

D-proの書籍が発刊されました

中川一史 (D-project会長)

D-projectの書籍が2014年12月に発刊となりました。「つなぐ・かかわる授業づくり：タブレット端末を活かす実践52事例 (D-project編集委員会編、学研教育出版) です。「D-proの本」としては、2008年に、「メディアで創造する力を育む一確かな学力から豊かな学力へ (中川一史・北川久一郎・佐藤幸江・前田康裕編著、株式会社ぎょうせい) 以来6年ぶりということになります。今回は、会長、副会長、事務局でD-project編集委員会を作り、そこで編集作業を続けてきました。帯に、「『創造』『表現』『協働』の力を育てるICT活用」とあります。まさに、D-proはこのキーワードに着目し実践研究や教材開発を行ってきたのです。

本書は、D-pro実践でおなじみの小林祐紀教諭、永野直教諭のタブレット端末の日常的な活用場面のショットからはじまります。まず第1章でいきなり52事例を紹介しています。各教科・領域や小学校・中学校・高等学校・特別支援まで多彩な事例が用意されているのです。タブレット端末環境の導入ケースによってもできる実践できない実践があるかもしれませんが、そのエキスはきっと参考になると思います。

第2章は「未来に生きる子どもたちに求められる能力」として、考え方についてまとめています。私と中橋副会長が寄稿しています。第3章は「タブレット端末活用研修」について、まとめています。基礎編、中級編、上級編と3つのグレードで示されているので実態に応じて参考にさせていただきたいと思います。ここでは、D-proでおなじみの学習活動を中心に、佐藤副会長、石田年保教諭、山本副会長、菊地寛教諭、山中副会長が担当しています。そして第4章では「今さら人にい



聞けないタブレット端末導入」と題して、「なぜタブレット端末を導入するのか?」「タブレット端末でできること」「タブレット端末とデータの管理」「タブレット端末導入ケース」についてわかりやすく解説しています。ここは、私や中橋副会長はじめ、前田副会長、阪上吉宏氏、藤本慎也・浦嘉太郎指導主事、佐和伸明教頭、山本朋弘指導主事、山中副会長に執筆いただきました。また全章を通じて、豊田副会長、堀田博史教授、寺嶋浩介准教授が旬なコラムを展開しています。

巻ではアクティブラーニングという言葉が聞かれるようになってきましたが、D-proは開始当時よりこのことをベースに実践研究を行ってきているのです。反面、常々さまざまな学校で授業を参観させていただく中で、何かグループで話し合わせればアクティブラーニングが成立しているという誤解があるのではないだろうかということを危惧しています。それは、どうもコミュニケーション場面の「からみ」や子どもの思考の「ゆらぎ」が見られないことが少なくないからです。

「からみ」とは、目的や論点を明確にして、話し合いを深めていくさまのことです。一人ひとりが、考えを深め、ねりあげる場の保証が必要になります。すぐに話し合いの場にしてしまうと、一見活発に見えても、議論が深まっていなかったり、グループの中で発言できない子どもが出てきたりしてしまうのです。それは、個人ベースでの考えの醸成が十分にできていないから起こることなのです。一人ひとりに寄り添うことで、個々がどのような思いやこだわり、迷いをもっているかを把握することもできます。淡々と何の疑問もなく作業が進む学習場面には、「ゆらぎ」も起こらず、「からみ」のある話し合いにはなりません。友だちとの意見の相違や、伝えたことが伝わっていないというズレから「どうしてだろう?」という「ゆらぎ」が起こるのです。

本書の事例を通して、子どもたちがどのように建設的な妥協点を見いだしながら、「からみ」と「ゆらぎ」のある授業になっているのか、そこに着目してご一読いただければ幸いです。特にこれからタブレット端末を本格的に導入する地域・学校や導入されたタブレット端末をどのように活用するのか迷っている教師必見の一冊です。

D-PRESS vol.02 | CONTENTS

■巻頭メッセージ 「D-proの書籍が発刊されました」	1
■特別寄稿 「映像メディアのもつインパクト」	2
■メディア創造力—授業デザインのつば 「学習到達目標から考える授業デザイン」	4
■My BEST1プラクティス 実践報告1「リーフレット制作活動を通じて「ユネスコ世界寺子屋運動」を応援」	6

実践報告2「デジタル報告書にまとめよう」	8
実践報告3「学校間交流で鍛える思考・表現力～「ネットdeカルタ」の取組～」	10
■D-projectプロジェクト2014	12
■各支部情報 ただ今、定例会中	14
■賛助会員特ダネ情報、編集後記	16

映像メディアのもつインパクト

NHK放送文化研究所

宇治橋 祐之 (うじはし ゆうじ)

インパクトある映像とは？

2015年の年明けの三が日に、NHKスペシャルとして2つの番組が放送された。『戦後70年 ニッポンの肖像 プロローグ 私たちはどう生きてきたか』(1/1 NHK総合)^{*1}と『ネクストワールド 私たちの未来 第1回 未来はどこまで予測できるのか』(1/3 NHK総合)^{*2}である。

前者は戦後復興、高度経済成長、安定成長、そしてバブルから現代に至る時代を、映像とともに考えるものである。見る人の年代によって違いはあるだろうが、記憶の中にあるアルバムをめくるように、懐かしい風景が次々と映し出される。

後者は今から30年後、2045年の未来の生活がテーマ。人工知能の未来予測で間違いの起こらない超効率的な社会、再生医療の進化で健康なまま平均寿命が100歳になる社会など、まだ誰も見たことのない未来が描かれる。

「映像メディアのもつインパクト」を考えると、「ま



ビッグバンイメージ映像 (CG) / NHKクリエイティブ・ライブラリー



渦巻銀河 M94 / NHKクリエイティブ・ライブラリー ^{*3}

だ誰も見たことがない」あるいは「めったにみられない」ものをインパクトのある映像と考えるのが一般的であろう。『ネクストワールド』では、誰も見たことのない2045年の生活を、CGを駆使したドラマで描いているが、2015年現在の未来につながる研究の様子も紹介している。どちらもまだ多くの人が見たことがないという意味でインパクトのある映像といえよう。

「誰も見たことがない映像」について考えてみると、例えば、すばる望遠鏡から見る宇宙の様子や、イメージ映像ではあるが、誰も見たことがない(見ることができない)ビッグバンのCGなどもあてはまるであろう。

しかし、インパクトのある映像というのは、「まだ誰もみたことがない」ものだけなのであろうか。

戦後70年のNHKスペシャルの特設サイトでは、1960年代、集団就職で上野駅におりたつ中学卒業生や、1970年代、新宿駅で反戦フォークを歌う若者、1990年代のルーズソックスの高校生などの映像が見られる。こうした映像は、その時代にいた人にとっては、ごくごく日常的な風景で珍しいものではないが、時代を経て、客観的に見直してみると、インパクトを感じさせる。まだ見たことのない映像は、最初の衝撃はあるかもしれないが、より深く考えさせるという意味では、その時々の日常を適切に切り取った映像のほうに、よりインパクトを感じることもあるであろう。

ここで、大事なことは、単に日常を切り取っただけではインパクトはなく、なんらかの意図や文脈をもって、日常を切りとることでインパクトが生まれるということである。例えば右記のタクシーのミラーに次々映る空車の文字の映像はどう見えるであろうか。少し変わった風景くらいには思うかもしれないが、ここに、バブル崩壊についてや、深夜まで働かざるを得ないタクシードライバーの物語などの情報が加わることで、インパクトのある映像になりうる可能性がある。

