

看護学生の保育園実習におけるお楽しみ会（遊びの会）の学び

高橋 紀美子 網野 裕子

要旨 本稿は本学小児看護学実習の保育園実習で行っているお楽しみ会（遊びの会）における学生の学びを明らかにすることを目的とした。お楽しみ会（遊びの会）の企画案を分析資料とした。また反省・気づき欄の自由記述については、どのような気づきや学びをしているかの視点で、内容分析をおこなった。以下の結果が得られた。

- 1) 学生が受け持った子どもの年齢は生後10月から5才であり、お楽しみ会（遊びの会）の対象となった子ども数は8～36人であった。場所はクラスの保育室や遊戯室で行われた。
- 2) 当日、学生は自分の受持ちクラスではリーダーとなり、他の実習学生はアシスタントの役割をとり受持ちクラスを巡回する。その結果、受持ちクラスと異なる年齢集団について観察でき、発達をより鮮明に理解する効果があった。
- 3) 反省・気づき欄の自由記述を内容分析し13カテゴリーに分類できた。すべての年齢で「子どもの反応」「子どもへの対応」が多くみられた。各カテゴリーには気づきに2つのタイプが見られた。1つは年齢の発達特性を体験しながら、こどもの新たな面を知った感動を実感したタイプ、もう一つは年齢の発達特性にどのように対処していいかわからず、自分ではどうしようもないと困惑したタイプであった。

キーワード： 保育園実習 看護学生 お楽しみ会（遊びの会） 受持ちクラス 健康児

I. はじめに

小児看護学実習の中に保育園をとりいれている看護系大学は、85%と多くの大学で実施されている²⁾。その実習日数は平均2.7日である。そのねらいは直接園児と触れ合って、健康な子どもについての理解を深めることや、子どもとともに生活し、一緒に遊ぶこととされている。保育園実習の評価として目標の達成や子どもに対するイメージの変容、実習形態の効果などの報告がある。

小児看護学実習の集団遊びについての報告は多くみられた^{3), 5), 6), 7), 8), 9), 11)}。この場合の集団とは、小児病棟に入院していた患児の中で実施日に参加を許可された子どもと家族を対象としたものであった。場所は病棟内のプレイルームや病室で実施されていた。参加した人数や子どもの年齢、病状、学生との対人関係などレベルは様々であった。これらの評価や学生の学びは実施後のカンファレンスの記述¹¹⁾ や質問紙^{3), 6), 7), 8)}、などが用いられて

報告されていた。安田ら¹²⁾も集団遊びが学生の子ども理解や関係性の深まりに貢献していること、学生の実習達成度にもつながっているとその学びの有効性を示唆しているが、反面学生の負担が大きいとも指摘している。中島ら⁵⁾は集団遊びからの学生の学びとして1)子どもの理解の深まり、2)遊び援助技術の必要性、3)関係の構築を抽出し、集団遊びを小児看護実習に位置付けていく意味が大きいと述べている。

1995年から2005年までの、医学中央雑誌で「保育園実習」「小児看護学実習」で検索したところ、21件の文献が得られた。そのうち、保育園実習での集団遊びの効果についての報告は1件⁴⁾あった。この1件は保育園実習実施中に、学生からの気づきと提案によって、健康教育の機会として1～5才の全園児を対象に1回のみ実施されたものであり、実施後メンバーで振り返り、学びが報告されている。保育園実習でお楽しみ会（遊びの会）を実習内容

と位置づけた学びの報告は見当らない。

本学では、子どもと触れ合っこそ発達や個性を実感し、子どもを知ることができると考え、小児看護学実習の目標のひとつを、子どもとの直接的なかかわりから、小児期の成長・発達を体験的に捉え子どもの特性を知るとしている。保育園実習においては、実習期間中はクラスを受持ち持ち、クラス集団を対象におこなうお楽しみ会（遊びの会）の企画から実践、評価を実習内容としている。その題材は健康教育に限定していない。本稿は本学の看護学生の保育園実習で行っているお楽しみ会（遊びの会）において、どのような気づきや学びとなっているか知見を得たので報告する。

