D-PRESS VOL.03 MAR.2016
一般社団法人デジタル表現研究会［D-project／ディー・プロジェクト］-会報誌

アクティブ・ラーニングの視点からの不断の授業改善

中川一史（D-project会長）

昨年公開された中央教育審議会初等中等教育分科会「論点整理」によると、「育成すべき資質・能力を育む観点からの学習評価の充実」として「何ができるようになるか」「何を学ぶか」「どのように学ぶか」をあげている。この中で、「どのように学ぶか」については、まさに今後の大きな課題であると言える。この「どのように学ぶか」については、「アクティブ・ラーニングの視点からの不断の授業改善」という強い言葉で３点が示されている。本稿では、その３点とICTの関係について、述べていく。

その３点とは、「１）深い学びの過程の実現」「２）対話的な学びの過程の実現」「３）主体的な学びの過程の実現」のことである。

「深い学びの過程の実現」においては、さらに「習得・活用・探究という学習のプロセスの中で、問題発見・解決を念頭に置いた深い学びの過程が実現できているかどうか」と、続いている。そのためには、「知識と知識をつなぐはめになる場」が必要である。D-projectメディア創造力の到達目標で示しているように、「基礎・基本の学習を課題解決に生かせる」ような場を教師が意識し、内容や方法の連続性を授業デザインすることが重要である〔P.5 表1参照〕。

「対話的な学びの過程の実現」においては、さらに「他者との協働や外界との相互作用を通じて、自らの考えを広げ深める、対話的な学びの過程が実現できているか」と、続いている。そのためには、対話的な場において、めざすゴールが「多様性の理解（協調的なレベル）」なのか、「最適解の追究（主張的なレベル）」なのか、明確にしておく必要がある。「多様性の理解」は、答えが決まっている中で、自分の考えや思いと誰の（どの）考え・思いは同じなのか、あるいはちがうのか、その「同じ」と「ちがい」を明確にしていくことである。学習過程において、ちがう視点に気付いたり、アイディアを広げたりしていくことをていねいに取り上げ、子どもたちに力としてつけていくことは重要である。「最適解の追究」は、他の友だちとの考えの相違を理解した上で、しかし、自身の考えの正当性を理由や根拠、事例などをもとに展開していくことである。明確な答えがあるわけではないが、より最適な問題の解決に向けて友だちとあるいは学級内で知恵をしぼっているのである。この姿は、グループで話し合わせればよいというものではない。そういう意味においては、この３つの学びの過程の実現は、単体ではなく、関連していると考える。

「主体的な学びの過程の実現」においては、さらに「子供たちが見通しを持って粘り強く取り組み、自らの学習活動を振り返って次につなげる、主体的な学びの過程が実現できているか」と、続いている。そのためには、「実生活に活きる課題の精選」が必要である。たとえ国語の教科書で「委員会紹介のパンフレットを作ろう」と載っていても、学級の実態から適切な題材であるのかどうかの吟味をする必要がある。つまり、見通しを持って粘り強く取り組めるかどうの精査が重要なのだ。書く活動だから何でも良いというわけではないし、その活動が次の単元や他教科の・領域の活動に生きるような教師側の見通しや単元設計も必要である。

ここに、ICTひいてはタブレット端末の以下の「～しやすい」特徴を活かし、特に考えを「整理する」「共有する」「説明する」ためのツールとして躍動させてほしい。

タブレット端末の特徴

- 気軽に撮りやすい
- ちょっと書き込みやすい
- 動かしやすい
- さっと大きくしやすい
- 見せやすい
- 送りやすい

D-PRESS VOL.03 | CONTENTS

巻頭メッセージ 「アクティブ・ラーニングの視点からの不断の授業改善」…… 1
特別寄稿 「子どもの主体的・協働的な学習へシフトするときに考えたいこと」 …… 2
メディア創造力――授業デザインのつぼ 「制作物の内容と形式を読み解く力」…… 4
My BEST1プラクティス
実践報告1「学年歌をつくろう! ～タブレットで協働的に音楽制作～」…… 6
実践報告2「環境問題について考え、英語で発表しよう」…… 8
実践報告3「３年４組 妙蓮寺タウン情報 その4」…… 10
D-projectプロジェクト2015 …… 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

特別寄稿

子どもの主体的・協働的な学習へシフトするときに考えたいこと

大阪教育大学
寺嶋浩介（てらしま　こうすけ）

主体的な子どもを育てるために

子どもが主体的に学習に取り組むような学習環境が期待されている。それは、自分自身で主体的に授業を進めた時に、学力面から大きな成長が期待できるからだと考えられる。

それでは、子どもが仮に主体的に学習を進めるとしてどのような流れとなっていくだろうか。その流れを下図のように整理してみた。この図を学習者自身で進めることが、子どもの主体的な学習であると私は考える。この学習の流れを見て、教師の視点から自身の学級の子どもを見た時に、学習を進めさせることができるだろうか？おそらく、かなりの確率で無理なのではないかと思う。大学に所属する私から見て、私の対象とする学生では無理だと思うし、そもそも研究者である私自身も、毎日主体的な学習を進めることに苦労している（今この原稿も、自発的にと言うか、締切間近に追い立てられるようにして書いています）。その時に、指導者や支援者としての教師が存在するのだろうと思う。それでは、教師として、どのような手立てが必要なのかについて図の流れを追って、説明してみたい。

まずは学習への動機づけから

子どもが主体的に学ぶには、まず子ども自身がその学習に対して「やる気」がなければ進むはずもない。その「やる気」についてどう具体化すれば良いだろうか。ここで参考としたい考え方のひとつに、ARCSモデルという理論がある（稲垣・鈴木 2015）。ARCSモデルとは、教師が学習者をどう動機づけ、学習に向かわせるかという実践的な理論である。ARCSモデルによると、学習者の動機といっても、4つの側面が存在するという。

A（注　意：面白そうだな）
R（関連性：やりがいがありそうだな）
C（自　信：やればできそうだな）
S（満足感：やってよかったな）

ARCSモデルを教師側から見た時には、やる気がなかなかわかない子どもについて、どう動機づけをするかというように読む。一方、これを学ぶ側から見た時には、学習者が自分自身をどう動機づけるか、ということになる。ただ、この学習について「面白い」し、「やりがいもある」と思っているなど動機のある子どもについては動機づけをわざわざ考える必要はない。教師が介入するのだとしたら、子どもにとってARCSの視点に問題が見られそうなのであれば、それに対するきっかけを作り準備をするということになる。

