



# D-project ワークショップを開催するには



メディア創造力から生まれる、新しい力

# D-project へのご案内

## 計画から実施までの流れ

- 1 **【事前準備】(開催ご担当者)**  
開催形式と内容を決定
  - 【A.講師派遣をご希望の場合】  
D-projectからの講師派遣をご希望の場合は、事務局と協議しながらワークショップの内容を決定します。このパンフレットで紹介しているメニューを基本に、参加人数や時間、機材などに応じてカスタマイズします。
  - 【B.ワークショップキットをご利用の場合】  
D-projectが提供する「ワークショップキット」を利用すれば、講師派遣なしでも、地域や学校で独自に開催することができます。キットの内容をご確認のうえ、ワークショップの具体的な中身をご検討ください。
- 2 **会場の設定、準備**
- 3 **参加者を募集**
- 4 **【当日】(参加者)**  
授業のねらい、学習効果、評価基準と評価方法を確認
- 5 **子どもの視点で授業を体験**  
講師の指導を受けながら、コンピュータを使った制作体験や実習を行います。作品の自己評価、相互評価も行い、伝えたいことが受け手にどのように伝わったか確認します。
- 6 **教師の視点で授業を評価**  
学習活動の内容や指導のポイントについて話し合い、実践際の課題や発展を探ります。

## ワークショップについてのお問い合わせ先

TEL : 03-3222-8943  
 FAX : 03-3222-8893  
 e-mail : [workshop@d-project.jp](mailto:workshop@d-project.jp)

★FAX・e-mailでのお問い合わせの際は以下の項目をご記入ください。  
 お電話の場合も下記項目について伺わせていただきます。

- ①学校・機関名 ②ご担当者名(所属・役職) ③住所 ④TEL/FAX  
 ⑤e-mail ⑥ご希望のメニュー ⑦開催場所 ⑧希望日程・期間 ⑨実施対象  
 ⑩予定人数 ⑪使用機材およびOS ⑫ワークショップに期待すること

## ワークショップキットのご紹介

写真や動画素材、各種マニュアル、プレゼンテーション、参加者に配布するワークシートやサンプル作品など、ワークショップで使用するあらゆる素材をパッケージしたキットを差し上げます。静止画系の「パンフレットづくり」のほか、動画制作を体験できる「スライドショーづくり」「毛糸でアニメーションづくり」「CM研究」の4種類のキットを用意しておりますので、「(ワークショップ名)キット希望」とお書き添えのうえ、[workshop@d-project.jp](mailto:workshop@d-project.jp)までお気軽にお申し込みください。



ご質問・ご要望は、D-project事務局までお気軽にご連絡下さい。

〒102-0083 東京都千代田区麹町5-3-3 麹町KSスクエア8F D-project(デジタル表現研究会)事務局  
 TEL:03-3222-8943 FAX:03-3222-8893 e-mail:d-project@event-info.com



# 授業を、教師を、問い直す。 ～新生 D-project「2」が目指すもの～

中川一史  
(金沢大学教育学部教育実践総合センター助教授)



前田康裕  
(熊本市立館田東小学校教諭)



北川久一郎  
(D-project事務局長・アドビシステムズ株式会社 教育市場部長)

「メディア創造力」という視点から  
自らの授業スタイルを見直し、  
教師が成長できる場を提供します。

D-project会長  
金沢大学教育学部教育実践総合センター助教授  
中川 一史

情報教育の基盤整備を進める国の施策のもと、ここ数年で学校現場のIT機器は充実し、授業での活用も広がりました。こうした状況は喜ばしいことではありますが、「IT偏重型」の授業や教師の存在も指摘されるようになりました。

ITを使ったデジタル表現活動は授業の手段であり、その先には、子どもたちの力をつけるという目的があります。では、デジタル表現を取り入れた授業は、どんな力を育てることにつながるのでしょうか。D-projectは2002年の発足以来、プロジェクト形式の実践研究などを通じてこのテーマに取り組んできました。これまでの活動から明らかになってきたのは、メディア表現が子どもたちの発想力や企画力、表現力といった「機能的学力(豊かな学力)」の育成に有効だという点です。昨今は知識や計算力といった「実体的学力(確かな学力)」の低下を受け、基礎基本の徹底が叫ばれています。実は「豊かな学力」の低下も深刻な問題なのです。

そこで2006年から始まったD-project「2」では、「豊かな学力」とメディア表現を結びつける「メディア創造力」というキーワードを、今後の活動の柱にしていきたいと考えています。これは、「メディア表現学習を通して、自分なりの発想や創造性、柔軟な思考をしながら自己を見つめ、切り拓いていく力」で、学習の意味づけや動機づけといった点で、「確かな学力」とも関連しています。つまり、「メディア創造力」と基礎基本はクルマの両輪のように互いに機能し合うものです。

「メディア創造力」の育成という新たな視点で授業づくりを考える。それは教師一人ひとりが、自らの授業活動を見つめ直すきっかけにもなるでしょう。これまでの授業スタイルや評価の基準を客観的に検討し、教師自身の成長につながる場を数多く提供していきたいと考えています。

## いまなぜ「メディア創造力」か

中川 「メディア創造力」という言葉には、「豊かな学力」にも目を向けてほしいという意図とともに、日本の学校教育に見られる「キチンと文化」、形式的なことを求める風潮に対する問題提起もあります。例えばパンフレットづくりでも、相手を意識しろと言いながら意識させるような場面がなく、“パンフもどき”をつくって発表会をして自己満足で終わるような授業が多い。D-projectでは、相手との関わり合いのなかで学びを深めていくような授業をもっと提案していきたいのです。

