

目次

はじめに

ビッグデータの活用を学ぶ中学生対象授業プログラムの開発

—未来の学校における選挙予測を題材として—

藤川 大祐・阿部 学・和田 翔太・三倉 知也・小川 愛・塚本 亜紀・畠 慎一郎 1

保育実践へのタブレットPC導入期の記録

—「アプリの時間」以外での活用—

阿部 学 9

地域活動における教育観と地域社会の維持機能の検討

—地域の祭りをめぐる「子ども」語り注目して—

伊藤 雅一 17

中国の小学校における漢字交流授業の開発

陳 卓君 27

ゲームステージ作成アプリを活用した「お絵かきロジック」の教材化

—アルゴリズムを扱う中学校選択授業「ゲームで学ぶ数学」の試み—

小池 翔太・高橋 正太郎・荻無里 広造 37

カリキュラムを貫く物語要素の意義と課題

—中学校選択数学授業の試みから—

荻無里 広造・太田 貴之・高橋 正太郎 43

中学校社会科における物語を導入したカリキュラム開発の試み

太田 貴之・城 亜美 53

キャリア教育の視点を取り入れた産業学習の授業開発

—千葉県河川工事を題材として—

吉松 優輝 63

小学校教育課程の表現活動における教科間連携に関する研究

—「音が見える作品」の創作授業をたよりに—

飯島 淳・横須賀 恵 71

教員の多忙化解消に関する実践的研究

—教頭によるタイムマネジメントを通して—

古谷 成司 81

