

生きて働く知識や技能であるために

中川一史 (D-project会長)

文部科学省から2016年12月に出された「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について(答申)【概要】」の「第5章 何ができるようになるか」では、1「何を理解しているか、何ができるか(生きて働く「知識・技能」の習得)」、2「理解していること・できることをどう使うか(未知の状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力等」の育成)」、3「どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか(学びを人生や社会に生かそうとする「学びに向かう力・人間性等」の涵養)」の3点を示しています。ここで筆者が注目したいのは、～生きて働く「知識・技能」の習得～という箇所です。知識・技能を、生きて働く知識・技能にするには、以下の3点が重要であると考えます。

1: 今までの知識をフル活用すること

知識が表面的なものに終わらないためには、知識の活用場が必要です。写真1は、D-pro副会長、岩崎有朋先生(鳥取県岩美町立岩美中学校)の実践です。



写真1: 「気体の正体を探ろう」の実践

気体の正体をどのようにグループで導き出したか、それが妥当であるかを説明する場面です。生徒たちは、これまでの既習事項を整理したり、それでも決定打にならないから、相応の実験を組んだりしながら、さらに証拠になる場面をタブレット端末で撮影し、示しています。目的に対して、何と何をどのように「つなぐ」と良いのか、そういう経験が大切なのです。

2: 今までの知識を自覚的に修正すること

さらに生きて働かせるには、良い意味で「追い込まれる」こ

とが重要です。筆者の恩師は、知識を学ぶということを以下のように述べています。

「わたしは、学ぶということは、経験の自己否定だと考えている。知識でいえば、それまでもっている知識が、新しい知識を学ぶことによって否定されているということである。自己否定はもちろん自覚的過程でなければ成立するはずがない。したがって教師が手とり足とりで完全をよそおった知識を教えていてもそれだけでは学ぶことにならないのである。つまり先にあげたような動きのある構造として知識を、子どもが獲得するためには、どうしても既習の知識を自分で修正する経験が必要なのである。」(山田勉「教える授業から育てる授業へ——学習者主体性論の展開」黎明書房, p33, 1979)

深いコミュニケーションになればなるほど、D-PRESS Vol.2の巻頭言で触れた、伝え合う場面での「絡み(からみ)」は強くなります。強くなると、個々の子どもの思考に「ゆらぎ(揺らぎ)」が起こってくるのです。

例えば、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「ずれ」から「どうしてだろう?」「なぜ伝わらないんだろう?」というようなその子なりの自己分析、軌道修正が行われます。

3: 児童生徒がツールの活用場面や方法を判断すること

最後に、ツールの話です。学習場面でICT等を使わせる多くのケースでは、例えば、タブレット端末を使う時は個人やグループで一斉に使わせ、さらには、細かい使い方も指定(指示)することも少なくありません。しかし、いつまでもそれ一辺倒では、児童生徒個々の思考や表現のためのツールにはならないでしょう。例えば、理科の授業で、あるグループは模型を使い、あるグループは教科書を使い、あるグループはワークシートを使い、そしてあるグループはタブレット端末でまとめたものを使って説明します。つまり、わかりやすく説明するにはこれを使って説明するのが良い、という判断を、教師ではなく生徒自身がするのです。タブレット端末を含め、生徒の中に、ツールが「なじんでいる」からこそその技であると言えるでしょう。

以上述べてきたように、生きて働く知識・技能にするには、「今までの知識をフル活用」し、「今までの知識を自覚的に修正」し、「児童生徒がツールの活用場面や方法を判断する」ことが必要不可欠だと考えます。

D-PRESS vol.05 CONTENTS

■巻頭メッセージ 「生きて働く知識や技能であるために」	1
■特別寄稿 「主体的・協働的な学びへの方向づけ」	2
■メディア創造力——授業デザインのつぼ 「相互作用を生かす力」	4
■My Best1プラクティス 実践報告1 「身体をのぼそう」(自立活動)	6

■My Best プラクティス募集作品【第1回応募結果】 My Best プラクティスで賞① 「つくろう! 楽しもう! コマ撮りアニメーション」	8
My Best プラクティスで賞② 「国旗が同じ!? パングラディッシュの暮らしから考える」	10
■D-projectプロジェクト2017	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

主体的・協働的な 学びへの方向づけ

関西大学
久保田 賢一（くぼた けんいち）



新しい資質・能力と学校教育

21世紀型スキルやキーコンピテンシーなど、新しい資質・能力の重要性が語られるようになってきました。新しい資質・能力には、単に「教科の知識」を身につけるだけでなく、周りの人と協調し、道具を使いこなして問題を解決したりする能力が含まれています。こうした資質・能力を育むにはどうしたら良いのでしょうか。それは子どもたちが主体的かつ協働的な活動に参加する中で、質の高い学びを引き出していくことであると言われていています。しかし、現行のカリキュラムにおいてもその内容を十分にこなし切れていない状況の中、主体的・協働的な学びを導入しなさいといわれても本当のできるのか心配です。なぜなら学校教育には、主体的・協働的な学びには向かない枠組みがあるからです。

学校は、個人としての学習者に焦点を当てたシステムです。学ぶのは個々の学習者であり、その成果をみるためにテストという方法を使って測定しています。学習者1人ひとりに教科別にテストの成績がつけられ、数字が記載された通知表を受け取ります。同じ教室で一緒に勉強をしていますが、周りの人たちは競争相手であり、良い評価をもらうために周りの人たちよりもテストの点数を上げていかねばなりません。何を学ぶかは学校によって決められ、学習者はほとんど強制的にそれらを学ばなければなりません。そういう枠組みが学校教育の前提としてある中で、学習者は主体的・協調的な学習を進めることができるのでしょうか。もちろんこのような学校教育の描写は極端なものですが、近代の学校教育は本質的にこのような前提で成り立っています。

