

# 望ましい行動を身に付けさせる具体的支援

## ～ ABAとTEACCHの活用 ～



### R2.5.9 One Step Smile



合同会社サクスシェア  
代表社員 田中 さとる



# 望ましい行動を身に付けさせる

## 【支援をデザインする力】

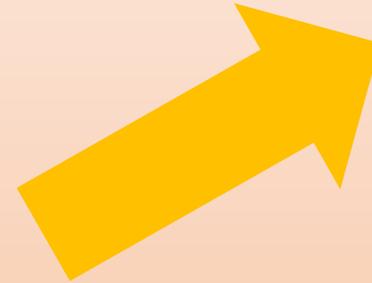
### ステップ ②

② 望ましい行動を  
身に付けさせる

状況と時期の  
適切な見立て

### ステップ ①

① 行動問題の発生  
を回避する支援力



- 支援デザイン力のコーチングスキルを身に付けているか？
- ティーチングスキルを身に付けているか？
- カウンセリングスキルを身に付けているか？

# ステップ ①

行動問題の発生を防ぐ



# 行動問題を防ぐサイクル

## ① 起きた問題行動を分析する

- ・ 【状況】 【きっかけ】 【生まれた結果】 を洗い出す

## ② 行動問題がおこらない環境設定をする

- ・ 事前の約束を徹底する

## ③ 起きてしまった行動問題をできる限り早く収める

- ・ 原因や要因の削除
- ・ クールダウンスペースの確保

## ④ 落ち着いたらトラブル処理をする

- ・ 謝罪や仲直り、問題である理由の説明など
- ・ 今後の約束を決める **（保護者の了承・関係者間での共有）**

## ⑤ 約束・基準に沿った対応をする

- ・ 決めた約束・基準を決してスルーしない **（全スタッフ）**

## ① 起きた行動問題の分析

【その行動のもつ意味 = 4つの機能】

機能	生じる結果	なくなる結果
注目	注目が少ない状況 →行動→周囲の注目	いやな注目 →行動→消去
活動 や物	物や活動が入手できない状況 →行動→入手できる。	いやな物や活動 →行動→消去
感覚 刺激	することがない状況 →行動→感覚刺激	いやな感覚刺激 →行動→消去
逃避	いやなことが目の前にある状況 →行動→やらずにすむ	

どんな行動にも、必ず「理由」がある。  
「なそおうとするな」→「わかれとうとせよ」

# ① 起きた行動問題の分析

## さとるさんの行動記録

- 他の利用者につかみかかる・・・●
- 危険を感じた・未然に防いだ・・・○
- その他の攻撃等・・・×

活動	10/13 (月)	10/14 (火)	10/15 (水)	10/16 (木)
来所・準備	●	○	×	
宿題の時間				
休憩の時間	● ● ×		○○	
集団の活動		××		
昼食・昼休み	○		● ○	● ○
散歩				
自立課題		●		
帰り	○ ×			● ○

