



SPECTRUM OF DISCOVERY

ORIGIN POINT: PRISM

「使い手」から「作り手」への旅路

デジタルコンテンツの本質を解き明かし、創造への一歩を踏み出す

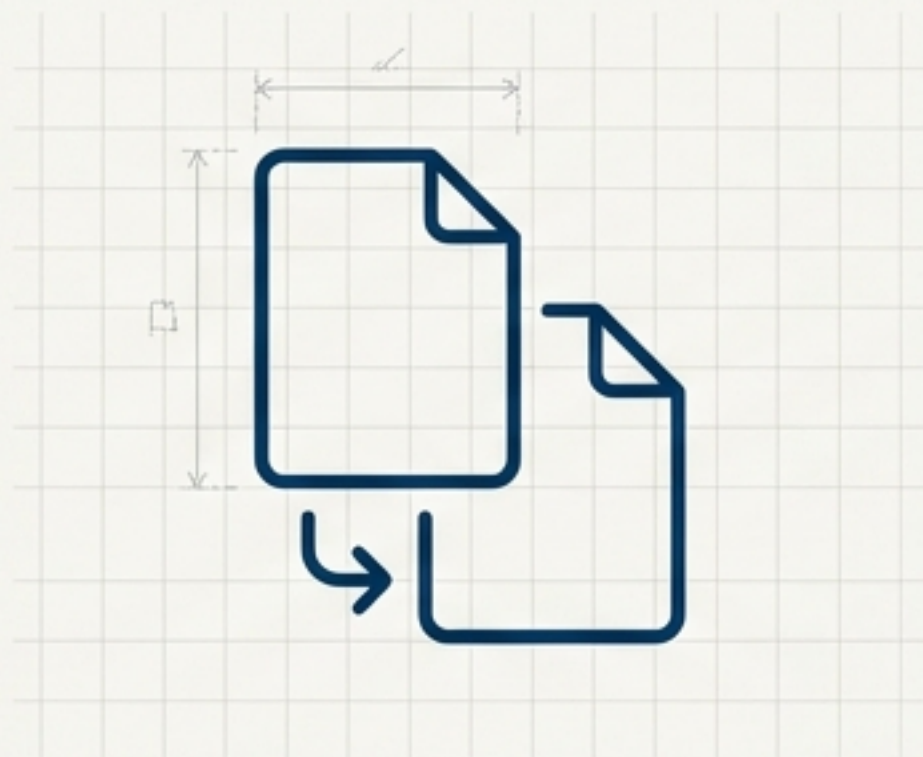
ORIGIN POINT: PRISM

LIGHT REFRACTION DIAGRAM - A

私たちが毎日触れる「デジタルコンテンツ」とは何か？

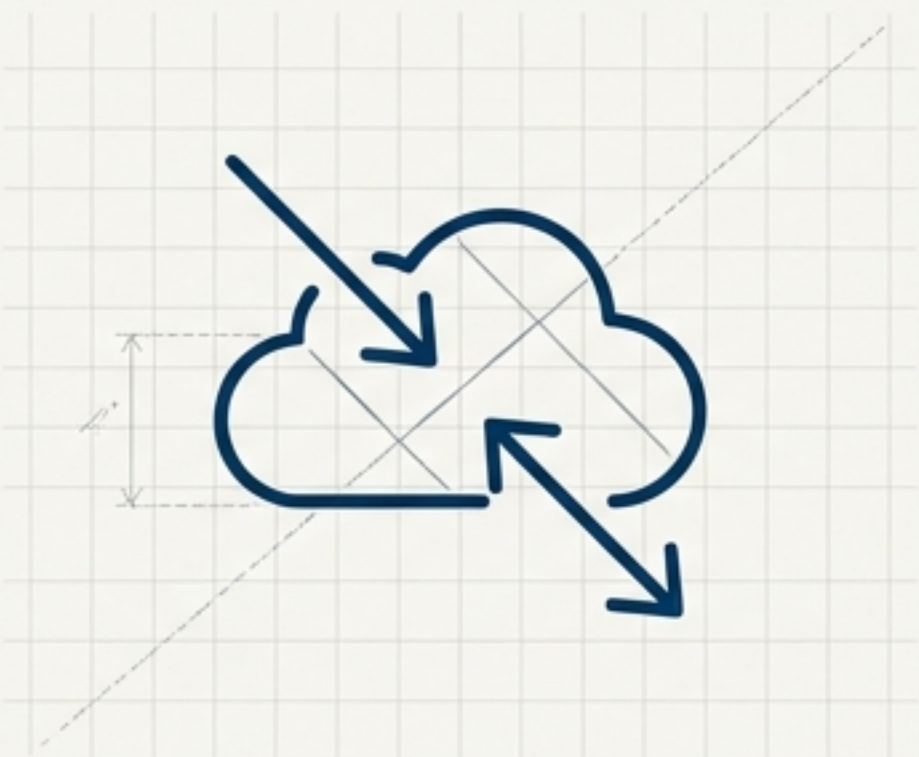
デジタル（対：アナログ）で提供される内容。

私たちの生活に溶け込む、その本質的な特長を見ていきましょう。



