

個人行動介入プラン 更新日 **2021年12月5日**

名前：サンプル 誕生日： 20XX年X月X日		
成功したこと	- 何かしたら「ありがとう」と言うようになった - 自分の言ったことをきちんと覚えている 例：光るスニーカー(ちょっと大きい)を買ってもらったのを覚えていてそれを後になっても要求してくる(自分から話題にしてくるようになった) - 集団で言葉が出てくるようになり、保育園で「いれて」と言うようになった - 去年なかった合唱発表会でもきちんとうまく歌うことができていた(皆と合わせて口を動かしていた) 「猿カニ」の演目で他の子どもたちと一緒に演じることができた - ペンがきちんと持てるようになった	
気になること	心配点	対策案
	新幹線の中で大きな声で「のりかえる」という言葉と新幹線の番号を言ってしまう → 場を読むことが必要？(将来的に)	Voice Modulationのプログラムを追加して各場所での声の大きさの対応ができるように練習する
	マンションの下の人が生活音がすると苦情がくる(わざとドンドンと床を足踏みすることがある)	床に線路のテープなどを貼り、そこを静かに歩く練習を1日に数回する。できたらご褒美を渡す。
	お風呂を飲んでしまう	セッション内でのルール提示がうまくいったため、お風呂でのお約束ごとを提示してみる
	お箸が少し苦手そう？	はしぞうくんを使ってみる
現在のスキル	- 有形物を提示し、「どっちがいい？」と聞かれたら選択することが出来る - 興味のある遊びや課題には積極的に取り組むことができ、長い時間集中することができる - 簡単な模倣指示に従うことができる - 簡単な単体音声指示に従うことができる - 観察学習ができる - 身体的プロンプトに抵抗せず受け入れることができる - 目新しいおもちゃでも抵抗せずに遊ぶことができる	
強化子や好きな遊び	有効な強化子： - 社会的賛賞：楽しそうに「すごい～」「やったね」などと褒める - こちょこちょ、抱っこ、おんぶなどの身体的な遊び - プラレールやトミカなどの乗り物のおもちゃ - しまじろう、アンパンマン 好きな遊び・おもちゃ	

個人行動介入プラン 更新日2021年12月5日

	- アンパンマンのおもちゃ - 電車や車などの乗り物のおもちゃ																					
気になる点	- 言語表出の頻度 - 言語表出の流暢さ - 音声のみの指示に対して理解の制限があること - 自発で言える単語を含め、複数の単語が不明瞭であること、また1つ1つの音を流暢につなげることが難しい																					
必要な教材	- ビジュアルスケジュール - 待つカード - カウントダウンストリップ - 遊びのビジュアル - 強化子のチョイスビジュアル - AAC(要検討)																					
スケジュール	<table border="1"> <tr> <td>月曜</td><td>火曜</td><td>水曜</td><td>木曜</td><td>金曜</td><td>土曜</td><td>日曜</td></tr> <tr> <td></td><td></td><td>9-11</td><td></td><td>9-11</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	月曜	火曜	水曜	木曜	金曜	土曜	日曜			9-11		9-11									
月曜	火曜	水曜	木曜	金曜	土曜	日曜																
		9-11		9-11																		
他の専門家からの意見やフィードバック	集団療育： SLP：																					
New Programs/ 新しいプログラム																						
	N/A																					
Readiness to Learn/効果的な学習を行うための準備スキル																						
音声指示の弁別 (ABLLS-C20)	LT0: 家庭内、学校などの様々な環境下で、言われたように行動をすることができる ST02: サンプルくんがPなしで「これ何?」と「これ何色?」の質問を弁別して出特定することができる 8/10 C×3 1BI																					
強化スケジュール/trial presentation	FR1/Random																					
このプログラムは、音声の指示にきちんと反応できることを目的としています																						
Social Referencing	LT0: 家庭内、学校などの様々な環境下で、必要な時に人と同じ対象に対して注意を向けることができる ST04: サンプルくんがNETの環境下で、セラピストに「それとって」と言われた時にFMの補足で「これ?」と確認しながら、顔の方向と目																					

