

気になる子の脳科学に基づく支援 第3部



静岡市発達障害者支援センター「きらり」

静岡済生会総合病院 療育小児科

前田卿子 2021.7 オンライン研修会



発達障害支援の学童期実践編

1部

気になる子・発達障害とは
発達障害の脳科学

2部

ポジティブ支援と自尊感情・自己肯定感
(出来るを増やす・肯定的関わり)

ADHDの特性に合わせた支援
自閉スペクトラム症の認知特性と支援

3部

発達障害支援の実践編



6つの基本的支援方法

1. ほめとトークン表
2. 視覚支援（スケジュール表・手順表）
3. ルール作り
4. ソーシャルストーリー
5. 感覚過敏とこだわりへの配慮
6. 応用行動分析



支援方法 1 ほめとトークン表

◎ほめの効用

ほめられれば人は嬉しくなりその行動は増えます。

【良い行動を増やすコツは】

- ①今できている行動を見つけてほめましょう。
- ②行動に取りかかったとき、25%できているときに、「〇〇してるね」
「〇〇いいね」と良い行動に注目して具体的にほめましょう。
- ③子どもの視線の高さに合わせ、近づいておだやかに静かな声で、
笑顔で伝えましょう。
- ④気をつけたいのは、「いつもそうだといいね」「いつもそうやればいいんだよ」
「いつもはやれるのにやらないんだよね」などの皮肉は言いません。



トークンエコノミー法とは

トークンエコノミー法は日常生活でありとあらゆる場面に用いられています。

パン屋やコーヒー店や洋品店などで配付されているポイントカードがトークンです。

◆トークンエコノミーとは

- 望ましい行動を取り上げ、ほめるツールです。
- 望ましい行動をもっとしてほしいときに使います。



トークン表

にこにこ カード

できたら にこにこ シールを はりましょう。

	6がつ	11にち	12にち	13にち	14にち	15にち
1 「おはよう」のあいさつをする						
2 あさの したくとぶりんちゃんをだす。(タイマー10ぶん)						
3 れんらくぶくろにおてがみをしまう。						
4 ぎゅうにゅうタイマー(5ぶん)						
5 おおじつつくえいすを 6こはこる。						
☆ おかあさんからのごほうび						

ぎゅうにゅう せんぶんかんてい 2ばんにできまふ

せんせい 花マルを かいてもらう。

やくそくをしよう せきを た た な い

11月5日 木	11月16日 金	11月20日 土	11月21日 水	11月22日 木	こうけい
					—

5コなら バトリゲームをいいく 1/23 OK

4コなら DSゲーム 1じかん (18時)

3コなら すきはあかし1コかう

2コなら ママと ウノゲーム

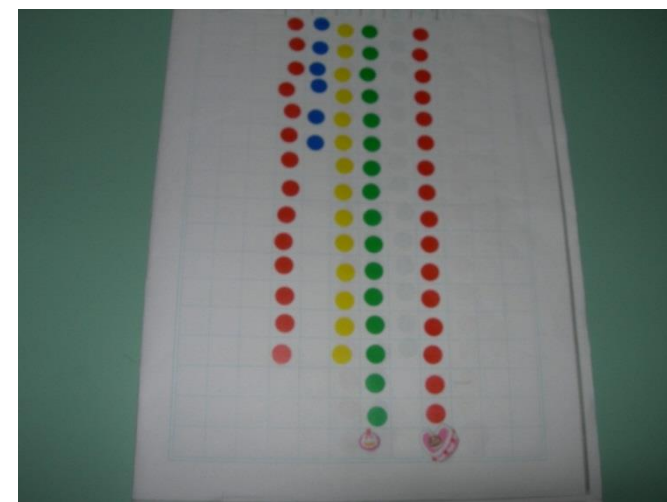
1コなら ゲーム 1日きり

0コなら ゲーム 1しゅうかん きり



ほめ表 園・家・学校

やったカード		3/27(月)	3/28(火)	3/29(水)	3/30(木)	3/31(金)
1	♡あさ、へやにきたら、かばんのしたくをする。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
2	♡ともだちにちいさなええおはなしをする。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
3	♡ともだちをたたかぬはなわよくあそぶ。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
4	♡ものを「なげないで」はなしをする。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
5	♡「あつまれ」といわれたらあつまる。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
6	♡まえのひとをおさないでならべる。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
7	♡ひとのはなしをじょうずにさく。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
8	♡たべるまえに、てをあらって、うがいをする。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
9	♡ぎゅうしよくのしたくをすぐにやる。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
10	♡ぎゅうしよくのとき、ざらいな、やさしいでやる。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
11	♡ぎゅうしよくのとき、すわってたべる。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
12	♡ぎゅうしよくのかたづけをすぐにやる。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
13	♡おやつをしたくをすぐにやる。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
14	♡おやつのかたづけをすぐにやる。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
15	♡かえりのしたくをすぐにやる。	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
16	♡...	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸



くん がんばり かあど		4/17	4/18	4/19	4/20	4/21
がんばること		げつ	か	すい	もく	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った	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸
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 とちゅうであそばないでひといき	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸

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」てうれしい。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!



