

児童・生徒の創造性を育む アクティブ・ラーニングを実現しませんか？

— Adobe Creative Cloud のご紹介 —

Adobe Creative Cloud
小中高校向け



makes the difference





アイデアや考えを伝え合い、学びを深める アクティブ・ラーニング

近年、創造性に富んだ革新的な手法で問題や課題に取り組む「創造的問題解決能力」の育成が重要視されています



学校で「創造的問題解決能力」を学ぶことは
重要と捉えられています

創造的問題解決能力を学校で学ぶことが
重要だと思う

90%

教育政策関係者

93%

教員



「創造的問題解決能力」が必要な職業は人工知能（AI）などに
よる自動化の影響を受けにくいと予想されています

創造的問題解決能力が必要な職業は
自動化の影響を受けにくいと思う

71%

教育政策関係者

66%

教員



しかし、日本の教育現場では先生をサポートするツールや研修が十分ではありません

ソフトウェアやツールが
揃っていない

79%

研修を受けておらず、
必要な知識も持っていない

71%

授業で使えるソフトウェアや
ツールが全くない

40%

※米国3%、英国5%

出典：アドビ（2018）、学校現場での「創造的問題解決能力」育成に関する調査

Adobe Creative Cloudは、小中高校の現場での創造性を育むアクティブ・ラーニングの実現をご支援します

▶ Creative Cloud アプリケーションの代表例

Creative Cloudは、IllustratorやPhotoshopをはじめとするデスクトップアプリ、多彩なモバイルアプリなど世界中で使われているクリエイティブツールの定額制メンバーシップです。



Adobe Photoshop CC
画像編集



Adobe InDesign CC
ページレイアウトやデザイン



Adobe Acrobat Pro DC
PDFの作成・編集



Adobe Illustrator CC
イラストやデザイン



Adobe XD CC
Webページやアプリのデザイン



Adobe Spark
ビジュアルWebストーリー



Adobe Premiere Pro CC
映像編集



Adobe Dreamweaver CC
Webページ制作

※ライセンスの種類により、一部ご利用いただけないサービス
やアプリケーションがあります。詳しくはご相談ください。

▶ アクティブ・ラーニングでのCreative Cloud活用例

ビジュアル プレゼンテーション



文字だけのスライドは時代遅れ。自作のイラストやピクトグラム、編集加工した写真、わかりやすく編集した映像などを交えて、視覚に訴え聞き手の興味をつかむビジュアル プレゼンテーションが作れます。



映像



スマートフォンやタブレットで撮影した映像を編集し、字幕や音声をつけて完成させることができます。テーマにそった映像を制作する総合の授業などでの活用のほか、学校や部活の紹介映像、SNSでの発信を前提とした映像など思い通りの作品が仕上がります。

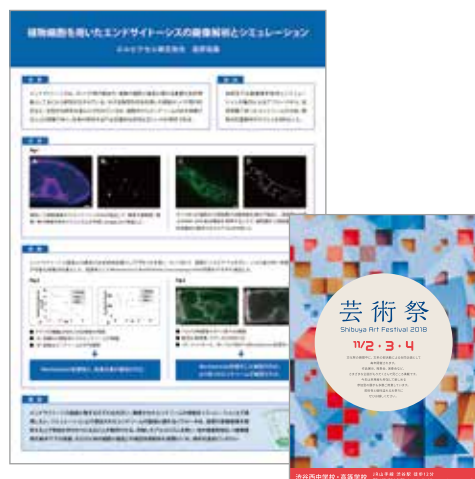


工学院大学附属中学校

ポスター・チラシ



文化祭などのポスターやチラシはもちろん、プロジェクト発表や研究課題発表のポスターセッション用の大きなポスターも見やすくわかりやすく作ることができます。



Webページやアプリのプロトタイプ



プログラミング不要でWebページやアプリのUI/UXをデザインすることができます。プロジェクト課題の解決アイデアとしてアプリをプレゼンしたい時などに最適です。画面デザインだけでなく、画面遷移も確認することができます。



