

平成23年度ユニバーサルデザイン（UD）教育の取組

1 学校名	吉野ヶ里町立東背振小学校		
2 所在地	神埼郡吉野ヶ里町石動 2760-1		
3 校長名	直 鳥 信 明		
4 学級数 児童生徒数	16学級 478人	5 実施学年 児童生徒数	1年 70人

6 取組のねらい

- 誰もが使いやすいように工夫されているユニバーサルデザインが、身近なところにたくさんあることに気づかせる。

7 取組の実際

- 1 電子黒板を使って、ユニバーサルデザインのことが分かりやすく書かれている絵本『みんながつかうたてものだから』の読み聞かせをし、体の不自由な人のための駐車場、スロープ、自動ドア、誘導ブロック、エレベーターの大きな鏡などが何のために備え付けられているか知らせる。
- 2 学校の敷地内にあるユニバーサルデザインを探す。
- 3 本時の感想を書く。



8 取組の成果と課題

(成果)

- 児童の実態に合っている絵本を活用することで、ユニバーサルデザインについて児童の興味関心を高めながら比較的容易に理解させることができた。授業後も学校の敷地内にある細かなユニバーサルデザインにまで目を向けるようになった。

(課題)

- 本時では、学校の敷地内のユニバーサルデザインを見つけるだけで、実際に使ってみることまではしていない。より深く理解させるための手立てを工夫する必要がある。

平成23年度ユニバーサルデザイン（UD）教育の取組

1 学校名	吉野ヶ里町立東背振小学校		
2 所在地	神埼郡吉野ヶ里町石動 2760-1		
3 校長名	直 鳥 信 明		
4 学級数 児童生徒数	16学級 478人	5 実施学年 児童生徒数	2年 75人

6 取組のねらい

○同学年の児童が分かりやすいおもちゃの作り方の説明書を書くことで相手のことを考えて行動しようという気持ちを育てる。

7 取組の実際

☆ 2学期11月中旬・・・国語「おもちゃの作り方をわかりやすくせつめいしよう」発展として生活科「フェスティバル『おもちゃ作り』」

○国語前单元「しかけカードの作り方」で説明書の書き方を学んだ後、読んで作る人のことを考えて、迷わずに作れるように「書き方の工夫」を使いながら書く活動を行う。

- ・工夫1・・・4つのまとまりにする。
（「前書き」・「材料・道具」・「作り方」・「遊び方」）
- ・工夫2・・・順序を表す言葉を使う。
- ・工夫3・・・説明に合わせて絵を入れる。
- ・工夫4・・・作るときの分かりやすい言葉（大きさ・長さ・注意することなど）を使う。

○フェスティバルに向けて国語で書いた「おもちゃの作り方のせつめいしょ」を見ながら実際におもちゃを作る。



（ペアトクの場面）

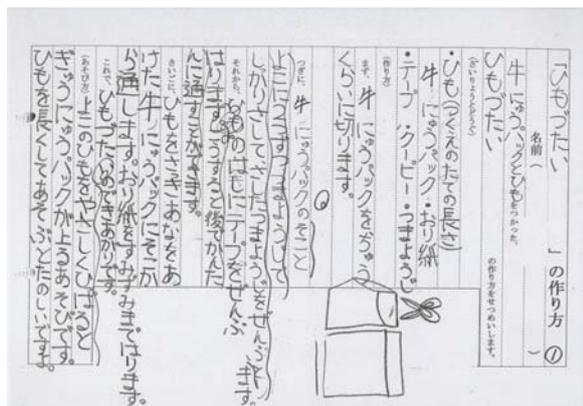


（工夫をさがしている場面）

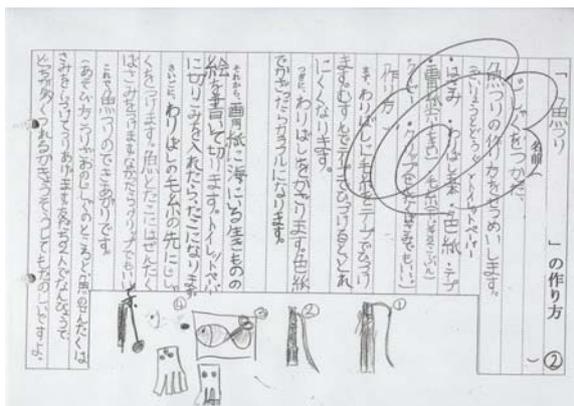


（工夫をまとめている場面）

(説明書の児童作品) ①



(説明書の児童作品) ②



8 取組の成果と課題

(成果)

