



D-project Clips活用事例集2021

撮って活用する

撮って活用する -1人1台教育用コンピュータの日常的な活用に向けて-

小林祐紀 (D-project Clips事例集編集者, 茨城大学)

はじめに - 改めてGIGAスクール構想の実現について -

GIGAスクール構想の実現とは、すべての児童生徒に「1人1台端末」等のICT環境の整備を通じてSociety5.0時代を生きる子どもたちに相応しい、誰一人取り残すことのない公正に個別最適化され、創造性を育む学びを実現することとされている(文部科学省 2019¹⁾)。ここに示されているGIGAとは「Global and Innovation Gateway for All」の略であり、「すべての人にグローバルで革新的な(教育の)提供を」という意味といえる。

具体的な学校教育の授業においては、完全にICTだけを使用して進められることを意味するのではなく、我が国の長い教育実践の歴史の中で蓄積してきた知見と最先端のICTを組み合わせることで学習活動の一層の充実を図り、子どもたちの能力を最大限に引き出すことを目指している。

創造性を育むD-projectの取組

GIGAスクール構想では「誰一人取り残すことのない公正に個別最適化され、創造性を育む学びを実現すること」が目指されていることを既述した。前半の「誰一人取り残すことのない公正に個別最適化され」については、これまでも私たち教師は可能な限り一人一人の学習者の実態を反映した指導に配慮してきた。これまで教師側の視点から整理され、指導の個別化と学習の個性化から構成される「個に応じた指導」を、学習指導要領全般に貫かれている学習者側の視点から整理し直した概念が「個別最適化」された学びと理解できる。したがって、より注目すべきは「創造性を育む学び」である。クリエイティブな学びと表現した方がイメージしやすいだろうか。これまでなかったものや新たな価値を創り出すような学びが求められており、1人1台環境のICTが果たす役割は大きい。

GIGAスクール構想という教育施策によって整備されるICT環境を活かした学びの変容イメージでは、ステップ1, 2, 3の3つの段階が示されている(図1)(文部科学省 2020²⁾)。

ICT環境の整備はこれまで自治体間格差が顕著であったといつてよい。したがって、すでに整備が進められている自治体などでは学習の道具として活用してきた教師もいれば、大型提示装置や実物投影機の活用のようにICTを教具として活用してきた教師もいる。残念ながら教具としても学習の道具としても活用してこなかった(できなかった)教師もいるだろう。このような現状において、日常的な活用を推進することは急務であり、喫緊の課題である。

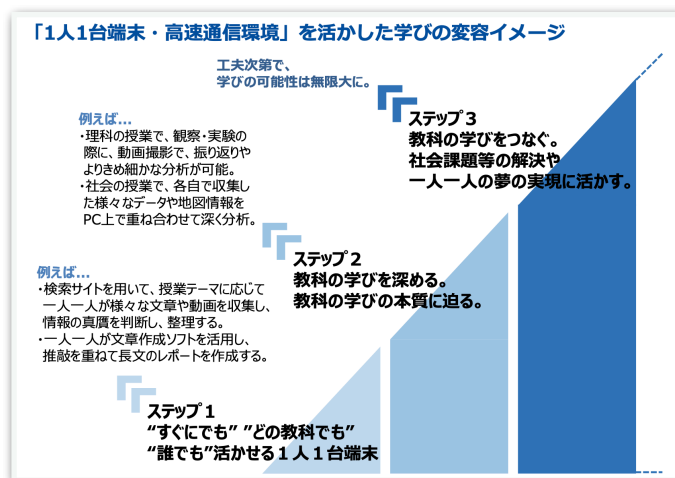


図1 「1人1台端末・高速通信環境」を活かした学びの変容イメージ

ステップ1には「“すぐにでも””どの教科でも””誰でも”」というキーワードが示されている。このキーワードを筆者は「他の学習場面に転移できる活用」とし、その代表的な例が本稿の主題である「撮って活用する」と考えている。これまでD-projectに参画する教師たちによって、創造性を意識した「撮って活用する」という教育実践は数多く実践されてきた。例えばD-project創世記を振り返ってみると、副会長である前田康裕氏による「光のポストカードをつくろう」という実践を確認できる。デジタルカメラとコンピュータを使用し、誰でも容易に美しいオリジナルのポストカードを作ることができるというものであった。同じ対象物であっても撮影する角度や光の当て具合を変えることで、実に様々な表情を見せてくれる。このような対象物とICTとの掛け合わせが子どもたちの創造性を育むきっかけとなっているといえよう。

他にも最近では、D-projectのECC（Everyone Can Create）プロジェクト（リーダー：山口眞希，金沢学院大学）を中心に、タブレット端末（ここではiPad）を用いた実践が多数展開されている。金沢大学附属小学校の岡本光司氏による「絵本の世界に飛び込もう」という実践では、児童は一人一人お気に入りの絵本から、登場人物と会話したり一緒にいたい場面を選び、ポーズとセリフを決めて写真を撮影し、最終的には合成写真として実践タイトル通りに絵本に飛び込んでいる。そして、子どもたちは高い動機づけのもとに、絵本を紹介する学習活動へ臨んでいた。

