

小学校プログラミング教育に どう立ち向かうか

中川一史 (D-project会長)

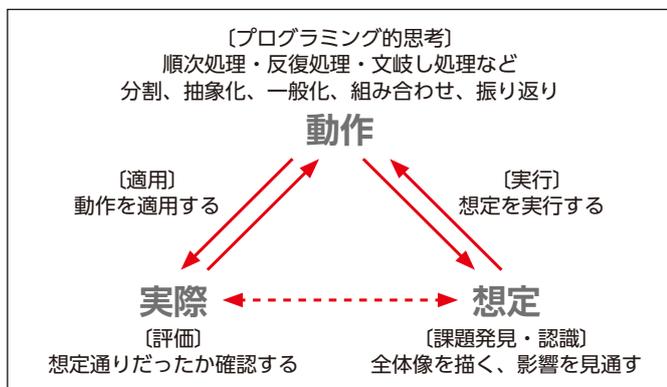
●「想定」から「実際」を見通す力をつける

2020年度から実施の新小学校学習指導要領では、プログラミング教育の実施についても書かれています。小学校プログラミング教育では、コーディングを覚えることが目的でなく、「プログラミング的思考を育てることが目的」であると記されています。

たとえば、文部科学省が公開した「小学校プログラミング教育の手引き」では、新学習指導要領でも例示されている5年・算数「図形」の例として、コンピュータソフトを使って正三角形をプログラムする活動が載っています。プログラミングでは、「長さ100進む→右に120度曲がる」というコマンドを3回繰り返します。これが図1の「想定」の部分です。そのあと、プログラムを実施して確かにそうなるか試してみます。これが「動作」です。さらに、変数を変えるなどの処理で四角形や多角形に適用できることに気づき、それを適用することになります。これは「実際」です。想定通りにいかなかった場合は、修正・改善します。この一連のサイクルを論理的に考えていくことが、プログラミング的思考の一例だと言えます。

ここで重要なのは、プログラム体験だけ（「想定」→「動作」のプロセス）で満足しないことです。プログラミング的

図1:「想定」から「実際」までのプロセス



思考とは「想定から実際を見通せること」を意味します。この思考力（想定力?）を磨くためには、「動作」で得た結果を適用し、一般化・抽象化したり、組み合わせを変えたりしながら、「動作→実際」まで論理的に導くことが重要なのです。

●双方の落としどころを追究する

「小学校プログラミング教育の手引き」では、小学校段階のプログラミング教育に関する学習活動の分類（例）として、図2のような6分類に整理しています。もちろん、分類CやDもいろいろな場面で想定できますが、今から始めようとする学校では、分類AやBがどう実現できるか勝負なのです（四角囲み：筆者）。

図2：小学校段階のプログラミング教育に関する学習活動の分類（例）

A	学習指導要領に例示されている単元等で実施するもの
B	学習指導要領に例示されていないが、学習指導要領に示される各教科等の内容を指導する中で実施するもの
C	各学校の裁量により実施するもの（A、B及びD以外で、教育課程内で実施するもの）
D	クラブ活動など、特定の児童を対象として、教育課程内で実施するもの
E	学校を会場とするが、教育課程外もの
F	学校外でのプログラミングの学習機会

分類Aは、学習指導要領にも手引きにも例が載っていますが、分類Bは、まさに各学校で創出していくものです。「プログラミング的思考」と「教科・領域のねらい」が重なる部分について、授業の内容をこの部分に落とし込むのです。双方向からアプローチして「重なる部分」をあらいだし、実践していくことが重要です。

もちろん、スタートからこの「教科・領域のねらいとプログラミング的思考のどまん中」を追究していくことは、かなりきついことです。まずは、教師もプログラミング体験をし、楽しむインターバルも大切です。また、「思考」「思考」と書いてきましたが、子どもたちの表現活動をどのように充実させていくのが、結局のところ、プログラミング的思考を育む近道になると考えます。さて、D-proではこの課題にどう立ち向かうのか、注目です。

メディア創造力——授業デザインのつぼ

今回「12の着目要素」について解説していただくのは、
関西大学初等部 山本直樹先生です。

山本先生は、D-projectの創立当初からのメンバーです。
企業の方々との連携を組み込んだ授業デザインを行うなど、
社会とのつながりを意識した授業提案をされてきています。
そのご実践のキモが、本原稿からも読み取ることができます。