次に必要な学習技能は

さて、動機づけだけでは、自己調整的にすべての学習がうまく進んで行くわけではない。それを実現させるための具体的な知識や技能が必要となる。まず、その課題のゴールを明確にすることができるかどうかについて求められる。これも、子どもが自分で明確化できる場合についてはよいが、難しい場合は、教員の方から課題をわかりやすく提示をするということになる。もちろん、その課題には先に示した動機付けの要素が加わっていないといけないだろう。

次にその学習課題を達成するためには、何をしなければいけないのかという課題分析が必要となる。これは、手続として何を行い、その次に何をすべきかを段階的に明確化し、課題を分割するものである。そして、具体的な行動に移る。その際、もし課題に対し前提とする知識が結構ある場合については、分割した幾つかの課題をクリアしやすいかもしれない。そのトピックに関する前提

●主体的に学習を進める流れ

的な知識があればあるほど楽になる。こうした意味で、基礎・基本的な知識が求められるのだろうと思う。また、問題解決のためには、具体的な学習のための技能も必要となる。この段階においては、調べ方やまとめ方、色んな情報を取捨選択する方法などが、それにあたるだろう。本誌の読者にとっては、情報活用能力だとか、思考力だとかという言葉のほうが良いのかもしれない。

これについて、教師からどのような工夫ができるだろうか？上記したような前提として必要だと思われる基礎知識や学習技能について、指導をしていく事となる。知識面については、学習指導要領が基本的なものになってくるだろうから、ある程度教師間でも合意できる。ただし、これらをただ教えこむだけではなく、問題解決のために学ぶ意味があることを認識させたいところであろう。課題分割の方法、情報活用能力や思考力などの学び方に関する学力は、明確化しにくいところがあるかもしれない。学校においては、これらを教師間で共通理解し、カリキュラムに組み込んでいくことが、今後さらに求められよう。

学習するプロセスにおける「協働」

実際に学習を進めるプロセスにおいては、今日的には「協働」の視点が求められている。上記した主体的な学びの中に、入ってくる可能性があるだろうか。手段が目的化しないように、メリットを踏まえたうえで取り入れることになるだろうが、協働には、どのようなメリットがあるだろうか。

(1) 協働をした成果にメリットがある場合

協働をすることにより、より質の高い成果が生み出される場合には、メリットがあると考えられる。これは、大きくは2つにわけられる。ひとつは、0.5＋0.5＝1になるという考え方がある。足りないところを補いあえば成果が生み出されるという考え方となる。ジグソー法という学習方法が今日頻繁に実践されるが、こうした学習環境を意図的に作るという教育方法である。今はあくまで例示として、0.5と示したが、実際には子どもが前提として持つ力には差がある。そのような中で、前提とする知識や技能が低い場合に、それが高い子と一緒になることで、新しい気づきがもたらされ、劇的に向上する場合もある。もうひとつは、これが今日的には注目されるところかもしれないが、1＋1＝3になるという学習も期待されている。個人ではまったく思いもつかなかったことが、協働を通して飛躍する中で生み出されるのであれば、メリットがあるといえる。

(2) 協働するプロセスにメリットがある場合

結果や成果物に着目するのではなく、そのプロセスにおいて学ぶことがある場合、そういう学習環境を用意したほうがよい場合もあるだろう。例えば、学習において協働する中でなかなか意見が調整できずうまく進まないケースがある。その場合は、どうしたらよいかを考えることになる。この結果、成果を生み出すために、どのようなコミュニケーションを取ればよりよいかについて、子どもは客観的に考えることになる。もちろん、ただ協働させる場合だけでは、そのような考えに至るかどうかは個々に委ねられるので、学習としては、その経験をさせた場を振り返らせることが必要になる。

学習に主体性・協働は必要か？

子どもの主体的な学習、協働的な学習をデザインすることは、上記のような要件が守れて成立するものである。そして、教師の指導以外にも、配慮すべきことはある。

私は具体的には子どもの発達段階とレディネス、子どもの性格が大きく存在すると考える。育てる学力や必要な教育方法について議論をする際、あるべき論が先行し、子どもの発達段階が考慮されないまま議論されることが多い。前提条件が違うので、小学校低学年と高等学校では方法が異なるのは明らかだ。加えて、発達段階とも重なるが、個々の子どもにどの程度レディネスが備わっているかによって、どのように学習を進めるべきか、考えることが必要であろう。持っている知識、学習技能によって大きく変わってくる。また、性格の側面も無視できない。例えば「やる気」と言っても、その子がどういった課題にやる気を見せるかについては、人のことだから本当にわからない。協働するというプロセスにおいては、個人で取り組む学習スタイルがよい子どももいるだろうし、そのほうが良い結果を生むこともある。

私たちは、書籍等で学習するよりも、経験を通して学ぶことも多く、そのほうが圧倒的に多いということも言われる。ここでいう「経験」は、自分から求めるものもあるだろうし、そうでない、中には主体的に経験したものではなく、経験させられたものもあるだろう。あまりに主体性や協働性を強調するだけではなく、まずはゆるやかに経験から学べるものを増やしていくことが必要であると私は思う。教え手の意図できない、子どもの学びもたくさんあるのだから。

〈参考文献〉
稲垣忠・鈴木克明（2015）授業設計マニュアル ver.2　北大路書房、京都

到達目標：B

制作物の内容と形式を読み解く力

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、〔B 制作物の内容と形式を読み解く力〕について詳しく解説します。私達の身のまわりにあるメディアは、それぞれに確立されてきた独特な表現形式があり、その方法を駆使して情報が伝えられています。そうした特性を理解した上で、それに応じた情報の読み解きや表現・発信ができるようになることが望まれます。「メディア創造力」の到達目標のひとつ、〔B 制作物の内容と形式を読み解く力〕は、メディアの表現方法や形式を理解し表現できる力で、「1. 構成要素の役割を理解できる」「2. 映像を解釈して、言葉や文章にできる」「3. 制作物の社会的な影響力や意味を理解できる」といった能力から成り立っています。

1. 構成要素の役割を理解できる

制作物としてのメディアは、通常、複数の要素で構成されています。例えば、新聞であれば、見出し、本文、写真等の要素を組みあせて表現されていますし、テレビ番組のような映像作品であれば、動画、音楽、テロップ等といった要素で表現されています。

メディアを複数の要素に分けて読み解くことで、深く内容を理解できるようになります。それぞれの要素には特性があり、担っている役割があります。また、それが組み合わさった時にどのような効果が生まれるのかということや送り手が何を伝えたくて要素を組み合わせたのかといった意図を意識して情報を受け止めることができるようになります。

メディアを複数の要素に分けて考えることは、表現・発信する能力を高める上でも重要な意味をもちます。それぞれの要素がもつ特性や役割を理解していなければ、うまく情報を伝えることは困難です。要素の特徴や組み合せで生じる相乗効果について理解することで、誤解や混乱が生じることを防いだり、魅力的に伝えたりするための表現を工夫できるのです。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. 映像を解釈して、言葉や文章にできる

