

BROAD BAND PROJECT

B COACH B

collaborated, open source aided
connected hypertext

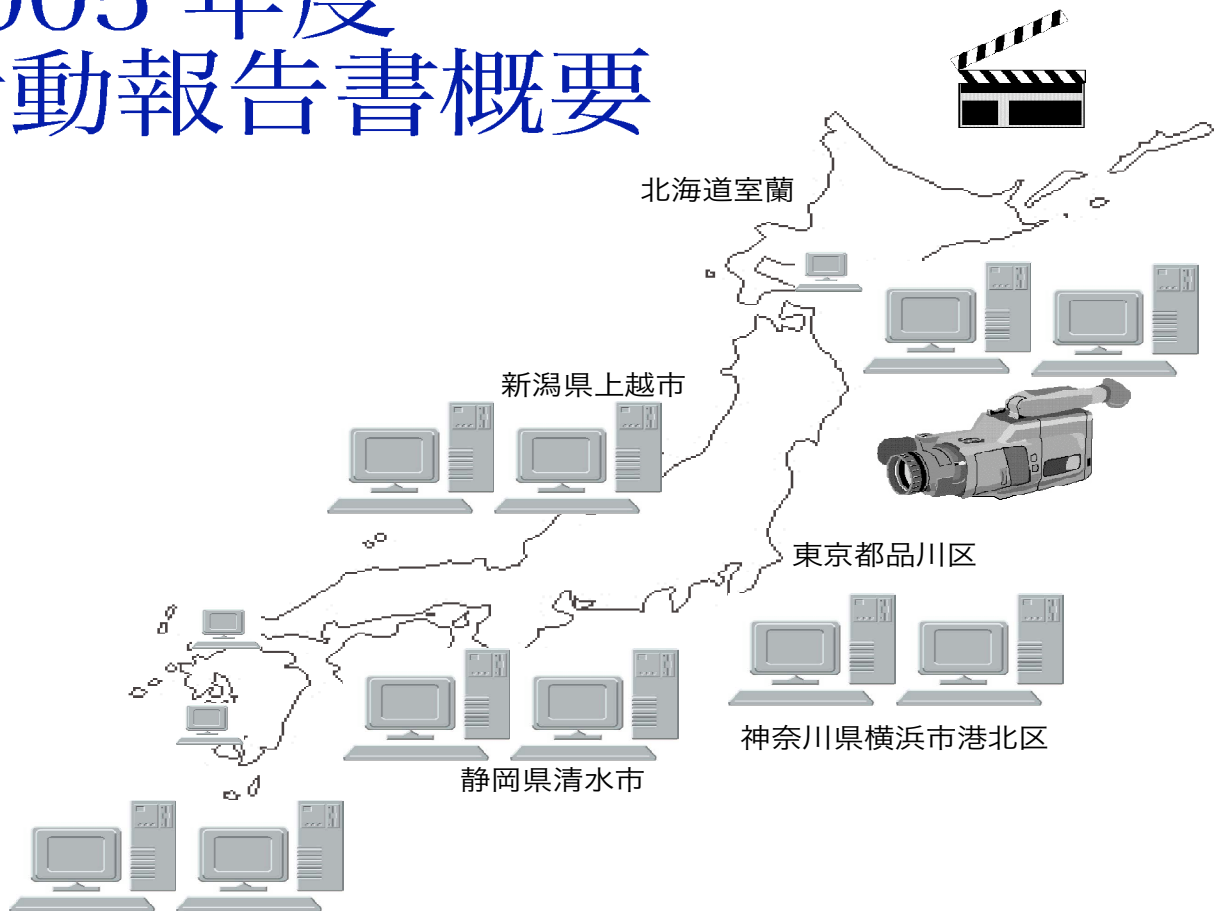
世界をリードするブロードバンド時代の
学習環境ファシリテートプロジェクト

BBCoach Project

遠隔地にいる学生達とのコラボレーション学習に
よるブロードバンドコンテンツ作成プロジェクト

北海道の小学生と鹿児島の中学生と東京の高校生がチームを作って
ブロードバンドコンテンツを作成するプロジェクト

2005 年度 活動報告書概要



BBCoach Project 事務局

〒141-0031
東京都品川区西五反田 8-2-10-707
03-5434-7524 FAX03-5434-7694
(有) ラウンドテーブルコム内

<http://bbcoach.mnw.jp/>

bbc@roundtable.co.jp



開催概要

[コンセプト]

次世代 ICT 学習環境の提案

[プロジェクト期間]

2005 年 05 月 01 日～
2005 年 10 月 31 日
個人参加受付

2005 年 10 月 01 日～
2005 年 12 月 31 日
チームエントリー受付

2006 年 02 月 28 日
作品提出期限

2006 年 03 月 27 日
表彰式

[環境の整備]

