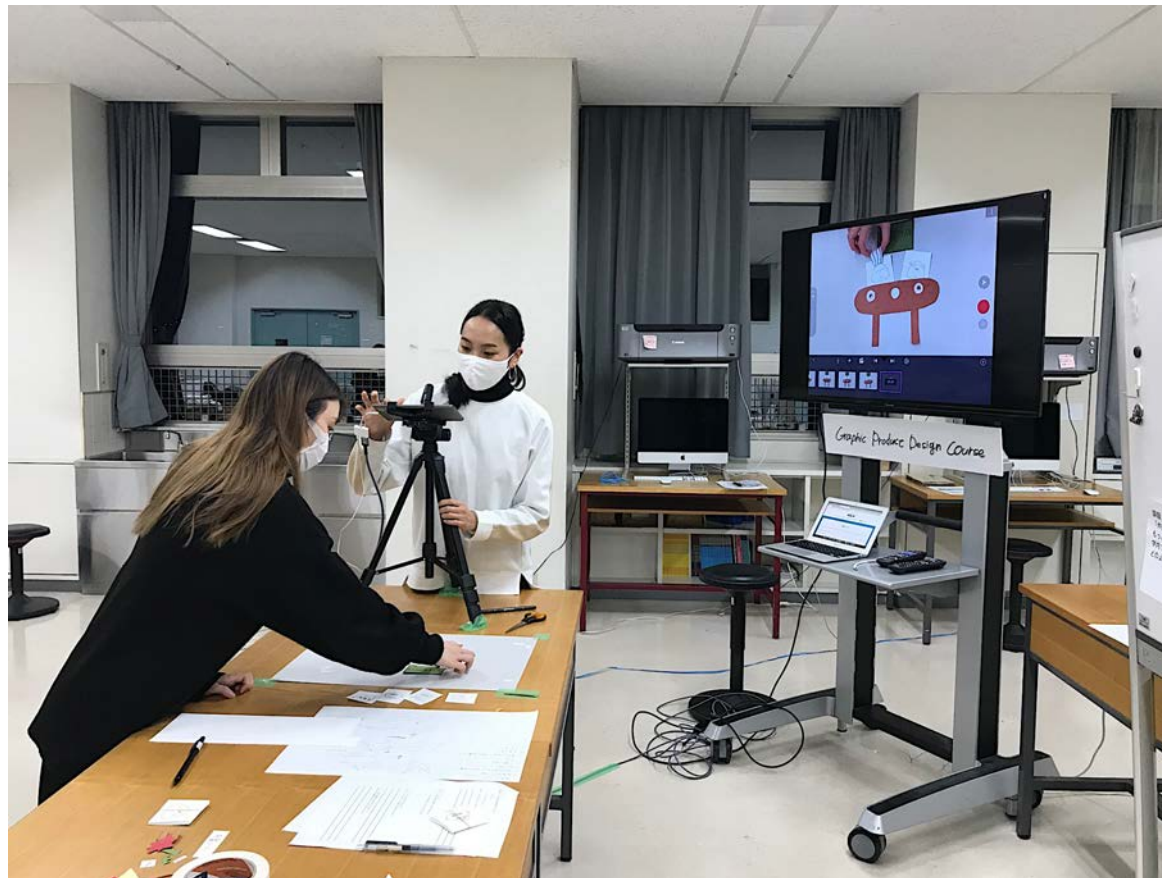


昨年度、一昨年度を踏まえた 2020 年度の活動と アニメテッドラーニングのワークを検証する 模擬ワークショップについて（昼間）



2018 年度に実施した小学校教員対象の ワークショップで得られたこと

- 小学校の机に収まる撮影台が必要
- 狭い教室内に用具や機材を収納できる事
- 50 分間でできるカリキュラムの作成

小学校教員を対象としたワークショップ

参加者募集=東京都小学校教育研究会連合の構成団体
「東京都図画工作研究会（略称：都図研）」の協力で
研究会会場でフライヤーを配布。

「発見・体験！アニメーション」

実施日時：29 年 8 月 18 日、25 日、9 月 15 日、29 日

実施時間：19 時～20 時 30 分。

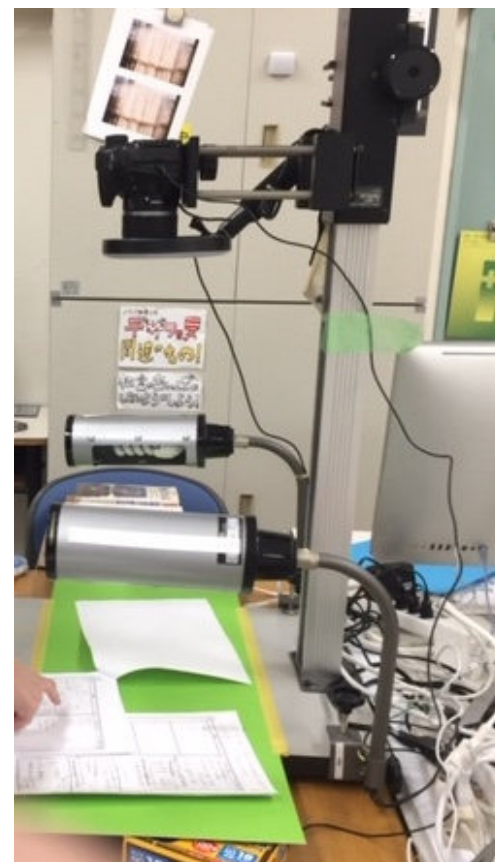
参加者：都内の公立小学校から 10 名が参加。

協力：NPO 法人市民の芸術活動推進委員会（CCAA）

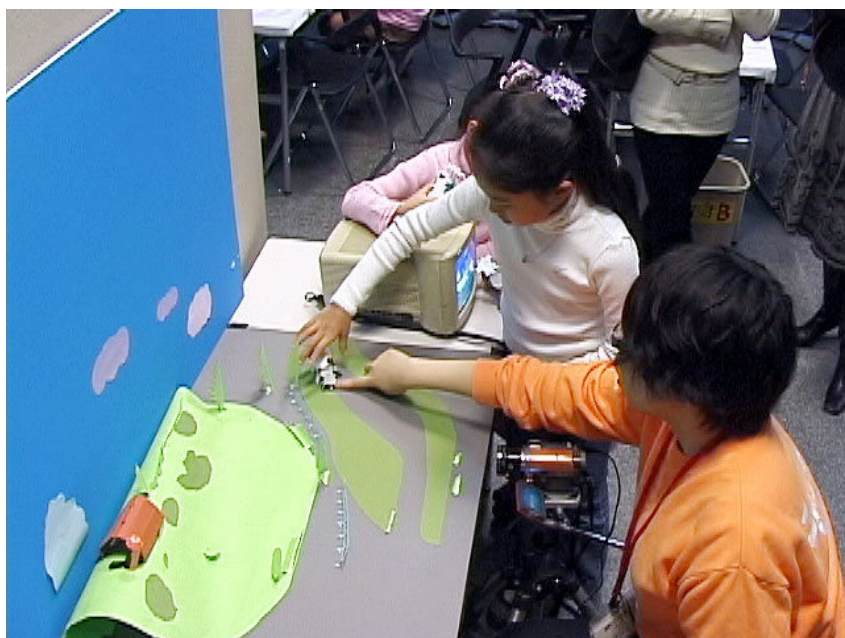
会場：CCAA 図工室



アニメテッドラーニングらぼでの
ワークショップにおいても、
小学生対象としての用具、機材、素材等は同じと考えて、
2019年度では、模擬ワークショップ用の撮影台等の選定、
制作、試用等を行なった。



2020 年度は、研究所の共同研究は後期から開始となった。JAA など他団体主催のワークショップへの参加（荒井）、過去のこどもの城等のワークショップの資料（写真、ビデオ等）のデジタルアーカイブ化（昼間）などを行なった。それを元にして、現在、小学校教員や施設の指導者対象の資料 DVD を制作中。



アニメ・ワークショップ実施一覧

昭和 61 年度 (1986)

AV アニメーション・フェスタ

「うつす」「うごく」(造形事業部)

昭和 62 年度 (1987)

AV アニメーション・フェスタ

造形クリエイティブクラブ「アニメ体験」

こどもの城児童合唱団 PV「ママごめんなさい」が第 2 回広島国際アニメーション・フェスティバルで佳作入選

昭和 63 年度 (1988)

AV アニメーション・フェスタ'88 ゲスト：石田卓也 (アニメーション作家)

