

自傷・他害行動の理解と早期支援の重要性

R8.7.14

なないろ



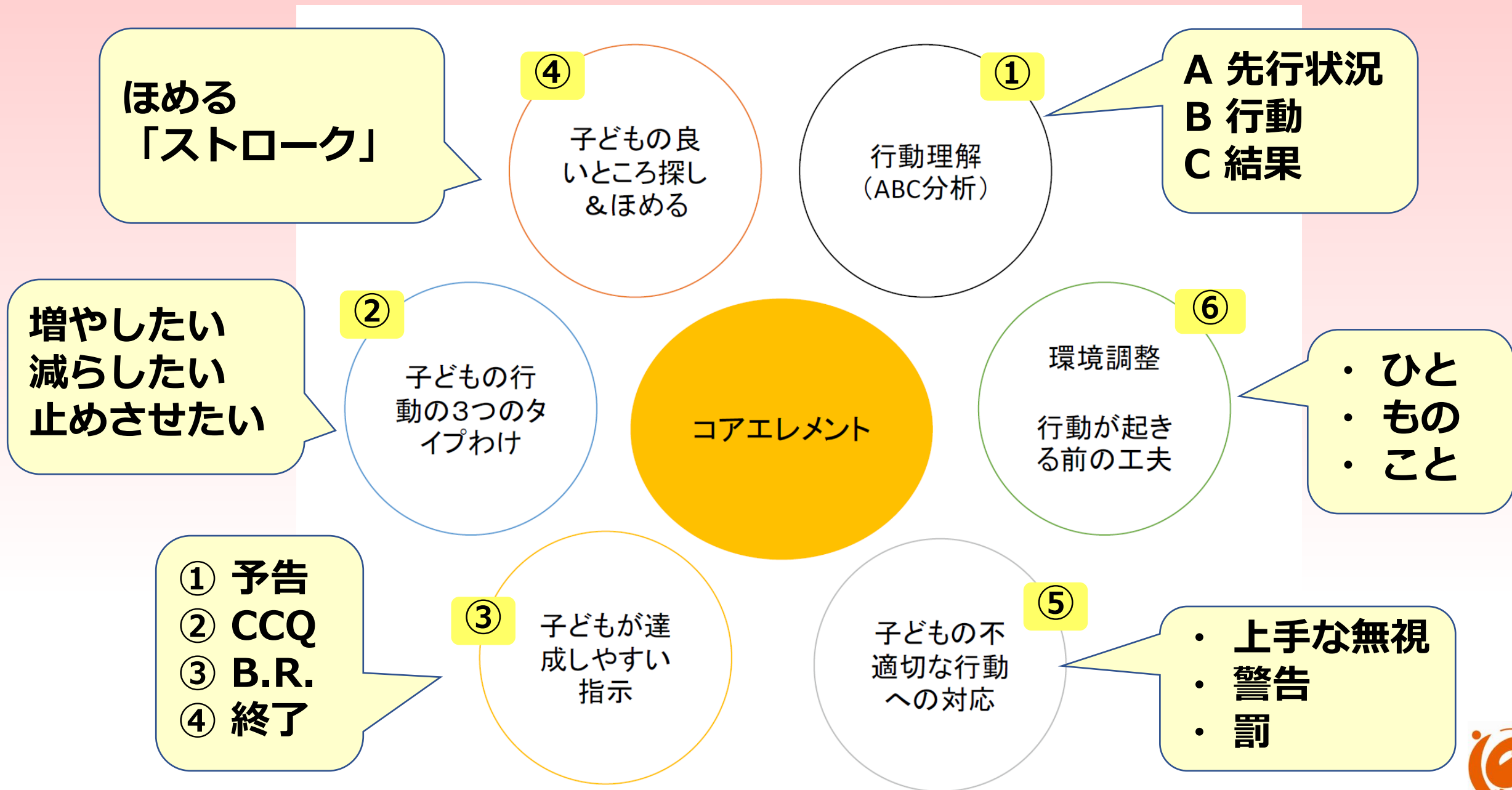
右のQRコードから
左のページの表示を
お願いします。



合同会社サルクスシェア
代表社員・相談支援専門員 田中 さとる



【ペアレントトレーニングのポイント】



⑤ 子どもの不適切な行動への対応

【ペアレントトレーニングのポイント】



強度行動障がい基準表

11の行動障がい評価ディメンション



危害・破壊（自傷・他害・器物破損）

No.1: ひどく自分の体を叩いたり、傷つけたりする等の行為

No.2: ひどく叩いたり蹴ったりする等の行為

No.4: 激しい器物破損

No.11: 他人に恐怖感を与える程度の粗暴な行為があり、対応が困難



生理的課題（睡眠・食事・排泄）

No.5: 睡眠障がい

No.6: 食べられないものを口に入れたり、過食、反すう等の食事に関する行動

No.7: 排せつに関する強度の障がい



衝動・パニック（こだわり・多動・発声）

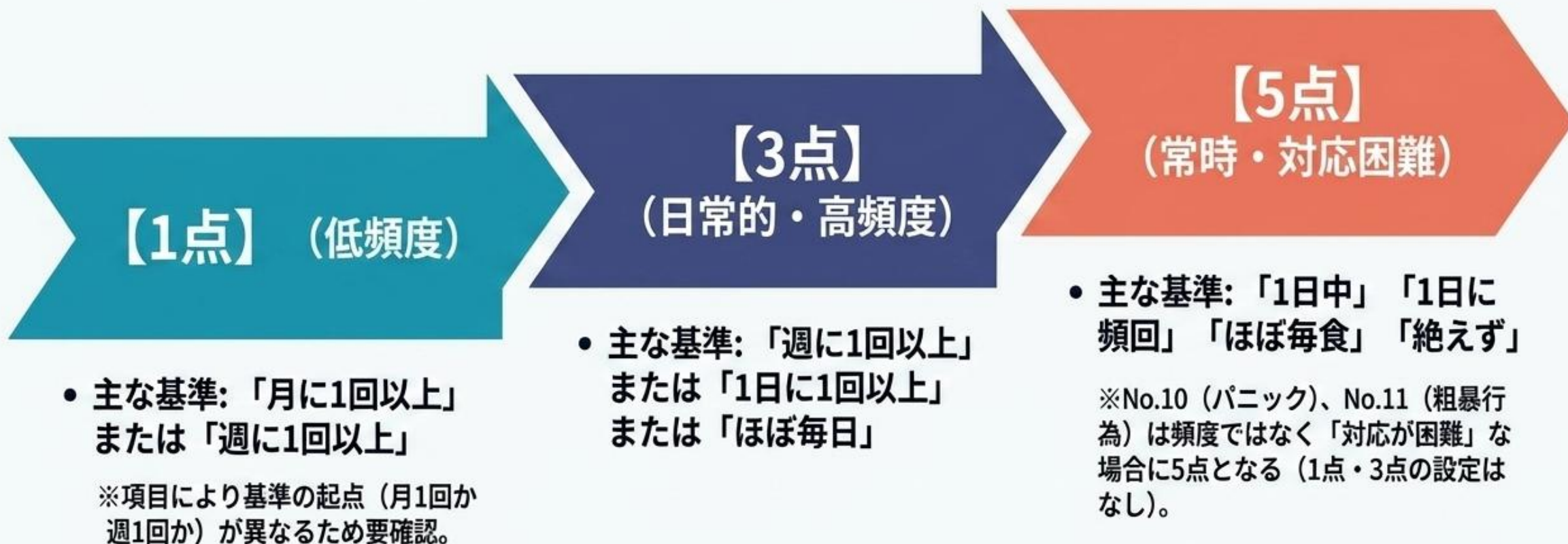
No.3: 激しいこだわり

No.8: 著しい多動

No.9: 通常と違う声を上げたり、大声を出す等の行動

No.10: パニックへの対応が困難

スコアリングの原則：頻度と困難度のエスカレーション



行動は一時的な出来事だけでなく、継続性、頻度、場面、支援の困難さを記録に基づいて確認する

【比較マトリクス】 加算区分・要件・単位数一覧

	加算区分	主な児基準	必須配置要件	単位数/日 (初期加算)
児童発達 支援等	強度行動障害児 支援加算	20点以上	実践研修修了者	200単位 (90日以内 +500単位/日)
放課後等 デイサービス	強度行動障害児 支援加算 (Ⅰ)	20点以上	実践研修修了者	200単位 (90日以内 +500単位/日)
	強度行動障害児 支援加算 (Ⅱ)	30点以上	中核的人材養成 研修修了者等	250単位 (90日以内 +500単位/日)

子どもの状態異変 7つのパターン

- ① 感情の爆発
- ② 不注意・突発的トラブル
- ③ 欲求のぶつかり
- ④ 誤解や伝わらない
- ⑤ ルール・こだわり
- ⑥ コミュニケーションの行き違い
- ⑦ 人間関係・力関係