Web サーバー
Xoops サーバー
コーチングサーバー
ストリーミングサーバー
コミュニケーションサーバー
ビデオカメラ
講座
(ビデオ編集、絵コンテ)

学生参加コンテスト

学習コーチの配置とマッチング

[参加資格]

10 才以上高校生までの生徒
大学生及び社会人 / コーチとして
いずれも個人参加後チーム形成

[募集定員]

生徒：600 名
学習コーチ：30 名

[成果発表会・表彰式]

アップルストアー銀座
〒104-0061
東京都中央区銀座 3-5-12
TEL：03-5159-8200

[審査員]

石田晴久
(東大名誉教授、多摩美術大学教授)
茂木健一郎
(株) ソニーコンピュータ
サイエンス研究所)
佐藤皇太郎
(Artless Art Studio)
田中章雄
(マクロメディア (株))
金大偉
(ビジュアルアーティスト)
川原英哉 (友情協力)
(株) サンマイクロシステムズ)

[主催]

事務局
(有) ラウンドテーブルコム内

[概要]

「遠隔地の景色や動物の動画データが欲しいので、協力して欲しい！オリジナルストーリーを映画にしたい！アニメーションを発表したい！オリジナルキャラクターを動かしたい！地域の活動を他の人に伝えたい！科学の実験データを動画で集めたい！社会に動画で何かをうったえたい！ビデオ撮影がしたい！友達が欲しい！」そんな子供達の要望をかなえてる為に、企業、自治体、教育現場、NPO 等の地域の有志の方々が共に協力できる場を創造しました。

BBCoach Project



開催趣旨

インターネット世代

インターネットの活用は既にコンピュータ教室の中だけではとどまらない勢いで子供達の目の前にある生活のツールとして活用されています。小学生の時期からホームページを運営し、自作キャラクターを公開し、評価を受けている子供もいれば、中学生でも大手企業に負けないアクセス数を誇るページを運営しているスーパーキッズもいます。

世界に誇るブロードバンド環境（学校＜家庭）

学校や家庭にもその環境は着実に整備され、インターネットを抜きにした生活は既に取り戻せない状況でしょう。特に家庭の環境整備のスピードは目を見張るものがあり、学校の環境を凌駕してしまっている場合も多く見られてきました。

メディアコントロールを学ぶ「場」の必要性

グーテンベルク聖書が活版印刷という技術革新によって世界に普及し宗教革命の起点となったように、インターネット革命は情報発信という意味ではこれまでに人類が経験したことの無いほどに安価で効率の良いツールを与えてくれました。一方で、情報受信の仕方については教育の現場でも取り上げられてはいますが、情報発信ができること、発信の仕方を誤ると個人情報漏洩や、誹謗中傷などの対社会に対して悪影響を与えてしまうことに関する事は充分伝えきれていないのではないのでしょうか？また、社会との接点であるはずのツールが、仲間内だけのコミュニケーションツールとしてしか活用されていない場合も容易に想像できます。メディアをコミュニケーションツールとしてしっかりとコントロールして活用していくことをこれからの子供達は学ばなければならないでしょう。

問題提起と意識

[学習環境の整備]

ブロードバンド環境を使いこなし、学生が作品を自由に創作、情報発信できる、Web 共有型学習環境が必要。与えられたコンテンツを個別に利用することではなく、コミュニケーションを基本とした協同作業により新たなコンテンツを創造していく環境を整備する必要があるのではないのか？

[学習プロセスの確認と補強 / サポートメソッドの確立]

コミュニケーションを注進した、完全遠隔のブロードバンド学習環境でも学生は学習できるのではないだろうか。
そこに必要なメソッド（人的資源、システム）を確立する必要あり。

[ブロードバンドコンテンツの普及 / マーケットの拡大 /

コンテストの運営]

ブロードバンドコンテンツをダウンロードするサービス開発から、コミュニティに対して情報をアップロードすることに意味を見出すサービス開発へ。
(ダウンロード = 利用料無料、アップロード = 広告料有料)
ブロードバンドの利用者を増やす為のサイト運営指針として、各企業や現場の経験者からの協力の元に又は参加社が製作することによる動画マニュアル収集が必要。

遠隔地の友達と共同でコンテンツを作成。
いつでも、どこでも、誰でも、どんなツールでも使えるコンテンツにチャレンジ！
未来の Web クリエーターの登竜門であると同時に、
学校での新しい活動の展開や、
家族や地域の人たちとのコラボレーション活動
としても活用できる。



成果発表会・表彰式への道

生徒

コミュニティサイト構築に便利なオープンソースプログラム「Xoops」を活用して子供達が個人で参加登録。ニュース、BBS、リンク集や、各種イベントの告知を通して、コミュニケーションを深めて行きます。自己紹介ホームページなどを活用して、自己PRの過程を体験しました。都立高校の情報科授業の実践事例としても活用していただきました。

