

ICTの活用とプログラミング教育

一般社団法人 教育デザイン研究所 代表理事

玉川大学教師教育リサーチセンター 客員教授

日本大学文理学部教育学科 非常勤講師

町田市社会教育委員の会議長 同 生涯学習審議会会長

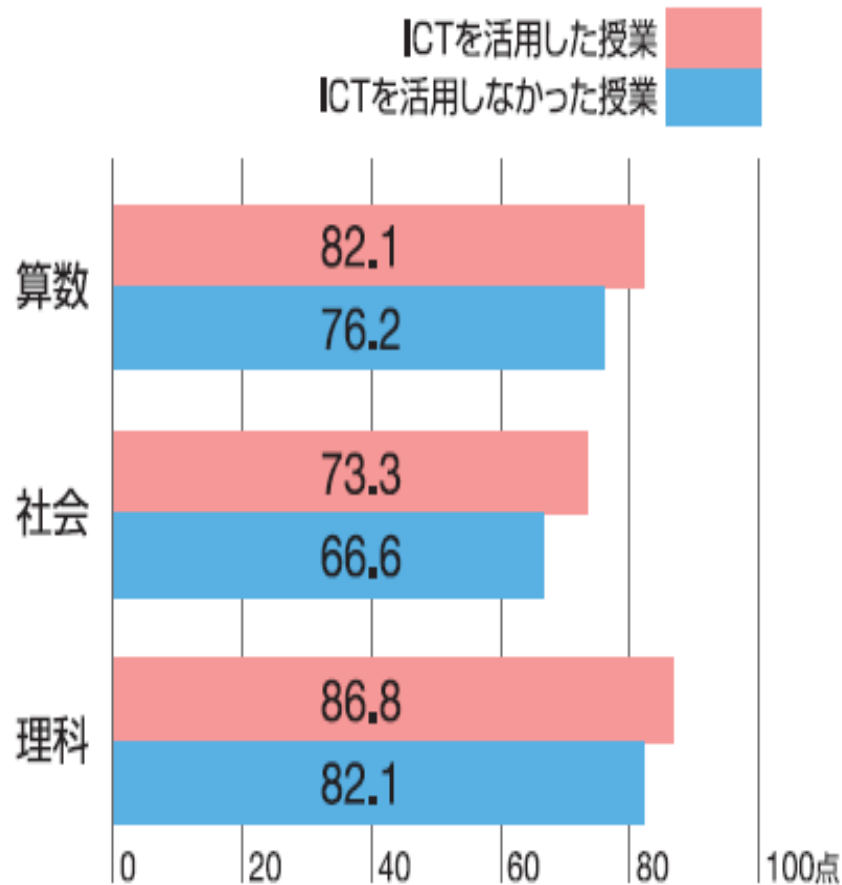
文部科学省審査会主査

前新宿区立四谷中学校長

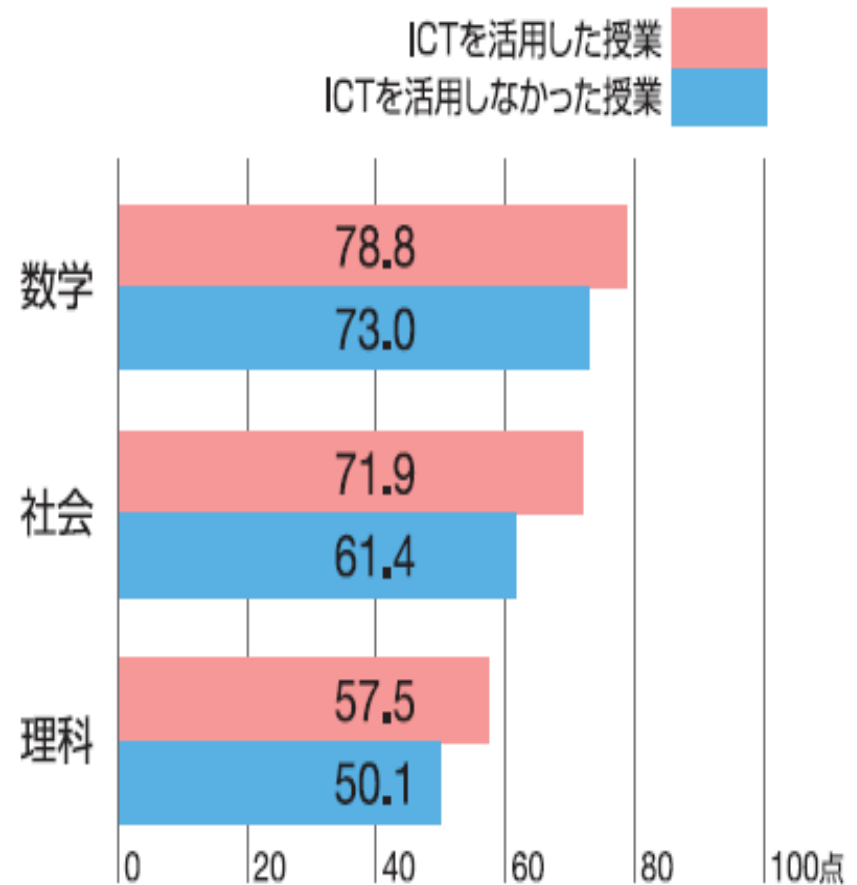
吉田和夫

ICTの活用で学力は向上する

小学校のテスト結果 (授業数:55 児童総数:2,139人)



中学校・高等学校のテスト結果 (授業数:28 生徒総数:852人)