北川 これからの子どもたちは社会に出て世界中の人たちと仕事をするのですから、周囲の人と関わったり、自分の考えを伝えたりする力を育てることは大切です。考え方や背景の違う相手に自分の意思を伝え着地点を見つめたり、仮にわかり合えなくても「建設的妥協点」へ近づけていったりする技術



中川 一史 金沢大学教育学部教育実践総合センター助教授

ですね。均質と言われる日本社会の「あうんの呼吸」ではわからない部分を授業で体験させる必要があると思います。

前田 私は「メディア創造力」は「考える力」につながるものと捉えています。話題になっているPISA型読解力にしても、「このテキストをあなたはどのように読み取り、どう考えるのか」と問われるのですから、広い意味で「考える力」につながります。そのとき、「自分はこう考える」という意見を言う力がいまの子どもたちには欠けている。グループでメディア表現活動に取り組むなかで、対話を通じて個人の「考える力」を高めるというイメージを持っています。

中川 「メディア創造力」の育成につながる授業のポイントはいくつかあります。まず、「メディア」としてはPISA型読解力でいう非連続テキスト(グラフ、図、写真など)や映像表現を前提にしているという点。もう1つは、表現活動のなかで自分なりの発想や創造性、柔軟な発想を働かせる場面を学習プロセスに落とし込むこと。そして最終的には自己に帰ることを目指した単元構成を求めるといったことです。

前田 社会とのつながりという視点も大切ではないでしょうか。以前、図工科でポスターづくりをしたのですが、最初に自分たちのイメージでパソコンの販売促進ポスターをつくってから、本物のポスターと比べて作り直してみると、それまでとはまったく違う作品が出てきました。自分のイメージと社会で使われているものとのズレや差異を意識することから、子どもは本物のポスターの工夫を理解したのです。自分の学んだことと社



前田 康裕 熊本市立館田東小学校教諭

会とのつながりも意識できるし、身の回りのメディアを分析的に見る力の育成にもつながる活動でした。

北川 いま言われた「ズレや差異」は、コミュニケーションの本質に関わる重要な要素だと思います。私たちは日常のコミュニケーションのなかで、情報の送り手と受け手との間に生じるズレや差異を意識させられます。コミュニケーションが上手くいかなかったとき、どうすれば自分の思いを伝え、相手を動かして結果を得ることができるのか考え、試行錯誤するのは。学習のなかでこうしたコミュニケーションの本質に触れることにより、自分の持っている知識を問題解決に活用する力、いわば「智慧」を磨くことができるのではないのでしょうか。情報社会を生きる子どもにこそ「智慧」が求められると私は考えています。

## 教師も「自分が広がる」体験を

中川 ものを見る目を養うためには基礎基本を重ねるべきという考えは根強いですが、いま言われたように、社会とのつながりや、そこで生じるズレや差異を意識させることで見る目や技能を高めていくことも大切です。子どもを気づきへと導く立体的な授業デザインが求められますね。

付け加えると、「メディア創造力」の授業

デザインとして、好奇心や探求心、発想力、企画力を刺激するような学習場面を多く盛り込みたいという思いもあります。

前田 国語科のガイドブックづくりの単元で、学校のガイドブックをつくったことがあります。プロの方にアドバイスをもらったのですが、一般的なものではなく「自分だけのオリジナルなものをつくってほしい」という言葉に子どもたちの興味が高まりました。リアルで必然性のある場面設定に加えて、こうした仕掛けも面白いと思います。

中川 しかし「自分だけのもの」という言葉の意味合いは教師によって違いますね。自分だけのものと言いながら暗黙のうちに教師が枠をつくり、その枠内だけで評価していることも多い。それを打ち破れるのが、「教師のメディア創造力」ではないでしょうか。従来の枠をはみ出した作品が出てきたとき、どう受け止めて子どもを支援するのか。これは評価観点をたくさんつくることとは違います。前田 子どもがつくってきたものをそのまま認めてしまうか、教師が壁になって作品の問題点を指摘し、修正の方向性を示すかどうかで学習結果は大きく変わります。「教師のメディア創造力」を発揮し、子どもの作品に応じて壁をつくり直したり、壁を動かしたりする作業も必要です。

北川 自分の考えていた枠から外れたものが出てくることを先生が楽しんで、それまで持っていた基準を疑えるといいですね。子どもたちに教えられて「自分が広がる」ような場面が、もっと先生にあっていいと思うのです。

仕事でもそういう経験はよくあります。自分の基準を疑わず、過去の成功体験に縛られると、思考停止に陥って問題を検討しなくなってしまふ。

## 根底にある「教育観」を言葉に

前田 授業づくりもまったく同じです。総

合的な学習でも、一度上手くいくと次の年もそのままの形式で続けようとするから方法論だけが残って形骸化する。授業は子どもと一緒につくる作品です。教師の一方向的な思い込みではできないし、子どもの活動だけでもできない。授業という作品をつくることを楽しむことが大切だと思います。

また、授業の背景にある教育観を、教師自身が言葉に残していく作業が必要だと思っています。なぜそうするのかという根底にある考え方でね。なぜ水をテーマにするのか、なぜ4人グループなのか。まさに「あなたはどのように考えるのか」という問いに対する答えを、教師も求められているのではないのでしょうか。

