

## 【新型コロナウイルスと季節性インフルエンザへの対策について】

### (質問)

新型コロナウイルスと季節性インフルエンザへの対策について伺います。この冬は、新型コロナウイルス感染症が今夏以上に拡大し、季節性インフルエンザと同時流行する可能性があるとの見方や報道がありますが、本市としては、新型コロナウイルスの拡大や季節性インフルエンザの流行具合をそれぞれ、どのように想定されているのか、見解をお聞かせ下さい。また、現状、季節性インフルエンザはどれくらい流行しているのか、過去2年との比較や、さらにそれ以前との比較と併せて、教えて下さい。

### <答弁>

国や府の考えと同様に、新型コロナウイルスと季節性インフルエンザの同時流行により、多数の発熱患者が同時に生じる可能性があると考えています。

季節性インフルエンザは全数把握ではなく、あらかじめ指定された医療機関から1週間当たりの陽性者数の報告を受けています。この値が基準値1を超えると流行期入りの目安、10以上は注意報レベル、30以上は警報レベルを指しています。現在の流行状況ですが、直近12/12~12/18の1週間では、1医療機関当たり平均0.69と報告されています。(12/19現在)

令和2年度、令和3年度は陽性者数の報告は0でした。令和元年度は、12月中旬の1週間で1医療機関当たり平均18.08、ピーク時の令和2年1月下旬の平均22.38でした。令和元年度は注意報レベルで流行が継続していたことを指しています。さらに以前に警報レベルを示したことがあるのは、平成30年1月下旬から2月上旬になります。

### (質問)

新型コロナウイルスと季節性インフルエンザを比較した場合、発熱を起こす可能性や割合にはどのくらいの差があるのか、具体的に教えて下さい。また、何らかの症状がでる可能性や割合にはどのくらいの差があるのか、あわせて教えて下さい。

### <答弁>

発熱を起こす可能性や割合について示す具体的なデータは確認できませんでした。新型コロナウイルスと季節性インフルエンザの症状は類似しており、症状のみで判断することは難しいと考えます。

### (質問)

季節性インフルエンザが流行した場合、新型コロナでは感染しても重症化リスクが低く、無症状の割合も比較的高いとされる若年層でも、発熱などの症状が出る方が増加する可能性が考えられます。新型コロナの重症化リスクが低いとされる方が発熱などの症状が出た場合、どのような対応、行動をとればよいことになっているのか、若年層にはあまり周知が行

き届いていないように思いますが、あらためて、教えて下さい。また、これから季節性インフルエンザとの同時流行を懸念されているのであれば、そういった情報を多種多様な媒体、手段、機会を通じて、頻繁に広報し、周知に努めるべきではないかと考えますが、見解をお聞かせ下さい。

<答弁>

新型コロナウイルス感染症の重症化リスクの低い方や若年層が発熱などの症状が出た場合の対応など、同時流行下の外来受診や療養の流れについては大阪府に沿って行っています。まずは、新型コロナ検査キットによる自己検査を推奨しています。新型コロナ検査が陽性であれば、陽性者登録センターに登録をして自宅療養していただきます。受診を希望する場合、自宅待機 SOS に電話して医療機関の情報を得ることが出来ます。新型コロナ検査が陰性であり、受診を希望する場合は、かかりつけ医や府の診療・検査医療機関などにコロナ陰性であることを伝えたくて、受診することになります。季節性インフルエンザの流行が始まる 9 月 26 日から終息に向かう 3 月 27 日までの流行状況を毎週市ホームページで公表しています。また、国や府の動きや医療機関情報などについて医療機関を受診しない若年層にもわかりやすいように SNS や市ホームページに情報を更新するなどして発信してまいります。

(質問)

新型コロナワクチンの3回目以降の接種率が1回目・2回目と比較するとかなり低くなっているかと思いますが、その要因をどのように分析されているのでしょうか。また、3回目以降の接種率が低くなっていることによる弊害や社会的課題は生じているのでしょうか。一方、接種対象年齢が段階的に拡大されてきましたが、成人に比べて、子どもたちの接種率は現時点で、どのくらいなのか教えて下さい。接種率は成人に比べると低いと思いますが、子どもたちの接種が低いことによる弊害や社会的課題は生じているのか、教えて下さい。

