生徒の主体的な学びを促進する デジタル作品の制作

東京都立三鷹中等教育学校 情報科 能城茂雄(のしろ しげお)

デジタル化の総合実習として

□ | 学期

数値のデジタル化(中学校:技術・家庭科で既習)
 文字のデジタル化

 ・面像のデジタル化
 ・動画のデジタル化
 ・動画のデジタル化
 ・動画のデジタル化

参考: ICTを活用した授業改善 ~授業リフレクションの活用~ <u>http://www.zenkojoken.jp/pdf/10tokyo/H201_noshiro.pdf</u>









著作権法 第三十五条

口学校その他の教育機関における複製等

□授業での使用を目的とする場合 ■部活動や文化祭、体育祭、合唱コンクール ■総合的学習の時間などの教育活動も含まれる

今回の発表へ向けて

- ロサンプルを見せたい
- □CMという壁
- □許諾を取ろう
- □東京海上日動へ連絡

口許諾頂けました。



生徒作品

□ 東京海上日動 挑戦シリーズ「告白」篇



能城茂雄 http://noshiro.shigeo.jp/

実習期間(本校の特殊事情(?))

□平成30年度の場合

■7月6日(金)2学期期末考査等 終了

■ 7月20日(終業式)
■ 9月15、16日 文化祭
■ 9月20日体育祭

考査後の授業は、平日8日 (うち5日は40分x5時間) (どこか1時間カットされる) 7月~9月に学校行事がとても多い

- ■9月21日~24日までシルバーウィーク
- |0月||日~ 中間考査



□5月:班分け

□5月:見本の提示(先輩動画)

□7月:答案返却までにCM決定
□7月:撮影開始(理想)
□9月:Premiereの使い方
□9月~10月 撮影・編集・チェック



□高校生で、学校を舞台にできるか?
 ■構図は、オリジナルと同じで背景が三鷹
 ■多くの人が知っているCMなどが良い
 □授業ごとに進捗状況を報告



->100<んの心子	教室の窓際、机に座って ほボブンをっきなかう 外を見ばめる 00 。 かう、足許からめくりチルト. セリフトはあ どうしたら うまく 伝えられるだろう」 舞い 5分2	 □ オリジナル映像に対して、どの場所で撮影するか検討 □ 小道具・衣装は各自で用意
	正面 のカット 何ヵを発見し. 「あ!」 カメラ 少し速くタトA パンニング. 一瞬、青空 うつる 2~3末少(短かめ)	 □ 台詞、音楽はオリジナルを使用 □ 演じるのはロパク可
	ケラウンド に <i>k</i> きく「ゴメンネ」の文字 手を合ちせる X X (笑顔) 次第に ズームイン / BGM 「」 ふる	 □ 絵コンテを作成しないと、撮影が大変 ■ 現場で考えるのではなく、事前準備をする

撮影機材について 貸し出し機材の一例 ロビデオカメラは学校で用意(先着順) ■ 個人の物を使用してもOK 必ず機材チェックを受ける 機材確認を受けないと、撮影した映像が使えない場合がある □ 携帯電話 (スマフォ) での撮影は不可 デジタルー眼 > ビデオカメラ > デジ ロスマフォ・タブレットPCはNG ■ 三脚も貸し出し(使用必須) ※三脚を使わないと手ぶれで使い物にならない

機材貸し出しの注意点

□壊してしまったら弁償(数万円)
 □貸し出しは、スマフォと交換
 ■回線の生きている動いているスマフォ限定

□借りるときに自分でもチェック ■液晶が割れていない ■レンズに指紋が付いていない ■その他、故障していない

三脚について ロカメラを三脚につけたまま移動しない □三脚を借りるときは、ホワイトボードに記入 □三脚の足は、太いところから使用

ロクイックシューを忘れずに。



撮影場所について

□必ず、部屋を管理している先生に事前に許可を 取る

交渉は前日までに終わらせる。
 過去トラブルの多い場所 家庭科室・和室
 絶対に撮影不可
 校長室・経営企画室・食堂・職員室

教える編集作業 (カット編集のみ)



能城茂雄 http://noshiro.shigeo.jp/



動画編集の基本

起動したら最初に行う設定①



起動したら最初に行う設定(2)

