

# 放課後等デイサービス支援員の実践力向上研修（基礎基本編）

## ～ 暴言・暴行への対応 ～



右のQRコードから  
左のページの表示を  
お願いします。

なないろ R5.6.21



サンクスシェア  
代表社員 田中 聡



# 暴言・暴行とは？



**行動にとらわれすぎず、背景・要因に目を向ける**

## 暴言・暴行の状況把握

- ・ 暴言や暴行の内容
- ・ 暴言や暴行が起きた状況
- ・ 暴言や暴行が起きた直接的理由
- ・ 暴言や暴行が起きた間接的理由
- ・ 暴言や暴行に至った要因

コミュニケーション   セルフコントロール   集団行動

# Point①

## 暴言・暴行が起きる理由の理解



**起きる行動には原理原則があります！**

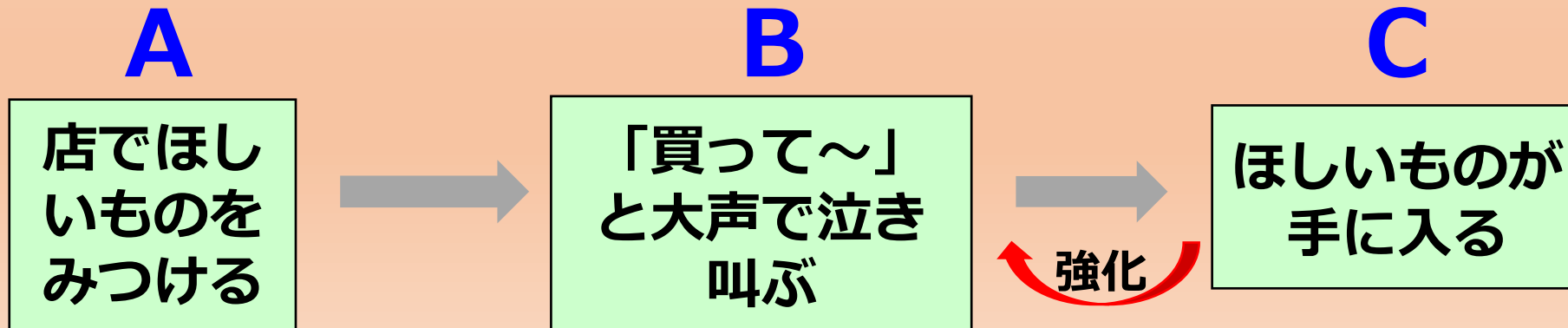
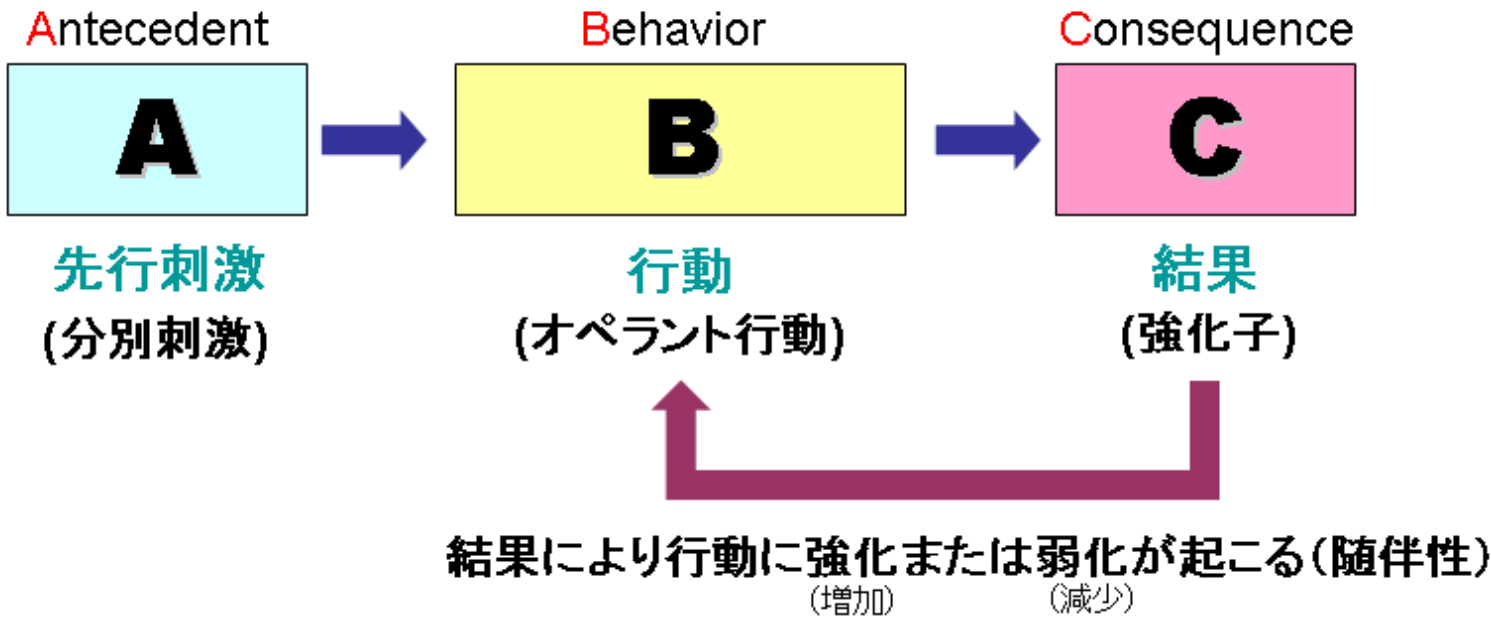
## 行動問題の4つの機能

