


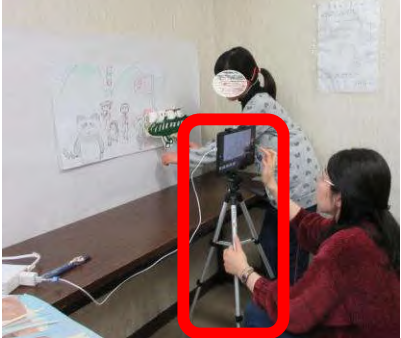
実施報告

平成 31 年度子どもゆめ基金助成

葉っぱになったつもりで、地域の自然や文化をアニメで表現しよう はじめよう！アニメーターディング

アニメで、“ひこーき公園の未来図”を描いてみよう！
～アニメーターディングー気候変動とわたしたちのまち～

開催日時	2019年12月26日(木)、27日(金)、2020年1月12日(日) 13時～16時
開催場所	埼玉県朝霞市 ひこーき公園(南割公園)、弁財市民センター
主催	一般社団法人アニメーターディングらぼ
協力	朝霞市みどり公園課
助成	平成 31 年度子どもゆめ基金 子どもの体験活動 助成活動の目的: 子どもの地域との係わりが減る一方、外国人が増えて異文化交流が増えている。言語に頼らず、動かないモノを動いているように見せられるアニメをツールとし、その制作と発表を通じて、自分と異なるモノや人の目線で地域の自然や文化を見つめ、考えや気持ちを伝えるスキルを高める。また、テーマに気候変動の影響を受ける公園を選び、SDGs 目標と地域のまちづくりを連動させ、子どもにグローバルな視点を意識させる。
実施の背景	朝霞市の通称「ひこーき公園」(街区公園、0.19ha)は、飛行機型のジャングルジムとソメイヨシノが周辺住民や市民に長年親しまれている。しかし樹齢 40 年を越えたソメイヨシノの多くが病害虫に侵され、気候変動で威力を増す台風の襲来に備えて伐採される可能性が出てきた。 一方、子どもが利用する公園でありながら、子どもがその整備や計画に発言する機会は少ない。そこで、朝霞市の担当課と協力し、アニメーターディングのワークショップを実施することとした。
目的	<ul style="list-style-type: none"> ● ひこーき公園を利用する子どもが、公園を取り巻く、さまざまな環境に関心を持つ <ul style="list-style-type: none"> ◆ 公園の樹木や水循環の観察や考察により、世界規模の気候変動へ視野を広げさせる。 ◆ 子どももまちづくりに参加できることを、子どもたちに認識させる。 ● アニメーターディングの普及 <ul style="list-style-type: none"> ◆ アニメ制作は身近な道具や材料で、自分たちでもできるということを広める。 ◆ 「スペシャルワールド」(ひとりひとりの楽しい創造空間)を体験してもらう。 ◆ アニメが自分の意見や考えを他の人に伝えるコミュニケーションのツールとなること、子どもが商業アニメの消費者ではなく、アニメの表現者(創造者)となれることを実感してもらう。 ● 運営全体 <ul style="list-style-type: none"> ◆ 楽しく、事故のないワークショップを完遂する。 ◆ 学びの部分とアニメ制作部分のファシリテーターの連携により、「学習から物語へ、アニメ表現へ」の工程における日本流アニメーターディングのあり方を検証する。
対象と募集	ひこーき公園(南割公園)の利用者。主に小学4年生以上の小学生と中学生を対象とした。 親子の参加、近隣市からの参加も可とした。 3 日間の参加が望ましいが、2 日間のみ参加者も受け付けた。 <ul style="list-style-type: none"> ● 定員: 15 名程度。 ● 参加費: 1 人 200 円(3 日間の朝霞市ボランティア活動保険加入のため)。 ● 募集: 公園が通学圏となる朝霞市立第 5 小学校、第 10 小学校、第 3 中学校の小学 4 年以上の児童生徒全員と児童館にチラシ約 2000 枚を配布し、公園近隣市掲示板にポスターを掲示した。 ● 事前申込: アニメーターディングらぼのサイトで申込: http://allip.org/workshop2019asaka
参加者	8 名、市内の公立小中学校に通学する女子。2 名が初日欠席、別の 1 名が最終日欠席。 内訳: 14 歳 1 名、12 歳 1 名、11 歳 1 名、10 歳 3 名、9 歳 2 名。 最終日のアニメ上映会には、参加者の保護者と家族、市職員、市議会議員 計 20 名ほどが参観した。

講師等	<p>【学びと話し合い】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 伊藤裕美(アニメーター・ラナーニングらぼ 代表) ● 「あさかの水と環境のお話」語り部 藤井由美子(あさか環境市民会議 会長) <p>【アニメ制作指導】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● いがき けいこ(羊毛フェルト作家、イラストレーター。NHK-E テレのプチプチ・アニメ「けいとのようせい ニットとウール」シリーズ(アニメーション:やたみほ)にキャラクター造形やデザインで参加。こどもの城 国立総合児童センターの映像事業部で数々の児童向けの映像ワークショップの運営。現在も川崎市アートセンターなど、各地でワークショップの講師や参加者サポートの活動を行う) ● ほそかわ りな(りつや りつこ)(映像作家、イラストレーター。専門大学や高等学校などでアニメーションや映像授業の非常勤講師を務め、こどもの城 国立総合児童センターの映像事業部や、川崎市アートセンターで児童向けのアニメーションワークショップの運営や指導などに携わる) <p>【運営とアニメ制作のアシスタント】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 平山優花(大学生、12月26日参加) ● 佐竹美紀(フリーランス、12月27日と1月12日参加)
全体進行	<p>話し合いやアニメ制作はグループに分かれてチームでおこなう。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ひこーき公園の現状を知る。公園でソメイヨシノや植物、そして周辺環境を観察する。 2. ソメイヨシノの特性を学ぶ。持続可能な開発目標(SDGs)の目標11「住み続けられるまちづくり」、目標13「気候変動に具体的な対策を」、目標17「パートナーシップで目標を達成しよう」を知る。 3. 現状観察と学習を元に、ひこーき公園の未来図を考え、話し合う。 4. 話し合ったアイデアを物語化して、コマ撮りアニメをつくる。 5. 完成したアニメをみんなで見て、ふりかえる。 6. 「ひこーき公園の未来図」のアイデアとアニメをインターネットで発表する(http://alljp.org/)
制作の 機材等	<p>撮影用タブレット</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ハーウェイ製 MediaPad T5 10/AGS2-W09/16GB、Android 8.0.0 4台(ネットワーク未接続) ✓ 電源はタブレットに各1口(延長コード使用) <p>アプリ</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ コマ撮り Stop Motion Studio 5.3.0.7938(無料版) ✓ ビデオ編集 Microsoft 製ビデオエディター(タイトルとアニメ本編とのつなぎ合わせ、エンドクレジットの編集のため、Window10のPCにバンドルされたフリーソフト、画質は劣化するが操作は容易) <p>簡易撮影台</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ステンレス製メタルシェルフ(写真左) アイリスオオヤマ製 SEM-5508(幅約55cm×奥行約35cm×高さ約83cm) 2枚の棚板を約50cmの間隔で設置 ステージとなる”A3サイズの白紙”1組 ✓ アルミ製三脚と汎用タブレットホルダー(写真右) 2組 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>照明</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 室内の蛍光灯、窓から入る自然光 ✓ メタルシェルフには、棚板や支柱の影を減らすために難燃性不織布のレンジフード用フィルターを周囲に巻いた <p>材料、道具</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 一般的な工作道具、鉛筆、色鉛筆、クレヨン、水性のカラーマーカー ✓ 画用紙、A4コピー紙、色紙(大きさと模様が異なる数種)、厚紙、フェルト ✓ ひつつき虫(何度でも貼ってはがせる合成ゴムの接着剤)、マスキングテープ数種

