

不登校・家庭学習支援－ホップ・ステップ・ジャンプ

大阪大学大学院 菅井 勝雄
info@e-kokoro.ne.jp

キーワード：不登校児童生徒，主体的学習，既存の人的支援ネットワーク，e－ラーニング

1. はじめに

1.1 問題意識

文部科学省によると、不登校とは「何らかの心理的、情緒的、身体的、あるいは社会的要因・背景により、児童・生徒が登校しない、あるいはしたくともできない状況にあること（ただし、病気や経済的理由によるものを除く）」をいう。大阪府の松原市では、このような不登校児童生徒への対応策として、市内の青少年会館で教育相談員の下に行われている松原市教育支援センター（チャレンジルーム）への参加を教室復帰への中間ステーションとして位置づけ、学校への出席として認めている。しかしチャレンジルームに参加できる子どもは不登校児童生徒のなかでも一部にすぎない。その他の子どもたちへの対応として、教員とのメールのやりとり、教員による家庭訪問、学生ボランティア（訪問指導員）による家庭訪問、スクールカウンセラーによるカウンセリングなどがあげられる。これらの人的支援ネットワークによる取り組みが熱心に行われているが、時間的・空間的にもある程度の制約があることは事実である。現状の課題として、このような働きかけの結果うまく教室に復帰ができて、復帰後の授業内容についていけず落ちこぼれていくという問題も指摘されている。

一方、平成15年4月に発表された文部科学省の「登校問題に関する調査研究協力者会議」報告書では、「義務教育段階における、ひきこもり傾向のある不登校児童生徒に対する部分的なインターネットを利用した学習の実施、個別学習ソフトの開発などの試みについては、一定の成果が報告されており、人との直接的な関わりが苦手な児童生徒に対し、相談等のきっかけとしてITを活用することの有効性が指摘されている。また今後、先駆的・実験的な事例等を踏まえながら研究する必要がある、という提言がなされている。以上のことから、今回のプロジェクトではITの利便性を活用したユビキタ斯的発想を教育現場に取り入れ、時間や空間にとらわれず不登校児童生徒が主体的に学習することのできるe－ラーニングシステムの開発を大きな課題とした。

1.2 有効性

本プロジェクトで開発するシステムは、主に次のような有効性がある。

- ・現在、松原市ではすでに不登校児童生徒への支援体制（全市的・総合的な支援のネットワーク）が整っており、今回開発するe－ラーニングシステムをこの人的支援ネットワークの基盤として利用することで、不登校児童生徒による、自宅での授業内容に沿った学習を可能にすることができる。
- ・本e－ラーニングシステムを利用すると、教室から遠隔授業を受けることができ、教室を身近なものに感じることができる。
- ・本e－ラーニングシステムは、必要なネットワーク環境が整っていれば、学習を始めたいときにいつでも、どこでも取り組むことができる。
- ・本e－ラーニングシステムは、学校内の教科学習の場でも活用することができる。

1.3 目標

本プロジェクトでは、不登校児童生徒の家庭学習を学校での学習と連携させ、教室復帰後の学力不安を軽減させることを最終目標に、学習で利用する教育用デジタルコンテンツを提供する際の共通基盤制作ガイドラインを作成し、標準化モデルとしてWeb上で公開する。また、情報機器の整備に関して、リサイクルパソコン、LINUXなど安価な機器の活用についての要件調査を行い、報告書にまとめる。

2. プロジェクトの概要

本プロジェクトでは、不登校児童生徒の家庭学習を支援しながら、無理のない教室復帰を目指すe－ラーニングシステムを、教員への聞き取り調査をもとに開発する。松原市立松原第七中学校、松原市教育支援センター（チャレンジルーム）を中心に、「心の窓にアクセス」事業実施児童生徒など松原市内全ての不登校児童生徒を対象に、システム利用実践の実施を予定している。

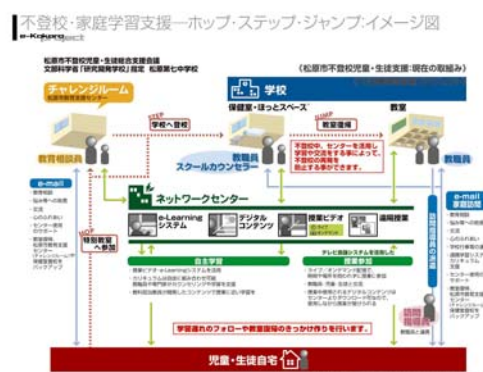


図1 支援システムのイメージ

3. コンテンツの開発と実践

3.1 経緯

教員とコンテンツ作成者を中心に、コンテンツ開発ワーキングチームを結成し、不登校児童生徒にまず必要な教科、単元について検討した。その結果「積み上げ型」の教科であり、欠席が増えると授業についていにくくなるという中学校の数学を対象に、コンテンツを開発することになった。その中でも特に、生徒がよりつまずきやすく、それ以降の学習の基本となる「数と式」の領域の中で、「正の数と負の数」を中心に開発を行うことが決定した。この単元は、中学1年生が中学校数学で最初に学習する内容である。(単元内容の詳細は図2)

