

子育てにおける記録することの意味
—母親によるプレイストーリーの分析から—
Meaning of Recording in Parenting
: Analysis of Play Stories by Mothers

名須川知子 楠本洋子
Tomoko Nasukawa Yoko Kusumoto

<要旨>

子育て支援ルーム“GENKi”で実施している母親による子どものエピソードの記録の効果について、インタビュー結果を分析した。その結果、子どものよいところを見つけようとしたり、子どもの気持ちを汲み取ろうとしたりするように、保護者はプレイストーリーを作成することで自分が成長していると感じていた。また、保護者の撮った子どもの写真をスタッフがプリントアウトするという協働作業は、スタッフの保護者への子育て支援になっていた。このことから、「プレイストーリー」の作成が子育ての喜びにつながることを明らかにし、母親にとって子どもの良さをみつけ、子育ての楽しさ、喜びを感じることで子育て支援の基本ともなることを提言する。

キーワード：子育て支援、プレイストーリー、子育ての喜び

I 研究の背景と目的

現代の子育てをめぐる状況は、決して子育てのやりやすい社会といえるものではなく、むしろ子どもをもつ多くの親が苦勞している様子がみられる。さらに、ここ2年は新型インフルエンザ COVID19 による猛威で、外にも出づらく人と会うこともできない状況である。加えて、働く親にとっては自宅でのテレワークという現状によって、家庭と仕事の区別もままならない状況におかれ、家庭内での子育ては難しい面も増えていると言えよう。本来、子育ては、「共同保育」という方法の状態から子育ての孤立という現代社会の状態への移行の中で生じたと言われている。子どもは昔から一人の母親だけではなく、多くの人々の中で、多くの情感の中で認められ育まれてきたものであった¹⁾。その状態が核家族化の中で変化し、少数の人々の中で、子どもは育てられ、同時に母親も孤立していつている。このような状況の結果、わが国では超少子化という現象がおこり、少子化対策が、1990年頃から各省庁をあげて推進され、最近の政策的課題でも「少子化対策」が多く掲げられている。また、各省庁の共同による対策だけでは効果が上がらず、2021年に入って「こども庁」の設置も検討されている²⁾。しかし、現在の経済的な枠組みの中では、もはやこの

少子化傾向は大きくマイナス面に働き、現状維持も難しい状態になることが予想されている。

このような中、子育て支援の基本的なことは、「子育てに喜びをもつ」ということではないだろうか。幼い子どもを授かった母親は、子どもは可愛い存在であると実感する一方で、時には大変手のかかる、ひと時も目を離すことができないという「子育ての大変さ」を経験することになる。出産そのものも大変なリスクを背負うものであるが、やっと生まれてきた新しい命を「育てる」ことは、言いようもない苦労を背負いこむようなものでもある。また、社会通念も親が子どもを育てることが当然であるかのように認識されており、この大変さをサポートしていこうというシステムも十分とは言えない。せつかくかわいい子どもを授かったのだから、その子育ての喜びを持つためにどのような手立てが必要なのか。このような観点から生まれたのが、2014年のH大学での地域の子育て支援ルームの設置である³⁾。この事業は、H大学の中の保育者養成機関としての保育者の資質向上を目的とした就学前の子どもの保護者支援として「高度な専門職職業人の養成や専門教育機能の充実」(文部科学省)として採択されたものである。具体的には、大学機能の強化として就学前教育専門職養成の高度化と幼小連携を含めた総合的カリキュラム開発の一部として3歳児未満の親子への支援としての子育て支援ルーム「GENKi」を設置したものである。現在では、4年間の研究期間を経て、本ルームは、2017年から地域子育て支援拠点事業(厚生労働省)「かとう GENKi」として継続されている。さらに、本ルームでは、親子の居場所づくりという機能を果たすだけでなく、子どもが無心に遊んでいる姿をみて、母親自身が感動した場面を記録にとどめる方法も開発した。すなわち、本ルームでは、親子で遊ぶという従来の機能に加えて、子どもの様子をエピソードとして母親が任意で記録する「げんきプレイストーリー」(以下、「プレイストーリー」という)の仕組みをつくった。これは、子どもの行動の観察記録という側面だけではなく、「今、この子が何に興味をもっているのか」「どうしようと思っているのか」といった母親自身が子どもの様子を見て感じたことを振り返ったり、「おもしろい」とか「こんなこともできるようになったんだ」といった感動した場面をメモ書きしたりする、というものである。子どもの行動で面白いな、かわいいなと思った場面は、思わず写真をとって残したくなることが多い。そこで、ルーム内にカメラを複数台設置し、適宜撮影を行い、スタッフが翌日現像した写真を各母親の記録ファイルに入れておく、という方法をとっている。これは、写真データをルームの外部に無断で持ち出さないように管理するためである。そして、子どもが日々繰り返し広げる遊びの中でのエピソードを写真と用紙に記録し、一人ひとりの子どものファイルに収納している。記録用の用紙は、母親が記録をしやす

