



はばたき TEA TIME

今回はCO-OP(コアップ・アプローチ)について紹介します。

「CO-OP」という言葉を知っていますか。「CO-OP」とは子供自身の問題解決能力を育むことで対象とする活動のスキルを習得できるように働きかえるアプローチのことを言います。ついつい問題解決方法を大人は伝えてしまいがちですが、そこは、簡単に伝えずに子供自身にどうしたらいいか考えることをできるようにして、問題解決能力を育んで不器用さを改善していくとする支援方法です。今回は5つの手順で紹介します。はばたきの指導、支援でも大事にしています。是非参考にしてみてください!

①子供が選んだ目標～「〇〇がしたいからはじめてみる!」～

子供のアプローチは子供が中心の支援方法です。子供が「やりたい」と考えている活動です。はばたきでも、子供のやりたい目標を聞いてその克服・改善に向けて一緒に取り組むことがあります。

例) 二重跳びが10回できるようになりたい!

以下のことを引き出してあげます。目標とする活動に対して現時点での遂行度と満足度を子供に聞いてあげることで、子供がどのように思っているのか把握することができます。



②ダイナミック遂行分析～「できない原因を考える!」～

目標が決まったら、まずは「やってみる」ことが大切です。やってみることで改善点が分かってきます。はばたきでは、やってみた上で自分が苦手なところを考える際に、分析します。その際に子供と一緒に考えて整理していくことが大切です。

③認知ストラテジーの使用～作戦を使って練習する～

作戦は2つあります。1つ目は「Go-Plan-Do-Check」の問題解決の枠組みがあります。2つ目は「子供オリジナルの作戦」を見つけていくことです。上記の縄跳びの例でいくと、①手首を使う作戦、②縄を長くする作戦などを発見し、どの作戦がよいか確認しながら練習していきます。



④ガイドされた発見～「子供の作戦を上手に引き出す」～

子供に作戦を教えることはしません。「質問」によって、子供が作戦を発見できるように促すことが大切です。例えば、「手首の動き」に着目してもらいたい場合「手首の動きはどうなっている?」など、子供が発見できるように質問していきます。



⑤可能化の原理～「作戦を応用してみる」～

③で行った作戦を行って目標が達成したときは、そこで終わりではなく、その作戦を「どこで使えるか?」「他にも活かせるのか?」など応用して考えられるようにすることが大切です。はばたきでも活動したことを在籍クラスで活かせるように本人や担任と情報共有しています。