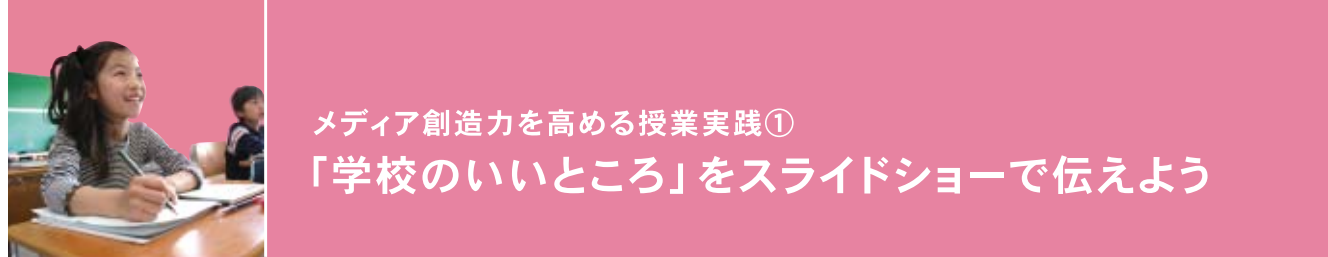
中川 その点は今後D-projectのワークショップでも、「自分ならどうするか」ということを求める場面を多くしたいですね。

ここまでのお話しを通じて、子どもたちの「メディア創造力」の育成をテーマに掲げながら、教師にも多くのことを迫っていくという新しいD-projectの方向性が見えてきました。思考停止に陥らず、いくつになっても自分のやり方を疑い、常に考える目を持ち、成長し続ける教師の動きをどうつくるかが、これからの活動のキモです。「メディア創造力」を柱にこれまでの活動を見直し、教師の成長につながる刺激的なコミュニティをつくっていききたいですね。



北川 久一郎 D-project事務局長・アドビシステムズ株式会社 教育市場部長





## メディア創造力を高める授業実践① 「学校のいいところ」をスライドショーで伝えよう

### 概要

- 学年・教科： 小学4年生・国語科
- 時間数： 8時間
- 授業の概要： 保護者に学校の様子を紹介するスライドショーをつくる。アップとルーズによる表現の違いを意識しながら撮影し、伝えたい内容に合わせて写真を並べ替え、ナレーションを追加して仕上げる。
- 使用ソフト： 画像編集ソフト (Adobe® Photoshop® Elements®)

熊本市立飽田東小学校  
前田康裕 教諭



### 身につけさせたい力・ねらい

1. 伝えたいことを選び、自分の考えが明確になるように文章をまとめる。
2. 互いの考えの相違点や共通点を考えながら話し合う。
3. 伝えたい事柄に合わせて、映像や音楽を収集・選択する。
4. 自分たちの発想を活かし、相手の視点に立って効果的に表現する。
5. 目的を考えながら作品を評価し、自己の学習を振り返る。



### 学習の流れ

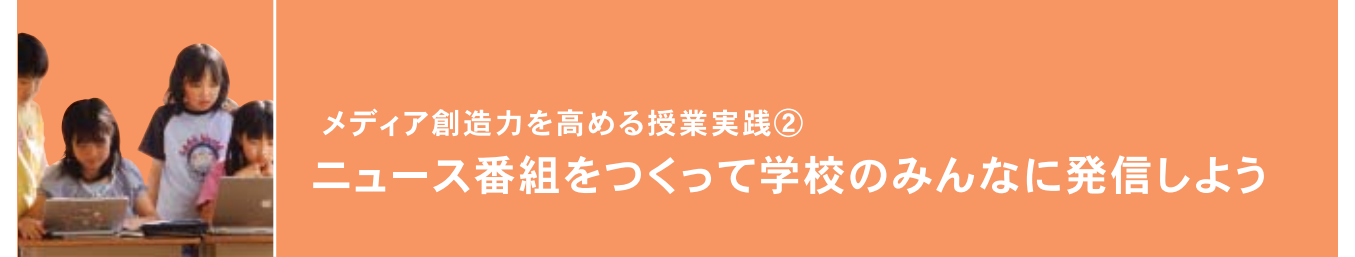
時間数	活動内容	教師の支援
見る	1. テレビのスポーツ中継の映像を見ながら、アップとルーズの映像の特性を理解する。	○野球やサッカーなど、アップとルーズの特性を理解しやすい映像を用意する。
話し合う [1h]	2. グループで発信したいテーマを決め、どのような材料が必要か話し合う。	○身近なところに保護者の興味をひく素材があることに気づかせる。
つくる	3. 伝えたい内容が効果的に伝えられるよう、アップとルーズの使い分けを意識しながら撮影し、必要な写真を選んで並べる。	○撮影してきた写真を印刷して配り、並べ替え作業をしやすい環境をつくる。
修正する	4. 並べた写真に沿ったナレーション原稿を各自で書き、それぞれのよいところを組み合わせひとつにまとめる。	○原稿のよい表現に線を引かせ、ひとつにまとめる過程を通じて、相違点や共通点を考えさせる。
見せる [6.5h]	5. 教師の評価を受けて写真の並べ替えや文章の手直しを行い、BGMとナレーションを追加して仕上げる。  6. クラス内での発表会と保護者会での上映を通して作品を評価する。	○BGMは著作権フリーのものをあらかじめ30秒程度に編集しておく。アナウンサーの朗読を聞かせてイメージをつかませる。  ○保護者には事前に学習内容を知らせておき、映像や文章で感想を記録する。
振り返る [0.5h]	7. 自己評価カードと感想文を作成し、学んだ内容と自己の成長を自覚する。	○評価項目を示したカードを用意する

### 指導のポイント

- アップとルーズの観点を意識させる声かけにより、形成的評価をねらう。
- 学習プロセスの評価規準表(ルーブリック)を子どもに配布し、毎時間ごとに記入させることで、学習した内容を確認させる。
- 活動5では作品の評価観点に沿って評価し、子ども自身が工夫できる改善案のヒントを示す。

