

## 第三回新発田市研修

適切な行動が起こりやすくするためのテクニック

# 行動を教える

# チェック1

- 行動を起こす理由は、人それぞれ。
- 勝手な理由の推測で、対応を検討することは害にしかない。
- まずは「困った行動」は、その「前」「後」の関係で整理し、説明すること。



困った行動は

「行動の前」「行動」そして「行動の後」の3つの関係で説明せよ

## チェック2

- 行動の「前」を正しく変更すれば自ずと行動は変わる。
- スケジュールが事前に示されないことで、パニックを起こす子ども、事前に示されていれば、パニックにならずに済む。この原理と同じです。
- 事前の環境の整備や、事前の対応は困った行動の予防になるのです。



困った行動を起きにくくする、行動の「前」の工夫は出来ていますか？

## チェック3

- 行動の「後」に、本人にとって好ましいことが起こると、その行動はどんどんと強化されていきます。実は、困った行動もこの原理で強化されてきていたのです。
- 素敵な行動が生起した直後の「褒める」は、行動の増加に有効です。
- ただし、行動を起こしてから60秒過ぎてしまってから褒めても、あまり効果はありません。

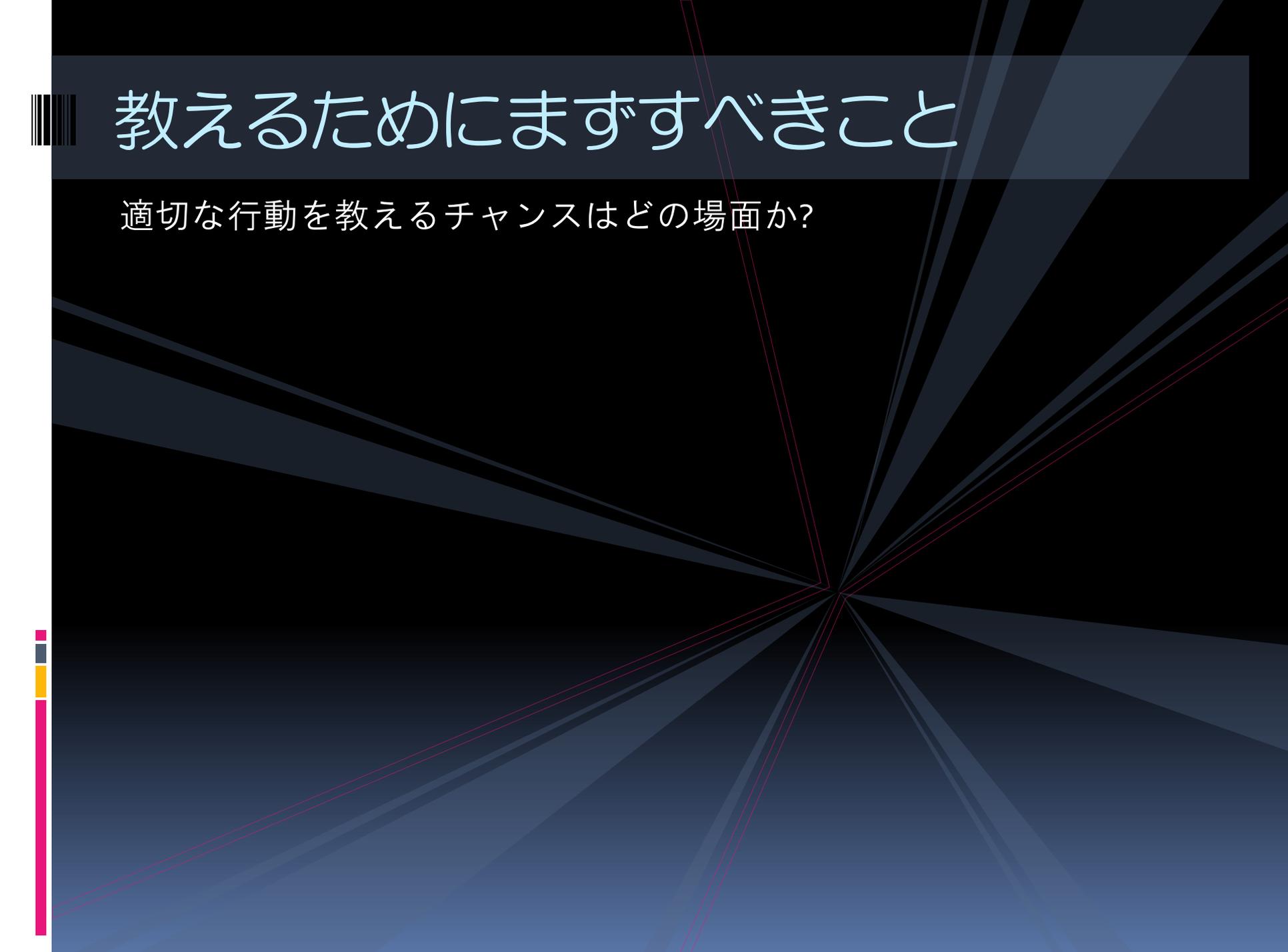


素敵な行動が生起した後に、すぐに子どもにとって好ましいことを提供していますか？



# 教えるためにまずすべきこと

適切な行動を教えるチャンスはどの場面か？



# 集団活動場面では・・・

- 三歳児クラスのA助くん。10人ほどの集団になると、周囲に近づく子を蹴散らしていく。こうなると危険なので担任がA助くんに着くようにしている。
- 行動を三つの関係で整理し、戦略をたてよ!