# ① 起きた行動問題の分析

\_\_月\_\_日の\_\_さとる\_\_さんの行動記録

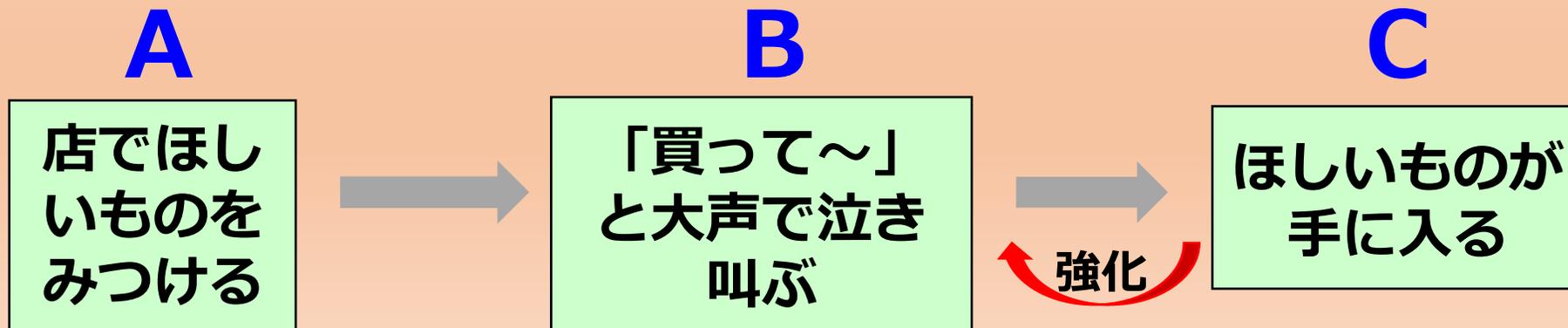
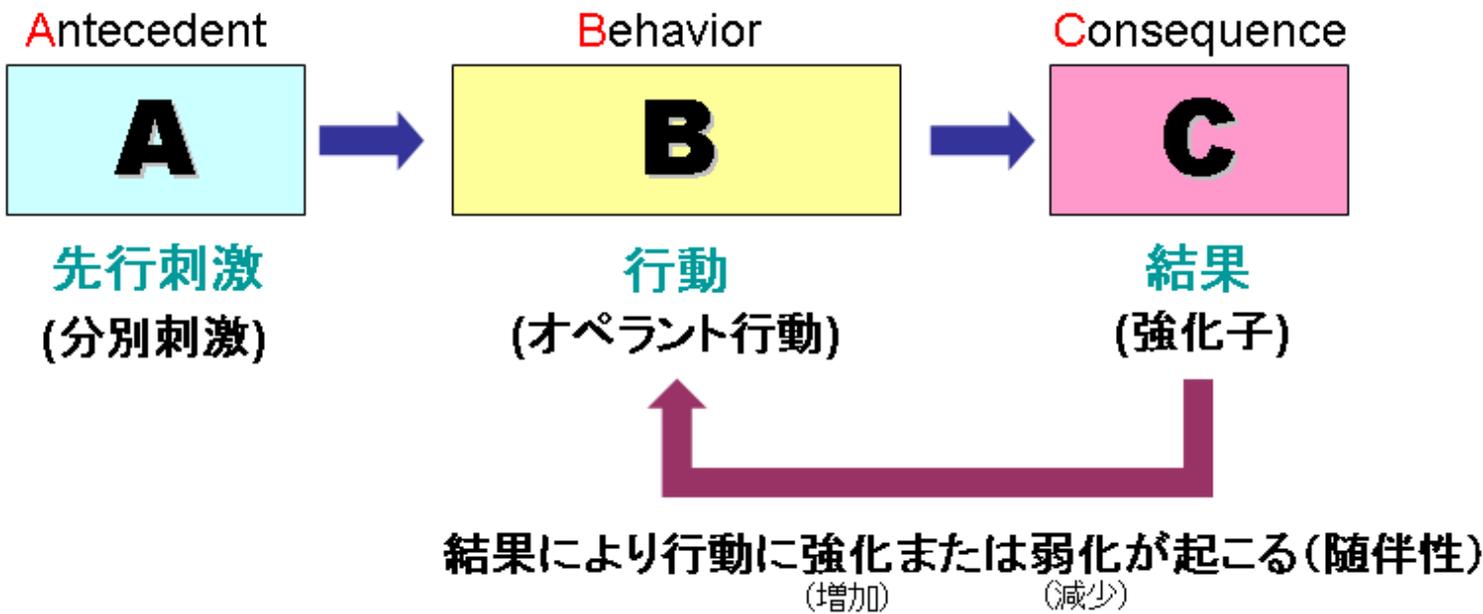
起きた場面・状況	起きた行動	行動の後に起きたこと
<ul style="list-style-type: none"> <li>9:50頃、活動に向かう途中</li> <li>〇〇さんが大声を出しながら部屋内を行ったり来たりしていた</li> <li>気にするさとるさんにA職員が制止して別の部屋に促した</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>〇〇さんを気にして近づこうとした</li> <li>職員に制止されると興奮が高まり壁を蹴った</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>A職員の誘導で別の部屋に移動し、作業に取り組むことができた</li> <li>作業をしているうちに興奮は治まった</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>13:00過ぎ、散歩前のトイレ</li> <li>入れ違いに〇〇さんがトイレから出てきた</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>突然、〇〇さんに頭突きをした</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B職員が制止</li> <li>静養室に誘導され、落ち着くまで一人で過ごした（約30分）</li> </ul>

