

◆インターネット活用教育実践コンクール実行委員会賞◆

<学校教育部門>

「バーチャルチャットソフトパレスを利用した
障害を持つ高校生と普通科高校生の交流実践」

兵庫県立阪神養護学校

URL: <http://www.hyogo-c.ed.jp/~hanshin-yogo/>

実践のねらい

各国において教育のノーマライゼーションが進められている。日本での高等学校段階における障害児と健常児の交流実践は、大阪府や福岡県の実践などが報告されており、今春から大阪府立高校普通科でも知的障害児の受け入れが始まった。しかし、こうした先進的な取り組みは長い間の地域での取り組みの成果であり、ほとんどの知的障害児は、高等学校に入学することが困難な状態におかれたままである。

現行の学校教育カリキュラムの中では、障害児と健常児は日常的に出会う時間が持たないこと、仮に出会いの場が持たたととしても、双方に心理的な緊張や偏見があって、お互いの本当の姿が見えにくいなどの問題がある。

こうした問題点を改善するものとして、仮想空間を利用した「バーチャルキッズパーク」の取り組みがある。この研究が障害児の交流相手を不特定多数の人としているのに対し、本実践では、小中学校段階では同じ地域の学校に通っていながら、高等学校では離ればなれになってしまう障害児と健常児が、対等な立場で出会い、将来共に地域で生きる関係を作っていくことをめざして最終的には実際に出会うまでの交流実践を行った。

本実践の特徴・工夫点

1. 本実践の特徴

本実践では、仮想空間を利用した出会いとそれを補うビデオづくり活動、直接交流会を含めた一連の交流活動を「森の美術館」交流と呼ぶこととする。

「森の美術館」交流活動の全体像は、図1に示す。また、その交流の段階としては次のとおりである。

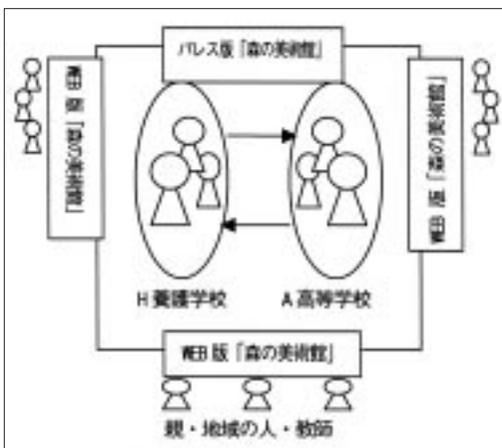
まず、H養護学校とA高等学校のあいだでチャットソフトThe Palace（以降パレスと呼ぶ）を利用したオンラインでのチャット交流を行う。

同時にオフラインの状態でも交流が行えるようにH養護学校、A高等学校それぞれがWEB版「森の美術館」を使った非同期的状態での掲示板による交流を行う。これは、なかなか同じ時間帯に交流の時間がとれないこと補うためと、後でゆっくり書き込みをしたい時のための方法でもあった。

これらの活動において、障害児と健常児が日常的に気軽に出会える場を作り出し、そこでお互いが対等な立場で出会い、理解しあう方法を工夫し、障害児と健常児が自らの個性を発揮しながら自由に自己表現し、相互に理解し合えるようになることをめざした。

これらを実現する方法として、パレスを利用した交流を提案し実践を行う。具体的には、障害児と健常児が共に学ぶことができる環境をコンピュータネットワークと直接交流を組み合わせた活動で作り出していった。

図1・「森の美術館」交流全体図



2. 本実践の工夫点

(1) バーチャルチャットソフトPalaceの利用

パレスはアメリカのパレス社（The Palace Inc.）が、無料で配付しているフリーソフトウェアである。パレスは「クライアント/サーバー」システムで、Windows、Macintosh 双方で動作するソフトウェアである。

パレスの基本機能

パレスにあらかじめ用意されている基本的な機能としては以下のようなものがある。ユーザーがアバターと呼ばれる自分の分身に名前をつけ、表情を自分で作り出し、ふきだしを使ってチャットを楽しむことができる（チャット機能）。プロップエディターを使って自らのアバターの表情や衣装や装飾物などをつくり出すことができる（グラフィック機能）。画面上に直接、落書きのような絵や字を書き出すことができ、サーバーソフトウェア上では、アバター達の活躍の場となる背景の部屋を作ることができる。16種類の効果音を利用できる。各部屋の自由な移動ができる。

「森の美術館」への付加機能

「森の美術館」はH養護学校の生徒作品展からデジタルカメラなどで作品を取り込み、加工してバーチャル美術館として本校で毎年行われる生徒作品展をパレスの中で再現している（図2）。

