補助資料①　ＵＤ化授業実例　「参加」のための要素

授業への参加のための要素	準備物	指導者の具体的行動	学習者の期待される変容	その他
自己肯定感作り	特になし	・児童生徒の発言や行動に価値をつける肯定的なコメントをする。	指導者の言葉に耳を傾けようとするようになる。	指導者が学習者に対して、「大切な１人」だと感じて接することで、自己肯定感を育む授業ができる。
時間配分の明示	・ホワイトボード ・マグネット ・マーカー	１つの授業を活動ごとに時間で区切る。 ホワイトボードに活動内容と活動時間を明記し、授業開始時に学習者に見せる。	時間の見通しをもつことができ、落ち着いて学習に臨める。	休み時間中に準備しておくことで、時間通り授業を始められる。
与える情報の整理	・板書の計画 ・ロイロノートの計画 ・共有課題の設定	黒板、テレビ、学習者のタブレットの、３種類の学びの場を作る。 それぞれ役割を分け、毎時間同様に活用する。	自分のするべき学習課題や、作業が机上のタブレットで見ることができ、課題に取り組めるようになる。	欠席者にも授業の内容を送信することができる。 板書の視写を家庭ですることが可能である。
刺激量の調整	・ＵＤチョーク （白・黄・赤・青）	チョークの配色に工夫する。 また、黒板・テレビの周辺には何も置かず、出来る限り掲示もしない。 黒板、ワークシートには余白を十分にとる。	認知負荷を軽減できる。	レイアウトは １、そろえる ２、余白をとる ３、情報に強弱をつける ４、グループ化する ５、くりかえす
学習ﾙｰﾙの明示	・指示カード （必要に応じて）	学習のルールを明記する。 挨拶・姿勢・発言・提出物・タブレットの活用・協働学習のルールは特に守るよう指導する。	学習規律が生まれる。	定期的に時間をとり、学習ルールについて学級で確認する時間を取る。

補助資料②　ＵＤ化授業実例　「理解」のための要素

授業を理解するための要素	準備物	指導者の具体的行動	学習者の期待される変容	その他
単元の学習内容共有	・掲示板 ・掲示物 ・単元に関連する学習課題	・授業でペアワークやグループワークなどの時間を設定 ・単元ごとに授業内容から掲示物を作成（場合によっては生徒作品も掲示）	モデルとなる児童生徒の動きや作成物を見ることで、自身の学習に活かすことができる。 自身の良いところを紹介してもらうと自信につながる。	
場面の具体的設定	・ロールプレイで使う小道具 ・学習課題に沿った具体物 ・場面設定	「ロールプレイ」 「ごっこ遊び」 「校内フィールドワーク」 による授業展開	文字だけではイメージできないとことを、映像化することで、授業の内容を想像しやすくなる。	
視覚教材の工夫	・書画カメラ ・撮影した動画 ・動画、または画像教材	・作業工程の見本 ・ノートの使い方 ・辞書や副教材等の使い方 ・動作の手本 　などを映像で示す。	子どもが、授業で行う作業で同じ作業を見ることで、言葉だけでは伝わらなかったことが伝わりやすくなる。	ノートの使い方や作文のルールなどについても視覚化して見せることで、伝わりやすくなる。
行動できる目標設定	特になし	・「書く」「読む」などの行動がイメージできる言葉を使って授業の目標を言い切る。	授業で何をすれば評価されるかを理解でき、授業内で自分がすべき作業が明確になる。	行動がイメージしにくい言葉（考える・理解する）などが目標になるときは、達成度がわかる基準を提示する。
目標へのスモールステップ化	特になし	・目標達成への道筋の段階化	現在の自身の学習の到達点がわかる。１つずつ解決することで、目標へ近づくことができる。	※人によって道筋は違うため、全体指導に加えて個に応じた指導も同時に行うこととなる。