

[論文]

保育者養成校学生の遊び体験の考察
—児童館実習における経験に着目して—

秋山 展子

The Observation of Experiences of Students Playing on Training at Children's Center

Hiroko Akiyama

キーワード：児童館、子どもの遊び

Key Words : Children's Center, children's play

要約：児童館の機能・役割の中でも「遊び」や「遊びの指導」はどのように捉えられているのだろうか。児童厚生員としての遊びの捉え方、遊びを援助する上での意識・配慮等について、法規定及び平成 30 年度に改正された児童館ガイドラインから検証していく。さらに、児童厚生員の資格取得を目指す学生自身の遊びに関する知識や遊び体験について明らかにするとともに、学生に対し、実習を通して体験した遊びや、遊びに参加していた子ども達の様子、職員の様子などを実習後に振り返る形で調査し、学生の遊び体験実態と児童館実習における遊び体験の影響について考察していく。

Abstract : How does the “play” and “guidance of play” being captured among the roles of the children's center? Will review the legal provisions and guidelines for children's centers revised in FY2018, to grasp, as a child welfare worker, how to contemplate “play” and awareness and consideration for helping play. Furthermore, clarified the knowledge and play experience of the students aiming to acquire qualifications for child welfare staff, and after the practical training surveyed plays that students experienced through the training, the state of children participating in play, and the state of staffs. Consider the impact of before and after play experience of training at children's center.

1. はじめに

2018 (平成 30) 年 10 月 1 日に「改正児童館ガイドライン」が発出された。改正前のガイドラインは約 10 年前に作成され、運営の指針となってきたが、子どもの環境変化を踏まえた方向性の提示が求められていた。旧ガイドラインは子どもの健全な育成を遊びを通して支えることを目的とした児童館という施設の機能・役割を改めて見直し、児童館をめぐる環境の変化や時代の要請について適切に対応するために明確化され 2011 (平成 23) 年 3 月 31 日に発出されたが、約 10 年後の現在、改正されることとなった。特に児童館職員が具体的に参考になるような内容となったのが、今回の改正の特徴の 1 つである。改正の際に、社会保障審議会児童部会遊びのプログラム等に関する専門委員会では、児童館ガイドラインの見直しに向けた主な着眼点として「子どもの遊びの再定義と児童館での多様な遊びのプログラムの実施が求められている」と挙げており⁽¹⁾、児童館における子どもの遊びの再定義について、いっそう関心が高まっている。

また、同委員会において、遊びのプログラムの分析・改定についても検討された。検討内容は『遊びのプログラムの普及啓発と今後の児童館の在り方について 報告書』⁽²⁾ から見られる。2015 (平成 27) 年 3 月末に施設の老朽化により閉館となった子どもの城は、約 30 年にわたり遊びのプログラムを開発し、全国の児童館に情報提供する役割を勤めてきた。しかし、閉館に伴い、同様に遊びのプログラムを開発・普及させていく役割を担う代替機関の検討や方法、既に開発されているプログラムの普及や実践状況の調査、既存のプログラムの見直しについても検討される必要がでてきた。

同時に時代の要請に対応し、配慮を要する子どもも対象とした新たなプログラムの開発も検討された。同報告書において、新たな遊びのプログラムを生み出すことの難しさについても触れられている。今後の展開として、子どもの意見を取り入れ改良した遊びのプログラムや子どもが主体的に展開する遊びのプログラムについて実践と研究を重ねていくことの必要性についても述べられている。

さらに、同報告書では子どもの遊び環境の変化について次の様に指摘している。①きょうだいや友達の数が増え、子ども同士の遊びなどを通して獲得していく生活体験・技術、多様な人間関係の機会が少ない。②子どもが集まり安心して遊ぶ場所や、自らの意思で子ども同士が自由に過ごす経験が縮小。③地域で過ごす機会や身近な自然に触れる機会、地域の大人と交流する機会に恵まれない。④パソコンやスマートフォンによるゲーム、SNS などのインターネットを長時間使用することで、日常生活に支障をきたす「ネット依存」の疑いがある子どもが増加している。

現在の子供達にとって有意義で適切な遊びを提案・支援していくことは、安易なことではないことが報告書からも伺える。上記のように、少子化等も含め、子どもをめぐる環境の変化から遊び環境も変化している。その影響は児童館における遊び支援にも及んでおり、児童館ごとに上記の減少した機会や経験を補うような遊び・活動を増やす取り組みが