主催者、アニメテッドラーニングらぼのふりかえり — 目的達成の自己評価

本ワークショップでは、アメリカから帰国した児童がいたチーム世界が公園といろいろな国／世界をつなぐアイデアを出し、チーム四季は動物が人間のように暮らす未来を描いた。ファシリテーターのかかなりの助力で、初心者にしては完成度の高い2本が時間内に仕上がった。

1回のワークショップで子どもと大人が互角にまちづくりできるようなにはならないが、今回は「アニメ制作という楽しい体験」を通じて、「子どもがまちづくりに参加できる」という意識を、漠然とでも、参加した子どもに持たせられたと考える。

● ひこーき公園を利用する子どもが、公園を取り巻く、さまざまな環境に関心を持つ

公園で行った植生や周辺環境の観察と川の環境保全活動家の講話への参加者の反応は好感触であった。

参加者はアニメ制作にも積極的で、地域学校の環境教育との連携を探りたい。

- ◆ 公園を取り巻く環境、気候変動というグローバルな課題を掘り下げられるように専門家等との連携
本ワークショップでは、課題への考察を深める教材や学習環境(図書やインターネット検索等)が十分でなく、参加者の興味関心を広げる教材や指導法を、関連分野の専門家等と連携しながら充実させたい。
- ◆ 学習や調査の時間確保
限られた時間のため、学習や調査の時間を確保できなかった。アンケート回答(最終頁参照)より、「気候変動とまちづくり」という社会的課題とアニメ制作の両立は可能と考えられる。アニメ制作の基礎を身に着けた子どもを増やすことで、限られた時間でもアニメ制作を通じて考えを深め、発信できるようにしたい。

● アニメテッドラーニングの普及

参加者全員が「アニメづくりが楽しく」、「またやりたい」とした。「娘が楽しかったと話していた」と、保護者の反響もあった。

身近な道具やアプリでアニメ制作ができることを示し、参加者の一人は冬休みに独りでアニメを作ったとのこと。

アニメテッドラーニングの「スペシャルワールド」(ひとりひとりの楽しい創造空間)の体験は達成した。

● 運営全体

楽しく、事故なく実施した。アニメ制作初心者が対象で、申込時に初日と最終日に欠席者がいることが分かり、本ワークショップは「アニメ制作を楽しい体験する」ことを優先した。棄権者はなく、全員が予定どおりに参加した。

反省すべきことは、「学び」から「アニメ制作」への連携が十分でなかったことだ。公園観察と参加者の気づき、そして初日に撮影した写真(各自の着目点)をアニメ計画の話し合いへとつなげられなかった。これは主催者のデザイン不備による。アニメーション・ファシリテーターはその経験を活かし、熱心に指導したものの、主催者の配慮不足と時間制約のため、ファシリテーターが指示して参加者がそれに従う様子が見られた。

「学習から物語へ、アニメ表現へ」の工程を充実させたい。そのために、次のような指導法の考案を目指す：

- ◆ 参加者の創意工夫と協力関係
好奇心や探求心の旺盛な参加者を指示待ちモードにしない。初心者が使い易い機材やアプリを準備した上で、アニメ制作のコツ(基本の基)、使える材料と道具を制作の前に示して、参加者の創意工夫や協力関係を引き出すようにする。
参加者は言葉ではなく、絵を描いたり、体を動かしたりしてアピールすることがある。そのアイデアをアニメというコミュニケーションのツールで表現させるファシリテーションを指向する。
- ◆ 参加者の試行錯誤
別のワークショップだが、指導員が少なく目が行き届かなかったものの、高学年の小学生が道具や材料を使いこなし、独自のコマ撮り法を見つけていた。プロのアニメーターが技法・手法を伝授すればアニメの完成度は高まるが、アニメテッドラーニングでは参加者の試行錯誤—参加者が何を作るかを考え、どのように作るか、どのようにメッセージを伝えるかという工夫をトライアルアンドエラーできるようにする。
- ◆ 時間内の完成というプレッシャーから解放
ワークショップには時間制限がある。しかし、アニメ完成というプレッシャーから参加者とファシリテーターを解放させたい。ワークショップの計画で合理的な到達点を話し合い、終了時に到達度合いをふりかえる。参加者が時間管理をしつつ、到達点を徐々に高められるようにする。

