

放課後子ども教室における自己点検評価ツールとしての
タッチパネル式アンケート
——学童保育室児童の声を聴く——

川 嶋 健太郎*・北 原 靖 子**
蓮 見 元 子***・浅 井 義 弘****

A Touch Panel Questionnaire System as a
Tool for Self-evaluation of After School Class

Kentaro KAWASHIMA, Yasuko KITAHARA, Motoko HASUMI, Yoshihiro ASAI

要 旨

本研究では放課後子ども教室の自己点検評価ツールの一つとしてタッチパネルとICカードを用いたPCによるアンケートシステムを提案した。試みとして学童保育児童を対象に放課後の居場所や遊び場所を選択する際に場所のどのような特徴を重視しているのかをタッチパネル式アンケートを用いて調べた。この結果、放課後子ども教室利用回数に影響を与える場所の特徴がいくつか見られた。また因子分析の結果からは場所の特徴には「遊び」因子・「社会性」因子・「遊びへの邪魔」因子という3つの因子が抽出された。タッチパネル式アンケートは放課後子ども教室において児童の意見を日常的に収集するツールとして有効と考えられる。

キーワード：放課後子ども教室，学童保育，ICカード，タッチパネル

*助手 学習心理学

**准教授 発達心理学

***教授 発達臨床心理学

****教授 臨床心理学

1. はじめに

平成 19 年度からスタートした「放課後子どもプラン」に基づいて各地域では放課後の子どもの居場所作りが進められている（文部科学省生涯学習政策局，2008）。放課後子ども教室は始まったばかりであり，目的としている「放課後等に子どもが安心して活動できる場所の確保」・「次世代を担う児童の健全育成を支援」することが適切にできているか，実際に提供できているか評価することは今後の放課後子ども教室事業の存続・発展のために重要であるといえよう。

放課後子ども教室を評価・改善するためにはさまざまな側面から放課後子ども教室を評価する必要があると筆者らは考えている。放課後子ども教室には様々な主体が関係している。それは参加する児童のみならず，その保護者や参加していないまでも潜在的なユーザである児童・保護者たちがいる。また運営をする専従の職員・臨時職員や地方自治体の職員，ボランティアとして参加する地域住民・学生・NPO がいる。それぞれの参加者はその人たちなりに放課後子ども教室に対して意見を持っており，自分たちの意見が通ることで放課後子ども教室が改善されることを望んでいるといえよう。

それぞれの参加主体の意見には利害の対立が予想される。それらの意見を集約することが放課後子ども教室という地域住民の力なしには存在しえない組織には大切であるといえる。しかし，現在までのところ放課後子ども教室の主な対象者である子ども自身の意見を取り上げることはされていない。子どもへの意見を聞くアンケートもほとんどの場合には子ども自身ではなく，親が子どもの意見を代弁してアンケートに答えている。このように子ども自身から直接意見を聞き出せていない理由は，参加している児童の年齢が低いため通常の質問紙配布方式のアンケートを実施することが困難であるからだといえよう。

そこで本研究では児童が興味を持って放課後子ども教室の意見を自ら日常的に表明する機会を作るために子どもたちが手軽に接することのでき，また質問への理解を容易にするタッチパネルと IC カードを用いたアンケートシステムを提案する。PC とタッチパネル付きディスプレイ，IC カードを用いることの利点は次の通りである。第 1 にアンケートの質問項目 1 つ 1 つを大きな文字で提示することができ，さらに音声で読み上げることができることから，質問項目の理解を促進することが期待できる。第 2 にタッチパネルを用いることで直感的で簡単な動作で回答を行うことができる。第 3 に回答データを PC に直接記録できるためデータの集計作業の必要がなく，さらに質問項目ごとの回答時間やアンケート全体の回答時間などのデータも利用することができる。第 4 に IC カードを用いることで性別・年齢などの項目を回答する手

間を省略することができることである。タッチパネルと IC カードを用いることで、放課後子ども教室に参加したときに児童が気軽にアンケートに回答でき、放課後子ども教室に対する児童の日々の意見を聞くことが可能になるだろう。

本研究ではタッチパネルと IC カードを利用したアンケートが児童を調査対象に実施可能であるか検討し、併せて学童保育に参加している児童が放課後子ども教室にどのような意見を持っているかを調査した。千葉県我孫子市では「一小あびっ子クラブ・一小学童保育室」として放課後子ども教室と学童保育室が連携しながら小学校施設を活用して子どもたちが安全にすごせる場を提供している。平成 19 年 6 月に開設された放課後子ども教室「あびっ子クラブ（略称あびっ子）」は我孫子市立第一小学校のすべての児童が利用できるが、利用児童数は 1 日あたり通常 20 から 30 名程度で安定しており、利用児童の顔ぶれもほぼ固定している（我孫子市教育委員会生涯学習部社会教育課，2008）。放課後に学校で過ごす時間の長い学童保育児童も放課後子ども教室を利用できるが、ほとんどの児童は学童保育室で時間を過ごし、放課後子ども教室の利用は一部にとどまっているといえよう。

