

困った行動への支援（１）

兵庫教育大学 特別支援教育講座

井澤 信三

(e-mail : isawa@edu.hyogo-u.ac.jp)

(url : <http://www.edu.hyogo-u.ac.jp/isawa/index.html>)

困った行動とは？

- いつ、誰が、どのように困っているのか？
- 生命を脅かす 激しい自傷・他傷，道路への飛び出し，なんでも口に入れる，などなど
- 他人に迷惑をかける 人を突き飛ばす，ひっぱたく，ものを盗む，暴言を吐く，などなど
- 別にいいんだけど ぶつぶつ言いながら部屋の隅を歩き回る，ミニカー並べの一人遊び，など

困るのかどうか？

- 困った行動には、さまざまなレベルがあります。困った行動であるかどうか？は個別的に判断される必要があります。
- 基本的には、本人が学ぶ機会を失う場合，これまで学んだことが妨げられる場合，本人やまわりの人に迷惑をかけてしまう場合があるでしょう。
- 一人だけでの判断ではなく、周囲の人の意見も参考に。

困った行動に対応する前に

- 悪者探しをしない。
- 問題を一人で抱え込まない。
- 高い目標を立てすぎない(スモールステップ)。

- 困った行動は手強い。本人と関係する人たちと
いっしょに協力していきましょう。
- 専門家を巻き込みながら、対応しましょう。

まずは、定義

- 「困った行動」には、いろんなけいたいがありますので、具体的な定義が大事です。
- (×) 多動 () 夕食中に立ち歩く
- (×) パニック
() 勉強中に大声を上げ、泣き叫ぶ
- (×) 乱暴
() 休み時間に近くの友達を突き飛ばす
- さらに、細かな定義が可能な場合もあります。

次に、記録

- 記録をとることで、困った行動についての理解が深まるはずです。

日付 月 日 () 名前				
行動の名前 ゴミ箱を蹴る行動				
時刻	【先行条件】	【行動】	【結果条件】	
	直前の状況	行動の様子	直後の対応	最終的な結果
17:05	おやつを食べようとしたから、「ダメ」と言った。	ゴミ箱を数回蹴った。	「蹴るのをやめなさい」と言った。	もう1回、蹴った後にやめた。

より理解を深めるために

- 【記録をみるポイント】
- よく起きる場面と全く起きない場面
- どのようなきっかけで起こることが多いか？
- 直ぐにおさまる対応と助長させる対応

困った行動には「機能」がある

- 困った行動が維持されているのには、理由があります。代表的な困った行動の「機能」が以下の4つです。
 - 「もの・活動の要求」の機能
 - 「注目の要求」の機能
 - 「逃避・回避」の機能
 - 「自己刺激（感覚）」の機能

