

保育実習生のヒヤリハット認知を高める教材開発研究

伊東 知之・大野木 裕明・石川 昭義

仁愛大学人間生活学部

Research on the Development of Teaching Materials Intended for Practical Training Students for Childcare to Improve Their Recognition of Disturbing Incidents

Tomoyuki ITO, Hiroaki OHNOGI and Akiyoshi ISHIKAWA

Faculty of Human Life, Jin-ai University

保育・幼稚園実習で発生する子どもの事故を未然に回避するために、実習の事前指導用として「ヒヤリハット認知を高める教材」を開発した。これまでに行った2つのヒヤリハット研究（石川ほか2009, 大野木ほか2011）と典型的な事故場面の事例集（田中・石井2003）に基づいて、24場面を選び図版教材を開発し、その場面について保育士および幼稚園教諭の現職者78名に評価を依頼した。24場面に関する主な結果は次のようであった。（1）現職者の6割以上が適切と認めた場面は22場面、7割以上では18場面であった。（2）対象年齢として3歳用教材に適切と評価する場面がもっとも多かった。（3）5歳用教材に適切と評価する場面は少なかった。（4）ヒヤリハット認知の描画場面を見て後に事故発生が起こる確率の予測は31%から69%に分布し、概してかなり高率の事故発生場面とみなされた。（5）自由記述からは、子どもの共感性や道徳的判断といった認知能力や指導法に関する内容が含まれていることから、使用マニュアルを作成するにあたって発達の視点を明確にすることを今後の研究課題として位置づけた。

キーワード：ヒヤリハット認知, 保育実習, 幼稚園教育実習, 学士課程保育士, 教材開発

問題と目的

家庭内における子どもたちの事故は多発しているが（田中2007, 青山2009）、その事情は、彼らが一日のかなりの時間を過ごす保育所や幼稚園でも同様である。

我々は大学において将来の保育士や幼稚園教諭を養成する立場から、事故防止に関してこれまで2つの調査的研究を行ってきた（石川・大野木・伊東2009, 大野木・石川・伊東2011）。これらの研究は、現職の保育士・幼稚園教諭が職場でヒヤリハット体験をした経験を把握するために行ったものである。ヒヤリハット場面が具体的にどのような場面で発生する事態であるかは保育環境によって違いはあるが、事故発生が環境的要因と人的要因にあるのなら人的な危険感受性を

高めることも事故防止に役立つ。実習に赴く学生は、その場の子どもたち特有の行動パターンという人的要因や建物の間取りなどの物理的環境的要因に精通しているわけではない。したがって、大学における実習事前指導という養成プログラムの中に、事故回避の実践力を高める教育を施すことは重要な責務であると考え

る。本研究の目的は、これら前報を踏まえながら、実習大学生とその子どもたち特有の行動パターンに関して、危険感受性を高める教材を開発することにある。このたび、現職の保育士と幼稚園教諭から適切か否かの評価を受ける手続きを経て、ヒヤリハット認知の感受性を高める教材を開発したので、ここに報告する。

ヒヤリハット場面を選ぶにあたっては、次のような手続きを踏んだ。石川ら（2009）では、現職保育士を

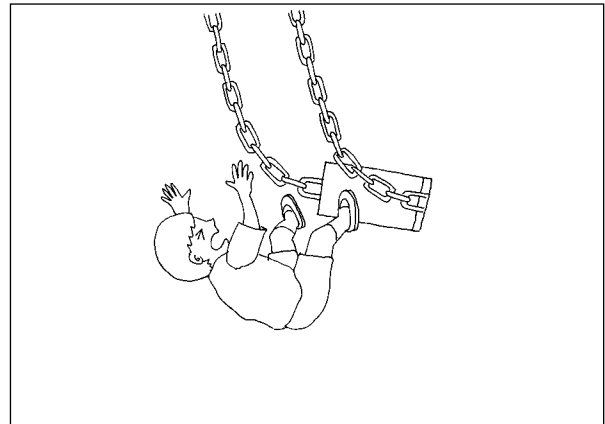
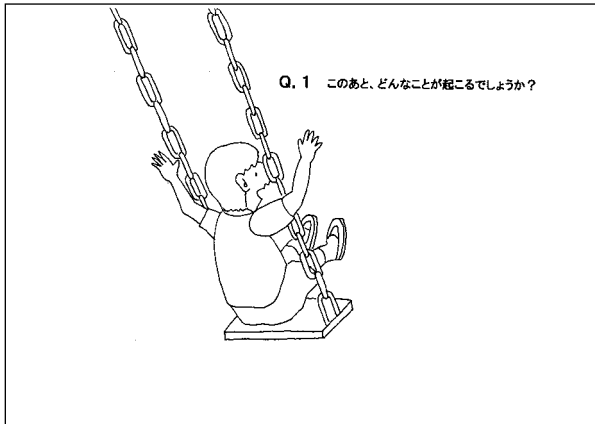


図1 24場面の一例 (1. プランコから転落)

対象にして職場のヒヤリハット場面に遭遇した経験をアンケート調査し、多様なヒヤリハット場面の把握を行った。その分類にあたっては、全国的な事故調査に基づいて抽出した事故場面(田中ら2003)との対応を調べた。これは事故防止の人的要因として、「ヒヤリハット場面が生じた時系列的な後に事故が発生する」ので、ヒヤリハット認知を高めることによって事故防止が未然に回避可能であるという図式に基づく。次の大野木ら(2011)では、田中ら(2003)の事故発生場面に関して、現職の保育士・幼稚園教諭がその場면을ヒヤリハット場面として認知した経験があるか否かの経験を尋ねた。あわせて、実習に臨んだ大学生にも同じ事を尋ねた。また、これらの場面对して、現職幼稚園教諭・保育士が実習大学生に対して学生指導用のヒヤリハット場面として適切であるかどうかの判断も尋ねた。場面としては、現職者が実習生に指導上で重要と回答した上位15場面(同率のため18場面)を選んだ。さらに、田中ら(2003)の事故場面では扱われていないが石川ら(2009)から得られたヒヤリハット6場面を追加した。描画図版は、我々共同研究者の内の1名が、ヒヤリハット認知の場面と事後の事故場面の2枚をセットとし、合計で24場面(48枚)を試作した。それらの一例を図1、および附票そのリストを表1に示す。

