

学びのユニバーサルデザイン(UDL)で 主体的な学習者を育てる¹

川俣智路 (北海道教育大学)

1. はじめに

本日のテーマは「学びのユニバーサルデザイン (UDL) で主体的な学習者を育てる」です。私は現在、北海道教育大学という、教育や現職教員の再教育に関わる専門職の大学院で教員をしています。私自身は、教員ではなく心理士、クリニカルサイキストとしてのアイデンティティがあります。そして、学校において学習に参加できなかつたり、学ぶことが困難だつたりする子どもたちに対してどう支援をするかというところから、「学びのユニバーサルデザイン」という考え方に会いました。今日は、学べない子どもたちを単に支援するというだけでなく、どのように学習者として育てるかという視点からも考えていきたいと思います。こうした考え方はコロナ禍においても非常に有効ではないかと思えますので、最近の状況も念頭に置きながらお話しできればと思っています。

2. 学びのユニバーサルデザインとは

「学びのユニバーサルデザイン」は、アメリカの CAST という団体が提唱した、すべての子どもを主体的に学ぶことができる学習者に育てるためのフレームワークです。CAST は、1980 年代にパソコンが出始めた時期に、障害のある方の学習を支援するために、パソコンなどのテクノロジーを使うといいのではないかと考えてできた団体です。その CAST が、テクノロジーを使った学習支援というコンセプトを出したところ、大変注目が集まり、いろいろな注文が殺到するようになりました。いろいろな学習者からこういうものがほしい、ああいうものがほしいと言われ、あっという間に注文が殺到したわけです。そのうち CAST は考えました。これは本当に障害のある人の問題なのだろうか。なぜこんなに学べない人がいて、リクエストが来るのだろうか。もともと学習者は多様であつて、いろいろな支援が必要なはずなのに、それがなされていないから、このようにたくさんリクエストが来る。つまり、障害が問題なのではなく、学習環境のほうに問題があ

¹ 本稿は 2021 年 6 月 11 日のフランス日本語教育シンポジウムでの講演を書き起こし、修正を加えたものである。

るのではないか。そこで CAST は学習環境を考え直す、UDL という概念を提唱しました。そういういきさつがあります。UDL は Universal Design for Learning の頭文字を取っていますので、UDL と言えば「学びのユニバーサルデザイン」のことだと認識していただければと思います。

UDL は、一言で言うと、つぎの 3 つに集約できます。1 つは学習の目的を阻む「カリキュラムの障害」というものを探しだすこと。2 つ目が、探しだした後、UDL ガイドラインというものに基づいて、学ぶための選択肢（私たちは「オプション」と呼びます）を用意すること。3 つ目は、学習者がなぜ学ぶかに基づき、主体的に調整し学べるようになることを目指すこと。この 3 点が、UDL のポイントとして挙げられるものです。これが、今日のテーマにもなっているインクルーシブや、すべての人が学べる教室、学習環境というものにつながっていくことになります。

日本の状況を少しだけ共有しておきますと、日本では 2007 年に特別支援教育が始まり、小学校から高等教育機関に至るすべてにおいて学習者が皆学べるようにサポートしなければいけないというシステムが先にできました。その後、長らく試行錯誤が繰り返され、最近、ユニバーサルデザインという、環境にアプローチする発想が少しずつ定着し始めてきました。日本でも少しずつ注目集めている枠組みだということです。

3. 障害はどこにあるのか

まず、皆さんと UDL のコンセプトについて共有しました。これから、例を挙げながら、先に挙げた 3 点を説明していきます。ここにいらっしゃる方は何らかの場所で教えているという方がほとんどだと思いますので、次のような例を挙げます。ある教員が授業をしています。そこに、数名の学習に参加しない児童・生徒・学生がいたとき、その原因としてどんなことが考えられますか。教える現場にいれば経験することだと思いますが、うまく計画を立て、しっかり教材も作って、評価まで考えて、万全の体制でレクチャーを行っても、教室で「結局何をしたらいいですか」と聞かれたり、「ここがちょっとわかりません」と言われたりしたことはありませんか。あるいは、すべてが順調に進んでいるように思ったのに、最後に確認のためのクイズをしたところ、全然理解していないことがわかったなど、学ぶ場面においてうまくいかない経験をしたことはありませんか。また、

