

web会議システムを使用した新しい子育て支援の検討

—コロナ禍や過疎地域の親子に向けて—

A framework for supporting infants and parents during COVID-19 in depopulated areas
using a web conference system

沼田 春香

Haruka Numata

This research examines child care for parents and infants who tend to be isolated because of COVID-19 or in depopulated areas using the Internet. It discusses the ideal framework for support, factors, and contents of activities that can be smoothly accepted. The researcher enlisted nine participants, who were divided into three groups of parents and children. On Saturdays and Sundays from June to July 2022, the parents and children participated in a remote finger play and singing program using a web conference system. Our analysis shows that it is important to organize a program based on the child's needs. Additionally, the cooperation of mothers (guardians) is essential and the content should be adjusted according to the device used. In the future, we hope to develop measures to ensure parents and children receive the support they require without feeling isolated.

1. 問題と目的

1) コロナ禍によってストレスを抱えている親子

2020年1月にWHOが公表した新型コロナウイルス感染症は、同年1月16日に日本国内初の感染者を確認し、以後感染者数の波はありながらも未だに感染に菌止めが効かない状況である。幼稚園や学校では、2020年3月2日から春休みまでの間、全国一斉の臨時休校の要請が文部科学省より出され、子どもたちは友達と会わずに生活する日々が続いていた。

2022年7月現在、一斉休校や一斉休園をする施設は多くはない。だが感染症対策の観点から、数年前までは普通とされていたことが長期間にわたって制限されている状況である。木須ほか(2021)によると、子どもたち自身が「自分も家族も新型コロナウイルス感染症に感染したわけではなく、ただ学校が休校になっただけ」と認識していて、ストレス要因を自覚していなくても、知らず知らずのうちに細かなストレスが溜まっている状況も考えられる¹⁾とある。つまり、子どもたちはコロナ禍によって無自覚の中でストレスを抱えている可能性があるということだ。

無自覚のうちにストレスを抱えているのは子どもたちだけではない。近澤ほか(2021)によると、新型コロナウイルス感染症の影響で、乳幼児、親ともにストレスを抱えており、他者とのつながりが失われ孤立化する家庭があった²⁾とある。子どもが家族以外と関わる機会が減ったことで、親の負担が増えている。本来子育ては親がすべてを担うものではなく、地域社会や専門職など他者の協力を得ながら行っていくべきものであるが、新型コロナウイルス感染症対策の外出制限により、他者とのつながりを持たない「孤立化した親」が多くいることが考えられる。

2) 福島県の過疎化と子ども過疎地の子育て支援

筆者が在住している福島県を例に、過疎地域と子育て支援について考える。福島県過疎・中山間地域振興戦略の概要によると、平成22年度国勢調査人口を100%とした人口推移率では、令和2年10月時点での県全体の人口率は90.3%であり9.7%の減少率であった。その中で、県内で過疎地域に指定されている過疎・中山間(全域)37市町村の令和2年10月時点での人口率は77.3%であり、22.7%の減少率であった³⁾。過疎地域は県全体に比べ過疎化の進行速度が速く、県全体よりも13.0%早く進行していた。少子化の現状については福島県こども・青少年政策課が令和元年11月28日に発表した資料によると、平成30年の合計特殊出生率は1.53であった。これは現在の人口を維持するために必要な水準である2.07を大きく下回り、かつ前年に比べ0.04下回るなど、少子化が進行している状況にある。県内の年少人口と老年人口の推移では、平成8年に初めて県内の老年人口割合が年少人口割合を上回って以来、その差は年々大きくなっており、平成30年10月1日現在で年少人口割合は11.7%、老年人口割合は30.9%となっている。今後もさらに差が拡大することが見込まれている⁴⁾。上記2つのデータから、福島県および県内の過疎地域においては人口減少と少子化が非常に進行している現状が窺える。

小池ほか(2017)は、県Aにある過疎自治体および子ども過疎地に住む0～2歳の保護者を対象に地域子育て支援サービス利用におけるアンケート調査を行っている。その結果の中でサービスを「利用したくない」を選択した回答者の自由記述のうち、少子地域が背景にあると想定される記述として以下のものが挙げられていた。①自宅からセンターまで遠く、通いにくいから。②数回利用したが、他の利用者が1～2組もしくはいない。同じくらの子どもと交流がもてなければ、家にいる方が良い。③午前中しか空いていない所が多く行きづらい⁵⁾。この結果は人口減少と少子化が懸念される福島県の現状に当てはまる。福島県の過疎地域に住む親子は必要なサポートを受けたくとも、距離や時間などの理由によって足が遠のいている現状があるのではないだろうか。

3) 子育て支援を必要とする過疎地域の家庭への新しい取り組み

2020年8月5日に株式会社ベネッセホールディングスが発表した資料には、子育てに向き

合う気持ちと「人とのつながり」には関連があり、コロナ禍であっても子育てについて気軽に話せる人や自分を気にかけてくれる人がいたり、配偶者からのサポートを感じたりしている母親の方が、子育てへの不安が低く、前向きな気持ちが高いことが分かった⁶⁾とある。同じことが過疎地に住む親子にも当てはまるだろう。様々な理由から知人に会うことや支援を受けることが難しい保護者にとって、頼れる人がいないというのは大きなストレスになっている。この状況から、オンラインを活用した子育て支援へのニーズは高まっているように考える。

コロナ禍によって対面で子育て支援を受けられない家庭と、過疎地域のため子育て支援から足が遠のいている家庭を援助するために、筆者はオンラインの子育て支援が必要ではないかと考えた。木須ほか(2021)も、コロナ禍で人と会うことが制限されている中ではソーシャルサポート自体が欠如した状態であることから、オンライン等を積極的に使用して、直接会えなくてもサポートが受けられる体制作りなども重要である⁷⁾と考えている。

以上から、今回の研究では過疎地域のオンライン子育て支援を念頭に置いて協力者を募り、実践的にオンライン上での子どもの関わりの中で、支援の枠組みのあり方、スムーズに受け入れられる活動内容、配慮すべきことなどについて検討する。

2. 研究方法

1) 研究協力者・児

関東及び南東北に在住する親子3組9名(うち親3名、子ども6名)に協力していただいた。子どもの年齢は 1歳児 2名(男・女)、2歳児 1名(男)、3歳児 2名(男・女)、5歳児 1名(男)であった。男女比は2:1である。各家庭や研究協力児の詳細については表1に記す。

