

教師の役割

中川一史 (D-project会長)

学校では端末環境の活用が定着しつつある。多くの学校で「とにかく使ってみるステップ」から「効果的な活用を追究するステップ」へとすっきり移行している。一部の学校はさらに「新たな学びのスタイルを模索するステップ」への移行を進めている。そのことは喜ばしいことだが、学校や地域を回っていて感じる「違和感」がある。

まず、「自己調整もどき」や「自由進度もどき」に留意する必要があるのではないかとということだ。

子ども主体の学び、中教審が個別最適な学びなどの言葉が飛び交う中、「デジタル一斉授業」を脱することが1つのゴールになってきた。それ自体を意識することは悪いことではないが、授業を参観しにいくと、「うちのクラスは、端末を使うのか紙を使うのか、あるいは一人で考えるのかグループで考えるのかは子どもに任せて自由にしています」と、担任教師が教えてくれる。確かに、子どもたちはさまざまな動きを

見せている。しかし、教師を見ていると、「ほったらかし」なのである。同じ場面でも、しっかりと個々の子どもの間をまわり、適切な助言を言っているなど、こまめに関わっている教師もいる。つまり、表面的に同じように見えても、この2つは全く違う。私が見た授業は「デジタル放任授業」なのだ。

次に、「猫も杓子も他者参照？」ということだ。

誤解のないように言うておくが、他者参照が悪いなどと言っているのではない。しかし、この言葉を使えば、授業の免罪符をもらったように錯覚している教師もいるように思う。ある子にとっては、一人でじっくりと考える時間を保障すべき場面もある。自己との対話あつての他者参照だ。このバランスをしっかりと判断することが教師には必要だ。

これらで大事ななのは、教師の「みとり」だ。今、誰が何にこだわっていて、どのように困っているのか、この場面ではどのグループは特に注視しないといけないのか、そこをしっかりと把握することだ。子どもたちが個別最適な動きをするようになった今、教師の役割は減るどころか、ますます重要になってくる。



イラスト © 前田康裕

D-PRESS vol.14 | CONTENTS

■ 巻頭メッセージ 「教師の役割」	1	提言3 日本の教育は「創造性」を大事にしてきたらどうか？	6
■ メディア創造力——授業デザインのつぼ	2	提言4 生成AI時代における「創造的な学び」	7
■ 創造的な学び～つくることによって学ぶ授業づくり～		■ D-projectプロジェクト2024	8
提言1 自律的でマルチモーダルな学びの実現	4	■ 各支部情報 ただ今、定例会中	14
提言2 子どもが「学びとる」授業への変換 ～子どもたちの創造力が発揮できる学びへ～	5	■ 賛助会員特ダネ情報、編集後記	16

再連載「12の着目要素」リレートーク

D-PRESSをご愛読のDな皆様には、「あれ？12の着目要素の解説は以前にも読んだぞ」と感じられた方も多いかと思われます。授業づくりや評価の視点としての「12の着目要素」に関しては、Vol.6からD-proを代表するメンバーが交代で具体例を示しながら解説をしております。今回から、NEXT GIGAに向けて、新たな視点でリレーをしてつなぎながら解説をいたします。今後に、ご期待を！

12の着目要素：③

本物に迫る目を養う

タブレット活用のメリットはさまざまあるが、D-projectでは特に創造性の向上を重視している。デジタルツールを使うことで、児童は頭の中にあるアイデアを自由に表現しやすくなる。途中で失敗した際、簡単に修正できる点も表現活動のしやすさにつながっている。しかし、その一方で、写真を数枚並べるだけ、別のページの文章をコピー＆ペーストするだけでも、一見見栄えのよいパンフレットが簡単に作れてしまう。この点、プロによるパンフレットやポスターといった創作物には、読み手に伝えるための高度な文章表現や映像表現の技術が詰まっている。プロの作品を観察し、その特徴や表現方法を分析することで、子どもたちの感性は養われ、より豊かなメディア表現が可能になる。

そのためD-projectでは、本物に迫る目を養う実践をこれまで積極的に行ってきた。その一例が、2002年度に取り組んだ「ホンモノパンフレット制作プロジェクト」である。このプロジェクトは、小学5年生がアドビシステムズ株式会社の販売促進用パンフレット作りに挑戦するというものである。まず初めに、電化製品や車などのパンフレットを題材にして、読み手を引きつけるプロのテクニックを分析する授業を行った。この活動を通して子どもたちは、「色使いによって印象の伝わり方が変わる」「画像を見てから自然に説明を読むようなレイアウトになっている」「買いたくなるようなキャッチコピーが使われている」など、プロならではのパンフレット制作の技に気づいていった。

パンフレット以外にも、プロの創作物は身近に多く存在する。例えば、ポスターを観察すると、カラーリングや文字レイアウトが計算されていると気づく。この視点を持つと、自分のデザインにも意識が向き、表現力が向上する。映像制作でも映画やCMを詳しく見ることで、カメラアングルや編集の工夫などを学べる。

このように、本物の作品をじっくり観察することで、子どもたちは「効果的に伝わる質の高い表現とは何か」「よりよい作品を作るためにはどうすればよいか」を理解し、表現力を高めていくのである。

山本直樹（関西大学初等部）

12の着目要素：④

自分なりの視点を持たせる

子どもたちが自分なりの視点を持つためには、まず、多様な考え方があることを日常的に示すことが肝要である。これまでの授業を通じて、子どもたちは「正解は一つ」と考えがちである。したがって、はじめのうちは「いろいろな考え方があるって当然」「ちがう考えがあるからこそおもしろい」といった教師からの言葉かけを大事にしたい。子どもたちが安心して自分の意見を持ちやすくなる環境づくり（心理的安全性）は何よりも重要である。

次に、個別最適に学ぶ時間を十分に確保することである。さまざま試しながら取り組める時間が十分に確保された中で、時に必要に応じた教師の言葉かけを通じて、子どもたちは自分なりの視点を獲得していく。「なぜそう考えたの？」と理由を尋ねることで、考えを整理しやすくなる。「もし〇〇だったら？」と立場や状況について限定することは、子どもの持つ視点を広げることにつながる。学習経験の浅いうちは教師からの言葉かけによって、子どもたちは自分なりの視点を持てるようになっていく。やがて学習経験が豊かになれば、自ら視点を持てるようになるだろう。なお「くま手チャート」のような多面的なものごとを見るため思考ツールを活用することで学習活動を支援することも考えられる（詳細はD-PRESS VOL.7山中昭岳副会長の論考を参照）。

さらに、協働的な学びの機会を設定することも自分なりの視点を持つためには重要な要素である。ペアやグループで話し合う活動を取り入れると、自分とは違う考え方に触れることができる。子どもたちは仲間と話し合う中で、自らの思考が調整されていく。次第に他者との対話を通じて行われた調整は、自己との対話における調整へと向かうことになる。自分の考えのみで進める学習よりも、他者との協働的な学びは、自分とは異なるものの見方や考え方に会えるきっかけになり得る。もちろん、この協働的な学びの場面においても適切な教師の言葉かけは重要である。考え方の違いを楽しむような雰囲気づくりも大事にしたい。「〇〇さんの考えを聞いてどう思った？」「おもしろい！でも、私はこう思うな」といったやりとりができるようにあたたかな雰囲気をつくることが求められる。

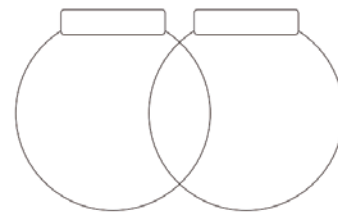
小林祐紀（放送大学）

12の着目要素：⑤

差異やズレを比較し、実感させる

今のデジタル作品を作る技術の進歩は目覚ましい。短時間であつという間にプロのような作品ができあがる。しかし、内容が薄いのに関わらず見栄えのよさに子どもたちも「上手にできた」と自己評価も高くなり、教師ですらその出来栄えに騙されてしまう。そこで、こうならないために、作品が完成したと思った段階で必ず見直す活動を取り入れなければならない。すなわちブラッシュアップである。ブラッシュアップとは、「より磨きをかける」、「より良くする」、「現状より改善させる」という意味をもち、自分の作品に対して自己評価だけでなく、他者評価をもとに練り直し、完成度を高めていくことである。

