

令和 6 年 4 月 19 日

(※受付番号 )

教 育 長 様

代表者	校 園 名 :	大阪市立野田小学校
	校 園 長 名 :	石 崎 厚 史
	電 話 :	6461-0520
	事務職員名 :	児 嶋 桜 子
申請者	校 園 名 :	大阪市立野田小学校
	職 名 ・ 名 前 :	首 席 松 田 知 也
	電 話 :	6461-0520

研究コース
A グループ研究 A
校 園 コード (代表者校 園 の市費コード)
531062

## 令和 6 年度 「がんばる先生支援」研究支援 申請書

◇本研究の支援を受けたく、次のとおり申請します。

1	研究コース	コース名	A グループ研究 A	研究年数	継続研究 (2 年目)
2	研究テーマ	ボードゲームを活用した新たな人権教育を目指して ～リスペクタン스에根差したチームの育成～			
3	研究目的	<p>テーマに合致した目的を項立てして記載してください。</p> <p>“〇本校は昨年度よりボードゲームを活用してリスペクタン스 (“respectance” : “respect” と “distance” を合わせた造語。互いの存在を尊重し、より良い距離感で共生していく関係) に根差したチームの育成についての研究を進めてきた。昨年度は、Q-Uの学級満足度において全学級で上昇見られるだけでなく、研究発表や研修会には、他校から25名の申し込みがあるなど本研究における他校の関心の高さを知ることができた。そこで本年度はさらに研究を進め、昨年度の副題に掲げていた「学習集団」を「チーム」とし、ボードゲームを活用した人権教育の研究の場面をさらに広げていく。ボードゲームを活用として具体的には以下の三つの場面である。</p> <p>①学級集団の育成→昨年度に引き続き学級集団の育成にボードゲームを活用していく。</p> <p>②家庭教育活用の提案→家庭でのコミュニケーションツールとしてボードゲームを提案していく。</p> <p>③教職員団の人権教育→教員集団がチームビルディングについて体得していく。</p> <p>研究を進めるとともに、小学校の教育現場でのボードゲームの活用について全市に発信していきたい。</p>			
4	研究内容	<p>(1)研究内容の詳細 ※継続研究 2 年目以降は 1 年目の記載をコピーして貼付する</p> <p>ボードゲームの教育効果は様々あり、特に非認知能力や論理的思考力の育成に効果を期待する声も多い。しかし、本研究では、ボードゲームにおけるこれら能力の向上はあくまで副次的効果として扱い、コミュニケーションツールとしてのボードゲームが、学級集団の育成にどのような効果をもたらすのかを研究として進めていく。本校の目指すリスペクタン스な学級集団とは、言い換えれば一人ひとりが居心地の良さを感じる学級集団である。本校ではQ-Uテストによってその状況を分析してきた。Q-Uによる学級満足度尺度において、居心地の良さを感じる学級集団を実現するためには、「リレーション」と「ルール」の確立が大切とされている。そこで本研究では「リレーション」と「ルール」の確立の二つを研究の柱とする。</p> <p>○「ルール」の確立</p> <p>ボードゲームはその特性としてゲームを成立させるための「ルール」が大切である。「ルール」を守ることと楽しく活動できることや、ゲームが成立することを体験によって理解していくことができる。また、ゲームを成立させるための「ルール」以上に大切なのは、「マナー」である。マナーは「暗黙のルール」とも言うことができる。ボードゲームは、小さなつぶやきやわずかな表情にも気づくことができる比較的近い場所に集まって遊ぶが、そのような距離間での活動であるからこそ、子どもたちは、相手と楽しく遊べるように暗黙のルールである「マナー」も大切にしていって態度を学んでいく。</p> <p>○「リレーション」の確立</p> <p>ボードゲームは「ゲーム」であることから「勝ちと負け」や「成功と失敗」が存在している。子どもたちは「勝ち」や「成功」のためにゲームに夢中になる。夢中になるからこそ、子どもたちは様々な心の声を吐露する。また、ボードゲームでは一緒にゲームを遊ぶ相手が不可欠であり、ゲームを繰り返す中で自然と「リレーション」が発生する。</p> <p>本研究では、ボードゲームそのものを活用することで、その効果を検証するだけでなく、ゲームの中にある仕組みを理解することで、教室で使いやすい形にカスタマイズされた教材としてのボードゲームの開発も進めていく。</p> <p>(2)継続研究 [2 年目] ※継続研究 3 年目の場合は、2 年目の記載をコピーして貼付する</p> <p>本年度も引き続き、学級集団を中心にリスペクタン스에根差した「チーム」の育成を行っていく。さらに、教材として開発したボードゲームを家庭で行うことを通して親子でのコミュニケーションや学びのツールとして活用を進め、教育的側面でのボードゲームの活用方法や狙いについても情報を発信していくことで家庭との連携を深めていくことができる。さらに、教職員団自身がリスペクタン스에根差したチームになることをねらいとして、①話しやすさ、②助け合い、③挑戦、④新奇歓迎という心理的安全性の因子を理解するとともに、チーム作りを学び、進めていくことで研究テーマの達成を目指す。</p> <p>(3)継続研究 [3 年目]</p>			