授業で見せる映像のインパクト

同様なことを授業で映像を見せる場合について考えてみよう。通常は、授業で子どもたちに映像を見せるときに、「教室では見られないものを見せる」と考えること



タクシーの行列／NHKクリエイティブ・ライブラリー

が多いのではないだろうか。教室には連れてこれられない生き物の生態をみる、簡単には行けない外国の風物をみる、月や星の動きなど、経過時間が長いものを短くしてみるなどである。

NHKでは学校向けのさまざまなサービスをポータルサイトNHK for School^{※4}として公開している。その中でアクセス数の多い人気動画ランキングを、スクール動画アイランド（すくどう）で紹介している。そこで上位にくるのは、例えば見ることのできない身体の中の様子や、宇宙の様子などである。

しかし、こうした映像だけではなく、日常的に教室で見られるものについての映像も、それなりにアクセス数がある。たとえば、「マッチの使い方」というクリップがある。マッチの使い方のいい例と悪い例を1分12秒にまとめたもので、ふつうに考えるとインパクトはない。しかし、これを授業で実際にマッチを使って実験をする際に見せると、それなりのインパクトが生まれる。もちろん教師が実際にやってみせることもできるが、大きな画面で注目すべき点だけを抜き出していたり、必要な部分だけコンパクトに編集してあったりすることが効果をもたらす。重要なのは状況に応じた文脈があることである。

2013年にNHK放送文化研究所で全国の小学校教師を調査した結果^{※5}によると、授業でNHKの番組やデジタルコンテンツ、デジタル教科書などなんらかのメディア教材を利用している教師は91%。また、デジタルカメラ・デジタルビデオカメラを利用している教師は90%になる。

授業の中で映像を見せることや、教師や子どもたちが映像を撮って誰かに見せることは、今後ますます授業の中で増えていくであろう。その際にインパクトのある映



メダカのふ化／NHK for School



マッチの使い方／NHK for School

像とは何か、インパクトのある映像にみえる工夫はどこにあるのかを考え、情報の受け手として映像を見たり、送り手として映像表現をしたりすることは、今後ますます必要であると考えます。

※1：番組連動スペシャルコンテンツ「ニッポンの家族」で、70年間の出来事の写真を見ることができる。 <http://www.nhk.or.jp/special/70/>

※2：番組ウェブサイト2045年をイメージしたライブショー〈NEXT WORLD LIVE〉などが体験できる。 <http://www.nhk.or.jp/nextworld/>

※3：NHKクリエイティブ・ライブラリーは、NHKアーカイブスの番組や番組素材から切り出した映像や音声を、表現・創作活動に利用していただくための「創作用素材」として、インターネットを通じて提供する無料のサービス。素材は利用規約（非営利目的、著作権名表示など）を承諾のうえ、ダウンロードして利用可能。 www.nhk.or.jp/creative

※4：NHK for School www.nhk.or.jp/school

※5：「メディア変革期にみる教師のメディア利用 ～2013年度「NHK 小学校教師のメディア利用に関する調査」から」（共著）『放送研究と調査』2014年6月号

到達目標：A

課題を設定し 解決しようとする力



武蔵大学
中橋 雄（なかはし ゆう）

メディア創造力の学習到達目標

D-projectは、「メディア創造力」の学習到達目標を公開しています。D-press vol.01では、この学習到達目標の一覧表を示し、授業デザインに活用する方法について説明しました。「メディア創造力」の到達目標は、「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」の4つの能力項目に分かれ、それぞれ3つの下位項目で構成されています。今回は、「A 課題を設定し解決しようとする力」について詳しく解説します。

現代社会において直面している複雑な課題から日常生活における課題まで、私達は様々な課題に囲まれています。課題解決によって暮らしやすい世の中を目指すことは、人間の社会的な営みと言えます。「メディア創造力」の到達目標のひとつ、「A 課題を設定し解決しようとする力」は、学習者が自ら課題を設定し、解決できる力で、「1. 社会とのつながりを意識した必然性のある課題を設定できる」「2. 基礎・基本の学習を課題解決に活かせる」「3. 好奇心・探究心・意欲をもって取り組める」といった能力から成り立っています。

1. 社会とのつながりを意識した必然性のある課題を設定できる

課題解決に取り組むべき必然性のある課題は、人と人との関わり、社会とのつながりにおいて生じることが多いのではないのでしょうか。そうした課題は、問題状況が当たり前のことになってしまっていると、それが課題であること自体を認識しづらくなります。課題を解決するためには、「あたり前」という価値観に疑問をもって、課題を課題として意識できる力を高めていくことが重要なのです。

まずは、課題発見から解決のプロセスを理解するために、はじめは教師が課題を発見し、課題として設定し、解決に協力してもらいたいと学習者に呼びかけて課題解決に取り組むことが有効です。そして、徐々に、学習者自身が課題に気づき、課題として設定できるように、足場を外していく必要があります。社会とのつながりを意識した必然性のある課題を設定できるようになるために、学習者の発達段階・社会化の状況に応じて、様々な課題に取り組む経験を積み上げることが重要です。以下に示す段階を踏んでいくことが望ましいと言えるでしょう。

2. 基礎・基本の学習を課題解決に活かせる

多様な価値観のもつ人と人との関係性の中で生じる課題は、答えがひとつに決まらないことのほうが多く、対話を重ねて方向性を模索していく必要があります。対話には、言語的、数理的な表現と解釈の能力はもちろんのこと、社会や文化に対する知識を共有しておくことが不可欠です。つまり、課題解決には、基礎的・基本的な知識および技能が必要で、課題解決に行き詰まった時にこそ基礎・基本に立ち返って学び直すことが有効なのです。

基礎・基本の確実な習得を目指し体系的に整理されたカリキュラムや教科書・教材には、内容を網羅できるメリットがある一方で、それを学ぶことが何に活かされるのか理解できず、勉強嫌いを生みかねないという難しさもありました。課題解決の場面で基礎・基本の学習を活かす体験を位置づけることができれば、学習意欲の向上も期待できます。

社会とのつながりを意識した必然性のある課題を設定できるようになるために、基礎的・基本的な知識や技能を課題解決に活かす経験を積み上げることが重要です。以下に示す段階を踏んでいくことが望ましいと言えるでしょう。

3. 好奇心・探究心・意欲をもって取り組める

好奇心・探究心・意欲を持てなければ、自ら課題を設定し解決しようすることはできません。まずは、学習者が知らないことに出会わせ、発見する喜びを伝えることが重要です。人間は、本来「なぜだろう、どうしてだろう」と知りたい欲求を持っているものですが、教師が考えたいのは、どうすればその欲求を刺激できるかということです。そこで、単に事象に出会わせるだけでなく、調べ方に出会わせることも重要だと言えます。

次に「相手意識・目的意識」を明確にすることが重要です。学校現場において発表会や制作物掲示などの機会は数多くあります。しかし、課題の設定に必然性がなければ、学習の意義を理解できず、達成感も得られません。何のために誰のためになる発表会なのか、相手意識・目的意識を明確にしていくと学習する意義を感じ取ることができるはずです。

社会とのつながりを意識した必然性のある課題を設定できるようになるために、学習に対する好奇心・探究心・意欲をもてるような経験を積み上げることが重要です。以下に示す段階を踏んでいくことが望ましいと言えるでしょう。

「メディア創造力」の到達目標 (表1)

