



特別支援教育あどばいすタイム

困った行動への理解と対応 2

～ 記録から見る子どもからのメッセージ ～



総合教育センター 特別支援・相談課
坂口 純子



本日の研修について



目標

- ・機能的アセスメントをする
- ・記録をとる



研修内容

1. 困った行動の理由（機能）を考えよう
2. 機能的アセスメントをしよう
3. 記録を取ろう

困った行動がなぜ起こるのか、 理由（機能）を考えよう

「困った行動」が起こるのは、主に4つの
「理由（機能）」があります。

- 要求：何か（物や活動）が欲しい
- 逃避：嫌だ、逃げたい
- 注目：注目して
- 感覚：刺激そのものが快感
（自己刺激）



行動＝「機能している」「役に立っている」
困った行動の「機能」を理解することが
論理的な指導方法を考える第一歩！

困った行動の理由（機能）は、 どうすれば分かるの？

機能的アセスメント

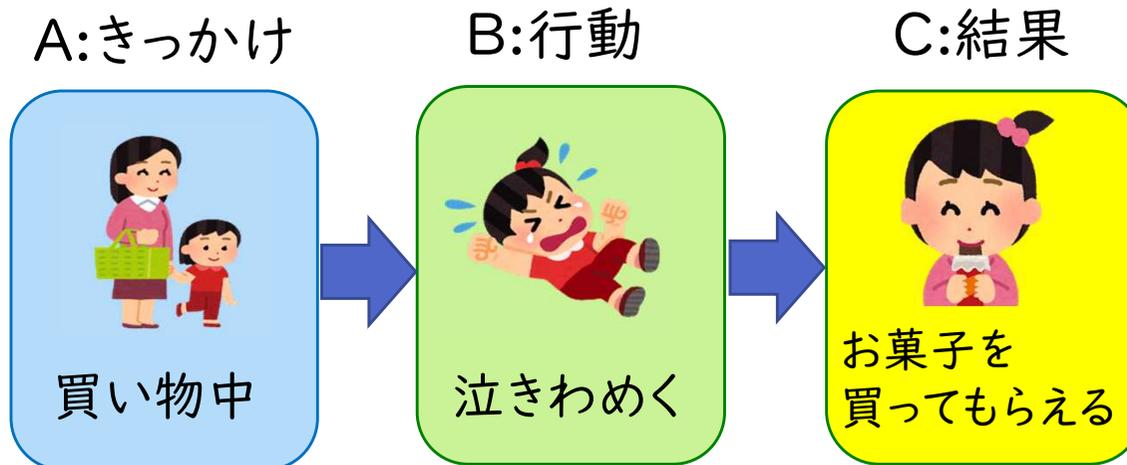
困った行動の理由（機能）を知るために

A: きっかけ（行動の「前」）

B: 行動

C: 結果（行動の「後」）

3つの枠組みに分けて情報を集め、整理すること



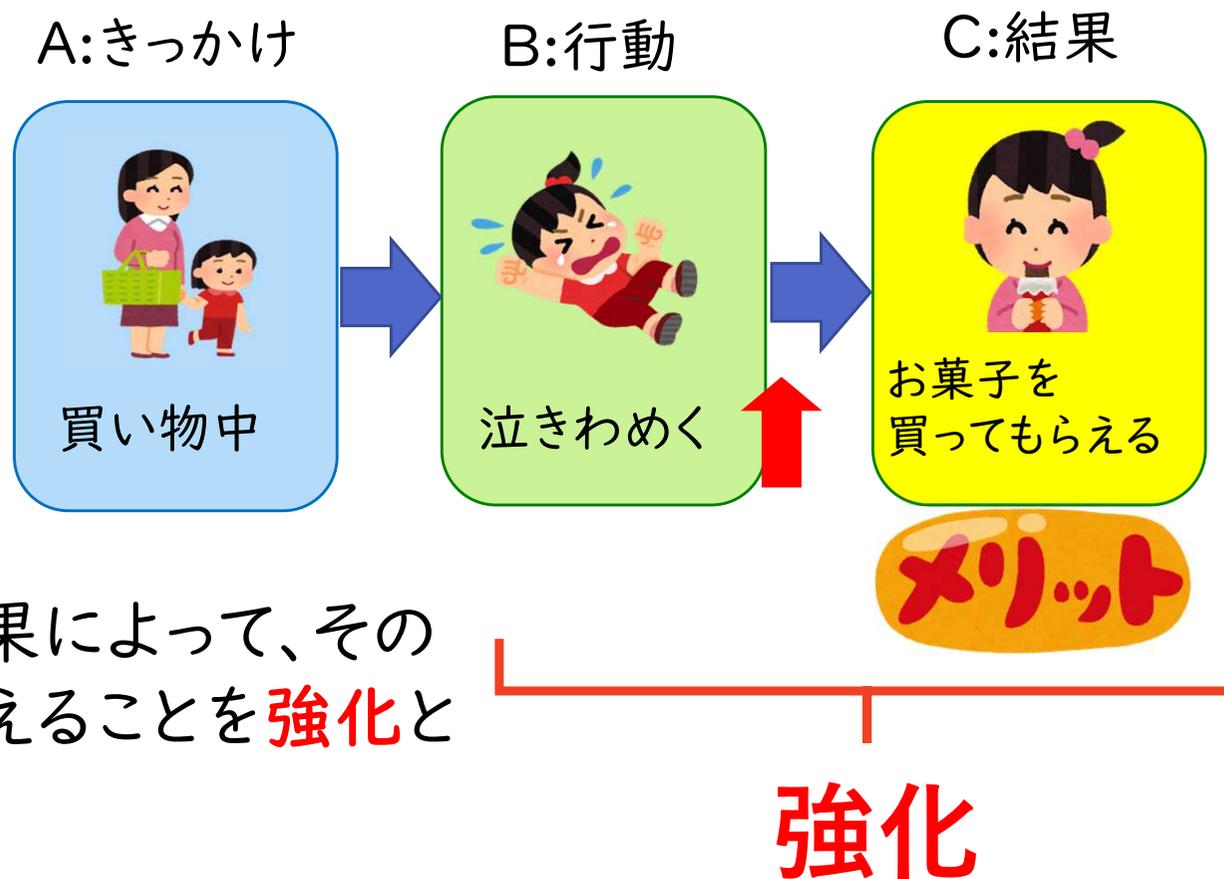
行動の機能に
着目すると…

要求



行動は、どうやって増えたり、維持したりするの？

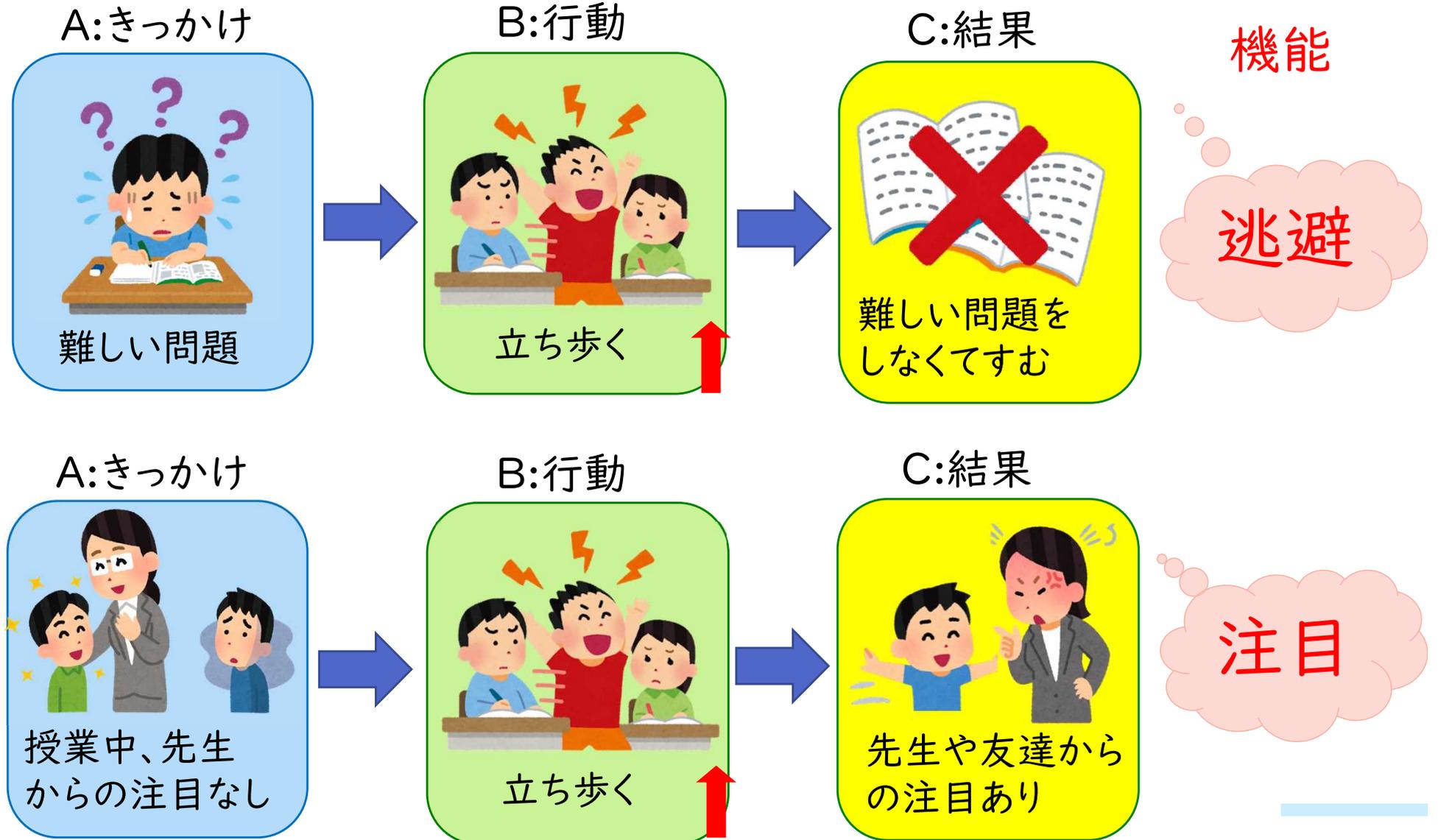
行動の後（結果）、その子どもにとって**メリット**（何かを得る、何かから逃れる）があると**行動は増えたり、維持したり**します。



