

ICTと非ICTツールの比較 ～もう1つの軸～

中川一史 (D-project会長)

タブレット端末環境整備が進んでいる。新学習指導要領で記されているキーボード入力やプログラミング教育での校内の円滑な実施を考えると、本来は3クラスに1クラス分くらいの導入が望ましいが、それでも学校で40台導入する地域はかなり増えてきている。一人1台活用の例をあげよう。学習者用デジタル教科書の活用だ。

ノートや紙の教科書上に物理的には鉛筆で書いたものを消しゴムで消すことができる。しかし、誤字脱字以外、そんなに頻繁に一度書いたものを消すかというとはそうではない。

ところが、例えばタブレット端末上の学習者用デジタル教科書では、簡単に「書いては消し」を繰り返す。

写真は、小学校6年・国語の説明的な文章教材の授業の同じ児童の第2時終了時(左)と第4時終了時(右)の学習者用デジタル教科書への書き込みである。ご覧のように、第2時終了時にあった書き込みが第4時終了時には消されていて、新たな書き込みが見られる。つまり、その時点での自分の考えの整理が個々で行われている、ということである。必要があれば、保存すれば良い。

これだけの書き込みを消してしまう状況は、紙の教科書ではあまり見たことがない。他教科でも同様の状況になるとは必ずしも言いきれないが、いずれにしても、教科書と言いながら、学習者用デジタル教科書は、教科書本文が載っている「思考のメモ帳」とも言える。このような特徴を踏まえて活用していかないと、「紙の教科書があるんだから十分」という話で終始してしまう。

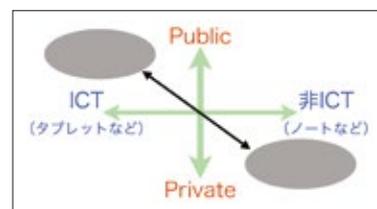
ではこれまでの思考のメモ帳であった(今もそうだが)ノートはどうするのか。

本授業での教師は、紙のノートを終末のまとめで使わせていたが、板書をうつしたり、問題を解いたり、ノートの役割分担も様々なバリエーションがある。個々の児童生徒の机の上には、タブレット端末があり、ノートや紙のワークシートがある。つまり、机の上に授業内容や自分の考えをまとめるツールが少なくとも2種類(以上)あることになる。そうすると、教師は授業での役割分担をせまられる。



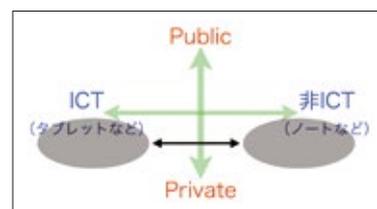
写真1: 小学校国語学習者用デジタル教科書画面(光村図書出版)

こう述べてくると、考えを整理するためのICTと非ICTツールの比較の話のように思える。それは間違っていないが、実はもう1つの軸がある。現状では多くの学校において、タブレット端末は、校内の全学年・学級で共有する「パブリックなICTツール」であり、比較される紙のノートは家にも持ち帰ることができる(自分の物だから)「プライベートな非ICTツール」なのだ。つまり、図に書くとこうなる(図①)。昨今、一部の高等学校や私立学校でBYOD(Bring Your Own Device:いわゆる自己所有)が見られるようになってきた。実際にD-pro コアメンバーの学校でも少しずつBYODに踏み切った学校もある。BYODを実施するに至り、今度は、図②のように「プライベート」という同じ土俵でのICTと非ICTツールの比較ということになる。いずれにしても、これら2つの軸を視野に入れながら、「思考のメモ帳」としての役割分担を検討していくことが重要だ。



図①: 二軸の考え方

将来的には、思考ツールとして、いつどこで何を使うのか、児童生徒自身が判断し選択することが望ましいと筆者は考える。そのためにはどのような見通しを持てば良いのか、D-projectでもさらに検討していきたい。



図②: 二軸の考え方

副会長8名の主張

「主体的・対話的で深い学び」

ご存知の方は少ないかと思われませんが、D-projectには8名の副会長がいます。それぞれ本務で多忙な中、仕事分担をしてD-proの活動を支援しています。本号では、その副会長に『「主体的・対話的で深い学び」×D-project』をテーマに、それぞれの切り口から語っていただきました。必読です！

事例をもとに考える

鳥取県岩美町立岩美中学校／実践推進&D-PRESS副編集長 — 岩崎有朋

平成29年度、中学1年理科の生物分野（植物）の事例をもとに主体的、対話的で深い学びについて考える。この単元は、植物の体のつくり、水や栄養を運ぶしくみ、光合成のはたらきなどを段階的に学び、植物について理解を深めることと、その先の植物の世界について認識を深めることをねらいとしている。

顕微鏡での葉緑体の観察、野外観察を通した根の種類の違い、植物の呼吸の実験など、実感を伴った学習を進めている。教科書の内容も、根のつくりとはたらき、茎のつくり、葉のつくりなど、根から始まり茎、葉、その葉の部分での光合成や呼吸という構成になっているが、必ずしもそれらが一連のつながりで生徒の中に落ちているわけではない。

そこで、「芽を出した場所から動けない植物は、それでも生き抜いている。その生き抜くための仕組みや工夫を明らかにして説明せよ。」という課題をまとめた段階で提示した。

思考を構造化するアプリ「E-VOLVOX」（ズキ教育ソフト）を使い、階層構造を意識しながらプレゼン資料を作成している。

プレゼンづくりのステップとして、①教科書を読み、キーワードや重要だと思う文章に印をつける、②アプリのプレート（プレゼンのスライドと同意）を作成、③抽象的な内容は第1階層、詳しい内容になるにつれて第2階層、第3階層と深掘りして繋げる、④相互に評価し、改善・修正する、⑤他教科の教員にプレ発表し、改善部分を大人が目線で指摘される、⑥「生き抜く」工夫が伝わるように修正を加え、⑦大人（視察団の方を巻き込んで）を説得するプレゼンを行うという流れである。

プレゼンが最終の出力だが、大切だと考えるのはそこではなく、それに至るまでの上記でいう③～⑥である。この部分はメディア創造力のA-2、B-1、B-3、C-1、D-1、D-2が該当する。ペアに1台のタブレットという環境なので、そこでは「どうしてこのプレートは第2階層なの？もっと下じゃない？」「この図だけ入れて見せても伝わらないかも…。」「教科書に何って書いてあるか見てみよう」といった前向きな対話が多く見られた。課題に対してペアで向き合い、時間を忘れてのめり込んでいる。

