

2017年3月14日
株式会社インプレスR&D
<http://nextpublishing.jp/>

「アクティブ・ラーニング」と「人格教育」の最前線も掲載
『これからの「教育」の話をしよう 2 教育改革×ICT 力』発刊
学校広報ソーシャルメディア活用勉強会(GKB48)編

インプレスグループで電子出版事業を手がける株式会社インプレス R&D は、『これからの「教育」の話をしよう 2 (副題: 教育改革×ICT 力)』(編者: 学校広報ソーシャルメディア活用勉強会) を発刊いたしました。

『これからの「教育」の話をしよう 2 教育改革×ICT力』

<http://nextpublishing.jp/isbn/9784844397540>



編者: 学校広報ソーシャルメディア活用勉強会
小売希望価格: 電子書籍版 1,200 円(税別) / 印刷書籍版 1,500 円(税別)
電子書籍版フォーマット: EPUB3 / Kindle Format8
印刷書籍版仕様: A5 判 / モノクロ / 本文 134 ページ
ISBN: 978-4-8443-9754-0
発行: インプレス R&D

<< 発行主旨・内容紹介 >>

教育関係者が集まるソーシャルメディア上のグループ、学校広報ソーシャルメディア活用勉強会(略称: GKB48)が開催した第3回教育カンファレンスの内容を書籍化。「教育改革×ICT 力」をテーマにしたこのカンファレンスのプレゼンターから 13 人のスピーチの内容を採録するほか、教育関係者の間で現在関心の高い「アクティブ・ラーニング」と「人格教育」の現場の声も追加取材しています。

本書は、第1回カンファレンスの内容を書籍化し、ベストセラーになった『これからの「教育」の話をしよう ～教育改革×ソーシャルの力』(2013年6月)の続刊に当たります。インプレスR&Dでは、近々『これからの「教育」の話をしよう3 教育改革×未来の教室』の発刊も予定しています。

(このシリーズは次世代出版メソッド「NextPublishing」を使用し、出版されています。)

「第1章 教育の現場から」より

「アクティブ・ラーニング」

アクティブ・ラーニングで教師の仕事はクリエイティブになる

次期新学習指導要領の案を見ると、「カリキュラム・マネジメント」とともに授業や学校の改善の要として「アクティブ・ラーニング」が最重要視されていることがわかります。GKB48のフェイスブックグループ内で実施したアンケートにおいてもアクティブ・ラーニングへの関心が一番高いという結果になりました。

アクティブ・ラーニングという言葉が現在のように定着するずっと以前から、まさしくアクティブ・ラーニングといえる授業の研究を行ってきた団体があります。日本大学文理学部教授の渡部淳氏が2006年に発足した「獲得型教育研究会」（以下、獲得研）です。

2016年1月初旬、獲得研は毎年恒例の行事として全国から研究会のメンバーを東京に集め、丸2日にわたる勉強会を実施しました。その勉強会を見学させていただいた上で、1月中旬に日本大学の渡部教授の研究室において、渡部教授と、獲得研のメンバーとして活躍している目黒学院中学・高等学校教諭の藤牧朗氏に、話を伺いました。

講義一辺倒の授業に限界を感じ、アクティブ・ラーニングを導入

司会：藤牧先生は「教えて考えさせる授業」を心がけているようですが、先生が現在担当されている現代社会を例に、授業の流れをご説明願えますか。

藤牧：予習していることを前提に進めるのが私の授業の特徴です。使っている教科書は1項目2、3ページで構成されており、1回の授業で1項目



(左：藤牧氏、右：渡部氏)

を学びます。授業までに当該項目について教科書で予習してもらい、いくつか質問を考えてきてもらいます。

授業では、冒頭10分ほどで前回の授業の振り返りを行い、次の5～10分で、今日の内容について私がKP法（紙芝居プレゼンテーション）を使って簡単に説明を行います。以前は板書をしながら説明していたのですが、キーワードを示しながら説明するKP法なら、生徒の顔を見ながら説明でき、生徒も眠くありません。

こうして、生徒の前提知識がある程度そろえたうえで、4、5人のグループを作ります。グループは席の近い者同士で組ませる先生が多いのですが、私はトランプなどを使ってくじ引きでランダムに決めます。

進め方としては、まず15分ほどを使い、グループ内で各自が質問を投げ合い、解決できなかった1、2題の疑問を発表させます。それらについて1つずつ、私がトータル10分ほどで解説します。最後の5～10分で、授業の感想や、わかったことをリフレクションシートに記入させます。そして、この日に学んだ内容について、次の授業の冒頭で理解深化（発見的復習）を行うというサイクルで流れていきます。

