**Early Years Toolbox: 実施遵守チェックリスト**

（日本語訳：柳岡開地・西田季里　東京大学大学院教育学研究科附属発達保育実践政策学センター）

**一般的な実施事項**

以下の項目は、一般的な評価実践に関するものであり、子どもに使用するすべてのツールに当てはまります。これらの項目には、子どもと一緒に課題に向き合うことなど必要な行動と、子どもの回答を手助けすることなど避けるべき行動が含まれています。また、各セクションの最後にはコメント欄が設けられているため、質問やコメント、観察結果を話し合うために子どもの評価を中断する必要がないようになっています。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ツール全体の使用に際して、実施者は以下のことをしていましたか | はい | いいえ | わからない |
| 1. 可能な限り、気が散らないような静かな場所で評価を実施する |  |  |  |
| 1. 評価の間は、子どもの隣に座り（向い合わせではなく）、子どもと一緒に課題に向き合う |  |  |  |
| 1. 「正解」や「不正解」を具体的に示すことなく、よく使用される励ましの言葉を与え、子どもたちの参加を促す |  |  |  |
| 1. 先に進める前に、可能な限り、課題で求められていることを子どもが明確に理解しているかどうか確認する |  |  |  |
| 1. 講習教材に記載されているように、子どもの回答を手助けすることを避ける |  |  |  |
| 1. 子どもが課題を誤解している場合には、課題の要求事項について適切なサポートや注意喚起を行う (#5を念頭におく) |  |  |  |
| 1. 子どものパフォーマンスやその結果の解釈に影響を与える可能性のある予期せぬ出来事を記録する |  |  |  |
| 1. 特定の評価項目に合わせて、練習や指導をすることを避ける |  |  |  |

*メモ/コメント:*

**評価特有の要件** *[使用していないものは削除]*

以下の項目は特定の評価に固有のものであり、上記の一般的な実施事項と併せて考慮する必要があります。

**ありさんとあそぼう【シール位置記憶課題】**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *ありさんとあそぼう【シール位置記憶課題】* の使用に際して, 実施者は以下のことをしていましたか | はい | いいえ | わからない |
| 1. 子どもが認められていない方法（例：シールの場所を覚えるために、画面に指をおく）を使うことがあれば、やめさせる |  |  |  |
| 1. 子どもの答えのヒントになるような指示を出さない (例: シールの数、色、位置) |  |  |  |

*メモ/コメント:*

**さかなかな？サメかな？【Go/No-Go課題】**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *さかなかな？サメかな？【Go/No-Go課題】*の使用に際して, 実施者は以下のことをしていましたか | はい | いいえ | わからない |
| 1. 子どもができるだけ画面の近くに指を置いていることを確認する |  |  |  |
| 1. 必要に応じて、子どもが課題に集中し、課題の要求事項に答えられるように努める |  |  |  |

*メモ/コメント:*

**うさぎとボート【カード分類課題】**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *うさぎとボート【カード分類課題】*の使用に際して, 実施者は以下のことをしていましたか | はい | いいえ | わからない |
| 1. 正誤のフィードバックは本試行では控え、必要に応じて練習試行でのみ行う |  |  |  |
| 1. 子どもの答えの手掛かりとなるようなヒントは与えない（例：指示の繰り返し、正解／不正解の表示） |  |  |  |

*メモ/コメント:*

**EYTことば【語彙理解課題】**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *EYTことば【語彙理解課題】*の使用に際して, 実施者は以下のことをしていましたか | はい | いいえ | わからない |
| 1. 単語は適度に正しい発音のみを受け入れる（正確な発音ができない言語障害の場合を除く） |  |  |  |
| 1. ターゲット語を含む長い単語を受け入れる（例：「スクリュー」に対し「スクリュードライバー」と言う） |  |  |  |
| 1. ターゲット語の代替として認められているものだけを受け入れる（例：hippo） |  |  |  |
| 1. 評価中または評価後に特定の単語を教えたり練習したりすることを避ける |  |  |  |
| 1. 促し(prompt)ボタンを適切な回数使用し,子どもの語彙産出力を見極めることと子どもがイライラしないようにすることとのバランスをとる |  |  |  |

*メモ/コメント:*

**PRSIST 評価**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *PRSIST 記憶カードゲーム* の使用に際して, 実施者は以下のことをしていましたか | はい | いいえ | わからない |
| 1. 一度に4人（必要であれば3人）の子どもを活動に参加させる |  |  |  |
| 1. 活動に参加する子どもたちが、同じような年齢や能力であることを確認する |  |  |  |
| 1. 子どもたちの年齢や能力に応じた適切な数のペアを使用し、それらを適切な位置に配置し、約10分間のゲームを行う |  |  |  |
| 1. 活動を始める前に、活動の内容、ルール、順序を明確に、簡潔に、全て説明する（例：ペアとは何か、どうやって見つけるか、見つけた場合/見つけられなかった場合はどうなるか、順番を守ることを説明する） |  |  |  |
| 1. 子どもたちが自律的に行動できるように、短い間を置いてから、探りを入れる（例：「さあ、次は誰の順番かな？」） |  |  |  |
| 1. 必要な時以外は子どもの行動を管理しない（例：子どもがすぐに自律的に行動しない場合は、探りを入れてみて、それでも自主的に行動しない場合は、どのように行動するのか手助けをする） |  |  |  |
|  |  |  |  |
| *PRSIST お楽しみ箱* の使用に際して, 実施者は以下のことをしていましたか | はい | いいえ | わからない |
| 1. 推測が簡単・中程度・複雑の3段階，いずれも音や感触がはっきりしていて推測が可能なアイテムが入った3つの箱を使用する |  |  |  |
| 1. 活動を始める前に、活動の内容、ルール、順序を明確に、簡潔に、全て説明する（例：推測の手順） |  |  |  |
| 1. 必要に応じて、子どもたちが推測のための正しい手順を理解できるように、思い出させたり修正したりする |  |  |  |
| 1. 子どもたちが自律的に行動できるように、短い間を置いてから、探りを入れる（例：「さあ、次は何をするんだっけ？」） |  |  |  |
| 1. 必要な時以外は子どもの行動を管理しない（例：子どもがすぐに自主的に行動しない場合は、探りを入れてみて、それでも自主的に行動しない場合は、どのように行動するのか手助けをする） |  |  |  |

*メモ/コメント:*

**EYTかず【数理解課題】**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *EYTかず【数理解課題】*の使用に際して, 実施者は以下のことをしていましたか | はい | いいえ | わからない |
| 1. 子どもが回答する前に選択肢を開かないようにして、子どもがその選択肢からヒントを得ないようにする |  |  |  |
| 1. 評価中または評価後に特定の項目を教えたり練習したりすることを避ける |  |  |  |

*メモ/コメント:*

**子どもの自己制御と行動尺度(CSBQ)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *子どもの自己制御と行動尺度 (CSBQ)* の使用に際して, 実施者は以下のことをしていましたか | はい | いいえ | わからない |
| 1. 子どものことをよく知っている（教師の中でその子のことを最もよく知っている人がベスト） |  |  |  |
| 1. *子どもの自己制御と行動尺度 (CSBQ)* を記入する際に、専門的な議論を行い、様々な教師の視点を考慮する |  |  |  |
| 1. 子どものことを十分な期間知った上で評価を行う（例：センターでの勤務開始直後ではない） |  |  |  |

*メモ/コメント:*