

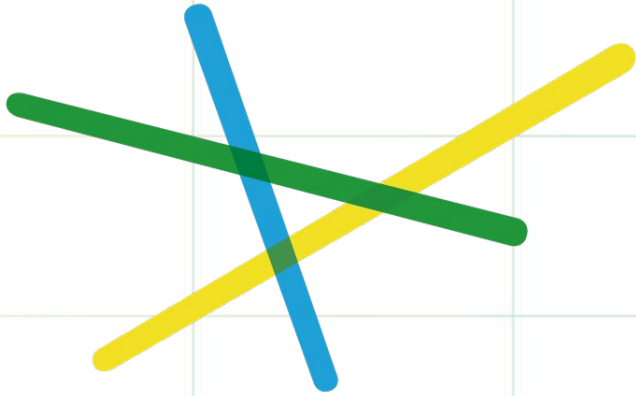
北海道大学における 「つくることで学ぶ」実践事例紹介

重田 勝介（北海道大学 オープンエデュケーションセンター 副センター長）

藤岡 千也（北海道大学 オープンエデュケーションセンター 准教授）

田中 宏明（北海道大学 オープンエデュケーションセンター 博士研究員）

北海道大学「Digital Creative Grids」(グリッツ)の設置



**Digital Creative
Grids**

HOKKAIDO UNIVERSITY

2025年5月に開設

北海道大学附属図書館・北図書館内に設置された、
Adobeクリエイティブツールを活用して、デジタルリ
テラシーを学ぶためのスペース

本学の学生・教員・職員が自由に利用できる

オープンエデュケーションセンターが運営を担当

北海道大学とAdobeのこれまでの取り組み



ETLA(包括契約)による Adobe Creative Cloudの継続利用

2014年10月に国立総合大学
初の包括ライセンス契約を締
結
現在に至るまで継続



デジタルクリエイティブ 基 礎講座の開発

文学院教養深化プログラムデジ
タルコンテンツのビジュアル 表
現に必要とされる知識とスキル
を身につける



デジタルリテラシーOER

OECとの 共同 研究
(2019-2021)
デジタルリテラシーを 学 ぶOER
を開発
初年次教育の反転授業で利用
MOOCの開講(日本語)
Adobe Education
Exchange(英語)

本学のチャレンジ



Adobe包括契約の活用

教職員だけでなく学生が日常的にAdobe CCを利用する機会の増進
学生オプションの有効活用



高等教育機関でのクリエイティブツール活用

クリエイティブツールの意義ある活用方法の開発
総合大学における学生の「創造的な学習」との接続



生成AIの教育利用

ChatGPTに代表されるテキスト生成AIツールの普及
学習評価の真正性への懸念
学生の創造性を賦活する生成AIの有効利用の探究

北大がAdobe Creative Campusに加盟

- ・ 2024年10月
- ・ 学生のクリエイティブなデジタルスキルを育成する革新的な大学が加盟する世界的コンソーシアム
- ・ 「Adobe Creative Cloud」や「Adobe Express」を全学的にカリキュラム内外で積極活用する
- ・ 学生や教職員のクリエイティブ・デジタルリテラシー育成に注力する高等教育機関のみが参加できる
- ・ 世界で約100校が加盟中
- ・ 北大は日本で2校目 国立総合大学としては初



世界の主な Adobe Creative Campus 認定校 (<https://adobecreativecampus.com/>)

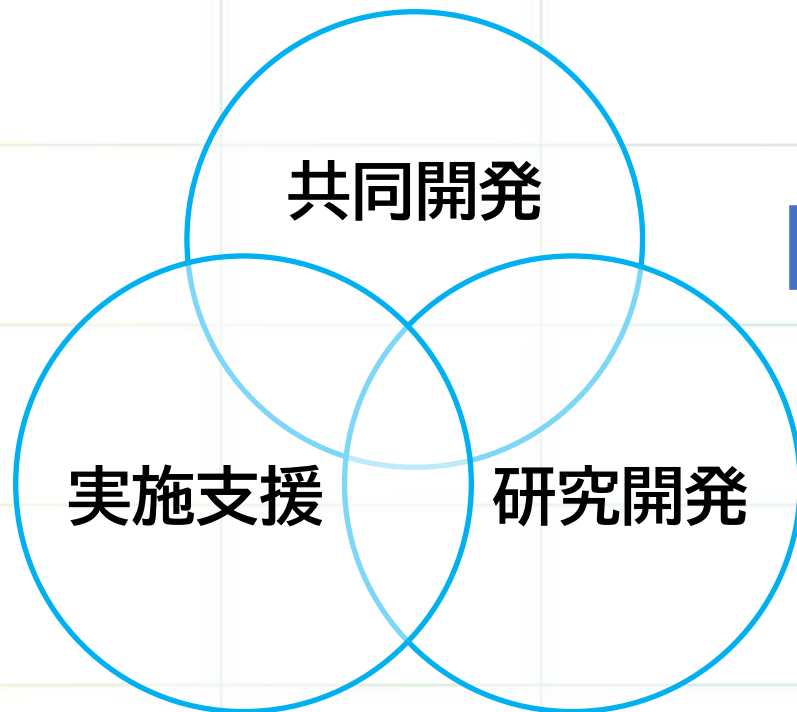
北大がAdobe Creative Campusに加盟

- ・ 2024年10月から全学生にAdobe Expressの有償ライセンスを付与
- ・ Adobe Expressを標準ツールとしてデジタルリテラシーの育成を加速
- ・ イノベーションを生み出す教育環境と人材育成をより充実させる
- ・ Adobe株式会社との共同研究を開始
 - ・ 世界のCreative Campusのベストプラクティスの学術分析
 - ・ 他大学も利用できるモジュール型カリキュラム集を開発
 - ・ デジタルリテラシー教育の普及



