

主体的・対話的で 深い学びとメディア表現

中川一史 (D-project会長)

2020年度から実施の小学校学習指導要領（第1章総則 第3節 教育課程の実施と学習評価 1 主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善）では、「3つの思考・判断・表現の過程」として、以下のように示されている。

- 物事の中から問題を見だし、その問題を定義し解決の方向性を決定し、解決方法を探して計画を立て、結果を予測しながら実行し、振り返って次の問題発見・解決につなげていく過程
 - 精査した情報を基に自分の考えを形成し表現したり、目的や状況等に応じて互いの考えを伝え合い、多様な考えを理解したり、集団としての考えを形成したりしていく過程
 - 思いや考えを基に構想し、意味や価値を創造していく過程
- さらっと書いてあるが、これはなかなか具現化していくのは難しい。

まず、「物事の中から問題を見出す力」をどうつけるのか。これは教師からいつも課題が降ってくる状況では子どもたちは創出できない。「解決方法を探して計画を立てる」についても同じことが言える。例えば、理科の実験方法や段取りをいつも提示しては、クリアできない。いつもというわけにはいかないかもしれないが、自分たちで実験内容や方法を議論できる機会を検討したい。あくまでも教師はその側面から子どもが考えることを支援していかなければならない。

「精査した情報を基に自分の考えを形成し表現する」というのは、自分の考えを形成して伝え合いに向かうことを示唆している。つまり、自分の考えを持つ場の保証をせずに話し合いに向かわせると、「お客さん」になってしまう、ということである。ここにD-projectがずっと追究してきているメディア表現が絡んでくる。思考をどう「見える化」していくのか、そこを授業にどう落とししていくのか。

「集団としての考えを形成する」というのは、D-proでい

うところの「建設的妥協点に迫る」だ。これまでの知識を活用しながら、相手が何を言っているのか、それは自分の考えとどう違うのか、だとしたら何をどのように伝えたいのかを探っていく。

「主体的・対話的で深い学び」は新しい言葉だが、私には恩師の約30年前の書籍の言葉が蘇ってくる。

「(子どもが) 既習の体系を自覚的に修正したり否定したりして新しくしていく過程こそこのうえなく厳しいものである。教師は、それを側面から援助する働きをする必要がある。そのためには、こう考えなさいと教えるのではなく、この素材ではどうであろうかと間接的に指導していくのである。この素材の発見が教師に課せられた最大の課題である。」(山田勉, 1979「教える授業から育てる授業へ——学習主体性論の展開——」黎明書房, p70)

D-projectが大事にしてきた「メディア創造力を育む12の着目要素」(表1)にもう一度、着目していきたい。詳しくは、『D-PRESS』の毎号に、コアメンバーが2つずつ連載している。ぜひこちらもご覧いただきたい。D-projectでは、発足当時からICTに振り回されることなく、授業デザインを追究していくことを主眼に置き、メディア表現学習の実践、研究、普及、交流を行ってきた。自身の実践につなげ、実践を振り返って、明日からのエネルギーに転換いただくことを切に願っている。

表1：メディア創造力を育む12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

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、大事にしている「12の着目要素」。

皆さんの授業づくりに、役立っていますでしょうか。

今回は、皆さんご存知、熊本支部の前田康裕先生に解説をお願いしました。

先生は、D-pro発足当初より斬新なアイデアで、D-proの実践に刺激を与え続けてくださっています。

今回も、漫画付きの解説です。言葉と映像を行き来しながら、じっくりとお読みください。



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、意図的なし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：⑨

失敗体験をうまく盛り込む

デジタルデータの長所は何と言っても、その修正の簡単さです。文章が多すぎれば削ればよいし、写真の妥当性に問題があれば入れ替えればよいことになります。こうした簡単に試行錯誤ができるという長所を生かすことによって、学習者は情報の妥当性をより深く吟味できるようになります。

たとえば、ポスターやリーフレットなどの作品を作る学習の際は、グループ内で検討する活動を取り入れます。アナログだと修正が難しいので、作品の修正に対するモチベーションが上がりにくいものですが、デジタルだとその問題がクリアできます。最終的な作品が紙媒体の場合は、試しに印刷しておくことも良いでしょう。すると子どもたちは、互いの作品を見ながら、情報の受け手の立場に立ってアドバイスを言い合えるようになります。そのことによって、情報活用能力だけではなく、そう思う理由を言語化する力が身に付きます。また、問題を発見して解決するという問題発見力・問題解決力の力も高まります。(漫画1)

