

ヘルスコミュニケーションにおけるイラストレーションの効果的な活用の検討：小学校高学年を対象とした健康教育教材の開発を通して

著者	原木 万紀子
学位授与年月日	2016-03-24
URL	http://doi.org/10.15083/00073725

論文の内容の要旨

論文題目 ヘルスコミュニケーションにおけるイラストレーションの効果的な
活用の検討 小学校高学年を対象とした健康教育教材の開発を通して

氏名：原木 万紀子

【背景】

多くの医療技術・健康情報が溢れる現代において、人々が健康的な生活を送るため、医療情報を適切に取得し、理解し活用する能力、“ヘルスリテラシー (Health literacy)” の向上が重要であるとされている。特にヘルスリテラシーの向上は、健康教育を通して行われることが望ましいとされ、その中でも近年効果的に能力の向上が期待されるとして、特定の対象と手段に注目が集まっている。

[注目される対象]

近年では、幼少期に形成される生活習慣や健康行動が成人後の健康生活に影響を及ぼすとして、幼少期から成人前の青少年期の若い人々に対する健康教育に注目が集まっており、早い時期からの段階的な健康教育が求められている。

[注目される手段]

医療における専門性の高い複雑な情報を理解する能力も、ヘルスリテラシーの一つである。その一手段として、イラストレーション等の視覚表現の活用が期待されている。複雑な医療・健康情報を文字ではなく視覚的に描き起こすことで、情報への注意喚起、親しみやすさ、理解度に貢献することが過去の研究で明らかとなってきた。特にリテラシーの低い人々への情報提供手段として活用されることが多くみうけられる。

[現状の問題点・課題点]

1) 対象に対する限界・問題点

日本の健康教育活動は成人や罹患した人々に対するものが多くを占め、幼少期～青少年期の人々を対象とした研究は極めて少なく、重要性の指摘にとどまっている。

2) 手段に対する限界・問題点：

今までの研究では、どのようなイラストレーションが情報伝達に適切であるのかという議論に明確な答えが出ておらず、活用に向けた課題となっている。現在までに行われてきた研究のほとんどが文字との比較であり、イラスト同士の比較を行ったものは極めて少なくいくつかの可能性を複合的に検討していくことが求められる。

【目的】

以上より本研究では、日本における幼少期～青少年期の人々、とりわけ義務教育でより多

くの対象に対して教育が可能であり、学校教育の中で保健教育の対象学年となる、小学校高学年の児童に対し、より幅の広い内容を扱った健康教育の充実、興味関心の喚起、内容の理解、知識持続、知識活用、およびヘルスリテラシー向上へと繋げるため以下の目的を設定した。

〔目的〕 イラストレーションの違いが、教材に対する興味関心の喚起、内容の理解、知識持続に影響を与えるのかを検討することを目的とし、最初の義務教育である小学校児童に対し、興味関心の喚起、内容の理解、知識持続に効果的なイラストレーションを、複数の教材を作成し検討した。

研究 1)

- ① イラストレーションの有無と、興味関心の喚起、内容の理解、知識持続の関連を分析した。
- ② イラストレーションの種類と、興味関心の喚起、内容の理解、知識持続の関連を分析した。
- ③ 情報に対する既知度の高低と、興味関心の喚起、内容の理解、知識持続の関連を分析した。
- ④ イラストレーションの表現方法と、興味関心の喚起、内容の理解、知識持続の関連を分析した。

研究 2)

調査後の教材の活用状況（家庭での教材の閲覧回数、教材に関連した会話の発生、教材に対する更なる学びの発生）、および、対象とした小学校高学年児童が、題材の内容に最もふさわしいと考えるイラストレーションがどのようなものであるのかを調査し、研究 1 の結果と比較を行う。

【研究 1】

研究 1 では、ヘルスリテラシー向上に寄与する教育教材を作成し、教材内に付加するイラストレーションの効果的な活用の検討を行なった。

まず教育教材の題材の選定を行うため、国内の健康教育研究について文献調査を行い、トピックを分類し、米国の全国健康教育規準『National Health Education Standards』との比較を行い、日本で実施が少ない 6 つの題材を選定した（悪性腫瘍、創薬、粒子状物質、高エネルギー可視光線、食物アレルギー、身体のしくみ）。

次にイラストレーションの違いが与える影響を検証するため、現在までに行われた研究結果を元に、イラストレーションの種類を 3 分類（装飾イラスト、内容イラスト、付随イラスト）、更に下位概念として 3 つの表現分類（模式的表現、特徴的表現、写実的証言）