## ※関連しそうなその他の情報

- ・前日の夜は寝付きが悪く、睡眠時間が4時間程度。
- ・最近、睡眠が乱れているとの母からの情報あり。

# ABAの基礎用語

## 三項随伴性(ABC分析)



# ABAの基礎用語

	出現	消失
好子		
嫌子		

## 【好子】

行動の直後に**出現**すると、その行動の将来の生起頻度を上げる、  
**刺激、出来事、条件**

## 【嫌子】

行動の直後に**消失**すると、その行動の将来の生起頻度を上げる、  
**刺激、出来事、条件**

## 【強化（好子出現）】

行動の直後（**60秒ルール**）に、好子が出現したり、好子が増加する、という経験をすると、その行動は将来起こりやすくなる。

## ① 起きた行動問題の分析

A (状況)

店でほしいものをみつける



B (行動)

「買って～」と  
大声で泣き叫ぶ



C (結果)

ほしいものが  
手に入る

### 【3つのポイント】

レベルⅠ

『A』の状況をつくらない

レベルⅡ

『C』の結果を与えない

レベルⅢ

『B』の行動を変える

① 代わりの行動をつくる

② 望ましい行動をつくる

## ② 行動問題が起こらない環境設定をする

「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

- 1 物理的環境の整理統合
- 2 予測性のある活動の手順
- 3 視覚的スケジュール
- 4 ルーティンと柔軟性
- 5 構造化されたワーク／活動システム
  - ① 内容
  - ② 量や時間や期間
  - ③ 終わり
  - ④ 次の予定
- 6 視覚的に構造化された活動
  - ① 視覚的指示
  - ② 視覚的整理統合化
  - ③ 視覚的明瞭化

## ② 行動問題が起こらない環境設定をする

【環境設定のアプローチの視点】

ア 好みを利用する

イ 選択機会を取り入れる

ウ 行動問題の生じていない状況を利用する

エ とにかくほめる

オ 先回りをする

カ 環境を整える

キ スモールステップを組む

ク 高頻度で行われる行動レパートリーを利用する

### ③ 起きてしまった行動問題をできる限り早く収める

- ア 安全の確保
  - ・ 本人や周囲の子どもがけがなどしないよう安全を確保する（自傷の軽減 他児の移動など）
- イ 刺激の除去
  - ・ いやになっている刺激を取り去る（視覚 聴覚 触覚 におい など）
- ウ 刺激の制御
  - ・ 現状以上の刺激を与えない（クールダウンスペース クールダウン部屋）
- エ 受け入れ
  - ・ まずは気持ちのすべてを受け止める
- オ 切り替え
  - ・ 本人が興味ある話題や物を使って気持ちを切り替える
- カ 見守る
  - ・ 症状が治まるまで安全を確保して待つ

## ④ 落ち着いたらトラブル処理をする

- ア 聞き取り
  - ・ 状況や原因等について話を聴く
- イ 不適切行動の確認
  - ・ なにがよくなかったのか？を共通確認する
  - ・ なぜよくなかったのか？を説明、説得する
- ウ 対処方法の確認
  - ・ どうすればよかったのか？を共通確認する
- エ 行動の修正
  - ・ 正しい行動のやり直し（練習を含む）
  - ・ 謝罪や仲直り等の介入
- オ 今後の方針確認
  - ・ 今後のふるまい方の約束をする
  - ・ 今後の目標、取り組む内容や方法を確認する

