

研究課題名（課題番号）：強度行動障害を有する知的・発達障害に関わる医療従事者向け研修プログラム開発に向けた研究（24GC0701）

分担研究報告書

分担研究課題名：「チャレンジング行動の理解」（基礎編）「チャレンジング行動の機能分析に基づく対応」（応用編）講義資料及び講義ビデオの作成

研究分担者：井上雅彦（鳥取大学医学系研究科 臨床心理学講座）

研究要旨

医療従事者がチャレンジング行動の意味を理解し適切な受診や専門的支援につなげられるため、近年における強度行動障害に関する厚労科研・事業報告書を参考に、「チャレンジング行動の理解」（基礎編）「チャレンジング行動の機能分析に基づく対応」（応用編）の講義資料及び講義ビデオを作成した。さらに応用編を踏まえたワーク用資料を作成した。基礎編では、自閉スペクトラム症などの障害特性を踏まえ、チャレンジング行動の対応について、行動の意味（機能）を考えることができること、行動の前後の状況について着目できること、また応用編ではチャレンジング行動について、機能的行動アセスメント、FAST などの間接的評価、ABC 記録・スキャタープロットなどの直接的評価の理解とストラテジーシートの理解ができることを目標とした。ワーク用資料はこれらの講義用飼料を踏まえ、FAST や ABC 分析の活用からストラテジーシートの作成方法までをグループ討議を踏まえて進めるものとした。

A. 研究目的

強度行動障害のある人が呈するチャレンジング行動についてこれらになじみが薄い・診療経験の少ない医療関係者が、その行動の意味（機能）を適切に理解し、対応するための研修資料を開発することとした。

B. 研究方法

講義資料作成に当たっては、国際的に広く使用されている「チャレンジング行動」の概念、つまり障害特性による環境との相互作用の困難から生じているという捉え方を示し、応用編では特に、その機能の種類とアセスメント方法、支援方法立案としてのストラテジーシートの活用までを視野にして、講義資料作成とワーク資料を作成した。

（倫理面への配慮）

厚生労働省や世界保健機関・日本医師会から公表されている資料や、先行する厚生労働科学

研究・障害者総合福祉推進事業の報告書、強度行動障害支援者養成研修等の公表されている既存の資料を用いた構成としており、個人情報を取り上げるような内容とはなっていない。

C. 研究結果

1) 「チャレンジング行動の理解」（基礎編）基礎編の構成は以下の通りであった。

1. 自閉スペクトラム症（ASD）と行動上の問題
2. 強度行動障害へのリスク要因
3. 問題行動は環境との相互作用の中で学習してきたもの
4. 「チャレンジング行動」という概念
5. 機能的アセスメントの重要性と各国のガイドライン
6. 行動の機能とは何か
7. 行動の機能に基づいた支援
8. 抑制的な手段の弊害
9. 医療環境で生じる行動上の問題とその対応例

10. 親の心理と配慮

11. まとめ

2) 「チャレンジング行動の機能分析に基づく対応」(応用編)の構成は以下の通りであった。

1. BPI-S による行動全体の把握と標的行動の選択

2. チャレンジング行動の機能のタイプと例示

3. FAST による間接的なアセスメント

4. ABC 行動観察法による直接的アセスメント

5. ストラテジーシートの演習 (ABC の記入)

6 ストラテジーシートの演習 (事前の工夫)

7. 各機能別のヒント

8. 望ましい行動の設定

9. 結果操作

10. まとめ

D. 考察

行動上の課題を持つ人は、医療機関受診の際に抑制的な対応を受けやすい。医療上緊急的な措置の場合はやむを得ないが、そのような対応が常態化すると本人にとっての強いネガティブ体験となり、次回以降の受診拒否やより強い抵抗につながってしまうこともある。また付き添う親にとっても心理的ショックや負担を与えることで医療機関の利用を遠ざけてしまう結果をもたらす可能性もある。

医療現場では、ひとり一人の患者の「行動の理由」についてかかわるスタッフが理解した上で、環境上の工夫によってチャレンジング行動の出現をできるだけ低減するための努力や配慮が必要となる。これは安全性の確保と医療受診機会の確保を保証することにもつながる。

応用編では特に機能的アセスメントの理解に重点をおいた。入院を中心とした多職種支援の環境のもとで、薬物療法とともに適切な支援計画が実施され、退院後の移行についても福祉機関と連携できることが望まれる。

また福祉における中核的人材研修においても機能的アセスメントに関して同様な内容が含まれており、福祉機関と同様な記録やアセスメントが行われることも多職種支援者間での共通理解として重要である。

今後、これらの内容について実際に試行し、受講者の理解度や支援の実施に対する有用性

などについて検証していく必要がある。

E. 結論

「チャレンジング行動の理解」(基礎編)「チャレンジング行動の機能分析に基づく対応」

(応用編)の講義資料及び講義ビデオ、応用編を踏まえたワーク用資料を作成した。基礎編では、自閉スペクトラム症などの障害特性を踏まえ、チャレンジング行動の対応について、行動の意味(機能)を考えることができること、行動の前後の状況について着目できること、また応用編ではチャレンジング行動について、機能的行動アセスメント、FAST などの間接的評価、ABC 記録・スキュータープロットなどの直接的評価の理解とストラテジーシートの理解ができることを目標とした。ワーク用資料はこれらの講義用資料を踏まえ、FAST や ABC 分析の活用からストラテジーシートの作成方法までをグループ討議を踏まえて進めるものとした。今後、これらの内容について実際に試行し、受講者の理解度や支援の実施に対する有用性などについて検証していく必要がある。

F. 健康危険情報

本研究に関する健康危険情報はない。

G. 研究発表

1. 論文発表

なし

2. 学会発表

なし

H. 知的財産権の出願・登録状況

なし

<参考文献>

- ・ 會田千重 (2022) 入院中の強度行動障害者への支援・介入の専門プログラムの整備と地域移行に資する研究 厚生労働科学研究報告書
- ・ 井上雅彦 (2024) 強度行動障害の客観的なア

セメントパッケージの実用化に向けた研究
厚生労働科学研究報告書

・岡田俊（2023）強度行動障害を有する者の一般医療受診に関する実態調査 令和5年度障害者総合福祉推進事業報告書

・日詰正文（2023）強度行動障害者支援のための指導的人材養成プログラムの開発および地域支援体制の構築のための研究 厚生労働科学研究報告書

・厚生労働省（2023）強度行動障害を有する者の地域支援体制に関する検討会報告書

7. チャレンジング行動の機能分析に基づく対応:

井上雅彦

鳥取大学医学系研究科臨床心理学講座

masahiko-inoue@med.tottori-u.ac.jp

www.masahiko-inoue.com

本パートの目標

- 【目的】自閉スペクトラム症などの障害特性を踏まえ、チャレンジング行動について、機能的行動アセスメント、FASTなどの間接的評価、ABC記録・スキャタープロットなどの直接的評価の理解とストラテジーシートの理解ができる。
- ＊FAST; 機能分析スクリーニングツール
(Functional Analysis Screening Tool)

令和3年度障害者総合福祉推進事業
強度行動障害児者の実態把握等に関する調査研究事業報告書

図表 28 各行動関連項目の50%以上が回答した得点と合計得点の分布 (n=262,707件 合計得点不明除く)

行動関連項目	合計得点	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
意思疎通_コミュニケーション		0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
意思疎通_説明理解		0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2
行動障害_大声・奇声を出す		0	0	0	0	0	0	0	99	99	99	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
行動障害_異食行動		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	99	2	2	2	2	2	2	2
行動障害_多動・行動停止		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	99	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
行動障害_不安定な行動		0	0	0	0	0	0	0	99	99	99	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
行動障害_自らを傷つける行為		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	99	99	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
行動障害_他人を傷つける行為		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	99	99	99	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
行動障害_不適切な行為		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	99	99	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
行動障害_突発的な行動		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	99	99	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
行動障害_過食・反すう		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	99	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
てんかん		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2

■ 各合計得点を取得した人の中で、獲得得点が「0」点となる人の割合が50%以上となっている項目
■ 各合計得点を取得した人の中で、獲得得点が「1」点となる人の割合が50%以上となっている項目
■ 各合計得点を取得した人の中で、獲得得点が「2」点となる人の割合が50%以上となっている項目
□ 各合計得点を取得した方の各行動関連項目で、回答割合が50%以上となる項目がない場合

一つだけでなく複数の行動上の問題を持つことが多い
BPI-Sなどで全体的なプロフィールの把握をする

行動の問題について全体像を知るために

- ・ 自傷行動、攻撃・破壊的行動、常同行動は互いに関連することが知られており、その全体像を把握することが必要です。
- ・ 間接的な聞き取りでは、例えば「いつも～して困っています」というようにその行動の重症度や頻度があいまいなことが多いと思います。
- ・ 日本版問題行動調査票短縮版（BPI-S）は、国際的にも活用されている信頼性の高いものです。
- ・ 30項目の質問から個人の問題となる行動の頻度と重症度を簡便に把握するのに役立ちます。
- ・ BPI-Sを定期的に行うことによって改善度を把握することができます。