いように、メッセージカード状のものを準備している。

観察記録については、2014年の開始当時のスタッフが記録を行い、徐々に保護者である母親にも記録をとることを推奨するようになっていった。記録をとることは任意だが、子育て講座等で記録の意味や書き方について説明し、出来るだけ記録することを推奨している。また、この子どものファイルも室外には持ち出せないように鍵付きの棚に保管している。また、子どもが園に通学するようになったり、引っ越し等でルームに来ることが出来なくなったりした場合は、各保護者にファイルを手渡している。

この「子どもの様子で感動したところを記録する」という方法は、ニュージーランドのラーニング・ストーリーから示唆を得たものである。現地での就学前教育における活用の状況を調査し、本事業における記録を「プレイストーリー」として援用した。これまでのわが国におけるラーニング・ストーリーに関する先行研究としては、「教師と子どもたちが、時間、場所、状況の中でお互いが、教え合い学び合いながら彼（女）らの中で生じるアイディアを共有し合う機会が必要となる。」や「自分史で培ってきた価値観を背景に（ラーニング・ストーリーの作成・読み込みを通して）文化的・社会的価値観から各ストーリーを意味づける」⁴⁾とあるように、ただ書くことだけではなく、学びあいのツールになっていること、意味づけの重要性について指摘されている。さらに、記録することにより「<子どもの内面の変化>に意識が向くようになっていく。それが<気持ちの動きをみる>といった姿勢へと変容している」ように、ラーニング・ストーリーの記録を積み重ねるといふ、子どもの心の内面の描写と実践を行う中で、子どもの経験と学びが繋がる感覚を保育者自身が見出していく過程が、ラーニング・ストーリーと向き合う保育者の変容過程の一つの特徴である、とされている⁵⁾。また、ラーニング・ストーリーは、テ・ファリキと呼ばれるニュージーランドの就学前教育要領を基底にした子どもの学びにアクセスする評価方法であり、チェックリストで評価するのではなく、保護者や家庭が子どもの「学びに向かう構え」(Learning Disposition)に着目したナラティブな方法である。具体的な「学びに向かう構え」は、「集中・熱中して取り組んでいるとき、難しいことや不確かなことにチャレンジしているとき、自分の考えやアイディアを表現しようとしているとき、他者がいる中で、何かに責任を持って取り組んでいるとき」と定義づけられており、子どもを理解していくという手法であると捉えることができる⁶⁾。

子どもの行動理解としては、H大学で収集した観察記録から母親と子どもの関わりについて行動分析した結果、「0～2歳児の主体的な遊びが、年齢ごとに動きの自由度が高くなり、人やものとのやりとりで広がりが増し、個々の子どもの興味の方向と合わせ質的に変化する過程」を確認している。ま

た、さらに母親の関わり方については、「子どもがしたい遊びに没頭する様子を見ることで変化する」ことが明確になり、「母親が子どもの主体的な遊びの変化に応じて、変わっていく様子が捉えられた」という点も明らかにされている⁷⁾。