表1 研究協力児の基本情報

基本情報				n= 6
	月齢(実施時点)	性別	情報	当時の状況
A	1歳10ヶ月 Bの妹	女	未就園児	・主に自宅で母親と過ごしている。 ・手遊びに触れる機会は少ない。
B	3歳9ヶ月 Aの姉	女	幼稚園に通っている	・2歳7ヶ月から毎週月曜～金曜に幼稚園に通っている。 ・母親は1日に2～3時間程度の在宅勤務をしている。 ・父親も働いているが、仕事後の時間も休日も積極的に子育てに参加している。 ・幼稚園で手遊びに触れている。 ・当日は休日であり、母親と自宅で過ごしていた。母親と一緒に参加する。
C	2歳0ヶ月 ひとりっ子	男	保育園に通っている	・0歳11ヶ月から毎週月曜～金曜に保育園に通っている。 ・母親は毎週月曜～金曜にフルタイム勤務をしている。 ・父親も働いているが、仕事後の時間も休日も積極的に子育てに参加している。母親がいなくとも育児を行うことができる。 ・保育園で手遊びに触れている。 ・当日は休日であり、母親と自宅で過ごしていた。母親と一緒に参加する。
D	5歳11ヶ月 EFの兄	男	保育園に通っている	・保育園に通っているが、母親のコロナ罹患および本人のコロナ罹患につき、1週間在宅で過ごしている。当日も在宅での療養中であった。母親と一緒に参加する。 ・実施前日に発熱しコロナ罹患が発覚したが、当日には解熱しており元気であった。
E	3歳6ヶ月 Dの妹、Fの姉	女	保育園に通っている	・保育園に通っているが、母親および兄のコロナ罹患につき、当日も含め1週間在宅で過ごしている。母親と一緒に参加する。
F	1歳11ヶ月 DEの弟	男	保育園に通っている	Eと同じ

2) 実施内容

種類が多いため幅広い年齢層に対応でき、リズムに併せて実践者と子どもがイメージを共有しやすいことから、手遊び・うた遊びを中心の取り組みとした。

〈1回目〉研究協力児A、Bに対し、「リモートで遊ぼう！手遊び&うた遊び」を実施した。筆者と母親、研究協力児は交友があり、お互いに名前は知っていた。当日は「ピクニックに出かけよう」をテーマに実施した。繋いでいた時間は35分程度であるが、手遊びを行ったのは説明を終えてからの25分程度であった。手遊び及びわらべうたは「あなたのおなまえは」「どこでしょう」「いとまき」「バスごっこ」「たんぼぼ」「いわしのひらき」「わにのかぞく」「5つのメロンパン」「おひるねしましょう」を行った。

〈2回目〉研究協力児Cに対して実施した。筆者と母親に交友はあるが、研究協力児と筆者には交友はなかった。当日は1回目と同様に「ピクニックに出かけよう」をテーマに実施した。繋いでいた時間は25分程度で、手遊びを実施した時間は20分程度であった。手遊び及びわらべうたは「どこでしょう」「いとまき」「たんぼぼ」「いわしのひらき」「わにのかぞく」「おひるねしましょう」を行った。

〈3回目〉研究協力児D、E、Fに対して実施した。筆者と母親および研究協力児に面識はなく、初対面であった。研究協力児Dと母親が新型コロナウイルスに罹患しており、研究協

力児E, Fが濃厚接触者となり自宅待機期間であったことから、新たな取り組みとして「シルエットクイズ」をテーマに行った。繋いでいた時間は25分程で、クイズや手遊びを行った時間は20分程であった。行ったクイズ、手遊びは「あなたのおなまえは」「魚のシルエットクイズ」「さかながはねて」「猫のシルエットクイズ」「ねこのこ」「カニ、カタツムリ、チョウチョウのシルエットクイズ」「ゲーチョキパー」「たまごのシルエットクイズ」「コロコロたまご」「手のシルエットクイズ」「いっぽんゆびのはくしゅ」を行った。

手遊びの内容については表2に記す。

3) 研究倫理について

小さい子どもに対して行う研究であるため、最初に保護者である母親に対して以下の説明を行った。1. ヘルシンキ宣言に準じて、子どもにとって問題のある状況になったら、いつでも通信を遮断して良いこと。2. 子どもが止めたいといたらいつでも止めていいこと。3. 筆者との関係で無理に続けなくて良いこと。4. レコーディング資料はUSB保存して研究をまとめるためだけに使用し、他の目的では使用しないこと。5. プライバシーに配慮し、子どもが特定されるような記述はしないこと。であった。また実施終了後に各母親から参加した感想を聞く機会をもった。