機能	生じる結果	なくなる結果
注目	注目が少ない状況 →行動→周囲の注目	いやな注目 →行動→消去
活動 や物	物や活動が入手できない状況 →行動→入手できる。	いやな物や活動 →行動→消去
感覚 刺激	することがない状況 →行動→感覚刺激	いやな感覚刺激 →行動→消去
逃避	いやなことが目の前にある状況 →行動→やらずにすむ	

- ◆ 要求・要望・目的がある ⇒ 行動（含不適切） OK！
- ◆ 無意識レベル ⇒ 行動 対応困難！

# 行動問題がおきるからくり

## 三項随伴性(ABC分析)

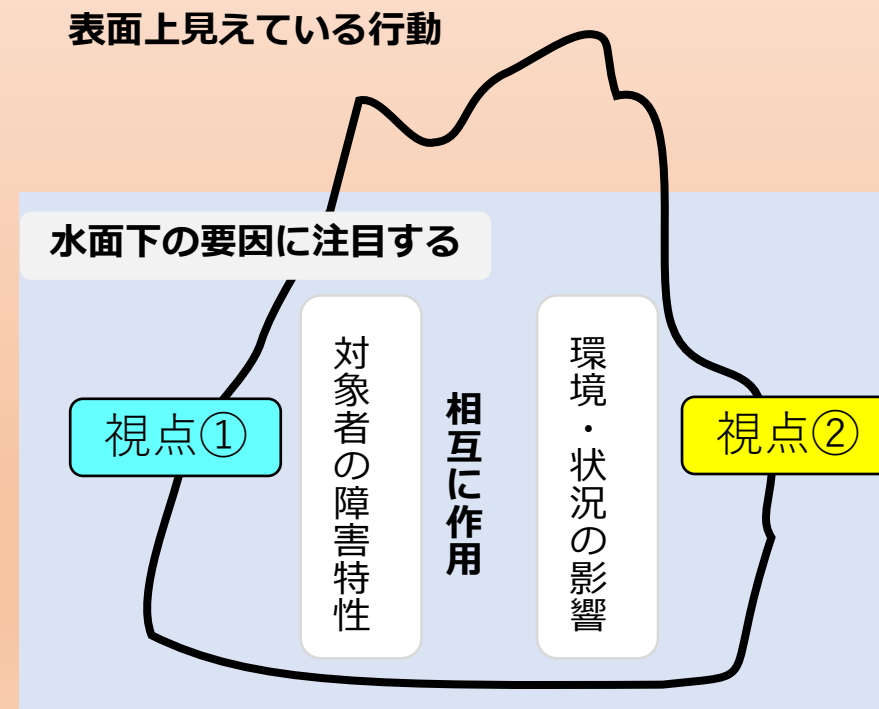


# 行動問題を理解する2つの視点

## 背景の障害特性を推測する | 冰山モデル

行動の背景にある障害特性（生物学的・心理的）を推測し、リストアップする。その際、行動の生起要因のきっかけとなっている環境（本人に影響を及ぼす物、事、人）要因にも留意する。

冰山モデルとは、障害がある人の課題となっている行動を氷山の一角として捉え、氷山の一角に注目するのではなく、その水面下の要因に着目して支援の方法を考える。



## 【障がい特性】

### 【障害種別】

- ・ 身体障害（視覚障がい）
- ・ 身体障害（肢体不自由）
- ・ 身体障害（聴覚障がい）
- ・ 知的障害
- ・ 発達障害  
自閉症スペクトラム（アスペルガー障害など）  
注意欠如・多動性障害 学習障害など
- ・ 精神障害
- ・ 難病（脊髄小脳変性症） など

【成育歴】

【病歴】

【学力】

【検査結果】

【家庭環境】

【興味関心】

【得意不得意】

【エピソード】



## 冰山モデルを用いた 支援の考え方 (自閉症の子どもの例)

- おやつの時間になると、走って部屋の隅にかくれる  
(直前の活動までは全く問題なく参加できる)
- 声かけするが、かたくなに動こうとせず激しく抵抗する  
(他害のリスク有り)

