

SCOPE OF WORK

ケアコーディネーターのタスク概要

- 1 ケアコーディネーターはチームミーティング前に子ども・若者と家族に会い、家族の強みとニーズのリストを作る。
- 2 ケアコーディネーターはケアプランにある事項についての話し合いをし、合意を得るためのミーティングを開催する。
- 3 チームでミーティングをガイドするためのルールを話し合い決める。
- 4 最初のチームミーティングで子ども・若者と家族からそれぞれの未来の展望を聞く。
- 5 アラウンド・システムのプロセスを完了するために何が必要かを説明する協働のための目標を詳述したミッションをチームで作成する。
- 6 子ども・若者と家族のための強みのリストをチームで見直し、広げる。
- 7 チームでニーズのリストをチェックし、追加事項を加え、最初のプランで何を優先させるか合意形成する。
- 8 測定可能なゴールを設定、ニーズに到達したことが可視化できるように「結果」を明確化する。
- 9 ニーズに到達するための戦略をブレインストーミングし、それぞれのニーズのための戦略の優先順位をつける。
- 10 チームメンバーに戦略を実行するための指示やアクションステップを受けてもらう。
- 11 チームでクライシスプランを評価し追加する。
- 12 ケアコーディネーターはチームの活動を記録し、チームメンバーに配る。

OUR PARTNER

パートナー

ラップアラウンドのトレーニング及び日本におけるローカリゼーションに関するコンサルテーションは、日本財団による助成のもと、米国オレゴン州のラップアラウンド・トレーニング機関である

En Route Coaching & Training Services, LLC

www.enroutecoaching.com より受けています。

プログラムに関するお問い合わせ: info@allound.org

www.allound.org



ネオソーシャルワーク・アプローチ [アラウンド・システム]

ALLOUND SYSTEM

ケアコーディネーター養成プログラム

ABOUT CARE COORDINATORS

ケアコーディネーターとは？

ケアコーディネーターは、アロウンド会議の進行役であり、全体を把握し、家族のニーズを引き出し、サービスと支援する人びとを家族に結びつける、子ども・若者とその家族が中心となるアロウンド・システムを実行し、支えていく要となる存在。

アロウンド・システムのプロセス介入と成功するプランニングを構築する上で、チームワークは最も重要な要素です。ケアコーディネーターは、子ども・若者とその家族がアロウンド・システムのチームの中心としてコミットできる人物になれるように支えます。

ケアコーディネーターは、家族の強み・ニーズ・文化とナチュラルサポートについての家族の考えを傾聴し、これらの会話から、家族の暮らしの領域それぞれに通じる強みとニーズのアセスメントドキュメントを用意し、家族自身のインプットが全てのプロセスの軸であること、ケアプランニングの全ての段階における家族の選択と実行が優先されることを家族が理解できるようサポートしていきます。

ELIGIBILITY CRITERIA

ケアコーディネーター養成プログラムの対象となる人

ケアコーディネーター養成プログラムの対象となる人は、以下の要件に2つ以上当てはまる人となります。

アロウンド・システム実装モデルを地域においてチームとしてアロウンド・システムを協働できる状態にあること。

アロウンド・システムに強い関心を持ち、自身の現場で実践する意志があること。

社会的養育を必要とする子ども達に仕事として関わった経験が2年以上あり、アロウンド・システムを知る関係者からの推薦が得られている。
(児童相談所、市町村の子育て相談部門、児童福祉施設、子ども支援を行うNPOなどの民間団体等での業務経験)