研究方法

平成17年に小児看護学実習を履修した看護学生の、実習終了後、提出された記録物について、口頭で研究の主旨を説明し、協力・了解を得られた39名の保育園実習でのお楽しみ会（遊びの会）の企画案を分析資料とした。また2~5才を対象とした企画案の反省・気づき欄の自由記述を内容分析した。内容分析には研究者2人が記述内容について討議し分類を行った。研究者は2人とも直接小児看護学実習を指導している。佐々木ら⁷⁾と同様に、記述内容を気づきとし、意味ある文節で区切り、その内容をカテゴリー化した。

ここでいう「気づき」とは、お楽しみ会（遊びの会）終了後に学生が注目したり感じたり、考えたりしたことを企画案の反省・気づき欄に記述されたものをいう。

お楽しみ会（遊びの会）の概要

本学の小児看護学実習は3週間、1グループ5~6名、3年次生1月から4年次生7月までの期間に行われる。その構成は保育園実習が4日間と小児病棟実習は10日間、前後の学内における準備やまとめ2日間である。保育園実習は病棟実習前とし、2つの実習は連続している。1保育園に2~3名の学生が実習する。実習保育園は公立保育園の協力を得ている。お楽しみ会（遊びの会）のねらいは、1)子どもたちの反応に気づき、応答的に関わりながら、子どもの心に届く関わりを体験する。2)意図を持って

会を展開し、子どもとの関係を深め、発展させる機会としている。

準備から評価までのプロセスは以下の通りである。学生は事前に実習保育園へ出向しオリエンテーションを受ける。この時に受持ちクラスが決定され対象園児の年齢や人数や場所や保育園の行事などについての情報を得ている。お楽しみ会（遊びの会）はおよそ実習4日目に実施される。学生は会の開始から終了まで主導で進める。所要時間は約30分間であるが2才以下では子どもの反応や集中力を配慮し7分から15分間である。実施場所は、保育園と相談して、クラスの保育室や遊戯室、園庭などで行われる。

実習開始前日に、学内において企画立案する。企画案の様式は定めており、ねらい/指導者（学生）の動き/子どもの活動/実施上の留意点/反省、気づき/指導、助言で構成されている。学生は受持ちクラスの年齢にそって具体的でより実践的な企画を立案するよう指導している。題材は学生が独自に選択するが、ひとつの保育園で共通のテーマをもつことを課題としている。使用する遊具や物品はグループメンバーが協力して準備する。実習初日に園長と指導保育士（クラス担当保育士）に企画案を示し指導助言を得、修正をする。前日までに再度見直し、保育士と具体的な打合せをする。時にはリハーサルを行い助言を得る。当日、学生は自分の受持ちクラスではリーダーとなり、他の実習学生はアシスタントの役割をもち巡回する。終了後カンファレンスが行われる。その後学生は反省・気づきを記録し提出する。提出された記録物は指導保育士や園長からのコメントが記述されて返却される。

結果および考察

1)実習の概要

実習保育園は総社市と岡山市の13カ所、全園公立である。規模は定員60~250名、そのうち一園は3才以下60名の乳児保育園である。全部の保育園は本学の実習に継続して協力が得られている。クラスの年齢構成は、0~2才以下は同年齢でない場合もみられたが、2才以上では同年齢で構成されていた。平成17年の受持ちクラスは、表1のとおりである。

一クラスを受け持つ学生は一人とした。学生が受け持った子どもの年齢は生後10ヶ月から5才で、3才以上が20名（51%）であった。クラスの子どもの人数は1人から36名（平均18人）と非常に多様であった。

2)お楽しみ会（遊びの会）の実際

平成17年お楽しみ会（遊びの会）を実施した年齢別のプログラムの概要を表2に示す。プログラムの内容は導入と展開部分より構成されていた。導入では歌遊びや手遊びが多く行われていた。これらは子ども達の注目を集め、これから始まることへの興味関心をたかめることをねらいとしていた。企画の段階で、2才以下では発達に合った、こどもたちが知っている、よく行っている手遊び歌遊びなどを選択することに困難を感じていた。だが実習で子どもたちと触れあうなかで、保育士の指導を受けたり生活の中での保育士の活動をモデルとしてとりいれたりして企画案を修正する場合もみられた。