人間は視覚的な情報を言語化して理解したり、記憶したりします。具象（映像）と抽象（言語）を往復し、対応付けることによって物事を理解し、伝達し、学習するのです。また、人と人とが分かり合うために、映像と言語を組み合わせて表現したり、それを読み解いたりする必要があります。「百聞は一見にしかず」という言葉があるように、話を聞くだけではよくわからなかったことでも、一目見るだけで理解できることがあります。しかし、誤解なく映像を読み解いたり、表現したりすることは、簡単なことではありません。メディアとしての映像は、受け手に伝えたい事を送り手が意図的に切り取り、記録・編集したものだからです。一方、受け手は、自分の経験や価値観に基いて映像を読み解きます。送り手が伝えたいと思ったとおり伝わるとは限らないということです。映像を解釈したり、表現したりするために映像の言語化、言語の映像化といった記号を変換するトレーニングを積むことが重要です。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. 制作物の社会的な影響力や意味を理解できる

メディアには、様々な社会的影響力があります。人を感動させるような作品があることによって、精神的な豊かさを得ることができます。また、悪意をもって人を陥れようとする情報、悪意がない場合でも間違っている情報によって、社会が混乱することもあります。こうした社会的影響力を理解して受容したり、表現・発信したりする能力が求められます。

何を取り上げるか、どのように取り上げるかは、送り手の意図によります。制作物には少なからず送り手の価値観が反映されることになります。私達は、そうした価値観に影響を受けて、物事を考えたり、行動したりすることがあります。このような影響力は目に見えないこともあり、影響を受けていることに気づきにくいものです。制作物に社会的な影響力があるということを理解するためには、メディアの特性を理解するための観点をもってメディアを分析的に読み解く経験を積むことが重要になります。自分の読み解き方が必ず正しいとは考えずに、他者がどのように読み解く可能性があるか検討することも重要です。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	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。
	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。
	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	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。
	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。
	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	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。
	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。
	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、映像と言葉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葉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	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。
	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。
	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。

「学年歌をつくろう！」
～タブレットで協働的に音楽制作～

京都市立桂徳小学校
山本直樹（やまもと なおき）

2年前、D-projectで初の音楽系プロジェクトとしてスタートしました。子どもたちが学級・学年への思いを元に、歌づくりをする取組です。これまで、小学校でICT活用による音楽制作は、ハード・ソフト共に専門知識が必要なものが多く、ハードルが高いという現状がありました。ところが、タブレットの登場により、小学生でも手軽に音楽制作ができるようになりました。音でメディア創造力を育む試み、楽しいです。

1 学習のゴール

自分達の学年に誇りをもち、さまざまな行事の折にみんなで歌えるような学年歌づくりを目指す。

2 身につけたい力

- 音楽制作の楽しさを味わい、音楽への興味関心を養う。
- 学年に対する思いを言語化し、歌詞として表現する力を育てる。
- 学年に対する思いを元にメロディーをイメージし、音楽をつくる力を育てる。
- 他者と協働しながら問題解決する力を育てる。

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	学年への思いを整理・分析し、学年歌の歌詞としてふさわしい内容を考える。【C - 1 - Lv3】	学年への思いを共有する。	学年への思いを出し合い、シンキングツールで整理分析する。
2・3	歌詞や楽譜を見て、作者がどのような意図で要素を構成したのか理解できる。【B - 2 - Lv5】	作詞や作曲について研究する。	好きなポピュラー音楽の歌詞や楽譜を見て、どんな工夫がされているか研究する。
4～7	学年への思いを様々な角度から読み取り、詩やメロディーで表すことができる。【B - 2 - Lv3】	作詞・作曲をする。	学年への思いを分析した結果を元に、学年歌の詩やメロディーをつくる。
8～10	メロディーと歌詞を効果的に関連づけて、タブレットで音楽制作できる。【C - 3 - Lv5】	タブレットで音楽制作する。	タブレットで歌の伴奏をつくる。 キーボード→ベース→ギター→ストリングス（弦楽器）の順にコード入力する。
11	音楽には人を感動させる魅力があることを理解できる。【B - 3 - Lv1】	歌を録音する。	学年全員で歌を練習した後、録音する。

◉実践の流れ

シンキングツールで思いを整理分析

学年歌をつくるというテーマに向かうには、まず自分たちの所属する学年に対する思いを共有する活動が不可欠と考えた。そこで最初に、子ども達一人ひとりに付箋紙を配り、「こんな学年にしたい！」という思いを書く活動を行った。それを8つのグループごとに持ち寄り、シンキングツールを活用して整理した。活用したシンキングツールは、Xチャート、Wチャートである。これは、多くの情報をまとまりごとに分類するためのツールである。Xチャートは4つ、Wチャートは5つのまとまりに整理することができる。子ども達は、集まった付箋紙を見ながら、「これは友情について書いているな」とか「これは協力のことだな」という風に分類していった。グループ活動の後、学年歌制作実行委員が集まって、さらに学年の思いを整理・分析する活動を行った。8つのグループの結果を集めて、同じまとまりの付箋紙の枚数を数え、どんな思いが多く出されたかを分析した。その結果、「仲がいい」「何事にも前向きにがんばる」「困ったときに助け合う」「楽しく明るい」学年にしたい！という思いが多いことがわかった。これらの分析結果を、作詞にいかしていこう！ということになった。

作詞活動・作曲活動

次に、歌をつくる活動に入っていった。歌づくりには、作詞・作曲という2つの側面がある。それらを学年全員で取り組むのは難しい。そこで、作詞・作曲それぞれやりたい子が立候補してグループを作った。その子ども達が学年の代表として歌づくりをし、他の子ども達はその作品を承認するという形式である。

作詞の前には、日本のポピュラー音楽の歌詞を使って作詞テクニック研究を行った。その中で、作詞には「倒置法」「反復法」「比喩法」「擬人法」「押韻」「体言止め」などの言語表現があることを学習した。この作詞テクニック研究の後、作詞活動を行った。作詞担当の子ども達は、学年に対する思いの分析結果を、うまく詩の表現に盛り込むことを意識して詩をつくっていった。

作曲は、担当の子ども達が集まり、それぞれのメロディーのアイデアを出し合って、協働的に1つのものにまとめていった。部分的に既存の曲に類似したメロディーになった場合、よりオリジナル性の高いものに修正する作業も行った。そして完成したメロディーは、教師の支援によって楽譜化した。メロディーに対するコード（和音）付けも教師が行った。作詞・作曲それぞれの第1次案ができた時点で、詩とメロディーのすり合わせを行い、1つの歌として仕上げていった。

