

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
選定番号

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」報告書

◇「がんばる先生支援」について、次のとおり報告します。

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 ～リスペクタン스에根差したチームの育成～															
3	研究目的	<p>本校は、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、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。</p> <p>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。</p>															
4	取り組んだ研究内容	<p>いつ、何のために、どのようなことを実施したのかを具体的に記載してください。</p> <p>昨年度の成果を基盤に、本年度は「校内での実践の深化」と「他校への普及・還元」を研究の軸とした。5月頃に本研究の最終年度になることを考え、昨年度取り組んだ家庭へのアプローチに代わり、本年度は外部への発信を強化することに舵を切った。自校のモデルを他校でも再現可能な「教育パッケージ」として昇華させることに注力した。特に、ボードゲームが学級満足度や学習意欲に与える影響を客観的に検証した。</p> <p>【校内研修会①】ボードゲームを活用した校内研修 (4月) 新転任の教職員を対象に、実際の体験を通じた研修を実施。昨年度までの成果を共有し、ワークショップを通じて、本研究が目指すビジョンを組織全体で再確認した。</p> <p>【Q-Uテストの実施】学級集団の状態を数値化と分析 (6月・12月) 全クラスで実施。6月時点で全てのクラスが学級満足度の全国平均を上回る好成績を記録した。さらに12月の再調査では、ほぼ全ての学級でさらなる数値の上昇が見られ、継続的な活用の有効性を立証した。</p> <p>【他校研修会の実施】広域への普及とネットワーク構築 (7月・8月・10月・2月) 本年度は「他校への展開」を重点項目とし、延べ約70名以上の教員を対象に他校にて研修を実施。本校の実践校であるビジョントレーニングと組み合わせた提案を行い、他校の教育現場への実装を強力に推進した。</p> <p>【研究企画会】研究内容の焦点化と継続的発信 (5月・9月・11月) 昨年度の課題を踏まえ、年間を通して「その時期に合ったボードゲーム」の実践を週1回以上のペースで蓄積。校内での情報共有を密に行い、実践の言語化と形式知化を図った。</p> <p>【公開授業および近畿発表会】協調学習と算数科での実践 (1月) 6年生算数科において、ボードゲームの思考ロジックを応用した公開授業を実施。情報の整理や論理的思考を要する場面での児童の変容を提示した。近畿発表会ではこれまでの成功・失敗の体験を中心とした報告を行い、専門家からも高い評価を得た。</p> <p>【データ分析・成果の発信】研究成果の総括と教材配布 (2月) Q-Uテストの経時的変化や児童・参観者のアンケートを分析し、本活動の意義を検証。本年度制作したボードゲーム活用資料オリジナルボードゲームをパッケージ化して他校へ配布し、地域全体の教育力向上に寄与した。</p> <p>【広報を通じたより広い他校への情報発信】 本校の研究の取り組みについては第2ブロックの広報誌からの取材を受け発信してもらった。これにより多くの教員にもボードゲームを活用した教育活動が広がっていたことを実感している。</p>															
5	研究発表等の日程・場所・参加者数	<p>研究発表等を実施した日・場所・参加者数を記載してください。</p> <table border="1"> <tr> <td>日程</td> <td>令和 7 年 1 月 28 日</td> <td>参加者数</td> <td>約 20 名</td> </tr> <tr> <td>場所</td> <td colspan="3">大阪市立野田小学校</td> </tr> <tr> <td>備考</td> <td colspan="3">その他他校で研修会を実施し合計75名の参加を得た。</td> </tr> </table>				日程	令和 7 年 1 月 28 日	参加者数	約 20 名	場所	大阪市立野田小学校			備考	その他他校で研修会を実施し合計75名の参加を得た。		
日程	令和 7 年 1 月 28 日	参加者数	約 20 名														
場所	大阪市立野田小学校																
備考	その他他校で研修会を実施し合計75名の参加を得た。																

大阪市教育振興基本計画に示されている、「子どもの心豊かに力強く生き抜き未来を切り開く力」の育成および「教員の資質や指導力」の向上について、申請書に記載した検証方法から得られた結果と、それらからの結果に基づいた考察を、具体的に記載してください。

【見込まれる成果1】

- 「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
- 「教員の資質や指導力」の向上

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、リスペクタンズな関係を学級集団で実現する。

《検証方法》

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。

[検証結果と考察]

これまでの研究の成果もあり、6月・12月ともに全てのクラスが全国平均を上回っていた、ボードゲームやその仕組みを活用した学級づくり学校文化の一つとして醸成され、「ルール」と「リレーション」の確立が進み、学級のまとまりが向上した要因の一つになったことを示している。

【見込まれる成果2】

- 「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
- 「教員の資質や指導力」の向上

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。⇒他校においての研修会を実施し、他校におけるボードゲーム教育実践の足掛かりを具体的ににつくっていく。（5月研究企画会にて変更）

《検証方法》

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。⇒他校での研修会を計70名以上に実施し、「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（5月研究企画会にて変更）

[検証結果と考察]

昨年度、保護者アンケートの結果、「ボードゲームは家庭でのコミュニケーションツールとして有効だった」が96%、「子どもの学びに有効だった」が96%と、いずれも高い肯定的評価を得た。さらに、「今後もこの取り組みを続けたい」と回答した保護者が94%にのぼった。今年度においてもこの検証をさらに深める予定であったが、昨年度時点ですでに十分な結果が出ていることを鑑みて、外部への発信に舵を切ったため、今年度家庭での活動は未実施である（懇談会などで活用を推奨クラスはあった）。⇒他校での研修会に70名以上が参加し「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2項目において肯定的評価が100%であった。外部への具体的な発信は確実に行った。