24場面がヒヤリハット認知を高める訓練用の教材として適しているか否かは、前報2研究(石川ら2009, 大野木ら2011)と田中ら(2009)から明らかであるが、これらの絵が使用に適しているかどうかを確認する必要がある。そのために、以下の(1)から(7)

の7つの質問を現職者に対して尋ね、確認を得ようとする。

- (1)「このヒヤリハット場面は、何歳に一番多いと思いますか(絵の人物そのものの年齢を想像するのではなく、場面を手がかりにして考えて下さい。)」
- (2) 事故前のQ図を見かけたとします。子どもの年齢は先に回答いただいた通りとします。あってはならないことですが、もしも回避もせず、注意もしなければ、次のA図のような結末になるのは、10回の中で何回ぐらいだと思いますか。」
- (3) この場面は、実習生向けの事故防止用教材として適切でしょうか? [「適切」「やや適切」「どちらともいえない」「やや不適切」「不適切」の5件法]
- (4) この絵を、実習生向けのヒヤリハット教材として使う時、あなたなら、どんな一言を添えますか? (簡単な会話で以下にお書き下さい。自由記述法)
- (5) 24場面の中から「実習生向けのイチ押し教材」として1つだけ選ぶとしたら、それはどれですか?
- (6) この絵を、子ども向けのヒヤリハット教材として使う時、あなたなら、どんな一言を添えますか? (簡単な会話で以下にお書き下さい。自由記述法)
- (7) 24場面の中から「子ども向けのイチ押し教材」として1つだけ選ぶとしたら、それはどれですか?

表1 ヒヤリハット認知を高める訓練教材として適切かどうか（質問3）

場 面	適切・やや適切	不適切・やや不適切
場面1：ブランコから転落	94.9 (%)	2.6 (%)
場面2：友だちの乗ったブランコに激突	84.6	1.3
場面3：他の子が閉めたドアに手をはさむ	94.9	1.3
場面4：友だちに押されて机の角にぶつかる	89.6	2.6
場面5：石を投げられ当たる	76.9	7.7
場面6：ジャングルジムから自損的に落下	85.9	2.6
場面7：鼻の穴にビーズを入れる	79.5	6.4
場面8：走って出会い頭に友だちと衝突	96.1	2.6
場面9：階段で滑って転倒	62.4	11.7
場面10：鉄棒から落下して頭を打つ	65.3	9.5
場面11：積み木が崩れて山から落下	87.0	5.2
場面12：友だちに手を引っ張られ転倒	50.0	12.2
場面13：小さなおもちゃを耳に入れる	78.0	3.9
場面14：砂場で砂が目に入る	96.1	0.0
場面15：画用紙の上で滑って転倒	66.3	13.0
場面16：雨で濡れた廊下で転倒	78.0	6.5
場面17：スベリ台の手すりに紐が絡まり首が絞まる	92.2	3.9
場面18：ブロックの角に頭をぶつける	50.0	17.1
場面19：ビー玉類を口の中に入れる	92.2	0.0
場面20：お菓子の中の乾燥剤を食べる	64.5	14.4
場面21：大人が振り返り子どもにぶつかる	75.3	5.2
場面22：食事でジンマシンが発生	79.2	6.5
場面23：子どもの薬を間違える	73.7	18.4
場面24：大人が閉めたドアで手をはさむ	82.7	1.3

注. 数値の左は「適切」「やや適切」の合計百分率、右は「やや不適切」「不適切」の合計百分率。これらを100から引いた数値が「どちらともいえない」の百分率。

これらの質問によって以下の目的1から目的3について検討することにした。

目的1：どの描画場面が実習生向けのヒヤリハット教材として適切か否について、現職幼稚園教諭・保育士から評価を受ける（質問3、質問5、質問7）

目的2：どの描画場面が何歳に適しているかについ

て、現職幼稚園教諭・保育士から情報を得る（質問1、質問2）

目的3：描画教材の実際の使い方について、言語的な教示に関する情報を得る（質問4、質問6）

方 法

調査協力者と調査期日 2012年8月8日と9日に実施した現職幼稚園教諭・保育士向けの講習会「教育現場の質をより高めるために」に参加した受講者である。集団形式で実施して個々に回答を求め、得られた78名について分析を行った。

手続 1場面はヒヤリハット場面とその後の事故の2枚から構成されている。描画をスキャナーで読み込みパワーポイントを使ってファイル化した描画をQアンドA（質問と答）として順番に見せていった。すなわちQ場面で「このあとどうなるでしょうか?」、A場面で「こうなりました」のような「事故直前（ヒヤリハット）ー事故発生直後」のセット2枚からなる1場面系列を見せた。24場面（48枚）すべての呈示が終了後に、事前に用意した回答用紙上の質問1～質問7までの回答を求めた。回答用紙はA判24枚（1枚に1場面）からなる。1枚の回答用紙の左上は既に呈示したヒヤリハット場面、左下は既に呈示したその後の事故場面、右半分は7つの質問項目とその回答欄である。質問項目はすべての描画場面について同一である。

結 果

(1) 目的1に関する結果

目的1は、どの描画場面が実習生向けのヒヤリハット教材として適切か否について現職保育士・幼稚園教諭から評価を受けることであった。質問3、質問5、

質問7に関して結果を要約していく。

質問3は「この場面は、実習生向けの事故防止用教材として適切でしょうか?」であり、回答は「適切」「やや適切」「どちらともいえない」「やや不適切」「不適切」の5件法であった。「適切」と「やや不適切」への回答、「やや不適切」と「不適切」への回答をそれぞれ合計して表1にまとめた。ヒヤリハット場面の教材として適切か否かに関して、いずれも高い肯定的な百分率を示した。

