Early Years Toolboxの講習

Early Years Toolbox チーム:
A/Prof Steven Howard
Prof. Edward Melhuish
Dr. Cathrine Neilsen-Hewett
Prof. Marc de Rosnay
Ms. Elena Vasseleu

Early Start
ウーロンゴン大学

日本語訳：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（Cedep）
柳岡開地・西田季里

研究背景

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

本研究について

[研究タイトル]

[データ収集者用の簡潔な研究まとめとその背景]

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

Early Years Toolbox の背景

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

Early Years Toolbox (EYT)

私たちの研究の焦点

子どもたちの発達過程を把握そして記録し、その情報を継続的な発達の支援へと活用します

取り組みの重要原則:

- 遊び心があり、魅力的で楽しい
- 将来に大きな影響を及ぼすと思われる内容に焦点を当てる
- 教師によって開発され、広められ、既存の幼児教育実践やルーティンと相性が良いこと
- 自由に、広く、障壁なく利用できること

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

幼児の発達を評価するうえでの問題

Early Years Toolboxを作成する原動力

幼児の発達の評価を試みるうちに、現状のアプローチにおける問題点を明らかにしました

- 確立された成人用の指標をそのまま幼児向けに適用するのが一般的になってしまっています。例えば:

ワーキングメモリ: 逆唱スパン課題 (Bull, Espy, & Wiebe, 2012; Carlson, 2005; Davis & Pratt, 1996; McAuley & White, 2011; Miller et al., 2012; Van der Ven et al., 2012; Wiebe et al., 2008)

7.	8 – 5 – 9 – 2 – 3 – 4 – 6	0 1	0 1 2
	4 – 5 – 7 – 9 – 2 – 8 – 1	0 1	
8.	6 – 9 – 1 – 7 – 3 – 2 – 5 – 8	0 1	0 1 2
	3 – 1 – 7 – 9 – 5 – 4 – 8 – 2	0 1	

4 6 2

- 既存のツールには、アクセス面、コスト面、幼児への適合性などの面で問題があります

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

Early Years Toolbox (EYT)

Toolboxについて

Early Years Toolbox (EYT) は幼児の認知/学習/自己制御/社会性の発達の評価に際して、すぐに利用できるツールを集めたものです。これまでにEYTで利用可能なツール群は以下の通りです:

1. 幼児の数的思考能力
2. 表出語彙
3. ワーキングメモリ (Mr. Ant)
4. 抑制 (Go/No-Go)
5. 切り替え (Card Sorting)
6. 自己制御 (CSBQ, PRSIST)

各評価項目は、iPad用に開発された、簡潔で、魅力的な、ゲーム感覚で取り組めるものです

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

Early Years Toolbox (EYT)

EYT 評価の指針

- 子どもに受け入れられやすく、魅力的になるようにし (*子どもが楽しんで取り組める*) 幼児を対象としたデータ収集に特有の考慮すべき内容を把握してデザインしています

  - 簡潔: 各5-8分程度
  - 魅力的 : 絵本作家によるイラスト
  - 評価のようではない評価: ゲーム感覚で、遊び心がある
  - 実施しやすい: 指示、フィードバック、採点の自動化により、教師は子どもの能力を観察し、考慮することができる

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

Early Years Toolbox (EYT)

EYT 評価の指針

- 有意義かつ実用的で、発達的変化に敏感なデータを得ることができます
  - 介入による変化と年齢による変化を検出する、有効で信頼性の高い評価方法
  - 結果は最終画面に表示され、すぐに確認できます
  - データは自動的にデータベースに送信され、集計されます
- アプリ内で全て完結し、実施もしやすいため、様々な専門分野の方でも使用可能です
  - 心理学の博士号を必要としない
  - 無料かつ簡便なオンライン講習 (www.eytoolbox.com.au)
  - 子どもの発達に関する情報を即座に提供することで、計画や実践を支援する

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

Early Years Toolbox (EYT)

その他の実用的な利点

- 最小限の講習（オンラインで、簡潔な、自動化された教示とデータ取得）
- 最小限の準備（持ち運び可能なiPadのみ。Wi-Fiはずっとつないでおく必要なし）
- 簡易なデータ収集と統合（安全なオンラインデータベースへの自動配信）
- 技術的な専門知識がなくても、最新の技術の利点を活用可能
- iTunes App Storeを利用して、すぐに入手可能

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

Early Years Toolbox (EYT) の現状

現在の状況と取り込み

- 4つの州で1700人以上のオーストラリアの幼児を対象とした検証と(課題成績の)予備的水準はすでに公表されています
- オーストラリア、英国、アメリカ、カナダ、南アフリカ共和国、日本で使用されています
- いくつかのアプリは現在15の言語に翻訳されています
  - 英語、アフリカーンス語、デンマーク語、フランス語、インドネシア語、日本語、韓国語、ノルウェー語、ポルトガル語、シャンガーン語、スペイン語、ソト語、スウェーデン語、コーサ語、ズールー語
- オンライン講習リソース: www.eytoolbox.com.au

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

Early Years Toolbox (EYT)を使用する

効果的な評価の原則

目的は、子どもの**独力での最高の**パフォーマンスを引き出すことです。このためには、ここに列挙しているものとチェックリスト(eytoolbox.com.au)に記載されている**取り決めに従って評価する必要があります**

- データ収集前の子どもたちとの**ラポール（信頼関係）**の形成。私たちのセンターでは、最初の30分は子どもと遊ぶことが多いです。
- **熱心さは伝播する。**アプリは遊び心がありますが、それだけでは子どもたちの興味を引くことはできません。実施者も一緒に熱中する必要があります。子どもの横に座り、身を乗り出して、興味深そうに（気が散らない程度に）見て、一定の間隔で励ましを伝えるようにします。あなたの役割は、注意を引きつけ、やる気を起こさせることです。
- **それと同時に、助けすぎないこと。**評価の目的は、子どもの独力での最高のパフォーマンスを引き出すことなので、答えを与えたり、ヒントを与えたり、正しい答えを示唆するような助け舟を出さないように注意する必要があります。
- 評価の際には、**ポジティブな体験**をさせてあげてください（例：シール、励まし）。

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

Early Years Toolbox 評価項目

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

アリさんと遊ぼう
[シール位置記憶課題]（ワーキングメモリ）

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

アリさんと遊ぼう
[シール位置記憶課題]（ワーキングメモリ）

何が評価されているのか:
子どもの(視空間性)ワーキングメモリを評価します

どのような内容か:
体に色のついたシールが貼られたアリさんの画像が提示され、そのシールの位置を覚えます。数秒後、シールを貼っていないアリさんの画像が表示され、子どもはシールが貼られていたと思う場所をタップします。難易度（シールの数）はレベルが上がるごとに高くなります。あるレベルの全ての試行で間違えると、課題は終了します。

