

ダッシュボードやスクールライフノートの導入による 子どもの記録や気持ちの可視化

1 導入による効果

現在、市立全小中学校には校務支援システム（EDUCOM 社の商品名「C4th」^{シーフォース}）が導入され、児童生徒の名簿や出欠席情報、成績情報などを一括して入力・管理している。これによって、出欠席情報と各種通信簿・指導要録との連携や、年度当初の名簿作成など、校務の効率化が進んだが、二つの新しい機能（ダッシュボードとスクールライフノート）を導入することで、さらなる校務の効率化と子ども理解の深まりが実現する。

ダッシュボードとは、車のダッシュボードに速度計や各種警告灯が集中して配置されているように、学級全員の欠席日数が一つの画面で表示されたり、ある子どもの名前をクリックするとその子の出欠席の状況や学習の記録などが表示されたりする機能である。

スクールライフノートは、これまで紙のノートやプリントで行っていた各時間の振り返りや明日の時間割の記入、担任との生活記録のやりとり等をオンライン上で行える機能である。

2 ダッシュボードの各種機能

<学校・学級ダッシュボード>

自校全体または学級単位で、遅刻や欠席が連続している児童生徒、遅刻や欠席の数が基準値を超えた児童生徒などがアラートとして表示される。また、保健室の利用状況等も表示できるため、気になる児童生徒への早期の声かけなども可能である。

<児童生徒個人ダッシュボード>

個人の出欠席状況や保健室利用状況、成績情報、教員が入力した個別の配慮事項や生活の様子などを1画面で表示し、個に応じたきめ細かな指導につなげることができる。

これまでは成績データの入ったフォルダや、児童生徒に関する教員の日々の気づきメモの入ったフォルダ、出欠席データのフォルダなどはばらばら職員室のサーバー内にばらばらに保管されていたが、これらを一元化することで、校務の効率化にもつながる。



3 児童生徒生活ログ管理システム（EDUCOM 社の商品名ではスクールライフノート）

児童生徒はこれまで、紙のノート（連絡帳、時間割ノートなどの呼び方がある）を持ち歩き、毎日の時間割や持ち物を記録したり、担任とのコメントのやりとりをしていた。一人一台端末を使って、これをオンライン化したものが、「児童生徒生活ログ管理システム」。その日の時間割を開くと、各時間ごとに振り返りや質問を書いたり、コメント欄に担任への相談を書いたりすることができ、教員側は即時見ることができる。