なお結果を論文発表するにあたっては、本学のヒト(動物)を対象とする研究に関する倫理委員会に審査を依頼し、承認を得た。

web会議システムを使用した新しい子育て支援の検討

表2 手遊びの内容

	タイトル	歌詞	具体的な動き
1	あなたのおなまえは	あなたのおなまえは あなたのおなまえは あなたのおなまえは (〇〇です) あらすきなおなまえね	手を叩きながら歌う。名前を聞く際は相手の反応を見ながらタイミングをみて次に進む。
2	どこでしょう	〇さん 〇さんはどこでしょう どこですここですここです 〇さん (はーい)	手を叩いて歌う。「ここですーここですよ」は対象児を指さす(または手を向ける)。
3	いとまき	いとまきまき いとまきまき ひいて ひいて とんとんとん できたできた 〇さんの 〇〇	両手をグーにし、胸の前で回す。 グーのまま横に2回引いて、縦に3回重ねる。 顔の上から手のひらをひらひらさせながら下げる。 作ったものの両端に手を重ねる。 (帽子であれば顔、マスクであれば口)
4	バスごっこ	おおがたバスにのってます キップをじゅんにわたしてね おとなりへ(ハイ)おとなりへ(ハイ)おとなりへ(ハイ)おとなりへ(ハイ) おわりのひとはポケットに おおがたバスにのってます いろいろとこがみえるので よこむいた(ア)うまむいた(ア)したむいた(ア)うしろむいた(ア) うしろのひとはねむった おおがたバスにのってます だんだんみちがわるいので ごっつんこ(ドン)ごっつんこ(ドン)ごっつんこ(ドン)ごっつんこ(ドン) おしくらまんじゅうギョウギョウギョウギョウ	3番とも共通で、歌詞の1行目はハンドルを左右に動かすようにする。 その後、1番では、手のひらを三回叩き、隣に肩すすみを4回行う。最後は手をポケットにあてる。 2番では歌詞にあわせて横上、下、後ろに顔を向ける。最後は手を顔にあてて眠っている仕草をする。 3番では、ごっつんこにあわせて隣の人と軽く体をぶつける。最後はおしくらまんじゅうのように押し合う。
5	たんぼぼ	たんぼぼ たんぼぼ わごやまへとんでけ(ワー)	歌に合わせて、ティッシュ(またはハンカチ、ガーゼ等)を前後に揺らし、フーにあわせて口から息を吹き飛ばす。
6	いわしのひらき	いわしのひらき いわしのひらき いわしのひらきがおふいてビュー ズンズンチャッチャー ズンズンチャッチャー ズンズンチャッチャー ホッ にしんのひらき にしんのひらき にしんのひらきがおふいてビュー ズンズンチャッチャー ズンズンチャッチャー ズンズンチャッチャー ホッ さんまのひらき さんまのひらき さんまのひらきがおふいてビュー ズンズンチャッチャーズンズンチャッチャー ズンズンチャッチャー ホッ しゃけのひらき しゃけのひらき しゃけのひらきがおふいてビュー ズンズンチャッチャー ズンズンチャッチャー ズンズンチャッチャー ホッ くじらのひらき くじらのひらき くじらのひらきがおふいてビュー ズンズンチャッチャーズンズンチャッチャー ズンズンチャッチャー ホッ	いわしでは左右の手を1にする。にしんでは2、さんまでは3、しゃけでは4、くじらでは5にして、左右の手をかわせる。 歌に合わせて手をひらひら閉じたりして、ビューにあわせて弧を描くように両手を離す。 ズンズンチャッチャーでは、片手ずつ順の下で波打つように動かし、ホッで顔の横に手を添える。
7	わにかぞく	わにおとうさん わにおとうさん おくちをあけて おひげジョリジョリ おひげジョリジョリ およいでいます わにおおあさん わにおおあさん おくちをあけて おけしよバタバタ おけしよバタバタ およいでいます わにおにいさん わにおにいさん おくちをあけて きんにももりもり きんにももりもり およいでいます わにおねえさん わにおねえさん おくちをあけて おしりふりふり おしりふりふり およいでいます わにあちゃん わにあちゃん おくちをあけて ミルクごくごく ミルクごくごく およいでいます	3番とも共通で、歌詞の1行目は両手を体の横でワニの口のよう動かす。 「おとうさん」では尻を倒るように、顎の下で手を動かす。 「おおあさん」では尻を倒すように、顔に手を当てる。 「おにいさん」では口を見えるように、腕を曲げてポーズをとる。 「おねえさん」では腕に手を当ててお尻を左右に振る。 「あちゃん」では、ミルクを飲むように口の手に手を上げる。 「およいでいます」では、手で泳ぐように動かす。
8	5つのメロンパン	ばんやにいつつのメロンパン ふんわりまるくて おいしそう ごどもがおみせにやってきて めろんばんひとつ かってった ばんやによつつのメロンパン ふんわりまるくて おいしそう ごどもがおみせにやってきて メロンパンひとつ かってった ばんやにみつつのメロンパン ふんわりまるくて おいしそう ごどもがおみせにやってきて メロンパンひとつ かってった ばんやにふつつのメロンパン ふんわりまるくて おいしそう ごどもがおみせにやってきて メロンパンひとつ かってった ばんやにひとつつのメロンパン ふんわりまるくて おいしそう ごどもがおみせにやってきて メロンパンひとつ かってった	「ばんやにいつつのメロンパン」で右手をひらき、左右に振る。「ふんわりまるくて」で両手を丸を描き、「おいしそう」で両手を離すと同時に、顔に手を当てる。「ごどもがおみせにやってきて」では左右の人差し指を出して右手を近づけ、「メロンパンひとつ かってった」で右手の指を1本曲げる。 これを5回くりかえし、0個になるまで行う。
9	おひるねしましう	おひるねしましう ごねこになって ひざのうで おやすみなさい ごねこのゆめは どんなゆめかな しっぽがはえてる おひさまのゆめ おひるねしましう ちようちよになって はねをたんで おやすみなさい ちようちよのゆめは どんなゆめかな ふんわりそらをとぶ たんぼぼのゆめ おひるねしましう きかかになって うみのそこで おやすみなさい きかかのゆめは どんなゆめかな おしゃべりのすきな かいがらのゆめ	「おひるねしましう」で眠るポーズをし、両手を顔にあてる。「ごねこになって」で猫の手をする。「ひざのうで」で両腕を横(即ち、「おやすみなさい」で再び眠るポーズをする。「ごねこのゆめは どんなゆめかな」は、考えポーズを左右に行い、「しっぽがはえてる」でおひかりしっぽが生えているように手を動かす。「おひさまのゆめ」で両手を開いてお目隠しをする。 以下、同じ歌詞は同じ動きをする。 「ちようちよになって」では、両手を体の横で羽のように動かす。「はねをたんで」では、体の横で両手をあわせる。「ふんわりそらをとぶ たんぼぼのゆめ」では、両手を花のように開き、ふんわりとへ上げ行く。 「きかかになって」では、両手を合わせてくねくね動かす。「うみのそこで」は両手を下にに向けて下げる。「おしゃべりのすきな」では、口の前で手を開き、喋っているようなジェスチャーをし、「かいがらのゆめ」では両手のひらを縦にひらく。
10	さかながはねて	さかながはねて ビュー あたまにくっついた ぼうし さかながはねて ビュー おめめにくっついた めがね さかながはねて ビュー おくちにくっついた マスク	3番とも共通で、「さかながはねて」では両手をあわせて上下に動かす。 「ビュー」で両手を離す。 「あたまにくっついた」は顔に手をあてる。 「おめめにくっついた」では指を丸にし、目に当てる。 「おくちにくっついた」では口を覆うようにあてる。
11	ねこのこ	わたしは ねこのこねこのこ おめめは クリククリク クリククリク おひげはピン おひげはピン おひげはおひげはピンピン わたしは ねこのこねこのこ おめめは タラリコ タラリコ おひげはしよばん おひげはしよばん おひげはおひげは しよばん しよばん しよばん	「わたしは」で自分を指さし「ねこのこねこのこ」で猫の手をする。「おめめはクリククリク クリククリク」で手をめがねのようにあてる。「おひげはピン」からは、猫の尻がピンと張っているように手を動かす。 「おめめはタラリコ タラリコ」では、指で尻尾を上げるようにする。「おひげはしよばん」からは猫の尻が下がっているように手を動かす。
12	グーチョキパー	グーチョキパーで グーチョキパーで なにつくろう なにつくろう みぎでが〇で ひだりでが〇で 〇ー 〇ー	歌に合わせて両手をグー、チョキ、パーにし、「なにつくろう」で左右に振る。 歌詞に合わせて手を動かす。
13	コロコロたまご	コロコロたまごは おりこうさん コロコロしてたら ひよこになっちゃった ビヨビヨ ビヨビヨたまごは おりこうさん ビヨビヨしてたら コケコになっちゃった コケコ コロコロ ビヨビヨ コケココケコ コケコがないたら よみがあけた	「コロコロたまご」では両手をグーにして体前で回す。「おりこうさん」では片手をグーにし、それをもう片方の手などでるように動かす。「コロコロしてたら」で再び両手を回し、「ひよこになっちゃった ビヨビヨ」で人差し指と親指で口の前にクチパンを作る。「ビヨビヨたまご」ではそのままたまごを作り「おりこうさん」は1番と同様。「コロコロ」は再びクチパン、「コケコになっちゃった」では両手を体の横で羽のように動かす。 歌詞に合わせて、グー、クチパン、羽と動かし、「よみがあけた」で体の前で両手を開く。
14	いっばんゆびのはくしゅ	いっばんゆびのはくしゅ いっばんゆびのはくしゅ きかせてくださいどんなおと ほらね ほらね すてきでしょ にほんゆびのはくしゅ にほんゆびのはくしゅ きかせてくださいどんなおと ほらね ほらね すてきでしょ さんばゆびのはくしゅ さんばゆびのはくしゅ きかせてくださいどんなおと ほらね ほらね すてきでしょ よんばゆびのはくしゅ よんばゆびのはくしゅ きかせてくださいどんなおと ほらね ほらね すてきでしょ ごんばゆびのはくしゅ ごんばゆびのはくしゅ きかせてくださいどんなおと ほらね ほらね すてきでしょ	「いっばんゆびのはくしゅ」では両手の人差し指を出し左右に振る。「きかせてくださいどんなおと」は手を片手ずつ耳に当て顔に手をあてる。「ほらねほらねすてきでしょ」は1本ずつして拍手をする。 以上1本ずつ順番しながら、徐々に拍手の音が大きくなっていくのもである。

