

令和5年度 江戸川区教育課題実践推進校

子どもの「主体性」を引き出す 「学びのユニバーサルデザインを取り入れた授業実践」

～UDLの3原則を取り入れた授業づくり～



1 支援・配慮

応答様式や学習を進める方法を変える。

2 説明

- ・一つの作業でも、複数の方法で作業ができることを紹介し、自分自身に最適なものを選択できるようにします。
- ・写真は穴をあける作業における方法を3種類から選べるようにします。これでも難しい場合は、機械を使用するなどの配慮を行います。

令和6年2月1日
江戸川区立篠崎中学校

令和5年度 江戸川区教育課題実践推進校

子どもの「主体性」を引き出す
「学びのユニバーサルデザインを取り入れた授業実践」

～UDLの3原則を取り入れた授業づくり～

作成者 江戸川区立篠崎中学校全教職員



はじめに

特殊教育から特別支援教育に変わり十数年。学校は大きく変わり始めました。一昔前までは、教師が、生徒のつまずきをいかに是正し、正しい方向に導くかが学校の課題でした。しかし、昨今では、つまずきの要因を探り、その要因をいかに子ども自らで克服することができるようにするかが議論されるようになりました。この変化は、大きく指導者を変え、子どもたちにも変化をもたらしました。指導者主体の「どう教えるか」から生徒主体の「どのように学ぶか」に変化をしてくれています。

一方で、特別支援教育は、言葉が先行しており、課題は山積したままであるとお声があることも事実です。そこで、本校では、障害があるないに関わらず、まずは、ユニバーサルデザインラーニング^{※1}の以下の3つの原則について共通理解を図り、子どもを主体にした授業実践を試みました。

- 提示(理解)のための多様な方法を提供する。
→「何を」学ぶか(いろいろな学習リソースや知識を活用できる)
- 行動と表出のための多様な方法を提供する
→どのように学ぶか(方略を使いこなし、自分の学びの舵取りをする)
- 取り組みのための多様な方法を提供する
→なぜ学ぶのか(目標をもち、やる気がある)

本篇では、本年度、本校職員で実践した様々な事例を紹介しております。本実践事例はあくまでも一部ですが、本実践の膨らみが、江戸川区が掲げる「2030年の江戸川区『SDGsビジョン』」や「2100年の江戸川区『共生社会ビジョン』」の第一歩につながるものと考えています。

本篇を御覧になった皆様が、それぞれの場で、様々な場面や時代にあったUDLの実践を進めていただき、江戸川区の未来への第一歩にご尽力いただきますよう心よりお願い申し上げます。

最後になりますが、本実践研究を行うにあたり御講演をいただきました、江戸川区教育研究所 研究員 有澤 直人先生、並びに実践を通して、御助言いただきました十文字学園女子大学 教育人文学部 児童教育学科教授 兼 同大学 特別支援教育研究所 所長 中西 郁 氏に深く御礼申し上げ、御挨拶とさせていただきます。

令和6年2月1日(木)

江戸川区立篠崎中学校
校長 紅林 兼一

注釈

※1 UDL(ユニバーサルデザインラーニング)とは、以下のような教育実践の指針となる科学的根拠のある枠組みである。

○情報の提供のしかた、生徒の応答のしかたや知識やスキルの示し方、生徒の取り組み方において柔軟性をもたせ、

○適切な配慮や支援および適度な挑戦を提供し、指導上の障壁を軽減し、障害がある生徒や母語が外国語の生徒も

含めた全ての生徒に対して、高い達成度の期待度を示すものである。


参考・引用:「学びのユニバーサルデザイン(UDL)ガイドライン全文 Version2.0」2011年2月1日

CAST(2011)著者 Wakefield, MA 日本語版翻訳 金子晴恵 バーンズ亀山静子

もくじ

はじめに

第1章	学びのユニバーサルデザイン(UDL)とは・・・	P 7
1	ユニバーサルデザインラーニング(UDL)の概念	P 8
2	3原則とは	P 8
3	3原則とガイドライン、チェックポイント、実践例	P 10
第2章	本校における実践事例	P 21
1	原則Ⅰ 提示(理解)のための多様な方法を提供する	P 23
	ガイドライン1 知覚するための多様なオプションを提供する	P 24
	ガイドライン2 言語、数式、記号のためのオプションを提供する	P 27
	ガイドライン3 理解のためのオプションを提供する	P 30
2	原則Ⅱ 行動と表出のための多様な方法を提供する	P 35
	ガイドライン4 身体動作のためのオプションを提供する	P 36
	ガイドライン5 表出やコミュニケーションに関するオプションを提供する	P 39
	ガイドライン6 実行機能のためのオプションを提供する	P 42
3	原則Ⅲ 取組のための多様な方法を提供する	P 47
	ガイドライン7 興味を引くために多様なオプションを提供する	P 48
	ガイドライン8 努力やがんばりを継続させるためのオプションを提供する	P 52
	ガイドライン9 自己調整のためのオプションを提供する	P 55
	著書協力者及び著者	P 58
	参考・引用文献	P 58



第1章

学びのユニバーサルデザイン (UDL)とは…

- 1 UDLの概念
- 2 3原則とは
- 3 3原則とガイドライン、チェックポイント、実践例

第1章 学びのユニバーサルデザイン(UDL)とは・・・※2



1 ユニバーサルデザイン(UDL)の概念

UDLは、教育者がさまざまなニーズに対応できるような柔軟な学習の目標、方法、教材・教具、評価の方法を提供し、学習者の個人差に対処するのに役立ちます。UDLを用いて作成されたカリキュラムは、最初の段階から全ての学習者のニーズに合わせるようデザインされるので、コストと時間のかかる後付けの変更が不要です。UDLの枠組みは、初めから調節可能なオプション(複数の方法)のある柔軟なデザインを作成するよう推奨しているため、学習者は私たちが勝手に想定した所ではなく、自分自身が今いる地点から進歩していくことができます。それを実現するためのオプションとは、全ての学習者に効果的な教育を十分に提供できるぐらいに多様でしっかりとしたものです。

2 3原則とは

(1) 原則Ⅰ: 提示(理解)のための多様な方法の提供(学びの“what”/“何を”学ぶか)

提示された情報をどのように認識し、理解するかは、学習者によって異なります。例えば、感覚器官に障害のある人(視覚障害や聴覚障害など)、学習障害のある人(ディスレクシアなど)、言語や文化の異なる人などが学習内容にアプローチするためには、皆それぞれに違った方法が必要になるでしょう。他の人にとっても、単に情報を得るだけなら、印刷された文書より視覚的または聴覚的な手段の方が、より素早く、効率が良いかもしれません。また、多様な提示方法が用いられる時こそ、生徒は学習内容そのものだけでなく、他の事柄とも結び付けていくことができますから、学習や学習の転移(前の学習が後の学習に影響を与えること)が起こるのです。つまり、全ての学習者に最適な一つの提示方法というものが存在するのではなく、提示のためのオプション(複数の方法)を提供することが不可欠なのです。

(2) 原則Ⅱ: 行動と表出のための多様な方法の提供(学びの“how”/“どのように”学ぶか)

どのように学習を進めたり知っていることを表現したりするかは、学習者によって異なります。例えば、重度の運動機能障害(脳性まひなど)がある人、方略的に考えたり見通しを立てて行動したりすることに困難のある人(実行機能障害など)、言語の壁がある人などは、それぞれ全く違うやり方で学習課題にアプローチします。自分の伝えたいことを言葉で話すのではなく書いて表現する方がうまくできる人もいれば、その逆の人もいるかもしれません。また、行動と表出には非常に多くの方略や練習、(思考の)整理が必要になりますが、これらもまた学習者によって異なるのだということも、私たちは認識しなければなりません。現実には、全ての学習者に最適な一つの行動や表出の方法というものは存在しないので、行動と表現のためのオプション(複数の方法)を提供することが不可欠なのです。

(3) 原則Ⅲ: 取り組みのための多様な方法の提供(学びの“why”/なぜ学ぶのか)

感情は学習のカギを握る重要な要素ですが、どんな方法で学習に取り組んだりやる気を出したりできるかは、学習者によって顕著に異なります。感情に影響を与える要因は、さまざまです。例えば、

注釈

脳科学的要因、文化的要因、その人個人との関連性や主観、背景となる知識のほかにも、このガイドラインで示すさまざまな要素が含まれます。偶然に起きたことや目新しいことだと張り切って取り組む学習者もいれば、そういうものには取り組まない学習者もいます。中には、そのような要素を不安がって、むしろいつも決まった事柄に取り組むことを好む学習者もいます。一人で作業するのが好む学習者もいるかもしれませんが、仲間と作業するのが好む学習者もいるでしょう。現実には、全ての学習者にとって全ての状況で最適な一つの取り組みの方法というものはなく、取り組み方についても多様なオプション(複数の方法)を用意することが不可欠です。

<参考>

	原則Ⅰ	原則Ⅱ	原則Ⅲ
	提示(理解)	行動と表出	取り組み
	「何を」学ぶか	「どのように」学ぶか	「なぜ」学ぶのか
アクセスする	知覚する	身体動作	興味をもつ
積み上げる	言語、数式、記号	表出やコミュニケーション	努力やがんばりを続ける
自分の物にする	理解	実行機能	自己調整
ゴール	いろいろな学習リソースや知識を活用できる	方略を使いこなし、自分の学びの舵取りをする	目標をもち、やる気がある

提示（理解）のための多様な方法の提供する

(ガイドライン1) 知覚するためのオプションを提供する

①情報の表し方をカスタマイズする多様な方法を提供する。

実践例

- 文字、画像、グラフ、表、その他視覚的コンテンツの大きさ
- 文字や画像と背景とのコントラストを調整する。
- 情報や強調に用いる色を調整する。
- 話や音声の音量や速度を調整する。
- ビデオ、アニメーション、音声、シミュレーションなどのスピードやタイミングを調整する。
- 視覚的な要素その他のレイアウトを調整する。
- 印刷教材用のフォントを調整する。

②聴覚的に提示される情報を、代替の方法でも提供する。

実践例

- 話されている内容を文字で示したキャプション（字幕）や、話したことを文字に変換する音声認識機能を使用する。
- 図表やチャートで示す、音楽や音声を音符表記で示すなど視覚的に確認できるものを提供する。
- ビデオクリップやオーディオクリップを文字に変換したものを提供する。
- 口頭言語を手話でも提供する。
- 音声で示された強調や韻律を視覚的に置き換えたものを用いる。（顔文字や絵文字、シンボルマーク、画像など）
- 音響効果や警告音に代わる視覚や触覚で確認できるものを提供する。（バイブレーション機能など）
- 音楽演奏を視覚的または感情的（あるいはその両方）な表現で解説したものを提供する。

③視覚的に提示される情報を、代替の方法でも提供する。

実践例

<画像、グラフィックス、動画、ビデオ映像>

- 全ての画像、挿絵（グラフィックス）、ビデオ映像、動画についての（文字または口頭での）解説を提供する。
- 示された内容の重要な視覚情報と同じ内容を、触って確認できるもの（触図や参照用の物）を使用する。
- 全体像や相互作用を理解させるための、実際に操作できる教材や立体模型を提供する。
- 視覚的な情報の中の重要事項や場面の切り替えなどに聴覚的な合図を提供する。

<文字>

- デジタルテキストを制作するときは、アクセシビリティ基準（NIMAS、DAISY など）で製作する。
- 文字文書を音読するのを助ける支援員や生徒同士のパートナーなどを許可する。
- 読み上げソフトを提供する。

(ガイドライン2) 言語、数式、記号のためのオプションを提供する

① 語彙や記号をわかりやすく説明する。

実践例

- 語句や記号について事前に教える。特に学習者の体験や既に知っていることと結び付けるような方法で支援する。
- 図や表の記号を、(その意味が分からない人のために) 文章による説明と併せて提供する。
- 難しいことばや表現、複雑な式などがどのような構成になっているか、簡単なことばや記号に分解し、わかりやすく表示する。
- 文章中のことばや記号についての補足的な挿入(定義、説明、イラスト、以前に習った範囲、訳などをハイパーリンクや脚注で示す)
- 文章中の馴染みのない事柄(その分野特有の表記、あまり知られていない性質や定理、慣用句、学術用語、比喩、数学用語、専門用語、古語、口語表現、方言など)の意味を参照するための注釈文を挿入する。