個人行動介入プラン 更新日**2021年12月5日**

	線でその方向にあるものをとることができる 5/6 C×3 2BIs
強化スケジュール/trial presentation	FR1/Mass
このプログラムでは、人の指差しの先や目線の先を追えるようになることを目的としています	
Cognition Skills/ 認知スキル	
個人的な質問に答える	ST03: サンプルくんがPなしで何歳、お名前、誕生日、保育園、好きな食べ物の名前について質問に答えることができる 10/12 C×3 1BI
気持ちの特定	ST05: サンプルくんがFMの補足でシチュエーションを見て、そのシチュエーションに対応する気持ちを表出特定することができる 9/10 C×3 1BI
関連物の特定	ST03: サンプルくんがPなしで「○の仲間は何?」「○と一緒に使うものは何?」と聞いた時にそれに対応する答えを表出特定することができる 7/8 C×3 1BI
形容詞の特定	ST05: サンプルくんがPなしで高い/低い、大きい/小さい、長い/短いを下地に振り分けることができる 10/12 C×3 1BI
強化スケジュール/trial presentation	VR2/Random
このプログラムでは、形容詞の概念と名前の習得を目的としています	
動詞の特定 (ABLLS-R-J4)	LT0: 家庭内、学校などの様々な環境下で、動詞を理解して日常的に使えるようになる
	ST06: サンプルくんがPなしでなげてる、わらってる、りょうりしてる、ぶらんこしてるを表出特定することができる 14/16 C×3 1BI
強化スケジュール/trial presentation	VR1/Random
このプログラムでは、動詞の語彙を増やすことが目的としています	
構文をする (ABLLS-R-J12)	LT0: 恣意的な関係性を理解し、物事の理解について恣意的で自発的な解釈をすることができる
	ST04: サンプルくんが本や遊びの中での構図を見て、セラピストに「これ説明して」と言われたときに主語+動詞の構文をすることができる 8/10 C×3 1BI

個人行動介入プラン 更新日2021年12月5日

強化スケジュール/trial presentation	FR1/Random
このプログラムは、2語文を表出することが目的としています	
場所の特定 (ABLLS-R-H12)	LT0: 家庭内、学校などの様々な環境下で、場所の名前を使ってコミュニケーションをとることができる ST09: サンプルくんがFMの補足で駅、遊園地、プール、おもちゃ屋さんにあるものを3つずつ表出特定することができる 7/8 C×3 1BI
強化スケジュール/trial presentation	VR1/Random
このプログラムは、場所の名前の語彙を増やすことが目的としています	
物の用途特定	LT0: 家庭内、学校などの様々な環境下で、物の機能を理解しそれを使うことができる ST05: サンプルくんがPなしで写真なし、はぶらし、フライパン、鉛筆、ティッシュの用途を表出特定することができる 7/8 C×3 1BI
このプログラムは、物事の関連性を間接的に学ぶことを目的としています	
コミュニケーション/Communication	
明瞭性	LT0:家庭内、学校などの様々な環境下で、自分の意思を相手に伝えることができる ST05: サンプルくんがFMの補足で好きなキャラクターを写真で見流暢に(他者が聞いてわかるように)そのキャラクターの名前を表出特定することができる 18/20 C×3 1BI ターゲット: ポケモン + トーマスのキャラクター、しまじろうのキャラクター、アンパンマンのキャラクター、車や電車の名前
強化スケジュール/trial presentation	FR1/Random
このプログラムでは、言葉の明瞭性の改善を目的としています	

個人行動介入プラン 更新日2021年12月5日

要求する	LT0: 家庭内、学校などの様々な環境下で、自分の意思や要求を相手に言語で伝えることができる ST04: サンプルくんがVisualの補足なしで形容詞(色を含める)+名詞+動詞を使って構文をし、要求をすることができる 90% C×3 1BI
強化スケジュール/trial presentation	FR1/Distributed
このプログラムでは要求言語の拡張を目的としています	
遊びスキル/ Play and leisure skill	
機能的な遊び (ABLLS-R-K5)	LT0: 家庭内、学校などの様々な環境下でおともだちと年相応な遊びに取り組むことができる ST0 2: サンプルくんがFPの補足でメモリーカードを出された時に①カードをとる②カードを戻す(または自分のデッキにまとめる)③まつをすることができる 12/12 C×3 1BI
強化スケジュール/trial presentation	FR1/distributed
このプログラムでは、じゅんばんこを含む、他者と色々な遊びができるようにすることが目的としています	
Academic /アカデミック	
数字の特定	LT0: 家庭内、学校などの様々な環境下で数字の概念を使うことができる ST06: サンプルくんが2つの写真を見せられたときにAはBより高い、BはAより低い、AはBより大きい、BはAより小さい、と表出特定することができる 10/12 C×3 1BI → 足し算に進みます
このプログラムでは、数の概念を習得することが目的としています	
ひらがな特定	ST08: サンプルくんがPなしでだ行をまずは受容で特定し、その直後にFMの補足で表出特定することができる 18/20 C×3 1BI 8/10 C×3 1BI
メンテナンス	

個人行動介入プラン 更新日**2021年12月5日**

• 「うん」と「ううん」を使う • ソーティング • 指示の元での待機
保留
• ごっこ遊び