展開の題材は、対象年齢がはっきりしているのを選択はかなり容易であった。表3のねらいに見られるように、体の動きや表現を楽しむものが多い。学生たちは子ども達が受け身的よりも子どもとともに作っていく会を企画した。2才以下では体の動きとリズムや季節を組み合わせている。3才以上では運動遊びやゲームなどルールや仲間づくりなど、科学実験的なものなどを選択していた。企画段階で学生は自分の働きかけに子ども達がどのように活動するかイメージできず、発達を確認したり、対象年齢の子どもの姿をイメージしながら応答的なかわりや子どもに分かるかわりについてなど課題を明確にしながらか企画を立案していた。指導者(学生)の動きは、子どもの思いや動きを無視したり、混乱させたり、切り捨てたり、強引に進めたりと指示的な、説明的なかわりがみられた。しかしこれは、実習が開始されると、保育士のかかわりや子どもの反応から子どもの力を知り、こんなこともできると発見すると企画案の指導者(学生)の動きや子どもの活動は修正される場合も多かった。

中島ら⁵⁾は病棟での集団遊びで計画の段階で対象に合った遊びを考えることに学生は多くの関心

を示していると報告した。遊びの種類を選択できても、その内容や子ども達の参加まで予測するのは容易でなく、特に、集団を対象とした場合の子ども達の反応の多様さをイメージし、それぞれの対応を企画するのは困難を極めていた。高橋ら¹¹⁾は企画段階でボランティアによる集団遊びの会を見学する機会を設定している。企画立案時の対策が求められる。

ひとつの保育園で共通のテーマを持ちながら企画し、学生は自分の受持ちクラスではリーダーとなり他の実習学生はアシスタントの役割をもち巡回する方法をおこなっている。これは学生達にとっては受持ちクラスと異なる年齢集団の子ども達の姿について観察する機会となり、発達をより鮮明に理解できる効果的な場面となっている。例えば“紙であそぶ”では2オクラスでは「新聞紙をつかって形の変化を楽しむ」、3オクラスでは「新聞紙を使って全身で遊ぶ新聞玉いれ」、5オクラスでは「仲間同士で長さをくらべる円形紙テープで遊ぼう」。また“やり取り”では2オクラスでは「好きな食べ物は?」、4オクラスでは「お金のやり取りをし、お買い物ごっこ」を、5オクラスでは「みんなで協力し、工夫してお店を作ろう」などである。学生達は自分の受持ちクラスではみられない子どもの発達している姿を眼前にして感動していた。お楽しみ会（遊びの会）の対象人数は8人から36人であった。実施場所は2才以下ではクラスの保育室で、3才以上では遊戯室やクラスの保育室でおこなった。

3)反省・気づきから

2才から5才について気づきの内容をカテゴリー化したところ、13カテゴリーに分類された。表4は抽出したカテゴリー別年齢別件数を示したものである。最も多かったのは「子どもの反応」で、次いで「子どもへの対応」、そのほか「遊びの進行」「遊びの内容」「学生の役割分担」「準備・内容」の気づきも見られた。「遊びの進行」や「遊びの内容」は2才3才と年少児で多く気づきがあり、「学生の役割分担」は4才5才の年長児で多くなっていた。「子どもの反応」はすべての年齢で最も多い。2才の子どもたちは「最初の5分はキョトンとしている子どもが多かった」「何がはじまるかなーと学生