構成要素		系統性
A 課題を設定し解決しようとする力	1 社会とのつながりを意識した必然性のある課題を設定できる	Lv1: 人や自然との関わりの中で体験したことから課題を発見できる。 Lv2: 地域社会と関わることを通じて課題を発見できる。 Lv3: 社会問題の中から自分に関わりのある課題を発見できる。 Lv4: 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。 Lv5: グローバルな視点をもって、多くの人にとって必然性のある課題を設定できる。
	2 基礎・基本の学習を課題解決に活かせる	Lv1: 文章を読み取ったり、絵や写真から考えたりする学習を活かすことができる。 Lv2: グラフを含む事典・図書資料で調べたり、身近な人に取材したりする学習を活かすことができる。 Lv3: アンケート調査の結果を表やグラフで表したり、傾向を解釈したりする学習を活かすことができる。 Lv4: 独自の調査を含め、情報の収集方法を選んだり、組み合わせたりする学習を活かすことができる。 Lv5: 様々な方法で収集した情報を整理・比較・分析・考察する学習を活かすことができる。
	3 好奇心・探究心・意欲をもって取り組める	Lv1: 何事にも興味をもって取り組むことができる。 Lv2: 自分が見つけた疑問を、すすんで探究することができる。 Lv3: 課題に対して、相手意識・目的意識を持って主体的に取り組むことができる。 Lv4: 社会生活の中から課題を決め、相手意識・目的意識をもち、主体的に取り組むことができる。 Lv5: 課題解決に向けて自ら計画をたて、相手意識・目的意識を持って主体的に取り組むことができる。
B 制作物の内容と形式を読み解く力	1 構成要素の役割を理解できる 印刷物：見出し、本文、写真等 映像作品：動画、音楽、テロップ等	Lv1: 制作物を見て、複数の要素で構成されていることを理解できる。 Lv2: 制作物を見て、それぞれの構成要素の役割を理解できる。 Lv3: 制作物を見て、構成要素の組み合わせ方が適切か判断できる。 Lv4: 制作物を見て、構成要素を組み合わせることによる効果を理解できる。 Lv5: 制作物を見て、送り手がどのような意図で要素を構成したのか理解できる。
	2 映像を解釈して、言葉や文章にできる 映像：写真・イラスト・動画等	Lv1: 映像を見て、様子や状況を言葉で表すことができる。 Lv2: 映像の内容を読み取り、言葉や文章で表すことができる。 Lv3: 映像の目的や意図を自分なりに読み取り、言葉や文章で表すことができる。 Lv4: 映像の目的や意図を客観的に読み取り、言葉や文章で表すことができる。 Lv5: 映像の目的や意図を様々な角度から読み取り、言葉や文章で表すことができる。
	3 制作物の社会的な影響力や意味を理解できる	Lv1: 制作物には、人を感動させる魅力があることを理解できる。 Lv2: 制作物には、正しいものと誤ったものがあることを理解できる。 Lv3: 制作物には、発信側の意図が含まれていることを読み取ることができる。 Lv4: 制作物について、他者と自己の考えを客観的に比較し、評価することができる。 Lv5: 制作物の適切さについて批判的に判断することができる。
C 表現の内容と手段を吟味する力	1 柔軟に思考し、表現の内容を企画・発想できる	Lv1: 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。 Lv2: 身近な人や図書資料から得た情報を整理し、伝えるべき内容を考えることができる。 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。 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。 Lv5: 様々な情報を結びつけ、多面的に分析し、情報発信の内容と方法を企画・発想できる。
	2 目的に応じて表現手段の選択・組み合わせができる	Lv1: 相手に応じて、絵や写真などの言語以外の情報を加えながら伝えることができる。 Lv2: 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。 Lv3: 相手や目的に応じて、図表や写真などの表現手段を意図的に選択することができる。 Lv4: 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。 Lv5: 情報の特性を考慮し、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。
	3 根拠をもって映像と言語を関連づけて表現できる	Lv1: 他者が撮影した映像をもとに、自分の経験を言葉にして表現できる。 Lv2: 自分が撮影した映像をもとに、取材した内容を言葉にして表現できる。 Lv3: 自分が撮影し取材した情報を編集し、映像と言語を関連づけて表現できる。 Lv4: 自分が撮影し取材した情報を編集し、明確な根拠に基づき映像と言語を関連づけて表現できる。 Lv5: 映像と言語の特性を考慮して、明確な根拠に基づき効果的に関連付け、作品を制作できる。
D 相互作用を生かす力	1 建設的妥協点を見出しながら議論して他者と協働できる	Lv1: 相手の考え方の良さや共感できる点を相手に伝えることができる。 Lv2: それぞれの考えの相違点や共通点を認め合いながら、相談することができる。 Lv3: 自他の考えを組み合わせながら、集団としての1つの考えにまとめることができる。 Lv4: 目的を達成するために自他の考えを生かし、集団として合意を形成できる。 Lv5: 目的を達成するために議論する中で互いを高めあいながら、集団として合意を形成できる。
	2 制作物に対する反応をもとに伝わらなかった失敗から学習できる	Lv1: 相手の表情や態度などから、思ったとおりに伝わらない場合があることを理解できる。 Lv2: 相手の反応を受けて、どのように伝えればよかったか理解できる。 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。 Lv4: 相手の反応から、映像や言語における文法を身につける必要性を理解できる。 Lv5: 相手の反応から、文化や価値観を踏まえた表現の必要性を理解できる。
	3 他者との関わりから自己を見つめ学んだことを評価できる	Lv1: 他者との関わり方を振り返り、感想を持つことができる。 Lv2: 他者との関わり方を振り返り、相手の考え方や受けとめ方などについて、感想を持つことができる。 Lv3: 他者との関わり方を振り返り、自己の改善点を見つめ直すことができる。 Lv4: 他者との関わり方を振り返り、自分の関わり方を評価し、適宜改善することができる。 Lv5: 他者との関わり方を振り返り、自分の個性を活かすために自己評価できる。

「リーフレット制作活動を通じて『ユネスコ世界寺子屋運動』を応援!」

大阪羽衣学園高校

米田 謙三 (よねだ けんぞう)

ユネスコ寺子屋プロジェクトとは……世界寺子屋運動（世界には、家庭や国がとても貧しいために学校に行けない子どもたちが約5,700万人もいます。また、学校へ行けないまま大きくなったので文字の読み書きができない大人も約7億7,400万人います（UNESCO 2013年）。このように教育を受けられない人々に、「寺子屋＝学びの場」を無償で支援する日本の市民運動）を学習題材として、子どもたちが1年間にわたるプロジェクトの中で、非識字という世界の課題を知り、課題解決の方法について考え、身近な地域で解決のために行動するプロジェクト型の学習活動です。

プロジェクトのホームページ：<http://www.unesco.or.jp/support/pj/>

1 学習のゴール

リーフレットの制作を通じて、子どもたちが世界平和のために私たち社会が解決しなければならない課題を学び、人

権や国際理解についての意識を深め、子どもたちが人としての生き方を考え、全人格的な生きる力を身につけます。

2 身につけたい力

【調べ学習】（UNESCO、日本ユネスコ協会連盟、貧困問題、識字問題など）

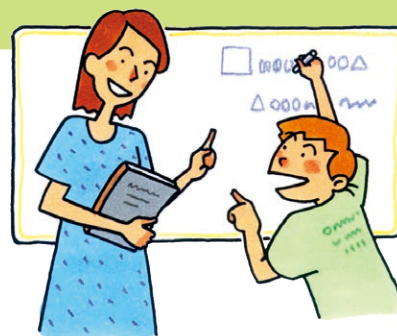
➡ 読解力、情報活用能力

【リーフレット制作と相互評価】

➡ 考えをまとめる力、表現力、デジタルデザイン力、プレゼンテーション力

【書きそんじハガキ回収活動、募金活動】

➡ コミュニケーション力、行動力、社会に働きかける力



3 メディア創造力を高める学習のプロセス

対象：小学校・中学校・高校（学校・学年・学級・クラブ活動・生徒会など。）

必要授業時間数：年間5～10時間程（目安）

- 「世界寺子屋運動」の調べ学習：2～3時間程度
- リーフレット制作学習：3～5時間程度（修正学習を含む）
- 書きそんじハガキ回収などの支援活動：0～2時間程度（可能な範囲で）