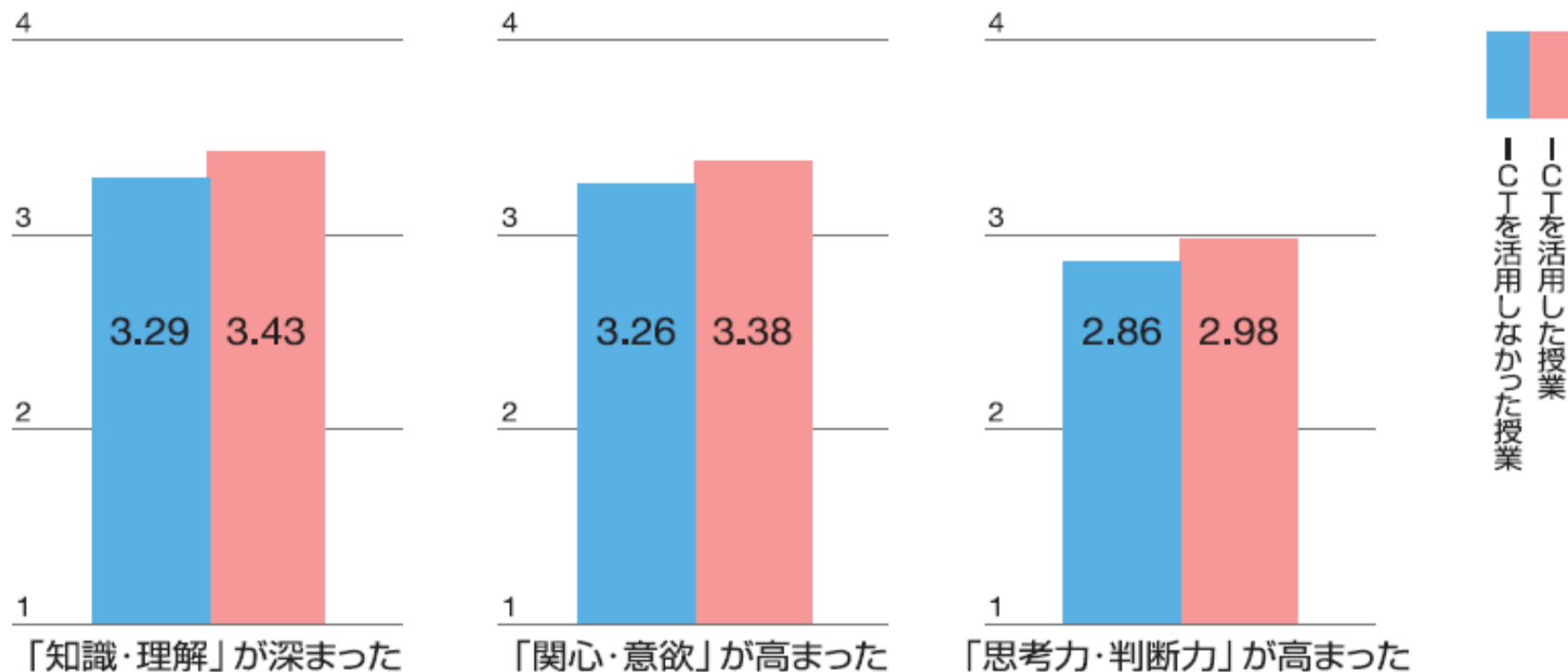


- 文部科学省 教育の情報科に関する手引き 第3章 教科指導におけるICT活用 参照
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/056/shiryo/attach/1249668.htm

「知識・理解」「技能」「思考力・判断力・表現力」「学びに向かう力」の向上

グラフの数値は質問に対する肯定の度合いを

たいへん思う……4 少し思う……3 あまり思わない……2 まったく思わない……1 の4段階で回答した結果の平均値です。



*データを統計的に分析した結果、ICTを活用した授業が活用しなかった授業と比較して効果があることが示されています。

*この成果は、平成18年度に独立行政法人メディア教育開発センターが文部科学省の委託を受けて実施した「教育の情報化の推進に資する研究（ICTを活用した指導の効果の調査）」によるものです。

学力向上 ICT活用指導ハンドブック 文部科学省報道発表資料(平成19年度)

<http://www.cec.or.jp/monbu/report/handbook.pdf>

国語

- 漢字の筆順の確認
- 意味や語彙のフラッシュカード活用
- 作者や時代背景の資料提示
- 段落構成・段落関係の理解
- 音声言語系など、実際や具体の提示
- **課題**：教科書の文字が小さくなってしまふ。画面が紙面と同様な状態。Web上の著作権が障壁となる。

社会（歴史・地理・公民）

- 多様で多彩な資料の提示
- 地形の形成過程等のシミュレーション提示（時間の短縮・縮小・推移把握）
- 工場見学などの体験学習（リアルとヴァーチャルの融合）Skype・Zoom等活用
- **課題**：スライド作成の際に文字フォントが小さくなりがち 優良コンテンツの発見や開発に時間・労力がかかる

算数・数学

- 図形の展開図提示
- 数式の展開 アニメーションの活用
- 表やグラフの特徴の視覚化による理解
- シミュレーションソフトで具体的なイメージを提示(可視化の実現)
- **課題**: グラフや小さな文字が見えにくい
展開が速すぎて個別の理解が不十分

理科

- 実験や観察の動画コンテンツ活用
- 実験の説明やシミュレーション
- 観察ポイントの明確化・視覚化
- **課題**: 優良な動画コンテンツの用意(準備・開発・発見など)

一体型電子黒板の活用

- 教員
導入・展開、まとめで活用
- 児童
展開で活用

課題: 教室前方に縛られがち 教師指導型になりがち 生徒が自由に使えない

一体型電子黒板の活用 (主に提示)

- 教科書のデジタル化
- シミュレーションの提供
- 動画・写真・絵などの映像表示
- 児童のノートの提示(書画カメラ)
- インターネット情報の提供(過度のセキュリティが閲覧上の課題 児童・保護者の裁量権の低下)

ICTの主な効果 (主に学習)

- 指導内容や指示の明確化
- 学習内容の焦点化 学習ポイントの明確化
- 内容の整理 見やすさ 簡潔さ 提示効率
- 生徒の理解や気づきの促進
- リズムある反復学習の実現
- ゲーム的要素のあるコンテンツの使用 学習意欲の向上

実践上の課題

- 授業で活用可能な優良デジタル・コンテンツの準備（発見・開発・制作・著作権など実施上の課題）
- 文字の大きさやフォント、色などのを事前検討（準備時間の必要）
- 細かな個所の提示に電子ペンを用いる場合の全体の配慮（適切な線の太さ・色の配慮）
- 授業デザイン力の向上：黒板・模造紙・掲示物・ノートなど、他の媒体の長所を活かし、それらを組み合わせて活用する難しさ 高度な授業力

資料：文部科学省「教育の情報化に関する手引 検討案」

http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/056/shiryo/attach/1249662.htm

今後の展開と方向性

学校におけるICT環境整備について

教育のICT化に向けた環境整備5か年計画（2018～2022年度）

新学習指導要領においては、情報活用能力が、言語能力、問題発見・解決能力等と同様に「学習の基盤となる資質・能力」と位置付けられ、「各学校において、コンピュータや情報通信ネットワークなどの情報手段を活用するために必要な環境を整え、これらを適切に活用した学習活動の充実を図る」ことが明記されるとともに、小学校においては、プログラミング教育が必修化されるなど、今後の学習活動において、積極的にICTを活用することが想定されています。

このため、文部科学省では、新学習指導要領の実施を見据え「2018年度以降の学校におけるICT環境の整備方針」を取りまとめるとともに、当該整備方針を踏まえ「教育のICT化に向けた環境整備5か年計画（2018～2022年度）」を策定しました。また、このために必要な経費については、**2018～2022年度まで単年度1,805億円の地方財政措置を講じる**こととされています。

2018年度以降の学校におけるICT環境の整備方針で目標とされている水準

- 学習者用コンピュータ **3クラスに1クラス分程度整備**
- 指導者用コンピュータ **授業を担当する教師1人1台**
- 大型提示装置・実物投影機 **100%整備**
各普通教室**1台**、特別教室用として**6台**
（実物投影機は、整備実態を踏まえ、小学校及び特別支援学校に整備）
- 超高速インターネット及び無線LAN **100%整備**
- 統合型校務支援システム **100%整備**
- ICT支援員 **4校に1人配置**

