

DiTT 2011年度WG実証研究一覧

2011.11.11

WG	NO	実証研究テーマ	実証研究カテゴリー	リーダー企業	参加企業	実証地区	実証校	協力	研究概要	研究目的	DiTT2010年度提言書における課題	2010年度WG	
コンテンツソフト	1	新任教師の育成を目的としたデジタル授業書の開発	指導者用デジタル教科書	株式会社ピアソン桐原	東京書籍株式会社、日本文教出版株式会社、東芝情報機器株式会社、株式会社ジャストシステム		小1校、中1校		ICT環境において、ベテランの教師から新任教師に向けた指導案(蓄積・伝播)の作成と伝達方法の効果検証	ICT環境における指導案(蓄積・伝播)の作成と伝達方法の検証	指導法・指導案・教授資料などの蓄積と伝達・授業(学習)の効率を向上させるデジタルコンテンツ	コンテンツ・協働学習	
	2	(非公開)										コンテンツ	
	3	小学校における一斉授業でのタブレットPCとデジタルコンテンツの活用	デジタル機器・ネットワーク環境	株式会社内田洋行	インテル株式会社	東京都中央区	中央区立城東小学校		算数の授業における、電子黒板や児童に配布されたタブレットPCを活用したデジタルコンテンツの可能性の検証。	デジタルコンテンツの利用場面、活用法、その効果の検証と、合わせて教室内の機器環境の検証	1人1台PC環境における学習の可能性	ソフト	
	4	情報活用能力を高める教材と授業法の開発	情報教育(情報活用ノート)	株式会社文溪堂	株式会社AZホールディングス	岐阜県	岐阜聖徳学園小学校	研究協力:岐阜聖徳学園大学 石原一彦先生	デジタル版「情報活用ノート」の作成と1人1台PC環境における情報活用スキルの向上の検証	デジタル版「情報活用ノート」使用における情報活用スキルの向上	情報活用能力の向上	ソフト	
	5	英語を沢山聞かせる授業ができるツールの開発・検証	グローバル化(異文化・外国語学習)	株式会社ジャストシステム					1人1台情報端末及びICT環境下において、英語読み上げソフトを活用した外国語活動の効果検証	1人1台情報端末及びICT環境における外国語活動の可能性	異文化・外国語活動におけるデジタル教材の可能性	コンテンツ・ソフト	
	6	子どもたちの意見を集約する支援ツールの開発・検証	協働学習(発表・討論)	株式会社ジャストシステム					1人1台情報端末下におけるデジタルノート(仮称)を使った、協働学習の可能性	協働学習の可能性	個別学習・協働学習の可能性	ソフト	
21世紀型授業	7	レゴブロックと情報端末を使ったデジタルストーリーテリングづくり	知識基盤社会(問題解決能力)	レゴエデュケーション		東京・小平市	小平市立第五小学校	協力:NPO法人企業教育研究会	・グループに分かれ、レゴブロックとカメラ、動画編集ソフトを用いてコマ撮りアニメーションを制作し、発表する学習を実施する。 ・授業で設定された課題に対する解決策を検討し、その結果を上記の方法で発表することを想定	・課題解決力・創造力・コミュニケーション力を始めとする21世紀型スキルを育む授業の具体化 ・一学校への情報端末の普及により実現可能となる、21世紀型スキルを育む学習環境・学習コンテンツのパッケージ化と普及推進。	魅力的なコンテンツ作りを可能にする学習	コンテンツ・協働学習	
	8	(非公開)											
	9	情報モラル教育 先生・保護者を対象とした授業づくり	情報モラル教育	第一法規株式会社		千葉県千葉市他		協力:NPO法人企業教育研究会	・生徒1人1台端末の学習環境によって推進される多様な場所での学習を実現するためには、こどもの情報リテラシーは勿論の事、保護者の知識や理解を促進することも重要課題となる。そのための保護者向けの情報モラル教育の設計・実施。	・保護者の積極的な参加による、「教員」「子ども」「地域社会」が相互連携した学習環境の具体化 →1人1台端末環境普及により予想される家庭環境利用を見据えた保護者向け情報リテラシ	地域・家庭などとの協力における学習	コミュニケーション・協働学習	
	10	家庭での協調学習(ジグソー法)の実践とその教育効果の研究	地域・家庭学習										
	11	「編集とデザイン」を、生徒(高学年)とともに考える学習	知識基盤社会(情報の発信・表現)	株式会社AZホールディングス		未定		研究協力:青山学院大学 刈宿俊文先生	・各種メディアの編集作業には、収集した様々な情報を関連付ける作業が必要とされる。編集作業を伴うワークショップを設計し、情報を関連付けるために必要なメタ認知能力を育む学習とする。 ・今年度は授業設計に注力し、実施は来年度からの予定	・メタ認知力等の21世紀型スキルを育む学習の具体化 →21世紀型スキルを育む学習環境・学習コンテンツのパッケージ化と普及推進。	学習者のアウトプット・表現する力を促進する学習	協働学習	
アクセシビリティ	12	「読みに困難のある児童の通常の学級でのデジタル教科書教材の活用」	特別支援教育(学習障害)	日本マイクロソフト株式会社		奈良県香芝市			デジタル化された教科書・教材を使用し、効果(テスト結果、学習・生活態度についての先生・家族の所見)を明らかにする	読みに困難のある児童がデジタル教科書教材を用いた学習を行うことによる効果を実証する	読みに困難のある学習者へのデジタル教科書教材の可能性	アクセシビリティ	
	13	「学習に困難のある児童の通級でのデジタル教科書教材の活用」	特別支援教育(学習障害等)	日本マイクロソフト株式会社		東京都狛江市			デジタル化された教科書・教材を使用し、効果(テスト結果、学習・生活態度についての先生・家族の所見)を明らかにする	様々な理由で学習に困難のある児童がデジタル教科書教材を用いた学習を行うことによる効果を実証する	(様々な要因で)学習に困難のある学習者へのデジタル教科書教材の可能性	アクセシビリティ	