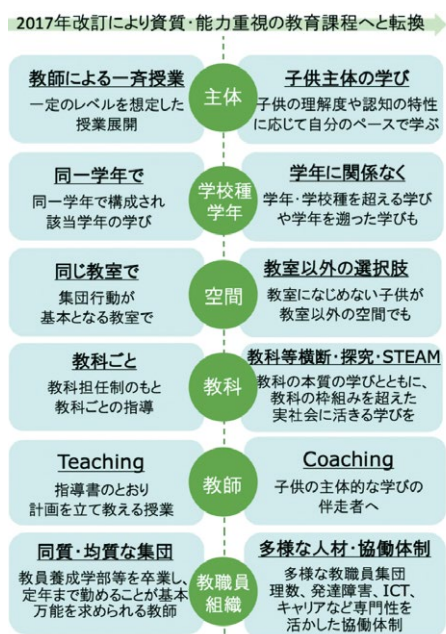


## GIGA時代のメディア創造力

中川一史 (D-project会長/放送大学教授)

内閣府から2021年に公開された「Society 5.0の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ〈中間まとめ〉」では、「子供の特性を重視した学びの「時間」と「空間」の多様化」について、示しています。まさに「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実を図りながら、児童生徒の資質・能力の向上を目指していくことになるわけです(図)。

ここで重要なのは、GIGA時代の1人1台端末環境という「もの」の話におさまらず、「教師一斉授業」から「子ども主体の学び」へ、「同一学年」だけでなく「学年に関係なく」へ、「同じ教室で」から「教室以外の選択肢」へ、「教科ごと」から「教科横断・探究・STEAM」へ、「Teaching」から「Coaching」へ、「同質・均質な集団」から「多様な人材・協働体制」へ資質・能力重視の教育課程への転換が示されていることです。



図：内閣府 総合科学技術・イノベーション会議 教育・人材育成ワーキンググループ (2021) Society 5.0の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ〈中間まとめ〉(※一部抜粋)

いであると感じています。

誤解を恐れずに言えば、「教師が不親切であること」です。教師が良かれと思って、手取り足取り「教え込む」ことで、子どもは結果として思考停止に陥っていることがあるのではないかと危惧しています。もちろん、ただ、不親切であるだけでなく、思考停止にならないために、「学びの素地の知識をどこまで持っているかを把握しているか」「学びを拡張する環境がどこまで用意されているか」などの周辺保障は重要です。

D-projectが提唱する「メディア創造力」とは、「表現学習を通して、自分なりの発想や創造性、柔軟な思考を働かせながら自己を見つめ、切り拓いていく力」としました。出したのは、14～15年前になりますが、今回引き合いに出している政策パッケージの主張に密接に関連しています。

この「メディア創造力」は、もちろん、何かを表現すれば良い、表現物を制作すれば良いということではありません。あくまでも、「表現学習を通して」なのです。このことをさらに具現化するために、D-projectは、以下の「メディア創造力を育む12の着目要素」を設定しています。

- 1) リアルで必然性のある課題を設定する
- 2) 好奇心や探求心、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) 映像と言語の往復を促す
- 7) 社会とのつながりに生かす
- 8) 建設的妥協点(=答えが1つではない)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活かす
- 11) 基礎・基本への必要性に迫る
- 12) 自らの学びを振り返らせる

この「メディア創造力を育む12の着目要素」に関しては、これまでのD-PRESSでも解説がありましたし、新たな解説が今回の号からスタートしました。そちらも、ぜひ参照ください。

メディア創造力育成のための  
授業サイクルと12の着目要素

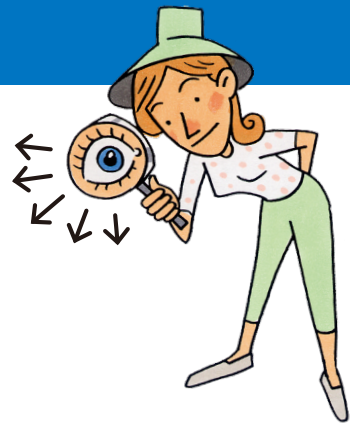
和歌山大学教職大学院

豊田充崇（とよだ みちたか）

GIGA スクールの本格実施によって、タブレット一人一台体制が整い、普通教室内での創作的な活動にもようやく弾みがついてきました。例えば、タブレットを用いたプレゼンスライド、パンフレット・ポスター・新聞、映像（CM、ニュース等）等の作成も、「特別な授業」ではなくなりつつある学校もあります。D-projectでは、このような創作的活動を実施する際の「メディア創造力育成の学習サイクル」と「12の着目要素」を提案してきました。

（図1）は、「メディア創造力育成の学習サイクル」のモデルを端的に示したものです。まずは「相手意識・目的意識」を持たせることを起点としています。何のために誰に向けておこなう活動・創作なのかを明確にして、その必然性を感じさせることができなければ、活動を始めても意味がありません。そして、次に「見る」を設定していますが、これは、「本物から学ぶ」という意味です。創作物にはプロフェッショナルな方々がつくった「本物」が必ず存在しますが、それをしっかりと観察・分析する視点を持つことが重要です。本物を作り出す人の「思い・工夫・こだわり」を捉えられるかがポイントです。

また、このサイクルには、「振り返る」から「見る」に戻る内枠のサイクルが設定されている点にも注目していただければと思います。ここは、学習活動のブラッシュアップを図る上でも重要であり、優れた実践者の授業では、失敗体験をうまく盛り込んだり（要素⑨）、作品の完成度を上げるために、本物に迫る眼を養う場面（要素③）や差異やズレを比較し実感させる場面（要素⑤）なども意図的に仕組まれていたりします。もちろん、限られた学習時間で成果をまとめるた

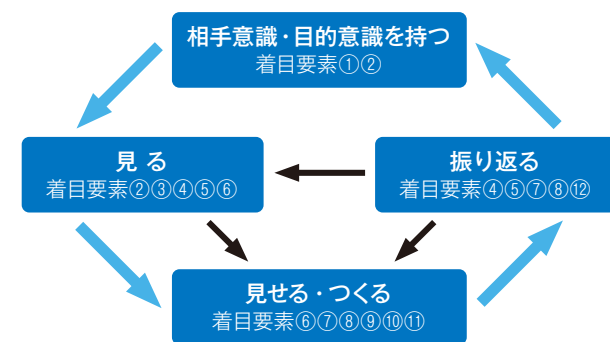


めの建設的な妥協点に迫る（要素⑧）ことも重要な視点といえます。なお、この表のフレーズからはイメージがしづらい「映像と言語の往復を促す」等の詳細については、下記の参考資料にぜひアクセスしていただくとともに、これらの着目要素から導き出した「到達指標」も併せてご覧いただければと思います。

「着目要素」と書きましたが、これは、D-projectの数多の実践から、授業設計や学習場面での「しかけ」や「手立て」の共通項を抽出し12の項目に絞り込んで示したものです（資料1、2）。この着目要素は、授業の構想・設計の段階で、授業のプロセスの中に意図的に組み入れておけることが理想ですが、自らの授業を振り返るときに、なぜうまくいかなかったのか（何が足らなかったのか）を抽出・確認する上でも用いることができると思います。特に①⑦⑨⑩⑪は指導者側で単元設計を見通した中での設定が必要であり、⑥や⑧は適切な学習場面で促す必要がある要素といえます。また、②③④⑤⑫は、主に児童生徒自身の能力や活動に関することであり、学習する姿の中に、その着目要素が生かされているかを評価する観点としても重要な視点になるかと思えます。

今D-PRESSをお読みいただいているような意識の高い先生方であれば、この着目要素をヒントにするだけで、GIGAスクールにおける創作的な学習活動がより充実したものとなることは間違いありません。そして、GIGAスクールの次の段階（本来はGIGAスクールの構想当初の趣旨）である「創造性」を育む活動、そして「学習の個性化」への本格的なアプローチにつながることを願っております。

図1：メディア創造力を育成するための学習サイクル



※資料1：「メディア創造力」及び「12の着目要素」の解説URL (<http://www.d-project.jp/casestudy/index.html>)

※資料2：メディアで創造する力を育む——確かな学力から豊かな学力へ——、中川一史他編著、ぎょうせい（2008）

## ●メディア創造力を育成するための教師の着目要素

- 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映像と言語の往復を促す
- 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