・1日1コマ分程度、児童生徒が1人1台環境で学習できる環境の実現

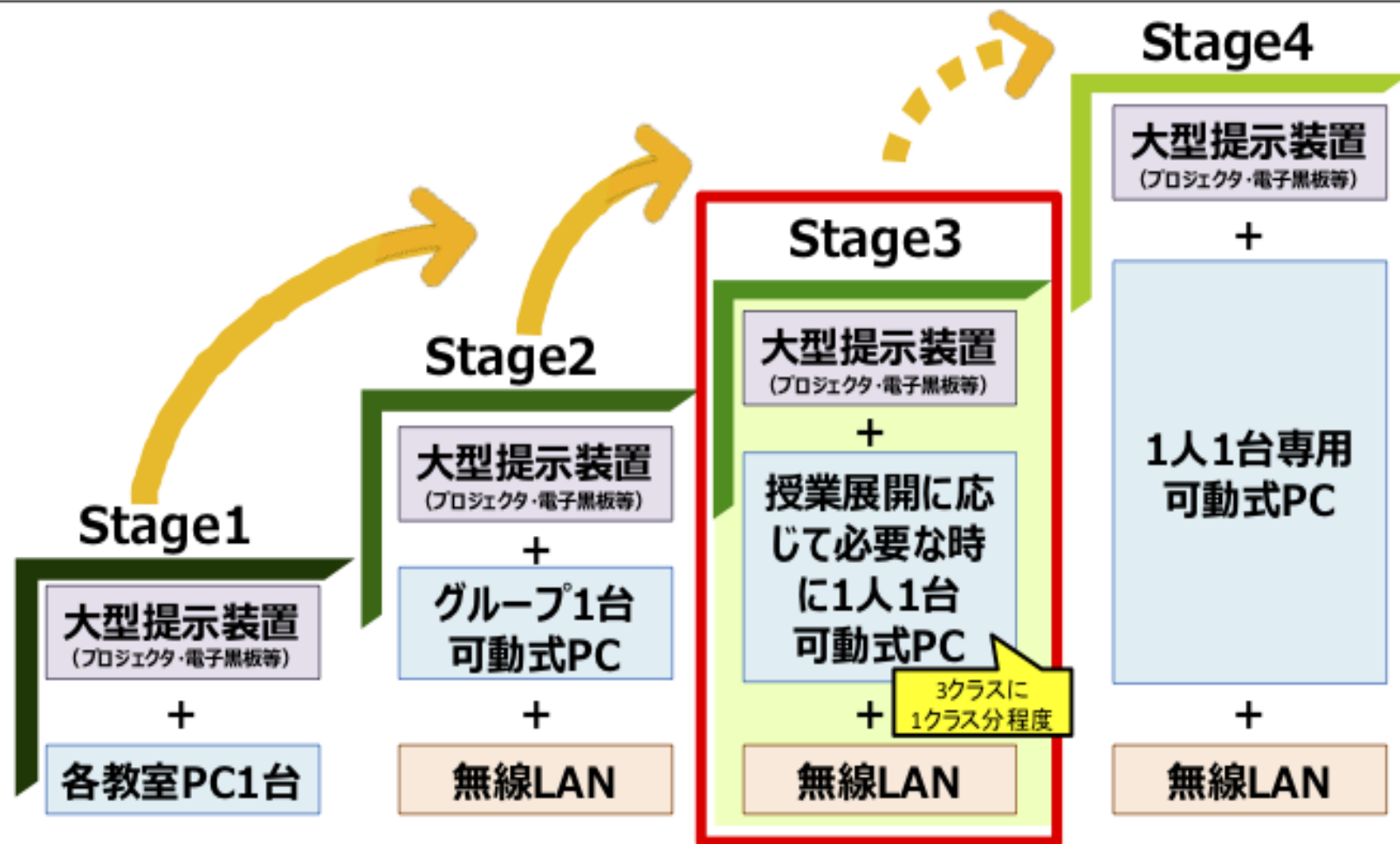


● 上記のほか、学習用ツール^(*)、予備用学習者用コンピュータ、充電保管庫、学習用サーバ、校務用サーバ、校務用コンピュータやセキュリティに関するソフトウェアについても整備

(*) ワープロソフトや表計算ソフト、プレゼンテーションソフトなどをはじめとする各教科等の学習活動に共通で必要なソフトウェア

(参考) 全国の学校 (普通教室) におけるICT環境整備のステップ^①(イメージ)

新学習指導要領を踏まえ、「授業展開に応じて教師が必要な時に (1日1授業程度分が当面の目安) 1人1台利用を可能とする環境 (3クラスに1クラス分程度)」を実現することが重要。(早急にStage3の環境整備が必要)。



(おわりに) 学校のICT環境整備は自治体の喫緊の課題です！！

学習指導要領 の改訂

小・中：2017年3月
高：2018年3月

新学習指導要領では、

- ① 小学校においてプログラミング教育を必修化するなど、**情報活用能力**を言語能力等と同様に「**学習の基盤となる資質・能力**」と位置付けるとともに、
- ② 学校において**ICT環境を整え、それを適切に活用した学習活動の充実を図る**ことが明記。

⇒ 今後の学習活動においては、**積極的なICT活用が必須**。

○平成29年（2017年）3月に小学校及び中学校、平成30年（2018年）3月に高等学校の
新学習指導要領を公示。
○新学習指導要領を小学校は平成32年（2020年）度、中学校は平成33年（2021年）度から
全面実施。高等学校は平成34年（2022年）度から学年進行で実施。

整備方針の 策定

(2017年12月)

財源の保障

(2018～2022年度)

このため、**国においては、**

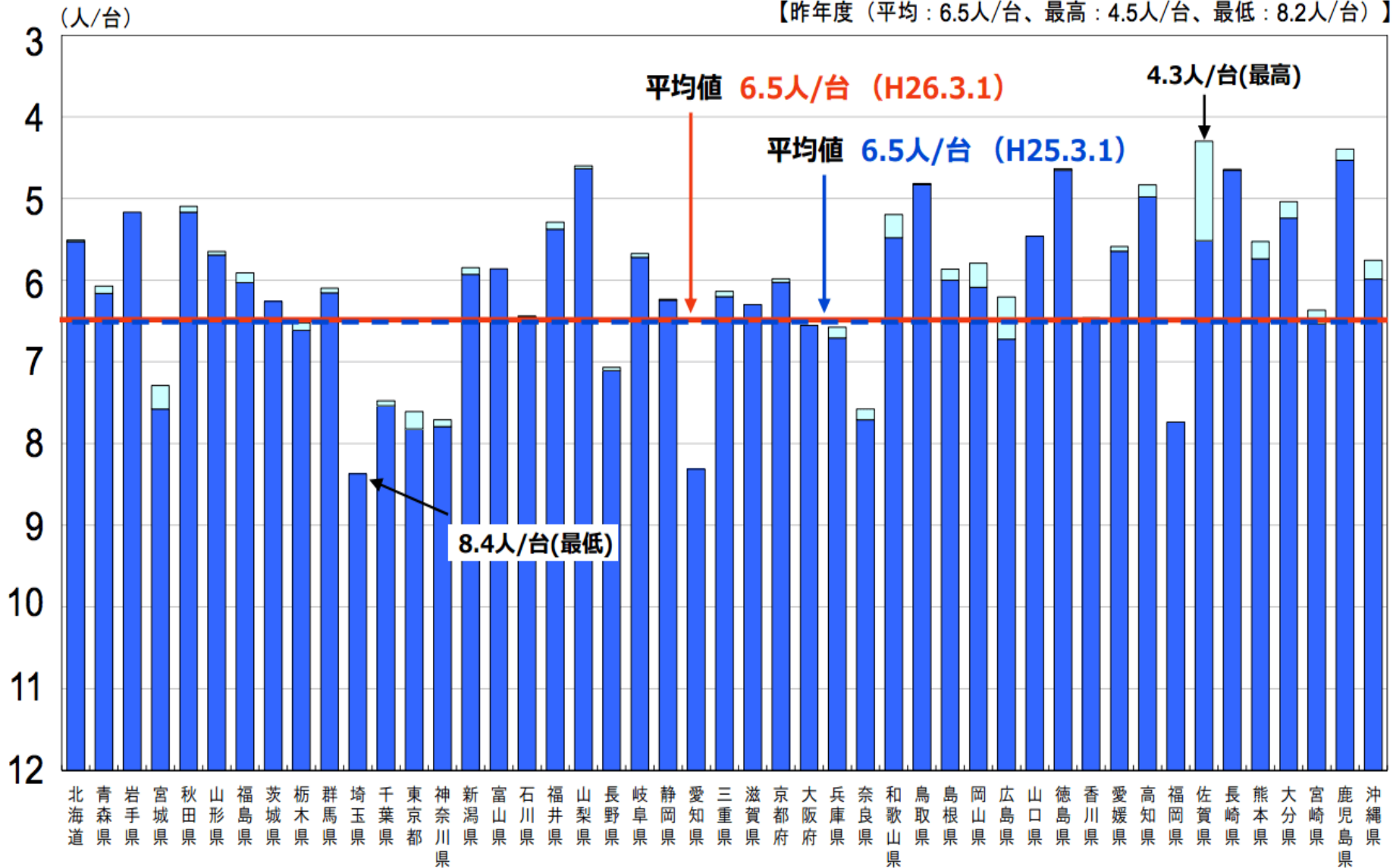
- ① 新学習指導要領の実施を見据え、**学校において最低限必要とされ、かつ優先的に整備すべきICT環境についての整備方針を策定**し、全ての教育委員会に通知（2017年12月）
(**学習者用コンピュータを3クラスに1クラス分程度整備、無線LANの普通教室への100%整備**等)
- ② 当該整備方針を踏まえた、環境整備5か年計画（**2018～2022年度**）に基づき、
単年度1,805億円の地方財政措置として財源を保障。

