

One Minute Movie

ワン・ミニット・ムービー

～^{ぼう}冒^{けん}険^{もの}物^{がたり}語をつくらう!～

^{しどろ}
指導マニュアル

もくじ

0. はじめに

1. ワークショップの準備をする

2. ワークショップを実施する

3. さいごに

0. はじめに

「ワン・ミニット・ムービー ～冒険物語をつくろう！～」は“冒険”をテーマに、日常の中で何気なく目にする“モノ”（お茶碗やスプーンなどの日用品から鉛筆や鉛筆削りなどの文房具、だるまや造花などの雑貨など）を主人公に見立てて物語を考え、タブレット PC を使って1分間の映像作品を制作する小学生向けの教育プログラムです。

このプログラムでは、子どもたちが本来持っている自由な感性と創造性を引き出し、①物語をつくる力②映像作品をつくる力③発表する力④人を認める力の4つの力を伸ばすことを目的としています。子どもたちはオリジナルの映像作品を制作することを通じて、自己肯定感を高めるとともに、他者の作品を鑑賞することを通じて、自分とは異なる多様な感性に触れ、さまざまな個性を受容する力を身につけます。

1. ワークショップの準備をする

ワークショップを実施する前日までに、以下のものを用意しておきましょう。

<公式 HP (<http://1min.work/>) からダウンロードして印刷するもの>

① 教材冊子 … 参加児童人数分

② 名札（参加児童用、参観者用、スタッフ用）… 各人数分を名札ケースに入れておく

※印刷用紙は「A-one マルチカード吊り下げ名札ヨコ特大用（品番 51216）」を使用すると、綺麗に印刷できます

<http://www.a-one.co.jp/product/search/detail.php?id=51216>

③ 修了証 … 参加児童人数分を賞状用紙に印刷し、日付と参加児童の名前を記入しておく

※賞状の用紙は「タカ印 手作り賞状作成用紙 10-1967 クリーム A4 版」を使用すると、綺麗に印刷できます

<http://www.amazon.co.jp/%E3%82%BF%E3%82%AB%E5%8D%B0-%E6%89%8B%E4%BD%9C%E3%82%8A%E8%B3%9E%E7%8A%B6%E4%BD%9C%E6%88%90%E7%94%A8%E7%B4%99-10-1967-%E3%82%AF%E3%83%AA%E3%83%BC%E3%83%A0-10%E6%9E%9A%E5%85%A5/dp/B007NFVDJW>

④ アンケート用紙（参加児童用、参観者用）… ワークショップ終了後に実施する場合、各人数分

<その他用意するもの>

⑤ 筆記用具（ワークショップで使用）… 参加児童人数分

⑥ バインダーと筆記用具 … アンケートを実施する場合、参観者人数分

⑦ iPad … 参加児童人数＋予備 3 台分に映像編集アプリ「ロイロノート」をダウンロードしておく

⑧ ノート PC（インターネット接続できるもの）… 教材動画の再生と進行用スライドを投影するのに使用します

⑨ プロジェクターとスクリーン

⑩ ノート PC とプロジェクターをつなぐコネクター、タブレット端末とプロジェクターをつなぐコネクター

⑪ ワークショップで使用する冒険物語の主人公となるモノ … できるだけたくさん種類を用意しておく

ワン・ポイント・アドバイス

冒険物語の主人公となる“モノ”を用意する際、「動きのあるもの」や「素材の異なるもの」、「関連のあるものを組み合わせる」ということを意識して準備するとよいでしょう。また、実施会場内にあるものや、子どもたちが持っているものを使ってもよいでしょう。以下の例を参考に道具を用意してみてください。

