

アニメテッドラーニング指導者向けリモート講習会 <ぱらぱらマンガで動詞を学ぶ>

日時：2021年7月4日（日）17:00-19:45（日本時間）

場所：Zoom

参加者 25 名（敬称略・順不同）：

藤光由子（ロンドン）
 RJ（英国グリニッジ）
 PSN（ロンドン）
 BN（スイス）
 KA（英国ブライトン）
 SH（東京）
 HY（英国ブリストル）
 KH（ジャカルタ）
 ST（新潟）
 UT（千葉）
 UK（ベルリン）
 NH（東京）
 YM（ドイツ・シュトゥットガルト）
 TM（大阪）
 IK（チェコ、プラハ）
 SK（東京）
 IH（英国ロンドン）
 SM（東京）
 EM（フランス・コルマル）
 SK（大阪）
 NJ（シドニー）
 昼間行雄
 荒井知恵－講師
 浪越徳子（ALLjp）
 伊藤裕美（ALLjp）



議事メモ：

17:00 開始

1. 主催者挨拶

伊藤：

数か月前から藤光さん、BN さん、KJ さんと一緒に準備してきた。

藤光さんが取りまとめ役の「アニメテッドラーニングにわくわくしている日本語教師グループ」も結成。

2. アイスブレイク(20 秒ずつ自己紹介。氏名、所属、好きなこと)：

3. ワークショップ

伊藤：

今日のワークショップの報告はアニメテッドラーニングらぼのウェブサイトアップする。

<http://alljp.org/>

今日の講師、「マジシャン荒井」、荒井知恵さんを紹介します。

荒井知恵：

文化学園大学でアニメーションを教えるとともに、フリーのアニメーター。

好きなものは、ぱらぱらマンガ。好きなことと仕事と一緒に。

伊藤さんから、ぱらぱらマンガをアニメテッドラーニングに取り入れたいという話をいただき、是非お手伝いさせてください、ということで今日に至る。

今日参加の皆さんは言葉と教育のプロフェッショナル。初めての試みのワークショップなので、アドバイスをいただきながら一緒につくっていききたい。

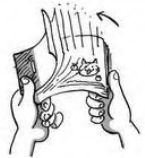
17:15 ワークショップ開始。

荒井：本日の内容説明。



アニメテッドラーニング2021 リモート講習会

動詞を学ぶ ぱらぱらマンガづくり



よろしくお願いします！

荒井知恵（文化学園大学）



本日の内容

「自動詞」「他動詞」をテーマにしたばらばらマンガづくり

- ワーク1：サンプルをなぞってばらばらマンガを作る（10 フレーム）
- ワーク2（メイン）：1を参考に、自分で題材を考えてばらばらマンガを作る（8 フレーム）
- 振り返り&話し合い：ワークの感想、授業の可能性、アイデア交換






今日は、汲々としたメニューなので覚悟してください。

自動詞と他動詞をテーマにしたばらばらマンガをつくる。

ワーク1（練習1）では、サンプルの下絵をなぞって完成品をつくってみる。

ワーク2（練習2）がメイン。1を参考に、自分で考えた動詞で、8フレームでつくる。

出来上がった皆さんの作品のスクショを撮り、ムービーを簡易編集してみる。

その後、振り返りと話し合い。皆さんの授業でどう活かしていけるか、アイデアを交換したい。

3-1. ワーク1(17:25)

<ぺらぺらの紙1枚から、こんな素敵な動くものをつくります！>

荒井：

準備するものの説明。

サンプルの下絵をプリントアウトした人はそれを使い、していない人は横長の紙、メモ帳、スケッチブック、などを使う。 ※「壊れる、壊す」サンプルは巻末に PDF 添付。

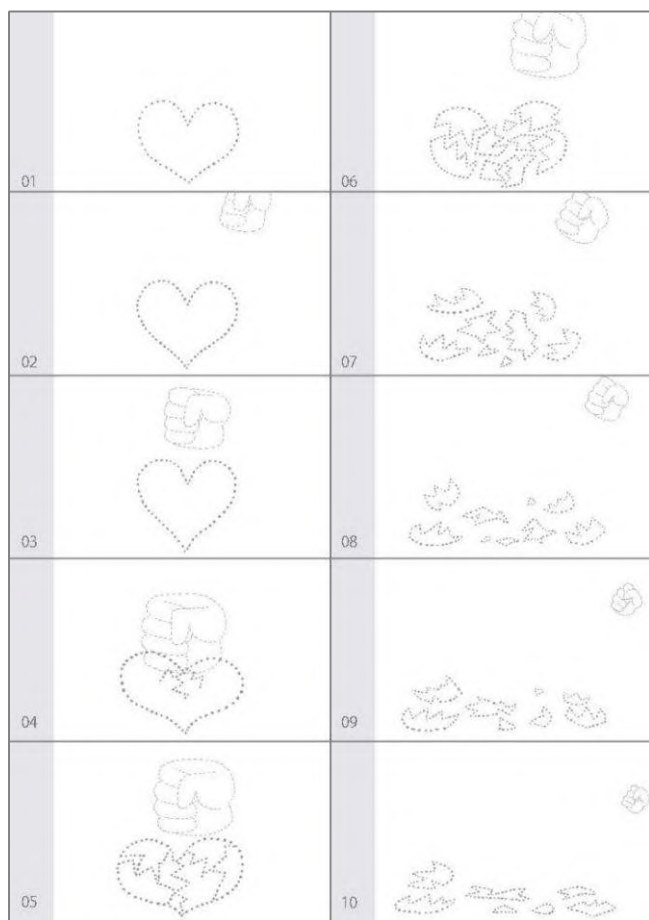
色の違う2本のペンは、なるべく濃く太めに書けるものを用意。

ワーク 1

- 材料
 - プリントアウトしたサンプル
 - ↓プリントアウトがない場合↓
 - 横長の紙（名刺、カード、メモ帳、画用紙など、サイズが揃っているもの）10枚
 - カラーペン 2本（色が違うもの）
 - ハサミ、カッター（プリントアウトしたサンプルを使用する場合）
 - 目玉クリップ
 - ホチキス



