

ボブ・チェンさん講演会資料

2014.7.20 神戸講演会

第一部 ABA サービス

p2 応用行動分析

自閉症スペクトラム障害の子どもにとって、実証的に研究され、効果が証明された唯一の治療法。

p3 早期集中行動介入のポイント

幼児期（4歳未満）

週 40 時間

家庭で始め、学校に移行

毎週のチームミーティング

親の参加と訓練

p4 なぜ週 40 時間の 1 対 1 の介入か

研究結果

平均週 40 時間の早期集中行動介入を受けた子どもの 47%が定型（＝正常）機能(**typical functioning**)を達成。

p5 なぜ週 40 時間の 1 対 1 の介入か

40 時間未満の効果は推測にすぎない

臨床家は子どもが持っているスキルに基づいて、その子どもが定型機能を達成するためにどれだけの時間が必要かを推測している。しかし今のところ、これだけのスキルを持っていたら、週 40 時間より短縮しても同じ効果が得られる、と言えるような研究データはない。

p6 なぜ週 40 時間の 1 対 1 の介入か

ありうる限り最善の治療を提供するため

「数年に渡って子どもの起きている時間の大部分を治療にあてることで、行動療法の効果は最大になる。」(Lovaas, 1987)

子どもが起きているすべての瞬間が学習のチャンスである。

p7 なぜ週 40 時間の 1 対 1 の介入か

われわれの推奨

成功する可能性を最大にするために、週 40 時間の早期集中行動介入 (EIBI) を。

われわれのプログラム

私たちは週 18～40 時間の ABA サービスを提供しています。

p8 現実

週 40 時間は目標だが、常に可能なわけではない。

資金援助が常に得られるわけではないし、家庭の事情がそれを許さないこともある。

時間数の不足をどう補うか

スタッフトレーニングの改善。治療技術の改善。親の関与の増加

- p9 なぜディスクリートトライアルトレーニング（不連続試行訓練法、DTT）か
従来の研究は DTT に基づいている
PRT や VB が子どもが定型機能を達成するうえで DTT と同じレベルの効果を持つとの研究は今のところ存在しない。
- p10 セラピーの構成
療育時間の長さよりも質の方がより重要。
しかし最低限の療育時間は成功のために必要。
- p11 セラピーの構成
課題の時間(teaching time)
遊びの時間(play time)
リフレッシュタイム(break time)*
*break time は直訳すると「休憩」だが、内容は単なる休憩ではないのでこのように訳した。
- p12 課題の時間と遊びの時間
短く、集中的な、かつ成功体験を積める課題の時間
↑ ↓
設定遊びか自由遊び
- p13 リフレッシュタイム
45 分のセラピー時間ごとに 10～15 分のリフレッシュタイム
ボール遊び（野球、バスケットボール、アメフト、サッカー）
外遊び（自転車、スクーター、スケートボード）
任天堂 Wii（マリオカート、Wii スポーツ、ギターヒーロー）
- p14 運動の利点
毎日の運動は、
注意力、集中力、忍耐力を改善させる。
幸福と自尊心を向上させる。
肥満と慢性病のリスクを減らす。
学業の成績を改善させる。
- p15 運動の利点
レジャー活動は、
行動を改善させる。学習を向上させる。ストレスと不安を減らす。自尊心を育てる。

第二部 効果的な治療

- p2 効果的な治療は、
強化で始まり、強化で終わる。
強化なしの治療は、失敗を運命づけられている。
最も効果的な治療は、子どもの生活の楽しみを積極的に広げる。

p3 子どものニーズ

子どもが望んでいることと子どものニーズの違いを理解せよ。

p4 子どものニーズ

子どもに彼らが望んでいるものをすべて与えることは、彼らが必要なすべてのものを与えることとは違う。

p5 子どものニーズ

子どもに彼らが望むものを与えることは、短期的には子どもを幸せにするが、長い目で見れば子どもに害になることが多い。(キャンディー、テレビなど)

p6 子どものニーズ

子どもが必ずしも望まないが、彼らにとって必要なものを与えることは、彼らの長期的な健康な発達にとって有益である。

あなたの子どもが必要としているもの：バランスのとれた食事、運動

p7 子どもの基本的なニーズ

けじめ (boundaries)

