第２回　図書館（仮称）リ・デザイン会議　セッション１・２　room5

GIGA スクール構想スタート！

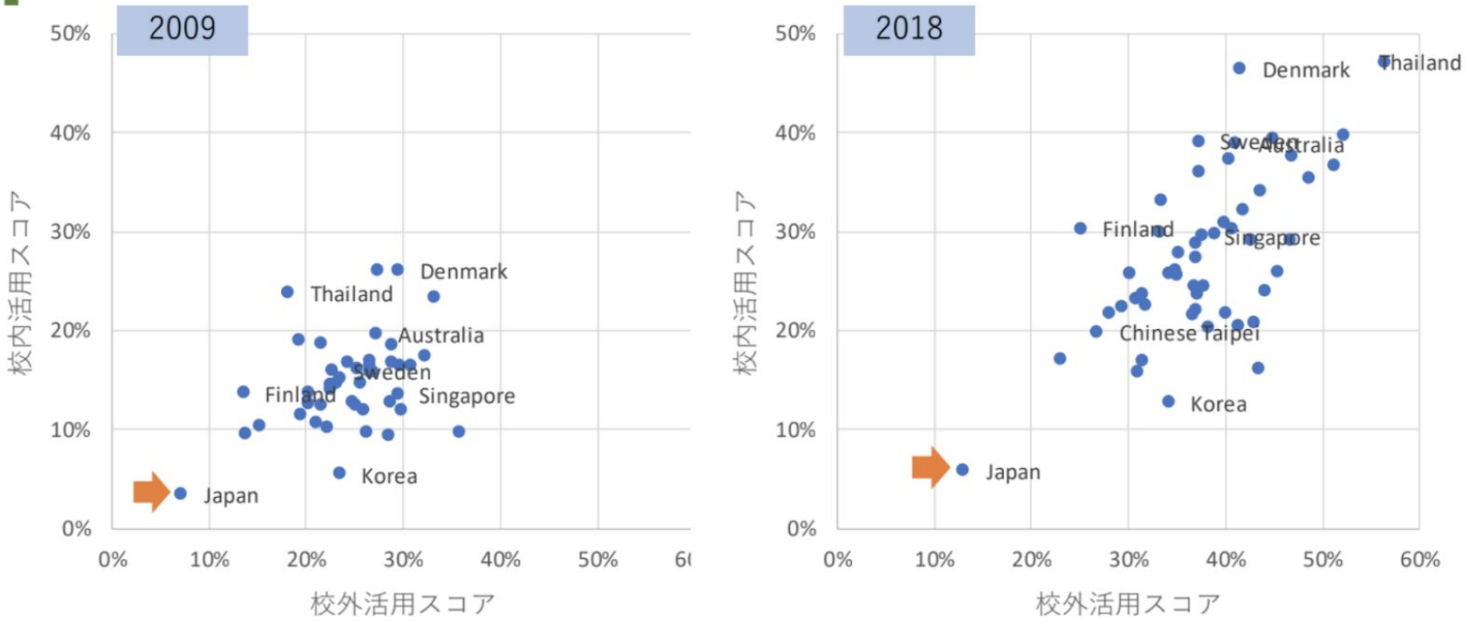
図書館員×学校教員で アイデアソン

事前
申込制

図書館（仮称）リ・デザイン会議

GIGAスクール構想

①世界からみた日本の教育情報化の位置づけ
10年以上停滞したまま引き離される日本



OECDの公表データを尺度化集計して表示 http://www.oecd.org/pisa/data/ 2009版と2018版とでは質問項目がやや異なる

Shimpei Toyofuku 2020 CC-BY-NC

ICTの活用スコアは世界的に見れば、少なくとも１０年以上他国から完全に遅れをとり、その格差は著しくなっている。

千載一遇のチャンスとしての
GIGAスクール構想

①「一人一台端末」
②「高速大容量通信ネットワーク」の整備

なぜ　図書館×教員？

学校図書館法

第二条　「学校図書館」とは、（略）図書、視覚聴覚教育の資料その他
学校教育に必要な資料（略）を収集し、整理し、及び保存し、
これを児童又は生徒及び教員の利用に供することによつて、
学校の教育課程の展開に寄与するとともに、
児童又は生徒の健全な教養を育成することを目的として
設けられる学校の設備をいう。

