

2025

主催/D-Project (一般社団法人デジタル表現研究会)
共催/熊本大学教育学部情報教育研究会

D-Projectとは
「デジタル」と「デザイン」を軸に、豊かな学力とメディア創造力を育む授業デザインを提案する教育研究会です。

D-Project

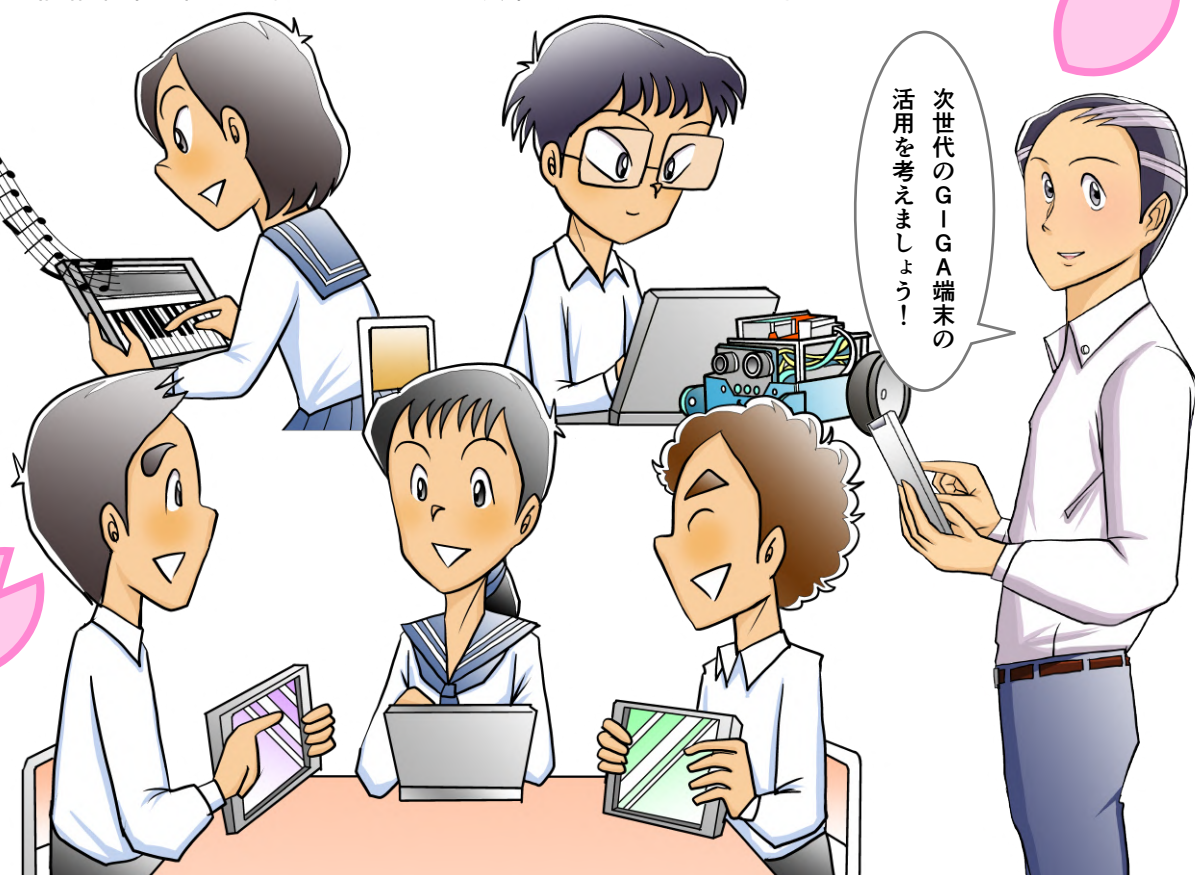
全国大会 in 熊本



D-Pro流・創造的な学び

～つくることによって学ぶ授業づくり～

情報端末を使った創造的な学びの授業づくりをみんなで考えていきませんか？



お申し込みは、WEBサイトからとなっています。
資料代のほかにお弁当も承っております。また、懇親会も企画していますので、奮ってご参加ください。お申し込みは、お一人ずつお願いします。
なお、申し込み後の返金はお断りします。

<https://dprojectinkumamoto.peatix.com/view>

対面開催

定員 120名

(先着順)

資料代 1100円

プログラムは裏面を
ごらんください。

日時 2025年3月29日 (土)

時間 受付開始 9:40~ 10:00~16:30

場所 熊本市立五福小学校

〒860-0041 熊本県熊本市中央区細工町2丁目25

- 駐車場はありません。公共の交通機関または近隣の駐車場をご利用ください。
- 弁当(お茶付き900円)を希望される方は申し込みの際にご予約ください。
- 資料代の1100円はWEBサイトによるお申し込みの際にお支払いください。
- 会場校の五福小学校には問い合わせをしないでください。

