

実施報告

平成 31 年度子どもゆめ基金助成 アニメ制作と発表を通じて学ぶアニメテッドラーニングの実践研修

アニメテッドラーニングらぼ&文化学園 文化・住環境学研究所共催
アニメテッドラーニング・フォーラム 2019

アニメテッドラーニングらぼ&World Theater Project 共催
アニメテッドラーニング・ファシリテーター講習会

	アニメテッドラーニング・フォーラム 2019	アニメテッドラーニング・ファシリテーター講習会
開催日時	2019 年 12 月 14 日(土) 13 時~18 時 15 分	2019 年 12 月 15 日(日) 14 時~18 時 10 分
開催場所	文化学園大学(新宿)	株式会社ジェイフィール(渋谷)
共催	文化学園 文化・住環境学研究所 (共同研究「アニメーション・ワークショップの実施環境と教材の研究」)	特定非営利活動法人 World Theater Project
協力	The Animation Workshop/VIA University College, Animated Learning Lab	
対象	<ul style="list-style-type: none"> ◆アニメテッドラーニング実践を希望する指導者 ◆教育や社会活動にアニメーション制作を導入する／導入を検討する指導者 ◆教育や社会活動での主体的なコミュニケーション力向上を図る実践者や研究者 	<ul style="list-style-type: none"> ◆アニメテッドラーニングの実践希望者 ◆社会活動にアニメーション制作を導入する・導入を検討する指導者等
参加	14 名(無料・事前登録制)	16 名(無料・事前登録制)

2018 年 5 月に設立したアニメテッドラーニングらぼが、ファシリテーター、教育関係者、研究者向けのフォーラムと講習会を日本で初めて開催した。共催者は、アニメーション教育及びアニメテッドラーニングの日本での普及に関する共同研究を今年度行っている文化学園大学(造形学部、昼間行雄教授、荒井知恵准教授)、そして社会活動でのアニメーション創作の活用という共通目的を持つ特定非営利活動法人 World Theater Project(以下、WTP)。

フォーラム 参加は 14 名に留まったものの、アニメーション界(研究者、指導者、作家)と学校教育関係者(研究者、教員)が参加。関東圏のみならず名古屋と仙台からも参集いただいた。

デンマーク Animated Learning Lab(以下、ALL)の講師 2 名、臨床発達心理士/学校心理士のゲスト講師、共同研究者がそれぞれの専門分野の研究及び実践を発表し、弊法人が今年度活動と来年度活動予定を報告した。

フリーディスカッションでは、参加者数名が学校教育及びアニメーションの専門的体験を語り、学習にアニメーション制作を用いることの意義、日本での可能性が活発に議論された。アンケート回答(末尾に集計)には、アニメーション制作を通してのコミュニケーションが様々な教育的意味があることを発見したという感想、時間を要す制作には教育現場と連携すべきで協働したいという前向きな提案が寄せられた。昼間教授より、教師の一部はアニメに対し必ずしも好意的でないこと、また保護者の理解が重要と指摘された。

ALL の発表及び回答はデンマークの学校の実例より、カルペ講師が研究中的精神学的教育(Neuroeducation)の見地に立ったアニメーション制作の脳への影響や情動制御(マインドフルネス瞑想)に議論が及ぶことが多かった。参加者の疑問(授業時間や作業空間の限られる日本の学校教育に対応できるか?他のメディア教育と比べたアニメテッドラーニング/アニメーションの優位性は?等)に対し、実証を伴った返答が得られたとは言えず、議論が噛み合わないこともあった。その理由の一端は、教材選択や時間割変更の自由度といった彼我の教育制度の違いで、デンマークの教師の裁量権の高さにもあるようだ。

