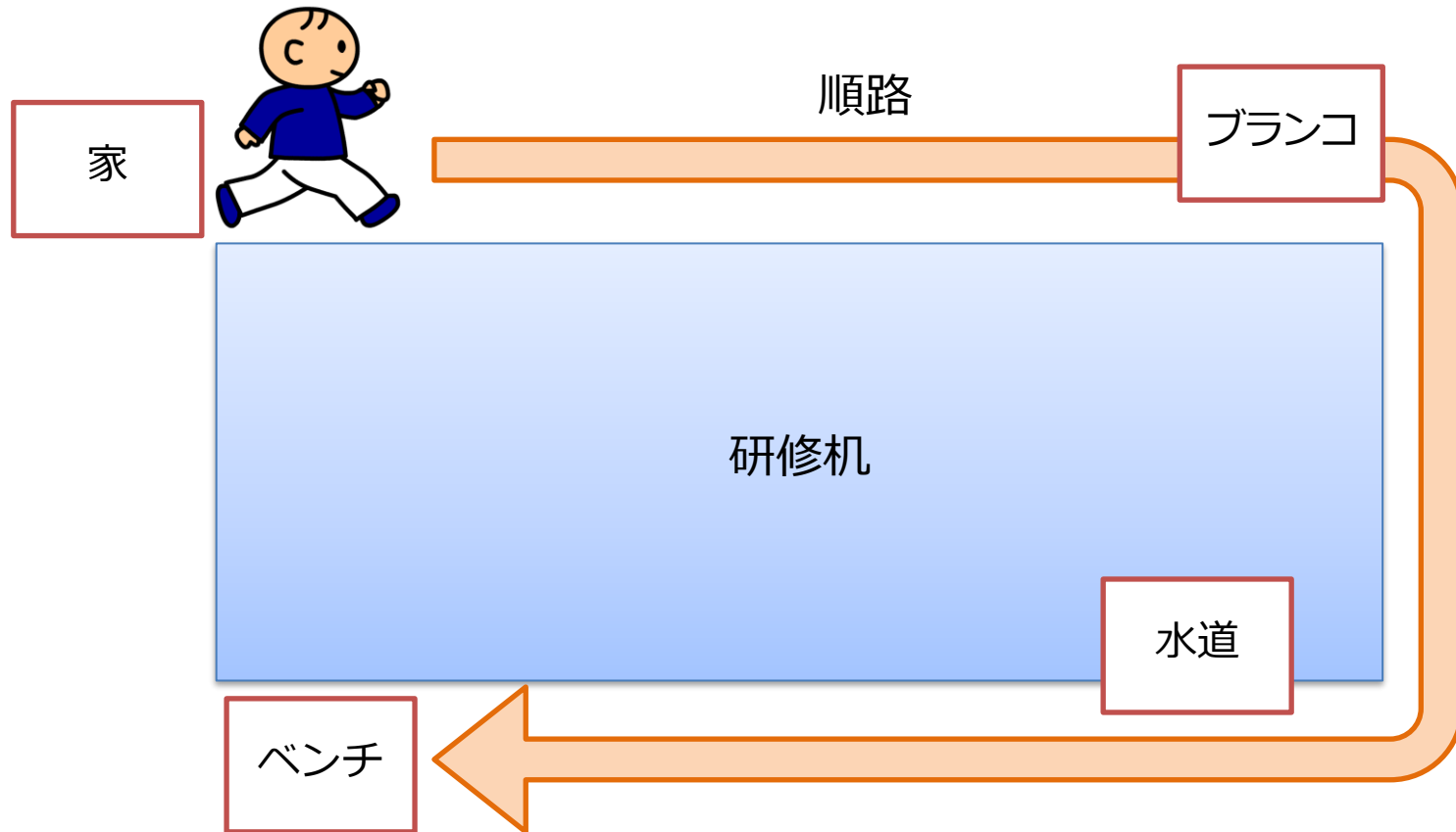
**交代で行います**

ロールプレイ終了後支援者役は支援手順書に記録を書く  
記入後は観察者役に

## 「観察者役」

- チェックシートを確認して、演習の様子を支援手順書に記入する
- 支援手順書通りに関わっていたか？ 視覚的な手がかりに注目できていたか？などを観察する

# 田中さんの支援



## 支援の流れ

家を出て、公園に行き、ブランコで遊びます。  
田中さんが満足したらベンチに座ってお茶を飲みます。  
途中、水道で水遊びをするかもしれないので注意が必要です。

# 田中さんの行動と背景の特性・支援のアイデア

行動	背景の特性	支援のアイデア	田中さんを支援するためのアイデア
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 支援者の声かけにはエコラリア（反響言語）で答える。</li> </ul>	<b>【コミュニケーション】</b> 7) 話し言葉の理解が難しい 10) 話し言葉で伝えることが難しい 11) どのようにして伝えたらいいかわからない	D) 本人が理解できる見える情報（文章、単語、絵、写真、シンボル、具体物など）で伝える（やりとりの視点・見え方の視点） E) 本人が発信しやすいツールを（文章、単語、絵、写真、シンボル、具体物など）提供する（やりとりの視点・見え方の視点）	絵カード（写真、絵、文字）などを活用し、言葉でのやりとりはしない
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 公園を見ると走り出す</li> </ul>	<b>【想像力】</b> 19) 先の予測をすることが難しい 22) 興味関心が狭くて強い	G) 本人に分かりやすく予定や変更を伝える（時間の視点）	事前に次の活動を伝える
