

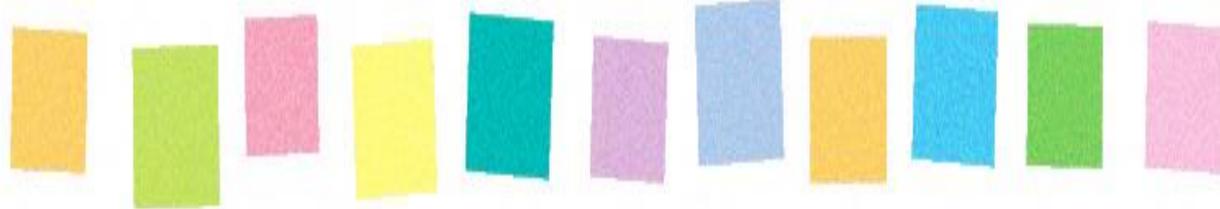
# 放課後等デイサービスでとりくむ ソーシャルスキルトレーニング事例集

～発達障害児のソーシャルスキルを育むために2～

京 都 府

京都教育大学

令和5年3月版



## はじめに

発達支援障害者支援法が平成 17 年に施行され、発達障害者に対する支援は着実に進展し、府民の理解も広がっています。

京都府においては、京都府発達障害者支援体制整備検討委員会を設置し、「発達障害者支援の課題と方向性」をとりまとめ、様々な発達障害に係る支援策を検討し、実施してきているところです。

なかでも学齢期の発達障害児については、6 歳から 18 歳まで、学校、放課後の居場所である放課後等デイサービスなど、社会へと巣立っていくまでの集団で過ごす時間です。

一方、放課後等デイサービスは、府内において、制度当初の平成 24 年度当初の 29 箇所と比べ、令和 4 年度には 335 箇所と約 10 倍に増加しています。

厚生労働省の障害児通所支援のあり方検討委員会では、「児童期から適切な発達支援を受けて成長していくことは、安心感や自尊心等を育むことで持てる能力の発揮に確実に貢献し、成人後の生きづらさの軽減や予防に繋がるもの」と報告されており、京都府では、就学中の SST について、放課後等デイサービス等事業所による：地域の児童生徒を対象としてソーシャル・スキルトレーニングの実施に向け支援を行ってきたところです。

平成 26 年に中丹西保健所が福知山市、京都教育大学、社会福祉法人福知山学園と実施された小集団活動を冊子として取りまとめました。

その後、平成 30 年度から、発達障害専門職養成研修を京都教育大学佐藤美幸准教授と、発達障害者支援センターはばたきの御協力を得ながら進め、放課後等デイサービス事業所へアウトリーチによるソーシャル・スキルトレーニングを実施してきたところです。

今般、その実際を冊子としてとりまとめ、放課後等デイサービスの支援の質の向上にむけたヒントになればと、取り組まれてきた放課後等デイサービスの実践をとりまとめましたのでご活用ください。

冊子の発行にあたり、京都教育大学佐藤美幸准教授と、発達障害者支援センターはばたきの森下さん、原稿をお寄せいただいた放課後等デイサービス事業所の皆様に大変ご協力をいただきましたことを感謝申し上げます。

令和 5 年 3 月

京都府健康福祉部障害者支援課

# 放課後等デイサービスでとりくむソーシャル・スキルトレーニング事例集

～発達障害児のソーシャル・スキルを育むために 2～

はじめに	京都府健康福祉部障害者支援課
PART 1 ソーシャル・スキルトレーニングの基本的な考え方・・・・・・・・・・	1
	京都教育大学 准教授 佐藤 美幸
PART2 ソーシャル・スキルトレーニングの実際（手順編）・・・・・・・・・・	14
(1)就学予定児	京都府立舞鶴こども療育センター・・・・・・・・15
概要	
「話を聞く」	
(2)小学生（低学年）	(有) スロープ 児童デイサービスちいろば・・・19
概要	
「感情のコントロール」	
「上手にたのむ」	
(3)小学生（中学年～高学年）	(有) ライフ・アシスト
	放課後等デイサービスくれよん新田辺・・・24
概要	
「あたたかい言葉かけ」	
「主張性」	
(4)中学生	(株) ワイズ わいわいプラス城陽教室・・・・・・・・29
概要	
「上手にことわる」	
「あいさつをする」	
(5)全学年	京都府立子ども発達支援センター・・・・・・・・36
概要	
「会話の続け方」	
「負けてイライラしている友達に対しての声のかけ方」	
(6)小学生（中学年～高学年）(福) ライフ・サポート協会 児童デイサービスあん・・・	42
概要	
「話を聞く」	
PART 3 ソーシャル・スキルトレーニング Q&A・・・・・・・・・・	55
PART 4 ソーシャル・スキルトレーニングの実際（資料編）・・・・・・・・・・	62

## PART I

# ソーシャル・スキルトレーニングの 基本的な考え方

京都教育大学 准教授 佐藤 美幸

# ソールスキル・トレーニング (SST) の基本的な考え方

京都教育大学 佐藤美幸

## 1. 人付き合いをどうやって身につけるか

私たちは、どうやって上手な人付き合いの方法を身につけてきたのでしょうか。思い返してみると、学校の道徳などで友人関係について考える機会はあるものの、多くの方は、友達と一緒に過ごしたり遊んだりしながら自然と上手な人付き合いの方法を身につけてきたのではないのでしょうか。

しかし、走るのが得意な人と苦手な人がいるのと同じように、人付き合いも得意な人と苦手な人がいます。得意な人は友達と遊びながら自然と人付き合いが上手になっていきますが、苦手な人は自然に任せているとなかなか人付き合いのコツをつかむことができず、苦手なままになってしまいます。この文章を読んでいるみなさんの中で、「私は人付き合いがとても得意だ」と自信を持って言える人は多くないかもしれません。むしろ、同年代の友達は大丈夫だけど上司とはどうやって話したらいいかわからないとか、1対1で話すことはできるけどパーティーのような大勢の人がいるところで誰に話しかけていいのかわからないとか、何らかの苦手を感じている人がほとんどではないでしょうか。

私たちが苦手を感じるのは、「どうしたらいいかわからない」「何が適切かわからない」という状態になっているからです。そして、わからないまま間違えたことや失礼なことをしてしまうと周りの人に怒られて余計に苦手意識が強くなってしまいます。ソーシャルスキル・トレーニング (Social Skills Training: 以下、SST と表記) は、上手な人付き合いの方法が「わからない」という状態にある人に人付き合いのコツを教えて「なんとなく知っている」状態にし、さらにロールプレイで練習することで「やったことがある」という状態に変えていきます。

ここで大切なのは、人付き合いの得意不得意は性格や生まれ持った能力ではないということです。もし、人付き合いの得意不得意を性格だと

考えてしまうと、その性格を変えるのはとても難しく感じられるかもしれませんが。さらに、もしあなたが「対人関係が苦手なのは性格だから、その性格を変えるのはとても難しい」と言われたとしたら、希望を持たなくなってしまいうでしょう。しかし、人付き合いを振る舞いと考えてみると少し変えられる気分になりませんか？どのような性格であれ、誰かに対して明るく振舞えば相手に明るい性格という印象を与えることはできます。ソーシャルスキルの研究者はこの振る舞いのことを「スキル」と呼び、スキルを身につけることで人付き合いを円滑にできるようにプログラムを作成しています。

## 2. SST を実施するための準備

### (1) 参加者を決める

SST を実施するにあたって、まずは誰が参加するのか、誰が指導するのかを決める必要があります。SST は幼児から大人まで実施することができますが、近い年齢の子どもを集めた方が SST は実施しやすくなります。多くの場合、幼児、小学校低学年、高学年、中学生・高校生に分けて SST を実施しています。参加する人数は少なすぎるとロールプレイを実施するのが難しくなる一方、多すぎると一人一人の子どもをケアできずプログラムの運営が難しくなるため5人前後が適切です。

指導者は通常2人以上配置し、チームティーチングを行います。メインの指導者が SST のプログラムの内容を説明し、サブの指導者は集中力が切れた子どもや個別の説明が必要な子どもの対応をします。可能であればメイン指導者が1人、サブの指導者は2人以上いると個別の対応がやりやすくなります。

### (2) 実施時間や頻度、実施場所を決める

多くの場合、1回の SST で1つのターゲットスキル(次の項を参照のこと)を指導します。1回の SST の実施時間は、子どもの年齢を考慮します。

就学前の幼児の場合、集中して指導者の話を聞くことができる時間が短いため、20分以内におさめる方がよいでしょう。小学生になると学校の授業が45分なので40分程度の時間をかけることができますが、低学年の間は説明や話し合いの時間は極力短くして、体を動かす活動の時間を多く取るようにします。小学校高学年以上になると

1 時間弱の SST を実施できる場合もありますが、子どもの集中力の度合いに合わせて時間を設定するようにして下さい。実施頻度は週に1度、2週間に1度、1ヶ月に1度のいずれかになることが多いのですが、週に1度だと指導者の準備期間が短くなり、月に1度だと時間があきすぎて子どもたちが前回何をしたのか忘れてしまうことがあるため、2週間に1度が実施しやすいように思います。

実施場所は参加する子どもが全員歩き回っても狭さを感じない広さがある部屋だと、できる活動が増えます。部屋にホワイトボードがあると、スキルを説明する紙を貼ったり、説明を書いたりすることができるので便利です。ホワイトボードがない場合も壁に貼ることができるホワイトボードシートが活用できます。また、参加人数分の椅子を用意し、子どもは椅子に座ってもらうとどこにいるべきか明確になり、動き回ることが比較的少なくなります。

子どもの保護者が SST を見学する場合は、Web 会議システムを使用すると別室で SST の様子を見ていただくことができます。通常、保護者には別室で見学をしてもらいますが、子どもに分離不安があり保護者と離れると活動に参加することが難しくなる場合は同じ部屋の後方から見学していただくこともあります。

### (3)ターゲットスキルを決める

SST を実施することになったら、子どもたちにどんなスキルを教えるかを決めます。子どもたちに指導するスキルのことをターゲットスキルと呼びます。普段子どもたちの様子を見てみると、もう少し上手に話を聞いてもらいたいなとか、もう少し上手に謝れたらいいなと思われることがあるかと思います。この「もう少し上手に〇〇できたらいいのに」の〇〇に当たる部分がターゲットスキルにあたります。これまで多くの事業所や学校などで SST についてアドバイスさせていただく中で、幼稚園や保育園など就学前は「遊びに入れてもらう」など友人関係のスキルを練習するが多く、小学校に入ると「話を聞く」など集団生活に必要とされるスキルのニーズが高い傾向がありました。また、小学校高学年になると「あたたかい言葉がけ」といった人間関係を円滑にするスキル、中学生以降になると「上手な頼み方」や「上手な断り方」といった、相手の都合を考慮しながらお願い事をするというスキルが必要になってきます(表1)。

表1 発達段階別のターゲットスキルの例

就学前	小学校低学年	小学校高学年	中学生以降
遊びに入れてもらう	話を聞く	上手な質問	上手な頼み方
物の貸し借り	あいさつをする	あたたかい言葉がけ	上手な断り方

もっと他のスキルを教えたいという場合は、章末の参考文献で紹介している本にもさまざまなターゲットスキルやスキルを教えるための指導案が掲載されているので、参考にして下さい。指導するターゲットスキルの数は少なすぎると複数の子どものニーズに答えにくくなりますし、多すぎると指導した内容が定着しにくくなるため、3つ～多くて5つ程度にしておくとい良いでしょう。

#### (4)ターゲットスキルのコツを考える

たとえば、話を聞くというターゲットスキルを指導することになったとしましょう。もし上手に話を聞くことができない子どもに、「上手に話を聞きなさい」と指導しても、子どもは話を聞くことができるようにはならないでしょう。なぜなら、どうしたら上手に話を聞くことができるかわかっていないからです。

実は、どうしたら上手にできるかを考えるのは簡単ではありません。できない人にとっては自分で気づくのが難しく、できる人にとっては当たり前すぎて見落としてしまうことがあるからです。相手の顔や目を見ることが恥ずかしいと感じる人の場合、相手の顔を見ない方が自然に感じられるので自分でそのことに気がついていないことがあるのです。また、相手もなんとなく違和感を感じつつもなぜ違和感を感じているのかわからないままになってしまいます。私自身のことをお話ししますと、相手と話すときに相手の顔や目を見ることができていないということに気がついたのは大人になってからでした。そこで、スーパーのレジでお会計をするときに店員さんの顔や目を見るという練習を試みたのですが、私が店員さんの顔を見たときに店員さんがレジ打ちをしていてタイミングが合わず、店員さんが私の顔を見ている時に私が財布を見ていてなかなかタイミングが合わないということが多々ありました。ただ顔を見るだけではなく、相手の様子を見て相手が作業をしていないタイミングを見計らって顔を見る必要があったのです。おそらく、最初から相手の顔を見ることができ人はここまで細かく考えな

くてもできているでしょう。しかし、できない人には細かく具体的にできる方法を考えてあげる必要があるのです。

話を聞くというターゲットスキルであれば、どういう振る舞いをする  
と上手に話を聞けている状態になるかをできるだけたくさん考えてみ  
ましょう。たとえば、相手に体を向ける、作業をしていない時に相手の  
顔を見る、話の節目でうなづく、話が終わるまで待つなどがあげられ  
ます。逆に、どういう振る舞いをするとうちに話を聞けていないかを考  
えてみて、それと反対の振る舞いにしてみるという方法も役に立ちます。  
例えば足を組んでふんぞりかえっているのであれば、それとは反対の  
足は組まず体を前に起こすという振る舞いが導き出せるでしょう。こ  
のような上手にスキルを発揮するための振る舞いのことをターゲット  
スキルのコツと呼んでいます(表2)。

表2 上手いかない振る舞いと上手いく振る舞いを考える

話を上手く聞けていない振る舞い	話を上手く聞ける振る舞い
相手のいない方向に体を向けている 相手の顔を見ていない 足を組んでふんぞりかえる 話の途中でため息をつく 話の途中で話題を変える	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;">             相手に体を向ける              作業をしていない時に相手の顔を見る              足は組まずに体を前に起こす              話の節目に合わせてうなづく              話が終わってから違う話題を出す           </div>



ターゲットスキルのコツ

ターゲットスキルのコツを考える時にはなるべく多くのコツを考える  
ようにしますが、最終的には子どもの実態にあわせて1つのスキルに  
つき2つか3つのコツに絞ります。ターゲットスキルのコツは子どもにス  
キルを教える上で非常に大切な要素であり、ターゲットスキルを上手  
に考えることができるかどうかで、SSTが上手いくかどうかが大きく  
左右されます。参加する子ども達のことをよく観察して子どもに合った  
ターゲットスキルのコツを考えるようにしましょう。

### (5)指導案を作る

SSTの大まかな流れとある程度の時間配分を把握するためにA4  
1枚程度で簡単に指導案を作っておきます。指導案を作っておくとその

まま記録文書にもなりますので、報告書を作成しなければならないときなどに活用できます。

表3 「話を聞く」スキルの指導案の例

	活動内容	スタッフの動き	子どもの動き	留意点など
インストラクション (5分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・SSTの約束事を確認する</li> <li>・話を聞くとどんないいことあるか質問する</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・約束事をホワイトボードに貼る</li> <li>・いすに座る</li> <li>・誰かが話している時は口を閉じる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・質問へ答える</li> <li>・何をするかわかる</li> <li>・友達となかよくなる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・できているときは積極的にほめる</li> </ul>
モデリング (15分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・良くない例といい例のロールプレイ</li> <li>・スキルのコツ</li> <li>・相手の顔を見る</li> <li>・うなずく</li> <li>・ニコニコする</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・上手に話を聞かず相手の印象が悪くなったロールプレイ</li> <li>・上手に話を聞いてお互い気持ちよいロールプレイ</li> <li>・スキルのコツを伝える</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・何が良くなかったか考える</li> <li>・何が良かったか考える</li> <li>・スキルのコツを知る</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・集中力を切らさないように質問を挟む</li> <li>・上手に聞けていることをほめる</li> </ul>
フリードバルと (15分)	スリーヒントクイズで上手に話を聞く	<ul style="list-style-type: none"> <li>・クイズと答えが書いてある紙を出す</li> <li>・出題者と回答者を決める</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・クイズを出題する</li> <li>・コツを守りながらクイズを聞き、回答する</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全員回答者ができるようにする</li> <li>・こまめにできていることをほめる</li> </ul>
ふりかえり (10分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・それぞれの子どものよかったところをほめる</li> <li>・次回の予定を伝える</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・先生が話すので、コツを使って話を聞くように指示する</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・話を聞く</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・上手に聞けていることをほめる</li> </ul>

スキルのコツを必ず指導案に書きます

### 3. SSTを実施する

#### (1) コーチング法

ターゲットスキルとスキルのコツが決まり、SSTの準備が終わったら、いよいよSSTを実施し始めます。表3の指導案のように、1回のSST

では①インストラクション、②モデリング、③リハーサルと即時フィードバック、④維持（定着）・般化を実施します（図 5-3）。このような流れで行う SST をコーチング法と呼びます。