造形クリエイティブクラブ「アニメ体験」

平成元年度 (1989)

AV アニメーション・フェスタ'89

造形クリエイティブクラブ「アニメ体験」

平成 2 年度 (1990)

AV アニメーション・フェスタ'90 ゲスト：山村浩二 (アニメーション作家)

造形クリエイティブクラブ「アニメ体験」

平成 3 年度 (1991)

AV アニメーション・フェスタ'91 超!アニメ道場

造形クリエイティブクラブ「アニメ体験」

平成 4 年度 (1992)

AV フェスティバル'92「ドミメーション」加藤到 (映像作家)

造形クリエイティブクラブ「アニメ体験」

平成5年度(1993)

AV フェスティバル'93「すばらしいアニメーションの世界」ディアンヌ・シャルトラン(アニメーション作家)

造形クリエイティブクラブ「えいぞうたんけん」

平成6年度(1994)

「すばらしいアニメーションの世界2」アリソン・プーク(アニメーション作家)

造形クリエイティブクラブ「えいぞうたんけん」

平成7年度(1995)

「第4回キンダー・フィルム・フェスティバル」バーバラ・ホフマン

みる・しる・つくるアニメーション・キット

動くこどもの城スタート

平成8年度(1996)

「すばらしいアニメーションの世界96」グラハム・ラルフ(アニメーション作家)

平成9年度(1997)

「第5回キンダー・フィルム・フェスティバル」アン・プロンバウト(アニメーション作家)

ジュニア・ディレクター会議

書籍「うつる・うごく〜映像あそび探検隊」

平成10年度(1998)

第6回キンダー・フィルム・フェスト・ジャパン

「エレン・メスケ(オランダ)」

「山村浩二」ジュニア・ディレクター会議 公開ワークショップ、発表上映

平成11年度(1999)

第7回キンダー・フィルム

「グレッグ・ローソン」
映画劇場「山村浩二特集上映」シジジーズ・コンサート
アニメーション「撮影」「照明」セミナー

平成 12 年度 (2000)
第 8 回キンダー・フィルム・フェスティバル
国際交流基金、キンダー特別企画「コ・ホードマン」
アニメーション「撮影」「照明」セミナー
映・造ワークショップ
「アルタミラ 2000」
「魔法の劇場」
「夢のデジタルシネマ」