プレゼンテーションなどの場合は、本番の発表の前にペアグループで相互にリハーサルをやるとよいでしょう。学習者は一度発表してみると、自分たちの欠点に気づくようになります。また、たとえ本番でうまくいかなかったとしても、その時の失敗の理由や改善点を「振り返り」のためのワークシートに記入しておくことが重要です。「上手な発表をすること」そのものが目的ではないのです。自らの課題に気づき、改善していくことで、継続的に成長していくスキルを身に付けることが目的なのです。

そのように考えると、グループ内やペアグループによるパフォーマンスの検討の活動を学習過程の中にあらかじめ



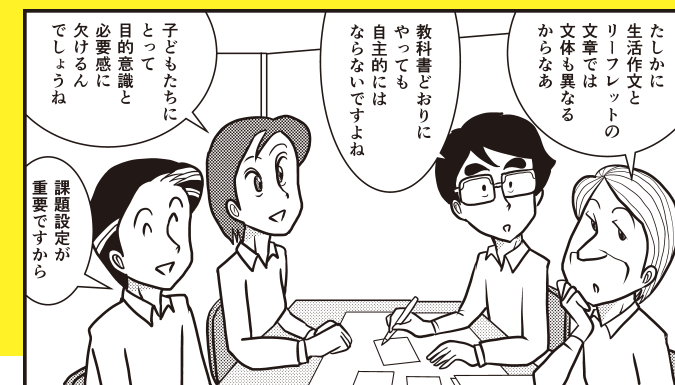
漫画1：失敗は協働することで成功に変わる

組み入れておくことが重要になります。また、振り返りシートに「自分の課題と改善点」などを書き込めるようにしておくことも必要になります。

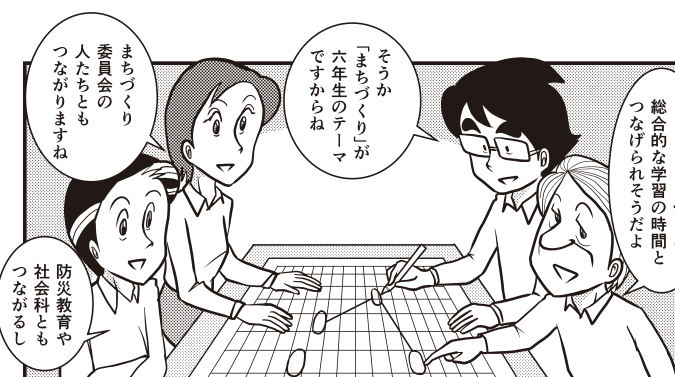
12の着目要素：⑩

デジタルとアナログの双方の利点を生かす

前述したように、デジタルの良さは修正が簡単なので何度もブラッシュアップできるところです。また、ネットワークにつながっていれば、ネット検索を行うことで、教科書や資料集を超えた情報を簡単に得ることができます。また、学習者それぞれが調べてきた情報を、サーバ等を通して共有することができるので、情報をやりとりしたり、一つのデータにまとめたりすることができます。従来は収集が難しかった映像や音声などのデータも、タブレット型端末等で簡単に収集ができるようになりました。マルチメディアの作品を作れるようになったこともデジタルならで



漫画2：付箋紙を使ってそれぞれの学習者のアイデアを出し合う



漫画3：模造紙を使って要素と要素をつなぐ

漫画：前田康裕著『まんがで知る未来への学び2』(さくら社 2019年秋発行予定)より

はのもののでしょう。

一方、アナログは、要素と要素をつないだり広げたりすることに向いています。また、全体と要素との位置づけを俯瞰するときに役立ちます。たとえば、プレゼンテーションで主張すべき内容のアイデアを学習者それぞれが付箋紙に書き出して広げ、関連するアイデアをつないで一つのカテゴリーにしたりすることで、アイデアが整理されていきます。また、模造紙を使って全体の中で関連する要素同士を結びつけたりするときにも役立ちます。(漫画2、漫画3)

こういったことを授業者が意識しておく、デジタルとアナログの利点を生かした授業設計ができるようになります。たとえば、学習のスタートの段階では、学習者の問題意識やアイデアを付箋紙で出し合い、それらを整理しながら、テーマを決めていったりすることに役立つでしょう。また、情報の収集の段階では、タブレット型端末等を使って、ネットの情報や身近なモノの映像を撮影したり、関係者にインタビューしたりして、情報をデジタルデータにしておくことに役立ちます。また、それらの情報を編集し吟味して、作品を作り上げる際にもデジタルの利点が生かされることになります。

熊本大学教職大学院准教授 前田康裕

どうして古くて新しい路面電車なのだろう？

松阪市立徳和小学校
刀根 曜 (とね よう)

