

## 映像情報と言語情報の間に<sup>はざま</sup>

中川一史 (D-project会長)

私は国語科教育における映像メディアの扱いについて、研究テーマの1つにしています。国語科教育において、映像情報と言語情報の関係を追究していくことは今後ますます重要になってくると考えているからです。瀧口は、国語科教育での教師のメディアに対する苦手意識や抵抗感をもっていることを指摘した上で、「憚られているもの」の1つとして、「視覚的なメディアへの抵抗感」をあげています(瀧口, 2010)。また、国語科の読解指導のための教材には、映像を含めた視聴覚資料は不要であるとの主張も存在します。しかし、子どもたちの生活の中で、もはや言語情報だけを読みとるのではなく映像情報を組み合わせて読みとる場面はどんどん増えています。もちろん、映像情報においても、「言葉の付加情報と結びついてこそ、確かな意味を確保することができる」(浮橋, 1988) のです。

現行の学習指導要領においては、例えば、「B 書くこと」では、第三学年及び第四学年で「収集した資料を効果的に使い、説明する文章などを書くこと。」が、第五学年及び第六学年で「引用したり、図表やグラフなどを用いたりして自分の考えがわかるように書くこと。」「表現の効果などについて確かめたり工夫したりすること。」「書いたものを発表し合い、表現の仕方に着目して助言し合うこと。」が求められています。新聞作りやパンフレット制作など、写真・イラストや図表などの資料と文章との行き来を意識させるような題材が増えてきている要因がここにあると思われます。

表現活動だけでなく、「読むこと」においても、工夫次第で映像情報と言語情報を組み入れることができます。10年以上、私と実践研究を行っている筑波大学附属小学校の青山由紀教諭は、2年生・説明的な文章「どうぶつ園のじゅうい」(光村図書出版)で、獣医の上田さんを動物園内図上で動かしながら、教科書本文に直接的な文言で書かれていない治療場所について考えさせたり(写真)、教科書本文とはち

がう日の上田さんの仕事ぶりの資料映像を見せることで、「なぜ教科書には『この日』を選んだんだろう?」と問いかけたりして、映像情報(動物園内図や資料映像)と言語情報(教科書



写真: 光村図書出版「国語デジタル教科書」2年上巻「どうぶつ園のじゅうい」

本文)を行き来させました。中村は、従来の国語科の内容を拡張して各種メディア活用までを学習に含める意義の1つとして、「クリティカルに理解する」をあげています(中村, 2003)。ある視点を持ちながら、本文に立ちかえる経験を積むことが重要に思います。

このように、言語情報の理解と表現に映像情報を絡めながら、そして映像情報と言語情報とを同等なものとして評価しながら学習活動を進めていくことが今後ますます国語科教育に求められてくるのではないかと考えています。

国語科を核に、図のように様々なケースで映像情報と言語情報の行き来を意識させた学習活動を展開していくべきであると考えます。D-proにおいても、実践を通して、深めたいと思っています。

### 図1: 理解と表現における映像情報と言語情報の行き来

- 1: 映像からイメージを広げる
- 2: 映像からメッセージを読み取る
- 3: 映像から読み取ったことを言葉・文章で表現する
- 4: 映像から読み取ったことを根拠をもって伝える
- 5: 言葉・文章で伝えるメッセージの補完を映像で行う
- 6: メッセージを映像で構成する

〈参考文献〉  
 瀧口美絵 (2010) 「国語科におけるメディア教育の典型性——国語科メディア教育観において『憚られ』ているものの克服——」 広島大学大学院教育学研究科紀要, 第二部第59号: 151-159  
 浮橋康彦 (1988) 「国語教育のための『映像』の基礎論」『国語科教育第三十五集』: 3-11  
 中村敦雄 (2003) 『国語科メディア教育への挑戦』 明治図書

## D-PRESS vol.04 | CONTENTS

■ 巻頭メッセージ 「映像情報と言語情報の間(はざま)に」	1
■ 特別寄稿 「熊本地震が研究会を変革した」	2
■ メディア創造力——授業デザインのつぼ 「表現の内容と手段を吟味する力」	4
■ My BEST1プラクティス 実践報告1 しぜんと友だち「かくれている生き物を探せ!」	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
■ コンペの告知 実践報告 [My BEST1 プラクティクス] 募集!	12
■ D-projectプロジェクト2016	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

# 熊本地震が研究会を変革した

熊本市立向山小学校

前田康裕 (まえだ やすひろ)

## 2回の大地震

4月14日の午後9時26分、熊本に震度7の地震が襲った。思わず声を出してしまうほどの大きな揺れに驚愕したが、それは前兆にしか過ぎなかった。翌日の深夜（4月16日の午前1時25分）、さらに激しい地震が襲ったのである。恐怖の一夜が明けると町の様子は一変していた。道路は寸断され家屋は倒壊している。多くの地域は断水となった。震度7クラスの大地震が二夜連続して襲うなどとは誰も予想していなかったのである。

それから3週間の臨時休校。教職員は自宅と学校を往復しながら復旧活動を行った。学校は避難所となり無我夢中で時が過ぎていった。

## 地震から得られた教訓

避難所に人々が集まる一方で、協力し支え合う人々の姿が強烈に印象に残った。私が勤務する<sup>こうざん</sup>向山地区の自治会は極めて自主的な運営がなされており、地域の方々が協力しながら物資を配布したり、炊き出しをしたりしていた。この様子を子どもたちにも是非伝えたいと思い、学校再開の日に全学年の子どもたちを体育館に集めて話をした。協力して支え合う地域の人々から学び、そしてそのような大人になろうということを伝えたのである。

一方で、避難訓練一辺倒であった学校の防災教育を見直さなくてはならないことも痛感した。災害を防ぐため



地震後の熊本市内の商店街の様子

には、逃げることを以外にも、地域と学校の連携、助け合いの精神、生きるための知恵や工夫などを教育の中に組み込まなくてはならないからである。

## D-project九州の取組

D-project九州は、熊本大学教育学部情報教育研究会の例会として毎月継続的に開催している。そこで、5月から7月までの3回の例会は全て「熊本地震」を取り上げることにした。防災を取り上げる教育研究会はほとんど存在しなかったからである。

