

## 2023 年度助成研究の概要（研究開始時）

### 2 年研究

#### 1. 画像認識に基づく障がい児農業キャリア教育支援アプリの開発

内海 ゆづ子（大阪公立大学大学院 講師）

大阪府立西浦支援学校は、知的障がいのある児童生徒が高等部卒業後に社会に出て活躍するために、キャリア学習の一環として農業分野に力を入れて取り組んでいる。大阪府で栽培が盛んなブドウ栽培の習得を目指しているが、ブドウは房ごとに粒の数や形が異なるため、房ごとに判断して作業する必要があるなど、作業の習得が難しい。新規就農者などを対象とした生産者向けの栽培マニュアルや動画はあるものの、子どもを対象にしたマニュアルはない。特に支援学校の子どもたちは知的発達度や認知特性に個人差があり、理解しやすい作業支援システムを構築することが求められている。

そこで、本研究は画像認識技術を活用したブドウ栽培作業支援アプリをデバイスや情報提示方法を改良することで知的障がいのある子どもが理解しやすく、活用しやすい、作業支援アプリの開発を行う。

さらに、支援学校の児童生徒による実証によって、作業支援アプリの効果検証を実施し、農業キャリア教育で活用できる作業支援アプリ開発を目指す。作業支援アプリをキャリア教育に取り入れることで、農業のように複雑な作業を要する職業でも作業習得が可能となり、子どもたちの就労の選択肢を拡大できる。さらに就農が実現すれば知的障がいのある子どもたちが地域農業の担い手として活躍する未来を描くことができる。

#### 2. 津波被災地域における地域探求型教育プログラムの開発

大塚 類（東京大学大学院 准教授）

津波被災地域では、これまで地域課題の解決を重視する復興教育が実践されてきた。しかし、復興教育の実践現場では、子どもが地域課題に取り組むことの困難が認識されてきている。事実本研究がフィールドとする福島県相馬市の学校では、子どもたちが地域に対する消極的なイメージ（「どうせ『地域ガチャ』だから」という声）を内面化しているために、前向きに自らの人生を思い描く意欲と学習意欲の低下を招きつつ、地域課題に取り組むことそのものが阻害されている状況が確認できる。

以上の状況をふまえて本研究は、「課題解決型学習」に先立ち、自らの住む地域を肯定的に再発見するような新たな探求型教育プログラムの開発を実践家の教員と協働で行う。地域の肯定的な再発見とは、地域の中で様々な思いを持って生活し働いている大人たちとの出会いや対話によって生じるだろう。また自らの住む地域を「学び直す」ことが、子どもの心的基盤に与える教育的効果の量的測定および質的観察を行うことで、以上の探求型教育プログラムのモデル化にも取り組む。

本研究は、地方コミュニティの空洞化に根本的に応答する教育実践として、津波被災地域にとどまらず、全国地方の教育現場に波及可能な、新たなキャリア教育のモデルを提示することを目指す。

### 3. コペアレンティングが児の情緒的健康や社会的能力に及ぼす影響

中村 康香（東北大学大学院 准教授）

コペアレンティング (Coparenting) とは、親同士が子育てについて責任を共有すること、そして、いかに親役割を調整し、サポートし合おうかということであり、夫婦各々が自分たちの役割について公正だと了解し補償し合っていることが重要となる (Feinberg, 2002 など)。 妊娠期から産褥期までコペアレンティングを促進する目的で行われる教育プログラムとして、Feinberg らによって開発された Family Foundation Program® を日本人夫婦向けに開発したものを実施し、出生後 3 年までの追跡調査を行っている。

本研究では、児出生後、コペアレンティングが高い両親を持つ子どもは、良好な成長発達 (情緒的健康や社会的能力) を得られるのか、プログラムの受講の有無や時期も合わせその関連性を明らかにすることを目的とする。方法として、第 1 子が 3 歳未満の子どもを養育する夫婦に対し (プログラムの受講は問わない)、質問紙調査、インタビュー調査を行う。本研究の成果は、子どもにとって良好な情緒的健康や社会的能力の発達のために、より効果的なプログラムの開発や、地方自治体における妊娠期から子育て期にわたる切れ目のない支援の一部、そして地域における子どもの健全な育成に寄与すると考える。

### 4. 子どもの適切なゲーム使用を促進する情報提供素材の普及・啓発

横光 健吾 (人間環境大学 講師)

子ども達をとりまく環境におけるストレスは社会的な問題となっている。「オンラインゲーム」はそのような子ども達が、最も手っ取り早く、気軽に、そしていつでも利用可能なストレス解消の手段である。しかし、「オンラインゲーム」によって生活に支障が生じることは大きな社会的問題となり、近年では不適応なゲーム利用形態はゲーム障害として定義される (WHO, 2019)。

我々はここ数年間にわたり、支援者や学校関係者、養育者を対象にゲーム障害に関するワークショップ等を実施してきた。様々な媒体を通じて普及・啓発を実施したものの、利用者からのフィードバックを受け、ゲーム利用の実態が不十分である等の改善すべき課題も見えてきた。加えて、我々の取り組みは日本語のみの普及・啓発であり、日本に在住する英語圏や中国語圏の方々への支援が不十分であることが、取り組みを通じてわかってきた。

本研究では「ゲームとのつきあいカタログ」をアップデートさせることを第一の目的とする。次に、そのカタログを用いて、海外にルーツを持つ日本在住の英語・中国語を話す方々の文化に適応したカタログに修正をすることを第二の目的とする。また、市民参画型ワークショップを実施することを第三の目的とする。

## 1年研究

### 1. 貧困状態にある子どもの非認知能力を育成する学習プログラムの開発と効果検証および開発条件に関する研究

柏木 智子 (立命館大学 教授)

