

## ICT夢コンテスト 実践事例応募用紙

※この応募フォーマットはホームページよりダウンロードしてください。

類似のコンテストに入賞歴の無い事例が対象です。有無を右欄に記入ください。				無
この実践事例は下の要素の何々を含んでいますか。該当する項目の左に ● を記入してください。複数選択可です。				
● 効果的な授業	● 児童生徒の資質・能力向上	教員研修	ICT活用指導力向上	
校務の情報化	● 保護者や地域への情報発信	ICT環境整備	ICT活用サポート	
● ICT活用推進	学校運営・管理	保護者や地域による学校支援	地域での児童生徒学習支援	
● 学校行事	通級指導教室・特別支援学級	その他 ( )		

学校又は団体名 (実践時)	宝仙学園小学校			
団体種 (校種、NPO 等)	私立小学校			
応募者	代表者	吉金 佳能	教諭	ヨシカネ カノウ
氏名漢字、職名、氏名カタカナ ※連名での応募も可	連名者			
学校や団体への所属年数(代表者)	13	年	ICT夢コンテストの今回を含む応募回数(代表者)	4 回目

実践事例タイトル (30文字以内・サブタイトル無し)	小学生が創る“校舎投影プロジェクションマッピング”			
教科もしくは分野	クラブ活動	教科の単元がわかる場合(複数可)		
対象者(学年・他)	5・6年生			
実践場所 (PC教室、体育館等)	普通教室・校庭	実践時期	2018年10月/2019年8月	
活用したICT機器、 教材、環境等	iPad、プロジェクター	実践の特長(先進性、普及性) をどちらか一つ選択 ※該当する項目の左に●を記入	● 先進性	● 普及性

**アンケートをお願いします。**

コンテスト企画運営の参考にさせていただきます。番号を「番号記入欄」に記入してください。複数記入可です。

(問) 本コンテストをどのようにお知りになりましたか。

(回答群) ①案内ポスター ②案内チラシ ③事務局メール ④新聞等のニュース媒体から ⑤前から知っている  
⑥教育委員会からの紹介 ⑦上司や友人・所属団体からの紹介 ⑧JAPET&CEC ホームページより

番号記入欄	⑥								

※連絡先住所は、事務局からの郵送物を受け取れる住所をご記述下さい。また、E-mail 及び電話番号は、事務局から連絡を取らせていただけるものをご記述下さい。

- ・ 1 頁目表紙 (応募者情報) のフォーマットの変更は、ご遠慮下さい。
- ・ 応募事例の図や写真データの組み込みは自由です。参照 URL は不可です。
- ・ 表紙記述 1 頁と実践事例内容記述 2 頁以内、計 3 頁以内で纏めてください。それ以上は受け付けられません。

各項目のフォントはMS明朝 11ポイントで記述して下さい。46文字/行、(1)~(3)項目の記述配分は自由です。

## 実践の概要（実践内容を5行以内で簡潔にまとめる）

子どもたちが iPad だけでつくった校舎投影プロジェクションマッピングは、約4か月という長い期間のプロジェクトベースの学びである。プロジェクションマッピングは、テクノロジーが可能にした新たな表現の形であり、小学生のクリエイティビティを解き放つ、大きな可能性を持つ実践である。

### (1) ICT活用の目的とねらい

本校の5・6年生10名が所属する「Roboクラブ」という、週1度のクラブ活動で行った実践である。これまで2018年、2019年と2回行った、プロジェクトベースの活動である。

このプロジェクトが動き出したのは、2018年の7月。学期最後のクラブ活動で、viscuitというプログラミングアプリで作ったキャラクターを天井に投影して遊んでいた時、ある子の「校舎に映したいなあ」の声からスタートした。そこから準備を進め、2018年10月10日、はじめての校舎投影プロジェクションマッピングを実施。当日運営もすべて子どもたちが行った。2回目となった今年度は、年度当初から準備を進め、他のクラブも巻き込み、規模を大きくして8月28日に実施。2回とも500名近い方にご参加いただき、大盛況で終えることができた。映像制作に使ったのは、iPadだけである。テクノロジーが子どもたちの思いを実現し、子どもたちのクリエイティビティを解き放つきっかけになったのだ。



### (2) 実践の特長・工夫（先進性があるか または普及性があるか）

先進性・普及性、ともにかなり高い。テクノロジーが可能にした“新しい表現”のひとつの形として、定番化していくのではないか。その理由は、ハードルの低さと圧倒的な表現力にある。特別な機器やシステムを必要としない。今回の制作に使ったのは、iPadだけである。投影用のプロジェクターも、学校にあった5000ルーメンの明るさのものを使用した。投影場所も、校舎だけでなく、体育館や教室と規模を調整して実施できる。以下に、今年度のプロジェクトの流れを簡単にまとめる。

#### ①4月 ゴールとスケジュールの共有

Roboクラブに集まったのは、昨年度のプロジェクションマッピングを見て、それをやりたい子たちだ。8月28日にプロジェクションマッピングを行うことを発表し、それに向けて今後のスケジュールを決めた。週に1度のクラブの時間にプラスして、休日の活動を2回、1学期の最後の2週間は朝の時間も使って準備を進めた。

