

# 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!～



## 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。



# 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。

# 生態学的アセスメント

1週間の過ごし方

4月 21日 ~ 4月 27日

	月曜 <sub>21</sub>	火曜 <sub>22</sub>	水曜 <sub>23</sub>	木曜 <sub>24</sub>	金曜 <sub>25</sub>	土曜 <sub>26</sub>	日曜 <sub>27</sub>
AM 5	睡眠						
6	↓	↓	↓	↓	↓		
7	起床、朝食	起床、朝食		起床、朝食	起床、朝食		
8	保育園送迎、学校園入り	保育園送迎、学校園入り	起床、朝食	保育園送迎、学校園入り	保育園送迎、学校園入り	起床、朝食	起床、朝食
9	ニンテンドー & 携帯ゲーム	DVD視聴、ゲーム	DVD	ニンテンドー & 携帯ゲーム	ニンテンドー & 携帯ゲーム	ニンテンドー & 携帯ゲーム	ニンテンドー & 携帯ゲーム
10	ニンテンドー & 携帯ゲーム						
11	昼食						
PM 12	ニンテンドー & 携帯ゲーム						
1	ニンテンドー & 携帯ゲーム						
2	ニンテンドー & 携帯ゲーム						
3	ニンテンドー & 携帯ゲーム						
4	ニンテンドー & 携帯ゲーム						
5	ニンテンドー & 携帯ゲーム						
6	ニンテンドー & 携帯ゲーム						
7	夕食						
8	DVD	テレビ	お風呂	夕食	夕食	夕食	夕食
9	兄弟とお風呂	睡眠	睡眠	睡眠	睡眠	睡眠	睡眠
10	睡眠						
AM 0	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
1							
2							
3							
4	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓

1週間の過ごし方を母が記録  
(小2の4/21~4/27)

オレンジ: ゲーム・DVD・TVなど

水色: 外出

ピンク: 「ゲームをしたい」と暴れる



- 起床時間と就寝時間は一定で生活リズムを保っている。
- 学校がある時間帯に好きなことをして過ごしている。



## 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ところを探す。
- 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。

# 取組① 8／12作戦会議

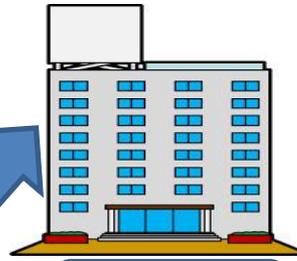
参加者：母、祖母、県教委

## 「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。 



働くために



就職



大学, 専門学校

18歳



高校



中学校



勉強する



小学校



働く



給与

生活する

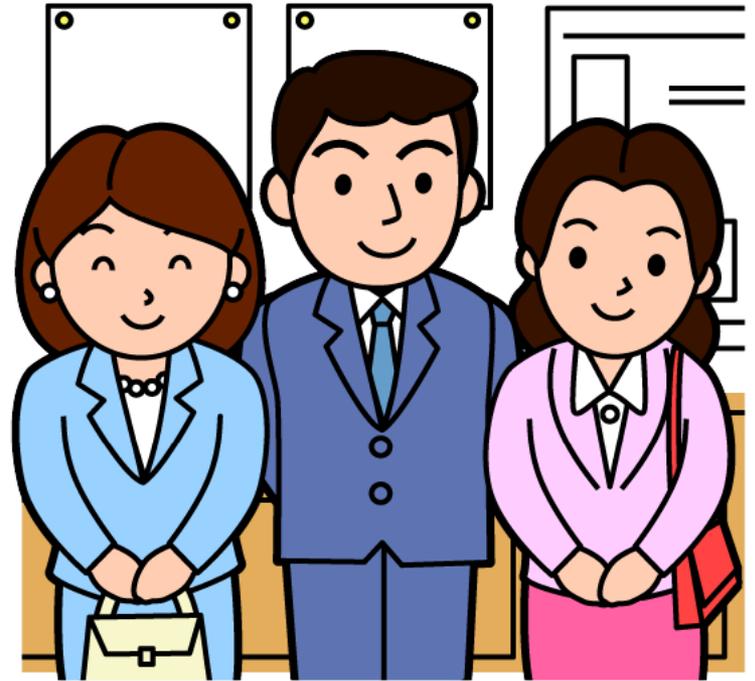
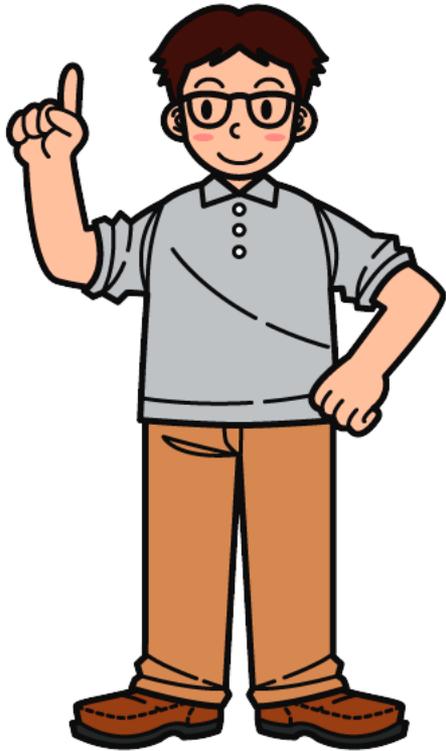


