

# 実習経験が学生の持つ子どもの発達へのイメージに及ぼす効果

井上浩義・高妻弘子・大坪祥子・後藤祐子

## Effects of practical experiences on the student's image of child development.

Hiroyoshi INOUE, Hiroko KODUMA, Shoko OTSUBO, Yuko GOTO

### 問題と目的

発達期待とは、「子どもの様々な行動や能力の発達に関して親が抱く期待」である（森下・本島、2004）。子どもにかかわる保育者を目指す学生においても、それぞれがこの発達期待を有しており、その個人差が、子どもとの関わりや保育の内容に影響を及ぼすことが考えられる。

島ら（2014）は、母親の発達期待と養育態度が絵本の読み聞かせに見出す意義や絵本の読み聞かせ方に与える影響について検討し、自律性関係性重視の社会化目標が高いほど配慮型の養育態度が取られやすく情緒面での意義を見出すこと、達成重視の社会化目標が高いほど強制型の養育態度が取られやすく知的側面での意義を見出すことを明らかにした。

また、松永（2008）は、子どもの自己主張と自己抑制の発達について検討する中で、保護者の発達評価と保育者の発達評価の違いについて検討を行っている。保護者は子どもの自己主張と自己抑制について性差があり、5歳から6歳にかけて発達すると考えている一方で、保育者は性差は無く4歳頃から5歳頃にかけて発達するがそれ以降は変化がないと評価しているという結論を見出した。

このように、子どもの発達イメージはその立場により違いがあり、それらの違いは子どもへの発達期待という形で表面化し、発達期待の違いは子どもへの養育態度の違いに影響するとされている。

養成校においては、過去の研究に基づいたテキストを使用しながら、子どもの発達過程についての学びが進められる。学生においては、それら講義における発達の知識を基にしつつ、実習等を通して子どもの姿を直接目にするすることで、発達へのイメージを形成し、そのイメージに沿った発達期待を持つこととなる。

そこで、本研究においては、実習経験の無い保育科1年生と、5回の実習を経験した保育科2年生に対して、子どもの発達に関してどのくらいの年齢で何ができるかというイメージを問い、実習経験が学生の発達へのイメージに及ぼす効果について検討することを目的とする。

### 方法

調査対象者：保育科学生 115名（1年生：62名、2年生：53名）

調査方法：Google Formsを用いたアンケート調査を実施した。子どもの発達に関する諸能力について、その獲得や達成の年齢を選択させた。設問の順番についてはランダムになるように設定した。

調査項目：各発達の諸能力の獲得について、表 1 に示す文章として呈示した。各領域 10 問ずつとし、合計 50 問について「0・1・2・3・4・5 歳」の 6 択で回答を求めた。

表 1 設問の内容と区分

番号	領域1	領域2	質問	年齢
1	健康		伝い歩きを始める	0 : 9
2	健康		両足とびや段差からの飛び降りに挑戦する	1 : 6~2 : 0
3	健康		排泄の予告をする	2 : 0~2 : 6
4	健康		左右交互に足を出して階段を上がる	2 : 6~3 : 0
5	健康	表現	はさみで形を切ることに挑戦する	3 : 6~4 : 0
6	健康		ボールを使って上手投げができるようになる	3
7	健康		おもらしをしなくなる	4 : 0~4 : 6
8	健康		片足立ちが5~10秒できる	4 : 6~5 : 0
9	健康		自転車や竹馬に乗る	5 : 0~5 : 6
10	健康		棒の登り降りができる	5 : 6~6 : 0
11	人間関係		人見知りが始まる	0 : 6~1 : 3
12	人間関係	健康	スプーンで食事をする	1 : 3~2 : 0
13	人間関係	表現	自分の意思や欲求を言葉で表現できる	2 : 0
14	人間関係	環境	友達の遊びを真似する	2 : 4
15	人間関係	環境	友だちと遊びのイメージを共有する	2 : 10
16	人間関係	健康	食事・排泄・衣類の着脱がほぼ自立する	3
17	人間関係		相手の気持ちを予想するようになる	4
18	人間関係		きまりの大切さに気付く	4
19	人間関係		自分たちできまりを作る	5
20	人間関係		ケンカを自分たちで解決しようとする	5
21	環境		動くものを目で追う	0 : 3
22	環境		丸、三角、四角、長四角の型にはめる	1 : 9
23	環境		人形のお世話をする（ご飯を食べさせる、寝かしつけるなど）	2 : 2
24	環境		型おとしをする（パズルボックスの穴に合わせて積み木を入れる）	2 : 4
25	環境	人間関係	絵のカードを取り合って遊ぶ（ルールを守る、言葉を認識する）	3 : 4
26	環境		かごめかごめなど、お互いの歩調を合わせたり、簡単なルールのある遊びを楽しむ	3 : 10
27	環境		身近な動植物の世話を楽しくて行い、愛情を持つ	4
28	環境		よく飛ぶように、ひこきょうの折り方や飛ばし方を工夫する	5
29	環境	人間関係	友達と協力して、自分達のイメージに添ったものをつくる（砂場・積み木・廃材などをつかって）	5
30	環境	言葉	簡単な数の範囲で、物を数えたり、比べたり、順番を言ったりする	5
31	言葉		欲求の指差しがみられる	0 : 9
32	言葉		聞かれたものを指差しで答える	1 : 6~2 : 0
33	言葉		多様な二語文を話すようになる	2 : 0~2 : 6
34	言葉		「なんで？」「どうして？」の質問が多くみられる	2 : 6~3 : 0
35	言葉		自分の経験を言葉で伝えることができる	3 : 0~3 : 6
36	言葉		質問を一般化してとらえ答えることができる	3 : 6~4 : 0
37	言葉		「だって～だから」と根拠を示して自己主張するようになる	4 : 0~4 : 6
38	言葉		接続詞を用いて出来事を話すことができる	4 : 6~5 : 0
39	言葉		大小、多少などの真ん中（中間的世界）がわかる	5 : 0~5 : 6
40	言葉		経験したことを、文脈を作って相手に分かるように話す	5 : 0~5 : 6
41	表現		声を出して笑う	0~0:4
42	表現		なぐり描きを楽しむ	1
43	表現		歌や手遊びに合わせて手・足を動かしたり、身振りを模倣したりして遊ぶ	1
44	表現	言葉	大人と簡単なごっこ遊びやまねっこ遊びを楽しむ	2
45	表現		動きを調整する力がつき様々な動きを楽しめるようになる	3
46	表現	健康	片足ケンケンやでんぐり返しができる	3
47	表現		想像力が豊かになり、目的を持って描いたり作ったりして遊ぶ	4
48	表現	人間関係	感情が豊かになり、身近な人の気持ちを察して自分の気持ちをコントロールするようになる	4
49	表現		材料を組み合わせて試行錯誤しながら作る	5
50	表現	人間関係	友だちと一緒にイメージの世界で役割を持ちながら楽しむ	5