例：【日用品系】お茶碗とお椀と箸・急須と湯呑みと茶托・スプーンとフォーク・ワインオープナーとコルク・洗濯バサミとタオル

(色や大きさの違うもの)・哺乳瓶・上履きや靴・タワシ・歯ブラシと歯磨き粉・綿棒・扇子・懐中電灯 など

【文房具系】鉛筆と鉛筆削り・クレヨンとスケッチブック・輪ゴム・はさみと紙・ホッチキスと紙・穴あけパンチと紙・電卓・磁石

虫眼鏡・辞書とラインマーカー など

【工具系】スパナ・ネジ・コンセントとアース・鍵と錠前 など

【遊具系】カラーボール・けん玉・だるまおとし・万華鏡・駒・シャボン玉・水風船・ヨーヨー・風車 など

【鳴りもの系】カスタネット・鈴・トライアングル・ピアニカ・ベル・タンバリン・太鼓・ピコピコハンマー

【季節もの系】ダルマ・羽子板と羽根・獅子舞のおもちゃ・凧・鯉のぼり・虫かご・クリスマスリース など

【自然物系】まつぼっくり・落ち葉・どんぐり・桜の花びら・造花・鳥のおもちゃ など

【その他雑貨】刷毛・水道の蛇口・おもちゃの手錠・マイク・ストップウォッチ・砂時計・数取器（カウンター） など



道具例：（左から）刷毛・コンセントとアース・ワインオープナー・数取器・鍵と錠前・スパナ

⑫ テグス（ピアノ線）とはさみとセロハンテープ … 2～3 セット

主人公となるモノを撮影する際、手が映り込まないようにするのに使います。テグスはなるべく細い太さ（3mm）を使うと見えにくいです。

2. ワークショップを実施する

ワークショップの一日の流れは、以下の通りとなります。

時 間	スケジュール	概 要
9 : 00～9 : 30	①会場設営	ワークショップで使用する道具の設置と配布物のセッティング、使用機材の動作確認をします
9 : 30～10 : 00	②参加児童集合 / タブレット操作練習	参加児童に配布物一式を渡し、教材冊子を見ながらロイロノートの使い方を練習します
10 : 00～10 : 05	③導入	進行用スライドで一日の流れを確認後、動画教材でワークショップの概要を説明します
10 : 05～10 : 20	④物語の主人公を選ぶ	物語の主人公となる道具を選びます
10 : 20～10 : 35	⑤主人公の名前を考える	動画教材を視聴後、主人公のキャラクター設定を考え、教材冊子に書き込みます
10 : 35～10 : 50	⑥物語を考える	動画教材を視聴後、大まかな物語のあらすじを考え、教材冊子に書き込みます
10 : 50～11 : 00	⑦撮影と編集のポイントを教える	動画教材を視聴後、再度撮影と編集のポイントを確認します
11 : 00～12 : 00	⑧撮影と編集をする 1	撮影と編集作業に入ります
12 : 00～13 : 00	お昼休み	
13 : 00～14 : 00	⑨撮影と編集をする 2	午前に引き続き、撮影と編集作業の続きを行います
14 : 00～14 : 30	⑩作品を完成させる	物語の題名と監督名を考え、映像作品に入れて完成させます
14 : 30～15 : 30	⑪作品発表会 / 講評・修了証授与	発表順を決めて、作品上映⇒講評⇒修了証の授与を行います
15 : 30～16 : 00	⑫アンケート用紙記入 / 片付け	参加児童と保護者へアンケート用紙を配布し、記入してもらいます

① 9 : 00～9 : 30 会場設営

- ワークショップで使用する道具（物語の主人公として使うモノ）を実施会場に並べましょう
- ノート PC とプロジェクターをつなぎ、教材動画の再生確認を行いましょう
- 教材冊子と名札、iPad、筆記用具、アンケート用紙を 1 セットにしてまとめ、参加児童分準備しましょう
- すべての準備が終了したら、進行用スライド(下図)をスクリーンに映して準備完了です

