

## アンケート回答

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

実施報告 <http://alljp.org/ws4teachers070421> と共にご覧ください。

※ アンケート回答下の ⇒印 は主催者(アニメテッドラーニングらぼ、以下 ALLjp)のコメントです。

※ 回答の用語等は原文ママです。回答を短くするなど、主催者が改変した箇所があります。( )内は主催者が補足しました。

たくさんアイデアやアドバイスをだしていただきました。ご回答くださった皆さまにこころから御礼申し上げます。

アンケート回答者：13名 / 参加者：21名

参加者のプロフィール

日本在住者：8名

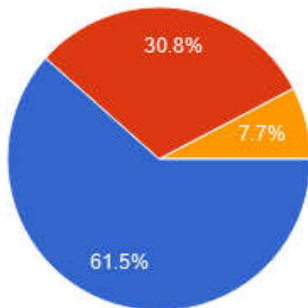
海外在住者：13名

日本語指導の関係者：16名

国際協力活動の関係者：2名

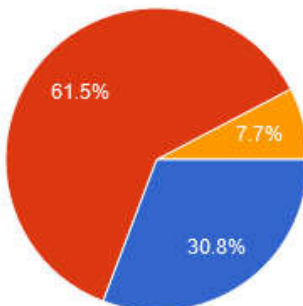
アニメーションの関係者：3名

**全体質問** 内容の印象をお答えください。



- とても楽しかった / 期待以上に楽しめ...
- 楽しかった (期待通りだった)。
- 普通。
- 期待した内容だったが、飽きてしまっ...
- 作業についていけなかった：内容が難...
- 楽しめなかった (なんとなく楽しくな...
- 期待した内容ではなかった。
- 欠席した。

**練習1<Q1>** 練習1の難易度をお尋ねします。



- 自分には、簡単だった
- 普通 (支障なくできた)
- 難しかった

**練習1<Q2>** 練習1の作業で難しい、困ったことはありませんか？ Q1で「簡単」と回答された方も気づいたことがあればご記入ください。

自動詞と他動詞は異なる絵で学習することが一般的。同じ絵の中に自動詞表現場面と他動詞表現場面が存在するようにした教材は思いつきませんでした。

点線下書きの資料(右テンプレート参照)はとてもよかったです。やりやすかったし、これがなかったら、うまくできなかった。

(テンプレートの)点線をなぞるだけだったためスムーズに作成方法がわかった。

初心者バラバラ漫画の体験をさせるのに「トレース」(テンプレート)を使うのは良いアイデアだと思いますが、ちょっと線が多かったかもしれません。あと、10枚であっても、ホチキスの針が通りにくかったです。

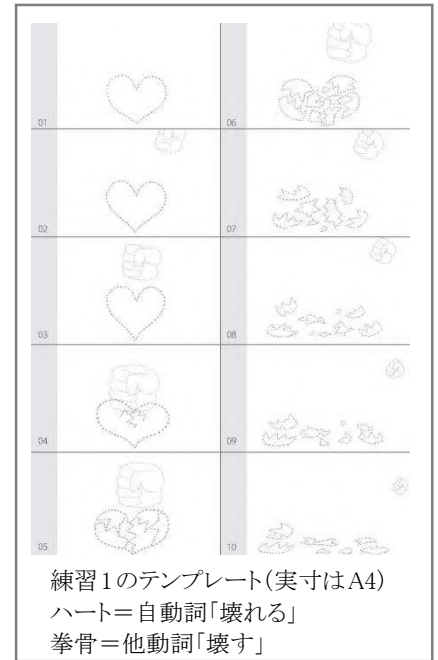
先生が手順に沿ってあたたかい雰囲気を進めてくださったので安心して取り組みました。自分が学習者へ指導する際にもこうありたいと思いました。

