



～ 創造的・自律的次世代人材育成を目指す～

全日本Web教材開発コンテスト

**ThinkQuest@JAPANに**

(シンククエスト・アット・ジャパン)

**チャレンジしよう**

2004年10月30日

特定非営利活動法人 学校インターネット教育推進協会 事務局

# 目次



1. ThinkQuestとは
2. ThinkQuest@JAPAN とは
3. 特徴
4. 審査員
5. 拡がり
6. ThinkQuest@JAPAN2003 受賞チームのご紹介
7. ThinkQuest 国際コンテストとは
8. ThinkQuest 国際コンテスト(2003年10月コンテスト)受賞作品のご紹介



# 1. ThinkQuest とは

ThinkQuest は、1995年米国でスタートしたWeb教材開発コンテストです。米国内でのパイロットプロジェクトを経て、1996年、国際的な教育プログラムへと発展し、これまでに、125か国10万人以上の中高生および教職員が参加を行ってきました。

日本では、1998年「ThinkQuest日本プログラム推進委員会」(現在「特定非営利活動法人学校インターネット教育推進協会:JAPIAS」へ移行)が設立され、国際コンテストへの参加者支援が開始されるとともに、日本語によるコンテストThinkQuest@JAPANがスタートしました。ThinkQuest@JAPANは、今年で第7回目を迎えます。



ThinkQuest国際コンテスト  
<http://thinkquest.org/>



ThinkQuest@JAPAN  
<http://thinkquest.jp/>



## 2. ThinkQuest@JAPAN とは

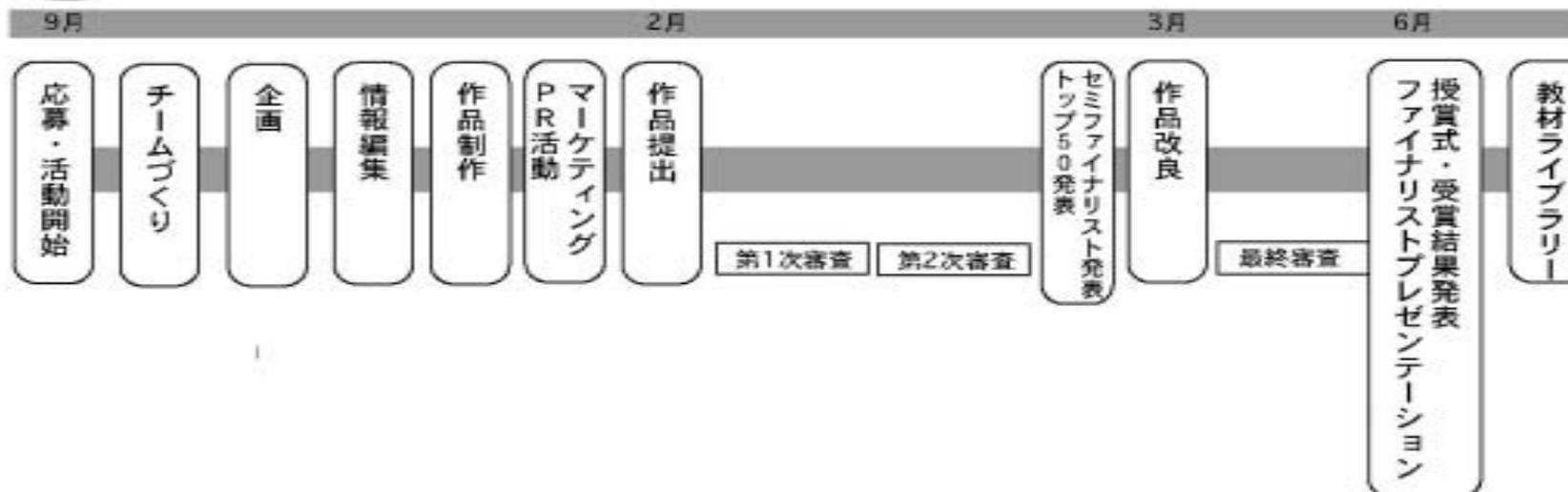
ThinkQuest@JAPANは、中高生が2～3名のチームを組み、半年から1年かけて、他の生徒たちが使えるWeb教材を競うコンテストです。結果を評価するだけでなく、一連の制作過程を評価するという点、また出来上がった作品は教材ライブラリーとして広く公開されるという点などから、単なるWebページコンテストの枠を越えて、新しい学習法のモデルとして注目されています。

参加部門  
・中学生の部  
・高校生の部

チーム構成  
生徒：2名～3名  
コーチ：1名～3名

応募カテゴリ  
・科学・数学  
・芸術・文学  
・社会科学  
・スポーツ・保健  
・学際(2つの分野にまたがるもの)