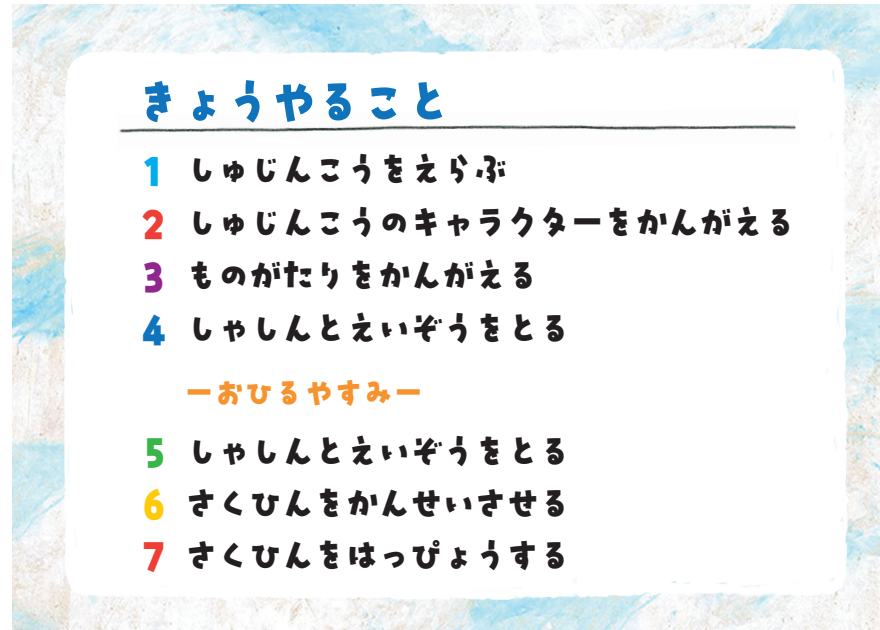


② 9 : 30～10 : 00 参加児童集合 / タブレット操作練習

- 参加児童に教材冊子・名札・iPad・筆記用具・アンケート用紙一式を配布し、教材冊子と名札に名前を書いてもらいます
- 教材冊子 1 ページ～ 8 ページを見ながら、ロイロノートの使い方を練習しましょう

③10:00～10:05 導入

- 進行用スライド（下図）をスクリーンに映し、今日一日の流れを説明します



- 動画教材1「オープニング」を視聴します

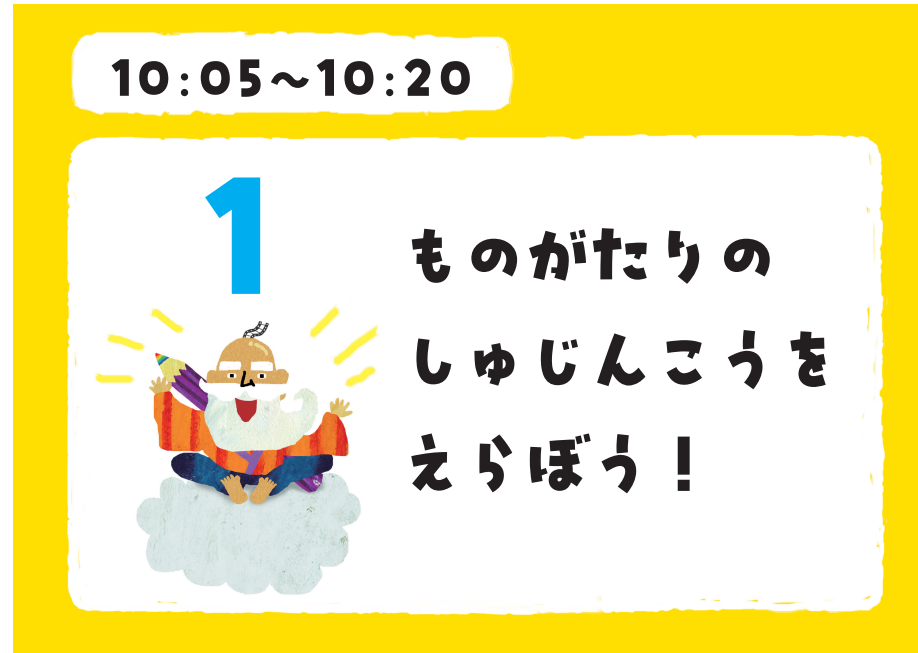
この体験活動のテーマである「冒険物語」のイメージを喚起する内容となっています。

ワン・ポイント・アドバイス

動画視聴後、参加する子どもたちのモチベーションを高める意味で「今日一日、みんなには映画監督（＝映画をつくる一番偉い人）になって、1分間の冒険物語をつくってもらいます」と改めて伝えとよいでしょう。

