

第 1 回日産財団リカジョ賞

テーマ	STEAM 教育の実践～Picture Happiness on Earth～		
所属機関	日本科学未来館	役職 氏名	つながりプロジェクト 代表 宮原裕美

研究大要	<p>日本の女子の理系科卒業率の低さの払拭や、地球規模課題に挑む若手世代の人材育成という目標のもと 2015 年からの 3 年間 STEAM 教育を実践した。Picture Happiness on Earth は、「幸せってなんだろう？」をテーマに、アジア・太平洋地域の中高生と日本の女子中高生がコラボレーションし、日本科学未来館（以下、未来館）のシンボル展示である「ジオ・コスモス」に映し出す映像作品をつくりあげるプロジェクトである。国内外計 12 の科学館と連携しながら、通年参加者数 1500 名を超える 10 代と、常設展示コンテンツとして 12 の映像作品を作り上げた。取り組みは以下の通り。</p> <p>1) 国内外の科学館と連携して映像シナリオ制作 連携館からスタッフを未来館に迎え、テーマに沿った映像のシナリオ作成ワークショップの手法をレクチャー。レクチャーを受けた連携館スタッフが中心となり、現地でワークショップを実施。作成後、各連携館が一般公開で投票を実施し、ナンバーワン映像シナリオを選定。</p> <p>2) 日本の女子中高生による映像制作 募集した約 200 名の女子中高生を、国ごとのチームにわけ、3 日間の映像制作ワークショップを実施。1 日目には、各チームで映像コンセプトや演出方法をまとめ、2 日目には、各チーム内で役割分担し、講師のサポートを受けながら映像に必要な素材の制作やプログラミングによる映像制作を行った。最終 3 日目には作成した素材を集約し、2～3 分の映像作品を完成させた。</p> <p>3) 海外・日本の参加者で成果発表 国内外全参加者が未来館に集まり、映像作品について一般来館者に日本語・英語でプレゼンテーションを実施した。</p>
------	---