### 水面下の要因に注目する

#### 障害特性：

- ・ 先の見通しをもちにくい
- ・ 苦手な人意識が強い
- ・ 強いこだわりがある

#### 環境要因：

- ・ 今日は何のおやつか知らされていない
- ・ 手洗い場に人が並んでいる
- ・ 食べる部屋がころころ変わっている

#### 【その他】

- ・ おやつの内容
- ・ 容器
- ・ 食べる場所
- ・ 手洗い場
- ・ おやつ後の活動
- ・ 体調
- ・ 空腹度 など

## Point②

### 暴言・暴行が起きた際の対処



**人に頼る選択肢を選ばないようにします！**

# 行動問題に対処するサイクル

## ① 起きてしまった行動問題をできる限り早く収める

- ・ 原因や要因の削除
- ・ クールダウンスペースの確保

## ② 落ち着いたらトラブル処理をする

- ・ 謝罪や仲直り、問題である理由の説明など
- ・ 今後の約束を決めさせる（決める）

【理由・要因が  
明白な場合】



## ③ 約束に沿った対応をする

- ・ 決めた約束を決してスルーしない（すべてのスタッフ）

---

## ① 起きた問題行動を分析する

- ・ 【状況】 【きっかけ】 【生まれた結果】 を洗い出す

## ② 行動問題がおこらない環境設定をする

- ・ 事前の約束を徹底する

【理由・要因が  
不明確な場合】

# ① 起きてしまった行動問題をできる限り早く収める (理由・要因が明白)

- ア 安全の確保
  - ・ 本人や周囲の子どもがけがなどしないよう安全を確保する (自傷の軽減 他児の移動など)
- イ 刺激の除去
  - ・ いやになっている刺激を取り去る (視覚 聴覚 触覚 におい など)
- ウ 刺激の制御
  - ・ 現状以上の刺激を与えない (クールダウンスペース クールダウン部屋)
- エ 受け入れ
  - ・ まずは気持ちのすべてを受け止める
- オ 切り替え
  - ・ 本人が興味ある話題や物を使って気持ちを切り替える
- カ 見守る
  - ・ 症状が治まるまで安全を確保して待つ

## ② 落ち着いたらトラブル処理をする

(理由・要因が明白)

- ア 聞き取り
  - ・ 状況や原因等について話を聴く
- イ 不適切行動の確認
  - ・ なにがよくなかったのか？を共通確認する
  - ・ なぜよくなかったのか？を説明、説得する
- ウ 対処方法の確認
  - ・ どうすればよかったのか？を共通確認する
- エ 行動の修正
  - ・ 正しい行動のやり直し（練習を含む）
  - ・ 謝罪や仲直り等の介入
- オ 今後の方針確認
  - ・ 今後のふるまい方の約束をする
  - ・ 今後の目標、取り組む内容や方法を確認する

### ③ 約束に沿った対応をする

(理由・要因が明白)

#### 才 今後の方針確認

- ・ 今後のふるまい方の約束をする
- ・ 今後の目標、取り組む内容や方法を確認する

- ・ 目標や取り組みの内容と方法を「ルール化」する。

Point ① ルール化は、可能な限り『子ども自らが決める方向で』

Point ② 決して『押し付けにならないように』

Point ③ 取り組みの評価は、随時、定期的に！

Point ④ 取り組みの成果には、必ず評価（＝賞賛・報酬）を！

# Point③

## 行動問題を防ぐ方策（防ぐ① 防ぐ②）



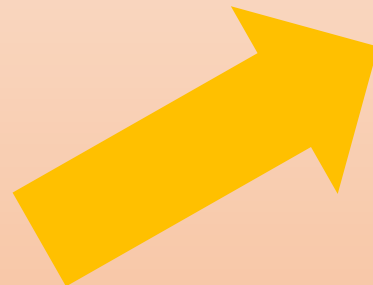
防ぐにはベースの力を身につけること

# 望ましい行動を身に付けさせる

## ステップ ①

① 行動問題の発生を回避する支援力

状況と時期の適切な見立て



## ステップ ②

② 望ましい行動を身に付けさせる



# 望ましい行動を身に付けさせる

A (状況)

店でほしいものをみつける



B (行動)

「買って～」と  
大声で泣き叫ぶ



C (結果)