② 構文や構造をわかりやすく説明する。

実践例

- 構造的な関係を目立せることやより分かりやすいもので説明する。
- すでに学習している構造と結び付けるなどを説明する。
- 要素どうしの関係をわかりやすく説明する。(例 文章の中の接続語、概念図の中の考えと考えの関係などを、目立たせて強調する)

③ 文や数式や記号の読み下し方をサポートする。

実践例

- 読み上げ機能の使用を許可する。
- デジタル形式の数式で(Math ML)自動読み上げを使用する。
- 人の声による録音付きのデジタルテキストを用いる。(例 Daisy Talking Books)
- 適切などころで多様な提示方法での表記に臨機応変かつ容易にアクセスをできる方法を提示する。(例 公式、文章問題、グラフなど)
- 重要用語のリストに記号表記の定義を示したものを提供して明確化する。

④ 別の言語でも理解を促す。

実践例

- 主言語(日本の場合日本語)で示されている全ての重要な情報を、その言語の能力が限られている学習者の第一言語での提示や聴覚障害の学習者には手話で提示する。
- 重要語句については、その定義と発音を授業の主言語とその学習者の最もよく分かる言語の両方で提示する。
- その分野特有の用語については、専門用語と一般的な言葉の両方を使って定義(例「加法(足し算)」と併記する)
- 電子翻訳ツールを提供したり、ウェブ上の多言語辞書サイトにリンクしたりすることを助言する。
- 用語の意味を明確にするために、視覚的、非言語的にサポートするもの(絵やビデオなど)を使用する。

⑤様々なメディアを使って図解する。

実践例

- 文字による解説や数式など、一つの形式で示された重要概念を、イラスト、ダンスや動き、図表、模型、ビデオ、4コマ漫画、ストーリーボード、写真、動画、実物かバーチャルで操作するもの等の代替の形式と併せて提示する。
- 文字情報と併せて提示されたイラスト、チャートや図表などを、分かりやすくつなげ説明する。

(ガイドライン3) 理解のためのオプションを提供する

①背景となる知識を活性化または提供する。

実践例

- 関連する予備知識と結び付け活性化することによるアンカーインストラクション(例 視覚イメージ、概念アンカーリング、概念理解チャート)を使用する。
- KWL法を利用する。(概念マップなど、学ぶ内容の概略を先に提示すること)
- 前もって理解しておくべき重要な概念について、デモンストレーションや見本をとおして事前に伝達する。
- 関連するアナロジー(類比)やメタファー(隠喩)を用いて概念どうしの橋渡しを提示する。
- 教科をまたぐカリキュラムにおいて、つながりを明確化する。(例 社会科の授業の中で読み書きの方略を教える場合など)

②パターン、重要事項、全体像、関係を目立たせる。

実践例

- 文章、絵図、表、公式などの重要な要素を目立たせたり強調したりする。
- 重要な概念や関係を強調するために、アウトライン、グラフィックオーガナイザー、ユニットオーガナイザールーティン、コンセプトオーガナイザールーティン、コンセプトマスタールーティンなどを使用する。(さまざまな思考ツールなど、いずれも単元の内容や概念を視覚的に整理するための書き込み式(ツール)及びそれらを用いた指導方法の名称)
- 重要事項を強調するために、多様な正答例(成功例)や失敗例を提示する。
- 重要事項に注目させるためのヒントやキューイング(合図)を使用する。
- 馴染みのない問題を解く際に使えるよう、事前に学習したスキルを強調する。

③情報処理、視覚化、操作の過程をガイドする。

実践例

- 順序性のあるプロセスをステップごとに分かりやすく示したプロンプトを提示する。
- 系統立ての手順や取り組み方のためのオプションを提供する。(計算処理のための数字の表やアルゴリズムなど)
- 探究や新たな理解を導くようなインタラクティブな見本を提供する。
- 情報処理の方略の手助けとなる段階的な手掛かりを導入する。
- 授業への導入を多様にして様々な観点やレベルから参加できるようにすることや内容を理解するための複数の方法を提示する。(例 演劇制作、芸術や文学、映画やメディアなどを通して主題を探究する)
- 情報をより小さい要素に分解する。
- 情報を段階的に提示する。(順序性を強調するなど)

○指導のねらいに不可欠なものでないかぎり、不要な事柄を除外する。

④学習の転移と般化を最大限にする。

実践例

- チェックリスト、オーガナイザー、付箋、電子リマインダーなどを提供する。
- 記憶の方略や工夫を使うように指示する。(例 視覚イメージ法、パラフレーズ<言い換え>法、loci 法<場所とイメージを結び付ける方法>)
- 時間をおいて復習や練習する機会を十分確保する。
- メモを取る際の補助的なテンプレートやグラフィックオーガナイザー、概念マップなどを提供する。
- 過去の知識と新しい情報を結び付けるための段階的な支援となるものを提供する。(例 ワード、ウェブ、半分埋まった概念マップ)
- 馴染みのある概念や状況の中に新しい概念を組み込む。(例 アナロジー(類比)、メタファー(隠喩)、演劇、音楽、映画など)
- 分かりやすく援助のある状態で学習したことを新しい状況に応用する機会を提供する。(例 一次方程式を使って解く様々なタイプの問題、遊び場を作るために物理の原理を使う)
- 重要事項が一度だけでなく時間をおいてまた出てくることや、他の事柄と関連付けて出てくるような機会を確保する。



学びのエキスパート(目指す姿)

いろいろな学習リソースや知識を活用でき



行動と表出に関する多様な方法の提供する

(ガイドライン4) 身体動作のためのオプションを提供する

① 応答様式や学習を進める方法を変える。

実践例

- 教具や具体物、テクノロジーなどを使うときに必要な身体動作のスピード、タイミング、可動範囲についての代替のものを提供する。
- 身体的な応答や選択に代わる別の方法を提供する。(例 ペンや鉛筆でマークすることやマウス操作に代わる代替手段)
- 手、声、シングルスイッチ、操作レバー、キーボードや改造されたキーボードを使って教材を物理的に操作することの代替手段を提供する。

② 教具や支援テクノロジーへのアクセスを最適にする。

実践例

- マウス操作に代わるキーボードコマンドを提供する。
- 代替手段を使い自分でアクセスや入力ができるようにするため、スイッチや入力支援ソフトなどのオプションを接続する。
- 代替キーボードの使用を許可する。
- タッチパネルやキーボードのオーバーレイを自分用に調整する。
- キーボードの代替物や alt キーを使ってもスムーズに動くソフトを選択させる。

(ガイドライン5) 表出やコミュニケーションに関するオプションを提供する

① コミュニケーションに多様な手段を使う。

実践例

- 文章、スピーチ、絵、イラスト、デザイン、映画、音楽、ダンスや身体表現、ビジュアルアート、工作、ビデオなど、多様なメディアにより制作する。
- 実際に手や体で操作するものを使用する。(ブロック、3D模型、数ブロックなど)
- ソーシャルメディアやインタラクティブなインターネットツールを活用する。(ディスカッションフォーラム=ウェブ上であるテーマについて意見交換するサイト、チャット、ウェブデザイン、注釈ツール=コメントをつける機能、ストーリーボード、コミックトリップス=短いマンガ、動画プレゼン)
- さまざまな方略を用いて問題を解かせる。

② 制作や作文に多様なツールを使う。

実践例

- スペルチェック機能、文法チェック機能、単語予測候補ソフトを提供する。
- 音声入力ソフト(音声認識)、人による口述筆記、録音などを提供する。
- 電卓、グラフ計算機、図形用ノート(ドットの入ったノート)、グラフ用紙などを提供する。
- センテンススターター(「今日、私は()」など文章の冒頭を与えるもの。)やセンテンスストリップ(1文ずつ書いて並べ替えたりしながら作文の手がかりとするもの)を提供する。
- ストーリーウェブ(話の構成を線でつないだ図で表すツール)、あらすじ書きツール、概念マップツ

ールを提供する。

OCAD（「Computer-Aided-Design」コンピューターを使ったデザイン。ここでは、手描き作業の困難な部分についてコンピューターを使ってやることを提案している。）や、譜面書きソフト、数式ソフトを提供する。

○バーチャルもしくは実際に操作できる算数教材を提供する。（数ブロックなど）

○ウェブ上のアプリを使用させる。（ウィキペディア、アニメーション、プレゼンテーション）

③支援のレベルを段階的に調節して流ちょう性を伸ばす。

実践例

○いろいろな見本を提供する。（例 同じ結果になるけれど違うアプローチや方略やスキルを用いた場合の手本を示す）

○さまざまなメンターを提供する。（例 異なるアプローチでやる気を起こさせたり、教えたり、フィードバックしたり情報を与えたりする教師やチューター）

○自力でできることやスキルが増えるにつれて段階的に減らしていく支援を提供する。（例 デジタル読み書きソフトに組み込まれているように）

○いろいろなフィードバックの仕方を提供する。（個々の学習者に合わせて変えられるフィードバックだとアクセスしやすい）

○現実の問題に新しく学んだ解法を応用する多様な例を提供する。

(ガイドライン6) 実行機能のためのオプションを提供する

①適切な目標を設定できるようにガイドする。

実践例

○どんな努力が必要か、どんな援助を利用できるか、どの程度の困難かなどを見立てられるようにするための、その場で出すヒントや段階的な支援を提供する。

○目標設定のプロセスや、目標設定をすることで得られる成果の見本や例を提供する。

○目標設定の支援となるガイドやチェックリストを提供する。

○目標、目的、スケジュールなどを目立つ場所に掲示する。

②プランニングと方略開発を支援する。

実践例

○行動する前に「ストップ・アンド・シンク」させる合図や、あるいはそのための場所を用意する。

○「自分の作品やしたことを見せて説明する」ためのプロンプトを組み込む。（例 ポートフォリオレビュー「作品を見せて意見をもらう会のこと」、作品論評）

○問題を理解し、ステップの優先順位・順序・スケジュールを設定するためのチェックリストや計画表のテンプレートシンクアラウド（頭の中で考えるプロセスを声に出して言う方法）の見本を示してくれるコーチやメンターを組み込む

○長期目標を達成可能な短期目標に分割するためのガイドを提供する。

③情報やリソースのマネジメントを促す。

実践例

○データ収集や情報整理のための書き込み表やテンプレートを提供する。

○分類や体系化のためのヒントを挿入する。

○メモを取るためのチェックリストやガイドを提供する。

④進捗をモニターする力を高める。

実践例

- セルフモニタリングや振り返りを導く質問を組み込む。
- 進捗の具合を示すものを提示する。(例 事前・事後の写真、時間経過に伴う進捗を示すグラフや表の変化のプロセスを示すポートフォリオ)
- 自分がどんな形態のフィードバックや助言を求めているのか明確にするよう指示する。
- 出来栄や完成度についての振り返りを促すテンプレートを活用する。
- 自己評価の方略について様々な見本を提供する。(例 ロールプレイ、ビデオレビュー、仲間からのフィードバック)
- 評価チェックリスト、評価のルーブリック、いろいろな生徒の作品や解答例についての注釈例などを利用する。



学びのエキスパート(目指す姿)

方略を使いこなし、自分の学びの舵取りをする



取り組みのための多様な方法を提供する

(ガイドライン7) 興味を引くために多様なオプションを提供する

①個人の選択や自主性を最適にする。

実践例

○次のような選択の機会を与えることで、可能な限り学習者が自分で決めたり自主的にやったりできるように指示する。

- ・本人が感じるチャレンジ<難しさ>のレベル
- ・ごほうびや合格のしるしの形式
- ・スキルの実践や評価のやりかたや内容
- ・情報収集や制作に用いるツール
- ・色、デザイン、図のレイアウトなど
- ・完成までに必要な作業の順序や時間

○教室での活動や学習作業の企画に学習者の参加を許可する。

○個人の学習や行動の目標を設定する際には、いつでもどこでも可能な限り学習者自身も交えて決定させる。

②自分との関連性・価値・真実味を高める。

実践例

○いろいろな活動や情報源を用意して、次のようなことができるように指示する。

- ・個人に合わせてたり、学習者の生活実態に合わせてたりする。
- ・学習者の文化に合わせてたり関連付けたりする。
- ・社会的な関連性をもたせる。
- ・年齢や能力との兼ね合いを適切にする。
- ・さまざまな人種、文化、民族、性別との兼ね合いを適切にする。