また、⑤で他教科の教員にプレ発表する場面では、伝わらないので説明を変え、それでもダメな場合は教科書を調べ直して悔しさをにじませている。

この単元で伝えたいことは、「植物の力強さ」である。芽を出した場所で生き抜く力強さを自分の言葉で表現させることで、

植物に対する「見方や考え方」について一つレベルを上げてやりたい。その一つ上のレベルでの「見方・考え方」が理科としての深い学びであると考えているからである。

現在、⑥のところまで実践が進んできた。あとひと踏ん張り。

激動の時代における「未来を切り拓く」力を

和歌山大学教職大学院／研究担当 — 豊田充崇

平成28年12月に「中教審答申」が出され、その後の学習指導要領の改訂は「戦後最大」だと評された。まず、今回の答申で驚いたのは、情報教育関係に特化した文章でもないのに「アラン・ケイ」の名前を見つけたことである。いわずと知れた「パーソナルコンピュータの父」であり、40年以上も前に現在のiPadに近いモバイル端末を構想した方だ。そして、アラン・ケイの数ある名言の中で「未来を予測する最善の方法は、それを発明することだ」という言葉が答申の脚注に引用されている。これほどの激動の時代においては、既成概念にとらわれてはいけないう意味合いが強く込められたメッセージ性の強い1文であるといえるであろう。ここで、以前に参観した「キャリア教育」の授業を思い出したが、その冒頭では「将来、何になりたい？」とか「自分の適性を考えてみよう」という問いから始まった。生徒たちはとても真剣に学習しているいい授業ではあったが、今考えてみると、この時点で既に新しい学習指導要領の趣旨からは外れていることになってしまう。現状で存在する職業（仕事）の範疇で発想したり、適性にとらわれていたりしては、「未来を切り拓く」なんていう力にはつながらない。今後社会はどう変化していくのか、今の暮らしをもっと豊かにしていくためにはどんな仕事が必要になるのか、自分はどうしたいのか等々、もっと別のアプローチが必要になるかと思う。我々指導者側に、かなり未来志向な発想が必要である。そういった意味でも、答申の冒頭にアラン・ケイが登場した意味を再考したいものだ。タブレット端末一人1台体制のような授業が当たり前で、児童生徒らがそれを学習ツールとして使いこなしているという前提を思い浮かべながら答申と新しい学習指導要領を読むと、ビジョンが浮かび上がるようにも思う。

さて、書店には「アクティブ・ラーニング」を称する教育書が並び、競うように「主体的・対話的・深い学び」のいずれかのキーワードがつけられている。なお、「アクティブ・ラーニング」という言葉は答申中の25箇所使われているが、そのほとんどはカッコ付きであり、「アクティブ・ラーニングの視点で」というように、一歩引いた感じの印象にとどまっている。アク

ティブ・ラーニングを推進するのではなく、それは方法の1つであることはいうまでもない。一方で、答申における「主体的・対話的で深い学び」のフレーズの大部分には、そのあとに“実現”という言葉が続くことはおさえておきたいポイントである。今後は、この“実現”に向けて様々な授業研究がなされ、喧々諤々、教育現場で議論が交わされることであろう。

ただ、一部の研究校では既にこういった議論が始まっているが、正直なところ「いまさら感」を禁じをえない。というのは、D-projectのDが示す「デジタル表現」や「授業デザイン」においては、主体的・対話的そして協働性等のキーワードは当然であり、表現・発信の活動においては、評価を受けての改善といったプロセスも重視されている。D-projectが目指す「メディア創造力」の定義（自分なりの発想や創造性、柔軟な思考を働かせながら自己を見つめ、切り拓いていく力）は、そのアラン・ケイの意向に近いものがあるともいえる。

ともかく、次の学習指導要領の趣旨が「D-projectの過去の実践事例」によりやく追いついてきた。これまでの当会の実践研究の蓄積はすべて次の学習指導要領でも生かすことができるかと思う。そして、D-projectには更に次の次を目指して尖った研究を進めていくという至上命題を与えられたといえるのであろう。

自律的な学習の基盤となりうる能力を育むために

武蔵大学／研究担当 中橋 雄

新しい学習指導要領で求められている「主体的・対話的で深い学びを実現」させる授業改善を行っていきにあたり、メディアの特性を活かして表現する学習を授業に取り入れることが有効だと考えられる。なぜなら、そうした学習活動によって、主体的・対話的で深い学びを実現するための「自律的な学習の基盤」となる能力が育まれるからである。

D-projectでは、メディアの特性を活かして表現する学習における学習到達目標を「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つの能力項目に整理している。Aの力は、主体的に学ぶことと関連が強く、Dの力是对話的に学ぶことと関連が強いといえる。そして、より深い学びに到達できるようにしようと思えばBとCの力も不可欠である。こうした学ぶための能力を「自律的な学習の基盤」として捉えることで、「主体的・対話的で深い学びを実現」できると考えている。

授業をデザインして実践したら改善するために授業を評価する必要がある。その観点として、学習者が「もっと学びたい」「もっと伝えたい」「もっと役立ちたい」と思える授業であったか確認するとよいであろう。授業で学んだことを「もっと学びたい」と思ってもらうためには、学び続ける必然性のある課題を設定するとともに、授業時間外に自律的に学ぶことを促すような工夫をすることになる。また、学んだことや考えたことを伝えあい、新しいものの見方・考え方が得られるよさを実感できるように、授業時間中も対話によってものの見方・考え方を広げていきたいところである。さらに、多くの人が共通に抱える問題を発見・解決できれば、人の役に立つことができ、新た

な学習意欲につながる。そのため、問題を発見・解決して人の役に立つ経験ができるような授業をデザインすることが重要である。

D-projectではこうした学びが生じる授業デザインを探究してきた。蓄積された実践は、今後の実践においても参考にできるものばかりである。こうした知見を活かし、新しい時代の学びが展開されることを期待している。

写真の特性と学習活動の意義

熊本大学／D-projectBooks編集長 前田康裕

D-projectの授業実践では写真を撮影して、編集・発信するという学習活動が多く見られる。このような学習活動には、どのような意義があるのだろうか。

ある課題意識をもって撮影をするということは、現実から何かを主体的に〈意味づける〉という行為である。たとえば、ここに示した公衆トイレの写真は、撮影者に「使いにくい場所」として意味づ



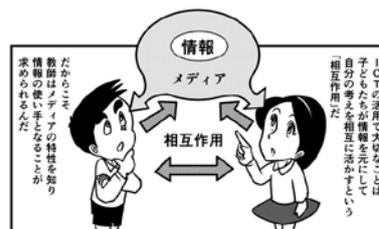
けられて撮影されたものである。しかし、写真を見る側にとってはその〈意味づけ〉を読み取ることは難しい。そこで、情報の発信者は、写真を見せると同時に、自らの〈意味づけ〉を言葉にする必要が出てくる。たとえば、「これは、公園のすみにある公衆トイレです。でも、入り口がこんなに小さくては、入れない人がいるのではないのでしょうか。」といった具合である。撮影するという行為によって意味づけられたものは、伝えるという行為によって言語化されるわけである。

