

# 情報デザインの知識習得とデジタルソフトを用いた活動に対する 興味関心の喚起を指向した LINE スタンプ制作ワークショップに関する研究

## A Study on LINE's Stickers-Making Workshop Aimed to Acquiring Knowledge of Information Design and to Generating Interests of Activity Using Digital Software

松岡 友佳子<sup>\*1</sup>                      上田 舞<sup>\*1</sup>                      江角 佳菜<sup>\*1</sup>                      久保 優夏<sup>\*1</sup>  
Yukako MATSUOKA<sup>\*1</sup>              Mai UEDA<sup>\*1</sup>                      Kana ESUMI<sup>\*1</sup>                      Yuka KUBO<sup>\*1</sup>

島本 若奈<sup>\*1</sup>                      松田 美季<sup>\*1</sup>                      切通 優希<sup>\*2</sup>                      飯村 伊智郎<sup>\*1†</sup>  
Wakana SHIMAMOTO<sup>\*1</sup>              Miki MATSUDA<sup>\*1</sup>                      Yuki KIRIDOSHI<sup>\*2</sup>                      Ichiro IIMURA<sup>\*1†</sup>

<sup>\*1</sup>熊本県立大学総合管理学部

<sup>\*1</sup>Faculty of Administrative Studies, Prefectural University of Kumamoto

<sup>\*2</sup>熊本県立大学大学院アドミニストレーション研究科

<sup>\*2</sup>Graduate School of Administrative Studies, Prefectural University of Kumamoto

Email: {y-matsuoka, m-ueda, k-esumi, y-kubo, w-shimamoto, m-matsuda, yukiri, iimura}  
@ilab.pu-kumamoto.ac.jp

あらまし：社会の急速なデジタル化に伴い、デジタルデータを正しく扱う能力が必要とされている。それに伴い情報教育の重要性が高まっており、平成22年に文部科学省が発表した高等学校学習指導要領解説情報編で「情報デザインに関する知識と技術を習得させ、実際に活用する能力と態度を育てる」ことを目標として掲げている。しかし、高等学校の授業においては情報教育における演習や実習の時間が十分に確保できていない。そこで様々なものがデジタル化する社会に対応する力を養うこと、並びにデジタルソフトを用いた活動に関する興味関心の喚起を目的とし、高校生を対象に LINE スタンプ制作ワークショップを実施した。本稿ではその概要について述べ、アンケートによる評価をもとに考察を加える。  
キーワード：ワークショップ、情報教育、デジタルソフト、IT、LINE スタンプ、高校生

### 1. はじめに

あらゆるものがデジタル化しつつある現代社会の中で、デジタルデータを正しく扱う能力が必要とされている。それに伴い、近年情報教育の重要性が高まっており、平成22年に文部科学省が発表した高等学校学習指導要領解説情報編<sup>(1)</sup>では「情報デザインに関する知識と技術を習得させ、実際に活用する能力と態度を育てる」ことが目標として掲げられている。しかし、高等学校の授業において基本5教科それぞれの標準単位数は全体の15%前後であるのに対し、情報の標準単位数は全体の3%しかない。この数値から情報教育における演習や実習の時間が十分に確保できていないことがうかがえる。また近年、若年層の SNS 利用率は高まっており、中でも LINE は10代の利用率が79.3%<sup>(2)</sup>と他の SNS と比較して最も多く、若者にとって身近な SNS であることがわかる。

上記の背景のもと、本研究では「デジタル化しつつある社会に対応する力を養う」こと、および「デジタルソフトを用いた活動に対する興味関心を喚起する」ことを目的とし、高校生を対象に LINE スタンプ制作ワークショップを実施した。なお、本研究において「アイデアをカタチにする」ことは「自分の考えを相手に伝わりやすいよう文字や絵、音声

などの形として表現すること」と定義する。

### 2. 本研究の概要

本研究では前述の目的を達成するため、熊本県内の高校生を対象とし、LINE スタンプ制作に関する学習の場を設けることとした。なお、学習環境には学びや創造活動、トレーニングとしても親和性の高いワークショップ形式を採用した。ワークショップでは、情報デザインやデジタルデータの特徴、著作権・肖像権についての知識、デジタルデータを正しく扱う能力を身につけていただくための講座と実習の時間を設けた。

本来、デジタルイラストを手書きで制作する場合は、高性能の PC および Adobe Photoshop や Adobe Illustrator など、操作のために専門知識を必要とする高度なソフトウェアに加えて、手書きを認識させるためのペンタブレットや液晶タブレットなどの周辺機器が必要になる。しかし、今回は上記の機器に比べて簡単に操作できる「iPad Pro」, 「Apple Pencil」を採用し、一人一台の環境を用意した。また制作ソフトについては、操作が簡単な「MediBang Paint」を採用した。ワークショップの終わりにはアンケートを実施し、目的が達成されたかを検証した。