これまでの児童の遊び場・居場所について研究では空間・建築的な側面や心理的な機能の側面から研究されてきた。空間・建築的側面では、小学校の教室・廊下・共同スペースがどのような頻度でどのような人数で利用されているかなどを行動観察している（中村・西村・鈴木，1999；瀧澤・藍澤・菅原，2007）。これらは放課後子ども教室の空間としてのデザイン（教室の広さ・数・家具等の配置）を考える上で重要であろう。一方、児童の遊び場・居場所の心理的な機能については質問紙やフィールドワーク、インタビューにより検討されている。杉本・庄司（2006）では小学 5・6 年生、中学生および高校生 1・2・3 年生を対象に居場所選択の理由についての質問紙調査を行っている。その結果、居場所の心理学的機能として、「被受容感」「精神的安定」「行動の自由」「思考・内省」「自己肯定感」「他者からの自由」という 6 因子が見られた。また小学生では「家族のいる場所」、中・高校生では「自分ひとりの場所」が居場所となり、発達の段階によって居場所が変化することが見られた。大寺・小沢・豊田・宮崎・芳賀（2000）でも小学 5・6 年生を対象に小学校の中の 23 の場所について、その場所にいることでの安心感評定を因子分析により検討している。また山下（2007）では主に小学生を対象とした子どもの居場所作りとそこへの児童の定着過程や地域の大人との係わり合いなどについてのフィールドワークをしている。聞き取り調査では例えば、川崎・高橋（2008）では学校に適応できない中高生 10 名に対して学校での居場所としての保健室・相談室の心理的な機能についての聞き取り調査を行っている。居場所としては特殊といえるが、豊田・大賀・岡村（2007）では大学生を対象に「安心できる人」を居場所と考えて、居場所選択と情動知能との関連を調

べている。以上の研究では、質問紙配布方式で調査可能なのは小学校高学年以上の児童のみで、フィールドワーク・聞き取り調査・行動観察を行うことで低学年の児童についても検討可能になっているといえよう。

放課後子ども教室という形式で子どもの居場所を設置・運営する際には、児童がどのような特徴のある場所・サービスを必要としているのかを知ることが重要であると考えられる。例えば、「校庭」という場所は、広い、多人数で遊べる、安全、雨の時には遊べないという特徴を持っており、一方「体育館」は校庭と類似しているが「雨でも遊べる」といった特徴を持っていると考えられる。このほかの学校施設もさまざまな特徴があり、互いに異なっているだろう。例えば、放課後子ども教室では、「大人が遊びを教えてくれる」といった特徴がある。

そこで本研究では放課後の遊び場・居場所を選択する際に児童がどのような特徴を重要であると感じているのか、タッチパネル式アンケートを用いて実際に児童自身に聞くことを目的として調査を行った。ここでの放課後の居場所には放課後子ども教室（あびっ子）に限定せず、さまざまな場所（自宅や公園・友人の家）が持つ特徴も取り上げている。さらに放課後子ども教室の楽しさおよびどの程度の頻度でいくかについても聞くことで、放課後子ども教室に行く学童保育児童はどのような特徴を重要と感じているかを検討した。学童保育には1年から6年生まで幅広い年齢の児童が在籍している。これまでの質問紙配布方式のアンケートでは回答は困難であり、1・2年生向けの多肢選択型アンケートはほとんど実施されていない。

2. 方法

調査協力者

我孫子市立我孫子第一小学校学童保育参加児童33名（男子24名、女子9名。1年生15名、2年生6名、3年生5名、4年生2名、5年生5名）が調査に協力した。

材料・装置

ノートPC、モニター、タッチパネル（Logitech社製LTP-15U）、スピーカー、ICカードリーダー（マーステクノサイエンス社製HRI-1100）、ICカード（ISO15693規格）を用いた。

手続き

我孫子第一小学校学童保育室に机とノートPCおよびタッチパネル付モニター等を設置した。児童は受付において順番を待ち、学年と性別を聞かれた。今回用いたICカードには学年と性別のみの情報が記録されており、名前等の個人的な情報は含まれていなかった。順番が来ると各児童は自分の学年・性別のICカードを受け取った後にタッチパネルの前に座った。図1は

