

研究課題	つくば市教育相談センターにおける ICT を活用した不登校児童生徒支援の在り方
副題	～オンライン支援と「遊び」を中心とした児童生徒の交流を通して～
キーワード	不登校 メタバース 遊び
学校/団体名	公立つくば市教育局学び推進課教育相談センター
所在地	〒300-4353 茨城県つくば市沼田 40-2
ホームページ	https://www.tsukuba.ed.jp/~soudan/

1. 研究の背景

2021年度、つくば市の不登校児童生徒が約600名となった。文部科学省(2021)も「不登校児童生徒数が2012年から8年連続で増加し、その背景には生活リズムが乱れやすい状況や、学校生活において様々な制限がある中で交友関係を築くことなど、登校する意欲が湧きにくい状況にある。」と述べている。新型コロナウイルス感染拡大防止のための休校期間に各学校がオンライン授業を行った際、不登校の児童生徒が参加できたり、登校再開後も、不登校の児童生徒がオンライン授業に参加できたりした。この状況を受けて、オンラインによる不登校支援に対する家庭のニーズはますます高まっており、各学校は様々な取組を行っている。しかしながら、全ての不登校児童生徒が学校のオンライン授業を受けたり、放課後のオンラインで学習支援を受けたりできているわけではない。教育相談センターに通所している、もしくは通所したいがなかなか通うことができない児童生徒と家庭に対して、教育支援センター職員がオンラインを活用して学習支援を行ったり、相談員が不登校の児童生徒とビデオ会議システムで面接したりすることを通して、多様なニーズのある不登校生徒を支援することができると考えた。

また、つくば市(2022)は学校教育指導方針の中で、日常的な遊びや体験活動を取り入れていく必要があること強調し、非認知能力を重視している。学校施設の在り方に関する調査研究協力者会議(2022)でも報告書に「遊び」を追記して、学校施設の在り方を「子供たちがともに集い、学び、遊び、生活する実空間」と述べている。しかしながら、シチズン時計株式会社によれば、「外で遊んでいる時間は35年前と比べて約半分(2時間11分(1981)→1時間12分(2016))になっている」と述べており、遊び場の減少、学習塾や習い事、電子メディアやゲーム機器の普及、インターネットの普及、子供が巻き込まれる事件の増加などが外遊び時間減少の要因として考えられる。松阪(2018)は、「本来は遊びを通して学ぶべきことが、遊びを抑制する学校現場などでは学ばなくなっている可能性がある。とくに、遊びを通じた社会的側面の学びは重要である。」と述べている。大畠ら(2002)は、「集団遊びが社会的スキルの形成や、日常生活上でのスキルの遂行を増やし、人間関係を円滑に結んでいく社会性を育む上で、大きな役割を果たしている」と述べている。それでも学校に通うことができていない児童生徒は、集団遊びが充実しているのではないだろうか。不登校児童生徒にひとと関わる、特に「遊ぶ」経験をさせることが非常に重要になると考えた。

2. 研究の目的

つくば市教育相談センター（以下、センター）には2つの機能があり、一つは面接や電話による教育相談機能、もう一つが教育支援センター「つくしの広場（以下、つくし）」での支援である。本研究の目的は、教育相談機能でつながった児童生徒へのオンライン等による支援を充実させることで、相談員と関わり、社会的な自立のきっかけとすること、また、つくしに通所している児童生徒にもオンライン環境を整備することで学習や活動の幅を広げることとした。センターでの活動を「遊び」の視点から見ると面接相談でのプレイセラピーとつくしでの集団活動がある。他者と関わるのが苦手な子も、学習に対して無気力な子も遊ぶことはできる。そして、遊んだ後は表情が生き生きとするのである。遊びの教育的価値は明確にされていないもの他者と関わる遊びには人を成長させる力があるとする。特に Bandura (1997) の示す、『自分にはこのような行動が、この程度できる』という認知のことを自己効力感 (self-efficacy) を育むことができると考えた。行動を起こす前に人は二つ期待することがある。一つは「結果期待 (outcome expectation)」で、どのような結果を生むかという期待のことである。もう一つは「効力期待 (self-efficacy)」で、自分の能力への期待のことである。効力期待のことを自己効力感と呼ぶ。自己効力感が高い人ほど実際にその行動をする傾向にある。本研究では、オンラインを通じた ICT 機器を使用した遊びと対面でのボードゲーム等の遊びを通して、児童生徒同士や相談員との関わりを深めていくことで自己効力感の伸長を目指した。

