

レポート

ICT 活用による病気療養児等への地域交流モデルプロジェクト
及び

生涯学習推進に関する実践報告

秋田大学

藤井 慶博

— 目 次 —

第Ⅰ章 病気療養児等外出機会が少ない児童生徒のお祭り体験・交流

モデルプロジェクト

第1節 「秋田竿燈まつり」— 1

1 プロジェクト1 秋田竿燈まつり配信 1

2 プロジェクト2 秋田竿燈まつり配信 9

3 プロジェクト3 提灯作り職人さんとの交流 17

第2節 「秋田 横手の雪まつり「かまくら」「ぼんでん（梵天）」— 33

第3節 学生がプロジェクトに参加した経験をボランティアに活用する動き 55

第Ⅱ章 ICT 活用による病弱教育の充実を目指したフォーラムの実践報告

令和5年度 病気の子どもの教育支援フォーラム 56

第Ⅲ章 ICT を活用した障害のある方の生涯学習推進に関する検討

— アンケート調査及びモデル講座の実践・検証を通して— 60

第Ⅰ章

病気療養児等外出機会が少ない児童生徒のお祭り体験・交流モデルプロジェクト

第１節 ―「秋田竿燈まつり」―

Ⅰ プロジェクト概要

〇 背景（筆者の役割）

一般財団法人 ニューメディア開発協会と秋田大学で全体の企画立案を行なった。
秋田大学としては、秋田関係の事前準備、当日の運営等体制を確保し支援を行った。

１ 趣旨

デジタルで誰一人取り残されない共生社会を目指し、病気療養や肢体不自由、不登校等により外出機会が少ない状況にある児童生徒に対し、ICT 活用による全国のお祭り体験や関係者との交流を通して子供たちがワクワクするモデル作りを目指す。

今回、秋田竿燈まつりをテーマにした体験・交流イベントを行い、参加者である子供たちがワクワクドキドキする内容の検証を技術面、コンテンツ面から行う。

２ 主催者・協力者

＜主催者＞

- ・一般財団法人ニューメディア開発協会（東京都中央区日本橋小舟町 3-2）
- ・公益財団法人ベネッセこども基金（東京都多摩市落合 1-34）
- ・秋田大学竿燈会（秋田市手形学園町 1-1）
- ・秋田大学学生・教員ボランティア（秋田市手形学園町 1-1）

＜協力者＞

- ・秋田市竿燈会（秋田県秋田市大町 1 丁目 3-30）
- ・秋田竿燈まつり実行委員会（秋田県秋田市山王 1 丁目 1-1 秋田市観光文化スポーツ部観光振興課）
- ・秋田大学教育文化学部附属特別支援学校（秋田県秋田市保戸野原の町 13-1）
- ・iPresence 合同会社（兵庫県神戸市東灘区向洋町中 6 丁目 9 番地）

３ 内容

- (1) 令和 5 年 7 月 14 日（金） 秋田大学竿燈会による秋田大学附属特別支援学校への指導交流会ライブ配信
(10:30-12:00 予定、於；秋田大学教育文化学部附属特別支援学校)
- (2) 令和 5 年 8 月 3 日（木） 秋田竿燈まつりライブ配信・交流
(19:00-21:00 予定、於；秋田竿燈まつり会場)
- (3) 令和 5 年 8 月 4 日（金） 秋田大学附属特別支援学校竿燈に密着してのライブ配信・交流
(17:00-21:00 予定、於；秋田大学附属特別支援学校及び竿燈まつり会場)
- (4) 令和 5 年 9 月下旬 竿燈まつりアーカイブ映像配信及び竿燈まつりを支える方々（秋田市竿

燈会会長、提灯職人等）との交流

4 ライブ配信先

一般財団法人ニューメディア開発協会がこれまで支援してきた全国の特別支援学校21校他

5 本イベントのポイント

- (1) 自分の仮身であるアバターロボットを竿燈まつり会場（具体的な設置場所は、実行委員会関係者と調整）に設置し、参加児童生徒が遠隔操作して自分が見たい景色を見ることができるという没入感を味わえるように工夫する。加えて移動の際にはアクションカメラを使いまつりの臨場感を味わっていただく。
- (2) ICT を活用することにより、一方的な映像配信でなく、祭り関係者と交流できるようにする。
- (3) 竿燈まつり本番だけでなく、練習の様子や、祭りを支える方々（竿燈会会長、提灯職人等）の様子など、祭りの裏側を紹介することで交流感を味わえるようにする。
- (4) 今回お祭体験・交流プロジェクトに参加いただく方には、参加前に竿燈まつりの歴史などを事前に理解いただく

6 本プロジェクトに関する連絡先

- ・一般財団法人ニューメディア開発協会（東京都中央区日本橋小舟町3-2、担当 林・平出）

メール：NMDA-SJG@nmda.or.jp

電話：03-6892-5032

URL：<https://www2.nmda.or.jp>



- ・プロジェクトコーディネーター（秋田大学大学院教育学研究科 藤井慶博 秋田市手形学園町1-1 TEL:018-889-2596 E-mail:fujii-yoshihiro@ed.akita-u.ac.jp）

プロジェクト概要

ライブ配信先

ニューメディア開発協会が支援してきた
全国の特別支援学校 1 校他



＜ポイント＞

- (1) アバターロボットを、子供が遠隔操作して見たい景色を見ることができるという没入感や、移動の際にアクションカメラを使い臨場感を楽しんでもらう。
- (2) 一方的な映像配信でなく、祭り関係者と交流できるようにする。
- (3) 竿燈まつり本番だけでなく、練習や、祭りを支える方々（竿燈会会長、提灯職人等）の様子などを紹介することで交流感を味わえるようにする。

II 実施状況

1 プロジェクト1 秋田大学竿燈会による秋田大学附属特別支援学校への指導交流会ライブ配信

(1) 期日 令和5年7月14日(金)

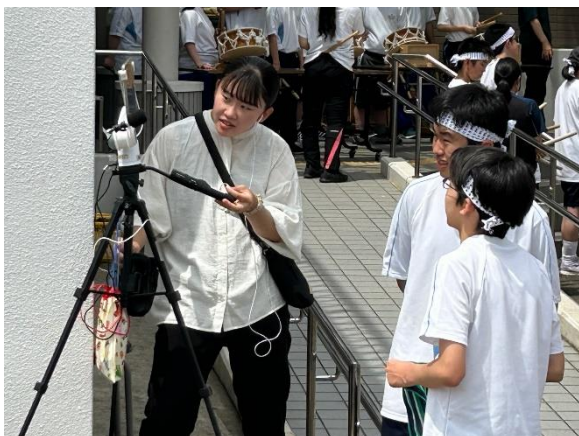
(2) 参加者 秋田大学教育文化学部附属特別支援学校生徒
秋田大学竿燈会
全国の特別支援学校からの参加者
運営スタッフ（秋田大学教職大学院及び教育文化学部学生）

(3) 概要 秋田大学竿燈会による特別支援学校生徒の竿燈及びお囃子の指導場所（学校前庭）に Kubi3 台を設置し、全国の特別支援学校児童生徒に視聴していただいた。

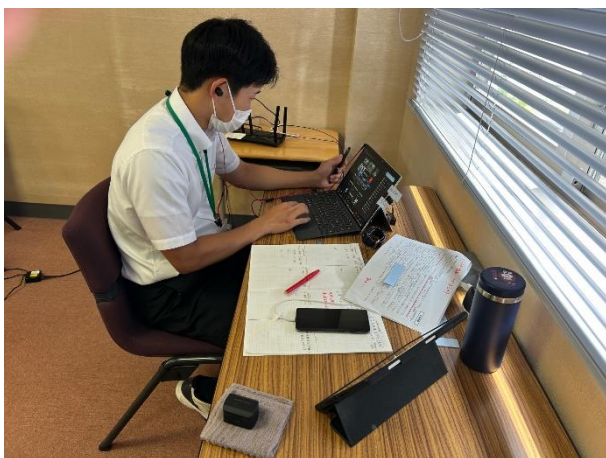
(4) 写真等の記録



秋田大学竿燈会員の笛に合わせて大太鼓をたたく生徒



オンラインで視聴している児童生徒と交流している附属特別支援学校の生徒（女性はプロジェクトスタッフとして参加した秋田大学生）



配信先学校の入退室や、Kubi のオペレーターへの指示役を担ったプロジェクトスタッフの秋田大学生（秋田大学附属特別支援学校会議室をコントロールセンターとして借用）



秋田大学竿燈会員の指導で竿燈をあげている生徒たち



お囃子様子を配信しているプロジェクトスタッフの秋田大学生（写真右）と音声の確認をしているニューメディア開発協会平出氏（写真右）

(5)参加者の感想

①アバターとして参加した児童生徒及び関係者

- ・学校にいながら現地のお祭りの雰囲気存分に味わうことができました。
- ・生徒は操作したいところを選んだり、テレポートして楽しんだりできてすごく喜んでいました！
- ・他の学校が交流されてる様子も見ることができましたし、終わってからは自分たちも手作りの竿燈を持って太鼓を鳴らして校内を練り歩きました！
- ・支援学校のこどもたちとの交流が良かったです。こどもたちの生の反応が新鮮でした。
- ・全国の都道府県みなさんと同じ時間を共有できたこと、教員一同楽しかったです。
- ・秋田竿燈まつりに、そして、伝統的な祭りに関心がわいてきました。
- ・大学生のみなさんもタイムキーパーはじめうまくまわしてくださりありがとうございます。
- ・本番も、楽しみにしています
- ・この企画をとおして、東北4大祭りのこと、秋田竿燈祭りのことをよく知ることができました。
- ・秋田大学の学生さんもととても丁寧に対応していただきました。
- ・実際の交流では、どんな質問をするか。練習をみるのか、やりとりをすることを楽しむのか、こちら側もしっかりねらいを持てればと思いました。
- ・交流の形として、地元の祭りに参加する学校が、遠方の学校とテレロボを通してお互いに踊りを見せ合うと いうようなことがあれば面白いかなと思いました。
- ・他の地域の祭りを知ること、他の地域の児童生徒が祭りに向けて頑張っている様子を見るということに対して生徒にどう意欲付けをしていくかが課題だと思いました。

②関係スタッフ

- ・今回参加して、子ども同士のコミュニケーションが沢山生まれていて、とても嬉しい気持ちになった。
- ・子ども達は、聞こえにくい状況の中でも、手を振ったり、言葉で会話をしたり、チャットで質問したり、iPadの画面で質問を提示したりするなど、色々な方法でコミュニケーションを取ろうとしているということが分かった。
- ・子ども達がお互いに相手に興味をもって、質問し合っている姿も印象的だった。さらに子ども達から質問や疑問が沢山生まれていたことから、竿燈が子ども達の興味関心を引きやすい題材であると考えます。
- ・竿燈祭本番に向け、子ども同士のコミュニケーションが生まれやすいこと、子どもの学びにつながりやすいという特徴をさらに活かすための工夫を考えていきたい。
- ・様々な地域の子どものとの交流の機会、竿燈を見学する機会があつてとても良かった
- ・今回やってみて気付けた課題が多くあつて、協力して頂いた附属特別支援学校だけでなく参加してくれたた くさんの子供たちや学校に感謝だなと思った。課題がある一方で楽しかった
- ・参加してくれた子どもたちと附属の生徒があんなにも会話してくれて、まだ繋がらないの？話したい！と言ってくれた。
- ・kubi にたくさん集まって話してくれて自分もその会話に入って子供たち同士の会話を作れて嬉しかった
- ・今回初めて実際に子供たちと交流をしてみて、私自身とても楽しく活動を行うことができた
- ・子どもたちが自分から積極的に話してくれたり、質問に答えようとしてくれていたのがとても嬉しかった

③協力者

【秋田大学竿燈会 代表 藤田大和氏】

このような素晴らしい取り組みに参加させていただきありがとうございました。

初めての試みであり、また、私自身情報通信技術に疎いこともあり、右も左も分からないような状態からのスタートでしたが、藤井先生やニューメディア開発協会の方々の説明をお聞きしたり、打合せに参加させていただいたりし、遠隔地から竿燈まつりに参加でき、さらに生徒さん達同士のコミュニケーションも行える素晴らしい取り組みだと理解しました。本学学長、担当理事にこの取り組みについて説明した際もよい取り組みだと快くご了承いただきましたし、本学竿燈会会員からも積極的に協力いただくことができました。

附属特別支援学校の指導交流会では例年どおりの生徒さん達の真剣な練習風景に加えて、遠隔地の生徒さん達と活発にコミュニケーションをとり盛り上がる姿も見受けられました。竿燈まつり当日のライブ配信・交流も大成功に終わったとのことによかったです。

我々の参加する竿燈まつりを通じて、附属特別支援学校の生徒さん達と遠隔地の生徒さん達が交流でき、大きな学びの機会となることができたのであれば嬉しく思います。

余談ですが、この取り組みから派生して、藤井先生にご協力いただき、本学近隣の障害者支援施設での竿燈披露も実現しました。施設職員の方々、施設利用者の方々から「よかった」「また来てください」等の声をいただき、こちらも大成功に終わることができました。

【秋田大学竿燈会（前代表） 麻生厚司氏】

令和5年4月早々、プロジェクトのことについて藤井教授から相談をいただきました。教授も我々と一緒に竿燈まつりに参加したことがある方でしたので、外出機会が少ない子ども達になんとかして竿燈まつりの迫力や楽しさを体験させてあげたい、という強い思いが伝わってきました。まつり特有の雰囲気や人混みの中での移動など、様々な危険を伴うため不可能と考えがちですが、これをICTを駆使することで可能にしようとする試みにはとても興味を惹かれました。全国のお祭り体験や関係者との交流を介したワクワクするモデル作りを目指す中で、その可能性を検証するためのパイロット事業に“竿燈まつり”を選んでいただいたことにもご縁を感じ、できる限り協力させていただきました。

竿燈まつりは、大きく分けると秋田市竿燈まつり実行委員会（秋田市観光振興課内）と秋田市竿燈会（秋田市全域の竿燈会を統括）の2つの組織が連携して開催されます。我々の竿燈会も職場団体の1つとして秋田市竿燈会の傘下にある繋がりから、主にこの2組織との連絡調整を行いました。また、まつり会場近くにライブ配信・交流時の通信コントロール室を手配しました。この他、竿燈に携わる裏方との交流企画に関しては、日頃から本会がお世話になっている提灯職人の佐藤さんを紹介させていただきました。

このプロジェクトは地域のまつり（文化）を外に向けて発信できる、全く新しい切り口での取組です。これが契機となって祭りの新たなファンが増えてくれることも期待します。

【秋田大学教育文化学部附属特別支援学校副校長 松井智子氏】

※インタビュー内容を筆者がまとめた。

7月14日に行った秋田大学竿燈会と本校との指導交流会について、生徒は、交流会をとても楽しみにしています。子供たちは上手になりたいという思いがすごく強いので、大学の上手な方々に教えていただくというのは大変意義あることです。言葉だけじゃなくて、実際演じている姿を見せてもらいながら、学ぶことができますので。憧れの気持ちを持ち、「じゃあどうすればいいのか見せてもらって、また自分が演じたことに対してコメントをもらえたりして、双方のやり取りがあって、大変いい機会だなんて思っています。また、秋田大学の竿燈会の一員であるっ

ということも、この練習会を通して自覚を持てるんじゃないかなっていう風に思っています。

竿燈本番は、本当にたくさんの観光客、たくさんの保護者、卒業生が見に来てくれて、また練習とは全く違う雰囲気の中で演技するということで、子供たちは非常に緊張しています。ただ、緊張している中にも、たくさんの人に見てもらっているということで、誇りですとか、自信ですとか、そういったものがあると感じています。子供たちの表情を見てみると、竿燈大通りを歩くその表情ですね、自信に満ちた誇らしい表情で歩いていますので、いい機会だなと思っています。

練習そのものは6月あたりから、授業の中ですとか昼休みですとか朝とか、少しずつ時間を使いながら行っています。夏休みになると、2時間とか長い時間練習をしています。

今回は、アバターを活用して、全国の特別支援学校の生徒さんなどに練習会の様子などを見てもらったり、一部の生徒が質問に答えたりとかという交流もやったりしたんですけども、子供たちは人に見てもらうことがとても好きなので、アバターがあることによって、見てもらうということを、意識しながら取り組んでたと思います。時々自ら積極的にカメラの方に行ってやり取りをしたりする生徒もいたんですが、やり取りを楽しんでいたし、意味のあることだなと思っています。

今回のプロジェクトを最初のとっかかりにして、この後全国のお祭りをそれぞれのところで発信していくという展開ですが、遠くの人と祭りを通して繋がるっていうのは、とても楽しいなと思っています。できれば顔と顔を合わせて、画面越しにでもやり取りする場面があれば、「この人たちと繋がりながら、この人たちが見てるんだな」というのを意識しながらできるかなと感じます。

また、秋田大学の学生さんに本校の取り組みを知ってもらえるいい機会にもなりますし、アバターを通して全国と交流する機会を学生さんが自分たちから作ってくれたことも大変良い機会ではないかと思っています。子供たちのことも知ってもらえますし、ICTを使った教育の広がりを感じてもらえるんじゃないかと思っています。

最後に、ICTを活用した今回の取組に関しては、離れた人とも繋がるができますし、自分の行けない場所、または行ってみたい場所にICTを通して繋がるができることといった子供たちの思いや願いを叶えることができることから、大いなる可能性を感じています。来年度も、このようなプロジェクトがあったら、是非とも参加したいと考えます。

【秋田大学教育文化学部附属特別支援学校教諭（竿燈主任） 下村光行氏】

◇秋田大学竿燈会への思い

秋田大学竿燈会は、本校の竿燈活動にとってかけがえのない存在である。竿組み(小若、中若)、技術指導、本番でのサポート等、多大な支援をいただいている。また、練習会は、生徒、職員にとって、プロの教えを受ける貴重な機会となっている。竿燈会の親方(代表)は、担当職員にとっては相談役ともいえる存在である。

◇交流会の本校生徒にとっての意義

例年、竿燈での交流会は、秋田大学附属幼稚園と近隣の聖園天使援の2カ所。過去には、ウェルビューいずみこども園との交流会で、竿燈を題材にしたこともあった。交流の機会を通して、竿燈への意欲向上や理解を深める機会に加え、「もっとうまくなりたい」といった向上心や、「いい演技をしなければならない」といった責任感など、あきた竿燈まつり本番へのステップアップの機会となっている。

◇交流相手に対する思い・期待

まずは、「障害のある人が行っている竿燈」ではなく、一人の差し手や演技者として観てほしいということ。竿燈に真剣に取り組む姿を見てもらい、見てくださった方には感動を与えたい。そ

のため、生徒や職員には、練習の中で、「わざわざ県外からもお金をもらって観に来ている人がいる」「がっかりさせない」ということを伝えている。

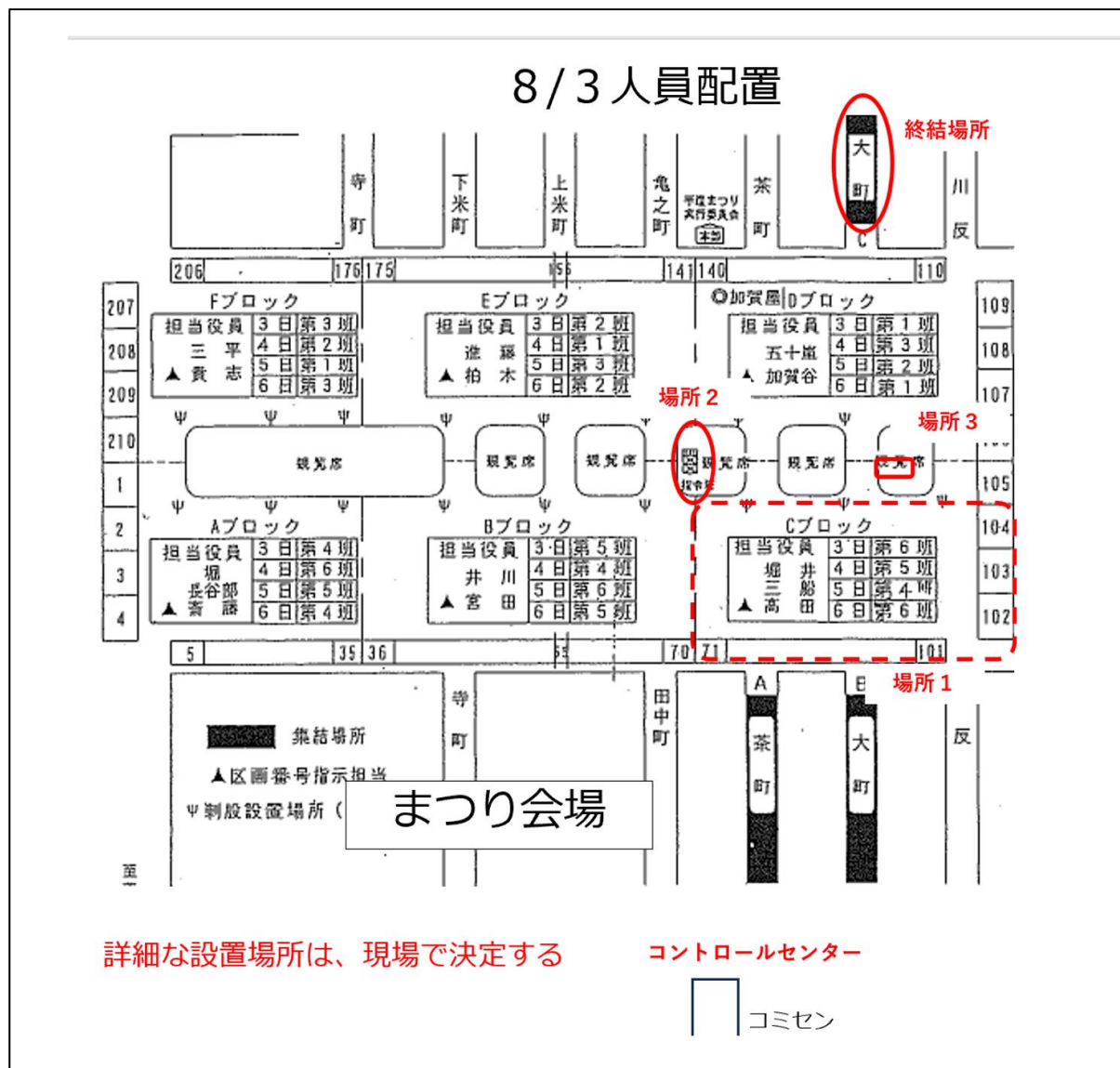
◇今後(全国的にも)このような企画を進める上での期待等

演技や囃子などの技術的な部分が注目されやすいところだが、竿燈まつり前後や裏の部分(御幣受領、御幣流しなどのまつり本来の意義、竿の購入や手入れ、夜遅くの練習等)にもスポットをあてていただけるとうれしい。そのことで、竿燈への理解が深まることを期待している。今回、本校の活動に声を掛けていただき、ありがとうございました。

2 プロジェクト2 秋田竿燈まつり配信

令和5年8月3日（木）4日（金）

場所（機材）番号	配置場所	実施責任者	サブ担当者
場所1（Kubi 1）	秋田大学竿燈同行	佐々木（秋田大）	クリス （ipresence）
場所2（Kubi 2）	司令塔	山田（秋田大）	林（NMDA）
場所3（Kubi 3）	栈敷席	五十嵐（秋田大）	村山（ipresence）
移動1（GoPro）	移動配信	林（NMDA）	平出（NMDA）





竿燈祭り初日、出発前のミーティング
(2023,8,3)



場所 2 (司令塔) に上り、打ち合わせ
しているスタッフ(2023,8,3)



場所 2 (司令塔) から配信している様
子(2023,8,3)



場所 1（秋田大学竿燈会随行）から配信している様子。写真右上が Kubi1(2023,8,3)。



場所 1（秋田大学竿燈会随行）から配信している様子。写真中央が Kubi1 を操作しているスタッフ(2023,8,3)。



場所 3（栈敷席）から配信している様子。写真左側が Kubi3 を操作しているスタッフ(2023,8,3)。

参加者の感想

アバターロボット操作者(子ども)

秋田竿燈まつりを**直接見たい！**
他の**全国のまつり**を見たい

お囃子や竿燈の**迫力、綺麗さ**に感動！

提灯の大きな**迫力**と数に**圧倒**されました！

現地のまつり参加者と**話せて楽しかった！**

(アバター操作により)
自分の意思で見たいものが見られ、聞きたいものが聞けるのは
凄い！

視聴参加者

(自分の子どもが)
嬉しそうに参加している姿が見れて良かったです。

子どもの**イキイキ**してる、楽しそう！

明るいスタッフ主導での**交流(会話)**も良い

酷暑の中、外出が**困難**な中、まつりを
身近に感じられる！

アバターロボット&テレポーテーションの
将来性を感じる



【三浦かおる 様（三浦りん様の母、岩手県一関市から参加）】

この度は思いがけず素敵なお声掛けを頂戴し、貴重な経験をさせていただくことが出来ました。心から感謝申し上げます。

当日は、kubi を操作する母がドキドキでした。浴衣を着て気分を盛り上げはしたものの、娘はいたってマイペースで、初めて観る『秋田竿燈まつり』をリラックスしながら全身で楽しんでいたようでした。

重度障がい者である娘が画面を通して繰り広げられる状況を理解することは簡単ではないのだと推測しております。これまで何よりも直接の関わりを大切にしてきた私たちです。出会い、ふれあい、感じ合うことで障がいのある人もない人もお互いを理解できると実感してきました。しかしながら、祭囃子に大きく瞳を開き「なに、なに？おもしろそう！」という表情をし、現地の方々の呼びかけに「ん、だれかしら？」と画面に注目する様子に、二次元でのかかわりにも可能性を感じました。

コロナ禍では感染を恐れ、家にこもる閉塞感を障害の有無にかかわらず誰もが経験することとなりました。このことにより社会の ICT 活用が加速し、私たちのようなデジタルに不慣れな普通の親子にも広がってくれたことは、たいへんうれしいことです。

残念ながら教育の期間を終えてしまい、GIGA スクール構想の恩恵にもあずかれなかった娘ですが、これからの大学聴講生生活や就労の場面など、社会とのかかわりにおいて様々なテクノロジーが予想もしなかった未来を創ってくれそうで、ワクワクします。

今回の経験を活かし、いろいろな形で娘なりの社会参加を今後も探っていこうと思っております。そして娘のような重度の障がいがあってもできることがあるということを皆さんに知っていただき、共に生きる社会の実現がスピードアップしてくれることを願っております。

様々なデバイスの活用は個人の力だけでは難しいことばかりでもあります。身近に支援者がいてくださることも切に願うところです。今後ともご指導や学ぶ場の情報など頂戴できることを期

待しています。

(岩手県一関市 三浦りん・母三浦かおる)



移動用 Kubi で、交流している様子を取材している地元紙記者（写真右）(2023,8,4)。

20230806 日 本紙 朝刊 秋田市 秋田魁

竿燈、障害児らに生配信



タブレット越しに受信者と交流を図る藤井教授

ウツパ会議で利用され、遠隔操作で十丁左に動かすことのできるロボット「kubi」を用。まつり実行委員会や秋田市の協力を得、会場内3カ所に設置した。kubiにタブレットをうけ、タブレットのフ

秋田大大学院教育学研究科の藤井慶博教授(61)＝特別支援教育＝と一般財団法人ニユーメディア開発協会(東京)は3、4両日、全国の障害児を対象に秋田竿燈まつりをライブ配信した。外出が困難な子どもに、まつりを楽しんでもらいたいと企画。各地に本県の伝統行事を認識してもらうに役立てた。

秋田大大学院 藤井教授と東京の財団法人

グルを愛する夏祭り気分を味わってみたい。

重度の心身障害がある岩手県一関市の三浦りんさん(21)は、母かおるさん(54)と一緒におまつりを初めて見物した。話すことができないりんさんだが、おは

やいやと独特なイントネーションのかけ声に興味深々な表情をしたり、高くうた

つちあちゃんを見つめたりと楽しんでいる様子だったという。

かおるさんがkubiを

ロボット遠隔操作し撮影



撮影状況などを確認し、配信を調整する林さん

遠隔操作すると、画面移った手に「どのくらい練習するの？」など話しかける場面もあった。かおるさんは「重度の心身障害を患った厳しい環境で、まつりへの参加は難しい。遠隔でも楽しめるのがありがたい」と感謝した。藤井教授は「子どもたちへの環境が多様化し、教師だけでなく全ての課題解決は難しい。幅広い職種で連携し、取り残されてしまいがちな学校に行かない子どもへの支援につなげたい」と力を込める。

協会の林充宏さん(62)は「次世代にも支援の輪を広げ、これから先生を目指す若者に情報通信技術(ICT)を活用した支援を柔軟に取り入れてもらえようになればいい」と話した。