そして、子どもたちがブラッシュアップする過程において「差異やズレを比較し、実感させる」活動が有効となる。この場合の“差異”とは、自分の作品と他者の作品との違いである。友だちの作った作品を観賞し、その中から自分の作品にはない良さをみつけるような活動を取り入れる。このとき、“差異”というと違うところだけをみつけようとするが、同じところもみつけるようにする。それを可視化する思考ツールとしてはベン図（図1）がある。違いだけでなく共通点を見出すことで、伝える上で大切な内容面の部分に気づき、見栄えだけの違いに注目するのではなく、伝えたい内容のブラッシュアップへと導くことができる。



【図1】ベン図：それぞれ特有のものはそれぞれの円に、重なっているところには共通点を書く

また“ズレ”とは、共通する評価基準を設定した上で、その基準とのズレである。この基準をつくること自体が学びであり、すぐにつくることのできるものではないため、はじめのうちは教師がその基準を提示していく必要があるだろう。

ブラッシュアップの段階において、“差異”と“ズレ”の活動を取り入れることによって子どもたちの表現の幅がぐんと広がることになる。

このように、比較することは自分自身に何が足りないのか、また改善すべき点は何なのかを明らかにする。メディア創造力の中の「自分なりの発想や創造性、柔軟な思考をしていく」段階において、この比較することは重要な役割を担う。

さらに「自己を見つめ、切り拓いていく力」が身につく。そして、子どもたちに出合わすべき比較対象が何なのか、またそれらはどのような価値があるのか、教師が意図をもって授業をデザインしていく必要がある。

山中昭岳（さとえ学園）

12の着目要素：⑥

映像と言葉の往復を促す

人間は、具象（映像）と抽象（言語）を往復し、対応付けることによって物事を理解し、伝達し、学習している。視覚的な情報を言語化して理解したり、記憶したりしている。人と人とは分かり合うために、映像と言語を組み合わせで表現したり、それを読み解いたりする必要もある。このことを意識することで教育活動を望ましいものにできる可能性が開かれる。

例えば、社会科で車の工場を見学する際、そこで見たたり聞いたことが学習者の成長につながるように、どのような授業をデザインするとよいだろうか。1人1台端末・カメラ機能を活用して壁新聞を制作するといったように、メディア表現を伴う学習活動に取り組むというのはどうだろうか。

相手や目的に応じて伝えたいことを言葉で考える。実際に取材して得られた発見も含め、それを伝えるために適した映像をイメージして実際にカメラ機能で撮影する。写真に合うキャプション、本文、見出しやリード文を言葉で考える。複数撮った写真の中から最適なものを選ぶために言葉で根拠を考える。こうした活動には様々な学びの要素が含まれている。結果として、伝えたいことを伝えるために世界の一面を切り取り、取捨選択や組み合わせを工夫する必要があることや、工夫されたものとしてそれを読み解く必要性があるというメディアの特性についても学ぶこともできるだろう。どのようなことに留意すると意義のある授業実践になるか、映像と言語を往復させる機会を意識して考えてみてほしい。

【付記】

本稿は、以下に掲載された拙稿を加筆・修正したものである。詳細については、そちらもご覧いただきたい。

- ・中橋 雄（2016）「メディア創造力・授業実践のつぼ 学習到達目標から考える授業デザイン」『D-press vol.03』
- ・中川一史・佐藤幸江・前田康裕・小林祐紀（編）（2023）『小学校・中学校「撮って活用」授業ガイドブック』インプレス

中橋 雄（日本大学）

自律的でマルチモーダルな 学びの実現

鹿児島市教育委員会
木田 博

デジタルー斉学習への懸念

この国の教育史において大きな転換点として記録されるであろうGIGAスクール構想によって、教育環境は劇的に変化した。本市においても、この5年で各学校における端末の活用率は、飛躍的に向上してきていると言える。

さて、それに比べて授業や子供たちの学びはどのように変わっただろうか。端末の活用は、大半の学校においては日常化しつつある。ただ新たな環境に即して授業の在り方も大きく転換したとは言い難い。教師の指示で端末を開き、指示したタイミングで、指定したツールを使い、同じ活動を同じ進度で行うといった「デジタルー斉学習」が行われている。これでは、単に鉛筆やノートが、端末に置き換わっただけ（デジタイゼーション）でしかなく、「令和の日本型学校教育」が目指す、子供一人一人の特性や学習進度、学習到達度等に応じた個別最適な学びの実現には程遠い。学習モデルの構造等を質的に変革し、新たな価値を創出するDXの最終フェーズであるデジタルトランスフォーメーションを実現するためには、新たな環境だからこそ実現可能な新たな学びのカタチが求められている。

自律的な学びと自由進度学習

「PISA2022」によると、日本では「学校が再び休校になった場合に自律学習を行う自信があるか」との問いに、自信がないと回答した生徒がOECD参加国の平均と比較して非常に多いことが指摘されている。つまり、子供たちは、本来、学びは自分のものであるにもかかわらず、学びの主導権を教師に依存してしまっている傾向が見て取れる。その理由の一つとして、現在の授業の多くが子供たちにとって一斉学習による受動的な学びになっていることがあるのではないかな。

GIGAスクール環境下においては、この状況を改善し、個別最適な学びの実現を目指した取組が始まっている。鹿児島市立八幡小学校では、子供たち一人一人が単元の学習計画を立て、学習進度や学習形態、学習ツール等を、自ら考えて学習を進める自由進度学習に取り組んでいる。

自由進度学習は決して新しいものではない。例えば体育の跳び箱やマット運動の学習では、子供の技能に応じた多様な「場」を設定し、子供たちがそれぞれの課題を立てて行う取組等が、今も多くの学校で日常的に行われている。ただ、これを他の教科等で行う場合、どうしても個々の習熟度の即時的

な把握と、それに応じた細やかな対応指導・支援を行うことは、物理的に難しい面があった。しかし1人1台の端末環境下においては、デジタルの強みを生かし、教師は子供たちの達成状況を瞬時に確認できるとともに、子供たち自身が多様なデジタルリソースにアクセスできることで、個々の学びの特性に応じて、学び方を選択できるようになった。このことは自律的な学びを促す自由進度学習を行う上で大きな追い風となっている。

※鹿児島市立八幡小学校の実践
デジタル庁ニュース：「誰もが自分らしく学べる社会へ教育DX」
<https://www.youtube.com/watch?v=dzsVuuR0ufw>

マルチモーダルな学び

これまで課題解決に向けての方略は、ほぼ教師がその方法や手順を子供たちに示していた。それは教師の専門性や積み重ねた経験によって為されるものであるが、子供一人一人の異なる認知特性等に全て対応していくのには難しい面がある。

鹿児島市立田上小学校では、2年生の詩の学習において、単にテキストのみで詩を創作するのではなく、詩のイメージに合わせて、自らがiPadで描いたイラストやカメラで撮った写真を加工したものなどを挿絵としながら作成し、それらを集めてクラスのデジタルアルバムをつくる活動等を行っている。つまり、一つの作品を創り上げる上で、テキストや画像、音声等の多様な方法を組み合わせたアプローチを可能とする「マルチモーダルな学び」を実現している。加えて、テキストと挿絵のどちらからつくるのかも子供たちに委ねたことで、挿絵の画像を作成しながらイメージを抜け、詩を創作するなど、これまでにない自由な課題解決のアプローチが見られるようになった。

GIGAスクール下での個別最適な学びの実現のためには、このように端末を活用し、多様なデジタルリソースを活用することで、これまでの方法では十分に実現できなかった創造的で多様な学びへの転換が可能になると考えている。