① 感情が爆発する（怒り／不安／疲れ）

◆ 典型例

- 急にたたく・押す・叫ぶ
- 思い通りにならずパニック
- 相手に強い言葉を投げてしまう

◆ 背景

- ストレスや疲れがたまっている
- 感情のコントロールが苦手
- 自分の気持ちを整理するスキルが未発達

◆ その場の対応

- まず安全確保（距離を取る・物を取りのぞく）
- 「気持ち」を代わりに言語化
→「今、すごくイヤだったんだね」
- 怒っている子には理屈より“落ち着く時間”を先に与える
- 呼吸・クールダウン方法を一緒に行う

◆ 予防・育てたい力

- 感情コントロールのスキル
- 「困ったときに助けを呼ぶ」練習
- 疲れやすい時間・環境を把握して配置を工夫

② 不注意・突発的トラブル

◆ 典型例

- ・ 走ってぶつかる
- ・ おもちゃがあたってしまう
- ・ 予期せぬ行動で相手を驚かせる

◆ 背景

- ・ 注意力の未成熟
- ・ 衝動性
- ・ 身体の動かし方のコントロールが苦手

◆ その場の対応

- ・ 故意でないことを双方に明確に伝える
→「ぶつかったのはわざとじゃないよ」
- ・ ケガがあれば優先
- ・ 「どうすれば安全？」と一緒に考える（責めない）

◆ 予防・育てたい力

- ・ 見通しを持たせる（動きの多い場では注意喚起）
- ・ 衝動性が強い子には動き方のガイド
- ・ 危険な場所・時間帯の環境調整

③ 欲求（ほしいもの）がぶつかる

◆ 典型例

- おもちゃの取り合い
- 人気の席の争奪
- 順番・番（バン）をめぐるトラブル
- 遊びたいゲームが同じ／ちがう

◆ 背景

- 自分のしたいことが最優先になりやすい
- 相手への配慮が難しい
- 「ゆずる・まつ」スキルがまだ未発達

◆ その場の対応

- どちらの味方でもなく「困っていること」に焦点を当てる
→「ふたりとも、このおもちゃで遊びたいんだね」
- まず落ち着かせ、手を止めさせる
- 順番・時間を見える形にする（タイマー・名前カード）

◆ 予防・育てたい力

- 「まつ」「ゆずる」経験を積ませる
- 選択肢を提示する：「終わったら交代でもいい？」「別の遊びもあるよ」

④ 誤解・伝わらない

◆ 典型例

- からかったつもりが本気で怒らせた
- 声の大きさや表情の受け取りちがい
- 言葉が足りず「いきなり怒ったように見える」
- 相手の本気・冗談の区別がつかない

◆ 背景

- コミュニケーションのずれ
- 心の理論の育ちの途中
- わかりやすい言葉で伝える力が弱い

◆ その場の対応

- 相手の意図を通訳する
→「○○くんは、ふざけていたみたいだよ」
→「言いたかったのはこういうことかな？」
- 「事実」と「気持ち」を分けて整理してあげる
- 一方の思い込みを修正する

◆ 予防・育てたい力

- 自分の気持ちを言葉にする練習
- 感情の語彙をふやす（悲しい・びっくり・イヤなど）
- 「冗談／本気」の違いを具体例で教える

⑤ ルールの理解ちがい・こだわり

◆ 典型例

- ・ 「ルールはこうだ！」と一方が強く思う
- ・ 自分ルールがあり、合わない相手と衝突
- ・ ゲーム中の判断をめぐってけんか

◆ 背景

- ・ 柔軟な考え方がまだ難しい
- ・ ルールの「例外」が理解しにくい
- ・ ASD傾向の子どもで起こりやすい

◆ その場の対応

- ・ まず“その子のルール”を否定しない→「〇〇くんの中ではこういうルールだったんだね」
- ・ その上で **共有ルール** に少しずつ引き戻す→「みんなで遊ぶときはこのルールにしようね」
- ・ 白黒ではなく「例外」「別解」があることをゆっくり説明

◆ 予防・育てたい力

- ・ ルールを「見える化」する
(図・カード)
- ・ グレーゾーン例と一緒に考える
- ・ ASD傾向の子には先に“変更の予告”を伝える

⑥ コミュニケーションの特性による 行きちがい

(特に発達特性のある子ども)

◆ 典型例

- 一方的に話す／話を奪う
- 冗談やあいまいな表現が理解しにくい
- 自分のペースを崩されると混乱

◆ 背景

- ASD・ADHDなどの特性
- 社会的なやりとりが難しい
- 認知の仕方が独特で誤解が生まれやすい

◆ その場の対応

- 誤解が生まれやすいポイントを“翻訳”してあげる
- 「悪気はなかった」ことを相手に伝える
- 本人には、具体的にどう伝えるとよいかを教える→「順番を変えて言う」と伝わりやすいよ」

◆ 予防・育てたい力

- ソーシャルスキルトレーニング (SST)
- 視覚的な支援 (カード・イラスト)
- 「やりとりの型」を練習 (お願い・断る・相談など)
- 相手の表情を見る練習 (段階的)

⑦ 人間関係・力関係（仲間・なかま外し）

◆ 典型例

- ・ 「いれて」「だめ」問題
- ・ 仲良しグループ内のもめごと
- ・ 誰と遊ぶかをめぐる争い
- ・ からかい・軽いいじめの芽

◆ 背景

- ・ “仲間意識”が強まる時期
- ・ 自分の立場を守りたい気持ち
- ・ 社会的スキルの未発達

◆ その場の対応

- ・ 「だれが悪い」ではなく“気持ちのぶつかり”として扱う
- ・ 参加を希望する子の気持ちと、グループ側の気持ちの双方を整理
- ・ グループに“役割”を提案すると入りやすい→「ここに〇〇のお手伝い役をお願いできる？」

◆ 予防・育てたい力

- ・ 「入れて」「いいよ」「ちょっと待ってね」などの対人スキルを練習
- ・ 小さな成功体験を作る
- ・ グループ遊びのルールと配慮を事前に教えておく

【上手な無視の仕方】 <してほしくない行動を減らす>

子どもに自分の行動がよくないことに気づかせる

【無視】を実行する事前に、必ず本人・家族・支援関係者の同意を得ること！

- ・ **目をそらして**：子どもの注目を外す
- ・ **態度で示す**：微笑まない　しゃべらない　体の向きを変える
- ・ **感情的にならない**：ため息や怒りの表情はしない
- ・ **タイミング**：してほしくない行動が始まったらすぐに無視をする
- ・ **ほめる**：してほしくない行動が止まったらすぐにほめる