行われている。筆者が学生の実習指導をする中でも、児童館では、昨今は急激に遊び活動が多様化してきていると感じている。

筆者所属 A 短期大学では毎年 2 月に、1 年生の学生を対象として児童厚生員二級指導員資格取得のため児童館実習に派遣している。実習指導を担当する中で、日誌や事後の面談から、児童館における遊び活動の多様化が見られるようになってきた。

ドッジボールや、バスケ、卓球など数人で身体を使って遊ぶものは小中学生を中心に、流行に左右されずに人気がある遊びである。経験が浅く、自ら交流を働きかけることが苦手な学生でも、こうした遊びを通して、子どもたちとコミュニケーションを取ることに成功している。さらに、オセロやバランス積み木ゲーム、工作のようなテーブルの上でできる種類の遊びにより、内向的なタイプの子どもの実習生が距離を縮めることができたという事例もあった。

実習中に積極的に子どもと関われなかった学生も職員として働く児童厚生員が子どもたちと遊ぶ様子を見て、学び取ったことは多く、実習後に参加した子どもと関わるボランティアでは、その学びを生かすことができたという事例も確認された。一緒に子どもと遊ぶときはもちろんだが、こうして、遊ぶ子どもや遊びを支える児童厚生員の様子をよく観察することから、感じとり、学ぶことも多くある。また、児童館で見られる遊びの中には、携帯ゲームもあり、この携帯ゲームで遊んでいる子どもとの関わり方については、学生たちも非常に困惑しており、難しい課題となっている。児童館における子どもたちの遊び支援について、学生なりに考える契機となった。

実習に参加する前の学生たち自身の知識や経験には差があり、年代ごとの経験してきた遊びの偏りがあることも指導の中で感じる機会が増えた。しかし、実習を終えると上記のように現場で様々な遊びを子どもと体験し、職員の子どもの遊び支援も観察することで、参加前の差はほとんど解消される。遊び支援は、支援する者の知識・経験によって大きく左右されるので、児童館実習において幅広い年齢の子どもたちの遊びと支援を経験し、学ぶことは、将来、保育者を目指す学生にとっては意義のあることと考えている。

本研究の目的は、このような現代の学生の遊び体験の実態と児童館実習における遊び体験の影響について検証していくことにある。そのためにまずは、児童館において、遊びや遊びの指導がどのように捉えられているのかを明らかにするために、児童館の機能・役割を法規定等から整理する。さらに、2018（平成 30）年 10 月 1 日に改正された児童館ガイドラインにおいても同様に、児童厚生員としての遊びの捉え方、遊びを援助する上での意識・配慮等についてどのように記されているのか検証する。

その上で、児童厚生員の資格取得を目指す学生自身の遊びに関する知識や体験についてや、実習を通して体験した遊びや、遊びに参加していた子ども達の様子、職員の様子などを実習後に振り返る形で聞き取り調査、アンケート調査を実施し、現代の学生の遊び体験実態と児童館実習における遊び体験の影響について考察していく。

2. 研究方法

- (1) 児童館の機能・役割を法規定等および、児童館ガイドラインにおける遊びや遊びの指導がどのように捉えられているかを検証する。
- (2) A 短期大学において児童厚生員の資格取得を目指す学生に対して、学生自身の遊びに関する知識や遊び体験についてと実習での体験について実習後に聞き取り調査、アンケート調査を実施し検証する。

【調査方法】

調査内容：A 短期大学児童厚生員の資格取得を目指す学生に対して、実習後に聞き取り調査、アンケート調査を実施し、学生自身の遊びに関する知識や遊び体験について明らかにするとともに、実習を通して体験した遊びや遊びに参加していた子どもの様子や支援をしていた職員の様子を振り返った内容について考察していく。

質問項目：①児童館利用経験について

・児童館利用経験の有無・利用頻度・児童館利用時の遊びの内容

②児童館実習における体験について

・実習中に見た子どもたちの遊びの内容・初めて見た遊びの内容・初めて詳しく知った遊びの内容・職員の遊び支援の様子・実習館での携帯型ゲーム機（以下スマートフォンのゲームを含む）による遊びの許可状況・携帯型ゲーム機で遊ぶ子どもの割合・実習生の携帯型ゲーム機で遊んでいる子どもとの関わり状況・職員の携帯型ゲーム機で遊んでいる子どもとの関わり状況・遊びに関する知識や体験等の実感・実習中の子どもとの関わり方