### コンテストの流れ



### 3. 特徴



#### 他の生徒の役に立つ教材

ThinkQuest の作品は、学校紹介やクラブ活動の紹介、調べ学習の発表といった内容のものとは違い、「他の生徒の役に立つ教材」でなければなりません。自分たちの興味あることを、他の生徒に知ってもらう(教える)という視点をもつことで、題材への探求心を深め、より意欲的に知る(勉強する)という仕かけが特徴であり、また教育プログラムとしての狙いでもあります。よって、生徒たちには相手(利用者)を意識し、どのようなものであれば利用してもらえるか、またどう伝えれば、理解してもらえるかなどを考えながら制作する力が求められます。

#### 総合力を問われる審査基準

1. チームのコラボレーション(15%)
2. 作品の教育的価値(30%)
3. 作品の品質(25%)
4. インターネットスタイルの学習(20%)
5. 作品の利用度(10%)
6. プレゼンテーション(20%)



### 3. 特徴

#### プロジェクトによるモノづくりのトレーニング

テーマの設定、チームの結成、役割分担、協力、知識・技術・情報の共有、PR活動、といったThinkQuestにおける一連の活動は、プロジェクトによるモノづくりのトレーニングであるといえます。



#### 教材ライブラリーの充実

教材としての基準を満たしている作品は、ThinkQuest@JAPANの教材ライブラリーに加えられます。ThinkQuestはWeb教材を充実させ、インターネットを教育的に豊かなものにしていこうとする活動であるとも言えます。



ThinkQuest教材ライブラリー  
<http://thinkquest.jp/library/index.html>



## 4. 審査員

### 審査員長

・永野 和男 (聖心女子大学 教授)

### 第1次審査員

・第2次審査員ご推薦の大学院生、教職員の方、全40名

### 第2次審査員

・市川 伸一(東京大学 教育学研究科 教育心理学コース 教授)

・稲垣 成哲(神戸大学 発達科学部 助教授)

・上田 容子(下松市立花岡小学校 教諭)

・上山 浩(三重大学 教育学部 助教授)

・浦野 弘(秋田大学 教育文化学部 教育実践総合センター 教授)

・榎本 竜二(東京都総合技術教育センター)

・江守 恒明(富山県大門高等学校 教諭)

・大田 邦郎(千葉大学 教育学部 助教授)

・小川 亮(富山大学 教育学部 助教授)

・奥村 秀樹(四国大学)

・奥村 稔(北海道札幌北高等学校 教諭)

・金光 寿経(株式会社インフィニウム)

・北浦 肇(文化女子大学 造形学部 講師)

・楠元 範明(早稲田大学教育学部 助教授)

・越桐 國雄(大阪教育大学 教育学部 教授)

・斎藤 雅樹(山梨県立巨摩高等学校 教諭)

・佐々木 秀一(八千代市立八千代台西中学校 教頭)

・立石 聡明(社団法人日本インターネットプロバイダー協会 理事)

・永島 昇太郎(東京都立上野高等学校 教諭)

・中野 彰(武庫川女子大学 文学部 教授)

・中山 迅(宮崎大学 教育文化学部 教授)

・成田 雅博(山梨大学 教育人間科学部 助教授)

・額田 順二(横浜国立大学 教育人間科学部 助教授)

・野中 陽一(和歌山大学 教育学部 助教授)

・林 尚示(山梨大学 教育人間科学部附属教育実践総合センター 助教授)

・林 敏浩(佐賀大学 理工学部 助教授)

・平嶋 宗(広島大学大学院工学研究科 教授)

### 第2次審査員(続き)

・古井 雅子(愛知県立中村高等学校 教諭)

・妻鳥 貴彦(高知工科大学 情報システム工学科 助手)

・山田 達雄(中村学園大学 教授)

・山田 利博(宮崎大学 教育文化学部 教授)

・脇田 里子(福井大学 教育地域科学部 助教授) 全32名

### 最終審査員

・五藤 博義(株式会社十辺舎 代表取締役社長)

・境 輝正(社団法人日本インターネットプロバイダー協会 専務理事)

・桜井 敏昭(日経BPビズライフ・センター 開発部長、日経クリック発行人)

・島田 範正(読売新聞社 編集局 マルチメディア班 編集長)

・高橋 邦夫(千葉学芸高等学校 校長)

・高橋 徹(財団法人インターネット協会 副理事長)

・三宅なほみ(中京大学 情報科学部 教授)

・村井 純(慶応義塾大学 環境情報学部 教授、JPNIC理事長)

・山西 潤一(富山大学 教育学部 教授)

・吉川 厚(株式会社NTTデータ)

・渡部 昌邦(福島県教育センター 指導主事) 全12名

(以上、50音順 敬

称略)

