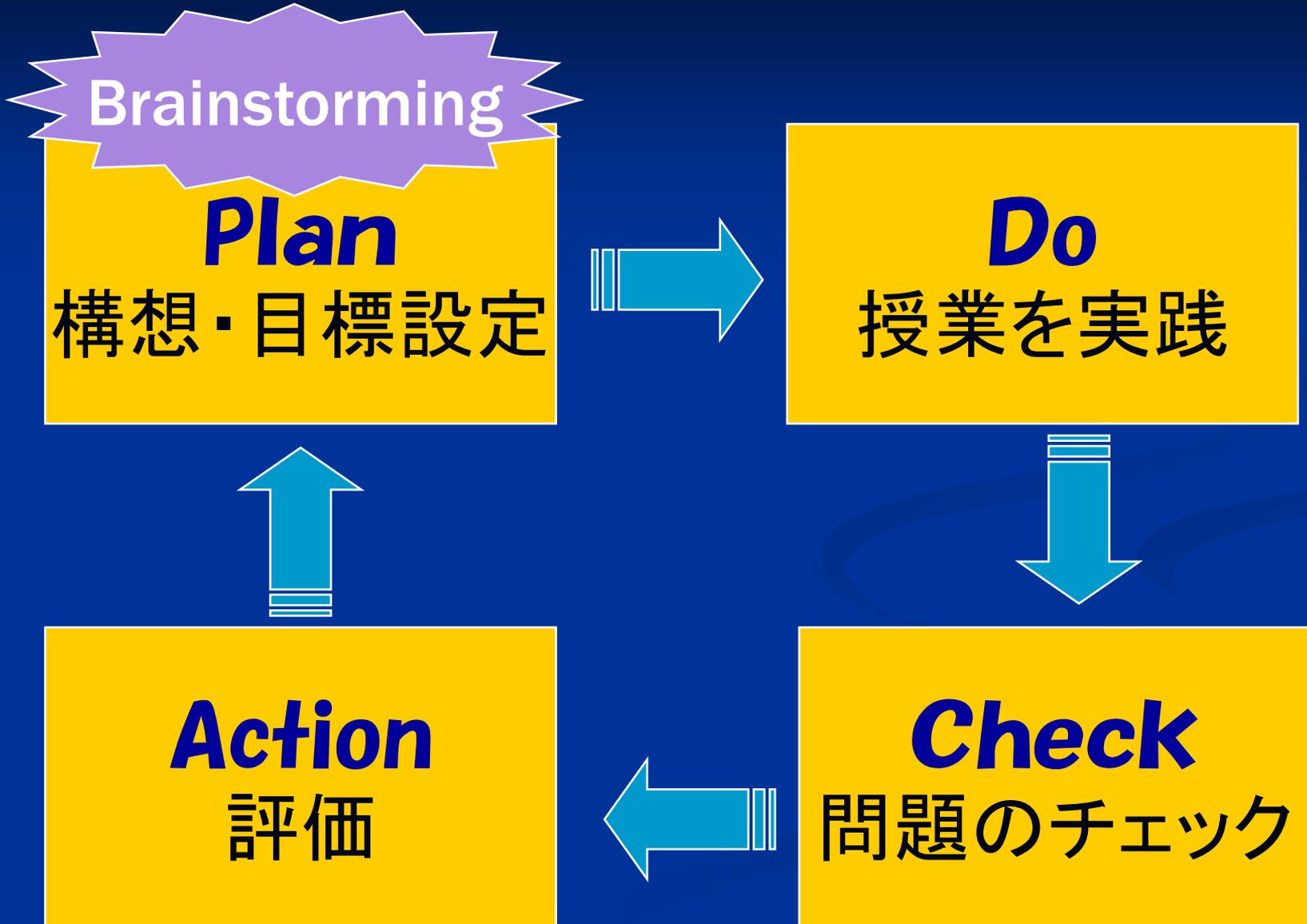


未来のICT教育 in 日本

～ITNカンボジア大会に学ぶ

茨城県立石岡第二高等学校
情報教諭 佐々木優子

授業作成の過程



CM作成の効果

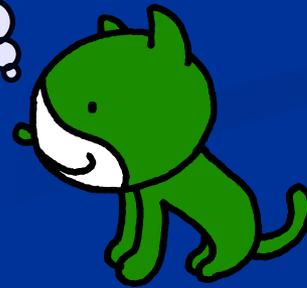
■ メディア・リテラシーの一環

CMを
作ろう！

CMを作る人は
何を考えてるの
だろう？

どう表現
すれば注
目される
かな？

CMの種類や
特徴は…？



CM作成の効果

作る

解る

変わる



ORIGAMI売込み大作戦

分野 情報A・高校1年(15歳)

目的 折り紙宣伝CMを作ることで、**メディアの特徴をとらえ、メディアに対する姿勢や情報を伝えるときの注意点、表現技法を工夫する必要性**を考える。

説明 ①CMを調査分析

②企画書を作成(レイアウトや絵コンテも)

③作品作り

④作品鑑賞

⑤自己・相互評価

※作り手の立場を体験し、メディアの違いによる特性を理解し、メディアに対する姿勢を育む。

キーワード メディア・リテラシー

①CMを調査分析

- 好きなCMを選んで調査分析する

プロのテクニックを
盗む！



②企画書を作成

●「折り紙を外国人に宣伝せよ」

折り方, 歴史, 効能(痴呆防止), 美しさ...