したがって、写真をグループで話し合いながら編集する活動においては、子どもたちは写真の意味を言語化しながら相互に交わすことになる。同じ公衆トイレの写真でも、「車椅子の方に不便な場所」と意味づける子どももいれば、「外国人には分かりにくい場所」と意味づける子どももいるはずだ。〈意味づけ〉は、子どもたちの話し合いの中で相互に作用され、広がっていくのである。

このように、写真を用いた学習活動は相互作用を促し、学びを活性化させる働きがある。だからこそ、授業者は写真の特性を知り、それを活用した学習の意義を理解しておく必要があると言えるだろう。

私の担当しているD-projectBooksの第1期全10冊が発行された。D-PRESSの次号から、少しずつ紹介していく予定である。D-projectBooksは、メディア創造力を育成するための授業実践を紹介した「メディア実践コース」と、従来の文章による教育書を電子化した「教育書コース」に分かれている。

乞う ご期待！



必然性のある課題設定

暁小学校校長／広報担当

水谷浩三

カンボジア アンコールクラウ小学校 在籍児童数年次推移								
年度／学年	1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生	合計	教員数
2010年～2011年	200	105	112	108	100	65	690	8人
2009年～2010年	203	133	110	88	74	62	670	8人
2008年～2009年	202	153	102	88	72	81	698	7人
2007年～2008年	201	158	104	87	88	60	698	8人
2006年～2007年	215	154	103	96	80	43	691	7人
2005年～2006年	200	143	105	92	43	45	628	7人

上記の図表を、皆さんならどのように読み解かれ、どのような課題を設定されるだろうか。

子ども達が自らの意思で意欲的に学びに向かうその要因は何であろう。その一つとして、子ども達にとって必然性のある課題が如何に設定できるかが重要だと考える。

希望を持って入学した200名の1年生が、65名しか卒業できない。それはなぜだろうか。途中で学校に行けなくなった子ども達はどのようにしているのだろうか。私がリーダーを務める「寺子屋リーフレット制作」プロジェクトの原点だ。

プロジェクトが2003年から15年間も継続できたのも、子ども達がこの原点から、世界が直面している貧困や内戦などの課題に向かい合い、問題解決へ挑むことができたからだと思う。

必然性のある課題設定が主体性を引き出し、主体性がリーフレット制作を通して自他との対話を促進し、そして豊かな言語活動へとつながる。その学び合いがボランティア活動の原動力となり、他者や社会と積極的に関わろうとする実践力を育んでいる。

D-projectの学びは、まさに未来を切り拓く資質と能力を育んでいるのではないだろうか。



やっぱり一人1台が必要だ!!

さとえ学園／プロジェクト統括

山中昭岳

私は、小学校1年生から個人のICT機器としてのタブレット、もしくはPC(以下、端末と記載する)を持つべきだと主張する。

教科書やノートと同様に毎日学校へ持ってきて、そして持ち帰り、当たり前のように自分で管理する。さらに、ノートや鉛筆と同様に、個人で購入しなければならない。学校側で1クラス分準備し、使いたい学級が使いたいときに授業に持ち込んでそのときだけ端末を活用する、その持ち運びやスケジュールの調整、不具合が起きたときのメンテナンスなど、すべて先生たちが管理すること、これをはやく終えるべきだ。結局そうすることでいつまで経っても端末は学習に特別な存在として子どもたちに認識されることになる。

さて、ここまで一人1台が必要と息巻いてきたが、なぜか。それは「主体的・対話的で深い学び」を実現するための土台としての力を、身に付けるために必要だからである。

従来の学びの基礎基本は、読み・書き・計算である。これからの時代は、この基礎基本にICT(情報活用能力)が新しく入ってくる。つまり、読み・書き・計算・ICTである。たくさんある情報の中から選択して収集し、伝える相手や状況等を考慮した上で編集し、発信すること。これらすべてを「自ら」できなければならない。自らの言葉で発信できなければならない。この力は、一部の授業や単発の活動で身につくものではない。常に持ち歩き、常に情報と接する機会を持ち、すぐに情報を編集でき、さらに発信できる環境が必要、すなわち一人1台端末である。また、当たり前のように使いこなす力も必要となってくる。小学校では、宿題として毎日音読をし、漢字の練習をし、そして計算ドリル等で繰り返し計算練習を行っている。ICTも正しく使いこなすためには、毎日の訓練が必要となってくる。

主体的・対話的で深い学びについても、ただ主体的にはなく、自らの意見や考えを多くの情報から得た知識を構築したのもをもった上で主体的に関わること、ただ対話的ではなく、価値観の違いを楽しみながら問題解決ができるための互いの違いを埋める情報を多くもった上で対話することが、深い学びへとつながっていく。どんな活動をする上でも、ただ自分の頭の中にある情報だけで他者と協働で問題を解決することが深い学びではないことは明白で、これから大切なことは、適切な情報を用いて他者とすり合わせながらいかに問題を解決していくこと、そのためにも一人1台の端末は必要なのである。

ただし、一人1台の環境になったときの、子どもたちに対する教師の覚悟は必要である。先生の知識より、遥かに勝る武器を持った子どもたちを相手にしなければならないからだ。どう立ち向かうか、子どもたちが解くべき問題をどう設定するか、これこそが教材研究となってくる。これからのD-projectでは、この問題について立ち向かっていきたい。

もちろん教科の目標を達成するために効果的に活用することも大切だが、習得しなければならない力の転換が必要である。先生たちが管理する、そういうことはもう終えるべきだ。

時代は変われどALは変わらず～京都実践～

関西大学初等部／各地域支部統括

山本直樹

D-projectがスタートしたのが、2002年。それから15年もの月日が流れた。その間、さまざまなプロジェクト活動を通して、子ども達のメディア創造力の育成を追究してきた。このところ教育現場では、主体的・対話的で深い学び、いわゆるアクティブラーニングの必要性が叫ばれている。しかしD-projectでは、スタートしてからその多くの実践がアクティブラーニング型で取り組まれていたのである。そこに、D-projectの先見性を感じずにはいられない。



例えば、2002年度に取り組んだ「ホンモノパンフレットプロジェクト」。これは、小学生が企業からパンフレット制作の依頼を受けて企画立案し、最終的にホンモノパンフレットとして採用される