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、
意図的なき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：⑤

差異やズレを比較し、 実感させる

コンピュータやタブレットでデジタル作品を作ると、「見栄えがいい」、「やり直しができる」などのメリットがあります。ただ一歩間違えると、内容が薄いのに「上手にできた気になる」ということが起きてしまいます。作品が一度完成したと思った段階で見直しをし、その後ブラッシュアップする過程が大切です。ブラッシュアップ (brushup) の直訳は「磨き直し」で、自分の企画やアイデア、作品を自己評価、外部評価をもとに練り直して完成度を高めていく作業を意味します。子ども達にブラッシュアップをさせる際には、「差異やズレを比較し、実感させる」活動が有効となります。この場合の「差異」とは、自分の作品と他者の作品との違いのことです。友達の作った作品をじっくりと観賞し、その中から自分の作品にはない良さを見つけるような活動を取り入れると、子ども達の表現の幅がぐんと広がります。

また、プロの作品と自分の作品との差異を見つける活動も有効です。プロの作品は、伝えたいことを効果的に伝えるために、色使いやレイアウト、文章表現などを徹底的に磨き上げます。そこにはメディア創造力を育成する要素がたくさん詰まっていると言えるでしょう。しかし、ただ「プロの作品を見てみましょう」という指示だけでは、子ども達はどこをどのように見ればよいのか分かりません。プロの作品との差異を比較するための視点が必要です。そこで、次のような視点を与えます。

- 読み手の目の動きを考えて、文章や画像、図のレイアウトを考えているか。
- 画像はアップとルーズを使い分けているか。
- 文字が読みやすいようにフォント色と背景色を工夫しているか。
- 伝えたい内容によってフォントの種類を選んでいるか。



Before



After

このような視点に沿って、プロの作品と自分の作品を比較していくと、相当な差異があることに気づきます。そのあとにブラッシュアップ作業をさせるというわけです。例えば、上のパンフレット作品。最初は、文字の周りにいろいろな装飾をつけていたため読みにくかったのですが、プロのパンフレットを参考にしてすっきりとした文字に修正しました。

人に何かを伝えるためのデジタル表現スキルは、一朝一夕には身につけません。よい見本との差異を見出し、それに近づくとという過程をスパイラルに繰り返すことが大切です。

12の着目要素：⑥

映像と言葉の往復を促す

D-projectでは、メディア創造力育成の大きな柱として「映像と言葉の往復を促す」ということを大切にしてきました。その実践例として、「デジタル思い出アルバム制作プロジェクト」を紹介します。これは、詩の創作や朗読などの言語活動とメディア活用をミックスして、1年間の思い出を表現するというプロジェクトです。対象は6年生。「修学旅行」「運動会」「学芸会」などのテーマを設定し、テーマごとに集まった3～5名程度のグループで2分程度のスライドショーを制作するものです。「自分や保護者、先生が感動するスライドショー作品を作る」ということをプロジェクトのゴールとしました。「思い出をまとめる」という設定により、スライドショー作品を作る必然性が生まれて、子ども達の意欲を高めることもできました。

思い出スライドショーに使う画像は、それまで撮りためたものの中から選んでいきました。スライドショー作りのために足りないと思う画像を、後から撮影する子どももいました。また、スライドショーには、詩のナレーションも入れます。そこで、詩で思いを伝えるためにはどのような言語表現上の工夫があるかを指導しました。具体的には、体言止め・擬人

法・擬声語・比喩・反復表現などです。またナレーションの録音には音読・朗読の力も必要なので、これも練習を積み重ねていきました。

画像選びと詩の創作ができた段階で、絵コンテを書きました。スライドショーに使う画像のサムネイルをワークシートの上に並べ、その下に詩を書いていく作業になります。そして絵コンテ初稿ができた段階で、友達といっしょに画像と詩の整合性がとれているかを検討しました。まさに、「映像と言葉の往復」です。このとき、どのような順番で映像を提示したらいいかといった映像文法も意識させました。「やっぱりこの写真よりこっちを先に出す方がいいよ！」などつつぶやきながら、協同的に作業する様子があちらこちらで見られました。

