

研究課題

## ICTの活用による「いじめ・不登校防止教育」プログラムの研究とユニバーサル・サポートによる授業づくり

副題

学校名	北九州市立皿倉小学校
所在地	〒805-0059 福岡県北九州市八幡東区尾倉1丁目15-1
学級数	19
児童・生徒数	502名
職員数/会員数	32名
学校長	高橋 英樹
研究代表者	高橋 英樹
ホームページ アドレス	<a href="http://www.kita9.ed.jp/sarakura-e/">http://www.kita9.ed.jp/sarakura-e/</a>



## 1. はじめに

現在、他者との交流が苦手で、人間関係に苦しむ児童が全国的に増えている。いじめや不登校などの学校不適応は、本校だけでなく、どの学校もが抱える問題だと言える。そのような問題を持つ児童に対して、よりよい人間関係を築くための学習がどうしても必要になってきている。

平成18年度後期、本校ではいじめの問題が起き、マスコミ等の報道により、学校の教育機能は低下し、児童も保護者も元気をなくしてしまった時期があった。そこで、本校では平成19年度より臨床心理士とプロジェクトを組み、本校児童の実態に合わせた「対人スキルアップ学習『皿倉プログラム』」を編成しその実践を通して「いじめ・不登校防止教育」に取り組んでいる。

## 2. 研究の目的

プログラム実践3年目を迎え、本校児童には着実に実践の効果が現れ、アンケート調査からも、自尊心の向上、社会的スキルの向上が明らかになっている。しかし、このプログラムをただ実施すれば、根本のないじめがなくなるものではない。児童のスキル向上に高い効果をあげるには、児童の実態・スキルの系統性に即してプログラムを改編して継続して実施していくことが必要になってくる。また、児童は人間関係づくりが好転している一方、各教科等の学習において、自分の考えを、自信を持って表出する事ができず、そのことが学習活動を沈滞化させ、自尊心の向上を妨げる要因となっている。

そのために、本研究では、児童の人間関係づくりに関して、ICTを有効に活用して調査を行い、その結果をプログラムの改善に役立てていくことと、各教科等の学習過程においても「ユニバーサル・サポート」（主に視覚的な手法）の活動支援を計画的に位置づけ、実施していくことを目指していく。そのことが、意欲を高め、児童の思考活動を助け、結果的に学力向上に結びつき、それが、自尊感情の向上へと結びついていくと考える。

## 3. 研究の方法

いじめ・不登校の解消のために、皿倉小学校独自の「対人スキルアップ学習『皿倉プログラム』」を、大学教授、臨床心理士と学校が連携して研究協議し、改編していく。そして、チームとしてプログラムを本校児童に実施していく。

(1) 学期ごとに目標をもって9回の「対人スキルアップ学習『皿倉プログラム』」の改編と実施、検証を通して、社会的スキル・学校適応感・自尊心の高揚を図る。

(2) 児童の人間関係づくりの実態把握とプログラムの効果の測定のため、年に3回、児童へのアンケートと児童一人一人についての教師からのアセスメントを行う。ICTを有効に活用して、調査したことをグラフ・表等にまとめる。まとめた資料をもとに、プログラム改編会議、および個々の児童への「パーソナル・サポート」の協議会を行う。

(3) 対人スキルアップ学習および教科等の学習においてICTを活用して、「ユニバーサル・サポート」（主に視覚的な手法）の活動支援を計画的に位置づけ、実施していく。

## 4. 研究の内容

### (1) 学習過程及び指導体制

1学期から3学期にかけて、それぞれの時期に応じた目標を設定し、それに応じたプログラムを実施する。

- ・ 1学期・・・互いを大切にするクラス風土を醸成する。互いに認め合う中で自尊感情を高めることを目指す。
- ・ 2学期・・・友だちの気持ちを理解すること。ストレスのしくみとその対処方法を学ぶことを目指す。
- ・ 3学期・・・チーム活動を通して、協力することの意義と楽しさを体験すること、協力することの意義と楽しさを知ることを目指す。

担任・・・・・・・・T1（全体の指導）

臨床心理士・・・T2（新たな知識や方法など専門的な部分についての説明、特別に配慮を要する児童の個別対応）

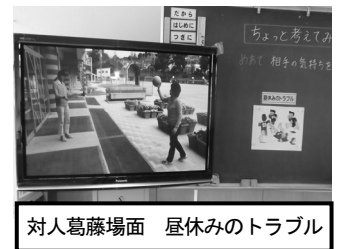
### (2) ICTを活用したプログラムの効果測定による検証

- ①学級適応感・・・「学級関係について」「学習意欲について」
  - ②ストレス反応・・・「身体的症状について」「抑うつ・不安について」「不機嫌・怒りについて」「無気力について」
  - ③社会的スキル・・・「向社会性について」「攻撃性について」「引っ込み思案について」
  - ④自尊感情・・・「自分に対する肯定感について」
- アンケート結果を検証し、プログラム改編会議を行った。