## 再連載「12の着目要素」リレートーク

D-PRESSをご愛読のDな皆様には、「あれ？12の着目要素の解説は以前にも読んだぞ」と感じられた方も多いかと思われます。授業づくりや評価の視点としての「12の着目要素」に関しては、Vol.6から、D-proを代表するメンバーが交代で具体例を示しながら解説をしております。今回から、巻頭言にもありますように、GIGA元年のスタートに向けて、メンバーが新たな視点でリレーをしてつなぎながら解説をいたします。今後にも、ご期待を！

## 12の着目要素：①

リアルで必然性のある  
課題を設定する

「リアルで必然性のある課題」とは？例えば、雨の日に児童玄関付近の床が濡れて滑りやすくて危ない（身近な課題）。地域の防災訓練に参加する人が少なくて訓練の意味が薄い（地域の課題）。LGBTQに対する理解が不十分で暮らしにくい人がいる（社会の課題）。日常の課題から、社会課題までリアルな課題はたくさんあると思います。そこで、この①「リアルで必然性のある課題を設定する」をもう一度見てみましょう。この文章の主語は誰ですか？教員？児童生徒？

先に例で挙げたような課題を扱うとすれば、総合的な学習の時間が考えられますが、皆さんの授業では学習の「種」ともいえる課題の設定は誰がどのように行っていますか？意図を持った教員の問い掛けをきっかけに児童生徒が課題の種を見つける活動が望ましいです。その種（課題の設定）が芽吹いて（情報の収集）花が咲いて（整理・分析）何かしらの実になる（まとめ・表現）といった探究のプロセスを経るとします。そこで得られた実の中には次の学びの「種」が入っているはずですが、それを生かすようなつながりを仕掛けていますか？最初こそ教員の課題設定で始まる学びですが、探究のプロセスの中で、成果と共に次につながる課題を子ども達は気づいているはずです。そうすると、次の課題は彼らが設定することになりますよね。例えば防災をテーマにした小学4年生は今年度の学びの成果と同時に課題も後輩に残す。次年度の4年生は残された課題を1つのきっかけとして、自分たちで防災の課題を見出ししていく。このような学びのつながりが学校文化を創り出し、子ども主体の学びの文化が学校の力を高めるはずです。そうすると、探究プロセスは1年間で1周でいいのか？というようなことも見えてくると思います。

さて、次のバトンは「③本物に迫る眼を養う」で、石川県金沢大学附属小学校の福田晃先生にお願いします。福田先生が子ども達と実践した「町家活用プロジェクト」の内容は書籍にもなっています。どんな仕掛けを通して、本物に迫る目をどのように養っているのか、福田流の解説をいただく予定です。

岩崎有朋（鳥取県教育センター）

## 12の着目要素：②

好奇心や探究心、発想力、  
企画力を刺激する

アインシュタインは、自らの才能について問われ、「わたしには、特殊な才能はありません。ただ、熱狂的な好奇心があるだけです。」と言っています。今回は、「②好奇心や探究心、発想力、企画力」の中でも「好奇心」にフォーカスして考えてみます。子どもたちの中には、珍しいことや変わったことがあると、そちらの方に飛んでいく子がいますよね。それとは違って、鉄道に強いこだわりをもって、鉄道のことをとことん調べている子もいます。好奇心はこのような2つのタイプがあるようです。では、いろいろなことに無関心な子どもに対して、好奇心を高めていくためにはどうしたらよいのでしょうか。様々な考え方やアプローチがあると思いますが、私は、以下の3つのポイントを挙げたいと思います。

- 1) 五感や情感を刺激するホンモノ体験をさせる——子どもたちにホンモノの自然や社会と向き合う体験をさせることで、好奇心が刺激される。
- 2) 子どもたちが「なぜ」という問いをもつことができる足場かけをつくる——言い換えると、観点をもたせること。子どもたちの中に、物事を計る自分なりの観点があると、「なぜ」という気付きが生まれやすい。そのために、私たちは授業で、対象との出会わせ方や発問を工夫して、子どもたちに観点をもたせる足場かけを工夫している。また、本や図鑑を読みましようといって、子どもたちの知識量を増やしたり、思想や哲学に触れさせたりしている。
- 3) 学級文化——学びに向かう風土が重要。学級の中の友達の姿や関わりが、子どもたちの好奇心を刺激する。先生の姿もその一つである。先生自身が好奇心をもってチャレンジしていく姿を見せることが大切。そして、最も重要なのが、すでに好奇心を持っている子どもたちの気持ちに制限をかけないことだ。子どもたちの思いを、まるごと受け止めてあげることが必要である。

さて、次の要素「④自分なりの視点をもたせる」は、町おこしを通して、子どもたちに町を見つめ直す視点をもたせた実践を行っている、静岡県雄踏小学校の菊地寛先生にお願いしたいと思います。「自分なりの視点」をどう持たせているのか、菊地流の解説に期待したいですね。

石田年保（松山市立椿小学校）



# いただきます！都筑野菜

横浜市立茅ヶ崎台小学校 今村俊輔 (いまむら しゅんすけ)

横浜市都筑区の広大な農地は港北ニュータウンと隣接しているため、農地で生産されたものがそのままその地域で消費される「地産地消」が盛んであり、区役所はここで生産された野菜を「都筑野菜」というブランドにして広報活動をしている。都筑区の活性化や環境問題解決などの願いを達成するために生産者や飲食店がつながり、区役所を中心に組織をつくって協力している。子どもたちがその組織の一員となることで、地域に貢献するすばらしさを実感させたいという思いからスタートした実践である。

## 1 学習のゴール

「都筑野菜」にかかわる人々となつたりその思いに触れることで、子どもたちは地産地消の大切さを実感することができると考えた。自分たちにもできることを考え、行動にうつすであろう。大きなことはできなくても自分なりに

できることを考えて、学んできたことを保護者に伝えたり、地産地消を推進している飲食店のお手伝いをしたり、最後は、自分たちの思いをプレゼンにして家族や友達に伝えることを期待している。

## 2 身につけたい力

●自分の「食」の背景を考えられる力【A-1Lv3】【A-2Lv3】  
安くておいしいだけでなく、食べ物はどこでどのように作られ、どのようにして自分のもとに来るのか、そしてこれらのことが自分や社会、環境にどんな影響があるのか考えられる力

●地域に貢献しようとする力【C-1Lv3】【D-3Lv3】  
地域のために働く人々の活動や思いを知ることにより、一人一人の行動によって地域が支えられていることに気付き、その思いに触発されて地産地消を推進しようとする湧き上がる原動力

## 3 メディア創造力を高める学習プロセス

### ●指導計画（全 44 時間）

| 時                                       | ねらいと主な学習活動                                                                                              |
|-----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| これからの食料生産<br>（社会5＋総合5）10時間              | 身近な料理の例を出しながら、食料の輸入の現状について複数の資料から調べ、気になったことやさらに知りたいことを出し合い、学習問題をつくる。                                    |
| 持続可能な暮らしへ物やお金の使い方<br>（総合4）4時間           | フードマイレージを意識した買い物をする中で環境に配慮した生活を工夫できるようにする。                                                              |
| 地産地消によって地域を活性化させる人々<br>（国語6＋総合8）14時間    | 生産者や行政の方との関わりをもとに、より詳しい情報を得たり、実際に体験を行ったりする。                                                             |
| 地域の活性化に向けて自分たちにできることを考えよう（国語10＋総合4）14時間 | 収集した情報を基に、家の人や地域を活性化させようとする人々の努力を伝えるための準備をする。                                                           |
| まとめ 総合2時間                               | 地産地消を通して地域を活性化させる都筑区の取り組みについて学習する前と、活動した後を比べて、地域活性化に対しての自分の考えがどう変わったのか、学んだことや考えたことを中心に作文を書いて学習の振り返りをする。 |

### ●実践の流れ

#### ●調べ学習

社会科に「これからの食糧生産」という単元がある。この単元を総合的な学習の時間の入り口として始めることにした。都筑区が行なっている持続可能な食糧生産を調べる前に、知識の土台を作る上で食糧課題やフードマイレージについての調べ学習を始めた。知識と知識が結びついて学びの深まりを生むためにも調べ学習は、非常に大切な時間である。