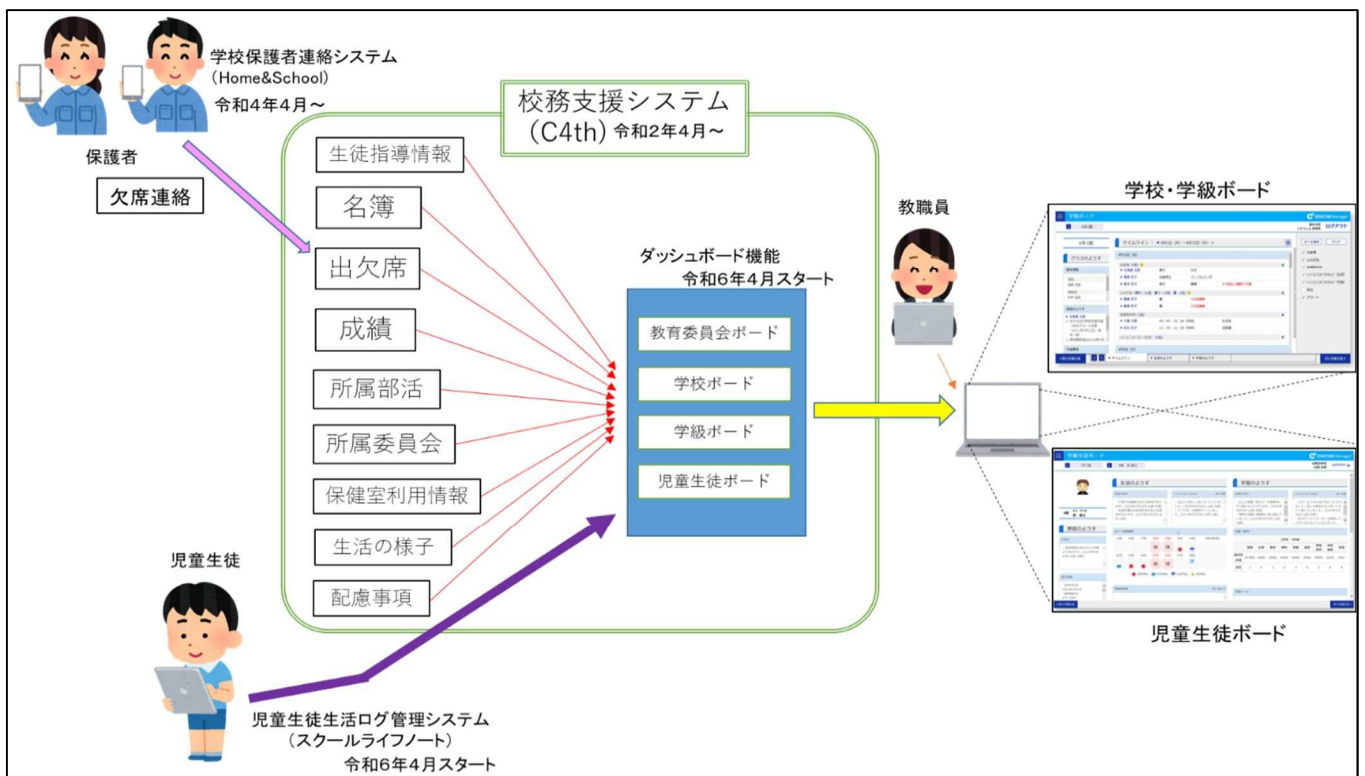
また、スクールライフノートはダッシュボードに連携しているので、児童生徒がスクールライフノートに入力した情報はダッシュボード上で一覧で見ることができる。たとえば、児童生徒はその日その時間の「心の天気」を「晴れ」「くもり」「雨」「雷」などのイラストを選んで入力することができるが、学校側は、ダッシュボード上で個別あるいは学級別に表示することが可能である。これにより、気になる子どもに教員がタイムリーに声かけや支援を行うことができる。



4 今後の予定

Copyright 2023 EDUCOM Corp. All Rights Reserved.

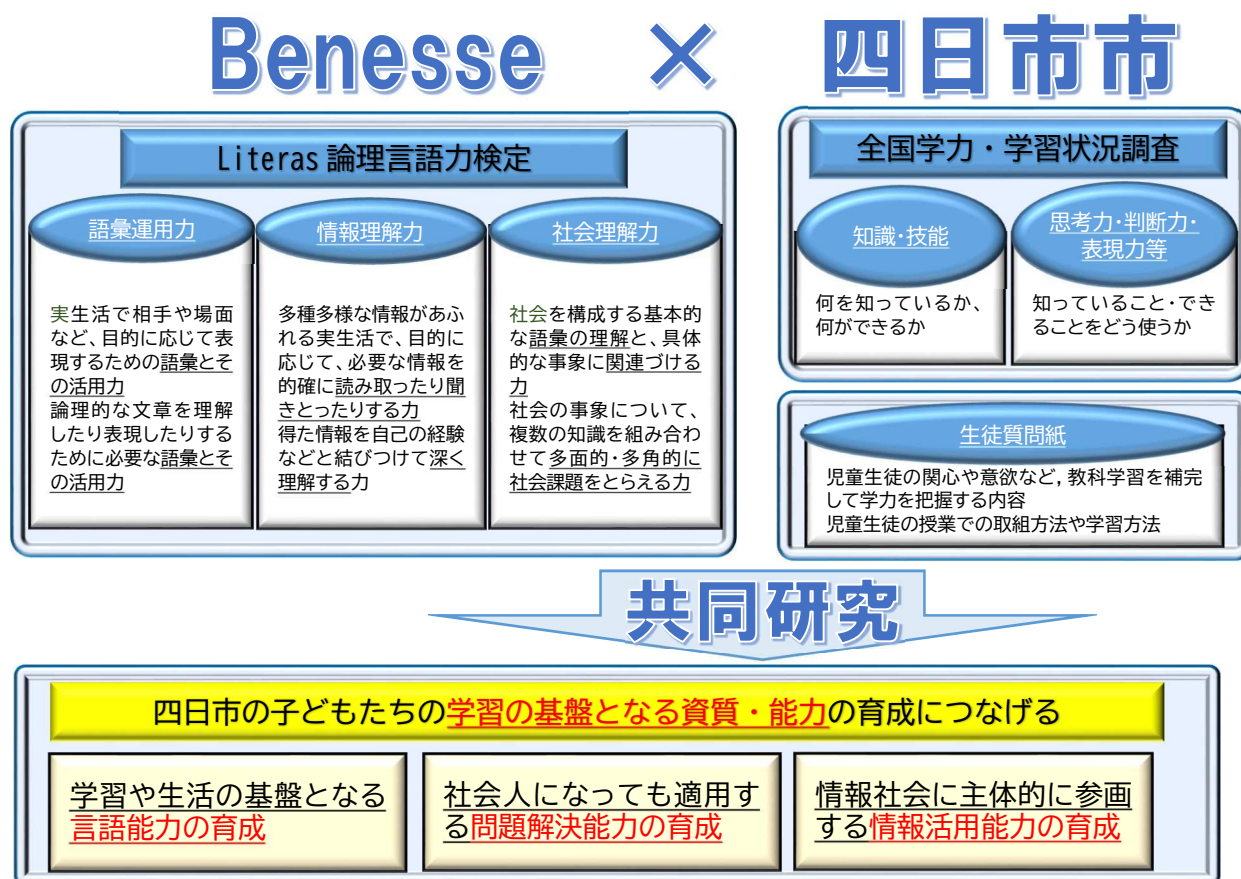
令和6年4月からダッシュボード、スクールライフノートともに使用を開始。各校の有効な活用方法については、教育支援課から校長会やICTコーディネーター研修会（各校一人参加）などを通じて紹介するなど、校務の効率化と子ども理解の深まりを追求していく。



