

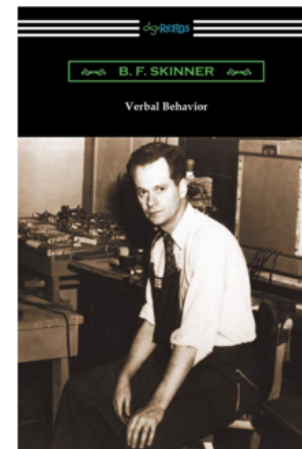
全体研修⑥ マンドトレーニングの戦法



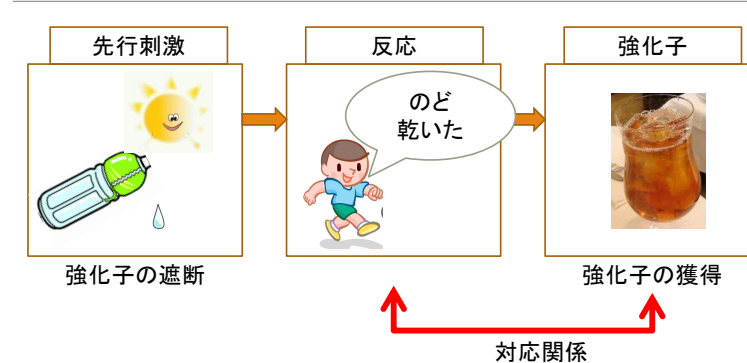
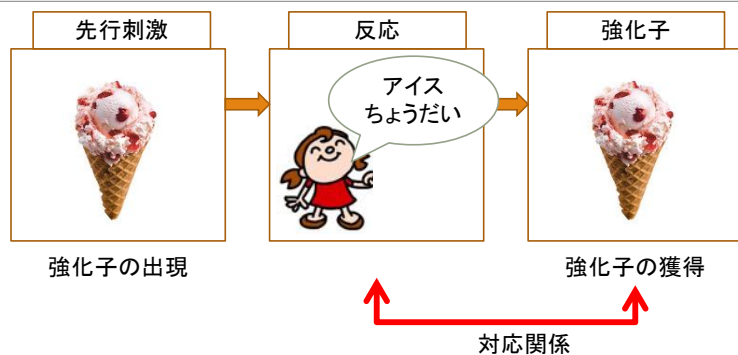
マンドとは？

◇B.F. Skinner(1957)は、「言語行動 (Verbal Behavior)」という著書において、言語行動を機能で分類しました。

◇その中の「マンド」とは、demandをもとにした造語で、要求の機能の言語行動を指します。

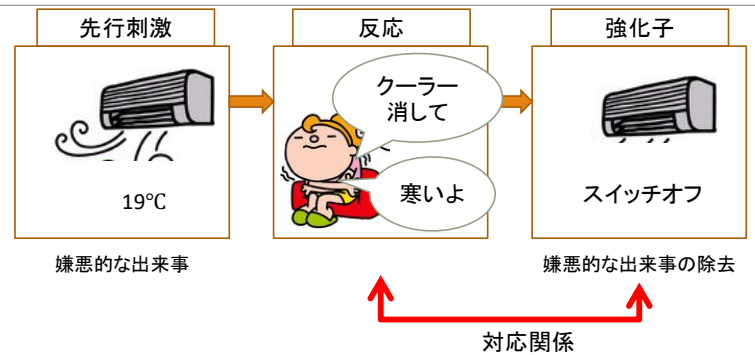
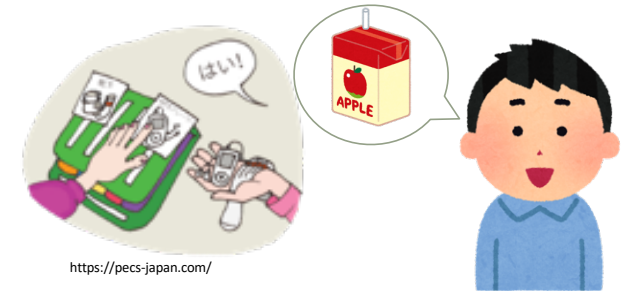


