

望ましい行動を身に付けさせる具体的支援

～ ABAとTEACCHの理論から ～



R2.4.30 One Step Smile



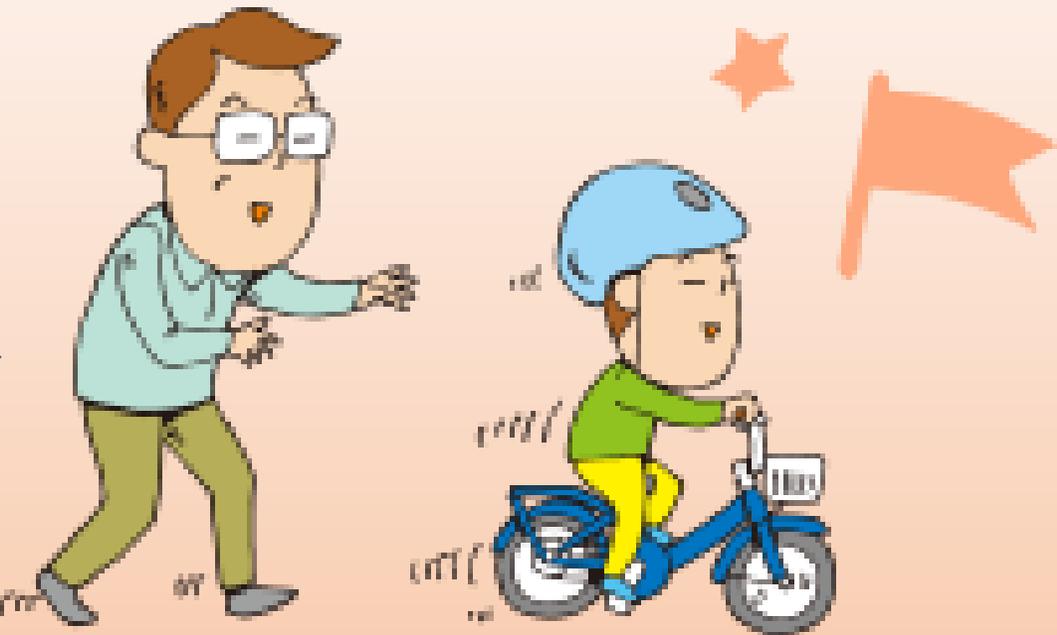
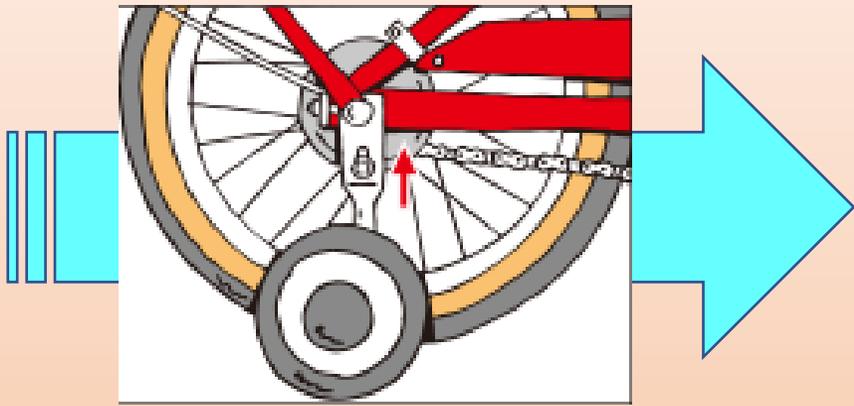
合同会社サクスシェア
代表社員 田中 さとる