行動の結果によって、その行動が増えることを**強化**といいます。

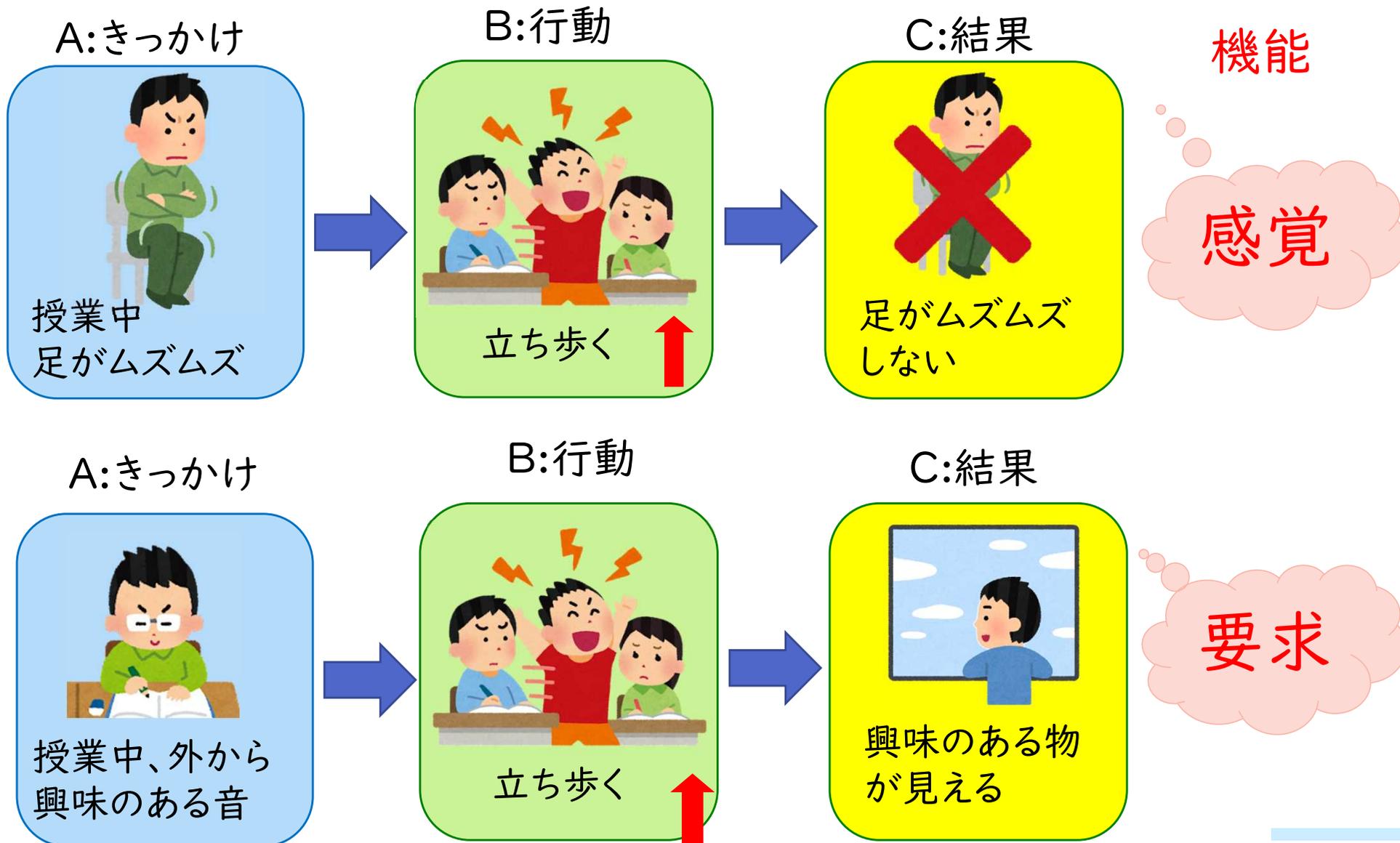
機能的アセスメントで整理してみましよう

～事例：授業中の立ち歩き～



機能的アセスメントで整理してみましょう

～事例：授業中の立ち歩き～



行動を理解するための 機能的アセスメント



・問題解決をするためには・

- 1) 困った行動が起こりやすい状況を整理する。
- 2) 「なぜ望ましい行動が起きないのか」
理由（機能）を考える
→機能的アセスメント
- 3) 望ましい行動を定義し、「きっかけ→行動
→結果（ABC）」のそれぞれの理由に応じた
方略を考える。
- 4) 起こってしまったときの対応を考える。

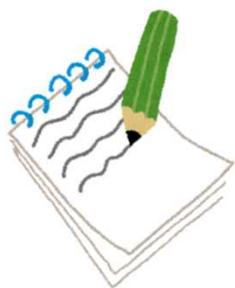
実態（現状）把握の第1歩は、 「記録」から！

▶なぜ記録をとる必要があるの？

本当に指導の効果があつたのか確認（証明）する。

→ 教員「指導に対して責任を持つ！」

→ 児童生徒「間違つた指導を受けないための権利」



指導の効果の答えは、
子どもが持っているよ
記録を分析して
子どもから学ぼう！



記録の継続が重要！**簡単で継続しやすい**記録方法や
記録用紙を使ってみよう！

行動の何を記録する？

➤ 機能的アセスメント

事例：掃除の時間、暴言を吐いて物を投げる

日付	開始時刻	直前の行動(きっかけ)	問題となる行動	直後の行動	予測	終了時間
5月20日	8時20分	はじめての掃除場所 「ちゃんと掃除しなさい」	寝転ぶ・叩く・泣く・暴言	先生が声かけ	注目・要求・逃避・自己刺激・不明	10分
月 日	時 分		寝転ぶ・叩く・泣く・暴言		注目・要求・逃避・自己刺激・不明	分



- ・困った行動への対応は、**情報収集とアセスメント**が不可欠です。
- ・支援の効果を知るためにも、支援前、支援中、支援後と**継続して記録をとる**ことが大切です。
- ・記録を継続するためにも、**簡単で継続しやすい**記録方法や記録用紙を作成してみましょう。