④ 10:05～10:20 物語の主人公を選ぶ

- 進行用スライド（下図）をスクリーンに映し、これからやることと作業時間を確認します



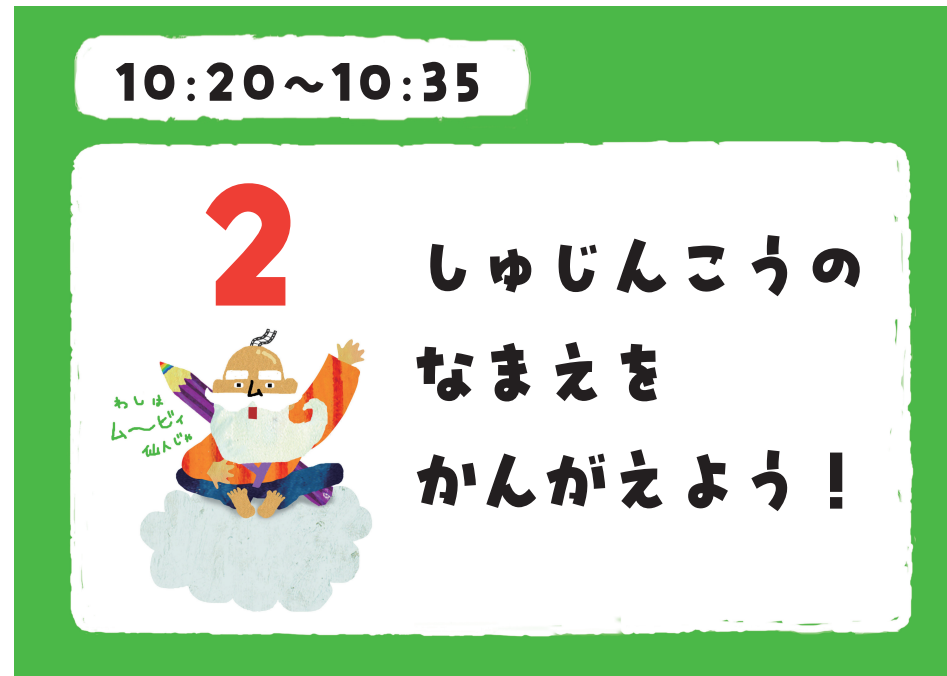
- 動画教材2「主人公を選ぼう！」を視聴します
- 物語の主人公として使う道具が置いてある場所へ移動し、子どもたちに主人公を選んでもらいます

ワン・ポイント・アドバイス

主人公は一つでなくても構わないことと、あまり難しく考えず、子どもたちが直感で「いいな」と思ったものを選ぶように伝えるとよいでしょう。

⑤ 10:20～10:35 主人公の名前を考える

- 進行用スライド（下図）をスクリーンに映し、これからやることと作業時間を確認します



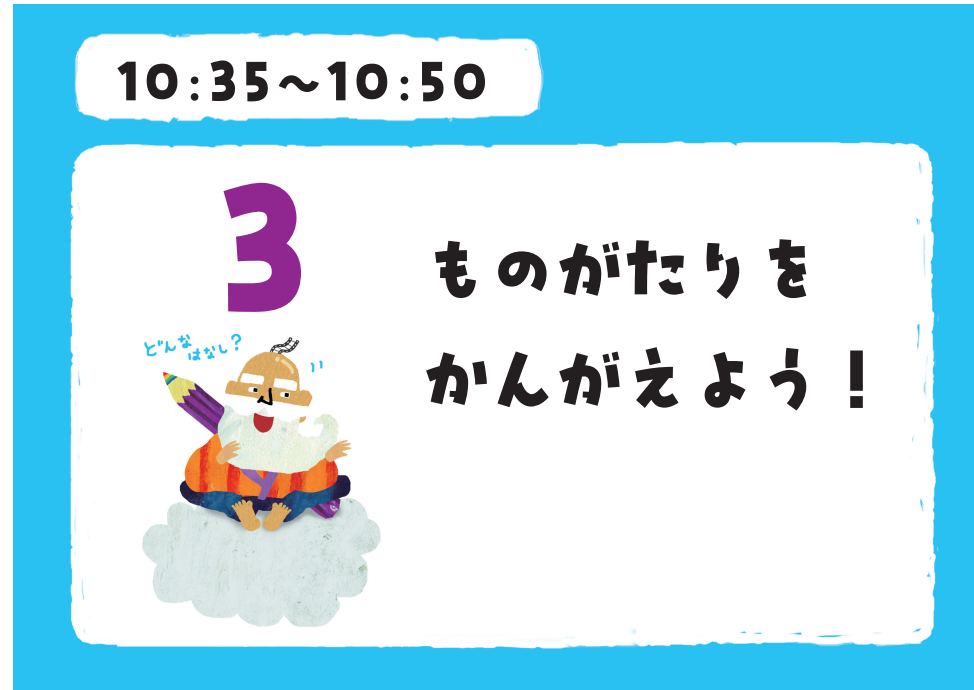
- 教材冊子9ページを開き、主人公の名前、性別、性格を考え、書き込んでもらいます