50 の設問について、平均正解率は 37.9%（1 年生：38.4%、2 年生：37.2%）であった。一般的獲得年齢（正解）との差の平均は+0.13（1 年生：+0.08、2 年生：+0.20）であった。各能力の獲得年齢について、正解よりも早く獲得できると判断した設問は、1 年生では 50 問中 23 問（設問 7・8・9・10・17・18・19・20・24・27・28・29・30・33・37・38・39・40・45・47・48・49・50）であり、2 年生では 19 問（設問 7・8・9・10・18・19・20・24・27・28・29・30・37・38・39・40・47・49・50）であった。このうち、4・5 歳の諸能力については、選択肢の上限であることから、平均値がマイナスになることは当然であるとしても、設問 24・33・45 の 3 つの能力については、その一般的な獲得年齢は 2・3 歳であり、そこで正解より早く獲得できるという判断が得られたことは興味深い。設問 17・33・45・48 の 4 つについては、学年によってその獲得年齢が正解と前後しており、全て 1 年生は正解よりも早く獲得すると判断し、2 年生は正解よりも遅れて獲得すると評価したものである。各能力を獲得すると考えられる年齢に関して、1 年生の回答と 2 年生の回答について、分散分析を行ったところ、有意な差（ $F(1,113) = 4.26, p < .05$ ）が見られた。

50 の各設問について、正解と学生の判断した獲得年齢の平均値間の差を、1 年生・2 年生・学生全体のそれぞれにおいて t 検定を実施した。その結果、1 年生では、設問 3・17・18・33・45・48 の 6 問で有意な差は無く、設問 6 は有意傾向（ $p < .10$ ）が見られ、その他の 43 問についてはその差が有意であった（ $p < .05$ ）。2 年生では、設問 17・18・33・38 の 4 問で有意な差が無く、設問 3・37 で有意傾向が見られ、その他の 44 問について有意な差が見られた。また、1 年生と 2 年生の t 検定の結果において、どちらか一方で有意（または有意傾向）だが、もう一方で有意差なし（または有意傾向）であった設問が 6 つあり（設問 3・6・37・38・45・48）、この内 1 年生でのみ有意であったものが設問 37・38 で、他 4 つは 2 年生でのみ有意差が見られた。

獲得年齢ごとに正解との誤差、正解率と、1・2 年生の差について集計したものを表 3 に示す。

表 3 年齢ごとの違い

	0歳			1歳			2歳			3歳			4歳			5歳		
	1年	2年	全体	1年	2年	全体	1年	2年	全体	1年	2年	全体	1年	2年	全体	1年	2年	全体
正解との誤差	0.66	0.75	0.71	0.86	0.92	0.89	0.51	0.54	0.53	0.53	0.72	0.62	-0.41	-0.19	-0.31	-0.99	-0.86	-0.93
2年-1年	0.09			0.06			0.03			0.19			0.21			0.13		
正解率	51.3%	46.4%	49.0%	39.8%	39.0%	39.4%	33.9%	36.4%	35.0%	35.8%	30.0%	33.1%	39.6%	40.5%	40.0%	37.0%	39.5%	38.1%
2年-1年	-4.9%			-0.8%			2.5%			-5.9%			0.9%			2.5%		

表 3 より、正解との誤差について、3 歳以上の設問においては、1 年生と 2 年生の差が大きくなることがわかった。また、全体を通じて各能力の獲得について、1 年生よりも 2 年生のほうが遅いと判断する傾向が見られた。

領域ごとの正解との誤差、正解率と、1・2 年生の差について集計したものを表 4 に示す。なお、領域ごとの集約において、表 1「領域 2」に記載された設問の結果については、それぞれの領域において重複して集計している。

表 4 領域ごとの違い

	健康			人間関係			環境			言葉			表現		
	1年	2年	全体	1年	2年	全体	1年	2年	全体	1年	2年	全体	1年	2年	全体
正解との誤差	0.27	0.35	0.31	0.15	0.24	0.19	0.09	0.19	0.13	-0.10	0.08	-0.02	0.07	0.20	0.13
2年-1年	0.08			0.09			0.10			0.19			0.13		
正解率	38.5%	38.8%	38.6%	40.1%	38.4%	39.3%	34.7%	35.8%	35.2%	35.5%	32.5%	34.1%	37.8%	38.5%	38.1%
2年-1年	0.3%			-1.7%			1.2%			-2.9%			0.8%		

表 4 より、正解との誤差について、1 年生と 2 年生の差は、「健康」の領域では少なく、「言葉」の領域で大きくなることがわかった。「言葉」の領域の能力については、1 年生は平均的な獲得年齢よりも早く獲得すると判断する一方で、「健康」の領域では獲得するのに平均よりも時間がかかると判断している結果が得られた。また全ての領域において、各能力の獲得について、1 年生よりも 2 年生のほうが遅いと判断する傾向が見られた。