さらに、石田年保氏ら中心とした写真と詩を組み合わせたD-projectのフォトポエムプロジェクトの取組においては、教育実践の成果として学習者の向上的変容等について、明らかになっている（石田ほか 2018³, 2019⁴）。学習への高い動機づけが示されたことに留まらず、発達段階によってフォトポエム創作時に影響を与える要因が異なることを明らかにしており、「撮って活用する」ことを取り入れた教育実践における適切な指導の必要性が指摘できる。

かつてはデジタルカメラとコンピュータ、専用のソフトウェアが必要であった実践が、今ではタブレット端末及び無料のアプリで容易に実現できる。ICTの進化によって、より創造性が発揮される可能性を秘めている。

おわりに – 子どもたちの創造性と今後の展開 –

子どもたちの創造性については、OECD Learning Framework 2030⁵という概念図においても確認することができる（図2）。

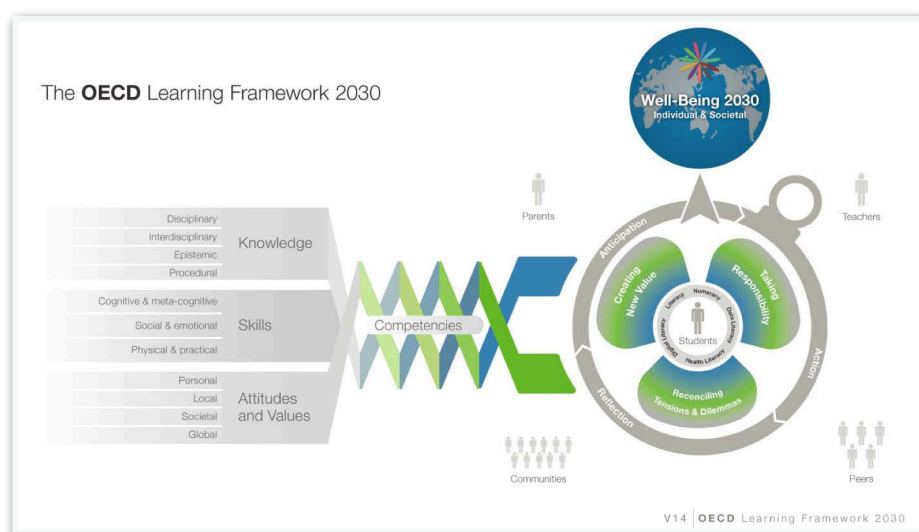


図2 The OECD Learning Framework 2030: Work-in-progress

図の左側からKnowledge（知識）、Skills（スキル）、Attitudes and Values（態度と価値感）が一体となり、コンピテンシーを形成していることが確認できる。また、図の右側には子どもを取り巻く形で、基礎・基本となるLiteracy（読み書き）等が存在し、さらに本稿と関係する「Creating New Value（新しい価値の創造）」等の3つが位置づけられている。最終的に、これらは全人類的な価値であるWell-Beingの達成に向かうものとされている。

「撮って活用する」とはICTの活用としては些細であり、容易であり、教科・領域問わず実行できる汎用性の高い活用方法といえる。しかし、その展開の方向性は実に多様であり、子どもたちの創造性を育むきっかけとなるような豊かな活用を志向できるのではないだろうか。

「撮って活用する」ことがGIGAスクール時代の1人1台教育用コンピュータの日常的な活用を切り拓くと考え、今後さらなる多様な展開を期待したい。また、D-projectでは容易に編集でき、共有できる「Clips」にまず注目し、本冊子に示すような事例集を作成した。iOSに限らず実践のヒントとして活用されることを願っている。

付記：本稿は2021年3月発行D-PRESS Vol.12において寄稿した原稿と同一である。

¹ 文部科学省（2019）文部科学大臣メッセージ

https://www.mext.go.jp/content/20191219-mxt_syoto01_000003363_09.pdf（2021年1月8日確認）

² 文部科学省（2020）GIGAスクール構想の実現パッケージ

https://www.mext.go.jp/content/20200219-mxt_syoto01-000003278_501.pdf（2021年2月1日確認）

³ 石田年保・佐藤幸江・中川一史（2018）フォトポエム創作活動における児童の学びに関する一考察，日本STEM教育学会第1回年次大会一般研究発表予稿集，18-21.

⁴ 石田年保・佐藤幸江・中川一史（2019）児童の学年差によるフォトポエムの創作過程の意識の相違点に関する一考察，日本STEM教育学会日本STEM教育学会拡大研究会予稿集，6-9.

