



富山県氷見市立南部中学校

学校の紹介

富山県氷見市立南部中学校

〒935-0023

富山県氷見市朝日丘3-1

TEL:0766-74-8420

<http://www.city.himi.toyama.jp/>

160220/



富山県の北西部、寒ブリをはじめ美味しい海の幸で知られる氷見市の、中心部ほど近い丘の上に立つ南部中。天候に恵まれれば、富山湾越しの立山連峰が望める。自学、親愛、努力を基本とし、人間らしい生き方を求める生徒をはぐくむ。生徒数205名、澤田憲三(さわだ・けんそう)校長。

ものづくりと情報の融合

ロボットのプロモーションビデオを作る

中学校の技術・家庭科で、今、最も注目されている「ロボコン」。しかし、その活動が「大会に出て終わり」にならないだろうか。単元を振り返り、ロボコンビデオ作りをまとめとして活用する、南部中を取材した。

取材:西尾真澄(撮影:土井涉/スタジオエイブル)



先生の紹介
千場耕太郎先生

技術・家庭科教諭。富山ジュニアロボコン実行委員として中学ロボコンを支える1人であり、また「富山県中学校ものづくりプロモーションビデオコンテスト」の発起人としても名を連ねる。

動画素材の撮り直しをする「TOFU」チーム。しめきりまでの時間は残り少なく、生徒たちのまなざしも自然と真剣味を帯びる。

ロボコン参加で終わらせない

「しめきりは明後日の18時です。WMV形式で提出してください」

技術科担当の千場先生から改めて提示

されるしめきりの日時に、生徒たちの顔が引き締まる。目下制作中のプロモーションビデオの編集作業は若干遅れ気味で、生徒らにその完成度を問うと、50%～80%との答えが返ってくる。

授業は3年生の選択教科で技術・家庭科。3年は2クラスで計60名だが、そのうち男子17名、女子4名の計21名が学ぶ人気科目だ。富山県中学校ロボットコンテストへの参加を1年間の主軸としながらも「技術とものづくり」「情報とコン