領域ごとの結果と考察

【健康】

表5 領域「健康」に関する設問の結果

設問 番号	領域 1	設問 2	質問	獲得 年齢	1年生 (62名)					2年生 (52名)					全体 (114名)																	
					獲得する 際の年齢	正解 との差	有意差 **p<.01 *p<.05 +p<.10	正解率	選択率					獲得する 際の年齢	正解 との差	有意差 **p<.01 *p<.05 +p<.10	正解率	選択率					獲得する 際の年齢	正解 との差	有意差 **p<.01 *p<.05 +p<.10	2年-1年	正解率	選択率				
									0歳	1歳	2歳	3歳	4歳					5歳	0歳	1歳	2歳	3歳						4歳	5歳	0歳	1歳	2歳
1	健康		広い歩き始める	0	0.68	0.68**	41.9%	41.9%	50.0%	6.3%	1.6%	0.0%	0.0%	0.58	0.58**	49.1%	49.1%	45.3%	3.8%	1.9%	0.0%	0.0%	0.63	0.63**	-0.09	45.2%	45.2%	47.8%	5.2%	1.7%	0.0%	0.0%
2	健康		両足とびや段差からの飛び降りに挑戦する	1	3.02	2.02**	4.8%	0.0%	4.8%	35.5%	24.2%	24.2%	11.3%	3.11	2.11**	5.7%	0.0%	5.7%	15.1%	49.1%	22.6%	7.5%	3.06	2.06**	-0.10	5.2%	0.0%	5.2%	26.1%	35.7%	23.5%	9.6%
12	人間関係	健康	スプーンで食事をする	1	1.45	0.45**	53.2%	4.8%	53.2%	33.9%	8.1%	0.0%	0.0%	1.57	0.57**	43.4%	3.8%	43.4%	45.3%	7.5%	0.0%	0.0%	1.50	0.50**	-0.11	48.7%	4.3%	48.7%	39.1%	7.8%	0.0%	0.0%
3	健康		排泄の予告をする	2	2.16	0.16	50.0%	0.0%	19.4%	50.0%	25.8%	4.8%	0.0%	2.19	0.19+	45.3%	0.0%	18.9%	45.3%	34.0%	1.9%	0.0%	2.17	0.17*	-0.03	47.8%	0.0%	19.1%	47.8%	29.6%	3.5%	0.0%
4	健康		左右交互に足を出して階段を上げる	2	2.71	0.71**	24.2%	0.0%	11.3%	24.2%	48.4%	14.5%	1.6%	2.79	0.79**	32.1%	0.0%	9.4%	32.1%	35.8%	15.1%	7.5%	2.75	0.75**	-0.08	27.8%	0.0%	10.4%	27.8%	42.6%	14.8%	4.3%
5	健康	表現	はみで形を切ることができる	3	3.45	0.45**	45.2%	0.0%	0.0%	6.5%	45.2%	45.2%	3.2%	3.55	0.55**	47.2%	0.0%	0.0%	1.9%	47.2%	45.3%	5.7%	3.50	0.50**	-0.10	46.1%	0.0%	0.0%	4.3%	46.1%	45.2%	4.3%
6	健康		ボールを使って上手投げができるようになる	3	3.26	0.26+	41.9%	1.6%	4.8%	11.3%	41.9%	29.0%	11.3%	3.58	0.58**	26.4%	0.0%	7.5%	5.7%	26.4%	41.5%	18.9%	3.41	0.41**	-0.33	34.8%	0.9%	6.1%	8.7%	34.8%	34.8%	14.8%
16	人間関係	健康	食事・排泄・衣類の着脱がほぼ自立する	3	3.65	0.65**	41.9%	0.0%	1.6%	4.8%	41.9%	30.6%	21.0%	3.53	0.53**	45.3%	0.0%	0.0%	3.8%	45.3%	45.3%	5.7%	3.59	0.59**	-0.12	43.5%	0.0%	0.9%	4.3%	43.5%	37.4%	13.9%
46	表現	健康	片足ケンケンやでんぐり返しができる	3	3.63	0.63**	33.9%	0.0%	1.6%	8.1%	33.9%	38.7%	17.7%	3.81	0.81**	34.0%	0.0%	0.0%	0.0%	34.0%	50.9%	15.1%	3.71	0.71**	-0.18	33.9%	0.0%	0.9%	4.3%	33.9%	44.3%	16.5%
7	健康		おもしろくなる	4	3.52	-0.48**	37.1%	0.0%	0.0%	11.3%	38.7%	37.1%	12.9%	3.49	-0.51**	39.6%	0.0%	0.0%	9.4%	41.5%	39.6%	9.4%	3.50	-0.50**	-0.03	38.3%	0.0%	0.0%	10.4%	40.0%	38.3%	11.3%
8	健康		片足立ちが5~10秒できる	4	3.40	-0.60**	29.0%	0.0%	3.2%	14.5%	37.1%	29.0%	16.1%	3.75	-0.25*	39.6%	0.0%	0.0%	5.7%	34.0%	39.6%	20.8%	3.57	-0.43**	-0.35	33.9%	0.0%	1.7%	10.4%	35.7%	33.9%	18.3%
9	健康		自転車や竹馬に乗る	5	4.58	-0.42**	64.5%	0.0%	0.0%	0.0%	6.5%	29.0%	64.5%	4.57	-0.43**	69.8%	1.9%	0.0%	0.0%	5.7%	22.6%	69.8%	4.57	-0.43**	-0.01	67.0%	0.9%	0.0%	0.0%	6.1%	26.1%	67.0%
10	健康		棒の登り降りができる	5	4.02	-0.98**	32.3%	0.0%	1.6%	1.6%	22.6%	41.9%	32.3%	4.08	-0.92**	26.4%	0.0%	0.0%	3.8%	11.3%	58.5%	26.4%	4.04	-0.96**	-0.06	29.6%	0.0%	0.9%	2.6%	17.4%	49.6%	29.6%

健康の領域では「健康な心と体を育て、自ら健康で安全な生活をつくり出す力を養う」ことを目指している。その視点から1. 身体発達の面（設問1・2・4・5・6・46・8・9・10）と、2. 生活習慣の面（設問12・3・16・7）に分け学生の捉え方を探ってみた。2年生は講義での知識に加え現場での実習経験を複数回終えている。現場で子どもと実際に関わり乳幼児の実態を把握してきたことから、2年生のほうが全体的に正解率が高いと推測できる。領域ごとに比較した正解との誤差、正解率（表4）においては他の領域に比べ1年生と2年生の差が一番少なく、同じような傾向で子どもを捉えているといえる。

1.身体発達の面については、全体的に一般的獲得年齢を選択している割合が多く、机上での学びが知識に繋がっていることがうかがえた。平均してみると一般的獲得年齢よりもわずかだが遅く獲得すると評価している傾向がある。そのなかでも正解との差が大きく出たのは設問「2. 両足とびや段差からの飛び降りに挑戦する」であった。また、「4. 左右交互に足を出して階段を上げる」、「46. 片足ケンケンやでんぐり返しができる」においても一般的獲得年齢よりも遅く獲得すると評価しており、逆に「8. 片足立ちが5~10秒できる」については早く獲得すると評価している。段差からの飛び降りや階段のぼり、片足ケンケン、でんぐり返しなどは「交互に足を出しながらのぼる」「片足立ちしながらとぶ」「体を曲げながら回る」と体の複数部位を同時に動かしながらおこなうことから獲得しにくいと捉え、さらに可視化できることでできない子どもに気付きやすいこともあり遅く評価した可能性がある。逆に片足立ちはバランス感覚や体幹、正しい姿勢が求められるがじっと立っている、動かないという視点から獲得しやすいと捉えていることが考えられる。

2.生活習慣の面についても、一般的獲得年齢を選択している割合が多かった。2年生は、設問「12. スプーンで食事をする」、「3. 排泄の予告をする」について獲得を遅く捉え、「16. 食事・排泄・衣類の着脱がほぼ自立する」、「7. おもしろくなる」については獲得を早く捉えていた。学生は指導や援助の必要性を学んで実習に臨む。これは様々な実習経験において3歳未満児への援助・指導の難しさを実感するとともに、3歳以上児の実態を知り、思ったよりもできていると感じたからであろう。