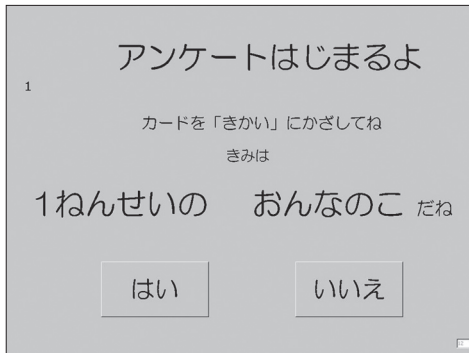


図1 アンケートのスタート画面

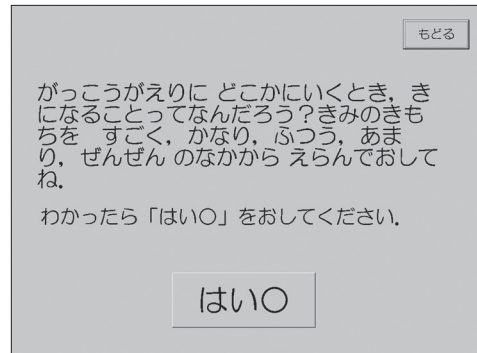


図2 アンケートの教示画面

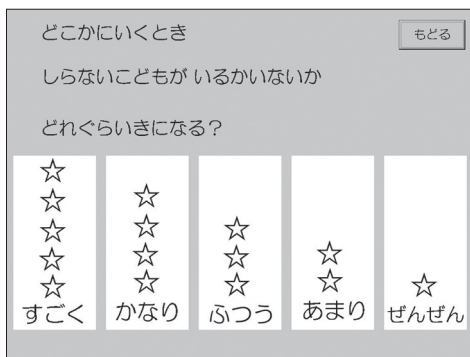


図3 アンケートの質問回答画面

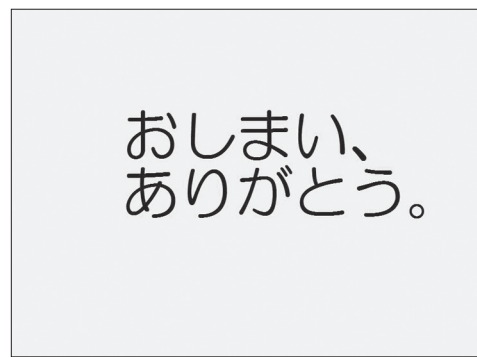


図4 アンケート終了画面

タッチパネル式アンケートにおけるスタート画面である。児童本人がICカード読み取りを行うと、児童の学年と性別が画面に表示された。もしも間違ったICカードを受け取り、自分の学年・性別と異なる場合には、児童がこの時点で「いいえ」を押して、再度適切なICカードによる入力ができるようになっていた。

児童がスタート画面において学年と性別が正しいことを確認して、「はい」を押すと図2のような教示画面が表示された。教示画面ではアンケート回答方法が記された教示文が表示されていた。これと同時に教示文を読み上げた音声が表示された。この音声は約14秒の長さがあった。教示画面において「はい〇」を押すと質問回答画面へと移るが、教示画面表示後少なくとも6秒間は「はい〇」を押しても質問回答画面に移らなかった。このようにして教示文をまったく聞かないまたは読まないでアンケートを進めてしまうことを防止した。

図3はタッチパネル式アンケートでの質問回答画面の例を表している。画面上部には質問文

表1 アンケートで用いた質問項目

質問項目			
Q1	どこかにいくとき	おもしろいところかどうか	どれぐらいきになる？
Q2	どこかにいくとき	きょう こくごのじゅぎょうがあったかどうか	どれぐらいきになる？
Q3	どこかにいくとき	ともだちといっしょにあそべるかどうか	どれぐらいきになる？
Q4	どこかにいくとき	テレビゲームであそべるかどうか	どれぐらいきになる？
Q5	どこかにいくとき	そと（こうていなど）であそべるかどうか	どれぐらいきになる？
Q6	どこかにいくとき	あそぶまでならんでまつかどうか	どれぐらいきになる？
Q7	どこかにいくとき	知らないこどもがいるかいなか	どれぐらいきになる？
Q8	どこかにいくとき	おとながいっしょにあそんでくれるかどうか	どれぐらいきになる？
Q9	どこかにいくとき	あたらしいおもちゃがあるかないか	どれぐらいきになる？
Q10	どこかにいくとき	おやつはたべられるかどうか	どれぐらいきになる？
Q11	どこかにいくとき	なか（きょうしつなど）であそべるかどうか	どれぐらいきになる？
Q12	どこかにいくとき	しゅくだいができるかどうか	どれぐらいきになる？
Q13	どこかにいくとき	おとながべんきょうをおしえてくれるかどうか	どれぐらいきになる？
Q14	どこかにいくとき	ひるねができるかどうか	どれぐらいきになる？
Q15	どこかにいくとき	おとながあそびにくちをだすかどうか	どれぐらいきになる？
Q16	どこかにいくとき	やくそく やきまりがたくさんあるかないか	どれぐらいきになる？
Q17	どこかにいくとき	ひとりきりであそべるかできるかどうか	どれぐらいきになる？
Q18	どこかにいくとき	おもしろいところかどうか	どれぐらいきになる？
Q19		きみはあびっこにはどのぐらいよくいく？	
Q20		あびっこはどれぐらいたのしい？	