「トレーニング」や「コーチング」という言葉を聞くと、ストイックに練習をして技量を高めるといった印象を持たれる方もおられるかもしれませんが、しかし、SST は楽しい雰囲気にすることがとても大切です。できていないことを指摘して修正するのではなく、できていないことは少し置いておいて、できていることをたくさんほめて（10 秒に 1 回くらい）どんどん増やしていくようにしましょう。



図 1 コーチング法による SST の流れ

## (2) インストラクション

インストラクションでは導入として SST でどんな内容を扱うのかを説明します。話を聞くスキルを例にすると、今日は上手な話の聞き方について練習すること、上手に話を聞けると相手が嫌な思いをにせず済み、自分も必要な情報を得ることができるため、とても大切なスキルであることを伝えます。また、上手に話を聞くために、相手を見る、うなずく、ニコニコするなどのコツは子どもたちの頭に残るように、ホワイトボードや壁に紙を貼るなどしてしっかり説明しましょう。

インストラクションは指導者の話を聞くことが中心となるため、子どもの集中が続かないことがあります。できるかぎり手短かに 5 分程度で終わらせます。ただし、参加者同士のほとんどが初対面の場合は、簡単な自己紹介の時間を作ると子ども同士が知り合いになることができるので安心してもらえましょう。

### (3) モデリング

モデリングでは、スキルを適切に発揮してその結果うまくいったというよい例と、スキルを発揮せずにその結果うまく行かなかったというよくない例を子どもたちに見せます。このうちよい例のことをモデルと呼び、モデルのやっていることを真似できるようにすることをモデリングと呼びます。

例えば、「話を聞く」というスキルであれば、よい例ではインストラクションで説明したコツ（相手の顔を見る、うなづく、ニコニコする）を使って話を聞いたので相手も不快にならず、明日必要な持ち物を知ることができたというストーリーを子どもたちに見せます。ここで、スキルのコツをもう1度説明して思い出してもらうようにします。よくない例では相手のことを見ない、反応しない、不機嫌な顔をするなどコツを使わなかったため、相手によくない印象を与え、明日必要な持ち物の話を聞き逃したなどのストーリーを見せます。ストーリーを見せる方法はさまざまありますが、就学前の子どもたちはほんの読み聞かせに慣れているため紙芝居を使うことが多く、小学生以上はよりリアルな例を見もらうためにロールプレイ（寸劇）を行うことが多くなります。小学生以上であれば、よい例とよくない例のストーリーについてどんなところがよかったのかよくなかったのかを聞き、子どもに考えさせて発表してもらうことも可能です。また、人前に出ることに抵抗感のない子どもであれば、台本を用意してあげてよい例に参加してもらうのも子どもに活躍の場を作ることができるのでおすすめです。

よい例とよくない例を見せるときのポイントは2つあります。1つ目はスキルを発揮したのでうまくいったもしくは発揮しなかったのでうまくいかなかったというように、スキルを使用した結果どうなるのかをストーリーに盛り込むことです。そうすることで、なぜスキルを発揮した方がいいのかが子どもたちに明確に伝わります。2つ目は「よくない例」を「悪い例」と言わないようにすることです。悪い例と言ってしまうと、練習する中でスキルを上手に発揮できなかった時に「悪いこと」と子どもたちが解釈してしまい、できなかった本人が落ち込んだり、周りの子どもが「悪いことをしている」と責めたりする状況になりかねません。そのため「よくない例」と言いながらうまく行かない例を説明するようにしています。

#### (4) リハーサルと即時フィードバック

モデリングが終わったら数人のグループを作り、コツを使ってスキルを実際に練習します。この実施にやってみることをリハーサルと呼びます。就学前から低学年くらいまではゲームの要素を入れてリハーサルをすることもあります。話を聞くというスキルであれば伝言ゲームやスリーヒントクイズ(図2)などができるでしょう。小学4年生以降であれば、ロールプレイを実際にやってもらうこともできます。人前で話すことやロールプレイが苦手な子どもは台本を用意してあげるとスムーズでしょう。

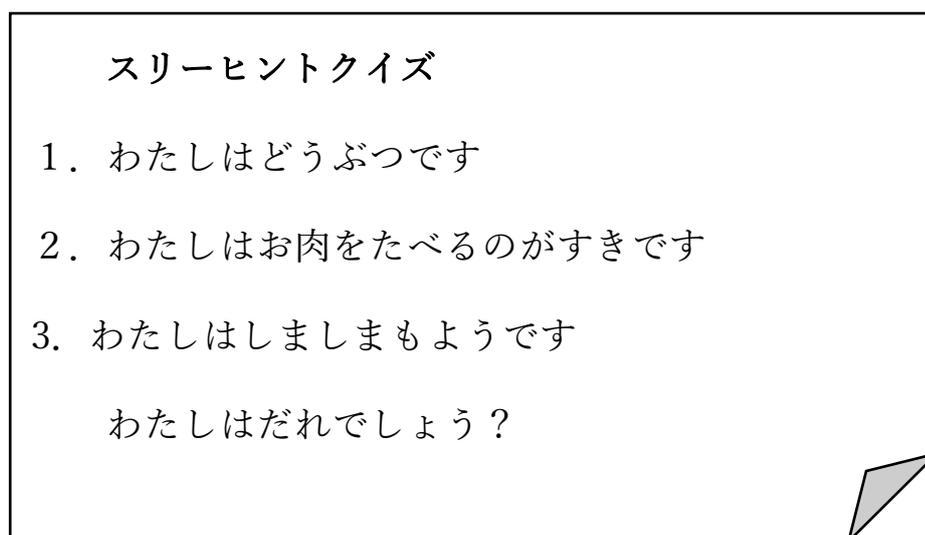


図2 スリーヒントクイズの例

指導者は子どもがコツを使っていたらたくさんほめて即時にフィードバックをします。たくさんというのは子どもがコツを使ったらすべて拾うように、そして即時というのは子どもがコツを使っていたら毎回1秒以内にほめると思ってください。私が多くの事業所や学校にアドバイスしてきた中で、この即時フィードバックは最も指導者に実施して頂くのが難しいと感じてきました。大学教員である私も含め、子どもや誰かを指導をする立場になると、子どもができていないことを指摘して修正することが教育だと思ってしまうことがあります。そしてできて当たり前だと思えること、は当たり前なので取り立ててほめる必要がないと思ってしまうがちです。しかし、私たちは頑張ってきてきたことを周囲が当たり前と思って何も感謝してくれないことがどんなに悲しいことか知っています。たとえば、家事です。多くの家族は誰かが夕食を作るのは当たり前、洗濯するのが当たり前と思ってい

るので、改めて感謝を示してくれたりほめてくれたりすることは少ないでしょう。しかし、夕食作りや洗濯をしている当事者からすれば、だれも感謝もほめてもくれない状態は腹立たしくもあり悲しくもあります。それと同じように、子どもが SST で習ったコツを一生懸命使っているときにだれも何もフィードバックしてくれなければ、子どもは自分がやっていることがみんなに喜んでもらえるということを体験する機会を失ってしまうのです。ですから、リハーサルの時間はもちろん、そのほかの時間でも子どもが SST で習ったコツを使ったらすべてほめるつもりで指導をしていただきたいと思います。私がよく指導者の方にお伝えしている目標は「10 秒に 1 回子どもをほめる」です！

ほめることの重要性はわかっても、ではどうやって声かけやほめたらいいかわからないという指導者の方もおられます。ここではポイントを2つお伝えします。1つ目はスキルを使ったら即時に（1秒以内に）フィードバックするということです。特に小さい子どもや短期記憶が苦手な子どもは後になってほめられても何をほめられているのかピンとこないことがあります。そのため、即時にフィードバックすることで子どもは何をほめられているのか理解しやすくなります。2つ目は具体的にほめる（具体的賞賛）ということです。これは、ただ「いいね」とか「上手だね」とフィードバックするのではなく、「ニコニコしているのいいね」とか「相手の顔を見るのが上手だね」というように何が上手なのかを具体的に指し示しながらほめる方法です。こうすることで、何をしたら周りの人が喜んでくれるのか子どもは明確に知ることができます。

#### (5) 維持（定着）・般化

維持（定着）は身につけたスキルを定着させて長く使えるようにすることです。ふりかえりなどでその日練習したスキルのコツをもう一度確認し、スキルをこれからも使ってみるように促します。部屋にコツが書いてあるポスターを掲示しいつでもコツを思い出せるようにする工夫もよいでしょう。

般化は SST を学んだ場面以外でスキルを使えるようになることです。放デイで SST を実施したとしたら、学校や家などいろいろな場面でコツを使うように促します。各家庭に SST で子どもが学んだこ

とお伝えして、家でスキルを使う場面を作るなどの工夫ができるでしょう。

#### 4. SST を成功させるために

ここまで、「話を聞く」というスキルを例に SST をどのように実施するのかを簡単に説明してきました。しかし、時には SST がなかなかうまくいかないということもあるかと思います。SST がうまくいかないという相談では、多くの場合子どもが指導者の指示に従わないケースかロールプレイに参加したがるらないケースに集約されます。子どもが指導者の指示に従わない場合は、集中力が切れないように指導者が話す時間を短くする、指導者の指示をもっとわかりやすく具体的にする（たとえば、「言うことを聞きなさい」ではなく「椅子に座って、顔を先生に向けてください」）ことで、言うことを聞く可能性が高まります。ロールプレイに参加したがるらない場合は、できる限り負担を小さくして台本を読むだけにする、みんなの前でロールプレイを実演するのではなく1体1でロールプレイを行うなどの工夫ができます。なかなか SST がうまくいかない時は子どもを叱るのではなく、まず指導者の側でできる工夫を試みましょう。そうすることで子どもたちはより多くの成功体験を積むことができ、ほめられて自信をつけることができるようになります。

また、もっと詳しく知りたい、子どもの実情に合った情報がほしいという方のために、章末に SST を実施する際に役立つ本を掲載しています。ぜひ、参考になさってください。また、本冊子にはさまざまな事業所が取り組んできた SST の実践例が数多く掲載されています。これらの実践例から取り組みそうなものを見つけて、ぜひ SST にチャレンジしていただければ幸いです。



## <SST を実施する際に役立つ本>

### 【コーチング法の指導案を知りたい・アンケートを使いたい】

- 相川 充・佐藤正二(編)(2006)『実践!ソーシャルスキル教育 中学校編 対人関係能力を育てる授業の最前線』図書文化
- 佐藤正二(編)(2015)『実践!ソーシャルスキル教育 幼稚園・保育園編 対人関係能力を育てるクラスワイドの実践』図書文化
- 佐藤正二・相川 充(編)(2005)『実践!ソーシャルスキル教育 小学校編 対人関係能力を育てる授業の最前線』図書文化

### 【リハーサルの時に使えるゲームを知りたい】

- 安住ゆう子・三島節子(2009)『教室・家庭ですぐ使える SST(ソーシャルスキルトレーニング) 楽しく学べる特別支援教育実践101』かもがわ出版

### 【ソーシャルスキルのコツを知りたい】

- 相川 充・猪刈恵美子(2011)『イラスト版子どものソーシャルスキル 友達関係に勇気と自信がつく42のメソッド』合同出版

### 【ほめ方を知りたい】

- 小笠原 恵(2016)『教師のためのほめ方ケースワーク 20 行動観察で子どもが変わる!クラスが変わる!』金剛出版

### 【具体的賞賛について知りたい】

- 加茂登志子(2020)『1日5分で親子関係が変わる!育児が楽になる! PCIT から学ぶ子育て』小学館

### 【SST の時間が取れないので日常生活の中でスキルを教えたい】

- 有光興記(2016)『発達障害の子のコミュニケーション・トレーニング 会話力をつけて友達と良い関係をつくろう』講談社

## PART2

# ソーシャル・スキルトレーニングの実際 (手順編)

## 事例Ⅰ 就学予定児

### 京都府立舞鶴こども療育センター（舞鶴市）



#### (1) 実施機関の紹介

「京都府立舞鶴こども療育センター」は児童福祉法に基づく児童福祉施設であると同時に、医療法に基づく病院。

入所部門では、さまざまな支援が必要な子どもたちに治療・リハビリ・保育・生活指導を総合的に行っている。また、外来部門では、専門性の高い医療や療育・リハビリなどを必要とする子どもたちを中心に療育を行っている。

#### (2) SSTに取り組もうと思った理由

令和元年10月頃より、増加する発達障害児の外来診療に対して、医療ではなく適切な福祉サービスの中でソーシャルスキルトレーニングを行ない、対人関係や日常生活場面での困り感の軽減・保護者の不安の緩和を促すことで再診予約数を減少させ、さらに多くの新規の患者にも対応できるようにするという目的で新しい放課後等デイサービスの開設について検討していた。

このような時に、アウトリーチ支援の案内を受け、職員研修として取り組むことにした。

#### (3) 参加児童について

年長児5名。4名が自閉症の診断を受けており、1名が言語発達遅滞の診断があった。進学予定先としては地域小学校普通級が2名、支援級が3名であった。

#### (4) 保護者への参加案内や説明

医師よりソーシャルスキルトレーニングが望まれる児童について候補者を出していた上で、SSTの研修案内書（別添）を作成し、説明。

#### (4) スタッフ体制

SSTに係わったスタッフは8名。

1名は全体をサポートする役目とし、残りの7人でリーダーとコリーダーを交代で行った。各回で児童と関わる参加スタッフとしては4名を配置し、コリーダーの3名は1～2名の担当児童を決め、重点的に関わるようにした。リーダーは全体の動きを把握できることに重点を置いた。

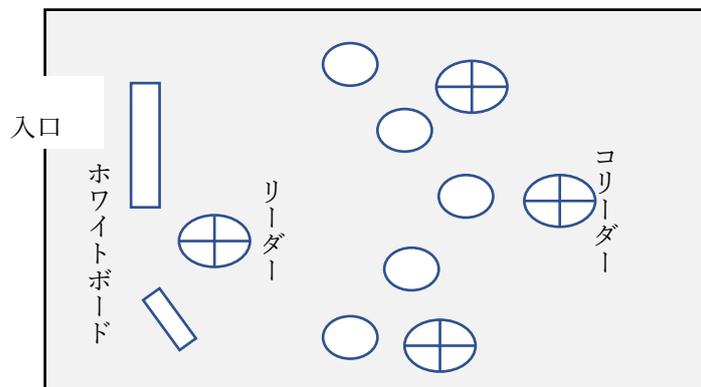
#### (6) SST実施期間や回数、時間

実施期間は1か月間で隔週。2回実施。各回の時間は1時間程度。

#### (7) 準備物

ホワイトボード、人数分の椅子、活動の中で床に目印を作るためのカラーテープ、とスタッフの名札、視覚支援として流れや狙い・ルールを書いた紙、発表している子を分かりやすくするための玩具のマイク

## (8) 部屋の設定



## (9) ターゲットスキル 「話を聞く」

小学校への就学時に、それまでの環境との違いから適応しにくく、困り感が表れやすくなることから、就学した際に困らないためのスキルを身に付けることを狙いとした。その中でも今後学習や対人関係を築いていくために最も基本となると考えられた「話を聞く」というターゲットスキルを設定した。

## (10) セッションの流れ

全員そろった段階で始めの挨拶を行い本日の予定を伝えた。その後ターゲットスキルの説明、スキルを用いた良い例と悪い例の見本の対比。スキルを必要とする遊びを行い、最後にフィードバックとして終わりの会を行い、児童に本日の良かった点と、学習した内容についての振り返りを行った。

## (11) 保護者へのフィードバック

各回の終了後に児童を迎えに来た際にその児童の担当のコリーダーから報告した。活動の様子や、狙いとしていたスキルに対して、どうだったかという点や、家での声かけの仕方などについて説明。SST 開始前と開始後についてアンケートを実施した。



## (12) 実施を振り返って

### ①参加児童や保護者からの感想

参加児童からは、「たのしかった」などの感想を聞くことは出来たが、行ったスキルに関係した感想を聞くことは難しかった。

保護者からは、回数が少ないことで変化を感じることはなかったが、今後行われる際には参加したいという希望が聞かれた。

### ②うまくいったこと、やってみてよかったこと

終わりの会で、それぞれの児童に対して、スタッフから具体的にフィードバックを行うことが出来たので、何を学習したかを覚えてもらうことは出来た。

各回での終了後の評価として、それぞれの児童がターゲットスキルに対してどの程度

出来ていたかを評価するシートを作成し、使用した。そのことによって、その児童が必要とする場面への焦点付けがしやすかった。

### ③うまくいかなかったこと、難しかったこと

SST を効果的に行うためには褒めることが大事であるが、褒めているつもりになってしまっただけで児童に伝わっていないことや、褒めるべき場面で上手に褒めることが難しかった。

コツやスキルについて伝えてはいるが、その都度何度も繰り返し伝えるという事が出来ていなかった。もっと伝えることで、児童が何をやったか覚えるだけではなく、どういう場面でどのように行動するかを学べるようにするべきだった。

スキルを取り入れた遊びを行う中で、楽しくすることとコツを意識することのバランスを取っていくことが難しかった。

保護者へのフィードバックの仕方についてと、園や学校との連携の仕方については検討したい事項として挙げた。

### ④佐藤先生からの助言

息をするように、自然にたくさん褒めることが出来ると良い。「褒めポイント」をみつけていくことが大事であり、ビデオで振り返り、褒めポイントをスタッフが学習する事が効果的。