⁵ OECD（2018）THE FUTURE OF EDUCATION AND SKILLS Education 2030 [https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf)（2021年2月1日確認）

メディア創造力の定義

表現学習を通して、自分なりの発想や創造性、柔軟な思考を働かせながら自己を見つめ、切り拓いていく力

メディア創造力の下位項目と到達目標

下の表は、メディア創造力に含まれる下位の能力項目を整理し、発達段階ごとに子どもの学習到達目標を示したものである。メディア創造力は、A～Dの4つの力で構成されており、これらをバランスよく育むことが重要といえる。A～Dは、それぞれが3つずつの到達目標に分けることができる。その到達目標には、それぞれに段階（レベル）が用意されている。ただし、小学校中学年は必ずLV2をやらなければならないということではなく、そのレベルに達していない場合には、LV1を含めて取り組む必要があることを示している。メディア表現学習は、単に作品の完成を目指すものではなく、ここで示したことを学ぶことが目標である。この学習到達目標を達成するための授業をデザインすることでメディア創造力を育むことができると考えている。

D-project会長 中川一史

メディア創造力下位項目／到達目標		1. 社会とのつながりを意識した必然性のある課題を設定できる	2. 基礎・基本の学習を課題解決に活かせる	3. 好奇心・探究心・意欲をもって取り組める
A. 課題を設定し解決しようとする力	Lv1: 低学年相当	人や自然との関わりの中で体験したことから課題を発見できる。	文章を読み取ったり、絵や写真から考えたりする学習を活かすことができる。	何事にも興味をもって取り組むことができる。
	Lv2: 中学年相当	地域社会と関わることを通じて課題を発見できる。	グラフを含む事典・図書資料で調べたり、身近な人に取材したりする学習を活かすことができる。	自分が見つけた疑問を、すすんで探究することができる。
	Lv3: 高学年相当	社会問題の中から自分に関わりのある課題を発見できる。	アンケート調査の結果を表やグラフで表したり、傾向を解釈する学習を活かすことができる。	課題に対して、相手意識・目的意識を持って主体的に取り組むことができる。
	Lv4: 中学校相当	社会問題の中から多くの人にとって必然性のある課題を設定できる。	独自の調査を含め、情報の収集方法を選んだり、組み合わせたりする学習を活かすことができる。	社会生活の中から課題を決め、相手意識・目的意識をもち、主体的に取り組むことができる。
	Lv5: 高等学校相当	グローバルな視点をもって、多くの人にとって必然性のある課題を設定できる。	様々な方法で収集した情報を整理・比較・分析・考察する学習を活かすことができる。	課題解決に向けて自ら計画をたて、相手意識・目的意識を持って主体的に取り組むことができる。
メディア創造力下位項目／到達目標		1. 構成要素の役割を理解できる（印刷物：見出し、本文、写真等映像作品：動画、音楽、テロップ等）	2. 映像を解釈して、言葉や文章にできる（映像：写真、イラスト、動画等）	3. 制作物の社会的な影響力や意味を理解できる
B. 制作物の内容と形式を読み解く力	Lv1: 低学年相当	制作物を見て、複数の要素で構成されていることを理解できる。	映像を見て、様子や状況を言葉で表すことができる。	制作物には、人を感動させる魅力があることを理解できる。
	Lv2: 中学年相当	制作物を見て、それぞれの構成要素の役割を理解できる。	映像の内容を読み取り、言葉や文章で表すことができる。	制作物には、正しいものと誤ったものがあることを理解できる。
	Lv3: 高学年相当	制作物を見て、構成要素の組み合わせ方が適切か判断できる。	映像の目的や意図を自分なりに読み取り、言葉や文章で表すことができる。	制作物には、発信側の意図が含まれていることを読み取ることができる。
	Lv4: 中学校相当	制作物を見て、構成要素を組み合わせることによる効果を理解できる。	映像の目的や意図を客観的に読み取り、言葉や文章で表すことができる。	制作物について、他者と自己の考えを客観的に比較し、評価することができる。
	Lv5: 高等学校相当	制作物を見て、送り手がどのような意図で要素を構成したのか理解できる。	映像の目的や意図を様々な角度から読み取り、言葉や文章で表すことができる。	制作物の適切さについて批判的に判断することができる。
メディア創造力下位項目／到達目標		1. 柔軟に思考し、表現の内容を企画・発想できる	2. 目的に応じて表現手段の選択・組み合わせができる	3. 根拠をもって映像と言語を関連づけて表現できる
C. 表現の内容と手段を吟味する力	Lv1: 低学年相当	自分の経験や身近な人から情報を得て、伝えるべき内容を考えることができる。	相手に応じて、絵や写真などの言語以外の情報を加えながら伝えることができる。	他者が撮影した映像をもとに、自分の経験を言葉にして表現できる。
	Lv2: 中学年相当	身近な人や図書資料から得た情報を整理し、伝えるべき内容を考えることができる。	相手や目的に応じて、図表や写真などの表現手段を選択することができる。	自分が撮影した映像をもとに、取材した内容を言葉にして表現できる。
	Lv3: 高学年相当	身近な人や統計資料から得た情報を整理・比較し、伝えるべき内容を考えることができる。	相手や目的に応じて、図表や写真などの表現手段を意図的に選択することができる。	自分が撮影し取材した情報を編集し、映像と言語を関連づけて表現できる。
	Lv4: 中学校相当	様々な情報源から収集した情報を整理・比較して、効果的な情報発信の内容を企画・発想できる。	相手や目的に応じて、多様な表現手段を意図的に組み合わせることができる。	自分が撮影し取材した情報を編集し、明確な根拠に基づき映像と言語を関連づけて表現できる。
	Lv5: 高等学校相当	様々な情報を結びつけ、多面的に分析し、情報発信の内容と方法を企画・発想できる。	情報の特性を考慮し、相手や目的に応じて、多様な表現手段を意図的に組み合わせることができる。	映像と言語の特性を考慮して、明確な根拠に基づき効果的に関連付け、作品を制作できる。
メディア創造力下位項目／到達目標		1. 建設的妥協点を見出しながら議論して他者と協働できる	2. 制作物に対する反応をもとに伝わらなかった失敗から学習できる	3. 他者との関わりから自己を見つめ学んだことを評価できる
D. 相互作用を生かす力	Lv1: 低学年相当	相手の考え方や良さや共感できる点を相手に伝えることができる。	相手の表情や態度などから、思ったとおり伝わらない場合があることを理解できる。	他者との関わり方を振り返り、感想を持つことができる。
	Lv2: 中学年相当	それぞれの考えの相違点や共通点を認め合いながら、相談することができる。	相手の反応を受けて、どのように伝えればよかったか理解できる。	他者との関わり方を振り返り、相手の考え方や受けとめ方などについて、感想を持つことができる。
	Lv3: 高学年相当	自他の考えを組み合わせながら、集団としての1つの考えにまとめることができる。	相手の反応を受けて、次の活動にどのように活かそうかと具体案を考えることができる。	他者との関わり方を振り返り、自己の改善点を見つめ直すことができる。
	Lv4: 中学校相当	目的を達成するために自他の考えを生かし、集団として合意を形成できる。	相手の反応から、映像や言語における文法を身につける必要性を理解できる。	他者との関わり方を振り返り、自分の関わり方を評価し、適宜改善することができる。
	Lv5: 高等学校相当	目的を達成するために議論する中で互いを高めあいながら、集団として合意を形成できる。	相手の反応から、文化や価値観を踏まえた表現の必要性を理解できる。	他者との関わり方を振り返り、自分の個性を活かすために自己評価できる。