### 1) 5月14日(土) テーマ「熊本地震を省察する」 ～パネルディスカッションと講話～

実際の避難所運営に携わった自治会の事務局や学校の管理職、避難所を飛び回った県議会議員、ネットの専門家と養護教諭をゲストに招聘して熊本地震を省察して語り合った。「指揮システムの明確化」「自助、共助の精神」「地域のイベント」など、地域と学校が一体となって考えていかなければならない課題が整理されていった。

また、東京都日野市立平山小学校の五十嵐俊子校長に、学校独自の取組である「生きぬく科」による防災教育について講話をいただいた。また、参加者自身が「防災と教育」について考えて改善アイデアについて情報を共有するといったワークショップも実施した。D-projectの中川一史会長も参加していただいたことによって、熊本メンバーも大いに勇気づけられた。



学校再開時に全校児童に話をする筆者

## 2) 6月25日(土) テーマ「熊本地震に備える」 ～防災講演会～

午前、熊本地震に備えるための「防災グッズ」や「防災アプリ」などを参加者自身が調べて発表しあうというワークショップを開催。タブレット端末を駆使してプレゼンテーションを行った。

午後は、防災士の柳原志保さんを講師とした防災講演会。柳原氏は東日本大震災も経験しており、熊本に移住してからも男女共同参画や防災のために地域を飛び回って活躍されている現役のママさんである。衣食住だけではなく排泄などの「避難所運営のポイント」について学んだ。特に「避難所は避難している人たちで運営する場所」という言葉は最も印象に残った。

## 3) 7月9日(土) テーマ「クロスロードを学ぶ」 ～防災教材でアクティブ・ラーニング～

クロスロードとは、カードを用いた「大都市震災軽減化特別プロジェクト」(文部科学省)の一環として開発されたゲーム形式による防災教育教材である。たとえば、「あなたは避難所の食料担当。ここには避難者が3000人いる。現在、2000食分の非常食が確保できた。以降の見通しは今のところない。あなたは非常食を配布するか?」といった問題に、参加者はYESかNOで答えなければならない。その理由を語り合うことで、災害対策を自らの問題として考え、また、様々な意見や価値観を参加者同士で共有することができるようになる。この回では、ながすクロスロード研究会の徳永伸介さんを招聘し、クロスロードの遊び方だけではなく作り方で学んだ。参加者のほとんどが初めての経験であり、学校教育における防災教育の新しい方向性を示すものとなった。

### 学び続ける研究会

熊本地震をきっかけとして、D-project九州は一回り大きくなった。それは、学校関係者だけで運営していた研究会から学校外の人々とも協働する研究会となったからである。研究とは問題の解決のために行うものである。常に新しい問題を発見し、解決するための手立てを熟考していかなければならない。熊本地震の被害の大きさは筆舌に尽くしがたいが、それをマイナスに捉えるのではなく、むしろ自らを改善するためのプラス材料として捉え直したい。そのためには、研究会自体のあり方も常に見直ししながら、「学び続ける研究会」として新しい挑戦をしていきたいと考えている。



パネルディスカッションの様子



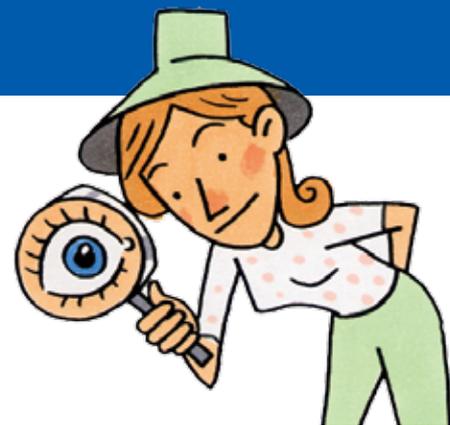
日帰りで駆けつけてくださった中川一史会長



柳原志保氏による防災講演会



徳永伸介氏によるクロスロードワークショップ



武蔵大学  
中橋 雄 (なかはし ゆう)

到達目標：C

# 表現の内容と 手段を吟味する力

## 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、〔C 表現の内容と手段を吟味する力〕について詳しく解説します。

誰かに何かを伝えることは、簡単なことではありません。どのような切り口で表現するかによって意味や印象が変わることもあります。何のために伝えるのか、何を伝えるのか、どのように伝えるのか、よく考えて選択し、意思決定できるようにす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、〔C 表現の内容と手段を吟味する力〕は、目的に応じて表現する内容と手段を選ぶ力で、「1. 柔軟に思考し、表現の内容を企画・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」「3. 根拠をもって映像と言語を関連づけて表現できる」といった能力から成り立っています。

### 1. 柔軟に思考し、表現の内容を企画・発想できる

人は、いろいろな情報に触れて、新しい知識を得たり、世の中の出来事を知りえたりします。そして、様々な手段を用いて、自分からそのことについて掘り下げて調べていくことができます。その過程で、これは沢山の人に知ってほしいと思うことや、ぜひあの人に教えたいと思うことが出てくる場合もあるでしょう。誰かに何かを伝えるためには、情報収集・取材をすることが必要です。情報源は、身近な人、図書資料、統計資料など、様々なものがあります。単にそうした情報を集めるだけではなく、それらを整理したり、比較したり、関連づけたり、分析したりする方法を身に着けていくことが重要です。そうすることで伝えるべき内容と方法が明確になっていきます。そうした過程を経て、柔軟に思考し、表現の内容を企画・発想できるようになります。誰かにとって大事な何かを伝えることで、新しい価値を世に送り出すことができます。自分の考えを伝える場合も資料を提示して説明することで説得力を高めることができます。以下に示す段階

(C-1) を踏んでいくことが望ましいと言えるでしょう。

### 2. 目的に応じて表現手段の選択・組み合わせができる

どのように伝えると理解してもらえるか、興味をもってもらえるかは、伝える相手によって異なります。また、伝えることで相手にどうなってもらいたいのか、感動させたいのか注意を喚起させたいのかのでは適切と考えられる表現は異なります。そのため、相手意識・目的意識をもって表現を工夫することが必要になります。

