

教育の情報化促進の4観点

中川一史 (D-project会長)

教育の情報化促進に関しては、これまでも進められてきたが少しだけ加速してきた感もある。とはいうものの、教育の情報化促進には欠かせない4条件がある。この4条件がについて、整理していきたい。ちなみに、4条件とは、「活用」「スキル」「環境」「制度」のことである。

1) 活用

言わずもがなではあるが、ICTの活用なしに促進は見えない。活用と一言と言っても、そこには「日常的な活用」と「効果的な活用」の2つの側面がある。例えば、タブレット端末のような学習者用コンピュータが数多く整備されたとすると、まずは、使ってみることが大事である。初めから効果があるかないかと目くらまして言い過ぎると、ICTの活用に腰の引けた教師は、「じゃあいいわ」ということになってしまう。

次の段階として、正面から「効果的な活用」を取り上げた方がスムーズに行くことも少なくない。同時進行で、(全校の児童生徒が使うことを考えると) 限られた台数の学習者用コンピュータを少しでも常時稼働するように、どこにどのように配置したらよいかなどについて検討することになる。こうやって、「日常的な活用」と「効果的な活用」の両面を見据えながら、校内の活用をすすめていくことになる。

2) スキル

スキルには2つの側面がある。1つは当然ながら児童生徒のスキル向上である。情報活用能力をどのように向上させていくのか、全教科・領域横断的に考えていく必要がある。新学習指導要領では、「情報活用能力」という言葉を使わなくても明らかに該当する箇所(国語科の「情報の扱い方に関する事項」など)がある。これらをあらい出し、検討していきたい。もう1つは、教師の授業改善に関することだ。例えば、学習者用コンピュータの活用を指導することは、これまで教師の提示用に使っていたICT機器とは、「使う筋肉」が違う。どのように対応していくかをまさに問われることになってい

くだろう。

3) 環境

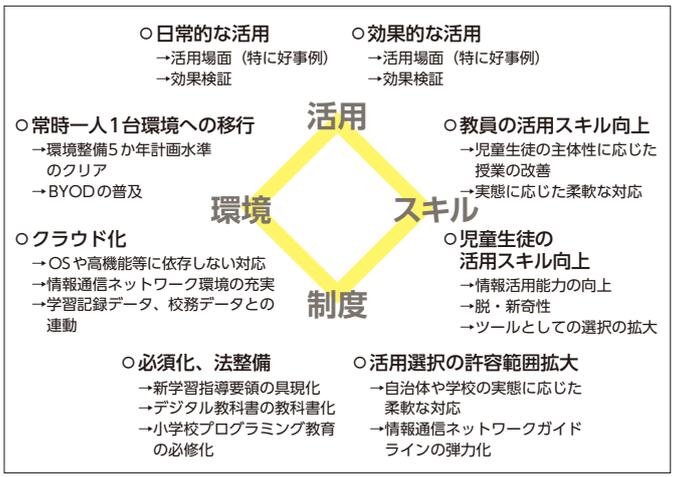
環境の問題は、なかなか難しい。教師一人の力ではどうすることもできない事項が多いからだ。それでも、学習者用コンピュータの常時一人1台環境やクラウド化に向けて、少しずつではあるが進んでいっている。4に示す「必修化、法整備」が、機器整備の追い風になる一面もあるだろう。

4) 制度

制度は、「必修化、法整備」と「活用選択の許容範囲拡大」をあげたい。「必修化、法整備」については、例えば、デジタル教科書の法制化、小学校プログラミング教育の必修化などである。

また、「活用選択の許容範囲拡大」であるが、特に情報通信ネットワークに関しては、自治体のガイドラインがネックで学習に活用できないという地域もある。今後、どのように弾力的に運用していくかは、学習でどう活用できるかに跳ね返ってくる。これも活用ニーズが高まれば、一気に進む可能性もあるだろう。

図：教育の情報化促進における4つの観点



これらは、どこかだけが突出していても、教育の情報化は促進しない。ICT環境がすべてではないが、あれば授業デザイン改善のイメージも広がる。うまく4観点をリンクさせながら進めていくことを期待したい。

<ul style="list-style-type: none"> ■巻頭メッセージ 「教育の情報化促進の4観点」 1 ■特別寄稿 「ミュージアムに出かけよう」 2 ■メディア創造力——授業デザインのつぼ 「12の着目要素」 4 ■My Best1プラクティクス 実践報告 「つくるう! メディア取扱説明書」(関西支部推薦) 6 	<ul style="list-style-type: none"> ■D-proBooks募集 8 ■D-projectプロジェクト2019 10 ■各支部情報 ただ今、定例会中 14 ■賛助会員特ダネ情報、編集後記 16
---	--

特別寄稿 ミュージアムに出かけよう！

——博物館でメディア教育

関西大学社会学部教授
村田麻里子（むらた まりこ）



写真2

めに、どこで使用するのかが、部分ではなく全体からデザインされていなければならない。学校で生徒たちと館を訪れる際には、どのようなメディアや技術が何のために使われているのか、その活用方法が妥当かどうかを観察のポイントにしてみるとよい。

近年、デジタル化・インタラクティブ化が進んだことによって、ミュージアムが扱う視聴覚メディアをICTへ拡張することが意識されている。ICTは、インターネットと相まって、ミュージアムが外部に発信したり、外部とつながったりする際に有効である。そのため、館のデジタルアーカイブやウェブコンテンツに積極的に活用されているが、展示室においては、端末やスマートフォンなどを使っての展示解説や音声案内などが一般的である。

一方、デジタル技術を駆使した3DCGやMR技術などは展示室で多用されている。たとえば、2015年に開館したばかりの上海自然博物館^{※4}では、動植物や鉱物の標本（実物資料）が当時どのような生物として生息していたのか、形態や動きや生息環境に関する仮説を、テクノロジー技術を駆使して提示する方針が明確に意識されている（私は専門家ではないので、その仮説の妥当性を評価することはできないのだが）。

写真1は、中世代の爬虫類（恐竜）の化石が並ぶガラスケースのうへに巨大なスクリーンが設置されており、恐竜たちが動いている様子を季節・時間の移り変わりとともにみせているCG動画だ。植物や生息環境も変わっていき、新しい恐竜が登場すると、ポップアップで名前が出てくる。

写真2は、系統発生学に関するなんとも地味な展示なのだが、子供たちが食い入るように画像に見入っている。ガラスケース内には箒虫動物や刺胞動物をはじめとする、これまた地味で小さな化石標本が飾られているが、これらの形態・動き、そして進化の過程をカラフルに3DCG化した動画が複数みられ、地味な化石を生き生きと蘇らせることに成功している。