用紙をプリントアウトした時に、ちょっと厚めの紙を手動でフィーダーに入れたのですが、ちょっと斜めにプリントアウトされました。その後、切るときに大きさをそろえるのが難しかったので、フレームに外枠が付いてプリントできたらいいなと思いました。そうすれば、外の枠に合わせてカットしやすいと思います。

⇒ 配布用練習テンプレートを作成します。外枠を検討しています。

1色をなぞり終えてから次の1色、というのがすぐにはわかっていませんでした。手を動かして学ぶためならば、「1色目は自動詞だよと思いながらなぞってみてください」などの声かけがあるとわかりやすいかもしれません。

⇒ ご指摘ありがとうございます。講師はペンの色分け、1色目の自動詞をぬり終えてから、2色目の他動詞をぬるよう申し上げましたが、参加者全員に伝わっておらず失礼しました。



練習1のテンプレート(実寸はA4)  
ハート=自動詞「壊れる」  
拳骨=他動詞「壊す」

**練習1<Q3>** ぱらぱらマンガで言葉(あるいは日本語の動詞)を学ぶことで、「学習者」のメリットになると思われることは何ですか？

絵がうまい下手にかかわらず、自分の手を動かすことで意味が定着すると思います。

作業の過程でその言葉のイメージ、理解を内省して学べるのでいいと思いますが、授業デザインを考えるのが時間がかかります。

言葉をシーンにおきかえるために、いろんなことを考えるきっかけになるのがよいと思いました。

母国語を介さずに意味を知る、視覚的に理解できること、またおもしろさを加えることができること。

動詞を動きのある絵にすることで、その言葉の意味をきちんと理解できる。楽しみながら学習できる。

時間を掛けて、苦労して作るので、記憶に残る。

教師が作った教材を与える、という頭で考えていましたが、学習者に描かせることで、本当に理解できたか、確認できるというコメントを聞いて、目からうろこでした。学習者も学んだことばをバラバラ漫画で表現することを通して、楽しく学べて、定着度が高まると期待できると思いました。そうしてできた作品を集めれば、ほかの学習者への「教材」にもなるでしょう。

言葉だけを考えるのではなく、実際の場面を想定するようになる点です。言葉と場面を自分の中で能動的に考えることができる方法だと感じました。自分自身も、単純に自動詞他動詞の組み合わせだけではなく、その場面を想像しながら取り組みました。単純な暗記ではないため、使える日本語が増えると思います。自分の母語ではない言語でもやってみるとメリットがより実感できそうだと感じました。

ことばの理解度があがること。

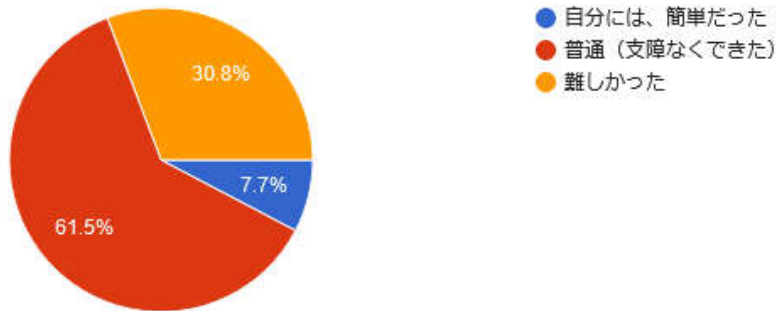
描きながら、じっくり動詞や言葉の意味を考えるとと思います。また、伝えやすい、そして表現しやすい形を考えると、自分の中で、言葉がはつきりしてくるとと思います。