○活動をデザインするときは、結果に真実味があり、実際にいる相手に伝達し、参加者にも明確になっている目的を反映するように計画させる。

○積極的な参加、新しいことの探索や実験ができる作業を提供する。

○内容や活動に対する一人ひとりの反応、価値付け、振り返りを指示する。

○新しい問題や関連性のある問題を解いたり、複雑なことをクリエイティブなやり方で考えたりするための想像力を育むような活動を組み込む。

③不安材料や気を散らすものを最小限にする。

実践例

○受け入れられ支えられている雰囲気や学級に組み込む。

○新奇さやリスクの程度を設定する。

- ・日々の活動や移動の際の見通しをつけやすくするための表、カレンダー、スケジュール、視覚的に分かるタイマーを用意したり、合図などを決めたりする。
- ・学級のルーティン<決まった流れ>を作る。
- ・学習者が活動、スケジュール、新しい行事などを予測したり準備したりできるような手助けとなる

予告や事前に見せるものを用意する。

・上記とは逆に、ルーティンとしてしっかり確立している活動の中に、予想外のこと、ビックリするものや新奇のものを最大限取り入れられるようなオプションを用意する。

○知覚刺激のレベルをいろいろにする。

・周囲の雑音や視覚的刺激的の有無、雑音の遮断、一度に提示される要素やアイテムの数などについての変更をする。

○作業ペース、作業時間の長さ、休憩やく気持ちを落ち着かせるためのタイムアウトの許可、活動のタイミングや順序などについての変更をする。

○学習や成果に求められる周りからの期待、本人が感じるサポートや保護のレベル、展示や評価のための基準を個別に設定する。

○授業での全体の話し合いに参加者全員を巻き込むような雰囲気醸成する。

(ガイドライン8) 努力やがんばりを継続させるためのオプションを提供する

①目標や目的を目立たせる。

実践例

○目標を毎回繰り返し言うことに気付くよう指示する。

○多様な方法で目標を掲示する。

○長期の目標を短期の目標に分割するよう指示する。

○携帯型もしくはコンピューターに内蔵されているスケジュール管理ツールの使い方を提示する。

○期待される結果をイメージするための合図や段階的支援を活用する。

○何を良いとするかの評価基準についての話し合いに参加させたり、学習者の文化的背景や興味に関連した身近な例を提示したりする。

②チャレンジのレベルが最適となるよう求める(課題の)レベルやリソースを変える。

実践例

○中心となる活動において、難しさや複雑さの程度が異なるものを用意する。

○使ってもよいツールや支援について、代替のものも用意する。

○合格とみなす出来上がりの自由度を個々に応じて変更する。

○外的評価(順位など)や競争ではなく、達成水準に向かう過程や努力、進歩などを強調する。

③協働と仲間集団を育む。

実践例

○明確な目標、役割、責任を持たせた協働学習グループを作成する。

○様々な目的や支援を用いたポジティブな行動を支援する全校プログラムを作成する。

○いつ、どのように仲間や先生に援助を求めたらよいかを生徒たちが分かるようにするためのプロンプトを提供する。

○仲間同士で教え合ったり助け合ったりする機会を奨励しサポートする。(ピアチューターなど)

○共通の興味や活動に取り組む学習者のコミュニティを構築する。

○グループワークで何が期待されているかがわかるものを作成する。(例 ルーブリック、基準)

④習熟を助けるフィードバックを増大させる。

実践例

○次のようなフィードバックを指示する。

- ・最後まで頑張れるよう励ます。
 - ・効力感や自己認識を育むことを重視する。
 - ・困難に対して何らかの支援や方略を利用することを奨励する。
- 人との比較よりも、努力、進歩、一定水準の達成を強調するフィードバックを指示する。
- 頻繁かつ適時に、具体的なフィードバックを指示する。
- 比較や競争ではなく、本質的で有益なフィードバックを指示する。
- 失敗や誤答のパターンを見つけるなど、評価の仕方の見本となるようなフィードバックを指示し、それをもとに将来的にうまくできるようになるための前向きな方略を計画するよう指示する。

(ガイドライン9) 自己調整のためのオプションを提供する

- ①モチベーションを高める期待や信念を持てるよう促す。

実践例

- 次の事柄に焦点を当てたプロンプト、リマインダー、ガイド、ルーブリック、チェックリストを用意
- ・イライラした時に攻撃的にキレる頻度を減らすなどといった、自己調整の目標をたてる。
 - ・気をそらすような妨害刺激があっても作業に取り組み続けられる時間を長くする。
 - ・振り返りと自己強化の頻度を高める。
- 強みと弱みの両面を考慮に入れて、自分に適した目標を設定するプロセスを示せるようなコーチ、メンター、あるいは援助者を提供する。
- 振り返りをしたり自分の目標を決めたりする機会をもつような活動を援助する。

- ②対処のスキルや方略を促進する。

実践例

- 以下のような事柄に関するいろいろな見本、段階的支援、フィードバックを提供する。
- ・イライラの調節をする。
 - ・心の支えとなるようなものを見つける。
 - ・自分自身の気持ちをコントロールする力や対処スキルを伸ばす。
 - ・特定の教科に対する苦手意識や“生まれつきの”才能だという考え方を適切に解決する。(例「どうせ数学は苦手だし」ではなく、「どうやって苦手な分野を解消したらいいかな」と考える)
 - ・対処スキルの例を示すのに実際の生活場面やシミュレーション場面を使う。

- ③自己評価と内省を伸ばす。

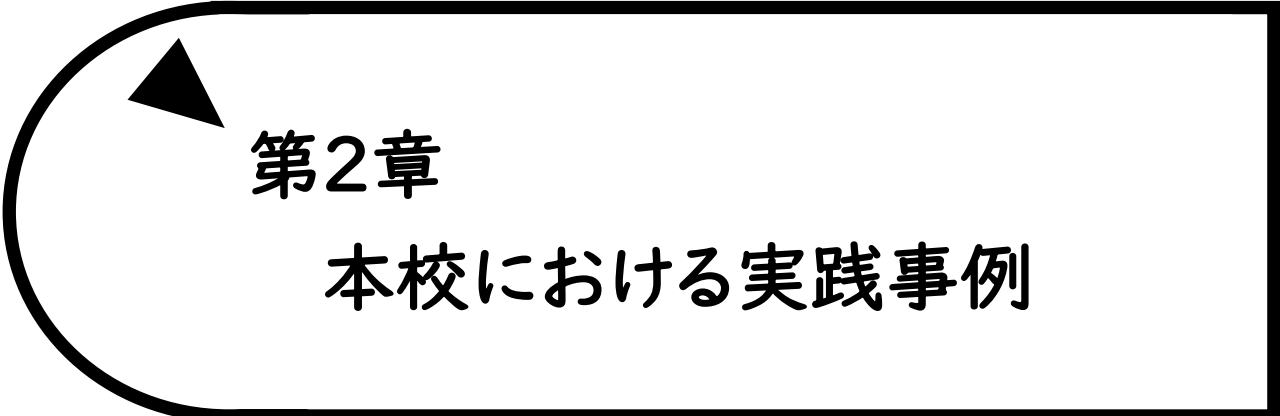
実践例

- 自分の行動の変化をモニターするために、その行動のデータの収集、図表化、表示することを学ぶのに、個別に支援するための機器や手助けになるもの、表などを用意する。
- 学習者がフィードバックをもらったり代替の支援(表、テンプレート、フィードバック画面など)を利用できるような方法が含まれる活動を取り入れたりするなど、行動が進歩していることを、わかりやすくタイムリーに理解できるように指示する。



学びのエキスパート(目指す姿)

目的をもち、やる気がある



第2章

本校における実践事例

- | | |
|-----|--------------------------|
| 原則Ⅰ | 提示（理解）のための多様な方法を
提供する |
| 原則Ⅱ | 行動と表出のための多様な方法を提
供する |
| 原則Ⅲ | 取り組みのための多様な方法を提
供する |

原則 I 提示(理解)のための多様な方法を提供する

ガイドライン1 知覚するための多様なオプションを提供する

- ①情報の表し方をカスタマイズする多様な方法を提供する
- ②聴覚的に提示される情報を、代替の方法でも提供する
- ③視覚的に提示される情報を、代替の方法でも提供する

ガイドライン2 言語、数式、記号のためのオプションを提供する

- ①語彙や記号を分かりやすく説明する
- ②構文や構造を分かりやすく説明する
- ③文や数式や記号の読み下し方をサポートする
- ④別の言語でも理解を促す
- ⑤様々なメディアを使って図解する

ガイドライン3 理解のためのオプションを提供する

- ①背景となる知識を活性化または提供する
- ②パターン、重要事項、全体像、関係を目立たせる
- ③情報処理、視覚化、操作の過程をガイドする
- ④学習の転移と般化を最大限にする

教師の説明を他の方法で、聴覚的・知覚的に提示する

1 支援・配慮

視覚的・聴覚的に提示される情報を代替の方法で提供する。

2 説明

「作品完成までの工程がわからない」「前次の作業内容がまだ終わっていない」「全体指導だけでは不安」など、作品作りの理解度や作業スピードは個々様々です。そこで、「技法の基本動画」「完成までの動画」「ポイントを記載したスライド」を学習者用端末上でいつでも確認できるようにし、自主的・主体的に取り組めるよう配慮しました。



画像やグラフィックを個人のペースで活用できるようにする

1 支援・配慮

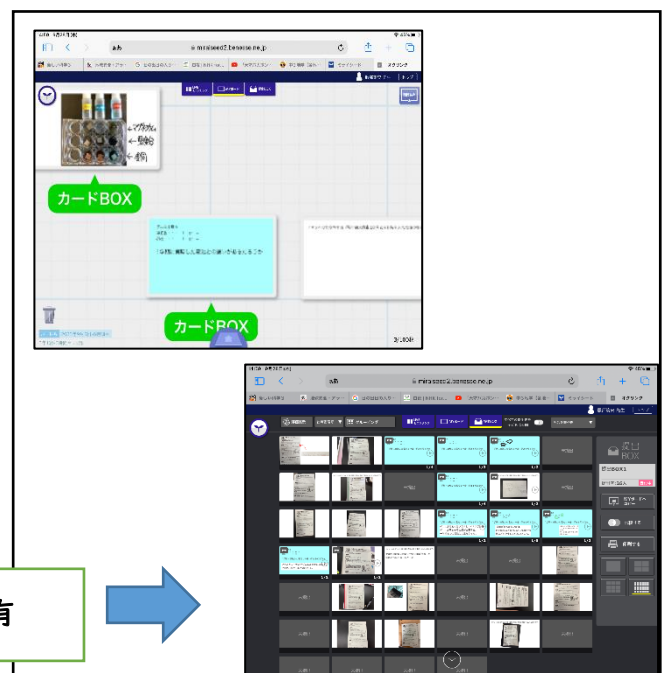
視覚的に提示される情報を代替の方法で提供する。

2 説明

従来は、紙に印刷した写真やデータもしくは資料集などを利用していました。



ミライシード、teams を使い資料を事前に送付します。(動画も利用可能) 生徒のレポート作成など必要なときに利用可能にします。時にはズーム、並べての比較も可能になります。



楽譜の読譜が苦手な生徒に聴覚資料（動画）を提供

1 支援・配慮

聴覚資料を提供する。

2 説明

楽譜に対して苦手意識のある生徒が、楽曲を聴いたり、歌ったりしながら覚えることができるように、教科書出版社の動画提供サイトや、YouTube 動画の URL を提供します。また、プリントを配布する場合には、動画の2次元コードを掲載することで、より動画サイトにアクセスしやすくします。

↓ Teams の掲載画面



↓ プリントからの抜粋



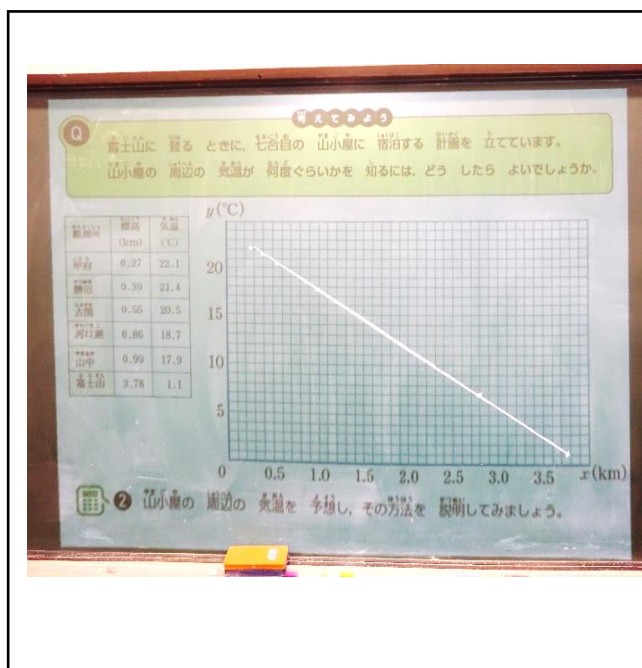
生徒自身が見づらい図や表を他タブレットで大きく投影する

1 支援・配慮

情報の表し方をカスタマイズする多様な方法を提供する。

2 説明

教科書やプリントでは、生徒に提供できる図や表の大きさに限りがあります。仮にプリントいっぱいに図や表を印刷すると、その他の情報を、他のプリントやスペースに印刷することになり、処理すべき情報が増えてしまいます。そこで、小さい図や表を生徒自身がタブレットを使って、大きく投影することで、生徒の理解がより容易になります。