3. 結果と考察

レコーディングした資料を基に、子ども一人ひとりにつき「集中力の持続」「母親との関わり」「課題とのマッチング」「特に反応のよかったもの」「リモートによって生じた難しい点」の5つの分析視点から整理した。詳細は表3に記す。

Aは1歳10ヶ月で、序盤から「見えない」という言葉を発してはいたが、15分程は集中して参加していた。特に大きな反応は無かったが、ほとんどの手遊びをしっかりと見て画面や姉・母親の動きを真似ている様子だった。手遊びによっては進んで参加するもの・見るだけで手を動かさないものと興味にバラつきがあったようだ。母親との関わりはとでも多くあった。自ら手を動かさなかったものも、母親に手を動かしてもらって参加すると、笑顔が見られたり、恥ずかしそうにする反応が見られた。ただ集中力が切れてくると「見えない」「やだ」「Aちゃんの」といった発言が多くなり、思うように画面が見えないこと、筆者が自分だけに話してくれないことにいら立ち、場所を移動したり、最後は「バイバイしない」と泣くことがあった。課題とのマッチングについては、数に関する手遊びや長い手遊びに関して、内容は理解できていないようだったが歌に合わせて手を動かす様子はあった。短い手遊びも手を動かして参加していたことから課題と研究協力児に大きなズレは無いように感じたが、実施時間が長かったことにより集中力が持続しなかった・疲れてしまったものと考えられる。特に反応の良かった手遊びは「あなたのおなまえは」「どこでしょう」「いわしのひらき」だった。「どこでしょう」では、反応に時間はかかったが、母に続いて大きな返事と笑顔があった。難しかった点は、実際に目を合わせた対応ができなかったため、筆者がAに話しかけてもなかなか認識できない様子であり、対面とリモートでの違いと難しさを感じた。

Bは3歳9ヶ月で、開始時から画面に興味を持っており、笑顔で参加していた。妹のAの様子を気にしながら、手を触ったり顔を合わせたりと、状況を理解し一緒に楽しもうとしていた。妹の集中力が切れてきて動きや言動が大きくなってきた頃、Bも少しずつ集中力が切れてきたようで、あくびをしたり反応が少なくなっていった。母親との関わりは妹ほど多くはなかった。手遊びの途中で妹や母親と顔を合わせて笑い合ったり、動きが分からない手遊びの時は、画面だけでなく母親の動きも参考にしているようだった。妹と揉めてしまった際には母親に宥められている様子もあった。課題とのマッチングについては、数を認知していたことから、全ての手遊びを理解しているようだった。ただBも実施時間が長かったことと環境的要因による集中力の切れがあった。幼稚園に通っているため幼稚園でよく行う手遊びであろう「いとまき」「バスごっこ」についてはとても反応が良かった。「いわしのひらき」は数字あそびと文字あそびにも気づいていたようだった。難しかった点についてはAも同様であったが、参加形態がスマートフォンであったため小さな画面から読み取れる情報量が少なかったように感じた。また通信がたまに途切れるのか、画面が固まることもありAが話している内容をうまく聞き取れず反

応しきれない部分があった。

Cは2歳0ヶ月で、開始時はあまり画面に興味を示しておらず母親に呼ばれて参加した。Cは筆者と会ったことがないため、恥ずかしさからか呼びかけや手遊びに大きな反応は無かったが母親と一緒に参加し動きを見て真似ていた。途中から近くにある玩具に気を取られ玩具で遊ぶことが増えて行ったが、手遊びによっては興味を示して母親の呼びかけや筆者の声掛けにあわせて動くこともあった。開始して15分を過ぎた頃、立ち上がって外を見たり母からも離れて遊ぶ姿が増え始めた。終了時にCに話しかけると再び画面に注目し、筆者と短い言葉のやりとりをすることができた。母親との関わりは多くあった。開始時もそうだが、途中途中で母親に声をかけられ画面に興味を戻すことがあった。途中で他の遊びに夢中になっていた時には母親の声掛けにも反応しないことがあったが、それはモニターから流れてくる筆者の声や状況に慣れてきたためと考える。課題とのマッチングとしては、実施時間は適当であったと思う。だが接続を開始してすぐに手遊びを始めてしまったため、筆者とCがなかなか打ち解けられなかった。手遊び以外に打ち解けるためのやりとりが必要であると感じた。手遊び自体は研究協力児の発達と大きなズレはなく、参加できなかったものについても難しすぎた・簡単すぎたということではなかった。全体的にあまり大きな反応はなかったが「いとまき」「たんぼぼ」では、筆者の呼びかけに応えて動く姿がみられた。特に「たんぼぼ」では、それまで母の膝の上で参加していたCがはじめて母から離れ、筆者の動きを真似ながら進んで参加していた。難しかった点として、Aと同じく画面は見えるが誰に話しているのか分からなかったのではないかとということと、参加形態がスマートホンをテレビモニターに接続しての参加だったことによって、テレビを見ている感覚に近いものがあったのではないかと考える。また、参加者・筆者の両者とも、画面の中から得られる情報には限りがあるため、事前に情報を得ておく、開示しておくことが必要だったと感じた。

Dは5歳11ヶ月で、今回の参加者のなかで最年長児であった。「クイズ」というワードに反応を見せ、積極的に言葉を発し筆者とコミュニケーションをとっていた。途中から手遊びには参加せず玩具遊びをすることが増えた。D、E、Fと一緒に参加するため、全員に理解できるものを実施したことによって、Dにとっては物足りないものがあったようだ。だがクイズの時には画面に近づき参加する姿があり、集中力が切れたのではなく簡単すぎたことによって興味が薄れて画面を離れたと考える。最後の手遊びは知っているものだったようで、画面に戻り手遊びにも参加した。母親とは言葉でのやりとりが多かった。たまに膝の上に座り触れ合いを楽しんでいる姿もあった。課題とのマッチングとしては、実施時間は適当であったと思うが内容が簡単すぎて、途中で興味が薄れてしまった。だがクイズには最後まで反応を見せていたことから、子どもによって内容を工夫することによって対応はできたのではないかと考える。興味を示していたものは「シルエットクイズ全般」「ねこのこ」「いっぽんゆびのはくしゅ」であり、

