

小学校国語科映像メディアの理解・表現に関わる到達目標

中川一史 (D-project会長)

映像メディアについては、Vol.4の巻頭言においても少し触れましたが、国語科においては、写真や挿絵・イラスト、図表・グラフなどをさします。現行の教科書の中の物語教材1つとっても、挿絵のないものはないですし、説明文教材においても、図表や写真が内容（文字情報）を補完している場合が少なくありません。加えて、国語の学習指導要領では、映像メディアとの絡みについても、よく読むと結構あることがわかります。では、2020年度全面実施の学習指導要領及び解説で、どのように書かれているか、映像メディアの理解（読み取る）と表現（示しながら話す、組み合わせる）の例をピックアップしてみましょう。

例えば、「読み取る」では、第1学年及び第2学年【思考力・判断力・表現力等】C読むこと(2)ウに「学校図書館などを利用し、図鑑や科学的なことについて書いた本などを読み、分かったことなどを説明する活動」としており、これを受けた解説には、「図鑑は、図や絵、写真を中心に構成され、そこに短い解説の文が載せられていることが多い。(P75)」と、示されています。

また、「示しながら話す」では、第3学年及び第4学年【知識及び技能】(2)イに「比較や分類の仕方、必要な語句などの書き留め方、引用の仕方や出典の示し方、辞書や事典の使い方を理解し使うこと。」としており、これを受けた解説には、「引用とは、……文章の表現や情報だけに限らず、図表やグラフ、絵や写真なども含むことに留意する必要がある。(P87)」

と、示されています。

さらに、「組み合わせる」では、第3学年及び第4学年【思考力・判断力・表現力等】B書くこと(2)アに「調べたことをまとめて報告するなど、事実やそれを基に考えたことを書く活動。」としており、これを受けた解説には、「このようにして書かれた文章については、例えば、学級新聞や小冊子、リーフレットなど、日常生活で目にする形式にまとめることも考えられる。」と、示されています。

このように、2020年度全面実施の小学校学習指導要領の関連箇所の抽出を行い、映像メディアを理解・表現する授業設計のための到達目標を作成したものが、表1になります。ちなみに、小学校国語教科書の採択冊数・占有率トップの教科書において、どこに当てはまるか、筆者らが調べたところ、すべての項目に該当ページが見られました。

国語科において、今後映像メディアの理解と表現を意識していくことが必須であると考えます。ぜひ実践をD-projectで共有していきましょう！

(参考文献)
中川一史、佐藤幸江、山貝和義 (2019) 新学習指導要領に対応した小学校国語科における映像メディア理解・表現に関わる到達目標の開発の試み、第26回年次大会発表集録、pp.21-22

表1 映像メディア理解・表現に関わる到達目標

	映像メディアの理解	映像メディアの表現	
	読み取る	示しながら話す	組み合わせる
低学年	<ul style="list-style-type: none"> ● 絵や写真の構成要素を比較する ● 絵を見て気づいたことを言葉にする ● 絵や写真と文章を対応させながら読む 	<ul style="list-style-type: none"> ● 話す順序や事柄に合わせて、自分で描いた絵や実物・写真を見せながら話す 	<ul style="list-style-type: none"> ● 絵や写真を用いて、日記や記録・報告する文章を書く ● 絵や写真から想像を広げて、物語を書く
中学年	<ul style="list-style-type: none"> ● 絵や写真の構成要素を分類する ● 写真や図表から分かったことを言葉や文章にする ● 絵や写真、図表と文章が補完しあっていることについて理解する 	<ul style="list-style-type: none"> ● 物・絵・写真・図表などの資料を使って理由や事例をあげて説明する ● 内容に合わせて、実物・絵・写真・図表を指し示しながら話す 	<ul style="list-style-type: none"> ● 写真や図表の特性をふまえて、文章との整合性を考えて、学級新聞や小冊子、リーフレットなど、報告・説明する文章を書く ● 絵や図などから発想して、状況や説明を考えた物語を書く
高学年	<ul style="list-style-type: none"> ● 絵や写真の構成要素を分析し解釈する ● 絵や写真、図表と文章の選択・組み合わせから、論の進め方の工夫を考える ● 絵や写真、図表を比較や分類をしたり、関係づけたりして言葉や文章にする 	<ul style="list-style-type: none"> ● 図やグラフを根拠に、事実と感想、意見を区別して提案するなど、話す構成を考える ● 目的や相手、状況などを踏まえ、話す内容と資料との整合、適切な時間や機会での資料の提示の仕方などに留意して話す 	<ul style="list-style-type: none"> ● さまざまな資料からテーマにあった図表やグラフなどを引用して、意見や考えたことを伝える文章を書く ● 絵や写真、図表などを効果的に組み合わせ、パンフレットなど、説明する文章を制作する

特別寄稿 PISA2018調査の結果を踏まえ、 これからの学習活動を考える

国立教育政策研究所総括研究官
福本 徹 (ふくもと とおる)

PISA2018調査結果の概観

OECD（経済協力開発機構）の生徒の学習到達度調査（PISA）は、義務教育修了段階の15歳の生徒を対象として、2000年から3年ごとに、読解力、数学的リテラシー、科学的リテラシーの3分野で実施している。各回には中心分野が設定されていて、2018年調査は読解力が中心分野である。平均得点は経年比較可能な設計である。前回の2015年調査からコンピュータを使用した出題・回答を行う形式の調査に移行した。日本は、高校1年に相当する学年（高校1年生、中等教育学校4年生、高等専門学校1年生、など）が対象で、2018年調査は、同年6～8月に実施した。

調査の特徴としては、教科の枠にとらわれない内容であり、3分野について評価の枠組みを持っている。PISA調査は、3分野について成人としての生活を送っていく上で必要な、知識や技能が、15歳段階でどの程度身についているかを測定するものであり、特定のカリキュラムの内容についてどの程度習熟しているかを測定するものではない。生徒がそれぞれ持っている知識や経験をもとに、自らの将来の生活に関係する課題を積極的に考え、知識や技能を活用する能力があるかをみるものである。また、こうした能力を評価するにあたって、3分野ごとに、内容、関係する能力（プロセス）、状況・文脈、といった3つの側面を「評価の枠組み」の一部として構成している。3分野の調査のほかに、革新分野として、例えば2012年には問題解決能力（コンピュータ使用型）、2015年には協同問題解決能力、2018年にはグローバル・コンピテンス、といった調査が実施されている。なお、グローバル・コンピテンスについて日本は参加していない。

※ページ数の都合から図表を入れていません。国立教育政策研究所 OECD 生徒の学習到達度調査（PISA）を参照しながらお読み下さい。 https://www.nier.go.jp/kokusai/pisa/pdf/2018/01_point.pdf

まず、2018年調査の結果を概観する。日本の平均得点は、数学的リテラシー及び科学的リテラシーは、引き続き世界トップレベルを維持している。読解力については、OECD平均より高得点のグループに位置しているが、前回より平均得点・順位が統計的に有意に低下した。2000年から長期トレンドとしては、OECDの分析によると、統計的に有意な変化（上昇や下降）が見られない「平坦」タイプである。

2018年調査の中心分野である読解力について、OECDによる分析結果をみていく。まず、平均得点は504点であり、OECD加盟国（37か国）中では11位（7～15位グループ）、全参加国・地域（79か国・地域）中では15位（11～20位グループ）、OECD平均よりは高得点のグループであるが、前回調査（2015年）から有意に低下している。また、習熟度レベル1以下（低得点層）が有意に増加しているが、OECD平均も同じ傾向がみられる。