ことばの表現にある動きや違いをミクロの世界で表せること。

少なくとも自分がモチーフに取り上げた動詞は理解できそうな気がします。

今回の自動詞他動詞については、作成者がそれぞれの動詞の意味をしっかりと考えることにつながっているところが良いと思います。

**練習 2<Q1>** 練習 2 の難易度をお尋ねします。



**練習 2<Q2>** 練習 2 の作業で難しい、困ったことはありましたか？ Q1 で「簡単」と回答された方も気づいたことがあればご記入ください。

自・他動詞のペアを同時に表現する、というのが新鮮でした。たいていバラバラに教材を用意しますので。自動詞と他動詞を別々に表現する方法にも意義はあるとは思いますが。

イメージをまとめること、それを描くこと、絵が上手でなくても、簡単に描くことも難しいと思いました。言葉の意味を内省して、それを書く、自動詞、他動詞と合わせて行うのは もう少し時間が必要と何回かして慣れると問題ないと思います。

⇒ 「イメージをまとめること、それを描くこと、絵が上手でなくても、簡単に描くこと」は、わたしたち (ALLjp) もアニメテッドラーニングの導入ハードルの一つと考えています。アニメテッドラーニングを始める指導者向け講習会－入門編を準備中です。

1. 最初、自動詞と他動詞は別の動詞でもよいと思い、「食べる」「ふとる」を考えていたので困った。結局、「食べる」「食べさせる」にした。

2. 紙の上に絵をかくとき、同じ場所に同じ絵をかくのがむずかしかった。たまたま、机の横に窓があったので、窓に2枚かさねて、絵をかけた。そうすると紙をずらして重ねられるのがよかった。

パラパラマンガを作ることにしては何度もやっているので問題ないが、どのように作画、絵コンテ、ストーリーを考えたかが難しいと感じた。一番見せたいもの、伝えたいことを表現する方法が難しい。

いろいろなスタイルの作品を作っていくうちに表現方法が増えると思う。

⇒ 「作画、絵コンテ、ストーリー」、「伝えたいことを視覚言語・アニメや作画で表現する」は、わたしたち (ALLjp) もアニメテッドラーニングの導入ハードルの一つと考えています。アニメテッドラーニングを始める指導者向け講習会－入門編を準備中です。

絵が得意ではないため決めた動詞をどう絵にするか迷った。(迷う過程も含め楽しめた。) 時間がないと焦ってしまい、自動詞の絵と他動詞の絵の色分けをするのを忘れてしまった。

自動詞は「自らの意志」で自発的に動くような実例を使う必要があるので、シチュエーションの選択に神経を使いました。あと、パラパラ漫画の制作は、前のコマの絵の上に最新のコマの絵を重ねて描くようにしないと綺麗に動かないので、紙の選択も重要になると思いました(または、はじめからデジタル・ツールで作業した方が合理的では?)。

⇒ 「はじめからデジタル・ツールで作業した方が合理的では？」について。ぱらぱらマンガは紙のページを手でめくると次々と絵が現れ、動かないはずの「絵」が動くように見えるおもしろさがあると、わたしたち (ALLjp) は考えています。デジタルツールでタブレット等に描き、電子的に動かすことも可能ですが、手と紙が生み出すおもしろさも知っていただきたいと考えています。

また、デジタルツールとデジタルデバイス、そしてインターネット環境を万人が入手するのはまだ時間を要するのではないのでしょうか。

絵が苦手な、描くのに注意と時間をとられ、内容や構図について十分に考えたり、講師のデモンストレーションを観察する余裕が持てなかったのが正直なところでした。

先生が繰り返し指導くださったおかげで、よし、これでいこう！と決めることができましたが、自動詞他動詞とともに場面を決め、変化の様子を表す絵をシンプルに描くことが難しかったです。わたしの場合は先生のお話を聞きながら、手元で試し書きを何度もしているうちにこれでいこうと決めることができました。

動作を 8 コマ考えること(が難しかった)。選ぶことばによって、たくさん動きがあるものとないものがあること。動きが少ないことばを選ぶと、コマが埋められないと思った。