活動の記録

12月26日 1日目の活動

13:00	<p>ひこーき公園に集合。 【アイスブレイク 映像あそび】 参加者のピクシレーション(人間を1コマずつ動かして撮影するアニメーション)。 ※視聴 https://youtu.be/asDp67KNob8 (限定公開)</p>
13:30	<p>【学びと映像あそび】 公園を一周しながら観察。 2人に1台のタブレットを渡し、気になるところ・こと・ひとを撮影する。 いろいろな視点で環境を観察し、子どもの気づきを促す。写真撮影は集中力を高めたようだ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● サクラは幹に剪定後のコブができ、菌に侵されキノコが生えている。 ● 赤い花をつける寒つばき、葉を揉むと芳香が出るクスノキ、子どもの背丈くらいのツツジなど、サクラ以外にも植物がある。 ● 休憩中の男性がいて、子どもだけでなく大人も公園を利用する。 ● 住宅に囲まれている。 <p>水の語り部の藤井さんが朝霞の川や水の循環を話す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 土の硬さや水分など、足で踏んで感じる。落ち葉のあるところはフカフカ。 ● 藤井さんはポイ捨てされた吸殻を見せてから、持参の袋に回収。ゴミを拾うという小さな行為が公園の保全になることを身をもって示す。 <p>参加者と対話。 学校で環境教育を受けている子どもたちは環境に関心を持っている様子で、反応が良い。</p>
14:05	<p>公園から弁財市民センターへ徒歩で移動。 全員で会場づくり。</p>
14:30	<p>【オリエンテーション】 全体の予定、アニメテッドラーニングのグランドルールの確認 ⇒ 豊島区で行ったワークショップの記録ビデオと完成したアニメを見せて、これから行うことをイメージする。 ※ https://youtu.be/K6Njg_aTxD4 (非公開)</p>
14:40	<p>【自己紹介】 名前/ニックネーム、学校名、公園で何をしているか、公園でやってみたいこと。※別紙参照。 臨床発達心理士、学校心理士の松本くみ子さん考案「おにぎり顔」(あくといと)を渡し、上手く気持ちが伝えられない時に使うように案内。</p>



ひとの話をよく聞こう！
 ダメ！と言わないようにしましょう！
 ひとりひとり安全に気をつけよう！
 機械や道具は大切に、決められた場所で使おう！
 楽しいワークショップにしよう！



15:10	<p>【映像遊びー枯れ木に花を咲かせましょう】 フリーアプリ「Stop Motion Studio」でコマ撮りをする。 色紙でサクラの花びらのパーツを作る。 壁に張り出した模造紙にサクラのパーツを配しながらコマ撮りする。 ファシリテーターのいがきがパーツを貼る位置などを指示し、ほそかわがシャッターを押す。 3日目に制作するアニメのタイトルとするため、「ひこーき公園とわたしたち」の文字を加えた。 視聴 https://youtu.be/gtAitALoN78</p>
16:00	<p>【クロージング】 公園で撮影した写真の中から、翌日の作業で使うために、一人1枚好きな写真を選ぶ。 今日のまとめと明日の予定を伝え、終了。 全員で片付け。 水の語り部の藤井さんたちが調査した埼玉県の河川水系図に興味を持つ参加者(中学生)に、市内を横断する黒目川の川まつりを話すと、「参加したい」と。</p>



12月27日 2日目の活動

13:00	<p>弁財市民センターに集合。 【自己紹介】今日の予定を伝えてから、初日欠席した2名が自己紹介。 【映像あそび】 ファシリテーターのいがき、ほそかわ両名が制作したアニメや映像を見せる。 テレビのシリーズだけでなく、アニメにはいろいろな表現や作り方があることを紹介。 【映像あそびー紙コップの行進】 高さ5.5cmのミニ紙コップに各人が好きな顔を描き、立体物のコマ撮りを練習する。 ほそかわが紙コップの配置を指示しながら撮影する。 視聴 https://youtu.be/8wN1LDZbk8o</p>
-------	--



13:45	<p>【学び】公園観察のふりかえり 前日参加した5名が、公園で撮影した写真を見せながら、その写真を撮影し、選んだ理由を発表。 ※別紙参照。 伊藤が事前に撮影した写真で、現場で観察できなかったことや周辺の様子(サクラやケヤキの落ち葉が多いことなど)を伝え、気づきを促す。</p>
14:15	<p>チーム編成 4名x2チーム、いがきとほそかわが1チームずつ担当する。(主催者が編成を決めた)</p> <p>【話し合い】 チームに分かれてアニメにする物語を話し合う。テーマは「わたしはひこーき公園で、だれ・なにといっしょに、なにを、いつ・どんなふうにやりたいか？」 学年が異なる見知らぬ者同士がチームとなり、出だしは発言が少なかったが、絵を描いてアイデアを伝える参加者もいた。 30分ほど話し合い、大枠が決まったところで、チーム毎にアニメの内容をミニプレゼン。 ※別紙「アニメーションの記録」参照。</p>
15:15	<p>【アニメの設計と制作】 チームそれぞれにキャラクターや設定を決めて制作。 チームはそれぞれに4つのシーンを決め、一人が1シーンを担当。シーンの内容は各人が考え、手書きの線画や色紙の切り紙で作成。 ファシリテーターが材料を選ぶことが多かったが、チーム世界「ナイアガラの滝」担当者は「落ちる水をどのように表現するか」、ファシリテーターにアドバイスを求めながらも、自ら色紙を選んで表現を試みた。 「中国」担当者は「中国から連想するものは？」と、周りに聞いてイメージを膨らませた。 マンガや絵を描くことが好きな者が多く、道具を器用に使い、細かい作業もほぼ自力で進めた。 チーム四季はシーンに必要なキャラクターと背景用の部材をほぼ完成させた。 チーム世界は各シーンの背景画を作った。時間内に終わらず、持ち帰った参加者もいた。内1名は最終日に参加できないため、撤収時間まで作業を続けて完成させた。</p>
16:15	<p>【クロージング】今日のまとめと最終日の予定。終了。全員で片付け。</p>