「支援」ってなに？



支援とは…



支援 = 補助輪
つけ → 補助輪
はずし

ひとり
で
できる



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
- ・ 今後の約束を決めさせる（決める）

⑤ 約束に沿った対応をする

- ・ 決めた約束を決してスルーしない（すべてのスタッフ）

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	

本人にとって、行動したことにより、どんな結果が得られ、
どんな機能があるかを適切に推測するのがプロとしての専門性

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

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？

望ましい行動を身に付けさせる

コーチングスキル（目標管理）

モチベーションって

TEMONA

Maslowの 欲求の5段階説

モチベーションと動機づけ

動機づけの種類



社会的動機づけ

外発、内発、達成を包含する

外発的動機づけ

処遇、待遇、金銭、義務

内発的動機づけ

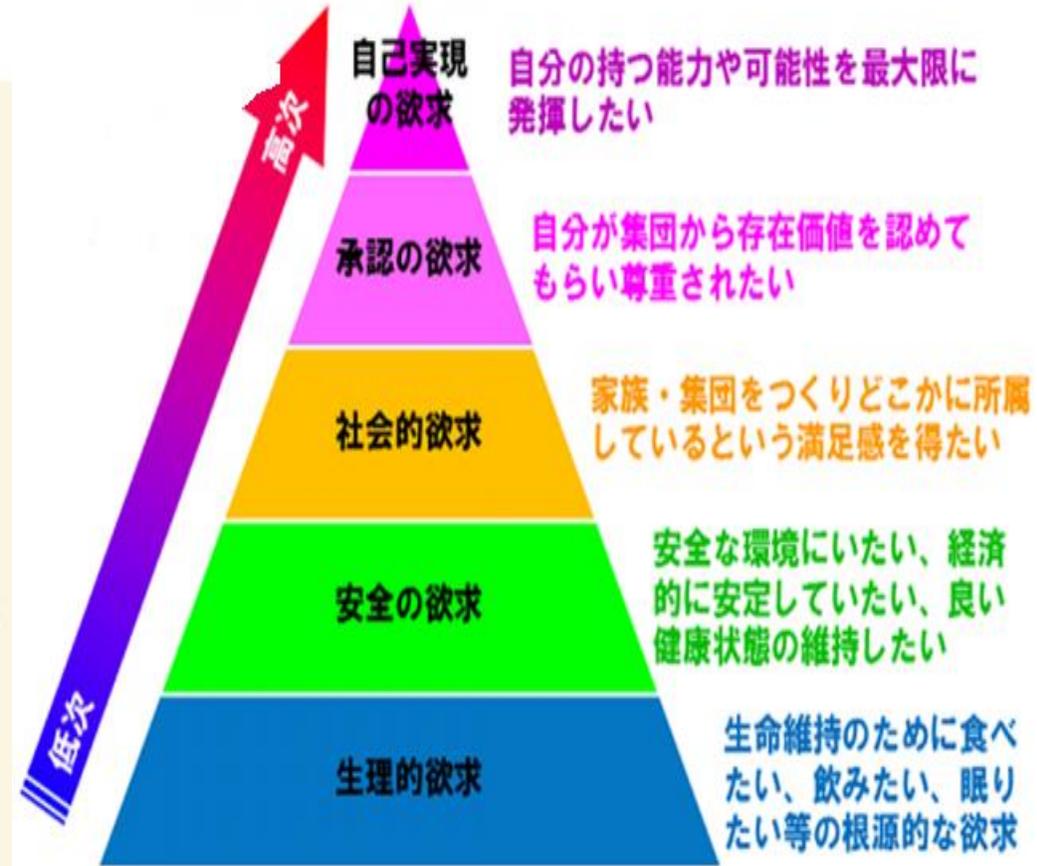
好奇心、感情性、挑戦性、認知性

達成的動機づけ

より目標達成をしようとする

生理的動機づけ

食べたい、寝たい、排泄したい



社会的動機付け

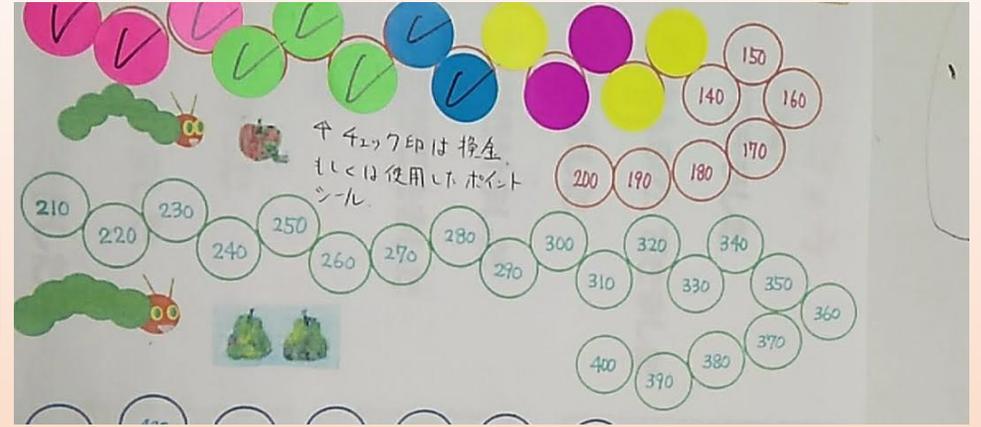
- 遊戯動機**…楽しさや面白さを求める。緊張をやわらげ、冗談やゲームを好む。
- 理解動機**…理論的な考えを求めたり、物事の仕組みを理解しようとする。
- 変化動機**…新しいことを好み、流行に敏感で変革を求める。
- 秩序動機**…安定、秩序、伝統、などを大切にする。整理、整頓、正確さを目指す。
- 達成動機**…努力して高い目標をやり遂げる。才能を生かし自尊心を高める。
- 親和動機**…好きな人の近くにいたい、助け合いたいと思う動機。友情を重視する。
- 屈辱動機**…自分を責め、非難や罰を受け入れたいと思う。敗北を認める。
- 攻撃動機**…言葉や力を使って相手を屈服させたい、反対を克服したいと思う。
- 自律動機**…束縛、強制、横暴な権威、因習を嫌い、自由と独立を求める。
- 支配動機**…人の上に立ちたい、説得や命令によって人に影響を与えたいと思う。
- 服従動機**…優れた人の命令に従い、その人の言う通りにしたいと望む。
- 顕示動機**…目立ちたい、人を驚かせたり、楽しませたりして印象づけたいと思う。
- 援助動機**…弱い者、困っている者などを助け、慰め、励ましたいと思う。
- 依存動機**…甘えたい、助けてもらいたい、愛されたい、同情されたいと思う。
- 異性愛動機**…異性を求め、恋愛関係や性的関係に関心を向ける。
- 屈辱回避動機**…失敗して軽蔑されることを避けたいと思う。自己防衛的な思い。