調査実施時期：2016（平成 28）年 10 月

調査対象者：平成 27 年度 児童厚生員養成校 A 短期大学児童館実習参加者 67 名中、回答者数は 54 名。内、全て有効回答となり、分析対象は 54 名となった。

倫理的配慮：対象者に対して、データは本研究関連でのみ使用し、個人情報の厳重な管理と適切な処理を行うことを口頭で説明し、協力を求めた。

3. 児童館の機能・役割

まずは、児童館の機能・役割と遊びの指導に関する規定について整理していく。児童館は、児童福祉法第 40 条に規定する児童厚生施設の 1 つで、児童に健全な遊びを与えて、その健康を増進し、又は情操をゆたかにすることを目的とする施設である。遊びを通じての集団的・個別的指導、母親クラブ等の地域組織活動の育成・助長、健康・体力の増進、放課後児童の育成・指導、年長児童の育成・指導、子育て家庭への相談等をおこなっている。現在、児童館は 4,453 館存在している（2019（令和元）年 9 月 20 日公表の

厚生労働省「令和元年社会福祉施設等調査の概況」による)。設置主体・運営は、都道府県、指定都市、市町村、社会福祉法人等であり、1995（平成 7）年をピークに公営は減少傾向にあり、民営は徐々に増えてきている。

「改正児童館ガイドライン」の中で、児童館の機能・役割は、次の 5 項目に区分されている。①遊び及び生活を通じた子どもの発達増進②子どもの安定した日常生活の支援③子どもと子育て家庭が抱える可能性のある課題の発生予防・早期発見と対応④子育て家庭への支援⑤子どもの育ちに関する組織や人とのネットワークの推進。特に①では、「子どもは、遊びやくつろぎ、出会い、居場所、大人の助けなどを求めて児童館を利用する。その中で、子どもは遊びや友達、児童厚生員との関わりなどを通じて、自主性、社会性、創造性などを育てていく。児童厚生員は、子ども一人ひとりと関わり、子どもが自ら遊びたいことを見つけ、楽しく過ごせるように援助し、子どもの遊びや日常生活を支援していく。特に遊びの場面では、児童厚生員が子どもの感情・気分・雰囲気や技量の差などに心を配り、子ども同士が遊びを通じて成長し合えるように援助することが求められる。そのため、児童厚生員は一人ひとりの子どもの発達特性を理解し、遊び及び生活の場での継続的な関わりを通して適切な支援をし、発達増進に努めることが求められる。」と遊びと支援について記されている。遊びの場面での支援等、児童厚生員として求められる技量や経験の豊富さが求められている印象を受ける。

4. 遊びの指導について

次に、本研究の中心となる、児童館における遊びの指導について整理していく。児童福祉施設の設備及び運営に関する基準の第 39 条に「児童厚生施設における遊びの指導は、児童の自主性、社会性及び創造性を高め、もって地域における健全育成活動の助長を図るようこれを行うものとする」と遊びの指導を行うに当たっての遵守すべき事項が規定されている。

「改正児童館ガイドライン」では、「児童館における遊びについて」という項目に以下のように記されている。「子どもの日常生活には家庭・学校・地域という生活の場がある。子どもはそれぞれの場で人やものに関わりながら、遊びや学習、休息や団らん、文化的・社会的な体験活動などを行う。特に、遊びは、生活の中の大きな部分を占め、遊び自体の中に子どもの発達を増進する重要な要素が含まれている。」つまり、子どもにとっての遊びとは、日常的に行われるものではあるが、発達増進のための重要な役割があると捉えられている。さらに「児童館における遊び及び生活を通じた健全育成には、子どもの心身の健康増進を図り、知的・社会的適応能力を高め、情操をゆたかにするという役割がある。」とも記されており、児童館で遊びの指導をしていく職員は、遊びの持つ本来の自由性と役割を活用して、①子どもの心身の健康増進を図ること②知的・社会的適応能力を高めること③情操をゆたかにすることを意識して遊びを援助するよう記されている。