- 話型を使って話し合うペアトーク（お互いに話し聞き合う）ができるようになってきた。話型を活用して自信をもって学級全体の場でも発表できるようになってきた。その結果、相手のことを考えながら話したり聞いたりする態度が育ってきた。

(課題)

- ペアトークはできるようになってきたので今後はグループトークを指導していき、グループや学級全体でも相手のことを考えて話したり聞いたりできるようにしたい。

平成23年度ユニバーサルデザイン（UD）教育の取組

1 学校名	吉野ヶ里町立東背振小学校		
2 所在地	神埼郡吉野ヶ里町石動 2760-1		
3 校長名	直 鳥 信 明		
4 学級数 児童生徒数	16学級 478人	5 実施学年 児童生徒数	3年 94人

6 取組のねらい

- 学校の周りや市の様子を調べたときに出会った町の人々の様々や仕事に関心をもつ。
- スーパーマーケットが誰もが利用しやすいように工夫されていることについて調べ、店の様々な取組や工夫が地域の人々の生活と結びついていることについて考える。

7 取組の実際

★2学期（11月・12月）…社会「店ではたらく人」

- スーパーマーケットへ見学に行き、店が誰もが利用しやすいように工夫されていることについて調べ、分からないことを質問する。
- 見学して調べたことをもとに、グループごとにまとめていく。



（駐車場のバリアフリーの記事）

（バリアフリーについての感想）

8 取組の成果と課題

（成果）

- スーパーマーケットでは、商品売るだけでなく、地域貢献の一環として誰もが利用しやすいようにバリアフリーに取り組んでいることが分かった。

（課題）

- 町の中にはスーパーマーケットだけでなく他にも公共施設のような場所があり、バリアフリーの取組をしていることに気づかせていきたい。

平成23年度ユニバーサルデザイン（UD）教育の取組

1 学校名	吉野ヶ里町立東背振小学校		
2 所在地	神埼郡吉野ヶ里町石動 2760-1		
3 校長名	直鳥 信明		
4 学級数 児童生徒数	16学級 478人	5 実施学年 児童生徒数	4年 73人

6 取組のねらい

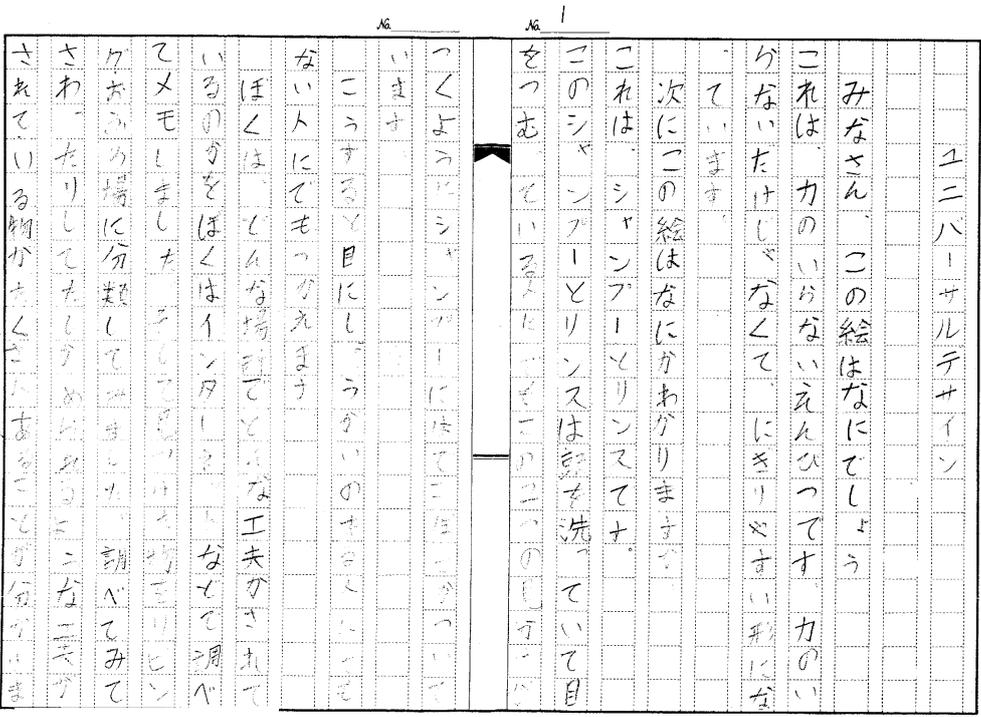
教科：国語
 単元名：「だれもがかかわり合えるように」
 ねらい：だれもがかかわり合えるようなものや仕組みなどについて調べ、おたがいに交流する。