望ましい行動を身に付けさせる



コーチングスキル (目標管理)



2 シールを貼る・評価について... 基本は児童の自己申告を元に評価します。子供たちが自分から『出来た』ことに対してシールを貼っているのですが、明らかに出来ていない事では貼らずに、他の出来たことを一緒に探すようにしてください。10個の項目から3個以上できたら3枚シールを貼ります。1個の際は1枚、2個の際は2枚貼ります。基本的に毎日3枚貼っているのですが、あまりにも出来なかったことが多い時は、1~2個貼って『今日は出来なかったことが多かったから、明日頑張ろう!』など声掛けをしましょう。なるべく出来たことを一緒に探すようにしてください。評価・シール貼りは帰る時に行います。3~5分を目安として行ってください。

3 シール管理について... シール管理は田邊・松尾が担当します。担当からシールをもらい、なるべく本人に貼らせるようにしてください。曜日でシールを色分けしていますが、どうしてもミスする場合があると思うのであくまでも原則とします。

月曜日... (pink circle) 火曜日... (green circle) 水曜日... (blue circle) 木曜日... (yellow circle)
 金曜日... (purple circle) 土曜日... (pink circle) 以外のシール

4 シールの換金について... シール1枚 = 10円(トイ円) で換金できます。換金のタイミングはいつでも可能ですが、ある程度溜まってからの換金をするように誘導してください。また、換金したり、シールのままで使用した場合はマジックで印を入れて、使用済の印を入れます。トイ円の管理も田邊・松尾が担当しますので、児童が換金を希望した場合は担当に伝えて下さい。

5 ご褒美について... トイトイガチャ 1回 100円 もしくは シール10枚
 自分が欲しい物(欲しい事) 1,000円 もしくは シール100枚
 ※他にも月間で一番ポイントを貯めた児童には表彰など 考えています。決まり次第、随時申し送ります。



にもつやくつ・けんおんまで、できました
 しゅくだい・かだいをしました
 せんせいのいうことがきけました
 こうたいであそぶことができました
 かたづけができました
 ものをだいにつかいました

※直筆で書く。出来ない場合はスタッフが記入。

じぶんのめくひょう(自分の目標)

※となりの良い事表から自分の目標を書く。出来ない場合はスタッフが選んで記入する。ちなみに何個選んでも良い。

じぶんのほしいもの(自分の欲しい物)

