



登園しぶりや小学校の不登校の 子どもに対する登校を促すための支援 ～積極的登校支援～

徳島県立総合教育センター
特別支援・相談課

はじめに



積極的登校支援の考え方

①生態学的アセスメント: 1週間の過ごし方を記録

時間	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
6:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
7:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
8:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
9:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
10:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
11:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
12:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
13:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
14:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
15:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
16:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
17:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
18:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
19:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
20:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
21:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
22:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
23:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
0:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
1:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
2:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
3:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
4:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠
5:00	睡眠	起床	朝食	洗濯	食糧	準備	登校	帰宅	睡眠

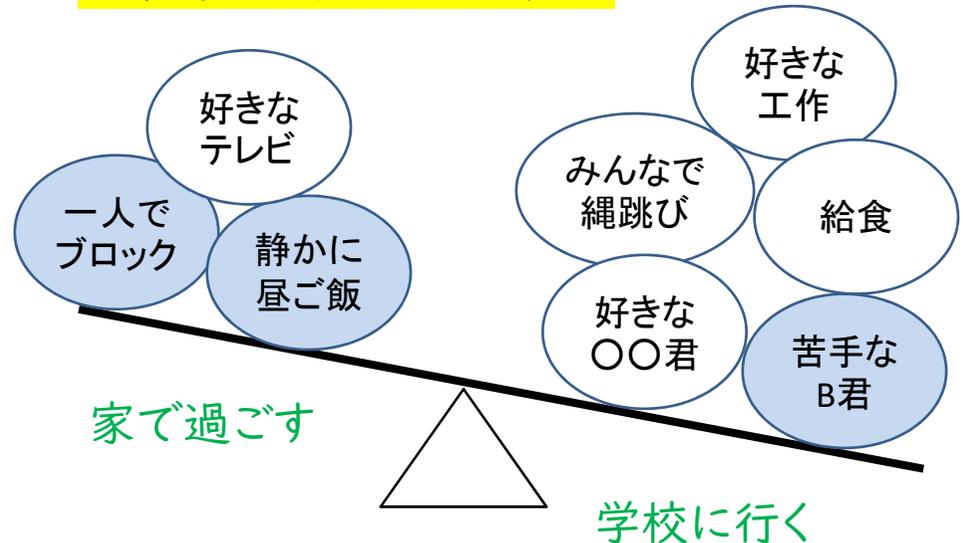
個人の行動を、それを取り巻く環境との相互作用から理解する。



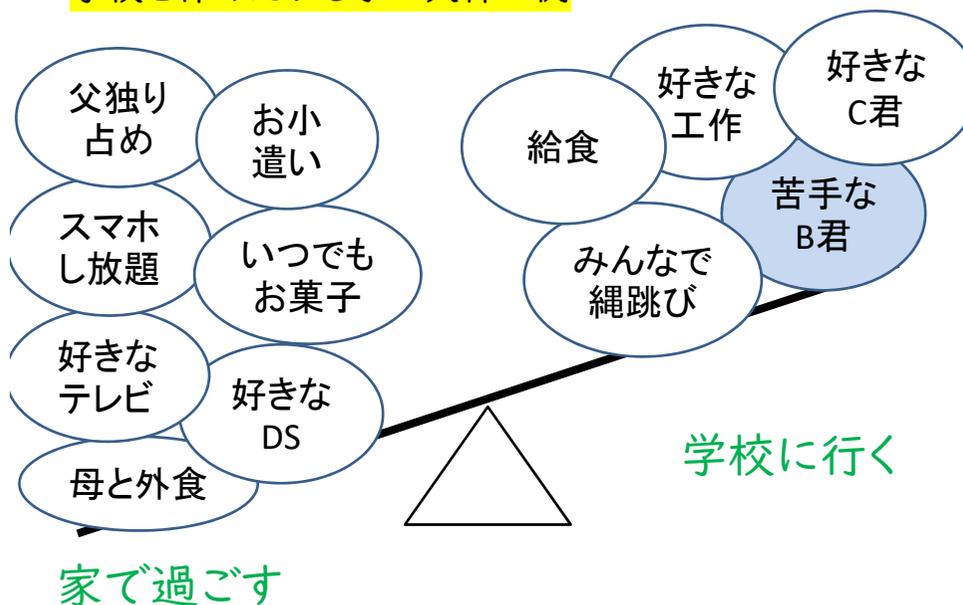
・学校に行かない時間は何をしているかを明らかに。
・これをもとに、支援方法を考える。