ミュージアムとメディア・リテラシー：マクロな視点

しかし、ミュージアムは単にさまざまな視聴覚・ICTメディアが置かれた空間ではない。ミュージアムそのものが、メディアなのであり、そうした視点からミュージアムという空間そのものをみられることが、ミュージアムにおけるICT活用を考

える際の基本にもなる。ここでは、ミュージアムというメディアを読み解くためのリテラシー（メディア・リテラシー）と捉えてみよう。

たとえば、どこかのミュージアムに生徒たちと訪れて、以下の問いに取り組んでみると、ミュージアムのどんな側面が浮かび上がってくるだろうか。

- ① なにが展示されていますか。
- ② それはどのように展示されていますか。
- ③ この展示を通して伝えたいメッセージは何だと思えますか。

紙幅の都合上、ここではごく簡単な事例だけ示しておこう。写真3は、同じく上海自然博物館の展示である。ここでは中生代の爬虫類の化石標本が展示されている（①）。（もちろん、実際にはもっと細かく言語化・描写してほしい。）また、化石は板状に壁に貼ってあり、一部は額縁に入っており、まるで絵画のように飾られている。ケース内は紫の背景で照明は暗く、スポットライトを化石に当てている（②）。こうした展示手法から、化石を美術品のように美しく貴重なものとしてみせようとしていることがわかる（③）。これは館の展示の一部に過ぎないが、その手法からは中国という国家の資源豊かさ、館のコレクションの質の高さを、そのままでもらえればわかるという自信が透けて見える（③'）。

メディアはメッセージを乗せて運ぶ、単純な伝送管ではない。マクルーハンが「メディアはメッセージ」という言葉で表現したように、そもそもどんなメディアなのか既にメッセージを規定している。その意味では、これらの標本がミュージアムという空間に収められ、展示という手段でオーディエンスに示されている点に、既に多くのメッセージが含意されている（③'につながる）。また、②の問いは、展示がICTを活用している場合には、先述のミクロな視点からの分析につながる。そして、どのように展示されているのかを分析するこれら3つの問いは、展示物、展示コーナー、展示全体、そしてミュージアム全体のそれぞれの位相で考えることができる^{※5}。これらを考えていくと、各館が出来た歴史的・政治的・経済的経緯や、館や設置者の方針などがそこに強く作用しており、ミュージアムが社会的に置かれた状況とつながっている。

こうした分析手法が、メディア・リテラシーのそれであることは、すぐにわかるだろう。すなわち、メディア・テキストの様式や言語、さらにはオーディエンスやリプレゼンテーションを分析し、それを通じてメディアのメッセージを読み解く手法である。ミュージアムをこのようにメディアとして分析することで、情報としての在り方を現前化させることができる。ミュージアムという施設の最大の特徴は、空間で情報を伝達するという点にあるのだ。

このように、ミュージアムという空間は、メディア教育にとって最適な場であり、そこではミクロで技術的な視点と、マクロでより空間的な視点から、情報について考えることができる。

さいごに：学校教育とミュージアム

ところで、全国で学芸員課程を受講している学生の大部分は、実際には学芸員としてではなく、来館者としてその後の人



写真3

生においてミュージアムと関わることになる。私自身は、「博物館情報・メディア論」は、学芸員だけでなく、来館者側の、ミュージアムへの視座を育てる授業だと考えている。その意味で、この授業の視角は、学校のメディア教育にも十分活用できる。「情報教育」（情報活用能力の涵養）をさまざまな科目のなかで取り組むことが求められている現在^{※6}、ミュージアムでメディア教育を実践することは十分可能だ。

これまでにも、博学連携^{※7}の実践には、ある程度の蓄積がある。しかし、ミュージアムのスタッフが学校に出かける出前授業や、キットの貸出といった教材の提供が多い。ミュージアムが実物を扱い、その知識の専門家を有することが有意義なこととは言ってもないが、一方で、これらはミュージアムのメディア性を「場」でなく、「人」や「モノ」のレベルに還元してしまう。また、学校側がミュージアムに訪問する際には、学校教育の補完として実物に触れることに重点が置かれることが多い（たとえば、小学校3年生社会科の単元「古い道具と昔の暮らし」と連動した展示などがその典型例である）。

これを機に、是非「場」としてのミュージアムをメディア教育に活用してみたい。まずは地元のミュージアムに連絡することからはじめてみよう^{※8}。

※1：ミュージアム（museum）とは、美術館、歴史系・自然史系博物館、郷土博物館、科学館、水族館、動物園などの社会教育施設の総称。上記の総称として「博物館」とも言う。本稿では、文脈に応じて両方の言葉を使っている。

※2：「博物館における情報の意義と活用方法及び情報発信の課題について理解し、博物館の情報の提供と活用等に関する基礎的能力を養う」ことを目的として、2012年に必修化された。それまでは「博物館情報論」と「視聴覚教育メディア論」がミュージアムの情報や情報機器に関わる科目だった。

※3：博物館の専門職。2018年のデータでは、学芸員課程は全国で304の大学で受講可能（文部科学省HPより）

※4：中国上海市の自然史博物館。上海科技馆の分館で、1956年に外灘に開館した旧館が静安彭公園内に移転したもの。館は4000㎡以上の建築面積と28万点以上の収蔵を誇り、7大陸の標本を展示するが、中国でのみ収集可能な貴重な資料が見所。館内はWi-Fi完備で、無料の公式アプリでは展示解説や標本に関する動画などもみられる。

※5：なお、上記①～③に加えて「④このテーマを考えるにあたって、展示されていないものは何ですか」という問いもありえるだろう。ただし、かなり高度な問いである。

※6：たとえば http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/056/shiryo/attach/1249670.htm（閲覧日：2018.1.26）

※7：博物館と学校との様々な連携を一括してこのように呼ぶ。

※8：校内の「学校博物館」が一定数の学校にも存在するが、そこではたとえば生徒たち自身がメディアを意識して展示をつくってみることも出来るだろう。

メディア教育の場としてのミュージアム

学校教育のなかで「ミュージアム」^{※1}とはどんな意味を持つ場所だろうか。おそらく教育現場の先生にとって、ミュージアムに日常的に生徒たちを連れて行くことは、なかなか大変だろう。せいぜい修学旅行のプログラムに組み込まれているくらいで、授業で活用される場合は、限定されている。しかし、実はミュージアムは、メディア教育を行う上でも有意義な、引き出しの多い空間である。