○「学校における教育の情報化の実態等に関する調査結果（平成28年度）〔速報値〕及び平成30
年度以降の学校におけるICT環境の整備方針について（通知）」（2017年12月26日付通知
29文科生第607号）
○「平成30年度文教関係地方財政措置予定（主要事項）及び文教関係日本大震災関連の財
政措置の状況について」（2018年2月15日付事務連絡）

各自治体においては、2020年度からの新学習指導要領の全面実施に向け、上記の整備方針及び地方財政措置を踏まえて、学校のICT環境整備に係る経費を予算化し、整備を進めていくことが喫緊の課題です！！

自治体の課題？ 国の課題でしょう！

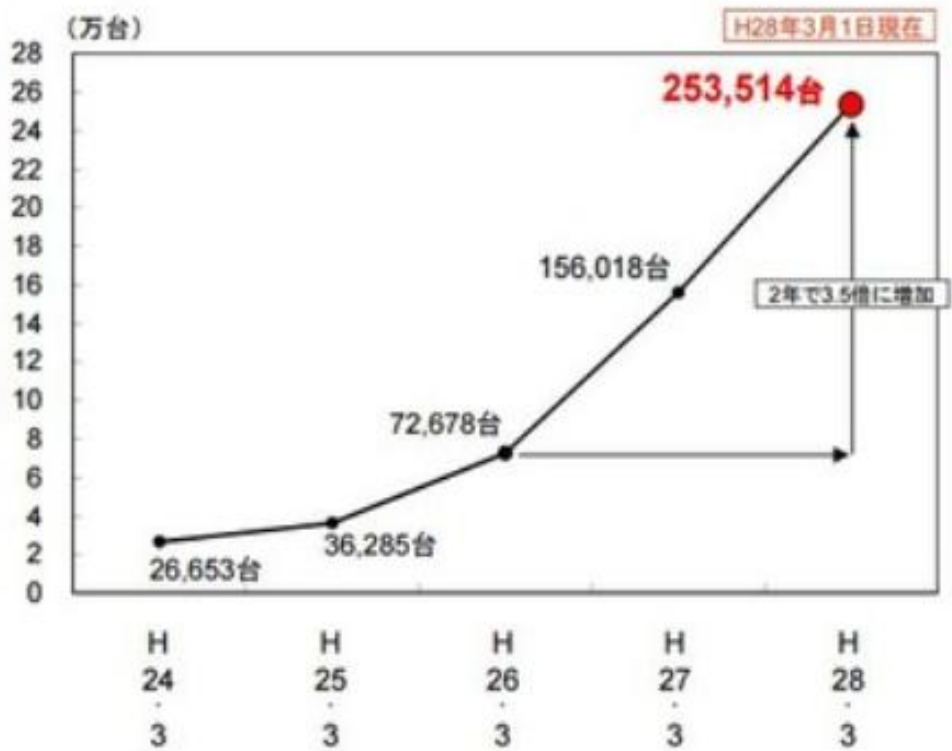
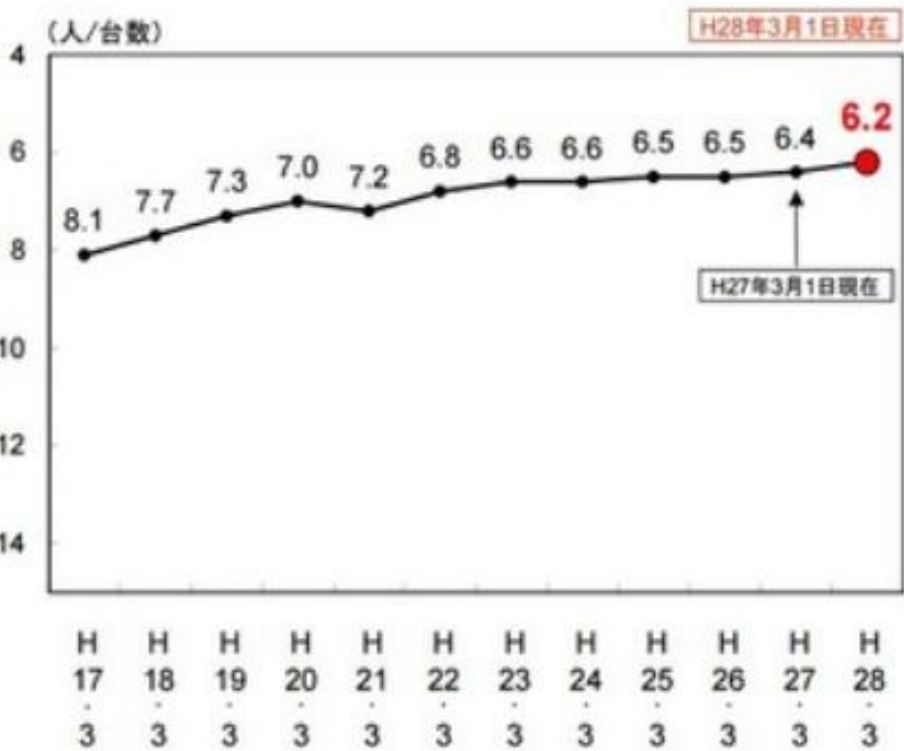
【昨年度（平均：6.5人/台、最高：4.5人/台、最低：8.2人/台）】



