

CONTENTS

コンピュータ&エデュケーション

Vol.51
2021

◎INTERVIEW 「認知科学から見た日本人の英語学習」		
今井むつみさん（慶應義塾大学環境情報学部・教授）に聞く	寺尾敦	3
◎特集 「小学校からのプログラミング教育がひろく新しい学び」		
新学習指導要領で育む情報活用能力	鹿野利春	14
2年目に入った小学校プログラミング教育—その現状と課題—	阿部和広	20
小学校のプログラミング教育の効果の検証	栗山直子・齊藤貴浩・森秀樹・西原明法	27
小学校におけるプログラミング教育の実践—プログラミング的思考力を育てるための取り組み事例—	森棟隆一	33
中等教育の数学におけるプログラミング的思考		
—どのように数学的思考をプログラミングにつなげるかを考える—	吉田賢史・篠田有史・松本茂樹	39
コンピュータサイエンス教育カリキュラムに社会的要請をタイムラグ少なく導入する改善の検討	小田理代・登本洋子・堀田龍也	46
◎研究論文		
Web 情報自動抽出・発信機能を備えた地域融合型キャンパス見学サポートシステムの構築と実証実験	住友千将・岳五一	52
◎実践論文		
AIを活用したプログラミングを取り入れた授業が中学生のAIに対する意識に与える効果	板垣翔大・浅水智也・佐藤和紀・中川哲・三井一希・泰山裕・安藤明伸・堀田龍也	58
オンライン対話型鑑賞ワークショップの設計と実践	吉川遼・阿部美里・青山太郎	64
小学校体育ボール運動でゲームアプリを活用した際の集団での技能向上に関する検討	山本朋弘・横山誠二	70
オンラインコミュニケーションツールを用いた英語によるプログラミングハッカソンの実践		
—広島工業大学とペトロナス工科大学との国際交流—	松本慎平・中島亨輔・Azelin Mohamed Noor	75
AR 日本語学習課題で学習者が知覚する効果の変化	中澤一亮	81
端末数の差と共同編集機能の有無が英語グループプレゼンテーション準備への参加態度に及ぼす影響	篠崎文哉	87
◎実践報告		
環境教育における360度カメラを用いた評価手法の開発	小林溪太・高瀬和也・塩田真吾	93
教員の負担軽減を目的とした検温及び健康観察システムの開発		
—Google スプレッドシートによる管理と入力率向上の工夫—	宮城島雅史	97
◎ソフトウェアレビュー		
小中学生向け統計学習のためのポータルサイト「キッズすたっと」	佐々木雄司・萩倉丈・福井昌則	101
◎2021 PC CONFERENCE 「ニューノーマル時代の教育・学習」		
挨拶		
基調講演 1		
「進む教育の『個性化』—学習パラダイムのさらなる促進と高まる ICT 利用を踏まえて—		
「創造性の民主化時代—21 世紀を躍動させる“プレイフル STEAM”の哲学—		
シンポジウム 1 「2030 年のニューノーマル—新たな教育・学習を語るキーワードから未来を描く—		
基調講演 2 「テクノロジーが広げる外国語学習の一步先—STEAM につながる学びの可能性—		
シンポジウム 2 「『探究』の一步先へ—STEAM 教育を考える—		
セミナー 1 「CIEC 会誌『コンピュータ&エデュケーション』に採択されるために：Dos and Don'ts」		
セミナー 2 「2021 年度大学生の学習環境はどう変わったか。」		
セミナー 3 「オンライン講義と電子コンテンツの親和性と教育効果」		
分科会報告		
CIEC 団体会員発表セッション		
イブニングセッション		
◎本の紹介		128
◎CIEC からのご案内		
CIEC 会誌投稿規定		129
誤植のお詫びと訂正		131
◎編集後記		132