ゲームのコントロールを失った場合や、盛り上がる場面でも常にコツを指摘してあげる。そうすることで逸脱を避けられ、スキルについて思い出させてあげられる。

エラー（間違えた行動）をする前にコツを伝え、褒めていくことで、エラーレスな行動を促し、課題を乗り越えることが出来ていく。

## (13) その後の SST の実施状況

令和2年10月より、週1回、全10回を『学校で最低限困らない』ということテーマにSSTを行った。

令和3年1月よりは放課後等デイサービスとして、週3回別々のグループを行っている。

研修での経験を元に、保護者が別室で活動を見れる部屋を新たに設定し、学んだ内容を家庭でも活かしてもらうようにコツを書いた紙を渡したうえで、保護者へのフィードバックを行っている。

継続していくにあたり、グループの数が多くなり、回数も増加していくことでしっかりとしたスタッフの振り返りを行う時間の確保が難しくなっている。またグループでの活動を円滑に、効果的にするために児童の特徴も似た子達で行っているが、特徴のすり合わせについても苦慮している。

継続して行う事が出来てきている為にSSTグループを経験している児童と初めて経験する児童が同一のグループ内に混在することも出てきており、その点での説明や配慮が望まれている。今後はSSTを実施する児童について、どのような段階でSSTグループを卒業するかも検討事項となっている。

ターゲットスキル『話を聞く』

舞鶴こども療育センター

区分	活動内容	スタッフの動き(●) や声かけ(○)	児童の様子	留意点など
インストラクション	<ul style="list-style-type: none"> <li>・『話を聞く』ことの大事さを説明する。</li> <li>・『話を聞く』時に大事なことを質問する。</li> </ul>	<p>○「今から話を聞くためのお約束をみんなに教えます。約束は三つです。」</p> <p>①話している人をちゃんと見ましょう ②口を閉じましょう。しゃべりません。 ③その場所にいます。 ちゃんと座っています。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・約束を書いた文字をリーダーより先に読むことがあった。</li> <li>・コーリーダーより促されると少し意識する様子が見られた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コツを随時フィードバックする</li> <li>・きっかけの言葉「聞いて下さい」と伝える</li> <li>・文字や絵などの描かれた視覚的教材を用いることで、注意も向けやすく、理解しやすくなる。</li> </ul>
モデリング	<p>場面：保育園(幼稚園)の朝の会</p> <p>スキルのコツについて</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・話している人を見る</li> <li>・口を閉じる</li> <li>・その場所にいる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●スタッフが先生役、子ども役を行う。</li> <li>●子どもが3つの約束を守れている見本と守れていない見本(話を聞かずに走り回っている)をやってみせる。</li> <li>●子どもたちに2つの例でどちらがコツを守れていたかを質問する。また、どこがよくなかったか、どうすればよかったかを質問する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・リーダーの質問に理由を言いながら答える。</li> <li>・正しい方法を答える。</li> <li>・正しい見本を子どもたちで採点していた。</li> </ul>	<p>モデリングの見本をする時と、児童が答える時を明確にすること。曖昧であるとしている最中にも話してしまい、注意が逸れてしまいがち。</p>
リハール	<ul style="list-style-type: none"> <li>・遊びのルール説明</li> </ul>	<p>○「今から遊びを始めます。遊ぶとき、さっきの3つの約束を守って下さい。」</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・座ってルールの説明を聞いている</li> <li>・知っている遊びであったためにルールやどんなものかを話したい、説明したいという児童が多かった。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「話したい人は手を挙げて下さい」と伝え、不適切な発言を予防する</li> </ul>
フィードバック	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自己紹介</li> <li>・遊び(だるまさんがころんだ)</li> </ul> <p>ねらい</p> <p>遊びの中でも、言っていることを聞く必要があり、動きを止めることが課題となることから行いました。</p>	<p>○「今から先生がやってみます。」</p> <p>○「じゃあ、みんな練習してみましょう。」</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分で考えたルールを鬼に提案する。</li> <li>・勝つこどもが同じになりやすい。</li> <li>・スピードについてこれない子がでた。</li> <li>・床に伏せたり、後ろ向きで近づくなどそれぞれの子どもの特徴が見られた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1回では終わらないので遊びの展開の仕方を考える</li> <li>・展開方法についてはリーダーとコーリーダーでその場で話し合う</li> <li>・盛り上がったときは少し気持ちを落ち着かせて活動に入りやすい</li> </ul>
フィードバック	<ul style="list-style-type: none"> <li>・終わりの会</li> </ul> <p>ねらい</p> <p>本日も行ったことを具体的に思い出し、児童それぞれが出来ていた点を思い出し、今後も行っていこうと肯定的にとらえるために行いました。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●担当したスタッフから児童の良かったところを伝えていく。何が良かったかは具体的に伝え、最後にスタッフと児童から拍手をおくる。</li> <li>●今日行ったコツを改めて伝え、次回の予定を伝えた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・座って静かに聞いている。</li> <li>・話しているリーダーの顔を見ている</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・感想を子どもたちに聞く形もとれるように展開していく。</li> <li>・フィードバックの方法を明確に決めておく</li> </ul>

## 事例 2 小学生(低学年)



### 児童デイサービス・ちいろば（京田辺市）

#### (1) 実施機関の紹介

京田辺市の多機能型児童デイサービス。経営法人は有限会社スロープ。

障害児者の居宅介護、行動援護、地域活動支援などの支援をする中で、乳幼児期からの適切な発達支援、家族支援の必要を実感し、児童デイサービスを開所した。

児童が、将来、社会の中で生き生きと働き、学び、余暇を充実して過ごし、自他を愛する人として育ち、家族もともに幸せな人生を過ごすことを支援するため、児童発達支援から放課後等デイサービスへ、継続した支援を行っている。

川や田畑に囲まれた自然豊かな環境の中で、個々の個性特性に沿いつつ、発達研究のさまざまな知見を取り入れて心身の発達を促し、ミニグループの中で社会性を育てることを、療育の基本としている。また、保護者、児童の在籍機関、当事業所、三者の連携を、児童の発達に欠かせないものとして大切にしている。

#### (2) SSTに取り組もうと思った理由

当事業所では、SSTは、設定された場面の中でのみ行うものでなく、日々の療育場面の基礎となるものであると考えている。登園した際の挨拶、個々の児童に応じた課題に座って取り組むこと、絵本を集中して聴くこと、他児の遊びに「いれて」ということ、遊びのルールを知ること、勝ち負けを経験することなどあらゆる場面にソーシャルスキルが存在している。その一つ一つの場面で、子どもたちにスキルを身に付けてもらうよう指導していくことがSSTであると考えた。

職員はSSTの研修会に参加し、本を読んで学習したが、設定場面でのSSTは、とりくめていなかった。アウトリーチ型研修で、設定場面でのSSTに取り組み、アドバイスをいただくことで、日々の療育の考え方や方法も、より児童に役立つものになると考え、参加させていただいた。

#### (3) 参加児童について

小学校通常学級在籍の小学1年生3名

#### (4) 保護者への参加の案内や説明

送迎時に参加の案内と説明を行い、参加者を募った。対象児童は3名で、3名とも快諾された。

#### (5) スタッフ体制

リーダー1名、コリーダー3名。

リーダーが進行し、コリーダーがフォローとモデリング、ロールプレイ補助を行いました。

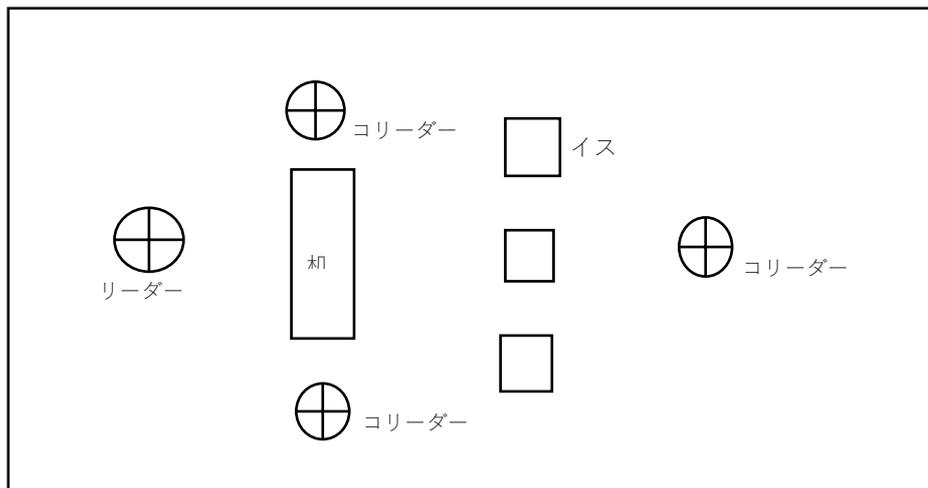
## (6) SSTの実施期間や回数

1か月間に3回実施した。1回の所要時間は、30分程度。

## (7) 準備物

- ・子どもたちへのポイント説明用のイラスト入り視覚教材（別添資料①）
  - ・ロールプレイ用小道具
    - 「イライラオニをおいだそう」・・・トランプ
    - 「貸して」・・・紙、鉛筆、消しゴム
  - ・机、いす
  - ・振り返り用紙
- 児童のみの参加であり、感想は児童が記入。（別添資料②）

## (8) 部屋の設定



## (9) ターゲットスキル

### ① 「イライラオニをおいだそう」

遊びの終了のような場面の切り替えのむずかしさ、勝ち負けや、字の書き方に対するこだわりなどから、イライラすることがみられることから選んだ。

### ② 「貸して」

学校生活での必要性から選んだ。

## (10) セッションの流れ 別添資料参照

## (11) 保護者へのフィードバック

連絡帳への記載、送迎時、面談時に口頭での報告を行った。「イライラオニをおいだそう」は、保護者にも使ってもらえるよう、お便りにして渡した。

## (12) 実施を振り返って

## ①参加児童や保護者からの感想

### ア 参加児童

楽しかった／イライラオニの追い出し方がわかった／緊張したけどがんばった  
ドキドキしたけどできた／これからもできそう／SSTって大事だなと思った

### イ 保護者

家庭で、子どもからイライラオニの話聞いたという声があった。

## ②うまくいったこと、やってみてよかったこと

設定場面でのSSTについて学ぶことができ、楽しく実施できた。

日常の療育場面で使うことができている。

参加していない児童にも広がっている。

## ③うまくいかなかったこと、難しかったこと

初回は、スタッフ間の役割の打ち合わせが不足していた。

即座に、適切に児童をほめることが難しかった。

## ④佐藤先生からの助言

### ・スタッフの連携について

進行役、モデリング役をしていないスタッフは、子どものそばにつく。

### ・部屋の構造化について

大きなトランポリンがあるが、集中できるよう見えないようにする。

### ・子どものほめ方について

よい行動をしたとき、即座にほめる。

注意した後に、それができたときは、必ずほめる。

子どもたちのそばにいるスタッフがほめる役をする

### ・モデリングについて

いまからするのが、よいモデルか、悪いモデルかを先に伝える。

### ・毎回、最初に前回の振り返りをする。

### ・振り返りの前に、再度、学習の約束を示す。

### ・終了後は「イライラオニのおいだしかた」を室内に掲示しておく。

## (13) その後のSSTの実施状況

・毎年、小学校入学前の児童を対象に、設定場面でのSSTを実施している。

・自分の身を守ること（プライベートゾーンのことなど）についてのSSTを企画

・終りの会の中でミニSSTを実施している。

その日の出来事を5W1Hで発表／いやだったこと、うれしかったことを発表

・ジェスチャーゲーム、イエスノークイズ、輪しりとりなどゲーム性のあることを  
チーム対抗で行う。

・「チクチク言葉とふわっと言葉」の学習など日常の療育場面で活用している。

・新しいルールの説明をしたり、子どもたちで話し合うときの場面設定や、伝え方に生かしている。

・子どもが不穏になりそうな場面で事前に「イライラオニのおいだしかた」を確認する。

ターゲットスキル『感情コントロール』

児童デイサービス・ちいろば

区分	活動内容	スタッフの動きや声かけ	児童の様子	留意点など
インストラクション	①スキル学習の約束をする ・椅子に座る ・友だちの話を聞く ・いっしょに考える  ②今日の学習の目的を知る イライラオニを追い出そう	「今からイライラオニをおい出す方法をおぼえます」  「どんな時にイライラするかな」と尋ねる	イライラする状況を思い浮かべられないようだった	・注意の集中ができるようできるだけ余計な刺激を取り除くように、机やイスを配置した ・視覚教材を用意
モデリング	コリーダのロールプレイモデルを見る	①ロールプレイをして見せる ・よくない例 ・よい例 ②イライラオニを追い出すポイント伝える 深呼吸数を数える (1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10) まほうのことは「だいじょうぶ、だいじょうぶ」	・コリーダのロールプレイをよく見ていた ・イライラオニを追い出すポイントを一緒にしてみた	実際にコリーダがして見せることで、ポイントをわかりやすく伝える
リハーサル	イライラオニを追い出す練習をする ・トランプに負ける ・イライラする ・イライラオニを追い出す	全員が順番にロールプレイをする	緊張しているが、全員が真剣に嫌がらずロールプレイをした	ロールプレイをする前にコリーダと打ち合わせし、どのポイントでするかを決める
フィードバック	①本児の活動を振り返り、一人ひとりほめて拍手する ②振り返り表に各自記入する	①感想を発表し、友達の話も聞く ②振り返り表に記入する	ほめられてうれしそうだった まじめに振り返り表に記入していた	①できたことを認めてほめる ②振り返り表は記入しやすいように理解については選択肢を設け、感想欄を設けた

ターゲットスキル『貸してもらう』

児童デイサービス・ちいろば

区分	活動内容	スタッフの動きや声かけ	児童の様子	留意点など
インストラクション	①前回の復習をする ②スキル学習の約束をする ・椅子に座る ・友達の話を聞く ・一緒に考える ③今日のスキル学習の目的を知る	①前回学習したことを覚えて いるか尋ねる ②今日の学習の目的を伝える	前回のイライラオニのおい しかたをよく覚えていた ・集中して、話を聞いている	視覚教材を用意する
モデリング	コリーダー二人のロール プレイを見る  消しゴムを忘れて困ってい る場面の、貸し借りのロー ルプレイ ・よくない例：友達の消し ゴムを勝手に使う ・よい例：「貸して」と言 う⇒（相手）「どうぞ」と 言って貸す⇒「ありがと う」と言って受け取る	・ロールプレイをする ・ポイントを伝える ・相手に近づく ・名前を呼ぶ ・「消しゴムを貸して」と頼 む ・相手は「どうぞ」と言って 渡し、「ありがとう」と言っ て受け取るまで伝える	集中して見ていた	
リハーサル	①全員が順番に、よい例を 行った ②続けて貸してもらえなかつ た場合もモデリングとリハー サルを行った （相手）「今、使ってるから ごめんね」⇒「わかった、ま た今度かしてね」 イライラオニのおいだしかた をする（②の詳細は省略）	・補助役のコリーダーと打ち 合わせをしてから、ロール プレイをするようにした ・ひとりひとりのロールプレ イ後、「頑張ったね」、「素 晴らしい」と言って、とみん なで拍手する	緊張しながらも、やり取りの 行為や言葉かけをおぼえてい て、再現することができた	
フィードバック	・ひとりひとり、「頑張っ たね」と拍手した ・振り返り表に記入した	・順番に名前を呼び、拍手す る ・振り返り表に記入するよう 伝える	・ほめられて誇らしそうだっ た ・振り返り表に、まじめに記 入していた	

## 事例3 小学生(中学年～高学年)

### 児童デイサービスくれよん新田辺（京田辺市）

#### (1) 実施機関の紹介

近隣の支援学校、地域の小、中学校に通う児童を対象に、放課後、休日に療育を行っている。

完全クラス制で、原則週に1日の利用となっており、月ごとにプログラムを組んで実施している。

#### (2) SSTに取り組もうと思った理由

地域の小学校に通う子ども達の利用が数年で増加してきており、保護者からの相談の主たるところが、学校や地域社会の中で、コミュニケーションに関するトラブル(うまく気持ちが伝えられない、怒りっぽく喧嘩になってしまう、手が出てしまうなど)が多く、困っているという旨の内容が増加していた。

また、放課後等デイサービスの日々の活動の中で、落ち着いて見る、聞くなどが苦手な子供たちも多くみられるようになった。

子供たちからも「学校で友達とトラブルになってしまった」「先生に怒られたが納得できない」「理由がちゃんと説明できなかった」「保護者にうまく悩みを相談できない」などの困り感も聞かれるようになった。