板書における色の役割を統一する

1 支援・配慮

情報の表し方をカスタマイズする多様な方法を提供する。

2 説明

○学習内容を毎時間所定の位置に記入します。
板書するときはチョークの色を、4色のみを使用します。

⇒それぞれの色の役割

白:文字・図形

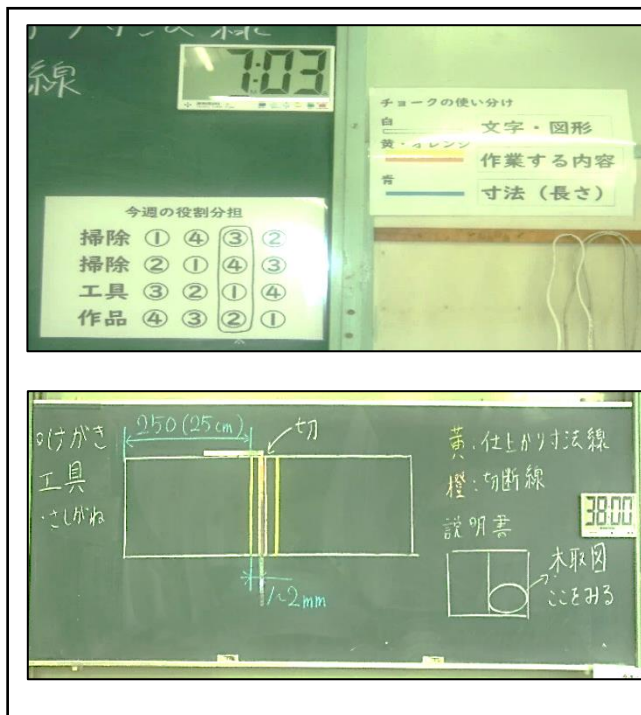
黄:本時の作業する内容

橙:本時の作業する内容

(黄色でかききれない場合)

青:寸法や補助線

○時間管理や役割を貼り出し明確にします。



動画を使って実験操作を説明する

1 支援・配慮

情報の表し方をカスタマイズする多様な方法を提供する。

2 説明

プリントなどを使って実験操作などを説明するとき、プリントと併用して生徒の端末に、事前に撮影しておいた実験操作を実際に行う動画を送信する。装置の組み立てや操作を、繰り返し動画を見ながらできるようにします。

また、実験完了までの流れを動画に収録することで、学校を欠席しがちな生徒も動画を視聴して実験のレポートを作成できるよう配慮します。

動画例:ろう・エタノールの状態変化



動画例:水の電気分解



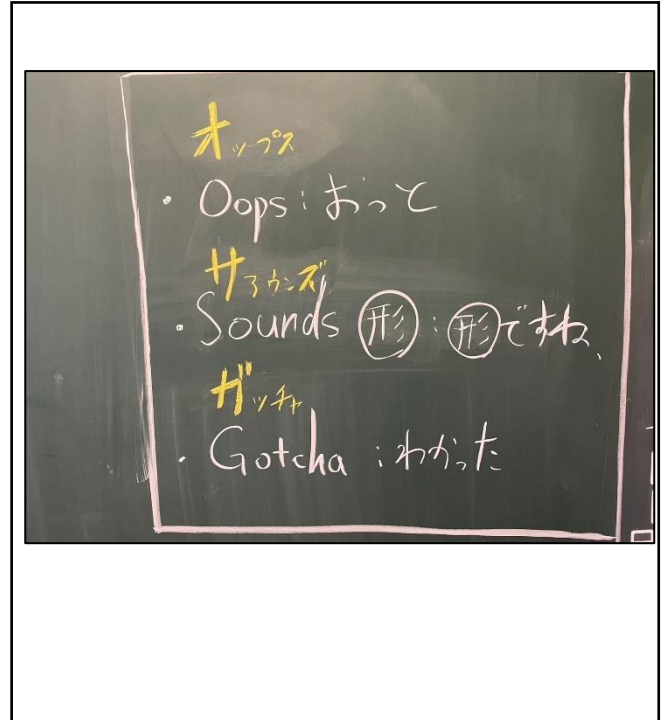
英語の発音やアクセントをより分かりやすく理解する

1 配慮・支援

語彙や記号を分かりやすく説明する。

2 説明

英語と日本語は音やリズムなど「字と発音の規則性」が異なります。初めて単語を目にする場合、日本語のカタカナ発音になってしまいます。そこでカタカナを使って発音の補助をするが、【子音+母音、子音+母音…】で書くのではなく【子音+母音、母音、母音…】と限りなく英語そのものの発音をマネできるような形で明示します。また、強調(アクセント)がある部分は、その部分を大きく書いたり、太字にして書いたりして誰が見てもわかりやすくマネできるような表記をします。これにより、英語独特の発音への意識が高まり定着を促します。



問題を解く際に必要な考え方をイメージ化して提示

1 配慮・支援

さまざまなメディアを使って図解する。

2 説明

文章として記憶することや、文章の意味を理解することが苦手な生徒向けに、その文章や考え方を、イメージ化して提示します。

<例>

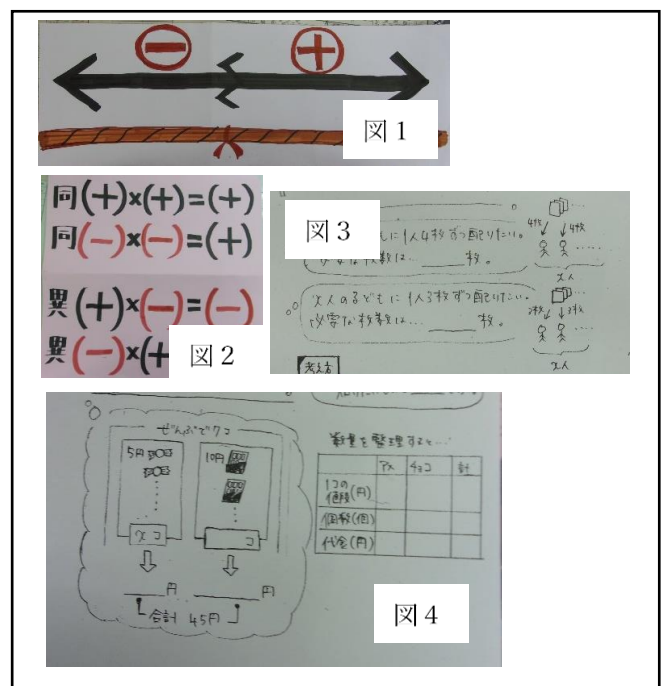
図1: 正負の数の加法を綱引きの勝負として考えるためのイラスト

(例 $-5+3$ は、マイナスチームは5人、プラスチームは3人だからマイナスチームの勝利で力の差は2人分。

よって $-5+3 = -2$)

図2: 乗法における符号の関係

図3・4: 文章問題の内容・状況のイラスト



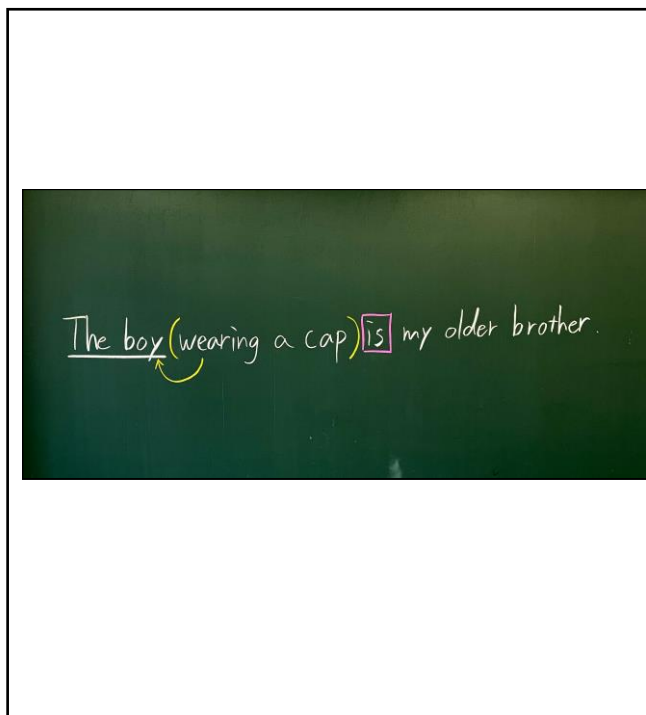
下線と四角で主語と動詞の関係をわかりやすく説明する

1 配慮・支援

構文や構造を分かりやすく説明する。

2 説明

英語は日本語の語順と異なり、主語のあとには基本的に動詞が来る言語です。そこで、文法の説明をするときに、主語には白で下線を引き、動詞は赤色の四角で囲うといった板書の工夫をしています。これを行うことで、複雑な文でも主語と動詞の関係が視覚的に分かりやすくなります。



言葉(文章)のみの情報処理が苦手な生徒に画像・映像資料を提供

1 配慮・支援

別の言語でも理解を促す。

2 説明

言葉(文章)を読むだけは本文の内容を理解するのが難しい生徒もいるため、本文の読解をする際に、その内容を補う映像資料を教室で流したり、理解を補う画像を映したりしています。

また、古典を学ぶ際には、NHK for schoolの10分間でその古典を紹介した映像などを単元の最初に流すことで、生徒が少しでも興味をもったり、内容を理解しやすくなったりするよう活用しています。



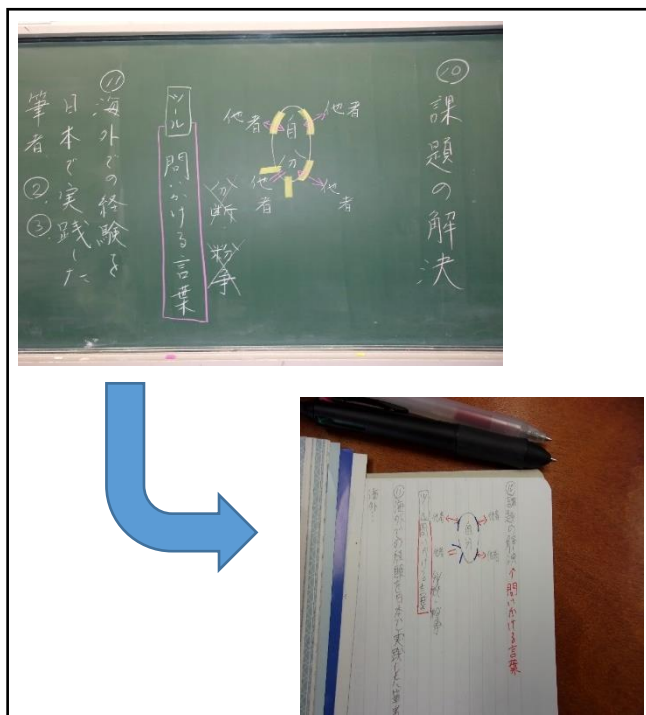
文字情報以外で理解を深める

1 配慮・支援

別の言語でも理解を促す。

2 説明

文字情報と併せて、図式、イラストを提供する。事例と主張を関係付けて読む活動をする。説明的文章では、筆者の主張のよりどころをつかむことも重要な目標の一つある。繰り返し表現を変えて、同じ内容を読者に伝えている部分もあります。しかし、難易語が頻出すると、理解が難しい生徒も出てくるため、図式やイラストを提唱し理解のためのオプションを提示する。(左上図) また、間に合わなかったり、ノートに書き写しができにくい生徒には、板書事項を写真で記録。復習材料とします。(右下図)