プロジェクトに参加した学生の感想



竿燈まつりの様子を全国の子どもたちに届ける取り組みに参加しました。遠隔地から参加してくれている子供たちが楽しめるように、現地の子どもとのコミュニケーション場面を設けたり、カメラの配置を工夫したりしました。画面越しに喜んでいる様子や興味をもってタブレットを操作する姿を見て、とてもうれしい気持ちになりました。現地で参加している子どもたちもやる気に満ち溢れていました。今後もこのような取り組みに積極的に参加できればと思います。

山田有輝也（秋田大学教職大学院2年）



竿燈まつりの様子を全国の子どもたちに届ける取り組みに参加しました。遠隔地から参加してくれている子供たちが楽しめるカメラの配置を工夫したりしました。

画面越しに喜んでいる様子や興味をもってタブレットを操作する姿を見て、とてもうれしい気持ちになりました。現地で参加している子どもたちもやる気に満ち溢れていました。今後もこのような取り組みに積極的に参加できればと思います。

伊東大樹（秋田大学教職大学院1年）



今回竿燈プロジェクトに参加させていただいたきっかけは、大学の病児学習支援サークルで情報を頂いたことです。中等英語教員を目指すうえで、病児支援に関する知識・能力も身に付けたいという思いからこのサークルに入り、竿燈プロジェクトもその一環として参加することにしました。

1台のKubiを通して場所や年齢・性別、障がいに関わらず同じ空間で楽しい雰囲気を味わえたのが純粋に楽しかったです。その人の背景に関わらず一人の友達として、全国の子どもたちが私たちとの会話を楽しんでくれてたら嬉しいなと思います。

企画側としても学ぶことがたくさんあり、もちろん病児支援に関する知識や経験をたくさん得ることができただけでなく、多様な関係性を全国様々な場所で築けたことやプロジェクト運営の大変さなども経験することができました。

一大学生としての思いでしかないですが、病児支援/特別支援の体制はまだまだ発展していくと思うし、そのためには小さなコミュニティや小さな活動がたくさん繋がるが必要だと感じました。秋田大学の病児学習支援サークルも、今回の活動を通して得た学びや繋がりを大切にしながら様々な取り組みに挑戦して学びを得ていきたいです。

佐々木萌（秋田大学教育文化学部2年）



このプロジェクトを通して、楽しんでもらうためには自分が楽しむことが一番であることを身をもって感じる事ができた。オンライン上ではあったが、参加してくれた方々の楽しそうな顔を見ることができたし感想を聞くことができてうれしかった。

五十嵐舞羽（秋田大学教育文化学部 2 年）

【考察】

プロジェクトに学生が参画する意義

プロジェクトに参加した学生との対話やコメントを通して、プロジェクトに大学生が参加する意義について以下の通りまとめた。

①共生社会の担い手としての意識の涵養

我が国は、共生社会の形成を重要課題として掲げている。そのような中、病気や障害のために外出機会の少ない児童生徒が ICT を活用しながら社会とつながることは、共生社会の形成に資する取組であることを学生は感じてくれた。

②多様な児童生徒を支援することの大切さを学ぶ機会

今回、プロジェクトに参加した学生 4 人中 2 人は、将来通常教育の教員を目指している。近年、小学校、中学校等にも特別な教育的支援が必要な児童生徒が在籍していることが報告されている。このことから、教員を目指す者にとって、多様な児童生徒を支援することの大切さを学ぶ良い機会になったとい考えられる。

③ICT を活用した教育の価値・有用性の体験

学校のデジタル化は急速に進んでいる。特に GIGA スクール構想により、児童生徒一人一台端末の提供と、校内における高速大容量通信ネットワークの整備が進められ、ICT 活用教育が推進されている。一方、ICT 活用に係る教員のリテラシー向上が課題としてあげられている。このような状況から、将来の学校教育を担う学生が ICT を活用した教育の価値・有用性を実感する機会は貴重と言える。

④豊かな人間性、コミュニケーション能力の育成

病気や障害のある方々との交流を通して、人々の様々な在り方を知ることにより豊かな人間性を養うとともに、他者とのコミュニケーション能力の育成につながる。

⑤未知の状況における対応力の育成

お祭という非日常の場面では、さまざま予測困難な状況が考えられるが、その際に対応できる力を培うことができる。

⑥地域の文化等、社会資源とのつながり

地域の文化や社会資源とつながることにより、子どもたちの学びにとって貴重な機会や教材になることを認識する機会となる。

⑦多職種連携の有用性を学ぶ機会

プロジェクトでは、お祭の主催者、運営関係者、行政機関、教育機関、ICT の専門家等々様々な職種の方々が連携・協働することにより、新たな価値を生み出す有用性を学ぶ機会となる。

⑧障害等のある方々の生涯学習という新たな視点

本プロジェクトは、特別支援学校の児童生徒のみならず、障害のある児童生徒の学校卒業後の学びとしても有効であることを認識する機会となり、障害のある方々の生涯学習の視点を得ることができる。

3 プロジェクト3 提灯作り職人さんとの交流

令和5年11月8日（水）

1回目；9:50－10:30

2回目；10:50－11:40

(1) 内容

竿燈の提灯職人 佐藤様より、提灯作りの説明、提灯作りに関するクイズ、職人さんへの質問コーナー

(2) 実施の様子の写真



提灯職人の佐藤氏。秋田大学や特別支援学校の提灯も作っている。



参加した特別支援学校の生徒からの質問に答えている佐藤氏



佐藤氏の作業場を様々な角度から見られるように、アバターを3台配置。



生徒が描いた図案を提灯の絵柄にして、佐藤氏が解説。この提灯は各校に寄贈された。

(3) 関係者の感想

①アバターのオペレーションを行った学生の感想

【発達教育・特別支援教育コース 伊東大樹氏】

竿燈提灯体験を通して、大きく3点を学ぶことができた。

1点目は、ICTを活用した教育の価値や有効性についてである。ICTを活用した教育は、つながりの創出や体験活動の保障という点において有効な学習手段の一つになるのではないかと感じた。つながりの創出については、活動の始めに子ども同士が自己紹介し合ったり、自身も提灯を作った経験がある生徒が写真を披露して、他の子どもがテレプレゼンスロボ kubi を通して写真を見たりするなど、様々なコミュニケーションが生まれていた。このような子どもの実際の様子から、ICTを活用した教育は、子ども同士のつながりを創出し、コミュニケーション能力の育成に寄与する可能性があることを学ぶことができた。また、体験活動の保障については、I C

Tを活用することで体験活動が制限されがちな子どもの活動を保障することができると考える。病院内という限られた空間の中で生活する子どもや肢体不自由のために、校外学習に行くことが難しい子どもにとって、外の世界とつながり、様々な刺激を受けることは重要であると感じた。実際の子どもの様子としては、「どうして提灯職人になろうと思ったんですか？」や「提灯にはどうやって明かりをつけるんですか？」など、様々な質問が生まれていたり、「秋田の竿燈祭に行ってみたいです」と感想を发表或ししていた。このように、ICTを活用して体験活動を保障することで、問いを発する子どもの姿や「～したい」という意欲につながることを学ぶことができた。

2点目は、社会資源を活用した教育についてである。今回、秋田の竿燈提灯を社会資源として取り上げられたのだが、子ども達からの質問の多さに驚いた。具体的には、「提灯は一個いくらかの重さなのか？」「大きい提灯は一個どれぐらいの重さなのか？」「なんで提灯職人になろうと思ったのか？」「失敗した提灯はどうなるのか？」「提灯づくりは楽しいか？」「どうやって提灯に明かりをつけるのか？」「ろうそくで提灯が燃えることはないのか？」など、様々な質問が子ども達から飛び交っていた。このように様々な質問が生まれる要因として、竿燈提灯が子ども達にとって非日常の物であり、興味・関心をもちやすい題材であることや提灯職人さんの明るくて話しやすい雰囲気と考えられる。私が教員になって、社会資源を活用した教育を実践する際も、子どもがその題材に興味・関心をもっているか、学びやすい環境は整っているのかを考えていきたい。

3点目は、多職種連携の有効性についてである。今回の提灯体験は、ニューメディア開発協会の方や竿燈提灯職人の方、また全国の参加いただいた学校のご協力があり、実現した企画であった。それぞれの立場の方がそれぞれの専門性を活かして連携することで、つながりの創出や様々な問いを発する子どもの姿につながることを体験することができた。自分が教員になった際も、自分自身は学び続ける姿勢をもちながら、様々な専門性のある方と連携し、より良い教育実践を追求していきたいと考えた。

②【竿燈の提灯職人 佐藤氏】

参加した皆さん、明るい表情で、皆さんからいただいたイラストをみながら「きっとこの子はこういう子なんだろうな」というように自分なりに想像して、提灯を描くのも楽しかったです。本当にあの子たちの絵っているのはそれぞれものすごく個性的で、オリジナルでこの絵描かれたのかもしれないものすごく感心したんですよ。本当に子供の絵っているのは、きっとその子の内面みたいなものが出てくるんでしょうね。なんかそういうものを描かせていただいたっていうのが、本当に私としても楽しかったです。また、あの子たちと直接会ってみたいなど。

今日、すごく突っ込んだ質問をされた生徒さんは、提灯体験もしているみたいなので、うちの作り方をどのように見ていただいたか、多少作り方が違うのかなとか、いろんなものを見せてあげたいなっていう思いはあります。

これまで、障害や病気のある子どもと関わった経験はあります。私の生家が箱を作ってる工場だったんですよ。それで、特別支援学校の子が市役所の紹介で来たり、あと足の不自由な人も来てました。その当時の父の姿を見て、子どもたちへの接し方を学んだつもりでいます。

秋田大学の学生さんの様子ですが、学業の合間に自分の時間を割いて動いてもらってるっていうことを。私はパソコンのパもよく知らない人間なので。あの学生さん、本当によく支援してくれましたので、私は非常に助かりました。障害のある子供たちと一般の社会の方々とをつなげていくような架け橋のような存在になったと思います。彼のように、気長に人と接することができる人でなければ、特別支援学校の教師には向かないのかなと思いますよ。あと、いろいろなトラブルって出てくるんですよ。その対処の仕方もすばらしかったです。

(4) 本竿燈プロジェクトの様子を視聴した学生の感想

- ・病氣療養等外出機会の少ない児童生徒に対する「竿燈祭り交流モデルプロジェクト」に関して、どのような意義や価値があると思いましたか。150字程度で書いてください。
どのような練習があって祭り本番の仕上がりとなるのかを肌で感じたり、祭りに携わる人がどんな人達なのか実際にコミュニケーションが取れたりできることで、子どもの臨場感を高めることができる点で価値があると感じた。
- ・秋田市だけでなく全国の子供達と繋がれるようになっている点で、なかなか秋田に来られない児童達も祭りに参加することができるので児童達にとってかなり嬉しい取り組みであると感じた。また、ボランティアとして友人がこの活動に取り組んでいて、身近な人がこのような協力をしていると自分も行ってみたいと思えた。
- ・祭りは人が多く、感染症等の疾患にかかりやすい場であるため、病氣療養等で外出機会の少ない児童生徒はなかなか行く機会がないということに今まで気が付かなかった。また、私の祖母は体調面で最近では祭りに行くことを控えているため、病氣療養等で外出が少ない児童生徒以外にも、高齢の方や乳幼児のいる家族等にもこのプロジェクトのニーズがあるのではないかと考えた。
- ・普段病気を理由に日常生活すらも制限されているなかで、イベントに参加をすることができないと決めつけている児童が多くいると思います。そのなかで、このようなプロジェクトを行うことでイベントを体験し生きる希望や価値を見出すことが出来ると思いました。遠隔だとしても今は技術が発展しているため、VRなどを利用すれば実際にそこにいるかのような体験ができていくと思います。是非活用して病弱時の児童が生きることを楽しむことを諦めないでほしいです。
- ・病氣療養や肢体不自由、不登校などで外出機会の少ない子どもたちも、お祭りの体験や関係者との交流をすることを可能にし、子どもたちをわくわくさせることに価値があると思う。幅広い交流の実現により、文化や伝統の継承にもつながると思う。
地域の祭りに参加することで、仲間意識が芽生え、社会性を身に付けることができると思います。また、祭りに参加することでその祭りについての知識が付き、地域資源への価値に気づくことができると思います。
- ・普段外出が難しく、祭りの雰囲気味わいづらい子供達でも祭りの雰囲気を味わいながら、付属特別支援学校の生徒の頑張りをリアルタイムで終えるのはとても良いのではないかと感じた。また、特別支援の生徒もこのプロジェクトを成功させるための重要な担い手としてこの企画に参加するため良い緊張感を持って参加できるのではないかなと思う。双方にとって有意義なプロジェクトであると感じた。
- ・竿燈プロジェクトを通して、地域や障害に関わらず人対人としてたくさんのコミュニケーションが生まれていて、竿燈を教えてあげれる嬉しさ、同い年の子と話せる嬉しさ、自分の出身のお話ができる嬉しさなど、たくさんの楽しいを感じてくれたのではないかなと思います。このような喜びを感じられる体験をたくさん提供することによって病氣療養や障害と向き合うことの辛い面を乗り越えていける1つの後押しになればいいなと感じました。
- ・児童生徒にとっては、人とのつながりをつくることができ、生命を維持したり、治療に対して前向きになったり、自分を鼓舞したりすることができる人もできると思った。「明日も頑張ろう。」「いつか会場に行って本物を見られるように頑張ろう。」とポジティブな気持ちになれる人もいるのではないかなと思った。
- ・外出機会が少ない児童生徒にとって、社会が広がる機会になると思いました。なかなか外出出来ずに、お祭りに参加出来ない児童生徒も多いと思いますが、新しい場所へ行くことに不安を

感じる児童生徒にとっても、手軽に体験出来るためとても有効だと思いました。見たことの無いものを見て、視覚的にも聴覚的にも様々な刺激を受けることによって、今後の生活を豊かにし、より豊かな人生に繋げることができると感じました。

- ・ 普段竿燈を見たくても見れない子たち、竿燈に興味がある子たちに実際の現場の雰囲気や勢いを十分に体感してもらえらる機会になると思った。子どもたちの興味を尊重するとともに、秋田の歴史ある竿燈祭りを日本に広め、大切にしていけることにつながる取り組みであることも分かった。地域の活性化と、障害のある子どもたちの権利の尊重どちらにとっても意義がある取り組みであると感じた。
- ・ 実際に遠隔で祭りや児童生徒をつなぐという試みを実現するためには、コンテンツの検討だけではなく、技術面や関係機関との連携が非常に重要になる。そのような点からも今回の取り組みは大きな意義があり、よりよい病弱児の支援につながるものだと感じた。今回の成果や課題を踏まえて、2月にはかまくら祭りをつなげることだったが、自分の地元でもあるので、今後の取り組みにも非常に興味がある。
- ・ この「竿燈祭り交流モデルプロジェクト」のおかげで、病気や障害を持つ子供たちが日本の文化に触れたり、社会とのつながりを感じる事が出来たりする点において魅力があると思う。関係者からの視点では、様々な事情を抱えている子供たちのことを知り、なにができるか視野を広げて新たな発想に繋げることにつながると思う。そのため、コミュニケーション力や何ができるかを考える対応力にもつながるという価値もあると感じた。
- ・ 普段は避けているような人混みが理由で大勢が集まるようなお祭りや竿燈まつりに行けない児童生徒が遠隔でそのお祭りを擬似的にであっても体験できるのはすごく価値がある事だと思った。普段できないことはどうしても無理であるというように考えがちになってしまいそうだが、少しの工夫で今まで出来なかったことが出来るようになることに気づかせる意義があるのではないかと感じた。
- ・ ほかに子供たちが当たり前のように楽しみにしている竿燈まつりを病気療養等外出機会の少ない児童生徒も楽しみにすることができ、実際にその場にいるかのような楽しみ方ができるととても価値のあるものだと感じた。また、毎日病院や屋内での景色しか見ていない子にとって良い気分転換になるのでとてもいいなと感じた。
- ・ 竿燈祭りの動画を見るだけではなく、実際に附属支援学校の生徒に技術指導をしている場面を同時双方向で配信し、実際に交流すること、また、祭り本番も様々な視点から祭りを見ることができ、見たいところを選べるなど、主体的に参加できるのが良いと感じた。また、オンラインでつなぐことにより、遠方からも参加しやすいというのも利点だと思った。
- ・ ただ動画のように映像を見るだけではなく、お祭りの関係者と交流をしたりアバターロボットを遠隔操作をしたりすることで主体性のある参加ができるところに、児童生徒自身も参加しているのだという実感が得られるという価値があると思った。ただただ勉強を行うのではなく、こういった祭りのような文化的で心を豊かにするような学びへICTが活用されているところは地域活性化という面とも結びつけることが出来る、とても意味のある活動だと感じた。
- ・ 病気や肢体不自由などの理由で外出機会が少ない児童生徒に対し、ICTを活用して実際にお祭りを体験しているような気分になれるというのはとてもいいことだと思いました。また、児童生徒もこのようなプロジェクトに肯定的な評価をしているとのことなので、竿燈祭りに限らずいろんなお祭りでも交流が盛んになっていくと、病気に苦しんでいる子供達も楽しめるなと感じました。
- ・ 秋田県の伝統的な行事を主体的に参加し、祭りの雰囲気や活動を自分の肌で感じる事ができる点が良いと感じた。また、実際に竿燈まつりの演者として出ること、社会への参加や、社

会からの受け入れを実感し、観客にも一生懸命励む様子を届けることができ、地域社会への関わり合いという面でも意義や価値があると考えます。

- ・ 竿燈まつりについて、こういう事をやっているという、ただの知識だけでなく、ICTを通して活動の実際を見ることで、どのような思いで練習をしているのか、本番に臨んでいるのか等の気持ちにまで意識を向けることができ、興味関心や元気をもらうということに大きな価値があるのではないかと思います。しかし、ICTを通してでは、実際に現場で見る感動とは程遠いため、より臨場感を得られるような工夫や ICT の発展が課題ではないかと思う。
- ・ 環境の変化や刺激のため実際の行事になかなか参加できない子どもたちでも、間近で楽しむことができる。大人の方や大学生とも関わる機会が増え、自分から質問・会話をすることもできる。季節感を感じたり、積極性も高められると思った。日常生活では学ぶことのできない他の県の文化や伝統についても興味を広げることができる価値があると考えた。
- ・ 今年初めて竿燈まつりに行ってみて人の多さに衝撃を受けました。そのため、行きたくても行けない人のためにライブ配信をすることでより多くの人に竿燈まつりを楽しんでもらうことができると思いました。そしてその様子を見た人が竿燈に興味を持って、何らかの形で参加してみたいという意欲が湧くような地域や他人との交流のきっかけにもなり、人と人を繋ぐ価値があると感じました。
- ・ 暑さに弱い児童が、ICT 機器を活用して遠隔ながらも大イベントに参加できるというのは、子どももその親もとても嬉しいことだと思う。治療や入院で辛い中で、参加したいのに参加できない辛さもでてくると、心身が壊れてしまうかもしれないため、非日常にある楽しいこと、感動するものを平等に共有できるのは素晴らしいことだと感じた。
- ・ 病気療養や肢体不自由などにより外出できない子どもにとって ICT を用いてこのような体験ができることは非常に思い出に残り、前向きな自信にも繋がると感じた。障害等があってもみんなと同じく楽しい経験ができ、同じ時間を共有することができることは子どもにとってとても嬉しいことだと思う。現代だからこそできることに希望を感じた。
- ・ 病気療養等外出機会の少ない児童生徒は、祭りなど地域と関わる・交流する機会がどうしても失われてしまう。しかし ICT を使ったライブ配信で体験型のイベントを行うことで、児童生徒が地域活動の魅力を知るきっかけになったり、地域の人々と関わりを持つことができるというのはとても価値ある経験になると思う。
- ・ 普段外出して遊ぶことができない子どもや、夏という季節限定で外に出られず、お祭りを体験できない子どもにとって、お祭りの雰囲気や楽しさを存分に味わうことができるものだったのではないかと思います。実際に現地に行けなくても間接的に体験できることや、遠隔操作できるロボットを使うことによって自分の見たいところを見られるというところに価値があると感じた。
- ・ 身体が弱いなどで外出が難しい児童生徒に対して配信を行うことは、実際に見に行くことが難しくても体験することができるという利点があり、人生を豊かにする QOL の向上につながると考えた。また、お祭り当日の様子だけでなく、お祭りまでの過程もそこにいる人たちと交流しながら体験することで、よりお祭りを楽しめたり達成感などを同じ様に感じたりすることができると思う。
- ・ 動画視聴であれば YouTube でできるが、ライブを通して交流を大切にすることができて非常に良い取り組みだと感じた。竿燈という一つのイベントがきっかけで友達ができたり、「自分は病気だから見に行けない」と閉鎖的になってしまうことを防げたりして、児童たちの孤独感をなくしつつ、新たな経験を積むことができる価値があると思った。
- ・ 「竿燈祭り交流モデルプロジェクト」は、病気で外に出られない子供たちにとって、とてもいい

アイデアだと思っている。ICT を使って、祭りの楽しさや文化を体験することは、普段できないことを可能にする。秋田祭りをテーマにした交流イベントは、子供たちにワクワクと新しい発見を与える素敵なチャンス。このプロジェクトが、病気で大変な時期に、子供たちの心に明るい光を灯し、日本の文化やお祭りの楽しさを感じさせてくれると考えられる。このような体験があれば、病気の子供たちも元気をもらえるだろう。

- ・外出機会の少ない児童生徒は体験学習の機会が少なく、動画や写真で代替する場合も多いが、これらは限られた視点での体験になってしまう。しかし、「竿灯祭り交流モデルプロジェクト」では子どもたち自身が見たい景色を遠隔操作で見ることが出来るため、児童生徒の興味関心を引き出すことが出来るのではないかと考えた。
- ・病気療養等で外出機会の少ない子どもたちにとって、お祭りにいくことは夢みたいなことであきらめている子も多いと感じる。その中で祭の様子を疑似体験でき病院内で感じる感情とはまた異なる楽しいという感情を感じることが出来るのではないかと考えた。このような疑似体験を通して、外へと視野が広がり興味の幅も増えていくのではないかと感じた。この2点が意義や価値ではないかと思う。
- ・外出機会の少ない児童生徒でも参加している、という意識を持つことができることが何よりの価値であると思った。入院生活が続いていたり、なかなか外に出ることができない生徒は自然と気分も内向的になっていくのではないかと思う。しかしこのようにイベントであったりお祭りに自分も参加している、自分もこの集団の一員として存在しているという気持ちになれることが児童生徒にとってはかけがえのない大切なものになっていると感じた。
- ・普段直接見ることのできない祭りを児童生徒が音や映像を通して見たり聞いたりすることができるのは、児童生徒にとって本物に触れ、本物を感じるという意義や価値があると思う。また、日常生活の中で限られた人と交流することが多い児童生徒にとって、祭りのプロジェクトを通して、全国の児童生徒と交流する機会があることはとても意義があると思う。
- ・外出機会の少ない児童や生徒にとってお祭りというのは訪れるのにハードルが高く、興味を持っていても見るのをあきらめてしまったり、そもそも興味を持ちづらかったりするところを同時双方向型の配信により今まであったハードルをかなり低いところまで下げられたり興味関心を持ったりしやすくなる場所がすてきだと感じた。
- ・子どもたちだけでなく、プロジェクトや竿燈に関わった人達による地域の文化等、社会資源とのつながりを持つことができることに価値があると感じた。また人との関わりを通して、豊かな人間性やコミュニケーション能力の育成にも役立つ。多職種連携の機会でもあるため、共生社会の担い手としての意識の涵養を行うことができる。
- ・このプロジェクトは病気療養等で学習機会が少ない児童生徒にとって素晴らしい思い出ができたり、いつもは関わらないような人達との交流もできてとても価値あるものだと感じた。ICT の一番素晴らしい使い方だと思った。外出のきかいが少ないとどうしても毎日のルーティーンをこなすだけで一日が終わってしまうことも多く、急な予定変更やトラブルなどに直面する機会も少ないと思うのでそういう場合の対応力を身につけるのに最適だと考えた。
- ・普段外出先として行くのが難しい混み合っている場所や自宅からの距離が遠い場所で行われているイベントなどに積極的に参加する機会を提供することで社会とのつながりを感じることも普段体験することがないことを経験することができると思った。また、ICT を活用することによって幅が大幅に広がることを実際に経験することで今までできないと思っていたことに挑戦しようとするきっかけを与えることができる。
- ・病気療養等により比較的にする機会が少ない子どもにも、竿灯祭りなどの各地の伝統文化を体験させることができるという点において、非常に意義深い活動になっていると思った。こうい

った活動に学生が積極的になって参加・関与していくことで、病弱児の人生に豊かさが生まれ、共生社会が進んでいくのではないかと私は考える。

- ・外出ができなくても、リアルタイムでお祭りの映像や音を楽しむことができるというのは障害をもつ方々の心豊かにする取り組みであると感じた。撮った映像でも楽しむことはできるがそれでは会場の盛り上がりの伝わり方は半減してしまうと考えられるため、非常に魅力的なプロジェクトだと感じた。Kubi というロボットも子どもたちにとって自分で動かせるということは楽しめるポイントの1つになるのではないかと感じた。
- ・病気療養中の人などの「生活の質」を向上させることができるという価値があると感じた。生活をする中でわくわくすることや、今度は実際にやってみたいという希望や目標を持てるプロジェクトになっているのだと思った。また、ただ竿灯を見るだけでなく、竿灯という話題を場所を越えて共有しコミュニケーションがとれるという価値もあると感じた。
- ・病弱児が同じように外出することが難しい全国各地の子どもと交流できるという点で大きな価値があると思った。また、体力や免疫力の問題で行事やお祭りに参加できない子どもが健常者と同じようにイベントを楽しむことができるという点でもとても有意義なものだと感じた。今後もこのような取り組みが積極的に行われることを願う。
- ・病気療養の方たちはお祭りに行ってみたくてもなかなかいけないけれど、このプロジェクトによってお祭りをリアルタイムで実際に楽しんでいる人たちと同じように楽しむことができるのでそういったところに価値があると思う。また、地域の違う人たちも参加できるので、普段の生活の中では味わうことのできない楽しみや興味を発見し楽しく生きていくきっかけになるいった面で意義がある活動だと思う。
- ・体調が悪化することを考えたり、医師からの制限によって、竿灯まつりに直接参加することができなくとも、遠隔操作によって参加することができるのは非常にいいと感じました。また、遠隔操作にすることにより、全国の子どもとの交流することができるということにもこのプロジェクトの価値があると感じました。
- ・このイベントはさまざまな障害児教育に取り組みながら秋田を知ってもらおうという意義を感じた。さらに ICT 機器を使うことで今、教育で取り入れようとしつつある ICT を用いた教育の示しになって他の教育へも生かされるため、このイベントが ICT 教育の先駆者となりうる価値をもっているのではないかと考えた。
- ・病気療養等で外出機会の少ない児童生徒にとって、間接的にでも竿燈祭りのような地域のお祭りに参加できることは、生活の中のメリハリにもつながり、復帰や社会参加へのモチベーションが高まるという意義や価値があると感じた。また、社会科や生活科の郷土、伝統行事学習の上で求められる直接体験の填補にもなるため、学習面でも良いと感じた。
- ・外出機会の少ない児童でもこのプロジェクトによって実際の竿灯の臨場感などを味わうことができる。また、特別支援学校の児童も秋田の伝統文化を継承する一員だという自覚や秋田への誇りが生まれると思う。外出ができず、消極的になっている児童もこのような大学生や地域との交流を通じて人と関わることの楽しさや伝統文化などを体験する楽しさを感じられるところもこのプロジェクトの価値ある部分だと思う。
- ・外出の機会が少ない児童生徒は、お祭りに行くことの経験が少ないと思う。そのような児童生徒にとってこのような「竿燈祭り交流モデルプロジェクト」は、お祭りに行った気分を味わうことができとても有意義なものであると考える。今まで、学習面において ICT を用いて支援することは多かったと思うが、このプロジェクトのように余暇活動を支援し、楽しいと思ってもらえるような活動をすることで、児童生徒の楽しみが増えると考えた。
- ・簡単に外出ができない子供に対して、他の児童と交流し、前向きな気持ちになることができる

と思った。リアルタイムで活動している様子を映すことで、外出機会が少ない生徒も一緒に活動しているような感覚になると思う。そのときに感じた感情なども、伝わり安くて、近い距離で交流できると思った。竿燈まつりをただ見るだけでなく、参加している感覚を持つことで達成感なども味わうことができるのではないかなと思った。