実施例

Aさん（25歳男性）は、知的発達症と自閉スペクトラム症があり、自傷行動や攻撃行動が頻発していました。主訴は自宅での母親への激しい攻撃行動で要求場面で起きているようでした。Aさんが通っている生活介護の事業所では攻撃行動はなく、自傷行動が時折生じていました。

行動は環境との相互作用によって生じます。家庭や事業所で「悪者探し」をするのではなく、両方の環境で実際にどのような行動が生じているのかBPI-Sを家庭と事業所両方で記入することになりました。



基本情報を記入します

BPI-S 問題行動評価尺度短縮版

対象者: Aさん	回答者: Aさんの母
ID: _____	対象者との関係: 家族
年齢: 25 歳 03 ヶ月	一日に対象者と接する平均的な時間: 7時間
	対象者と接してきた期間: 25年
知的障害: ☐ 知的障害なし ☐ 不明	
☐ 軽度 (IQ=56-70) ☐ 中度 (IQ=41-55) ☒ 重度 (IQ=26-40) ☐ 最重度 (IQ<26)	



重症度の判定（自傷行動）

	軽度の問題	中度の問題	重度の問題
自傷行動	行動はみられるが、対象に重大な損傷を与えるものではない（例：一時的に皮膚が赤くなる、とても軽いあざ）。	行動は対象に中度の損傷を与える場合がある（例：中程度のあざ、皮膚のひっかき傷、繰り返しかさぶたをはがす）。	行動は対象に中度から重度の損傷を与え、何らかの医療的対応が必要になる場合がある（例：皮膚を噛みちぎる、指で目をつく、骨折する）。



重症度の判定（攻撃的/破壊的行動）

	軽度の問題	中度の問題	重度の問題
攻撃的／破壊的行動	行動はみられるが、他の人に重大な損傷を与えるものではない（例：一時的に皮膚が赤くなる、とても軽いあざ）；あるいは、器物を壊すが軽度であり、修理や交換は必要としない（例：ものを投げ、家具を傾ける、ドアを激しく閉める、食べ物を台無しにする、塗装に傷をつける）。	行動は他の人に中度の損傷を与える場合がある（例：中度のあざ、皮膚のひっかき傷）；あるいは、器物を壊すが、修理すれば使用することができる。（例：カーテンや家具を部分的に壊す）。	行動は他の人に中度から重度の損傷を与え、何らかの医療的対応が必要になる場合がある（例：皮膚を噛みちぎる、指で目をつく、骨折する）；あるいは、交換が必要なほど、器物を壊す。



自傷行動

その行動が過去 2 ヶ月間に一度も見られなかった場合は、
「一度もなかった／問題ない」(“0”)に○をつける

自傷行動									
自傷行動は、自分自身の身体に損傷を与える行動を指す。例：損傷は、すでに起きている場合もあれば、それをやめさせなければ起きることが予想される場合もある。自傷行動は同じやり方で何度も何度も繰り返され、その人に特徴的な行動である。		一度もない／問題ない	頻度				重症度		
			1 ヶ月に一度	1 週間に一度	1 日に一度	1 時間に一度	軽度	中度	重度
1	自分を噛む	0	0	2	3	4	1	2	3
2	頭を叩く	0	0	2	3	4	1	2	3
3	手、その他の身体の一部で身体(頭以外の部位)を叩く	0	1	2	3	4	1	2	3
4	自分をひっかく	0	1	2	3	4	1	2	3
5	異食：食べ物でないものを食べたり飲み込んだりする	0	1	2	3	4	1	2	3
6	身体の開口部にものを入れる(例：鼻、耳、おしりの穴の中)	0	1	2	3	4	0	2	3
7	髪の毛を抜く(部分的に禿げるほど)	0	0	2	3	4	0	2	3
8	音が出るような歯ぎしり	0	1	2	3	4	1	2	3

実際に記入してもらおうと噛む、頭や身体の一部をたたくという行動がみられることがわかりました。



攻撃的/破壊的行動

攻撃的／破壊的行動									
攻撃的／破壊的行動は、攻撃的な行為であり、また他の人やものに直接向けて明らかな攻撃をすることである。		一度もない／問題ない	頻度				重症度		
			1 ヶ月に一度	1 週間に一度	1 日に一度	1 時間に一度	軽度	中度	重度
9	他の人を叩く	0	1	2	3	4	1	2	3
10	他の人を蹴る	0	1	2	3	4	1	2	3
11	他の人を押す	0	1	2	3	4	1	2	3
12	他の人を噛む	0	1	2	3	4	1	2	3
13	他の人をつかんだり引っ張る	0	1	2	3	4	1	2	3
14	他の人をひっかく	0	1	2	3	4	1	2	3
15	他の人をつねる	0	1	2	3	4	1	2	3
16	他の人を言葉でののしる	0	1	2	3	4	1	2	3
17	ものを壊す(例：衣服を引き裂く、椅子を投げ、テーブルを壊す)	0	1	2	3	4	1	2	3
18	他の人をいじめる一意地悪であったり、残虐である(例：他の人からおもちゃや食べ物を横取りする)	0	1	2	3	4	1	2	3

攻撃行動にはかなりのバリエーションがあり、かなり強度も強いことがわかりました。



常同行動

常同行動						
常同行動は、一般の人には異常で、奇妙で、不適切に見えるものである。常同行動は、同じやり方で何度も繰り返される自発的な行為であり、その人に特徴的な行動である。しかしながら、常同行動は、身体的な損傷を引き起こさない。		一度もない／問題ない	頻度			
			1か月に一度	1週間に一度	1日に一度	1時間に一度
19	ロッキング、前後に身体を揺する	0	1	2	3	4
20	ものや自分のにおいを嗅ぐ	0	1	2	3	4
21	腕を振ったり揺らす	0	1	2	3	4
22	ものを同じやり方で動かす(ものをねじる、くるくる回す)	0	1	2	3	4
23	反復的に手や指を動かす	0	1	2	3	4
24	怒鳴ったり叫んだりする	0	1	2	3	4
25	うろうろ歩き回る、飛び跳ねる、走り回る	0	1	2	3	4
26	自分をこする	0	1	2	3	4
27	自分の手やものをじっと見る	0	1	2	3	4
28	奇妙な身体の姿勢を続ける	0	1	2	3	4
29	手を叩く	0	1	2	3	4
30	顔をしかめる	0	1	2	3	4

常同行動は主訴には上がってきませんがかなりの頻度で生じていることがわかりました。



評定を比べてみましょう

家庭

合計得点

	頻度	重症度
自傷行動	5	8
攻撃的／破壊的行動	2	2
常同行動	3	

事業所

合計得点

	頻度	重症度
自傷行動	2	1
攻撃的／破壊的行動	5	5
常同行動	2	

評定から読み取れることを考えてみましょう。例えば家庭と事業所での状態像の違いについて、共通理解することも大切です。行動の出方は異なっていますが、家庭での攻撃行動と事業所での自傷行動は機能は同じである可能性もあります。このように全体把握（BPI-S）は複数の場面で評価し、共通理解していくことが大事です。→機能的アセスメントの第一段階（FAST）で確認してみましょう。



BPI-Sを手掛かりにして標的行動を選択する

- 支援目標とする行動（標的行動）は週1回以上ある行動の選択を推奨
- 目標はいきなりゼロを目指すのではなく、2つの視点から目指す
 - 頻度を減らしていくこと
 - 強度を弱めていくこと
- BPI-Sは家庭・学校・事業所など異なる場所で定期的（2.3か月に一度）とっていくとよい



ここまでのまとめ

- チャレンジング行動（自傷行動、攻撃的/破壊的行動、常同行動など）は複数の場面にまたがることが多い。全体を把握することが重要
- BPI-Sは2か月程度の観察期間を経て行う
- 各生活場面ごと（家庭・学校・事業所など）に実施する
- 結果から何が読み取れるか、関係スタッフ全員で共有し考えてみましょう。
- BPI-Sは定期的（2.3か月に一度）とっていくとよい（同じ人が実施するか、複数で評定）

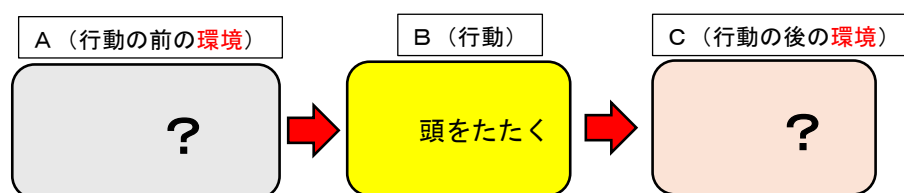


なぜ機能的行動アセスメントが必要なのか

- 倫理的側面から、行動の理由を知ることが治療の前提としてまず必要である
- 機能的行動アセスメントに基づく治療の多くのエビデンス (Beavers, Iwata, & Lerman, 2013)
- 米国、英国などで制度的に確立している (IDEA, 2004; NICE, 2015)
- 機能的行動アセスメントに基づいた介入は、そうでないものと比較して治療成績に大きな差が生じる (Carr & Durand, 1985)。
- 誤った行動の機能に基づいた治療の選択や、プログラムの設計は、場合によっては問題を悪化させることさえある (Iwata et al., 1994)。