第三条　学校には、学校図書館を設けなければならない。

学校図書館の3つの機能

読書センター

児童生徒の
読書活動

児童生徒への
読書指導の場

学習センター

児童生徒の
学習活動を支援

授業の内容を豊かにして
理解を深める

情報センター

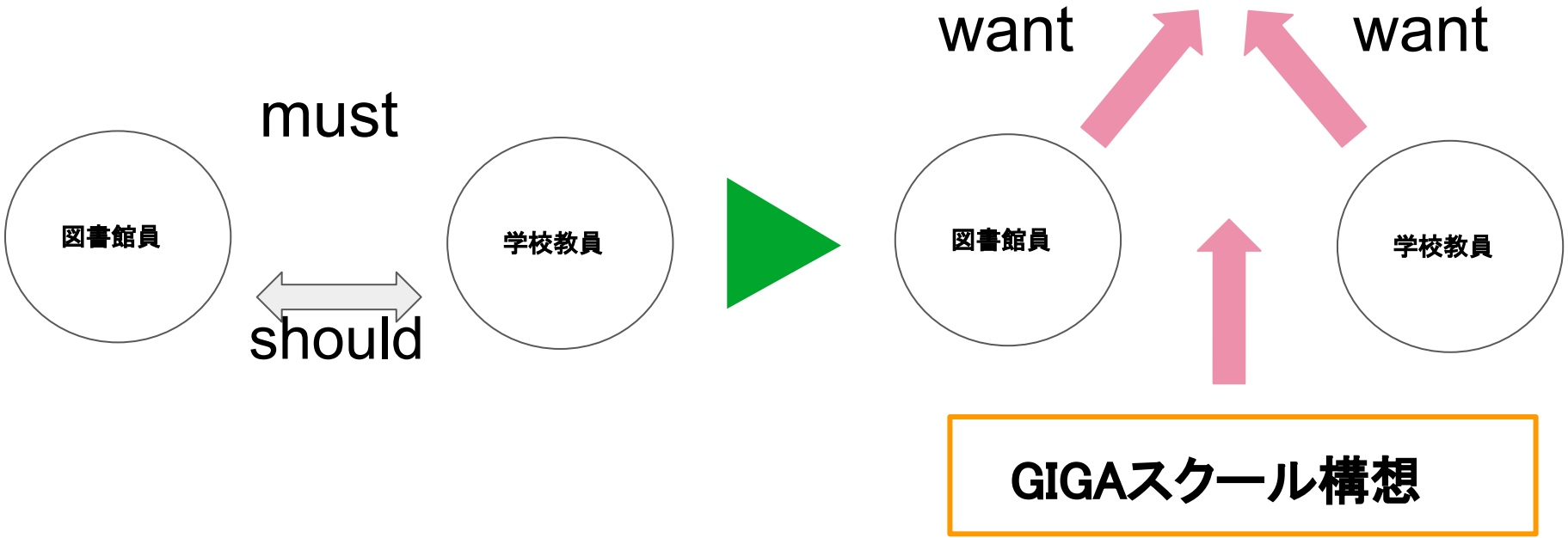
児童生徒の
情報の収集・選択・
活用能力を育成

文科省「学校図書館ガイドライン 」H28(2016)

天は自ら助くる者を助く

▼

GIGAはやりたいことがある者を助く


must
図書館員
should
学校教員
want
want
図書館員
学校教員
GIGAスクール構想

このアイデアソンのゴール

1. 図書館×学校で面白いコラボプロジェクトを生み出す！
   →妄想こそ力！

2. 図書館員×学校教員のタッグを実感する！
   →最強タッグ！

アイデアソンは アイデアとマラソンを組み合わせた造語である。新しいアイデアを生み出すために行われるイベントである。主にIT分野で使われている。ハッカソンと違い、物を作るではなく、アイデアを生むことに重きを置いたイベントである。ハッカソンの練習としてアイデアソンを用いることもある。