D イメージする力や遊びの発達については、設問 14 は「傍観者の行動・並行遊び」と考えられ、学生は 2・3 歳に獲得すると評価している。また、設問 29・50 は「友だちと一緒に・友だちと協力して」などの文言があり、4・5 歳時の「連合遊び・協同遊び」をイメージさせ、学生もそのように選択している。これは正にパーテンの遊びの発達理論に従い遊びの形態に基づいて評価が行われているのではないだろうか。一方で、設問 15 については、1・2 年生ともに 4 歳で獲得するという選択が最も多いが、イメージ能力については 2 歳の前操作期初期からその発達がスタートするというピアジェの概念の知識が考慮されていれば、このような大幅な間違いは無いのではないか、すなわちピアジェの前操作期という概念が判断から抜け落ちていていると考えられる。これらの結果から、見た目の遊び方に発達イメージが左右され、目に見えにくい知的能力の発達のイメージが判断に寄与していないと考えられる。

E ルールを守ることにについては、正解率も高く、設問 18・19・25 についてその選択率において「0・1・2 歳」を選択している割合が非常に少ないことから、3 歳以降に成長していくといったイメージを持っていると考える。また、設問 18 については、その選択率では平均的獲得年齢である 4 歳未満を選んだ割合を比較すると、1 年生では 22.6%、2 年生では 30.2% となっており、実習を円滑に進めるためにもより早く獲得してほしいと願う発達期待の影響で 2 年生ではより早く獲得すると判断するようになると考えられる。

【環境】

表 7 領域「環境」に関する設問の結果

設問 番号	領域	設問 2	設問 説明	獲得 年齢	1年生 (62名)										2年生 (52名)										全体 (114名)									
					獲得 年齢	正解 率	有意差 **p<.01 **p<.05 +p<.10	選択率					獲得 年齢	正解 率	有意差 **p<.01 **p<.05 +p<.10	正解率	選択率					獲得 年齢	正解 率	有意差 **p<.01 **p<.05 +p<.10	2年-1年	正解率	選択率							
								0歳	1歳	2歳	3歳	4歳					5歳	0歳	1歳	2歳	3歳						4歳	5歳	0歳	1歳	2歳	3歳	4歳	5歳
21	環境	1	動くものを追う	0	0.24	0.24**	83.9%	83.9%	9.7%	4.8%	1.6%	0.0%	0.0%	0.36	0.36**	71.7%	71.7%	22.6%	3.8%	1.9%	0.0%	0.0%	0.30	0.30**	0.12	78.3%	15.7%	4.3%	1.7%	0.0%	0.0%			
22	環境	1	丸、三角、四角、長四角の型にはめる	1	2.16	1.16**	32.3%	3.2%	32.3%	29.0%	19.4%	12.9%	3.2%	2.09	1.09**	34.0%	0.0%	34.0%	28.3%	32.1%	5.7%	0.0%	2.13	1.13**	-0.07	33.0%	1.7%	33.0%	28.7%	25.2%	9.6%	1.7%		
23	環境	2	人形のお世話をする (ご飯を食べさせる、寝かしつけるなど)	2	2.71	0.71**	30.6%	0.0%	9.7%	30.6%	40.3%	17.7%	1.6%	2.72	0.72**	41.5%	0.0%	3.8%	41.5%	34.0%	20.8%	0.0%	2.71	0.71**	0.01	35.7%	0.0%	7.0%	35.7%	37.4%	19.1%	0.9%		
24	環境	2	型おとしをする (パズルボックスの穴に合わせて積み木を入れる)	2	1.53	-0.47**	24.2%	16.1%	40.3%	24.2%	14.5%	3.2%	1.6%	1.32	-0.68**	20.8%	15.1%	52.8%	20.8%	7.5%	3.8%	0.0%	1.43	-0.57**	-0.21	22.6%	15.7%	46.1%	22.6%	11.3%	3.5%	0.9%		
14	人間関係	環境	お禮の返り札を渡す	2	2.37	0.37**	38.7%	1.6%	12.9%	38.7%	41.9%	3.2%	1.6%	2.40	0.40**	49.1%	0.0%	9.4%	49.1%	34.0%	7.5%	0.0%	2.38	0.38**	0.03	43.5%	0.9%	11.3%	43.5%	38.3%	5.2%	0.9%		
15	人間関係	環境	おだて遊びのイメージを共有する	2	3.74	1.74**	9.7%	0.0%	0.0%	9.7%	30.6%	35.5%	24.2%	3.91	1.91**	3.8%	0.0%	0.0%	3.8%	24.5%	49.1%	22.6%	3.82	1.82**	0.16	7.0%	0.0%	0.0%	7.0%	27.8%	41.7%	23.5%		
25	人間関係	環境	絵のカードを型に合わせて遊ぶ (お礼を渡す、言葉遊びをする)	3	3.66	0.66**	35.5%	0.0%	0.0%	11.3%	35.5%	29.0%	24.2%	3.87	0.87**	30.2%	0.0%	0.0%	3.8%	30.2%	41.5%	24.5%	3.76	0.76**	0.21	33.0%	0.0%	0.0%	7.8%	33.0%	34.8%	24.3%		
26	環境	3	お礼の返り札を渡す (お礼の返り札を渡す、言葉遊びをする)	3	3.74	0.74**	35.5%	0.0%	0.0%	3.2%	35.5%	45.2%	16.1%	3.81	0.81**	28.3%	0.0%	1.9%	1.9%	28.3%	49.1%	18.9%	3.77	0.77**	0.07	32.2%	0.0%	0.9%	2.6%	32.2%	47.0%	17.4%		
27	環境	4	身近な動物の習性や生態を調べる (お礼の返り札を渡す、言葉遊びをする)	4	3.19	-0.81**	29.0%	0.0%	4.8%	19.4%	37.1%	29.0%	9.7%	3.62	-0.38**	49.1%	0.0%	0.0%	9.4%	30.2%	49.1%	11.3%	3.39	-0.61**	0.43	38.3%	0.0%	2.6%	14.8%	33.9%	38.3%	10.4%		
28	環境	5	お礼の返り札を渡す (お礼の返り札を渡す、言葉遊びをする)	5	4.34	-0.66**	43.5%	0.0%	0.0%	1.6%	6.5%	48.4%	43.5%	4.55	-0.45**	58.5%	0.0%	0.0%	0.0%	3.8%	37.7%	58.5%	4.43	-0.57**	0.21	50.4%	0.0%	0.0%	0.9%	5.2%	43.5%	50.4%		
29	人間関係	環境	お礼の返り札を渡す (お礼の返り札を渡す、言葉遊びをする)	5	3.97	-1.03**	35.5%	0.0%	1.6%	8.1%	17.7%	37.1%	35.5%	4.04	-0.96**	30.2%	0.0%	0.0%	3.8%	18.9%	47.2%	30.2%	4.00	-1.00**	0.07	33.0%	0.0%	0.9%	6.1%	18.3%	41.7%	33.0%		
30	環境	言葉	簡単な数の数数と、物を数えたり、お礼の返り札を渡す	5	3.39	-1.61**	17.7%	0.0%	1.6%	21.0%	32.3%	27.4%	17.7%	3.60	-1.40**	13.2%	0.0%	0.0%	11.3%	30.2%	45.3%	13.2%	3.49	-1.51**	0.22	15.7%	0.0%	0.9%	16.5%	31.3%	35.7%	15.7%		