ますます広がる格差！

①教育用コンピュータ1台当たりの 児童生徒数

(参考)教育用コンピュータのうち タブレット型コンピュータ台数



前年度を上回る台数の増加、2年で3.5倍

1台あたりの児童生・徒数が減った！
コンピュータが増えた？でもタブレット？

参考文献

- 教育の情報化の推進：文部科学省

http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/main18_a2.htm

- 学力向上ICT活用指導ハンドブック

文部科学省報道発表資料

<http://www.cec.or.jp/monbu/report/handbook.pdf>

ICT (Information Communication Technology)

できること5点 の機能と活用 その活用例10

1. できなかったことができる
 2. より素早くできる
 3. より高度なことができる
 4. より簡単にできる
 5. より使いやすい
- ① 学校内外での交流
 - ② 仮装教具・教材としての使用
 - ③ 学習成果の確認と共有
 - ④ 教材の提示・配布・回収
 - ⑤ 学習活動の視覚化
 - ⑥ より高度な視覚支援
 - ⑦ 他学年児童生徒との合同
 - ⑧ 情報の共有と活用
 - ⑨ より直感的な操作
 - ⑩ 迅速かつ円滑な操作感

AIとICTで遅れをとる？日本

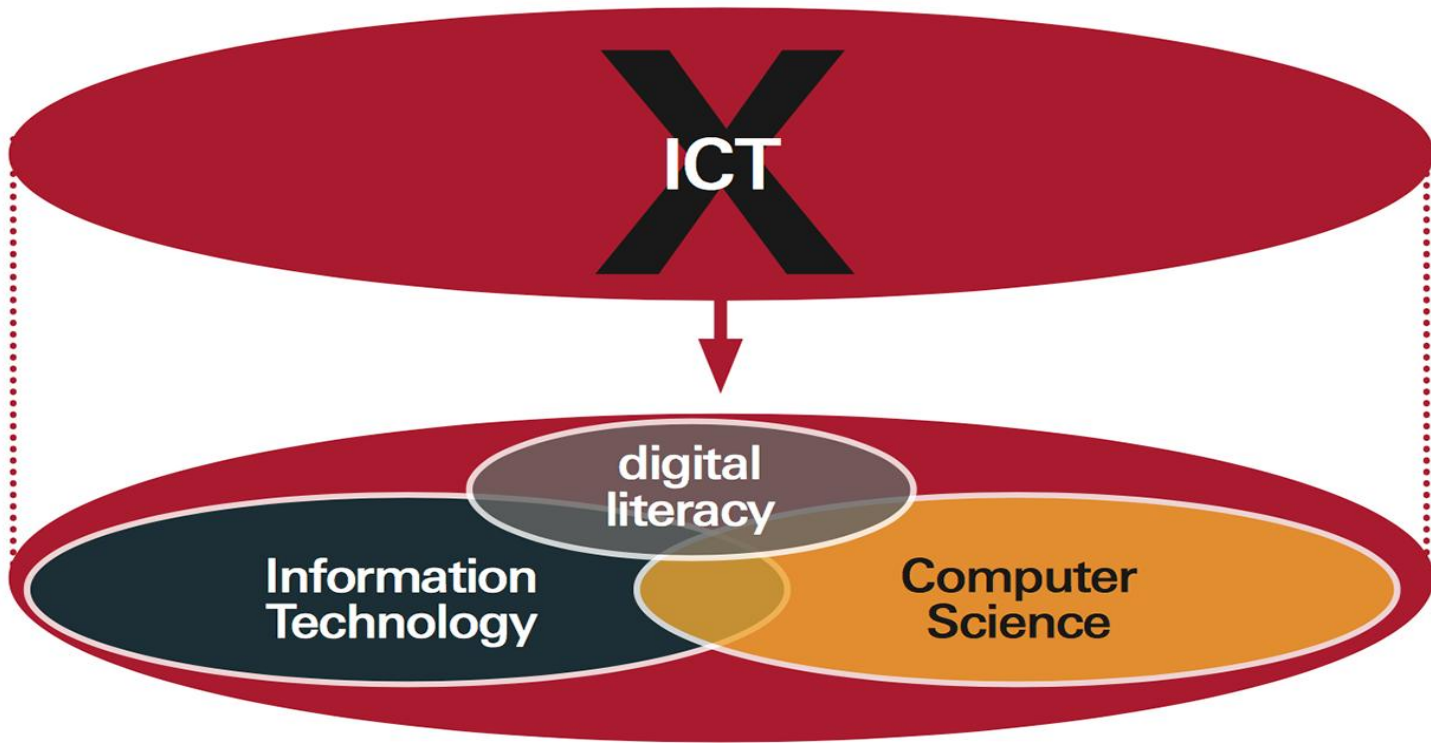
世界各国でプログラミング教育の必修化・カリキュラム導入が活発化

海外におけるプログラミング教育の学校カリキュラムへの導入例

国名	取組概要
イギリス	● 2014年9月のカリキュラム改訂で5歳～16歳でのプログラミング教育を必修化
イスラエル	● 2000年に高校におけるプログラミング教育を必修化、現在中学への導入も計画中
エストニア	● 2012年に小学校から高校まで計20校のパイロット校でプログラミング教育を開始
オーストラリア	● 連邦政府の新たなカリキュラム案は8歳～13歳のプログラミング教育を必修化する内容（現在最終承認待ち、2016年頃から各州で実施の見込み）
韓国	● 2015年から全中学校に正課外のプログラミング教育を実施 2018年にはプログラミング教育を含む「ソフトウェア」学習を正式科目に採用予定
ニュージーランド	● 2011年に高校生がプログラミング等のコンピュータサイエンスを学ぶ新カリキュラム導入
フィンランド	● 2016年のカリキュラム改訂で7歳～16歳でのプログラミング教育を必修化

参照：各国公表資料・各種報道資料より作成

Suggested terminological reform



ICTからコンピューター教育
(デジタル・リテラシー)へ

言語としてのプログラミング

- 機械やシステムを動かし、創り出す「言語」
- 英語系文法の発想によるプログラミング言語
- 思考力・判断力・表現力を高める「言語」
- 算数・数学だけではない、創造・探究のための「言語」
- 学習により「自然言語・母語」との違いを自覚
- AIとの共存、未来社会の理解を深める「言語」

小学校段階におけるプログラミング教育の在り方について（議論の取りまとめ）

平成28年6月28日
教育課程部会
教育課程企画特別部会
参考資料2

プログラミング教育の必要性の背景

- ・近年、飛躍的に進化した人工知能は、所与の目的の中で処理を行う一方、人間は、みずみずしい感性を働かせながら、どのように社会や人生をよりよいものにしていくのかなどの目的を考え出すことができ、その目的に応じた創造的な問題解決を行うことができるなどの強みを持っている。こうした人間の強みを伸ばしていくことは、学校教育が長年目指してきたことでもあり、社会や産業の構造が変化し成熟社会に向かう中で、社会が求める人材像とも合致するものとなっている。
- ・自動販売機やロボット掃除機など、身近な生活の中でもコンピュータとプログラミングの働きの恩恵を受けており、これらの便利な機械が「魔法の箱」ではなく、プログラミングを通じて人間の意図した処理を行わせることができるものであることを理解できるようにすることは、時代の要請として受け止めていく必要がある。
- ・小学校段階におけるプログラミング教育については、コーディング（プログラミング言語を用いた記述方法）を覚えることがプログラミング教育の目的であるとの誤解が広がりつつあるのではないかの指摘もある。