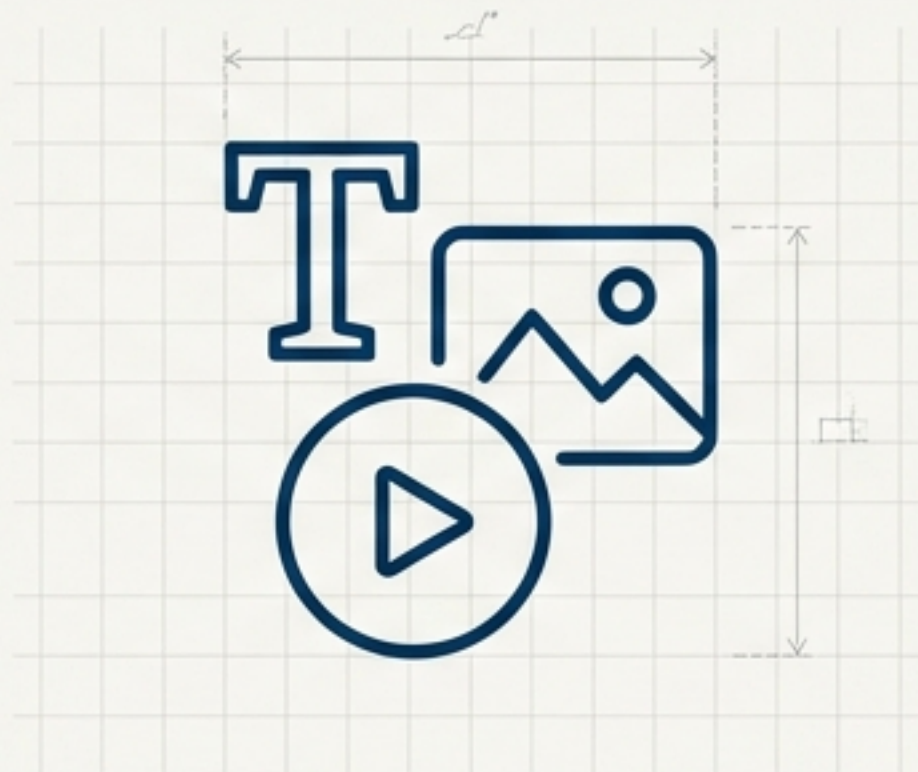
① 容易な複製

デジタルデータであるため、品質をほとんど劣化させることなく、簡単にコピーを作ることができる。



② ネットワーク経由での提供

インターネットやWebサイトを通じて配信され、スマートフォンなどで手軽にアクセスできる。



③ 複合的なメディア

テキスト、写真、動画、音声などを組み合わせて構成される。電子書籍もその一例。



あなたの世界にも、 デジタルコンテンツは溢れている。

少し立ち止まって、考えてみましょう。
あなたが教育や日常生活で利用するデジタルコンテンツには、
具体的にどのようなものがありますか？

(例: 学習アプリ、ニュースサイト、音楽ストリーミング、SNS...)

