

2025 年 7 月 20 日

オモロー授業発表会 in 多可町 講演録

「共に学んでオモロー」 ～通常学級でのインクルーシブ教育～

藤原友晴

よろしくお願いします。今日はすごいですね。普段、学校の先生で学校の先生向けに話をすることが多いんですけど、地域の方、それから保護者の方、子どもさん、学生さんという、学校の先生じゃない人がほとんど、8割なので、やっぱりそういう人たちで学校のことを考えていけるっていうのがいいんじゃないかな、ありがたいなというふうに思っています。

小学校の教員をしています。もともとA市で小学校教員をして、Hさんの住まわれてるところなんですけど、あそこってインクルーシブ教育が進んでいるんですよね。障害が重度と言われる子も通常学級の教室の場で一緒にやるということでやっていて、そこで私、初任、A市採用だったので、どんな理由があろうと、やっぱりみんなで一緒にやっていくっていうのは非常に大事なことだなということを学んで、N市の方にかわってきました。

インクルーシブ教育っていう言葉自体聞いたことありますか？ ご存知の方いらっしゃいますか？ はい、大体3割ぐらいですかね。

全ての子どもを共に学び合う教育の場に受け入れて、一人一人が尊重されて、必要な支援を受けながら最大限の学びを保障されることって、ユネスコとかいろんなところが言ってるんですけど、基本的には世界の国でインクルーシブ教育というのが進んでいて、日本はちょっと遅れてるって言われるんですね。やっぱり特別な指導を特別な場でしようっていうことが結構主流になって、みんなで一緒にどんな子でもできるようになっていう風になってないんじゃないかなっていうことがちょっと日本は言われているので、みんなで考えていきたいなと思っています。

どんな子も排除せず、全ての子が共に学ぶっていうことが、それは理想なんだけども、ということを結構よく聞くんですよ。今までの話の中でも、「十人十色のクラス作り」とかね、「個性を生かして」とか、いろんな先生がやっぱりそれぞれ取り組みの中でそ

ういうことを心がけてされているという話が出てきたと思うんですけど。「いや、そう
は言っても勉強も難しいんだ」っていう話をね、結構聞くんです。だから勉強を一緒
にできないから、教科書の勉強ね、教科書ページ 64 の方程式の勉強を一緒にできない
から、特別支援学級でやらないと、この子はいてもいるだけになっちゃってみたいな話
で、いわゆるインクルーシブ教育ってのは進んでいかないので、じゃあその勉強の場を
どうするんだっていうところ、ちょっとみんなと考えたいなというふうに思っています。

共に学ぶことは共に生きる社会を育てることなので。障害のある人は障害のある人だ
けで、あるコミュニティの中だけでみたいになると、やっぱりそれはね、みんなが安心
して過ごせない社会になっていかないと思うので。

「共生社会の実現」ということを日本も目指してるんですが、これはやっぱりちっちゃい
時から一緒にやることで、そういう社会につながっていくんだよっていうことが、
基本的には私もそう思いますし、日本の国もそれを目指しているっていうところがあり
ます。だから、制度としてはもうそんなふうにそれを目指しますよってなってるので、
皆さんどう思われるかどうか、また聞かせてください。

で、できるできないで結構今の授業がね、しんどい子がいるっていうことがあるとし
て、一斉授業っていう形式がまずどうなんだっていうことを皆さんにちょっと聞きたい
なと思います。

一律一斉の授業で、先生が黒板にトークアンドチョークで書いて、子どもたちはそ
れを聞いて、できる子はどんどんやって、できない子は何か止まってる、手遊びする、
なんか席離れてどっか行くとか、そういう一斉授業でできない子はその子が悪いという
ふうにしてしまっているのか。一斉授業についていけない子がいるんだったら、その
場や方法を子どもに合わせて変えていったらどうかということを少し今日お話しさせて
もらえたらなと思います。

例えばですよ、前を向いてじっと座って先生の話聞くっていう形態。今もちょっ
とそんな感じになってますけど、さっきのカラータイプの演習だったら、それぞれのグ
ループでみんなそれぞれが話して、近くの人とつながりあってやってたじゃないですか。
今は一斉授業の形式で、さっきのカラータイプのカードを使った演習が、まあ一斉授業
じゃない形式。皆さんどっちがいいですかってことなんです。

で、こういう先生の話をもみんなで聞くっていう形態だと、授業についていけない子ど
もをたくさん生んでしまうので、これの比率をね、0 にしろとは言っていないんですけど、
こういう比率を下げていった方がいいんじゃないのっていうことを私は思っています。
どう思いますかね。先生の話をもじっと聞かないといけない、というのではなく。この
「学びのコントローラー」*っていうのを子どもたちへ。R 先生の話の中でも子どもに
委ねたらみたいなのがあって、漢字の勉強とかをね、楽しくやってる動画を見せてもら
いましたけども。子どもたちの活動中心で学びの主役を子どもたちがやってるってい
う授業はね、やっぱりすごくいいなと思うんです。