絵コンテをチェックする中で、画像を差し替えた子がいました。この子は陸上部の活動を思い出のテーマとして選び、練習を続ける中で靴がすり減っていく様子を詩で表現していました。ところが最初に選んだ画像は、自分が走っている様子をルーズで撮ったものだったのです。それでは靴に対する思いが伝わらないことに、この子は気付きました。そこで、靴をアップで撮った画像に差し替えたのです。これにより、詩の内容と画像がピタリと合うスライドショーになりました。画像と言葉を往復したからこそ気付きが生まれ、作品の質が向上した例と言えます。



Before



After



画像と言葉の整合性を検討

絵コンテは画像と言葉が対応しているので、それらの往復が自然に起きます。メディア創造力育成には、とても有効です。「画像と言葉の往復」を繰り返すという経験を重ねることで、画像を言葉に置き換えたり、また言葉に合う画像や映像を選択するメディア創造力を育てていきたいものです。

関西大学初等部 山本直樹

拍の流れにのって 歌やリズム遊びを楽しもう

香川県丸亀市立郡家小学校
西尾英津子 (にしお えつこ)

今回は、香川支部からの報告です。西尾先生は、低学年の児童に、少しでも分かりやすい授業をしたい。という思いから、常時スマートボードを活用して授業実践を行っています。

本実践では、音楽の授業において、授業の中の1つ1つのパーツを、拍の流れにのった密度の濃い構成とし、児童の関心や集中が途切れないように、楽しい雰囲気での活動を進めていく中で、力がつくように工夫された取り組みを紹介します。

1 学習のゴール

拍の流れや言葉のリズムを意識して、歌やリズム打ちなどを楽しむ中で、音符・休符について理解する。拍の流れにのって、リズムアンサンブルを楽しむ。

2 身につけたい力

拍の流れを感じ取りながら音楽に合わせて歌ったり、演奏したり、聴いたりすることができる。

拍の流れにのって表現することを楽しむだけでなく、歌やリズム遊びを通して、音符や休符についての理解を深めることができる。



3 メディア想像力を高める学習プロセス

●指導計画 (全7時間)

時	ねらい	主な学習活動 (○)と内容 (●)
1 〜 3	拍の流れや言葉のリズムを意識して、歌やリズム打ちなどを楽しむ。【A - 3 - Lv 1】	○動物の歌を拍の流れにのって楽しく聴く。 ●「こいぬのピンゴ」を歌ったり、リズム遊びをしたりして楽しむ。 ●拍を打ちながら「どうぶつラップであそぼう」を楽しむ。
4 〜 5	音符・休符について、歌やリズム遊びを通して理解する。【B - 1 - Lv 1】	○「びよんぴよこロックンロール」を体を動かしながら歌う。 ●体を使った表現と音の長さを結び付けて「全音符」「2分音符」「4分音符」「8分音符」「4分休符」を理解する。
6 〜 7	拍の流れにのって、リズムアンサンブルを楽しむ。【D - 1 - Lv 1】【D - 3 - Lv 1】	○拍の流れにのって、言葉で呼びかけっこをする。 ●拍の流れにのって「リズムまねっこリレー」を楽しむ。

●実践の流れ

手拍子を入れて「こいぬのビンゴ」を歌った後、動物の鳴き声遊びをした。「(パンパン) 犬 (パンパン) ワンワン」と動物の名前と鳴き声を交互に、手拍子を間に入れながらつないでいった。いろいろな動物の絵をリズムに合わせて次々と表示していき、拍の流れによって、楽しい雰囲気でも活動できるようにした。

「びよんびよこロックンロール」を体を動かしながら歌っ



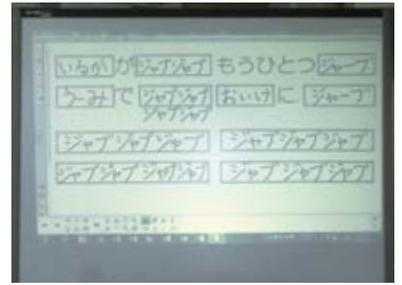
スマートボードを活用してリズムうち

た。蛙や猫になった気分でも体を動かし、体を使った表現をリズムとの関係を整理していった。音符の長さに合わせて体を動かしている児童をまねながら、音の長さを体感した。

違う動物で「びよんびよこロックンロール」の替え歌を友だちといっしょに考えた。画面上のワークシートに児童のアイデアを書き込み、体を使った表現を考えた。カラオケを画面に挿入しておいたので、画面をタッチするだけでスムーズに活動に取り組めた。