SSTの活動に重点を置いていこうとしていた時に、アウトリーチを受ける機会があり受講した。

#### (3) 参加児童について

地域の小学校に通う小学4年生7名のクラス。

地域の小学校に通う小学5年生5名、小学6年生3名のクラス。

いずれの児童も発達障害、自閉スペクトラムの診断を受けた児童が参加している。

#### (4) 保護者への参加案内や説明

クラスのプログラムの一つとして実施している。

保護者へは毎月の利用予定などでお伝えしている。

SSTについての説明は、年間に予定されている面談時や利用終了後の引継ぎなどで説明している。

完全クラス制での運営のため、利用児は毎回固定となっている。

参加に消極的な児童もいるため、ゲームを取り入れるなど、楽しみながら活動できる工夫を重ねている。

## (5) スタッフ体制

スタッフ6～7名が関り、1クラスあたり約4名で実施。

子どもが7名ほどの時にはリーダー1名、子リーダー1名、その他2名で児童のサポートにあたる。

## (6) SST実施期間や回数、時間

月1～2回、一回あたり40分～50分 約10か月間（5月～2月）実施

## (7) 準備物

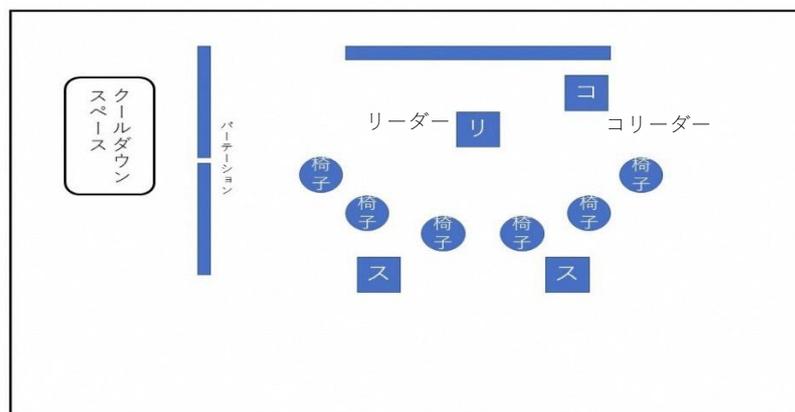
インストラクション用教材（主にパワーポイントにて作成）

ホワイトボード、座席表、名札、ルール、約束が書かれた用紙

## (8) 部屋の設定

ホワイトボードを使用し、それに向かって丸いすに着席。

離席したり、集中が持続しない児童用にクールダウンスペースを設置した。



## (9) ターゲットスキル 「あたたかいことばがけ」「相談しよう」「協力しよう」など

普段の活動から子ども同士、スタッフに対しての荒い言葉遣いや、保護者からも自宅や学校での言葉遣いに関する相談があった。特に中学年、高学年になってくるとわかっているけど使えない、恥ずかしくて使えないことも多かった。

場面設定された中で取り組むことで、「あたたかい言葉がけ」などへの抵抗を減らし、自然に使えるようになってほしいと思い、ターゲットスキルとして設定した。「あたたかい言葉がけ」を基本に、上手に相談する、協力しようなど、他者と関わる場面を多く設定していった。

## (10) セッションの流れ

子どもたちにわかりやすく、出来ることで起きる良いこと、「コツ」を提示した。

言葉での説明だけではわかりにくいことも多いため、ホワイトボードに書くようにした。

スタッフが悪い見本、良い見本をロールプレイで示した後、子どもたちでもロールプレイを行い、感想発表やスタッフからの振り返りを行った。

## (11) 保護者へのフィードバック

当日の支援担当スタッフから送迎時に保護者へ引継ぎを行った。ターゲットスキルと取り組みの内容、子どもの様子、出来たことを具体的に保護者に伝えた。

## (12) 実施を振り返って

### ①参加児童や保護者からの感想など

クラスのプログラムの一つとして取り組んでいるため、子どもによって目的意識が持ちづらかったり、苦手意識を持つ子供もいた。また、言語中心の説明の理解が難しい場合もあり、「わかりづらい」「楽しくない」などの感想も聞かれた。

ロールプレイだけではなく、ゲームを取り入れたり、子どもに実感しやすい身近な話題を取り入れることで、楽しく取り組めた。また、言語での説明だけでなく、視覚的な提示を増やすことでも、注目して取り組めるようになる児童もいた。

保護者からは SST の設定場面で、よくできていたことについては「よかった」と感じていただいているが、実際に家庭、学校で変化が起きているかどうかについては「わからない」と感じておられることが多い。

### ②うまくいったこと、やってみてよかったこと

中、高学年になるほどロールプレイや発表することが恥ずかしく、消極的になりがちだが、流行のキャラクターやマンガなどの題材を用いたり、ゲーム要素を組み込むことで意識せずに取り組むことが出来るようになった。ことばでの説明が多すぎると興味が向かずに集中が切れてしまうことも多いため、問いかけや子ども達に積極的に意見を出してもらい、話の中に取り入れることで、参加意欲が向上していった。

### ③うまくいかなかったこと、難しかったこと

クラスに在籍している子ども達の発達課題にもややばらつきがあり、ターゲットスキルの選定が難しいことが多かった。内容によってはグループを分けて実施することもあった。どんな子どもだったら、〇〇となり、別のどんな子どもだったら、△△となったなど、違いがわかるように書いていただく。

### ④佐藤先生からの助言など

まずは「褒めること」が大切だと教えていただきました。極端に言うと 10 秒に一回は褒めるくらいの気持ちでと。支援者も「褒める」ことについての訓練は必要だと教えていただいた。

## (13) その後の SST の実施状況

対象児童は固定して、実施している。毎年、卒業生がいるため、下の学年から上がってくる子どももいる。

現在も中学年、高学年は「上手な伝え方」、「上手な誘い方」、「協力しよう」、「報告、連絡、相談」など、子ども同士で遊んだり、活動していく中で必要なスキルを中心に活動している。

## ターゲットスキル 『あたたかい言葉かけ』

### 児童デイサービスくれよん

区分	活動内容	スタッフの動きや声かけ	児童の様子	留意点など
インストラクション	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「あたたかことば」「ちくちくことば」どんな言葉があるか出し合う</li> <li>・使うことでどんなメリットがあるかを提示する</li> <li>・どんな場面で使えるかを提示する</li> <li>・インストラクションの最後に子ども達から出たことばを付箋に書き留め、「あたたかことば」、「ちくちくことば」みんなで仕分ける</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・メリットや場面を提示しながら、どんな言葉があるかなど問いかけていく</li> <li>・子どもから出た言葉は付箋に書き出し、ホワイトボードに提示していく</li> <li>・文字が読めない、書けない子どもにはスタッフが付き、一緒に読んだり書いたりする</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・最初は参加に消極的だったり、分からないと言う子どももいたが、何人か出来る子どもたちを見ている内に全員が参加した</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・普段使い慣れていないことばは分かりにくいので、なるべく身近なことばを選ぶようにした</li> </ul>
モデリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・子ども達から出た「チクチクことば」を使ってスタッフがロールプレイする(悪い見本)</li> <li>・感想を聞く</li> <li>・嫌な気持ちになることを確認する</li> <li>・「あたたかことば」を使ってモデリングを行う</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・リーダースタッフは進行を行い、他の指導員2名でロールプレイを行った</li> <li>・集中出来ない、たち歩いてしまう子どもには別の指導員が付き添い、注目できるように促した</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スタッフのロールプレイ(悪い見本)を見ている最中にも「それはダメ!」という子どももいた。「なにがダメだったかな」「どうしたらいいかな」と問いかけるきっかけとなった</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ロールプレイの他にも絵本や紙芝居を使うなど、視覚的に分かりやすい方が注目を集めやすかった</li> </ul>
リハーサル	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スタッフが子供に対してあたたかいことばを言って、どんな気持ちになったかを問いかける。次はその逆を行い、どんな気持ちだったかを伝える</li> <li>・SSTすごろく止まったマス場面に応じたあたたかことばを相手に伝える</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・恥ずかしがって言えない子には、スタッフから伝えるのみにしたあたたかいことばを言われたらこんな気持ちになると、具体的に子ども達に伝える</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・子ども同士でのロールプレイは恥ずかしがって出来ない子どもも多かったため、スタッフと子どもで行った</li> <li>・上手く言えない子どももいたが、あたたかいことばは言われるとうれしい、チクチクことばは言われるとイヤな気持ちになると言うことは共有できた</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・苦手な子、不安が強い子には無理に参加させず、手本になれる子に注目してもらい、見ているだけでも良いと伝え、安心して参加出来るようにする</li> </ul>
フィードバック	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1人ずつ感想を発表する</li> <li>・スタッフから一言コメントを伝える</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・具体的に良かった言葉がけ、行動について1人1人に伝える</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・感想発表が苦手な子どももおられ、「楽しかった」などの一言で済ませることもあった</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・最後のフィードバックも行うが、活動中のその場でのフィードバックも大切にしたい</li> </ul>

## ターゲットスキル 『上手に話しかけよう』

児童デイサービスくれよん

区分	活動内容	スタッフの動きや声かけ	児童の様子	留意点など
インストラクション	<ul style="list-style-type: none"> <li>・新学期に向けて、新しいクラスメイトに話しかけてみようをテーマに</li> <li>おさらいとして…</li> <li>相手に近づいて</li> <li>相手を見て</li> <li>ちょうど良い声で</li> <li>プラスアルファとして</li> <li>あいさつをしよう</li> <li>名前を聞いてみよう</li> <li>お礼を言おう</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・場面がイメージしやすいよう、子ども達に質問し、今までの経験や、上手に話しかけることでどんなメリットがあるか発表してもらおう</li> <li>・発表してくれたことはホワイトボードに書き出す</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「新学期」は今までに経験している子どもがほとんどだったが、「自分からは話しかけない」との答えが多い。そこからスキルの必要性の話につなげていくことが出来た</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・より身近なスキルだと感じてもらうため、実体験を聞いたり、具体的な場面を伝えるようにした</li> </ul>
モデリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・場面「新クラスメイトに話しかけてみよう」</li> <li>・良い見本の提示(スタッフによるロールプレイ)</li> <li>あいさつ</li> <li>「やあ」「おはよう」など</li> <li>まずは自分の名前を伝える</li> <li>など、インストラクションで伝えられたポイントが押さえられているかに注目してもらう</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・インストラクションで伝えられたポイントが押さえられているかに注目してもらう</li> <li>・ロールプレイ終了後は質問し、良かった点を挙げてもらう</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・子ども達はどうすれば良いかは理解している。ロールプレイを見た後は良かった点をしっかり発表できた</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・悪い見本を提示することに強い拒否感を示す子どもがいるため、良い見本の提示のみ行っている</li> </ul>
リハーサル	<ul style="list-style-type: none"> <li>・モデリングと同様の設定でスタッフを相手にしてロールプレイを行う</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スタッフが相手役を演じる</li> <li>・ロールプレイ後、その場で良かった点をフィードバック</li> <li>・ことばに詰まった、ポイントが抜けてしまった子どもにはその場でアドバイスをを行う</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ロールプレイは恥ずかしくて参加しない子どももいる。ロールプレイは行わない場合も良かった点を発表する部分には参加してもらおう</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実演する際にポイントを意識しやすいようにホワイトボードにポイントを明記したプリントを掲示しておいた</li> </ul>
フィードバック	<ul style="list-style-type: none"> <li>・感想発表</li> <li>・個々へのフィードバック</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・感想発表をした後に、個々に向けて良かった点のフィードバックを行った</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・新学期が近かったため、学校で使ってみようかなという子どももいた</li> </ul>	

## 事例4 中学生



### わいわいプラス城陽教室（城陽市）

#### (1) 実施機関の紹介

わいわいプラス城陽教室は、運動や創作活動を通し、人との関わりや決まりを守ることの必要性について学ぶ事を大切にしている。また、社会見学や体験活動も積極的に実施している。

#### (2) SSTに取り組もうと思った理由

保護者から「友達と仲良くできるようになってほしい」といった要望が多かったものの、本格的なSSTを実施できるスタッフがいなかったため、アウトリーチ研修をきっかけにスタッフのスキルアップができないかと考えた。

#### (3) 参加児童について

SSTに参加した児童は、中学1年生から高校1年生までの7名である。  
なお、自閉症スペクトラム症と診断された児童もいる。

#### (4) 保護者への参加案内や説明

アウトリーチ型SST実施の案内状を全家庭に配布し、口頭にて説明を行った。参加希望の場合は研修同意書を提出していただいた。

#### (5) スタッフ体制

- ①リーダー ・当日の活動での進行を担当。
- ②コリーダー ・リーダーの補助。児童へ個別に声かけ。

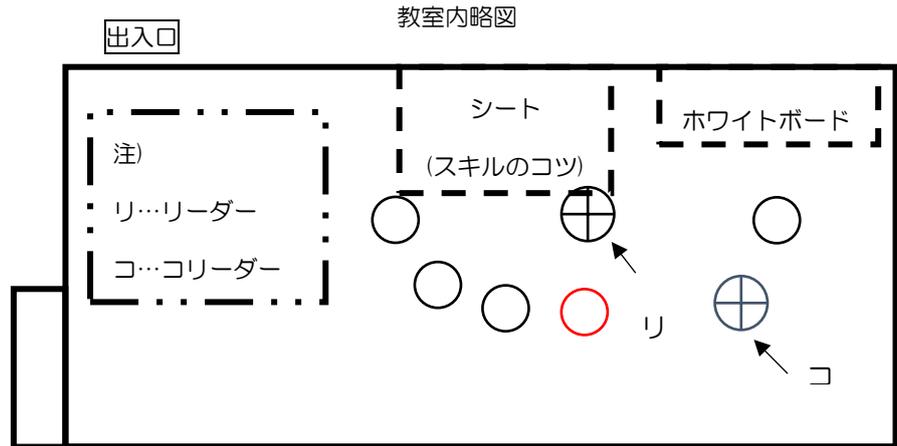
#### (6) SST実施期間や回数、時間

令和元年11月から12月にかけて2か月間に隔週、4回実施。一回あたり30分。

#### (7) 準備物

ホワイトボード、スキルのコツや活動の流れを示したシート

## (8) 部屋の設定



## (9) ターゲットスキル

### 「上手に断る」

特に、友達に遊びを誘われたときについての断り方について。本事業所では、高学年が低学年の様子を見守ったり、一緒に遊んだりするなど、面倒見の良い児童が多い。一方で、断ることができずに自分の時間を取ることができない様子も見られる。トラブルを避けて断るスキルを習得することは社会生活を送るうえで重要であるため、このテーマを設定した。

## (10) セッションの流れ

### 別紙資料参照

## (11) 保護者へのフィードバック

本事業所では、その日に利用した児童の写真数枚と活動の様子などについてコメントを添えた「連絡帳」を用いている。SST 実施中は主に活動内容について書いた。また、児童を自宅へ送る際、実施中の様子について報告した。

## (12) 実施を振り返って

### ①参加児童や保護者からの感想

ある児童は「はじめは恥ずかしかったけど、ちょっとずつ慣れてきてロールプレイもできるようになって嬉しい」と話していた。

保護者も「このような取り組みをしてくれてうれしい。行ったことを少しずつでも日常生活でも役立ててくれるとよい」と話していた。

### ②うまくいったこと、やってよかったこと

本実践の後、対象となった児童が「断る」ときに断る具体的な理由を伝える場面が見られた。児童にとって、理論的な理解だけでなく生活場面で実践させることができたことが成果である。今後も見守り、他の児童も実践していけるよう促していきたい。

職員としても、SST を実施する際、ターゲットスキルを明確化できるようになる

などの成長を感じる機会となった。

### ③うまくいかなかったこと、難しかったこと

児童がロールプレイをする際、最初の児童がふざけてしまうと、その後の児童もつられてしまいスムーズに進められなかった。また、なかなか言葉が出てこない児童もいたため、台本を用意しても良かったと考えられる。

本実践を行う前に、ロールプレイを行う順番まで細かく設定すればより円滑に展開することができると思う。

### ④佐藤先生からの助言

活動内に児童の良いところを見つけてほめることができていたことや、ターゲットスキルを明確化できていたことが良かったなど、ほめていただいた。

しかし、ロールプレイ場面においてなかなか言葉が出ない児童もいたため、SSTの台本を用意しておくといよいよアドバイスをいただいた。

本事業所においては活動の前に児童が活動の目標を挙げるが、その目標として上がったものが、否定的な言葉(「寝転ばない」など)が多かったため、それを肯定的な言葉(「姿勢よく座る」など)にしたほうが良いと助言をいただいた。肯定的な言葉が出てきたら、それを褒めることで定着を図りたい。

### (13) その後の SST の実施状況

一ヶ月に1、2回程度実施している。最近ではPower Pointを用いた視覚支援も行っている。動画や音声を加えることで興味を引き付け、わかりやすくなるよう工夫している。