「ねこのこ」はD本人が好きな動物であることから、筆者に合わせて動いていた。「いっぽんゆびのはくしゅ」は通っている保育園で行ったことがあるようで、知っているものだった。難しかった点についてはD, E, F兄弟まとめて、Fの後に記す。

Eは3歳6ヶ月で、基本的に母の膝の上で参加していた。開始時ははっきりとした反応は見られなかったが実施しているうちに少しずつ反応が見られるようになり、3つめの手遊びの説明をしていると筆者の説明に合わせて手を動かす様子が見られた。その手遊びの後は場に慣れたのか母の膝から降りて動き出し、玩具やタオル等で遊ぶ姿が出てきた。母とのかかわりは多くあった。開始時は画面の筆者になかなか慣れず母親に抱き着きながらはにかむ様子があり、序盤の手遊びは母親に手を動かされながら参加した。手遊びへの参加が見られたのは、兄と弟が少し離れた場所に行き母親とEがふたりで居る時であった。母が自分と一緒に遊んでいるという安心感から、Eも手を動かし始めたのではないかと考える。課題とのマッチングとしては、Eと手遊びの難しさに大きなズレはなかったように思うが、筆者からEへの呼びかけが不足していたためにあまり進んで参加する姿はみられなかった。環境的要因だけでなく、筆者の呼びかけ不足によって集中が切れてしまったのではないかと考える。「グーチョキパー」に特に反応を見せ、筆者の説明に合わせて手を動かし、嬉しそうに笑っていた。

Fは1歳11ヶ月で、主に画面を集中して見ることは少なく、好きな遊びをしながら、画面や兄、姉の動きを見ているというような様子だった。時々母の膝に座って母に手を動かされながら参加することはあったが、なかなか自分から参加することはなかった。最後のクイズは母の膝の上で参加した。手のシルエットが画面に映ると、自分の手を画面にくっつけて「て」と発言し、クイズの内容が手だと理解しているようだった。母親との関わりは多くあった。開始時は母親の膝の上で参加するが内容的に難しいものがあり、母親の膝から離れ玩具で遊んだり、また母親の膝に戻ったりと動きながらも母と関わって過ごしていた。課題とのマッチングとしては、Eと同じようにFへの呼びかけの不足もあって画面に興味を示していなかったのではないかと考える。また内容はFには難しく、特に長い手遊びは課題としてFには適切でなかったと考える。反応のよかったものは「シルエットクイズ(手)」で、母親の膝に乗って、画面に向かって「て」と発言しながら手を出し笑顔で反応を見せた。D, E, Fの難しかった点としては、リモートであることに加え、異年齢同時であったこと、コロナ感染による外出制限がかかっていたこと等、A, B, Cとは違う配慮および難しさがあった。また集中が切れかかっている際、対面であれば様々なモーション、声の強弱で興味を引くことが可能だが、リモートであると、画面内で収まる動きに制限されてしまったり、デバイスの音量の制限等があり、変化をつけることが難しかった。また声の強弱よりも、聞き取りやすい話し方、声量に配慮する必要があったと感じた。