領域「環境」では「周囲の様々な環境に好奇心や探究心をもって関わり、それらを生活に取り入れていこうとする力を養う」ことを目指している。保育所や幼稚園、認定こども園において「保育は環境を通して行う」とある。子ども自らが積極的に様々な事物や他者、自然事象、社会事象など周囲の環境と関わり、体験することを通して発達していく。

領域「環境」の特徴として、「環境」以外の領域との関連性があげられる。それはモノがモノとしてそこにあるだけでは環境としての意味を持たないからである。楽しそうに遊んでいる他者がいる、子どもの興味・関心にあった「モノ・こと」がそこにある、それらによって子どもにとっての魅力ある環境になり得る。

それらを踏まえ獲得年齢ごとに設問を見ていくと、例えば「21. 動くものを目で追う」「22. 丸、三角、四角、長四角の型にはめる」「23. 人形のお世話をする (ご飯を食べさせる、寝かしつけるなど)」「24. 型おとしをする (パズルボックスの穴に合わせて積み木を入れる)」では目の前で動かしてくれる大人との信頼関係からその「モノ」への興味が引き出される。型にはめる遊び

も目の前で楽しそうにやってみせてくれる大人がいることと、子どもの育ちのタイミングが重なって獲得していく。人形のお世話については、自分がお世話してもらったように人形のお世話をしたくなるため、自分のことを大事にしてくれる大人の存在があることが前提となる。年齢が高くなるにつれ、周囲の大人との関わりから、徐々に友達との関わりへと移り（設問 14・15・25・26）、さらに「モノ・こと」と「他者」にプラスしてそのモノの性質や数・量など様々なものが複雑に組み合わさり（設問 28・29・30）、様々な経験を通して成長していく。また設問 27のように、動植物に対してはモノや他者との関わりから徐々に命あるものへの関わりが生まれてくる。モノとは異なる命のあるものを大切にすることを周囲の大人がやってみせることによって命の尊厳への気付きとなる。

以上を踏まえ A モノとの関わり（設問：21・22・23・24）、B 他者との関わり（設問：14・15・25・26）、C 環境との主体的な関わり（設問：27・28・29・30）と分類する。

A モノとの関わりでは、1年生と2年生それぞれ正解との差が同程度となっている。2年生はこれまで5回の実習を経験している。乳児を含め低年齢児との関わりはあるものの、特に2年次後期（11月）の実習においては研究保育を実施することもあり、多くの日数を3歳以上児のクラスで過ごす傾向にある。そのようなこともあり、今回設問であげたモノとの関わりを目の当たりにする機会の少なさによるものではないだろうか。モノに興味を持ち、見ている形と型の形を一致させ、さらに目と手の協調といった目で見たものを手で操作して持っていくなど、獲得していくには多くの段階があるが、その時期が実習の時期と重ならず、2年生が実感として感じていないため、今回の結果につながったと考えられる。

B 他者との関わりでは、保育者など周りの大人から友達へと関わりが広がり、友達の真似をしたり、一緒に遊んだりする。また、その中で友達と一緒にルールのある遊びをするなどがある。Bについても1年生、2年生ともに正解との差が大きく、Bの学生全体の数値で見ると、平均0.93の差があり、おおよそ1歳に近い獲得年齢の差となっている。これはAの学生全体の数値が平均0.68であることから正解との差が大きいと言える。他者との関わりの中で育てているものを判断することは目に見えにくい内容であり、学生の判断が分かれたのではないだろうか。特にルールのある遊びについて、設問 25 では1年生は0.66、2年生は0.87、設問 26 では1年生は0.74、2年生は0.81と正解との差が大きい。それはルールを守って楽しく遊ぶには言葉の理解やコミュニケーション能力、環境への関わり、数量など様々なものを関連づけながら獲得していくことが考えられるためだと考えられる。

C 環境との主体的な関わりでは1年生に比べ、2年生がより正解に近い数値となっている。これは様々な要素が関わりあう（モノ・こと・人・ルール・工夫など）場面について、2年生はこれまで実際に実習を通して経験していることから、子どもの実態に即した回答が得られたのではないかと考えられる。