支援方法2

視覚支援(スケジュール表・手順表・時間)

朝の支度

ランドセルをおろしたら
スタート

あさのしたく

ながいはりが
11までにやろう



1 おうどんバックをつくえにかけろ。



2 しゅくだいをだす。
れんらくぶくろもだすときがある。
←れんらくちょう



3 きょうかしよをつくえにいれる。



4 ランドセルにぼうしをいれる。



5 ランドセルを、ロッカーへいれる。



6 たいそうぎにきがえる。

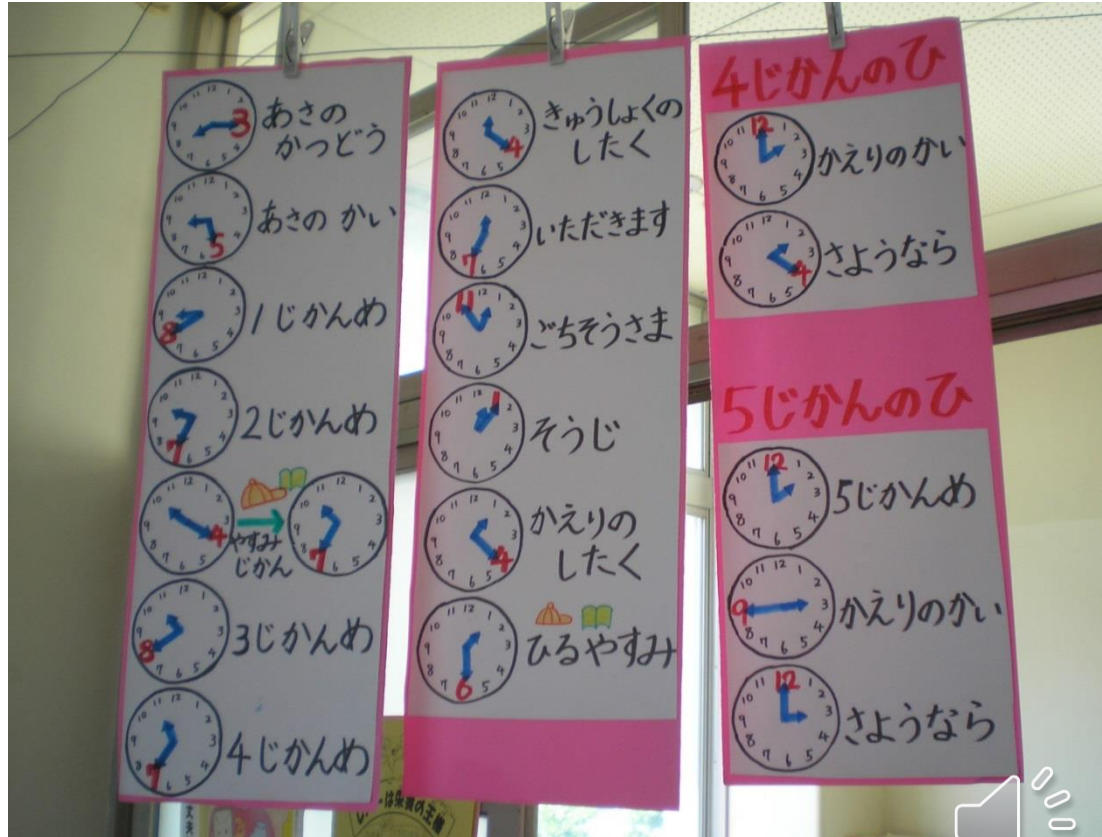
これで、したくはおわりだよ!

あさのしたくとあそびは、
11ごおわり!
キョコンコン
チャムがなるよ。

はやくおわったら、
すきなことをしよう!