※自分のほしい物や、やりたい事を書く。出来ない場合はスタッフが記入。予算は2,000円前後なのでオーバーしそうな場

先ほどの実験のパフォーマンス・データ

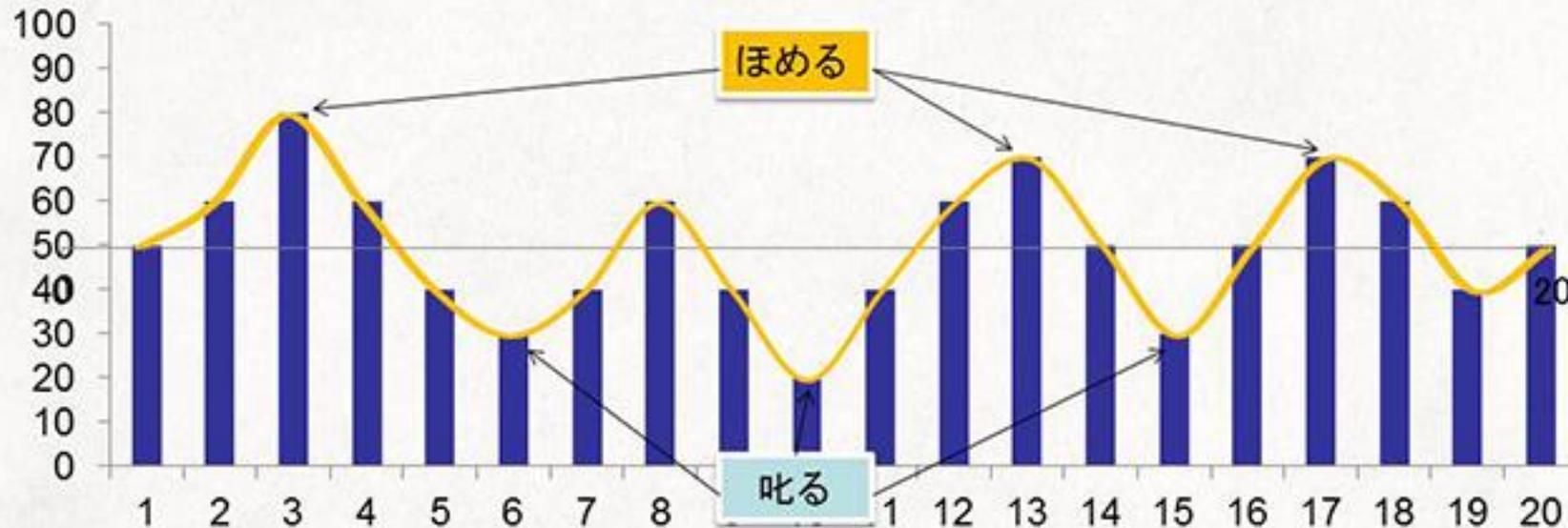


図1 好・不調の周期変動

- 回帰現象によって、ほめられた後では成績が下がりやすく、叱られた後では成績が上がりやすいことが判ります。

長期的には、成績はこのように変化すると考えられます。

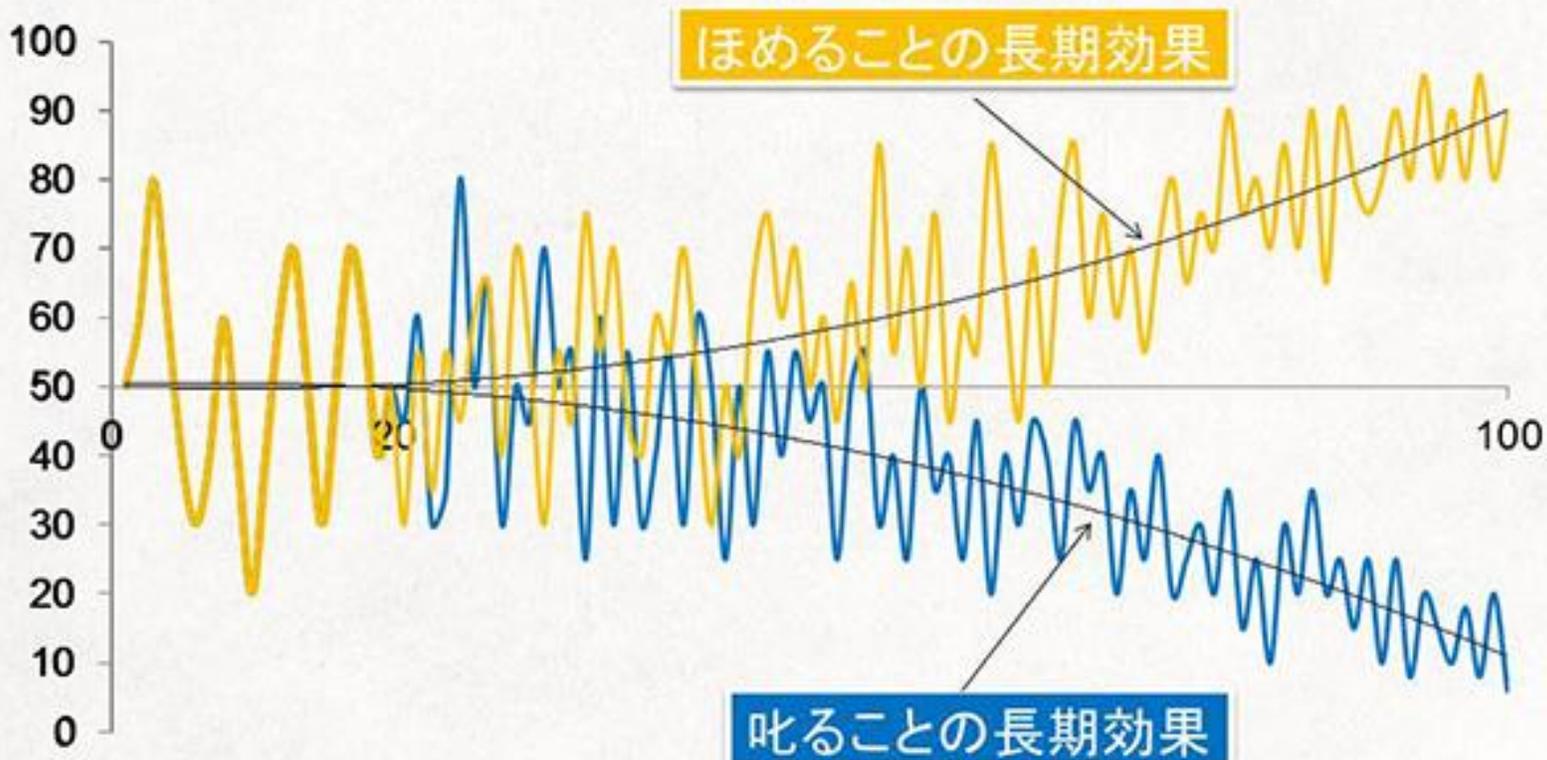


図2 ほめることと叱ることの長期効果

○□	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>

★ 教える技術

1 2

「3分間で学級全員が跳び箱を飛ばせることができる技術」

- ・ スピードに乗って助走する
- ・ 両足で踏切ジャンプする
- ・ 跳び箱の先の方に両手をつく
- ・ 腕を視点にして体重移動する
- ・ 腕を視点にしてと簿箱の向こう側へ降りる
- ・ 両足で着地する

望ましい行動を身に付けさせる

ティーチングスキル (子どもへの指示)

ことばかけの引き出し

子どもを次の行動へ誘う声掛け

「〇〇すると、●●できるよ！」

望ましい行動を身に付けさせる

ティーチングスキル（子どもへの指示）

ことばかけの引き出し

子どもへ行動を促す指示は具体的にする

「こっちを向くよ。」



「おへそを田中さんに向けます。」

望ましい行動を身に付けさせる

ティーチングスキル（子どもへの指示）

ことばかけの引き出し

子どもへの指示はわかりやすくする

一 時 に 一 事

行動や手順を細分化してスモールステップで

望ましい行動を身に付けさせる

ティーチングスキル（子どもへの指示）

AさせたいならBと言え

※ Aさせたいとき Aと言うのは素人