私は大学で、「博物館情報・メディア論」^{※2}という授業を教えている。学生たちが学芸員^{※3}の資格を取得するにあたっての、必修科目のひとつである。科目名からもわかるとおり、ミュージアムという場所は、実は「情報」や「メディア」を扱う空間であり、またミュージアムそのものも、空間的な「メディア」である。だが、ミュージアムを学校のメディア教育に活用しているという事例はほとんど聞かれない。そこで、本稿では、この科目について紹介することを通じて、ミュージアムがどのようなメディアなのかについて、学校教育で活用することを意識しながら検討してみたい。

「博物館情報・メディア論」には、ミクロとしてのメディアと、マクロとしてのメディアという2つの視点が備わっている。すなわち、博物館そのものがメディアであることを考えるマクロな視点と、そうした視点を元に、様々な情報機器やICTが、博物館の収集・保存・展示・教育活動をいかにして形作っているのかを考える、よりミクロな視点である。メディア教育に引きつけて、ミクロとマクロそれぞれの視点を「ミュージアムとICT」、「ミュージアムとメディア・リテラシー」と言い直すことも可能だ。

ミュージアムとICT：ミクロな視点

ミュージアムという場所で、どのように映像や音声を含む視聴覚メディアが活用されているかは、来館者のミュージアム体験に大きく作用する。来館者からすれば、そのメディアが使いやすいことは必須だが、それを使うことで、より展示の内容や



写真1

館の活動への理解が深まらなければ、それらはむしろ障害物にしかならない。また、展示室という空間においては、これらの多用はかえって来館者を疲れさせるため、何を伝えるた

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、札幌市立発寒西小学校の山田秀哉先生です。山田先生は、大胆な発想で授業を構想され、ICTと非ICTをうまく位置付けながら授業づくりをされています。その事例のプレゼンを聴かれた皆さんの中には、子どもたちと紡ぎ出す楽しい授業に刺激を受けた先生も多いと思われます。今回は、その授業の発想や授業づくりのキモを垣間見ることができます



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：7

社会とのつながりに生かす

社会とのつながりを生かす学習は、社会に対する関心を高め、視野を広げるばかりでなく、主体的な学びを促します。

メディア創造力を育成する学習サイクルの中では、「見せる・つくる」「振り返る」の過程において、着目する要素として考えています。パンフレット制作やプレゼンテーション等のメディア表現活動においては、発信先を明確にしておく必要があります。これは相手意識や目的意識とも関わりますが、誰に、どのようなメッセージを伝えるのかを考えさせることが、社会とのかかわりを深める手立ての1つになります。

例えば、小学5年社会科「情報化した社会の様子と国民生活とのかかわり」において、「ヘルステア」をテーマに学習したことがありました。課題は「健康増進に役立つ情報端末を考える」で、自分の両親やそれ以上のシニア世代を想定したものでした。

この時、ある児童は、スマートフォンと連携するリストバンドを構想しました。そのリストバンドは、心拍数やカロリー消費を計測し、スマートフォンと接続することでログを蓄積するというものでした。発表は、学年や保護者の他、第三者の立場としてある企業の方々へのプレゼンテーションも行いました。

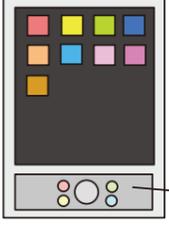
その学習からおおよそ半年後、実際に同じようなものが発売されました。当時の子どもたちは、改めて自分たちの学びが価値づけられ、ニュースや新聞をよく見るようになりました。

「社会とのつながり」を意識した学習を進める際、まず教師が社会問題に対して関心を持ち、自分なりの解決

策を考えることが大切です。教師自身が解決策を見出すことは、情報の集め方や思考過程を体験することができ、授業をデザインする際に大いに役立ちます。また、よりリアルな学習にするため、専門家の情報を活用することも視野に入れていきたいところです。

このように、社会とのつながりを意識した問題解決の体験は、社会問題の発見やグローバルな視点を育み、自らの関わりを深めていくと言えるでしょう。

2H ~3つのアプリで健康ライフ!~



私たちが提案する情報端末は2Hです。これは、2つの「H」を表しています。1つは英語で健康という意味のhealth。もう1つは助けるという意味のhelpです。

2Hはたて23cm、横16cmの大きさで、画面の下のホームボタンのところを取り外せるように

なっています。左側の出ているところを引っ張り、好きな長さにしてから右側に差し込むと輪になります。これがヘルスバンドです。手首などにつけて使い、たくさんの機械を用意しなくてもこれ1つではかれます。ボタンを押すと検査を開始し、結果を2Hに送信します。

情報活用の同意書

この情報端末を利用するにあたって・・・

～使い手～

- ・インターネット内のサイトにむやみに個人情報、悪口を書きこまないこと
- ・コピーするときは著作権に注意して行うこと
- ・場所、時間を考えてマナーを守って使うこと

～受信側～

- ・メールはだれから送られたものか確認し、あやしいものは開かず削除すること
- ・情報は信じてよいものかよく考えること

～発信側～

- ・メール交換はあまりたくさんしないこと



マッスルタイム

このアプリは、運動できる時間や要望などを入力すると、それに合った運動メニューを表示するもの。その運動を行うことで期待される効果などもわかるので、自分にピッタリな方法を見つけることができる。お気に入り設定したメニューは、すぐに表示できる。



Dr.ヘルス

このアプリを待機状態にしてヘルスバンドで血圧、脈拍、体脂肪率、歩数などを検査すると、検査結果が画面上に出てくるもので、今までの検査結果を一目で見られることもできる。また、病状、病院名を入力すると、その病院とテレビ電話することもできる。全国共通の診察券を表示することもできる。



ぱっくんちよ日記

このアプリは、家にある材料で健康増進のためのメニューを自動で考えてくれるもの。また、食べるものを入力すると、カロリーや、栄養などを表示してくれる。それに、この内容も医者に転送し、アドバイスももらうこともでき、今までに食べたものを一目で見られることもできる。

このようなプレゼンスライドになりました。

12の着目要素：8

建設的な妥協点に迫る

「建設的妥協点」とは、目的を達成するために、折り返いをつけながら集団の合意を形成にしていくことだと考えます。課題に対して、正解が1つとは限らない場合、複数の答えをすべて有効とすることやどれかひとつに絞ることなどが想定されます。メディア創造力を育成する学習サイクルの中では、「見せる・つくる」「振り返る」の過程において、着目する要素として考えています。前号でのパンフレット作りでは、写真や見出しの選択がこれに当たるでしょう。パンフレットにふさわしい写真を撮ることと掲載する写真を選ぶこととは、根拠が異なってくるはずですが。