OECの活動目的に基づいたグリッズの運用

ハイブリッド型教育を軸とした
全学的な教育DXの普及



OER



学びの「場」

オンライン

OCW開発
MOOC開講
ELMS開発運用

対面授業

ハイブリッド型授業の
共同開発・実施支援



正課内・外教育における
デジタルリテラシー教育の
推進

グリッズ運営

OECとグリッズの関わり

オープンエデュケーションセンターのこれまでの活動を基にしたグリッズの展開

研究開発



点を集め、線を構想する場

教育理論やツール、個人実践の
ノウハウを集める活動

教育実践



線を交差させる場

つくる活動と学びが交差する
オープンアトリエ
教育研究と実践を重ね合わせる
実験場

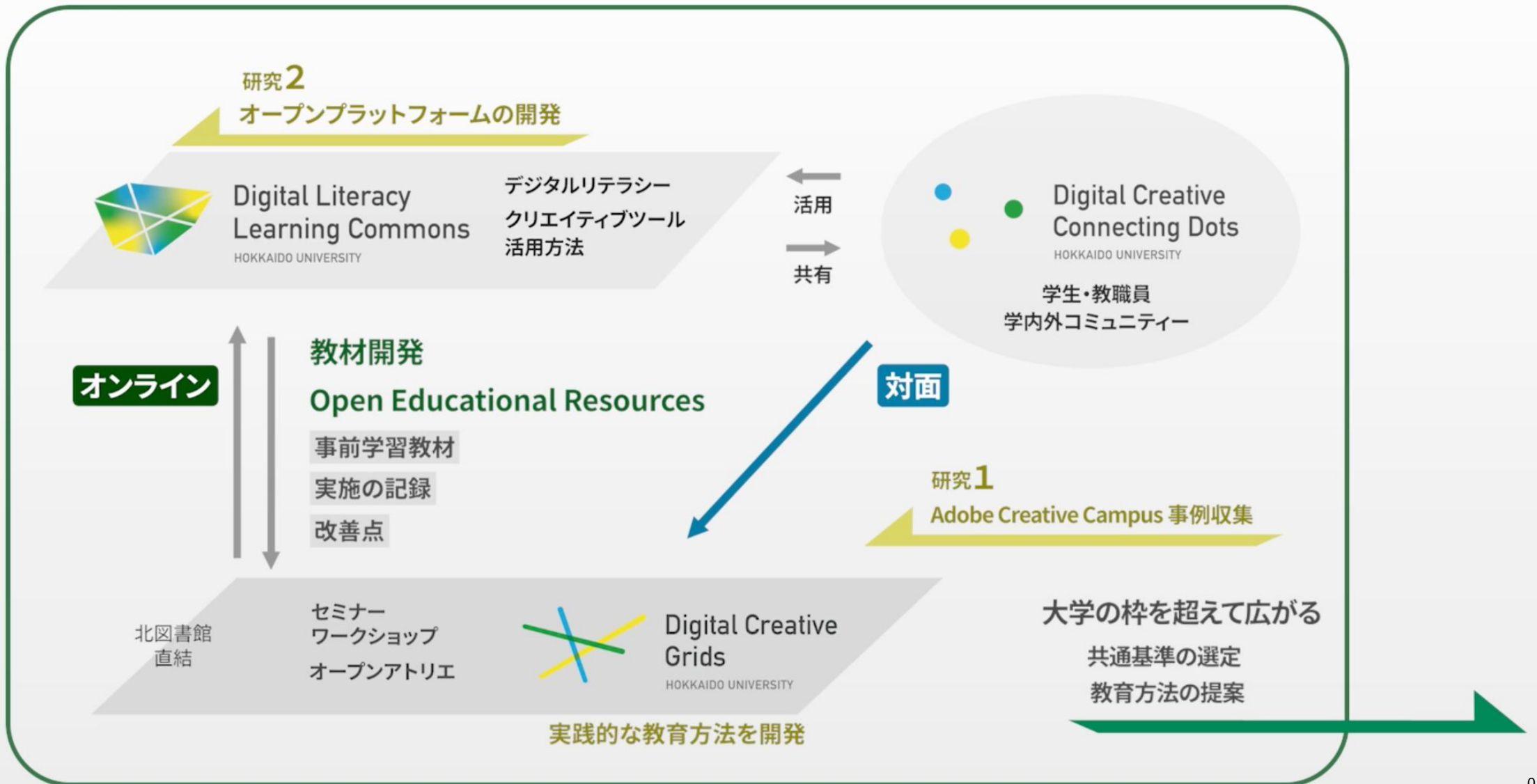
社会実装



面で広域に展開させる場

教育実践を通じた研究開発の
成果を発信する活動体

本学とアドビの共同研究



つくることで学ぶ教育の展開

同時代的に発展してきた、「つくることで学ぶ」教育の展開

→ これからを考えるために整理

展開1: ピアジェからパパートへ(～1980年代頃)

成果を現実で「共有」できるものにする活動

→ 「教えられている」感覚とは異なる主体的な学び



2020年代



展開2: メディアリテラシー教育での展開(1980年代頃～)

成果を批判的に読み解くために、つくり手になる活動

→ つくり手と受け手の両方の立場を経験する学び



つくること学ば教育の展開

展開1: ピアジェからパパートへ(～1980年代頃)

