

目次

はじめに

キャリア関連諸能力と「オタク力」との関係	藤川 大祐 渡邊 文枝 見舘 好隆 小野 憲史	…… 1
市民がアドボカシーに至るまでのプロセスに関する事例研究 —M-GTA を用いたロビイストへのインタビューデータ分析—	郡司 日奈乃	…… 10
オンラインによる授業方法や授業支援を取り入れた 小学校プログラミング教育の授業デザインの開発	井上 昇	…… 19
中国における知的障害者を対象としたキャリア教育実践の開発 —「模擬工場」の実践を通して—	管 丁琦	…… 29
コロナ禍におけるコミュニティ・スクール導入準備のあり方	古谷 成司	…… 36
戦後日本の歴史教育における 歴史認識と歴史意識に関する議論の整理	明石 萌子	…… 46
学び続ける教師の授業観 —教職経験のある大学院生のライフストーリーを通して—	小牧 瞳	…… 56
プログラミングが苦手な児童に着目した 「プログラミング的思考」の育成 —クラウドを活用した協働的な学びを通して—	和泉 貴裕	…… 66
小学校算数科「速さ」の理解を深めるプログラミング教育 —Scratch の活用を通して—	角 翔太郎	…… 74

学級担任が1人1台端末を 協働学習に生かせるようになることで起こる児童への影響 —学級担任へのインタビュー結果のM-GTAを通して—	平山 靖	……	82
情報活用能力を育成するための単元開発 —学校の壁を越えて、地域の課題解決に取り組む協働学習を通して—	和山 孝行	……	89
新学習指導要領における歴史総合と歴史探究科目の カリキュラム設計と教材の開発	木口 恵理子	……	99