わかりやすい言葉で表現するということは、国語の授業でも強調されますが、それは、一般的なわかりやすさを基準にしているように思います。伝える相手の文化や価値観を意識して表現方法を工夫できる授業実践も必要ではないでしょうか。同じ国に暮らす人で同世代の人であっても、人によって直面している課題や情報の受け止め方は多様だからです。さらに、言葉、絵や写真、図表などを意図的に組み合わせた表現能力を身につけていく学習も重要です。表現の仕方は無限の可能性があり、そこに意味が生まれるからこそ、その選択・組み合わせについて考えていかなければなりません。以下に示す段階 (C-2) を踏んでいくことが望ましいと言えるでしょう。

### 3. 根拠をもって映像と言語を関連づけて表現できる

スマホやタブレットなどの普及とともに、映像と言語を目的に応じて組み合わせる表現できる能力が、ますます重要になってきました。静止画や動画を撮影したり、それらを編集したりすること、それをインターネット上に公開することまで含め、簡単にできるようになったからです。映像と言語の組み合わせ方には様々な可能性があり、正解がひとつにきまるようなものではありません。それだけに、どのように表現したとき、誰にどのような影響力をもつのか、試行錯誤しながらトレーニングを積む必要があるといえます。それは、争いや混乱を回避したり、文化的な価値を創造したりしていくために不可欠なことだといえます。映像と言語を関連づけて表現できるようになると思考の仕方も変化します。学校教育における学習の仕方、社会生活における意思決定や行動も変化すると考えられます。映像と言語を関連付けた作品を制作する学習は、そうした営みの中でも活かされると考えられます。以下に示す段階 (C-3) 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
<b>A 課題を設定し解決しようとする力</b> 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	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。 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。 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>B 制作物の内容と形式を読み解く力</b> 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 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 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、送りがどのような意図で要素を構成したのか理解できる。 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。 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。
<b>C 表現の内容と手段を吟味する力</b> 1 柔軟に思考し、表現の内容を企画・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 3 根拠をもって映像と言語を関連づけて表現できる	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。 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。 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。
<b>D 相互作用を生かす力</b> 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 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 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: 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。 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。 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。

# しぜんと友だち

## 「かくれている生き物を探せ！」

さとえ学園小学校

山中昭岳 (やまなか あきたか)

### ～バーチャルからリアルへの架け橋としてのiPadの活用～

生活科、生き物を自分たちで捕まえて飼育する単元において、その動機付けと実際に生き物を見つけたり、捕まえたりするための方法やルールを学ぶ授業を、iPadを用いて試みた。

通常は、教師から捕まえ方や校外での行動のルールを伝えるが、iPadを用いることで、子どもたち自らがそれらを見出していくという流れへと変化した。

## 1 学習のゴール

生き物探検にむけて、生き物を捕まえるためには諸感覚を用いて探すこと、またそれに伴い行動のルールづくりを、子どもたち自ら見出すことができる。

## 2 身につけたい力

生活への関心・意欲・態度	身近な自然に、諸感覚を使って接し、自然に親しもうとしている。
活動や体験についての思考・表現	諸感覚を使いながら、身近な自然物で遊んだり、感じたりしたことを表現することができる。
身近な環境や自分についての気付き	身近な自然物は、四季とともに変化していくことに気付き、友だちとの感じ方の違いにも気付いている。
メディア創造力制作物の内容と形式を読み解く力	映像を解釈して、様子や状況を言葉で表すことができる。

## 3 メディア創造力を高める学習のプロセス

	ねらい	主な学習活動	内容
導入	解決（かくれている生き物を見つける）したいという切実感をもつ。【A - 1 - Lv1】	iPadで上手に隠れている生き物の写真をみる。	一人1台iPadで手元に届いた写真から隠れている生き物を見つけることが今日の課題であることを知る。
個人思考	「みるだけではわからない」ことに気付く。【B - 2 - Lv1】	かくれている（擬態している）生き物を探す。	iPadで写真をピンチしたり、動かしたり、書き込んだりして試行錯誤する。
全体思考	校外学習での行動のルールづくりを自ら行う。【B - 3 - Lv1】	行動のルールづくりを行う。	この生き物をつかまえるために他のどの感覚を使えばよいかを見出し、そのために必要なルールを自らでつくる。

## ●実践の流れ ※子どもたちから生き物探検のルールを引き出す流れ

- 1) かくれている（擬態している）生き物をさがす「みるだけではわからない」
- ↓
- 2) 虫をつかまえるために必要な感覚を見つける「他のどの感覚を使えばよいか？」
- ↓
- 「さわる？」「におう？」「きく？」「あじわう??？」
- ↓
- 3) 虫をつかまえるための決め事「きく」技を使うので、おしゃべりはなし



### 事前に

子どもたちはこれまでの生活科の授業において、以下のよう  
に諸感覚を鍛える学習を行い、それぞれを技として習得している。

- ①四葉のクローバーを見つけよう〔みる〕技
- ②色遊びをしよう〔みる〕技

- ③触ってみよう〔さわる〕技
- ④においシヨップをひらこう〔におう〕技
- ⑤自然の音楽会をひらこう〔きく〕技
- ⑥食レポしよう〔あじわう〕技

### 目的意識と切実感

「しぜんと友だちになろう」という大単元のもと、その具  
体的な姿としては、「生き物を捕まえることができる」こと  
である。そのためには諸感覚を用いて自然を感じて、感覚  
を研ぎ澄まして生き物たちを発見することができる力を育て  
る必要がある。そこで、今回の課題は、一枚の写真にかく  
れている（実際は大きく見えているが、擬態している）生き  
物を見つけるという今まで鍛えてきた諸感覚を確認するテス

トのようなものである。また、この生き物みつけは、ウォー  
ミングアップとしてiPadの操作になれることやiPadそのも  
の（重さや触った感じなど）になれることもねらいとしてい  
る。この1枚の写真により、子どもたちは、「ウォーリーを  
探せ」のようにゲーム感覚をもち、何とか生き物を見つけた  
という切実感、そして諸感覚を鍛える具体的なゴールと  
しての生き物を捕まえるという目的意識をもつことができた。

### 試行錯誤する

写真をみせて全体で解決していくのでは一部の子もた  
ちだけの話し合いになってしまう。一人ひとりが自分の考えを  
もつために、一人1台iPadを持たせて写真を転送し、個人  
での試行錯誤の時間を与えた。子どもたちはピンチをして拡  
大したり、ドラッグして位置を移動させたりするなど試行錯