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ブランコに乗るのが好き</li> <li>• 水を触るのが好き</li> </ul>	<b>【感覚】</b> 26) 視覚の過敏や鈍麻がある 27) 触覚の過敏や鈍麻がある 30) 前庭覚の特有の感覚がある	L) 好きな刺激、必要な刺激は保障する（場所の視点）	好きな活動を取り入れ、楽しみを提供する

# 田中さんの行動と背景の特性・支援のアイデア

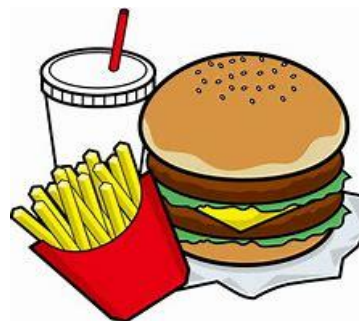
行動	背景の特性	支援のアイデア	田中さんを支援するためのアイデア
<ul style="list-style-type: none"> <li>•水を触り始めると、時間を忘れて触っていたくなる</li> <li>•タイマーが鳴ると水を触ることをやめる</li> </ul>	<b>【想像力】</b> 16) 段取りを適切に組むことが難しい 18) 今やることを自分で判断することが難しい	H) 始まりや終わりを分かりやすいようにする (時間の視点・場所の視点)	タイマーで終わりを伝える
<ul style="list-style-type: none"> <li>•絵で示した活動スケジュールを見て行動する</li> </ul>	<b>【社会性】</b> 6) 見えないものの理解が難しい→見えるものは得意 <b>【コミュニケーション】</b> 7) 話し言葉の理解が難しい 9) 抽象的であいまいな表現の理解が難しい <b>【想像力】</b> 17) なんとなく、だいたいなどのイメージを持ちにくい→具体的な提示は理解できる	G)本人に分かりやすく予定や変更を伝える (時間の視点)  D)本人が理解できる見える情報(文章、単語、絵、写真、シンボル、具体物など)で伝える (やりとりの視点・見え方の視点)	スケジュールを提示する
<ul style="list-style-type: none"> <li>・騒がしいところでは耳ふさぎをする</li> </ul>	<b>【感覚】</b> 25) 聴覚の過敏や鈍麻がある	K) 苦手な刺激を少なくするための配慮をする (場所の視点)	声かけを最小限にする