プログラミング教育とは

子供たちに、**コンピュータに意図した処理を行うように指示することができるということ**を体験させながら、将来どのような職業に就くとしても、時代を超えて普遍的に求められる力としての「**プログラミング的思考**」などを育成するもの

プログラミング的思考とは

自分が意図する一連の活動を実現するために、**どのような動きの組合せが必要**であり、一つ一つの動きに対応した記号を、**どのように組み合わせたらいいのか、記号の組合せをどのように改善**していけば、より意図した活動に近づくのか、といったことを**論理的に考えていく力**

プログラミング教育を通じて目指す育成すべき資質・能力

学びに向かう力・人間性等

知識・技能

思考力・判断力・表現力等

【知識・技能】

（小）身近な生活でコンピュータが活用されていることや、問題の解決には必要な手順があることに気付くこと。

【思考力・判断力・表現力等】

発達の段階に即して、「プログラミング的思考」を育成すること。

【学びに向かう力・人間性等】

発達の段階に即して、コンピュータの働きを、よりよい人生や社会づくりに生かそうとする態度を涵養すること。

こうした資質・能力を育成する**プログラミング教育を行う単元**について、**各学校が適切に位置付け、実施**していくことが求められる。また、**プログラミング教育を実施する前提として、言語能力の育成や各教科等における思考力の育成**など、全ての教育の基盤として長年重視されてきている資質・能力の育成もしっかりと図っていくことが重要である。

【小学校段階におけるプログラミング教育の実施例】

総合的な学習の時間	自分の暮らしとプログラミングとの関係を考え、そのよさに気付く学び	音楽	創作用的ICTツールを活用しながら、音の長さや高さの組合せなどを試行錯誤し、音楽をつくる学び
理科	電気製品にはプログラムが活用され条件に応じて動作していることに気付く学び	図画工作	表現しているものを、プログラミングを通じて動かすことにより、新たな発想や構想を生み出す学び
算数	図の作成において、プログラミング的思考と数学的な思考の関係やよさに気付く学び	特別活動	クラブ活動において実施

【実施のために必要な条件整備等】

- (1) ICT環境の整備
- (2) 教材の開発や指導事例集の整備、教員研修等の在り方
- (3) 指導体制の充実や社会との連携・協働

発達(校種)段階とプログラミング教育

- ・ **高等学校**: 「共通必修科目」全ての生徒が履修
情報の科学的な理解を踏まえた情報活用能力
育成(操作できるプログラミングの作成)
- ・ **中学校**: プログラミングに関する教育内容を強化
計画と制御だけでなく、コンテンツ(内容)に関する
プログラミングの実施(技術・家庭科などを中心に)
- ・ **小学校**: 全教育内容を通じた情報活用能力育成
コンピューターに意図した指示ができる体験
新しい教科項目は設けない!(どこでやるの!)
各教科の中でその特質に応じて行う!?
どの単元で実施するかは、学校・教員の裁量!

学習指導要領改訂の方向性

新しい時代に必要となる資質・能力の育成と、学習評価の充実

学びを人生や社会に生かそうとする
学びに向かう力・人間性の涵養

生きて働く知識・技能の習得

未知の状況にも対応できる
思考力・判断力・表現力等の育成

何ができるようになるか

よりよい学校教育を通じてよりよい社会を創るという目標を共有し、
社会と連携・協働しながら、未来の創り手となるために必要な資質・能力を育む

「**社会に開かれた教育課程**」の実現

各学校における「**カリキュラム・マネジメント**」の実現

何を学ぶか

新しい時代に必要となる資質・能力を踏まえた
教科・科目等の新設や目標・内容の見直し

小学校の外国語教育の教科化、高校の新科目「公共」の
新設など

各教科等で育む資質・能力を明確化し、目標や内容を構造
的に示す

学習内容の削減は行わない※

どのように学ぶか

主体的・対話的で深い学び（「**アクティブ・
ラーニング**」）の視点からの学習過程の改善

生きて働く知識・技能の習得
など、新しい時代に求められる
資質・能力を育成

知識の量を削減せず、質の高い
理解を図るための学習過程
の質的改善

主体的な学び

対話的な学び

深い学び

※高校教育については、最末な事実的知識の増記が大学入学者選抜で問われることが課題になっており、
そうした点を克服するため、重要用語の整理等を含めた高大接続改革等を進める。

各教科等におけるカリキュラム・デザイン とカリキュラム・マネジメント

ねらい: 何ができるようになるか

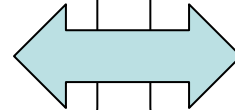
振り返り: 何が身についたか



生徒の能力・可能性・発達をどのように支援するか
(生徒の発達理解と支援 特別な配慮を要する生徒への指導)

教育課程の編成: 何を学ぶか
(内容・課題・見通し)

教育課程の実施: どのように学ぶか
(計画・方法・実践)



環境: 実施するために何が必要か (学校・家庭・地域の条件 相互理解・連携・協働)
教育諸条件確保 ICTの活用 コンピュータ(低学年ではタブレット)へのアクセス
プログラミング教育