先行事象

行 動

後続事象

10人の小集団になる



周囲の子を蹴散らしていく



担任が付いて、活動を手伝う

ただし、これも記録を採るうえで一定の法則が起こっているかを明らかにしなければならない。

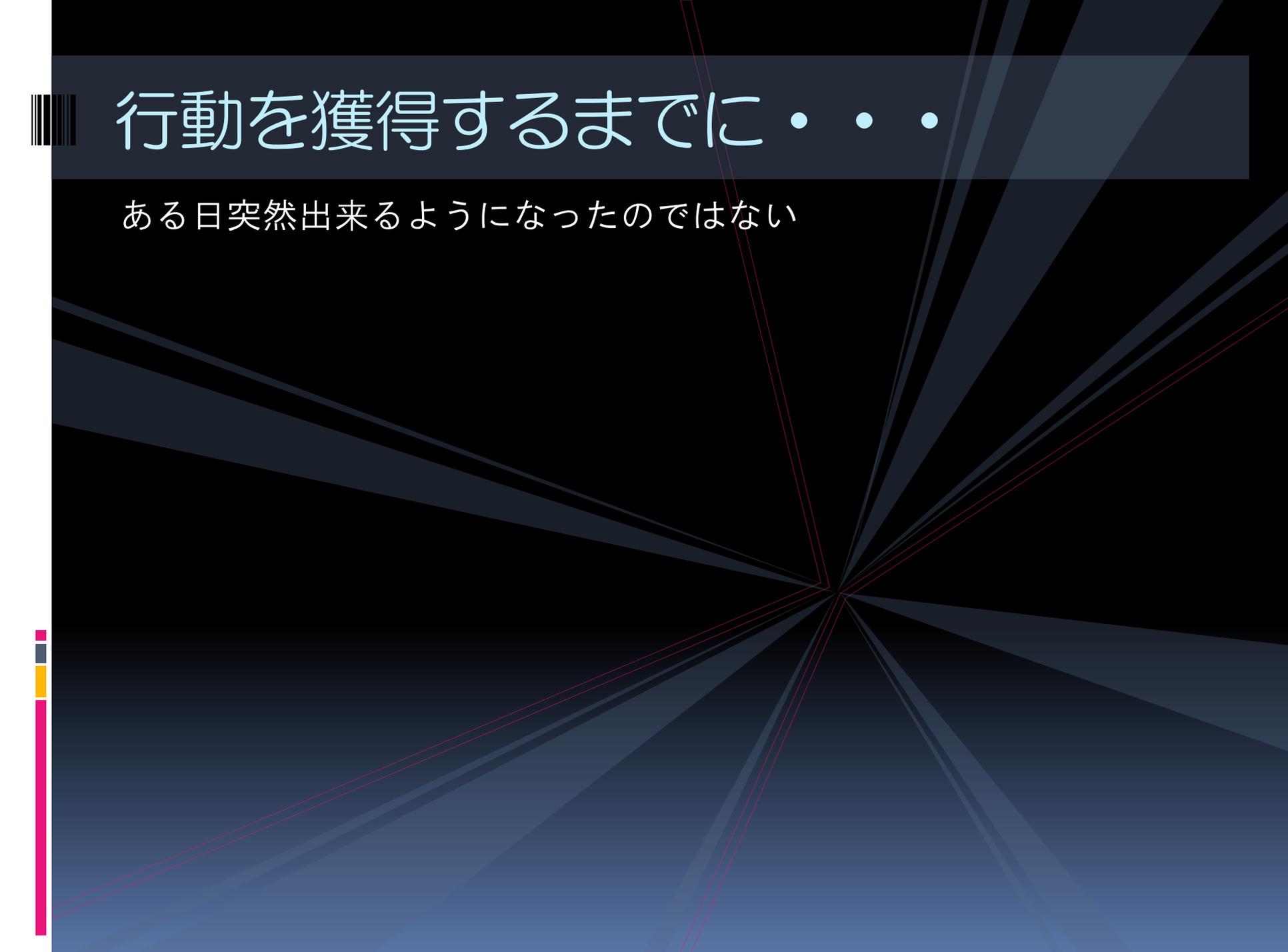
# 行動を変えたければ・・・

- 行動は意思(ココロ)の力を借りようとしても、容易には変わらない。
- 言い聞かせれば、行動が変わると言うものでもない。
- 変えるのは行動の前後の状況を操作(変更)すれば、行動は自ずと変わっていく。
- つまり、行動の前後を「仕組み」としてかえればよいのだ(友達を呼ぶ、家計簿をつけるなど・・・)



# 行動を獲得するまでに・・・

ある日突然出来るようになったのではない



# なぜ信号が青だとススメなのか?

## Discussion!

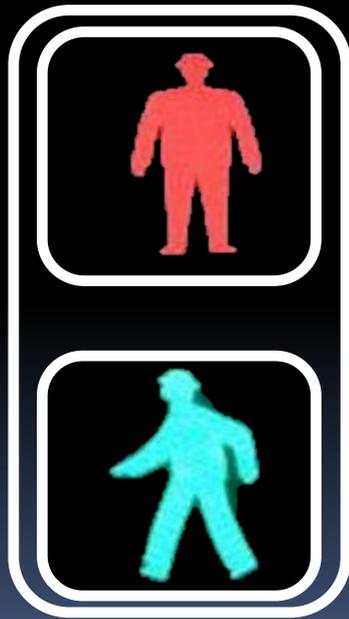
私たちは、生まれながらにして「信号が青だとススメである」ことを知っていたわけではない。どうやって学んだのだろうか・・・。渡ろうとしたら、どうなっただろうか?思い出してみよう。

- ・ 信号が赤の場合の「横断歩道を渡る」行動を分析してみよう。
- ・ 信号が青の場合の「横断歩道を渡る」行動を分析してみよう。

# 弁別刺激と弁別

- 特定の行動を生起させやすくする先行刺激のことを弁別刺激(discriminative stimulus)という。弁別刺激が形成されることを弁別(discrimination)という。

■



弁別刺激



行動



横断歩道を渡れない



横断歩道を渡れた

結果事象

強化

# 特定の行動の生起を予測する

- ある先行事象に対して、ある行動が生起している。そして、その行動の直後に強化事象が . . .
- すると、ある先行事象に対して、ある行動は生起するようになる。そして強化を受けていく。
- そのうち、ある先行事象があれば、ある行動が生起するようになる。