そのことによってとてもがっかりしたという方もいらっしゃるかもしれません。そんな時、原因としてどんなことを思い浮かべるでしょうか。

もう少し話をわかりやすくするために、少し極端な例を挙げたいと思います。例えば、目の見えない児童・生徒・学生が教室にいたとします。この場合、スライドを見せながら説明をすると、当然スライドが見えないので、その学生は学びにくいということになります。このとき、障害はどこにあると考えるべきでしょうか。私たちは、長年の経験や自分の受けた教育体験から、それは目が見えない人、つまり、目が見えないという障害があるから学べないのだと考えてしまうことが多いと思います。それはもちろん事実です。客観的に見れば事実だと思えます。しかし、よく考えてみると、教室に目が見えない児童・生徒・学生が在籍しているということを、私たちはわかっていただけです。多分、授業を始める前にわかっていました。そのわかっている状態で、例えばスライドを見せながら説明をして、学習を進めようとしてしまいました。言ってみれば、見えない学生が学べないということは当然わかっていただけです。はたして、障害はどこにあると考えたらいいでしょうか。

学びのユニバーサルデザインという枠組みでは、この場合、目の見えない人、人物に障害があると考えのではなく、目が見えない人がいるにもかかわらず視覚的に情報にアクセスしなければ学べない環境、その学習環境のほうに障害があると考えることを提案しています。このことを、学びのユニバーサルデザイン UDL では「カリキュラムの障害」と呼びます。つまり、障害は、人にあるのではなくカリキュラムにあるのだということです。このように考えることによって、人ではなくカリキュラムのほうに働きかけてサポートしていこうという発想が生まれてきます。

4. カリキュラムの障害

ここでカリキュラムという言葉を使いましたが、UDL を提唱している CAST は4つの要因を挙げています。まず「Goals」、学習の目標。つぎに「Materials」、教材です。それから「Methods」、学習方法です。そして「Assessments」、評価です。形成的評価や総括的評価など、習熟度を判断することです。その4つを総称して、ここではカリキュラムと呼んでいます。

つまり、UDL を実践しよう、UDL でインクルーシブな学習環境を実現しようというときの最初のポイントは、人に障害があるのではなくカリキュラムに障害

があるのだと、自分の発想を変えてみるところにあります。すると、どんないいことがあるのでしょうか。いくつかポイントがありますが、一番大きいことは、人はすぐには変えられないけれども、環境は明日にでも変えることができるという点です。こういう例が適切かどうかわかりませんが、目が不自由な方がいた場合に、その方を見えるようにするのは非常に難しく、もしかしたら無理かもしれません。しかしいったん、障害は人にあるのではなくカリキュラムにあるのだと自分の考え方さえ変えれば、学習のゴールや教材、学習方法などは、教員の調整次第で変えることができます。しかも、そんなにコストもかかりません。後で話しますが、ポイントさえ押さえれば変えることができるはずですが、そうすると、目が見えない人を学べるようにするのはとても難しいことだと思いがちですが、カリキュラムに障害があると考えることですぐに変えることができ、目が見えない人でも学べるようになるということです。

そんなことできるのだろうかと思われる方もいるかもしれませんが、今のテクノロジーをもってすれば、このスライドに書いてある字をすべて Google ドキュメントなどにコピー&ペーストして、それを読み上げソフトを使って読み上げられるようにしておくと、資料が見えない方でも、音声によってそれを読むことができるわけです。日本でも遅ればせながら、学校にデジタル教科書が入ってきていますが、最近は児童・生徒・学生用のデジタルテキストも用意されていて、それが手に入れば、教科書の文字が読めなくても、見えなくても、音声読み上げが聞けるというようなことがあったりします。音声読み上げができれば当然、目が見えない方でも参加して学ぶことができるわけです。そのように考えていくのがカリキュラムの障害の考え方で、UDL におけるもっとも基本的で重要なコンセプトになるかもしれません。

5. カリキュラムの障害を取り除く

ここまでお話しして、おそらく、視点の変更が大切だということをご理解いただけたと思いますが、一方でこんな心配をする方もいると思います。今の話だと、環境に障害があると言って、例えば、読むなら読む以外の方法で学ぶということだと理解したけれども、それというのは、できないことや苦手なこと、あるいはやりたくないこと、あまりモチベーションが上がらないことがあったときに、代替りの方法でやってもいいとすることなのだろうか。そうすると、新しいことにチャレンジしたり、難しいことを少し苦労してやってみたりといった機会がなくな

なってしまうのではないか。それは学習において本当にいいことなのだろうか。そう感じられる方もいると思います。そうした不安や疑問に答えるために、簡単なワークを試してみたいと思います。