【もの・活動の要求】

CHECK POINT : 問題行動が生起する前の要求行動に気づいているか。
どのような要求手段があるのか。

支援方針 : 対象物を自分で操作できる / 適切な代替行動への置換

支援手続き : 好きなもの・活動を要求する機会を設定する。
「なーに？」 モデルを示す

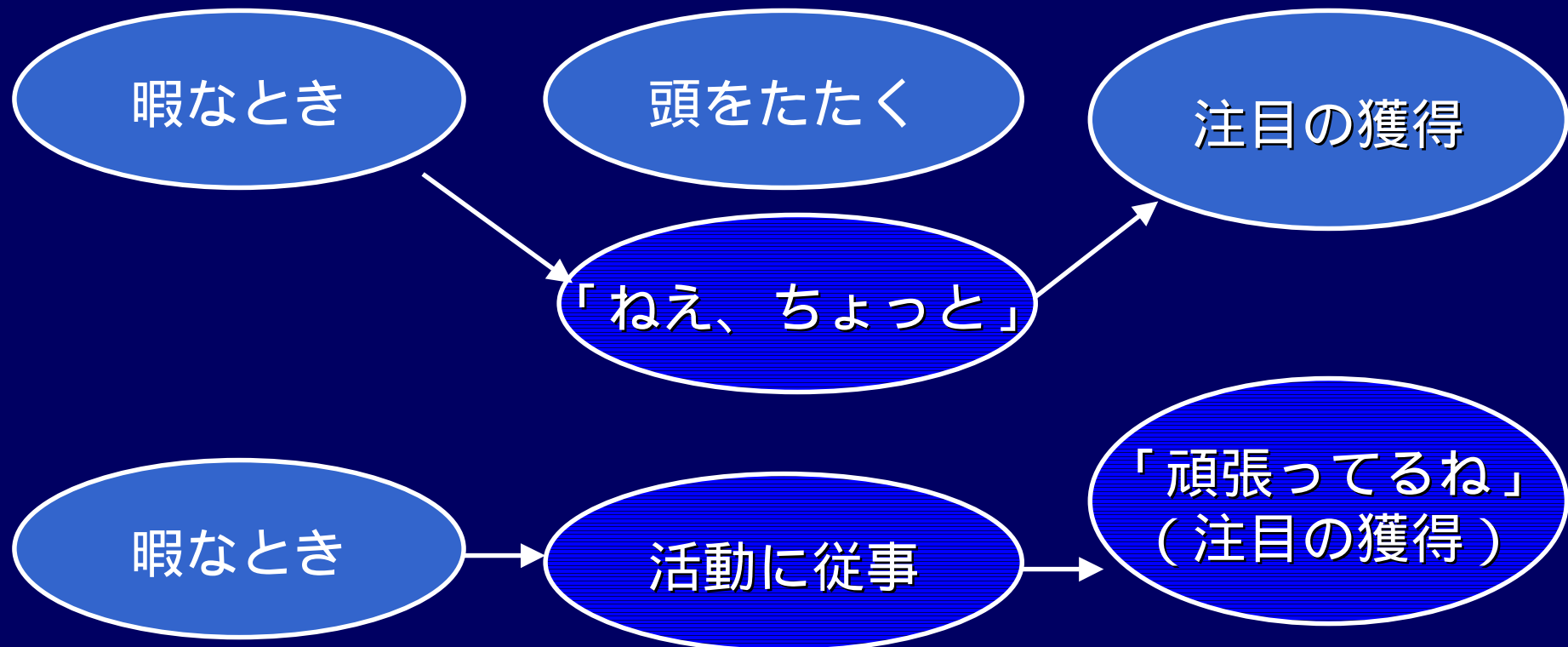


【注目の要求】

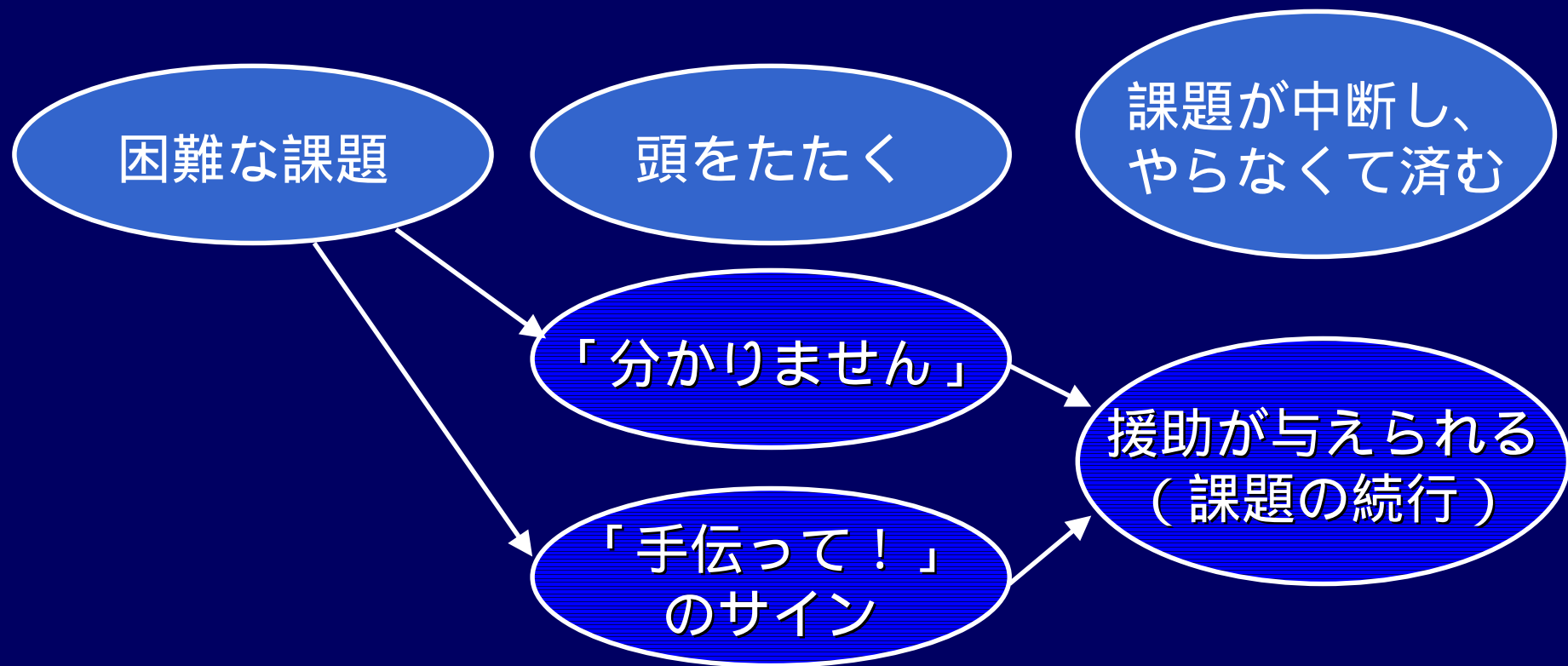
CHECK POINT： 問題行動以外の行動をしているときに、注目を提供する。

本人にどのような注目を引く手段があるのか？

指導方針： 適切な代替行動への置換 / 適切に遊んでいるときに声かけ。



【逃避・回避の機能】



【逃避・回避の機能】

CHECK POINT：活動の嫌悪性，困難性，興味，予測性のチェック

支援方針： **活動の変更・修正（嫌なことを軽減する方針）**

困難すぎる 難易度を下げる，簡単な活動をおりませる

興味がない 活動を選ばせる， したら好きなこと

見通しが立たない 事前にスケジュール・手順を伝える

嫌なことを取り除く方針

他者からの配慮：どうしても嫌な物事に接する機会を減らす。

