

## 活用方針



### VLP取組概要

日

適

#### ■ VLP活用のねらい

- 適 ▶ 教育支援室の職員や子ども同士でコミュニケーションを図り、社会とのつながりを実感できる居場所の一つとなることを目指す。
- 日 ▶ 日常生活における日本語に不安を抱える外国人児童・生徒への日本語指導のフォローアップを行う。

#### ■ 対象生徒・児童

- 適 ▶ 教育支援室に通う児童・生徒
- 適 ▶ SSWが関わる児童・生徒
- 適 ▶ 不登校対応巡回教員が巡回している中学校の校内別室に通っている児童・生徒
- 日 ▶ 教育支援室に通う日本語に不安を抱える児童・生徒

#### ■ 運営時間

- 適 ▶ 月～金 9：00～ 9：30  
11：50～12：15  
14：50～15：00  
※教育支援室職員が対応する時間  
※9時～18時も都の支援員で対応
- 日 ▶ 火～木 15：00～16：45

#### ■ 活用方法

- 適 ▶ チャットやアクション機能を活用したコミュニケーションを通しての人間関係づくり。
- 適 ▶ 心理士とVLPの面談の実施。
- 適 ▶ 放課後（木曜15:30～）オンライン部活動の実施。
- 日 ▶ ホワイトボードでイラストを使ったコミュニケーションの実施。
- 日 ▶ マイクとチャットを活用し、しりとり等のゲームを通して日本語の学習の実施。

## 活動・取組み内容



### 活動・取り組み内容

#### 【前期】

- ・教育支援室の職員への研修
- ・教育支援室に通室する児童・生徒への説明、アカウント配布
- ・不登校対応巡回教員への研修
- ・生活指導主任への説明会、研修
- ・児童・生徒・保護者向けの体験会実施
- ・教育支援室に通室が難しい日の、VLP上での職員との関わり、コミュニケーション
- ・国際交流協会に通室している児童・生徒に、ECCの日本語教室のイベントへの参加を働きかけている。

#### 【後期】

- ・毎週、木曜日にオンライン部活動「プログラミング部」を、VLPのみんなでプログラミングを活用して実施
- ・通室生と心理士とのVLP上での面談の実施。
- ・通室生の受検に向けた指導・支援の実施
- ・中学校の不登校対応巡回教員と連携した、通室生以外へのVLP上での支援の実施
- ・ホワイトボード機能やしりとり等のゲームを通じた日本語指導の実施

## 成果/好影響・次年度以降の方針・利用者の声

### 成果/好影響

- ✓ コミュニケーション方法の新たな選択肢となった。
- ✓ 通室できない日や長期休業中も支援員と交流をもつことができ、生活リズムや学習習慣を身に付けるために、効果的だった。
- ✓ 通室が安定しなかった児童・生徒がVLP上で支援員とコミュニケーションをとることで、教育支援室に対して安心感をもつことができ、その後安定した通室につながった。
- ✓ オンライン部活動（プログラミング部）を行ったことで、プログラミングに興味がある児童のVLP利用につながり、その後通室につながった。
- ✓ 日本語に不安を抱えていた児童が、VLP上での支援員との関わりを通じて、日本語や日本の文化を学ぶ機会になった。

### 次年度以降の方針

- ✓ 区内でどこもつながっていない児童・生徒を0にするため、つながりづくり第一歩として活用を拡大していく。
- ✓ 参加児童・生徒の目的・目標を設定し、そのために入室時間や入室して行うことを本人と相談しながら決めていくなど、主体的に子どもが活用できるような支援を行っていく。
- ✓ オンライン部活動の成果を生かして、様々なオンラインでの活動を行っていききたい。
- ✓ 日本語に不安を抱える児童・生徒に対して計画的に指導できるような体制を構築していききたい。

### 利用者の声



児童・生徒

- 教育支援室の先生に直接メッセージを伝えることができ便利だった。
- タブレットを通して手軽にアクセスでき、操作方法も直観的でわかりやすかった。
- 通話の音質がよく、個室も設置されていたため、先生に大事な話をする時に便利だった。
- 画面がかたまったり、意図せずオブジェクトに触ってしまうなど、操作していてストレスを感じる箇所があった。



教職員や保護者等

- VLPの効果的な活用について、様々な自治体と交流する機会が多く設定されていて参考になった。今後も、一緒に、様々な可能性を探りながら、来年度はさらに発展させていきたい。（指導主事）
- VLPを通じて休みがちな児童・生徒にも働きかけることができ、信頼関係を構築するための機会を得ることができた。今後も支援を充実させていきたい。（教育支援室職員）