### 教師のコメント

伝えたいテーマを意識しながら写真を入れ替えたり、音楽やナレーションを追加したりする試行錯誤の過程で、子どもたちは「この映像が相手にどう伝わるか」を、受け手の視点から検討するようになります。このように、「メディア制作者」と「伝える相手」という2つの視点を行き来し、送り手と受け手の間で生まれる「差異」を実感する活動が、メディア創造力育成のポイントです。教科の枠内で、比較的短時間でも実践できる活動としておすすめです。



## メディア創造力を高める授業実践② ニュース番組をつかって学校みんなに発信しよう

### 概要

- 学年・教科： 小学5年生・国語科、社会科、総合的な学習の時間
- 時間数： 15時間
- 授業の概要： テレビ番組づくりや映像表現の工夫を学びながらグループでニュース番組を制作し、校内放送を通じて全校に発信し、自分たちができることを実践してもらおう訴える。
- 使用ソフト： 動画編集ソフト

金沢大学教育学部附属小学校  
八崎和美 教諭



### 身につけさせたい力・ねらい

1. ニュース番組制作の過程とポイントを理解する。
2. 情報の送り手の苦労や工夫を知り、情報と自分たちの生活との関わりを学ぶ。
3. ニュース番組制作を通して、映像を主体的(批判的・批評的)に見る力を育てる。
4. グループ活動を通して協同的問題解決ができる力を身につける。



### 学習の流れ

時間数	活動内容	教師の支援
知る・見る [5h]	1. ニュース番組の制作から放送までの過程や映像表現のポイント、制作者の思いなどを教科書の説明から読み取る。 2. 地元の放送局を見学し、スタッフへのインタビューを通じて、実際の制作現場の環境や役割分担などを理解する。	○身の回りの情報には発信者の意図や願いがこめられていることを読み取らせ、ニュース番組づくりへの興味を高める。
つくる	3. グループに分かれ、つくりたいニュース番組のテーマと役割分担を決め、企画書にまとめる。 4. 企画書に沿って全員で調べ学習を行い、集めた情報を取捨選択して絵コンテと構成表、台本をつくる。	○ディレクター、キャスター、カメラ、音声、取材記者の5つの役割を分担させる。  ○放送局見学時に教えてもらったニュース番組づくりのポイントを意識させる。 ・事実を曲げない。 ・みんなが知りたいテーマを選ぶ。 ・情報をわかりやすく伝える。 ・「事実→原因→今後」の流れで構成する。
評価する・修正する [8h]	5. 台本を元に撮影と図表作成を進め、伝えたいことを意識しながらビデオ編集を行う。  6. クラス内での中間発表会で作品を相互評価し、友達の意見を参考に作品を修正する。	○受け手との間の「ズレ」を意識させ、相手に行動を促すためにはどのような要素が必要か考えさせる。
発表する・振り返る [2h]	7. クラス内発表会のあと校内放送で全校に発表し、学習を振り返る。	○作品の評価観点表に基づいて評価させる。

### 指導のポイント

- 活動4では、マッピングを使って情報を分類するとポイントが明確になり、映像を構成しやすくなる。
- グループでの話し合いを評価するワークシートを作成し、制作のねらいとゴールを意識したグループ活動を支援する。
- 事前の話し合いで撮影と編集の観点を明らかにし、活動目標を確かめながら作業を進めさせる。

### 教師のコメント

各教科のねらいを映像制作という活動で統合した教科横断的な取り組みです。映像制作を自ら体験することにより、番組のつくりかたや制作者の意図を考えながら映像を読み取るといった「メディアを見る目」を養うことができました。また、毎回のグループ活動を自己・相互評価で振り返らせることで、活動のゴールを意識して現状を分析する目や、自らの役割を踏まえて活動に関わる態度、コミュニケーション能力を高めることもできます。



## メディア創造力を高める授業実践③ 自分の言葉で伝える力をつけるリーフレット制作

### 概要

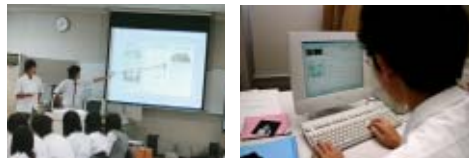
- 学年・教科： 高校1年生・情報C
- 時間数： 10時間
- 授業の概要： 身の回りで使われているリーフレット類から表現の工夫を読み取り、学校見学に参加した中学生に配布する学校紹介リーフレット(6ページ)をつくる。
- 使用ソフト： 画像編集ソフト(Adobe®Photoshop® Elements®)

富山県立大門高校  
江守恒明 教諭



### 身につけさせたい力・ねらい

1. 「本物」に触れて表現の工夫や制作者の意図を理解し、情報を分析的に見る目を養う。
2. 相手に合わせて表現を吟味し、伝えたい内容を自分の言葉で表現する力を高める。
3. 伝えたいメッセージに応じて、写真やテキストを効果的に活用する表現力をつける。
4. 自分なりの視点を持ってグループ活動に関わることで、企画力やコミュニケーション能力を伸ばす。