3. 研究の経過

近年、メタバースとよばれるインターネット上の仮想空間に誕生し、子供たちは公園の遊具で遊ぶ代わりに「フォートナイト」「マイクラフト（以下「マイクラ」という）」「あつまれどうぶつ森」などの仮想空間で遊んでいる。仮想空間において、子供は一人一人が遊びを選択できるようになったため、他者と関わるスキルの構築とストレスを軽減する機会を失っているとも考えられる一方、不登校児童生徒は、現実世界で直接人と関わるのが難しいため、メタバースを活用することで人と関わる機会を得ることができる可能性もある。実際に、不登校であってもオンラインであれば授業に参加することができる児童生徒がいる。メタバースを活用することで、面接相談や通所できない生徒との交流することを目指した。

また、つくしに通所している児童生徒同士は、学校での友人関係の構築がうまくできていないことが多い。それが不登校の要因であるという因果関係が、通所している全ての児童生徒に当てはまるというものではないが、前述のように対面において「遊び」を充実させることが大切であると考え、ICT 機器を活用したゲームやボードゲームを積極的に取り入れることで、通所生の友人関係づくりを支援していくことができるだろう。

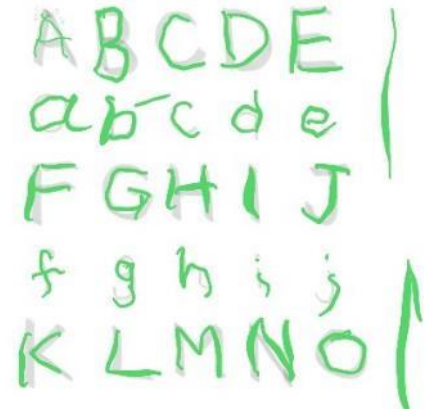
4. 代表的な実践

実践①

小学校5年生の児童 A に対してタブレット端末を貸与すると、様々な変化が見られた。昨年度、リラックスルームに一人であることが多く、人と関わっていなかった。タブレット端末に触

れた当初も、一人でゲームを行っていることが多かった。言語理解力に優れ大人の読む新書を図書館から借りてきて内容を職員に伝えたり、聞いた情報を伝えたりすることができる一方、Aの書いたメモ等を見ると、Aは書字に困難を抱えていることが推測できた。

タブレットにボードゲームのアプリをダウンロードして、みんなで遊べるようにしたところ、Aは率先して新しいボードゲームで遊ぶ姿が見られた。タブレットでのゲームをきっかけに、友達と将棋をさしたり、「ブロックス」を4人で行ったりと、他の通所生とのかかわりが増えた。また、書字に困難さがあったが、マイクラで遊び始めたことでアルファベットに興味をもち、タイピングに取り組むようになったり、図書館からアルファベットの本を借りてきてタブレットでアルファベットを書く練習をしたりと、学習に興味を示した。



メタバース内にセンターを作るためタブレットで建物の長さを測る等、ICT機器を活用したことからより友人関係の構築ができるようになった。また、メタバース内のセンターに、自分だけの秘密基地を作ろうとした際には、秘密基地を作る許可を担当の職員に確認するなど、ルールを守ろうとする社会性も見られた。下の写真は、実際の教室とメタバース内の作品である。



タイピングやPCの操作に慣れたAは、センターでのイベントではPCを活用してスライドショーを作成し、自分の得意なことで友達のために何かをしようとするなど、通所を開始した当初とは大きな成長を見せた。

実践②

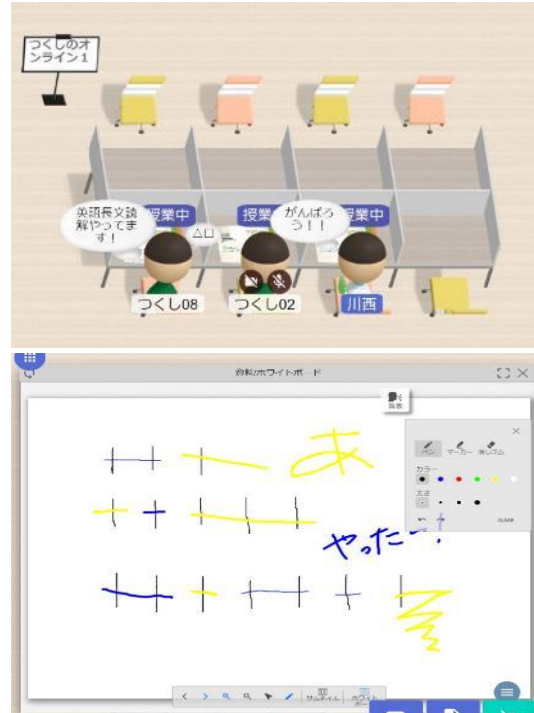
つくしに入所当初の中学生の生徒Bは一人でリラックスルームにいることが多かった。徐々に集団が活動している教室に入ることができるようになったが、静かに自習をしていることが多く、質問されると首を動かして反応する程度で、Bからコミュニケーションを取ろうとはしなかった。つくしに慣れてきた様子ではあったが、ボードゲームやカードゲームでは仕返りする（自分にとって有利になる）行動がとれないでいた。また相談員との面談の中で、「3人以上になると話せなくなる」という発言からも、集団生活でのコミュニケーションに困り感があった。