ちくわづくりの工夫をムービーでまとめよう

関連するメディア創造力 C-3・D-3

福田 晃（金沢大学附属小学校）

■本時の目標

映像表現を通じて作り手の思いや工夫を深く理解したり学習への動機づけを高める。

■本時の概要

第3学年社会科「探ろう、岩内かまぼこ店（生産单元）」を対象とした実践である。コロナ禍のため、児童は近江町市場内にある工場の見学やそれに伴う試食はできていない。そこで、共有ドライブに入れてある教師が撮影してきた映像資料などの情報をもとに学習を進めていった。

学習が展開していくほど、題材としているちくわづくりのこだわりが見えてきたが、見学やそれに伴う試食などの実体験ができていないからこそ、見学等を実現したいという思いが高まっていった。そこで、第3次では、岩内かまぼこ店のちくわがいかにかまぼこ店のある商品であるかを、**保護者に紹介するためにClipsを使って動画を制作し、自分たちの思いや学習成果を伝える学習活動を実施した。**子どもたちの思いが強く、さらに伝える対象を明確にしたことで、焦点が絞られた動画となった。また動画制作を通じて、**対象物に対する子どもたちの思いもさらに膨らみ、かまぼこ作りのこだわりや岩内さんの知恵と工夫を理解し思いを寄せることができた。**後日談であるが、いくつかの家庭が通販を利用してかまぼこを手に入れたようである。

■準備物・環境

ちくわづくりの様子（動画、写真）を共有ドライブに入れておく、1人1台のタブレット端末

■授業の展開

活動内容	指導上の留意点
1. 取り上げるべき事項を確認する	・ どんことを取り上げると「そのちくわ購入してみるか!」となるかを既習事項をもとに考える
2. 自身のムービーで取り上げる映像を準備する※	・ 单元を通し、映像にいつでもアクセスできるよう共有ドライブに入れておく
3. Clipsで映像を作成する※	・ 教師に聞いても全て把握していないので、操作に関することは自分たちで解決するように指示する
4. 完成したムービーを視聴する※	・ 完成したムービーを視聴し、自分が取り上げた既習事項との共通点・相違点を見出す

※写真あり

■授業写真





■本時の目標

Clipsで制作した作品をコンセプトに基づいて見直し、改善点を見出し修正する。



■本時の概要

金沢市は、競泳オリンピックフランス代表選手のホームタウンとなっている。だが、東京オリンピックの延期に伴い、金沢での合宿が困難となったことを受け、何らかの形で代表選手を応援しようということになった。話し合いの結果、合宿地であるホームタウン金沢のことを思い出すことを通し、オリンピックへのモチベーションを持続してもらうべく、選手の宿泊予定地の近くにある近江町市場を絵にしたうちわ（唐紙（からかみ）を使用）を作成して送ることとなった。また、その際に作成しているプロセスをClipsでまとめ、うちわと一緒に送ることとした。