### (3) 対人スキルアップ学習におけるICTを活用した「ユニバーサル・サポート」

- ①対人トラブルの起こりやすい場面をイラスト掲示・・・何が起きているのか、そのときの気持ちを考えさせた。
- ②年間のプログラムの流れを教室前面に掲示・・・具体的な見通しを持たせた。
- ③児童に考えさせる具体的な、あらかじめ教師が問題となる葛藤場面をロールプレイし、それをビデオ録画しておき、実際の学習時間に児童に視聴させて考えさせた。

アンケートの一部（中学年用）	よくあてはまる	少しあてはまる	あてはまらない
こまっている友だちを、たずねる			
友だちに、らんぼうな話しかたをする			
友だちがしつぱしたら、ほげます			
あそんでいる友だちの中に、はいれない			
あての気持ちを、かんがえて話す			
友だちのあそびを、じっとみている			
友だちとはなれて、ひとりだけであそぶ			
友だちに、しんせつにする			
友だちに、けんかをしかける			
自分のしてほしいことを、むりやりらせる			



### (4) 教科等の学習におけるICTを活用した「ユニバーサル・サポート」

- ① 国語科における自作視覚資料によるユニバーサル・サポート

国語科の物語や説明的文章では、語句の意味を視覚的にとらえさせた方がよい場合が多い。今年度は、2年「スイミー」に出てくる海の生き物たちの写真をスライドショーで、50インチの大画面テレビで映し出しながら説明した。この他にも、2年「サンゴの海のなかまたち」の海の生き物も自作資料を作成し、映し出して語句理解のサポートとした。

スイミーでは、「水中ブルドーザーみたいないせえび」という表現が出てくるが、ブルドーザーと水中ブルドーザーは形容が全く異なる。写真を見せることで、「いせえびは、水中ブルドーザーみたいなのとげとげしたものが多数ある複雑でいかめしい生き物」という比喩の意味をとらえさせることができた。



- ② 算数科における書画カメラを使った前時の振り返りポイントチェック

算数科では、前の時間に学習したことを本時で活用して新しい数理を導き出していくことが非常に重要である。これまでは、前時の振り返りを、黒板にチョークで書いて時間をかけて行ってきたり、画用紙等に大きく式や説明を書き、磁石で黒板に貼りつけたりと、時間と労力をかけてきた。そこで、本校では、教材研究用のノートに書いた前時のまとめをそのまま書画カメラで、50イ



平成22年度 「対人スキルアップ学習・国倉プログラム」		22.10.13 現在								
国	月	ねらい	低学年		中学年			高学年		特別支援学級
			1年	2年	3年	4年	5年	6年	おひさま	
1	4月	安心してクラスづくり	「めいしごうかんゲーム」	「お前ピンゴゲーム」	「紹介ピンゴゲーム」 友だちピンゴ 3×3 ごちまぜピンゴ 4×4 こちまぜピンゴ 5×5			「身体表現」「僕お前かがりゲーム」	「自己紹介せしよ」	
2	5月		「あったか言葉ふやそう」					「あったか言葉ふやそう」「クッキーづくり」	「あったか言葉ふやそう」	
3	6月		「いいとこさがし」					「友達の良いとこさがし」「だるまさんがころんだ」	「友達の良いとこさがし」	
4	9月	自己理解	「ありさとうをいおう」	「ありさとうをいおう」	「ばくの木、わたしの木」		「めざせ、なかよし名人」	「いす取りゲーム」「ダブルスタンダッパ」	「ありさとうをいおう」	
5	10月	他者理解	「ばくの木、わたしの木」	「友だちピンゴゲーム」	「いろいろな気持ち」		「ちょっと考えてみよう」	「いろいろな気持ち」	「いろいろな気持ち」	
6	11月		「いろいろな気持ち」	「いろいろな気持ち」	「気持ちのコントロール・ストレス・マキシマム」		「こんなとき、どうする？」	「ありさとうをいおう」「黒板ゲーム」	「ばくの木、わたしの木」	
7	12月		「きもちのコントロール」	「友だちピンゴゲーム」	「友だちピンゴゲーム」		「スキルアップ・コミュニケーション」	「おもしろい発見の瞬間」と書画カメラで撮影	「ばくの木、わたしの木」	
8	1月	まとめ	「ここを合わせて」	「友だちピンゴゲーム」	「友だちピンゴゲーム」		「仲間と協力して問題を解決しよう」	「フルーツバスケット」「エスパ」	「さむやかふんぶん」	
9	2月		「いいとこさがし2」 *1年間の成長を支援し、次年度に向けての意欲付けをする					「いいとこさがし2」	「1年間のまとめせしよ」	

ンチの大画面テレビに映し出すことで、準備の時間の節約と視覚的に理解を助けることをねらった。学習中、テレビに大切なポイントを映し出すことで、児童はそれを絶えず参考にしながら本時のめあてに向かって取り組んでいくことができた。