- ・「お祭りに行く」ということは、子どもの頃の私にとってとても大きな行事であり、多くの子どもがそうであると思うので、外出機会の少ない子どもたちにとってはそのワクワクした気持ちはひとしおだろうと思います。様々な経験をさせるという意味でも価値のあることだと思いますが、何より彼らが楽しいと思ってくれることに意義を感じました。また、関係者との交流も盛んである様子を見て、多くの人たちとのコミュニケーションの機会としての価値もあると感じます。
- ・まず、障害を持っていることで外に出て実際に祭りに参加できない子や人がたくさんいるところに行きたくないけど見たいと思っている子にとって満足感を与えたり希望を叶えたりすることができる点で大きな意義があったと思う。また、参加した学生や関係者にとっては新しいチャレンジだったと思うが、いろいろな児童生徒がいてさまざまな支援の仕方があるということや積極的に参加することの大切さ、初めてのことでやり遂げられたという達成感を得られれば価値があったと思う。さらに、関係者のみならずこの活動を知った人にも、こういう子がいてこういう支援があるんだ、自分にできることもあるかもしれないといった意識を持たせられる点でも十分な意義があると思う。
- ・外に出ることが難しい児童生徒はこういった伝統的なお祭りを見る機会がないため、新たな興味や関心にもつながると思いました。YouTubeなどで調べれば見れるとはいえ、こういう機会がないとみることはないと思います。また、同じような障害を持った特別支援学校の児童生徒が竿燈の練習をしているのを見ると、自分にも何かできるのではないかなどといったポジティブな感情を持つ児童生徒が増えるのではないかなとも思いました。

(5) 学生による ICT を活用した教育や交流に関する新たな提案

“ICT を活用して、病気療養等外出機会の少ない児童生徒にどのような取組があれば良いと思われ
ますか。あなたが思いつくアイデアを書いてください。(1人200字程度)”

- ・私は、世界中の国々と zoom 等で繋いで、世界旅行を楽しむ取組が良いと考える。具体的には、その国の言語の挨拶から始まり、風景や動物、食べ物を紹介しながら国々を巡り、最後は日本に戻ってくるというものである。可能であれば、次はどの国に行くのか自分で選んだり、その国の人々と会話や、遠隔でもできる遊びで交流できる時間を設けたい。このように、まるでゲームの桃鉄をパワーアップさせて実現するような取組が楽しく、また学びにもなると思う。
- ・通常学級に通っていても、長期入院などの理由によって学校に通えない児童たちに ICT を活用して行事に参加させてあげることができれば良いと考えた。例えば、合唱コンクールでクラスメートの発表を聞いたり、結果発表をクラスメートとリアルタイムで緊張感を味わったり、体育祭でみんなと一緒に応援したりといった活動ができるのではないかと考えた。これらの活動は児童にとってとても貴重な体験であり、学校生活の思い出で大きな存在となるものなので、是非行事をクラスメートと共に楽しんでもほしいと考えた。
- ・ICT を活用して、病気療養等外出の機会の少ない児童生徒に、VR で遊園地やテーマパークのアトラクション等を体験できるような取組があればよいのではないかと考えた。遊園地やテーマ

パークは人が多いだけでなく待ち時間も長いため、病氣療養等外出機会の少ない児童生徒には行きたくても行きづらい場所であると考えます。そこで、VR 等でアトラクションを疑似体験することで、待ち時間なく安全で快適に楽しい思い出を作ることができるのではないかと考えた。

- VR と風が出たり動いたりする椅子を使って、擬似旅行や病弱時には乗ることが厳しいアトラクションを体験できる取り組みがあれば良いと思います。また、食事を制限される児童には科学的な力を利用して味の濃いものを食べている感覚になる取り組みがあると食の楽しさも感じられると思います。室内にいるのに外にいるような感覚になれる部屋や、動物や植物に実際に触れ合っている気持ちになれるものもあると良いと思います。病気を理由にあらゆる行動が制限される中でできるだけ現実に近い形で体験できると良いと思います。
- 児童生徒にとって時間や空間の壁を越えた魅力ある経験の実現を図るために、グループ学習や校外学習、フィールドワークなどの活動に参加するという意味も込めて、より精度が高く使い勝手の良いビデオ通話の取組が有効的であると思う。例えば、VR を用いた学習でよりリアルに体験を感じ取ることができる仕組みなどで考えられる。
- VR を活用して、室内にいてもまるでその場にいるような環境をつくりあげる取り組みが良いのではないかと思います。タブレット上で映像を見るだけでは体験した気持ちになりにくいと思います。360 度映像で見渡せることで教室にいるような感覚にもなり、病氣療養等外出機会の少ない児童生徒に、少しでも実体験に似た思い出ができるのではないかと思います。
- 外出機会が少ないとのことなので、プロのスポーツを観戦したことが少ない生徒も多いと思い、プロの選手との交流の機会を設けるというのを考えた。一人ひとり興味のあるスポーツは異なると思うので、希望をとって一人ひとり異なるものにするのか、選択肢の中から選ばせてそのスポーツ選手と交流するのかどちらでもよいのではないかと思います。ほかにも全国の名所ツアーのようなものも思いついた。実際に訪れることは難しいので、ほかの学校と連携し、修学旅行などで訪れた場所を映像で保存してもらい、その映像を見せることで生徒たちの声を聞きながら自分たちもその場所に行ったかのような気持ちを味わえるのではないかと思います。
- 例えば、竿燈プロジェクトではお祭りを見るという形で参加していただいて、言ってしまうと「お客さん」という立場に児童生徒がいたと思います。しかし、病氣や障害を持った子どもたちも 1 人の児童生徒であり、学校に通っている子どもちと変わらないことを忘れないで欲しいです。なので、ICT を活用して学校に來れない児童生徒も他の児童生徒と一緒に何かを発表したりする機会を作ってあげたいです。例えば、学習発表会のような場面で、クビや織り姫をステージ上で使用し、病氣療養等で学校に來れていない児童生徒にも発言したり何か物を見せたりする役割をもうけて zoom を介して見せるなどがあると思います。
- たくさんの人とつながれるような取り組み。全国各地や海外など、性別や年齢、国籍、障害の有無を問わずにたくさんの人がリアルタイムでつながって、その土地や文化、人を知ってもらうなどの交流を深めることで、旅行に行けなくても旅行に行ったような気分になれる、互いに理解し、共生社会の実現を目指せるような誰でも気軽に参加できる取り組みがあると楽しいかもしれないと思いました。
- 外出機会が少ない児童生徒にとって、外の気温や風の強さ、匂いなどを感じることも少ないからこそこのような刺激を敏感に感じ取り、感動を味わうことが出来ると思います。そのため、ICT を活用して、外の環境を再現したバーチャルな世界を体験出来る室内施設があったらいいと思いました。室内でも、まるで外にいるかのように感じる事が出来るため、外出出来ない児童生徒にとっては、体験を増やし、感性を豊かにする上でもとても有効だと思いました。
- 例えば、海が大好きだけれど外へ出向くのは難しいという子どものために、海の映像とともにその上を飛んでいるような感覚になれる ICT 機器があれば良いと思った。そのときに、砂や波

の音を流したり、海風や潮のにおいを演出できたりしたら、子どもたちはより鮮明に疑似体験ができ、療養中の励みにもなると思った。また、できれば明るい部屋で、病院に関わるものは少ないような部屋を用意してそこで行うことでより世界観に没入できると考えている。

- ・自分の専門は社会科・地理なので、地域について知る学習を行う際に、実際に街の中を歩くことができるような教材が開発できればよいと考えている。360度カメラを使い、VRを活用することで、実際にフィールドワークをしている感覚に近づけると考えている。また、そのような教材を地図とリンクさせることで、地図（平面）と現実世界（立体）をむすびつけ、地図活用を能力を育成することができると考えている。街を歩いてみたい！という意wを引き出すこともできるだろう。
- ・VRなどを利用し、自分が実際に体験しているような気持ちでなにかに取り組むことが出来れば、多くの教育や社会経験の機会を与えられるのではないかと考える。病気を持つことで、子供たちは新たなことを挑戦したり、願ったりすることを諦めてしまうことが多い。そんな中で、「こんなこともできるんだよ」ということが多くあれば、「もっとこうしてみたい！」という気持ちが芽生え、子供たちの生きる力や希望につながるのではないかと考える。
- ・病気療養で外出機会が少ない児童生徒にとって何気ない登下校の風景も貴重なものであると考えた。そのため同じ登下校の班の人にスマートフォンなどのカメラやZoomを用いて一緒に登下校する機会を作れば良いのではないかと考えた。友達と一緒に歩いている気分になれるり周りの風景が少しずつ変わっていき四季を感じたり友達とお話しながら歩くような感覚を擬似的に体験できると考えた。
- ・祭りだけでなく、普段から行ってみたい所にロボットがいていったような気持ちにさせてあげたり、今ではVRというものもあるので自分が歩いているかのような視点で外出しているような気持ちにさせてあげたい。また、さらに先の未来では、体の動きに合わせて動く遠隔ロボットで自分が本当に参加しているような感覚にしてくれるものが発達してほしい。それは、病気療養等外出機会の少ない児童生徒だけでなく、すべての人の生活がより豊かになるものだと考える。
- ・病気療養等外出機会の少ない児童生徒は、様々な体験が不足している子どもも多いと考えられるため、遊園地などのテーマパークとICTでつないで、キャストと触れ合ったり、アトラクションに乗っている視点を見ることが実際に乗って体験する気分を味わうことができれば良いと考える。欲しいグッズやお土産も購入し、後日自宅まで届くようにすれば、実際に自分でほしいものを選んで買い物をする気分も味わうことができるのではないかと考える。
- ・私はICTを活用して、児童生徒が文化祭や体育祭に参加出来る場を作る取り組みがあれば良いと思った。映像でみんなが運動をしたり、発表をしている所を見るだけではむしろ自分が参加できないことに悲しさを感じてしまうかもしれない。だからこそ“参加”という面に重点を置くべきだと思う。あまり具体的な案は思いついていないが、例えば体育祭であればeスポーツというような1種のスポーツとも言えるものを取り入れるのはどうだろうか。オンラインゲームで、簡単なものであれば病院からでも参加することは可能だろう。設備やコスト面、そもそも外でできるのかなど様々な問題点はあるが、児童生徒もしっかりと参加をし結果に残るといった活動は、彼ら自身の喜びややりがいにも通じるのではないかと考えた。
- ・病気や肢体不自由などにより外出機会の少ない児童生徒に対して、全国のお祭りを体験するというプロジェクトはとてもいいなと感じました。また、お祭りだけでなく児童生徒の中には修学旅行に参加することができない子も中にはいるかもしれないので、日本全国の名所や伝統行事（歌舞伎や能など）のようなものにもICTを使って体験できるような機会があってもいいと思うし、海外に行ってみたいという子に対しても留学生と交流できる機会を設けることも効

果的なのではないかと考えました。

- ICT を活用して全国の似たような境遇の子供たちやいろいろな人と話すことが良いと考える。すでにオンライン会議サービス等を使って遠く離れた人と話し合う活動は行われていると聞いたことがあるが、ただ話すだけでなく、誕生日会やクリスマスパーティーなどのイベント時にも ICT を使って全国から人を集めて楽しむことができるとういと感じた。誰かとかかわる機会が少ない中で、少しでも誰かと話している時間が長くなるような取り組みは、コミュニケーションが好きな子供にとって大切なことであるし、どんな子供にとっても、誰かと話す経験は非常に大切なことであると考え、こういった機会を作るために ICT を活用すべきだと考える。
- 現実可能かは置いておいて、今後の ICT がより発展していくことで、バーチャルリアリティによる交流、更には通常授業ができればよいのではないかと考える。バーチャルリアリティとは仮想世界のようなもので、VR と言われている。より臨場感のある疑似体験が可能で、ICT 活用と並び、今後は VR 活用などとされていけば、ICT では不十分であった、実際の体験との差異という課題も改善させるのではないかと考える。今後の ICT の発展が大きな鍵になってくると思う。
- 様々な職業の人がカメラを身に着け、その視点を身体障害を持つ児童生徒に共有できたら楽しいと思う。子どもたちは見たことのない視点でものができる様子などを見ることができ。新たなものに興味を持つことに興味が湧き、広がりそうだと感じた。例えば宇宙飛行士やパイロットからの視点を見せることができれば、自分が空の高いところにまで飛んで行っているような感覚になり、わくわく感を感じさせることができると思う。その職業にあこがれを持ち、夢や目標・希望を与えられたらいいと思い、このアイデアを考えた。
- ICT の中でも VR を活用することで外出できない児童生徒も外出した気分になることができると思います。VR はただテレビやパソコンの画面越しの平面での映像ではなく立体の映像で、それに加え、自分の体を動かすと見える景色や映像が変わることにより現実に近い体験をすることができると考えました。また、zoom などの人との対面で会話をすることができる機能を使うことで普段話したことの無い人と会話をし、ストレスを軽減することで心に余裕を持ち、毎日を過ごす楽しみとなる人もいると思いました。
- 暑さに弱い、寒さに弱い、日光に弱いなど、様々な行動の制限がある中で、例えば、夏にある海またはプールでのイベントを見たり、実際に海の中を映したりして共有する機会などを設けたり、冬であれば雪に代わるものがあれば、それで雪だるまを作ったり、屋内でもできるイベントがあれば、病気療養などで外出の機会が少ない児童生徒もその親も嬉しい気持ちになると思う。四季を楽しめるように、実物じゃなくてもいいので、その季節特有の植物、花などに触れられる機会があれば、小さいことだけでも嬉しいと思う。
- VR を使って 3D で体験できたり、物が見れるようになったら良いと思う。ディズニーランドのような遊園地も VR を使って本当にアトラクションに乗っているかのような気分になればとても良い。離れていて実際に行くのが困難であったり、待ち時間等を含め体に負担が考えられる場合は積極的に活用して楽しい経験ができるようになったらいい。水しぶきや匂い、周りの音楽、複数人で楽しむことが出来るなどにもこだわってほしい
- もちろん学習機会の確保も大事だと思うが、今回はそれだけでなく、ICT を活用して祭りに参加するなど興味関心や地域に関わる活動への参加も重要だと思った。例えば、修学旅行や、個人の趣味や関心の元参加したい会・イベント（「推し」のライブなど）にも ICT を使い参加できるとよいと思う。もちろん後から録画した映像を見る方法もあるが、もっとリアルにその場の雰囲気を感じることができたら児童生徒にとって素晴らしい経験になりえると思う。
- 学習のためにだけ ICT を活用するのではなく、全国的にずっとどこかと繋がっている状態で

できれば楽しめるのではないかと思います。県、市、町、区など、規模の大きいものから小さいものまですべてにおいて配信し、全国の人が参加したいと思えるものに参加できるようになれば、地域性を理解したり、全く交流のなかったところとの繋がりが生まれたりして、楽しみながら学ぶことに繋がっていくのではないかと思います。

- ・病気要領等で外出が難しい児童生徒の行事活動、時に修学旅行に関して、zoomなどの遠隔機器で繋ぎながら一緒に移動して他の児童生徒と一緒に楽しく、ディズニーなどの施設では遠隔機器を持ち込んで一緒にアトラクションを楽しむことが難しいので他の生徒が乗っているアトラクションを同時にVR体験することで感想を共有できるなどが考えられる。児童生徒にとって、アトラクションが修学旅行で大きな印象に残りやすいので、同じ様に体験できれば孤独感の軽減につながると考える。
- ・私は、ICTを活用して、ビデオ通話のような形で一緒にお出かけができる取り組みがあると良いと考えた。なぜなら、現代技術の進化で病気を持つ子どもたちが授業には参加できるようになってきたが、プライベートで友達と遊ぶことは少ないのではないかと推測したからだ。普段病気に苦しみ、人一倍辛い思いをしている子どもたちには学びだけでなくもっと楽しみが必要だと思う。その点では、授業の他に、学級で行うお楽しみ会にもZoomで参加する等が実現できたらいいなと感じた。
- ・ICTを活用した取り組みとして、VRを使った体験教室が良いと思う。例えば、VRを使って世界各地の名所や自然を探索する旅行体験を提供できる。子供たちはVRヘッドセットを通じて、自宅や病院から世界中を「旅行」できるようになる。また、オンラインでの実験室や美術館のバーチャルツアーも面白いだろう。科学や芸術に触れることができ、学びの機会を提供する。さらに、ロボットやAI技術を使った対話型(ChatGPTなど)のペットやコンパニオンを利用することも考えられる。これらのロボット(対話系AI)は、子供たちと会話したり、感情を共有したりでき、孤独感を和らげる助けになるだろう。また、オンラインクラスやワークショップを通じて、同じ状況にある他の子供たちとの交流の場を設けることも重要だ。こうした取り組みは、病気療養中の子供たちに新しい体験や学びの機会を提供し、彼らの日常生活に彩りを加えることができます。
- ・外出機会の少ない児童生徒は写真や動画、「竿灯祭り交流モデルプロジェクト」のような同時配信型の体験を行うことが考えられるが、これらはあくまでも二次元の資料を見ることであり、現地の様子に近いとはいえ、完全に体験することが出来るわけではない。そこで、4DXの映画のような環境でこれまでの体験を拡張することで揺れや風、においなどより現実に近い環境での体験が出来るのではないかと考えた。
- ・ICTを活用した疑似的な旅行ができるような取り組み。いくつかの場所と子供がZOOMなどでつながって、観光地をカメラ越しで見て楽しむ。中継が可能な有名な観光地をいくつか用意してプランとして子供に提示し、子どもが興味を持ったところを選んで見れるようにする。観光地の解説をガイドさんに頼むことで、子どもが抱いた疑問があればすぐに解消できるようにしたり、子どもが自分で視点操作してみたいところを見たりできるといいと思った。
- ・zoom等を用いて日々のホームルームであったり朝の会などに遠隔でも参加できるようにして、それを毎日ではなくとも週に1日から3日程度行うことが取り組みとしてあるとよいのではないかと思います。病気療養等で外出機会の少ない児童生徒も、同じ学年の児童生徒にとってもメリットが多いと感じる。お互いに顔を見て話したり聞いたりすることができるため、離れていると生まれづらい仲間意識というものが継続して存在するようになる。これによって病気療養が終わり回復した際の学級復帰のハードルが低くなったり、療養が続いたとしても同じクラスメイト、学年の友達であるという意識を薄れさせないことに繋がると思った。ICT教材の普及に

よって自然と心の距離も近くなるのではないかと思う。

- ・旅行や遠い場所に行くことができない児童生徒に対して、VR 機能を用いてその場所を歩いて景色を見たり自然の音を聞いたりすることができる体験。他にも、zoom 機能を使って、中々普段見ることのできない児童生徒にとって身近な物を生産する工場を見学したり、働いている人や関わっている人にインタビューをする機会をつくる取り組み。また、全国の児童生徒と交流することができるように、祭りやイベントを共同で作り上げる取り組みなどがあると良いなと思った。
- ・外出機会の少ない児童生徒が季節を感じられるような花見等の季節の行事を実際の桜の様子を見たり仮想空間で遠く離れた地域に住む児童生徒とお花見をできたりしたら楽しいと考えた。また、外出しないで楽しめる、オンラインだからこそできるもの・ことを児童生徒が互いに交流したり共同作業で自らが主体となって作り出したりできる取り組みがあればよいと思った。将来的には ICT での受信者側だけでなく送信者として自らが生み出せる何かができるとうちに良いと思った。
- ・VR などを駆使して子どもたちが外出している気分をよりリアルに味わうことができるようになれば良いと思う。2D の画面越しに見える世界では、臨場感や物体の躍動感などを味わうことが 3D に比べて難しいため、VR などを利用してよりリアルに外の様子を味わうことができるため、屋内にいてもより多くの感覚を味わうことができるようになれば良いと思う。また、実際の物体を子どもたちが触れることができるようにし、触覚を使わせる取り組みも魅力的である。
- ・VR ゴーグルなどを使ってディズニーランドやユニバーサルスタジオジャパンなどの大型の娯楽施設に行けて、自由に動き回ることができるという取り組みがあると修学旅行の際などに活用できるのではないかと考えた。実際にそこにいる人たちがリアルタイムで映像に映っていたり、キャストさんと会話ができたり、食べ物などの香りや水しぶきなどもリアルに体感できるというと思う。大型の娯楽施設は混雑していたりして感染症感染のリスクも高く、病気療養中の児童生徒の体力に見合わないくらい疲れも感じてしまうと思うので遠隔で入場できるような取り組みがあるとうちに良いと思う。
- ・VR を用いて、行きたい場所や体験してみたいことと繋げることで実際にその場所にいるように感じることで旅行したり、校外学習をしたりしている気分になることができ外出する機会が少ないなかで楽しさを味わうことができると思う。その際に、地域の人と話す機会を作ることによってインタビューをしていることを味わうことができると思う。娯楽のためだけではなく学校行事にもつながることができる。
- ・ICT を活用した取組の具体案として、例えば、歴史的建造物や世界遺産など、病室にいたり、車いすでは行きづらかったりするようなところに、VR であったり、オンラインで実際に歩いているところを中継することであたりを通して行くような疑似体験をすることが良いのではないかと考える。健常者であれば自分の足で自由に、行きたいところにいけると思うが、病弱な子どもはそうはいかないので、伝統や驚きの体験に触れることができる案として以上のものを提案する。
- ・病気療養をしている児童生徒にとって「旅行」という行事はやりたくてもできないことの 1 つだと考える。それを少しでも体感できるような取り組みがあればいいなと思う。名所を回れるツアーを計画し、実際にロボットなどを操作することで自分の見たい部分を見ながら観光できるというような取り組みができれば海外旅行も体感できると考えられ、子どもたちの心を豊かにできると考える。
- ・アバターロボットなどを活用しては、音楽のコンサートやライブを遠隔地から観覧できるよう

にはできないかと考えた。アーティストのパフォーマンスを見ることはもちろん、その会場にいる観客などの熱気をリアルタイムで感じることは「わくわく・ドキドキ」できる体験であり、そこから「楽しかった、また見たい」という希望を見だし、生活の質を向上させることができるのではと考えた。

- VR 機器と Zoom などのテレビ電話機能を融合して、病弱児が利用できるようにする取り組みがあれば良いと思う。
- 病弱児はどうしても校外学習や修学旅行などの学校行事に参加することが難しく、体験する機会が制限されてしまうとともに寂しさを感じてしまうことが多い。そのため、リアルタイムでテレビ電話やライブ配信を視聴する際に、VR のシステムを利用してよりリアルな体験をすることを可能にできると良いと考えた。受動的に映像を視聴するだけではなく、実際に友達と話しながら活動することで経験の差と友達との心の距離を埋めることができる。”
- ICT を活用した取り組みの一つに、お祭りはもちろん、地域のイベントや何かのパフォーマンスライブをリアルタイム配信を行い、現地にいる人たちと同じように楽しむ取り組みがあればいいと思った。例えば、ライブ会場では、画面参加の人たちにも席を置き、同じような感覚でライブ参加ができたり、双方向のコミュニケーションができる機会があれば、現地に行けなくても、他の人たちと同様の楽しみを味わうことができるといった。リアクションなども画面で反映できるようなシステムを作成して参加するのもいいと思う。
- パソコンやタブレットを利用した対戦型のゲームの大会を開催するのがよいと思いました。e スポーツは、場所を問わないで取り組むことができると思います。例えば、オセロや将棋を遠隔操作を使って対戦することができると思います。外出の機会が少ない児童にとって、誰かと対戦する機会は非常に貴重なものになると思います。人とかかわりが増え、新しい友達を見つけたり、学校の友達と会話のネタが増えたりすることによって、日々の楽しみが少しでも増えれば、外出できない間の不安を少しでも解消することができるのではないかと思います。
- 修学旅行に行けない児童生徒にみんなが修学旅行でアトラクションなどに乗っている時は特定の部屋の椅子 (VR 動作に合わせて揺れたりする) などに座ってもらって普段乗ることが出来ないジェットコースターなどに乗っている気分を味わってもらう。
- 現状の ICT 活用において、出力側 (教室側) では Orihime など実際の児童生徒の動きを反映し、できる限りそこにいるかのような状況が作られている。一方で、入力側 (病気療養中の児童生徒の側) が用いる端末はパソコンやタブレットといった平面モニターであるため、どうしても没入感が少なく、疎外感につながってしまう部分がある。この解決のため、Zoom などを用いた LIVE 中継映像を、VR ヘッドセットを用いて投影することが有効なのではないかと私は考えた。課題があるとすれば、技術上可能ではあるはずだがコスト面や個人に合わせた機器の調整が必要になることだろうか。
- ICT がより発達したら、体験学習を ICT を利用してみるだけではなく実際に触れられる感触体験ができたらいいと思う。実現にはネット上でも触れられるような機器の開発が必要なため難しいが、動物に触れる体験ができたりするとよりその場にいるようなリアルな経験ができるといった。また、全国の人と繋がることも面白いが、海外の人と ICT を通じて繋がることも面白いのではないかと思います。簡単な英語を学んでその英語を実際に活用して使う機会があると児童自身のこれからの学習のモチベーション向上にもつながるのではないかと思います。
- 私は ICT を用いて旅行気分を味わえる取り組みがあれば、児童生徒の余暇活動の一環になるのではないかと考える。以前テレビなどで、旅行客に人形を預けて観光スポットなどで人形の写真を撮ってもらい、旅行気分を味わうというものを見たことがある。今の ICT の技術があれば、ZOOM など旅行客とつながることで、児童生徒も旅行に行った気分になれるのではないかと考え

た。普段なら行く機会のない地方や、海外旅行でさえも可能になるのではないか。目的地を画像で見るよりも、観光客目線の映像を児童生徒に届けることでより行った気分を味わえると考ええる。

- ICT を活用して、修学旅行などをリアルタイムで友達と楽しめる取り組みをしたらいいと思う。ロボットなどを使っていつでも友達とコミュニケーションを取れる体制をつくり、一生に一度の思い出を作ってもらいたい。VRなどを使って仮想の学校を作って、同じように病気を抱える児童との交流の場をつくる。大型ショッピングモールなどの仮想空間をつくって、友達とショッピングを楽しんだり、ご飯を食べたりできるようにする。自分が行きたい県などを選んで、ICT を使ってその県の有名な場所をライブ配信する。ライブ配信をその県の高校生などが行って、交流する。やってみたい職業体験などをVRを使って体験する。大人にもいろいろな話を聞いてみます将来の職業選択の参考にする。
- 児童生徒の思いが大切だと思うので、児童生徒の行きたいところに ICT の活用を通して行くことができるという取り組みが良いのではないかと思います。お祭りのように様子を配信したり、または、子どもたちが実際その場にいるような雰囲気や VR やその場の環境整備によって体験できるようにし、子どもたちが楽しむことができるような取り組みができると良いと思いました。既にあるのかもしれないけど、その体験をより良いものにできるよう、技術の上手な活用ができるようになることが求められると思いました。
- 旅行や観光ツアーなどの体験をする機会を設ける。実際に遠出したり外出したりするのが難しい子どもに家や病院以外の景色や風景、街並みなどを見せて旅をしている体験ができればいいと思う。実際にその地に赴いて zoom などを利用して、その時期のその場所を体験できるのも良いし、季節が異なる時期の様子を見たり感じたりできても新鮮で面白いと思う。
- 病気の治療や手術、感染症の流行によって面会ができないときでも家族の顔を見て話ができるように ICT を活用してもいいのではないかと考えた。コロナ禍で家族でさえ実際に会うことが難しいこともあったと知ったが、病気の治療という嬉しくないこと、辛いことがあったときに誰かに会ったり話したりすることができないということはより苦しいと思うので、子どもへの心理的負担を考慮して活用してもいいと思った。
- 私が考えたのは、病気療養で学校じゃないところからアバターロボットを用いて文化祭などの行事に参加する取り組みです。勉強をサポートする取り組みは現在でも様々なものがあつたり、病院や家にいても学習することはできますが、行事という学生時代の一番の思い出にもなりうるイベントに参加することができないのはつらいと思います。zoom でつないで参観する形でもいいかもしれませんが、それだとある特定の場所からしか見れなかったり、自分が今クラスの一員として行事に参加しているのだという実感は得られにくいと思います。そのため、学校にいる児童生徒と同じように行動できて、顔も見れるアバターロボットを活用できればいいと思いました。

第2節 ―秋田 横手の雪まつり「かまくら」「ぼんでん（梵天）」―

0 背景（筆者の役割）

一般財団法人 ニューメディア開発協会と秋田大学で全体の企画立案を行なった。
秋田大学としては、秋田関係の事前準備、当日の運営等体制を確保し支援を行った。

1 趣旨

デジタルで誰一人取り残されない共生社会を目指し、病気療養や肢体不自由、不登校等により外出機会が少ない状況にある児童生徒に対し、ICT 活用による全国のお祭り体験や関係者との交流を通して子供たちがワクワクするモデル作りを目指す。本プロジェクトは、全国に先駆けて、令和5年8月3日・4日に行った「秋田のお祭りライブ配信・交流モデルプロジェクト（秋田竿燈まつり）」の第二弾として実施するものである。

今回、横手のかまくら・ぼんでんまつりをテーマにした体験・交流イベントを行い、参加者である子供たちがワクワクドキドキする内容の検証を技術面、コンテンツ面から行う。

2 主催者・協力者

<主催>

- ・一般財団法人ニューメディア開発協会（東京都中央区日本橋小舟町 3-2）
- ・公益財団法人ベネッセこども基金（東京都多摩市落合 1-34）
- ・秋田大学学生・教員ボランティア（秋田市手形学園町 1-1）

<協力団体>

- ・一般社団法人横手市観光協会（秋田県横手市中央町 8 番 12 号）
- ・横手市雪まつり委員会
- ・かまくら委員会
- ・ぼんでん委員会
- ・秋田県立横手支援学校（秋田県横手市赤坂仁坂 105-1）
- ・iPresence 株式会社（兵庫県神戸市東灘区向洋町中 6 丁目 9 番地）