研究コース

A グループ研究A

代表校校園コード

531062

代表校園

大阪市立野田小学校

校園長名

石崎 厚史

5	活動計画	<p>日程や内容など、研究の過程がわかるように詳細に記載してください。</p> <p>4月 【校内研修会①】仲間づくり研修①（本校教員対象） ボードゲームを活用した仲間づくり研修により昨年度までの成果や課題について、ボードゲームを実際に活用したり、活用後に対話をしたりすることを通して、本研究の意味や価値を共有する。</p> <p>5月 【推進委員会】昨年度までの成果と課題をふまえ、研究内容の焦点化を図る。 本校教員団に対する心理的安全性に関するアンケートを実施する。 家庭でのボードゲーム活用計画を立案する。 ※週に一度、ボードゲームを持ち帰り、家庭で取り組む計画。</p> <p>6月 【Q-Uテストの実施】Q-Uテストを実施し、学級満足度をはかる（※ブロック予算の活用）。 【推進委員会】ストレングスファインダーを活用し、教職員団一人ひとりの「強み」を知るとともに、「強み」をいかしたチームビルディングについて話し合う。</p> <p>7月 【研究発表会①】研究発表会及びボードゲーム研修会（全市対象） すたらぼ 代表 上坊信貴さんを招いて研究発表会及び研修会の実施。 ※上坊さんは立命館小学校等においてボードゲームの教育プログラムを提供</p> <p>8月 【校内研修会②】仲間づくり研修②（本校教員対象） （株）ナガオ考務店代表 長尾彰さんによる研修会の実施 ※長尾さんは組織開発ファシリテーター。チームビルディングの著書多数 家庭に持ち帰るためのボードゲーム教材の作成。</p> <p>9月 【授業研究会①】教室でのボードゲームを活用した授業の実践及び研究会① 視点「ルール」と「リレーション」の確立/</p> <p>10月 【親子研修会】保護者とのボードゲームを活用した研修会。本校の研究報告も行う。 講師：すたらぼ 代表 上坊伸貴氏</p> <p>11月 【推進委員会】これまでの研究について分析し、今後の方向性を話し合う。</p> <p>12月 【Q-Uテストを実施】Q-Uテストを実施し、5月の学級満足度と比較、分析を行う。 児童へボードゲームに関するアンケートを実施する。 5月と12月のテストの比較及び、アンケートの分析</p> <p>1月 【研究発表会②】これまでの研究成果の発表参加者・アンケートの作成・実施・集計・分析 印刷してすぐ活用できるオリジナルボードゲームの配信</p> <p>2月 【分析・報告】経年調査の分析による児童の資料活用に関わる問題の結果の分析 教員への事後アンケート実施・取り組みの成果と課題のまとめ・報告書作成</p> <p>《検証方法》</p> <p>【研究発表会・研修会】講師：すたらぼ代表 上坊信貴さん 年2回 【校内研修】講師：（株）ナガオ考務店代表 長尾彰さん 年1回</p>
6	見込まれる成果とその検証方法	<p>(1)継続研究（2年目、3年目）において検証方法の変更の有無を記入してください。</p> <p><input type="checkbox"/> 変更しない。理由</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 変更する。2年目の研究となり対象となるチーム」を学習集団だけでなく家庭や教職員団に広めたため</p> <p>(2)大阪市教育振興基本計画に示されている、「<u>子どもの心豊かに力強く生き抜き未来を切り開く力の向上</u>」および、「<u>教員の資質や指導力の向上</u>」について見込まれる成果を端的に記載し、その成果について客観的な指標により、必ず数値で示すことができる検証方法を記載してください。（いずれかに☑を入れてください）</p> <p>【見込まれる成果1】</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 子どもの心豊かに力強く生き抜き未来を切り開く力の向上</p> <p><input type="checkbox"/> 教員の資質や指導力の向上</p> <p>ボードゲームをコミュニケーションツールとして活用することで学級の中での「ルール」と「リレーション」の確立し、リスpekタンスな関係を学級集団で実現する。</p> <p>《検証方法》</p> <p>6月と12月のQ-Uテストの比較を行い、12月に6月の学級満足度の上昇が見られる。さらに、全国平均の値を上回る学級の割合を80%以上にする。</p> <p>【見込まれる成果2】</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 子どもの心豊かに力強く生き抜き未来を切り開く力の向上</p> <p><input type="checkbox"/> 教員の資質や指導力の向上</p> <p>家庭でボードゲームする仕組み（学校から週に一度ボードゲームを持ち帰る）を作り、活用方法や狙いの情報を発信することにより、家庭でのコミュニケーションツールとしてボードゲームを有効に活用できるようになる。</p> <p>《検証方法》</p>

