

UDL に基づいた十分な教育の実現を目指す授業づくりに関する研究 —UDL ガイドライン 7 の視点での手立てを通して—

教職実践専攻・学校教育実践コース
学籍番号 20GP201 氏名 佐藤 絢音

1 はじめに

平成 29 年度の文部科学省¹⁾の調べによると、特別支援学校・特別支援学級・通級による指導を対象とする児童生徒は平成 19 年度と比較して 4.2%の増加傾向にある。また、通常の学級には、発達障害(LD・ADHD・高機能自閉症等)の可能性のある児童生徒は 6.5%程度在籍しているとされている。そして、平成 24 年度の中央教育審議会初等中等教育分科会報告による「共生社会の形成に向けたインクルーシブ教育システム構築のための特別支援教育の推進」²⁾(以下、中教審報告と称する)では、障害のある子どもと障害のない子どもが、できるだけ同じ場で共に学ぶことを目指すべきであるとされている。これまで経験してきた実習でも、特別なニーズをもつ子どもが通常の学級にも増えてきていることを実感する場面が多く、周りの児童と同じ学習内容でペースを合わせて学習に参加できず困り感を持っているように感じることもあった。このことから、障害の有無に関わらずに、可能な限り共に学ぶことができるように配慮し、十分な教育が受けられるように授業づくりすることが重要であると考えた。この十分な教育とは、中教審報告にインクルーシブ教育システム構築の最も本質的な視点として示されている、「それぞれの子どもが、授業内容が分かり学習活動に参加している実感・達成感を持ちながら、充実した時間を過ごしつつ、生きる力を身に付けていける」ような教育であると考えた。

よって、本研究では、障害の有無に関わらず全ての学習者にとって、効果的でインクルーシブな学習のデザインを目指している UDL(学びのユニバーサルデザイン)に基づきながら上述した内容が達成できるよう、授業実践の分析や仮説の設定等をし、考察していく。

2 研究概要

(1) UDL について

CAST³⁾は、教育は学びの入門者を学びのエキスパートにする手助けをしなければならぬと述べており、UDLは教育者が最初から全ての学習者のニーズに合った教育をどのようにつくっていくかを理解するための枠組みとされている。ここでいう学びのエキスパートとは、「学ぶ方法を知っていて、学びたいという気持ちを持ち、自分に合ったそれぞれのやり方で、生涯学び続ける備えができている者」と定義されている。また、UDLの枠組みについて解説では、授業や学習単元を教育者が全ての学習者にニーズを合わせられるように、学習上の障壁をなくしたり、難易度や支援のレベルを適切にしたりする際に役立つものとなっている。これは脳科学、認知心理学、学習科学などの研究成果に基づいた3つの原則から構成されており、表1は脳の3つのネットワークに対応する形で整理されたUDLガイドライン表である。この中でも、本研究では授業の掴みの部分で児童の**なぜ学ぶのか**を大切にし、興味を持つことができる感情のネットワーク、**原則Ⅲ：取り組みのための多様な方法の提供**に視点を置くこととした。学びのユニバーサルデザインガイドライン全文では、原則Ⅲは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るとされている。また、諸外国と比べて、日本人はうまくいくかわからないことに対し意欲的に取り組むという意識が低く、つまらない、やる気が出な

いと感じる若者が多いという調査結果も出ている⁴⁾。このようなことから、感情のネットワークに対する働きかけを充実させることが学びのエキスパートに段階的に近づくための第一歩であるとともに、「主体的・対話的で深い学び」の一步にも繋がると思った。

表 1 UDL ガイドライン表

	III.感情のネットワーク(「なぜ」学ぶのか) 取り組みのための多様な方法を提供する	I.認知のネットワーク(「何を」学ぶのか) 提示(理解)のための多様な方法を提供する	II.方略のネットワーク(「どのように」学ぶのか) 行動と表出のための多様な方法を提供する
ア ク セ ス す る	7) 興味を持つためのオプションを提供する ・ 個人々の選択や自主性を最適にする (7.1) ・ 自分との関連性・価値・真実味を最適にする (7.2) ・ 不安要素や気を散らすものを最小限にする (7.3)	1) 知覚するためのオプションを提供する ・ 情報の表し方をカスタマイズする方法を提供する (1.1) ・ 聴覚情報を、代替の方法でも提供する (1.2) ・ 視覚情報を、代替の方法でも提供する (1.3)	4) 身体動作のためのオプションを提供する ・ 応答様式や学習を進める方法を変える (4.1) ・ 教員や支援テクノロジーへのアクセスを最適にする (4.2)
積 み 上 げ る	8) 努力や頑張りを続けるためのオプションを提供する ・ 目標や目的を自立たせる (8.1) ・ チャレンジのレベルが最適となるよう課題のレベルやリソースを変える (8.2) ・ 協働と仲間手段を育む (8.3) ・ 習熟を助けるフィードバックを増大させる (8.4)	2) 言語、数式、記号のためのオプションを提供する ・ 語彙や記号を分かりやすく説明する (2.1) ・ 構文や構造を分かりやすく説明する (2.2) ・ 文字や数式や記号の読み下し方をサポートする (2.3) ・ 別の言語でも理解を促す (2.4) ・ 様々なメディアを使って図解する (2.5)	5) 表出やコミュニケーションのためのオプションを提供する ・ コミュニケーションに多様な媒体を使う (5.1) ・ 制作や作文に多様なツールを使う (5.2) ・ 練習や実践での支援のレベルを段階的に調節して流暢性を伸ばす (5.3)
自 分 の も の に す る	9) 自己調整のためのオプションを提供する ・モチベーションを高める期待や信念を持てるよう促す (9.1) ・ 対処のスキルや方略を促進する (9.2) ・ 自己評価と内省を伸ばす (9.3)	3) 理解のためのオプションを提供する ・ 背景となる知識を活性化または提供する (3.1) ・ パターン、重要事項、全体像、関係性を自立たせる (3.2) ・ 情報処理、視覚化、操作の過程をガイドする (3.3) ・ 学習の転移と般化を最大限にする (3.4)	6) 実行機能のためのオプションを提供する ・ 適切な目標を設定できるようガイドする (6.1) ・ プランニングと方略の向上を支援する (6.2) ・ 情報やリソースのマネジメントを促す (6.3) ・ 進捗をモニターする力を高める (6.4)
目指す学びのエキスパート			
	目的を持ち、やる気がある	色々な学習リソースや知識を活用できる	方略的で、目的に向けて学べる