各研究協力児の母親からの感想は、研究協力児A, Bの母親は「母親としても楽しかった。

表3 各研究協力児の分析視点の整理

	月齢	集中力の持続	母親との関わり	課題とのマッチング	特に反応のよかったもの	リモートによって生じた難しい点
A	1歳10ヶ月 Bの妹	スマートホンでの参加で画面が小さかったため、はじめから「見えない」とい言葉が多く出た。 「いとまき」を行っているあたりからあまり反応がなくなり、母の膝の上で座っている様子。 「たんぽぽ」(物)を使用したためか、テッシュ(音)を行った。その後、「にしんのひらき」は母と姉、画面を見ながら一緒に手を動かした。接続時間が15分を過ぎた頃、「見えない」「やだ」が多くなる。 終了時には「バイバイ」と泣く。	接続して5分ほどで母の膝の上に乗る。「いとまき」では母に手を動かしてもらいながら参加した。 「見えない」「Aちゃんも」という発言に、母から「見えるよ」「やってみよう」と声をかけられながら母、姉と一緒に行った。 途中、集中が切れ、母の膝の上で大きく動いたり、再度場所を変えてはいると「アビーズ」する。母はそれに応えながら、優しく声をかけ、姉と一緒にできるような促していた。	数に關する手遊び(にしんのひらき、5つのメロンパン)や、長い手遊び(わにかぞく)は、内容は理解できていないようだが、歌に合わせて手を動かすことはできる。 短い手遊びや物を挟むわらべうたは、積極的に参加していた。 全体的に課題と対象児に大きなズレは見られないが、実施した時間そのものが長く、集中力が持続しなかった。あるいは疲れてしまったのではないかと思う。	・あなのおなまは →画面を見て笑顔を見せる。母に手を動かされていたが、対象児も笑顔で応答していた。 ・どこでしよう →母のあとに、時間差があったが手を挙げて大きな返事をする。 ・いわいのひらき →母を真似て「ホー」のポーズをとった。	・スマートホンでの参加のため、小さな画面から読み取れる情報量が少なかったように感じた。(それにより「見えない」等の発言も多かったのではないかと) ・実際に目を合わせられないため、声をかけても、A自身が自分話しかけられていると認識できていない様子だった。 ・好意であれば多少自由に歩き回っても問題ないが、リモートであるためカメラや液晶の問題で動ける範囲に制限がかかっていたようだった。
B	3歳9ヶ月 Aの姉	最初から興味を持って画面を見ている。呼びかけや問いかけに対してしっかり反応し、笑顔で参加する。妹のAに対して手を触れたり、顔を合わせて笑い合ったりと、状況を理解して楽しんでいる。 接続して15分を過ぎたころ、妹の行動が大きくなり、そのため集中が切れたようにあくびをしたり、反応が少なくなっていく。最後まで反応は見せられ、それ以降しっかりと大きく反応することはなかった。	接続して5分ほどで、妹と場所を変えるため母の膝から降りる。一人で座るが、母親は手遊び歌の途中で顔を合わせて笑顔を見せたり、短いやりとりをしていた。 分からない手遊びについては、画面の筆者の動きだけでなく、母親の動きを見ながら手遊びを行う。接続15分以降は妹の行動によって集中が切れたこともあり、母の膝の上に移動したり、妹と軽くたたき合ったりしているのを、母にだめられているようだった。	数を認知していることから、全ての手遊びで内容を理解して参加しているようだった。ただ、手遊びの数の多さ、実施時間の長さ等から適量が見られなかった。 また、通っている幼稚園で行っている手遊び(いとまき・おがたパス)については、「知ってる!」と反応を見せて進んで参加した。	・いとまき →幼稚園でやったことがあるためか、進んで参加する。 ・おがたパス →同上 ・いわいのひらき →数を認知しているため、数字の理解がある。また、「1」と「いわし」という言葉遊びにも気づいているようだった。	・妹同様、スマートホンでの参加のため、小さな画面から読み取れる情報量が少なかったように感じた。見えない等といった発言はなかったが、筆者の表情までは読み取れなかったのではないかと。 ・通信がたまに途切れることがあるが、Bが話している内容がうまく聞き取れないことがあった。
C	2歳0ヶ月 ひとりっ子	最初はなかなか興味を示さず、母親に呼ばれ、膝の上で参加した。恥ずかしさがあり、なかなか大きな反応は見られなかった。ほとんど「母親と一緒に」とい形で参加した。 「たんぽぽ」では物を使用したため、画面を見ながら一緒に息を吸ったり、テッシュを手を取ったり、進んで参加したが、その次の「いわしののらさ」では、画面から覗きそむけることが増えた。近ごろCの好きな玩具があることから、そちらに興味を示し始めるが、歌が聞かると手を動かしていた。15分を過ぎた頃から立ち上がった外を見たり、画面や母から離れてしまうことが増えた。終了時に本人に話しかけると画面に興味を戻し、バイバイと発言する。	名前を呼ばれたり、おいでと声をかけられながら、少しずつ画面に興味を示せるようになった。最初は画面を見に来たというよりは、母の膝の上に座り来た、というような様子であった。 筆者の動きに対して母が「〇だって!」(テッシュ)と声をかけたり、手遊びに参加する。母が「人見知り」と事前に言っていた通りで、画面の筆者の問いかけに、恥ずかしそう顔をそむけ、母に抱き着く姿が何度か見られた。 少しずつ画面に慣れると、一人で動き出し、好きなおもちゃで遊びながら、気になるところを覗くようになり、母の呼びかけにも、最初のようにには反応しなくなった。 最終的には再度母の近くに来て、安心して表情で筆者とやりとりをした。	実施時間は適当だったのではないかと思う。開始してすぐに手遊びを始めてしまったため、なかなか打ち解けられない様子だったが、母の促しもあり、数分で笑顔や反応が見られるようになった。手遊び自体は対象児との大きなズレは見られなかった。 数を扱う手遊び(いわしのひらき)では、数に対する興味はあまり見られなかったが、手の動きや最後のポーズに関しては反応が見られた。	・いとまき →筆者の呼びかけに対して、身振りや反応があった。「帽子をかきたかや」という問いに対して、手を顔の上に乗せて反応した。 ・たんぽぽ →それまで母の膝の上で参加していた対象児が、はじめて母から離れて進んで参加した。筆者の動きをよく見て真似る姿があった。	・Aと同じく、画面は見えるが実際に目を合わせられないことにより、テレビを見ている感覚になっていったのではないかと。筆者の呼びかけよりも母親の呼びかけに反応を示していたのは、恥ずかしさだけでなくその影響もあると考える。 ・興味を持っている時と持っていない時の反応が大きく異なっていた。参加前にももちろん、筆者としても画面から読み取れる情報には限りがあるため、事前情報として対象児が好きなキャラクターや遊び等の情報を得ておくべきだと感じた。
D	5歳11ヶ月 EFの兄	接続開始時から、画面に興味を持って近くで参加する。「ツイズ」というワードに反応が見え、最初から積極的な言葉発し、筆者とコミュニケーションをとった。 しかし、3つ目のクイズで「簡単にさぎ」と発言して以降、画面から離れて参加する。Dの好きな玩具があり、それと遊んでいるようだった。 4つ目のクイズの際には画面に近づき回答するが、手遊びには参加しない。最後のクイズの後、手遊びの紹介をする「知ってる」と再び画面に近づき参加した。	母とは言葉でのやりとりが多く見られた。会話を楽しんでいるようだった。母がいることで安心して好きな遊びをしている様子。たまに母の膝の上に乗ったりと、母とのふれあいも楽しんでいるようだった。	実施時間は適切であったと思うが、内容が3歳児向けの簡単なものであったため、途中で飽きてしまったようだった。途中で画面から離れて好きな遊びに移るが、クイズの際には画面に使ったり、知っている手遊びだと「知ってる!」と画面に戻するなど、完全に集中が切れたわけではなく、興味は薄れたなかで画面や音声に気にならぬ遊びをしていたように思う。	・シルエットクイズ全般 →クイズというワードに反応して積極的に参加した。クイズ自体が簡単なため徐々に離れてしまった。 ・ねこのこ →Dが猫が好きであることもあり、筆者のうたにあわせて手を動かしていた。 ・いっばんゆびのはくし →保育園でやったことがあるのか、「知ってる」と言い参加する。	・D.EFの場合は、リモートであることに加え、年齢相同時であったこと、コロナ感染による外出制限があったことなど、他児とは違う難しさが多かった。 ・集中が切れた際、対面であれば手足、表情のモーション、声の強弱で興味を引くことが可能だが、リモートであると、画面内で取まる動きに制限されてしまったり、参加しているデバイスの音量の制限等があり、様々な制限の中で全員の集中をこちらに向けるとの難しさを感じた。 ・また、声の強弱の配慮もよく、聞き取りやすい話し方、音量に配慮する必要があったと感じた。
E	3歳6ヶ月 Dの妹、Fの姉	基本的に母の膝の上で参加していた。最初はクイズや手遊びに対してははっきりとした反応は見られなかったが、徐々に画面の筆者にも慣れていた様子で、3つ目のクイズの後手遊びの説明をしていると、筆者の説明にあわせて手を動かす様子が見られた。手遊びの後は場慣れたの母の膝から降りて動き、玩具やタオル等で遊ぶ様子があった。	最初は画面の筆者になかなか慣れず、母の膝の上で参加したり、母に抱き寄るがはにかんで参加していた。手遊びでは母に手を動かされながら行っていた。 兄と弟が画面に出たり入ったりして集中できない様子だったが、母とEだけになると、母の膝の上で筆者の説明にあわせて手を動かしていた。再び兄が近くに來ると、また母の膝から離れ、好きな遊びをする様子があった。	Eへの呼びかけが不足しており、進んで参加する姿が見られなかった。手遊びは対象児とのズレはなかったように感じたが、集中が持続しないのは環境要因だけでなく、筆者の呼びかけ不足もあるようだと感じた。	・グーチョキパー →母と兄の時間であったため、母の膝の上で参加する。筆者の説明にあわせてカニ、チョウチョウ、カタツムリの手を作った。	同上
F	1歳11ヶ月 DEの弟	主に好きな遊びをしながら過ごす。画面を注視することはあまりなく、兄や姉の動きを見てはいるが、手遊びはなかなか参加しない。時々母の膝の上に乗って、母と一緒に手を動かしたりする様子があったが、自ら参加することは少なかった。 最後のシルエットクイズは母の膝の上で参加した。手のシルエットが画面に映ると、自分の手を画面に近づけて「て!」と発言し、手だと理解している様子だった。手遊びは参加せずに、母の膝から離れた。	最初は母の膝の上で参加するが、内容は難しいものがあったため、しばらくすると母から離れて好きな玩具を使って遊んでいた。玩具で遊んだ後に母の膝に戻り、筆者とも少しコミュニケーションをとることができた。	対象児Eと同じように、本人への呼びかけが不足していたために、序盤はほぼ画面に興味はなかったように感じた。実施した手遊びも、1歳児には難しいものも含まれていたため、それも相まって興味は薄かったのではないかと考える。	・シルエットクイズ(手) →母の膝に乗って、画面に向かって手を出し、「て!」と発言し反応した。	同上