【ワーク1 テーマ 自動詞と他動詞：壊れる、壊す】

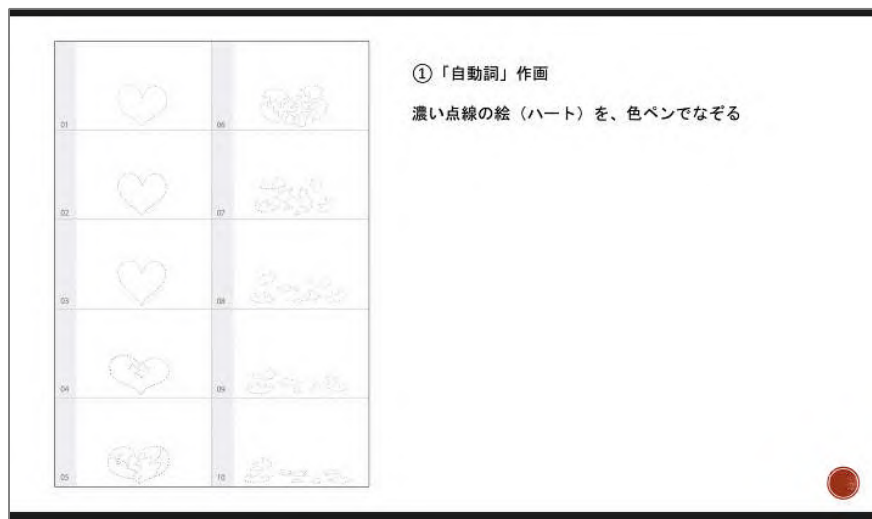


①「自動詞」作画

ワークの課題：ばらばらマンガで、自動詞と他動詞を学ぶ。

サンプルの自動詞と他動詞：壊れる、壊す

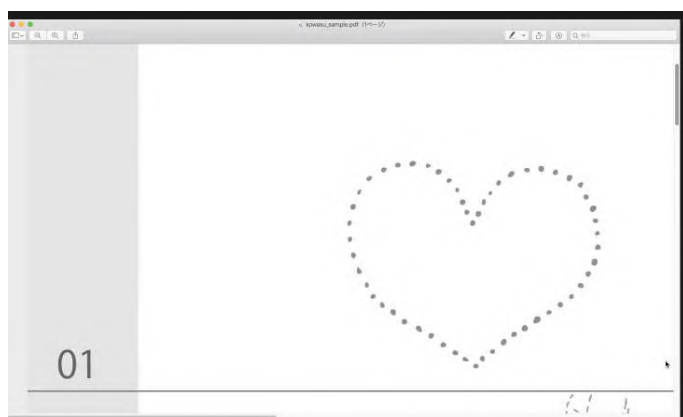
自動詞となるアイテム「ハート」の部分だけを色ペンでなぞる。



プリントアウトできている人はハートの色塗りをする。

できていない人は画面を見て自分で描く。直接描く人は実線で。ページの番号も入れる。

絵は、紙の中心より右寄りに描くのがコツ。



参加者から質問

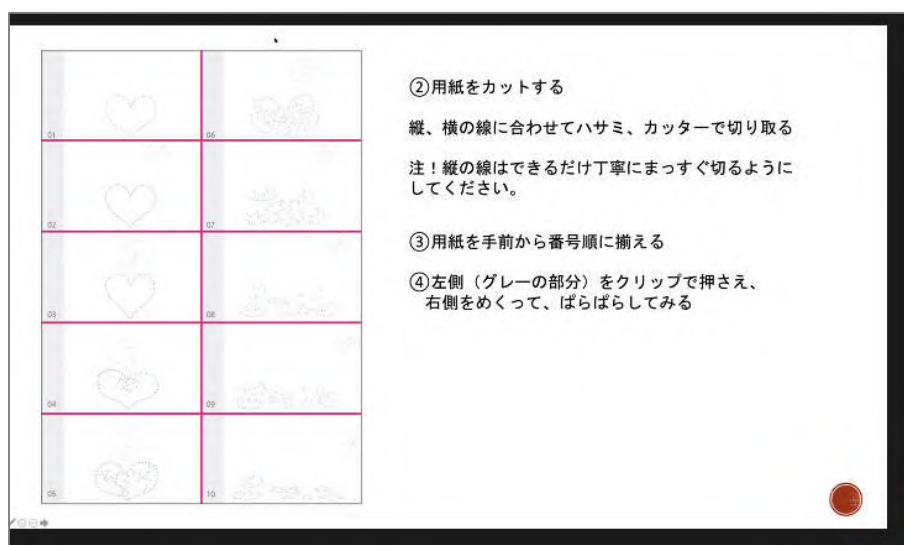
- ・下絵のプリントアウトは10枚？ → 1枚でOK。
- ・自分で描くときはハートを右寄りということだがどれくらい右？ → 2/3くらい
(プリントアウトしていない人には、チャット添付の下絵PDFファイルを見て自身で描く。)
- ・拳骨もなぞっていいか？ → 拳骨は他動詞。まずは自動詞のハートだけをなぞる。
- ・5までで止めておく？ → 自動詞のハートは10までなぞる。
- ・色は塗っても良い？ → 線の中を塗りつぶしてもよい。余裕があれば可愛く塗ってください。

次のステップの説明 (17:37)

ハートをなぞり終えたら用紙をカット (A4の紙を使っている人) する。

注意事項：

絵をめくる側となるため、縦の線はできるだけ丁寧にまっすぐ切る。横の線は多少ずれても問題無し。



右側を揃え、とんとんしてクリップで留める。
 少したゆませて傾斜を付け、ぱらぱらしてみる。
 これが「自動詞」、「壊れる」の動き。



②「他動詞」作画

他動詞「壊す」の動き、拳骨を別の色のペンでなぞる。

なぞり終わったら、先ほどと同じようにめくる方をしっかり揃えて、ぱらぱらしてみる。
 ページの順番を確認し、グレーの部分にホチキスを2つ上下に留めて完成。
 白紙で「表紙」をつくっても良い。
 ホチキスの部分を隠すように色紙やテープを貼ると、本の体裁になる。