Kids Creator's Studio (P.6) 受講生の制作中資料より

Webページ



本格的なWebページをコーディングして制作することができます。写真やイラスト、映像を自在に取り込むことができるので、とくに情報科の授業での活用にお勧めします。



Sp Adobe Spark

好きな写真を選んで、好きな場所に配置、テキストを入力するだけ！

ビデオや写真などのビジュアルをふんだんに使ったWebページが短時間で簡単につくれる全く新しいツールです。プログラミングは一切必要ありません。各教科でのプレゼンテーションや調べ学習のまとめ記事、英語科の夏休みレポートなど、授業や課題での活用到大変お勧めです。

※Adobe Sparkのユーザーインターフェイスは2018年6月現在、英語のみの提供となっていますが、複雑な操作を必要としないため中学生程度の簡単な英単語がわかれば問題なく使用できます。また、テキストは日本語で入力できます。

豊富なテンプレート

簡単な操作

シェアも簡単かつ安全



NEW! 教育機関限定・無料提供開始!



実践事例

神奈川大学附属中・高等学校

Webコンテストを目標にアクティブ・ラーニングを実践し、21世紀型スキルを育成

「情報化社会への対応」を教育目標のひとつに掲げ、積極的なICT教育に取り組む同校。授業でWebページを制作することで、プログラミングスキルやデジタルコンテンツ制作のスキルを習得するだけでなく、柔軟な発想と表現力、プロジェクト思考など総合的な21世紀型スキルの育成を図っています。

使用ツール



用途

中学校：技術家庭科授業
高校：情報科授業

「全国中学高校Webコンテスト」最優秀賞受賞！（第19回 2016年度）

全国318チームの中から、神奈川大学附属高校2年生（当時）のチーム（メンバー 遠藤誠さん、陳宇熙さん他）が制作した「自動運転車が拓く未来」が最優秀賞を受賞しました。

自律走行ロボットを活用し、自動運転車と渋滞の解消に着目した作品で、仮説に基づく実験で解決方法を考察した点、写真や映像を多用したわかりやすい表現が高い評価を獲得しました。



コンテストのファイナリストプレゼンで発表を行う4人のメンバー



「自動運転車が拓く未来」Webページ

アドビのツールでさまざまな表現が可能になり楽しかったです。緻密で具体的な思考がクリエイティブにつながると実感しました。（遠藤さん）



大学で行うような本格的な実験を経験できたことが印象に残っています。やり遂げた達成感が何よりうれしいです。（陳さん）

遠藤誠さん（左）、陳宇熙さん（右）



神奈川大学附属中・高等学校
小林道夫 副校長

本校は1998年開催の「全国中学高校Webコンテスト」第1回大会から連続で出場しています。この大会は生徒があらゆる経験や力を身につける格好の場で、教員からは制作に関してアドバイスはするものの基本的に生徒の自主性に委ねます。生徒は失敗を重ねながらも楽しみ、目の前の課題やトラブルを協力し合って乗り越えていく。まさに問題解決型学習です。約8か月にわたる制作期間の中で、課題を発見するための発想力や分析力、実制作のITスキルや表現力、メンバー内の意見を調整するコミュニケーション能力、定められた日までにいくべきことを管理するマネジメントスキル、発表を行うプレゼンテーション能力など、体験を通して総合的なリテラシーを身につけます。グループワークを通して、実社会で求められている21世紀型能力を獲得する。この経験が次のレベルへ向かうための高いモチベーションにつながるのです。

▶ 神奈川大学附属中・高等学校の事例をダウンロード <https://adobe.ly/2ERn2lM>





実践事例

奈良県教育委員会 (奈良県立磯城野高等学校)

地域社会の課題に着目し実用アプリで解決する「ココニワプロジェクト」

奈良県立磯城野高等学校は東京工芸大学と共同で、奈良県教育委員会の支援のもと、日本庭園をより深く楽しめるアプリを作成。地域社会の課題に着目し、アイデアが実用されることで、本当の課題解決につながるアクティブ・ラーニングを実現しています。

使用ツール



用途

高校：環境デザイン科総合授業

プロジェクト第1期 [2016年度]

