

# 概念構成図を活用したヒヤリ・ハット会議と 怪我発生の関係

齊藤 雅記\*・吉開 佳織\*\*

Relationship between Meetings Requiring Hiyari-Hatto Using Conceptual  
Configuration Diagrams and Number of injuries

SAITO Masaki\*, YOSHIKAI Kaoru\*\*

(Received September 26, 2025)

本研究では、山口大学教育学部附属幼稚園で実施している概念構成図を活用したヒヤリ・ハット会議の実施の成果について検討することを目的としている。本研究の目的を明らかにするために令和5年から6年に実施したヒヤリ・ハット会議の内容とその期間の怪我の発生数、そして怪我の内容についてデータを収集し検討した。その結果、ヒヤリ・ハット会議実施期間は、怪我の総数は減少していくことが明らかになった。またヒヤリ・ハット会議ではC事象の内容も件数として挙がっているが、実際の怪我ではC事象に関するものはほとんどなかった。これはヒヤリ・ハット会議を通して、危険な要因への保育者内の周知や素早い対応が可能になり結果として予防的な役割を果たしたと考えられる。

## I はじめに

森の幼稚園と呼ばれている山口大学教育学部附属幼稚園では、子どもたちの安全面の視点からヒヤリ・ハットの体験について共有するヒヤリ・ハット会議を実施している。「ヒヤリ・ハット」とは内閣府の「子ども・子育て支援調査研究事業 教育・保育施設における事故に至らなかった事例の収集・共有等に関する調査」の中で出てくる言葉であり、その調査の中で「1件の重大事故の背後には、重大事故に至らなかった29件の軽微な事故が隠れており、さらにその背後には300件のヒヤリ・ハットが隠れているという『ハインリッヒ法則』がある。この法則から、ヒヤリ・ハット事例が施設内で報告され、改善策の共有が図れることは事故を予防する観点から非常に重要であることがわかる」と述べられている。山口大学教育学部附属幼稚園では、このヒヤリ・ハット会議において、野田ら(2018)による園庭遊具に関するハザードとリスクの概念を整理し遊具にまつわる危険性を4事象に分類した概念構成図を導入した。概念構成図の導入の成果については齊藤・吉開(2025)が検討しており、概念構成図を導入したことによりヒヤリ・ハット会議の内容が変化したことを明らかにしている。齊藤・吉

開(2025)はヒヤリ・ハット会議を繰り返すことにより会議で出た内容に変化があり、A事象の数が増加し、C事象、D事象の数の減少がみられたとしている。第1象限(A)は、遊具の本質として内在するハザードのうち、子どもが認知可能な危険性であり、遊具の遊びのワクワクドキドキや克服による達成感など遊びの価値を生み出す遊具の構造そのものである。第3象限(C)は、遊具に本来あってはならない取り除くべきハザードのうち、子どもが認知することが難しい危険性である。第4象限(D)は、遊具に本来あってはならない取り除くべきハザードのうち、子どもが認知できるように働きかけていくことのできる危険性である。これらの変化から齊藤・吉開は保育者のハザードに関する対応の考え方が、禁止や環境の変更、適切な指導による対応ではなく、子どもの思いに目を向け、一緒にどうしたらいいか考えていく姿への変化がみられたとしている。一方、保育者のハザードに関する考え方が変化したことを明らかにしたものの、ヒヤリ・ハット会議自体が子どもの危険な怪我や事故の減少にどのように影響を与えているかまでは検討していない。ヒヤリ・ハット会議は事故予防の観点から行われるものであり、ヒヤリ・ハット会議実施の成果を

\* 山口大学教育学部, 〒753-0841 山口県山口市吉田1677-1, mask@yamaguchi-u.ac.jp

\*\* 山口大学教育学部附属幼稚園

確認するためには、ヒヤリ・ハット会議実施期間の怪我や事故の発生についても目を向ける必要がある。そこで本研究ではヒヤリ・ハット会議実施期間の怪我や事故の発生数やその内容について整理し、ヒヤリ・ハット会議実施の成果について検討することを目的とした。

## II 方法

本研究の調査期間は令和5年4月から令和7年3月である。研究データとして次の2点を取得した。

1つ目は、山口大学教育学部附属幼稚園で実施されたヒヤリ・ハット会議で出た内容を対象とした。令和5年はヒヤリ・ハット会議を18回実施し、令和6年は9回実施した。令和5年の前半9回は概念構成図導入前であり、後半9回、令和6年の9回は概念構成図を導入して実施した。ヒヤリ・ハット会議で出た内容について概念構成図に基づき分類し、その内容について4事象それぞれの数を調査した。