【リミットセッティング（警告）】

指示に対する引き延ばし話逸らし：子どもに行動の限界を設定する

【子どもがブロックを投げ続けている】

「あと5秒数える間に止めなかったら全部片づけてしまうよ」

【何度指示をされても宿題をしようとししない】

「いますぐ宿題を始めないと今晚のゲームは禁止ですよ」

◎：「□□したら、△△できるよ」で誘う

◎：トークン表などで、家庭内のルールを明確にする

【タイムアウト（罰）】

『だめなことをした』『やるべきことをしなかった』ことに対する
自らが招いた結果であるとの認識

- ・とられたくないもの（特権など）を取り去る
- ・罰則時間は短く
- ・タイムアウトを行う場所を決める
- ・トークン表のポイント減点の取り入れ

【罰】を実行する
事前に、必ず
本人・家族・支
援関係者の同意
を得ること！

【段階】

【指示】 → 【再度指示】 → 【警告】 → 【タイムアウト】

不適切行動を減らすために

不適切な行動の頻度を下げる（＝強化しない）

【不適切行動が強化され

ている状態を断ち切る】

方法① 刺激の撤去

方法② 消去手続き（計画的無視）

方法③ 嫌悪刺激の呈示（罰）

方法④ 分化強化手続き

ア 低頻度分化強化：不適切行動の回数や時間が基準以下の場合に強化する

イ 他行動分化強化：不適切行動が起きていない場合を強化する

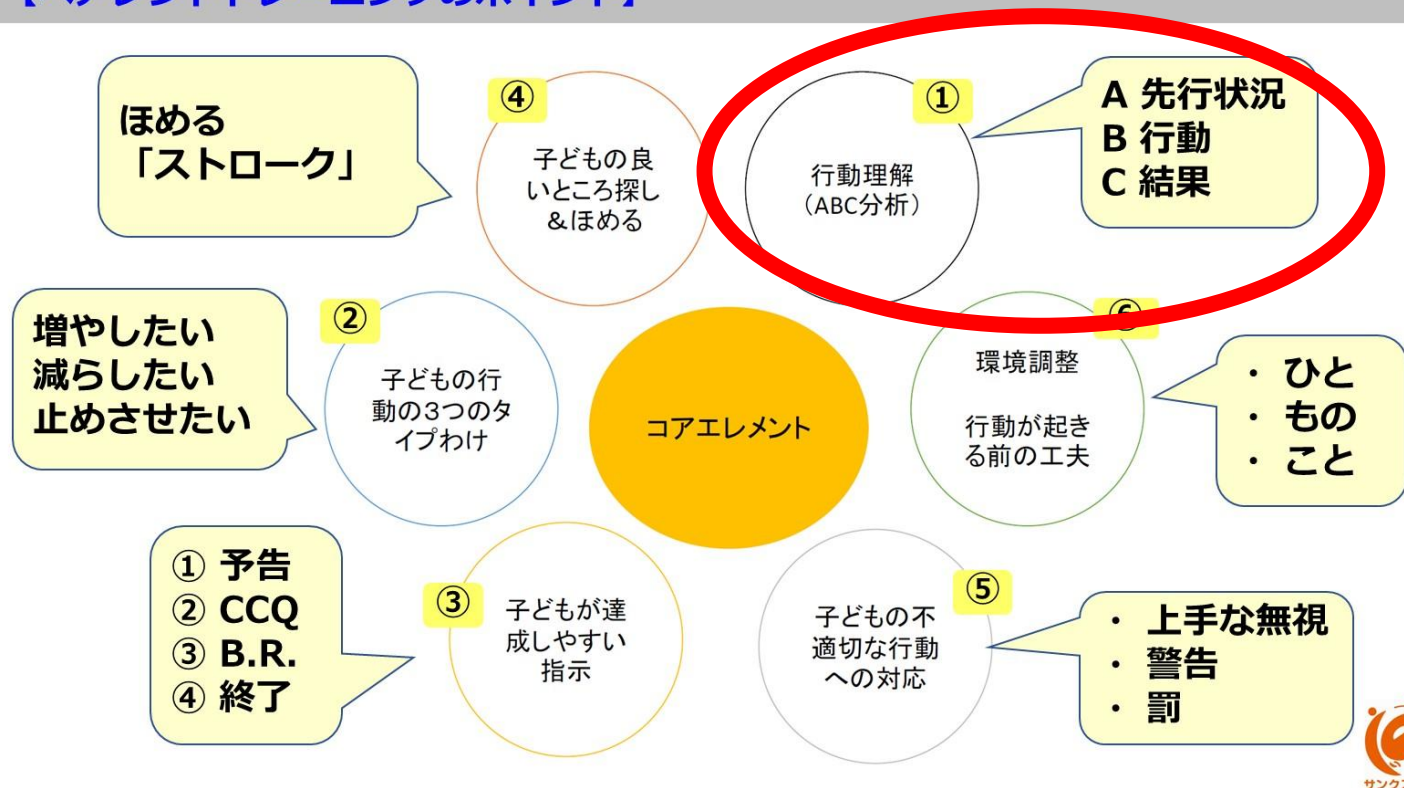
ウ 対立行動分化強化：同時に実行できない代替りの行動を強化

エ 代替行動分化強化：不適切行動に置き換わる代替りの行動を強化

段階：【指示】 → 【再度指示】 → 【警告】 → 【罰】 ※ 事前合意

① 行動理解（A B C分析）

【ペアレントトレーニングのポイント】

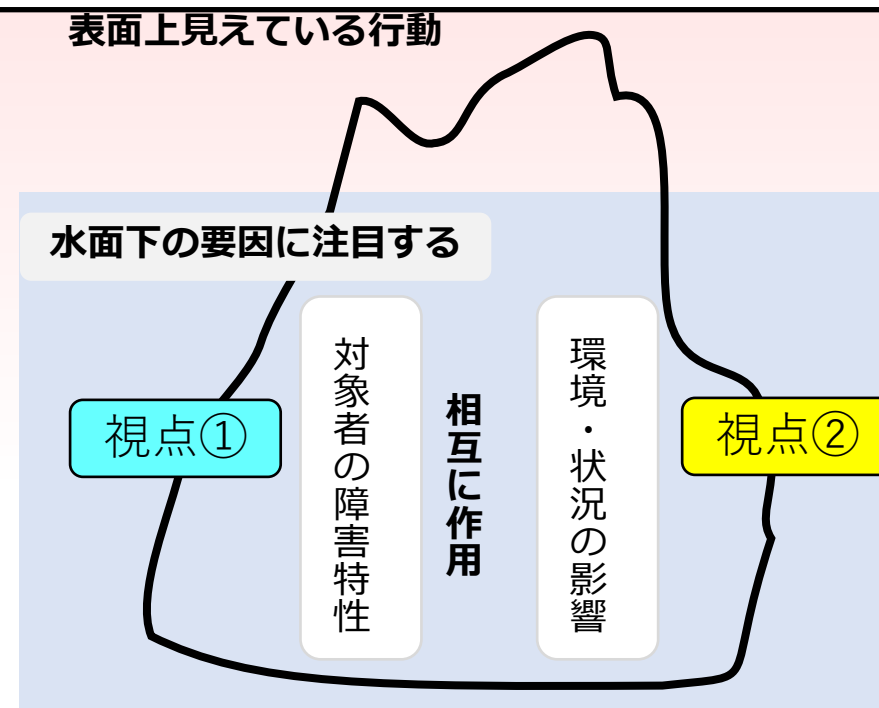


行動問題を理解する2つの視点

背景の障害特性を推測する | 冰山モデル

行動の背景にある障害特性（生物学的・心理的）を推測し、リストアップする。その際、行動の生起要因のきっかけとなっている環境（本人に影響を及ぼす物、事、人）要因にも留意する。

冰山モデルとは、障害がある人の課題となっている行動を氷山の一角として捉え、氷山の一角に注目するのではなく、その水面下の要因に着目して支援の方法を考える。



行動問題を理解する2つの視点

【障がい特性】

【障害種別】

- ・ 身体障害（視覚障がい）
- ・ 身体障害（肢体不自由）
- ・ 身体障害（聴覚障がい）
- ・ 知的障害
- ・ 発達障害
自閉症スペクトラム（アスペルガー障害など）
注意欠如・多動性障害 学習障害など
- ・ 精神障害
- ・ 難病（脊髄小脳変性症） など

【成育歴】

【病歴】

【学力】

【検査結果】

【家庭環境】

【興味関心】

【得意不得意】

【エピソード】

ASD

自閉スペクトラム症

Autism Spectrum Disorder

社会的コミュニケーションの特性と、興味・行動の偏りが見られます。現れ方は人によって大きく異なり、「スペクトラム（連続体）」として捉えます。

※ 現れ方には大きな個人差があります。
「その子の姿」から理解を始めましょう。

主な特性

A 対人・コミュニケーション

- 表情・視線・距離感など、非言語サインの読み取りが難しい
- ことばを字義通りに受け取りやすく、比喻や冗談が伝わりにくい
- 相手の気持ちや場の空気を察することに難しさがある

B こだわり・興味の偏り

- 同じ手順や順番、物の配置への安心感が強い
- 特定の興味分野に深く没頭することがある
- 予定変更や予測できない出来事に強い不安を感じやすい

C 感覚の特性

- 音・光・触感・においへの過敏さや鈍麻が見られる
- 集団のざわつきや蛍光灯などで疲れやすい
- 服のタグ・水・粘土など特定の刺激を強く避ける／求める

D 想像と見通しの難しさ

- 「次に何が起こるか」を頭の中で組み立てにくい
- 抽象的な言葉や曖昧な指示が理解しづらい
- 経験のない場面で行動を選びにくくなる

ASD

自閉スペクトラム症

Autism Spectrum Disorder

児発・放デイの現場で出会いやすい姿です。背景にある特性を意識すると、対応のヒントが見えてきます。

※「困った行動」ではなく
「困っている姿」として捉えます。

具体的にみられる姿

SCENE 01

集団活動の場面

- みんなで歌う・体操する場面に入りづらく、輪の外で見ていることがある
- 友だちに関心はあるが、距離の取り方や会話の入り方がわからない
- 大勢の声や音が苦痛で、耳をふさいだり離れた場所に行ったりする

SCENE 02

活動の切り替え

- 遊びを終えて次の活動へ移ることに強く抵抗する
- 予定が急に変わるとパニックになったり、フリーズしたりする
- 「あとで」「もう少し」など曖昧な時間表現が理解しづらい

SCENE 03

指示の受け取り

- 「ちゃんと片づけて」と言われても、どこまでが「ちゃんと」かわりにくい
- 一度に複数の指示を出されると、最初の一つしか動けないことがある
- 冗談・皮肉・遠回しな言い回しを真に受けて混乱する

SCENE 04

対人・感覚の姿

- 思ったことをそのまま言ってしまい、相手を驚かせてしまう
- 特定の音（掃除機・運動会のピストル等）で泣いたり離れたりする
- 興味のあるテーマを一方向的に話し続け、相手の反応に気づきにくい

ADHD

注意欠如・多動症

Attention-Deficit / Hyperactivity Disorder

「不注意」「多動性」「衝動性」が、年齢や発達段階に比べて目立つ状態です。三つの組み合わせには個人差があります。

特性の現れ方は子どもによって異なります。
「サボり」「わがまま」ではありません。

主な特性

PILLAR 01

不注意

Inattention

- 集中が続きにくく、別の刺激に注意が向かいやすい
- 細部のミスや忘れ物が多く、手順を最後までやり切るのが難しい
- 興味のあることには驚くほど集中できる（過集中）こともある