どれくらい時間がかかるのか:
5~8分

EARLY START
UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

パートナーに幼児を演じてもらい、
一緒にアプリを実行しましょう

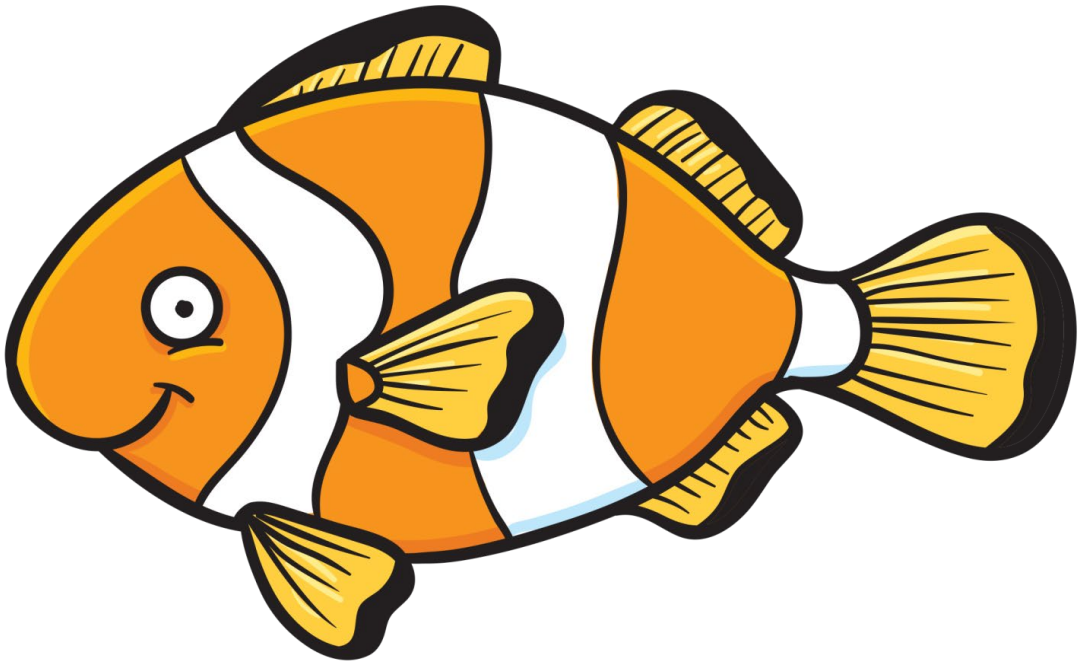
UNIVERSITY
OF WOLLONGONG
AUSTRALIA

アリさんと遊ぼう

コツとポイント

- 子どもの取り組みに**向き合う**: 側に座る、興味を示す; 邪魔をしない
- はじめの教示や練習は子どもによっては長くなりうるため (~1分程度)、必要であればiPadの音を消し、自分で説明してもよいでしょう。そのためには、**教示を知っておく**必要があります
- 子どもが**意図的にあちこちタップしている場合**（正しい場所だけでなく）、**次の画面に進む前にルールを思い出してもらい**（例：「見たことを覚えているシールだけタップする」）、次の画面でもリマインダーを続けましょう（特定の答えを促すのではなく）
- **子どもが指を使って**シールの場所を**覚えていれば、それをやめさせましょう**
- **シールの特徴については指摘しないようにしましょう**（シールがどこにあるか、何色かもしくは何枚あるか）
- 正解か不正解かに関わらず、一定の間隔で**よく使用される励ましの言葉**をランダムに与えるようにしましょう

さかなかな？サメかな？
[Go/No-Go課題](抑制)



EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

さかなかな？サメかな？
[Go/No-Go課題](抑制)

何が評価されているのか：
子どもの優勢的な(してしまいやすい)/学習した反応を抑制する能力を評価します（衝動的な行動を止める）

どのような内容か：
画面上に魚かサメのどちらかが泳いできます。魚が来たら画面をタップし（「魚を捕まえる」）、サメが来たらタップしない（「サメを避ける」）ようにします

どれくらい時間がかかるのか：
5分

EARLY START
UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

パートナーに幼児を演じてもらい、
一緒にアプリを実行しましょう

UNIVERSITY
OF WOLLONGONG
AUSTRALIA

Go/No-Go (Fish and Sharks)

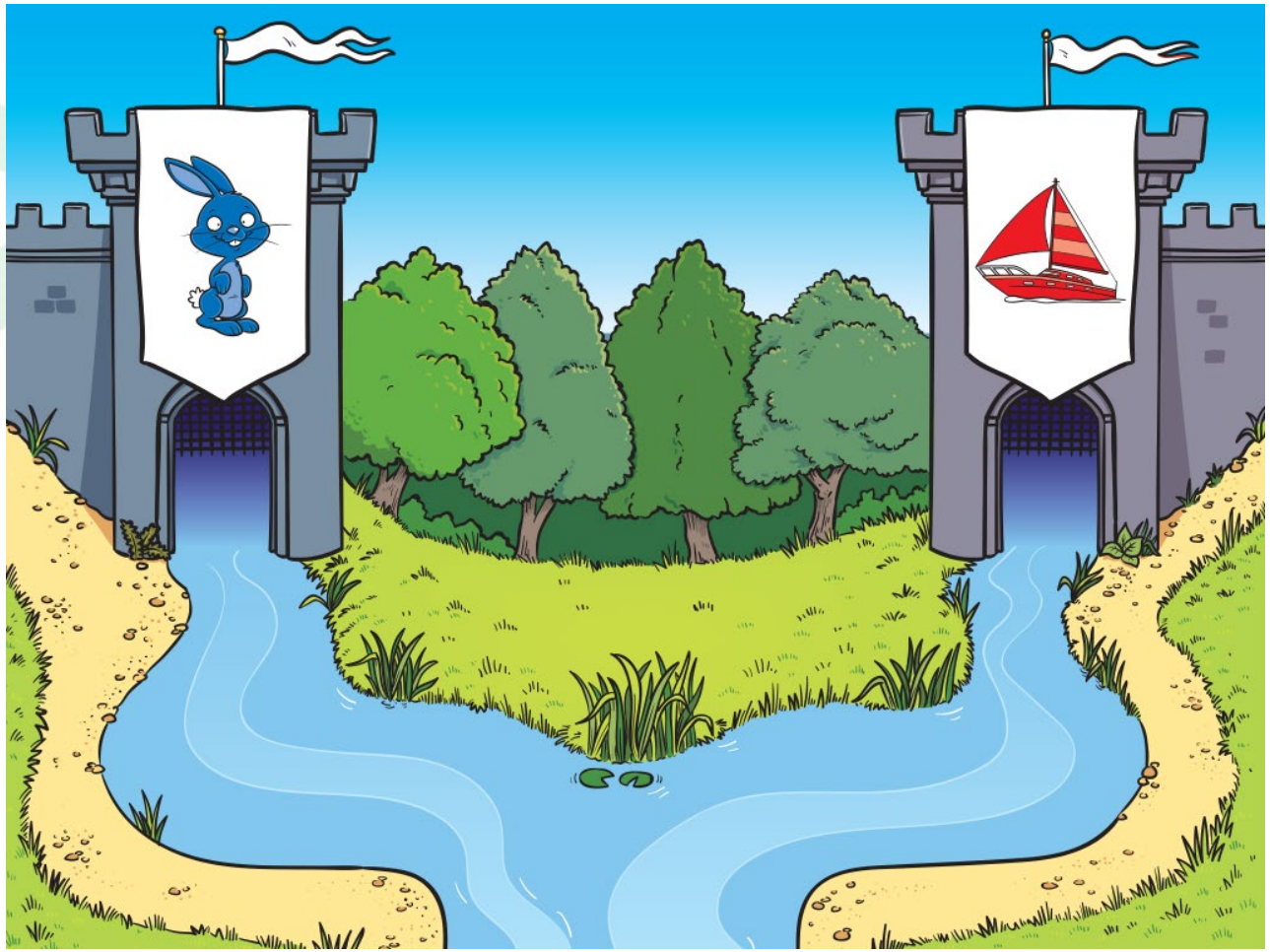
コツとポイント

- もし子どもが画面に映っているものとは関係なく**画面を押し続け始めたならば、**魚が来た時にだけタップするよう思い出させましょう
- 子どもの注意がゲームに向いていることを確認しましょう。**気が散ったら**（目をそらしたり、話し始めたりする）、**ゲームに注意を向けさせてください**（「続けて」「泳いで行っちゃうよ」などと言う）
- **子どもがわざとサメを触ったり、わざと魚を触らなかったりした場合は**、各ブロックの試行の最後にルールを説明し、それを子どもに復唱してもらいましょう。また、実施記録の備考欄にその旨を書き残してください。
- 魚が出てきたらすぐにタップできるように、**画面の近くに指を置いておくよう、**子どもに促しましょう