2つ目は、ヒヤリ・ハット会議実施期間に保健室来室記録のある怪我を対象とした。調査期間に発生した怪我について概念構成図に基づき分類し、その発生数を調査した。さらにヒヤリ・ハット会議間の発生数を集計し、1日あたりの怪我の発生数を明らかにした。

本研究で実施したヒヤリ・ハット会議については、毎週金曜日を基本とし、園庭図を映し出し、養護教諭から1週間分のヒヤリ・ハット該当事例について報告し、報告された事例について保育者全員で対策を協議、共有し、園庭図の中に記録を残していくようにした。また、その他ヒヤリ・ハット事例と感じたことについて保育者から報告してもらい、対策を協議、共有し、記録を残していくこととした。令和5年は全18回のヒヤリ・ハット会議を実施することができた。令和6年は会議の時間の確保が困難であり、全9回の実施となっている。

## III 結果・考察

### 1 ヒヤリ・ハット会議で出た課題数

表1、2、3はヒヤリ・ハット会議で出た課題数である。令和5年前半のヒヤリ・ハット会議で出た内容は61

件であり、概念構成図導入後のヒヤリ・ハット会議で出た内容は35件で11年間合計96件である。その内訳は、概念構成図導入前はC事象、D事象が多くみられたのに対して、概念構成図導入後はC事象が多くみられるようになっていく。また、令和6年のヒヤリ・ハット会議で出た内容は40件である。その内訳はC事象、D事象が多くみられた。齊藤・吉開(2025)は、令和5年のヒヤリ・ハット会議では概念構成図の導入により、C事象、D事象といった怪我を防ぐための取り除くべきハザードに目が向いていたが、次第に遊びの本質に目を向けるよう変化していったとしている。C事象、D事象ともに取り除くべきハザードであるが、概念構成図導入後にはD事象の数が減ってきている。これは、D事象の持つ、遊具に本来あってはならない取り除くべきハザードのうち、子どもが認知できるように働きかけていく、“教育・啓蒙”の要素が影響していると考えられる。子どもが認知できるように働きかけていく、“教育・啓蒙”の活動は保育者がその場その場で必要に応じて実施していくことが多く、その場の保育者-子ども間で解決することが多く、解決した場合、ヒヤリ・ハット会議に出現しなかったと考えられる。令和6年のヒヤリ・ハット会議の件数では、令和5年概念構成図導入後に減少がみられたD事象が再びC事象と同程度になっている様子がみられる。C事象、D事象ともに、取り除くべきハザードであり、これらは年度の変わりや子ども、保育者の変化、遊具や環境の変化により常に発生しやすく、そして怪我防止の視点として保育者が常に強く持っているもののため、件数が多くなっていると考えられる。また、年度が変わってもA事象の数は減少傾向がみられていない。これについては、保育者が前年の思いを継続していることが原因だと考えられる。概念構成図の導入の1つの原因に、保育者が怪我を防止するために、なんでも制限・禁止してしまうことへの不安があった。年度が変わっても、「子どもと一緒に遊びの価値を考えながら怪我をしない方法を考えていきたい」思いが継続されていると考えられる。

表1 令和5年度ヒヤリ・ハット会議件数（概念構成図導入前）

	5/19	5/26	6/9	6/26	7/7	9/8	9/21	9/28	10/20	合計
A							1		1	2
B										0
C	6	7	3	2	3	3	2	3	1	30
D	3	8		4		3	2	2	7	29
合計	9	15	3	6	3	6	5	5	9	61

表2 令和5年度ヒヤリ・ハット会議件数（概念構成図導入後）

	11/10	11/17	11/24	12/1	12/8	1/22	1/26	2/14	3/8	合計
A	1	1	1	1	3				1	8
B										0
C	3	4		1	3	1	7	1		20
D	1	2	1	1	1	1				7
合計	5	7	2	3	7	2	7	1	1	35

表3 令和6年度ヒヤリ・ハット会議件数（概念構成図導入済）

	5/10	5/24	5/31	9/12	10/18	11/1	11/29	1/10	2/14	合計
A		1	1		2	3			3	10
B										0
C				4	1		4	3	2	14
D	1	1		4	3		2	2	3	16
合計	1	2	1	8	6	3	6	5	8	40

