職員向け解説｜脳トレ資料11〜15

イラストは課題の目的を邪魔しない範囲で、理解・参加の手がかりとして使用しています。

11. ルールを切り替えて考える

主な機能：注意の切り替え、選択性注意、ルール保持。

数字・文字そのものへの注意切り替えが課題の中心なので、問題部分には刺激となるイラストを入れていません。

難しい場合は1段ずつ提示し、ルールを毎回読み上げます。

12. 買い物メモを覚えて探す

主な機能：ワーキングメモリ、視覚探索、遅延再生、生活計算。

覚える段階は文字のみとし、売り場では商品理解を助ける小さな絵を付けています。答え：牛乳・バナナ・せっけん、合計530円、おつり470円。

絵だけで選べる場合は文字も読んでもらい、文字が難しい場合は絵を手がかりにして構いません。

13. 1日の予定を整理する

主な機能：予定管理、時間処理、順序立て、判断。

予定表の小さな絵は予定内容を理解しやすくする補助で、時刻処理そのものは文字・数字で行います。

答え：①朝の体操 ②2時間 ③15時 ④重なりません（余裕はありません） ⑤自由回答。

14. 予算の中で買い物を考える

主な機能：生活判断、計算、優先順位、意思決定。

商品絵は実生活の買い物に近づけるための補助です。計算の答えを暗示しないよう、価格表示は文字・数字で統一しています。

答え：問題2は700円。残金300円なので、みかん200円は購入可能。問題1・4は自由回答。

職員向け解説｜脳トレ資料11〜15（続き）

イラストは課題の目的を邪魔しない範囲で、理解・参加の手がかりとして使用しています。

15. 昔の暮らしを思い出して話す

主な機能：遠隔記憶、語想起、自己表現、社会的交流。

昔の道具の絵は回想の手がかりとして積極的に使用しています。正解を当てる課題ではありません。

本人が話したくない内容は無理に聞かず、表情・指差し・発語など参加できたことを大切にします。