子どもたちは、うちわを作成する様子を各々で撮影し、作成のプロセスをClipsで表現していった。また、どのようなことを動画で取り上げるかを考える場面、自分たちの作品に足りない要素はどこか考える場面以外は、課外に行った。学習展開を細かく設定しないことによって、休み時間や家庭で試行錯誤を繰り返し、画一的ではない個性に富んだ作品を作成することができた。

■準備物・環境

教師が撮影したうちわづくりの写真を共有ドライブに入れておく、1人1台のタブレット端末

■授業の展開

活動内容	指導上の留意点
1. 作品のコンセプトを確認する	・ 作品を見合うための視点を確認するため、コンセプトを確認する
2. 作成した作品を見合う※	・ 見合う視点を黒板に位置付ける
3. 作品の改善点を伝え合う※	・ コンセプトからズレがある点については、改善点に具体的に述べるよう伝える
4. 作品を修正する※	・ 修正が終わった子どもには、修正前のムービーと比較させ、変容に気づかせる

※写真あり

■授業写真





人体すごいぜ！ビデオを作ろう！

関連するメディア創造力 A-3・C-2・C-3・D-2

山本直樹（関西大学初等部）

[実践動画はこちら](#)

■授業の目標

人体について学んだことの中から、興味をもったことを調べて、分かったことを伝える番組を制作する。



■授業の概要

この授業で主に使ったアプリは、ClipsおよびiMovieである。子ども達は、Clipsのライブタイトル（撮影中に語った言葉が自動で字幕になる）機能やスタンプなどを使いながら、**楽しんでビデオ作成**をすすめていた。また中には、iMovieのクロマキー（自分の背景を別の映像と合成する）機能を使って、**本格的なテレビ番組のような作品**に仕上げる子もいた。この取組を通して、ただ単に人体について学ぶだけでなく、**子ども達の創造性や表現力**も高めることができた。

■準備物・環境

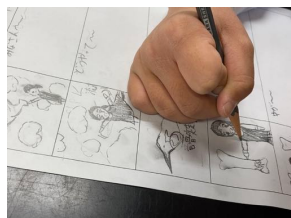
グリーンバック、ノートパソコン、1人1台のタブレット端末

■単元の展開

活動内容	学習内容・指導上の留意点
1. 単元の学習	・ 4年理科「わたしたちの体と運動」単元で、骨・関節・筋肉の働きについて学ぶ
2. 調べ学習	・ はじめに自分が作るビデオのテーマを決める。その後、テーマに沿って本やインターネットなどで調べ学習をする ・ さまざまな情報の中から特に伝えたい内容を絞り込む
3. 原稿執筆※	・ 1分間のナレーション原稿（300~350字）を書く ・ 一度書いた原稿を推敲することで、余計な言語表現を削ぎ落とす
4. 絵コンテ作成※	・ 絵コンテを書く ・ 映像と言語を往復しながら整合性をはかり、出来上がる映像の見通しをもつ
5. 撮影	・ 骨の模型など、具体物を使いながら撮影する
6. 編集	・ 撮りためた映像を使ってカット編集（1分間）する ・ スタンプ機能やピクチャーインピクチャー（主映像の中に副映像を入れる）機能も活用し、伝えたいことがうまく伝わる工夫を考える
7. 相互交流	・ 友達の作品を鑑賞し、評価し合う

※写真あり

■授業写真





東別院の冬の自然をまとめて伝えよう

関連するメディア創造力 C-2・C-3・D-3

広瀬一弥（亀岡市立東別院小学校）

[実践動画はこちら](#)

■本時の目標

動画にまとめ伝えるを通じて、東別院の豊かな自然について着目し、動物や植物が春の準備をしている様子から、生き物の変化について考える。



■本時の概要

本時は、観察を通して記録してきた映像を見ながら、気づいたことを整理し、伝えたいことを決定した後に、Clipsを使って映像を作成をする。自然豊かな環境で育つ児童にとって、生き物の暮らしが四季によって変化することは経験の中で知っている。しかし、「なぜ冬眠するの?」「なぜ芽を出すの?」と改めて課題意識を持って自然と向かい合うことで季節の変化との関連について再度考えるきっかけが生まれる。また、Cllipsで収録するナレーションや付け加えるタイトルやステッカーを吟味する過程の中で、「取り上げる生き物」と「季節と変化」との関係を言語化し表現することができる。動画制作を通して、児童は、冬の生き物の暮らしを想像し、なぜそのような暮らしをしているか思考することができた。そして何より、故郷の自然を愛し、大切にしていこうとする態度を育むことができた。

■準備物・環境

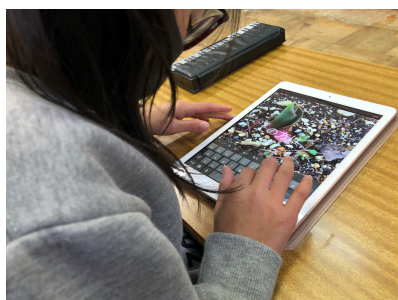
1人1台のタブレット端末

■授業の展開

活動内容	指導上の留意点
1. これまで記録してきた映像を見て、季節の変化との関係を考察し、ムービーに取り上げたい植物や動物を決定する	- 気温や水温などの変化や、動物の冬越しなどと関連させ考えるようにする - 草が枯れたり、生き物がいなくなったりすることも変化であることに気づかせる
2. 取り上げる生き物の映像をClipsで収録する、ナレーションも同時に収録する※	映像の収録と同時に考察したことをナレーションとして同時に記録するようにする
3. Clipsで映像を編集する、テロップやステッカーなども貼り付ける※	着目させたいところにステッカーを貼ったり、気温などの情報をテロップで表示させたりする
4. 完成したムービーを相互に視聴し合う※	- 共通点や、相違点などを出し合う - 春／夏／秋の観察を振り返り、四季の変化を簡単にまとめる