をじっとみていた」が、「手作り絵本を使ってお話を進めると、だんだんと反応がよくなった」「大好きなカエルや亀が出てきたあたりからのりのりになった」「最初は表情がこわばっていたが、サルくらいになると笑顔が見えてきた」「一人が動き始めるとそれをきっかけに他の子ども達も動いた」「先生達がいつもやっているような反応は返ってこない」など、いつもと違うことに対してゆっくりと反応する姿に気づいていた。一方「アンパンマンに集中した」「いつもしている手遊びは学生を見ながらみんなできた」「新聞紙ツリーにとっても興味を持った」などいつものこと、子どもの身近にあり、知っているものについては反応しやすいこと、また「一気に興奮し台風到来となった」「タンバリンの音が興奮し拍車をかけた」と興味をもつと興奮しやすいなどにも気づいていた。学生は2才の新しいこと、いつもと違うことの状況の中に自分の場所を見つけていくこの年齢の特徴に気づいていた。そして緊張しながらも子どものペースにあわせようと待っている学生の応答的なかかわりは、子どものころにとどきたいという思いが伺える。この年齢の子どもの姿に体験を通して気づいていた。一方で、「子どもへの対応」では、2才では「子どもにわかる言葉や言葉使い」また「子どもの行動や反応にあわせること」「待つこと」を「できなかった」と気づいている学生もいた。

5才では、「お楽しみ会あるんでしょ」「当日準備をして待っていた」と楽しみに待っている子どもの気持ちを感じていた。学生は「どういう反応が返ってくるか。」「ちゃんとできるか。」「楽しんでくれるか」と心配し緊張していたが、始まると「学生の挨拶や声かけに大きな声できちんと返してくれた。」「36人がみんなこっちを見てとても緊張したが、ゆっくり大きな動作をしたらわかってくれた。」「子どものおかげで和らいだ。」と導入から大きな声や動作で子ども達と応答的にかかわりを持ちながら進めていった。この年令ではゲーム遊びがほとんどであったが、子どもたちは「ものすごく興味を持った」「お互いに助け合った」「自分たちのコーナーを工夫した」「何回もチャレンジした」等の反応から、学生達は問いかけに懸命に応答する子どもの姿やチャレンジし、

ルールを守って、チームで助け合っていくパワー感じ、5才児の特徴と力強さに気づいていた。そして「活動している子どもたちを見ていると、このゲームを行ってよかった」「ピカチュウの首飾りを大事に大事にしている様子が忘れられない」「3日間かかわって見えてこなかった一面を新たに見た」とこどもへの愛おしさをも実感¹⁾していた。一方で「子どもへの対応」は4~5才では「やったという子どもの達成感、充実感への対応」や「全員へ目を向ける」「讃めること」「平等にする対応」などの困難さを体験し「てきなかった」と気づいていた。

3才では「2枚新聞紙を渡すと2個作る子やどんどん大きな玉を作る子がいた」「いろんな形をつくり、動物や食べ物を連想していた」と想像力の豊かさに気づいていた。一方で「できたものを一人ひとり見せにくる」「みんなの動きがバラバラになった」「遊びに夢中になると呼んでも集まらない」「自分の興味を持ったものの方へいってしまう」という子どもの反応を体験していた。これらはこの年齢の「自分で、自分で」「わたしを見て、見て」という自己中心的な自己主張を強く表現する姿である。学生はこのような「子どもの反応」の意味を考えたり会をすすめたりの対応がとれず“自分ではどうすることもできない”と困惑してしまっていた。3才では「できなかった」ことからの気づきは75%と他の年齢と大きく異なるパターンを示した。できなかったとした学生の企画案は、子どもの活動を“怖がって泣く子がいる”“見せにくる子がいる”と予想しているが課題意識や対応は明確ではない。一方達成感の強かった5才児クラスの企画案は、“何を運べばいいかわからないこども”へ“チームのみんなに確認してごらんと子どもたちで解決できるように声かけする”とか“クラスの先生がいつもどのようにしているかよく観察する”と困難な場面について予想している。学生の対処行動は具体的で、自分の力で対応できる行動とできない行動のモデルについて立案し、また課題意識も明確であった。