誤しながら何とか生き物を見つめようとしていた。ちなみに、  
ピンチやドラッグは教えずとも与えたときからやっていた。  
実際にみつけられた子どもはおらず、全員が試行錯誤しなが  
らみつけられない体験をすることで、〔みる〕技だけでは  
生き物を見つけれないということに気付くこととなる。

### バーチャルからリアルへ

子どもたちの目標は、この写真の中にある生き物を自分  
の手で捕まえたいということである。そのため、ただゲー  
ム感覚だけで生き物を見つめようとしているのではなく、  
実際の自然の中で自分たちが生き物を見つけれられるよう  
にする方法を模索しているのである。そして、映像から自分  
たちの考えを見出す1枚の写真の映像から、その様子や状  
況を解釈しながら生き物を探すことで、映像を読み解く力  
も養っている。子どもたちはこの生き物をどうしたら捕ま

えられるのかを質問してくる。そうして「この生き物を捕  
まえるために必要な技は？」と問いかけ、本時のまとめ  
として子どもたち自らが虫とりのために必要なわざを見出す  
ことをしかける。すると、今まで培ってきた技を答えてい  
くが、その中でも〔きく〕技を使ってみつけられたことに  
気付く。そこから子どもたちから生き物探検に出かける  
ときは〔きく〕技を使うことから、おしゃべりは絶対にして  
はいけないというルールが確立されたのである。

## 4 メディア創造力育成はここで

本実践は、バーチャル（写真での生き物みつけ）体験が  
リアル（自然での生き物みつけ）体験へとつながるため  
には、映像をただみるのではなく、その様子や状況を解釈し  
ながら言葉で表現する大切さを示している。すなわち、こ  
の写真に写っている虫を捕まえたいという切実な思いと

もに、映像を読み解く力を鍛えていくこととなっている。  
そのためには、やはり一人1台のiPadの活用が重要で、  
個の思考を十分に確保することで子どもたち一人ひとりの  
試行錯誤を促し、切実感や目的意識を子どもたち自らが  
見出していくこととなるのである。

# 「じぶんの色を塗ってみよう！」

～図工科指導におけるiPadの活用～

那覇市立高良小学校

中 龍馬 (あたり りゅうま)

今回より、支部から「My Best 1 プラクティクス」を推薦していただくようにしました。まずは、南の沖縄支部よりの実践報告です。動画を活用して水彩絵の具の使い方を学習したり、色作りをしていく過程で、試行錯誤しながら自分の色を作り出せるようにしたりして、指導した授業です。振り返りの場面で、児童の作品をタブレットで撮影し提示することによって、作品の良さについて発表できるようにし、他者との関わりで自己の学びを見つめ直すことができるような学習活動として工夫されています。

## 1 学習のゴール

水彩絵の具の基本的な使い方を学び、自分の色や形を作る活動を通して、いろいろ試しながら表し方を工夫して表す。

## 2 身につけたい力

- 自分の色や形を味わいながら、水彩絵の具で表すことを楽しむことができる。
- 思いのままに表しながら、自分の色や形を見付けることができる。
- 絵の具を混ぜたり重ねたり、いろいろ試しながら、表し方を工夫することができる。
- 自分たちの活動や作品から、できた色や形のよさや面白さなどを感じ取ることができる。



自分で工夫して作った色で楽しむ

## 3 メディア創造力を高める学習のプロセス

●指導計画 〈単元名〉3学年「色・形 いい感じ！」(日本文教出版)

時	ねらい	主な学習活動	内容
1	水彩絵の具の基本的な使い方を知り、活動への関心をもつ。【A - 3 - Lv2】	水彩絵の具の使い方を学習する。	動画を活用して、水彩絵の具の基本的な使い方を学習する。
2・3	水と筆の使い方を試しながら、自分の色をつくることを楽しむ。【B - 1 - Lv1】	色づくりを楽しみながら、思いのままにかくことや感覚を通して自分の色や形を見付ける。	水と筆の使い方を試しながら、自分の色を作ることを楽しむ。
4	自分や友人の色や形のよさや面白さについて話し合う。【D - 3 - Lv1】	自分たちの活動や作品から、できた色や形のよさや面白さなどを感じ取る。	作品を写真に撮ってテレビに映し、児童と共有する。

## ●実践の流れ

### 第1時

水彩絵の具の基本的な使い方をYoutubeで動画検索し、児童と閲覧しながら指導を進めた。(https://youtu.be/5UcONFZXRow)



### 第2～3時



児童に配布したワークシートをiOSアプリ「Scanner Pro」で撮影し、画像化した。その後、iOSアプリ「Paper」を使い、画像化したワークシートをタブレット上で色を塗りながら「絵の具の色の混ぜ方」などの学習手順を視覚的に提示した。最終的には、紙のワークシートに実際に水彩絵の具で色を工夫して試しながら楽しんだ。



### 第4時

活動している児童の良いところを見つけ、写真に撮ってテレビに映し児童と共有した。また、個性豊かな児童の作品をテレビに映し、作品の良いところについてお互いに発表した。



## 4 メディア創造力育成はここで

iOSアプリ「Paper」を使った実践では、児童に学習手順や色見本を提示した。ICTの良さである「ワークシートに色を塗っては消し、改めて塗り直す」ことができ、児童は何回も色づくりを試行錯誤していた。

また、できた作品だけでなく、その制作の過程で試行錯

誤をしている様子を共有する時間をとったことで、自分の学びのよさを友だちが認めてくれることで水彩による描画に自信をもったり、次回ももっといろいろな色づくりをしたいという感想をもったりする子どもたちがたくさん見られた。

# 実践報告 [My BEST1 プラクティクス] 募集! 「あなたの実践をD-PRESSで紹介しませんか?」

D-projectが30名の仲間を集めて発足してから15年。メーリングリストの会員も600名を超えるようになりました。これからは、メディア創造力の普及、そして新しい優れた実践をどんどん世にだしていきたく考えています。そこで、今回から、会員の皆様に広く「My BEST1 プラクティクス」を募集し、D-PRESSで紹介していこうと考えました。以下の募集要項をご覧ください、ぜひぜひたくさんの実践をお寄せいただきたいと思います。