時間

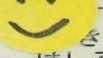
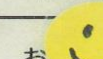
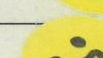
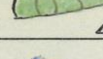
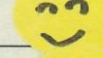


The image shows three vertical visual schedules hanging on a wall. Each schedule has a clock at the top and a list of activities in Japanese. The first schedule is for 'Morning Routine' (あさのしたく) and includes activities like putting the backpack on, getting homework, and putting the school bag in the locker. The second schedule is for 'Morning Break' (あさのかい) and includes activities like drinking water, eating a snack, and playing. The third schedule is for 'Morning Play' (あさのあそび) and includes activities like playing with blocks, playing with a ball, and playing with a doll.

運動会の スケジュール表と トークン表

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	 ぎに はしる
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	 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	
--------------	---



支援方法 3 ルール作り

- 子どもの困った行動は未学習ご学習です。
- 未学習のスキルを教えるためには
- 失敗してから教えるより
- 事前に分かりやすくルールを説明して
⇒ 視覚化するとより分かりやすい
- できてほめる
- ポジティブサイクルを回す



行事：遠足のスケジュールとルール



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」といいます。
- ☆ とけいのはり10 12時50分できゅうしょくはおわりです。

小学校1年生のたかしさんは、給食を食べ始めるのが遅く、お替りする子が席を立つと一緒に席を立ちます。時間になっても給食が食べ終われません。



ルール作り: SSTの目標

チャレンジ・キッズのルール

- ①ほかのひとのじゃまをしない。
- ②じかんとまもる。
- ③らんぼうやいじわるをしない。
- ④よいすわりかたができる。
- ⑤はなしをきく。



支援方法 4 ソーシャルストーリー

- ★ ソーシャルストーリーとは
- ★ キャロル・グレイが提唱
- ★ 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たりして説明しておく
- ★ できている時にほめる

(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

- 競走は 勝つ時も負ける時もあります。
- 一番になりたいと れんしゅうするのは いいことです。
- 一番になれなくてもおこりません。
- お友達を責めません。
- 約束が守れたら ほうびが もらえます。



ソーシャルストーリー 挙手

- 発表するのはいいことです。
- 手を挙げて名前を言われた人が答えます。
- あててもらえない時は、答えをノートに書きます。
- 答えた人の話をよく聞きます。



並んで待つ:ルール

- クラスごとにならびます。（～～くんのうしろ）
- せんせいのせつめいをききます。
- 「うごいていいよ」といってからうごきます。
- せんせいとおいかけっこは、やすみじかに
します。



支援方法5 感覚過敏への配慮

聴覚過敏

- 運動会
- 音楽発表会
- 学習発表会
- 大人数



触覚過敏

- のり
- ねんど
- 絵の具
- 墨
- 雨・風

視覚過敏

- ☐ トイレ
- ☐ 壁の絵
- ☐ 図書館の本
- ☐ ビデオの怖いシーン
- ☐ 白黒ノートの文字
- ☐ 光過敏 明るい陽射し

- ☐ 給食 偏食
- ☐ 防災訓練・防災ビデオ



支援方法5 こだわりへの対応

- こだわりは、環境が変わった時、情緒が不安定な時に増悪する。
- 本人にとっては安心となるので、できる範囲で許容する。
- 頭ごなしに叱らない。
- 約束する。(いつ、どこでならよいか？この時はダメ)
(時間を作って 本人の思いを聞く)
(どうやったらうまくいくかを考える)

成功の秘訣： スモールステップで変化させる
取り上げるより、代替え行動を教える。



支援方法 6

応用行動分析 とは

- ★ 行動は環境との相互作用から生じています。
- ★ 子どもの行動はそれだけが突然におこるものではありません。
- ★ 子どもの行動は周囲の環境を変えると改善されます。
- ★ 誤学習や未学習は、好ましい行動を学習することです。



ABCフレームとは

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

A・直前

行動の前の
手がかりやきっかけ

B・行動

子どもの行動

C・直後

行動の後の
対応や結果



困った行動の機能

- ① 好きな活動を得たい
- ② 苦手な活動から逃れたい
- ③ 注目を得たい
- ④ 注目から逃れたい
- ⑤ 感覚遊び
- ⑥ 感覚から逃れたい

* こだわり * メタ認知



ABCフレームで困った場面を記録

A・直前

体育館の学年集会で
一年生の先生を見かけると

B・行動

前へ走って行って
舞台の下へ隠れる

C・直後

先生が追いかけて
列に戻ろうと連れ戻す

- **行動の機能は？** ⇒ **先生と遊びたかった**
- **きっかけは(原因)は？** ⇒ **集会が退屈**
- **困った行動を出させないための予防は？** ⇒ **ルール作り、見通し**
- **教えたいスキルは？**
⇒ **列に並ぶ 終わるまでは走らない**
集会のスケジュールを見て参加する **遊びは休み時間にする**



