

こどもの学び困難支援センターにおける不登校にある子供への

ICT を活用した個別最適化な学習の試み

加瀬 進（東京学芸大学・社会科学講座社会福祉分野）
○鈴木 秀樹（東京学芸大学附属小金井小学校）
佐藤 牧子（東京学芸大学附属小金井小学校）
宮下 佳子（こどもの学び困難支援センター）
森崎 晃（こどもの学び困難支援センター）

代表者連絡先 skase@u-gakugei.ac.jp

【キーワード】不登校、個別最適な学び、ICT 活用

1 はじめに

附属学校には、様々な理由で「不登校及び不登校傾向、別室登校学習などの問題を抱える子供」（以下、不登校にある子供）が在籍している。これまで各附属学校では、様々な支援が行われてきたが、個々の学びの困難さや、生活環境などの違いから、指導の個別化には限界があった。令和3年度より大学内に小金井市の適応指導教室「もくせい教室」が移設され、附属学校の児童生徒の利用が可能になった。そうした地域のリソースの活用等を含めて、不登校にある子供が、学校や学校以外での子どもの居場所や学びの機会を確保していくことが求められている。

折しも令和3年中教審答申では「個別最適な学び」について「指導の個別化」と「学習の個性化」に整理され、児童が自己調整しながら学習を進めていくことができるよう、指導することの重要性が指摘された。不登校にある子供に個別最適な学びを進めるには、個々の特性や学習進度、学習到達度等に応じ、指導方法・教材の工夫だけでなく、学習時間や学習環境等の柔軟な提供・設定を変えていくことが必要であり、これを実現するための GIGA スクール構想で整えられた ICT 環境の効果的な活用手法の開発が期待されている。

また令和5年3月に文部科学省より「誰一人取り残されない学びの保障に向けた不登校対策」(COCOLO プラン)が示された。子供が学びたいと思ったときに、学ぶことができる環境調整は、社会的にも喫緊の課題である。

2 本プロジェクトの目的

本研究では不登校にある子供が、個々に合った学び方、学ぶ時間、場所等を選択できる学習環境を ICT の活用によりどのように構築できるか、そうした学習環境で学ぶことが個々の資質・能力の育成にどのようにつながるかを検証する。

3 本プロジェクトの実施

(1) 児童の状況

A 児

入学時から子供同士の活動、コミュニケーションに躓きを感じていた。同世代の子どもとの会話や関心ごとが噛み合わず、対人関係で問題を抱えていた。そうした状況から登校しぶりとなり、教室で過ごすことが難しくなった。そのため保健室、リソースルームでの生活を中心にしながら、教室以外の居場所や学びの場を探し始めた。

B 児

入学間もなくして、教室での集団活動及び音や臭いなどを苦痛に感じると訴えていた。そのため、教室の出入り口付近に座席を配置し、給食など別室で食べるなどの配慮を行なった。また学習への興味・関心の幅が狭く、学習に参加することが難しく、意欲が低下し教室で過ごすことができなくなった。

(2) 支援体制、学習環境の調整

校内支援検討委員会と外部専門機関等とのカンファレンス

担任等から本人の状況が報告されると、管理職、生活指導部長、養護教諭（特別支援教育コーディネーター）、スクールカウンセラー等で、支援委員会を開催する。対象となる児童の状況によって、大学教員やスクールソーシャルワーカー、主治医等と協議し、支援の具体策を検討する。

また、本人及び保護者と担任、養護教諭、スクールカウンセラー等が定期的に面接を実施し、保健室やリソースルームを中心に学校生活の再構築を検討する。学校での学習活動等については、校内支援会議に加え、主治医や教育相談室等の関係機関と定期的に（オンライン含む）情報共有と支援の評価を行っている。

「2.5 プレイス保健室」の着想

子供の居場所という視点で環境を見渡すと、ファーストプレイスとしての家庭（施設等）、セカンドプレイスとしての学校がある。近年、注目されているのがサードプレイスである。リラックスしたり自分らしく過ごせたりする場所を指すが、そうした居場所を持つことは難しく、不登校をきっかけにセカンドプレイスが一時的に無くなり子供（家庭）は、孤立してしまう可能性がある。そうした孤立を防ぎ、支援の一つとして子供の学校内外の居場所を再構築するために「2.5 プレイスとしての保健室」を位置付けた（図1）。主に養護教諭が関係づくりをして、子供が保健室という場所、養護教諭との関係性から「学校で安心できる居場所」と認識できたら、子供のペースで次の居場所（抱えている問題により、教室、リソースルーム、適応指導教室、教育相談室、フルスクールなど）へ移行し、子どもの居場所と学びの場を接続させている。