学校は主体的・協働的に学ぶように 方向づけられていない

学校は本質的に個別的で強制的な場であり、主体的・

協働的な活動をするように学習者は動機づけられていません。時間割で何をいつ学ばなければいけないか細かく規定される中で、主体的に学ぶことが難しいのは明らかです。また協力し合って学ぶからといって、テスト中にわからないことを隣の人に聞こうとしたら、それはカンニングと見なされてしまいます。学校は、学習者が個別に知識を取り入れ、試験の時にそれを書き出すことで、個人を評価する枠組みになっているからです。つまり、学校は、1人ひとりが孤立して、競争的に学ぶように方向づけられている場であるといえます。

このような学校の特徴は、人類の歴史からみると特殊なものといえるでしょう。人類の長い歴史を振り返ると、私たちの先祖は外敵から身を守るため、そして食糧を確保するために、協力し助け合って生活してきました。そして、私たちの先祖は環境に対して主体的に関わり、いろいろな道具を作り出し、それらをうまく使いこなして現在まで生き延びてきました。

近代に作られた学校制度は、そのような人類進化の歴史の流れとは別の特徴をもっています。子どもたちは強制的に学校に通わされ、机に座らせ、静かに教師の話を聞くように方向づけられています。そして学校での生活は、10分単位で細かく規定され、規格化された行動を取るように指示されています。学校の建物は閉鎖的な空間を作り、集団ごとに区切り、教師の監督の下に行動することが求められています。

私は学校教育そのものを否定しているわけではありませんが、別の角度から学校を捉えると、前述したような学校の特徴が見えることを知ってほしいと思います。学校のこれまでの当たり前を疑ってみることで、「新しい学び」を捉え直すことができると思うからです。

学校では主体的に取り組んだり、協働的に活動したりすることが難しいのなら、主体的・協働的な学びをするための方向づけをしなければなりません。その方向づけは、通信簿やテストをなくせばできるというわけではありません。それには学校教育のシステム全体に目を向け、長期的な展望を持つことが大切です。そして従来の学校

教育で当たり前だったことを疑い、長期的な展望に立つて少しずつ変えていかない限り、主体的・協働的学びは形だけで終わってしまいます。

アクティブ・ラーニングへの 2つの方向づけ

主体的・協働的な学びに向けて、短期的にできる2つのことを提案したいと思います。学校の仕組み全体を変えることは教師という立場からすぐにできることはありませんが、主体的・協働的な学びを取り入れるための授業をデザインすることはすぐにできます。

(1) 今、役立つ課題に取り組む。

教師は「今、学んでいることは将来、学校を出た後で役立つから」と子どもたちを説得します。本当にそうでしょうか。私たちは、いつ役立つかわからないことに主体的に取り組むことはできません。

AI（人工知能）やロボット技術が急速に進歩している現在、半数以上の子どもたちは現在存在しない仕事に就くだろうと予言されている中、予測が難しい「未来に役立つ」などといえるのでしょうか。学校でワードやエクセルの使い方を学んでも、すぐに忘れてしまいます。ソフトウェアはどんどん使いやすくなり、バージョンがどんどん更新されていくのに、マニュアルに沿ってソフトの使い方を習得することに、子どもたちは本気になることはできません。

今の子どもたちにとって大きな関心事は携帯電話やスマートフォンではないでしょうか。多くの子どもたちはスマホを持つようになり、1日何時間も使うようになりました。食事の時も離さず、お風呂に入る時も持って行ったりします。子どもにとってスマホは身体の一部であり、壊れたり、忘れていたら1日中不安になったりします。ところが、多くの学校では授業中に使うことを禁止し、授業で取り上げるスマホの学習は犯罪被害やいじめの防止が中心となっています。

スマホを学びの道具として利用するには、まだ十分な環境が整っていませんが、1人1台のタブレット端末を導入しようとしている中、自分の持っているスマホを賢い使い方を学ぶことは大切です。スマホを使うのは学校の外であり、そのときこそ子どもたちは、主体的・協働

的になれるのですから。

(2) 創造的に活動できる場を整える。

教室にICT機器が導入されるようになってきました。しかし、教室でのICT利用は従来の授業での教え方・学び方の枠を超えていません。電子黒板を使って提示したり、分からないことをネットで検索したりしています。もちろん、このような使い方で、効率的な授業はできるかもしれませんが、従来の授業の延長線上にあるやり方です。

ICTの導入で従来できなかったことができるようになると、子どもたちは動機づけられ、主体的に取り組むようになります。例えば、学校外の遠く離れた人たちと交流したり、ICTを活用して協調的に問題解決に取り組んだり、アニメーションやビデオなどのマルチメディア作品を制作したりすることです。

創造的な活動にはチャレンジが伴います。これまでやったことのない活動に取り組むことはワクワクしてきます。そういうワクワク感が主体的な活動に向かわせ、協働して何かを作り上げる原動力になります。

子ども自身が意思決定できる場を

これまで説明したように、単にジグソー法を取り入れたり、タブレット端末で授業をしたりするだけでは、子どもの主体性・協働性は育ちません。主体性・協働性を育むには、学校の「当たり前」に目を向けることです。例えば、学校や教師のコントロールをどこまで子どもに委譲できるか検討してみることです。話し合いの時間を増やしたり、ICTを導入したりしても、教師がいつも正解を持っていると子どもたちが認識する中では、主体性・協働性は育ちません。

学校の「当たり前」を疑い、どうしたら新しい学びに方向づけられるかも一度考え直してみましょう。子どもたちに主体的に関わる自由を与え、責任を委譲することで、意思決定は子どもたちのものになります。これまで教師がコントロールしてきたものを、子どもたちに手渡すことは不安になりますが、思い切ってやってみてはどうでしょうか。問題は何か、教師に言われるのではなく、自分で決める場があれば、自ずと子どもたちは主体的・協働的になっていきます。