## ステップ ②

望ましい行動を身に付けさせる



# 望ましい行動を身に付ける5段階戦略

- ① **不適切行動を減らす・なくす 「消去」**
  - ・ 不適切な行動の頻度を下げる（＝強化しない）
- ② **望ましい行動を新たに獲得させる 「シェイピング」「SST」**
  - ・ これまで持っていなかった行動を出現させ強化する
- ③ **獲得した行動を維持させる 「強化スケジュール」**
  - ・ 一度獲得した行動が弱化・消去されないよう維持する
- ④ **獲得した行動を般化させる 「分化強化」**
  - ・ ある限定場面だけで行動が起きるのではなく、他の別の場面でも行動が起きるようにする
- ⑤ **獲得した行動の自立度を高める 「フェイディング」**
  - ・ 他者の依存ではなく自分の力で行動する部分を増やす

# ABAの基礎用語



## レスポンド行動

- ・ 無条件反応を誘発する無条件刺激によって誘発される生得的反応行動
- ・ 条件反応を誘発する条件刺激によって誘発する習得的反応行動(パブ07)

## オペラント行動

- ・ 行動の直後に、好子（嫌子）を、行動に依存して提示することで、その行動の将来の正規頻度が、増加（減少）する反応行動

**「おーい お茶！」**（ローコスト追究の原則）

# ABAの基礎用語

## 【好子の種類】

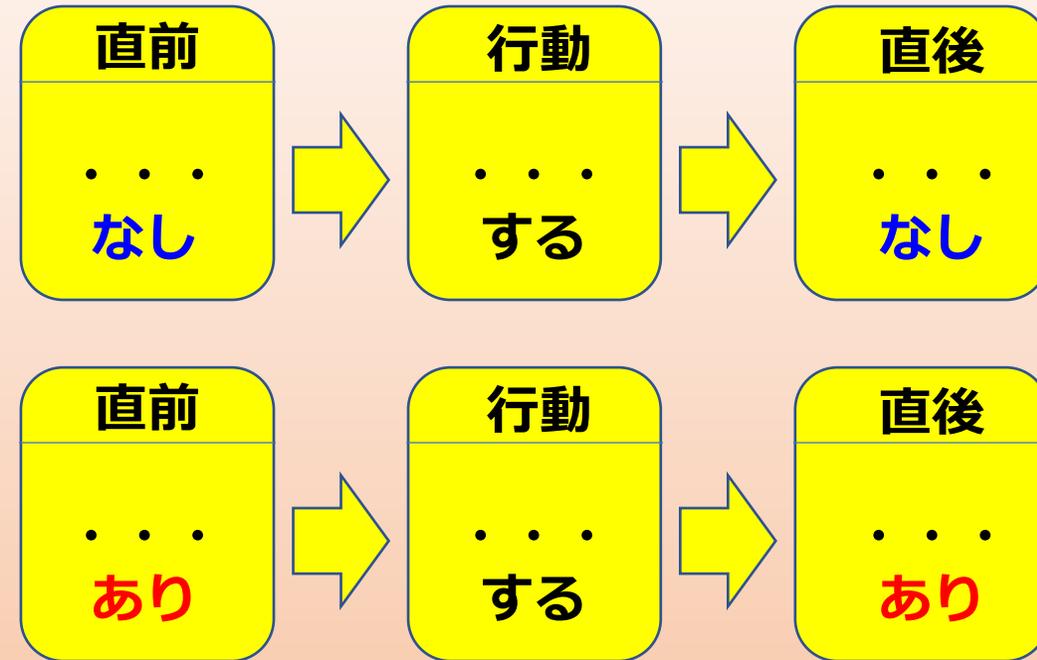
- 生得性好子（無条件）・・・生命維持に関する基本的欲求を充足  
食べ物、飲み物、におい、味、睡眠、性的刺激 等
- 習得性好子（条件性）・・・ごほうびであることを後の学習で身に付けた  
タブレットでゲーム、お出かけ、買物、言語的賞賛 等
- ★ 般性好子・・・この強化子が別の強化子を得るために使用される  
お金、ごほうびシール等
- ★ 社会的好子・・・人とのかわりが強化子として機能した場合