機能的アセスメント ～ 作成ツールの紹介 ～

①動機づけアセスメント尺度 (MAS)

(Motivation Assessment Scale: MAS, Durand et.al.1990)

東京学芸大学 特別支援科学講座 小笠原研究室HP

<http://www.kei-ogasawara.com/support/assessment/>

②機能的アセスメントに基づく行動支援計画作成アシストシステム

岐阜大学 平澤紀子研究室HP

<https://www1.gifu-u.ac.jp/~hirasawa/learning.html>

※平澤紀子・笹竹佑太・松下光次郎(2023)機能的アセスメントに基づく行動支援計画作成のためのアシストシステム。

氏名: あせび花子 記入者: _____ 日時: _____

お子さんの 物を投げる という行動についてお答え下さい。一つの行動に1枚ずつご記入ください。各質問の該当する箇所に○を入力してください。

← ない → ある
 全く まずない めったに 時々 たいてい ほとんど いつでも

1. その行動は、例えばお子さんが2,3時間一人ぼっちで誰からも相手にされないと、繰り返されますか	○
2. その行動は、お子さんが難しいことを要求されると起こりますか	○
3. その行動は、お子さんが自分に話しかけられてもらえない場合に起こりますか	○
4. その行動は、おもちゃや食べ物が欲しいとき、人に何かをやってもらいたいとき起こりますか	○
5. その行動は、お子さんの周囲に誰もいないとき、長時間にわたって繰り返されますか	○
6. その行動は、お子さんに対して何か要求が出されたときに起こりますか	○
7. その行動は、お子さんへの注目をやめようと起こりますか	○
8. その行動はお子さんが好きなおもちゃや食べ物を取り上げられたり、やってあげていることをやめようと起こりますか	○
9. お子さんが、その行動をやっているとき、楽しそうですか	○
10. その行動は、お子さんが誰かに何かをさせられそつになったとき、その人を困らせたり、いらだたせようとして起こりますか	○
11. その行動はお子さんが自分に注目してもらえないとき(聞いている人が自分と離れて座っていたり、他の人に関わっているとき)、起こりますか	○
12. その行動は、お子さんが欲しかるおもちゃや食べ物を与えられたり、して欲しいことをやってもらえるとすぐにおさまりますか	○
13. その行動が起きているとき、お子さんは機嫌がよく、周囲で起きていることに無頓着のようですか	○
14. その行動は、聞ってくれる人が何かを要求することをやめるとすぐにおさまりますか	○
15. その行動は、お子さんが聞ってくれる人を自分のそばに引き留めておこうとして行われるように見えますか	○
16. その行動は、お子さんが自分の思い通りにならないときに起こりますか	○

①動機づけアセスメント尺度(MAS)

【結果】

- ・ **要求**と**逃避**の機能が**高い**
- ・ **感覚**や**注目**の機能は**低い**

お子さんの 物を投げる という行動についてのMASの採点結果

	感覚要因		逃避要求		注目要求		物や活動の要求	
	1.	2	2.	4	3.	2	4.	5
	5.	1	6.	4	7.	1	8.	5
	9.	0	10.	4	11.	1	12.	4
	13.	0	14.	5	15.	1	16.	6
合計=	3		17		5		20	
平均点=	0.75		4.25		1.25		5	
順位=	4		2		3		1	

機能的アセスメント ～ 記録ツールの紹介 ～

①機能的アセスメント尺度(MAS)

東京学芸大学 特別支援科学講座 小笠原研究室HP

<http://www.keiogasawara.com/support/assessment/>

②機能的アセスメントに基づく行動支援計画作成 アシストシステム

岐阜大学 平澤紀子研究室HP

<https://www1.gifu-u.ac.jp/~hirasawa/learning.html>

※平澤紀子・笹竹佑太・松下光次郎(2023)機能的アセスメントに基づく行動支援
計画作成のためのアシストシステム。

②機能的アセスメントに基づく行動支援計画作成 アシストシステム

1 表紙（1頁目） 操作内容を選択する。

- 「アセスメントを始める」を押す。



- お子さんの番号を選び、小学校を選択し、「進む」を押す。



2 情報（2頁目） お子さんの成長していること、困った行動の様子を入力する。

- 就学前に登録してあるお子さんは、登録情報が表示される。
- 就学前情報と比べて成長していることを入力する。
- 困った行動について該当項目を選択する。

「3：少しある」「4：とてもある」のお子さんは「登録して次に進む」を押す。

「1：まったくない」のお子さんは登録して、終了。

The screenshot shows a web form interface with a spreadsheet-style grid on the left. The form is titled "2.情報" and includes the following sections:

- 対象児番号** (Child ID): 1
- 学校名** (School Name): [Empty text box]
- 入力年月日** (Input Date): 2023/01/19
- 成長していること・得意なこと・好きなこと(自由記述)** (Growth/Strengths/Interests (Free Text)): 友達の様子をみて動けるようになってきた
- 行動の特徴(自由記述)** (Behavioral Features (Free Text)): 初めてのことは、すぐに取り掛かれない、席を離れることもある
- 身体面での配慮事項(特病、服薬など:自由記述)** (Physical Care Items (Special Diseases, Medication, etc.: Free Text)): [Empty text box]
- 困った行動** (Problematic Behavior): Radio buttons for 1.まったくない, 2.ほとんどない, 3.少しある, 4.とてもある

On the right side of the form, there are two buttons: a green button labeled "登録して次に進む" (Register and Proceed to Next) and a grey button labeled "戻る" (Back).