が表示されて、画面下部には「☆☆☆☆すごく」から「☆ぜんぜん」までの回答用ボタンが表示されていた。回答ボタンには「きになる」程度の順序が児童に分かりやすいように「すごく」などの文字の上に星印が表示された（「すごく」に対しては星5つ、「ぜんぜん」に対しては星1つ）。質問文が表示されるとこれを読み上げる音声が表示された。音声は質問文によって多少異なるが4秒程度であった。質問項目の形式は「どこかにいくとき、・・・かどうかどれぐらいきになる？」というものであり、「・・・」部分には遊び場・居場所の特徴を挿入した。表1はアンケートで用いられた質問項目である。

5件法による回答であり、「すごく」「かなり」「ふつう」「あまり」「ぜんぜん」のいずれかのボタンを児童が押すと次の質問に移った。ただし質問文提示後2秒間はボタンを押しても次

の質問には移らないようにし、タッチパネルに触れ続けていたとしても児童が質問項目を読み、聞けるようにした。画面の「もどる」ボタンを押すと一つ前の質問に戻ることが出来た。すべての質問項目への回答がなされると、図4のようにお礼の言葉と音声を表示する画面が表示された。その後、児童はペーパークラフトの材料となる色紙を謝礼として受け取った。各児童の各質問への回答および回答時間、アンケート全体の所要時間が記録された。

3. 結果

学童保育児童全体及び男女別に学童保育利用回数、放課後子ども教室利用回数、アンケート回答時間、およびアンケートの各項目の評定値平均と標準偏差を表2に示した。ここで学童保育利用回数及び放課後子ども教室（あびっ子）の利用回数については2007年6月から2008年2月にかけての児童各自の利用回数を学童保育及び放課後子ども教室で保管している記録から計数している。またアンケートにおける回答での「ぜんぜん」の値は1、「すごく」の値は5として計算している。学童保育利用回数は男女ともほぼ同じであるが、放課後子ども教室利用回数は女子の方が10回ほど多かった。ただし人数が少ないことなどから統計的に有意な違いはなかった。アンケート全体回答時間は平均が約140秒であるが、個人差が比較的大きく、教示文や各質問項目に設定されている最低限提示されている時間の合計とほとんど同じほど（つまりすぐに質問等を読み終えてタッチパネルに触れ続けて回答しているほど）早い児童もいたが、非常に考え込む児童もいた。またアンケート回答はほとんどの項目において3以下であり、比較的高い評定が見込まれた項目（例えばQ1：面白いところかどうか、Q3：友達と一緒に遊べるか、など）でも評定が高くなかった。

放課後子ども教室利用回数に対する影響について

放課後子ども教室の利用回数を目的変数、アンケートの質問項目を説明変数とする重回帰分析を行った結果、利用回数は学年 ($\beta = -.56, p < .001$)、Q3「友達と一緒に遊べるか」 ($\beta = .36, p < .01$)、Q7「知らない子どもがいるかいなか」 ($\beta = -.23, p < .05$)、Q16「約束や決まりがあるか」 ($\beta = .40, p < .001$)、Q20「あびっ子はどれくらい楽しい？」 ($\beta = .31, p < .01$) の影響を受けることが示された ($Adjusted R^2 = .71, p < .001$)。図5は上記の学年と質問項目の評定値によって放課後子ども教室の利用回数がどのように変化していたかを示している。図から分かるように、学年が低いほど放課後子ども教室を利用する実態が見られた。また友人とあそべるか (Q3) を重視する子どもは放課後子ども教室を利用する一方、知らない子どもが