のを目指すというプロジェクトである。半年に及ぶ取組であったが、「自分達の力で企業のホンモノパンフレットを作る」という明確な目的意識があったので、子ども達の主体性は最後まで崩れることはない。パンフレットの工夫を学んだりホンモノパンフレットを作ったりする過程は、グループごとに課題を追究してきた。そこでは子ども達は、対話しながら協働的に問題解決することが必然的に求められた。その年の3月、京都で開催されたD-project春の公開研究会では、子ども達自らが400名の大人の前に立ち、堂々とプレゼンテーションしました。その凛々しい姿からアクティブラーニング型プロジェクトの成果を見ることができた。

時が流れ、2014年度には「学級歌制作プロジェクト」に取り組んだ。「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ある。その中で、自分たちの所属する集団に対する思いを共有する活動を行なった。子ども達は、シンキングツールに集まった付せん紙を見ながら、「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」というように対話しながら、思いを分類していった。また作曲は、担当の子ども達が集まり、協働的に1つのものにまとめていった。授業だけではなく、休み時間にもタブレットを持ち寄り、メロディーのアイデアを出しあっていた。このプロジェクトも「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することができた。



ここで紹介した2つのプロジェクトには10年以上の隔たりがあるが、子ども達が主体的に対話しながらゴールを目指すという点が共通している。このような実践を通して、これからもメディア創造力育成を図っていききたいと考えている。

子どもと共に質の高い授業を創る

金沢星稜大学／春の全国公開研究会担当&D-PRESS編集長 佐藤幸江

私たちD-projectのメンバーは、発足当時から、子どもたち自身で動き出し、粘り強く課題に向かって取り組み、見方・考え方を深めていけるような授業を実現したいと、実践を練り合ってきた。学習者を主体にした授業づくり、つまり「学習者が生活や社会に関わる事実や疑問を持ち、相手意識・目的意識を明確にして調べ整理し分析して自分の考えを導き出す。さらに、同じ思いを持つ仲間と共に、よりよい問題解決をめざして納得解を模索していく」というプロセスを大事にしてきたのである。

このように、児童・生徒が深く考える授業、それこそが次期学習指導要領が強調している「主体的・対話的で深い学び」を実現する授業改善につながっていると考える。そこで、これまでに活躍しているD-projectメンバーの授業づくりの共通点を、以下の3点にまとめてみた。

①児童・生徒に任せる時間、つまり考える時間を保障している

質の高い授業は、子どもたちの考えが活かされる授業、子どもたちが活躍する授業である。つつい教師の都合で時間を管理したり教師の都合のよい意見だけを取り上げたりしがちであるが、タブレット端末を考えるツールの1つとして与えたり、ペアやグループで個の考えを提示し、検討し合う時間を確保したりすることで、全員参加の授業をめざすことができる。ただし、子どもたちの考える時間を保障するためには、何かを手際よく進める必要がある。授業の流れを再検討する必要がある。

②教師も共に悩み、そのプロセスを楽しんでいる

子どもたちから発した問題を授業で取り上げると、この先どのように授業を進めていけばよいかと教師も悩むことになる。多くの先生方は、その悩みを回避するために、自分の敷いたレールの上を子どもたちが走るようにと、先に手立てを打ってしまう。教師も、共に試行錯誤していくプロセスを楽しむことが大事である。ただし、「活動あって学びなし」という学習活動にならないためには、③が必要条件となってくる。

③授業をスタートさせるための「種まき」を大事にしている

「種」はいろいろある。けれども、これまで以上に「種まき」をしなくてはならないのは「共に学び合う価値感」である。これがないと、ペアやグループで話していても、誰かに任せればよいということで、切実な話し合いとならない。さらに、ゴールを想定し、そこに行くまでに子どもたちがどのような思考過程を経るかイメージマップなどで想定したり、「学びの種」を何にするのか、これまで以上の教材分析・研究をしたりする必要がでてくる。

D-proのメンバーは、楽しく、子どもたちが考える授業を軽やかに実践してしまう。けれども、上っ面をまねしても簡単にはできない。実践を語る、あるいは記述する中で滲み出てくる暗黙知を形式知とするために、「春の全国公開研究会」や「D-PRESS」を位置づけていきたいと考えている。今後も、刺激し合える関係性を、たくさんの方々と創り上げていきたいと考えている。

メディア創造力—授業デザインのつぼ

これまで5回に渡って武蔵大学の中橋先生に、メディア創造力育成のための「授業デザイン」と「学習到達目標」について解説いただきました。

今回からは、教師が授業デザインする際の「12の着目要素」について、実践者の方々に解説していただく予定です。次期学習指導要領が強調する「主体的・対話的で深い学び」を目指す授業改善のための、有効な手立ての1つになると考えます。

第1回目は、茨城大学の小林祐紀先生にお願いしました。

小林先生は、2年前まで金沢市でメディアを活用した授業を積極的に実践されていました。



12の着目要素とは!!

D-projectがこれまで積み上げてきた授業を分析したところ、教師が授業デザインする際に、意図的なしかけがあることが見えてきました。

その共通のしかけを、以下のような「12の学習要素」としてまとめました。

- ① リアルで必然性のある課題を設定する
- ② 好奇心や探究心、発想力、企画力を刺激する
- ③ 本物に迫る眼を養う
- ④ 自分なりの視点を持たせる
- ⑤ 差異やズレを比較し、実感させる
- ⑥ 映像と言葉の往復を促す
- ⑦ 社会とのつながりに生かす
- ⑧ 建設的妥協点に迫る
- ⑨ 失敗体験をうまく盛り込む
- ⑩ デジタルとアナログの双方の利点を生かす
- ⑪ メディア創造力を追究する中から基礎・基本への必然性に迫る
- ⑫ 自らの学びを振り返らせる



12の着目要素：①

リアルで必然性のある課題を設定する

第6学年国語科パンフレットづくりの学習では、「パンフレットをつくろう」という作業課題（指示）だけが提示されがちです。子どもたちの学習意欲が高まらない中で、学習が進められる現状をたびたび目にしてきました。世の中に数多存在するパンフレットというメディアは、誰かに何かを伝えるために制作されます。したがって、パンフレットづくりの過程では、対象や目的が限定され、明確になることで、それらに応じた工夫が考え出されたり改善がなされたりすると思えました。

そこで、リアルで必然性のある課題を設定するために、「誰向けのパンフレットなのか（相手意識）」「何を伝えるパンフレットなのか（目的意識）」の2点について、子どもたちが明確に意識し、学習に必然性を感じられるように心がけました。具体的には、5年生に向けた宿泊学習のパンフレットを作成しました。宿泊学習のパンフレットを、来年同じ場所に出かける5年生に向けて、制作するという設定で学習を進めたのです。