ジャン・ピアジェ

- 知識＝ 既有「知識」を目の前の「経験」と結びつけて「**再構成**」するもの
- 学習者は環境との相互作用で主体的に知識を構成している！（＝構成主義）



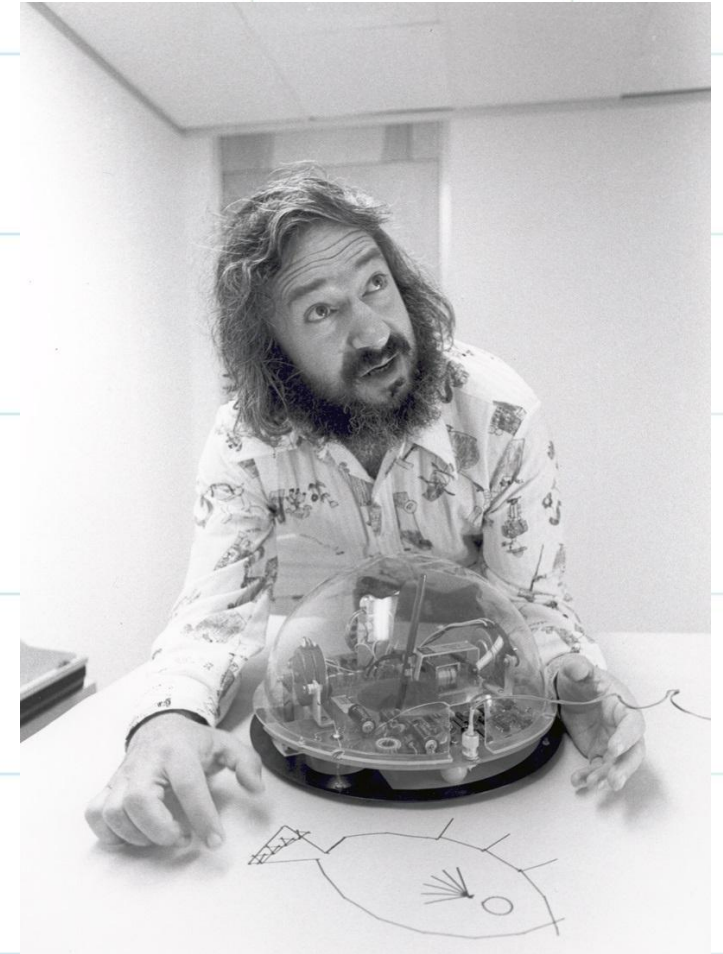
シーモア・パパート

- 知識＝「伝達」されるものではなく「**構築**」するもの
- 学習者が知識をアウトプットして人工物を構築することが大切！（＝構築主義）

つくることで学ぶ教育の展開

シーモア・パパート

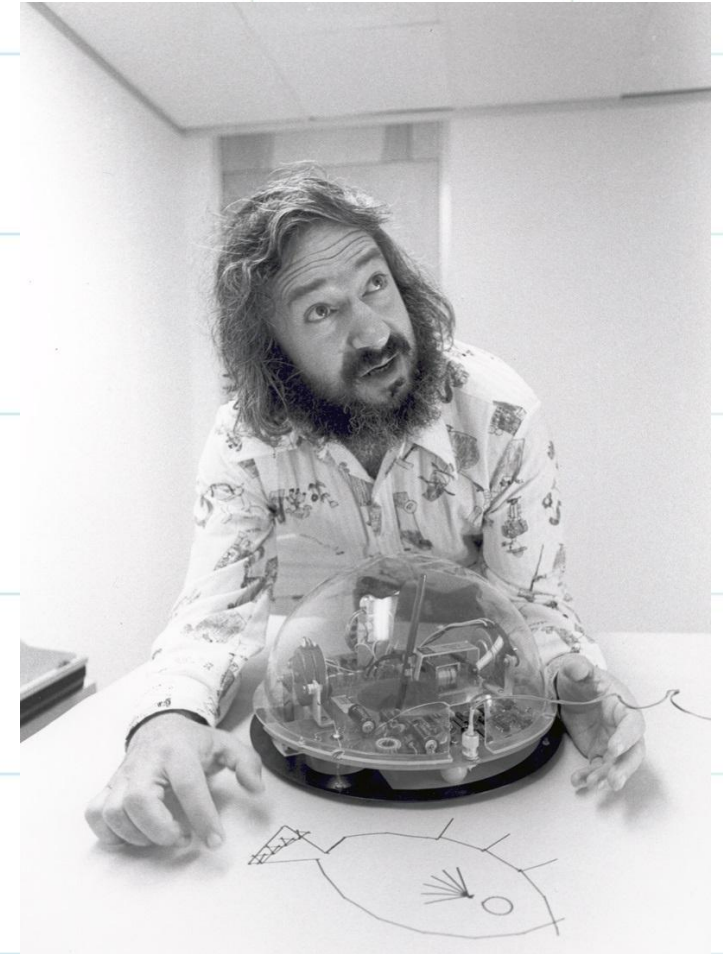
“ 心理学の構成主義の理論が教えるところにより、私たちは**学習を知識の伝達ではなく、再構築として捉える**見方をとります。そのうえで、私たちは取り扱い容易な素材を用いて、**有意義な成果物の構築を学習者が経験する活動**こそ、もっとも効果的な学習であるとの考えに至りました。(1986)



つくることで学ぶ教育の展開

シーモア・パパート

“ 心理学の構成主義の理論が教えるところにより、私たちは**学習を知識の伝達ではなく、再構築として捉える**見方をとります。そのうえで、私たちは取り扱い容易な素材を用いて、**有意義な成果物の構築を学習者が経験する活動**こそ、もっとも効果的な学習であるとの考えに至りました。(1986)