を設定し、3×3の9つのバリエーションを確定させ、先の6つ題材に合せイラストレーションの作成を行った。

次に、5つの評価項目を制定し（1. 内容に対する興味関心を評価する内容評価項目、2. イラストレーションに対する興味関心を評価するイラスト評価項目、3. カードの内容が既知であったかどうかを評価する既知度項目、4. 4つの知識から構成される各題材の内容から、3つの知識について選択式の問題を出題し、カードの内容を理解しているかを評価する、問題得点項目、5. 1回目の調査（t1）と2回目の調査（t2）で実施する知識問題の点数の差から構成され（t2-t1）、知識の持続程度を評価する、知識持続項目）質問紙を作成した。

作成した教材および質問紙を、大学生を対象にプレ調査、フォーカスグループインタビューを実施し、6つあった教材を3つに絞り（悪性腫瘍、食物アレルギー、高エネルギー可視光線）、内的一貫性の信頼性係数を確認した後、小学校4, 5, 6学年の児童を対象に調査を実施し、得られた結果を解析した。

結果、内容に対する興味関心を評価した内容評価項目において、高エネルギー可視光線題材では、イラスト有群の内容評価得点が有意に高かった。また、イラストレーションに対する興味関心を評価したイラスト評価項目は、全ての題材において、内容に関係のあるイラストレーション（内容イラスト、付随イラスト）の方が内容に関係のないイラストレーション（装飾イラスト）よりもイラスト評価項目の得点が有意に高く、イラストレーションの違いがイラストレーションに対する興味関心に効果的に作用した。また、内容評価、イラスト評価共に有意な差が出たのは、高エネルギー可視光線のみであり、題材によって効果のばらつきが見られた。また、既知度の低い群は既知度の高い群に比べ、文章での情報に加え、新たな情報を盛り込んだイラストレーションを用いて、より多くの内容を伝えることが内容に対する興味関心へと繋がっていくことも示唆された。

【研究2】

研究2では、小学校における健康教育の実施や健康教育教材作成の示唆を得ることを目的とし、教材および介入した知識が、実施1か月後どのように活用されているか、またイラストレーションに対する記憶、および対象が題材の内容に最もふさわしいと考えるイラストレーションについて調査を行い、記述統計を表およびグラフにて示した。

結果、教材を持ち帰らせたことで教材を見返した割合は半数を超え生徒自身による活用の傾向がうかがえた。また、教材の内容をきっかけに会話が生まれるなど、好ましい行動も示された。調査を実施した対象における題材の内容に最もふさわしいイラストレーションは、イラスト種類別で、内容イラストおよび付随イラストに回答が集中した。イラスト表現別では、全ての題材において写実的表現に最も回答が集中し、次いで特徴的表現と続き、今後の調査に生かすべき示唆を得た。

【研究全体の考察】

題材にはばらつきがあったものの、文章に係るイラストを付加した場合無い場合と比べ内容、イラストへの興味関心が高く、題材に対する知識が低い対象には情報量の多いイラストが内容の興味関心に効果的に作用した。

得られた結果を用いて、小学校児童向けの教科書または副読本作成時に応用することで内容に対する興味関心の向上が期待される。

本研究の限界として、再現性や作成人材確保を含めたイラストレーションの作成過程の限界点や、色彩や個人によって異なる思考パターンなどイラストレーション以外の影響因子の考慮に対する限界、また本研究の結果は実施した対象における結果であるため、一般化可能性に対する限界点等が挙げられる。今後様々な対象に調査を行い、結果を蓄積していくことで、健康教育内容の理解・知識持続・活用・情報に対する興味関心に対するイラストレーションの活用にもつた指針の確立を目指すことが課題である。

【結論】

日本の小学校児童に対し、内容およびイラストレーションに対する興味関心の喚起、内容の理解、知識持続に効果的なイラストレーションを、複数の教材を作成し検討することを目的とし、研究1、研究2を通して以下の点が明らかとなった。

研究1、イラストレーションを活用した健康教育教材開発および質問紙調査から、同じ対象に調査を実施した場合でも、題材が異なることでイラストレーションの効果も異なる点、また既知度の低い人々には、文章での情報に加え、新たな情報を盛り込んだイラストレーションを用いてより多くの内容を伝えることで、内容に対する興味関心へと繋がっていく点が明らかになった。

研究2、教材使用1か月後の調査から、半数以上の生徒が調査後教材を見返しており、また内容イラスト、付随イラスト等の内容と関連のあるイラストレーションが題材の内容にふさわしく印象に残りやすいことが分かった。

本研究で得られた結果は、調査を実施した小学校高学年の児童に対しての結果であり、これらを踏まえ、今後は様々な対象に対し更なる調査を実施し、対象ごとに効果的に情報への興味関心の喚起、内容の理解、知識持続、知識活用と繋がるイラストレーションの検討、教材の作成、効果の調査を行う必要があると考えられる。また、同時にイラストレーションを作成する人材の増加に向けた課題が確認された。