

江戸川区発達相談・支援センター主催
【児発・放デイ職員様向け】

R4年度
発達支援地域事例検討会

テーマ
「遊び」

本研修会の目的

- 集団の中で発達が気になるお子さんの特性にあった支援を行うための方法を**ともに**学びます。
- 個人と環境の情報を整理し、具体的対応策を導き出す応用行動分析（**A B A**）の理論を軸にします。
- **ワークショップ**形式で開催します。

今日の流れ

- 9:30－9:45 アイスブレイク
- 9:45－10：30 集団におけるポジティブな行動支援
- 休憩（10分）
- 10：40-11：50 事例検討会
- 11:50－12：00 質疑応答



アイスブレイク

- 自己紹介

お名前・所属・普段困っていること、を教えてください。

- 共通点探し

チームに分かれて、全員の共通点を最低 3 つ、探しましょう



応用行動分析学（ABA）を知る

- 行動の法則性を明らかにする基礎学問「行動分析学」から派生した心理学
- 行動の原因を「本人の心の中」でなく、「個人と環境の関わり」に求める。

**環境の定義：子どもの肌
の外の出来事全て**
部屋の状態・声かけ・指示
の出し方・教材の違い…
（環境からの関わり）

環境

相互の関わり

ABAに基づいた支援

相互の関わりを改善する
① 環境からの関わりを変化
② 子どもの環境への関わり
を変化

子どもの様々な行動
（環境への関わり）



この子のところはみえる?みえない?





この子のこころはみえない？

こじん攻撃の
ワナ

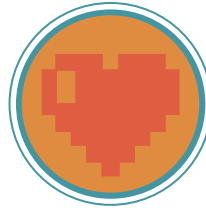
いじわるしてる？



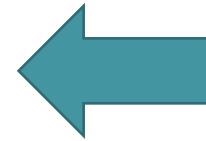
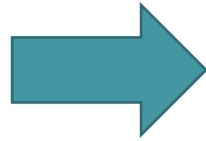
おこりっぽい性
格？

さびしいのかな？

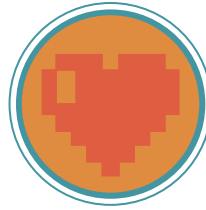
こころを「みえる化」する



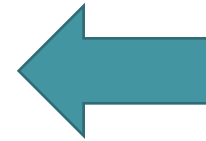
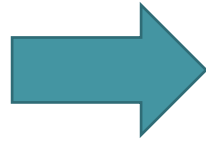
ママかまってよ！