#### ●都筑野菜：都筑区役所

調べ学習を終えて、何かアクションをしなければいけないと子どもたちは少しずつ考え始めた。まずは、自分たちの住む横浜市や都筑区はどうか調べてみることにした。どんな人が「都筑野菜」を広げているのかインターネットで検索してみると、都筑区区政推進課が担当していることが分かり、区政推進課の原さんに依頼して都筑野菜についてプレゼンテーションをしていただくことになった。話の中に「食料自給率やフードマイレージ」「地産地消」という言葉がたくさん出てきた。子どもたちが食糧課題について調べたことと結びつき、都筑区の取り組んでいることの価値に気づいた子が多く見られた。

#### ●お手紙弁当：みんなのキッチン

代表の小林さんは、都筑区に住む高齢の方々がコロナ禍になり、ますます人との交流が減ってしまったことを課題に感じて、少しでも美味しいお弁当を届けてつながりを持ちたいとスタートさせたのが都筑野菜を使った「お手紙弁当」であった。  
見学に行くと実際に、お弁当を配達する場面や販売している場面などグループごとに見せていただくことができた。また、小グループで個別のインタビューにも対応していただいた。なぜ、お手紙弁当を始めたのか？お手紙にはどんな内容を書いているのか？自分たちにも書くことはできるのか？など、調べ学習をしたときに浮かんだ問いを聞くことで、地域の方々が協力して高齢者を元気づけていることを理解することができた。

#### ●野菜直売所：アーツファクトリー

区役所が発行している都筑野菜直売所マップを見ると、区内に34箇所の直売所があることに気づいた。その中で1番学校から近い直売所は、アーツファクトリーの村田さんが経営する直売所であった。生産する立場の方から都筑野菜を調べていくことにした。直売所までインタビューに出かけると、青々としたほうれん草畑が私たちのことを出迎えてくれた。村田さんに「ほうれん草を抜いて試してごらん。」と言われると何人かの子が収穫して束ねた。収穫したばかりなので、ほうれん草の葉や茎がみずみずしく、パリッとしていた。直売所では、数人の子が野菜を買わせてもらった。西洋野菜の中には初めて見るものもあったようで興味津々だった。  
インタビュータイムで印象的だったのは、直売所や農業の魅力だった。「採れたて新鮮で水で洗えばすぐに食べられる。そのために、農薬も管理している。毎回、売り切れるし、自分の野菜を買ってくれる人の顔が見られるのが嬉しい。自分は飽き性だから、いろいろな野菜を育てているけど、新しい野菜に挑戦することも楽しい。それを喜んでもらえる人を想像して頑張っている。」誰かのために努力することが自分のやりがいになっていることに気付いた子がいた。

#### ●都筑野菜を広めたい

このような関わりの中で、子どもたちは「連携や協力」について考えた。3つの組織の方々は取り組んでいることは違うが、願いや思いには共通点があることを子どもたちは気づいた。地産地消の推進や都筑区を盛り上げたいという願いだ。1つの組織では達成できない目標を「都筑野菜プロジェクト」に参加することで、連携・協力してより効果的・効率的に達成できるようにしている。子どもたちはそれぞれの組織が共通の思いや願いを達成するために取り組んでいることについてシンキングツールを使って整理した。自分たちも地産地消の推進を願っているという認識をさらに強めた子どもたちは、都筑野菜を広めるために保護者や他のクラスの友達に向けてプレゼンをしようという活動へとつながった。

## 4 メディア創造力育成はここで

インタビュー、講話、体験、書籍などからの情報収集。身近な情報源として、生活経験や既習の経験から、「直売所」「区役所」「飲食店」「家族や親戚、地域で農業に従事している人」を想起させ、インタビュー活動や見学を行う。また、「直売所」では、インタビューや見学等の学習活動に加え、家庭で調理する材料を購入する場としても活用し、実際に味わうと共に、生産者の方から調理におすす

めの旬の野菜や、おいしい食べ方を教わる。

体験活動として、「みんなのキッチン」のお手紙弁当の手紙を書く活動をする。インタビュー活動や見学をもとに調べたことを手紙の内容にする。また、相手に合わせて内容を工夫するようにする。これらの情報収集の中で、書籍やインターネットからとは違う、地域に根差した生きた情報も収集することができると考える。



# VRを使って買い物の仕方を学ぼう！

東京学芸大学附属特別支援学校 岩井祐一（いわい ゆういち）

本校高等部では、生活支援に関する内容を扱う中心的な授業として「くらし」を設定している。卒業後の自分自身の生活の仕方、さらには生き方を主体的に考え、選択し経験を重ねることを目的としている。経済生活の基盤となる「消費生活」は人々にとって必要不可欠なものであるが、新型コロナウイルス感染症の蔓延により、学校教育における諸活動の制限が必要となり、これまで実施していた消費生活に関する学習が困難になってしまった。そこで、実際的な生活場面を学校内で再現したりイメージしたりできるような効果的な学習ができないかと考え「VR（仮想現実）」を活用した教育活動をおこなった。

## 1 学習のゴール

「VR（仮想現実）」を活用して、買い物の仕方をシミュレーションすることを通して、日常生活で直面する様々な場面でのコミュニケーションを体験し、現実社会への自信を育むことがゴールである。

## 2 身につけたい力

- 社会問題の中から多くの人にとって必然性のある課題を設定できる【A-1-Lv4】
- 相手の経験や身近な人から情報を得て、伝えるべき内容を考えることができる【C-1-Lv1】
- 何事にも興味をもって取り組むことができる【A-3-Lv1】
- 相手や目的に応じて、多様な表現手段を意図的に組み合わせることができる【C-2-Lv4】
- 自分の経験や身近な人から情報を得て、伝えるべき内容を考えることができる【C-1-Lv1】

## 3 メディア創造力を高める学習プロセス

### ●指導計画（全5時間）

| 時           | ねらい                                                                                                                                                                                                                            | 主な学習活動                                                                                                                                           |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1<br>～<br>3 | <ul style="list-style-type: none"> <li>●学習のゴールを理解する</li> <li>●買い物のポイントについて仲間と考えたり、話し合ったりする中で必要な事項を理解する。【A-1-Lv4】</li> </ul>                                                                                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>●私の買い物・食事に行く場所（一人で買い物に行く場所、友達と行く場所、家族と行く場所）</li> <li>●外出をするときのポイント</li> <li>●VRを使ってカフェを探索してみよう</li> </ul> |
| 4           | <ul style="list-style-type: none"> <li>●基本的な注文の仕方を理解し、ほしい飲み物を注文することができる。【A-3-Lv1】</li> <li>●注文のやりとりを通した質問に対して、具体的な要望を伝えたり、正誤の判断を下し適切に伝えたりする。【C-1-Lv1, C-2-Lv4】</li> <li>●シミュレーションを通して、次にどう生かそうかを考えたり、改善点を見つめ直したりする。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>●VRを使って買い物の仕方を学ぼう。</li> </ul>                                                                             |
| 5           | <ul style="list-style-type: none"> <li>●相手や目的に応じて、表現手段を組み合わせながらやりとりをする</li> </ul>                                                                                                                                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>●実際に、買い物に行ってみよう</li> </ul> <p>※本来であれば、学校の活動内で取り組む予定だが、新型コロナウイルス感染症拡大防止の観点から家庭と情報共有をおこない各家庭にて実践。</p>       |

### ●実践の流れ

#### ●4時間目の学習活動の様子

Oculus Quest2（VRゴーグル）システムを用いた学習をおこなった。Oculus Quest2は完全ワイヤレスであり活動がしやすいことに着目をして選定した。

授業では、最初にカフェで飲み物を注文する際の基本的なやり取りを確認した後、順番に生徒がヘッドマウントディスプレイを装着し、メニューから飲み物を注文した。教員もヘッドマウントディスプレイを付けて店員役をし、生徒の状態に応じて、支払方法を選ばせたり、わざと注文を間違えたりして、予想外のことに生徒が落ち着いて対応できるか確認した。

たとえば、生徒Aはメニューを見て注文することや自分の好みの商品を選んだりすることはおおむね出来るため、予想外の出来事（頼んだメニューの間違い）を指摘して、自分のほしいものを伝えたりすることができるようにした。また、生徒Bは一人で買い物をすることが出来るが、コンビニでの買い物では、レジ袋の有無を聞かれて反応することができなかったことがあったため、店員の細かい質問に対して、自分自身の注文や要望を伝えることができるようにした。