<答弁>

(3 回目接種率低の要因)

マスク、手指消毒が習慣化していることに加え、コロナウイルス感染がオミクロン株主流に移行し、特に若い層は、感染しても無症状や軽症の人が多くなっています。このような状況から、ワクチン接種に対する意欲が低下してきているのではないかと推察します。

(3 回目以降低接種率の弊害・社会的課題)

ワクチンには重症化予防の効果があり、接種率の低下により、変異株の特性によっては、今後、感染した場合に重症者が増えることも考えられますが、現時点では、弊害や社会的課題はないものと考えております。

(子ども接種率) 12/21 時点

5～11 歳では、2 回接種済み 7.1% (1,902 人/26,878 人)

3回接種済み1.8%（496人）です。

4歳以下で1回目接種済みの人は、0.8%（136人/17,369人）

2回目接種まで終了しているのは0.3%（56人）です。

（子ども接種率低の弊害・社会的課題）

現時点では、接種率が低いことによる弊害や社会的課題はないものと考えております。

（質問）

季節性インフルエンザの今年度の接種率はどれくらいなのか、例年との比較とあわせて教えて下さい。今年度は生後6か月から小学校卒業までの子どもを対象にインフルエンザ予防接種費用の一部助成をしていますが、事業対象者の接種率はどれくらいなのか、例年との比較とあわせて教えて下さい。

<答弁>

（高齢者の季節性インフルエンザの今年度の接種率）

高齢者インフルエンザ定期予防接種の接種者数は暫定値で、10月末で29,879人、接種率28.4%です。過年度同時期では、令和2年度の接種者数は51,678人、接種率49.0%で、10月26日までの優先接種が国から呼びかけられたため10月中に多くの方が接種したと考えています。令和3年度はワクチン製造の遅れの影響で10月に接種できる人数が限られたことから20,570人、接種率19.5%にとどまりました。

（子どもインフルエンザ予防接種の接種率）

子どものインフルエンザ予防接種費用一部助成では10月末の接種人数は暫定値で10,122人、接種率22.4%です。市内小児科からは、11月は10月の2倍の予約枠を設けている、例年接種していない子どもの接種が進んでいるといったご意見を聞いています。

（質問）

教育委員会は小中学校に対して、12月7日付で「今後の学校給食での感染対策について」との通知を出されました。適切な喚起の確保等の措置を講じた上で、給食時間における児童生徒等の間で会話を可能とする、いわゆる従来の黙食の緩和を通達されました。新型コロナとインフルエンザの同時流行や学校給食での黙食が緩和されることに危惧や懸念される方から、各教室に空気清浄機の設置を求める声を頂いていますが、空気清浄機の新型コロナやインフルエンザに対する感染防止効果並びに、設置の必要性や意義を保健所としてはどのように考えておられるか、何らかのデータがあれば示してお答え下さい。

<答弁>

厚生労働省によると、室温18度以上及び相対湿度40%以上を維持した上で、感

染リスク要因の一つである『換気の悪い密閉空間』を改善するためには、窓の開放による換気に加え、空気清浄機を補助的に使用することが有効とされています。空気清浄機を併用する際の留意点として『HEPA（ヘパ）フィルタ付きであり、かつ、風量が1分当たり5立法メートル程度以上であること』、『外気取り入れの風向きと空気清浄機の風向きを一致させること』などが示されています。

各施設の状況により空気清浄機の設置の必要性は異なりますが、保健所としましては、感染防止対策の一つとして、効果的な換気を実施して頂きたいと考えております。

#### （意見・要望）

この冬、季節性インフルエンザがどの程度、流行するか分かりませんが、予防接種に発熱等の症状を緩和する効果があるのであれば、積極的に季節性インフルエンザの予防接種を推奨し、たとえ季節性インフルエンザが流行しても、少しでも発熱等の症状が出て、問い合わせ等で医療機関や保健所等のひっ迫を防ぐように努めるべきではないかと意見しておきます。また、たとえ、新型コロナウイルスと季節性インフルエンザが同時流行し、市民の方々が発熱等の症状が出た場合でも、パニックになることなく、安心して対応できるよう、対応方法の周知にできる限り努めて頂きたいと要望しておきます。

