応用行動分析入門「機能的でクリエイティブな学習環境をつくる」　　報告者　荒武眞美

日時　5／28・29　8：30～16：20　　形式　Zoom　　講師　ネグロン千尋先生

◆応用行動分析：社会的に重要な行動を有意義なものに改善し用いる介入法がその行動の改善に寄与することを実証するために、学習理論の原則に基づいた介入法を系統的に適用する一連の行為。

◆強化随伴性：行動の目的は、①強化子を得る（具体物・活動・人的・感覚）
②回避／逃避（要求・活動・場面・痛みを伴なう行事）
③誘発（強力な強化子・強化子の消失又は遅延・痛み・強化率での誘発）

◆機能的な活動（本人に役立つか？本人が終わらせるべき活動か？現実的な状況に結びついているか？）

○６つの機能的領域（日常生活の中で教えるスキル）

学校／施設	学習・興味・運動・芸術など
家庭	ごみの分別・ペットのエサやり・植物を育てるなど
地域社会	交通標識やルールの理解・アウトドア遊び・交通機関利用・買い物・受診など
自助（身辺自立）	衛生・片付けや整理・緊急時の対応・人付き合いなど
余暇	人と楽しむもの：スポーツなど　／　一人で楽しむもの：読書・描画・音楽など
コミュニケーション	会話など「昨日の休み何してた？」「映画をみたよ」

○4 つのレッスン（対比する状況を入れる）

実行	マッチング・分類・使用	ボールを集める／鉛筆を集める
聞き手（理解）	指示反応・質問応答	「ボールはどれ？」／「ボールを投げて」に応答する
話し手（表出）	要求・コメント	ボールを要求する／鉛筆を要求する
模倣	物の操作・複数の動作	大人がボールを転がす→本人がボールを転がす

○年齢別の機能的な目標（各領域で目的と意味を持つように）

未就学児・幼児	大人を頼りにする	地域社会で買い物時大人と手を繋ぐ
小学生・児童	大人や同年代の子ども達との交流	〃　買い物の手伝いをする
中高生・思春期	自立してできることが増える	〃　自分ひとりで買い物をする
大人	仕事・家庭・社会の中で・余暇・生活の質	〃　リストを作り買い物に行く

○機能的目標を持つ指導計画（習得できているか？流暢さは？維持できているか？）

対象者	生徒の氏名	M くんは、
状況	いつ、どこで、行動するか	玄関から部屋に入るまでの間に、
行動(目標)	観察できる動詞で書く	立ち入り禁止のマークを見て立ち止まる
達成基準	正解率％・頻度・速度・期間・支援	支援者が左横 1m で見本を示す状況で 80％成功

◆強化（行動が変容する仕組み）

	刺激を追加＋	刺激を除去―
行動の頻度が増加する結果事象↑	正の強化	負の強化
行動の頻度が減少する結果事象↓	正の弱化	負の弱化

正の強化：行動「お手伝いした」→刺激追加「めっちゃほめられた」→行動増加「またお手伝いする！」

負の弱化：行動「お手伝いした」→刺激除去「気づいてもらえなかった」→行動減少「もうやんない・・」

○強化子の種類（一つの強化子が色々な種類に入る）

具体的な強化子	人的(社会的)	活動	具体物	感覚
ミニカー		○	○	
音楽	○	○		○

〇強化子をみつけて使っていく

アセスメントは、聞き取り・観察で。好きの階層をつくる。拡張していく。選択と管理。

与える量は、始めはたっぷりと。行動に強化子を与えるパターンを比率、時間間隔で変更していく。

タイミングは、行動が起こってから 1／2 秒以内に与える。

分化強化：いつもの成果には通常の強化、より良い成果には大きな強化を。

〇視覚的強化システム

トークンを使った交渉：強化子(ご褒美)を決めてから課題を提示し交渉「このためにがんばる」

◆コミュニケーション

コミュニケーションとは、行動により他の者に働きかける事によって、その人から、行動に関連した直接的または、人的強化子がもたらされることである。　　Frost＆Bondy

	コミュニケーション様式	機能	どんな状況で	重要なスキル
話し手表出	音声・手話・サインジェスチャー・文字など	【直接的結果事象】 要求・要請・命令 【人的結果事象】 コメント・説明・命名	自発「ブランコ」 応答「何がいい？」 →「ブランコ」 模倣「ブランコ」 →「ブランコ」	欲しい物の要求 手助けの要求 休憩の要求 はい・いいえ
聞き手理解	聴覚的情報と 視覚的情報が主。	【直接的結果事象】 「靴履いて」→外へ行ける 【人的結果事象】 「靴下さい」→「ありがとう」	【直接的】 「あれがトラックか」 【人的】 「あれ何？」 →「トラックだよ」	「待って」「ダメ」に応じる 指示に応じる 移行 スケジュールに応じる

◆状況にそぐわない行動（機能は？→機能的に等価な代替行動へ）

A 先行事象	B 行動	C 結果事象	機能	機能的等価代替行動
算数プリント配布	プリントを破った	やらなくて済んだ	回避	「簡単なプリントに変えて」と要求

※A に介入、環境整備より、欠乏状態を作らずに先行的に強化子を提供。勉強の前にトランポリン。

◆般化（どこでも誰とでも、新しい事もできるように、最初からプログラムに入れる）

刺激般化	行動は同じだが環境が変化	人、人の数、人の距離、場所、時間帯、教材など
反応般化	環境は同じだが行動に関連する何かが変化	頻度、速度、持続時間、複雑さ、正確さ、流暢さ

◆効果的レッスン

形式	教え方	エラー修正
行動単位型 「〇〇取って」	先行事象：質問や指示・合図・プロンプト 結果事象：賞賛・トークン・具体物	4 ステップエラー修正 モデル→プラクティス→スイッチ→リピート
行動連鎖型 「靴下を履く」	先行事象：各ステップが次の合図 結果事象：自然な、付加的な強化子 順行連鎖：最初のステップから教える 逆行連鎖：最後のステップから教える	バックステップエラー修正 最後に正しくできたステップまで戻り、 →プロンプト→分化強化 エラーが起きそうなら先行プロンプト

◆具体的指導方法（手助けをして、手助けをやめる）

〇プロンプトのタイプ：身体的・視覚的・手本・身振り・位置/場所・視線/身体方向・ビデオモデル・強調刺激

〇遅延プロンプト：「漸進的時間遅延」合図からプロンプトまでの時間を秒単位で伸ばしていく。

〇フェイディング：言語プロンプトで音韻を減らしたり、声を小さくしたり。

〇シェイピング：成功の基準を変えてこれくらいの変化なら成功する、を繰り返す。出来るを積み重ねる。