積極的な回避：嫌なことがあったら，教室の隅にあるリフレッシュ

ルーム（他に廊下・保健室など）に自分から行く。

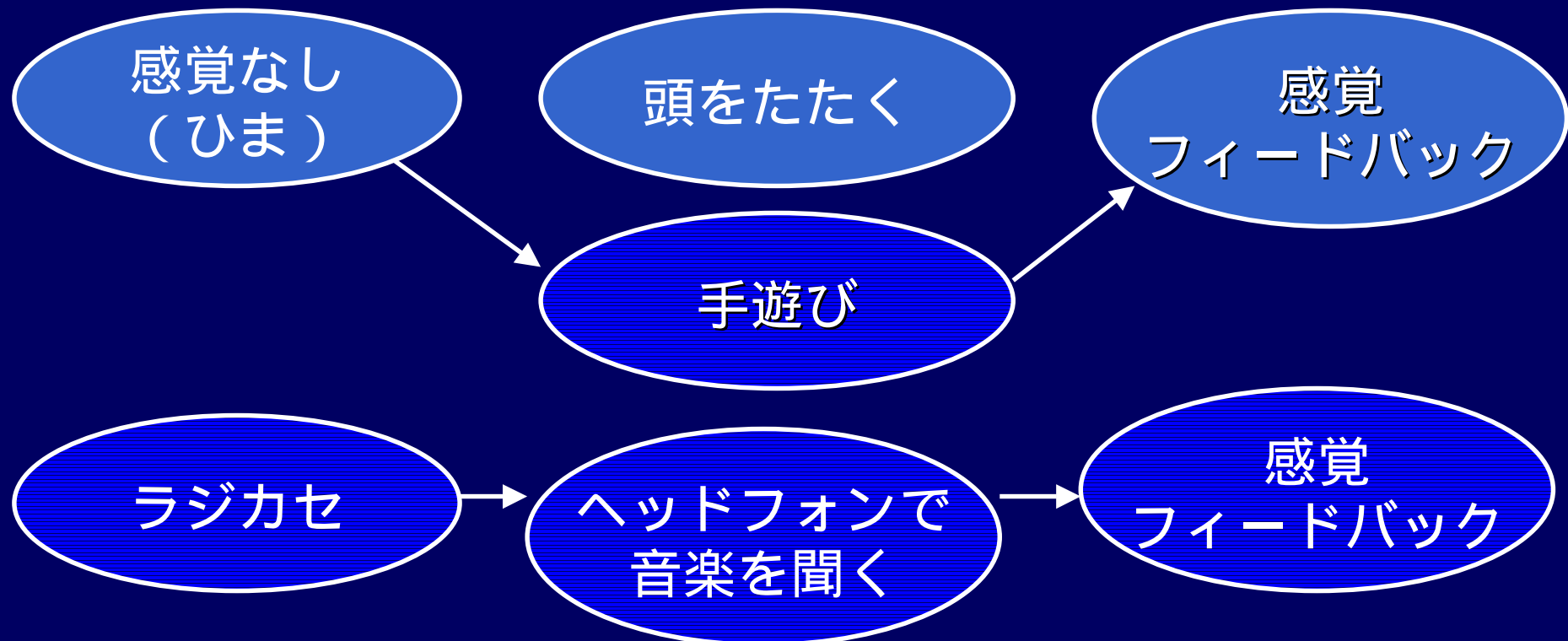
耐える力を伸ばす：嫌なことに少しずつ慣れる。

援助要求などの要求行動への置換（代替行動の指導）

【自己刺激の機能】

CHECK POINT：どのような感覚刺激を好んでいるか？

支援方針： 同様な感覚刺激を伴う遊具・身体遊びへの移行
本人が一人でできる遊びへの移行



何が困った行動を維持させているのか？

- 【要求機能】 適切な要求の仕方を獲得していない。
要求を伝えても理解してくれない。
今はダメ！が伝わっていない。
- 【注目機能】 適切な注目の引き方を獲得していない。
怒られることも楽しい関わりの一つ。
怒るときしか、関わってくれない。
- 【逃避機能】 開始・終了が伝わっていない。
あと何分課題をすればいいのか分からない。
何を怒られているのか分からない。
難しいことを求められすぎている。
嫌いなことばかりさせようとする。
- 【維持要因】 許されたり、だめだったりする。
適切な行動には無反応なのに、問題行動にばかり反応してくれる。