PISA2018調査における読解力

PISA調査で定義されている読解力とは「自らの目標を達成し、自らの知識と可能性を発達させ、社会に参加するために、テキストを理解し、利用し、評価し、熟考し、これに取り組むこと」である。2018年調査から、下線部が変更されている。変更内容は、コンピュータを使用した調査に移行し、デジタルテキストを踏まえた調査設計となったため、「書かれたテキスト」から「テキスト」に変更した。ここでいう「デジタルテキスト」とは、オンライン上の多様な形式を用いたテキスト（Webサイト、投稿文、電子メールなど）を指す。また、議論の信ぴょう性や著者の視点を検討する能力を把握するため、テキストを「評価する」という用語を追加した。

PISA調査で定義した読解力のうち測定する能力は3つから成る。◎部は上記変更内容に対応して、2018年調査で新たに定義された要素である。

読みの流ちょう性	情報を探し出す	<ul style="list-style-type: none"> ●テキスト中の情報にアクセスし、取り出す ●関連するテキストを探索し、選び出す
	理解する	<ul style="list-style-type: none"> ●字句の意味を理解する ●統合し、推論を創出する
	評価し、熟考する	<ul style="list-style-type: none"> ◎質と信ぴょう性を評価する ●内容と形式について熟考する ◎矛盾を見つけて対処する

調査に使用されたテキストは、従来のような小説、演劇の脚本、伝記、学術論文等に加えて、投稿文、電子メール、フォーラムへの参加回答といったオンライン上の多様な形式を用いた文章を活用している。回答に際してコンピュータの操作は、長文の課題文をスクロールして読む、キーボードで解答を入力する、複数の画面で課題文が提示され、Webリンクのクリックやタブの切替えて他画面に移動する、マウスによって解答を選択する、ドラッグ&ドロップ操作で画面上の選択肢を動かして解答する、など多様な形式である。問題例では、ある大学教授のブログを読んでキーボードから文章を入力する課題と、サイエンスニュースを読んで、原因と結果をドラッグ&ドロップで正しい位置に移動させて回答する課題である。

2012年調査では筆記型調査で538点、2015年調査からコンピュータ調査に移行して516点、2018年調査では504点である。読解力の平均得点の低下に影響を与える要因について分析したところ、生徒側の要因としては、関心・意欲、自由記述の解答状況、課題文の内容に関する既存知識・経験、コンピュータ画面上での長文読解の慣れ等、問題側としては、構成、テーマ、テキストの種類、翻訳の影響等、などが挙げられるが、様々な要因が複

合的に影響している可能性があると考えられる。

上記の、読解力を測定する3つの能力について、それらの平均得点が比較可能な読解力が中心分野となっている2000年、2009年、2018年の調査結果を踏まえると、

- 「理解する」能力については、その平均得点は高い（2000年日本518点；解釈→2009年日本520点；統合・解釈→日本505点）。
 - 「情報を探し出す」能力については、2009年調査結果と比較すると、その平均得点が低下している（2000年日本526点；情報の取り出し→2009年日本530点；情報へのアクセス・取り出し→2018年日本499点）。特に、習熟度レベル5以上（高得点層；626点以上）の割合がOECD平均と同程度まで少なくなっている（2000年日本9.9% OECD平均1.7% →2009年日本18.3% OECD平均9.5% →2018年日本9.1% OECD平均9.2%）。
 - 「評価し、熟考する」能力については、2009年調査結果と比較すると、平均得点が低下している（2000年日本530点；熟考・評価→2009年日本521点；熟考・評価→2018年日本502点）。特に、2018年調査から、「質と信ぴょう性を評価する」「矛盾を見つけて対処する」が定義に追加されたが、これらを問う問題の正答率が低かった。
- また、各問題の解答状況を分析したところ、自由記述形式の問題において、自分の考えについて根拠を示して説明することに、引き続き課題がある。誤答には、自分の考えを他者に伝えるように記述できず、問題文からの語句の引用のみで説明が不十分な解答となるなどの傾向が見られる。

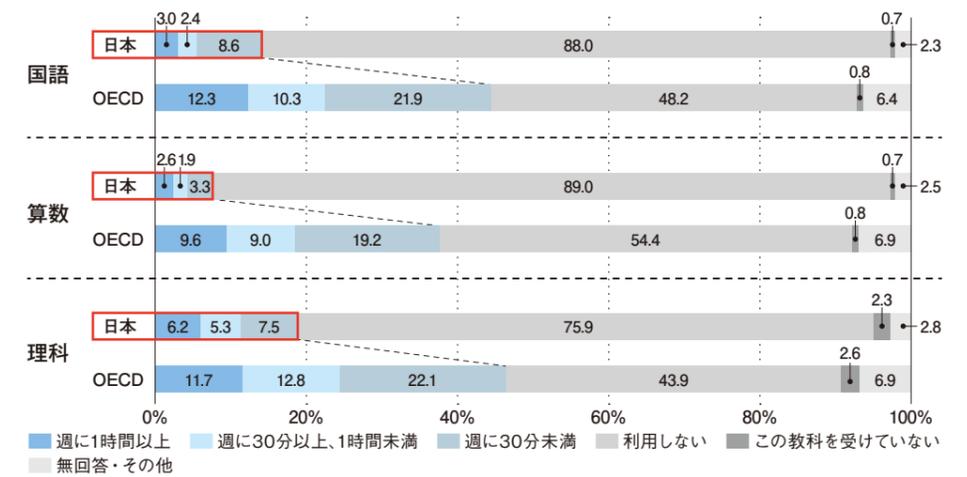
ICT活用状況について

生徒に、携帯電話、デスクトップやタブレット型コンピュータ、スマートフォン、ゲーム機など、様々なデジタル機器の利用状況について尋ねた。

日本は学校の授業（国語、数学、理科）におけるデジタル機器の利用時間が短く、OECD加盟国中最下位である。「利用しない」と答えた生徒の割合は83.0%であり、OECD加盟国中で最も多い。

学校外での平日のデジタル機器の利用状況：学習外の利用では、他国と比較して、ネット上でのチャットや1人用ゲームを利用する頻度の高い生徒の割合が高く、かつその増加の程度が著しい。「毎日」「ほぼ毎日」を合計した比率は、ネット上でチャット87.4%（OECD平均67.3%）一人用ゲーム47.7%（OECD平均26.7%）であった。学習に関する利用では、図1に示すようにOECD平均に比べて著しく低く、例えば、コンピュータを使って宿題をする頻度はOECD加盟国中最低である。

図1：学習に関する利用時間



これからの学習活動に向けて

直近の調査である平成31年度全国学力・学習状況調査の結果と照らし合わせると以下のようなことが考えられる。

- 「理解する」能力についてはその平均得点は高いことと、小学校国語「目的に応じて、文章の内容を的確に押さえ、自分の考えを明確にしながら読むこと」や、「目的に応じて、本や文章全体を概観して効果的に読む」ことについて比較的できている点とは通じるものがあると思われる。
- 「情報を探し出す」能力が低下していることは中学校国語の結果における「文章の展開に即して情報を整理し、内容を捉えることに課題がある」と軌を一にしている。例えば、目的を持って文章を読み、必要な情報を過不足なく取り出すことができているのかということや、どのようにすればその情報にたどり着くことができるのかについて検討するなどの学習活動が考えられる。
- 「評価し、熟考する」能力が低下していることと、小学校国語「目的や意図に応じて自分の考えの理由を明確にし、まとめて書いたりすることに課題がある」、中学校国語「話し合いの話題や方向を踏まえて自分の考えをもつことに課題がある」と似た傾向がみられる。また、「質と信ぴょう性を評価する」「矛盾を見つけて対処する」については、書かれたテキストをただ読解することや精査・解釈するだけではなく、メディア・リテラシーの育成や統計の活用、探究活動における先行研究の批判的解釈や論理の積み重ね、実験事実の考察と先行研究への貢献、など多様かつ真正な学習活動が求められる。