講習会 WTP のスタッフメンバーとその活動のサポーターがアニメテッドラーニングを理解できるように初歩的な内容を計画した。一般参加者も募り、映画に高い関心を持つ社会活動家やその支援者が参加し、アニメーション制作は年齢を問わず交流や自己発現を深めるという感想を得た。体験制作では、参加者にアニメーションの作家と教育者がおり、他の参加者も映画に関する知識を有すなど、コマ撮り初心者の方の 2 時間体験ながら、表現豊かなアニメーションが制作された(YouTube 公開中)。

主催者として、デンマークや世界的潮流を取り込みつつ、日本の教育現場や社会的状況、文化習慣に合う日本流アニメテッドラーニングの開発と普及の必要性を改めて感じ、今後の活動に今回の知見を活かす所存である。

アニメテッドラーニング・フォーラム 2019



基調講演・事例研究

アニメーション・ワークショップ/VIA University College
 アニメテッドラーニング・ラボ (Animated Learning Lab)
 ディレクター ハンネ・ペールセン
 アニメーション上級講師兼研究員 インマ・カルペ
 デンマークの教育現場におけるアニメテッドラーニング
 の教育的効果、マインドフルネス教育、
 精神学的教育 (Neuroeducation) の研究進捗
 ＊巻末にプレゼンテーションスライドと
 日本語レジュメ



先行研究の発表

文化学園大学造形学部 教授 昼間行雄
 准教授 荒井知恵

教育普及活動とアニメーション

- 美術館や社会教育施設などでの教育普及活動
- こどもの城での様々な映像ワークショップ、社会人を対象とした講座
- 美術教育普及活動での映像メディアの効果的な活用方法の経過報告 (「映像教育普及と研究 Vol.1」)



日本で始まったアニメテッドラーニングの活動

アニメテッドラーニングらぼ 代表理事 伊藤裕美

アニメテッドラーニング2019としま

- 東アジア文化都市 2019 豊島 マンガ・アニメ部門 スペシャル事業、国際マンガ・アニメ祭 Reiwa Toshima (IMART) プレイイベントとして開催
- 2019年10月20日、東京・巣鴨の大正大学
- 豊島区のキャラクター「ななまる」にわたしたちの〇〇〇を伝える
- 参加者9名+アニメ制作ファシリテーター3名+大正大学の学生アシスタント・ファシリテーター3名



～気候変動とわたしたちのまち～

- 12月26日(木)、27日(金)、1月12日(日)
- 13時～16時
- 埼玉県朝霞市 弁財市民センター、ひこーき公園
- 小学4年生-中学生
- 子どものまちづくり参加、持続可能な開発目標SDGs
- 朝霞市みどり公園課や朝霞市民ボランティアと協働

2020年 ウェブ情報発信の充実 <http://alljp.org/>

- 社会活動型、課外授業型ワークショップ
 - ◆ 気候変動とまちづくり、気候変動とわたしたちの経済
 - ◆ VigorgのAnimated Learning Conferenceへの参加
- オンライン教材の開発
- スタディグループの発足

ゲスト講演

あくといと 代表

松本くみ子(臨床発達心理士・学校心理士)

学校と連携した、主体的なコミュニケーション力を引き出す
教材「あくといと(ACT8)」の開発

おにぎり顔を使った支援・教育の事例



<https://www.act8.tokyo/>

講師と参加者とのフリーディスカッション

質疑応答形式で進行(1時間45分間)



アニメテッドラーニング・ファシリテーター講習会

オリエンテーションとアイスブレイク(参加者の自己紹介)



World Theater Project の紹介

World Theater Project 代表 教来石小織
カンボジアや日本での活動(農村や被災地の子どもたちに
映画上映会を届ける)と現地の子もたちと行う創作活動、
アニメテッドラーニングに期待すること



社会活動でのアニメテッドラーニング

文化や言語の異なる人たちとのアニメテッドラーニング
アニメーション・ワークショップ/VIA University College
アニメテッドラーニング・ラボ(Animated Learning Lab)
ディレクター ハンネ・ペールセン
アニメーション上級講師兼研究員 インマ・カルペ



