

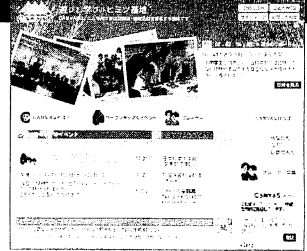
## ワークショッププロレクシオン2005

1月22〜23日に東京・日本科学未来館で開催されたワークショップでは、企業やアーティスト、NPOらが16のワークショップを出展。プロ用の機材を使ったDJ体験や小型のコンピュータ工作、ムービーカメラ画像を逆再生させてユニークな映像を作るコーナーが人気だった。自分の絵と他人の絵を合成させるお絵かきソフトも展示されたほか、糸を複数に分岐させた糸電話で大勢と話したり、ブロックを置き換えるだけで音作りのできる装置で遊んだり、子どもたちは貴重な体験に目を輝かせていた。

## NPO法人CANVAS

<http://www.canvas.ws/>

子どもを対象に、参加型学習や創作活動を支援している。各地で企業やアーティストの取り組みを集めたワークショップを開催しており、どれも子どもが楽しく遊べるものばかりだ。

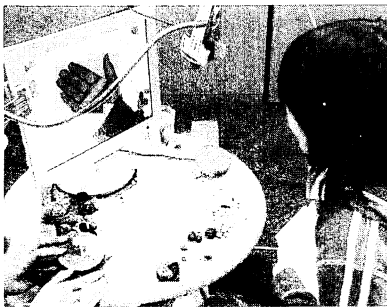


## 子どものための参加型ワークショップを企画

CANVASでは、これからの情報化・国際化時代を担う子どもたちに必要な創造力や表現力を育むことを目的に、さまざまなワークショップを日本全国で開催。志を同じくする企業やアーティストの支援を行なっている。

展示の内容は、映画制作やアニメ制作、ウェブ制作といったデジタルが主体のものから、自分の手で粘土細工を作ったり、演技体験をするといったアナログなものまで多種多様。最近では、子どもたちが家庭や学校でPCを使いこなしていることもあり、PCやデジカメを駆使した展示が増えている。

## 簡単操作でクレイアニメ作成



## 糸電話の中を這って進め!

■「自分が声になっちゃう等身大糸でんわ」(LOCO氏作)では、布製のトンネルを自分が這って進んで行く。

■自分で作った粘土細工をその場で撮影してアニメ化できる「ねんどアニメカフェ」。



## カメラを転がして絵を連続撮影



■絵を地面に並べ、カメラのついたアニメカメトを押しつけて撮影し、簡単なアニメを作る展示。

## 映像を逆再生してももしろ効果

■撮影した映像を逆再生することで、不思議な効果を味わえる展示。デジカメで撮影するので、その場で結果が見られる。



## D-Project

<http://www.d-project.jp/>

「デジタル」と「デザイン」をキーワードに、ITを効果的に授業に活かす目的で設立されたプロジェクト。「Photoshop」の開発元であるアドビシステムズが中心となっている。



## 社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会 (ACCS)

<http://www.manabiba.net/>

コンピューターソフトやデジタル著作物の権利を保護する目的で、普及・啓蒙活動を行なっている。ネットオークションにおける権利侵害品の出品を防止する活動も取り組んでいる。



## 情報モラル教育の出張授業も実施

インターネットが普及し、子どもたちが大量の情報に接することができるようになったネット社会だが、ウェブ上の情報にはたいへい著作権が存在することへの理解はとぼしい。そのため、子どもはネットから得た情報を無断でコピーして自分の作品としてしまうケースもある。そのため、情報を扱う上で関わってくる著作権や倫理、プライバシー、セキュリティなど「情報モラル」の向上は、現在の情報教育において不可欠だ。ACCSでは、子どもたちへの情報モラル教育を支援するため、学校への出張授業も実施している。

## ワークショップの開催や先生向けのアイデア提供

同プロジェクトでは、美術や図工の授業にPCを活用する実践例を紹介したり、学校の枠を超えた参加型プロジェクトの企画、先生どうしが教え合うワークショップなどを開催している。

たとえばユニバーサルデザインのコンテストでは、まず参加校内でアイデアを出し合って優秀作を表彰。さらに、各校の代表児童を集めて研究会を開くなど、他校の生徒と交流できるプログラムを進めている。また、イラスト素材集など先生がすぐに使うことのできるファイルも提供しており、広く利用されている。