### 学習の流れ

時間数	活動内容	教師の支援
分析する [3h]	1. 実際に使われているリーフレット類を収集し、必要な要素や見る人を引きつける効果的なレイアウトなど表現の特徴を話し合う。  2. 中学生への学校紹介に適したメッセージの内容を4人グループで話し合い、作品の方向性を決める。	○全体の構成、表紙やデザインの特徴、写真とテキストのバランス、文章表現の工夫などに気づかせる。 ○効果的な意見交換ができるよう、話し合いのポイントを事前に指導する。
つくる [5h]	3. 作品全体の構成(サムネイル)、写真や文章の内容をグループで吟味し、ワークシートにまとめる。  4. 必要な写真を撮影し、文章を仕上げる。サムネイルに沿ってコンピュータでレイアウトし、完成させる。 	○リーフレットの仕様(サイズ、ページ数、学校名と連絡先などの必要事項)を確認する。行事の記録写真など使える素材を参照させ、情報の配置や効果的な文章表現を検討させる。 ○進行状況を見ながら、ソフトの基本的な機能を全員に説明する。制作ステップに沿って参照できる動画マニュアルを作成し、生徒がいつでも見られるようにしておく。
発表する・評価する [2h]	5. クラス全員で話し合い、作品の評価基準を決める。各グループの作品と趣意書を評価基準にもとづいて相互評価し、クラス代表作を選ぶ。自己評価も行なう。 6. 管理職を含む教員による選考会で、実際に使用する1作品を決定。学校側の意向を受けて作品を修正し、印刷する。	○趣意書には制作意図や表現上の工夫を書かせる。 ○来校した中学生には代表作を配布。選考からもれた全作品も評価してもらい、結果を生徒に伝える。

### 指導のポイント

- 分析活動では、相手に応じた情報の編集や言語表現の工夫に気づかせることが大切。
- 活動3では、学校行事の記録写真などを題材に、著作権への配慮についても指導する。
- ワークシートなども提出させ評価に反映するなど、ゴール(=作品)だけでなくプロセスも適切に評価する。

### 教師のコメント

コンピュータを使ったリーフレットづくりは小中学校でも取り組みますが、高校の教科・情報としての視点を授業設計に反映させると深みのある活動になります。リアルで必然性のある場面設定や、「本物」に触れる体験、写真と言語を行き来しながら表現を吟味する活動などは、メディア創造力の育成にも効果的。ページ構成のなかでの情報の配置や言語表現を検討させることで、自分の言葉でわかりやすく情報を伝えるための基礎を身につけることができます。



## メディア創造力を高める授業実践④ マナーCMづくりで「情報を統合する力」を育てる

### 概要

- 学年・教科： 高校1年生・情報A
- 時間数： 6時間
- 授業の概要： 伝える相手とメッセージ内容を意識しながら企画を立て、映像や音声、テキストなど情報を統合して扱い、マナーCMをつくる。
- 使用ソフト： 動画編集ソフト(Adobe®Premiere® Elements®)

慶應義塾湘南藤沢中・高等部  
田邊則彦 教諭



### 身につけさせたい力・ねらい

1. 制作体験を通じて、映像、音声、テキストなど多様な情報を統合する力を育てる。
2. 伝えたいことをより効果的に伝える表現力やコミュニケーション能力を身につける。
3. メディアが発信する情報には、制作者や情報を発信する側の意図が含まれていることを体験的に理解する。
4. CMやインターネットを含むメディアの情報を、主体的・分析的に読み解く力を高める。



### 学習の流れ

時間数	活動内容	教師の支援
体験する [1h]	1. サンプル作品を参照しながら、所定の絵コンテに沿ってビデオクリップやBGMなどを選択し、並べ替えたり効果をつける作業を体験し、映像編集の基本的な手順を理解する。  2. 前年度の生徒の作品や、素材となるビデオクリップや効果音、BGMなどを自由にしたり聞いたりしながら、作品のイメージをふくらませる。	○実際にソフトを操作させながら、基本的な機能とオンラインヘルプの使い方を説明する。 ○所定の素材だけでなく、ネット上の素材も使えることを示す。その際、著作権についても言及し、使用した素材の出所を記録するよう指導する。
つくる [4h]	3. 伝える相手やCMのテーマを各自で考え企画書をつくり、メッセージ内容を意識しながら絵コンテを作成する。 4. 絵コンテに沿ってコンピュータで映像編集し、特殊効果やBGM、音声、字幕を追加して仕上げる。 	○企画書には、だれに何を伝えるか、映像表現のこだわりなどを書き込ませる。絵コンテには使用するクリップや字幕、BGMなども書かせる。 ○生徒同士の教え合いを促すような声かけを行う。オンラインヘルプではわからない質問には個別に対応する。
発表する・評価する [1h]	5. クラスでの発表会で作品を相互評価し、活動を通じて学んだことをレポートにまとめる。	○作り手の意図が受け手にどのように伝わったか理解させるよう、発表形式を工夫する。

### 指導のポイント

- オンラインヘルプと相互支援(教え合い)を使いわけ、操作指導の時間を節約する。
- 企画や絵コンテをじっくり検討させることで、その後の編集作業がスムーズに行える。
- 発表では、まず作品を上映し、こだわった点や伝えたいことをコメントさせて再度上映する。1回目と2回目の受け手の反応を比較すると、メッセージが適切に伝わっているかどうか判断できる。