平成 13 年度 (2001)
第 9 回キンダー・フィルム・フェスティバル
「レナーテ・ツイラ」
アニメーション「撮影」技術セミナー
夏期「映像・科学ワークショップ」開始

平成 14 年度 (2002)
第 10 回キンダー・フィルム・フェスティバル
「デイブ・アンウィン」
映・造ワークショップ
「アニメーション」5 月～
現代アニメーション講座
講師派遣 パルテノン多摩

平成 15 年度 (2003)
第 11 回キンダー・フィルム・フェスティバル
「フィリップ・バイロック」

ヤマムラアニメーションこどもずかん+アトライブラリー
映・造ワークショップ

「ルネサンス」遠近法、人の動きの解剖

「ヤマムラアニメーションこどもずかん関連アニメ作り」

「いつ・どこで・なにをしたビデオ作品作り」

アニメーション「撮影」技術セミナー

現代アニメーション講座 2004

講師派遣 パルテノン多摩 日野市「新撰組」

平成 16 年度 (2004)

第 12 回キンダー・フィルム・フェスティバル はアニメ WS 無し

造形実験室アニメーション・スペシャル

映・造ワークショップ

「いつ・どこで・なにをしたビデオ作品作り+アニメ（素材）」

「アルタミラ 2004 ミニ洞窟」

「劇場作り、影絵と幻灯遊び」

アニメーション制作セミナー 保田克史

アニメーション作画セミナー 荒井知恵

現代アニメーション講座 2005

講師派遣 パルテノン多摩 日野市 八王子市教育委員会 八王子市夢美術館 愛知こどもの国

平成 17 年度 (2005)

映・造ワークショップ

「マイ・キャラクター・ワールド」(8 月)

アニメーション制作セミナー

アニメーション・セミナー 米正万也

パルテノン多摩 日野市

平成 18 年度 (2006)

アニメフェスタ 2006

映・造ワークショップ

「アニメをつくろう～アルタミラ 2007」(3 月)

講師派遣 パルテノン多摩 日野市

平成 19 年度 (2007)

映・造ワークショップ

「実験キューブ」(8 月)

講師派遣 日野市

平成 20 年度 (2008)

講師派遣 日野市 川崎市アートセンター 西東京市・保谷こもれびホール

平成 21 年度 (2009)

講師派遣 日野市 川崎市アートセンター 西東京市・保谷こもれびホール

キンダー・フィルム・フェスティバル (調布市)

アニメ・ワークショップ

1. 視覚玩具作り

【目的】

絵がうごくおもしろさを体験する

【内容】

簡単な工作と作画で、絵が動く映像おもちゃ「視覚玩具」を作る

視覚玩具…ソーマトロープ、フェナキスティスコープ、マジックロール、ゾートロープ、プラクシノスコープなど

【特徴】

簡単な工作で、子どもから大人まで、幅広い層が楽しめる。

映像の動くしくみを直接体験することができる。

【○】

- ・小学校低学年から対応できるプログラムがある。
- ・特別な機材や道具を必要としないので、どこでも開催できる。
- ・単発企画、併設企画として実施しやすい。

【×】

- ・継続企画にしづらい。
- ・「アニメーション」に対する一般のイメージとの差がある。
- ・最近の科学遊び系ムックなどで紹介されるようになったので新鮮味が薄れてきている。

2. 「ぱたぱたアニメ」

【目的】

絵がうごくおもしろさを体験する。

【内容】

視覚玩具の「マジックロール」と同様、2つの動画を描いてそれをビデオ（またはパソコン）で交互にコマ撮りして、10秒程度の動く画面にする。いちばん簡単な2枚の動画アニメーションができる。

【特徴】

2枚の簡単な作画で、子どもから大人まで、幅広い層が楽しめる。
映像の動くしくみを直接体験することができる。
自分の絵が映像として写る楽しさを体験できる。

【○】

- ・幼児や親子といった参加者でも楽しめる。
- ・単発企画、併設企画として実施しやすい。

【×】

- ・継続企画にしづらい。
- ・コマ撮りできるビデオ、またはコマ撮りできるPCソフト、撮影機材、大きなモニターテレビなどの機材が必ず必要。
- ・作画エリア、撮影エリア、鑑賞エリアと、ある程度広い開催場所が必要になる。
- ・スタッフ数が最低でも2名、余裕があれば3名必要。

※発展プログラムとして、4コママンガのように「ぱたぱたアニメ」で4場面を作る、物語がある「おはなしぱたぱたアニメ」がある。
○としては、高学年以上には、「ぱたぱたアニメ」以上の満足感を与えることができること。×としては上記「ぱたぱたアニメ」の×に加えて、併設企画として実施しづらいこと、少なくとも完成まで約2時間を要するので、参加人数がかなり限られてしまうこと（参加人数を増やすには機材の数とスタッフの数を増やすしかない）。

3. アニメーションのコンテンツ作り

【目的】

絵がうごくおもしろさを体験するとともに、自分のストーリーをいろいろな技法を使ってアニメーション化することで、映像表現の幅広さを知る

【内容】

ビデオ（またはパソコン）で、絵や切り紙、人形などをコマ撮りして、1～2 分程度の短いアニメーション作品を作る。

【特徴】

子どもから大人まで、幅広い層が楽しめ、満足度も高い。
自分の映像作品を完成できる。

【○】

- ・数回以上の継続した日程での企画として成立する。
- ・「アニメーション」という漠然としたイメージを抱いている参加者が具体的な制作活動を体験することによって、そのイメージをより明確にすることができる。
- ・各自の作画や工作などスキルにもよるが 1～2 分程度のコンテンツ作りとは言え、プロと同様のアニメーション制作行程を経なければ完成できないので、完成した時の満足度が高い。