ほしいものが  
手に入る

## 【3つのポイント】

レベルⅠ

『A』の状況をつくらない

レベルⅡ

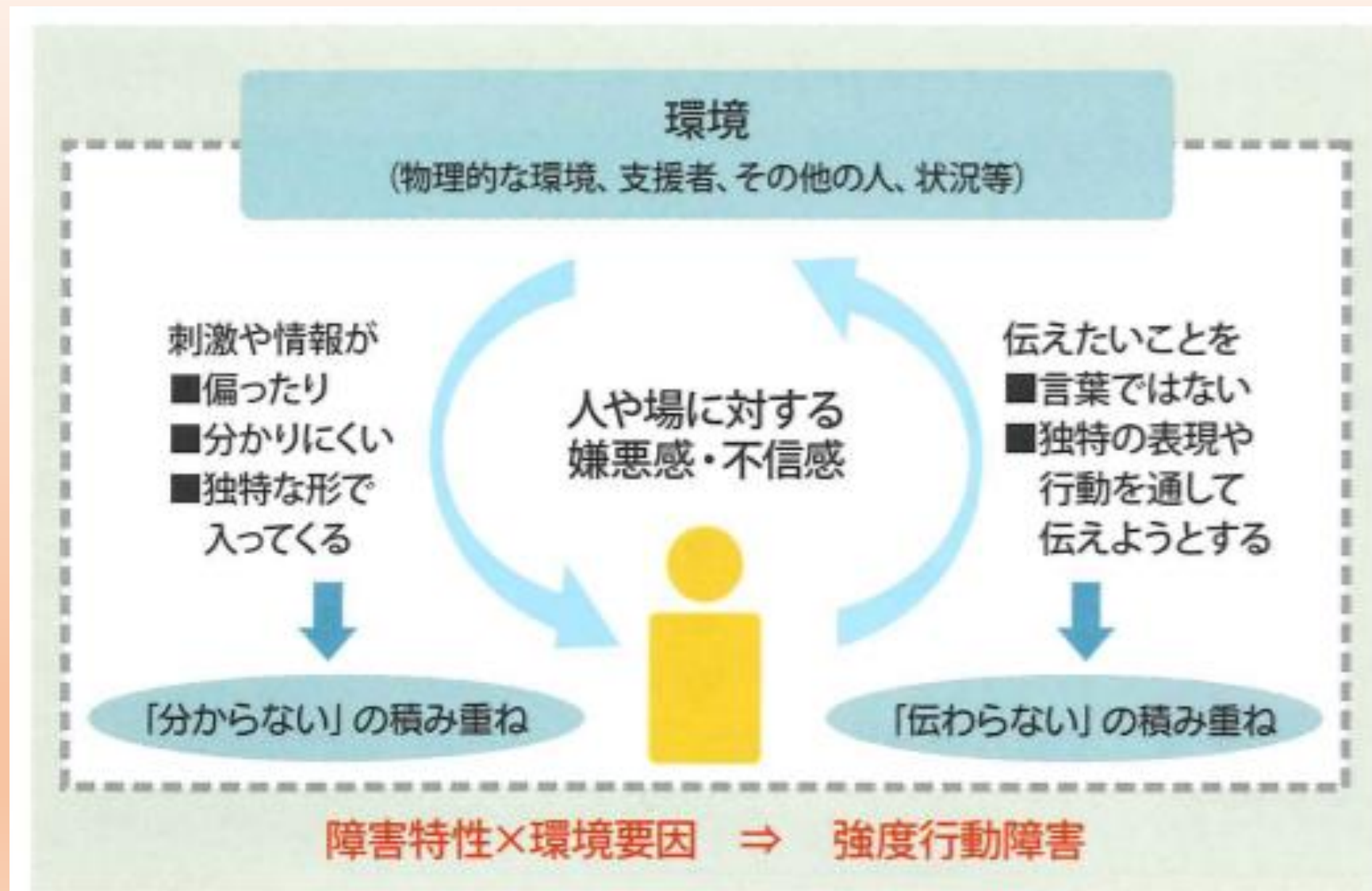
『B』の行動を変える

代わりに行動をつくる

レベルⅢ

『C』の結果を与えない

# なぜ強度行動障害になるのか？



## コミュニケーションの 分類 使い分けのヒント



### 口頭でのコミュニケーション

- 自信に満ちた覇気のある声で話す
- 相手の話に耳を傾ける
- 「えっと...」「あの...」といった間投詞を避ける
- 状況によっては専門用語を使わないようにする



### 言葉を使わないコミュニケーション

- 心の動きが身体にどう影響するかを認識する
- しぐさや表情などの癖を意識する
- 効果が高そうな方法を真似してみる



### 視覚的なコミュニケーション

- 視覚的要素を使う前に他の人の意見を求める
- 聞き手のことを配慮する
- 視覚的要素の使用はメリットが得られる場合に限定する
- 平易でわかりやすいデザインにする



### 文章によるコミュニケーション

- 簡潔さを追求する
- 文章のトーンに頼らないようにする
- 自分が書いた文章をじっくり確認する
- 効果がありそうな書き方やセンスのある書き方をメモしておく

子どもの  
「特性」  
「能力」  
にあった手段  
を準備する

# 行動問題を防ぐ①



直接的に行動問題を起こらなくする

## ② 行動問題が起こらない環境設定をする

## 宿題時の飛び出し！

- ① 順調に宿題（ローマ字の読み書き）を開始
- ② 「教えて～！」 Aスタッフが対応
  - ・ローマ字表を持ってくる
  - ・ホワイトボードを持ってくる
  - ・他の児童から呼ばれて、本人から離れる
- ③ 宿題を紙吹雪状にびりびりと破る
- ④ Aスタッフ、Bスタッフが制止する ➡ 施設を飛び出し！