皆さんは大学で UDL の講義を受けていると思ってください。今からビデオをお見せします。最後までお見せする時間がないので、途中までお見せします。ビデオを見ていただいて、その内容を要約して他人に説明するということを想定してください。そういう授業を受けているのだと思って、次のビデオ²をご覧ください。

今、1分ほど見ていただいたのですが、どんな内容だったか、スムーズに理解することができたでしょうか。推測ですが、おそらく大半の人は戸惑われたのではないかと思います。なぜかと言うと、これは CAST が出している UDL を紹介する YouTube のスペイン語版だからです。今日、参加者の方を見る限り、おそらく日本語、英語、それからフランス語をご存じ、もしくはそれぞれの言語の話者の方が圧倒的に多いと思ったのですが、このスペイン語のものを用意してきたのです。

ここで私が皆さんの学びづらさに対して、こういうふうに申し上げたらどうでしょうか。今はグローバルな時代だから、どんどんほかの言語も取り入れていかなければならない。スペイン語であったとしても、ポルトガル語であったとしても、ほかの言語であったとしても、臆せず学んでいくべきだ。だから、皆さんが努力してこの動画から学ぶようにするべきである。そう言ったら、皆さんどうお感じになりますか。あるいは、学べないのは、皆さんがスペイン語がわからないのが悪いのだと言ったらどうでしょうか。おそらく、大半の方は「何だ、このシンポジウムは期待外れだった」と思って、退室されるんじゃないかと思います。

逆に、こういうふうになっていたらどうでしょうか。日本語話者とかフランス語話者の方が多いにもかかわらずスペイン語の教材を持ってきた。このカリキュラムの障害、つまりスペイン語であるということを取り除いたら学びやすくなるはずだ。そう私のほうから皆さんに申し上げたら、どうお感じになるでしょうか。例えば、学びの選択肢として、この YouTube は英語で見ることできるし、英語のもの、あるいはスペイン語のものに日本語の字幕を付けることもできるとし、各自必要な字幕を入れたりして見てくださいと言ったとします。もし日本語、フ

² <https://www.youtube.com/watch?v=KNbHew448yE>

ランス語、あるいは英語の字幕が入っていたり、その言語に吹き替えられていたりしていたら皆さん、どうでしょうか。ずっと学びやすかったと思います。

では、ここで字幕を入れたりキャプチャーを入れたりすることは、学習者、つまり皆さん自身のチャレンジを損ねたり、努力を邪魔したり、苦勞を不当に避けたりするようなことでしょうか。もちろん、それには当たりません。ここまで話せばご理解いただけるとと思います。つまり、このカリキュラムの障害というのは、学ぶときに 100%のパフォーマンスを学習者が発揮できるように、学ぶことに関わること以外のバリア、ノイズを取り除いていこうという発想なのです。この場合、UDL を動画から学ぶということが、この学習の目的になりますので、スペイン語である必要は全然ありません。その意味で、カリキュラムの障害はスペイン語の動画であるということになるので、それを取り除いて、英語で見てもいいし、英語のものに日本語の字幕を入れてもいいし、もし動画で見るのが苦手な人がいれば、文章や漫画になっているようなものを用意しておいて、それを見るのもいい。そのようにすれば学べるのではないか。これがカリキュラムの障害ということです。

カリキュラムの障害を取り除くというのは、学習者に甘えさせたり楽をさせたりすることではなく、むしろ、学習者が 100%学習に集中できるようにするための方法だということです。ですので、皆さんの指導でも必ず活用されて役立つときがあるということをご理解いただければと思います。これをご理解いただけると、後の話はとてもスムーズになります。

6. 学びの選択肢の用意

カリキュラムの障害を見つけることが、まず UDL の第1歩となります。見つけたら当然、取り除くということが大事になってきます。取り除くとき、今、私が字幕とか英語で見るといような選択肢を提示したように、学習環境に選択肢を用意し、しかもそれを学習者自身が選べるようにすることがポイントになってきます。

