

安全基地モデル（SBM）スコアカード、 インストラクター用

フェアスタート・トレーニング・プログラムの導入前と修了後の養育実践の質を評価するためのツール

スコアカードが明らかにするもの：

施設／里親家庭における専門性を要する日常的実践の質

スコアカードとは：

- 乳幼児の養育の質を明らかにする
- トレーニングプログラムの主要目標の決定に役立つ
- トレーニングプログラムを効果的にサポートするインストラクターの在り方についてヒントを与える

SBMスコアカード：日常的な養育習慣の評価

スコアカードの目的：

このスコアカードの目的は、施設／里親家庭における子どもの養育の質について全体像をインストラクターが把握できるよう支援することです。

スコアカードの結果は、自分およびスタッフによる子どもたちの日常的養育を評価するにはどうすればよいのか、専門理論と実践の発展のために、スタッフと協力してどのようなことに重点を置けばよいのかといった改善すべき点の特定に役立ちます。

フェアスタートプログラムを行いながら、スコアカードで特定した主な改善点に力を入れることができます。

最後のセッションの修了時に、スコアカードで再び採点を行い、トレーニングを始める前のスコアカードと比較して、どのような変化があったかを評価します。

養育のリソースと開発エリア

後述の質問からは、施設／里親について、以下に示す項目ごとの採点を行うことができます。

- 物理的刺激を特に必要とする問題を抱えた子どもは何人いるか。
- 物理的刺激、特に乳幼児とのスキンシップについて。
- 安心感を与えるスタッフの在り方について。
- 子どもとスタッフの社会的つながりの一貫性について。
- 子ども同士の社会的つながりの一貫性について。
- 家族のような集団の存在について。
- 子どもの前向きな社会的アイデンティティ形成のための支援について。

これにより、仕事の質とリソースについての大まかな様子を把握することができ、それを参考にしながら、フェアスタート・トレーニング・プログラムのセッションで力を入れるべきことについて計画を立てることができます。スコアカードの採点項目は、トレーニングセッションの取り組み事項でもあります。

リーダーも、施設がフェアスタートプログラムを実施できる状態にあるかどうか明らかにするスコアカードに記入します。

スコアカードの入力が完了したら、リーダーと共有し、セッションに取り組む中で、どのような改善に重点を置くことが可能であるかについて話し合います。リーダーの役目は、セッション間のトレーニングと実践のための現実的な枠組みを設定することと、スタッフ同士の連携とスタッフとインストラクターの連携を推進することです。インストラクターの役目は、トレーニングセッションを進行することと、各セッションの下準備をすることのほかに、セッション間に行う新たな実践の発展を支援することです。セッション14では、インストラクターとリーダーがプログラム開始前に



採点したスコアカードをスタッフと見ながら、トレーニングと実践開発を通じて、養育能力にどのような改善がみられた点について評価します。

インストラクターのスコアカード

正直に採点してください。分からない場合は、実情を観察してから採点するとよいでしょう。

6段階評定です。

0 - 「全くない」、「ありえない」

1 - 「極めて稀」、「1割程度」

2 - 「稀」、「2割程度」

3 - 「ときどき」、「5割程度」、「そうかもしれない」

4 - 「ほぼ常に」、「大部分」、「8割程度」

6 - 「常にそうである」、「100%そうである」

X - 「不明」

背景情報について：施設または里親に託された時点での子どもたちに共通する状態

次の3つの質問は、施設に託される前に子どもが抱えてきた深刻な問題について把握するための質問である（採点不要）。後で、どのように取り組むかを計画する際に参考にする。

子どもたちの多くは、未熟児であったり、低出生体重（2400グラム未満）であったり、出生時にさまざまな合併症を患っている。

施設に託される以前に、子どもたちの多くが、深刻な身体的な放棄（ネグレクト）、暴力、虐待にさらされている。

施設に託された時点で、子どもたちの多くに、年齢の割に、小柄、低体重、および／または脳の萎縮が見られる。

施設に託された時点で、子どもたちの多くに、ふれあいや愛情を求めようとせずに、単調に揺れ動く、自分の体を掻きむしる、壁に頭を土付ける、あるいは単調に泣くまたは音を立てるといった傾向がみられる。

刺激実践、養育実践、および社会的つながり

1. 0～2歳の子どもたちは、夜間ベッドでのみで就寝する（昼寝の時間を除く）。この子どもたちは、一般的な家庭に育つ子どもたちと同程度の時間をベッドで過ごす。

スコア： _____ 点



2. 赤ちゃんはクレードル、ハンモック、またはマットレスで寝る。赤ちゃんは、寝ているところから周囲の状況を見ることができる。

スコア： _____ 点

3. 乳幼児は日中、頻繁に（おんぶまたは抱っこされて）動き回る。またはスタッフとの物理的接触（スキンシップ）を頻繁に取っている。

スコア： _____ 点

4. 乳幼児は日中、頻繁に、スタッフから話かけられたり、抱かれたりする。

スコア： _____ 点

5. 赤ちゃんは、ミルクをもらうときに、授乳されるときの姿勢でスタッフのひざの上に横たわる。ベッドにいるときはボトルを与えず、ミルクを飲むときはベッドから出されて、スタッフが時間をかけてミルクを与えている。