#### ②4月 テーマ決定/役割分担/脚本作成

当日運営までの、大まかな役割分担をした。構成を考える監督、ポスターをつくり宣伝をする広報など。また当日運営として、MC、受付、会場整理と様々な役割を考え、子どもたち自身で割り振りをした。その後、全員で話し合い、作品に合わせる音楽を決めた。それをもとに、監督の児童が今年度のテーマを「Music」と決め、脚本を作成した。

#### ③4~7月 映像制作

脚本をもとに、シーンを分担して、映像制作をスタートした。とはいっても、基本的にはつくりたいシーンをつくりたい表現で創るスタイルで、後から全体調整をした。制作に使ったのはiPadだけである。メインはプレゼンテーションソフトのKeynote。校舎のサイズに合わせた背景をつくり、そこに図形や描画機能を使って、校舎を彩っていく。そして、それぞれのオブジェクトにアニメーションをつけて、映像化する。その他のアプリでも、画面収録機能を使って映像化し、Keynoteへ落とし込んでいく。

#### ④7・8月 映像をつなぎ合わせる／試写&修正

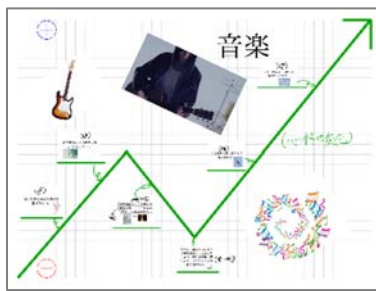
脚本をもとにして、子どもたちの作った映像をつなぎ合わせるのは、教員の私が行った。Keynote ですべてつなげ、それを映像として書き出し音楽をのせる。それを児童と一緒に試写をして、修正を何度か行い、全員で作品を仕上げた。

#### ⑤8月28日 日本番当日 リハーサル／当日運営

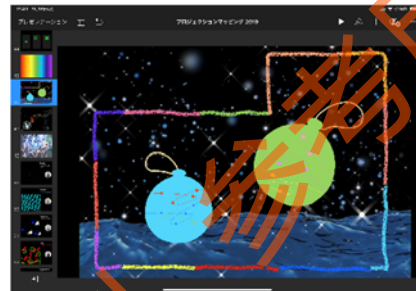
当日は、開始の3時間前に集合し、プロジェクターの設置や校内の窓の目張り、受付の準備を進めた。暗くなったところに、リハーサルを行って、本番を迎えた。



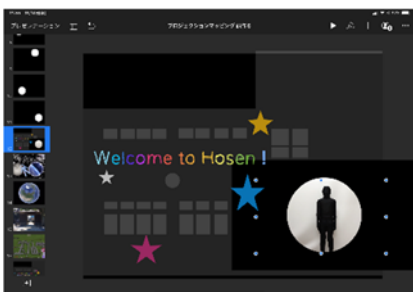
活動している様子



児童がつくった脚本



Keynote 編集画面 1



Keynote 編集画面 2



プロジェクターの設置の様子



本番前リハーサルの様子

#### (3) 実践の成果 (子どもたちや教員はどう変わったか、絆の深まりは見られたか等)

年度はじめから8月まで、約4か月という長い期間のプロジェクトは、小学校ではなかなか体験できない。ゴールが明確だからこそ、迷わず進めたし、多くの参加者があるからこそ、こだわった。そして、仲間がいるからこそ、楽しく取り組み、大きな達成感を味わえた。指導者の私からしても、本当に素敵な体験だと思う。このプロジェクトは映像制作だけでなく、広報としてポスター制作や告知など様々な役割が発生する。役割ごとに自然とリーダーが決まり、リーダーを中心に活動していく様子が頼もしかった。当日は数名の教員にサポートに入ってもらったが、教員は黒子に徹し、進行等は台本も含めてすべて子どもたちのペースで進めた。当日の参加者からは、作品はもちろん、子どもたちの運営についても、お褒めの言葉をたくさんいただくことができた。終わった後に自然と輪になり、6年生の音頭で解散をした。数か月かけて、ひとつのチームになったことを実感する瞬間であった。このプロジェクトで培ったことが見えない力となって、他の場面での自信・プライドになることを期待している。

このプロジェクトは、Dance クラブ、Art クラブ、Digital Music クラブにも声をかけ、音楽や映像を提供してもらい、Dance クラブには当日に発表をしてもらうなど、他のクラブも巻き込んで実施した。クラブ間をつなぐプロジェクトになったのだ。また、クラブ間をつなぐだけでなく、社会とのつながりも開く大きな可能性を秘めている。それは、これからの教育の大きなキーワードとなる「企業との連携」と「地域との協働」を小学生の力だけでできるという点である。そこに教師の不自然な介入は必要ない。3回目となる来年度は、学校の隣にある「宝仙寺」にプロジェクションマッピングをし、一般公開する予定で進めている。企業と地域の協力は必須だ。そうなった時、子どもたちはさらに力を合わせ、テクノロジーの力をフル活用し、自然と社会に飛び出していく姿が見られるだろうと、今からワクワクしている。