すなわち、ある先行事象を見ていれば、その行動が生起することが予測できるのである。

# ただし

- 信号が「赤」でも、横断歩道を渡れることが、ときどきあると、この行動は、どうなりますか？

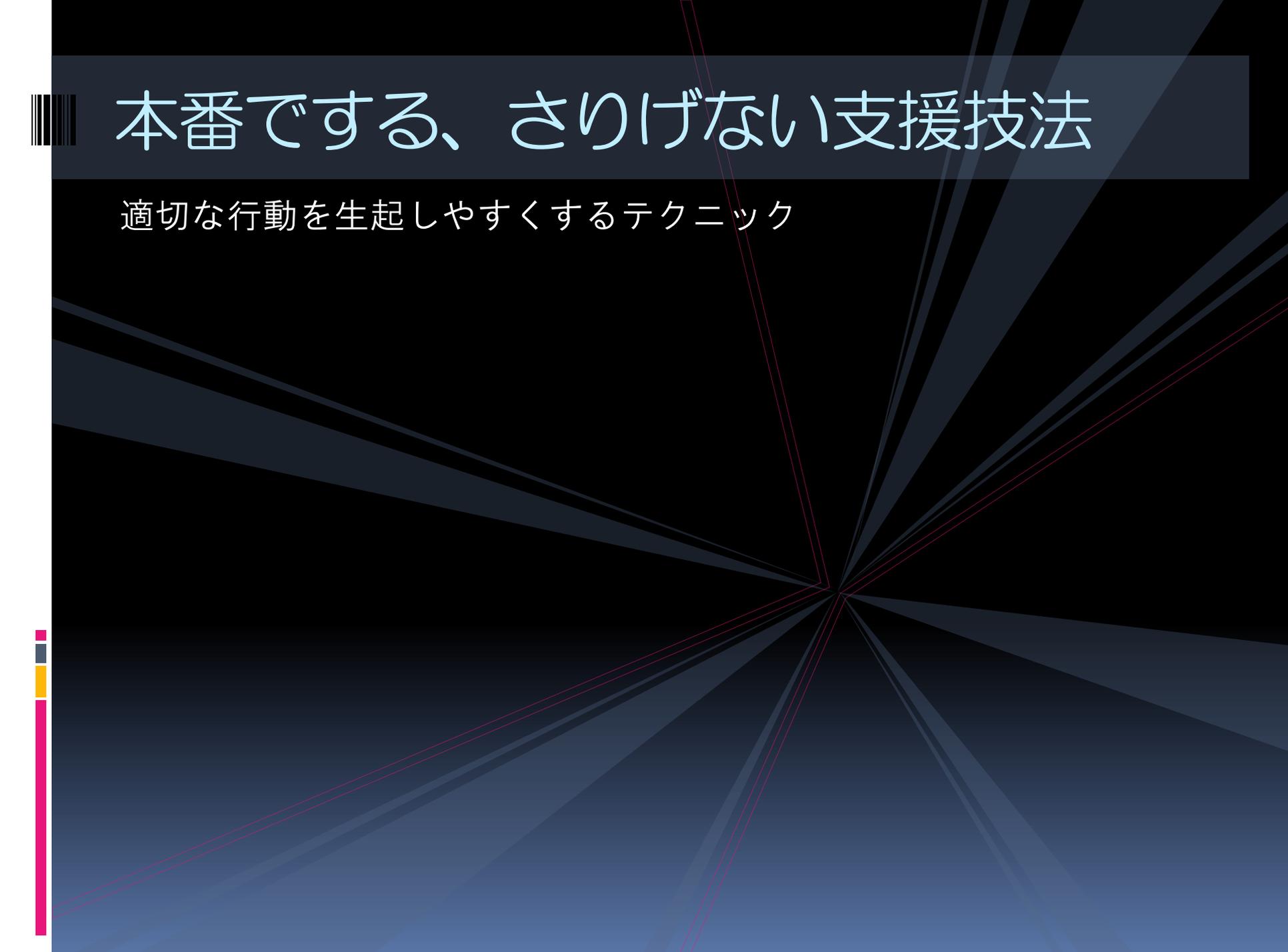


対応に一貫性が無いと、いつまでたっても行動の定着には至らない。大人の対応が一貫していないために、混乱している子どもは思っている以上に多くいます。



# 本番でする、さりげない支援技法

適切な行動を生起しやすくするテクニック



気になる行動・問題となる行動 (必ず「地獄テスト」を通過しているか確認すること)

窓の外に、鉛筆や消しゴムや、ノートなどを投げ捨てる

実験観察パート

行動の前の事象

算数の問題を一人で解かせている時に

気になる・問題となる行動

窓の外に、鉛筆や消しゴムや、ノートなどを投げ捨て

行動の後の事象

彼のところに行って注意します。そしてしばらくそばにいて問題を一緒に解く。

対応検討パート

気になる行動

算数の問題は近くにいて投げられる前に一緒に解く。

行動を起こりやすくする工夫

それでも起こってしまった時

クールダウンの方法  
職員側の対応上のルールなど

休み時間にとりに行く事を約束して、そのままにしておく。

素敵な行動が起こりやすくなる工夫

素敵な行動が起こりやすくなる環境や対応の工夫を記述します

素敵な行動

本人の負担が少ない、あるいはちょっとだけ頑張ればできること

本人にとって望ましい事象(行動の後の事象)

本人にとって好ましいこと 正の強化を記述します

復習です!!