外国人に日本語は
通じない！
工夫して宣伝せよ。



広告研究調査レジ
ュム



メディアの特性



CM企画書-レイアウ
ト

CM 企画書

1年5組2番 新井 葉月

テーマ	折り紙という日本文化の素晴らしさを外国人に宣伝する		
①広告の種類	動画 ・ <u>静止画</u>	②ターゲット	外国人
③何を宣伝するか (例:美しさ、歴史、折り方...)	美し		
④コンセプト	きれい・和		
⑤キャッチコピー	ORIGAMI in Japan		
⑥広告の型 (例:科学的説明型、繰り返し型...)			
⑦表現上の工夫			
A:注目を引くために	和がらの紙使用		
I:興味を持たせるために	ほごにしない やまとなどしこ		
D:欲しいと思わせるために	目にまっすぐです		
M:記憶に残すために	なにこれ!! ...かたいにする。		
A:行動を起こさせるために	折りかたの「バーコード」をのせる(模たみちびき)		



「AIDMAの法則」を踏まえて企画立案

■ 売り手

「商品・
サービスを
売りたい！」

マーケティング理論

商品PR



■ 買い手

情報の
取捨選択
↓
商品の購入

AIDMAの法則

AIDMAの法則

Attention (注意)



Interest (興味・関心)



Desire (欲求)



Memory (記憶)



Action (行動)

認知

感情

行動

CM

雑誌、
新聞、
TV、
Web...

Score Origami is Wonderful! ✓

Date _____
No. _____

CF	PICTURE	NOTE / DIALOGUE	TIME	
(枚数) 1	(→←) (→←) (→←) ← Do you know Origami?	(メモ) (音) POP. リズム"ミカルズ" テンポがいい曲。 文字が読れにくい。 ④さあやかな感じ。	(秒) 3 + 00	
+	2	折り紙のフタ (0.7秒ずつ 変化していく)	1 + 00秒	
3	4 5	変っていく折り紙。	9.0秒 (9コマ)	
6				
7				
+	8	(変化していく折り紙)	変っていく折り紙。	9 +
9	10	折り紙が完成 きれいに見える。	1 + 00	
11				
11	Origami is Wonderful!	文字・固定はわかりやすい。 1枚目 = 黄色。	3 + 00	

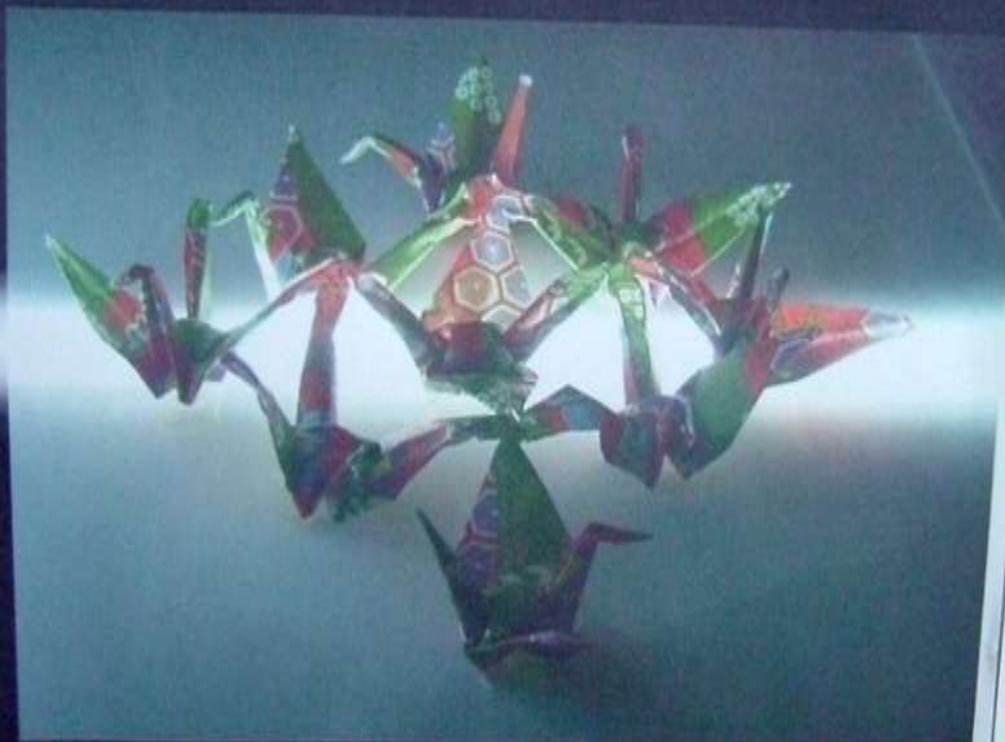
TOTAL | 15 + 00 | 15/4



③ 作品作り

生徒の作品 (静止画)

