

放課後等デイサービスにおける障がい児支援の実際 (演習と基本の理解を通して)

～ 個別支援計画の作成のノウハウ② ～

放課後等デイサービス ホップステップ R1.11.21



(一社)九州発達障がい支援協会
代表理事 田中 聡



支援計画を立てる手順

① 障がい児支援利用計画を参照する

- ・ 相談支援専門員が作成したプランに沿った作成が必要

② 初回面接する

- ・ インテークシートによる利用の背景、利用の必要性等の聞き取り

③ 支援計画原案検討会議で協議する（モニタリング時、もしくは更新時）

- ・ 課題の分析
- ・ 支援の具体的内容と支援の方法の吟味

④ 文章化する

- ・ 読む人に伝わる文章記述

⑤ 支援の記録

- ・ 全体的な行動等の記録 + 子ども別・課題別の記録 の組み合わせ

⑥ アセスメントによるモニタリングと支援計画の改善

支援計画を立てる手順 ③

【課題分析のポイント】



子どもの「ヒストリー」から「ストーリー」を！

- 1 なぜ、放課後等デイサービスを利用しようと思ったのか？（保護者・本人）
- 2 何が本人、もしくは家族の問題・課題なのか？（表のニーズから真のニーズを導き出す）
- 3 問題・課題の具体的な経過説明（いつから？ どこで？ どんな状況？ 期間？ 程度は？など）
- 4 問題・課題理解に必要な関係機関（学校・医療・併用事業所・地域資源など）の情報
- 5 本人・家族は、その問題・課題をどのように感じ、考えているのか？
- 6 問題・課題は、本人や家族が日常生活を営むのにどれほどの支障を生んでいるのか？
- 7 問題・課題は、どのような発達段階で起きていることなのか？（課題の要因分析・ストーリー化）
- 8 本人の成育歴（成長過程で起こったできごとやエピソード、家族や身近な人との関係性）
- 9 本人のもつ特技、よさ、長所、強みはなにか？
- 10 本人の性格傾向、価値観は何か？など
- 11 その問題の解決に際し、どのような働きかけがなされてきたか？または、その予定は？
- 12 問題・課題に影響を及ぼしているキーパーソンはだれか？（よくも悪くも）
- 13 この問題・課題について、影響を及ぼしている人以外の環境や仕組み、決まりなどがあるか？
- 14 この問題・課題を解決するにあたって、利用・活用できる人的・物的・社会資源は何か？
- 15 本人のどのようなニーズが満たされれば、問題が解決に向かうのか？

【チャレンジ】 社会資源マップ（エコマップ）の作成

※ 目の付け所は、ものやひと、環境そのものに加えて、それらの関係性がどうであるか？

- ・ 基本情報（氏名 所属 生年月日など）
- ・ 家族構成（家族の仕事や生活状況 経済状況など）
- ・ ニーズ（本人 家族）
- ・ 関係機関（学校 病院 他の利用事業所 地域の社会資源など）
- ・ 生活歴・障がい歴（障がいの認定 療育相談の経緯など）
- ・ 現在の状況（日常生活 行動の特性や問題 コミュニケーション
健康面 社会生活能力 興味関心・強み 医療情報
他の関係機関の情報など）