行動の機能とは？ 行動の前後の環境変化に注目



行動について「なぜ？」「どうして？」と感じたときは、以下のように考えを整理してみましょう。

これを、ABC分析といいます。

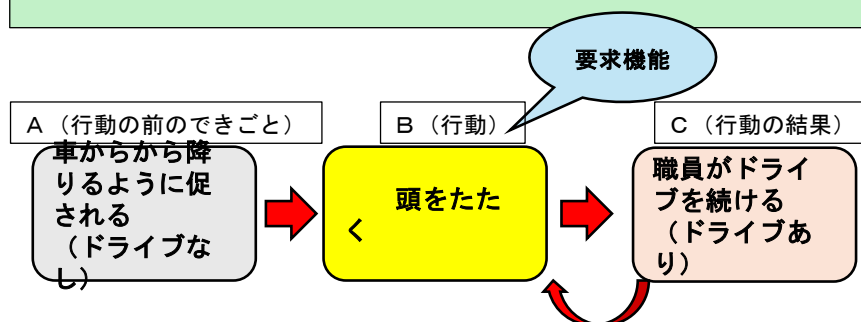
次のスライドのように行動を「形式」でなく、「機能」の違いに注目して考えてみましょう。

知的障害のある人の自傷行動の機能の例

- 知的障害が軽度またはない人の場合、認知的行動（考え）が関与する場合がある
- ここでは**知的障害のある人**の自傷行動の機能の例を考えてみよう
- 行動の機能は個々人によって、そして同一の個人でも場面によって異なる機能がある
- 必ずしも機能は単一でないことに注意する

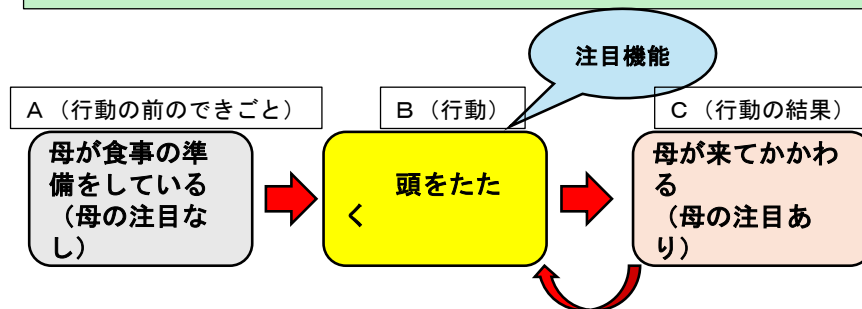
物や活動の要求機能（コミュニケーション）

イチコさんは、ドライブが大好きです。ある日職員がドライブに連れて行き、その後車を止めて「イチコさん、おしまいです、降りて下さい」と言ったとたん、大きな音がするほど自分の頭を叩く自傷行動をしてしまいました。職員さんが再び車を走らせるとゴロウさんの自傷行動は止まりましたが、満足するまでの時間はどんどん延びてしまいます。



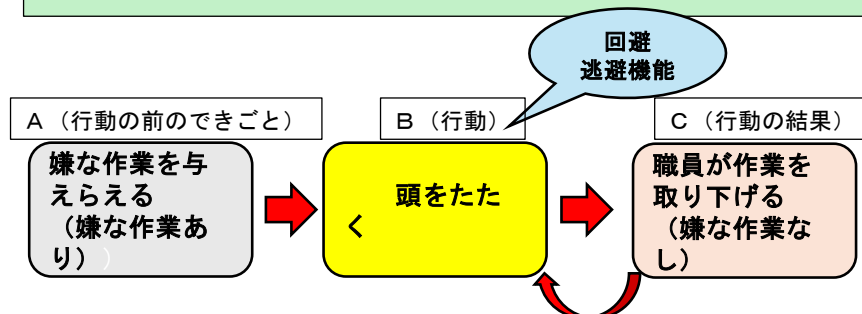
注目要求の機能（コミュニケーション）

ジロウさんは、お母さんが食事の準備を始めると、大きな音がするほど自分の頭を叩く自傷行動をします。お母さんは大きな音と奇声でびっくりして駆け寄って、ジロウさんに声をかけます。ジロウさんは、お母さんに声をかけられると自傷行動をやめますが、お母さんがいなくなるとまた始めてしまいます。



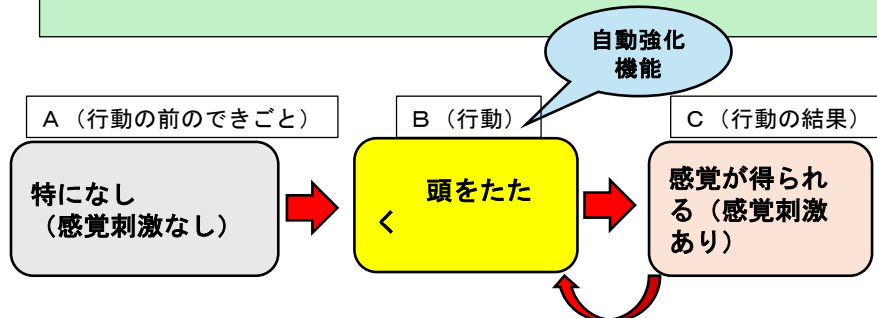
回避・逃避の機能（コミュニケーション）

ミツコさんは、特定の作業をするように言われると、大きな音がするほど自分の頭を叩く自傷行動をします。職員さんはこの行動をされるとさすがにひるんでしまい、その作業はしなくてよくなることが多いようです。作業をしなくてよくなるとミツコさんの自傷行動は止まりますが、再びさせようとするすると生じてしまいます。



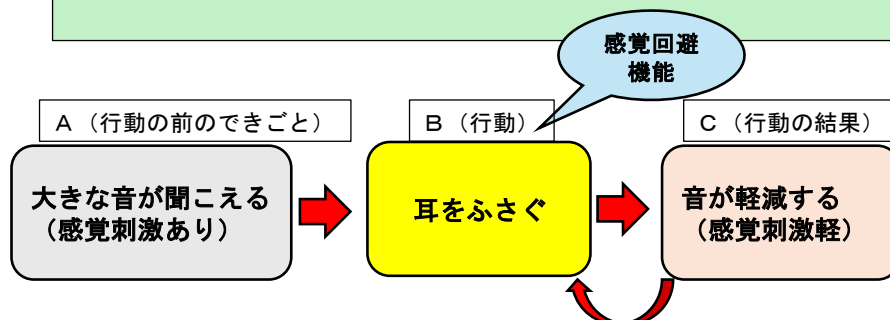
感覚刺激の機能（自動強化）

シロウさんは、周りに人がいるかどうか、活動をしているのかどうかなどには全く関係なく、自分の頭を叩く自傷行動をし続けてしまいます。職員さんが手を押さえている時は止まりますが、手を押さえていても頭を壁にぶつける行動を繰り返してしまうことがあります。シロウさんは、自分の好きなビデオを見ているときやおやつを食べているときは自傷行動をすることは比較的起こりにくいようです。



感覚回避の機能

イツミさんは、大きな音や掃除機の声が聞こえると、自分の耳をふさぐ行動をし続けます。大きな音や掃除機の声が聞こえなくなると耳から手を離します。



行動の「機能」に着目することで見えてくるもの

“自分の頭を叩く” “耳をふさぐ” という行動は、
その人にとってどんな機能を持っているのだろうか？

まずはコ
ミュニケー
ションの機
能かどうか
を評価

- 一物や活動の要求機能 「やって」
- 一注目要求の機能 「こっちみて」
- 一回避・逃避の機能 「いやだ」「やりたくない」
- 一感覚刺激 まわりの人や環境の変化は関係ない
その行動自体で内的に得られるフィードバックがある
- 一感覚回避 本人が内的外的に与えられた感覚を回避する

これらを区別するにはどうしたら？ → 前後の状況も含めて **行動観察**

FAST

製作協力 稲田尚子 大正大学臨床心理学部臨床心理学科

機能的行動アセスメントの方法

- 質問紙（MAS、FASTなど）
 - 簡便だが回答者によるバイアスあり
- 半構造化面接（機能的アセスメント面接）
 - 行動の歴史、回答者の感情や付随的情報の聴取が可能だが要熟練
- 行動観察（Behavioral Observation）
 - 実際の先行条件や後続条件、頻度、強度、持続時間など客観的な情報が得られるが、時間的高コスト
- 行動実験（Functional Analysis）
 - 実際に強化随伴性を操作してアセスメントすることで正確な情報が得られるが、日常場面でないという実験的制約がある