ということで、2つ目が「学習環境に選択肢を用意する」ということです。実は、この選択肢の用意の仕方にポイントがあります。図1を見てください。

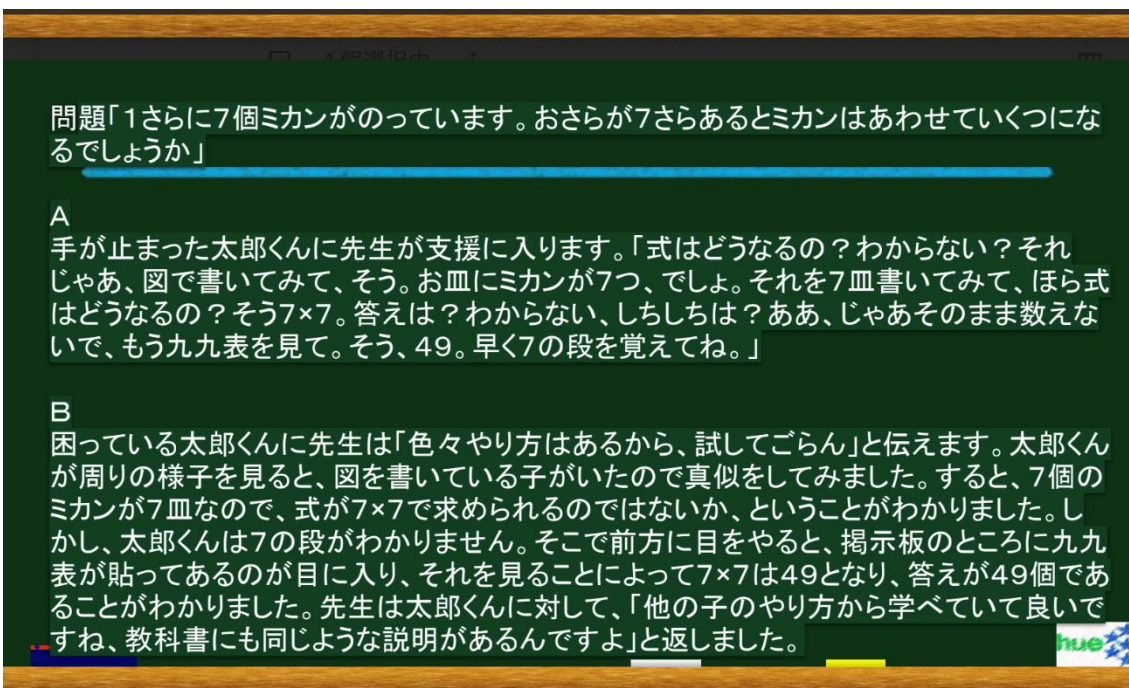


図1 支援提供の方法

これは、当校の、小学校教員を志望する大学院生が教えているときに見た様子です。例えば「1皿に7個のミカンがのっています。お皿が7皿あるとミカンはあわせていくつになるでしょうか」という問題があったとします。院生はAのように教えていました。

私は、もう1つの教え方を想定しました。Bのほうです。私がもしUDLの立場だったらBの教え方がよいという例です。これが実は、選択肢の提供の仕方のポイントになってきます。どういうことかと言うと、Aの教え方は、「先生、わかりません」と言われたら「じゃあ、これをやってみて」といい、「これでもできないです」と言われたら「じゃあ、これは？」「これでできなかつたら、じゃあこれは？」というふうに、まず何もない状態で学ぶのがデフォルトのスタイルで、できない子に対して、できないたびに少しずつ支援を与えていく追加型の支援の仕方になっています。通常だところこういう形で学習支援を行うのですが、実は、この学習支援のやり方が、UDLの観点から言うとあまりよくないのです。このやり方では、学習者は正解にたどり着くまで何回もわからないという経験をしなければなりません。同時に、わからないときに自分では動けません。わからないと言う以外にすることがないので、こういう学習環境にいる学習者はわからなかつたらわかりませんと言って何もしない、つまり、受け身の姿勢になります。そ

して、何かが追加されるのを待っているという姿勢になってしまいます。Aの教え方では、失敗経験を何度も積むし、しかも、わからないとき先生が何かしてくれるのを待っているような学習者を育てていることになります。