ORIGAMI



in

JAPAN

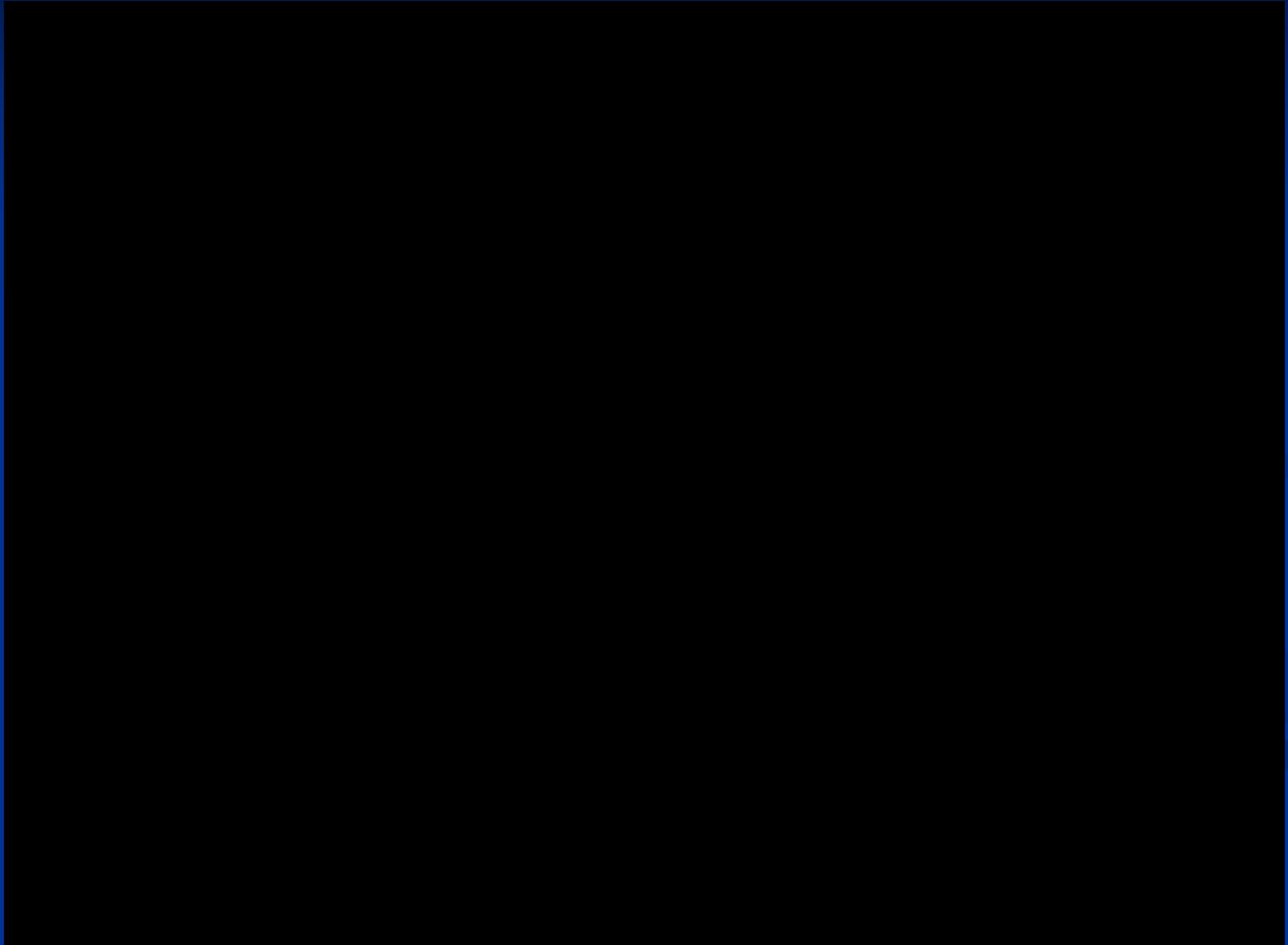


1 - 5 (2)Arai Hazuki, 60Usui Ayaka

