

気になる子の「できる」を増やす ポジティブ支援



静岡市発達障害者支援センター「きらり」
静岡済生会療育センター令和
療育小児科 前田郷子

2022.11.15



今日の研修の内容

- 発達障害の**特性理解** スライド3-13
- **ポジティブ支援** スライド14-15
- **自尊感情**と自己肯定感 スライド16-17
- 正と負の循環・アドラーの心理学 スライド18-19
- 子どもが安心・成功の秘訣 スライド20
- 6つの支援方法
 - ①ほめとトークン スライド21-26
 - ②視覚支援:スケジュール表/手順表 スライド27-35
 - ③ルール作り:約束カード・時間の約束 スライド36-39
 - ④ソーシャルストーリー スライド40-44
 - ⑤感覚過敏・こだわりへの配慮 スライド45-49
 - ⑥**応用行動分析/ABCフレーム** スライド50-67



気になる子

- **コミュニケーション**: 言葉の遅れ・独り言・会話が續かない・構音が不明瞭
- **社会性**: 友達との距離感・友達の気持・ルールが理解できない・集団活動・時間で行動できない
- **多動衝動性**: じっとしていない・離席・教室から出る・触っていけないものを触る・乱暴な言葉・友達に手が出る・友達の物を取る・物投げ・カンシャク
- **不注意・集中力**: 気がそれやすい・集中時間が短い・すぐ忘れる・話を聞いている
- **身辺自立**: 着替え・トイレ・食事が一人でできない
- **活動の自立**: 取り掛かり・自分で考えて行動・修正・行事や新しい活動が出来ない・運動不器用



発達障害の特性理解

知的発達症

自閉スペクトラム症

- ☆対人関係が苦手
- ☆コミュニケーションが苦手
- ☆想像力の障害
- ☆こだわり☆感覚過敏
- ☆不用意な発言・空気が読めない
 - ・好き嫌いが激しい
 - ・失敗を嫌がる

注意欠如多動症

- ☆多動・衝動性・
- ☆不注意(集中力障害)
 - ・じっと座ってられない
 - ・待てない・すぐ手が出る
 - ・落ち着きがない・多弁

限局性学習障害

- ☆読み書き障害
- ☆計算障害
- ☆推論の障害
(抽象概念の理解)

発達性協調性運動障害

運動不器用
体育・書字・工作・
絵を描く・家庭科

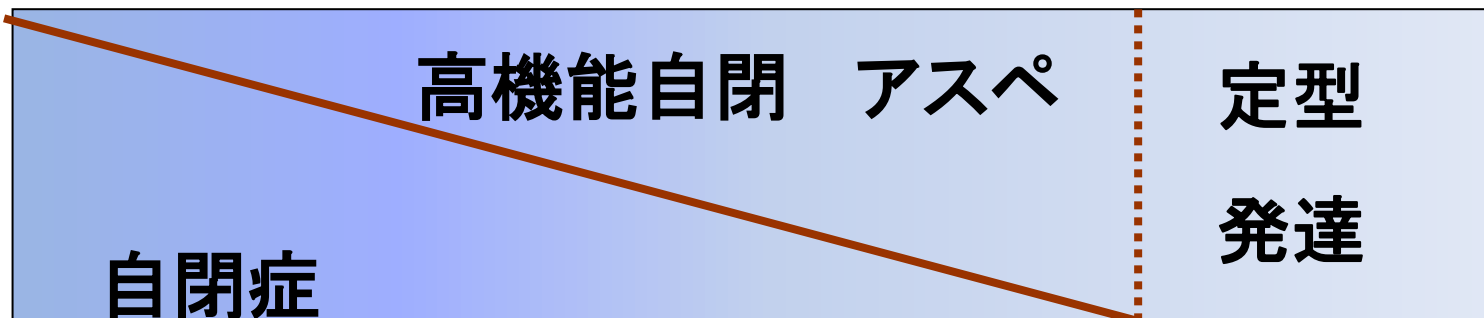


自閉スペクトラム症とは

- 1)「対人社会性」
- 2)「コミュニケーション」
- 3)「想像力」の質的異常と興味の限局
こだわり(反復的な活動や限局した遊びを好む)と
感覚過敏

1)2)3)の三つの特性を持つ。

典型的で重度の自閉症の人から、一見すると自閉症に見えない特徴の軽いパターンの人まで存在



連続体



自閉スペクトラム症 ASD

- 自閉症(知的障害を伴う)
- 高機能自閉症
- アスペルガー症候群(言葉の遅れはなく会話ができるが、対人社会性に質的障害があり、こだわり、感覚過敏が強い)
- 広汎性発達障害(自閉症より症状が軽い)
- 非典型的広汎性発達障害

これらすべてを総称して自閉スペクトラム症と呼ぶ。2013アメリカ精神医学会診断基準DSM-V

(自閉症スペクトラム障害・自閉スペクトラム症 

自閉症スペクトラム 脳機能

- 聴覚より視覚優位の事が多い
- 選択的注意が困難
- 複雑な情報処理が苦手（統合の障害）
木を見て山を見ず
- 心の理論
見えないものは分からない
相手の気持ち
- 実行機能の障害
いつもと違う時、行動をプランしにくい
集中力・記銘力の弱さ、修正する力が弱い



自閉症スペクトラム 特性と困難さ

- 人との関わりが苦手
- はじめてのことを理解するのが苦手
- 一度にたくさんの事を処理するのが苦手
- 言外の相手の思いや意図が分かりにくい

マインドブラインドネス

- とっさに言葉や文章で伝える事が苦手
- 集団や状況に合わせにくい
- 感覚の過敏がある
- 変化に対する不安や抵抗(いつもと違うと混乱)

こだわり



自閉症スペクトラム 対応と関わり

安心出来る穏やかな環境

- 分かりやすい具体的なルールを示す
- 見通しのもてるスケジュールを提示
- 子どもの思いを受け止める・言葉にする
- 他者の気持ちを伝える・他者との間で心の通訳をしてくれる安心できる人がいる
- 環境調整（感覚過敏やこだわりへ配慮をする）
- 否定文ではなく、肯定文で言う（～～する、してください）
（否定文～～だめ、～～しないよ、～～できないよ）
- どうやったらうまくいくかを本人と一緒に考える



注意欠如・多動症の特性

(注意欠陥多動性障害 ADHD)

- 不注意
約束ややること忘れてしまう、忘れ物、ケアレスミス、
注意がそれやすい、長く集中することが困難
- 多動
そわそわ動く、離席、教室から出て行く、多弁、
落ち着いて話が聞けない
- 衝動性
目に入ると直ぐ行動、思った事をすぐ口に出す、
友達とけんか、最後まで聞かないで行動するので
失敗が多い

注意欠如・多動症の対応と関わり

① 注意力への配慮：

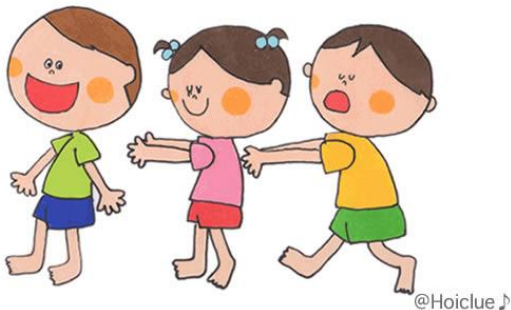
- ・ 気になるものは置かない
- ・ 集中できる環境（余計な音・声が聞こえない、見えない）
- ・ 一番前の席に
- ・ 他の多動児と席を離す