よか(遊び)



# 自立 → 自律

人がかわっても。ぶれずに行動できる。▶



# 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	当たり前に行える行動から、 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☆ビクロイチャレンジ」のルール (本人説明用)

## 【目標】

☆ビクロイ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。  
できなかつたら「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。



本人だけを別室に呼び出して  
父母から伝えることで,  
**特別感を演出!**  
「チャレンジやってみない?」

## 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)



ちゃれんじ】  
 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

	①じぶんで、きがえをする。	②おふろのおゆをいれる。
8/22月	○	○
8/23火	○	○
8/24水	○	○
8/25木	○	○
8/26金	○	○
○のかず	10	

【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、学校へ行けなくらい しんどいときは、いえで 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学校へいくじゅんぴをする	○	○	○	○	○
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	9月20日	9月21日	9月22日	9月23日
	月	火	水	木	金
①学校へいく じゅんぴをする	○	○	○	○	○
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

# 結果 ステップ④ 10/3～10/14(2週間)

チャレンジ	10月2日	10月3日
	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	○	

- ・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

## 【お楽しみごうかん】

- ・○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

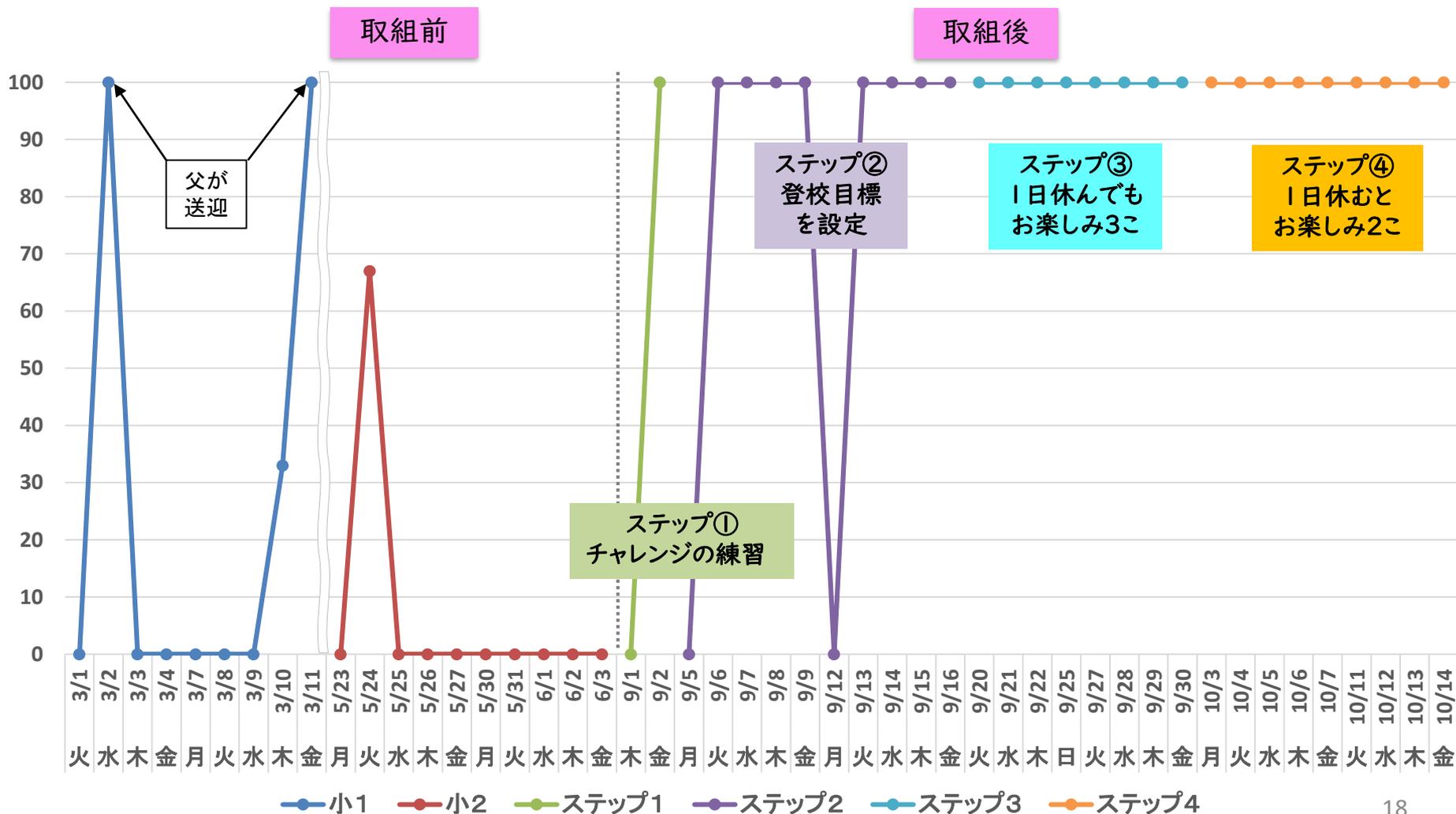


## ☆お楽しみ☆

vbacks 100円	vbacks 100円	ゲーム

課金券

# 学校参加率(出席時数/全時数×100) ステップ①～ステップ④





## 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。

# 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	/					
	きゅうしょく	/					
	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

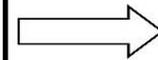


## ☆お楽しみ☆

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

レアけん5まいで  
プラチナけんゲット!



## 【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  
土ようか日よりのゲームなし

# 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



【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  
土ようか日よりのゲームなし

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】

- ・〇が46こ(パーフェクト)で おたのしみ 3こ
- ・〇が40~45こで おたのしみ 2こ
- ・〇が22~39こで おたのしみ 1こ
- ・〇が 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	ゲーム	ゲーム
月土	水木金	火日



- ・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☆



【ゲームのルール】

- ・学校を休んだ日は ゲームなし
- ・1日学校ですごせたら 夕方ゲーム
- ・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 土ようか日よりのゲームなし

- ・レアけん1まいで ばーばん(祖母)家宿泊券
- ・レアけん2まいで 家族でスシロー
- ・レアけん3まいで Swichゲームインストール (1000円以内)