※写真あり

■授業写真





多角形の面積の求め方をムービーにまとめよう

関連するメディア創造力 A-3・C-2

宮津光太郎（熊本市立城南小学校）

[実践動画はこちら](#)

■本時の目標

映像表現を通じて多角形の求積方法の思考過程を共有することで、多角形を三角形や平行四辺形など求積することのできる図形に分けて考えればよいことを理解する。



■本時の概要

第5学年算数科「面積」の実践である。第1時において、子ども達が面積を求めるのが最も難しいと答えた図形（五角形）の面積を求める動画を単元末に作ろうという課題を提示した。

五角形の面積は、本単元で学習してきた三角形や四角形の面積の求め方を活用して考えなければいけない問題であるため、一人では解決できない子どもも多いと考えられた。そこで、グループでClipsを使って動画を作成するという課題を設定し、**目的意識を持って全員が求積方法について考えることができるようにした。**また、**動画を作って交流することを事前に伝えておくことで、どのように説明すれば分かりやすいかという意識をもって求積方法を説明しようとする子どもの姿につながった。**算数の学習において、思考過程を共有することは大変重要なことである。Clipsを使って「動画を作る」「動画を見る」という手段で**思考過程を共有することができる**と考えた。

■準備物・環境

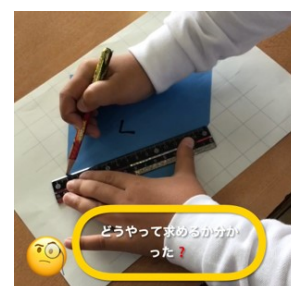
1人1台のタブレット端末

■授業の展開

活動内容	指導上の留意点
1. 一人で求め方を考える	・単元の最初に全ての図形を提示しておくことで、解決の見通しを持たせておく
2. グループでどのように求めたかを話し合う※	・グループで考えを共有し、「どの考え方が一番分かりやすいか？」という視点で考えをまとめる
3. Clipsで動画を作成する※	・どのように伝えれば分かりやすいかを考えながら、グループで協力して撮影できるようにする
4. 完成した動画を視聴する※	・考え方の共通点や相違点に注目させることで、複雑な図形の求積方法をまとめる

※写真あり

■授業写真





[実践動画はこちら](#)

■授業の目標

必要な情報を整理し、わかりやすい構成を考えて、4年生にむけての委員会活動の勧誘動画をつくることができる。

つくり手の意図によって同じ内容でも伝わり方が違うことに気付き、普段みている映像に対して批判的に視ることができる。



■授業の概要

国語科「伝えよう、委員会活動」において、4年生にむけて委員会活動を紹介する活動がある。総合でのICTリテラシースキルアップ単元と連動して、**メディアを批判的に視る目を鍛える学習**として設定した。

Clipsの活用の意図としては、**一人ひとりの動画制作自体に時間がかからないこと**であり、つくることに時間をかけるのではなく、**出来上がったものを見比べることに重きをおいたこと**である。作り手によって同じテーマでも内容の違いが出てくることをねらい、**普段接しているメディアとつなげてみる**ことができることをゴールとした。

■準備物・環境

1人1台のタブレット端末、共有ドライブ

■授業の展開

活動内容	指導上の留意点
1. めあて、ループリックを確認する 「委員会を紹介するムービーをつくろう」	・ 国語の時間の目標をおさえておく、またメディアを批判的に視る目を鍛えることもねらいであることを伝える
2. 動画を制作する（個別学習）※	・ Clipsの特徴をまずはつかんでみるように促す
3. 動画を制作する（協働学習）※	・ 誰か一人の動画を選んでもいいし、もう一度メンバー全員ではじめからつくってもいいし、どちらでもよいと伝える
4. 学習をふり返る	・ ループリックに対して、自分、友だちからの評価はどうだったのか、ふり返る

※写真あり

■授業写真





思い出の記憶を記録に！～お気に入りの場所を動画で残そう～

関連するメディア創造力 A-3・C-3・D-2, 3 山中昭岳（学校法人佐藤栄学園 さとえ学園小学校）

[実践動画はこちら](#)

■授業の目標

- 目的に応じて手段を選択し、情報を収集し、自ら必要な情報を選ぶことができる。
- 明確な根拠に基づいた主張をつくり、工夫して表現することができる。
- 自他の特徴を捉え、客観的に相互評価ができ、課題の解決にむけて納得解をみつけようとしている。