Bは最後まで集中を続けられそうだったが、Aは最初の10分程で飽きてしまった。子どもたちが楽しんでいたので、また機会があれば参加したい。」研究協力児Bの母親は「終始自由に遊んでいたが、子どもは楽しんでいただ。最後には筆者にも慣れて会話をすることができていたので、次はもっと手遊びができるのではないか。」研究協力児D, E, Fの母親は「Dは楽しそうに手遊びの振りを真似したり歌いながら遊んでいた。EはDにつられる形で歌をうたっていた。FはPCを使って誰かとコミュニケーションをとる機会があまりなかったためか、興味を持って画面をのぞき見るが、流れに乗れなかった。PC画面および音量が小さかったことも理由ではないか。受ける側のハード面の準備も必要だったと思う。コロナで自宅療養中だったので良い刺激になった。子どもたちは日常では保育園に通っているので保育園の先生だと思っていた様子。特に緊張もしていなかった。」といった内容だった。

4. 総合考察

1) 子どもの取り組みからみる事前情報と母親の重要性

各研究協力児の分析視点の中から「課題とのマッチング」「特に反応のよかったもの」を俯瞰すると、実施する内容については、様々な年齢向けの手遊びを組み合わせた内容にしたため、子どもにとって初めての手遊びに触れることがあった。子どもたちが既知っている手遊びでは反応が良く、説明せずとも進んで手を動かしたり、笑顔が多く見られたり、画面に近づいて見る等分かりやすく楽しそうな様子が伝わってきた。初めての手遊びの場合、反応が薄くなったり固まったりという反応が多かったが、画面を一切見ていない・聞いていないわけではなく、母親の動きを見たりほかの遊びをしながらも時々画面を見たりはしていた。次回以降同じ手遊びを行った際の反応に変化があるのかを今後継続して調査していきたいと考えている。子どもの反応が良く興味を持った手遊び・うた遊びにおける共通点として、①自分が知っている手遊び・うた遊びであること。②画面に映ったものが自分の好きなものであること。があった。このことから、意図的に子どもの反応が良さそうな手遊びを設定することもできるのではないかと考える。そのためには、事前に子どもの好きなものや、保育園でよく行っている手遊び等の情報を保護者から事前に受けて、その子どもに応じたプログラムを組んでおく必要がある。事前に子どもの詳しい情報を知ることと手遊びの内容の充実さが子どもの集中力や興味に繋がっているのではないだろうか。森野ほか(2021)は、領域「表現」・「言葉」から読み取った、手遊びの楽しさに向かう際は、こうした発達の目安とも照らし合わせながら、目の前の子どもの育ちに応じて適切な手遊びを選び、育まれようとする力に着目する視点が必要となるだろう⁸⁾と述べている。本取り組みも今後は子どもの情報を事前に受けながら、子どもの表現・言葉の力をより深められ、子どもが興味を示す内容づくりをする必要があるだろう。

同じく分析視点の中から「集中力の持続」「母親との関わり」について俯瞰すると、30分間を通して手遊び・うた遊びだけで研究協力児に画面を見続けてもらうことは難しいことが分かった。だがそれは母親が側にいること、いつも過ごしている居住スペースであること、遊び慣れている玩具が身近にあることなど、研究協力児にとって安心できる環境が揃っていたことによるものだと考える。安心できる環境だからこそ、自分を自由に表現することができ、画面に興味が出るまで好きな遊びをしたり母親に抱き着いて甘えたりといった行動が見られたのではないか。またそのように自分を自由に表現できる環境の中でも、画面に興味を持って手遊びに参加したということは、研究協力児にとって画面の手遊び・うた遊びに対して強い興味・関心や「やってみたい」「わくわくする」といった期待感があったととらえられる。画面に興味を示して実際に手遊び・うた遊びを行うにあたっては、母親(保護者)の援助は必要不可欠であった。子どもたちは、母親の動きや表情をよく見て、声をよく聞いていた。母親から発せられる言葉や動きが楽しそうであったため、子どもたちも警戒心が薄れて「楽しそう」という印象を持ちやすくなったと考える。つまり、この「リモートで遊ぼう!手遊び&うた遊び」では、子どもだけでなく母親(保護者)も一緒に楽しめるような内容であることが重要であることに気付いた。森野ほか(2021)も、近くにいた保護者が子どものような姿に楽しさを見出していたかにも着目することが、(対面保育と)価値を同等とする手がかりになり、子育て支援にもつながるかもしれない⁹⁾と述べている。今後は、本取り組みでも保護者からの意見を多く取り入れて内容を構成する必要があると考える。

2) デバイスによる制限と実践者側の工夫

実際に対面できないことによって生じる課題や使用するデバイスによって生じる課題が多くあった。まず対面できないことによって生じる課題としては「子どもが自分に話しかけられていることに気づけない」ということがあった。互いに画面は見ているが、子どもは実際に自分を見られている感覚にはなれない様子であった。この対応策としては、今回実践者は子どもの情報を読み取るために画面を注視していたが、実践者が画面ではなくカメラに向かって話しかけることによって、子どもの感覚に変化が生じるのではないかと考える。実践者側は画面とカメラを近づけることで、注視はできずとも視角の中に画面が入るため、子どもの様子を読み取ることは可能である。またリモートを行う中で子どもの名前を多く呼ぶことでも、子どもにとって「自分に話しかけている」と気づくことができるのではないだろうか。

また「モーションの制限」という課題も生じた。子どもが自由に動き回ることを保護者が気にして制限をかけてしまうことである。また実践者のモーションを子ども側にしっかり見せるにはカメラから離れる必要があるが、離れてしまえば実践者の表情が読み取りにくく