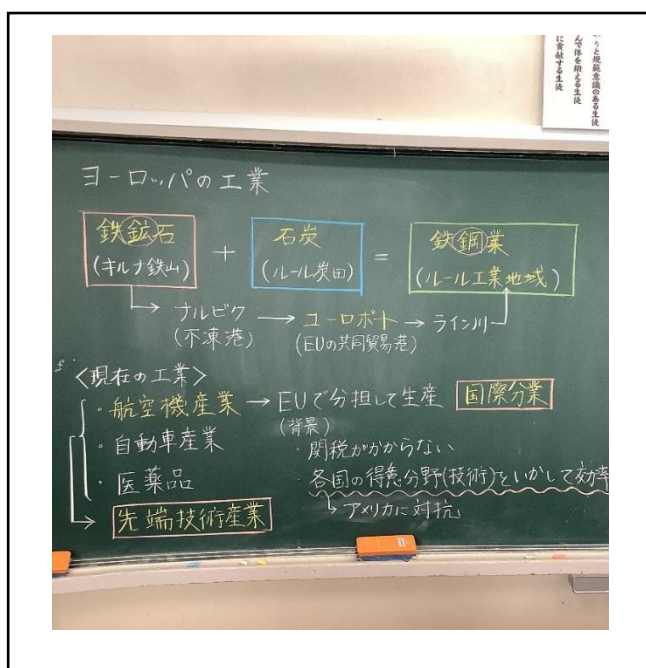
重要語句は誰から見ても分かりやすく

1 配慮・支援

語彙や記号を分かりやすく説明する。

2 説明

黒板に学習内容をまとめる際には、協調したい語句は、色使いだけでなく枠線で囲むなどの簡単な工夫で書き示しています。色弱の生徒への配慮としても同様の工夫が有効であると考えています。



ガイドライン3 理解のためのオプションを提供する

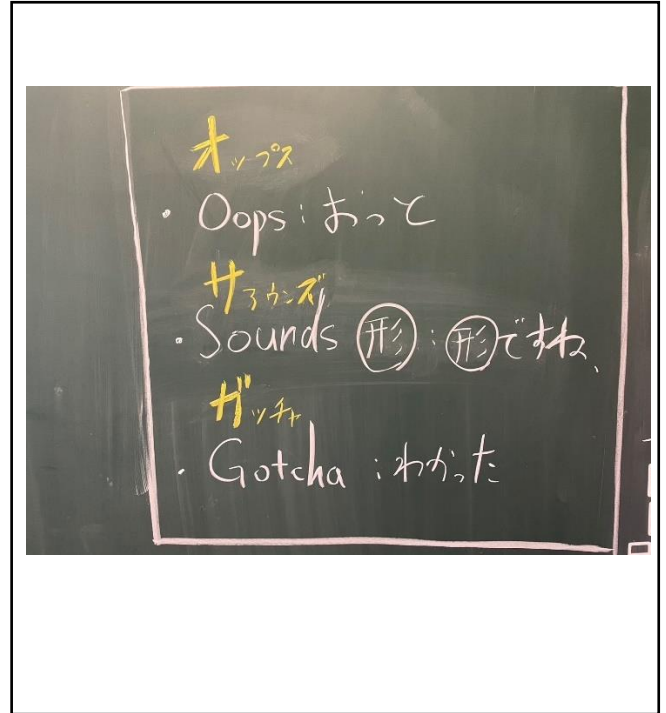
【今日のフレーズ】で、1度習った単語・フレーズ・感動詞を定着させる

1 配慮・支援

学習の転移や般化する機会を提供する。

2 説明

言葉の定着は、自分が日常でどれほど産出したかが大切ある。しかし一度「見た、聞いた、使った」だけでは自分の言葉にはならない。そこで、授業の初めにその日で意識的に産出する言葉やフレーズを教員が決める。そして黒板の端に【今日のフレーズ】と明示して記載したままにする。その言葉に対して授業中に気になる子どもはいるが、明示していると使う癖を意識づけさせることができる。それは、自分の意識的な産出言葉から無意識的な産出言葉にする機会を提供することができる。



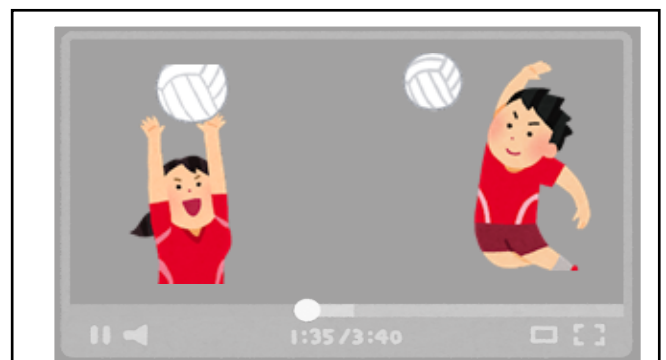
単元のオリエンテーションで基本用語の確認、動画を紹介

1 配慮・支援

背景となる知識を提供する

2 説明

単元の1時間目にはオリエンテーションを実施し、その単元の見通しを立てさせる。また、どのような運動・スポーツなのか、授業で理解すべきことは何なのかをプリントや副教材を使い学習させる。また、中学生になって初めて取り組むスポーツもあるので、いつでも動画を見られるようにteams に選手の動きや試合の様子のYouTube動画を貼り付けている。



用語	意味	用語	意味
サービス		スパイク	
トス		ブロック	
ラリー		レシーブ	
時間差攻撃		バックアタック	

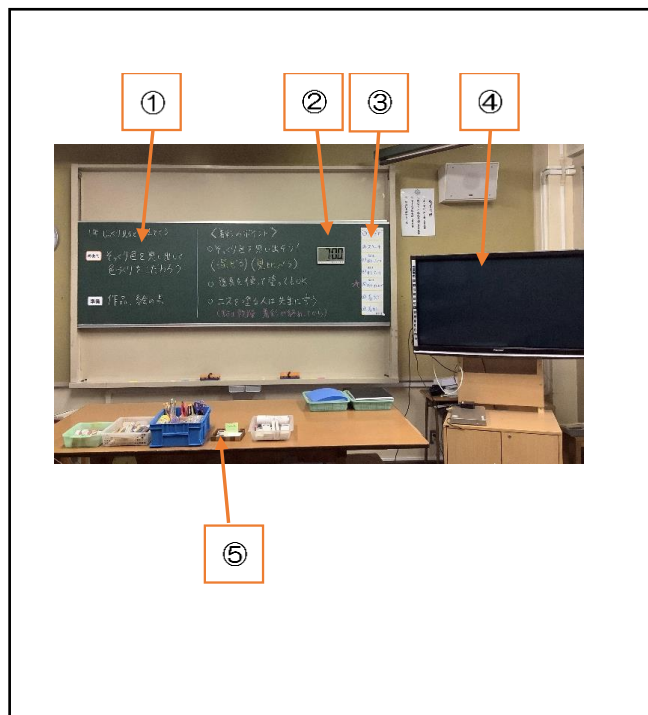
わかりやすいヒントやキューイング(合図)を提供した板書づくり

1 配慮・支援

パターン、重要事項、全体像、関係を目立たせる。

2 説明

- ①板書左側には本時の「めあて」と「準備」で必要なものを書き、板書右側には要点を書く。
- ②制作と片付けのタイミングでタイマーをかけ、残り時間を視覚的に確認できるようにする。
- ③制作のスケジュールを掲示し、進捗の確認をする。
- ④必要に応じて説明の際にモニターを使用する。
- ⑤授業で必要な道具などは教卓に準備しておく。



簡単な実験でも、演示ではなく実際に生徒に行わせる

1 配慮・支援

背景となる知識を活性化させる。

2 説明

「大気圧の力で空き缶をつぶす」のような簡単だけど、生徒に行わせると時間がかかるような実験も演示ではなく、生徒に行わせるようにする。自分たちで実際に触ったり、近くで事象を見ることで、より興味・関心を引き出したり、理解を促す助けになる。



個人持ちの辞書を用意し、授業中の理解を活性化させる

1 配慮・支援

背景となる知識を活性化または提供する。

2 説明

国語の授業中に生徒が困る機会の例として「漢字が読めない」「言葉の意味が分からない」「説明する際の最適な言葉が選べない」などがある。その際に自分で解決させるために辞書を用意させています。個人持ちにすることで生徒たちが自分に合ったものを選び、調べたことを記録しておくことができます。また、布の袋に入れて机のわきにかけて置くように指示をしているので、国語以外の授業でも調べることができ言語知識定着の良い機会となります。



順序性のあるプロセスをステップごとに記録に残すノートづくりを指示する

1 配慮・支援

情報処理、視覚化、操作の過程をガイドする。

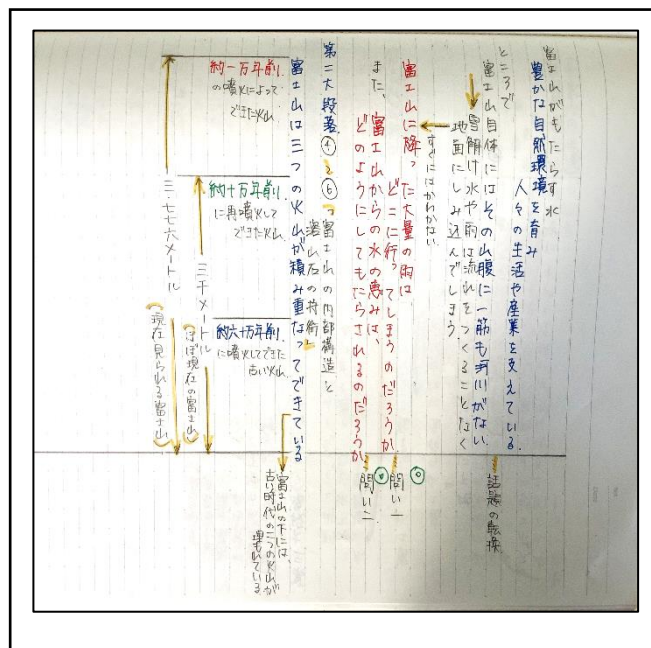
2 説明

ノートの取り方を全生徒で統一し、共有することで書き方に悩むことがなくなります。

具体的には、

- ・ページを上下に分け、下のほうをメモ欄として使う。(黒板は左右に分けて書く)
- ・使う色の指定をする。赤と青のペンを用意して記入。(色弱の生徒への配慮で、使うチョークの色はオレンジと黄色)

これらのことをガイダンスで説明、共有することで生徒が情報を知識に変換させることができます。また、評価のつけ方を具体的に説明することで、個に応じてカスタマイズして使用ができるようになります。



単元の始めにそのスポーツの歴史や特性、選手をについて説明をする

1 配慮・支援

背景となる知識を活性化または提供する。

2 説明

単元の1回目に学習カード等を用いてそのスポーツの歴史や特性(基本的なルール等)について説明していきます。また、世界的に活躍している選手を紹介し、実際に世界大会の映像を確認していくことで、どのような技術が用いられているのかを感じさせます。



原則Ⅱ 行動と表出のための多様な方法を提供する

ガイドライン4 身体動作のためのオプションを提供する

- ① 応答様式や学習を進める方法を変える
- ② 教具や支援テクノロジーへのアクセスを最適にする

ガイドライン5 表出やコミュニケーションに関するオプションを提供する

- ① コミュニケーションに多様な手段を使う
- ② 制作や作文に多様なツールを使う
- ③ 支援のレベルを段階的に調節して流ちょう性を伸ばす

ガイドライン6 実行機能のためのオプションを提供する

- ① 適切な目標を設定できるようにガイドする
- ② プランニングと方略開発を支援する
- ③ 情報やリソースのマネジメントを促す
- ④ 進捗をモニターする力を高める

勉強がしやすくなる文房具の紹介や選び方のポイントを紹介

1 支援の具体

教具へのアクセスを最適にする。

2 説明

「鉛筆の持ち方が悪い」「コンパスや定規などの作図道具が上手に使えない」などで困っている子どもがいます。そこで、書きやすさや使いやすさで推奨するマス目のノートや作図道具などをさりげなく、保護者会等で紹介します。すると、実は他の生徒にも使いやすいことが分かり、学校全体に意識が広がります。



注目する場所を明確にして、脳と体を連動させる!