## 【子ども用補助便座について】

### (質問)

子ども用補助便座について伺います。子ども用補助便座は、トイレの便座に設置して、座りやすいようにする道具で、子どもがおむつを卒業し、トイレで用を足せるように練習するタイミングから使われ始めることが多いものです。我が家の次女もちょうどトイレトレーニングの真っ最中で、自宅では補助便座を利用してトイレをしています。しかし、外出先では、まだまだ補助便座の設置や、子ども用トイレが無いところの方が多く、大人用の便座ではお尻が中に落ちてしまうため、親が支える形でトイレをしています。そこで、まずは、市有施設、特に比較的、幼児等が使用する機会の多い施設(本庁舎、出張所、子育て支援センター、公民館、図書館、文化芸術センター等)のトイレには、どの程度、子ども用補助便座や子ども用トイレが設置されているのか、教えて下さい。また、市内の公園のトイレについても、どのような設置状況になっているのか、教えて下さい。さらに、自治体によっては、災害時の組み立て式トイレにも使用可能な補助便座を備蓄されている自治体もありますが、本市において、そのような備蓄や備蓄の検討はこれまでされてきたでしょうか、教えて下さい。

### <答弁>

ご質問頂きました市有施設の子ども用補助便座及び子ども用トイレの設置状況につきましては、本庁舎、千里及び庄内出張所には、いずれも設置がありません。

子育て支援センターには、補助便座が1か所、子ども用トイレが1か所あります。

公民館4施設には、補助便座が4か所(蛍池2・庄内2)、子ども用トイレが1か所あります。

図書館9施設には、補助便座が2か所(岡町2)、子ども用トイレが6か所(千里4・高川2)あります。

文化芸術センターには、補助便座はありませんが、子ども用トレイが1か所あります。

公園にある48か所の多機能トイレには、補助便座は24か所ありますが、子ども用トイレはありません。

また、公民館や図書館で、今後補助便座を購入する予定です。

災害用備蓄についてですが、本市では乳幼児用のおむつは備蓄しておりますが、子ども用補助便座の備蓄は行っておりません。子ども用補助便座を現に使用されているご家庭では、避難の際にご持参頂きたいと考えております。

### (質問)

現状、公共施設や公園等のトイレにおいて、小さい子どもが使用する際の配慮や子育て支援の視点で、補助便座や子ども用トイレの設置について、市として何らかの規定や指針などがあれば、教えて下さい。子育て支援の観点や、誰もが快適にトイレを利用できるようにするという観点からすると、補助便座がないことで、子どもたちが一人で用を足せない環境は改善すべきではないかと考えますが、市の見解をお聞かせ下さい。

<答弁>

子ども用トイレや補助便座の設置を含め、それぞれの公共施設等が利用者のニーズにあわせて、スペースの制約等ある中、可能な範囲で施設環境を整えているところがございます。子育て・子育て支援の観点から、子どもが安全に1人でトイレを使用するためには、子ども用トイレが必要となりますが、多目的トイレは保護者の見守りの中で、子どもが安全に安心して、トイレを使用でき、ベビーカー利用の場合を含め、保護者が使用しやすいと考えられるため、ニーズが見込まれる施設等においては、衛生面に十分に配慮した上で、多目的トイレに補助便座を設置するのが望ましいと考えます。

(質問)

子ども用補助便座を設置している施設や公園などをホームページ等で公表、周知している自治体もありますが、本市も同様に公表や周知をしてはと思いますが、見解をお聞かせ下さい。

<答弁>

豊中市子育て・子育て応援アプリ「とよふあみ」で授乳・おむつ替え等ができる赤ちゃんの駅について、子育て家庭に向けて情報発信していることから、情報更新の機会とらえ、子ども用のトイレや補助便座の設置状況も情報として追加することを検討します。