(参考文献)
 国立教育政策研究所編（2001）生きるための知識と技能 OECD 生徒の学習到達度調査（PISA）2000年調査国際結果報告書、明石書店
 国立教育政策研究所編（2010）生きるための知識と技能4 OECD 生徒の学習到達度調査（PISA）2009年調査国際結果報告書、明石書店
 国立教育政策研究所編（2019）生きるための知識と技能7 OECD 生徒の学習到達度調査（PISA）2018年調査国際結果報告書、明石書店
 国立教育政策研究所 OECD 生徒の学習到達度調査（PISA）
<https://www.nier.go.jp/kokusai/pisa/>
 国立教育政策研究所平成31年度（令和元年度）全国学力・学習状況調査の調査結果を踏まえた学習指導の改善・充実に向けた説明会資料
<https://www.nier.go.jp/kaihatsu/setsumeikai/r01setsumeikai/index.html>

メディア創造力—授業デザインのつぼ

メディア創造力の育成に向けての授業デザインの際に、大事にしていきたい「12の着目要素」。

今回で、最終回になります。最終回は、創造的なアイデアを発揮する

D-proの実践者集団の中であって、抜群の発信力を見せている

鳥取県岩美町立岩美中学校の岩崎有朋先生です。先生の実践をもとに

記述してくださっていますので、ぜひ、皆さんの授業デザインの参考にしてください。



12の着目要素とは!!

D-projectがこれまで積み上げてきた授業を分析したところ、教師が授業デザインする際に、意図的なきかけがあることが見えてきました。

その共通のしかけを、以下のような「12の学習要素」としてまとめました。

- ① リアルで必然性のある課題を設定する
- ② 好奇心や探究心、発想力、企画力を刺激する
- ③ 本物に迫る眼を養う
- ④ 自分なりの視点を持たせる
- ⑤ 差異やズレを比較し、実感させる
- ⑥ 映像と言葉の往復を促す
- ⑦ 社会とのつながりに生かす
- ⑧ 建設的妥協点に迫る
- ⑨ 失敗体験をうまく盛り込む
- ⑩ デジタルとアナログの双方の利点を生かす
- ⑪ メディア創造力を追究する中から基礎・基本への必然性に迫る
- ⑫ 自らの学びを振り返らせる



12の着目要素：⑪

メディア創造力を追求する中から基礎・基本への必然性に迫る

11番目の肝は図中の「各教科の本質がわかる」、「育てたい資質・能力がわかる」ではないでしょうか。例えば、中学3年理科で発展的な扱いとして「地元に誘致するなら水力発電？それとも火力発電？」という環境やエネルギー分野に関連する学習を実践しました。そこでは水力発電と火力発電それぞれの推進派に分かれ、プレゼンを作ります。最終的にはそのプレゼンを聞いて学級で模擬住民投票をするという形で、どちらの発電を誘致するのかを決定するまでを扱いました。この単元の学習指導要領解説を読むと、各種発電の仕組みや特徴を理解する、科学技術の発展と一方で負の面にも触れることなどが記されています。教科書には各種発電について長所、短所が記載されており、先述のように負の面も示してあります。そこで、指導場面では負の面にも積極的に目を向けさせ、科学技術で解決するための手段も考えさせます。このことは実社会でも同じです。何か事業を進める場合、大なり小なり課題が生じます。それらを解決しなければ、場合によっては住民の合意が得られないので事業が進まないこともあるでしょう。地元に発電所を建設するといったリアルな



設定なので、生徒も自分たちが推進する発電方法のデメリットについて質問が出た場合に対する対応策を考えることになります。困った状態をゼロにする事の難しさや、同じようにデメリットの条件を軽減させる新しい技術を試行している人たちがいることなど、メリットを扱う以上に深く学ぶ機会になりました。

具体的には、地域の平均降水量を調べたり、交通網の整備状況やダム建設の政策等について県のHPを調べたりと、学びが次々に発展していきます。科学的な根拠を集め、それらを組み合わせてメリットだけでなく、デメリットを軽減する案を考えることを通して、どうしてもこれを伝えたい、分かってほしいという気持ちになります。そこではじめてプレゼン資料が聞き手の気持ちに届く資料になります。ICTを組み込んだ授業設計を考えることは必要ですが、「そもそもこの授業で求めるものは何？」と授業者は自問してみることで。また、シンキング・ツールを使う時も同様です。それを使うことが目的になっていることはないでしょうか。一見バラバラの付箋紙のグルーピング化で新たな価値を見出す活動をするとき、その活動で教科の目的が達成されるのか？汎用的な資質・能力が身につくのか？と問いかけてみる。答えられなければ、ひょっとしたら中身の薄い、活動あって学びなしになっているのかもしれない。

12の着目要素：⑫

自ら学びを振り返らせる

クリエイティブな活動をする児童生徒はその世界にどっぷりハマり、時間の経過を忘れるほど集中します。その没入感は大切ですが、メディア創造力の定義の一部には、「自己を見つめ、切り拓いていく力」とあります。クリエイティブな活動促進をアクセルとすると、自己を見つめる＝学びを振り返ることは安全に進むために一時停止するブレーキのようなものです。

だからといって「今日の学習を振り返ろう」といった丸投げの自己評価では、生徒は当たり障りない振り返りしか書きません。そうではなく、

ルーブリックのような形成的評価ができるツールを使い、自己評価力を鍛えることが大切です。私の場合は、単元ルーブリックと言って単元設計と毎時間ごとの評価基準を組み合わせたものを用いて授業を行います。(表1を参照) 作る過程で、どのような生徒の姿を求めるのが明確になり、単元を見通した指導が可能になります。また、生徒もその単元ルーブリックを使うことで、学びの過程が把握しやすくなるメリットがあります。ルーブリックに示されている評価基準は、求められている自分の姿でもあり、学習者はそれと実際の自分を照らし合わせながら毎時間自分の学びを評価することができます。

私たち大人は上司との面談の際に、自己評価を行います。その自己評価の力はいつどのように身に付けてきたのでしょうか。日本人の奥ゆかしさを存分に発揮して、ひとつ低い評価で落ち着くのでしょうか。一方、これからますます国際化が進む社会において、自己の価値を謙遜することなく的確に評価し、伝えることが必要となります。主張をはっきり行う文化の人達もいる社会の中で、「私はこう考えます」と主張する力がからず求められると考えます。そういった視点からも、学びを振り返るということは、今の自分の立ち位置を確認することだけではなく、自分を正しく価値付けるといった将来に生きる力にもつながると考えます。

そしてもう一つ。振り返ったあと、自分にはここが出来ていないから次は出来るようにしたいと出来ていないことに目を向けがちです。しかし、振り返りでもっと気づいてほしいことは自分出来ること＝自分の強みです。それがあからこそ、難局を乗り越えることができる。自分の弱いところは、自分にはない強みを持つ人と協働すればいい。無いものばかりを求めるのではなく、今ある自分の強みをさらに尖らせることに意識を向けさせることもこの振り返りによってもたらされる効果だと考えます。

鳥取県岩美町立岩美中学校 岩崎有朋

表1 ルーブリック表の例
◎学習過程(7時間)