【×】

- ・1 日のみの単発企画としては成立しづらい。
- ・小学校高学年以上で、モチベーションが高い参加者を募ることになるので、広報活動のやり方によっては、定員割れを起こす事もある。
- ・プロと同様のアニメーション制作行程を指導でき、撮影や録音などの映像技術をマスターしていて、なおかつ一般に対しての指導に馴れている指導者が必要。
- ・豊富な素材や画材などの用意が必要。
- ・参加者数が多い場合には、比例して使用する機材数も多くなるので、実施では多くの機材が必要となる。継続した講座などを実施する場合には、初期費用（ビデオ機材、PC 機材、PC ソフト等）がかなり必要。
- ・撮影場所や素材を制作する場所などのスペースを広く確保する必要があるので狭い場所では開催できない。

4. 作家を招いた体験ワークショップ

【目的】

アニメーション作家本人から、アニメーション作りの秘密を聞いたり、指導を受けたりすることで、アニメーションに対する興味関心を高める。

【内容】

アニメーション作家から、直接アニメ作りの裏側を聞いたり、作家の指導で1〜2分程度の短いアニメーション作品を作る。

【特徴】

アニメーション作家の仕事を知ることができる。

子どもから大人まで、幅広い層が楽しめ、満足度も高い。

【○】

- ・映画祭などの他の催しに連動した企画として実施すると、集客度が高い。
- ・参加者が作家の制作活動を知ることによって、アニメーションに対する関心度をより高めることができる。
- ・作家から直接指導を受けたという（貴重な経験をした）という満足度が高い。

【×】

- ・継続した企画としては成立しづらい。
- ・参加対象は子どもか大人か（大人であれば一般向けか、愛好家向けか）を明確にしないと、集客しづらい。
- ・プロと同様のアニメーション制作行程を指導でき、撮影や録音などの映像技術をマスターしていて、なおかつ一般に対しての指導に馴れているサポート役のスタッフが必要。
- ・作家の得意とする技法などを取り上げる場合には、その素材や画材などの用意が必要。
- ・参加者が実際に制作体験をする場合には、使用する機材がかなり多数必要になる。
- ・実施時間は、作家のトークなどと、参加者の制作体験の時間的な配分などによっては、参加者に不満が残る場合もあるので、かなりの長時間が必要。
- ・人気のある作家の場合には、定員以上の申し込みが殺到するケースもある。またさまざまな問い合わせや質問などが、ワークショップ終了後にも多く寄せられる場合もあるので、事務処理に長けたスタッフが必要。

アニメ・ワークショップ例

小学生向け短期コース

初級コース 全2時間

…視覚玩具作りやビデオを使った簡単なアニメ作りで絵が動く面白さを体験する。

中級コース 全3時間

…各自が作りたい作品を人形や切り紙の技法で作る。

初級の内容

- ・「ソーマトロープ」
- ・「マジックロール」
- 3.「ばたばたアニメ」
- 4.「驚き盤」

※「ソーマトロープ」を作る。

- 2.「マジックロール」を1つ作る。終わった人は、3.「ばたばたアニメ」に進む。「ばたばたアニメ」は、PCで撮影→再生。全員の絵が撮り終わるまで、絵を提出した人は、2.を複数作る。
- 4.「驚き盤」を作る。

中級の内容

「紙コップ人形アニメ」または「切り紙アニメ」

まず、絵コンテやキャラクター設定など案を練り、簡単なメモ程度でもいいのでそれらを描いてから、素材や人形作りにとりかかる。時間が限られているので、登場するキャラクターは2つまでにし、ストーリーの長さ（設定する場面）も4カット程度とする。数人で合同で作る場合には、もっと増えても可能とする。音声は基本的に考えない。が望ましいが時間切れになる可能性が大きいのであまり勧めないようにする。

撮影は、後半に集中するので、グループ（兄弟）などで参加している場合には、なるべく、数人で合同で作ることを促す。

ラスト30分で、各自の作品を見る。

上記は、「初級コース」単独での開催は可能だが、「中級コース」は、「初級コース」の経験値を元にして展開するので、単独で（この時間内で）行なうのは難しい。1日で開催する場合には、「初級コース」と「中級コース」を合わせた内容にするのが望ましい。

進行

1. 作り方の説明。

→参考ビデオを見ながら、紙コップ、または、切り紙のアニメを作る方法を説明します。

2. ストーリーや場面を考える。

→いよいよアニメ作りへチャレンジです。場面、登場人物などをデザインします。そして絵コンテ用紙という紙に、各場面をマンガのように描いて、いわばお話の設計図のようなものを書きます。これにはどの場面にどんなセリフを言うのかといったことも書いておきます。作品は、友だち同士で作ってもいいし、個人で作ってもいいことにしますが、時間内に完成できるように、数場面の短いものの方がいいでしょう。けれども全員の作品がつながるとけっこうな長さになりますし、作品ごとをつなぐのに字幕などを入れれば、全員で作った作品という雰囲気は充分に出すことができます。