その他、「児童厚生員の職務」の項目のなかでは、「子どもの遊びを援助するとともに、遊びや生活に密着した活動を通じて子ども一人ひとりと子ども集団の主体的な成長を支援する。」とあり、個人の支援はもちろん、遊びを通して集団の成長を支援することも記されている。「児童館の活動内容」では、「(2) 児童館は、子どもが自ら選択できる自由な遊びを保障する場である。それを踏まえ、子どもが自ら遊びを作り出したり遊びを選択したりすることを大切にすること。(3) 子ども同士が同年齢や異年齢の集団を形成して、様々な活動に自発的に取り組めるように援助すること。」と記されている。ここまで、改訂版児童館ガイドラインにおける遊びの捉え方、支援について整理してきたが、児童厚生員には子どもを育む遊びの力についてこのような認識をもった上で、児童館の活動内容を考慮することが求められている。考慮する際は、自発的な遊びの援助や遊んだり遊びを作り出せるような環境の整備、子どもが自由に選択できるプログラムを考えることも必要である。さらに、個々の遊びはもちろんだが、それぞれの子どもが主体的に集団と関わり遊ぶことで、ルールを守ることや、年上を敬ったり、年下を助けるなどの集団でしか培われない相手への思いやりを持つ心や社会性も遊びを通して身につけることができる。こうした集団遊びが自発的に発生するような環境や促しやすいプログラムを用意することも児童館には求められていると読み取ることができる。

5. 調査対象 A 短期大学の児童館実習位置づけと派遣状況

調査対象 A 短期大学における児童館実習の位置づけは、児童厚生二級指導員資格取得希望者が申し込みをし、関連授業の履修及び実習指導を受けた後に、毎年 2 月に児童館で実習を行うカリキュラムになっている。学生は 1 日 8 時間、10 日間～12 日間程度の実習を経験する。派遣先は、基本的には自宅から通える距離の児童館を実習指導担当者が検討し、配当を決定している。学生自身が学童期に通っていた児童館に配当されることもあり、利用者の頃とは別の視点から児童館を理解する機会ともなっている。選択制ではあるが、例年、資格取得カリキュラムを備えた学科内の 8 割から 9 割の学生が取得を希望している。小学生・中学生・高校生の支援や、子育て支援として乳幼児親子のための活動もあり、保護者と関わることができるため保育所実習や幼稚園実習とはまた違う学びがあり資格取得のためだけでなくこうした学びを目的としている学生も多い。

実習派遣状況は、平均的な状況であった平成 27 年度を例に挙げると実習期間は平成 28 年 2 月 8 日から 2 月 27 日、派遣者数 67 名、派遣先児童館数 44 館であった。地域別派遣状況は埼玉県 41 名、東京都 26 名であり、1 館につき 1 名又は 2 名を派遣しており、当該年度は 23 館に各 2 名ずつ、21 館に各 1 名ずつの派遣となった。平成 27 年度は 67 名、平成 28 年度は 57 名、平成 29 年度は 38 名派遣している。平成 27 年度～平成 29 年度の 3 年間に実習に派遣した学生の内、児童館を利用したことがある学生の割合は以下のようになった。表 1 は児童館実習派遣学生への事前調査から作成したものである。

表 1 児童館実習派遣学生の児童館利用経験者割合

	平成 27 年度	平成 28 年度	平成 29 年度
派遣学生数	67 名	57 名	38 名
回答者数	54 名	52 名	36 名
利用経験者数	35 名	33 名	29 名
利用経験者割合	65%	63%	80%

このように、すべての学生が子どものころに児童館を利用した経験があるというわけではないため、児童館に関する知識や児童館で展開されている遊びに関する活動については、学生によってかなり差がある状態である。利用経験のない学生の中には、利用者としてではなくボランティアとして、来館したことがある学生もいるが、子どもとして遊んだ経験がないため、児童館における遊びの知識は乏しい状態である。

6. 調査結果

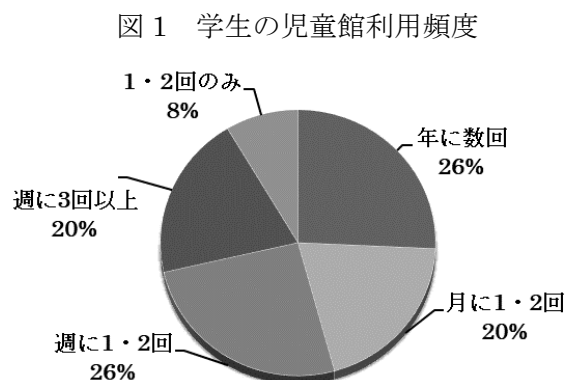
(1) 実習参加学生自身の児童館利用状況

① 児童館利用経験

回答者 54 名中、児童館利用経験者は 35 名であり、回答者の 65%が児童館利用経験があり、35%が児童館を利用したことがないという状態であった。聞き取り調査によると、児童館を利用しなかった理由としては「近くにないから」が一番多く、「児童館を知らなかったから」や「他の遊び場があったから」という回答も多かった。「児童館が近くにあったり、どういう場所か知っていたら利用したかった」という学生も多かった。