PILLAR 02

多動性

Hyperactivity

- 座っていてもそわそわ動く、手足を絶えず動かす
- 静かにすべき場面で席を立つ、走り回ってしまう
- しゃべり続けたいくなる、声の大きさを調整しづらい

PILLAR 03

衝動性

Impulsivity

- 思いついた瞬間に行動・発言してしまう
- 順番を待つこと、欲しいものを我慢することが難しい
- 結果を予測する前に動くため、けがやトラブルにつながりやすい

ADHD

注意欠如・多動症

Attention-Deficit / Hyperactivity Disorder

本人も「やりたくてやっているわけではない」場面が多くあります。背景にある特性を踏まえて関わります。

繰り返し注意される経験で
自己肯定感が下がりやすい点に注意。

具体的にみられる姿

SCENE 01

活動 の途中

- 工作或課題の途中で席を立つ・別の物に手を伸ばす
- 一つの作業に集中する時間が短く、最後まで仕上げにくい
- 周囲の音や動きに敏感に反応し、注意がそれてしまう

SCENE 02

集団・ 順番場面

- 順番を待ちきれず、列に割り込んだり先に動いたりする
- 友だちの話の途中で割って入り、トラブルになることがある
- ルールはわかっているのに、その瞬間に守ることが難しい

SCENE 03

指示と 持ち物

- 「水筒持って、上着着て、靴履いて」を一気に言われると動けない
- 連絡帳・宿題・道具などを繰り返し忘れてしまう
- 「やる気はあるのにできない」状態に本人も困っている

SCENE 04

感情の 表れ方

- 嬉しさ・悔しさが大きく表に出る／切り替えに時間がかかる
- 注意を受け続けて「どうせ自分は…」と感じやすい
- 一方で素直さや行動力など、伸びる強みもたくさんある

LD

限局性学習症 (学習障害)

Specific Learning Disorder

全般的な知的発達に遅れはなく、特定の領域（読む・書く・計算）に著しい困難があります。本人の努力不足ではありません。

困難の領域・程度は個人差が大きく、「やる気の問題」と捉えないことが大切。

主な特性

AREA 01

読み

ディスレクシア
Dyslexia

- 文字を音にスムーズに変換できず、たどたどしくなる
- 行を飛ばす、同じ行を繰り返し読んでしまう
- 読めても内容の理解に多くの労力がかかる

AREA 02

書き

ディスグラフィア
Dysgraphia

- 形の整った文字を書きにくく、マスからはみ出す
- 鏡文字・形の似た字（め／ぬ等）の混同がある
- 書く速度が遅く、板書を写しきれない

AREA 03

算数

ディスカリキュリア
Dyscalculia

- 数の量感覚（5と8どちらが多いか等）がつかみにくい
- 繰り上がり・繰り下がり、筆算の手順でつまずく
- 文章題で何を問われているか読み取りにくい

LD

限局性学習症 (学習障害)

Specific Learning Disorder

放デイでの学習支援や宿題の場面で出会いやすい姿です。話せばわかるのに「書くと評価されにくい」点に注目します。

「できない自分」を感じやすく、
学習意欲そのものが下がりやすい。

具体的にみられる姿

SCENE 01

音読の 場面

- 教科書を読むときに止まったり、同じ行を繰り返したりする
- 人前で読むのを強く嫌がり、自信をなくしやすい
- 読んだ内容は理解できているのに、「読むこと自体」に疲れる

SCENE 02

書く・ 写す場面

- 黒板やプリントの書き写しに時間がかかり、最後まで終わらない
- 漢字がなかなか覚えられず、同じ字でつまずく
- 話せばよくわかっているのに、ノートでは評価されにくい

SCENE 03

計算・ 文章題

- 繰り上がり・繰り下がり筆算で手順を見失う
- 時計やお金の概念がつかみにくい
- 文章題で「何を聞かれているか」を読み取れず、式が立たない

SCENE 04

学習 場面全体

- 宿題に取りつかれず、机に向かうこと自体がつらくなる
- 「努力しても結果が出ない」経験で意欲が下がる
- 得意な口頭発表・図工・運動などでは力を発揮できることが多い

行動問題を理解する2つの視点

視点②

冰山モデルを用いた
支援の考え方
(自閉症の子どもの例)

- ☐ おやつの時間になると、走って部屋の隅にかくれる
(直前の活動までは全く問題なく参加できる)
- ☐ 声かけするが、かたくなに動こうとせず激しく抵抗する
(他害のリスク有り)