以上のことから、保育を記録するラーニング・ストーリーはわが国でも評価を得て、実践している園もあるが、育児を担っている母親が子育て支援ルームで記録しているところは皆無である。そこで、この方法を本子育て支援ルームで試行的にスタートし、母親自身がどのように変容したのか、本支援ルームをフィールドとした研究を以下に示す。

まず、この記録法はラーニング・ストーリーを援用し、スタッフから開始した。そのエピソードを分析した結果、ルーム内で何気ない遊びの変化が周囲の子どもに影響して、ストーリーとして絡みあいながらつながる状況とそれにふさわしい環境を具体的に検証することが可能となる、といった効果があらわれた⁸⁾。

また、ルームにおけるスタッフによるエピソード記録と母親が記録したプレイストーリーを比較した分析結果から、母親の変容過程を明らかにするとともにその要因をさぐった。研究方法は、スタッフのエピソード記録と母親が記録したプレイストーリーを、子どもごとに時系列で整理し、比較することにより、母親の変容の様相とその要因を明らかにするというものである。その結果、子育て経験者の話を聞くことで、わが子の姿を自然のまま見ることができた瞬間、それをきっかけに、子どもと一緒に遊びを体験するという「経験の共有」ができたこと、母親が子どもの視点に立ち、子どもと同じ感動を味わう、「感情の共有」として、母親自身も楽しみ、他者への関心も広がり、子育てに安心感が生まれたことが明らかとなった。さらに、子育てを楽しむことで、子育ての価値観が自己肯定感へとつながっていることが示唆された。また母親の望む子どもの育ちとしての願望が、子どもの実際の育ちより大きいと不安が増すが、子どもの育ちが伸びていく様子を見ることで、その不安は子育ての楽しみへと変容していることが明らかとなった。加えて、母親の記録から、子どもへの信頼感や祖父母との気軽な会話から子育てのヒントをもらうといった人間関係の充実や、自らの経験が育児仲間の子育てに生かされるといった他者への貢献が自らの子育て意欲にもつながっているという母親の気持ちの変化をみることができた⁹⁾。

さらに、継続研究として、母親が記録した「プレイストーリー」の記述の分析による母親の変容について、母親の遊びを通じた子どもの変化への気づきと、その要因を探った。分析対象は1年以上記録を続けている4歳と1歳の子どもの母親、2歳と0歳の子どもの母親、3歳と1歳の子どもの母親の3名

であった。2017年4月から2018年12月までのエピソード166件を分析対象とした。このエピソードを「Ⅰ期：誕生日」「Ⅱ期：出産」「Ⅲ期：就園」の3期に区分し、KHCoder3 を使用して分析した。その結果、Ⅰ期は、親子の関わりが子どもと1対1であり、ルームに来てわが子と一緒に遊ぶことが楽しい時期である。さらに、友達を見る、抱っこやねんね、ハイハイするわが子の笑顔や泣く姿をスタッフと共に見守っている。Ⅱ期では、わが子が初めてずり這いをしたり、家庭にはない玩具を出したり、入れたりするなど、お気に入りの遊びが増えて、見ている母親もうれしく思う。また母親自身がルームで過ごす時間Ⅲ期では、子育て講座などの他の活動に参加することを楽しむようになる。最近、今までになかったことが起こったことやわが子が友達のお母さんに関わる様子や、家族の枠を超えて仲間との遊びが共有されていることがわかった。

以上のことから、1対1の親子関係から母親としての他の活動をとおして、子どもの遊びをしっかりと見ようとする意識が高まってきたことがうかがえた。さらに、子どもの年齢の枠を超えた遊びに広がり、母親同士が情報を共有することへと母親の行動範囲の広がりと同時に視野の広がりへ、そして、子どもへの距離感の広がりも見出すことができた。また、子ども同士の遊びを通じた関わりを介して他児や子育て仲間としての母親同士の関わりへと視点も行動も広がっていることが、プレイストーリー上にも明らかとなった¹⁰⁾。