三項随伴性に当てはめると



色々な要求言語

「ちょうだい」「かして」「ジュースちょうだい」「ブロックかして」
 「だっこして」「とって」「手伝って」「見て」「やめて」「こっち」
 「これ何?」「どうして?」「～だから〇〇して」……



- ・先行刺激は強化子の出現、強化子の遮断、嫌悪的な出来事である。
- ・反応とその強化刺激が基本的に一対一の関係にある。
- マンドは、聞き手に強化刺激を指定する言語行動である。

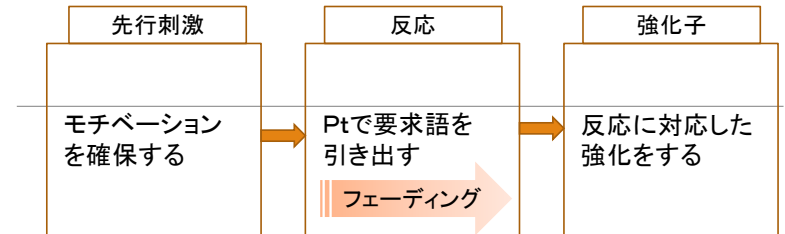
マンドトレーニングとは?

◇一定時間のうちにできるだけ多くの”要求が生まれる”機会を設定し、要求の機能のコミュニケーションを引き出す



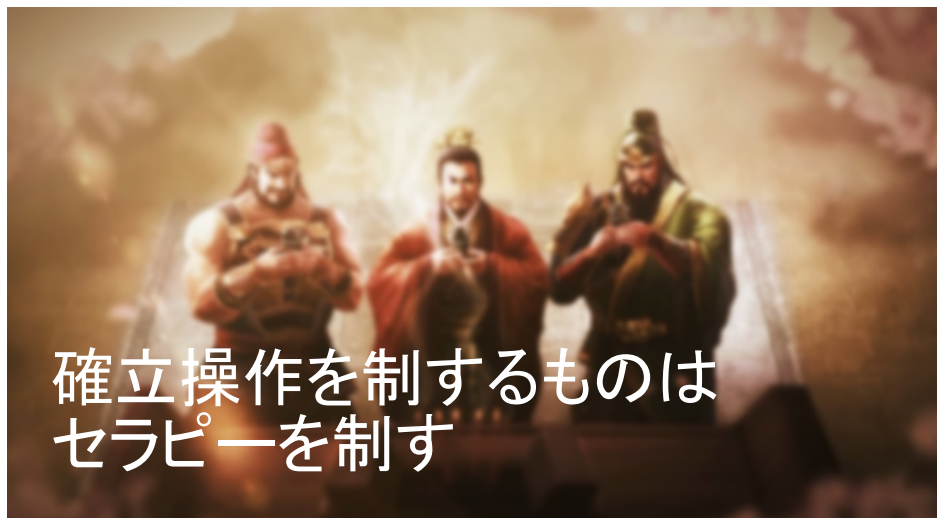
メリット

- ✓引き出す反応が強化に直結＝モチベーションが高めやすく、コミュニケーションの醍醐味を伝えられる
- ✓欲求を生み出したり高めたりする操作(確立操作)ができるようになれば、指導者として大きなスキルアップにもなる



《チェックポイント》

<input type="checkbox"/> しっかりと注意を引く	<input type="checkbox"/> 素早くPtする	<input type="checkbox"/> 素早く強化する
<input type="checkbox"/> モチベーションを確認する	<input type="checkbox"/> Ptフェーディングする	<input type="checkbox"/> 反応に対応した強化をする
<input type="checkbox"/> マンドの機会設定をする		