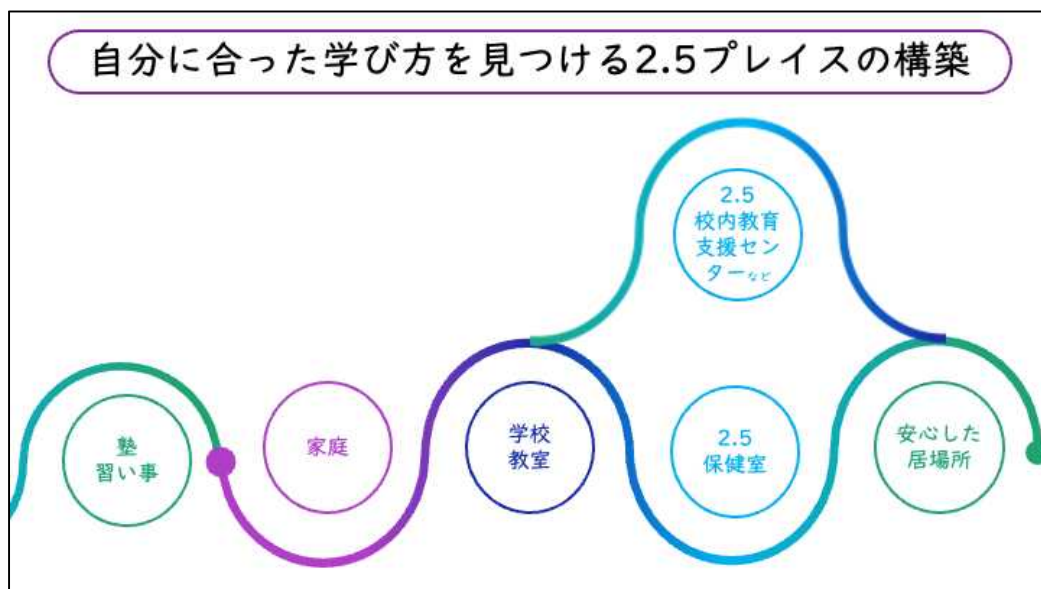


図1 2.5 プレイス

学習支援員

本学の学生、大学院生に学習支援員として、個別支援が必要な児童の支援等を行っている。学生は授業の空き時間等を利用して、児童が安心して過ごすことができる場所、方法で遊びや学習のサポートをしている。

児童の状況

A 児：教室での生活、授業に不安があり教室で過ごすことができない。本人の希望で、保健室の利用を中心としながら、フリースクール、適応指導教室、メタバース上の学校（小金井市教育委員会で行っている実証事業：図2）、ホームスクール（オンラインでの個別授業）などを利用している。本人の希望により一週間の過ごし方を計画し、学習・活動内容を相談して進めている。保健室では、可能な教科の授業は一人一台端末を用いてオンラインで受け、オンラインが難しい実技系の教科等は、学習支援員が付き添い一部参加したり、専科教諭が個別に保健室などで指導をしたりしている。また、A 児がプログラミングに興味があるため、学習以外の時間の余暇として、学習支援員とプログラミングを用いた活動を行なっている。また授業以外の学習については、一人一台端末を用いてオンライン教材などを利用して保健室で養護教諭や学習支援員と個別学習するなどして、可能な限り学習に取り組んでいる。しかし、本人の意欲がない学習・単元については、未実施のものもある。



図2 メタバース上の学校

B 児：光や匂いに過敏なため、学校（教室内）で過ごすこと自体が難しい状況にある。大学内の適応指導教室で野外活動を中心としながら生活し、心身の状態が落ち着いている時に登校している。学習への関心・意欲の幅が狭いため、教室の学習と並行することが難しい状況にある。そのため本人の関心がある内容（元素や宇宙に関心）で時間割（図3）を作成し、そこから教科につながる部分を学習として取り入れている。また書字や聴覚記憶に困難を抱えているため、ICTを活用し苦手さを代替した支援（学習者用デジタル教科書の利用、一人一台端末を活用して音声読み上げ、音声入力、テキスト入力）を行い、自分で学習に参加できるように支援をしている。その他の学習については、家庭学習や放課後デイサービス等での補習を行っている。