水面下の要因に注目する

障害特性：

- ・ 先の見通しをもちにくい
- ・ 苦手な人意識が強い
- ・ 強いこだわりがある

環境要因：

- ・ 今日は何のおやつか知らされていない
- ・ 手洗い場に人が並んでいる
- ・ 食べる部屋がころころ変わっている

【その他】

- ・ おやつの内容
- ・ 容器
- ・ 食べる場所
- ・ 手洗い場
- ・ おやつ後の活動
- ・ 体調
- ・ 空腹度 など

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

レベルⅠ

『A』の状況を変える

レベルⅡ

『C』の結果を変える

レベルⅢ

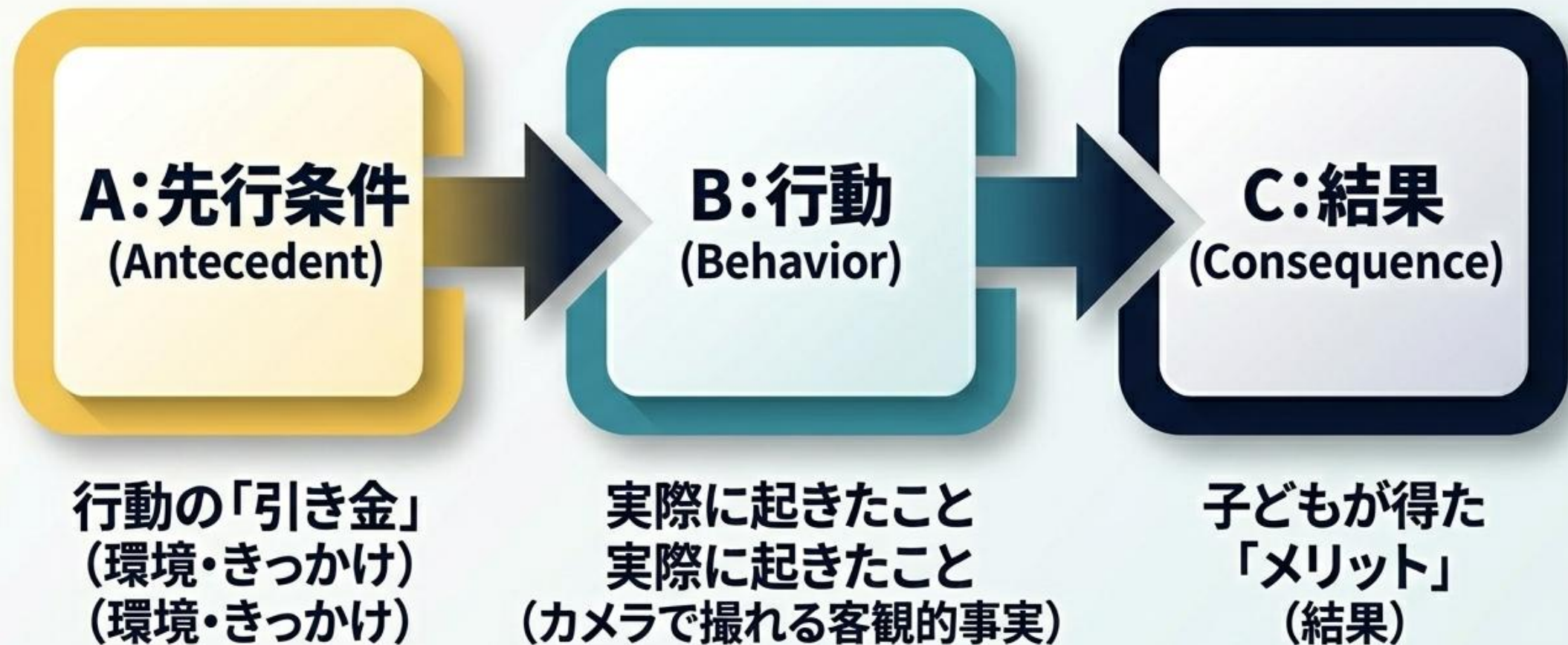
『B』の行動を変える

① 代わりの行動をつくる

② 望ましい行動をつくる

【3つのポイント】

行動を3つのブロックに分解して解剖する



ABCの各パーツには何が入るのか？

A A

時間、場所、音、
人の声かけ、活動の
切り替え。

「何がスイッチを
押したか？」

B B

叩く、泣く、走
る、座る。

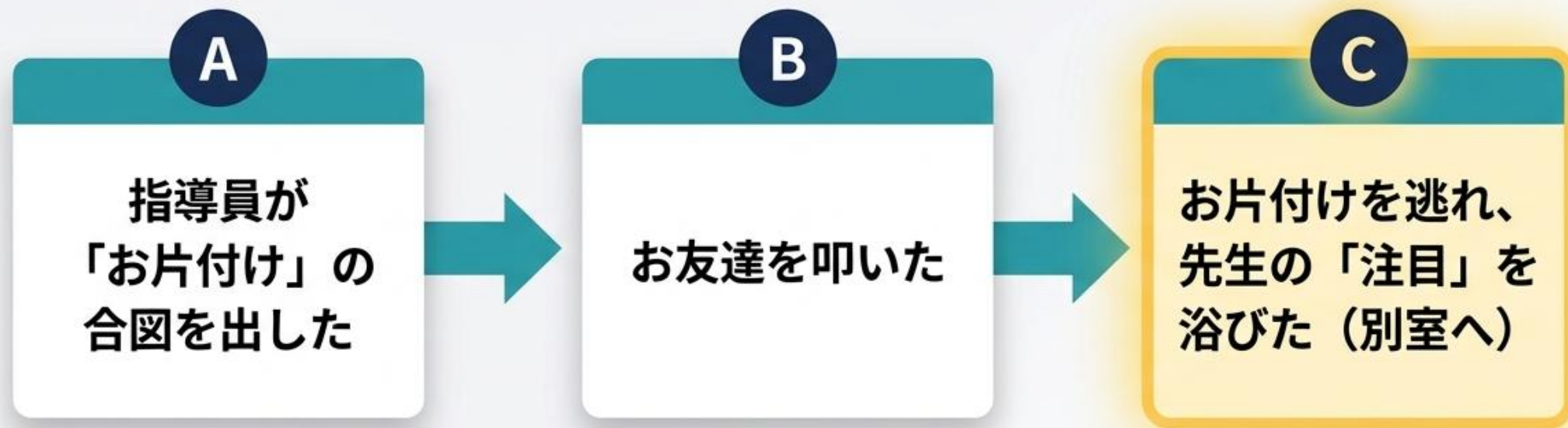
「解釈を交えず、
事実だけを記録する」

C C

注目された、嫌なこ
とを回避できた、
おもちゃを得た。

「その行動で、子ども
にとってどんな『良い
こと』があったか？」

行動は、その後の「結果（C）」によって維持される



子どもは「叩きたかった」のではなく、「お片付けから逃げたかった/注目されたかった」のが真の目的。

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	

- ◆ 要求・要望・目的がある ⇒ 行動（含不適切） OK！
- ◆ 無意識レベル ⇒ 行動 対応困難！

② 子どもの行動の3つのタイプ分け

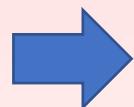
【ペアレントトレーニングのポイント】



3つに分けたい行動とは・・・

行動の明確化

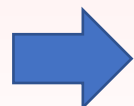
増やしたい行動
(望ましい行動)



対応方法の習得

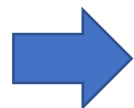
ほめる

減らしたい行動
(望ましくない行動)



- ① 計画的な無視
- ② 次にすべき行動の指示
- ③ 好むことを与えない

許しがたい行動



- ① 危険な行動であることを伝える
- ② 止めない時のペナルティの指示をする
- ③ ペナルティの実行をする

具体的な3つの行動

望ましい行動

今できていて、さらに増やしていきたい行動

- ・「ありがとう」を言う
- ・私に描いた絵を見せる
- ・ごみ捨てをする
- ・静かに読み聞かせを聞いている

望ましくない行動

今していて減らしたい行動

- ・悪口を言う
- ・口げんかをする
- ・弟を押す
- ・おやつの上に立ち上がる

すぐに止めさせたい行動

許しがたい、しつこい行動

- ・噛みつく
- ・首を絞める
- ・高いところに上る
- ・ものを人に向かって投げる

③ 子どもが達成しやすい指示

【ペアレントトレーニングのポイント】



【指示に従った行動ができないのは？？？】

- ・ 耳からの情報が入りにくい、周囲の刺激で気が散りやすい
- ・ 「やらなければならない」という動機づけが弱い、切り替えが苦手

（自分の興味・要求が優先）

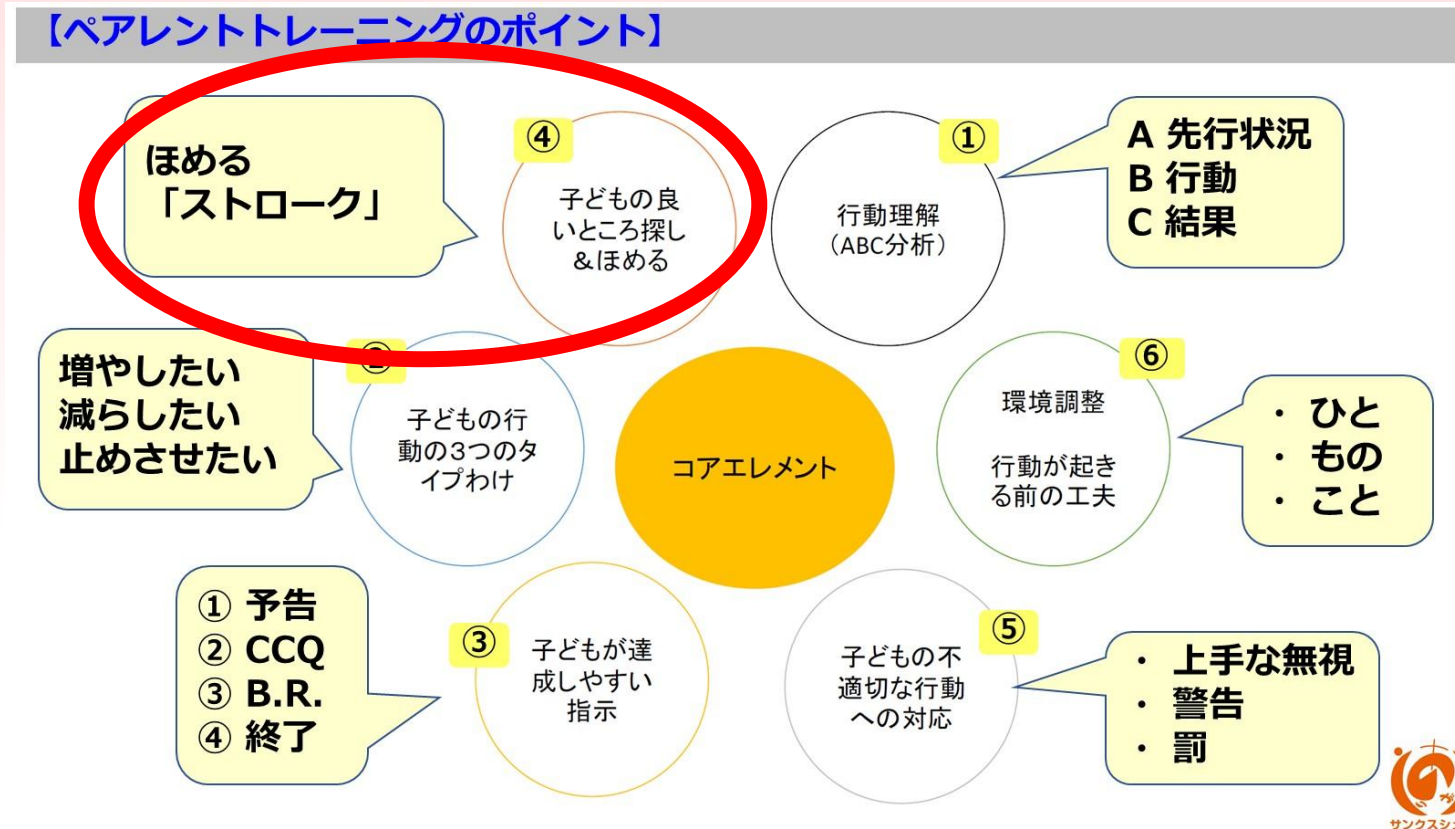
- ・ 「指示通りにできた！」 「ほめられてうれしい！」という体験が

極めて少ない

【達成しやすい指示を出す技術】

- 予告 必ず注意を向けてから
 - C C Qで指示 Calm穏やか Close近づいて Quiet落ち着いた声
 - ブロークンレコード 指示に従うまで単純に指示を繰り返す
- 穏やかさ・同じ言葉で正確に・せかさない・落ち着いた口調
- ほめて終了 指示に従ったら忘れずにほめる

