



## 全体研修④

### 困った行動、もう困らない！



特定非営利活動法人ADDS

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

### はじめに

#### 「困った行動」とは？

- ◆ 特定の「行動」が問題行動というわけではない。
- ◆ いつ、誰にとって、なぜ、「困った」行動なのか？
- ◆ なぜ、対処が必要なのか？

#### 「困った行動」の分析・対処の前提

- ◆ 困った行動を「やめさせる」よりも、替わりとなる適切な行動を増やすことに注目する。
- ◆ 原則として、それが起きないようにすることが大切。

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

### 困った行動も、経験からデザインされている

一つ一つの経験が、子どもの行動を維持・定着させます

```

    graph LR
      A[行動前の出来事] --> B[行動]
      B --> C[行動後の出来事]
  
```

× 高すぎる目標設定

× 分かりづらい環境

× 他に夢中になるものがある

× 注意を引かずに指示

× 子どもの動機づけを無視

× 何度も指示を出す

× 交換条件

× 脅す

× 無反応

× 誤反応

× 逃げる

× 拒否

× 癩癩

× 正しい反応が起きないので褒めずに終わる


× できていることを褒めない

× できないことを叱る


× 結局折れる

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.


### 3つのステップで解決！



Step 1  
行動の機能を分析




Step 2  
プロアクティブな対応



Step 3  
新しい行動を教える  
チャンスに！

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

**例題**




3歳の息子は、今ボタンを押すのが大好きで、家でも暇さえあれば部屋の電気のスイッチを点けたり消したりします。「やめなさい」と止めに行くと、その時は止めませんが、すぐにまたやりたくなるようです。

お散歩の時も、インターホンを見つけると一目散に駆け出し、知らない家のインターホンを押してしまうので本当に困っています。叱っても聞いていないようで、何度も繰り返してしまいます。

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

**Step 1**  
行動の機能を分析



- 子どもの行動について「行動の前の状況→困った行動→もたらされた結果」の3つの枠組みで記述し、分析する  
=機能分析、ABC分析
- 正確な分析をするには、実際には1~2週間程度、特定の行動について記録をつける必要。

Antecedent

行動の手がかりやきっかけ

➡

Behavior

子どもの困った行動

➡

Consequence

行動の後の対応や結果

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

**ストラテジーシート**      記入日:    /    /      氏名:   

機能分析

② A: 行動の前の状況・きっかけ	① B: 子どもの困った行動  <b>Step 1</b>	③ C: 行動の後の状況・結果  <input type="checkbox"/> 回避 <input type="checkbox"/> 注目 <input type="checkbox"/> 要求 <input type="checkbox"/> 感覚
----------------------	--	--

---

対処・適切な行動への置き換え


⑤ 事前の工夫	⑥ 子どもの適切な行動	④ 大人のどんな対応が、 子どもの行動を維持していた?  どんな対応をするべきだった?
------------	----------------	---

適切な行動は、全力でほめる!!

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

**子どもの困った「行動」を記述**

- 「困った行動」を具体的に。
  - ✓ 子どもの行動は、「～しない」と記述しない。「～する」、または「～しないで～する」と記述する。
  - ✓ 抽象的でなく、何をしているかを具体的に記述する。  
(例: ×「パニックになる」、○「床に寝そべって奇声をあげる」)
- 「行動の前の状況・きっかけ」を具体的に記入
- 「行動の後の状況・結果」を具体的に記入



Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

ストラテジーシート 記入日: / / 氏名:

機能分析

② A: 行動の前の状況・きっかけ  
・暇な時  
・お散歩の時  
・スイッチを見ると

① B: 子どもの困った行動  
・部屋の電気のスイッチを点けたり消したりする  
・インターホンを押す

③ C: 行動の後の状況・結果  
・スイッチの「カチッ」  
・電気やインターホンが反応  
・「やめなさい」と止められる  
・叱られる  
回避 注目 要求  
感覚