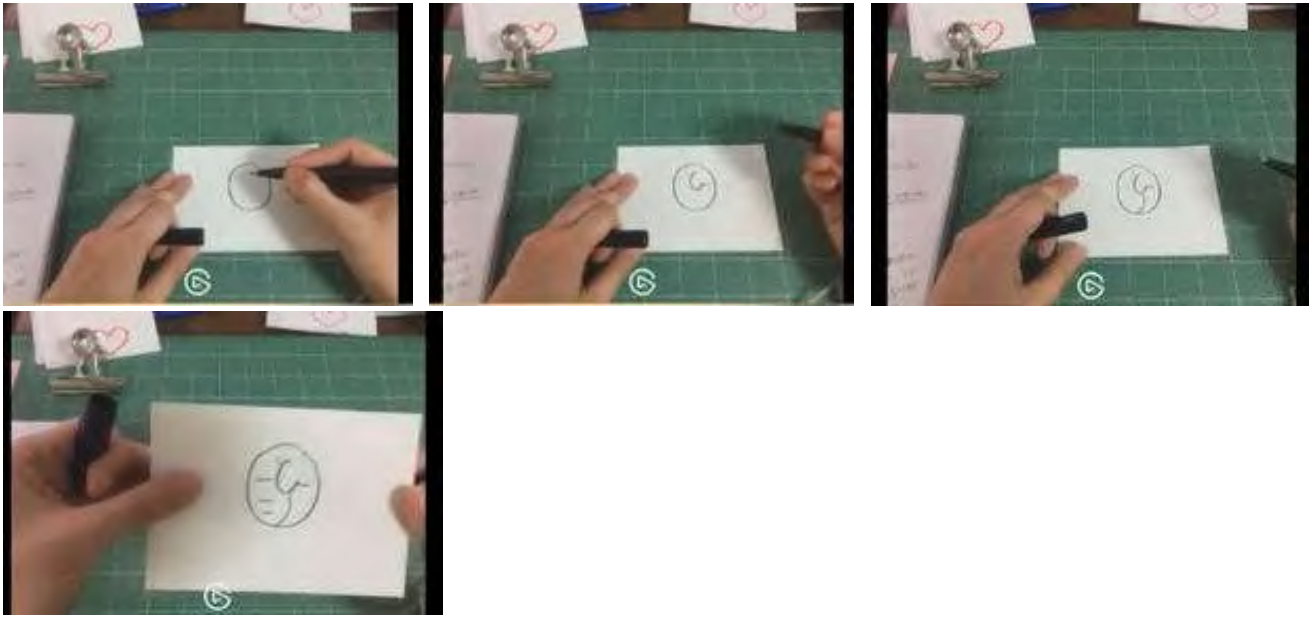
KA：（用紙は）厚紙のほうが良さそう。

荒井：

厚紙が良いが、硬すぎてもめくりにくいので、少し上質の紙くらいが丁度良い。
 断裁機があれば使うなど。めくる所をできるだけきれいにすると、めくりやすい。

Q. 絵を直に描いているが、拳骨が拳骨に見えない。

A. 大丈夫。丸に親指を描くだけでも拳骨に見える。アンパンみたいに。



Q. ホチキスを留めて良いか？

A. OK。しっかり揃えてから留めてください。

Q. カメラに向かってめくるのが難しい。

A. 難しいので、カメラに向けてめくらなくても大丈夫(笑)。

ワーク1の作業終了(17:52)。

3-2. ワーク2(17:53) 今日のメイン

荒井：

準備するものの説明。blank用紙と下書き用紙以外はワーク1と同じ。※blank用紙巻末にPDF添付。

ワーク 2

■ 材料

プリントアウトしたblank用紙

↓プリントアウトがない場合↓

横長の紙（名刺、カード、メモ帳、画用紙など、サイズが揃っているもの）10枚

下書き用紙（コピー用紙やスケッチブックなど、適当な紙）

カラーペン 2本（色が違うもの）

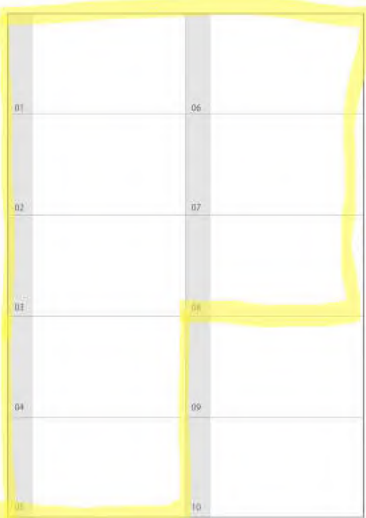
ハサミ、カッター（プリントアウトしたサンプルを使用する場合）

目玉クリップ

ホチキス

ワーク2は作業を減らし、8フレームでつくる。

「フレーム」というのは、映画でいうところの「画面」のこと。



今回は「8フレーム」のぱらぱらマンガを作ります

①自動詞-他動詞セットを決める

ワーク①の「壊れる-壊す」を参考に、
1つの場面で起こるアクションを
「自動詞のアイテム」（アクションが起こっている対象）
「他動詞のアイテム」（アクションを引き起こすもの）
に分け、作画できるような要素を考えてみてください。

「下書き用紙」に言葉を書き、みんなで確認します

＜自動詞と他動詞を決める＞

自動詞と他動詞を1組決める。

ワーク1は「壊れる」「壊す」にしたが、同じように一つの場面で起こるアクションを「自動詞のアイテム」と「他動詞のアイテム」に分ける。

例を挙げる。「落ちる」と「落とす」。

まず、「落ちる」動きを描く。

オレンジ色のアイテムが上から下へ落ちるというアクションを描く。



それにアクションを起こす側のもの（他動詞）を、できるだけシンプルに加える。

例えば、人の手。

手をぱっと離すと、オレンジ色のアイテムが落ちる（アイテムを落とす）。



次の例：「消える」「消す」。

たとえばろうソク。

先ず消える側（自動詞）のろうソクを描く。

いきなり8枚の紙で考えるのも難しいので、下書き用紙にろうソクを描く。

次のアイテムとして、ろうソクを消す人を加える。

このように絵を描きたしながら、一連の流れ（物語）を考えてみる。



ろうソク → ろうソクが点灯する

→ 脇に人を登場させる → 人がろうソクを吹く

→ ろうソクが消える

自動詞と他動詞の組み合わせ参考を出す。

自動詞－他動詞の組み合わせ例...

隠れる－隠す	汚れる－汚す	起きる－起こす	消える－消す	止まる－止める
沸く－沸かす	染まる－染める	伸びる－伸ばす	見つかる－見つける	
倒れる－倒す	切れる－切る	落ちる－落とす	入る－入れる	曲がる－曲げる
重なる－重ねる				



荒井 知恵 ©

考えついたら下書き用紙にワードを書いて、出来たら見せてください。

動詞には絵が描きやすいものと書きにくいものがあると思う。

お互いにチェックしてみてください。（なるべく Zoom のバーチャル背景なしが見やすい）

コメント：（伊藤が出した）「笑う／笑わせる」は、「笑わせる」は他動詞でなく動詞の「使役形」。



Q. 「散る・散らす」は使役形？

A. それは他動詞で OK.



自動詞と他動詞が決まったら、8フレームに落とし込む作業をする。

アクションが始まってから終わるまでが、一つの「シーン」。

その一連の流れ（シーン）を8枚の絵で表現するイメージで動きを考える。

②下書きをする

アクションが始まって終わるまでの「シーン」の一連の流れを8枚の絵で表現するようなイメージで「動き」を考えていく

【作画のコツ】

- ・「アイテム」は、できるだけシンプルに作画する
- ・動きがゆっくりであるか、速いのかを意識的にイメージする
(ゆっくりのものは少しずつ動かし、速いものは大きく動かす)
- ・マンガ的表現(動線、吹き出しなど)を活用してもいい