その実践をね、口だけじゃなくて自分でやってみないってところで、提案授業みたいな形で実際やってみたんですけど、その中でやっぱり心がけるべきポイントみたいなところをはっきりしておかないと、これは今までも私ね、挑戦しては失敗してるんですよ。

一緒にするのが難しい子ども、この子も授業にしっかり参加できるように授業を考えるから私にさせてって言って、クラスを1時間借りて授業をして失敗してたんですけど、その反省を生かしてね、結局じゃあどうしたらいいのかって作戦を3つ考えて。これが2年前の実践ですけど、「ツールとしてのICTを使う」、「体で使えるジェスチャーを取り入れる」、「協力し合う班活動を取り入れる」この3つでやったらどうかっていうので、割といい感じになったので、今日はその話をしたいなと思います。

漢字が苦手な子がいまして、読むのも書くのも苦手なんですよ。4年生なんだけど、普通に漢字の授業したら、もうその子はまあできないから、つまないんですよ。で、漢字を使って作文書くっていう授業なんですけど、書けないので、白紙でプリント出したりとかになってたので、まあこの「漢字の広場」っていうのが大体月一回ぐらいあるんですよ。で、（担任に）2学期から僕にさせてくれって言って。

僕は通級の先生っていうので、特別な指導を特別な場とするのがメインの先生なんだけど、みんなの中でその子が充実した学校生活を送れないと、そんな特別な場で特別なことをやって、それがうまくいったからといっても、その子は通級の部屋に行って勉強する時間以外は自分のクラスで勉強しているので、その授業がやっぱり充実していかないとダメだろうっていうので、その子が苦手な授業をそのクラス全体の授業をどう変えていくのかっていうので、ちょっとさせてもらったんですね。

月に1回、2学期から、「漢字の広場」っていう授業があるたびに、僕がその4年生のクラスに行って授業してたんですけど、漢字が苦手な子も友達と一緒に楽しく活動させたいっていう思いでやりました。皆さんだったらどうしますかね。ここに出てくる漢字を使って、作文書きましょうという授業なんですよ。

これ普通にやったら、漢字書くどころか読むのも無理だっていう子は、まあ多分何か工夫をしないと参加すら難しいだろうと思うんですが。どうやって参加させましょうかね。

で、ICT活用っていうのは最近ちょっと流行ってるので、まあ使えるものは何でも使おうかなっていうので、ふりがなをね、表示させている。

「指導書」っていう、学校の先生向けの教科書、学校の先生向けの指導書データっていうのには、教科書の漢字にふりがながついてるデータがあって、これこのままだと子どもは利用できないんだけど、別に子どもに見せたらいいじゃんって。うん、教科書に漢字があって、その漢字のふりがなが最初からついてるICTのデータがあるんだった

ら、子どもに共有しようと。授業の時にこれを見せるっていうのが一つスタートとしてはね、これをやりました。

で、あとはその共有に特化したアプリで「パドレット」*っていうのがあって。「パドレット」とか、「ふきだしくん」*とか、今はいろんな意見交流のアプリが ICT であって、それぞれが送ったら掲示板みたいところにポンって出てきて、他の人がこんなのを送ったってのがすぐ見れるっていう、リアルタイムに反映するっていうものね。これを使って班で活動するんだけど、自分の班でなんかやってる時に、他の班がポンってなんか考えたらここに反映される。すぐ反映されるから、なんかあの班はなんか面白いことをやってるぞとか、途中でわかるっていうね。それが刺激になって、いわゆるヒントとか手がかりがあったら、作文を書やすくなるんじゃないのっていうので、こういうのをやってみた。

で、あとは「ジェスチャー多め」っていうのは、今の授業は、文字や言葉に依存するというか、それ、文字の読み書きができないとダメでしょみたいなのがちょっと強すぎるかなと思って。漢字の勉強もこうやって踊るみたいに書いたら楽しいんですよ。楽しいんだけど、今そういうのがやっぱりなくて、真面目にやりすぎると漢字の読み書きしんどいという子が出てくるので、例えば漢字の読みをみんなで読みましょうっていう時に、動作をつけるだけでなんか楽しそうになるようになった。実際になったので、ああ、そういう簡単なことでいいんだっていうのは僕の気づきだったんですよ。「鼻血」っていう漢字をこうやって前に映してね。はい。じゃあ皆さん読みましょう。はい、「鼻血」。そうそう、「鼻血」って読むだけだったら、普通の授業って読むだけなんですけど、まあちょっとのつてきにくくなるじゃないですか。で、鼻血ブーって出た。ちょっとポーズ取りますよ。どんな？まあちょっとやりましょう。これね、演技を入れるっていうだけで楽しくなるだろうっていうのが、僕のね、仮説なわけ。で、「歯」っていうのも、はい。「歯」。そうそうそう。