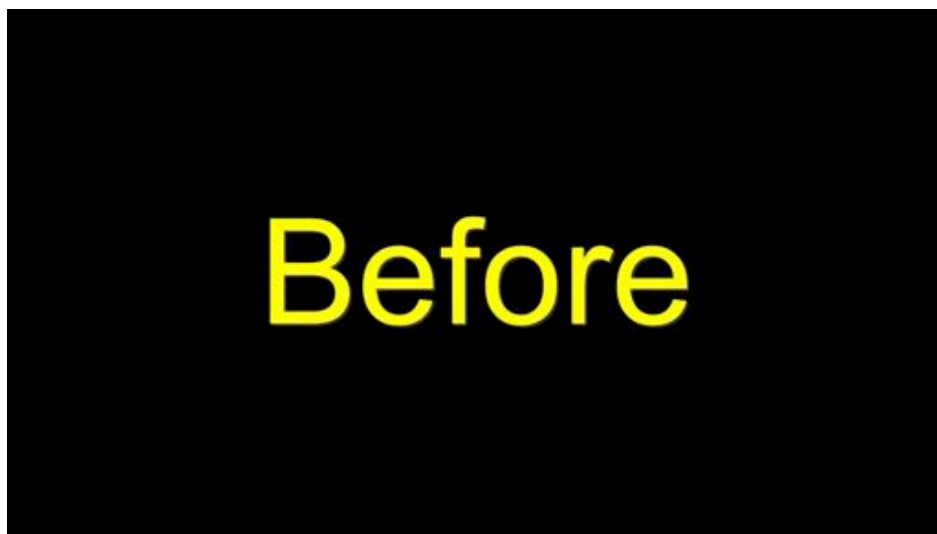


戦いの前に・・・

戦いには有利な地形があるようにマンドト
レーニングにも適したおもちゃや遊びがある

3つのチェックポイント！

- ✓ 普段子どもがフリーに遊んでいない
- ✓ 必要なパーツが細かく分かれている
- ✓ 子どもが気に入りそうな要素がある(好きなキャラクター、色、回る・・・)



戦法一、絶対確保戦法

最も基本的だが有力な戦法

これがなければ始まらない



◆ 細かいパーツ(遊びを成立させるために不可欠な)は、必ず指導者が確保して遊びを始める

なぜ？

→初めから全部子どもに渡してしまったら、
要求が生まれにくい！

戦法二、目標共有戦法



この戦法は、「プレゼンテーション」「合意」の2段階からなる

遊びを展開するスキルとも言える

- ◆プレゼンテーション: ある遊び方を「やって見せ」、いかに面白いかを伝える
- ◆合意: 子どもが「面白そう」「やりたい」という意思を示したらOK

子どもの「やりたい」はどうやって分かる？
→手をのばす、目で追う、笑顔、etc.