注目

身体接触

p8 けじめ

すべての子どもは、親が親であることを必要としている。

子どもは親が子どもの友達になることを必要としていない。

p9 けじめ

上手な子育てをしている親は、

子どもがほしがるものを拒否できる。

子どもがすべきことをさせることができる。

p10 注目

すべての子どもは注目を必要としている。

どんな子どもも無視されることを望んではない。

p11 注目

人を好きにさせる(pro-social)よい注目：ほめる

p12 注目

否定的な悪い注目：小言と叱責

p13 身体接触

子どもたちは身体接触を受けてすくすく育つ

身体接触の欠如は子どもの身体的、精神的、情緒的な発達を妨げる。

p14 強化子を広げる

より多くの物や活動を好むようになれば、それだけ子どもの生活はよりよいものになる。

効果的な治療は、

人を好きにさせるよい注目

身体接触

子どもの食べられるものを広げる

子どもの遊びを広げる

子どもの頑なさを減らす

p15 強化子を広げる

子どもがより多くの物や活動を好むようになれば、それだけ治療も効果的なものになりやすい。

子どもに新しい

食べ物、

活動、

経験

を味わわせる。

p16 子どもがより柔軟で適応的になれば、それだけ治療も効果的なものになりやすい。

子どもを

不安な状況

怖い場面

自分自身のこだわり

に慣れさせる。

p17 効果的なセラピー

適切な行動を増やす

そして

不適切な行動を取り除く

p18 床と天井

天井（上限）

ほとんどの人は子どもの最大限、つまり子どもがベストのコンディションの日に何ができるか、を考えすぎている。

床（下限）

子どもの現実のパフォーマンス、すなわち子どもが最悪のコンディションの日にどうふるまっているか、を気にしている人はほとんどいない。

p19 効果的なセラピー

子どもが何かをできるということは、必ずしもその子どもがそれをやるということを意味しない。

効果的な治療は子どもの問題行動を減少ないし除去することによって、子どもの下限を引き上げる。

効果のない治療は問題行動に対処することなく、スキルの獲得だけをターゲットにする。

p20 効果的なセラピー

10 のスキルを持ち、必要な時のその 10 のスキルすべてを発揮する子どもは彼らの可能性を最大限に達成している子どもである。

100 のスキルを持ちながら、必要な時に 10 のスキルしか発揮できない子どもは、彼らの可能性を十分達成できていない子どもである。

p21 効果的なセラピー

学習の妨げになる行動を持っている子どもは、効果的に学ぶことができない。

問題行動

反抗、かんしゃく

攻撃、自傷

無反応

脱走

p22 問題行動

反抗、かんしゃく

泣く、ぐずる、叫ぶ、床に倒れこむ、物を投げたり、払う

p23 問題行動

攻撃、自傷

他人または自分を、たたく、ける、噛む、つねる、ひっかく

p24 問題行動

無反応

あなたの言葉が聞こえてないようにふるまう。

あなたが、何かしなさい、と言っても聞かない。

あなたが、しちゃだめ、と言っていることをし続ける。

何度も同じことを言い続けなさいといけない。

p25 問題行動

脱走

どこかに歩いて行く。さ迷い歩く。

何かしなさいというと言って逃げる。

ほしいもの、したいことを手に入れるために走っていく。

特定の場所に走っていく。

p26 問題行動の除去

消去

分化強化

罰

p27 消去

その行動にほうびを与えるのをやめる。

行動の目的ないし機能によって対応が異なる。

p28 問題行動の機能

なぜその行動は起こっているのか

注目を得るためか

ある状況を回避(avoid)ないし逃避 (escape) するためか

ほしいものを得るためか

行動それ自体が強化的なのか

p29 注目の消去

もしその行動の目的があなたの注目を得ることにあるのなら、
あなたがその行動に与える注目を最小限にしなければならない。