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

うさぎとボート
【カード分類課題】（切り替え）



EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

うさぎとボート
【カード分類課題】（切り替え）

何が評価されているのか：

注意を制御し、切り替える子どもの能力を評価します (切り替え)

どのような内容か：

2つの次元（色、形）に沿って、どちらに分類するかが変化するキャラクターが提示され、最初に1つの次元（例：色）で各キャラクターを何度か分類した後、別の次元（例：形）でキャラクター分類します。これがうまくいくと、ランダムに次元が変化する条件に進みます

どれくらい時間がかかるのか：

5-6分

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

パートナーに幼児を演じてもらい、
一緒にアプリを実行しましょう

UNIVERSITY
OF WOLLONGONG
AUSTRALIA

カード分類課題

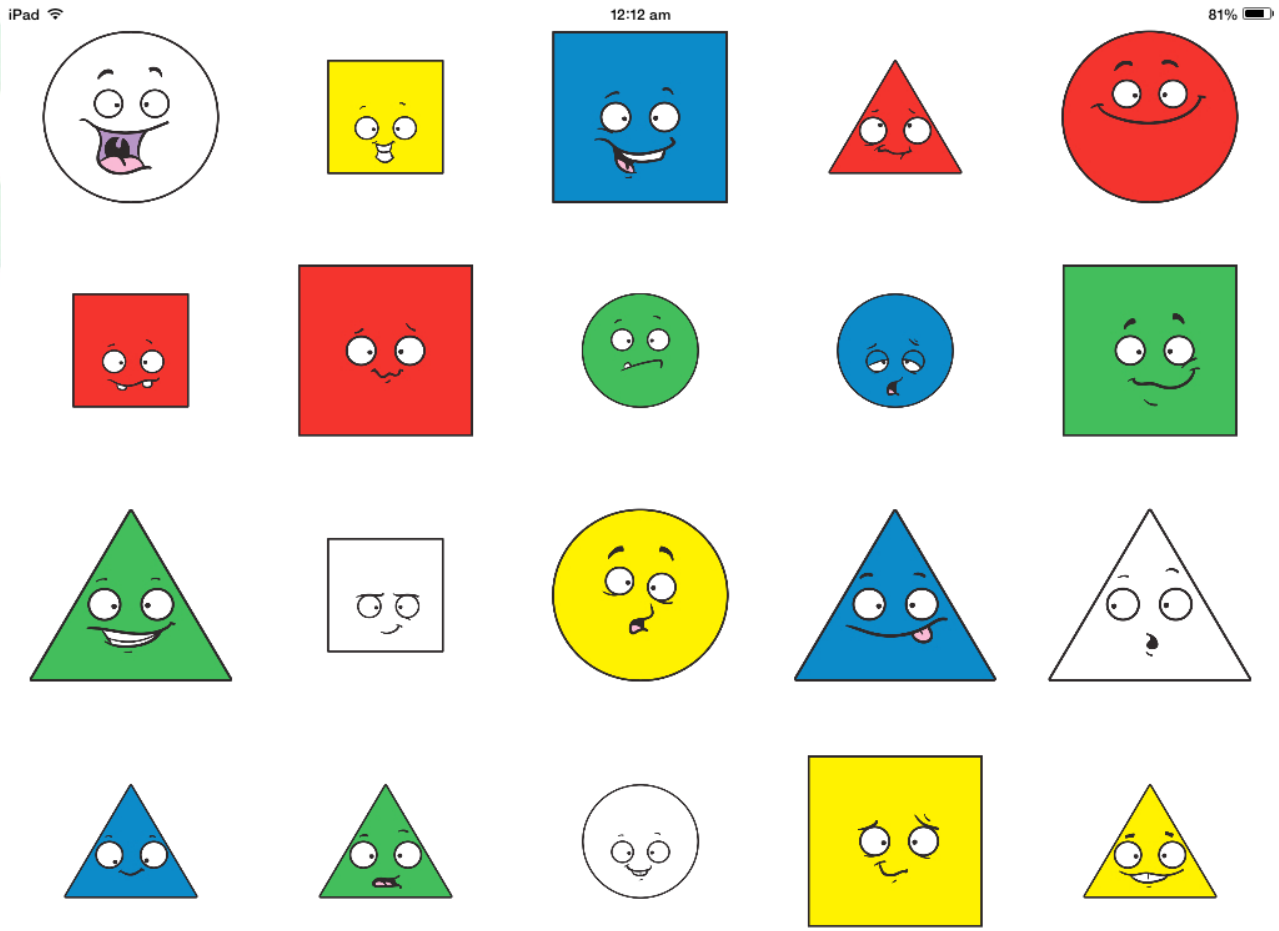
コツとポイント

- 子どもがキャラクターを**わざと間違った城に入れている**場合は、どれだけ多くのキャラクターを城に入れることができるか見たい、と子どもに強調しましょう
- **正誤フィードバックは、練習の段階でのみ行いましょう。**課題の最初に1回のデモと2回の練習問題があります（子どもがボーダー条件まで進んだ場合にも同様のデモと練習問題があります）。色ルールから形ルールに変更されるときには練習段階はありません。テスト試行でルールを繰り返さないようにしましょう。
- 子どもが**気を取られて指示を聞いていない場合は**、指示を繰り返さないようにしましょう。子どもに最善の推測をさせ、次の指示を聞くように促しましょう
- 子どもが自分の答えを確認するためにあなたを見てきた場合、**肯定するのでもなく否定するのでもなく**、思った方に入れるように言ってください。

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

「ではない」探し
【指示記憶課題】（ワーキングメモリ）



EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

「ではない」探し
【指示記憶課題】（ワーキングメモリ）

何が評価されているのか：
子どもの(音韻性)ワーキングメモリを評価します

どのような内容か：
形や大きさ、色が異なるキャラクター（アニメ調の表情がある形）の配列が画面に表示されます（例：大きな青い丸）。キャラクターが表示される前に、子どもはある特徴を満たさないキャラクターをタップするように、音声で指示されます（例えば、「赤**ではない**形を見つけましょう」、「三角形**ではなく**、大**きくない**形を見つけましょう」）。レベルが上がるごとに、頭に入れておくべき特徴の数が増えてゆきます。同じレベルで3回不正解になると、課題は終了します。

どれくらい時間がかかるのか：
5-10分

EARLY START
UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

パートナーに幼児を演じてもらい、
一緒にアプリを実行しましょう

UNIVERSITY
OF WOLLONGONG
AUSTRALIA

「ではない」探し

コツとポイント

- はじめの教示や練習は子どもによっては長くなりうるため (~1分程度)、 必要であればiPadの音を消して自分で説明してもよいでしょう。そのためには、**教示を知っておく**必要があります。
- **「ではない」の意味**をなかなか理解できない子どももいるかもしれません。そのような場合は、練習の時間に別の言葉を使って説明してみましょう。

  例： 『「赤ではない」と言っていたけど、「ではない」はダメという意味だから、赤いのを選んじゃダメだよ。この中に赤とは違う色のものはあるかな？』
- テスト試行が始まり、図形が提示されたら、**再度教示はしてはいけません。**教示をもう一度してしまうと、課題が簡単になってしまい、得点に子どものワーキングメモリが反映されなくなります