④ 子どもの良いところ探し & ほめる



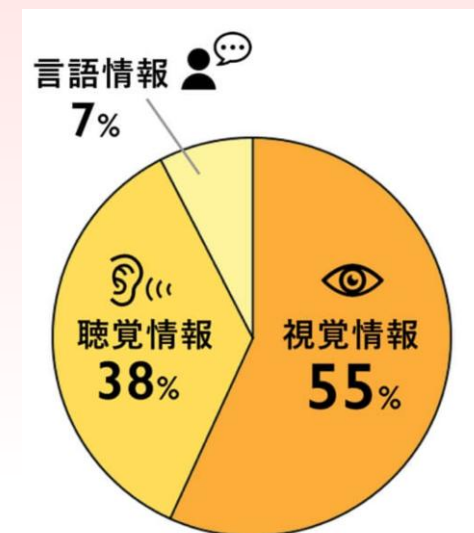
【心理メッセージ】 3つのストローク（一例）

	プラス(+) のストローク	マイナス(-) のストローク	ゼロ(0) のストローク
発言 (言語)	褒める、認める 慰める、励ます 理解する、共感する 応援する 感謝を伝える 語りかける、話しかける 返事する 挨拶する、挨拶を返す	叱る、怒る 否定する、批判する 非難する、罵倒する 責める、罵る 悪口、貶す 皮肉 言葉を遮る 話をすり替える	無視 無言
ボディランゲージ (非言語)	微笑む、笑顔 なでる 抱きしめる（ハグ） 握手する うなづく（話を聞く） 視線を合わせる 体を向ける	あざ笑う、睨みつける 叩く、殴る、蹴る 手で握り込む 押さえつける 物を投げつける 話を聞かない	無反応 無表情

【ペアレントトレーニングのポイント】 ④ 子どもの良いところ探し&ほめる

バーバルコミュニケーション（言語）とノンバーバルコミュニケーション（非言語）

情報の種類	内容	割合
視覚情報 (Visual)	見た目・身だしなみ・しぐさ・表情・視線	55%
聴覚情報 (Vocal)	声の質（高低）・速さ・大きさ・テンポ	38%
言語情報 (Verbal)	話す言葉そのものの意味	7%



実は、言語的な部分は1割にも満たない
ことばだけでは、7%しか相手に伝わらない

ほめ方の考え方

(楽々かあさんHP)

	障害特性	リフレーミング（強みの表現に変換）
1	ことばを聞いて理解することが苦手	目で見た情報は理解しやすい
2	表情や身振りを、誤って理解してしまう	明瞭に（はっきりと）区別された指示を好む
3	人や場面によって態度を変えられない	ルールをきっちり守ろうとする。物怖じしない
4	他の人の興味あることに関心が薄い	状況に左右されず、自分の好きなことに取り組むことができる
5	全体をとらえて関係性をつかむことが苦手	細部に、強く意識を向けることができる
6	別のやり方を探したり臨機応変な対応が苦手	状況に左右されず、ねばり強く取り組むことができる
7	集団で一斉に行動することが苦手	マイペースに課題を完了することができる
8	「いつ終わる」かを理解するのが苦手	決められたことをやり続けようとする
9	抽象的、あいまいなことの理解が苦手	具体的で、はっきりしたことを好む
10	経験していないことを想像することが苦手	経験したことは、しっかりとと言える
11	特定の物事に強く固執	興味があること（趣味・仕事）に、積極的に取り組める
12	規則することが苦手	繰り返し体験することで記憶する
13	発達（認知能力）がアンバランス	興味・関心。好きなことは抜群にできる
14	特定の行動を何度も繰り返してしまう	決まったパターンを几帳面に行うことができる
15	期待されていることに注意が向かない	興味・関心があるものに、強く注意・集中を向けることができる
16	特定の感覚が過敏、または鈍い	些細な違いや変化に気が付くことができる。または非常に我慢強い

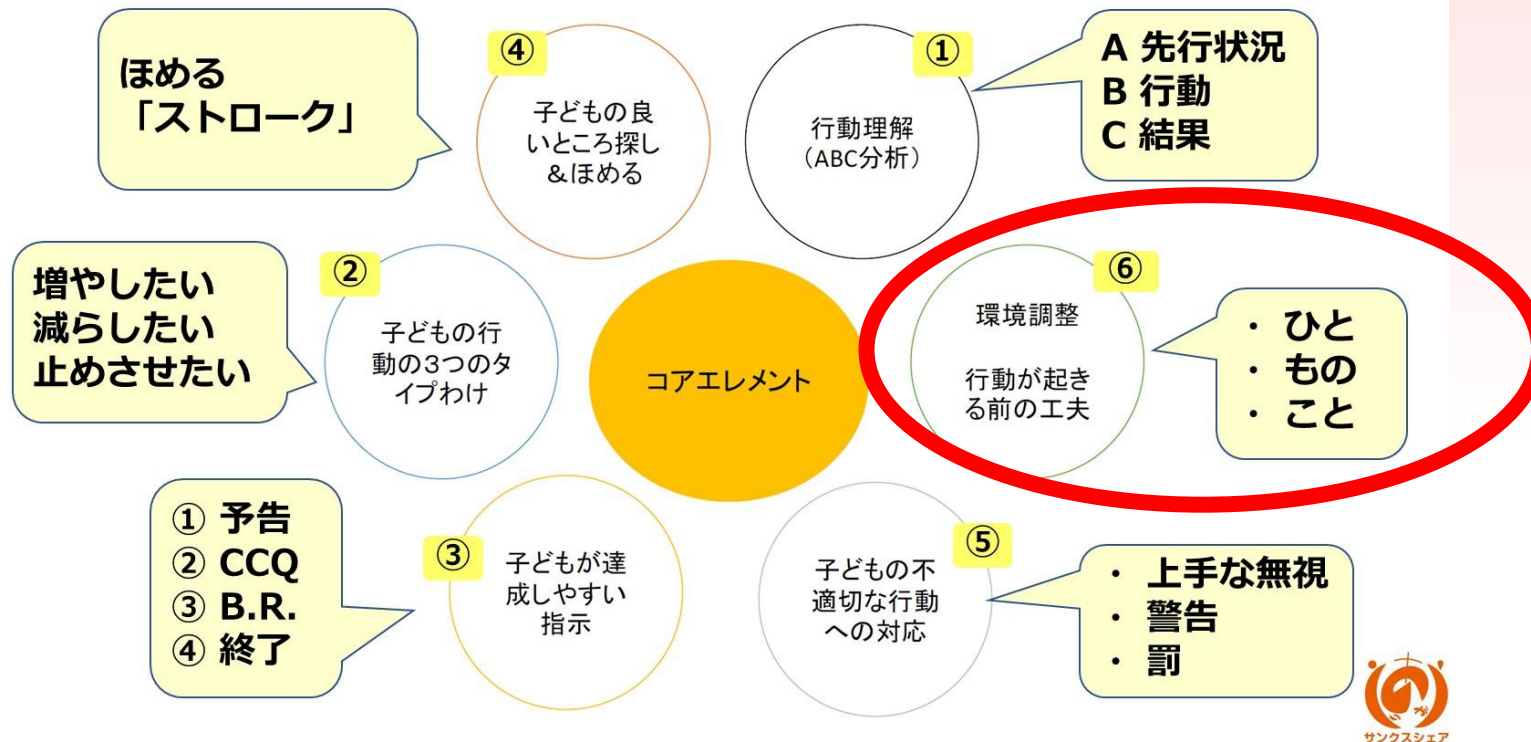
「ほめる」「しかる」療育活動の整理（R2.6.12叶研修補足資料 by thanksshare）

	目的（なにをねらって？）	内容（どんなことを？）	方法・留意点（どうやってほめる？・しかる？）
ほめる	本人の発達・成長のために ①「発達的特質（知徳体）」 ②「個人的特質（性格）」 （自信 チャレンジ心等）	・できたこと ・できるようになったこと ・その子にとって伸びたこと ・チャレンジしたこと ・いつもと違うよい行い	・具体的に （何をほめられているのかが理解できるように） ・普段からの本人の発達・成長の把握 （必要に応じて、アンケートや標準検査の活用。 特に「変化」を見つけるには、記録の充実が重要）
	本人の快感情実感のために （喜ぶ 達成感 元気等）	・本人が喜ぶこと ・本人がうれしいこと	・相手の快感情及び快感情表現のアセスメント （保護者や関係機関からの情報収集&普段からの観察と スタッフ間での情報の共有 やはりこれも記録が重要）
	本人の承認のために （認める わかってあげる等）	・存在そのものの肯定 ・人格そのものの肯定	・本心でないと見破られる可能性がある （感情も含めた伝えるスキルトレーニングは必須）
	「伝わる」ために・・・	【手 順】 ・まず、注目をさせてから ・相手の目を見て ・照れずに 【スキル】 ・ノンバーバルの活用（表情、身振り、周りの環境、+人に好感を与える身なりや立ち振る舞い） 【意 識】 ・何を誉められたいのかを把握&意識をして 【工 夫】 ・支援者の気持ちや考えを付け加えて （他児者の同意見が加わると効果倍増！＝心理劇補助自我）	