子どもが「学びとる」授業への変換

～子どもたちの創造力が発揮できる学びへ～

熊本市教育センター
山下若菜

いかに「ジブンゴト」にできるか

何が起こるのか、何が正解なのかわからない今の時代、どのような力を子どもたちに身に付けさせていかなければならないのだろうか。いろいろな考えがあるだろうが、教師が、授業の主軸を子どもたちに置く、というような「授業観」に変えなければならないことは確実である。その中でプロジェクト学習や探究学習というのは、非常に有効な学び方ではないかと考える。

私が実践した、6年生国語「世界に目を向けて意見文を書こう」（東京書籍）の実践を紹介する。「フェアトレード」が題材にされている教材で、教材研究をしているうちに、熊本市がフェアトレードシティであるということ、『明石祥子さん』という方が中心になって推進されていることを知った。しかし、このことを私から伝えるようなお膳立てをしてしまうと子どもたちは受け身になってしまう。そこで私は、あえて“何も知らない人”になることにした。

子どもたちが明石さんに辿り着いてからは、子どもたちが明石さんにメールをしたり、校長先生に明石さんとの交流会の開催をお願いしたり、主幹教諭にお客様をお招きするときのコツを聞いたり、明石さんとの交流会を成功させるという共通の課題をもち子どもたちが一気に動き出した。子どもたちが自走し始めたのだった。

次のフェーズへスイッチする瞬間

交流会当日。準備期間は短かったがとても密度の濃い時間を過ごして交流会を迎えた子どもたちはソワソワしながらも最後まで自分たちができていることをしていた。

交流会が始まり明石さんのお話が始まった。「メッセージをくれてありがとう。みんなのおもてなしの心が嬉しくて感激しています。フェアトレードを学びたいという気持ちが嬉しかったです。」明石さんは涙を流しながら子どもたちに話してくれた。子どもたちが衝撃を受け、心から（準備をしてきてよかった）と感じているのがわかった。次に明石さんは、「まだまだフェアトレードのことを知らない人がたくさんいます。どうか力を貸してください。」とおっしゃった。それを聞いた子どもたちは、「明石さんが困っている！自分たちにできることは何だろう？」と、新たな課題意識をもつようになった。今まで「交流会を成功させる」という目標から、「フェアトレードを広める」という新たなフェーズへとスイッチした瞬間

だった。

子どもたちはフェアトレードを広める方法を考え始めた。出てきたアイディアは、CMやポスター、デジタル絵本など多岐にわたった。子どもたちは自分がどれを制作するかを選択し、友達と協力して活動を進めた。それぞれの強みを生かした選択ができていたので、一人一人が本当に生き生きと活動していた。キャッチフレーズを考えたり、絵を描いたり、私の想定をはるかに超えるものがどんどんと出来上がった。

さらに想定を超えることが起こった。たくさんの企業の方の前で、直接子どもたちが自分たちのアイディアをプレゼンさせていただくことになったのだ。実際に企業の方とのコラボが実現し、サッカースタジアムの電光掲示板でCMを流していただいたり、蔦屋書店でデジタル絵本を流していただいたりと、教室で行われていたことが実際の社会へと飛び出していったのだ。

子どもたちの創造力が溢れる学びを

冬休み明け一人の子どもがタブレットをつかって描いてくれた絵を見せてくれた。タイトルは「鏡に映った世界の現実」。テーマは「児童労働」で、フェアトレードの学習から着想を得た作品だった。この絵はコンテストで準グランプリを受賞し、多くの人々からコメントをもらい、描いた本人にとっても大きな自信になっていた。多くの人と繋がり、さまざまな世界を知り、「自分にできることは何か？」と考えて探究し、それを得意な絵で表現した。まさに課題をジブンゴトとして捉えて学びとり、誰かのために自分にできることはないのかを考え実現した結果、生まれた作品だと思う。

子どもたちは創造力に溢れている。その可能性を信じ、創造力を引き出すことこそが、未来を生き抜く力を育む第一歩になるのではないだろうか。



日本の教育は「創造性」を大事にしてきただろうか？

放送大学
佐藤幸江

今、思うこと

私は、扇動するような極端な物言いは、あまり好きではない。けれども、心に刺さる刺激的な言葉に出会うことがある。例えば、鈴木寛氏（2018）の「日本は今課題先進国。ありとあらゆることのフロンティア。もう我々の前にレールはない」という言葉。昨今の日本の社会事情を見ていると、「なるほど」と思わざるを得ない。私たち教育者、大人がよしと思って築き上げてきた社会や学校で、大きな歪みが生じてきている。全ての子どもたちが、幸せに生きることが難しくなってきたと感じている。

私たち教育者が、150年間大事にしてきた学校のあり方は、明治期の「西洋に追いつけ追い越せ」という時代には、そして高度経済成長期には大変に有効に働いていた。日本の生活指導と学習指導を両輪とした学校教育は、海外でも高く評価されている。教師の教材研究に支えられた授業も、効率よく一斉に知識を伝達し、誠実に働く人材の育成を図ることができていた。しかし、その学校や授業のあり方について、考え方の転換を迫られているのである。

これから生きる子どもたちにとって…

教育基本法の前文に、こんな一文がある。「～我々は、この理想を実現するため、個人の尊厳を重んじ、真理と正義を希求し、公共の精神を尊び、豊かな人間性と創造性を備えた人間の育成を期するとともに、伝統を継承し、新しい文化の創造を目指す教育を推進する。～」今、ここに立ち返る時であると考えている。

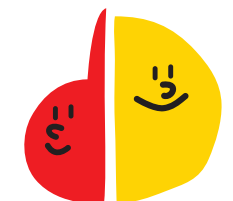
「ありとあらゆることのフロンティア」として、社会の課題を解決して自己実現を図れる、また特に、これからの子どもたちが直面するであろうAIと共存する時代においては、「豊かな人間性と創造性」を備えた人を育てる学校や授業が重要になってくる。そのためには、私たち教員が、これまでのように「一律に、効率よく、知識の定着」を図る授業だけではなく、学習者が主体となって、対話的に深く学ぶ楽しさを味わうような授業を創造していく力が必要になってくる。一人一人の能力・適性、興味・関心等に応じた柔軟な授業づくりをめざして、実践研究や研修を積んでいくのが「今」なのだ。

D-project「めざせ！日本のfuture」

柔軟な授業づくりを学ぶ場として、私にとってD-projectは大事な場である。最後に、子どもたちの「創造性」を大事にしてきているD-projectについて紹介をさせていただく。

(1) メインキャラクターの意味すること

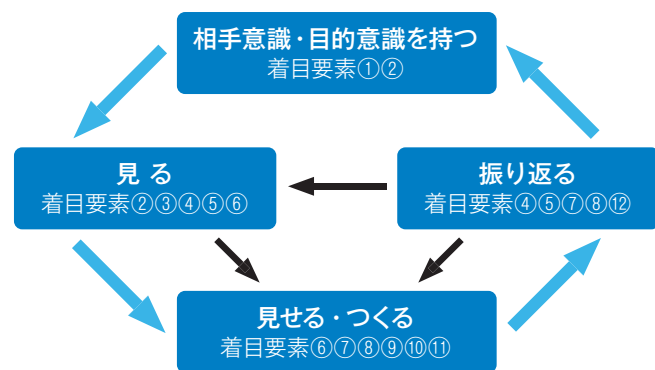
大文字と小文字の「D」でキャラクターができています。1つ目は「デジタル」という意味を込めている。これまでできなかった学び方を実現するものとして捉えている。けれども、単にそれらを使えば良いということではない。そこで、登場するのがもう1つの「D」で、これは「デザイン」を表している。学習者が楽しく主体となって創造的に学ぶために、教師が大事にしたいことをキャラクターに込めている。



D-projectのマスコットキャラクター

(2) 授業づくりを支える要素

柔軟な授業を創造しようと思っても、なかなか難しい。そこでD-projectでは、めざす力ーメディア表現学習を通して、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（メディア創造力）ーを想定し、以下のような学習サイクルとそこに関わる「12の着目要素」（『D-PRESS』にて『リレートーク』を連載中）を設定している。



学習サイクルと12の着目要素（D-PRESS Vol.13リレートークより）

『D-PRESS』では、研究者の方々からの提言や支部から生まれた実践等の情報を掲載している。そして、「プロジェクト」や「支部の研究会」等、年間を通じて学び合う、地域を超えた仲間の存在も大きい。