## [My BEST1 プラクティクス] 実践の募集要項

### [募集内容]

メディア創造力の育成をめざした授業実践について、D-proのサイト上にある応募フォームをダウンロードの上、期日を守って、実践のご提出をお願いします。

### [対象]

現場の教員。今回は、2016年12月までの実践を広く募集します。

### [応募方法と募集期間]

応募方法：「応募例」を参考にして実践をA4、2枚にまとめていただき、メールに添付の上、送付してください。D-pro事務局宛 (project@d-project.jp)

募集期間：2016年12月21日～12月31日まで。

### [審査方法]

【審査委員】D-pro会長及び副会長、プロジェクト担当者、事務局、D-PRESS編集長及び副編集長が提出された書類を厳正に審査します。

【評価の観点】

- 到達目標を指導計画に入れている。

- メディア創造力育成場面の子どもの様子をしっかりと見とり記述できている。
- 先進的な試みである。

### [実践結果の公表]

厳正な審査の上、1実践を「MY BEST1 プラクティクス (公募部門) で賞」として、D-PRESS Vol.5に掲載します。

応募に関しては、右記の【応募例】とこれまでのD-PRESSにある「My BEST1 プラクティクス」をご参照の上、ご自身のプロフィールと実践を、A4、2枚にまとめてご応募ください。

**応募例**

Wordの書式設定を10.5ポイント、50×45にして、以下の内容を記述してください。

**1. プロフィールに関して**

申込者のプロフィール	氏名( ) 学校名( ) ML会員歴( )年
D-proへの思い	※100字程度で記述

**2. 実践に関して**

実践タイトル	
学年・教科	
実践者名(学校名)	
1. 学習のゴール	
2. 身につけたい力	
3. メディア創造力を高める学習のプロセス	<ul style="list-style-type: none"><li>● 指導計画(全○時間) ねらい 主な学習活動(○)と内容(●)</li><li>1.</li><li>2.</li><li>3.</li><li>4.</li><li>5.</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>● 実践の流れ</li><li>・子どもたちの様子や教師の手立ての工夫など ※800字程度で記述</li><li>・「メディア創造力」の育成はここで ※400字程度で記述</li><li>・メディア創造力の評価 ※400字程度で記述</li><li>・子どもたちの様子が分かる写真を2枚程度添付してください。</li></ul>

**Dな皆様の、子どもたちが豊かに力を  
発揮している実践を、お待ちしております!**

# D-projectプロジェクト2016

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。  
今年度は各プロジェクトの特徴を示した観点別に整理・分類しました。

	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	◎		○	
ポケタッチ		◎		
デジタルリーフレット		○	◎	
フォトポエム	○		◎	
学校Web			◎	
コラボdeカルタ			○	◎
学級歌				◎
わたしのまちのたからもの	○		○	
タブレット端末英語活用	○		○	
国際協働学習の設計と評価	○		○	

この分類表をもとに、ご自分の実践づくりの参考に各プロジェクトの取り組みをみていただいたり、  
またはプロジェクトに参加してともに活動していただいたり、ぜひD-projectのメンバーとして加わってみませんか。

プロジェクトが設定する  
ルーブリック (到達基準)

- ◎ 最高レベル：子どもたちの学びが社会とつながって本物の体験となる。
- ◎ 標準レベル：子どもたちの育ちがメディア創造力の項目と連動して表すことができる。

## 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)

自分たちが作ったリーフレットで、ボランティア活動を行います。募金や書きそんじハガキ回収などのボランティアの成果をプロジェクトでまとめ、1年後にカンボジアに寺子屋を開設します。まさに、教室での学びが、社会貢献行動につながり、そして社会とつながる。ホンモノ体験の国際理解プロジェクトです。

### RUBRIC

- ◎ カンボジアに寺子屋を開設することができる。
- ◎ リーフレットによりユネスコ・世界寺子屋運動について適切に伝えることができるとともに、自らの伝えたい思いをリーフレットで効果的に表現することができる。

## ポケタッチ 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)

子どもたちが楽しみながらポケタッチの活用で身につけた思考力を実際の生活での活用とつながる実践に取り組んでいます。

### RUBRIC

- ◎ ポケタッチを思考力育成のツールとして活用することで、ゲーミフィケーションの可能性を見出すことができる。
- ◎ 今求められている資質・能力と関連付けた事例を作り、ポケタッチが学習とどこでつながっているのかの根拠となるものを作成する。

## 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  
三ヶ日西小学校)

動画、写真(複数)、音声、文章と組み合わせたデジタルリーフレットをグループで作成するプロジェクトです。これまでの紙媒体ではなく、デジタルで作成することは、様々な表現方法の特徴を体感したり、理解したりする必要があります。その上で、伝える目的に応じて、動画や画像、音声、文章などの表現手段の選択・組み合わせができるようになります。

### RUBRIC

- ◎ 学習したことをデジタルリーフレットとして制作し、メディア創造力での動画の位置づけを明確にする。
- ◎ 表現方法を吟味してデジタルリーフレットの制作を行うことを通して、表現力、創造力を高めていく。

## フォトポエム

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」を創作します。国語科の詩単元に位置づけるなど、小学校中学年(低学年も可)から短時間で実践できます。アンケート調査から、91%が活動に楽しさを感じ、表現に苦手意識がある子も楽しく参加できます。87%は写真に合う言葉を吟味しながら創作活動をし、88%は自分の作品がよくできたと実感し、感性や表現力、表現に対する意欲や自信を高めます。

### RUBRIC

- ◎ 学級、及び、他校との作品の相互評価を通して、自分や友達の感性や表現のよさについての理解を深めることができる。
- ◎ 写真と言語の往復を通して、想像を膨らませたり、言葉を吟味したりしながら、自分の思いをより効果的に表現しようとしている。

## 学校Web制作を 組み込んだ授業づくり 支援プロジェクト2016

プロジェクトリーダー：  
佐藤幸江  
(金沢星稜大学)

Web制作には、本物づくり、映像と言葉の関係性、その学習のプロセスでWeb発信することで、様々な人とのネットワークの構築など、D-projectが追求する学びの要素がたっぷりです。保護者や地域の方々と、教室空間を拡大した協働学習への可能性があります。個人情報の保護とのジレンマもありますが、子どもたちが様々な価値観に出会い、自己実現していく学習活動のサポートを意図しています。