② 多動性：

- ・ 小休止をしたり、動ける用事を作るなど、大人側が主導権を持って、動ける場を作る（お手伝い・係の仕事など）。

③ 衝動性：

- ・ してほしい行動は出来るだけ紙に書き貼る（視覚支援）
- ・ いい行動が出たら、すぐ褒める
- ・ 行動のルール作り、約束をして褒める。



学習障害/限局的学習症/LD

- 読み・書き・計算が困難な事を理解して
- 出来やすいように工夫
- 得意な面や小さな成功も見つけてほめて伸ばす

工夫

読みが苦手 ⇒ 字を大きく行間をあけて

計算が苦手 ⇒ けた揃えの線を入れたプリントを使う

大事なことは黒板に書く ⇒ 教科書38頁2行目

作文が苦手 ⇒ 5W1Hや枠に入れるなど、構造化で分かりやすく

手先が不器用 ⇒ スモールステップで少しずつ教えて成功させる

運動が不器用

4y6m 自分の名前を読む

5y0m 自分の名前をひらがなで書く

5y6m ひらがなを一字一字拾い読みする

(横山浩之 軽度発達障害の臨牀 2011年 より)



発達障害の長所

自閉症

- 完全主義・潔癖
- 優れた記憶力
- 優れた視覚的処理能力
- 物への純粋な関心
- 空想能力

⇒ 科学者・芸術家・小説家・政治家 など

ADHD

- エネルギーッシュ・活動的
- 新奇追求性
- 積極的な社交性
- アイデア豊かな創造性
- 頭の回転の速さ

⇒ 起業家・科学者・映画監督
俳優・歌手・スポーツ選手
など



ポジティブ指示とポジティブ支援

- 「〇〇しちゃだめ」「〇〇しないと、～～出来ないよ」は、ネガティブ指示です。
「～～しようね」「〇〇したら、～～出来るよ」と言って手伝って出来るようにするのが、
ポジティブ指示です。
- こどもの出来ていないところを直そうより、すでに出来ているところを見つけ、ほめ、伸ばす事が**ポジティブ支援**=**ほめほめ作戦**です。
ごほうび表=トークン表が有効です。

子どもをやる気にさせる ポジティブワード

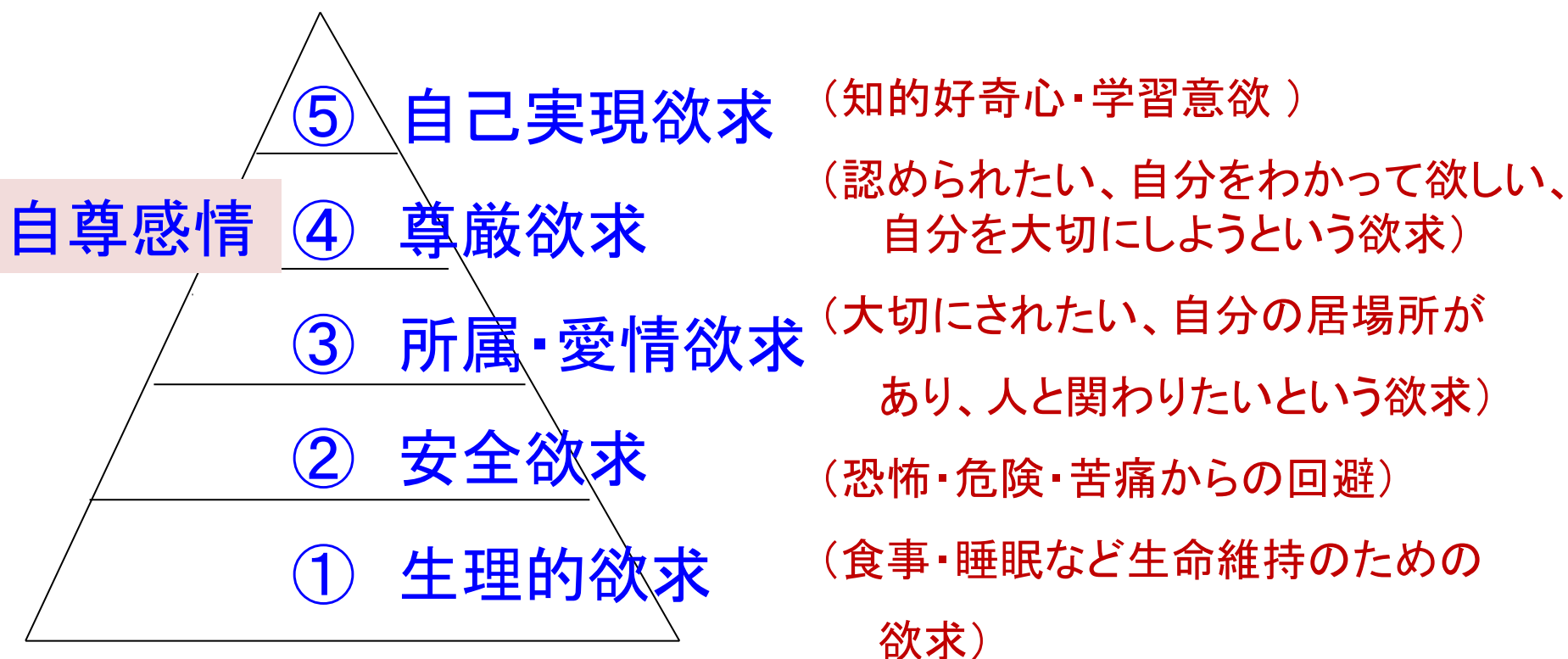
- おいしいもうちょっと
- そこいいよ
- そうだね、そうそう
- もうちょっとがんばれ
- できるよ、できるよ
- ～～君ならできる
- いいね、いいね
- すばらしい
- すご～い
- さすが
- 助かるよ
- お兄さんだね・お姉さんになったね

ハイタッチ・拍手・出来た・やったーのジェスチャー

自尊心(セルフエスティーム)