まあ「多感覚活用」っていうことね。外国はインクルーシブ教育進んでるって言うでしょ。いろんな感覚を使って五感で学ぶっていうのが、外国はインクルーシブ教育の手法の中に入ってて、日本はちょっとやっぱり読み書き中心で、こういうなんか動作ね、あんまりしてないのがどうなんだろうって僕は思ってるので、ちょっとそれを取り入れてみたんです。

で、最後は作文書いたら、作文書いて先生出して終わりじゃなくて、これを劇にして発表するっていうのを考えました。はい、めっちゃ楽しそうにね、やるんですよ。もうこの授業がね、楽しくてしょうがなかった。月一回するのが本当にもう。で、班活動多めで近くの子との交流を通じて学べるようにする。一人で頑張れだとやっぱりちょっと頑張れない場合があるのでね。苦手なことを頑張れっていう時に一人で頑張れば、それはちょっと無理だろうと僕は思います。

で、授業の目標は「みんなで〇〇しよう」という形にしました。この授業以外に入ることあるんですけど、「社会科の都道府県プリントをみんなでやりましょう」みたいな時にも、僕は「みんなでこのプリントを終わらせましょう」って。「自分が終わったら終わりじゃないよ、みんなで」っていうのを徹底して、めあてとして子どもたちに伝えています。

自分の力でやりなさいっていう、その個人差を強調させて、できない子を苦しめてしまうんじゃないしに、みんなで力を合わせてやりなさい。今この場にこれだけの人数いるんだったら、それだけの人数で力を合わせて個性を持ち寄って何かを作ろうっていうような、基本的にはそういうスタイルでね、やっていけたらいいかなというふうには思っています。

実際の様子なんですけど、友達と一緒に楽しく考えるっていうのが本当に楽しいみたいで。リレー作文なので、そもそも自分で頑張るんじゃないしに自分が書いたら次の人に送っていくんですよ。ワークシート1枚で。班に1枚のワークシート。で、1番に書いた子は次の子に渡して、次の子が考える時にみんなで相談しながら「次どうする？」って考える。リレー作文だから物語をつなげていかないといけないので、「おむすびころりん」のおむすびがころがったら、その後どうなるっていうのを、漢字をちよっと入れながら文を考える。みんなでわいわい考える。

「他者参照」*でICTも使って、他の班が考えていることを一応ヒントにしながら、わいわいこうやってやっていく。だから4人班ぐらいが僕はいいのかなと。ちょっと35人学級でみんなで考えるっていうのは、なかなかそれは参加しない子も出てくるので、4人班の活動がいいんじゃないかなと思っています。

実際に子どもたちが作った作文が、例えばこういう教科書にね、こんなのが載っていて、これを使ってリレー作文をしようってなった時に、子どもたちがこう考えたっていうのが、「〇〇〇〇」っていうのを一人目の子が書いて、これを受けて「〇〇〇〇」っていうのは2人目の子が書いて。これ最後はね、こうやって写真に出てるみたいにみんなで劇するんですよ。みんなで劇をするのが楽しくて、子どもがどんどんのってきたんだけど。「〇〇〇〇」って3人目が書いて、それを受けて4人目が「〇〇〇〇」。一巡したらまた1人目の子に回ってきて。最後オチみたいなのをつけるっていうのね。これを子どもがちゃんとオチをつけてね、作文を書いて、これをみんなに発表する時に劇にするっていうので、なんかそれがね、楽しかったみたいなんですよ。

これは一つの例なんだけど、こんな感じで、ちょっとみんなで知恵を寄せ合って、苦手な子をほったらかしにしないで一緒に考えるっていうことができるといいんじゃないかなと僕は思っています。

はい、以上です。ありがとうございました。

- 子どもたちが**普段過ごす場、みんなと一緒にの時間こそ、**もっとも大切です。
- 子どもたちから**アイデア**が出るように、**関わり合えるように、授業のデザイン**を考えよう！



*脚注

*「学びのコントローラー」

学習の進め方や方法を教師が一方的に決めるのではなく、子ども自身が選択・調整できるようにするという考え方。岩瀬直樹氏による造語で、子どもが主体的に学びに関わることを重視する概念。

*「パドレット (Padlet) 」

オンライン上で意見やアイデアを共有できるデジタル掲示板ツール。文章や画像、動画などを投稿でき、複数人で同時に書き込みながら学習活動を進めることができる。

*「ふきだしくん」

児童の発言や考えを「吹き出し」の形で可視化するための ICT ツール。発言をリアルタイムに共有したり、思考を可視化したりする際に用いられる。発言が苦手な児童でも参加しやすくなる工夫として活用されることが多い。

*「他者参照」

自分の考えだけでなく、他の人の意見や表現を参考にしながら学びを深めていくこと。他者の視点に触れることで理解が広がり、新たな気づきや発想が生まれる学習のプロセスを指す。