各部屋は背景画9シーン、展示室11室、作品46作の合計66の部屋で構成されている。この部屋には、それ

図2・「森の美術館」の展示室



それにリンクを張っており、あたかも自分が美術館内を回っているようにパレスの世界に入り込むことができる。さらに、そこに展示されている作品は、自分が作った作品であることからH養護学校の生徒は親しみを持ってこの仮想空間の中に入ることができる。

(2) 掲示板を備えたWeb版「森の美術館」の作成

交流を行う学校どうしが、同時にパレスに接続し活動できる場合だけでなく、どちらか一方が接続できている場合にも「森の美術館」を楽しむことができ、メッセージを残しておける機能として、Webページとその掲示板へのリンクを用意した。具体的には、パレス画面のwebボタンからwebページへ飛べると同時に、webページからパレス「森の美術館」の各部屋に飛べるようにリンクをはることで可能にした。

これによって、時間帯が合わない場合でも「森の美術館」を楽しむことができ、後でゆっくり話したかったことを掲示板に書き残すことができる。

(3) ビデオメールの作成

養護学校の生徒たちは、「森の美術館」をみてもらうことで、自分たちのがんばった作品に誇りを持つことができたが、作品だけではなく本当の自分たちのことがたをみてほしいと思い、また本物の相手についてもっと知りたいと思うようになった。そこで、自分たちの日常を知ってもらうために、話し合いをし学校内や自分たちの通学順路を紹介するビデオメールを作成し送った。それに答える形で健常児たちも自分たちの学校生活の様子を友人の協力を得ながら自分たちで作成し、養護学校の生徒に送る活動を行った。

(4) 直接交流会

パレス交流、ビデオ交流を経て、双方ともに「あってみたい」「あってみたい」という気持ちが高まり、直接交流会を持つことになった。

3. 「森の美術館」を利用した交流授業の内容

(1) 対象生徒

交流参加生徒は、H養護学校は、高等部3年生の軽度知的障害児3人、A高等学校は、福祉・教育・交流に関心のある高校3年生有志10人である。

(2) 実践日時

授業は、2000年4月24日から6月29日まで行った。

活動時間は、H養護学校は、週2回、放課後1時間30分、A高等学校は、毎週1回2時間行なった。

(3) 授業の流れ

授業の具体的な流れは、

- ・基本操作学習段階
- ・イントラネットパレス練習段階
- ・オンラインチャット交流
- ・直接交流会

という流れで進めていく。この授業に並行して、お互いを具体的に知っていくためにメール作成と紹介ビデオづくりを行っていき、各授業でお互いが作ったものを交換していった。

(4) 交流実践の状況とその解釈

ここでは、障害児と健常児のあいだで起こった交流における相互作用について、交流実践に参加したH養護学校、A高等学校の生徒の授業観察のビデオ、交流後アンケート、メール、パレスのログ、障害児の親との「情報教育連絡ノート」、両校でつくった紹介ビデオをもとに見ていく。

チャット交流

- ・「森の美術館」での出会い

パレス「森の美術館」という障害児の作品を背景にした仮想空間においては、まず健常児が「森の美術館」という場をどのように認識し、障害児をどのように捉えたのかということに着目する。

障害児が描く生き生きとした作品をコンテキストとした「森の美術館」で出会うことによって、健常児は今までの健常児が持つ障害児に対するイメージとは違った障害児の一面を見ることができた。すなわち、「すごい」「一緒にやれたら」という言葉に表れているように、障害児を単に「非力でかわいそうな存在」として見るのではなく、自由な自己表現力を持った存在として意識することができた。このような存在として障害児を意識できたからこそ、「手助けしてあげよう」という発想ではなく、「自分たちも負けずに、良いものをつくらう」という行動が起こってきた。

また、「森の美術館」で出会うということは、対等な立場で出会うということであり、こうした出会いは、互いに相手から学び合える関係を築いていく第1歩となる。

- ・パレスチャット交流での出会い

パレスチャットの中で、お互いがどのように自分を表現しながら相手に理解してもらおうとしたかという点に着目すると、以下のように解釈できる。

A高等学校生徒は、交流を始める際に、自分たちのハンドルネームを自由に付け、その名前前で交流を行っていった。さらに、自分たちを表現する方法として、アバターとプロップづくりに取り組み、自分たちの感性でさまざまなアバター・プロップをつくって交流にのぞんだ。KA君は、チャットの画面を見ていて、そこで展開されている会話の文脈に沿った文字入力を行うことはできなかった。しかし、A高等学校の生徒が作成したアバターやプロップを見て、「どらえもん!」「らーめん!」と発言した。それをきっかけに、「森の美術館」上で健常児の側から障害児へとプロッ

ブをプレゼントすることができた。また、健常児たちは、自分たちが楽しみながらつくったプロップに興味を持ったK A君とのやりとりを通じて、障害をもつK A君とネットワーク上でコミュニケーションをとることができ、「おもしろい子やね」という印象を持った。