本校生徒作成リーフレット（本物リーフレット選出作品）

●指導計画 (10時間)

ねらい	学習活動	留意点
● ユネスコ寺子屋運動について理解する。 ● 具体的に世界寺子屋運動をまとめながら興味関心を深め、自分に何ができるか、運動への自分の思いを持たせる。 ● リーフレットの作成方法とその意味を理解する。 ● 思いが伝わりやすい表現についてトライ＆エラーで試行錯誤しながら創作を進める。 ● 作品の相互評価および交流の方法を理解する。 ● 自分たちの作品を活用してハガキを集めたり募金活動をする。	● ユネスコ協会によるゲストティーチャーの授業を受けて世界寺子屋運動について知る。 ● ユネスコ協会webサイトやビデオを利用して、世界寺子屋運動についてより詳しく調べて、まとめる。 ● リーフレットの下書きを描く。 ● コンピュータでリーフレットを制作する。 ● 作品相互評価交流を行う。 ● 実際の活動を行う。	下記の2つの事に気付かせる。 ● 非識字者の人数や男女比、その推移 ● 貧困のリサイクル 授業を振り返りながら、データとして現状を押さえていく。 ● 必要な作成技術を学ぶ。(レイヤーの概念や、画像処理の方法など) ● 学校間交流や異年齢交流で、ビデオ会議や掲示板で相互交流を行う。 ● 学級内での相互評価でも可能である。 ● リーフレットのよさや課題、伝えたいことは何か明確にするブラッシュアップを行う。 ● 実社会と係わるエチケットやマナーも指導する。

●実践例

● ユネスコの世界寺小屋運動のパンフレット作成の授業に入る前に、昨年までのリーフレットの作品を電子黒板に示して良い点や悪い点などの考察を実施。また、グループでリーフレットの利点などを考えて共有させる。

● 寺子屋プロジェクトの紹介をするために、iChatのiChat Theaterの機能を利用して、Keynoteのプレゼンを作成して説明できるようにさせる。

● 他校(国内・国外)との交流で、生徒はiPadのFacetimeアプリ、Skypeアプリを用いて互いのプレゼンや意見交換を実施させる。



アメリカの学校とiPadでTV会議を実施して意見交換

4 メディア創造力育成はここで

いかに活動を知ってもらうか、どうやってハガキや募金を集めるか、新聞やテレビで訴えたり、地域へ出て活動したり、学校Webで呼びかけたり、子どもたちは考え、工夫し、実行しました。その子どもたちの仕掛けていった真剣な活動の成果が、地域の皆さんの暖かい支援や、ハガキの回収や

募金など、確かな手ごたえとして子どもたちにかえってきたのです。人と人が関わり合いながら、モノをつくっていく喜び、人のためにつくす喜び、やりがい、これらこのプロジェクトから生まれた多くの学びは、子どもたちの一生の宝となり、生き方の根っこになっていくのではないのでしょうか。

[メディア創造力の評価]

● 「調べる」→「考える」→「表現／創る」→「発信する」→「まとめる」→「行動する」といった複合的な“学びのプロセス”の中で、子供たちが豊かな学力を身につけることができた。

● 児童・生徒は、校内・校外、異年齢、地域社会との“学び合い”から、相手の立場に立って考える力や、思いやりの心を持ち、人と人、また社会とのつながりを実感することができた。



「デジタル報告書にまとめよう」

浜松市立三ヶ日西小学校
菊地 寛 (きくち ひろし)

小学校国語科の学習指導要領解説中学年「書くこと」に、「文章と図表などの資料とが相互に密接な関連をもつものであることを意識できるようにすることが大切」とある。本実践では、アンケート調査した結果を表やグラフにまとめる。文章だけによる報告書ではなく、作成した表やグラフを基に、アンケートの結果を読み解き、分析することで、説得力のある報告書にまとめることができると考える。

1 学習のゴール

グループで、関心のあるテーマについて、学級全員へアンケート調査を行い、それをタブレット端末アプリ「E-REPORT COMP」を使ってデジタル報告書としてまとめる学習活動である。アンケート結果を集計し、分かりや

すように表やグラフに表す。アンケート結果から分かったことについて根拠をもって、文章にする。そして最後に、表やグラフ、文章を使って、デジタル報告書としてまとめて、他グループに伝える。



2 身につけたい力

文章とグラフや表とにおいて密接な関係をもたせながら、効果的に表現する力。

3 メディア創造力を高める学習のプロセス

●指導計画

時	ねらい	主な学習活動	内 容
1	学習への見通しをもち、興味のあることからアンケート調査のテーマを決めることができる。【A - 3 - Lv1】	グループのテーマを決める。	興味のあるテーマを考える。アンケート結果の予想を立てる。
2	分かりやすい言葉でアンケートを作成し、学級の友達にアンケート調査を実施することができる。【A - 2 - Lv2】	アンケートを作成し、調査する。	分かりやすい言葉で表現する。
3	アンケート結果を分かりやすくするために、表やグラフを活用することができる。【A - 2 - Lv3】	アンケート結果を集計する。	アンケート結果をグラフや表にまとめる。
4	アンケート結果から分かることを分析し、考察することができる。【A - 2 - Lv4】	アンケート結果を読み取る。	アンケート結果から、何が言えるのかを読み取り、考察する。
5	グラフや表を根拠にして、アンケート結果から分かったことを文章でまとめることができる。【B - 2 - Lv3】	報告文にまとめる。	個人で報告文を書く。
6	互いの良い表現を生かしながら、グラフで話し合っ、一つの報告文にまとめることができ。【D - 1 - Lv3】	グループで話し合う。	グループで話し合い、一つの報告書にする。
7・8	伝える内容を考え、文章や表、グラフの配置等を工夫し、効果的な表現方法について考えることができる。【C - 3 - Lv3】	E-REPORTにまとめる。	文章や表、グラフの配置を考える。表、グラフと言葉の相互の働きを考えて、より効果的な表現を工夫する。
9	相手の反応を見ながら、文章や表、グラフを使って、説明することができる。【D - 2 - Lv3】	報告する。	タブレット端末を用いて、根拠を示す。相手の反応を見ながら説明する。

●実践の流れ

第4時

●自分達の主張を形成

まず、個人で結果から分かること、そこから考えたことについてワークシートに書かせた。全員が書けるように写真の

ような手本も示した。グループで自分たちの主張を話し合うときには、個人のワークシートをもとにして、自分たちの予想と比べながら、アンケート結果から何が言えるのか考えさせた。

第6時

●グループとしての合意形成

個人で書いた報告書をグループ内で、良い表現と思うところに赤線を引かせた。その赤線をもとにして、グループ案を話し合う際、「全員の意見を入れること」、「意見が対立するときには理由を付けて考えること」を約束とした。そ

うしたことで、赤線を引いたところをよく読むようになり、なぜそう考えたのか、本当にそうなのかとグループ内で質問をし合うようになった。意見が対立するときには、グループのアンケート調査のテーマや予想に立ち返らせるように助言をした。