新規プロジェクト	×	
名前: 名称未設定		
場所 C:¥ユーザー¥noshiro¥ドキュメント¥Adobe¥Premiere Pro¥10.0	▼ 参照	旧ジナホモナフ
一般 スクラッチディスク インジェスト設定		「場所を変更する」
ビデオレンダリングおよび再生		A組OI班の場合は、
レンダラー: Mercury Playback Engine - GPU アクセラレーション (OpenCL)		¥¥ngsXX¥A01¥
ಲೆಸಸ		
表示形式:タイムコード	•	になるように設定する。
オーディオ		XXは、班によって異なる
表示形式: オーディオサンプル	•	
キャプチャ		
キャプチャ形式: DV	•	保存場所を変更したら、
		プロジェクト名 (名前)を
すべてのインスタンスのプロジェクト項目名およびラベルカラーを表示します		CM名に変更する
		(例) 東京海上挑戦編

Premiereのインターフェース①



Premiereのインターフェース② ツールパネル





シーケンスの作成が完了

🔀 Adobe Premiere Pro CC 2015.4 -					-	
_ ファイル(F) 編集(E) クリップ(C) シーケンス(S) マーカー(M) タイトル(T) ウインドウ(W) ヘルプ(H)						
	アセンブリ 編美 🗏 カラー エフェクト	オーディオ	タイトル ライブラリ	»		
ソース:(クリップなし) Ξ エフェクトコントロール オーディオクリップミキサー : サンプルCM メタデータ		プログラム: サンプ	лсм ≡			
	00;00;00;0	00;00;00;00	全体表示 🔻		1/2 🔻 🔍 🕻	00;00;00;00
ジョムフィノ	00;00;00;0	00 00;00;00;00	全体表示 ▼		1/2 - 🥄 🕻	00;00;00;00
91471/	00;00;00;00;	00;00;00;00	全体表示 ▼		1/2 v (00;00;00;00
00,00,00,000 タイムフイノ ・ () () () () () () () () () (00:00:00:0	00 00;00;00;00 , +	全体表示 ▼	● { } {← ⊲। ● I ▶ →} ⊮⊒₀	يري حكر (1/2 حكر (00;00;00;00 +
	00;00;00;0 נס × דיטלוגרא ד	00;00;00;00 P	全体表示 ▼	▼ { } {← ⊲I ► I► →} ≞⊒ ₀	1/2 ▼ २,(00;00;00;00 +
00100100100 マイムフイノ マイト イキ プロジェクト: 名称来設定 ミ メディアブラウザー 「ライブラリ」「第二 エフェクト」マーズ 国 名称来設定 pproj	00;00;00;0 נוסו א שכלעכיית ו 00;00;00;00	+ 00:00:00:00	全体表示 ▼ 4 00:03:12:06 00		1/2	00;00;00;00 +
00100100000 マイトイト プロジェクト: 24株報定 ミ メディアブラウザー 「ライブラリ 「解」「エフェクト」マール 国 名称株規定 prproj P	00;00:00;0 ・ サンプルCM ミ 00;00;00;000 楽 C 訳 ・ く 「	00;00;00;00;00 +	全体表示 ▼ 4 00,03;12;06 00;	▼ { } {← ◄1 ▶ 1▶ →} == 0	1/2 ₹ (5 1/2 1 /2	00;00;00;00 +
00100100000 タイムフイノ すゆジェクト:26株載定 = メディアブラウザー ライブラリ 開始 エフェクト マ ス 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	ייטטיטטיט אינערע צ סטיטטיסטיס ג כ דו י עריערע א ג כ דו י עריערע א ג כ דו י עריערע א	00 00;00;00;00 + +	全体表示 ▼ 4 00,03;12;06 00;		1/2	00;00;00;00 + -6
00(00(00) 00(00(0) 00(00(0) 00(00(0) 00(00(0) 00(00) 00(00(0) 00(00(0) 00(00(0) 00(00(0) 00(00(0) 00(00(0) 00(00(0) 00(00) 00(00(0) 00(00) 00(00(0) 00(00(0) 00(00(0) 00(0) 00(00(0) 00(0)	00;00;00;00 × サンプルCM ≅ 00;00;00;00 X € ≣ ♥ ♥	00 00;00;00;00 + +	全体表示 ▼ 4 00:03;12;06 00;	▼ { } {← ◄1 ▶ 1▶ →} ■ □),04;16;08 00;05;20;10 00;06;24;12 00;07;28	1/2	00;00;00;00 + 6 12
00100100100 タイムフイノ 「お ご プロジェクト: 名称非敬定 目 メディアブラウザー ライブラリ (新祖) エフェクト マ (本) 日 名称非敬定 prproj 2 2 2 2 2 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	00;00;00;00 × サンプルCM ≣ 00;00;00 ★ C ≣ ▼ • •	00 00;00;00;00 + +	全体表示 ▼ 4 00,03;12;06 00;		1/2 • २, (मिः 10 → ← 8;14 00;08;32:16 00;09;36;18	00;00;00;00 + -6 -12
00100100100	00;00;00;00;00 × サンプルCM ≣ 00;00;00;00 ※ C 競 ■ ▲ V3 B ⊘	00;00;00;00;00 + +	全体表示 ▼ 4 00,03;12;06 00;		1/2 • २ (अन्धि को → ←	00;00;00;00 + - 0 - 6 - 12 - 18 - 24