プロジェクトの立ち上げとアプリのコンセプトの決定

アプリ制作と配信に向けて遠く離れた学校間でのICTを活用した共同作業

地元の名勝「依水園」。観光客向けの庭園案内が必要であるものの、景観を損ねるため看板は不可で、季節ごとに見どころが変化するため印刷したパンフレットは不向きという課題に対して、AR（拡張現実）技術を使ったアプリを制作。庭園に溶け込むように木製のマーカーを制作し、画像認識処理を組み込んだアプリを用いて、庭園の各所で写真と説明を表示させることができます。

1 見つける



アプリをスタート

2 撮る



ARカメラで撮影

3 読む



写真と説明を表示

4 集める



MAPで確認可能

プロジェクト第2期 [2017年度]

公式配信とコンテンツの充実

第2弾の企画と制作

2年目の舞台は吉野山「竹林院群芳園」。試作品テストで来園者の多くが外国人観光客であることに気づき、外国語対応の必要性という課題を発見しました。解決策としてNPO法人外国語観光ガイドの会に協力を依頼し、4か国語対応を実現しました。

▶ 言語は、スマートフォンの設定に合わせて自動選択。多言語の文字数に対応するためにスクロール機能を追加。

日本語



英語



韓国語



中国語（繁体字・簡体字）



※本記事は奈良県ICT活用教育エバンジェリスト発行「ならえば」創刊号より許可を得て再編集したものです



同志社女子大学 メディア創造学科
森川李奈 さん

卒業生のその後 — 高校時代に「依水園」のプロジェクトに参加

もともとデザインが好きでデザインの専門学校に行こうと思っていましたが、このプロジェクトに参加してARコンテンツの制作に関わるうちにデザインだけではなく、プログラミングや映像制作にも取り組んでみたくなり、大学に進学することに決めました。オープンキャンパスで、大学のすべてのパソコンにアドビ製品のソフトウェアが一式入っていることに驚き、ここなら4年間いろいろなものを作る勉強ができるとワクワクしました。使ったことがないソフトもあったので、スキルアップにつながることも期待しました。実際に入学してみても、学校が環境を整えて、学生が自分の力や特技を発揮できるようにサポートしてくれることが一番大切だと感じています。

▶ 森川さんのインタビュー動画 <https://adobe.ly/2zt2pdm>





Adobe × Tech Kids School Presents 小学生クリエイター育成プログラム Kids Creator's Studio



Kids Creator's Studioとは、小学生向けプログラミングスクールTech Kids School (運営 CA Tech Kids) とアドビが共同で、「プログラミング」×「デザイン」によるクリエイター育成教育を行うプロジェクト。テクノロジーとクリエイティビティの両方を学ぶことで「自ら課題を発見し、解決するためのアイデアを生みだし、実現する力」を育むことを目指しています。



第1回は、2017年10月にスタートし、選考で選ばれた小学3～5年生の男女5名が参加、「身近な人の困りごとを解決するオリジナルiPhoneアプリ開発」をゴールとして、プログラミング言語「swift」の学習、アドビのクリエイティブ ツール (Photoshop CC、Illustrator CC、Adobe XD CC) のレクチャー、サイバーエージェントチーフデザイナーによる色使いやレイアウトなどデザインの基礎を学ぶ特別講座等のプログラムを半年間 (100時間) 実施しました。

自分のアイデアを自分の力で実現する 次世代の「クリエイター」を育てる

第四次産業革命と言われる新しい時代、これからどのような業種や職業に就くとしても、テクノロジーを身に付けることは、自分の考えを実現する手段のひとつとして強い武器になります。プログラミング教育が認知されてきた一方で、クリエイティビティを育むための教育は充実しているとは言えません。多くの仕事がAIによって代替されると言われる時代において、人間の持つクリエイティビティはこれまで以上に重要になります。

プログラミングは、あくまで何かを実現するための手段に過ぎず、実現すべきアイデアや発想は、クリエイティビティから生まれます。テクノロジーとクリエイティビティの両方を身につけることで、まだ世の中に存在しないものを自ら考え生み出す人材になれると思うのです。