支援計画を立てる手順 ③

【課題分析のポイント整理】



こどもをみる視点の一提案（田中original）

課題分析 カテゴリ分類

「コミュニケーション」 「セルフコントロール」 「集団行動」



子どもの「困った」行動の要因分析・カテゴリ分類 (tanaka)					
事例		要因	分類Ⅱ	事例別	
場面に合わせて適切なあいさつや言葉かけができない		あいさつをする習慣がない。あいさつを返さなくてはならないことを知らない	日常生活習慣	生活	
		ことばの使い方がわからない	言語表出	認知	
		人への関心が低く、相手に注目できていない	他者理解	心理	
		想像力が乏しく、相手の表情から気持ちを読み取れない	想像性	特性	
		自分に自信が持てない	自己肯定感	心理	
		自信がなく、友だちと話すのが苦手	自己肯定感	心理	
謝らない、ありがとうを言えない		あいさつの言葉や使い方を知らない	語彙力	認知	
		ことばの使い方がわからない	言語表出	認知	
		人への関心が低く、相手に注目できていない	他者理解	心理	
		感情や行動を抑えられず、自分が悪いことに気づけない	衝動性	特性	
		自分だけが正しいと思っている	他者理解	心理	
		注意力が散漫で、集中するのが苦手	不注意	特性	
人の話を聞けない		話したい欲求を抑えることができない	衝動性	特性	
		内容が分からなくなって、飽きてしまう	集中力	特性	
		話しかけられていることに気づかない	不注意	特性	
		会話するときのルールがわかっていない	日常生活習慣	生活	
おしゃべりがやめられない、一方的に話してしまう		相手の表情や反応を見ていない	不注意	特性	
		おしゃべりしたい気持ちを抑えることができない	衝動性	特性	
		場面に合せて行動する必要性が分かっていない	判断力	認知	
		周囲の状況を見ていない	不注意	特性	
発言したり、質問に応えたりするのが苦手		語彙が少ない	語彙力	認知	
		質問を聞いていない	不注意	特性	
		質問の意味が理解できていない	言語理解	認知	
		自分の考えをまとめられない	思考力	認知	
		自分に自信が持てない	自己肯定感	心理	
		意見を言うのが恥ずかしい、緊張して言えない	不安緊張	心理	
指名されていないのに答えてしまう		話したい衝動を抑えられない	衝動性	特性	
		答えるタイミングがわからない	判断力	認知	
		ルールの内容が理解できていない	言語理解	認知	
		周囲の状況を見ていない	不注意	特性	
		適切な状況かどうか判断することが難しい	判断力	認知	
		自分の意見を行ったり、要求を伝えたりするのが苦手	言語表出	認知	
集団での話し合いが難しい		自信がなく、意見を言うのが恥ずかしい	自己肯定感	心理	
		会話をするときのルールがわかっていない	日常生活習慣	生活	
		役割交代ができない	役割責任	社会	
		感覚鈍麻があり力加減が分からない	感覚鈍麻	特性	
		興奮して声が大きくなってしまふ	衝動性	特性	