### RUBRIC

- S Web制作を保護者や地域の方々と、教室空間を拡大した協働学習として活用できる。
- A Web制作を通して、映像と言葉の関係性、その学習のプロセスでさらにWeb発信をしていくことで、様々な人とのネットワークを構築することができる。

## コラボdeカルタ プロジェクト

プロジェクトリーダー：  
加藤勝也  
(鎌倉市立山崎小学校)

自らの地域(学校)のよさを表すカルタ(絵札と読み札)づくりを通して、相手意識・目的意識をもって、他者と試行錯誤し、映像と言葉の往復をしながら表現する力を身につけます。

### RUBRIC

- S 自分たちの地域(学校)のことをカルタで他校・他地域に表現することで、自らの地域のよさを再認識することができる。
- A 相手意識・目的意識をもって取り組むことで、自分たちの伝えたいことに対して情報の整理・分析をし、相手と建設的な試行錯誤をしながらブラッシュアップを繰り返し、よりよい発信をすることができる。

## 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  
(関西大学初等部)

「こんな学級にしたい!」という思いを言語化・旋律化して学級歌をつくるプロジェクトです。歌の伴奏は、タブレットのアプリやコンピュータのソフトを活用して作り、子どもたちの歌声を重ねて完成させます。完成した学級歌はプロジェクト参加校同士で交流し相互評価も行います。

### RUBRIC

- S 完成した学級歌を子どもたちがよりよい学級づくりにいかそうとする。
- A 子どもたちが学級に対する思いをもとに歌づくりできる。

## 発信!わたしの まちのたからもの プロジェクト

プロジェクトリーダー：  
前多香織(江別市立  
大麻泉小学校)

地域にある名所の紹介だけではなく地域の文化やそこに生きる人々の思いや生活など、伝えたい自分たちの住む町のよさについて、メディア表現(スライドショー)を通して追求していく。スライドショー制作では、課題意識を持って学習に取り組むことで多様性や協働性、主体性をはじめ思いやりなどが育まれていく。

### RUBRIC

- S 全国各地に交流校が生まれ、各地のたからものを交流し合うことで、自ら地域のよさを全国にアピールすることができる。
- A スライドショーの制作を通して、目的意識や相手意識を持ちながら「映像・言葉・音楽」を効果的に使い、相手により分かりやすく印象づけられるようにブラッシュアップしていくことができる。

## 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)

タブレットの特性を活かして、視覚的聴覚的に楽しみながら英語表現をインプットし、英語で学校生活ビデオ編集をすることで、積極的に英語で表現する子どもにします。

### RUBRIC

- S 自分たちで作成した英語のビデオに外国人からフィードバックをもらい、英語で発信する楽しさや世界へのつながり広がりを実感する体験となる。
- A 手意識・目的意識をもって取り組む英語ビデオ製作。自分たちの学校生活を紹介するために根拠を持って映像と英語を関連づけて表現できる。

## 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)

グローバル化が叫ばれる中、実際に外国の子どもたちと協働で成果物を仕上げる活動を通して、競争よりも協働の面白さ、異文化の理解に加え自文化を発信することの面白さをこのプロジェクトで学ぶことができます。そして、より世界に対してより広い視野を持った子どもを育みます!!

### RUBRIC

- S 外国の子どもたちと実際に作品づくりをすることができる。
- A 言葉が充分伝わらない中で、どのようなメディアを選び、どのようなフレーズで情報発信をすればいいのか、相手の発信コンテンツをどのように理解するかといった理解力が身につく。

## プロジェクト参加募集中!

一緒に授業デザインを考えていきませんか?



プロジェクト、  
MLへの参加に関する  
お問い合わせはこちらまで

### ●D-project事務局

TEL 043-298-3401 (放送大学中川研究室内: 村田直江)

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

# 各支部情報 ただ今、定例会中

「D-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、顔を出してみは！

## ▶ 松山支部

6年目を迎える「フォトボエムコンテスト」は毎年、全国の小学生や高校生の応募があり、年々応募数も増えています。「あっ！」と驚く発想の作品、「うーん、うまい！」と思わずなる作品に出会うことができ、審査メンバー全員が楽しみにしています。入賞者には、素敵な講評入りの額等の副賞や、CATVでの作品紹介がありますので、HPをご覧の上、今年もふるってご応募ください。



8月2日に行われる、松山市情報教育研修会も第11回を迎えました。毎年200名近くの参加者があり、愛媛の情報教育の進展に大いに寄与し、盛大に開催されています。今年度も引き続き中川先生、佐藤先生を迎え、さらに鳥取県から岩崎先生、茨城大学から小林先生を迎え、分科会を5つに増やしました。参加者と時代のニーズに、より対応した研修を行います！ 皆様のご参加をお待ちしています。

石田年保 (松山市立八坂小学校)

## ▶ 香川支部

今年度は、主体的・協働的な学び（いわゆるアクティブ・ラーニング）の視点を取り入れた授業づくりを中心に研究を行っています。まずは、プロジェクト型学習の視点を取り入れた授業や協働学習ツールでもある「まなボード」の効果的な活用についての事例研究を行っています。「まなボード」は、アクティブ・ラーニングや子供たちの思考の可視化に有効であるとの報告が多くの先生方から寄せられています。

さて、今年も夏にセミナーを開催します。開催地は丸亀。会場は、扇の勾配の石垣で有名な丸亀城の大手門前の丸亀市保健福祉センター（ひまわりセンター）です。「つなぐ・かかわる授業づくり」をテーマに、中川先生の講演、15のワークショップ、実践発表と盛り沢山の内容です。特に香川初となる「発信！わたしのまちの宝物」のワークショップと「アプリを活用した思考の分類・整理」のワークショップ、そして香川支部発足以来取り組んできている「メディア創造力を育むプログラミング」のワークショップには、ぜひご参加いただければと思います。セミナーの翌日は、恒例のうどんツアーも開催します。今年の夏は、香川で「D-pro」と「うどん」と「骨付鶏」を…。

増井泰弘 (丸亀市立郡家小学校)