【行動問題を起こした本人の思い・考え】

「（まわりが）うるさい」

「ローマ字が苦手、わからん！」

「写す作業もわからん！ 疲れる・・・」

「サクサク教えてほしい。ペースが合わん！」

「（先に友だちが終わったのを見て）あせった！」

「（Aスタッフが離れて）いつ帰ってくるかわからん！」

## ② 行動問題が起こらない環境設定をする（防ぐ①）

「もの」 ・・・ものを使って環境そのものをコントロールする

例：壁向きに配置した机で学習する

「ひと」 ・・・いわゆる誰が対応するか 人による対応の仕方

例：重要なルールをインプットしてほしい時、管理者に話をしてもらう

「こと①」 ・・・活動内容やイベントのコントロール

例：「今日のおやつコーナー」などスケジュールボードの提示をする

「こと②」 ・・・空間・場所のコントロール

例：学習やおやつの時間に座る席を指定する

「こと③」 ・・・時間帯や時間の長さ、順序などのコントロール

例：本人合わせた、時間入りのスケジュール表を準備する

見える

見えない

## ② 行動問題が起こらない環境設定をする

## 宿題時の飛び出し！

もの

ひと

こと

本人

- ・ 落ち着いて学習できる環境として仕切りがある机を準備
- ・ 小文字が載っているローマ字表を準備
- ・ 模写サポート道具の準備（ホワイトボード、模写台など）