置き換え

⑤ 事前の工夫

⑥ 子どもの適切な行動

④ 大人のどんな対応が、子どもの行動を維持していた？  
どんな対応をするべきだった？

適切な行動は、全力でほめる！！

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

4つの機能とその対処

困った行動の機能を分析し、起きてしまった時は機能ごとに対処します

機能	働き	意味	対処
回避	嫌な状況や活動をしなくて良い、避けることができる	「やりたくない」「わからない」「おしまいしよう」	Ptしてでも活動を遂行させる
注目	周囲の人の注目や関わりを得ることができる	「見て！」「こっち来て！」「構って！」	構わないようにする(消去)
要求	欲しい物や状況が得られる、子供にとって望ましいことが起きる	「ちょうだい！」「～して！」	物や活動を与えない(消去)
感覚	感覚や刺激そのものが心地よい	刺激そのものが気持ちいい、楽しい	させない 他の活動に誘う

※子供がクールダウンしてから対応しましょう。  
※自傷・他害の場合はさせないようにすぐに止めること。

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

ストラテジーシート 記入日: / / 氏名:

機能分析

② A: 行動の前の状況・きっかけ  
・暇な時  
・お散歩の時  
・スイッチを見ると

① B: 子どもの困った行動  
・部屋の電気のスイッチを点けたり消したりする  
・インターホンを押す

③ C: 行動の後の状況・結果  
・スイッチの「カチッ」  
・電気やインターホンが反応  
・「やめなさい」と止められる  
・叱られる  
回避 注目 要求  
感覚

置き換え

⑤ 事前の工夫

⑥ 子どもの適切な行動

④ 大人のどんな対応が、子どもの行動を維持していた？  
どんな対応をするべきだった？

適切な行動は、全力でほめる！！

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

Step 2  
プロアクティブな対応  
(困った行動が起きにくい事前の工夫)

Reactiveな対応は効果が出にくい  
(受身的、場当たりの)

Proactiveな対応で「未然に防ぐ」  
(自発的、将来に備える)

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

ストラテジーシート 記入日: / / 氏名:

機能分析	②	①	③
	A: 行動の前の状況・きっかけ	B: 子どもの困った行動	C: 行動の後の状況・結果 <input type="checkbox"/> 回避 <input type="checkbox"/> 注目 <input type="checkbox"/> 要求 <input type="checkbox"/> 感覚
対処・適切な行動への置き換え	⑤	⑥	④
	事前の工夫 <b>Step 2</b>	子どもの適切な行動	大人のどんな対応が、 子どもの行動を維持していた？  どんな対応をするべきだった？

適切な行動は、全力でほめる！！

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

Proactiveの工夫を考えましょう！

**事前の工夫のポイント**


- ①困った行動が起きにくい
- ②適切な行動が起きやすい

より具体的に、できるだけ沢山考えることが重要。

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

Proactiveな対応のためのヒント

- 物理的環境の整備
- 動機づけの見直し
- 課題や要求水準の見直し
- 教材や働きかけを工夫



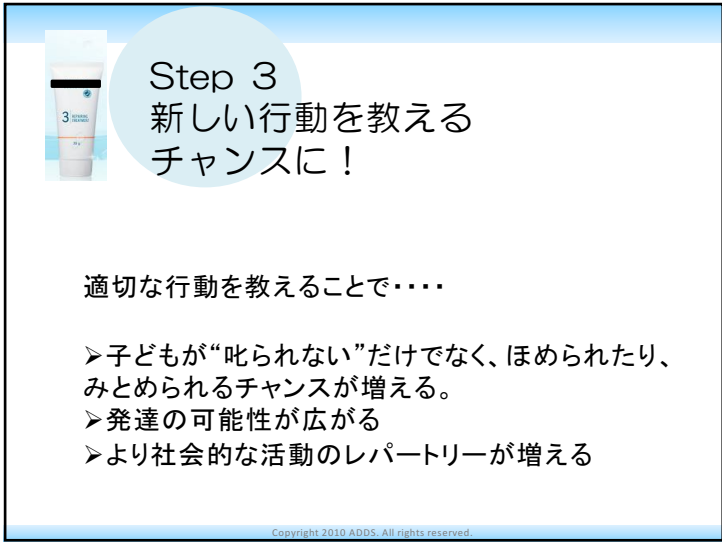
Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