できるだけシンプルなキャラクターやアイテムを描く。

すぐに清書用紙に書かず、下書き用紙を使い、アクションの流れ(シーン)を考えると良い。

ワーク1でつくったばらばらマンガをばらばらしてみるとわずか1秒間。

1秒間に、何が起こるかをイメージする。

アイデアが浮かばない場合、例えばコマ数を半分にして4つ描き、その間をつなぐ残りの4枚を次に描いていく、というのでも良い。

行き詰まっている人は手を挙げてください。

Q. 「見つかる」と「見つける」にしようと思ったが、同じ絵になってしまう。

A. 色の違うペンを使うので、色が違うだけでもわかりやすくなると思う。

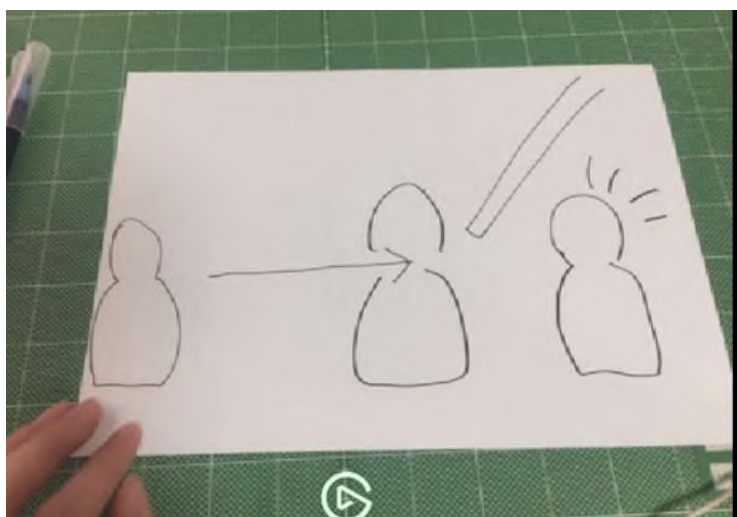
Q. 「見つかる」人を描いているのか「見つけている」人を描いているのかがわかりにくい。

A. どちらかにアクションがあるといい。

例えば見つかる方は何処かに隠れている。

見つける方は動きを伴う。歩いてきて見つけて、見つかってしまった方はアプローチされてびっくりして跳び上がるとか。

びっくりしたことがわかるようなマークを線で入れるとか。



Q. 「開く」、「開ける」にしようと思っている。閉まっているドアが開いていく絵を描こうと思ったが、「開ける」をどう表現したら良いか。手だけで良いか、人間を出すのか。ドアの開き具合も難しい。観音開きか。簡単なのはカーテンかな、とも思ったが。

A. 例えばカーテンでやってみる。

締まっているカーテンの絵と、開いているカーテンの絵を描き、その間を8枚で表現する。

例えば、1枚目の誰もいないところから、人が徐々にやってきて、手がにゅーっと伸びてカーテンを開ける、とか。

人間の写実的な動きでなくても良い。



Q. 8枚目の内、何枚目に人物や動物を登場させるのが良いのか？

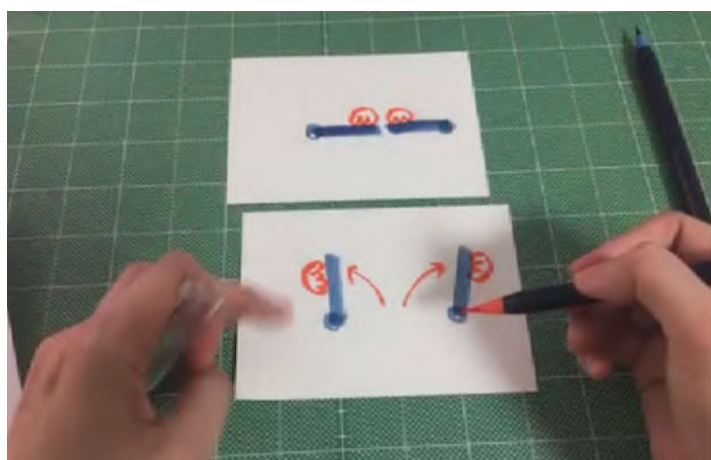
A. 描き手の塩梅で大丈夫。

考えて欲しいのは、カーテンを急いで開けたければ1枚で、ゆっくり開けたければ人物は1枚目から登場させて、ゆっくりゆっくり8枚かけて開けるとか。速度を考えると面白い。

Q. 絵を描くことだけで精一杯で思い及ばなかったが、なるほど。やってみる。

A. チャレンジしてみてください。アイテムはできるだけシンプルが良い。

例えば観音開きなら、線2本だけで表しても良い。



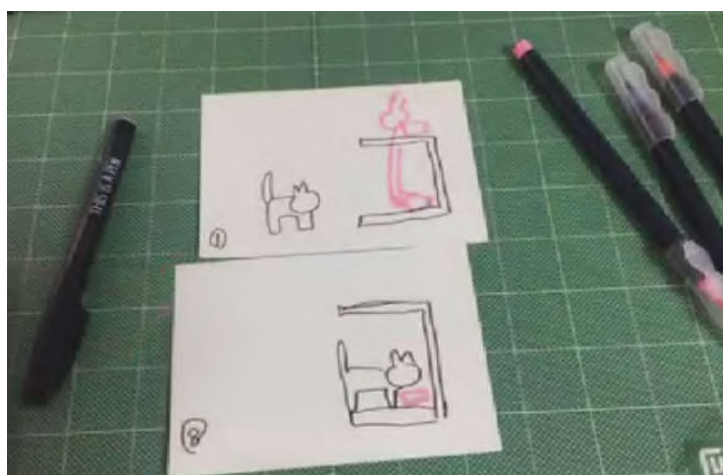
Q. 矢印を描いても良いのか？

A. 描いても良いが、少しずつずらしていけば、矢印がなくても「開く」表現ができる。

Q. 「入る」と「入れる」にしたい。

猫が勝手に自分で入るのと、猫を人が入れる、にしようと思い、「入れる」は手で押すような絵にしたかったが難しい。

A. 例えば部屋と猫があるとして、手のようなものが押して入れる、とか、頓智のようになるが餌を置いたことで入れることになる、とかの変わりワザもある。



次は清書してください。

必ず、自動詞と他動詞アイテムは違う色で描く。切り離すタイミングはいつでも良い。

Q. 「笑う」と「笑わせる」で、顔の一部だけ描くとか、（オノマトペなどの）言葉や記号を入れても良いか？

A. 良いと思う。

文字を出す場合、たとえば「ハハハ」を出すと一瞬で消えてしまうので、ぱらぱら全体が1から2秒とすると、文字出しには2枚とか3枚に同じ文字を描いて「ハハハ」で3枚分使うなどの方が、より目に留まりやすい。
あるいは、文字の大きさや場所を変えとか。何枚か出してあげるとか。



