

Q-21 分かりやすい授業づくり Q&A

特別支援的な配慮を必要とする児童を含め、みんなが分かりやすい授業づくりには、どのような手立てがありますか。

分かりやすい授業づくりを心がけていても、一斉指導の中では理解が難しいケースがあります。その時には、まず、一斉指導の中でもできる一人ひとりの状態に応じた指導方法を検討することが大切です。

具体的には、「授業の見通しのもとせ方」「指示や発問の仕方」「教材の視覚化」「板書の工夫」「指導形態」等の視点があります。これらの視点に沿って、今までの指導方法を子どもに合わせてアレンジしてみると、そして、そのようなアレンジがなぜ必要なのかを考えていくことがよりよい工夫につながります。

また、指導方法の工夫を通して、子ども自らが、自分に合った学び方や支援の方法を理解し、実践できるようにすることも大切です。

そこで、「誰にでも分かりやすい授業」を考えるにあたり、ユニバーサルデザインの視点は、これまでの「より良い授業づくり」の視点を改めて整理したものです。

ユニバーサルデザイン化された授業は、どの学校でも共通した方法というよりも、学校の状況、子どもの状態に合わせて、「誰にでも分かる」という基本的な考え方を学校独自に工夫していくこと、さらに、子どもの発達や環境の変化に応じて、見直していくことが必要となるものです。

ユニバーサルデザインの考え方で授業を組み立てれば、必ず全員が包括できるという万能なものではなく、多くの子どもを包括しつつ、さらに必要な子どもには個別の支援を行っていくことが前提です。

自閉症の特性を有する子どもの課題に対する有効な支援の考え方に「構造化」という視点があります。

「授業を構造化」していく上で、次のようなことを明確にすることから始めます。

- ・「いつ」やるのか
- ・「どこで」やるのか
- ・「何を」やるのか
- ・「どのように」やるのか
- ・「いつまでに」やるのか
- ・「どのくらい」やるのか
- ・「完成の形は」どうなのか
- ・「完成したら」どうするのか

(平成26年 横浜市教育委員会 「自閉症教育の手引き」 抜粋)

ユニバーサルデザイン化された授業例

どの子どもにとっても分かりやすい学習環境、主体的な学びを支えることとして、「安心・簡単・できる」ことに視点を当てると次のような手立てが考えられる。

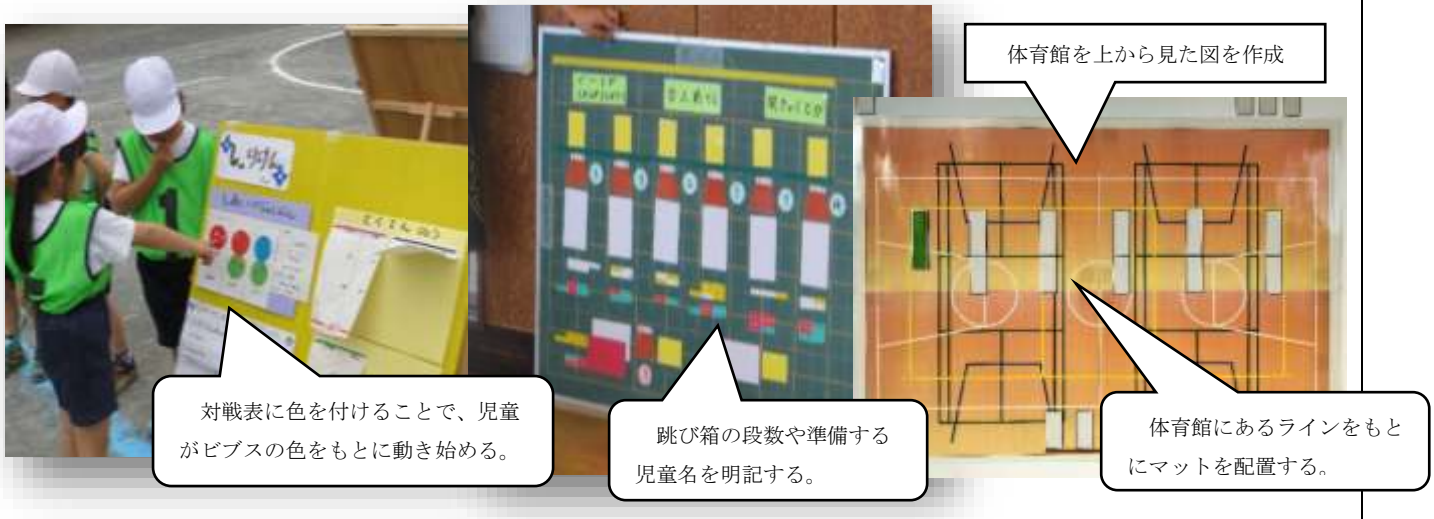
① 授業の見通しのもとせ方

○対戦表は、チームの色を視覚的に分かりやすく

- ・ゲームの対戦表に絵やグループの色分けをすると、**次のゲームがすぐに分かる。**

○場の設定は、視覚的に分かりやすく

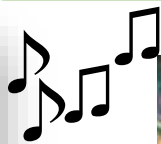
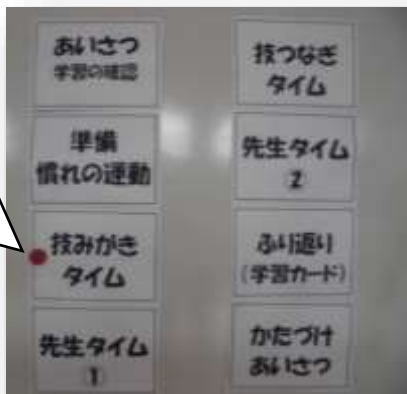
- ・跳び箱やマットの配置、準備担当者を掲示すると、**効率よく準備**ができる。



○本時の学習活動を掲示して、見通しをもつ
 ・単元を通して、**45分間の学習の流れ**を
 児童も把握している。

○慣れの運動やゲーム時間は、音楽で
 ・どこからでも**ゲームの時間の目安**が分かる。
 ・**45分間のタイムマネジメント**にもつながる。

マット運動では
 前半に技みがき。
 後半は、技つなぎ
 と学習過程を明確
 にする。



② 教材の視覚化

○低学年でも子どもが審判をするとき
 ・操作が簡単なおはじきを使い、
得点を見えるようにする。

○運動のポイントは、子どもの合言葉にする。
 例 ・跳び箱遊びの踏み切り・着手・着地の音を
言語化して、動きを高める。



○具体物を目印にする
 例 ・壁倒立をする際、**正しい着手位置や目線を決める。**

○具体物を目印にする
 例 ・側方倒立回転をする際、腰が上がって
 いたか、**旗(布)に触れると分かる。**



例 タグやテープでも代用できる。



例 着手した際に布が動かないように滑り止めをつけるとよい。