3. 背景画や登場するキャラクターを作る。紙コップに描いたり、紙に絵を描いて切り抜いたり、折り紙や色画用紙を使って制作する。

→画面に写る背景画や登場人物などを作ります。

4. タイトル（題名）を書く。

→作品の最初に出すタイトル、制作者名などを紙に書きます。

5. 上の作業ができ上がった人（またはグループ）から撮影を始める。

→PC ソフトのコマ撮り（アニメ撮影機能）を使い、ていねいに撮影をしていきます。撮影は、キャラクターを少しずつ動かしながらコマ撮りをしていきます。撮影は、全体の作業の中では、いちばん楽しいけれど根気が必要な作業です。もし撮影を失敗しても撮り直しは、その場ですぐにできるので安心です。

6. 撮影が終わったら、録音を行なう。

→ソフトに備わっている簡単な効果音を加えて完成です。

7. できあがったらみんなで見てみます。

アニメーション制作レクチャービデオ

1. 用意する材料と機材、セッティング方法（基本）
2. スマホ、タブレットとコマ撮りアプリのインストール（基本）
3. スマホ、タブレット以外に必要な道具（基本）
4. 縦向きの撮影セッティング（基本）
5. 横向きの撮影セッティング（基本）
6. 縦向きの応用（照明、平面的な物の固定用具等）（応用）
7. 横向きの応用（スマホ、タブレットの固定方法、照明等）（応用）
8. 電源についての注意点、AC アダプターの使用、配線の養生等（基本）
9. アプリを使ったコマ撮りの実際（基本）
10. 撮影してみる（物体の動かし方と撮影での注意点）（基本）
11. アプリの操作（1 コマの消去、コマのコピー）（基本）
12. 動画書き出しの方法（基本）
13. 音声の録音の方法と録音時にあると便利なもの（マイク、擬音を作る物など）（基本）
14. コマ撮りアプリだけでできる、編集や音作りの方法（基本）
15. 動画編集アプリを使った編集（応用）
16. テレビやプロジェクターに接続しての上映（撮影時にも応用可能）と、上映に必要なもの（HDMI ケーブル、それにスマホをつなぐアダプター、スピーカーなど）（基本）
17. 動画サイトへのアップロード方法（基本）
18. アニメーションの原理 仮現運動と残像（知識）
19. 物体の動かし方での表現の違い（早く動かしたい、ゆっくり動かしたい、途中で形や大きさを変えたいなど）（知識）
20. 色々な素材による表現の違い（切り絵、クレイ、そのほか物体など）、撮影表現の工夫（照明、手作りフィルターなど）（知識）

アニメータートレーニングのワークの
カリキュラム作成へのアドバイスと
実際にそのワークをベースにした
模擬ワークショップを行った。



12月10日 模擬ワークショップ 13時30分開始

ファシリテーター：昼間

参加者：大学院の学生2名、浪越さん（アニメーション未経験者）

（1）ワーク0検証（50分）

集合、説明、挨拶、自己紹介

ワーク0開始

参考アニメーションを見せて、「気持ち」が読み取れたか。

手順に沿って行い、のちに各自にインタビュー、アンケート。

「気持ち」が読み取れない場合、どうして読み取れないのかを討議。

改良する部分を抽出する。



(2) ワーク 1 (50 分)