引用：3) CAST (2011) 学びのユニバーサルデザイン (UDL) ガイドライン全文

(2) UDL と十分な教育の関係性について

バーンズ亀山⁵⁾は、UDL では学習にかかる障害を子どもではなくカリキュラムにあると捉えていると述べている。これは障害の有無に関わらず、多様な子どもたちの学びを阻む原因は、画一的な教えるゴール、偏った評価、柔軟性と可変性が限られてしまう教材・指導法にあるという考え方である。例えば、学級に障害のある児童がいた場合、授業に参加したいのに、障害が壁となり参加が促進されないという場合がある。しかし、UDL では障害がその児童ではなく、障害によって授業に参加しづらくなるような学習方法や教材にある、と考えるのである。このようなことから、中教審報告にも求められているように、共に学ぶために一人一人の教育的ニーズを把握し、適切な指導及び支援を行なうためには、児童の多様性に配慮しながら全ての児童にとって学びやすくなるように個別最適化された授業形態にしていく必要があり、これが UDL の考え方とも関係し、十分な教育の実現と深く関わりがあると考えた。

では、UDL と十分な教育との関係性はどうかと考えるのか。十分な教育を 3 つの視点に分けることで UDL との繋がりが見えやすくなる。それを図 1 に示した。以下、表 1 に示した 3 つのネットワークと十分な教育を 3 つに区分して関係性について述べていく。授業実践の評価の基準としては、①～③の太字を児童の目指す姿とし、その過程となる「」内の視点で〈評価①〉～〈評価③〉と示すこととした。

①授業が分かるようにするために、どの授業でも必要となるのが「何を学ぶのか」を明確にすることだ。これは、カリキュラムの障害の 1 つである教えるゴールを明確化することであり、I. 認知のネットワークに対応できるように、授業を理解するためのオプションを様々適用することができる。〈評価①〉**②学習活動に参加している実感・達成感**を持ち、

充実した時間を過ごすでは、授業の中で目的意識が持てると、授業を自分事として捉えることができる。そこで学習意欲が生まれ、学ぶ意義を感じながら授業に参加することができる。これが、Ⅲ.感情のネットワークの「なぜ学ぶのか」に対応ができ、②の太字と関連するだろう。〈評価②〉③生きる力を身に付けていけるには、児童が授業での選択肢を用いて多様な学びを実現できるようにしていく必要がある。そのためには、柔軟な学習内容の評価や学んだことや考えを表す方法を多様にしていきながら、目的に合わせて学習方法を選択できるようになるとよいだろう。すると、Ⅱ.方略のネットワークの「どのように学ぶのか」に対応できているといえる。〈評価③〉以上のことから、UDLと十分な教育は関係性が深いと考えた。

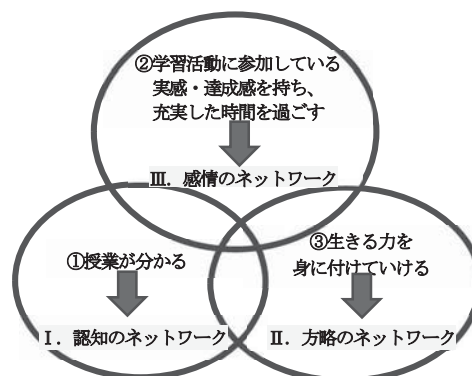


図1 UDLと十分な教育の関係

3 研究の取組

(1) 研究仮説

UDLガイドラインに基づいた授業づくりをするにあたり、まず児童の学習理解度や行動のアセスメントを行うことが、全ての児童に分かる授業をする上で重要ではないかと考えた。よって、令和2年度はこれまでの授業実践から行動のアセスメントを分析、令和3年度は児童の観察と事前アンケートの結果から、どのように支援を行うと行動が変化するかを考えた。この支援を考える際に、UDLガイドライン原則Ⅲの「ガイドライン7：興味を持つためのオプションを提供する」に視点を置くこととする。学びのエキスパートになるためには、授業の取り組みでまずは児童が興味を持たないことには主体的に参加することは望めないと考える。よって、「児童の学習理解度や行動のアセスメントを行なったうえで、ガイドライン7を意識した授業を行うことにより、全ての児童の主体的な参加意欲が促される」という仮説を設定する。