## 5. 拡がり



### ThinkQuest@JAPAN2003 都道府県別の参加者数

	県名	中学生の部	高校生の部		県名	中学生の部	高校生の部
1	北海道		6	26	京都府	147	132
2	青森県			27	大阪府	5	11
3	岩手県			28	兵庫県		7
4	宮城県			29	奈良県		
5	秋田県			30	和歌山県		
6	山形県			31	鳥取県		
7	福島県		3	32	島根県		
8	茨城県	17	34	33	岡山県		
9	栃木県			34	広島県		5
10	群馬県			35	山口県		
11	埼玉県	30	35	36	徳島県		
12	千葉県	227	362	37	香川県		1
13	東京都	96	72	38	愛媛県		12
14	神奈川県	132	48	39	高知県		
15	新潟県		1	40	福岡県		
16	富山県			41	佐賀県		
17	石川県			42	長崎県		
18	福井県	3		43	熊本県		
19	山梨県			44	大分県		
20	長野県		15	45	宮崎県		
21	岐阜県	5		46	鹿児島県		
22	静岡県	5	3	47	沖縄県		
23	愛知県		2				
24	三重県		3	48	U.S.A	4	
25	滋賀県	5	7	49	オーストラリア		1
	合計	676	760				

総計	1436
----	------

### ファイナリスト発表会および授賞式



全員で記念撮影



最優秀賞の授与



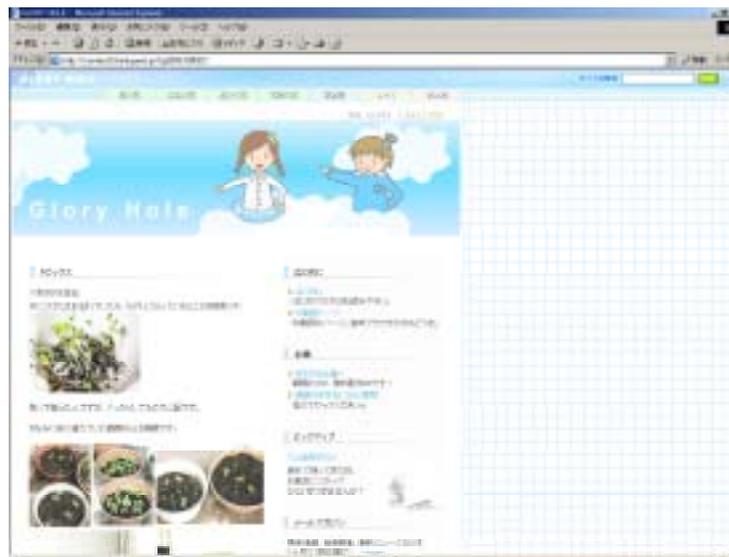
作品の発表を行うファイナリストたち



懇親会で親睦を深める

## 6. ThinkQuest@JAPAN2003 受賞チームのご紹介

### (1) 最優秀賞/文部科学大臣奨励賞 受賞チーム ～ 3人の高校生の自主活動による参加



メンバーの一人が、中学時代の同級生を誘って応募しました。日常の身近な科学を高校生の視点で考え、理科嫌いな子供に理科を楽しんでもらおうと制作した作品で、審査員からは、本などで調べたことをWeb化したのではなく、自分たちの興味あることを手足を動かして知識にしていった点が素晴らしく、ThinkQuest にふさわしい作品、科学をとことん楽しんでいる様子が画面を突き破ってくる、と高い評価を受けました。

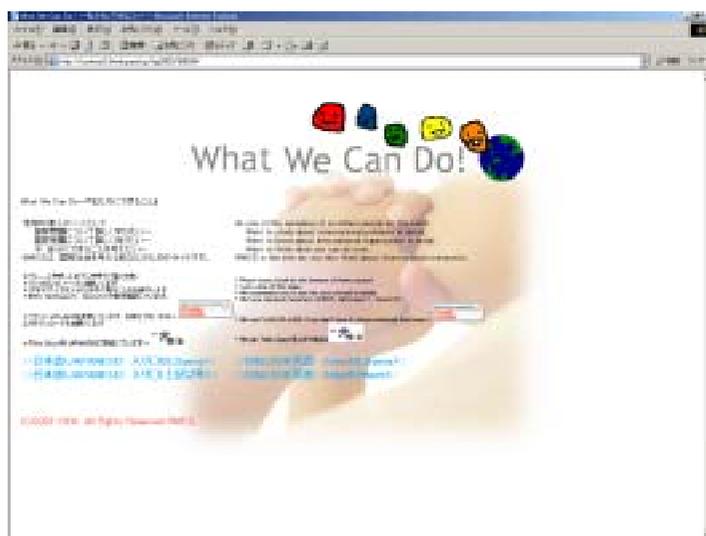
最優秀賞/文部科学大臣奨励賞/アイエスエイ特別賞  
「Glory Hole」(科学・数学部門)  
芦屋大学附属高等学校 近森 達哉  
関西大学第一高等学校 太田 耕介  
兵庫県立西宮北高校 前原 誠  
<http://HURURU.JP/>  
<http://科学.JP/>