やってみて、「気持ちの変化」が表現できたか。

お題（外部からの干渉、行動）

「歩いていたら、犬に吠えられた」

「歩いていたら、捨て猫に出会った」

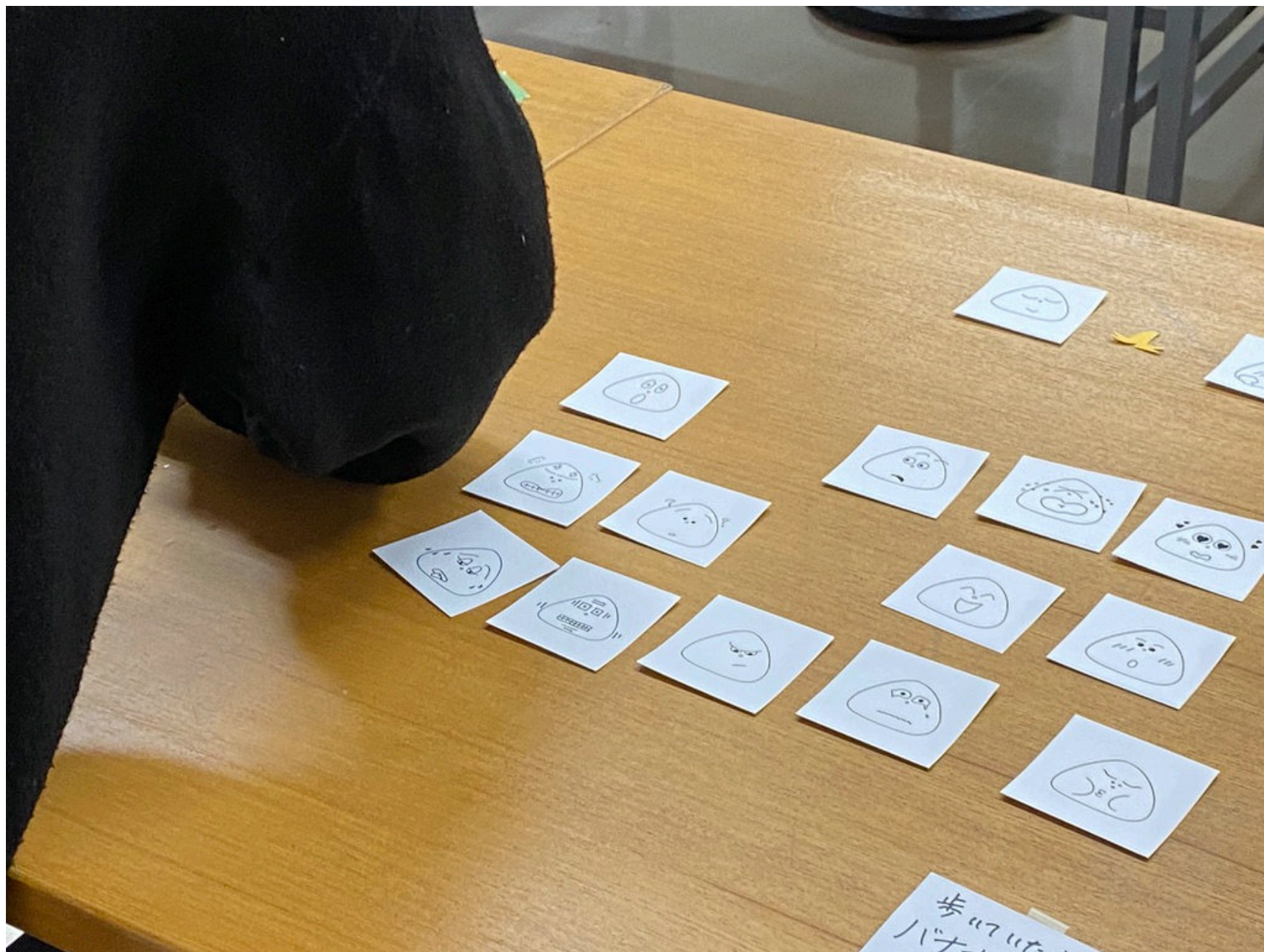
「歩いていたらバナナの皮を踏んでしまった」

手順に沿って行い、のちに各自にインタビュー、アンケート。
表現できないなら、どうして表現できないのかを討議。

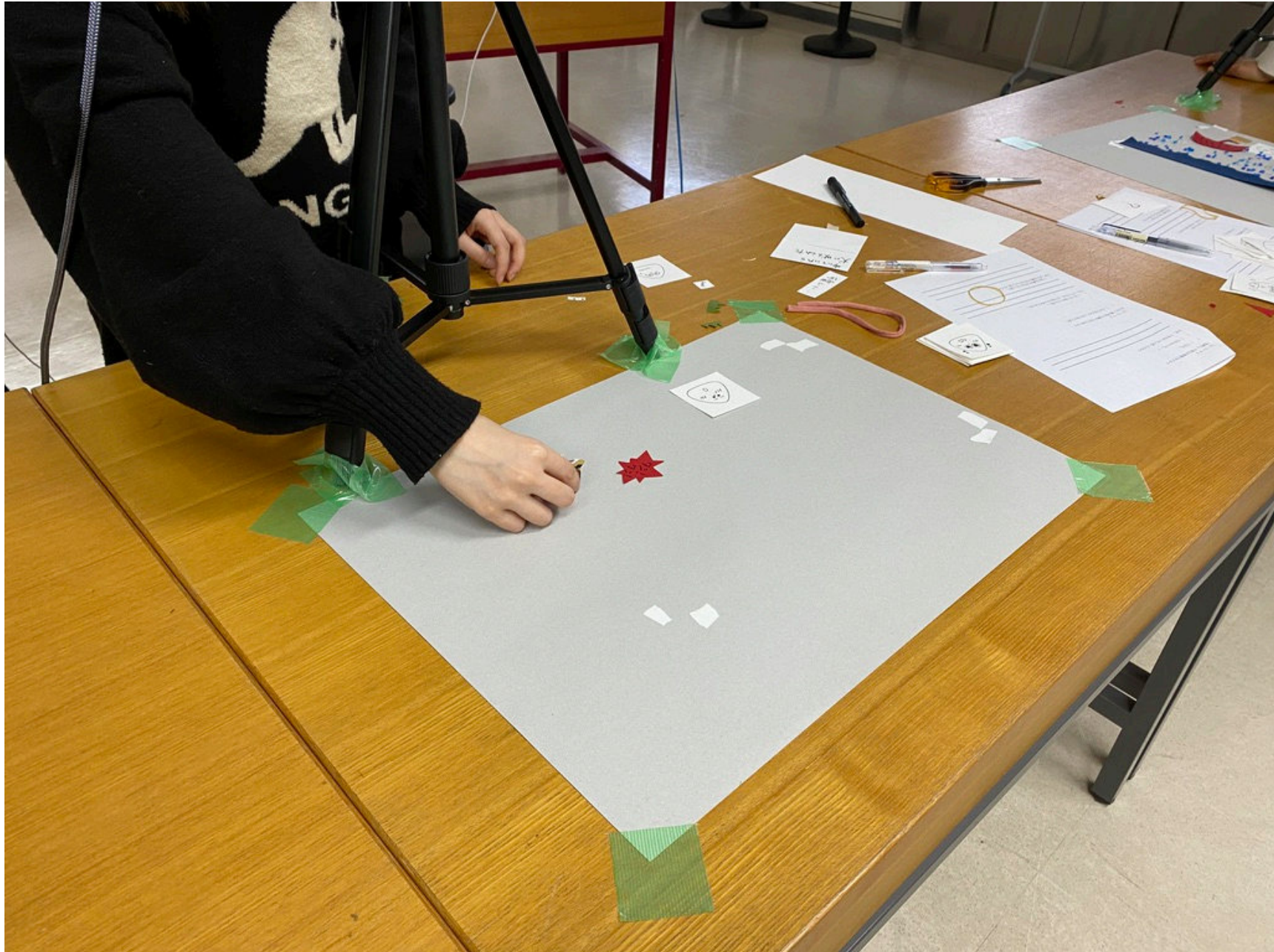