以上のような結果が得られた要因は、1)受持ちクラスの園児を対象としたこと。お楽しみ会（遊びの会）実施までの3日間子どもたちを共に生活し、

一緒に遊び個々の子どもとのかかわりが学生の子ども理解を深め、関係形成が進んだこと。2)実施場所をクラスの保育室または遊戯室としたこと。子ども達のいつもの場所は自分たちの場所であり、子どもたちに安心感をもたらし、子どもの気持ちの安定につながり、緊張を少なくした。3)クラスは同年齢構成であり、学生はその発達の姿を確認したり、予想したりすることがある部分容易であったなどであろう。けれども個別のかかわりからクラス集団を対象とするお楽しみ会（遊びの会）に初めての経験だと戸惑った学生もいた。さらに4)学生が子どもとかわるための手がかりの提供者としての保育士の存在がある。保育士から子どもとのかかわりの具体的行動の示唆をうけたりモデルとしたりし、また困ったことや疑問点も相談できる関係では、援助者としての技術を少しでも獲得しようと保育士に注目し接近する。そして得られた手がかりをもとに3日間の中で実際に子どもとかわり、成功と失敗体験を蓄積しながら、お楽しみ会に臨んでいると考えられる。保育士との関係を形成できない場合は、学生は保育士に接近できずモデルとすることが困難になっていると考えられる。学生は子どもの行動面だけでなく、情意面とも触れ親しむ体験¹⁾が重要であろう。教員は、学生の実習体験を丁寧に聞き、「今まで知らなかった子どもの姿を知った感動」を共有することが必要であろう。そのためにはびのびと自己開示できる環境として捉えられるように人的、物的環境を整えなければならない。これらは今後の課題である。

引用文献

- 1)青木久恵他(2004).子どもに対する苦手意識が幼稚園実習後に好意的意識に変化した要因. 第35回日本看護学会小児看護:158-160.
- 2)飯村直子他(2001).看護系大学における小児看護学実習の概要. 日本小児看護学会誌、10(2):16-21.
- 3)市江和子(2001).小児看護学実習における集団遊びの学習効果.小児看護、24(12):1723-1729.
- 4)中曾千恵他(2005).保育園実習での集団遊びの効果と学びの振り返り. 看護教育、45(8):618-

- 621.
- 5)中島登美子他(1995).小児看護実習における集団遊びからの看護学生の学び.日本看護科学学会誌、15(3):272.
- 6)中西陽子他(1995).小児看護実習における集団遊びの取り組み.看護教育、36(2):178-182.
- 7)佐々木純他(2001).小児看護実習における集団遊びに関する学生の「気づき」. 日本小児看護学会誌、10(1):37-42.
- 8)杉浦美佐子他(1995).小児看護学実習における集団遊びの展開とその教育効果.日本赤十字愛知女子短期大学紀要、4(3):263-274.
- 9)塩見美幸他 ((2001).小児臨地実習における遊び援助の実態と学生の学び. 日本小児看護学会誌、10(1):64-72.
- 10)東野充成他(2005).保育園実習に見る看護学生の子ども観. 九州大学医学部保健学科紀要第5号:77-86.
- 11)高橋佐智子他 (1997).実習における集団遊びからの学生の学び.日本看護学会第33回小児看護:82-84.
- 12)安田恵美他(1999).文献から見る小児看護学実習の現状と今後の課題. 日本小児看護学会誌、8(2):66-72.

表1 平成17年受けもちクラスの年齢とクラスの人数

クラスの年齢	クラスの人数	学生数
0～1才	1～15	6
1才	10～18	3
2才	8～23	10
3才	13～26	6
4才	12～28	8
5才	10～36	6
計		39