この学習の導入では、5年生の先生にクライアント役をお願いし、教室に来ていただきました。そして、6年生の子どもたちに向かってパンフレットの制作を依頼していただきました。「5年生は6年生が行ってきた宿泊学習についてとても興味もっています。楽しみな気持ちと同時に不安な気持ちもあります。宿泊学習について、どんな場所なのか、どんな活動をするのか、楽しいことはなにか、どんなことを学んだのかなどについて、いつでも見られるパンフレットで伝えてほしい」

もちろん事前に、子どもたちに伝えてほしい内容について、5年生の先生と十分な打ち合わせを行っています。5年生の時の担任でもあり、子どもたちの大好きな先生からの依頼により、子どもたちのやる気は俄然高まりました。5年生の先生が教室から出た後、相手意識（5年生）、目的意識（宿泊学習について）を板書し、この学習のゴールのイメージを学級全体で確認しました。また、掲示物を作成することで、これから学習を進める上でいつでも意識できるように配慮しました。

ここまで述べてきたようなクライアントによる依頼という工夫は、他の学習場面でも効果がありそうです。5年生国語科ポップづくりの学習においても、司書の先生から「貸出冊数が少ないノンフィクションのポップを作ってほしい」と依頼されるという形で進めました。リアルで必然性のある課題は、高い学習意欲を生み出し、学習を継続する上での動機付けにつながります。主体的・対話的で深い学びの実現においても、課題設定は重要です。多くの先生方の事例が交流されることを期待しています。



パンフレットを分析した後のホワイトボード

「青いよね、やっぱり」というつぶやきが聞こえました。「やっぱりってどういうこと？」とつぶやきを拾っていきます。「水族館って海・水だから」という声が広がります。「ということは、施設や場所に合った色があるってことだね。」

みんながつくる宿泊学習のパンフレットだったらどうなりそう？」とさらにそれぞれのグループに返します。「海だから同じく青かな」「でも肝試しをしたのは山だったよね」「海ってとっても良い天気できらきらしていたよ」などの声が聞こえます。

他にも、「みんなだったら、水族館のパンフレットのどこを最初に見る？」と聞くと大半はメイン画像のイルカのジャンプしている画像だと指摘します。画像の大きさや使う画像の種類によって読み手に強い印象を与えることを確認できました。

ここでも「みんながつくる宿泊学習のパンフレットだったらどうなりそう？」と問いかけると、子どもたちはそれぞれが想像を膨らまし、実に楽しそうに自分の考えを伝え合っていました。キャッチコピーについても同様です。

子どもたちがワクワクするような、そして自分だったらどんな工夫ができるかなと思わず考えたいくなるような、教師からの問いかけがとても重要です。また、その際には、本物のパンフレットをもとにして話を進めると、実に具体的な話し合いが進みます。

茨城大学 小林祐紀

12の着目要素：②

好奇心や探求心、発想力、企画力を刺激する

前項の続きで6年生国語科パンフレットづくりの学習です。クライアント（5年担当教師）から依頼を受けた子どもたちの学習への動機付けは、非常に高くなっています。この機会を逃す手はありません。私は、さまざまなタイプのパンフレットを準備しておきました。動物園・水族館・自然の家など、子どもたちに身近であり、読み取りやすいものを用意するのがポイントです。家電製品やスマートフォンのパンフレットは、情報量が多くこの場面では向いていません。

例えば、水族館のパンフレットをじっくりと見せた後、「何か見えていて気づくことあるかな？」と問いかけると

「すてきな住人リーフレット」 を作ろう

熊本市立楡木小学校
(五福小学校勤務当時【2015年度】)
西尾 環 (にしお たまき)

今回は、熊本支部からの実践報告です。西尾先生は、古くからD-projectに参加して、図工や総合的な学習の時間などで様々な実践を試みられている先生です。いつも学習者の側に立った授業を追究されている姿勢に、メンバーは刺激を受けています。また、2016年(平成28年)4月の熊本地震の折には、子どもたちが避難所でがんばる様子等をFacebookで発信され、大人たちが励まされました。今回は、図工と国語を関連化させたご実践です。どのような関わりが生まれ、子どもたちがどのように成長したかを、ぜひ読み取っていただければと思います。

1 学習のゴール

自分の粘土作品の写真を活用して、「すてきな住人リーフレット」をタブレットのアプリ (iPadのKeynote) で作り、友達に紹介する。

2 学習のゴール

書こうとすることの中心を明確にして、写真と文章を対応させながら、段落相互の関係に注意して文章を書くことができる。(書1イ・ウ)



3 メディア想像力を高める学習プロセス

◎指導計画 (全7時間)

時	ねらい	主な学習活動 (○) と内容 (●)
1	自分の作品に対する思いを、リーフレットで、より詳しく伝えようとする気持ちを持つ。【A - 3 - Lv 3】 【B - 1 - Lv 2】	○図工で製作した自分の「すてきな住人」をリーフレットにし、友達に詳しく紹介することを覚える。 ●アップとルーズの写真を使うこと、iPad (アプリ「Keynote」) を使ったリーフレット作成について理解する。
2	伝えたい中心を明確にして、文章全体の構成を考えることができる。【C - 1 - Lv 4】	○写真を選びながら、文章の組み立てを考える。 ●紙ベースで、「どんな住人か」「どこにいる住人か」を考えて伝えたいことを文章で書く。
3 5	選んだ写真 (アップとルーズ) と対応させて、文章を書く (打つ) ことができる 【C - 2 - Lv 3】	○3人で1台のiPadを使い、写真を選んでアプリに貼り付け、文章をキーボードで打つ。 ●文章に合うものがない場合、再度粘土作品の撮影を行い、画像と文章が対応したものとなるようにする。
6	同じ班の友達と読み合って、より良いものにするため修正することができる 【D - 2 - Lv 3】	○3人で読み合ってアドバイスしあい、より良いリーフレットに改善する。 ●句読点の打ち方や段落変えなどにも注意しながら、伝えたいことが伝わっている文章になっているかアドバイスし合う。
7	学級全体で相手の作品の良さを認め合うことができ。【D - 1 - Lv 1】	○学級全体で、タブレットを交換し、互いの作品を読みながら紹介し合い、感想を伝える。 ●写真に対応した文章ができていない点を褒め合う。

●実践の流れ

子どもたちの様子や教師の手立ての工夫

図画工作で作成した作品には一人一人の思いが十分詰まっており、どの子どもも、導入時点から、自分が作った「すてきな住人」を他者に伝えたいという意欲が高かった。国語の前単元でアップとルーズの効果を理解したあと、図工の作品をアップとルーズを考へて写真撮影していたことから、本単元ではそれらの写真のどれを選択し、写真といかに対応した文章を書くかということに集中できた。

2時のリーフレットの構想を紙に書く活動は、個人で行なったが、3～5時は、iPadを3人に1台（図工の撮影グループと同じ）渡して学習を進めた。それは、iPadが33人に対し台数が12台しかなく、学習内容から見ても図工の時の撮影グループを活用することが自然であったからである。