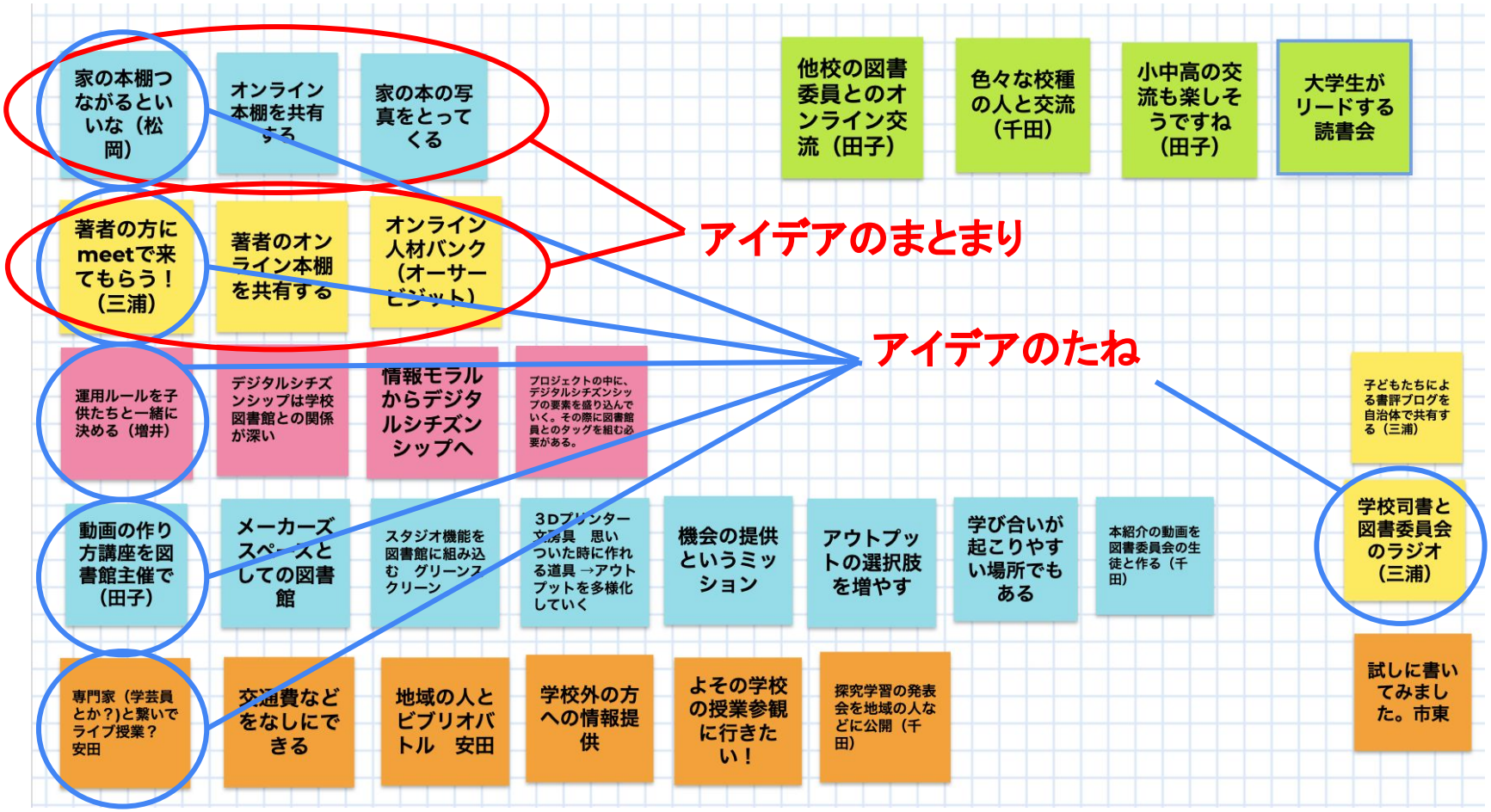
出典: フリー百科事典『ウィキペディア（Wikipedia）』

デジタル
ホワイトボード

Google Workspace の Jamboard

を使用します。

アイデアソン用Jamboard（整理後）例



本日のタイムスケジュール

15:30　ルームに分かれて自己紹介、Jamboard練習

15:50　アイデアソン（個人）で3つだす

15:55　アイデアソン（グループ①）

16:15　休憩

16:30　アイデアソン（グループ②）

　　→3つ選んでおく

17:00　全体共有（F 三浦）

17:20　振り返り（グループ）×2回ぐらい

17:45　エンディング→全体会へ

成果物の取り扱いについて

各グループJamboardに出たアイデアは（　　）のお名前を削除した上で、成果物として公開させていただければと思います。

アイデアの公開が困る方は、チャットで個別にメッセージをいただくか、事務局宛に事後にお問い合わせ下さい。