3 アセスメント（3頁目） 場面ごとに、お子さんの行動のパターンを明らかにする。

① A 困った行動がみられる場面・状況	③ B どんな行動がみられるか
<input type="checkbox"/> 授業場面 <input type="checkbox"/> 休み時間 <input type="checkbox"/> かかり活動 <input type="checkbox"/> 他の学校活動（下に記入） <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> 逸脱 <input type="checkbox"/> すべきことをしない <input type="checkbox"/> 指示されたことではない他のことをする <input type="checkbox"/> いや、したくないと反抗する <input type="checkbox"/> 立ち歩き <input type="checkbox"/> その場を離れる <input type="checkbox"/> 教室を飛び出す <input type="checkbox"/> 取り組み <input type="checkbox"/> 取り組むが、偏りがある <input type="checkbox"/> 取り組むが、最後までしない <input type="checkbox"/> 取りかかりに時間がかかる <input type="checkbox"/> 落ち着き <input type="checkbox"/> じっとしていない <input type="checkbox"/> 刺激に反応する <input type="checkbox"/> 不適切な会話 <input type="checkbox"/> 周囲の状況に関係なく話す <input type="checkbox"/> 不適切な言葉をいう <input type="checkbox"/> かかわり <input type="checkbox"/> 相手に関係なく一方的にかかわる <input type="checkbox"/> 友達が嫌がることをする <input type="checkbox"/> かかわりを嫌がる <input type="checkbox"/> 情動的反応 <input type="checkbox"/> 大声でわめく <input type="checkbox"/> かんしゃくを起こす <input type="checkbox"/> 泣く <input type="checkbox"/> その他 <input type="checkbox"/>
② 最も育てたい望ましい行動	④ C その行動をしたら生じる結果
<input type="checkbox"/> 課題の取り組み <input type="checkbox"/> 本人の意思表示 <input type="checkbox"/> 友達との関わり <input type="checkbox"/> その他（下に記入） <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> 指示理解 <input type="checkbox"/> 個別に言わないと集団指示では動けない <input type="checkbox"/> 指示や説明の内容を取り違える <input type="checkbox"/> こだわり <input type="checkbox"/> 次の活動に切り替えられない <input type="checkbox"/> 特定のものや人へのこだわり <input type="checkbox"/> 乱暴 <input type="checkbox"/> 友達を叩く、押す、ける <input type="checkbox"/> 壁をける、物を投げる、こわす <input type="checkbox"/> その他 <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> 初めてのことをするとき <input type="checkbox"/> 予定が変更される時 <input type="checkbox"/> 指示や説明を聞く時 <input type="checkbox"/> 次の活動に移る時 <input type="checkbox"/> 課題が促される時 <input type="checkbox"/> 集団の活動に参加する時 <input type="checkbox"/> 刺激となる音や物がある時 <input type="checkbox"/> 失敗したとき <input type="checkbox"/> 注意されたり、叱られた時 <input type="checkbox"/> 考える課題の時 <input type="checkbox"/> 発表する時 <input type="checkbox"/> 友達と話し合う時 <input type="checkbox"/> 友達の発表を聞くとき <input type="checkbox"/> 書くとき <input type="checkbox"/> 読むとき <input type="checkbox"/> 友達とかかわる時 <input type="checkbox"/> 嫌（苦手）なことを促される時 <input type="checkbox"/> 不安や困ったことがある時 <input type="checkbox"/> 人にかかわってほしくない時 <input type="checkbox"/> 注目されない時 <input type="checkbox"/> 欲しい物がある時 <input type="checkbox"/> したい活動ができない時	<input type="checkbox"/> 逃避・回避：課題や活動が中断する、しなくて済む、先生や友達が手助けする、嫌な注目やかかわり、刺激を避けられる <input type="checkbox"/> 注目：先生や友達が注目する、かかわる（注意も含む） <input type="checkbox"/> 物活動：欲しい物が得られる、したい活動ができる <input type="checkbox"/> 感覚刺激：感覚刺激が得られる <input type="checkbox"/> その他 <input type="text"/>

- お子さんの困りが最も現れる「A 困った行動がみられる場面」を選択する。
- その場面で「最も育てたい望ましい行動」を1つ選択する。
- その場面で、「B どんな行動がみられるか」について、上位と下位の両方を選択する。
困った行動が複数ある場合は、最も困った行動を選択する。
- 上記の行動について、「A その行動がみられる状況」と「C その行動したら生じる結果」を選択する。
結果が不明な場合は、逃避と注目を選択する。
- 「次へ」を押す、他の場面でも困った行動がみられる場合は、上記の操作を繰り返す。

4 分析（4頁目） お子さんの困った行動の意味を考える。

- 最も困っている場面を選択する
- ABCの関係から、「困った行動の機能」を選択する。結果が不明な場合は、逃避と注目を選択する。
- 「次へ」を押す。

4. 分析			対象児番号： 1	担当/学校：	入力年月日： 2022/11/30
* 選択する	A どんな場面	B どんな行動	C どんな結果	左から最も困っている場面の枠を選ぶ 困った行動の機能	
	授業場面 A どんな状況 指示や説明を聞く時 集団の活動に参加する時 注目されない時	【逃避】 すべきことをしない 指示されたことではない他のことをする	注目：先生や友達が目にする、かかわる（注意も含む）		
C 選択する	A どんな場面	B どんな行動	C どんな結果	左から最も困っている場面の枠を選ぶ 困った行動の機能	
	休み時間 A どんな状況 友達とかかわる時	【かわり】 友達が嫌がることをする	注目：先生や友達が目にする、かかわる（注意も含む）		