(2) 令和2年度の実践

令和2年度の筆者の1年次後期の学校フィールド実習で10月13日に実施した授業実践から、どのような取組ができるか児童の行動と感想を基に分析を行った。対象はD小学校2学年20名。「跳び箱を使った運動遊びを試してみよう」の1時間目の授業実践を基に、授業の中で児童の気になった行動(ビデオ記録)と振り返りカードの感想から応用行動分析をガイドライン7の視点ですることとした。これを基に次時でUDLに基づいた授業を実施する場合の学習指導案を作成した。表2のABC分析のAが児童の気になる行動や感想が解消されるための先行条件、Bが予想される児童の行動、Cが先行条件を行ったことによる結果となる。昨年度は、この行動のアセスメントをし、仮説形成まで行った。表2は分析したもの的一部である。

表2 児童の行動と授業実施後の感想の結果から予想される応用行動分析(一部)

児童の行動と授業実施後の感想	A:先行条件	B:行動	C:結果
1.導入の説明の段階で下を見たり、違う行動をしたりしている。	説明の時間短縮のために本時の流れを視覚的教材を活用し、ルーティーンを作る	ある程度の流れを想像でき、自分との関係性を持ちながら自主的に取り組もうとする	下を向いたり別の行動をすることが減る
2.準備体操で自分の立ち位置から離れて周りの児童と同じ動きをしようとする。	気を散らすものを最小限にし、前に出て見本として体操をするか選択肢を与える	自分のやることを理解する	褒められる

(3) 令和3年度の実践(6月1日から開始)

対象はD小学校6学年〇組23名(うち2名は特別支援学級)。前期フィールド実習にて8時間の中で二単元、授業実践をすることができた。以下、各単元での授業実践を述べなが

ら考察していく。まずは、UDL に基づいた授業実践をする前の児童の実態について述べる。

対象学級には、体育の授業では積極的に活動に参加しようと仲間に声を掛け合ったり、自ら率先して体を動かしたりする児童が多い。事前アンケート結果からも、体育が好きであるという児童が多く、集団で体を動かすことに抵抗を感じている児童はほとんどいないことが分かった。一方で、仲間の目が自分一人に向けられる場面や、苦手とすることがあると集団の中から抜け出してしまう児童も見受けられる。「失敗しないか不安」という児童は 10 名いることから、みんなが同じようにできないと失敗であるというレッテルが不安にも繋がると考える。よって、本単元では自分のできること・できないことを理解した上で、自分のめあてを考え各々が達成できることにより、自分の少しの成長でも認め失敗を恐れないようにすることを「なぜ学ぶのか」という視点で押さえることとした。また、UDL の視点でどの単元でも ICT の活用と選択肢を提示することを共通した手立てとして行った。これについては、各単元の指導計画(表 3・表 7・表 9)において太字で示した。

●バスケットボール

①単元名 ボール運動 ゴール型 「バスケットボール」

②本単元における、十分な教育を実現するための UDL に基づいた手立て

4 時間の授業で、毎回行ったことの 1 つがプレゼンテーションソフト(以下、PP と称する)を活用して、授業の見通しをもたせることである。今までの実習などを振り返ると、体育では技術の向上を目指すべく、全員が同じ到達目標を目指し、全員で同じ活動に取り組むという流れが多いように感じる。しかし、今回の授業実践では、参加感をさらに高めるためにも UDL に基づいた授業スタイルにより、「一人一人が目指す目標は違い、その目標をまずは見つけて自分だけのめあてを持って、そのために必要な練習をそれぞれが考える」というのが一つポイントとなる。その際に、新しい授業スタイルへの不安やつまづきが少しでも軽減されるように PP を使用した導入を毎回取り入れた。この手立ては UDL ガイドライン 7.3 とも深く関わりがあると考えられる。

また、他には授業中でのタブレットの活用を積極的に取り入れた。これは、児童同士でバスケットボールの試合や練習を撮影し合い、その動画を次時における振り返りと全員で共通理解すべきバスケットボールの知識を獲得するために活用した。自分たちを客観的に見ながら、良いところや課題を押さえることにより、自分事と捉えながら各チームがそれぞれに必要な部分は何かを考えやすくなっていたように思う。各授業の指導計画及び UDL の視点で行った手立ての主なものを以下(表 3)にまとめる。

表 3 指導計画に基づいた UDL の手立て(☆は特に効果が見られたもの)

時	主な学習活動	UDL の視点での手立て(A 先行条件)	予想される児童の姿(B 行動)
1	<ul style="list-style-type: none"> 本時の内容と学習の進め方を知る。 ボールに慣れる運動 ドリブル・シュートの練習 試しのゲーム 単元の学習の進め方を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> 授業の流れをいつでも確認できるように提示する(毎授業) ☆次の活動に繋がることを伝え、何のための運動なのか明確にする。 全員 2 回以上ボールに触ることを伝える。 ☆PP の活用で、児童の予想される苦手意識の解消と、学習の進め方や目指す姿を想起できるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 必要な時に確認でき、次の活動への見通しをもてるため、自主的に参加できる。 自分ができていることを確認しながら、目的意識と関連性をもって取り組める。 自分の課題が明確になり、自分の感じる難しさのレベルを理解して取り組める 全員が同じ到達点でなくても良いことを実感できることで、安心感を持ちながら活動に参加する。
2	<ul style="list-style-type: none"> 本単元での自分のめあてを考える。 簡易的な試合のルールを理解し、1 試合行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 全員が 2 回以上ボールに触るために意識したことを共有し、それぞれ違うことに気付けるようにする ☆前時の試合の動画をを用いて、ルールの確認をしてから行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 意識したことを提示することで、自分のめあての選択肢が増え、考えやすくなる。 自分事として捉えながら理解することができ、試合で実践できる。