互いの主張をぶつけ合うことは、活発な議論が行われているように見えますが、平行線のままで歩み寄りが見えないことも少なくありません。そこで、「建設的」に考えるわけです。ここで言う「建設的」とは、問題解決に対して前向き、協調的な問題解決と似ています。平行線の意見の対立は、収拾がつかないように思います。しかし、これを異質な考えとして受け止めることができ

ば、妥協点を見出すことにつながっていきます。自分とは異なる考えや根拠を知ることで、問題解決の視点が増え、複数の視点で検討する必要性が生まれていきます。このように、異質な考えに触れることを通して、自分の考えの不十分さや改善点に気付く体験が得られます。

建設的妥協点を探る際、教師は、グループの構成や進捗状況を把握し、支援できる状態を整えるのが望ましいです。和気あいあいとした雰囲気でも仲良し度の高いグループでは、物事がすぐに決まり、作業もどんどん進む傾向が見られます。一見、協調的に問題解決が行われているように見えますが、実は発言力の強い子の一言で進められていることが少なくありません。逆に、自己主張の強いグループでは、いろいろな考えが出され、なかなか収束せず、話し合いも作業も停滞する傾向が見られます。このように、グループのメンバーによって、進み具合は変わってくるものです。教師はこうした状況を常に把握し、いつでも適切なファシリテートができるように準備しておくことも重要です。

「建設的妥協点に迫る」体験を積み重ねることで、集団における合意形成の機会を設け、他者との協働や相互作用を生かす力、コミュニケーション能力を育むことへつながっていくことでしょう。

札幌市立発寒西小学校 山田秀哉

つくろう!メディア取扱説明書

朝の新聞タイム×国語科

「想像力のスイッチを入れよう」

金沢市立田上小学校 (関西大学大学院)
海道朋美 (かいどう ともみ)

今回は、関西支部からの実践報告です。海道先生は、「新聞教材活用プロジェクト」を立ち上げられました。そのシートを活用して、教科と関連されながら実践された事例です。子どもたちの実態を丁寧にみとり、新聞教材シートで社会への目を鍛えながら、メディア創造力の育成をめざして実践された好事例です。

1 学習のゴール

筆者の考えである「想像力を働かせて受信することの大切さ」を読み取り、「4つの想像力のスイッチ」を朝の新聞タイムで活用することを通して、情報との関わり方について自分の考えを「メディア取扱説明書」にまとめることができる。

2 身につけたい力

- 説明文の事例と意見を整理しながら筆者の主張を読み取り、自分の考えをまとめる力
- メディアには発信側の意図が含まれていることを理解して、情報受信できる力 【B-3-Lv2】 【B-3-Lv3】



3 メディア創造力を高める学習プロセス

● 指導計画 (全 10 時間)

時	学習のプロセス	ねらい	主な学習活動 (○) と内容 (●)
1	相手意識・目的意識をもつ	メディアへの興味・関心を高め、課題意識と見通しを持たせる	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「メディア」って何? ○ 写真 (メディア) で情報発信してみよう ● テーマ「5年4組といえばこれでしょ!」 ● 一人一人の思いが違うから写真も違うね ● メディアが伝える情報は発信者によって違うの? ● どのように情報を受け取ればいいのか? ○ 情報社会を生きる自分と仲間のために《メディア取扱説明書をつくろう!》
4	見る教材「想像力のスイッチを入れよう」 光村図書	教材文の事例と意見を整理して筆者の主張を読み取る【習得】	<ul style="list-style-type: none"> ○ 教材文から、メディアとの関わり方について筆者の主張と「4つのスイッチ」を読み取る あなたの努力は「想像力のスイッチ」を入れること ● メディアが伝えた情報「事実かな印象かな」「他の見方もないかな」 ● 伝えていない情報「何がかくれているかな」 ● 結論を急がないこと「まだ分からないよね」

4	見せる・つくる	身近な情報での疑似体験を通して、自分の考えをまとめることができる【活用】	<ul style="list-style-type: none"> ○ 絵本『窓を広げて考えよう』(下村健一著 かもがわ出版)にある情報事例で「4つのスイッチ」疑似体験する ○ 朝の新聞タイムでの情報受信について、「4つのスイッチ」の視点でふりかえる ○ メディア (情報) との関わり方について、自分の考えを具体的事例を使って書きまとめるメディア取扱説明書の完成!
1	ふりかえる	メディアとの関わり方をふりかえることができる	○ メディア取扱説明書を読み合い、学習をふりかえる

● 実践の流れ

① 朝の新聞タイム

朝学習 (週1回) に「新聞タイム」を設定し、「読み解き新聞ワークシート」を活用して、情報と出会い、思いや考えを書くことを継続する。

感想意見欄には、情報受信の実態が見えてくる。情報を疑うことなく受け止める様子、自分中心のもの見方、情報の極端な受け止め方も見られた。

例えば、鳥インフルエンザの記事を読んで「鳥には触らない」、風邪薬の成分による呼吸障害の記事を読んで「風邪をひいても薬は飲まない」等である。このような実態に対して、「情報は発信者が意図して構成したもの」等、メ

ディアが伝える情報の特性や、情報に対する見方・考え方を広げて判断できる力を育みたいと考えた。



新聞ワークシート記入例

② 「ちがいを」広げる

7月の「ヒアリ発見」記事について、多くの感想は人間視点から「怖い、不安、石川県に来て欲しくない」などだったが、ヒアリ視点の感想があった。ここでは、立場を

変えると見方が変わることを紹介した。このように、朝の新聞タイムでは、「違い」を意識して取り上げ、情報の見方・考え方を広げることを心がけた。

③ 「4つの想像力のスイッチ」国語科で取り立て学習

メディア・リテラシーを内容とした説明文である。【習得】した「4つのスイッチ」を、日常で【活用】する場を設定する。まず、全員が絵本素材で疑似体験。次に、朝のよみとき新聞ワークシートに活用した。これによって、立

場を変えた「他の見方」や、伝えられていない「かくれた情報」を想像するなど、情報の見方・考え方を広げる様子が見られていった。

4 メディア創造力育成はここで

【B-3】「制作物の内容と形式を読み解く力」

情報との関わり方について、国語科の「メディア取扱説明書」づくりを通して、自分の考えと根拠となる具体的事例で表現できるようにした。

このときの具体的事例は、各自が朝の新聞タイムで出会ったリアルな情報から選ぶ。取り立て学習で習得した「4つの想像力のスイッチ」を、日常の情報受信で活用できること、ここがポイント!