録画記録ついて

記録動画の公開などは予定しておりませんが、運営側の振り返り・記録用に各ルームでも録画を撮ります。ご了承ください。

本日のルール

1. **かたる**（「やってみたい！」ベース）
2. **はんのうする**（なるほど！はうれしい）
3. **かきこむ**（手元にメモより、みんなでメモ）
4. **たずねる**（ズレを楽しむ）
5. **のっかる**（「Yes,and」のマインドで）

「みなさん、助けて」型ファリシテーター

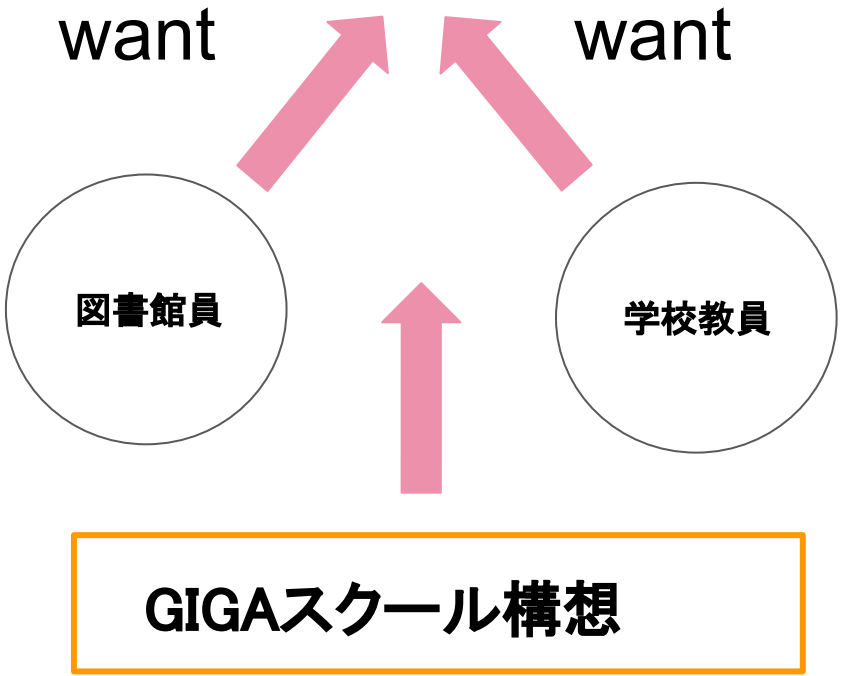
アイデアソンチーム分け

GIGAルーム5−1【R-1】F三浦　【図書館員】
【　教員　】

GIGAルーム5−2【R-2】F市東　【図書館員】
【　教員　】

GIGAルーム5−3【R-3】F千田　【図書館員】
【　教員　】

GIGAルーム5−4【R-4】F安田　【図書館員】
【　教員　】

GIGAルーム5−5【R-5】F田子　【図書館員】
【　教員　】

ふりかえりセッション 「やってみてどうでしたか？」