表2 学童保育・放課後子ども教室利用回数・アンケート全体回答時間および質問項目への回答の平均

	全体 (N = 33)		男子 (N = 24)		女子 (N = 9)	
	平均	SD	平均	SD	平均	SD
学童保育利用回数	77.66	16.75	76.96	17.43	79.75	15.41
放課後子ども教室利用回数	26.88	22.38	24.17	22.13	34.11	22.70
アンケート全体回答時間 (秒)	143	63	144	68	141	50
Q1: 面白い所かどうか	3.24	1.54	3.17	1.55	3.44	1.59
Q2: 今日、国語の授業があったか	2.09	1.38	2.21	1.47	1.78	1.09
Q3: 友達と一緒に遊べるか	3.15	1.50	3.21	1.44	3.00	1.73
Q4: テレビゲームで遊べるか	3.09	1.55	3.37	1.53	2.33	1.41
Q5: 外で遊べるか	3.55	1.46	3.50	1.50	3.67	1.41
Q6: 遊ぶまで並んで待つか	2.45	1.46	2.54	1.44	2.22	1.56
Q7: 知らない子供がいるかいないか	2.39	1.50	2.37	1.53	2.44	1.51
Q8: 大人と一緒に遊んでくれるか	2.09	1.21	2.12	1.23	2.00	1.23
Q9: 新しいおもちゃがあるかないか	2.64	1.52	2.79	1.47	2.22	1.64
Q10: おやつは食べられるか	2.79	1.60	2.96	1.43	2.33	2.00
Q11: 中で遊べるか	2.94	1.54	3.08	1.56	2.56	1.51
Q12: 宿題が出来るか	2.18	1.40	2.12	1.30	2.33	1.73
Q13: 大人が勉強を教えてくれるか	2.00	1.25	2.04	1.16	1.89	1.54
Q14: 昼寝ができるか	2.12	1.45	2.17	1.52	2.00	1.32
Q15: 大人が遊びに口を出すか	2.24	1.44	2.25	1.48	2.22	1.39
Q16: 約束や決まりがあるか	2.33	1.43	2.46	1.47	2.00	1.32
Q17: ひとりきりで遊べるか	1.94	1.22	2.08	1.32	1.56	0.88
Q18: 面白い所かどうか	3.61	1.46	3.88	1.23	2.89	1.83
Q19: 君はあびっこはどのぐらいよく行く？	2.21	1.24	2.33	1.27	1.89	1.17
Q20: あびっ子はどれぐらい楽しい？	2.88	1.54	3.12	1.54	2.22	1.39

いるか (Q7) を重視する子どもは利用しなくなる傾向が見られた (ただし非常に気にしている場合は異なっていた)。規則の有無を重視する子どもが放課後子ども教室を利用することから、学童保育と放課後子ども教室での規則の違いを反映しているとも考えられる。

また放課後子ども教室の楽しさ (Q20) が実際の利用回数に影響する一方で、利用回数の自己評価 (Q19) と実際の利用回数に有意な相関が見られなかった ($r = .31$, $n.s.$)。児童による利用回数の自己評価は実態を反映していないため、利用回数をアンケートによる自己評価のみに頼ると、誤った判断をしてしまう可能性があるといえよう。

放課後子ども教室への楽しさ評価について

放課後子ども教室の楽しさ (Q20) への回答により、高評価群 (すごく・かなりと回答した 10 名) と低評価群 (あまり・全然と回答した 12 名) の 2 群に分けて t 検定を行った結果、Q8 「大人と一緒に遊んでくれるか」 ($t(20) = 3.07$, $p < .05$)、Q10 「おやつは食べられるか」 ($t(20)$

放課後子ども教室における自己点検評価ツールとしてのタッチパネル式アンケート

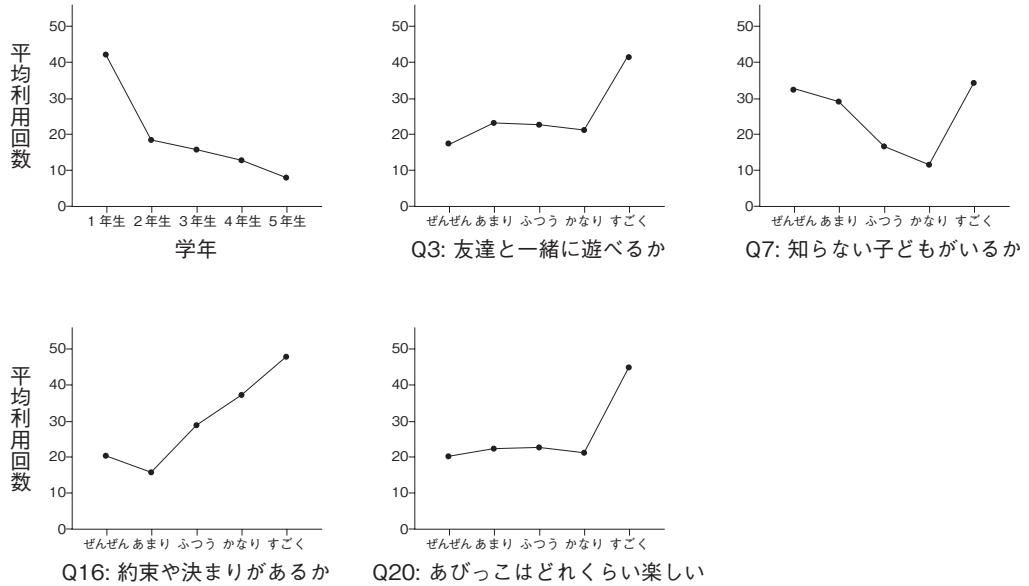
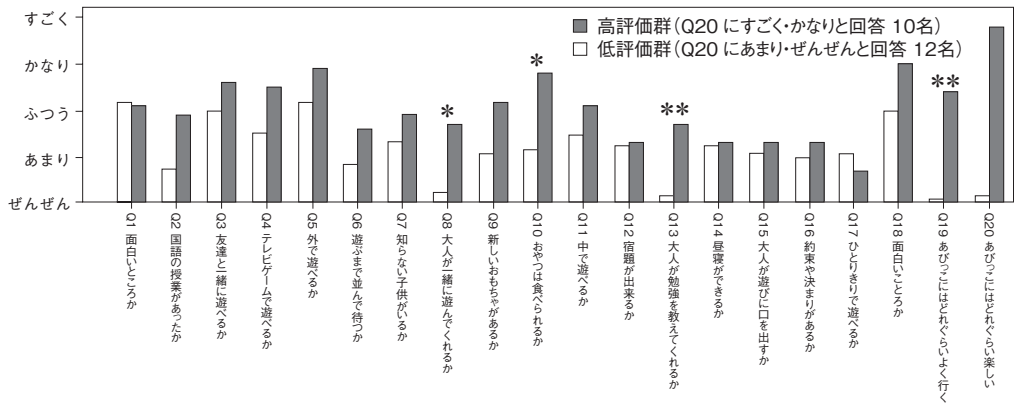