ストラテジーシート 記入日: / / 氏名:

機能分析	②	①	③
	A: 行動の前の状況・きっかけ ・暇な時 ・お散歩の時 ・スイッチを見ると	B: 子どもの困った行動 ・部屋の電気のスイッチを点けたり消したりする ・インターホンを押す	C: 行動の後の状況・結果 ・スイッチの「カチッ」 ・電気やインターホンが反応 ・「やめなさい」と止められる ・叱られる <input type="checkbox"/> 回避 <input checked="" type="checkbox"/> 注目 <input type="checkbox"/> 要求 <input checked="" type="checkbox"/> 感覚
対処・適切な行動への置き換え	⑤	⑥	④
	事前の工夫 ・スイッチにカバーを付ける ・押して良いスイッチの玩具を用意 ・散歩コースを変える ・危ない家の前を通る時は、お菓子など別のものに注意を向ける ・バギーに乗って通る	子どもの適切な行動	大人のどんな対応が、 子どもの行動を維持していた？ ・注意したり叱ったりしていた ・繰り返しさせてしまっていた  どんな対応をするべきだった？ ・押ししてしまったら、消去 ・やる前に止める

適切な行動は、全力でほめる！！

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.



**Step 3**  
新しい行動を教える  
チャンスに！

適切な行動を教えることで……

- 子どもが“叱られない”だけでなく、ほめられたり、みとめられるチャンスが増える。
- 発達の可能性が広がる
- より社会的な活動のレパートリーが増える

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

ストラテジーシート 記入日: / / 氏名:

機能分析	② A: 行動の前の状況・きっかけ	① B: 子どもの困った行動	③ C: 行動の後の状況・結果 <input type="checkbox"/> 回避 <input type="checkbox"/> 注目 <input type="checkbox"/> 要求 <input type="checkbox"/> 感覚
対処・適切な行動への置き換え	⑤ 事前の工夫	⑥ 子どもの適切な行動 <b>Step 3</b>	④ 大人のどんな対応が、子どもの行動を維持していた？  どんな対応をするべきだった？

適切な行動は、全力でほめる！！

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

**置き換わる適切な行動を決めるポイント！**

- 「**困った行動**」と両立しない行動  
例: 課題中、つめを噛んでしまう→手をお膝に置く  
言葉や歌による自己刺激→簡単な言葉を真似する
- 「**困った行動**」と同じ機能の行動  
例: 難しい課題の時に泣き叫んでしまう→「手伝って」と言う  
休み時間に、好きなお友達を叩いてしまう→「あそぼう」と言う
- 子どもが簡単にできる行動で、場面に沿う行動  
例: 電車の中で暇な時騒いでしまう→イヤフォンで好きな音楽を聴く  
絵本読みの時間に走り回る→椅子に座り好きなパズルをして待つ

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

ストラテジーシート 記入日: / / 氏名:

機能分析	② A: 行動の前の状況・きっかけ ・暇な時 ・お散歩の時 ・スイッチを見ると	① B: 子どもの困った行動 ・部屋の電気のスイッチを点けたり消したりする ・インターホンを押す	③ C: 行動の後の状況・結果 ・スイッチの「カチッ」 ・電気やインターホンが反応 ・「やめなさい」と止められる ・叱られる <input type="checkbox"/> 回避 <input checked="" type="checkbox"/> 注目 <input type="checkbox"/> 要求 <input checked="" type="checkbox"/> 感覚
対処・適切な行動への置き換え	⑤ 事前の工夫 ・スイッチにカバーを付ける ・押して良いスイッチの玩具を用意 ・ピアノやPCなどを教えてみる ・散歩コースを変える ・危ない家の前を通る時は、お菓子など別のものに注意を向ける ・バギーに乗って通る	⑥ 子どもの適切な行動 ・スイッチ以外の物で遊ぶ(パズル、絵本、ビデオ、電車、ミニカー、ピアノ、自家用のPCなど) ・インターホンは押さずに、家の前を通り過ぎる	④ 大人のどんな対応が、子どもの行動を維持していた？ ・注意したり叱ったりしていた ・繰り返しさせてしまっていた  どんな対応をするべきだった？ ・押ししてしまったら、消去 ・やる前に止める