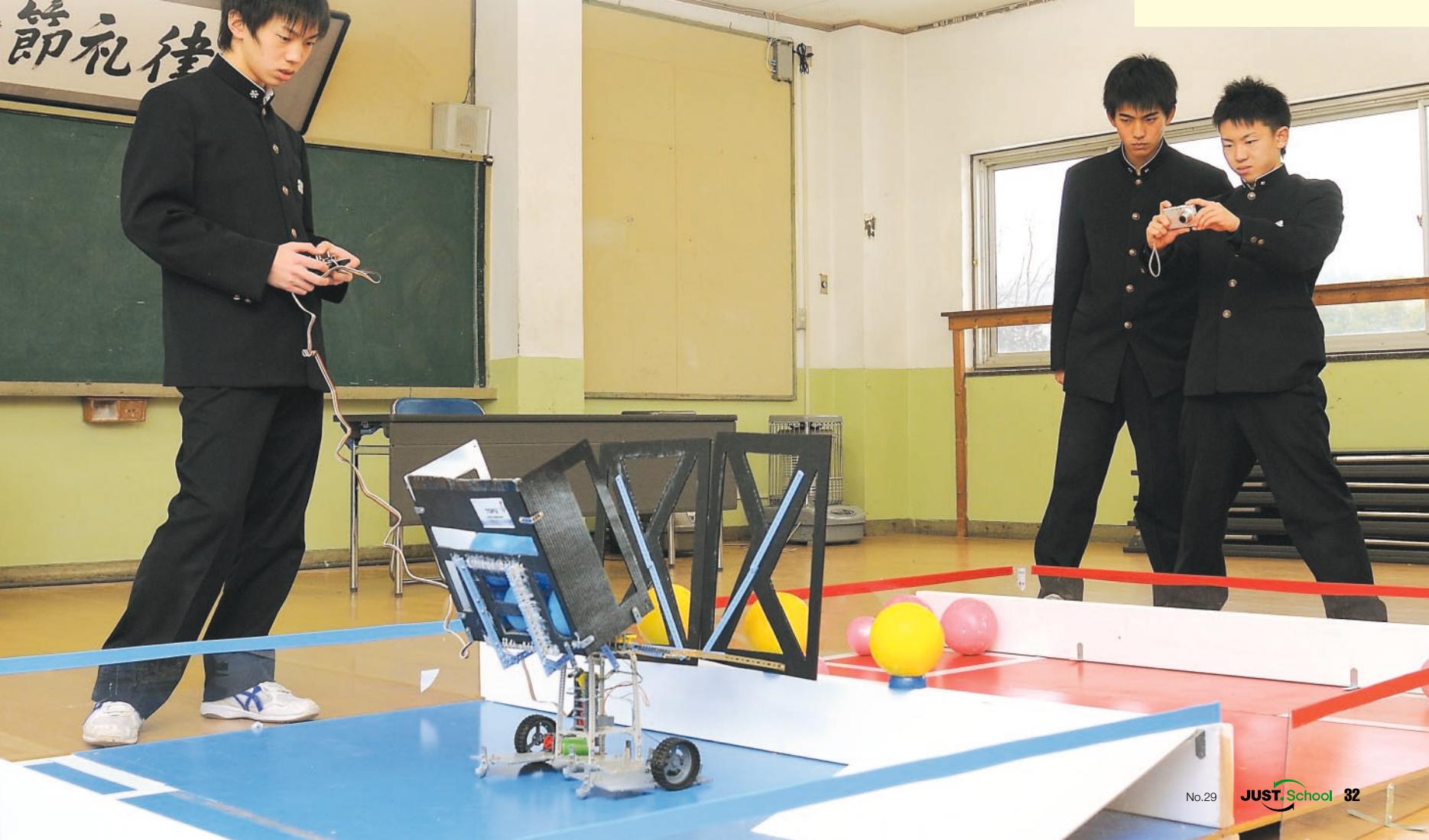
ピュータ」の2つの学びが可能となるよう、カリキュラムが組まれている。

「ロボコンに参加して終わらせていい、ではもったいないと思うんですよ」と千場先生。

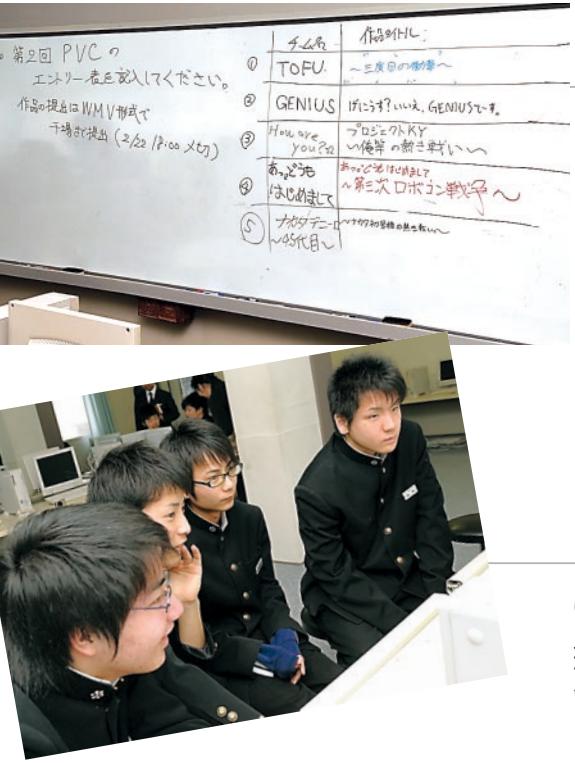
「もちろん、ロボコン参加は有意義な活動です。しかし、せっかく生徒が主体的に取り組む『ものづくり』ですから、技術科のもう1つの軸である『情報』と絡めることで、さらなる進化・深化が期待できます」と考へて、このカリキュラムを組みました」

2分間に込める思い

動画編集ソフトの扱いを学ぶ時間は設けられている。しかし、絵コンテや詳細



単元の流れ



今回はココ





「残念ながら、本番の「ホニングで実力を
発揮できないロボットは多いものです。
でも、本当はこんなギミックがあります
よ、こんな工夫や進化があつたんですね
ということをアピールする場を設けるこ
とで、大会で善戦できなかつたチームの
沈んだ気持ちを、すくい上げることがで
きるんですね」

モード(モード)リスト

オはすべて「富山県中学校ものづくりプロモーションヒテム」で開催される「ものづくりコンテスト」への応募作品となる。このコンテストは「ものづくり」の取り組みを基にしたプロモーションコンペティションが集う大会で、今年2回目。「ものづくり」の経緯をデジタル作品として再構成し、ビデオ作成を通じてマルチメディアへの理解を深めることを大会趣旨としている。もちろん、ロボコンだけでなく、技術・家庭科におけるさまざまな「ものづくり」がその被写体だ。作品の評価は、次のような視点で行われる。

- メッセージを持っていていたか
 - 全体の構成は優れていたか
 - 映像や音の処理など、技術的に優れていたか
 - 感動や驚きなど、見る者の心を揺さぶるものがあつたか
 - いたか

能するんですね」
そしてまた、この取り組みにはメディアリテラシー的な側面も隠されている。
「生徒たちは、幾多の写真、動画から取捨選択して組み立てるプロモーションビ

新たなポートフォリオ

「いんですよ」と平塚先生を置いて発信側と受信側を経験することができれば、上記4点の評価項目を満たしているか、独りよがりにならず、発信側のねらいが受信側に明確に伝わっているか等々、自分のチームの作品を振り返り、検討する事が可能となるだろう。