図5 有意な質問項目の評定による放課後子ども教室利用回数の違い

= 2.38, $p < .05$), Q13「大人が勉強を教えてくれるか」($t(20) = 4.32, p < .01$)において有意差が見られた。この結果は放課後子ども教室を楽しんでいる児童ほど大人とのかかわり(Q8, Q10)を重視していることを示している, 一方で学童保育でのみ提供されるおやつも重視していることを示している。



* $p < .05$, ** $p < .01$

図6 放課後子ども教室への楽しさ評定によって違いが見られた, 質問項目への評定値

回答時間について

回答時間については質問項目間に有意差は見られなかった ($F(3.43, 109.86) = 2.37, n.s.$)。回答までの最低時間が定められてはいたが、問題の難易度に大きな違いがなかったことを示している。ただしアンケート全体の回答時間を目的変数とする重回帰分析の結果、学年 ($\beta = -.45, p < .01$) および Q6「遊ぶまで並んで待つか」 ($\beta = -.50, p < .01$) が有意であり、待ち時間を重視しないほど、また学年が高くなるほど回答時間が短くなる傾向が見られた ($Adjusted R^2 = .28, p < .01$)。図7は上記の項目がアンケート全体の回答時間にどのような影響を与えているかを表している。学年を見ると、1年生では回答時間が長くなっているがそれ以上の学年ではほとんど変化がなかった。1年生では質問項目の理解・回答までに時間がかかるといえよう。一方、2年生以上で違いが見られないのは文と音声呈示の時間を確保するために次の質問項目へ写るまでの最低時間を決めていたため、ある程度以上の速さで答えられる児童ではアンケートにかかる時間に違いがみられなくなったと考えられる。

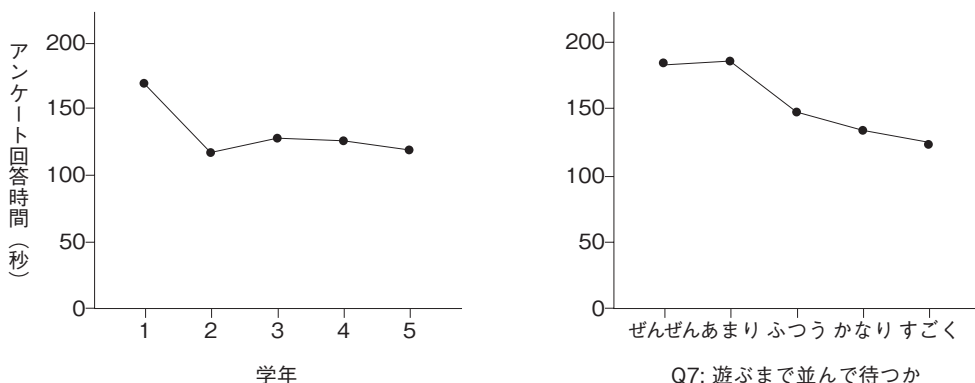


図7 アンケート全体の回答時間に影響のあった学年・質問項目での回答時間の変化

アンケートの質問項目の構造について

Q1と同じ質問を繰り返したQ18および放課後子ども教室について聞いたQ19, Q20を除くアンケート質問項目(Q1からQ17まで)17項目について主因子法による因子分析を行った。固有値の変化から3因子構造が妥当であると考えられた。再度3因子を仮定して主因子法・Promax回転による因子分析を行った。その結果、十分な因子負荷量を示さなかった質問項目(Q11)を除き、再度3因子構造を仮定して主因子法・Promax回転による因子分析を行った。Promax回転後の最終的な因子パターンと因子間相関を表3に示す。なお、回転前の3因子での17項目の全分散を説明する割合は51.90%であった。