自分は大変な存在・周囲から愛されている、認められている、
自分の事が好きと思える

マズローの欲求の階層



自己肯定感とは

- 自分自身の存在を長所だけではなく、短所も含めて肯定すること
- 自己肯定感が高いと

ほめられた時素直に喜べる、感謝できる。

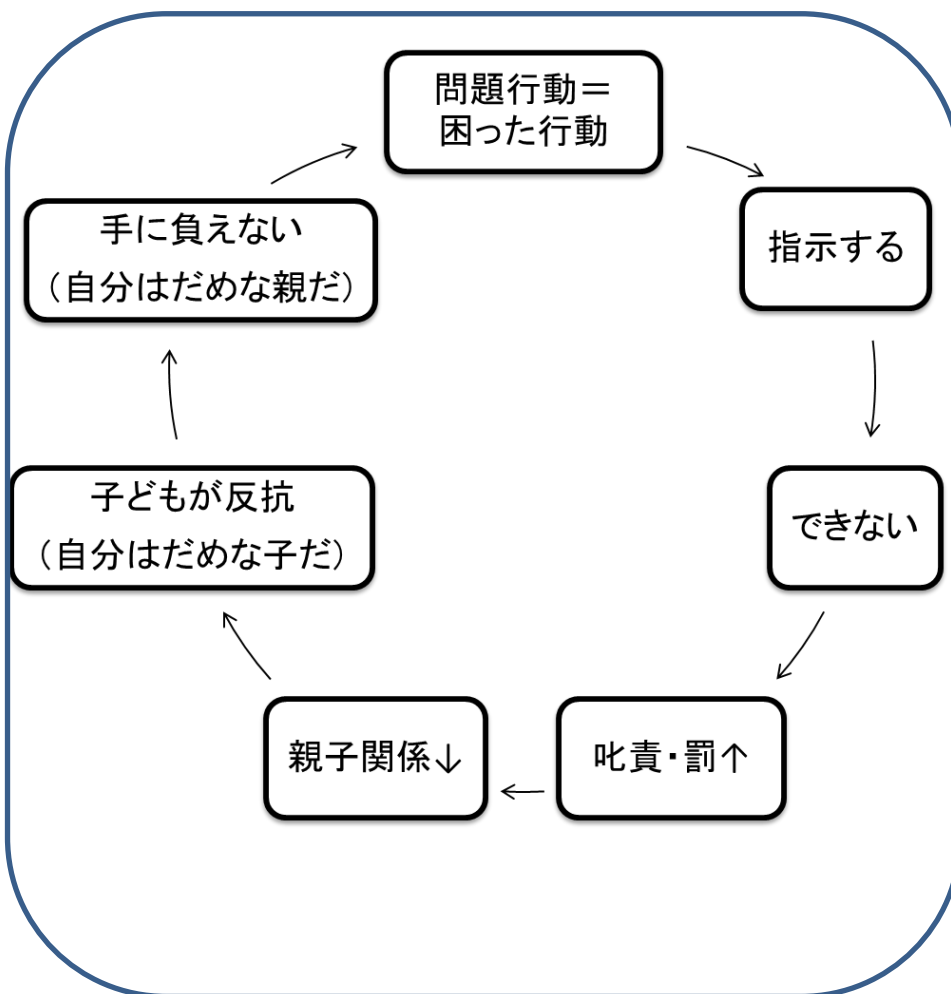
怒られた時に、落ち込まない。

自分を高めるための意見として受け入れられる。

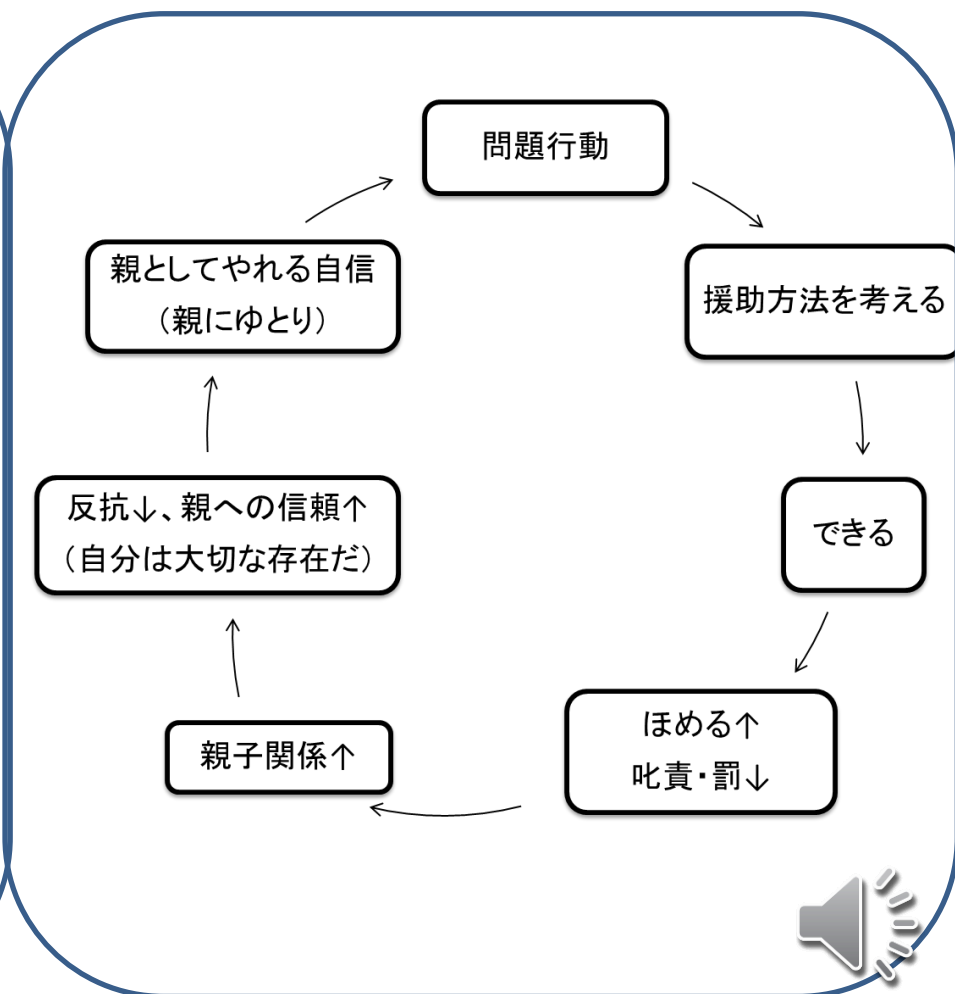
だめなことや失敗があってもしょうがないと思える。
できないことがあってもいい、努力したからいいんだと思える。できない自分を責めない、人のせいにしない。

正と負の循環

マイナスの循環



プラスの循環



アドラーの心理学

人間関係をよくする
まほうの言葉

ありがとう

うれしい

助かるよ

子どもが安心・成功の秘訣

- 分かりやすい指示
- 内容が具体的で分かりやすい
- 言葉だけで分かりにくい子には手順表で示す
- 小さなステップにして取り組みやすくする
- 優先順位が分かりやすい(〇〇してから、△△出来る)
- 肯定文で言う(～～してから～～する、後でまたできるよ)
- スケジュール表を見れば、次に何をすることが分かる
(見通しが持ちやすい)
- 場所が分かりやすい
- **出来たらシールや、ほめ、賞賛がある**
- 困った時には、「教えて下さい」「手伝ってください」が言える。
- 安心出来る場所がある(リソースルーム・園長室・図書室・職員室)

クラスのどの子にも役に立つユニバーサルデザインです。



6つの支援方法

- ☆1 ほめとトークン
- ☆2 視覚支援・スケジュール表
- ☆3 ルール作り
- ☆4 ソーシャルストーリー
- ☆5 こだわりや感覚過敏への配慮
- ☆6 応用行動分析(ABCフレーム)

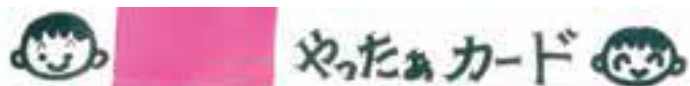




☆1 トークンとは

- トークンは、日常生活でありとあらゆる場面に用いられ、人間の消費行動に影響を与えています。財布の中には多くのポイントカードが入っています。
- ポイントカードこそが、トークン・エコノミー法です。その利点は、扱いが容易なこと、特定の行動の出現を高めるのに有利なこと、視覚的に動機づけられ、達成感も味わえること、などが効果の続く理由です。
- 《トークン表》とは、望ましい行動をもっとして欲しい時に使う、望ましい行動を取り上げ、褒めるツールです。

トークン表



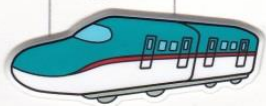
		3/27(月)	3/28(火)	3/29(水)	3/30(木)	3/31(金)
1	♡あさへやにきたう かばんのしたくをする。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
2	♡子どもたちにちいでもこえ あはなをする。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
3	♡子どもたちをたたかぬに なかはくあはな。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
4	♡ものをなげないで はなはくをする。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
5	♡「あつまれ」といってあつま。 あつま。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
6	♡まふのひときあはなはく ならべる。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
7	♡ひとのはなはく しょうきにさく。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
8	♡たべたまふに でもあはなでみがいきする。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
9	♡きゅうしよくの したくをすくはく。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
10	♡きゅうしよくのとき きゅうしよくのとき	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
11	♡きゅうしよくのとき すくはく。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
12	♡きゅうしよくのかたづけ すくはく。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
13	♡あやつのしたくを すくはく。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
14	♡あやつのかたづけ すくはく。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
15	♡かまりのしたくを すくはく。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
16	♡	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸

くん がんばり かあど

	がんばること	4/17 げつ	4/18 か	4/19 すい	4/20 もく	4/21 きん
1	あいさつ おおきなこえでおへんじができた！	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
2	あさ かばんのなかみをつくえにいれた	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
3	ともだち たたいたり、ものをなげない	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
4	ちやいむ なったら、せきにつく	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
5	かたづけ ちいたあ とちゅうであそばないでひといきに	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸