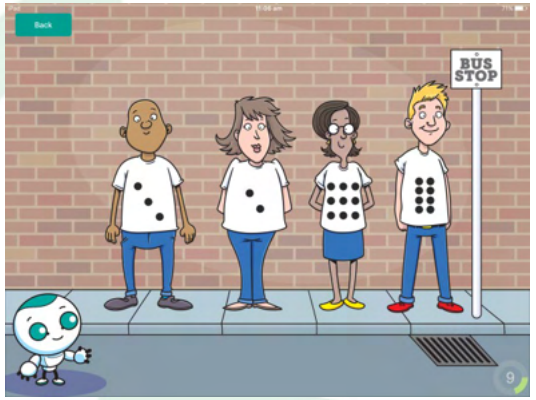
EARLY START

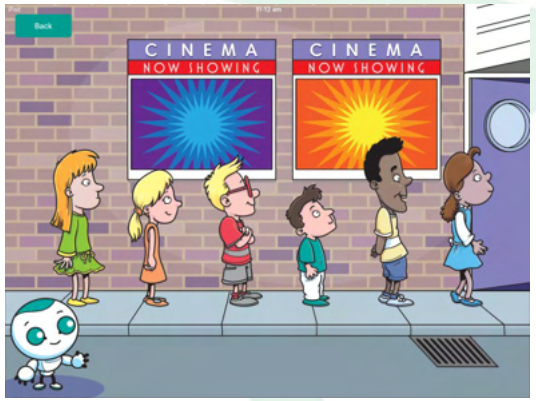
UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

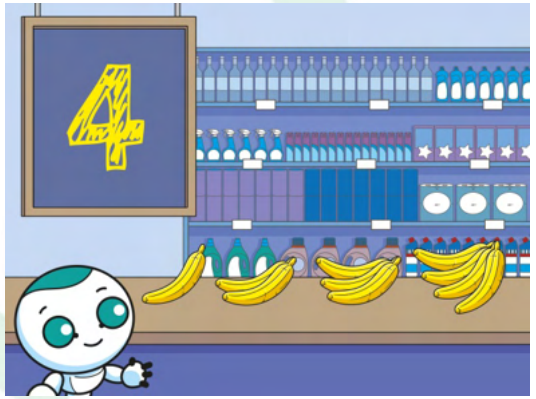
EYTかず
数理解課題（数的思考能力）

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA







EYTかず

何が評価されているのか：

以下を含む、 幼児期の数の理解を評価します; 数の概念、測定、基数と序数、数え方、 数のマッチング、数と量、数の順序、サピタイジング (モノの数の瞬時での把握)、規則性、文章題と公式

どのような内容か：

子どもに質問や指示（例：何ものっていないのはどのお皿ですか？）が提示されるので、子どもが画面上の正しいアイテムをタップするか、口頭で回答し、実施者はその回答を記録します

どれくらい時間がかかるのか：

5-10分

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

パートナーに幼児を演じてもらい、
一緒にアプリを実行しましょう

UNIVERSITY
OF WOLLONGONG
AUSTRALIA

EYTかず

コツとポイント

- **手助けをしすぎない** -「教育者」ではなく「評価者」であることを忘れずに。子どもが正しい答えを導き出すのを助けたり、間違っていると教えたりしないようにしましょう。子どもたちが何を知っていて、何ができるのかを知ることが重要です。
- **評価のために教えることを避ける**.　質問項目は、同じようなタイプの数多のありうる質問の代理であることを忘れないようにしましょう。質問項目の答えを教えることで、子どもはその答えを学ぶことができますが、この分野でのより広い向上は認められません。その結果は、もはや彼らの発達を反映していません。
- この課題において、評価を正しく進めるために、**大人からの注意とやりとりが必要となります。**課題全体を通して、子どもの口頭での回答が、正しいか正しくないかを伝える必要のあるところがあります (そのうちのいくつかは解答がありません)

EARLY START

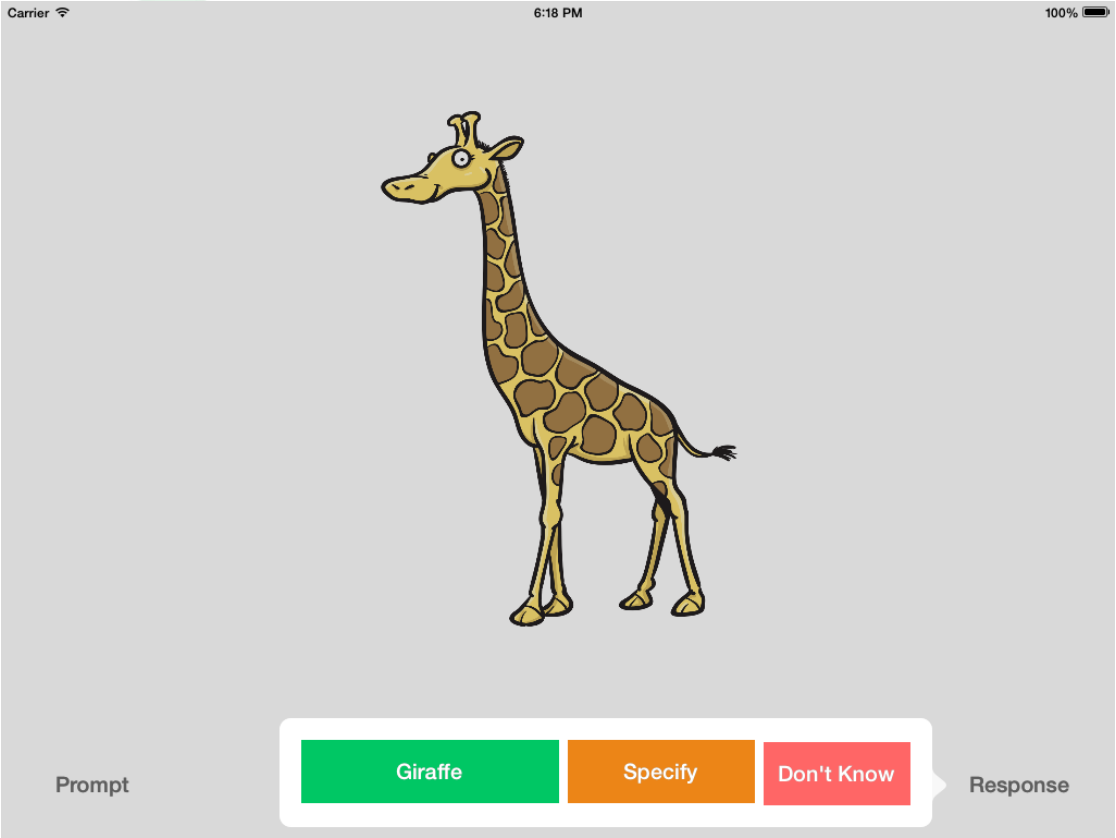
UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

EYTことば
語彙理解課題（表出語彙）

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

EYTことば



何が評価されているのか：

物や行動に合う言葉のラベルを特定し、産出する能力を評価します

どのような内容か：

物（花など）や動作（まばたきなど）が描かれたアニメ調の絵を提示され、それに口頭で名前(ラベル)をつけるよう求められます

どれくらい時間がかかるのか：

~5分

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

パートナーに幼児を演じてもらい、
一緒にアプリを実行しましょう

UNIVERSITY
OF WOLLONGONG
AUSTRALIA

EYTことば

コツとポイント

- 目的は、英語（子どもが通う学校の言語）の習熟度と正確さを評価することです。子どもは、他の言語にも精通しているかもしれませんが、この評価の焦点からは外れます
- ターゲットの単語を含んでいて、より長い単語の一部であるような回答は認められます。例えば、「Shell」に対する子どもの回答が「Sea**shell**」の場合などです。
- 唯一認められる**短縮語**は、Hippopotamusに対しての **「Hippo」**
- 子どもの回答がターゲットの単語に近い場合や、他の有効な回答（例：featherの代わりにleaf）の場合は、**「促し（prompt）」**ボタンをタッチするか、**「他に何て言うかな?」**と尋ねることができます。 促し（prompt）ボタンは、1つの画像に対して何度も使用できますが、子どもが嫌になっていないかを意識してください。
- テストなので、答えを教えることがないようにしましょう（例：わからないまたは不正解の場合は答えを教えないようにしましょう）

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

PRSIST 評価

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

自己制御 (Self-Regulation)

どのようなものなのか?