### 教師のコメント

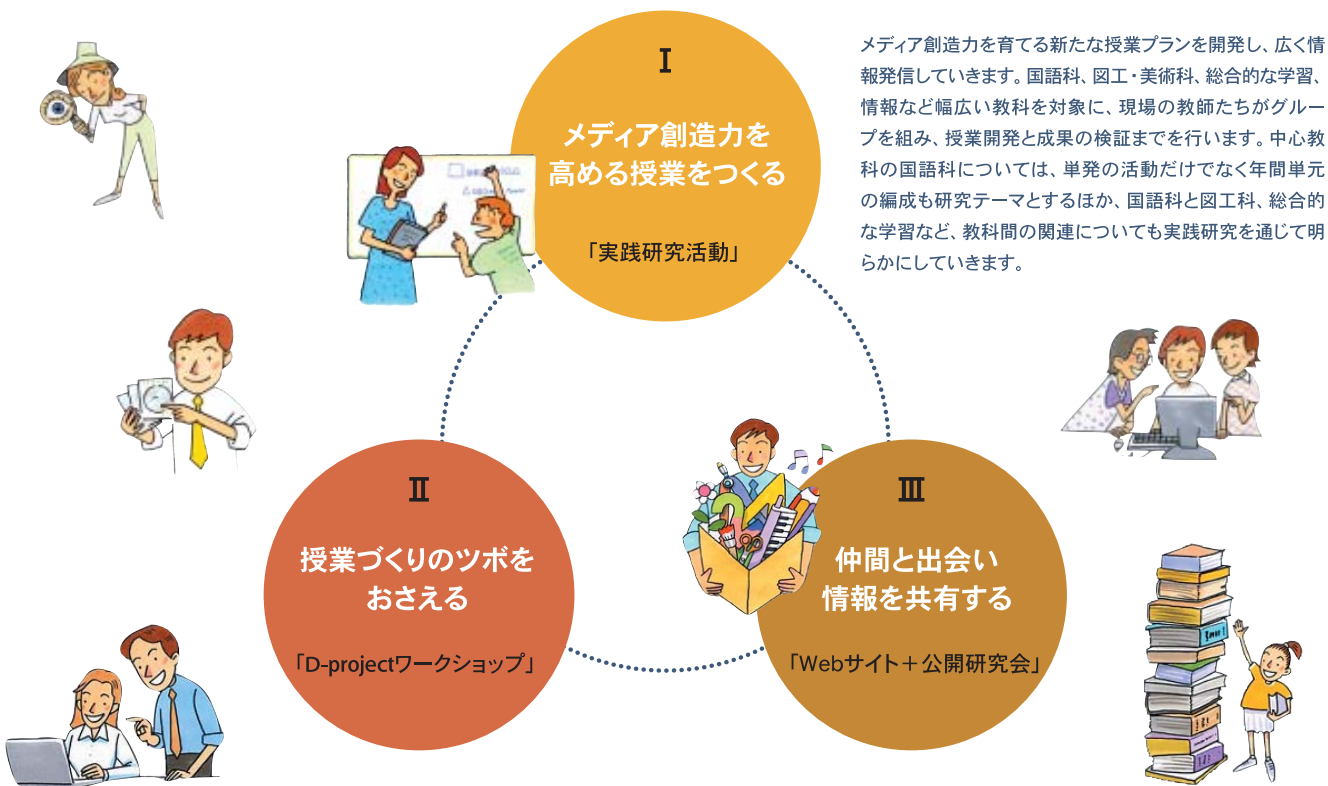
共通の素材を使いながら、伝える相手や伝えたいメッセージ内容によって異なる作品が生まれるのがこの実践のポイントです。情報が送り手の意図に応じて編集されることを体験的に理解することで、身近なメディアを主体的に読み解く力が高まります。映像や音声、テキストなどを統合的に扱える動画は、情報やメディアを学ぶ素材として有効。撮影まで自分たちで行うのは大変ですが、ショートクリップで提供される既存の素材を活用すれば映像編集の本質を短時間で学ぶことができます。





# D-projectの活動内容

D-projectは、「デジタル表現活動」と「授業デザイン」の2つのDをキーワードに、子どもたちのメディア創造力を育てる授業のあり方を探るコミュニティです。現場教師による実践研究、授業づくりのノウハウが学べるワークショップ、Webでの情報共有などを軸に、全国の小・中・高校の教師と大学の研究者が中心となって活動を進めています。



子どもの視点で模擬授業を体験するワークショップでは、コンピュータを使った作品づくりを楽しみながら、授業デザインの手法や情報機器の活用法が学べます。D-projectからの講師派遣と、ワークショップキットを使った独自開催の2つの実施形式があります。5つの基本メニューのほか、ご要望に応じて内容のカスタマイズも可能です。

活動の最新情報を発信するWebサイトに加え、メーリングリストやブログなどオンラインで気軽に意見交換できる場も提供しています。また、春と夏の公開研究会は、実践発表やワークショップ、ポスターセッションなど盛りだくさんの内容。実践に役立つヒントが得られるほか、多くの人々との出会いがあります。

## D-projectから生まれた新しい学習活動

D-projectでは、デジタル表現を取り入れた新たな授業を提案するため、プロジェクト形式の実践研究に取り組んできました。そのなかから特に子どもたちのメディア創造力を高めている2つの実践をご紹介します。

成果1 「社会とのつながり」が子どもを動かします。

### 「ユネスコ運動D-project」

学校法人暁学園暁小学校 水谷浩三 教頭



日本ユネスコ協会連盟が主催する「世界寺子屋運動」に、PR用のリーフレット制作を通じて貢献する活動です。運動に携わる人々との出会いや、世界の子どもの現実を知った「本物体験」から生まれた切実感や使命感、「伝えたい」という思いをもとに作品を完成させます。自らボランティア活動も行い、社会の生の評価を受け作品を修正するほか、学校の学びと社会とのつながりも実感します。現実の問題を捉え、自ら行動する力こそ、メディア創造力の土台だと思います。