FASTの機能的カテゴリー

社会的（注目の要求／好みの物や活動の要求）

社会的（課題や活動からの逃避）

自動的（感覚刺激）

自動的（痛みの軽減）

対象者と記入者

I 記入者と対象者との関係

1. 対象者との関係を記入してください。

保護者 支援者（教育関係・医療関係・福祉関係） その他（具体的に： ）

2. 対象者とどのくらいの期間関わっていますか？ およそ 3 年 6 ヶ月

3. 対象者と毎日関わりがありますか？ はい いいえ

4. あなたは普段、どのような場面で対象者と接しますか？

食事 余暇 身辺自立 学習指導 仕事／職業訓練 その他（具体的に： ）

記入者が支援者の場合は直接記入してもよいが、保護者などにFASTの記入を求める場合には、I のパートについては、支援者がインタビューしながら記載したほうが良い

問題となる行動をリストアップ

II 問題行動に関する情報

1. 問題行動（具体的に記述し、その中で機能を評価したい行動について1つ選び、□の中に✓をいれてください：）

☒ (1) 自身の頭を叩く

☐ (2) 昼食の食器をひっくり返す

☐ (3) 施設の外に飛び出す

☐ (4)

☐ (5)

評価する行動は、FAST 評価 1 回につき
1 つの行動になります。
評価する行動を 1 つ選択してください。

・ 問題行動の選定の際には、BPI-Sを参考にすることも可能

・ 問題行動は、具体的な行動を記載する

○ 動詞を含むとよい

✕ 怒りっぽい（状態）、おとなしい（状態）、指示に従わない（否定）

問題行動の具体的な例

具体的ではない例

- ・ 異食
- ・ 自傷行動
- ・ 職員への確認行動
- ・ 職員への言い募り
- ・ 破衣行為
- ・ 住宅破壊
- ・ 職員への接触
- ・ 他害行動
- ・ 破壊行為

具体的な例

- ・ 食べ物ではないものを食べる
- ・ 自分の手を噛む／爪を噛む
- ・ 職員に時間を尋ねる
- ・ 職員に活動への不満を言う
- ・ 自分の衣服を破る
- ・ 部屋の壁紙をはがす
- ・ 職員の身体（腕、手など）を手で触る
- ・ 他者を手で押す
- ・ 物を意図的に壊す など

頻度と重症度

「1. 問題行動」で✓をいれた行動について、以下に記入してください。

2. 頻 度: ☐ 1 時間に1回 ☒ 1 日に1回 ☐ 週に1回 ☐ あまり頻繁ではない

3. 重症度: ☐ 軽度: まわりに迷惑をかけるが、自分や他人への被害はほとんどなし

☒ 中度: 物を壊したり、軽微な傷

☐ 重度: 健康または安全に対する重大な脅威

各回答の中間の場合は各回答に“以上”をつけて判断してください(例: 1 日に 1 回以上)

先行条件を記載

4.その問題行動が最も起こりやすい状況：

曜日/時間帯 ほぼ毎日17時から18時ごろ

場面/活動 余暇の時間、ホールでテレビを見ている時

その場にいる人 スタッフ・他の利用者

5.その問題行動が最も起こりにくい状況：

曜日/時間帯 日曜日の夕食後、19時ごろ

場面/活動 個室での余暇の時間、本人の好きなDVDを見ている時

その場にいる人 本人のみ

6.その問題行動が起きる直前、対象者のおかれた状況はどのようなものですか？

他の利用者と一緒に夕方の教育番組を見ている。スタッフは食事の準備をしている。

7.その問題行動が起きた直後、対象者に対して何がもたらされますか？

スタッフから注目を得られる。DVDが見れる。

対象者が誰から何を得ているのかが分かるように明確に書く

設問Ⅱ-4(その問題が最も起こりやすい状況)～8(現在行っている対応)は、記入が難しい場合は省略しても構いません。

その場合でも設問Ⅲ以降はご記入ください。

質問に対する評価

Ⅱの1.でチェックした一つの行動について行う
例「自身の頭をたたく」

8.現在、行っている対応：

本人に近寄って頭を叩かないように声掛けする。スタッフがDVDを準備し、見せよう。

機能は同じ行動でも場面によって異なる可能性があります。
可能であれば1つの場面を想定して記入してください。

Ⅲ 問題行動に関する質問

「Ⅱ 1.問題行動」で✓をいれた行動について、以下の質問に答えてください。

番号	質問	選択肢
1	問題行動は、対象者が注目を得られていないとき、あるいは介護者が他の人に注意を向けているときに起こりますか？	<u>はい</u> ・いいえ・不明
2	問題行動は、対象者が好む物や活動を拒否されたり、それらを取り上げられたりしたときに起こりますか？	はい・ <u>いいえ</u> ・不明
3	問題行動が起きたとき、介護者は通常、対象者を落ち着かせようとするか、対象者が好む活動に参加させますか？	<u>はい</u> ・いいえ・不明
4	対象者は通常、多くの注目が得られているときや、好きな活動をしているとき、問題行動なしに過ごしていますか？	<u>はい</u> ・いいえ・不明
5	通常、課題をするように求められたり活動への参加を求められたりすると、騒いだり、抵抗したりしますか？	<u>はい</u> ・いいえ・不明

推定される機能

採点

各質問で「はい」と答えた番号に丸をつけ、「合計数」の欄に丸をつけた項目の数を記入してください。

「はい」に丸をつけた項目				合計数	強化の可能性がある要因
①	2	③	④	3	社会的（注目／好みのものや活動）
⑤	6	7	8	1	社会的（課題や活動からの逃避）
9	⑩	11	12	1	自動的（感覚刺激）
13	14	15	16	0	自動的（痛みの軽減）

ここで合計数の多い項目が想定される機能となります。なお、行動の機能が複数ある場合もあります。

A B C 行動観察法



ABC行動観察の意義と目的

- 「問題」となる行動は、環境との相互作用の中で学習の結果として生じたものである
- FASTなど質問紙によって推定した行動の機能を具体的な日常場面ごとに確認する
 - FAST（総合的な機能）→ABC行動観察（場面ごとの機能）
- 日常場面で行動生起の要因となっている刺激について明らかになることで支援の手がかりが得られる



ABC行動観察のメリット

- ABCで行動記録をとることで
 - 起こる場面が予測可能になる
 - 対応の準備がしやすくなる
 - 起きていない場面に潜む良い条件に気づく
 - 行動の機能が推定できる
 - 指導やアプローチの成果がわかる
- 記録をとることは実践の基本である。



記録をとる時間帯

- 基本的には一日を通して行う
- どうしても難しい場合、最も問題行動が起きやすい時間帯のみにするなど、記録する時間帯を決めておくといよい
 - 例 午前中のみ 13時～15時で
- 同じ条件で定期的に観察することが大切
 - 場面や活動が一定の方が良い



どのような行動を記録するか

FASTで選択した行動について

II 問題行動に関する情報

「問題行動（具体的に記述）」その中で機能を評価したい行動について1つ選び、□の中に✓をいれてください：)

☒ (1) 自身の頭を叩く

☐ (2) 昼食の食器をひっくり返す

☐ (3) 施設の外に飛び出す

☐ (4)

☐ (5)

評価する行動は、FAST 評価 1 回につき
1 つの行動になります。
評価する行動を 1 つ選択してください。



記録用紙の例 2週間程度記録する

場所・人・状況などを具体的に（×イライラしたとき）

周囲の対応を明記

可能性のあるものを記入（徐々に絞り込む）

ABC行動記録シート

行動が起きた状況				A	B	C	強化の可能性が ある要因
日時	場所	活動	周囲に いた人	直前の出来事 周囲が何をしたか	行動 (具体的に)	直後の出来事 周囲でどんな変化 が起きたか	
2/2 13:05	居室	休憩時間 なにもして いない	誰も いない	何もしていない	手で頭を叩く	職員Aが散歩に 誘った	☐ 物や活動の要求 ☒ 注目 ☒ 社会的回避 ☐ 感覚刺激、 ☐ 感覚回避

直前の周囲の行動を書く
(対象者に何かを与えている、取り
上げている、または周囲は何もせず
に対象者は一人である、など)

具体的に書く
「～しない」という否
定形でなく「～する」
で



記録をとる際に

- 行動観察シートを印刷する（紙の記録の場合）
- 見やすい場所などに記録用紙を掲示する
- 記録がつけられているかをチェックする



記録の活用

- 得られた記録はミーティングで活用する
- 印刷して支援目標となる行動が生じやすい状況を共有する
- ストラテジーシートなどを作成して行動介入計画（Behavior Intervention Plan:BIP）を作成する