「教師の学びと学習者の学びは相似形」と言われている。教育基本法の理想をめざして教師も自ら学び、子どもたちの創造性を育む授業を創造・共有していこうではありませんか。

生成AI時代における「創造的な学び」

熊本大学
前田康裕

誰もが簡単につくり出せる時代の到来

現代では、生成AIを使えば簡単なプロンプト（命令）を与えるだけで、顔顔負けの文章や画像を数秒で作成できる。また、動画や楽曲なども同様である。つまり、誰でも簡単に「何かをつくり出せる」時代になったのである。

一方、生成AIによる作品は、どれも似たような仕上がりになる傾向があることが指摘されている。たとえば、図1のようなイラストは、あちこちで見られるようになった。ネット上の膨大なデータから「一般的にウケる」要素を組み合わせるため、独自性に欠ける作品になるためだろう。



図1：生成AIによるイラスト（DALL-E「こちらを向いている男子と女子の中学生」）

こうした時代における教育には何が求められるのだろう。

「生成」と「創造」の違い

そもそも「生成」と「創造」はどう違うのか。

「生成（generation）」はアルゴリズム（計算手順）に基づいて「何かをつくり出す」時に使われることが多い。一方、「創造（creation）」は独創的で意図的なプロセスを通じて、「新しいものをつくり出す」時に使われることが多い。つまり「生成」は、ある手順に従うのに対して、「創造」は人間の意志やそれを支える感性や経験に深く結びついていると言えるだろう。

写真というテクノロジーによって、絵画は写実性から解放され、感覚的側面が探究されるようになっていった。これと同様に、生成AIも人間の知的活動に大きな影響を与えていくと考えられる。テクノロジーをツールとして活用しながらも、AIにはできない「その人ならではの独創的なアイデアや作品を創造する能力」がさらに価値を持つ時代になるだろう。

生成AI時代における「創造的な学び」とは

ここでいう「創造的な学び」とは、他者と協働しながら、概念を深め、新しい知識の創造をする学習活動全般と捉える。

たとえば、社会科の授業で歴史ニュース番組をデジタル機器を使って協働してつくるという学習を考えてみよう（図2）。



図2：協働して歴史ニュース番組をつくる*

こうした学習においては、次のようなメリットがある。まず、学習者は情報収集と発信のためのスキルを高めると同時に、情報は誰かの意図が含まれていることを理解できるようになるということである。誰もが情報を発信できる時代だからこそ、情報を評価・分析する力や批判的思考力が必須となる。

次に、試行錯誤を繰り返しながら表現の工夫をしたり、自分の力で学習内容をまとめたりすることで、「その人ならではの」独創的な表現が生まれやすくなるということである。

さらに、学習者自身が自分自身の学習プロセスを振り返ることによってメタ認知を促し、学習を自己調整できるようになるということである（図3）。



図3：振り返ることで自分の学習を改善していく*

デジタル機器は、検索や他者の意見参照といったことだけに活用されるものではない。その人ならではの独創的な意見やアイデア、作品を創造する道具として活用することで、思考を深めていくことができる。自分自身が「新しいものをつくり出す」ことによって、人間は自分自身を成長させていくのである。

D-projectプロジェクト2024

「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「メディア創造力の達成目標」を設定し、この学びを実現するためにプロジェクトを行っています。

下記の表は各プロジェクトの特徴を観点別に整理・分類したものです。

それぞれのプロジェクトの詳細につきましてはホームページ（QRコード）をご覧ください。

本誌では、各プロジェクトが、D-projectのめざす学びに向けての取り組みを紹介いたします。

特色あふれるそれぞれのプロジェクトの1年間の足跡をご覧ください。



寺子屋リーフレット制作	「カンボジアに寺子屋を!!」本物リーフレット制作
特別支援アラカルト	特別支援教育でICTの活用場面と方法の具体を提案
国際協働学習の設計と評価	国際協働学習のノウハウ、実践を踏まえて
AIと教育	OpenAI ChatGPTやGoogle Gemini、Microsoft Copilot等のAI活用の教育実践研究
STEAMキッズプロジェクト	教室を飛び出し、ものづくりを通した問題解決力
算数・数学とプログラミング的思考	Mathpubでプログラミングライクと数学の考え方を同時育成
データベース活用	調べ学習からデータベース活用の新たな価値を見出す
フォトポエム	写真と言葉を組み合わせ、表現することの楽しさを
Everyone Can Create	クリエイティブな表現をとりいれた授業づくり
小学校英語メディア創造力	楽しく面白く身に付く小学校外国語での効果的な活用
School XR	空間表現や奥行き感のある表現を生かした活動へ
3Dプリンタも活用したまちおこし協力隊	学校間交流による地域の魅力を伝える
マメ記者プロジェクト・準備会	新聞活用で社会にひらかれた学びの実現

特別支援アラカルト

プロジェクトリーダー：
郡司竜平
(名寄市立大学)

特別支援アラカルトでは定例ミーティング（オンライン）でメンバーの実践報告や授業アイデアの共有、新たな機器の活用検討を積み重ねてきています。2024年度は計10回（うち2回は【ECC】【AIと教育】PJとのコラボ企画）実施。また、夏はD-Pro北海道が共催する「GIGA フェスティバルin札幌国際大」にて郡司、古谷、林が「特別支援×ICT はじめの一步」ワークショップを担当、冬は「D-Project北海道 冬のセミナー」にて郡司が実践報告を行いました。全国各地にメンバーも増え、ますます充実した活動を！と意気込んでいます。



夏の研修会にて
※使用機材Osmo、メカトロウィーゴは賛助会員DIS様からお借りしています

STEAMキッズプロジェクト

プロジェクトリーダー：
菊地 寛
(浜松市立大瀬小学校)

このプロジェクトは、児童生徒の社会にある課題を解決するために、こんなものを作りたいというアイデアを出し、企業の方などの協力をいただきながらものづくりを通して解決をしていくプロジェクトです。

本校では、SDGsについて学習した後、「大瀬未来プロジェクト」として、地域（市）において、課題を考えようしたら解決できるのか話し合いました。そして、興味のある子たち同士でプロジェクトを立ち上げ、ものづくりを通して課題を解決していく取り組みを行いました。各プロジェクトには企業や団体の方の協力をいただき、教師はその調整役とアドバイザーに徹し、子どもたちの思いが実現できるように、支援をしました。その取り組みの具体例を紹介します。温暖化について小さい子たちに知ってもらいたいと考え、絵本作家さんに協力をいただき、絵本、紙芝居を仕上げ、ショッピングモールに展示していただきました。別のグループは、フェアトレードを知ってもらいたいと考え、浜松市くらしのセンターやショップの方にインタビューを重ねた

小学校英語メディア想像力

プロジェクトリーダー：
栄利滋人
(仙台市立国見小学校)

Googleスライドやロイノート、Canvaを使った実践に取り組みました。イラストを入れたり文字を書いたりして、自分の伝えたいことをスライドで作ります。作成したスライドに慣れ親しんだ英語表現を使って録音する活動をいろいろな単元で繰り返しました。ユニセフ動画を活用し、自分の欲しいものとシリアの片足の少女が欲しいものを考えて比較する活動やMy favorite～の表現を使って、お気に入りのものを考えて録音する活動をしました。録音すると必ず確かめたくるので、何度も自分の英語を聴いて修正しながら発音に気を付けたり、すらすら言えるように覚えていきました。

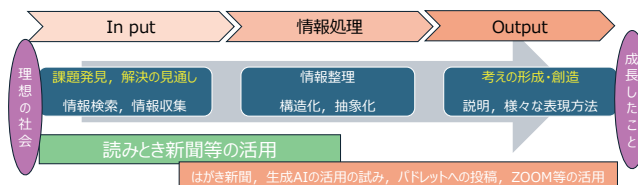


マメ記者プロジェクト・準備会

プロジェクトリーダー：
佐藤幸江
(放送大学)

2024年度は、学習者主体のプロジェクトにするために、どのような内容や方法で実施できるかを、新聞好きなメンバーが集まって検討をしてきました。参加希望の学校も見つかり、理想科学工業（株）の「読みとき新聞」と理想教育財団のハガキ新聞の提供を受けることも決まりました。2025年度から正式に「マメ記者プロジェクト」としてスタートすることになります。もし、参加のご希望の先生や学級がありましたら、本部までご連絡ください。

マメ記者プロジェクトの活動要素



- ・大きなテーマ：「社会」に目を向け、自分の考えを発信したり他の人の発信から考えを広げたりしながら、これから、自分でできることを増やしていく。
- ・コミュニティに集まる仲間と協働して、解決する良さを体験を通して学ぶ。

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
Email project@d-project.jp
URL <http://www.d-project.jp>

PICK UP!
PROJECTピックアップ
プロジェクト!!