どうぶつラップであそぼう



リズムまねっこリレー

4 メディア創造力育成はここで

音楽の授業では、CDを入れ替えたり、必要な曲や教具を探したりする時に手間取り、授業の流れが止まったり、空白の時間が生まれてしまったりすることがある。今回は「拍の流れにのる」ことがテーマなので、児童の興味や楽しさの熱が途中で冷めてしまわないように、スマートボードで教材を作成した。

【A-3-Lv1】テンポよく、次から次へと画面や曲が切り替わるので、4拍子の流れによって、子どもたちも最後まで楽しんで活動できた。第3次では、「びよんびよこロックンロール」の替え歌を友だちといっしょに考えた。

【D-1-Lv1】好きな動物を決めて鳴き声を考えたり、鳴き声だけで呼びかけたり答えたり、また楽器を使ったり、協働して何かを創作する難しさを経験しながらも、楽しく活動できた。



キャブション

「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2018

「主体的・対話的で深い学び」を実現させるためにはどうすればよいでしょう。

D-Projectでは「メディア創造力の到達目標」を設定し、この学びを実現するためのプロジェクトを行っています。

プロジェクトに参加し、「主体的・対話的で深い学び」を実現してみませんか。

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。

下記の表は、各プロジェクトの特徴を示した観点別に整理・分類されています。

この分類表をもとに、ご自分の実践に合ったプロジェクトを選び、参加してみましょう。

	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	◎			
iTunesUコース	◎			○
特別支援アラカルト NEW	◎			
新聞教材活用		◎		○
デジタルリーフレット		○	◎	
フォトポエム	○		◎	
コラボdeカルタ			○	◎
国際協働学習の設計と評価	○		○	
NHK for School	○	○		

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)

世界には学校に行きたくても行けない子ども達や、非識字のまま大人になった人達がたくさんいます。なぜ学校にいけないのか？子ども達はその疑問を追究する中で、世界の貧困などの実情を学び、その現実を伝え支援を要請するリーフレットを制作します。それを利用して募金や書きそんじハガキ回収などボランティア活動行い、カンボジアに寺子屋の開設を目指します。

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繋がります。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てています。

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)

今年度、本プロジェクトでは、昨年度取り組んだ多くの実践事例をもとにして、小学校プログラミング教育の一般化及び日常化を目指します。具体的には、メンバーで意見を出し合い、研修パッケージを開発し、複数の場で適用を試みます。

開発に際して、D-projectがこれまで培ってきたワークショップのノウハウを取り入れていく予定です。「子どもの立場で体験！教師の立場で評価！」を合い言葉に研修パッケージづくりを目指します。完成した研修パッケージは、最終的にD-projectのウェブサイトとリンクさせ公開する予定です。誰もが利用できるようにし、広く活用されることを期待しています。



プログラミングの概念を体験的に学ぶ研修

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)

iTunesUは学習コースを簡単に作成し、配信できるアプリです。授業デザインを学習コースとしてシェアすることで多くの先生、生徒が活用できます。

ここではiTunesUを用いて教科横断的、課題解決型の教材を制作し、学校種、教科を超えたチームで教材を吟味し、学習コースにまとめ、相互活用、一般公開につなげて、より多くの先生方にも活用していただける授業コースを制作できればと考えています。このプロジェクトでめざす授業デザインはProject Based Learningを意識し、学習者が考えや意見をアウトプットする段階で発表にふさわしい様々なメディアを活用し、またプレゼンテーションの制作や話し方など、伝え方を工夫することによって表現力を高めることをめざします。

NEW

特別支援 アラカルト

プロジェクトリーダー：
郡司 竜平
(北海道札幌養護学校)

特別支援教育分野における「メディア創造力」の育成を目指したデジタルでの表現活動とはどのような形になるのでしょうか。これまであまり議論されてこなかった新たな分野に新たなメンバーとチャレンジします。それが「特別支援アラカルト」プロジェクトです。今年度はスタートアップとして、メンバーそれぞれが考える「メディア創造力の育成」を目指した授業実践を行い、そこから実践における「成果」と「課題」を整理し、メンバーで共有し、特別支援教育における「メディア創造力の育成」のための授業のあり方を模索します。まだスタートしたばかりのプロジェクトですので、日々メンバー間で情報を共有しながら地道に前進します。