体験アニメ制作

指導:ハンネ・ペールセン、インマ・カルペ、荒井知恵

- オリエンテーション:制作の準備
- アニメが動いて見える原理、動かしかのコツ

2時間弱の時間で、WTPのイメージキャラクター「フィルとムー」を主人公に、フィルとムーの切り絵やデンマークから持ってきた切り絵素材等を使い、短いアニメを制作。



3 チームに分かれて、写真撮影用三脚を用いた簡易撮影台で、タブレットにインストールしたアプリ「Stop Motion Studio」(フリー版)を用いてコマ撮りした。
ストーリーを話し合い、紙でキャラクターや背景を作り、動画を作成。チーム B は音声録音も行った。

チーム A



チーム B



チーム C



制作したアニメの上映と振り返り

完成したアニメーションは YouTube で公開。

チーム A <https://youtu.be/IGpw9duE-U8>



チーム B <https://youtu.be/W2dHXXaJ2RU>



チーム C <https://youtu.be/ocIbPMxXblY>



アニメーター・ドラーニング・フォーラム2019 アンケート 集計

回答数:8

1. 実施時期

ちょうど良い	6	別の時期がよい	0	その他	2(いつでも)
--------	---	---------	---	-----	---------

意見

- 事前に知らせてほしい

2. 申し込みのきっかけ

フライヤー	0	大学内の広報	0	ALLjpのサイト	0
大学のFB	0	学会関係のメール配信	3	知人のSNS、ロコミ	5

3. 内容

興味が持てる内容だった	4	自分の研究や活動の参考になった	3
とくに興味はわかかなかった	0	その他	1

意見

興味が持てる内容だったにされた方

- 国の事情によって異なる状況ですが、日本でも進んでいけることを願う。
- アニメーションを学校へ導入するのは壁が多いことが分かった。でも導入すべきだと思うので皆でチエを出し合って実現して欲しい。

自分の研究や活動の参考になったにされた方

- たいへん勉強になった。
- 教育の現場での導入の難しさ、そして意義が良くわかり、とてもためになった。

4. その他、意見等

- アニメの教育利用の時に、アニメ制作を通してのコミュニケーションが様々な教育的意味があるということは初めての発見だった。ただやはり、制作はあまりにもコストが高くなってしまふ。それ以外に代用できないかと。しかし、時間をかけた制作には「感動」とうインパクトがつきもので、そこから成長もあると思う。インパクトは教育には必要。なので自分としてはとても意味のある活動ではないかと思う。
- とても勉強になった。
- ぜひ続けていただけると嬉しい。フリーで映像の仕事をしていると情報を共有することが少なくなるので。
- 今後の活動の参考になった。

ハンネ・ペールセンとインマ・カルペのプレゼンテーション・アウトライン

- 1'瞑想への招待:アニメーション=息=生きている=現在

ALL(アニメテッドラーニング・ラボ)の概要

- **理念:** 自己認識、社会認識、幸福などを高めるため広い心や柔軟な価値観を培う

- **メソッド:** 創造的なプロセス

観察、表現、振り返り全ての過程を含む遊び、体験による学び

物事を静観し、自分の人間性を高める精神学的教育 (Neuroeducation)

教師の育成

コミュニケーションとヴィジュアルリテラシー、映像作成、アニメーションの統合

教育に芸術と科学を融合する

- **ツール:** アニメーション、編集。音声のアプリ

スマートフォン、コンピューター、タブレット端末、カメラ、文房具、粘土、ライトテーブル

イマジネーションとマインドフルネスの訓練(演劇、演じること)

映像/アニメーションの理論、感情地図(心理学者ポール・エクマン)

学校の教師/社会活動の活動家と映像制作者/アニメーション・ファシリテーターとの間で、どのように良好な関係を築くか

社会的な感情教育環境の涵養:コンテキスト、参加者のバックグラウンド、共通のゴール、感情的知性(人間関係をうまく維持する能力)、瞑想の訓練(マインドフルネスと観察=瞑想的なアートと教育)