タブレットで音楽制作

歌が完成すると、いよいよタブレットによる音楽制作である。タブレットは、Apple社のiPad、音楽制作アプリは、GarageBandを活用した。子ども達がGarageBandを使うのは、今回が初めてであった。そこで、事前にマニュアルをつくり、配付した。この手立てによって、子ども達は必要以上に教師に頼ることなく、円滑に作業を進めることができた。iPadで音楽制作する手順は、伴奏づくり→メロディー入力→歌の録音である。伴奏は、歌のコード（和音）譜を見ながら、キーボード→ベース→ギター→ストリングス（弦楽器）の順にコード入力してつくっていった。リズムは、iPadが自動でつくり出すドラムのリズムパターンの中から、自分達の歌のイメージに合うものを選択した。そして、完成した伴奏に合わせて、メロディーも入力した。どの作業もほとんど指1本でできる簡単なもので、子どもたちは楽しみながら活動していた。最後に、GarageBandの録音機能を活用して、学年全員の歌声を録音した。録音機能には、リバーブ（残響）などのエフェクト機能があり、まるでコンサートホールで歌ったかのように仕上げることができる。録音した歌声を聴いて、子ども達は大喜びしていた。このように、本実践は、伴奏づくりから歌の録音まで1台でできるiPadのAll in Oneのメリットをいかして行った。完成した学年歌は、10月に行った宿泊学習のテーマソングとなった。それ以降、あらゆる行事の際に歌い続けて、子ども達の絆を深めるのに役立った。

4 メディア創造力育成はここで

「自分達の歌をつくる」という明確な目的意識があったので、子ども達は最後まで意欲的に活動した。タブレットを活用することにより、高いクオリティで曲が仕上がることも子ども達の達成感につながった。実際、活動後には、「自分達の力でこんな本格的な歌ができて、すごくうれしい！」という感想が見られた。作詞過程では、あらゆる表現を駆使することにより、高い言語活用能力を育てることができる。また、詩（言語）とメロディー（音楽）を組み合わせて歌を練り上げる過程では、言語と音楽を関連付けて表現する力を高めることができる。

「環境問題について考え、英語で発表しよう」

同志社中学校
反田　任（たんだ たかし）

グローバル化が進展する中で、英語の４技能（聞く・話す・読む・書く）をバランス良く身につけ、積極的に使えるようになる英語力が求められている。本実践ではグループでプレゼンを協働制作し、作品に対してSkypeで評価をもらい、さらに修正して完成させる中で、英語の４技能の向上と、発信型の英語力を身につけることをねらいとした。

1 学習のゴール

教科書（New Crown 中学２年 "For Our Future"）の内容を発展させる形でグループで選んだテーマについて図書、Webを使って情報を集め、iPadで「ロイロノートスクール」を用いて英語でプレゼンテーションを協働制作する。Skypeでできあがった作品をオンライン英会話の先生に見せ、評価やアドバイスをもらった後、修正を加え、プレゼンテーションに音声を録音したものを提出する。

2 身につけたい力

- プレゼンテーションのテーマに対する適切な情報を見極め、効果的に表現する力
- ４技能を意識した発信型の英語力

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	教科書の内容を理解して発表のテーマを考えることができる。	音読練習や、Q&Aによる内容理解を行う。	デジタル教材を用いて教科書の内容を理解する。
2	環境問題をテーマにグループで相手に伝わるように話し合うことができる。	グループで話し合い。	示されたプレゼンテーションや資料をもとに設定されたテーマを理解し、意見交流する。
3	設定したテーマにもとづいて図書資料やWebで情報を検索することができる。	グループで調べる。	グループテーマにもとづいて図書、Webで資料を集める。
4	検索した情報をもとに伝えたい内容を英語でまとめることができる。	調べた内容を英文で表現する。	個人で英文を書き、グループで共有する。
5	報告文（英文）を交流し、互いの良い表現を生かしながらグループでまとめることができる。	グループを超えて情報を共有する。	各グループの英文を学習ポータルサイトで共有する。
6	伝える内容や表現方法を考え、効果的なプレゼンテーションを制作する事ができる。	グループで一つのプレゼンテーションにまとめる。	個人でスライドを制作し、さらにグループ内で一つにまとめて検討する。
7	グループで協力しながら相手に伝わるように、英語で説明する事ができる。	Skypeでアドバイスを受ける（英語）。	オンライン英会話の先生にプレゼンテーションをSkypeで見てもらい、英語表現や発表についてアドバイスを受ける。
8	スライドや説明文を再検討しよりよいものに仕上げることができる。	検討したものに修正を加え報告する。	英語やスライドを修正し、完成したものに英語で音声を吹き込んで提出する。

◉実践の流れ

第３時

●情報活用能力の育成

英語でプレゼンテーションを制作するには、英語で書かれた資料なども活用しながら情報を集めることが必要である。子供向け絵本“The Earth Book”（作：Todd Parr）やNASAのClimate Kidsなど中学生にもわかりやすい英文で書かれた参考資料を紹介して英文を書く際のヒントを示した。

第６時

●グループで合意形成

個人で制作した英文や収集した資料をもとに、グループでプレゼンテーションの構成を考え、検討を加える。伝えたい内容を効果的に表現するにはどのようにしたらよいか、意見を交流しながらグループでプレゼンテーションを完成させた。

第７時

●相手に伝える

オンライン英会話の先生に制作したプレゼンテーションをSkypeで見てもらい、英語表現や発音、内容についてのアドバイスを受ける。アドバイスに従って英語を修正し練習した後、再度見てもらう。グループ（３～４人）で協力して外国人の先生とうまくコミュニケーションをとることができた。

第８時

●プレゼンテーションを完成させる

アドバイスを受けた後、英語表現やスライドを修正し、英語で音声を吹き込んで提出する。

作業を通じて、グループでプレゼンテーションを見直しながら、英語の発音を意識しより完成度の高いものを制作することができた。

オンライン英会話の先生とSkypeでプレゼンテーション

4 メディア創造力育成はここで

日本語でプレゼンテーションを考えることもなかなか大変であるが、それを英語で行うとなるとさらに負荷がかかる。しかし協働して学習を行うことにより、生徒相互の学びが活性化され、深まる。プレゼンテーションの元になる英語の原稿は、英語の論理にもとづいて書くことに留意することが大切であり、学習ポータルサイトの掲示板に書き込んで、グループ、クラスを超えて閲覧できるようにし、生徒の間で参考になる表現を共有した。またタブレット、アプリ、Skypeなどをうまく組み合わせることによって、生徒の「主体的な学び」がより活発になった。