そこで、本稿では以上の研究に加えて、記録をとっている母親にインタビューを実施し、プレイストーリーを作成することが、母親自身の子育て意識の変容を促し、親としての成長につながっているかどうか、その効果について検証し、母親にとっての記録の意味を探ることを目的とした。

Ⅱ プレイストーリー記録者へのインタビュー調査

1 対象者と調査日時

H大学子育て支援ルーム（本ルーム）を利用する保護者3名を対象者としてインタビュー調査を実施する。実施日、実施時間、対象者の子どもの年齢は、表1のとおりである。

表1 インタビューの実施日、実施時間、子どもの年齢

保護者	実施日	実施時間	子どもの年齢
A	2020.1.20	22分	3歳3か月
			1歳2か月
B	2020.1.21	33分	3歳4か月
			1歳1か月
C	2020.2.27	40分	2歳4か月

2 調査内容

予め質問項目をきめておく半構造化インタビューとした。その質問内容は、記録をとる「きっかけ」や記録をとることによる「喜びやよかったと思うこと」「お子さんへの対応やかかわり方の変化」「負担になること」、記録をとることで「ご自身が変化したこと」「気を付けていること」などである。なお、対象者（保護者）に許可を得てテープに録音した。

3 倫理的配慮

インタビュー調査への協力は自由意志とし、調査に協力しないことによる不利益はないことを説明したうえで、途中辞退の自由、プライバシーの保持、匿名性の厳守、得られたデータの安全な処理、研究論文公開の可能性について口頭で説明し同意を得た。加えて、書面にて同意を得た。

4 分析方法

インタビュー調査で得られたデータを KHCoder 3 を用いて一時的な処理を実行した。その後、文章と頻出語彙の単純集計とクラスター分析、共起ネットワーク分析を実施した。

III 調査分析結果

分析対象となった文は 135、段落は 86、総抽出語数は 4,939、異なり語数は 578 語であった。

1 単純集計（頻出語）

分析した結果、頻出語上位 20 語は表 2 のとおりである。表 2 より、頻出語上位 10 語は「子ども・子、プレイストーリー、作成、書く、思う、写真、メッセージカード、自分・自身、ルーム、成長」であった。

表 2 頻出語上位 20 語

順位	抽出語	出現回数	順位	抽出語	出現回数
1	子ども・子	81	11	見る	17
2	プレイストーリー	67	12	育児・子育て	16
3	作成	58	13	スタッフ	16
4	書く	43	14	気持ち	15
5	思う	42	15	撮る	13
6	写真	31	16	プリントアウト	9
7	メッセージカード	26	17	対応	8
8	自分・自身	22	18	主人	7
9	ルーム	21	19	一緒	6
10	成長	18	20	ファイル	5

2 クラスタ分析の結果

クラスタ分析の結果は、図1のとおりである。クラスタ分析図の全体を概観すると、大きく3つのクラスタによって構成されていることが分かる。

1つ目は、図1のAの部分で「作成」「プレストーリー」があり、「プレストーリーの作成」と命名された。

2つ目は、図1のBの部分で「子どもの様子」と「保護者の思い」の2つから構成されている。その「子どもの様子」は、「友達と一緒に遊ぶ」といった内容である。一方「保護者の思い」は多くの言葉があり、「自身の子育てを考え、主人に（プレストーリー）を見せる」や「先輩に育児を聞く、心配を文字にすると気持ちが見える、子どもを思って（子どもを）見ると自分の成長が見える」などである。これらのことから図1のBの部分は、「子どもへの思いや気持ちが見える自分の成長」と命名された。