# スケジュールと活動カード

スケジュールの  
セット



こうえん



おひるごはん



おちゃ



いえにかえる

こうえん

おちゃ

おひるごはん

いえにかえる

ポケット

注：活動内容を示したカード「活動カード」  
全体の予定を示したボード「スケジュール」



支援手順書/記録用紙

日付け	20〇〇年〇月×日	氏名	田中さん	記入者	支援員B
工程	本人の動き	支援者の動き・留意点	本人の様子(記録)		
事前準備		スケジュールに活動カードをセット。 お茶をカバンに入れる。			
スケジュール確認	出発前に支援者と一緒にスケジュール確認	田中さんに見えるようにスケジュールを示し、活動カードを1つ1つ指差しして予定を最後まで確認する。 最後まで確認できたらカバンを渡して出発するように促す。			
散歩	公園に向かって歩く	田中さんの横を歩き、通行人や車にぶつからない様子に注意する。 ぶつかりそうな時は田中さんの前に出てジェスチャーで止まる様に促す。 公園に近づくと走り出すことがあるので、横断歩道の前で本人の前に出て身体の前へ手を出すジェスチャーで止まる様に促し、支援者が安全確認する。			
公園	公園の入り口でスケジュール確認 ブランコで遊ぶ お茶を飲む	公園の入り口でスケジュール確認(活動カードを外す)。 ブランコに移動、本人が満足するまで遊んでもらう。 満足して動き出したら、次のスケジュールを示しベンチに移動。 ベンチでスケジュール確認(活動カードを外す)、お茶を飲む。 終わったら次の活動を伝える。 ※田中さんが水遊びを始めた時は、タイマーを3分にセットし、田中さんに見える様にセットし、「3分でおしまい」と声かけ。 タイマーがなったら田中さんが水道を止めるので、次の活動を促す。			
外食	飲食店に行き食事をする	お店の前で走り出すことがあるので、本人の前に出てジェスチャーで止まってもらい支援者が安全確認。 店前でスケジュール確認(活動カードを外す)。 メニュー表を見せると、食べたいものを指差すので、支援者が注文、購入する。 食事は見守りする。 食べ終わったら次の予定を伝える。	今回は記入しません。		
帰宅	自宅に戻る	スケジュール確認(活動カードを外す)。 家族に田中さんの様子を伝える。	今回は記入しません。		

# 支援手順書 (例)

## 記録欄

ロールプレイで支援者役が本人の様子、支援の改善点などを記入

ここまで

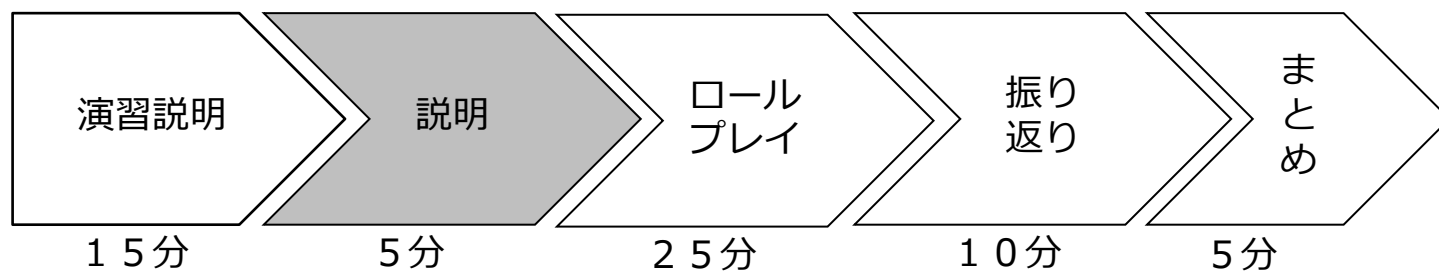
ロールプレイで取り組むのは公園でお茶を飲むまでです

### ※スケジュール確認の手順

- ・スケジュールカードを指差し、次の活動を単語で伝える
- ・活動場所に着くとカードを外しポケットに入れる
- ・次の活動を伝える際はスケジュールカードを指差し、単語で伝える