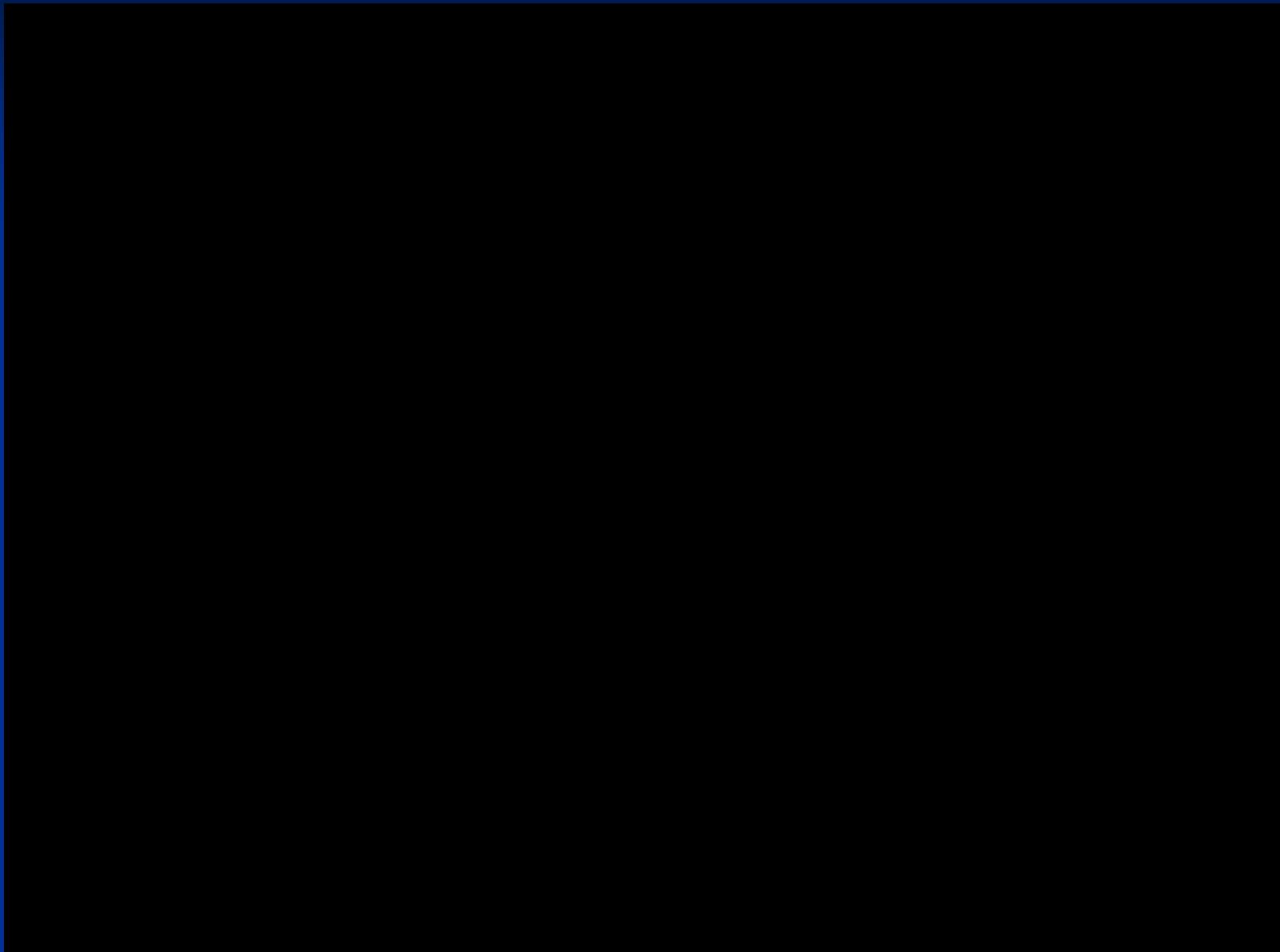


Windows Media
—オビオファイ

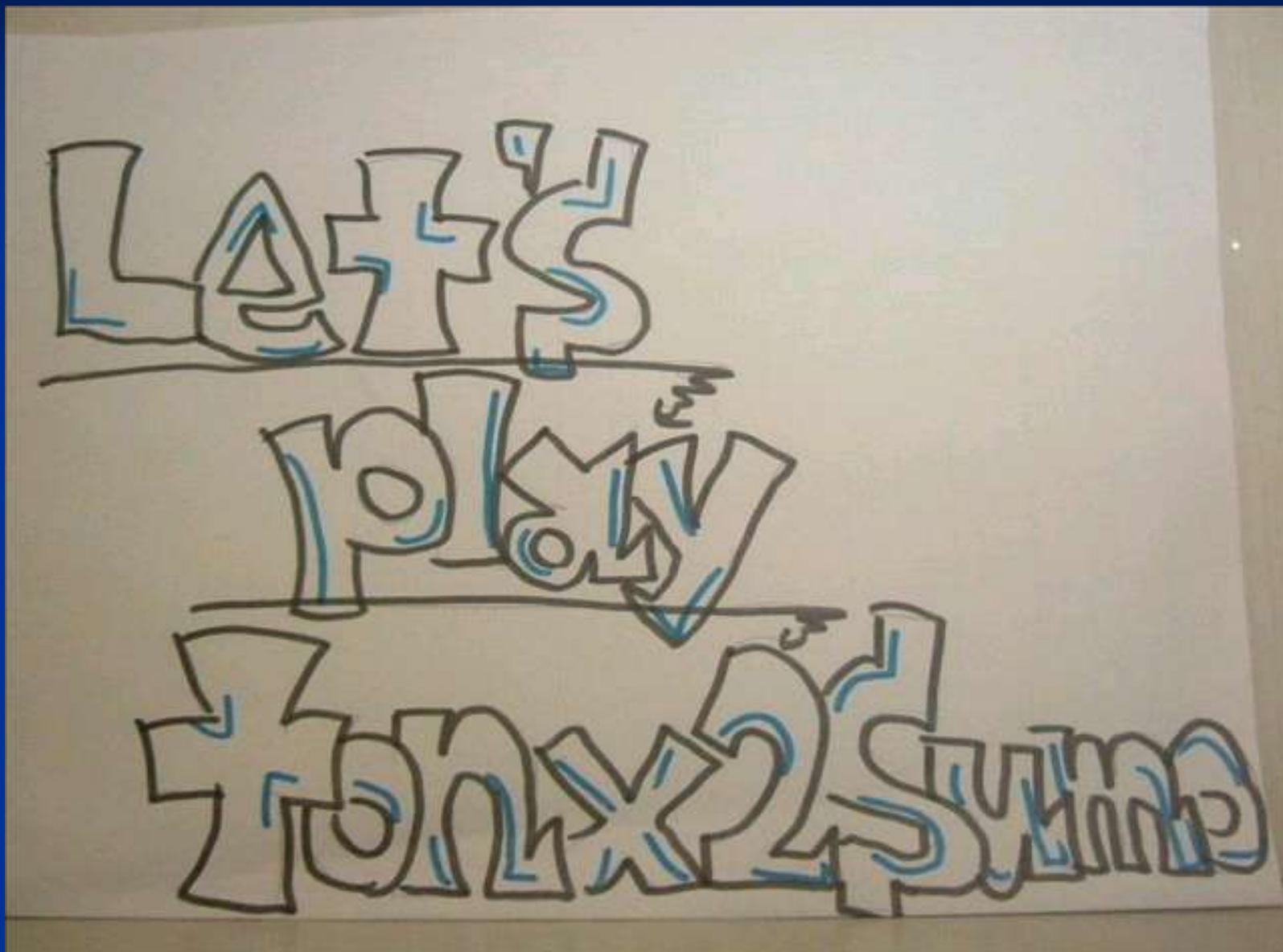
生徒の作品(動画)