放課後子ども教室における自己点検評価ツールとしてのタッチパネル式アンケート

第1因子は9項目で構成されており、Q3「友達と一緒に遊べるか」、Q4「テレビゲームで遊べるか」、Q5「外で遊べるか」といった遊びに関連する内容の項目において高い因子負荷量を示していた。このことから第1因子は「遊び」因子と名づけられよう。第2因子は4項目で構成されており、Q13「大人が勉強を教えてくれるか」、Q12「宿題が出来るか」、Q6「遊ぶまで並んで待つか」など大人とのかかわりや規律と関連した質問項目において高い因子負荷量を示していた。このことから第2因子は「社会性」因子と名づけられよう。第3因子は3項目で構成されており、Q15「大人が遊びに口を出すか」、Q16「約束や決まりがあるか」といった遊びへの妨害に関連した質問項目において高い因子負荷量を示していた。このことから第3因子は「遊びへの邪魔」因子と名づけられよう。

以上のように比較的解釈のしやすい因子が抽出できたことから、児童はタッチパネルというアンケート方式で適切に回答をすることができていたと考えられる。しかし、本研究で用いられた質問項目は主に放課後子ども教室と学童保育室に関連したものであるため、児童にとっての放課後の遊び場・居場所の特徴をすべて取り上げられたわけではない。このため子どもの遊び場・居場所選択においては上記の3因子のほかにもさまざまな因子がありうるだろう。例えば、アンケート実施後に児童に遊び場を決める際には何を一番重視しているか口頭で聞いた際には

表3 タッチパネル式アンケート質問項目の因子分析結果
(Promax 回転後の因子パターン)

	I	II	III
Q3：友達と一緒に遊べるか	.850	-.138	-.102
Q5：外で遊べるか	.676	-.028	-.186
Q10：おやつは食べられるか	.618	.348	-.092
Q4：テレビゲームで遊べるか	.556	.040	.084
Q9：新しいおもちゃがあるかないか	.496	.024	-.148
Q14：昼寝ができるか	.479	.082	.104
Q2：今日、国語の授業があったか	.451	.229	.293
Q1：面白い所かどうか	.444	-.256	.092
Q7：知らない子供がいるかないか	.407	.047	-.028
Q13：大人が勉強を教えてくれるか	-.012	.767	.098
Q8：大人と一緒に遊んでくれるか	.210	.632	-.155
Q12：宿題が出来るか	-.159	.618	.053
Q6：遊ぶまで並んで待つか	.311	.345	-.003
Q15：大人が遊びに口を出すか	.439	-.272	.613
Q16：約束や決まりがあるか	-.148	.375	.609
Q17：ひとりきりで遊べるか	-.225	-.024	.590
因子間相関			
I	—	.320	.100
II		—	.070
III			—

「安全であること」を挙げた児童が数名いた。これなどは最近頻発している児童を狙った犯罪のためであろう。また家庭・小学校およびメディアなどにおいて危険に対する注意喚起が効果を挙げているといえるかもしれない。本研究での質問項目はこういった観点からの質問項目を含んでおらず、今後の課題であるといえる。

4. 考察

本研究ではタッチパネルと IC カードを用いた PC によるアンケートシステムを使って、学童保育参加児童に対してアンケートを実施し、放課後の居場所・遊び場所を選択する際に重要と感じている特徴を検討した。

タッチパネルと IC カードを用いることで、質問紙配布方式のアンケートでは回答が難しいと考えられる低学年児童に対しても比較的容易に調査を行えたといえよう。また分析結果からも分かるように、児童によるアンケートの回答は十分に適切なものであったといえるだろう。放課後子ども教室利用回数に影響を与える居場所の特徴ではあびっ子が楽しいか、友達と一緒に遊べるかなど放課後子ども教室の居場所としての楽しい面、知らない子どもがいるか約束や決まりなど嫌な面の両方が重要であることが示された。学童保育と異なり児童が自由に行くか行かないか選択することの出来る放課後子ども教室がより多くの児童に利用されるためには、居場所としての魅力を高める必要があるといえよう。現時点で放課後子ども教室を楽しいと評価している児童は、大人と一緒に遊んでくれる、勉強を教えてくれるといった居場所としての特徴を比較的よく評価しているといえよう。ただし、児童の多くが放課後の居場所において大人とのかかわりを望んでいるかどうかはまだ不明であり、児童の利用率を増やすという点においてボランティアによる企画・活動（一小あびっ子クラブでは「チャレンジタイム」と呼ばれている）がどの程度有効であるのかは今後検討が必要であろう。