プレストーリーの作成

子どもへの思いや気持ちが見える
自分の成長

スタッフのプリントアウトと保護者の
メッセージカード作成

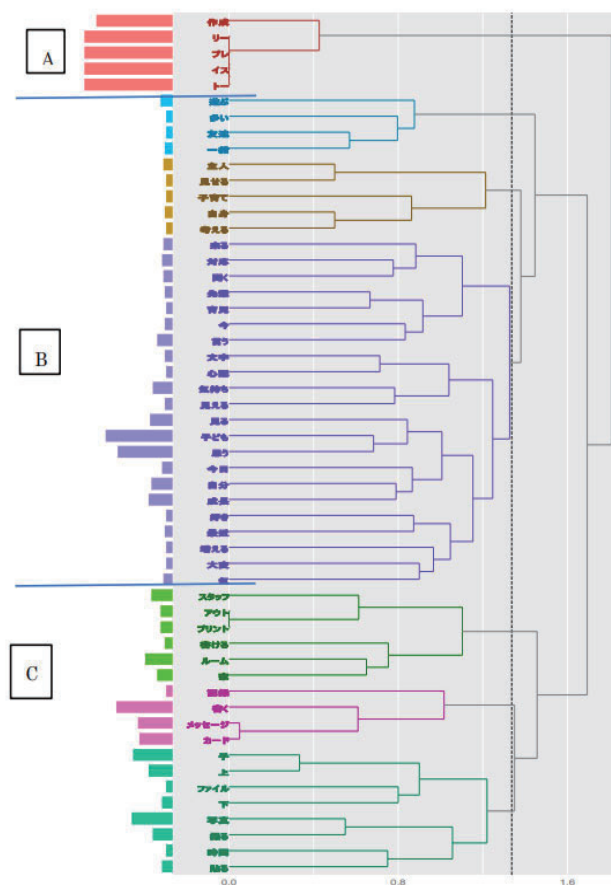


図1 頻出語によるクラスタ分析

3つ目は、図1のCの部分で、「スタッフの支援」と「保護者の作業」の2

つから構成されている。その「スタッフの支援」は、「スタッフが（写真の）プリントアウトをしている」といった内容であり「保護者の作業」としては、「ファイルに、記録のメッセージカードと写真を貼る」ことである。これらのことから、図1のCの部分は、「スタッフのプリントアウトと保護者のメッセージカード作成」と命名された。

これらのA・B・Cから、保護者が子どもの写真を撮り、子どもへの思いや気持ちをメッセージカードに記録することに、スタッフが写真のプリントアウトをサポートすることで、プレイストーリーが作成されているという結果であった。さらにこのプレイストーリーを作成することで、保護者自身が親として成長にしていることに気づいていることを読み取ることができる結果であった。

3 共起ネットワーク分析の結果

頻出語彙による共起ネットワーク分析は、図2のとおりである。その結果、7つのカテゴリーがあることが分かった。作図された円でカテゴリーが分けられた。この円の大きさが、カテゴリーの大きさをあらわしている。円の大きさの順に命名する。

一番大きいカテゴリー1は、「プレイストーリー」という頻出語を中心とし、「書く・メッセージカード」「上の子・下の子・見る」「成長」がつながり構成されていることから、「①プレイストーリー作成で成長する」と命名された。

次に大きいカテゴリー2は、「写真」を中心として「ルーム・スタッフ・プリントアウト」「貼る・時間」「家・大変」がつながり構成されているため、「②スタッフと協働の写真作り」と命名された。