この学習は、メディア創造力の育成はもちろんですが、新学習指導要領での情報活用能力育成をねらった実践ということがでできます。「路面電車」というと社会科の実践と思われるかもしれませんが、資料を読み取り、整理し、グループで問題解決学習をする算数科の学習となっています。

1 学習のゴール

「古くて新しい路面電車」という算数の教材で、児童たちに深い学びを追求した。教科書（東京書籍5年算数）には資料が4つ提示されており、その4つの資料をもとに「どうして古くて新しい路面電車なのだろう」という課題を与えた。それぞれの資料を読み取り、その読み取った内容をロイロノートでグループに持ち寄り、交流した。児童たちは「路面電車がなぜ古くて新しいのか？」を理論立てて説明することができることを目指した。



2 身につけたい力

- 身近な人や統計資料から得た情報を整理・比較し、伝えるべき内容を考えることができる。【C1-Lv3】
- 様々な情報源から収集した情報を整理・比較して、効果的な情報発信の内容を企画・発想できる。【C1-Lv4】

3 メディア創造力を高める学習プロセス

●指導計画（全2時間）

時	ねらい	主な学習活動（○）と内容（●）
1	・課題を把握する ・グラフや表などの既習内容を活用 ・路面電車が何なのかを理解することができる。 ・グラフや表から読み取った内容を伝えることができる	○映像を見て、課題を把握する ●「フィルムでよみがえる金沢市電」（北陸朝日放送提供）を視聴して課題を把握する ○棒グラフ、表、折れ線グラフ、二酸化炭素、低床車両、路面電車、グラフの変化（増加、減少）をそれぞれのグループが資料から理解を深める。 ○資料1～4をグループに分かれて読み取る。 ●ジグソー学習を行う。グループ1～4に分かれて行う読み取りはエキスパート学習として行う。
2	資料から読み取った内容を使って、課題を解決することができる【D1-Lv3】	○どうして「古くて新しい路面電車」なのか？という課題を解決する。 ●第1時で活動したグループのメンバーを一人ずつ集め4人のグループを形成する。（ジグソー学習）そのメンバーで、どうして「古くて新しい路面電車」なのか？という課題を解決する。

●実践の流れ

資料の読み取り

1時間目は「路面電車について知ろう」というねらい授業を行った。授業の最初に「フィルムでよみがえる金沢市電」（北陸朝日放送提供）を視聴し、路面電車のイメージを共有した。映像には路面電車の移り変わりがまとめられ、昔から現在までの路面電車の在り方を知ることができた。

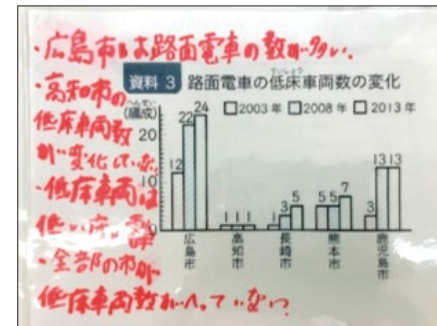
その後、資料1～4のグループに分かれ資料の読み取り活動を行った。各グループが資料からわかることを話し合い、書き込んでいった。（図1）

本教材の資料1の棒グラフを読み取るにより、全国の主な都市で路面電車が走っていたことが説明することができる。1902年からグラフが始まっているところから、児童たちには昔から路面電車が様々な都市を走っていることに気づかせたかった。しかし、児童たちは路面電車が走る都市の数や路線の長さの増減に気づくことが出来てはいたが、昔からあるということには気づけていなかった。また、資料3の3つずつ並んだ棒グラフを読み取ると、高知市については2003年から2013年にかけて変化はないものの、全体として低床車両が増加していることが分かる。

そのことから低床車両が必要とされ、低床車両の意味を

理解したいと思う児童たちが増えた。低床車両の意味を知りたい児童には、追加の資料を提示し低床車両の意味を深く考えさせた。そして、資料4からは路面電車がバスや自家用車に比べて環境にやさしいということが分かる。具体的には「人ひとりを1km運ぶのに出る二酸化炭素の量が自家用車が188g、バスが94gに対して、路面電車が36gと少ないことが分かる。」よって「路面電車はバスや自家用車に比べて環境にやさしいと言える。」と資料1～4よりということの説明できるようグループ活動を進めた。

この時書き込んだ資料を、協同学習用アプリ「ロイロノート」に取り込み課題解決に向けたグループ活動に移った。



最初に児童に提示した「資料1」の棒グラフ

課題解決に向けたグループ活動

2時間目はそれぞれのグループで資料から読み取ったことをもとに、話し合い活動を行った。これまでの実践において、各グループから集まった4人のメンバーで、話し合い活動を行うと資料をメモできない児童が多かった。今回の実践では、話し合いの資料をロイロノートで一つにまとめ、それをタブレットの中に取り込み、最初のグループで説明するときに使用させた。