次の授業の冒頭では、毎回「ホットシーティング」というアクティビティ（技法）を行います。演劇的手法によるプレゼンテーション技法で、

「第2章 プレゼンテーション」より(1)

01 慶應卒元吉本芸人が語る！ AO・推薦入試対策を通して体得するダル マカ【内藤紗弥花 VITA】

内藤紗弥花 VITA

高校生時代の私は非常に目立ちたがり屋でした。「私に清き一票を！」と活動を行い、生徒会長に選ばれました。そして生徒会長を2年間務め、そのノリで政治家を目指し、日本を元気にしようと思っていました。

ところが大学3年生、就職活動中にもふとひらめきました。「政治の場ではなく、笑いで日本を元気にできないか。自分の別の可能性を試してみたいと思ったのです。

家でお笑い番組を見ていて、「これ、私でもいけるんじゃない？」と思いました。そして、考える前に行動に移し、いきなりお笑いの道に飛び込んでいったのです。

このネタをご存じですか？

私はAO入試や推薦入試など、評定では評価できない学生たちの個性を引き出し、自己アピールをして大学に入っていくというインストラクターをしています。大学のAO入試でトップ合格をしたという経歴があるので、その経験を生かして、このようなことを始めました。

これからの時代、暗記型の画一的な教育ではなく、自分の個性を思い切り表現していく、つまりコミュニケーション能力が必要になってきます。このネタをご存じですか？

「転んでも立ち上がる、海空花子です！」

私、売れていなかったのですが、皆さんは知らないと思いますが、「2010年売れそう芸人」ということで、このネタを持って「さんまのまんま」や「笑っていいとも」などに出演させていただきました。

拍手！パチパチパチ…



そもそもコミュニケーションとは

私はいつも、高校生対象の講演の初めに拍手のパフォーマンスを行います。会場の聴講者に拍手をしてもらって、「みんなに拍手をもらったこと、これこそがコミュニケーションなんだよ」という話をしています。

今も、最初にワットと拍手をしていましたが、VITAがトントントントと刻み始めたら、皆さんもトントントントと刻んでくれました。VITAの動きが変わったということを「理解」し、どうしようか「考え」、そして「表現」したということです。そう、これこそがコミュニケーションなのです。

Communicationのcomは「共に」、uniはunit、「1つの」という意味です。一緒に1つのことをしている時、それはコミュニケーションが成立

「第2章 プレゼンテーション」より(2)

10 デジタルキャンパス構想 [安藤 昇]

佐野日本大学中等教育学校・高等学校ICT教育推進室室長 安藤 昇

東日本大震災の時、インフラは非常に乱れました。交通機関も復旧せず、なかなか学校に来られないという状態が約1カ月続きました。生徒の連絡網も電話は通じません。しかし、インターネットで情報を配信することによって、生徒たちは学校の情報を知ることができました。このことを教訓に、いつでもどこでも学べる環境をつくらうということで始めたのがデジタルキャンパスです。

震災から3年経てデジタルキャンパスを構築

ネットで何か情報を配信できたらいいなと考えました。当時は予算もなく、私が勝手に始めたことなので、文科省の管轄する機関NII（国立情報学研究所）が無料で配布している栃木県内のすべての公立高校も使っているCMS、「NetCommons（ネットコモンズ）」を使うことにしました。

まずはホームページを作りました。すべての教職員に権限を与えて、誰もが簡単に更新できるホームページです。このネットコモンズには緊急連絡システムがあるため、それも利用することにしました。生徒に自動的にメールが配信される仕組みです。

「ホームページ更新してください」と言っても、先生方はなかなか更新してくれません。そこで、教職員用のグループウェアを作りました。外部メール、校内メール、証明書の発行など、校内の連絡はすべてグループウェアを利用することにより、ペーパーレスが図られるようになりま

した。会議の時もタブレットを持って参加しています。

このように、震災から3年の月日を得て、デジタルキャンパスが構築されました。ここまでサーバー代を除けば、ほとんど無料です。

「デジタルキャンパス」は商標登録をしています。これは最初「サイバーキャンパス」にしようと思ったら、商標登録されていて使えないことがわかったので、「デジタルキャンパス」という名前を使えるようにしているだけです。