ワン・ポイント・アドバイス

この段階ではあくまでも目安であって、完璧に主人公のキャラクター設定をしなくてもよいことを伝えましょう。まずは最初の直感で自由に書き込み、撮影しながら主人公のキャラクターを考えていくとよいでしょう。

⑥ 10:35～10:50 物語を考える

- 進行用スライド（下図）をスクリーンに映し、これからやることと作業時間を確認します



- 動画教材3「物語を考えよう！」を視聴します
- 教材冊子 10 ページを開き、物語の4つの展開（「1. はじまり、はじまり」「2. ピンチ！」「3. ?（ピンチのあとに何がおこる）」「4. おしまい」）を考え、書き込んでもらいます

ワン・ポイント・アドバイス

ここでは物語の骨子を考える段階なので、4つの展開の中で思いつくものから考えていくようにするとよいでしょう。難しく考えず、自分がいいなと思ったものを自由に書き込んでいくように伝えましょう。

⑦10:50～11:00 撮影と編集のポイントを教える

- 動画教材4「撮影をしよう!」を視聴します
- iPad のホーム画面を開き、Photobooth を使って撮影の練習をします
- 動画教材5「編集をしよう!」を視聴します

⑧11:00～12:00 撮影と編集をする1

⑨13:00～14:00 撮影と編集をする2

- 進行用スライド(下図)をスクリーンに映し、これからやることと作業時間を確認します

11:00～12:00	13:00～14:00
4  しゃしんと えいぞうの さつえいをしよう!	5  しゃしんと えいぞうの さつえいをしよう!