Emotional Intelligence(心の知能指数、EI):なぜ感情と人間関係を学ぶことが重要なのか、それはどのようにアニメーションの創造的過程に関わるか

学習でアニメーションを用いることと社会的影響の目的と有効性を参加者に認識させる(個人と社会それぞれレベルでのストーリーテリング学、精神学的教育 (Neuroeducation) と瞑想教育)

調査、質的かつ数量的なテストを、アニメーションを授業に取り入れる前と後の子どもたちを対象に行った。

同時に質的リサーチを、EU の Erasmus Exchange Programme で世界から集まった学生を対象に行った。(対象学生は異なる教育体験、年齢、社会と文化のバックグラウンドを持った者たち)。

- ALL についての簡単な紹介
- 学校におけるアニメーション:なにが起こるか?異なるレベル、場所、文化の統合とは
- どのように教師をやる気にさせるか:なぜアニメーションが有効か、simple is beautiful、行ける所まで行く(リソースや時間の制約があるので、全てはできない)
- 先生は何を、どのような準備をしなければならないか(道具、ワークショップ設計)、デンマークでの実例:カリキュ

ラムやトレーニングプログラムを開発する際に考慮すべき需要、障害、利益

- 教育システムにおける、ALL の見通しとゴール(コミュニケーションのツールとメディアとして)
- デンマークでの実例、さまざまな関係者/協力者、そしてそれらの役割。コミュニケーション・フォーラム

デンマークの状況

-1994 年、デンマーク政府内でニーズが興る。多くのマルチメディア制作会社ができるも、教師たちに準備ができていなかった。その時 ALL が行ったこと: ワークショップ、養成コース、映画祭、そして高校での特別プログラムの導入(子ども・青少年と学校の統合、Visual HF(ビジュアル教育を導入した高校)の設立)

-地方自治体(ヴィボー市): 地域の教師支援と新しいアトリエに招待などに資金を提供(ワークショップ、美術館での地域イベント、カルチャーセンター、ストリートアート…)

-地方から国レベルへ、イベント、学校ネットワークを通じた活動、エグジビションと教育省

-パートナーを巻き込む: 地方から国際レベルのイベントで、作業部会の設立: 教師が何を必要とし、何を強化したいと希望しているかを知る。アート、教育と社会的影響に関心を持つアーティスト、社会活動家、アニメーターを招く。

-パートナーシップが非常に重要。資金提供し、教師とアニメーターとの間でネットワークやミーティングを行う。

教師支援プログラム

-やる気を起こさせる: いまやっていることは新しいが、恐れるものではない。むしろ昔と今の技術を融合させ、創造性と独創性を育む、新しい遊びであることを知ってもらう。アニメーションを通して、科学とアートをつなげる。

-コミュニケーション: シンプルで友好的に(マインドフルに聴いて観察する、思いやりプログラム)

-デンマークの ALL のヴィジョンと活動を導入するための ALLjpへの提案: 学校や地域クラブ、ワークショップができる場を見つける

学習ツールとしてのアニメーションの力

ALL の理念: モーリス・メルローポンティ(仏)とマッティ・バーグストロム(フィンランド)の理論に基づく

子どもと共にアニメーションを作る理由

人間は創造することが好きである

体は脳より大きい

五感

動きをつけるために時間をとる理由

視覚言語が、わたしたちそれぞれを自由にする

もし想像できないなら、アニメーションは創れない

アニメーション(アニメテッドラーニング)をどこで使うか

アニメーションは世界共通言語である

あらゆる内容、年齢の人たち、国で使える

教師たちに

子どもに教える時のように教師に教えることが大切。喜んで新しい経験をしようとするための優しさと思いやり。教師や生徒たちがやる気を出せるような、安全な場所をつくることが大切である。

時間管理

授業をどのように計画し準備するかを知る。

一般教科とアニメーションをどのようにつなげるかを考える。

プロセス管理

創造的パートでの教師の役割:レトリック

教師はどのように行動するか:教師=絶対的な存在というイメージを壊す、教師はガイド役であり、子どもたちの学習の手助けをする(Special World、スペシャルワールド)