4/17 きゅうしよくが ちいたあになるとうれいな。
でものこさず たべてうれいな きょうとうせんせいにも
ごろうせんせいにも 大きなこえであいさつできたよ！
4/19 きゅうしよくのかたづけ がんばったよ。

トークン表

げっ	か	すい	もく	きん	ど	にち
			 		 	

【ほめ表で約束】

ほめ表	7/4	7/5
おはよう おいっしょ		 8時 おはよう
朝の支度を する		
トイレに 行く	 3回 おめ!	 3回 おめ!
いっしょに 食べる		 なんとか 食べた、おめ!
お風呂を 浴び終った		

	がんばること	6/9 げつ	6/10 か
1	あるいてといれに行く 		
2	はをみがく 		
3	かたづけをする 		
4	おこる 		

【視覚支援】 トークン 色々シール

	4時、5時 2に5	か 3に5	すい 4に5	むく 5に5	きん 6に5	と 7に5	に5 8に5
い、きに きかえたよ。 							
じぶんから せんめんしたよ。 							
おちわん、おはしと かたづけしたよ。 							
はみがきしたよ。 							
トイレで「うん」 したよ。 							
	水①	水②	水③	水④	OK⑤ OK5:5	OK	OK

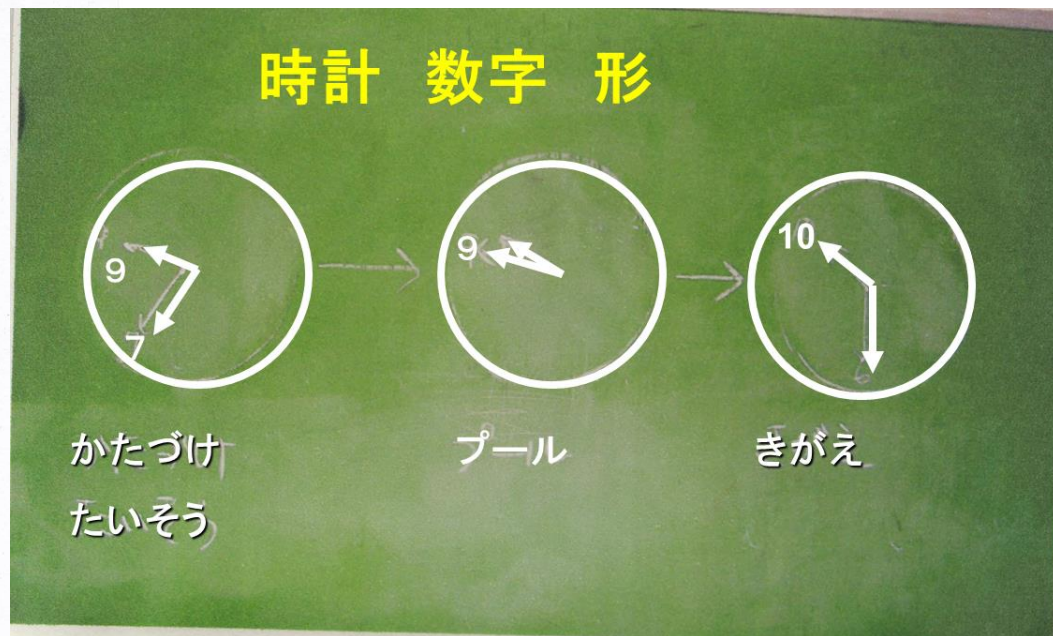
クラウンパトカー
キヤス



☆2 園のスケジュール

きょうのよてい

 9 : 15	おはなしをきく 
 9 : 30	たいそう 
 10 : 00	せいさく 



今日の予定

おさんぽ



おさんぽ

きゅうしょく



おひるね



といれ

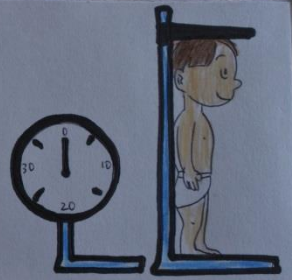


トイレ

しんたい

そくてい

しんたいそくてい



【視覚支援】 保育園の1日 スケジュール

6がら10か かようび

4 しみずせんせい

おはよう

5. おへや

へやであそぶ

6. 1. らいおんぐみ あそぶ

2. おそと

3. きゅうしょく

7. おひるね