伊藤：

強調するところを強調して見せて、1枚目、2枚目の動きがわかる部分をつくっていくのがポイントか。

荒井：

ゆっくり動くものは少しずつ移動していき、速いものはわりとガチャガチャ動いてもぱらぱらマンガだときちんと速い動きとして目が認識する。

荒井：

最初に動きの軌道を決めてあげると書きやすい。

下書きの紙を用意し、ボールが弾む動きだと、出てから入るまでの動きの線を描き、それをガイドとして下書きし、それに沿って動きを描くなど。

Q. 動作者が自分の意志で動く自動詞（例えば入る、出る）の場合、他動詞と一緒に同じ一枚の絵に描くにはひと工夫（餌で釣る、等）が必要。直接目的語に作用したように描けないので。

A. そういう意味では「壊れる」「壊す」も微妙。「勝手にハートが壊れるか?!」というのもあるので、自分なりのストーリー設定が重要。

ぱらぱらマンガにしやすい自動詞、他動詞とそうでないものがあると思う。

伊藤：ワーク1のテーマのために検討した下絵の3種類も見ていただいてはどうか？

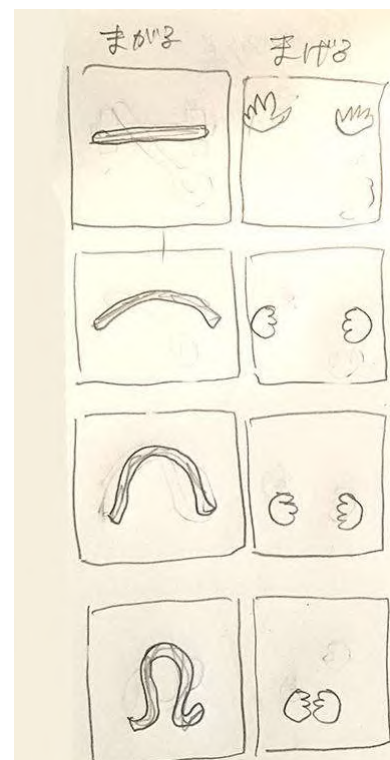
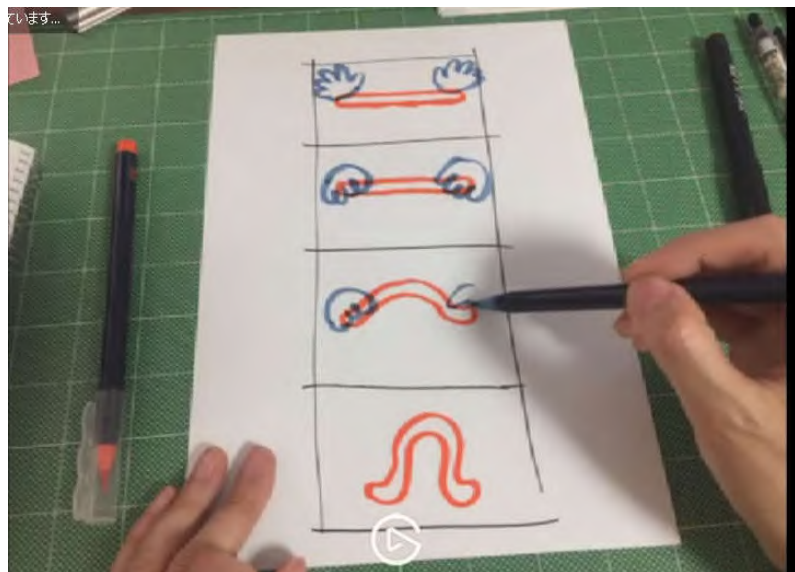
荒井：例えば「曲がる」と「曲げる」。