	<ul style="list-style-type: none"> 試合を踏まえて、チームごとに分かれて練習方法を考える。 考えた練習方法を行う。 	<p>☆前時と本時の試合の様子をタブレットで見ながら課題を考え、それに合った練習法を考える。3つの技能を押さえたヒントカードも準備する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 自分を客観的に見ることでめあてが考えやすくなる。 ヒントカードが技能ごとにあるため、自分たちの課題に関連するものを選択することができる。
3	<ul style="list-style-type: none"> なぜ全員2回以上ボールに触るよう提示したか考える。 これまでの自分達の試合の様子とミニバスの試合を見て違いを考える。 各チームで練習をし、良い点・改善点を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> PPも活用しながら、目的が明確になるように児童の様子にも触れ提示する。 ☆動画を見るポイントを伝え、それぞれに役割があることに気付けるようにする。 全員が参加し楽しめているかを問いかけながら、チームの練習を見ていく。 	<ul style="list-style-type: none"> 目的が明確になることで、何をすれば良いか各々が考え、教え合う姿が見られる。 自分たちの試合との違いに気付くことで、2回以上触ることと各チームの課題との関連性を持つ。 目的が何かを問いかけることで、課題意識を持って活動に取り組もうとする。
4	<ul style="list-style-type: none"> 試合をしていない時の自分達の役割を確認する。 試合を行う。 4時間で自分たちができるようになったことを振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> 点数板・全員ボールを2回触れているか見る・アドバイスの3つの役割を指定する。 チーム内で決めた意識することと、試合の組み合わせ・役割をいつでも確認できるように前に掲示する。 ☆全員2回触ると+10点・リングに当たると+1点という特別ルールを設定する。 これまでの授業から、児童の変化やできるようになったことを伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> 試合をしていない時の役割が明確であることで、目的を持ちながら不安感なく授業に参加しようとする。 視覚的にいつでも確認できることで、自分たちで声を掛け合い、次への見通しをもって取り組める。 これまでの授業が生かされると実感できる設定のため積極的に参加できる。 今回の授業スタイルで学んだことでの変化を実感できると、今後の授業でも学びの舵取りをする姿勢が見られる。

【考察】授業実践を毎授業の振り返りカードでの自己評価と授業での児童の行動(C:結果)から、十分な教育の〈評価①～③〉の3つの視点で考察する。

自己評価では、ドリブル・パス・シュートを4段階で、できたところに○を付ける項目を設けた。ドリブルとパスの項目には毎授業で取り組めないものもあり、変化が見られないものもあった。しかし、パスの「ゲームで相手がとれるようにパスができた」と「ゲームでパスされたボールをつかむことができた」という項目では少しずつ「できた」と実感する児童が増加している(表4太枠部分)。これについては、毎授業で全員が楽しめるようにという他者意識を重視したことで、児童の動きが変わっていったことが読み取れる。〈評価②〉また、全員の変化は見られなかったものの、個人で見えていくと○の数が授業ごとに増える児童や、自分のめあてに合った技能は「できた」と感じられている児童が見受けられた。これは、1時間目の1つ目の☆の手立てを単元の導入で行ったことで、「なぜその活動をやるのか」目的意識を持つきっかけとなり、学ぶ意義を感じながら授業に参加できたからではないかと考える。〈評価②〉

表4 毎授業での自己評価(6月1日・8日・15日・22日に実施)

項目	1回目	2回目	3回目	4回目	項目	1回目	2回目	3回目	4回目	項目	1回目	2回目	3回目	4回目
ドリブル	n=21	n=23	n=23	n=22	パス	n=21	n=23	n=23	n=22	シュート	n=21	n=23	n=23	n=22
ボール起こしができた	10	9	10	9	ボール上げでしっかりとつかむことができた	19	15	16	14	シュートを打つことができた	16	15	19	15
歩きながらドリブルができた	21	22	21	20	ペア練習でパスをあまり落とさないでできた	17	11	14	8	シュートしてリングにあてることができた	14	13	15	13
止まってドリブルができた	19	19	19	19	ゲームで相手がとれるようにパスができた	10	12	18	20	シュートを入れることができた	8	11	9	6
走りながらドリブルができた	17	16	17	19	ゲームでパスされたボールをつかむことができた	11	16	18	22	入らなかったボールをもう一度シュートすることができた	2	8	10	7