3つ目に構成されている「友達・一緒・遊ぶ・多い」のカテゴリー3を「③友達と遊ぶ」と命名された。

4つ目に構成されている「子育て・考える・自身・言う」のカテゴリー4を「④自身で考える」と命名された。

5つ目に構成されている「⑤先輩・育児・聞く」のカテゴリー5を「先輩に聞く」と命名された。

6つ目に構成されている「⑥心配・文字」のカテゴリー6を「心配を文字にする」と命名された。

7つ目に構成されている「⑦主人・見せる」のカテゴリー7を「主人に見せる」と命名された。

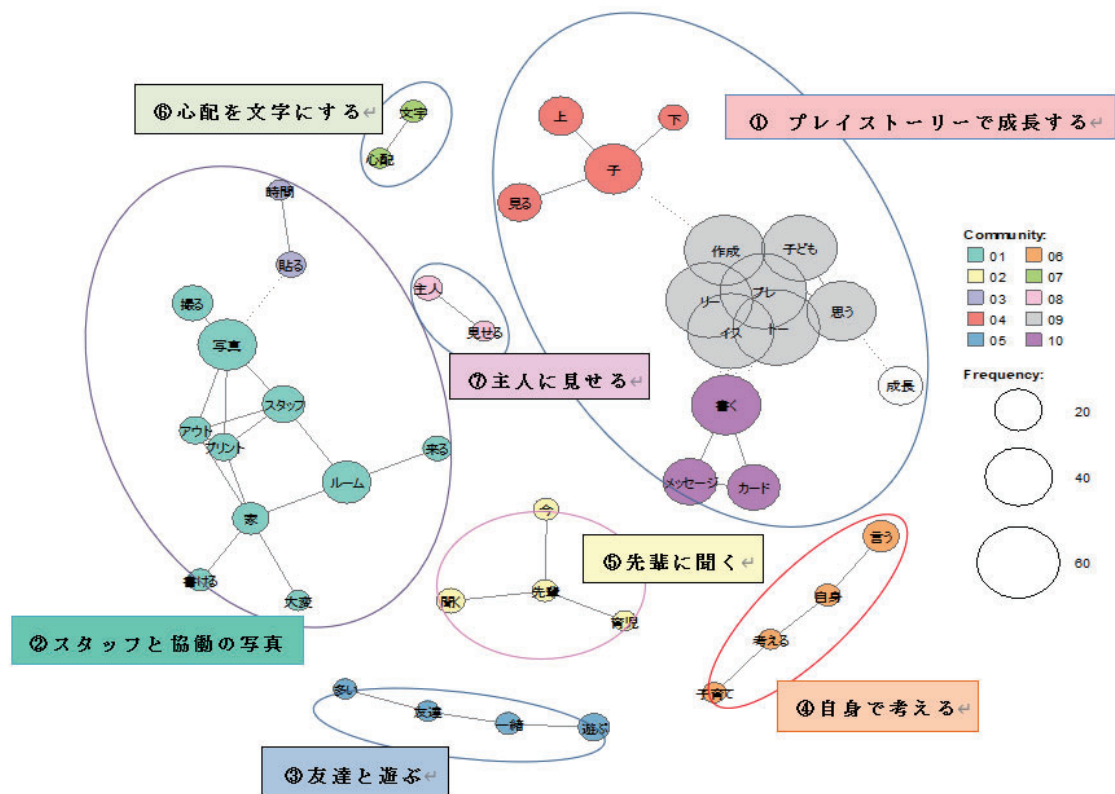


図2 共起ネットワーク図

IV. 考察

前述の結果、まずクラスター分析の B で命名された分析「子どもへの思いや気持ちが見える自分の成長」に加え、共起ネットワークのカテゴリー1が「プレイストーリー作成で成長する」と命名されたことから、保護者はプレイストーリーを作成することで自分が成長していると感じていると考察される。これは、インタビュー事例の「今までは、「子どもが『あれして、これして』と言うと、私は『はい、はい』という感じで相手になっていたのですが、『今、ちょっと何してるのかな』と私自身が子どもの気持ちになって考えてみるようになってきました。」や「カメラで写真を撮ることがなければ、子どもの気持ちが見えるようなことはなく、ただ一緒に遊んでいるだけだったと思うけれど、『こんな面白いことをしているわ』などが見えてきました。」といった子どもの心に関することである。さらに、「子どもの心が見えてくると、子どもの気持ちを代弁しやすくなったような気がします。下の子が、今まで私にべったりだったけど、最近、好きなところへ行って、チラッとこっちを向いて、ニヤッと笑って、また離れて遊び出して、急にまた帰ってくることを見ていたら、お母さんはわかってきているのかなって、子どもの気持ちを汲み取ろう