3 内容

(1) 令和6年2月15日（木）

10:30-11:30 秋田県立横手支援学校「かまくらおもてなし」のライブ配信・交流
(於;横手公園)

18:00-20:00 かまくらまつりのライブ配信・交流（於;横手公園）

(2) 令和6年2月16日（金）

10:00-11:00 ぼんでんコンクールのライブ配信・交流（於;横手市役所本庁舎前）

18:00-20:00 かまくらまつりのライブ配信・交流（於;横手公園）

4 ライブ配信の案内先

- ・一般財団法人ニューメディア開発協会がこれまで支援してきた全国の特別支援学校 21 校他
- ・秋田県内の障害福祉サービス事業所
- ・その他

5 本イベントのポイント

- (1) 自分の仮身であるアバターロボットをまつり会場に設置し、参加者が遠隔操作して自分が見たい景色を見ることができるという没入感を味わえるように工夫する。
- (2) ICT を活用することにより、一方的な映像配信でなく、まつり関係者と交流できるようにする。
- (3) まつり本番だけでなく、祭りを支える方々（かまくら職人等）の様子など、祭りの裏側を紹介することで交流感を味わえるようにする。
- (4) 今回おまつり体験・交流プロジェクトに参加いただく方には、参加前にまつりの歴史などを事前に理解いただく。

6 本プロジェクトに関する連絡先

- ・一般財団法人ニューメディア開発協会（東京都中央区日本橋小舟町 3-2, 担当 林・平出）

メール : NMDA-SJG@nmda.or.jp



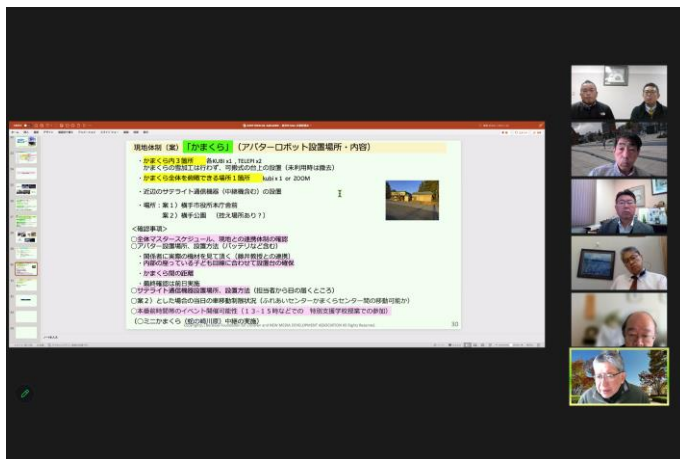
電話: 03-6892-5032

URL : <https://www2.nmda.or.jp>

- ・プロジェクトコーディネーター（秋田大学大学院教育学研究科 藤井慶博 秋田市手形学園町 1-1

[TEL:018-889-2596](tel:018-889-2596)

E-mail: fujii-yoshihiro@ed.akita-u.ac.jp



横手市観光協会関係者との打合せ（オンライン）参加者（上段から）

照井吉仁氏 かまくら委員長（1枚目左）

高橋信行氏 横手市観光協会事務局長（1枚目右）

藤井慶博 プロジェクトコーディネーター

打川敦氏 横手市観光協会会長

平出順二 ニューメディア開発協会

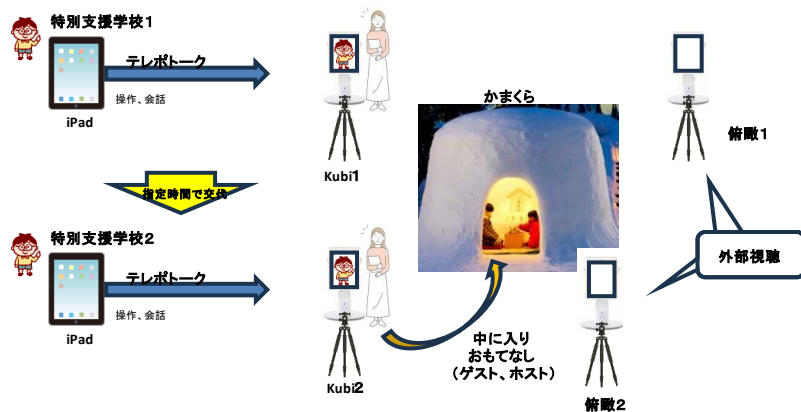
林充宏 ニューメディア開発協会

横手の雪祭りポスター



横手雪まつり(かまくら、ぼんでん)子ども 参加 サポート概要

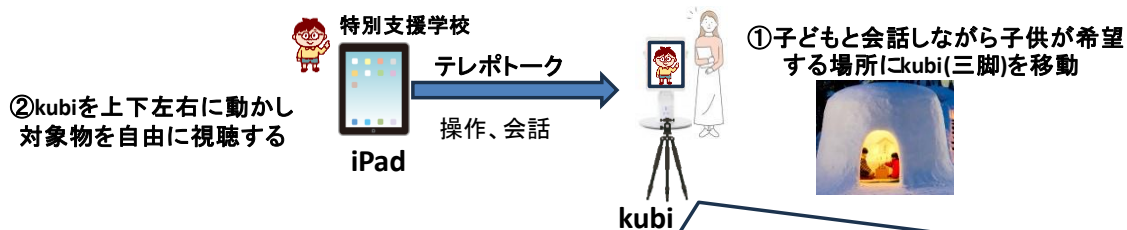
全体の構成



6

全体の流れ

R1



【かまくらゲストとして訪問(トータル25分)

- ①学生が所定の時間に遠隔の子供のkubi接続を待つ。接続後お互い挨拶を交わす。その状態でkubiの上下左右の動作確認を行う。
- ②かまくらの入場時刻まで、かまくら近辺で三脚を移動させそのうえで子どもkubiを操作頂き、景色を楽しんでいただく
- ③かまくらの入場時刻にかまくらに入場。入場の際三脚の足を最短にして指定の場所に三脚を設置する。
- ④既に入場しているホストとの会話をサポート。
- ⑤退場時刻になったら、その旨を子どもに伝えホストと挨拶を交わし、三脚をもって退場。
- ⑥時間が来たら終了(切断)

【かまくらホストとして接客(トータル25分)

- ①学生が所定の時間に遠隔の子供のkubi接続を待つ。接続後お互い挨拶を交わす。その状態でkubiの上下左右の動作確認を行う。
- ②かまくらの入場時刻まで、かまくら近辺で三脚を移動させそのうえで子どもkubiを操作頂き、景色を楽しんでいただく
- ③かまくらの入場時刻にかまくらに入場。入場の際三脚の足を最短にして指定の場所に三脚を設置する。
- ④お客さんが入ってきたら、kubiを通してお客さんを接待。会話を楽しむ。学生が接待をフォロー。
- ⑤退場時刻になったら、その旨を子どもに伝え、三脚をもって退場。
- ⑥時間が来たら終了(切断)

【ぼんでんコンクール視聴 (トータル25分)

- ①学生が所定の時間に遠隔の子供のkubi接続を待つ。接続後お互い挨拶を交わす。その状態でkubiの上下左右の動作確認を行う。
- ②コンクールを視聴
- ③退場時刻になったら、その旨を子どもに伝える。
- ④時間が来たら終了(切断)

7



照井かまくら委員長と打合せ



KUBI 接続テスト,後方はスターリンク



横手支援学校のおもてなし隊



横手支援学校の生徒によるおもてなし

地域 2024年(令和6年)2月16日 金曜日 秋田さきがけ

横手支援学校 中学部生徒 かまぐらの魅力 配信

秋田大大学院教育学研究科の藤井慶博教授(61)＝特別支援教育＝と一般財団法人ニューメディア開発協会(東京)は15日、全国の障害児らを対象に横手市のかまぐらをライブ配信した。午前はあいにくの雨の中、横手支援学校中学部の生徒が横手公園のテントの中から、かまぐらの魅力を紹介した。きょう16日も会場の様子を伝える。

外出が困難な全国の子どもに秋田の祭りを楽しんでもらう狙いで、昨夏の秋田竿燈まつり(秋田市)に続いて2回目の企画。受信者は事前募集した。タブレット、上下左右に遠隔操作できるロボット、ビデオ会議システムZoom(スーム)を使い、2日間で青森県や沖縄県の約100人

横手支援学校の生徒は1、3人ずつ代わる代わる登場。1組10分の持ち時間で、かまぐらの歴史や作り方を説明した。水神様に手を合わせたり甘酒をついたりし、画面の向こうの子どもにかまぐら気分を味わってもらおうと工夫。

「かまぐらの中は暖かいのですか」といった質問にも丁寧に答えた。

3年の阿部柚衣花さんは「緊張したが、練習通りに話せて良かった。(雨のため)かまぐらの中でやれなかったのは残念」と話した。

(菅原潤)

タフレット越しに受信者と交流する横手支援学校の生徒



雨のため、ブルーシートでかまぐらを保護



国際交流も行われた



県外から来た学生との交流で盛り上がり



子どもたちもアバターに関心をもち、
交流



ぼんでんコンクールの審査員の前で配信



審査のため移動するぼんでん



横手市かまくら館内に設置されているぼんでん（豪華な頭飾りが全国的にも特徴）



オペレーションセンター
（横手市かまくら館内）
※横手市観光協会様より
ご提供

【参加者アンケート回答内容】

<令和6年2月15日（木）午前 ゲスト参加>

- ・時間が短かったのと、雨で残念ながら、かまくらへの入室が出来なかったことは残念だった。こちらでも、お餅や甘酒（類似品）を準備して、疑似体験をしても面白かったかなあと思いました。
- ・大学生に丁寧に説明していただきました。中学生の説明も丁寧に良かったです。
- ・抗がん剤治療中で体調の悪いなかでしたが、気持ちがまぎれて楽しめたと参加した児童が言っていました。
- ・担当してくださった方がとても丁寧に対応してくださり、かまくらを初めて見ることで喜んでいました。
- ・今年は雪も少なく当日の雨も非常に残念でした。しかし、当事業所の利用者の中には昨年までかまくらでおもてなしをしていた支援学校の卒業生もおり、今年はおもてなしを受ける側として参加でき、これまでと違った立場での参加は本人のみならず親御さんにもとても好評でした。
- ・当事業所の利用者さんに関しては、スムーズに受け答えが難しい方が大半で言葉を発するのに時間が掛かったり、言葉が不明瞭で聞き取れないような方もいる中の参加でした。職員がフォローに入りながらの参加でしたがみんなが画面に映り交流を図る事ができ喜んでいました。また、かまくら職人さんとの交流も、久々の再開をはたした方もいましたし、職人さんが「覚えてるよ！久しぶりだね！」と声を掛けて頂けたこと、とてもうれしかったです。こうやって社会との繋がりを持つ機会が増えとても素晴らしいイベントでした。
- ・秋田大学の学生さんも丁寧に対応してくださいました。ありがとうございました。
- ・一人ひとりにサポートがついてくれてよかった。雨でかまくらに入れないことがみなさん残念がっていました。でもお友だちと交流できて楽しそうでした。

<令和6年2月15日（木）夜 ホスト参加>

- ・海外の方や同じ地域（大阪）に住む方とかまくらの中で交流することができ、とても貴重な経験ができました。
- ・同じかまくらにいらっしゃった kubi で参加されている方ともお話しすることができて、良かったです。”
- ・かまくら体験、とても楽しかったです！
- ・通信状況もとても良かったです。
- ・竿燈に引き続き2度目の体験で、少し余裕があり、操作も積極的にできました。左右上下と見たいところを見ることができました。
- ・大阪からのお客様や、海外からのお客様もいらして、普段は体験しにくいインターナショナルなやりとりもできて嬉しかったです。
- ・学生さん方のアテンドもわかりやすく、解説も的確でした。また同年代として一緒にゲストをお迎えする友だちのような雰囲気も嬉しかったです。
- ・かまくらの中で観光客と話しをできて楽しかった。お餅を焼く様子やお参りもできておもしろかった。

<令和6年2月16日（金）夜 ホスト参加>

- ・夜のライトアップされたかまくらと、そこに来る人々との交流が出来よかった。只、時間が短く、どことどう話したら良いのか分かりづらかったのも、交流の仕方にこんなして下さい的なアナウンスがあると良かったのかなあと思いました。また、後から思ったのですが、Zoomでの映像とK u b iからの映像、Wで見ると全体の様子とかまくらの中の様子とが分かり良かったかなあと思いました。それでも、白い息が見える寒さの感じや温度感、雰囲気などは伝わりました。よかったです☆
- ・かまくらのおもてなしを現地にいらっしゃる方と一緒に体験できて、とても楽しめました。「入ってたんせ」や「また来てたんせ」など、秋田の方言に触れることができました。kubiを動かして、横にあるお城も見せていただくことができて喜んでいました。今度は、実際に秋田に行って、かまくらに入りたい！と終わってから話していました。

- ・かまくらの中でたくさんの人と交流できてとても楽しかった。かまくらをみにいってみたいと思ったとのこと。丁寧にサポートしてくれて安心しました。

＜令和6年2月16日（金）午前 ぼんでん＞

- ・通信環境が悪く、何度もアプリがおちて入り直さないといけませんでした。そのせいで、いろいろと質問しても回答を聞くことができず、残念でした。ぼんでんの様子は、なんとなく伝わってきたので良かったです。”
- ・やはりネットワークの状況が不安だったため、ぼんでんの様子は見れませんでした。後半はネットワークも繋がる事が多くなりお祭り参加者との交流も図る事ができました。天候もあったかと思いますが音声が非常に聞き取りづらかったです。
- ・直接足を運ぶとなると防寒対策や、長時間入れない、場見知り、人見知りをする等の問題が出てきます。このような参加方法はとても魅力的だと思います。”
- ・電波が悪くて何回も出入りした。そうしたら子どもたちが途中であきてしまったとのこと。つながったら交流できたのでよかった。ぼんでんのことをたくさん質問できました。

＜今後、今回のようなイベントが開催された場合、参加されますか？＞

- ・院内の子達にとって、外、特に県外の様子を知ることは難しいです。このような機会があることで、子ども達の興味関心も広がり、院内でできたことの特別感や楽しみが味わえる。ZOOM等で参加でき、気軽にできるのでまた参加できるならしていきたいと思う。
- ・どの授業でどう参加するか調整が必要のため検討が必要です。
- ・様々な制限のある入院中の子どもたちにとって、とても貴重で有意義なことだと思うから。
- ・リベンジ参加したいです。県外の見聞のないお祭りも見たいです。
- ・初めての体験が増えていくのがうれしい。参加をきっかけに現地に行きたいとモチベーションが高まる。
- ・自分たちでは秋田にいてもこのように交流ができないだろうからとてもよい機会をいただいた。

＜今後の希望イベント、その他、ご意見、ご要望がございましたらご記入ください＞

- ・今回のように、日本各地のイベントに参加できるのは良い機会だと思います。只、今回のものに関しては事前のイメージが持ちにくかったのと、調整までの時間が短かった（水曜のみの本校出勤のため、連絡の周知や起案に時間がかかる）ため、良さを伝えることがあまりできなかった。もう少し、こちらからもプッシュできたかもと感じました。渉外等、大変だと思いますが今後もよろしくお願いいたします。
- ・秋田のなまはげも見たい。また、参加の前に、現地の名産品や美味しいものなどを送ってもらい、その土地を身近に感じる経験もできたら、楽しそう。
- ・なかなか地方の方々と交流したり地方のお祭りに参加したりできないのでぜひこのようなイベントがあったら参加したいです。

【秋田県立横手支援学校生徒の感想】

【総合的な学習】

よこて まいたい ちいき いちいん
横手が舞台 ～地域の一員でおもてなし～

よこて ゆき さんか
「横手の雪まつりに参加しよう」

1 月 18 日 (木) 名前 伊藤 陸

こじんもくひょう
個人目標

道具を使うとき周りをよく見て安全に使う。

かまくら実行委員として先生に言われるまにに自分から行動する。

そのためにがんばったこと（振り返り）



スコップで使うとき周りに
気をつけて、できました。
アバターロボットでは幸太さ
んと一緒おもてなしできてよ
かったです。画面越しで話すの
は緊張したけど初めて大阪の
人と話せてうれしかったです。

【総合的な学習】

よこて まいたい ちいき いちいん
横手が舞台 ～地域の一員でおもてなし～

よこて ゆき さんか
「横手の雪まつりに参加しよう」

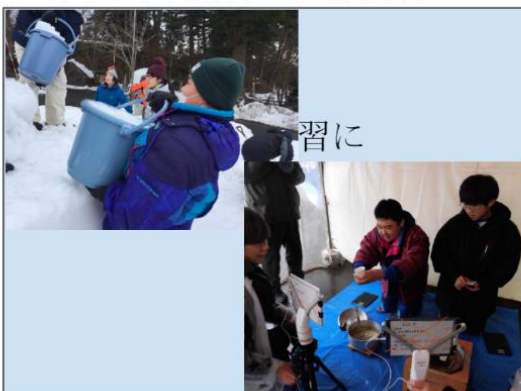
1 月 18 日 (木) 名前 佐々木幸太

こじんもくひょう
個人目標

おもてなしの仕方を覚える。

みんなと話し合って、雪積みをがんばる。

そのためにがんばったこと（振り返り）



安全に気をつけてバケツを運
びました。

おもてなしでは両手で丁寧に
渡すことを意識しました。

アバターのおもてなしで大阪
の人と初めて話して、緊張した
けど、横手の事を知ってもらえ
たのでよかったです。

【総合的な学習】

よこて ぶたい ちいき いちいん
横手が舞台 ～地域の一員でおもてなし～

よこて ゆき さんか
「横手の雪まつりに参加しよう」

1 月 15 日 (木) 名前 高山 北斗

こじんもくひょう
個人目標

かまくらのおもてなしで、甘酒やお餅をお客さんに優しく渡す。かまクラの事を分かりやすく教える。

そのためにがんばったこと（振り返り）



甘酒やお餅を両手で優しく渡すことを頑張りました。
アバターロボットのおもてなしをして、緊張したけれど、大きく聞こえる声でクイズができました。相手が喜んでくれて、とても楽しかったです。
また来年もアバターロボットのおもてなしをしたいです。

【総合的な学習】

よこて ぶたい ちいき いちいん
横手が舞台 ～地域の一員でおもてなし～

よこて ゆき さんか
「横手の雪まつりに参加しよう」

1 月 18 日 (木) 名前 柴田知弥

こじんもくひょう
個人目標

清潔にみんなのお手本になるように服装を整える。
崩れないようにしっかりかまクラを作る。

そのためにがんばったこと（振り返り）



いっぱい雪を踏み固めてきれいなかまクラができてよかったです。
アバターではすこし緊張したけど最後までおもてなしをする事ができました。

【総合的な学習】

よこて ぶたい ちいき いちいん
横手が舞台 ～地域の一員でおもてなし～

よこて ゆき さんか
「横手の雪まつりに参加しよう」

1月 16日（火）名前 阿部 柚衣花

こじんもくひょう
個人目標

お客さんが来たら、大きな声で元気良く「入ってたんせ」と言う。
雪積みで時間いっぱい休まず最後までやる。

そのためにがんばったこと（振り返り）



雪積みで、バケツに入った雪を時間いっぱい休まず運ぶことができました。

アバターでお客さんが来たら大きな声で「入ってたんせ」と言うことができました。もっとかまぐらのことを伝えたかったです。

【総合的な学習】

よこて ぶたい ちいき いちいん
横手が舞台 ～地域の一員でおもてなし～

よこて ゆき さんか
「横手の雪まつりに参加しよう」

1月 16日（火）名前 後藤悠花

こじんもくひょう
個人目標

雪積みやミニかまぐら作りで最後まで集中して頑張りたいです。おもてなしでは、甘酒やお餅を渡す時に「飲んでたんせー」「食ってたんせー」と言いながらふるまいたいです。

そのためにがんばったこと（振り返り）



雪積みやミニかまぐら作りで、小4の友達と協力して最後まで集中して頑張りました。

かまぐらの中でおもてなしは、出来なかったけどアバターにかまぐらの説明をするときに喋るスピードに気を付けながらやりました。アバターが入ってくるときに「入ってたんせー」と言えたので良かったです。甘酒を渡すときに「飲んでたんせー」と言いながら渡しました。

【総合的な学習】

よこて ぶたい ちいき いちいん
横手が舞台 ～地域の一員でおもてなし～

よこて ゆき さんか
「横手の雪まつりに参加しよう」

1月 16日（火）名前 佐々木暖

こじんもくひょう
個人目標

ゆきつみ、ミニかまくら作りを、バケツやスコップを使って、時間いっぱい 頑張る。

そのためにがんばったこと（振り返り）



バケツとスコップを使って時間いっぱいがんばりました。ミニかまくらの作り方がわかりました。おもてなしをやって横手のかまくらのことを知りました。

アバターにかまくらの語源を紹介しました。相手のことをもっと知ることができました。またやりたいです。

【秋田県立横手支援学校 校長 阿部純一氏】

秋田県立横手支援学校では、特色ある教育活動の充実として、「横手が舞台」と銘打ち、近隣地域の皆様のお力を借りながら、地域資源を活用した学習活動を通して、「触れる」「関わる」「高め合う」体験活動や地域貢献活動を続けています。

先日も、横手市の行事であります「横手の雪まつり」に今年度も横手市観光協会様、雪まつり実行委員会様からのご協力のいただき参加することができました。今年度は、新たにニューメディア開発協会様から「かまくら交流プロジェクト」のお話をいただき、本校中学部で行っている、「かまくらでのおもてなし」をアバターロボットで全国各地の特別支援学校にライブ配信することになりました。私たち職員にとっても、生徒にとっても初めての取組で戸惑いはありましたが、本校で例年行っている学習活動をそのまま生かしていただき、無理なく実施することができました。

当日は生憎の雨模様でかまくらからの配信はできませんでしたが、特設テント内でおもてなしを行い、アバターロボットを通して全国各地の皆さんと会話し、交流することができました。生徒たちは当初緊張した様子が見られましたが徐々に慣れ、自分たちが用意してきた横手のかまくらを全国に紹介するクイズなど、相手に分かりやすく伝えることができ、練習の成果は十分に発揮されました。自分の言葉が、伝わったときの安堵と達成感の表情を見ますと、本当に参加して体験させていただきよかったと感じました。

このような貴重な体験の機会をくださいましたニューメディア開発協会様をはじめ、ご協力いただきました横手市観光協会、雪まつり実行委員会の皆様にあたためて感謝を申し上げます。

ありがとうございました。

【秋田県立横手支援学校 教諭 佐々木詠吏氏】

本校は、「横手が舞台」を合言葉に、地域を学びの場として学習活動に地域資源を積極的に取り入れ、地域と協働して学習を展開しています。中学部では地域と「かかわる」をキーワードに、観光施設での花植え交流会やクリーンアップ活動、伝統行事への参加をしています。伝統行事では、「横手の雪まつり」に参加し、小正月行事である「かまくら」でのおもてなしを行っています。

「かまくら」でのおもてなしは、中学部の中心的な学習活動の一つですが、制限のない形で参加できるのは4年ぶりとなり、生徒たちは地域や観光客の方におもてなしをすることをとても楽しみにしていました。また、今年度はニューメディア開発協会様や秋田大学の藤井教授から、オンラインによるおもてなしで全国の方と交流する機会もいただき、期待感をもって学習に取り組むことができました。「横手の雪まつり」当日は雨のため、かまくらではなくテントでのおもてなしとなりましたが、自分たちにできる精一杯のおもてなしをすることができました。全国の方との交流では、カードやタブレット型端末を活用して、「かまくら」について説明をしたり、クイズを出したりしながらその魅力を伝えました。やりとりの場面で相手の質問への回答に時間を要することもありましたが、自分なりの言葉で一生懸命答えていました。振り返りでは、「おもてなしをしてかまぐらのことが分かった」「大阪の人と初めて話して緊張したけど、横手のことを知ってもらえたのでよかった」「かまぐらのことをもっと伝えたいと思った」などの感想が聞かれました。「かまぐら」でのおもてなしを通して、地域の文化を体験的に学ぶとともに、自分たちの取組への達成感を得られるよい機会となりました。

地域資源を活用した「横手が舞台」の学習では、地域の方の理解と協力が欠かせません。「横手の雪まつり」への参加に伴い多くの場面でご協力をいただきました横手観光協会の皆様、全国の方との交流の機会をいただきましたニューメディア開発協会の皆様、秋田大学の藤井教授、関係者の皆様に深く感謝申し上げます。

【横手市観光協会会長 打川 敦氏】

今までなかったジャンルの貴重な機会を、私たちもさせてもらったなと思います。全体的な感じとしてはスタートが遅く、準備がなかなか進まないバタバタの中では、結果的にうまくいったのかなというように思っています。かまぐらの関係者もぼんでん関係者も一体何をどのようになるのかという事前理解が全くできていない中で本番に突入したというのが実情のところでありました。今年やったので、その分来年は理解が進むと思いますけれど。

事前の予想と結構違ったなと思ったのは、一般観光客の一人としてタブレットを一個置いてサクサクとできる程度かなと思っていましたが、思ったより重装備だったと思います。ぼんでんの中継の若いスタッフがステージ前で一生懸命やってくれて、とてもいいロケーションだったなと感じました。

今回のプロジェクトに、アクセスはどの程度あったのか、関係者はどのような立場の方だったのかというのを把握できていなかったのも、それらの情報が欲しいところです。録画した映像もアーカイブで見られるのかどうかも教えていただきたいです。

また、このような取組が、一般の観光客としてその場を訪れた人には分かりにくかったような気がしています。例えば、プラカードを設置するとか、パンフレットを配布するという工夫があれば、もっと理解してもらえたかと思います。

プロジェクトに参加した学生さんも結構いたので、まつりの何日か前から来て一緒にかまぐらを作るところから進めると学生さんももっと面白いかなと思います。そうすることで、作る場所もアバターで参加してもらえたりできますので。

来年の雪まつりに向けては、横手市駅前のロケーションがかなり変わります。今年工事中の図書館とかが秋にオープンしますし、新しい広場ができるので、駅前もお祭りができる中心地域に昇格するようになっていくはずだと思います。なので、かまくらもこれまでは、市役所前とか双葉町、羽黒町とかお城山（横手公園）を会場にしていたのですが、駅前も集中会場にできるのではないかと考えていて会場が一つ増えるような気はしております。

オペレーションルームについても、私は図書館のレイアウトが分からないのですが、借り入れる部屋はあるのかなという気もしています。今年使用したかまくら館の使用が厳しくても、場所はあるかなと考えられるのかなと思っていました。

その際、遅くとも 11 月あたりにはご相談に加わっていただくと準備が進むという気がします。なお、横手支援学校は、おそらく来年もかまくらのおもてなしを継続すると思いますので、横手支援学校のかまくらも使えると思います。あと特別支援学校だけでなく、横手市教育委員会所管の小・中学校にはいろいろな特別支援学級もありますから、その児童生徒や先生方も参加しやすい環境ができれば良いと考えます。

これらの点からも、横手市教育委員会との連携が必要になると考えます。

【横手市観光協会事務局長 高橋信行氏】

現場で大変お世話になりました。具体の状況は見られなかったのですが、感想という点ではなかなか申し述べることはできませんが、打川会長にお話いただいた通りの内容ではなかったのかなと思います。

来年ですが、雪まつりの開催日は土日になります。皆様の趣旨は私も理解して、大変良い内容だとは思いますが、実際にリアルに横手に来ていただく観光客が今年以上に増えるという状況を鑑みたときに、その方たちへのおもてなしですとか対応が重要になってくるというのが私の思いです。観光協会としてどこまでご協力できるのかというのは非常に難しい面があるというのが正直な感想です。

また、まつり自体が学校が休みの日時に行われるため、学校とは 7 月ぐらいから打ち合わせを始めます。今回のプロジェクトの内容については、早めにいただいた方が調整しやすいと感じます。

【かまくら職人 委員長 照井吉仁氏】

今回のような機会は私自身初めてで、たくさんの方、日本全国、特に沖縄の方ともお話しでき、かまくらの規模感っていうか、その大きさだとか、「かまくらはこういうふうにして始まったんですよ」みたいなことをお話しする機会をいただけたというのは非常に嬉しかったですね。私たち、かまくら作りを毎年やっていると、職人がいるのは当たり前、かまくらを作るのは当たり前になってしまっているんで、たくさんの方とお話しする機会ができ、新鮮な意見を伺うことができたことは本当に良かったとも思っています。

私どもとしては、ただかまくらを提供しただけという感じで、あまりご協力できなかったんです。当日は天気のこととかもあっていろんな作業に追われて、皆さんにレクチャーもできなくなってしまい、本当に申し訳なかったと思います。かまくらも雨のための補修前ということもあって中に入るのはちょっと危険だなと判断もしました。そのような中、横手支援学校さんが機転をきかせてテントの中でおもてなしをしてくれたこと、本当に感謝しています。