OUR TEAM

アロウンド・システムのチーム編成

[ピアサポーター] ファミリーサポーター

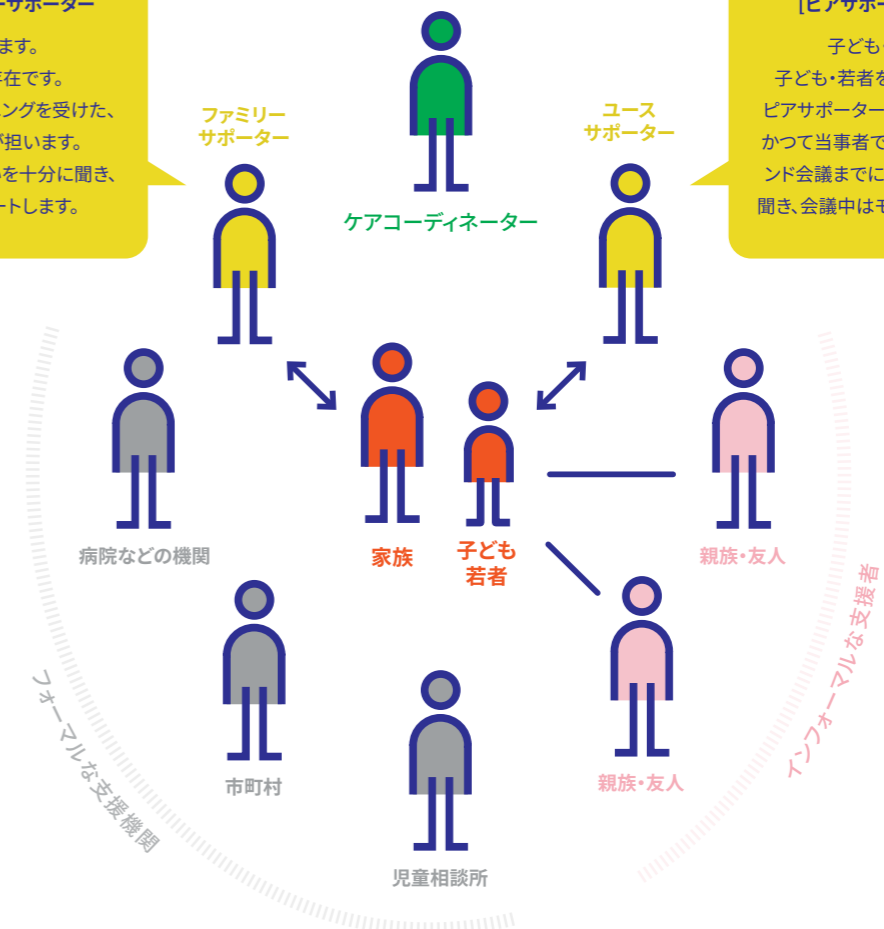
家族(親)に寄り添います。親を一番わかっている存在です。ピアサポーター養成のトレーニングを受けた、かつて当事者であった親が担います。アロウンド会議までに親の思いを十分に聞き、会議中は一番近くでサポートします。

ファミリーサポーター

[ピアサポーター] ユースサポーター

子ども・若者に寄り添います。子ども・若者を一番わかっている存在です。ピアサポーター養成のトレーニングを受けた、かつて当事者であった若者が担います。アロウンド会議までに、子ども・若者の思いを十分に聞き、会議中はモデルや代弁者となり支えます。

ユースサポーター



COMPETENCE

ケアコーディネーターに求められるコンピテンシー

ケアコーディネーターに求められるのは、ラップアラウンドの10原則に基づき、子ども・若者とその家族がより良い方向へとすすむことができるよう、ユースパートナーやファミリーパートナーとチームとして協働していく力です。