1 配慮・支援

教具へのアクセスを最適にする。

2 説明

読み書きが苦手な子どもに対して、より良い学習環境を整える補助具を紹介します。中学生という発達過程の中で、周りとは違う行動をとることに違和感を覚える子どもが多い中、目立たずに使える以下の補助具を紹介します。

①リーディングトラッカー

→注目すべき箇所を強調させる。

②魔法のザラザラ下敷き:凹凸強い

③両面書き分け下敷き:凹凸弱い

④ソフト下敷き

→凹凸や柔らかさがある下敷を使うことで、ペンの振動が伝わり、頭でのイメージと手の動きを一致させる。



立体図形のイメージを補助する

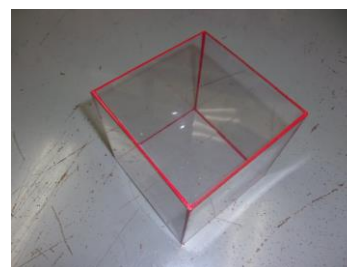
1 配慮・支援

応答様式や学習を進める方法を変える。

2 説明

教科書にかいてある立体図形の図では、実際のイメージがつかめない生徒には、立体模型を実際に触れさせ、イメージをつかむための補助をします。

実際の模型↓



音楽室の教具へのアクセスを最適にする

1 配慮・支援

教具へのアクセスを最適にする。

2 説明

音楽室に配置する教具を厳選し、自分で選んだ教具について、生徒たちで適切に片づけができるように、「一目でわかる」を意識して配置します。また、合唱曲集や合唱練習用CDは、クラスごとに分けることで、使用する期間は、生徒たちが自主的に準備と片付けを行うことができるようにしています。併せて、使う時期が限られている合唱集は分厚く、場所をとるため、音楽室でいつでも使用できるよう保管しています。これにより各教室のロッカーに余裕が生まれます。

↓クラス毎に使用するCDがまとめられている



↓衣装ケースに保管されている合唱曲集



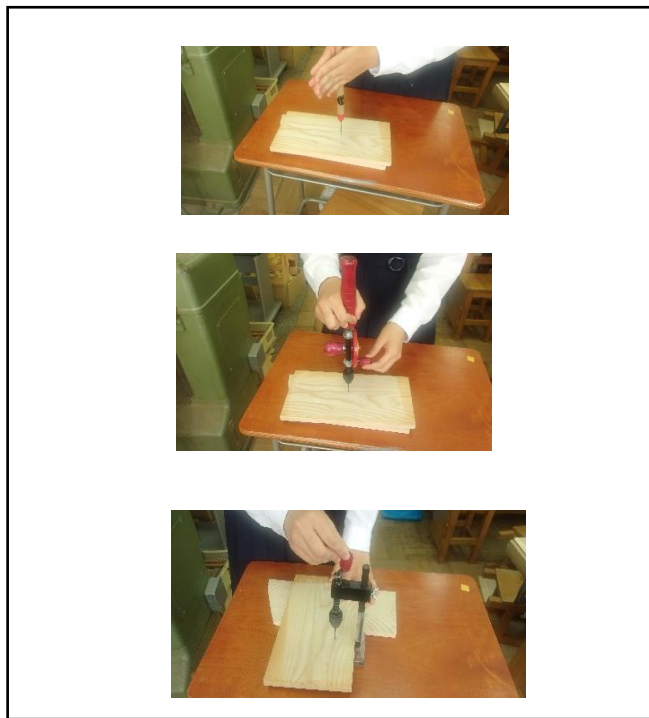
工具選びについて、最適なものを選択できるようにする

1 支援・配慮

応答様式や学習を進める方法を変える。

2 説明

一つの作業でも、複数の方法で作業ができることを紹介し、自分自身に最適なものを選択できるようにします。・写真は穴をあける作業における方法を3種類から選べるようにします。これでも難しい場合は、機械を使用するなどの配慮を行います。



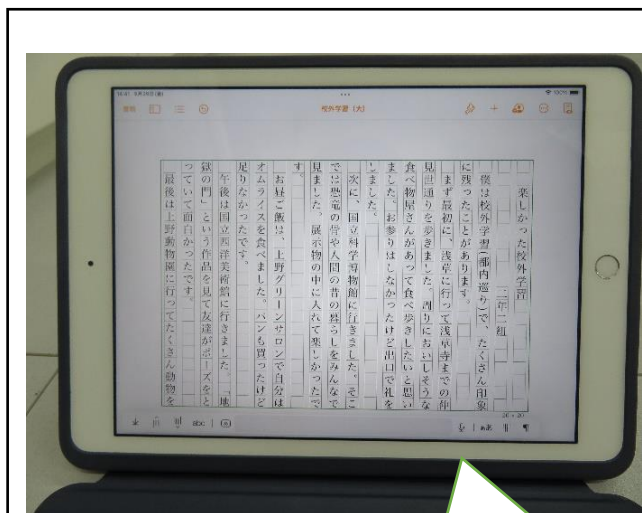
音声入力で作文が苦にならない?!

1 配慮・支援

作文に多様なツールを使う。

2 説明

作文を書くのが苦手な生徒はたくさんいます。そこで、生徒が一人一台持っているタブレットの機能に「音声入力」があります。運動会、校外学習など行事の後の作文を書くときに、タブレットか手書きかを自由選択し、さらに音声入力ができるようになると、作文への苦手意識が少し減少します。音声入力には少しコツがいりますが、慣れるととても使えるツールです。



マイクを ON
文節ごとに話すとうまくいきます!

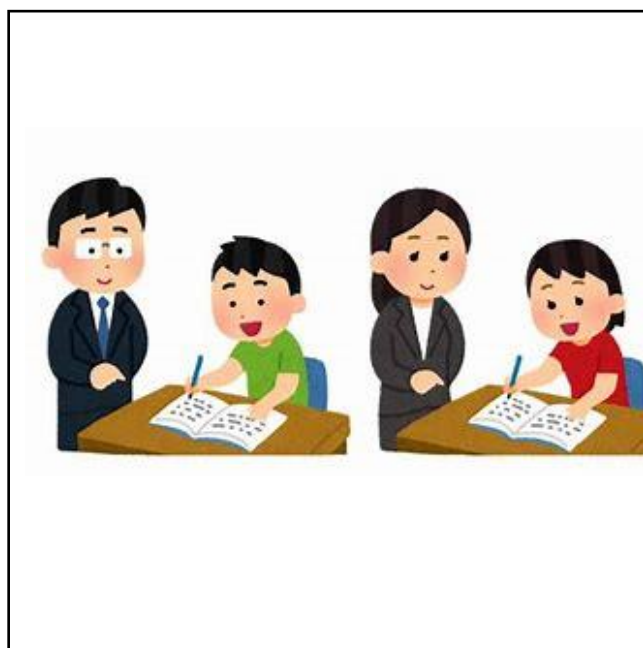
様々なメンターを提供し、いつの間にか自力で解決する

1 支援・配慮

練習や実戦での支援レベルを段階的に調整して流ちょう性を伸ばす。

2 説明

個人で課題に取り組む時間を確保しつつ、様々なメンター（異なるアプローチややる気を起こさせるチューター）を紹介して、学習の流暢性を育みます。その中で、少しずつ、自力でできることやスキルが増えていき、段階的に減らしていく支援を提供します。



「授業用ノートチェック表」を提供する

1 支援・配慮

進捗をセルフモニターする力を高める。

2 説明

英語の授業で、定期考査の時期に授業用ノートの提出を促しています。提出にあたっては、右に示すようなプリントを配布している。このプリントを通して、各ページで評価のポイントを事前に知らせることで、生徒が何を意識して取り組めばいいのか生徒が分かるようにしています。生徒の取組が評価に直結するようにしています。

1年生英語科より連絡 1学期期末考査のパーフェクトノート(前期用)の範囲について)

1- [] No. [] ())

☆ノートの提出日(テスト前の指定された日)までに以下のページを仕上げてください。

ノートのページ	単元名	内容	満点	チェック欄 *終わったらチェック。
18,19	Program1-1,2	単語、基本文	1	
20,21	Program1-1,2	単語、本文、和訳プリント	2	
22,23	Program1, Interact	Who am I?のクイズのプリント、単語	1	
24,25	Program1-1,2 のポイントのまとめ	※自分で工夫して取り組むこと!	3	
26,27	WW1 数の言い方	スベル練習と単語	2	
28,29	Program2-1,2	単語、基本文	1	
30,31	Program2-1,2	単語、本文、和訳プリント	2	
32,33	Program2, Interact	単語、(英文)	1	
34,35	Program2-1,2 のポイントのまとめ	※自分で工夫して取り組むこと!	3	
36,37	WW2 曜日と天気	スベル練習と単語	2	

※単語はスベル、品詞、意味を全て書いておくこと!

※WW1,2は、見聞き取り組むこと! (例)WW1では、p26,27の西方に取り組むこと!(自由練習欄も)

様々な課題の作成方法を紹介

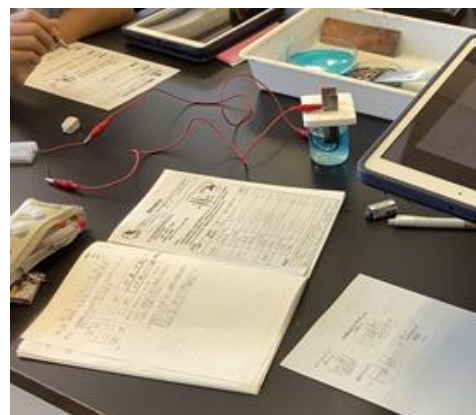
1 支援・配慮

コミュニケーションに多様な手段を使う。

2 説明

実験した内容を文字やイラストで記載するなど、多様な方法で提出させます。

- ①写真や動画を加えて結果や考察の報告。
- ②キーボードによるタイピングや音声認識を利用ウェブの情報のコピー&ペーストも可能
- ③ICTの活用が苦手な子どもは、紙ベースで記入後、写真を撮って提出可能



自分の考えを表出するための補助としてアプリを使用する

1 支援・配慮

コミュニケーションに多様な手段を使う。

2 説明

英語で何かについて発表するとき、発表の原稿だけでは自分が何をオーディエンスに伝えようとしているのか忘れてしまいます。また、オーディエンスも何を発表者が伝えようとしているのかわからないといったことが起こりえます。そこで、プレゼンテーション用ソフトを使用し、Web サイトの画像や文字情報をうまく取り入れ、発表を支えるためのツールとして制作出来るようにしています。



実験の様子を動画・写真で記録する

1 支援・配慮

制作や作文に多様なツールを使う

2 説明

実験の様子を端末に動画や写真で記録を指示します。レポートに実験の結果をまとめる際、実験の操作を行いながら結果を全て記入するのは困難です。そのため、班員のうち1名が撮影を担当し、動画・写真を共有することで、実験後に結果をじっくり見ながら記入することができるようになります。

動画例:酸・アルカリのイオンの移動



先の見通しをもたせることで不安を軽減する方法を紹介

1 支援・配慮

適切な目標を設定できるようにガイドする。

2 説明

各教科の提出物や課題が自分で整理できない生徒がいます。やる気はあるのに忘れてたり、勘違いしたりすることを軽減する方法として、教室に提出物一覧表（ホワイトボードなどを活用）の掲示を提案します。各教科担当生徒が提出日や小テストの期日を一目で全体が分かるように書きます。見える化することで余裕をもって提出やテスト準備ができるようになることが考えられます。また教員側も他教科とのバランスを考えて課題の提出日を決めることができ、自主学习時間のバランスも取りやすくなります。

教科	内容	期日
数	ワーク P12-18	9/21
国	ことわざ テスト	9/30 9時
家	〇〇を完成させる	10/3
⋮	⋮	⋮

マグネットシートなどを活用。脱着可能にし、期日が過ぎたら張り替える

自分の目指すゴールを選択し、訓読の問題に取り組む

1 支援・配慮

適切な目標を設定できるようにガイドする。

2 説明

中学校 1 年「故事成語—中国の名言—」で、訓読の決まりについて学習します。基本問題を全員で確認した後、自分が目指すゴール（難易度）を選択させ、問題に取り組むことができます。個人で進めても良いし、ペアで話し合いながら進めるなど、取り組み方も自由に選ばせています。最高レベルの問題が解けた人は、スペシャリストとして、先生役になり、分からない生徒と一緒に問題を解いていきます。

目標を設定しよう！

自分が目指すゴールを選び、訓読の問題を解こう！

私は、（初心者・中級者・上級者・スペシャリスト）を目指す！

※自分が選んだレベルを、丸で囲もう。

	初心者	中級者	上級者	スペシャリスト
訓読の練習をする	レベル☆☆☆☆の問題を解くことができる。	レベル☆☆☆☆の問題を解くことができる。	レベル☆☆☆☆の問題を解くことができる。	レベル☆☆☆☆の問題を解くことができる。