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。内容を要約することやその内容に対しての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など様々な実践が可能です。「学びの宝庫」である新聞を素材として学習を展開できないかと考え、立ち上げたのが本プロジェクトです。毎週、「朝日小学生新聞」から提供されるいくつかの記事をワークシートにしてRISO（株）から配信して頂き、朝学習や家庭学習、各教科での継続した取組を進めています。新聞記事からの言語力育成だけでなく、リアルな社会の扉として生きて働く学びの実現をめざしています。

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
(浜松市立雄踏小学校)

紙媒体ではなくデジタルでのリーフレットには、多様なメディアを取り入れることができます。多様なメディアをただ取り入れるのではなく、それぞれのメディアを比較し、特性を生かして、リーフレットに取り入れることがメディア創造力を育成することにつながると考えます。特に今年度は、伝えたいものに対して適切なメディアを選択できるためのメディアの特性を児童（生徒）が整理することをめざします。そして、完成したデジタルリーフレットはプロジェクトの学校内で交流し、共有する予定です。

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」を創作します。国語科の詩単元に位置付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。児童の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児童も楽しく参加できています。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ています。

フォトポエムに興味・関心がある先生。私たちと一緒にフォトポエムの活動をやってみませんか？



4年生児童のフォトポエム

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)

児童の相互作用を活かし、自らの地域や学校の良さを表すカルタづくりを通して、相手意識・目的意識をもって表現する力を身につけるプロジェクトです。

子ども達に馴染みのあるカルタを題材にしているので、1年生でも実践可能です。子ども達は映像と言語を往復させながら一体どんなカルタに仕上げるのか？毎年アイデアに溢れた面白いカルタが誕生しています。今年度はより地域素材にフォーカスした展開を計画中です。

新学習指導要領要領のカリキュラム・マネジメントにも最適！途中参加も可能ですので、ぜひ一緒にやりませんか？

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：
角納教諭
(金沢市立大野町小学校)

小学校の外国語科では、6年生で自文化を発信するための表現を多く学びます。実際に海外に交流相手がいれば、自文化を表現する必然性が高まります。本プロジェクトではJEARN（グローバルプロジェクト推進機構）で外国の交流校を見つけ、ぬいぐるみを交換留学させる「ティベアプロジェクト」に参加します。表現のためにメディアを選択する力、web会議でのアドリブ力などが試されます。そして何よりも外国の同年代の子どもと交流する醍醐味を味わうことができます。



台湾からの交換留学生「ブラック」の茶道初体験

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)

NHK for Schoolがメディア創造力の育成にどう寄与するかを明らかにしていくことを目的としたプロジェクトです。メンバー全員が石川県の教員であるということもあり、5月にオフラインミーティングを開催し、メディア創造力育成プロセスを確認しました。

1学期には、メンバー各々が、まずはどんな場面でもいので、NHK for Schoolの番組を活用した実践を行うことが決まりました。その成果の一部を夏に開催するD-pro 金沢2018で発表予定です。



NHK for Schoolを活用する授業検討会の様子

プロジェクト参加募集中!

いっしょ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>

D-proBooksに 取り組んでみませんか



D-projectでは、D-proBooksという電子書籍を開発し、発展させていくことで、子どもたちの新たな学びに資する取組をはじめました。

タブレット型端末の普及と共に電子書籍の普及も広がってきています。電子書籍は印刷の手間が無いので、すぐにダウンロードして読むことができ、写真や動画、音楽といった様々な形式のメディアを一つにまとめられるというメリットがあります。電子書籍は、今後の教育分野においても、学習者向けのデジタル教科書やデジタル資料集、教師向けのデジタル教育書という形で進化し、広がっていくものと予想されます。

初年度は、教師向けのデジタル教育書を広く公募し、査読の結果12点のD-proBooksが完成しました(iBooks Storeで「D-project」と検索するとすぐに見つかります)。2018年3月には、その中でも優れた作品を取り上げ、D-proBooksアワードという形で表彰しました。アワードを獲得した2作品は次の通りです。

西尾環教諭の作品「ぼくの心をわかって～絵を描くのは嫌いだ～」は、ある児童の視線になり、日頃の授業を見直すきっかけを与えてくれる教育書です。また、菊地寛教諭の作品「学級歌を作ろう～最高の学級を目指して～」は、ICTを活用した学級歌作りについて、追試できるように詳細に書かれている実践書です。

