

品川女子学院

社会とのつながりを重視する、開かれた学校教育にクリエイティブツールを導入。

目的と目標をはっきり示す「アウトプット重視」の教育で、生徒の無限の可能性と学びを伸ばす



品川女子学院
情報科 主任
竹内 啓悟 教諭

品川女子学院

<http://www.shinagawajoshigakuin.jp/>

所在地：東京都品川区北品川3丁目3-12

概要

1925（大正14）年、前身である荏原女子技芸伝習所が設立。創立当初より社会で活躍する女性の育成を教育目標に掲げ、近年では学校改革の旗手としても注目を集める。

「28歳になったとき、社会で活躍している女性を育てる」ことをスローガンとする「28project」を教育方針に掲げ、創造性とチャレンジ精神豊かな人材を育成する中高一貫の品川女子学院。企業とのコラボレーションなど特色ある教育や文部科学省指定のスーパーグローバルハイスクールとして注目を集める同校では、2018年度からアドビのクリエイティブツールを導入し、情報科の授業などで活用を開始している。情報科 主任 竹内啓悟教諭に、その狙いと教育効果についてうかがった。

アドビ製品を使用している設備

CAI教室(PC教室)のノートPC

使用製品:

Adobe Creative Cloud

- Photoshop
- Illustrator
- Premiere Pro
- After Effects
- Adobe XD

製品の利用目的

ポスターやロゴなどの課題制作を通じて情報デザインを学ぶ情報科のツールとして使用。また総合学習「起業体験」やクラブ活動「メディア研究会」、授業外を含む生徒の自主的な活動に活用する

Adobe Creative Cloudを採用した理由

実社会で最も活用されているクリエイティブツールであり、学校が重視する実社会との連携に適している。またプロツールであるため機能の制約がなく、生徒の意欲と可能性を最大限に引き出せる

社会での活躍を見据えた教育に、本格的クリエイティブツールを導入

企業とのコラボレーションによる総合学習や学外の人による特別講座など、社会に開かれた特色ある授業を数多く設置する品川女子学院。同校ではそれと同時に、全校生徒が1人1台のiPadを所持しPC教室にMacBook約50台を整備、校内での授業時間外の利用も許可するなど、ICT環境の充実にも力を入れている。さらに2018年度からは、Adobe Creative Cloudを導入、より高度なツールを活用するクリエイティブ教育・情報デザイン教育に乗り出した。初年度の2018年は「情報」の授業を中心に導入。4年生(高校1年生)の「社会と情報」の授業では、1学期に取り組むテーマを「メディア制作」とし、主にIllustratorとPhotoshopを用いてポスターのデザインに取り組んだ。

新単元「情報デザイン」を意識、かつ「社会で使える道具」としてAdobe CCを選定

2022年からの新指導要領では必修「情報1」のなかで「情報デザイン」が単元に加わる。品川女子学院のAdobe CCの導入はその先取りでもある。ツール選定に関し「学校向け製品でなく、一般社会で使われているシステム・ツールを使うのが本校の方針。アドビ製品も“教育用ツール”ではなく“社会では使うのが当たり前の道具”だから導入しました。本校の場合は企業コラボや起業体験など、活用機会も多いのもメリットです」と竹内氏は説明する。実は竹内氏自身は、同校に着任した2015年から「1日も早くアドビのツールを導入したい」と考えていたという。「本校には何か新しい活動を始めたいタイプの生徒が多いと思うのですが、そこにどれだけの人を巻き込めるかは、作れるモノのクオリティで変わります。例えば企画書の完成度が高いほうが実現可能性は上がるし、イベントも演出のクオリティが細部まで高いほど盛り上がる。そうした人を動かす力を生徒に身に付けて欲しいと思います」。教員になる前、一般企業の事業部門でアドビのツールを使いこなして新規提案を行い実現してきた経験がある竹内氏。自身の経験を踏まえ、「今までなかったものを自分で作ることができれば、仕事のイニシアチブが取れる、スピードが上がる。誤解を恐れずに言えば、自分で仕事を手に入れる力が身に付くと考えています」と話す。



生徒が取り組んだポスターの例。発想も活用したツールの機能も多種多様で、生徒の潜在力が見事に形にされた



PC教室の様子。1・4年生の情報の授業はここで行われる。放課後は開放され、PCを使って課外活動にも取り組める



高等部1年生の鎌田さん(左)と桑名さん(右)。鎌田さんは「メディア研究会」の一員として、桑名さんは「起業体験」の社長としてもアドビのツールを活用。またともに軽音学部に所属し「ステージ転換の際お客さんを飽きさせないように上映する、動画の作成にも挑戦してみたい」と話した。



CAI教室にはMacBook約50台を設置。情報の授業中は「自分とPCだけ」の個別学習を徹底する一方、学校内であれば貸与・持ち出しを許可しており、授業外での活用や、生徒同士の相談・教え合いも可能となっている。