プリマック  
の原理

好子の量は少ない方がよい（飽和・遮断）

### 【消去】

これまで**強化されていた行動**に対して強化の随伴性を中止すると強化の随伴性を導入する以前の状態までその行動は減少する



### 【バースト】

消去手続きを開始した直後  
**一時的に**  
行動の頻度や強度が**爆発的に増える**こと

### 【復帰】

これまで弱化されていた行動に対して**弱化の随伴性を中止すると**弱化の随伴性を導入する以前の状態まで**行動は増加する**

★ **エクスポージャー療法**

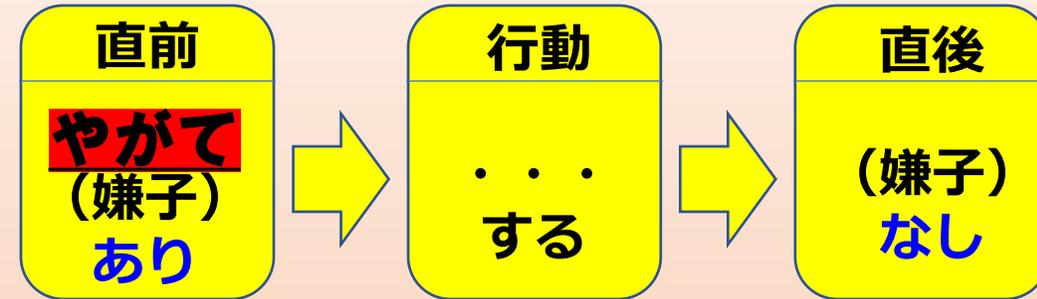
# ABAの基礎用語

## 【嫌子出現の阻止による強化】

行動の直後に

嫌子の出現が阻止されると

その行動は将来起こりやすくなる



## 【好子消失の阻止による強化】

行動の直後に

好子の消失が阻止されると

その行動は将来起こりやすくなる



## 【ルールによる制御】

ルールが  
そのルールの中に示された  
行動を制御すること

## 【随伴性による制御】

ルールがなくても  
随伴性が直接  
行動を制御すること

## 【ルール】

随伴性を記述した  
タクトが生み出す

### 言語刺激

※「タクト」…「マンド  
(要求言語)」以外の発話

**60秒ルールを破る場合  
「強化もどき」**

# 望ましい行動を身に付けさせる手続き



# ABAの手続き

## 【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

# ABAの手続き

## 【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

- ① 意思決定
- ② 問題解決能力
- ③ 創造力・豊かな思考
- ④ クリティカルに考えていく力
- ⑤ 効果的なコミュニケーションスキル
- ⑥ 対人関係スキル（自己開示、質問力、傾聴力）
- ⑦ 自己意識・自己理解
- ⑧ 共感性
- ⑨ 情動への対処
- ⑩ ストレスへの対処

WHOの定義より

## SSTの実践

教示

やり方を教える

モデリング

や実際にやって手本を見せる

リハーサル

ロールプレイやゲームなどで実践的に練習する

フィードバック

できていること・できていないことを評価する

般化

日常生活の中で取り組む

## トレーニングの流れ

○□	A児	はさみを使うことが苦手だったが切り方を教えてあげたら、最後は上手に一人で切ることができるようになった。
		<p>はさみを使う技能を記述する記録はとても難しいです。まず、苦手とありますが、どこが、なにが苦手だったのでしょうか？はさみを使う技能には、いくつかの要素があります。はさみのもち方、切る紙のもち方、はさみの歯の上下移動の仕方、はさみの歯の切る位置、切る紙の動かし方（回転や持ち替えなど）、速さと正確さ、などなどこのうちのどれが苦手だったのでしょうか？切り方を教えたとありますが、どのような切り方を、どのような方法で教えたのでしょうか？口頭のみ？モデルを見せた？モデルを見せてやらせて見せて評価した？何度か練習させた？など教える内容もさることながら、教え方もとても重要です。苦手な内容と教えた内容と方法を明確に意識して記録に向かえば、「上手に」という記述はできなくなると思います。上手とは何を指しているのか不明だからです。このようなはさみを使う技能の要素の記述が、詳細にすべて記述されるのであれば、インデックスはこれでもよいと思いますが。うまくできない、まだやったことがない技術や技能を教える場合は、そもそも人はその技能をどのようにして身に付けていくのか、その原理を知っておかないとほぼ教えることができません。逆に、教える内容・要素をしっかり分析し支援者側が把握していれば、教える内容が明確になり、できるようになる時間もきっと短く、成功体験を味わう可能性もぐ～んと上がります。</p>