今後は、教師向けのデジタル教育書だけでなく、児童生徒向けの教材・資料なども含めて広く公募いたします。取り組みやすいようテンプレートを用意しています。みなさんからのたくさんの応募をお待ちしています。

D-proBooks編集長 前田康裕、副編集長 小林祐紀



D-proBooksアワード受賞作品



D-ProBooks募集サイト

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

最終締め切り日 平成31年1月31日

- ① サイトからテンプレートをダウンロードする。
- ② iBooks Author (AppleのWebサイトからダウンロード) を使って電子書籍を作成する。
- ③ 作品が完成したら、副編集長小林祐紀 (y_k0803@icloud.com) にメールで送る。

入賞者の中からもっとも優れた作品を制作された方は、D-proBooksアワードとして表彰され豪華賞品が贈られます。

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。

▶ 香川支部

D-project香川では、毎年夏にセミナーを開催しています。今年は第5回記念大会として8月12日(日)に開催します。会場はJR高松駅から徒歩3分のサンポートホール高松第2小ホールです。

今年も中川会長、佐藤副会長をお迎えします。そして文部科学省生涯学習政策局情報教育課 情報教育振興室長 安彦広齊先生をお迎えして、特別講演をお願いしています。また、17の企業展示と16のワークショップ(プログラミング関係のWSは9本)の実施を予定しています。アンブレグド、ビジュアル、フィジカルプログラミング……どのWSに参加します?もちろん、ICT・メディアを活用した授業づくりWSも盛りだくさん。1日で2つのWSを体験できるのもD-pro香川夏季セミナーの特徴です。皆様のご参加をお待ちしております。

増井泰弘(丸亀市立郡家小学校)

▶ 金沢支部

今年も8月4日(土)に第11回目となる夏の研究会を開催します。「新学習指導要領を具現化する授業デザイン」をテーマに、佐藤副会長の基調講演をはじめ、国立教育政策研究所の福本徹氏をお招きしてのパネルディスカッション、12人の実践者による実践発表、企業の方々とコラボした3つのワークショップという充実した内容で行います。また、新しい試みとして「温故知新」「不易と流行」……いつまでたっても色あせない、むしろ今の時代にぴったり!というかつての実践を、佐藤幸江氏・八崎和美氏・豊田充崇氏にお話していただきます。

今年もみんなで楽しく学べる一日にします!

山口真希(金沢市立大徳小学校)

▶ 松山支部

D-project松山支部では、フォトボエムプロジェクトを中心に活動を行っています。今年度も、フォトボエムコンテストを開催しますので、たくさんの応募をお待ちしています。8月1日には、13回目となる松山市小学校情報教育研修会が開催されます。昨年度は参加者が200名を超える大きな研修会となりました。今年度も、中川先生、佐藤先生、小林先生をはじめ、岩崎先生、山口先生、NHK関係者による講演や実践事例発表が行われます。また、タブレット端末やNHK for Schoolの活用、さらに、情報モラルやプログラミング教育に関する6つのWSが行われます。今年度も、高知、香川と連携しながら、四国を熱く盛り上げていきます!

石田年保(松山市立椿小学校)

▶ 熊本支部

平成30年度熊本大学教育学部情報教育研究会は、裾野拡大のため4月、5月の例会をタブレット型端末入門講座として企画しました。そのため、4月例会で60人、5月例会で50人もの参加者があり、毎月の例会としては過去最高の参加者になりました。

この勢いを元に8月例会では「学校改革セミナー」と題し、スクールアドバイザー妹尾昌俊さんとのコラボ企画を予定しています。学校改革を実現した元校長先生、カリキュラム・マネジメントを推進している現校長先生をゲストにお迎えして、学校をよりよくしていくための作戦を、みんなで考えていきます。

山口修一(熊本市立弓削小学校)

▶ 高知支部

今年の高知での研修会は次の2回を予定しています。

西部：7月28日(土)午後

会場：三原村農業構造改善センター

東部：7月30日(月)午後

会場：香美市立山田小学校

どうぞご参加ください。

詳細は、<http://kitkat.sblo.jp/>

市原俊和(高知市立第六小学校)

