（４）②様式第４号－２（報告書）

※文字のフォント、大きさは Meiryo UI ／12 ポイント以上とし、行間・文字間、上下左右の余白は変更しないでください。
※写真は、進行プログラムに沿って適宜、右ページに簡単な説明文を添えて貼り付けてください。
※必ず A３片面１枚におさまるように作成してください。ファイルサイズは５MB 以下としてください。

<table>
<tr><td rowspan="4">NITS・教職大学院等

コラボ研修プログラム

支援事業報告書</td><td>実施機関名・連携機関名
弘前大学教職大学院</td></tr>
<tr><td>事業名：NITS・教職大学院等コラボ研修プログラム支援事業</td></tr>
<tr><td>研修等名：【NITS・弘前大学教職大学院コラボ研修】公開セミナー</td></tr>
<tr><td>開催日時：第１回　令和４年８月 20 日(土) 13 時 30 分～15 時 40 分
第２回　令和４年９月 17 日(土) 13 時 30 分～15 時 40 分
第３回　令和４年 11 月 12 日(土) 13 時 30 分～15 時 40 分
開催場所：オンライン（Zoom）
参加人数（総数）と参加者の属性：教員、教職大学院生
第１回 35 人、第２回 46 人、第３回 53 人</td></tr>
</table>

内容：

学び続ける教員を支えるために、最新の教育課題を扱う、オンラインのセミナー。令和４年度、新たに開講した。

◇ 第１回 「多様な性と子どもたち―学校のもつ可能性―」
講師：スクランブルエッグ事務局　柳田　創　氏
性的マイノリティの当事者として、青森県で様々な発信を行ってきた講師が、性的マイノリティについての基礎知識を学び、その体験から感じてきたこと、当事者の子どもにどう向き合うか、学校に何ができるかの講義を行った。追加エピソードを参加者が選べる形をとったこと、事後の質疑応答により、双方向性のある展開となった。

◇ 第２回「授業のユニバーサルデザイン」
講師：弘前大学教職大学院准教授　土岐　賢悟　氏
通常学級担任、特別支援学級担任、管理職、指導主事、それぞれの立場を経験した講師が、授業への「全員参加」を目指す上での基本的な理念、具体的な方策などの講義を行った。明日にでも実践可能な様々な取組が紹介され、協議では活発な質疑応答となった。

◇ 第３回「ゲーム依存の子どもにどう接するか？」
講師：弘前大学教育学部助教　 新川　広樹　氏
臨床心理学を専門とする講師が、ゲーム好きとゲーム依存の違いについて、最近の子どもたちが体験しているゲームの世界といった、問題を理解するための基礎知識から、認知行動療法のテクニックを使って、子どもとどう向き合っていくのか、実践的な講義を行った。現場で実際に子どもに接して悩みを抱える先生方から、多くの質問が寄せられた。

成果：

【事後アンケート】
講座の充実度を訪ねた５段階の設問の平均は、第１回は 4.67、第２回は 4.79、第３回は 4.71 と、いずれも高評価であった。各回の自由記述を下の抜粋する。

◇第１回 「多様な性と子どもたち―学校のもつ可能性―」
・ 様々な違いの中で触れるという言葉が印象に残りました。特別扱いをすることのではなく、子どもに寄り添うことが大切であると感じました。何気ない一言が子どもたちを傷つけることを忘れずにいたいです。
・“性的マイノリティの子どもたちへの支援が今後必要となくなるかも”という言葉がとても印象に残っています。一日も早く違いを違いのまま受け入れられる世の中がくるといいなと思っています。学校教育の中で、性的マイノリティについて取り上げる時、情報を発信し考えさせたいけれど誤解を生むのが怖いという気持ちがあります。自分以外の当事者の話と思われないように、性のグラデーションの中にはマジョリティの人も含まれているのだと、自分事のように捉えられるように伝えていきたいです。学生時代ジェンダー等について詳しく学び、分かっていたつもりになっていましたが、今回のお話の中で、新たに考えさせられたこと、新たに視ることができたことがたくさんありました。
・「不当な扱いをされなければ特別な配慮はいらない」という言葉が響きました。貧困・障がい・ヤングケアラーの問題