- ・ 本人及びその場から離れる際の本人への声かけの工夫
- ・ 本人を待たせる際の明確な指示の工夫（時間指定など）

- ・ できる範囲で「自立的」な行動を促す基本的姿勢をスタッフ間で共通確認する。

まわり

- ・ 3人に1人以上のスタッフ配置
- ・ 児童を迎える事前準備の徹底

- ・ 宿題が早く終わった子への適切な声かけの工夫

- ・ 事業所へ到着後の動線誘導の再確認
- ・ 送迎車内での事前声かけの工夫
- ・ 当日の支援に関わるミーティングの充実



# 「わかる」から「できる」へ Point③

## 行動問題を防ぐ①

- 推測した要因について「もの」「こと」「ひと」の視点から「対策表」を作成することができる

# 行動問題を防ぐ②ー1

## 代替りの行動をつくる

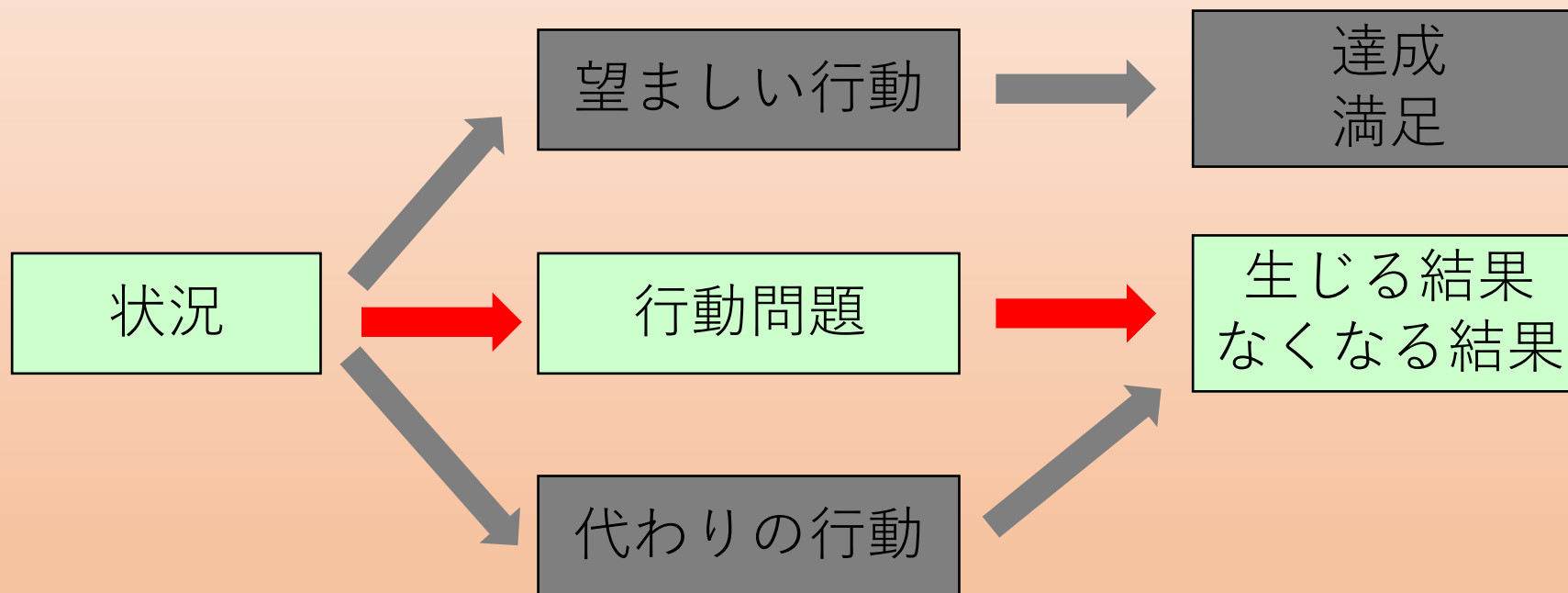


行動問題を起こさなくても済む別の行動を身につける

# 望ましい行動を身に付けさせる (ABA : バイパスモデル)

行動問題を自分でコントロールする力を育てる

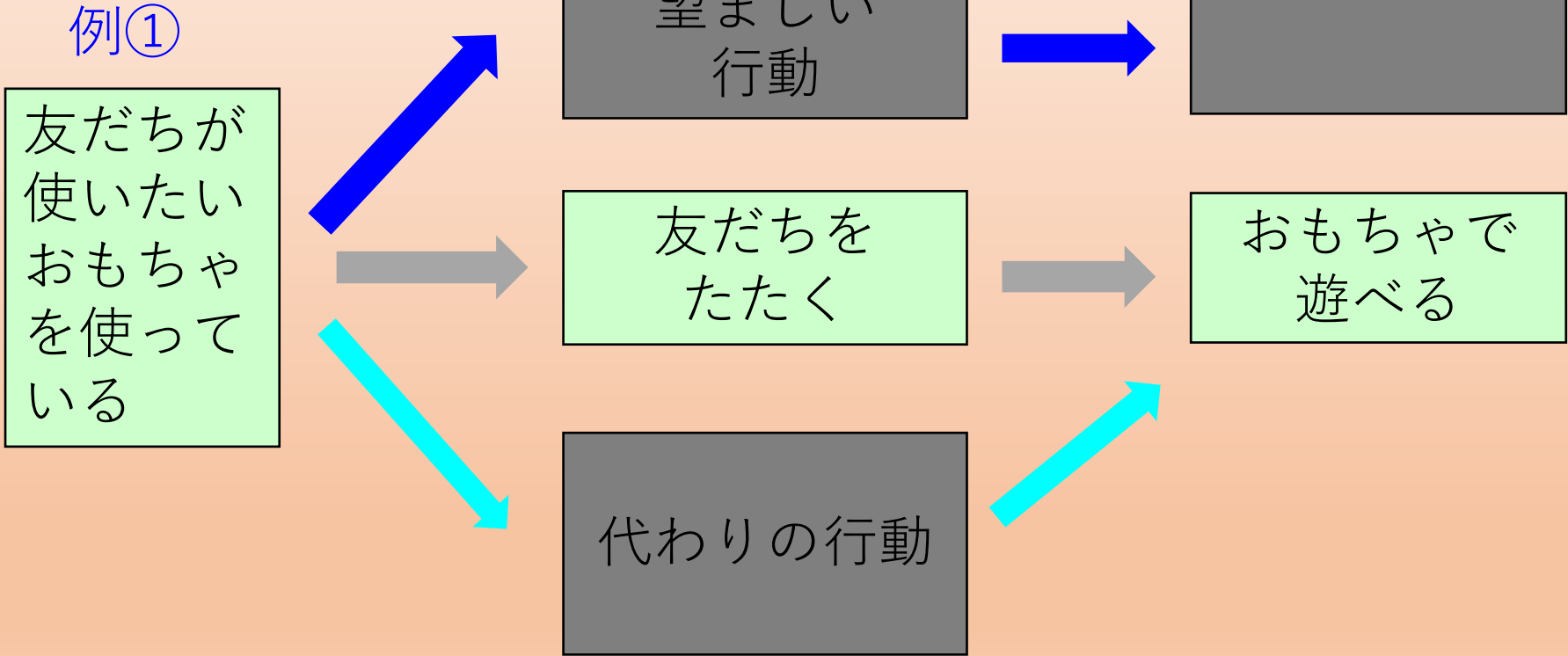
【子どもの力を高める支援を検討する】



# 望ましい行動を身に付けさせる (ABA : バイパスモデル)

行動問題を自分でコントロールする力を育てる

【子どもの力を高める支援を検討する】

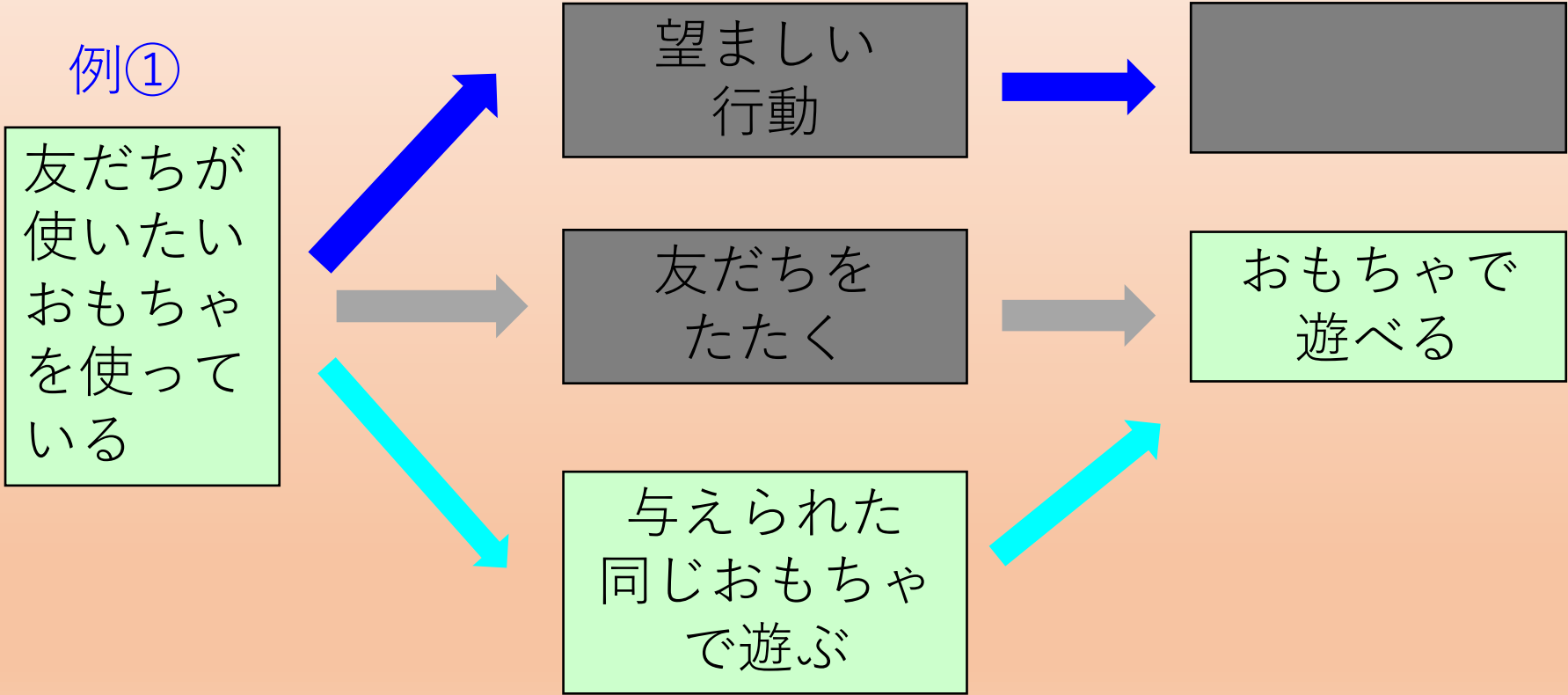