プログラム

- 10:00～10:20 開会と本日の道案内、賛助会員紹介
 10:20～10:50 オープニングトーク 中川一史 D-Project会長（放送大学教授）
 10:50～11:50 基調パネルセッション「創造的な学び～表現のツールとしてのICT～」
 木田博（鹿児島市教育委員会教育DX担当部長）、山下若菜（熊本市教育センター指導主事）
 佐藤幸江（放送大学客員教授）、コーディネーター前田康裕（熊本大学特任教授）
 11:50～12:50 昼食
 12:50～14:10 創造性育成ワークショップ AからFまでの6つのワークショップから1つを選択
 14:20～15:20 実践発表ポスターセッション 20分×3×6会場
 15:30～16:15 総括セッション「創造的な学びと教師の役割」
 中橋雄（日本大学教授）、小林祐紀（放送大学准教授）、岩崎有朋（札幌国際大学教授）
 16:15～16:30 クロージングトーク 豊田充崇 D-Project副会長（和歌山大学教授）

ワークショップ

申し込み時に、AからDまでのワークショップから1つをお選びください。
 定員はそれぞれ20名です。※準備物が必要になるワークショップもあります。

A TikTok風縦型動画作成 ～130歳コンビからの発信～

- 西尾環（熊本市立本荘小学校）
- 山口修一

B 韓国最新教育事情 ～韓国の情報教育・プログラミング体験～

- 韓国の公立学校教員・コンピューティング教師協会（ATC）
- 福士晶知（千歳市立千歳第二小学校）

C フォトポエムチックな リーフレット作成

～「ブラッシュアップ」させるための視点や手立てをみんなで考えてみよう～

- 石田年保（松山市立堀江小学校）
- 米田 謙三（早稲田摂陵高等学校）

D 「考えるー練るー発信する」 授業のデザイン

～生成AI、はがき新聞の活用で～

- 佐藤幸江（放送大学）
- 稲田健実（福島県立相馬支援学校）

※参加者は色鉛筆や細がきのマジックペン、スマホをご準備ください

E AI時代の学級歌制作

- 山本直樹（関西大学初等部）

F 創造性を発揮する組織 ・人づくり

- 福田晃（金沢大学附属コラボレーション推進室）
- 井上 友綱氏（Pestalozzi Technology 株式会社）

※参加者はノートPC、タブレット端末、スマートフォンいずれかをご持参ください。

実践発表

6つの会場で、3つの実践発表を聞くことができます。
 タイムスケジュールは当日お知らせします。

	1回目	2回目	3回目
会場1	Apple純正アプリを活用したアウトプットのある学び～子どもの創意工夫を生かして～ ●杉本朗（熊本市立黒髪小学校）	子どもたちが主役！ ～楽しく学ぶためのICTマジック～ ●和久田ひかる（熊本市立田底小学校）	学びをつないで実現するモノづくりの力～3Dプリンタ×特別支援×教科横断で挑む課題解決～ ●山崎大地（熊本市立中島小学校）
会場2	生徒のZ軸の感覚を生かした教育活動の実践 ●中村純一（佐賀龍谷学園龍谷中学校・高等学校）	教員志望の学生が支援する台湾との国際協働学習ディベアプロジェクト ●清水和久（金沢星稜大学）	Creativityを活かしたかかわり～ウェルビーイングの実現へ～ ●稲田健実（福島県立相馬支援学校）
会場3	協働型ものづくりプロジェクトの創出～3Dプリンタでアイデアを形にする交流を通して～ ●佐和伸明（柏市立大津ヶ丘第一小学校）	生成AI×協働学習アプリを活用した実践 ●小川裕也（東京学芸大学附属大泉小学校）	STEAM教育の取り組み～専門家を巻き込んで～ ●菊地寛（浜松市立大瀬小学校）
会場4	対話を通して協働的に学ぶ子どもの育成～熊本市立五福小学校の研究から～ ●古田翔太郎（熊本市立五福小学校）	発想を形に～想像力と地域学習の融合～ ●福本祥大（熊本市立五福小学校） ●熊川美咲（熊本市立五福小学校）	リアルな課題を解決する協働的な学び ●本田貴士（熊本市立五福小学校） ●竹内真和（熊本市立五福小学校）
会場5	データベースを活用した新たな学びへ ●青木聡（ブリタニカ・ジャパン） ●米田謙三（早稲田摂陵高等学校）	「カンボジアに寺子屋を!!」本物リーフレット制作 ●米田謙三（早稲田摂陵高等学校）	交流活動の違いによる表現や感じ方の違いについて～フォトポエムの実践を通して～ ●高橋洸太（松山市立双葉小学校）
会場6	AI時代の学級歌制作 ●山本直樹（関西大学初等部）	イメージを音楽に～デジタルが可能にする楽しい創作活動～ ●江藤亜矢子（熊本市立藤園中学校）	教師と企業との創造的コラボレーション～学びをまなぶWEBサイトの開発～ ●森下耕治（光村図書出版） ●前田康裕（熊本大学）