趣味趣向の合う仲間集めにチャレンジした時は、思うように相手の意見を聞き出せずに苦労したこともあります。チーム結成後も、なかなか作業分担まで至らず、コンテンツ作成が遅れてしまったこともありました。そして今、ようやくできあがった作品を一般の人にも見てもらい、審査していただくという体験を得ることができました。ノミネートされたこと自体が既にご褒美です。様々な人達の応援のもとにできあがった私たちの作品をどうかたくさんの方々に見てもらいたい、活用してもらいたいと思います。

学習コーチ

コーチ同士の自己紹介も充分できていない状況で、生徒達からスカウトされ、いつの間にか同じチームで活躍することになったという経緯も多かったでしょう。生徒達とのコミュニケーションを通じて、新たな出会いが生まれ、共同作業を通じて友となったコーチも少なからずいるはずです。また、遠隔でのチーム作業でこれほどコミュニケーションが難しい事であるかを実感できたというのも正直なところでしょう。

学習コーチングとはこれほどまでに深いものであるのかと愕然としたこともあったと思います。

それぞれが貴重な体験で、この共同作業の場は学習コーチとしても、成長していける新たな学習の場であったと、表彰式では感じているに違いありません。

審査員 / プロフェッショナル・アドバイザー

チームの作品がなかなか公表されずに、やきもきされた方も多かったと思います。プロの立場から、子供達に何かを伝えたい、そんな気持ち自体がこのプロジェクトへ期待されたことでしょう。

事務局

通常の仕事もこなしながら、新たな付加作業を年間を通じて行ってくれました。学生とのコミュニケーション、コーチとのコミュニケーション、審査員やアドバイザーとのコミュニケーション。様々な人とのつながりをネットワークセンターのように紡いでいく、そんな事務局でした。



分析データ

応募生徒総数 287

都立戸山高校の一年生がほぼ登録。
情報科の授業の基本戦略として組み込まれる。
私立の一貫校も興味を示していただき参加をしていただいた。

Webの申込フォームに記入してクリックするだけでそれまでに経験したことのない学習環境に登録される、そんなスタイルが既に受け入れられている。

コミュニケーションが深まるにつれて、

見えない相手に対してのコミュニケーションを課せられて初めて遠隔での共同作業の難しさを味わえたのではないだろうか。

総数は前年対比 490% !

応募コーチ総数 11

完全ボランティア参加という条件でもあるにもかかわらず、有志が集まってくれた。学習コーチを仕事としている者もいるが、まったく初めての経験で参加していただいた方もいる。

主婦、SE、企業の経営者、教師など様々な職業にわたっているのも独特な集団だ。一途に、子供達への新たな学習の場を提供したいが為に協力していただいた。

彼らに対するインセンティブはから自身が築き上げたコミュニティと、学資のすばらしい作品だろう。

様々な地域と地域の連携も蜘蛛の巣状に起こり、その可能性は今後も果てしなく大きくなることだろう。



分析データ

告知等の御協力

アットマーク・インターハイスクール
神奈川県立菅田小学校
慶応義塾普通部
埼玉県 所沢高等学校
芝浦工業大学附属中学・高等学校
田園調布雙葉学園中学・高等学校
和光国際高等学校
東京都立戸山高等学校
東京都立五日市高等学校

上越学校教育支援センター
胆振情報教育研究会
M-net School



協賛・支援一覧

[特別協賛企業]

サン・マイクロシステムズ (株)

エデュケーション・リサーチ営業統括部 秋元禮

Director, Emerging Market Investments at Adobe Systems Inc 田中章雄

キヤノン (株) 電子映像事業企画部 香川秀樹

[協賛企業]

(株) ネットディメンション 代表取締役 林徹

日本メディア教育 (株) 代表取締役社長 大塚意生

[協力団体]

アップルストア銀座 シアターコーディネーター 木谷麗

胆振情報教育研究会 (室蘭) 佐藤理

上越地域学校教育支援センター 曾田耕一

多摩美術大学 教授 石田晴久

静岡県映像CG協会 鈴木勝博

[プロフェッショナル・アドバイザー]

アニメーション・情報デザイン 佐藤皇太郎

プログラマー 川原英哉

[ボランティア学習コーチ]

菅原香織、矢島祐樹、北原雅晴、長尾慎吾、小原清香、百武仁志、八木美由紀

西澤廣人、神長京子、高時光、上村光治



協賛・支援一覧

[事務局]

柳沢富夫 事務局長 (有) ラウンドテーブルコム
伊藤潤子 (株) アットマーク・ラーニング
上村光治 (株) アットマーク・ラーニング
上原隼人 多摩美術大学 (サイトデザイン)

[事務局支援]

佐藤理 胆振情報教育研究会
曾田耕一 上越地域学校教育支援センター
野口廣 (株) 建築資料研究社