②学校へ行きたくなる天秤を作る

元気に学校に行ける子の天秤の例



学校を休みたがる子の天秤の例



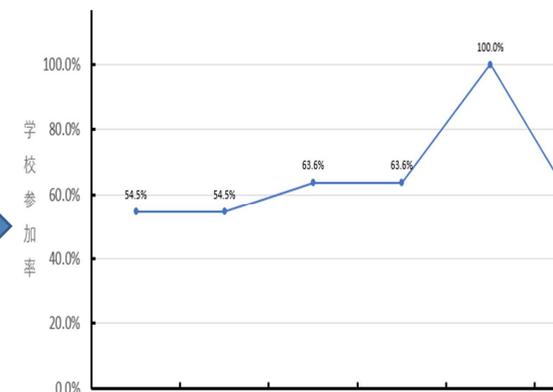
奥田健次、叱りゼロで「自分からやる子」に育てる本 大和書房

5

③学校参加率(出席時数/全時数×100)

欠席、遅刻、早退、別室で参加、短時間登校等を可視化

月日 曜日					
	月	火	水	木	金
1時間目					
2時間目					
3時間目					
4時間目					
きゅうしよく					
5時間目					
6時間目					

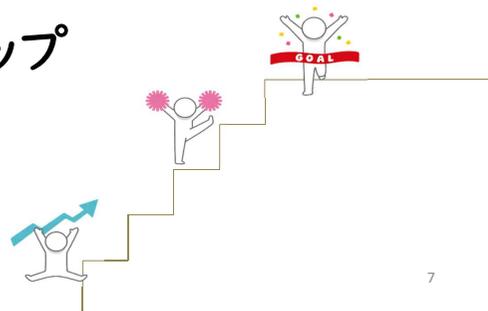


* 年間30日以上の欠席者が不登校とされているが、授業への参加状況を見る必要がある。

6

支援におけるキーワード

- 行動契約法
- トークンエコノミーシステム
- スモールステップ (エラーレス)



7

事例紹介



小学校児童への家庭との連携による積極的登校支援



～毎日、学校に行き、学校で1日過ごそう!～

8

保護者の願い

「毎日当たり前のように
登校してほしい」



小1の夏休みから母親が育休に。
9月から行き渋りがスタート。
主治医には「1か月休ませたほうがよい」と言われ休ませたが、その後、不登校に。
このままでは将来が不安です。
どうしたらいいんでしょう。



9

児童の実態

- ・ 小学校の2年生
- ・ 小1 8月、母が8月から育休となり家にいる状態となる。
- ・ 9月。「行きたくない」と泣くので、主治医に相談したところ、「1か月休ませたほうがよい」と言われ休ませた。
- ・ その後、不登校に。「行きたくない」と泣く、送りの車から降りられない、登校後も帰りたいと泣くので早退する、短時間登校などの日が続く。なんとか、朝の会のみ、放課後の宿題提出のみ登校。
- ・ 母の育休が小2の5月に終了。その後も不登校状態は続く。
- ・ 6月から特別支援学級へ。登校できる日が増えたが、完全登校にはならず。
- ・ ゲームが好き。欠席した日はゲームやYouTubeで過ごす。
- ・ 6月以降、登校した時は授業・給食・掃除など全てに従事できている。友だち関係も良好。

10

生態学的アセスメント



支援の方向性

奥田健次先生からの助言



- ① **親(祖母)の覚悟が必要**
自分からの登校を促すために、保護者が**覚悟**を持って取り組むよう共通理解をする。
- ② **休んで得をするのはダメ**
→ **休んだら損をする・行ったら得をするルール**を作る。
→ ご褒美がちょうどよいさじ加減になる場所を探す。
→ はじめはスモールステップでエラーレスをめざす。
- ③ **ルールに従って、行動する**
→ ルールを管理する人を決める。
→ 休んだ日の監督者を決める。
→ 休んだ時のルールを作る。