① Family Voice and Choice: 子ども/若者/家族の声と選択を尊重し、ニーズを引き出す

福祉現場が持つパターンリズムから脱却し、子ども/若者/家族を中心に据えることができる力

② Team Based: チームに基づく

様々な子ども/若者/家族、関係機関、関係者と良好な関係を築き、チームになれる力

③ Natural Supports: 子ども/若者/家族によって認められたメンバーで構成されたチーム編成

子ども/若者/家族、またナチュラルサポーターから信頼を得る力、関係性を育める力

④ Collaboration: チームが協力して計画を作成し、実行し、モニタリングを行う

チーム内の様々な意見を聴きながら、まとめあげられる力

⑤ Community based: コミュニティを重視する

子ども/若者/家族が地域社会の中で安全に生活していく事を目指し、包括的で、応答性が高く、出来るだけ制限をかけずに関わっていくマインドセットを保てる力

⑥ Culturally Competent: 異文化を理解して寄り添う

家族の文化(衣食住に関わる習慣)や
家族の属するコミュニティの文化(宗教/民族的背景など)を最大限尊重し、関わる力

⑦ Individualized: 個別性を大切にす

型に当てはめるのではなく、それぞれの家族やメンバーにあった形で進めていく柔軟性

⑧ Strength Based: 子ども/若者/家族の強みにフォーカス

常に子ども/若者/家族の強みに焦点をあて続けられる、ポジティブなマインドセット

⑨ Unconditional: 子ども/若者/家族を非難したり拒絶したりせず、粘り強く

最終的なゴールまで粘り強く寄り添い続けられる力

⑩ Outcome based: 支援計画の結果を重視し、調整を繰り返す

支援計画は出来るだけ測定可能なものとし、支援者の主観に依らないものとする。
またゴールに向かってクリエイティブに方法を見つけていける力

OUR GOAL

ケアコーディネーター養成プログラムの実施とそのゴール

アロウンド・システムのケアコーディネーターを養成するため、以下の研修を行います。

その目的は、支援者が左記のコンピテンシーに基づき、ファシリテーションを行うために、以下の項目を養成プログラムのゴールとします。

自分の/対象者のトラウマを認識し、トラウマから生じる行動への理解と対処法があること
(トラウマに関わる知識とセルフケア、セカンドトラウマを予防するためのチームサポートの形成)

養成プログラムでケアコーディネーターの基礎的な姿勢と
ファシリテーションの基礎的なスキルが身につく、
自身の職場等でアロウンド・システムを実践することができる。

プログラムで出会った仲間とチームを形成することで、
アロウンド・システムを行っていく上でのサポートを得ることができ、
コンピテンシーに基づきながら、相互にフィードバックをしながら質の高い実践を行える。