1月12日 3日目の活動

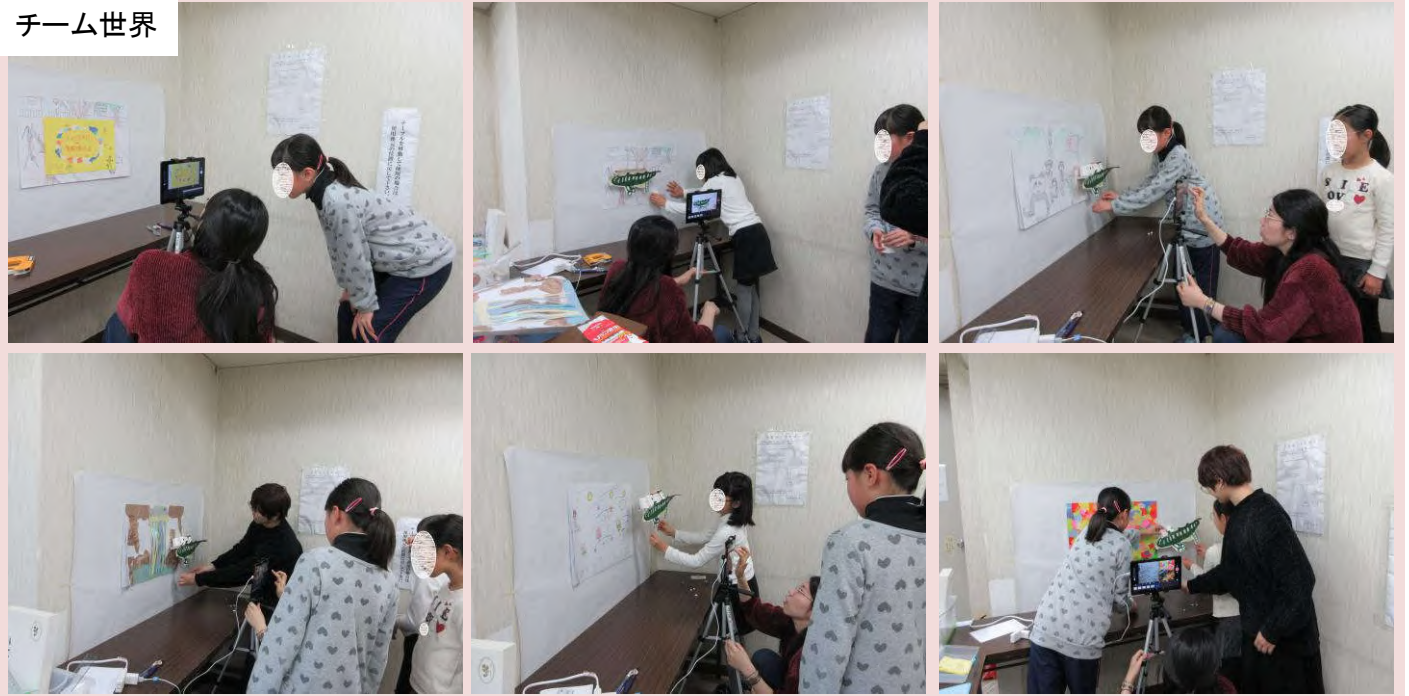
13:00	弁財市民センターに集合。 前回のふりかえり、今日の予定。
13:05	チームで部材の制作とコマ撮りをする。



チーム四季



チーム世界



15:10	<p>アニメ制作終了。 音入れは当初予定しなかったが、コマ撮りが終了したチーム世界からセリフを録音。続いてチーム四季もセリフを録音。 Stop Motion Studio からデータ書き出し。 チームでアニメの記録を記入。(話し合いの間に参加者が記録するのが良いのだが、時間制約のため終了後に記録した)。 ミニ上映会の会場準備。</p>
15:20	<p>【ミニ上映会】 保護者と家族、市役所職員などを招き、完成したアニメの上映、参加者が制作の意図や工夫点、作業の感想等をプレゼンした。 チーム世界：  アニメ視聴 https://youtu.be/zcDbLMRpbel チーム四季：  アニメ視聴 https://youtu.be/22W7de2V2rc 参加者が別チームの良かったところなど、感想を発表。 ※別紙「アニメーションの記録」参照。</p>
15:50	<p>【学びとふりかえり】 伊藤がアニメとプレゼンの良かったところを伝えた後、ひこーき公園とSDGs、気候変動との関連を再認識させ、「子どもも意見を発信し、まちづくりに参加できる」ことを話した。 著作権やプライバシーなど、アニメ制作と発表で守らなければならないルールを簡単に解説。 参加者がアンケートに回答。 ※アンケート回答は次頁参照。</p>
16:10	<p>クロージング。終了。 片付け。</p>



本報告および完成作品とアニメーションの記録はアニメーターラーニングらぼの公式サイトで公開します。

<http://alljp.org/>

また本ワークショップは、文化学園 文化・住環境学研究所との共同研究「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」の一環で実施し、この成果は共同研究者とシェアいたします。

参加者アンケート 集計

回答数:7(3日目は1名欠席、7名参加) ※以下回答の()内は事務局による補足。

1. 1月26日のひこーき公園の観察(お話と写真撮影)は

楽しかった	6	つまらなかった	0	参加できなかった	1
-------	---	---------	---	----------	---

ひこーき公園のことを

もっと知りたい	6	興味はない、遊びに来ない	1
---------	---	--------------	---

環境や気候の変化に

興味がある	5	興味はない	2
-------	---	-------	---

興味があると答えた人は、どんなことに興味があるか

- 雲の形など。(質問の「気候」に○印がしてあった)
- 温だんかが進まないためなどに。
- 環境を守っていくためにすべきことや世界の気候について など。
- 災害のことなど。

2. 映像あそび(ひこーき公園でおこなったピクシレーション、紙コップの行進)

楽しかった	7	つまらなかった	0	どちらか参加できなかった	0
-------	---	---------	---	--------------	---

(初日のひこーき公園でおこなったピクシレーションを欠席した2名は、2日目の紙コップの行進は参加)

3.

アニメづくりは

楽しかった	7	つまらなかった	0	むずかしかった	0
-------	---	---------	---	---------	---

むずかしかったところ

- 1つ1つのコマをとる(撮る)ところなど。
- ない。

アニメづくりを

もっとやってみたい	7	やりたくない	0
-----------	---	--------	---

4. ワークショップの時間は

ちょうどよかった	5	長かった	2
----------	---	------	---

5. 感想や意見があれば、書いてください。イラストでもいいです…コメントもつけてください。

- なし。(各2匹のねずみとネコのイラストが描かれていた)
- 楽しかったし、面白かった。(動画を模しているような、2体の女の子の線画が描かれていた)
- (「Good!」と吹き出しをつけた、猫の女の子が描かれていた)
- あまり体験のできない、アニメ作りをいろいろな物を使ってできて、自分たちの思うアニメも作れて、とても楽しかったです。これからも、アニメを少しでも作りたいです。
- はじめてアニメを作ったけど自分でもできることにおどろきました。今度はもっと長いアニメやたくさんキャラクターを出したりして作ってみたいと思いました。とても楽しかったです。
- アニメ作りはやったことがなかったのでやってみて楽しかったです。(ひこーき公園のこと、環境や気候の変化に「興味はない」と回答。アニメづくりでむずかしかったところは「ない」と回答)
- 最後にチームでアニメを作ったのがとても楽しかった。だからまたつくってみたい。