日常会話においてはオウム返しのような返事が多く、キーボード操作も決して得意ではないK A君の個性が、この学習環境を利用することで正しく伝わったということは、「心の壁」を乗り越えて交流が成立したということである。本来、健常児たちは、障害児とのコミュニケーションをとるために、さまざまな言語的、社交的方法を工夫して気持ちを伝える努力をする必要があった。しかし、「森の美術館」には、文字入力以外にもさまざまな自己表現の機能があり、それらがうまく働いたためにこのような交流が成立し、お互いの理解を深めることができた。

紹介ビデオ作成・鑑賞活動

「森の美術館」での活動を行う一方で、本物の自分たちを紹介しあい、直接交流会へと結びつけるものとして、紹介ビデオづくり活動に取り組んだ。

健常児たちは、「森の美術館」内だけでなく、紹介ビデオで見る障害児たちの生き生きと授業を受ける姿や、自力通学をしている姿からも今まで知り得なかった障害児の生活実態を知ることができた。そうした障害児の姿をビデオで見た後、自分たちの活動としては、自己紹介ビデオをつくることを決め、ビデオカメラを持って、他の友だちも巻き込んだ活動を展開していった。

障害児にとって紹介ビデオは、「森の美術館」では見えにくい本物の自分たちを表現し、相手に知らせていくことであり、「森の美術館」でのコミュニケーションの不十分点を補う働きをした。

また健常児は、紹介ビデオを見ることを通じて、障害児の実態と彼らの抱える課題や彼らを取り巻く社会の問題点を見ていくことになった。このことから紹介ビデオは、「森の美術館」では見ることができない相手を知るといふ「気づき」の情報を提供する働きがあった。そして、このように「森の美術館」と紹介ビデオを相互に補完させながら使っていくことは、交流をうまくいかせる上で効果があったと考える。

直接交流会

これまでの活動を踏まえて、実際に会って話をし、お互いを理解していく場として、直接交流会をもった。

直接交流のなかでは、パレスでうまく自分を出すことができなかつたU君が、みんなの席を用意することや、片づけを手伝うことで友だちになろうとしていた。

また、Tさんも常に「友だちになって下さい」と呼びかけ、積極的に話題を持ち出して話そうとつとめていた。こうした会話から、障害児たちは交流活動の中で、どのように振る舞っていくことで自分が認められ、友だちになっていけるかを学んでいった。

以上のことから「森の美術館」交流は、障害児自身が模索しながら、友人関係をつくる努力をするといっ

た障害児の自立心を育てるための、実践的な教育の場を提供するものとして存在したと解釈することができる。

実 践 結 果

本実践を通じて重要だと感じたことは、第1に、障害児と健常児がお互いから学び合える関係をつくっていくこと。第2に相互に理解するためにも自己表現を行うこと。第3に自己の立場を明らかにし、自分の問題として課題を捉えることができるように活動を展開していくといったことであった。

また、生徒がそうした活動を行うことができるように支援する学習環境として必要なことは、互いに相手から学び合える場を持つこと、自由に自己表現できる機能を用意すること、使いやすいソフトウェアを用意すること、いつでもつながれるネットワーク環境をつくること、共に課題を追究し継続した活動ができる交流授業をつくることであった。

こうした環境を実現した「森の美術館」交流は、障害児と健常児が、出会うための時間や空間を提供したためにお互いの物理的な距離を近づけることができた。また、コンテキストとして障害児の作品を据えることで、生徒たちが心理的な緊張を持たずに気軽に出会うことができ、それをきっかけにお互いが相手に自分を知ってもらうための自己表現活動を積極的に行っていくことができ、それらのことによってお互いの心の距離を近づけることができた。

今 後 の 課 題

障害者の生活は、在宅中心の生活から自由に街に出ていく生活へと生活のノーマライゼーションが進んでいる。コンピュータネットワークを外に出て人と出会うための道具として位置づけ、地域での支えを背景に活動することで、障害者がより広範囲な地域の人々とつながれる可能性が出てくる。

その具体例として「森の美術館」交流を行った。コンピュータネットワークと直接交流を組み合わせることで、現状では共に学ぶことができない高等学校段階における障害児と健常児の交流のあり方のモデルの1つを示したと考えるが、こうした関係を長く続けていくためのお互いの学校の中で交流活動の位置づけを明確にしていかなければならない。

たとえば、折しも高等学校においても「総合的な学習の時間」の取り組みの1つとしていくなどが考えられる。

また、交流の範囲を広げていくということも課題となっていく。Web版「森の美術館」を利用して養護学校に在籍する生徒の保護者が家にいながらにして、作品展を鑑賞できたり、卒業した小中学校の担任とのつながりのために利用したり、高等部卒業後長い人生の中で自分たちの楽しみ場としたりなど、多くの人と障害児たちがつながり続ける場としての利用を考えていきたい。