お祭りって、障害のある方、特に肢体不自由の方ですとか連れて来られないんですよね。私も

特別支援学校に勤めていましたので、そういう方も何とかしたいなという気持ちは持っていました、勤務していた当時、先生たちとバギーや車椅子の子どもたちを何とかかまくらに参加させたいという気持ちがありまして、先生方有志と仕事終わってかまくらを作りました。一般的なかまくらとは違って、ソリに乗ったまま入ってこられるようにして。今回のようにアバターを使った取り組みというのは、本当に全国の方に展開できるんだなということ新しい形の参加の仕方を拝見させていただき、私たちも勉強になったと思っています。日本の文化をこういったアバターなどの活用によるコミュニケーションで検証していくことに今後も貢献できればと思っています。

私、かまくら祭りに携わって 40 何年になりますけれども、かまくらのいいところっていわれらると、やっぱり独特な雰囲気があるわけですよ。かまくらの中で知らない同士でも何故か昔から知ってるような感じの会話ができる空間なんですよ。そういう空間が私自身も楽しくて。例えば違う二組をかまくらに入れて一緒にお話ししたりというの、でその二組同士が今度仲良くなって連絡先を交換したりということもよくあることなんですよ。かまくらはそういう独特の空間なんですよ。ただ見て楽しむだけじゃない、独特のお祭りなんだということです。

来年のかまくら祭りですが、土日にあたりますので、相当のお客様が予想されます。そのため、かまくらを通じて交流を深めるのであれば、祭り前日に交流するという方法も可能かと思います。かまくら自体は一ヶ月前から作ってますので、前日とかにできれば、一般客の映り込みも気にせず交流できると思います。横手公園の城のライトアップも可能ではないかな。割と静かに自分たちなりのかまくら祭りができるのかなという気はします。当然、祭りの賑わいというのを感じていただきたいということもあるのかもしれないけれど、一つのプランとしては可能かなという気はします。

参加学生の感想

高橋翼斗（聖園学園短期大学 2 年）

今回のプロジェクトではアバターロボットを使い、横手のかまくら祭りや梵天コンクールの様子を中継して全国の子どもたちに紹介したり、かまくらや梵天を見せたりという担当でした。

アバターを通じて子どもたちとかかわって、かまくら祭りでは私たちのマネをしながら一緒にロボットを操作して水神様を祈ったり、かまくらの作り方や歴史、おもてなしの仕方を伝えると「大きいですね!」「古い歴史があるんですね」などと祭りを楽しんでいる様子が見られました。また、梵天コンクールでは梵天の大きさに驚いたり、コンサートが始まったときは美しい歌声に聞き入ったりと横手の伝統祭りに興味津々でした。短い時間でしたが、横手の冬祭りを様々な方に知っていただいて私自身も嬉しい気持ちでいっぱいになりました。

実際に参加してみて、初めてアバターロボットを操作しておぼつかないところもありましたが、とてもいい経験になりました。病気療養中の子どもや訳があって外へ出かけるのが難しい子どもにとって kubi のような通信機器を使うことによって外の世界を知ったり、見て感じたりできるきっかけになると活動を通して実感しました。そして、もしこのような活動が増えていったら、他県の伝統文化や有名な行事などその場所に行かなくても画面を通じて体験することができると思いました。それから、大学が違って最初は緊張したけれどチーム一丸となってプロジェクトを楽しく終えることができました。分からないことがあったら一人で抱え込まず周りの人に相談したり、確認をしたりチームとの連携を大切にして取り組むことができました。

このプロジェクトで得た経験は保育の現場で深くかかわってくると考えます。例えば園全体で情報共有し、保育をより良いものにするために試行錯誤したり、チームで協力しながら子どもが安心・安全に園生活を過ごせるようにするなど似ている部分がたくさんありました。このことを

活かして、保育現場では職員と連携することを大切にしていきたい。また、アバターロボットを保育現場で活用してみようと考えてみると、メールであったイルカショーを見たり、病気で入院している保護者がいたら zoom を繋いでお子さんと一緒に遠足を楽しめるように配慮したりなど様々な場面に応じて使い方があったと感じた。

プロジェクトに参加したことで、アバターロボットという考えの選択肢を増やすことができました。いつか自分がクラス担任を受け持った時に、保育の中で使えると思ったら活用していきたいと思います。

伊東大樹（秋田大学大学院教育学研究科 1 年）

今回、横手の冬まつり「かまくら」と全国の子どもたちをオンラインでつないだ。その成果と今後どのように教育に活かしていきたいかについて述べる。

今回のプロジェクトの成果は、子ども同士のつながりであると考え。オンラインでのつながりづくりの効果を実感したエピソードがある。かまくら祭の会場にいる横手支援学校の生徒たちと大阪の特別支援学校から参加している生徒が会話をしている場面である。豆餅の話題になり横手支援学校の生徒が「豆餅好きです。」といった。その後、かまくら祭の会場にいた特別支援学校の教員が大阪から参加している生徒に「好きな食べ物ありますか？」と訊き、大阪の生徒は「たこ焼き好き」と元気よく答えた。すると、横手支援学校の生徒も「たこ焼き好き」といった。それを聞いた大阪から参加していた生徒は、「友達なれた！」とニコニコした表情で言っていた。

「友達なれた！」と言った大阪の生徒は、初対面の生徒との共通点を見つけて、「友達なれた！」という反応につながったと考える。また、横手支援学校の生徒たちがかまくらに関する楽しいクイズを出したり、クイズに正解したときに盛り上げたりしていたことによって、友達として受け入れやすい暖かい雰囲気が作られていたように感じる。このような暖かいつながりづくりを今後も展開できればと強く感じた。

今後どのように教育に活かしていきたいかについては、様々な理由により直接体験が難しい子どもへの指導・支援に積極的に活用していきたいと考える。その際、教科等の指導内容と関連づけることで、より質の高い実践になるのではないかと考える。例えば、今回かまくら祭の会場に外国の方が沢山いらっしやったが、英語の like の表現を使って好きな食べ物を訊いたり、外国の方にかまくらについて説明したりする活動が考えられる。直接体験を補う方法の一つとして、つなぐ目的を明確にしながら、今回のような実践を行っていきたい。

大場彩加（秋田大学教育文化学部 3 年）

横手雪まつりプロジェクトでは他の学校とテレポトークというアプリケーションを用いて雪まつりの様子を伝えることができた。私が担当した方は御所野や沖縄の方など、どの方も横手には来たことはなかった。そのため、新しい経験を体験をし、秋田の冬を楽しむことができたのではないだろうか。

私はこのプロジェクトを通して、Kubi やテレポトークを用いることの長所や短所を体感することができた。Kubi 自身は元々知っていたが、実際に用いたことにより私自身の Kubi 使用に対する障壁も減らすことができた。

Kubi の長所は子ども自身がコントロールをし、自分のしたいことをすることができることだろう。そのことにより、主体性が育まれ、自己有用感も得ることができる。私の担当した場所では子ども自身が操作することはなかったが、支援者が操作することにより子どもと支援者が一緒になってこの雪まつりを楽しんでいただと感じられた。

一方、Kubi の短所は子ども自身の操作が難しいこと、Kubi が外での操作に適していないことだ。Kubi は操作者が上下左右の操作と zoom 機能を混同してしまい、今どのような操作をしているのか分からないといった場面が見られた。この点は Kubi の使用機会が増えることにより、解消されるだろう。子どもの場合も同様である。外での操作については重りなどを用いることにより風に煽られて倒れることはなくなるだろう。Kubi の長所が物理的に意思を表出するものであるだけに、風によってその長所が発揮しにくくなるのが残念であった。

私はこれらの体験を通常学級の不登校支援や病弱児等の特別なニーズを持っている児童・生徒の授業参加に生かしていきたいと考える。これら設備を使うことにより、彼ら自身やその周りが彼らの存在を認めることができるはずだ。また、彼ら自身もその場でいても良いと感じることができる。また、文化祭などで Kubi を用いて接客や案内をすることにより、操作者の有用感を向上させるだけでなく、対外的これらの有用さをアピールすることができるはずだ。

佐々木 萌（秋田大学教育文化学部 2 年）

【担当内容】

Kubi①をメインに、全国のこどもたちと現場を繋いでコミュニケーションを生むためのサポートを行った。

2/15AM 悪天候だったため、テントの中から横手支援学校の生徒さんと、鳥取・刀根山の生徒さんを繋いで会話のサポートをしたりかまぐら説明をしたりした。

2/15PM かまぐらの中から、ホストとして一般のお客様を篠原先生・光陽の参加者さんと共におもてなした。

2/16AM きらり・刀根山・コミットの生徒さんたちへ、ぼんでん祭りの様子を中継したり、各町内からの参加者さんたちとの会話をしたりした。

2/16PM かまぐらの中から、ホストとして一般のお客様を光陽の参加者さんと共におもてなした。

【参加してくださった方々の様子】

横手特別支援学校の生徒さんとの会話を楽しんでいるようでした。かまぐらの中でおもてなしを受けることはできませんでしたが、質問をし合っかまぐら祭りを楽しみながら、その場にいるような交流を行うことができたのではないかなと思います。また、大規模のお祭りでのこのようなプロジェクトを行うことの良さは、県をまたいだ交流が生まれることだけでなく、同じ地元の人も繋がることかなと感じました。秋田にいる県外の方が出身地から参加して下さったお子さんと繋がって、お子さんが喜びを与える存在に慣れているような気がして、とてもすてきなと感じました。一方で、2日目のぼんでん祭りでは接続の状態が悪く、満足のいく交流ができなかったため、参加者のみなさんも何度も接続し直したり会話ができなかったりで飽きてしまったように感じました。

【感想】

前回、竿灯まつりプロジェクトにも参加させて頂いて、その時の経験を生かして参加することができました。一度経験したことがあるからこそ、機材への不安が減り、その子どもたちの交流のサポートに余裕をもって努めることができたし、自分も楽しむことができました。また、英語教育を大学で学んでいる自分ができることは、外国人と参加者を繋ぐこと、このような活動を外国人にも広げることができることだと感じました。将来、秋田県で英語教員として働く際にこの経験を存分に生かしていきたいです。秋田県内の支援の輪をもっと広げたり、日本全国で手を結んでバックグラウンドに関係なく子どもたちにこのような機会を与えたりするには、たくさん

の人の繋がりが必要で、教員自身がこのような支援や活動の存在を知っている必要があると思います。学生でありながらもこのような経験ができ、人との繋がりを持てたことに感謝して、教員になってからもこの出会いを大切に生かしていきたいなと感じました。

小舘孝之介（秋田大学教育文化学部学校 2 年）

■今回のプロジェクトで担当した内容

□機材の準備・設定・撤収

□遠隔で参加していた方々のサポート

- ・KG（かまくらゲスト：遠隔で参加している方々とともに「ゲスト」としてかまくらの祭りに参加する）。かまくら職人の方へのインタビューを行ったり横手支援学校の子どもたちのおもてなしを受けたりした。
- ・KH（かまくらホスト：遠隔で参加している方々とともに「ホスト」としてかまくらの祭りに参加する）。実際に祭りに来た方々とかまくらの中で交流した（会話、おもてなし等）。
- ・BG（ぼんでんゲスト：遠隔で参加している方々とともに「ホスト」としてぼんでんの祭りに参加する）。ぼんでんの様子を一緒に見たりその祭りに直接参加していた地元の方々にインタビューをしたりした。

■参加した方々の様子

- ・遠隔で参加していた方々の多くは手元にあるタブレットを使って自由かつ楽しそうに kubi を操作していた。また、彼らは kubi を用いて実際に祭りに来た方々とのコミュニケーション（会話、かまくらの中でのおもてなし等）を楽しんでいた。
- ・実際に祭り（特にかまくら）に来た方々は乳幼児から高齢者にかけて、kubi やタブレットに興味を示していた。そして、かまくらの中で遠隔で参加している人たちと交流する人もいれば、かまくらの外でオペレーションセンターにいるスタッフとの会話を楽しむ人もいた。

■感想

私は、「横手冬祭りプロジェクト」のような ICT を活用した交流の企画は、相互理解を深めることに効果的であると考えている。たとえば、KH（かまくらホスト）における交流では、定型発達の人たちと障害をもつ人たちの双方がコミュニケーションを楽しんでおり、その中で、お互いの素敵な一面や驚くべき一面などを知るたびに会話に引き込まれ、さらに会話が発展するという流れがよく見られた。このことから、kubi・タブレット等の ICT を介した交流活動であるからこそ、対面での交流よりも緊張感がなく、交流のハードルが低かったため、前述のような活発な交流の流れが生まれたと推測している。ゆえに、保育者や教育者はこのような ICT を活用した企画を積極的に活用し、子どもたちと多様な人たちにおける相互理解につなげていくべきだと、私は考える。

五十嵐舞羽（秋田大学教育文化学部 2 年）

今回のプロジェクトでは、1 日目の午前中に横手支援学校の子どもたちからのおもてなしのサポートと横手のかまくらの紹介、午後は全国の子どもたちと観光にきた一般方をかまくらでお迎えをしました。2 日目の午前、ぼんでんの様子を子どもたちに見せたり、町内の方々とお話をしたりしました。午後は、前日と同様のことに加え、かまくらの外で、kubi の体験会のサポートを担当しました。

参加した方々の様子を見ても、沖縄や大阪など雪が東北ほど積もらない地域の方々が多かったため、かまくらに興味をもって来てくださった方の質問やかまくら職人さん、支援学校の子どもたちとの交流を積極的に行っていて楽しそうでした。午後のかまくらの中での交流では、kubi が 2 台あると kubi 同士での交流が難しそうだと話すタイミングがかぶってしまっていたようでした。全

員が話の輪に入れるようなサポートを工夫して行なうべきでした。

今回のプロジェクトを通して、人と人とのつながりの大切さを学ぶことができました。病気だから、障害があるからイベントやいろんな人との交流の機会を設けることが難しいとするのではなく、kubi などを用いて交流する場を作ることによって子どもたちにとっても、今回のように一般の人が参加することでこのような活動を広めることができるため一般の方にとってもプラスの影響を与えることができているのではないかと感じることができました。

交流をするということは前回（竿燈まつり）に比べてたくさんすることができたが、kubi で参加してくれている子どもたちと観光に来てくれた人たちをつなぐ役割をうまくすることができませんでした。その場の会話だけではなく、遠隔で参加している方もうまく会話に入れることができるコミュニケーション能力を身に着ける必要があると感じました。ICT を用いて、様々な状況や国の人たちとの交流の機会を作る活動に今回の活動で学んだことを生かしていきたいと思いました。

第3節 学生がプロジェクトに参加した経験をボランティアに活用する動き

本プロジェクトに参加した学生の多くが「秋田大学病児学習支援ボランティアサークル」に所属している。このサークルは、病気のため病院や自宅で療養している児童生徒に主にオンラインによる学習支援を行っている。

サークルの会議の中、今後の活動に「ICT を活用して動物園や水族館の様子や、それらの舞台裏をライブ配信したらどうか」という提案がなされ、それを令和6年度の活動計画として盛り込むこととなった。黒板にそれら提案内容が記されている（写真）。



この取組内容の具体策として、令和6年度当該サークルの目玉企画として、秋田市立大森山動物園等社会教育施設との連携が始まった。

例えば秋田市立大森山動物園では、施設独自のプログラムとして「大人のためのガイドツアー」というスタッフの解説付きで園内を見学できる企画が用意されている。このような企画と本プロジェクトのICT活用のノウハウを融合させることで、病気療養児等外出機会の少ない児童生徒の学びをはじめ、障害のある方の生涯学習の場としても活用できる可能性は大いにあると考えられる。

今後、ICTを活用することにより、様々な社会資源を病気療養等の児童生徒の学びを豊かにするための教材として開拓・開発していきたい。

第Ⅱ章 ICT 活用による病弱教育の充実を目指したフォーラムの実践報告

令和5年度 病気の子どもの教育支援フォーラム

テーマ 「病気療養児支援の新しい風」

1 趣旨

病気の子どもの教育支援の充実を目指し、支援内容・方法について教育・医療・福祉等関係者や市民の理解啓発に資する。また、病気療養児の教育支援に関わっている方々の研修の機会とする。

2 主催：病児学習支援ボランティア人材バンク

共催：秋田県立秋田きらり支援学校、秋田大学病児学習支援ボランティアサークル

協力：秋田県教育関係職員互助会、一財）ニューメディア開発協会（NMDA）

後援：秋田県教育委員会

3 日時 令和5年11月18日（土） 13：00～16：00

4 開催方法 対面・オンライン（ZOOM）併用

5 会場 カレッジプラザ（〒010-0001 秋田市中通2丁目1-51 明德館ビル2階）

※新型コロナウイルス感染の状況によっては、オンライン（Zoom）のみによる開催になる場合があります。

6 内容

（1）開会行事（13：00～13：10）

（2）講演（13：15～14：15）

「子どもの回復・成長のために、今、私たちができること ～感情の適切な扱い方～」

講師：昭和大学大学院保健医療学研究科 准教授 副島 賢和 氏

（3）シンポジウム（14：30～15：50）

シンポジスト：秋田きらり支援学校病弱教育サポートセンター 藤井 奈緒子 氏

病気療養経験者 佐藤 晴葉 氏

男鹿市立船川第一小学校 佐藤 晴美 氏

コーディネーター：副島 賢和 氏

（4）閉会行事（15：50～16：00）

※特別企画：アバターロボット（ORIHIME, Kubi, Temi 等）による遠隔コミュニケーションツール体験（11：00～15：30）

終了後のアンケートにご協力ください

（1）専用フォームから回答される場合

次のURLまたはQRコードからお願いいたします。

<https://onl.sc/Ch8FJsE>

（2）来場者には、アンケート用紙もございます。





フォーラムポスター

本報告書では、アバターロボット (ORIHOME, Kubi, Temi 等) による遠隔コミュニケーションツール体験 (11:00-15:30) の状況について報告する。



Orihime との交流体験



Kubi を活用した、病院や自宅にいる児童生徒との交流の疑似体験



Temi を活用した、病院や自宅にいる児童生徒との交流の疑似体験

【参加者の感想】

- ・教室の机にロボットを置くことで、教室で学ぶ一員になれることがとてもいいなと思いました。
- ・新しい技術を使った授業を体験できて良かった。(大学生)
- ・ロボットを操作してみて、遠隔でもコミュニケーションを取ることができるのは素晴らしいと思った。(大学生)
- ・病気の子どもが孤独感をもたないためのツールになっており、活用したいと思った。(大学生)
- ・病弱教育をサポートするようなロボットの存在を知ることができて良かった。(大学生)
- ・最新の技術を体験できる機会を与えてもらって良かったです。(大学生)
- ・ロボットを活用することで、病気の子どもでも学校の様子を知ることができ、つながりが広がるのがすばらしい。(大学生)
- ・現代の技術が特別支援のために使われている様子に感動した。病気を持つ人も支える人も、互いの「つながり」を感じながら関わり合える機能が備わっていたため、独りを感じない工夫が様々な道具で改善できればと改めて感じた。(大学生)
- ・カメラで姿を映すだけでなく、人を感知してついて行ったり指定場所まで移動したり、一つのロボットでできることがたくさんあることに驚きました。また、カメラを動かすことでその子がいつでも見たいところを見れる工夫がとても良いなと思いました。(大学生)

- ・人の顔を認識して追いかけたり、設定した場所へ行ってくれるロボット、見たい場所を見せてくれるロボットなどを初めて見て驚いた。このような技術を使った教育がもっと普及したら良いと思った。(大学生)
- ・子どもの学習を保障するために様々な技術が進歩していることを知ることができて良かった。(大学生)
- ・カメラ機能を持ったロボットを遠隔操作する様子がよく分かった。(大学生)
- ・とても興味深かった。実際に操作して、病気の子どもの学びの可能性を実感できた。(大学生)
- ・県行政として活用の仕方を検討したいと考えています。(行政関係者)
- ・私たちがコロナ禍で用いていたタブレットによるオンライン授業よりも一層自由度が高く、技術力の進歩を感じた。一方で、120万円というコストが壁となっていることをこれからどうすべきか考える必要があると感じた。「子どもたちのためなら・・・」とも思うが、普及のためにはもう少し押さえた方が良さだろうと私は思う。(大学生)
- ・展示されているようなロボットがあれば病弱児の経験の幅が広がり、より充実した生活を送ることができそうだと思います。より多くの現場で活用されることを願っています。(大学生)
- ・固定された画角でのコミュニケーションよりも対面と近いコミュニケーションができる素敵なツールだと感じました。従来のツールとアバターロボット、対面を上手く組み合わせていくことができれば更に良い遠隔コミュニケーションができるようになると思いました。(大学生)
- ・自分で操作してみることができ、とても参考になりました。Telepii の値段を調べてみたところ、そこまで効果ではないと思いましたので、購入してみようと思いました。センターの講座で受講者に紹介しようと思います。(教育関係者)
- ・素晴らしい。続けてください。(教育関係者)
- ・zoom 機能でフォロー可能な時代になってきましたが、ロボットツールを借りることで他者に頼らずにできることの重要性を感じたところです。(医療関係者)
- ・楽しかったです。ツールとして活用できるようにしたいなと思いました。(医療関係者)

【スタッフ感想】(秋田きらり支援学校 教育専門監 藤原恵理子 氏)

当日は約30名の方々(大学生、医療関係者、教育関係者)にアバターロボット体験をしていただきました。コロナ禍において、zoom 等でリモートを経験している方々がほとんどでしたが、kubi、Telepii、Temi 等のアバターロボットは、「自らの意思で動かせる」メリットがあり、そこが zoom 等との違いであることの良さを感じていただけていました。研修講座や障害理解授業等で、話をしたり動画を見てもらったりすることはありますが、やはり体験してもらうことが効果的だと感じます。

また、ICT はあくまでも手段ですが、本人が「勉強したい」「友達や先生とつながりたい」と願ったときに、提供できる手段が多いほど本人のニーズに合った支援ができますし、それが治療の励みになることもあります。そのためにも我々は可能な手段を知っておく必要がありますし、多くの方々に知っていただく必要があります。特に、これからの教育界を担う学生さんに体験していただけたことは有意義でした。

第Ⅲ章 ICT を活用した障害のある方の生涯学習推進に関する検討

—アンケート調査及びモデル講座の実践・検証を通して—

本稿は、筆者が所属している秋田青少年・障害者問題調査研究所障害者部会が行った令和5年度の研究に基づき、報告するものである。

<研究の目的>

近年、国や本県において、障害者の生涯学習の充実に向けた取組が進められ、関係者間の連携が促進されてきている。一方、地域への普及・啓発、予算やボランティアの確保、移動支援の確保、生涯学習コンテンツを提供する専門家の選出等の課題などが指摘されてきている。

これらの課題を解決する方策の一つに、ICTを活用した生涯学習講座の提供が考えられる。例えば、生涯学習講座をオンラインで配信することにより、全県域の障害者が施設単位または個人単位で居住地域に居ながらにして受講することが可能になり、移動に係る課題が解消される。また、全県域でオンラインにより受講できることは、障害者同士の交流や新たなコミュニティが生まれることに繋がる。さらに、ICT活用により全国（あるいは世界から）講師を選出でき、依頼もしやすくなる。

社会のデジタル化が進んでいる状況下、ICTを障害者の生涯学習推進の一方策として活用することの意義は大きいと考えた。そこで、ICTを活用した障害者の生涯学習推進に関する状況調査を行い、その結果をもとに、令和5年度にオンラインによるモデル講座を実施し、その成果と課題を講座内容及び運営の両面から検証することを目的とする。

I アンケート調査

1 目的

秋田県内の障害福祉サービス事業所利用者の生涯学習に関する実態及び ICT を活用した生涯学習に関するニーズを把握する。

2 方法

- ①対象：秋田県内の障害福祉サービス事業所の職員各 1 人
- ②方法：アンケート調査（Google フォーム）
- ③時期：令和 5 年 8 月上旬
- ④内容：
 - ・事業所利用者の生涯学習に係る実態
 - ・事業所における生涯学習の実施状況
 - ・利用者の生涯学習への取組状況
 - ・ICT を活用した生涯学習モデル講座が提供された場合の参加の意向
 - ・ICT を活用した生涯学習モデル講座に望む内容・方法等

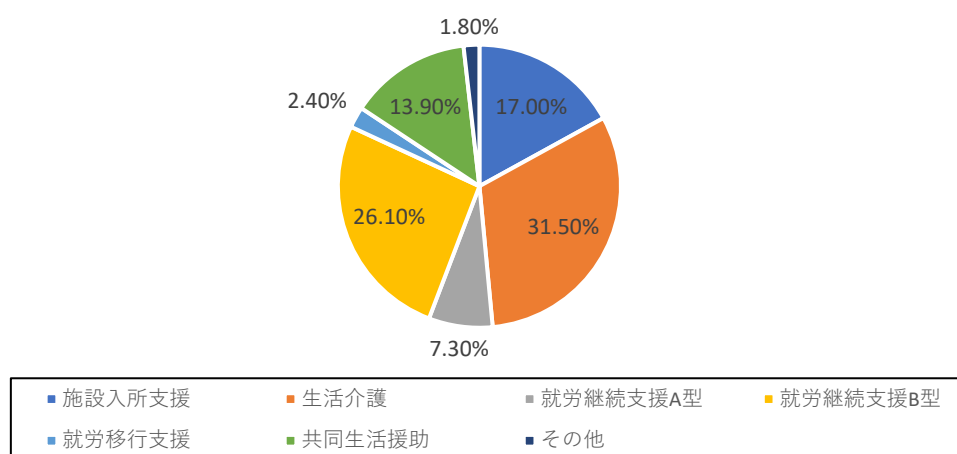
3 結果

秋田県内の障害福祉サービス事業所 404 事業所に調査を依頼し、165 事業所（回収率 40.8%）から回答が得られた。なお、自由記述の回答については原文のまま掲載した。

(1) 回答が得られた事業所が提供しているサービスと回答数

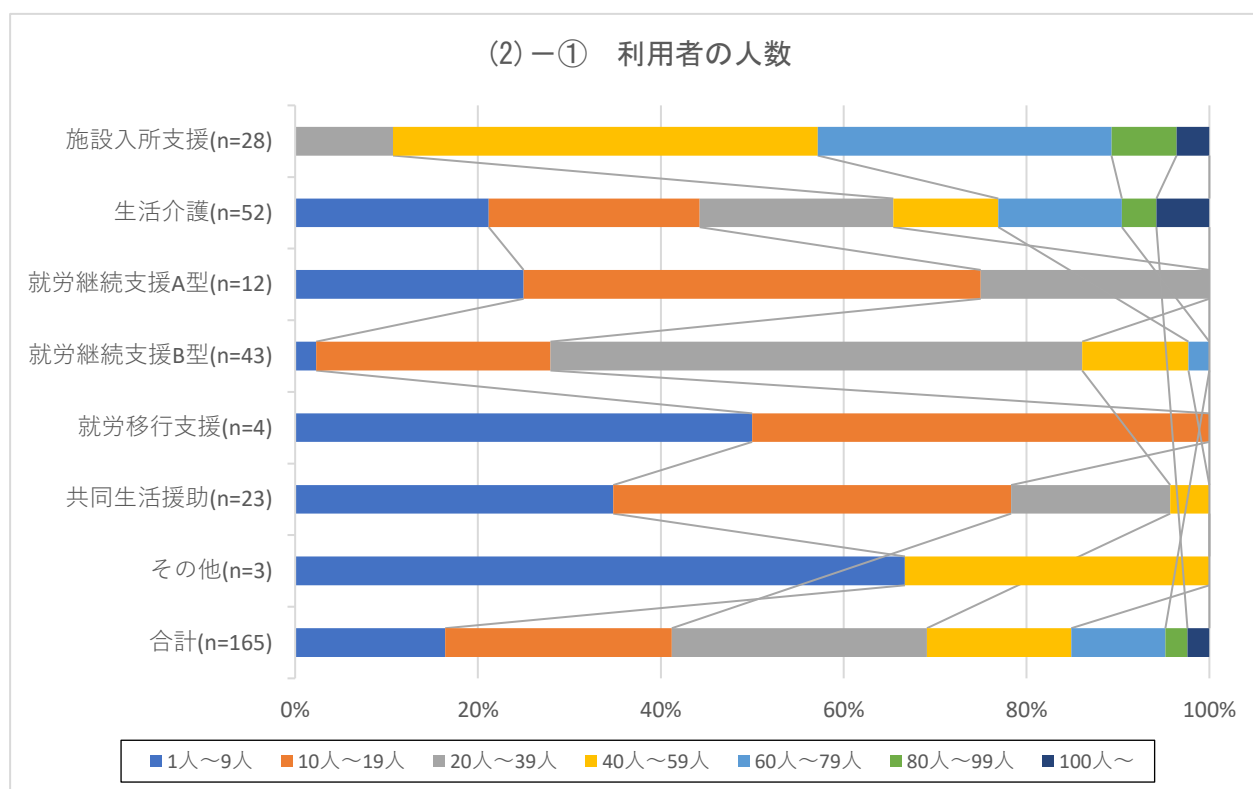
提供しているサービス	回答数	割合
施設入所支援	28	17.0%
生活介護	52	31.5%
就労継続支援 A 型	12	7.3%
就労継続支援 B 型	43	26.1%
就労移行支援	4	2.4%
共同生活援助	23	13.9%
その他	3	1.8%
合計	165	100.0%