戦法三、ボケボケ戦法

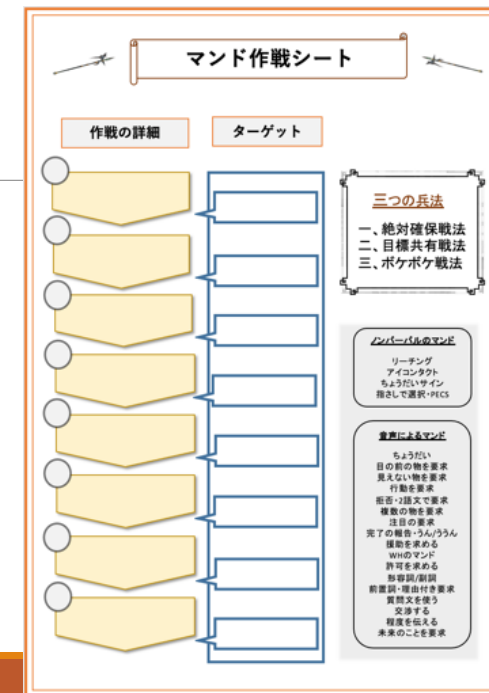


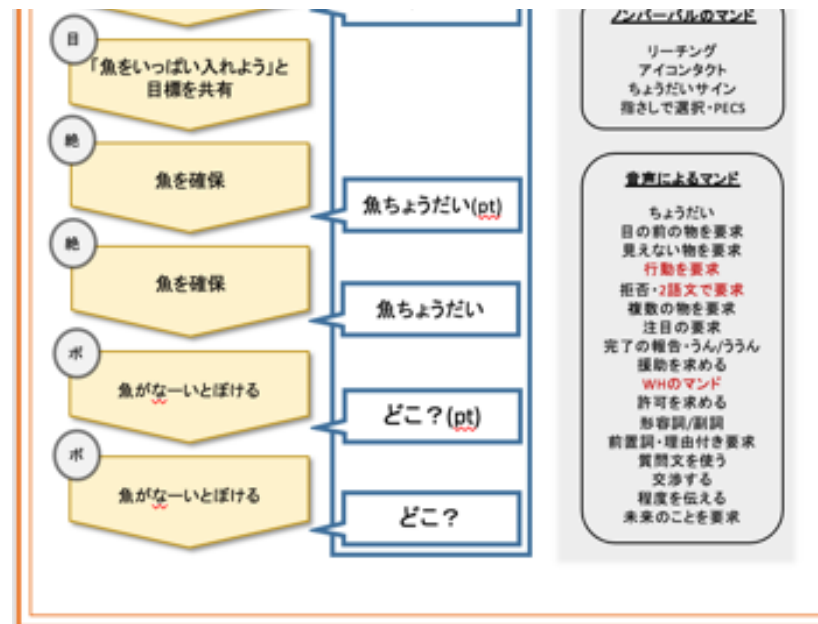
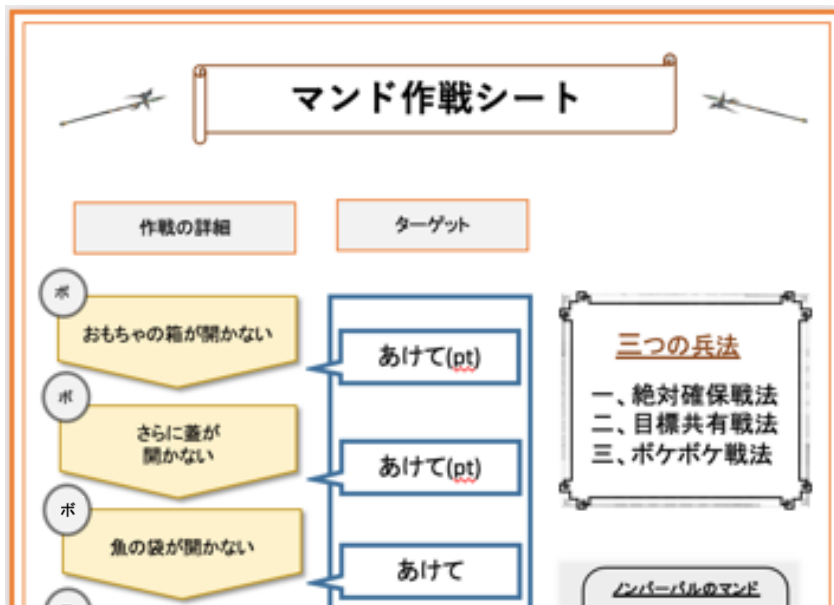
ボケボケといっても、実際には最も知性を必要とする戦法

1ボケ1マンドと心得て、ボケてボケてボケまくれ

- ◆ボケる前に、ターゲット行動を明確にし、ターゲット行動から逆算した仕込みをする
- ◆指導者がボケボケキャラを演じることで、子どもが言わざるを得ない状況にする

After





マンドトレーニングの計画

3つの戦法を駆使して、練習メニューをつくってみましょう！

おもちゃ選びでは、3つのチェックポイントを忘れずに！

- ✓ 普段子どもがフリーに遊んでいないもの
- ✓ 必要なパーツが細かく分かれている
- ✓ 子どもが気に入りそうな要素がある(好きなキャラクター、色、回る・・・)

コミュニケーションって楽しい！

- ◆ コミュニケーションは、「言葉」ではなく「機能」
- ◆ マンドトレーニングで、お子さんが言葉(サイン言語やPECSなども含む)を機能的につかう経験を！
- ◆ その一回一回が、コミュニケーション発達の糧に！