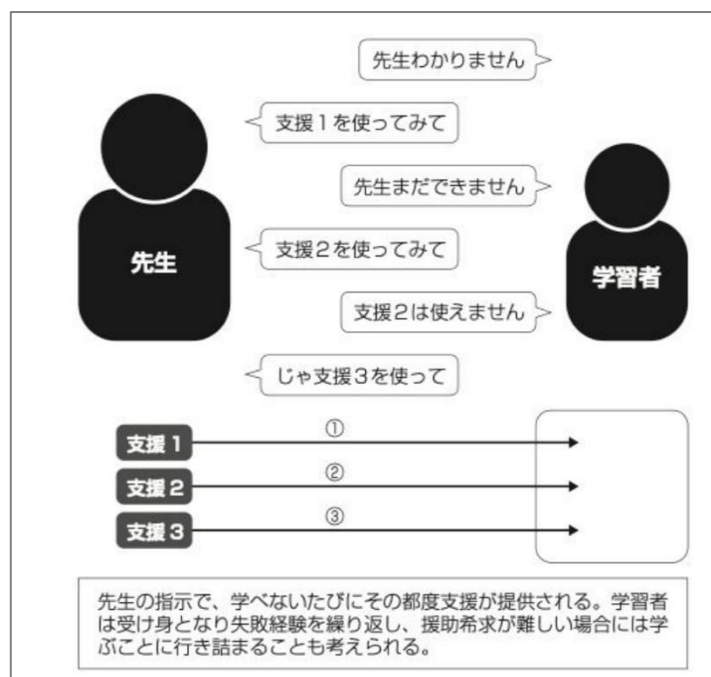


図2 従来の指導場面のイメージ (川俣 2020)

それに対してBのほうは、どのような構造になっているでしょう。まず、こういう支援があるからうまく使って学ぶようと、先に環境の中に選択肢を提供しておく。学習者から提案があればそれも取り入れて、まず学習環境に選択肢をたくさん用意しておく。その中から学習者が自分に必要なものを考えて選択し、学習をする。教員は、自分で選択して学習した学習者に対してフィードバックを返す。そういうスタイルになっています。このスタイルだと、先ほどのスペイン語の動画を見ていただいたワークを思い出していただいてもわかるように、わからないという経験をする前に、自分にはスペイン語は難しいから、英語の動画にしよう、あるいは、字幕付きにしようというふうに、先に自分でどうすれば学べるかを考えて調整可能だということになります。これを繰り返していくことによって学習者は、自分の得意はこういうことで、苦手はこういうことで、今こういうことを学ばなければいけないというように、自分で考えて調整する力が育ってきます。この方法では、それが期待できます。

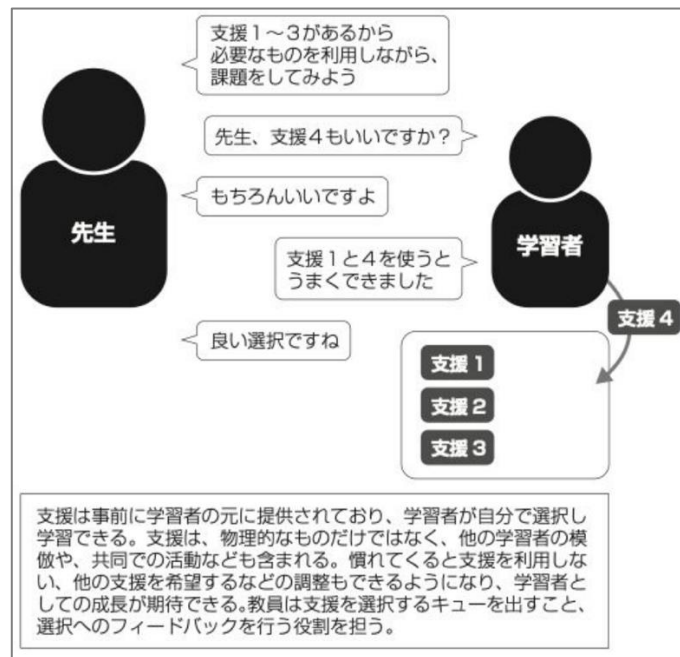


図3 足場的支援によるUDLによる指導場面のイメージ（川俣 2020）

もちろん、学習者だけではそれは達成できないので、教員はそれをフォローします。例えば、「今日うまく学べた？」、うまく学べてない学習者がいれば、「今どうやってんの？」、「本当にその方法で大丈夫かな、ほかのを試してみたら？」などとアドバイスします。このように学習者に対してフォローをしながら支援をしていくというスタイルです。これを足場的支援（Scaffolding）と言います。もともとはヴィゴツキー派の発達心理学者のブルーナーらが提唱した概念で、発達を促進する上でこのような足場的支援と呼ばれる方法がいいとしました。足場的支援は、ビルを建てたりするときの足場組みをイメージしていただけるといいと思うのですが、事前に用意され、調節可能になっていて、学ぶ必要に応じて利用される支援です。もちろん、ビルを建てるときと同じように、だんだんいろいろなことができるようになってきて足場が必要ではなくなってきたら、学習者自身がそれを外していく、つまり、支援を使わないでやっていくということも可能です。このように、支援の有無や、どれを使うかということ自分で調整可能にするような事前の支援を足場的支援と言います。