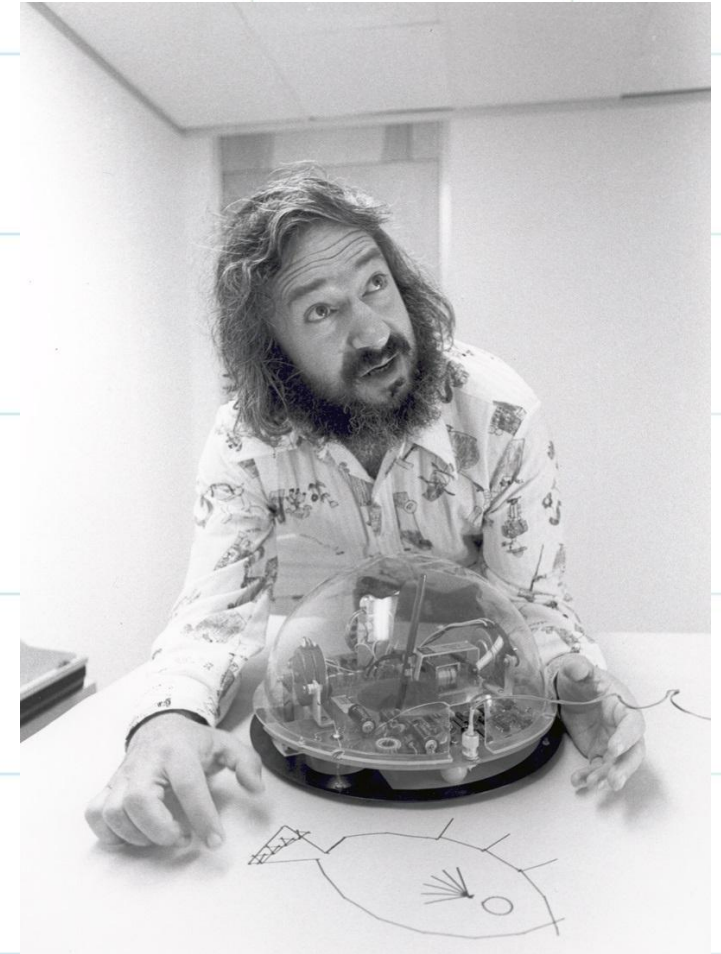
つくることで学ぶ教育の展開

シーモア・パパート

“ 心理学の構成主義の理論が教えるところにより、私たちは**学習を知識の伝達ではなく、再構築として捉える**見方をとります。そのうえで、私たちは取り扱い容易な素材を用いて、**有意義な成果物の構築を学習者が経験する活動**こそ、もっとも効果的な学習であるとの考えに至りました。(1986)

成果を現実で「共有」できるものにする活動

→「教えられている」感覚とは異なる主体的な学び



CC BY-SA: Matematicamente.it - Matematica C3 Algebra
DOLCE 1, Testo per il primo biennio della Scuola Secondaria
di II grado, prima edizione anno 2014. Pagg. 344.

つくることで学ぶ教育の展開

メイカー教育への発展

知るための方法としての「メイキング、ティンカリング、エンジニアリング」

メイキング

- 新規／既知の知識を使った「つくる」活動。興味深い「素材」や「ツール」とともに知識も拡張される（コンピュータなども「素材」の一種と考える）。

ティンカリング

- 体験や実験、発見を通して問題に近づき、解決を図る活動。偶然の発見も取り込む「遊び心」を発揮して、やり方のわからないことに挑戦する学び。

エンジニアリング

- 直接経験から「原則」を抽出。現象の説明・測定・予測。直感と科学の橋渡し。

つくること学ば教育の展開

展開2: メディア・リテラシー教育での展開(1980年代頃～)

レン・マスターマン

- 教師や友人の力を借りられない状況でも、メディアに表現されていることを批判的に判断・評価できる自信と自律性 の教育
 - メディアの意味は、それを解釈する人との関係で決まる
 - 「対話 → 省察(振り返り) → 行動(制作)」の重視

バッキングム

- 既有知識と新しい知識との持続的な対話(=集団での対話)を通して学ぶことを重視。また、制作後の振り返りも重要な学びと位置づけた

つくることで学ぶ教育の展開

展開2: メディア・リテラシー教育での展開(1980年代頃～)

メディア・リテラシーの基本原則

- メディア作品は誰かによって**構成された表現** (representation)であり、
- それを批判的に読み解くには、**自ら作品を制作** (production)し、
- **受け手 (audience)の立場も経験する** ことが大切

つくることで学ぶ教育の展開

展開2: メディア・リテラシー教育での展開(1980年代頃～)

メディア・リテラシーの基本原則

- メディア作品は誰かによって**構成された表現** (representation) であり、
- それを批判的に読み解くには、**自ら作品を制作** (production) し、
- **受け手 (audience) の立場も経験する** ことが大切

成果を批判的に読み解くために、**つくり手になる活動**
→ つくり手と受け手の両方の立場を経験する学び

つくることで学ぶ教育の展開

リテラシーが意味するものの拡張： □章の解説から意味づくり実践へ

- もともと「識字」を意味したリテラシーが、文章解説にとどまらない「**意味づくり実践**」(制作やリプレゼンテーション)へと拡張

デジタルリテラシー教育への継承

- UNESCOのフレームワーク(右図)をはじめ、メディアリテラシー教育に見られた「批判的思考」と「デジタルツールを活用した創造的問題解決(協働を含む)」の重視

DLGF：能力領域の7分類	
0. Devices and software operations	(2)
1. Information and data literacy	(3)
2. Communication and collaboration	(6)
3. Digital content creation	(4)
4. Safety	(4)
5. Problem solving	(5)
6. Career-related competences	(2)

つくることで学ぶ教育の展開

同時代的に発展してきた、「つくることで学ぶ」教育の展開

→ ふたつの流れは合流して発展...