## 2 ヒヤリ・ハット会議実施期間中の怪我の発生数と1日あたりの発生数

表4, 5, 6はヒヤリ・ハット会議実施期間中の怪我の発生数である。また、表7, 8, 9はヒヤリ・ハット会議の実施期間中の怪我の発生数を1日あたりで計算したものである。

令和5年の概念構成図導入前から概念構成図導入後、そして令和6年と怪我の数は205件、146件、218件と変化しており、1日あたりにすると2.38件、1.23件、0.94件と減少がみられる。ヒヤリ・ハット会議の導入前（令和4年以前）についての怪我の数はコロナウイルス時期で様々な制限のある時期と比較対象とするのは難しいが、ヒヤリ・ハット会議の実施から怪我の総数が減少しているのは間違いないと考えられる。概念構成図の視点からの怪我の総数をみてみると、A事象とD事象が多くみられ、C事象がわずかにみられる。ヒヤリ・ハット会議で出た内容ではC事象が多くみられたが、怪我の発生では

C事象はあまりみられていない。これは、ヒヤリ・ハット会議の実施により、危険な要因への保育者内の周知や素早い対応が可能になり結果として予防的な役割を果たし、安全な遊具環境で遊ぶことができていたと考えられる。一方、D事象は、子どもが認知できるように働きかけていく、“教育・啓蒙”の活動が主であり、予防的に実施することが難しい内容が多かったのではないかと考えられる。また、A事象も全体の半数程度を占めている。A事象は、遊具の本質として内在するハザードのうち、子どもが認知可能な危険性であり、遊具の遊びのワクワクドキドキや克服による達成感など遊びの価値を生み出す遊具の構造そのものである。言い換えれば、楽しさの本質を感じ取ることのできる要素である。日々の生活の中での遊びを通して成長する子どもだからこそ発生する怪我であり、楽しさを感じ取りながらも、遊びの中で危機回避能力を養っていく必要がある。

表4 令和5年度ヒヤリ・ハット会議実施期間の怪我の発生数（概念構成図導入前）

	4/1~ 5/19	5/20~ 5/26	5/27~ 6/9	6/10~ 6/26	6/27~ 7/7	7/8~ 9/8	9/9~ 9/21	9/22~ 9/29	9/30~ 10/20	合計
A	12	5	10	6	13	10	7	6	21	90
B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C	4	0	1	1	0	2	0	2	1	11
D	19	4	7	9	5	13	8	11	28	104
合計	35	9	18	16	18	25	15	19	50	205

表5 令和5年度ヒヤリ・ハット会議実施期間の怪我の発生数（概念構成図導入後）

	10/21~ 11/10	11/11~ 11/17	11/18~ 11/24	11/25~ 12/1	12/2~ 12/8	12/9~ 1/22	1/23~ 1/26	1/27~ 2/14	2/15~ 3/8	合計
A	17	7	3	11	9	15	1	10	10	83
B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C	5	0	0	1	2	2	0	1	1	12
D	8	1	1	4	6	8	2	5	16	51
合計	30	8	4	16	17	25	3	16	27	146

表6 令和6年度ヒヤリ・ハット会議実施期間の怪我の発生数（概念構成図導入後）

	4/1~ 5/10	5/11~ 5/24	5/25~ 5/31	6/1~ 9/12	9/13~ 10/18	10/19~ 11/1	11/2~ 11/29	11/30~ 1/10	1/11~ 2/14	合計
A	11	8	3	22	19	7	15	9	20	114
B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C	0	0	0	0	0	1	2	0	1	4
D	11	7	2	16	21	6	16	9	12	100
合計	22	15	5	38	40	14	33	18	33	218

表7 令和5年度ヒヤリ・ハット会議実施期間の怪我の1日あたりの発生数（概念構成図導入前）

	4/1~ 5/19	5/20~ 5/26	5/27~ 6/9	6/10~ 6/26	6/27~ 7/7	7/8~ 9/8	9/9~ 9/21	9/22~ 9/29	9/30~ 10/20	
日数	40	7	14	17	11	19	13	8	21	
A	0.3	0.71	0.71	0.35	1.18	0.53	0.54	0.75	1	
B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
C	0.1	0	0.07	0.06	0	0.11	0	0.25	0.05	
D	0.475	0.57	0.5	0.53	0.45	0.68	0.62	1.38	1.33	
合計	0.88	1.29	1.29	0.94	1.64	1.32	1.15	2.38	2.38	