## ターゲットスキル 『 上手に断わる 』

わいわいプラス城陽教室

	活動内容	スタッフの動きや声かけ リーダー(リ) コリーダー(コ)	児童の様子	指導上の留意点
インストラクション	<ul style="list-style-type: none"> <li>活動開始の挨拶</li> <li>活動の説明をうける</li> <li>「上手な断り方」とはなにか考える。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>○上手に断るコツ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・断る</li> <li>・断る理由を言う</li> <li>・フォローする</li> </ul> </div>	<p>リ…開始時の挨拶</p> <p>リ…活動の説明を行う。</p> <p>リ…どんな断り方であると気持ちいいか問う。</p> <p>コ…ホワイトボードに児童の考えを板書する。</p> <p>リ…断るコツの書かれたシートを提示する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・挨拶する。</li> <li>・説明を聞く。</li> <li>・ターゲットスキルが難しかったため発言は少なかった。</li> <li>・シートを見て、コツを読みあげる。</li> </ul>	<p>リ・コ…児童が発言しやすいようヒントを出す。</p> <p>以後、コツは見やすいところに提示し続ける。</p>
モデリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・良い例、良くない例それぞれの見本のロールプレイを行う。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【場面】</p> <p>低学年にあそびに誘われるが、勉強中のため断りたい</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・良い例 「今は勉強しているから遊べない。ごめんね」</li> <li>・良くない例 「無理！いや！」</li> </ul> <p>・ロールプレイを見た感想を話す。</p>	<p>リ…両者の違いは何か、コツは出来ていたか、どのように思ったかなどを問う。</p> <p>・質問例 「コツは出来ていましたか？」 「どのように感じましたか？」</p> <p>コ…感想を板書する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ロールプレイを見る。</li> <li>・ロールプレイ中、演技を見て少し笑ったり、ざわついたりした。</li> </ul> <p>・感想を自身の言葉で話せている児童がいた。良くないでは、見えてよい気持ちがいなかったため、拍手をしなかったなどの感想があった。</p>	<p>リ・コ…「コツ」に沿った断り方ができているかを見るように意識させる。</p> <p>良い例・悪い例がはっきりわかるよう気を付ける。(口調や態度を変えるなど)</p>

	活動内容	スタッフの動きや声かけ リーダー(リ)、コリーダー(コ)	児童の様子	指導上の留意点
リ ハ ー サ ル	・ロールプレイする	リ…ロールプレイの順番を伝える。 コ…ロールプレイを見ていなかったり、ふざけながら見ている児童には、集中するよう声かけする。 ・声掛け例 「しっかり見ようね」 「終わった人には拍手をしようね」	・順番通りロールプレイをする。待っている児童はその様子を静かに見る。 ・一番目に行った児童がふざけたため、全体の雰囲気が緩んでしまった。 ・ロールプレイの相手が異性(職員)であるためか、恥ずかしがったりふざけたりする児童もいた。	リ・コ…ロールプレイに集中できる雰囲気を作るよう意識する。
フ ィ ー ド バ ッ ク	・ロールプレイの振り返り	リ・コ…見本やロールプレイを行い、どのように感じたか問う。 ・質問例 「上手に断るコツができていましたか？」 「ロールプレイやってみて、どう思った？」  コ…感想を板書する。	・感想を話す。 ・感想が言える児童と具体的に言える児童に分かれたが、「次に誘われたときは、理由を言ってから断るようにしたい」などと話していた。	コ…感想をいうことが苦手な児童には、「はい」、「いいえ」で答えられるような質問をする(「コツを使うことができていた?」など)。  リ・コ…感想が言えたことについて褒める。

## ターゲットスキル 『 挨拶をする 』

わいわいプラス城陽教室

	活動内容	スタッフの動きや声かけ リーダー(リ)、コリーダー(コ)	児童の様子	指導上の留意点
インストラクション	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自己紹介</li> <li>・活動開始の挨拶</li> <li>・活動の説明</li> <li>・どんな挨拶があるか考える。</li> <li>・挨拶のコツ</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>○挨拶のコツ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手の顔を見る。</li> <li>・相手に体を向ける。</li> <li>・相手に聞こえる声で</li> <li>・挨拶されたら返事する。</li> </ul> </div>	<p>リ…初めて参加する児童に自己紹介するよう促す。</p> <p>リ…開始時の挨拶をする。</p> <p>リ…活動の説明を行う。</p> <p>リ…どんな挨拶があるか聞く。</p> <p>リ…どんな挨拶の仕方が気持ち良いか聞く。</p> <p>コ…ホワイトボードに児童の考えを板書する。</p> <p>リ…挨拶のコツの書かれたシートを提示する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自己紹介する。</li> <li>・挨拶する。</li> <li>・説明を聞く。</li> <li>・知っている挨拶があれば、手を挙げて発言する児童もいた。</li> <li>・コツを真剣に聞いていた。</li> </ul>	<p>リ・コ…児童が話しやすいようヒントを出す。</p> <p>例)「朝起きたら何て言う?」</p> <p>以後、コツは見やすいところに提示し続ける。</p>
モデリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・職員のロールプレイを見る。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>【設定】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教室の中で待っているときの「おかえり」</li> <li>・学校から教室へ帰ってきたとき「ただいま</li> </ul> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>【良い例】 コツを取り入れ、元気に</p> <p>【良くない例】 相手を見ず、小さい声で</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・職員のロールプレイの感想を話す。</li> </ul>	<p>リ…事前に「良い例」と「良くない例」をすると伝える。また、その都度設定も伝える。</p> <p>リ…両者の違いは何か、コツは出来ていたか、どのように思ったかなどを問う。</p> <p>質問例)</p> <p>「コツは出来ていましたか?」</p> <p>「どのように感じましたか?」</p> <p>コ…感想を板書する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ロールプレイを見る。</li> <li>・ロールプレイ中、演技を見て少し笑ったり、隣と話したりする児童もいた。</li> <li>・コツを見ながら、感想を自身の言葉で話せる児童がいた。</li> </ul> <p>例)「良い例は、相手を見て元気な挨拶ができていたのが良かった」</p>	<p>リ・コ…「コツ」に沿った断り方ができているかを見るように意識させる。</p> <p>リ・コ…感想を言えない児童には、コツができていたかなどを問い、考えられるようにする。</p>

	活動内容	スタッフの動きや声かけ リーダー(リ)、コリーダー(コ)	児童の様子	指導上の留意点
リ ハ ー サ ル	<p>・ロールプレイする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【設定】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教室の中で待っているときの「おかえり」</li> <li>・学校から教室へ帰ってきたときの「ただいま」</li> </ul> </div>	<p>リ…ロールプレイの順番を伝える。</p> <p>リ…直前にもう一度設定を伝える。また、挨拶のコツの確認も行う。</p> <p>コ…やり方がわからない児童には、その都度コツを確認するなど声掛けを行う。</p> <p>コ…ロールプレイを集中して見るよう声掛けする。</p> <p>・声掛け例) 「しっかり見ようね」</p>	<p>・順番通りロールプレイをする。</p> <p>・待っている児童はロールプレイが行われているほうへ体を向ける。</p> <p>・人前でロールプレイをすることに恥ずかしがる児童もいたが、コツを意識しながら取り組んでいた。</p>	<p>リ・コ…ロールプレイに集中できる雰囲気を作るよう声掛けをする。</p> <p>例)「している人をしっかり見ようね」</p> <p>リ…ロールプレイを終えた児童には拍手するように伝える。</p> <p>例)「終わった人には拍手をしようね」</p>
フ ィ ー ド バ ッ ク	<p>・ロールプレイの振り返り</p>	<p>リ・コ…見本やロールプレイを行い、どのように感じたか問う。</p> <p>・質問例 「挨拶のコツができていたか？」 「良い例、良くない例を比べてどう思いましたか？」</p>	<p>・感想を話す。</p> <p>・感想が言える児童と具体的に言える児童に分かれた。</p> <p>例)「コツを使ったほうが優しく見える。」</p>	<p>コ…感想を言うことが苦手な児童には、「はい」、「いいえ」で答えられるような質問をする。</p> <p>例)「コツを使うことができていた？」</p> <p>リ・コ…感想が言えたことについては褒める。</p>

## 事例5 全学年

### 京都府立こども発達支援センター(京田辺市)

#### (1) 実施機関の紹介

当センターは、診療所と児童発達支援と保育所等訪問支援と相談支援を行っており、平成30年10月から放課後等デイサービスを開始している。

診療所に通院する子ども達の中には、支援学級や支援学校の対象になる程ではなく、受けられる支援が限られている、通常学級の中で困り事を感じている発達障害などの子ども達も多い。友だちと関わる上や集団活動の中で知っておくと良い事をSST等の活動を通して学べる場所となるように、放課後等デイサービスを始めた。放課後等デイサービスを利用する前には、当センター診療所を受診して担当医師と相談してもらい、SSTの必要性や時期について医師の判断も受けている。

また、希望の方には、放課後等デイサービスと合わせて保育所等訪問支援を利用してもらい、学校への訪問を通して学校との連携が行いやすいようにしている。

#### (2) SSTに取り組もうと思った理由

学校生活や集団活動の中で困り事を感じている発達障害などの子どもたちの主な困り事の1つに、友だちとの関わりが上手くいかない、相手の気持ちが分からないということが挙げられる。友だちと関わる上や集団生活の中で知っておくとよい知識やスキルを具体的に整理して学んでもらい、学校生活や友だちとの関わりの中で、より過ごしやすくなってもらいたいと考えている。

#### (3) 通所児とクラス設定について

令和2年度、放課後等デイサービス通所児童は、全員で45名、小学2年生～中学2年生となっている。診断までは付かず疑いのケースもいるが、主には発達障害の子ども達で、不安等の感情コントロールが難しい子どももいる。

1日の通所人数は10名で、2クラスに分けて活動している。1クラスは、約5名として基本2学年以内の年齢幅になるようにし、理解力や課題に向けた取組内容に大きな差が出ないようなメンバーにしている。

#### (4) スタッフ体制

児童発達支援管理責任者1名、クラス担当(SST実施)職員4名(1クラスに2名担当)で行っている。また、ボランティアとして大学生が1名入っている。職員1名が活動を進めるリーダー役を担い、それ以外の者でコリーダー役として子ども達のフォローや個別対応に当たる。

#### (5) 保護者への参加案内や説明

放課後等デイサービスの事業内容について希望される保護者に説明会を行い、その

中でSSTの取組内容等を伝える。その説明を聞かれて、その上で利用希望された方と放課後等デイサービスの利用契約を行う。年間の通所日の中で、年2回保護者にも子ども達の活動に参観や参加をしてもらう日を設定。また、日々のフィードバックについては、放課後等デイサービスの送迎を保護者にお願いしているため、迎えに来てもらった保護者に、その日の活動内容や子ども達の様子を口頭や子ども達が取り組んだプリントの提示等で伝達している。その中で、ターゲットスキルのポイントや家で取り組んでもらいたい事等も伝えている。

## (6) SST実施期間や回数、時間

放課後等デイサービスの通所期間を1年間(4月～3月)と決め、1年を通してSSTを実施している。在籍クラスの通所曜日を決め、子ども達は週1回通所している。基本毎週SSTの内容を取り入れた活動を行い、年間で約45回実施。1回の活動時間は1時間30分で、その中でSSTのセッションでの活動時間は30～40分間。残りの時間で、集団遊びを行い、SSTに関する要素や取り組んだ内容が繋がるような活動内容も設定している。

## (7) ターゲットスキル

「話を聞く時」「話す時」「自己紹介の仕方」「誘う時」「断る時」「断られた時」「仲間に入る時」「友だちと意見が違った時」「あたたかい言葉がけ」「いろいろな気持ちを知る」「気持ちの伝え方」「謝る時」「退いてほしい時」「貸してほしい時」「静かにしてほしい時」「話しかける時」「気持ちの温度計」「表情の違いを知る」「会話の続け方」「相手が話しやすい聞き方」など。

## (8) セッションの流れ

クラス毎に子ども個々やクラス全体の様子からターゲットスキルや取組内容を決めている。クラス在籍児の多くに共通する課題や学校生活等で子ども達が実際に使用する場面が多くスキルの有無の影響が大きいものを優先して取り組んでいる。子ども達から、学校の出来事で困った事や悩みに関する話が出て、その内容で取り組む事もある。

低学年や認知面の理解が難しいクラスでは、行動面を中心としたSSTの活動に取り組む事が多い。

高学年以上や認知面の理解もできるクラスでは、行動面だけでなく、認知面に関する内容も取り入れてSSTの活動に取り組む。

1つのターゲットスキルや内容に関して、必要に合わせて複数回(例えば1ヶ月程4～5回)継続して取り組む。複数回取り組むので、その中で欠席した子どもの対応(1回欠席しても次の回でフォローする)も行える。

### グループ1

#### 1. 在籍児童について

小学校5～6年生の5人クラス(女児3人,男児2人)。知的にそこまで遅れは見られないが自分自身の気持ちへの気付きや、相手の気持ちを推察する力が弱く、場の状

況を理解することを苦手としている児が多い。年齢に比べると幼い遊びを好み、友だちと関わる遊びよりも一人で遊ぶことを好む児もいる。

## 2. 年間の取組内容

- 4月上旬～ 5月下旬 クラスの関係作りとして、集団遊びや自己紹介の活動を行う。
- 6月上旬～ 7月下旬 ターゲットスキル「話を聞く」「聞き方の違いを知る」
- 8月上旬 ターゲットスキル「良い気持ちと嫌な気持ちを知る」
- 8月中旬 自分の目標を考える。
- 8月下旬～ 9月上旬 ターゲットスキル「誘う」
- 9月中旬～10月上旬 ターゲットスキル「断る」
- 10月上旬～10月下旬 ターゲットスキル「表情」(表情の違いや感じ取り方を知る、自分の表情を知る。)
- 11月上旬～11月中旬 ターゲットスキル「会話の続け方」(表情と返答の言葉)
- 11月下旬～12月中旬 ターゲットスキル「あたたかい言葉がけ」

※ \_\_\_ 箇所についてセッションから記述する。

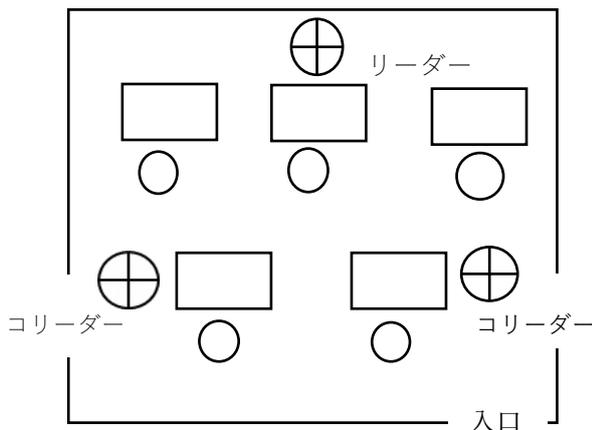
## 3. 準備物

ホワイトボード、子どもそれぞれが使用する机と椅子、放課後等デイサービスの取組のねらいを書いたプリント、クラスの約束事を書いたプリント、クラスの子どもの写真や名前、活動の流れを書いたプリント、活動のテーマに合わせたスキルポイントや場面設定等を書いたプリント、活動時に子ども達が記入するプリント

## 4. 部屋の設定

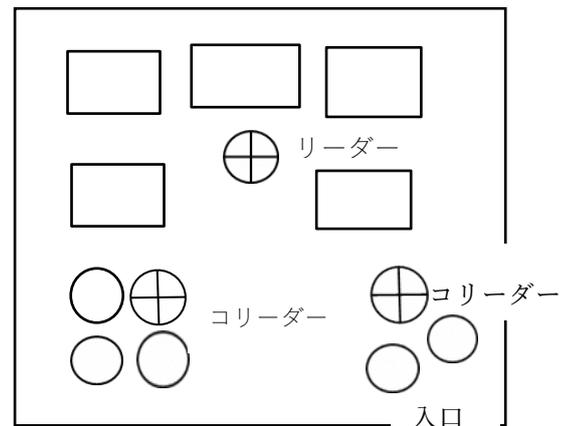
説明時

ホワイトボード



ロールプレイ時

ホワイトボード



※令和2年度は、新型コロナウイルス感染拡大防止のため、間隔を空けて子ども達の個人用の机を配置している。それまでは、机を合わせて横に並ぶように座席を配置していた。

## 5. セッションの流れ

## 6. 実施を振り返って

### ①参加児童や保護者からの感想など

SST 以外の活動の中で学んだスキルを実施する児の姿が見られたり、その姿を見た別の児が職員にその状況を伝えてくれる場面が見られた。

様々なターゲットスキルに取り組む中で、学んだスキルを使ってみたという話を子どもから聞いたり、実際に友だちと関わっている時の姿に変化が出てきたりしている。保護者からは、トラブルが多かったのが減ってきた、友だちと遊べるが増えた、言葉の言い方が優しくなった等、実生活の中で変化が出てきた子どもの姿を話されることもある。

### ②うまくいったこと、やってみてよかったこと

- ・ロールプレイをする際に、みんなで一斉に行うと、自分の意見を発表できなくなる児がいたため、ロールプレイをする際の方法を全体から小グループに分けた。全体でロールプレイを行うよりも小グループに分けた方が児の参加率が上がった。
- ・ターゲットスキルを変えながらも同じような流れで活動を進めていくことで、子どもたちも流れを把握しやすくなり、見通しをもって活動に参加しやすくなった。
- ・ロールプレイを繰り返していくことで、ふざけてしまう子もふざけた後に自ら優しい言い方でやると言ったりやりなおそうとするなど、積極的に参加するようになった。
- ・学校での友だちとの関わりでの困ったことやこのような対応をしたがよかったのかということに対して、子どもたちからの発言が多くなり、話をする時間を作ることで、自分たちの意見をしっかりと伝えることができるようになった。自分たちの困り事について考えるときに、意見がなかなか出ないと、子どもたちから話し合う体制になって話をした方がいいと言い、向かい合って話をすることで、質問をしたり、意見を伝えたりすることができた。