とすることがたくさんになってきました。写真を撮ることがなかったら、このような子どもの気持ちを読むことがなかったかなと思います。」また、「子どもの見方が変わってきて、私もルームに来ることが楽しみになってきました。『今日、また1ページ増えるわ』と私も楽しみになってきました。『今日は子どもがどんなことするかな、見つけたろう』と思うようになりました。こういう視点が増えると面白いかもしれない、子どものいいところをルームで見つけると、家でも子どものいいところを見つけるということをしている自分が成長したことかなと思います。」とのように、ただ遊びに来る居場所としての子育て支援ルームではなく、そこにいることの意味付けを自分自身で行っていることがわかる。さらに、「文字に起こしてプレイストーリーを作ること、子育てを反省し、次の対策を考えるきっかけになっています。これらのことからやっぱり子どもの気持ちを汲み取ろうとする、それが自身の成長であると思います。」という自分の成長を明確に感じて、言葉にして伝えている。

次にクラスター分析のCで命名された「スタッフのプリントアウトとメッセージカード作成」と、共起ネットワーク分析のカテゴリー2「スタッフと協働の写真作り」と命名されたことから、保護者が撮った写真をスタッフがプリントアウトするという写真作りの協働は、スタッフの保護者への子育て支援になっていると考察される。このことは、「ルームでカメラも用意されて、次回来るとプリントアウトもされていて、ファイルも用意されているといった環境でなければ、なかなか私も書けないです」や「家では時間が取れなくて、ルームではスタッフの方に子どもを見てもらっている間に安心して書けるというのがいいです。」あるいは「家で写真を撮ってためていても、プリントアウトなどが追いつかないのですが、ルームで写真を撮って、スタッフにプリントアウトしてもらえてコメントが書ければ、1冊の本ができる。」という言葉から、写真のプリントアウトの意味とスタッフとの協働の2点を指摘することができる。

現代はカメラ付き携帯電話で気軽に写真を撮ることができ、両親が子どもの何気ないしぐさがかわいらしく、思わず写真に収めるという姿を日常よくみかける。しかし、このプレイストーリーのように、後日、写真をプリントアウトしてその様子についてコメントを記述することは、その場面を思い返し、さらにこの子どもの行動の意味を母親なりに再構築し、ここでわが子のもっている本来のかわいらしさを自覚することにもなっている。子どものいいなと思えるところは、一瞬であり、意図的にその場面をつくることはできない。このようにその一瞬を可視化できる写真から喜びを再度感じることもできる。また、子育てにおける記録をするというプレイストーリー作成に関する写真の利用は、スタッフの保護者への子育て支援となっていることであり、母親の

子育て意識を少しずつ変容させ、親育ちにも貢献していることも明らかとなった。

V おわりに

子育て中の母親の子育てに対する意識の変化、特に子どもの様子がとても面白い、ということに気付いてもらうこと、そして、そのことが母親の気持ちの変化につながり、「大変だけど楽しい子育て」になっていく可能性をもっていることが明らかとなった。記録することの意味として、これからの子どもの将来を楽しみにしながら、この子どもの個性を知り、わが子でありながら自分とは異なる人格をもった人間として、見るという目をもつことが、今後の子育てにも役立つことと推測される。さらに、子どもにとっても記録されたもの、つまりポートフォリオは自分の宝物のように思われ、今後、成長するに従って、このような温かいまなざしで記録されたものをもつことで自分というものが尊重されてきたことと感じられるのではないかと考えている。今後、成長期のなかで自分自身が生きることが難しく感じた際にも、愛され尊重されている自分を認識することができるようになるであろう。

さて、一方で子育てのエンパワメントに関する代表的なものとして、「母親の主体性やエンパワメントの促進を考えると、こうした「自分」に帰る時間こそが、その出発点となると思われた。」⁽¹¹⁾ という研究結果がある。その一方で、今しか味わえない母親としての喜びを、今のこの時間の子育てから「大変だけど楽しい」ということを感じてほしい、と願うためのひとつの試みがこのプレイストーリーの作成である。そして、子育て支援ルームのスタッフである支援者はもちろん、社会的支援として、保育者も子どもの状況の楽しさを同じくエピソードから保護者に伝えられるように、共に子どもを介した子育ての喜びを分かち合うことが重要である。今後、プレイストーリーを保護者への贈り物として考えていきたい。これこそが本来の子どもの記録、保育記録ではないか、と考えている。