ABCフレームで困った場面を記録

A・直前

授業中 プリントが速く
終わり多動の子が部
屋を出ていくと

B・行動

一緒に部屋を
出ていきます

C・直後

先生が追いかけて
部屋に連れ戻す

- **行動の機能は？** ⇒ **早く終わって待つができない 友達と遊びたい**
- **きっかけは(原因)は？** ⇒ **プリントが終わってやることがない 友達の刺激**
- **困った行動を出させないための予防は？** ⇒ **ルール作り**
- **教えたいスキルは？**

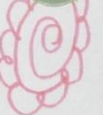
⇒ **授業中は席を立たない 部屋を出ない**
課題が速く終わったら、用意したプリントで待つ 待ちかたを教える



ルール作り 家庭と学校で連携

せんせいに 花マルをかいでもらう。

やくそくをしよう せきを た た な い

11月15日	11月16日	11月20日	11月21日	11月22日	こうけい
木	金	土	水	木	—
	  	 		 	—

5つなら バトリゲームを1にいく 1/3 OK

4つなら DSゲーム 1日かん (1日だけ)

3つなら すきなおかし1こかう

2つなら ママとウノゲーム

1つなら ゲーム 1日きんし

0つなら ゲーム 1日きんし



ABCフレームで困った場面を記録

A・直前

先生がほかの子に
大きな声で注意を
していると

B・行動

部屋から出ていきます

C・直後

部屋から出てはいけな
いと先生に怒られます

- **行動の機能は？** ⇒ 大きな声から逃れたい **聴覚過敏**
- **きっかけは(原因)は？** ⇒ **先生がほかの子を怒る声**
- **困った行動を出させないための予防は？** ⇒ 先生が**大きな声で叱らない**
- **教えたいスキルは？**
 - ⇒ 先生にお願い
 - ⇒ **CCQ** 近くで穏やかに静かな声で言う 書いて伝える。
 - ⇒ 本人に説明
 - ⇒ 先生はあなたを怒ったのではない、他の子に～～してほしかったんだよ。



ASDの特性

- 聴覚過敏
- 先生の意図が分からない（ただ怒っていると思う）
- 自他の区別ができない（自分が怒られていると思う）
- タイムスリップ
（過去に自分が怒られた時の感情がよみがえる）
- 繰り返されると不登校に