CA Tech Kids 代表取締役社長
上野朝大 氏

子どもたちが自分の創造性に自信を持てる 実体験の機会を提供する

アドビがZ世代 (12～18歳) の生徒と教師を対象に行った調査では、自らを「創造的である」ととらえている若者の割合はグローバル平均 (米・英・豪・独) が44%のところ、日本はわずか8%に留まるという結果になりました。しかし一方で、生徒と教師いずれも「創造的になることは将来成功するうえで欠かせないことだ」と認識していることもわかりました。

実はその前年の調査では日本は他国から「世界で最もクリエイティブな国」と見られていました。他国からそう思われているにも関わらず、日本の若者は自分の創造性に自信を持っていないことに危機感を感じています。若者が自分の創造性に自信を持ってないのは、体験に基づく実感がいないからです。アドビでは、実体験を通して創造性に対する自信を養う機会を提供することがとても重要だと考えています。



アドビ システムズ 教育市場営業部
担当部長
楠藤倫太郎

Kids Creator's Studio 第1期生作品

2018年3月27日、「未来の創り手」成果報告会（後援：未来の学びコンソーシアム）と題して、第1期生の作品プレゼンテーションが行われました。総務省、文部科学省、経済産業省等からの来賓を始め、270人以上が詰めかける大盛況の中、小学生5人のプレゼンテーションとQ&A、トークセッションなどが行われました。



毎日の献立づくりを楽しくする

たべガチャ

小学4年生 吉田たくと さん

小学2年生のときにプログラミングを始めた、たくとさん。今回開発したのは、お母さんの献立づくりを助けるアプリ「たべガチャ」です。家にある食材を選択すると、メニューがランダムに提案される、ガチャの要素を取り入れた楽しいアプリです。使ったソフトはIllustratorとAdobe XD。「XDはデザインがしやすかった」と、たくとさんは語ります。



おっちょこちょいのお母さんを助ける食事記録アプリ

イートデイリー

小学3年生 斉藤みり さん

「アメイバビグ」がきっかけで、プログラミングに興味を持ったという、みりさん。今回開発した「イートデイリー」は、朝昼晩の食事の写真、日付、料理名、さらに家族による評価も記録できるアプリ。アイコンをIllustratorで描くことに挑戦し、以来、街でみる看板のデザインなどにも興味を持つようになったといいます。



小学生のプログラム学習を助ける

プログラ

小学4年生 曾田柑 さん

柑さんの将来の夢はプログラマーになること。1キロ離れた場所で遠隔操作できるロボットを作った実績もあります。今回開発したのは、小学生がプログラミングを学べるアプリ「プログラ」。条件分岐など、プログラミングの考え方をクイズ形式で学んでいくアプリで、IllustratorとAdobe XDを駆使してデザインをしています。

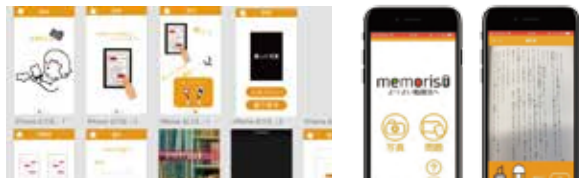


暗記シートをデジタル化

メモリス

小学5年生 高橋温 さん

温さんが開発したアプリ「メモリス」は、暗記用の赤いシートをデジタル化できるというもの。スマホで文章を撮影し、タップで赤線を引き、問題を解くという、移動中でも使えるアイデアが実装されています。アプリの設計にはAdobe XDを使用。手描きの設計図よりも使いやすく、デザインの重要性についても学べたといいます。



すぐに欲しい！ 刺繍図案作成アプリ

写刺繍 Sha-Shi-Shu

小学5年生 菅野暁 さん

プログラミングコンテストでの受賞歴も多数という、暁さん。今回開発したのは、刺繍アプリ「写刺繍 Sha-Shi-Shu」。写真を取り込み、刺繍の大きさや刺繍糸のメーカーを指定すると、自動で図案を作成できるという画期的なもの。アプリのロゴや図案はIllustratorで作成。インターフェイスをAdobe XDでデザインしました。