## ▶ 高知支部

今年のD-project高知は、四国の夏を先取りして7月23日（土）に四万十市にて研修会を開催します。

これまで、D-project高知は、高知県内を東部・中部・西部と場所を変えながら研修会を開いてきましたが、四万十市では2年ぶりの開催となります。ICTを活用して質の高い授業を展開したいと志す熱い皆さまのご参加を心よりお待ちしております。【詳細・申し込み】<http://kitkat.sblo.jp/>

若林 章 (高知市立高須小学校)

## ▶ 熊本支部

平成28年度は「『仕事や生活で使えるiPhone、iPad、Macintosh』～まずは教師自身が使えるようになる～」をテーマに年11月回の定例会を企画しました。しかし、熊本は4月14日（木）の余震、4月16日（土）の本震と、2回とも震度7という私たちの誰もが今まで経験したことのない大きな地震にみまわれました。熊本地震です。そのため4月の定例会は中止になり、5月の定例会から『【熊本地震を省察する】～愚痴と批判ではなく、省察と未来創造へ～』という緊急テーマを設け、災害時の学校と地域のあり方を考えることから再開することになりました。5月14日（土）例会当日には、D-project会長放送大学の中川一史先生、同副会長の江守恒明先生はじめ、県内外からさまざまな立場の方々約70人の参加がありました。

そして、異なった立場の方々が意見を交わすことで、知の共有化ができたことが何よりの成果でした。熊本地震から学ぶことは多く、5月に引き続き6月例会もテーマを『【熊本地震に備える】～防災講演会～』とし、震災という貴重な経験を風化させない研究に取り組むことにしました。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)

## ▶ 金沢支部

金沢支部では、今年も公開研究会を開催します。今年のテーマは「アクティブ・ラーニングの実現に向けて今できること」です。石川県教育工学研究会や石川県中学校視聴覚教育研究協議会との共催です。

今年も、中川会長のオープニングトークから始まり、4分科会での実践発表、4つのワークショップ、総括パネルディスカッション、そしてクロージングトークと盛りだくさんです。実践発表では、全国区の教師から新進気鋭の教師までの12名が発表します。また、ワークショップでは、アクティブ・ラーニングを実際に体験できる模擬授業タイプ（理科・国語）とデジタル表現や授業づくりワークショップタイプなど多彩です。

毎年、教師・教育委員会関係者・管理職・ICTサポーター・企業関係者・学生などのさまざまな立場の人たちが交流している様子を見て、金沢から新しい風を巻き起こせる予感をひしひしと感じています。昨年は、金沢支部過去最高の参加者140名を記録しました。今年度は150名ほどの参加者を見込んでいます。ぜひ、県内外からの多くの参加をお待ちしております。申し込みサイトが整い次第、メーリングリストにて情報提供を行う予定です。

9回目になるD-project金沢に、どうぞ期待！

小林祐紀 (茨城大学)

▶ 関東支部

今年度は、D-pro関東sprout（若手教師の会）が、再スタートしました。D-pro関東の底上げとすそ野拡大に向け、メンバーも一新しました。「映像と言葉に着目した授業づくり」を学び、実践する支部に」をスローガンにして、実践力を高めることを第1の活動のねらいに取り組んでいきます。隔月に学習会の開催し、メンバーの授業実践を「メディア創造力」到達目標の視点から考察します。1月か2月（予定）には、横浜メディア教育研究会とコラボして、公開研究会を行い、D-proの活動を発信するとともに、D-pro関東の企画・運営のノウハウも積み上げていきたいと考えています。

藤原直樹（横浜市立西富岡小学校）

▶ 北海道支部

D-project北海道は今年の夏で創設10周年、ワークショップセミナー通算20回目を数えます。今年度も、アクティブ・ラーニングのこれらをD-project北海道流に実践発表とワークショップを中心としてセミナーを開催します。

これまで北海道のICT授業活用をメインに多くの団体を統合してきた実績で、延べ参加者2000人超えを誇ります。いまにとどまることなく、次へ、先へとスタッフが日々の実践を積み重ねてくれています。これが、北海道の強みです。

夏のセミナーは8月8日月曜日、中川会長・佐藤副会長をメイン講師としてアニバーサリーセミナーとして開催します。懇親会では、これまでの10年を振り返るサプライズがあるかも…。また、冬は、1月上旬にセミナーを企画するつもりです。全国から、最先端の北海道にぜひお越しください！

加藤悦雄（北広島市立双葉小学校）

▶ 茨城支部



D-project茨城は、2016年2月に誕生しました。それ以来、毎月テーマを決め、定期的な学習会を行っています。毎回20名から40名程度の現場の先生たち、教育委員会指導主事の方々、企業の方々、学生及び大学院生、そして研究者も複数名という多様な参加者によって、このD-project茨城は成立しています。

毎月、テーマは異なりますが、ミニ講演と実践発表をプログラムに取り入れ、理論と実践の往還を目指しています。また、質疑の時間を十分に確保することで、発表者も参加者も共に

win-winになるように心がけています。まだまだ生まれたばかりのD-project茨城です。そして、広い県内には、素晴らしい人材がたくさんいることも分かってきました。これからのD-project茨城はますます目が離せないはずです！

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

平成28年11月12日（土）に、D-pro東海 浜松セミナーを行います。今年で3回目を迎えることができました。これまで、楽器の街「浜松」にちなんで、D-pro東海では、「音楽」を教材化することをテーマに取り組んできました。具体的な内容は、「学級歌づくり」が中心です。音楽の指導だけでなく、歌詞に込める学級への思いを育てる学級経営、歌詞作りの国語科、そして、曲作りの音楽科と横断的な学習での内容を追究してきました。今年度の内容はまだ未定ですが、



情報に携わる方だけでなく、音楽主任の方にも、学級で合唱等指導に当たる方にも、学びの多い研究会にしたいと思えます。多くの方の参加をお待ちしております。

菊地 寛（浜松市立三ヶ日西小学校）

▶ 関西支部

2017年の春。全国公開研究会は、本年度と同じ京都！同志社中学校・高等学校（京都岩倉）で開催します。春の京都は、サクラのシーズンでなかなか宿がとれません。ぜひ、今から心がけてください。モットーは「ナイオバケが出る」というD-project公開研究会に、ぜひたくさんの皆さんの参加をお待ちしております。