(意見・要望)

補助便座を使用する児童の年齢はかなり限定されますが、今回、このテーマを取り上げたことで、職員の方々の補助便座に対する意識の向上、知識や認識の共有につながったと伺っておりますし、早速、設置を検討下さる施設も複数出てきていることは、大変嬉しく、ありがたく感じています。必要に応じて、可能な限り、公共施設のトイレへの補助便座や子ども用トイレの設置を進めて頂きたいと思っておりますし、公園のトイレについては、新設や改修の際に、既に設置されているような通常の便座と子ども用の便座が二重構造になっている便座の設置でも構いませんので、進めて頂きたいと要望しておきます。7月臨時会の代表質問では、男性トイレへのサンタリーボックスの設置を要望しましたが、同様の趣旨で、性別や年齢にかかわらず、障害の有無も関係なく、誰もが快適にトイレを利用できる環境、また、子育てしやすい環境がより一層、整うことを期待しておきます。

## 【エデュテイメントについて】

### （質問）

エデュテイメントについて伺います。エデュテイメントとは、エデュケーション（教育）とエンターテイメント（娯楽）を合わせた造語で、「遊びながら、楽しみながら学ぶことで自主的に知識を身につけていく」という意味として用いられています。勉強はつまらないもの、しんどいこととイメージしている子どもたちが少なくないと思いますが、その勉強に娯楽要素を盛り込むことで面白くしようという取り組みがエデュテイメントの大きな概念の一つです。そこで伺いますが、子どもたちの学びの意欲を維持、向上させることが常に求められる教育現場に、エデュテイメントの要素である、勉強を頑張らせてさせるのではなく、いつの間にか学んでいたという環境を作り出すことを盛り込む意義や効果、重要性や必要性について、教育委員会の見解をお聞かせ下さい。

### ＜答弁＞

学校教育における質の高い学びの実現のためには、「何を学ぶか」だけでなく、「どのように学ぶか」を重視する必要があります。学びへの興味や関心を高める点からも、「遊びながら、楽しみながら学ぶ」というエデュテイメントの要素は、効果が期待できる学び方の一つと考えています。

### （質問）

エデュテイメントとしては、キッズニアやレゴランド・ディスカバリーセンターなどがイメージしやすいかと思いますが、今年度のアフターコロナ事業で実施された桜塚小学校でのなわとびデモンストレーションや、大池小学校での大池万博2022もエデュテイメントだと思います。アフターコロナ事業は、教育委員会主導ではなく、あくまで各学校からの企画、応募によって実施されるものですが、現時点での事業評価と、来年度以降の事業継続と事業の拡大を期待しますが、教育委員会の見解をお聞かせ下さい。

### ＜答弁＞

今年度から開始した事業ですが、学校におけるアフターコロナを見据えた新たな取り組みを応援しようとするもので、小・中学校に企画提案を募集したところ、多数の応募がありました。今年度は、体力づくりや学校行事の減少などコロナ禍における学校課題を捉えた、小学校3校・中学校3校の計6校の企画提案を採択しました。採択した企画提案には、ご質問のありました2校の取り組みも入っています。当日の児童の様子などから、“本物”を体感したり児童自らが主体的に取り組んだりする機会づくりをすることで、エデュテイメントによる学びの意欲向上につながる取り組みであったと考えています。

次年度以降については、今年度採択した6校における取り組みを評価していく中で、検討してまいります。

### (質問)

大池万博2022のメインテーマにもなっていたプログラミング教育ですが、あらためて、小学校の授業にプログラミング教育が導入された経緯を教えてください。また、導入の意義と効果をどのように評価されているか、見解をお聞かせ下さい。

### <答弁>

コンピューターなどの情報機器やサービスとそれによってもたらされる情報とを適切に選択・活用して問題を解決していくことが不可欠な社会が到来しつつあることを背景に、現行の小学校学習指導要領において、プログラミング教育が導入されました。プログラミング教育の導入により、論理的に考えていく力となるプログラミング的思考やコンピューター等を上手に活用してよりよい社会を築いていこうとする態度などの資質や能力が培われており、これからの社会を生きていく子どもたちにとって大切な学習と捉えています。