目標の選択

「レベル☆☆☆☆」を目指す。

相互評価シートで班員の意見文の中間評価ができる

1 支援・配慮

プランニングと方略を支援する。

2 説明

生徒たちが、自分が書いた意見文をよりよく修正・改善するための相互評価を目的として設定しています。まずは自分で書いた意見文を自己評価した後に、お互いが書いた意見文の下書きを読み合い、いくつかの評価規準に沿って、アドバイスを送ります。相互評価のあとは、班員からもらった改善意見を読み、自分の意見文に赤で直しを入れ、自分の意見文を推こうすることができるようにします。

意見文相互評価シート

さんへ

評価規準	文章全体の構成	主題と構構の結びつき	接続関係の使い手と文体
評価規準	双語型で文章が構成されており、まとまった内容の文章が書かれている。 序論：意見 本論：根拠 結論：意見のまとめ	自分の意見を支える、具体的な根拠（資料から読み取った事実）が書かれており、読者の力のある意見を導き出すことができる。	次の3つの項目を守り、意見文を書くことができる。 ① 文の冒頭や段落の頭は1文字定ける。 ② 句読点は一マス使う。行の最後のマス目に来たときは、文字と一緒に書く。 ③ 文体を統一する。常体（だて）と敬体（です・ます）が混じっていない。
レベル4	文章が、序論・本論・結論の三段構成になっており、双語型でまとめられている。	自分の意見に沿った、具体的な根拠が書かれており、意見を強く支えるものになっている。	上記の3つの項目のうち、すべてを守って、意見文を書くことができる。
レベル3	文章が三段構成になっているが、文章の構成が順序立っておらず、双語型になっていない。	具体的な根拠を書くことができるが、資料の読み取りが図っていない。資料から読み取った事実をもとに書かれていない。	上記の3つの項目のうち、2つを守って、意見文を書くことができる。
レベル2	序論・本論・結論のいずれかが不足しており、双語型になっていない。	具体的な根拠を挙げることができるが、資料の読み取りが図っていない。資料から読み取った事実をもとに書かれていない。	上記の3つの項目のうち、1つを守って、意見文を書くことができる。
レベル1	まとまりのない文章となっている。	根拠を書くことができていない。	上記の3つの項目を守って、意見文を書くことができていない。

評価の観点	文章の構成	構構の結びつき	接続関係の使い手と文体	合計
評価				

【感想・アドバイス】
※相手の意見文の良いところや改善点をコメントしよう。

()より

1日のスケジュールを掲示し、見通しをもちやすくする

1 支援・配慮

適切な目標を設定できるようガイドする。

2 説明

生徒は、長いと朝8時15分ごろの登校から部活動の最終下校の18時30までの約10時間を学校で過ごします。1日の大半を過ごす時間の使い方に見通しをもたせるため、教室の誰もが気軽に見ることができる場所に、1日のタイムスケジュールを掲示します。特別時程のスケジュールも載っており、普段と違う行動をすることが苦手な生徒にとっても、簡単に視覚情報として確認することができ、スムーズに1日を過ごすことができるようになります。

時 程 表

令和5年度 江戸川区立藤崎中学校

< 日 課 表 >

	午 前 3 時 課		午 後 3 時 課	
	6時間授業	5時間授業	6時間授業	5時間授業
開 門	8:00			8:00
予 鈴	8:25			8:25
本 鈴	8:30			8:30
打合せ 朝練書	8:20～ 8:30			8:20～ 8:30
	8:25～ 8:40 (朝礼:30移動)			8:25～ 8:40 (朝礼:30移動)
学活(朝)	8:40～ 8:45			8:40～ 8:45
1 校 時	8:50～ 9:40			8:50～ 9:35
2 校 時	9:50～10:40			9:45～10:30
3 校 時	10:50～11:40			10:40～11:25
4 校 時	11:50～12:40			11:35～12:20
給 食	12:40～13:10			12:20～12:50
養 休 み	13:10～13:30			12:50～13:10
5 校 時	13:35～14:25			13:15～14:00
6 校 時	14:35～15:25			14:10～14:55
学 活	15:25～15:35	14:25～14:35	14:55～15:05	14:00～14:10
清 掃	15:35～15:45	14:35～14:45	15:05～15:15	14:10～14:20
下 校	16:00	15:00	15:30	14:35
最終下校	3月～9月 18:30 10月～2月 18:00			

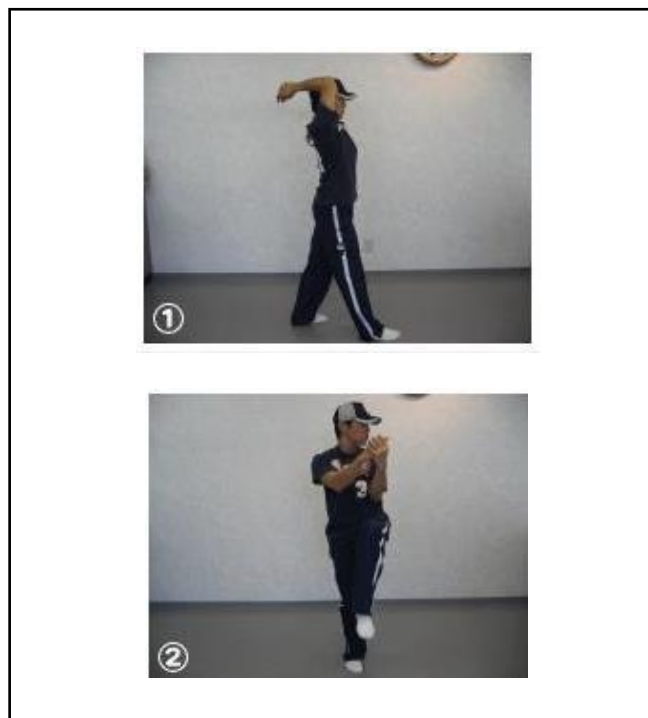
視覚的に提示される情報を、代替の方法でも提供する

1 支援・配慮

進捗をモニターする力を高める。

2 説明

自分がどのように動いているのかを客観視できない生徒がいるため、動画を使用して、スローモーションで確認できるようにするとともに、友達からの意見ももらえるようにします。



記録を測定し振り返りを毎時間行う

1 支援・配慮

進捗をモニターする力を高める。

2 説明

授業の始めに個々・グループでの記録を測定させます。次の授業から毎時間記録の測定を行い、振り返りを促します。記録を毎回測定することで個々・グループでの成長や課題を把握し、記録の向上を図らせます。

50M走の記録		秒	記録会	秒
はじめの記録		秒	目標の記録	秒
学習内容				
1	目標タイムの設定、試しのハードリング			
2	ハードリングの技術を習得する。 (抜き足、振り上げ足の練習)			
3	スタートから第1ハードルまでの走り方			
4	総合練習			
5	記録会			
日にち	タイム	感想 (反省・できたこと)	次回への課題	自己評価
月 日				A・B・C
月 日				A・B・C
月 日				A・B・C
月 日				A・B・C
月 日				A・B・C
月 日				A・B・C

ストップ・アンド・シンクを促すポートフォリオの作成

1 支援・配慮

プランニングと方略開発を支援する。

2 説明

- ①作品の振り返りと相互鑑賞を行う際に、これまでの制作過程を振り返ることができるよう、ポートフォリオを作成させます。
- ②授業毎に作品をタブレットで撮影し視覚的に記録しておくことで、自分の進捗をモニターするだけでなく、制作プロセスを振り返ることができるようにしています。
- ③このポートフォリオを用いて作品の相互鑑賞を行い、作品に込めた想いやこだわった点などを発表させます。



原則Ⅲ 取組のための多様な方法を提供する

ガイドライン7 興味を引くために多様なオプションを提供する

- ① 個々人の選択や自主性を最適にする
- ② 自分との関連性・価値・真実味を高める
- ③ 不安材料や気を散らすものを最小限にする

ガイドライン8 努力や頑張りを継続させるためのオプションを提供する

- ① 目標や目的を目立たせる
- ② チャレンジのレベルが最適となるよう求める(課題の)レベルやリソースを変える
- ③ 協働と仲間集団を育む
- ④ 習熟を助けるフィードバックを増大させる

ガイドライン9 自己調整のためのオプションを提供する

- ① モチベーションを高める期待や信念をもてるよう促す
- ② 対処のスキルや方略を促進する
- ③ 自己評価と内省を伸ばす

学習者が活動、スケジュール、新しい行事等を予測・準備できるように示す

1 支援・配慮

個々人の選択や自主性を最適にする。

2 説明

教室後方の黒板に、2日分の授業時間割を掲示します。新年度直前の時点では、黒板の右側に時間割や持ち物などを1日分しか記入できなかったようになっていた。だが、黒板左側にもビニールテープで枠を作り、2日分記入できるようにした。前もって授業連絡をすることで、生徒が見通しをもって学校生活を送れるようにしています。



みんなの自由な掛け声で、ダンスものりのり

1 支援・配慮

習熟を助けるフィードバックを増大させる。

2 説明

ダンスの授業では、恥ずかしさなどが、大きな課題となり、興味・関心を引き出すことが難しいです。そこで、生徒一人一人に自由な掛け声を促す。この掛け声は教師がほめること以上に生徒を励まし、ダンスを気持ちよく踊れることにつながります。



「前回の復習」から始まる授業

1 支援・配慮

不安材料や気を散らすものを最小限にする。

2 説明

授業の最初は必ず「前回の復習」から始めます。授業の始まり方を固定することで、安心して授業に臨めるようにしています。「前回の復習」は前回のプリントを見れば埋められるような内容なので、苦手な生徒も取り掛かりやすくしています。

2年理科プリント No.44 (湿度を求める)

— 年 — 組 — 番 —

〈前回の復習〉
 空気は気圧の ところから ところへ移動する。これが風である。等圧線の間隔が小さいところでは 風が強く、まわりより気圧が低いところを といい、中心付近には 気流が生じやすい。

〈今日の授業〉
 ○湿度って何？
 自分の答え 実際には

○湿度を計算で求めたい、どんな式になりそう？
 自分の答え

湿度の求め方

(例) 1m^3 の空気にふくまれる水蒸気の質量が 15.0g 、そのときの気温での飽和水蒸気量が 20.0g/m^3 のとき、湿度は何%か。

バラエティで、英語も楽しく

1 支援・配慮

自分との関連性・価値・真実味を高める。

2 説明

英語の授業において、生徒が楽しみながら見ていそうな番組(バラエティ)の一部を提供し、英語学習をより身近に感じさせることをしています。これにより、生徒は、英語学習の楽しみを感じ、楽しみながら学習に取り組んでいます。

Y: My name is YURIYAN Retreber. Im from Japan.
 A: Who is that we know would you compare yourself to ?
 Y: Dad. Mam, and you!
 A: Let's be Friends!
 Y: My address is . . .
 A: NO. NO. NO



2分前着席を聴覚的に刺激し、授業前にやる気を引き出す雰囲気を作る

1 支援・配慮

不安材料や気を散らすものを最小限にする。

2 説明

現在、2分前着席ができているクラスが大半ですが、時間を感覚的につかむことや、時計を即座に読むことが苦手な生徒がいます。そこでチャイム2分前に着席準備の合図（例：デパートの蛍の光のような）として、生徒自身が決めた音楽（BGM）を流し、自主的に着席を促します。音楽に意味をもたせることで前向きな気持ちで授業に臨めたり、落ち着いて行動できたりすることが考えられます。また、音楽のもつ心理的効果（落ち着ける BGM など）を期待し、やる気を引き出します。