目を合せない

言い聞かせない

叱らない

p30 逃避の消去

もしその行動の目的がある状況や要求を逃避ないし回避することだったら、
あなたはその要求を押し通さなければいけない。

子どもはあなたがしなさいと言ったことをしなければいけない。

子どもはあなたが言いなさいと言ったことを言わなければいけない。

p31 要求の消去

その行動の目的がほしい物ややりたい活動、いたい場所を手に入れることにあるのなら、
子どもにその物を与えてはならないし、その活動をさせてはならないし、その場所にいさせてはならない。

p32 分化強化 (differetial reinforcement) (訳注：つみき BOOK では DRO と呼んでいる)

問題行動がないときに、スキルを強化する。

問題行動は消去する。

p33 分化強化

例えば

子どもにほしいものを指さすことを教える一方で、

子どもがぐずるときにはほしいものを与えない。

p34 罰

子どもが問題行動を行ったときに、

彼らに追加の仕事を与える。

彼らが好きではないことをさせる。

ほしい物ややりたい活動を取り上げる。

p35 罰

効果的な罰のポイント

計画を立てる。

その計画を一貫して実行する。

子どもにとって役に立つものを使う。

一つの介入で複数の問題に取り組む。
 一度に一つの行動を扱う。
 複数の行動を追わない。
 罰をやり抜く。

p36 効果的な治療

強化と罰の強さと弱さを理解する。

貧弱な強化や間違った強化の仕方は治療に悪影響を与える。
 貧弱な罰や間違った罰の使い方も治療に悪影響を与える。

第三部 プログラム

p2 不可欠な課題

強化子サンプリング
 目合わせ付き強化子サンプリング
 スポーツと戸外活動
 遊びとレジャー活動
 コーピングスキル

p3 不可欠な課題

欲求不満耐性
 コミュニケーション
 模倣
 自助スキル
 ことばの発達

p4 強化子サンプリング

すべての子どものセラピーにおいて
 子どものためというより、セラピストの技能向上のためのプログラム

子どもがそのセッションで一番楽しい活動や関わりを見つけ、それらの活動や関わりを子どもの適切な行動を強化するために使う。

p5 強化子サンプリング

子どもが強化子としての魅力を感じるかもしれない新しい活動や関わりに子どもをふれさせる。

新しい活動や関わりに対する抵抗感を和らげ、楽しみを作り出す。

p6 強化子サンプリング

子どもは最初はその活動や関わりを好まないかもしれない。しかし繰り返し経験しているうちにそれらを楽しむことを学習する。

子どもが楽しめる活動や関わりを増やすことが効果的な治療にとって決定的に重要である。

p8 目合わせ

かつては目合わせは「こっち見て」という指示によって引き出されていた。

しかしそれは子どもの抵抗を生み出しかねない圧迫状況を作り出してしまう。

p9 目合わせ

ABA BEARS では、自発的な目合わせを強化する。

子どもがセラピストを見たら、セラピストは強化子サンプリングを開始する。

そうすることで、古典的な条件付けにより、子どもは目合わせを好み始める。

p10 スポーツ

野球、バスケットボール、アメフト、サッカー、テニス、ハンドボール

p11 戸外活動

自転車、スクーター、スケートボード、ローラースケート

鬼ごっこ、なわとび、石蹴り

p12 遊びと余暇活動

一人遊び、ボードゲーム、カードゲーム、ゲーム機

お友達との関わり遊び

p13 コーピングスキル

深呼吸

漸次的筋リラクゼーション

p14 欲求不満耐性

ほしい物や活動を待たせる。

初めての食べ物を食べさせる。

新しい服を着せる。

変化に慣れさせる。

p15 コミュニケーション

指さし

うなづきと首ふり

ほしい物を要求する

p16 模倣

遊びの模倣

動作模倣

音声模倣

p17 ことばの発達

動作の名前付け、物の名前付け、色、形、感情、代名詞、前置詞、対概念、分類