私たちは「使い手」として、 何を体験しているのか？

デジタルコンテンツの価値は、使い手がどう感じるかによって決まります。
優れたコンテンツに共通する「体験の法則」を探っていきましょう。



事例分析：多様なデジタルコンテンツの特長を探る

教育分野で活用される3つのコンテンツを例に、それぞれの狙いと提供価値を比較します。

Prime Video キッズ	NHK for School	教職員支援機構・動画教材リンク集
対象：子供・ファミリー 提供価値：エンターテインメント、豊富な選択肢 特長：安全な視聴環境、人気キャラクター 	対象：小～高校生、教員 提供価値：学習支援、カリキュラム準拠 特長：教科と連動、信頼性の高い映像 	対象：教職員 提供価値：専門的研修、スキルアップ 特長：体系化された専門知識、実践的な指導法 

思考のチェックポイント ②

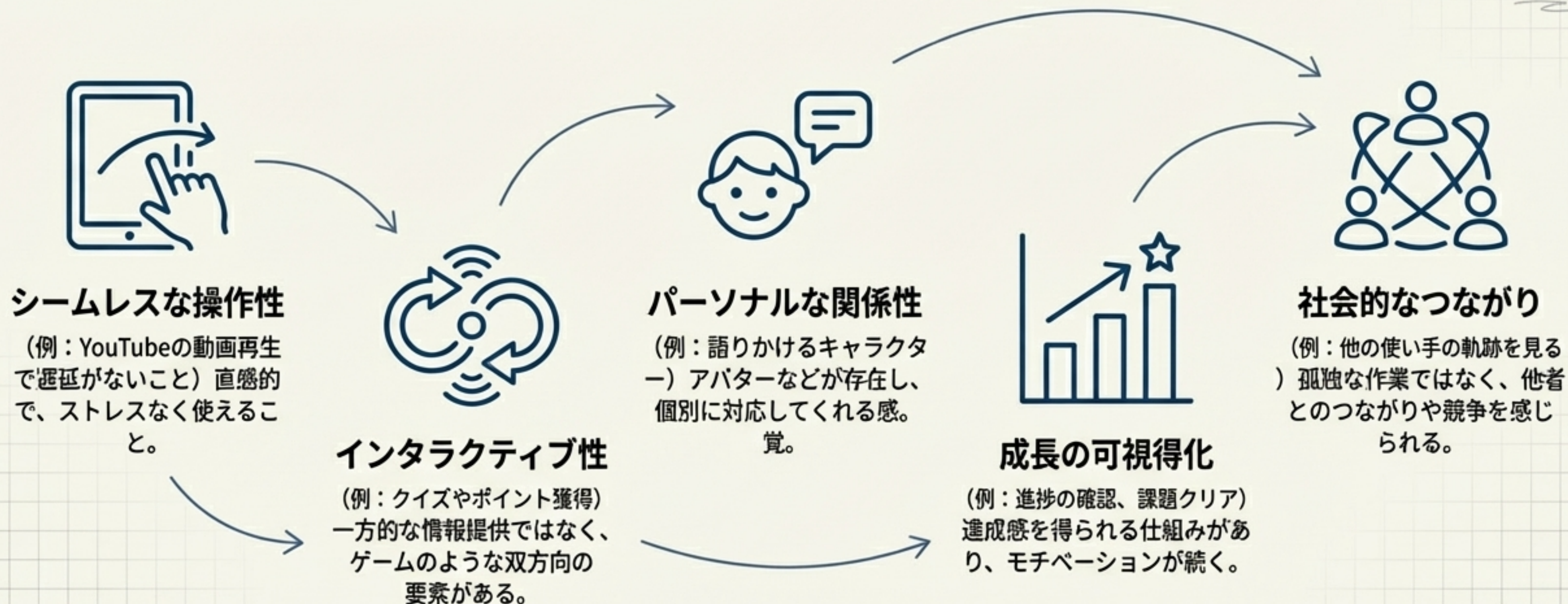
コンテンツの「特長」を言語化してみる。

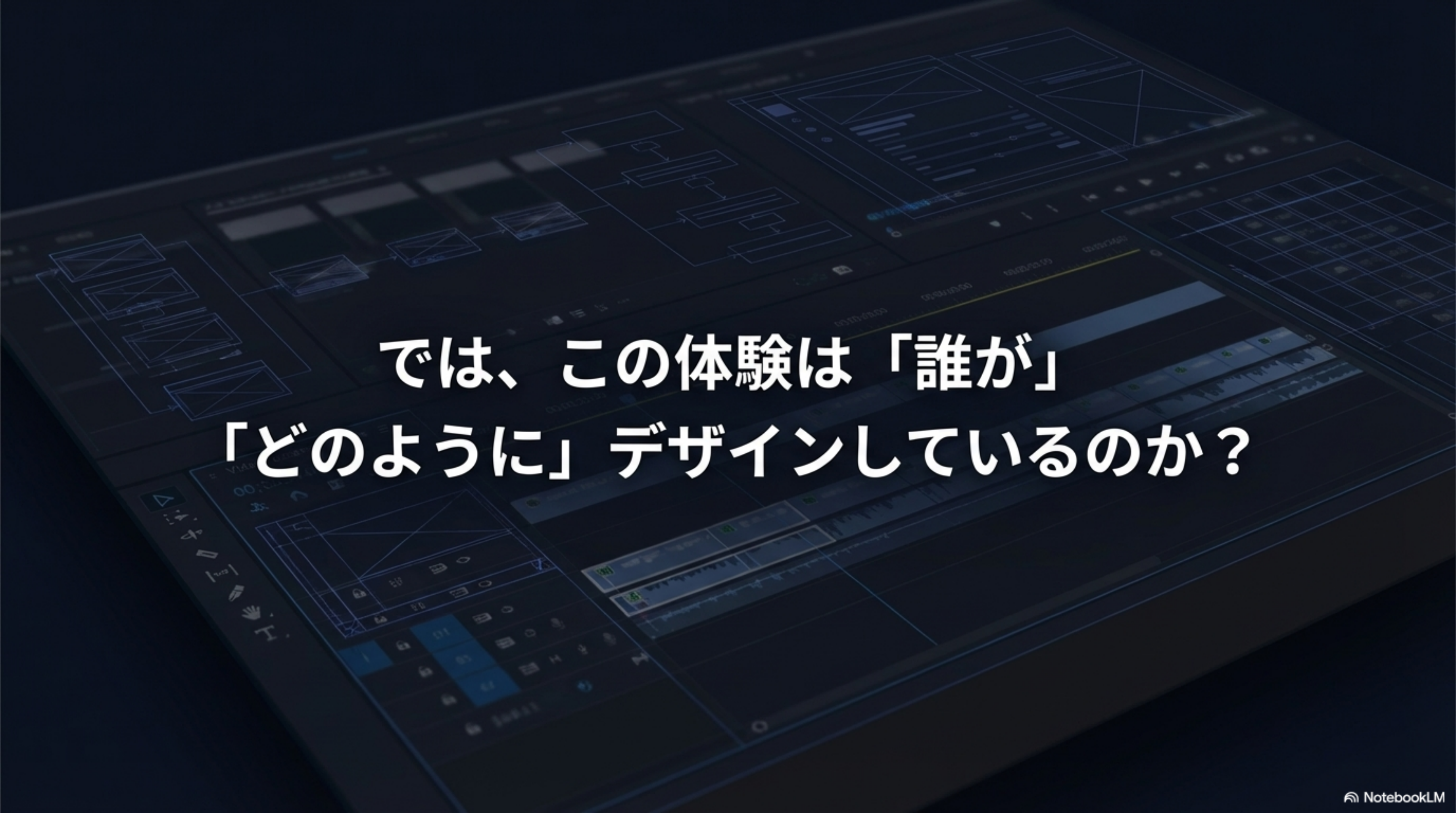
あなたがよく利用するデジタルコンテンツを例に、その特長を表にまとめてみましょう。
共通点や、ユーザーを惹きつける工夫が見えてきます。