12

取組① 8/12作戦会議

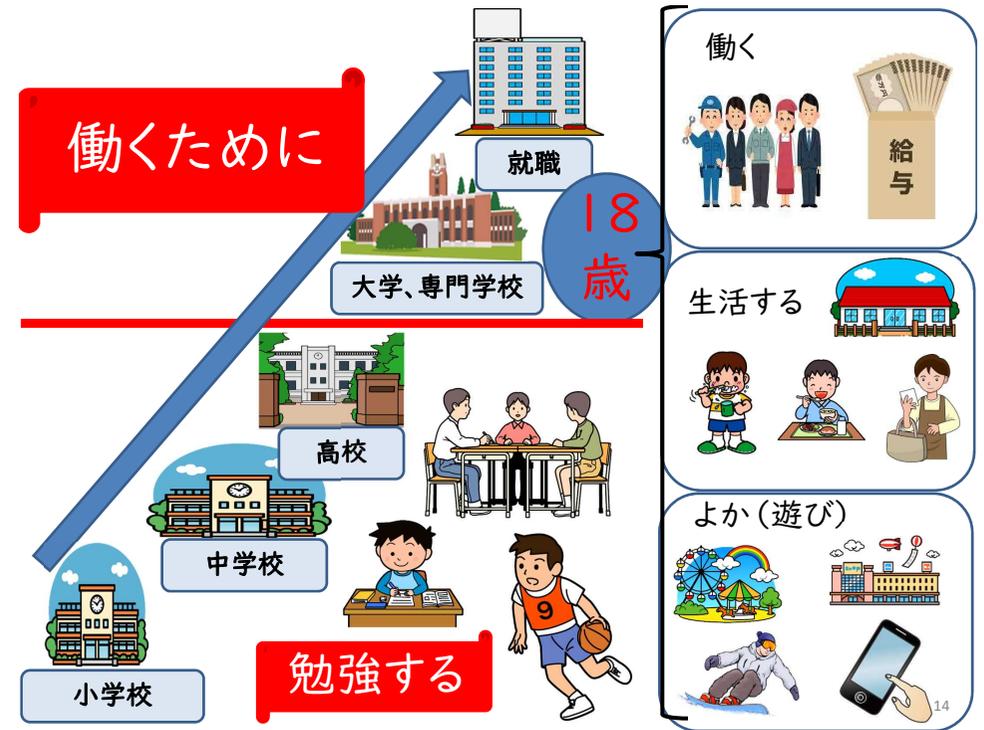
参加者:母、祖母、県教委

「覚悟」について、母と祖母に再確認

- 暴力や親からの提案を拒否する(子どもの思いが常に優先される)子どもは自律できないことを共有。
- 全員で一枚岩になる。
→母、祖母と共通理解をはかる。
→一貫性のある支援をする。
- 支援の具体的なルールや手続きについて相談する。
- できた時にご褒美をもらえるシステムにする。
→本人が喜びそうなご褒美を査定。

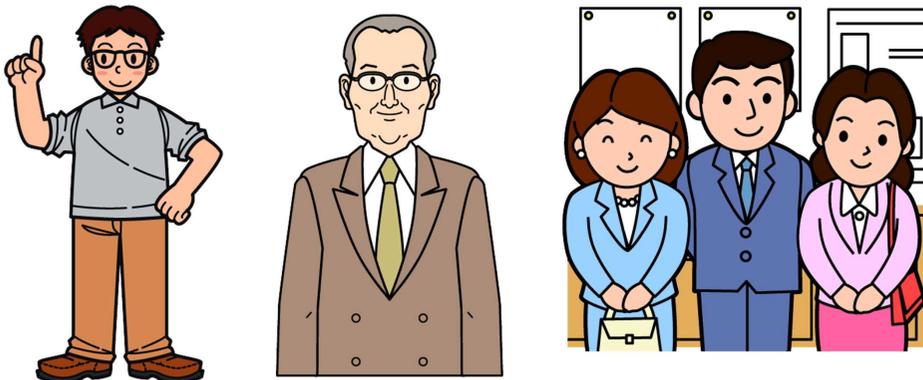


13



自立→自律

人がかわっても。ぶれずに行動できる。



15

自律を阻む2つの大きな要因

• 暴力
• 拒否

- 暴力をふるう人は、就職できません。
- 学校の先生や職場の上司の指示を拒否する人は働けません。

学校で自律を目指す



体力



学力



奉仕



働く



生活する力



集団で学ぶ

取組② 行動契約法・スモールステップ法の導入

チャレンジ表の作成:ルール・手続き・ご褒美の可視化

- ・チャレンジができたかどうかは、おかあさんがチェックします!
- ・お楽しみは、お父さん・お母さんからもらえます☆

☆お楽しみ☆

ポテトチップス	公園であそぶ	お母さんのとなりでねる

【お楽しみこうかん】

- ・〇が 8~10こ で おたのしみ 3こ
- ・〇が 5~7こ で おたのしみ 2こ
- ・〇が 3~4こ で おたのしみ 1こ
- ・〇が 1~2こ で おたのしみ 0こ

	①じぶんで、きがえをする。	②おふろのおゆをいれる。
月	↑	↑
火	当たり前のできる行動から、徐々に登校に関する行動へとステップアップ!(エラーレス)	
水		
木		
金		
〇のかず		

1週間の「〇」の合計数に応じてお楽しみGET

「〇〇さん☆ビクroyチャレンジ」のルール (本人説明用)

【目標】

☆ビクroyチャレンジをクリアしよう!