自らの**注意、思考、行動、社会的相互作用、感情的反応**を制御する能力のことを指し、 特に制御が困難な場合でも、それを可能にする能力のことです。

- やりたいことをやめたり、やりたくないことを始めたりする
- 注意を持続し、気が散らないようにする
- 誘惑に耐え、報酬をすぐに得るのを我慢する
- 順番を待つ
- 行動の結果を考える
- 困難な作業を継続する

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

自己制御

どのような様子なのか?

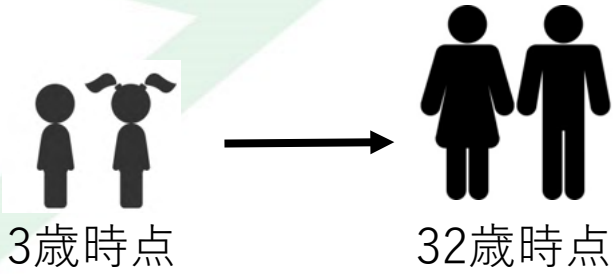
※訳注：本ページの画像は、原版では動画クリップとなっています。
動画クリップを視聴したい方はEYTサイト(http://www.eytoolbox.com.au/）をご参照ください

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

自己制御

なぜ重要なのか?

1,000人の子どもたちを3歳から32歳まで追跡調査した研究によると、
幼少期の自己制御が将来を予測することがわかっています



良好な健康状態

高い経済的地位

向社会性がより高い
反社会性がより低い

依存症がより少ない

幼児期の自己制御が関連しているのは…

就学レディネス

学業達成

情動制御

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

自己制御

どうやって自己制御の発達を評価するのか?

What is the child like?	Not True		Partly True		Very True
1. Chosen as a friend by others	1	2	3	4	5
2. Is calm and easy going	1	2	3	4	5
3. Aggressive to children	1	2	3	4	5
4. Is popular with children	1	2	3	4	5
5. Persists with difficult tasks	1	2	3	4	5
6. Chooses activities on their own	1	2	3	4	5
7. Regularly unable to sustain attention	1	2	3	4	5
8. Does not need much help with tasks	1	2	3	4	5
9. Interacts freely with adults	1	2	3	4	5

課題ベースのアプローチ: 子どもたちが自己制御を必要とする課題に取り組み、そのパフォーマンスを確認します

長所: 発達を捉えることができる、客観性がある

限界: 非日常性、生態学的妥当性の問題、実践との関連性が不明確

大人からの報告によるアプローチ: 教師や保護者に、子どもの日常的な自己制御的行動について尋ねます。例えば、子どもはどのくらいの頻度で、

- 困難な作業を続ける
- かんしゃくを起こす
- 衝動的になる

長所: 現実世界の自己制御的行動を対象としている、短時間で簡単にデータを取得できる、内省的な視点

限界: 主観的である（親と教師の評価が異なるため、複数の環境での比較が難しい）、発達を捉えていない

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

EYT PRSIST アプローチ

どうやって自己制御の発達を評価するのか?

何が評価されているのか：
PRSIST評価は、自己制御の観察尺度であり、自己制御能力（思考、行動、感情、社会的相互作用を制御する能力）を示す機会となる2つの活動（記憶ゲームと推測ゲーム）に対する子どもの反応を評価します

どのような内容か：
進行役の大人は、グループで行う「記憶カードゲーム」と1対1で行う「お楽しみ箱」の活動に子どもたちを参加させます。各課題の終わりに、観察者は、子どもの注意力、関与、自律性、ゲームのルールを守る能力、衝動制御（順番を守るなど）についての観察に基づいて、参加した各子どものPRSIST尺度を記入します。

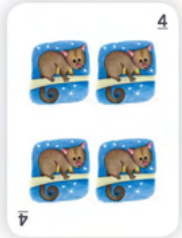
どれくらい時間がかかるのか：
10分 (記憶)、 5分 (お楽しみ箱) = 7.5 分/1名

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

記憶カードゲーム

- 実施の仕方: 同年齢・同能力の子ども4名のグループ
- 実施時間: 10分
- 必要なもの: 量のカードと数字のカードが描かれた山札
  - 記憶ゲームに含めるカードのペア数は、子どもたちの年齢によって異なる:
    - 3 歳児には、量カードだけ 6 ペア
    - 4 歳児には、数字とそれに合う量のカードを 8 ペア
    - 5 歳児には、数字とそれに合う量のカードを14 ペア



- ゲームの導入は次のようにします:
  - このゲームの目的は、最も多くのカードのペアを集めることであることを伝え、5つのペアを表にして、ペアとは何かを説明します（例：ペアを見つけることを説明・実演し、子どもたちに1組ずつ選ばせる）
  - 何枚かのカードを伏せて置き、ゲームのルールを説明します（例：交代が必要であること、2枚のカードを裏返し、ペアが見つかればもう1回でき、ペアがなければまた伏せて次の子どものターン）
  - 子どもたちに、誰が1番手、2番手、3番手、4番手にやるか、指差して順番を伝えます

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

記憶カードゲーム

ゲームは次のように進めます:

1. カードをシャッフルし、テーブルの上に伏せて並べます。量のカードと数字のカードの両方を使う場合は、量のカードを2列に、数字のカードを2列に並べます。
2. 子どもたちの行動を観察することに重点を置いて (ゲームを進行するよりも)、ゲームを開始します
3. あなたの左隣に座っている子どもが最初にゲームを始め、時計回りに進めます
4. 各ターンで、子どもは任意の2枚のカードをめくります
5. ペアであった場合は、そのペアをとることができ、もう一度めくることができます。ペアでなかった場合は、カードをまた伏せて（同じ位置に）戻し、次の子どものターンとなります。
6. ゲーム終了時に最も多くのペアを持っている子どもが勝利です。ただし、ペアを数えたり、子どものプレイを褒めることに重点を置くようにしましょう。

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

活動の教示を確認し、パートナーをあなたのセンターの子どもと見立てて、これらの活動を紹介しましょう

UNIVERSITY
OF WOLLONGONG
AUSTRALIA

PRSIST 記憶ゲーム

コツとポイント

- **同じような能力を持つ子どもたちをグループ化しましょう。**親友ではなく、また一緒にいるのが苦手ではないという程度の子どもたちをグループ化します。
- **最初から全員がルールを理解していることを確認しましょう。**
- **子どもたちが自律的に行動する時間を作るようにしましょう。**子どもたちがどうするかを見るために、1秒余分に間を置いてください。目的は子どもたちが*自分*で行動を制御できるかどうかを確認することなので、そのための機会を与える必要があります。
- 例えば、何も言わなくても子どもが自分のターンを始めるかどうか、1～2秒の間を置いて確認しましょう。子どもが自分で自分のターンを始めない場合は、**誰の番かを尋ねます（子どもが自分の番だと知っているかどうかを確認するため）**。そして、子どもが自分のターンを始めるか、始めるのにあなたに肯定してもらうことを必要としているかを確認するために、一旦停止しましょう。
- 同時に、**子どもの行動を把握していれば、必要に応じてその行動を止めるために介入することができます。**順番を無視して行動をし始めた子どもを見た場合、どうしてそのような行動を始めたのかがわかるので、その子がカードをめくる前に止めることができます
- 記憶しやすくするため、子どもの行動を**メモしておきましょう**