本号の「ピックアッププロジェクト」では、熊本の全国大会において実践発表を担当するプロジェクトリーダーの皆さんに、プロジェクトの紹介だけではなく、発表内容の概要もご執筆いただきました。ぜひ、熊本で生の声をお聞きいただき、感想や意見の交流をしていただければと思います。

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：米田謙三（早稲田摂陵高等学校）

本プロジェクトは、単なるリーフレット制作にとどまらず、制作したリーフレットを活用した実践的なボランティア活動までを含む、社会貢献型の学びの場です。参加する各学校では、募金活動や書きそんじハガキの回収を行い、それらの収益をプロジェクト全体でまとめ、日本ユネスコ協会連盟を通じて、カンボジアに寺子屋を開設します。

このプロジェクトの特徴は、教室での学びを実際の社会貢献へとつなげ、さらに地域のユネスコ協会などの団体と協働することで、社会とのつながりを実感できる点にあります。単なる知識の習得にとどまらず、「シンクグローバル・アクトローカル」を体現するリアルな実践の機会となります。

また、本プロジェクトの活動プロセス全体が、子供たちの主体性を引き出し、対話を通じた深い学



びを促すカリキュラムとして設計されています。自ら考え、行動する経験を積むことで、人間性を育み、現代社会に求められる資質・能力の向上をめざします。学びが社会に直結するこの教育実践は、まさに“生きた学び”の場となるでしょう。

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（金沢星陵大学）

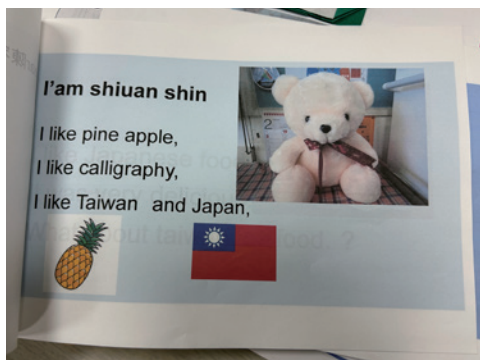
今年は石川県内の小学校4校11クラスが参加。交流相手は台湾の4つの小学校。両国合わせて830人が参加。このプロジェクトは互いに留学生のぬいぐるみのペアを送り合い、両国で滞在記を作成し帰国させるプロジェクト。先生同士はLINEで、子供たち同志はPadletで、ペアの滞在記を英語で紹介しながら交流を進めました。

特にZoom会議1回目は、小グループで行い、何とか思いを伝えようと英語の他にタブレットで写真を見せたり、翻訳アプリを使ったりと、日本のアニメや食べ物の情報を交換していました。また、

zoom会議の2回目をやったところは自分たちの総合のテーマ「加賀野菜」等について、台湾では環境教育の発表を行っていました。

外国の児童と交流するには、わかりやすい説明が必要となってくるため、英語力だけでなく、その場で臨機応変に対応する力、特に1人1台のタブレットを使った表現力が必要となってきます。日本にやって来たペアの滞在記をどのように相手に伝えるかについてはいろいろ、工夫できる点だと思います。

この交流には将来教員を目指す大学生も関わっており、交流の橋渡しとして、日本の先生と台湾の先生との触媒として、LINEやPadletの記述にも関わるとともに、zoomでのモニターや、実際に台湾の交流校に訪れ、交流校の様子を360度カメラで撮影し、日本の子供たちにVRゴーグルで見てもらった報告会も実施しました。支援を行っている大学にとっても大きな学びとなっていました。



AIと教育

プロジェクトリーダー：小川裕也（東京学芸大学附属大泉小学校）

AIと教育プロジェクトは、OpenAI社のChatGPT、Microsoft社のCopilot、Google社のGeminiといった最先端の生成AI技術を教育実践に活用し、授業の質的向上や校務DXを進めています。基礎的・基本的な学習指導を重視しつつ、AIを活用することで、従来よりも短い時間で、大事なことに焦点を絞れたり、具体化できたりと効果的に学習を進めることができます。また、学習者の創造性を刺激するような学習活動を可能にします。さらに、本プロジェクトではGIGAスクール構想の次段階である「NEXT GIGA」に向けて、一人一台端末上でAIを活用しながらの具体的な指導法や授業実践について研究していきます。

今年は、協働学習に生成AIを導入して児童の対話を深化させた実践、よりピンポイントに自分の探している情報にあたるためにAIを活用した実践、さらには教員が校務に関わる情報を集約し、共有す

るためのスクールサイネージ作成のために生成AIを活用した実践などを行ってきました。本プロジェクトでは、こうした実践事例から得られた知見を踏まえ、教育現場において実践可能なAIの活用法の開発に取り組んでいます。そして、得られた成果をD-projectや関連する教育学会で発表・共有することで、知見の蓄積と教育現場への普及に資することを大きな目標にしています。

D-project全国大会in熊本では、Google社が開発した今話題のAI搭載の生成AIツール「NotebookLM」を活用した実践を発表します。



データベース活用プロジェクト

プロジェクトリーダー：山中昭岳（さとえ学園小学校）

データベースを活用した新たな学びへ！

本プロジェクトは、ブリタニカオンライン百科事典という安心・安全、そして正確な情報であるオンラインデータベースの活用を通して効果的な学習活動プログラムを開発することをめざしている。

- ・調べ学習だけで終わらないその先の可能性を探す
- ・テーマに沿って調べるだけでなく、関連づけて視野を広げていく
- ・目標を達成した子どもはより関心のある内容について調べ、探究的に学習していく
- ・目標達成に時間がかかっている子に他の子が教えるなど、みんなで学び合う仕組みづくり
- ・テーマ別に記事項目のリスト集を用意して発展的に探究できるようにする
- ・新しい製品開発のラボ的な場

本年度の実践として、最後の項目である新しい製品開発の実証授業を実施した。その製品は、「トルクレオ」といい、撮影された写真や画像を解析し、抽出されたキーワードをもとにブリタニカのオンラ

イン百科事典にアクセスして様々な検索結果が出てくるものである。子どもたちにとってICT活用は何か正解が出てくるものと捉えている。しかし「トルクレオ」は正解でないものがたくさん出てくるため、予想外の面白い結果も得られることができる。

生活科の授業の一環として、児童たちは「さとえ”ステキ”クイズをつくろう」をテーマに、「画像で検索」を利用した。校内で撮影場所を選び、写真を撮影し、その写真をもとに関連項目を検索、内容をまとめて3年生に発表するという主体的で協働的な学びを実施した。

一瞬でバツと正解に辿り着くのではなく、AIの「曖昧さ」への不安をいかに学びに変え、子どもたちが自分に起きた違和感にどう対応し、その違和感をポジティブに転換していける修正力や、わからないということがわかってラッキーだと捉えられるような意識、そのような「どう解決したらいいかを楽しめる」こと、すなわち「創造」の知識・技能を習得した。



フォトポエム

プロジェクトリーダー：石田年保（松山市立堀江小学校）

フォトポエムプロジェクトでは、写真と言葉を組み合わせた「フォトポエム」を作ります。子どもたちは、写真と言葉を組み合わせた表現の力を身に付けていくと共に、表現することの楽しさを味わうことができます。また、フォトポエムの鑑賞活動を通して、互いのよさを認め合う温かな雰囲気学級の中に作ることができます。