※ 学ぶ力を身に付けるスモールステップを踏んで！  
子ども観察力&支援力養成ガイド

# 望ましい行動を身に付けさせる (ABA : バイパスモデル)

行動問題を自分でコントロールする力を育てる

【子どもの力を高める支援を検討する】

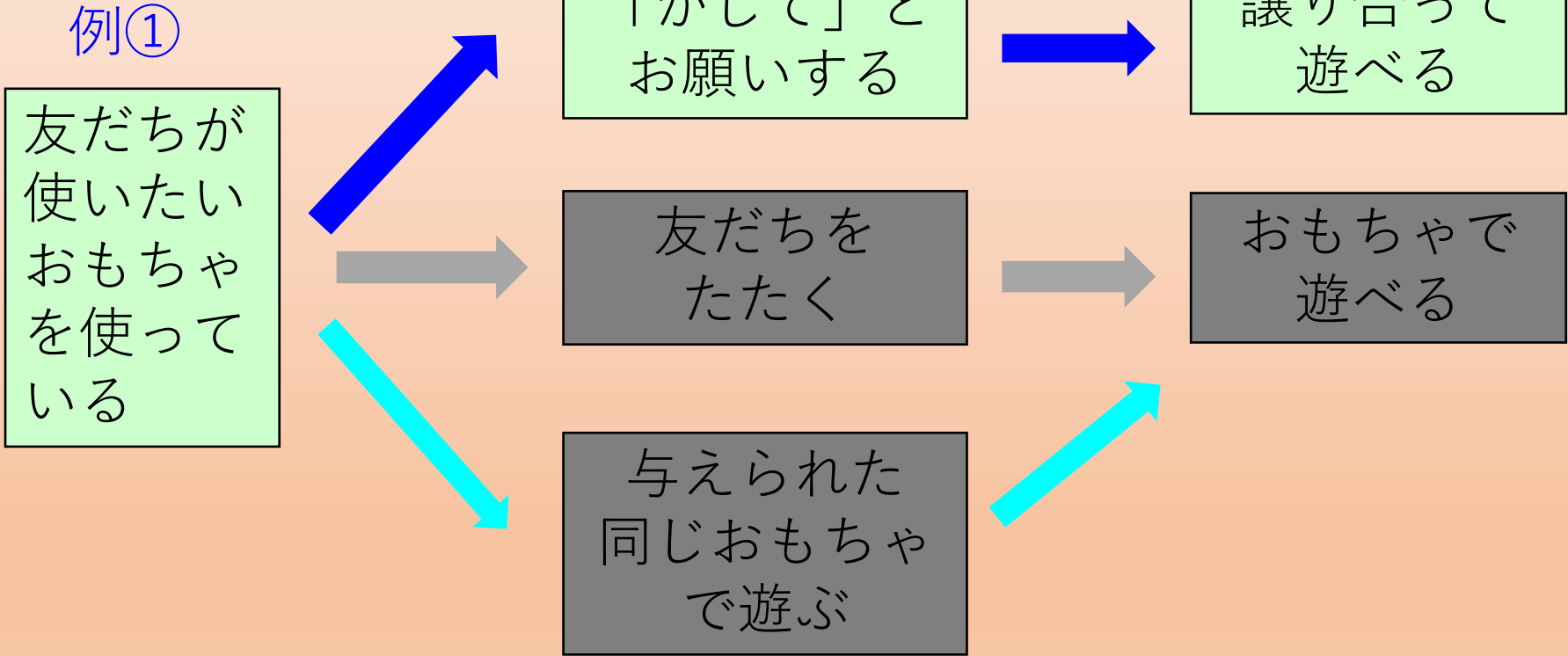


※ 学ぶ力を身に付けるスモールステップを踏んで！  
子ども観察力 & 支援力養成ガイド

# 望ましい行動を身に付けさせる (ABA : バイパスモデル)

行動問題を自分でコントロールする力を育てる

【子どもの力を高める支援を検討する】

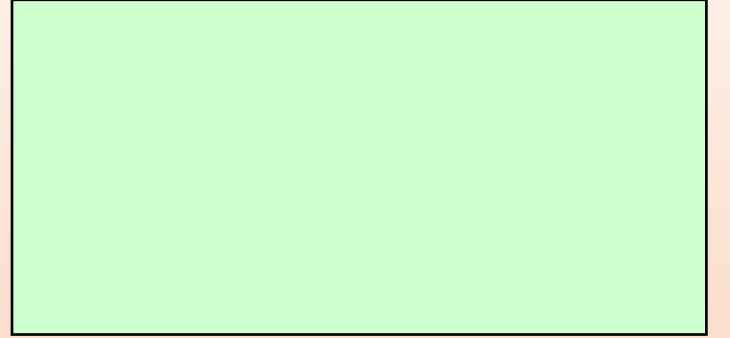
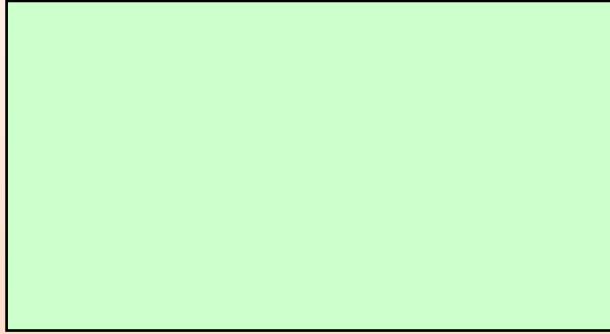


※ 学ぶ力を身に付けるスモールステップを踏んで！  
子ども観察力&支援力養成ガイド

# 望ましい行動を身に付けさせる (ABA : バイパスモデル)

## 【演習】

望ましい行動 (目標の姿)



現状

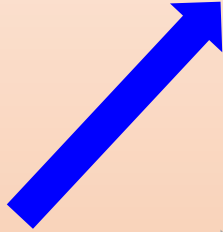
- 人の取る
- 人をたたく
- 食べ物を投げる



- 食べたいものを食べる
- 嫌いなものを食べなくて済む

## 【昼食時間】

友だちとみんな  
なで一緒に長  
テーブルに並  
んで食べる



バイパス行動



