

教育者向けガイド

物語を作ろう

本書は、Scratchを用いた60分間のワークショップを計画し指導する際の教育者向けのガイドです。ワークショップで参加者に場面設定、登場人物、会話のある物語を創作してもらいます。



ワークショップの概要

推奨の60分のワークショップ用のアジェンダは次のとおりです。



想像する
10分間

最初に、参加者全員を集めてテーマを紹介します。そしてアイデアを引き出します。



創作する
40分間

次に、参加者が各自のペースで”物語を作ろう”を創作できるよう、手助けします。



共有する
10分間

最後に、皆んなを集めて共有と振り返りを行います。

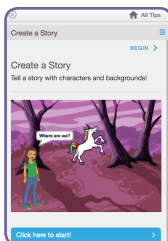
ワークショップの準備

ワークショップ用のチェックリストを使って準備します。

□ チュートリアル事前確認

“物語を作る”のチュートリアルは、参加者にプロジェクトの作り方を教えています。ワークショップ前に、チュートリアルを確認して最初の数ステップを試しておきます。

scratch.mit.edu/story



□ アクティビティカードの準備

“物語を作る”のカードを数セット準備し、ワークショップ中に参加者が利用できるようにします。

scratch.mit.edu/story/cards



□ 参加者のScratchアカウントの確認

参加者は、scratch.mit.eduで自分のスクラッチアカウントを登録できます。教師用アカウントがある場合は、教師が生徒用アカウントを設定できます。

教師用アカウントの申請: scratch.mit.edu/educators

□ プロジェクト共有用のスタジオのセットアップ

参加者が、自分のプロジェクトを追加できるようにスタジオをセットアップします。“私の作品”のページで、“+新しいスタジオ”のボタンをクリックしましょう。スタジオには名前(“私の物語プロジェクト”のような)を付けておきます。

□ コンピュータ/ラップトップのセットアップ

参加者が一人または二人で作業できるようにコンピュータを揃えておきます。

想像する



まず参加者を集めてテーマを紹介します。そしてプロジェクトのアイデアを引き出します。

ウォーミングアップ: ラフスケッチ

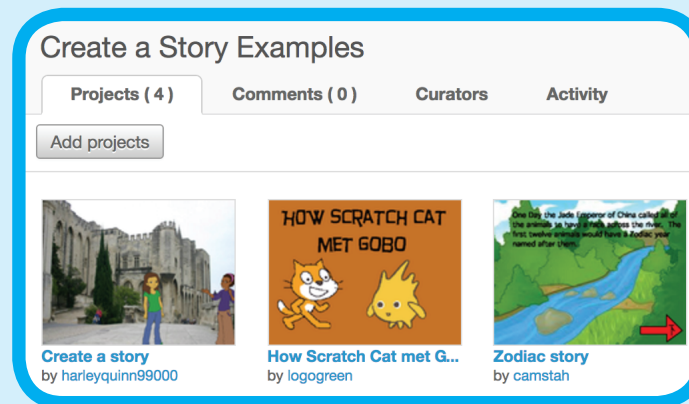
参加者に白紙を配布します。好きな登場人物を(例えば、本、映画、みんなの空想から)思い浮かべてもらいます。そして物語の一場面をイメージしてもらいます。

- ・登場人物は、どこに行くのでしょうか?
- ・登場人物は、そこで誰と出会うのでしょうか?
- ・登場人物は、何を話すのでしょうか?

イメージした場面を用紙に書き出したり、絵に描いてみることを促します。グループの他の人とその場面を話し合ってもらいます。

アイデアとインスピレーション

アイデアを引き出すため、物語のプロジェクトのサンプルをいくつか見せましょう。“Create a Story Examples”スタジオで、物語のプロジェクトをいくつか見つける事ができます。



scratch.mit.edu/studios/3757922 を参照して下さい。

最初のステップのデモ



チュートリアル最初の数ステップを実演してみせます。そうすることによって参加者はどうやって始めたらいいのかわかるようになります。

Scratchで、「作る」をクリックして下さい。
背景ライブラリーから場面を選びます。

新しい背景:



背景ライブラリー

カテゴリ
すべて
屋内
屋外
その他
テーマ



pathway



slopes

スプライトライブラリーから登場人物を選びます。

新しいスプライト:



スプライトライブラリー

カテゴリ
すべて
動物
ファンタジー
文字
人

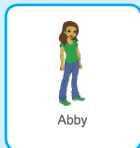


Abby



Devin

物語を始めます。



Abby

がクリックされたとき

背景を pathway にする

探検したいわ! と 2 秒考える

新しい登場人物を選んで、登場させます。

新しいスプライト:



Unicorn

がクリックされたとき

隠す

2 秒待つ

表示する

創作する



参加者が「物語を作ろう」プロジェクトを創れるようサポートします。一人または二人一組で取り組ませます。

問いかけで始めます。

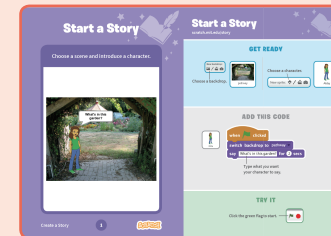
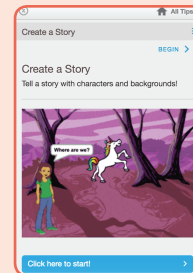
始めるにあたり参加者に質問します。

物語はどこで展開させますか?

最初に何が起きるんですか?

教材を与えます。

入門用の教材の選択肢を示します。



手順に沿って進めたい参加者向けのオンラインチュートリアル:

scratch.mit.edu/story

いろいろと探究しながら進めたい参加者向けのアクティビティカード:

scratch.mit.edu/story/cards

開始のためのアイデアを思い付かせます。

- 背景を選びましょう。
- 登場人物を選びましょう。
- 登場人物に何か話してもらいましょう。
- 登場人物を隠れたり、登場させたりしましょう。



創作する

さらにトライさせます。

- 背景を変えてみましょう。
- 登場人物に会話させてみましょう。
- 登場人物を移動させてみましょう。
- 登場人物をクリックしたら何かを変化させましょう。

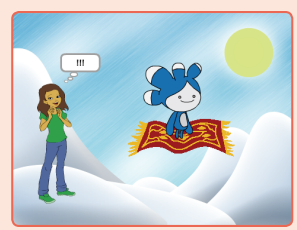


ティンカリングをサポートします。

Scratchは、経験したり、ティンカリング(いじくり回すこと)することによって、創作をサポートするようにデザインされています。

参加者は、前もって計画していなくても、物語を作り始めることができます。創るたびに、アイデアが、次のアイデアを引き出してくれます。

参加者の創造性と物語の想定外の展開の閃めきを褒めてあげましょう。



共有する準備をします。

プロジェクトの説明や貢献した人を追加するには、「プロジェクトページ参照」ボタンをクリックしましょう。このビデオは、Scratchウェブサイトでプロジェクトを共有する方法を紹介しています。:

vimeo.com/1lk/share



共有する

共有する

参加者が、Scratch上で共有されているスタジオに、自分のプロジェクトを追加できるよう手助けします。参加者にスタジオへのリンクを教え、ページの下にある**”プロジェクトを追加”**をクリックしてもらいます。誰かにボランティアを頼んで、皆んなのプロジェクトをグループに披露してもらいます。

次なるステップは？

参加者は、アイデアとコンセプトを活用して、様々なプロジェクトを創作可能です。”物語を作ろう”プロジェクトの以下のバリエーションを参加者に示します。



物語を作り、改作する

あなたが知っている物語から始め、それをScratchで作みましょう。新しい結末や異なる場面設定をイメージします。



身近な出来事を物語にする

クラスルーム、学校、近所の写真を撮り、あなたの物語の背景として使います。



連続した物語にする

共作の物語にするために、参加者全員に5分間の持ち時間を与えます。時計回りに、隣の席に移動して、思い思いに物語を加えていきます。最初に使っていたコンピュータのところに戻るまで、移動と物語の追加を繰り返します。

Scratchは、MITメディアラボのライフロング・キンダーガーデン・グループのプロジェクトの一つです。