【言葉】

表 8 領域「言葉」に関する設問の結果

問 番	領域	設問	獲得年齢 2年未満	1年生 (62名)						2年生 (52名)						全体 (114名)																		
				獲得年齢 2年未満	正解 の率	有意差 **p<.01 *p<.05 +p<.10	正解率	選択率					獲得年齢 2年未満	正解 の率	有意差 **p<.01 *p<.05 +p<.10	正解率	選択率					獲得年齢 2年未満	正解 の率	有意差 **p<.01 *p<.05 +p<.10	正解率	選択率								
								0歳	1歳	2歳	3歳	4歳					5歳	0歳	1歳	2歳	3歳					4歳	5歳	0歳	1歳	2歳	3歳	4歳	5歳	
31	言葉	要求の程度は分かる	0	1.00	1.00	**	27.4%	27.4%	53.2%	12.9%	4.8%	1.6%	0.0%	1.08	1.08	**	18.9%	18.9%	60.4%	15.1%	5.7%	0.0%	0.0%	1.03	1.03	**	0.08	23.5%	23.5%	56.5%	13.9%	5.2%	0.9%	0.0%
32	言葉	聞かれたものを指さして答える	1	1.53	0.53	**	51.6%	8.1%	51.6%	25.8%	8.1%	6.5%	0.0%	1.74	0.74	**	45.3%	0.0%	45.3%	37.7%	15.1%	1.9%	0.0%	1.63	0.63	**	0.20	48.7%	4.3%	48.7%	31.3%	11.3%	4.3%	0.0%
33	言葉	多様な二語文を話すようになる	2	1.85	-0.15		51.6%	0.0%	32.3%	51.6%	14.5%	1.6%	0.0%	2.08	0.08		69.8%	0.0%	15.1%	69.8%	9.4%	3.8%	1.9%	1.96	-0.04		0.22	60.0%	0.0%	24.3%	60.0%	12.2%	2.6%	0.9%
34	言葉	「なんで? どうして?」の質問が多くなる	2	2.58	0.58	**	51.6%	0.0%	1.6%	51.6%	33.9%	12.9%	0.0%	2.81	0.81	**	30.2%	0.0%	0.0%	30.2%	60.4%	7.5%	1.9%	2.69	0.69	**	0.23	41.7%	0.0%	0.9%	41.7%	46.1%	10.4%	0.9%
44	表現 言葉	大人人間関係に適切に反応できる(対人関係)	2	2.29	0.29	*	37.1%	3.2%	19.4%	37.1%	27.4%	11.3%	1.6%	2.34	0.34	*	39.6%	1.9%	17.0%	39.6%	28.3%	13.2%	0.0%	2.31	0.31	**	0.05	38.3%	2.6%	18.3%	38.3%	27.8%	12.2%	0.9%
35	言葉	自分の経験を言葉で伝えることができる	3	3.60	0.60	**	37.1%	0.0%	0.0%	16.1%	37.1%	17.7%	29.0%	3.68	0.68	**	24.5%	1.9%	0.0%	11.3%	24.5%	39.6%	22.6%	3.63	0.63	**	0.08	31.3%	0.9%	0.0%	13.9%	31.3%	27.8%	26.1%
36	言葉	質問を一般化してとらえ答えることができる	3	3.89	0.89	**	21.0%	0.0%	1.6%	9.7%	21.0%	33.9%	33.9%	4.32	1.32	**	13.2%	0.0%	0.0%	1.9%	13.2%	35.8%	49.1%	4.09	1.09	**	0.43	17.4%	0.0%	0.9%	6.1%	17.4%	34.8%	40.9%
37	言葉	「だて〜だから」と経験を話して自己主張するようになる	4	3.58	-0.42	**	22.6%	0.0%	0.0%	16.1%	35.5%	22.6%	25.8%	3.77	-0.23	+	34.0%	0.0%	0.0%	5.7%	35.8%	34.0%	24.5%	3.67	-0.33	**	0.19	27.8%	0.0%	0.0%	11.3%	35.7%	27.8%	25.2%
38	言葉	接続詞を用いて出来事を話すことができる	4	3.63	-0.37	**	53.2%	0.0%	0.0%	6.5%	32.3%	53.2%	8.1%	3.87	-0.13		43.4%	0.0%	0.0%	26.4%	43.4%	24.5%		3.74	-0.26	**	0.24	48.7%	0.0%	0.0%	6.1%	29.6%	48.7%	15.7%
39	言葉	大小、多少などの真ん中(中間的世界)がわかる	5	3.37	-1.63	**	14.5%	0.0%	0.0%	14.5%	48.4%	22.6%	14.5%	3.42	-1.58	**	11.3%	0.0%	1.9%	13.2%	37.7%	35.8%	11.3%	3.39	-1.61	**	0.04	13.0%	0.0%	0.9%	13.9%	43.5%	28.7%	13.0%
40	言葉	経験したことを、文脈を作って相手に伝えることができる	5	4.06	-0.94	**	40.3%	0.0%	1.6%	6.5%	16.1%	35.5%	40.3%	4.32	-0.68	**	47.2%	0.0%	0.0%	1.9%	11.3%	39.6%	47.2%	4.18	-0.82	**	0.26	43.5%	0.0%	0.9%	4.3%	13.9%	37.4%	43.5%
30	表現 言葉	簡単な数の数順で、物を数えたり、比ひたり、順番をたどる	5	3.39	-1.61	**	17.7%	0.0%	1.6%	21.0%	32.3%	27.4%	17.7%	3.60	-1.40	**	13.2%	0.0%	0.0%	11.3%	30.2%	45.3%	13.2%	3.49	-1.51	**	0.22	15.7%	0.0%	0.9%	16.5%	31.3%	35.7%	15.7%

言葉の領域は思いを言葉で表現する力や相手の話を聞こうとする意欲、言葉に対する感覚を養うことが目的となるが、他の領域に比べ発する言葉は目に見えず視覚的に評価できるものではない。このことから乳幼児との関わりが少ない学生には選択が難しい部分もあると推測されるが、その結果、次の3つが特徴としてあげられる。

- ①1年生2年生ともにそれぞれの正解率に大きな差が見られた
- ②すべての項目において1年生より2年生のほうが獲得年齢を遅く評価している
- ③3歳までの発達是一般の獲得年齢よりも遅く、4歳以上は早く評価している

また、領域ごとの違い(表4)を見ても1年生と2年生の正解との誤差、正解率において他の領域よりも大きな差が出ていることも特徴である。

①正解率の高いものは設問「32. 聞かれたものを指さして答える」、「33. 多様な二語文を話すようになる」、「38. 接続詞を用いて出来事を話すことができる」のように具体的で比較的判断のしやすい内容である反面、正解率の低いものは「36. 質問を一般化してとらえ答えることができる」、「39. 大小、多少などの真ん中(中間的世界)がわかる」などのように抽象的でイメージしにくい内容であることがわかる。発する言葉は可視化できないため何気なく会話しているだけでは気づきにくいこともあり実習経験のある2年生も遅く評価したのではないかといえる。

②すべての項目で2年生のほうが獲得年齢を遅く評価したのは、実習経験からくるものであろう。実習で実際に子ども達と関わっていく中でコミュニケーションの難しさや伝えたいことがうまく伝わらない経験を少なからずしているはずである。普段使っている言葉が通じず乳幼児に分かりやすい言葉を選択しながら話しかける大変さを発達の遅れと捉えている可能性もある。1年生にはその経験がほとんどないことからすべての項目において2年生のほうが遅く評価したことが推測される。

③3歳までの発達に関して一般の獲得年齢より遅く評価したのは、やはり会話がスムーズにいかないというコミュニケーションの難しさからくると思われる。ノンバーバルな部分での会話に慣れていないこともあるだろう。語彙力の少ない乳幼児にどのような言葉をかけるのか、たどたどしい幼児の言葉を聞き取ることができるか、どのくらい会話が成立するのかといった不安から遅く評価した可能性もある。しかし、4歳以上の発達については一般の獲得年齢よりも早く評価している。以上児になると比較的会話がスムーズになることから、3歳までの発達イメージの反動からくるものかもしれない。また、早くコミュニケーションを取りたい、会話を楽しみたいという期待感、子どもの未知の可能性や能力を信じたいという成長期待も含まれているのではないだろうか。