こころを「みえる化」する



ジュース買って！



こころを「3つの箱」でかんがえる 3項随伴性

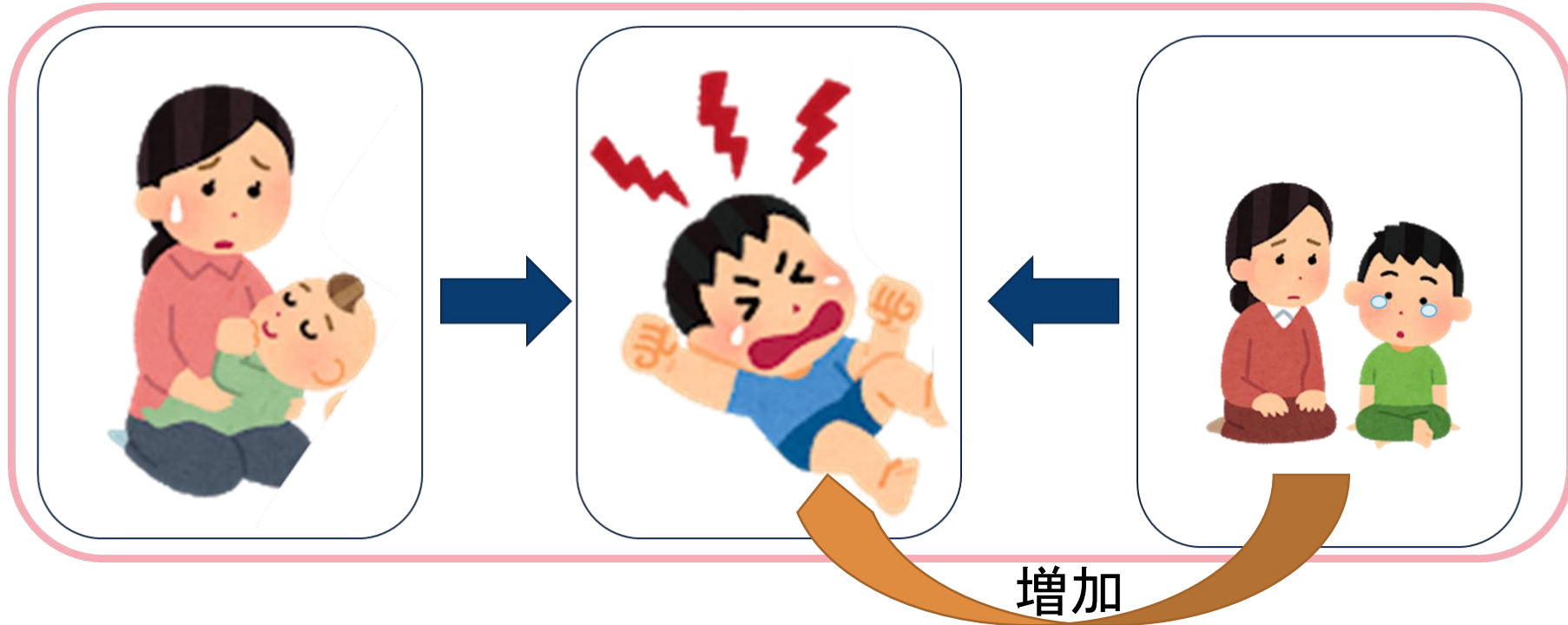


ママにかまってよ！

行動のきっかけ

行動

行動後のできごと



注意

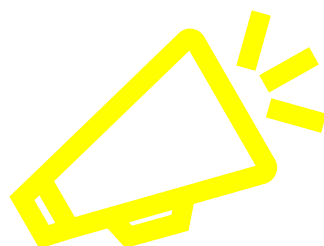
行動の「**形態**」にとらわれてはいけない⇔「**機能（働き）**」が重要



こころは「行動とその前後」にやどる



3つの箱で
「こころ」をみえる化
してみよう



！注意！
行動の「形態」にとらわれてはいけない。
⇔機能（働き）が重要！

なぜ「ほめる」ことが大切か

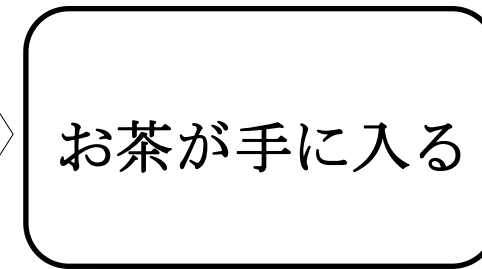
行動の前の出来事