根拠とした具体的な情報事例

- 「かぜ薬で呼吸困難」→冷静な判断を (以前) 「かぜ薬は飲まない」 → 「危ないのはある薬品だけ」
- 「豊田議員記事」→隠れていることの想像力 (支持者を失い、後悔しているはず)
- 「御岳山危険解除」→信じすぎない (いつまた何が起きるかかわからない)

眠ったままの 実践・自作デジタル教材 ありませんか？

私たち人類は、協働や援助という面で他の動物とは一線を画していると言われていて、自分のためだけでなく、教育という極めて協働的、文化的な営みの継続・発展のために、眠ったままの実践・自作デジタル教材を提供してください。

わたしたちD-projectでは、2017年度よりD-proBooksという電子書籍を開発し、発展させていくことで、教育文化の継承、引いては子どもたちの新たな学びの創造に資する取り組みをはじめています。初年度は、教師向けのデジタル教育書を広く公募した結果、12点のD-proBooksが完成しました(ブックストアでD-projectと検索するとすぐに見つけられます)。

今年度は取り組みやすいようテンプレートを用意しました。その結果、教師向けのデジタル教育書(実践報告)ばかりではなく、デジタル教材(資料集や理解を促すような教材)や大学生が制作した作品も寄せられています。

毎年3月の研究会では、賛助会員の協力も得て、最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す。今後も、みなさんからのたくさんの応募を心待ちにしています。
(<http://www.d-project.jp/dprobooks/>)

D-proBooks 編集長 前田康裕 (熊本大学)
副編集長 小林祐紀 (茨城大学)



D-proBooks2017アワード受賞作品



D-proBooksアワード出展作品募集中!

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

最終締め切り日 2020年1月31日

- ① 上記アドレスからD-proBooksサイトに入り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。

D-proBooks2017 受賞者に聞く!

菊地 寛 先生への質問 作品名:「学級歌を作ろう」最高の学級づくりを目指して

Q1: この書籍はどのような読者を対象にしていますか。

A1: 学級担任です。歌というと、音楽というイメージがあると思いますが、学級づくりを頑張っている先生、行事で学級を盛り上げたいと思っている先生、卒業に向けてクラスをまとめたいと思っている先生におすすめです。

Q2: この書籍の概要と構成を教えてください。

A2: 歌は、人と人をつなげることができます。そして、歌は人の心を動かすことができます。本実践は、教師にとっても児童にとっても学級作りの一つの方法として、おもしろく、盛り上がるのではないかと思います。児童には、学級のまとめとして学級歌を作り、卒業の前に思い出に残そうと投げ掛けをしました。浜松市内で同様に学級歌づくりに取り組む学級との交流をしながら、学級歌作りに取り組みました。それは、交流を通して互いに刺激を合せて、よりよいものを作ろうという意欲をもつことができると考えたからです。実際、交流をしたことで、相手を意識し、歌詞の内容を参考にしたり、互いの学級歌を鑑賞し合ったりと、教師側が想定していた以上の活動が見られました。構成は、以下のようになりました。

- ①歌詞づくり ②交流校と交流 ③メロディづくり ④交流校に合唱曲を披露、専門家による合唱指導 ⑤卒業式で合唱

Q3: この書籍をD-proBooksにする際の工夫はありますか。

A3: 書籍として見やすいように、レイアウト、見出しの言葉、写真の大きさなど他のiBookを参考にしながら工夫をしました。デジタルであるので、画像と文章だけでなく、動画やワークシートも取り入れ、初めて読んだ方にもどんな実践なのかイメージがもってもらい、すぐに実践ができるように工夫をしました。

[受賞に関する講評]

本書の良さは、「歌は心を動かす」という実践者の熱い思いが感じられるところです。また、授業の様子や卒業式での合唱が動画として視聴できるようになっており、今後の電子書籍の可能性を示してくれる作品として高く評価されるものです。

西尾 環 先生への質問 作品名:「ぼくの心を分かって」～絵を描くのは嫌いだ～

Q1: この書籍はどのような読者を対象にしていますか。

A1: 教員です。

Q2: この書籍の概要と構成を教えてください。

A2: ●概要 小学校4年生のリョウは、図画工作の時間が来ると憂鬱になった。低学年の頃から、おしゃべりで物事への関心が強く、彼の特性は教師たちからマイナスに捉えられていた。特に絵を描く時間には、リョウは叱られてばかり。しかし南田先生との出会いや、南田先生のICTを活用しながら良さを認めてくれる授業の中で、絵を描くことが次第に楽しくなっていく。そんなリョウの心を1人称で語っていく物語。各章ごとにミニコラムもある。

- 構成
- | | | |
|---------------------|--------|-----------------------|
| 1章 ぼくのことを分かってほしい | Point1 | —特性ある子どもに対する教師の言葉かけ— |
| 2章 絵は嫌いだ!描きたくない! | Point2 | —子どもの発言や行動の裏にある思いや考え— |
| 3章 大切なものをかかって楽しい! | Point3 | —「学びたい!」という心を持たせること— |
| 4章 自分色を作ることが大事 | Point4 | —安心して学習に臨める言葉掛けと手立て— |
| 5章 ほめあい、認め合う鑑賞っていいな | Point5 | —互いの作品を見合う事の大切さ— |

Q3: この書籍をD-proBooksにする際の工夫はありますか。

A3: 本書は、画像(写真や挿絵)が全くないbookでしたので、iBookにする際の工夫というものはそれほどありません。Wordで打った文章を貼り付けて、フォントや字体を揃えた程度です。物語なので、むしろいかに文章で場面を想像させるかを考えました。できれば、画像(挿絵)を付け加えるともっと読みやすくなり、読者対象も広がるかもしれません。

[受賞に関する講評]

本書は教育書でありながら、主人公リョウが語る小説の形になっています。特性が強く周りから理解されにくいリョウの心の叫びは、教師のあり方を問いかけます。全ての子どもたちに幸せになってほしいという著者の強い思いを感じる作品です。

D-projectプロジェクト2019

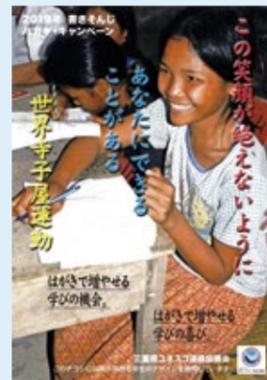
「主体的・対話的で深い学び」を実現させるためにはどうすればよいでしょう。D-projectでは「メディア創造力の到達目標」を設定し、この学びを実現するためのプロジェクトを行っています。プロジェクトに参加し、「主体的・対話的で深い学び」を実現してみませんか。プロジェクトは、「メディア創造力の到達目標」の4つの観点すべて網羅されています。下記の表は、各プロジェクトの特徴を示した観点別に整理・分類されています。この分類表をもとに、ご自分の実践に合ったプロジェクトを選び、参加してみましよう。