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

お楽しみ箱

- 実施の仕方: 個別に行う
- 実施時間: 5分
- 概要:

  この活動では、子どもは3つの箱を1つずつ提示され、中に何が入っているかを推測するために、一連の手順を踏むように求められます。それぞれの箱には、子どもが知らない、見たこともないものが入っています。箱の中身は、以下のように難易度が高くなっていきます（他の子どもが箱の中身を知るようになったり、繰り返し実施する場合は、箱の中のものを変更する必要があります)。

  - 1番目の箱には、小さなテニスボール（またはそれに似た簡単なもの）が入ってます
  - 2番目の箱には、小さな木の小枝（または、同様の「中程度の難易度」のもの）が入っています
  - 3番目の箱には、壊れたCD（または同様の「推測が難しい」もの） が入っています

- 推測を始めてもらう前に、子どもにはどのような順序で推測するのかを説明する必要があります

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

お楽しみ箱

推測する流れは以下の通り:

- 最初の箱を子どもの前に置き、今から何をしてほしいか説明しますと伝えてください。それぞれの箱について、以下の手順を踏んでほしいことを説明します（各ステップの動作を真似して実演します）。

  - **まず、手を触れずに箱を「見て」、中に何が入っているかを推測する**
  - **次に、そっと箱を「持ち上げて」、その重さを感じ（揺らさない）、もう一度推測する**
  - **次に、箱を「振って」その音を聞き、もう一度推測する**
  - **最後に、「目を閉じて」、箱の中に何が入っているかを「触って感じ」、推測する**
  - **そして、箱の中にあるものを見てみる**

- まず、子どもが独力で何をするか観察して確認するための短い時間をとってから、子どもに何が入っていると推測したか質問し、次の手順を促しましょう

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

活動の教示を確認し、パートナーをあなたのセンターの子どもと見立てて、これらの活動を紹介しましょう

UNIVERSITY
OF WOLLONGONG
AUSTRALIA

PRSIST お楽しみ箱

コツとポイント

- **やるべき行動を真似して見せながら**、手順を説明しましょう-箱を振らない
- **手順を飛ばしてしまった場合は、そのまま続けさせて、ルールを思い出させましょう**（例：「あ、今覗いてたね、目を閉じていないといけないって、覚えておいてね。それから箱の中にあるものを当ててみてね」）
- 子どもたちが独力で一連の流れを思い出したり、実行したりできるように、**十分な間をとりましょう。**子どもたちが覚えているかどうかを評価するために質問し、必要に応じて次の手順に進めるように促します
- **子どもが推測することに躊躇している場合は、オープンエンド型の質問**（質問に対して回答者が自由に回答する質問形式）をしましょう（例：「箱の中には何が入っていると思う？」、「この音、何の音だと思う？」）
- **過剰に関わらないようにしましょう。**子どもが内発的動機づけによって課題に取り組み続けられるか見極められるようにすることがポイントです – 実施者がほめると、子どもはそうした外発的動機づけに依存するようになってしまいます

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

PRSIST 評定

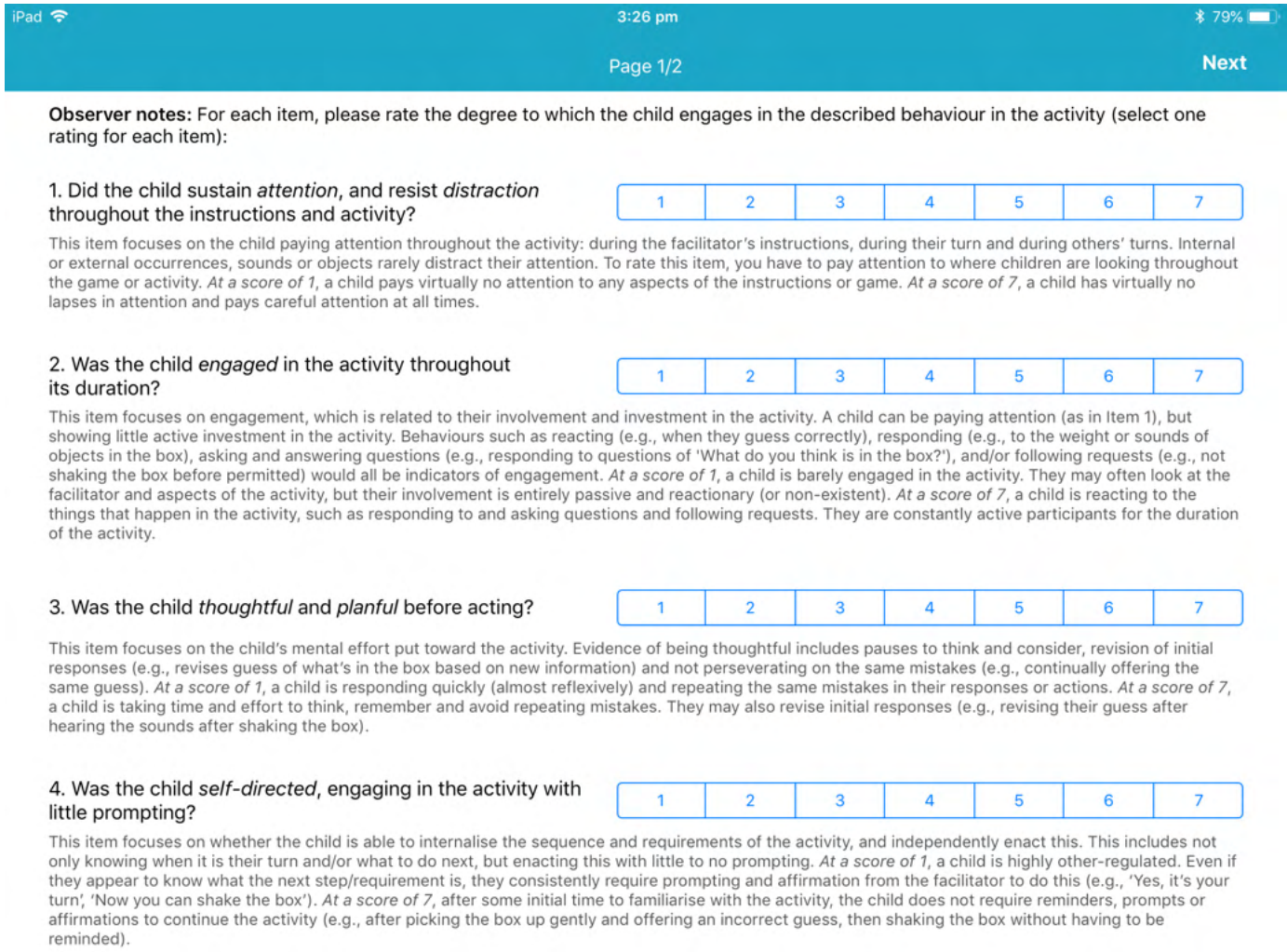
各活動のすぐ後に、子どもの評定をPRSISTのアプリ上で実施します

認知的な自己制御

- 注意を持続し、気が散らないようにする
- 課題に取り組み続ける
- 思慮深く、計画的
- 自律的
- 成功するかどうか分からなくても、「やってみる」ことができる

行動的な自己制御

- 衝動を抑え、ルールに従う
- 座っていられる/じっとしていられる
- 社会的慣習に従う



iPad 3:26 pm 79%

Page 1/2 Next

Observer notes: For each item, please rate the degree to which the child engages in the described behaviour in the activity (select one rating for each item):

1. Did the child sustain *attention*, and resist *distraction* throughout the instructions and activity? 1 2 3 4 5 6 7

This item focuses on the child paying attention throughout the activity: during the facilitator's instructions, during their turn and during others' turns. Internal or external occurrences, sounds or objects rarely distract their attention. To rate this item, you have to pay attention to where children are looking throughout the game or activity. *At a score of 1*, a child pays virtually no attention to any aspects of the instructions or game. *At a score of 7*, a child has virtually no lapses in attention and pays careful attention at all times.