8. おやつ

おかあさん きます。

きがえ

1 おはようございます

5 といれ

10 おひるね

2

6 きゅうしょく

おやつ

3 あさのかい

7 きがえ

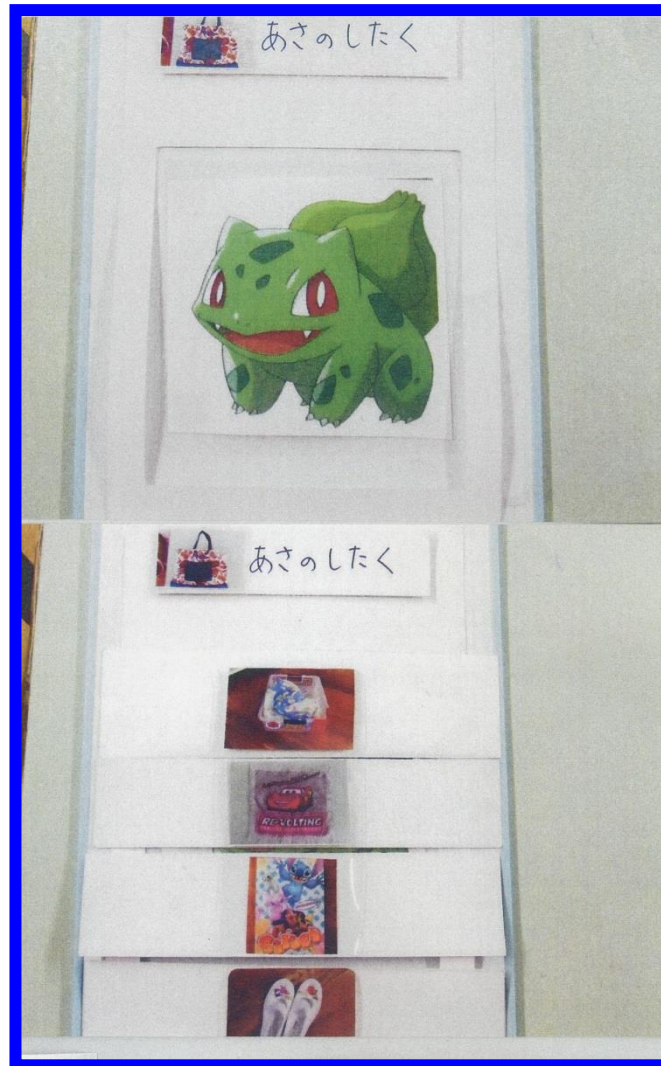
12 さような

4

8 はみがき

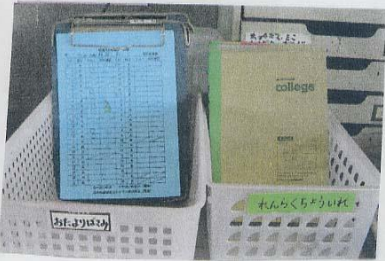
9 ほんをみる

【視覚支援】 手順表 朝の支度



【手順表】

朝の支度

① 
おたエリはマ、小んろくちょうをTニす

② 
はじまを かごにいれる

③ 
あそぶ

昼食の後

① 
おそろをかさねる

② 
すわて はみがき

③ 
かたづけ

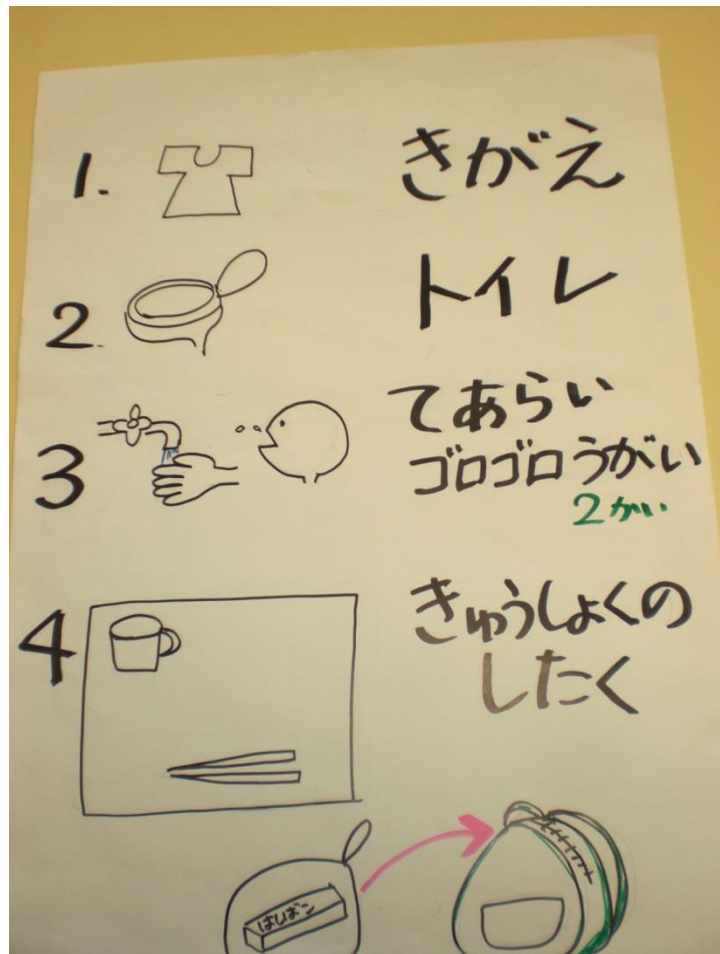
④ 
ううかにうわぐつをおく

⑤ 
はじまに きかえる

⑥ 
ぬいだぶく たたむ

⑦ 
あそぶ

手順表



行事：運動会のスケジュール

しょうがっこう
うんどうかい

できたら シールを
はりましょう。

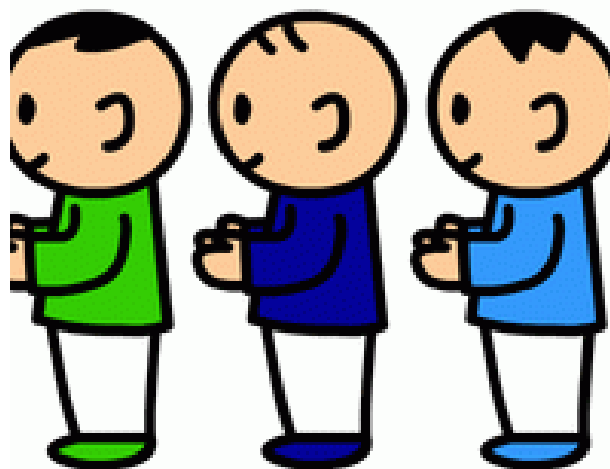
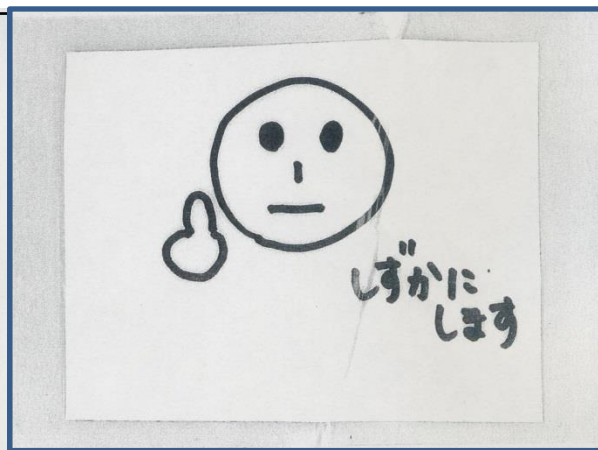
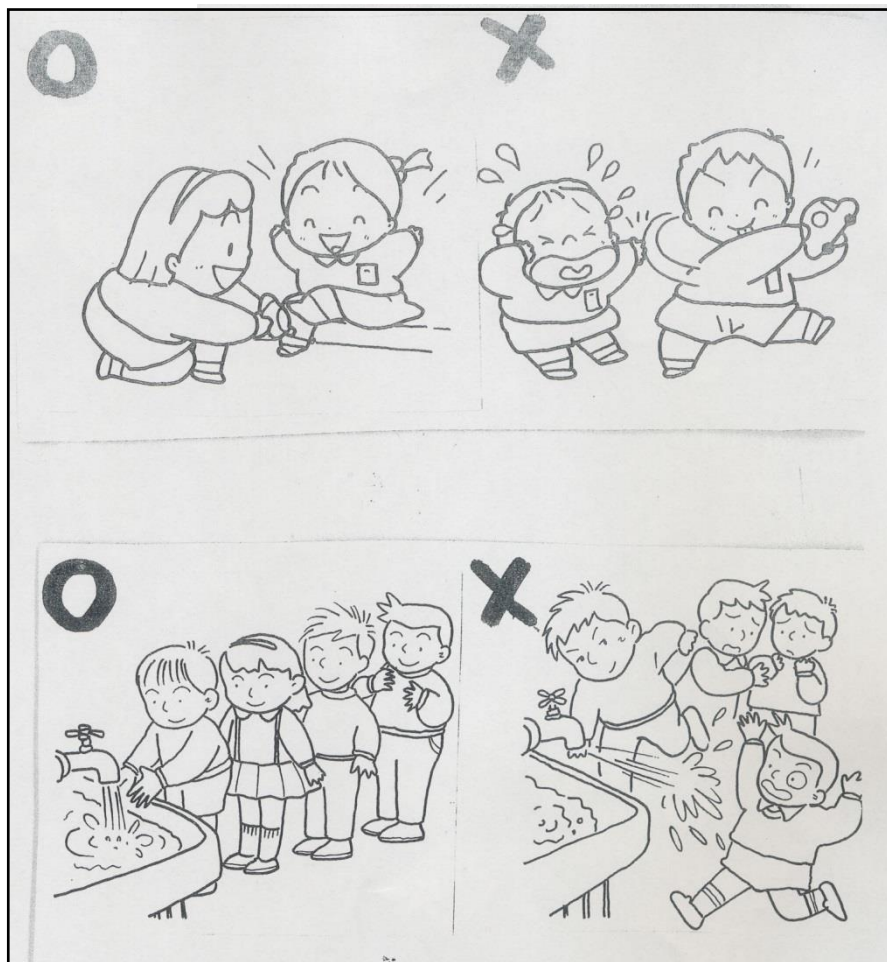
	しゅもく (ごぜんちゅう)	がくねん	シール
	かいかいしき (はじまりのかい)	 ぜんこう	
1	らじお たいそう	 ぜんこう	た  する
2	コーナーを かけぬけろ	 3ねん	
3	げきそう グリーン ファイ ターズ	 4ねん	
4	げきとつ あおい いなずま	 5ねん	
5	まっすぐ! まっすぐ!	 1ねん	
6	はなより ダンス	 2ねん	お 
7	かけぬけろ インディコブルー の かぜたちよ	 6ねん	
8	パフォーマンス グリーン	 4ねん	
9	げきそう あおい いなずま	 5ねん	
10	みんなで よいしょ おおだま おくり	 ぜんこう	お 

おべんとう (おうちのひとと たべる)