片付けさせたい時

- ・これを片付けたあと、一緒に〇〇しようね
- ・どっちが早いかな先生と片付けの競争しよう
- ・このタイマーが鳴ったら遊びは終わって片付けだよ
- ・この写真と同じにできるかな？
（片付けた状態の写真を見せながら…）
- ・片付け手伝おっか？
- ・上手に片付けできたことをお母さんにお話ししようね
- ・終わったら片付けマンシールをあげるね
- ・この音楽が終わるまでに片付けできるかな？
- ・このブロックは、どこに直すといいのか教えて！
- ・次は〇〇するので、その前に片付けタイムね
- ・「お片付け～♪」（歌って片付けしてみせる）

走るのを止めさせたい時

- ・お外に行く人～？
- ・なわとびする人～？
- ・おやつ食べよっか？
- ・公園に行って思いっきり走ろうよ
- ・しっぽとり追いかけてこしよう！
- ・スタートを決めてかけっこ競走しよう
- ・走るの速いねえ！どうやったらそんなに速く走れるのか先生に教えてくれる？

※止めさせる系は、別のことに気持ちを切り替えさせることが有効だと思われます。しっかり気持ちが切り替わった後、ダメな理由等をじっくり言い聞かせる場面をつくると思います！

望ましい行動を身に付けさせる

ティーチングスキル（子どもへの指示）

ことばかけの引き出し

**言葉の理解度が高くない子どもの場合
子どもへの指示は1人称を意識する。**

「〇〇をします。」

自己肯定感を高めるカウンセリング的かわり

「リレーションづくり」→「問題の把握」→「解決処置」

【カウンセリングの技法を活かす】

- 1 受 容 …あいづちをうちながら「うむ、うむ」と聴く
- 2 支 持 …相手に同調する気持ちを表現する
- 3 繰り返し…相手の話したポイントを相手に投げ返す
- 4 明確化 …相手が意識化していないことを言語化して返す
- 5 質 問 …相手を助けるための質問をして情報を手に入れる