ICTを活用して必要な情報をうまく入手し、生徒同士がコミュニケーションできる環境を提供することにより、一人一人のスキルに応じた活用ができ、また全体のスキルが向上する。

「3年4組 妙蓮寺タウン情報 その4」

～『妙蓮寺おすすめタウンMAP』を作って まちのいいところをしょうかいしよう～

横浜市立港北小学校
近藤 睦（こんどう むつみ）

社会科、総合的な学習の時間など教科を横断して、子ども主体の年間の単元構成のデザインをした。本実践では、一年間の学習のまとめとして紹介文に取り組み、国語科でつけた能力を他教科・領域の学習で生かしていけるようねらいをもって取り組んだ事例である。

1 学習のゴール

学習のゴールとして子どもが書いた紹介文は、学校ウェブページにアップした校区の地図にリンクを貼り、そこから読むことが出来るようにする。港北区役所地域振興課の協力により、港北区ウェブページからもリンクを貼ることができた。そこで，相手意識は「港北区に住んでいるが妙蓮寺のまちに来たことがない人」という、具体的なイメージをもって紹介文を書くことにした。

紹介文の制作方法は自分で決めることにした。タブレット端末のノート用アプリを使用し写真と言葉を組み合わせた紙面を作成する、写真を糊で貼り付けて紙に手書きで作成するなど自由に選ばせたが、仕上げはどれもPDFファイルにして、子どもが作成した地図にリンクを貼ることとした。

2 身につけたい力

自分が選んだ事柄とそれを知らせたいと思う理由に沿って事例を挙げ、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
0	これまでに続く活動としてさらに多くの人に妙蓮寺のまちの良さを広めたいという強い目的意識をもっている。		
1	MAPを作る目的を確認し、学校ウェブページを読む人のイメージを決めることができる。【A - 1 - Lv2】	具体の相手意識を交流する。	MAPを見て、まちに来てほしい人、紹介したいことについて共通のイメージをもつように、具体例を挙げて共有する。
2	学習への見通しをもち、必要な学習の順序と方法を決めることができる。【A - 3 - Lv3】	学習計画を立てる。	学校ウェブページを作成するまでに必要な手順や、相談すべき相手、活動許可をとる等分担する。
3	モデルのパンフレット等をもとに紹介に必要な項目や資料について決めることができる。【B - 1 - Lv2】	紹介文の形式を確認する。	紹介する内容を「人・もの・こと・場所」毎に落とせない項目を確認する。
4	紹介したい事柄について想起し、蓄積した資料をもとに紹介する内容を決めることができる。【C - 1 - Lv1】【D - 2 - Lv2】	グループで交流し紹介する内容を決める。	思考ツールや構成メモをもとにグループで交流して、紹介する内容を決める。
5～7	紹介したい事柄によって必要な写真や資料を選択し、紹介文を書くことができる。【C - 2 - Lv2】【D - 3 - Lv2】	紹介文を書く。	文章の書きぶりと写真や資料の選択について、より効果的な表現を選んで紹介文を書く。
8	紹介文を見合って修正し、完成することができる。【C - 2 - Lv2】	グループで交流し、推敲する。	相手や目的に沿っているかという視点で紹介文を修正し、完成する。
9	学校HPを閲覧してくれた方からの反応をもとに振り返ることができる。【D - 3 - Lv2】	紹介文を学校ウェブページにアップし、活動の振り返りをする。	「活動の価値」と「学習を通して付けた力」を視点に話し合う。

◉実践の流れ

第１時

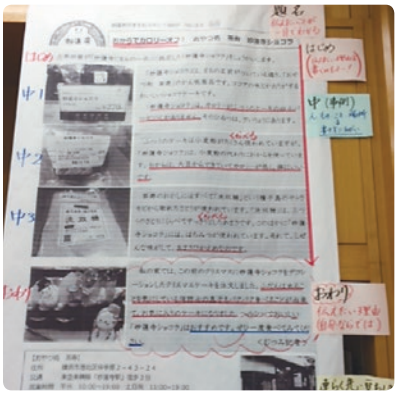
●目的意識、相手意識の具体化

この実践までは、地域の人や保護者に相手意識をもって取り組んでいたが、子どもの願いは、「もっと多くの人に」と広がっていった。「今まで妙蓮寺に用事がなかった人」とは、「急行列車に乗っていて、いつも各駅の妙蓮寺を通過している人」「何回も来ているけれど、いつも決まった家にしか行かない人」「学校ウェブページを見て、行ってみようかなと思ってくれる人」ということになった。3年生には大きすぎる目的意識、遠すぎる相手意識であるが、子どもたち自身が実際に知っている、思い描くことが出来る人を手掛かりにして学校ウェブページのペルソナを考えた。このようなプロセスを経ることで、いつもその相手意識に立ち返って判断したり、選択したりしていくことができる。

第４時

●書き手としての立ち位置と本気の目的意識

「おすすめ」とは「自分がよいと思うものを客などに勧めること」であり、「紹介」とは「知らない者同士を引き合わせたり、人々に物事を知らせたりすること」とある。まちの「おすすめスポットMAP」づくりは、３年生としての自分の目線で書くこととした。大すきなお店、商品、公園、行事、景色など、選ばれた「おすすめ」は多岐に及んでいる。ここでは、自分が書いた紹介文を読んで「妙蓮寺に行ってみたいな。」と思ってくれる相手を描いて内容を精選していくようにした。子どもが本気の目的意識・相手意識を感じ、主体的に学習を進めていなければ、グループでの交流は形骸化してしまう。大人の仕事に代わっての活動ではなく、書き手として「自分の思い」が書けること、材への愛情・愛着、活動そのものに価値を感じるような有用感が本気の学習を支える。



必要な項目を検討して作った教師の作例

第５～７時

●一人一人の思いと協調

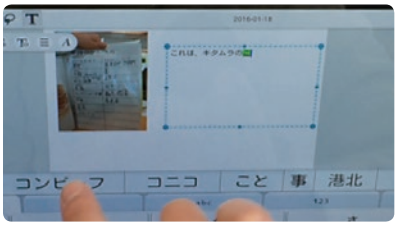
学習計画を立てる時にも，子どもが必要感をもって学習形態や方法を提案する様子が見られた。

伝えたい事柄を地図上に落とし、東西南北に分かれてグループを組むとよいという意見が、内容やカテゴリーごとのグループでなければ伝え方が異なって、交流の意味がないという考えに変わっていった。また、「一人一人、一番言いたいことは自分で決める。」と決まった。そこで、「紹介文を書くときのどのタイミングで友達と一緒に考えたいか。」と問うと、「何を書くか考えたとき。学校ウェブページを見た人が妙蓮寺のまちに行きたいと思うかの意見を聞きたい。」「下書きの際にも」「仕上がった際にも」という声が上がった。