時	学習内容	Iwami 10 Skills	A (発展)	B (標準)	学習の振り返り (スキルの活用の様子、本時の成長、今後の課題など)
1	太陽の1日の動き (日周運動)	○内発的動機 身近な天体についての興味関心 ○問題解決力 道具を使って筋立てた説明	太陽の1日の動きを透明半球を使い、天球内からの視点、天球外からの視点の両方から説明できる。	太陽の1日の動きを透明半球を使い、天球内の観測者の視点で説明できる。	
2	星の1日の動き (日周運動)	○自己有用感 説明し合いによる相互の役立ち感 ○問題解決力 道具を使って筋立てた説明	透明半球を使い、恒星の動きを全天の星の動きとして統合して説明できる。	透明半球を使い、恒星の動きを各方向ごとに説明できる。	
3	公転による星座の移り変わり (年周運動)	○持続的探究 全ての季節に対応した理解 ○社会的責任 誰もが理解するための自分の役割	季節によって真夜中に南中する星座及びその時に東西の方向に見える星座を正しく求めることができる。	季節によって真夜中に南中する星座を正しく求めることができる。	
4	真夜中に南中する星座の移り変わり (年周運動)	○批判的思考 根拠を組み合わせて出す結論 ○合意形成力 道具を使って筋立てた説明	南中する星座が季節ごとに変わる原因を理解し、月ごとの位置を推測することができる。	南中する星座が季節ごとに変わる原因を理解している。	
5	太陽の高度変化と季節の関係	○内発的動機 日常の現象との関連付け ○問題解決力 道具を使って筋立てた説明	季節による日の出、日の入の場所の変化を地球儀と透明半球を使って説明し、太陽の見かけの軌道を示すことができる。	季節による日の出、日の入の場所の変化を地球儀と透明半球を使って説明できる。	

金沢町家の新たな活用方法を社長にプレゼン!

——目指せ! アイデアの事業化! (3、4年複式学級総合的な学習の時間)

金沢大学附属小学校 福田 晃 (ふくだ こう)

13年前、小学校6年児童とコクヨ株式会社とが協働で製品開発するという八崎和美氏（実践当時金沢大学附属小学校教諭）によるD-pro実践が行われた。大人も子どもも製品開発するという共通の目的のもと、本気になって取り組んだ社会とつながるリアルな学びであった。本実践は、D-proがこれまで大切にしてきた教室の垣根を超えたホンモノからの学びを改めて実現すべく、D-proの原点に立ち返り取り組んだ実践である。

1 学習のゴール

2019年度における総合的な学習の時間のテーマは「金沢における空き家問題」である。本単元は、観光に来た人々が金沢のよさを体感できるような、金沢町家でこれま

で行っていない新たな金沢の体験プログラムの具体を考えること。そして、実際に事業化してもらうために、プレゼンすることを学習のゴールとしている。

2 身につけたい力

- 相手や目的に応じて、図表や写真などの表現手段を選択することができる。【C-2 Lv2】
- 自他の考えを組み合わせながら、集団として1つの考え

- にまとめることができる 【D-1 Lv3】
- 相手の反応を受けて、次の活動にどのように活かそうかと具体案を考えることができる 【D-2 Lv3】

3 メディア創造力を高める学習プロセス

● 指導計画 (全 21 時間)

時	ねらい	主な学習活動 (○)と内容 (●)
1 5 8	<ul style="list-style-type: none"> ・ 学習のゴールをつかむことができる 【A-1 Lv2】 ・ プレゼンの構成を考えることができる ・ プレゼン資料を作成し、リハーサルを行う中で質を高めることができる 【C-2 Lv2】 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分たちの学習の取り組みに関する株式会社こはくの山田社長からの話を聞く ○ プレゼンの準備を行う <ul style="list-style-type: none"> ● プレゼンゴールの確認 ● 各チームで金沢町家での体験内容の検討 ● 考えた体験のよさを裏付ける情報の収集 ○ 山田社長に対してプレゼンする
9 15	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自身のプレゼンに不足していた点をつかむことができる 【D-2 Lv3】 ・ 各チームの体験に関する専門家を招くにあたって、質問すべき項目を明確にすることができる ・ 専門家から体験の不明瞭な点を聞き、情報を整理することができる ・ 整理した情報をもとに体験内容を具体化することができる 【D-1 Lv3】 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 山田社長に指摘してもらった点を整理し、自身の不足点を確認する ○ 自分たちだけでは分からない情報を専門家に聞くための準備をする <ul style="list-style-type: none"> ● 体験内容についての質問内容の明確化、そのために一部を体験 ○ 専門家からの話をもとに、金沢町家での体験についての具体化 (体験内容、時間、価格、必要物など) を考える

16
5
21

- ・ 体験内容をもとにプレゼンの構成を考え、資料を作成できる
- ・ リハーサルを行う中で質を高めることができる 【C-2 Lv2】
- ・ 山田社長にプレゼンする

- プレゼンの準備を行う
 - 具体 (体験内容、時間、価格、必要物など) を交えたプレゼンするための構成
- 山田社長に対してプレゼンする

● 実践の流れ

本稿では、上記計画のうち、1～15時間を取り上げる。紙面の関係上、子どもと空き家の出会いや、空き家から町家活用に至った経緯については取り上げることができないため、ブログを参照 (QRコード) にしていただきたい。



本実践に関するBlog

● 山田社長との出会いと学習のゴール

クラスの子が見つめてきた空き家を活用した取り組みをしている方からの紹介によって、子どもたちは山田社長に出会うことになる。授業の趣旨を理解してくれた山田社長は、子どもたちに対して「会社で管理している町家 (IN KANAZAWA HOUSE) の2階が空いています。石川や金沢のよさを感じる新たな体験プログラムでいいものがあったら事業化するので、それをじっくり考えて、提案してくださいませんか」と投げかけた。子どもたちは、自分たちの提案内容が実現するかもしれないということから心に火がつき、この大きな学習のゴールに向けて取り組んでいくこととなった。

● 採用の条件とプレゼン

山田社長が示した条件は、①金沢らしい体験であること、②オリジナル性があること、③町家という古いものにマッチすることという3点である。この3点をもとに、子どもたちは、体験の具体について考えていった。また、考える際には、実際にIN KANAZAWA HOUSEを実際に見学に行った。見学をもとに、条件にあてはめて考えた結果、「伝統作品づくり体験」、「和菓子づくり体験」などの8つの体験を提案することとなり、希望するチームに別れ、それぞれのチームで提案内容を吟味していった。提案内容が具体化してからは、上記3つのポイントに立ち返り、他チームに見てもらったり、校長先生に見てもらったりするなど他者からの助言をもとにプレゼンをブラッシュアップ

している様子が見られた。プレゼン当日は、3つのポイントをもとに山田社長が事業化できそうだと判断された5つの体験が採用されることとなった。採用された5つの体験も、「詳細案がないと事業化は難しいので、さらに具体的にしてほしい。」と山田社長から依頼を受けた。その際には、山田社長がそれぞれのチームにあう専門家を紹介してくれることとなり、体験をしたり、質問をしたりしながら、詳細案を考えていくこととなった。

● プレゼンでの指摘を踏まえた体験内容の具体化

体験からの気づきをもとに、体験の具体内容を考えていく際には、常に新たな課題が生じ、分からない部分に関してはメールや電話で、随時専門家に聞いていた。自分たちの提案を実際に事業化してほしい、という思いが原動力になり、目の前に生じる課題もチームメンバーとともに乗り越えていた。

その後、提案をさらに具体化した内容を山田社長にプレゼンすべく、構成を考え、資料を作成していった。前回プレゼン同様に、互いに指摘し合いながら、プレゼンの質の向上を目指していた。第2回プレゼンでは、5チーム全てが採用となり、IN KANAZAWA HOUSEでの事業化が決定した。また、山田社長の声かけに応じ、クラウドファンディングにも挑戦しようとしている。



4 メディア創造力育成はここで

本実践におけるメディア創造力を育成のキモは、子どもたちの心に火をつけるホンモノの存在である。ここでは、山田社長や専門家といった教室の垣根を超えたホンモノの存在が授業過程に常に位置付けられていた。そして、自分たちのアイデアが実際に事業化につながるというワクワク

感から、学びに向かっていった。そのプロセスの中で、仲間や山田社長からツッコミが入り、結果的に適度な壁が常に存在し続けることとなった。その壁の高さが子どもにとって多少高かったとしても、同じチームメンバーとの相互作用から乗り越えることができていたように思う。