子どもたちは、これまでiPadで文章を打った経験がほとんどないことなどから、最初は協働でリーフレット作成の仕方などを学んだ。次第に個人中心で文章も打つようになったので、漢字の学習や文集作りなどの他の学習と組み

合わせて進めた。

6時では、文字の変換や言葉の使い方、段落変えなどに注意をしながら読み合せて修正し、より良いリーフレットに改善し、消しゴム・

鉛筆と違って修正は容易であったが、その分、全体の文章がはみ出たり、知らぬ間にテキストボックスが増えたりすることによる全体のレイアウトの崩れは度々見られ、教師による微調整はまだ必要な段階であると感じた。

それでも、2ページから4ページのリーフレットが完成し、友達の作品も楽しく見合せて褒め合い、どの子どもも満足感を味わった。



アップとルーズの写真から最適なものを選択する

4 メディア創造力育成はここで

本実践で、中心となるメディア育成力は、C「表現の内容と手段を吟味する力」である。リーフレット作りでは、住人に対する自分の思いを相手に伝えるため、写真を選択し、文章と写真を対比させて効果的に組み合わせることに思考を働かせた。文章と対応した写真がないときは「この写真ではわかりにくいからもう1回撮影してもいいですか?」と申し出てくる子どももおり、相手や目的に応じて意図的に写真を活用する大切さに気づき始めた。

また、写真をどう配置するか考えながら文章を打ったり、文章の量や内容に合わせて写真の大きさを変えたり配置を工夫した。プレゼンスライドを使ったリーフレット作成は、画像と言語を関連づけて表現する力を育成するのにも効果的だった。

さらに文字入力に苦手な子どももおり、教え合いも

しながらの文章打ち込みも最初は見られたが、次第に予測変換機能を活用するとスムーズに打てることに気づき、個人でiPadに向かって文章表現ができるようになった。個人作業～協働学習～教師の支援をうまく組み合わせることで、個々のメディア力の育成を目指した。



左/「素敵な住人」の写真を組み込んで
右/ iPadでもこれだけの文字が打てる



[メディア育成力の評価]

今回のリーフレットでは、住人に対する作者（子ども）の思いが、いかに文章と写真でわかりやすく伝わっているか、またその工夫がなされているかということである。

場所と住人の関連性や住人に対する思い、図工で製作した作品の形や色の意味などを、写真と対応させて述べてい

ること、言葉の使い方に注意して順序よく根拠をもとに伝えていることが重要なポイントとなる。

そのような意味では、以下の素敵な住人「葉花」紹介のリーフレットは工夫された作品であると言えるだろう。

D-projectプロジェクト2017

2016年度「春の全国公開研究会」のパネルディスカッションにおいて、「D-proらしい尖った実践を楽しみにしている」とパネリストの先生方から応援メッセージをいただきました。それに反応して、本年度、新規プロジェクトが4つ立ち上がりしました。新しい視座を模索して、プロジェクトを推進していきます。これまでのプロジェクトとともに、経過と成果に注目していただければと思います。

今年度の新規プロジェクトに注目!!

	A 課題を設定し 解決しようとする力	B 制作物の内容と 形式を読み解く力	C 表現の内容と 手段を吟味する力	D 相互作用を 生かす力
寺子屋リーフレット制作	◎		○	
プログラミング教育 NEW	◎			
iTunesUコース NEW	◎		○	
ポケタッチ		◎		
新聞教材活用 NEW		◎	○	
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			○	◎
学級歌づくり				◎
発信!わたしのまちのたからもの	○		○	
英語デジタルコミュニケーション	○		○	
国際協働学習の設計と評価	○		○	
NHK for School NEW	○	○		

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)

D-proの老舗のプロジェクトです。このプロジェクトでは、以下の活動を行っています。

- ①リーフレット制作に止まらず、リーフレットを活用したボランティア活動が行えます。
- ②各学校の募金や書きそんじハガキ回収による収益をプロジェクト参加校全体でまとめ、日本ユネスコ協会連盟によるカンボジアでの寺子屋開設を目指します。
- ③教室での学びが、社会貢献活動につながり、そして地域のユネスコ協会など社会とつながる実感が得られる、シンググローバル・アクトローカルなホンモノ体験のプロジェクトです。
- ④プロジェクト活動のプロセスにおいて、子供達の主体的で対話的な深い学びによる、人間性の伸長など、今日的な資質・能力の育成をめざすカリキュラムデザインの教育実践研究です。

NEW プログラミング 教育プロジェクト

プロジェクトリーダー：
小林祐紀
(茨城大学)

小学校プログラミング教育について、教育現場では戸惑いの声が多数聞かれます。そこで、D-projectにおいても授業を通して研究していくことにしました。種々の学年・教科において授業を実践し、実践内容、実践結果などについて交流を深めていきます。また、実践事例から、プログラミングの考え方にもとづいた論理的思考の育成に関して、主として目指すべき指標作りのような形で体系化していきたいと考えています。先進的に研究を進めていきます。



みんなで楽しく学ぶプログラミング

NEW

iTunesUコース プロジェクト

プロジェクトリーダー：
反田 任
(同志社中学校)

児童・生徒が21世紀型スキルを身につけるための授業をデザインします。

そして、iTunesUを用いて教科横断的、課題解決型の教材を制作し、コース化します。学校種、教科を超えたチームで教材を吟味し、iTunesUのコースにまとめ、可能であれば相互活用、一般公開につなげより多くの先生方にも活用していただける授業コースになればと考えています。



iTunesUで「深い学び」への授業デザイン

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)

すでに、様々なところで見聞されていると思いますが、アプリ「ポケタッチ」を活用した実践を紹介していきます。ポケモンという子どもたちを引きつけるキャラクターのゲームをしながら思考力が身につける授業デザインを追求します。

単なる事例ではなく、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していきます。



香川 in D-pro2016におけるポケタッチのワークショップ

NEW

新聞教材活用 プロジェクト

プロジェクトリーダー：
海道朋美
(金沢市立田上小学校)

新聞は、情報の源です。新聞はよくテレビと比較されますが、テレビより伝える情報量が詳しく、また、テレビと違って、何回でもどこでも読み直すことができます。

これまでも、例えば、新聞は紙面割との関係から結論を先に書く逆三角形であることから、一般的な起承転結の文章の書き方との違いを学んだり、内容を要約することやその内容に対する感想をまとめる学習活動を行うことで文章力の向上をねらったり、「見出し-写真-記事」との関連性を考えたりする学習活動など、様々な実施されてきています。