活動の様子

#### ●アドバイスカードの取組

VRシミュレーション場面では、一人ずつ実施した。体験をしている生徒の様子が見られるようにモニターを準備して他の生徒が見られるようにした。「アドバイスカード」を配布し、取組を見ている生徒は、「良かった点」と「もっとよくするためのアドバイス」を記入することができるようにした。生徒Cは、店員への注文方法や話し方に困っていた生徒に対して「アドバイスカード」を通じて具体的な表現方法（言葉遣い等）を記入していた。

また、授業の最後には生徒から、「実際のお店で注文していたときに、間違った言い方をしていたことに気付いた」や「『店内で飲みますか』と聞かれて、どう答えていいかなかなか出てこなくて迷ってしまった」などの感想が挙がっていた。



実際に使用したVR空間

#### ●本校の学びのプロセス

本校においては、VRシミュレーションを活用した単元開発や授業の実践試行を行っている。その際には、シミュレーション場面と現実場面とが連続的につながるように「Foundational Learning（スキル・知識）、Simulation Learning（VRシミュレーション）、Creative Learning（リアルアウトプット）」という学習のプロセスを想定して学習計画を立てている。

## 4 メディア創造力育成はここで

今回の実践を通して、知的障害のある生徒でもVR環境への適応が可能であることや仮想空間上での活動も十分に行えることが分かった。

教室での学びとリアルな体験と間のブリッジとなるシミュレーション体験では、身近な買い物をテーマにすることで必然性を持たせたり意欲を持って取り組んだりすることができた。また、VRを使用することで生徒一人ひとり

の課題やニーズに対応した学びや課題を設定することが可能になったのではないかと考える。同じ題材であっても、仲間と活動を共有する中で自分の経験や身近な人から情報を得て、伝えるべき内容を考えることができる機会となったのではないと思う。

※VRコンテンツについては「グローバルスカイエデュケーション」の協力を得て作成



# D-projectプロジェクト2021

「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           | ◎                 |                   |                  | ○           |
| スクールワーク活用授業デザイン     | ◎                 |                   |                  |             |
| 特別支援アラカルト           | ◎                 |                   |                  |             |
| NHK for School      | ◎                 |                   |                  |             |
| 国際協働学習の設計と評価        | ◎                 |                   | ○                | ○           |
| AIと教育               | ◎                 |                   | ○                | ○           |
| STEAMキッズプロジェクト      | ◎                 | ○                 | ○                | ○           |
| 算数・数学とプログラミング的思考    | ◎                 |                   | ○                | ○           |
| 新聞教材活用              |                   | ◎                 |                  |             |
| フォトポエム              | ○                 |                   | ◎                |             |
| Everyone Can Create | ○                 |                   | ◎                |             |
| クレイアニメプロジェクト        | ○                 | ○                 | ◎                |             |
| 小学校英語メディア創造力        | ○                 |                   | ◎                |             |
| デジタルリーフレット          |                   |                   | ◎                | ○           |
| 子どもの広場              | ○                 |                   |                  | ◎           |

## スクールワーク活用授業デザイン

プロジェクトリーダー：  
反田 任  
(同志社中学校)

Appleの「スクールワーク」「クラスルーム」は教材配信・回収とともに学習の進捗度などが把握できる便利な授業支援・学習アプリケーションです。iPadOS15へアップデートされ、2021年末にポートフォリオとして活用できる「振り返りフォーム」の機能が加わりました。2021年度は5月1日（土）にD-projectのリーダーを中心に研修を実施しました。GIGAスクールでiPadを導入された自治体、学校も多いので、今後、研修・ワークショップにさらに力を入れていきます。

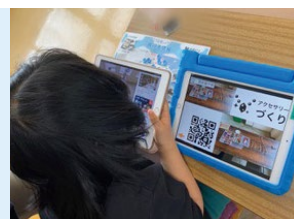


## 特別支援アラカルト

プロジェクトリーダー：  
郡司竜平  
(北海道札幌養護学校)

今年度もメンバーが集っての活動はなかなかできず、各地のメンバーがそれぞれの課題に向き合いながら実践を積んでいます。その中から網走養護学校の串田さんの取組を紹介します。宿泊学習の事前学習において、VR体験を通して活動の具体的な見通しが持てるよう工夫しています。

さらにVR動画へのリンクをQRコードにすることで、自らタブレット端末を操作して、調べ学習に主体的に向き合えるようになりました。休み時間にも自ら調べ学習する姿が見られ、まさしく「課題を設定し解決しようとする力」の育成につながっています。



## 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)



今年度は、STEAM実践にNHK for Schoolをどう位置付けることができるかを検討しました。STEAM実践に取り組んだ石川県内の実践メンバー間で、NHK for Schoolの活用場面を整理したところ、【①ものづくりに取り組む際の意欲づけ】、【②技能提示】、【③課題の発見】、【④新たな視点の付与】という4つの場面に大別できました。これらのうち、【③課題の発見】、【④新たな視点の付与】という2点が様々な実践に転移可能ではないかと考えました。次年度は、金沢大学附属学校園を中心に、STEAM実践の開発を進めていくことが決まっているため、今後はさらなる実践に取り組む中で、NHK for Schoolの新たな活用場面を検証していく予定です。

## 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)

今年は石川県内の小中7校12クラスが参加しました。交流相手は台湾の5つの小学校。互いに留学生のぬいぐるみのペアを送り合い、両国で滞在記を作成し帰国させるプロジェクトです。LINEで相談しながら自己紹介カードの交換、Zoom会議1回目は地域・学校紹介、2回目はSDGsのテーマで実施しました。小グループごとにタブレットで写真を表示しながら、英語で紹介クイズを実施しました。1人1台のタブレットを話に合わせながら見せることで、表現力が俄然アップ！思いが伝わるわかりやすいプレゼンができるようになりました。

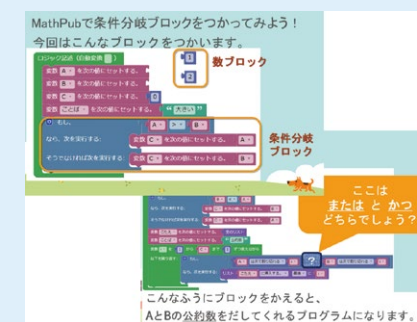


写真はやってきたぬいぐるみと台湾とのTV会議の様子

## 算数・数学とプログラミング的思考

プロジェクトリーダー：  
増井泰弘  
(丸亀市立城乾小学校)

MathPub（マスバブ）というサービスを使って、プログラムの基本的な動きや、プログラミングに必要な考え方・プログラミング的思考を学びます。オンラインでのプログラミング教室を開催しました。学校ではクラブ活動として、こちらは対面で実施しました。MathPubを初めて使う子どもたちでしたが、概ね好評でした。教科として、特に算数の授業の中にMathPubをどう組み込んでいくかが課題ではありますが、先生方へのMathPubの研修の実施と合わせて検討・実施していきたいと思います。

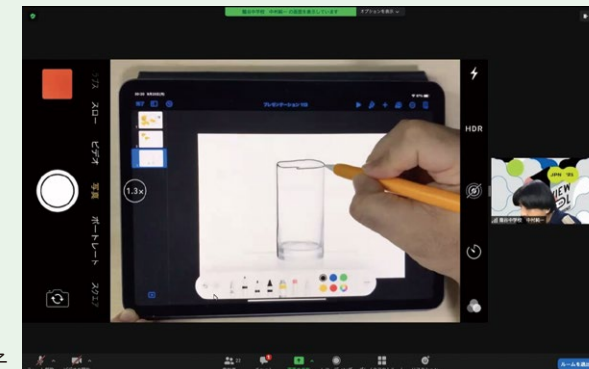


## Everyone Can Create

プロジェクトリーダー：  
山口真希  
(金沢学院大学)