2. Was the child *engaged* in the activity throughout its duration? 1 2 3 4 5 6 7

This item focuses on engagement, which is related to their involvement and investment in the activity. A child can be paying attention (as in Item 1), but showing little active investment in the activity. Behaviours such as reacting (e.g., when they guess correctly), responding (e.g., to the weight or sounds of objects in the box), asking and answering questions (e.g., responding to questions of 'What do you think is in the box?'), and/or following requests (e.g., not shaking the box before permitted) would all be indicators of engagement. *At a score of 1*, a child is barely engaged in the activity. They may often look at the facilitator and aspects of the activity, but their involvement is entirely passive and reactionary (or non-existent). *At a score of 7*, a child is reacting to the things that happen in the activity, such as responding to and asking questions and following requests. They are constantly active participants for the duration of the activity.

3. Was the child *thoughtful* and *planful* before acting? 1 2 3 4 5 6 7

This item focuses on the child's mental effort put toward the activity. Evidence of being thoughtful includes pauses to think and consider, revision of initial responses (e.g., revises guess of what's in the box based on new information) and not perseverating on the same mistakes (e.g., continually offering the same guess). *At a score of 1*, a child is responding quickly (almost reflexively) and repeating the same mistakes in their responses or actions. *At a score of 7*, a child is taking time and effort to think, remember and avoid repeating mistakes. They may also revise initial responses (e.g., revising their guess after hearing the sounds after shaking the box).

4. Was the child *self-directed*, engaging in the activity with little prompting? 1 2 3 4 5 6 7

This item focuses on whether the child is able to internalise the sequence and requirements of the activity, and independently enact this. This includes not only knowing when it is their turn and/or what to do next, but enacting this with little to no prompting. *At a score of 1*, a child is highly other-regulated. Even if they appear to know what the next step/requirement is, they consistently require prompting and affirmation from the facilitator to do this (e.g., 'Yes, it's your turn', 'Now you can shake the box'). *At a score of 7*, after some initial time to familiarise with the activity, the child does not require reminders, prompts or affirmations to continue the activity (e.g., after picking the box up gently and offering an incorrect guess, then shaking the box without having to be reminded).

PRSIST 講習モジュール:
http://www.prsist.com.au/assessment.html

- 自己制御、活動、尺度の説明
- 練習評定のビデオ例
- 評価者間の信頼性チェックと統計

- 定義や評価の不一致を明らかにし、対処するうえで、現場での共同評価やビデオ評価を補足することは役立ちます

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

子どもの自己制御と行動尺度
(Child Self-regulation & Behavior Questionnaire: CSBQ)
)

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

子どもの自己制御と行動尺度(CSBQ)

この子について、 以下のことはどれくらい当てはまりますか？
1. 他児から友だちとして選ばれる
2. 落ち着きがあり、扱いやすい
3. 他の子どもたちに対して攻撃的である
4. 子どもたちの間で人気がある
5. 難しい課題に取り組み続ける
6. 自分で活動を選択する
7. 注意を持続できないことがたびたびある
8. 課題に取り組むとき手助けをあまり必要としない
9. 大人と自由に交流する

どのような質問紙で、何が評価されているのか：

CSBQは、子どもの日常の行動について、親・教師が報告する質問紙です。CSBQは、自己制御（注意、思考、行動、社会的相互作用、感情的反応を制御する能力）、社会性、外在化問題行動、内在化問題行動、向社会的行動が指標となります

どのような内容か：

CSBQは34項目から構成されます。各項目について、大人は、その記述が子どもに対して「当てはまらない」から「非常に当てはまる」までの5つの選択肢の中から1つを選びます

どれくらい時間がかかるのか：

1名につき3分程度

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

データ収集者の1日
：あなたの責務

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

計画と準備

- 訪問日の前日に**センターに電話をして、**自己紹介と施設訪問の確認をしましょう（当日、子どもの出欠を確認する必要がある場合もあります）
- **実施記録やノートを正確に記入・保管し、**定期的に**メールで送信します**（チェックや後片付けのため）
- **評価キット**と関連資料**があるか必ず確認しましょう**（例：iPadの充電、十分な記入用紙、機器・記入用紙・データの置き忘れがないようにしましょう）
- 研究に参加するセンター、スタッフ、子ども、家族との**良好な関係を維持するように心がけましょう**
- **注意すべき日課やイベントがあるかどうかを確認しましょう**（例：昼食の時間、昼寝をする人、早い時間帯に帰る人、遠足や外部講師による活動があるかどうかなど）。 1日の流れと評価する子どもの順番を計画しましょう

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

Early Years Toolbox（EYT）を使用する

効果的な評価の原則を再確認

目的は、子どもの**独力での最高の**パフォーマンスを引き出すことです。このためには、ここに列挙しているものとチェックリスト(eytoolbox.com.au)に記載されている**取り決めに従って評価を行う必要があります**

- データ収集前の子どもたちとの**ラポール（信頼関係）**の形成。私たちのセンターでは、最初の30分は子どもと遊ぶことが多いです。
- **熱心さは伝播する。**アプリは遊び心がありますが、それだけでは子どもたちの興味を引くことはできません。実施者も一緒に熱中する必要があります。子どもの横に座り、身を乗り出して、興味深そうに（気が散らない程度に）見て、一定の間隔で励ましを伝えるようにします。あなたの役割は、注意を引きつけ、やる気を起こさせることです。
- **それと同時に、助けすぎないこと。**評価の目的は、子どもの独力での最高のパフォーマンスを引き出すことなので、答えを与えたり、ヒントを与えたり、正しい答えを示唆するような助け舟を出さないように注意する必要があります。
- 評価の際には、**ポジティブな体験**をさせてあげてください（例：シール、励まし）。

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

Early Years Toolbox (EYT) を使用する

効果的な評価の原則を再確認

加えて、追加項目としては以下

- **評価者間の一貫性**は、**データの欠損**がないことと同様に重要です (例: 調査開始の計画、記入用紙やアンケートを最後まで記入しているかの確認など)。実施の取り決め事項に注意深く従うようにしましょう
- すべての評価詳細が記入され、正しいことを確認しましょう (例: 参加児ID、データ収集者名、日付、誕生日、センターの名前)。誤って間違った参加児IDを使用してしまうことがありますが、追加情報があれば、どのデータがどの子どものものなのかを確認するのに役立ちます。
- **いつもと違うことが起きたり、**データ収集者によるエラーが起きたりした時は、**詳細に記録しましょう**
- **比較的静かで他者に邪魔されない場所で課題を行いましょう**