本当の言語活動・表現力 = 学力

媒介としての
プログラミング

discussion

議論・討論・
対話

創造・創作

creation

discovery

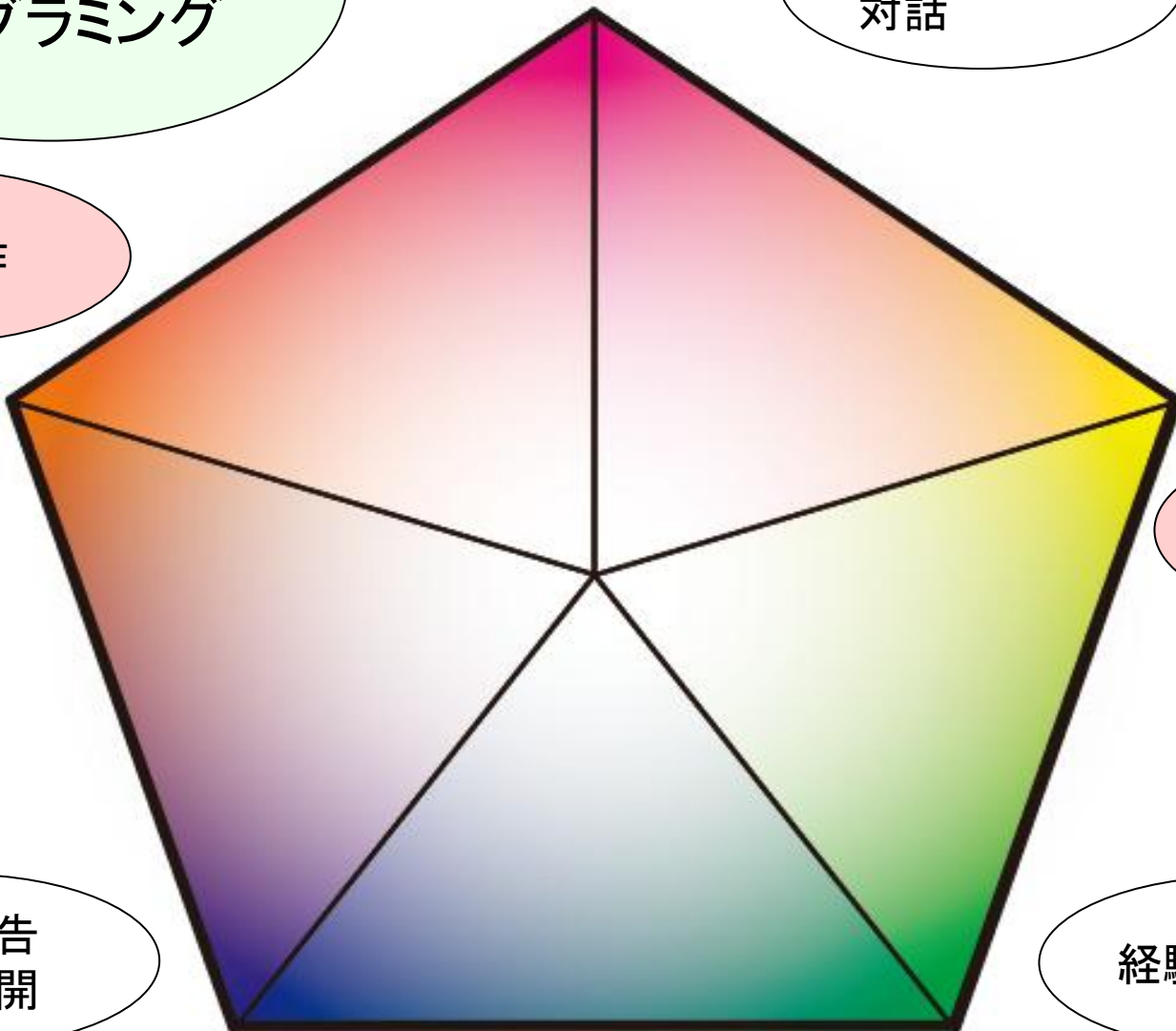
発見
・啓発
・探究

発表・報告
公表・公開

presentation

経験・体験

experience



人工知能に代わられる主な仕事

電話営業員	タクシー運転手
手縫い裁縫師	法律事務所の事務員、秘書
不動産ブローカー	レジ係
税務申告書作成者	クレジットカードの審査員
経理担当者	小売り営業員
データ入力者	医療事務員
保険契約の審査員	モデル
不動産仲介業者	コールセンターのオペレーター
ローン審査員	飛び込み営業員
銀行窓口係	保険営業員

生き残る仕事

ソーシャルワーカー	小学校の先生
聴覚訓練士	心理カウンセラー
作業療法士	人事マネージャー
口腔外科医	コンピューターシステムアナリスト
内科医	学芸員
栄養士	看護師
外科医	聖職者
振付師	マーケティング責任者
セールスエンジニア	経営者

※英オックスフォード大学、マイケル・A・オズボーン准教授の論文「未来の雇用」で示された職種から抜粋。

今後10～20年以内にコンピュータやロボットに
「仕事を奪われそうな職種」 vs 「奪われそうにない職種」

職 種	奪われる確率
データ入力	99%
銀行など融資担当者	98%
モデル	98%
スポーツ審判	98%
簿記・会計事務	98%
電話オペレーター	97%
小売店などのレジ係	97%
不動産仲介業者	97%
料理人	96%
(参考) タクシー運転手	89%
(参考) 理髪業者	80%

職 種	奪われる確率
医者	0.4%
小・中学校の教師	0.4～0.8%
カウンセラー	0.5%
学芸員	0.7%
作曲家	1.5%
ファッション・デザイナー	2.1%
エレクトロニクス技術者	2.5%
弁護士	3.5%
ライター・作家	3.8%
ソフトウェア開発者	4.2%
画家・イラストレーター	4.2%

自律と意思の学習＝プログラミング学習

活動的学習

他律型－活動的学習

指導者の意図に従って活動
(対話・協働など)を通して学ぶ

表現的

自律型－活動的学習

学習者の主体的意思に基づき活動(対話・協働など)を通して学ぶ 能動的学習
「為すことにより学ぶ」

読書活動
プログラミング学習

させる学習

する学習・し合う学習

他律型－静的学習

指導者の意図に従って、その意図に沿って学ぶ
教師が聞かせる・書かせる・解かせるような学習

理解的

自律型－静的学習

指導者と意図を共有し、学習者も内的動機を伴って学ぶ 課題に関心を持ち、自主的・探求的に聞いたり、読んだりする学習

読書
プログラミング

静的学習

他律型学習

自律型学習

プログラミング教育の効果

- **創造力**: 自由な作品制作の課題を通して創りたいもの・ことを実現する創造力が向上
- **課題解決力**: トライ&エラーを通して、目的達成のための主体的な課題発見力・改善力・解決力・達成力・粘り強さが身につく
- **表現力**: プログラムの構想を書いたり、教え合い学び合ったりして、作品を発表する力がつく
- **論理的思考力**: 構想を作成したり、全体を俯瞰したり、順序立てたり、仕組みを考えたりする力がつく
- **コンピューター理解力**: 実際のコーディングやプログラミングのスキルや**人の言語・認識との違いが経験により分かる**

表 6-2 プログラミングに関する教育がもたらす効果

学説または有識者の意見	事業者の感じる効果
創造力 ³⁸ の向上	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングでは自由に作品を制作する課題を与えることが多いため、子供たちの作品制作を通じて、作りたいものを実現するという創造力が向上する。 ・ものを作り出す面白さを実感させることで創造性が伸びる。
課題解決力 ³⁹ の向上	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングでは、結果がすぐにわかり、改善点が明確であることなどから、トライアンドエラーを繰り返しやすく、課題発見力、解決力が身につく。 ・プログラミングを完成させるという目的達成のために前に進む主体的な行動力が身につく、完成させ、最後までやりきる力が身につく。
表現力 ⁴⁰ の向上	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングの過程で、プログラムの構想を書いたり、受講者同士で教えあい、学びあいをしたり、作品を発表したりすることによって、表現力が向上する。
合理性、論理的思考力 ⁴¹ の向上	<ul style="list-style-type: none"> ・フローチャートやプログラムの構想の作成とそれらに基づきプログラミングするという過程で、俯瞰的に考えたり、順序立てて考えたり、仕組みを考えるなどの合理的、論理的な思考が必要となるため、論理的な思考力が向上する。
意欲の向上（内発的な動機づけ効果） ⁴²	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングという活動自体が子供たちにとって楽しいものであるため、子供は積極的に活動に取り組む。 ・デバッグやトライアンドエラーを繰り返して作品を完成させるというプログラミングの作業特性から、子供たちがプログラミングの様々なタイミングで気づきを得るため、子供たちの忍耐力、集中力が持続し、学習意欲が維持、向上される。
コーディング・プログラミングスキル ⁴⁰ の向上	<ul style="list-style-type: none"> ・テキスト型言語を用いて高度なプログラミングを行ったり、大人と同様の習熟を見せるなど、子供であってもプログラミングスキルが向上する。
コンピュータの原理に関する理解 ⁴³	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングの過程で、不明点を調べたり、既存のライブラリを利用するなどの作業を行う際にインターネットによる情報検索を行うため、情報検索能力の向上など、情報利活用能力が向上する。 ・プログラミングの活動を通じて、コンピュータの性質・原理に対する理解が深まる。

プログラミング教育の効果



※赤枠はプログラミングに関する教育で効果があるとされたスキル

図 5-1 21 世紀型能力（出典：国立教育政策研究所試案をもとに弊社加工）

プログラミング学習

プログラミングは言語(操作言語)