低い場面としては、「場面12：友だちに手を引っ張られ転倒」「場面18：ブロックの角に頭をぶつける」の2場面が50%台であったが、他の22場面は60%以上、そのうち18場面は70%以上の適切評価であった。90%以上の場面を概観すると、「場面1：ブランコから転落」「場面3：他の子が閉めたドアに手をはさむ」「場面8：走って出会い頭に友だちと衝突」「場面14：砂場で砂が目に入る」「場面17：スベリ台の手すりに紐が絡まり首が絞まる」「場面19：ビー玉類を口の中に入れる」「場面19：ビー玉類を口の中に入れる」であった。不適切とする評価は最大でも18.4%の「場面23：子どもの薬を間違える」であった。この場面は適切とする評価は73.7%であり一見矛盾するようにも思える。このほかに不適切との10%以上の回答のある場面には、「場面18：ブロックの角に頭をぶつける」などがあった。2~3名の現職者にその理由を尋ねたところ、＜起こるべきでない常識以前の場面である＞＜そのような事故は起こり得ないような不自然な絵に

表2 ヒヤリハット認知を高める訓練教材として「イチ押し場面」(質問5, 7)

場 面	実習生用	子ども用
場面1：ブランコから転落	(5)	7
場面4：友だちに押されて机の角にぶつかる	(3)	13
場面8：走って出会い頭に友だちと衝突	(1)	15
場面14：砂場で砂が目に入る	(4)	7
場面17：スベリ台の手すりに紐が絡まり首が絞まる	11	9
場面21：大人が振り返り子どもにぶつかる	8	(0)
場面22：食事でジンマシンが発生	11	(0)

注。数値は回答者の人数。実習用か子ども用のいずれか片方が7名(約10%)以上の場面だけを表記。

なっている」といった言説が得られた。後の検討に値すると思われる。

質問5は、「24場面の中から『実習生向けのイチ押し教材』として択一で1つだけ選ぶとしたら、それはどれですか?」であった。質問7は、「場面1から場面24の中から『子ども向けのイチ押し教材』として択一で1つだけ選ぶとしたら、それはどれですか?」であった。結果を一覧にして表2に示す。24場面あるので一場面あたりの選択人数は少ない。実習生用としては、「場面17: スベリ台の手すりに紐が絡まり首が絞まる」(11名, 14.1%), 「場面21: 大人が振り返り子どもにぶつかる」(8名, 10.3%), 「場面22: 食事でジンマシンが発生」(11名, 14.1%)が目立つ。したがって、どの場面が択一的な場面かについては、回答が非常に分散している傾向が読み取れる。

質問7の子ども用であるが、「場面1: プランコから転落」(7名, 9.0%), 「場面4: 友だちに押されて机の角にぶつかる」(13名, 16.7%), 「場面8: 走って出会い頭に友だちと衝突」(15名, 19.2%), 「場面14: 砂場で砂が目に入る」(7名, 9.0%), 「場面17: スベリ台の手すりに紐が絡まり首が絞まる」(11名, 14.1%)が上位であった。こちらも回答が分散していることが見て取れる。以上に列挙した場面は、相対的に見てヒヤリハット認知を高めるための場面教材として高い評価の場面であることが示された。なおこれは、子どもの顔や頭に関連している事故場面であるが、これが偶然であるか否かは不明である。

(2) 目的2に関する結果

どの描画場面が最適年齢かについて現職保育士・幼稚園教諭に尋ねる質問が質問1と質問2であった。

まず質問1「このヒヤリハット場面は、何歳に一番多いと思いますか(絵の人物そのものの年齢を想像するのではなく、場面を手がかりにして考えて下さい。)」の回答結果を表3に示す。

一番頻度の多かった年齢を最頻値として示した。かっこは全体に占める百分率である。表の一番上の3歳(51.3%)は、年齢の中で3歳と回答した頻度が最も多かったこと、51.3%は3歳が回答年齢カテゴリー全体の51.3%であったことをあらわす。同様に、最

頻値次点は、次に頻度の多かった年齢とその百分率である。

概観すると、24場面についての年齢の最頻値は3歳であり、その数は15場面であった。3歳用が最頻値の次点になったのは5場面であり、両方を合計すると今回の図版はほとんど3歳児用からとみなしてよい傾向であった。4歳児用とする最頻値は2場面、最頻値が次点であったのは8場面であった。2歳用とみなした最頻値は5場面、最頻値として次点であったのは9場面であった。したがって、おおむね3歳用として最適な教材、正確には2歳から4歳ぐらいまでに適切なヒヤリハット認知の教材とみなされたと考えてよいだろう。なお、5歳用として最適と回答した最頻値は2場面、次点も1項目に留まっており、結論として5歳に適切とみなす場面が少なかったといえよう。

質問2に移る。質問2は「事故前のQ図を見かけたとします。子どもの年齢は先に回答いただいた通りとします。あってはならないことですが、もしも回避もせず、注意もしなければ、次の図のような結末になるのは、10回の内で何回ぐらいだと思いますか。」であった。結果を表4にまとめた。高い方を概観すると、次のようになった。「場面1: プランコから転落」(6.5), 「場面3: 他の子が閉めたドアに手をはさむ」(6.1), 「場面8: 走って出会い頭に友だちと衝突」(6.9), 「場面19: ビー玉類を口の中に入れる」(6.5)。いずれも60%以上の発生確率として予想されている。他方低い方というのは、「場面10: 鉄棒から落下して頭を打つ」(3.1), 「場面23: 子どもの薬を間違える」(3.3)であったが、それでも30%以上であり、10回の内で3回以上ということは数字としてかなりの高率といえよう。

(3) 目的3に関する結果

ヒヤリハット教材として使用する時の使い方についてどのような教示をしたらよいかを質問4と質問6によって尋ねた。質問4は、「この絵を、実習生向けのヒヤリハット教材として使う時、あなたなら、どんな一言を添えますか?(簡単な会話で以下にお書き下さい。自由記述法)」であった。質問6は、「この絵を、子ども向けのヒヤリハット教材として使う時、あなた

表3 何歳に適切なヒヤリハット場面か (質問1)