課題分析カテゴリ分類

【行動問題から分析するカテゴリ】

心理

発達心理の課題：年齢を重ね成長する過程で変化を示す自己形成の発達課題

自己肯定感

自己理解

他者理解

不安緊張

注目

防衛機制

社会性

社会化における課題：人との関係づくりを進める過程で求められる発達課題

協調性

規則尊重

役割責任

勤労奉仕

権利義務

生活

基本的生活習慣上の課題：生活を安定させるために必要な環境・自立スキル

日常生活習慣

睡眠

食事

排泄

清潔保持

危機対処

特性

障がい特性に起因する課題：障がいがあるがゆえに起きているもの

こだわり

衝動性

不注意

想像性

集中力

感覚鈍麻

認知

認知機能の課題：感覚で受け取った情報を理解、判断処理、統合する働き

言語理解

語彙力

言語表出

記憶

思考力

判断力

運動

運動機能：運動発達における評価の観点

運動意欲

体力

運動神経

動作

支援計画を立てる手順 ③

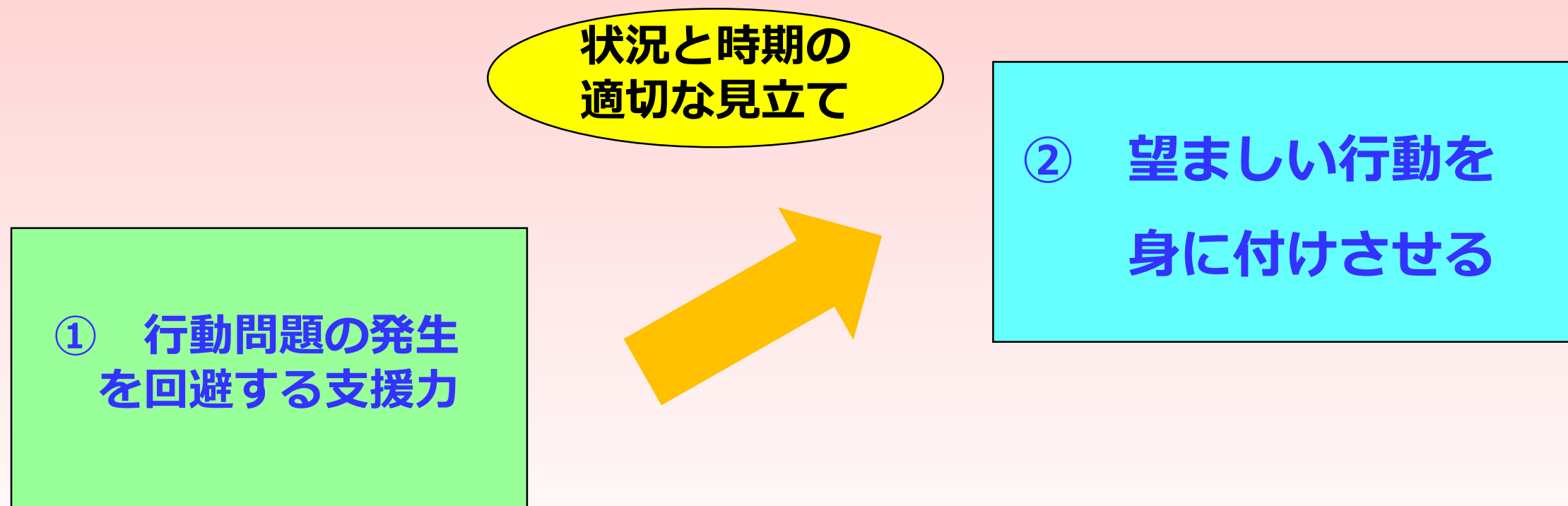
【原案検討会議による支援内容と方法の検討】



「望ましい行動を身に付けさせるには…」

支援計画をたてるポイント

【支援の内容と方法の吟味】



障がいの2つの「D」：“見立て”