適切な行動は、全力でほめる！！

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

3つのステップ 覚えましたか？

**Step 1**  
行動の機能を分析

**Step 2**  
プロアクティブな対応

**Step 3**  
新しい行動を教える  
チャンスに！

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

事例に挑戦してみましょう！

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

**事例①**

うちの子どもは、よく物を投げます。最初は電車が動かないことにイライラして、投げていましたが、最近はブロックや絵本なども一人で遊んでいるかと思っただけで、気がついたら投げています。

投げたときは、子どもの近くに行って「だめ！ 投げないよ。当たったら危ないでしょ！」と厳しく注意しています。そのときはやめますが、また一人で遊び始めてすぐに、おもちゃを投げてしまいます。

幼稚園でも固い物を投げてしまうこともあり、危険なのでやめさせたいです。

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

**ストラテジーシート** 記入日： / / 事例1：投げる

機能分析	② <b>A: 行動の前の状況・きっかけ</b> ・玩具がうまく動かない ・絵本や積み木で遊んでいるとき ・家や幼稚園	① <b>B: 子どもの困った行動</b> ・玩具を投げる	③ <b>C: 行動の後の状況・結果</b> ・「やめなさい！」と叱られる <input type="checkbox"/> 回避 <input checked="" type="checkbox"/> 注目 <input type="checkbox"/> 要求 <input type="checkbox"/> 感覚
	⑤ <b>事前の工夫</b> ・玩具の電池メンテナンス ・投げると危ない玩具のときは初めから一緒に遊ぶ ・投げると危ない玩具は手の届かない場所にしまう ・家庭用ボールプール ・キャッチボールを教える みる	⑥ <b>子どもの適切な行動</b> 「一緒に遊ぼう」と大人を誘う	④ 大人のどんな対応が、子どもの行動を維持していた？ ・投げたら叱っていた(注目を与えていた)  どんな対応をするべきだった？ ・注目を与えず、黙って玩具を片付ける

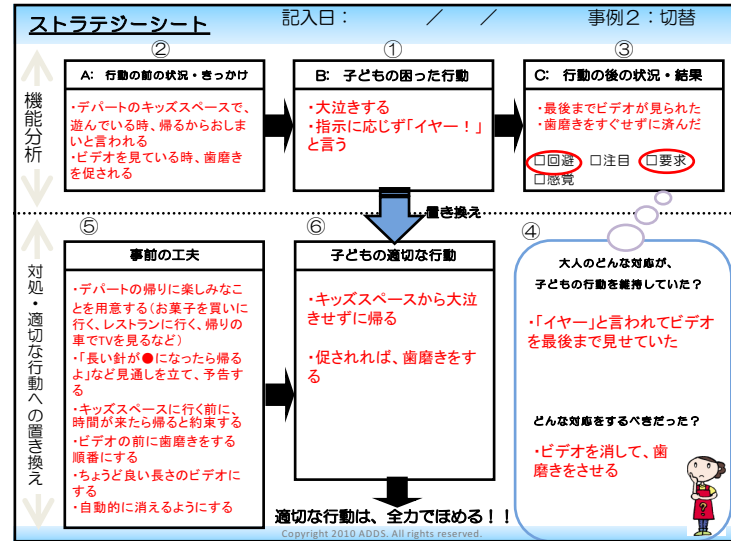
適切な行動は、全力でほめる！！

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.