【見込まれる成果3】

- 「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
- 「教員の資質や指導力」の向上

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。

《検証方法》

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。

[検証結果と考察]

研修後のアンケート結果では、「ボードゲームやその仕組みを活用した集団育成に関する理解が深まった」「具体的な手立てがわかった」の両項目で3年連続で肯定的評価が100%となった。これにより、研修の実施や教室向けに最適化したボードゲームの開発が、教員の実践への見通しを高める効果をもたらしたことが改めて確認できた。3年間の研究によってボードゲームを活用教育環境は確実に全市に広がりつつある。

6	成果・課題	<p>【見込まれる成果4】</p> <p><input 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>ボードゲームを通して、児童がルールやマナー重要性を体感的に理解し、他者との関わりに前向きな姿勢を育み、様々な友だちとリレーションを構築できている。</p> <p>≪検証方法≫</p> <p>児童アンケートによって「ボードゲームを通してルールやマナーが大切だと感じるようになった」「ボードゲームを通して様々な友だちと関わるが増えた」の2項目で肯定的評価を80%以上にする。</p> <p>〔検証結果と考察〕</p> <p>今年度本校に異動してきた教員の学級に積極的にボードゲームの活用をしてもらい3学期に「ボードゲームを通してルールやマナーが大切だと感じるようになった」「ボードゲームを通して様々な友だちと関わるが増えた」のアンケートを実施してもらったところ肯定的評価がいずれも95%を超えた。該当教員自身もこれまでにボードゲームの活用により児童の中にルールやマナーが根付いているとの回答があり、本校での取り組みが児童教員共に受け入れやすい形で文化として醸成し、結果としてルールやマナーの理解や、リレーションの構築に寄与していると考えられる。</p>
---	-------	--

6	研究全体を通じた成果と課題	<p>【研究全体を通じた成果と課題】 研究発表会等で使用した資料や研究冊子から引用し、端的に記述してください。</p> <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>研究一年目であることからボードゲームにあまり触れたことのない教員にもまずは触れてもらうことを目指した。研修会の実施や設置場所の工夫などにより、隙間の時間にボードゲームを活用する教室が確実に増えていき、どの教室でも月に一度程度、ボードゲームを活用している場面がみられてことは一番の成果であったと考える。</p> <p>一方でQ-Uテストによる数値は目標を達成できたものの、経年調査における数値は目標を達成できなかった。しかし、学級集団の育成においては様々な要素が絡むことから本研究の成果がこれらの結果の要になったとは言い難い。検証方法については再考する必要があると考える。</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>昨年度の成果を踏まえ、家庭や教職員団にもボードゲーム活用を広げることを目指した。研修会の充実や家庭への働きかけにより、ボードゲームの活用が学校全体の文化として根付きつつあることは大きな成果である。特に家庭でのボードゲーム活用の試みでは、保護者アンケートにおいて高い肯定的評価が得られたことから、学校外でもボードゲームを通じたコミュニケーションが促進されたと考える。また、教職員のチームビルディング研修の成果として、心理的安全性の向上につながる変化も見られた。Q-Uの結果では、学級満足度の向上は見られたが、他の要因も影響するため、ボードゲーム活用だけの効果とは断定しづらい。今後も指標の一つにはしながらも学級づくりにおける要素をより詳細に分析し、ボードゲームの具体的な影響を明確にしていきたい。</p> <p>3. 継続研究（3年目）</p> <p>本年度で研究が最終年となるにあたり、5月に指針を再検討した結果、外部への発信の重要性を再認識できた。昨年度成果を感じたの家庭内での取り組みの継続から、外部への発信へと大きく舵を切ったことが、本研究における最大の転換点となった。</p> <p>特に多くの学校から、ボードゲームを活用した教育推進の突破口・足がかりとして研修会の要望をいただき、その期待に応えられたことは大きな成果であった。研究内容を系統化し、広く発信したことで、ボードゲームを活用した取り組みは、少しずつですが確実に広がりを見せるに至った。こういった新しい視点での研究実践が広く受け入れられたことは次なる実践を前進させる大きな手応えとなった。</p> <p>≪代表校園長の総評≫</p> <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>当初、想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ることができた。学級担任は、選定番号113の研究における学級づくりにおいて、プロジェクトアドベンチャーに加えてボードゲームの可能性を感じており、特別支援学級担任は、選定番号115のビジョントレーニングをボードゲームを使って実践を試みており、その意味でも大きな成果があった1年であった。</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>研究2年目となり、学校全体に根付きつつあり、子どもたちにとっても身近なものになってきた。学級担任からは、隙間の時間等に日常的に取り組むことを通して、些細な諍いや口論が少なくなったことに繋がっていると聞く。また、特別支援学級で授業の初めのモチベーションの向上に活用したり、通級指導教室で個別課題の取り組みに活用したり、昨年度よりも効果的な活用方法の裾野が広がってきていたと手ごたえを感じる。チームビルディングへの活用や、家庭との協働も可能性を感じるので、さらに研究を深めていきたい。</p> <p>3. 継続研究（3年目）</p> <p>本校が3年間取り組んできたボードゲーム研究は「遊びは学びになるのか」という問いから始まった。実践を重ねる中で、工夫して授業に取り入れた遊びは、子どもたちの考える力を伸ばし、話し合いを生み、学びを深める大切な学習活動になることが分かってきた。ボードゲームの中で、子どもたちは一生懸命考え、友だちと意見を出し合い、うまくいかなかった経験から学び、もう一度挑戦する。その姿は、これからの社会で大切にされる力そのものである。自ら学び、友だちと力を合わせ、よりよい答えを見つけようとする子どもたちの姿が、教室の中に確かに育ってきている。これからも、子どもたちの学びがさらに豊かになるよう、実践を積み重ねていく。</p>
---	---------------	--