ベネッセとの共同研究による子どもの学力の可視化 「Literas 論理言語力検定 × 全国学力・学習状況調査」について

四日市市では、言語能力、問題解決能力、情報活用能力といった学習の基盤となり、社会に出たときに必要となる資質・能力を身に付けるため、四日市市独自の教育プログラムを策定している。そして、その成果を測る指標とするため、(株)ベネッセコーポレーションのLiteras 論理言語力検定（以下、Literas）を使ってアセスメントを行っている。

全国的にみても、市全体として中学校段階でLiterasを実施している自治体がない中、今後、四日市市と(株)ベネッセコーポレーションの共同研究により、Literasの結果を全国学力・学習状況調査の結果と連携させて、汎用的な言語能力が学力にどのように影響するか確認し、学校での日々の授業改善につながる資料とする。



1 Literas について

- (1) 第4次四日市市学校教育ビジョンにおいて、「学習の基盤となる資質・能力（言語能力、問題解決能力、情報活用能力等）」の育成を目指している。これらの資質能力は、特定の教科だけではなく、教科横断的に学校教育活動全体で育成していく必要がある。

Literas は、これらの資質・能力に関わって、「語彙運用力」「情報理解力」「社会理解力」を総合的に測定するものである。その結果は、新教育プログラムにより中学校3年生までに教科横断的に育成してきた資質・能力を検証するための資料となる。

2 分析内容

- (1) 学力調査の各教科の設問と、Literas の設問との内容面の類似性を、出題趣旨などから分析する。
 - (2) 学力調査の各教科の結果と、Literas の結果との相関を確認し、どの設問の相関が高いのか統計的に明らかにする。
 - (3) 質問紙調査の結果と、学力調査の各教科の成績、および Literas の各領域スコアとの相関を確認し、どの設問が子どもたちの資質・能力の育成に関連があるのか、明らかにする。
 - (4) (1)～(3)を踏まえ、学力や学習意欲と言語能力の関わりなどを把握する。
- ※ (2)・(3)・(4)については、市内全体や学校ごとに傾向を把握する。

3 今後の予定

- (1) 令和5年度実施の全国学力・学習状況調査および Literas の結果を分析し、令和6年6月に取りまとめ、報告書を作成し、校長会やホームページ等で周知する。