山本直樹（京都市立桂徳小学校）

▶ 沖縄支部

「ICTを活用した伝えるチカラの育成」をテーマに平成26年度から取り組んでおります。定例会は毎月1回実施しており、本研究会で取り組む共通実践の研究や実践報告などを中心に活動しています。また、今年度から新規活動として、毎月第4水曜日に「Teacher's Night in Okinawa」を計画しています。そこでは「明日から授業で使えるiPad」を中心とした内容で、「提示する」「保存する」「撮る」などのタブレット端末のよさを授業でどのように使っていくか？をアプリを活用しながら体験するワークショップとなっております。定員は10名程度となっておりますが、終了時間を延長して参加者で校種や教科を超えた授業づくりについての情報交換を行っています。

最後に、今年度の実践報告会を平成28年12月10日（土）に開催することになりました。講師に中川一史・佐藤幸江先生を迎え、公開授業＋ワークショップ＋パネルディスカッションと盛りだくさんの内容となっております。今回の会場は、北中城村立中央公民館となっております。多くの参加をお待ちしております。詳しいことは、以下のページに随時更新されますのでご覧ください。

沖縄県マルチメディア教育研究会Facebookページ

<https://www.facebook.com/沖縄県マルチメディア教育研究会-1657465277873240/>

宮城 渉（沖縄県北谷町立北谷中学校）

## SKY株式会社

[www.sky-school-ict.net/](http://www.sky-school-ict.net/)

先生方の指導から、子どもたちの学習活動までトータルでご支援する『SKYMEN Pro/Class 2016』。中川先生と共同研究開発した思考の可視化に役立つ「マッピング機能」も搭載しています！詳細は上記URLをご覧ください！



## スズキ教育ソフト株式会社

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

今年も11/5(土)に東京でセミナーを開催します。昨年以上に熱く濃い内容となるよう、中川一史先生をはじめとする講師の先生方と内容の検討を行っています。申し込みや詳細につきましては、弊社ホームページでお知らせいたします。

## スズキ教育ソフト株式会社

## 株式会社ポケモン

[www.pokemon.co.jp/](http://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。

## The Pokémon Company

## 株式会社青井黒板製作所

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

弊社は、板書とICTが融合した新しい教室環境を提案しております。黒板の左右中央お好きな位置でプロジェクターが使えるスライドレール式プロジェクターなどを販売しております。



## 泉株式会社

[www.izumi-cosmo.co.jp/screen/](http://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・黒板に貼れるの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。使い方は自在。各種ワークシートも用意。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/](http://www.unesco.or.jp/)

「ユネスコ世界寺子屋運動」を通して識字教育の大切さについて学び、地域社会へ協力を呼びかけるリーフレットを作る「寺子屋リーフレット制作プロジェクト」を展開。今年度は全国23校の小・中・高校から約1600人の児童生徒が参加します。



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

協働学習支援ツールの定番「コラボノート」は“ペン入力機能”と“手書き入力機能”を新たに追加！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「学校Web制作を組み込んだ授業づくり支援プロジェクト2016」に協力しています。



## 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。原稿用紙は無償でご提供いたします。

## 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/>

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

携帯型電子黒板でおなじみのmimioが手書きペンソフトでNo.1のPenPlusにも対応してさらに使いやすくなりました。プロジェクターがあればどんな場所でも電子黒板に変身させます。



## ダイワボウ情報システム株式会社

[www.pc-daiwabo.co.jp/](http://www.pc-daiwabo.co.jp/)

ICT機器・ソフトを取扱う商社です。普通教室のICT活用においてトータルサポート致します。アクティブ・ラーニングを実現する為の教員向け研修もご提供します。詳細はWEB「DIS文教」で検索ください。



## 理想科学工業株式会社

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

オフィスの新シリーズでは、iOS/AndroidタブレットやUSBメモリのPDFデータをダイレクト出力できるようになりました。また、Mac OSからも気軽に出力できるようになりました。各セミナーやデモ貸出では是非お試しください！



## 株式会社フルノシステムズ

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

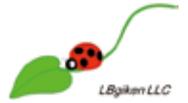
タブレットを活用した授業を実現するには、通信品質の高い無線LANが必須です。弊社のアクセスポイントは、動画対応を実現し、タブレットの画面をそのまま大画面TVへ投影することができます。HPから最新導入事例を発信中！



## LB技研合同会社

[www.lbgiken.com/](http://www.lbgiken.com/)

デジタルカメラを使った教材提示ツールTJ&IiRコモンアダプター「てんとう虫」の提案です。高速なTransferJet™(近接無線通信)を利用し、撮った動画/写真を瞬時にプロジェクター等で拡大表示できます。写真の取り込みは100枚約50秒です。



## 公益財団法人学習ソフトウェア情報研究センター

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

D-project共催「情報教育セミナー2016」が虎ノ門・ニッショーホールで開催されました。中川会長、磯寿生文部科学省課長と白水始東大教授の講演をはじめ、WSも盛会のうちに終了しました。2017年は7月28日(金曜日)開催です。



## 編集後記

「熊本、がんばれ！がんばれ、九州！」

熊本・大分を襲った大地震。だんだんとテレビや新聞で報道されることも少なくなってきましたが、今回のD-PRESSの特別寄稿には、「熊本、がんばれ！がんばれ、九州！」というD-project会員の思いを込めて、前田副会長にお願いをさせていただきました。拝読しながら、命の危険を感じた東日本大震災を思い出しました。そして、今もなお、避難生活を送っておられる方々に、思いを馳せずにはいられません。それとともに、避難訓練一辺倒であった学校の防災教育を「ささえる・そなえる・つなげる」ための知恵や工夫を、教育の中に組み込むことの必要性を訴えておられることに共感いたしました。今やどこで何が起るか分からない時代です。熊本・大分から得た教訓を、ぜひ皆で共有し、「学び続ける研究会」として熊本に続いていきましょう。

また、今回から「My BEST 1プラクティクス」を、広く皆様から募集したいと企画いたしました。メディア創造力の育成をめざし、アイデアが溢れて子どもたちの主体的な活動の見られる実践を、どうぞご応募のほどお願いいたします。

D-projectからのメッセージのつまった第4号を、ここにお届けいたします。

(2016年7月吉日 D-PRESS編集長 佐藤幸江)