到達目標：D

相互作用を生かす力

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、〔D 相互作用を生かす力〕について詳しく解説します。

一般に、人が1人で課題解決に取り組むよりも多様な考え方や専門性をもつ人々が協力して課題解決にあたるほうが、よい成果が得られると考えられています。また、他者との協働によって自分では思いつかなかったようなものの見方・考え方を身につけることができ、個々の成長につながると考えられています。「メディア創造力」の到達目標のひとつ、〔D 相互作用を生かす力〕は、他者との関わりを通じて学習する力で、「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」といった能力から成り立っています。

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

多様な考えや専門性をもった人々が協働する際、しばしば意見が対立することがあります。合意を形成するためには、相互に意見を出し合い、相手に納得してもらえるような説明をする必要があります。しかし、単にそれぞれの考えを主張するだけでは議論は平行線をたどり、いつまでも課題が解決されることはありません。まず、相手の意見をよく聞き理解する必要があります。相手の考えのよさや共感できる場所があれば、それを相手に伝えることによって互いの理解が深まり、何が相容れない点なのか明確になっていきます。協働で課題解決をするために、考え方の相違点や共通点を明らかにしていくことが重要なのです。そして、互いの意見を組み合わせることで解決できないか考えていくことで、譲れない部分と譲っても結果として上手くいく部分があることが見えてきます。

他者と議論する中で建設的に妥協できる点を見出し、合意形成に近づいていくことができるようになります。右記に示す段階(D-1)を踏んでいくことが望ましいと言えるでしょう。

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

送り手が編集した制作物は、受け手によって読み解かれます。送り手の思った通りに受け手が受け取ってくれるとは限りません。しかし、「何が伝わらなかったのか」「なぜ伝わらなかったのか」ということがわかれば、伝わりやすくする工夫をすることができます。例えば、発表会では、相手の反応、特に表情などから何が理解できていないのか推し量ることができます。

また、映像や冊子を制作した場合でも作りっぱなしにするのではなく、受け手から意見をもらうことで何が理解できていないのか知ることができます。理解できていないことがわかれば、どの部分を改善すればよいのか、どのような表現なら理解してもらえるか具体的に考えることができるでしょう。

言語や映像は、それぞれに特有の文法があり、それを使いこなす能力によって理解に差が生まれます。また、人は、それぞれ育ってきた環境や文化、教育が異なるため、そうした違いから解釈に差が生まれるということも理解しておくことが重要です。右記に示す段階(D-2)を踏んでいくことが望ましいと言えるでしょう。

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

他者と関わり協働でメディア表現学習に取り組むことは、お互いに足りない部分を補いあうことができたり、相乗効果を得ることができたりして、課題の解決に役立つというよさがあります。また、それだけでなく、自分では思いつかなかったような他者の考えに触れ、ものの見方や考え方がひろがり自己の成長につながるといいうよさもあります。

こうした成長を得るためには、他者との関わりによって得られた成長を実感することが重要です。まず、他者と関わるよさや他者の考えに対して感想を持つことができるようになる必要があります。そして、他者に対する自分の関わり方についてもふり返り、どのように関わることで自分を成長させることができるのか見つめなおすことが有効です。

自分の個性がチームに貢献できたことを実感できれば、さらに、個性に磨きをかけていこうとする学習意欲につながります。メディア表現学習の過程で、そうした自律的な成長を促進するための機会を作ることが重要です。右記に示す段階(D-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
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 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 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 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。
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 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。
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 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。

「身体をのぼそう」(自立活動)

北海道札幌養護学校 小学部
郡司竜平 (ぐんじりゅうへい)

特別支援教育でICTの活用を考えた場合、個に応じたアプリを中心に活用するか、視覚的な情報を提示するために教師個人が作成したオリジナルコンテンツを活用する機会が多いように感じている。実際、本校のICT活用場面を見ると、オリジナルコンテンツを活用していることが圧倒的に多い。そこで本実践はオリジナルコンテンツだけでなく、既存のコンテンツを用いて、学習のゴールに向かうための学習方略を試みた。具体的には、NHK for Schoolの番組コンテンツを活用して、自らストレッチ運動に取り組む姿を目指した。この取り組みは、特別な支援を要する児童が、自ら積極的に身体を動かそうとする傾向が弱いと感じ、また、その必要性を強く感じ、危機感を抱いていることから端を発している。

1 学習のゴール

自ら選択したメディアを使って、ストレッチ運動に取り組むことができる。



2 身につけたい力

- 必要な映像を選択し、自ら積極的に身体表現(ストレッチ)に取り組もうとする力
- 他者と協働しながら、映像を言語化し、自らの改善点を見出す力
- 改善に向けてプランを思考し取り組もう(ストレッチする)とする力

3 メディア想像力を高める学習プロセス

◎指導計画 (全5時間)

時	ねらい	主な学習活動(○)と内容(●)
1	自分たちのストレッチの様子を撮影し、映像を解釈して簡単な言葉や文章にできる。【B-2-Lv2】 ストレッチマンの新たな怪人に挑むために、ペアの友達と目的意識を持って意欲的にストレッチ活動に取り組める。【A-3-Lv3】 自分たちのストレッチ運動の映像を視聴し、それぞれの考えの相違点や共通点を認め合いながら、次の改善点を相談することができる。【D-1-Lv2】	学習内容(●)は全5時間で基本的な流れを同じとし、児童が回数を重ねることに主体的に取り組めるよう配慮した。メインの学習活動は「主な学習活動(○)」に示したとおり。 ○教師が提示するストレッチを模倣することができる。 ●学習課題を確認 ●番組冒頭を視聴 ●メインの活動 ●ペアでストレッチを動画撮影 ●映像で自分たちのストレッチ活動を視聴 ●視聴した映像から改善点を言語化 ●メモに書き出し、改善点を確認 ●次時の学習内容を確認
2		○紙ベースの手順書を見ながら、ストレッチすることができる。
3		○NHK for Schoolの番組コンテンツを視聴しながらストレッチすることができる。
4		○紙ベースの手順書か番組コンテンツを自ら選択し、ストレッチすることができる。
5		○教師が提示するストレッチを模倣することができる。

●実践の流れ

第4時

自ら選択し、自ら取り組む

第1時で教師の模倣からスタートしたストレッチは、第2時で紙ベースの手順書、第3時で番組コンテンツを視聴しながらと体験した。その体験をもとに第4時では、一人ひとりの子どもたちが自分が理解しやすい媒体を自ら選択して、ストレッチに取り組んだ。

なかなか選べずに友達から促されて決めたり、学習の前からすでに決めていたりとの差異はあったが、グループ全ての子どもたちが自ら番組コンテンツを選び、ストレッチに取り組んだ。この1時間は、単元を通してストレッチの提示に対する子どものストレッチ従事時間の割合が高い取り組みとなった。タブレット端末自体への操作意欲は考慮する必要があるが、自己選択・自己決定が活動への動機付けとなっていると考えられる。



番組コンテンツを視聴しながらストレッチ!!