その後、「どうして古くて新しい路面電車なのだろう？」という課題で考えさせた。児童たちは「古くて新しい」という部分に、それぞれの資料からわかることをあてはめようとしていた。資料1のグループの読み取りでは1902年

からというグラフの表示で「古い」と読み取る事が出来ていなかったが、何度も資料を見直していくうちに各グループで、資料1から「昔からあるね」や「1902年からあるから路面電車は昔からあったんだね」という声が上がってきた。しかし「新しい」という部分で悩んでしまった。路面電車に、なぜ低床車両が導入し始めたのか、低床車両がどういった人たちに有効であるのか、などそれぞれの内容については理解しているようであったが、それぞれを繋げ理論立てることが難しかった。教師側からの追加資料や、説明を加えることで二酸化炭素の排出量の表から地球温暖化について考え理論立て説明できるようになっていった。

4 メディア創造力育成はここで

「古くて新しい路面電車」（東京書籍算数5年生）は単元とは別の発展的な学習として教科書では扱われている。しかし、この教材は新学習指導要領で求められている情報活用能力の育成に大切な要素が多く含まれている。特に、様々な資料から課題解決に向けた読み取りについては、身近な課題を算数で解決していく大切な力となってくる。4つの資料からの読み取りは【C1-Lv3】「身近な人や統計資料から得た情報を整理・比較し、伝えるべき内容を考え

ることができる。」に迫ることができたと考える。

また、4つの資料から読み取った情報を持ち寄り、グループで課題解決に向け思考した。どの資料の、どの情報が必要なのかをグループでまとめ発表することは、到達目標【C1-Lv4】「様々な情報源から収集した情報を整理・比較して、効果的な情報発信の内容を企画・発想できる。」に迫ることができたと考えられる。紙面の都合で、資料に関しては「資料1」のみ掲載させていただきました。

D-projectプロジェクト2019

「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「メディア創造力の到達目標」を設定し、この学びを実現するためのプロジェクトを行っています。

プロジェクトに参加し、「主体的・対話的で深い学び」を実現してみませんか。

プロジェクトは、「メディア創造力の到達目標」の4つの観点がすべて網羅されています。

下記の表は、各プロジェクトの特徴を示した観点別に整理・分類されています。

この分類表をもとに、ご自分の実践に合ったプロジェクトを選び、参加してみましょう。

今年度の
新プロジェクト
に注目!!

	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 NEW	○		◎	
クレイアニメプロジェクト NEW				◎
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)

本プロジェクトが2003年度より16年にわたってリーフレット制作を軸に支援活動を行っているユネスコ世界寺子屋運動が30周年を迎えました。30年にわたり日本ユネスコ協会連盟は貧困や内戦などの事情で非識字状態に置かれている皆さんの支援を、学びの場（寺子屋）の建設・運営等を通して行っています。今日的にはSDGs（持続可能な開発目標）を達成するためのESD教育（持続可能な開発のための教育）としてこの運動が推進され、本プロジェクトでもこの運動の趣旨を踏まえながらメディア創造力を育成し、活動全体を通して自らの生き方を問うたり、将来の自らの生き方をどう描くか考えたりする、正に総合的な学びを追求しています。詳細はD-prowebで！

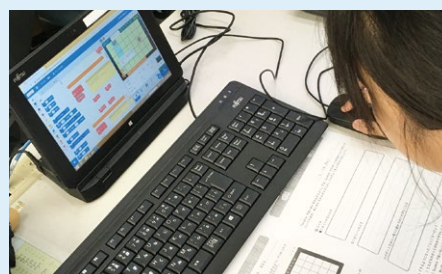


リーフレット制作風景

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)

2019年度、本プロジェクトでは、小学校プログラミング教育の教育実践を着実な実施に資する授業設計の視点を明らかにします。継続的に小学校プログラミング教育に取り組む教員を対象にインタビュー調査を実施し、得られたデータを分析した結果、【プログラミング的思考を意識させる】【プログラミング的思考を可視化できる教具を用意する】【日常生活とプログラミングの関わりを意識させる】【協働して取り組む場を設定する】【思考・表現する場を設定する】等の10の授業設計の視点が明らかになりました。今後、プロジェクトメンバーによる授業に基づいて、授業設計の視点をさらに精緻化していきます。最終的にはウェブでの公開を予定しています。