ここで大事なことは、UDLにおける学びの選択肢は、できなかった後に追加して出すのではなく、環境の中全体に先に用意しておいて、選んで調整するのは学習者自身だということです。

こちらは日本の教室の写真（本稿には都合により不掲載）ですが、ご覧になっていただくとわかるように、タブレットを使ったり、写真を撮ったり、あるいは話し合ったり、いろんな方法で子どもたちが学んでいます。しかも、子どもたちには、一番やりやすい方法で課題をやるよう伝えてあるので、子どもたちは環境の中から自由にそれを選んでいきます。すると、読み書きが苦手とか、字を書くのが苦手とか、図を描くのが苦手とか、逆に文章が好きとか、紙が好きとか、デジタルデバイスが好きとか、いろいろ好みや特徴、中には障害があるなどの支援ニーズがあっても、いろいろな選択肢があることによって、それぞれが自分で調整してしっかり学んでいくことができる環境になっています。

このビデオ（本稿には都合により不掲載）は、アメリカの学校のものです。ご覧になっていただくとわかるように、アメリカの学校は座席なども完全に自由になっていて、何の資料を使うか、どんなデバイスを使うかということも、自由にデザインされています。この学校はUDLを取り入れていることでとても有名な学校ですが、このように、子どもたち自身が調整して学んでいます。手前にいる学生は、少し学ぶのに不安がありそうな様子ですが、そういう場合にはこういうふうに先生がサポートに入っています。そして、みんなが学べるような環境をこうした形で実現しています。

7. 「学びのエキスパート」を育てる

事前に選択肢を用意するということがご理解いただけると、今度はどんな選択肢を用意すればいいのかということがポイントになってきます。それを私たちに示してくれるヒントとなるのが、この「UDL ガイドライン」と呼ばれているものです。



図4 UDL ガイドライン・グラフィックオーガナイザー日本語版³

このように、3×3 のマトリックスになっていて、項目が 9 つあります。簡単に紹介すると、紫色の「提示に関する多様な方法の提供」と、青色の「行動と表出に関する多様な方法の提供」、それから緑色の「取り組みに関する多様な方法の提供」という 3 つの観点に、大きく分かれています。

UDL は、神経心理学的な知見に基づいているので、脳のどこの部分に働きかけるかというのがこの図で示されています。紫の、提示に関する多様な方法というのは、教師が学習者に情報をインプットするときの方法に選択肢を設けようという主張です。青色は、逆に行動と表出なので、学習者自身にアウトプットさせる方法を多様にしようということです。そして、緑は、取り組み、つまりエンゲ

³ CAST (2018) Universal design for Learning guidelines version 2.2. [graphic organizer]. (https://udlguidelines.cast.org/binaries/content/assets/udlguidelines/udlg-v2-2/udlg_graphicorganizer_v2-2_japanese-rev.pdf)

ージメントに関する多様な方法の提供ということで、例えば、興味を引くためや、努力や頑張りを継続させるための方法に選択肢を設けようということです。

これを用意し、選択肢を設けて子どもたちに働きかけていくと、子どもたちは目的を持ち、やる気があって、いろいろな学習リソースや知識を活用でき、方略的で、目的に向けて学べる、そういう子供たちに育つことが期待されます。UDL の最終的な目的は、こういう枠組みで学習者に継続的に働きかけることによって、ここに出ているようなことができるようになる、そういう学びのエキスパート (Expert learners) を育てることです。ですので、単にその場の学習ができるだけではなく、学習者として成長して一生学び続けられるような、そういうスキルを身に付けた学習者を育てるための枠組みになっています。

8. 具体例

残りの時間で、選択肢を設ける例や方法を時間が許す限り紹介していきたいと思います。最初に、学べない学生をイメージしてくださいと言いました。その学べない原因はどこにあるかと伺いました。それを例に挙げると、その場面におけるカリキュラムの障害には、例えば以下のようなものがあります。1 つは、先生の指示や説明が難しくてわからなかった。2 つ目は、先生の説明はわかったけれども、ハンドアウトに書き込まなければいけないのに、書くことがもともとあまり好きではなかったり、苦手だったりでできなかった。あるいは、書くのも大丈夫だし、指示もわかったけれども、自信が持てず、間違うのを恐れて作業を始められずにいた。いずれにしても、このように学べない原因をまず、カリキュラムのほうに求めてみます。