# 保護者への周知用資料

令和6年6月6日  
中野区立教育センター

教育支援室遠征生の保護者様

令和6年度 バーチャル・ラーニング・プラットフォームの利用について

(1) 目的  
教育センター教育支援室（FSR）に遠征している児童・生徒が、バーチャル・ラーニング・プラットフォーム（VLP）を利用し、FSRの職員とコミュニケーションを図り、社会とのつながりを感じることができる場所の一つとなることを目指しています。

(2) 開室時間  
平日 午前 9:00～ 9:30  
午前 11:50～12:15  
午後 14:50～15:00（休日は除く）  
※開室時間については、参加児童・生徒の状況によって変更する可能性があります。

9:00～ 9:30	VLP上で「朝の会」（朝の準備と計画）※支援員とのコミュニケーションがメイン
9:30～11:50	各自が自宅で用意した活動 ※VLPはつながりません
11:50～12:15	VLP上で「午後の振り返り」（午後の活動と計画）
14:50～15:00	VLP上で「午後の振り返り」

(3) 活動内容  
○支援員との連絡やコミュニケーションを通じた人間関係づくり  
○支援員とのコミュニケーションを通じた生活学習や学習習慣づくり  
○参加児童・生徒同士のコミュニケーションを通じた人間関係づくり

(4) 出席について  
○VLPで参加した日は、FSRで出席とし、学校にはVLPで参加したことを伝えます。  
○3月の開室時間すべてに参加しなくても、4月以降1回でも参加し、支援員とコミュニケーションをとることができた場合はFSRの出席とします。  
○VLPでFSRに参加したことは、学校の出席と認められるかは各校の判断になります。

様式2  
中野区バーチャル・ラーニング・プラットフォームに関する確認書

バーチャル・ラーニング・プラットフォーム（以下、VLP）は、学校に通いづらかったり家から出ることに苦しみがあったりする児童・生徒が、教育支援室の職員とスクリーン・ショールームから、学校の教員と対話可能な状態でコミュニケーションを図ることで、社会とのつながりを感じることができる場所の一つとなることを目指しています。VLPを利用するにあたり、次の内容についてご確認ください。

- VLPは、「支援員との連絡やコミュニケーションを通じた人間関係づくり」や「参加児童・生徒同士のコミュニケーションを通じた人間関係づくり」がメインの場です。最終的には、社会的自立に向けたリアルな空間での関わりや学習につながることを目指します。
- VLP内では、3Dメタバース空間上で、自分の好きなアバターを選び、メッセージやスタンプ、様々なアクションでコミュニケーションをとることができます。
- 学習ドリル等の、プログラム教材等の学習コンテンツを連携した学習を行うことはできませんが、教育支援室や学校等と同様の教材指導や補習等の個別指導はできません。
- 単にVLPを利用したことで出席扱いにはなりません。利用日時の学習内容や入室時間等によって、学校が判断します。
- VLP内でのメタバース空間内での活動についてはログが残ります。ログは保護者様に対して中野区教育委員会教育支援室、在籍校にて提供されます。
- 利用に大きな課題が見られない場合は、利用の制限をさせていただきます。
- 家庭からVLPに入室する際は、保護者の管理の下、入室するようにしてください。

中野区立教育センター 高島 輝

私は、令和6年度 中野区バーチャル・ラーニング・プラットフォームを利用するにあたり、教育支援室から上記の内容について説明を受け、確認しました。  
なお、上記の(1)から(7)の内容については本人と本人も同意しています。

令和 年 月 日  
児童・生徒氏名 \_\_\_\_\_  
保護者氏名 \_\_\_\_\_  
(保護者による署名をお願いします)

## VLPとは…?

学校に行きづらいお子さんのために、いつでも教育とつながれる空間です。学校に苦手意識のあるお子さんに配慮したデザイン空間で、いつでも自分のペースに合わせて学習できます。

**どんなことができるの？**  
コミュニケーションの手続きをお子さん自身で進んで、支援員と会話ができます。また、オンライン教材を利用したり、自主学習ができます。

**どんな空間があるの？**  
3Dメタバースの空間です。教室スペースや学習スペース、相談スペース等、目的に合わせてご利用いただけます。

**よくある質問**

- 学校に行きづらい子が参加するの？  
はい、学校に行きづらいお子さんを対象としています。場合によっては学校の先生も参加します。児童の同意を得た上で、ルールを守って参加してください。
- 勉強はできるの？  
様々な学習コンテンツを用意しております。質問があれば、VLP内にいる支援員に相談して大丈夫です。
- 自宅から参加するには？  
お子さんのタブレット端末からご参加いただけます。ネット環境とWi-Fi環境は必要です。なお、お名前がわかるように、お名前を登録する必要があります。
- 操作方法や困ったときは？  
専用しているオンライン支援員に問い合わせていただけます。ご質問の際は、操作手順書もご用意しておりますので、ご覧ください。
- 勉強方法が心配…  
オンライン支援員がサポートしており、トラブルに対応いたします。また、教育支援室から指導が見られます。安心な環境が保たれています。
- 利用してみたい場合は？  
担任、学年主任等の事前の連絡と事前学習を必要とさせていただきます。希望者が多い場合は、希望者が優先となります。詳細については、お問い合わせください。  
[連絡先] 担当 高島 輝  
副担当 高島 輝  
電話 0423-82-1111