その他の要因もある

- **確立操作** 「機嫌が悪い／イライラしているという状態」になると、問題行動は生起しやすくなる。たとえば、疲労，睡眠不足などの時間的・空間的に隔たった要因。
- 直前のことだけではなく，ちょっと前のこと（時間間隔あり）が原因の時もある。それによって、何が原因かわかりにくくなる。
- そのためにも、家庭・学校との情報交換が必要となる。

固執性への対応

- 少しずつ段階的に変化させる（部屋の模様替えに抵抗する子 少しずつ変化させた）
- 代わりとなる活動を用意する（自分の髪を切ることにごこだわった子 お人形の髪やカツラを切るなどの時間を設定）
- 契約を交わす（いつ、どこでならよいか？この時はダメ）（街中の数字を見ることにごこだわる子 お母さんが マークを出したときだけ。事前に×マークを示す）
- こだわりを生かすことも考えていく。

衝動性への対応

- セルフコントロールをたかめるために、「をしたら、しよう」という約束を守ってもらう。
- 同様に、目標も明確にする。たとえば、「5分間課題をやってから、好きな遊び」。それは絶対に守ってもらう。
- 時間は見えにくいので、タイマーや砂時計、10時15分というような明確な指示を出す。
- トークンシステム（ポイント制）のように、目標を守れたら、強化するという関係作り

支援事例の紹介

- 【いろいろな機能の自傷行動のある人へのアプローチ】
- 感覚機能 似たような感覚フィードバックが伴う余暇的な活動を教えてみた。
- 要求・注目機能 「お茶」を要求する場面を設定し、そこで要求サイン＋発声を教えてみた。ビッグマックの使用。
- 回避機能 行動の予測性を高める（セルフ・モニタリング）。
- 課題の難易度を次第に上げていく。
- プラスの結果 食べ物から言語賞賛・くすぐり・ジャンプ
- 他の行動へ 指導者とのタッチ、拍手、身体を揺らすなど

支援事例の紹介

- 嫌いな食べ物を残してしまう（これまで嫌いなものは最後まで残していたので、食事の最初で食べたら、好きなものを食べていいよ！としていた）。食べさせるのがたいへん！
- 目標行動：食事を全部食べる。
- 事前にやったこと：一人分をトレイにのせて分かりやすくしてみた。
- 食事の前に：本人に食べる順番を決めさせた。
- 結果：無駄な声かなしで全部食べられた。

支援事例の紹介 - 1

- 小学校3年生・アスペルガー障害（学校では有名な子ども 他者からの評価低い「あいつはうるさい。勝手だ！」など）。好きなことは昆虫関係。
- 保護者が気になる点：授業中に騒いでしまう。仲間のことを批判する。いじめられないか・・・
- 先生の気になる点：仲間からの固定的な（低い）評価があるのでなかなかクラス運営がうまくいかない。たとえば、仲間がうるさいと注意すると、かえってうるさく騒ぎ出し、収集不可能。

支援事例の紹介 - 2

- トークンシステムの適用（トークンとは代用貨幣の意味。いわゆるポイント制）。具体的なフィードバック。
- この事例では，1日の自己評価と他者評価が全部一致したらシールを貼り，シール1枚が50円。結果的に，おおよそ250円程度のお小遣いレベルとなった。
- 行動目標は具体的に。契約は本人の希望を尊重。無理にならない程度。悪循環からの脱出：トークンシステムにより，本人の行動が変化し始めた。それによって，（仲間には知らせていないけど）本人が変わってきたことに仲間が気づき始めた。自然に仲間からの注意が減り，自然な援助も増えてきた。

支援事例の紹介 - 3

行動目標	10月10日		結果
	自己評価	他者評価	
【増やしたい行動】			
おはようとあいさつする。			
給食を残さず食べる。	×	×	×
【減らしたい行動】			
授業中に友達の悪口を言わない。		×	×
友達にやさしくする。			
【家庭】			
お皿の片づけをする。			
			シールなし

支援を考える際に

- 家庭の事情を整理する（誰が、どの時間帯に、どのようなことができるか？）
- 簡単な困った行動からやってみよう！
- 関わる方を変えることの大切さ。
- 一貫した対応の大切さ。
- 今、やっている「てつづき作成表」の活用。
- 本当にたいへんな困った行動は専門家に相談の上で。