今年は、フォトポエムの鑑賞活動の形態による感じ方の違いを明らかにするために、3つの違った形態の鑑賞活動を計画しました。

1つ目は、オンライン掲示板アプリを用いた交流活動です。作成したフォトポエムを掲示板に添付し、他校の児童にコメントする形式で鑑賞活動を行いました。

2つ目は、テレビ会議を用いた交流活動です。互いの学級でお気に入りの作品を3つ選び、その結果を伝え合いました。互いの学級の作品の見方や解釈の違いを感じることができました。

この二つの交流活動には次のような違いが見られました。オンライン掲示板アプリの作品鑑賞活動では、客観的な写真撮影や言語表現の技法を重視した評価が行われていました。一方、テレビ会議による作品鑑賞活動では、主観的な解釈が評価の中に色濃く反映されていました。インターネットを介した交流であっても、相手が見えることで作品評価の視点が変化することが分かりました。

3つ目は、メタバースを用いた交流活動です。メタバース空間に児童の作品を掲示し、2つの学校が鑑賞活動を行う予定です（3月中旬実施予定）。自分でアバターを作成し、それを動かしたり、マイクの音声やチャット、リアクション機能などを用いたりして、メタバースにおける交流の可能性を探求していきたいと思っています。



Everyone Can Create

プロジェクトリーダー：稲田健実（福島県立相馬支援学校）



Everyone Can Createのリソースを活用すれば、どんな授業にも簡単にCreativityを取り入れ、iPadを使って生徒一人ひとりのCreativeな表現力を育むことができます。学びにクリエイティビティを取り入れることで、どのように生徒たちの主体性を引き出すことができるかを考えていくことができます。

Everyone Can Createのリソースでは、「スケッチ、写真、音楽、ビデオ」のプロジェクトの中から1つを選び、段階的に学べるチュートリアルに沿って、クリエイティブな指導に必要なスキルを身につけることができます。そのあと、プロジェクトをカスタマイズして、生徒たちが素晴らしい成果を挙げられるような授業を作り出すことが

できます。さらに、Creativeなプロジェクトをポートフォリオにまとめて生徒たちの振り返りを促し、また、カスタマイズ可能なプロジェクトルーブリックを学習成果の評価に活用することができます。

Creativityを学びの中心にするために、手軽で簡単に組みめるアクティビティで、様々な教科の授業にCreativityを取り入れます。Activityは、どの学年でも使えるようにデザインされています。毎日の授業をレベルアップする簡単なヒントと便利なテンプレートを活用することができます。

このような、Everyone Can Createのリソースを活用することで、生徒一人ひとりのCreativeな表現力を育むことができるかの研究実践を、今後も取り組んでいきます。生徒のCreativityを育むために、ともに楽しく学び、考えていこうではありませんか！

<https://education.apple.com/learning-center/T020408A?backTo=%2Flearning-center>

SchoolXR ～Z軸を生かした学び～

プロジェクトリーダー：中村純一（佐賀龍谷学園龍谷中学校・高等学校）

空間表現や奥行き感を生かした表現活動をどのように教育活動に取り込んでいけるのかを様々な角度から考えていくプロジェクトです。3D表現と言っても様々なものがあります。例えば、広く使われているAR（拡張現実）、ゴーグルをかぶって没入しながら空間を体験するVR（仮想現実）、3Dオブジェクトのモデリング（AIを使用する例もあります）、メタバースにおける様々な活動、3D空間制作、アバターを使った表現活動などです。3D空間制作は、以前は手間がかかる上、難しいと思われてきましたが、近年ブラウザ上で容易に制作することができるようになりました。

このプロジェクトでは、こうした空間を生かした技術についての情報交換や、教育活動における活用の可能性をさぐるべく、参加者が取り組んだ実践の紹介、意見交換などを定期的なオンラインミーティングで行っています。少し先のワクワクを一緒に考えてみませんか。プロジェクトの参加はどなたでも可能です。みなさんの参加をお待ちしています。

■実践について

これはVRゴーグルを用いて、生徒が空間の中に見える様子を英語で表現するという活動です。生徒たちが入り込む空間は教師作成のものですが、ブラウザ上で容易に作成可能なサービスを使っています。夏のオンライン研修会などでも勉強会を行っています。生徒たちは通常2Dのイラストや、実際に教室の中にあるものを英語で説明することが多いのですが、仮想現実の世界に没入することで何かをのぞき込んだり、下から見上げたりするような視点をもって表現するようになり、より実践的になります。

本プロジェクトではこうした実践についての情報交換も定期的に行っています。



3Dプリンタも活用したまちおこし協力隊

プロジェクトリーダー：佐和伸明（柏市立大津ケ丘第一小学校）

本プロジェクトは、今年度から活動を始めました。異なる自治体の子どもたちが交流することで、それぞれの地域の魅力を再発見し、その魅力を3Dプリンタなどを活用した様々なアウトプットの方法で広めていくことを目的としています。

今年度は、千葉県柏市と宮城県柴田町の2つの小学校がお互いの地域のまちおこし協力隊として、自分の地域の良さを相手に伝えるだけでなく、相手の地域の良さを自分の地域でも伝える活動に取り組みました。企業（教育ねっと）の協力を得て、3Dプリンタで作成したグッズには、QRコードを組み込み、Webサイトや動画も見られるような工夫をしました。

定期的なオンライン会議と日常的なチャットの活用により、学校間の交流を深めていきました。相手の地域の良さを知り、伝えるた

めには、相手から情報を収集する必要があります。情報の収集と整理・分析を繰り返すことで、情報活用能力が向上しました。また、ネット上での交流の際に、時々コミュニケーショントラブルも発生しました。その都度、問題を解決するための話し合いを行うことで、情報モラルの意識も高まりました。

来年度は、全国の交流校を増やして実施したいと考えています。交流のスケジュールを明確にしてお知らせしますので、興味のある方はぜひお問い合わせください。

「らっこたん」を介してオンライン会議を進める



「D-proと韓国の教師集団との交流」

札幌の支部研究会、京都や熊本の全国大会において、韓国の先生方がワークショップを担当してくださっていることにお気づきの先生方も多いと思います。どのような経過で韓国の先生方との交流が生まれたのか、その契機を作ってくださった福士晶知先生（千歳市立千歳第二小学校）に報告をしていただきます。熊本でお会いできるのが、楽しみです。



D-project北海道は、2018年から韓国の情報教育団体「ATC（初等コンピューティング教師協会の略称）」と情報教育に関する交流を続けてきました。当初は「先生方同士の草の根の交流を行いたい」という目的でスタートしたこの取り組みですが、昨年3月にはD-projectとATCが正式に協定を締結しました。ここでは、その協定締結に至るまでの経過についてお伝えします。

【活動の経過】

2018年8月13日：第1回セミナー（札幌）

2019年1月9～10日：第2回セミナー（札幌）

2019年8月6日：第3回セミナー（札幌）・兼 第1回RSC北海道大会（3校参加）

2020年1月11～12日：第4回セミナー（ソウル）

～コロナで中断～

2023年1月28日：第5回セミナー（札幌）

2023年8月19日：GIGAフェス子どもWS（札幌）

2024年3月30～31日：D-Project全国大会（京都）にて、ATCとの協定締結

【主な活動内容】

2018年8月13日（月）に開催された第1回セミナー（札幌）では、韓国の情報教育（SW教育）と日本の情報教育（ICT教育）についての交流が行われました。特に、韓国では日本よりも早くプログラミング教育が導入されており、その実践例について紹介していただきました。また、実際に韓国のプログラミング教育で使用されている教材やロボットを活用したワークショップ体験も実施され、参加者は韓国の教育手法を直接体験する貴重な機会となりました。さらに、ATCでは、先生向けの研修会だけでなく、子供向けのワークショップやプログラミングの大会を積極的に開催していることも紹介され、日本の参加者にとって大きな刺激となる内容となりました。