※ うまくいかないことや失敗はつきものです！しかし、「意識を意識化」できない人は、素人と呼ばれても仕方ありません・・・

⑥ 環境調整（行動が起きる前の工夫）

【ペアレントトレーニングのポイント】



「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

物理的構造化：空間の意味を明確にする

未調整の環境（混乱と不安）



物理的に構造化された環境（集中と安心）

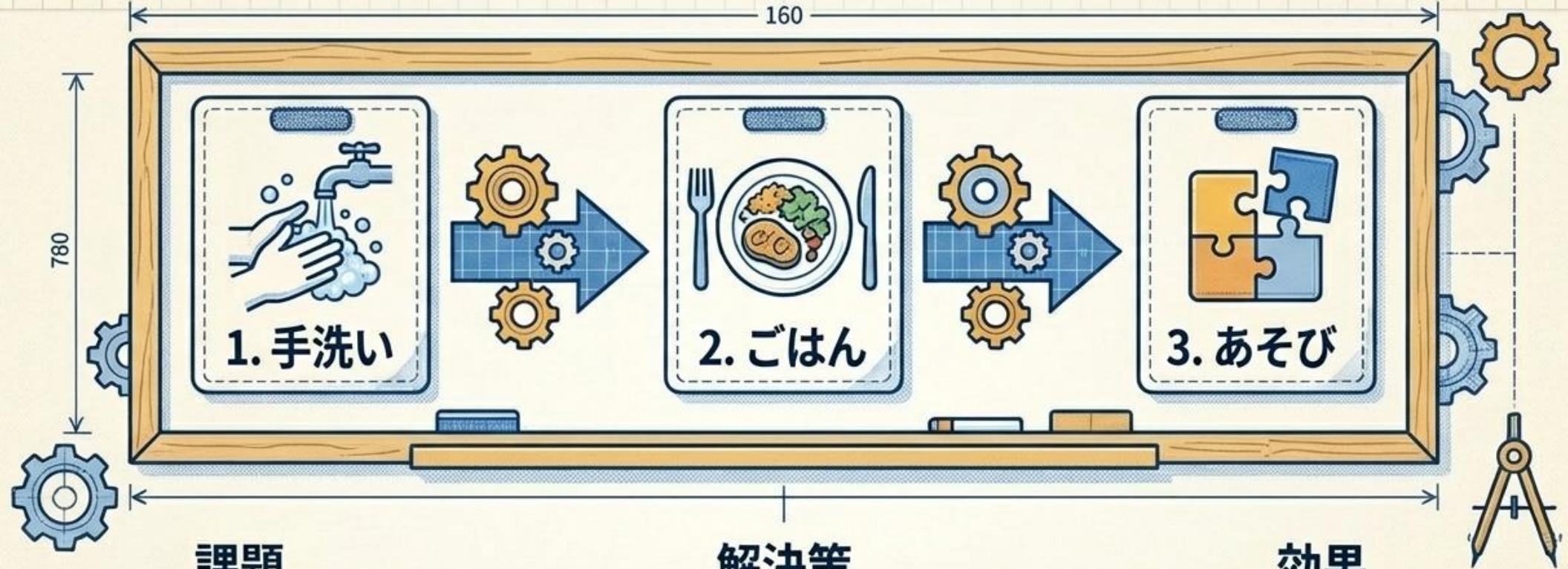


目的：ASD児童が理解しやすい環境を作る

方法：活動エリアをパーテーションや家具で区切る

効果：視覚的な刺激（ノイズ）を減らし、集中と安心を生む

時間の構造化：未来を予測可能にする



課題

「次何が起こるか分からない」状態は極度のパニックを引き起こす。

解決策

1日のスケジュールを視覚的なルーチンで提示。

効果

予定変更の際も、言葉ではなくスケジュール表を書き換えることで納得しやすくなる。

活動の構造化と視覚的支援：自立を促す

消えてしまう聴覚情報（混乱）



空間に留まる視覚情報（自立）



手順の提示（始まりと終わり）を明確にし、
支援者に依存せず自ら行動できる仕みを作る。

行動問題への 早期支援の重要性



行動障がいの早期支援：安心と自立を支えるためのアプローチ

早期支援は、問題行動の抑止ではなく、本人が安心して生活できる環境を整え、将来の自立を支えるためのアプローチです。

早期支援が必要な3つの大きな理由



感覚過敏や不安

行動の悪循環を未然に防ぐ

感覚過敏や不安などの原因を早期に特定し、行動が重度化・固定化する前に適切な環境を整えます。



本人の安心感と自己肯定感を守る

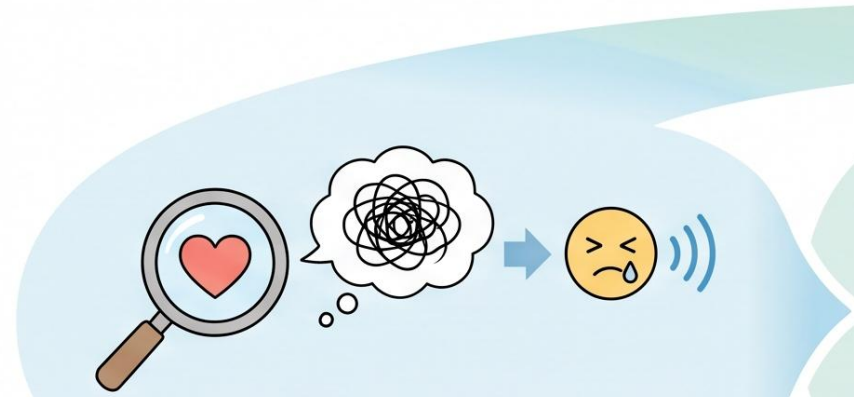
叱責や制止ではなく、本人に合った「伝え方」や「選び方」を支援することで、自信を失わせない関わりが可能です。



将来の自立と社会参加の基盤作り

幼少期から意思表示や助けを求める力を育てることで、地域や職場での生活のしやすさに直結します。

支援の考え方と相談の第一歩



行動は本人からの「メッセージ」

困った行動を「わがまま」と捉えず、その行動で何を伝えようとしているのかを観察し、記録することが支援の起点です。



多機関との連携による総合的サポート

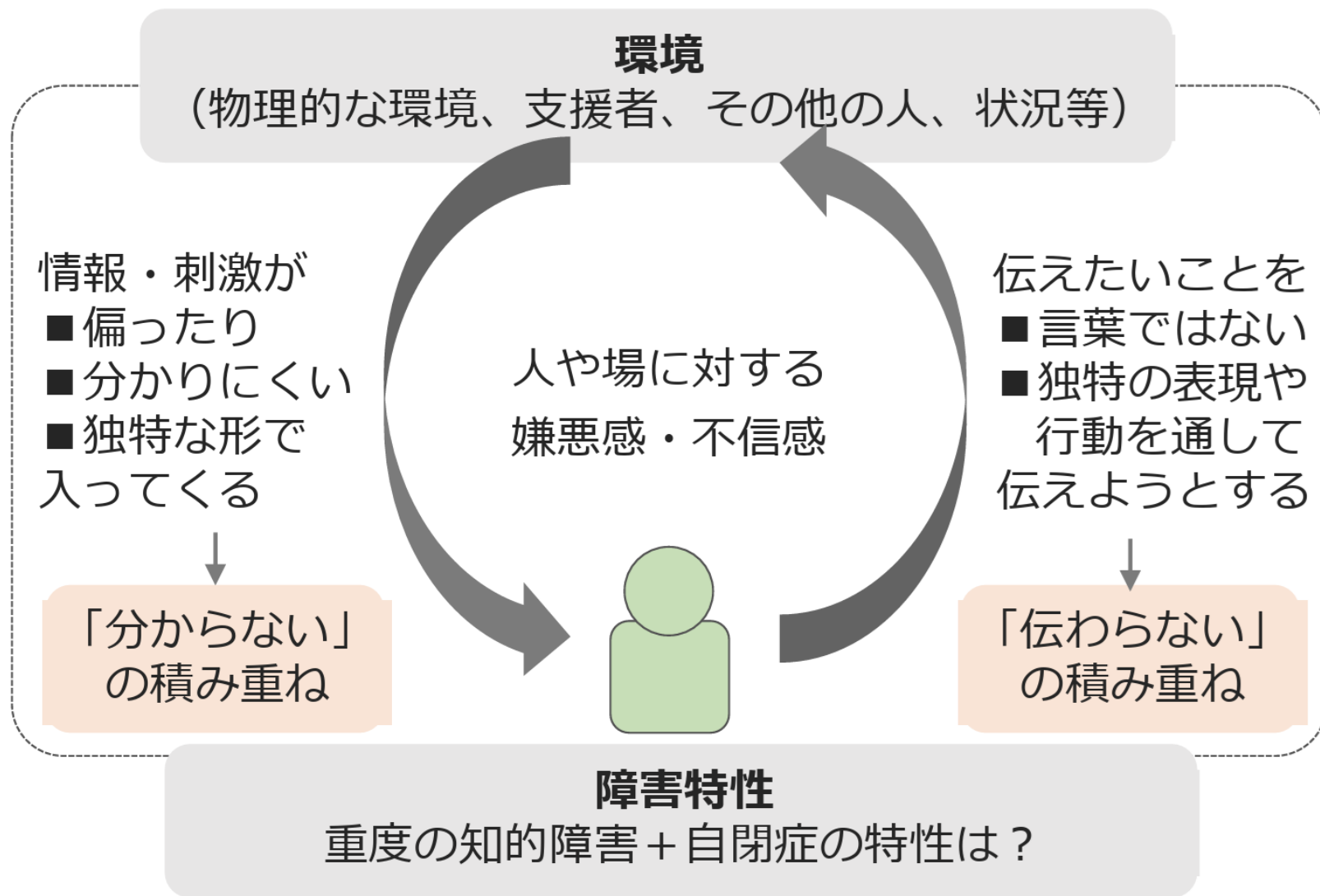
保健、医療、福祉、教育の専門家が情報を共有し、家族だけで抱え込まない支援体制を構築します。