なってしまう。実践者の表情が読み取れる距離では大きな動きでは画面から出てしまうという問題点があった。この対応策としては、子どもの動きに関しては「画面から出てしまっても良いので自由に楽しんでほしい。」ということを実前に保護者に伝え、ストレスなく参加してもらうことが大切だと考える。実践者のモーションの制限については子どもを画面に注視させる方法として、動きだけでなく画面に収まるアイテムを使用する方法がある。研究協力児D, E, Fで行った「シルエットクイズ」がその例である。シルエットクイズではスケッチブックを使用してスケッチブックシアターのようにした。実践者の表情は少し隠れてしまうが画面を注視させる方法としてとても良かったのではないかと考える。また画面を大きく隠さずに使用するアイテムとしては、ペープサートや人形等があげられる。子どもの事前情報に応じて使用するアイテムを選ぶことで、子どもの興味を引くことができると考える。

次に使用するデバイスによって生じる問題としては「モニターの大きさ・音量」であった。使用デバイスがスマートホンであった場合とテレビモニターであった場合では、画面の見やすさや受け取れる情報量に違いが出てきてしまう。音量も使用するデバイスによって差があり、最大音量にしても聞きにくいということもあった。この問題の対応策としては、子ども側の使用デバイスにPCまたは大きなモニターを推奨するという方法が考えられるが、それでは参加者側に負担がかかる場合がある。参加者側に負担がかからず実践者側からできる対策として、分かりやすく見えやすい動き・アイテムの使用および聞き取りやすい言葉の発声に留意するという方法を考えた。根本的な改善は難しいが、実践者側の改善で子ども側の受け取る情報に変化があるのかを、今後継続して調査していきたい。

実施する内容を手遊びだけに限らず、家庭にあるものを使用して簡単な身体を動かす遊びを取り入れることもできる。瀬々倉・清水(2022)のオンライン双方向型プログラム「ぴっばらんど」および「ぴっばらんシリーズ」「ぴっばらんミニ」¹⁰⁾を見ると、手遊びに限らず運動遊びや造形遊びを取り入れている。各家庭のデバイスの状況に応じて遊びの内容に変化を持たせることで、参加者にとって負担がかからずに参加しやすいものを行えるかもしれない。今後の実践で取り入れていきたい。

3) 今後の展開

今後この研究では、外出することが難しい家庭やお金をかけずに子どもを遊ばせたい家庭や過疎地域に住んでいて子育て支援を受けることが難しい家庭のニーズに合わせ、子育て支援を継続して実施する中で、実施する側も子ども側も無理なく行えるリモート子育て支援の実施内容について模索していきたいと考えている。また大人と対面で関わるのが難しい子どもへの支援のひとつとしても、活用できるのではないかと考えた。

今回の調査の中では、まず実施したうえで様々な問題点・改善点を把握できたこと、その中でもリモート子育て支援を行う中での子どもと母親の関わり的重要性について理解できた

ことがとても良かったと考えている。今回実施できなかった、様々なアイテムを使用した子どもの興味の持ち方の変化を調査する点および子ども側が聞きやすく参加しやすい内容の調査については、今後の調査の中で取り組んでいきたい。

今回難しさを感じた異年齢同時の支援については、混合保育の手法を応用し、必ずしも実施者と子どものやりとりだけに限らず、子ども同士の関わりを促しながら年長者が年少者の手本になれるような内容にすることによって、対応可能ではないかと考えた。このように対面保育での手法を取り入れることでリモートでの問題点も解消することが可能ではないだろうか。実施する中で子どもの興味や反応に合わせて、言葉でのやりとりを加えたり手遊び自体を繰り返したり短くしたり等、リモートで実際に繋がっているからこそ対応できることが多くあった。これは配信動画を見るオンデマンド形式と比較して、即座に個別対応ができるということが大きな利点と言える。このようにリアルタイムで繋がっているからこそコミュニケーションが生まれ、オンラインによる難しい点も工夫によって改善でき、より人とのつながりを感じることができると考える。

様々な理由から他者との交流がとれない家庭にとって、簡単に他者とつながりを持つことができコミュニケーションがとれるツールとしてweb会議システムは有効な手段である。どんな状況にあっても子どもおよび保護者が子育てのうえで孤立せず必要な支援を受けられるよう、工夫し研究を深めていきたい。

5. 謝辞

本研究のために快く調査にご協力いただいた3組9名の親子の皆さま、ならびに本研究を進めるにあたり多大なご支援、ご指導を賜りました郡山女子大学短期大学部准教授 宇治和子先生に心から謝辞を申し上げます。

引用文献

- 1) 木須千明・安川禎亮：コロナ禍における子どもの心理的影響の一考察，北海道教育大学大学院高度教育実践専攻研究紀要：教職大学院研究紀要，第11号，16頁，2021。
- 2) 近澤幸・竹明美・佐々木綾子：新型コロナウイルス感染症が乳幼児と親に与える影響に関する文献検討，大阪医科大学看護研究雑誌，第11巻，90頁，2021。
- 3) 福島県企画調整部地域振興課：福島県過疎・中山間地域振興戦略の概要，<https://www.pref.fukushima.lg.jp/uploaded/attachment/508042.pdf>，2022年9月14日閲覧。
- 4) 福島県こども・青少年政策課：データで見る少子化・子育て施策の進捗状況について，<https://www.pref.fukushima.lg.jp/uploaded/attachment/361015.pdf>，2022年9月16日閲覧。
- 5) 小池由佳・角張慶子・齋藤裕：少子地域における子育てと地域子育て支援サービス利用の現状－0～2歳児の保護者を対象としたアンケート調査結果から－，新潟県立大学人間生活学研究，

第8巻, 66頁, 2017.

- 6) 株式会社ベネッセコーポレーションベネッセ教育総合研究所: 幼児の母親の約 8 割、コロナ前より「人とのつながりを大切にしたい」～コロナ禍の子育て不安を軽減するカギは、人とのつながり～,
https://berd.benesse.jp/up_images/research/press_20200805.pdf, 2022年9月14日閲覧.
- 7) 木須千明・安川禎亮: コロナ禍における子どもの心理的影響の一考察, 北海道教育大学大学院高度教育実践専攻研究紀要: 教職大学院研究紀要, 第11号, 19頁, 2021.
- 8) 森野美央・倉田伸・前田桂子・古谷嘉一郎: コロナ禍の親子広場における子育て支援の現状と課題: オンライン保育での手遊びと、領域「表現」・「言葉」で示されている価値との関連を手がかりに, 長崎大学教育学部教育実践研究紀要, 第20巻, 133頁 2021.
- 9) 同上, 132頁.
- 10) 瀬々倉玉奈・清水文: オンラインにおける子ども・子育て支援の可能性ーコロナ禍2年間における活動の実践報告ー, 京都女子大学教職支援センター研究紀要, 第4号, 135-142頁, 2022.