「支援」を支える理論の理解

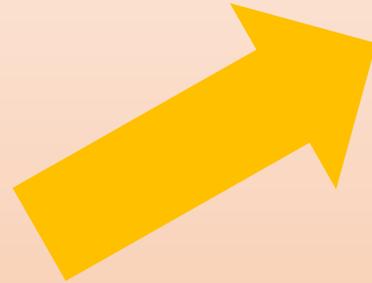
A B A : **A**pplied **B**ehavior **A**nalysis

T E A C C H : **T**reatment and **E**ducation of
Autistic and related **C**ommunication
handicapped **C**hildren



状況と時期の
適切な見立て

① 行動問題の発生
を防ぐ



② 望ましい行動を
身に付けさせる

- ・ 問題の分析
- ・ 問題を防ぐ環境設定
(もの・ひと・こと)

- ・ 成功体験を積む
- ・ 環境設定をあえて緩める

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」**
 - ・ 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



レスポナント行動

- ・ 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)

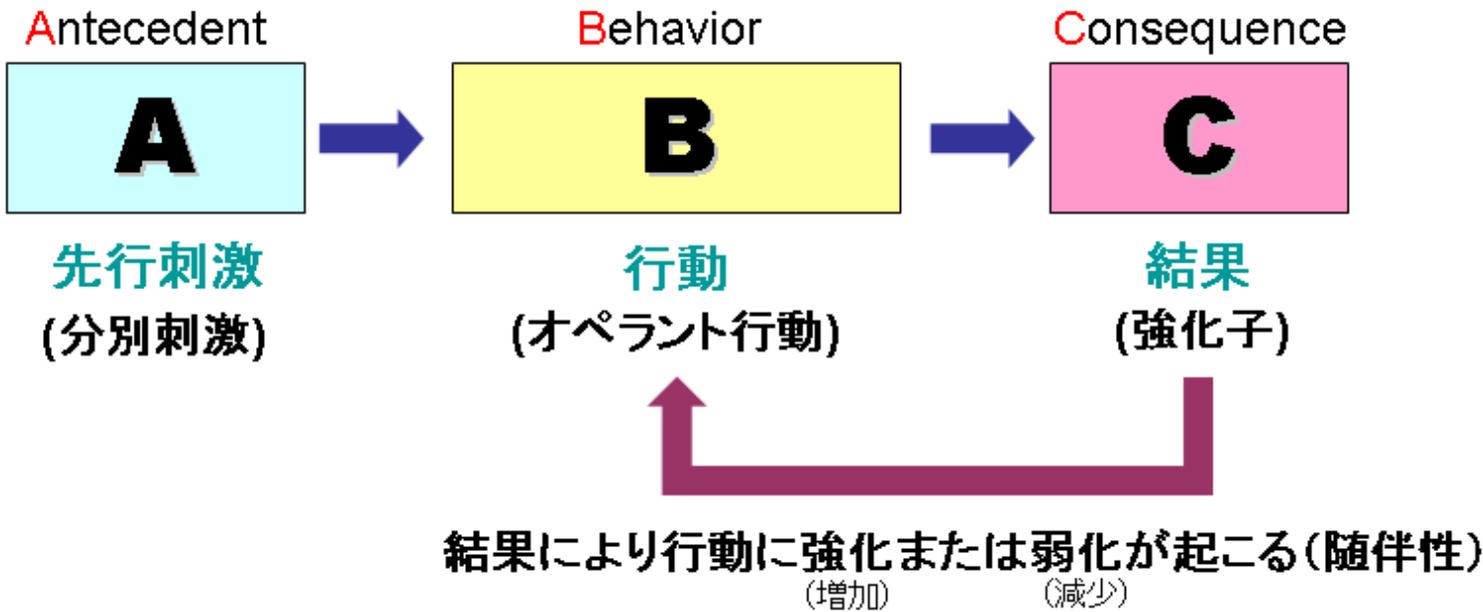