【表現】

表 9 領域「表現」に関する設問の結果

設問 番号	領域	表現	獲得年齢 2年	1年生 (62名)											2年生 (52名)											全体 (114名)										
				獲得年齢 2年	正解 の差 **p<.01 **p<.05 +p<.10	正解率	選択率					獲得年齢 2年	正解 の差 **p<.01 **p<.05 +p<.10	正解率	選択率					獲得年齢 2年	正解 の差 **p<.01 **p<.05 +p<.10	2年-1年 正解率	選択率													
							0歳	1歳	2歳	3歳	4歳				5歳	0歳	1歳	2歳	3歳				4歳	5歳	0歳	1歳	2歳	3歳	4歳	5歳						
41	表現	声を出して笑う	0	0.61	0.61**	62.9%	62.9%	24.2%	6.5%	3.2%	1.6%	0.74	0.74**	60.4%	60.4%	20.8%	5.7%	11.3%	1.9%	0.0%	0.67	0.67**	0.12	61.7%	61.7%	22.6%	6.1%	7.0%	1.7%	0.9%						
42	表現	なぐり描きを楽しむ	1	1.31	0.31**	59.7%	4.8%	59.7%	35.5%	0.0%	0.0%	1.38	0.38**	60.4%	3.8%	60.4%	30.2%	5.7%	0.0%	0.0%	1.34	0.34**	0.07	60.0%	4.3%	60.0%	33.0%	2.6%	0.0%	0.0%						
43	表現	歌や手遊びに合わせて手・足を動かしたり、身振りや模倣をしたり遊ぶ	1	1.71	0.71**	37.1%	14.5%	37.1%	24.2%	14.5%	6.5%	1.64	0.64**	45.3%	7.5%	45.3%	26.4%	17.0%	3.8%	0.0%	1.68	0.68**	-0.07	40.9%	11.3%	40.9%	25.2%	15.7%	5.2%	1.7%						
13	人間関係	自分の意思や欲求を言葉で表現できる	2	3.16	1.16**	21.0%	0.0%	0.0%	21.0%	48.4%	24.2%	6.5%	2.89	0.89**	32.1%	0.0%	3.8%	32.1%	37.7%	24.5%	1.9%	3.03	1.03**	-0.27	26.1%	0.0%	1.7%	26.1%	43.5%	24.3%	4.3%					
44	表現	言葉	2	2.29	0.29*	37.1%	3.2%	19.4%	37.1%	27.4%	11.3%	1.6%	2.34	0.34*	39.6%	1.9%	17.0%	39.6%	28.3%	13.2%	0.0%	2.31	0.31**	0.05	38.3%	2.6%	18.3%	38.3%	27.8%	12.2%	0.9%					
5	健康	はさみで形をきることに挑戦する	3	3.45	0.45**	45.2%	0.0%	0.0%	6.5%	45.2%	45.2%	3.2%	3.55	0.55**	47.2%	0.0%	0.0%	1.9%	47.2%	45.3%	5.7%	3.50	0.50**	0.10	46.1%	0.0%	0.0%	4.3%	46.1%	45.2%	4.3%					
45	表現	動きを調整する力がつき様々な動きを楽しめるようになる	3	2.87	-0.13	30.6%	6.5%	6.5%	21.0%	30.6%	30.6%	4.8%	3.34	0.34*	20.8%	0.0%	1.9%	28.3%	20.8%	32.1%	17.0%	3.09	0.09	0.47	26.1%	3.5%	4.3%	24.3%	26.1%	31.3%	10.4%					
46	健康	片足ケンケンやでんぐり返しができる	3	3.63	0.63**	33.9%	0.0%	1.6%	8.1%	33.9%	38.7%	17.7%	3.81	0.81**	34.0%	0.0%	0.0%	0.0%	34.0%	50.9%	15.1%	3.71	0.71**	0.18	33.9%	0.0%	0.9%	4.3%	33.9%	44.3%	16.5%					
47	表現	想像が豊かになり、目的を持って遊ぶことができる	4	3.47	-0.53**	33.9%	0.0%	1.6%	12.9%	37.1%	33.9%	14.5%	3.51	-0.49**	24.5%	0.0%	0.0%	7.5%	50.9%	24.5%	17.0%	3.49	-0.51**	0.04	29.6%	0.0%	0.9%	10.4%	43.5%	29.6%	15.7%					
48	人間関係	想像が豊かになり、身近な人の気持ちを考えて自分の気持ちや考えを伝えることができる	4	3.82	-0.18	40.3%	1.6%	1.6%	1.6%	29.0%	40.3%	25.8%	4.23	0.23*	35.8%	0.0%	0.0%	0.0%	20.8%	35.8%	43.4%	4.01	0.01	0.40	38.3%	0.9%	0.9%	0.9%	25.2%	38.3%	33.9%					
49	表現	材料や道具に合わせて行儀よく遊ぶ	5	3.68	-1.32**	24.2%	0.0%	1.6%	9.7%	32.3%	32.3%	24.2%	4.04	-0.96**	39.6%	0.0%	0.0%	7.5%	20.8%	32.1%	39.6%	3.84	-1.16**	0.36	31.3%	0.0%	0.9%	8.7%	27.0%	32.2%	31.3%					
50	人間関係	自分と他人の気持ちや考えを表現することができる	5	3.87	-1.13**	27.4%	0.0%	0.0%	4.8%	30.6%	37.1%	27.4%	3.94	-1.06**	22.6%	0.0%	0.0%	0.0%	28.3%	49.1%	22.6%	3.90	-1.10**	0.07	25.2%	0.0%	0.0%	2.6%	29.0%	42.6%	25.2%					

保育内容「表現」の領域では、「感じたこと考えたことを自分なりに表現することを通して、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにする」ことが目指されている。本学の保育内容「表現」の授業科目においては、身体表現、造形表現、そして音楽表現の指導法について学ぶが、表現の主体である子どもにおいて考えたとき、その発達の土台は人の感覚（五感）であり、「表現」を考える上で身体・造形・音楽だけで語ることはできないであろう。今回の設問は、そのことを踏まえた上で、学生が「表現」と子どもの発達を結び付けて考えやすいように、身体に関する項目、造形に関する項目、音楽に関する項目に加え、言葉に関する項目や情緒発達に関する項目についても含めた。表 9 の結果からわかることを以下に述べる。

設問「41. 声を出して笑う」「42. なぐり描きを楽しむ」「5. はさみで形をきることに挑戦する」「46. 片足ケンケンやでんぐり返しができる」といった、身体運動発達に関する項目については、1年生、2年生共に基準とした年齢よりもやや遅く獲得すると答える傾向が見られる。これは、身体の動きについては個人差が表れやすいこと、また、その動きが完成された時点まで「できた」と学生が捉えていることが影響しているということではないだろうか。一方で、設問「45. 動きを調整する力がつき様々な動きを楽しめるようになる」では、1年生は獲得すると思う年齢が 2.87 歳であり、正解との差は「-0.13」となった。1年生は、獲得する年齢をやや早く捉えているということである。これに対し、2年生は獲得すると思う年齢が 3.34 歳と答え、正解との差は「0.34」となり、獲得する年齢を遅く捉えているということがわかる。この設問 45 は、「表現」に関する設問の中で、1年生と 2年生の回答に最も差が大きく見られた。同じ身体運動に関する項目であるが、設問 41. 42. 5. 46. と違い、これだけ 1年生と 2年生に差が出た要因は何であろうか。ここから推察されることは、「動きを調整する力がつく」「様々な動きを楽しめるようになる」という段階に至るには多様な経験や発達の過程を経る必要があることを 2年生は理解しているのではないだろうか。