② 学生の児童館利用頻度

児童館利用経験者 35 名の児童館利用頻度は、図 1 のようになった。



利用頻度は、どの区分もそこまで偏りが見られなかった。聞き取り調査から、行かなくなった年齢も回答者によって差があることがわかった。「児童館に併設されている放課後児童クラブに通っていたときは利用していたが、3年生になって学童クラブに行かなくなると同時に児童館も利用しなくなった」と答えた学生や「4年生になって家でゲームをしている方が楽しくなったから」など、高学年に近づくにつれて、児童館のプログラムに魅力を感じなくなり、他の遊びを求めて遊び場を変えた学生もいた。他に「高学年になって部活動が忙しくなってしまったから」と行きたくても行けなかった状況もあることがわかった。

③ 学生自身が児童館を利用した際の遊び

学生自身は児童館を利用した際に、児童館で何をして遊んでいたのか質問したところ、表2の結果となり、11種類の遊びに集中していたことがわかった。伝承遊びと言われるような日本の昔からの遊びも少数ではあるが遊んでいたことがわかった。

表2 学生自身が児童館を利用した際の遊び（複数選択）（35名中）

遊びの種類	選択者数 (人)	遊びの種類	選択者数 (人)	〈その他〉 竹馬 けんだま 将棋 パズル 手芸 歌 楽器あそび パソコン 料理・お菓子づくり バドミントン バスケットボール ボードゲーム プラネタリウム観賞
卓球	23	一輪車	11	
オセロ	18	おにごっこ	11	
カードゲーム	14	お絵かき	11	
ドッジボール	13	読書	10	
ぬり絵	12	工作	10	
トランポリン	12			

(2) 児童館における遊びと学生の体験について

① 学生が実習中に見た子どもたちの遊び

表3 学生が実習中に見た子どもたちの遊び（複数選択）（54名中）

遊びの種類	選択者数 (人)	遊びの種類	選択者数 (人)	遊びの種類	選択者数 (人)
卓球	45	ぬり絵	38	一輪車	21
オセロ	42	お絵かき	36	竹馬	14
カードゲーム	41	工作	34	トランポリン	13
読書	41	将棋	32	料理・お菓子づくり	10
ドッジボール	39	けんだま	31		
おにごっこ	39	パズル	29		

表 3 以外にも縄跳び、バドミントン、サッカー、バスケットボール、缶けり、フラフープ、コマ回し、お手玉、手芸、楽器あそび、歌、パソコン、ボードゲーム、携帯ゲームといった遊びも少数だが行われていた。「学生自身が児童館を利用した際の遊び (表 2)」と「学生が実習中に見た子どもたちの遊び (表 3)」を比較してみると、卓球、オセロ、カードゲームをはじめとした上位の遊びは、変わらず人気が高い遊びだということがわかる。

②学生自身が知らなかった遊び

「実習に行って初めて見た遊びや初めて遊び方等詳しく知った遊びがあったか」という質問に対しては、調査時に 19 歳になる歳の学生たちであり、子ども達と世代が大きく違うわけではないにもかかわらず、22 名 (41%) が「実習に行って初めて見た遊びがあった」と答えた、9 名 (17%) が「実習に行って初めて遊び方等詳しく知った遊びがあった」と答えた。聞き取り調査では、ボードゲームやカードゲームの中には現在の流行のもので学生が初めて見るものもあった。知らないゲームでは、ルールを必死で教えてくれる子どももあり、その交流自体は楽しく感じたようだが、こども達が作ったオリジナルルールのももあり、慣れるまで戸惑うことも多かったという。中には、子どもから将棋を習って覚えてきた学生もいて、昔から日本にある遊びを年下の子どもたちから伝承されたという状況があったことも聞き取りの中から分かった。児童館を利用したことがなかった学生のほうが、相対的に初めて見た遊びや詳しく知らなかった遊びが多かった。