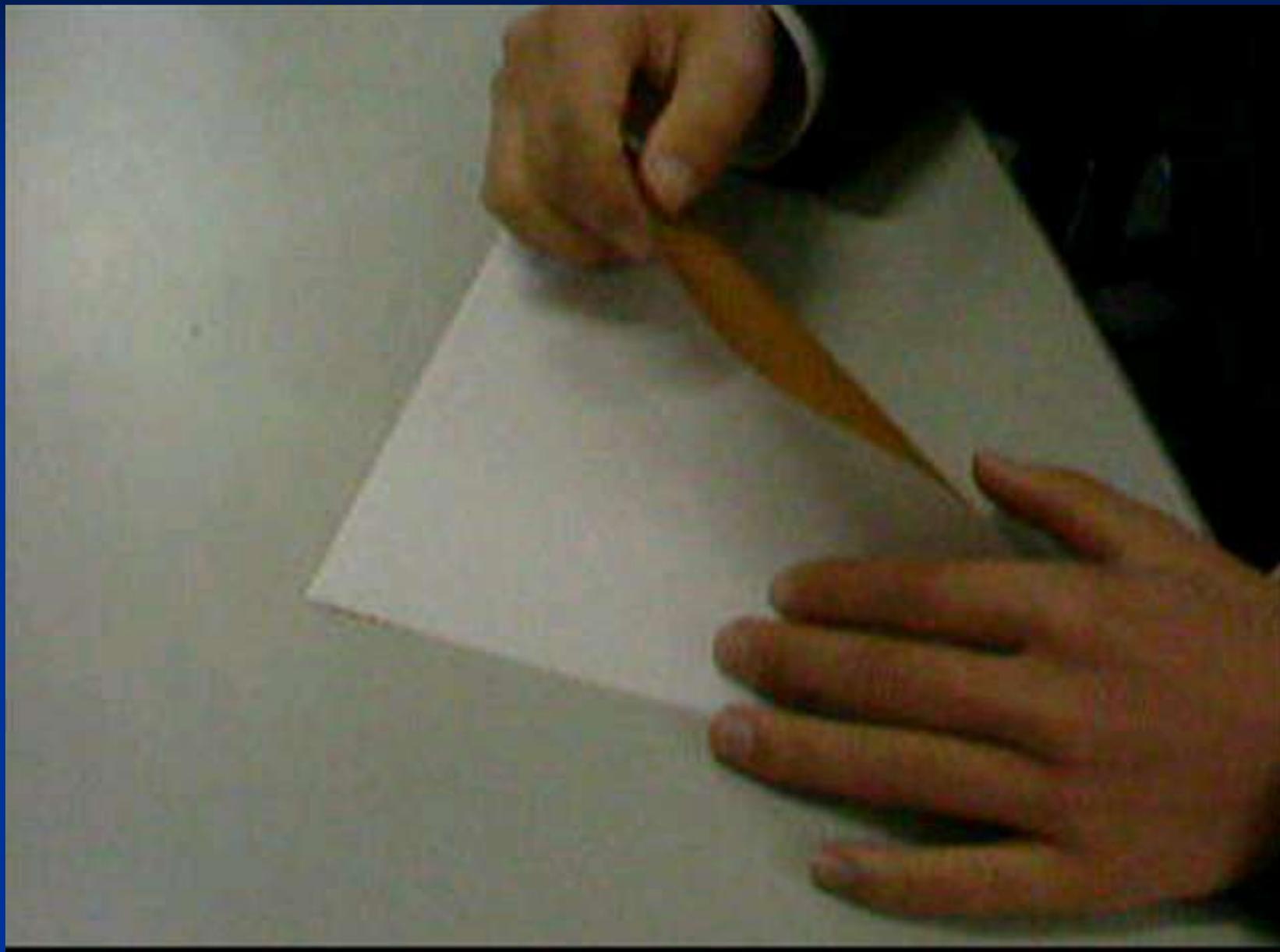
生徒の作品(動画)



生徒の作品(動画)



生徒の作品(動画)