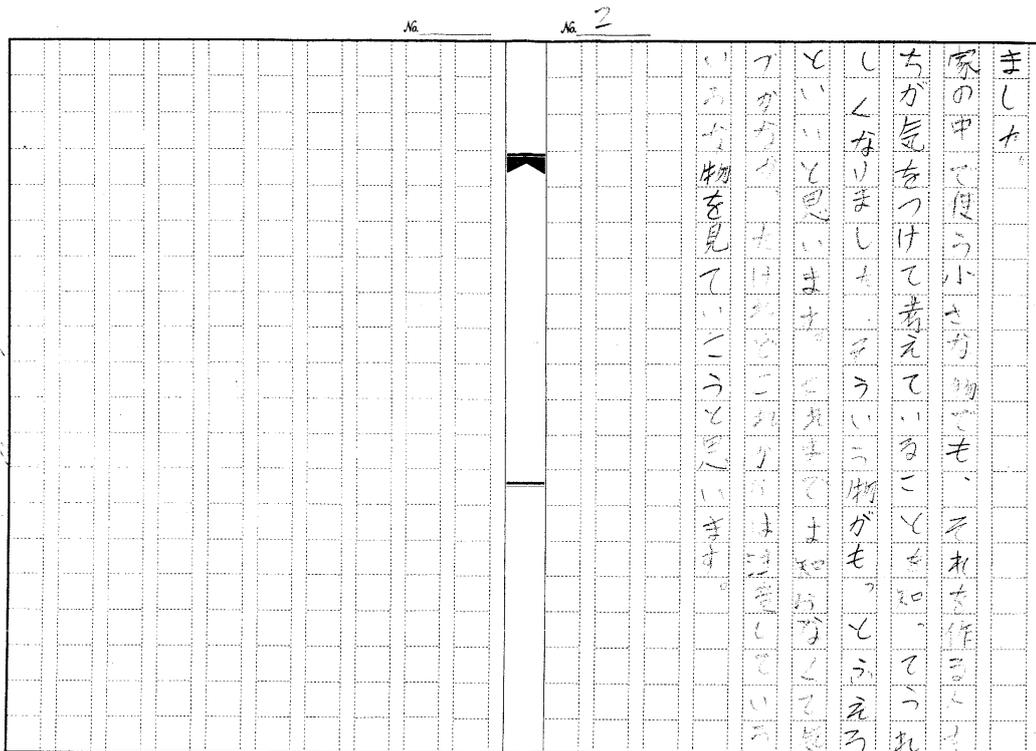
7 取組の実際

(1) 学習内容

点字が目の不自由な人の世界を広げ、たくさんの人との交流を生んだという内容の教材文をもとに、図書やインターネット、身の回りのものから、いろいろな人がコミュニケーションをしたり、活動が容易になったりするものをさがして、発表を行った。