「さ、ら、に、他、チ、ー、ム、の、様、子、を、見、て、回、り、
「そ、の、効、果、は、ど、う、や、つ、て、入、れ、る、の、?」「著、
作、権、フ、リ、ー、の、効、果、音、素、材、つ、て、ど、こ、に、あ、
る、?」「イラスト入りのタイトルを付け、
たいなら、別のソフトで作ってから挿入、
するといいよ」と教える姿もそこ
で見られる。各チームがそれぞれ、
ビデオで表現したいことを失わないよ
うに創意工夫する姿が印象的だ。

勝敗に執着させない

プロモーションビデオで表現したいこと。それはすなわち、どうしたら自分たちの作ったロボットの魅力を最大限に見

勝敗に執着させない

せられるか、という一点に尽まる。大きな盾を有する、守り主体の「TO FU」チーム。大きくて動きは鈍いものの、パワーがある「GENIUS」チーム。ティッシュの箱を利用したショベルでアイテムを運ぶ「How are you?」チーム。コンパクトで素早い動きが可能な「あつ。どうもはじめまして」チーム。遠投でポイントゲットをねらう「ナカタ・デニーロ～4・5代目～」チーム。個性豊かなロボットたちの映像が、ビデオの中でリズミカルに展開され、その魅力を音や文字が飾り、語っている。

干場先生は各チームを見回り、動画編集ソフトの扱いに悩む生徒らのフォローをしながら、こう話してくれた。

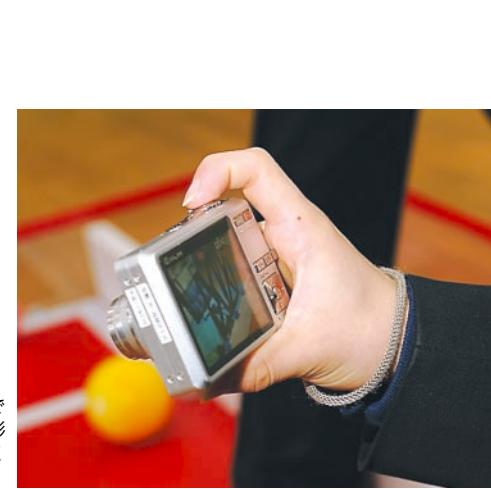


先生を呼ぶ声にすぐさま駆け付け、適切なフォローをする干場先生。取材中は、動画編集ソフトの操作法に関する質問が多かったようだ。



TOFU
「三度目の衝撃」

動画も静止画もデジカメで撮る。「その方がファイル形式の変換などに手間取らなくて済みますし」と干場先生。





デオ制作を通じて、情報は常に編集され、再構成されているものであるという。ことを、体験の中で知ることができる。これは、メディアアリテラシーにもつながる取り組みなんですよ」

くじ引きの団結力

動画撮影も編集も、難しいけれど面白い、と異口同音に生徒たち。手ブレやビンボケ、主題の整理や背景の処理など、最初はかなり戸惑ったという。

また、ただ漫然と撮つた動画を、プロジェクタに組み込むのは難しく、

ある程度の意図や見込みを持ち、見せ方を工夫して撮らないと説得力のあるビデオにはならないと気付いたという生徒も多かった。情報には、発信者の意図が組み込まれているということを実感したようだ。



「例えば社会に出て、グループで仕事をするとき『あの人とはやれるけれどこの人はできない』なんていうワガママは許されませんよね。くじ引き当日は大変な騒ぎでしたが、誰とやるか分からず、誰がどんな才能を發揮するか分からず、だからロボコンは面白いんだよ」と、今なら生徒たちも納得してくれるはずですね」と干場先生は言う。

をお伝えすることは叶わないが、生徒たちはビデオに込めた思いや、表現したかったことの一端は、それぞれの作品のキャラチャーバイブルから感じていただけることだろう。

今後は、ロボコンだけではなく、さまざまに必修授業のまとめとして、ビデオ制作を取り入れていきたいと干場先生。新指導員に掲げられている「デジタル作品の設計・制作」に関して、大いなるヒントとなる取り組みであることは言うまでもなく、また、さらなる「ものづくり」と「情報」の融合が期待できそうだ。

取材後、干場先生から、3月1日に行われた「第2回富山県中学校ものづくりプロモーションビデオコンテスト」の結果を知らせていただいた。

コンテストでは、一次審査で12本の優秀作品が選ばれ、その中から大賞ほか各賞が選ばれる。今回は7校81作品の応募があり、南部中からはチーム「GENIUS」の「げにうす？」いえ、GENIUSです」とチーム「ナカタ・デニ」ローラー4・5代目」の「ナカタ初号機の熱き戦い」の2作品が一次審査を通過。そしてチーム「GENIUS」が見事「映像技術賞」を受賞したとのこと。

誌面でプロモーションビデオそのまま