ごぜんちゅうの ごほうび	
--------------	---



☆3 視覚支援 やくそくカード



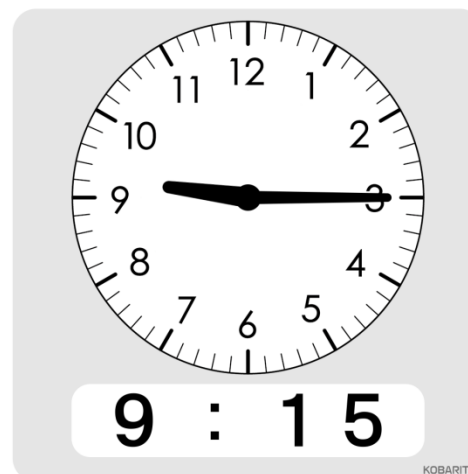
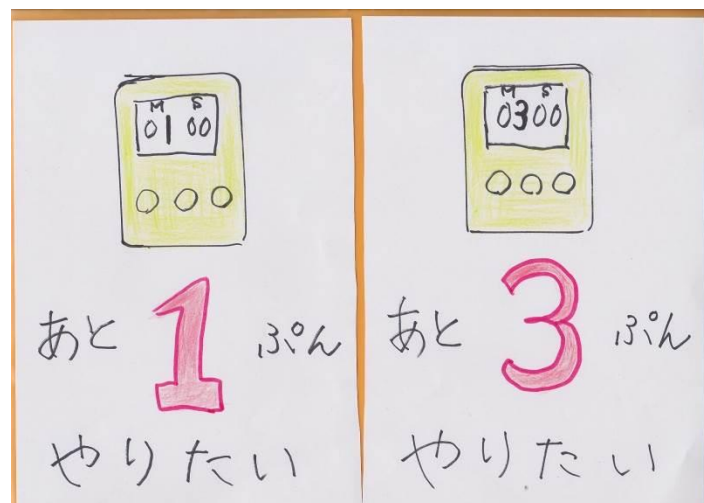
Drops

約束カード: 声のボリューム



やくそく カード

【視覚支援】 時間の概念



切り替え：時間

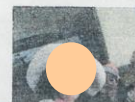


3 ルール作り 散歩の約束

- ①信号止まれで止まるよ
- ②信号青でわたるよ
- ③道路へ飛び出さないで
階段をのぼるよ
- ④泣かないで公園を通るよ
- ⑤手をつないであるくよ
⇒ おやつが食べれるよ

くんの おたのしみカード

		とおったところ	しーる
1		とまれをとおったよ	
2		しんごうをわたったよ	
3		かいだんをのぼったよ	
4		ふれあいこうえんをとおったよ	
5		なかないであるいたよ おやつをたべよう！	

せんせいより 	てをつないであるいたね！ おやつもおいしかったね。	
--	------------------------------	--



給食のルール

- ごちそうさままで せきを たちません
- おかわりの人は手をあげて「おかわり」
- とけいのはり10 12時50分で
きゅうしょくはおわりです。





☆4 ソーシャルストーリー

- 子どもの不適切な行動場面で適切な行動を教えたい時
事前にルール作りをして紙に書いて貼ったり、スケッチブック
に書いて説明しておく、困った行動をとってから、だめと
言って行動を修正するより、教える方も教えられることもも
楽です。
- また、約束した行動が出来た時に大いに褒めて、出来た事
を認めましょう。成功体験の積み重ねが子どもの自信・自尊
感情へと繋がります。
- 約束を肯定文で伝えます。出来てるときに大いにほめましょう。

(参考図書 マイソーシャルストーリーブック
キャロル・グレイ スペクトラム出版社)

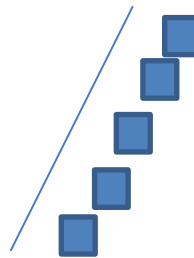
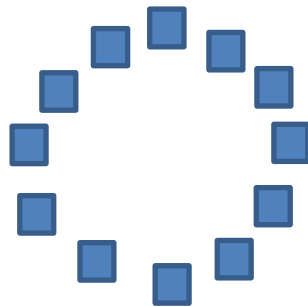


ソーシャルストーリー 勝ち負け

- ゲームは勝つ時も負ける時もあります。
- 一番になれなくてもおこりません。
- 一番の人を褒めるのは素敵なことです。
- 約束が守れたら
はなまる、シールがもらえます。

ソーシャルストーリー 勝ち負け

- フルーツバスケットは、負けても怒りません。
- 負けた人はまみ先生の隣に座ります。
- まみ先生とハイタッチ。
- 泣かなかっただらご褒美のはぐ。
- 残っている人を応援します。



ソーシャルストーリー ルールづくり

- ブロックはみんなでケンカしないで遊びます。
- 友達が持ってるものは「かして」をいおうね。
- 貸してくれないときは先生に言ってね。
「先生おねがい」「～～ほしい」

片付けのルール ソーシャルストーリー

- 玩具で遊んでいいです。
- 一個遊んだら、お片付けしてつぎ遊びます。
- お片付けできる人、「はい」
- 遊んでいいよ。



☆5 感覚過敏への配慮

聴覚過敏:

太鼓の音／小さな子どもが突然に泣く声／
ホールのざわざわした音／大きな声／
水洗の流れる音／トイレのエアータオルの音／
運動会のピストルの音

視覚過敏: 特定のぬいぐるみや絵や床のしみ

触覚過敏: 濡れた服、手の汚れ、粘土や砂

味覚過敏: 偏食

感覚過敏の克服は、ピストルの音のような将来必要のないものは、環境のほうの操作(笛に替えるなど)で配慮しましょう。生活の中で必要なものは少しずつ慣らしていきましょう。

☆5 感覚過敏への対応

感覚過敏への慣れは小さなステップで練習していきましょう。

◆例 太鼓の音への ステップは、

- ・先生と一緒に部屋の外から抱っこで見る。
- ・部屋の中、一番後ろで抱っこで見る。
- ・みんなの近くに行って抱っこで参加する。
- ・一人で座る。

または、嫌なときは耳をふさぐことを教えましょう。

◆例 トイレの音 ステップ

- ・誰もいないトイレへのぞきに行く。
- ・誰もいないトイレへ先生と少し入る。
- ・誰もいないトイレへ先生と入ってシールをはる。
- ・誰もいないトイレへ先生と便器に近づき、シールをはる。
- ・誰もいないトイレへ先生と便器に座ってシールをはる。
- ・誰もいないトイレで先生と成功したら大褒めする。



☆5 こだわり

幼児期のこだわりでよくあるのは

- 同じものを手にもつ(青いブロック、トミカの車、タオル、ぬいぐるみなど)
- 同じ服
- 同じ食べ物(同じパン、卵かけごはん、牛乳の銘柄しかうけつけない)
- 道順
- 物の置き位置
- 戸や引き出しを閉める
- 遊びの固執(水遊び、物並べ、車輪や回るもの、数字・アルファベット、決まった本など)

☆5 こだわりへの対応

- いきなりなくそうとせず、少しずつ変化させたり、好きな物のレパートリーを増やしていきましょう。こだわりは逆に上手に使える、心の安定が得られたり、新しい出来る活動を増やすことに役立ちます。

例1 大好きなぬいぐるみをいつも手に持っているので活動が出来ない場合：

- ・両手で持つ→片手に置いておく→
→家においてくる
- ・園の中でお気に入りを見つける(トミカの車、好きなブロックなど)

例2 大好きなぬいぐるみをいつも手に持っているので活動トーマスのこだわりは、逆に好きなことを利用して、好きなことを拡大できます。
トーマスの車からパズル→本→塗り絵→数字→文字とレパートリーを増やしていきましょう。

安心グッズ(心の救急箱)