展開1: ピアジェからパパートへ(～1980年代頃)

成果を現実で「共有」できるものにする活動

→ 「教えられている」感覚とは異なる主体的な学び



2020年代



展開2: メディアリテラシー教育での展開(1980年代頃～)

成果を批判的に読み解くために、つくり手になる活動

→ つくり手と受け手の両方の立場を経験する学び



つくることで学ぶ教育の展開

同時代的に発展してきた、「つくることで学ぶ」教育の展開

→ ふたつの流れは合流して発展...

展開1: ピアジェからパパートへ(～1980年代頃)

成果を現実で「共有」できるものにする活動

→ 「教えられている」感覚とは異なる主体的な学び

展開2: メディアリテラシー教育での展開(1980年代頃～)

成果を批判的に読み解くために、つくり手になる活動

→ つくり手と受け手の両方の立場を経験する学び

2020年代

つくることで
学び会う
(! ?)

つくることで学ぶ教育の展開

可能性:「つくることで学び会う」教育(？)

- ツールとテクノロジーの進展
 - 「メイキング」のための「素材」や「ツール」の変化
- 共同／協働で同期して「つくる」ことの可能性
 - デジタルツールで、他者と同じ画面で編集・制作できる環境の発展
- 現代的な「空気を介した協働」
 - 誰かが何かをしていることが見えること。偶発・触発。遊びやゲームの感覚に近い相互作用。
 - 誰が「つくったか」、「完成」とは何か、という概念が揺らぐなか、ともに作り手をリスペクトしあう文化(CCライセンス含)

つくることで学ぶ教育の展開

可能性:「つくることで学び会う」教育(？)

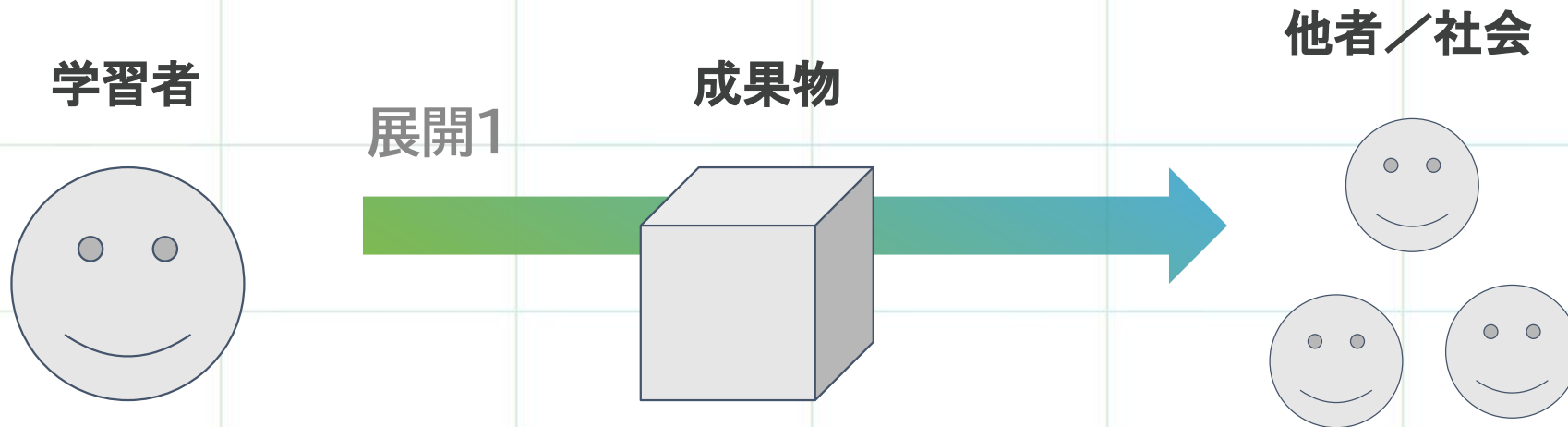
- リアルとバーチャルを組み合わせた学習環境
 - 메이カースペースにおける蓄積
 - 例)現実世界では、制作コミュニティにいるメンターに指導を受けられる。オンライン環境では構造化された学習リソースにアクセスしたり、メンターとやりとりができる、など。
 - 現実でもデジタルでも、空気を介した協働や触発が可能かもしれない