シュートについては全体的に自己評価の高まりが見られず、項目内容の難易度が高くなるにつれて、達成できた児童は少なかった。しかしこれは、「試合で勝つことが目的ではなく、全員で協力し合うことが大事」であることを1時間目の2つ目の☆で強調したことにより、シュートよりもチーム内の役割分担を意識して活動した結果だと捉えられる。また、3時間目の☆の手立てで、自分たちの試合との違いに気付きながら、全員がボールに触ることを意識できるようにしたことにより、パスを積極的に活用して動くことに繋がった。振り返りカードにも「みんなでパスを回した時、協力できて楽しかった。今までより、み

んなとてもシュートを打っていた。」など、パスを意識したことで楽しさも実感できている感想が多かった。〈評価①〉

毎授業の振り返りカードに加え、ガイドライン7の視点でのアンケートも毎回行った。アンケートでは「授業の中で何をやればいいのか分からない時はありましたか。」の項目を毎授業入れるようにした。これについては、最後の授業で「はい」と答えた児童が0人になったことから、全員参加という点では達成できたと考える。授業の中では、全員が楽しみながら参加できるように自分たちで練習方法を考え、選択して学習の進め方を自分たちで舵取りできるようにと授業のスタイルを変えて実践を進めてきた(2時間目の☆2つ目の手立てから)。初めは、「自分たちで考える」という点で困惑している児童も見受けられたが、様々な視点や練習方法の選択をすることで、目的に向かってどのように学ぶかを考えることができた結果ではないだろうか。〈評価③〉また、4時間目の☆の手立てにより、これまでの授業での学びが生かされ、それぞれが役割をもって積極的にパスをつないでシュート

表5 児童Eへのインタビュー内容

T「今日楽しかった?」
C「はい!すごく楽しかったです!」
—————省略—————
T「最初、バスケットボールに対してどんなイメージだった?」
C「そんな好きではなくて、不安もありました。」
T「どんな不安?」
C「上手くできるかとか、シュートできるかとか。」
(技能面)
T「3時間目の時に、チームの子にアドバイスしてもらっていたけど、その時どう思った?」
C「嫌な気持ちとかにはならなくて!自分がどう動いたらいいのか分かってもっと頑張ろうと思えました。」

表6 全体に質問した内容と結果

授業をする前
バスケットボールに肯定的な考えを持った児童2人 バスケットボールに否定的な考えを持った児童16人
授業を4回行ってみての変化
好きだった人は更に好き/ 苦手だった人は少しでも好きと思えた人 16人
最初より好きな気持ちが増えた理由
・ワークシートに書いたりして分かりやすかったから /楽しかったから
・ルールが分かって実践をすることができた
・自分勝手に最初はやっていたけど、4回を通して協力してみんなで作る楽しさが分かったから

をしたりする姿が見られた。これは、「なぜ学ぶのか」を達成できる手立てとなり、意欲をもって参加できた姿であると考察する。〈評価②〉

その他に、単元の終わりにバスケットボールを苦手とする1名の児童にインタビュー調査と、学級全体にいくつか質問をしてみると、児童の変容を見取ることもできた。児童Eは最初の授業ではボールにあまり触ることができず、自己評価でもゲーム内ではパスをしたり受け取ったりすることができていないことが読み取れた。しかし、3時間目からチーム内の動きや声掛けが変わり、それがきっかけで児童Eの動きにも変化が見られた。そこで最後の授業後(6月22日)に非構造的インタビューを試みたところ表5のような回答が得られた(5分程度)。これは、児童同士で学びの舵取りをした姿と捉えることができる。〈評価③〉この結果から、全体でも変容が見られると考え、児童全員に質問を試みた。その結果が表6になるが、児童の苦手意識は軽減されたことが分かり、「最初より好きな気持ちが増えた理由」からUDLガイドライン7の視点で授業を行った手立てにも触れられていることから参加意欲が促されたと考察できる。

●ハードル走

①単元名 陸上運動 ハードル走

②本単元における、十分な教育を実現するためのUDLに基づいた手立て

前回のバスケットボールの単元とは違い個人競技だが、学習の仕方は生かせることに気付け、技能の向上だけを目的とせず、そのために何が出来るかを考えられるようにした。手立てとしては、目標が似ている人同士で「全員が楽しみながら技能や目標を達成できる」ことを考えて練習方法を選択し考える活動を取り入れたり、練習(教え合い方)を工夫して運動の楽しさや喜びを味わったりしながら、個人でできることの違いを認め合える関係を

築けるようにした。そのために一人一台タブレットを使用した。タブレットの活用法については、意図的に指定する場面も設けた。また、4つのコースごとのポイントを動画でいつでも確認できるようにした。これにより、自分たちでどのように練習を工夫していくかを考える教材となった。これは、ガイドライン7の3つのオプションに適應する。これらの活動の中で、タイムが速くなることだけが目的ではなく、技能のわずかな伸びからも自分のできたこととして感じられるように単元の導入でも押さえるようにした。各授業の指導計画及びUDLの視点で行った手立ての主なものを以下(表7)にまとめ、考察をしていく。

表7 指導計画に基づいたUDLの手立て(☆は特に効果が見られたもの)