		保護者アンケートにおいて「ボードゲームはお家の人とのコミュニケーションツールとして有効であった」「ボードゲームは子どもたちの『学び』に有効であると感じた」の2つの項目において肯定的評価が80%を上回る。
--	--	---

6	見込まれる成果とその検証方法	<p>【見込まれる成果3】</p> <p><input type="checkbox"/>子どもの心豊かに力強く生き抜き未来を切り開く力の向上</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>教員の資質や指導力の向上</p> <p>講師によるボードゲームを活用した集団育成の研修の実施や教室での学びに最適化した「ボードゲーム」の開発によって、教員がボードゲームやボードゲームの仕組みを活用した集団育成の具体的な手立てについての見通しをもてるようにする。</p> <p>《検証方法》</p> <p>研修後のアンケートにおいて「ボードゲームやボードゲームの仕組みを活用したが集団育成に関する理解が深まった」「ボードゲームやボードゲームの仕組みを実践するための具体的な手立てがわかった」の二項目において参加者の肯定的評価を90%以上にする。</p> <p>【見込まれる成果4】</p> <p><input type="checkbox"/>子どもの心豊かに力強く生き抜き未来を切り開く力の向上</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>教員の資質や指導力の向上</p> <p>教職員のチームビルディングによって教職員間の心理的安全性が確保され、働くモチベーションが高まるようにする。</p> <p>《検証方法》</p> <p>教職員間のストレスチェックにおける総合健康リスクの「職場の支援項目」において平均数値を昨年度より5ポイント以上減少させる。</p>						
7	研究成果の共有方法	<p>◆研究発表【必須】 報告書提出日（令和7年2月21日）までに必ず行ってください。</p> <p>○研究発表の日程・場所（予定）</p> <table border="1" data-bbox="376 1032 1457 1102"> <tr> <td>日程</td> <td>令和 6 年 1 月 17 日</td> <td>場所</td> <td>大阪市立野田小学校</td> </tr> </table> <p>◆waku<sup>x2</sup>.com-<sup>bee</sup>掲載による共有【必須】</p> <p>○掲載の日程（予定）</p> <table border="1" data-bbox="376 1187 976 1256"> <tr> <td>日程</td> <td>令和 6 年 2 月 21 日</td> </tr> </table> <p>◆他の共有方法を計画している場合は記載してください。</p>	日程	令和 6 年 1 月 17 日	場所	大阪市立野田小学校	日程	令和 6 年 2 月 21 日
日程	令和 6 年 1 月 17 日	場所	大阪市立野田小学校					
日程	令和 6 年 2 月 21 日							
8	代表校園長のコメント	<p>1. 新規研究（1年目） ※継続研究2年目以降は1年目の記載をコピーして貼付する</p> <p>本市において、外国にルーツのある児童の在籍が増加し、母語、文化、習慣、心身に関わる個々の特性、価値観が違う多様な子どもたちが学級の中に多くいる状況が決して珍しくない状況であり、今後、その傾向はさらに進んでいくことが予想される。また、LGBTなど多様な性自認、発達障がいのある子どもたち、等々の課題を鑑みたとき、これまで人権教育実践の在り方を見直さざるをえない時期に来ていると考える。本研究を推進することを通して、「多様性尊重と共生を基盤とした人権教育」への、1つの道しるべとなる可能性があると考えている。</p> <p>2. 継続研究（2年目） ※継続研究3年目の場合は、2年目の記載をコピーして貼付する</p> <p>昨年度は、当初に定していた以上に教員への関心が高まり、多くの教員がボードゲームが持つ可能性を受け止め、施行実践を重ねてきた結果、ボードゲームやその仕組みを活用した集団育成への具体的な見通しを持つことができた。とりわけ、本校では令和6年度より開設する「自校通級教室」の指導教材として、ボードゲームが大きな可能性があることを見通すことができた。今年度も昨年度の成果をさらに発展させ、「多様性」と共生を基盤とした人権教育」の在り方を探っていききたい。</p> <p>さらに、今年度は「家庭でのコミュニケーションツールとしてボードゲーム」、「教員集団がチームビルディング」についての視点も加えて研究を進め、その可能性を全市に発信していきたい。</p> <p>3. 継続研究（3年目）</p>						

--	--	--