困ったら  
手をあげ  
るんだぜ!!



へい!!  
先生

Very  
Good  
!!



## 行動の前

- 一人で問題を解く時は、直前に「困ったとき手を挙げるんだぜ」と言っておく。
- 一人で問題を解かせる時は、すぐ駆けつけられるようにする。
- 困っている様子の時に目があったら、ジェスチャーで手を挙げるよう促す。

## 行動

手を挙げて  
呼ぶ。

## 行動の後

- 褒める。
- 一緒に問題を解く



# 教える

行動を教えるには . . .



# リハーサルのすすめ

- 気になる子の多くが、ことばで説明するだけでは、実は理解できていない。
- 実際に1)「具体的な例を示す(モデルの提示)」、2)「実際にやってみる(行動)」、3)その場で「褒める(強化)」を経験させる。
- そして、実践場面を見立てて、他の子ども達の中でもリハーサルをする。もちろん、強化(褒める)すること。
- 最後に、実際の場面(本番)で出現したところをすかさず強化(褒める)する。

# 行動のきっかけを支援する

- 本番でセリフや演技を忘れてしまった舞台俳優 . . . 一生懸命、アドリブでその場をしのごうとしますが、どうにも思い出せません。
- すると、セットの裏に隠れていたプロンプターが . . .

セリフや演技を忘れた役者も、プロンプトにより、上手にきっかけを与えれば、劇は次のシーンへと繋がっていく。

# プロンプトには・・・

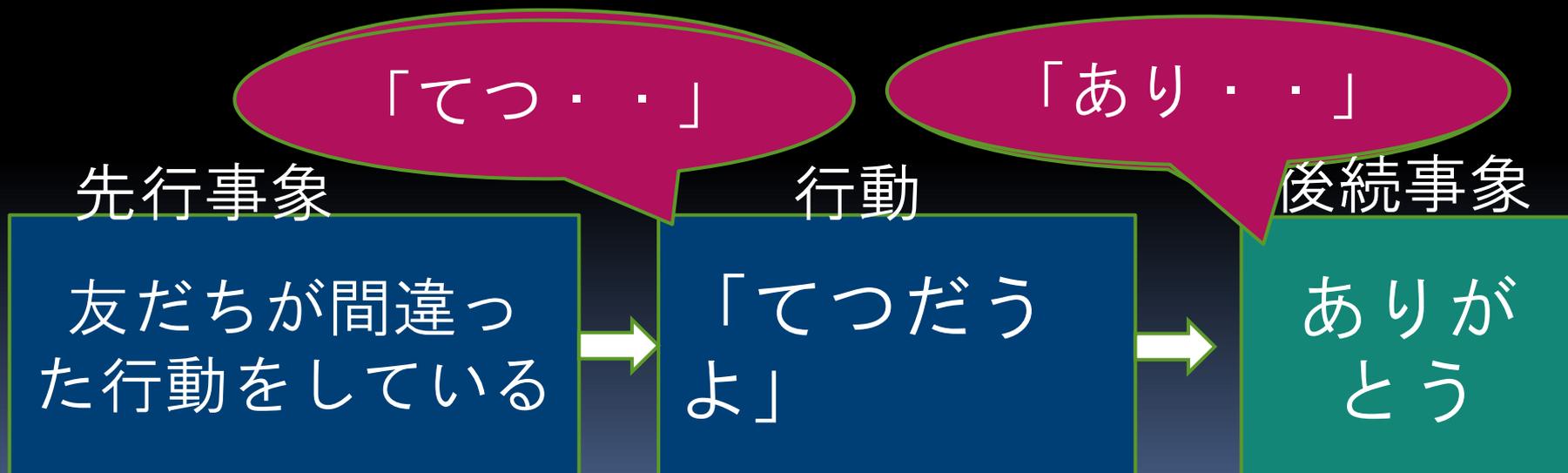
- 言語的プロンプト
- 視覚的プロンプト
- 身体的プロンプト

註：効果的プロンプト 3 箇条

- 1) プロンプトは弁別刺激へ注意を向けさせるべし。
- 2) プロンプトはできる限り弱いものであるべし。
- 3) プロンプトはできるだけ早くフェイドアウトされるべし。

# 言語プロンプト

- 「友達が間違っことをしている」場面では、「ヤメロと怒鳴る行動」が生起しやすい。つまり、「友達が間違っことをしている」場面は、適切な行動を教える絶好の機会ととらえるべきです。