教師も積極的に活用してみませんか？

D-proBooksの作成は、読み手にも作り手にも意味があります。

各地域・学校では、補正予算に絡んで、1人1台の端末環境が実現することで大いに盛り上がっています。でもここで、いったん冷静になって考えてみます。どんな授業が実現できそうですか。どんな授業をやってみたいですか。

ある自治体関係者と話をした際に、その方から出た小さな声を今も鮮明に覚えています。

「環境整備が進んでも、わたしたち教師の授業が変わらなければ意味が無い」

ネットワークの環境整備と共に1人1台の端末環境が実現したら、どんな授業ができるのか、ワクワク・ドキドキしながらみんなで考えたい。だからこそ、どんな小さな実践でもよいのです。地域を越えて教師の同僚性を高めるために、ぜひご自身の実践をまとめてみてください。実践をまとめることは、教師の力量形成につながると言われています（例えば、反省的実践家という言葉等があります）。

わたしたちD-projectでは、2017年度よりD-proBooksという電子書籍を開発し、発展させていくことで、教育文化の継承、引いては子どもたちの新たな学びの創造に資する取組をはじめています。これまでに約50冊の電子書籍が世に出ています。

昨年度からは取り組みやすいようにテンプレートを用意したり、iPadだけで制作可能で有り、縦書きにも対応したPagesを使用した作品にまで対象を広げました。毎年学生からも応募もあります。3月の春の全国公開研究会が中止となってしまいましたので、ここに最も優れた作品を取り上げ、D-proBooksアワードという形で表彰します。今後も、みなさんの授業づくりの参考にさせていただければと思います。(http://www.d-project.jp/dprobooks/)

D-proBooks 編集長 前田康裕(熊本大学) / 副編集長 小林祐紀(茨城大学)



D-proBooks2019 グランプリ受賞者に聞く!



2019年度 D-proBooksアワードの発表

グランプリ：吉田真緒さん(茨城大学教育学部)

作品名：高等学校「情報科」プレゼンテーションに関する教授用資料「インパクトのある自己紹介プレゼン」

準グランプリ：茗荷谷衣里奈さん(小松市立符津小学校)

作品名：伝えよう自慢のあさがお 1年 生活科「ひとつぶのたねから」



吉田真緒さんへの質問

作品名：高等学校「情報科」プレゼンテーションに関する教授用資料「インパクトのある自己紹介プレゼン」

Q1：このデジタル教材はどのような読者を対象にしていますか。及び使用用途を教えてください。

A1：この教材は、情報化社会が進む中で生きる高校生自身、または社会に出て行く高校生を育成する情報科の教師を対象としています。高校でのプレゼンテーションに関する授業で活用できるような内容を考えました。高校生が初めてプレゼンテーションを行うときや、表現力を意識した授業にも活用できると考えています。

Q2：このデジタル教材の概要と構成を教えてください。

A2：今回作成したデジタル教材は、高等学校「情報科」の中で3時間で実施できる授業について、1時間ずつの指導案とともに解説しています。1ページ目は表紙から始まり、2ページ目で授業全体の構成やポイント等を説明しています。今回は高校生を対象に、効果的なプレゼンテーションとは何かを考えたり実践したりする力の向上を意図した授業を考えました。

プレゼンテーションの題材は、プレゼンする際に誰もが最初に行うであろう“自己紹介”です。3~5ページ目は、右側に1時間ごとの指導案、左側に授業を行う上で特に重要なポイントと解説がまとめてあります。重要なポイントは、葉っぱの記号で示しました。指導案にも同じ記号が割り振られているので、どこが重要なかが一目でわかるように配慮しました。解説は実際に私が動画で説明する形になっています。どんな人が提案しているのか、どんな授業なのかをわかりやすく示すこととはとても重要なポイントだと考えています。

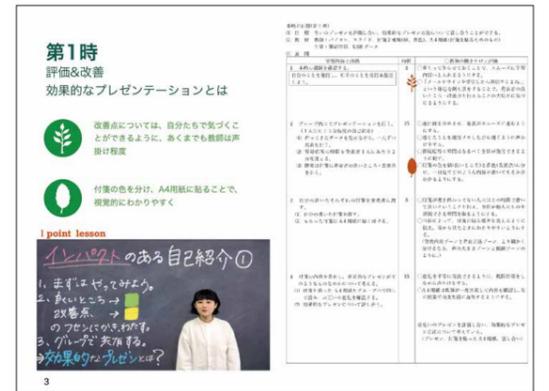
Q3：このデジタル教材の工夫点を教えてください。

A3：デジタル教材の内容は、極めて簡潔です。高校で実際に行うことができるであろう授業構成を、4ページで説明しています。忙しい現職の教師でも、簡単に手にとって目を通すことができるくらいの分量にしました。文字をできるだけ少なくし、動画と記号で表してあるのは教材のポイントです。教材の内容の工夫点については、高校生でもとっつきやすく、かつ将来性のある内容にしたことと、身につける時間をしっかりとっていることです。

プレゼンの授業を行うといえど、内容をどのようなものにするかは誰もが悩むポイントなのではないでしょうか。そんな時は、この教材が提案する授業をぜひ行ってほしいです。



作成した教授用資料の表紙



第1時の指導案と動画によるコメントのページ



D-proBooksアワード出展作品募集中!

<http://www.d-project.jp/dprobooks/>

最終締め切り日 2021年1月31日

- ① iBooks Authorで作成する場合、上記アドレスからD-proBooksサイトに入りテンプレートをダウンロードする。Pagesで作成する場合、「ブック」サイズのテンプレートを使用する(縦・横どちらでも可)。
- ② iBooks Author (AppleのWebサイトからダウンロード) またはPagesを使って電子書籍を作成する。
- ③ 作品が完成したら、副編集長小林祐紀(y_k0803@icloud.com) にメールで送る

入賞者の中からもっとも優れた作品を制作された方は、D-proBooksアワードとして表彰され豪華賞品が贈られます。

D-projectプロジェクト2020

「主体的・対話的で深い学び」を実現させるためにはどうすればよいでしょう。D-projectでは「メディア創造力の達成目標」を設定し、この学びを実現するためにプロジェクトを行っています。下記の表は各プロジェクトの特徴を観点別に整理・分類したものです。それぞれのプロジェクトの詳細につきましてはホームページ（QRコード）をご覧ください。本誌では、各プロジェクトが、D-projectのめざす学びに向けての取り組みを紹介いたします。特色あふれるそれぞれのプロジェクトの1年間の足跡をご覧ください。



	A 課題を設定し 解決しようとする力	B 制作物の内容と 形式を読み解く力	C 表現の内容と 手段を吟味する力	D 相互作用を 生かす力
寺子屋リーフレット制作	◎			○
プログラミング教育	◎			
iTunes Uコース	◎			○
特別支援アラカルト	◎			
新聞教材活用		◎		○
デジタルリーフレット		○	◎	
フォトポエム	○		◎	
Everyone Can Create	○		◎	
クリエイティブプロジェクト				◎
国際協働学習の設計と評価	○		○	
NHK for School	○	○		

寺子屋リーフレット制作プロジェクト

プロジェクトリーダー：
水谷浩三
(暁学園暁小学校)

あるカンボジアの小学校では200人入学した1年生のうち卒業できたのは65人だった時期がありました。卒業できなかった135人の子ども達はどうなってしまったのだろうか。なぜ、学校に行けない子ども達がいるのだろうか。その背景にある課題は何だろうか。今年度もこういった課題を解決する為に、子ども達が、調べ・考え・表現してまとめ・発信し・行動しました。プロジェクト名からリーフレット制作の活動に思われがちですが、実はリーフレット制作前段の課題解決に向けた探究活動や、リーフレット制作後の作品を活用した行動などを含めた学びのプロセスこそ、本プロジェクトの良さがあります。今年度のプロジェクトには、小学校、中学校、高等学校の13校・1276人の子供達が参加して、各学校や地域で活動が活発に展開されました。



