

PECSレベル1 ワークショップ

当研修は、応用行動分析（ABA）に基づいたピラミッド教育アプローチに属するコミュニケーションツール「PECS」を習得し、コミュニケーションに障害のある方へのアプローチやスキル向上の手法を学ぶものである。

【1日目】

- ・ピラミッド教育アプローチの概要
- ・その中でも重要な「機能的な活動」についての理解
- ・ピラミッドを成す各項目の理解
- ・フェイズ1～2

【2日目】

- ・1日目のおさらい
- ・フェイズ3～6
- ・属性語の理解

PECS（Picture Exchange Communication System）を理解するには、ピラミッド教育アプローチの要素を理解している必要がある。またPECSは、応用行動分析学の原則から成り立っており、機能的なコミュニケーションを教えることができ、広範囲の年齢層や障害に適應できるメリットがある。

絵カードを相手に渡してコミュニケーションができるようにしていくのがPECSであるが、コミュニケーションスキルを習得でき、一定の条件を満たせばコミュニケーションの形態は違うものに変えても構わない。

PECSは世界中で使用されている手法であり、コミュニケーションに課題さえあれば、誰にでも使用できる。

- ・コミュニケーションの定義
単語ではコミュニケーションと認識しない。
 - ①他者にはたらきかけること
 - ②メッセージを伝えること
 - ③物や情報を受け取ること

PECSは拡大コミュニケーション（発語の補完に使う装置や方法、支援）と代替コミュニケーション（発語がみられない、失われた場合にコミュニケーションを図るための装置や方法、支援）の両方の特性を持っているが、PECSの実施は発語をあきらめるということではなく、発語を確認することもある。

学習とは、行動に表せることであり、行動できなければ知っていることとは判断しない。

ピラミッド教育アプローチはABAを広範囲に適用している。ABAには強化と弱化があるが、“本人にとって”どう感じるかが重要であり、支援者側の意図は関係がない。

強化・・・行動することで「良い事」が起きる⇒行動の頻度↑

弱化・・・行動することで「嫌な事」「どうでもいい事」が起きる⇒行動の頻度↓

ピラミッド教育アプローチの土台の一端「機能的な活動」について。機能的な活動とは、日常生活の中で「役に立つ活動」「役に立つ目的」のこと。自立に必要なスキルを優先したい課題から1つ1つ、丁寧に教えていく。教える場面は実際の場面が一番効率が良い。例えば、色を教えたいのなら積み木で教える（機能的でない）のではなく、日常生活の歯磨きの場面で他の歯ブラシと比べるなかで学習をするなど。身に着けている物や使っているもので教えていく。

無理強いをさせるよりも、その気にさせるほうが学習の効率は良い。そのためには土台の一端「強力な強化子」（強化の媒体）が必要となる。強化子とは、好きな物や良い結果や充実感など。自分たちの社会も強化と弱化のコントロール下にある。

強化子には「人的強化子」と「物的強化子」がある。

人的強化子・・・褒める、握手、拍手など。社会性を伴う仲の良い人から受け取ると効果がある。

物的強化子・・・好きな玩具や食べ物など。誰からもらっても嬉しいもの。

利用者さんによっては人的強化子よりも物的強化子を積極的に使う必要がある。PECSでは、少しずつ人的強化子の良さも教えていく。

強化子はアセスメントを行ない広げていくことが大事であり、与える際は1つに拘ることな

く、組み合わせることを認めてあげる（私たちがコーヒーを飲みながらスマホを見るように）

強力な強化子を使うためには、はじめは強化子第一の原則を使ってどんどん強化子を与えること（おばあちゃんの秘訣）。それから徐々に伝えたい事、やってほしい事（課題）をしていってもらう。この関係性が築けたら「交渉」の段階へと進んでいく。

- ・新しく獲得するスキルには即座に褒める、強化子を与える（1/2秒ルール）
- ・良い行動に対してはたくさん強化子をだす（分化強化）
- ・サンドイッチを作った→食べることができる（自然な強化子）
- ・ジャンパーを着た→DVDを観られる、サンドイッチを作った→ジュースを付ける（付加的強化子）

