

氏名(本籍)	齋藤(小野)聡子(東京都)			
学位の種類	博士(学術)			
学位記番号	博甲第6572号			
学位授与年月日	平成25年3月25日			
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当			
審査研究科	人間総合科学研究科			
学位論文題目	視覚障害シミュレーション体験を用いた障害理解教育の方法論に関する研究			
主査	筑波大学教授	教育学博士	徳田克己	
副査	筑波大学准教授	Ph.D	近藤正英	
副査	筑波大学准教授	博士(学術)	水野智美	
副査	筑波大学教授	保健学博士	安梅勅江	

論文の内容の要旨

(目的)

視覚障害シミュレーション体験は参加者が能動的に行う体験型学習であり、子どもでも大人でも興味を持ちやすいことから、障害理解を促す一つの方法として学校教育や企業内教育、地域学習の場で多く実施されている。しかし先行研究では、無計画な教育や安易なシミュレーションの実施は、視覚障害者に関する認識を歪める危険性があることが指摘されている。これに対して視覚障害シミュレーション体験に関する様々な研究がなされているが、その多くは体験の実践報告にとどまり、体験に用いる教材や体験の内容、方法が体験者にどのような効果を及ぼすのかといった科学的な検討がなされていない。

本論文は、視覚障害歩行シミュレーション体験、点字触読体験について、教育現場におけるそれぞれの現状や問題点を明らかにするとともに、調査結果から明らかになった問題点をもとに実験を行い、視覚障害者の理解につながる有効な視覚障害シミュレーション体験を実施するための課題と方法を明確化することを目的とする。

(結果)

本論文は4章から構成される。まず第1章において問題の所在と目的を明確化する。

第2章では、教員・大学生に対する質問紙調査を実施し、教育現場での視覚障害シミュレーション体験の現状と問題点を明らかにする。第3章では第2章で得られた体験の特徴や問題点をもとに3つの実験を設定し、体験の効果に関する実験的な検討を行う。これらの結果をもとに第4章では視覚障害シミュレーション体験を用いた障害理解教育のあり方についての検討を行った。

第2章第1節では、視覚障害シミュレーション体験を教育実践の場でどのような教育目的で、いかなる方法で取り入れられているかを明らかにすることを目的とし、小学校・中学校・高校の教員を対象に質問紙調査を実施した。その結果、学校教育の中で視覚障害に関する内容が扱われる機会は多く、その際に視覚障害歩行シミュレーション体験や点字触読体験がしばしば実施されていることが明らかになった。また、障害や障害者を理解することよりも思いやりや優しい心を育てるなどの情緒的な目標のために障害や障害者に関する内容を扱う教員が多かった。さらに、視覚障害シミュレーション体験を、障害の不便さやそれに伴う情緒的

な反応を促すために実施する教員が多かった。また体験を実施する教員の中には、目が見えない状態での歩行や点字の触読について誤った認識を持っている者が多くいることが明らかになった。

第2章第2節では、学校教育の中で視覚障害者についてどのような教育や体験が行われており、その教育や体験を通して体験者は何を学んだかを明らかにするために、大学生を対象に質問紙調査を実施した。調査の結果から、学校教育の中で視覚障害に関する内容を教えられた者は多く、その際に視覚障害歩行シミュレーションや点字触読を体験した者が多くいることが明らかになった。視覚障害歩行シミュレーション体験をした者は体験をしていない者に比べて「視覚障害者は歩行する際、常に不安な思いや恐怖心を抱いて歩いている」「目が見えない状態で歩くことができる視覚障害者は聴覚やかんが鋭い」と考えるようになっていた。また点字触読を体験した者は体験をしていない者に比べて「点字を読むことは難しい」「訓練しても自分には読めるようになれない」と考えるようになっていた。

第3章第1節では、視覚障害歩行シミュレーション体験において体験時間・体験内容・体験環境の違いが体験者の不安や恐怖心にどのように影響を与えるのかを明らかにすることを目的として、体験内容、体験環境の異なる4つのパタンの体験を設定し、それぞれに時間経過に伴う不安・恐怖心の変化を測定する実験を行った。実験の結果、体験時間の長さの違いは体験者の状態不安に影響を与えることが明らかになった。状態不安は体験後第1クール(13分)後に最も高まるが、第2クール(26分)、第3クール(39分)後に低まり、第3クール後に最も低くなっていた。また段差の有無は状態不安に影響を与えており、段差がある場所を歩く方がない場所を歩く場合に比べ状態不安は高かった。人通りの有無が状態不安に与える影響については統計的な有意差は認められなかった。

さらに体験時間の長さの違いは体験者の目が見えない状態での歩行に対する恐怖心に影響を与えていた。恐怖心は体験前が最も高く、第2クール後までは時間経過に伴い低下するが、第2クール後と第3クール後では差が見られなかった。また全てのパターンにおいて、恐怖心は第3クール後も中間点の4以上の得点であった。人通りのない場所では段差の有無は体験者の恐怖心に影響を与えており、段差がある場所を歩く方がない場所を歩く場合に比べて恐怖心が強かった。さらに段差がない場所では人通りは体験者の恐怖心に影響を与えており、人通りがある場所を歩く方がない場所を歩く場合に比べて恐怖心が強かった。

