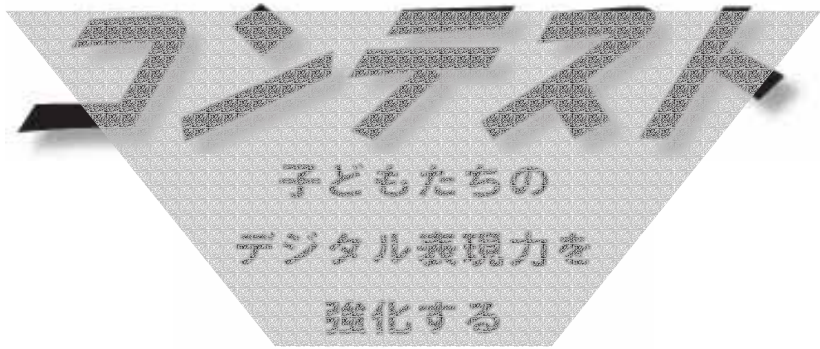


# D-project

ミニアーティストコンテストの軌跡

D-pro コンテスト担当  
 鳴門教育大学大学院  
 和歌山県熊野川小学校  
 山中 昭岳  
 yamanaka@akisnet.com



D-pro コンテストから校内コンテストのあり方を考える！！

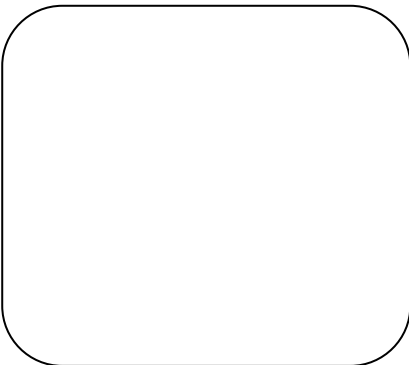
## 第1回 「ぼく・わたしのお気に入り写真コンテスト」



第1位：世界で一番！こんなかわいい犬はいない  
 徳島県加茂小学校4年 ともよさん

応募作品数：355点(18校)  
 投票数：1552票

## 第2回 「自分の学校のオリジナルキャラクターをつくろう」



第1位：いも子さん  
 鹿児島県枕崎小学校6年 ちづるさん

応募作品数：91点(21校)  
 (+174作品)  
 投票数：1285票



## 第3回 「一年間の思い出アルバムコンテスト」



第1位 桜島大根しゅかく大さくせん  
 鳥取県浜村小学校 3年

応募作品数：61点(14校)  
 投票数：983票



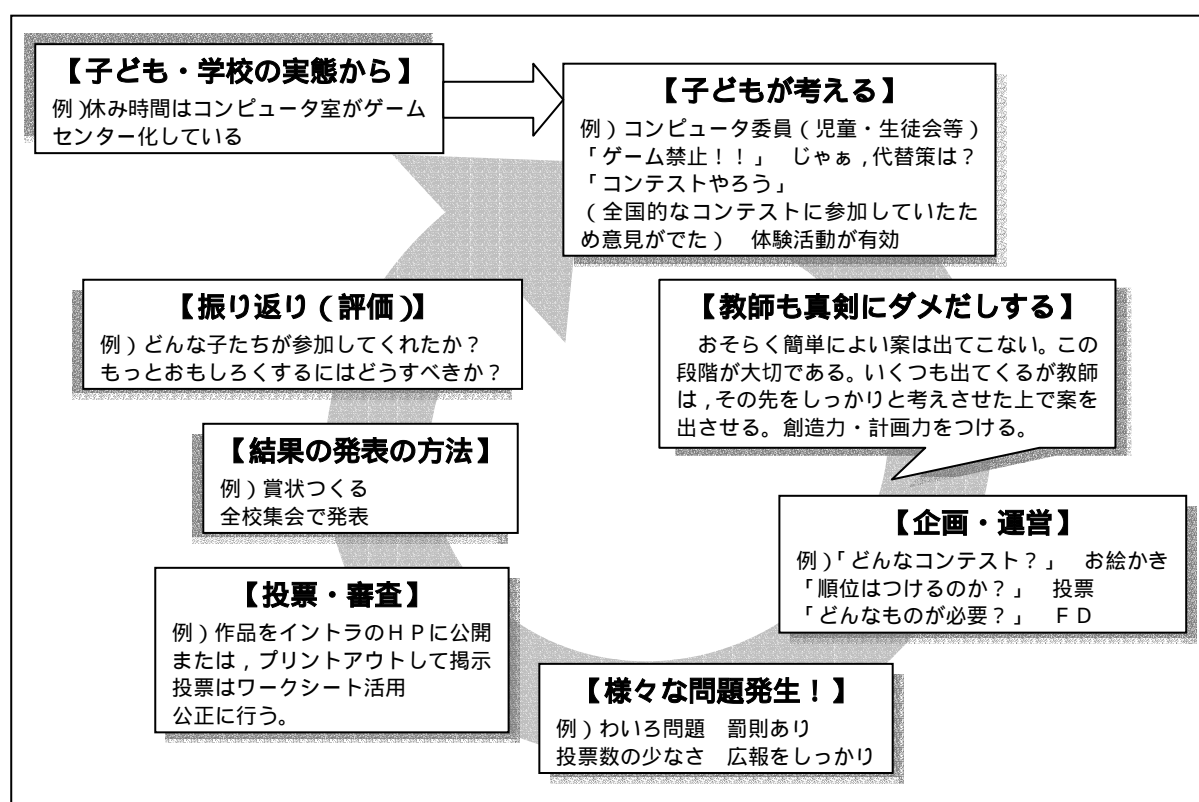
裏面をご覧ください！！

## 校内コンテストのススメ

D-project コンテストサイト (<http://www.d-project.jp/museum/main.html>) では、すべてのコンテストに関する活動（応募・作品展示・投票）を Web 上で行っている。これは、より多くの人たちに参加してもらい、デジタル表現のおもしろさ、また同じ活動を多くの人たちと共有できるという点において参加した子どもたち、先生方にとって効果的であった。しかし、すべて Web 上で行うことは、まだまだ敷居が高い。そこで、まず校内でコンテストを行ってみてはどうだろうか。さらに校内コンテストは、D-pro コンテストで得られない利点がある。それは、Face to Face である。