④作品鑑賞

出来たCM作品を提出。鑑賞しあう。



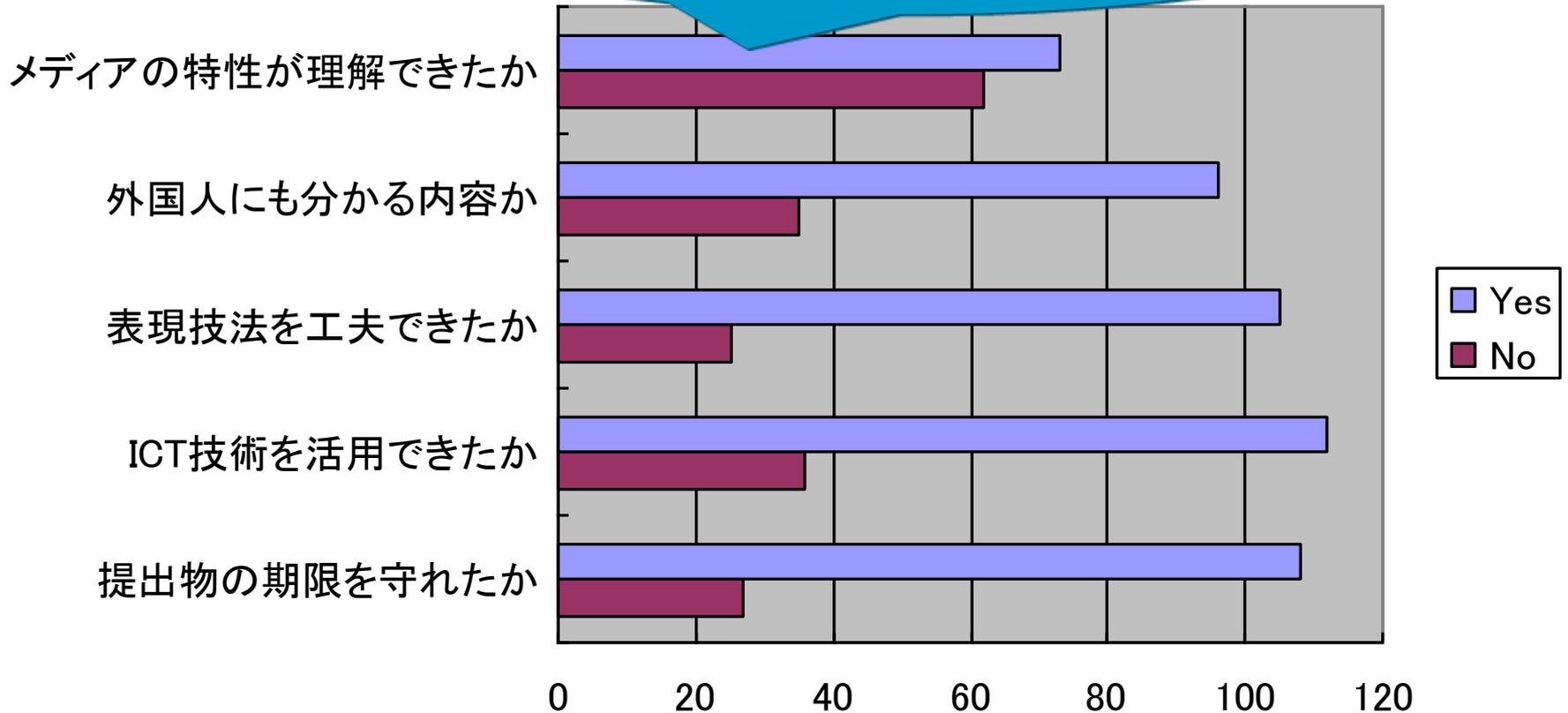
⑤自己・相互評価

1. メディアの違いによる特性が理解できたか。(知識・理解)(思考・判断)
2. 表現技法を工夫し、聴衆を意識したCM制作・発表ができたか。(技能・表現)
3. ICTを活用できたか。(技能・表現)
4. 提出物の期限を守れたか。(関心・意欲・態度)

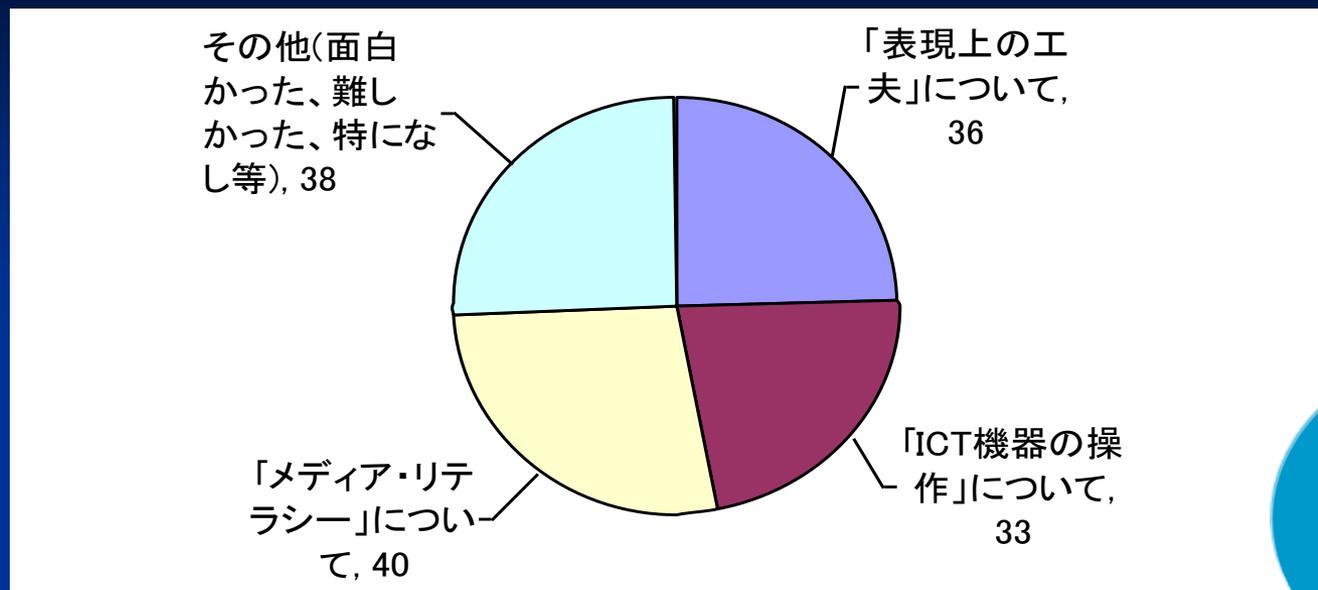


自己評価結果

制作に夢中になりすぎて
て目的を忘れる傾向



感想内容別統計(合計147件中)