- トミカの車
- リカちゃん人形
- シルバニアファミリー人形
- 絵本
- タオル
- お気に入りぬいぐるみ
- お絵描き

こだわりは
不安や緊張や
感覚過敏への
自己防衛

応用行動分析ABAとは？

- 行動は環境との相互作用から生じているととらえ、外部の環境を操作して、
- 子どもに好ましい行動を教え、困った行動を減らしなくしていき、子どもが適切行動を獲得できるように支援する方法です。
- 直前の環境を整備して、好ましい行動を出やすくして、できてほめ強化して、行動を改善していきます。
- なくしたい行動は環境を整備して、行動が起こりにくくして消去させます。

ABC分析とは？

- **ABA(応用行動分析)**の中で、行動問題に関してどうすれば行動を増やしたり、減らしたりできるのか、適切な対応方法を導き出す手法です。
- **A**ntecedents (先行条件) (行動が起こる直前の環境)
「△△のときに」
- **B**ehavior (行動) 「〇〇をしたら」
- **C**onsequences (結果) (行動の直後に起きた環境の変化)
「その結果□□になった」

ABCの3つで行動を分析します。

- これらの頭文字をとって「ABC分析」と呼びます。

応用行動分析

行動を環境の中で見て

いい行動が出やすい環境を操作し

いい行動を褒美で強化する

- ①成功できる環境を作り(予防策)
- ②手助けして成功させる(できる目標にする)
- ③出来た事をほめて強化

不適切行動をなくすより適切行動を作る

- 不適切行動は誤学習 ⇒ 新しく出来る適切行動を教える
- 不適切行動は未学習 ⇒ 適切行動を教える

- ☆ 教えやすい環境で
- ☆ 分かりやすい指示
- ☆ モデリングを示す
- ☆ 手助けをする

選択させる(要求水準を下げる)

- 1 お絵描き苦手な時 どっちやる？
 - ★ イラスト枠が描いてあって色塗り or 白紙
 - ★ シール貼り or クレヨン
- 2 外遊び どっちやりたい
 - ①おいかけっこ ②ダンゴ虫ひろい
- 3 ホールで集会 誰と座る？
 - ①先生 ②たかし君のとなり ③トミカの椅子
- 4 集会で本の読み聞かせ
 - ①みんなと同じ ②まみ先生とがったんごっとなの本

適切行動を教える成功の秘訣

- ① **スモールステップ**で、出来そうな小さなこと易いことから
- ② 教えやすい場所で教える
- ③ 指示は一つずつ、まず1つから成功
- ④ 出来てほめる
- ⑤ 言って分からないことは、もう1回個別で指示
- ⑥ 言って分からないことは、やって見せる(先生が見本・友達の真似)
- ⑦ やって見せて出来ないことは**手伝って一緒にやる**(二人羽織)
- ⑧ やっちゃダメより、～～します (**肯定文**で言う)
(**Don't** より **Do** = 走っちゃダメより歩きます)
- ⑨ ～～します、～～します、～～します 3回言う(**ブローケンレコード**)
- ⑩ やって欲しい物を見せる、手渡す
- ⑪ **視覚支援で見通し**
(言葉で分からないや忘れるは、スケジュール表や手順表や約束カード)
- ⑫ **見通し**: A) ～～してから～～します
B) スケジュールを1)～～2)～～3)～～する、と伝えましょう。
C) 時間の見通し: 時計の針・タイマー・砂時計・後何回

行動のもつ機能

- 好きな物、活動が得たい
- 活動から逃れたい
- 注目を得たい
- 注目から逃れたい
- 自己刺激や感覚が得たい
- 感覚から逃れたい

山本淳一・池田聡子(2007)できる！をのばす
行動と学習の支援. 日本標準

直前：原因

A：先行刺激

- ・ 視覚刺激
- ・ 見通しを示す刺激
- ・ ルールを示す刺激
(明確でポジティブなルール)
- ・ 情緒的混乱を引き起こさない刺激

行動

B：行動



直後：理由

C：後続刺激

- ポジティブな強化刺激
 - ・ 多様なほめことば
 - ・ マル、花マル、点数
 - ・ クラスの仲間からの注目
 - ・ 拍手
- 活動性の強化刺激
 - ・ 外で遊べる
 - ・ 自分の好きなゲームができる
- 行動内在型の強化刺激
 - ・ できたこと、うまくいったこと
 - ・ 自体がうれしいという感覚
 - ・ 達成感

