

---

# LDを含む学習面で配慮が必要な 児童への支援の実際

～UDL（学びのユニバーサルデザイン）  
を基盤とした包括的支援教育～

# 本日のゴール

---

## LDを含む学校現場における 配慮が必要な児童への支援の実際

学校現場で学びのユニバーサルデザイン  
(UDL)をどのように役立てているのかを理解し、  
実践を具体的にイメージできるようにする。

## <教師観>

(1)一人ひとりが学級の中で輝くために  
できることを常に探し続けること。

～この先の人生の幸せを得るために～

(2)日々の授業を楽しめる授業デザイン

～将来の選択肢を狭めないために～

→失敗や成功を繰り返しアップデート

トライアングル  
アプローチ

UD・UDL



# 幼保小の接続をスムーズに

## トライアングル・アプローチ

(参考文献 教育技術 執筆 千葉孝司 先生)

子どもの選択を尊重  
信頼関係を築く

- ・ 受容 ・ 共感
- ・ 尊重 ・ 相談
- ・ 信頼



悪循環



好循環

「安心」と「自信」を土台に行動したい欲求を高める。

# 学級空間づくり(愛着形成の3基地機能)

参考文献「やさしくわかる 愛着障害」

米澤 好史

感情を育む土台(基本的信頼感)

自我・社会性・意欲・心の成長や発達

特定の人から離れて戻ってくるという一連の行動を繰り返す

→受容が

ポジティブの感情(増)

ネガティブの感情(減)

**認知・行動の基地**

攻撃性

トラウマ

依存症

## 精神的自立

探索基地

意欲

認められ感

安全基地

安心基地

自己効力感  
感情のコントロール

恐怖や不安、怒り、悲しみなど  
ネガティブな感情をもった時

→特定の人に守ってもらえる

という**認知・行動の基地**

「特定の人」と一緒にいるときは、ほっと、  
落ち着く、居心地がいいなど

→ポジティブな感情を生じさせる

**感情の基地**

# 人とのかかわりを通して

① 動機付け

② メタ認知

③ 学習方略

個の現状を見極め  
行動の背景を探る

「AAR」サイクル



居場所づくり

長所を前面に

活躍の場

やりたい

認められる♡

自信・達成感

自己調整能力を高め、

愛着形成の3基地機能を維持させる



# ※用語解説

## 「AAR」サイクル

**A**nticipation  
(見通し)

**A**ction  
(行動)

**R**eflection  
(振り返り)

## メタ認知能力

自分自身や他者が何かを認知している状態を**客観的**に見つめる。

(特徴)

- 自分の長所短所を理解できる。
- 他人との関係を構築するのが上手。(感情コントロール)
- モチベーションが高い

# ユニバーサルデザイン（UD） 7原則

公平性

単純性

安全性

スペース  
の確保

自由度

わかり  
やすさ

効率性

年齢や能力にかかわらず、**すべての人が同じように使えるもの**を作ること

誰もが使いやすく安心感があり、誰からも好まれる魅力的なデザインです。



# UDLガイドラインには9つの項目

## ※学びのユニバーサルデザインガイドライン

学びのユニバーサルデザイン(UDL)ガイドライン

CAST | Until learning has no limits

取り組みのための多様な方法  
を提供しましょう



感情のネットワーク  
「なぜ」学ぶのか

提示 (理解) のための多様な方法  
を提供しましょう



認知のネットワーク  
「何を」学ぶのか

行動と表出のための多様な方法  
を提供しましょう



方略のネットワーク  
「どのように」学ぶのか

アクセスする

興味を持つ このためのオプションを提供する (1)

- 様々な人の関心や自主性を認識にする (1.1)
- 自分との関連性・関連・興味を認識にする (1.2)
- 不安要素や恥を減らすものを最小限にする (1.3)

知覚する この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方法を提供する (1.1)
- 視覚情報も、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)

身体動作 このためのオプションを提供する (1)

- 応答形式や学習を基盤する方法を変える (1.1)
- 教員や支援テクノロジーへのアクセスを促進にする (1.2)

積み上げる

努力やがんばりを続ける このためのオプションを提供する (2)

- 目標や目的を自立したさせる (2.1)
- 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 (2.2)
- 協働と仲間集団を育成 (2.3)
- 意欲を助けるフィードバックを増大させる (2.4)