オリジナル動画教材により、一人ひとりのペースに応じた自学自習を推進

こうしたツールの導入と活用には、限られた時間のなかで生徒がツール操作やデザインの概念を身に付けられる工夫と、生徒の能動的な学習意欲に応える指導が欠かせない。そこで竹内氏が採用しているのが、オリジナルの動画教材を用いたeラーニングだ。動画はすべて竹内氏自身の企画制作で、1本あたり1~3分。メディア制作の授業では開始時に約50本を用意し、生徒の反応や質問の挙がり方をみながら、随時追加教材を作成した。生徒は授業中にイヤホンを着け、教材を視聴しながら自分の理解度と制作内容に合わせて個人学習を進め、分からないことがあれば手を上げて竹内氏の指導を受ける。この方式により「進度が速く必須項目以上のことを学べる生徒が増えると同時に、教員は手助けが必要な生徒にじっくり対応できるようになり、全体のレベルが上がりました」と氏は説明する。4年生の鎌田さん・桑名さんも「情報の時間はクラス全員が集中していて、あっという間に時間が過ぎます」「特にメディア制作は“正解”がなく自分なりの表現ができたので、クラス全員がやりがいを感じて取り組んでいました」と振り返った。

「起業体験」を題材にポスターを制作、予想を超える出来映えに

このような授業を通じ、鎌田さん・桑名さんら4年生が1学期の「メディア制作」で取り組んだのは、同校が例年9月に実施する文化祭「白ばら祭」で、4・5年生が挑戦する「起業体験」の事業内容や理念をアピールするポスターのデザインだ。「起業体験」で生徒たちは、身の回りの課題解決や社会貢献、独自性などを基準に各クラスで「事業」のコンセプトと商品を話し合うことに始まり、役職者の決定や定款作成・登記、株券発行と株主総会・利益分配、会社解散までの流れを全うする。各「事業」の運営には、生徒自身の出資のほか学内の「白ばらファンド」からも資金を調達する。そうしたクラス同士の競い合いも影響を及ぼし、出来上がった作品は、写真合成を駆使しインパクトやストーリー性を感じさせるもの、情報のレイアウトやロゴデザインに気を配った商用さながらのものなど、初めてツールに触れたとは思えない見事な出来映えになった。指導にあたった竹内氏は「生徒が商品やパッケージのデザインに取り組むこと自体は、従来からありました。ところが実社会の標準ツールを知らず、タブレットにプリインストールされているフリーソフトなどを用いていたため、データを協力会社や印刷会社に渡すことができず、時間や予算に損失が出ていたのです」と振り返る。「Adobe CCの導入でまずはその損失をなくせればと思っていましたが、実際に取り組ませてみると、それ以上に、出来上がった作品のレベルの高さや工夫の幅の広さに驚かされることになりました」。

「できる」という手応えが意欲を促進、自主学習や幅広い活用につながる

以前からPCでイラストを描いていたが、Illustratorは初体験という鎌田さんは「図形を組み合わせる絵柄を描く操作法に最初はとまどいましたが、だんだん思い通りの表現ができるのがうれしくなり、チュートリアルサイトなども見ながら勉強しました」と話す。桑名さんも「最初は本当に作れたらすごいと思う程度だったけれど、実際に作れることがわかるともっと良くしたいと目標が高くなり、どんどん工夫を加えていきました」と振り返った。また授業外で自主的にツールを活用する生徒も現れている。「事業」で扱う商品やパッケージに用いるオリジナルロゴの制作に取り組むケースでは「協力企業との打ち合わせの際もオンラインでリアルタイムにデザイン提案を行い、相手企業が感心していました」と竹内氏も驚く。起業体験で「社長」を務める桑名さんは「文化祭当日にクラスや部活ごとに着るTシャツのデザインを自主的に作ってくれたクラスメートもいます。自分が作ったものを実際にみんなが着るとなると、やっぱりやる気が出ますね」と話し、精度の高いツールが意欲を向上させた様子を伺わせた。

目標を明らかにすることが生徒の学びを伸ばす。アウトプット重視の教育

導入直後の手応えを得て、さらなるツール活用も構想されている。アドビのツール導入をきっかけに生徒の希望で新設され、竹内氏が顧問を務める部活動「メディア研究会」でも、学校が受験生に送る公式ポストカードのデザインを担当するなどの取り組みが進行中だ。今後はアートイベントの実施や、在校中にどんな活動・経験をしたのか一覧できるポートフォリオの作成なども視野に入れたいと竹内氏は抱負を語る。「学校では生徒はインプットばかりですが、社会人の仕事は大半がアウトプット。学校での学びにおいてもアウトプットを重視し、現在の取り組みが何に繋がるかという目標を明らかにすることが、生徒の意欲や学びを伸ばし、可能性を引き出すと考えています」。制作の知識やスキルを身に付けた生徒自身も、様々な手応えを感じているようだ。桑名さんは「最近環境学に興味が出てきたのですが、将来この分野で勉強をするなら、知識だけでなく人に伝える能力も大切だと思います。自分の考えを人に伝える術を持ってたことを生かしたい」と、鎌田さんは「これまでは身の回りのテレビ番組やCM、広告などを見ても、当たり前そこにあったものと思っていました。自分でツールを使って作品づくりを経験したことで、どんなものでも誰か作った人がいる、自分も創り手になれる可能性があると考えようになり、将来の目標が見えてきました」と話し、今後の挑戦へ意欲を見せた。



アドビ システムズ 株式会社

〒141-0032 東京都品川区大崎1-11-2

ゲートシティ大崎イーストタワー

www.adobe.com/jp/

Adobe Systems Incorporated

345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704

USA

www.adobe.com

Adobe, the Adobe logo, Adobe Premiere, After Effects, Creative Cloud, Illustrator, and Photoshop are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

© 2018 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved. ASJ5T1548 9/15