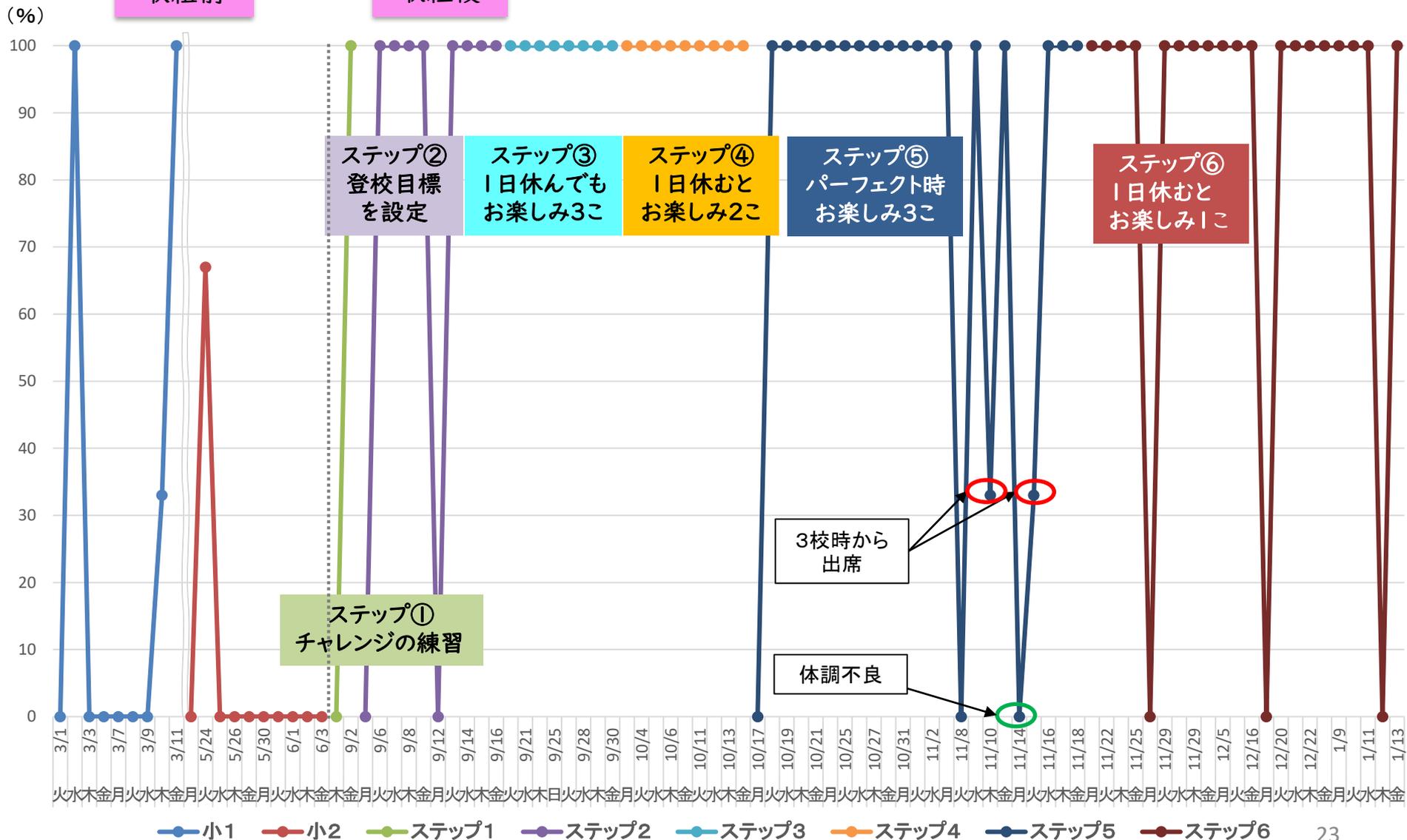
\*レアけんを1まいだけついてもオッケー、ためてからこうかんしてもオッケー すきなボーナスを自分でえらぼう☆

- ・月曜日2日間欠席
- ・レア券が貯まり, スシローと祖母宅宿泊券ゲット
- ・徒歩で登校する日が増える

# 学校参加率 ステップ①～⑥

取組前

取組後



●小1 ●小2 ●ステップ1 ●ステップ2 ●ステップ3 ●ステップ4 ●ステップ5 ●ステップ6



## 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					
	きょうしよく					
	5時間目					
	6時間目					
○の数						

【お楽しみごうかん】  
 ・パーフェクト : ○3こ → おたのしみ 3こ  
 ・ちこくして行く : ○が26~30こ → おたのしみ 2こ  
 ・1日休む : ○が20~25こ → おたのしみ 1こ  
 ・2日休む : ○が1~19こ → おたのしみ 0こ

1	2	3
ポケカ	ポケカ	ポケカ



コンボボーナス

土日のゲーム

1日学校で勉強した日	2時間
学校を休んだ日	なし, その週の土日もなし
コンボをクリアした週の土日	4時間
コンボにチャレンジ中の土日	3時間

# 結果 ステップ⑦1/16~1/27 ⑧1/30~

ミッション 1  
5コンボ

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☆

		1/16	17	18	19	20
		月	火	水	木	金
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					
	きゅうしゅく					
	5時間目					
6時間目						
○の数						

【お楽しみごうかん】  
 ・パーフェクト : ○が31こ → おたのしみ 3こ  
 ・ちこくして行く : ○が26~30こ → おたのしみ 2こ  
 ・1日休む : ○が20~25こ → おたのしみ 1こ  
 ・2日休む : ○が1~19こ → おたのしみ 0こ

☆お楽しみ☆

1	2	3
パ ン ト	カ ズ	カ ズ

ゲーム時間

1日学校でべんきょうした日	2日 16日
学校を休んだ日	17日, 18日の土日も17日
コンボをクリアしたしゅうの土日	4日 16日
コンボにチャレンジちゅうの土日	3日 16日