本プロジェクトは、今年度前半、コアメンバーが月1回オンライン上で集まり、実践やスキルに関する交流を図りました。そして8月には本プロジェクトが誇る3人の“Apple Distinguished Educator”反田先生・中村先生・稲田先生が講師を務める公開研修会をオンラインで開催致しました。題して「ADEと学ぶ！ Everyone Can Create真夏の夜のミニ研修会」。スケッチ（描画）を活用し、楽しみながら学習に生かす方法と、Apple Teacher Portfolioを活用した授業作りのプロセスについて学ぶ内容で、約40名の方に参加していただきました。

今年度もメンバーの実践をまとめた実践事例集を作成中です。お楽しみに！



オンライン研修会の様子



## 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)

2019年度にスタートしたクレイアニメプロジェクトですが、今年度は残念ながら参加校がなく、活動ができませんでした。クレイアニメーションは子どもたちが創造力を働かせて作品を創り出す、D-projectのまさに王道とも言えるジャンルです。

材料は紙や粘土など、教室ですぐに揃えられるもので取り組むことができます。また、使う機器はタブレットやスマートホン以外にデジタルカメラでも作成が可能です。操作はシャッターを押すだけと、こちらも「機器に振り回されることのない」というD-projectの理念にもピッタリ合います。是非一度、取り組んでみてはいかがでしょうか？

## 小学校英語メディア創造力プロジェクト

プロジェクトリーダー：  
栄利滋人  
(仙台市立国見小学校)

本年度はGoogleのJamboardを使った実践に取り組みました。教材イラストをClassroomで配布し、イラストを選んで自分の伝えたいことを画面上で作り、その操作の中で英語表現を使っていく活動ができました。

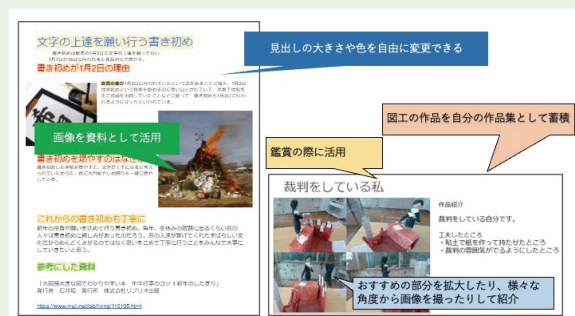


パフェのフルーツやピザの具、クリスマスツリーの飾りを操作する活動、お気に入りの教室を道案内のように足跡で操作する活動、レストランのメニューを操作して注文する活動、夏休みの思い出をイラストを操作して発表する活動などができました。画面越しにイラストを操作しながら会話することで、積極的に英語を話し、覚える活動になっていきました。

## 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：  
有谷剛仁  
(浜松市立三方原小学校)

デジタルリーフレットでは、文字の拡大や画像（資料）の配置が自由で、見やすく、分かりやすいリーフレットを完成させることができました。また、図工では、作品をリーフレットにまとめました。作品のどこを見てほしいのか考え、いろいろな角度や大きさで作品を撮影したことで、より自分の作品の良さを伝えることができました。



## 子どもの広場プロジェクト

プロジェクトリーダー：  
河田祥司 (前香川大学教育学部附属高松小学校)

昨年度に引き続き、授業時間にweb会議システムを活用し、学校間交流を行いました。今年度は、休み時間にも接続した状態で、子ども同士が自由につながるができる状況を作りました。



授業時のように、意図性が高いICT活用ではなく、その場に居合わせた子ども同士の偶発的な出会いや学びが生まれることを期待した場づくりです。自己紹介やじゃんけんなど簡単な交流や、遠近法を使ったダンスを遊び感覚で紹介するなど、徐々に打ち解け、交流が活発になっていく様子に、ともに知を創造する研究に向けての可能性を感じました。

香川大学教育学部附属高松小学校と高松市立男木小中学校の交流の様子

## PICK UP! PROJECT

ピックアッププロジェクト!!

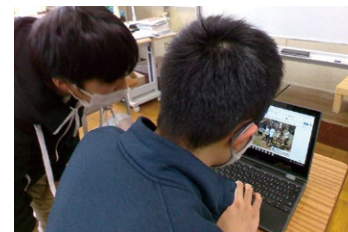
本号でのプロジェクト紹介のページは、今年度、特に活発に活動していたプロジェクトを紹介します！従来の活動報告とともに、これらのプロジェクトは、「老舗」のものもあり、「不易と流行」を象徴するものもあり、そして今年度より新しく加わった「新規」のものもありと、バラエティーにとんでいます。GIGA時代だからこそ「メディア創造力」の育成は重要であり、D-projectのプロジェクトは、これからの1人1台端末を活用した実践に大いに役立ちます。

## 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：米田謙三 (関西学院千里国際中等部)

2021年度も、小・中・高等学校を対象に、国際理解教育と情報教育を組み合わせた「寺子屋リーフレット制作プロジェクト」を実施しました（主催：日本ユネスコ協会連盟 共催：D-project、株式会社教育新聞社）。本プロジェクトは、参加校の児童生徒が「ユネスコ世界寺子屋運動」について学び、海外の教育支援への協力を呼びかけるオリジナルのリーフレットを作って書きそんじハガキ回収活動に活用するもので、ESD（持続可能な開発のための教育）の取り組みの一環となっています。2021年度は、24校・約1800人の児童・生徒が取り組み、受賞作品を選出する「リーフレット・コンテスト」には、各学校の力作から選ばれた代表作品39点が集まりました。最優秀賞作品は、今年度より「書きそんじハガキ・キャンペーン」のチラシに素案として掲載されており、次年度も同様に採用される予定です。

なお、今年度は参加校中9校が、8月に開催された「高校生カンボジアオンラインスタディツアー」にも参加しており、うち6校はこのツアーをきっかけに、初めてリーフレット制作に取り組むこととなりました。オンライン活用という点については、昨年に続き、教員対象のキックオフ会を実施するとともに、初の試みとして、参



左：リーフレット制作の様子（富山市立呉羽小学校提供）右：今年度「書きそんじハガキ・キャンペーン」四つ折りチラシ（右上の写真・デザインの原案が、昨年度の最優秀賞作品）

加校間の交流企画「リーフレット制作報告会」を1月下旬に開催しました。小学校～高校の計5校の子どもたちが参加し、リーフレット制作への思いや工夫した点、書きそんじハガキ回収活動のアイディアなどを共有するとともに、コンテストに選ばれた作品が一早く披露されました。年度末には、コンテストの受賞結果が発表されるとともに、参加校教員を対象とした「振り返りの会」も計画されています。また、カンボジアでは、現在、新しい寺子屋1件が建設中となっており、昨年度の参加校名が銘板に記載される予定です。

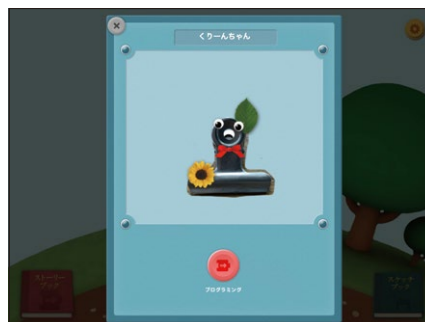
## プログラミング教育プロジェクト

プロジェクトリーダー：小林祐紀 (茨城大学)

今年度のプログラミング教育プロジェクトでは、これまでの成果を踏まえたうえで、GIGAスクール構想によって整備された1人1台端末及び高速大容量のネットワークを生かした授業づくりに取り組んできました。キーワードは「クリエイション」です。教科のねらいを大事にしつつも、子ども自身も教師も楽しい「創造する学び」について、メンバー同士が月に1回程度、オンライン交流しながら考えてきました。

例えば、坂本教諭が実践した図画工作科の授業は、Scratchを用いて段ボールで制作したオリジナル自動車を、想像力豊かに、子どもたちの考えるいろいろな世界で動かすといった内容です。1人1台環境だからこそ取り組める実践です。

他にも、低学年の児童が1人1台端末に慣れるために、身近なものの画像を加工して、自分だけのオリジナルキャラクタ



目玉クリップのクリーンちゃん

ターを作り、2コマのお話作りに取り組んだ増子教諭の実践もあります（写真）。加えて、Scratchを用いて理科の学習内容をまとめた内田教諭の実践では、子どもたちが学んだことを工夫しながら表現し、オリジナルのデジタルノートづくりを行っていました。表現するツールとしてのプログラミングの可能性を感じられる実践です。吹き出しなどを用いて学習内容を説明する工夫も見られ、学習内容の定着にも一役買っているようです。