### ③うまくいかなかったこと、難しかったこと

- ・毎週 SST の活動を行っているので、同じターゲットスキルの話が続くと、子どもたちが慣れてくる中で、見通しを持って取り組める児と空気が生じて集中が下がる児が出てくる。
- ・ロールプレイを見た後の友だちからのフィードバックでは、良かったところよりも気になったところに対するフィードバックが多くなってしまふ。良かったところを伝える等、フィードバック時の約束事が必要。
- ・自分たちの困り事について考えていくときには、ポイントを考えてロールプレイできるものもあれば、学校の環境などの多くのことが影響しており、解決が難しいものもあるため、お互いに思いを伝え合うことはできるが、最終的にどのようにしたらいいということに結びつけにくいことがある。

ターゲットスキル 『 会話の続け方 』

子ども発達支援センター

	活動内容	スタッフの動きや声かけ	児童の様子	留意点など																	
インストラクション	<p>前回までの流れを復習 表情やそれに伴う気持ちについて考えてきたことを振り返る。</p> <p>今回は友だちとの会話場面で話を続けるためにどのような表情で、どのように言葉を返していくか考える。</p>	<p>① 前回までの流れを確認したあと、今回の流れを確認。2つの会話場面を見てもらう中で、どのような表情や言い方で話せば会話が続けるのか考えてもらうことを伝える。</p>	<p>・スタッフが話している最中に話をしてしまう児がいた。</p>	<p>・前回の活動が思い出せない場合、職員から促す。</p> <p>・口頭での指示で理解できない児に対して個別でフォローを入れる。</p>																	
モデリング	<p>実際にスタッフが考えた言葉以外の返し方があるか各自プリントに記入してもらう。</p> <p>スキルポイント ・聞こえる声の大きさで ・質問をする ・相槌を打つ</p>	<p>① 話す役 ② 聞き役</p> <p>① モデリングを見て場面ごとの表情や返し方についてそれぞれどのように思ったか、自分ならどのような声かけをするかプリントに記入してもらう。</p> <p>① 全体で意見を共有 ② ホワイトボードに意見集約</p>	<p>・説明だけで理解できない児がいたが、個別でフォローに入ると理解でき記入することができた。</p> <p>・記入することはできたが発表になると意見を伝えられない児がいた。</p> <p>・そもそも「話を続ける気がない」という意見の児がいた。</p>	<p>・記入シートに書きだせない児に対して個別でフォローに入る。</p>																	
<p>&lt;場面&gt;友だちから昨日のTVでやっていた番組のことについて話しかけられたとき</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">話す側</th> <th colspan="2">聞く側</th> </tr> <tr> <th>返答①</th> <th>返答②</th> </tr> <tr> <td></td> <td>表情 ( 無表情 )</td> <td>表情 ( 笑顔 )</td> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>〇〇くん、ちょっといい？</td> <td>なに？</td> <td>うん、いいよ。</td> </tr> <tr> <td>昨日のテレビ見た？</td> <td>見てない。</td> <td>見てないけど、何かあった？</td> </tr> <tr> <td>面白い人が出てん。</td> <td>あ、そう。  (会話終了)</td> <td>そうなん。今度見ようと思うし、何で名前？  (会話が続く)</td> </tr> </tbody> </table>					話す側	聞く側		返答①	返答②		表情 ( 無表情 )	表情 ( 笑顔 )	〇〇くん、ちょっといい？	なに？	うん、いいよ。	昨日のテレビ見た？	見てない。	見てないけど、何かあった？	面白い人が出てん。	あ、そう。  (会話終了)	そうなん。今度見ようと思うし、何で名前？  (会話が続く)
話す側	聞く側																				
	返答①	返答②																			
	表情 ( 無表情 )	表情 ( 笑顔 )																			
〇〇くん、ちょっといい？	なに？	うん、いいよ。																			
昨日のテレビ見た？	見てない。	見てないけど、何かあった？																			
面白い人が出てん。	あ、そう。  (会話終了)	そうなん。今度見ようと思うし、何で名前？  (会話が続く)																			

	活動内容	スタッフの動きや声かけ	児童の様子	留意点など
リハーサル	2グループに分かれ返答②のロールプレイを行う。  友だちのロールプレイを見ている人は友だちの良かったところをフィードバックする	①㊦各グループで話す役をする。1人数回できるようにして、具体的な表情や返す言葉をフィードバックする。	・ロールプレイでふざけてしまう児がいた。  ・お互いに良いところを伝え合うことができたが、できていないことを伝えてしまう児もいた。	・ロールプレイになると参加できない児がいるため、参加できる部分を見つけていく。  ・友だちに意見をフィードバックするときの注意点(できているところや良かったところを見つけて伝えること)を伝えておく。
フィードバック	各グループのロールプレイで出た意見や友だちの良かった点について共有。	①それぞれのグループで出た感想を聞いていく。  ㊦答えにくい児についてフォロー。  ①表情や言葉の返し方で相手の受け取りかたが変わってくることを確認。今後友だちと話すときに実践してほしいことを伝える。	・終了の時間が近づくと集中力が切れてしまい発表することが難しい児がいた。	・集中力が切れてしまう児に対してフォローを入れる。

## 事例 6 小学校 中学年・高学年

### 児童デイサービスあん(井手町)



#### (1) 実施機関の紹介

事業形態：児童発達支援事業、放課後等デイサービス事業

定員：午前 2 名、午後 8 名

利用時間：(児童発達支援事業) 10:00~13:00

(放課後等デイサービス事業) 14:00~17:00

職員配置：児童発達支援管理責任者 2 名、保育士 1 名、児童指導員 1 名、心理指導 1 名  
(2021 年 1 月現在)

#### (2) SSTに取り組もうと思った理由

開設当初より「働くことができる大人」を目指した療育に取り組んできたが、この数年は特にコミュニケーション支援の必要性を感じる場面が増えたため、適切な対人スキルを身に付けること、集団活動でのコミュニケーション支援の実施を検討するため、京都府発達障害者障害者支援センターはばたきへの相談、ご協力のもと平成 29 年度からSSTを開始。

さらに、SSTのニーズはあるものの実施機関が少ないという地域課題もあったことから、「地域貢献」を目的として、また職員の人材育成を目的としたことも実施理由の一つ。

#### (3) 参加児童について

当事業所を利用しており、言葉でのコミュニケーションが可能な児童を対象とした。小学 2 年生から 4 年生までの計 7 名 (全員男児)。

#### (4) 保護者への参加案内や説明

・SST教室の開催(土曜日/月 1 回)を実施するプリントを作成して対象者へ案内。

・保護者送迎、参加費は 500 円(1 回)とした。

※実施日までに参加者に対してSST教室のお知らせを配布、5 回の日程やSST教室について説明を行った。

#### (5) スタッフ体制

・児童デイサービスあんスタッフ 4~5 名 (リーダー、コリーダーは特定のスタッフが交代で実施)

・研修生 1 名

#### (6) SST実施期間や回数、時間

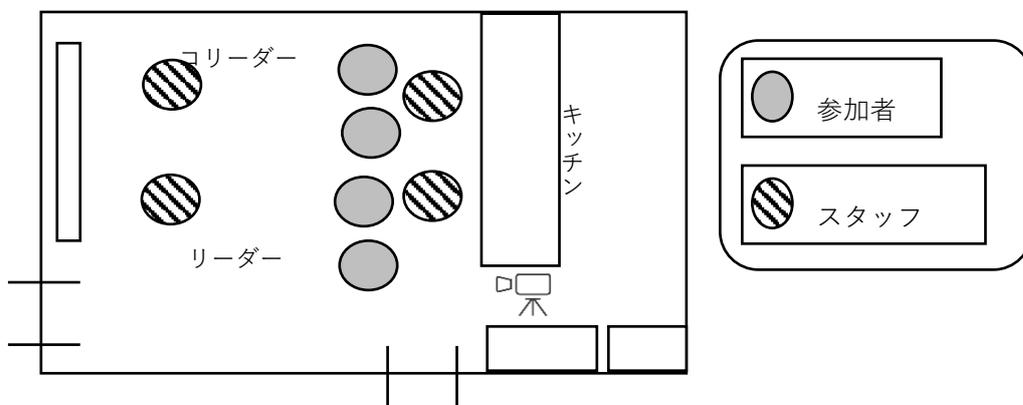
・平成 30 年 9 月~平成 31 年 1 月。1 回あたり 90 分×5 回の実施とした。

#### (7) 準備物

ホワイトボード、磁石、ホワイトボード用のペン (黒、赤)、掲示用プリント (ターゲットスキルに関するポイントや説明に使用するもの)、ウォーミングアップ・モデリング・リハーサル・遊びタイムで使

用する小物（椅子、ボール、本、ブロックなど）、ハンドサイズカード（約束やポイントを記したもの。スタッフが携帯し、必要時に使用）、鉛筆、消しゴム、振り返り用紙、宿題、修了証（最終回のみ）、ファイル（初回に一人1冊配布）、シナリオ、椅子、机

## (8) 部屋の設定



## (9) ターゲットスキル

ターゲットスキル一覧やインターネット、書籍などを参考にし、参加者の個別支援計画の内容と照らし合わせながら、身に付けてもらいたいスキルを考えた。また、保護者あての参加申込書に身に付けてほしいスキルを記入できる欄を設け、保護者の意向も参考にした。

【第1回：自己紹介、第2回：話を聞く、第3回：話しかける、第4回：頼む、第5回：断る】

当初、全5回のターゲットスキルを決めていたが、実施時の様子、理解度、参加者同士の関わり方などを見た上で検討を重ね、ターゲットスキルを変更した。

## (10) セッションの流れ

- ①ウォーミングアップ
- ②SST教室の約束の確認
- ③前回の振り返り、宿題の確認
- ④学習タイム（インストラクション、モデリング、リハーサル）
- ⑤遊びタイム（その日のターゲットスキルを般化できるようなゲームを設定）
- ⑥まとめ、宿題の説明⑦振り返りシートの記入

## (11) 保護者へのフィードバック

毎回の取り組みについて連絡帳に記入、迎え時に口頭での引継ぎを行った。また、次の回が始まるまでに、利用時もしくは電話連絡にて宿題の取り組み状況やその時の様子について聞き取りを行った。

第1回に保護者に別室にて、SST教室の流れ、宿題の取り組み方について説明を実施した。

## (12) 実施を振り返って

### ①参加児童や保護者からの感想

【参加児童】

「ゲームが楽しかった」という内容を振り返りで書く児童が多かった。「話しかけるときに名前を呼ぶことが分かった」と記入している児童もいた。

## 【保護者】

「本人が楽しく参加できてよかった」、「(家庭、学校などで) 学んだことを実践できる部分もあった」などの感想が聞かれた。

## ②うまくいったこと、やってみてよかったこと

### 【参加児童】

- ア 参加者に合わせたシナリオ作り、リーダーが読み上げるセリフやスタッフの動きなどを細かく設定し、内容を練ったシナリオを作成したことで、毎回参加者の様子に合わせて丁寧に考えることができた。また、シナリオがあることでスタッフ全員が流れを共有し、リーダー、コリーダーを変更しても実施することができた。
- イ 普段の放課後等デイサービス事業の利用時とは違う一面を見ることができたこと。  
SST教室では参加児童同士でリハーサルをすることやチームになってゲームをすること、自由に意見を出してもらうことで、これまでとは違う姿を見ることができた。新たに見えた一面はアセスメントになり、それを踏まえた上で、回を重ねて活かすことができた。
- ウ リハーサルを通して、参加児童同士で褒めあうことで嬉しそうな様子が見られたこと
- エ 参加者同士の関わりを増やすことができたこと

### 【スタッフ】

- ア スタッフ全員の参加によって、SST教室の内容や雰囲気について体験を通して理解することができた。支援に対する意図が分かりやすくなり、スタッフ間の連携がしやすくなった。また、コミュニケーションに関する支援について、利用者からのアプローチを待つこと、聞き出すこと、誘導すること、ほめることなどSST教室を実施するまでと比較して、スタッフが意識的に取り組むことができた。
- イ スタッフも一緒に楽しむことができた。  
ウォーミングアップやリハーサル、ゲームにサブスタッフやコリーダーが参加し放課後等デイサービス事業の利用時とは違った雰囲気の中で、スタッフも一緒に楽しむことができた。
- ウ SSTを通して他機関とのかかわりを持つことができたこと

## ③うまくいかなかったこと、難しかったこと

### ア 打ち合わせの時間設定を計画的に行うことの難しさ

日々の支援と同時並行でSST教室の準備を進めるため、スタッフ全員で打ち合わせをする時間を確保することが難しかった。さらに、毎回の内容についてシナリオを作成し、細かく実施内容を決めていたが、その作業に時間がかかったことも打ち合わせの時間設定のしにくさに影響した。

### イ 参加人数の設定

7人での実施は場所に対して人数が多く、参加者の対応をしたサブスタッフからは表情が見えにくかった。また、全員の様子やそれぞれ参加者同士の関わりが把握しにくい部分もあった。ただし、リハーサルでは小グループに分かれて実施し、回数を重ねて練習できたこと、フィードバックを各グループのスタッフから丁寧にすることができたこと、遊びタイムをにぎやかに取り組むことができたことなど良い点もあった。

### ウ ターゲットスキルの設定

実施前の想定したターゲットスキルが参加者の実態と異なる場合もあり、毎回ターゲッ

トスキルを検討し直した。参加者にとって適切なターゲットスキルを選定することが難しかった。

## エ 想定外の子どもの反応

遊びタイムの時に参加者同士でトラブルになることや参加者によってはモデリングの時に感情移入をしすぎて落ち込んでしまうことがあった。想定外のことが起こった時には個別対応することもあったため、別室にもワークシートや掲示物など使用する同じ資料を用意しておき、対応できるようにした。感情移入については、その後の回のモデリングの内容をスタッフ間で吟味してネガティブな感情に引きずられすぎないような内容を考え、その場でもフォローできるようにした。

## オ 保護者のSST教室への理解を深めること

SSTについての理解度や取り組み方については、家庭でも積極的に取り組んでくださった参加者は般化につながりやすかった。実際の様子をビデオなどで振り返りながら様子を伝え、保護者にとってもよりイメージしやすいものとなったかもしれないと感じた。宿題についても保護者にとっても負担に感じないような内容を検討する必要があるがあった。

### ※今後の課題について

#### カ 内容の充実、専門性の向上

研修会の参加、他機関での実施内容を知る機会を作るなどしてスタッフ、事業所が自己研鑽し、参加者に合わせた内容を検討することができるようになることは継続していくことが重要。

#### キ リーダー、コリーダーを担える人材の育成

誰でも担うことができるようにシナリオを細かく作成した。リーダー、コリーダーに必要な着眼点や注意点などをスタッフ間でも共有し、主担当以外のスタッフもシナリオの作成、セッションの実施ができるようにしていくことはまだまだ課題だと感じる。

#### ク 対象者の拡大

面識のない方を対象とすることへの難しさはあるが、対象を地域に広げながら、地域の諸資源や機関と連携して実施できるようにしていきたい。

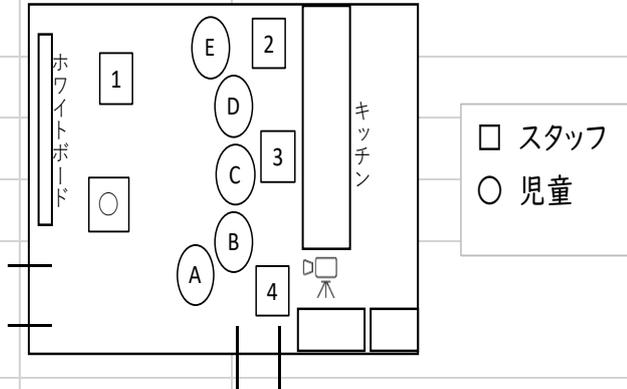
### (13) その後のSSTの実施状況

放課後等デイサービス事業の特定の曜日で、学年が近い方 3~4 人に対して、1~2 時間程度の時間でSSTを集団で実施する時間を設定している。

## ターゲットスキル『話を聞く』

児童デイサービスあん

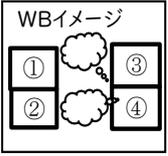
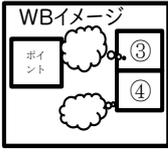
児童:A・B・C・D・E / スタッフ:○(リーダー)・SI(リーダー)・S2・S3・S4



### 事前準備

※事前に掲示物①SST教室の流れ②SST教室のルールは壁に掲示済。  
 ※各スタッフは必要な時に児童に確認してもらえるように「SST教室のルール」の手持ち用を持っておく。

活動内容	スタッフの動きや声かけ	児童の様子	留意点など
【今日のテーマを知る】	○:「今日のテーマは、「友達が嬉しくなるような聞き方をしよう」です。」 SI:テーマを貼る。	E:雨がきつくなり窓の外へ意識が向き気味の様子。	
イン ス ト ラ ク シ ョ ン ( 一 〇 分)	【紙芝居を見る】 ・良くないパターン ①太郎君に花子さんが話しかけているイラスト(太郎君は花子さんを見ていない) ②つまらなさそうな表情の花子さんのイラスト ○:「今日はまず、紙芝居をしようと思います。友達同士でお話をしている紙芝居です。」 SI:良くないパターンのイラスト①②をWBに貼り、○のセリフに合わせて②のイラストの上に「つまらない」の吹き出しを貼る。 ○:「こんなふうに一生涯懸命話しているのに、相手が話をよく聞いていなかったら嫌な気持ちになってしまいます。話の聞き方の違いで悲しい、嫌な気持ちになったり、反対に相手が嬉しくなったりすることもあります。今度は上手な聞き方をしている太郎君と花子さんの会話を見てみましょう。」	C:SIの動きに視線がつけられていた。	WBイメージ  WB(ホワイトボード)に掲示して説明