スコア： _____ 点

6. スタッフが乳幼児の面倒をみるときは、その子に触れる際に頻繁に、感情表現を豊かにしてその子に話しかける。スタッフは頻繁に子どもの興味や注目を引こうとする。

スコア： _____ 点

7. 子どもが泣いたり、愛情が必要な姿を見せると、スタッフはすぐに反応して、子どもをあやそうとしたり、落ち着かせようとしたりする。

スコア： _____ 点

8. スタッフは制服を着ず、さまざまな普段着を着ているが、子どもたちはスタッフを見分けることができる。

スコア： _____ 点



Lifelong Learning Programme



9. 乳幼児は頻繁に、床の上で遊ぶ。スタッフは床の上に座り、子どもの遊びを助け、探索行動を促すことが多い。

スコア： _____ 点

10. 子どもたちが床の上で遊んだり、試したりする玩具や物体が複数個あり、それで遊んだり、試したりすることが奨励されている。

スコア： _____ 点

11. 壁は多様な色に塗られているか？壁には物や装飾品、絵画、デコレーションが飾られているか？

スコア： _____ 点

12. スタッフは子どもが喜ぶように、頻繁に乳幼児を（抱き上げて）揺り動かしたり、「たかいたかい」をしている。

スコア： _____ 点

13. 歩き始めた子どもたちには、ブランコ、ハンモック、メリーゴーラウンドなどの遊具でバランス感覚を養う機会があり、定期的に行い、そうすることが奨励されている。

スコア： _____ 点

14. 日中に赤ちゃんや子どもたちの笑い声が聞こえることが頻繁にある。

スコア： _____ 点

15. 子どもたち（特に赤ちゃん）が、日中の長い時間を一緒に過ごすスタッフの数は、

1～2人である。 6点

3～4人である。 4点

5人以上である（あるいは、短期間（2ヵ月未満）、同じスタッフが一人の子どもを担当する）。 0点

スコア： _____ 6、4、または 0 点



16.スタッフとの子どもたちの個人的な関係が尊重され、奨励されている。

スコア： _____ 点

17.どの子どもにも、その子のことをよく知り、責任の大部分を担うスタッフが一人割り当てられている。

スコア： _____ 点

18.スタッフは、子ども同士の長期的な関係（友情）や子ども同士のつながりを支える活動を奨励して、支援している。

スコア： _____ 点

19.子どもたちは、施設で暮らしている期間中は同じグループに所属している（赤ちゃんと10代の子を除く）。

スコア： _____ 点

20.子どもたちの部屋には、個別の名前や装飾がある（A号室、グループCというような名前ではない）。子どもたちは、子ども部屋に、（名前、装飾、色などの）個性のある飾り付けをすることに参加している。

スコア： _____ 点

21.スタッフは、子どもたちに対して敏感に行動している。子どもたちがスタッフの言うことを聞くように、その子の精神状態に応じて、振る舞いや方法を調整している。

スコア： _____ 点

22.スタッフは全般的に、子どもたちにとって、身近な存在である。子どもが助け、保護、または愛情を求めるときに、スタッフはすぐに反応する。

スコア： _____ 点



23.子どもたちが怒る、興奮する、悲しむ、機嫌を悪くするなどしても、スタッフは、優しく、冷静に行動できる。子どもと一緒に怒ったり、興奮したりせず、子ども同士でケンカをしても、スタッフは動じることなく、冷静さと優しさを失わない。

スコア： _____ 点

24.スタッフは頻繁に、子どもたちが考えていることや感じていること、また、他の子（人）がどう考えるか、あるいは感じるかについて、子どもたちと話をする。

スコア： _____ 点

25.子どもたちには、手伝わなければならないことや行動規則があり、それによって社会的な役割があるという感覚やその貢献が養育者によって感謝されていると感ずることができる。

スコア： _____ 点

26.点赤ちゃんも含めて、子どもたちは施設外に出て活動することがあり、地域社会について認識し、地域の人々との交流することがある。

スコア： _____ 点

27.子どもは、施設外から知人を施設に招くことができ、中には、これを定期的に行う子もいる。

スコア： _____ 点

28.子どもたちは、施設外の活動に参加している。

スコア： _____ 点

各質問の点数を次のページのリストに書き出して、合計してから、質問の数で割り、平均点を出します。



合計点 - 各質問の点数を合計してください

1. _____点

2. _____点

3. _____点

4. _____点

5. _____点

6. _____点

7. _____点

8. _____点

9. _____点

10. _____点

11. _____点

12. _____点

13. _____点

14. _____点

15. _____点

16. _____点

17. _____点

18. _____点

19. _____点

20. _____点

21. _____点

22. _____点

23. _____点

24. _____点

25. _____点



26. _____ 点

27. _____ 点

28. _____ 点

合計点 _____ **点**

合計点を質問数28で割り、平均点を出します。

平均点 _____ **点**

質問の回答に「X」がある場合は、その分を質問数から引いてから、平均を出します。

例えば、2つの質問で「X」と回答した場合は、質問数28ではなく、 $28-2=25$ と計算して、26で合計点を割ります。

スコアカードの点数評価

平均点が5点以上の場合

フェアスタートプログラムを開始するための良い基盤があるため、プログラムを十分に活用して、プロとしての新たな習慣を取り入れることができます。スタッフに学習意欲があり、子どもの発達を促す数多くの実践が行われていることを示します。