行動



行動の後の出来事



行動の増加



行動の学習の原理

＝ある行動の結果、良いことが起きると、
その行動が増加していきます。

なぜ「ほめる」ことが大切か？

行動の前の出来事

幼稚園の先生に
「おはよう」と
言われる

行動

「おはよう」と
言う

行動の後の出来事

「元気に挨拶で
きたね」と褒め
られる

行動の増加

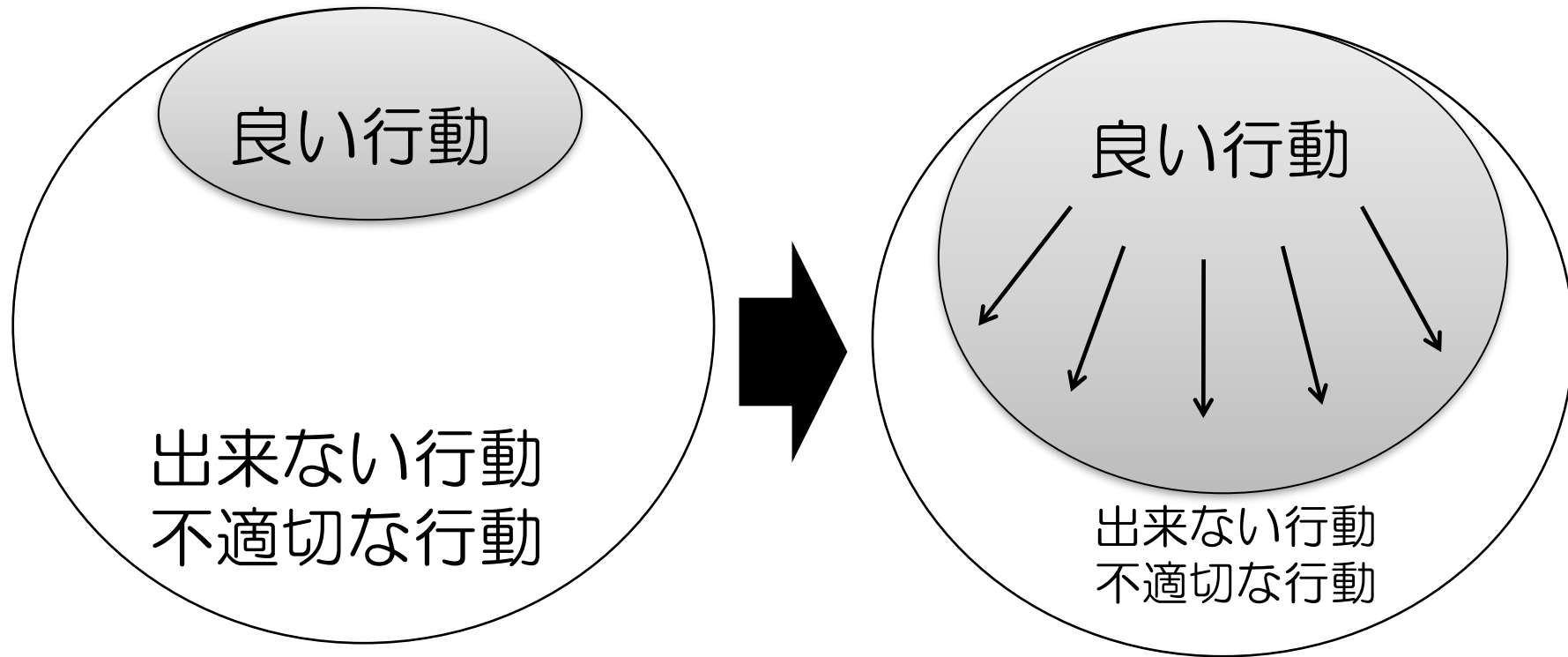


行動の学習の原理

＝ある行動の結果、良いことが起きると、
その行動が増加していきます。

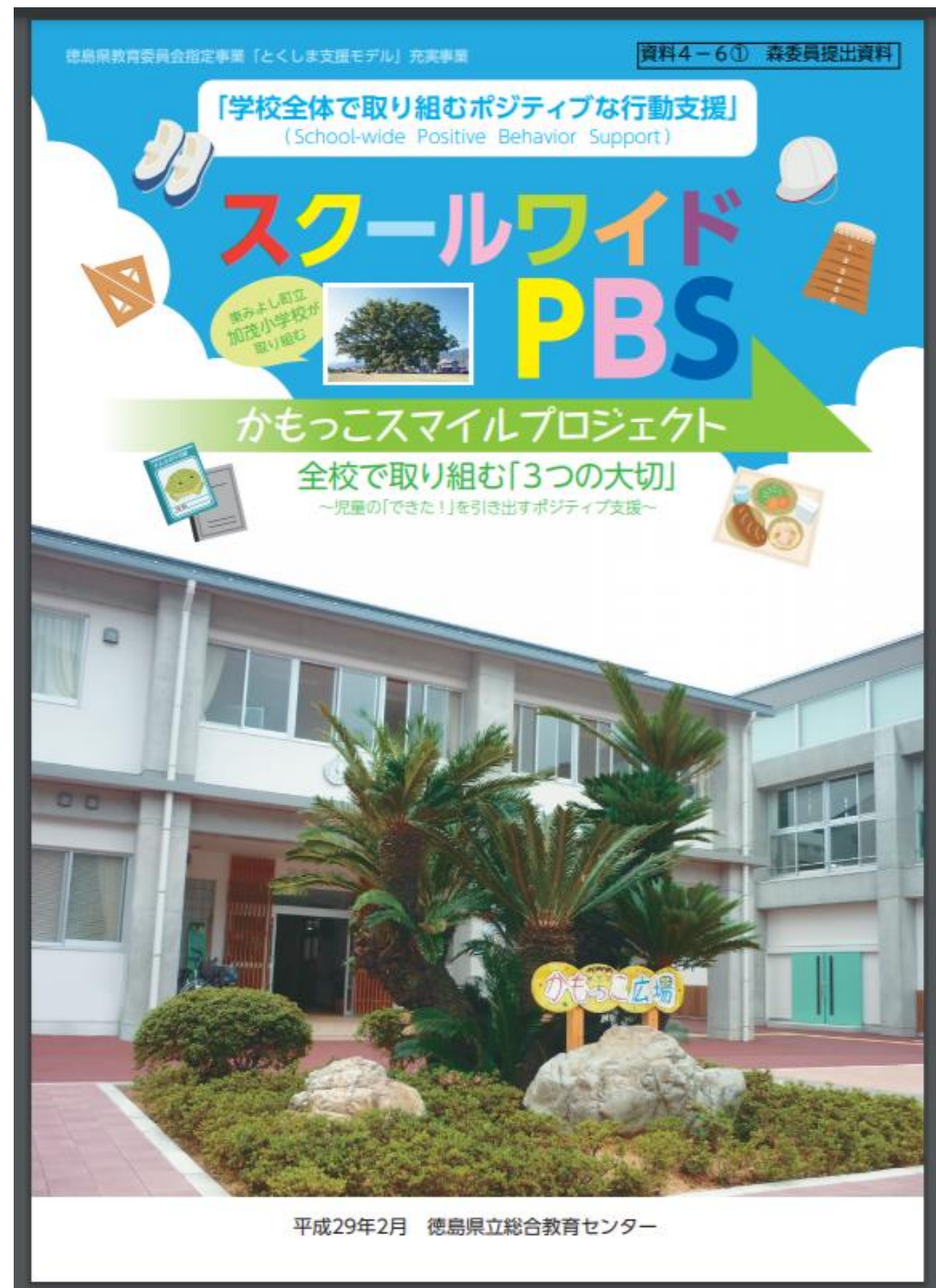
お子さん支援する際の視点

悪い行動には注目せず、良い行動を増やす

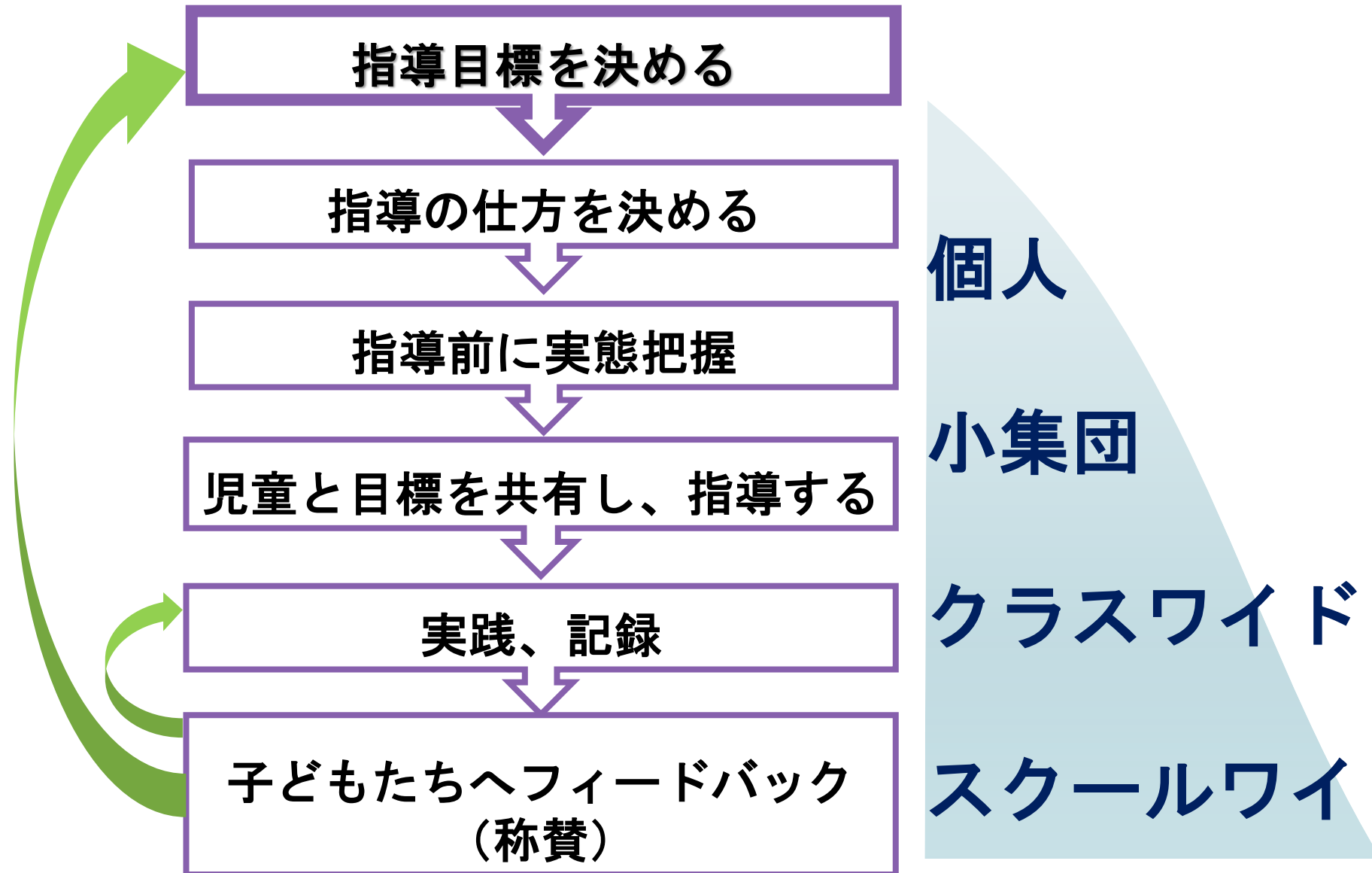


良い行動を学習することで、相対的に不適切な行動やできないことが少なくなる、と考えます。

事例紹介： 徳島県 教育委員会の取り組み



ポジティブな行動支援実践の流れ



子どもたちの指導をする上で・・・

どうしても
気になってしまう

気になるのは
人間の心理的な習性

落とし穴

望ましくない
行動

望ましい行動



気になる行動ばかりに目を向けると...

「わからない」「できない」事が多い。
注意したり、叱ったりすることが多い。



さらに強く！

「どうにか
しなければ・・・！」
とあせってしまう。



やる気がなくなったり、
反抗的な言動をとる。

注意されて嫌になる。
自信がなくなる。
（自尊心の低下）



マイナスの
サイクル

そんな状態が続くと...