場 面	最頻値年齢 (百分率)	最頻値次点 (百分率)
場面 1: ブランコから転落	3 歳 (51.3%)	2 歳 (26.9%)
場面 2: 友だちの乗ったブランコに激突	4 (46.2)	3 (29.5)
場面 3: 他の子が閉めたドアに手をはさむ	3 (40.3)	2 と 4 (同率 22.1)
場面 4: 友だちに押されて机の角にぶつかる	3 (33.8)	4 (27.3)
場面 5: 石を投げられ当たる	3 (43.6)	4 (20.5)
場面 6: ジャングルジムから自損的に落下	4 (37.7)	5 (28.6)
場面 7: 鼻の穴にビーズを入れる	2 (43.6)	3 (32.1)
場面 8: 走って出会い頭に友だちと衝突	5 (53.8)	4 (30.8)
場面 9: 階段で滑って転倒	3 (36.4)	2 (35.1)
場面 10: 鉄棒から落下して頭を打つ	5 (42.7)	4 (26.7)
場面 11: 積み木が崩れて山から落下	3 (33.8)	5 (31.2)
場面 12: 友だちに手を引っ張られ転倒	3 (43.8)	4 (24.7)
場面 13: 小さなおもちゃを耳に入れる	2 (49.4)	3 (26.0)
場面 14: 砂場で砂が目に入る	3 (50.6)	2 (36.4)
場面 15: 画用紙の上で滑って転倒	3 (37.7)	4 (29.9)
場面 16: 雨で濡れた廊下で転倒	3 (46.8)	2 (22.1)
場面 17: スベリ台の手すりに紐が絡まり首が絞まる	3 (53.2)	4 (27.3)
場面 18: ブロックの角に頭をぶつける	3 (40.5)	2 (31.1)
場面 19: ビー玉類を口の中に入れる	1 (63.6)	2 (27.3)
場面 20: お菓子の中の乾燥剤を食べる	2 (48.0)	3 (25.3)
場面 21: 大人が振り返り子どもにぶつかる	3 (40.3)	2 (22.1)
場面 22: 食事でジンマシンが発生	2 と 3 (同率 35.0)	1 (15.0)
場面 23: 子どもの薬を間違える	3 (52.6)	2 (22.8)
場面 24: 大人が閉めたドアで手をはさむ	2 (34.8)	3 (33.3)

表4 事故発生の可能性に関する認知(質問2)

場 面	平均値 (SD)	最頻値	中央値
場面1: ブランコから転落	6.5 (2.9)	10 (24.4)	6.5
場面2: 友だちの乗ったブランコに激突	4.4 (2.4)	3 (28.2)	3.5
場面3: 他の子が閉めたドアに手をはさむ	6.1 (2.9)	8 (28.2)	6
場面4: 友だちに押されて机の角にぶつかる	3.8 (2.2)	5 (26.0)	3
場面5: 石を投げられ当たる	3.8 (2.6)	1 (23.1)	3
場面6: ジャンブルジムから自損的に落下	4.8 (2.8)	2 (16.9)	4
場面7: 鼻の穴にビーズを入れる	4.1 (2.7)	1 (21.8)	3
場面8: 走って出会い頭に友だちと衝突	6.9 (2.8)	10 (25.6)	8
場面9: 階段で滑って転倒	3.8 (2.8)	1 (25.0)	3
場面10: 鉄棒から落下して頭を打つ	3.1 (2.1)	1 と 3 (同率, 27.0)	3
場面11: 積み木が崩れて山から落下	5.1 (2.7)	5 (20.8)	5
場面12: 友だちに手を引っ張られ転倒	3.6 (2.5)	1 (24.7)	3
場面13: 小さなおもちゃを耳に入れる	3.8 (2.8)	1 (23.4)	3
場面14: 砂場で砂が目に入る	5.4 (2.6)	5 (24.7)	5
場面15: 画用紙の上で滑って転倒	3.0 (2.0)	2 (27.6)	2
場面16: 雨で濡れた廊下で転倒	5.6 (2.8)	5 と 8 (同率, 18.2)	5
場面17: スベリ台の手すりに紐が絡まり首が絞まる	3.7 (2.7)	1 (26.3)	3
場面18: ブロックの角に頭をぶつける	3.6 (2.6)	1 (26.3)	3
場面19: ビー玉類を口の中に入れる	6.5 (3.1)	10 (30.3)	8
場面20: お菓子の乾燥剤を食べる	3.7 (2.9)	1 (30.3)	3
場面21: 大人が振り返り子どもにぶつかる	3.9 (2.6)	3 (30.3)	3
場面22: 食事でジンマシンが発生	5.3 (4.1)	10 (38.2)	3
場面23: 子どもの薬を間違える	3.3 (3.5)	1 (61.5)	1
場面24: 大人が閉めたドアで手をはさむ	4.4 (3.3)	1 (29.6)	3

なら、どんな一言を添えますか？（簡単な会話で以下にお書き下さい。自由記述法）」であった。

自由記述は膨大な分量になったので「場面8 走って出会い頭に友だちと衝突」（事故予想確率69%、

最頻値100%、教材として適している回答96.1%）、「場面14 砂場で砂が目に入る」（事故予想確率54%、最頻値50%、教材として適している回答96.1%）の2場面について集約したものを表5に示した。これらの