D i s a b i l i t y

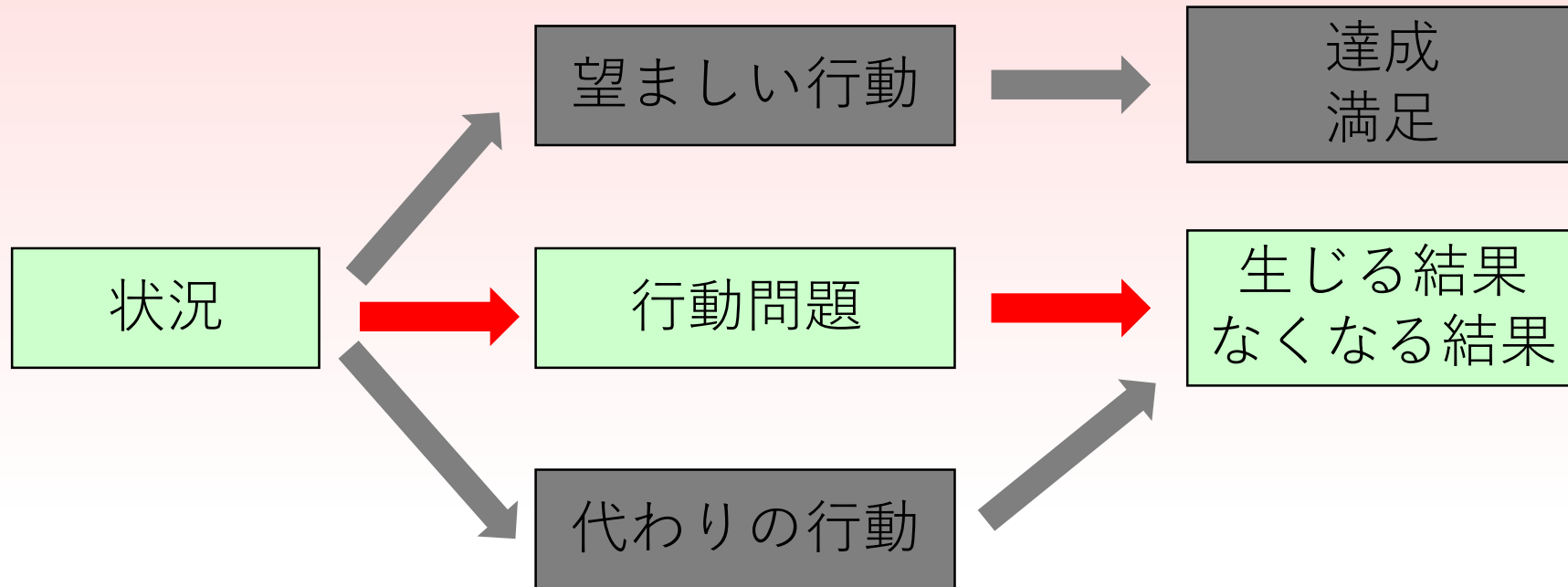
Learning Disability : LD

D i s o r d e r

Attention-deficit hyperactivity disorder : ADHD

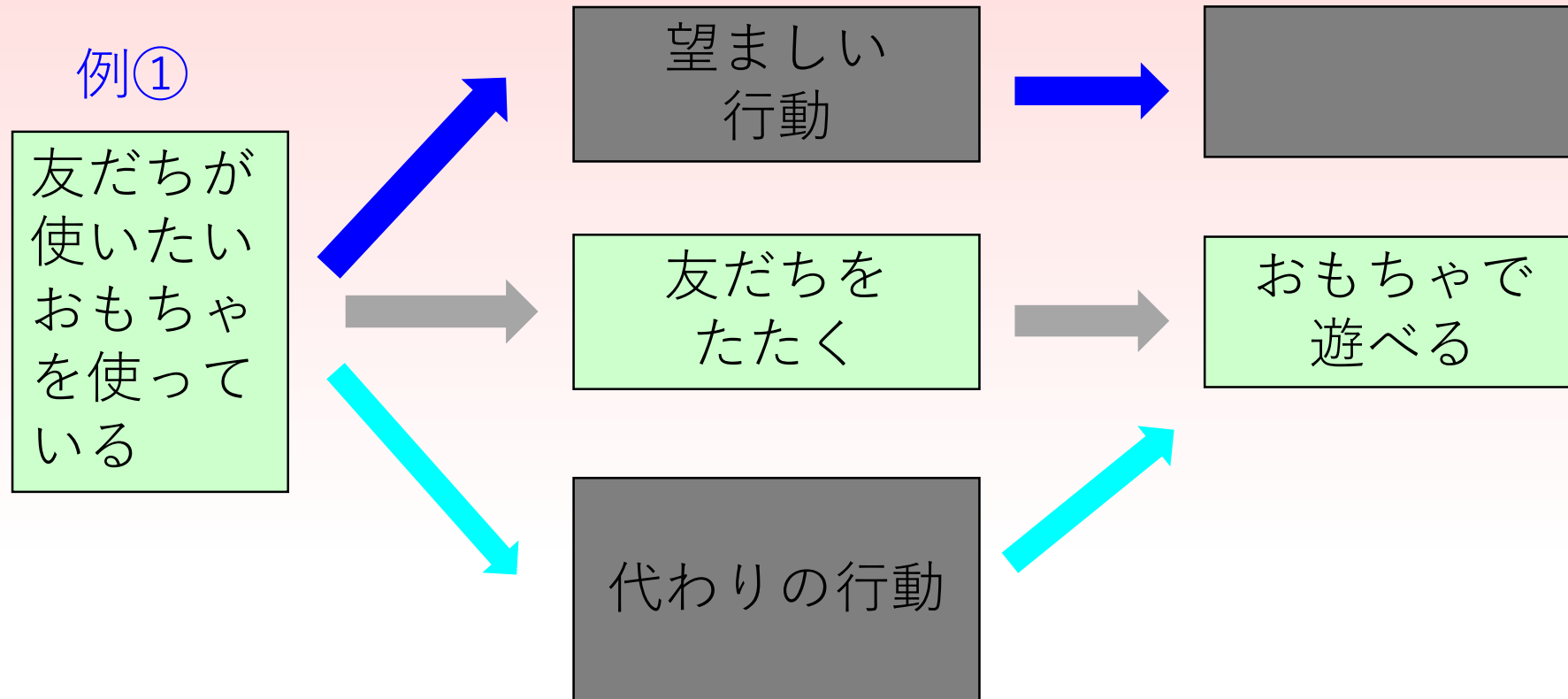
支援計画をたてるポイント

行動問題の軽減 → 望ましい行動の獲得



支援計画をたてるポイント

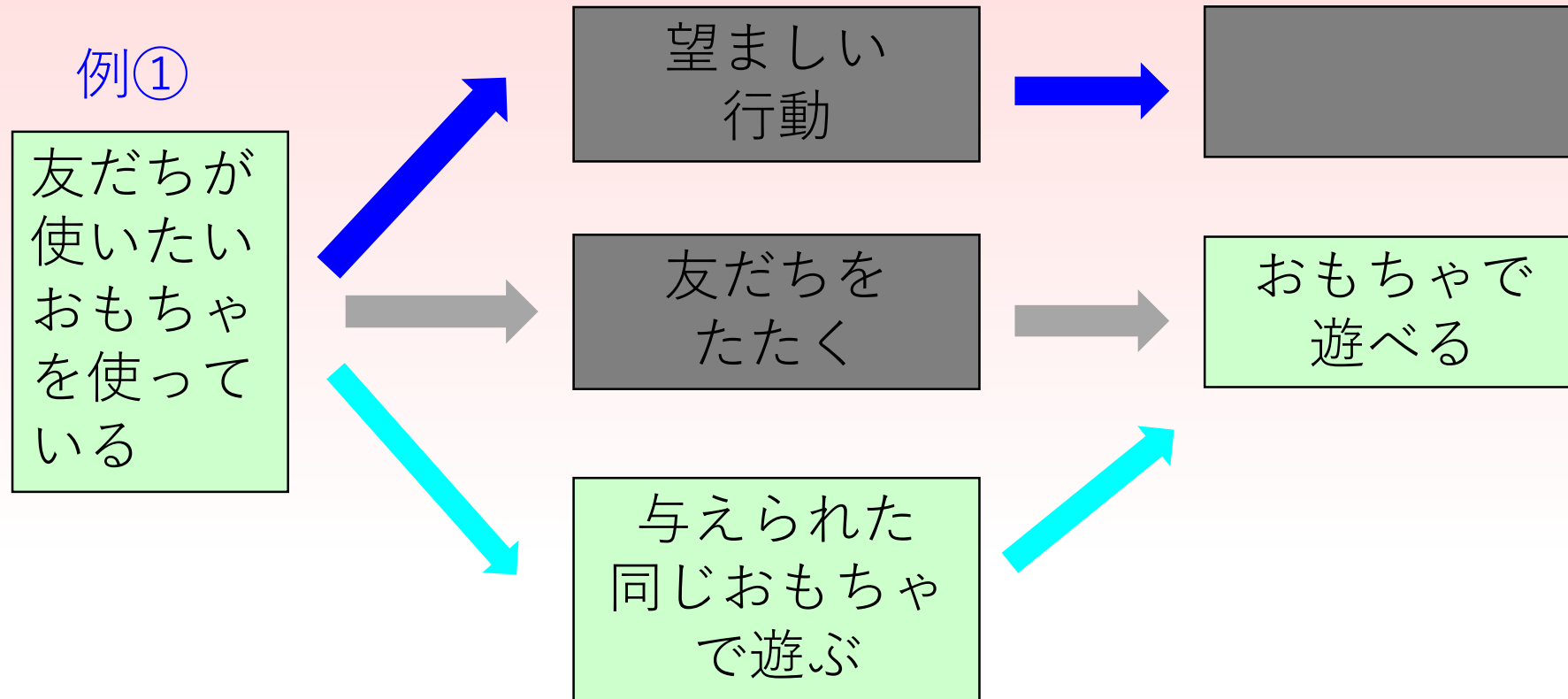