	<p>・良いパターン ③花子さんが太郎君に話しかけているイラスト (太郎君は笑顔で花子さんの方を向いている) ④花子さんの笑顔のイラスト</p>	<p>○:「では次に、上手な聞き方をしている太郎君のお話です。」</p> <p>SI:良いパターンのイラスト③④をWBに貼り、○のセリフに合わせて③には「話を聞いてくれているとわかる」の吹き出しを貼り、④には「話を聞いてくれて嬉しい」の吹き出しを貼る。</p>	<p>A:どこを見ているか分かりにくい。</p> <p>C:「つまんない」のセリフに泣きそうになっていた。</p>	
	<p>【話を聞くときのポイントを知る】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・話している人に顔を向ける</li> <li>・最後まで黙って聞く</li> <li>・頷く←よりかっこよくなるポイント!</li> </ul>	<p>○:「友達が嬉しくなるような聞き方ができると、相手も嬉しいし、自分もその友達のことがよく分かってもっと仲よくなることができます。今日は友達が嬉しくなるような話の聞き方ができるように練習をします。」</p> <p>○:「では、どんな聞き方をすれば良いでしょうか。今日のポイントを見て下さい。」</p> <p>SI:良いパターン③④のイラストだけ残し、ポイントを追加で掲示。</p>	<p>D:紙芝居を見ることができていた。</p> <p>E:あまり見えない。</p> <p>※言葉だけよりも絵があった方が注目しやすい様子。</p>	
<p>インストラクション</p>		<p>○:「『話をしている人に顔を向ける』これは、SST教室の3つ目のルールと似ているね。自己紹介の時にも「相手の方を見る」というポイントがありました。前はみんな相手の方を見て練習することができていました!今日はもう少し見る範囲を狭めて、相手の方に顔を向けるようにしましょう。そうすると相手からはちゃんと聞いてくれているんだなと思ってもらえて、良い印象を持ってもらえます。」</p> <p>○:「『最後まで黙って聞く』これもSST教室の2つ目のルールと同じです。人の話の途中で話してしまえば、相手は嫌な気持ちになってしまいます。相手が話し終わってから自分の話をすると、お互いが気持ちよくおしゃべりすることができます。」</p>		<p>WBに掲示して説明</p>

		<p>○:「今言ったこの3つのポイントを守って話を聞くことができると、相手の人は「ちゃんと話を聞いてくれている」ことが分かって、嬉しい気持ちになります。また、もっと仲良くなりたい、もっとお話をしたいと思ってもらえるようになるかもしれません。そのために、今日はこのポイントを守って話を聞く練習をしてみましょう。」</p> <p>S2:外の様子が気になっているEのため、窓側に移動してEの視線を切り、○の説明に気持ちを向けやすいようにした。</p>	E:S2の体の横から覗き込むように外を見ようとした。	
モデリング(10分)	【モデリングの説明を聞く】	<p>○:「では、実際にS1とS3におしゃべりしてもらいます。S3が話す役で、S1が聞く役です。みんなには話している人の気持ちを知ってもらうために、S3には後ろから話してもらいます。さっき「話している人に顔を向ける」と言ったけど、今だけは聞いているS1の方を見ていてください。みんなはS1がどんなふうに聞いているか見ながら、どんな聞き方をされると嬉しくなるか考えてみてください。お喋りの最初と終わりには合図をもらうので、その間だけはS1を見ていてね。」</p>		
	【モデリングを見る】 ・良くないパターン ①相手の方に体も顔を向けない。 興味がなさそうな態度。 (台本別紙)	<p>S3:開始と終了の合図をする。 S1:良くないパターン①のモデルを見せる。 S3:台本に沿って話をする。 ○:モデリングの間は後ろへ移動する。 S2・S4:S1を見るように声かけや促しをする。</p>	<p>B:ダメな例だと分かっているのかニヤリとした表情。</p> <p>※児童の後ろ側からS3が話す。児童に聞き手の態度によってどう感じるか体験してもらう。S1を見るように注目を促す。</p>	

	<p>【気付いたことを発言する】</p>	<p>○:「みんな、今のSIの聞き方はどうだった?どこを向いていたかな?」</p> <p>S2:Eの発言の時に、「SST教室のルール」を見せてルールを確認してもらった。発言の後にはルールを守った発言ができたことを褒めた。</p>	<p>●全然見ていなかった。 A:自ら挙手「よそ見してた」と言い、○の「誰の方見るんだ?」に対し、S3を指差した。</p> <p>E:○の「誰の方見るんだ?」に対し、「S3!」と言い、スタッフの促しでその後挙手をした。</p>	<p>「●」は予想される児童の反応。 ※1つ目のポイントができていたかどうか、気付きを促す声掛け等をする。 ※気付きがあれば発言の促しを行う。</p>	
		<p>○:「そうだね、体も横に向いていたね。こんな態度で聞かれていたらどんな気持ちかな?」 ※促しても意見出なければ、S3に尋ねる。</p>	<p>●嫌な気持ち。 B:S3が発言するときは頭を後ろに倒して見ようとした。</p> <p>D:S3が発言するときはS3の方を振り向いた。</p>		
	<p>【モデリングを見る】 ・良くないパターン ②体は向いているが、話の途中で自分の話をしだす。 (台本別紙)</p>	<p>○:「じゃあ、今度はSIに「話している人に顔を向ける」ということをよく意識してもらってもう一度やってみましょう。」</p> <p>S3:開始と終了の合図をする。 SI:良くないパターン②のモデルを見せる。 S3:台本に沿って話をする。 ○:モデリングの間は後ろへ移動する。 S2・S4:SIを見るように声かけや促しをする。</p>	<p>全員:SIの様子を見ている。</p>		

モデリング	【気付いたことを発言する】	<p>○:「今度はどうだった?顔はS3の方に向けて聞くことができていました。他の聞き方のポイントはできていたかな?」</p> <p>S2・S4:二つ目のポイントについてできていたかどうか、それぞれ児童に声かけ。</p>	<p>●途中で自分の話をしていました。</p> <p>A:○を見ながら挙手。「自分のことしか話してない」と発言。</p> <p>E:「ちゃんと話し…」と言いかけて促されて挙手。</p>	<p>※2つ目のポイントができていたかどうか、気付きを促す声掛け等をする。</p> <p>※気付きがあれば発言の促しを行う。</p>
		<p>○:「そうだね、まだS3が話している途中なのに、S1は話を始めてしまったね。今の聞き方は、S3、どう思った?」</p> <p>S3:今は私が話しているのに、ちゃんと聞いてくれないと嫌だ。</p>		
	【モデリング】 ・良いパターンポイントを守り、適度に頷きも入れる。(台本別紙)	<p>○:「今の聞き方では、嫌な気持ちになってしまうんだね。では、もう一度、『体を向ける』『最後まで黙って聞く』ということを守って、聞いてみましょう。」</p>	<p>C:モデリングの途中は下を向き気味だった。</p>	
	【気付いたことを発言する】	<p>○:「ありがとうございました。さっきできていなかったポイントが守れて良い聞き方だったと思います。みんなはどう思った?」</p> <p>S2:Eの発言後、挙手してから発言できたことを褒めた。</p> <p>○:それぞれの発言に対して同意を示したり、発言が出にくい時にはポイントを伝えてできていたかどうかを質問するようにした。</p>	<p>●頷くこともしていたし良かった。</p> <p>E:「はい」と言いながら挙手。「ちゃんと聞けた」と発言。</p>	<p>※3つ目のポイントに気付きにくそうであれば、S3にリーダーから質問をする。</p>

				<p>A:E君の発言の後、挙手して発言。</p> <p>B:発言を促されるとうつぶんでいた。 ○の「最後まで聞くできた？」の質問に顔を反らしていた。</p> <p>C:発言を促されるとうつぶんでいた。 ○の「頷くができた？」に対しては答え辛い様子。</p>	
				<p>D:○が「顔見れてた？」と言ったときに、目が合い頷いた。</p> <p>E:○の「最後まで聞く、ができた？」に対し、「はい」と答えた。</p>	
リハーサル(20分)	【グループ練習の説明を聞く】	○:「次はみんなにもかっこいい話の聞き方を練習してもらおうと思っています。今日もグループに分かれてやってみましょう。」 ・それぞれのグループに移動してもらう。		<p>①:AB・S3・S4</p> <p>②:CDE・S1・S2</p>	

	リ ハ ー サ ル へ ニ 〇 分	S3・S4:B・Cと一緒に移動する。 S1・S2:D・E・Fと一緒に移動する。 〇:フリーで両グループを見る。  〇:「グループに分けられましたか?では、台本を配るので話す役と聞く役に分かれて練習してみてください。話す役はスタッフだけでもいいけど、聞く役は必ずやってくださいね。聞く役の際はさっきの3つのポイントを思い出しながらやってください。では、始めてください。」		※ビデオは定 点 ※聞く役は必ず やらせよう。や りたいようであ れば、台本を見 ながら話す役も 体験してもらっ て良い。時間が 余れば、スタッ フが話しかけ、 ポイントを守っ て聞くことを意 識して取り組ん でもらうように する。	
	【グループ練習】 ① ・一人ずつスタッ フ対子どもで取り 組んだ後、子ども 同士でも取り組 む。  ② ・スタッフ対子ど も3人で一斉に 取り組んだ後、1 対1で取り組む。	S全員:各グループで順番、ペアを決めて リハーサルを開始。発表者だけではなく、 発表をしている児童に対して拍手を送 る、プラスの感想を伝えてくれた児童に対 しても、しっかり褒めた。  〇:フリーで両グループを見ながら、良 かった点について褒める。	【グループ練 習】 ① ・「どっちからす る?」→Bが拳 手。 ・Bが終わると、 A小さく拍手。 ・児童同士の 会話では即興 で話し、内容に ついて尋ねた り、感想を伝え たりするなど、 話を聞くと共に 会話が成り 立っていた。  ② ・Dはリアクショ ンもよく、聞くこ とができてい た。	※台本は話す 人へのみ配布。 ※順番やペア などは各グルー プで決める。今 回もフィード バックをしまし て行うこと。ロー ルプレイできた こと自体を褒 め、具体的に良 かった点をポイ ントに即して伝 える。	

	<p>【発表】 ・一人目 DとS1が発表</p>	<p>S1:Dの相手役をする。発表後、「しっかり聞いてもらえている感じがして嬉しかった」とDにフィードバック。</p>	<p>【発表】 ○一人目 D:スタッフの促しでやる気になり、S1が挙手し、Dとやることを発言。S1の方を見て、時々首を縦に振って頷きながら聞いた。</p>		
	<p>【発表】 ・二人目 EとS2が発表</p>	<p>S2:Eの相手役をする。発表後は「顔を向けて聞くことができていた」ことをしっかりと褒め、「最後まで聞く」のポイントに対する気付きのコメントもフィードバックした。</p> <p>S3:戻ってくるEに「良かったよ」と笑顔で声をかけた。</p>	<p>○二人目 E:自ら挙手。S2の方を見ながら聞くことができた。話の途中で「どこで」と割り込むことがあった。</p>		
	<p>【発表】 ・三人目 BとS4が発表</p>	<p>S4:Bの相手役をする。発表後、感想を伝えてくれた時には「ありがとう」と返事をした。</p> <p>S3:Cに発表を促しをしたがとても苦手そうな様子だったため、それ以上は促さず。</p> <p>○:ある程度発表ができたところで、ポイントを意識して発表できていたことを褒め、また発表しなかった場合も積極的に練習に参加してくれたことを褒めた。</p> <p>○:「ではこれでリハーサルを終わります。」</p>	<p>○三人目 B:EFの発表後に挙手。S4に「話すの?」と確認あり。聞くことを伝えた。初めは頷きながら話を聞き、S4が話し終わってから質問。感想も伝えてくれた。</p> <p>C:S3が促すが、首を大きく横に振って拒否。</p>		

		<p>【ゲームの説明を聞く】</p>	<p>・時間になれば、着席を促す。  ○:「今日は、ポンポン上げゲームをします。みんなには赤と白のポンポンを一つずつ渡します。右手に赤、左手に城を持ってください。SIは見本をしてもらうので逆に持ってもらいます。○が「赤あげて、ハイ」と言ったら赤いポンポンを、「白あげて、ハイ」と言ったら白いポンポンを上げてください。」</p> <p>S3:Bがゲームでも「話を聞く」のポイントが使えることに気付いたことに対し、驚いた表情を作りながら「ほんとだね!よく気付いたね」と声をかけた。</p>	<p>B:・説明中にどうやって上げるかの質問。このゲームにポイントが使えることに気付いて発言。</p>	
	<p>自由遊び (一五分)</p>		<p>○:「ここでもさっき学習タイムで練習したポイントが使えます。○の方をしっかりと見て、何と言うか聞いていてくださいね。「赤あげないで白あげて」ということもあるかもしれないです。言い終わったら「ハイ」と言うので、最後まで聞いていてくださいね。」</p> <p>SI:○の声かけに合わせてモデルを見せる。声援を送ってくれたEに「ありがとう」とコメント。</p>	<p>E:・SIが間違えると、手を大きくたたく。「がんばれー」と大きな声で声援を送った。</p>	
		<p>【ポンポン上げゲームをする】</p>	<p>○:「では、練習してみましょう。3人ずつ順番にします。○○君たちのチームから始めます。見ている人たちは「頑張れ」とか「上手」とか優しい言葉で応援してあげてね。では始めます!」</p> <p>S全員:チームごとに前に出て練習。児童の様子を見ながら、時々「間違える」などの対応を入れていく。見ているスタッフは発表者に対して声援を送る。</p>	<p>A:ひっかきに注意しながら前のめりで集中して聞いていた。</p> <p>B:「黄色あげて」で、自分の服を指し、「黄色あるで!」と嬉しそうに発言。笑いを誘う。</p> <p>C:他のチームが練習している時に「頑張れー」と声援を送った。</p>	<p>※チーム交代で2回ずつ程。慣れてきたら見本のスタッフがわざと間違えるなど変化をつけていく。</p>

			<p>D:積極的に取り組んだ。集中しすぎて隣の子との距離感まで意識することが難しい様子だった。</p> <p>E:「黄色あげて」のひっかけに大きな声で「絶対ないのに!」と言い、Bに対し「ないって言ってるやろ!」と強めに声をかけていた。</p>	
フィードバック(10分)	【まとめ】	<p>○:「今日学習したことを振り返りましょう。」</p> <p>○:「今日は『話を聞く』時の上手な聞き方や、相手に嬉しい気持ちになってもらえるような聞き方について練習しました。でも実は今日のポイントは友達とお喋りの時だけでなく、家族や先生、スタッフとお喋りや、授業中先生の話を書くときにも使えるポイントです。人の話を聞くときにこのポイントを守って聞くことができると、相手の人にはしっかり聞いてくれているなど思ってもらいやすいです。ぜひ、おうちや学校でも今日学んだことを思い出しながら、カッコいい話の聞き方をしてくださいね。」</p>		

## PART 3

### ソーシャル・スキルトレーニング Q & A

## ソーシャルスキル・トレーニング Q & A

**Q 1** SSTのプログラムを検討するとき、参考にする本や資料にはどんなものがありますか？

**A1** 本冊子の「ソーシャルスキル・トレーニング(SST)の基本的な考え方」(●ページ)で紹介していますので、参考になさってください。

**Q 2** SSTセッション以外の打合せや教材づくりの準備、振り返りの時間などそれぞれどのくらいかかりますか？

**A2** 打合せは、次のとおり概ね3回程度行います。

①企画のための会議

2週間～1ヶ月前・・・2時間程度事前打合せ

1週間前……………1時間程度当日打合せ

直前……………15分程度

②教材づくりの準備台紙に文字を記載したり、パワーポイントでデータを作成するなど1～2時間程度で仕上がります。

③振り返りの時間は、終了後に15～30分程度

翌日や次回企画の検討時に、30分程度振り返ります。

**Q 3** SSTの実施に必要な経費は、どれくらいですか？  
どんな経費が必要となりますか？

**A3** 経費は、主に文房具、紙類などで、ほとんどかかりません。

**Q 4** グループの記録と個人の記録は、どんな内容をどのように書けばいいでしょうか。どこまで書けばいいでしょうか？

**A4** グループの記録は、SSTを事業所として継続的に企画、実施していく上で重要です。参加児童は、グループの雰囲気の影響を受けながら参加するため、記録し、次回のSSTのターゲットスキルや進め方を検討する上で活用します。

個人の記録は、SSTに参加し、多様なソーシャルスキルを身につけていく過程の記録として重要です。また、放課後等デイサービス提供の中で実施する場合は、障害児福祉サービス費の支給を請求することになりますので、報酬の基準を踏まえた記録を行うようにしてください。