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

センターでの1日の例

時刻	評価者1	評価者2
センターに訪問する前	- コールセンターでは、自己紹介と訪問のお知らせをしましょう。 また、アンケートの記入をお願いすることがあります。 - iPadが充電されていること、十分に記入用紙・書類・実施記録用のメモが揃っていることを確認しましょう（必要に応じて）	
8:45	センターへの到着 -自己紹介、最適な評価スペース (場所・部屋) の確認しましょう -同意書を回収し、実施記録に入力しましょう（出欠情報を含む） -開始前に保護者や教師が記入した情報を確認しましょう -注意すべき日課やイベントがあるかどうかを確認しましょう（例：昼食の時間、すべての子どもが一緒に食事をするか、誰が昼寝をするか、誰が早く帰るか、遠足や外部講師による活動があるかどうかなど)。この情報に基づき、一日の計画と評価する子どもの順番を決定しましょう。 -評価者2が子どもの評価をはじめたときも、評価者1は自分がやっている評価を継続して実施できます	
9:00		セッション1 (参加児 1・ 2)
9:30	セッション2 (参加児 1・ 2)	セッション1 (参加児 3・ 4)
10:00	セッション2 (参加児 3・ 4)	セッション1 (参加児 5・ 6)
10:30	セッション2 (参加児 5・ 6)	セッション1 (参加児 7・ 8)
11:00	セッション2 (参加児 7 ・ 8)	セッション3 (参加児 1・ 2)
11:30	*セッション3の補助*	セッション3 (参加児 3・ 4)
12:00	セッション4 (参加児1・2・3・4)	セッション3 (参加児 5・ 6)
12:30		セッション3 (参加児 7・ 8)
13:00		
13:30	セッション4 (参加児5・6・7・8)	セッション5 (参加児5・6・7・8)
14:00	*セッション5の補助*	セッション5 (参加児5・6・7・8)
出発前	CSBQを収集していない場合は、CSBQを収集しましょう。センターを離れる前に、揃っているかを確認しましょう。	
セッション後	無線LANへの接続とデータの同期しましょう ログの電子コピーをプロジェクト責任者に送信しましょう	

実施記録の例

施設_11_____　　評価者____リャン　ピーター_____　　測定の実施日___2019年11月22日（月）_____

参加児ID	姓	名	誕生日	性別	MrAnt	Go/No-Go	CardSort	Not This	Vocab	Num.	PRSIST Mem	PRSIST CB	CSBQ	出席の曜日	備考
1101	スミス	ジョン	2013/08/01	男	9:05	9:11	10:10	10:55	11:03					M T W	Mr Ant – Level 4 Johnはわざとあちこちをタップ
1102	ディビッズ	ルーシー	2014/08/11	女										T TH	
1103	ハワード	サム	2013/10/1	男	9:45	9:53	10:30							M T F	GoNoGo – ずっと画面を押し続ける
1104	カレイア	リアム	2013/7/14	男	10:01	10:06	10:40							M W F	言語に障害があることが診断されている– 言葉でのやりとりが難しい
1105															
1106															
1107															
1108															
1109															
1110															

連絡事項

子どもの半数が遠足に行っていたので、リーダーに連絡して次の訪問日を決める必要がある（できればTかThがいい）。

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

Early Years Toolbox (EYT)を使用する

1日のデータ提出とチェック

1日の終わりに、以下の手順でデータを提出・確認:

1. iPadをWi-Fiに接続しましょう
2. iPadのホームボタンを素早く2回タップし、アプリの画面を上にスワイプして、各アプリを終了します
3. 再度アプリを起動し、約1分間放置します
4. 1分後、設定メニュー（アプリのホーム画面の右下にある小さな歯車のアイコン）に入り、下部にある日付と時間のスタンプ（「最終同期」）を確認します。現在の日付と時刻が表示されていれば、データはすでに送信されています。そうでない場合は、そのポップアップウィンドウを閉じて、さらに1分間アプリを開いたままにして、もう一度日付と時間のスタンプを確認しましょう。データが送信されない場合は、チームリーダーに連絡してください。
5. eytoolbox.com.au （ユーザー名とパスワードを使用）でデータを確認し、その日のすべてのデータが送信されたことを確認しましょう
6. 使用した各アプリでこのプロセスを完了してください

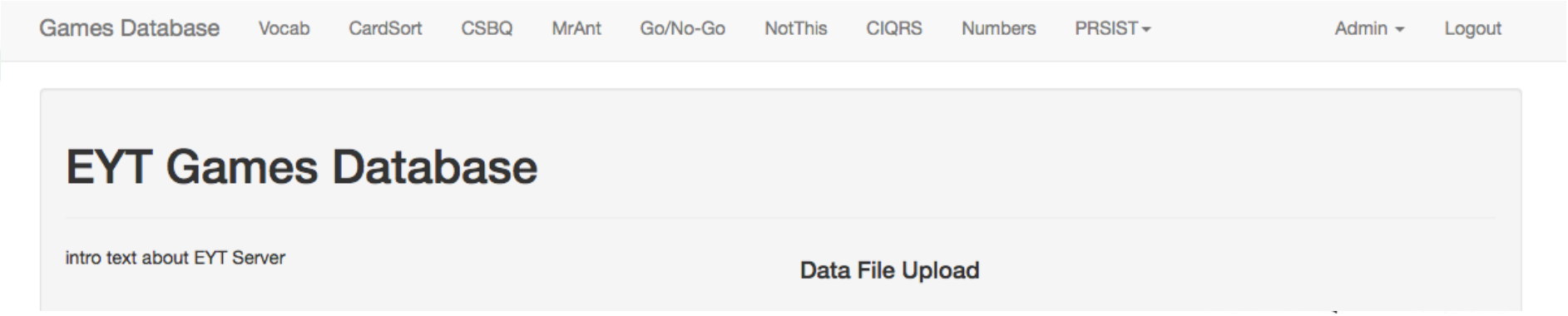
EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

Early Years Toolbox (EYT)を使用する

データベースの利用

1. データベースのURLを入力しましょう： www.eytoolbox.com.au
2. 右上にユーザー名とパスワードを入力し、ツールボックスにログインしてください（次のページでも同じことをする）
3. あなたが完了した評価項目に対応する上部メニューのタブをクリックしてください（例：Mr Ant）
4. 評価したすべての子どもたちのデータがあるかを確認して下さい
5. 使用したアプリごとに繰り返します
6. データがない場合は、次の機会にチームリーダーに連絡しましょう



Early Years Toolbox (EYT)を使用する

最後のコメント

- あなたは刺激的な研究の一部を担っています
- 結論を確実に出すためには、一貫しかつ完全なデータ収集が不可欠です
- ウーロンゴン大学とチームを代表しているので、常にプロとして礼儀正しい行動を心がけましょう。センター、スタッフ、子どもたち、家族は、貴重な時間を惜しみなく私たちと一緒に過ごしてくれています。私たちへの信頼に報いるためにも、素晴らしい体験を提供しましょう。
- 同時に、あなた自身と子どもたちの両方にとって楽しいという感覚を作るようにしましょう。一日の終わりに、子どもたちと一緒に遊んで過ごしたと思うようになり、彼らができることに日頃から感銘を受けるようになります。
- ここに記載されていない疑問が生じた場合（保護者やセンターが個々の子どもの結果を知りたがっている場合など）は、プロジェクト責任者にその旨を伝え、直接問い合わせましょう

EARLY START

UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA

質問 及び 討論

UNIVERSITY
OF WOLLONGONG
AUSTRALIA