時	主な学習活動	UDLの視点での手立て(A 先行条件)	予想される児童の姿(B 行動)
1	<ul style="list-style-type: none"> 本時の内容と学習の進め方を知る。 4時間目までの目指す姿・見通しを持つ。 主運動に繋がる運動をする。(毎授業) ハードルに慣れる運動遊び・記録の測定を行う。(ローテーション) 次時以降の見通しを持つ。 	<ul style="list-style-type: none"> 授業の流れがいつでも確認できるように提示する。(毎授業) ☆PPの活用で、児童の予想される苦手意識の解消と、学習の進め方や目指す姿を前単元の学習を想起させながら説明をする。 ハードル走のどの動きに繋がるか伝えながら行うことで、意識するところを理解し、練習への繋がりを持ちやすくする ☆ハードルに慣れる運動遊びは口頭で説明をしたのちに、各場所にiPadを渡し、動画を見ながら教え合ったり確かめ合ったりしながら進めることを伝える。 PPを使用し、今後の授業の流れを説明し、何を意識してどう取り組んでほしいのかを伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> バスケットボールの授業で習慣づいて、自ら進んで参加することができる。 バスケットの授業の学び方を生かせることを知り、最終的なゴールを先に示すことで見通しを持ちながら不安なく自分との関連性を高め、参加できる。 今後の活動との繋がりが明確になり、やる意義を理解しながら活動に取り組み、練習をする時の視点も持ちやすくなる。 自分たちで考えられるようiPadを使用することで、自主的に参加できる。また、視覚教材となり、誰がいつでも確認でき不安が軽減し、例え活動に参加できなくても見て理解に繋げることもできる。 みんなが同じレベルの「出来た」でなくて良いことを押さえることで自分のペースで取り組むことができる。
2	<ul style="list-style-type: none"> 自分の目標を考える。 ハードル走の動画を見て基礎知識を理解する。 自分のめあてに合ったコースを4つの中から選んで取り組む。 	<ul style="list-style-type: none"> 目標は本時の終わりまでに考えて良いことを伝える。 ☆ハードル走の基礎知識を、視覚教材を用いて体を動かしながら理解できるようにする。 4つのコースの目的・意識するところは何かを全体で共有し、自分の目標を見つける時の視点を持ちやすいようにする。 ☆各コースにあるiPadの動画を活動に入る前に必ず見て、その後もいつ・何度見返しても良いことことを伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> 前時と本時の活動を通して友達と考え合っても良いことを伝えることで自分との関連性を持ちながら考えられる。 体も動かしながら全体でハードル走への共通理解に努めることで、次の活動への不安が軽減される。 ☆各コースの目的を理解することで自分と関連したものを選択しやすくなり、活動に参加しやすくなる。 各ポイントが動画で理解しやすくなり、自分との関連性・真実味が最適になり、積極的に参加できる。
3	<ul style="list-style-type: none"> 1度ハードル走を撮影し合ってから、選んだコースに取り組む。 ⇒1人1台タブレット使用 同じコースで練習した人同士で振り返りをする。(次時も同様) 	<ul style="list-style-type: none"> ハードル走のコースは高さや幅が違うものを2つ準備する。 ☆自分の走っている姿を客観的に見て改めて目標を達成するために意識することを確認するよう伝える。 お互いに良くなったところを伝え合い、目標が少しでも達成できたことを実感できるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の力に合わせて走るコースを選択できることで不安なく取り組める。 自分の意識するところを客観的に見ることで明確になり、自分に必要な練習に積極的に参加するようになる。 同じコース内での意見交換をすることで、自分の目標と関連して練習したことに気付き、次時への期待や意欲を持つ。
4	<ul style="list-style-type: none"> ハードル走に必要な知識の確認をする。 ハードル走の記録を測定する。 改めて選んだ自分の目標に合ったコースに取り組む。 	<ul style="list-style-type: none"> これまでに得た知識を生かせることが実感できるように、穴埋め形式で簡単に知識の確認を行う。 ☆各コースで練習する前後に記録を計測することを伝える。その際、タブレットでの撮影も行う。 ☆視覚的に確認できるようにしたり、互いに見てほしいところを伝えたりして自 	<ul style="list-style-type: none"> これまでに得た知識を自分たちで答えられることで自信につながり、積極的に活動に取り組める。 記録と撮影したもので比較できるため、少しでも技能や記録の目標を達成しようとするようになる。 視覚的に確認できることで伝えやすくなったりし、互いにごくを見てほしいの

同じコースの人に自分が意識したいところを伝える。 ・ハードル走の記録測定	分では気付けないところに気付けるようにする。	かを共有することで協力しやすい関係になり、活動に積極的に取り組める。
---	------------------------	------------------------------------

【考察】

まず単元を通しての評価を、毎授業のUDLガイドライン7の視点で行ったアンケート結果から考察する。前単元の授業同様、全体的に肯定的な回答が多く、児童の不安やつまづきは大半が解消されたと考える。その理由として、3時間目の☆の手立てが挙げられる。自分の走っている姿をいつでも客観的に見ることができるよう、全員タブレットを使用する活動を取り入れた。これにより、3時間目のアンケートでは表8から分かるように「自分の走っている姿を見て、どこを意識したら良いのか分かりましたか。」という質問に全員(1名欠席)が「はい」と答えていた。この結果から、児童全員が授業に自分事として参加していたと考え、「なぜ学ぶのか」に対応していたと考察できる。〈評価②〉

「何を学ぶのか」

表8 授業3回目のアンケート結果 (n=22)