ユーザーインターフェイスの統一がもたらした教育環境の変化

今まで学校の先生がネットで気軽に発言することはなかなかなかったと思います。しかし、ユーザーインターフェイスを内も外もまったく同じにしたことによって、先生方が気軽に発言できる環境が出来上がりました。だいたい2週間で100件、1カ月で400件ぐらいの書き込みがあります。動画をアップする先生も出てきました。また、だんだん慣れてくると、メディアリテラシーも備わってきて、「生徒の顔はなるべく大きく載せないようにしよう」とお互いに注意し合ったりもします。

<<目次>>

はじめに

第1章 教育の現場から

「アクティブ・ラーニング」

「人格を創る」

第2章 プレゼンテーション

01 慶應卒元吉本芸人が語る！ AO・推薦入試対策を通して体得するダルマカ [内藤紗弥花 VITA]

02 大学をきちんと比較検討できるweb サイトを作る [塩野克彦]

03 被災地で対話の場を拓く～被災地における「哲学的対話実践」の可能性について～ [西村高宏]

04 国立大学改革と広報 [川村 匡]

05 世界大学ランキングについて(世界の中の日本の大学) [葭森祐義]

06 ググったらそこに授業のある社会 [杉山一希]

07 小中高の現場からたどり着いた、幼児教育での ICT 活用 [田中康平]

08 全日型通信制高校の挑戦 [今窪一太]

09 耳と声を使う国際コミュニケーション教育 [今井宏美]

10 デジタルキャンパス構想 [安藤 昇]

11 大学が発信したい情報と、記者が求めている情報のギャップとは？ [小林 聡]

12 Teach For Japan の挑戦 [松田悠介]

13 交流と創造、そして学びの場へ [小松 大]

おわりに

大規模土砂災害被災地、広島から

大学の形

<< 著者紹介 >>

学校広報ソーシャルメディア活用勉強会(GKB48)

2011年8月に第1回の勉強会を大宮で開催するとともにフェイスブックに非公開のグループを作成したことにより発足。略称 GKB48 の「48」は、47 都道府県+海外を意味する。学校広報に限らず、学校運営や教育問題、ソーシャルメディア、ICT に関心のある人が集まり、2017年2月現在では1,700名を超えるメンバーを擁する。大学、専門学校、高等学校、中学校、小学校、学習塾、教育関連・情報関連企業、NPO 法人ほか、それぞれの立場にある人々が、「教育」「ソーシャル」「広報」というテーマのもと、組織を超えて教育への思いを発信・共有し、未来の「教育」をつくることを目指す。ソーシャルメディアの活用や教育の未来などについてオンラインで意見、情報の交換を行なっているほか、メンバーが会場に集まったの勉強会も実施している。

<< 販売ストア >>

電子書籍:

Amazon Kindle ストア、楽天 kobo イーブックストア、Apple iBookstore、紀伊國屋書店 Kinoppy、Google Play Store、honto 電子書籍ストア、Sony Reader Store、BookLive!、BOOK☆WALKER

印刷書籍:

Amazon.co.jp、三省堂書店オンデマンド、honto ネットストア、楽天ブックス

※ 各ストアでの販売は準備が整いしだい開始されます。

※ 全国の一般書店からもご注文いただけます。

【株式会社インプレス R&D】 <http://nextpublishing.jp/>

インプレス R&D (本社：東京都千代田区、代表取締役社長：井芹昌信) は、デジタルファーストの次世代型電子出版プラットフォーム「NextPublishing」を運営する企業です。また自らも、NextPublishing を使った「インターネット白書」の出版など IT 関連メディア事業を展開しています。

※NextPublishing は、インプレス R&D が開発した電子出版プラットフォーム(またはメソッド)の名称です。電子書籍と印刷書籍の同時制作、プリント・オンデマンド(POD)による品切れ解消などの伝統的出版の課題を解決しています。これにより、伝統的出版では経済的に困難な多品種少数数の出版を可能にし、優秀な個人や組織が持つ多様な知識の流通を目指しています。

【インプレスグループ】 <http://www.impressholdings.com/>

株式会社インプレスホールディングス(本社：東京都千代田区、代表取締役：唐島夏生、証券コード：東証1部9479)を母体とするメディアグループ。「IT」「音楽」「デザイン」「山岳・自然」「モバイルサービス」を主要テーマに専門性の高いコンテンツ+サービスを提供するメディア事業を展開しています。

【お問い合わせ先】

株式会社インプレス R&D NextPublishing センター

〒101-0051 東京都千代田区神田神保町 1-105

TEL 03-6837-4820

電子メール: np-info@impress.co.jp