▶ 関西支部

D-project春の公開研究会が京都の地で開催されるようになって3年目。次回も京都で開催されることが、早々と決定いたしました。時期は3月30日(土)、会場は例年と同じく京都市左京区にある同志社中学校となります。メディア創造力育成のヒントが満載の大会です。ぜひご参加ください。また今年夏、D-project関西として初めて大阪府茨木市教育委員会とタイアップした研修会があります。内容は、パンフレット作りワークショップ。タブレット全盛となっている昨今ですが、D-projectの原点に戻ってコンピュータによるパンフレット作りを、茨木市の先生方と一緒に楽しみたいと思います。

山本直樹(関西大学初等部)

▶北海道支部

D-project北海道は、2006年に発足してから12年目を迎えました。2007年度からは、夏と冬にセミナーを行ってきました。今年度は、若干名の若手をメンバーに加えたこともあり、原点回帰を目指します。その第一弾となる8月8日(水)の通算24回目のセミナーでは、D-project2の柱でもある「実践研究活動」を重点とした内容を予定しています。若手の実践発表を受けて、いくつかの視点からD-pro流の「カイゼン」を体験するワークショップです。また、冬は、実践とワークショップをリンクさせるような内容を検討中です。D-proの肝を体験するなら北海道しかありません。夏も冬も魅力しかない北海道で皆様のお越しをお待ちしております。

<http://dprohokkaido.wixsite.com/home>

山田秀哉(札幌市立発寒西小学校)

▶茨城支部

D-project茨城が誕生して3年目になりました。今年度からは2ヶ月に1回程度の開催としています。今年度の第1回目は5月に開催し、副会長の佐藤幸江先生に来ていただきました。定例の研究会だけでなく、3周年記念研究会も予定しています。これまでの研究会を通じて、茨城には素晴らしい人材がたくさんいることを再認識しました。さらに、今年度は研究会から学会や全国規模の研究会で実践発表を行うことも予定しています。今年度も、「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学習会を行う予定です。

参加者の多様性を大事にし、ゆるやかにつながる共同体でありたいと願っています。

世話人：村野井均・小林祐紀ともに茨城大学教育学部

▶関東支部

2018年度のD-pro関東sproutは、「おのれの改革～あたらしいことはじめよう～」をテーマにして始動しました。次期学習指導要領改訂を受けて、子どもたちが主体的に学んでいく姿や学びに向かう力を高めていくことが求められる中、私たち教師が常に学び続け、共に考え、今の自分の殻を破り変革していく場になっています。月に1度ペースで学習会を開催し、メンバーの授業実践をD-proの授業づくりの柱である「メディア創造力の育成」の視点から分析し、授業づくりの力を高め合っています。また、幅広い世代や地域のメンバーの特色を活かし、授業づくりや学級づくりについて語り合う時間も設けています。さらに今年は、他の支部へ学びに出向いたり、連携していけることも計画しています。1月には恒例となっている横浜メディア教育研究会との共同公開研究会を行い、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)

▶沖縄支部

2018年度の沖縄県マルチメディア教育研究会は、「新学習指導要領を見据えた授業改善」や「教育の最新動向」について講師を招いて定例会を開催したり、テレビ会議などで情報共有したりすることで研究実践を重ねています。

夏には「タブレットを活用した授業づくり」の勉強会を7月28日に開催します。また、冬には「公開授業」「ワークショップ」「研究実践報告」「パネルディスカッション」を柱とした「第24回沖縄県マルチメディア教育実践研究大会」を12月14日に開催します。

詳細は、<https://sites.google.com/view/okinawamulti/>

宮城 渉(金武町立金武中学校)

▶東海支部

4年目を迎えるD-pro東海の今年は、セミナーを2回企画しています。第1弾は、10月21日(日)(仮)スズキ教育ソフトさん新社屋にて行います。これから東海を背負う若者の実践紹介をみなさんに斬ってもらったり、グループでの思考を促すようなワークショップを行ったりします。

第2弾は、平成31年1月19日(土)です。昨年度も好評でしたEXPO浜松との共同開催で行います。内容は、午前中にワークショップと実践発表を行います。これまでの東海とはまた違ったセミナーには是非御参加ください。

菊地 寛(浜松市立雄踏小学校)

賛助会員特ダネ情報

SKY株式会社

www.sky-school-ict.net/

中川一史先生監修の「タブレット端末活用実践事例集」、2018年版を発行しました！小・中・高校の実践を50事例掲載しています！教育委員会、学校の教職員の先生方に無料でお送りしております。ぜひお申込みください！