表5 描画教材として使用する時の説明（自由記述の要約）（質問4と6）

場面8：走って出会い頭に友だちと衝突	
実習生用教材としての教示	
(1) 気を付ける場所＝廊下のコーナー	
・走る子を見つけて注意する。	
・ストップする習慣をつけよう。	
(2) 子どもの特性	
・子どもは目標物があったら周りを見ずに一目散に走ります。廊下は走らないことを伝えていきましょう。	
・見えない先の様子を想定することはまだ難しいので、走ると危ないことを事前に伝えることが大切。	
(3) 禁止＋理由（事実）	
・集団での教室移動の際、曲がり角での事故についてあらかじめ話しておくといふ。	
・廊下は走らないようにいってね。ぶつかるって怪我するから。	
子ども用教材としての教示	
(1) 禁止	
・曲がり角はストップ	
・廊下を走るのは、危ないよ。	
(2) 禁止＋理由（共感）	
・廊下を走るとお互いに痛い思いをするよ。	
(3) 禁止＋理由（事実）	
・廊下は走らないで、ゆっくり歩いていこう。向こう側からお友達が走ったり歩いたりしてくることがあるよ。	
・どっちも見えんで走ったらあかんね。	
(4) 禁止＋理由（ルール、約束）	
・廊下は走らない約束よ。	
・お友達が歩いているかもしれないから、曲がり角では止まるんだよ。	
(5) 教育的指導	
・こんな時どうしたらいい？ 一度子どもに返し一緒に考える。	
・走ったりするとどうなってしまうかな。	
場面14：砂場で砂が目に入る	
実習生用教材としての教示	
(1) 気を付ける場所＝砂場	
・必ず砂場で起きる事です。よく注意してみてください。	
・砂を上から落としたら止めてね。	
(2) 不測事態への対応	
・風の強い日なんか特に多い。5歳児でもよくあります。	
・砂を人に向けてかけないように事前に注意。	
(3) 子どもの行動特徴	
・子どもはばらまくのが好き。	
・訳がわからずしちゃう子がいるので気を付けて。	
(4) 教育的指導	
・砂をかけられた子には目や顔を洗ったりしてください。	
・目に入っていないか確認して、水道水か眼薬。	

子ども用教材としての教示

(1) 禁止

- ・砂をかけては駄目。
- ・お砂をまいたり、投げたりしないでね。

(2) 禁止+理由（共感）

- ・砂が目に入ると痛いから砂を投げないようにしようね。
- ・砂をかけられたら、お友達はどんな気持ちになるかな。

(3) 禁止+理由（事実）

- ・お友達の近くで砂をかけると目に入るから、やめておこうね。
- ・砂は目や耳にはいると目が見えなくなったり、耳が聞こえなくなったりするので絶対に顔にかけないでね。

(4) 禁止+理由（ルール、約束）

- ・砂あそびのルールをしっかりと守ろうね。
- ・きまりを守って遊ばないと、もう遊べなくなるよ。

(5) 禁止+理由（友だち）

- ・お友達に砂はかけないよ。
- ・おともだちの嫌がることはしてはいけないよ。

(6) 教育的指導

- ・お砂はお友達にかけてもいいのかな。
 - ・一つ間違っているのはどこ？
-

箇条書きの見出しは主観的な分類であり重複部分もある。自由記述の文章が短いために分類が困難な点で、資料的に取り扱うことは否めない。本稿では詳細に要約することはせず、今後の課題とすべき点について触れるにとどめる。

実習生用として場面8を用いる場合、「気を付ける場所＝廊下のコーナー」という説明の仕方だけでなく、「子どもの特性」が現れるので「不測事態への対応」が必要であることが書かれていた。子ども用教材としての教示では、いろいろな禁止の仕方が書かれていた。具体的には、直接的な禁止、子どもの共感性に訴える禁止、結果を教える説得的コミュニケーション法、約束ごとを守ろうといった道徳性に訴える方法、事故発生という行動予測の教育などが見られた。

場面14についても同様の教示は得られた。実習生用教材としての利用では、「気を付ける場所＝砂場」「不測事態への対応」「子どもの行動特徴」について喚起することに触れているのは同様であった。子ども用教材としては禁止、子どもの共感性に訴える、結果を教える説得的コミュニケーション法がみられた。約束ごとを守ろうといった道徳性に訴える方法、行動予測

の教育法なども見られた。友だちには禁止といった年齢特有の理由・説明もみられた。

子どもの年齢に着目すると、低年齢では「廊下は走りません」「砂を人に向けてかけないように事前に注意」といった直接的な禁止があり、他方で活動範囲が広がる高年齢では「廊下を走るとお互いに痛い思いをするよ」といった共感性に訴える言い方がみられた。「見えない先の様子を想定することはまだ難しいので、走ると危ないことを事前に伝えることが大切」といった子どもの認知発達を配慮する記述も見られた。

場面に特有の言い回しや教示法が散見され、描画場面の教材利用にあたっては、子どもの認知発達や道徳性の発達に関する知見を含むような使用マニュアルが重要である事が示唆された。

<付記>

調査に回答いただいた現職保育士・幼稚園教諭の皆様にお礼申し上げます。前報から得られたヒヤリハット場面に関する教材作成にあたっては、重大事故場面の描画を参照するについて快諾下さった、著者の田中

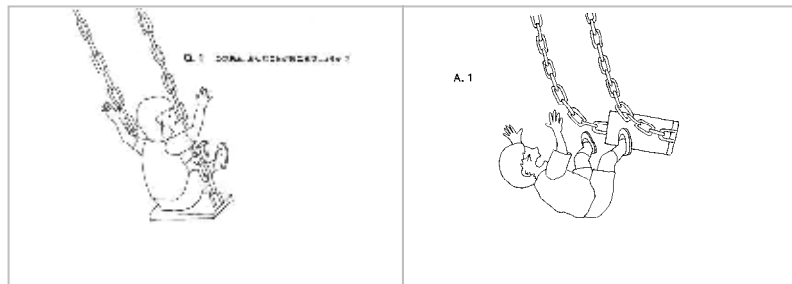
哲郎先生（久留米大学医学部客員教授）に心よりお礼申し上げます。また、本稿をまとめるにあたり西村重稀先生（仁愛大学人間生活学部教授）、三和優先生（仁愛女子短期大学教授，附属図書館長）にご助言いただきました。自由記述回答の整理等については子ども教育学科3年ゼミ学生の宮本華奈さん，栗本実穂さん，内藤有紀さん，岩永華穂さんに手伝っていただきました。期して皆様に感謝申し上げます。