主な相談窓口の例

市区町村の障害福祉窓口、発達障害者支援センター、児童発達支援センター、特別支援教育コーディネーターなど。

支援のポイント① 「環境」



障害特性 × 環境要因 ⇒ 強度行動障害

強度行動障がい
リーフレット
(厚生労働省)

支援のポイント② 「脳機能」

快 ・ 不快

(やってみたいのもと)
子ども脳

情動をつかさどる扁桃体（大脳辺縁系）

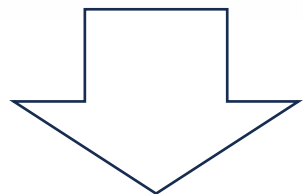
- ・ 幼児期に急激に発達
- ・ 10歳～ さらに発達
(思春期のホルモン影響)

価値観

(ねばならない)
おとな脳

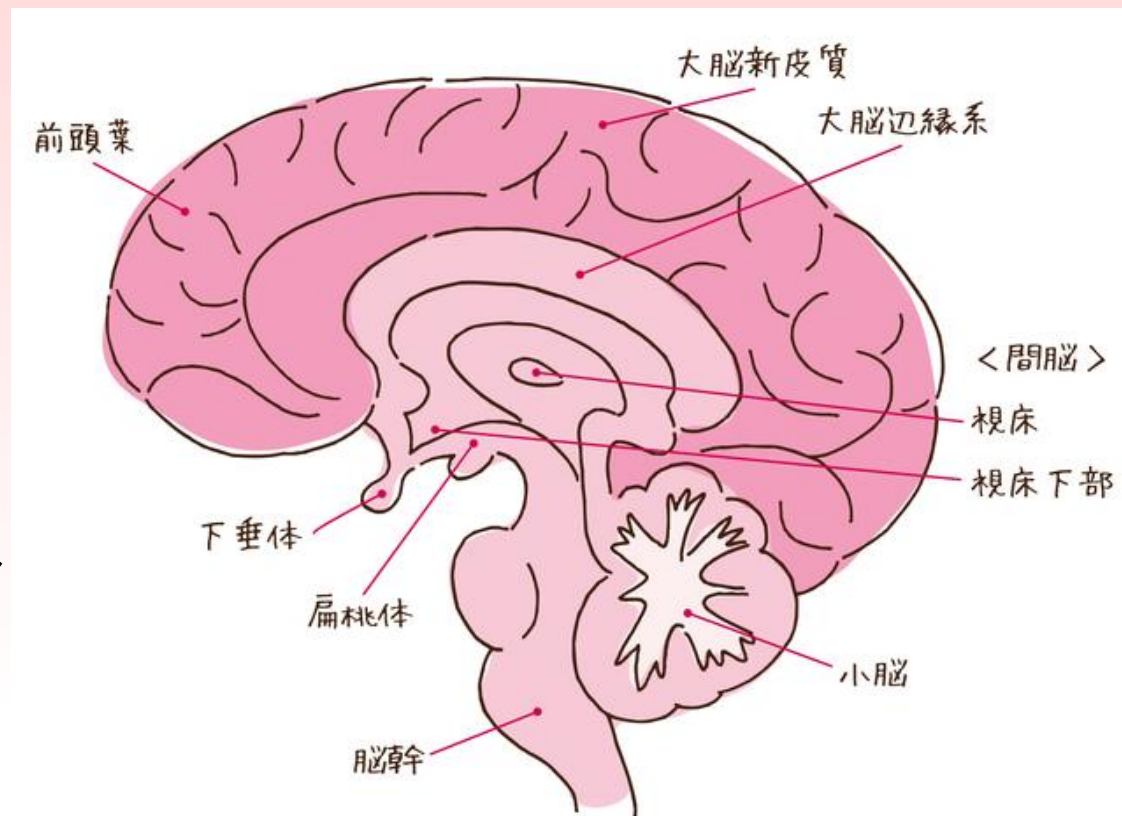
価値観をつかさどる前頭前野

- ・ 20歳から30歳に完成
※感情の抑制、コントロールは
20歳を過ぎても発達

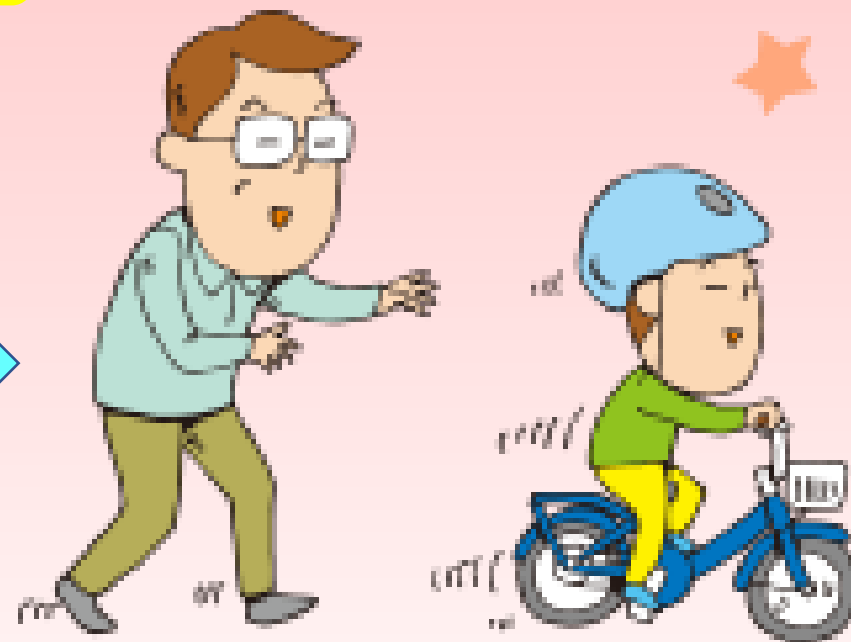
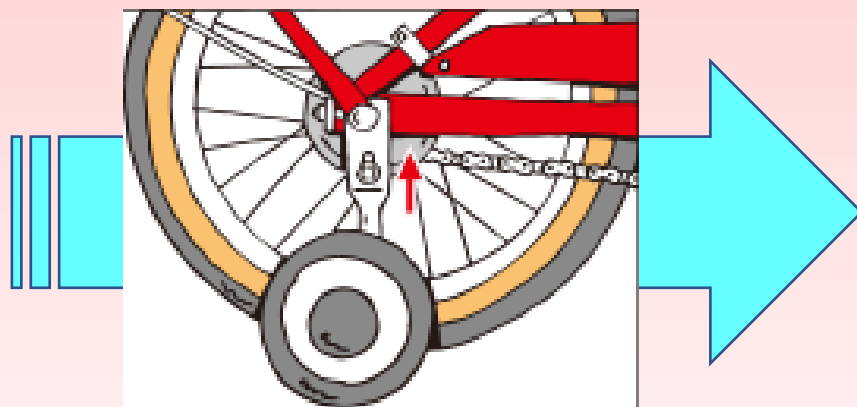
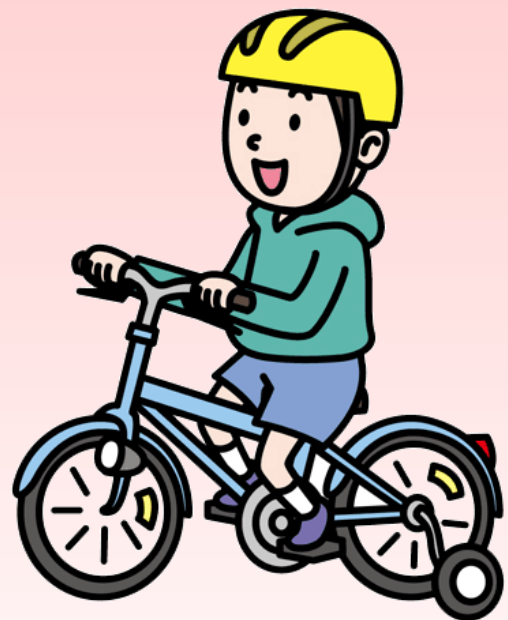


教育と遊育
AKU

価値観の行き過ぎた優先は、
大脳辺縁系のゆがんだ発達を招く



支援のポイント③ 「意図的・計画的」



支援 = 補助輪
つけ

補助輪
はずし

ひとりでできる

支援の
「つく」と「はなれる」

手助けの量