

ドッチビーのナゾ



玉村 優和
金澤 将之

ぼくたちのプロジェクトはドッチビーのなぞについてです。

制作者は 玉村 優和 と 金澤 将之 です。

今日のプレゼンのゴール



みんながドッチビーで
遊べる様になってもらう

今日のプレゼンのゴールは、みんながドッチビーで遊べる様になってもらうことです。プレゼンが終わった後、面白そうだなと思った人は、ぜひ、ドッチビーで遊んで見て下さい。

プロジェクトの全体像

あなたの知らないスポーツ？

①ドッチビーについて

ドッチビーこととはあなたもまだ知らないかもしれません？
このチラシはドッチビーをまだ知らない人にお知らせです！



簡単に言うと、大抵の種類のディスクを投げあうスポーツ！
コートは10メートル×10メートルの正方形のスペースで遊べます！

②投げ方、持ち方

今回はディスクの種類もご紹介しています。持
ち方はディスクの種類によって異なります。持
つ際はディスクの裏面を見ながら投げま
す。構えは手の位置をつかめる位置によっ
て投げ方によって変わります。

↑投げ方の様子 ↓投げ方の様子



みんなにドッチビーの遊び方や
握り方をポスター&動画で伝える

僕たちのプロジェクトでは、みんなにドッチビーの遊び方や握り方をポスター & 動画で伝えるという活動をしました

プロジェクトのきっかけ・理想像

きっかけ

学校で友達とドッチビーをやって見た時に、みんなルールや遊び方がわからず楽しめなかった。

理想像

自分たちでドッチビーの魅力を伝える動画やチラシを作って楽しく遊びたい。



このプロジェクトをはじめたのは、学校で友達とドッチビーをやって見た時に、みんなルールや遊び方がわからず楽しめなかったという出来事があったからです。

最終的なゴールとしては、自分たちでドッチビーの魅力を伝える動画やチラシを作って、それを見た人が、遊びたいと思ってくれたら良いなと考えました。

プロジェクトの成功基準

みんなが自分からドッチビーをやり
と思えるようになってもらう

成功基準

成功例

大人数で、ドッチビーをやる

しっばい例

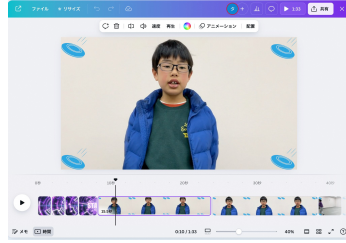
でも遊ぶ気を起こさない。

このプロジェクトの成功基準は、みんなが自分からドッチビーをやりと思えるようになってもらうことです。

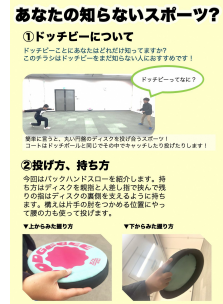
プロジェクトで具体的にやったこと



役割分担



動画編集



ポスター制作

プロジェクトで具体的に何をしたのか 3つに分けて説明します。

まずはじめに、動画編集担当と、チラシ作成担当の役割分担をしました。

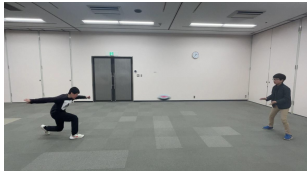
次に、動画編集をしました。

動画編集では、素材の動画を撮影し、切り取って、つなぎ合わせて、音を足したり、画像を足したりしました。

最後はポスター制作です。

ポスター制作では、写真を貼り付けたり、ドッチビーのルールやにぎり方などをかいたりしました。

はじめてポイント



- ・ポスターで、みんなが楽しく遊べるドッチビーだと伝える
- ・動画編集

今回のプロジェクトで初めて挑戦したポイントは 2つあります。

1つ目は、チラシでみんなが楽しく遊べるドッチビーだと伝えることです。
2つ目は、動画編集にイチから挑戦してみたことです。

プロジェクトで苦労したこと

苦労したこと

みんなに伝わりやすい言葉で表現したり、
みんなが見やすいようにデザインしたりすること



何度も読み返して、これを読んで理解してもらえるように、
表現方法を努力した

プロジェクトの中で、最も苦労したポイントは、みんなに伝わりやすい言葉で表現したり、みんなが見やすいようにデザインしたりすることでした。
このポイントを僕たちは、何度も読み返して、チラシを読んで理解してもらえるように、表現方法を努力して乗り越えました。

プロジェクトを通して学んだこと

学び①

表現力の難しさを痛感した

学び②

動画の切り取りが、すごく難しかった。

学び③

1人より2人でやる方が効率よく進むとわかった

最後にこのプロジェクトを通して、学んだことを 3つお伝えます！

1つ目は、表現力の難しさを感じたことです。

2つ目は、動画の切り取りが、すごく難しかったことです。

3つ目は、1人より2人でやる方が効率よく進むとわかったことです。

今日のプレゼンのゴール



みんながドッチビーで
遊べる様になってもらう

最後に、もう一度、お願いします。
プレゼンが終わった後、面白そうだなと思った人は、ぜひ、ドッチビーで遊んで見て下さい。