ストラテジーシート演習



仮想事例

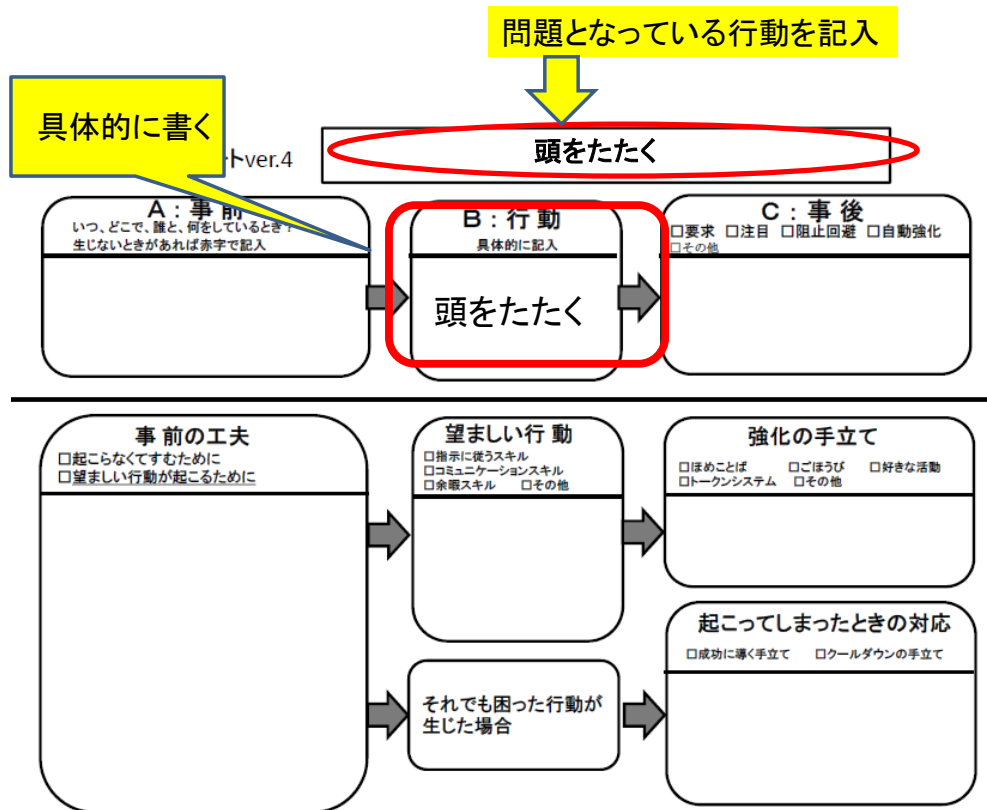
ゴロウさんは、ドライブが大好きです。ある日職員Aさんがドライブに連れて行き、ホームに到着後「ゴロウさん、おしまいです、降りて下さい」と言ったとたん、大きな音がするほど自分の頭を叩く自傷行動をしてしまいました。職員さんが再び車を走らせるとゴロウさんの自傷行動は止まりましたが、満足するまでの時間はどんどん延びてしまいます。

行動観察シートから生じやすかった場面をひとつ取り上げてABCを記入

A : 事前 いつ、どこで、誰と、何をしているとき？ 生じないときがあれば赤字で記入	B : 行動 具体的に記入	C : 事後 ☐ 要求 ☐ 注目 ☐ 阻止回避 ☐ 自動強化 ☐ その他

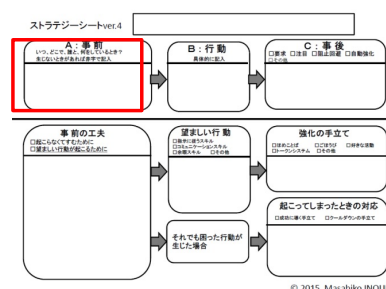
事前の工夫 ☐ 起こらなくて済む ☐ 望ましい	望ましい行動	強化の手立て
時間帯、場面、人、活動内容などが具体的である方が望ましいです 頻繁に生じており、支援者が対応しやすい場面を優先します 複数の場面で生じている場合はストラテジーシートを複数枚使います。		

まずは「行動」をBの箇所に



行動のきっかけを探る

- 行動観察シートから「行動のきっかけ」を探り、ストラテジーシートのA「事前」に記入します
- 頻繁に生じており、支援者が対応しやすい場面を優先します
- 複数の場面で生じている場合はストラテジーシートを複数枚使います。
- 時間帯、場面、人、活動内容、直前の事象などが具体的に記入します



「事前」をできるだけ具体的に記入

いつ どこで だれに対して
どういう状況で

頭をたたく		
A：事前 いつ、どこで、誰と、何をしているとき？ 生じないときがあれば赤字で記入 ドライブからホームに到着後、職員Aさんに車から降りるように促される	B：行動 具体的に記入 頭をたたく	C：事後 ☐ 要求 ☐ 注目 ☐ 阻止回避 ☐ 自動強化 ☐ その他

事前の工夫 ☐ 起こらなくすむために ☐ 望ましい行動が起こるために	望ましい行動 ☐ 指示に従うスキル ☐ コミュニケーションスキル ☐ 余暇スキル ☐ その他	強化の手立て ☐ ほめことば ☐ ごほうび ☐ 好きな活動 ☐ トークンシステム ☐ その他
	それでも困った行動が生じた場合	起こってしまったときの対応 ☐ 成功に導く手立て ☐ クールダウンの手立て

© 2015 Masahiko INOUE

「起きないとき」も欄外に色を変えて記入

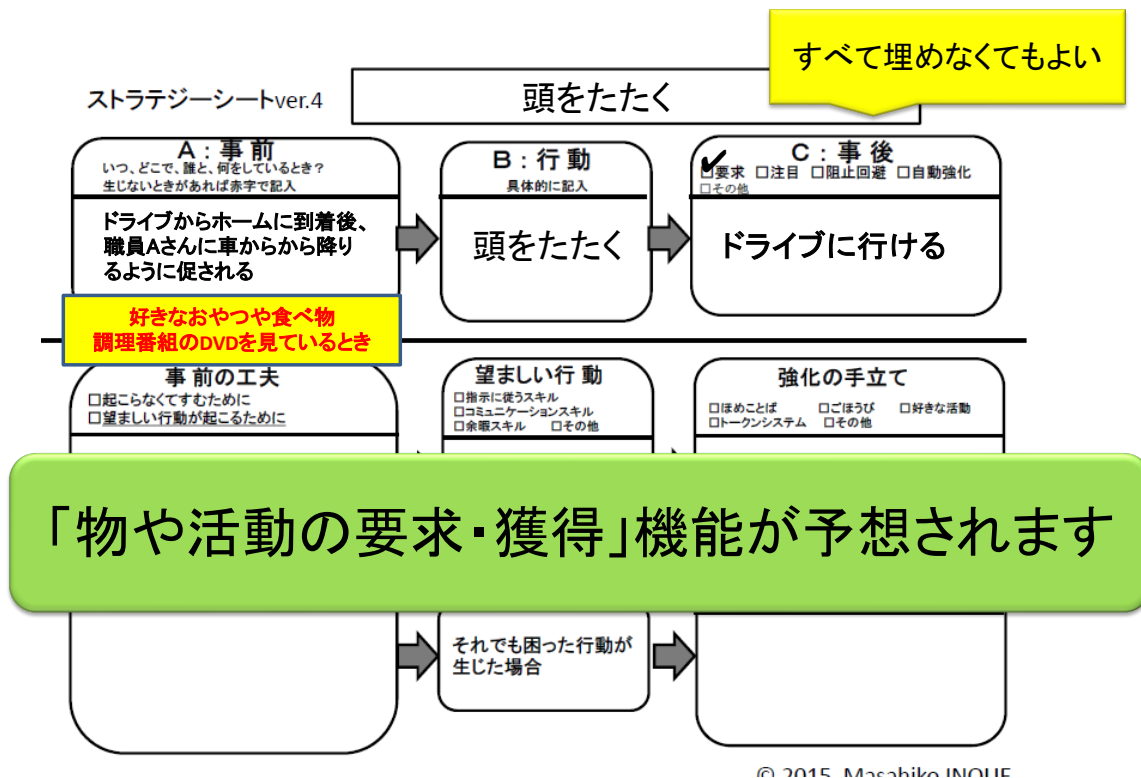
ストラテジーシートver.4

頭をたたく		
A：事前 いつ、どこで、誰と、何をしているとき？ 生じないときがあれば赤字で記入 ドライブからホームに到着後、職員Aさんに車から降りるように促される 好きなおやつや食べ物 調理番組のDVDを見ているとき	B：行動 具体的に記入 頭をたたく	C：事後 ☐ 要求 ☐ 注目 ☐ 阻止回避 ☐ 自動強化 ☐ その他

事前の工夫 ☐ 起こらなくすむために ☐ 望ましい行動が起こるために	望ましい行動 ☐ 指示に従うスキル ☐ コミュニケーションスキル ☐ 余暇スキル ☐ その他	強化の手立て ☐ ほめことば ☐ ごほうび ☐ 好きな活動 ☐ トークンシステム ☐ その他
	それでも困った行動が生じた場合	起こってしまったときの対応 ☐ 成功に導く手立て ☐ クールダウンの手立て