■授業の概要

卒業まであと数ヶ月。6年間過ごした学校には、子どもたちにとって、それぞれの思い出の場所がある。たくさんの思い出のつまった記憶を、目に見える形で残したい！そんなみんなの思いからスタートした、思い出の「記憶」を「記録」として残す活動である。**作った記録ムービーは互いに共有し、相互評価を行いながらブラッシュアップし、納得のいく作品へと仕上げていく。**

「動画制作＝時間がかかる」をClipsを活用することで**シンプルだけど今風にアレンジ**できて、子どもたちに満足の行く動画をつくることができた。

■準備物・環境

1人1台のタブレット端末、共有ドライブ

■授業の展開

活動内容	指導上の留意点
1. めあて、ルーブリックを確認する 「お気に入りの場所紹介ムービーをつくろう」	・ 6年間の集大成としての卒業研究に向けてのモチベーションとスキルアップとしての学習活動であることを伝える
2. 動画制作に出かける（個人・協働）※	・ お気に入りの場所は、重なる場合があるため、協力しながら撮影しても良いことを伝える
3. 相互評価・ブラッシュアップ※	・ 共有ドライブに場を設定しておく ・ 自分のタイミングで友だちの動画をみたり、コメントしたり、アップしたりするよう伝える
4. ふり返りを行う	・ ルーブリックに対して、自分、友だちからの評価はどうだったのかについてふり返る

※写真あり

■授業写真



小学校6年生総合的な学習の時間 自分たちの活動を家族に伝えよう



紹介する

関連するメディア創造力 C-3・D-2

石井芳生（開催大学初等部）

[実践動画はこちら](#)

■本時の目標

制作過程の動画内容を吟味し合い、より良くなるよう修正することができる。

【プロジェクト（単元）の目的】全保護者にみんなで思い出を動画で記録して発信する

【本時の評価基準（ルーブリック）】S：動画を見た人の行動を生み出すと思う、A：伝えたいことがわかった



■本時の概要

このプロジェクト学習では「家族に活動を通して感じ取った自分の思い」を伝えることが目的であり、創作意欲の源である。前時までに各自が撮り溜めてきた画像や動画コンテンツを見返し、使用するものを精選している。本時は、まず**Clipsの熟達者から初心者まで戸惑いやすいことや編集のコツをプレゼンし、質疑応答の場**を設けるところから始めた。プロジェクトの目的と動画内容の評価基準をみんなで共有して活動に入った。各自がある程度、Clipsで動画を編集した段階で中間発表をする。その前に子どもたちは**3～4名のグループで動画内容を吟味し合った後**、より良い作品になるよう修正する。

■準備物・環境

自分が撮影した学年行事・学年活動の写真や動画、評価シート、1人1台タブレット端末

■授業の展開

活動内容	指導上の留意点
1. 本時のめあて（動画制作の目的）を確認する	・ 家族が視聴する場面を想定し、内容や編集の仕方を意識しているかを確認する（動画内容が自分本位になっていないか点検する）
2. 熟達者によるClipsの操作説明を聞く	・ 熟達者には文字や背景、BGMの挿入など最低限度の編集コマンドだけを紹介するよう指示する、さらに未経験者や初心者に対し、必要に応じて熟達者に質問するように指示する
3. 動画を編集する※	・ 同じ題材を選んだ者がわかるよう共有状態にしておく、参考になる作品を紹介する
4. 中間発表をし、吟味し合う※	・ プロジェクトの目的と作品の評価基準を共有し、3～4名で評価し合う、そしてデジタル評価シートに記入しながら、互いによくなるよう具体的なアドバイスをすることを確認する
5. 修正する	・ 友達からの評価点やアドバイスをもとに各自が完成に向けて修正する

※写真あり（下記、最左部の写真はコンテンツ収集場面）

■授業写真



小学校6年生特別活動・総合的な学習の時間 1年生とビデオ交流プロジェクト



紹介する

関連するメディア創造力 A-3・C-3

西尾 環（熊本市立榆木小学校）

[実践動画はこちら](#)

■本時の目標

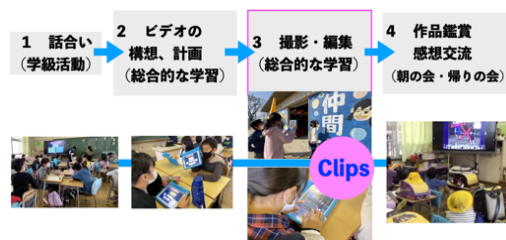
課題に対し自ら考え判断し、工夫して表現することを通じて、問題の解決に主体的に取り組む態度を育む。



■本時の概要

プロジェクト全体の計画は右図の通りである。

コロナ禍で直接触れ合えない1年生のために、**学校紹介のビデオを作る**実践である。学級活動（学級会）で話し合い「1年生がまだ学校内の施設を十分に知らないで、学校の場所クイズをして教えたい」「安全を考えて運動場で遊んだり室内で過ごして欲しいので、マナーやルールなどを楽しく伝えたい」というテーマを決めた。それに沿って、本時は**4～5人ずつのグループでClipsを使って撮影**する。計画に沿って撮影し、確かめながら修正も行う。