表8 令和5年度ヒヤリ・ハット会議実施期間の怪我の1日あたりの発生数（概念構成図導入後）

	10/21~ 11/10	11/11~ 11/17	11/18~ 11/24	11/25~ 12/1	12/2~ 12/8	12/9~ 1/22	1/23~ 1/26	1/27~ 2/14	2/15~ 3/8
日数	21	7	7	7	7	26	4	19	22
A	0.81	1	0.43	1.57	1.29	0.58	0.25	0.53	0.45
B	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C	0.24	0	0	0.14	0.29	0.08	0	0.05	0.05
D	0.38	0.14	0.14	0.57	0.86	0.31	0.5	0.26	0.73
合計	1.43	1.14	0.57	2.29	2.43	0.96	0.75	0.84	1.23

表9 令和6年度ヒヤリ・ハット会議実施期間の怪我の1日あたりの発生数（概念構成図導入後）

	4/1~ 5/10	5/11~ 5/24	5/25~ 5/31	6/1~ 9/12	9/13~ 10/18	10/19~ 11/1	11/2~ 11/29	11/30~ 1/10	1/11~ 2/14
日数	33	14	7	60	35	14	28	22	35
A	0.33	0.57	0.43	0.37	0.54	0.5	0.54	0.45	0.57
B	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C	0	0	0	0	0	0.07	0.07	0	0.03
D	0.33	0.5	0.29	0.7	0.6	0.43	0.57	0.45	0.34
合計	0.67	1.07	0.71	0.63	1.14	1	1.19	0.9	0.94

### 3 保健室来室記録のある怪我の内容

表10, 11, 12は、ヒヤリ・ハット会議実施期間の怪我の例である。怪我の発生数としてはA事象、D事象が多くみられた。その内容としては、A事象、D事象ともに、気を付けていてもやむを得ず発生してしまうようなものがみられる。概念構成図の考え方では、A事象は、危機回避能力を養っていく必要があるとしており、D事象では、子どもが認知できるように働きかけていく、“教育・啓蒙”が重要だとされている。どちらも保育者-子ども間の双方向的なやり取りが重要であり、何が原因で怪我が発生してしまったか、何に気を付けたら次からは怪我は発生しないのかそのやり取りが重要であると考えられる。今回の研究では、令和5年と令和6年とヒヤリ・ハット会議を実施し、その怪我の例を、概念構成図を基に分類している。野田ら（2018）では、概念構成図は園庭遊具に関するハザードとリスクの概念を整理し遊具にまつわる危険性について検討している。今回の研究で示した怪我の総数や怪我の例は、遊具と関係のない怪我也含まれている。今後は怪我の種類を概念構成図の4事象の視点だけではなく、遊具や環境といった視点でも詳しく分類する必要があると考えられる。

### IV まとめ

本研究では、ヒヤリ・ハット会議実施期間の怪我や事故の発生数やその内容について整理し、ヒヤリ・ハット

会議実施の成果について検討することを目的とした。その結果、ヒヤリ・ハット会議実施期間は、怪我の総数は減少していくことが明らかになった。またヒヤリ・ハット会議ではC事象の内容も件数として挙がっているが、実際の怪我ではC事象に関するものはほとんどなかった。これはヒヤリ・ハット会議を通して、危険な要因への保育者内の周知や素早い対応が可能になり結果として予防的な役割を果たしたと考えられる。今後の課題として、今回分類した怪我を概念構成図の視点だけではなく、遊具や環境といった他の視点も含めて再分類し、ヒヤリ・ハット会議と怪我の発生数の検討を深めていく必要がある。また、2年間の中で限られた回数でヒヤリ・ハット会議を実施している。そのため、怪我の発生数との関連を統計的に確認するに至っていない。今後はデータの収集の工夫などで統計的なデータについても収集していく必要がある。

### 引用文献

- 野田 舞・山田真紀（2018）園庭遊具の遊びの価値と安全性を高める方法についての実証的研究—ハザードとリスクの概念を中心に—。保育学研究, 56(2), 39-50
- 齊藤雅記・吉開佳織（2025）概念構成図を活用したヒヤリ・ハット会議の有効性。山口大学教育学部研究論叢(74), 85-91