アニメで“ひこーき公園の未来図”を描いてみよう！ 参加者が初日に撮影した写真、自己紹介

	年齢	公園観察で撮影した写真から選んだ1枚 選んだ理由	自己紹介: <ul style="list-style-type: none"> 公園でやっていること or(公園以外です)好きなこと 公園でやってみたいこと 	<ul style="list-style-type: none"> 参加チーム アニメのタイトル
A	10歳 女子	 <p>冬なのに、赤い花(ツバキ)がきれいだった</p>	<ul style="list-style-type: none"> 友だちと遊ぶこと 絵を描くこと ともだちとあそびたい 	<ul style="list-style-type: none"> チーム四季 ひこーき公園のみらいの春夏秋冬
B	14歳 女子	 <p>ピントがボケた写真がおもしろいと思った</p>	<ul style="list-style-type: none"> かんけり 鬼ごっこ 読書 どろだんご作り 	<ul style="list-style-type: none"> チーム四季 ひこーき公園のみらいの春夏秋冬
C	10歳 女子	 <p>普段気にならなかった風景がおもしろいと感じた</p>	<ul style="list-style-type: none"> 鉄ぼうの足かけうしろ(足かけ後ろ回り?) 地下をほって家をつくる 	<ul style="list-style-type: none"> チーム世界 Around the World
D	10歳 女子	 <p>空き缶が落ちていたので、撮ってみた</p>	<ul style="list-style-type: none"> あそぶのだいすき 友だちと宝をみつけない 	<ul style="list-style-type: none"> チーム世界 Around the World
E	9歳 女子	 <p>葉が落ちた木に冬の雰囲気を感じた</p>	<ul style="list-style-type: none"> 友達とあそぶこと 好きな本を読むこと やったことのないあそび 	<ul style="list-style-type: none"> チーム四季 ひこーき公園のみらいの春夏秋冬
F	11歳 女子	初日の公園観察欠席のため、写真なし。	<ul style="list-style-type: none"> 友達と遊ぶ 読書 	<ul style="list-style-type: none"> チーム世界 Around the World
G	12歳 女子	初日の公園観察欠席のため、写真なし。	<ul style="list-style-type: none"> 大なわ(大なわ飛び) あまり公園などであそびをしたことがないこと(あまり公園などでしたことがない) 	<ul style="list-style-type: none"> チーム四季 ひこーき公園のみらいの春夏秋冬
H	9歳 女子	初日の公園観察は欠席のため、写真なし。	<ul style="list-style-type: none"> 絵をかくこと(キャラクター) 公園のゆうぐをかく 	<ul style="list-style-type: none"> チーム世界 Around the World

アニメで、“ひこーき公園の未来図”を描いてみよう！～アニメテッドラーニングー気候変動とわたしたちのまち～
ワークシート アニメーションの記録

A チーム 記録：アニメーション・ファシリテーターのいがきけいこ

チーム名	チーム世界
メンバー（担当したパート）	すみっこ（中国） 野崎はるか（ナイアガラの滝） 千田花瑠（ピューロランド） 加藤奈々穂（きらきらの世界）
テーマ	ひこーき公園にある「ひこーき」（飛行機型のジャングルジム）でいろいろな場所を見に行く（旅をする）。
タイトル	AROUND THE WORLD（仮訳 世界中）

アニメーションの設定

だれが（1）	紙コップのわたしたち。
だれが、なにが（2）	ひこーき（公園にあるジャングルジムに似せた、紙の飛行機）。
どこで	中国、ナイアガラの滝、ピューロランド、きらきらの世界（宝石の国）。 ひこーき公園。
いつ	2030年。
セリフがあるかないか	セリフはある。
なにを、どうする（あらすじ）	ひこーき公園のひこーき（遊具）に乗って世界を旅行する？！

ふりかえり

観客の感想や意見	Bチームの人たちの感想 ● 立体的なのがおもしろかった（旅する人たちに紙コップを使うのがいい） ● 宝石の国（きらきらの世界）のクオリティがよかった。細かい！ ● ナイアガラの滝が本当の水のように見えた。表面がぼこぼこしていたり、立体感があった。
チームの話し合い 成功したこと 良かったこと	アニメーション作り 楽しかった！ 紙コップが活着ているみたいに動かせたのがよかった。 ひこーきを動かすところがうまくいった！
チームの話し合い 失敗したこと	（コマ撮りしている時に）ひこーきが落ちたりして大変だった。 もう少し工夫する時間がほしかった。
どうしたら 伝えたいことを もっと良く伝えられるか？	また作りたい。