次へ

左から最も困っている場面の枠を選ぶ
困った行動の機能

- 逃避： 課題がうながされる場面や状況で、その行動をすると、課題をしなく済む
- 注目： 注目されていない場面や状況で、その行動をすると、注目やかかわりが得られる
- 物欲求： 欲しい物やしたい活動ができない場面や状況で、その行動をすると、それらが得られる
- 感覚刺激： することがない場面や状況で、その行動をすると、感覚刺激が得られる

5 支援（5頁目） お子さんの困った行動への有効な支援を考える。

困りが生じる場面	休み時間
困りが生じる状況	次の活動に移る時
困りの現れ方（どんな行動がみられるか）	【取り組み】 取り組むが、最後までしない 【指示理解】 個別に言わないと集団指示では動けない
その行動をしたら生じる結果	注目：先生や友達が注目する、かかわる（注意も含む）
困りの意味	注目されていない場面や状況で、その行動をすると、注目やかかわりが得られる

支援の方法

「注目獲得機能」への有効な支援

※適切な行動で注目を得られるようにする

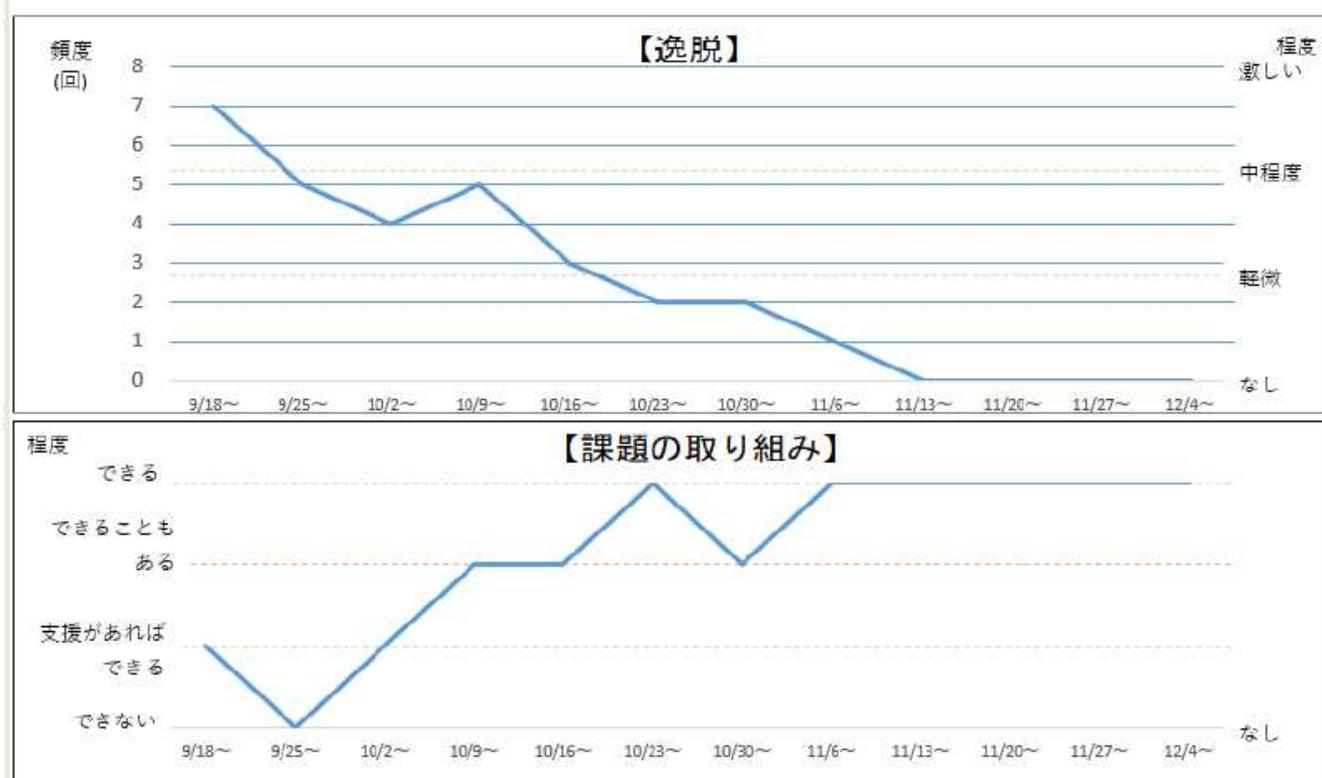
- 現在している適切な行動をほめる
- 注目しやすい席にする
- 早い時間に声をかける
- 先生の手伝い等、先生にかかわる役割をつくる
- 皆に認められる役割をつくる
- 参加状況を取り入れる
- 好きなかかわりを用いて課題を促す
- 課題をしたら、かかわる
- 困った行動にはかかわらない
- 注目して欲しい時の適切な表現にかかわる
- 注目を得る適切な表現を教える ・みてみて ・できました ・きてください ・一緒にして
- 適切な表現にかかわる

- ・上段に、アセスメントの要約が示される。
- ・中断に、お子さんの困りに応じた有効な支援が提案される。
- ・お子さんに合う、学級でやれそうな支援を選択する。
- ・具体的にどんなことをするとよいかを自由記述に入力する。
- ・「グラフと支援の方法を登録」を押す。
- ・この支援計画を2学期に実行する。

平澤紀子・笹竹佑太・
松下光次郎(2023)
機能的アセスメントに
基づく行動支援計画
作成のためのアシスト
システム。

6 支援（5頁目） 計画した支援の効果を評価する。

- ・ 週か月毎にお子さんの行動の様子を入力する。数えられる行動の場合は頻度、数えられない場合は程度
- ・ 支援の効果（困った行動、望ましい行動の変化）を選択する。
- ・ 実際に行い、有効であった支援にチェックを入れる。
- ・ 「グラフと支援の方法を登録」すると保存される。有効な支援は来年度に引き継ぐ。