リーフレット制作風景

プログラミング教育プロジェクト

プロジェクトリーダー：
小林祐紀
(茨城大学)

昨年度の研修パッケージの開発に引き続き、今年度は、プログラミングの授業における授業設計の視点を明らかにしようと試みました。プロジェクトメンバー等の協力のもと、インタビューを実施して分析した結果、【プログラミング的思考を意識させる】【日常生活とプログラミングの関わりを意識させる】【学習者主体の授業を展開する】等の10の視点が明らかになりました。結果は日本STEM教育学会で発表することができました。ただし、発表時に頂いたコメントから、10の視点の精緻化が今後必要です。また、次年度に向けて、授業設計の各視点について到達目標のアイデアを出し合っている最中です。2018年度・2019年度の成果については、ウェブサイトにもまとめて公開していますので、ぜひ参照してください。メンバーも随時募集しています。



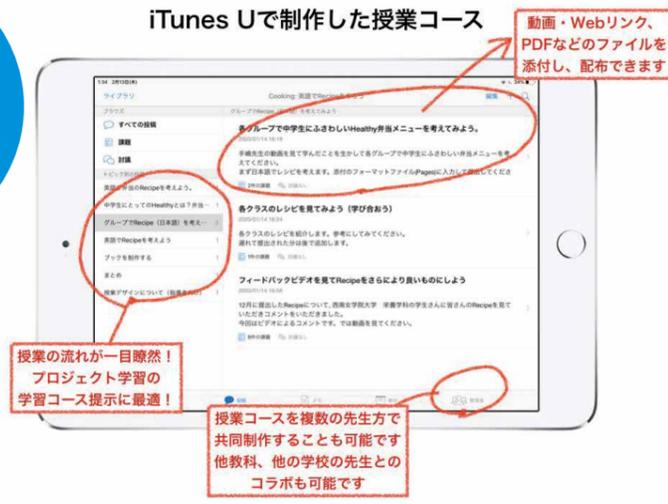
高学年のロボットオリンピックの授業



茨城大学研究拠点
小学校プログラミング
教育に関する授業開発

iTunes Uコースプロジェクト

プロジェクトリーダー：
反田 任
(同志社中学校)



授業の流れが一目瞭然！
プロジェクト学習の
学習コース提示に最適！

iTunes Uで制作した授業コース
動画・Webリンク、
PDFなどのファイルを
添付し、配布できます

授業コースを複数の先生方で
共同制作することも可能です
他教科、他の学校の先生との
コラボも可能です

本プロジェクトでは iTunes Uの基本的な機能や授業コースの作成方法について学び、教科横断的なPBL型、課題解決型の授業コース教材の制作をめざします。またプロジェクトで制作した授業コースは相互活用、一般公開につなげ、多くの先生に活用していただけることをめざしたいと考えています。講座は先生が参加しやすいように、2020年4月より1回程度の無料のオンライン講座と iTunes Uの学習コースで提供する予定です。(D-projectのホームページ等で案内します) このプロジェクトで制作する授業コースは「主体的、対話的で深い学び」を意識した授業デザインを基本とし、オンライン講座の中では授業デザインの制作に役立つPBLやSTEMについてもテーマとして扱います。

特別支援アラカルト

プロジェクトリーダー：
郡司竜平
(北海道札幌養護学校)

2019特別支援アラカルトは、授業実践の共有が主なタスクでした。見学旅行の事前学習で360°カメラ映像で、活動の様子をVR体験によりリアルに伝えた串田教諭(札幌養護学校)の実践。映像視聴をもとに子ども達が話し合い見学コースを決定しました。同じ見学旅行でもQRコードを用いて旅行先を自分達で書いたカードで紹介するというユニークな藤田教諭(茨城県立協和特別支援学校)の実践もありました。教師が設計した授業に参加することから一歩飛び出し、自分たちで考え作るクリスマス会を実現させた古谷教諭(網走養護学校)の取り組み、トイドローンでブロックプログラミングを体験した中筋教諭(和歌山大学教育学部附属特別支援学校)の教育実践も興味深いです。3年目に突入はこれらの実践を丁寧にまとめ、プロジェクトとして発信していく予定です。



藤田教諭のQRコードを用いた
授業実践では主体的な
生徒の様子が随所に!!

新聞教材活用プロジェクト

プロジェクトリーダー：
海道朋美
(金沢市立田上小学校)

光村図書 系列1 思考を表す表現・思考ツール 東京書籍 書くこと 情報の扱い方

テーマ
〈東日本大震災について、未来を生きる私たちが、今後も大切に考えていきたいことは？〉

指導例

3月11日

復興はまだ

防災

1つの記事をピックアップ
学習目標・書く条件・モデル文例・補助資料・指導案がセット

多様な視点で情報を捉え、イメージマップで自分の考えを整理し、書く条件を明確にすることで、書く意欲を高め、書く力を伸ばす。

政府主催の追悼式、来年で最後
東日本大震災10年を節目に
菅義偉首相は21日、政府主催の東日本大震災追悼式を、発生から10年をむかえる来年の2021年までとする方針を発表しました。「10年というのは一つの節目」として、追悼式は被災者の追悼と、3月11日に開かれます。被災者の追悼も思いを語り、1千人前後の参加者が呼ばれました。

自治体の意見が理解できるよう、10年という節目という政府、遺族らが参加者の前で思いを語るという追悼式の形式に着目させました。

をがとある一書
を大を合的の追
イメに3記事の悼
ーに3記事の悼
を大を合的の追
イメに3記事の悼

リアルな社会の情報を素材に、「情報活用能力」の育成をめざしています。配信される新聞ワークシートや、右図にあるような記事を元に工夫した指導シートなどを朝の会で取り組んでいます。

デジタルリーフレットプロジェクト

プロジェクトリーダー：
菊地 寛
(浜松市立雄踏小学校)

ユニバーサルデザインについて追究してきたことを地域のお年寄りに伝えるためのデジタルリーフレットです。写真や動画があることで、イメージをもってもらうことができました。



ユニバーサル・デザインリーフレット

フォトポエムプロジェクト

プロジェクトリーダー：
石田年保
(松山市立椿小学校)



本プロジェクトは、写真と言葉を往復させながら創作していく中で、言語活動の充実をめざすプロジェクトです。児童の感性や表現力、表現に対する意欲や自信を高めることができます。国語科の詩単元に位置付けるなど、小学校中学年（低学年も可）から短時間で実践できます。毎年、フォトポエムのコンテストも実施しています。

Everyone Can Create

プロジェクトリーダー：
山口真希
(放送大学大学院)

今年度スタートした本プロジェクトでは、各地でWSを開催するとともに、コアメンバーを中心に様々な校種での実践を蓄積してきました。今後も「子ども達の創造性を豊かにする楽しい授業」が日本中に広まることをめざします。



プロジェクトメンバーによる創造性育成をデザインした授業づくりの様子

クレイアニメプロジェクト

プロジェクトリーダー：
山本直樹
(関西大学初等部)

昨年度、立ち上げたクレイアニメプロジェクトです。今年度は、浜松や大阪、熊本の学校で取り組みました。学習の成果や心に残った行事・出来事などを、クレイアニメ（コマ撮り）で表現する活動です。絵コンテを描いてアニメを構想し、ねばり強く作品作りに取り組んでいきます。その制作過程を楽しみながら、自然にメディア創造力が身につくような活動を目指します。