表2. 平成17年年齢別お楽しみ会（遊びの会）プログラムの概要

年齢	対象児童数	お楽しみ会（遊びの会）	プログラム
0才	9	2 手遊び「とんとんとんとんアンパンマン」	紙芝居「にこにこおへんじ」
	15	3 わらわ歌・布遊び「上から下から北風さんたちがやってきた・まねっこ「コンコンジャンの歌」	リズム遊び「アイアイ（マラカスを使って）」
0、1才	8	2 手遊び「むすんでひらいて」	ダンボールに入って遊ぼう
	9	2 マラカス遊び	バンダ（形）と遊ぼう、手遊び「むすんでひらいて」
2才	10	2 手遊び「とんとんとんとんアンパンマン」	玉いれ「雪だるまと遊ぼう」
	18	3 歌「ゆき」	雪で遊ぼう「雪のこぼろず」
	18	3 お返事できるかな？	電車ごっこ「なわとび、フラフープを使って」
0、1、2才	23	2 手遊び「げんこつ山のたぬきさん」	歌遊び「ロンドン橋」、手遊び「手をふりましょう」（0、1、2歳合同）
	8	2 手遊び「はじまるよったらはじまるよ」	ボール遊び「ペットボトルでボーリング」、手遊び「手をふりましょう」
	8	2 手遊び「とんとんとんとんアンパンマン」	パネルシアター「ころころまでまで」
	14	3 パネルシアター「どれかな？どれかな？」	かくれんぼ「何がかくれているかな？」、手遊び「とんとんとんとんアンパンマン」
	14	2 手遊び「あがりめ、さがりめ」	パネルシアター「動物のまねっこ」
	15	2 手遊び「バンダ、うさぎ、コアラ」	新聞紙で遊ぼう
	15	2 形劇「楽しく動物手遊び」	動物園へ行く「動物になろう」
	20	3 新聞じゅうたん破り	丸めた新聞紙で創作「お母さん羊ができた！」
	23	2 手遊び「手をたたきましよう」、歌遊び「あがりめ、さがりめ」	紙芝居「かおかおどんなかお」
	23	3 絵を見て「雪だるま」	玉いれ「雪だるま玉いれ合戦」
3才	13	2 手遊び「ゲーチャキパーで何作ろう」	ジャンケン遊び「ぶつかったらジャンケンポン」
	15	2 手遊び「バンダ、うさぎ、コアラ」	羽子板、手遊び「ゲーチャキパーで何作ろう」
	20	2 手遊び「とんとんとんとんアンパンマン・ドラエもん」	音を体で表現する「どんな音？」
	21	3 新聞紙を使って遊ぶ「何の形？」	新聞玉いれ
	24	3	障害物走、おひなさまを作ろう！！
	26	3 歌「たき火」	獅子舞とおにごっこ
4才	12	2 絵を見て「ハム太郎」	ダンボールキャタビラ「みんなでハム太郎になろう」
	18	2 手遊び「〇本指の拍手、あんたがたどこさ」	パネルシアター「たまごがころん、あれあれ？」、リズム体操「アブラハムの子」
	18	2 スライム「スライムってどんなもの？」「不思議不思議スライム」	造形「スライムで遊ぼう」
	20	2 なぞなぞ「これ誰だ？」	ころがしドッチボール
	22	2 お話「列車の絵本」	ジャンケン遊び「貨物列車」
	27	3 絵本「三匹のやぎのらがらどん」、リズム遊び「猛獣狩！障害物に挑戦「フラフープ＆なわ」、星空作り	障害物ゲーム「平均台の上でジャンケン、渡りきったらアンパンマンを貼る」
	28	2 手遊び「とんとんとんとんひげいさん」	ダンボール列車
	28	3	ゲーム「お買い物ごっこ」
5才	10	2	障害物に挑戦「ピカチュウ救出作戦」
	10	2	障害物に挑戦「果物を取りに行こう」
	18	3	おっかけ手つなぎ、円形テープで遊ぼう
	27	3	リズム遊び「猛獣狩りに行こうよ」
	36	3	ゲーム「お店を作ろう伝言ゲーム」
	36	3	手品「魔法の水」「破れた新聞紙」、お話「十二支のおはなゲーム」「動物園に行こうよ」