下に向かって手が下りてきて、棒が曲げられていく、という動き。

まず4フレームでストーリーの基本を考えてみる。

右図のイラストは、ワーク1の検討段階で、曲がると曲げるそれぞれの動きを下書きしたもの。

下図は、ワーク1で講師がライブで描いた下絵。4フレームに自動詞（オレンジ色）と他動詞（青色）を重ねた。



荒井：次は、ろうソクが「消える」、「消す」。

先にろうソクだけ描く。動かないものを先に描いてしまう。最後は芯だけ残っている絵。

そして、8フレームでどこで消そうか、どこで風が吹くか、を考える。

後からアクションを起こすものを書き足していくという順番。

アクションを描くときは自分でそのアクションを体験すると良い。

この場合だと一度息を吸ってから吹く、などがわかる。風の線もガイドとして入れるのも良い。

下右図のイラストは、ワーク1の検討段階で、消えると消すそれぞれの動きを下書きしたもの。

下左図は、ワーク1で講師がライブで描いた。4フレームに自動詞（オレンジ色）と他動詞（青色）を重ねた。

他動詞のアクションを起こす人（顔）の主なアクションを描き、その間の動きを書き足していった。

印象づけたいアクション（ここでは息を吹きかける）は複数のフレームで繰り返す。



荒井：

2つのグループに別れて、1枚ずつスクショ撮影をする。

グループ1で作画が終わっていない人はグループ2に移ってもらう。グループ2で出来ている人はグループ1に繰り上がってもらう。

伊藤：表紙まで終わったら挙手してください。リアクションボタンで。

Q. 表紙はどんなふうに？何を描く？

A. 自身の名前と、自動詞他動詞を本編と同じ色で描くなど。

グループ1の表紙＋8枚撮影：

IH、RJ、PSN、YM、KA、藤光、HY、UK、BN、SK、TM

（それ以外の人「ビデオ停止」に）

グループ2の表紙＋8枚撮影：

SH、KH、ST、UT、NH（自動詞・他動詞2つの絵を並べて表示）、IK、

SM、EM、NJ、YM（2作目）、SK、UK

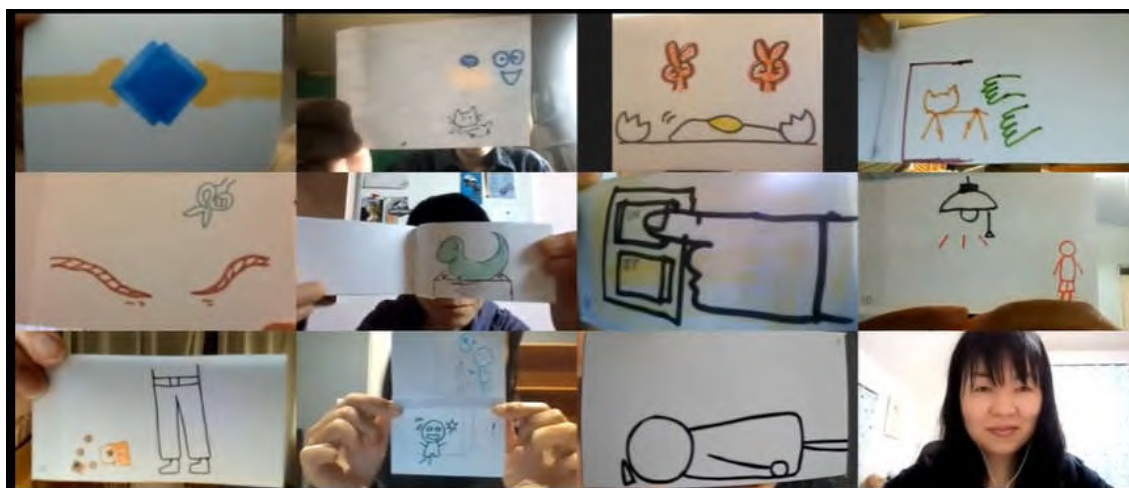
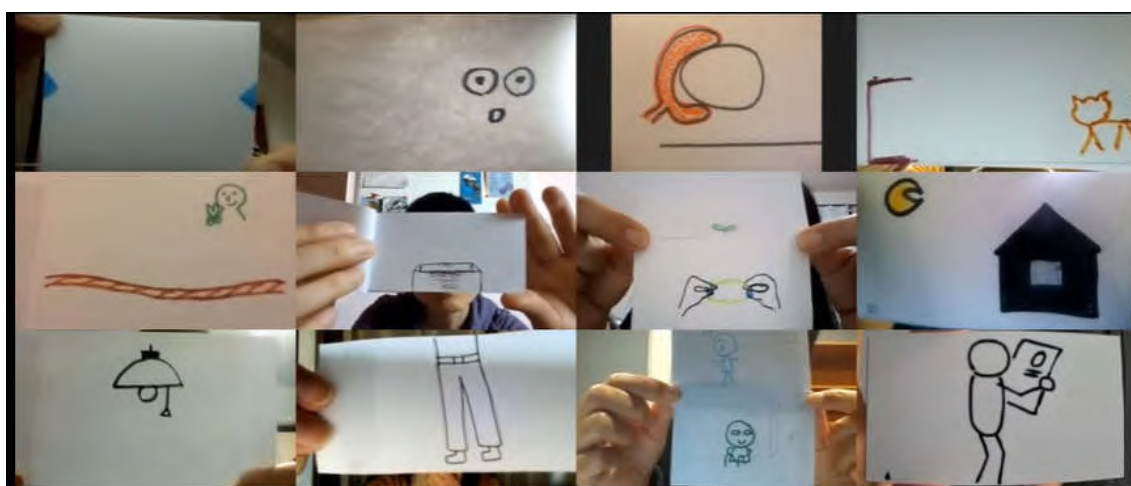
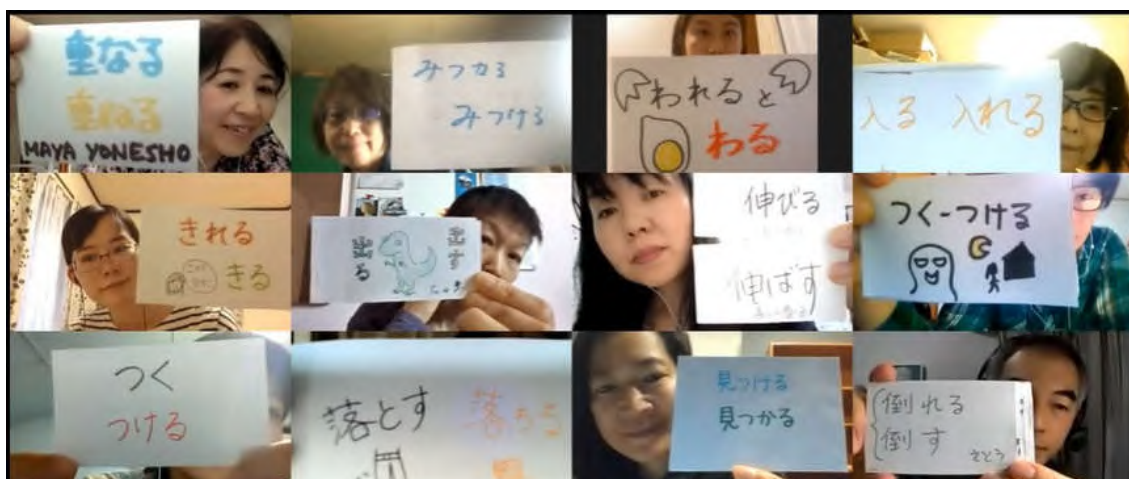
【スクショ撮影の注意事項】

- ・表紙は作者の顔を入れて撮る。ばらばら1枚目以降は画面いっぱい紙を写す。
- ・バーチャル背景はなるべく無しで。
- ・途中で絶対に「画面オフ」にしないように！誰かが「画面オフ」にすると、その人の位置に次の人が入り、順番がずれてしまう。

<グループ1より>



<グループ2より>



意見交換

荒井：おつかれさまでした。ホチキス留めして大丈夫。ムービー作成の間に感想を聞きたい。



NJ：

良かったところは、自動詞と他動詞をつくるにあたって言葉の意味を考えるという作業があったこと。将来、生徒が実際につくるときに、生徒自身が言葉の意味を理解していないとストーリー性が出ないので、そこがとても勉強になると思った。

荒井：

そのとおりだと思う。言葉を理解していないと絵のアイデアを考えるまで行きつかない。時間はかかるが理解を深めるきっかけになる。

HY：

ワーク1の自動詞の「ハート」をなぞったときにこんなに上手に他動詞の「拳骨」を描けない！と思い、焦ったが、参考で自動詞の「ボール」と他動詞の「手」の絵を見せてくれたときに、簡単な一本書きのような絵でも良いのか、と、ほっとした。

ストーリーは頭にあってもそれをどう動かせば良いのか難しい。

「動く」と「動かす」を選び、ラジコンを描きたかったが無理。どうしようかと思って、「押す」にした。自動詞と他動詞は学生が迷うところなので、これを宿題にしたら良いと思った。

荒井：

自動詞、他動詞でなくても良いし、動詞の使役形でも良いし、他にもこんなテーマがあるのでは？というアイデアがあれば聞かせていただきたい。

UK：漢字の導入で、象形文字の絵から字になる過程をばらばらマンガにしたい。

荒井：

形が少しずつ変わっていくのは、ばらばらマンガの良い題材。

アニメーションで形を少しずつ変えていくことを「メタモルフォーゼ（変態／変形させること）」と言う。いろいろなアニメーションのつくり手が、形が変わっていく様子を描いており、すごく親和性がある。

SM：

「何かをしているところ」という状態、時間の切り替えが、ぱらぱらマンガでうまく表現出来るかも知れないと思った。また、自動詞と他動詞は、教科書でも別々になっていたが、今回は一つの絵の中に自動詞他動詞を入れるのが新鮮で、脳トレになった。