③携帯型ゲーム機について

携帯型ゲーム機やスマートフォンで遊ぶ子ども達も増えているが、児童館によっては禁止しているところもある。実習先児童館の携帯型ゲーム機 (スマートフォンのゲームを含む) による遊びの許可を質問したところ、「許可されていた」18 名 (33%) 「許可されていなかった」36 名 (67%) という結果になり、許可されていない児童館のほうが多いことがわかった。

以下、携帯ゲーム機に関する質問は使用が許可されていた児童館で実習を行った 18 名のみの回答となる。

遊んでいる子どもの中でも携帯型ゲーム機で遊ぶ子どもの割合を聞いた質問では、あくまでも学生の感覚による回答だが、参考として表 4 に示す。使用を許可されている児童館では全来館児童のうち約 60%が携帯型ゲーム機で遊んでいたと感じた学生が多かったことがわかった。

表 4 学生が感じた携帯型ゲーム機で遊ぶ子どもの割合 (18 名中)

子どもの割合	選択者数 (人)
100%	0
80%	1
60%	8
40%	3
20%	3
10%以下	3

携帯型ゲーム機で遊んでいる子どもと学生の関わりについては、「携帯型ゲーム機で遊んでいる子どもと関わることができましたか?」という質問に対し「たくさん関われた」1名、「少し関われた」9名、「あまり関われなかった」4名、「全く関われなかった」4名、という回答となった。

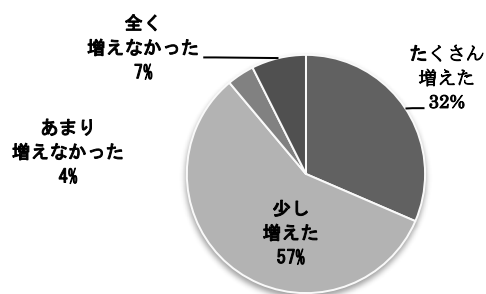
また、「携帯型ゲーム機で遊んでいる子どもと関わることは難しいと感じましたか?」という質問に対しては、「全く難しくなかった」1名、「あまり難しくなかった」5名、「難しかった」12名という回答となり「とても難しかった」と答えた学生は、いなかった。

さらに、「携帯型ゲーム機で遊んでいる子どもは、他の遊びをしていましたか?」という質問に対しては、「他の遊びもしていた」9名、「他の遊びはほとんどしていなかった」6名、「他の遊びは全くしていなかった」3名、という回答となった。

④実習を通して、得た遊びについての知識や体験

「実習を通して、遊びに関する知識や体験が増えたか」という質問に対しては、図 2 のような回答となった。増えたと自覚している学生が 9 割程度であった。聞き取り調査から、「幼児向けの身体を使った遊びや珍しい手遊びを職員が見せてくれた」という話や、「自分が苦手な分野の遊びは、避けてきたので知らないものが多かった」という話もあり、遊びを支援する側になった時には自分の好みではなく子ども達に合わせてあらゆる分野の遊びを把握しておかなければならない事に気づけたことも学生にとっては一つの学びであった。

図 2 実習を通して、あなたの遊びに関する知識や体験は増えましたか?



⑤職員による子どもの遊びの支援

「職員の方は、どのような遊びの支援を子どもにしていましたか？」という質問を、実習中に見られた遊びの支援を全て選択する方式で聞いたところ、「子どもに遊びを教える」(26名)、「子どもと一緒に遊ぶ」(37名)、「子どもを見守る」(41名)という回答を得た。聞き取り調査によると、児童館の方針によっても子どもの遊びの支援の仕方が異なっていた。「子どもの自発的な遊びを促すために基本的に職員は見守りに徹して、一緒に遊ばないようにしている」という児童館や同じ理由から子どもと一緒に遊ぶ時間を制限している児童館もあるという話も聞かれた。

「携帯型ゲーム機で遊ぶ子どもと職員の方はどの程度関わっていましたか？」という質問に対しては、18名中「たくさん関わっていた」(2名)、「少し関わっていた」(6名)「あまり関わっていなかった」(8名)「全く関わっていなかった」(2名)という回答だった。学生の関わり方と比べてもあまり差がないことがわかった。聞き取り調査から、携帯型ゲーム機で遊ぶ子どもに対して、遊んでいる最中に職員は積極的に介入しようとする様子はあまりなく、そういう子どもに対しては見守りと居心地が良い環境作りのほうを重視していたという話もあった。以上がアンケートおよび、聞き取り調査の結果となる。