第7時

●表、グラフ、文章の相互関係

アンケート結果について、算数での学習を生かし、タブレット端末を用いて、表やグラフにまとめた。その際、気を付けさせた点は2つ。一つは、伝えたいことがより伝わるグラフや表を選ぶこと。色々なグラフを簡単に作ることができるが、自分たちが言いたいことがいちばん伝わりやすくなるのは何か、実際にグラフを複数作らせ比較検討さ

せた。もう一つは、グラフや表と文章の相互関係。グラフを変更することはないので、グラフから読み取れることが文章に書かれているのか、グラフと文章内容があっているのか考えさせた。その際、複数画像を1カ所に置き、順番に表示させたり、別々に配置して比較しやすくしたり、試行錯誤しながら、自分たちの主張がいちばん伝わりやすいレイアウトを考えた。

第9時

●拡大しながら伝える

作成したデジタル報告書を他グループに伝えるときには、指示しなくても自然にタブレット端末を相手の方に向けて、分かりやすいようにしていた。また、根拠となる表やグラフを見せるときには、その部分を拡大し、どこを見てほしいのかはっきりさせていた。その児童を全体に紹介することで、全員が同じように伝えることができた。拡大されることで、聞き手もどこに注目すればよいのか分かりやすくなったようである。

●質問をしながら聞く

伝えるというと、一方通行で説明を一気にして、その後、質問タイムという形式だった。タブレット端末の画面を拡大しながら説明することで、気になることをその場で質問し

たり、思ったことをつぶやいたりした。それに、発表者と聞き手の距離も近いため、話しやすい雰囲気があった。対話しながら伝えるということをどのグループも行っていた。



4 メディア創造力育成はここで

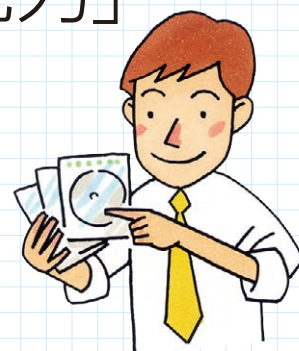
日頃から、資料を読み取らせたり、自分の考えを文章に書いたりすることをあらゆる教科で行ってきた。つまり、到達目標Bに関しては、日常からの指導を本授業と関連化することがポイントである。到達目標Cに関しては、文章だけでなく、音声、画像(複数)、動画などの表現手段を

選択し、効果的に伝えるように表現の工夫をする場面の設定がポイントとなる。つまり、常に伝える相手を意識してどう伝えたらよいのか考え、さらにグループで議論したり、ブラッシュアップしたりして、到達目標Dにおける姿が見られるようになるのである。

「学校間交流で鍛える思考・表現力」 ～ネットdeカルタの取組～

鎌倉市立山崎小学校

上 太一（うえ たいち）



D-pro鎌倉では今年度、若手たちのICT実践力向上の場として「ネットdeカルタ」に取り組んでいる。この実践は学校間や学級間の交流の中で、各学校・学級や地域の自慢を交流先の友だちに“かるた作り”を通して伝え合い、その活動の中からメディア創造力を育てていくプロジェクトである。今年度から鎌倉市内全小学校にタブレットが導入されたこともあり、ICT活用の起爆剤になればとも考えている。

1 学習のゴール

映像と言語の関連性を思考しながら往復することで、学校・学級、地域の自慢が交流相手に伝わるような「読み札」と「絵札」からなるカルタを作る。交流をしながら取り組むことで相手意識をもちながら思考することや、交流先との学年

差異や文化的な差異から指摘された改善点をもとに試行錯誤しながら自分たちのカルタを作り上げていく。最後には出来上がったカルタで交流先の学校や学級、地域、そして友だちを感じながら楽しく遊ぶことを学習のゴールとしている。

2 身につけたい力

交流を通して協働的にカルタを製作していく中で、建設的妥協点を見いだす力。

3 メディア創造力を高める学習のプロセス

◎指導計画

時	ねらい	主な学習活動	内 容
4	相手意識をもちながら、自分たちの学校・学級や地域のよさをカルタにして伝え合う活動の意欲を高める。【A - 3 - Lv3】	友だちと出会う。	コラボノートを使っでの自己紹介スリーヒントクイズ。同日同時刻撮影をおこない交流のキックオフ。
3	当たり前と感じていた身の回りの特色を再確認し、それを表現する文章を考える。【C - 1 - Lv2】	学校・学級、地域自慢のカルタを作って交流しよう。	自慢したい読み札作り。
6	言葉や文章の内容を関連付けて映像等のデジタルに表現できる。【C - 2 - Lv2, Lv3】 【C - 3 - Lv3】	読み札から連想できる絵札を考え、タブレット端末を使って絵札を作ろう。	読み札から絵札を考え、はっぴょう名人を使ってカルタを作る。
2	タブレット端末を使って完成したカルタデータをアップロードできる。	コラボノートの使い方を知ろう。	コラボノートにアップする。
8	言葉や文章から試行錯誤しながらカルタを改善していくことができる。【B - 2 - Lv3】 お互いの作品に対する相互評価の場面において、建設的妥協点を探ることができる。【D - 1 - Lv2】 【D - 2 - Lv2, Lv3】 【D - 3 - Lv2, Lv3】	友だちのアドバイスを受け止め、カルタをより良いものにしていこう。友だちのカルタがより良いものになるように、アドバイスを考えよう。	アドバイスを考えたり、友達からのアドバイスを受け止めたりしながらカルタをブラッシュアップしていく。
2	自分たちや交流先の学校・学級や地域を振り返ることができる。	友だちを感じながらカルタで遊ぼう。	交流先のカルタをプリントアウトし、カルタあそびを楽しむ。

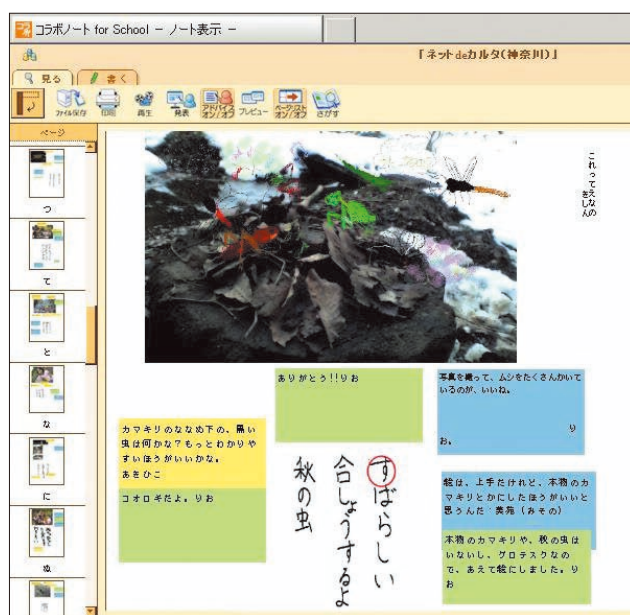
●実践の流れ 子どもたちの様子や教師の手立ての工夫など

読み札作りから始める

本実践では自分たちの自慢したい事柄を見つけそれを文章化する、読み札（5・7・5）作りをさせることから始めた。絵札という映像から入った方がICTの活用面では児童たちは意欲的に取り組む。

絵札作りから入ると、読み札という映像と関連付けられた文章を考える際に、映像や撮影者の思いを的確に表現する語彙力や文章力が大きく求められる。そのために国語的な能力の高い児童の力に頼らざるを得なく、協働的な活動が薄れてしまう。