【ルール】

- ・お父さん、お母さん、おばあちゃんは、「やりなさい」は言いません。やるかどうかは 〇〇(名前)がきめます。
- ・できたときだけ「〇」がもらえます。できなかったら「〇」はもらえません。
- ・「〇」がたまったら、お楽しみをゲットできます。



取組③

欠席した日のルールについて決定

- ・朝、本人が「行かない」と言ったら、登校を促す言葉かけはなし。
→「**休むならどうぞマインド**」で対応する。
- ・欠席した日はゲームやTVはなし。
→母がリモコンやゲーム機を持って出勤する。
- ・欠席した日は祖母と静かに過ごす。
→本人と遊ばない、本人の要求に応じた行動はしない、祖母のスマホを使わせない、病院に行く 等。
- ・欠席した日は、夕方以降もゲームはなし。

結果 ステップ① 8/22~9/2(2週間)

ちやれんじ！
①じぶんで、きがえをする。
②おふろのおゆをいれる。

・チャレンジができたかどうかは、おかあさんがチェックします！
・お楽しみは、お父さん・お母さんからもらえます☆

☆お楽しみ☆

ポテトチップス	公園であそぶ	お母さんのとなりでねる
---------	--------	-------------

【お楽しみこうかん】
○が 8~10こで おたのしみ 3こ
○が 5~7こで おたのしみ 2こ
○が 3~4こで おたのしみ 1こ
○が 1~2こで おたのしみ 0こ

夏休みから開始。
本格的な登校に向けての練習をスタート！
→チャレンジ表をなくてはならないものにする。

<チャレンジ目標>
①自分で着替えをする
②お風呂のお湯を入れる

・2週連続パーフェクト
・お楽しみ3こGET!
(欠席 9/1(木) 始業式)

週末、次のチャレンジについて説明し契約書を交わす。
ステップ2へ

学校を休んだときの△△家のルール (本人説明用)

- 【ルール】
- 学校を休むときは 体のちょうしが わるいときです。
 - 学校を休んだとき お父さんやお母さんは「だいじょうぶかな」としんぱいしています。
 - これからは、学校を休んだら、びょういんへ行って、わるいところはないか、おいしゃさんにみてもらいます。そして、学校へ行けないくらい しんどいときは、いえて しずかに すごします。元気になるまで ゆっくりねます。
 - だから 学校を休んだ日は ゲームはお休みです。テレビやDVDも お休みです。
 - かいものやこうえんなど 外へも行きません。
 - 元気になるまで ゆっくりねます。
 - もし 元気なのに学校へ行けないときは 学校がおわる時間まで 家でも べんきょうします。

けいやく書

【目標】

☆ビクロイチャレンジをクリアしよう!

【やくそく】

・お父さん、お母さんは、「☆ビクロイチャレンジ」のルールをまもることをちかいます。

父 _____ 母 _____

・わたしは、「☆ビクロイチャレンジ」のルールをまもることをちかいます。

名前 _____

結果 ステップ② 9/5~9/16(2週間)

チャレンジ	9月5日	9月6日	9月7日	9月8日	9月9日
	月	火	水	木	金
①きがえをする	○	○	○	○	○
②学校へいくじゅんびをする	○	○	○	○	○
③学校で1日べんきょうをする	X	○	○	○	○
④ゲームは夜7時30分まで	○	○	○	○	X
⑤夜10時30分までにねる	○	○	○	○	X
○の数	22こ				

・登校に影響を与える目標内容に変更 (目標を5つに増やす)
・出欠に関わる目標1つ
・お楽しみを変更 (より強い強化子にする)

・5日休むと、○の数が20こ → お楽しみ3こ

【お楽しみこうかん】
○が20~25こで おたのしみ 3こ
○が15~19こで おたのしみ 2こ
○が10~14こで おたのしみ 1こ
○が1~9こで おたのしみ 0こ

☆お楽しみ☆

こうえん	vbacks200円	ゲーム
------	------------	-----

・欠席 9/5(月)、12(月) (各週1日ずつ週明けに欠席)
・お楽しみを3個ゲット

・課金券
・次週のゲーム権

結果 ステップ③ 9/19～9/30(2週間)

チャレンジ	9月19日 月	9月20日 火	9月21日 水	9月22日 木	9月23日 金
①学校へいくじゅんびをする	○	○	○	○	○
②8時までに いえをでる	○	○	○	○	○
③学校で1日べんきょうをする	○	○	○	○	○
④ゲームは夜7時30分まで	○	○	○	×	○
⑤夜10時30分までに ねる	○	○	○	×	○
○の数	23				

※祝日は全て○にするルールで実施

【お楽しみこうかん】

- ・○が23～25こでおたのしみ 3こ
- ・○が18～22こでおたのしみ 2こ
- ・○が13～17こでおたのしみ 1こ
- ・○が1～12こでおたのしみ 0こ