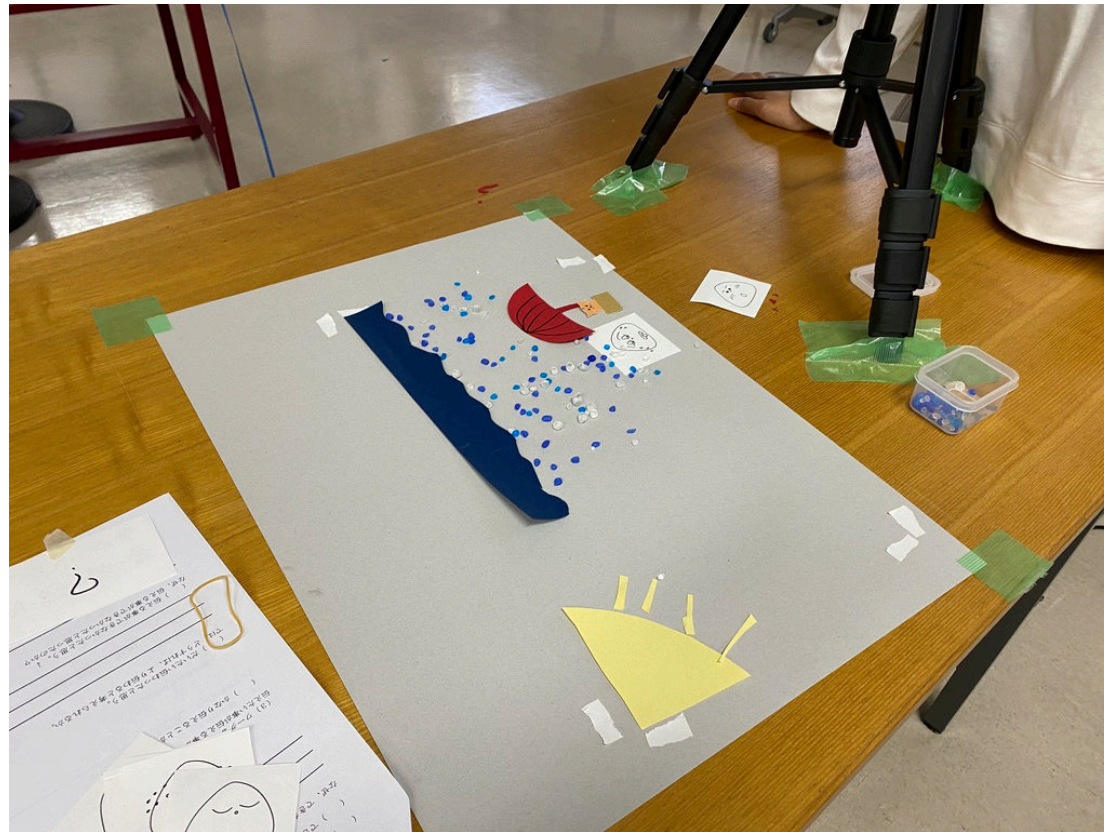






改良する部分を抽出し、再度行う。

気持ちが動く（葛藤）ための表現は何か？ を検討する。
顔の変化をどう表現するかを考える。





(3) ワーク2 (100 分)

3人で話し合って制作をする。

課題「外国人留学生と日本人の学生がもっと交流できるようにするには、学内での授業や行事で、どのような事が必要なのか？」

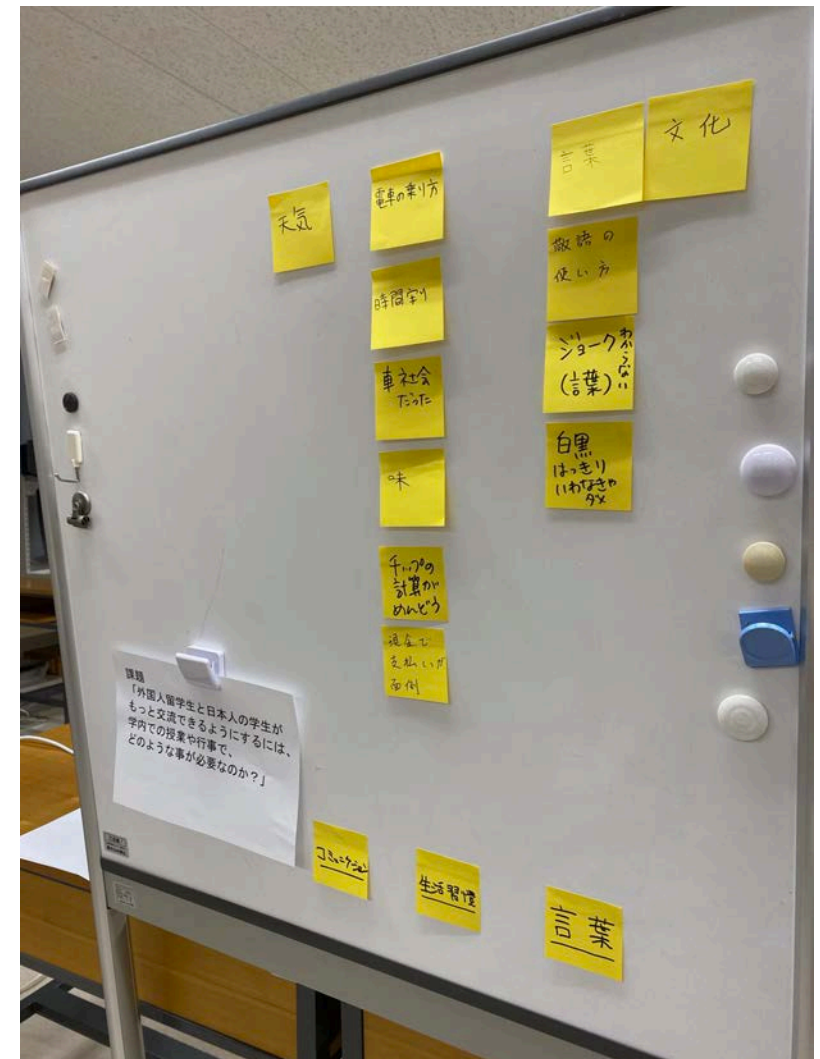
お題 (キーワード)

