

5 UD（ユニバーサルデザイン）の視点を取り入れた授業づくりのポイント

「ユニバーサルデザイン」とは、アメリカノースカロライナ州立大学のロナルド・メイが提唱した考え方で、「使う人に必要な情報がすぐわかる、使い方が簡単にわかって使える、少ない力で効率的に使える」などを見極める視点として「ユニバーサルデザインの7原則」が示されました。

ユニバーサルデザインの7原則

- ① 誰にでも公平に使える
- ② 柔軟性がある
- ③ シンプルで直感的
- ④ 指示がわかりやすい
- ⑤ 誤りに対する寛容性
- ⑥ 身体的な負担が少ない
- ⑦ 空間にゆとりがある

すべての児童生徒が授業に参加し、「わかる・できる」を実感するためには、「ユニバーサルデザインの7原則」を基に、授業づくりの観点でそれぞれの項目を分析し、支援や工夫を考え、一人一人の児童生徒に配慮した授業づくりを目指すことが大切です。

(1) UDの視点を取り入れた授業

① 誰にでも公平に使える → 公平性

すべての児童生徒が学習に参加しやすい環境を整えることを目指します。



- 例：
- ・ 黒板周辺の掲示物を少なくする レベル別（進度別）の課題
 - ・ 見本、例を示す ・ グループで発表、録音、録画したものを使う
 - ・ 事前に練習できる時間を設ける ・ 九九表貸し出しシステム
 - ・ 問題文や図形の紙ベースをノートに貼る用に作成
 - ・ キーボード設定を自分で選択 ・ A I の活用
 - ・ 教室前面をスッキリさせる

② 柔軟性がある → 柔軟性

学習活動の内容や方法を柔軟に調整し、児童生徒の多様なニーズに応じることを目指します。

例：・「ここだけ書いてね」あとは選択できる

- ・タブレット活用
- ・板書の写真を撮る
- ・電卓の許可
- ・写真で解き方を記述
- ・やり方を後から復習できる動画教材
- ・グループやペアで教え合う
- ・タブレットで板書内容を送る



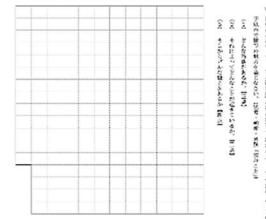
板書を全てノートに書かなければならないのは、柔軟性がない。

③ シンプルで直感的 → 機能性

学習をサポートするための便利なツールやアプローチの使用です。

例：・大きなデジタルタイマー

- ・ルビ振り
- ・UDフォントを用いたプリント
- ・タブレットの読み上げ機能
- ・電卓や計算アプリの使用
- ・社会科（他科でも応用化）で資料にマスキングをかけて焦点化



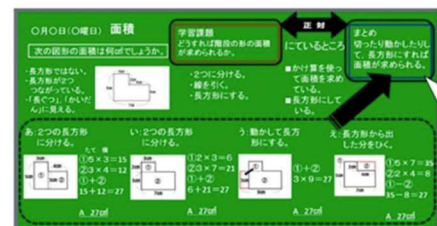
マス目があることで、どのくらい書けばいいのかがパッと見て分かる→ユニバーサルデザインの

④ 指示がわかりやすい → わかりやすさ

児童生徒が学習内容を理解しやすいよう、視覚的、音声的な支援を行います。

例：・学習計画や手順、流れを視覚化

- ・イラストを用いた板書
- ・赤枠と青枠で課題とまとめを表示
- ・短い言葉で手順を示す
- ・色分けを活用した板書
- ・聴覚と視覚を組み合わせた伝達方法



- ・枠で囲う
- ・アンダーライン
- ・色分け
- ・端的な言葉
- ・カード
- ・写真
- ・イラスト

⑤ 誤りに対する寛容性 → 安心感

児童生徒がリラックスして学習に取り組めるような環境づくりを促進します。

例：・座席の配置の工夫

- ・事前に教師と練習できる時間を設ける
- ・一人でなくペアやグループでの活動や発表
- ・グループワークの時間を確保
- ・発表時にサポートする友達を配置
- ・安心感の中で発表を行わせる

