

令和 7 年 4 月 18 日

(※受付番号 123)

大阪市総合教育センター
教育振興担当 実践研究グループ
首席指導主事様

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

代表者	校 園 名：	野田小学校
	校園長名：	川 辺 智久
	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

令和7年度「がんばる先生支援」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（3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pekタンスに根差したチームの育成～			
3	研究目的	テーマに合致した目的を項立てして記載してください。 本校は、ボードゲームを活用してリスpekタンス（“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、2年間研究を進めてきた。昨年度は、学級での取り組みに加えて、家庭や教職員団に活用を広げたことで、ボードゲームが学校全体の文化として定着しつつあるという成果が見られた。特に、家庭での活用においては、保護者アンケートで高い肯定的評価が得られ、親子のコミュニケーションを深める有効な手段としての可能性が確認された。また、学級満足度を測定するQ-Uにおいては、全学級での上昇が見られたが、ボードゲームのどのような要素が変容に寄与したのかについては十分に分析しきれておらず、今後の課題として残された。 そこで本年度は、継続研究の最終年度として、これまでの実践を整理・分析し、より汎用性のある形でまとめることで、他校でも活用できる形で広く発信していく。こうした取り組みを通して、ボードゲームを活用した新たな人権教育の可能性を教育現場全体に提案していきたい。			
4	研究内容	(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 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pekタンスな学級集団とは、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。 ○「ルール」の確立 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」も大切にしていける態度を学んでいく。 ○「リレーション」の確立 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。 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。			
		(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			

本年度も引き続き、学級集団を中心にリスペクタンスに根差した「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スに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。

(3)継続研究 [3年目]

本年度は、これまでの実践をもとに、ボードゲームを活用したリスペクタンスに根差したチームづくりの在り方を整理し、成果のまとめと発信を行う。昨年度は家庭や教職員団への広がりも見られ、学校全体の文化として定着しつつあることが成果であった。一方で、Q-Uによる学級満足度の上昇については、ボードゲームの具体的な影響を明確にしきれなかったという課題が残った。今年度は、児童や教員の声、活動の記録など多面的な視点からの分析を進めるとともに、モデル化し、より汎用性のあるようにしていく。また、最終年度として、実践のまとめと市内外への発信を通して、ボードゲームによる人権教育の新たな可能性を提案していく。

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【研修会①（校内研修）】ボードゲームを活用した校内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、新転任の教職員とも本研究の意味や価値を共有する。</p> <p>5月【研究企画会①】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。</p> <p>6月【家庭に対する取り組み】昨年度、4・5学年で実施した「週に一度、ボードゲームを持ち帰り、家庭で行う」取り組みを他学年でも実施。さらに保護者アンケートによる実施・分析も行う。</p> <p>【Q-Uテストの実施】Q-Uテストの実施によって学級満足度をはかる。</p> <p>7月【研修会②（全市対象研修）】ボードゲーム研修会（全市対象）</p> <p>8月【研究会の参加】本校のこれまでの実践を他のボードゲーム教育実践者と交流する。</p> <p>9月【研究企画会②】8月の研究会の内容をもとにこれまでの研究のまとめの方向性を決める。</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。</p> <p>11月【研究企画会】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、アンケートの分析をする。</p> <p>1月【公開授業及び研究発表会】これまでの研究成果の発表及び公開授業を行う。公開授業及び研究発表を行い、参加者にアンケートを実施、分析を行う。</p> <p>2月【分析・報告】研究のまとめを作成し、全市に発信を行う。</p>
		<p>出張を伴う研究会への参加、外部講師を招聘する研修会の実施等、経費執行が必要な取組内容を記載してください。</p> <p>7月【研修会②（全市対象研修）講師：すたらぼ代表 上坊信貴</p> <p>8月【研究会の参加】日本ボードゲーム教育協会の研究会に参加し、得た知見をもとに研究を深める。</p> <p>1月【公開授業及び研究発表会】研究発表会の指導助言 講師：日本大学 財津 康輔准教授</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> <div><div><input type="checkbox"/> 変更しない。</div><div><input checked="" type="checkbox"/> 変更する。</div></div> <div><p>理由</p><p>新たに児童アンケートによって子ども自身がボードゲームの活用による自信の変化を肯定的に受け止めているのかを検証するため。</p></div>
		<p>(2)大阪市教育振興基本計画に示されている、「<u>子どもが心豊かに力強く生き抜き未来を切り拓く力</u>」の育成および、「<u>教員の資質や指導力</u>」の向上について、それぞれ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> <div><input checked="" type="checkbox"/> 「子どもが心豊かに力強く生き抜き未来を切り拓く力」の育成</div> <div><input type="checkbox"/> 「教員の資質や指導力」の向上</div> <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、リスペク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テストを行い、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> <div><input checked="" type="checkbox"/> 「子どもが心豊かに力強く生き抜き未来を切り拓く力」の育成</div> <div><input type="checkbox"/> 「教員の資質や指導力」の向上</div>

	<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> <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。</p>
--	--

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 checked="" type="checkbox"/> 「子どもが心豊かに力強く生き抜き未来を切り拓く力」の育成</p> <p><input 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>						
7	研究成果の共有方法	<p>◆研究発表【必須】 報告書提出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="354 1079 1497 1155"> <tr> <td>日程</td> <td>令和 8 年 1 月 21 日</td> <td>場所</td> <td>大阪市立野田小学校</td> </tr> </table> <p>◆【必須】 wakū².com-bee掲載による共有</p> <p>○掲載の日程（予定）</p> <table border="1" data-bbox="354 1249 991 1326"> <tr> <td>日程</td> <td>令和 8 年 2 月 13 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 8 年 1 月 21 日	場所	大阪市立野田小学校	日程	令和 8 年 2 月 13 日
日程	令和 8 年 1 月 21 日	場所	大阪市立野田小学校					
日程	令和 8 年 2 月 13 日							
8	代表校園長のコメント	<p>1. 新規研究（1年目）</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）</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>						

	<p>これまで2年間の研究により、ボードゲームへの本校の教員の関心は、当初想定していた以上に高まっている。友達とボードゲームを楽しむことを通して、コミュニケーションやチームワークを高める児童の姿が見られるようになった。ボードゲームは、児童の論理的思考力、創造力、問題解決能力、戦略的思考力などを向上させ、多様な効果が期待できる。また、児童は誰にも得意・不得意があることや、自分の価値観や決めつけで全てを判断しないことの大切さ等、お互いに尊重し合ったり、自己肯定感を高めたりするなど人権教育にもつなげることができる。今年度は、最終年度となるため、ボードゲームの教育効果を整理し、より汎用性のあるようにするとともに、市内外への発信を通して、その教育的価値について、新たな可能性を提案していきたい。</p>
--	--