<完成したアニメーション>



<https://youtu.be/zcDbLMRpbel>

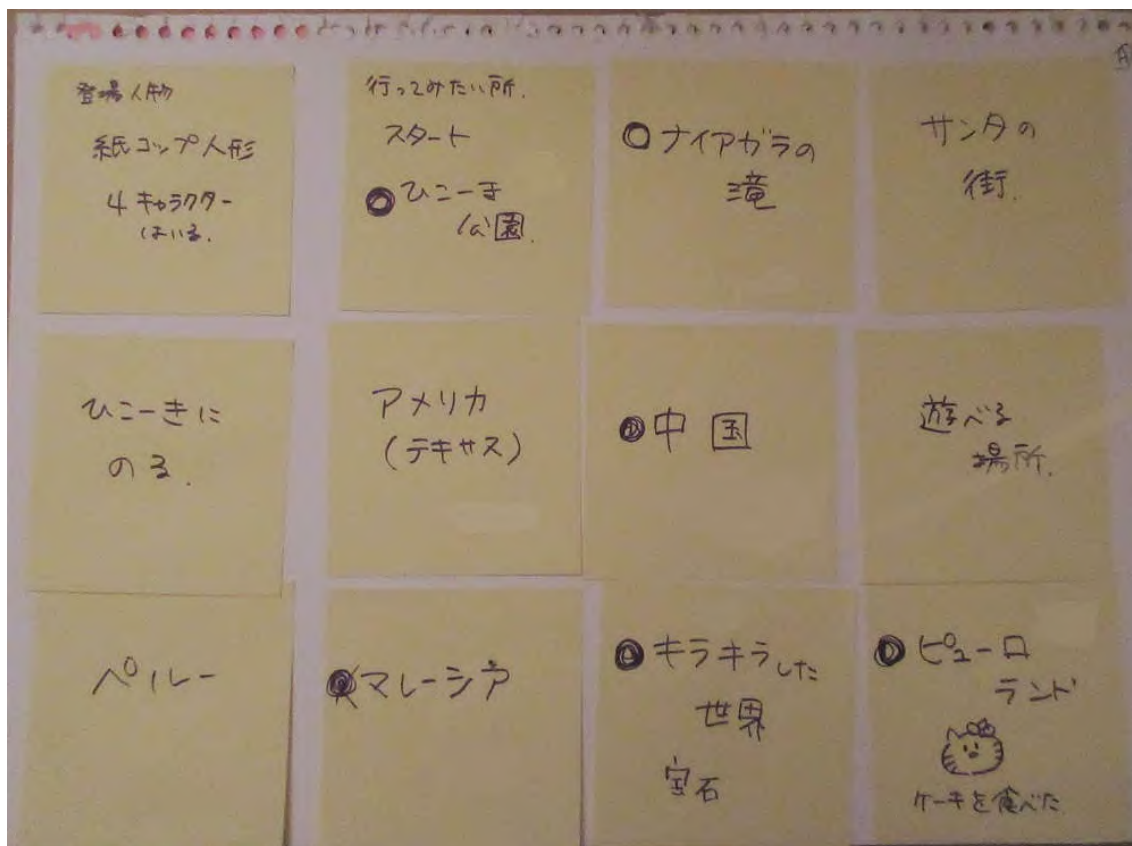
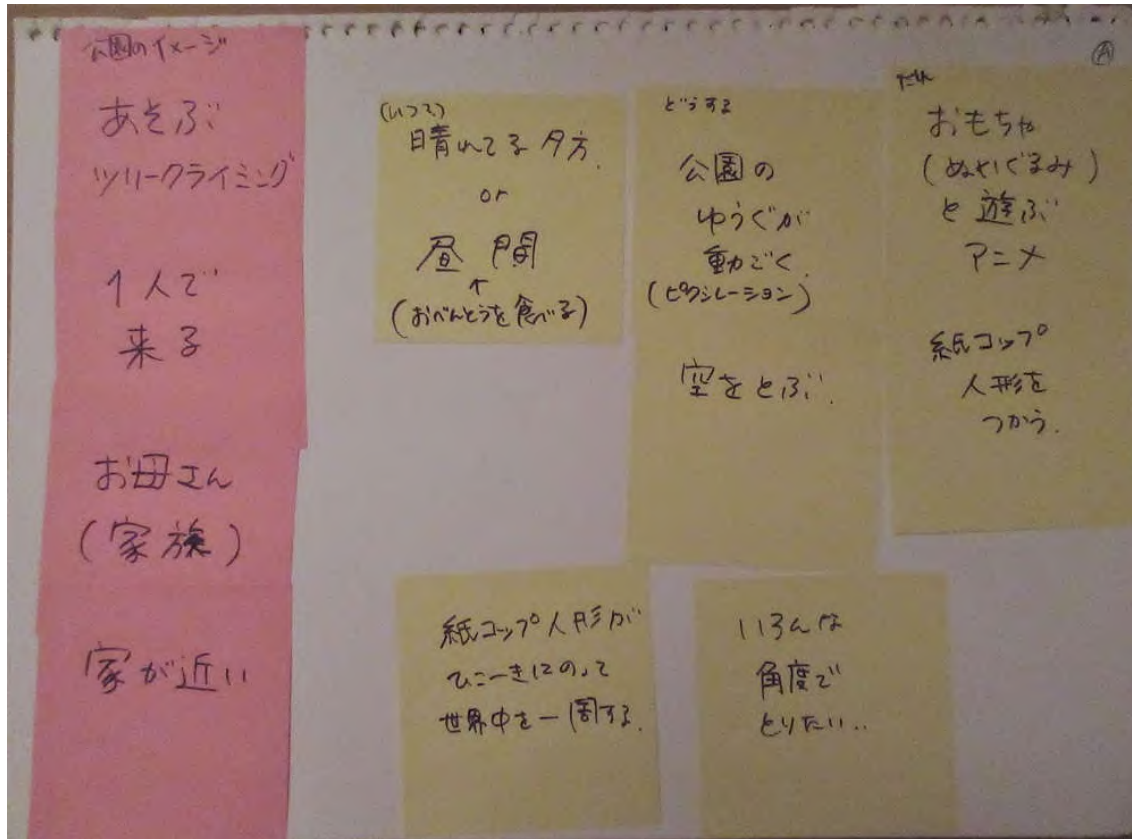
完成日：2020年1月12日