安心感に基づいた学級経営

- ・間違ってもいい「安心感」
- ・困ったときに助けてもらえる「安心感」
- ・自分だけ違ってもいい「安心感」
- ・「いじめ」のような身の危険を感じることがない「安心感」
- ・「不登校」になっても、いつでも復帰できる「安心感」
- ・「日本語」がわからなくても大丈夫な「安心感」

⑥ 身体的な負担が少ない → 楽に使える

学習資源や教材が簡単に利用できるような工夫です。

例：・文章や図形の拡大表示

- ・タブレットでの音声入力、ヒントカードの使用
- ・板書をノートに写真で送る
- ・AIによる作文支援



- ・板書をタブレットで記録
- ・フリック入力やキーボード入力の活用

⑦ 空間にゆとりがある → 児童生徒の意欲をそがない環境設定、十分な広さ

教室全体での学習資源や情報を確認しやすい様に、スペースや配置を意識します。

例：・教室前面をすっきりさせる

- ・教室のどこからでも板書が見えるように座席を配置する
- ・黒板周辺の掲示物を少なくする
- ・黒板に大きなイラストやマス目を書く
→ 視覚支援
- ・ポスターセッションのような少人数の発表形式



- ・教室前面、黒板周辺の掲示物を少なくする（スッキリさせる）

(2) 学び方のオプション

学習に関する具体的なプロセス（学習方法、内容、ツール等）にオプション（選択肢）を組み込んで、児童生徒が自らの学びに適した方法を選択することで、主体的な学習を目指すことです。児童生徒一人一人が自分の得意な学び方を理解して、学びを進めていくことは、個別最適な学びと一致します。

苦戦している児童生徒だけでなく、「全員」を対象にして自分が得意な学び方を認めていく方法です。3つの方法があります。

取り組むための多様な方法

- 例：・(家庭科、図画工作) 製作の手引きを、紙資料と動画資料の両方を用意し、どちらをみて取り組んでもよいことにする。
- ・(音楽科) リコーダー奏において、全員で演奏する箇所を楽譜に色付けをする。それ以外は、どこを演奏するか選ぶことができる。

考えるための多様な方法

- 例：・(国語) 詩を作る活動において、詩を考える際に、これまで蓄積してきた学習の成果物をタブレットや教室掲示で自由に見てもよいことにする。
- ・(算数) 縮尺から実際の長さを考える際に、一人で取り組んでもいいし、ペアやグループで取り組んでもよいことにする。

伝えるための多様な方法

- 例：・(国語) 発表の場面で、話すことが苦手な児童生徒は、定型文を見て話してもよいことにする。

- ・(国語) 文章を書く活動にて、書く内容を友達に相談しながら書いてもよいことにする。
- ・(算数) 問題(文章題)をノートに書き写すかどうかは自分で決めてよいことにする。
- ・(宿題) 漢字の宿題は「同じ漢字を何回書くかは自分で決めてよい」ことにする。「僕は、3回書こう」「私は、覚えるまで書こう」

上記の3つの方法は、それぞれ「全員へのオプション」と「困難を感じている児童生徒へのオプション」に分けて取り組むことで、児童生徒が自ら選び取る自由と、学びの多様な方法が保証されます。それにより、個々の児童生徒が自分に合った方法で無理なく学びを進めることができる環境が整えることができます。児童生徒が方法を選択するにあたり、以下の「2つのオプション」が重要です。

① 全員へのオプション

児童生徒が自分に合った学習方法、内容、ツールを選べるようにすることで、多様な学び方を保障します。

「方法Aと方法Bのどちらかを選んでください」

- 例：・ワークシートを紙とデジタルの両方で配付し「手書き、キーボード入力のどちらかを選んでください」
- ・調べ方や発表の方法「一人で、ペアで、グループ、どれで行うかを選んでください」
 - ・解決方法「自分で解く、友達と相談する、先生と一緒に解く、どれにするかを選んでください」
 - ・発表方法「全体の前で話す、録画・録音したものを使う、どちらにするかを選んでください」
など