### 事例②

うちの子は好きなことを中断されると大きな声で泣いてパニックになってしまいます。  
 この前は、お出かけしたデパートのキッズスペースで機嫌良く遊んでいたのですが、「帰るから、おしまいだよ」というと、大泣きされてしまいました。  
 家でも、子どもがビデオを見ていて、キリのいいところで止めて「そろそろ寝る時間だから歯磨きしてね」と言ったとたん「イヤー!!」と言われ、また泣かれてもと思ったので、結局最後までビデオを見せてから、歯磨きをさせました。  
 どうすれば、イヤとか泣かずに切り替えることができるのでしょうか？

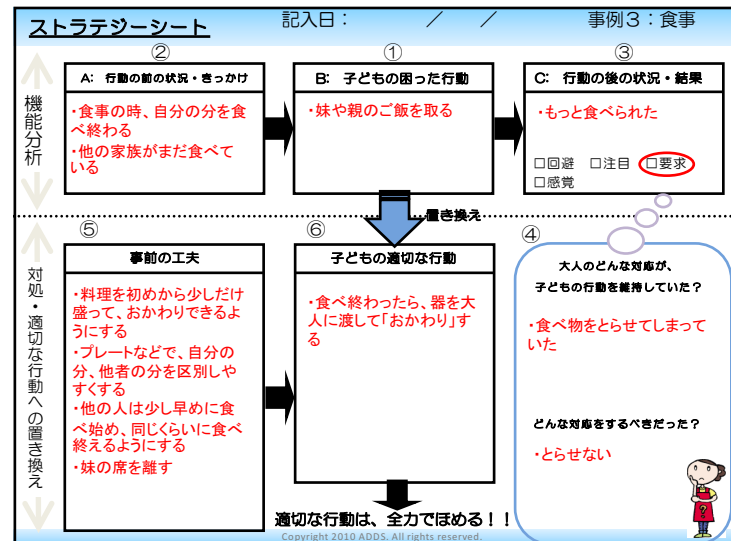
Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.



### 事例③

食事が終わると、もっと食べたいようで、妹や親のご飯も取ろうとします。「ダメだよ」と声をかけると席を立ちますが、食卓の周囲を回り、常に狙っています。いつも最終的に取られて終わることが多いです。取れずに皆の食事が終わった時は、怒ってソファで泣いています。大人の対応としては、そのまま諦めるのを待っていますが、それでも諦めず、台所まで探しに来ることもあります。食べ過ぎると良くないし、保育園で他人のを取ってしまうのも心配です。

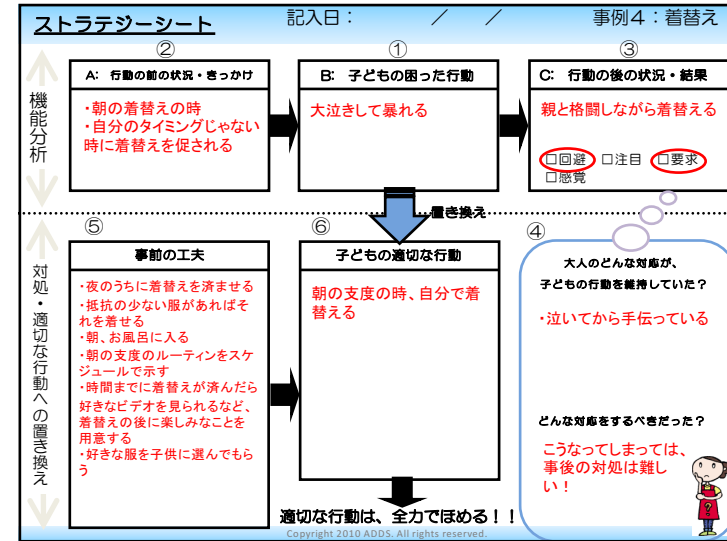
Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.



### 事例④

毎朝着替えをしますが、どうしても着替えたくないようで大泣きして暴れてしまいます。本人なりの着替える時間があるようで、例えばお風呂上りなどはスムーズに服を着ることができていますが、朝になるとどうしても難しいです。最終的に格闘しながら無理矢理朝の着替えをしている状況なのですが、どのようにしたらよいでしょうか。

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.



### 最後に

#### 問題行動対処の難しさ

- ✓ 「行動Aへの正しい対処は対処Bである」というマニュアルがあるわけではない
- ✓ ある対処をしてみて、困った行動が減少し、望ましい方向へ変化すれば、対処は適切だったと分かる
- ✓ きちんと対処後の問題行動の変化を追い、分析を怠らないことが重要

31

Copyright 2010 ADDS. All rights reserved.