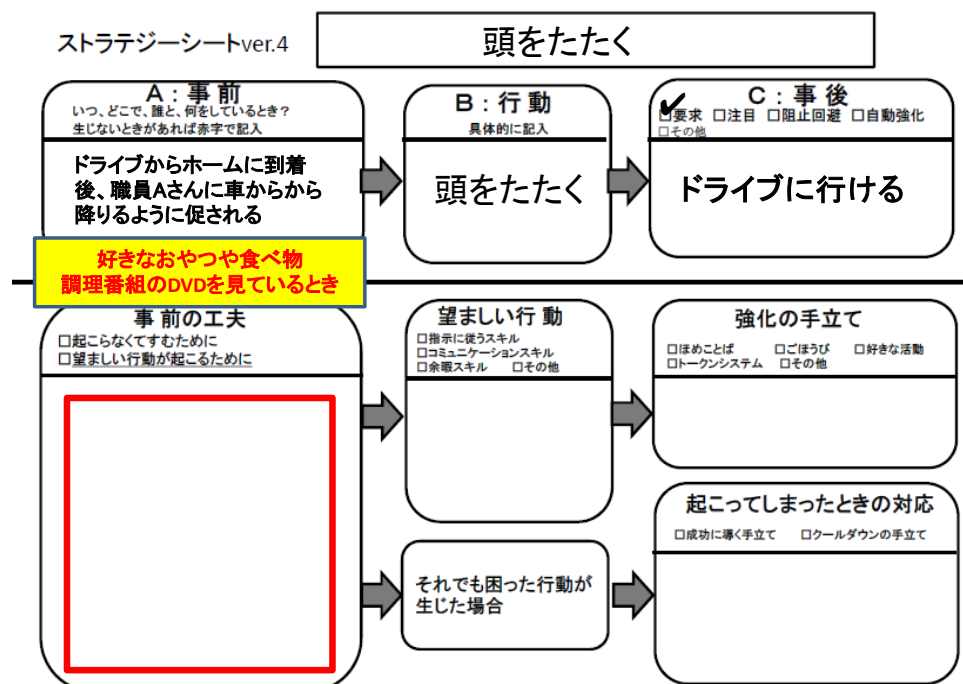
© 2015 Masahiko INOUE

「事後」を記入し機能を推定する



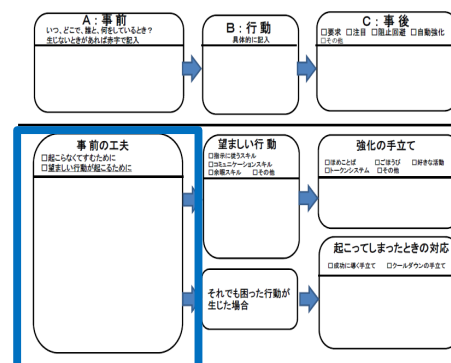
起こりにくくする事前の工夫を出し合う

困った行動が起きにくい条件を整備します



まずは環境調整（先行子操作）

- 「事前の工夫」の箇所に「起こさなくてすむためのアイデア」をグループで、できるだけたくさんあげてみましょう
- 最初はGリーダーが司会でどなたかの事例を取り上げてお願いします。
- 次からは受講者が司会をして進めていきます。



事前の工夫について 話し合うための視点

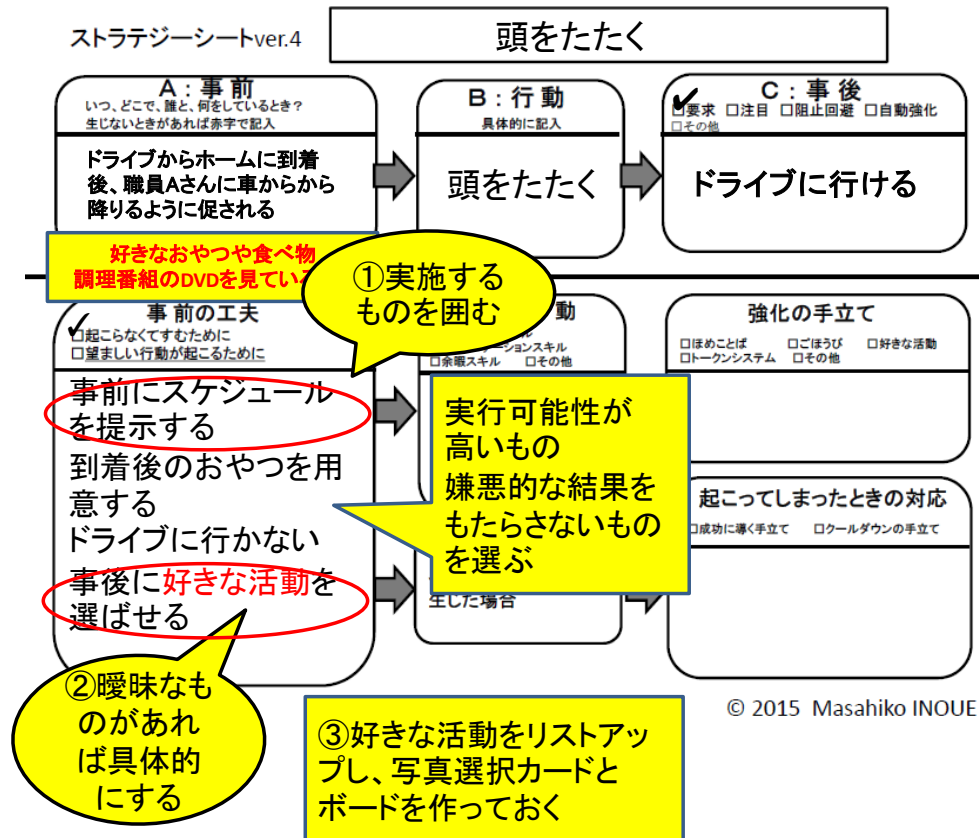
- ① 事前に予定を視覚的に示す
- ② 指示やルールを視覚的に示す
- ③ 気になるものがあれば取り除く
- ④ 本人の興味・関心のあるものを取り入れる
- ⑤ 課題や仕事の量、難易度をさげる
- ⑥ 事前に約束をする
- ⑦ 選択肢を提示し、本人に選択させる
- ⑧ 適切な行動をしやすい援助・支援ツールなど
- ⑨ 困った行動があっても、影響が最小限になるようにする

事前の工夫の説明の例

- これから困った行動(具体的に上げる)をしなくて済むための工夫を皆さんで出していきたいと思います。
- 5分間でできるだけアイデアをたくさん出していただくために以下のルールがあります。
 - 前の人と同じことは言わないようにしましょう
 - 批判したり審議したりしないようにしましょう
 - 実行可能性にとらわれず、斬新な視点で考えましょう
- 事例担当者は、他のスタッフがアイデア提供中はコメントしないようにします(「それはやったけどダメでした」など)。
- 司会者は指名し、答えた人に対しては共感したり、肯定的にコメントしながらすすめます。

終わった後は

- 時間が来たら司会者は終わりを告げます。
- 事例担当者はアイデアを提供してくれたスタッフにお礼を言います。
- 担当者はアイデアの中から対象者の方にとって「抑制的でないもの」「すぐに取り組めそうなもの」を選び、スタッフに伝えます。
- 協力を依頼し、お礼を言って終わります。



あいまいなアイデアの具体化

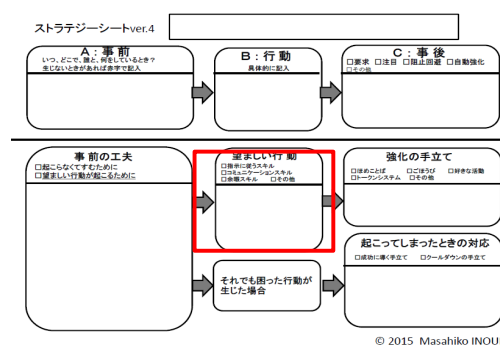
- 決まったアイデアを実行可能にするためには
- いつ(実行時間)、だれが(支援者)、何をつかって(支援ツール)、どのように(方法)行うかを決めておく必要があります。
- 司会者は事例提供者が「すぐにできそうなアイデアは ～。」と発言した後、実行可能性を高めるための意見募集を必要に応じて追加で行ってください。

望ましい行動を教える

困った問題を押さえ込むだけでは、別の不適切な行動が出現してしまう可能性があります。

困った行動に代わる望ましい行動を教えることはどんなメリットがあるのでしょうか？

どのような行動を教えればよいのでしょうか？



望ましい行動を教えることのメリット

代わりになる望ましい行動を教えることで

本人のニーズを実現できる

ほめられたり、みとめられるチャンスが増える

般化と維持が期待できる



望ましい行動のカテゴリー

- **コミュニケーション行動**
 - 要求、注目、拒否など
 - 本人の発達に合わせた方法で
- **余暇活動**
 - 好みに合ったもの
 - 社会的に認められやすいもの
- **指示に従う行動**
 - 時間や量、レベルを本人に合わせる
 - トークンエコノミーの活用

各機能別のヒント

「物や活動の要求」に対して

- **要求コミュニケーション行動**
 - － 具体物選択
 - － 写真や絵カード選択
 - － 単語リストから選択
 - － サイン
 - － 音声 など
- **ルールを示し指示に従う行動**
 - － スケジュール、約束カード、トークンエコノミーなどを使う

「注目」機能に対して

- **注目コミュニケーション行動**
 - － 肩をたたく
 - － 手を引く
 - － 「○○さん」
- **注目を得なくてもよくなるような余暇活動**
- **不適切な行動以外の行動**
 - － 不適切な行動をしていない時に注目を与える
 - － 他行動分化強化