表10 令和5年度ヒヤリ・ハット会議実施期間の怪我の例（概念構成図導入前）

A：遊びの価値
① 中庭の砂場で水を入れて友達と遊んでいた。友達が足踏みすると砂場の水が散り本人の左目に入る。 ② 大庭でうさぎの餌を食事ナイフで切っているときに、左親指を切る。 ③ ドレスを着て友達とジャンプをしているときに、裾を踏んで転倒し、膝を打った。 ④ 遊戯室でしっぽとりをしているときに、友達とぶつかり転倒し、床で右頬を打った。 ⑤ 友達が鬼役、本人がヒーロー役をしていた。気持ちが昂り、友達が本人の腹部をゲーで殴る。
C：物的ハザード
① 素足まま遊戯室で遊んでいるときに、ホッチキスの芯が左足親指に刺さる。 ② 大型積み木ですいばりが刺さる。
D：人的ハザード
① 土管の上に登ろうとしたときに、滑って転倒する。 ② 片付けの時間、一人で大きな積み木を運んでいるときに、手から滑り右足親指にあたる。 ③ ブランコから降りようとしたときに、早く手を離し、前から転倒する。 ④ 友達がカブトムシを本人の顔に引っ付けたため、カブトムシから引掻きにあう。

表11 令和5年度ヒヤリ・ハット会議実施期間の怪我の例（概念構成図導入後）

A：遊びの価値
① 大庭の大型アスレチックで鬼滅の刃ごっこをしているときに、大型アスレチックで頭をぶつける。 ② 大庭でモンスター鬼ごっこをしているときに、砂場の緑のシートで滑って転倒し、右膝をする。 ③ 遊戯室で相撲をしているときに、友達の爪が本人の右上腕にあたり、爪痕が残る。 ④ 友達が投げた新聞紙のボールがたまたま右目にあたる。
C：物的ハザード
① 大庭でモンスター鬼ごっこをしているときに、立ち入り禁止で囲うための杭の近くで滑って転倒し、杭の端（丸）で胸を打つ。 ② ハサミの持つところに亀裂ができていたため、右掌を亀裂に挟まれる。
D：人的ハザード
① ガムテープの端から切れのこりが細く糸のようになっていた。本人が左人差し指に巻き付け取れなくなった。 ② 遊戯室でおうちごっこをしているときに、鉛筆を持った友達が急に抱き着き、本人の右頬にあたる。 ③ お部屋で座って遊んでいるときに、たまたま友達が本人の左中指を踏んだ。 ④ 新聞紙で作った剣を持ったまま他の欲しいおもちゃを取ろうとしたときに、剣の先が左目にあたる。

表12 令和6年度ヒヤリ・ハット会議実施期間の怪我の例（概念構成図導入済）

<p>A：遊びの価値</p>
<p>① 手作りの弓矢を作った。先端にはクッションの素材をつけている。間違えて自分の方向に飛ばし、先端が左目にあたる。</p> <p>② 遊戯室でしっぽとりをしているときに、たまたま友達の指が本人の左目にはいる。</p> <p>③ 廊下で細胞ごっこをしているときに、柱に側頭部を打つ。</p> <p>④ 木工をしているときに、トンカチが左親指にあたり、血豆ができる。</p> <p>⑤ 遊戯室の大型積み木で遊んでいるときに、積み木で指を挟む。</p> <p>⑥ 遊戯室で相撲の審判をしていた。倒れてきた友達にぶつかり下唇を打つ。</p>
<p>C：物的ハザード</p>
<p>① 遊戯室でしっぽとりをしているとき、小さいコーンに躓き転倒する。コーンの先が割れており、割れたところで首を切る。</p> <p>② 柱からでているネジの部分に下腿をぶつける。</p>
<p>D：人的ハザード</p>
<p>① 戦いごっこをしているときに、突然鼻血がでた。</p> <p>② 砂場で遊んでいるときに、汚れた手で両目をこすり、両目に大量の砂が入る。</p> <p>③ セロハンテープの切口で指を切る。</p> <p>④ 長靴で水が入っていない池の中に飛び降りた際に、滑って転倒し、左膝を擦る。</p> <p>⑤ トイレのドアを閉めるときに、右示指をドアで挟む。</p> <p>⑥ 遊戯室でドッジボールをしていた。上靴を履くことを約束していたが、本人は裸足で遊んでしまい、友達に左足小指を踏まれた。</p>