「つくられつつある何か」を介して学びに出会う活動

→ それぞれが真正な学びに出会う

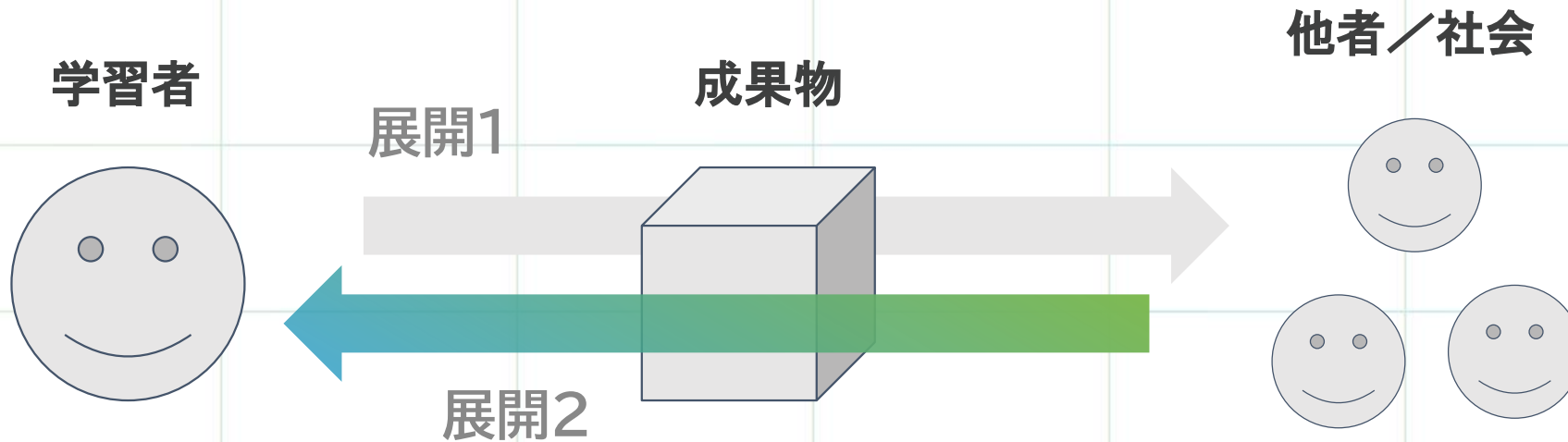
つくることで学ぶ教育の展開

成果を現実で「共有」できるものにする活動
→「教えられている」感覚とは異なる主体的な学び



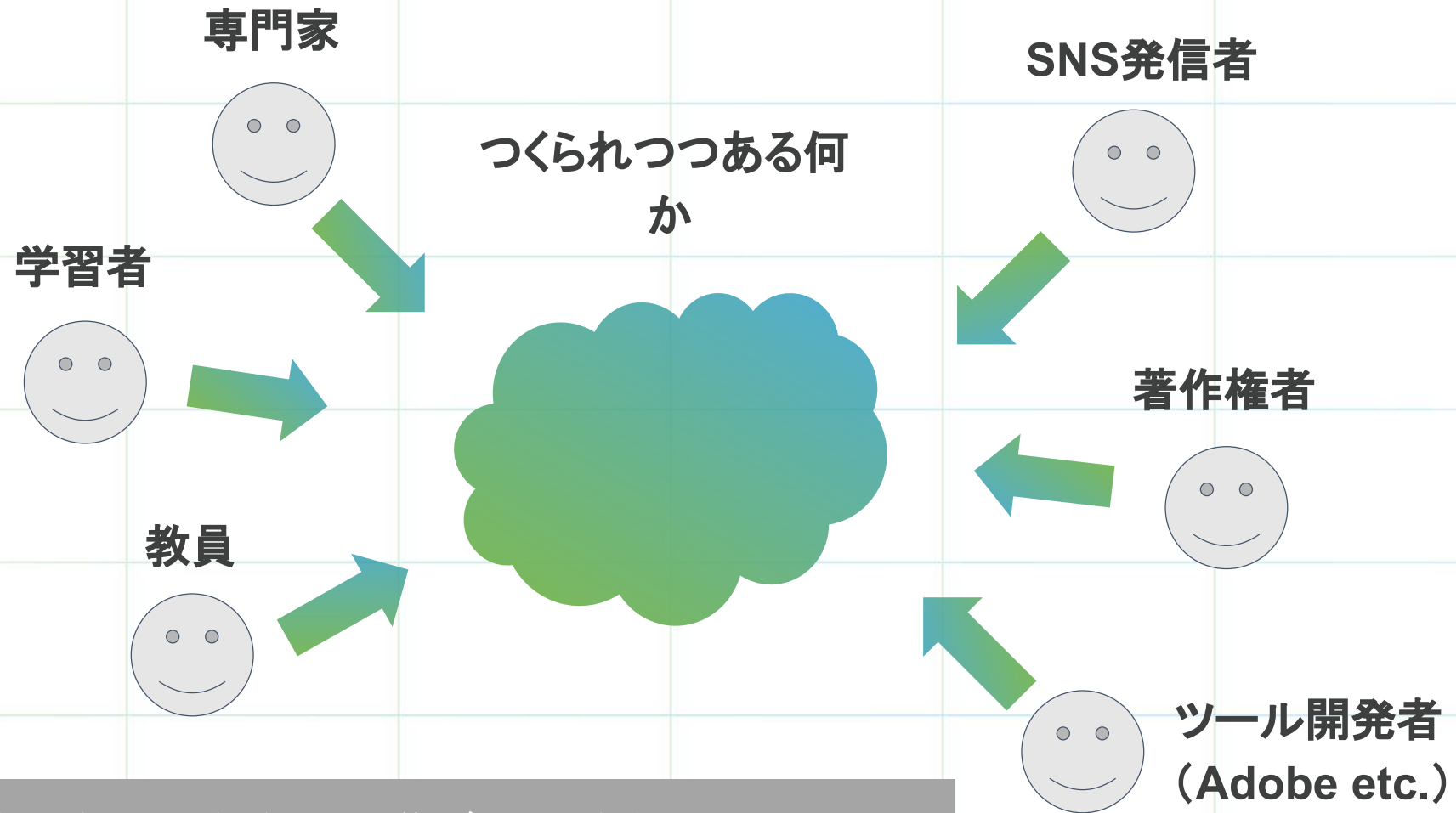
つくることで学ぶ教育の展開

成果を現実で「共有」できるものにする活動
→「教えられている」感覚とは異なる主体的な学び



成果を批判的に読み解くために、つくり手になる活動
→ つくり手と受け手の両方の立場を経験する学び

つくることで学ぶ教育の展開



可能性

「つくれつつある何か」を介して学びに出会う活動
→ それぞれが真正な学びに出会う

グリッズという環境のデザイン



場

人

道具
つくる技術

つくることで学び会うために

グリッズは具体的にどう活動していくか？

グリッズという環境のデザイン



場

人

道具
つくる技術

つくることで学び会うために

グリッズは具体的にどう活動していくか？

グリッズの間



北図書館 2F

北図書館の開館日内
利用可能
平日10:00 - 17:00
金曜12:00 - 14:10 閉室



受付

北図書館入場ゲート経由し入室
QRコードでチェックインフォー
ムに必要事項を記入

2025年5月8日 開所以降
延べ224名 チェックイン



オープンアトリエ

ワークスペース 4席

デスクトップPC (ELMS端末)
デュアルディスプレイ
Adobe Express
Adobe Creative Cloud
・ Photoshop
・ Illustrator
・ Premiere Proなど



フリースペース 10席

お手持ちのノートパソコンで
Adobe Expressなどを利用

グリッズという環境のデザイン

場

人

道具
つくる技術

つくることで学び会うために

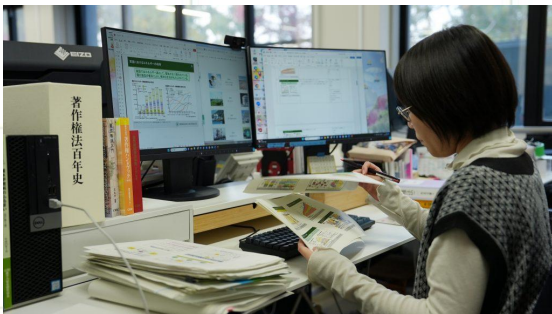
グリッズは具体的にどう活動していくか？

グリッズの人

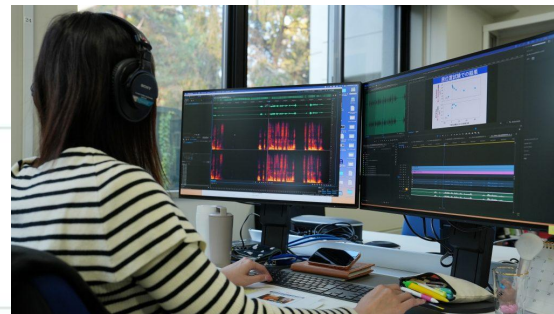
運営スタッフ

オープンエデュケーションセンターのスタッフ

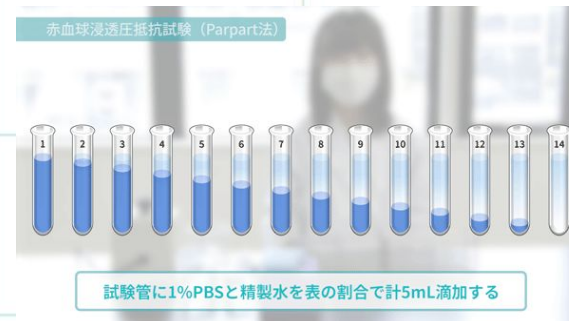
教材をOpen Educational Resource (OER)とするための著作権処理の経験
Adobe クリエイティブツールを使用した教材制作の実践経験



著作権処理



スタジオ・ロケ収録から
Adobe Premiere Pro
Auditionによる動画編集