オペラント行動

- ・ 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

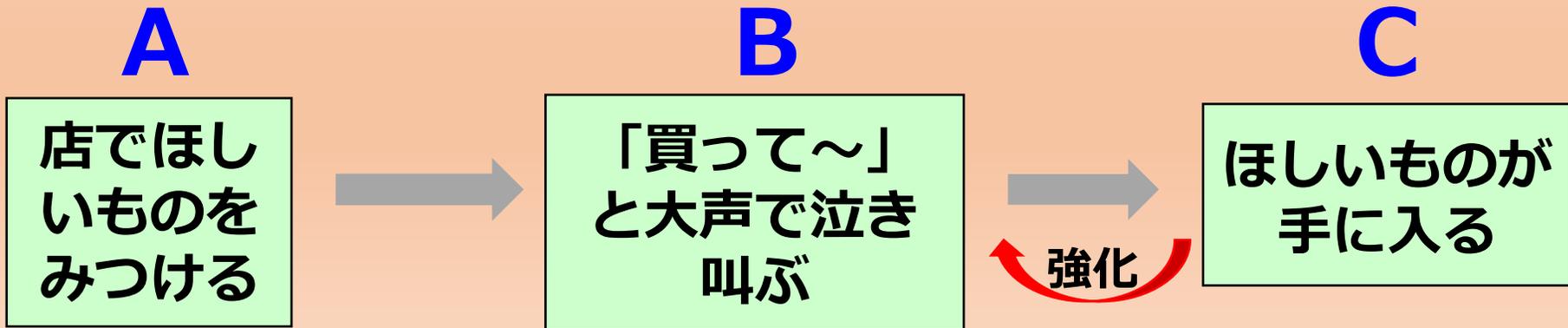
「おーい お茶！」（ローコスト追究の原則）

ABAの基礎用語

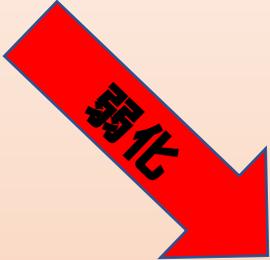
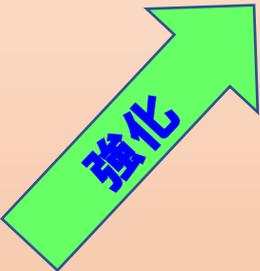
三項随伴性(ABC分析)



ルール
による
制御



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。

ABAの基礎用語

【好子の種類】

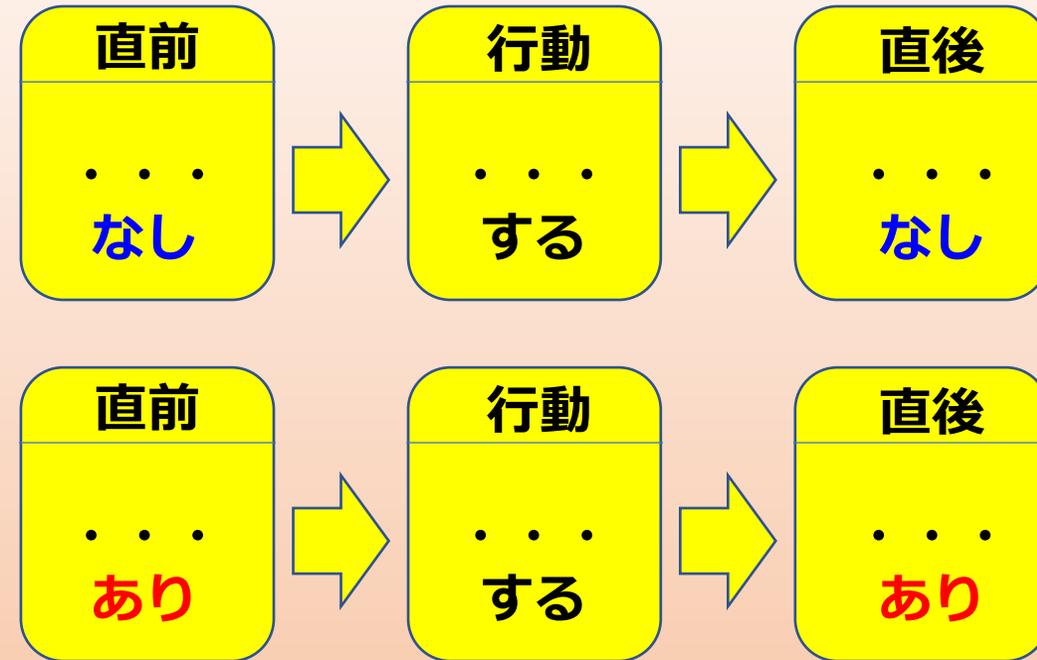
- 生得性好子（無条件）・・・生命維持に関する基本的欲求を充足
食べ物、飲み物、におい、味、睡眠、性的刺激 等
- 習得性好子（条件性）・・・ごほうびであることを後の学習で身に付けた
タブレットでゲーム、お出かけ、買物、言語的賞賛 等
- ★ 般性好子・・・この強化子が別の強化子を得るために使用される
お金、ごほうびシール等
- ★ 社会的好子・・・人とのかわりが強化子として機能した場合