また、さらに子どもたち主導で行うことができる。これをステップとし、全国的なコンテスト（様々なコンテストが Web 上で行われている。ぜひ挑戦してもらいたい）へ挑戦するという流れでも、または全国的なコンテストを行い、その経験から子どもたちが自ら企画し、運営する校内コンテストを行うことも考えられる。

コンテストという一見興味・関心のみで学習効果があまり見られないと思われがちである。しかしながら、子どもたち主体で、教師側が意図をしっかりと持つことにより、今求められている「生きる力」をつけることができる。下記の図 1 はそのことを押さえたコンテストの流れを示したものである。ただ単にコンテストを行うのではなく、教師がしっかりとポイントを押さえ、行っていくことが校内コンテスト成功の道へとつながる。

[ 図 1 ] 「校内コンテストの流れ」(例) は和歌山県熊野川小の実践例)



**ポイント1:** 企画・運営は子どもたちの力で行い、教師はしっかりとシダメ出しを!!

ただ、すべてを子どもたちに任せるのではなく、初めのうちは教師のサポートが必要である。アイデアをしっかりと引き出し、徐々にすべて任せていく流れがよい。

**ポイント2:** 順位をつけることの教育的効果

1位をとった子どもは自信がつく。D-pro コンテストでは、これにより創作意欲が増した子や普段目立たない子が活躍するなどの効果があった。逆に票が少なかった子どもに関しては、落ち込むかもしれないが、そこは教師の見せどころ!! しっかりとしたフォローを。(やさしさだけでなく、指導を(どこが賞をとった作品と違うのか? また、どうすればよくなるのかをしっかりと考え、次へとつなげる。

**ポイント3:** とにかくみんなに見てもらえるように<校内LANを活用 or 校内プリントアウト掲示>

なお、和歌山県熊野川小学校のイントラでの公開例は下記のURLにて

<http://www.town.kumanogawa.wakayama.jp/kumasho/h13/kumasho/com/oekaki/index.htm>