第5時

学びを確認する

単元を通して、ペアごとに互いのストレッチの様子を動画撮影した。

毎時間の「学習の振り返り」場面で、その動画を視聴し、互いの良さや課題を言語化しながら確認した。最初は、教師を介しながら「いい」「だめ」という表現が精一杯だった子どもたちだが、学習を積み重ねるごとに視聴する観点が理解できてきて、第5時の「学習の振り返り」場面では、「ストレッチマンと同じように肘が伸びて、かっこいい」「背中はもっと伸ばした方がいいよね」とまで表現できるようになっていた。



振り返りのための動画撮影

4 メディア創造力育成はここで

番組の登場人物を児童のビデオヒーローとして位置付けることで、標的行動をモデリングするモチベーションが高まった。特別な支援を要する児童にとって、課題に直結する形で「好奇心・探究心・意欲をもって取り組める」題材を設定することは容



映像を視聴しながら言語化

易ではないかもしれない。本単元では、映像を用いて登場人物やそのストーリーへの興味・関心から学習を展開することで、児童が学習の終わりまで意欲をもって取り組めたと評価している。

また、他者と直接コミュニケーションするのに支援を要する児童が、映像という具体物を介することで他者との相違点や共通点を言葉にしてコミュニケーションすることができるようになってきている。自分たちの活動を具体的な映像で振り返ることで、自分たちの改善点を相談しながら見出し、次への学習を期待するという主体的な活動へとつながった。

「My Best 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?~ 【第1回応募結果】

今回から企画した「My Best プラクティクス」募集。ご応募いただきありがとうございました。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にて厳正に審査させていただきました。結果、応募いただいた2事例共に、大変に優れた実践であると判断し、「My Best プラクティクスで賞」としてここに掲載させていただきます。



My Best プラクティクスで賞 — ①

つくろう! 楽しもう! コマ撮りアニメーション

熊本大学教育学部附属小学校
毎床 栄一郎 (まいとこ えいいちろう)

~iPad アプリケーションを使って (第3学年・図画工作)

1 学習のゴール

対象物の位置の変化による表現効果の違いを考えたり、試したりしながら対象物を操作したりする活動を通して、対象物の位置の変化を工夫して表すことができる。

2 身につけたい力

- 自分で考えたコマ撮りアニメーションを、iPadアプリを活用して表すことを楽しもうとしている。
- 想像力を働かせながら、考え出したストーリーを試行錯誤しながら作品に合った対象物の位置を見つけ出す。
- 表したいことが分かるように、対象物の位置を工夫して表現することができる。
- 作品の鑑賞を通して、対象物の位置による表現効果の違いや友達の作品のよさに気づくことができる。

3 メディア想像力を高める学習プロセス

◎指導計画 (6時間扱い)

時	ねらい	主な学習活動 (○) と内容 (●)
1・2	コマ撮りアニメーションについて関心をもたせるために、身近な作品を紹介し、iPadを用いて、コマ撮りを自由に試してみる。 【A - 3 - Lv1】	○コマ撮りアニメーション作品を鑑賞し、コマ撮りでできる作品を制作する意欲を高める。 ○手足が動くモデル人形を対象物とし、iPadでコマ撮りする。 ●iPadでコマ撮りを行い、コマ撮りの仕方を理解する。
3	コマ撮りアニメーションの特徴について話し合い、どのような制作ができるか考えを出し合う。【B - 1 - Lv1】	○少しずつ対象物を移動させる「コマ撮り」で気づいたことを出し合い、全体で共有する。 ○どのような制作ができるかを話し合い、アイデアを出し合う。 ●「コマ撮り」のおもしろさを生かした制作についてアイデアを出し合う。

4
5
6

コマ撮りアニメーションの作品を制作しながら、お互いの作品を鑑賞し合う。【D-2-Lv3】

- コマ撮りする対象物を制作する。
- iPad 1台を3人で使って、お互いに協力して撮影する。
- 紙で作った登場人物の動きを工夫する。
- テーマに合った動きのおもしろさを鑑賞する。

4 メディア創造力育成はここで

第1～2時に、子どもたちが、「コマ撮りアニメーション」にどっぷり浸ることができるようにしたいと考え、まず、どんどんコマ撮りをさせた。子どもたちは、体験しながら、iPadの操作に慣れるとともに、コマ撮りの面白さを実感することができた。

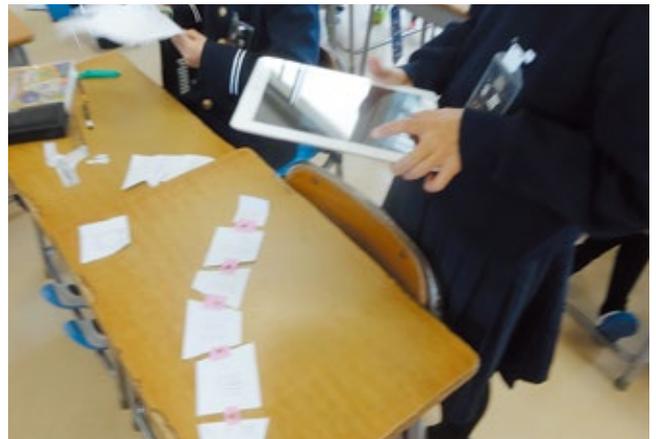
それによって、「やってみたい」「面白い」と思いをもって「コマ撮りアニメーション」のアイデアを出し合うことができた。