来賓の コメント

慶應義塾大学 環境情報学部 准教授 中澤仁 先生

頭の柔らかい小学生が楽しみながらアイデアを出して課題解決に取り組んでいる様子を見て、中学、高校、大学と進むうちになぜクリエイティビティが失われていくのかという問題意識を改めて感じました。大学も高校以下も、子どもたちの創造性を向上させる教育を行うことが非常に重要だと考えます。

総務省 情報流通行政局 情報流通振興課長 犬童周作 氏

本格的なAI、IoT時代の到来を見据え、これからの社会の中心になっていく人材の育成が急務です。2020年度からプログラミングが小学校で必修になりますが、情報通信の世界の変化は非常に速く学校教育のみならず、地域全体で対応する必要があります。「学校はきっかけ、発展は学校外」が解決策だと思いますので、このようなプロジェクトを支援していきたいと考えています。

▶ 成果報告会（2018年3月27日開催）での小学生のプレゼンテーションの様子

<https://adobe.ly/2GOCMXK>





あらゆる教育機関に最適なライセンスプランをご用意

Adobe Creative Cloud 教育機関向けライセンスプラン

Creative Cloud小中高校／教育委員会サイトライセンスは、一般・法人向けや高等教育機関向けと比べてとてもお得な価格で購入いただけるサブスクリプション型（期間契約）のライセンス制度です。

小中高校サイトライセンス	教育委員会サイトライセンス
2018年6月 新発売! 小中高校ユーザー指定ライセンス ■ ライセンスの対象：教育機関に所属する教職員・児童・生徒 ■ オンラインサービス：利用可能 ■ 発注数量：250本～ ■ メーカー参考価格（税別）：123,000円（年額、250本の場合）*	2018年6月 新発売! 教育委員会ユーザー指定ライセンス ■ ライセンスの対象：教育委員会が管轄する地域の教職員・児童・生徒 ■ オンラインサービス：利用可能 ■ 発注数量：2,500本～ ■ メーカー参考価格（税別）：1,230,000円（年額、2,500本の場合）*
小中高校デバイスライセンス ■ ライセンスの対象：教育機関保有の特定のデバイス ■ オンラインサービス：利用不可 ■ 発注数量：50本～ ■ 複数のユーザーで利用可能 ■ メーカー参考価格（税別）：148,800円（年額、50本の場合）*	教育委員会デバイスライセンス ■ ライセンスの対象：教育委員会管轄の特定のデバイス ■ オンラインサービス：利用不可 ■ 発注数量：500本～ ■ 複数のユーザーで利用可能、管轄の複数学校分を一括で購入し割り当て可能 ■ メーカー参考価格（税別）：1,488,000円（年額、500本の場合）*

※いずれのライセンスもアドミンコンソールでのデバイスまたはユーザーの指定が必要です * 価格について詳しくは販売店にお問合せください

Creative Cloud教育機関向けライセンスの特長

複数年契約できる	常時接続は不要	共有PCでも使える	BYODにも対応
PCサイクルに合わせて12ヶ月から最長60ヶ月までご希望の導入期間を選択し、一括前払いでご購入いただけます。条件によって無償セットアップ期間の設定も可能です。	初回および最大2ヶ月に一度のオンライン認証が行えれば、常時接続の必要はありません。またアプリケーションはPCにインストールして動作するので、学内ネットワークへの負担もわずかです。	PC教室やラーニング・コモンズなど複数の利用者が使うPCでも運用可能です。使用時のログインは必要ありません。	学校が所有のライセンスを教職員や児童・生徒個人のPCにもインストール可能です。

お問い合わせ先

▼ Creative Cloud 小中高校向けについて詳しい情報は https://adobe.ly/2yNSNNk		▼ お電話でのお問い合わせは 0120-613-884
---	--	--

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/

このカタログに記載の情報は、2018年6月時点のものです。内容に関しては予告なく変更される場合がございますので、あらかじめご了承ください。

Adobe, the Adobe logo, Acrobat, Adobe Premiere, Creative Cloud, the Creative Cloud logo, Illustrator, and Photoshop are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

© 2018 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved. ASJ5T1527 6/1

Creative Cloud小中高校向けに関するお問い合わせは