本研究の目的は、貧困状態にある子どもの非認知能力を育成するための学習プログラムの開発とその効果検証を行い、開発条件を検討することである。研究方法として、質的（インタビューおよびフィールドワーク）・量的調査の双方を用いる。リサーチクエスションは、以下の三点である。第一に、貧困状態にある子どもの非認知能力を育成する学習プログラムはどのような内容で構成され、方法をもって実施されているのか。第二に、開発された学習プログラムは子どものこういった非認知能力にどのような効果を有するのか。第三に、学習プログラムの開発を促進する条件とは何か。

研究の特色は以下の四点となる。第一に、非認知能力に着目する点である。第二に、学習プログラムを考案し、それを検証した上で、その促進条件を検討する点である。促進条件では、教員研修、管理職のリーダーシップ、教育行政の支援に着目する。第三に、量的・質的な調査方法を用いて、効果検証を行う点である。これらを通して、格差の是正と抑制の方法を示唆する。

### 2. 社会的養護施設初任職員の効力感向上プログラム開発と効果の検討

瀧井 綾子

(兵庫教育大学大学院 博士後期課程)

本邦における社会的養護は、その約8割が施設環境（社会的養護施設）で行われている。社会的養護施設の入所児童は被虐待経験や親子分離といった複雑な背景を有しており、そのような児童の養育は困難を極める。そのため、入所児養育担当職員の約半数が入職5年未満で離職するとの報告がある。児童の養育に関して、養育者の頻繁な交替が児童の愛着形成や情緒・認知の発達に悪影響を及ぼし得るため、特に入職初期の職員の職務に対する効力感の向上を図る必要がある。

以上のことから、本研究では、先行研究で初任職員の入所児養育に対する効力感向上につながることを示唆されている「職員自身の非機能的認知緩和スキル」「入所児観察のスキル」「入所児との対話スキル」「行動理論に関する知識」「トラウマに関する知識」を身に着けるプログラムを構成し、初任職員へ実施することで、その効果を検討する。本研究から得られる知見によって、本邦における社会的養護対象児童への効果的で安定した支援の在り方の確立につながることを期待される。

### 3. ストレス対処に着目した思春期食育プログラム—ICTを用いた評価実践

早見 直美（大阪公立大学大学院 講師）

現代の子どもたちは学業や人間関係など日々ストレスを抱えている。摂食障害のような疾患の発症までは至らずとも、菓子類のどか食いによるストレス発散、あるいは食欲低下など、ストレスは子どもたちの食生活と関わりが強い。何が起こるか分からない日々のなかで思春期をしなやかに健康に生き抜くためには、ストレスを適切に対処するスキルにより不健康な食行動を予防し、かつ健康的な食生活を続けられる自信を育てることが重要と考える。

本研究は、中学生を対象にストレス対処を取り入れた食育プログラムを作成・実践し、効果を評価することを目的とする。また子どもが日常的に使用するICTツールを活用して動機づけを行い、楽しく実践できるよう支援する。中学校教諭らと協力し、学校における食育推進のひとつと位置づけて取り組んでいく。本研究により、子どもが学習を通じて自身のストレス度と食行動について振り返り、段階的に主体的かつ健康的な食行動へと改善することが期待できる。

### 4. 養護教諭のスキルラダーを活用したオンライン研修システムの開発

中村 富美子

（静岡県沼津市立大岡中学校 養護教諭）

養護教諭は学校現場で唯一の保健医療専門職であるが、その研修体制は十分とは言えない。各学校にほぼ一人配置であり、学外研修に参加しにくく、身近にロールモデルもいないため自分の仕事を見直す機会が少ない。そのため、自己流の実践に陥りやすいという課題がある。オンライン研修は時間や場所を問わず学習できるという利点がある。

また、本研究グループが開発した養護教諭のスキルラダー（養護教諭の能力指標）に沿ったオンライン教材を作成・蓄積していくことにより、オープンソース型Eラーニングシステムが構築できる。

また、オンライン教材でより上位のスキルラダーの実践例を学習することは、養護教諭としてのスキルアップのイメージ化や明確な目標設定が可能であるため、実践能力向上のための効果的・効率的な方法の一つであると考えられる。

以上のことより、本研究では、養護教諭のスキルラダーに基づくオンライン教材を作成し、その効果を検証することにより、養護教諭の実践能力向上のためのオープン型Eラーニングシステム開発を行う。

## 5. VR 技術を用いた児童相談業務のスキル向上、 ストレスに関する研究

宮川 哲弥

(東京都市大学 准教授)

18 歳未満の子どもへの児童虐待は 2020 年度に過去最多の 20 万 5,029 件となった。一方で全国の児童相談所で、虐待などの対応にあたる児童福祉司のうち、うつ病などを理由に休職した職員は年度 2.3~2.9%で、民間事業者の平均(0.4%)の 5~7 倍に上った。

この課題解決に向けて、本研究の児童相談支援の面接システムは、「Workrooms (Meta 社)」無料アプリを使用する事で、ネット環境、HMD だけでシミュレーションが可能であり、簡易的にシステムが構築できる。

また、経験豊富なスーパーバイザーが VR 面接に参加しオンデマンドで児童福祉司をサポートする機能など、先例がなく研究意義は大きい。

本研究では、

- 1) VR 技術を用いた児童福祉司等の人材養成研修における実践力の定着及び心拍変動解析、
- 2) 児童福祉司等の精神疾患による休職の防止に向けた VR 技術を用いた安心・安全なシミュレーターでの訓練とスーパーバイズの実践研究、
- 3) 児童相談所、子ども家庭センターの職員の実践力の向上を図る介入前後調査の実施、
- 4) VR 技術を用いた実践的ロールプレイプログラムの提供と普及の方法の開発につなげる。