○月 指の月 9月
●週 指の日 9/18

カレンダーの入力

期間	回数	程度	期間	程度
9/18~	7		9/18~	2
9/25~	5		9/25~	1
10/2~	4		10/2~	2
10/9~	5		10/9~	3
10/16~	3		10/16~	3
10/23~	2		10/23~	4
10/30~	2		10/30~	3
11/6~	1		11/6~	4
11/13~	0		11/13~	4
11/20~	0		11/20~	4
11/27~	0		11/27~	4
12/4~	0		12/4~	4

0 なし

1 軽微

2 中程度

3 激しい

4: できる

3: できることもある

2: 支援があればできる

1: できない

支援の効果

<p>困った行動 0 減少</p> <p style="text-align: center;">1 変化なし</p> <p style="text-align: center;">2 増加</p> <div style="border: 1px solid gray; width: 80px; margin: 0 auto; text-align: center;">▼</div>	<p>望ましい行動 0 減少</p> <p style="text-align: center;">1 変化なし</p> <p style="text-align: center;">2 増加</p> <div style="border: 1px solid gray; width: 80px; margin: 0 auto; text-align: center;">▼</div>
--	---

【事例】 友達に「やめて」と言われたら 「ごめんね」と言ってやめてほしい

現状

特別支援学級在籍の小学校4年生

- ・友達にしつこくちょっかいを出したり、わざと嫌がることをします。
- ・「やめて」といわれても笑いながら続けてしまうことから、トラブルに発展しやすいです。
- ・謝ったり順番を譲ったりすることが苦手です。それができないことを誤魔化すために、怒ったり、黙りこんだりして意志表示をします。

A:きっかけ

- ・休み時間、授業中
- ・先生や友達からの注目なし
- ・友達と一緒に遊んでくれない
- ・「やめて」と言われる
- ・難しい課題

B:行動



C:結果



注目



目標 方策

友達と遊ぶ時に望ましい言葉を使うことができる

A:きっかけ

- ・望ましい言葉遣いと望ましくない言葉遣いについて児童と一緒に考え、一覧表を作り学級に掲示しておく
- ・シールを貼るポイントカードを作り、本児と約束(シールがもらえる目標)を確認する
- ・どの行動(望ましい行動)をすればシールがどれだけもらえるのかも併せて提示する

B:行動

友達と遊ぶ時に「ありがとう」「いいよ」「次に使わせてね」等の望ましい言葉を使うことができる

注目と同じ機能を持つ望ましい行動を教える!

C:結果

メリット

- ・先生からの具体的な称賛
→「～回も多く言えるようになったよ!新記録!」
 - ・友達と遊べる
 - ・「ありがとう」「いいよ」「次に使わせてね」など望ましい言葉を使うとシール1枚
 - ・30枚貯まったら、お楽しみ会ができる
- <指導2>
- ・望ましい言葉を言えた回数によって、シールがもらえる
→スペシャルシール
キャンペーン

起こってしまった時の対応

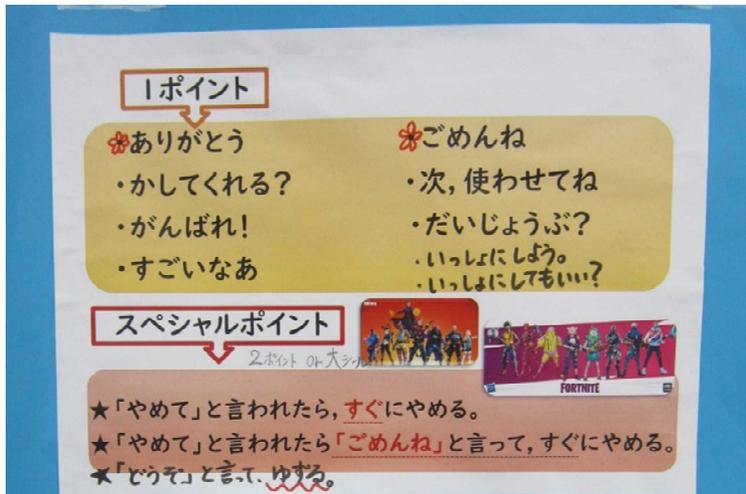
一覧表やポイント表を指さしたり、さらっと声かけしたりする



友達に「やめて」といわれたら、「ごめんね」と言ってやめることができる
→次のステップ

友達と遊ぶ時に望ましい言葉を使うことができる

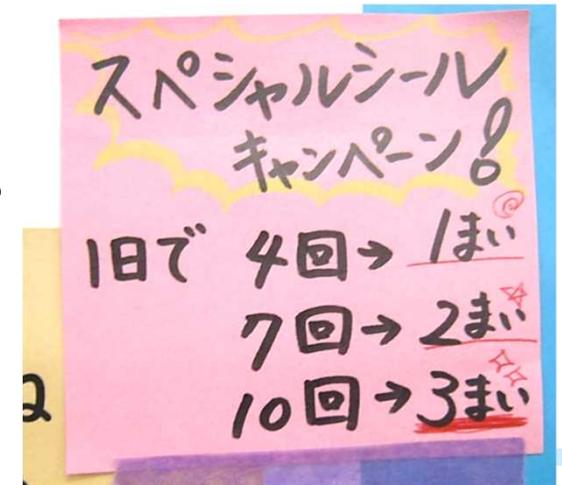
<指導1>望ましい言葉と望ましくない言葉について児童と話し合い、よい言葉リストを作り掲示。できた項目によってポイントがもらえる