荒井：

共存しているものを考えるというのはハードルが高かったかもしれないが、皆さんさすがで、ちゃんとクリアしていた。

SK：

チャットに自分がつくったぱらぱらマンガを mp4 にして入れた。10 枚版。

お題は「倒れる」「倒す」。自動詞は自発性があった方が良くということで、自分で倒れる原因が欲しいと思い、テストで零点をとってしまっただけで倒れる、というのを考えた。その頭の先にあったペンのキャップを倒した、というストーリーにした。

倒れる、倒す 10 フレームのぱらぱらマンガ>> <https://www.youtube.com/watch?v=2o4HR131-u4>

荒井：ダブルミーニングのような奥深い作品。

SK：

自動詞と他動詞をつくり分けるところが一番難しかった。

最初に荒井先生から見せてもらったサンプルはペンの色を変えることによって自動詞、他動詞を分けて並行して見せるやり方で、なるほどと思った。

また、自動詞、他動詞を連続して見せるやり方もあると思った。見せ方はいろいろあることに気付かされた。

荒井：2 つに分けてつくってくださった方もいて、2 つを見比べるやり方もあると思った。

HY：「殴られる」と「殴る」、「ふる」と「ふられる」など、受け身の動詞にも使えると思った。

YM：ぱらぱらする時、少しずらして綴じるとめくりやすいと思った。ぺらぺらの紙でもめくれる。

荒井：そこはポイント。傾斜をつけてずらして留めると一気にめくりやすくなる。

参考にご覧ください>> ぱらぱらマンガ in アンデルセン公園子ども美術館 2019

ふなばしアンデルセン公園子ども美術館の特別企画展「30 のアーティストが贈る THE アンデルセン展」で 23 名の作家が展示したぱらぱらマンガ（フリップブック）作品をのムービーです。

<https://www.youtube.com/watch?v=KFvZZQIb35Y&t=9s>

伊藤：

表紙+8 フレームのスクショを Windows10 搭載の無料動画編集ソフトウェア「ビデオエディター」をつなぎ合わせた。

グループ 1 >> <https://youtu.be/-b8VqCcx6-k>

グループ 2 >> <https://youtu.be/DD6ey2na9FA>

荒井：

短時間でこれだけのものをつくり、皆さん素晴らしい。

今回 8 枚（フレーム）だったが、作業時間に応じて枚数（フレーム数）を増やすと良い。

枚数が多ければ多いほど見ごたえがある作品ができる。

たくさん描くのが大変とか、飽きる人もいると思うので、それぞれのワークショップの事情に合わせて。

今回 1 時間もかけないでできた。このくらいの時間と参考にさせていただきたい。

教えるときに、絵本のように展開するのではなく、めくった秒数の中での流れを描くのだということを強調して伝えてほしい。

子どもの WS でよくあるのが、絵本のように全然違う絵を次々描いていってしまうケース。

1 つのアクションで 1 つの流れだということを伝えると良い。

伊藤：

これでワーク 1、2、終了。あと 15 分程で意見交換の続きをしたい。

後ほど Padlet にアンケートフォームをアップするので感想等を寄せてほしい。

この講習会は「アニメテッドラーニングにわくわくしている日本語教師の会」に協力いただいて実現した。趣味や娯楽でなく、皆さんが日頃の授業や活動の中でどう視覚言語をコミュニケーションや学びに活用していただけるかという課題のもとに行っている。そのような課題意識で、我々も教材開発の途上ではあるが提供させていただいた。

ぱらぱらマンガができちゃった！とだけ思わずに、今後、学生さんや、皆さんが活動されているところの方々と共に是非実践してほしい。そのフィードバックを是非寄せていただければ、100 倍にも 1000 倍にもしてお返しできるかも?!と考えている。

動詞を学ぶ際に、その動詞を理解していないと 8 分割のフレームがつかれない、というコメントをいただいたが、まさしくそれが我々の狙い。

絵をうまく描くとか、ぱらぱらマンガがうまくつくれる、というのは別の目的。ぱらぱらマンガをつくること、あるいは視覚言語に置き換えることによって、何かを学ぶ助けにさせていただきたい、あるいは学ぶ力にさせていただきたい、というのが我々の目指すところ。

SH：

小学校で教えているが、今日自分でつくってみて、ぱらぱらマンガにすると子供たちがすごく喜ぶと思った。今日の点線ハートの例は実際に学校で子どもたちに使ってもよいかな？

伊藤：

著作権はアニメテッドラーニングらぼと荒井さんにあるが、もし使っていただけるのであれば、我々の団体名を用紙に入れ込んだものを再度アップロードするので、それを使用していただきたい。

ただ、大人の一人として心配なのは、「ハードが壊れる」というのを小学生の題材にして良いか、ということ。

SH：

自分でつくってみると時間がかかるので、例にあったように、点線でなぞってみて、色を分けて、というやり方はとても良いと思った。その後、では実際に自分で動詞を考えてやってみよう、となって白紙の紙を渡す、というのはとても良い流れ。自作でもつくってみたい。

荒井：こういうのが欲しいというリクエストがあればサンプルをつくる。

伊藤：

荒井さんとも相談して、例えば今日お見せしたロウソクを吹き消すとか、道徳教育にも悪くないようなものが提供できるようなら、なるべく早くダウンロード教材として提供したい。

願わくば、教材は自分でつくっていただければと思うし、子どもたちの中にも絵心ある強烈な画家がいるかも知れないので、そういう人を巻き込むという方策もあると思う。

宿題として預からせてください。ありがとうございます。

PSN：

今日はとても楽しかった。久しぶりに絵を描いて楽しんだ。自分が楽しいと生徒にもやってもらいたいと言う気になるので本当に良かった。

実際に教室でやろうかなと思った時に、2つ思いついたことがある。

一つは、選ぶ単語をある程度同じにして、いろいろなイメージでやってみて比べてみるのが良いと思った。そうするといろいろなコンテキストでこのように使えるというのがわかる。

また、YM さんのアブストラクトなデザイン的な感じがとても良かった。

ああいうのを出してくれる生徒がいると同じ言葉でも違うイメージが出来るし、アクションの展開のしかたも一人一人違うので、理解していないとできないということと同時に、これをやるのが理解につながらと思った。

もう一つは、絵が苦手とか描けないという人、特に年齢が上がるにつれて嫌がる傾向が強まるので、グループでやっても良いと思った。教室に集まれるようになったら。

シールをぺたぺた貼っても良いし、ダウンロードした写真を切り抜いて使っても良いし、自分で描くことはできないけれどコラージュなどもありかな、と思った。

今日じっくり見たかったのは、荒井先生が実際に描いているところ。あれがあった方が、なぞるものより良いと思った。

展開を考えながら実際に絵を描いているプロセス自体のビデオが教材としてあったら良いと思う。

伊藤：

まさしくそのとおり。コラージュとか何でも総動員したいし、荒井さんや YM さんのような絵が描けたりイメージできたりする人が文字からどうやって映像化していくのかというプロセスは普段見られない。今日の Zoom 録画などを、なるべくアニメテッドラーニングらぼのウェブサイトで紹介できるように準備を整えていきたい。今後もそのようなご指摘をいただきたい。