3.2 内容

開発するコンテンツは、単元の学習内容をポイント別に解説した授業ビデオ、授業ビデオに対応した操作可能なアニメーション教材(アイテム)、授業ビデオに対応した練習問題(PDFファイルで提供)、テレビ会議システム、メール機能で構成されるe-ラーニングシステムである。

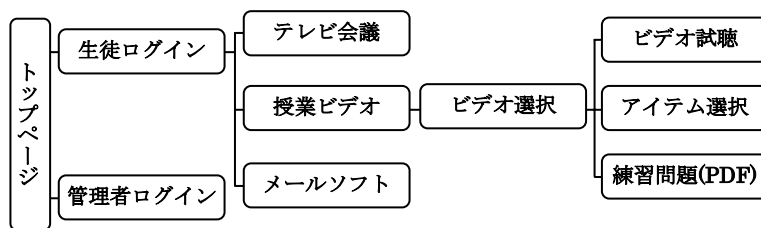


図3 コンテンツ構成

3.3 実践方法

開発コンテンツの活用は基本的に訪問指導員や教員らと共に行う。e-ラーニングシステムを利用することで既存の人的支援ネットワークの負担を軽減し、児童生徒が興味を持って主体的に学習できるようなかたちで実践を行う。例えば、(1)家庭で(2)校内の別室登校教室で(3)補充学習で(4)教育支援センターでの利用が考えられる。基本的な利用の流れは、図5である。生徒はまずe-ラーニングシステムにログインし、学習内容に応じた授業ビデオを見てその中で解説されている例題を理解する。理解が出来たら授業ビデオに対応した練習問題(プリント教材)を解き、用意された解答をもとに答え合わせを行う。これらの活動は、家庭などで生徒がひとりで行うこともあるし、家庭やその他の場所で、教員や訪問指導員たちと一緒にすることもできる。これは子どもの実態に応じて適切な方法で対応していく。授業ビデオの視聴、練習問題や解答の利用は、サーバーでログ管理されており、教員や訪問指導員は生徒の学習履歴を確認することができる。練習問題の解答後は、困ったこと、質問などにメールやテレビ会議、あるいは直接対応などで学習理解をフォローしていく。テレビ会議はその他、コミュニケーションツールとしてや、教室での授業のリアルタイム配信に利用できる。これらの活動を、先にあげた4つの活用場面で実践する。

4. おわりに

本プロジェクトで開発されたコンテンツに対しては、中学2年生、3年生のしんどい子が活用するのにもいい、不登校生でも全く必要のない生徒もいるが、逆に1年生できちんと習った生徒でもまだ内容が定着していない生徒もおり、校内補充学級や分割授業での使用も検討したい、活用時期として年度始めであればもっと有効に活用できると思う、などの意見が教員からあがっている。このコンテンツを含むe-ラーニングシステムは、今年度のプロジェクト終了後も松原市内において継続して活用していきたい、という意向が教育委員会からすでになされている。様々な利活用方法の中で、不登校児童生徒を中心とした子どもたちの学習やコミュニケーションを助けるものとして生かしていけるよう、更なる研究を進めていきたい。



写真1 開発会議の様子

<コンテンツ詳細> 正の数と負の数	
(1) 正の数と負の数	①反対の性質を持つ数(0(基準点)を持つ身近な事例) ②正の数、負の数 ③数の大小
(2) 加法と減法	①同符号の加法(正負の数の「てんびん」) ②異符号の加法 ③減法 ④加法と減法の混じった計算(「トランプゲーム」)
(3) 乗法と除法	①乗法(時間と道のりの位置関係) ②除法 ③いくつかの数の積 ④四則の混じった計算

図2 作成コンテンツの具体的内容



図4 授業ビデオとアイテム

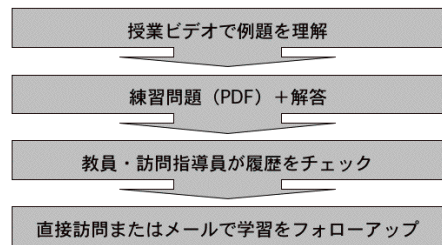


図5 利用の流れ