バーチャル・ラーニング・プラットフォーム(VLP)利用アカウント

児童・生徒氏名: \_\_\_\_\_

高島輝VLPのURL  
<https://vlp.education.jp/login/>

アカウント	パスワード
氏名	

※VLP利用のルール  
・利用時間は09時から15時30分  
◎11時50分から12時15分  
◎14時50分から15時00分  
・アカウントのパスワードは保護者様とご一緒にご入力してください。  
・FSRの緊急連絡先は、3Dメタバース空間内でもVLP内でもつながりません。  
・支援員さんからの連絡は、必ず受け付けてください。  
・質問、相談、申し付けなど必要な場合は、必ず受け付けてください。  
・ANAが飛来しやすくなるよう、チャットや音声を行うとは、音響環境を整えておく必要があります。  
・VLP内での活動は、必ず保護者の同意を得た上で行ってください。

学習コンテンツ デキタス  
デキタスのURL  
<https://www.dekitas.com/>

アカウント	パスワード
氏名	

学習コンテンツ プログラミング  
プログラミングのURL  
<https://vlp.education.jp/login/>

アカウント	パスワード
氏名	

## VLP関連のイベント・取組

「フリーステップルーム(FSR)」  
を体験してみよう！

VLP体験会！～3Dメタバース空間を体験しよう～  
スマホ・ケータイ安全教室！

VLP(バーチャル・ラーニング・プラットフォーム)は、3Dメタバース空間で、コミュニケーションの手段をお子さん自身で進んで、支援員と会話したり、オンライン教材を利用したり、自主学習したりできる、学校に通いづらかったり家から出ることに苦しみがあったりする児童・生徒が、教育支援室の職員とスクリーン・ショールームから、学校の教員と対話可能な状態でコミュニケーションを図ることで、社会とのつながりを感じることができる場所の一つとなることを目指しています。VLPを利用するにあたり、次の内容についてご確認ください。

**日時**  
10/17(木)  
10:00～11:45

**VLP体験会**  
10:00～10:45

**会場**  
からいステップほかの3階  
中野区教育センター 教育支援室内  
フリーステップルーム

**スマホ・ケータイ安全教室**  
11:00～11:45

お申し込みはこちら  
学校に行きづらいお子さんには、学校に通いづらかったり家から出ることに苦しみがあったりする児童・生徒が、教育支援室の職員とスクリーン・ショールームから、学校の教員と対話可能な状態でコミュニケーションを図ることで、社会とのつながりを感じることができる場所の一つとなることを目指しています。VLPを利用するにあたり、次の内容についてご確認ください。

プログラミングを学んでみたい！オンラインで部活動に参加したい！そんな人は・・・

## VLPプログラミング部

入部随時受付中 ※申込不要

活動日：毎週木曜日15:45～16:30  
活動場所：VLP教室「ナカノモリ」

参加希望者は、いつでもVLPに入って、参加可能です。

VLPプログラミング部とは？

バーチャル・ラーニング・プラットフォーム（VLP）の中で「みんなでプログラミング」や「Scratch」を使ってプログラミングを学んでいく部活動です。VLPのアカウントを持っている人は、いつでも、どこからでも参加可能なオンライン部活動です。毎回参加しても、予定が合った日だけの参加もOK！入部の手続も不要！初心者も、上級者も参加可能！です。興味のある方は、ぜひご参加ください。 ※10月10日(木)より活動開始予定

<b>プログラミングを体験しよう (初心者向け)</b> ブロックを組み合わせてアバターを動かして簡単なプログラムを動かす体験を行います。	<b>プログラミングで遊ぼう (初級者向け)</b> 簡単なゲームやアニメーションを作るためのブロックを組み合わせて遊ぶ体験を行います。	<b>プログラミングで遊ぼう (中級者向け)</b> チャットボットを組み立てる等、アプリケーションを開発するためのブロックを組み立てる体験を行います。	<b>プログラミングで遊ぼう (上級者向け)</b> Scratchを使用して、これまで学んだプログラミングの知識を自由にプログラムを作り出す体験を行います。
--	---	---	--