そして、先ほどの紫色、情報の提示に関することで、何ができるかを考えます。例えば、説明は先生がするだけではなく読むこともできる。単純ですが、例えば、PowerPoint やスライドに手順が書いてあれば、聞き逃してももう一度確認することができます。あるいは動画を見られるように用意しておいて、手元のデバイスなどでもう一度先生の説明を聞けると学びやすいかもしれません。ポイントは、1 度話してわからなかった人にはこれをあげるというふうにするのではなく、先ほど説明したように、あらかじめこれらを用意しておいて、その上で説明をして、必要だったらもう 1 回読むこともできるし、聞くこともできるというのを選択できるようにしておくことが大事です。

一例ですが、私は、以前の職場で統計の授業を担当していたとき、動画を作りました。統計というのは苦手な学生がたくさんいて、1度計算の説明をしてもわからない人が多く、進みが早過ぎたり、学生の集中力が切れたりします。それで、計算しているプロセスや説明を動画に撮って、それを YouTube や LMS などにアップしておいたのです。すると、後で学生たちがこれを見返したり、あるいは止めて巻き戻したりしながら理解を深めることができます。もちろん、一度聞いてわかる学生はしなくていいけれども、あらかじめ用意しておき、こういうものがあると伝えておくことによって、どんなに聞くのが苦手な学生でも、ゆっくりの学生でも、得意な学生でも、自分のペースで安心して学ぶことができます。このようにインプットのオプションには便利なものがあります。

2つ目はアウトプットです。アウトプットで、どんな選択肢が出てくるかというと、例えば、書くのが苦手なら、Google ドキュメントのようなものを用意してキーボードで打ち込むのも可ということにする。あるいは、1人でやると自分の考えをまとめてアウトプットするのが難しいかもしれないので、グループでやってもいいし、1人でやってもいいというように、学習形態を選択できるようにする。あるいは、書くところが多くて苦手な場合は、書く量が減っている（虫食いというふうに言いますが）ブランクになっているようなプリントを用意する。また、手を付ける場所、苦手な人はここからやろうといったヒントがあるような、そういうプリントを用意したりするのもいいかもしれません。こういうのがアウトプットの選択肢の例になります。

最後が緑色、エンゲージメントになります。ちょっと戻りますが、「間違うのを恐れて、作業を始められずにいた」というのは、不安があることによって学習が妨げられているという意味で、不安があることがカリキュラムの障害、学習のバリアになっています。こういったものが、緑色、エンゲージメントに関わる要素で補えるところです。例えば、ある課題をする場合に、全部やってしまう前に先生にチェックしてほしい人は、先生のチェックを途中で受けることもできるという選択肢があると、じゃあ、ちょっとやって先生に見せに行こうといった感じで安心して学ぶことができるかもしれません。あるいは、教材に興味を持ってないということもあり得ます。特に、言語の学習教材などは好き嫌いがあったりします。実際に小学生などは、魚の一生には全然興味がないけれども、カブトムシだったら好きだということがあったりします。そういうときに、教科書に載っている魚と、カブトムシと、草花、その中から自分の得意なものを、好きなものを選

んでやるといいよと言うと、子どもたちはすごく喜んでやったりします。学生もたぶん、選択肢があると、よりモチベーションが上がると思います。このようなものがエンゲージメントに関わる選択肢ということになります。

以下の写真 1～6 は、アメリカの小学校の写真です。見ていただいて分かるように、このように全然、違う方法で子供たちが学習していたり、教材がいくつも用意されていて、それを子供たちが自分で難易度や量を調節して選んでいたたりしています。デバイスを使う子からペアでやる子、2種類のプリントを使う子、ペンを使ったり鉛筆を使ったりする子。また、日本ではよく立ち歩きが学校で問題になったりするのですが、UDL の観点から言うと、立ち歩く子供に問題があるのではなく、45分座ってられない椅子のほうに問題があると考えて、座り方も、立ち膝から、バランスボールを使ったり、普通の椅子を使ったり、こういうバネになっている椅子を使ったりという具合に選択肢があるわけです。宿題も5種類ぐらいあって、その日の自分のやりたいこと、学ぶ意欲など、いろいろなことから選択ができるようになっていきます。このように、さまざまなことに選択肢を用意するのが大事になってきます。



写真1 アメリカの授業風景(1)



写真2 アメリカの授業風景(2)



写真3 アメリカの授業風景(3)