- ・目標に「8時までに家を出る」を追加し、出欠に関わる目標が2つ
- ・お楽しみ交換の○の数を3ずつレベルアップ

- ・1日休むと、○の数が23こ → お楽しみ3こ
- ・2日休むと、○の数が21こ → お楽しみ2こ

- ・欠席 ゼロ
- ・週明け、登校を渋るも登校

25

結果 ステップ④ 10/3～10/14(2週間)

チャレンジ	10月2日 日	10月3日 月
①8時までに いえをでる	○	○
② 8時半までに先生に挨拶	○	○
③学校で1日べんきょうをする	○	○
④ゲームは夜7時30分まで	○	○
⑤夜10時30分までに ねる	○	○

【お楽しみこうかん】

- ・○が23～25こでおたのしみ 3こ
- ・○が18～22こでおたのしみ 2こ
- ・○が13～17こでおたのしみ 1こ
- ・○が1～12こでおたのしみ 0こ



☆お楽しみ☆



課金券

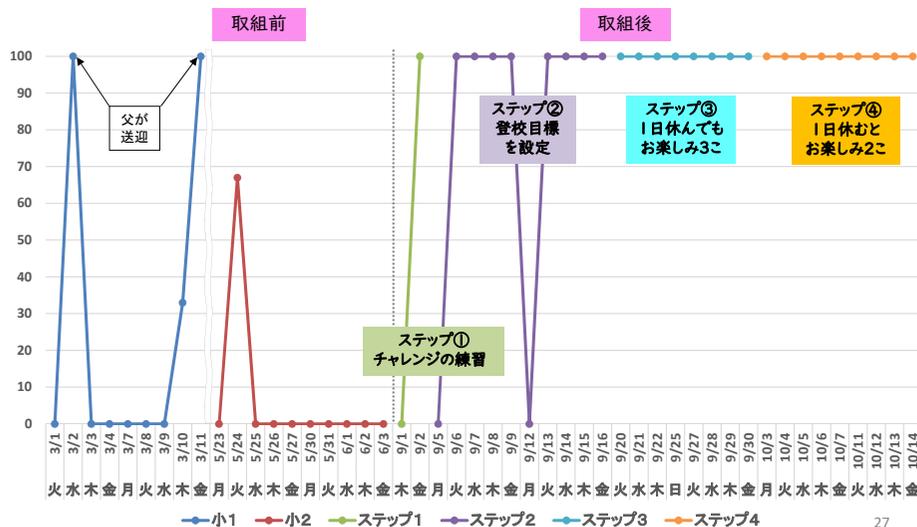
- ・目標に「8時半までに先生に挨拶をする」を追加し、出欠に関わる目標が3つ
- ・お楽しみを変更
- ・登校できたら、担任からもご褒美をもらう

- ・1日休むと、○の数が22こ → お楽しみが2こ
- ・学校へ行くと学校でもいいことがある

- ・欠席 ゼロ
- ・「ゲームは夜7時30分まで」に×がつき、2週間連続23こ

26

学校参加率 (出席時数/全時数 × 100) ステップ①～ステップ④



27

支援の方向性

奥田健次先生からの助言



① パーフェクトを目指す子に!

- 今のままでは、約束を少々破ってもいける状態で、母との契約を破る子になっている。
- パーフェクトの時のみお楽しみ3つとする。
- 少しでも休んだ時はお楽しみを2つとする。
- お楽しみがもらえなかった経験を経験することも重要。

② 遅刻してでも学校へ行く子に!

- 朝行き渋って行けなくても遅刻して行けたら○がつくようなくみにする。

28

ステップ⑤のチャレンジ表

チャレンジ	日	月	火	水	木	金
①8時までに いえをでる						
②8時半までに「おはようございます」						
③学校で1日べんきょうをする	1時間目					
	2時間目					
	3時間目					
	4時間目					
	きゅうしよく					
	5時間目					
6時間目						
④夜10時30分までに ねる						
○の数						

【お楽しみこうかん】
 ・○が45こ(パーフェクト)で おたのしみ 3こ
 ・○が30~44こで おたのしみ 2こ
 ・○が20~29こで おたのしみ 1こ
 ・○が 1~19こで おたのしみ 0こ
 ☆パーフェクトのときは ボーナスあり

☆お楽しみ☆

vbacks 50円	ゲーム 月火水木	ゲーム 金土日
------------	----------	---------

ボーナス
vbacks レアけん

【ゲームのルール】
 ・学校を休んだ日は ゲームなし
 ・ゲームは夜7時30分まで
 (タイマーがなったらでんげんオフ)

★ペナルティ★
 「ゲームのルール」をやぶったときは 土ようか 日 以外のゲームなし

レアけん5まいで プラチナけんゲット!