本研究で、プレイストーリー作成が保護者への子育て支援に貢献していることが確認された。今後は、子育ての共同体のひとつとして、「プレイストーリー作成仲間」を増やすことが課題となるであろう。分析結果には反映されていなかったが、「記録をとるきっかけ」の質問に次のような言葉があった。それは「施設長の『すくすく子育て（本ルームのイベント）』で、プレイストーリーの紹介を聞いたことやスタッフに勧めてもらったこと」や「スタッフから、『プレイストーリーを作成しませんか』の声掛けがきっかけで作ってみたい」というような、記録してみようとする契機としてのスタッフからの言葉をかけることの大切さを改めて確認した。これからも子育てに頑

張る保護者に声を掛け、子育て支援への貢献に努めたいと考えている。

共同執筆者との主な分担は、研究計画・推進及びⅠ、Ⅴは名須川が、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳは楠本が担当した。

【引用文献】

- (1) 明和政子 (2021. 2. 19) 「ヒトの脳と心の発達を支える共同養育の役割」(一般社団法人；平和政策研究所主催の講演会)
- (2) 中室牧子、山口慎太郎、柴田悠 (2021. 6. 1～3) 「子ども庁、何を優先すべきか①②③④⑤」(日本経済新聞記事)
- (3) 兵庫教育大学就学前教育カリキュラム研究開発室 (2014～2018) 『大学の機能強化としての就学前教育専門職(仮称)養成の高度化と幼小連携を含めた総合的カリキュラム開発』(第1年次～第4年次) 兵庫教育大学(文部科学省特別経費「高度な専門職業人の育成や専門教育機能の充実」事業報告書)
- (4) 飯野祐樹 (2018) 「ニュージーランド幼児教育政策における『質保障』『質評価』の展開課程に関する研究－テ・ファーリキと歩んだ20年に焦点をあてて－」『保育学研究』55-1 p. 61
- (5) 天願順優、岡花祈一郎(2019) 「『ラーニング・ストーリー』と向き合う保育者の変容過程：保育者へのインタビュー調査から」『琉球大学教育学部紀要』94 p. 134
- (6) 佐藤純子 (2019) 「ラーニング・ストーリーを用いた子育て支援(記録・評価・カンファレンス)－ニュージーランドの実践報告を通じて－」『淑徳大学短期大学部研究紀要』59 p. 126
- (7) 高畑芳美、名須川知子、磯野久美子(2018) 「0・1・2歳児の主体的な遊びの変容と親の関わり－子育て支援のルームにおける親子の遊びのエピソード分析から－」『保育学研究』56-3 p. 172
- (8) 磯野久美子、名須川知子、高畑芳美 (2016) 「子育て支援ルームにおける「プレイストーリー」の試み」『兵庫教育大学研究紀要』48 p. 126
- (9) 磯野久美子、名須川知子 (2018) 「子どもの記録を通じた母親の変容」日本保育学会 第71回大会発表
- (10) 磯野久美子、名須川知子 (2019) 「子育て支援ルームにおける記録を通じた母親の変容－「プレイストーリー」の実践から－」日本保育学会 第72回大会発表
- (11) 中谷奈津子 (2014) 「地域子育て支援拠点事業利用による母親の変化－支援者の母親規範意識と母親のエンパワメントに着目して－」『保育学研究』52-3 p. 18

付記：本研究は、日本保育学会 第74回大会(2021年5月16日富山大学)に於いて「プレイストーリーによる母親の子育て意識の変容－インタビュー調査から－」として一部発表し、さらに加筆修正して“PECERA 2021 Conference”(2021年6月3日ヴィクトリア大学(ニュージーランド))に於いて“A Study on the effect of mother’s growth by writing on “Play Story” in Japan”として発表している。)