けれども、最近では新聞自体を家庭で見ることができなくなっているという現状や、制作には時間がかかるため先生方から敬遠されているという現場からの声も聞こえています。そこで、せっかくの「学びの宝庫」である新聞を学習の素材として学習の展開ができないかと考え、本プロジェクトを立ち上げました。毎週、「朝日小学生新聞」の記事の中から提供していただいたいくつかの記事をワークシートにしたものをRISO(株)から発信していただき、朝の会の時間を利用するなどして、継続して活動していきます。新聞記事から言語力だけではなく、子どもたちが社会をどう見ていく力が育つのか、先生方も楽しみにしながら取り組んでいます。



新聞ワークシートの取り組む子どもたち



デジタル リーフレット プロジェクト

プロジェクトリーダー：
菊地 寛
(浜松市立雄踏小学校)

このプロジェクトは、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のリーフレットではなく、デジタルリーフレットを作成することは、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な子になります!! 紙媒体では、画像と文章だけだったのが、複数の表現方法を活用するからこそできることです。



完成したデジタルリーフレットを見合っ
てアドバイスをし合う

フォトポエム プロジェクト

プロジェクトリーダー：
石田年保
(松山市立椿小学校)

写真と詩を組み合わせた「フォトポエム」を創作するプロジェクトです。

国語科の詩単元に位置づけるなどして、小学校中学年から短時間で実践することができます。(小学校低学年でも実践可能です。)

H27年度に行ったアンケート調査から、91%の子どもたちが、この活動に楽しさを感じており、表現に苦手意識をもっている子どもたちも、楽しく学習に参加できます。また、87%の子どもたちが、写真に合う言葉を吟味しながら創作活動をしていることも分かりました。さらに、88%の子どもたちが、自分の作品がよくできたと実感していることも分かりました。

このように、子どもたちの感性や表現力、さらには、表現に対する意欲や自信を高めることができるプロジェクトです。



h28年度フォトポエムコンテスト高学年の部
最優秀賞作品

学校Web活用 プロジェクト

プロジェクトリーダー：
佐藤幸江
(金沢星稷大学)

学校Web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、また、その学習のプロセスで学習の様子を子ども自身の表現で発信することができるプロジェクトをめざします。

学校Web活用に関しては、昨年度のプロジェクトの活用を通して、様々なハードルが存在することが明らかになりました。けれども、学校Web活用することで、地域社会との結びつきが強くなること、映像と言葉の往復を組み込んだ学習活動が可能であることなど、D-proが追求する学びの要素が確認できました。

そこで、本年度も、学校Webを保護者や地域の方々との教室空間を拡大した協働学習に活用する実践に取り組んで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)

それぞれの学校や地域の良さ・特徴などをカルタに表現し、50音からなるカルタを参加者でコラボレートしながら1セット作ります。プロジェクトの最後には完成したカルタで遊びながら、様々な学校や地域の文化を学ぶことをめざしています。



読み札の文言を検討する

カルタ作りの過程では、互いの地域や学校、学級の特徴を文章となる読み札と絵札となる画像に表現していきます。

また、遊ぶときに相手を取りやすいカルタに上げるために、お互いの制作したカルタにアドバイスをし合いながらカルタを完成させていきます。

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
(関西大学初等部)

タブレットを使って、子どもたちが音楽で気持ちを表現します。タブレットを使うと、音楽作品の仕上がりの質がとても高く、子ども達に高い達成感を与えることができます。言語と音楽（旋律や伴奏）の往復も必然的に起こるため、メディア創造力も育ちます。何より、子ども達の心を結びつける学級経営上の取組として活動することができます。

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。



出来たメロディを聴きながら作詞活動

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、身近にある地域についての調べ学習からスライドショーを作成し発信するという学習活動を行います。そして、作品制作にむけて互いの意見を交換し、ブラッシュアップを行い、建設的妥協点を見つけながら協働学習を進め、作品の完成を目指します。完成した作品は、発信をしてプロジェクト参加校同士で交流し相互評価も行っていきます。



海外との交流をするためのプレゼンづくり

英語デジタル コミュニケーション 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)

2020年からは始まる小学校英語科の授業を見据えて、ICTの活用で質の高いインプットを行い、アウトプットや文字指導に結びつけていく実践について見識を深められます。ネイティブ音声を活用したインプットのためのICT教材開発をし、それらを提供して授業を実践し、インプットを中心とした実践内容、効果的な実践結果などをまとめます。また、十分なインプットで覚えた英語表現を、コミュニケーションの道具として使うアウトプットの活動を模索しながら実践し、実践内容、実践結果などについて交流を深めます。

国際協働学習の 設計と評価 プロジェクト

プロジェクトリーダー：
清水和久
(金沢星稷大学)

世界的な教育組織であるiEARNのプロジェクトに参加し、外国の学校と交流します。教師が自分で交流プロジェクトを選択し、交流用の掲示板を通して外国の教師と交渉し国際協働学習を進めることができます。



左/向粟崎小学校6年。ロシアとのTV会議の様子



右/金沢市立額小学校6年。オーストラリアとのTV会議

NEW

NHK for School プロジェクト

プロジェクトリーダー：
福田 晃
(金沢大学附属小学校)

D-projectでは、「映像と言葉の往復」が子どもたちの対話を活性化することを、実践から明らかにしてきました。そこで、NHK for Schoolを活用し、「どのようなねらいのもと」「どのような場面」で「どのようにクリップを視聴」させるのか、そして視聴したことを「どのように次の学習活動につなげていく」のか等を明らかにしていきたいと考えています。単に番組や、クリップを視聴して終了するのではなく、メディア創造力を育成するために有効な活用について検証していきます。



NHK for Schoolのクリップで情報収集と情報共有

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

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

募集！「My BEST プラクティクス」

～あなたの実践をD-PRESSで紹介しませんか？～

会員の皆さんの実践をD-PRESSに紹介していること、「My BEST プラクティクス」を募集しています。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。募集要項は、D-proのWebをご参照ください。
http://www.d-project.jp/2017/d-press_my_best.pdf

▶ 金沢支部

8月5日(土)に「D-project 金沢第10回記念大会」を開催します。D-projectの活動に興味をお持ちの方、新たな仲間を誘って、ぜひご参加ください。皆さんと共に新しい風を巻き起こしましょう！

山口真希(金沢市立大徳小学校)

▶ 香川支部

8月12日(土)「D-project香川 メディア教育研究会 夏季セミナー」をサンポートホール高松 第2小ホールにて開催します。講演あり、実践発表あり、パネルディスカッションあり…そして10を越えるワークショップ。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)

▶ 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2日(水)には、毎年恒例の研究会を「松山市小学校情報教育研修会」と共同で、愛媛大学をお借りして開催します。

石田年保(松山市立椿小学校)