# 視覚的プロンプト

- 弁別刺激(つまり行動の信号になっている部分)に、注意を向けるよう視覚的に援助する。
- 例えば、信号を見ずに横断歩道を渡ろうとした子どもに対して、「ほら見てごらん」と信号を指差す。
- 具体物を見せたり、カードなどを見せて行動を促すことなどもこれにあたる。
- ただし、適切な行動のきっかけへの注意喚起であることは忘れてはいけない。

# 身体的プロンプト

- 直接身体に触れたり、誘導するプロンプト。
- 例えば、後ろを向いている子どもの身体を背中から軽く、前へ向くように促すなどはこれにあたる。あるいは、先生が指示を出している時に、手足が動いている子どもの手足を軽く抑えるなどがある。
- これもあくまで。適切な行動のきっかけへの注意喚起のために行う。

# プロンプトフェーディング法

- 「援助する」から「援助を減らす」

プロンプトは、段階的に減らす。例えば、「声の大きさを少しずつ」、「ことばの初めだけ」を伝える。ただし、プロンプトを減らすことで反応が出にくいときは、少しだけ増やす(例えば「あり・・・」ではなかなか行動が生起しない場合は「ありが・・・」と少しだけ増やす)。

- 時間遅延

ある程度、行動が安定して出てくるようになったら、今度は、プロンプトを提示する時間を少しずつ、遅らせる。段階的に遅延していき、適切な行動が生起したら強化する。

# でも、過剰なプロンプトは・・・

- 名優 丹波哲郎はセリフを覚えてこなかった。そのため、彼が演技するシーンでは「机の上や壁、共演者の背中あるいは小道具である手元の蜜柑にまでカンニングペーパーが準備された」・・・
- いつまでも過剰なプロンプトが続けば、それに依存してしまう。そうになると、行動を生起させるヒントであったものが、いつの間にか、弁別刺激とになってしまう。これではプロンプトの意味がない。



# グループワーク



# このあと・・・

- 3時20分～4時20分 結果を確認。再分析、戦略の再検討が必要な場合はお互いでアドバイス。この時、グループ内で解決できない疑問点についてはまとめておく。
- 4時20分～4時30分 グループ疑問点を整理
- 4時30分～5時 質疑応答

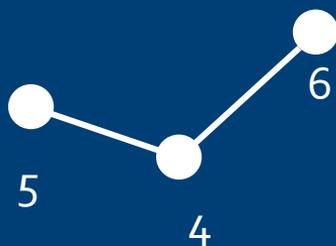
# グラフ化する

- スキャッタープロットの記録をもとに、グラフを作成します。そして、介入の効果を測定する。
- 介入する前の実態把握のための測定期間のデータを、ベースラインと言う。
- 介入後のデータと比較することで、介入の成果を見ることができる。
- ただし、グラフは一つの行動につき、ひとつのグラフにすること。

# こういうグラフにしてみます

友だちを叩く行動の頻度

ベースライン期



実際の指導・介入を行ってからの様子

この線をまたいで点を結ぶ線を書いてはいけない



# 効果を測定してから・・・

効果を見てみましょう。

- 効果を見て、変化がないようであれば、対応について見直す必要がある。
- グラフの傾向から、なだらかにでも変化している場合は効果がある可能性がある。
- それらを見極めるためにはグラフにする必要がある。

# 「行動の原理」から「理由」を探る

- 「突然、行動が増えた日がある」 . . .  
増えた日は何があったのか?それを特定する。
- 増えたり、減ったりを繰り返すが、徐々に減少している . . .  
手続きを一貫して続けていればいずれ収束していきます。
- 悪化している . . .  
手続きの見直し

# 次回

- よい行動を増やす手続きにも挑戦してみてください。
- 今回のグラフはコピーをして提出してください。
- 次回は、園でこの手続きを拡げていくうえで難しいところを班で話し合っ、質問してもらいます。

# 有川研究室

E-Mail : [arikawa@ed.niigata-u.ac.jp](mailto:arikawa@ed.niigata-u.ac.jp)

Twitter: <https://twitter.com/aripiyon>

Facebook : <https://www.facebook.com/arikawa.hiroyuki>

HP: <http://arichannel.jp/>

講義で使用した資料は下記URLへ  
<http://arichannel.jp/research-program/developmental-supporter-step-up/>

アップしました。