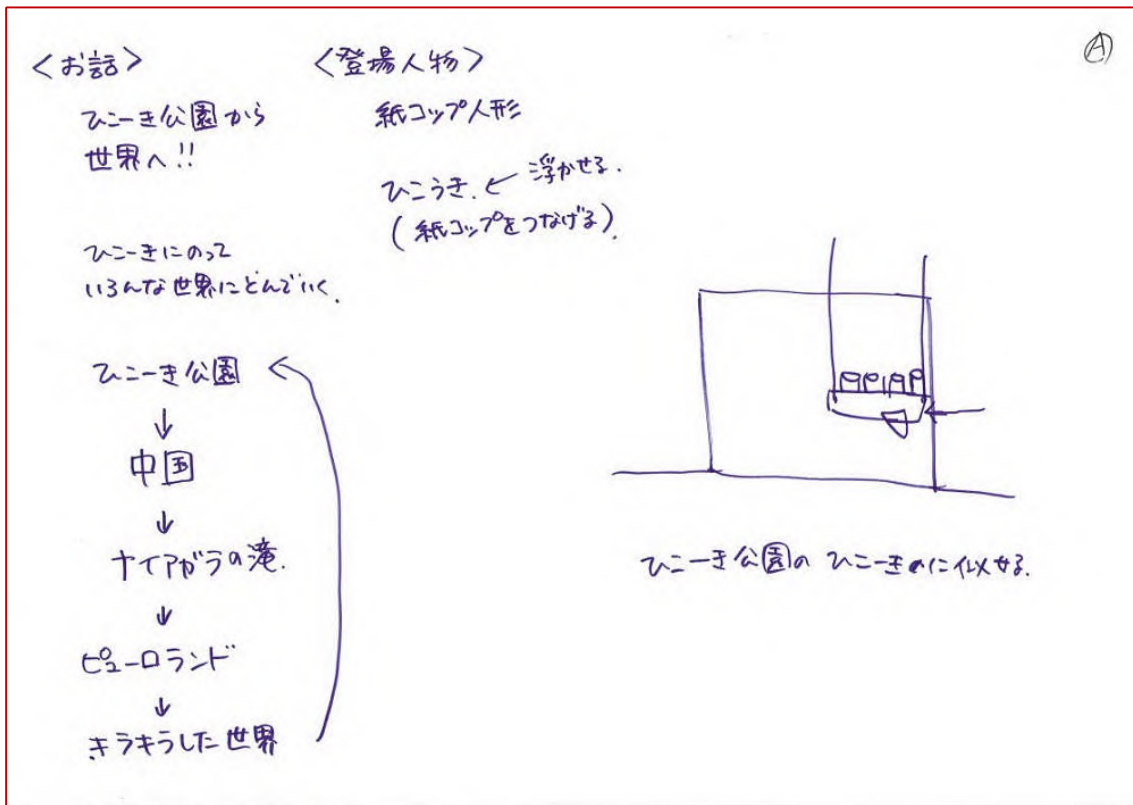
使用した楽曲：なし

作品時間：1分6秒

権利管理：一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ

Aチーム ブレスト 記録：いがきけいこ (アニメーション・ファシリテーター)





<チームワーク、制作に関するアニメーション・ファシリテーターの所感>

- 各自作業を確認することでしっかり進めることができた。
- どんな風にしたいか? など、なげかけるとしっかりアイデアを伝えてくれる子どもたちだった。
- みんな絵を描くのが好きなようだった。作業が丁寧だった。
- テーマを意識して話し合いを進めたが、「未来図」まで引き出すことが出来なかったが、「ひこーき公園の飛行機（遊具）に乗って紙コップ（自分）たちが旅行をする」というアイデアがとても面白いと思ったので、活かすことにした。

ファシリテーターによる全体の総括

- テーマをもっと的をしぼってもいいのではないかな。未来図なら、10年後、100年後など。
- いろいろな未来図を提案して考えさせても面白いと思います。
- 公園を遺すなどメッセージ性を持たせたいのなら、そのような話し合いも必要です。学びの段階でもっと具体的ななげかけてもいいと思います。

空飛ぶジャングルジムの飛行機

チーム世界はひこーき公園から飛行機で世界旅行へ出るという物語をアニメにすることにした。4人それぞれが高さ 5.5cm のミニ紙コップのキャラクターになり、飛行機に乗り込む。

背景は平面と半平面(ナイアガラの滝)だが、キャラクターが紙コップという立体のため、飛行機も立体にして空を飛ばさなければならなかった。



飛行機の絵を1人が描き、その裏側に厚紙で受け皿を作りキャラクターの紙コップを乗せた。飛行機にガラス棒を2本固定して、参加者がガラス棒を持って少しずつ動かすことで、紙飛行機はアニメの中で空飛ぶジャングルジムとなった。参加者の「空飛ぶジャングルジムの飛行機」の立体的な造形とガラス棒を用いることはファシリテーターのいがきが提案した。

4つの旅行先の背景とは別に、旅行の出発点・終点となる「ひこーき公園」の絵は、公園の写真を元に別の参加者が描いた(写真中央 飛行機を描く子の横で作画している)。

キャラクターの後ろ姿と工夫の連携

紙コップのキャラクターはひっつき虫(何度でも使えるソフト接着剤)で仮止めすると、ジャングルジムの階段を上るように撮影できた。

参加者4人がそれぞれのキャラクターになって、公園にあるジャングルジムの”飛行機”に乗るシーンでは、3人目の参加者が後ろ向きにハシゴを上るのに”後ろ姿”を描くことを思いつく。4人目も後ろ姿を加えて搭乘させ、工夫を連携させた。



厚紙の受け皿に乗せたキャラクターは落ちやすく、撮影の終盤になると、参加者たちが自発的に協力するようになった。

空飛ぶジャングルジムは参加者の印象に残ったようだ。上映後のふりかえりで子どもたちが自慢げに撮影の様子を話すのが微笑ましかった。



アニメで、“ひこーき公園の未来図”を描いてみよう！～アニメテッドラーニングー気候変動とわたしたちのまち～
ワークシート アニメーションの記録

B チーム 記録：ゆりっこ / 【】内はアニメーション・ファシリテーター、ほそかわりなの補記

チーム名	チーム四季
メンバー（担当したパート）	ゆりっこ（春） ほのちゃん（夏） 千田翠莉（秋） 松下菜月（冬）
テーマ	
タイトル	ひこーき公園のみらいの春夏秋冬

アニメーションの設定

だれが（1）	ぶた、ねこ、いぬ、かめ。
だれが、なにが（2）	【四季をたのしむ動物たち】
どこで	ひこーき公園。
いつ	25 世紀。
セリフがあるかないか	セリフはある。
なにを、どうする（あらすじ）	春（ぶたが）おにぎりを食べる、お花見をする。 夏（ねこが）すいか割りをして、すいかを食べる。 秋（いぬが）落ち葉であそぶ。 冬（かめが）かまくらに行く。 【25 世紀の未来では、動物たちも人間のように過ごしていると思うので、動物たちがひこーき公園で四季を過ごしているところを作った】

ふりかえり

観客の感想や意見	A チームの人たちの感想 ● 落ち葉とかおもしろかった。 ● おにぎりのアイデアがおもしろい！ ● 設定がよかった。動物が人間のように生活しているアイデアがおもしろくない。
チームの話し合い 成功したこと 良かったこと	楽しかった！ たくさん意見を出すことができた。 【春夏秋冬の担当を決めた。背景も自分で作った】
チームの話し合い 失敗したこと	【なし】
どうしたら 伝えたいことを もっと良く伝えられるか？	