「いじめリスクアセスメント」プロジェクトによるリスクの可視化

1 連携協定の締結

令和4年度より SNS 相談アプリ「STANDBY」の導入を始め、令和5年度においては2月末時点で2,000件を超える相談があり、児童生徒の相談ツールのひとつとして定着してきている。令和6年度以降は、相談アプリを利用できる対象を小・中学校全学年に拡大する。

また、令和6年3月25日にスタンドバイ(株)と連携協定を締結した。内容は、アプリ使用の枠を超え、いじめを許さない環境づくりを構築し、すべての児童生徒が安全・安心な生活が送れるよう、新しい取り組みとして、以下の3つを柱とした共同研究を、全国で初めて行っていく。

○ チーム「STANDBY」プロジェクト

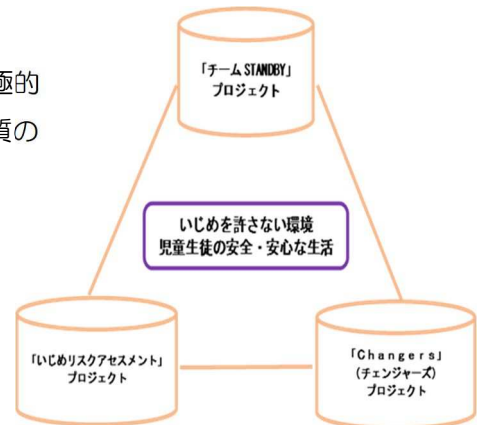
アプリを導入している自治体と活用事例や、相談事例を積極的に交流し、大学教授などの専門家の助言を受け、相談対応の質の向上を目指すプロジェクト。

○ 「Changers (チェンジャーズ)」プロジェクト

スタンドバイ(株)を中心として、授業づくりの専門家とクリエイターによる、無償教材を発信する取り組みに参加し、いじめ予防教育の推進に取り組んでいくプロジェクト。

○ 「いじめリスクアセスメント」プロジェクト

いじめに関する調査をデジタル化し、リスクをアラートとして可視化できるシステムを導入することで、いじめの早期発見、早期対応を図るプロジェクト。



2 「いじめリスクアセスメント」プロジェクトによるリスクの可視化

児童生徒が学習で使用するタブレット端末を用いて行ういじめに関する調査をデジタル化し、早期対応、早期解決を図るため、リスクをアラートとして可視化できるシステムをスタンドバイ(株)および北海道大学教育学研究科加藤弘通准教授とプロジェクトを組んで、学校での円滑な活用、効果的な分析を図り、アラート判定の基準や仕組みを共同研究していく。

本システムは令和5年度、スタンドバイ(株)が文部科学省より、いじめ対策・不登校支援等総合推進事業「いじめ・不登校等の未然防止に向けた魅力ある学校づくりに関する調査研究」の委託を受け、1人1台端末等を活用した児童生徒の心身の状況を把握するための取組の検証を行ったものである。

なお、質問項目については、本市が例年取り組んでいるいじめに関する調査から流用する。

アラート一覧

- or ! ● 組織的対応
- or ! ● 早急に組織で介入
- 関係性の見直し
- ? 回答に一貫性がない
- 目撃情報

学級一覧

アンケート実施ID	1167
実施回	2023/04/19 - 2023/04/28
アンケート・回答 先生確認状況	
4年1組	
1番: シャボテン 次郎1	●
2番: シャボテン 次郎2	-
3番: シャボテン 次郎3	-
4番: シャボテン 次郎4	-
5番: シャボテン 次郎5	-
6番: シャボテン 次郎6	-
7番: シャボテン 次郎7	-
8番: シャボテン 次郎8	-

出現したアラートを
クリックすると個票へ

個票

組織的対応をしてください

学年・組・出席番号 1年4組5番

名前 大塚 彩斗

回答日時 2023年10月06日 11:59

アンケートID 1346

アンケート名 学校いじめアンケート_毎学期_小学校4年生以上

確認状況 担当者確認済み

アンケートの回答

A1. あなたは今学期になって、だれから、次のようないじめを受けた事がありますか。

No	質問	回答	スコア	クラブ
1	1. 道徳、清やかしやからかい、悪口やおとし、いやな事を言われた。	運に何度もある	5	
2	2. 仲間外れ、集団による悪戯をされた。	まったくない	1	
3	3. 軽くぶつかわれたり、たたかれたり、けなされたりした。	運に一度くらいある	4	