7. 考察

今回の調査結果から以下のことが明らかとなった。①学生と子どもとの関わりは「遊び」が中心だったこと。②学生自身に学童期に多様な遊びを経験する機会が減少していたこと。そして、そうした経験の必要性を実感していたこと。③学生が自身の遊び知識の乏しさに気付き、知識の必要性を実感していたこと。④学生は携帯型ゲーム機で遊ぶ子どもに対する遊びの支援に困惑していたこと。

実習中、子どもに対し、どのような関わり方をすることが多かったと学生に質問すると、一番多かった関わりは「一緒に遊ぶ」だったと答えた学生が54名中33名だった。2番目に多かった関わりは「話す」だったが、経験が浅く、自ら交流を働きかけることが苦手な学生でも、遊びを通して、子どもたちとコミュニケーションを取ることに成功していた。

全体の65%の学生のみ児童館利用経験があったが、学童期までに多様な遊びを経験することは、子どもの遊びを支援していく上で重要な遊びの展開をイメージできるようになるため、学生自身も実習を通して、学童期までの遊び体験の重要性を感じていた。

学生たちが学童だった頃から、時間はあまり経過していないはずではあるが、時代による遊びの変化や、自分たちが知らなかった遊びがたくさんあることを知り、子どもの遊びを支援していく上で、遊びに関する知識がまだまだ不足していることを実感していた。

また、携帯型ゲームで遊んでいる子どもとの関わりについて、約半数の学生たちは、関わりを持っていたことが明らかになった。実習派遣前に、携帯型ゲーム使用許可が出ている児童館では、ゲームに熱中していて、コミュニケーションがとりづらいケースも想定さ

れる旨を伝えた際には、学生たちも対応を考え困惑していた。意外にも、実習中に学生たちの中には、試行錯誤しながらもゲームの会話をきっかけにして、コミュニケーションをとっていた者もいた。しかしながら、大半の学生は、携帯型ゲーム機で遊んでいる子どもとの関わりは、やはり難しいと感じており、コミュニケーション能力も未熟であり、なおかつ他の遊びの魅力を伝える技術を持たない学生にとっては、関わりを積極的にもち、関係を深めていくことは困難であった様子が伺えた。

児童館実習の機会は、学生自身が初めて遊びについて真剣に向き合い、子どもたちを支援するという立場から遊びと向き合う契機となったと言える。将来的に、子どもと関わる職に就くことを目標としている学生にとって、実習の中で、こうした遊び体験をすることは、これから接する子どもたちに豊かな遊び体験を提供するためにも不可欠なことと言える。遊び活動が多様化していく時代の流れがあっても、自身に豊かな遊び活動の経験があれば、その場に即した遊び支援も可能となっていくのではないだろうか。

今回調査対象とした学生が既に自然の中で遊ぶ経験や世代を超えた交流や集団で遊ぶ機会が少なくなってしまう世代であるため、実習中に初めて知ることや、自身が経験していない為に理解することが難しいことも多々あった。自分が経験していない遊びの力を子ども達に教えていくことに学生たちは苦戦していた。今後、若い世代の現場の職員の中には、学生と同様に子どもの頃の遊び体験の不足から、遊び支援に悩む者も出てくること予想され、職員育成における新たな課題ともなるであろう。とはいえ、遊び体験が乏しかった学生でも、子どもと同じゲームで遊んだことがあった為に、そこからコミュニケーションをとることができたという事例もあったように、年齢が近いからこそできるコミュニケーションの取り方もあり、体力を使う遊びの支援はやはり若い職員のほうが有利であるため、自分の特性を生かした遊びの支援を職員一人ひとりが考えていくことが望ましいといえる。

8. まとめ

本調査結果より、子どもの頃の遊びの体験には差があり、遊びの知識にも偏りが見られたが、細井ら⁽³⁾は2007年の研究の中で保育者養成課程の学生の幼児期の遊び体験では、特に実体験の不足があったと報告しており、子どもたちに遊びを伝承していく者として、自然遊びも含めた実体験を増やしていくことが課題であると指摘している。遊び体験・知識の乏しさは、提供できる遊び支援の質の乏しさにつながるため、遊びの実体験は、保育者を目指す学生にとっては、とても重要なものという認識はあっても限られた養成時間の中でカリキュラムに入れることや施設環境により機会を作るのが難しい現状もある。