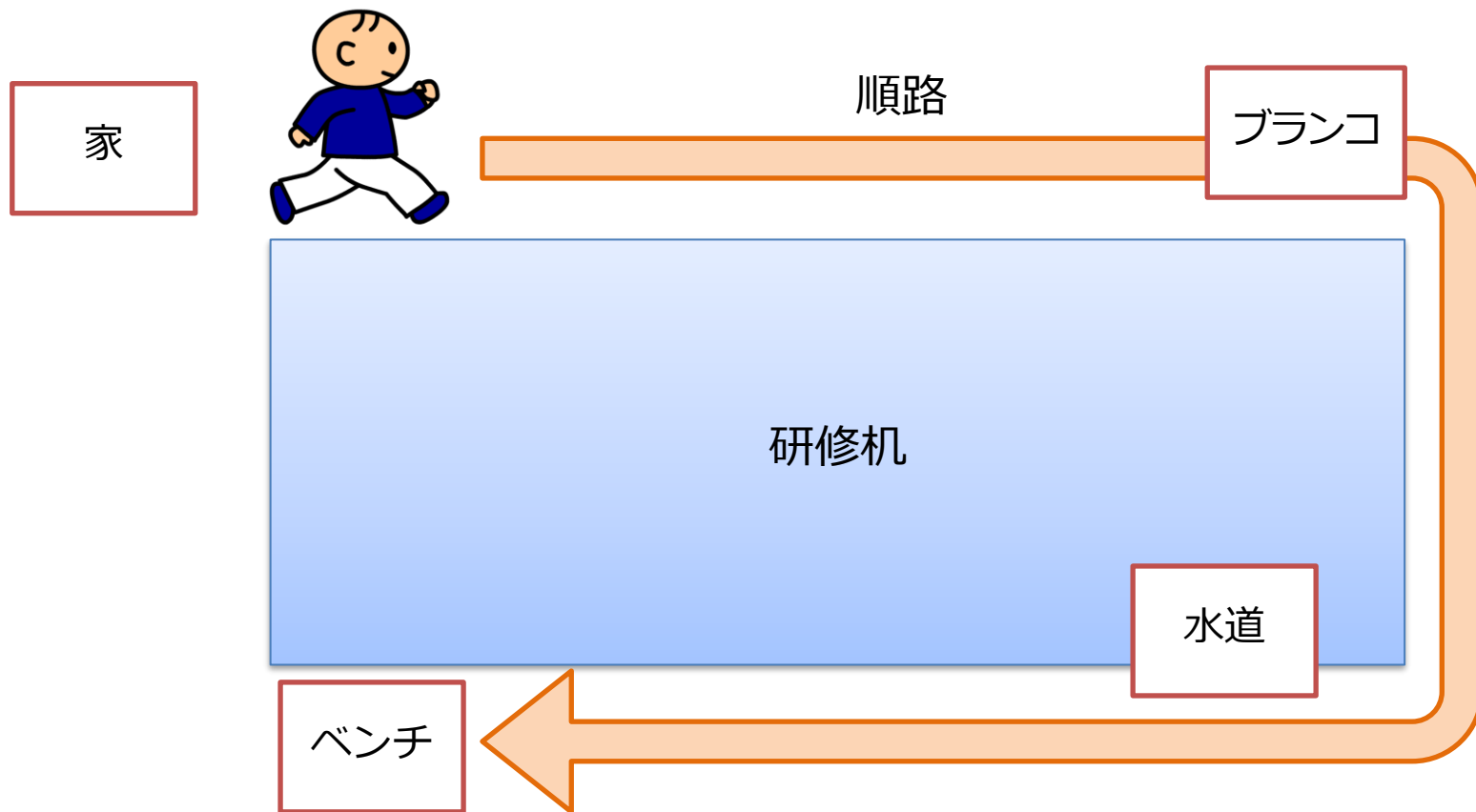
### ※本人と関わる際の注意点

- ・声かけは最小限にする(声かけが多くなると混乱しやすいため)
- ・公園やお店の近くでは目的に向かって急に走り出すことあり
- ・事前にジェスチャーで止まる様に促し支援者が安全確認する