(1) 提供しているサービスと回答数 (n=165)



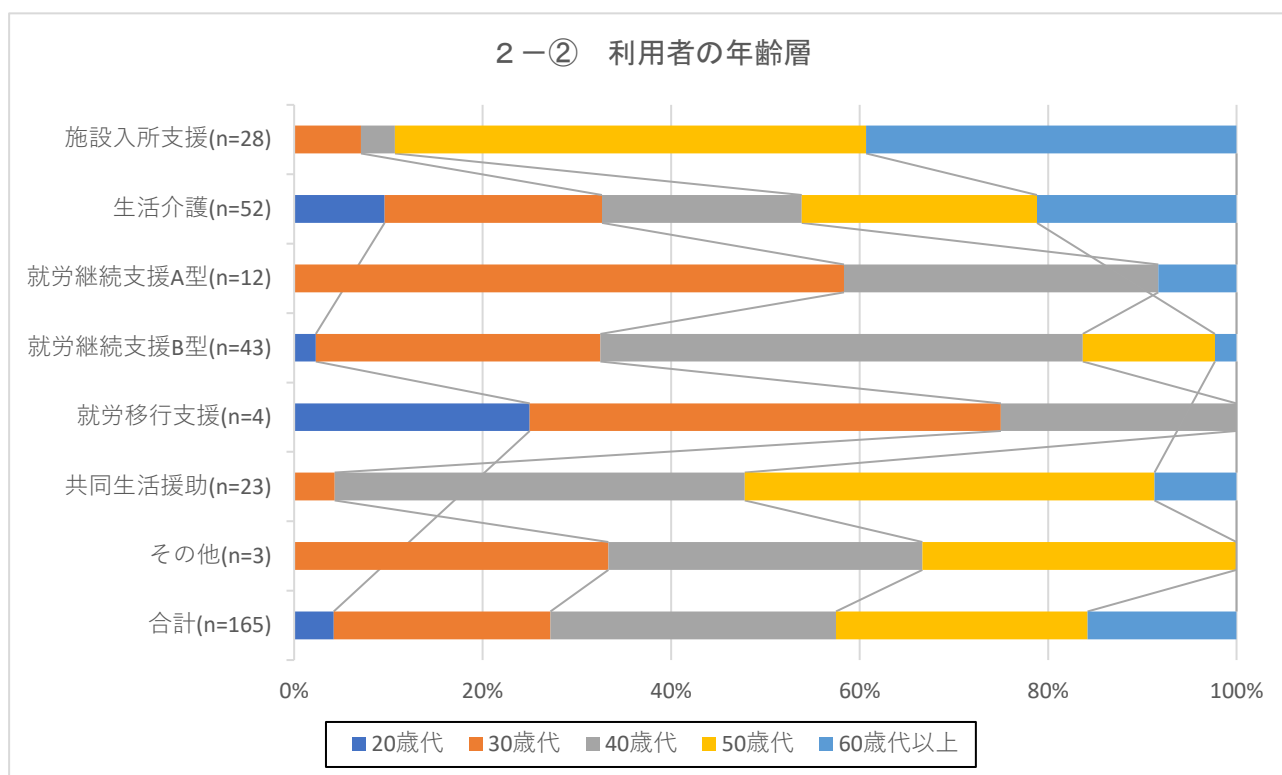
(2)－①利用者の人数 ()は割合

提供しているサービス	回答数	1～9人	10～19人	20～39人	40～59人	60～79人	80～99人	100人～
施設入所支援	28			3 (10.7%)	13 (46.4%)	9 (32.1%)	2 (7.1%)	1 (3.6%)
生活介護	52	11 (21.2%)	12 (23.1%)	11 (21.2%)	6 (11.5%)	7 (13.5%)	2 (3.8%)	3 (5.8%)
就労継続支援A型	12	3 25.0%	6 50.0%	3 25.0%				
就労継続支援B型	43	1 (2.3%)	11 (25.6%)	25 (58.1%)	5 (11.6%)	1 (2.3%)		
就労移行支援	4	2 (50.0%)	2 (50.0%)					
共同生活援助	23	8 (34.8%)	10 (43.5%)	4 (17.4%)	1 (4.3%)			
その他	3	2 (66.7%)			1 (33.3%)			
合計	165	27 (16.4%)	41 (24.8%)	46 (27.9%)	26 (15.8%)	17 (10.3%)	4 (2.4%)	4 (2.4%)



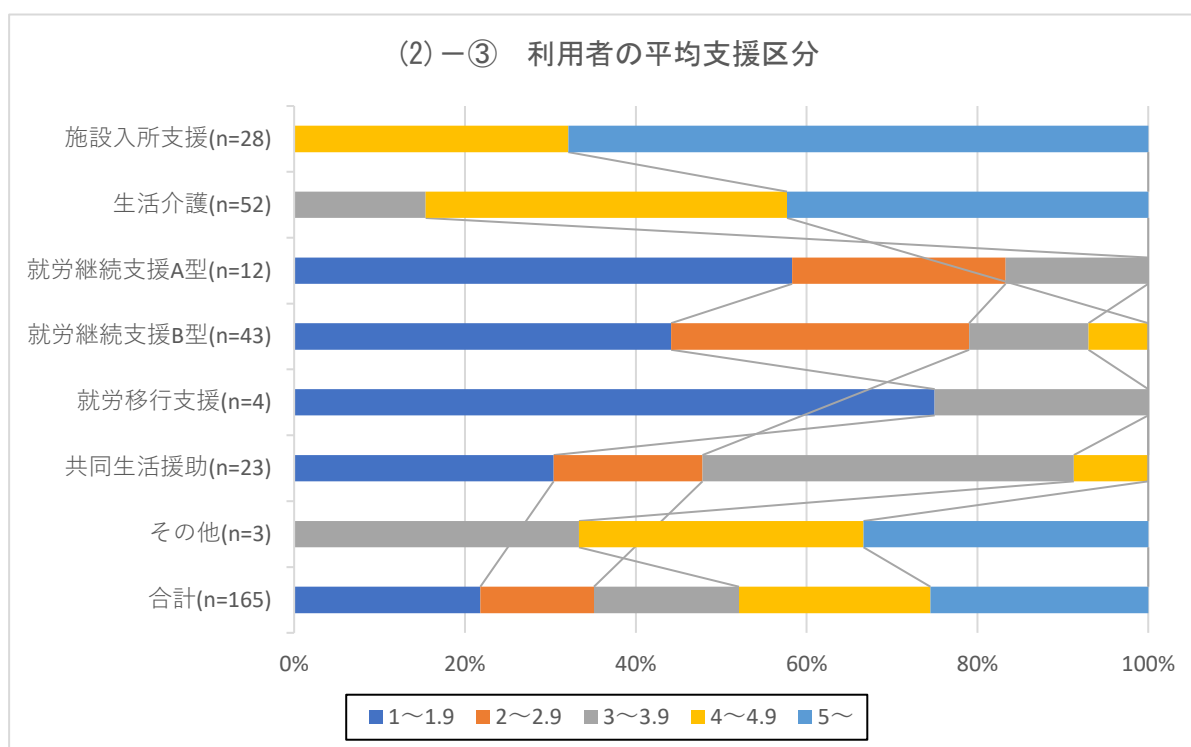
(2)－② 利用者の年齢層

提供しているサービス	回答数	20 歳代	30 歳代	40 歳代	50 歳代	60 歳代 以上
施設入所支援	28		2 (7.1%)	1 (3.6%)	14 (50.0%)	11 (39.3%)
生活介護	52	5 (9.6%)	12 (23.1%)	11 (21.2%)	13 (25.0%)	11 (21.2%)
就労継続支援 A 型	12		7 (58.3%)	4 (33.3%)		1 (8.3%)
就労継続支援 B 型	43	1 (2.3%)	13 (30.2%)	22 (51.2%)	6 (14.0%)	1 (2.3%)
就労移行支援	4	1 (25.0%)	2 (50.0%)	1 (25.0%)		
共同生活援助	23		1 (4.3%)	10 (43.5%)	10 (43.5%)	2 (8.7%)
その他	3		1 (33.3%)	1 (33.3%)	1 (33.3%)	
合計	165	7 (4.2%)	38 (23.0%)	50 (30.3%)	44 (26.7%)	26 (15.8%)



(2)－③利用者の平均支援区分

提供しているサービス	回答数	1～1.9	2～2.9	3～3.9	4～4.9	5～
施設入所支援	28				9 (32.1%)	19 (67.9%)
生活介護	52			8 (15.4%)	22 (42.3%)	22 (42.3%)
就労継続支援 A 型	12	7 (58.3%)	3 (25.0%)	2 (16.7%)		
就労継続支援 B 型	43	19 (44.2%)	15 (34.9%)	6 (14.0%)	3 (7.0%)	
就労移行支援	4	3 (75.0%)		1 (25.0%)		
共同生活援助	23	7 (30.4%)	4 (17.4%)	10 (43.5%)	2 (8.7%)	
その他	3			1 (33.3%)	1 (33.3%)	1 (33.3%)
合計	165	36 (21.8%)	22 (13.3%)	28 (17.0%)	37 (22.4%)	42 (25.5%)



(2)－④事業所の主な活動内容

<施設入所支援>

レクリエーション, 手芸, 造形, 外出支援, 余暇支援, 夜間支援, 園芸, 盆とうろう制作作業, 生活介護 (リハビリ訓練あり), 環境整備, フルーツキャップ等, 印刷業務・簡易的作業 (学習教材・粘土保存袋), クリーニング, 製鉄試料用部品加工, ウッド製品製作, 日常生活支援, 型はめ等の自立活動, 創作活動, 塗り絵やパズル, 機能訓練, 個別の制作活動, 農作業, ポリパック作業, 体操・運動, 清掃作業, 椎茸栽培, 空き缶つぶし, 塗り絵, 手指先訓練, 機能維持活動, 製箱作業 (稲庭うどん) 等

<生活介護>

古紙分別, レクリエーション, 古紙回収, 介護サービス, デイサービスセンター, 社会生活力向上活動,

制作活動, 入浴支援, 余暇活動支援, 創作活動, 内職作業, 受託作業 (教材袋詰め, 部品分別), 自主作業 (刺し子, イラスト, 自主開発教材作業), ポリパック作業, 広告作業, DM 配達, 空き缶リサイクル, 環境整備,

情操活動, 農園芸, フルーツネット, 機能訓練, 資材の仕分け, 袋出し作業, シール貼り, リサイクル回収作業, 盆とうろう作り, 軽運動, 個別作業, 塗り絵, パズル, 掃除機かけ, おぼんふき, テーブルふき, 創作活動 ぬり絵, 貼り絵, 体操, ドライブ, 日中活動支援, 個別の活動 (手芸, 園芸, 造形, 外出支援等), クリーニング折りたたみ, 農作業, 環境整備, 製鉄試料用部品加工, ウッド製品製作, コーヒー作業, 食品製造, 自主製品, 音楽活動, 軽運動, 創作活動, 療育活動, 入浴等日常生活の援助, 生活支援, ジグソーパズル, 感覚訓練, 歩行訓練, クラブ活動, カラオケや映画鑑賞, 日中活動, 創作活動, 洗濯作業, 手指先訓練, 生活介護, 果樹栽培, 軍手製造, 内職, 椎茸栽培等

<就労継続支援 A 型>

リサイクル作業, 電子部品の組立, 加工, 電子部品ノイズ対策コイルの製造, お弁当作成作業, 農作業, 配食, 清掃, リサイクル, パソコン作業, 食品製造, 野菜作り, 内職 (製造), 配送センター内作業等

<就労継続支援 B 型>

縫製作業, 清掃, 洗濯代行サービス, 廃プラスチック分別, 段ボールコア, 教材詰め, レストラン業務 (案内, 接客, オーダー取り, 料理提供, 片付け, 食器洗い, 製麺他提供), クリーニング, 喫茶接客及び調理, プラスチック部品バリ取り, フルーツキャップ折り及び袋詰め, 化粧箱組立, 食品製造, 軽作業, 食品製造, 簡易作業下請け, 配食, リサイクル, 本ネット販売, 内職作業, 木箱組立, 銅線被膜剥き, シート清掃, パン弁当の移動販売, 草取り, 内職, パソコン作業, 印刷, 受託作業, 施設外就労, 木工作業, ポリパック結束と袋詰め, 農業・園芸・縫製・印刷・木工, 菓子製造, 軽作業, 印刷, 食品製造, 部品組み立て, シール貼り,

アイロンがけ, 自動車部品セット作業, 盆灯ろう作成, ウエスのたたみ加工, 野菜計量, 袋詰, 委託作業 (野菜袋詰め・箱折り等), トイレットペーパー生産, ダンボール・うどん箱組み立て, 靴の仕上げ, 加工作業, 食品製造, 木工商品の制作販売, 菓子製造, 生花加工, アルミ缶洗浄・プレス・ユニパック押印, 製鉄試料用部品加工, ウッド製品製作, スノーポール制作, 学校教材袋詰め, 紙仕切り組み立て 等

＜就労移行支援＞

洗濯及び洗濯に付帯する業務, 清掃, パソコン, 実務作業, 弁当製造・販売, 受託作業（掃除・除草等） 等

＜共同生活援助＞

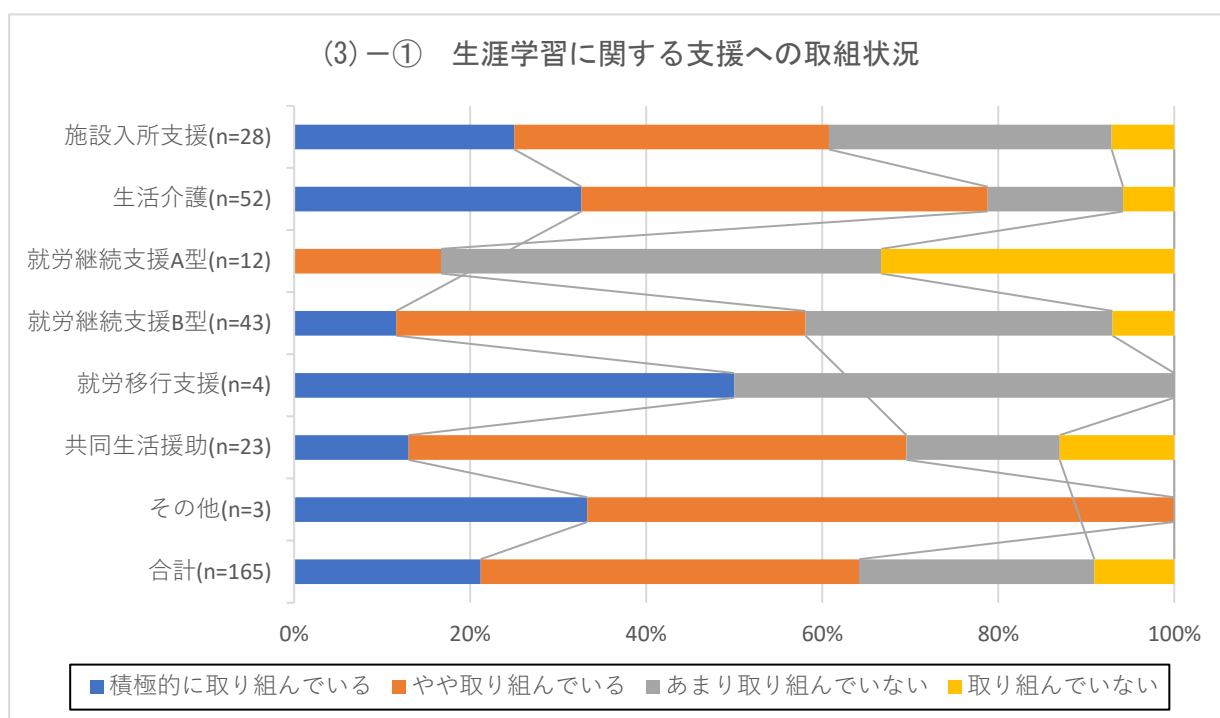
グループホーム, 生活支援, 地域行事の参加, 日常生活支援, 余暇活動, 自治会活動, 飼育, 清掃業務, ウェートレス, 買い物支援や相談支援, 受診の付き添い支援, グループホーム施設内の掃除, 夜間支援, レクリエーション活動, 日常生活上の援助・支援 等

＜その他＞

生活介護による各種介護, 医療・清掃等の生産活動, 受託作業, 作品作り, 体操 等

(3)－①利用者の生涯学習（施設行事や余暇活動含）に関する支援にどの程度取り組んでいますか。

提供しているサービス	回答数	積極的に取り組んでいる	やや取り組んでいる	あまり取り組んでいない	取り組んでいない
施設入所支援	28	7 (25.0%)	10 (35.7%)	9 (32.1%)	2 (7.1%)
生活介護	52	17 (32.7%)	24 (46.2%)	8 (15.4%)	3 (5.8%)
就労継続支援 A 型	12		2 (16.7%)	6 (50.0%)	4 (33.3%)
就労継続支援 B 型	43	5 (11.6%)	20 (46.5%)	15 (34.9%)	3 (7.0%)
就労移行支援	4	2 (50.0%)		2 (50.0%)	
共同生活援助	23	3 (13.0%)	13 (56.5%)	4 (17.4%)	3 (13.0%)
その他	3	1 (33.3%)	2 (66.7%)		
合計	165	35 (21.2%)	71 (43.0%)	44 (26.7%)	15 (9.1%)



利用者の生涯学習（施設行事や余暇活動含）に関する支援について、事業所全体では「積極的に取り組んでいる」と「やや取り組んでいる」と回答した事業所が 64.2%、「あまり取り組んでいない」と「取り組んでいない」と回答した事業所は 35.8%であった。

(3) ②利用者の生涯学習に関する支援として取り組んでいる内容

<施設入所支援>

ダンス, ボランティア (清掃), スポーツ・コンサート等の鑑賞, 茶道教室, 手芸教室, フラワーアレンジメント, 自閉症対策としての自立課題の提供, 空き缶リサイクル活動, ウォーキング, エアロバイク, 塗り絵, 折り紙, 絵画, 施設行事, 農作物の収穫, 外出支援など, 習字, ゲーム, パズル, 編み物, 刺し子, ビーズ作り, カラオケ, カラオケ体操, レクリエーション, ボッチャ, 映画鑑賞, ドライブ, シールアート, 計算ドリル, 漢字ドリル, 観桜会, 夕涼み会, 忘年会, 一泊旅行, 行事, 機能訓練としてのミュージックケア (ダンス), 買物, 喫茶, ボーリング, 夏まつり, ハロウィン, クリスマス会等

<生活介護>

絵画制作, 創作活動, 余暇・レクリエーション活動, 季節の行事 (夏祭りや運動会等), リズム体操, アート製作と市生涯学習課等と連携した展示活動, パズル, 塗り絵, ラジオ体操, 歩行運動, ダンス, 日記を書く,

ウォーキング, 手芸, 買い物レク, お菓子作り, 茶道教室, 手芸教室, フラワーアレンジメント, 絵画制作, 音楽活動, 折り紙, 壁面制作等療育活動, シールアート, カラオケ, 計算問題, 球技大会等に参加, 映画鑑賞や図書館への外出, おやつ作り (女性利用者), 地域との交流行事, 音楽鑑賞, カラオケ, 遊具運動, ミュージックケア, 習字, ゲーム, 編み物, 刺し子, ビーズ作り, 体力維持運動, カラオケ体操, 夏祭り, 地域の子供達との学習会, スポーツレク, アート活動, 散策, 四季行事, リトミック, スクエアステップ, プール活動 (夏季限定), 季節に応じた外出活動, 誕生会, 夏祭りやクリスマス会, 観桜会, 夕涼み会, 忘年会, 一泊旅行, 園芸創作展示会, ダンス発表会, 合唱発表会, ミュージカル

・月 1 回のクラブ活動 (書道, スポーツ, 音楽, 創作) の他, 月 1~2 回は施設内外での行事を実施して

います。今後は町生涯学習課と共同で行う予定もあります。

・地域とのつながりを持つために積極的に地域の行事等に参加している。等

<就労継続支援 A 型>

ドライブ, 買物, 講座への参加や周知, 花見やクリスマス会等の行事 等

<就労継続支援 B 型>

月 1 回の講師を招いての創作活動, 地域の図書館利用, ダンス, ボッチャ, 余った生地を使った人形やポーチの製作, クラブ活動 (e スポーツ, マナー講座, 室内スポーツなど), 旅行, ドライブ, お菓子作り, 花見・夏祭り・外出レク, 絵画活動, 余暇・レクリエーション活動, 社会見学, 観桜会, 調理実習, 学習会, 講座への参加や周知, 花見やクリスマス会等の行事, バーベキュー, 旅行, 竿燈, 施設行事への参加呼びかけ, ソフトバレーボール, フライングディスク, お誕生日会, 外出, 新年会, カラオケ, 花見, 遠足, 茶道教室, 手芸教室, フラワーアレンジメント, 絵画, 創作, 学習, 音読, 音楽鑑賞, 月に一度の施設レクや障害者スポーツへの参加, 地域の子供達との学習会, 食事会, 海水浴, 心いきいき創作ダンス 等

<就労移行支援>

スポーツ, 絵手紙, 塗り絵, ペン字, 裁縫, 各種講座 等

＜共同生活援助＞

ボーリング大会, 趣味活動支援, 絵画制作支援, お料理支援, 花見, 外出レク, 余暇活動（ゲーム, 編み物, 音楽鑑賞等）, 施設行事・他の事業所の交流会・他の事業所開催のスポーツ会などに参加, 外食レクリエーション, カラオケ・ショッピング, 学習事業への参加, ボランティア活動, 創作活動, スポーツ, 利用者自治会活動の支援, 趣味活動支援, 市開催の運動教室への参加を支援, 絵画・パズル, 町内の環境美化活動, 町内グラウンドゴルフ大会参加, 野菜の収穫や刺し子, 誕生日会, ボッチャゲーム, 外出, 行事食の提供 等

＜その他＞

折り紙や塗り絵, 貼り絵, 施設内装飾, 音楽活動によるリハビリ体操, 音楽鑑賞, 各種軽運動を兼ねたレクリエーション活動, 国交省と連携した道路美化活動, 藤里町による交通死亡事故ゼロ掲示板交換活動（毎日）, 月 1 回のクラブ活動（書道, スポーツ, 音楽, 創作）, 月 1～2 回程度の施設内外での行事, シールアート, カラオケ, 軽度のスポーツ 等

(3)―③利用者の生涯学習に関する支援に取り組んでいない理由

＜施設入所支援＞

- ・利用者の重度化と職員不足。
- ・ノウハウを持った職員がいない（知的障害を持った方への学習アプローチが分からない）。
- ・スタッフは食事, 排泄, 入浴等の介護中心の支援に当たっており, 生命維持のため以外に余力がない。ボランティアを活用して取り組んでいたが, コロナ発生以降, 園内に地域から人を入れることができなくなっている。また, 感染が続いており, 園全体でも利用者が集まる行事は出来なくなっている。
- ・生活に係る介護の支援の他にスタッフを配置できない。
- ・余暇時間を利用し, 絵画や貼り絵, 刺繍, 読書やパズル等に取り組んでいる利用者が数名いるのみ。
- ・コロナ以前は夏祭りや園祭, ゴミ拾いボランティアなどを実施し, 地域との交流を図っていたが, 現在も施設内での行事が中心となっている状態である。
- ・利用者の年齢が高齢化傾向。
- ・中途障害の人も多く, それまでの興味・趣味を継続して取り組んでいる方もいる反面, 障害ゆえに諦めてしまっている方も多くいる。あきらめた活動の支援, あらたな活動の提案が難しい。 等

＜生活介護＞

- ・介護保険の通所介護と同じ場所での提供となるため, 障がいの方だけへの余暇メニューにはならないため。
- ・施設行事は数カ月に一回行っているが積極的かと言われると出来ないため。
- ・生涯学習に注力するために配置できる職員体制が整っていない。
- ・利用者の高齢化に伴い年々機能が低下しているから。
- ・コロナ以前は夏祭りや園祭, ゴミ拾いボランティアなどを実施し, 地域との交流も図っていたが, 現在も施設内での行事が中心となっている状態である。

- ・高齢者デイサービスが本来の業務で、障害者支援は基準該当生活介護で行っており、利用者の利用目的が入浴のため取り組んでいない。
- ・中途障害の人も多く、それまでの興味・趣味を継続して取り組んでいる方もいる反面、障害ゆえに諦めてしまっている方も多くいる。あきらめた活動の支援、あらたな活動の提案が難しい。 等

＜就労継続支援 A 型＞

- ・ポスターやパンフレットの掲示はあるが、それ以上は各個人の興味に任せている。
- ・個々に取り組みしている利用者に対しては支援しているが、取り組みを促す支援はほぼない。
- ・主な作業で時間を使うことが多いため。
- ・職員が指導出来ないため。
- ・委託作業を行っているため、就業時間中には時間が持てない。
- ・よくわからない。
- ・A 型で雇用形態を結んでいるため。 等

＜就労継続支援 B 型＞

- ・一般就労を目指す方が多く施設行事や余暇活動への参加が積極的ではない事、自己負担が発生する場合、経済的理由で参加しない方が多い。事業所での経費負担も収支部分では課題。
- ・生涯学習は個々のニーズによるので就労継続支援にはなじまないため。
- ・通所での作業がメインとなっているため、中々生涯学習に時間を割くことができない。
- ・作業中心の日中活動だから。
- ・職員の時間が取れないため。
- ・当事業所は、就労支援事業所なので生産活動を中心に活動しているため、生涯学習にはあまり取り組む機会がありません。
- ・行政機関の支援で十分と感じている。
- ・施設単位でのレク等を利用者さんが好まない。
- ・余暇生涯学習は作業時間以外と考える。
- ・就労継続支援 B 型事業であり、作業中心となっている。
- ・請負いによる作業がメインであり、納期等の関係上、時間がとれない。
- ・ノウハウを持った職員がいない。
- ・事業所の現状が生涯学習とリンクしているため。
- ・特に必要がない。
- ・よくわからない。 等

＜就労移行支援＞

- ・コロナ禍で控えておりましたが、制限解除後は月に数日外出行事などを再開実施しております。また、6 月に利用者様にクラブや趣味活動などの 1 コマ 1 時間内程度の活動についてアンケートした結果を、これから展開していけるか検討していきたいと考えています。
- ・当事業所は就労支援事業所なので、生産活動を中心に活動しているため生涯学習には取り組む機会がありません。 等

＜共同生活援助＞

- ・共同生活援助なので日中活動は他の施設でおこなっているため土日は体調管理にあてている。

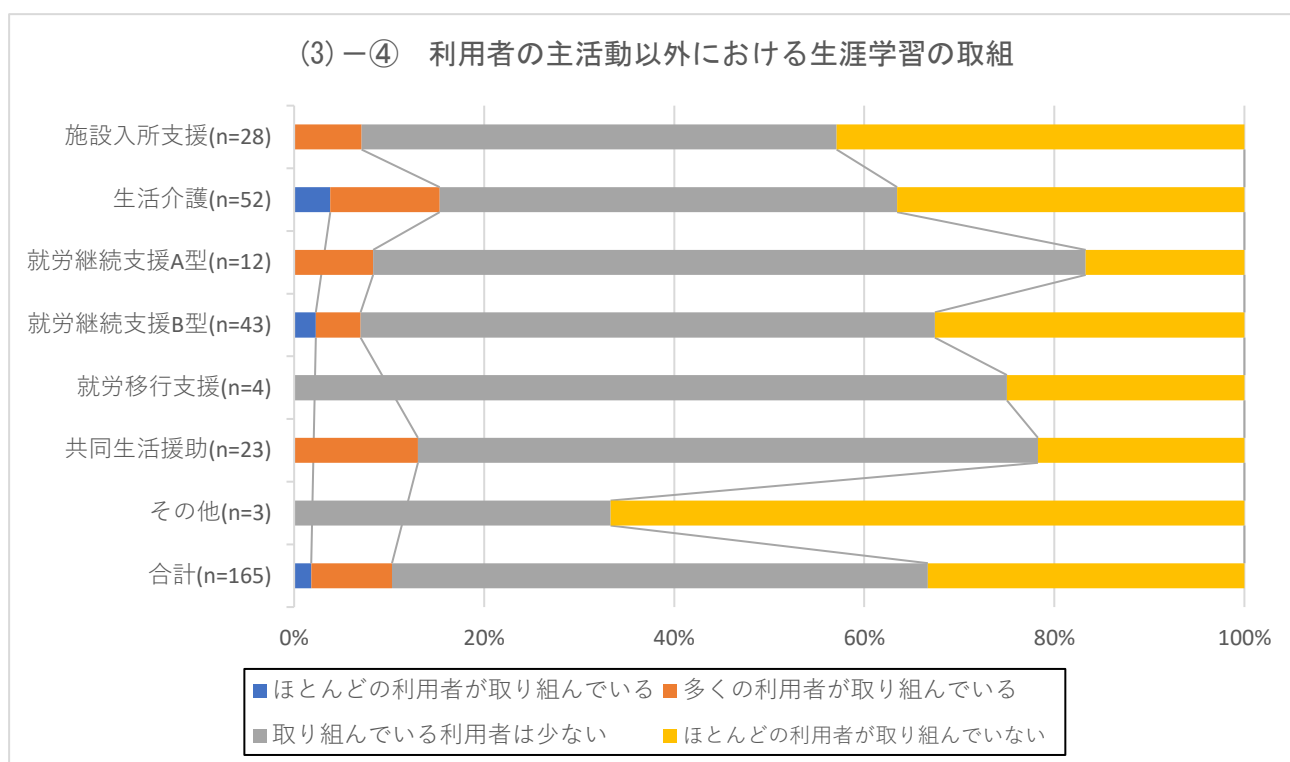
- ・入居者の自主に任せている。
- ・時間が取れない。利用者からの要望が少ない。
- ・利用者様のニーズがない。
- ・週末自宅に帰る利用者が多く，平日についても他障害サービスを利用しており，土日に関してはゆっくり過ごしたいとの希望があるため。
- ・利用者が通所している施設では取り組んでいますが，当施設ではありません。 等