NH：

絵を描くのがものすごく苦手で今日は大変でした。

動詞は「伸びる」「伸ばす」にしたが、「伸びる」は植物を考えて、「伸ばす」は輪ゴムを考えたので 1 枚にできなかった。1 枚の絵にするには難しい動詞もあったと思った。

伸びる、伸ばす>> https://padlet.com/stabheuschrecke/all_kooryuukai_210425

最後に SK さんが見せてくださったのはどういうアプリケーションでつくられたかわからないが、ストップモーションスタジオ（StopMotionStudio）という無料アプリを高校生とつくるプロジェクトで使った。iPhone で撮っていくだけでつなげていけるので、今後オンラインで WS をされる時に、スクショでなく、そういうアプリを皆さん事前にダウンロードしておけば短時間で動画にできてシェアもしやすいのではないかと思った。

荒井：

ストップモーションスタジオはアニメテッドラーニングでもサイトで紹介しているし、実際に対面の WS ではストップモーションスタジオを大活用している。とても良いアプリだと思う。

伊藤：

ガイドンスでもこれからストップモーションスタジオを使って実際にワークをしていく紹介を載せていくようにしている。是非 NH さんとも今後連携させていただきたい。

今日わざわざスクショを使ったのは、10 人の人が一斉に見せた絵をつなぐと面白そう、という遊びを荒井さんのアイデアでやってみた。実際面白かったと思うので、こんな遊びもできるということ。つなぐ作業は至って簡単で、ウィンドウズに搭載されているビデオエディター（フォト）を使った。

YM：

案として、漢字の学習で部首を勉強する時に良いと思った。例えば、にんべんを置いておいてつくりを変えていくとか。つくりがスロットマシンのように動いて止める、とか。

伊藤：

今後、アニメーション指導者向けアニメテッドラーニング講習会をやろうと計画している。その際に「さんずい君ラブストーリー」をやってみたいというアイデアもある。

TM：

9VAe アニメ研究所でソフトをつくっている。漢字を書いたらその様子がすぐアニメーションになるソフト。絵を何枚も描くのが苦手な人でもアニメーションをつくれるようにするにはどうしたら良いかというのが長年のテーマ。ソフトのダウンロード先をチャットにシェアする。

UK :

日本語学習者にとって、母語の、特に動詞の動きの概念、動詞が切り取っている世界の範疇がずれることがあり、そこが難しい。そこにアニメを使うともっとわかりやすく教えられるのでは、と思った。

例えば、乗り物に「乗る」という動詞。中核的な意味は何かの上に乗る、ということ。特にドイツ語の話者だと、辞書的な意味で自分の母語に置き換えて理解するので、ドイツ語の fahren は乗り物に乗った状態で移動するという意味があり、何かに「乗る」というのとは違う。「～に乗る」「バスに乗る」というのがなかなか定着しない。

アニメを使ったら動きが直感的に教えられるのではないかと思った。

難しい動詞や定着しない前置詞を教えるにあたり、皆さんとアイデアをシェアしたい。

伊藤 :

今回準備をするときにいろいろな動詞のアイデアを藤光さんたちや前回交流会後の皆さんのアンケート回答からいただいた。なるほど日本語を母語にしていない人はこういうのがネックになるんだ、と勉強させてもらった。

自動詞と他動詞も、私が先ほど使役形と間違えたように、日本語話者でもスルーしているところもある。アクションを起こすことによって理解をするのがアニメーションの利点だと思う。その際、既成アニメーションを観ることで理解をする学習方法もあれば、自分でアクションを動画に表現することによって疑似体験をするという学習方法もある。後者がアニメーションをつくりながら学ぶアニメテッドラーニングだと理解している。

今後も皆さんとアイデアをシェアしていきたい。

動詞だけではなく、視点の違いも。誰の視点でものを見ているか、というのも映画表現に近づいてくると思うので、そのようなところも。

コミュニティサイトになるべく早く立ち上げ、皆さんと情報を共有しながら、教材・ツールとしてアニメテッドラーニングを使ってもらえるようになればと期待している。

昼間 :

おつかれさまでした。初めての試みで面白い表現ができたと思う。

今回いただいた意見は大変参考になる。

今回は遠隔でワークショップをやったが、対面でやったらもう少しやり方も変わると思う。

皆さんからいただいた貴重な意見で、荒井先生の参考作画の様子を動画化するのがひとつのポイントであることがわかった。そのあたりも進めていければと思う。

【事務局より】昼間さんが参考として「赤青アニメーション」を追加で紹介してくださいました。

ワークでは2色のペンで自動詞と他動詞を描き分けましたが、赤と青のペンとセロハンでアイテムが動いて見える、簡易的なアニメができます。

「赤青アニメ」のつくりかた (SKIP シティチャンネル) >>

<https://www.youtube.com/watch?v=V1HrqXxYAHY>

赤青アニメ (こどもの城映像科学ブログ) >> <http://oshirois.blog.fc2.com/blog-entry-199.html>



藤光：

アニメテッドラーニングにわくわくしている日本語教師の仲間たちは、主体的に表現をしながら、お互いの表現を味わいながら学んでいくということに関心がある。

今日の学び方で感じたことは、言葉の豊かな意味世界に探検の旅に出る、自ら触れてみる、それを表現することをお互いに見せ合いっこすることでまた刺激になる、ということ。そういう学び方に興味のある日本語教師がここに集まっている。

アニメテッドラーニングは、日本語教育の文化、土壌を変える革新的なものだと思っている。

ここにいる先生方はすぐ実践に移す人たち。こんなことをやってみた、というのをシェアしていく場を継続して持っていくことが大事だと思っている。

伊藤：

皆様のご協力と荒井先生のご尽力で無事に第一回講習会を終えることができ、本当にありがとうございます。第2回は、アニメーションの入口の講習会を考えたい。

また皆さんと日程を相談し、リモートと、出来れば対面も。

アンケートは後ほど皆さんにフォームをメールで送る。Padletにも是非ご意見をいただきたい。長時間、ありがとうございました。

以上

本講習は、アニメテッドラーニングの日本における普及促進を目的とし、一般社団法人アニメテッドラーニングらぼと文化学園大学 文化・住環境学研究所との共同研究の下に実施されました。

詳しくはアニメテッドラーニングらぼのウェブサイトをご覧ください>> <http://alljp.org/>

無断転載・無断使用を固く禁じます。

© 2021 一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ／Animated Learning Lab in Japan-ALLjp. All Rights Reserved.