発表して全体を振り返る
【表現・伝達・共有】

できたことは何か
何が学べたか
どのように学べたか

考えをまとめる
【整理・加工・判断・創造】

結果を生み出す
プロセスの学習
失敗は成功のもと

情報を集める
【情報収集・判断・体験】

どのような部品があるか
何を使えばよいか
自分で決めて判断

課題をつかむ
【発見・計画・企画】

何をやればよいか
どうしたらできるか
やっておもしろい

新しい体験にふれる
【動機・意欲】

おもしろい!
わくわくする
好きなこと

プログラミング教育
の可能性

豊かな心

学びを
人生や社会に生かそうとする

【学ぼうとする力】

問題発見力
計画力
行動力
評価力
実践力

- 教科等
横断型・
合科型
- 総合的な
学習の
時間の活用
- 課題
探究・
解決型
の学習

【知識・技能／
思考・判断・表現】

コミュニケーションの力
情報活用力の力
思考・判断
自己表現

学び方、ものの見方、考え方
【深い学び】

学校と社会を生涯学習でつなげる

社会に開かれた教育課程

学校教育

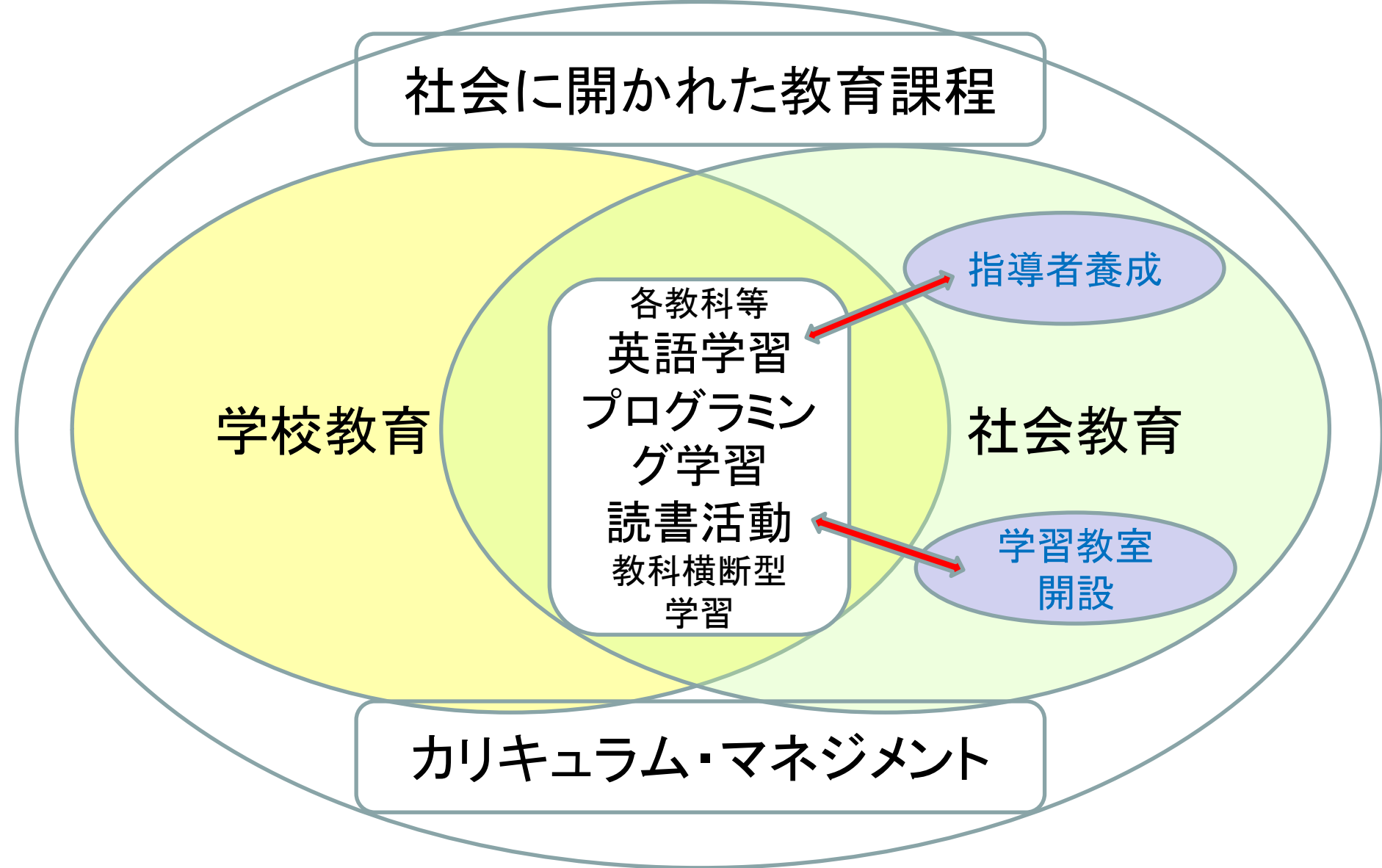
各教科等
英語学習
プログラミング学習
読書活動
教科横断型
学習

指導者養成

社会教育

学習教室
開設

カリキュラム・マネジメント



ご参加戴きありがとうございました。

連絡先: 玉川大学教師教育リサーチセンター TEL042-739-8116 Fax:042-739-8857
(一社)教育デザイン研究所 新宿区四谷1-18高山ビル
URL <https://edri.tokyo>

TEL03-5341-4227 Fax 03-4332-2338

事務局: info@edri-tokyo.com 個人: yoshidak13@goo.jp

教師育成塾(小・中・高) 未来塾(国語・英語・プログラミング・中国語)
発信型デュアル講座 英語サロン 異業種交流会

【主な著書・編著・連載】

- 「なぜ、あの学校は活気に満ちているのか? プロジェクト型経営のススメ」 東洋館 2015年3月 4刷
- 「なぜ、あの先生は誰からも許されるのか? 同僚・上司、子ども・保護者と上手につきあう」 東洋館 2013年3月 3刷
- 「これならできる! 楽しい読書活動」(編著)学事出版 2015年3月3刷
- 「これならできる! 図書を活用した楽しい学習活動 小学校編 探究的な学びを促す教科別事例集」学事出版 2017年6月(編著)
- 「主体的・対話的で深い学びを促す中学校・高校国語科の授業デザイン アクティブ・ラーニングの理論と実践」学文社 2016年11月(編著)
- 「小学校プログラミング教育がわかる、できる 子どもが夢中になる各教科の実践」
学事出版 2017年7月出版
- 「2018年度版 必出テーマで押さえる教員採用試験のための論作文&面接対策」玉川大学教師教育リサーチセンター
時事通信社 2016年10月(監修) 2019年度版本年10月発行予定
- 「映像で学ぶ校内研修教材 DVD No.3~No.5(監修)」学事出版 2014年12月
- 「社会をつくる学びを提案する 社会教育」一般社団法人日本青年館 「スクール・コミュニティをみんなで創ろう」
2013年6月から連載中
- 月刊「教員養成セミナー」時事通信社出版局 「おススメしたい! 映画&ドラマ」2015年4月から連載中
- 月刊「プリンシプル」学事出版 「校長のコミュニケーション・ストラテジー」2017年4月から連載中