＜その他＞

回答無し。

(3)－④貴事業所の利用者は、事業所の主活動以外の時間（在宅時含）に生涯学習に関する取組を行っていますか。

提供しているサービス	回答数	ほとんどの利用者が取り組んでいる	多くの利用者が取り組んでいる	取り組んでいる利用者は少ない	ほとんどの利用者が取り組んでいない
施設入所支援	28		2 (7.1%)	14 (50.0%)	12 (42.9%)
生活介護	52	2 (3.8%)	6 (11.5%)	25 (48.1%)	19 (36.5%)
就労継続支援 A 型	12		1 (8.3%)	9 (75.0%)	2 (16.7%)
就労継続支援 B 型	43	1 (2.3%)	2 (4.7%)	26 (60.5%)	14 (32.6%)
就労移行支援	4			3 (75.0%)	1 (25.0%)
共同生活援助	23		3 (13.0%)	15 (65.2%)	5 (21.7%)
その他	3			1 (33.3%)	2 (66.7%)
合計	165	3 (1.8%)	14 (8.5%)	93 (56.4%)	55 (33.3%)

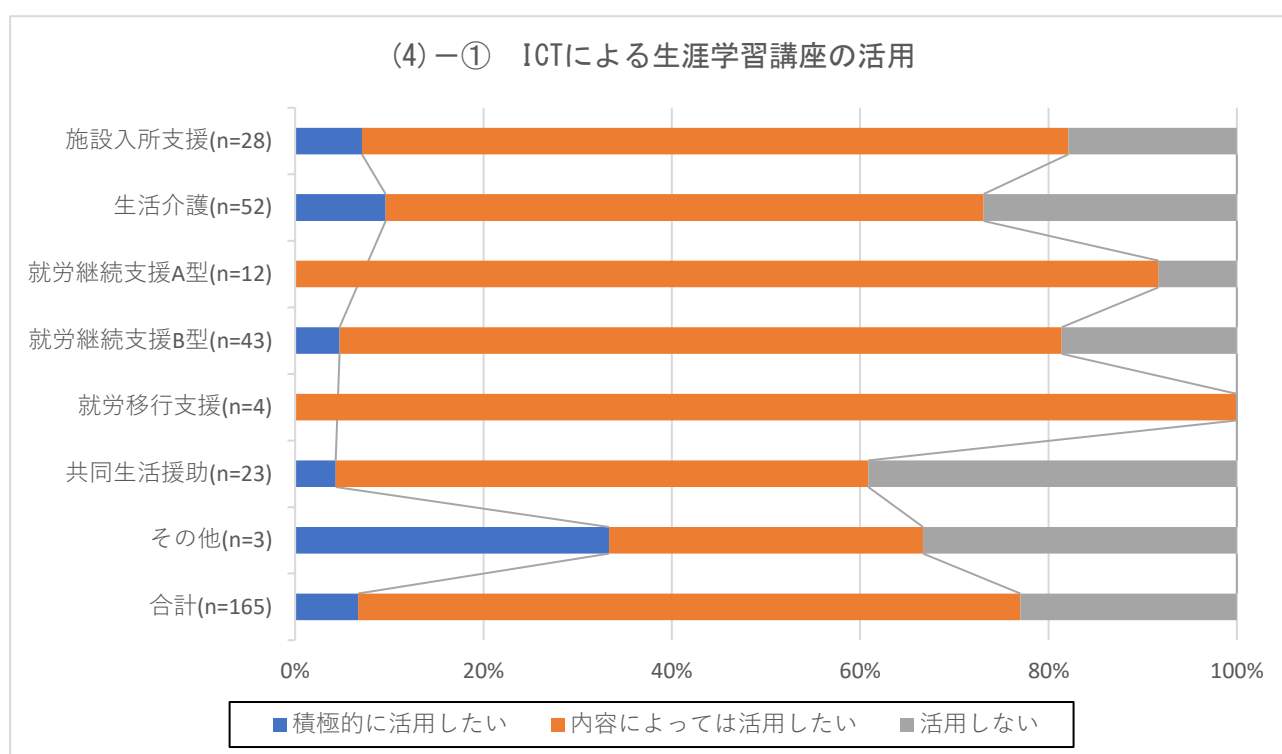


事業所の主活動以外の時間（在宅時含）における生涯学習の取組状況に関して、事業所全体では「ほとんどの利用者が取り組んでいる」と「多くの利用者が取り組んでいる」と回答した事業所が 10.3%、「取り組んでいる利用者は少ない」と「ほとんどの利用者が取り組んでいない」

と回答した事業所は 89.7%であった。

(4)－①今後、ICT（ZOOM 等）による生涯学習に関する講座が開設され、秋田県内の障害福祉サービス事業所に提供されることになった場合、貴事業所で活用してみたいと思いますか

提供しているサービス	回答数	積極的に活用したい	内容によっては活用したい	活用しない
施設入所支援	28	2 (7.1%)	21 (75.0%)	5 (17.9%)
生活介護	52	5 (9.6%)	33 (63.5%)	14 (26.9%)
就労継続支援 A 型	12		11 (91.7%)	1 (8.3%)
就労継続支援 B 型	43	2 (4.7%)	33 (76.7%)	8 (18.6%)
就労移行支援	4		4 (100.0%)	
共同生活援助	23	1 (4.3%)	13 (56.5%)	9 (39.1%)
その他	3	1 (33.3%)	1 (33.3%)	1 (33.3%)
合計	165	11 (6.7%)	116 (70.3%)	38 (23.0%)



ICT（ZOOM 等）による生涯学習に関する講座が開設された場合の生涯学習講座の活用に関して、事業所全体では「積極的に活用したい」と「内容によっては活用したい」と回答した事業所が 77.0%、「活用しない」と回答した事業所は 23.0%であった。

(4)－②ICT 活用による生涯学習講座を活用する場合に希望する内容

<施設入所支援>

余暇・レクリエーション活動が充実する内容の講座, 社会性を身につけるような講座, 知的障害の方が見て将来に活かせるようなもの(具体的なものが想像できませんが), レクリエーション, ゲーム感覚で参加できるようなものや歌と一緒に歌う, ご本人の興味・関心が得られる様な内容(物作り, 75 詩等), e スポーツ講座, 高齢化に伴う機能低下防止, 意欲的に継続できる文化芸術活動, 誰でも取り組める, 簡単で楽しいもの, 障害者の生涯学習について知識を深められる内容, 読み聞かせ, ダンス, 園芸について, 韓国の歴史, 造形のヒント, 他施設利用者と交流出来るような講座, 新しい余暇活動の提案

- ・ 3 分の 2 が高齢者となっている。利用者本人の余暇活動を行えることに限界を感じるが, 利用者さんが興味を持ってくれるものがあれば活用したいと思う。 等

<生活介護>

意思決定支援, 成年後見制度, 障害特性, 法制度の理解, 健康維持に関する講座, 地域にある社会資源の紹介, 音楽(コンサート), 社会性を身に着けるような講座, プログラミング, 集団生活について, 余暇やレクリエーション活動, 日常生活において必要となる知識, 利用者の余暇活動について, 余暇の過ごし方, 社会に出るうえでの必要なマナーなど, お菓子・ピザづくりなどの料理講座, イラストなどの製作活動, 軽スポーツ講座, 創作活動のアイデア, 生活スキルの向上に関するもの, 読み聞かせ, ダンス, 健康維持, 簡易作業, 園芸について, 韓国の歴史, 造形のヒント, 利用者がわかりやすく楽しめる内容の講座, 他施設利用者と交流出来るような講座

- ・ 他事業所において行っている生涯学習の内容などを聞いてみたい。
- ・ 対象の利用者さんが自閉症のため, 個々の特性に合わせた支援のため, 内容は幅広くなると思います。利用者の方々が年齢を重ねるにつれ, これまで興味を持っていた物にも関心が薄くなり, 興味の幅が狭くなっています。年齢層が多岐にわたる場合の生涯学習への取り組みについて, 支援者ができる工夫などがあれば知りたい。
- ・ 興味のある動画を集中してみる事が出来る方が多いです。簡単な創作や絵画, 調理, 運動等, 見て真似るようなことができるとよいと思います。
- ・ 当方, 基準該当事業所で利用者は 1 人です。他の利用者といっしょにできるものであれば活用させていただくことができるかもしれませんが, 内容によってはむずかしいと思われます。
- ・ 利用者が興味を示しそうなものがあれば前向きに検討していきたい。
- ・ 音楽活動, 現職員が出来ない新しい取り組みがあれば活用して行きたい。
- ・ 高齢者でも楽しめる内容であれば活用を検討していきたい。
- ・ 抽象的ですが, 利用者さんが興味を持てそうなもの, できそうなものであれば活用したいです。
- ・ 性のことなど, わかりやすく教えてほしい。 等

<就労継続支援 A 型>

事例紹介を含めた活動報告, 工作等物作りが出来るもの, 学校等で習ったことの再学習, 音楽や交流会

- ・ 落ち着きがなく, 情報整理に時間がかかる利用者が多いため, やることを小分けにして考えることを教育出来るような講座を希望したい。 等

＜就労継続支援 B 型＞

社会性を身に着けるような講座, 健康維持に関する講座, 地域にある社会資源の紹介, 音楽(コンサート), 芸能関連, 作業所における生産活動向上の方法, 知的障害を持った方が将来に活かせるような内容, 社会生活に必要なスキルを学習できる内容, スポーツ, 文化芸術, 余暇の過ごし方, 社会人としての様々なマナー, 工作, 個人の生活に必要な知識, 社会生活に必要な知識・スキル, アニメや漫画など, 利用者が取り掛かりやすい内容の題材の交流会について, 生活スキルの向上について, 人間関係について, 文化・芸術活動について, アート体験, 生活に必要な知識・スキルアップに関する学習, 音楽や交流会, 趣味(将棋, 麻雀, 他), パソコン使用方法, コミュニケーションスキル, 金銭管理, 話し方講座, 社会参加の在り方, 日常生活における節約の仕方, 笑い合える内容のもの, 消費者教育, 防災関係, 健康管理, 創作活動

- ・料理や洗濯, 掃除などの生活技術に関する講座や社会生活に必要な知識, スキルに関する講座を希望。
- ・利用者の状況に変化が見られてきた際には活用したい。
- ・学習結果が繋がる先(製作物であれば展示や販売機会, 身体を動かす事であれば大会等), 利用者が目

標として設定出来る着地点までカバーが見込める内容。

- ・10代から60代まで幅広い年代の方々が見いだせるような内容の講座
- ・日常業務を振り返り職員同士の理解を深める, 相手を理解する。 等

＜就労移行支援＞

- ・3～5人程度の利用者から選ばれるようなテーマの講座。または, 防災や防犯その他ある程度啓蒙普及が求められるテーマ(防火思想の普及など)なら一斉聴講も検討できると思います。
- ・マナー, 料理や洗濯, 掃除などの生活技術に関する講座や社会生活に必要な知識, スキルに関する講座を希望。 等

＜共同生活援助＞

社会生活に必要なスキルを学習できる内容, 金銭管理や掃除の仕方, ものづくり, 創作活動, ミュージックケア, フレイル予防の軽体操, 栄養教室, スマホ教室, 趣味の学び・健康の維持, スポーツ, アート, レクリエーション, 生活に必要な知識・スキルアップに関する学習, レク活動や趣味などの講座, お料理教室, 絵画教室, 個人の生活に必要な知識・スキルに関する学習

- ・知的障害をもっている方は小学校, 中学校, 高校で先生がしっかりと教えていないのか出来なくてもスルーして卒業させてきているのかわからないが, こちらとしては知的障害の方にお金を預ける事はできないがいくら使ったかをわかってほしくてノートに書かせようとしたがそもそも2桁の引き算からできないのもう一度小学校の低学年でやるような勉強を教えるような講座があれば活用したい。
- ・調理実習など何かを作ったり, 楽しめるものへの参加はあると思うが, 話を聞いたりする講習会などは苦手と思われる。
- ・料理やお菓子作りの希望が多いと思われます。 等

＜その他＞

- ・レクリエーションや障害者を対象にした各種講座。

- ・利用者さんが興味をもてたり，できそうなものであれば活用したいと思います。 等

(4)－③ICT 活用による生涯学習講座を活用しない理由

<施設入所支援>

- ・利用者の状況等から現時点では考えていない。
- ・利用者の高齢化，重度化で取り組める方がほとんどいない。
- ・最重度の利用者が多く，活用できる方が少ないと思われる（長時間，パソコン等を見ている事ができないと予測されるため）。
- ・ハード面が不足している。 等

<生活介護>

- ・場所や設備の問題あり。
- ・障害福祉サービスは主ではないため。
- ・操作できる職員が少ないため。
- ・利用者本人が希望すれば活用します。
- ・利用者の高度化，重度化で実施が困難。
- ・必要性がないので。
- ・介護保険の通所介護と同じ場所での提供となるため，障がいの方だけへの余暇メニューにはならないため。
- ・最重度の利用者が多く，活用できる利用者が少ないと思われる（長時間，パソコン等を見ている事ができないと予測されるため）。
- ・施設内での苑内外活動が充足されているため。
- ・理解できる利用者が少ない。
- ・ハード面が不足している。 等

<就労継続支援 A 型>

- ・余暇活動については，各個人・家族の興味に任せている。

<就労継続支援 B 型>

- ・場所的に難しい。
- ・時間がない。
- ・施設の設定が不十分である。
- ・職員数が少ないので，余暇活動まで手が回らない。
- ・作業活動（経済的支援・一般就労支援）が主となっており今のところ考えていない。
- ・作業する時間が決まっており，働いて収入を得ることが利用者さんにとって一番大事な事であり，活用するのであれば，自宅，寮，GH の親や職員の方々と一緒に行うべきと考える。
- ・活用できる利用者が少ない。 等

<就労移行支援>

回答無し。

<共同生活援助>

- ・余力がない。
- ・利用者様のニーズがないため。

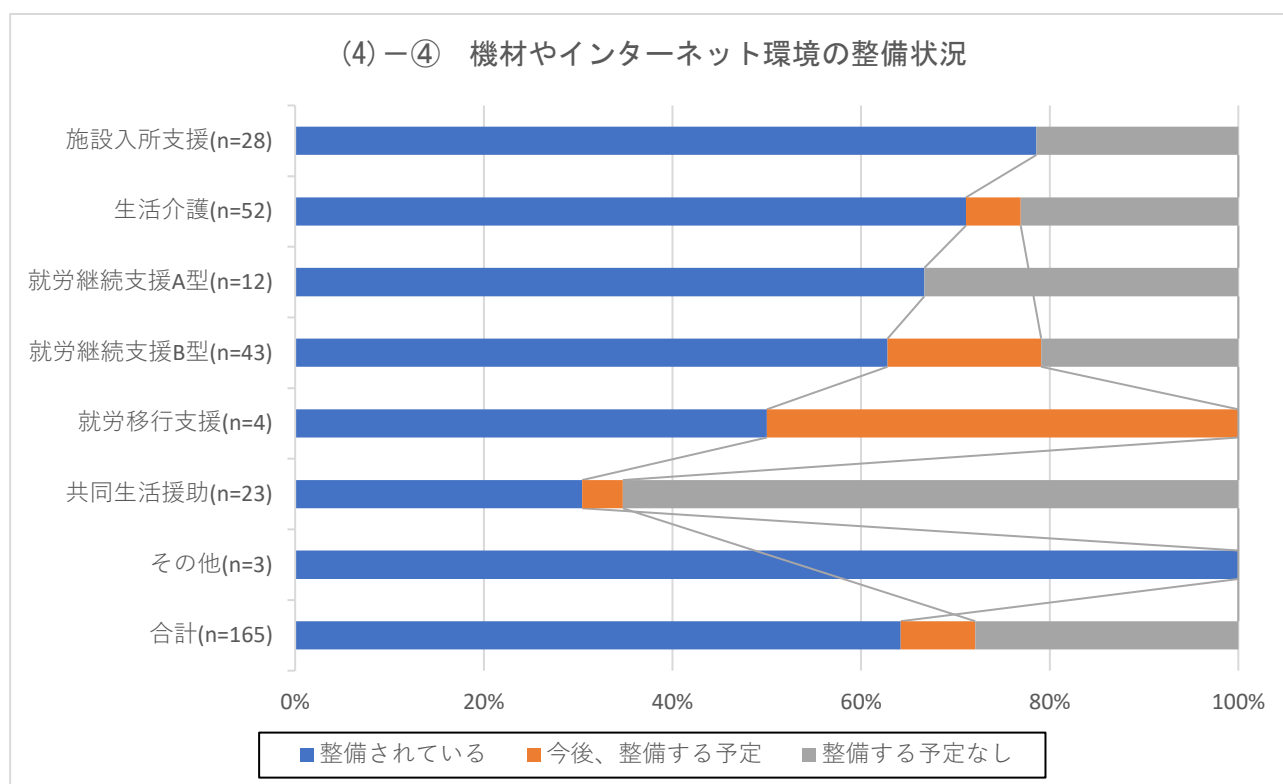
- ・ご利用者の休日は週に一度はあるが，自宅へ帰省する方もおり，全員揃って活動できる機会は少ない。また，休日は普段できない清掃や洗濯等をご利用者自身が行っていることもあり，余暇時間限りがある。
- ・ハード面が不足している。
- ・興味を持つ利用者様が少ない。 等

＜その他＞

- ・こだわり等があるため，生活スタイルに合わないため。

(4)－④貴事業所には、ICT（ZOOM 等）による生涯学習に関する講座を利用者に視聴させることができる機材（パソコンやタブレット、モニター、プロジェクター、スクリーン等）やインターネット環境が整備されていますか。

提供しているサービス	回答数	整備されている	今後、整備する予定	整備する予定なし
施設入所支援	28	22 (78.6%)		6 (21.4%)
生活介護	52	37 (71.2%)	3 (5.8%)	12 (23.1%)
就労継続支援 A 型	12	8 (66.7%)		4 (33.3%)
就労継続支援 B 型	43	27 (62.8%)	7 (16.3%)	9 (20.9%)
就労移行支援	4	2 (50.0%)	2 (50.0%)	
共同生活援助	23	7 (30.4%)	1 (4.3%)	15 (65.2%)
その他	3	3 (100.0%)		
合計	165	106 (64.2%)	13 (7.9%)	46 (27.9%)



ICT 活用による生涯学習に関する講座を利用者に視聴させることができる機材（パソコンやタブレット、プロジェクター、スクリーン等）やインターネット環境の整備状況に関して、事業所全体では、「整備されている」と回答した事業所が 64.2%、「今後、整備する予定」と回答した

事業所は 7.9%であった。また「整備する予定なし」と回答した事業所は 27.9%であった。

(4)一⑤貴事業所の活動時間内に、ICT（ZOOM 等）による生涯学習に関する講座を利用者に視聴させる場合、都合の良い曜日や時間帯があればお書きください（例；「曜日・時間帯いつでも可能」「金曜日の午後」「午後であれば曜日はこだわらない」等）。

<施設入所支援>

火曜日から木曜日の午後、土曜日、日曜日、平日の 10：00～11：00・15：00～16：00、火曜日・木曜日の午後、平日の午前中、火・木曜日の午前、火曜日、金曜日以外であれば可能かと、月曜日～金曜日の午後であればこだわらない、水曜日の午前、平日、火・木の午後 1:30～3:00 まで、火・木の午後であれば可能、日曜日の午後、水曜日の午後、木曜日の午後、火曜日と木曜日 等

<生活介護>

対応できる職員がいればいつでも可能、毎日 14 時から 15 時の間、日曜以外、日中時間帯、平日、火・木曜日の午後 1:30～3:00 まで、午後であれば曜日はこだわらない、水日以外の午後、特にこだわらない、土曜日・日曜日の午前・午後（15:30 以降）であればこだわらない、10:30～11:30 または 14:00～14:30、火・木曜日の午前・13：30～15：30 の間、施設利用日（月曜日～金曜日）、土日祝日以外の日中、火曜日・木曜日の午後 13：30～14：30 までであればいつでも、週末の午前であれば、火～木の 10:00～15:00、午後であれば比較的余裕がある、平日の午前（30 分程度）と午後（30 分程度）、日曜日の午後、火・木の午後であれば可能、水曜日の午後、金曜日の午後など、平日の午後、木曜日の午後、利用者さんの特性上難しいと思われます、平日の午後 13:00～15:00、平日の午前中 等

<就労継続支援 A 型>

曜日・時間帯は調整して可能、作業が 15：10 終了のため平日 15：30 以降、水曜日の午後、時間はなかなか取れない、金曜日の午前・午後 等

<就労継続支援 B 型>

午後からならいつでも良いが内容を理解出来る利用者さんが少ない、いつでも可能、水・日曜日以外の 13 時から 15 時、月曜日（喫茶エリア定休日のため）、水曜日は作業が忙しくないため水曜日が好ましい、土曜出勤日時、土・日の日中時間帯、平日の日中、曜日・時間帯は調整して可能、作業状況によって異なる、午後であれば曜日はこだわらない、開所している土曜日、午後であれば曜日は問わない、特に指定はない、各曜日の午後、平日・時間帯いつでも可能、火曜日・木曜日・水曜日の午後、木曜日の午後、土曜日の午後、（月）（木）の午後は比較的参加できる方が多い、13:30～15:30 の間、火曜日から土曜日の午後、第 1・3・5 の土曜日、平日 10 時から 14 時まで、土日以外、曜日は問わず・時間は午後

- ・作業する時間が決まっているため、働いて収入を得ることが利用者さんにとって生活を支える一番大事な事であり、何よりも優先させているものと考えます。ゆえに月～金で都合の良い時間帯は選定できない（土日祝日であれば可能と思われる）。 等

<就労移行支援>

午後、日曜祝日以外で 15 時まで、14 時、水・日曜日以外の 13 時から 15 時

<共同生活援助>

日曜日, 個々によって違うため設定できない, 16 時半ごろから夕食が始まる 30 分程度, 日曜日の午後,

平日の日中以外なら可能, 日曜日の午後, 職員の勤務時間内, 日曜日, 土日の午後, 午後からで曜日にこだわりはない, 土日等の休日や帰宅後の夕方, 平日は通所利用しているため, 土・日・祝日の日中, 平日の午後 1 時半～2 時半ごろ

- ・ 平日は, 外部サービスで就労や生活介護に通所している利用者さんも多いので, 土・日の日中の方が利用者さんも揃っていると思います。 等

<その他>

- ・ 休日であれば良い。平日であっても時間調整で可能。
- ・ 月～水の午後であれば都合が良いです。

(5) 障害のある方々の生涯学習を推進するうえで必要と考えられることを自由にお書きください。

<施設入所支援>

- ・ 障害のある方の住む地域のニーズを知り, その地域で何ができるのか, 役割を知ることが地域での学びにおけるスタートであり重要であると考えます。
- ・ 障害支援区分に応じた, 生涯学習の中身が望ましい。
- ・ 強制ではないこと。
- ・ 利用者の生涯学習について, 支援員が学ぶ機会。
- ・ 字幕や手話通訳士。
- ・ 利用者が何に興味があり, どのようなことができるかやってみなければ分からないという事があると思うが, 体験させてみる, 継続し支援するためのマンパワーが圧倒的に足りていない。
- ・ 必要な事で, 取り組みたいと常に思っていますが, 人員不足の中では難しいのが現状です。
- ・ 外部との関わりや繋がり, ご本人が楽しみながら知識や技術の向上が図れたらと思います。
- ・ 利用者本人の意思決定を基本に, 身元引受人の思い等も考慮し, 総合的にみて本人がプラスになるように考えなければならないと思われる。
- ・ 相互理解。
- ・ 本人自身が意欲を持って取り組めるような働きかけ。
- ・ 理解しやすいものでなくてはならない。
- ・ 生涯学習への意義への理解, 選択, 体験。
- ・ 集中力が持続できない方もいるので細やかな時間で, 回数を重ねることが必要。 等

<生活介護>

- ・ 情報提供と本人の希望。
- ・ 支援区分に応じた, 学習内容にしていきたい。
- ・ 障がいのある方の移動手段。
- ・ 障害のある方や保護者のニーズの把握。
- ・ 周知方法。
- ・ 知的障害があっても, 楽しく活動に参加できる内容が豊富であってほしいと思います。
- ・ 障害系施策から高齢系施策に移行した場合でも同じ事ができるのが理想です。
- ・ 障害者本人のありのままを受け入れ, 今ある感情, 思い, 悩みに寄り添い感じる必要がある。

- ・職員確保，職員への啓発活動（障害者の生涯学習の必要性，具体的な活動内容）。
- ・障害あるなしに関わらず，人として当たり前の生活を楽しむことを基本とする学習。
- ・障害特性に合わせた対応がきちんとできる環境が必要（ADHD 等発達障害や自閉症等）。
- ・情報提供。
- ・それぞれ，興味関心のある事がちがうので，「それを引き出す」「見つけ出す」事が大事だと思います。特に，支援度の高い方々には，寄り添う職員により生涯学習が一時的な物になったり，次に繋がるものになったり…すると思いますので，関わる人の意識の高さが必要だと思います。
- ・興味がわくような講座でないと，そもそも見たり聞いたりしないと思います。見ていても，ただ見てるだけになり，身にならないこともあると思います。
- ・本人の意欲。
- ・分かりやすく楽しめるもの。
- ・生涯学習への意義への理解，選択，体験。
- ・集中力が持続できない方もいるので細やかな時間で，回数を重ねることが必要。
- ・障害のある方にとって生きがいややりがいを見い出せるものを生涯学習として取り入れていきたいと考えております。
- ・ご本人の意思。
- ・障がいの特性や状態，レベルによって求めることや求められることも様々であると思います。重度の方に対しては，特に周囲の環境や働きかけによって楽しさの幅の広がりには違いがでてくると考えられますので，支援者の技術向上に繋がる手立てがあればよいと思います。また，選択肢が沢山あることで，新たな可能性を見出すこともできると考えられますので，機会があれば利用したいです。

＜就労継続支援 A 型＞

- ・パソコン等の設備。
- ・個々の障害特性に対応出来る体制整備
- ・学校を卒業してからは，その機会や受け皿が少なすぎると感じる。 等

＜就労継続支援 B 型＞

- ・利用者さんが理解出来る内容をアニメーションで表現すれば良いと思います。
- ・①職員の生涯学習の理解を向上させるための理解や協力が必要。
- ・②教育委員会の生涯学習の強化が必要。
- ・③公民館や図書館を中心とした市民への啓発が必要
- ・④生涯学習を推進するためには，本人・家族・行政・市民などの理解や協力が必要。
- ・人員や設備投資等，新たなオンライン環境の整備を積極的に行えない場合へのフォロー体制。
- ・提供の広域化（場所によって出来る・出来ないが極力発生しない体制）。
- ・心身共に健康でいつまでも意欲を持てるよう細かいニーズに対応できる学習内容を模索していくこと。
- ・障害特性に応じた支援，障害別に行う。
- ・親なき後の生活について。
- ・生涯学習にあたっての，環境整備と人的配置が必要。
- ・パソコン等の設備。
- ・地域と共に社会資源を活用しながら。

- ・知的障害があっても楽しめる内容が豊富であってほしいと思います。
- ・人手が必要。
- ・当事業所は手作り布雑貨制作を主としており、雑貨制作をしたい方々が利用しているため、生涯学習も兼ねている部分もあると思っている。絵を描いたり音楽に興味のある人は個人で取り組んでいるようであるため、事業所であえて提案は検討していない。
- ・生涯学習を行う意義への理解、選択、体験。
- ・障害あるなしに関わらず、人として当たり前の生活を楽しむことを基本とする学習。
- ・他利用者との交流が出来ればいいと思います。
- ・字幕、手話通訳などの配慮。
- ・気軽に利用できる機会と場所。
- ・学校教育を受けている頃からの指導と支援。
- ・興味のある事について、自己発信できる場や他者と交流できる場。
- ・利用者の意欲。
- ・情報の提供。
- ・福祉、保健、医療、労働等の関係部局との連携。
- ・内容を分かりやすくして参加しやすくする。
- ・理解力に合わせた資料づくりと効果を測る機会。
- ・個別の対応や配慮。
- ・支援する方々の意識の形成（生涯学習の目的など）。
- ・個々の意識に温度差があり、施設で利用者さん全体に同じ取り組みは難しい（就労移行支援）。
- ・投網か、狙い撃ちか、推進の仕方も目的や対象によって変わるし絞りにくいと思います。
- ・施設ではなく利用者へアンケート。 等