行動問題が起きているルート（結果によって強化されている）



※ 学ぶ力を身に付けるスモールステップを踏んで！
子ども観察力＆支援力養成ガイド

支援計画をたてるポイント

まずは、行動問題の回避のために変わりの行動を身に付けさせる



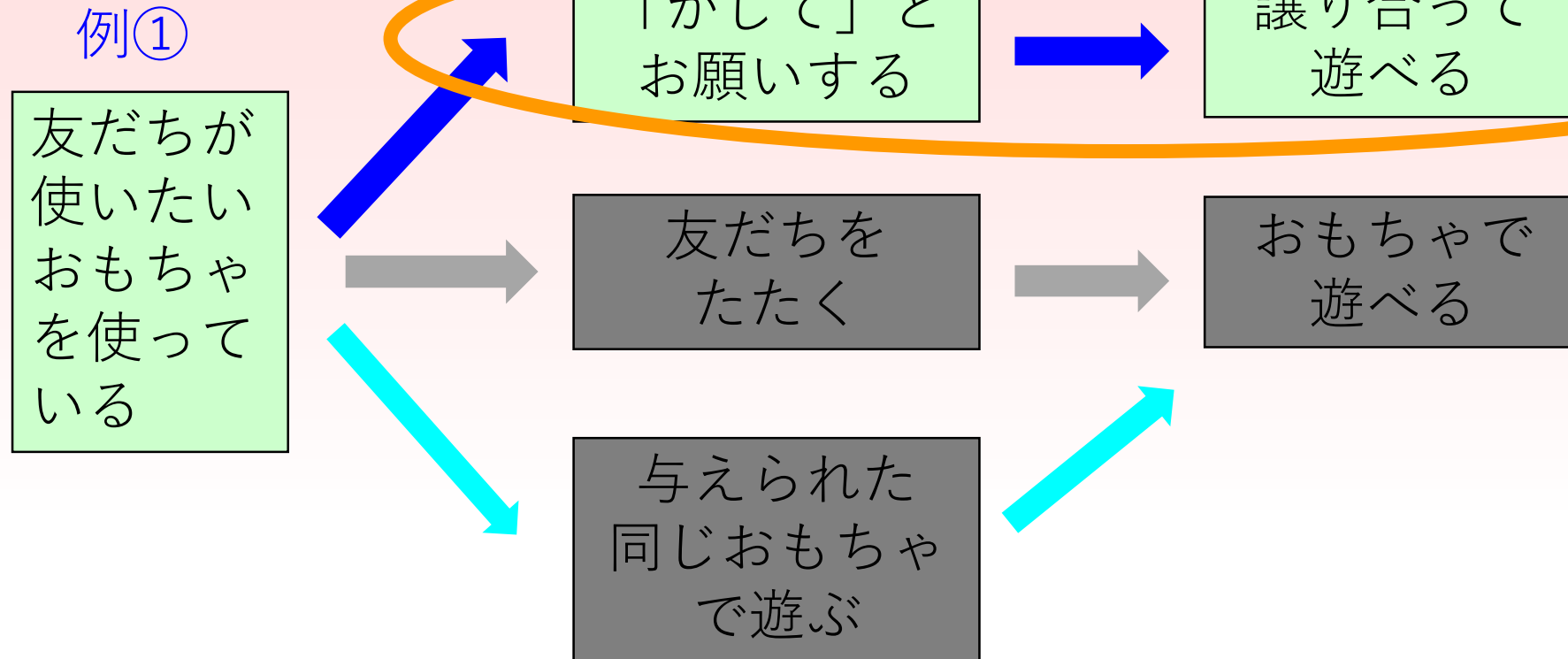
※ 学ぶ力を身に付けるスモールステップを踏んで！

子ども観察力＆支援力養成ガイド

支援計画をたてるポイント

同時進行で望ましい行動を身に付けさせる

支援計画の内容
「他児への適切な要求・依頼」