結果 ステップ⑤ 10/17~11/18(5週間)

チャレンジ	月
①8時までに いえをでる	
②8時半までに「おはようございます」	
③学校で1日べんきょうをする	1時間目
	2時間目
	3時間目
	4時間目
	きゅうしよく
	5時間目
6時間目	
④夜10時30分までに ねる	

- 遅刻でも登校したら「○」がつくしくみに変更
- パーフェクト時はボーナスをゲット
- ゲームに関する目標を別のルール(ペナルティあり)として設定

・パーフェクトの時のみ、お楽しみ3こ
 ・1日休むとお楽しみ2こ

【お楽しみこうかん】
 ・○が45こ(パーフェクト)で おたのしみ 3こ
 ・○が30~44こで おたのしみ 2こ
 ・○が20~29こで おたのしみ 1こ
 ・○が 1~19こで おたのしみ 0こ
 ☆パーフェクトのときは ボーナスあり

☆お楽しみ☆

vbacks 50円	ゲーム 月火水木	ゲーム 金土日
------------	----------	---------

ボーナス
vbacks レアけん

【ゲームのルール】
 ・学校を休んだ日は ゲームなし
 ・ゲームは夜7時30分まで
 (タイマーがなったらでんげんオフ)

★ペナルティ★
 「ゲームのルール」をやぶったときは 土ようか 日 以外のゲームなし

レアけん5まいで プラチナけんゲット!

・1週目初日に欠席
 →初めてお楽しみが2こになる
 ・4、5週目:欠席2、遅刻2
 ・遅刻しても登校する日が出現
 ・ゲームの好みが変わり「課金券」の効果が薄れる

結果 ステップ⑥ 11/21~1/13(6週間)

- お楽しみとボーナスの内容を変更
- お楽しみの基準を上げる

【お楽しみこうかん】
 ・○が46こ(パーフェクト)で おたのしみ 3こ
 ・○が40~45こで おたのしみ 2こ
 ・○が22~39こで おたのしみ 1こ
 ・○が 1~21こで おたのしみ 0こ
 ☆パーフェクトのときは ボーナスあり

☆お楽しみ☆

ゲーム 月土	ゲーム 木金	ゲーム 火日
--------	--------	--------

ボーナス
レアけん

【ゲームのルール】
 ・学校を休んだ日は ゲームなし
 ・1日学校ですこせたら タガゲーム
 ・ゲームは夜7時30分まで
 (タイマーがなったらでんげんオフ)

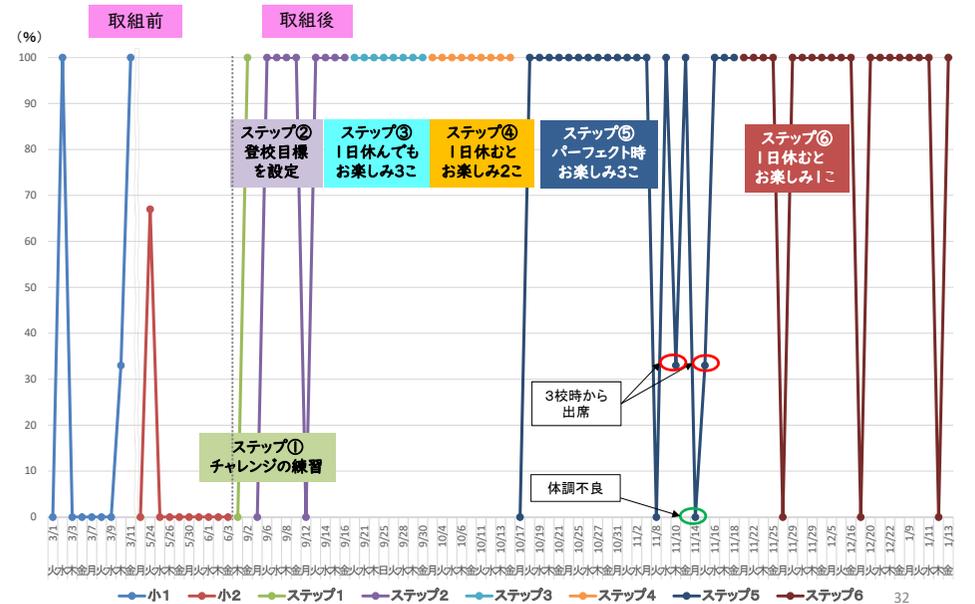
★ペナルティ★
 「ゲームのルール」をやぶったときは 土ようか 日 以外のゲームなし

・レアけん1まいで ばーばん(祖母) 家泊券
 ・レアけん2まいで 家族でスロー
 ・レアけん3まいで Switchゲームインストール (1000円以内)
 *レアけんを1まいだけつかってもオッケー、ためてからこうかんしてもオッケー、好きなボーナスを自分でえらぼう☆