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】

これまで弱体化されていた行動に対して**弱体化の随伴性を中止すると**弱体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**

行動問題の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	

本人にとって、行動したことにより、どんな結果が得られ、
どんな機能があるかを適切に推測するのがプロとしての専門性

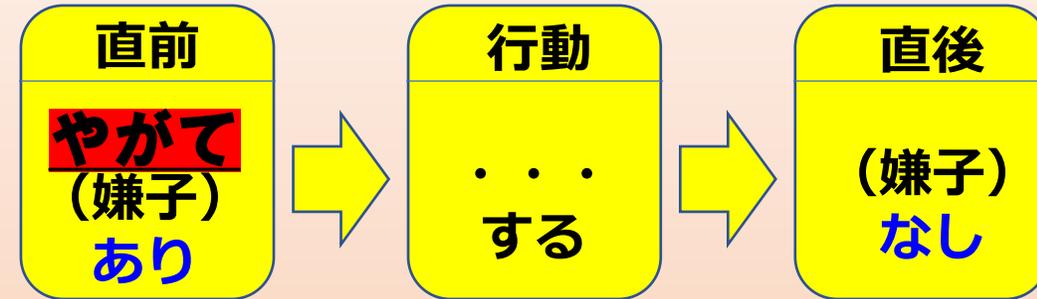
ABAの基礎用語

【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

○□	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 of 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（回数は一定ではない）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)



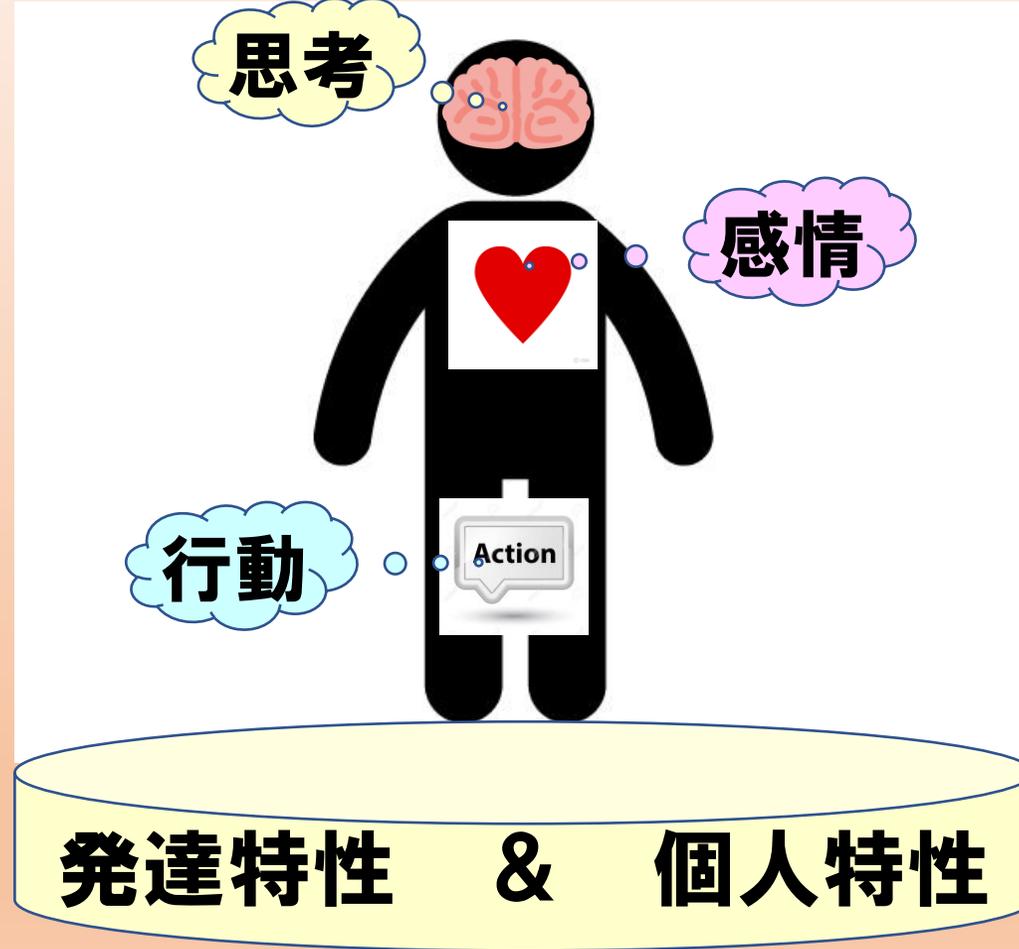
C (結果)

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