「回避・逃避」機能に対して

- **選択行動**
 - － 本人に合わせた選択場面を設ける
- **拒否のコミュニケーション行動**
 - － 「もういいかいする／やめとく」
- **支援要求のコミュニケーション行動**
 - － 「手伝って」「教えて」「わかりません」、
 - － 手を挙げる
- **条件を整えて指示にしたがう行動**
 - － 量や時間を減らす
 - － 難易度を下げる
 - － その他環境を整える

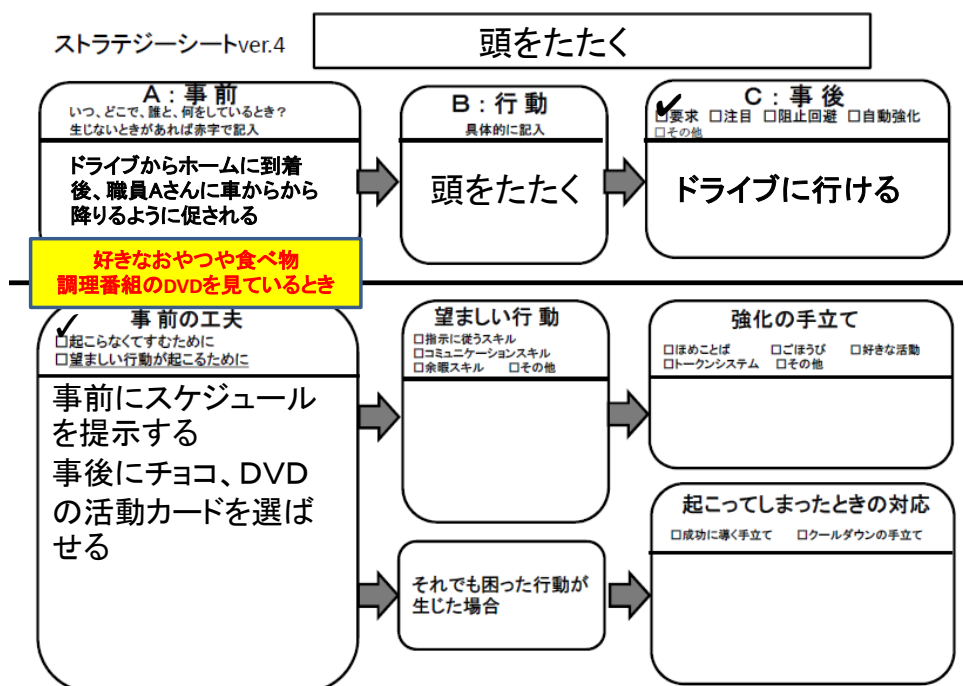
「感覚強化」機能に対して

- **その行動に代わる適切な余暇活動**
 - － その困った行動から得られる刺激と似ているもの
 - － その困った行動よりも強化価の高い(より好みの)余暇活動
- **その行動に競合する行動やそれ以外の行動**
 - － 買い物中に物を触る→カートを押す行動

「感覚回避」機能に対して

- 回避行動
 - イヤーマフを装着する行動
 - 毛布をかぶる行動
 - カームダウンへ移動する行動
- 強力な余暇活動
 - 嫌な刺激を感じないくらいの好みの活動

仮想事例を使って困った行動に代わる行動を考えてみましょう

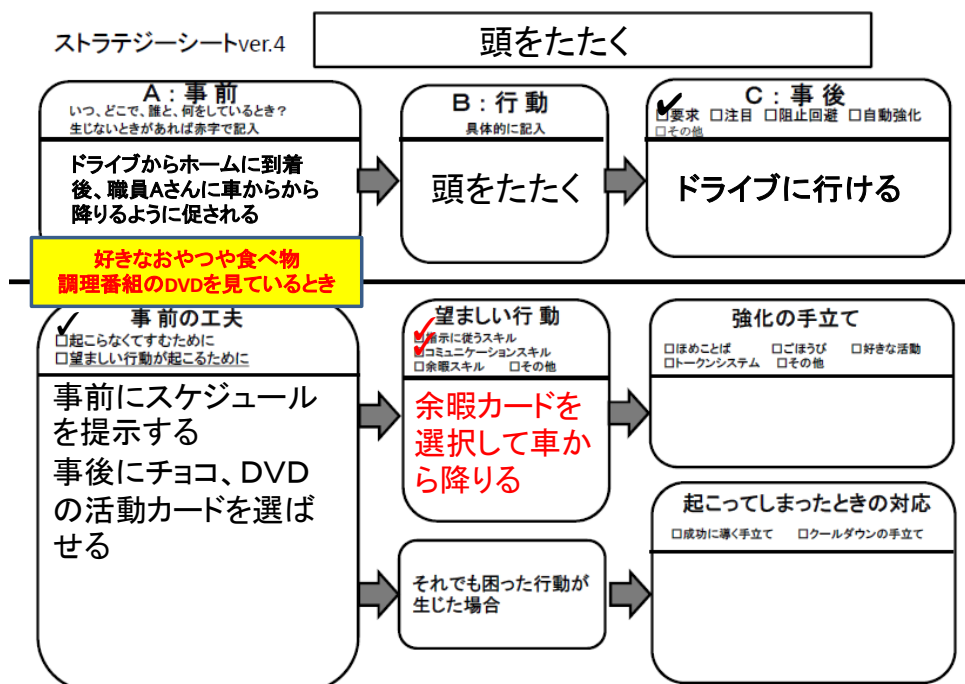


© 2015 Masahiko INOUE

どの行動に置き換える？

- コミュニケーション
 - 余暇カードを選択する
- 余暇
 - (強化の手立てとして)
- 指示に従う行動
 - 車から降りる

余暇カードを選択して車から降りると余暇活動ができる



© 2015 Masahiko INOUE

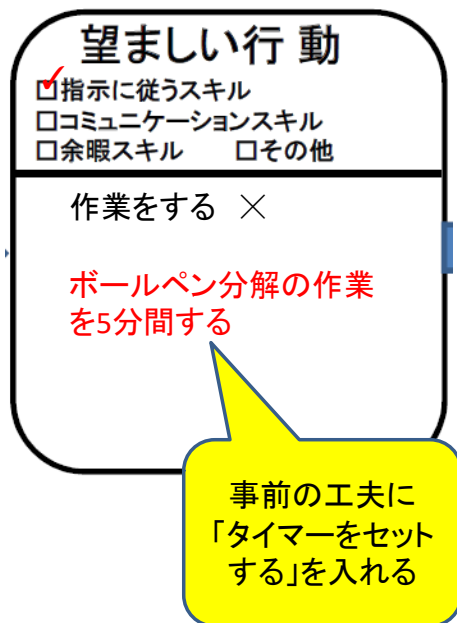
望ましい行動を設定するときのコツ

- **具体的に書く**
 - － 基準や終わりも明確にする
- **対象者の目標行動であること**
 - － 主語が対象者であること
 - － 支援者がする行動や心構えではない
 - － × 癩癩を起さないように声掛けをする
- **スモールステップ**
 - － 対象者が少し頑張ればできるくらいの難易度に設定する（達成感がもてるようにすること）が大切
 - － 時間、量、レベル、自己選択式

具体的な目標設定のコツ

- **具体的な行動で書く**
 - － × 適切にコミュニケーションする
 - － ○ 二枚のおやつカードから一枚を選ぶ
- **否定形でなく「～する」という形式で書く**
 - － × 暴れない
 - － ○ 暴れずに靴を履く
- **基準を明確にする**
 - － × 作業を頑張っている
 - － ○ 5分間作業する

スモールステップのコツ



- 時間を短く
• (例5分)
- 量を少なく
• (例5本)
- レベルを合わせて
• (例 組み立てでなく分解へ)
- 自己選択式に
• (例 農作業vs木工)

望ましい行動の設定が困難な場合

- きっかけ（直前の状況）、行動（具体的にする）、結果（複数の対応がある）の見直しを試みる
- 事前の工夫を見直して、セットで考える
- 生じていない状況があればヒントになる
 - できていることをほめるようにする
 - 余暇を充実させる

望ましい行動を決める際に

- 対象者の要因を考慮する
 - － コミュニケーションのスキルレベル
 - － 興味関心など
- 支援者側の要因を考慮する
 - － 支援者が常にいるかどうか
 - － 支援の一貫性
 - － 支援の継続性など