2019年8月に開催された第3回セミナーでは、ATCが韓国国内で開催しているプログラミング大会を、日本大会として札幌で実施しました。大会のタイトルは「世界をデザインするRSC」で、子どもたちは、プレゼンテーションやプログラミングボードを使い、SDGsに関連する課題と解決策を表現しました。この大会を通して、韓国や日本の子どもたちが、どんな問題に関心を持ち、プログラミング

を活かしてどう解決に寄与できるかというグローバルな視点をもって、解決方法を探る取り組みを交流することができました。

第4回セミナーは、ソウルで開催されました。1日目、坡州市にあるATCの研修所で、日本と韓国の先生方がプログラミング教育の交流を行いました。2日目は、ソウル市に移動し、ATCが主催するプログラミング大会を視察しました。2019年に札幌で開催した「世界をデザインするRSC」をテーマにした韓国大会の様子を見学しました。韓国の子どもたちがどのようにSDGsの課題をプログラミングで解決しようとしているのかを学びました。このセミナーを通じて、日本と韓国の先生方がプログラミング教育の実践を共有し、国際的な教育交流を深める貴重な機会となりました。2023年には、コロナ禍で中断していた交流を再開。韓国の先生方が北海道の小学校を訪問し5・6年生にプログラミング授業をしたり、先生方の研修に参加したりしました。この再開を機に、日本と韓国の教育者が再び交流を深め、プログラミング教育の発展に向けた新たな一歩を踏み出しました。



日本の子どもたちが取り組んだプログラミング

このように日韓を行き来しながら交流を深めてきました。いよいよ、D-project北海道支部が中心となって進められてきた日韓の教師の交流が、2024年3月31日に開催されたD-project全国大会において、大きな転換期を迎えました。D-projectとATCの協定締結式が行われ、両団体の協力関係が正式に結ばれました。この協定により、今後も日本と韓国の情報教育・プログラミング教育のさらなる発展と交流が期待されています。



ATCとD-proとの協定締結式

各支部情報 ただ今、定例会中

全国各地で、よりよい授業を創り出そうという思いをもつ熱い先生方が集まって、情報交流をしています。地域の色が出ています。ぜひ近くの支部に参加して、「子どもたちと共に創る」授業改善への視点を、あなたのものにしませんか。

▶ 沖縄支部

1月25日に行った、マルチ研との共催の大会では、那覇市立松島小学校を会場として、約200名の参加者と20社を超す協賛企業が集まりました。そこでは、AI時代における学校教育のあり方についての中川先生の講演をはじめ、10を超える分科会の中で実践的に学ぶとともに、沖縄本島だけではなく、離島や全国から集まった参加者で各地の現状についての情報交換も行われました。

世話人：馬淵大輔（那覇市立松島小学校）

▶ 松山支部

今年も中川会長・佐藤副会長を始めとした、D-proのすばらしい先生方に登壇していただき、18回目となる松山市の情報教育研修会を開催することができました。参集型の研修で約120名の先生方が参加し、GIGA端末の活用や授業デザインについて学びました。また、本支部では、フォトボエムの実践研究を中心に活動しています。写真と俳句を組み合わせたフォト俳句の実践にも取り組んでいます。フォトボエムコンテストも今年で14回目を迎えました。たくさんの感性あふれる作品と出会うことができました。興味がある先生は、是非、2025年度のフォトボエムコンテストに応募よろしくお願ひします。

世話人：石田年保（松山市立堀江小学校）

▶ 金沢支部

8月に金沢大学附属学校園Project HESOとの共同開催で、D-project 2024in金沢「学びのRE:デザイン～探究的な学びの充実に向けて～」を実施しました。本セミナーは、D-projectの新たな展開として、金沢で実践的な教育活動を行う教員が集まり、互いの取り組みを共有しながら学び合うプラットフォームを構築することを目的としています。

また、一般社団法人金沢大学教育NewPlatformでは、月に1回の研究会を開催し、実践者が集う場を設けています。この研究会では、実践の質を高めながら、2025年のD-projectに向けて成果を発表することを目指します。D-projectの原点に立ち返り、独自性の高い教育実践を生み出す教員を育成することを大きな目標としています。今後も金沢でのセミナーを開催し、多くの実践者が集う場を広げていきます。ぜひご参加ください。

世話人：福田 晃
（金沢大学附属コラボレーション推進室）

▶ 北海道支部

今年度も2回のセミナーを行いました。夏はGIGAスクール実行委員会と共催で札幌国際大学にてNEXT GIGA フェス2024、冬は札幌産業振興センターにてD-project北海道セミナー2025を開催しました。冬は、中川先生から次期学習指導要領の読み解く観点、実践報告ではメンバーの発表に加え、交流を続けている韓国の先生方からも発表していただき、ICT活用やデジタル教科書活用になどについて学びを深めました。次年度は次期学習指導要領の内容にも関わるようなセミナーを開催する予定です。

さて、2006年度に発足したD-project北海道も20年目が見えてきました。アニバーサリーの内容は未定ですが、スタッフ一同これからも精進して参ります。

世話人：福士晶知（千歳市立千歳第二小学校）

▶ 茨城支部 ▶ 山陰支部

茨城支部ではリーダーの小林祐紀先生が放送大学へ、山陰支部では岩崎有朋先生が札幌国際大学へのご異動に伴い、支部活動が休止となっております。次のリーダーの登場をお待ちしております。

（編集長）

▶ 高知支部

「NEXT GIGAの時期を迎え、高知も動き出しています。若手がコアになった研究会の開催をめざして、模索中です。2025年度は、再スタートの時期にしたいと考えています。

世話人：市原俊和

山陰支部

茨城支部

▶ 関東支部

D-project関東では、15年前に「若手の授業力アップ」のための研究会としてスタートしたsproutが活動しています。コロナ禍からはオンラインでの活動に切り替えました。それ以降は、他地区からも参加希望が増え、毎年50人を超える登録があります。年度初めに提案者を募り、毎回2名ずつの発表を受けて授業について熱く話し合っています。

新しい教育観、授業観が求められる今、若手の授業についてベテランが意見する時代ではなく、みんながマインドセットして学び続けることが大切です。まさにsproutはそんな場であると考えます。年齢や経験、地域にとらわれず、みんなが対話の中でできるだけたくさんアウトプットができる学びの場になっています。

世話人：近藤 睦（横浜市立富士見台小学校）

▶ 関西支部

D-project関西では、GIGAスクール第二期にむけての「メディア創造力」につながる各種授業実践を遂行中です。特にD-projectの豊田副会長（和歌山大学）は、科研費にて「義務教育におけるデジタル・クリエイター養成カリキュラムの開発」を遂行中で、国内事情に基づく次世代のクリエイター養成を目指したカリキュラムを考案しています。GIGAスクールで導入されたタブレット一台体制での創作活動を「デジタルなものづくり」と捉え、主にプログラミングや映像制作、3Dモデリング等を通して、クリエイティビティ（創造性）を育む授業を実践中です。令和7年度のD-projectの全国大会は和歌山で実施予定です。これらの事例も発表していきたいと思いますので、ご期待ください！

世話人：山本直樹（関西大学初等部）

▶ 熊本支部

熊本支部は、熊本大学情報教育研究会との共催で、対面4回、オンライン6回、ハイフレックス1回、計11回の例会を開催しました。「令和の日本型教育を探究する」をテーマに、スキルアップ、理論や実践に学ぶ等の多様な研修を、計20名の講師陣を招いて実施し、過去最高の2300人を超える参加をいただきました。

対面でのスキルアップ研修は、MacやiPadの標準ソフトや生成AIを使って、様々な機能を学んだり、授業等で創造的に活用する方法を学んだりしてスキルを高めました。

オンラインの研修は、個別最適な学び、自由進度学習、自己調整学習、家庭学習と話題のキーワードについて講師が著書をもとに話していただき、チャットで質問や意見を取り上げながら、学びを深めました。恒例の「教育まんがシリーズ」出版裏話も大好評な会となっています。