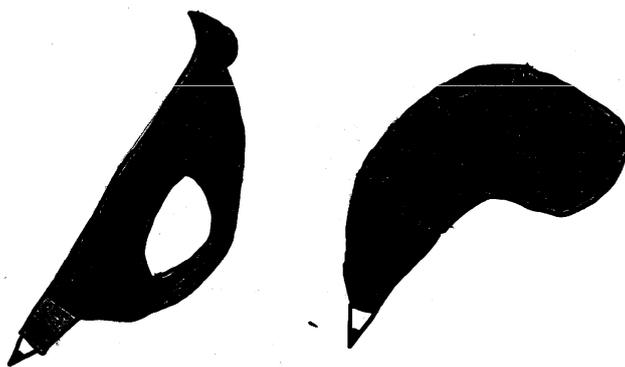
(2) 児童の発表原稿





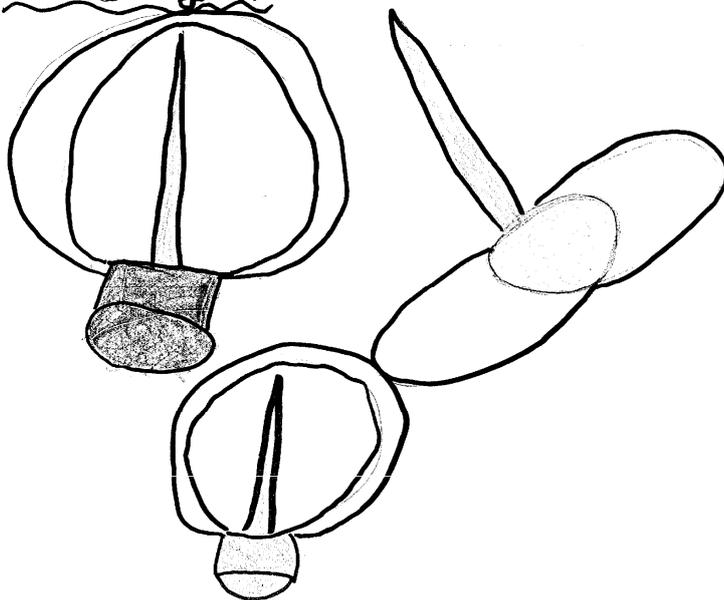
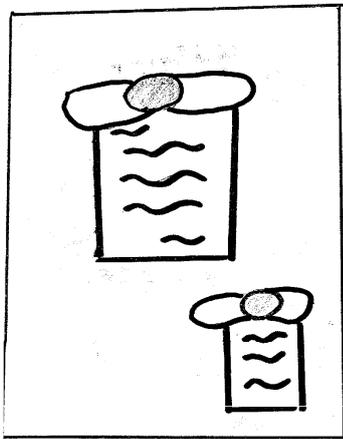
つくる人の気遣いが身の回りのものにたくさんあったことを見つけられた
 児童の作文。

(2) 児童が発表に使った図



力のいろいろなえん筆

安全ながびょう(パニョパニョピン)



8 取組の成果と課題

(成果)

- 「これまで気づかなかったことに気づくことができてよかった。」「みんなが使いやすい物をつくってくれてうれしい。」などの児童の感想から、ユニバーサルデザインの存在や、そのよさについて感じることができた。

(課題)

- 今回学習したことで、今後もいろいろな場面や施設に目を向け、ユニバーサルデザインに対する考えを広めるための新たな手だてを模索していく必要がある。

平成23年度ユニバーサルデザイン（UD）教育の取組

1 学校名	吉野ヶ里町立東背振小学校		
2 所在地	神埼郡吉野ヶ里町石動 2760-1		
3 校長名	直 鳥 信 明		
4 学級数 児童生徒数	16学級 478人	5 実施学年 児童生徒数	5年 88人

6 取組のねらい

自分たちの生活を見つめなおし、自分だけでなく周りにいる誰もが安心して便利に活用できるものがあればみんなが幸せになれるということを考えさせる。

7 取組の実際

身近な物を思い出し、どんな工夫があれば誰でも簡単により使いやすくなるかを考えながら、アイデアを形にしていった。



なかなかアイデアを考えることが難しかったようで、これまでに入賞した作品を例に挙げ、参考にさせた。また、常に何のためのアイデアかということをおぼれなないように活動に取り組みさせた。

8 取組の成果と課題

(成果)

