

目次

はじめに

ゲームとしてのいじめ構造 —「ダブルバインド型いじめ」抑止はいかにして可能か—	藤川 大祐	………… 1
オンラインによる小中学生向けの起業家教育プログラムの実践 —西千葉子ども起業塾オンラインを通して—	伊藤 雅一 吉川 亮 藤原 忠士 杉本 翼紗 藤川 大祐	………… 11
歴史総合における生徒が自発的に史資料を検討するための 学習支援についての一考察	木口 恵理子 明石 萌子 福山 佑樹	………… 18
理科の考え方を働かせる理科授業の提案 —フローチャート表現を活用して—	中谷 和弘	………… 28
教科の学びにつながるプログラミング教育 —第6学年算数科「比例と反比例」の授業実践を通して—	本橋 一浩	………… 35
オンラインによる職場体験学習プログラムの開発	古谷 成司	………… 45