インストラクターとしての役割としては、スタッフにこのプログラムを提供し、フェアスタートトレーニングがどのように展開されるかについて十分な話し合いをしてください。

このプログラムを通じて、施設における養育水準を高め、理論と実践に新たな見方がもたらされることでしょう。

平均点が3~4.9点の場合

フェアスタートプログラムを開始するための適切な基盤があります。しかしながら、注意する必要がある問題を特定して、スタッフとともに改善に努めなければなりません。

プログラム進行中に「チェックポイント」（要点を再確認する時間）を設け、特にセッション間の実践パフォーマンスについて確認する時間を設ける必要があります。役割や活動のパフォーマンスについてフィードバックを提供して、スタッフ全員が、一人ひとりに求められていることを理解できるように徹底してください。

スタッフが、セッションと実践を教育的かつ実用的であると実感するまで、セッションの最初に、このことを特に強調してください。変更することが難しい実践については、関係者全員が協力してそれを解決してから、次のセッションに進んでください。

このプログラムは、スタッフのプロ意識と実践能力を身に着け、興味深い新たな実践を始める機会となることでしょう。

平均点が0~2.9点の場合

フェアスタートプログラムの導入は困難な状況にあり、インストラクターはこのプログラムを通じた組織改善に徹底的な努力が必要になります。

リーダーとの密接な協力の下でセッションを実施することをお勧めします。プログラムの導入に長めの時間枠を設けて、目標を達成するまで、慌てることなく、セッションを繰り返してください。

スタッフに何をしてほしいのか、誰にどんな責任があるのかについて、極めて協力的かつ現実的にわかりやすく説明できるインストラクターのスタイルを確立し、明確な期限を設定する必要があります。根気よく、長い目でみた発展に努めてください。

また、リーダーに最初のセッションに出席してもらい、セッション間の実践をフォローアップすることも大切です。リーダーは、発展させるのはインストラクターの責任ではなく、スタッフグループ全員がインストラクターに協力しなければならない、ということを明言する必要があります。リーダーとスタッフの協力があるのみインストラクターとしての役割が発揮されるということ、さらに、セッションを進行し、セッション間の実践活動を推進するということを理解しなければなりません。

スタッフが理論を確実に覚えられるように、スタッフが理解しているかどうかを確認するための質問を要所で行う必要があります。また、特定のセッションまたは実践を繰り返すかまたは分割して、スタッフが理論を理解してそれが実践に十分生かされるよう徹底することもできます。スタッフが順調に進んでいる場合にはスタッフに良いフィードバックを何度も与えると同時に、プログラムを通じてスタッフに何が求められているかをはっきりと説明してください。

このプログラムを活用することで、根本的なプロとしての意識改善ができ、スタッフの自尊心とプロとしてのプライドも高まります。施設で生活している子どもたちの成長にも、明らかな改善が見られることでしょう。

SBMスコアカードの採点結果に基づく計画の仕方

三大目標と成功基準の定義

スコアカードの点数を参考にしながら、3つの養育改善課題（点数が下位3位の項目など）のリストを作成し、それらに対してどのように取り組むかについて計画を立てます。ここで重要なのは、より専門的な養育に質を高めるための三大障害物が何であるかを特定し、それをクリアしたと言える基準点を定めることです。スコアカードは、あくまでも計画のための枠組みでしかなく、それを活用しなければ意味がありません。

三大目標を決める前に、達成するのが困難な現実的ではないことを目標にするのではなく、努力次第で（たとえ小さなことでも）変えることが実際に可能な目標にするという点を考慮する必要があります。1～2年間で達成することが困難な目標を設定すると、リーダーとスタッフの志気が下がることがあるため、成長するための第一歩として全員が「成果」や達成感を得られるような目標にするとよいでしょう。

三大目標を定めたら、プログラムの終わりに、各目標を達成できたかどうかを判断するための基準を決めます。

必要に応じて、プロジェクトグループに宛てに電子メールを送信して、アドバイスを受けることもできます。その際は、施設についての簡単な説明、三大目標、それぞれの目標を通じて解決しようとしている課題を電子メールに添えてください。

スコアカードの採点結果についての感想や反省点

上記に対応するための「第1の目標」



上記の目標達成または状況変化の評価基準
(どうということが実現されると目標を達成したとみなされるか)

目標達成の協力者および支援者

スコアカードの採点結果についての感想や反省点



上記に対応するための「第2の目標」

上記の目標達成または状況変化の評価基準（ということが実現されると目標を達成したとみなされるか）

目標達成の協力者および支援者



スコアカードの採点結果についての感想や反省点

上記に対応するための「第3の目標」

上記の目標達成または状況変化の評価基準（ということが実現されると目標を達成したとみなされるか）



Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme



目標達成の協力者および支援者