# ABAの手続き

## 【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

## 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）

# 支援を考える2つの理論

## A (状況)



## B (行動)



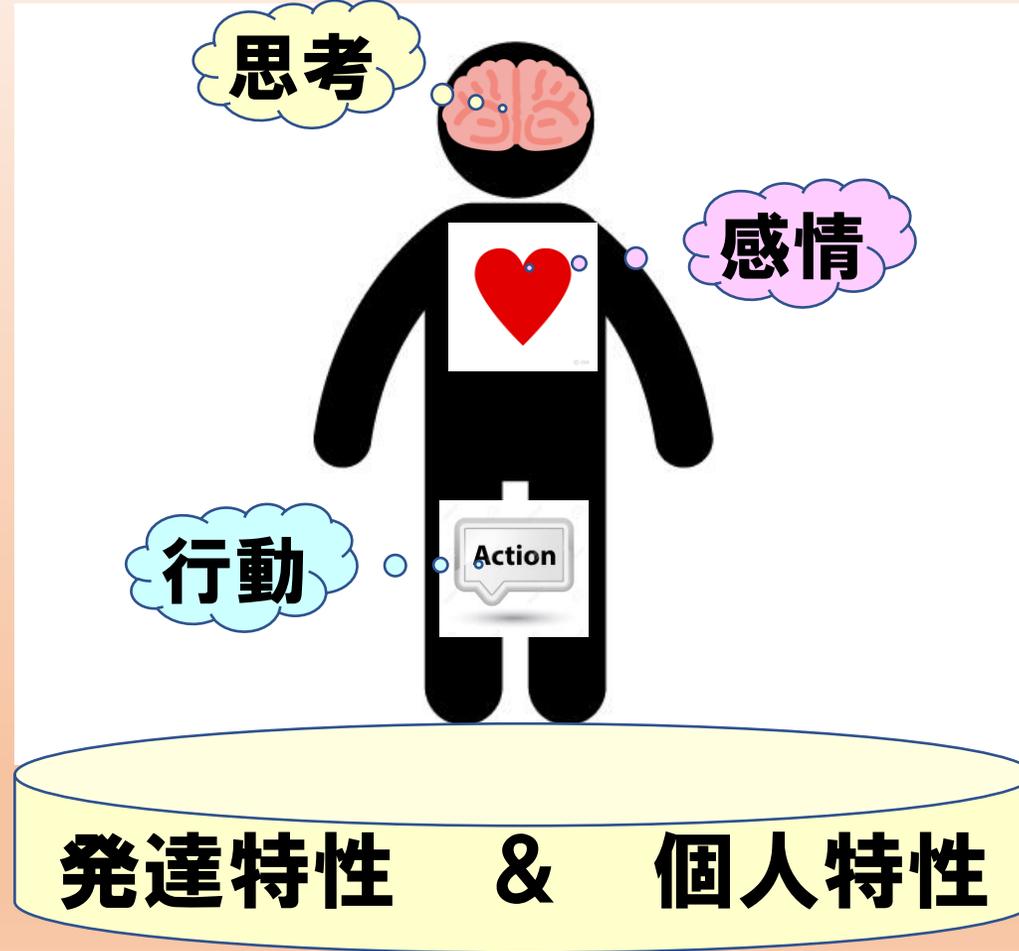
## C (結果)

きっかけ  
行動の目的  
行動の機能

外的刺激

TEACCH

もの・ひと・こと



要求達成  
心理的安定  
心理的満足

内的刺激

ABA

強化子・意味づけ