表3. 平成17年お楽しみ会（遊びの会）ねらい

年齢	対象児童	ねらい 1	ねらい 2	ねらい3	
0才		紙芝居の中に出てくるひよこや犬の鳴き声を聞いて、みんなで一語文を楽しむ			
	9	いろいろな風の音や動物の特徴の違いを楽しむ			
	15	音楽にあわせて手や体を動かすことを楽しむ			
0、1才	8	段ボールの車に乗ったり、降りたりして体で楽しむ			
	9	リズムにあわせて手を動かしたり、体を動かして利して楽しむ			
1才		みんなで雪だるまと一緒に楽しく遊ぶ			
	10	雪に興味を持つ	雪がいろいろな動物に変化することを楽しむ		
0、1、2才	18	フラフープ、なわ跳びを使っていろいろな遊びができる	音楽にあわせて体を動かす		
	23	これからおこることに興味を持ち楽しんでもらう			
2才	8	いろいろな方法でボールやペットボトルに当て楽しむ			
	8	まあるい形のころころを見て楽しむ			
	14	動物をまねっこすることで、手や体を動かして楽しむ			
	14	クイズで動物をあてたり、好きな食べ物を知ったりして楽しむ			
	15	リズムにあわせて手や体を動かして楽しむ	風に吹かれたり雨に降られたりするの体を使って表現を楽しむ		
	15	体全体を使って動物になって楽しむ			
	20	新聞紙を使って手を動かし、いろいろな形にしたり、形の変化を楽しむ			
	23	いろいろな表情を作ったり、見たりして楽しむ			
	23	冬に雪がふることを知ってもらい、からだを動かして楽しむ			
	3才	13	指をグ、チョキ、パー、に動かして楽しむ	ジャンプして、障害物を飛び越えて遊ぶ	
		15	羽子板を使って楽しく遊ぼう		
		20	身近な音を、感じたままに体を動かして楽しむ		
		21	新聞紙を使って、全身で遊ぶ	紙の面白さを知る	
24		体を動かす楽しさ	絵を書いたり張り付けたりする遊びを楽しむ		
26		獅子に噛まれるというドキドキ感を楽しむ			
4才	12	遠くへ進むという動作を楽しむ			
	18	音楽にあわせて、手足や体全体を動かして楽しむ	動物をまねてイメージしながら考える		
	18	スライムという不思議なものに触れる	子供の創造性を高める	不思議だねという気持ちを育てる	
	20	ゲームを楽しむ			
	22	音楽にあわせて思いっきり楽しむ			
	27	自分の可能性を信じて挑戦する			
	28	列車ごっこしながら全身を動かして遊ぶ			
	28	お金のやり取りをして、みんなでお買い物ごっこを楽しむ			
5才	10	ボールや輪を使って体を動かして楽しむ			
	10	何度も挑戦する楽しさ喜びを感じる			
	18	追っ掛けや足ふみをするなどで体を動かして楽しむ	みんなで協力して仲間を作っていく	作った仲間同士で長さをくらべることで、長さに興味を持つ	
	27	新しいゲームに挑戦する	ルールを守って楽しくゲームをする		
	36	みんなで協力し、工夫してお店を作る			
	36	ともだちと協力してゲームを楽しむ			

表4 カテゴリー別年齢別件数

	2才		3才		4才		5才	
	できた	できな かった	できた	できな かった	できた	できな かった	できた	できな かった
子どもの反応	23	11	10	14	17	6	20	3
子どもへの対応	7	14	2	13	2	10	5	10
遊びの方法	3	4	1	6	0	2	2	0
遊びの進行	10	6	2	5	4	6	5	5
遊びの内容	6	8	3	10	2	4	12	3
年齢への配慮	2	9	1	1	2	3	1	2
道具・環境	4	3	0	4	1	1	0	1
安全への配慮	0	3	0	2	0	2	1	0
学生の役割分担	1	5	0	5	3	9	7	9
参加者の調整	0	0	0	1	1	1	0	0
準備・内容	3	8	0	4	0	6	8	5
保育士の協力	2	0	1	0	4	2	2	1
その他	4	3	5	8	4	2	5	1
計	65	74	25	73	40	54	68	40

表5 年齢別気づき方パターン

	0~1才	0,1,2才	2才	3才	4才	5才	計
	合同						
できた	29	14	43	13	31	34	164
できなかつた	37	4	63	38	50	24	216
計	66	18	106	51	81	58	380

Nursing Students' Learning from a Play Party in Practical Training at the Nursery School

KIMIKO TAKAHASHI, YUKO AMINO

*Department of Nursing, Faculty of Health and Welfare Science, Okayama Prefectural University,
111 Kuboki, Soja-shi, Okayama 719-1197, Japan*