実際にアイデアを考えることで、ユニバーサルデザインに対する意識の高まりがみられた。

(課題)

誰のために、何のために活動しているのかという意識が活動の途中で薄れがちになり、ただのお絵かきのような瞬間があった。常に目的を確認させながら活動していかなければと思った。

平成23年度ユニバーサルデザイン（UD）教育の取組

1 学校名	吉野ヶ里町立東背振小学校		
2 所在地	神埼郡吉野ヶ里町石動 2760-1		
3 校長名	直 鳥 信 明		
4 学級数 児童生徒数	16学級 478人	5 実施学年 児童生徒数	6年 78人
6 取組のねらい			
○ 脳性麻痺による障害者に向けたゲーム機を体験する活動を通して、身近にあるゲーム機にも誰もが楽しめるような工夫ができることを知る。また、実際にユニバーサルデザインを取り入れたゲーム機があることを知る。それによって、ユニバーサルデザインについての考えを深めたり、身近にあるユニバーサルデザインに目を向ける意識をもたせたりする。			
7 取組の実際			
○ 場の設定			
<p>体育館に3つのゲーム機を設置し、ゲームをしていない児童にも見えるようにスクリーンにプロジェクターで投影できるようにした。</p> <p>3つのゲーム機は、あごで操作する方向キーと息を吹いて操作するボタンを使う「スーパーマリオブラザーズ」、車いすにのったままで操作するウィーフィットを使う「ボール落とし」、あごだけで方向キーとボタンを操作する「ぷよぷよ」である。</p> <p>実際に、障害を持つ方々に実演していただき、その後、いっしょにゲーム機を体験した。</p>			
○ 体験の流れ			
<p>図1の写真のように、はじめに大学の先生から、講師となる脳性麻痺によって障害をもつ方々の紹介をしていただいた。そして、ユニバーサルデザインの考え方、今回体験するゲーム機の工夫された点について簡単に説明していただいた。簡単にした理由としては、実際に体験することでより大きな実感をもたせるためであった。</p>			
<p>次に実際に体験をした。各学級を3つのグループに分け、交代しながら、図2のスーパーマリオ、図3のボール落とし、図4のぷよぷよの全部のゲームが体験できるようにした。</p>			



図1 大学の先生の説明の様子



図2 スーパーマリオ



図3 ボール落とし



図4 ぷよぷよ

体験後に、感想を自由記述し、簡単なアンケートに答えた。このアンケートは、事前でも実施しておき、子どもの意識の変容が分かるようにした。

○ 児童の様子

児童は実際にゲームをしながら、はじめは難しさを感じながらも、だんだんとなれていった。なれていくことで、手や足を使わなくても操作できることを実感し、手や足が不自由な人でも楽しめることに気付いた。

また、ゲームをしていない間も友だちが体験している姿を見て、いっしょに楽しんだり、ちょっと手伝ったりしていた。いっしょに楽しむことで、操作が簡単で、普段見ている時と同じように友だちがゲームを楽しんでいるなど気付いた。また、ちょっと手伝いながら、実際には手伝いはいらず、不自由そうに見えても、不自由ではないということに気付いた。

8 取組の成果と課題

(成果)

児童は、身近にあるゲーム機の改造版を使うことで、コントローラーの工夫によって、手が使えなかったり、足が使えなかったりしても、口やあごを使って、また、車いす自体を使って、同じようにゲームが楽しめることに気付いた。これによって、一見手や足が使えないできそうもないものでも、工夫することによって誰もが楽しめるものになるという気付きをもたせることができた。また、そのようなものを実際に探して報告する姿も見られるようになった。さらに、自分たちで、どんなものができそうかななどのユニバーサルデザインのアイデアを出す活動にもひろげることができた。

(課題)

今回の取り組みでは実際に体験するということが大きな成果を生んだと考えられる。しかし、実際に体験することは、学校だけで簡単にできることと、学校だけでは簡単にできないことがある。学校だけでできることは、取り組みとして考えながら、学校だけではできないことを、今回のように大学などの研究機関と連携したり、行政機関の支援を受けたりしながら、取り組んでいくシステムを確立する必要がある。