引用文献

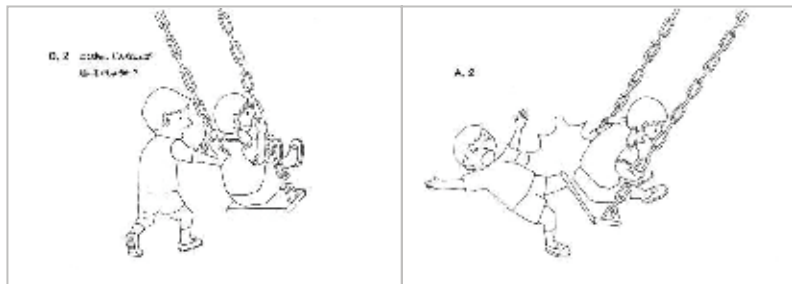
- 青山邦彦（絵・文）（2009）ヒヤリハットさんちへいってみよう！ ミサワホーム総合研究所発行／発売
- 石川昭義・大野木裕明・伊東知之（2009）保育士のヒヤリ・ハット体験 仁愛大学研究紀要（人間生活学部篇）創刊号，39-52.
- 大野木裕明・石川昭義・伊東知之（2011）保育士・幼稚園教諭・学生による事故防止策の評価—事故場面へのヒヤリハット認知— 仁愛大学研究紀要（人間生活学部篇）3，49-62.
- 田中哲郎（監）（2007）住まいの安全を考える本—子どもの目の高さで安全点検— ミサワホーム総合研究所／発行
- 田中哲郎・石井紘子（2003）すぐに役立つ救急ハンドブック 学習研究社（Pp.148-152）