児童館実習に参加した学生たちは、児童館で提供される多様な遊びを子どもと一緒に体験することができている。さらに、幅広い年齢の子どもたちの発達に適した遊びの支援を見て学ぶことや、実践する機会にも恵まれている。こうした経験は児童館の施設特性によ

り得られるものであり、他の現場実習とは学びが異なり、大変有意義なものになっていると遊び体験だけに着目しても言えるのではないだろうか。

現在、保育士・幼稚園教諭の資格を取得するためのカリキュラムでは「遊び」だけに特化した実践的な科目は必修となっていない。選択科目として置いている保育者養成校もあるが、そのほとんどは、未就学児を対象としたものになっている。その理由の一つは、実習ですぐに活かせるよう園児を対象とした遊びの知識や技術を身につける必要があること。もう一つの理由は、多くの学生が保育所・幼稚園・認定こども園へ就職するためである。一般社団法人全国保育士養成協議会が 2019 年に行った指定保育士養成施設卒業者の内定先の調査⁽⁴⁾によると調査対象の 59 校のうち、2 年制（短大・専門学校）は 91.4% が保育職に決まり、内 5.0% は、保育所以外の児童福祉施設となっている。大半の学生が、保育所・幼稚園・認定こども園に就職していく状況の中で、小学生から 18 歳未満の児童を対象とした遊びや遊びの支援について学ぶ必要性が低く、機会も限られてしまっている。しかし、卒業直後は、必要性が低かったとしても、幅広い年齢の子どもの遊び支援について理解しておくことは、各年齢の発達理解も同時に深められるので、卒園後の子どもたちの成長イメージを明確に持ちながら日々の保育に活かすことにもつながるのではないだろうか。

保育者養成校出身者の中にも保育士資格や教員免許を活かし児童館に勤めている者も多い。実際の児童館には、「保育士資格」「幼稚園教員免許」「小・中・高の教員免許」「児童厚生員資格」「社会福祉士資格」等多様な資格の保有者の他に養成施設・教育機関において、専門的な知識・技術を学んだ者も「児童の遊びを指導する者」として勤務している。職員の保有資格が異なるため専門的な知識も当然異なっている。そのため発達についての認識の確認として、改定児童館ガイドラインでは「第 2 章 子ども理解」に「子どもの発達を理解するための基礎的視点」が発達の時期区分別に新しく示されることとなった。しかしながら、発達の違いによる遊びの指導の違いについては触れられていない。職員の資格や専門性、キャリアが異なる人々が指導にあたるには、共通の認識をもつ必要があるのではないだろうか。ガイドラインで全て網羅するはできないかもしれないが、発達の違いによる遊びの支援にまで踏み込んだ内容も今後盛り込まれることが望ましい。

9. 引用文献・参考文献

引用文献

- (1) 社会保障審議会児童部会遊びのプログラム等に関する専門委員会（2017）『児童館のあり方及び児童館ガイドラインの見直し等に係る検討課題について』資料 6.p9.
- (2) 社会保障審議会児童部会遊びのプログラム等に関する専門委員会（2018）『遊びのプログラムの普及啓発と今後の児童館の在り方について 報告書』p7-9.
- (3) 細井香,内海崎貴子,野尻裕子,栗原泰子（2007）「保育者養成課程学生の幼児期の遊び

体験について」『川村学園女子大学研究紀要』第 18 巻.第 2 号 p 121-132.

- (4) 一般社団法人全国保育士養成協議会 (2019) 『201 年度子ども・子育て支援推進調査研究事業 指定保育士養成施設卒業者の内定先等に関する調査研究』

参考文献

- (1) 財団法人児童健全育成推進財団 (2007) 『児童館 理論と実践』財団法人児童健全育成推進財団
- (2) 財団法人幼少年教育研究所 (2015) 『新版 遊びの指導』株式会社同文書院
- (3) 財団法人児童健全育成推進財団 (2015) 『児童館論』財団法人児童健全育成推進財団
- (4) 西郷泰之 (2017) 『児童館の未来と歴史－児童館の実践概念に関する研究』株式会社明石書店
- (5) 社会保障審議会児童部会遊びのプログラム等に関する専門委員会 (2018) 『改正児童館ガイドライン (案)』資料 2
- (6) 厚生労働省 (2018) 『平成 29 年社会福祉施設等調査』