国際協働学習の設計と評価プロジェクト

プロジェクトリーダー：
清水和久
(金沢星稷大学)

金沢市の小中学校10クラスと台湾の小学校9クラスとで、ぬいぐるみを交換留学させるプロジェクトです。ペアの先生同士はLINEで情報交換します。翻訳アプリ（中国語-日本語）で自国語書き込みが可能です。



「LINEの交流は本当にお手軽で、リアルタイムで反応のやり取りを児童にみせることができ、既習の英語が本当に使えたという喜び、交流している実感が湧きました。」「緊張感の中でも、達成感があった。」(参加の先生の感想)。台湾での旧正月を過ごしている様子は自分が行った気持ちになります。現在は日本へやってきた台湾の留学生の帰国準備のための思い出日記を作成中です。

NHK for Schoolプロジェクト

プロジェクトリーダー：
福田 晃
(金沢大学附属小学校)



自身の進捗状況に応じて映像を視聴する児童

プロジェクトメンバー間で、メディア創造力育成に向けた学習サイクルの中に学校放送番組を組み込んで活用することを模索しました。GIGAスクール構想の実現を受け、今後、学校放送番組も一斉視聴のみではなく、グループや個別での視聴も増えていくと考えます。そこで、今年度は一斉視聴以外の活用を中心に実践を積み重ねました。一例として、プレゼンテーションの準備をする際に、各グループの進捗状況に応じ、NHK for Schoolのプレイリスト機能から、選択視聴出来る環境を整えた実践が挙げられます。プレゼンの構成の検討、資料の作成、リハーサルといった流れで展開していく際に、グループや個別で進捗状況に差が生じます。タブレット端末とプレイリスト機能により映像クリップの個別視聴ができ、進捗状況に応じた学習展開が可能となりました。

プロジェクト参加募集中!

一緒に授業デザインを考えていきませんか?



プロジェクト、MLへの参加に関するお問い合わせはこちらまで

●D-project事務局
TEL 043-298-3401 (放送大学中川研究室内: 村田直江)
URL <http://www.d-project.jp>

各支部情報 ただ今、定例会中

D-projectの各支部の取組は、地域の色が出ていて独特なところがウリの一つ。北は北海道、南は沖縄まで、全国各地でよりよい授業を創っていきこうという熱量を持った先生方が集まり、実践を交流しています。研究会という敷居が高く感じますが、実際はアットホームな会で、笑顔と新しい発見がたくさん詰まっています。そこでの気づきを授業改善につなげ、子ども達に届けましょう。

▶ 香川支部

香川支部では、8月10日に夏季セミナーを開催しました。中川一史先生の基調講演、高松市総合教育センターの河田祥司先生の特別講演、19社の企業展示……盛り沢山の内容でした。香川支部のセミナーの特徴は、ワークショップの多様性です。今回その数は驚きの13。参加したみなさんからは、あっちにもこっちにも参加したいの～との声。また、今年2月23日には、冬の公開研究会を開催しました。テーマは「まだ間に合う、プログラミング教育・情報モラル教育の疑問を解決!!」ことしも香川支部、いろいろやりますよ!!

世話人：増井泰弘（丸亀市立城乾小学校）

▶ 金沢支部

12年目を迎えたD-project金沢。今年度も8月に夏の研究会を開催しました。「新学習指導要領に向けて授業をアップデート!」をテーマに、中川会長の基調講演、プログラミング教育についてのパネルディスカッション、若手・ベテランによる実践発表、企業とコラボしたワークショップという内容で行いました。全国のD仲間も多数登壇してくださり、多くの先生とともに学びを深めることができました。1人1台端末時代に向け、これまで蓄積してきた実践知を石川の地にもっと広められるよう、新しい取組を考えていきます。

世話人：山口真希（放送大学大学院）

▶ 松山支部

本支部では、フォトボエムの実践研究を中心に活動。写真と俳句を組み合わせたフォト俳句の実践やフォトボエムの評価プロセスに関する研究を、一步一步着実に研究を進めています。フォトボエムコンテストも今年で10回目を迎え、今年度も素敵なフォトボエムの作品コンテスト入賞作品は地域CATVで番組として放送されます。今回で14回目となる情報教育研修会は、毎年の中川先生・佐藤先生にご協力いただいております。今年度は小林先生、岩崎先生、山口先生、菊地先生にもお越しいただき、参加者全員が大満足の、充実した研修会となりました。

世話人：石田年保（松山市立椿小学校）

▶ 熊本支部

今年度4月から、熊本市内全小学校ではiPadを使った授業が可能になり、また、来年度4月からは同じように全中学校でもiPadを使った授業が可能になります。こういった状況の中、熊本情報研ではより多くの先生方にiPadを活用していただけるよう、Viscuitをはじめとしたプログラミング教育、Pages、Keynoteを使ったプロジェクト学習、iMovie、Clipsを使った動画編集とこれらを見据えた内容をテーマに例会を行ないました。毎回初めて参加される方が多くなり、確実に裾野の広がりを感えています。

世話人：山口修一（熊本市教育センター教育情報室）

▶ 高知支部

D-project高知は、令和2年10月23日（金）に開催される「第51回放送教育研究会四国大会高知大会」に向けて全面的なバックアップができるよう準備を進めています。同高知大会は、校種別に杉の子せと幼稚園、高知市立第六小学校、高知市立城西中学校、高知県立小津高等学校の4会場で行われ、全体会では、ゼネラル・エグゼクティブ・プレミアム・マーベラス講師・中川一史D-project会長による講演が予定されています。全国の皆さまのご参加をお待ちしています。

世話人：市原俊和（高知市立第六小学校）

▶ 関西支部

関西では11月9日（土）、同志社中学校を会場としてADE（アップル認定教育者）によるEveryone Can Createワークショップキャラバンが開催されました。このイベントに、D-project関西も共催の形で携わりました。講師は、同志社中学校の反田任先生他、ADEの先生方4名です。参加者には、写真・スケッチ・ムービー・音楽の4つのセッションから2つ選んで体験していただきました。どのような場面でタブレットが効果的か、またどのように授業デザインすれば児童・生徒の創造性を高めることができるかを考える場となりました。

世話人：山本直樹（関西大学初等部）

▶ 東海支部

D-pro東海は、2019年で5年目を迎えました。2019年11月16日には、5度目のセミナーをスズキ教育ソフト様本会を会場にして開催しました。音楽の街「浜松」にふさわしく、岩崎先生、八木谷先生による「箏を使った理科と音楽との横断的な授業づくり」や「理科におけるプログラミング教育」のワークショップを行いました。また、地元の若手による実践発表も行いました。これからも、他支部にないような音楽を生かしたセミナーを企画していきたいと思ひます。

世話人：菊地 寛（浜松市立雄踏小学校）

▶ 茨城支部

D-project茨城が誕生して4年が過ぎました。今年度も定例の研究会を実施し、多くの方と学び合うことができました。また今年度は全国大会を引き受け、実行委員会を組織し3月28日を迎えようとしています。通算の研究会は33回となりました。次年度は、1人1台環境下における取り組みや協同学習の実践を中心に研究会を実施していきます。普遍なことは「ICTに振り回されずに授業を見つめる」というD-projectの精神です。そして参加者の多様性を大事にし、ゆるやかにつながる共同体でありたいと願っています。

世話人：小林祐紀（茨城大学教育学部）

▶ 関東支部

D-pro関東sproutでは、毎月、実践を持ち寄り、検討会を行なっています。年度初めにメンバーで年間計画を立て、多くのメンバーが実践提案できるようにしています。親しい仲間内だからこそ、遠慮なく、とことん授業について話し合うことができるのがsproutの良さです。実践提案一人につき50分間。これを多いときは3本やります。毎回、授業の本質に迫ることができるのは、それぞれの場所で活躍している個性豊かなメンバーのおかげです。メンバー全員が自分の意見をもって、アウトプットすることをいつまでも大切にしていきたいです。