を明確にするために1時間目の1つ目の☆の手立てを行った。前単元の学びを生かしながら、児童の予想さ

質問	はい	どちらでもない	いいえ
友達と協力し合うために、バスケットボールから今日までの学習の仕方を少しでも役立てることはできそうですか。	20	2	0
授業の中で何をやればいいのか分からない時はありましたか。	1	4	17
自分の走っている姿を見て、どこを意識したら良いのか分かりましたか。	22	0	0
次回、今日の練習で意識したことを生かすことはできそうですか。	20	2	0

れる苦手意識をどう解決していくか、PPを活用して導入を進めた。これにより、全員が説明を聞ける環境になり、苦手意識をどう解消しながら明確になっているゴールを目指したらよいか分かりやすくなったことで安心した表情が多く見られたと観察者から評価をいただいた。普段体育に積極的に取り組めない児童も、この手立てをしてすぐの活動ではいつもよりも積極的に参加していた。〈評価①〉

1時間目の☆2つ目と2時間目の☆の手立ては「なぜ学ぶのか」に対応して取り組んだ。1時間目の2つ目の☆では、各コースに見本の動きとなる動画をiPadに保存して見れるようにした。最終的なゴールはハードル走で少しでも技能の伸びを実感できること、これが授業の目的となり、それを達成するための手段としてハードルに慣れる運動遊びを取り入れた。これを充実させるための手立てとしてiPadで動画をいつでも確認できる環境にしたことにより、目的と手段が一致し目的意識を持ちながら児童も授業に取り組むことができた。児童の様子としては「どうしたら脚が引っかからないんだろう…動画で確認してみよう」という会話が多くあり、iPadを活用している場面がよく見られた。しかし、児童の「どうしてだろう」を解決するための十分な知識が備わっていない状態であったため動画を見るポイントが分からない児童も見受けられた。これを踏まえて、2時間目の☆2つを手立てとして加えた。1つ目では実際に体を動かして確認をしながら全員が共通の知識を得ることで、コース選びをする時の視点になり、練習でも意識する姿が見受けられた。また、各コースの動画も見るポイントを動画内に書き込んだものを準備したことで練習する姿勢も変わった。これは、「なぜ学ぶのか」の目的が、知識を共通理解したことにより自分事となったからだと考察できる。〈評価②〉

最も効果が見られたのが4時間目の授業である。前時までの授業を踏まえて、☆2つの手立ても加えたことにより、自分の動きを見てどこを改善したら良いかという視点で、これまでの自分の走っている映像と比較しながら練習に取り組んでいる姿が見られた。動画で自分の課題が明確になることで、友達に自ら撮影をお願いする児童などもいた。また、

体育を苦手とし活動にも積極的に参加することが難しい児童の中にも、友達と一緒に練習している姿を撮影して何度も見返しながら取り組み、振り返りカードで自分の出来たことを記述することができるようになるという変容が見られた児童もいた。他にも、動画を撮影し自分の目標が達成されたと感じ、自ら「他にできる練習ありませんか？」と教師に聞いてきて、レベルアップを目指す児童もいた。このようなことから、3時間の授業を生かして4時間目では自分たちで学びを確立していったと捉えられる。(評価③)

●家庭科

体育の実践を終えたのち、他教科にも対応させて授業する機会をいただき、家庭科で行った。題材は「こんだてを工夫して」で、全4時間行った。家庭科については、単元計画を基に、児童の参加意欲が促された手立てと課題について述べていく。課題は点線の枠で囲んだもの、効果が見られたものは二重枠として以下(表9)に示す。

表9 指導計画に基づいたUDLの手立てから分かる課題と効果

時	主な学習活動	UDLの視点での手立て
1	<ul style="list-style-type: none"> ・食事の必要性を自分の生活と関連性を持ちながら考える。⇒単元の見通し ・料理や食品の組み合わせについて考える。 ・栄養のバランスを整えるために必要なことについて知る。(3つの食品グループ) <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>ロイロノートについて</p> <ul style="list-style-type: none"> ・進み具合に差が出る。 ・慣れるまでに時間がかかる。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・発問の焦点化「もし皆さんが今日から食事をしなかったらどうなると思いますか。」 ・何を意識して組み合わせたかを活動後に聞くことを先に伝える。 ・確認したのちに、自分が組み合わせた料理の食材をロイロノートを使って仲間分けする。 <div style="border: 2px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・書くことが苦手な児童は表現がしやすい。 ・1度共有するといつでも確認できるため不安軽減につながる ・自分なりに使い方を探れる。 </div>
2	<ul style="list-style-type: none"> ・五大栄養素について知る。 ・献立の立て方を考える。 ・パンかご飯に合うこんだてを考える。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・パンかご飯に限定されることで自分事とならない。 ・全体でロイロノートの使い方を確認すると、プリントの方が取り組みやすくても選択しにくい。 ・PCに向かう時間が長くなってしまう。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ロイロノートに前時考えた献立をWチャートを使用し確認する。 ・「6年1組の決まり」として、何を意識するか共通理解する。 ・自分が考えやすい方を選んで良いことと、考える際にはロイロノートかプリントどちらを選択しても良いことを伝える。 <div style="border: 2px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・友達のものをロイロノートで確認して、進め方を自分たちなりに確認できる。 </div>
3	<ul style="list-style-type: none"> ・一汁三菜について確認する。 ・設定された家族の1食分の献立をグループで考える。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・グループのみの活動だと、個人思考をしたい児童の参加意欲が低下する </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・前時の振り返りとして、ダウト形式で確認する。 ・児童が知っているキャラクターを活用し、1人1人の好みを提示する。バイキング形式で主食・主菜・副菜の写真を準備する。 <div style="border: 2px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・選択する要素が多いことで自分事として考えやすい。 ・目的が明確かつ選択ができることでグループで学習方法を導き出そうとする。 </div>
4	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しく食事をするために気を付けることについて話し合う。 ・食事の工夫として、配膳・調理方法・食事のマナーについて考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時に考えた献立とキャラクターを活用して、想定される場面を準備し、進み具合がグループごとで違ってよい環境にする。 ・どの視点で考えるのかを明確にすることで、話し合いがしやすくなる。前時の課題を踏まえて、家庭で気を付けていることを個人思考してからグループ活動にしたことで全員参加ができる。 <div style="border: 2px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・全グループが同じペースで進まなくてよい環境になっていることで、各児童に合った学習方法で進められていた。 </div>