Adobe Illustrator
After Effects
モーショングラフィック



Adobe Firefly (生成AI)による
素材生成

グリッズの人

サポート

デジタルツールの使い方やデザインに関する ご質問・ご相談に随時対応しています

- アドビ認定プロフェッショナル(Adobe Express)取得者 2名
- デザイン(美術系)をバックグラウンドとした教職員 3名
- 教材開発等の業務でAdobe 製品を使用している職員 2名



グリッズの人

セミナー・ワークショップ

グリッズにて定期的開催

講師

- オープンエデュケーションセンター スタッフ
- 先行して学内でAdobe デジタルツールを使用した教育・研究活動をしている先生方との連携
- アドビ社派遣講師

対象

- 学生、教員、職員



グリッズという環境のデザイン



場

人

道具
作る技術

つくることと学び会うために

グリッズは具体的にどう活動していくか？

Adobeデジタルツール

Adobeデジタルツール



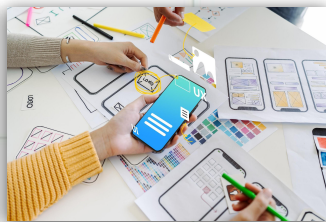
グラフィック



写真加工



映像編集



ウェブページ制作

Adobe Creative Cloud

機能がオールインワンの入門ツール: ウェブアプリ

Adobe Express

グラフィック、写真・画像・動画編集、プレゼン資料、SNS 投稿、ウェブページなど

機能が独立しているプロツール: デスクトップアプリ

Illustrator

イラスト、グラフィック

Photoshop

写真・画像

InDesign

ページデザイン、レイアウト

Premiere Pro

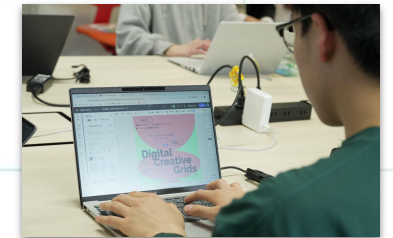
映像編集

After Effects

モーショングラフィックアニメーション

北大では

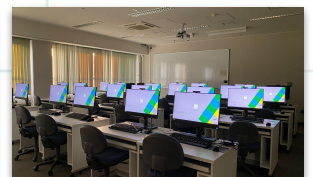
個人のPCで有償版の利用が可能



本学が管理する PCで利用可能



グリッズ



教室

Adobe Expressの特徴

Adobe Express の主な 3 つの機能

- 1. 操作の学習負担を軽減する、シンプルな操作性**
複雑な操作についての習熟や、横断的なツールの利用についての理解が不要、制作したプロジェクト・コンテンツの共有が簡単
- 2. 経験不足を補う、豊富なテンプレートの用意**
プロのデザイナーが経験をもとに作成したテンプレートをから制作を始めることができる
- 3. 取材の負担を削減する、AI による画像生成や多彩なデザイン素材**
必要な素材をかんたんに取得できる