## ロールプレイの説明

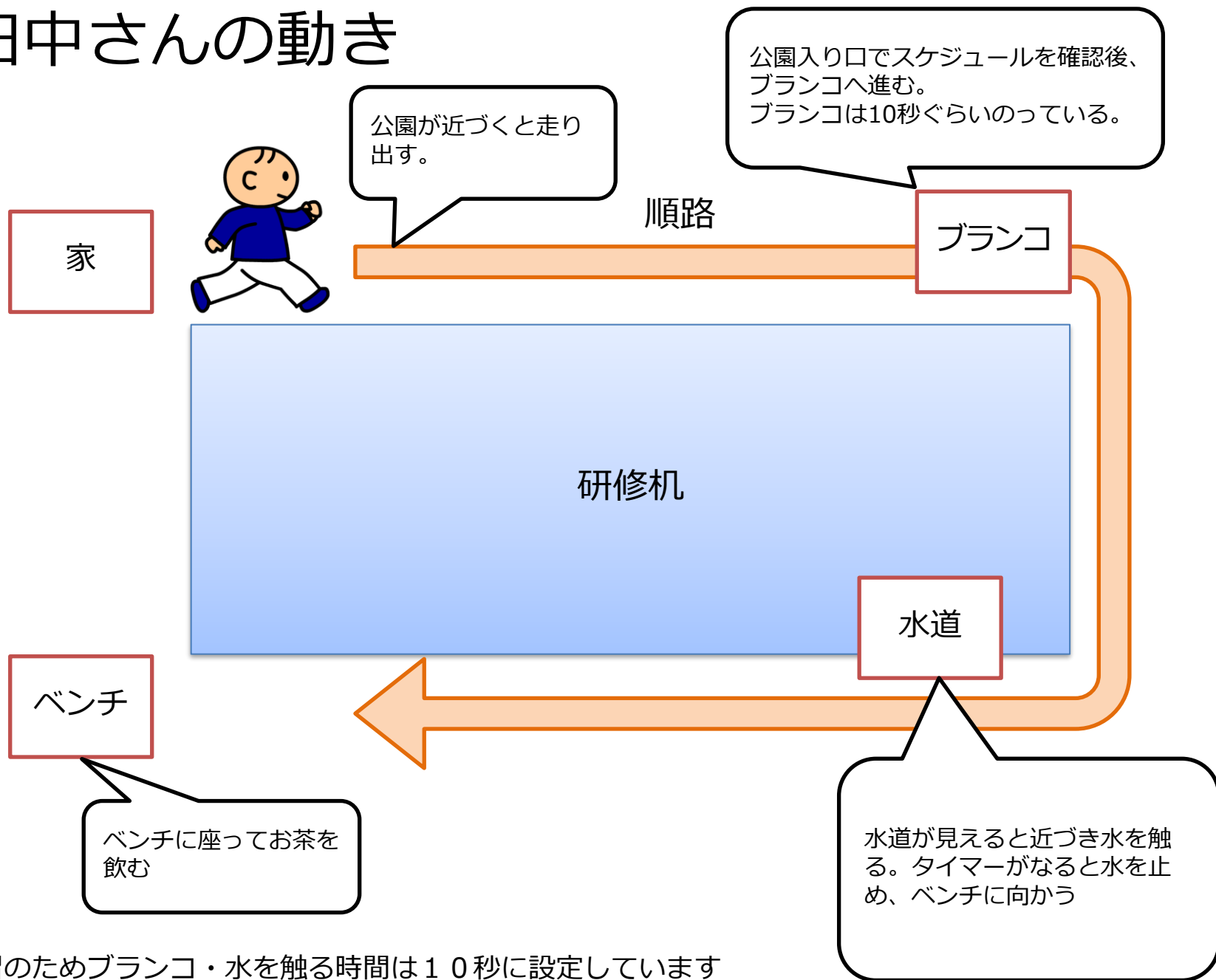
# 配置



## 準備物

- ・ 支援手順書
- ・ スケジュール
- ・ タイマー
- ・ お茶（実物でなくても良い）
- ・ 上記を入れるカバン（紙袋、ビニール袋などでも良い）

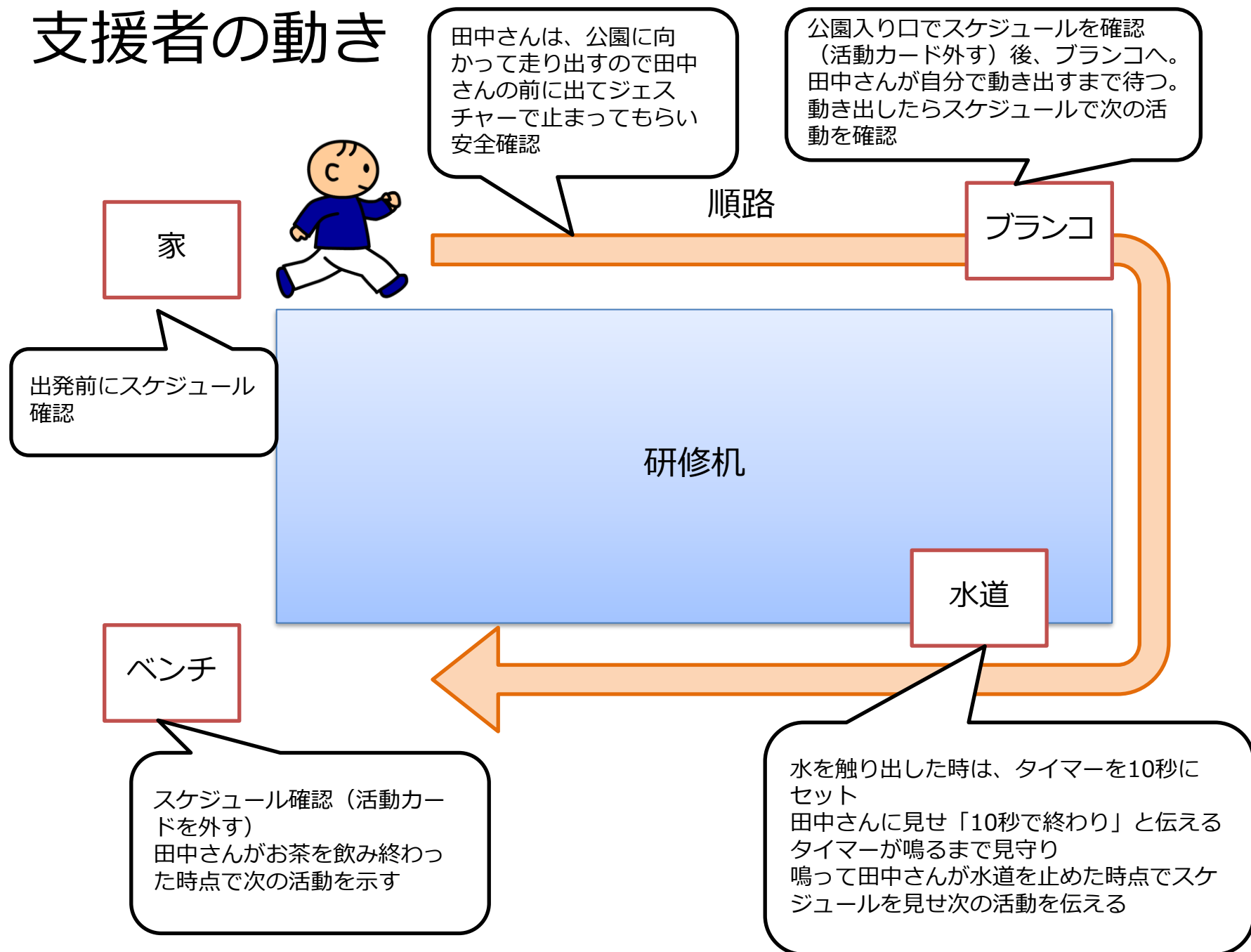
# 田中さんの動き



# 田中さんの動き

場面	行動
スケジュール確認	出発前のスケジュール確認の場面では目線に合わせスケジュール見せると、指差しされた活動カードを見ることができる
全ての場面	支援者の声かけにはエコラリア（反響言語）で答える
全ての場面	声かけが続く場面や2語文以上の声かけがある時は動かない
公園の場面	<ul style="list-style-type: none"><li>・公園に近づくと走り出す、言葉での制止には反応しない</li><li>・ジェスチャーでの制止には理解し止まる</li></ul>
公園の場面	<ul style="list-style-type: none"><li>・ブランコは10秒ぐらい乗っている</li></ul>
水道で水を触る場面	<ul style="list-style-type: none"><li>・水道には自分から近寄り水を触る</li><li>・言葉での制止には反応しない</li><li>・タイマーがなったら「終わり」は理解している</li></ul>
お茶を飲む場面	<ul style="list-style-type: none"><li>・カバンからお茶を取り出し、ペットボトルのキャップを開け飲むことはできる</li></ul>

# 支援者の動き



# 観察者役の注意して見守って欲しい点

チェック項目	
支援者の理解	支援手順書を理解し、その通りに関わっている
	視覚的な手がかりの意味を理解して関わっている
支援者の 関わり方	視覚的な手がかりに注目させている
	過度な声かけは控えている
	指示は一つずつ伝えている (声かけとジェスチャーは同時にしないなど)
	田中さんのペースに合わせて関わっている