「交渉」は付加的強化子の扱いとなる。後であげる強化子を見せながら、簡単にできる（1秒で終わるような）課題を行なってもらい、すぐに強化子をあげる。このやりとりを繰り返す。これらはフェーズ1につながっていく。絵カードの交換のほうが今の強化子を得る方法よりも簡単、ということをお教える。

土台の一辺「機能的なコミュニケーション」について。表出コミュニケーションと理解コミュニケーションには、それぞれ直接的結果事象と対人的結果事象の2つの機能がある。

- ・表出コミュニケーション・・・要求（マンド）とコメント（タクト）。要求は「〇〇ちょうだい」「だっこして」など、良い物や事の結果を得られるもの。コメントは「〇〇がいる」「これは黄色」など、結果として称賛や協調を求めるもの。
- ・理解コミュニケーション・・・「〇〇持ってきて」など相手から依頼を受けたことへの反応。直接的なら結果として本人が物を得る、対人的なら感謝されるなど。

コミュニケーションのスキルには「自発行動」「応答行動」「模倣行動」の3つがある。

- ・自発行動・・・自発的に要求などをする
- ・応答行動・・・自発的には要求できないが、質問されれば答えることができる
- ・模倣行動・・・相手の言葉のモデリング

これらは別々に獲得するスキルであって、どれも関連しないことに注意。模倣→応答→自発へと繋がっていくものではない。ピラミッド教育は、初めから自発行動を教える。

コミュニケーションには9つの「重要なコミュニケーション」がある。

表出（発し手）

- ①強化子の要求 ②援助の要求 ③休憩（カームダウン）の要求 ④はい／肯定 ⑤いいえ／否定

理解（受け手）

- ⑥「待つ」や「ダメよ」に応じる ⑦指示に従う ⑧スケジュールに従う ⑨切り替え

フェーズ1で教えるのは①のみ。

土台の一辺である「状況にそぐわない行動」について。これは「問題行動」と同義。どんな状況で起こったか？が重要。ピラミッドの原則では、「機能的に等価な代替行動」へと、段階的に転化させる。

例：相手の玩具→相手を叩く（行動）→玩具が手に入り遊べる（機能）

→「かして」と言う ↑

→カードを渡す ↑

→指をさす ↑

※行動を提案し環境を整えるが、行動を

決めるのは利用者さん。

ピラミッド教育アプローチでは最初から般化を計画する。たくさんの環境でPECSを教える。好きな物や道順、パターンが大事なものは私たちも同じ。しかし選択はさせてあげなければならない。一番好きな玩具も、いつかは壊れたりなくなったりする。

ピラミッド教育には「行動単位型」と「行動連鎖型」の2つの基本的なレッスンタイプがある。

・行動単位型

反復で覚えられるもの（弁別、暗算、命名など）。合図⇒反応（自立）⇒エラーがあれば修正（4ステップエラー修正）。4ステップとは①モデル、②プラクティス、③スイッチ、④リピートで修正する方法。

・行動連鎖型

行動がつらなるもの、または順番、手順をこなすもの。合図⇒前のステップの完了⇒エ

ラー修正（バックステップエラー修正）。バックステップとは、エラーをした手順の一つ前に戻って、プロンプトによって修正するもの。行動連鎖型のレッスンでは、逆行連鎖（手順の一番最後～）によってプロンプトを外していき、1つ1つの行動が連なるように教えていく。

自立とはなにか？

自立とは、「合図」に正しく反応すること。

「合図」はどんな場面においてもなくなるならない。プロンプトを除いていく。「いただきます」などの挨拶は、PECSでは重要視せず、合図とは分けて考える。挨拶をしないと次の行動身体プロンプトは抜いていくことができる、しかし言語プロンプトはどのような抜き方をしても最後は「0」か「1」かになるため、完全に抜くことはできないことに注意。簡単に使用できるが、抜けないのが言語プロンプト。