■準備物・環境

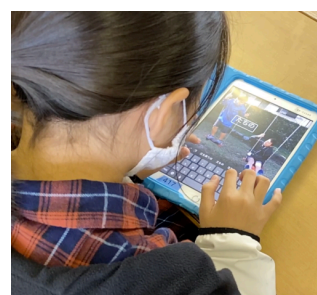
1人1台のタブレット端末

■授業の展開

活動内容	指導上の留意点
1. 撮影する内容・役割分担を確認する	・ 2分程度の作品制作を目指し、カメラ、A D、出演者など一人一人が役割を持って臨めるようにする
2. グループごとに撮影する※	・ 撮影の向きや距離を工夫して、光や音に留意した撮影ができるように、事前に撮影ポイントを知らせる
3. 撮影したものを見直し、修正する※	・ 伝えたいこと（主張）が明確になるよう、映像を取捨選択したり、並べたりすることを心がけさせる
4. テロップなども含めた編集を行う※	・ 1年生にとってわかりやすいか相手意識を持たせて、互に見合うようにする
5. 本時の学習を振り返る	・ 自分たちの力がついたかどうか振り返る

※写真あり

■授業写真





英語で3ヒントクイズのムービーを制作しよう

関連するメディア創造力 B-2・C-3

反田 任（同志社中学校）

[実践動画はこちら](#)

■本時の目標

クイズの制作を通じて相手に伝わる英語表現の工夫と英語の正確な発音を意識する。



■本時の概要

中学校英語科1年生の文法項目である「助動詞 can～（～できる）」の活用を対象とした実践である。英語で3ヒントクイズを制作する際に、既習の英語表現と「can」を使って相手にわかりやすい英文でクイズを考え、クイズ動画を作成した。

まず、スクールワークで配信されたPagesの教材にクイズを考えて英文を入力した。生徒はクイズを考えて入力しながら、3つのヒントの英文が答を連想するために適切かどうかを意識している様子が見られた。英文を完成させた後、**Clipsのライブタイトルの機能を用いて、クイズの英文を自分の声で吹き込み**英語のテロップを入れた。ライブタイトルは発話を自動的に認識し、文字化できる機能で、この機能を活用することにより**生徒が自分自身で英語の発音チェックができる**ので、生徒は**英語の正確な発音を意識して発話する**ようになる。またそれぞれのクイズの内容、動画の制作において**生徒それぞれの工夫がみられ、創造性を引き出す**ことができた。

■準備物・環境

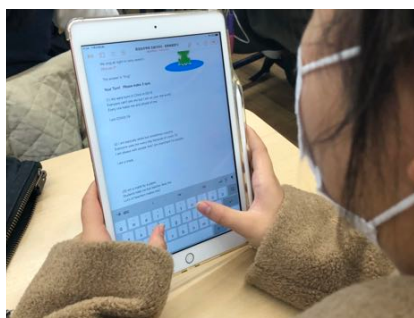
教材（文書・動画）を配信しておく、1人1台のタブレット端末

■授業の展開

活動内容	指導上の留意点
1. 3ヒントクイズ制作について確認する	・ 説明文書と動画サンプルを見ながらイメージする
2. 3ヒントクイズの英文を考えて入力する※	・ 今までの既習事項とcan～を入れて英文を作成する
3. クイズにあった素材を集める※	・ 著作権の観点からフリー素材や自作の絵を用いるよう助言する
4. 音声を吹き込み動画を制作して完成させる※	・ 英語の正確な発音を意識できるよう助言する

※写真あり

■授業写真



■本時の目標

Clipsを使ってまとめ、発表することを通じて下人の行く末のストーリーを考える。

■本時の概要

『羅生門』の学習のまとめの時間。生徒自身が『羅生門』の作者である芥川龍之介となって、小説にはあえて書き記していない部分である主人公の「下人」の行く末を表現する。**自分で描いたイラストや資料、自分の音声などを駆使してClipsにまとめる。**その際、**なぜそのような行く末になったのかの根拠や因果関係などを考えながら**取り組む。

■準備物・環境

教科書、便覧、iPad、Apple Pencil、Apple TV、大型テレビ

■授業の展開

活動内容	指導上の留意点
1. 前時の学習内容を振り返り、本時の課題をつかむ【芥川龍之介になろう！】	・ 前時までに自分で作成した『羅生門』のストーリーや「下人」の心情の移り変わりを示した図を確認する
2. 下人の行く末を考える	・ 根拠や因果関係を考えながら取り組む ・ マインドマップを活用する
3. 下人の行く末を描いたイラストをiPad、Apple Pencilで作成する	・ Try&Retryがしやすくなるよう、描画アプリを用いる
4. Clipsで動画を作成する※	・ 効果的な動画となるように編集を考えながら取り組む ・ BGMを工夫する
5. 発表する	・ Clipsの動画を見る ・ Apple TVを使うことで効率よく行う
6. 本時の振り返りをする※	・ 発表の動画を自分で見ての感想や改善点などを発表し、振り返る時間を確保する

※写真あり

■授業写真