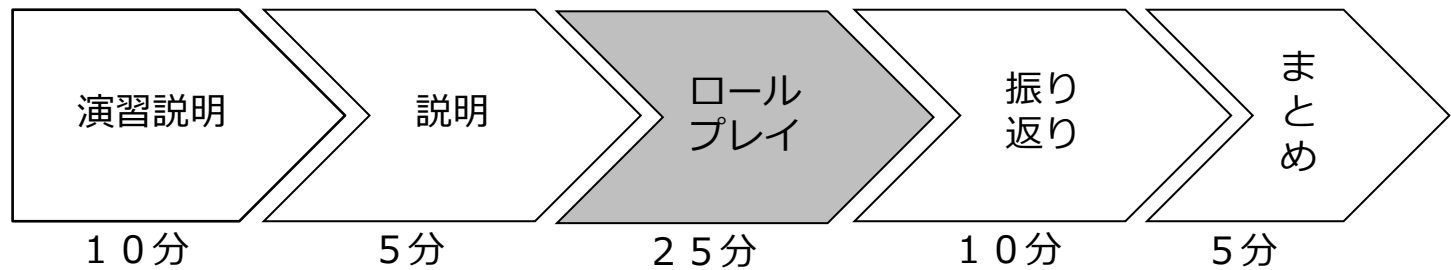
# 記録をつけましょう

支援者役はロールプレイ終了後に、自分が行った支援の様子を支援手順書の記録欄に記録し、改善点などがあったら一緒に記録しましょう。

## 記録する内容

- ・ 田中さんの様子（具体的に記載）
- ・ 共有したい内容





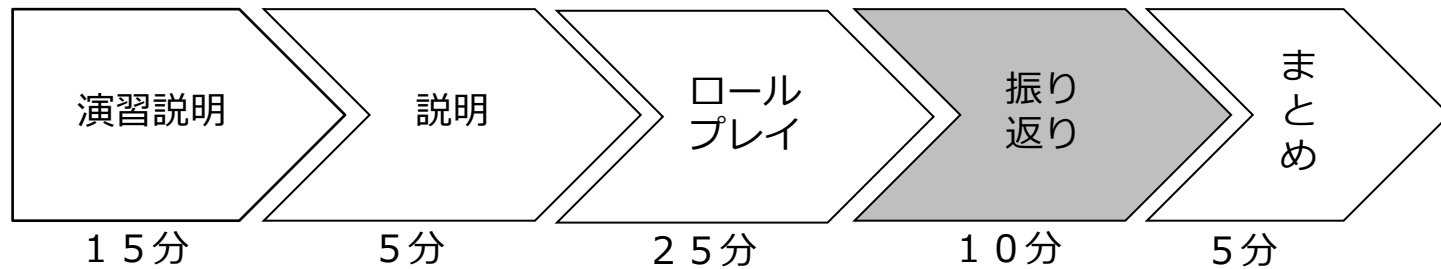
## ロールプレイの実施

ロールプレイで取り組むのはグループホームを出て、公園でお茶を飲むところまでです。

読み込み時間（5分）

デモンストレーション

ロールプレイの実施（1人2分×人数）



## 振り返り

### 「振り返りで話し合う内容」

- 本人役、支援者役、観察者役それぞれロールプレイの感想を話す
- 支援者役：支援手順書どおりに取り組めたか？
- 支援者役：手順書の内容が理解できたか？記録を書いてみて気づいたこと
- 本人役：支援者役の指示の仕方や支援ツールについて見やすかったか？
- 観察者役：外から見て、適切な関わり方ができていたか、声かけや指示は多すぎなかったか？
- 全体：チームで統一した支援を進めるためどうした工夫が必要か

# まとめ

1. 支援手順書に従って関わることが重要  
→対応の統一、安定した支援につなげる
2. 支援した結果を記録に確実に残す  
→記録を残すことで、次の支援にスムーズに取り組むことができ、課題行動がいつから起きたのかを振り返ることができるようになり、地域との連携をする際、貴重な情報として活用することができる。
3. 的確に引き継ぐことで、良い支援を提供する  
→引き継ぎを行い情報共有することにより、人が変わっても質を担保しながら、より良い支援を提供することができる。