第4～6時においても、いろいろ試しながら行う中で、「いいこと思いついた」とまた試している姿が見られた。作品が出来上がってくると、友達と鑑賞し合い、意見を交換すると、自分で考える時間をとり、新たに作り始めていた。

本実践では、「コマ撮りアニメーション」を介して、自分の作品をイメージして制作すること・作品を鑑賞し合い考えを述べ合うこと、友達の見解から作品を見直し改善していくことができたことがメディア創造力の育成につながると考える。



コマ撮りアニメの準備をする



iPadで撮影する



[審査員からの講評]

授業は、D-proのこれまでの授業を踏襲、アウトカムから授業設計されており、その授業内容が明確に記述されておりました。実際のアニメを拝見したくなりました。

できれば「対象物による表現効果の違い」をそれぞれの児童がどのように捉え、思いを実現するための表現に取り

組んだのか、そこがこの授業のキモであったかと思えますので、その具体的な姿として記述されると、より毎床実践と他の差別化ができたかと思われそうです。次回に期待したい点でした。



My Best プラクティクスで賞 — ②

国旗が同じ!?! バングラディッシュの暮らしから考える

横浜市立高田小学校

今村俊輔 (いまむら しゅんすけ)

～誰もが豊かに暮らすために大切な事 (第6学年社会科・総合的な学習の時間)

1 学習のゴール

NGO団体シャプラニールと協力して、フェアトレードショップを計画し、学校で実施する。

2 身につけたい力

- バングラディッシュの子どもたちの状況を知り、自分たちでできる社会的課題を発見し、解決しようとする態度を育てる。(学習への主体性、創造的な態度)
- 自分の遠いところで起きている社会的課題に対し、自分たちでできることを考え、仲間とともに行動することができるようにする。(課題・問題解決の能力)
- シャプラニールの価値観(援助しない・自ら解決を促す・みんなで考える・現場から学ぶ・誰も取り残さない)に共感し、自らの生き方に小さな変化をもたらすきっかけとできるようにする。(自己の生き方)

3 メディア想像力を高める学習プロセス

◎ 指導計画 (全8時間)

時	ねらい	主な学習活動(○)と内容(●)
1	国旗が日本と似ているバングラデシュについて興味をもつことができる。【A - 2 - Lv2】	○バングラデシュについてインターネットで調べる。 ●バングラデシュについて国の特徴を捉える。
2	自分たちと同じ年で働いていたり、やりたいことができなかつたりする原因を知ることができる。【A - 1 - Lv4】	○教材「ダッカのストリートチルドレン」を使って学ぶ。 ●バングラデシュの社会的課題をつかむ。
3	自分たちでできることはないか考えて、行動に結びつけることができる。【A - 1 - Lv4】	○ユニセフ募金や社会科で学んだNGOの支援などを振り返り、支援のしかたを話し合う。 ●今まで取り組んだり、自分が知っていたりする支援の仕方を基に考える。
4	バングラデシュの困っている人々を助けている日本の団体を調べることができる。【A - 1 - Lv4】	○講師の方に聞いた話の中から自分にできることを選ぶ。 ●実現可能な支援を判断する。
5	フェアトレード商品の販売に必要なことを考えることができる。【C - 2 - Lv3, -Lv2】【C - 1 - Lv4】	○自分が販売する商品の写真や値段、キャッチコピーなどを工夫してポスターセッション用の模造紙に構成する。 ●商品のよさを知り、それを伝える内容を工夫する。

6	バングラデシュの現状を伝え、商品を販売することを通してフェアトレードに参加することができる。【A - 3 - Lv4】	○教室内のブースで、バングラディッシュについて（良さ・課題）、フェアトレードについて、シャプラニールについてポスターセッションし、商品の販売を実施する。 ●これまでの活動を分かりやすく伝える。
7	12歳の自分たちにできたことを認め合うことができる。【D - 3 - Lv3】	○バングラデシュの現状を伝えたり、フェアトレードに参加したりしてきたことを振り返る。 ●自分の思いと活動のすれに気づく。
8	自分たちの目指してきたことを実現させてくれた方々に感謝の気持ちをもつ。【D - 3 - Lv4】	○シャプラニールにこの単元を通して学んだことを手紙にして、感謝の気持ちを表す。 ●自分の成長を具体的に記述する。

4 メディア創造力育成はここで

バングラディッシュの子どもたちが、自分たちと同じようには学校に通えなかったり、貧しい生活から抜け出せなかったりする状況を知り、このような社会的課題を解決しようとする態度を育てることを目指した。そのために、写真や映像、NGOの教材などを使い、多くの気づきが得られる資料を用意し話し合いを繰り返した。また、自分の遠いところで起きている社会的課題に対し、自分たちにできることを考え、仲間とともに行動することができるようにフェアトレード商品販売などの活動を多く取り入れた。

自分たちの活動を支援してくれたNGOシャプラニールの価値観（援助しない・自ら解決を促す・みんなで考える・現場から学ぶ・誰も取り残さない）に共感し、自らの生き方に小さな変化をもたらすきっかけとなった。



商品のよさを伝えるポスター発表をする

[審査員からの講評]

外部の方々と連携する実の場を設定し、児童が本気で取り組む授業にしたいという思いの感じられる実践です。ただし、社会的な課題解決は、簡単にできものではなく、例えばこの学習活動のゴールとして「フェアトレードショッ

プを計画し、学校で実施する」となっていますが、1回くらいショップを開いたことで貧困が解消されるはずはないです。となると、今後この活動をどのように継続・発展させるのか気になるところです。

「My Best プラクティクス」募集!