さらには、現職の教職大学院生としての立場を生かして、多数の自主研修を企画し実践してきた大高教諭の取組からは、教師自身が無理なく楽しく学ぶことの大切さを改めて感じました。

このように、メンバー同士がそれぞれの立場から実践し交流を進めてきました。今年度の終盤には新たな可能性として、プログラミングをシミュレーションのように活用する授業についても、教科書各社に記載されている学習内容を確認し、その実践可能性を議論しました。高等学校「理数」では、コンピュータを活用し、シミュレーションして結果を予想し、思考を促し深めることの重要性が指摘されています。また今後、プログラミングがSTEAM教育の核となるような気配も感じられます。これからもプログラミングの持つ可能性を信じ、そしてクリエイションして楽しむことを忘れずにプロジェクトを継続していきます。



## AIと教育プロジェクト

プロジェクトリーダー：小川裕也（柏市立柏第三小学校）

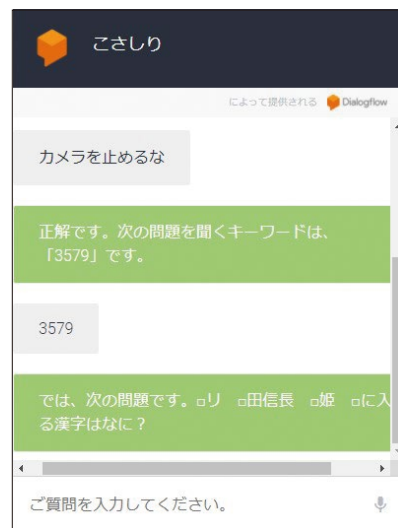
AIと教育プロジェクトは、今年度、AIを教育に活かす3つの学習活動や授業を開発しました。

AIチャットボットを活用した学習活動です。AIチャットボットから出題される問題に友だちと協働で取り組み、街で行われる謎解きイベントのようなゲーム性のある授業展開を実現することができました。また、オンラインと対面のどちらでも活動できることも良い点です。

AIに対する理解を深める授業も開発しました。AIに関する学習内容が教科書にも入ってきています。教育出版の国語科「AIとの暮らし」というミニディベートを行う話し合いの単元があります。そこで本プロジェクトでは、G.ウィギンズ、J.マクタイの提案している「逆向き設計」論に基づいて、AIなどの情報・科学技術と私たちの暮らしとの関係性についての概念の形成を目指して、総合的な学習の時間を設計しました。その単元の中に、国語科や産業の中のAIの活用を知る社会科、学習の過程で得たデータを用いて割合やグラフについて思考し、学ぶ算数科など教科等横断的にカリキュラム・マネジメントしました。単元のゴールの活動として、パフォーマンス課題を行いました。Society5.0時代の私たちとAIの暮らしについてプレゼンテーションや動画を作成し、表現しました。子どもたちが、AIと私たちのこれからの暮らしについて考え、協働していくことの大切さを学ぶことができました。

Edtechの一つとして学校で活用されはじめた「AI型ドリル教材」を活用した授業研究をしてきました。児童生徒は自分の実力に応じた難易度や量の学習ができ、時には前の学年や単元に遡って復習・習熟することができます。

特に算数・数学科、英語科で効果が高いことが分かりました。一方、学習に偏りがあったり、途中でやめたりした場合は、効果を十分得ることができません。また、簡単な問題が提示されても、その問題が理解できない児童生徒がいます。その場合は、人間の先生が児童生徒に寄り添い、解説したり励ましたりする必要があります。AIと人間が、それぞれの強みを生かした、よりよい学びの形をこれからも研究していきます。



AIチャットボットの出題の様子

## STEAMキッズプロジェクト

プロジェクトリーダー：菊地 寛（浜松市立雄踏小学校）

子どもたちは、どんな世界・社会をつくりたいのだろうか。参加校のみんなで夢を語り合い、現在の生活や学校生活のギャップを感じ取り、その中から解決したい課題を見つけ、ものづくりを通して解決をしていくプロジェクトにしたいとスタートしました。

年度初めに、キックオフの顔合わせとして、子供同士の交流をオンラインで行い、1年間の交流に期待を高めました。その後、それぞれのプロジェクト参加学校では、野菜から育てた特産物（干し芋、切り干し大根）作りや竹細工や織物等の伝統工芸品の価値を追究する等、ものづくりを中心に地域を考える活動に取り組んできました。

オンラインでは、取組の報告をし、子どもたち同士の交流ができた学校もありました。自分が住んでいない他の地域の子どもたちと交流することで、相手にわかるように伝える必要性を感じながら、追究したことや自分たちのことを伝えることが、交流の回数を重ね



写真1：第1回キッズ会議の様子

ることを通して、上手になってきました。その裏で、教員同士はオンラインの打ち合わせを定期的に行ってきました。写真1は、第1回の作戦会議で、それぞれの学校・学級紹介、どんな仲間がいるのか、真剣に話を聞いて



写真2：画面上で元気にあいさつ

ているところです。写真2は、2回目の作戦会議の様子で、中学年の発表に対して低学年から質問がとぶという、教室の枠から飛び出た学びが見られました。

ただ、今年度はプロジェクト初年度、コロナ禍ということもあり、各学校での実践で留まってしまい、プロジェクトの学校間での継続的な交流がなかなかできないことが残念でした。来年度は、さらに子どもたち主体の交流学習ができる環境を工夫し、創造的なプロジェクトをめざして活動していきたいと考えています。

## 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）

新聞教材活用プロジェクトでは、今年度から紙面版チームとデジタル版チームに分かれて実践を行いました。本稿では「デジタル版新聞シート」を活用した事例を報告します。児童は教師から配信された新聞記事（PDF）を読み、自分の考えや思いを文章にしてGoogle フォームへ提出します。（図1）実践を進めていくと「他社新聞は何て書いてあるのかな」「過去の記事に遡ってみよう」という実践初期には見られなかった児童の声が少しずつ聞かれるようになってきました。そこで、過去記事アーカイブを5年分遡って調べたり、地方紙と全国紙を比較したりする



図1

ことで情報を集め、分類・整理を行うように促しました。すると、調べた資料の上から書き込んだり、消したりといった加工を始める児童や「その資料ちょうだい」「エアドロップよろしく」といった共有し合う児童があらこちらで見られるようになりました。情報を複数の視点から捉えるといった問題解決・探究における「情報活用能力」を高める学習を「1人1台端末の良さ」を活かしながら進めることができました。

とりわけ、デジタル版チームでは、児童の入力データの分析を通

して、児童のキーワード選択の傾向や言葉の広がり等から、学びを追究する実践を目指しました。例えば、形容詞の中で最も出現頻度が高い言葉が「すごい」であると分かります。「すごい」という言葉を取り上げ「何がすごいと思ったの？」と、問い返すことで児童は「すごい」を別の表現で形容しようとするわけです。言葉の幅が広がるだけでなく、適切に表現しようと、もう一度記事を読み直し、捉え直す姿に繋がりました。

他にも、デジタル版の良さを活かし、PDFを用いた電子版切り抜き作品を作ったり、ロイロノートやJamboardを用いて、協働学習をしたりすることにもチャレンジしました。一つの事象に対する自分の考えを形成する際には、複数の情報を関連付けながら根拠を示すことで、より説得力が生まれることに気付くことができました。

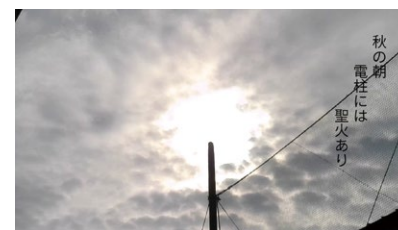
本プロジェクトにおける、一人一台端末を活用することの良さである、書いたり消したりしやすい、試しやすい、共有しやすい、残しやすい、説明しやすい等の「しやすさ」を意識した実践をこれからも続けていきます。



## 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）

写真と詩を組み合わせた「フォトポエム」を創作するプロジェクトです。国語科の詩単元に位置づけるなどして、小学校中学年から短時間で実践することができます。（小学校低学年でも実践可能です。）アンケート調査から、91%の子どもたちが、この活動に楽しさを感じており、表現に苦手意識をもっている子どもたちも、楽しく学習に参加できます。また、87%の子どもたちが、写真に合う言葉を吟味しながら創作活動をしていることも分かりました。さらに、88%の子どもたちが、自分の作品がよくできたと実感していることも分かりました。