	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	◎			
iTunes Uコース	◎			○
特別支援アラカルト	◎			
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)

本プロジェクトは、D-projectが発足した2002年の「ホンモノパンフレット制作プロジェクト」を継承し、翌2003年にユネスコ世界寺子屋運動を支援するプロジェクトとして日本ユネスコ協会連盟との共催によりスタートしました。今年で16年間継続しているプロジェクトです。子ども達の代表作品が毎年「書きそんじハガキ・キャンペーン」のホンモノのリーフレットとして活用されています。今年も小学校から高校まで19校・1600人以上の子ども達が参加スタートし、2月の各校代表作品によるリーフレットコンテストまで計画通り実施できました。子ども達が集めた募金や書きそんじハガキでカンボジアに新しい寺子屋が建設される予定です。



子ども達が制作したリーフレット

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)

昨年度からスタートした本プロジェクトでは、昨年度の実践開発を受けて、今年度は小学校プログラミング教育の着実な実施を目指すべく教員研修パッケージの開発に取り組んできました。その成果として、メンバーの協力を得ながら、初回向けの教員研修パッケージを開発することができました。開発した研修パッケージは、専用のウェブサイト（プログラミング教育プロジェクトのサイトからリンク予定）から誰でも自由にダウンロードして利用することができます。また、2019年4月に上記の成果を含めて書籍「小学校プログラミング教育の研修ガイドブック（仮題）」を刊行することができます。次年度はD-projectらしいユニークな実践を追求していく予定です。今後の活動にもご期待！



茨城大学教育学部附属小における校内研修の様子

iTunes U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)



iTunes Uは文書、ワークシート、URL、写真、ビデオなどの教材を取り込むだけで、学習コースを制作し、学習者とインタラクティブなやりとりができる優れた学習プラットフォームです。

今年度は中学1年生の英語授業コース制作に取り組みました。2時間1Unitで構成された英語の授業コースでは反転学習用の英語動画、単語学習アプリなどへのリンクが組み込まれ、学習者はタップするだけで教材へアクセスでき、また教師は生徒の閲覧状況や課題提出も把握できます。

反復学習など学習者の「個々に応じた学び」に対応できるため、学習内容の理解・定着の度合いも向上します。新しいメンバーも加わっていただきましたので2019年度は制作ワークショップも開催し、交流も進めていく予定です。



iTunes Uを活用した同志社中学校1年生英語授業の例

特別支援アラカルト

プロジェクトリーダー：
郡司電平
(北海道札幌養護学校)

今年度より立ち上がった新プロジェクトです。まずは、特別支援教育において「メディア創造力」の育成をめざしたデジタルでの表現活動とは、どのような取り組みになるのかを、メンバーの授業実践を通して共有することに中心に進めました。プロジェクトのアドバイザーである関西学院大学の丹羽先生のアドバイスをもとに実践を共有するためのフォーマットを定めました。現在は、そのフォーマットに沿って各プロジェクトメンバーが自らの実践事例をまとめる作業を進めています。メンバーが全国に渡るため、facebookのグループ機能を使って近況を報告するよう努めています。

また、多くのメンバーが在籍する北海道地区では、D-project北海道夏季セミナーにおいて北海道札幌養護学校の串田教諭が実践発表に、郡司がパネルディスカッションに登壇し、実践報告しました。



夏の北海道セミナーでの串田先生の実践発表の様子

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
(金沢市立山上小学校)

本プロジェクトは、「学びの宝庫」である新聞記事を学びの素材とし、短時間での継続的な学習や国語科及び総合的な学習の時間などでの学びに活かすことで、新学習指導要領が示す学びの基盤としての『情報活用能力』を高める可能性を追究しています。

朝日学生新聞をワークシート化し、毎週リアルな「社会」を教室に届けています。今年度は、学習意図に応じたワークシートが7種類に増えました。

アナログな1枚のシートですが、手軽に継続することで「言葉をひろげ、社会をひろげ、生き方をひろげる」可能性を3年目も協働で取り組んでいきます。

*本プロジェクトは、理想科学工業（株）と朝日学生新聞社から学習素材の提供を受けています。



考えを交流して深め、書きまとめる

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
(浜松市立雄踏小学校)

デジタルリーフレットは多種多様なメディアを取り入れ、表現できるところが紙媒体との大きな違いです。今年度のプロジェクトでは、取り入れるメディアの特性を考える場面を学習活動の中に位置付けました。

具体的には、画像を加工する効果と問題点を考えた上で目的に合わせて必要な範囲で画像を加工する、国語の授業と関連させてアップとルーズの違いを押さえ、どの場面での画像を選択するか考えるといったことです。

このようにメディアの特性を理解したうえで、そのメディアを活かしながらデジタルリーフレット作成をすることができました。そして、プロジェクト全体を通してメディアリテラシーの学習を一步進めることができたと思います。



出来上がった委員会リーフレットを他グループに紹介している様子

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)

本プロジェクトでは、写真と詩を組み合わせたマルチモーダル・テキスト「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。

児童へ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。

また、昨年度からフォト俳句の実践研究も行なっています。このような活動を通して、児童の感性や表現力、表現に対する意欲や自信を高めます。



児童が作成したフォト俳句

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)

コラボdeカルタはそれぞれの学校や地域の良さ・特徴などを参加者でコラボレートしながら制作する実践です。カルタづくりの過程では、自分の地域や学校、学級の特徴を読み札となる文章と絵札となる画像に表現し、映像と言語の往復を図ります。

また、相互作用をいかして制作したカルタにアドバイスをし合い、遊ぶときに楽しく分かりやすいカルタにレベルアップさせていきます。今年度は、「新一年生に向けて山小紹介カルタを作ろう」という題材にすることで児童が相手意識や目的意識を持ちながらカルタづくりに取り組むことができました。



つくったカルタをブラッシュアップする児童

また、学年間の差異が大きい1年・6年の兄弟学級でカルタづくりを行なったことで、子ども達の「伝わってあたりまえ」という認識が揺さぶられ、どのような読み札・絵札にすればより伝わるかについて相互作用をいかながら探求することができました。

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：

角納教諭
(金沢市立大野町小学校)



国際交流プロジェクト(JEARNのディベアプロジェクト)に参加して、外国の学校と交流します。日本から交換留学生に見たてたディベアを外国に送ると共に、外国からやってきた交換留学生をクラスの一員として受け入れ、その日本での生活の様子をタブレットを使って記録し、滞在記を作成します。外国からは日本から送った留学生の様子が、SNSで届きます。