「国」、「コミュニケーション」、
「食生活」、など

※ 学生の話し合いで出させる。



起承転結の物語を考える。
登場人物を考える。
行動を動作で表してみる。
映像化の方法を考える。
音声、台詞など考える。
役割分担をする。
制作に必要な素材、材料を集める。
制作をする。
できたものを見て話し合う。











伝えたい事が、映像として伝わっているか。
アニメーションとしての特性が発揮されているか。
話し合って検討する。
アンケート、感想をインタビュー（後日、個別に実施）。

12月10日 模擬ワークショップ アンケート	
氏名 _____	
(1) ワーク0 画面から「気持ち」が読み取れたか？	
[1] ☐ 読み取れた。↓ どんな気持ちか？ _____	
☐ 読み取れなかった。	
[2] ☐ 読み取れた。↓ どんな気持ちか？ _____	
☐ 読み取れなかった。	
[3] ☐ 読み取れた。↓ どんな気持ちか？ _____	
☐ 読み取れなかった。	
(2) ワーク1 「気持ち」の変化が表現できたか？	
☐ できた。	
☐ できなかった。↓ なぜ、できなかったと思ったのか？ _____ _____ _____	
(3) ワーク2 伝えたい事が伝える事ができたと思うか？	
☐ かなり伝えることができたと思う。	
☐ だいたい伝わったと思う。 では、どうすれば、より伝わると考えられるか。 _____ _____ _____	
☐ 伝える事ができなかったと思う。↓ なぜ、伝える事ができなかったと思ったのか？ _____ _____ _____	



12月10日 模擬WS聞き取り Aさん

ワーク0

最初は、「気持ち」を答えるというのは難しかった。

（波のように動きが見える映像について）自分は動きが波に見えたのだが、その気持ちが思いつかない。

「波」と「気持ち」が結びつかなかった。

（途中で物体の動きの速度や位置が変わる映像について）違う動きが出た時に、気持ちを感じる事ができた。

しかし、横にまっすぐ動いているモノが途中から下降する映像が、もし、横にまっすぐ動いているだけで終わったら、その「モノ」に表情が見えないという事で、気持ちを感じないのではないかと思った。

ワーク1

2回目に作り直したバージョン（傘が出てくる）は、今の疲れた気持ちで歩いている→「また雨か」→猫がいる→連れて帰れないので傘をあげよう、というストーリーを思い浮かべながら作った。

ここでは、自分の普段の行動を頭に思い描きながら、いつも通る道を歩いている気持ちで行なった。

ワーク2

完成した映像は、それだけだとテーマは伝わらないと思った。

留学生と日本の学生の区別がもう一步できていない感じで、言葉を入れる（外国語を喋る）などが必要かも。

または、後ろの黒板に「外国人交流会」とか書いてあったら分かっただろうか。

顔と国旗を並べるとか、あ、今思いついたが、帽子に国旗を書いておけばよかったかもしれない。

12月10日 模擬WS聞き取り Bさん

ワーク0

（波のように動きが見える映像について）気持ちより動きを連想してしまう。

（細かく動き回る映像について）ジタバタするという動きから、焦る気持ちが連想できた。

気持ちを読み取るのが難しかった。

ワーク1

2回目に作り直したバージョン（犬小屋が出てくる、草むらに隠れる）は、吠える犬は怖い。その犬から身を守るためにはどうしたらよいかを考え、綱につないでおけば安全というオチが思いついた。

ワーク2

声、セリフなどがあれば、もっと分かりやすかったかもしれない。大学の中の教室という場所の設定も、大学名や場所を示す看板やプレートがあれば、ちゃんと伝わったのではないかと思う。

美味しいというセリフを文字で、日本語と中国語で出したので、両国の違いが出ていたアイデアはよかったと思う。

初めてのコマ撮りは、とても面白かった。作り方がわかったのが良かった。

今後の共同研究での視点

アニメーション制作と専門教育の立ち位置（荒井）から、
アニメーションの教育普及研究（昼間）という立ち位置から、



アニメेटッドラーニングの
「アニメーション」をどう考えるか。

実写ではなく、人形劇でもなく、紙芝居でもない、
「アニメーション」である意味の考察。



アニメेटッドラーニングと従来の子ども対象の
アニメーション・ワークショップの違い

アニメーテッドラーニングの普及



日本での「アニメーション」のイメージ



教育現場にアニメーテッドラーニングを普及するために、
どのようなアプローチが必要になるのか。

ご静聴ありがとうございました。