次号からも、「My Best 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?～を引き続き実施いたします。実施要項は、「デジタル表現研究会」のWebにある「D-PRESS Vol.4」をご参照ください。募集時期に関しましては、D-allにてアナウンスいたします。「主体的・対話的で深い学び」のある「メディア創造力」を育成する授業づくりに、ぜひチャレンジしてください。新鮮な発想を期待しております!



D-projectプロジェクト2017

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			○	◎
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。

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)

寺子屋リーフレット制作プロジェクトは、D-pro発足当時より10数年続いているリピーターの多い公募プロジェクトです。発足当初はユネスコ・世界寺子屋運動のリーフレットを制作し、運動の輪を広めることを目的としたプロジェクトでした。しかし、子どもたちの活動はそれだけに留まらず、制作したリーフレットを活用した募金活動や書きそんじハガキ回収活動も行うプロジェクトへと発展してきました。ユネスコ協会連盟と共催し、カンボジアに寺子屋を建設しています。子どもたちにとっては学校での学びとグローバルな社会とのつながりが実感できる社会貢献活動としてなっています。子どもたちの自己有用感を育むプロジェクトです。



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)

本プロジェクトは楽しみながらポケタッチの活用で身につけた思考力を授業などに活用する実践に取り組んでいます。導入されている学校では、休憩時間にタイピングジムで文字入力スキルをつけたり、ベン図やマトリックスを使ったグルーピングジムで情報の比較・分類力を鍛えたり、それが授業に反映されている事例もあります。一方、授業を作る先生方にもそのイメージを持っていただくために、今年度はD-pro香川とD-pro浜松でワークショップを行いました。まずはポケタッチの親和性や難易度などを知ってもらいました。その後、模擬授業を通してベン図やマトリックスを活かしながら課題に取り組み、ポケタッチと授業のつながりをみんなで考えました。

デジタル リーフレット プロジェクト

プロジェクトリーダー：
菊地 寛 (浜松市立
三ヶ日西小学校)

総合的な学習、国語科などの教科において、動画、写真(複数)、音声、文章を組み合わせ、タブレット端末でデジタルリーフレットを作成する学習活動です。紙媒体ではなくデジタルでリーフレットをグループで制作することで、どのようなメディア想像力が身に付くのか考えて取り組んでいます。特に、建設的妥協点を見出しながらグループで話し合ったり、目的に合わせて表現手段を選択したりする力が身に付いてきました。また、動画の構成要素は多くあり、子どもたちにとって理解することが難しいと考えられます。そこで、まずは番組などの実際の動画の内容について読み取り、デジタルリーフレットに活かすことに力を入れてきました。

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)

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。昨年度のアンケート結果から、「写真撮影」「詩の創作」「写真と詩の組み合わせ」のどの場面においても90%を超える児童が、よく考えながら活動していることが分かりました。また、80%以上の児童が、自分の作品がよくできたと感じていることも分かりました。毎年行っているフォトポエムコンテストでは、愛媛・高知・徳島・大阪・千葉・金沢から、優れた作品が集まっています。今年度も、第7回目のコンテストを実施します。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っています。

学校Web制作を 組み込んだ授業づくり 支援プロジェクト2017

プロジェクトリーダー：
佐藤幸江
(金沢星稜大学)

学校webは、保護者や地域のみなさんへの情報発信の場となっています。せっかく多くの人とつながっているこの場を、学びの手段にできないかと始動したプロジェクトです。個人情報の保護とのジレンマもあり、まだまだうまく学習として構築できていませんが、教室空間を拡大した協働学習として、これからも学びを追究していきたいと考えています。

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)

参加する子どもたちがカルタづくり・遊びを通して、他校・他地域を知り、さらに自らの学校・地域のよさを再認識することができるプロジェクトです。

カルタの絵札と読み札を協働的に作成する活動を通して、映像から言語・言語から映像への往復を図ります。また、作ったカルタをブラッシュアップする活動では、試行錯誤しながら友達同士で考えを認め合い、高め合い、より良いものを作り出そうとする態度や創造力を育みます。今年度は、学習のねらいや配慮点を整理しつつ、ブラッシュアップコースの新設を進行中です。ぜひ多くの人たちにコラボdeカルタを実践してもらいたいです。

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)

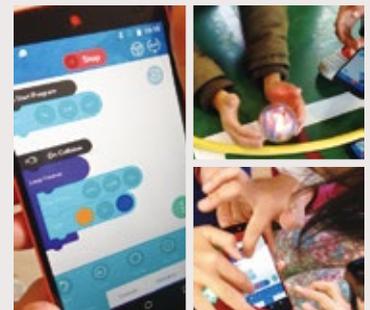
「私のまちのたからもの」をテーマにし、自分の住む町のよさや日本のよさを振り返って再発見する活動から、子どもたちが課題をもち、他地域の友達によさを伝える学習活動です。今年度は、韓国やアメリカ、イギリスの友達へ日本のことを紹介するスライドショーや動画制作、雪の降らない地域の友達に雪の活用を伝えるスライドショー制作等、子どもたちが相手意識をもち、主体的に課題を追求した協働的な学びの姿が報告されました。

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)

絵にタッチでネイティブ音声が出るiPad教材を作成し、授業で活用することでリスニングの力が伸びてきました。電子書籍の形で配布、活用できるように開発中です。インプットした英語表現をスキットビデオ制作でアウトプットし、ALTや海外の学校からフィードバックをもらう交流を続けています。

コマンドブロックを英語表記にし、Spheroというボールを動かすプログラミングに挑戦しました。タブレット画面の英語のブロックを試行錯誤で動かして確かめていく活動は、グループの発想を形にする中で主体的に話し合い、英語の文字と音声と意味も同時に理解していきました。



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)