交流中はクリスマスカードを送ったりTV会議で英語の自己紹介をしたりすることで繋がりを実感できます。参加児童は、外国の同世代との交流を通して、英語の必要性を感じ、異文化理解、自文化発信力をつけることができます。

教師は、外国の先生とこの活動を企画、設計することでコーディネート力をつけることをねらいとします。



日本から戻ってきたディベアとの再会(台湾の小学校にて)

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)

今年度は、授業の中に放送番組を位置付けるところからスタートすることをメンバー間で共有しました。前期には、メンバー間で23種類の番組を活用しました。

また、後期からは次のステップとして、メディア創造力を育成する学習サイクルの中に、NHK for Schoolの番組やクリップをどのように位置付けるかについて検討し、結果としてメディア創造力の育成に適した番組を精査できました。

なお、これらの成果の一部を、D-project金沢2018において、メンバーの岡本光司(金沢市立小坂小)と茗荷谷衣里奈(小松市立符津小)が発表し、ワークショップに参加した多くのメンバーでNHK for Schoolの活用について検討できました。



NHK for Schoolを視聴する児童

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>

各支部情報 ただ今、定例会中

1学期、学級の子どもたちの資質・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

本支部の研究会は、8月に第5回記念大会として開催。18社による企業展示、16のワークショップと盛り沢山の内容で実施、120名以上の参加者がありました。また2月には、D-pro香川としては初めてとなる冬の公開研究会を開催。新年度を見据え、今やっておかなければならないことや最新の情報を共有することができました。ワークショップは、「情報モラルとは?」「プログラミング教育とは?」の2本立てで実施。ハウツー形式の多いワークショップから、まずは導入する、どういう教師や学校の準備が必要かというところにスポットを当てた内容で、参加された先生方からも好評を得ることができました。これからも、メディア教育・タブレット端末の活用・プログラミング教育などにあまり関心がなかったよというような先生方にも積極的に声をかけをし、学びの輪を広げていきたいと思います。

増井泰弘 (丸亀市立郡家小学校)

▶ 金沢支部

本支部では、「新学習指導要領を具現化する授業デザイン」をテーマに授業研究を行ってきました。8月には11回目となる夏季セミナーを開催。福本徹氏(国立政策研究所)をゲストにお迎えし、教員・企業・大学生・研究者・行政職員など約100名の参加がありました。新しく企画した「温故知新コーナー」では、佐藤・豊田両D-pro副会長、八崎和美先生の「今も色あせない・今だからこそ行いたい」実践について発表していただき、大好評でした。また、他研究会とコラボした勉強会も引き続き実施。プログラミング体験やiPadの活用について学習しました。来年度も、金沢から「なにかおもしろいこと」が発信できるよう、メンバー一同、楽しく前向きに学んでいきます。

山口真希 (金沢市立大徳小学校)

▶ 松山支部

本支部では、フォトボエムの実践研究を中心に活動。写真と俳句を組み合わせたフォト俳句の実践やフォトボエムの評価プロセスに関する研究を、一步一步着実に研究を進めています。フォトボエムコンテストも今年で9回目を迎え、今年度も素敵なフォトボエムの作品コンテスト入賞作品は地域ケーブルテレビで番組として放送されます。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13回目となりました。茨城大学の小林先生、鳥取県の岩崎先生、金沢市の山口先生に来ていただき、200名を超える参加者みんなが大満足する、充実した熱い研修会となりました。

石田年保 (松山市立椿小学校)

▶ 熊本支部

熊本市では、全ての小中学校に3クラスに1クラスの割合で合計24000台のiPadが導入されることになっています。教師用にも1人1台のiPadが配布され、授業での活用が期待されています。また、普通教室に65インチの電子黒板と実物投影機も導入され、新学習指導要領に対応した学習ができる環境が整えられたこととなります。そこで、平成30年度の熊本情報研では、前半にiPadの入門的な講座を開催し、後半には熊本市が導入するロイロノート・スクールの操作研修やそれを使った協働学習を体験する講座を開催しました。月例会では過去最高の100人の参加をいただいた月もありました。平成31年度もiPadを授業で活用できるよう、体験的に学ぶことができる場を提供していきたいと考えています。

山口修一 (熊本市立弓削小学校)

▶ 高知支部

本支部は、高知県放送教育研究協議会と活動を共にして、D-project松山及びD-project香川のメンバーの協力のもと、研修会等の実施を行っています。平成30年度は、高知県三原村にてD-project香川・増井氏を招へいし、プログラミング教育に係るワークショップ等を実施しました。今後とも、小規模ながら、今日的な教育課題に対応した研修会等を実施して参ります。詳細はウェブに随時掲載していきます。

<http://kitkat.sblo.jp/>

市原俊和 (高知市立第六小学校)

▶ 関西支部

春の公開研究会を京都で実施するようになって4年となりました。毎年この時期、SNSでは全国の情報教育のスペシャリストが続々と京都に向かう様子が発信されます。今年も最新の情報教育実践について、熱く語られる1日となることでしょう。さて、関西ではこの夏、初めて茨木市教育委員会とタイアップして、ワークショップを開催しました。テーマは、「野外活動施設のパンフレットを作ろう」です。茨木市の先生方の情報スキルが大変高く、完成した作品もハイレベルなものがたくさん見られました。昨今のワークショップは、時代の流れを受けてタブレット端末の活用が中心となっています。しかし、パンフレット作りワークショップには、文字と画像を往復させるメディア創造力育成のエッセンスがつまっています。今後も、D-projectの原点である「機器に振り回されない」ワークショップを大切にしていきたいと思っています。

山本直樹 (関西大学初等部)

▶ 東海支部

本支部では、夏に「タブレットによる学びの自立」をテーマに、ミニセミナーを開催。協賛企業による企業展示、三重と浜松の若手による実践発表、タブレット端末を使ったワークショップを実施、1月には、New Education Expoと共同開催で「2020年の教室一歩の姿を変える」をテーマに、6回目となるセミナーを開催。音楽の街らしく、創作音楽や音を入れたフォトボエムなど、音楽を中心とした創作活動に特化したセミナーとなりました。来年度は、東海支部の中での実践を磨き合うような場を設けることや、同じプロジェクトを東海支部の中で取り組み成果につなげることなど、これまで行ってきたことを評価しながら発信していきたいと思っています。

菊地 寛 (浜松市立雄踏小学校)