## 6. ThinkQuest@JAPAN2003 受賞チームのご紹介



### (2) 総務大臣賞/JNK4 特別賞/Best English site賞 受賞チーム ～ 総合的な学習の時間での参加



芝浦工業大学柏高等学校は、第3回の2000年コンテストより、学校をあげてThinkQuest に取り組んでいます。総合的な学習の時間を利用して、高校3年生を除く全生徒の半数以上が参加しており、年々レベルをあげ、確実に実績をあげています。この作品は、戦争・貧困・病気・地球環境などオンライン上での会議形式で構成された内容で、実際に路上での募金やイベントに参加するなど、オフラインの活動を行ったり、英語版も用意するなど、国際問題を考えるにより教材と評価されました。

総務大臣賞/JNK4 特別賞/Best English site賞  
「What We Can Do!」(学際部門)  
芝浦工業大学柏高等学校 藤原美典 山村望  
<http://WWCD.JP/>  
<http://できること.JP/>



## 6. ThinkQuest@JAPAN2003 受賞チームのご紹介



### (3) 中学校の部 プラチナ賞 受賞チーム ～ 部活動での国際コラボレーションによる参加



英語好きな日本の中学生とWeb制作に長けた米国の中学生のコラボレーションによる作品です。国際交流に実績を持つ米国の教師と日本の教師がコーチとなり、受賞へと導きました。言葉の違いや、コンピュータ環境の違いを越えてWeb制作に取り組んだ姿勢や、動画を上手に利用し、日米の手話の違いを表現した点、また集めたコンテンツの量なども、高く評価されました。

「Sign Language Around The World」(学際部門)  
岐阜県垂井町立北中学校 吉田有希  
Percy Julian Middle School Carlie Frisch Cha'lawrence  
Dillard  
<http://KIDSIGN.JP/>  
<http://レッツエンジョイ手話.JP/>



## 7. ThinkQuest 国際コンテストとは



ThinkQuest@JAPANが日本語で制作するコンテストであるのに対し、国際コンテストは英語で制作するコンテストです。日本からは、これまでに222人の中高生が参加し、5人の高校生が、世界のファイナリストとして授賞しています。2001年に一時閉幕しましたが、昨年10月から新体制のもと、再スタートしました。新コンテストは年2回開催され、中高生に加え、小学生(9-12歳)も応募の対象となります。ファイナリストは、サンフランシスコで開催されるThinkQuest Live @OracleWorld に招待されます。



- 参加部門
- ・低年齢部門: 9歳 ~ 12歳以下
  - ・中年齢部門: 15歳以下
  - ・高年齢部門: 19歳以下

チーム構成  
 生徒 : 3名 ~ 6名  
 コーチ: 1名 ~ 2名

国際コンテスト参加者数

	1997	1998	1999	2000	2001
<b>参加者数</b>	<b>5852</b>	<b>5852</b>	<b>6793</b>	<b>6882</b>	<b>5147</b>
(国数)	(37)	(63)	(67)	(84)	(75)
<b>内、日本からの参加者数</b>	<b>0</b>	<b>79</b>	<b>65</b>	<b>36</b>	<b>42</b>

## 8. ThinkQuest 国際コンテスト(2003年10月コンテスト) 受賞作品のご紹介



### 各年齢部門のトップ作品

・Best of : 19 and Under (19歳以下の部門)  
「SARS: An OpenScar」

Students: Van(米国), Ahmed(エジプト), Barthe(インド),  
Jorrit(オランダ), KianHuat(マレーシア), Ming Han(シンガ  
ポール)

・Best of : 15 and Under(15歳以下の部門)  
「All About AIDS」

Students: Peter, Shaunak, William, Arturo, Michael, Joey  
(米国)

・Best of : 12 and Under(9~12歳以下の部門)  
「History of Space Travel」

Students: Maggie, Cole, Louisa, Colleen(米国)

応募総数: 1,206チーム

提出作品数: 377チーム

日本からの参加チーム: 3チーム(15名)



「SARS: An OpenScar」

<http://library.thinkquest.org/03oct/00738/>

米国の女生徒がリーダーとなり、「SARS」をテーマに制作した作品です。メンバー全員が違う国籍で構成されており、コラボレーションで高い評価を受けました。Web制作にかかわる全ての作業(プログラム、デザイン、コンテンツ、ファイル共有など)は、アシスタントコーチが用意した、フォーラム上で行ない、そのメッセージ数は2,000以上にのぼったそうです。英語のほか中国語版も用意されています。