### (質問)

小中学校で一人一台タブレットが貸与され、プログラミングが小学校の授業に導入されたこともあり、子どもたちにとってデジタル機器や技術は非常に身近なものとなってきていると思います。さらに、携帯ゲーム機やスマートフォンの普及とともに、誰でも気軽にゲームをプレイできるようになりました。プログラミング教育やデジタルモノづくり教育など教育にゲームを活用することで、子どもたちの能力アップにつなげることができると指摘されている専門家もおられ、実際に、エデュテイメントを意識して、ゲームを教育に活用する小中学校や学習塾等も出てきています。ゲームを教育に利用している学校等では、そのメリットをいくつか挙げておられます。例えば、モチベーションの喚起や維持です。机に向かって問題集を解く、黒板に向かって先生の話の話を聞くという授業では、やる気を起こさなかった子どもが、ゲームとなると、途端にやる気を起こし、熱中して取り組むようになるといったことは誰もが容易に想像ができると思います。また、ゲームでは全体像の把握や活動プロセスの理解が可能になるとの指摘もあります。これは、ゲームの世界では、マップなどにより、全体を俯瞰することが可能で、かつ、プレイヤーが行った選択や行動の結果が簡単に確認できるということです。他にも、防災や防犯、交通安全など現実世界では安全性の面で難しいことも、ゲームの中ではシミュレーションとして体験することができるとしています。さらに、ゲームでは失敗を恐れずに、何度も思考錯誤を繰り返すことができるとの指摘もあります。既に実践している学校等の事例や今述べたような指摘に対する見解と、エデュテイメントを意識して、教育にゲームを活用することに対する見解をお聞かせ下さい。

### <答弁>

たとえば、既に本市の児童生徒の一人一台タブレットには、プログラミング学習ソフトとして、「スクラッチ」や「ビスケット」といったアプリを導入しています。これらのアプリでは、動きや音のあるアニメーションやゲーム、絵本などを簡単に作ることができ、ゲーム感覚で遊びながらプログラミングを学べる点が特徴です。



学年に応じて広く活用されており、子どもたちが楽しみながら学習を進める上で、効果的と考えています。学校教育にゲームを活用することについては、学びが楽しい体験とつながることで効果を発揮する面がありますが、大切なのは、「ただ楽しいだけ」でなく、特定の学習目標を着実に達成するためのものでなければならないと考えています。

#### (質問)

株式会社コナミデジタルエンタテインメントは、「桃太郎電鉄」を教育分野で活用する取り組みとして、ブラウザ版『桃太郎電鉄 教育版』を制作し、2023 年から無償で学校教育機関への提供を始めると発表しました。本作品は私が10歳の時に第1作が発売され、今なお幅広い世代に楽しまれているゲームで、このゲームを通じて、地理や経済に興味を持つきっかけや知識の醸成につながったという方も少なくないと思います。本市は、コナミ創業の地でもありますし、本市の学校で「桃太郎電鉄 教育版」を活用することを検討されても良いのではないかと考えますが、見解をお聞かせ下さい。

#### <答弁>

ご指摘の教育版ソフトも含めまして、現在、エデュテイメント分野の幅広いソフトウェアが数多く開発されており、その導入や活用について、引き続き研究してまいります。

#### (意見・要望)

エデュテイメントの概念や要素は、教育現場に必要不可欠だと思います。その教育現場に、エデュテイメントに対する理解や意識が高まり、子どもたちが気づけば学んでいた、理解していた、もっと知りたい、学びたいという教育環境が広がるよう、教育委員会として先進事例等の調査研究に努めて頂きたいと思います。その上で、柔軟な発想や斬新なアイデアで、ゲームに限らず、音楽や映画、マルチメディアソフトウェアなどの娯楽ツールに教育的要素を盛り込み活用することを教育現場で積極的に実践されることを期待しておきます。