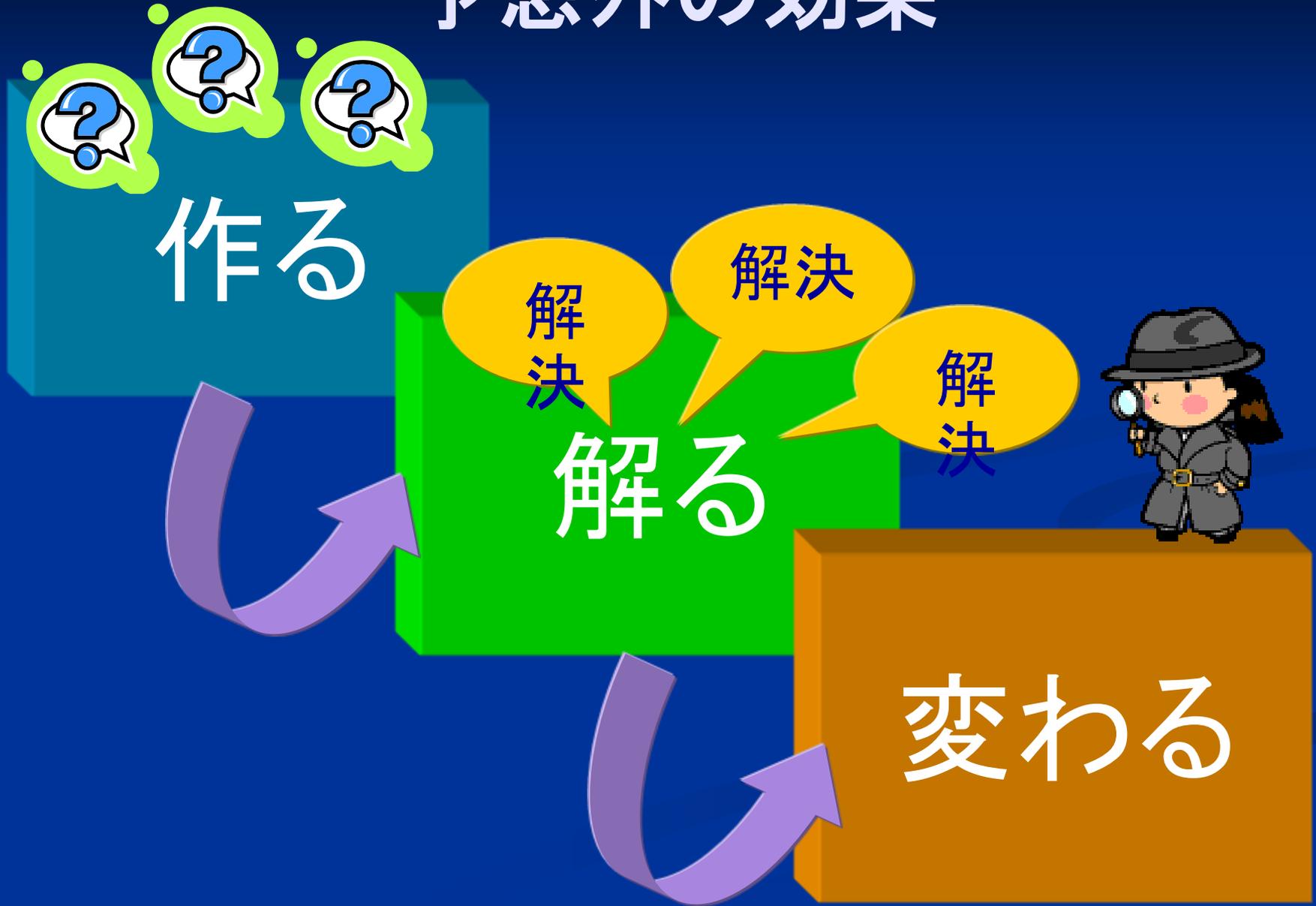


意識の
変化

生徒の感想より抜粋

- ・いつも何気なく見ていたCMの見方が変わった。
- ・短時間で印象に残すのは大変。表現の工夫が必要。
- ・以前に比べてPCやデジカメの操作がうまくなった。

予想外の効果





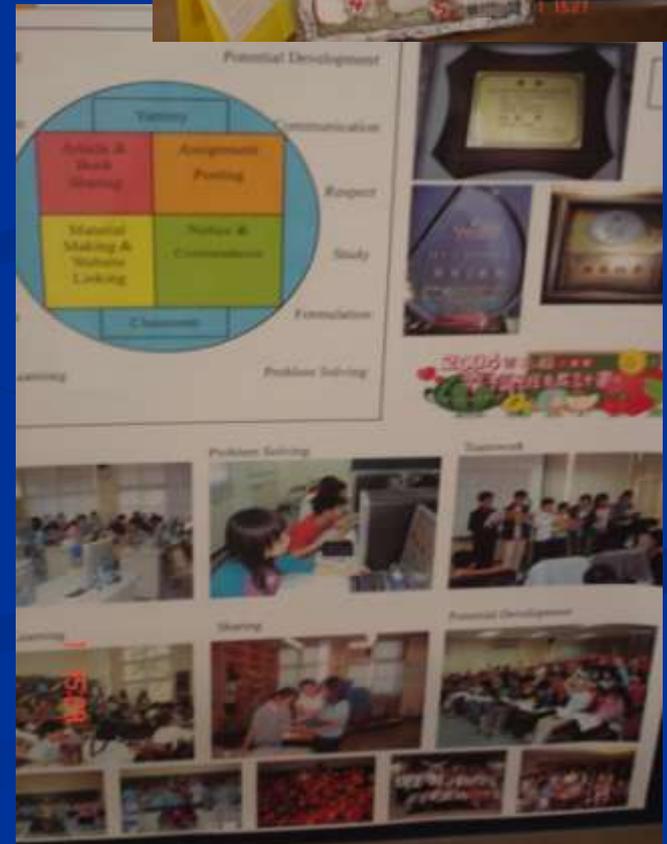
ITN大会の目的・趣旨

- 大会名：第3回Innovative Teachers' Conference
- 主催：マイクロソフト
- 協賛：UNESCO
- 日程：2007年2月28日～3月2日
- 場所：Cambodia(カンボジア)のSiem Reap(シエムリアップ)
- 目的：世界中の教育現場におけるICT活用能力を向上させる。

18の参加国(アジア大会)

- オーストラリア
- カンボジア
- インド
- 韓国
- フィリピン
- 台湾
- スリランカ
- タイ
- バングラディシュ
- カナダ
- 日本
- マレーシア
- ニュージーランド
- ベトナム
- インドネシア
- ブルネイ
- シンガポール
- 香港

各国の発表内容



世界各国のICT教育

- 韓国や台湾、シンガポールは積極的な印象。
- バングラディッシュ、母国語が公用語に。
- インド、根強いカースト制度。下層の教育が課題。
- オーストラリア、カナダは普通の授業でPC活用。
- 日本は環境が整備されており、素晴らしい。
(一人一台のPC環境など)
- しかし、環境の割にICT教育のレベルが低い。活かしきれていない。もったいない。

グループワーク

- Aグループ: 寛容、暴力と平和の文化
- Bグループ: 環境持続性; 水資源の保護
- Cグループ: 住みよいコミュニティ
- Dグループ: ジェンダー関係
- Eグループ: カースト制度と階級構造と不公平
- Fグループ: 合法／違法な、文化財の盗用

グループワーク発表の様子



コミュニケーション・コラボレーションの 大切さ

- 指数関数的？ 独力では成し得ない成果
- 見落としや暴走を未然に阻止できる
- 現状を冷静かつ客観的に視ることができる
- 新たな視点やアイデアが視えてくる
- 問題には皆で対処できるので安心
- 人は十人十色。文化や環境や意見の違いに偏見を持たずに柔軟な姿勢を。よりよくあろうとする姿勢を。

カンボジアの歴史