しかし、読み札作りから入り、それを表現する絵札という児童たちの体験の中にある映像につなげていくと、児童たちはアイデアやイメージが湧きやすく協働的な活動が活発化される。



コラボノート上で完成したカルタ

明確なねらいを持たせる

ネットdeカルタプロジェクトは様々な面でダイナミックな活動になるので、児童たちにとっては、ただ単に“楽しい”だけの活動に陥りがちな側面をもつ。それぞれの指導計画の中で、どの力を育てていくのかというメディア創造力の育成を明確にねらいとした授業デザイン力が指導に

あたっては必要だ。また、どの点を指導しどこまでを児童に任せることで、主体性を失わず学びの効果が高い学習となるかという教師の“さじ加減”も重要になる。このように総合的な教師力を高める実践として指導力の向上にもつながると考えている。

4 メディア創造力の育成はここで

ブラッシュアップによる映像と言語の往復

ネットdeカルタプロジェクトでは、指導計画を通して様々なメディア創造力を育むが、特にカルタを相互評価するブラッシュアップの場面で試行錯誤しながらメディア創造力D群が育っていく姿が顕著に見られる。相手にどのように伝えるべきか、また相手の意見をどのように受け止めた方がより良いのかを試行錯誤することで、建設的妥協点を探る力が養われていく。

読み札作りで、自分たちには当然と思っている自慢の行事が交流相手には伝わらず、辞書で調べながら噛み砕いて表現しようとするD3-Lv3の力や、カルタに対する相手の評価をどのように受け取るべきか悩みながら改善へとつなげていこうとするD2-Lv3の力が養われる。このように、映像と言語を何度も往復しながらカルタが作り上げられていく。



頭を付き合わせてタブレットを使う様子

D-projectプロジェクト 2014

「メディア創造力」の育成理論を検証するプロジェクト紹介。
今年は12のプロジェクトがリーダーを中心に立ち上がっています。



青は「子どもの学習のためのプロジェクト」、オレンジは「教師の実践研究のためのプロジェクト」です。

学級歌制作プロジェクト

プロジェクトリーダー：山本直樹(京都市立桂徳小学校)

京都市立桂徳小学校では、5年生がタブレットを使って学年の歌を作りました。

歌詞には、学年みんなの願いを込めました。またメロディは鼻歌からスタートして、みんなが口ずさみやすいものへとブラッシュアップしていきました。できたメロディを元にして、タブレットでカラオケを作成。まるで本当のJ-POPのようなカラオケが完成しました。さらに、歌声の録音までタブレットを活用しました。とても素敵な学年の歌ができて、子ども達も大満足でした。

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：菊地 寛(浜松市立三ヶ日西小学校)

発達段階に合わせて、理科、総合的な学習、国語科、社会科などの教科で、動画、写真(複数)、音声、文章を組み合わせたデジタルリーフレットを作成してきました。学習のまとめ、報告書、プレゼンなどの学習ゴールを設定し、デジタルリーフレットを作成してきました。その際、メディアを編集したり選択したりしながら、文章との相互関係を考えて、メディア創造力を育成させてきました。



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(松山市立八坂小学校)

本プロジェクトは、写真と言葉を組み合わせた「フォトポエム」という詩を、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。

今年度は、フォトポエムの教育効果を明らかにするため、小学校3～6年生約400名を対象にアンケート調査を実施しました。その結果、子どもたちは写真と言葉の効果をよく考えながら、詩の創作活動を行っていることが分かりました。また、詩の創作活動の満足度と、作品に対する満足度に高い相関関係があることも分かりました。

デジタルストーリーテリングプロジェクト

プロジェクトリーダー：甲斐 崇(沖縄県立総合教育センター)

NHKクリエイティブライブラリーの素材を、自由に加工や編集を行い、テーマに即したオリジナルの物語を制作します。今年は小学校国語の「詩」の学習で、クリエイティブライブラリーから素材を探し、見つけた素材から詩を作り、作った詩をイメージ化する動画作品を作る取り組みを行いました。実践校同士の交流や国語以外での実践をさらに広げていくことが課題です。



プレゼン力育成プロジェクト

プロジェクトリーダー：山田秀哉(札幌市立稲穂小学校)

プレゼン力育成プロジェクトは、○(ブレインストーミング)で考え、△(フレームワーク)でまとめることを基本に、子どもたちの学習を支援しています。今年度も各メンバーが、いろいろな教科・領域で実践を行ってきました。

また、12月には、D-project北海道セミナーにおいてワークショップを行い、20名が参加しました。プレゼンの構成に重点を置き、グループで協働的にすすめるプレゼンテーション作りを体験していただきました。参加者から、グループで制作させる過程を体験することで今後の指導に活かすことができそう、役割をはっきりさせることで目的が明確になるなどの感想をいただきました。

今後は、これまでの成果として、プレゼン力を育成する上で必要な指導のポイントをまとめ、発信していきたいと考えています。



ユネスコプロジェクト

プロジェクトリーダー：水谷浩三(暁学園暁小学校)

高校・インターナショナルS・中学・小学校と多様な校種、国公私立全ての立場から合計23校が参加したダイナミックなプロジェクトとなりました。2月にはWeb上でリーフレットコンテストを実施し、横のつながりも実感できました。子ども達が試行錯誤を経てたどり着いたメイン画像は、未来を切り拓く願いを込めた現地の子ども達の「笑顔」でした。



私のまちのたからものプロジェクト

プロジェクトリーダー：小島源一郎(奈良市立佐保小学校)

世界の人たちに伝えたい「私のまちのたからもの」(有形・無形文化、自然等)をテーマに、自分たちで撮ったデジタル写真に文字やナレーション、音楽を組み合わせた地域を紹介するスライドショーを制作する学習活動です。

2月には、「私のまちのたからものコンテスト」を実施しました。自分たちの住む町のよさの再発見し、世界に伝えるという課題を追求した参加校からは、制作過程においての協働的な学びの姿が報告されました。また、目的意識や相手意識を持ち、伝えたいことを表現できた参加作品が集まりました。

ネットdeカルタプロジェクト

プロジェクトリーダー：上 太一(鎌倉市立山崎小学校)

各学校や学級・地域の自慢を相手校の友だちにかたるた作りを通して伝え合い、その活動の中からメディア想像力を育てていくプロジェクトです。今年度は、1校が他地域、他の仲間は同校の中での交流構成で活動しました。また、次世代を担う若手教員に実践をお願いし、子どもたちと共に創造的にそしてエネルギーに活動に取り組みしました。成果としては、他地域の差異はもちろんのこと、同校でも異年齢・異学級としての差異を効果的に利用することで、建設的妥協点を協働的に探る力を育てることができました。

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)

今年度はプロジェクトに10校18クラスが参加。各クラスが外国のパートナー校と交流し相談しながら構図を決め、壁画を作成することができた。作成の過程で「英語学習に必然性が出て、英語力が高まった。」「異質なものを排除する傾向から違いを楽しめるようになった。」などの成果が見られた。

これらは交流ツールとして英語学習を位置づけ、児童の興味関心を高める単元設計を行った結果であると思われる。



情報の比較・分類力育成プロジェクト

プロジェクトリーダー：岩崎有朋(岩美町立岩美中学校)

各教科の学習において、情報を比較したり、分類したりして整理する場面があります。また、学齢が上がるにつれて単で扱う情報量も増え、効率よく理解する上で比較・分類の力の必要感が高まります。本プロジェクトでは、児童生徒が休み時間等に比較・分類力を鍛えるアプリ(ポケタッチ)を通してベン図やマトリックス表といったものに自然と慣れている状況のもと、先生方の教科指導とうまく接続できるように接続プログラムの活用指導案を作成しました。3～6年生の国語・算数・社会・理科・総合の5教科です。