成果2 「リアルな場」が創造力を高めます。

### 「ユニバーサルデザイン・プロジェクト」

金沢大学教育学部附属小学校 八崎和美 教諭



コクヨS&T株式会社の協賛で、子どもたちが実際に文房具の開発に取り組むプロジェクトです。複数グループが競い合うコンペ形式で、実社会で使える商品を提案するというリアルな場面設定が意欲を高めています。プロの支援を受け、マーケティング的な視点で社会を見るのは新鮮な体験で、子どもたちは身近なモノの不便さに気づいたり、常識を疑ったりします。今までとは違う視点で物事をとらえる活動が、メディア創造力につながるクリエイティブな発想を育てています。

## ワークショップ開催実績（抜粋：2003年～2006年8月）

### 2003年

- 渋谷区立常盤台小学校（忠犬八公のシンボルマークを作ろう）
- 教育セミナー関西2003（パンフレット制作）
- 熊本大学教育学部情報教育研究会（教材づくり）
- 才能開発教育研究財団（連画：絵のリレーに挑戦）
- 千葉県勝浦市教育委員会（パンフレット制作）
- IMETSフォーラム2003（パンフレット制作）

### 2004年

- IMETSフォーラム2004（動画制作）
- 青森県三戸郡中学校視聴覚教育研究会（パンフレット制作）
- 兵庫県三木市立教育センター（パンフレット制作）
- 京都府精華町教育委員会（パンフレット制作）
- 大阪府八尾市教育委員会（パンフレット制作）
- 福井県南越地方教育委員会連絡協議会（パンフレット制作）
- 香川ゆーとびあ（連画：絵のリレー）
- 関西大学セミナー（動画制作）
- ILA高等学校情報用ワークショップ（動画制作）
- 神奈川県綾瀬市教育委員会研修（パンフレット制作）
- 千葉県勝浦市教育委員会（パンフレット制作）
- 愛媛県教育委員会研修（高校教員対象：動画制作）
- D-project夏の研究会in和歌山

### 2005年

- 福井県坂井地区視聴覚部会（パンフレット制作）
- 静岡県浜松市技術部研修会（CM研究）
- エブソンソリューションフェア東京（「パンフレットづくり」→「ポスター制作」）
- D-project夏の研究会inみちのく
- D-project夏の研究会in鳥取
- ILAカンファレンス（動画制作）
- 愛知万博（連画の樹を育てよう）
- 兵庫県三木市立教育センター（パンフレット制作）
- 大阪府八尾市教育委員会（パンフレット制作）
- 高知市教育研究会視聴覚部会（動画制作）
- エブソンソリューションフェア御堂筋（ポスター制作）
- 石川県教育委員会栄養教諭講習（パンフレット制作）

### 2006年

- 東京私立初等学校協会視聴覚部会（動画制作）
- 栃木県宇都宮市教育委員会（パンフレット制作）
- 神奈川県綾瀬市情報教育研修講座（パンフレット制作）
- 愛媛県松山市情報教育研究委員会（動画制作）
- 静岡県島田市立金谷中学校（パンフレット制作）
- D-project夏の研究会in札幌
- IMETSフォーラム2006（スライドショー制作）
- ILAカンファレンス2006（動画制作）
- 大阪府八尾市立教育サポートセンター（パンフレット制作）
- 日本私立小学校連合会視聴覚部会（動画制作）
- 神奈川県座間市教育研究所（動画制作）

## 参加者の評判も高く、アレンジを加えられるメリットも



兵庫県三木市立教育センター副所長 兼指導主事 梶本佳照

今の先生方が情報教育を受けた体験がない以上、より授業の具体像をイメージできる研修が不可欠です。パンフレットづくりを通して、情報教育の要素を洗い出すプロセスを体験できるD-projectワークショップは、研修後の現場での応用力に違いが出てきます。私どもではこれまでに2回開催していますが、参加した先生方の評判は上々です。1回目はD-projectから講師を派遣いただきましたが、2回目には私が指導に当たりました。ワークショップを実施するうえで必要な素材は用意されているので、スムーズに進めることができました。素材にアレンジを加えて独自色を出していけるのも良さと言えるのかもしれないですね。

ワークショップはこれまでにたくさんの地域や団体から要望があり、各地でD-projectならではの研修を実施してきました。今後もメニューを追加し、全国で展開していく予定です。

## Webサイトから情報や素材を手に入れます！

新しくなったD-project Webサイトでは、メディア創造力を育てる授業例などの最新情報はもちろん、プロジェクトの活動報告や実践事例といった過去の記録も見ることができます。授業に使えるマニュアルや教材などのダウンロードも可能です。約450名が参加するメーリングリストと合わせて、仲間との出会いや役立つ情報を共有する場としてご活用ください。

■気軽に参加！ D-projectのWebサイト

<http://www.d-project.jp>





## 子ども目線の体験で、授業のポイントをつかむ。 ～ワークショップメニューのご紹介～

デジタル表現を楽しみながら、授業づくりのノウハウや指導のポイントが学べるD-projectワークショップ。デジカメを使った手軽な活動から、印刷物やアニメーションづくり、本格的な動画制作まで、校種や教科に合わせて5つのメニューが選べます。子どもの目線で授業を見つめ直す機会としてぜひご利用ください。



### Workshop-01

## パンフレットをつくろう

○対象： 小学校・中学校  
○使用ソフト： 画像編集ソフト (Adobe® Photoshop® Elements®)