### 3. 本ワークショップの概要

<sup>†</sup> 豪州グリフィス大学統合知能システム研究所・客員教授

本研究では2017年3月27日(月)と2017年6月10日(土)に本学の生徒を参加者に見立てプレワークショップを実施したのち、本番のワークショップを実施した。本番のワークショップは第1回を2017年6月18日(日)、第2回を同年6月25日(日)に実施した。また参加した高校生の人数は、第1回は14名、第2回は8名の計22名であった。ワークショップは講座形式と実習形式を組み合わせ実施した。筆者らはファシリテーターとメンターにわれ、講座の時間はメンターが参加者のサポートに入ることにより、デジタルイラストの制作に初めて取り組む参加者や、デジタルデバイスの取り扱いが不慣れた参加者でも無理なく参加できるよう配慮した。

初めに筆者らが制作したスライドと教科書を用いて、情報デザインやデジタルデータの特徴、著作権・肖像権、LINEスタンプについての講座をおこなった。講座は双方向のコミュニケーションを意識しクイズを取り入れることで、一方的なものにならないよう工夫した。その後の実習では、まず筆者らが3つのシチュエーションを設定し、参加者の机の列ごとに振り分け一人一つスタンプを制作していただいた。さらに参加者同士で考えを深め合うことができるよう、それぞれのスタンプの意図を発表する場を設けた。次に自由にテーマを設定し制作する場を設けた。またスタンプのテーマが思い浮かばない参加者にはテーマが書かれないように引いてもらい手が止まることのないよう工夫した。最後に知識の定着を図るため、講座の内容についての振り返りシートを記入していただいた。図1および図2は、ワークショップ当日の様子である。また、図3は参加者が実際に制作したスタンプの一例である。



図1 当日の様子①



図2 当日の様子②



図3 参加者が実際に制作したスタンプ

#### 4. アンケートによる評価および考察

本研究では、ワークショップ実施前と実施後の参加者の意識の変化について、アンケート調査をおこない、本研究の目的である「デジタル化しつつある社会に対応する力を養う」こと、および「デジタルソフトを用いた活動に対する興味関心を喚起する」ことの2つが達成されたかを検証した。

まず、ワークショップ実施前は「著作権や肖像権についてどのくらい理解していますか」という質問に対し「あまりわからない」、「どちらでもない」と回答した人が22名中6名であったが、実施後は全員が「よくわかっている」、「だいたいわかっている」と回答した。またアンケートの自由記述欄には「情報のデジタル化について学んだ」、「情報デザインについて学んだ」といった記述が多く見受けられた。このことから、「デジタル化しつつある社会に対応する力を養う」ことを概ね達成できたと考える。

次に「今後情報系のワークショップが熊本県で開催されたら参加したいですか」という質問に対し、ワークショップ実施前は「とてもそう思う」が5名であったが、実施後は10名に増加した。また、「情報の授業にどのくらい関心がありますか」という質問に対し、ワークショップ実施前は「とても関心がある」、「どちらかといえば関心がある」が計17名であったが、実施後は計21名に増加した。このことから、「デジタルソフトを用いた活動に対する興味関心を喚起する」ことを達成できたと考える。

加えて、総合管理学部情報分野に対しては、ワークショップ実施前は興味を持っていないと回答した参加者が22名中13名であったが、実施後は興味を持った参加者が21名に増加した。よって、ワークショップを実施したことで「熊本県立大学総合管理学部情報分野の周知」という副次的効果も得られた。

#### 5. おわりに

ワークショップの参加者からは「デジタルイラストで自分の考えをカタチにすることが難しいと知ることができた」、「著作権や肖像権の重要性について学ぶことができた」、「またこのような機会があれば参加したい」といった肯定的な意見が多く寄せられた。また「デジタルソフトのいろいろな機能をもっと知りたい」、「イラスト以外でデジタルを用いて情報を伝える方法を知りたい」といったデジタルソフトを用いた活動に関する意欲的な意見も寄せられた。

#### 謝辞

本研究は平成28年度熊本県立大学後援会共同自主研究推進助成事業の助成によるものである。県内の高等学校の先生方には、広報活動に関してご支援をいただいた。また本稿執筆に際して熊本県立大学総合管理学部の森山賀文准教授、石橋賢講師から適切な助言をいただいた。ここに記して謝意を表す。

#### 参考文献

- (1) 文部科学省: “平成22年 高等学校学習指導要領解説 情報編”, [http://www.mext.go.jp/component/a\\_menu/education/micro\\_detail/\\_icsFiles/fieldfile/2012/01/26/1282000\\_11.pdf](http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/fieldfile/2012/01/26/1282000_11.pdf) (参照 2017.09.20)
- (2) 総務省情報通信政策研究所: “平成28年 情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書”, [http://www.soumu.go.jp/main\\_content/000492877.pdf](http://www.soumu.go.jp/main_content/000492877.pdf) (参照 2017.09.20)