茨城県内小学校におけるプログラミングの授業の様子

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)



オンラインセミナー
8月中旬開始
※Zoomを利用します

iWorkの文書、PDF、動画、WebサイトやApp Storeのアプリへのリンクなど多くの種類のファイルを入れることができ、これまで制作した教材も簡単に活用できる。

授業コースがiPadだけで簡単に制作出来るiTunes U。このiTunes Uをを利用してデジタル教材と一緒に制作してみませんか？セミナーといってもなかなか集まらない先生方のために、今後Zoomを使ったオンラインセミナーを実施したいと考えています。日程が決まりましたら、HPやメーリングリストで告知しますので、ぜひ参加してください。

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は新たなメンバーを加え、パワーアップした活動を展開していきます。

現在は、今年度の各メンバーの取り組みのアイディア出しとその共有をweb上で展開しているところです。今年度はタブレット端末だけではなく、360°カメラやVR技術を用いた内容にもチャレンジできないだろうかと話題が広がっています。また、特別支援分野ですので、それぞれの機器を取り扱う際の配慮事項等はアドバイザーの丹羽先生から情報提供いただいています。そろそろ今年度の取り組みが固まってくるので、特別支援の分野からメディア創造力の育成に迫る取り組みを具現化していけるよう進めます。また、夏には、D-project北海道のセミナーにて、【特別支援×NHK for School】でワークショップの開催を企画中です。多くの皆さんにご参加いただければと思います。



今後の実践に向けての打ち合わせ

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)

「学びの宝庫」である新聞記事を素材とし、朝学習や国語科及び総合的な学習の時間などでの学びに活かすことで、新学習指導要領が示す「学びの基盤としての『情報活用能力』」を高める可能性を追究しています。4月29日、キックオフ会を開催し、2019年度の活動の見通しや実践のイメージ等を話し合いました。実践メンバーは、7種類に増えた新聞ワークシート、条件作文の指導事例の配信等を生かした実践をスタートさせています。その1学期実践報告会は、8月4日に金沢で開催予定です。また、夏休みには、各地でワークショップを予定しています。

手軽に継続することで「言葉をひろげ、社会をひろげ、生き方をひろげる」可能性を3年目も協働で取り組んでいきたいと思っています。



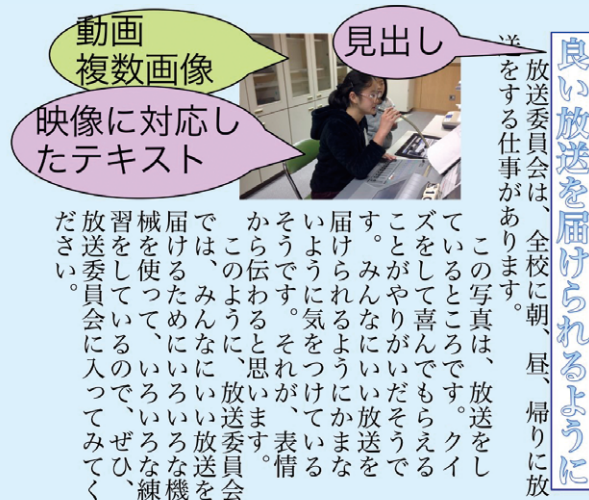
考えを交流して深め、書きまとめる

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)

出来上がった委員会リーフレットを
他グループに紹介している様子

2019は、メンバー間で制作段階や成果物の交流をします。現在は、どの教科・単元で実践が行えるのか、洗い出しを行っています。デジタルの良さを活かし、静止画やテキストだけでなく、動画も加えたマルチメディアとしてのリーフレット作成を目指します。そのためには、メディアを読み解き、発信する力、すなわち「メディア・リテラシー」の育成が必要になります。今年度は、「メディア・リテラシー」も念頭において実践を行います。



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)

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。

文字、葉っぱの色にしたいなあ

写真を活かしたい!

つながりはどうかな?

みんなで味わってみよう

ずっと見ていた



NEW
Everyone Can Create

プロジェクトリーダー：
山口眞希
(放送大学大学院)

Everyone Can Createでは、スケッチ・写真・ビデオ・音楽を通してアイデアを生み出し、伝える方法を学びます。学んだスキルを授業に取り入れ、子ども達の創造性を育てることをめざします。



NEW
**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)

最近はタブレットの普及により、小・中学生でもハイレベルなアニメを作ることができるようになりました。そこで今年度、クレイアニメプロジェクトを立ち上げました。

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）で表現するというものです。

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
(金沢星稜大学)

