

自らの学びを調整する児童生徒を育てるために

講師 川 俣 智 路 氏

(北海道教育大学札幌校 教職大学院准教授)

令和7年8月21日 於：登別観光交流センターヌプル

参加者 90名以上(胆振管内、留萌管内合わせて)

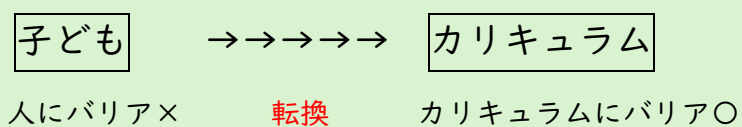
①学びのユニバーサルデザインとは？

(UDL: Universal Design for Learning)

・学習者として成長させるための学習環境の作り方

<学びのバリア(障害)>

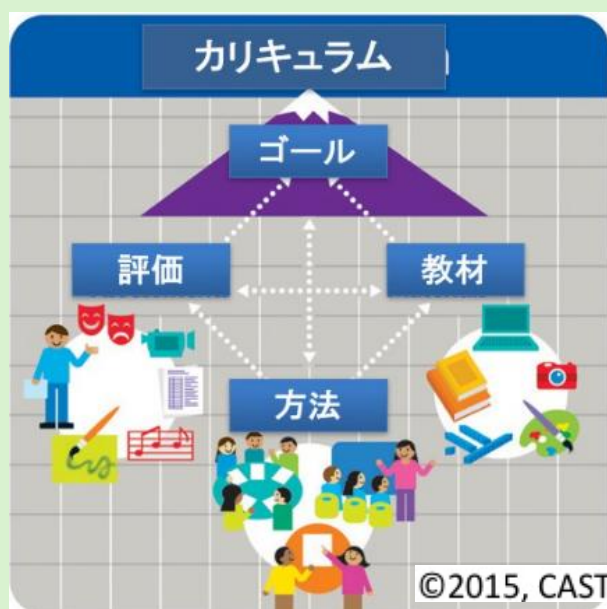
学習に取り組めない、進まないバリア



※人にバリアがあるのではなく、カリキュラムにバリアがある

※1つの方法で全員が学べるカリキュラムはない

子どもにとって、学習のバリアとなっているものを軽減して、学習に取り組めるようなオプション(方法)を用意し、学習者自身に選択させることを通して学びを進めようとする考え方。



学びのユニバーサルデザインって

何か知っていますか？

特別支援学級だけの話じゃないんです。

③受講者の感想・振り返り

- ・今現在の児童は、多種多様だと感じます。それぞれバリアを気にしながら、その子に合うバリアの取り除き方を他の先生と考えながら進めたいと思います。
- ・GOALとWHYで、やる気を上げたいと思いました。
- ・環境を変えてあげることが、お互いに都合が良いということを知り、確かにそうだよなぁと考えさせられました。まずは、こちらの環境で変えられることがないか、考えながら授業等を進めていきたいです。
- ・ゴールを示すことは大切だと思っていましたが、WHYを示すことは盲点でした。確かになぜやるのかが分かるのとただやらされるのでは、全く意識が違くと自分の経験から思いました。これからは、わたしなりの「なぜ」を単元の始めに伝えるなどして、児童の意欲がより向上するように努めたいと思いました。(一部抜粋)
- ・学びのユニバーサルデザインという言葉は耳にしたことがあっても、具体的にどのようなことか、わかっておりませんでした。講座に参加したことで、「人ではなくカリキュラムに障害がある」事が分かりました。なんとなく頭の中で思っていたとしても、ついカリキュラムの障害を考えるのを後回しにしていたように思います。何がバリアになっているのかを見極め、子どもたちが学びやすい環境を作り、学習を深めていく授業を考えて行きたいと、強く感じました。貴重な学びをありがとうございました。

◎研修で使用した Padlet (パドレット) 研修の資料・参照サイトなど掲載

<https://padlet.com/kawamatatomomichi/iburi2025>



②学びのユニバーサルデザインの

取組の実例

UDLは特定の子どものための取組ではなく、すべての子に対して、自身の授業を見直し、提示(理解):インプット、行動と表現:アウトプット、取り組みの3つに子どもの学びを阻む障害(バリア)をみつけて、そこにオプション(方法)を用意して、子どもたち自身が活用できるようにする。

<学びのユニバーサルデザイン(UDL)ガイドライン>

「学びのユニバーサルデザイン(UDL)」ガイドライン		
UDLのゴールは、学習者エージェンシー(学習者による学びの能動性)であり、学習者が、目的と内省力をもち、効果的にリソースを活用し、戦略的に行動できることである		
取り組み のために多様な方法をデザインする	提示(理解) のために多様な方法をデザインする	行動と表現 のために多様な方法をデザインする
知識やアイデアを大切に するためのオプションをデザインする (10.1) - 選択的な自主性を尊重する (10.1) - 視覚的、聴覚、読解を尊重する (10.2) - 読みと聞きを尊重する (10.3) - バイパス、簡略化を尊重する (10.4)	知識を のために多様な方法をデザインする (11.1) - 情報の提示の方法を多様化する (11.1) - 情報を提示する方法を多様化する (11.2) - 情報を提示する方法を多様化する (11.3)	やりとり のために多様な方法をデザインする (12.1) - 表現形式や手段の多様性を尊重する (12.1) - 教材、デジタルツール、ツール、支援技術やアクセシビリティ、表現を尊重する (12.2)
努力や粘り強さを維持する ためのオプションをデザインする (13.1) - ゴールの達成に目的を明確にする (13.1) - モチベーションを高める (13.2) - 知識、スキル、知識の学習を促進する (13.3) - 知識、スキル、知識の学習を促進する (13.4)	言語と記号 のために多様な方法をデザインする (14.1) - 言語、記号、表現方法を多様化する (14.1) - 言語、記号、表現方法を多様化する (14.2) - 言語、記号、表現方法を多様化する (14.3)	表現とコミュニケーション のために多様な方法をデザインする (15.1) - 表現形式や手段の多様性を尊重する (15.1) - 表現形式や手段の多様性を尊重する (15.2) - 表現形式や手段の多様性を尊重する (15.3)
情報的能力 のために多様な方法をデザインする (16.1) - 情報の収集、整理、分析、評価を尊重する (16.1) - 情報の収集、整理、分析、評価を尊重する (16.2) - 情報の収集、整理、分析、評価を尊重する (16.3)	知識を構築する のために多様な方法をデザインする (17.1) - 知識の構築、整理、分析、評価を尊重する (17.1) - 知識の構築、整理、分析、評価を尊重する (17.2) - 知識の構築、整理、分析、評価を尊重する (17.3)	方法を構築する のために多様な方法をデザインする (18.1) - 知識の構築、整理、分析、評価を尊重する (18.1) - 知識の構築、整理、分析、評価を尊重する (18.2) - 知識の構築、整理、分析、評価を尊重する (18.3)

©北海道教育大学未来の学び協創研究センター UDL ラボ

<実践のポイント>

- ・GOALを明確に示すこと GOAL (その日にできるようになること)
- ・WHYを明確にすること WHY (なぜこの学習をするの?)
- ・GOALとWHYを確認した上で、どのように学びを進めるか自分で決定する