Bとは、担当の職員や友人と様々なボードゲームを通して交流する中で、徐々にコミュニケーションができるようになっていく変容が見られた。ゲームの後の振り返りで、「質問などを入れ

ると前より楽しくなりました。」「他のみんなのことも、色々知りたいと思いました。」と書くなど、集団の中でのコミュニケーションができるようになっていった。ボードゲーム中では発言が増え、3人以上の場で質問に対して答えることができるようになり、少しずつ自己開示ができるようになったことで話題を振られても対応できるような姿が見られた。

友人関係に特に大きな変化が見られたのは、メタバースを活用した時である。バーチャル教育空間「FAMcampus」を試験的に導入し体験を行った。保護者の事情により通所することができなかつた B は、自宅からバーチャル教育空間に入った。普段は目の前に相手がいるのに話をするのができなかつたが、オンライン上ではやりとりができ、通所している友人との交流を楽しむことができた。バーチャル空間の中ではチャット機能を活用してコミュニケーションする必要があるため発言が増え、ゲームに勝つと喜びを表現することもあった。振り返りから、オンライン上であつてもつくしに行った感覚や一緒に勉強した感覚をもつことが分かつた。最後には友人と挨拶をして活動を終えた。

オンライン上での交流がきっかけとなり友人が B に話しかけて二人でおしゃべりすることができるようになった。一人であることが多かつた時期と比べ、誰かといることの方が増えたことで、運動の時間の行動にも変容が見られた。バトミントンでは、前の方に落とされるシャトルをあきらめずに拾うようになり、以前よりもラリーが続いた。用具の出し入れの時、閉まってしまう倉庫のドアを支えるようになり協力しようとする気持ちが行動に表れた。

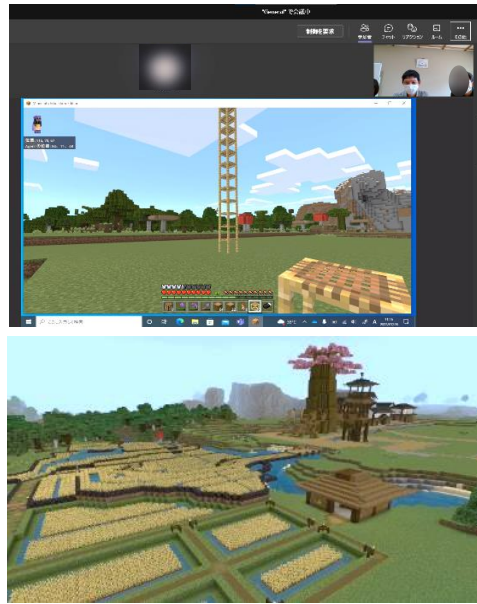


実践③

中学生の生徒 C は、つくしには通所しておらず、週 1 回来所して面接相談のみの通所生である。学校には登校できておらず、挨拶をすることも難しい。昨年度はコロナ不安で来所できず、電話相談になる日もあつた。前年度の購入したポータブルゲーム機版のマイクラの持ち込みを許可すると通所できるようになった。当初、C はパソコンを触ったら壊れてしまいそうと拒否していたが、センター内でマイクラができることを話したら興味を持つようになり、さらに通所できる日が増えていった。B は顔出しを嫌がりカメラをオフにしたが、通所できない時には Teams でのオンライン相談を実施することができるようになった。マイクラ内では、兜をとって相談員に挨拶するなど、少しずつ変容が見られた。画面を共有しながら、マイクラをプレイすることで

相談員との交流が深まり、徐々に操作に慣れてきたところで、マイクラカップへの出場を提案すると、承諾した。Bはオンライン面接でプログラミングのやり方を教わって作品を仕上げ、最終的にはには、カメラはオフだったが、審査員の前で2分間のプレゼンテーションと質疑応答を行うことができた。