内容	特長 1	特長 2
(例) YouTube	視聴だけでなく投稿もできる	音楽や番組などジャンルが豊富

優れた体験を創り出す、ユーザーが求める5つの要素

快適さから達成感まで。使い手が無意識に求めていることは？
デジタルドリルの例から、その要素を抽出します。

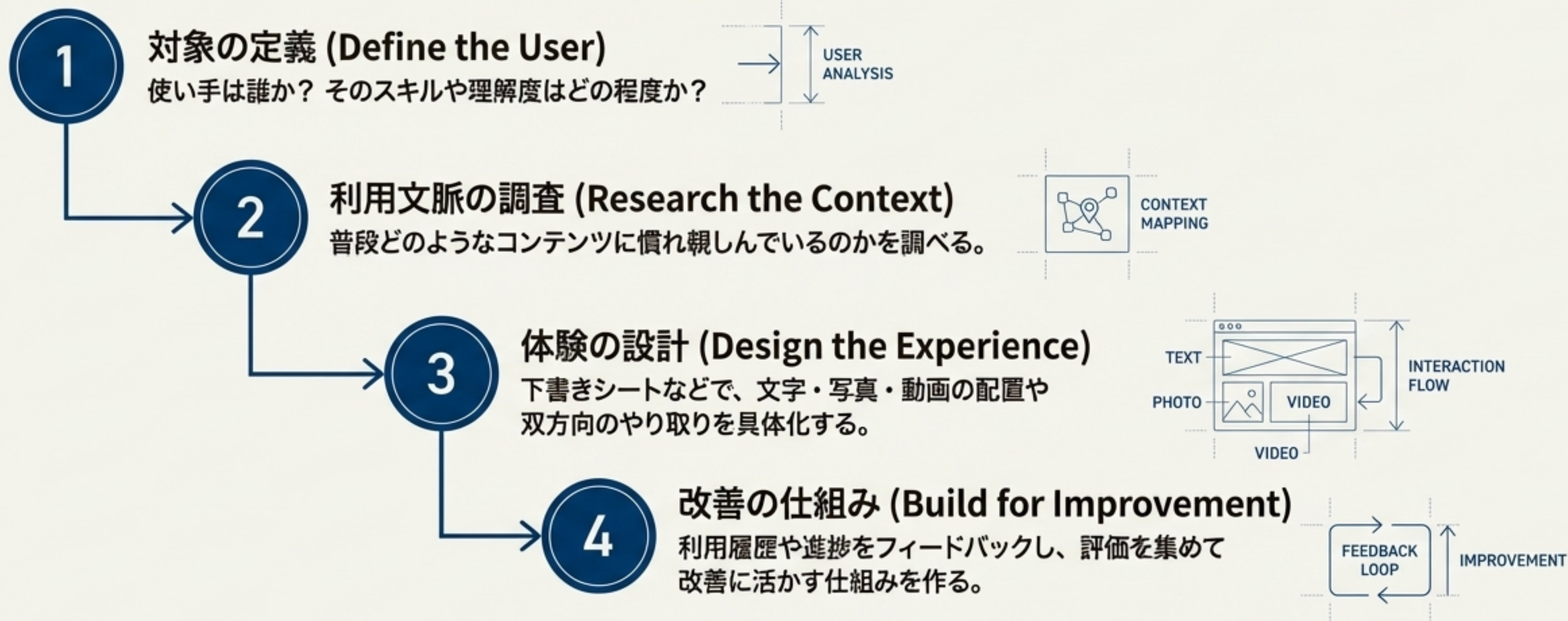




では、この体験は「誰が」
「どのように」デザインしているのか？

価値あるコンテンツを生み出す「創造者の設計手順」

優れたデジタルコンテンツは、思いつきでは生まれない。
使い手のことを深く理解し、改善を繰り返す、体系的なプロセスが存在する。



思考のチェックポイント ③

あなたなら、どう創る？ 思考のシミュレーション

先ほどの「創造者の設計手順」を使って、授業用の説明スライドを作成するプロセスを考えてみましょう。
あなたはどのような手順で進めますか？

① 対象は誰？ _____

② 何を参考にする？ _____

③ どう構成する？ _____

④ どう改善する？ _____