※ 学ぶ力を身に付けるスモールステップを踏んで！

子ども観察力＆支援力養成ガイド

支援計画をたてるポイント

子どものほめ方レベル

【かかわってほめる】

Lv. 1 子どもから教えてくれる

Lv. 2 じっと観察してみつける

Lv. 3 しかけてほめる

「自然観察」 → 「仮説検証観察」

自然観察

仮説検証観察

支援計画をたてるポイント

「もの」 ・・・ものを使って環境そのものをコントロールする

例：壁向きに配置した机で学習する

「ひと」 ・・・いわゆる誰が対応するか 人による対応の仕方

例：重要なルールをインプットしてほしい時、管理者に話をしてもらう

「こと①」 ・・・活動内容やイベントのコントロール

例：「今日のおやつコーナー」などスケジュールボードの提示をする

「こと②」 ・・・空間・場所のコントロール

例：学習やおやつの時間に座る席を指定する

「こと③」 ・・・時間帯や時間の長さ、順序などのコントロール

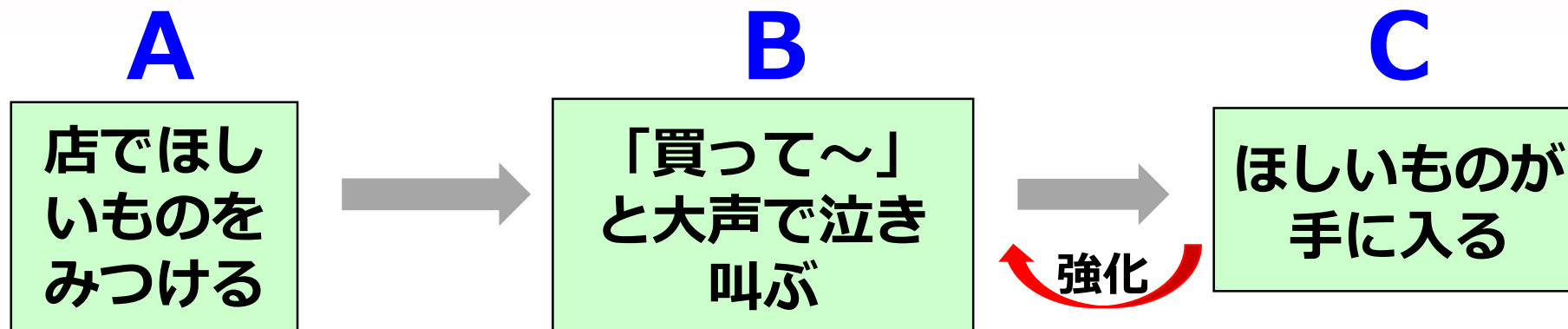
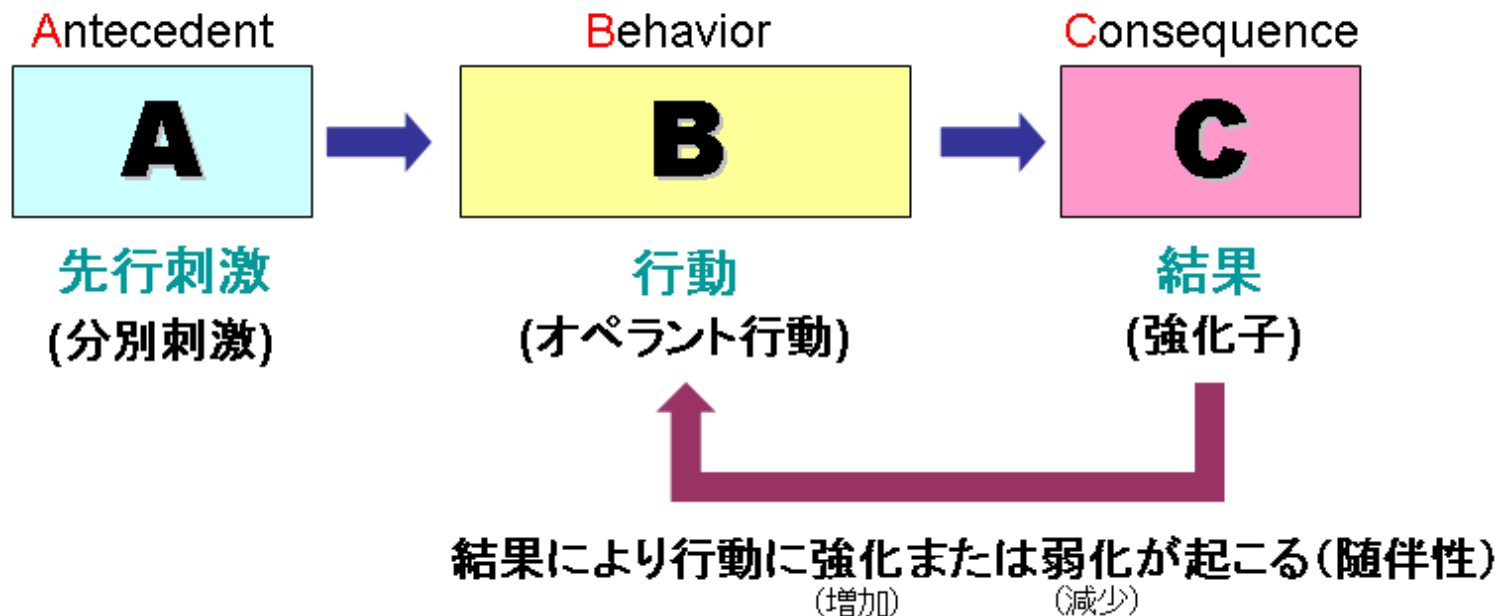
例：本人合わせた、時間入りのスケジュール表を準備する