第3章第2節では、視覚障害歩行体験のレベルの違いが視覚障害者に対するイメージに与える影響を明らかにすることを目的として、レベルの異なる2つのパタンの体験を設定し、体験前後の視覚障害者に対するイメージを測定する実験を行った。この実験の結果、disabilityの体験をした群と、handicapの体験をした群の視覚障害者のイメージの間には統計的な差は認められなかった。しかし体験後の内省は、単に目が見えない状態で歩くdisabilityの体験をした群と、周囲の人の視覚障害者に対する視線を感じさせる内容を設定したhandicapの体験をした群との間では違いがみられた。handicapの体験をした群の被験者は、視覚障害者に対する周囲の人の不適切な対応に気づき、それに対して不愉快さを感じたり、自分を視覚障害者の立場に置き換えて考え、自分ならばどのように接してほしいかについて意見を述べた者が多かった。

第3章第3節では、点字触読体験の難易度の違いが視覚障害者に関する能力観に与える影響を明らかにすることを目的として、難易度の異なる2つのパタンの体験を設定し、体験前後の視覚障害者に関する能力観を測定する実験を行った。この実験の結果、点字触読の学習材料の難易度の違いは、体験者の点字に関する能力の評価や視覚障害者の特殊能力の評価に影響を与えていた。また、体験者の体験後の内省からも、簡単な点字を学習した群では点字触読に対する親近性が上がり、難しい点字を学習した群はその難易性を強く感じ親近性が下がるという、全く逆の効果がみられた。

(考察)

調査・実験の結果をふまえて、障害に関する内容について教員が配慮すべき事柄、視覚障害歩行シミュレーション体験について教員が持つべき知識、点字触読体験について教員が持つべき知識を論点として視覚障害

シミュレーション体験を用いた障害理解教育のあり方についての考察を行った。

まず、適切な障害理解につながる視覚障害シミュレーション体験を実施するためには、教員が教育の目標・学習内容・学習方法を考える際に子どもたちの心身の発達段階、障害理解の段階に配慮する必要がある。

視覚障害歩行シミュレーション体験においては、不安・恐怖心の観点から、その時間を10分～15分程度の短い時間しか確保できない場合、体験を実施するべきではない。また体験を実施する場合には、人通りの少ない場所で実施する、はじめは段差のない場所を歩行させるなどの配慮が求められる。さらに視覚障害者に対するイメージに与える影響の観点から、体験のレベルについては、視覚障害者が日常生活の中で健常者からされている不適切な対応や、不便さを感じる場面を設定することにより、handicapの体験ができるよう工夫する必要がある。また視覚障害歩行シミュレーション体験を実施する際は、体験者が視覚障害者の能力について「視覚障害者は歩くこと自体に常に恐怖心を持っているわけではないこと」「先天的に聴覚やかんが鋭いわけではないこと」を理解できる体験となっているか、これらについて誤った認識を持たせる体験となっていないかを重視しなければならない。

点字触読体験においては、教員や点字に関する学習の経験者が点字や視覚障害者の能力について誤った認識をもっていることがわかった。視覚障害者の触能力は健常者と同じであり、点字触読に観察される触能力の高さは個人の学習の成果である。点字触読体験を行う際には、これらを感じられる体験となっているか否かを重視する必要がある。本実験の結果から、そのためには「あ・め・ふ・れ」のような、難易度の低い、触知弁別性の高い学習材料を用意することが効果的ということが出来る。

本研究の結果より、視覚障害歩行シミュレーション体験・点字触読体験のあり方について具体的な提案をすることが可能になった。しかし本研究の結果については調査・実験の対象者、調査研究の因果関係といった研究の限界が存在する。これらをふまえたうえで、今後は体験と併せてどのような事前・事後指導を行うことによってより効果的なシミュレーション体験となり、適正な障害理解を形成することが可能になるかについて明確化し、事前・事後指導を含めた視覚障害シミュレーション体験の教育プログラムを試案し、効果を検証したい。これにより学校教育の中で教員が実施することができる視覚障害理解教育モデルを作成する。

審査の結果の要旨

障害のシミュレーション体験は、参加者が能動的に行う体験型学習であり、子どもでも大人でも興味を持ちやすいことから、学校教育や企業内教育、地域学習など様々な場で現在頻繁に行われている。障害について身近に感じ、考えていく経験を通して、人々の障害者に対する理解が深まっていくことは、共生社会を実現するうえで大変望ましいことであり、障害理解教育の具体的な方法論に着目した研究は重要であると言える。

現在実施されている視覚障害シミュレーション体験は不適切なものが多く、体験を行うことによってかえって障害者に対するネガティブなイメージを学習させてしまうなどの問題点が指摘されている。これに対して先行研究では数多くの実践報告が行われているが、学校教育における体験の実施状況・教育内容の実態、体験の時間、方法、教材が体験者に与える影響について明らかにしている研究はほとんどない。本研究では、これまでの研究になかった学校教育における視覚障害シミュレーション体験の現状と問題点を明確にしている。またその結果から視覚障害歩行シミュレーション体験・点字触読体験に対する実験を行い、効果的な体験を行うための時間・場所・教材といった具体的な内容を明らかにしている。これらの結果から視覚障害シミュレーション体験を用いた障害理解教育のあり方について複合的に検討しており、そのオリジナリティは高く評価できる。

以上、研究の意義、オリジナリティ、成果、論文のまとめ方において、博士論文としての水準に達してい

ると判断される。

平成 25 年 1 月 7 日、博士（学術）学位論文審査委員会において、審査委員全員出席のもと最終試験を行い、論文について説明をもとめ、関連事項について質疑応答を行った結果、審査委員全員によって合格と判定された。

上記の論文審査の結果にもとづき、著者は博士（学術）の学位を受けるのへに十分な資格を有するものと認める。