来年度もnextGIGA時代にふさわしい創造的な新たな学びに役立つ内容の例会開催していきたいと思っています。

世話人：藤田英明（菊池市教育委員会）

▶ 香川支部

2014年に発足したD-project香川は、今年で12年目を迎えました。これまで、地元香川でセミナーを毎年開催してきました。2024年8月7日には丸亀「マルタス」でセミナーを開催しました。2025年1月12日には、高松の情報通信交流館「e-とびあ・かがわ」に放送大学次世代教育研究開発センター長の中川一史先生をはじめ、佐藤幸江先生、加藤悦雄先生、桑原里美先生、稲田健美先生、前多香織先生など、多くの先生方をお招きし、講演、実践発表、ワークショップといった多彩な内容のセミナーを実施することができました。2024年度は、D-project香川のセミナーの前日に、仕事帰りに気軽に参加していただけるよう、「Teacher's Night in Takamatsu」と題した夕方から夜にかけてのミニセミナーを開催しました。皆様のご参加をお待ちしております。

世話人：増井泰弘（丸亀市立城乾小学校）

▶ 東海支部

東海支部は、今年で11年目を迎えました。毎年、音楽の街「浜松」にちなんで、音楽に関連したワークショップや実践発表を取り入れたセミナーを年1回、開催しています。昨年度は、「子どもたちの創造力を育成するために」をテーマに、参加者が能動的に参加してもらうためにワークショップを2回行い、中川会長の基調講演、パネルディスカッションを行いました。特に、ワークショップは、音楽のデジタル教科書、作曲、フォトボエム、教科指導などの内容を扱い、県内外の実践者の先生に講師をお願いし、実施しました。参加された方からは、「音楽に特化したワークショップがあり、参加してよかった」、「教科指導に生かせる内容があってよかった」などの感想をいただきました。今後も、音楽に関連した内容を盛り込みながら、みなさんとともに楽しみながら学べるセミナーを企画していきます。今後ともよろしくお願いいたします。

世話人：菊地 寛（浜松市立大瀬小学校）

賛助会員特ダネ情報

Sky株式会社

<https://www.skymenu.net/>

「SKYMENU Cloud」LINE公式アカウントにぜひ登録ください！授業づくりに役立つ情報やセミナーなどのイベントや新機能の情報をいち早くお届けしています！



学習活動端末支援Webシステム
SKYMENU Cloud

スズキ教育ソフト株式会社

www.suzukisoft.co.jp/

9/23（火・祝）、東京で5年ぶりのセミナー開催決定！NEXT GIGAを見据えた1人1台端末の活用が進む今だからこそ知りたい内容をお届けします。詳細は弊社HPやSNSで随時ご案内！

スズキ教育ソフト株式会社

株式会社青井黒板製作所

www.aoikokuban.co.jp/

電子黒板導入をご検討中の皆様へ！教室内で設置できる大型提示装置を実際にご覧になりませんか？弊社の製品は、黒板・ホワイトボードに直接書き込みしながら映写が可能です。詳細はWEBサイトをご覧ください。



泉株式会社

izumi.inc/screen/

「まなボード」の泉が電子黒板用ボード型スクリーンを発売しました。サイズは72／82／100型の3種類。各メーカーの超短焦点プロジェクターが取付可能。ホワイトボードマーカーで書き込みもできます。

まなボード
IZUMI

株式会社フルノシステムズ

www.furunsystems.co.jp

フルノシステムズのHPでは、定期的に教育委員会、私学等の最新導入事例をご紹介します。ぜひ、お立ちよりいただき、新たな知見を深めてください。

FURUNO SYSTEMS

JR四国ソリューション株式会社

www.collabonote.com/edu/ex/

協働学習支援ツール「コラボノートEX」は、「つなぐ」機能を追加し、思考の可視化のための機能がより充実しました。思考ツールの活用から、交流学習、個別学習、遠隔授業まで幅広い活用と簡単操作が好評です。



公益財団法人理想教育財団

www.riso-ef.or.jp/

当財団の「はがき新聞」は「考える力」「書く力」「伝える力」の涵養が認められており「情報活用能力」の基礎となる「言語能力」の育成に寄与します。はがき新聞に関する助成品は無償で提供しております。

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

テクノホライゾン株式会社

[https://www.elmo.co.jp/](http://www.elmo.co.jp/)

1人1台環境整備後のスタートアップや、ハイブリット授業、プログラミング教育についてご興味ありませんか？全国での活用ノウハウ含めELMOの電子黒板と書画カメラのご提案をいたします。



株式会社ガイアエデュケーション

www.gaia-edu.co.jp/

これまでのパソコン教室の役割が大きく変わろうとしています。私たちは「学びが育つ教室空間」を提案します。「主体的・対話的深い学び」を実現する環境を一緒に創りましょう。



ダイワボウ情報システム株式会社

<https://sip.dis-ex.jp/>

ICT利活用のヒントが見つかる！「DISの教育ICT総合サイト」では、GIGA・STEAM教育に先進的に取り組む小、中、高校での授業例や、授業デザインに繋がる教員研修等の情報を多数掲載中です！



ダイワボウ情報システム株式会社

公益社団法人日本ユネスコ協会連盟

www.unesco.or.jp/

毎年、「寺子屋リーフレット制作プロジェクト」をコンテスト形式で実施しています。児童生徒が作成した、途上国での教育活動を支援するために書きそんじハガキ回収を呼び掛けるリーフレットを是非ご覧ください！



©DENTSU INC.

ショウワノート株式会社

www.showa-note.co.jp/

いつも楽しい学びを届ける「ジャボニカ学習帳」と、ローマ字入力に役立つ「ローマ字の表」と「タイピングをしてみよう」が付録ついた学習帳「学習どうぶつシリーズ」。どちらもぜひ使ってください。



株式会社アイ・オー・データ機器

<https://www.iodata.jp/edu/>

使いたい時にさっと出してケーブル1本でPCと接続できる「モバイルディスプレイ」やビデオカメラの映像を校内配信できる「ライブストリーミングBOX」など、学校にもおすすめのデジタル機器をラインアップ。



ブリタニカ・ジャパン株式会社

<https://www.britannica.co.jp/>

ブリタニカは探究型学習を支援し、生徒の主体的な学びを促します。小中高に最適なコンテンツを提供し、知的好奇心を育む教育をサポート。先生の指導を助け、探究初心者でも学びを深められる体験をお届けします！



株式会社DynaxT

www.dynaxt.co.jp/

Math Pub3.0は生成AIでPythonプログラムを自動作成し、先生にも生徒にも使いやすく、親しみやすくなりました。プログラムが初めての先生生徒も使えます。



株式会社教育ネット

edu-net.co.jp

情報活用能力の可視化・育成には「らっこたん」、校務支援のためのAIチャットボット「おたすけ学校AI」など、子ども達や先生方からの声を元にアップデートし続けます！是非ご活用ください。



株式会社ティーファブワークス

<https://tfabworks.com>

対話的学びの支援を目的とした「ふきだしくん」はおかげ様で100万人を突破しました。生成AI対応教科書掲載デバイスAKaDakoの無料オンライン研修受付中 (https://699.jp/6)



Link Aid合同会社

<https://link-aid.com/>

ICT支援員の育成、導入やソフトウェア開発を行っています。自己の学びや探求を支援する「探キュート」や簡単にきれいなwebサイトを作成する「webらく」等で学校の学びを応援しています。



編集後記

コロナ禍を契機に休止状態の『D-PRESS』の再スタート！毎日、世界の分断・混乱、貧困問題、モラルの低下による事件の多発等々、明るい未来が描けない報道が続いています。そのような中、これからの社会づくりを担う「人」を育てる教育現場では、「DX」がかけ声に終始し、新しい教育観・授業観による授業改善も進まない自治体が多くみられます。今一度、どのような「人」を育てたいのか、そのためにどのような授業をデザインし、教師はどのように関わることかを考える「タネ」を提供したいという思いでの再スタートです。教員であるのか、どの自治体に所属しているか等々に関わらず、議論の輪を広げていきましょう。タイトな時間の中で編集にご協力いただいた皆様に多大なる感謝も込めて、ここに、D-PRESS Vol.14をお届けします。

(2025.03 編集長 佐藤幸江)