(1) 「ありがとう」「いいよ」等	1ポイント
(2) 「やめて」と言われたら、すぐやめる	2ポイント
(3) 「ごめんね」と言ってすぐやめる	2ポイント
(4) 「どうぞ」と言って、ゆずる	2ポイント

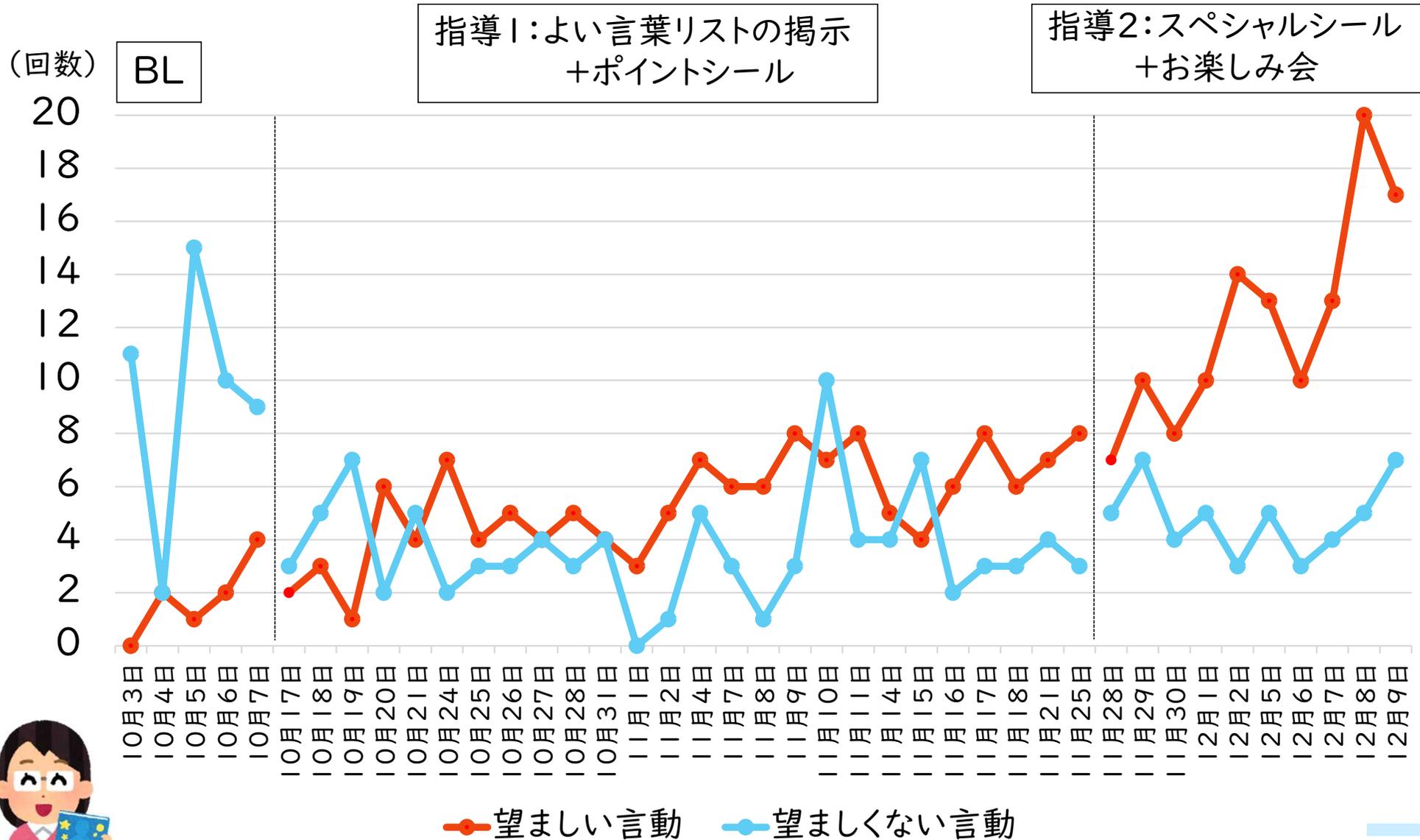


<指導2>
1日の目標を達成したら
スペシャルシールを
プレゼント!



結果

友達と遊ぶ時に望ましい言葉を使うことができる





研修のまとめ

- 困った行動への支援の第一歩は、**実態把握（記録）**から。
記録をとって**現状を正しく把握**しましょう。
- **記録**から分析し、**行動の機能**を分析しましょう。
- 「やめさせたい」行動の裏にある「**してほしい行動（望ましい行動）**」を目標に設定しましょう。
- **記録**より、指導の効果が見られた場合は、子どもたちにわかりやすい方法で**称賛**し、**フィードバック**しましょう。
- 効果が見られない場合は、**他の支援を検討**しましょう。
- **記録ツール**を使う等、**記録**を取ることが楽（ラク）で楽しくなるような、**仕掛けづくり**を取り入れてみましょう。

参考文献

- 「家庭で無理なく対応できる 困った行動Q&A 自閉症の子どものためのABA基本プログラム4」
井上雅彦 (著)
- 「3ステップで行動問題を解決するハンドブック—小・中学校で役立つ応用行動分析学」
大久保賢一 (著)
- 「保護者と先生のための応用行動分析入門ハンドブック」
三田地真実 (著)、岡村章司 (著)