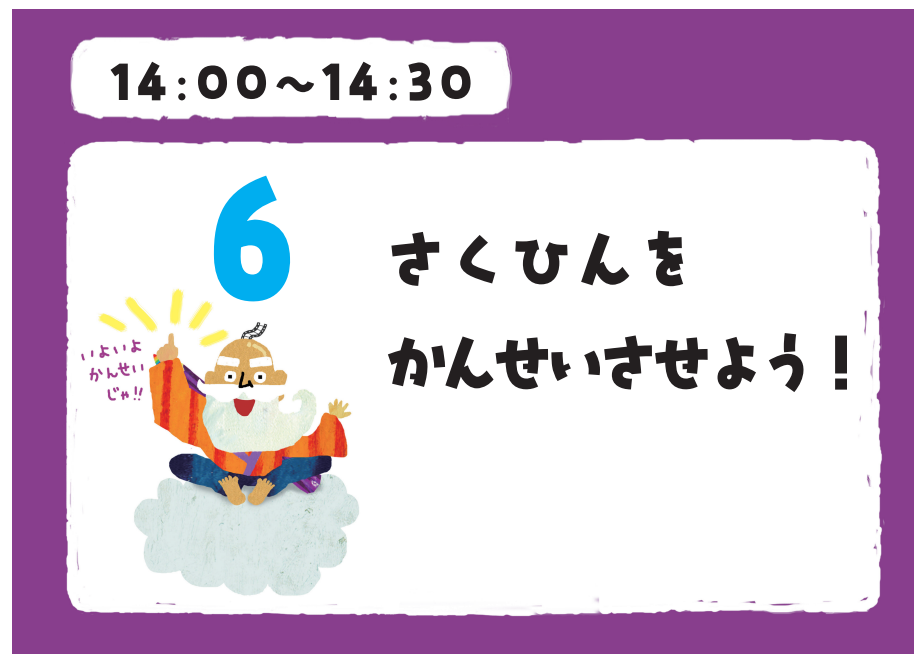
- 好きな場所へ移動し、撮影・編集を開始します

ワン・ポイント・アドバイス

ここからは子どもたちの創造性に任せ、監督の助手というスタンスで撮影のお手伝いをしましょう。物語に登場するモノを動かす映像を撮る場合、テグスをモノに結んで動かせるように準備しておきましょう。

⑩ 14:00～14:30 作品を完成させる

- 進行用スライド（下図）をスクリーンに映し、これからやることと作業時間を確認します

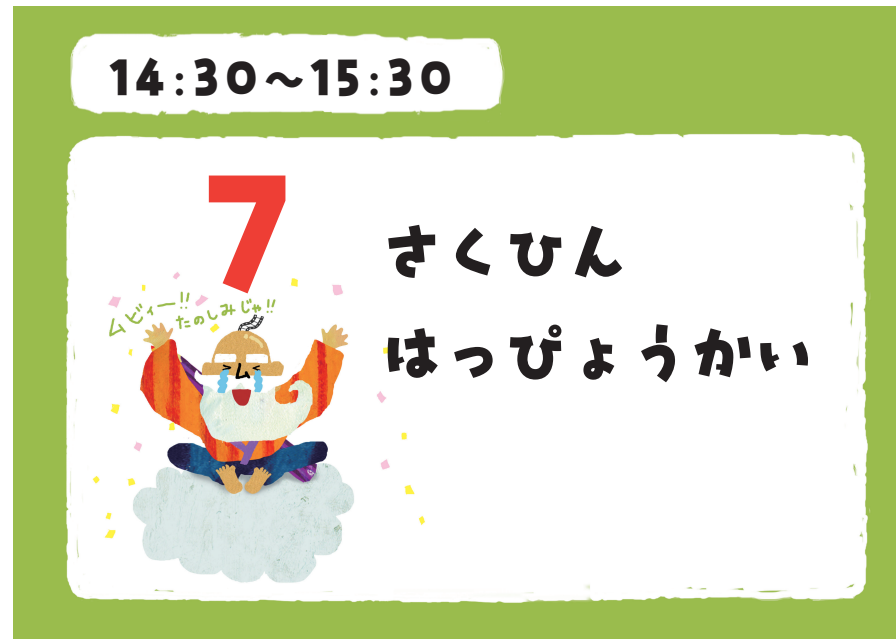


- すべての写真や動画をつなげて、1分になるように1枚1枚のスライドの秒数を調整します
- 教材冊子の11ページを開き、「物語の題名」と「監督名」を考えてもらい、映像のはじまりとおしまいに入れます

- 映像作品が完成した子どもたちの iPad を回収し、映像データの書き出しを行った後、発表順に並べます（書き出しの仕方は、ロイロノートの使い方動画を参照してください）

⑪ 14 : 30～15 : 30 作品発表会 / 講評・修了証授与

- 進行用スライド（下図）をスクリーンに映し、これからやることと作業時間を確認します



- 発表順にタブレットとプロジェクターを接続して、動画を再生する
- 発表後、簡単な講評とともに修了証を渡す

⑫ 15 : 30～16 : 00 アンケート用紙記入 / 片付け

3. さいごに

本ワークショップは、年間を通じて首都圏を中心に定期的の実施しております。実際のワークショップを見学したい場合は、日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアムまでお問合せください。また、運営方法についてご不明な点やご相談がございましたら、教育と探求社までお問合せください。

＜ワークショップの見学について＞

一般社団法人 日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム（石橋・入山）

03-5210-7029（平日 11：00～17：00）

＜ワークショップの運営方法について＞

株式会社 教育と探求社（本田）

03-6674-1234（平日 9：00～18：00）