日本から交換留学生に見たてたティディピアを外国に送ると共に、外国からやってきた交換留学生をクラスの一員として受け入れます。それぞれの国での生活の様子をタブレットで記録したり、TV会議を行ったりして、滞在記を作成。交流を通して、英語の必要性を感じ、異文化理解、自文化発信力をつけることができます。



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)



NHK放送番組を視聴する児童

2019年は、石川県メンバーのみにとどまらず、メディア創造力を育む実践に取り組まれている方を新たなメンバーとして迎え、全国的展開を考えています。そして、プロジェクト間での連携も考えています。現在は、それぞれのメンバーが実践を行い、事例を蓄積しているところです。また、D-pro金沢2019では、NHK for Schoolを位置付けながらメディア創造力を育むダイナミックな実践を検討するというワークショップを行う予定です。ぜひとも、8月3日はD-pro金沢2019に向けて、金沢まで足をお運びください。

プロジェクト参加募集中!

いっしょ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

1学期、学級の子どもたちの資質・能力は、先生が思い描いたように伸びたでしょうか。
夏休みは、自分の学級や授業を見つめ直し、学級経営や授業づくりを再構成する時間をとることができます。
その改善の視点を、D-proの各支部の研究会に参加して、ゲットしていただければと思います。
きっと、先生方の専門性を磨く上で、重要な視点を与えてくれる研究会ばかりだと思います。

▶ 香川支部

今年、2月23日にD-pro香川としては初めての冬の公開研究会を開催しました。当日は、県内外の実践者による発表とあわせて、鳥取県の情報モラル教育アドバイザーの今度珠美先生に情報モラルに関して、また座間市教育センターの桑原里美先生にプログラミングに関してのワークショップを実施していただきました。ありがとうございました。
さて、今年の夏もやります!!D-project香川 夏季セミナーを8月10日(土)に高松商工会議所に開催します。今回は高松市総合教育センターの河田祥司先生に特別講演をお願いしています。教育現場でICTの活用が大きく進化した高松市、県内外で大活躍されている河田先生のお話をじっくり伺いしたいと思います。皆様のご参加をお待ちしております。
.....
世話人：増井泰弘（丸亀市立城乾小学校）

▶ 金沢支部

D-project金沢は、今年も8月3日(土)に第12回目となる夏の研究会を開催します。「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、中川先生の基調講演をはじめ、「どうする?何する?プログラミング教育」と題したパネルディスカッション、12件の実践発表、企業の方々とコラボした3つのワークショップと充実した内容で行います。
また、昨年大好評だった「温故知新、いつまでたっても色あせない実践発表コーナー」を今年も企画。大ベテランの先生方に、かつての実践や学級作りについてお話しいただきます。協賛企業の皆様のご協力によるスタンプラリー、大抽選会もあります。今年も楽しく学べる一日にします!
.....
世話人：山口真希（放送大学大学院）

▶ 松山支部

D-project松山支部では、フォトボエムの実践研究を中心に活動を行っています。今年度10回目となるフォトボエムコンテストを開催しますので、たくさんの応募をお待ちしています。7月31日には、14回目となる松山市小学校情報教育研修会が愛媛大学で開催されます。昨年度は参加者が200名を超える大きな研修会となりました。今年度も、中川先生、佐藤先生、小林先生をはじめとした全国の素晴らしい実践者をお迎えして、講演や実践事例発表が行われます。また、プログラミング教育・NHK for Schoolの活用・情報モラル・新聞活用・特別支援教育と、バラエティ豊かなWSが行われます。今年度も、高知、香川と連携しながら、四国を熱く盛り上げていきます!
.....
世話人：石田年保（松山市立椿小学校）

▶ 熊本支部

熊本市では、今年度の4月から市内全小学校にiPadが導入され、そのiPadを活用し、新しい学習指導要領で学習の基礎となる資質・能力として位置づけられた情報活用能力を高めるために、様々な教科の学習において情報の収集・編集・発信・省察といった学習過程の改善が求められています。そこで、今年度の熊本大学情報教育研究会は熊本大学教職大学院との共催という形で年間10回、定員60人の実践研修会を企画しました。対象も熊本県教育委員会、熊本市教育委員会の後援をうけ、熊本県内の小中学校、特別支援学校等の教職員へと拡大し、より多くの先生方に、iPadを授業で活用できるよう、体験的に学ぶことができる場を提供していきたいと考えています。
.....
世話人：山口修一（熊本市教育センター）