昨年度はコロナ不安で来所できないときは面接相談が中止となっていたが今年度オンライン環境を整備できたため、継続した支援ができた。マイクラ内では担当と筆者のためにアイテムを用意したり、アバターで兜をとってお辞儀する、チャットで挨拶をしたりするなど、Bの計画性や社会性の変容を見ることができた。



5. 研究の成果

ボードゲームやカードゲームといった遊びや、メタバースを用いた他者と関わる遊びを通して、不登校児童生徒の支援を行った結果、以下の成果を得ることができた。

- (1) ボードゲームを用いることで安心感の低い来所者同士の中に多様なコミュニケーションの機会を作ることができた。遊びの中で表れる素の顔が緊張を緩和したり相互理解を深めたりして心理的な距離を近づけるのに有効であることが示唆された。
- (2) メタバースはコミュニケーションの不安を和らげ仮想空間での行動を促した。対話を苦手とする来所者に対面コミュニケーションを疑似体験させることができ、仮想空間の体験を達成経験として、現実世界で行動を起こす動機付けとするのに有効であることが示唆された。自宅にいるか、来所するかという2つだけの選択肢だけでなく、オンラインでも人と関わるができることによりスモールステップで不登校児童生徒を支援することができる。
- (3) 遊びによって行動できたという成功体験がその人の世界を安定させ周りと関わる原動力となった。本研究では、安心感とチャレンジ精神（自己効力感）についてアンケート調査を実施した。その結果、個人差はあるものの、来所者の中には能動的に行動し、そこから得られた達成経験によって自己効力感を高めることが示唆された。

6. 今後の課題・展望

- (1) いつも遊ぶ定番のボードゲームを安心の拠り所とする来所者がいる。種類を増やすことで抵抗感をもったり、ルールを知っている人と知らない人の間に温度差が生じたりすることが考えられる。新しいボードゲームに慣れるまでは少人数でプレイしてルールを覚えるようにするなど配慮が必要となる。来所日数の多い来所者は新奇性を求める場合がある。同じボードゲームでも人数やメンバーによって展開が変わることに気付かせる必要がある。

- (2) Teams を活用したオンライン面接によって継続して支援することができた。来所したくても来所できない人にとってオンライン支援は有効である。仮想空間のような居場所を必要とする児童生徒は他にもいると考えられるためオンラインによる支援を検討していく必要がある。
- (3) 心理的に交流できる遊びは友人関係の維持や構築に効果があることが示唆された。学級で定期的に取り組むことで不登校の未然防止になると考えられる。学級の雰囲気や発達段階に合わせた遊びが選べるように内容を分析する必要がある。

7. おわりに

不登校児童生徒は全国的に増加の傾向にあることが「令和3年度児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査」から明らかになった。本市では、令和4年度にパナソニック教育財団の研究助成をうけ、様々な実践に取り組み、成果を示すことができた。「学校に登校できること」のみを目標とせず、児童生徒の社会的な自立を目指した支援を行うためには、その前提として、人とコミュニケーションしようとする素地を作り出すことが大切である。その素地は、本来幼少期に自然と培われてきたものであるはずが、遊びという「子供」が本来求めるものを、意図的に取り入れた教育を実践していくことも大切なのではないかと考える。人との交流を感じられるオンラインと対面の「遊び」について、これからも研究していきたい。

8. 参考文献

- ・文部科学省「令和2年度 児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査結果の概要」 令和3年10月13日
- ・つくば市「学校教育指導方針」
- ・学校施設の在り方に関する調査研究協力者会議「新しい時代の学びを実現する学校施設の在り方について」(令和4年3月)
- ・シチズン時計株式会社『『子どもの時間感覚』35年の推移』2016年6月10日
<https://www.citizen.co.jp/research/time/20160610/01.html>(最終アクセス2023年2月6日)
- ・松阪崇久「幼児における遊びを通じた学びとその進化」
- ・大島みどり・本田千尋・北原麻理子・津久井敦子・中山純子・根本喜代江・小林正幸「児童期における遊びと社会的スキルの関連—遊びの種類と頻度の視点から—」
- ・福井至・飯島政範・小山繭子・中山ひとみ・小松智賀・小田美穂子・嶋田洋徳・坂野雄二「児童用一般性セルフ・エフィカシー尺度 GSESC-R (General Self-Efficacy Scale for Children-Revised)」こころネット株式会社
- ・株式会社ゲームトレ「ゲームに関するアンケート調査 2021 小学生が1番遊んでいるゲームタイトル」2021年5月21日 <https://gametrainer.jp/data2021/>