こうして、一人一人が思いをもち、文章の書きぶりや写真，資料の選択について思考を往復させながら効果的な表現を選んで紹介文を書いた。その上で、必要感のある協働思考をする場を保証した。

4 メディア創造力の育成はここで

「学校ウェブページを見ている相手に、この写真や文章で伝わるか。」具体的に相手を描けば描くほど、「その人が実際に来てみるとしたら必要な情報は何か。」と子どもは真剣に考えるようになる。有効にはたらく情報を載せたいと強く思い、出典の明らかな情報を選び求めるようになる。その際に必然的に著作権や肖像権を知り、情報リテラシーを十分に考えて読み直し、意識する。タブレット上で、写真や資料の選択と文章の書きぶりについて思考を往復させ、何度も書き直す。この場での友達とのやり取りの中で、機器活用のスキルが高まる。単元を始める前の土台作りを大切にして、必然性のある単元づくりをしたい。



機器活用のスキルは加速度的に上達

D-projectプロジェクト 2015

「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10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［Standard（スタンダード）な実践］、オレンジは［Advance（アドバンス）な実践］です。）

Standard

コラボ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）

各学級で考えた地域や学校の自慢をカルタで表現し、友達のコメントからブラッシュアップを重ねていきながら、メディア創造力を育てていくプロジェクトです。今年度は7学級でコラボレートしてワンセットの地域・学校自慢カルタを作り上げ、各学校の地域性や特徴を感じながら楽しく遊びました。制作過程においてタブレットなどのデジタルを活用し、到着を楽しみに待つ友達に完成したカルタを郵送で送りあい、届いた喜びとともにカルタで遊ぶというアナログとデジタルが融合した学習を行うことができました。

寺子屋リーフレットプロジェクト

プロジェクトリーダー：水谷浩三（暁学園暁小学校）

立上げから13年目の今年度も、2月に小・中・高校の21校の代表作品によるリーフレットコンテストが行われ、大きな成果をあげ終了しました。

作品制作のプロセスでの学び、作品を使った活動での学びんなど、心を育む活動が実現できました。今年度より参加教師とユネスコ関係者で、支援により建設されたカンボジアの寺子屋への訪問が実現できました。

現地寺子屋の子どもや教師、村民と交流し、活動の成果と非識字の現実を、肌で感じる視察となりました。

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。今年度も、第6回目のフォトポエムコンテストを実施しました。愛媛・高知・金沢・徳島から、優れた作品が集まりました。今後も、フォトポエムの活動を全国に広げていきたいと思います。

学級歌づくりプロジェクト

プロジェクトリーダー：山本直樹（京都市立桂徳小学校）

2年目を迎えた学級歌づくりプロジェクト。今年は8校が参加して、活動をすすめてきました。その中で、一番早く歌が完成したのは、愛媛県松山市立北久米小学校の小田先生の学級。完成後、昼の校内放送で全校の子ども達に聴いてもらったり、ミュージックビデオにして保護者に見せたりするなど、子ども達も大満足の取組になったとのことでした。愛媛に負けじと、京都市立桂徳小学校6年生の2クラスでも学級歌が完成。そして、この2校の実践は、今年度のICT夢コンテスト（主催：日本教育情報化振興会）において高く評価していただき、ダブルで受賞となりました。

Advance

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：宮城 渉（北谷町立北谷中学校）

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。小中学校国語の「詩」の学習で、詩の鑑賞や表現技法を学んだあと、詩を作り、作った詩をイメージ化するためにクリエイティブライブラリーから素材を探し、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ないました。

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。

発信！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）

多くの人たちに伝えたい“私のまちのたからもの”をテーマに、自分たちで撮った写真や動画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。

「古都奈良の素晴らしさを紹介しよう」「雪の降らないタイに住む友達に雪の楽しさを伝えよう」のように、目的意識、相手意識を持って自分たちの住む町のよさを再発見し、世界に伝えるという課題を追求した協動的な学びの姿が報告されました。

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：岩﨑有朋（岩美町立岩美中学校）

ポケタッチを導入している全国の学校にアンケート調査を行い、活動の実態を探りました。開発のターゲットは小学3～6年でしたが、小1から十分に使えている姿がわかりました。一方、与えっぱなしになってしまい、本来の目的である授業との接続の部分がまだ弱いこともわかりました。

次に、アンケート回答校の自治体の採択教科書にベン図・マトリックス表が含まれている程度を調査しました。特にマトリックス表は国語では1年生から見られ、算数・理科では4・5年生あたりで飛躍的に掲載数が増える傾向にあります。

このことより、次の一手として、授業との接続を意識した実践事例の収集が考えられます。「どのように学ぶか」「学んだことをどのように使うか」アプリと授業の接続がこの問いに近づく1つになるはずで、来年度の課題としていきます。

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（浜松市立三ヶ日西小学校）

発達段階に合わせて、総合的な学習、国語科などの教科で、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。

特に、今年は写真や音声だけでは表現できないことを動画でいかに表現するのかという点について主眼を置いて、プロジェクトで取り組んできました。

伝える相手を意識させ、動画で表現するもの（内容）と映像の流れ、映像の長さなどについて十分に考え、検討し表現することを通して、メディア創造力を育成させてきました。

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）

今年度はこのプロジェクトに10校20クラスが参加。16か国と国際協働学習を実施。そのうちの4つの小学校は、フィリピンと台湾が交流相手であり、金沢星稜大学の教員志望の学生が直接現地を訪問し、壁画を届け、その様子を動画にして日本の小学生に見せ交流の支援を行いました。

外国との交渉が初めての教員でも、タブレット端末での動画作成、youtubeの活用、TV会議の実施などを単元設計に入れ込むことで、日本側が主導して情報を発信することができました。教員自身が交渉の自信をつけることができました。

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）

小学校英語で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、授業で使う基本表現をタブレット端末で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。

海外の小学校へ覚えた英語表現でビデオメールを作成したり、プログラミングのSchratchで交流したりする協働学習にも取り組みました。

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
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-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D-pro松山支部では、フォトポエムに関する数回の研修会を行いました。8月には、コアメンバーによる話合いをもとに、フォトポエムの評価規準を作成した。「メディア創造力アウトカム」を取り入れ、国語科・図工科・生活科等の教科の評価規準との兼ね合いを考えながら作成することで、目指す指導の方向性を共通理解することができました。11月には高知県放送・視聴覚教育研究大会において、高知県の小学校4年生児童を対象にフォトポエムを作成する授業を行い、県外にもフォトポエムの学習を広げていく活動を今年度も行うことができました。さらに、D-project松山「アクティブラーニングについて考えよう」と題して、アクティブラーニングと生活科の「学習への関与の深さ」という視点で、フォトポエムのよさについて参加者で話し合う研修を行いました。2月には毎年行っている、フォトポエムコンテスト審査会を行う予定です。