### ③ ビデオカメラによる児童の学習活動の撮影と、クラスでの視聴による自己の学習のチェック

小学校では、学習で調べたり、練習したりしたことをクラスみんなに発表するという機会がとても多い。例えば、国語科ではスピーチ、総合科では調べ学習のグループ発表、音楽科ではグループでの合奏発表などである。そういう発表活動が行われる際、練習あるいはリハーサルの段階でビデオカメラを使ってその様子を撮影し、クラスあるいはグループで視聴することで自己の学習のチェックを行った。



外国語学習「大きなかぶ」より

## 5. 研究の経過

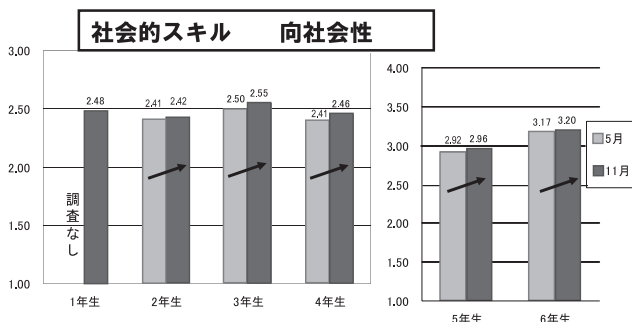
9回の「対人スキルアップ学習『皿倉プログラム』」を確実に実施することができた。平成22年11月26日には、本校の研究の成果を「研究発表会」という形で公開することができた。140名もの参加者があり、よりよい人間関係をつくり、自尊感情を高める本取組を多くの学校に広める事ができた。

今年度は、9名の臨床心理士との連携で、TTによる学習を行ってきたが、プログラムが定着してきたこともあり、23年度からは必要最小限度のTT学習を行うようにする。ロールプレイが必要な学習は、ビデオ撮影・再生という方法を用いる。より学校現場にマッチした無理のないシステムを構築しつつある。

## 6. 研究の成果と今後の課題

### (1) 効果測定と全国学力・学習状況調査の結果から

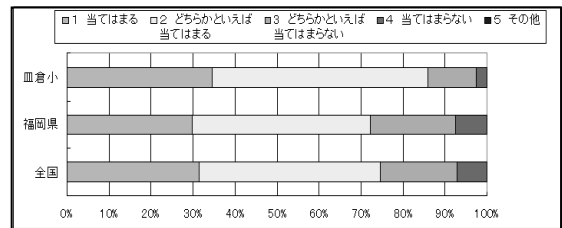
プログラム実施前の5月と実施途中の11月の児童の変容を表す「社会的スキル向社会性」の資料を見てほしい。驚いたことに、向社会性が全ての学年で向上しているのである。向社会性とは、困っている友達を助ける、相手の気持ちを考えて話す、友達に親切にするといった、人間関係を円滑にする社会的スキルである。まさに、本校の児童の実態からして最



も伸ばしたいスキルであり、最も指導に力を入れた内容とも言える。

驚いたのはそれだけではない。3年～6年で調査しているストレス反応（身体的反応、抑うつ不安、不機嫌怒り、無気力）についても、全学年の全項目（16）で低くなっていたのである。ストレス反応が低くなったということは、児童の心が落ち着いてきたということ、上手にストレスに対処してい

6年生の自尊心 平成22年度



ることを物語っている。

22年度全国学力・学習状況調査の児童質問紙・質問番号(7)「自分には、よいところがあると思いますか」と、自尊心について尋ねる項目について、本校と全国平均とを比較したデータを見ると、本校が、全国平均の74.4%を、なんと10%以上も上回っているのがわかる。現6年生は、プロジェクト開始当初から、対人スキルアップ学習を経験してきた。2年半の学習の積み重ねが自尊感情の向上を生んだものであると考える。

### (2) ICTを活用した「ユニバーサル・サポート」

対人スキルアップ学習においては、事前にビデオカメラで撮影したロールプレイ映像を見せることで、対人葛藤場面をとらえさせることが有効である。担任一人でも指導ができ、ズーム機能を用いることで思考を焦点化することができる。教科等の学習においても、視覚に訴える資料・映像を50インチのテレビに大きく映し出すユニバーサル・サポートで、思考を助け、意欲を高めることができた。

今後は、学習の準備の軽減化、視覚を通じた学習の理解・定着の促進のために、ICTを活用した指導方法を研究していく必要がある。全クラスにある50インチのテレビ、各階にある移動式の書画カメラ、豊富に備えているビデオカメラ、デジタルカメラを気軽に活用していける条件整備が課題である。

## 7. おわりに

対人スキルアップ学習を実践してきて、現在の児童にとって、このようなスキルを計画的に実践することは、必要不可欠であると感じている。実施に関しては、教師の指導の工夫によって大きく効果が変わってくるので、ICTを活用した指導の方法を工夫・改善していくことが大切である。

また、視覚的に理解を助けるユニバーサル・サポートは、教科等の学習において大きな効果をもたらすことがわかった。そのことが、意欲を高め、児童の思考活動を助け、結果的に学力向上に結びつき、それが、自尊感情の向上へと結びついていくと考える。