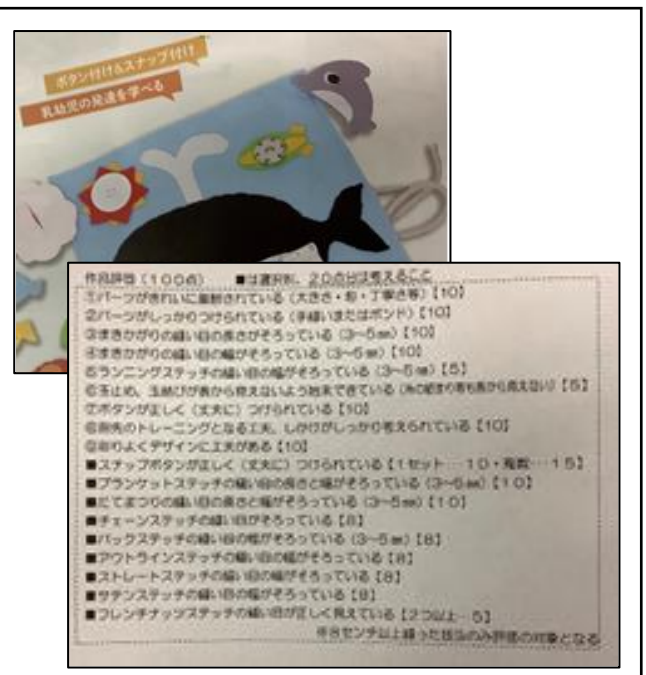
知育おもちゃの「知育」は自分で創造する

1 支援・配慮

自分との関連性・価値・真実味を高める

2 説明

幼児向けの「知育おもちゃ」を製作するというテーマの中で、どのようなしかけを作るのか色々な情報源から個々が選択できるようにしています。刺繍の技法やデザイン、使用するパーツの選定は複数ある中から自分で選んで、生徒の実態に合わせて取り組める工夫をしています。チャレンジのレベルが選択できるため、個々に合った作品が完成します。



一目瞭然!! 生徒に合わせたシンプルな“時間表示”

1 支援・配慮

不安要素や気を散らすものを最小限にする。

2 説明

時間の流れを把握することが難しい生徒や、集中力が持続しない生徒へは、時間を視覚的に提示することが効果的です。時間制限のある課題や話し合い活動などで、残り時間を一瞬で確認でき、見通しをもつことができる工夫をしています。

- ① デジタルタイマー
- ② タイムタイマー
- ③ ipad の時計機能・時計アプリ
- ④ 残り時間5分前のチャイム

→授業終了5分前に短い効果音のような音を鳴らすことで、振り返りの時間を意識させる。

※①～③は巡回指導教室の授業で実施中。



「復習基礎問題」から始まる授業

1 支援・配慮

不安材料や気を散らすものを最小限にする。

2 説明

授業の最初は必ず「復習基礎問題」から始めます。授業の始まり方を固定することで、安心して授業に臨めるようにします。「復習基礎問題」は今まで学習した内容の基礎レベルを扱うので、苦手な生徒も取り掛かりやすく、机間個別指導を行うことで全員が1問以上は正解できるようにしています。



運動やスポーツを誰とでも楽しむことができるようにする

1 支援・配慮

協働と仲間集団を育む

2 説明

運動やスポーツは性別、年齢、人種などに関係なく楽しむことができるものです。

単元の切り替わりで、グループをつくり、その単元が終わるまでそのグループで行動するようにさせています。その中で、教え合いや助け合いができるような機会をもたせ、能動的にかかわりができるようにしています。次の単元では、また違うメンバーでグループをつくって進めます。



出来上がりの自由度を高め、伸び伸び学習

1 支援・配慮

チャレンジのレベルが最適となるよう求める（課題の）レベルやリソースを変える。

2 説明

体育の実技の導入部で、「別にできなくても大丈夫」「失敗しても大丈夫」「とにかく、やってみよう」などの助言を行い、外的評価や競争ではなく、達成水準に向かう過程や努力を強調すると、生徒は伸び伸び学習を行います。



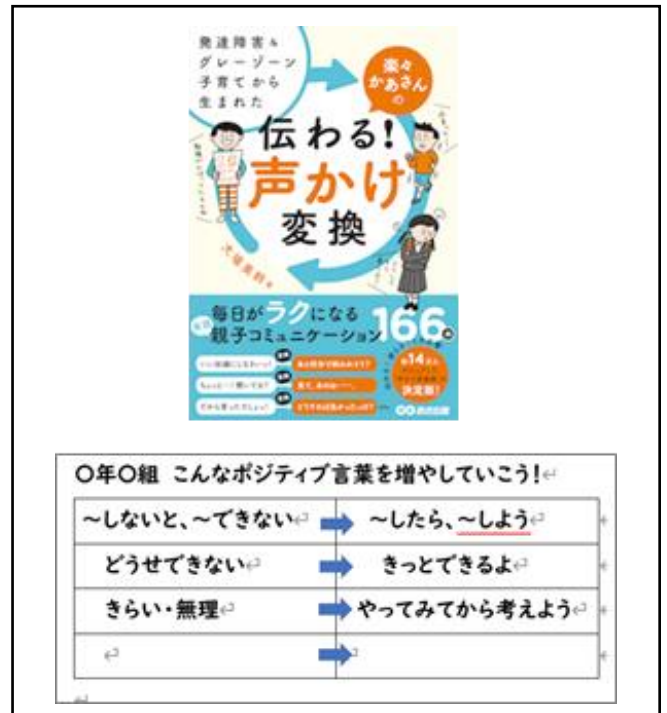
マイナスなことも前向きな考え方や言葉かけに変換

1 支援・配慮

協働と仲間意識を育む

2 説明

「どうせ…」 「やっても意味がない」とすぐあきらめてしまう子ども、「なんでできないの」「こんなこともわからないの」という声が飛び交うクラスなど、そんな雰囲気を作らないために、日々学校全体で前向きな考え方や言葉に変換する習慣を付けます。「声かけ変換表」などの本や資料がありますが、それを参考に学校全体や教員、クラスで話し合い、自分たちで特に意識したほうがいい「声かけ変換表」を作成し、クラス全体で、努力や頑張りを継続させるようにします。



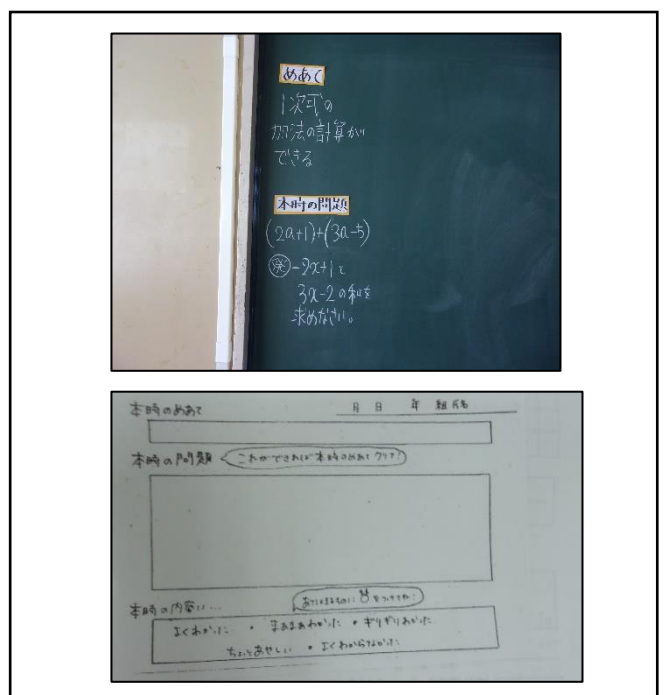
生徒自身が選択する具体的な目標の提示と振り返り

1 支援・配慮

目標や目的を目立たせる

2 説明

授業の初めに、言葉でのめあてに加え、解けるようになりたい問題（本時の問題）を、普通問題・発展問題の2問提示し、授業の最後に振り返りシートを使って解かせます。発展に挑戦するかどうかは生徒自身に決めさせます。文章と具体的な問題の両方を提示することで、達成すべき目標を把握させるとともに、言葉の意味の理解と定着に繋がります。また、授業の最後にめあてと本時の問題を振り返って解かせることで、初めに設定した目標を達成できたことを実感させます。



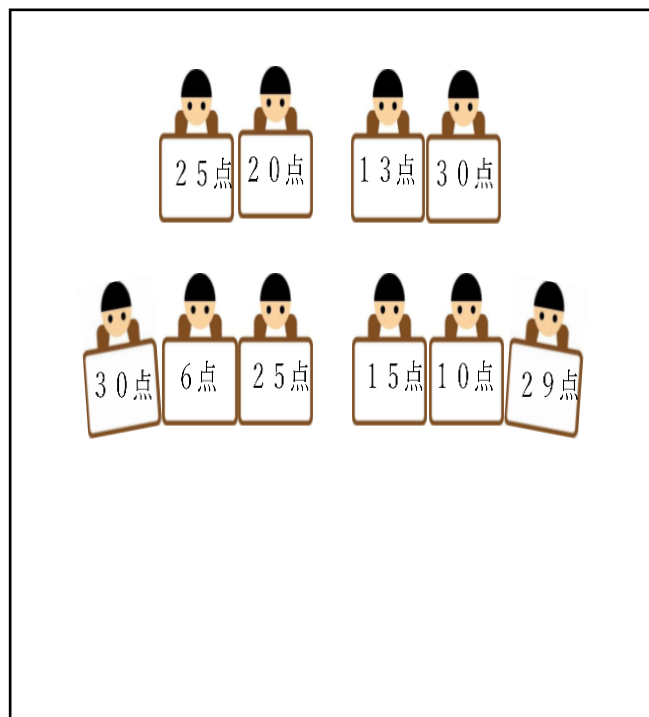
座席配置を工夫

1 支援・配慮

協働と仲間集団を育む

2 説明

少人数クラスの強みを活用し、仲間同士で教え合いやすくするために、学習の習熟の程度を考慮して座席の指定を行っています。苦手な生徒の近くや隣に得意な生徒を配置することで、大きな移動をすることなく教えたり教えられたりできるようにしています。



DEN(でん)を使ってクールダウン

1 支援・配慮

対処のスキルや方略を促進する

2 説明

情緒等が不安定な生徒は集中力を継続することが困難な場合もあります。これに対して「叱責」を繰り返していると本人の心理的不安を募らせるばかりです。そこで、注意持続ができない時には、本人の申し出により、ほっとルーム(校内別室指導室)やDENを活用し、クールダウンができるようなルール作りをしています。



自分で落ち着けるような対処を知る

1 支援・配慮

対処のスキルや方略を促進する

2 説明

授業中にイライラしたり、気持ちをコントロールできなかつたりする時には、先生にヘルプを出し、事前に学んだ対処スキルを行い、気持ちを落ち着かせます。



筆者の作品を自分のペースで鑑賞する

1 支援・配慮

モチベーションを高める期待や信念をもてるように促す。

2 説明

音楽家の説明的文章の読解の際に、iPad を使用して、過去の作品の音源を聞いたり、新しいアルバムの曲を聴いたりさせます。また、聞きたい音楽や、筆者の音楽家としての歴史に触れさせたり、興味深い曲を検索出来た時にクラス内で共有できたりすることも促します。一人一人が、興味をもてる作品に触れ、筆者への親近感をもつことができます。限られた時間の中で自分のペースで視聴することができて、主体的な学びにもつなげます。



動機づけとしてモチベーションビデオを見せる

1 支援・配慮

モチベーションを高め、期待や信念をもてるよう促す

2 説明

授業の導入で、スポーツへの理解を深めるとともに、楽しさを味合わせるための動画を提示する。



○「子どもの『主体性』を引き出す『ユニバーサルデザインラーニングを取り入れた授業実践』
～UDLの3原則を取り入れた授業づくり～」作成協力者及び作成者

職名及び所属は令和6年2月1日現在

中西 郁	教授	十文字学園女子大学
	所長	同大学 特別支援教育研究所
有澤 直人	研究員	江戸川区教育研究所
岩崎 保佳	指導主事	江戸川区教育委員会教育指導課
江戸川区立篠崎中学校全教職員		江戸川区立篠崎中学校

○参考・引用文献

- ・通常学級での『特別支援教育のスタンダード』2010年8月4日
東京都日野市公立小学校全教師・教育委員会 with 小貫悟 東京書籍
- ・平成30年度～令和元年度 校内研究紀要
練馬区立大泉西中学校「『気になる生徒』への支援のスタンダード」登校支援と特別支援教育の
充実に向けた実践事例～通常学級におけるユニバーサルデザイン環境の作り方～
- ・「学びのユニバーサルデザイン(UDL)ガイドライン全文」Version2.0
Suggested Citation:CAST(2011).Universal Design for Learning Guidelines
version2.0.Wakefield,MA:Author
日本語版翻訳:金子晴恵 バーンズ亀山静子

令和5年度江戸川区教育課題実践推進校

子どもの「主体性」を引き出す

「ユニバーサルデザインラーニングを取り入れた授業実践」

～UDLの3原則を取り入れた授業づくり～

令和6年2月1日発行

発行者 江戸川区立篠崎中学校

所在地 〒133-0061

江戸川区篠崎町5-12-19

電話 03-3679-3001