・パーフェクトの時のみ、おたのしみ3こ
 ・遅刻等はお楽しみ2こ
 ・1日休むと、お楽しみ1こ
 ・母が独自に徒歩スタンプカードを作成☆

・月曜日2日間欠席
 ・レア券が貯まり、スローと祖母宅泊券ゲット
 ・徒歩で登校する日が増える

学校参加率 ステップ①~⑥



支援の方向性

奥田健次先生からの助言



連続登校(コンボ)をめざすしくみにする!
 →データを見て、目標コンボ数を決定する
 →コンボ数を徐々に上げていく(スモールステップで)



父母と作戦会議

- 取組について父親に改めて説明
- 日々のゲーム時間の見直し
- 今後のゲーム時間と管理方法について提案
 →本人だけでなく家のルールとして決めることを提案



チャレンジ「コンボ」で

ゲーム時間をゲットだぜ!!



- 学校で1日べんきょうをする→1コンボ
 学校を休む→コンボなし
 コンボをクリアすると 土日のゲーム時間ゲット
 学校を休むと その週の土日のゲーム時間なし
- コンボのとちゅうで 学校を休んだりちこくしたりすると、
 ゲットしたコンボはなくなる
- 学校を休んでもいいとき →コンボをパスする
 びょういんの先生に、「1日ねていなさい」といわれたとき
 ねつが37.5どいじょう あるとき
 ×おなかがいたい、あしがいたいだけ
 家ぞくのようにのとき



ステップ⑦のチャレンジ表



のちゃれんじ
 学校で1日べんきょうをする
 れんぞくコンボをめざそう☆

ミッション 1

5コンボ



		月	火	水	木	金
1日行ったら 1コンボ		1	2	3	欠席	1
学校で1日 べんきょうをする	1時間目					
	2時間目					
	3時間目					
	4時間目					
	5時間目					
	6時間目					
〇の数						

【お楽しみごうかん】

- ・パーフェクト :〇31こ →おたのしみ 3こ
- ・ちこくして行く:〇が26~30こ→おたのしみ 2こ
- ・1日休む :〇が20~25こ→おたのしみ 1こ
- ・2日休む :〇が1~19こ →おたのしみ 0こ

	1	2	3
ポケカ	ポケカ	ポケカ	ポケカ



コンボボーナス

土日のゲーム



結果 ステップ⑦1/16~1/27 ⑧1/30~

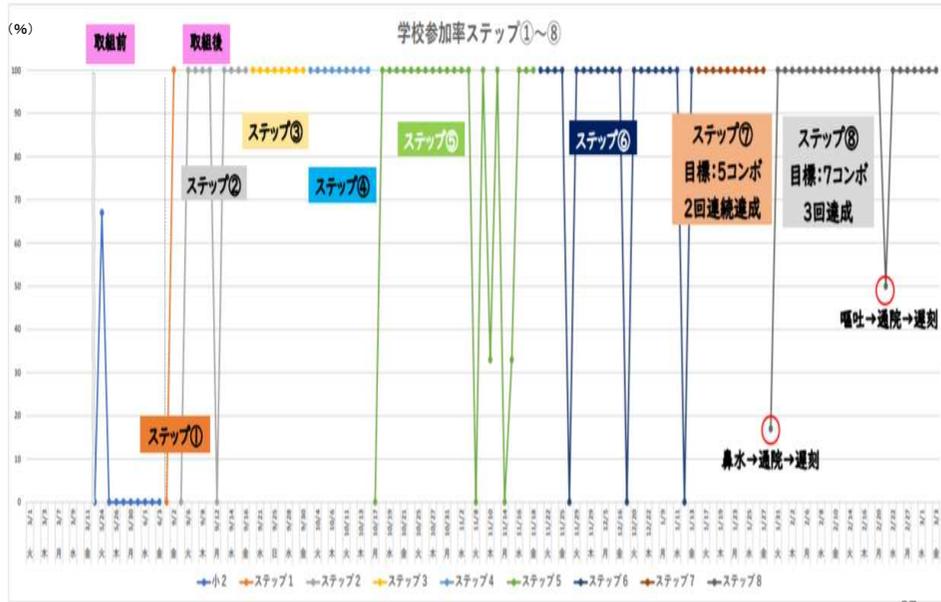
		1/16	1/17	1/18	1/19	1/20
1日行ったら 1コンボ		1	2	3	4	5
学校で1日 べんきょうをする	1時間目					
	2時間目					
	3時間目					
	4時間目					
	5時間目					
	6時間目					
〇の数						