知識から、実践へ。 創造への最初の一步。

理論を学んだ今、最も身近なツールを使って、あなた自身が「作り手」になる体験をしてみましょう。

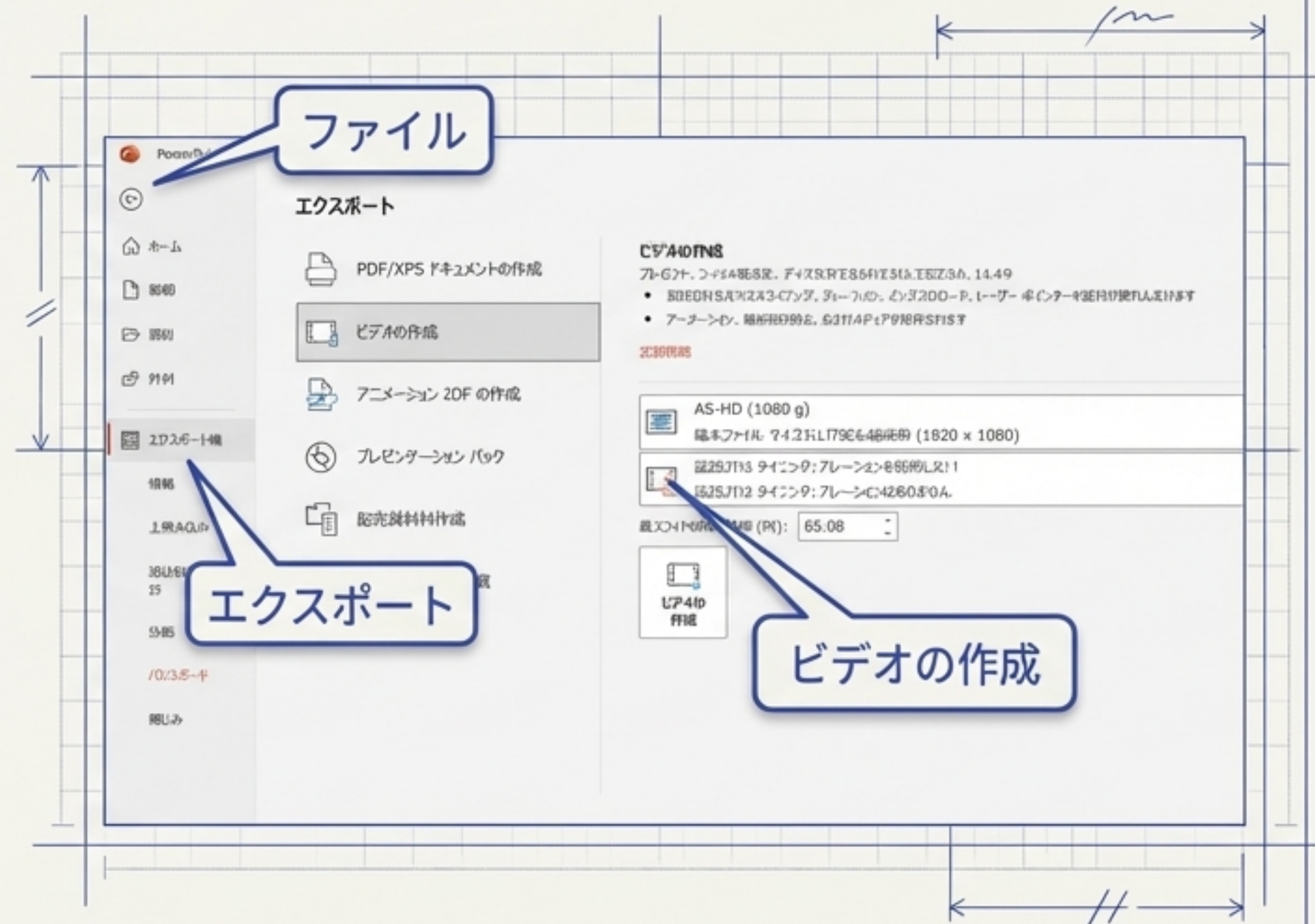


演習：PowerPointを一つの動画教材に変える

普段使っているスライドが、音声解説付きのデジタルコンテンツに変わります。以下の手順で、ビデオとして保存してみましょう。

1. **PowerPointファイルを用意する**: 既存のファイルまたは新規作成。
2. **エクスポート機能を選択**: [ファイル] → [エクスポート] → [ビデオの作成] を選択。
3. **音声で説明を付ける**: 各スライドにナレーションを録音する。
4. **ビデオとして保存**: 最後のスライドまで音声を付けたら、ビデオ形式で保存する。

Tip: 操作手順の詳細は「PowerPoint プレゼンテーションをビデオとして保存」で検索できます。



創造のツールは、あなたの手の中に。



あなたの「作り手」としての旅は、今、ここから始まります。