養成プログラムは、これらのゴールに向かうため、次のような要素を学びの核として取り入れている。

A

学習プロセス
に関する学び

B

チームを形成
するための学び

C

ラップアラウンド
についての学び

D

トラウマケア
に関する学び

E

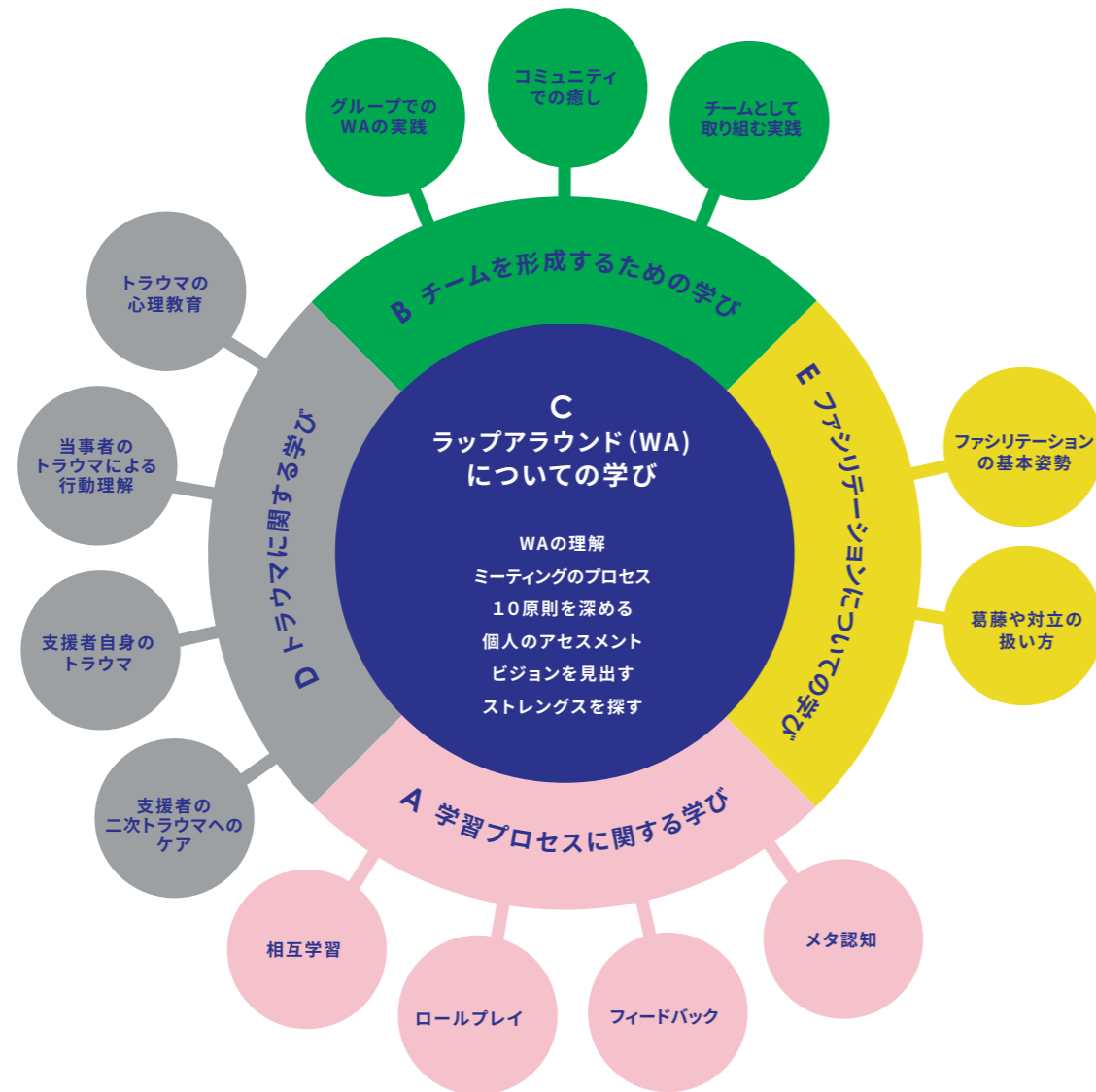
ファシリテーション
についての学び

PROGRAM OUTLINE

ケアコーディネーター養成プログラムの構成とコンテンツ概要

ケアコーディネーター養成プログラムの構成と実際のトレーニング全体のコンテンツ内容の概要です。

※内容は変更になる場合があります



ASSESSMENT

ケアコーディネーター養成プログラムに対する評価

養成プログラムを実施したあと、以下の方法で養成プログラム自体の適性について振り返ります。

- ① アンケートの実施:** 参加者全員にアンケートを実施する
- ② インタビューの実施:** 参加者数名に構造化されたインタビューを実施する
- ③ En Routeとの振り返りミーティング:** 実施内容について漏れがないか、EnRouteとミーティングを実施する

研修名	方式	内容と時間
オリエンテーション	オンライン	ウェルカム A
		オリエンテーション A
		チームづくり C
オンライン①	動画視聴	なぜ今ラップアラウンドか? C
		ラップアラウンド 10の原則 C
		ミーティング全体の流れ C
		ロールプレイ動画を見て、気づいたことをメモする C
合宿① 1日目	対面	個人のビジョンの探索 A
		自己紹介 A
		チームのビジョン B
		ラップアラウンドの概要 C
		自分自身の安全基地を作る A
		チームで安全基地を作る B
		当事者の行動をトラウマとして理解する/トラウマに関わる心理教育 D
合宿① 2日目	対面	フィードバックのレクチャー A
		模擬ロールプレイを見てディスカッション C
		WA事例演習I C
		ウェルカム/ストレングス/ゴールを見つける C
		相互フィードバック C
		WA事例演習II C
		相互フィードバック A
		各個人のストレングスを見つける A
		チームのストレングスを見つける B
		ディスカッション 2日間で何を得たか? A
オンライン②	動画視聴 課題	ファシリテーションとは何か? E
		内省(インナーワーク)を記録する A
合宿② 1日目	対面	チェックイン(職場での変化) A
		ロールプレイ演習(当事者が入ることへの抵抗について) C
		相互フィードバック C
		ロールプレイ演習(WAを進めるに当たっての障害について) C
		相互フィードバック C
		ストレングスを見つける C
合宿② 2日目	対面	ロールプレイ演習(2回目以降の進め方) C
		相互フィードバック C
		ロールプレイ演習(WAの閉じ方) C
		相互フィードバック C
		ラップアップダイアログ A
		ファシリテーターとして/チームとしてのストレングスを祝福する E
		今後の進め方についてのガイダンス