タブレット端末英語活用プロジェクト

プロジェクトリーダー：栄利滋人(仙台市立大野田小学校)

小学校英語を中心に取り組みました。イラストにタッチするとすぐに英語の音声が出るタブレット端末の教材開発をし、ネイティブ音声教室にあふれる環境を目指しました。授業の導入で使う「気分、天気、曜日、月日」や基本表現の教材を作成し、授業をテンポよく進めインプットしていきます。だんだん聞き取れるようになった! 話せるようになった! と効果が表れています。英語の音声にも慣れ、ロイロノートを使って覚えた英語で海外の小学校へビデオメールを作成し、交流を続ける協働学習にも取り組みました。

児童の“見取り”促進プロジェクト

プロジェクトリーダー：福田 晃(金沢市立十一屋小学校)

小集団における協働学習が十分に機能するためには、学習者の「協働技能」が必要となってきます。教師は、児童にどのような協働技能を定着させようとしているかを明らかにします。定着させるべき協働技能が明らかになれば、見取りの際の視点となると考えたためです。今年度が複数名の教員の実践を収集しました。今後は分析に取り組んで行く予定です。



プロジェクト参加募集中!

一緒に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

043-298-3401

(放送大学中川研究室内: 村田直江)

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

各支部情報 ただ今、定例会中

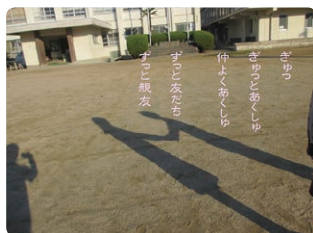
「D-pro関東」を皮切りに、毎年「D-pro支部」が名乗りを上げています。

「各支部情報 ただ今、定例会中」では、その支部ごとのユニークなオフラインの会の様子をお伝えします。

皆さんの近くの研究会に、顔を出してみては！

▶ 松山支部

今年度、フォトボエムの普及を中心に活動。フォトボエムワークショップを、愛媛県・高知県・香川県・石川県で合計7回、外部講師を招いての指導法や評価に関する研修会を合計3回開催し、教師の学びを深めてきました。今年で5回目となる「フォトボエムコンテスト」では、全国の小学生及び高校生の優れた作品が多数応募いただき、コンテストの入賞作品は、地域ケーブルテレビの番組として3月末～4月にかけて放映される予定です。



毎年、中川先生・佐藤先生をお招きして行っている松山市情報教育研修会は「タブレットの活用」をテーマに実施し、なんと、220名を越える先生が集まり、熱気溢れる研修会となりました。

石田年保 (松山市立八坂小学校)

▶ 香川支部

2014年1月に発足した新しい支部です。四国では先輩支部の松山や高知と連携し、D-pro四国として、地元に密着した研究を進めていきたいと思っています。昨年7月には、高松で夏季セミナーを開始し、中川先生による基調講演、実践発表、ワークショップと充実した内容で、県内をはじめ全国からの参加者の皆様から好評を頂きました。



1月には郡家小学校で、タブレット端末を活用しての授業研究、プレゼンやリーフレット、新聞づくりの研修を行いました。参加された先生方からは、思っていたより簡単に作ることができた…ぜひ授業で使ってみたい…などの感想を頂きました。さて、今年も8月には夏季セミナーを開催します。会場は、JR高松駅から歩いてすぐの高松シンボルタワー「e-とびあ・かがわ」です。昨年よりもさらにパワーアップした内容でお送りします。皆様のご参加をお待ちしております。

増井泰弘 (丸亀市立郡家小学校)

▶ 高知支部

四国のD-projectは4D(四次元)。新しい次元をめざし、D-project高知では、毎年、高知県西部・中部・東部の3地域にて研究会を開催しています。研究会では、公開授業・ワークショップ・講演の3本立ての構成にて、多様な知識と実践をシェアできるように努めています。わたしたちの研究会に付きもののハプニング。秘境に連れ出されたり、豪雨に見舞われたり……。さて、来年の研究会では、どんなワクワク、ドキドキが待っているのでしょうか。県内外を問わず、多くの仲間に出会えることを楽しみにしています。詳細はウェブで(随時掲載)。 <http://kitkat.sblo.jp/>

若林 章(高知市立高須小学校)

▶ 熊本支部

熊本大学教育学部情報教育研究会の定例会として、年11回の定例会を行っています。その中で夏と冬の年2回、「スペシャル講座」として一日講座を実施。7月例会スペシャルでは「これからの教育を考える」で、熊本大学の苫野一徳先生、東北福祉大の上條晴夫先生をお招きし、これからの教育には何が必要なのか「タブレット端末」や「学び合い」について考える機会としました。1月例会スペシャルでは、「学校にタブレット端末は本当に必要か?」ということで、佐賀県の4名の先生方に授業実践報告を、教育ICTデザイナーの田中康平さんにタブレット端末についての講演をお願いしました。初参加の方が多かったのも今年度の特徴でした。例会にはどなたでも参加できます。気軽にご参加を。 熊本大学情報教育研究会ブログ <http://jugyoukenkyu.cocolog-nifty.com/kumajouken/>

山口修一 (熊本市立託麻北小学校)

▶ 金沢支部

石川県教育工学研究会との共催で夏の研究会や年4回の学習会を実施してきました。8月9日に行われた夏の研究会には、県内外から約100名の参加があり、大いに盛り上がりました。「本当に刺激的な一日だった」という参加者の声が多く聞かれました。特に実践発表を経験した地元メンバーからは、「本当に良い経験だった。自分の不十分さを知れただけではなく、次またこの場で報告したい!という気分になった。」と何ともうれしい言葉も……。

来年度ももちろん、金沢の地から力強い風を巻き起こしていきます!北陸新幹線も開業し、エネルギーあふれる金沢です。今年度以上に、子どもも先生もわくわくするような授業を仲間と積み重ねていきます。教師、学生、管理職、研究者が集い、互いに学び合い、切磋琢磨しています。いつでも仲間を募集しています。

小林祐紀 (金沢市立安原小学校)

▶北海道支部

「北からの発信」を合い言葉に活動しています。メンバーは、若手からベテラン教師がそろっています。若手には、ベテランからの情報デバイスや機器などの供与や個別指導があり、自分の学校や学級で実践したい時に、いつでも実践が可能な状況を作っています。

ベテランのメンバーは、全国の研究会に出かけていき、実践発表やワークショップに協力しています。来年度の夏には、定例の公開研究会のあと、日本デジタル教科書学会年次大会（札幌大会）に中川先生にもお越しいただきます。8月10日から、札幌は暑い！ぜひ、皆様のお越しをお待ちしております。

加藤悦雄（北広島市立双葉小学校）

▶関東支部

毎年、関東支部は、実行委員として春の公開研究会を企画・運営しています。タブレット端末の整備が進む教育界。しかし、タブレット端末を導入したからといって授業が変わるわけではありません。D-proでは、3年前よりタブレット端末にスポットを当て、公開研究会でも追究し続けています。2014年度のテーマは、「今、改めて問う メディア創造力とタブレット端末の効果的な活用」です。タブレット端末活用に注目が集まっている今だからこそ、D-proの「学び」を提案し、多くの論議が巻き起こることを期待したいです。そして、デジタルに振り回されることなく、授業デザインを追究していくという姿勢を貫くコミュニティであることを再認識したいと考えています。