言語、数式、記号 このためのオプションを提供する (2)

- 聴覚や視覚をわかりやすく説明する (2.1)
- 簡文や構文をわ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説明する (2.5)

表出やコミュニケーション このためのオプションを提供する (2)

- コミュニケーションに多様な関係を促す (2.1)
- 制作や作文に多様なツールを使う (2.2)
- 練習や実践での支援のレベルを段階的に調整して複雑性を減らす (2.3)

自分のものにする

自己調整 このためのオプションを提供する (3)

- モチベーションを高める期待や信念を支持するよう促す (3.1)
- 認知のスキルや方略を促進する (3.2)
- 自己評価と内省を促す (3.3)

理解 このためのオプションを提供する (3)

- 習熟となる知識を活性化または提供 (3.1)
- パターン、重要事項、全体像、関係を習熟させる (3.2)
- 情報処理、視覚化、操作の過程をガイドする (3.3)
- 学習の転移と応用を最大限にする (3.4)

実行機能 このためのオプションを提供する (3)

- 適切な目標を設定できるようにガイドする (3.1)
- プランニングと方略の向上を支援する (3.2)
- 情報やリソースのマネジメントを促す (3.3)
- 進捗をモニタリングする力を高める (3.4)

ゴール

学びのエキスパートとは...

目的を持ち、やる気がある

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、自分の学びの能取りをする

# UDL (学びのためのユニバーサルデザイン) 3原則

取組のための  
の  
多様な方法

認知のための  
の  
多様な方法

行動と表出のための  
の  
多様な方法

1. インプットのためのほかの方法やオプションを提供する  
(「何を」教え、学ぶか)
2. アウトプットのためのほかの方法やオプションを提供する  
(「どう」教え、学ぶか)
3. やる気やモチベーションを維持するためのほかの方法やオプションを提供する  
(「なぜ」教え、学ぶか)

# UDL (学びのためのユニバーサルデザイン) 3原則

自由度のある学級集団の中で

- ・ 多様な子ども達の背景や特性に適した指導
- ・ 学習につまずきに対する早期の介入
- ・ 協働的な学びを支える学級空間の充実

ポイントは3つ

☆シンプル (焦点化)      ☆ビジュアル (可視化)

☆シェア (共有化)

「どんな子でも教室で活躍し、学ぶことができる」

学級空間 → わかる ・ できる ・ 探究できる

# 入学して・・・。



ダンス並び

玉入れ並び

背の順

座席

配膳する人

名前順

朝会の並び

給食当番

出席番号

下校班の色

家庭数

男女並び

## 覚えることが・・・。

### UDLの3原則

①シンプル（焦点化） ☆ビジュアル（可視化） ☆シェア（共有化）

#### ◎AB並び

名前順・給食当番・配膳する人  
出席番号

#### ◎赤黄並び

背の順・ダンス・玉入れ  
朝会の並び



・机上  
・掲示物

- ・ 端的な指示。
- ・ 困り感の軽減。
- ・ 自分のペースで覚える。

☆ねらい

- ・大事な言葉を見付けながら読むこと
- ・わかったことや思ったことを友だちに伝えること



写真「宅配ロボット」  
楽天グループ

①このロボットはどんなことをするロボットか。



②どんな時に何をして助けてくれるのか。

このロボットは一人で道路を走って、人の家まで、荷物はこびます。

このロボットがあれば、届ける人がいない時でも、荷物を受け取ることができます。

☆オプション型支援➡ゴール

- ・自分があったら助かるロボットを選びわかったことや思ったことを友だちに伝えること



本

ポプラ社  
「ロボット  
大図鑑」



日常



開発

①このロボットはどんなことをするロボットか。

②どんな時に何をして助けてくれるのか。



・ノート

表現の  
自由

・ワークシート

話型  
可視化

・IPAD

書字  
視覚的

☆オプション型支援➡ゴール

- ・運指やリズム、拍の長さに気を付けて演奏できるようにすること。



練習方法を  
自己で選択



・運指(シール)