- 目標:ステップ⑦は5コンボ
 ステップ⑧は7コンボ
- 遅刻しても学校へ行く行動が
 出現するよう、引き続きお楽しみを設定



- ステップ⑦:2回連続達成
- ステップ⑧:3回達成
- 2日間:体調不良→通院→遅刻
- 欠席はゼロ
- ゲーム時間を守れている

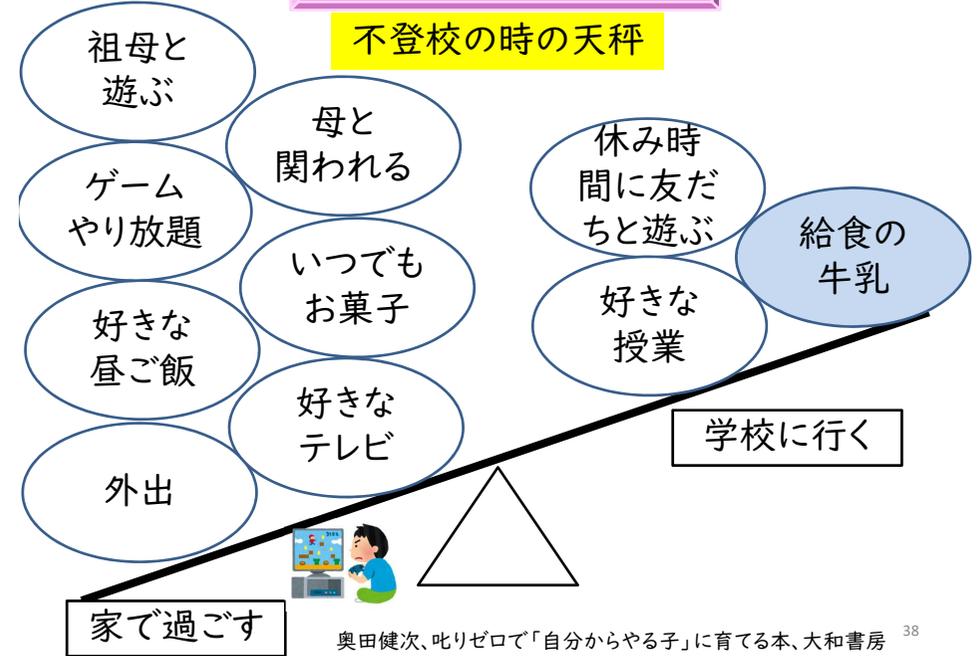
学校参加率 ステップ①～⑧



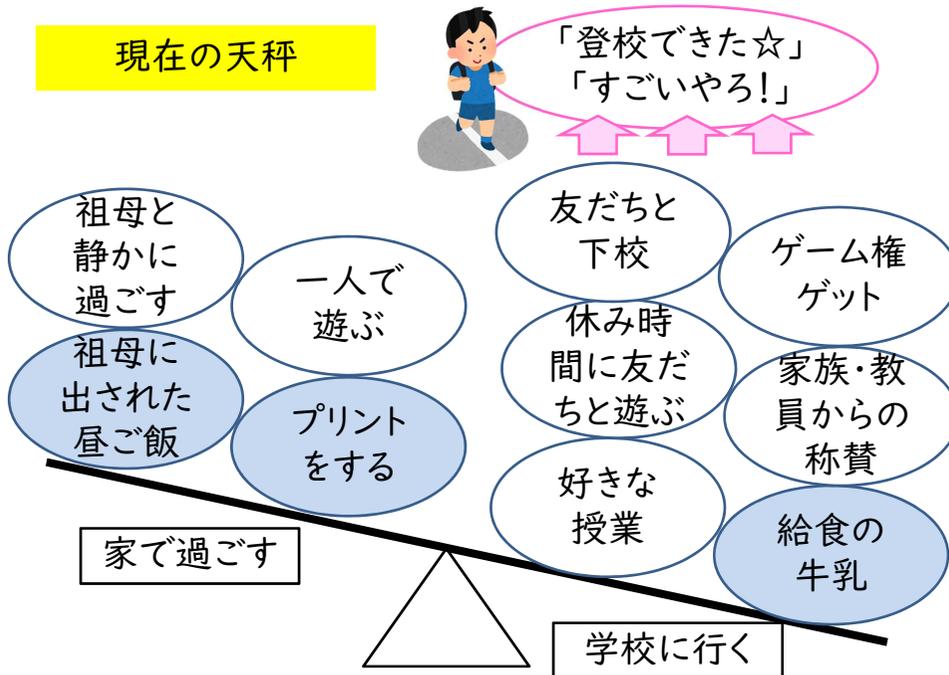
37

おわりに

不登校の時の天秤



現在の天秤



奥田健次、叱りゼロで「自分からやる子」に育てる本、大和書房 39