▶ 高知支部

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。まずは今年度第一弾として、プログラミング教育をテーマに研究会を行います。皆さまのご参集をお待ちしています。日時：平成29年7月22日(土) 会場：三原村農業構造改善センター

若林 章(高知市立高須小学校)

▶ 熊本支部

今年度のメインテーマは、「次期学習指導要領に備える」です。毎月、工夫を凝らした例会を開催します。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。7月1日(土) 附属小学校、8月19日(土) 熊本大学：懇親会有、9月9日(土) 熊本大学、10月21日(土) 熊本大学、11月11日(土) 熊本大学、12月9日(土) 熊本大学、1月20日(土) 熊本大学：懇親会有、2月17日(土) 熊本大学
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

2018年の春の全国公開研究会は、3月24日(土)。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。モッタ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)

▶ 北海道支部

7月30日(日) D-project北海道ワークショップセミナー(プレミアムホテル札幌中島公園)主体的・共同的な深い学びの肝というテーマで、2020年に山場となる、プログラミング学習・タブレット活用実践をワークショップで開催する予定です。

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2年目。本年度も、様々な校種の先生を巻き込んで、「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。どうぞよろしくお願いいたします。

<茨城県教育工学研究会・D-project 茨城開催スケジュール>

9月16日(土)、11月18日(土)、12月16日(土)、1月20日(土)、2月10日(土)

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

7月29日(土)、8月26日(土)、9月16日(土)、10月28日(土)、11月18日(土)、12月16日(土)とD-pro関東sprout(若手教師の会)を開催します。横浜を中心に、鎌倉、千葉、東京の実践者が参加しています。若手は、毎回自分の実践を簡単レポートして持ち寄ります。また、コアメンバーの実践を1本、皆で授業改善するという研究会です。ぜひ、関東近郊の皆さん、ご集合ください。

1月27日(土)には、「横浜メディア教育研究会×D-pro 関東inspire コラボ企画」として、1年間の集大成の研究会を予定しています。

藤原直樹(横浜市立西富岡小学校)

▶ 東海支部

1月13日(土)「D-pro東海浜松セミナー」をEXPO浜松との共同開催で実施する予定です。東海の特徴である音楽を中心としたワークショップや実践発表を予定しています。

菊地 寛(浜松市立雄踏小学校)

▶ 沖縄支部

今年度から次期学習指導要領実施に向けての定例会と、前年度に引き続き小学生を対象にしたプログラミング講座を開催予定です。

また、12月9日(土)に県大会を開催予定です。沖縄県マルチメディア教育研究会Facebookページ <https://www.facebook.com/okinawamulti/>

宮城 渉(沖縄県金武町立金武中学校)

SKY株式会社

www.sky-school-ict.net/

中川一史先生に監修いただいている、「タブレット端末活用実践事例集2017」を発行いたしました【無料】。全35事例の実践を紹介しています。ぜひ、お申し込みください！



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開発をしたiPadアプリ「E-REPORT COMP」と「E-VOLVOX」はAppStoreで絶賛発売中！伝えるチカラプロジェクトWebでは実践事例を公開予定です。

スズキ教育ソフト株式会社

株式会社ポケモン

www.pokemon.co.jp/

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.aoikokuban.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トレール式プロジェクターや映写スクリーンとしてもすぐれた黒板や白板もそろえています。



泉株式会社

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

「まなボード」は紙を、はさむ・書き込む・黒板に貼れるの三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。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/

8月に「高校生カンボジアスタディツアー」を行います。「寺子屋リーフレット制作プロジェクト」の参加校からも生徒が参加予定です。詳細は当連盟HPをご覧ください。



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/

新商品「まなバケツ」は「主体的・対話的で深い学び」を実現するタブレット端末で有効なソフトウェアです。使いたい時にすぐ使える機能を複数搭載、トライアル受付中です。



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。

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_class

一斉学習・協働学習・遠隔学習を実現する統合型ICT教育ソリューション「xSync Classroom (バイシンク クラスルーム)」を2017年夏に発売する予定です。トライアルご希望の方、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 (AL) を応援するマガジン『Time to Activate』のVol.2を発刊しました。AL教室を導入した学校のインタビューやホワイトボード天板デスク等の新製品をご紹介します。



ダイワボウ情報システム株式会社

www.pc-daiwabo.co.jp/

IT総合商社です。普通教室のICT活用において、情報収集段階から導入後の運用までトータルサポート致します。導入詳細はWEB「DIS 文教」まで。



理想科学工業株式会社

www.riso.co.jp/

新しいオフィスFW/GDシリーズは、Windowsはもちろん、iOS/Androidタブレット、USBメモリのPDFデータ、Mac OSも気軽に出力できます。各セミナーやデモ貸出で是非お試しください！



株式会社フルノシステムズ

www.furunosystems.co.jp

動画対応APを使って校内のAP接続モニターに

一斉放送が可能に。無線中継するだけのアクセスポイントを色々な事に応用出来る可能性を広げて。詳細は弊社URLにて！

FURUNO SYSTEMS

LB技研合同会社

www.lbgiken.com/

デジカメを使った教材提示ツールTJ-Link (学校向け)をこのたび商品化しました。【<https://www.e-globaledge.com/products/infrared/products/tjlink/>】製造販売元はイーグローバレッジ (株) カメラ分離型の実物投影機として据置型の書画カメラを補完いただけます。



ヤマハ株式会社

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

新たにFacebookのページを開きました。「ボーカロイド教育版」の実証授業や活用事例などが紹介されています。ぜひご覧いただき、「いいね」をお願いします。【<https://www.facebook.com/yamaha.smart.education.system/>】



株式会社翔泳社

www.shoeshisha.co.jp/

小学校向けプログラミング教育支援教材「ルビィのぼうけん」ワークショップ・スターキット」を発売しました。普段の教室と筆記用具のみで始められます。ぜひ活用ください！



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ェル討論会と企業展示等を予定。



編集後記

D-projectは、ゆるやかなつながりで成立している研究会です。それぞれ本務を持ちつつ、ボランティアベースでD-proの活動に参加しています。その共通の思いは「学習者主体のおもしろい授業をしたい。でも、ちゃんと力はつける！」です。

さて、本号では、そのつながりを少し明らかにしたいと、「副会長の主張」「地域リーダーからの研究会のアナウンス」「プロジェクトリーダーの活動アピール」を企画してみました。読者の皆さんのすぐ近くにこれらのコアメンバーが、いるかもしれません。見つけられましたら、ぜひ声をかけていただき、実践やTeacher's Beliefの話等、戦わせていただけるとうれしいです。

D-proからのメッセージのつまった第6号を、ここにお届けいたします。

(2017.7吉日 編集長 佐藤幸江)