・吹き口あり  
演奏



・鍵盤なし 運指



・鍵盤あり 運指

# 体育科

## ☆段階的支援➡ゴール

・跳び箱を使った運動遊びに進んで取り組む。

ふみきり、着手(もみじの手)、着地、リズム



# 加法・減法の計算の仕方

参考文献 東京書籍 教育技術 つまずきなしの「分数」指導法

＜整数＞  
1・2年  
加法・減法

同種同単位どうしを計算

$8 + 6$

加数分解

被加数分解

両数分解

10をつくる

同じ位どうしを計算

$38 + 27$

同じ位どうし

いくつといくつ  
10をつくる  
くりかえし

＜小数＞  
3・4年  
加法・減法

0.1をもとにして考え  
ると整数と同じ。

$2.5 + 1.3$

筆算のしかた

- (1) たてに位をそろえて書く。
- (2) 整数と同じように計算する。
- (3) 上の小数点にそろえて、  
答えの小数点を打つ。

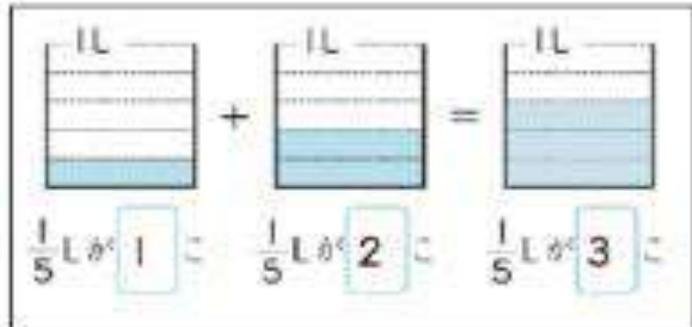
位をそろえて

# 加法・減法の計算の仕方

参考文献 東京書籍  
教育技術 つまずきなしの「分数」指導法

＜同分母分数＞  
3・4年  
加法・減法

$$\frac{1}{5} + \frac{2}{5} = \frac{3}{5}$$



分子だけ

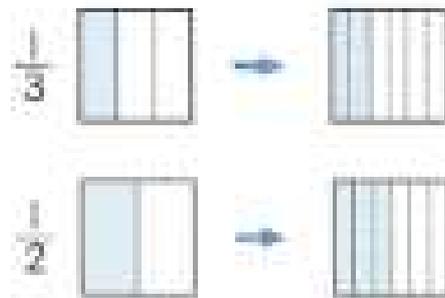
＜異分母分数＞  
5年  
加法・減法

$$\frac{1}{3} = \frac{1 \times \square}{3 \times \square} = \frac{\square}{6}$$

$$\frac{1}{2} = \frac{1 \times \square}{2 \times \square} = \frac{\square}{6}$$

$$\frac{1}{3} + \frac{1}{2} = \frac{\square}{6} + \frac{\square}{6}$$

$$= \frac{\square}{6}$$



通分してそろえる

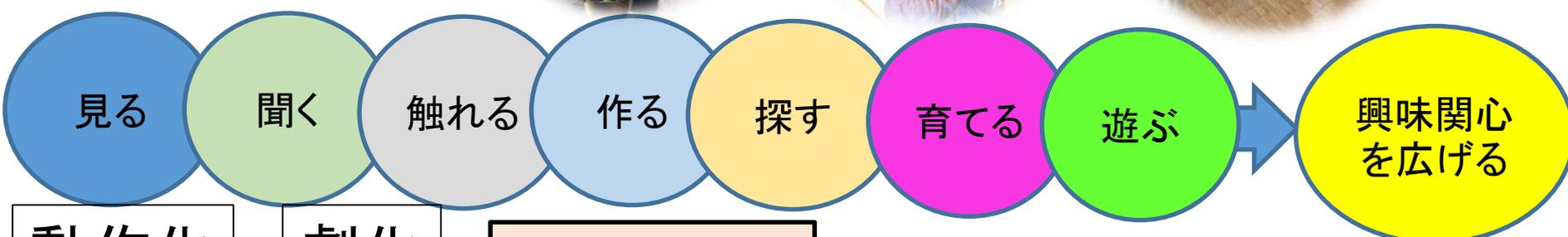
➡ 既習を捉え直し学びをつなげる

◎算数「しっかり教える じっくり教える」

～学びが常につながっていることを意識～

連続した積み重ね

◎生活科「子どもたちの五感に直接働きかける」学習活動  
～具体的な活動や体験の充実～**体験的**



動作化  
言葉

劇化  
絵

様々な  
表現方法

理科・社会  
総合的な学習の時間