ポジティブな行動支援(PBS) では

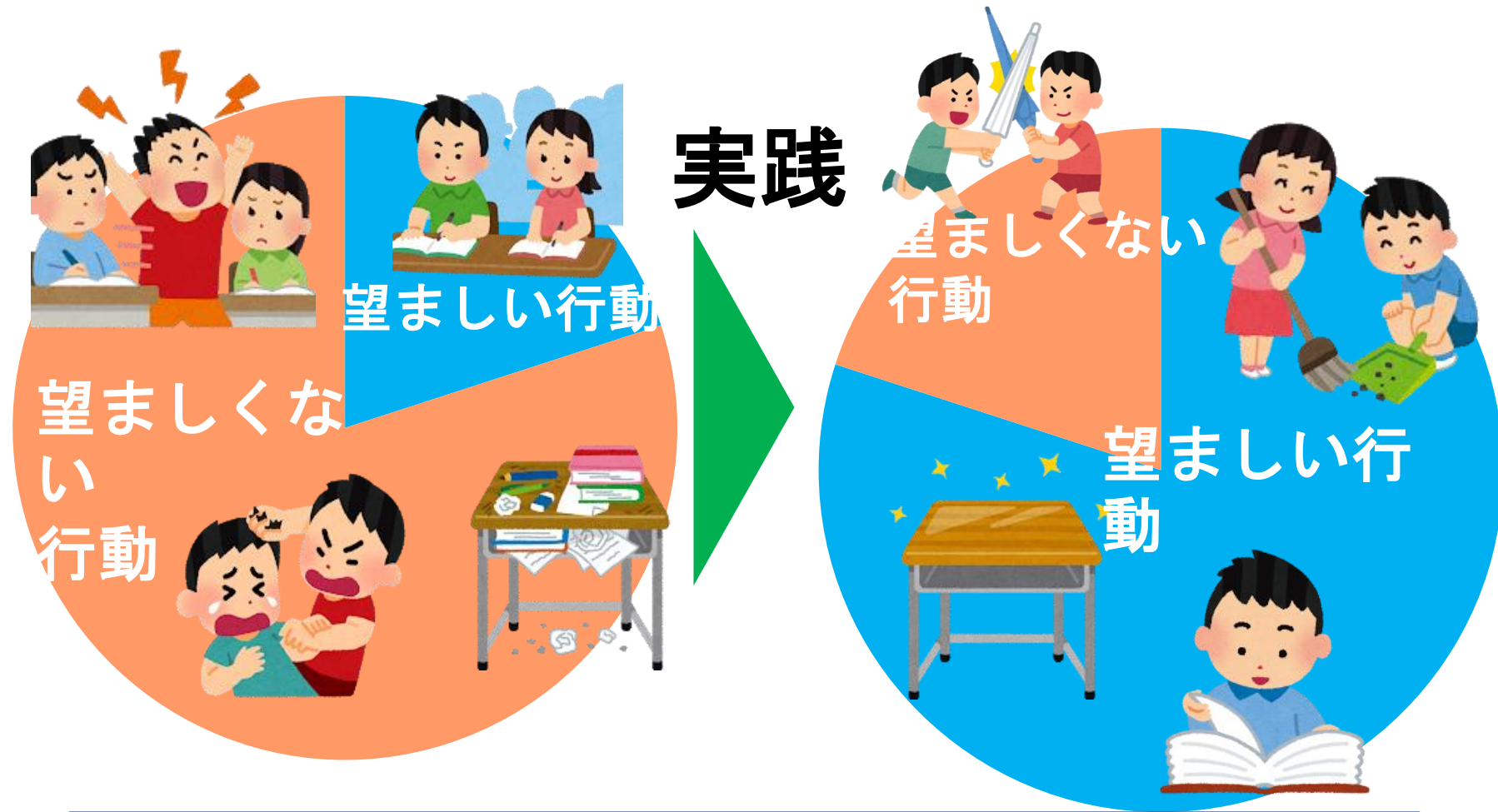


ここに注目！

子供の行動や心理特性を理解し望ましい行動に注目し、できていることを認めたり、活躍する場を設定したり、授業改善で参加できる場面を増やしたりするなどポジティブに関わる事で望ましい行動を増やしていく方法です。