スズキ教育ソフト株式会社

www.suzukisoft.co.jp/

今年度もキューブ活用コンテストを開催します。「キューブシリーズ」や「E-REPORT COMP」など弊社のアプリを使って作成した作品を募集します。締め切りは、2019年1月4日です。詳しくは、「スズキ キューコン」で検索を！



株式会社青井黒板製作所

www.aikokuban.co.jp/

黒板とICTを融合した新しい教室環境の提案をしています。黒板の左右中央、授業の内容に合わせて位置で映写可能なスライドレール式プロジェクターや新製品の映像がきれいに映る新色の黒板「映るんグレー黒板」を発売中です。



泉株式会社

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

「まなボード」が新しくなりました！はさむ・書き込む・黒板に貼れるに加え、今度は透明書き込みシートが交換可能となりました。半分サイズの「まなボードミニ」も加わり、さらに使いやすくなりました。



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、来年には一般向けにも実施予定です。「寺子屋リーフレット制作プロジェクト」ご参加の先生や「世界寺子屋運動」協力者の方々必見です。詳細は今後、当連盟HPでご案内します。



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/manabuckets/

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

株式会社バイキューブ

<https://jp.vcube.com/service/xsync>

授業支援ソフト「xSync Classroom (バイシンククラスルーム)」のiOS版(児童生徒機)をリリースしました。iOS対応の遠隔授業支援システム「xSync Prime Academic (バイシンク プライム アカデミック)」もごさいますので是非URLにて！



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応援マガジン「Time to Activate Vol.3」を発刊しました。アクティブラーニング教室を導入した2校のインタビュー記事をご紹介します。WEBページでも記事をご覧ください。



ダイワボウ情報システム株式会社

www.pc-daiwabo.co.jp/

普通教室のICT活用のヒントは「DISの教育ICT総合サイト」をご覧ください！様々な活用事例からプロダクト等、役立つ情報を多数掲載しています。詳しくは「DIS教育」で検索ください。



理想科学工業株式会社

www.riso.co.jp/

「新聞教材活用プロジェクト」を今年度も拡大継続中！プロジェクトメンバー以外の先生にも全国350校でご活用いただいています。フルカラー印刷機・オルフィスをセミナーや研究発表会の資料作成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

今年も各展示会で無線APに高い関心を持ってご来場頂きました。秋には関西EDIXもあります。

関西で発生した地震時には弊社の無線APが役に立ったという事例も。詳細は弊社URLへ！

FURUNO SYSTEMS

ヤマハ株式会社

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

「ヤマハデジタル音楽教材『合唱練習』」を好評発売中です。生徒の自主的な学びをサポートし、効率的な練習を実現する教材として評価いただいております。詳細は弊社ホームページをご覧ください。



株式会社翔泳社

www.shoeshisha.co.jp/

アンプラグド・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」を全国各地の小学校でご活用いただいております。教材ご検討中の先生方、お問合せをお待ちしております！



ショウワノート株式会社

www.showa-note.co.jp/

ノートが見開きで平らに開き、これからのICT活用授業でも活躍が見込める画期的なノート「水平開きノート」が新発売。情報誌「GET NAVI」の文具総選挙で大賞も受賞しました。是非一度お使いいただき、従来のノートとの違いをお確かめください。



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27日(金) D-project 共催「情報教育セミナー 2018」(虎ノ門・ニッショーホール)への参加を予定下さい。文部科学省室長の講演、コンクール表彰式と赤堀東工大名誉教授の講演、中川教授によるパネルディスカッション、全国実践研究発表会、企業展示等を予定。



編集後記

先月は大阪の高槻市を震源とした地震。そして、今月は広島を中心とした西日本での大雨による災害。被災された皆さんの生活が、早く日常に戻ることを祈らずにはおられません。これらの出来事は、私たちに自然災害と隣り合わせに生活していることを再認識させてくれています。地球規模で起こっている出来事は、他にもいろいろあります。まさに、想定できないことも今後起こってくる可能性もあるでしょう。さて、そのような社会や世界で、子ども達が生き抜いていくための力を育てていくのが、私たち大人の役目でしょう。皆で考え、実行していきましょう。ここに、Vol.8をお届けいたします。

(2018.7 編集長 佐藤幸江/金沢星稜大学)