<完成したアニメーション>



<https://youtu.be/22W7de2V2rc>

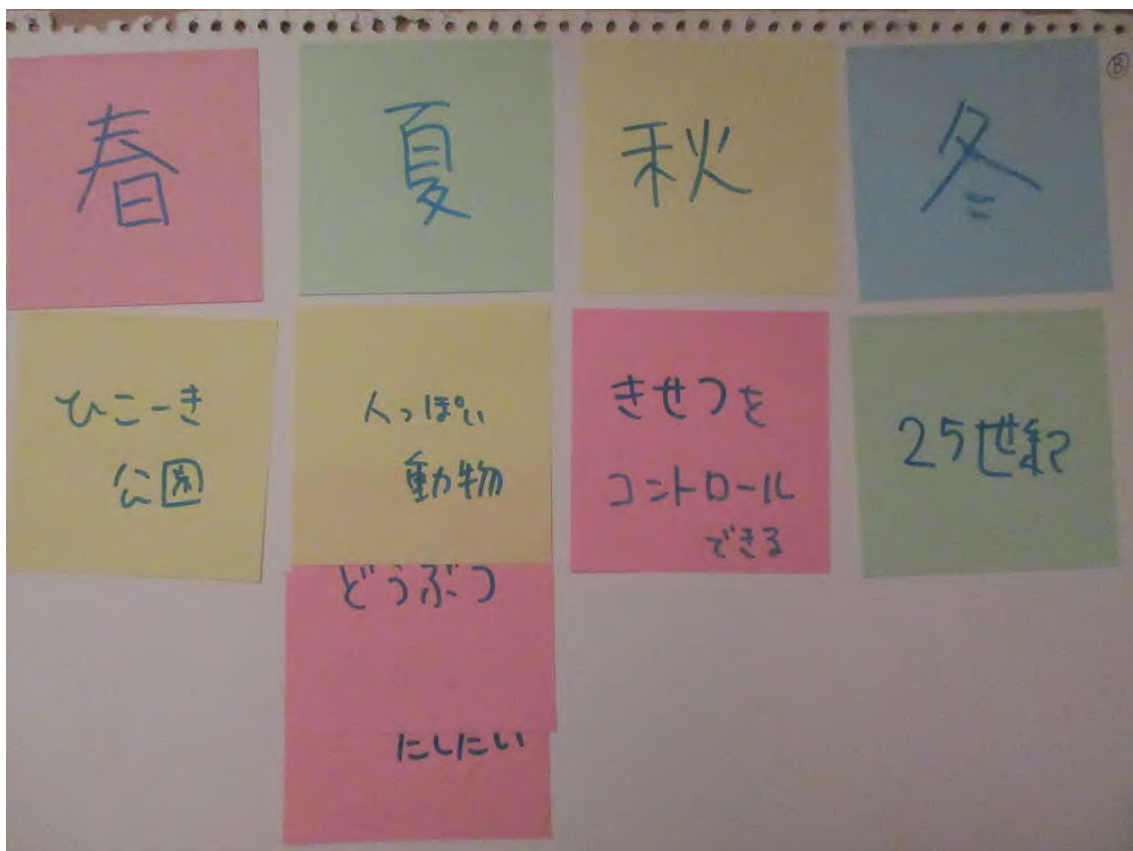
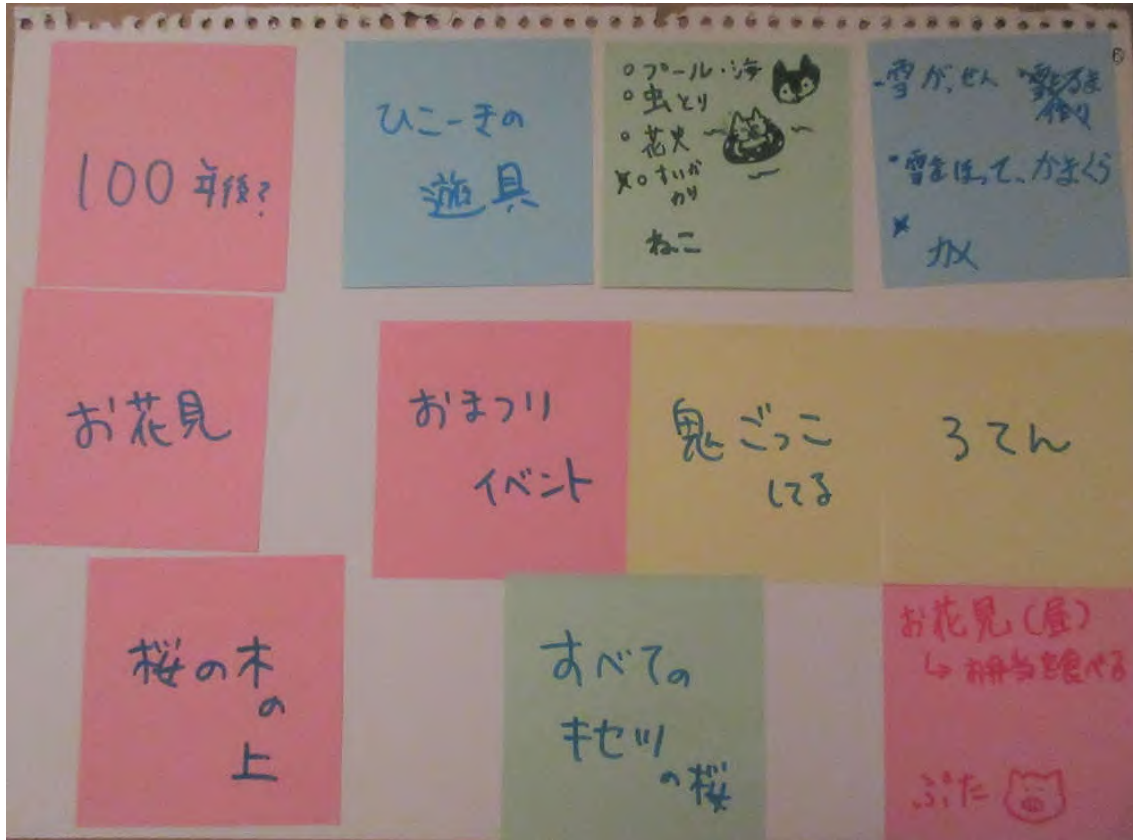
完成日：2020 年 1 月 12 日

使用した楽曲：なし

作品時間：1 分 7 秒

権利管理：一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ

B チーム プレスト 記録：ほそかわりな (アニメーション・ファシリテーター)





<チームワーク、制作に関するアニメーション・ファシリテーターの所感>

- 皆、陽気で、意欲的な子ばかりだった。
- 何かやりたいかや、アイデアも豊かで楽しそうに進めることができた。
- 手も早かったので、遅れもなく進められた。
- 少し控えめで、自分から何かをやりたいというようなことがあまり出てこなかったが、指示すると手を動かしてくれるし、話をしっかり聞いてくれて、協調性があった。
- 最初のテーマから物語を引き出す際に、なるべく皆の意見がバラバラにならないよう少しバランスをとった。“四季”というテーマで意見が一致したので、スムーズに進められた。

ファシリテーターによる全体の総括

- チーム問わず、全体的にはきはきと活発な子が多かったと思う。
- 人の話を聞かないような子や、走り回る子がいなかったため、全体的にスムーズな印象で進んだ。