

「新たな教師の学び」に対応したオンライン研修コンテンツ制作業務委託
(コンテンツ②:問題解決力を育成するための情報モラル教育に関する研修)
仕様書

1 目的・趣旨

令和4年度の教育公務員特例法の改正により、令和5年4月から、各教師の研修履歴を記録するとともに、この記録に基づき、教師の資質向上に関する指導助言等を行う仕組みが制度化された。

この新たな研修制度を推進するため、文部科学省では新たに「研修受講履歴記録システム及び教員研修プラットフォーム(以下、「プラットフォーム」という)」を一体的に構築し、教師が合理的かつ効率的に研修を受講・記録できる環境整備を進めている。

この新たな研修制度の下で、教師の個別最適な学び、協働的な学びを実現するためには、プラットフォームと連携した多様で質の高い研修コンテンツを教育委員会や各教師等のニーズに合わせて充実させることが不可欠となる。

上記背景を踏まえ、プラットフォームに掲載する動画コンテンツを制作する。制作する研修コンテンツは、①喫緊の教育課題とされる ICT 活用や特別な配慮を要する児童生徒への対応等をテーマにしたものとする。

また、制作した研修コンテンツは、文部科学省が構築する「教員研修プラットフォーム(令和6年度から運用開始予定)」において受講できることとするが、提案者が作成する講習等の動画に係るデータは大学側のサーバー等に、成果確認に係るデータは「教員研修プラットフォーム」に格納することを想定している。

2 制作する研修コンテンツの概要

2-1 「問題解決力を育成するための情報モラル教育に関する研修」の制作

情報モラル教育において課題解決能力の育成を目指すことを背景とし、本コンテンツにおいては理論的な講義と実践対応のための講義の二つのタイプからなり、1章あたり30分とし、次の4章から構成する。

2-1-1 「第1章:教育の情報化に関する手引-追補版-にみる情報モラル教育の考え方」

令和2年6月に発行された「教育の情報化に関する手引-追補版-」および「情報モラル教育の実践事例および研究」に関する解説を行いながら、情報モラルの大半が日常モラルであることを理解させ、それに情報技術の基本的な特性を理解させることで問題の本質を見抜いて主体的に解決できる力を身に付けさせる基本的な考え方について学ぶ内容とする。

2-1-2 「第2章:情報モラル教育に関係する情報技術の本質」

情報モラル教育を行う上で必要とされている「インターネットの特性」、「心理的・身体的特性」、「機器やサービスの特徴」といった仕組みの理解を可能な限り具体的な例を用いて学ぶ。

2-1-3 「第3章:問題解決能力を育成する情報モラル教育の授業モデル」

道徳的規範知識と情報技術の知識を基にした合理的判断の知識の手順を「判断の枠組み」として明示的に指導することで、児童にメタ認知技能を働かせた判断力を獲得させると共に、「判断の枠組み」を活用する中で、必要な知識が関連付けられ、情報モラルへの理解が深まる指導法について実践研究を基に解説し考察を行う。

2-1-4 「第4章:「情報モラル教育の指導案と指導ポイント」

第3章で示した指導方法を実際に実施するためのポイントを具体的な事例で学ぶ。また小学校から高等学校までの学習指導要領における情報モラルに関する内容との関係を学びつつ、初等・中等教育における情報モラルを体系的に指導する方法についても検討する。

2-1-5 制作上の参考

上述の4章で構成するコンテンツは、「講義 — 評価テスト — 解説」という構成をとりながら、アニメーションを用いて進めて行くことを企図しており、受講者が研修に積極的に取り組めるように誘引する効果を狙うとともに、受講者が理解を進めるために研究に裏付けられた知見をより分かりやすく解説していくことを目指している。

3 研修コンテンツ作成の留意点

3-1 「2 制作する研修コンテンツの概要」の「2-1-1 から 2-1-4」の4章で構成する研修コンテンツ作成の構成やシナリオなどのデータは本学が準備するので、それに基づきコンテンツを作成すること。

また、本学が準備する研修コンテンツ作成の構成やシナリオなどのデータ・スライドの原案(PowerPoint 形式)により、読みやすい、理解しやすいスライドなどの提示資料に再構成し、映像内で確認できるようにすること。

3-2 コンテンツ上の講師の説明動画の部分は VRM モデル(3D モデル)の人型キャラクターアバターを用いて作成すること。なお、作成した VRM モデルの人型キャラクターアバターなどの素材は Creative Commons CC BY-NC-ND ライセンスなどにより現職教員研修および教員養成向けのコンテンツで利用できることが望ましい。

3-3 多くの人が、はっきりと聞き取りやすいナレーションを入れること。

3-4 受講する教員にとって親しみやすい人型キャラクターアバターであること。

3-5 スライドなどの提示資料、ナレーションとキャラクターアバターの動きが一致すること。

3-6 360 度映像で提供することなどで、研修室等で大勢人と研修を受けているような没入感が得られるようにすること。

3-7 映像は YouTube 及び Vimeo で視聴できるデータ形式であること。

3-8 映像の解像度は 4K までとし、オーディオフォーマットはモノラル標準音声あるいは 2CH ステレオ音声とすること。

3-9 他の受講者と一緒に受講しているように見せるなど孤独感が軽減されるようにすること。

3-10 研修コンテンツ内で使われる素材において講師が保有している著作権も含めて本目的を達成するために必要な著作権等の知的財産権の許諾処理を行い、インターネットによるオンデマンド配信を可能にすること。

3-11 オープニングについて、モーションロゴは全コンテンツ共通とすること。

3-12 タイトルと講師名等を表示すること。

3-13 提案者は、視認性が確保されるように、コンテンツを編集・加工すること。

使用するフォント、およびロゴは、全コンテンツ共通とすること。

3-14 エンディングは、ロゴを表出すること。

3-15 提案者は、制作過程の中間制作物を、本学担当者へ確認し、了承を得ること。

また、本学担当者の確認後、その指示に従い適宜、修正を行うこと。

3-16 提案者は「2 制作する研修コンテンツの概要」を踏まえた、提案者にて既に作成された類似コンテンツがあれば提示すること。

3-17 本学よりサンプルのスライドを提示するので、絵コンテ等によりイメージがわかる資料を提示すること。

4 制作委託本数

1章あたり30分の動画を1本として、4本を作成する。

5 見積限度額

3,135,000 円(消費税額及び地方消費税額を含む。)

6 コンテンツ作成期間

コンテンツ作成作業は、契約締結後～令和6年1月10日(水)の間に行う。

7 納入期限

令和6年1月10日(水)

成果物(研修コンテンツ)及び提供可能な素材は USB 媒体などにより納品すること。