反対に、1年生と 2年生の回答に差がそれほど見られず、1年生、2年生共に獲得する年齢を遅く捉えているという結果が出た設問は、「43. 歌や手遊びに合わせて手・足を動かしたり、身振りを模倣したりして遊ぶ」と「13. 自分の意思や欲求を言葉で表現できる」の 2項目についてである。設問 43 については 1年生が 1.17 歳、2年生が 1.64 歳。設問 13 については 1年生が 3.16 歳、2年生が 2.89 歳であった。模倣から人との関係に繋がることや、自分の意思や欲求を表現するという自己表現もまた同じく、人との関係に繋がっていくことから考えても、これはどちらも社会性を含む内容であると言える。ここから考えられるのは、両学年で遅く捉える理由が異なることである。1年生は、長期の実習を経験しておらず、子どもと関わる体験が少ないことから、子どもの社会性

について実際の姿をイメージしにくいということ、反対に 2 年生は実習を経験してきたことにより、子どもの社会性やコミュニケーションに繋がる表現についてイメージすることができ、これらはすぐに身につくものではないと考えていることから獲得する年齢を遅く捉えているということではないだろうか。

1 年生と 2 年生の実習経験の差が影響していると思われる結果に、設問「48. 感情が豊かになり身近な人の気持ちを察して自分の気持ちをコントロールするようになる」も挙げられる。この設問では、1 年生が獲得すると思う年齢を 3.82 歳と答え、基準とした年齢より 0.53 歳早く捉えていた。それに対し 2 年生は 4.23 歳と答えており、0.23 歳遅く捉えたという結果であった。全体（1・2 年生の）結果としては、正解との差がほとんど見られない数値となっているが、1 年生と 2 年生では捉え方に差があることが分かる。私たちは、子どもと実際関わることで、子どもの内面を想像したり理解したりすることができるようになる。このことから、学生が実際の子どもの姿をイメージし設問項目を理解することができるかどうか、設問に対する答え方に影響していると考えられる。これも実習経験の差であると言えるだろう。

他に、設問「47. 想像力が豊かになり、目的を持って描いたり作ったりして遊ぶ」「49. 材料を組み合わせて試行錯誤しながら作る」「50. 友だちと一緒にイメージの世界で役割を持ちながら楽しむ」については、1 年生では獲得すると思う年齢の回答が、1 歳～5 歳まで幅広く分布しているのに対し、2 年生では 3 歳以上にしか分布しておらず、正解に近い年齢で回答していることが結果から見えてくる。これらの設問は、自由遊びや設定保育の場面をイメージして答えることが予想できるため、2 年生は実習で研究保育を実施した経験や授業等でも模擬保育等を多く経験していることから、1 年生と 2 年生の回答に差がみられる結果となったのであろう。

以上のことから、実習経験の少ない 1 年生は回答する年齢が分散しており、子どもの発達に対するイメージにばらつきが見られ、実習経験が豊富な 2 年生はおおよそ正解に近い年齢を選択しており、子どもの発達に対するイメージが形成されていく段階にあるということが言える。

## 総合考察

本研究より、子どもの発達へのイメージについて、実習経験を経た 2 年生は 1 年生と比べて、全体的に能力の獲得に時間がかかると判断する傾向が見られた。教科書的な知識を元に、子どもの発達イメージを形成していく中で、実習にて様々な子どもたちの発達の現状を目にし、その指導にかかる困難さ等を経験することにより、その獲得に時間がかかると判断するのではないだろうか。すなわち、実習生として子どもの成長を促す支援を考える際には、どうしても「できない子ども」に目を向けざるを得ず、2 年生の発達イメージの対象が、平均的な発達の子どものではなく、支援が必要な子どもたちを基準としたものになってしまうことが原因ではないだろうか。これは、子どもの支援者として、2 年生が子どもをよく理解しようと努めている証ともいえよう。

また、5 領域それぞれの獲得年齢を比較すると、領域「言葉」の能力の獲得予想年齢は、平均的な獲得年齢よりも早く獲得すると判断されている。これは、子どもといち早くコミュニケーションをとりたいといった発達期待が強く影響しているのではないだろうか。一方で、領域「健康」の能力の獲得予想年齢は、他の領域と比較し遅くなっている。これは、各能力の獲得が目に見えやすい「健康」の領域と、目に見えにくい「言葉」の領域の違いが影響していると考えられる。

さて、本研究においては、実習経験の有無により 1 年生と 2 年生を調査対象としていたが、元来もっている発達イメージの変化を明らかにするには対象として不十分であった。今後は、今年度の 1 年生が実習経験を経ていく中で、その発達観がどのように変化していくのか、縦断的な研究も必

要であると考えられる。また、設問の内容が複数の領域にまたがるものがあるが、その関係性についてもより精査していく必要がある。

#### 引用・参考文献

- ・ 森下正修・本島優子（2004）「子どもの行動実現に対する親の発達期待と叱る行為の影響」福祉社会研究（4・5）, 41-51
- ・ 島義弘・浦田愛子（2014）「発達期待と養育態度が母親の読み聞かせの意義の認識と読み聞かせの方法に与える影響」鹿児島大学教育学部研究紀要．教育科学編 65, 125-133
- ・ 松永あけみ（2008）「幼児期における自己制御機能（自己主張・自己抑制）の発達 —親および教師による評定の縦断データの分析を通して—」群馬大学教育学部紀要 57, 69-181
- ・ 厚生労働省（2018）保育所保育指針
- ・ 厚生労働省（2008）保育所保育指針
- ・ 厚生労働省（1999）保育所保育指針
- ・ 遠城寺宗徳、合屋長英、黒川徹、名和颯子、南部由美子、篠原忍、梁井昇、梁井迪子（2009）遠城寺式乳幼児分析的発達検査法 [九州大学小児科改訂版] 慶應義塾大学出版会,1-58
- ・ 河原紀子（2011）「0歳~6歳 子どもの発達と保育の本」学研プラス
- ・ 園と家庭を結ぶ「げんき」編集部（2011）「乳児の発達と保育—遊びと育児」エイデル研究所