満たされる結果  
は同じ

# 「わかる」から「できる」へ Point③

## 行動問題を防ぐ方策（防ぐ②）

- 誤学習している行動について、「代替りの行動」を立案することができる
- 誤学習している行動について、「望ましい行動」を立案することができる



ここまでは・・・対症療法



ここからは・・・長期療育

# 行動問題を防ぐ②ー2

## 防ぐための5つのサイクル



行動問題を起こさなくても済む基礎力を身につける

# 望ましい行動を身に付ける5サイクル戦略

## サイクル① 不適切行動を減らす・なくす

- ・ 不適切な行動の頻度を下げる（＝強化しない）

## サイクル② 望ましい行動を新たに獲得させる

- ・ これまで持っていなかった行動を出現させ強化する

## サイクル③ 獲得した行動を維持させる

- ・ 一度獲得した行動が弱化・消去されないよう維持する

## サイクル④ 獲得した行動を般化させる

- ・ ある限定場面だけで行動が起きるのではなく、他の別の場面でも行動が起きるようにする

## サイクル⑤ 獲得した行動の自立度を高める

- ・ 他者の依存ではなく自分の力で行動する部分を増やす

# 本人と関係性をつくる



**具体的なノウハウよりこちらが大切**

## 望ましい行動を身に付けさせる

ひとりの「ひと」として『いとおしむ』

信頼関係づくり

わたしたち支援者の『しごと』 = ほめどころを「みつける」こと  
「とりだす」こと