附票

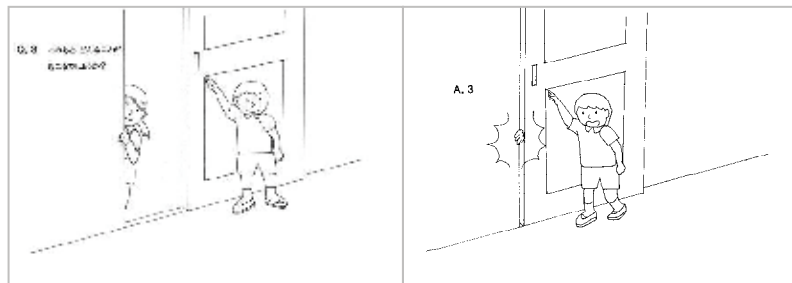
場面1
ブランコから転落



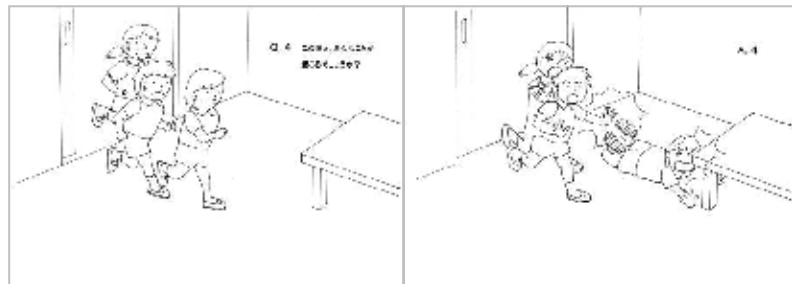
場面2
友達の乗ったブランコ
に激突



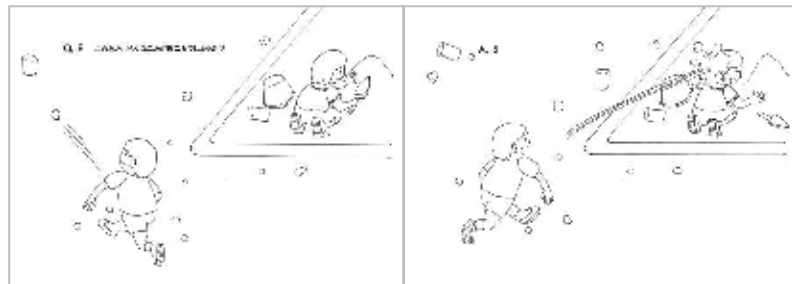
場面3
他の子が閉めたドアに
手をはさむ



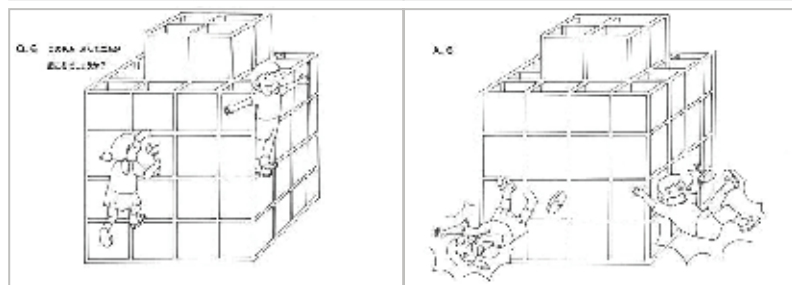
場面4
友達に押されて
机の角にぶつかる



場面5
石を投げられ当たる

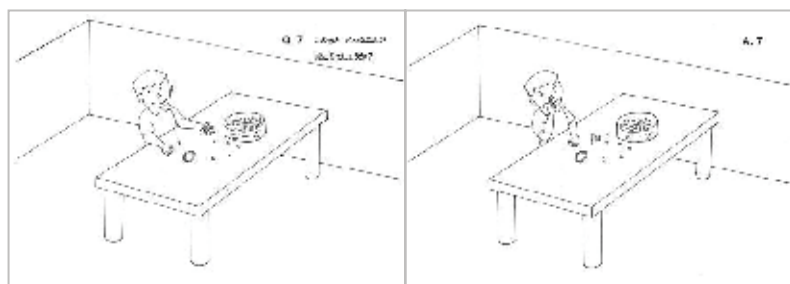


場面6
ジャングルジムから
自損的に落下



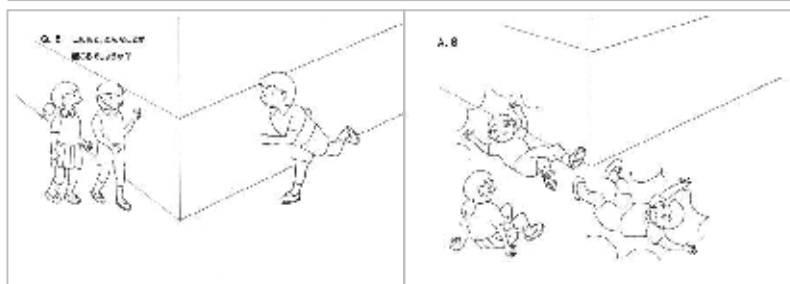
場面 7

鼻の穴にビーズを入れる



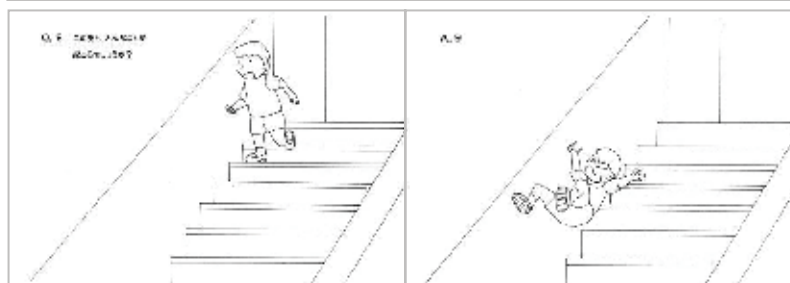
場面 8

走って出会い頭に
友達と衝突



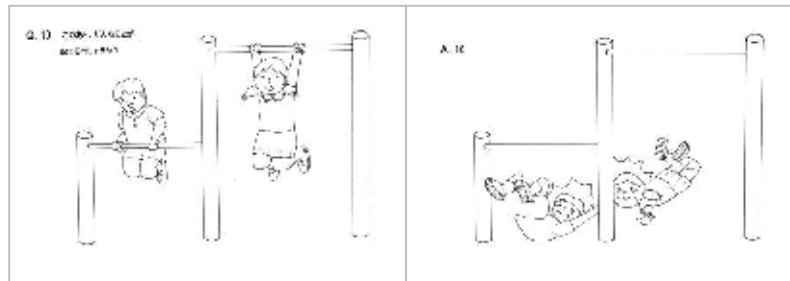
場面 9

階段で滑って転倒



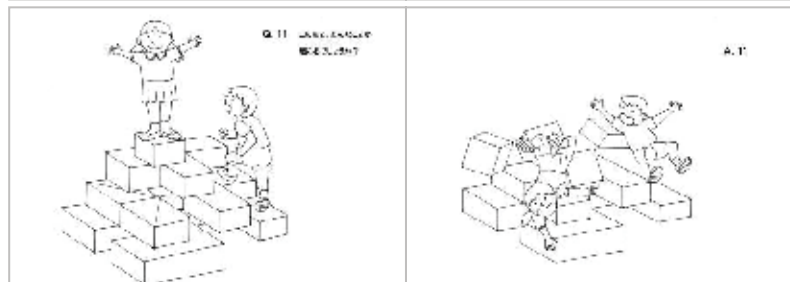
場面 10

鉄棒から落下して
頭を打つ



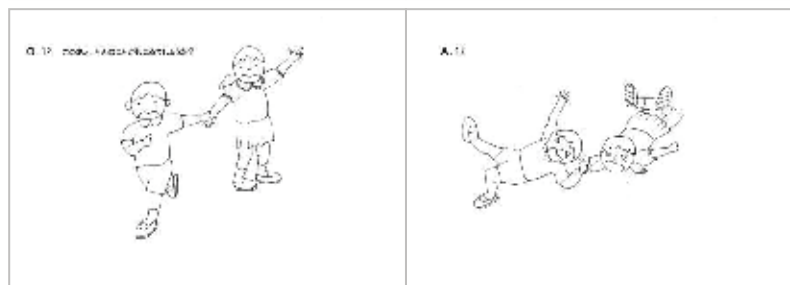
場面 11

積み木が崩れて
山から落下

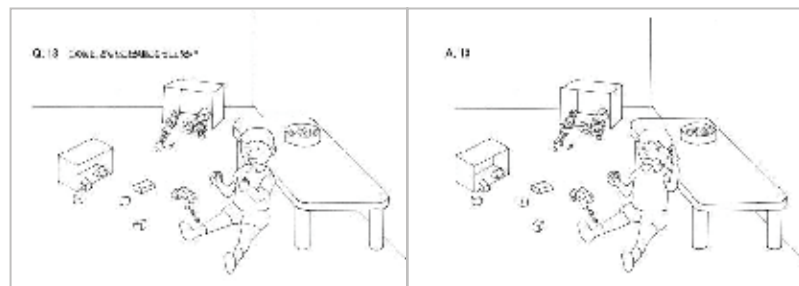