図3 B 児が作成した時間割

（3）プロジェクト型学習

不登校にある児童それぞれの居場所や学びだけでなく、A 児、B 児を協働的な学習につなげるために、プロジェクト型の学習を設定した。活動にあたり解決したい身近な問題を考え、解決に向けた内容、方法などを Minecraft Education Edition を用いて表現した。こうした身近な問題に目を向け、多角的に問題を捉えて取り組む活動は、総合的な学習の時間にもつながる経験になると考え、設定した（表1）。

表1 活動の概要

対象	小学校3～6年生3名
日程	2023年12月～2024年2月
テーマ	こんな学校だったらいいのにな
活動内容	テーマを決める「こんな学校だったらいいのにな」 学校での困ることと解決方法を考える Minecraft Education Edition でワールドを作成する 外部講師による Minecraft Education Edition ワークショップ Minecraft Education Edition のワールドで遊ぶ 発表資料作成（発表会：都合により中止）

活動では、対象児童の登校日が合わないことがあるため、同期非同期のハイブリッド型で行なった。そのため以下のような環境調整を行なった（表2）。

表2 環境調整

活動方法 場所	保健室等学校での対面 保健室または家庭からのオンラインでの活動（同期） 非同期による活動（活動時間 9:00-14:00 の中で 2 時間程度）
情報共有	対面での話し合い Teams 会議による話し合い Teams のグループチャットによる資料の共有
活動の振 り返し	Forms（オンラインフォーム）

児童らは、自分がその日参加できる場所、方法を決めて参加していた。この活動が始まってから、登校日数・時間が増えた。また、自分の得意不得意を互いに共有し、役割分担をして活動をしていた。

学校での困ることを考えている中で、自分と同じように困っている人がいるのか？という疑問から、全国の不登校の実態調査や不登校の支援事業先などを調べ、その中から共通する問題点や自分たちの環境のこういったところが良いのかという視点やこうしたらもっと自分が安心して過ごすことができる、力を発揮しやすいなどの発言が見られた。

また Minecraft Education Edition で作品を作成しながら、以前大変だった出来事を想起し、どうしたら、自分が楽しく学習することができるのか？という会話がされ、作品にも反映していた。作成する中で、技術的に難しい内容などがあり、学生支援員と調べていたが、行き詰まったところで、外部講師を招いて技術的なアドバイスを設ける機会を作った（図4）。

学部講師に技術的な質問もしたが、それ以上に「好きなゲームを仕事にしている（児童の発言のまま）」講師に、どうしたら自分の好きなことが見つかるのか、またそれをどうやって仕事にしたのか？という質問の方が寄せられた。児童の感想（一部抜粋）から「マイクラを作った人と話したい」と思って、英語を頑張って勉強したのがすごいと思いました。」など、自分がこれからどのように生活して、苦手なこととどう付き合っていくのかなどを考える感想が見られた。作品が完成し、発表資料まで作成したが、児童から口頭での発表は難しいという意見があり、そこでプロジェクトは終了した。



図4 特別授業

4 課題と成果

本実践から不登校にある子供の支援について、これまでの支援との違いが明らかになった。学校での支援を検討する際に本人や保護者の希望に加え、各種心理検査や医師の助言などを基に学級で適応させることを目標としていたところがあった。しかし子供の中には「教室・クラス、決められたカリキュラム」が大きなハードルとなっているケースがある。教室へ戻ることが目的となってしまうことがあるのではないだろうか。

本実践では子供が安心して過ごしたり、意欲的に学習したりするために、学ぶ場所、人数、オンラインを含めた方法、学びたい内容などを調整することで、子供が学校や地域から孤立せず、学校生活や学習につながることであった。また、実証のため期間限定でメタバース上の学校を利用したが、自分が受けた授業を自分で選んで参加するという経験は、これまでにない学習に対する印象を変える経験となった。学校は時間割や学習する場が決められているが、子供が学びたいと思った時に学ぶことができる環境を調整するには、ICT の活用で支援の幅が広げられることが示された。

本実践では、学校のカリキュラムに沿った学習となっていないため、評価などの視点では課題がある。子供が何を学んだかということ、またこういった教科につながるのかという視点を加えながら検証を進めていきたい。