② 困難を感じている児童生徒へのオプション

学習に困難を抱えている児童生徒のために別の方法を提供して、サポートします。

「方法Aでやりましょう。BでやるのもOKです。」

- 例：・暗唱が苦手な児童生徒に、朗読のオプション
- ・全体の前で発表が難しい児童生徒に、録画や録音を許可
 - ・話すことが苦手な児童生徒に、タブレットの読み上げ機能を提供
 - ・例文や型を提供し、それに基づいて書く選択肢
 - ・教師の模範シートを参考にすることや、虫食い式シートを活用
 - ・「近くで聞きたかったら（見たかったら）ここで、聞いていて（見ていて）いいよ」と、許可



全員がゴールを目指しますが、同じゴールや一律の「繰り返しと努力」で乗り越えさせることは、多様性を大切にする教育の方向とは異なります。一つの方法だけでなく、代替手段や誤りに対する寛容性を教師がもち、意識を変えていくことが大切です。

- ・間違ってもいい安心感
- ・困ったときに助けてもらえる安心感
- ・自分だけ違ってもいい安心感
- ・日本語が分からなくても大丈夫な安心感



解く問題数を同じにしたり、板書をすべてノートに書かなければならないとしたりするのではなく「ここだけ書いてね、あとはタブレットのカメラ機能を活用してもいいよ」など、取り組む量や方法を選んだりすることができるようにオプションを提示します。児童生徒が自分に合った方法で無理なく学びを進めることができます。

UDの視点による支援や工夫、配慮は、学びに困難を感じている児童生徒には「ないと困る支援」、他の児童生徒にとっては「あると便利な支援」です。

以上の取組は、下記のURLと二次元コードから、取組例を視聴することができます。ご利用ください。

URL	二次元コード
https://youtu.be/oEbJl1Ynx_s	

※日々の授業での教授行動・授業技術については、「新潟市授業づくりサポート Ver. 2」をご覧ください。



コラム 【体育におけるUD ルールや用具の工夫】

～ みんなとできないバスケットボールから、みんなのできるバスケットボールへ ～

Aさんは、小学校6年生、通常の学級に在籍しています。下肢にまひがあり、車いすで移動をしますが、上肢は自由に使えます。知的な遅れ也没有ありません。

ある日の体育の授業は、バスケットです。TVで見るバスケットが大好きなAさん。

「ようし、やるぞ！」とやる気満々。

「でもなあ、車いすを操作していると、両手が使えないし、ボールは重いし・・・」

「スピードについていけるかな、ボール怖いし・・・」「チームに迷惑かけるかな・・・」

Aさんの思いを知った先生は、Aさんとみんなが楽しく取り組むために、バスケットボールの運動特性を生かした、こんな新しいバスケットボールをみんなに提案しました。

「床にフラフープを置き、その中に一人ずつ入ります。そこから出ません。ボールはバスケットボールと同じ大きさの軽いスポンジボールです。当たっても痛くありません。

ボールは転がしてもパスしても、カットしてもOKです。

床の真ん中に置いたゴールにシュートします。ルフル小学校バスケットボールです。

さあ、みんなでやってみよう！ 楽しいぞ！」

評価の視点は、次のようにしました。

「知識及び技能」

- ・ ゴール型ゲームのルールが分かり、ゲームを行うことで、運動の楽しさを味わう。

「思考力、判断力、表現力等」

- ・ 友達とルールや環境を工夫したり、作戦を考えたりする。

「学びに向かう力、人間性等」

- ・ ルールを守り、友達と仲良く運動する。
- ・ 運動に進んで取り組み、用具やルールを工夫している。

このように、ルールや用具を工夫することですべての児童生徒が、楽しく参加できます。また、正規のルールや用具で運動に取り組みたい児童生徒には、選択できる場や機会を用意し、その思いを大切にします。その際、評価の視点や規準・基準を教師が明確にすることで、児童生徒の取組が適切に評価されます。

コラム 【授業や学級経営におけるUDの視点】

～ みんなが分かる、みんなができる、みんなが楽しい ～

1 授業のUD

- (1) 焦点化：1時間の授業で何を教えるか、その焦点を絞ること。
- (2) 視覚化：説明や指示などを板書や絵や写真、映像などによって視覚的に示すこと。
- (3) 共有化：児童生徒がペアやグループで考えを伝え合ったり、教えあったりすること。

2 教室環境のUD 提示物の工夫、「暗黙のルールやマナー」の視覚化 など

3 人的環境のUD 児童生徒の心にアプローチしてクラスの雰囲気や和らげる など