高学年作品

カメラを使用して撮影していました。言い換えると、決められた時間で、1台複数人でのカメラの活用ということです。しかし、1人1台タブレット端末が整備され、タブレット端末での写真撮影が中心となりました。授業で写真撮影の時間を設定しますが、それ以外に、授業外でも、家庭でも撮影する。また、日常的に撮りためた写真の活用もできます。

二つ目は、毎年行っているフォトポエムの作品に比べ、薄暗さや影をモチーフにした作品が多かったということです。写真を撮影する行為には、個人の嗜好やその時の心情、状況や環境など、個々のコンテキストが存在し、写真撮影の対象の選択に影響を与えていると考えられます。多くの子どもたちがコロナ禍の影響を受け、様々なストレスを抱えていることは間違いありません。

写真活用した自己表現のプロセスは、自己を見つめ直す作業となり、ストレスを解消したり、新たな自己を発見したりする手段として有効であるという効果も報告されています。生徒指導の側面でのフォトポエムの創作活動の新たな意義を感じました。



中学年作品



# 各支部情報 ただ今、定例会中

全国各地で、よりよい授業を創り出そうという思いをもつ熱い先生方が集まって、情報交流をしています。地域の色が出ています。ぜひ近くの支部に参加して、「子どもたちと共に創る」授業改善への視点を、あなたのものにしませんか。

## ▶ 松山支部

今年も中川会長・佐藤副会長を始めとした、D-proのすばらしい先生方に登壇していただき、16回目となる松山市の情報教育研修会を開催することができました。オンラインとなりましたが、約240名の先生方が参加し、GIGA端末の活用の方針や授業デザインについて学びました。また、本支部では、フォトボエムの実践研究を中心に活動しています。写真と俳句を組み合わせたフォト俳句の実践にも取り組んでいます。フォトボエムコンテストも今年で12回目を迎えました。たくさんの感性あふれる作品と出会うことができました。興味がある先生は、是非、2022年度のフォトボエムコンテストに応募よろしくお祈いします。

世話人：石田年保（松山市立椿小学校）

## ▶ 山陰支部

昨年度立ち上がった本支部。今年は、山陰でもいろいろな研究会が立ち上がり、それぞれのメンバーがそちらの研究会で活躍したため、こちらは休止状態。2022年度は、メンバーが研究会で得たエキスをふんだんに盛り込み、オンラインを中心として交流できるように計画していきます！

世話人：岩崎有朋（鳥取県教育センター）

## ▶ 金沢支部

8月に地元研究会との共催で「GIGAスクール構想の確かな歩みに向けて」をテーマとしたオンライン学習会を実施。また、3月には、D-projectの全国大会である「春の公開研究会」の担当地域として運営を担いました。コロナの状況が好転せず、残念ながらオンラインでの開催となりましたが、春の公開研究会では「クリエイティブな授業をつくる ～“楽しさ”からはじまる新たな学び～」をテーマに、学習支援ツールとしての活用だけではない、子ども達がクリエイティビティーを存分に発揮できるような「楽しさ」と「学び」 いっぱいの端末活用の在り方について体験的に考えられるような内容にしました。ご参加・ご協力をありがとうございました。

世話人：山口真希（金沢学院大学）

## ▶ 北海道支部

2021年度は「授業カイゼン2021～ICTで変わる授業と学び～」をテーマに、2回のセミナーを開催しました。夏は対面にて6本のワークショップ、冬はオンラインにて名古屋の林一真先生をお招きしてデジタルシナジーシップについて学びました。2022年度は、「情報活用能力の育成」にスポットを当て、GIGAスクール環境を最大限に活かす授業デザインについて対面によるセミナーを開催する予定です。

世話人：福士晶知（江別市立東野幌小学校）

## ▶ 茨城支部

D-project茨城が誕生して6年が過ぎました。今年度はコロナ禍で盛んに行われているオンライン研究会ではなく、対面にこだわって実施してきました。「GIGA導入にあたっての取組」「はじめの一步の実践事例と情報モラル指導」というテーマで2回の研究会（通算35回、36回）を実施できました。広い茨城県ですが、水戸を中心に県内各地から参加をいただいています。しかしながら、3回目「データの活用を考える」は残念ながら延期に…。次年度は、延期された研究会の開催からスタートし対面の良さを実感しながら、GIGA2年目の取組成果、課題を交流していきます。

世話人：小林祐紀（茨城大学教育学部）

## ▶ 高知支部

D-project高知では、例年、高知県放送教育研究協議会をはじめ、KITKAT（高知IT活用）研究会と協働しながら、研修会や研究発表会を開催してきました。コロナ禍においても可能な活動を精査し、2021年11月26日に高知市立第六小学校にて高知県放送・視聴覚教育研究会を開催することができました。2022年度も引き続き、関係団体と協働し、持続可能な研究方法を探してまいります。

世話人：市原俊和（高知市立第六小学校）

## ▶ 熊本支部

オンライン研修になって2年目の2021年度も、例年と変わらずに11回の例会を開きました。全国からトータルでおよそ1400人の方々に参加していただくことができ、熊本発の情報を全国に発信できたと思います。熊本市内全小中学校に一人一台iPadが導入された本年度の例会は、「活用を広げる」という視点で、授業デザイン、特別支援教育、中学校の実践事例など授業改善に役立つ内容とクリエイティブな学びを生み出すツールとしてのiPadそのものの使い方の両面から学べるものとなりました。例会のワークショップでは、Zoomのブレイクアウトルーム機能を活用し、それぞれが学んだことを話し合うことで抽象度をあげ、Googleスライドにまとめて情報を共有できるようにしています。全体のディスカッションでは、その意見を取り上げて話し合うことで、全員参加型の例会を実施しています。来年度もiPadを使った創造性教育に役立つ内容で、しかも全員参加型の例会を年間11回開催していきたいと思っています。

世話人：山口修一（熊本市教育センター教育情報室）

## ▶ 香川支部

2014年に発足したD-project香川、今年で9年目を迎えました。これまで、地元香川でセミナーを毎年開催してきました。2022年1月5日には、10回目となるセミナーを丸亀市市民交流活動センター「マルタス」で開催しました。対面にこだわってきたD-pro香川では、新型コロナウイルス感染症の収束が見えない状況下ではありますが、協賛企業様からも展示コーナーにご協力いただき、ハイブリッド形式でのセミナーを無事開催することができました。今回のセミナーは、「2018年以前の学校に戻せるのか？」をテーマに中川会長、佐藤副会長をお招きして、一人一台端末活用の現状とこれからを、また座談会として、大妻中学高等学校加藤先生、桑原先生、鳥取からは今度先生を始め、全国から多くの先生方にご登壇いただき、これからの学校の、そして新しい授業のあり方をご提案いただきました。来年度予定されるセミナーは、10年目の記念大会となります。香川へうどん食べに（違った）、D-pro香川のセミナーにぜひご参加いただければと思います。

世話人：増井泰弘（丸亀市立城乾小学校）

## ▶ 関西支部

2021年8月21日（土）、D-project関西主催のオンラインセミナーを実施しました。和歌山大学の豊田充崇先生を中心に反田任先生@同志社中学校、山本直樹@関西大学初等部、山中昭岳先生@さとい学園小学校など、長年関西で活動してきたメンバーが講師を務めました。テーマはD-project「原点回帰」です。このところのGIGAスクールにおいては「創造性を育む」という趣旨が薄い現状があります。またタブレットなのに、「タブレットならではの」画面直接書き込みや3in1を活かされていない現状もないでしょうか。このような現状に一石を投じるために、D-projectの原点に戻って考えてみたいという趣旨で実施いたしました。当日は、約90名の方々にオンラインを通じてご参加いただきました。D-project初期の実践から最先端のぶっ飛んだ（！）実践まで、幅広く情報発信することができました。