積極的で
予防的な対応

ポジティブな行動支援(PBS)では



望ましい行動（良い行動）を学習することで、
相対的に望ましくない行動（困った行動）が
少なくなる、と考えます。

ポジティブな行動支援の目指すもの

スタート！

望ましい言動を見つけ、しっかり褒める。(認める。) 正しい行動を教える。



指導の仕方がわかる。
もっといいところを見つけようとする。

プラスの
サイクル

子どもは自分に
自信がもてる。
どうすればいいかわかる。

前向きで、
意欲的になる。

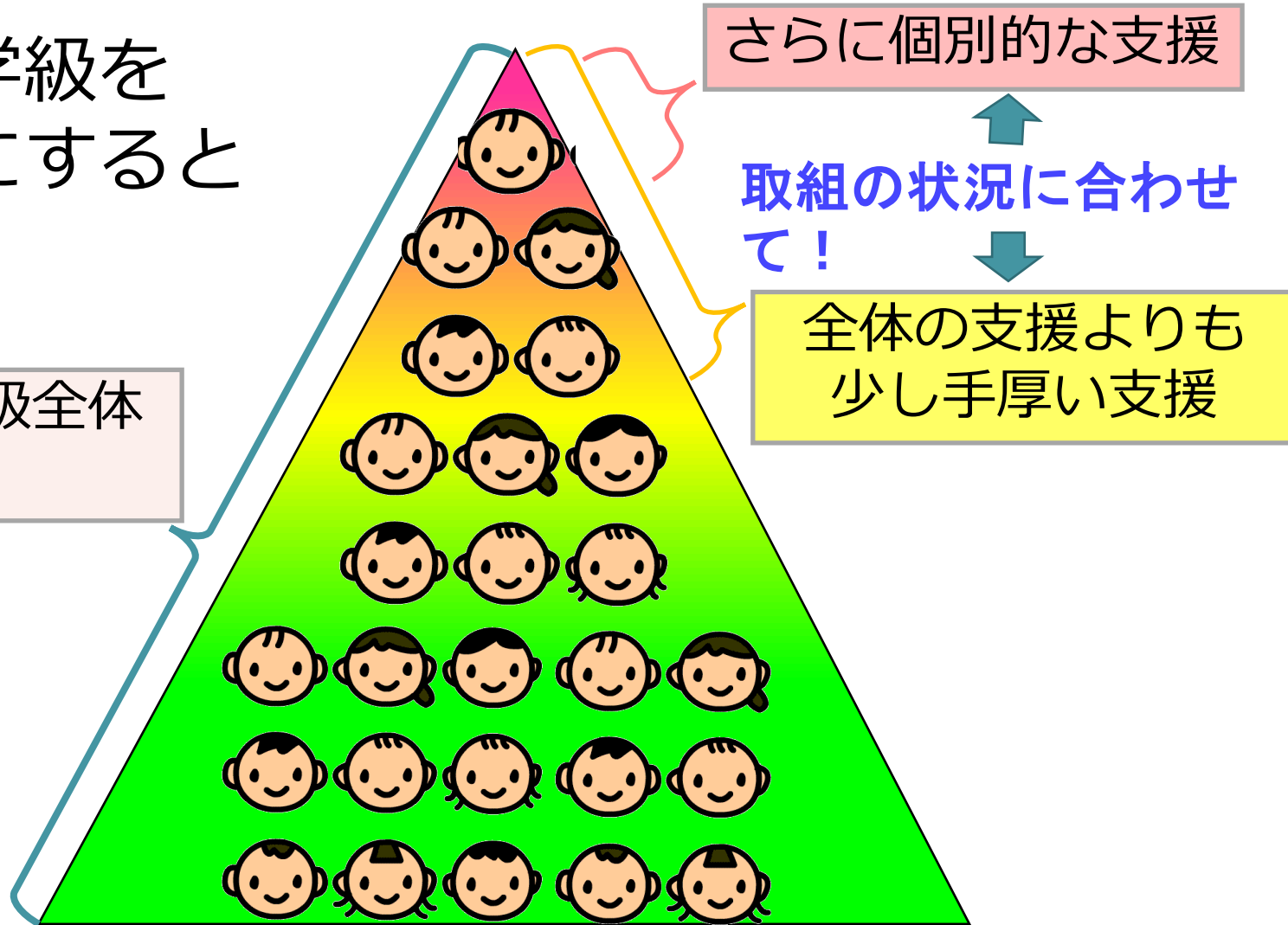


スクールワイド P B S

通常の学級を
モデルにすると

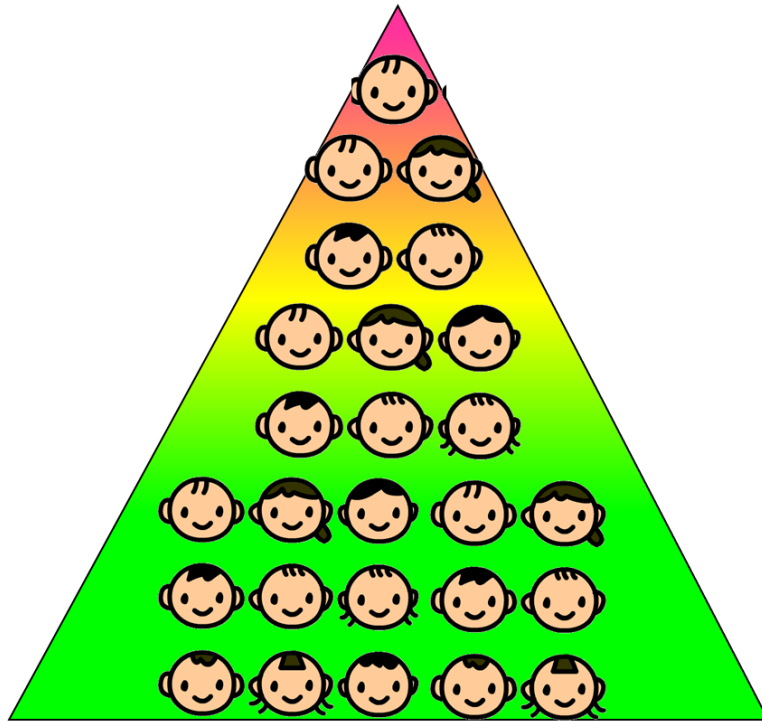
まずは、

学校・学級全体
への支援



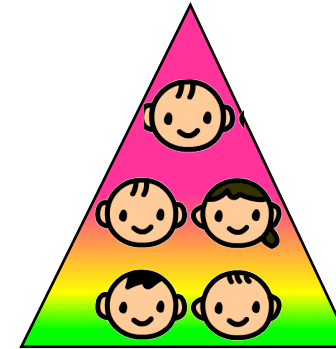
マネージメント的な視点で見ると...

時間の流れ



第1層支援（1次的援助）

- ・全ての児童生徒を対象として
- ・うすくひろくまんべんなくサポート
- ・共通理解，指導基準統一がポイント



第2・3層支援（2次的援助）

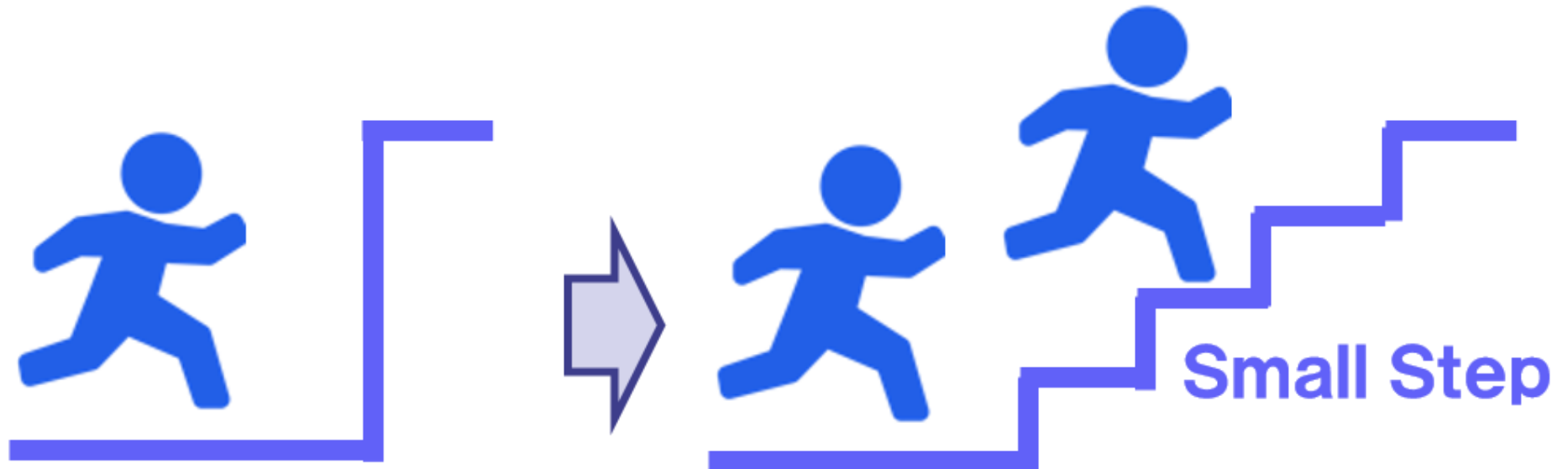
- ・1層支援のみではうまくいかない
- ・手厚く個別的にサポート
- ・オーダーメイド的な手がかかり

校内の人的資源
どこへ投入するか

出来ていることを探すコツ＝ 期待する姿を細分化する(課題分析)