支援者が介入できない 居室で生じる場合

- 例えば、居室のみで生じる自傷があり、支援者がいれば生じない、余暇スキルが乏しく、時間も短い場合

→ 余暇の練習を「作業」時間に、十分に從事できるようにして選択場面を作り、余暇時間へ導入する

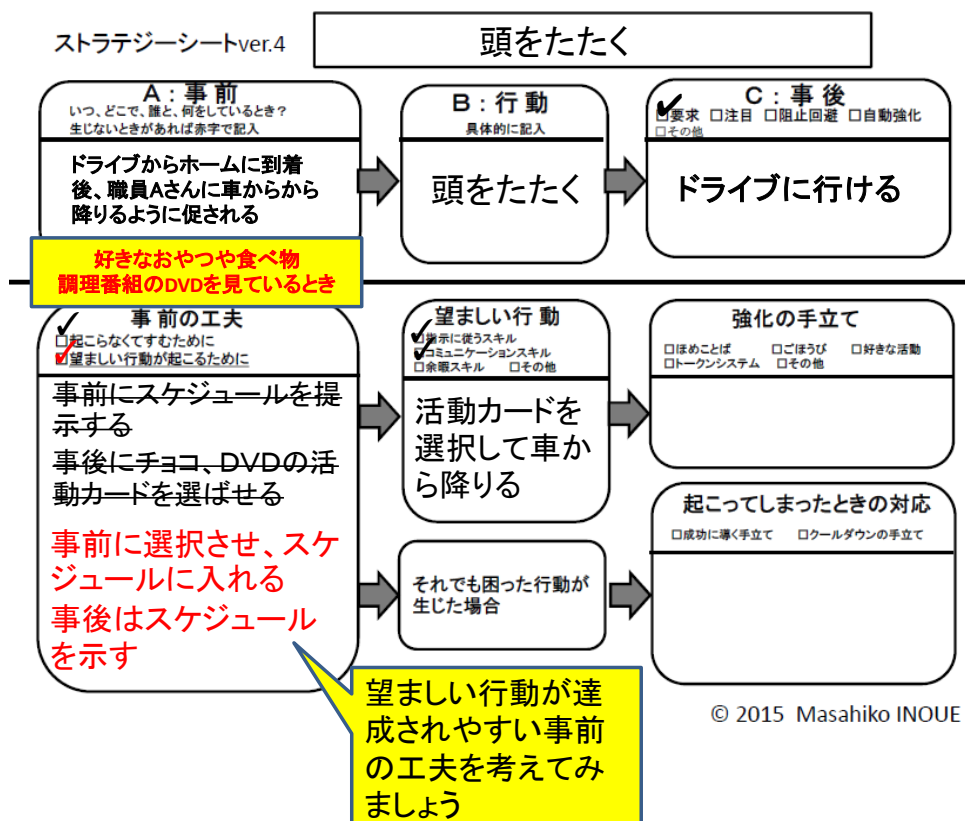
、事前の工夫を再検討する

- 居室以外の場所で過ごせないか
- 共有スペースで仕切りを作って居場所をつくる
- 廊下にソファを置くなど



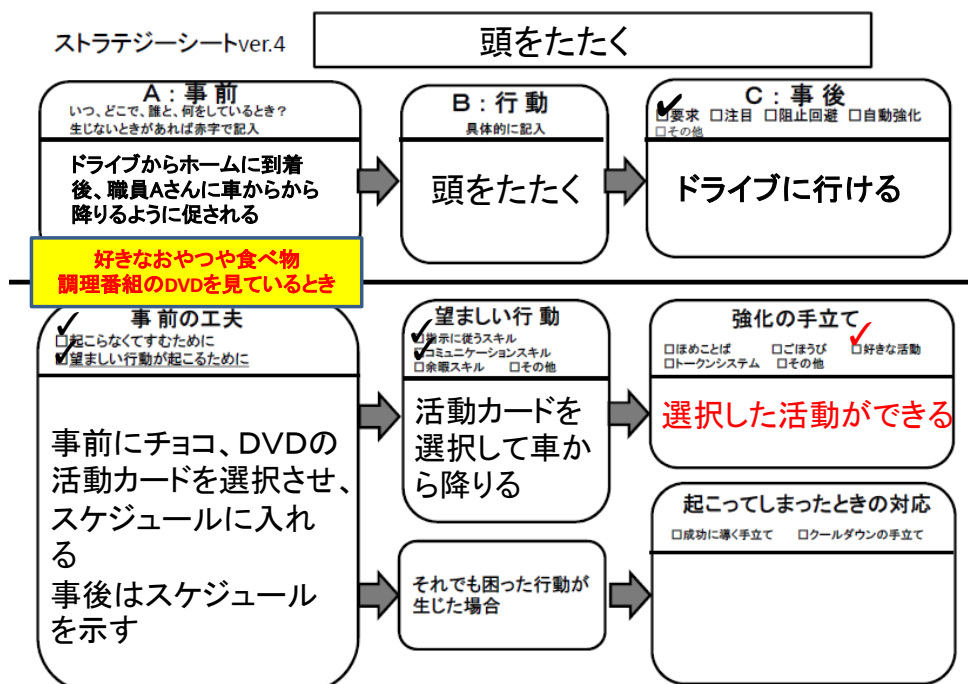
事前の工夫の修正

- 望ましい行動が決まったら「事前の工夫」をその行動に合わせて修正する
- 望ましい行動が生じやすくなるための準備を考える
 - 声掛けや指示(スケジュール／選択肢の提示など)



強化の手立て

- ・ 対象者が喜ぶほめ方、楽しみな活動は？
- ・ スタンプやシールなどトークンを使ってもよい
- ・ 対象者と支援者の双方にとって無理のないものを
- ・ 誰がどのタイミングで、最初は一貫して行う



© 2015 Masahiko INOUE

起こってしまったときの対応

「起こってしまったときの対応」を事前に準備しておくことで指導者が冷静に対応できる。

一貫した対応が保たれます。

困った行動を不用意に強化しなくてすむ。



起こってしまったときの対応

まずは冷静になること

「成功に導く手立て」

強い興奮を伴わない場合の対応方法

「クールダウンの手立て」

強い他傷や自傷や破壊など興奮を伴う場合の対応

どちらか一方、または両方に記入



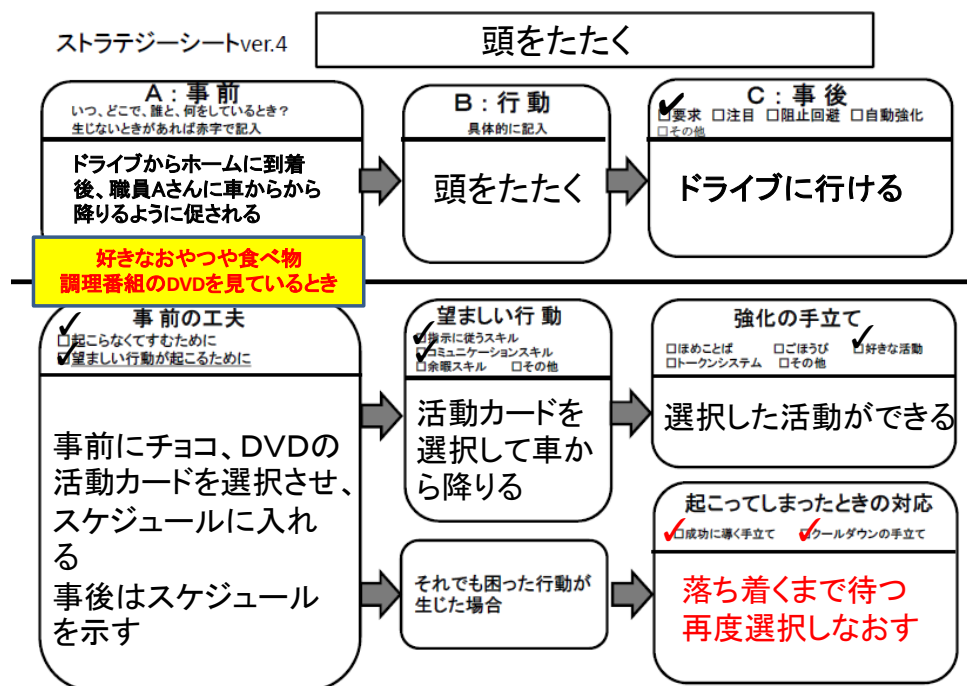
成功に導く手立て

- 困った行動で本人の要求をかなえるのではなく、手がかりや援助を与えて、望ましい行動に導く
 - 100%でなくても折り合いをつける(25%ルール)
- 行動の最中の援助を行う
 - 言葉がけ、指さし、実際にやってみせる、手をそえる、体をガイドするなど
- 難易度を下げる
 - 課題の量を減らす、一緒に取り組む

クールダウンの手立て

- 力で止めようとするとう怪我をしてしまう危険がある
 - 周囲の人を避難させ支援者も距離をとる
 - 刺激の少ない部屋に誘導する
 - 毛布やタオルケットなど落ち着くためのグッズをわたす
 - 時間をかけて見守る
 - 落ち着いたことをほめる

落ち着かせるために本人の好きな活動をさせないこと
→困った行動を強化してしまう



© 2015 Masahiko INOUE

ストラテジーシートの作り方のまとめ

- ストラテジーシートは、行動への対応をチームで考え、共通理解する時に活用できる。
- 困った行動のABC分析をし、事前の対応の工夫を考える。
- 望ましい行動として、最終目標とその行動に達するまでのスモールステップの行動を考える。
- 望ましい行動ができた時のほめ方や本人の楽しい行動を考える。
- 困った行動が起こった時の対処法を予め考えておく。