世話人：山本直樹（関西大学初等部）

## ▶ 関東支部

スプラウトのテーマは「おのれの変革」。1ヶ月に1回のzoomで授業検討会が続いています。メンバーの中から提案者を募り、毎回二人ずつ提案してもらい、切磋琢磨しながらよりよい授業について話し合っています。どの教員にも、強みや大切にしていることがあります。すぐ大切にしている授業、教育観、変わらなくやり続けていることなどを誰しももっていると思います。そういったことを大切にもらえる場です。スプラウトでは、参加者一人一人が話す時間をしっかりと確保するようにしています。聞いているよりも話す方が楽しいし、仲間が反応してくれます。インプットしたら、どんどんアウトプットできるスプラウトは、楽しい語り場になっています。

世話人：今村俊輔（横浜市立茅ヶ崎台小学校）

## ▶ 東海支部

東海支部は、今年で7年目を迎えました。今年は、浜松市内の先生でオンライン学習会を定期的に開催しました。話題は、GIGAスクールで各学校で抱えている課題を共有し、打開策を話し合ったり、先進校の事例を紹介したりしました。これは初めての取り組みでしたが、これまで一人で悩んでいた情報主任の方にとって、つながりをもつ機会となり、交流が深まりました。セミナーは、今年はオンラインで行いました。ワークショップは、音楽づくりをメインとした音楽ワークショップ（KORGさん、教育芸術社さんの協力）、Google Workspaceを活用した模擬授業（鳥取県教育委員会 岩崎有朋先生）、NHK for Schoolを活用したワークショップ（金沢学院大学 山口真希先生）の3つを行いました。参加者からは、「音楽に特化したワークショップがあつてよかった」、「タブレット端末の授業での利用のヒントがもらえてよかった」などの感想をいただきました。来年度の全国公開研は、浜松が会場です。対面で皆様にお会いできることを楽しみにしております。

世話人：菊地 寛（浜松市立雄踏小学校）

2021年  
注目支部!!

2021年  
注目支部!!

2021年  
注目支部!!

2021年  
注目支部!!



# 賛助会員特ダネ情報

## Sky株式会社

<https://www.skymenu.net/stec/>

「SKYMENU Cloud」をご利用されている全国の先生方の「学び合い」「助け合い」をテーマに、ICTを活用したよりよい学びをめざすWebサイト「SKYMENU Teacher's Community (STeC)」を開設！情報交流や意見交換ができます。ぜひご活用ください。

学習活動支援Webシステム SKYMENU Cloud

## スズキ教育ソフト株式会社

[www.suzukisoft.co.jp/](http://www.suzukisoft.co.jp/)

教育クラウドサービス「エデュキューブ」サービス開始！4月からは保護者への一斉連絡や欠席連絡機能も搭載。エデュキューブは先生方の業務改善もお手伝い！詳しくは弊社サポートセンターへお問い合わせを。

スズキ教育ソフト株式会社

## 株式会社青井黒板製作所

[www.aoikokuban.co.jp/](http://www.aoikokuban.co.jp/)

電子黒板導入をご検討中の皆様へ！教室内で設置できる大型提示装置を実際にご覧になりませんか？弊社の製品は、黒板・ホワイトボードに直接書き込みしながら映写が可能です。詳細はWEBサイトをご覧ください。

アオイ

## 泉株式会社

[www.izumi-cosmo.co.jp/screen/](http://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。

まなボード  
IZUMI

## 公益社団法人日本ユネスコ協会連盟

[www.unesco.or.jp/](http://www.unesco.or.jp/)

寺子屋リーフレット制作プロジェクトでは1月、初の試みとして、参加校児童・生徒向けの交流企画「リーフレット制作報告会」を開催しました。今後もオンラインを活用し、学校間交流の推進を目指します。



## 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/](http://www.collabonote.com/edu/ex/)

協働学習支援ツール「コラボノートEX」は、テキストマイニング機能を追加し、思考の可視化が可能になりました。思考ツールの活用から、交流学習、個別学習、遠隔授業まで幅広い活用と簡単操作が好評です！



## 公益財団法人理想教育財団

[www.riso-ef.or.jp/](http://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

## テクノホライズン株式会社 エルモカンパニー

<https://www.elmo.co.jp/education/>

1人1台環境整備後のスタートアップや、ハイブリット授業、プログラミング教育についてご興味ありませんか？全国の活用ノウハウ含めxSyncシリーズと書画カメラの提案をいたします。



## 株式会社ガイアエデュケーション

[www.gaia-edu.co.jp/](http://www.gaia-edu.co.jp/)

これまでのパソコン教室の役割が大きく変わろうとしています。私達は「学びが育つ教室空間」を提案します。「主体的・対話的で深い学び」を実現する環境と一緒に創りましょう。



## ダイワボウ情報システム株式会社

<https://sip.dis-ex.jp/>

ICT活用のヒントが見つかる！「DISの教育ICT総合サイト」では、GIGA導入後にお勧めのコンテンツ情報から、運用面でもご参考となるオンライン授業の事例等まで、役立つ情報を多数掲載中！



## 理想科学工業株式会社

[www.riso.co.jp/](http://www.riso.co.jp/)

高速カラー印刷機「オルフィス」で低コスト出力・作業効率アップ、情報活用能力向上に「よみとき新聞ワークシート」、デジタルで学校と保護者の連絡をもっと便利に「スクリレ」を提供します。



## 株式会社フルノシステムズ

[www.furunsystems.co.jp](http://www.furunsystems.co.jp)

教育委員会、私学様向けに、定期的にウェビナー開催しております。オンライン展示会「MEET UP Wi-Fi」にお立ち寄りください。「MEET UP Wi-Fi」で検索！

FURUNO SYSTEMS

## 株式会社翔泳社

[www.shoeisha.co.jp/book/](http://www.shoeisha.co.jp/book/)

親子でテクノロジーを楽しむ知育絵本「ルビィのぼうけん」シリーズ（[www.shoeisha.co.jp/book/rubynobouken/](http://www.shoeisha.co.jp/book/rubynobouken/)）のほか、『GIGAスクール構想 [取り組み事例] ガイドブック』等の書籍をぜひご活用ください。



## ショウワノート株式会社

[www.showa-note.co.jp/](http://www.showa-note.co.jp/)

ICT端末と一緒に置いて場所を取らない「スマートサイズ」の学習帳が好評発売中。また、表紙の裏面にはローマ字入力に役立つ「ローマ字の表」と「タイピングをしてみよう」付き。一度使ってみてください。



## アイ・オー・データ

<https://www.iodata.jp/biz/>

1人1台端末と電子黒板を活用した授業や学校内外へのイベント配信を、導入実績を基にご提案。遠隔デモや貸出でのサポート体制も！「らくらくボード」「ライブストリーミングBOX」IOサイトで検索下さい。



## 株式会社DynaxT

[www.dynaxt.co.jp/](http://www.dynaxt.co.jp/)

MathPubは算数・数学×プログラミングを題材にしたクラウド型サービスです。MathPub プログラミング教材・カリキュラムを用意しています。学校でのプログラミング授業にいかがでしょうか。ぜひお問い合わせください。



## 公益財団法人学習情報研究センター

[www.gakujoken.or.jp/](http://www.gakujoken.or.jp/)

2022年7月29日（金）D-project 共催「情報教育セミナー2022」（オンライン併用）へご参加下さい。「AI時代の教育の充実に向けて」をテーマに、淵上孝氏（文科省審議官）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

コロナ禍とGIGAスクール構想に揺れた2021年度。2022年度は、この2年間で得た体験と、これまでの当たり前を見直す視点を基に、新たな学校や授業づくりの一步となることを期待したいです。その際に、「クリエイティビティーを存分に発揮し、なおかつ子どもも教師も思い切り楽しめる、そんな学びをめざして」（D-pro 春の公開研究会山口実行委員長）いるD-pro精神が、皆様に伝わることを願って、今回もここにD-PRESSをお届けします。また、今回から「D-PRESS編集局」体制をとりました。プロジェクト担当：山中昭岳（さとえ学園小学校）、支部担当：山本直樹（関西大学初等部）、校閲担当：水谷浩三（暁幼稚園園長）、副編集長：岩崎有朋（鳥取県教育センター）の皆様が、ご快諾くださいました。これからも充実した内容をお届けできるよう、この体制でやっていきます。皆様からも、ぜひご感想・ご意見をいただけるとうれしいです。（2022.3 編集長 佐藤幸江）