

7つのキーポイントアセスメントシート

【資料2】

J☆sKepアセスメント

記入日 2012/XX/XX
 学部・学年 小学 ○年
 氏名 齊藤 佑次郎 (仮名)

＊赤い矢印 (←) が今年の指導目標です

7つのキーポイント		目標 (例)					
		1	2	3	4	5	6
①自ら学習する姿勢になる力 <学習態勢> 0 1 2 ③ 4 5 6	一人で、食事の時などに、椅子に座ることができる	○					
	起立や着席を一人で行ったり、大人と一緒に歩調を合わせて歩いたりすることができる		○				
	背後、横、正面等からのガイドを受け入れることができる		○				
	姿勢を一定にして、10秒以上、机上の課題に取り組むことができる			○			
	大人と机上で向き合って、やりとりしながら課題を成し遂げることができる			○			
	・最良の態勢になるように、自ら作業(学習)しやすい環境を作ったり、改善したりすることができる	←				△	
②自ら指示に応じる、指示を理解できる力 <指示理解> 0 1 2 ③ 4 5 6	手招きや「こちにおいで」など、人の働きかけ(指示)に応じることができる	○					
	今の行動を修正し、「～して」や「もう一度して」に応じることができる		○				
	指示に応じて(その場で)、10秒以上、待つことができる			○			
	絵や写真、文字などで書かれている内容(指示書)にそって、課題を達成することができる	←				△	
	一度、感情が乱れた後も立ち直り、大人の指示に応じることができる	←				△	
	・必要に応じて、指示した人の意図を察した行動を取ることができる					x	
③自ら自己を管理する、調整する力 <セルフマネジメント> 0 1 2 3 ④ 5 6	着替えなどの簡単な日常生活動作が一人でできる		○				
	5分以上、座ったり、横になったりして休むことができる			○			
	提示された計画にそって、行動することができる			○			
	選択肢から自分のしたいことを選び、そのとおりに行動することができる				○		
	自分に適した計画を創り、それに基づいて行動することができる	←					△
	・自分の役割や課題を理解し、さらに他者に配慮したり協議したりして計画を創り、最後まで取り組むことができる					x	
④自ら楽しいことや嬉しいことを期待して活動に向かう力 <強化システムの理解> 0 1 2 ③ ④ 5 6	好きなものや、好きな活動が2つ以上ある	○					
	好きなものや、好きな活動を複数の選択肢から選ぶことができる		○				
	好きなものや、好きな活動をしてもらうことを期待して、課題を最後まで終わらせることができる			○			
	大人や仲間から言語等で賞賛されることを期待して、課題を最後まで終わらせることができる				○		
	課題を成し遂げる(完成させる)ことだけを期待して、最後まで終わらせることができる	←					△
	・困難な課題でも、一回のお手伝いで10円もらって、12回貯めてから缶ジュースを買うなど、一日以上の先を見通した期待感をもって課題に取り組むことができる					x	
⑤自ら何かを伝えようとする意欲と個に応じた形態を用いて表出する力 <表出性のコミュニケーション> 0 1 2 ③ ④ 5 6	どうしても欲しいものがある時など、どんな形であれ、人に何かを伝えようとする可以尝试	○					
	動作(指さしや大人の手を引くなど)を使って、意思を伝えることができる		○				
	代替手段(絵カードやVOCA)を利用して、自分の意思を伝えることができる			○			
	自分の伝えたいことを、一日20回以上、伝えることができる			○			
	困った時に、他人に対して、援助を受けたいと伝えることができる				○		
	・代名詞や属性(好みの色や、希望する量など)を入れた三語文以上の要求をすることができる	←			x		
	・「何がほしいの?」の問いかけに応じて、ほしいものを伝えることができる					x	
	・「何をしているの?」や「何が見える?」などの質問に応じることができる					x	
⑥自ら模倣して、気付いたり、学んだりする力 <模倣> 0 1 2 ③ ④ 5 6	身近な人(保護者や兄弟、クラスメイトなど)と、同じような動作をすることがある	○					
	鉛筆を持ったり、ジャンプしたりする動作などを、模倣しようとする可以尝试		○				
	モデルの人がする一つの動作を、正確に行うことができる			○			
	モデルの人がする連続した動作を、同時に行うことができる	←				△	
	示されたモデルを参考にして、同じ動作をする(反復)することができる	←					△
	・必要に応じたモデルを選択し、模倣する(参考にする)ことで、課題を解決することができる					x	
⑦自ら課題解決のために注視すべき刺激に注目できる力 <注視物の選択> 0 1 ② 3 4 5 6	自分の好きなおもちゃやお菓子、テレビ番組を、注視したり、注目したりすることができる	○					
	指示棒や指さして注目を促された刺激を、注視したり、注目したりすることができる		○				
	少し離れた大人の手元や、机上に示された刺激を、注視したり、注目したりすることができる	←				△	
	二つの刺激のうち、属性(色や形、大きさ、数など)の違いに注目して選ぶことができる	←				△	
	二つ以上の刺激から、わずかな属性の違いに注目して、仕分けなどを素早く行うことができる						x
	・刺激の一部(部品)を見て、全体をイメージして組み立てることができる					x	

五区分による分類

主体性 (人や活動に対して注目したり、働きかけようとしたりする意欲) ①学習態勢 ②指示理解 ③セルフマネジメント ④強化システムの理解 行動管理	⑤表出性のコミュニケーション ⑥模倣 コミュニケーション	⑦注視物の選択 ⑧模倣 模倣	⑨注視物の選択 認知
---	---	-----------------------------	----------------------

①学習態勢	②指示理解	③セルフマネジメント	④強化システム	合計	平均
3	3	4	4	22	3.1

段階	0	1	2	3	4	5	6
7つのキーポイント			⑦	① ② ⑤ ⑥	③ ④		

※ 自閉症教育の7つのキーポイントによる実態把握に関しては、「たすくの療育J☆sKepアセスメント」(たすく株式会社編著 齊藤宇開監修)を使用して実施。