場面 12

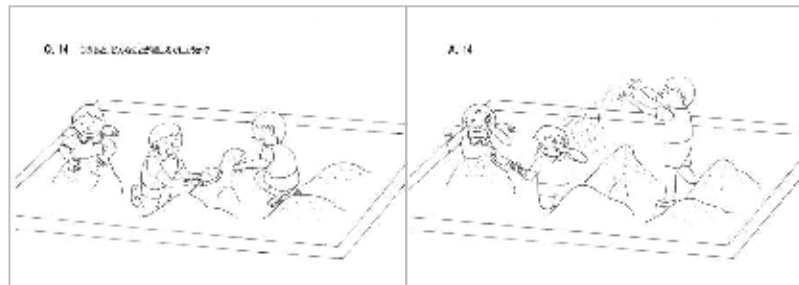
友達に手を引っ張られ
転倒



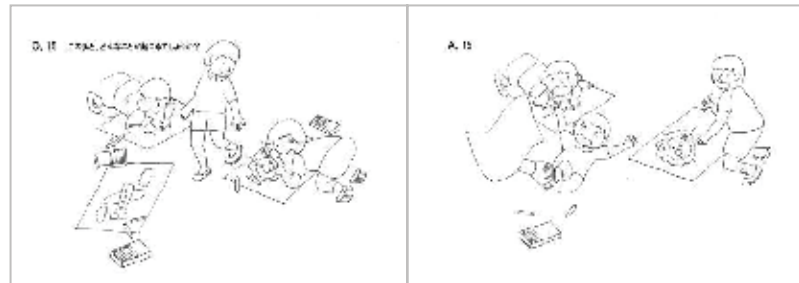
場面 1 3
小さなおもちゃを
耳に入れる



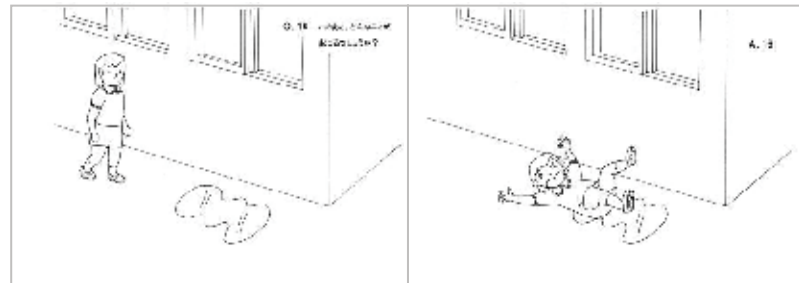
場面 1 4
砂場で砂が目に入る



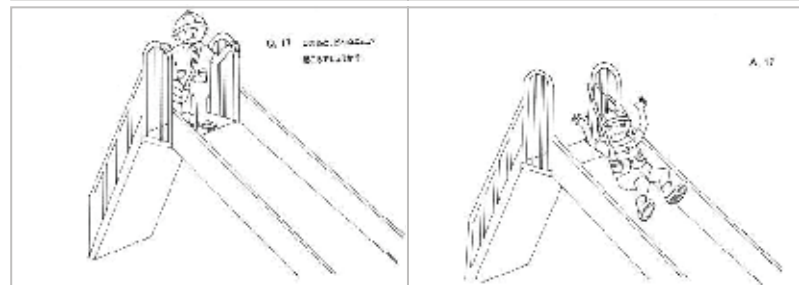
場面 1 5
画用紙の上で滑って転倒



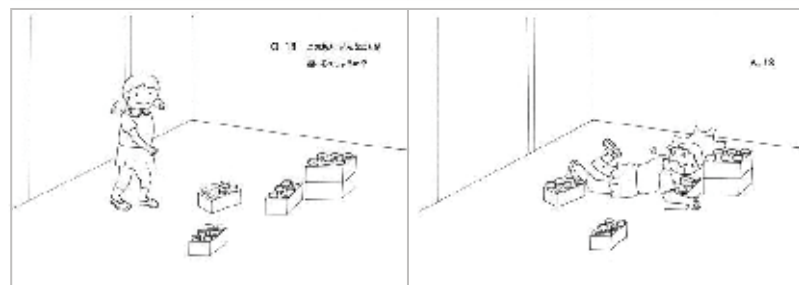
場面 1 6
雨で濡れた廊下で転倒



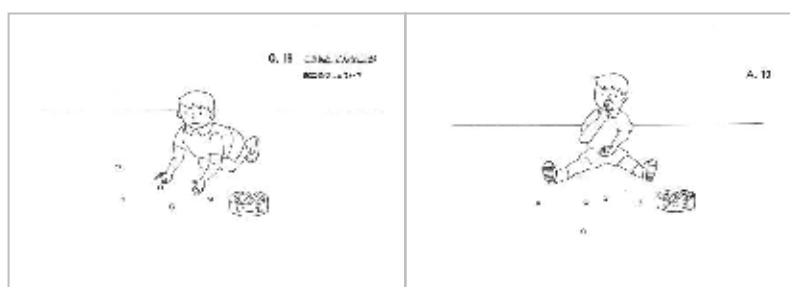
場面 1 7
滑り台の手すりに紐が
絡まり首が絞まる



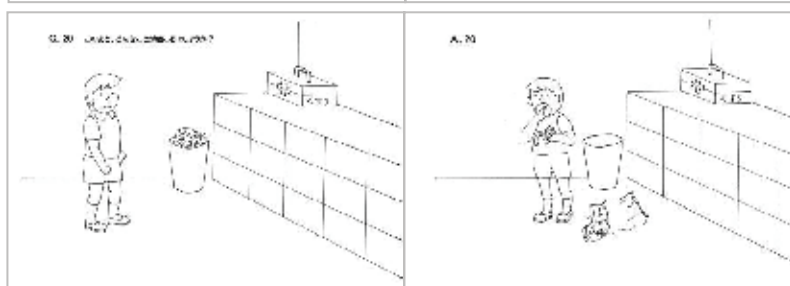
場面 1 8
ブロックの角に
頭をぶつける



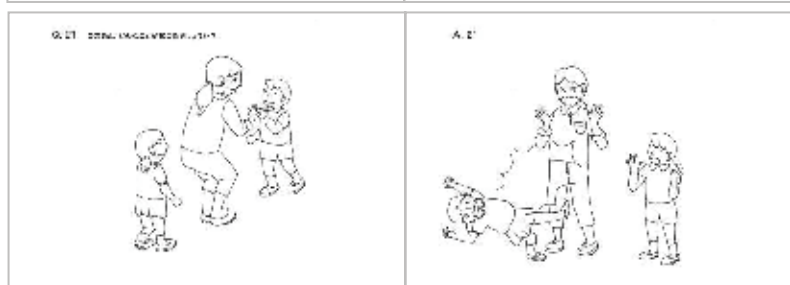
場面 1 9
ビー玉類を
口の中に入れる



場面 2 0
お菓子の中の乾燥剤を
食べる



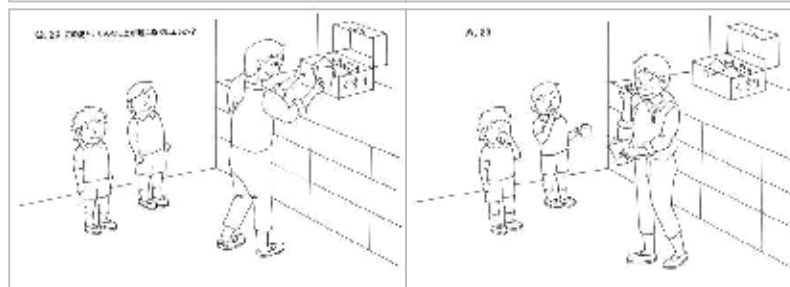
場面 2 1
大人が振り返り
子どもにぶつかる



場面 2 2
食事でジンマシンが発生



場面 2 3
子どもの薬を間違える



場面 2 4
大人が閉めたドアで
手をはさむ

