

報告者氏名	山下 祐一郎
FD 名称	New Education Expo 2016
主 催	株式会社内田洋行
開催日時	平成 28 年 6 月 2 日~4 日（参加は 4 日のみ）
開催場所	TFT ビル（東京都江東区有明 3-6-1）
講 師	兵庫県立大学 環境人間学部 准教授 竹内 和雄 氏 他 5 名， 信州大学 教育学部 教授 村松 浩幸 氏 他 2 名
FD 内容	<p>1. スマホ、SNS 時代を生き抜く子どもたちのために～子ども自身が考えるスマホのルール～（講師：竹内 和雄 氏など）</p> <ul style="list-style-type: none">・ SNS や課金など情報端末（主にスマートフォン）をプラットフォームとした様々な問題が児童生徒の間で発生している。その問題を克服するためのひとつの手段として、児童生徒らが自分たちでルールやポリシーなどを作成するという手法が提案されている。本セミナーでは高等学校 3 校が登壇し、実践例の報告が行われた。ルールの作成で中心的な役割を果たした生徒も登壇しており、生徒からの視点を聞くことができた。・ 児童生徒が自らルールを決めることには多く利点が報告されているが、ここでは 4 点を挙げる。1. 自分たちで作ったルールなので守ろうという意識が強まる点、2. SNS のヘビーユーザーである児童生徒のほうが先生よりも知識がある点、3. ユーザーの実情に合わせたルールを決めることが可能な点、4. ルールを作成する過程で様々な調査を行うために知識が深まるという点である。登壇していた生徒の「作成に携わることで、自分たちの知識が増えた」という趣旨のコメントからもその効果があったものと思われる。・ 高校生のコメントの中に、「スマートフォン（と SNS などのサービス）は、技術の進歩が激しいので具体的なルールを決めることの有用性に疑問がある。つまり、すぐにルールが意味をなさなくなる恐れがある。概念的なルールが良いかもしれない。また、倫理的な意識を共有することが大切と感じた、」という趣旨の意見があった。 <p>2. 思考力・判断力・表現力を育成する初等中等教育でのプログラミング教育（講師：村松 浩幸 氏など）</p> <ul style="list-style-type: none">・ 6 月 3 日の「小学校段階における論理的思考力や創造性、問題解決能力等の育成とプログラミング教育に関する有識者会議」において小学校におけるプログラミング教育の必修化（教科化はされない、時間数は学校の任意）が提言されたことで、大盛況となっていた。

・プログラム教育の意義として次の4点が挙げられていた。1. コンピューテーションシンキング（論理的に順序立てて考える思考）、2. 問題解決力（資質能力に含まれるもの）、3. 人材育成（情報化社会を担う技術者、あるいは技術を理解できる人材を育成する足掛かりとなることが期待されている）、4. 創造性

・プログラミング教育は、プログラムそのものを教える訳ではない。あくまで、プログラムを通じて思考力・判断力・表現力を育成する。

・具体的な教育方法については、良い教材が安価で出てくる可能性に期待しており、その可能性は高いとのこと。必修化されると需要が出て安くなるため、市場原理が働いて安くなるし、開発も進む。過去にも学校現場において、そのような事例が何度もあった。

報告書コメント (感想含む)

・児童生徒が自分たちの SNS ルールを作成するという話の中で、下級生や保護者への啓発活動の必要性が上げられていた。その啓発活動も、教員ではなく児童生徒が主体となり啓発動画や広報誌（1枚もののプリントなど）を作成していた。このような試みは本学の中でもできるのではないかと思う。

・情報モラルの啓発活動で、作成した動画などを下級生に見せフィードバックを受け取ることで、下級生の実態を把握することができたようである。児童生徒の実態を知るという点は、教育学部の学生にとって特に有効なのではないかと感じた。

・スマートフォンのルールの話の中で、授業中にスマートフォンを使った学習をすることの利点が挙げられていたが、同時に、授業中にも関わらずラインやツイッターなどを使う生徒がでてくるという問題点が指摘されていた。本学でもこの問題は出てくると思われる。

・本学を卒業して小中学校の現場で働いている卒業生は数多くいる。それらの卒業生向けにプログラミング教育（スクラッチ、ビジュアルなど）を行ってもいいのかなと感じた。

・プログラミング教育に限らず、どのような職種に就いても降って沸いたように情報化の波にさらされることが多くなっていると感じる。このような現状に対応するためには、大学では様々な情報システムを使いこなせるようになることが必要だと思う。コストをかける必要は無いので現状導入されているシステムだけでも使えるようになるといいのかなと思う。

・スマホの普及の影響でタッチタイピングができる学生が減ってきているという現状がある。それに対して、タイピングはデファクトスタンダードになっているのでとても重要なスキルであるという趣旨のコメントもあった。たしかに、入力インターフェースはとても大切で、そこに難があるとそのシステムは使われないだろうと思う。本学の学生には、タイピングをできるようになって欲しい。

報告日：平成 28 年 6 月 6 日