<共同生活援助>

- ・利用者が好きなもの、やりたこと（生涯学習）が Zoom 等で、学習として実現できるかの検証が必要と思われます。
- ・個々に必要としたときに提供したい。
- ・障がいの特性に合わせて様々な配慮が必要。
- ・レクリエーション的なものへの参加はあるが、講義等聞いたりするものは、不参加の方がほとんどと思われる。
- ・知的障がいのある方へ、どのような手段で生涯学習への理解を勧めていくかが難しいと考える。
- ・利用者の気持ち（やる気）。
- ・環境。
- ・地域の方からご理解いただく事や協力は必要だと思います。
- ・障害の種類によって生涯学習は変わるとおもうが基本的に長いと飽きる方が多いので短くわかりやすくが必要だと感じます。
- ・分かりやすくゆっくり説明、新しい取り組みには興味を示す方が少ないので。
- ・知る機会が少なかったと思うので、色々情報提供することで自分にマッチした生涯学習を見つけることができると思う。
- ・利用者個人でも利用できるよう環境を整備。積極的な情報発信。
- ・福祉、医療、保健、労働等の関係部局との連携。
- ・支援・環境の整備をしっかりとする必要がある。 等

＜その他＞

- ・福祉施設では支援体制がありますが，在宅者については，ご家族の支援に課題があると感じます（親の高齢化等）。
- ・分かりやすく楽しめるもの。

Ⅱ モデル講座の実践と検証

1 目的

研究Ⅰの結果をもとに、ICTを活用した生涯学習モデル講座を提供し、成果・課題を明らかにし、今後の推進に向けた方策を検討する。

2 方法

- ①対象：秋田県内の障害福祉サービス事業所のうち、ICTを活用した生涯学習モデル講座への参加を希望する事業所
- ②方法：オンライン（ZOOM）
- ③時期：令和5年11月
- ④内容・ICTを活用した生涯学習モデル講座の提供（3回）
 - ・施設利用者へのアンケート調査（モデル講座の評価、取り上げてほしい内容）について
 - ・施設職員へのアンケート調査（利用者の評価、課題となったこと、今後の活用ニーズ）について

3 障害のある人の生涯学習モデル講座実施要項（事業所に周知した内容を一部改変して掲載）

(1)趣旨

本研究所が、令和5年7月に実施した「障害者の生涯学習に関するアンケート調査」結果から、障害のある方の生涯学習に対するニーズは高いものの、十分な機会が確保されていない実態が明らかとなりました。そのため、ICTを活用した生涯学習モデル講座を実施し、今後の生涯学習推進に向けた方策について検討します。

(2)主催者

秋田青少年・障害者問題調査研究所障害者部会（社会福祉法人秋田福祉協会内）

(3)モデル講座の内容

分野	テーマ及び概要	講師	日時	準備物等
音楽	「歌とギターで楽しもう」 演歌、歌謡曲など多彩なジャンルの歌い手が歌唱を通じて、一緒に学んでいきます。ファシリテーターはコミュニケーションが専門の引地達也みんなの大学校学長が務めます。	奈月れい、河野彰 プロミュージシャン 引地達也 みんなの大学校（東京都）学長	令和5年11月 14日（火） 11:00-11:50	なし
美術	「すてきなとびだすカードをつくろう」 誕生日のお祝いやクリスマスのプレゼントに使える「すてきなとびだすカード」をつくります。誰でも、キラキラして、ハッピーなカードを楽し	長瀬達也 秋田大学大学院教授	令和5年11月 24日（金） 13:30-14:30	はさみ, のり, のり付け作業用の紙（不要なもので可）, 色紙（100均で可。ホログラムや金色・銀色があるとよい）, 八つ切り以下の画用紙4枚程度（白以外も可）, 油性のマジックやサインペ

	く作れます。			ン（黒以外も可）
健康 安全	「楽しんで学ぶ防災 ～ポリ袋でご飯づくりに挑戦！～」ポリ袋炊飯などの体験を通して、日常に防災を取り入れる「新しい防災」を楽しく学びます。 準備物や講座の進め方については、別添のプリント「モデル講座防災1」と「モデル講座防災2」をご覧ください。	柏木睦 秋田県生涯学習 センター 学習事業班長	令和5年11月 30日（木） 10:30-11:30	※利用者一人分 ・耐熱ポリ袋1枚 ・米0.5合・水110mL・耐熱ポリ袋 1枚 ・お好みでレトルト食品やふりかけ等 ※全体 ・大きめの鍋・皿 ・カセットコンロ

※準備物については、各施設・個人にお願いしますが、無理ない範囲で臨機応変にご対応ください。

(4) 開催方法

オンライン（ZOOM）です。参加者には、後日ミーティングID及びパスコードをお知らせいたします。

(5) 会場

各事業所にて開催していただきます。ご自宅で受講したい方がいる場合は、所属事業所からミーティング情報等をお知らせ願います。



(6) 申込方法

次のURLまたはQRコードから申し込みください。申込期限は、各講座の1週間前17:00までといたします。

[生涯学習モデル講座申込みフォーム - Google フォーム](#)

(7) お問い合わせ

秋田青少年・障害者問題調査研究所障害者部会 藤井 慶博

010-8502 秋田市手形学園町1-1

TEL&FAX 018-889-2596

fujii-yoshihiro@ed.akita-u.ac.jp

※電話は不在のことがあるのでメールが確実です。

。

4 参加状況

番号	事業所等	音楽 「歌とギター で楽しもう」	美術 「すてきな とびだすカー ドをつくろ う」	健康・安全 「楽しんで学ぶ防 災 ～ポリ袋でご 飯づくりに挑戦！ ～」	講座 参加者数
1	社会福祉法人A	○	○		約40人
2	公益社団法人B	○	○	○	1人
3	社会福祉法人C	○	○	○	音楽 約20人 美術 約10人 健康 約8人
4	社会福祉法人D		○	○	美術 1人, 健康 1人
5	社会福祉法人E	○			約40人
6	特別支援学校F	○	○	○	1人
7	社会福祉法人G		○		1人
8	市教育委員会生涯学習課H		○	○	2人

5 実施状況

(1) 音楽「歌とギターで楽しもう」

令和5年11月14日（火）11:00-11:50

① 講座の様子



音楽講座のタイトルスライド（一部改変）



ファシリテーターの引地達也氏
（みんなの大学校学長）



プロならではの歌唱・演奏と
軽妙なトーク



参加者による合唱コーナー

②利用者の評価

Q1 講座（こうざ）は、よかったですか。（4件法）	Q2 Q1で「あまりよくなかった」「よくなかった」とこたえた方（かた）におききします。どのようなところがよくなかったか、教（おし）えてください。	Q3 あなたは、どのような講座（こうざ）があれば参加（さんか）したいですか。教（おし）えてください。
とてもよかったです (14人)		・洋楽の講座, J-POP, 夏らしい曲。 ・今日みたいな懐かしい曲を歌ったり、聞いたりしたいです。 ・スポーツ教室。みんなでスポーツを見て応援したいです。 ・また歌を聞きたいです。 ・今日と同じようなのがやりたいです。 ・歌とかなら参加したいです。 ・歌を聞きたいです。なんでもいいです。 ・ダンスとか体操を頑張りたいです。歌も歌いたいです。 ・わかりません。 ・歌。
よかった（6人）		・演歌を聞きたいです。いろんなところの風景を見たいです。 ・美空ひばりとか演歌歌手の歌が聞きたいです。 ・自分たちで歌ったりするのを見てほしい。 ・皆で歌いたいです。 ・わかりません。

③事業所担当者の評価

事業所 担当者	Q1 今回のモデル講座について、貴事業所利用者はどのくらい満足されていたとお考えですか。（「5 非常に満足した」～「1 満足しなかった」の 5 段階）	Q2-1 本講座のご参加に際し、課題となることがありましたら教えてください。（複数回答可）	Q2-2 Q2-1 で、チェックを入れた方に質問です。どのような課題があったか、また改善策について具体的にお書きください。
1	5		
2	5	通信環境	
3	5		
4	4	日程、通信環境	日程について、職員の勤務状況・利用者様の活動状況等により参加が難しい場合もあるかと思われます。通信環境については、現状の機材ではクリアな音声・画像で受講が難しく、整備の必要があるかと思われます。
5	3	日程	開催の時間が昼食準備の時間帯と重なり、全体の動きを変更する必要があった。

事業所 担当者	Q3-1 次年度以降、このような生涯学習講座が行われた場合参加してみたいですか。	Q3-2 Q3-1 で「参加したい」「内容によって参加したい」と回答した方へ。どのような内容を希望しますか、具体的にお書きください。	Q3-3 Q3-1 で「参加しない」と回答した方へ。理由をお書きください。
1	内容によって参加したい	対象利用者に合わせて検討したい。	
2	内容によって参加したい	今回のような音楽、物作りなど。	
3	参加したい	季節的なイベント、クリスマス会など。	
4	内容によって参加したい	利用者様が興味を持っていただけるような内容であれば、是非参加したいと思います。但し、障害の程度、理解力・興味の対象等に差があるため、集団での参加は限界があるのではと思います。利用者様個々の能力・興味に合わせ小グループに分け参加することは可能かと思われます。	
5	参加したい		

(2) 美術「すてきなとびだすカードをつくろう」

令和5年11月24日(金)13:30-14:30

① 講座の様子



講師の長瀬達也氏（秋田大学教授）と参加者



参加の皆さんの真剣な創作活動
クリスマスの帽子で雰囲気作りもアップ



飛び出すクリスマスカードの完成



見事な手さばき

② 利用者の評価

Q1 講座（こう ぎ）は、よかった ですか。 （4件法）	Q2 Q1で「あまりよくなかつ た」「よくなかつた」とこた えた方（かた）におきしま す。どのようなところがよ くなかつたか、教（おし）え てください。	Q3 あなたは、どのような講座（こう ぎ）があれば参加（さんか）した いですか。教（おし）えてくだ さい。
とてもよかった （8人）		・今日のような工作や組み立てる作業をやりたいです。 ・わからない。 ・今日の工作をやりたいです。 ・歌とか音楽をききたいです。 ・調理実習でご飯を作りたいです。 ・折り紙を練習して上手になりたいです。

		・折り紙でみんなで千羽鶴を作りたいです。 ・障害者が簡単にできそうな（わかりやすい）レクリエーション講座。
よかった（3人）		・工作は難しいので、この前の音楽をやりたいです。 ・歌とか工作をやりたいです。 ・なんでもいいです。特にこだわりません。

③事業所担当者の評価

事業所担当者	Q1 今回のモデル講座について、貴事業所利用者はどのくらい満足されていたとお考えですか。（「5 非常に満足した」～「1 満足しなかった」の5段階）	Q2-1 本講座のご参加に際し、課題となったことがありましたら教えてください。（複数回答可）	Q2-2 Q2-1 で、チェックを入れた方に質問です。どのような課題があったか、また改善策について具体的にお書きください。
1	4	準備物	あり物で対応したので、華やかさを求めることはできなかった。
2	4	通信環境	ハウリングや私語等騒がしい点があった。
3	4	周知方法、その他	講座の内容につきまして、少し利用者様だけでは難しい部分がありました。職員が事前にどういう段取りで進めていくか検討する必要もあると感じました。また、パソコンやZoom等の機材の準備、操作についても特定の職員だけではなく、全職員が理解する必要があるため、事業所内で周知し取り組んでいく必要があると感じました。
4	4	周知方法、日程、通信環境	参加された利用者様も得意・不得意があり、全ての工程を自分でできる方、職員の補助が必要な方、内容をよく理解できない方がおられました。時間を気にされて慌ててしまう方もおられたので、休憩を挟みながらゆっくりした日程で講座を受けることができれば尚良かったと思います。利用者の皆様は大変楽しまれておりました。また、今回のようなクリスマスの雰囲気作りも（サンタの帽子）良かったと思いました。

事業所担当者	Q3-1 次年度以降、このような生涯学習講座が行われた場合参加してみたいですか。	Q3-2 Q3-1 で「参加したい」「内容によって参加したい」と回答した方へ。どのような内容を希望しますか、具体的にお書きください。	Q3-3 Q3-1 で「参加しない」と回答した方へ。理由をお書きください。
1	内容によって参加したい	対象利用者に合わせた内容。	

2	内容によって参加したい	レクリエーション，またはレクリエーションに使用する道具作りなど。	
3	参加したい	本日の講座のように，参加型の内容だと利用者様も楽しめると思いました。	
4	内容によって参加したい	e スポーツのような対戦型の競技で交流を図ったり，大会を催しても良いかと思いました。また，県単位の交流でその土地の行事や，名物を紹介し合う交流も面白いのではと思います。	

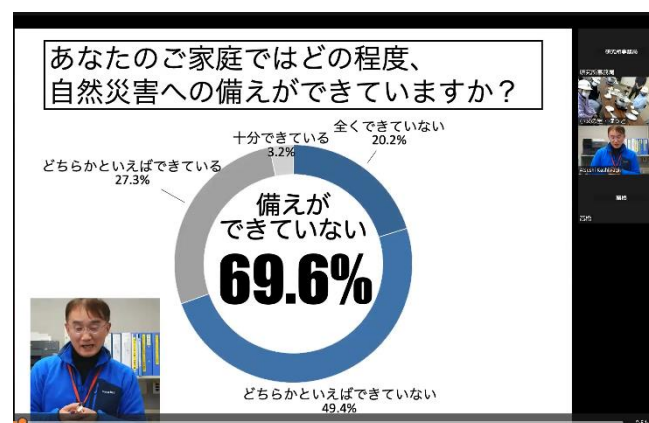
(3) 健康・安全「楽しんで学ぶ防災 ～ポリ袋でご飯づくりに挑戦！～」

令和5年11月30日（木）10:30-11:30

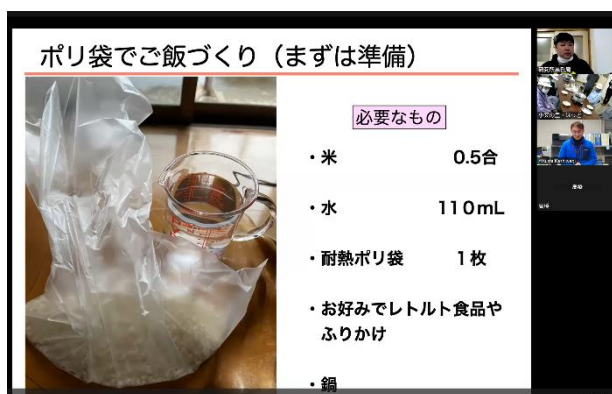
①講座の実際



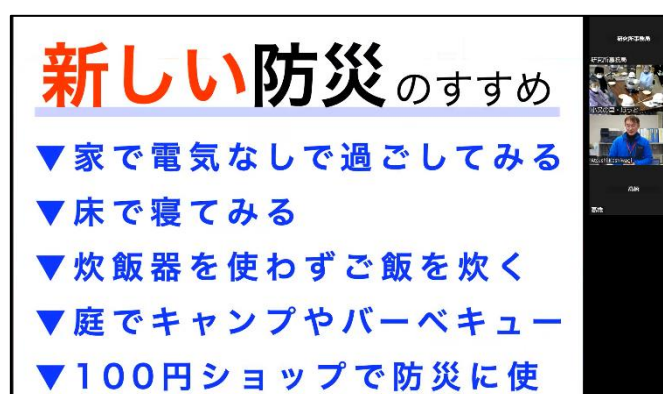
講座のタイトルスライドと講師の柏木睦氏
（秋田県生涯学習センター班長）



防災への備えへの問いから講座スタート



炊飯器を使わないご飯づくり体験



講座のまとめとして日常の中で
実践できる防災体験の提案

②利用者の評価

Q1 講座（こうざ）は、よかったですか。（4件法）	Q2 Q1で「あまりよくなかった」「よくなかった」とこたえた方（かた）におききします。どのようなところがよくなかったか、教（おし）えてください。	Q3 あなたは、どのような講座（こうざ）があれば参加（さんか）したいですか。教（おし）えてください。
とてもよかった（3人）		・クイズが楽しかったです。ためになった。 ・今日みたいに色んなものを作りたいです。 ・スポーツをみんなで見て応援したいです。
よかった（1人）		・私は料理が好きなので、もっと長い時間料理がしたかった

		です。今度は、料理教室でご飯を作って食べてみたいです。
--	--	-----------------------------

③ 事業所担当者の評価

事業所担当者	Q1 今回のモデル講座について、貴事業所利用者はどのくらい満足されていたとお考えですか。（「5 非常に満足した」～「1 満足しなかった」の5段階）	Q2-1 本講座のご参加に際し、課題となったことがありましたら教えてください。（複数回答可）	Q2-2 Q2-1 で、チェックを入れた方に質問です。どのような課題があったか、また改善策について具体的にお書きください。
1	5	周知方法、日程、通信環境	日程については各事業所毎に予定があると思うので、早めの周知で参加を募る必要があると感じました。また、通信環境についても同様に設備が整っている事業所と、そうでないところで差があるものと思います。
2	5	周知方法、通信環境	利用様の障害の程度や、生活状況にもよりますが、パソコンやインターネット、SNS といった内容に親しみがあまりないため、「生涯学習」「オンライン」「防災」といった言葉ではイメージしづらいと思いました。そのため、会場の雰囲気づくり（※2 回目であればサンタクロースの帽子、今回であればヘルメット）も大切であると感じました。利用者様向けにイメージしやすい案内も事前に作成・配布できればもっと楽しんで頂くことができるのではと感じました。

事業所担当者	Q3-1 次年度以降、このような生涯学習講座が行われた場合参加してみたいですか。	Q3-2 Q3-1 で「参加したい」「内容によって参加したい」と回答した方へ。どのような内容を希望しますか、具体的にお書きください。	Q3-3 Q3-1 で「参加しない」と回答した方へ。理由をお書きください。
1	内容によって参加したい	この度は防災がテーマでしたが、防犯教室等の講座もあれば受講してみたいです。但し、利用者様によって障害の程度にも差があるため、1 回目と 2 回目のような内容の方が、気軽に楽しめるのではと思います。	
2	内容によって参加したい	今回のような防災学習は継続して行っただけだとありがたいです。生活に役立つ防犯教室（帰省・外出先でのトラブル※サラ金・闇金等の経済面・詐欺や宗教の勧誘等）も行って頂ければありがたいです。	

<参考>

生涯学習モデル講座終了後、録画映像の提供による視聴を案内した。その結果 10 事業所からアンケートの回答が得られた（回答期間は令和 6 年 1 月 4 日～同年 2 月 9 日）。

Q1 今回視聴されたモデル講座の内容を全てお知らせください。（複数回答）

- ・音楽「歌とギターで楽しもう」・・・7 件
- ・美術「すてきなとびだすカードをつくろう」・・・8 件
- ・健康・安全「楽しんで学ぶ防災 ～ポリ袋でご飯づくりに挑戦！～」・・・8 件

Q2 視聴されたご感想をお知らせください。（4 件法）

- ・障害のある方々の生涯学習として「有効である」・・・1 件（10%）
- ・障害のある方々の生涯学習として「概ね有効である」・・・9 件（90%）
- ・障害のある方々の生涯学習として「あまり有効でない」・・・0 件（0%）
- ・障害のある方々の生涯学習として「有効でない」・・・0 件（0%）

Q3-1 次年度以降、生涯学習の講座にリアルタイムで参加する、または動画で視聴する機会があれば、貴事業所の利用者に提供したいですか。（3 件法）

- ・提供したい・・・0 件（0%）
- ・内容により提供したい・・・10 件（100%）
- ・提供しない・・・0 件（0%）

Q3-2 Q3-1 で「提供したい」「内容により提供したい」と回答した方へ。

どのような内容や方法であれば、提供しやすいかを具体的にお書きください。

- ・楽しい時間を共有したいと思います、具体的には・・・。
- ・就労，グループホームについての内容。
- ・他県との交流の時間がもっとあれば良いと思う。
- ・やってみたく思えるような内容，興味を引くような内容を提供したい。
- ・興味を引くようなやりたいと思うような内容を YouTube で提供。
- ・利用者が即実践可能な内容。
- ・事前の準備が簡単である。
- ・動画を見ながら，その動きをまねして動ける方が多いので，ダンスや体操などがわかりやすいと思います。
- ・音楽であれば参加する方の興味を事前にリサーチしても良いと思います(アニメ，〇〇年代物等)。

Ⅲ 研究結果のまとめと考察

1 研究結果のまとめ

(1) 障害福祉サービス事業所へのアンケート調査（以下、アンケート調査）結果

①障害福祉サービス事業所（以下、事業所）における生涯学習支援

事業所が提供している福祉サービスにより、回数や内容に幅はあるものの、生涯学習の支援に「積極的に取り組んでいる」と「やや取り組んでいる」を合わせると64%に上った。一方、「あまり取り組んでいない」「取り組んでいない」との回答は36%であった。取り組んでいない理由としては、利用者の重度化や高齢化、職員配置やノウハウの不足、また就労系の施設では作業がメインとなるための時間の不足などがあげられた。

②施設以外（在宅時含）における生涯学習の取組状況

障害のある方々の、事業所の主活動以外の時間（在宅時含）における生涯学習の取組状況では、「取り組んでいる利用者は少ない」または「ほとんどの利用者が取り組んでいない」との回答が9割に上った。この結果から、障害のある方々の生涯学習を進めるためには、個々へのアプローチの前段階として、事業所をサテライトとして活用する方策が有効と考えられた。

③ICTによる生涯学習講座の活用ニーズ

ICT（ZOOM等）による生涯学習講座の活用ニーズでは、「積極的に活用したい」と「内容によっては活用したい」を合わせると77%であったことからニーズは高いと考えられた。

希望する内容については、音楽、ダンス、スポーツ、制作活動、調理、健康、危機管理などのニーズが高く、「個別から集団まで対応が可能なもの」や「見て、聞いて、楽しめるもの」などが求められていた。

④ICTに関する環境整備の状況

ICT（ZOOM等）による生涯学習に関する講座を利用者に視聴させることができる機器やインターネット環境の整備状況を尋ねたところ、7割以上の事業所から「整備されている」または「今後、整備する予定」との回答があった。今後、ICTを活用した生涯学習推進への可能性が示唆された。

⑤生涯学習講座を利用できる日程

各事業所の活動状況や入所型・通所型による違いなどにより、利用できる日程は午前、午後、夕方など希望は多様であり、同一日時のライブ中継のみの提供では限界があると考えられた。

(2) 生涯学習モデル講座の実施状況

①モデル講座の概要

- ・3講座を実施した。内容はアンケート調査の中からニーズが多かった「音楽」「美術」「健康・安全」分野から1つずつ選出した。
- ・アンケート調査で、モデル講座を実施した場合「積極的に活用したい」と「内容によっては活用したい」と回答した127事業所にモデル講座の案内を行った。
- ・受講事業所数は、音楽5、美術6、健康・安全5であった。参加事業所が少なかった理由として、年度途中（10月）からの案内だったため、事業所の活動計画や日課に組み入れることの困難さが指摘された。また、生涯学習に関する講座内容をイメージできるような周知方法の工夫も必要と考えられた。

- ・参加者数は、最も多い事業所で40人、少ない事業所では施設職員1人とさまざまであった。また、特別支援学校PTAや市教育委員会生涯学習担当者の参加もあった。

②参加者の評価

【音楽】

利用者の評価（4段階）では「とてもよかった」14人、「よかった」6人であった。「あまりよくなかった」と「よくなかった」の評価はなかった。事業所職員の評価では5段階評価（5が最も高評価）の「5」が3人、「4」と「3」が各1人であった。

【美術】

利用者の評価では「とてもよかった」8人、「よかった」3人であった。「あまりよくなかった」と「よくなかった」の評価はなかった。事業所職員の評価では「4」が4人であった。

【健康・安全】

利用者の評価は「とてもよかった」3人、「よかった」1人であった。「あまりよくなかった」と「よくなかった」の評価はなかった。事業所職員の評価では「5」が2人であった。

- ・アンケート調査はWebによる回答フォームを活用した。そのため回答数が少なくなったことが推察されたものの、利用者からの評価はおおむね高かった。事業所職員からの課題として「周知方法」「日程」「通信環境」などがあげられた。
- ・利用者の実態により、ICTの活用経験が全くないことや環境の変化に弱いことなどから、事業所の利用者全員が一律に参加することの難しさが指摘された。

2 考察 —ICT活用による障害のある方の生涯学習を推進するための方策—

モデル講座の実施により、ICTを活用した生涯学習による成果と課題が明らかになったことから、本研究の目的は一定程度達成できたと考えた。そのうえで、今後推進のための方策について考察した。

(1)生涯学習の捉えの明確化

- ・生涯学習は幅広い概念であるが、事業として進めていく際には、生涯学習をどのように捉え、どのようにそれぞれの事業所において実践していくのか、その捉えを明確にしていく必要がある。
- ・事業所の種別・活動内容によって、生涯学習の捉え方、また実践方法などを具体的に検討する必要がある。

(2)ICTを活用した生涯学習の構想について

- ・障害のある方個々の実態によるが、重度化・高齢化が指摘される現状で、生涯学習の推進を個々の取組に委ねるには限界がある。そのため、事業所をサテライトとして生涯学習を進めていく方法には一定のニーズがあると考ええる。
- ・事業所においても、職員の人手不足や生涯学習に関するノウハウの不足等がアンケート調査から明らかになったことから、ICTを活用した生涯学習の活用には一定のメリットがあると推察される。

(3)障害のある方のニーズに即したコンテンツ

- ・事業所及び利用者アンケートからの結果を、今後の生涯学習講座内容等へ反映させていく。
- ・事業所の形態ごとに生涯学習の内容の選択が求められる。事業所の形態によっては、そ

の生活自体が生涯学習につながっていることもある。また、生涯学習に充てる時間的余裕がないとの回答が多かった就労系の事業所では、仕事と生涯学習との組合せなども考えられる。

- ・イベント的な講座だけでなく、各事業所の取組（たとえば作業製品、地域自慢等）を紹介しあうように交流をメインとした学びの場も有益と考えられる。
- ・事業所の利用者の多くが特別支援学校出身者であること、また、特別支援学校では生徒のキャリア支援の一環として、卒業後の仕事や生活に関する教育を行っていることを考えると、特別支援学校のノウハウの活用も考えられる。
- ・音楽で楽しむ講座はリアルタイムでやる良さがある。一方、美術などはオンデマンドも可能であるというように、内容によって実施方法を検討することも必要である。また、多くのメディア等の利用も検討する。

(4) 事業所が活用しやすい周知・提供の方法

- ・講座に関する周知は、できれば年度当初に行い、各事業所が年間の活動計画として組み込むことができるようにする。
- ・事業所により参加できる時期や曜日、時間帯等が多様であることから、ライブ配信による交流を大切にしながらオンデマンド配信も検討し、その旨周知する必要がある。
- ・事業所単位の受講以外に、個別受講も可能にすることを検討する。

(5) 各事業所の協働体制

- ・事業所職員に対する生涯学習の理念、内容・方法等の普及啓発を進めていくことが必要である。
- ・「講座の配信→受信」という一方的な関係にならないように配慮し、事業所には事前準備や、利用者がより楽しめる雰囲気作りなど、学びの効果を高める工夫を求めていく。

(6) 運営組織

- ・生涯学習モデル講座を継続実施する場合、今後の実施方策や実施主体を検討する。当面は、障害福祉サービスの任意事業を活用することも検討する。
- ・一施設が継続して企画・運営を行っていくには経費・人材等限界があると思われる。内容によって行政・法人に協力を求めるなど検討する必要がある。そのため、「障害者の生涯学習コンソーシアム（仮称）」のような連携組織を設置し、費用・運営を分担しながら進めることも必要である。そのうえで、講座の実施主体や、本委員会の協力体制などを検討する。
- ・生涯学習のデータベース作成と情報提供の取りまとめ機関を検討し確保する。希望の多い分野を中心に、ライブ配信、録画配信などの情報や活用可能な講座の情報を提供する。そのうえで、今後の実施主体（情報提供機関）を検討する。実施主体として、たとえば、秋田県内施設団体内への設置や生涯学習センターとの協議を検討するなどが考えられる。

謝辞

本レポートにご協力いただきました皆様に感謝申し上げます。

本研究は（一財）ニューメディア開発協会が受託した2023年度JKA競輪補助事業「アバターでの学校生活参加利用者拡大とメタバースによる場面拡大」の助成を受けたものである。