石田年保（松山市立八坂小学校）

►香川支部

今年度は、協働学習促進ツールである「まなボード」の活用や「ポケタッチ」を活用した情報の比較・分類力育成、地域社会科教材のデジタル化と活用などに取り組んできました。昨年8月に、高松で夏季セミナーを開催しました。県内をはじめ全国から約90名の参加者があり、中川先生による基調講演、実践発表、2つのワークショップを実施し、セミナーに参加された皆様からは好評を頂きました。今年も夏にはセミナーを開催する予定です。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-とぴあ・かがわ」です。昨年以上にパワーアップした内容でお送りします。セミナーの翌日は、恒例のうどんツアーも開催しますよ。今年の夏は、香川で「D-pro」と「うどん」と「骨付鶏」を……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-project]。四国のD-projectで連携し、新しい次元を目ざして活動しています。D-project高知の母体となる研究団体は、平成29年に発足10周年を迎えます。これに先立ち、今年は更なるステップアップの年として、アグレッシブに活動を展開していきます。高知県西部・中部・東部の３地域にて研究会を開催し、公開授業・ワークショップ・講演の3本立ての構成で多様な知識 と実践をシェアできるよう取組を進めていく予定です。小規模な研究会ですが、高知県内外から多くの同志が集まり、大きなうねりが起こることを期待しています。皆さまのご参集をお待ちしています。 http://kitkat.sblo.jp/

若林 章（高知市立高須小学校）

►金沢支部

金沢支部では、石川県教育工学研究会との共催で8回目となる夏の研究会（アクティブラーニングとメディア活用を学問する）や年5回の学習会を実施してきました。8月8日に行われた夏の研究会には、初めて企業ブースを設置し、多くの企業の方にも参加していただきました。そして、県内外から約140名の参加があり、過去最高に盛り上がりました。

もちろん、来年度も再来年度も……10回記念を目指して、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。

小林祐紀（金沢市立安原小学校）

►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回の定例会を行うようになって8年目になりました。今年度は、テーマとして「タブレット型情報端末の使い方」をメインにしながら、アクティブラーニングにも目を向けました。そのため、午前中に学習科学や学習理論、タブレット型情報端末の活用法などのレクチャーを行い、午後からはそれを生かしたワークショップで実際にやってみるという形で行いました。また、年2回行っている一日講座の内容を他の研究会とのコラボ企画としたのも今年度の特徴です。今年度はタブレット型情報端末の使い方がメインだったからでしょうか、毎回注目度が高く、今年度は平均して30名、多い時は45名もの先生方に参加していただくことができました。県外を含め、いつも参加してくださる方がいらっしゃるとともに、初参加の方もいらっしゃるなど確実に広がりを感じることができた1年でした。例会にはどなたでも参加できます。気軽にご参加ください。
熊本大学情報教育研究会ブログ　http://jugyoukenkyu.cocolog-nifty.com/kumajouken/

山口修一（熊本市立弓削小学校）

►関東支部

今年度のメインの活動は、何と言っても1月23日（土）に、横浜メディア研究会とのコラボで企画・運営した研究会です（於：フェリス女学院大学緑園都市キャンパス）。「今、改めて教師の役割を問う！～子どもの発信力を高める～」をテーマに、模擬授業、ワークショップ、実践発表という濃い内容で、約60名の参加の皆様に満足していただくことができました。

刺激し合える仲間がいるということは、本当に素敵なことですね。今回は、若手の企画力を生かしてのテーマ設定、運営でした。若手は、中川先生主催の「関東教師塾」にも参加し、だんだんと力をつけてきてくれてきているのが、うれしいです。来年度の活躍に期待です！

佐藤幸江（金沢星稜大学）

►北海道支部

D-project北海道の活動は、若手メンバーとベテランメンバーがあうんの呼吸で熱い活動を繰り広げています。夏と冬のセミナー開催は、毎回100名の参加をいただき北海道内各所のみならず、全国からたくさんの参加者で大盛況です。今年度は、夏のセミナーのあと、日本デジタル教科書学会の年次大会もD-project北海道のメンバーが運営委員となり開催しました。3日間における参加者は延べ300人。

もちろん基調講演は中川先生にご登壇いただきました。また、夏のセミナーから「アクティブ・ラーニング」をメインテーマに提案実践・ワークショップを開催しております。企業の皆様にもたくさん参加していただき、ワークショップなどでご協力をいただいております。今年は、D-project北海道創設10周年記念セミナー（通算20回目）を8月8日に開催します。どうぞ、夏の北海道にお越しください。

加藤悦雄（北広島市立双葉小学校）

►茨城支部

みなさんはじめまして！いよいよD-project茨城支部が動き始めました。生まれたのは、2016年2月6日。まだまだ産声を上げたばかりです。「ICTに振り回されずに授業を見つめる」というD-projectの精神を大事にし、茨城県教育工学研究会との共催で毎月学習会を行う予定です。第1回学習会には、24名の現場教師・指導主事・大学教員・企業人・学生が集いました。これから少しずつ裾野を広げつつ、しかし拡大だけではなく、芯をもって息長く続けていきます。参加者から「情報教育を大事にする仲間に出会えてよかった。」「このような研究会を全県に広げていきたい。」等のうれしい声が寄せられました。来年には公開研究会も開催予定です。ぜひ、全国からも多くの方に来て頂き、D-project旋風をこの茨城の地からも巻き起こします。ご協力をよろしくお願いいたします。

世話人代表：村野井均、世話人：小林祐紀ともに茨城大学教育学部

►東海支部

楽器の街「浜松」にちなみ、音楽を柱に取り組んでいるD-pro東海です。今年は、11月14日（土）、D-pro東海in浜松を開催し、参加者は総勢60名となりました。セミナーの内容は、中川一史会長による基調講演、ポスターセッション型実践発表、ワークショップ、パネルディスカッション等中身の濃いセミナーとなりました。今年度は、浜松メンバーで「学級歌づくり」を実践し、その成果を実践発表で伝えたり、ワークショップで体験してもらい理解を広めたりしました。2016年は、11月12日（土）に、D-pro東海浜松セミナーを行います。音楽についてまた新たな取組みをしていきたいと思っています。是非、多くの方の参加をお待ちしています。