C: Close
C: calm
Q: Quiet

不適切な行動

適切な行動

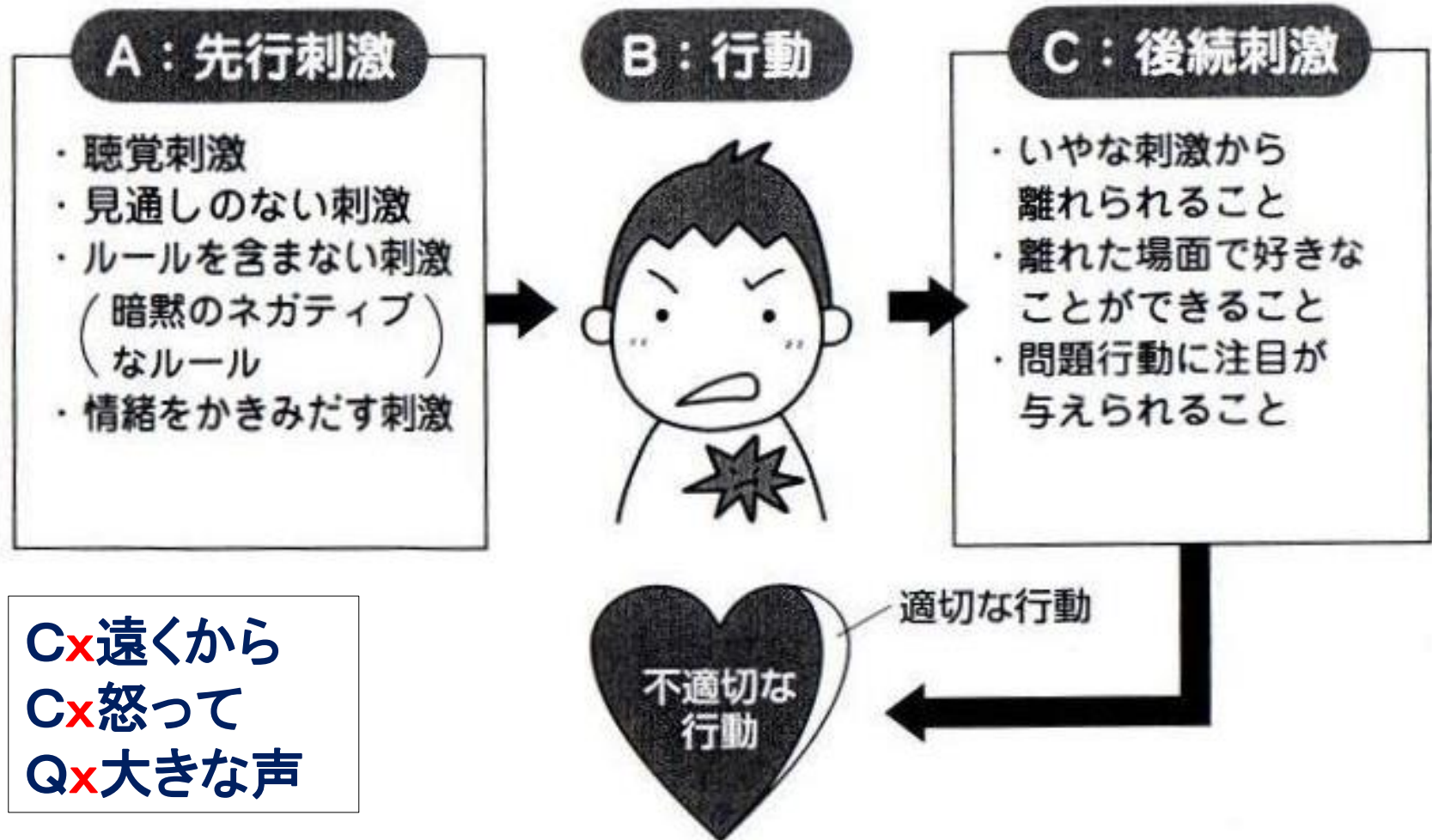
適切な行動を生み出す先行刺激と後続刺激

山本淳一・池田聡子（2007）できる！をの
ばす行動と学習の支援. 日本標準

直前：原因

行動

直後：理由



問題行動を生み出す先行刺激と後続刺激

ABCフレーム

困った行動の場面で、行動の直前直後の状況をABCフレームで記録してみましょう。

例

先生が他の子と遊んでいると、先生の方を見ながら物投げする、物投げしちゃだめでしょうと叱るとにやにやしている。

この場面で困った

直前の環境Aは：先生が他の子と遊んでいる です。

行動Bは、先生の方を見ながらもの投げ です。

直後Cを記録すると、

もの投げしちゃだめでしょうと叱るとにやにやしている。

これをABCフレームに入れると

A・直前	B・行動	C・直後
先生が他の子と遊んでいると	先生の方を見ながら物投げする	「物投げしちゃだめでしょう」と叱るとにやにやしている。

例1 行動の機能

A・直前	B・行動	C・直後
先生が他の子と遊んでいると	先生の方を見ながら物投げする	「物投げしちゃだめでしょう」と叱るとにやにやしている。

☆この行動の機能は何でしょうか

⇒ 先生と遊びたい/先生に注目されたい

☆きっかけは(原因)? ⇒ 先生が他児と遊んでいる

☆困った行動を出させないための予防は?

先生が他児と遊ぶとき、先に一緒に誘う。

☆教えたスキルは?

待つスキル、一人で遊ぶスキル

言葉で気持ちを言う(先生来て、一緒に遊ぶ、入れて、遊ぼう)



ABC支援：待つスキル/言葉で遊ぼうを言う

A直前	B行動	C直後
「トミカで遊んで待っててね」とトミカを渡す	トミカで一人で遊んで待つ	「待っててくれてありがとう」 待てたことをほめる
A直前	B行動	C直後
「一緒に遊ぶ？」と言	「一緒に遊ぶ」と言う (オーム返し)	言えたことをほめ、 一緒に遊ぶ
A直前	B行動	C直後
先生と一緒に言おう「ままごと遊ぼう」と誘う	友だちに「ままごと遊ぼう」と言う。	友だち誘って 遊べたことをほめる

例2 行動の機能

A・直前	B・行動	C・直後
ブロック遊びをして いる時友達が好きな ブロックを持っていると	たたいてうばいとります。	「たたいちゃだめ」あやまろうね。

☆この行動の機能は何でしょうか

⇒ 好きなブロックが欲しい **要求**

☆きっかけは(原因)？ ⇒ 友達が好きなものを持っている

☆ **困った行動を出させないための予防は？**

最初に約束、先生がそばにいる、邪魔されない場所

☆ **教えたスキルは？**

言葉で要求 「かして」「せんせい」、ジェスチャーお願い
自分の物、みんなの物、順番に使う、友達の気持ち



ABC支援：友達のブロックが欲しい時

A直前	B行動	C直後
欲しい時「 かして 」を言おうね	先生と一緒に「 かして 」をいう	「 かして 」が言えたことをほめる
A直前	B行動	C直後
《 自分用ブロック 》かごに入れて渡す	「 自分用ブロック 」であそぶ	「自分のブロックであそんで楽しかったね」
A直前	B行動	C直後
《 みんなのブロック 》みんなのかごに入れる。「欲しい時、言ってね。」遊びの前に約束する。	「 これいい 」「 せんせい 」と言う	「どうぞ」と言って先生が好きなブロックを渡す

ABC支援：友達のブロックが欲しい時

A直前	B行動	C直後
コーナーに好きなブロックを置く。 (コーナーで遊んでいる時は邪魔しないルール作り)	コーナーで好きなブロックで遊ぶ	コーナーで遊べたことをほめる

問題解決シート

例2 友だちをたたく

A 直前	B 行動	C直後
ブロック遊びをしている時友達が好きなブロックを持っていると	たたいてうばいとります	「たたいちゃだめ」あやまろうね。
1) 専用かごをつくり 《自分用ブロック》を入れ 2) コーナーに好きなブロックをおいて遊ぶ。 (コーナーで遊んでいる時は邪魔しないルール作り) 3) 好きなブロックを先生が 持って欲しい時先生に 言ってね 4) 欲しい時友達に「かして」 言おうね 5) 《みんなのブロック》 みんなのかごに入れる。 「欲しい時、言ってね。」 遊びの前に約束する。	1) 自分用ブロックで遊ぶ 2) コーナーで一人で遊ぶ 3) 「先生」を言う 4) 友達に「かして」と言う 5) 「これいい」 「せんせい」 と言う	直後出来たとき ▪ 自分のブロックで遊べたね ▪ コーナーで楽しく遊んだね ▪ 「かして」「先生」言えたね 直後出来なかった時 ▪ 「かして」「せんせい」を言う ▪ 友達に先生と一緒に「かして」を言う ▪ コーナーで遊ぶ

問題解決シート

例3 朝の会教室から出る

A 直前	B 行動	C直後
朝の会が始まると	教室から出ていきます	加配の先生が追いかけて連れ戻します
1)	1)	直後出来たとき ▪ ▪ ▪
2)	2)	
3)	3)	
4)	4)	直後出来なかった時 ▪ ▪ ▪
5)	5)	

環境の工夫

手助け/代替え行動

出来てほめ・ほうび

問題解決シート

例3 朝の会教室から出る

A 直前	B 行動	C直後
1)	1)	直後出来たとき
2)	2)	・
3)	3)	・
4)	4)	直後出来なかった時
5)	5)	・
		・

環境の工夫

手助け/代替え行動

出来てほめ・ほうび



場面別 ABC支援

- Scene1 朝お母さんと別れるとき大泣きする
- Scene2 朝の支度
- Scene3 友だちと遊べない
- Scene4 友だちに手が出る
- Scene5 友だち・保育士に乱暴な言葉を使う
- Scene6 片づけをしない
- Scene7 工作をしない
- Scene8 着替えができない
- Scene9 食事の離席がある
- Scene10 偏食がある
- Scene12 並ぶことができない・順番が待てない
- Scene13 教室から出て行く
- Scene14 待つことができない
- Scene15 切り替えが困難である
- Scene16 苦手・手先が不器用である
- Scene17 体操や踊りができない



参考図書

- ① 気になる子のできるを増やすポジティブ支援 幼児編
前田卿子 エンパワーメント出版社
- ② ふしぎだね自閉症のお友だち
ふしぎだねアスペルガー・高機能自閉症のお友だち
内山登紀夫監修 ミネルヴァ書房
- ③ 自閉症支援はじめて担任する先生と親のための特別支援教育(2007)
井上雅彦・井澤信三 明治図書
- ④ 園での「気になる子」対応ガイド
野呂文行 ひかりのくに
- ⑤ 自閉症のABA入門
井上雅彦訳 東京書籍
- ⑥ 応用行動分析学入門
小林重雄・加藤哲文・山本淳一 学苑
- ⑦ できる！をのばす行動と学習の支援
応用行動分析によるポジティブ思考の特別支援教育
山本淳一・池田聡子 日本標準
- ⑧ 発達につまずきを持つ子と身近自立
湯汲英史編著、武藤英夫、田宮正子 大揚社



ご清聴ありがとうございました。

- アンケート



ご記入をよろしくお願いいたします。

本：気になる子のできるを増やすポジティブ支援
販売

Amazon、楽天ブック：ネット購入