【考察】

1・2時間目では、体育の実践で授業への参加意欲が促された手立ての1つである1人1台タブレットを使用した。使用方法としては、ロイロノートを使いながら全員の学びの過程を残して、共有した友達の考えをいつでも確かめられるようにした。これにより、授業で何を学ぶのかの理解が十分でない児童もいつでも共有できる環境になっていることで、授業内のゴールが明確になってくる。正解が1つではないという安心感ももちながら学ぶ

意義を感じて授業に参加する姿が見られ、評価①・②が達成されると考えた。しかし、進めていく中で、点線の枠で囲まれた内容の課題があり、ICT は一律に効果があるとは言えないことも分かった。ICT とプリントのどちらを使っても良いように選択できるようにしても、全員が同じ方法で取り組まなければいけない、周りに違う方法でやることを知られるのが嫌だという気持ちが生まれることもある。また、ロイロノートなどを初めて使う際には、全体で確認する必要もあるが、形として残らず再確認することができないため、視覚的に残る手立てもなければ児童の「分からない」という不安も解消できない。このようなことから、ICT の活用はそれ自体が目的とならないように、また、あくまでも子どもが学びの舵取りをするための1つの手段となるように授業内で積み重ねていく必要がある。

3・4時間目では、選択肢を様々提示し、グループごとに考えたいと思ったものについて考えられるようにした。これにより、どの児童も自分事として捉えやすくなり、1・2時間目で上手く自分の考えを表現できていなかった児童も積極的に参加する姿が見られた。これは、選択肢が多くあることで課題が早く進むグループは次の段階へのステップアップすることができたり、1つの課題に対して時間をかけてたくさん考えることができたりと児童自身が自分たちの実態に合わせて学習を進めることができたからであると推測される。

〈評価②〉選択肢が多く提示されていることは、児童の実態に合わせてやすくなることから参加意欲が促されると考察することができた。

4 実践研究の成果と今後の展望

本研究を通して、筆者はUDLガイドライン7から手立てを考えたことで、全ての児童の主体的な参加意欲が向上することを目指した。授業実践を振り返ると、ガイドライン7の視点で様々な手立てを行ってきた結果、授業への参加意欲や「できた」という経験は多少なりとも感じるようになっていたと捉えられる。これについては、今回実践した体育科と家庭科で共通して効果が見られた手立てとして、ICTの活用と選択肢を提示したことの2つが大きく挙げられる。初めは、児童も普段慣れていない授業形態に戸惑いや学習の進め方が分からず抵抗を感じる姿も見られた。しかし、回数を重ねていくごとに学習方法は多様にあり、全員が同じでなくても良いという関係が児童同士でも理解ができてくることで考察でも挙げたような姿や効果が見られたのだろう。今回はUDLガイドラインの手立てを授業で取り入れた初めの段階であったため、教材の準備や指導には時間がかかることもあった。しかし、それは最初だけであり、継続をしていくことで児童が中心となり学びの舵取りをしていくことが可能であると考えられる。今回はコロナウイルス感染拡大の影響もあり、技能教科のみの実践となったが、本研究を通して感じた成果と課題を他教科でも意識しながら実践を継続していきたい。また、ガイドライン7のみに焦点を当てるのではなく、児童の学びに寄り添いながら9つのガイドラインすべてを考慮した指導の可能性を広げたい。

5 謝辞

2年間の学校フィールド実習において、校長先生をはじめ実習校関係者の皆様、並びに弘前大学教職大学院関係者の皆様に心より感謝申し上げます。

引用・参考文献

- 1) 文部科学省 (2019) 日本の特別支援教育の現状について「新しい時代の特別支援教育の在り方に関する有識者会議」
- 2) 中央教育審議会初等中等教育分科会 (2012) 共生社会の形成に向けたインクルーシブ教育システム構築のための特別支援教育の推進(報告)
https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/gijiroku/_icsFiles/afielddfile/2012/07/24/1323733_8.pdf
- 3) CAST (2011) 学びのユニバーサルデザイン (UDL) ガイドライン全文
- 4) 内閣府 (2014) 子ども・若者白書 (概要版)
- 5) 一般社団法人日本授業UD学会 (2020) 授業のユニバーサルデザイン Vol.12 多様な学び方UDL 東洋館出版社