▶ 高知支部

高知支部は、高知県放送教育研究協議会と活動을共にして、D-project松山及びD-project香川のメンバーの協力のもと、研修会等の実施を行っています。令和元年度は、8月24日(土)高知県三原村にて、高知県西部地区研修会としてICTを活用した授業づくりワークショップ等を実施する予定です。また、10月には、高知市にて、高知県放送教育研究協議会と高知県放送・視聴覚教育研究大会を共催する予定です。今後とも、小規模ながら、今日的な教育課題に対応した研修会等を実施していきたいと考えています。詳細はウェブに随時掲載していきますのでご覧ください。
.....
世話人：市原俊和（高知市立第六小学校）

▶ 関西支部

関西支部では10月中旬(予定)にiPadとApple Pencilを活用してEveryone Can Createのワークショップを行います。日々の授業にすぐに活用できる動画教材制作や生徒のCreativityを引き出す授業デザインについてのディスカッションなどを予定しています。概要は以下の通りです。
日程：10月中旬ごろを予定（HPで告知します）
場所：同志社中学校（京都市営地下鉄丸亀線「国際会館駅」下車すぐ）
.....
世話人：山本直樹（関西大学初等部）

▶ 東海支部

D-project東海支部では、音楽を中心にセミナー、そして、デジタルリーフレットを中心に実践研究を行っています。今年度3回目となるEXPO浜松との同時開催セミナーは、1月18日(土)午前に行います。プログラミングやタブレット端末活用を考えております。そして、9～10月に単独セミナーを計画しています。内容は、音楽を柱としながら、2020年の授業づくりについて一緒に考えていきたいと思います。今年で5回目となるセミナーでは、これまでと違った内容となるよう東海のメンバーで計画をしているところです。是非、大勢の方に参加していただけたらと思います。
.....
世話人：菊地 寛（浜松市立雄踏小学校）

▶ 北海道支部

13年目に入りました北海道。この夏はプログラミング教育をテーマに、私たち北海道メンバーのイメージを体験していただけるようなセミナーを企画しました。数年前から韓国の先生方との交流が始まり、昨年は多くのスタッフが現地へ赴き、プログラミング教育の様子を見ることができました。8月8日に開催するセミナーでは、プログラミング教育の手引きを基に、問題解決型の学習におけるプログラミングの位置付けや校内研修の進め方について検討します。また、冬は、新学習指導要領実施を目前に控え、授業デザインやカリキュラムデザインをテーマとしたセミナーを開催する予定です。
.....
詳細：<http://dprohokkaido.wixsite.com/home>
.....
世話人：山田秀哉（モチベーションワークス株式会社）

▶ 茨城支部

D-project茨城が誕生して4年目になりました。年に5回程度の研究会を開催しています。今年度の第1回目は5月に日本デジタル教科書学会との共催でした。日本デジタル教科書学会会長の長谷川先生の講演、小学校教員3名による実践発表、中村純一さんによるD-project新プロジェクトのワークショップといった多彩な内容でした。少し先ですが4周年記念研究会を兼ねた全国大会を2月15日に開催予定です。これまでの研究会を通じて、茨城には素晴らしい人材がたくさんいることを再認識しました。そこで今年度も学会等で研究発表を行うことも予定しています。「ICTに振り回されずに授業を見つめる」というD-projectの精神と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

関東sproutでは、月1回の定例会で、「おのれの変革 2.0～あたらしいことはじめよう～」をテーマに授業改善に取り組んでいます。メンバーは20人以上。若手中堅もベテランも混在した素晴らしい環境の中で授業について議論しています。定例会の流れは次の通りです。
①10:00～10:20（メンバーレポート：参加者が実践レポートをA4にまとめて持ってきます。小グループで熱い議論を交わしています。）、②10:20～10:35（提案）、③10:35～10:45（質疑応答）、④10:45～11:15（授業改善）、休憩、⑤11:25～11:40（提案）、⑥11:40～11:50（質疑）、⑦11:50～12:20（授業改善）、⑧12:20～12:30（実践者の振り返り・感想）
実践提案を様々な角度から考えることで、議論を広げたり、深めたりしていきます。提案者の実践を基にメンバーが学べるようにします。
.....
世話人：今村俊輔（横浜国立大学立茅ヶ崎台小学校）

▶ 沖縄支部

2019年度の沖縄県マルチメディア教育研究会は、「新学習指導要領を見据えた授業改善」や「教育の最新動向」について講師を招いて定例会を開催したり、テレビ会議などで情報共有したりすることで研究実践を重ねています。また、会長に志堅原敦彦先生、事務局局長は馬淵と新体制になりました。
冬には「公開授業」「ワークショップ」「研究実践報告」「パネルディスカッション」を柱とした「第25回沖縄県マルチメディア教育実践研究大会」を1月10日に開催します。詳細は本研究会webサイト <https://sites.google.com/view/okinawamulti/>
.....
世話人：馬淵大輔（那覇市立松川小学校）