世話人：今村俊輔（横浜市立茅ヶ崎小学校）

▶ 沖縄支部

2019年度の沖縄県マルチメディア教育研究会は、「新時代の学びを支えるマルチメディア教育の創造」のテーマの元活動を行ないました。1月には「第25回沖縄県マルチメディア教育実践研究大会」を開催しました。GIGAスクール構想を念頭にいた分科会に県内の行政関係者が多数来場して下さったり、中川会長の講演及び熊本市の遠藤教育長、スズキ教育ソフトの鈴木取締役に登壇頂いたパネルでは、今後の教育の情報化について考えたりするなど、学校、行政、企業が一体となり盛会裏に大会を終える事が出来ました。

世話人：馬淵大輔（那覇市立松川小学校）

▶ 北海道支部

13年目を迎えた今年度は、数名のスタッフを新たに迎え、2回のセミナーを開催しました。夏は「プログラミング教育のカリキュラムと授業デザイン」と題し、小学校での実践を紹介。教科や総合的な学習の時間を想定したワークショップを韓国の先生方と一緒にを行いました。冬は「授業改善2020 ICTでかわる授業と学び」と題し、小学校、中学校、高等学校、特別支援学校の実践を紹介。様々な校種をミックスしたワークショップを行いました。

詳細：<http://dprohokkaido.wixsite.com/home>

世話人：前多香織（江別市立大麻泉小学校）

賛助会員特ダネ情報

Sky株式会社

www.sky-school-ict.net/

4/25 (土)「学校とICTフォーラム・東京」を品川で開催！児童生徒1人1台PC時代にむけた授業づくりやクラウド環境におけるセキュリティ対策など、最新の情報や事例をお伝えします。ぜひご参加ください！



スズキ教育ソフト株式会社

www.suzukisoft.co.jp/

8/22 (土)に博多駅直結のACU博多にて、伝えるチカラ育成セミナーを開催します。中川先生のご講演や1人1台端末を視野に入れた実践発表、模擬授業などオリンピックに負けない内容を企画中です！ぜひご参加ください。



株式会社青井黒板製作所

www.aioikokuban.co.jp/

電子黒板導入をご検討中の皆様へ！実際の使い心地をお試しになりませんか？弊社は仙台・福島・群馬・東京・千葉・大阪にショールームがございます。見学ご希望の方は、弊社WEBサイト又はお電話にてご予約下さい。



泉株式会社

www.izumi-cosmo.co.jp/screen/

「まなボード」の泉が電子黒板用ボード型スクリーンを発売しました。サイズは72/82/100型の3種類。各メーカーの超短焦点プロジェクターが取付可能。ホワイトボードマーカーで書き込みもできます。



公益社団法人日本ユネスコ協会連盟

www.unesco.or.jp/

2020年3月、カンボジア寺子屋支援者対象ツアーを行います。書きそんじハガキ回収に取り組む関係者が現地での経験を生かし、全国の学校と協働することで「寺子屋リーフレット制作プロジェクト」の広がりが期待されます。



株式会社ジェイアール四国コミュニケーションウェア

www.collabonote.com/edu/ex/

「もっとタブレットを活用したい！」そんな声をカタチに「コラボノートEX」をリリースしました。タップ・ピンチ操作など、タブレットでの操作性を見直しました。タブレットでの学習活動をより一層サポートします。



公益財団法人理想教育財団

www.riso-ef.or.jp/

当法人は、「はがき新聞」を使った授業の研究と普及を推進しています。「考える力」「書く力」「伝える力」の涵養に大きな効果が認められています。

はがき新聞は無償でご提供しています。

公益財団法人理想教育財団

RISO EDUCATIONAL FOUNDATION

株式会社エルモ社

www.elmo.co.jp/

機器操作が簡単で安定したタブレット活用に便利な、授業支援ツール「xSync Classroom」のトライアルはお気軽にご相談ください。OS搭載の実物投影機「MA-1」でプログラミング教育も！詳細はURLにて！



株式会社ガイアエデュケーション

www.gaia-edu.co.jp/

教室に電子黒板、タブレットなどが整備されパソコン教室は新しい学びの場へ変わろうとしています。私たちはアクティブラーニングを活性化させる学びが育つ教室空間を提案します。



ダイワボウ情報システム株式会社

www.pc-daiwabo.co.jp/

「1人1台端末環境」での活用のヒントが見つかる！「DISの教育ICT総合サイト」では、様々な製品や活用事例等、役立つ情報を多数掲載しています。詳しくは「DIS教育」で検索ください。



理想科学工業株式会社

www.riso.co.jp/

「よみとき新聞ワークシート」で情報活用能力の育成を！新聞を活用して、子どもたちの思考力・判断力・表現力を効果的に育成しませんか？「高速フルカラー印刷機 オルフィス」は作業効率化と生産性を高めます。



株式会社フルノシステムズ

www.furunosystems.co.jp

3つの無線機を搭載した、ハイスpekなAPがリリースされます。多台数接続、安定通信のWi-Fiは、フルノにお任せください。GIGAスクール構想の実現は、無線LANが必要です！詳細はHPへ。



ヤマハ株式会社

<http://ses.yamaha.com/>

歌づくりやプログラミング学習でお馴染みの「ボーカロイド教育版」。ついにiOS版を開発中です。iOS

版では英語の歌唱対応や打楽器音の追加などを予定しており、バージョンアップした教材が学びの可能性を広げます。



株式会社翔泳社

www.shoeshisha.co.jp/

「ルビィのぼうけん」をはじめ、小学校プログラミング教育支援教材、書籍のご活用、ありがとうございます。2020年3月刊行の最新刊「ルビィのぼうけん AIロボット、学校へいく」もどうぞよろしくお願ひいたします。



ショウワノート株式会社

www.showa-note.co.jp/

タブレットを活用した授業が本格化する中で活躍するアナログなノート。見開きで平らに開くので思考ツールとの相性が良く、ノートの撮影にも便利な「水平開きノート」を一度使ってみてください。



アイ・オー・データ

www.iodata.jp/

大画面TVに装着すれば電子黒板に大変身「てれたち」をはじめ、電池で動く安価なプログラミングパソコン「IchigoDyhook/IchigoDake」等々、詳しくは当社HPへ。おまちしています！



株式会社COMPASS

<https://qubena.com/>

AI型教材「キュビナ」は個別最適化学習を提供するアダプティブラーニング教材です。全国の学校で知識・技能の習得のための演習で利用、GIGAスクールのAIドリルとして、自治体より多くのお問合せをいただいています。



公益財団法人学習ソフトウェア情報研究センター

www.gakujoken.or.jp/

7月30日(木) AI時代の教育学会・D-project 共催「情報教育セミナー2020」(一橋講堂)へご参加下さい。「AI時代の教育実践」をテーマに、久保田賢一氏(関西大学)の基調講演等、具体的な実践例をもとに考察を進めます。



編集後記

2020年の幕開けは、大騒動。昨年12月の「GIGAスクール構想」。日本の学校のICT環境整備が遅れていたところへ、児童生徒1人1台の情報端末および高速大容量の通信ネットワークを一体的に整備せよと補正予算案がつかました。各自治体ではその準備に追われる最中の、新型コロナウイルス感染症。世界中が目に見えないものへの不安と恐怖に見舞われました。「春の全国公開研究会」もやむなく中止。参加予定だったDな皆様にお会いできないことは、非常に残念です。また、準備を進めていた実践発表者、賛助会員、実行委員の皆様には、感謝の気持ちで一杯です。ここに、様々な思いを込めて、D-PRESS Vol.11をお届け致します。(2020.3 編集長 佐藤幸江)