**Q 5**

効果判定にはどのような評価尺度を使えばよいでしょうか。

**A5** 評価尺度（アンケート）は著作権がある場合があります。インターネットなどで調べるとソーシャルスキルに関するアンケートを見つけることができますが、著作権フリーのアンケートがインターネットで見つかるとは限りません。そのため、ソーシャルスキルについての本を購入して、その本に掲載されているアンケートを使用するようにしてください。また、本に掲載されていてもアンケートの作成者の連絡先が記載されている場合には、作成者に使用許可を取る必要があります。

本冊子の「ソーシャルスキル・トレーニング（SST）の基本的な考え方」の参考文献欄に利用可能なアンケートが掲載されている本を紹介していますので、参考になさってください。

**Q 6**

SSTを実際の生活の中に取り入れていくには、どうしたらよいでしょうか。

**A6** SSTのセッションではうまくできても、日常の中で実際にやってみることはなかなか難しいことです。しかし、SSTの効果を見るには現実の生活の中で活かすことができているかどうか（般化）を把握することが大切です。般化を促す工夫は以下のようなことが挙げられます。

・ホームワークの設定…セッションで実施したターゲットスキルを家庭や学校で実施できるようにホームワーク（宿題）を出す方法です。次のセッションで発表したり、実際にロールプレイをしてみるなど、セッション内でも注目することが大切です。保護者や教師と連携ができると、スキルを発揮しやすい環境作りや、スキル実行後にほめるなどの協力も得られるでしょう。

・自由遊び場面の設定…セッションとは別に、活動の中に自由に遊ぶ場面を設定します。自由遊びではありますが、スタッフは意図的にスキルが発揮しやすい環境を設定（例：「上手な頼み方」をターゲットスキルとして学んだ場合、自由遊びで工作を設定し、物の貸し借りができるよう、ハサミなど必要な物を少なくして置いておくなど）し、スキルを実行できるよう促します（自発的に出ない場合は、「こういうときどうしたらよかったかな?」と聞いてみたり、それでも難しい場合は「貸してって言うてみたらいいよ」と伝える）。セッション以外でも用いることを意識づけ、日常生活にもつながりやすいと言われています。

**Q7**

**SSTの実施が難しい次の子どもたちへは、どのように取り組めばよいでしょうか。**

**A7**

それぞれの子どもの状況に応じて、次のとおり取り組みます。

(1) 知的面でゆっくりな子ども

SSTでは、スキルを発揮するべきタイミング（場面）とスキルそのもの（どのように振舞うか）を指導します。知的面で発達がゆっくりな子どもは、タイミングを理解するのが難しくてもスキルそのものを身につけることはできます。たとえば、赤ちゃんにバイバイを教える場合は、「友達と離れる時に」というタイミングは教えず、バイバイの「手を振る」という振る舞いだけを教えることが多いと思います。それと同じようにまずは、振る舞いを教えてあげてタイミングが理解できるようになったらどんな時に手を振ればいいのか指導するようにしましょう。

(2) SSTの流れに乗りにくい子ども

流れに乗りにくい場合、大きく分けると①SSTで何をするのか分からないので流れに乗れない、②SSTで何をしたらいいかわかっているけれども不安で流れに乗れない、の2つのパターンが考えられます。

①の何をするのか分からない場合は、事前にどんなことをするのか伝えておく、SSTを実施している最中に理解できるように絵や文字を使って説明するなどの工夫ができるでしょう。

②の不安で流れに乗れない場合は、SSTに参加することが楽しい経験になることを優先します。たとえば、仲のいい友達の隣にいられるようにする。リハーサルでスキルの練習をするときは台本を用意して台本を読めばいいだけにするなどの工夫ができるでしょう。

### (3) 本人が困り感を感じていない子ども

困り感を感じていない子どもは、「スキルを身につけなさい」「振る 舞いを直しなさい」と指導されても、困っていないのでモチベーションが上がりません。この場合、指導者が指導しよう修正しようと思えば思うほど子どもにとっては押し付けられた感覚が強くなってしまいます。そこで、子どもが自然にSSTに参加している中で少しでもスキルを発揮している場面を見つけてあげて、積極的にほめてあげましょう。ほめる際のコツは上手にできていなくても、スキルを使っただけでどんどんほめることです。ほめられることに慣れてくると素直に褒められてくれるようになります。

### (4) 衝動性が高い子ども

衝動性の高い子どもは自分の意思に関わらず動いてしまったり、活動から逸脱してしまったりすることがあります。活動に参加しなければいけないことが頭でわかっているけど体が言うことを聞かない感覚に近いです。この場合、「活動に参加しなさい」「静かにしなさい」などの言葉がけだけでフィードバックがない場合は効果が見られないことがほとんどでしょう。そこで、立ち歩いてしまう場合は机と椅子を用意して指導者が後ろに立ち、物理的に立ち歩きにくい環境を作ります。活動中におしゃべりが止まらない場合は、活動の中で話をする役割を担当してもらうこともできます。

また、話を聞くスキルを指導する際に「椅子に座る」「静かにする」などのコツを入れて掲示しておいて、できているときにすかさず即時フィードバックでほめると少しずつできる時間が増えていきます。

**Q 8**

事業所がSSTを行う場合、学校とどのように連携したらよいでしょうか。

**A8**

連携を実現するのはとても大変なのですが、実は連携を実現するためにすべきことは特別なことではありません。①学校の先生に会ったときに話しかけるか手紙を渡す、②学校の先生に会えない時には電話をする、この2つをできるだけ継続するようにしてください。続けていると事業所で行っているSSTに興味を持ってくださる先生がいつか現れます。

学校の先生と子どもの個人情報やりとりをする場合には、保護者の許可を事前に取りるようにしてください。

**Q 9**

ゆっくり腰をすえてSSTを取り入れる環境がありません。必要性をとても感じているのですが、どのようにしたら取り組みやすいでしょうか。

**A9** 事業所内で SST を実践する上で、様々な制限がありなかなか難しいと感じておられる方も多いかと思います。今回の事例集で掲載しているコーチング型の方法（構造的にインストラクション→モデリング→リハーサル→フィードバックを行う）以外にも、個別面談や集団遊びの中で SST のエッセンスを活かすことは可能です。たとえば、個別面談で対人関係の困り事を話した子どもには、今後同じようなことがあったらどんな対応があるか一緒に考え、スタッフがモデルを見せ、ロールプレイを通して実際に練習してもらい、しっかりフィードバック（ほめる）をすることができます。また、集団遊びの中でも、対人間のちょっとしたトラブルが見られたときに、どうしたらいいかを一緒に考え、その場で練習することもできます。その際には、正しいやり方や常識的なやり方を一方的に教えるのではなく、スタッフも共に考え、様々なアイデアを出し合い、子ども自身が選択し、より良い結果が得られるように促すことが大切です。

## PART 4

# ソーシャル・スキルトレーニングの実際 (資料編)

○舞鶴こども療育センター

◆ターゲットスキル「話を聞く」

①事例設定のシート

『だるまさんがころんだ』のルール

- ① せんせいは、「おに」、みんなは「こどもちーむ」です
- ② おにが『だるまさんがころんだ』といっているときだけ、「こどもちーむ」は あるいは すすみす
- ③ 「おに」にうごいているところをみられたひとは、すたーと にもどります
- ④ 「こどもちーむ」のだれかが「おに」にタッチできたら「こどもちーむ」のかち!

②評価票

<人の話を聞く>

	1	2	3	4	備考
話している人を見る	顔を体も話している人を見ていない	キョロキョロしているが時々話している人を見る	話している人を見ているが体が向いていない	顔や体が話している人向き、顔を見ている	
話が終わるまで口を閉じる	常におしゃべりしている	時々おしゃべりしている		口を閉じて話が聞ける	
その場所にいる	部屋からでる	椅子から立ち歩く	落ち着かないが椅子に座れる	椅子に座って話がきける	

# ○ちいろば

## ◆ターゲットスキル

感情のコントロール「いらいらオニをおいだしかた」

事例設定のシート 事例設定のシート

## イライラおにの おいだしかた

① しんこきゅう      おおきくすって      ゆっくりはく

② <sup>かず</sup>数をかぞえる      (1.2.3.4.5.6.7.8.9.10)

③ まほうのことば      ..○ 「だいじょうぶ だいじょうぶ」

## ふりかえりのシート

### 『イライラおにをおいだそう』ふりかえり

なまえ( \_\_\_\_\_ )

「イライラおにをおいだす」方法(ほうほう)は、どうすればよいか  
わかりましたか。あてはまるものに○をつけましょう。

よくわかった	
だいたいわかった	
あまりわからなかった	
わからなかった	

「イライラおにをおいだそう」のかんそう



がんばったね★

## 保護者への手紙

保護者の皆様へ「イライラオニの追い出し方」

児童ディサービス・ちいろば

児童ディサービス・ちいろばでは、お子さんに、「イライラオニの追い出し方」を伝えています。

思い通りにいかなくてイライラした時、自分の心の中に「イライラオニ」がきたとして、「イライラオニ」を追い出して、事態に対処する方法です。事態を俯瞰して客観的に見ることができ、冷静に対処するのに有効な方法です。

お子さんがイライラしているとき、あるいは、保護者の皆様がお子さんにイライラしておられるとき、また、皆様自身がイライラしておられるとき、以下の対処の仕方を、ぜひ、お子さんと一緒に使ってみてください。

①深呼吸をする

②数をかぞえる

(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)

### ◆ターゲットスキル：上手にたのむ「かして」

事例設定のシート



○わいわいプラス城陽

◆ターゲットスキル「上手に断る」

①コツが書かれたシート

じょうず      ことわ  
「上手に断る」コツ

あやま  
○謝る

ことわ    りゆう    い

○断る理由を言う

○+α フォローする(また今度ね。など)

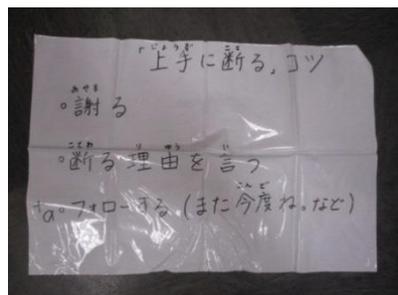
②事例設定のシート

せってい  
設定

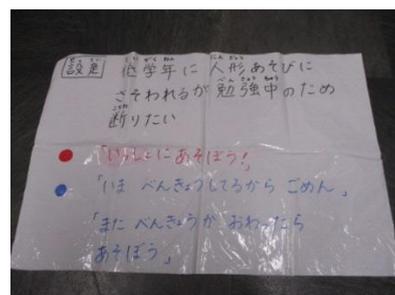
ていがくねん      にんぎょう      べんきょうちゅう  
低学年に人形あそびにさそわれるが勉強中  
ことわ  
のため断りたい

- 「いっしょにあそぼう！」
- 「いまべんきょうしてるからごめん」  
「またべんきょうがおわったらあそぼう」

①



②



## ◆ターゲットスキル「あいさつをする」

### ①コツが書かれたシート

「<sup>あいさつ</sup>挨拶をする」のコツ

- ・ <sup>あいて</sup>相手の<sup>かお</sup>顔を見る。
- ・ <sup>あいて</sup>相手に<sup>からだ</sup>体をむける。
- ・ <sup>あいて</sup>相手に<sup>きこえる</sup>聞こえる<sup>こえ</sup>声で<sup>い</sup>言う。
- ・ <sup>あいさつ</sup>挨拶されたら<sup>かえ</sup>返す。

### ②事例設定のシート

**設定** <sup>がっこう</sup>学校から<sup>かえ</sup>わいわいに<sup>とき</sup>帰ってきた時

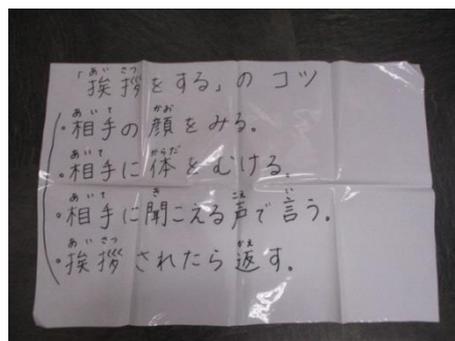
<sup>きょうしつ</sup> <sup>はい</sup>  
ドアから教室に入ってくる

● 『<sup>ただいま</sup>ただいま！』

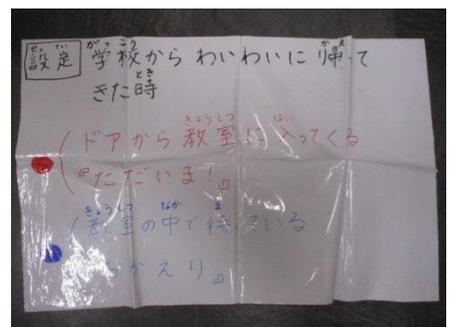
● <sup>ま</sup>教室の<sup>なか</sup>中で<sup>ま</sup>待っている

『<sup>おかえり</sup>おかえり』

①



②





## S S T 教室のお知らせ

(ソーシャルスキルトレーニング)

いつも児童サービスあんの取り組みにご理解、ご協力いただきありがとうございます。今回は、SST 教室についてお知らせいたします。

### ●SST (Social Skills Training) とは？

SST とは、ソーシャルスキルを学び、練習する場です。

ソーシャルスキルとは、対人関係を円滑に運ぶための知識とそれを実際におこなうための具体的な技術やコツを総称したものです。具体的には、人と関わるときルールやマナーを身につけたり、相手の話をよく聞いたり、自分の意見をうまく伝えたり、ときに相手の要望を上手に断ったりするための技能です。

学校生活や社会生活を送る上で、全く人と関わらずに過ごすことはできません。人と関わる中で、自分自身も相手も気持ち良く過ごしていくためにはコツがあるのです。

私たちは、無意識のうちにソーシャルスキルを学び、身につけ、使っています。しかし、少子化や家族形態の変化、自身の特性上により、自然に学ぶことが難しい子どももいます。そのため、現在ではソーシャルスキルを意図的に、計画的に学ぶSSTが必要とされており、保育園や幼稚園、学校でも広がってきています。

### ●SST の流れ

SST には、大きく5つのステップがあります。

- ① 教示：どうしてそのソーシャルスキルを学ぶのか、いつどのようなときに使うのか、どのようにやるのか、などを言葉や絵などで伝えます。
- ② モデリング：大人が実際にやって見せます。
- ③ リハーサル：ロールプレイなどを通じて、実際に子ども自身が練習します。
- ④ フィードバック：リハーサルできていることともっと良くなる方法を伝えます。
- ⑤ 般化：その日に学んだスキルが、日常のどのような場面で使えるかイメージしてもらい、日常の中でも練習できるよう励まします。

できないことをさせようと訓練することが目的ではありません！

今よりももう少し他者との関係が円滑になるコツを、楽しく学び、

練習するものです。



## 1. 日時

月1回程度、第1または第3土曜日の午前中、90分程度、全5回を予定しています。

夏休み期間中には、平日の午前中に行う可能性もあります。

※毎回の積み重ねの学習になります。できるだけ、全ての日程に参加していただくようお願いいたします。

## 2. 場所

児童デイサービスあん

※送迎は基本的に各自でお願いします。

## 3. 対象者

言葉のやり取りが可能な方。お子様の状況、年齢を考慮してグループの調整を行います。

## 4. 学習内容の例

あいさつをする・自己紹介をする・相手の話を聴く・質問する・仲間に入れてもらう・

誘う・あたたかい言葉かけ・頼む・断る…etc

※グループ編成を行ってから、グループ内のお子様方に必要なスキルを検討し、内容を決定します。

## 5. 参加費

1回500円

グループ調整にあたり、SST 教室への参加希望調査を行います。

別紙のSST 参加希望アンケートにご記入いただき、提出してください。

**締め切りは \_\_\_\_\_ です。**

お子様の状況、年齢、皆様の出席可能日を考慮してグループの調整を行います。

社会福祉法人 京都ライフサポート協会 児童デイサービスあん

担当：

〒610-0301 京都府綴喜郡井手町多賀東北河原 2-13  
TEL：0774-99-4178 / FAX：0774-82-7787

## SST 参加希望アンケート

SST 教室への参加を【 希望する ・ 希望しない 】

お子様のお名前	
お子様の所属先	
学年(年齢)	
お電話番号	ご自宅  携帯電話
参加を希望される方は その理由・つけたい力 など	
その他 ご自由にご記入くださ い。	

社会福祉法人 京都ライフサポート協会 児童デイサービスあん 担当：  
〒610-0301 京都府綴喜郡井手町多賀東北河原 2-13  
TEL：0774-99-4178 / FAX：0774-82-7787

## SST 教室の流れ

①あいさつ

②ウォーミングアップ

・おちたおちた



③SST 教室のルール 

④前回のふりかえり

⑤学習タイム

「友達が嬉しくなるような聞き方をしよう！」

- ・どんな聞き方をすればいいかな？
- ・スタッフがやってみる！
- ・みんなでやってみよう！
  - ①グループに分かれてやってみよう
  - ②みんなにも見てもらおう！

## ⑥休憩

---

## ⑦遊びタイム

・ポンポンあげゲーム



## ⑧今日のふりかえり

## ⑨あいさつ

---

### ◆SST 教室のルール

## SST 教室のルール

・手をあげてから話そう！



・人の話をさいごまで聞こう！



・話している人のことを見よう！

◆わかりやすく絵にする