このプロジェクトは外国との国際協働学習を通して、子どもたちに目的意識や相手意識を持たせ、世界平和について考えさせるプロジェクトです。具体的には外国の子どもたちと共通のテーマで学習を進め、可視化できる成果物として壁画を作成します。このプロセスの中で、子どもたちはメディア機器を活用して交流相手に情報を発信し、TV会議やフォーラムで交流し、互いの学習成果を壁画という形に表します。壁画完成時の子どもたちの達成感は極めて高く、教師自身も外国の教師と交渉をやり切る力を付けることができました。尚このプロジェクトはJAM(<https://artmile.jimdo.com/>) のアートマイル国際交流壁画共同制作プロジェクトに参加して行います。



送られて来た絵を見る
台湾の子どもたち

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

研究会をいかに継続するか工夫を重ねる支部、若手との世代交代を図る支部、今年度10周年を迎えるという支部。それぞれの支部での実践の積み上げを、ぜひ皆さんの目と耳で確かめに行ってみてください。

▶ 松山支部

D-project松山支部では、フォトポエムの実践研究を中心に活動を行っています。8月には、フォトポエムと国語科について、愛媛大学教育学部教授の三浦和尚先生に講演をしていただきました。また、今年で7回目となるフォトポエムコンテストも行っています。このコンテストで選ばれた作品は、地域ケーブルテレビで番組として放送されます。また、毎年、中川先生・佐藤先生をお招きして行っている情報教育研修会は、今年で11回目となりました。今年度は、茨城大学の小林先生や鳥取県の岩崎先生にも来ていただき、参加者が大満足の充実した熱い研修会となりました。

石田年保(松山市立榑小学校)

▶ 香川支部

D-pro香川では、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きました。「まなボード」活用では思考を視覚化し、話し合いを活性化させ、また「タブレット」活用では、伝える力・プレゼン力の育成につながっています。7月31日(日)に丸亀市で開催した夏のセミナーには、教師・教育委員会関係者・協賛企業関係者等、120名を超える参加者がありました。ありがとうございました。



さて、香川支部発足以来取り組んでいる「メディア創造力を育むプログラミングワークショップ」は好評で、昨年12月にはメンバーが県内の小学校を訪ねての出前授業も行いました。今後の更なる展開が期待されます。

最後に今年で4回目となる夏季セミナーのお知らせです。今年は8月12日(土)にサンポート高松で開催します。みなさん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、新しい次元を旨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年度に発足10周年を迎えます。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地域での研究会開催を目標に、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に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。

詳細(随時掲載): <http://kitkat.sblo.jp/>

若林 章(高知市立高須小学校)

▶ 熊本支部

平成28年度の8月例会からは年度当初予定していたテーマ「[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~」にもとづいて行うことができるようになりました。各月の具体的なテーマは、

- 8月【仕事や生活に使えるiPhone,iPad,Mac】
創造系アプリの深い学び方 ~学んで、教えて、作って、生かして、広げる~
 - 9月【動画絵本をつくる】創造系アプリの深い学び方 ~スマートフォン用ビデオエディタを使って~
 - 10月【プログラミング教育】
 - 11月【1台のiPadで何ができるか】~初心者向け特別講座~
 - 12月【統計的思考力の育成】~iPadの活用を取り入れた統計的思考力を育む様々な活動~
- iPhone、iPad、Macintoshをどう使っていかうということだけでなく、これからの教育に必要な内容にも注目し、常に先を見据えたテーマで例会を行っています。例会には24名から35名と、毎回平均して30名前後の参加者があります。

今年度も残すところ2回の例会となりました。特に1月は1日講座として「アプリ祭り」を計画しているところです。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。モットイナイオバケが出るというD-project公開研究会に、ぜひたくさんの方の皆さんの参加をお待ちしております。

山本直樹(関西大学初等部)

▶ 東海支部

「協働学習での学びの自立～音楽をもとにしたアクティブ・ラーニング～」をテーマにして、11月12日（土）、浜松にて3回目の公開研究会を開きました。浜松でこれまで主に研究をしてきた「学級歌づくり」の実践発表、ワークショップを行いました。また、グループ学習でのタブレット端末を用いた思考の整理や分類を扱ったワークショップを取り入れ、学びの自立の在り方について考えました。これ以外にも、協賛企業さんのご協力を得たミニワークショップなどみんなが参加できるセミナーとなりました。

菊地 寛（浜松市立三ヶ日西小学校）

▶ 北海道支部

D-project北海道は、昨年、支部創立10周年、ワークショップ通算20回目を迎えました。北海道のICT活用研究の先駆的立場でこの10年、多くのスタッフがここから育ちました。現在は、プログラミング学習や特別支援教育でのICT活用を発信し続けています。また、いろいろな学校現場での実践も21世紀型スキルや学校間交流学習を取り入れた新しい授業スタイルを発信し続けています。1月15日には、北海道メディア教育研究会として21回目のワークショップセミナーを開催しました。ベテランから若手メンバーまで常に前向きに学校現場での実践を繰り返したことを多くの参加者に披露しました。今後も、その姿勢を変えることなくそれがD-project北海道の核となって進んでいます。

加藤悦雄（北広島市立双葉小学校）

▶ 茨城支部

D-project茨城支部が誕生して1年が過ぎました。8月を除き毎月テーマを変え定例の研究会を開催してきました。茨城の素晴らしい人材を発掘して、ミニ講演や実践発表をお願いしたり、県外からゲストを招きお話をいただいたりしたこともありました。そして、2月には誕生1周年記念イベントを行い、参加者の皆さんと有意義な時間を過ごすことができました。

来年度も、「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。これからも細くとも息長く続けていきます。そして、参加者の多様性を大事にする研究会でありたいと願っています。

D-project旋風をこの茨城の地からも巻き起こします。どうぞよろしく願いいたします。

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

▶ 関東支部

今年度に再スタートした、D-pro関東sprout（若手教師の会）。「『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、取り組んできました。

メンバーの授業実践を参加者で「メディア創造力」到達目標の視点から考察し、実践の評価と改善について考えてきました。自身の実践を初めて省察し、プレゼンテーションする実践者もいて、授業づくりの根っこの部分から考える機会となりました。1月には、横浜メディア教育研究会とコラボして、公開研究会を行いました。D-proの活動を発信するとともに、D-pro関東の企画・運営のノウハウを積み上げ、今後の研究会の向上へつなげていきます。