どのように行うか

iPad、iPhone、デジカメなど

道具:紙、Blu Tack、粘土、はさみなど

デンマークでのケーススタディ

読解力の活性化—アニメーション教育学、中学生の読解力を伸ばす可能性の研究。

近年の研究の多くが、デンマークでは多くの小学生の読解力が落ちていることを示す(Mejdning, J.; Rønberg, L., 2007)。これを受けて、わたしたちの研究は語彙力、概念の理解、語りの手法、行間の読み取りなどの能力別に行った。ワークショップの前後にテストを行い、明らかな読解力の上昇が見られた。教育にアニメーションを導入すると、観察、話し合い、振り返りが小学生の読解力などを向上させるのに役に立つようだ。

結論と大局観

National Knowledge Center for Reading、ヴィーボー市、VIA University College とアニメーション・ワークショップとのコラボレーションで、子どもたちがアニメーションを作るという教育的アプローチが、読解力等の能力を向上させるという仮説を証明することができた;アニメーションをすることで、デコード(読解力)に問題を抱える子どもたちが読解力を高めることができるか?読むことへの意欲を失った子どもたちが勉強に興味を持つきっかけを持ち、将来社会的に貢献する可能性を、アニメーションを取り入れた教育は取り戻せるのではないだろうか?

テストの評価を通じて、わたしたちの仮説が証明された。アニメーションを用いた教育は読解力が弱かった生徒の読解力を開発することが明確となった。アニメーション教育学を言語と読解力の開発に導入することは今後あり得る。わたしたちの見解では、プロジェクトの革新性により、まだテストされていない教育で可能性のあるものはあるだろう。

今回のプロジェクトでは読む能力が低い中学生が調査対象であったが、そうではない人たちにも、アニメーションを用いた教育は言語と読解力に明らかに有効であると言える。非常に有効的だと今なら断言できる。例えばデンマーク語が母語でない人や、様々な言語的な発達障害を持つ人(自閉スペクトラム症、アスペルガー症候群)に特に効果的と思われる。

アニメーション教育学には、抽象的なものを現実とつなぎ合わせる力がある。例えばイメージと言葉、感情と音、などである。それによって発言することや書くことに自分の中の想像力を組み込む力が養われると言える。想像力はものを読み取る中で最も重要な要素である。

クリエイティブラーニングと Erasmus Exchange の国際的なケーススタディ

2012年～2018年の間、毎年およそ10人から16人の18歳から45歳の生徒(様々な国籍、年齢、社会的経済的状況)を対象とした調査を行った。

実践レベル: 大学教育、アニメーション・ワークショップ、VIA University College

対象の90%が自己の実力、自己の感情の理解/コントロール、自己の成長の把握についてより自信がついたと答えたためアニメーションは自分とのコミュニケーションのために非常に役にたつことが分かった。

集中コースで、年2回、各6ヶ月の学期で実施され、学生はアニメーション制作の間に、瞑想教育、神経科学、および心の知能指数の基礎を学んだ。さらに、生徒(特に子ども)とターゲットグループ(異文化間の社会プロジェクトの場合)を指導するために教育学研究も取り込まれた。

教育者たちはアニメーターや教師やと協力してカリキュラムや授業を開発し、活動が行われる場所の環境の研究も含まれた。

アニメーション、映画作成理論、演劇練習などは、生徒たちにアニメーションを通してコミュニケーションする方法を教えた。一部のケーススタディには難民や援助が必要な子どもたち、やる気の失せてしまっている学生たちも含まれていた。にもかかわらず結果はポジティブで、生徒や教師、アニメーターたちの間では良好な関係が見られた。

学生たちの中には、コースの終了後にそれぞれのコミュニティや美術館、心の健康ケア、社会活動、美術のイベントや教育の場でアニメーションを用いた教育実践を始めたと聞いている。