

★本研究での授業実践②

「もったいない」をテーマ
としたデジタルストーリー制作
(皇學館大学授業と三重大学教育学部授業
「教育工学」2007年度後期、須曾野担当)



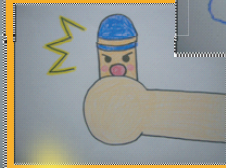
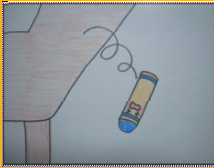
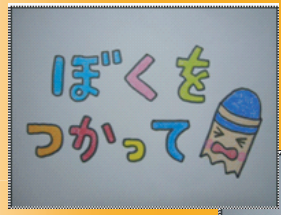
「もったいない」

ケニアのマータイさん
(2004年ノーベル平和賞受賞者)
がこの言葉に注目してから、
「Sustainable Development (持続
可能な社会の発展・開発) にも
つながる用語として注目されている。

= 授業における制作活動 =
☆身近なことや自分が専門で学ぶ
ことから「もったいない」につ
いて考え、90秒以内で作品制作

☆三重大学では、1人1台のコン
ピュータで全員がデジタルのスト
ーリーテリングを制作

☆協働での制作作業・支援を推奨
したがストーリーは個人で構成



2. デジタルストーリー制作から学ぶこと

① 機器・制作用
ソフトの操作習得

② テーマ(Problem)
に関する学び

③ 物語構成力
の育成・向上

④ 情報受信者(相手)
を意識した学び

⑤ 協働での学び