佐藤幸江（金沢星稜大学）

▶東海支部

「協働学習での学びの自立～タブレット端末を活用して～」をテーマにして、2月28日（土）、浜松にて公開研究会を開きました。音楽の街「浜松」らしく、「サウンドフォトボエム」、「学級歌」、「音の伝わり方」など、「音」を素材とした新しい授業づくりを提案しました。中川会長による講演、水谷&山本副会長等によるパネルディスカッション。そして、佐藤副会長のクロージング。とても、中身の濃い、充実したセミナーとなり、県内外からの大勢の参加をいただきました。これからも、みんなで切磋琢磨し合い、頑張っています！

菊地 寛（浜松市立三ヶ日西小学校）

▶沖縄支部

母体となる沖縄県マルチメディア教育研究会企画の沖縄県マルチメディア教育実践研究大会を中心に、活動を行っています。9月に中川一史先生、佐藤幸江先生をお招きして、県大会に向けての授業検討会を実施。

11月22日（土）に第20回実践研究大会を県立総合教育センターで実施。関係企業18社の協賛、14社の展示。昨年に引き続き、私立興南学園興南中学校の2年生の生徒を会場に招き、100名近い参加者の中、初の「数学」におけるiPadを活用した授業を公開。

パネルディスカッションには副会長山本直樹先生、金沢の小林祐紀先生がご登壇。授業内容に関する討議や実践事例を交えながらタブレット端末を有効活用した協働的な学びを実現するための方策について意見を交流。研究会メンバー、来場者にとっても学びの多い研究大会となりました。

甲斐 崇（沖縄県立総合教育センター）

▶関西支部

10月24日25日、全日本教育工学研究協議会全国大会が京都で開催されました。その中で、関西支部では、「タブレット活用による防災パンフレット作成」のワークショップを実施しました。2人1組のグループワークで行い、子どもの立場で協働的に問題解決する学習スタイルを体験することもねらいとしました。

撮影した動画や写真に見出しや説明文を加えて、読み手をひきつけるインタラクティブな防災パンフレット作品が完成しました。関西支部は、来年度も元気な子どもたちの表現を支援していきます。



山本直樹（京都市立桂徳小学校）



SKY株式会社

www.sky-school-ict.net/

中川一史先生にご登壇いただく「タブレット端末活用セミナー2015」を4月25日・大阪で開催します！教員の活用、グループでの活用、児童生徒1人1台の活用など、多様なバタンの実践事例から活用のポイントに迫ります。●詳細・お申込みはこちら：<http://www.sky-school-ict.net/seminar/tablet/2015/>



スズキ教育ソフト株式会社

www.suzukisoft.co.jp/

昨年、弊社公式Facebookページを開設いたしました。Facebookページでは、新製品情報やセミナー情報だけでなく、アプリを活用した実践事例や社内行事など幅広い情報を発信しています。ぜひ、弊社Facebookページをご覧ください。

スズキ教育ソフト株式会社

株式会社ポケモン

www.pokemon.co.jp/

中川先生総監修のタブレット、PCを使いこなし、情報分類・整理トレーニングで思考能力を向上させる「ポケタッチ」。総務省のクラウド実証実験でも採用され、導入事例も多様に。●問い合わせ：03-5775-9141

The Pokémon Company

株式会社青井黒板製作所

www.aoikokuban.co.jp/

アオイの電子黒板は、板書とプロジェクター一体型をご提案しております。授業スタイルにあわせて位置で使用方法が可能です。5月20日から東京ビックサイトにて教育ITソリューションに出展いたします。是非ご覧くださいませ。●お問い合わせ：03-3387-3330



泉株式会社

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

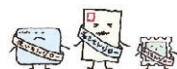
「まなボード」はワークシートをはさむ、書き込む、黒板に貼れる、3拍子揃ったグループ・協働学習を支援する、超軽量シンキングツールです。使い方は簡単。ワークシートが泉サイトからダウンロードできます。●お問い合わせ：03-5719-7482



公益社団法人日本ユネスコ協会連盟

www.unesco.or.jp/

「ユネスコ寺子屋プロジェクト」は世界の識字や貧困問題を学び、書きそんじハガキ回収のためのリーフレットを作り、国際協力につなげる学習です。2月、カンボジアに新しい寺子屋が建ち、銘板には昨年度の協力校名が記されました！●お問い合わせ：03-5424-1121



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.jrscomware.com

協働学習支援ツールの定番「コラボノート」は「ページ比較機能」と「発表機能」をさらに充実！開かれた学校づくりに欠かせない学校Webサイト「ふれあい通信 Team Edition」もラインアップに加え教育の情報化をお手伝いします。●お問い合わせ：087-821-4520



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に努めてまいりました。現在全国で450校以上の学校で実践されています。はがき新聞の原稿用紙を無料で差し上げます。詳しくはホームページをご覧ください。●お問い合わせ：03-3575-4313

公益財団法人 理想教育財団
RISO EDUCATIONAL FOUNDATION

パイオニアVC株式会社

<http://pioneer.vcube.com/edu/>

電子黒板とタブレットを連携させる協働学習支援ツール「xSync（パイ シンク）」でアクティブラーニングをご支援致します。また教室と教室を結んで学び合う遠隔授業システムを新たに提案致します。



株式会社ガイアエデュケーション

www.gaia-edu.co.jp/

「弊社では教育現場からの声を反映し、タブレット、プロジェクターやPC等のICT機器をまとめて収納・充電・移動ができるカートをはじめ、学校環境に合わせたオリジナルのICTファニチャーを企画・制作しております。」

●お問い合わせ：03-6809-3881



ダイワボウ情報システム株式会社

www.sip.dis-ex.jp/

これならできる！これなら大丈夫！「おてがるICTバック」は初めてタブレットを使った授業をされる先生でも簡単に準備・活用が可能なスターバックです。詳しい構成内容は上記URLから。「DIS 教育サイト」と検索ください。●お問い合わせ：03-5746-6513



株式会社LoiLo

<https://n.loilo.tv/ja/case>

タブレット授業支援アプリ ロイロノート・スクールユーザー会の動画webを公開しました。小中高大の実践動画がいっぱい。ロイロノート・スクールで検索。●お問い合わせ：loilo@loilo.tv



編集後記

Apple Watch販売のニュースを見ていたら、「流星号、応答せよ。流星号」と腕時計に呼びかけるジェッターの姿と「ジェッター、ジェッター、スーパージェッター」の歌が蘇ってきました。30世紀の未来から、悪人ジャガーを追って20世紀にやってきた、タイムパトロール隊員ジェッターの冒険物語。日本で初めての本格的タイムトラベルSFアニメ「スーパージェッター」です。1965（昭和40）年から1966（昭和41）年までテレビ放送されたそうで、リアルタイムで知っている方、その後の再放送で記憶に残っている方もおられるかもしれませんね。20世紀の犯罪を次々に解決していくヒーローで、私は、毎週楽しみにしていました。

さて、話は変わりますが、これまでたくさんの実践を積み重ねてきたD-project。今年度、本格的に「音」を学習材にした取組が始まりました。Apple Watchを見ていたら自然に音が蘇ってきたというように、視覚刺激と映像刺激を相互に関わせることで、何か面白い学習ができそうです。そして、その学習のプロセスを経ることで、児童・生徒にどのような力が育成されるのか、どんどん追求してほしいと思います。第3号でも、このようにがんばるDな皆さんの実践を、たくさんご紹介できればと考えております。まずは、第2号を無事発行できますことに、感謝申し上げます。

（2015.3吉日 編集長 佐藤幸江）