見える

見えない

行動の随伴性（応用行動分析）

三項随伴性(ABC分析)



行動の随伴性（応用行動分析）

【強化子のいろいろ】「生得性」「習得性」

- ・ 食べ物・飲み物
- ・ 体を使ったもの（スキンシップ）
- ・ おもちゃ・物をつかったもの
- ・ トークン（代用貨幣）など
- ・ その他

パズル 型はめ ひも通し 人形ごっこ はさみで紙を切る等

※ いずれの場合も、こころからの笑顔と誉め言葉が最も大切

子どもの成功を喜び満面の笑顔こそ最高の強化子です（意味報酬）



望ましい行動を身に付けさせる手続き

【シェイピング】

目標行動に**より似ている行動**だけを
次々と分化強化していく手続き

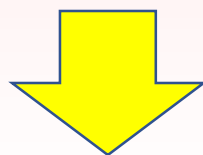
【目標行動】

レパートリーでない行動の1つで
目標行動と関係の深い次元上で
似ている行動

【出発点行動】

レパートリーの1つで
目標行動と関係の深い次元上で
似ている行動

好子の特定



好子固定
シェイピ
ング

好子変動
シェイピ
ング

望ましい行動を身に付けさせる手続き

【分化強化】

ある**反応クラス**に属する行動を**強化**し
それ以外の反応クラスの行動は**消去**すること

【反応クラス】

何らかの共通特性をもった
反応の集合

何に注目して
どの行動を
強化するか を
明確に決めること

望ましい行動を身に付けさせる手続き

【連続強化スケジュール】

行動するたびに
好子が出現したり
嫌子が消失すること

定比率

決められた回数の行動をした直後に好子が出現する

変比率

何回か行動すると（回数是一定ではない）好子が出現する

【部分強化スケジュール】

何回かに1回だけ
行動に随伴して
好子が出現したり
嫌子が消失すること

定時隔

前回の好子の出現から一定時間経過後の最初の行動の直後に好子が出現する

変時隔

前回の好子の出現からある時間（時間は一定ではない）経過後の最初の行動の直後に好子が出現する

望ましい行動を身に付けさせる手続き

プロンプトフェイディングの例

身体プロンプトを使用して行動を教える

モデリングを使用して行動を教える

声掛けを使用して行動を教える

プロンプトなしで行動ができる

手助けレベルを減らす

ことばかけの フェイディング

・「部屋に入ったらくつをくつばこに入れるよ」



・「部屋に入ったら最初にすることはなにかな？」



・「約束を思い出してごらん」



・（声かけせずに待つ）