セミナー・ワークショップの実践

「ゼロから始めるAdobe Express体験ワークショップ」

- Adobeツールとはそもそも何ができるのか
- Adobe Expressの特徴
 - 操作性、テンプレートの用意、生成AIや豊富な素材、共有
- ポスター制作の体験学習を通し、ツールの特徴を理解



セミナー・ワークショップの実践

「デザインの基礎を学ぶブラッシュアップ入門」

- 受講者が制作したポスターをブラッシュアップする
- 制作物の主な構成要素、文字、色、写真(画像)に関連する基礎的なデザイン用語を理解した上で、改めてAdobe Expressを操作する
- 基礎的なデザイン用語を用いて、制作物を批判的に検討
- グループで検討する際、デザイン用語を共通言語として活用



セミナー・ワークショップの実践

「デジタルクリエイティブツール活用オンラインセミナー」

- 「ゼロから始めるAdobe Express体験ワークショップ」を基にそれぞれの立場に合わせたセミナー

学生向け

教員向け

職員向け

課題、発表、課外活動等への活用方法

協働作業の問題



サークルのメンバーが対面で
集まりづらい



先輩から受け継いだ広報用の
最新データを特定できない



Adobe Express はクラウド上の同一データを、複数人で編集が可能

セミナー・ワークショップの実践

「デジタルクリエイティブツール活用オンラインセミナー」

- 「ゼロから始めるAdobe Express体験ワークショップ」を基にそれぞれの立場に合わせたセミナー

学生向け

教員向け

職員向け

制作型課題・グループ課題：実践事例

Adobe Blog

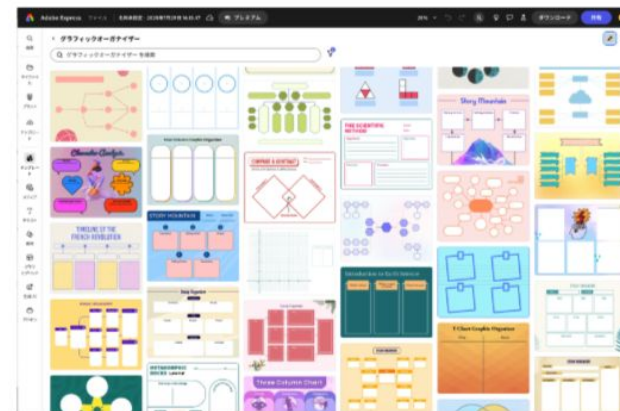


アドビ × 筑波大学 Adobe Express を活用した社会課題解決ワークショップを開催

- ・ 社会課題解決の産学連携のワークショップを開催
- ・ 対象：医学類で学ぶ学生たち
- ・ 目的：慢性腎臓病に対する認知を高め、早期段階での医療アクセスを促すため
- ・ 成果物：Adobe Express を用いて、動画・ポスターなどのコミュニケーション・メディアを考案

ワークの流れ

- ・ ワーク1：患者さんの悩みを可視化（訴求内容を特定）
- ・ ワーク2：ペルソナへのアプローチを5W1Hで検討
- ・ ワーク3：メッセージを伝えるクリエイティブ表現



例) 概念マップなどのテンプレートも活用して
アイデアをカタチにしてい

セミナー・ワークショップの実践

「デジタルクリエイティブツール活用オンラインセミナー」

- 「ゼロから始めるAdobe Express体験ワークショップ」を基にそれぞれの立場に合わせたセミナー

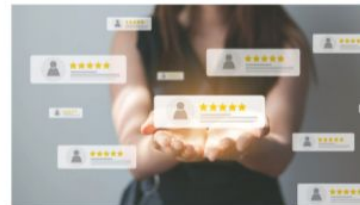
学生向け
教員向け
職員向け

業務への活用方法

典型的な問題



確認が必要な関係者が多数
コメントの整理が煩雑になる



進捗を確認しながら、
詳しく助言する事が難しい

コメント機能



例) お知らせのチラシ



担当者



マネージャー

Adobe Express はクラウド上でコンテンツを共有し、直接コメントの付与が可能
担当者が直接修正することも可能で、修正内容はリアルタイムで反映されます

オープン教材化の実践

コンテンツ

- セミナー・ワークショップの資料
- Adobe Expressスタートガイド
 - ログイン方法や手順について説明
- 素材の利用範囲
 - Adobe Expressにおけるデザイン素材や写真、テンプレートの利用範囲



まとめと展望

つくるための道具であるAdobe Expressは、
全学生・教員・職員を共有から協働へ導く道具



北大での「つくることで学ぶ」の実践事例を作り
つくる活動を教材化する



つくることで「.....」を学ぶ

- つくることで「つくり方」を学ぶ
- つくることで「教え方」を学ぶ
- つくることで「学び方」を学ぶ