タッチパネル式アンケートについての今後の課題は次のことであるといえよう。第1に調査者不在の状況においても児童が適切に回答することができるように、タッチパネル・ICカード・PCのシステムをより簡略にし、回答しやすくすることである。本研究での実施においてはICカードの読み取りやタッチパネルの押し方など、最初は調査者が手伝うことが必要であった。学校場面で日常的にアンケートを行ったり、現場の職員が自己点検としてアンケートを手軽に行うには、操作方法・設置方法などがより簡単になるように改良しなくてはならない。第2に質問項目をより広範囲なものにし、児童の居場所・遊び場選択における要因をよりの確に捉えることである。本研究では学校場面のみを想定していたので、安全性といった要因

放課後子ども教室における自己点検評価ツールとしてのタッチパネル式アンケート

については質問項目に入れなかった。一般の児童の多くが放課後に学校外で時間を過ごすことを考えるならば、よりさまざまな児童の居場所・遊び場の特徴を取り上げるべきであろう。

最後に放課後子ども教室をより実りあるものとするためには、これに関係する主体それぞれの意見をとりまとめ、目標および評価基準を定めた上で、定期的に評価を行い、運営を改善していく必要があると考えている（金子，2005）。無料でよりよいサービスを求める保護者に対して、予算と制度の制約の下で運営を行う行政、仕事の負荷と責任が重い現場の職員、やりがいを求めているボランティア、放課後子ども教室に積極的に行きたいとはいえない児童の間で意見が異なるのは当然といえる。その上で数値化できる具体的な評価基準を合意の上で定めること無しには放課後子ども教室を運営する様々な主体の労力を正当に評価することが出来ないだろう。ある一つの主体、例えば行政主導の評価基準において改善が見られたとしても、そのほかの主体にとっては逆に悪化したと感じられるかもしれないからである。現在、我孫子市では行政と保護者の間で数度にわたって会議が開かれているが、何らかの合意形成が行われることが期待される。また筆者らは児童の他に保護者およびボランティア（教室サポーター）を対象としたアンケート及び聞き取り調査を行っている（北原・柴田・蓮見・川嶋・浅井，2009）。今後は行政・職員やボランティアになる可能性のある地域住民・大学生を対象とした調査が必要となるだろう。

本研究が提案するタッチパネル式アンケートシステムは今までほとんど聞かれることのなかった低学年児童をも対象に入れており、将来的には簡便・日常的に使用することを目指している。放課後子ども教室を自己点検評価するにあたっては、具体的な評価基準・指標についてのデータを定期的に取得することが有効であると思われる。このためタッチパネル式アンケートは自己点検評価のツールの一つとして有用になるものと考えている。

謝辞

本研究は科学研究費補助金・萌芽研究「子どもの声を適切に反映させる自己点検評価システムの開発」（課題番号20653044，2008年から2009年）および川村学園女子大学教育研究奨励「我孫子市放課後子ども教室における『児童タッチパネルアンケート』を用いた自己点検評価システムの開発」より支援を受けた。

引用文献

我孫子市教育委員会生涯学習部社会教育課（2008）. 子どもの居場所事業—小あびっ子クラブ1年間の活動報告.

- 金子郁容（編著），2005，『学校評価—情報共有のデザインとツール』，筑摩書房。
- 北原靖子・柴田恵江・蓮見元子・川嶋健太郎・浅井義弘，2009，「放課後子ども教室に関わる大人たち—我孫子市立第一小学校の学童保育保護者・教室サポーターを対象とした調査報告—」，『川村女子大学紀要』，20，pp.113-125.
- 川崎夫佐子・高橋 知音，2008，「教室不適應の生徒に対応する居場所の機能」，『信州大学教育学部紀要』，120，pp.81-88.
- 文部科学省生涯学習政策局，2008，放課後子どもプラン推進事業実施要綱。
- 中村拓郎・西村伸也・鈴木一也，1999，「居場所選択に見る生徒の行動特性について—打瀬中学校（教科教室型）・聖籠中学校（特別教室型）のケーススタディ その1—」，日本建築学会大会学術講演概要集，pp.255-256.
- 大寺せい子・小沢暁・豊田英昭・宮崎世津代・芳賀明子，2000，「小学校高学年児童の「学校における居場所」の研究Ⅰ：学校で居心地の良い場所」，日本教育心理学会第42回総会発表論文集，p.459.
- 杉本希映・庄司一子，2006，「「居場所」の心理的機能の構造とその発達的变化」，『教育心理学研究』，54，pp.289-299.
- 瀧澤直子・藍澤宏・菅原麻衣子，2007，「児童の放課後の居場所形成のための小学校施設活用方法に関する研究」，日本建築学会大会学術講演概要集，pp.197-198.
- 豊田弘司・大賀香織・岡村季光，2007，「居場所（「安心できる人」）と情動知能が孤独感に及ぼす効果」，『奈良教育大学紀要』，56，pp.41-45.
- 山下智也，2007，「子どもと地域を繋ぐ子ども参画のあり方—日常的な子どもの遊び場「きんしゃいきゃんぱす」の事例から—」，『日本生活体験学習学会誌』，7，pp.1-15.