00000000 マリンクト: 名称総定 = メディアブラウザー ライブラリ (前) エフエクト マ (本) 日の3エクト: 名称総定 = メディアブラウザー ライブラリ (前) エフエクト マ (本) 日の3エクト: 名称総定 = アアロ) このまた、日本について、日本についいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいい	00;00;00;00;00 × サンプルCM Ξ 00;00;00;00 ※ C II ■ E V3 B © E V3 B ©	00 00;00;00;00 +	全体表示 ▼ 4 00,03;12;06 00;	♥ { } {← ◀I ▶ I► →} 🖷 n	1/2 • २ (अनि 100 → ← 3;14 00;08;32;16 00;00;36;18	00;00;00;00 + - -12 -13 24 30
	00;00;00;00;00 × サンプルCM Ξ 00;00;00;00 ※ C III ■ E V3 B © E V3 B © E V2 B © E V2 B ©	00;00;00;00;00 +	全体表示 ▼ 4 00,03;12;06 00;	♥ { } {← ◀1 ▶ I► →} 🖷 n	1/2 • २ (अनि 103 → ← 8;14 00;08;32;16 00;09;36;18	00;00;00;00 + - -12 -18 -24 -30
	00;00;00;00;00 × サンプルCM ≡ 00;00;00;00 ※ C = 13 ■ 6 v3 B © 6 v2 B © 6 v2 B © 6 v2 B © 6 x2 B © 6 x2 B ©	00 00;00;00;00 +	全体表示 ▼ 4 00,03;12;06 00;		1/2	00;00;00;00 + - - - - - - - - - - - - - - - - - -
	00;00;00;00;00 × ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ±	00 00;00;00;00 +	全体表示 ▼ 4 00,03;12;06 00;		1/2	00;00;00;00 + - 0 12 - 18 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 30
	00;00;00;00;00 × サンプルCM Ξ 00;00;00;00 × C = 6 v3 B © 6 v3 B © 6 v3 B © 6 v3 B © 6 x B M S © 6 A B M S © 6 A B M S ©	0 00;00;00;00 +	全体表示 ▼ 4 00;03;12;06 00; 1 00;05;12;06 00; 1 00;05;12;05;12;06 00; 1 00;05;12;05;12;05;10;05;10;05;10;05;10;05;10;05;10;05;10;10;05;10;05;10;10;10;10;10;10;10;10;10;10;10;10;10;		1/2	00;00;00;00 + 0 6 12 - 18 24 - 30 - 36 42 - 48
	00;00;00;00; × ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ±	0 00;00;00;00 +	全体表示 ▼ 4 00;03;12;06 00; 1 00:01;12;06 00; 1 00:00;00;00;00;00;00;00;00;00;00;00;00;0		1/2	00;00;00;00 + 0 6 12 12 18 24 30 36 42 42
00000000 タイムフイン 「ロウエクト: 249年初至 = メディアブラウザー ヨイブラリ 「新闻 エフエクト マ この まの時間至 prorol 「ビデオ/オーディオ トラック	00;00;00;00 × ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ± ±	0 00;00;00;00 +	全体表示 ▼ 4 00;03;12;06 00; 1 00:01:12;06 00; 1 00:01:12;00 00; 1 00:00; 1 00:00;		1/2	00;00;00;00 + - - - - - - - - - - - - - - - - - -
	00;00;00;00 × ±3,5,7,1,0,4 ≡ 00;00;00 × € = 13 • • • • • • • • • • • • • • • • • •	0 00;00;00;00 + +	全体表示 ▼ 4 00,03;12;06 00;		1/2 • ₹ (572 to +) ← 5,14 00,08;32;16 00,09;36;18 114 00,08;32;16 00,09;36;18	00;00;00;00 + 0 -6 -6 -12 -18 -24 -30 -36 -36 -42 -48 -54 -6 -6 -6 -6 -6 -6 -6 -6 -6 -6 -6 -6 -6
	00;00;00;00 × ±0,00;00;00 × € € 13 • • • • • • • • • • • • • • • • • •	0 00;00;00;00 + +	全体表示 ▼ 4 00,03;12;06 00;	● { } { ← ◀I ▶ I▶ →} P o 00,05,20,10 00,06,24,12 00,07,28 10,04,16,08 00,05,20,10 00,06,24,12 00,07,18 10,04,16,08 00,05,20,10 00,00,00,00 10,04,16,08 00,00,00,00,00,00 10,04,16,08 00,00,00,00,00 10,04,16,08 00,00,00,00,00,00 10,04,16,08 00,00,00,00,00,00,00,00 10,04,16,08 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,	572 • ₹ 0 576 to →1 t+ 5;14 00;00;32;16 00;00;36;18 00;100;100;100;100;100;100;100;100;100;	00;00;00;00 + 0 -6 -12 -18 -24 -30 -36 -36 -42 -48 -36 -48 -54 -6 -6 -6 -6 -6 -6 -6 -6 -6 -6 -6 -6 -6