データ収集の重要性について。データは①目的を確かめる ②目的に必要な分だけデータを取る ③うまくいったと判断できたらデータ取りは減らしていく。

【フェイズⅠ】

- ・①カードを掴む ②その手を伸ばす ③カードを手渡す
- ・「理解」より「行動」を先に教える段階。なのでカードに対するマッチングや意味理解は不要。
- ・エラーレスで自発を教えるために、支援者はコミュニケーションパートナーとプロンプターの2人必要。
- ・プロンプトは身体プロンプトが基本。成人の方で身体接触を好まない方にはモデルを見せる。
- ・自発性がなければプロンプトしてはならない。自発性が出なければ、出る強化子を探すところからスタートする。また、強化子は始めは無償で与える（おばあちゃんの秘訣）。

【フェイズⅡ】

- ・考え方はⅠと同じ。違うところは、ブックを使用するところ。
- ・フェイズⅡは、環境や生活が変わるたび、フェイズⅢに移行する前にずっと続いていくもの。
- ・ブック～カード、カード～強化子までの移動を教えていく。
- ・シェイピングを利用してバックステップまたはリセットをし、エラーレスで進める。
- ・移動できない方にはコール機器を鳴らすようにプロンプトする。

【フェイズⅢA】

- ・このフェイズからコミュニケーションパートナーは一人で良い。
- ・要求カードを2枚に増やす段階。しかし2枚のうち1枚は必要な物、1枚は本人にとってどうでもよいもの（ダミー）にする。ダミーは本当に興味のないものを使うが、大嫌いなものを使ってはいけない。コミュニケーションカードが嫌いになってしまうから。
- ・欲しいもの vs 欲しくないもので始めて、欲しいアイテムを手に入れることと、欲しくないアイテムを避けること（分化強化）を覚える。
- ・ダミーのカードを渡してきたら・・・人的強化子は与えずに実物を渡す。ダミーで遊んでしまったら、強化子になった可能性があるため次回からはダミーを変える。また、強化子自体も飽きてしまっている可能性も考えられるため変える。
- ・正しい（期待する）絵カードをブックから外せた瞬間に「そうそう！」「すごい！」など人的強化子を与える。
- ・ダミーを拒否したら・・・4ステップエラー修正。スイッチの内容は毎回変えること。
- ・2～3回試行して失敗を繰り返すなら、フェイズⅡへ戻り、時間を経過してから再度スタートする。また、代替方略（絵カードの大きさを変える、カード同士を話す、空白のカードに少しずつダミーを色を加えていく、ダミーカードを小さくし、少しずつ大きさを一緒にするなど）を用いる。

【フェイズⅢB】

- ・このフェイズは対応チェックのフェイズとなる。エラー修正はⅢAと同じ。強化子となる絵カードを2枚、ブックに付けて好みの強化子を得る。その際、カードと実物が対応しているかチェックする。対応していなければ4ステップエラー修正。
- ・これまでと違い、実物を差し出した時に固有名詞は言わない。
- ・対応が証明できたら、カードを3枚、4枚・・・と増やしていく。
- ・「ダメ」「まって」をカードを使用して教えていく。おばあちゃんの秘訣やトークンの活用も忘れずに。

【フェイズⅣ】

- ・文構成のフェイズ。「ください」カードを使い、文カードを渡すことを教える。
- ・要求⇒自発的なコメントへと向かって進む。
- ・文カードを相手に渡し、指さしながらシンボルをタップする。行動連鎖型のフェイズ、エ
- ・文カードの使用ができれば、発語を促していく。発語は、明瞭度は関係ない。大げさに分化強化する。発語を促すために一定時間遅延プロンプトを使う。

フェイズⅣのあとは、2つの別の道をたどる。片方はフェイズⅤ・Ⅵ、片方は属性語や追加の語彙。それぞれは別々だが、同時に進んでいく。

【属性語】

- ・色、大きさ、形など。

【フェイズⅤ】

- ・こちらから聞いたこと、尋ねたことに応えるフェイズ。
- ・指さして文カードを使用しながら「トントン」と叩いてプロンプトし、一定時間遅延プロンプトで時間を長くしていく。プロンプトが抜けたらこのフェイズは終了。

【フェイズⅥ】

- ・コメントを教えていくフェイズ。思わず言いたくなるようなことを探す。
- ・始めは具体物で「何が見えますか？」と尋ねると欲しくなってしまうので、写真などで尋ねる。

早速 実践！！



自閉症の診断基準でもあるコミュニケーションですから
丁寧にスモールステップで、確実に行っていきたいです！