菊地 寛（浜松市立三ヶ日西小学校）

►関西支部

D-project関西支部です。今年の目玉はなんといっても春の公開研究会を京都で開催すること！D-pro通の方なら、「あれっ、春は東京じゃないの？」と思われたことと思います。しかし実はD-projectの記念すべき第1回大会の開催は、京都だったのです！思い起こせば15年前、京都リサーチパークのキャパ350名という会場がいっぱいになった第1回。その大観衆の前で、京都市立桂坂小学校の5年生がホンモノパンフレット制作のプレゼンテーションを30分も行った第1回。

実践発表の多さからすべてのブースを回ることが出来ず、「モッタイナイオバケが出る！」という名言が飛び出した第1回。東北から0泊3日の高速バスで参加した方もいた第1回……などなど、今もD-projectで語り継がれる伝説は、その多くが京都発祥のものだったのです。さて、今年の京都では、どんな伝説が作られることでしょう？ 春の京都で、モッタイナイオバケが出ないよう、D-project公開研究会を満喫してください。

山本直樹（京都市立桂徳小学校）

►沖縄支部

母体となる沖縄県マルチメディア教育研究会と共に、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。11月28日（土）に第21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29社の協賛、26社の展示。うるま市立天願小学校の3年生の生徒を会場に招き、150名近い参加者の中、社会におけるタブレットを活用した授業を公開。パネルディスカッションには中川一史先生、佐藤幸江先生、山本朋弘先生、黒上晴夫先生がご登壇。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。

宮城 渉（沖縄県北谷町立北谷中学校）

賛助会員特ダネ情報

SKY株式会社
www.sky-school-ict.net/

「タブレット端末活用セミナー」を4/23（土）・東京で開催します！「学習指導要領改訂の動向とアクティブ・ラーニング」をテーマに、タブレット端末活用や情報教育の在り方を考えます。皆様のご参加をお待ちしています！

スズキ教育ソフト株式会社
www.suzukisoft.co.jp/

中川一史先生と共同研究を行っている「伝えるチカラプロジェクト」では、新しいiPadアプリの開発を進めています。アプリの情報は、伝えるチカラプロジェクトWebページで公開しています。新しいアプリにご期待ください。

株式会社ポケモン
www.pokemon.co.jp/

パソコン・タブレットを使いこなし、情報分類トレーニングで思考力が向上する「ポケタッチ」。総務省のクラウド実証事業での利用率も高く、アクティブ・ラーニング入門に最適。

株式会社青井黒板製作所
www.aoikokuban.co.jp/

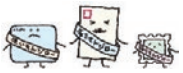
アオイオリジナルのプロジェクター取付金具「AOI-SPCMシリーズ」を使って、スライドレール式設置やUD黒板への設置等、様々なプロジェクター取付方法が可能になります。板書と電子黒板が一体になった教室環境を実現します。

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拍子揃ったアクティブラーニングに最適な超軽量ホワイトボードです。使い方は簡単。各種ワークシートは泉サイトからダウンロードできます。

公益社団法人日本ユネスコ協会連盟
www.unesco.or.jp/

3月22日、カンボジアで新しい寺子屋がオープン。銘板には昨年度の「寺子屋リーフレット制作プロジェクト」参加校名が記されました。2016年中も、プロジェクトをより広めるため教員対象カンボジアスタディツアーを予定しています。



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/

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」もラインナップに加え教育の情報化をお手伝いします。

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に傾注してまいりました。「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。ICT利用による効果アップを図ってまいります。

パイオニアVC株式会社
http://pioneer.vcube.com/edu/

協創支援する教育プラットフォーム「xSync（バイ シンク）」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や遠隔地間の学校等を結ぶ遠隔授業システムで教育の充実を支援します。トライアル受付中、是非ご相談ください。

株式会社ガイアエデュケーション
www.gaia-edu.co.jp/

ICTを活用したアクティブラーニングに適したICTファニチャーの製作に力を入れております。新しく登場したQwalk-J勾玉型のデスクは、最大で4台まで組み合わせ可能で、用途に応じて自由自在にレイアウトできます。

ダイワボウ情報システム株式会社
www.pc-daiwabo.co.jp/

「あらゆるICT機器、ソフトウェアを取扱う国内トップディストリビューターです。導入サポートや教員向け研修なども取り揃え、教育のICT化をご支援致します。●詳しくは当社教育ICT総合サイトへ！「DIS　文教」で検索ください」

株式会社LoiLo
http://loilo.tv/jp/

授業支援ソフトロイロスクールを無料で半年試せます！　実践案、A4で1枚を作るだけ。loilo@loilo.tvまでご連絡ください。

理想科学工業株式会社
www.riso.co.jp/

オルフィス貸出キャンペーン実施中！　高速フルカラーインクジェットプリンタ・オルフィスを無料で1週間お貸出しいたします。研修会や公開授業など、カラープリントや資料作りが多い時期に合わせてお声かけください。

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/

平成28年2月から「学習情報研究」誌を全国どこからでもご購入できるようになりました。従来の東京駅前「丸善」や学情研での「学習情報研究」誌販売に加え、インターネット上のネット書店「アマゾン・コム」から既刊誌を購入できます。ご活用下さい。

編集後記

最近「言霊（ことだま）」という言葉が、よく耳に残る。コトバンクで検索してみました。「古代日本で、言葉に宿っていると信じられていた不思議な力。発した言葉どおりの結果を現す力があるとされた。」（https://kotobank.jp　2016.2.22取得）よい言葉を発すると良い事が起こり、不吉な言葉を発すると凶事が起こるという考えです。日本では、「言霊信仰」と言われ、例えば、忌み言葉として「受験生のいる家庭で滑る・落ちるを言わない」「結婚式で切れる・壊れる・分かれるなどを使わない」等、現代でもこのような考え方が残っていますね。また、多数の国民の運命に関わる重大な国家的決定に際して、このような「言霊信仰」によって、合理的・理性的な判断を抑え込んでしまうことになることを指摘する人もいるようです。

さて、「言霊」の話は、また別の機会においておくとして、私が「言霊」に反応したのは「言葉の乱れ」が気になっていたからだと気づきました。言葉が、世に連れて変化してくことを止めることはできないでしょう。けれども、D-proは「映像と言葉」を学習材の1つとしています。情報や考えを論理的に述べ、分かりやすく伝えるという面や、円滑なコミュニケーションを支えるという言葉遣いに、大いにこだわりをもって、これからも実践研究を積んでいきたいと考えます。D-proからのメッセージのつまった第3号を、ここにお届けいたします。

（2016.3 吉日　編集長　佐藤幸江）

D-PRESS vol.3　2016年3月20日発行　発行・編集：一般社団法人 デジタル表現研究会［D-project］　デザイン：株式会社ネオプラン