写真4 アメリカの授業風景(4)



写真5 アメリカの授業風景(5)

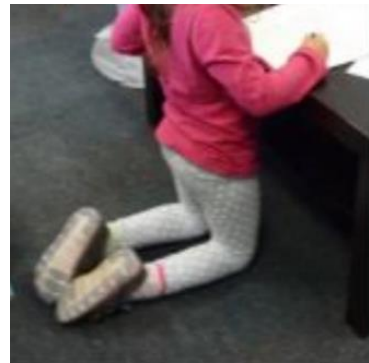


写真6 アメリカの授業風景(6)

その選択肢を用意する際に、もう1つ UDL では特徴的なことがあります。それは、学習の **Goal** と一緒に **Why** を明確に示すということです。この写真7のように、**Goal** を明確に示すことと、なぜこれを学習するのか **Why** を明確にすることがとても推奨されます。これが実はすごく大事です。

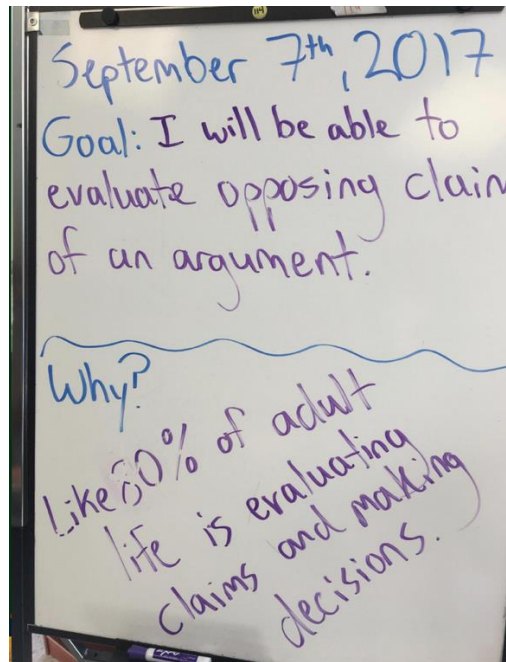


写真7 アメリカの授業風景(7)

UDL の学習環境では学習に選択肢を用意するわけですが、そうすると中には、じゃあ楽なほうでいいや、みんながやっているからこれでいいやというふうに、適切な選択が難しくなることも想定されます。それはなぜ起こるかという、その日何を学ばなければいけないか、なぜそれを学ばなければいけないかということが明確になっていないからです。子供たちは、なんかわかんないけどやらなきゃいけないのなら楽なのでいいやとか、なんかわからないけどやらなきゃいけないのなら、ずるしてやればいいやみたいなことになりがちです。私たちもそうですが、何をしなければいけないか、何のためにしているかが明確ではないと、自己調整したり、選択肢の中で自分に合ったものを選んだりすることが難しくなります。学びのユニバーサルデザイン、UDL を考えるときは、特に Goal と Why を明確に示すということを意識していただくのもとても大切だと思います。

みんなばらばらの方法で学びますので、Kahoot のようなクリッカー機能のあるものを使って、みんながどれくらい学習できたかを時々評価することも、とても大切だと思います。Kahoot は、スクリーンに問題を映しだし、学習者たちにデバイスで選択肢を選んで回答してもらおうと、回答の結果がスクリーンでシェアされるというシステムになっています。こうしたものを使うと、学習者がどれくらいその内容について理解できているかを、簡単なクイズで測ることができます。このように、簡単なものでいいので、教員は時々、どれくらい学習が進んでいる

かをチェックし、もし難しいことがあればそれをサポートするということも重要になってきます。

9. おわりに

このように、UDL では、学びのエキスパートを育てていきます。学習者が学ぶ方法の選択肢の中から、目的となぜに基づいて、自分に最適な方法を自ら選び、主体的に学べるようにするというのが、この学びのユニバーサルデザインの特徴です。この方法を皆さんの教室の中でも取り入れていただくことによって、障害のある人も、ない人も、それからいろいろな言語を使う人も、特性、学び方に特徴、得意・不得意がある人も、みんな学習に参加できるようになって、しかもそれを主体的に学んでいき、自分で調整できる学習者になるのではないかというのが、今日の講演でお伝えしたかったことです。ご清聴ありがとうございました。

参考文献

川俣智路（2020）「学習支援から学習者の発達支援へ：UDL を支える足場的支援（Scaffolding）」『指導と評価』 vol. 66 (2), pp. 9 – 11.