▪
-鬼ごっこに参加する

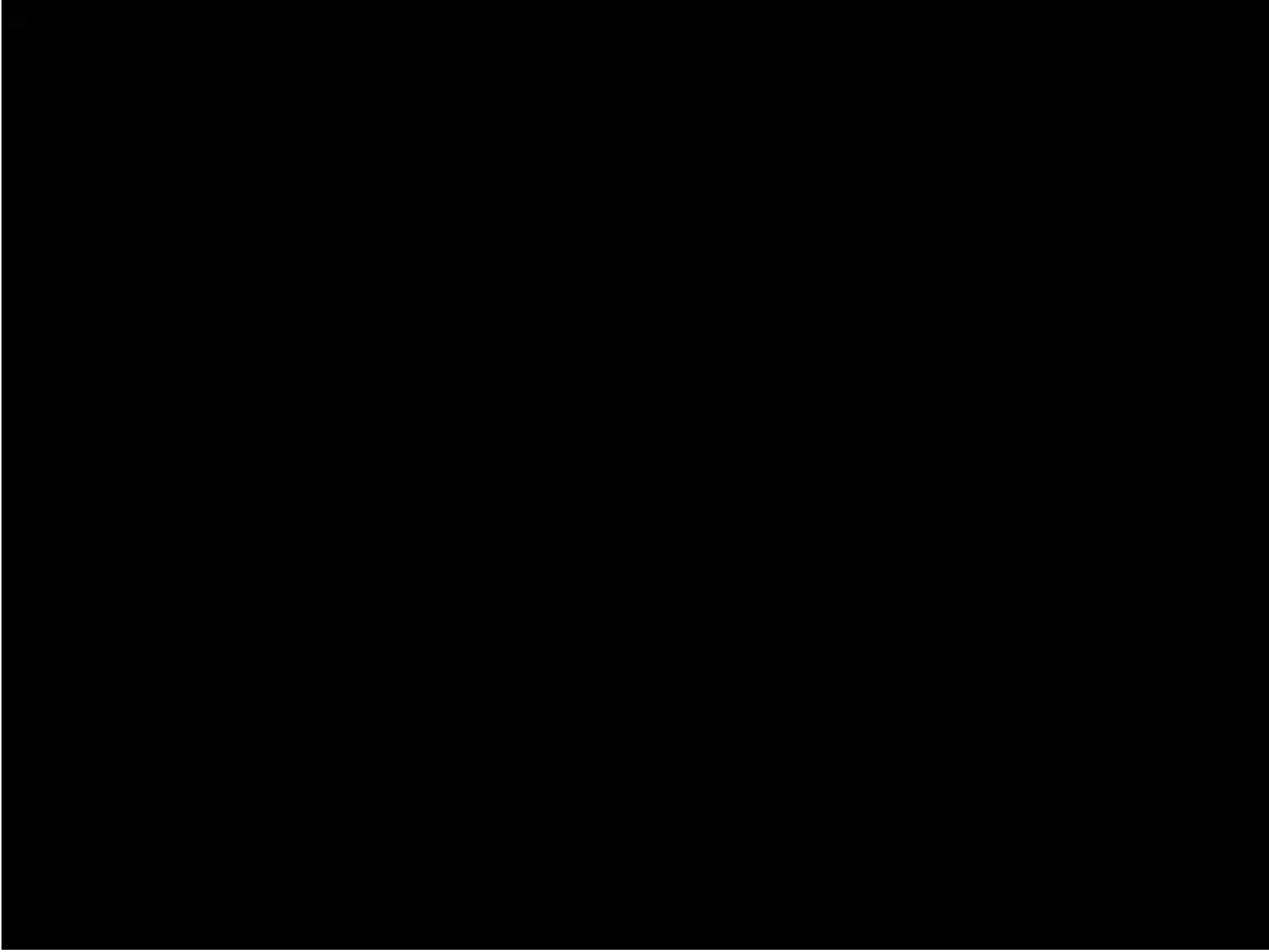
-じゃんけんに参加する
-全体的に逃げ回る
-鬼に追われたらよける
-タッチされたら鬼になる
-友達を追いかける
-友達にタッチする



指導例：遊びのスムーズステップ化

- ①止まっている大人からしっぽをとったら強化
- ②動いている大人からしっぽをとったら強化
- ③しっぽを付けている大人を探して取れたら強化
- ④子ども同士でしっぽをつけ、相手のしっぽを取れたら強化

楽しい活動＋お友達のペアリング



子どもに合わせたアプローチの例

○スモールステップで集団参加**行動の支援**を実施



褒める仕組みづくり

例 集団のルールや目標をきめる

- 1つが望ましい
- 多くても2つまで
- 教室に張り出す/首にかける
- 入口と出口で必ず確認
- 競う・褒めるをルーティン化
- ご褒美は個別最適化
(カタログもおすすめ)

ルール1

友達におもちゃをとられたら
先生に言おう

ルール2

優しいお友達を見つけたら
スターをあげよう

けんたくんのスターポイント



アイパッド
15分券

事例 椅子取りゲーム

事前

CHANGE!