▶ 北海道支部

12年目を迎えた今年度も2回のセミナーを行い、累計25回となりました。夏は「新学習指導要領を具現化する授業デザイン」と題し、社会科、道徳、特別支援級の実践と授業カイゼンをセットにした新たなワークショップを行いました。冬は「情報活用能力を育む教師の資質・能力と授業デザイン」と題し、土井敏裕氏(大分県教育庁)から、「スマートデザイナー育成事業」や教員研修等についてお話しいただきました。新ワークショップは、AppleやMicrosoftの認定教育者であるスタッフが講師となり、参加者のICTや情報活用スキルの向上を図りました。交流を続けてきた韓国の先生方との「日韓プログラミング教育交流セミナー」も開催しました。2019年8月8日~9日に、D-project北海道+日韓プログラミング交流を開催いたします。

<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年が過ぎました。今年もテーマを変えた定例の研究会及び年に一度の大規模な研究会を開催してきました。合計の28回の研究会を通じて、茨城にはまだまだ素晴らしい人材がたくさんいることを再認識しました。県外からのゲストも大変エネルギーで、明日からのパワーをいただくことができました。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学習会を行う予定です。ICTだけでなく、広く子どもの学びや教師の営みに関することをテーマに活動を継続していきます。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 (共に茨城大学教育学部)

▶ 関東支部

2018年度は、「おのれの改革~あたらしいことはじめよう~」をテーマに活動してきました。児童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研究会にしています。月に1回の学習会を開催し、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、児童がどのように学び、どのような力を身に付けたのかという、学びの主体の児童の視点で授業改善を行っています。横浜、鎌倉、東京、千葉などの幅広い世代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。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コラボ研究会を行い、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

本支部では、「新学習指導要領を見据えた授業づくり」をテーマにし、「ICTで実現する主体的・対話的で深い学び」「プログラミング教育と教科との連動」という2つを柱に活動してきました。定例会では、タブレット機器を活用した授業の様子や県内外の研修で配布された資料の共有などを中心に活動。他にも、教育委員会主催の教職員研修や各学校の校内研修の講師派遣だけでなく、7月には「ロイロノートユーザー会 in Okinawa」を開催し、全国から多くの方が参加し、授業づくりについて研修を進めてきました。12月にはD-pro共催で「第24回沖縄県マルチメディア教育実践研究大会」を那覇市立松川小学校で開催。理科の公開授業・7つのワークショップ・研究活動報告・総括パネルディスカッションと充実した内容で、盛会裏に大会は終了することができました。

宮城 渉 (金武町立金武中学校)

賛助会員特ダネ情報

Sky株式会社

www.sky-school-ict.net/

4/27 (土)「学校とICTフォーラム・東京」を品川で開催！新学習指導要領全面実施にむけた課題とその対策、ICT環境整備、働き方改革、情報モラル・セキュリティ……など、さまざまなテーマについて各分野の有識者の先生方と考えます。ぜひご参加ください！



スズキ教育ソフト株式会社

www.suzukisoft.co.jp/

今年も7/29 (月)に伝えるチカラセミナーを品川で開催します。セミナーの詳細につきましては、決まり次第、弊社ホームページやFacebookページにてお知らせします。皆様のご参加をお待ちしております。



株式会社青井黒板製作所

www.aikokuban.co.jp/

板書と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た位置で映写可能なスライドレール式プロジェクターや板書と映写が両立できるライトグレー色のチョークボード「映るんグレーボード」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/

2019年3月、カンボジア寺子屋支援者スタディツアーを行います。書きそんじハガキ回収に取り組むボランティアが現地での学びを生かし、全国の学校と協働することで「寺子屋リーフレット制作プロジェクト」の広がりが期待されます。



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/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を推進しています。「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しています。

●お問合せ：03-3575-4313

公益財団法人 **理想教育財団**
RISO EDUCATIONAL FOUNDATION

株式会社エルモ社

www.elmo.co.jp/xsync/service/

「iPadの投影でも書き込みたい！」「タブレット活用を頑張りたい！」「他自治体と交流したい！」等、子ども達のために様々な想いをお持ちの先生方へ。普通教室のICT活用や遠隔授業を支援する「xSync」シリーズは是非URLにて！



株式会社ガイアエデュケーション

www.gaia-edu.co.jp/

教室に電子黒板、タブレットなどが整備されパソコン教室は新しい学びの場へ変わろうとしています。アクティブラーニング応援マガジン「Time to Activate」では、ガイアがデザインした教室空間の事例を紹介しています。



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」2019年度も拡大継続！プロジェクトメンバー以外の先生にも全国800校以上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/

動画・画面転送機能付APの需要が増加しました。フルノでは、より高機能で最新規格に対応した新モデルをリリースします。詳細は弊社HPへ！～フルノシステムズは今年35周年・記念HP公開予定～



ヤマハ株式会社

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

このたび、「ヤマハデジタル音楽教材『合唱練習』」のVol.5、6、7を発売いたしました。シリーズ通算で105曲に対応し、校内合唱コンクールや人気のJ-POPまで幅広くカバーしております。是非、ご活用ください。WEBページに体験版もございます。



株式会社翔泳社

www.shoeisha.co.jp/

「ルビィのぼうけん」をはじめ、小学校プログラミング教育支援教材、書籍のご活用、ありがとうございます。2019年3月最新刊「小学校プログラミング教育の研修ガイドブック」もどうぞよろしくお願いたします。



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」の文房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。



アイ・オー・データ

www.iodata.jp/

「ICT環境の整備方針」に基づく大型掲示装置として最適な4K対応65型液晶ディスプレイの販売を開始しました。「てれたっち」と組み合わせれば、電子黒板としても利用できます。詳しくはHP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30日(火) D-project 共催「情報教育セミナー 2019」(一橋講堂)への参加を予定下さい。「AI時代の教育の実現」をテーマに、鈴木寛氏(東京大学・慶応大学教授)の基調講演をはじめ、具体的な実践例をもとに考察を進めます。



編集後記

2019年を迎えました。今年の干支の亥(イノシシ)と云えば、わき目も振らずに突進する「猪突猛進」のイメージがあります。私の身の周りの亥年生まれという方々の行動を見てみると、そのイメージが納得できてしまうのはなぜなのでしょう。皆さんの周りの方々は、いかがでしょうか。さて、亥年は、十二支の最後の年になります。十二支を植物の一生と考えると、戌年でたわわに実った果実が種子となり、亥年ではエネルギーを蓄えて次の世代へと向かう準備をするという意味の年であるとも言われているそうです。まさに教育現場では、新学習指導要領の全面実施に向けての年になります。次世代を担う人間をどのように育てていくのか、教科や立場を超えて論議し、質の高い授業めざしていきたいものですね。ここに、Vol.9をお届けいたします。(2019.3 編集長 佐藤幸江/金沢星稜大学)