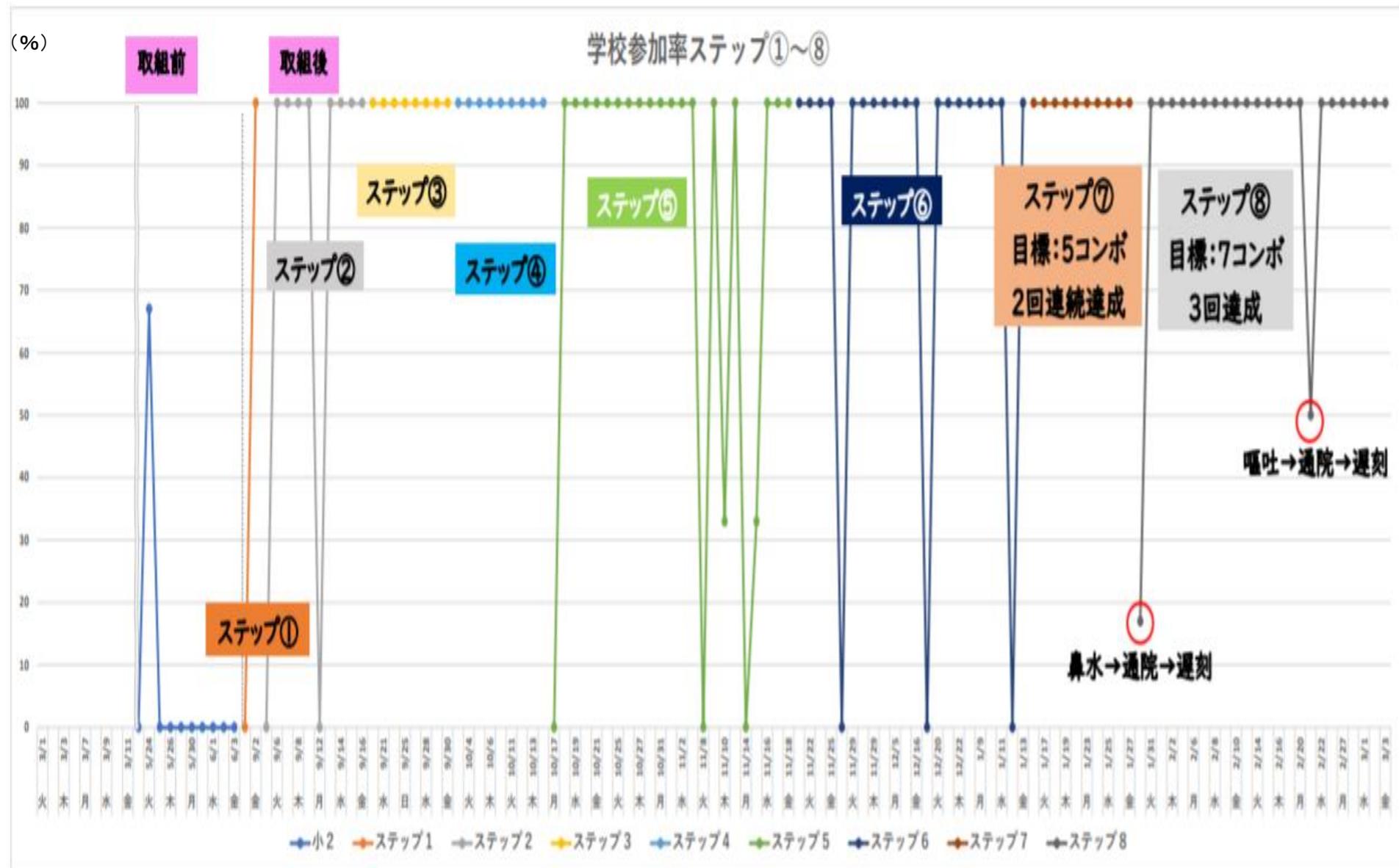
コンボボーナス  
土日のゲーム

- ・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



# おわりに

## 不登校の時の天秤

祖母と遊ぶ

ゲームやり放題

好きな昼ご飯

外出

母と関われる

いつでもお菓子

好きなテレビ

休み時間に友達と遊ぶ

好きな授業

給食の牛乳

学校に行く

家で過ごす



# 現在の天秤



「登校できた☆」  
「すごいやろ！」



祖母と  
静かに  
過ごす

祖母に  
出された  
昼ご飯

家で過ごす

一人で  
遊ぶ

プリント  
をする

友だちと  
下校

休み時  
間に友だ  
ちと遊ぶ

好きな  
授業

学校に行く

ゲーム権  
ゲット

家族・教  
員からの  
称賛

給食の  
牛乳

家族が一枚岩となり  
「当たり前」をサポート