藤原直樹（横浜市立西富岡小学校）

若い芽が、着実に授業力をつけ伸びてきていることを感じます。関東支部も世代交代の時期を迎えています。新鮮な感覚で、D-proの学びをさらに創り上げていってくれることを期待しています。がんばれ！ D-pro関東sprout！

佐藤幸江（金沢星稷大学）

▶ 金沢支部

平成28年度、金沢支部では、8月と12月に公開研究会を開催しました。

定例となった8月の第9回公開研究会のテーマは「アクティブ・ラーニングの実現に向けて今できること」。県内外の教員、管理職、教育委員会関係者、ICTサポーター、学生、企業の方々など100名の参加があり、この会が金沢で根付いてきたことを実感しました。

12月には、県内の様々な研究会とコラボし、平成29年度に開催するD-project金沢第10回記念大会の「ブレ大会」として企画しました。「授業力を高め合おう～教科の枠を超えて～」をテーマに、中川会長のオープニングトークから始まり、各研究会から3本の実践発表、そして、佐藤副会長コーディネートののもと、各研究会の「ボス」が登場するパネルディスカッションという内容。体育や国語を専門的に研究している会との初のコラボ企画でしたが、年末にもかかわらず50名を超える参加がありました。D-projectの活動に興味を示してくれた方もたくさんおり、新たな仲間と新しい風を巻き起こせる！そんなわくわくした気持ちでいっぱいになりました。

D-project金沢第10回記念大会は、平成29年8月5日（土）です！

山口真希（金沢市立大徳小学校）

▶ 沖縄支部

平成28年12月10日（土）に沖縄マルチメディア教育研究会との共催で、公開研究会を開催しました。講師に中川一史・佐藤幸江先生を迎え、今年は文部科学省から新津勝二情報教育振興室長をお迎えしご講演をいただきました。そして、恒例の公開授業＋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りました。来年度の研究会めざして、メンバーの力を鍛えていきたいと考えています。

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/

タブレット端末活用セミナー」を4/29(土)・大阪で開催します！新学習指導要領を見据えた「授業づくり」「ICT環境づくり」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/

「E-REPORT COMP」に続き、新しいiPadアプリ「E-VOLVOX」を発売しました。このアプリは、児童生徒の情報の整理・分類・構造化に活用できるものです。ぜひ授業でご活用ください。

スズキ教育ソフト株式会社

株式会社ポケモン

www.pokemon.co.jp/

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.aikokuban.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。黒板の左右中央等、授業の内容に合わせて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/

「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/

2017年3月、カンボジアで新しい「寺子屋」開所式を予定しています。銘板には、昨年度「寺子屋フリーネット制作プロジェクト」を通して書きそんじハガキ回収に協力いただいた学校名が記載されます。



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」に協力をしています。



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。「はがき新聞」は無償でご提供いたします。



パイオニアVC株式会社

http://pioneer.vcube.com/edu_class

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、ぜひご相談ください。



株式会社ガイアエデュケーション

www.gaia-edu.co.jp/

アクティブラーニングを応援する特設HPをオープン致しました。AI型教室導入校へのインタビュー記事やおすすめの移動型什器等をご紹介します。ぜひ、サイトをご訪問ください。



ダイワボウ情報システム株式会社

www.pc-daiwabo.co.jp/

普通教室におけるICT活用をトータルでサポート致します。ICT機器やソフトウェアだけでなく、教員のスキルアップを目指す教員向け研修サービスも取り揃えています。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/

オフィスFW/GDシリーズは、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ぜひお試しください！



株式会社フルノシステムズ

www.furunosystems.co.jp

弊社アクセスポイントは長野県の山小屋や世界遺産となった「軍艦島」、瀬戸内海のフェリーにも採用されました！もちろんICT授業もしっかりサポートする信頼性の高いWi-Fiが得意です！ぜひご相談ください！



LB技研合同会社

www.lbgiken.com/

デジカメを使った教材提示LBIR7200「てんと虫」にHDMIアダプタが整備され教室のTVやプロジェクターに直結、起動は電源ONのみ。学校にあるデジカメで写真/動画を撮って瞬時に拡大共有できるアクティブラーニングツールとして活用いただけます。



ヤマハ株式会社

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

1月16日に「ボーカロイド教育版」を発表しました。音楽科の「音楽づくり/創作」授業で活用いただける他、「学級歌の制作」といった学級づくりの目的でも力を発揮します。詳細や事例は上記URLをご覧ください。



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/

7月28日(金) D-project 共催「情報教育セミナー2017」(虎ノ門・ニッショーホール)への参加を予定下さい。

文部科学省担当課長の講演、コンクール表彰式と白水始東大教授の講演、中川会長による教育長パネル討論会と企業展示等を予定。



編集後記

次期学習指導要領に関する話題が、教育界をにぎわっています。従来のような知識の伝達・注入を中心とした授業から、児童・生徒が相互に刺激を与え合いながら知的に成長する場を創り、学習者が主体的に問題を発見し納得解を見つけ出していくアクティブ・ラーニングへの授業観の転換や授業改善の必要性等々。けれども、D-projectは当初から、「学習者主体の授業づくり」「児童・生徒の目線になった授業設計」をめざしています。ですから、このような話を聞いても「今さら」と感じるメンバーも少なくないかと思います。本号より、平日頃よりそのような実践を広く紹介したい、「『My BEST プラクティクス』募集！」の企画を始めました。今回は、認知度も低く、応募は2名に停まりましたが、その実践のレベルの高さに感心をいたしました。今後も先進的な尖った実践、着実に児童・生徒の「メディア創造力」を育む実践等々、募集をしていきます。質の高い授業めざして実践を磨き、応募が増えることを楽しみにしたいと思います。D-projectからのメッセージのつまった第5号を、ここに届けたいと思います。(2017.3 吉日 佐藤幸江(金沢星稜大学))