



施設名および住所：

リーダーの名前：

インストラクターの名前：

プログラム開始日：

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：

施設における日常的な専門養育の質

スコアカード：

- 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：日常的な養育習慣を評価する

スコアカードの目的：

このスコアカードの目的は、勤務している施設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。

フェアスタートトレーニングを行いながら、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、施設の以下の項目に関する採点を行うことができます。

- **物理的刺激、特に乳幼児とのスキンシップについて。**乳幼児が日常的に、（母親から子にするような）物理的な刺激をあまり受けられない場合、発達が遅れ、多くの場合、食べているものに問題はなくても、消化器系の病気を患うことになる。
- **安心感を与えるスタッフの在り方について。**スタッフは頻繁に、子どもたちとふれあい、話をし、一緒に遊び、子どもたちを叱ったり、腹を立てたりすることはせずに、子どもたちが興奮したり、怯えたりしているときは、なだめなければならない。
- **子どもとスタッフの社会的つながりの一貫性について。**子どもの社会的能力を養い、安心感を与えるには、両親のように接する特定のスタッフが数人、長期的に一貫して必要である。スタッフの入れ替わりが激しくなると、子どもが不安定になり、元気がなくなる。
- **子ども同士の社会的つながりの一貫性について。**子どもには、集団（グループ）への所属感が必要であり、他の子どもたちと仲良くすることを学ぶ必要がある。これを通じて、子どもが成長してから、集団の一員として責任のある行動が取れるよう養う。
- **家族のような集団の存在について。**スタッフは親のように振る舞い、子どもたちは施設に暮らす他の子どもたちと兄弟姉妹のようなつながりが作れるよう学ぶ必要がある。
- **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。**施設に暮らす子どもたちは、自分が価値のある存在であることを学び、自尊心を高める必要がある。成長していく中で、施設に暮らしているがために偏見を感じるが多くなるが、施設のスタッフと他の子どもたちが家族のような存在であることを認識しなければならない。



この説明書きの後に記載されているスコアカードで採点を行うと、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。周囲の意見に左右されることなく、施設内の様子を自分で直接観察し、それに基づいて採点してください。

施設のリーダーも同様のスコアカードで、施設でフェアスタートプログラムを実施する準備が整っているかどうかについて採点を行います。その際に、インストラクターがリーダーに協力し、例えば、インタビュー形式でリーダー用のスコアカードの質問をリーダーにしながら、スコアカードを埋めていくとよいでしょう。

インストラクターとリーダーの両方のスコアカードの入力が完了したら、リーダーと共有して、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。この話し合いの様子は、フェアスタートトレーニング完了後に使用できるようビデオで記録してください。

トレーニング実施中の役目と責任

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実施すること、セッションの準備をすること、セッション間に取り組む新しい実践導入の支援すること（リーダーがセッション間にフォローアップできる場合は、それができるよう手助けすること）です。

セッション13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。

次のページに、スコアカードの質問が記載されています。自分で観察した様子をもとに、回答し、さらに採点する項目についての短編ビデオ（30～60秒）を作成してください。それには、ビデオカメラまたは携帯のビデオ機能を使用し、

撮影したビデオファイルをパソコンに保存してください。トレーニング完了後、この短編ビデオと同じ場面を撮影することで、トレーニング前とトレーニング後の様子を比較し、何が改善されたかを明らかにすることができます。

トレーニング以前の子どもとの接し方が、トレーニング後にどう変化し、何が良くなり、養育の専門家として、どう成長したかを確認することができます。

インストラクターによって撮影されたビデオは、オンラインのフェアスタート・トレーニング・プログラムのトレーニング資料として活用できます。適切な実践例になります。



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段階評価です。

- 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：

施設に託された時点での子どもたちの年齢と状況

何人の子どもに対して、何人のスタッフがフルタイム
で勤務しているか。

回答

パートタイムまたは非常勤のスタッフは何人いるか。

回答

施設に暮らす子どもは何人いるか。

回答

2歳未満で施設に託された子どもは何人いるか。

回答

3-11歳で施設に託された子どもは何人いるか。

回答

12歳以上で施設に託された子どもは何人いるか。

回答

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す（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してください。



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。そのような子は実際に何人いるか。

回答

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。そのような子は実際に何人いるか。

回答

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。そのような子は実際に何人いるか。

回答

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、授乳されるときに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

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. 子どもたちの好奇心を刺激する物体、飾り、絵、装飾などが壁に数多くある。

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、ロープなどの遊具でバランス感覚を養う機会があり、定期的にそれを行い、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. 一人の子ども（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人である（あるいは、短期間（2カ月未満）、同じスタッフが一人の子どもを担当する） 0点

上記の点数（6、4、または0）を下欄に記入する

スコア： _____ 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（赤ちゃんを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じることができる。

スコア：_____点

26. 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

続いて、質問数28で割ります。

平均点 点

注意：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、 $28-2=26$ 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

フェアスタートトレーニング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実践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、長期的な開発に努めてください。



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。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ことが大切です。

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。



1. スコアカードの採点結果についての感想や反省点、その1

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サポーター



2. スコアカードの採点結果についての感想や反省点、その2

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（どう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サポーター



3. スコアカードの採点結果についての感想や反省点、その3

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（どう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サポーター