- 9～13世紀、カンボジア国家はメコン川の恩恵により東南アジアで最も繁栄。その後衰退。
- 1860年、アンリ・ムオ(仏)がアンコールワットを世界に紹介。
- 第二次世界大戦後、カンボジア独立。しかし東西冷戦やベトナム戦争の影響を受け、内戦も起こり、混乱が続く。
- 1975年、内戦がいったん終結。ポルポト政権の樹立。



教育に力を注ぐカンボジア

- 1975年～ ポルポト政権による知識人大量虐殺。
- ポルポト政権崩壊後も中ソの確執により内戦は継続。
激減した人的資源。
- **国家発展には人材育成が最重要課題**





- 観光客で賑わう町。バイクや象が足代わり。
- 道路のほとんどが舗装されておらず、埃っぽい。
- 十年前には銃器で武装した兵隊が町を闊歩し、至る所で銃声が聞こえるのが日常。
- 戦争後、地雷撤去や病院・学校等の建設に日本が貢献。

- トンレサップ湖（雨季と乾季で面積が3倍違う。
最も広いときは琵琶湖の15倍。）
- 生活廃水により汚染された水質浄化が課題。
- 水質汚染による疫病の流行。10人に1人が5歳になる前に死亡。
（年間5万5000人以上）
- 医療機関や医師の不足。



- 水上寺子屋。(昔は寺＝学校)
- 内戦の影響で若い男性人口が激減。子供は重要な一家の働き手。
- 低い就学率。低い識字率。
- 教育機関や教師の不足。



- 一般の月給平均30ドル(3500円程度)。
- 1ドルあれば大人が一日生活可能。教育より生活。



デジタルデバイドの問題

- 全人教育が当然の日本では想像しがたい状況。
- 情報インフラどころか生活インフラが整っていない→電気や水道、電話線などの敷設が優先。

それでも・・・大変熱心に、世界に追いつこうと一生懸命な国家。

- ICTとは？
- ICT教育の在り方とは？

Microsoft Regional Innovative Teachers' Conference 2007

Presided over by:
His Excellency Sok An,
Deputy Prime Minister of the
Royal Government of Cambodia

28 February 2007 to 2 March 2007
Siam Reap, Cambodia

Microsoft

In Partnership with
Ministry of Education, Youth & Sport (M.E.Y.S.)