素材の配置





□生徒作品の動画サイズを同じにするため、作成したシーケンスを維持する → 現在の設定を 維持

クリップの	不一致に関する警告		×
▲	このクリップはシーケンス設定と 変更しますか?	致していません。クリップ(こ合わせてシーケンスを
	✔ 常に確認		
		シーケンス 設定を変更	現在の設定を維持

オリジナル映像(CM)の配置

□右下に、参照元となる映像を30%・1224:920で配置

Pr Adobe Premiere Pro CC 2015.4 -

ファイル(F) 編集(E) クリップ(C) シーケンス(S) マーカー(M) タイトル(T) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)

	大
ソース:(クリップなし) エフェクトコントロール 目 オー	ディオクリップミキサー : サンプルCM メタデー:
マスター * 00016.MTS ▼ サンプルCM * 00016.MTS	
ビデオエテージン	<u> </u>
▼ fx Щ ト モーション	
Ö wa	1224.0 920.0
づ スケール	30.0 具
う スケール (幅)	100.0
	✓ 縦横比を固定
▶ 10 回転	0.0
Ӧ アンカーポイント	720.0 540.0
う アンチフリッカー	0.00
▶ fx 不透明度	
▶ fx タイムリマップ	
オーディオエフェクト	
▶ f x ボリューム	
▶ fx チャンネルボリューム	

大幅に数値が違う場合は、 シーケンスや素材のサイズが間 違っている可能性がある

具体的なサイズについては、 CMによって、異なるので、 必ず、先生に相談すること

編集上の注意

□Premiereを起動するときは、カメラをPCにつ ないでいては、いけない。

□動画ファイルは、必ずNASに保存する

完成したら

□完成したら、必ず「能城チェック」を受ける ■絶対に修正事項があります。 ■ここからが、長いです。 ■撮影し直しの場合もあるので、計画的に進めましょう。

□最終完成(能城チェック済み)後 書き出し 提出

発表会(平成30年10月22日の週)

ロクラス内発表



□投票(Classiの活用)

口後輩へのメッセージ ■ 自分達の苦労を後輩へ伝える

全体を通じて

□課題を明確にする
 ■ CMを模倣する。ゴールは似ること。
 □教えすぎない

 ツールや方法を教えるのではなく、課題に対して、 どのように取り組めばいいかを指導する
 協働学習の難しさ、調整する力を身に付けさせる
 デジタル化だけでなく、問題解決の視点も忘れずに