賛助会員特ダネ情報

Sky株式会社

www.sky-school-ict.net/

11/30 (土)「学校とICTフォーラム・名古屋」を愛知県・名古屋市で開催します！新学習指導要領全面実施にむけた課題とその対策、ICT環境整備、業務効率化、情報セキュリティ対策…など、さまざまなテーマについて各分野の有識者の先生方と考えます。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/

プログラミング教育の準備はできていますか？日常生活の場面を題材にした物語に沿って、自然にプログラムの本質がわかるようになる小学校向けプログラミング教材「びたっと！プログラミング」を発売中です。

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/

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」が新しくなりました！はさむ・書き込む・黒板に貼れるに加え、今度は透明書き込みシートが交換可能となりました。半分サイズの「まなボードミニ」も加わり、さらに使いやすくなりました。



公益社団法人日本ユネスコ協会連盟

www.unesco.or.jp/

9/7 (土)～8 (日)に東京で開催する「日本ユネスコ運動全国大会」では、今年30周年を迎える「世界寺子屋運動」がテーマです。カンボジアなど3か国から寺子屋で読み書きなどを学んだ元学習者も登壇します。



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/

「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、「はぎ新聞」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。

はぎ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/

システム構築だけではなく、自治体のご紹介（接続先マッチング）や遠隔研修、遠隔会議の方法等の相談窓口を7月より開設しました。※授業内容、授業方法については、経験ある先生や学校をご紹介します。



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/

普通教室のICT活用のヒントは「DISの教育ICT総合サイト」をご覧ください！様々な活用事例からプロダクト等、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/

情報活用能力の向上に「よみとき新聞ワークシート」を。全国で1,200名以上の先生方がご登録。また高速フルカラー印刷機「オルフィス」で先生方の働き方改革にも取り組んでみませんか？作業効率UPに繋がります。



株式会社フルノシステムズ

www.furunsystems.co.jp/

高品質動画対応APが2機種、Windows版iOS版がそれぞれリリースされます。今年も秋頃に弊社セミナー開催！詳細は弊社HPへ！フルノは創立35周年記念HP公開中

FURUNO SYSTEMS

ヤマハ株式会社

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

小学校3、4年生向けに「ソプラノリコーダー授業」を発売しました。初めてリコーダーを学ぶ児童に、

分かり易く演奏方法を解説し、楽しく練習ができます。また、自動採点機能も搭載。児童のやる気を引き出す優れたものです。



株式会社翔泳社

www.shoeisha.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。2019年3月刊行の「小学校プログラミング教育の研修ガイドブック」もどうぞよろしくお願いたします。



ショウワノート株式会社

www.showa-note.co.jp/

ノートが見開きで平らに開くので思考ツールとの相性が良く、ICTを活用した授業など様々な場面で活躍が見込める「水平開きノート」。2018年の情報誌「GET NAVI」の文房具総選挙で仕事がかどる文具として大賞受賞。



アイ・オー・データ

www.iodata.jp/

教室の大型掲示装置として最適な大画面65型ディスプレイを販売中。「てれたっち」と組み合わせれば電子黒板に大変身！他にも授業に役立つ商品がぎっしりとあります。ぜひ弊社HP（I-O DATA）で検索へ。



株式会社COMPASS

<https://qubena.com/>

AI型タブレット教材「キュビナ」はAIが生徒一人ひとりの理解度を判断し最適な学習を提供するアダプティブラーニング教材。効率的に知識・技能を習得し、生徒間の学力差を解消します！無料体験のお申込みはWEBのお問い合わせへ！



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（火）D-project 共催「情報教育セミナー 2019」（一橋講堂）への参加を予定下さい。「AI時代の教育の実現」をテーマに、鈴木寛氏（東京大学・慶応大学教授）の基調講演をはじめ、具体的な実践例をもとに考察を進めます。



編集後記

夏の研究会に向けてのD-PRESSの編集作業が終わりました。小さな編集会議が始まったのは、新元号の発表後でした。発表が天皇存命中ということで、とても明るく平和なムードでの「令和」のスタートとなりましたね。けれども、現実の社会では、地球規模で自然からの警告でもあるかのような天候不順、身近なところでは弱者への虐待や襲撃、年金問題…これからの社会をどう生きていけばよいのか気が重くなります。このような社会をそのままに、目の前の子どもたちに手渡す訳にはいきません。教育で、何かできることはないのか、これからD-proでは模索していく実践が続くと思います。ここに、D-PRESS Vol.10をお届けいたします。