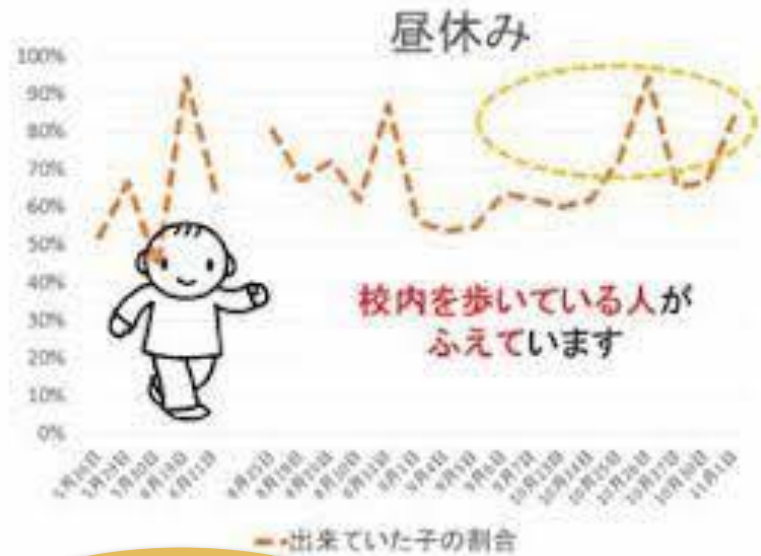
事後

- 早くすわれた人がかち
- 負けた人は脱落、横の椅子で待つ
- 勝った人は表彰・メダル
- 泣いて悔しがる、負けると暴れる...



- 早くすわれた人がかち
- 「応援」チャンピオン
- 「負けても平気」チャンピオンを設置
- 勝った人とチャンピオンがそれぞれ表彰・メダル
- 負けても、応援を頑張る！と切り替える行動、上手な応援行動が増加

記録をとって子どもの変化を確かめる

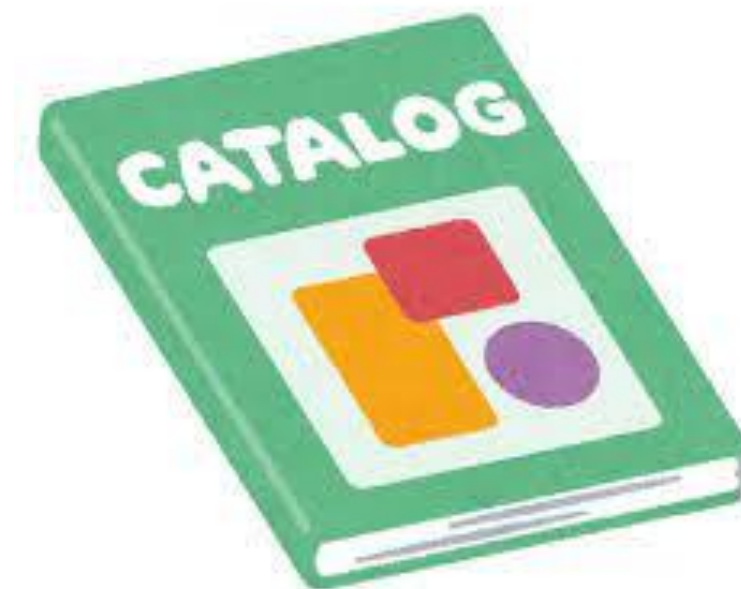
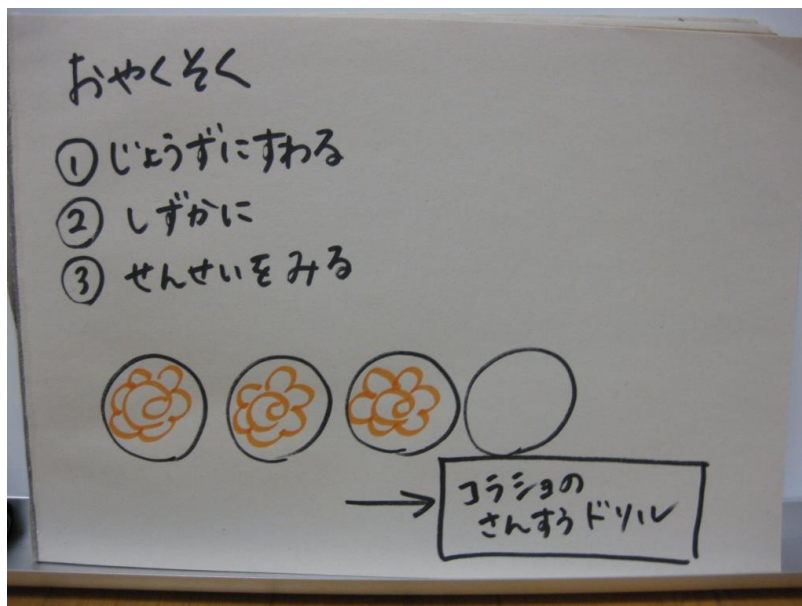


指導者にも
達成感を！

- ・ 取り組み前後の記録をとって、「子供たちの変化」を可視化する
- ・ 子どもたちと共有する
- ・ 良い行動がさらに増えるサイクルができる（記録が**強化**となる）
- ・ 壁に張り出す

例 チャイムが鳴ってから全員が着席するまでの時間を週に2-3回計測するなど

ほめ方



- 始めは簡単にもらえるようにする
- 先にたまった後の活動や強化子を知らせておくor相談で一緒に決める
- ポイントの数は、2, 3 個から始めて、少しずつ増やしていく。

- 強化子は個別最適が最も重要。
- 選べる楽しみを
- 定期的に入れ替え

ほめ方例 集団へのご褒美アイデア

- 皆でパーティーを開く
- サンタからプレゼントが届く
- 映画観賞会を開く
- お出かけする
- ミニ縁日をひらく
- メダルや表彰式が配られる
- アニマルランドを呼ぶ

など……



皆で話したいこと

- 個別の能力に差があるグループの目標を設定する際に大事にしていることは？
- 子ども達に人気の鉄板ネタの活動、人気の活動は？