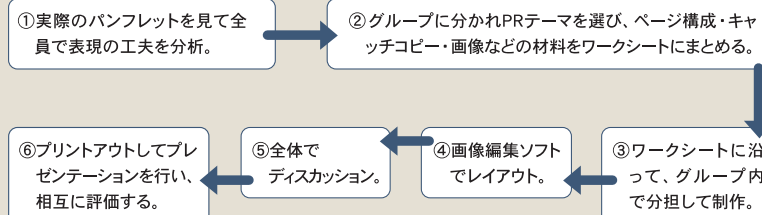
### 知る

普段情報を得ているパンフレットを「つくる側」になることで、国語科、図工科を含む「伝える力」を育成する授業です。誰に何を伝えるのかという目的を明確にし、読み手を意識した魅力的な表現方法に取り組みます。パソコンを使った画像編集やレイアウト作業を楽しみながら、情報活用、情報理解、表現などの学習効果を子どもの立場で確認できます。

### 授業をつくる

学年や情報教育の進捗度によって、グループワークでの役割分担やプレゼンテーション方法をカスタマイズできます。制作段階の途中で発表の機会を設け、他のグループから新しい表現方法を発見したり、客観的な意見を受けて修正したりと、作品をブラッシュアップしていけるのもパソコンならではの展開です。

### 体験する



## 毛糸でアニメーションをつくろう

○対象： 小学校・中学校・高等学校  
○使用ソフト： 動画・画像編集ソフト (Adobe®Premiere®Elements®・Adobe®Photoshop®Elements®)

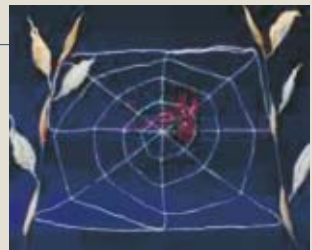
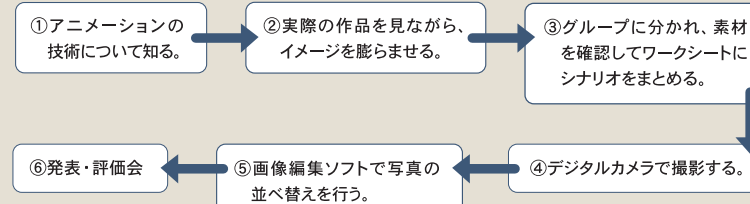
### 知る

アニメーションづくりを通して、創造し、考えながらつくことに喜びと感動を体験させます。アイデアやシナリオづくりといったアナログ作業と、写真撮影、編集、レタッチなどのデジタル作業の両方を行き来しながら作品を作り上げることで、表現の質を高めていきます。

### 授業をつくる

表現する楽しさを体験しながら、グループ内での役割分担を知り、協同して作業することの大切さを知る授業です。普段見ているアニメーションの制作者の苦勞を知ることで、著作権の大切さも理解していきます。

### 体験する



### Workshop-03

## デジタルカメラでスライドショーを作成しよう

### Workshop-02

○対象： 小学校  
○使用ソフト： 画像編集ソフト (Adobe®Photoshop®Elements®)

### 知る

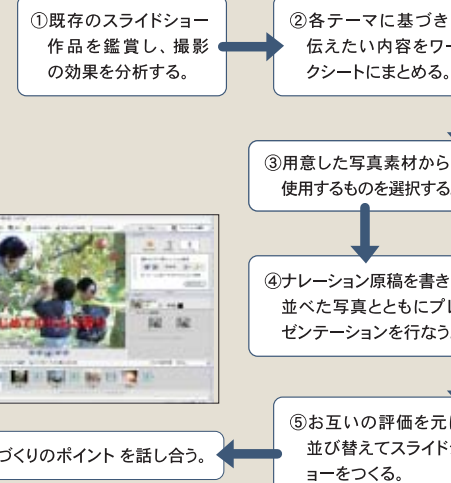
国語科の単元に対応し、デジカメで撮影した素材でスライドショーをつくります。アップとルーズによる表現の違いを意識しながら撮影することで、伝えたい事柄と相手意識を深めていきます。画像の並べ替えには、画像編集ソフトを使い、BGMやナレーション、テキストを加えることで効果的な伝達へと導きます。作品の評価には国語科ならではの視点と取り入れ、授業づくりに生かします。

### 授業をつくる

スライドショーを作成することで、メディア特性の理解や効果的な表現手法を知ることができます。デジタルカメラでの撮影なので、誰でも簡単に取り組みます。言語にかかわる部分は国語科で、撮影や編集などは総合的な学習で行えばスムーズな学習展開が可能です。



### 体験する



## ポスターをつくろう

○対象： 小学校・中学校・高等学校  
○使用ソフト： 画像編集ソフト (Adobe®Photoshop®Elements®)

実際のポスターを分析し、ポスターづくりのノウハウを学びながら、「誰に、何を、どのように伝えるのか」に焦点を置いた情報の表現としてポスターづくりに取り組みます。パソコンを使った画像編集やレイアウト作業では、メッセージをより効果的に伝える手段を体験します。作品の発表会や相互評価を行うことで、教師と子どもの目線を往復しながら授業づくりのポイントを探ります。



### Workshop-04

### Workshop-05

## CM研究

○対象： 小学校・中学校・高等学校  
○使用ソフト： 動画・画像編集ソフト (Adobe®Premiere®Elements®・Adobe®Photoshop®Elements®)

### 知る

映像と言葉、音声を組み合わせるCMは、情報の収集・整理や、表現力を培う身近な題材です。既存のCMを分析してその工夫を知り、実際に動画(画像)編集ソフトで制作することで、情報の受信者と発信者の立場を体験的に学ぶことができます。

### 授業をつくる

自分たちの活動を紹介するCMや、映像と音楽を組み合わせたビデオ作品、自分史的なアーカイブづくりなど、メッセージの内容を変えることでさまざまな教科や活動での展開が可能です。映像と音声を直感的に扱いつつ表現のアイデアを具体化していけるのもパソコンならではの楽しさです。

### 体験する