などすべてに通じることだと思います。ただ、当事者本人の苦悩は見えにくく、声も上げにくく、周囲がいかに早く気づけるかが大事なところです。県内の方という人選もよかったですが、話もていねいにまとめられていてわかりやすくよかったです。人はそれぞれ違うものということを改めて認識しながら等しく学べ、生まれてきたなら皆等しく自己肯定感を高く持ち続けられるように育っていけるように今後も努力していきたいと思います。
・当事者の方のリアルなお話を伺えて、より理解が深まりました。性的少数者が 3.3%～8.2%であることと、全国の佐藤さんが 1.5%であるという比較がとてもイメージしやすく、授業の中でも紹介したいと思います。
・ご自分の経験を話していただいたことで、当事者がどのように悩んだり考えているのかを知ることができました。

◇第 2 回 「授業のユニバーサルデザイン」
・自分の授業を振り返りながら、すぐに実践に活かせるものが多くとても充実した時間でした。授業で悩んでいたことの解決の糸口が見えてきました。
・どうしても自分が受けてきた教育の経験があるので、「こうでなければ！」と生徒に押し付けていたこともあることを反省し、明日からはより一人ひとりにあった働きかけで生徒のやる気を引き出せるよう努めたいと思いました。
授業 UD や UDL は、特別支援学校の中でも ICT の活用も含めて生活の質の向上を考えていくうえでも必要な視点だと思いました。特別支援学校はこれまでも集団の中の個別化と言われてきていますが、先生達も都合ではなく学習者ではなく「カリキュラム」に問題があるという視点で意識を変えていく必要があると感じました。いろいろな事例をご紹介していただきとても分かりやすく、大変勉強になりました。
・改めて、「子どもが主語になる授業」「誰一人取り残さないことを目指す授業」に取り組み、子どもがわくわくする学校をつくっていきたいと思いました。

◇第 3 回 「ゲーム依存の子どもにどう接するか？」
・ゲーム依存やゲームとの関わり方について、現代のゲームに関するリアリティのある話題を紹介いただき、自分の経験を含め実感を持って納得することができた。実際のゲーム依存や不登校等への対応については、まだ事例がないように困難な分野になると改めて思った。子ども達への対応に向けて、調査をもとにした原因の発見や臨床心理学からの専門的な対応など、考える視点が広がった内容であった。
・ゲーム好きとゲーム障害の違いから具体的な認知行動療法まで専門家から話が聴けて本当に有意義でした。
・ゲーム＝生産性のないもの、やめるべきもの、という考えを取り払った上で、その生徒のゲームを含めた日常生活や思いを尋ね、共に向き合うことから対応は始まると気付きました。クラス全体でのアンケートやチャレンジ、行動レパートリーを増やす、などの具体例はすぐにでも実践できそうで、教員自身が前向きに楽しくこの課題を考える大きなヒントをいただきました。
・ゲームが悪なのではなく、本人の何に支障をきたすと問題になるのか考えること、ゲーマーではない自分に価値を見出せるようにすることが必要である、ということがとても大事だと思いました。
・認知行動療法を具体的に児童や生徒にどんな言葉で活用できるのかがよく分かりました。保護者様に伝えて家庭支援にもつかえそうです。

アイディアや工夫したこと：

① 教育現場が抱える悩みを意識し、最新の教育課題をテーマとして選択すること。
② それぞれのテーマについて、青森県という地域を十分理解した
③ 一方的な講義だけでなく、質疑応答の時間を十分とることで、双方向性のある運営とすること。

<写真・図など>　　※オンラインで、安定した通信環境を保つため、参加者の画像はオフにしていた。