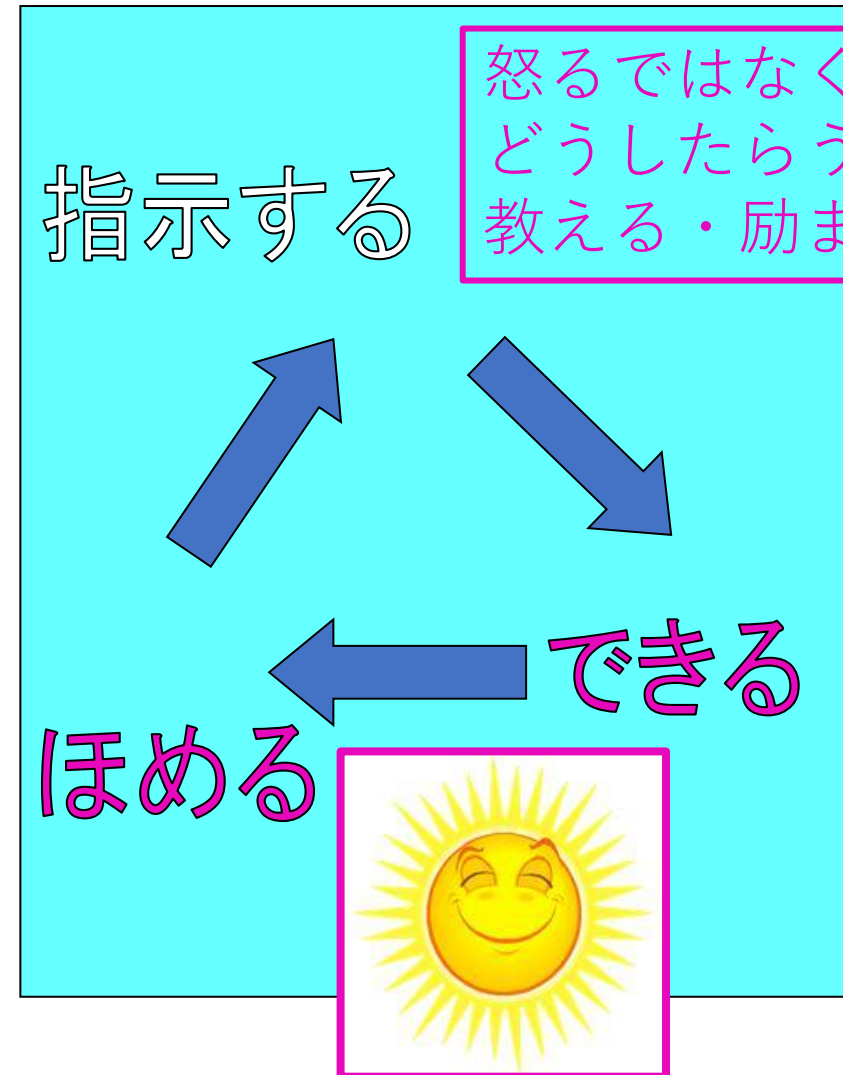
教室の愛

あ 安心と安全（見通し、穏やかで静かな環境、共感）

い 居場所（あなたのことを大切に思っている、賞賛）



どっちのサイクル？



怒るではなく
どうしたらう
教える・励ま

まくいくかを
す

スモールステップ
(小さく分割)
手伝って成功
(黒子)



ABCフレームで困った場面を記録

A・直前

休み時間の鬼ごっこで
友達にタッチしてない
「ずるい」と言われ

B・行動

腹を立て
友達をたたいた

C・直後

周囲の友達からいけな
いよと言われ、さらに
興奮し怒る。

- **行動の機能は？** ⇒ 鬼ごっこで友達に意地悪されたと勘違い
- **きっかけは（原因）は？** ⇒ **友達の言葉**
- **困った行動を出させないための予防は？** ⇒ 最初に約束
- **教えたいスキルは？**
 - ⇒ ★1 自分の思い通りにならなくても怒らない
 - ★2 友達に怒らないで 「どうして」と言葉で聞く
 - ★3 クールダウンの仕方を教える

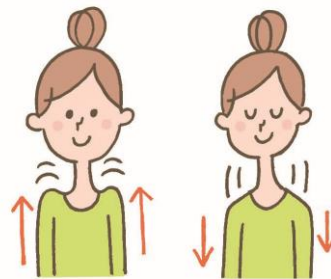


友達をたたきそうになったら

- 友達から離れます。
- クールダウンの場所に行って落ち着かせます。
- 落ち着いたら先生に聞いてもらいます。

リラックス法

- 1) 肩の上げ下げ
- 2) 深呼吸 3 回
- 3) 水を飲む
- 4) ろうかを歩く・運動場を走る
- 5) 好きな本を読む
- 6) 絵を描く・工作する
- 7) 図書室へ行く



ABCフレームで困った場面を記録

A・直前

予定表を写す時間に

B・行動

予定表を書かないで
遊ぶ

C・直後

先生が
「予定表書いて」と
言っても嫌がる

- **行動の機能は？** ⇒ 苦手な課題から逃れたい
- **きっかけは(原因)は？** ⇒ **書字が苦手**
- **困った行動を出させないための予防は？** ⇒ 量を少なく 手助け
- **教えたいスキルは？**
 - ⇒ **★書くスキル：量を減らす なぞる**
 - ★支援を求めるスキル：「手伝って」「書くところ減らしてもいい」「何に困っているかを伝える」**



ABC支援で行動変容

A・直前

黒板の時間割教科だけ、
赤枠をつける予定表を写
す時間に「赤枠書こう」と
予定表を手渡す。

B・行動

赤枠の部分だけ書く

C・直後

書けたことをほめる。
友達が手伝う。

お母さんと家でも練習して約束

ステップ1) 百円ショップでラベルを買い教科名を書いて筆箱に入れておく
ラベルをはがし、予定表の時間割にはる

ステップ2) 時間割教科名だけ自分で書く

ステップ3) その他も書く



参考図書

- 気になる子のできるを増やすポジティブ支援 学校編
前田卿子 エンパワメント研究所
- できる！をのばす行動と学習の支援
山本淳一・池田聡子 日本標準
- 自閉症支援一始めて担任する先生と親のための特別支援教育
井上雅彦・井澤信三 明治図書
- 発達障害の子とあったかクラスづくり
松久 真実、米田 和子、高山 恵子 明治図書
- こんなとき、どうする？発達障害のある子への支援
○小学校
内山登紀夫 ミネルヴァ書房



本の購入

☆療育センター令和で販売 前田まで 1300円
FAX 054-287-7982

☆エンパワーメント出版社
TEL/FAX 03-6892-9600

☆yahoo・楽天・アマゾンで
ネット購入 可
1430円送料込み



アンケートのお願い

- アンケートにご記入の上送信ください。