練習 1 と同じで、用紙を同じ大きさにカットするのが難しかったです。

また、難しかったのは、パッと見てその動詞だと分かる、そして簡単に描けるストーリーを考えることでした。

- ⇒ 「パッと見てその動詞だと分かる、そして簡単に描けるストーリーを考えること」に役立つ指導者向け講習会―入門編を予定しています。入門から中級へとレベルアップも図っていきたいと考えています。  
わたしたち (ALLjp) のウェブサイトの「指導者向けガイダンス」でも、先生・指導者が指導できるようなコンテンツを順次充実させていきます。

時間制限があったことで、上手に綺麗に、という点で凝らなくて済んで助かりました。時間があればあるほど、出来不出来が際立ってしまうので、とにかく作ってー！という方針はとても良いと思いました。

自動詞と他動詞を色違いで一つの動画として表現するのだと理解したのが作業直前でした。宿題で色々な動詞からの動画を考えていましたが全てバラバラだったので焦りました。また、全員8枚で撮影しないとずれると察したのも撮影直前で、10枚描いてしまっていたので急いで2枚抜きました。撮影が終盤になってから「7枚しかありません」「10枚あるんですけど」とおっしゃっていた方々がいましたから、動画作成前に8枚を強調、そして撮影前に再度8枚であることを確認しておけばスムーズにいきそうです。

- ⇒ 「全員に作業内容を周知せねばならない」というご指摘ありがとうございます。今後の講習会やイベント等に反映させてまいります。

自分で選んだ動詞が少し絵で表現しにくい動詞だと、作りだしてから気づいたのですが(笑)それも勉強になりました。もし(自分の)生徒にお題として出す時は、わかりやすい例から始めることが必要だと思いました。

**練習 2 < Q3 >** 学習者が作画する「ばらばらマンガ」を学習や社会活動などに取り入れるとして、あなたならどのような授業や活動を計画しますか？できるだけ具体的にお答えください。

普段の授業に取り入れると、絵が苦手な学習者の負担になると思いますので、「パラパラマンガで学ぶ日本語のことは講座」を単発で設け、参加者を募ると良いかと思います。

簡単には思いつきません。日常の授業では取り入れるのは難しいかもしれません。1学期に1回90分で協働で活動する。コミュニケーションを行う一つ的手段としては考えられます。

①協働の意識とコミュニケーション ②言葉の意味の理解、運用の理解を学習者同士がディスカッションしながら作成する 簡単には思いつきません。思いついたらお伝えします。

同じ場所に絵をかくのがむずかしいので、白紙の中に、グリッドのような点があると描きやすいかもしれない。ペンはなるべく太くて濃いものを準備して、紙をかさねたときに下が透けてみえるのがよいと思う。

- ⇒ ばらばらマンガ作成初体験者が多く、同じ場所に描く、前後の絵との連続性を考えるといった、上手く描くのに必要なことは脇に置き、「ばらばらマンガで、自動詞と他動詞を学ぶ」体験に重きを置きました。  
いただいたアドバイスは、講座の目的やレベルに合わせて、上手く描くことへの配慮(コツ)として伝えていくようにします。

(英国在住の日本語教師の回答)

- 小学生グループ:「本当にあった怖い話/面白い話」「日本との文化の違い」「あったらいいなと思うこと」「あり得ないこと」など、お題をみんなで決めて作成、発表

- 中学生 GCSE 試験クラス:GCSE のトピックの一つを選び、それにまつわるお話を作る  
「環境問題」「BLM」など

- ⇒ 子どもたちが、ばらばらマンガで学べそうな、さまざまなテーマをありがとうございます！  
文字・文章を中心に考えてきたことを視覚言語に置き換える・・・まずは学習者が興味を持つテーマから。  
ばらばらマンガやアニメは、子どもたちが飛びつくツールになりそうですね！

小学校の日本語教員の回答)

- 1.自動詞、他動詞の学習の導入で教師が作ったばらばら漫画を見せる。この単元の最後に自分でばらばら漫画を作ることを伝え、学習の見通しをもたせる。
- 2.ばらばら漫画の動詞を例に自動詞、他動詞の違いを指導する。
- 3.テキストを使ってワークに取り組みせる。
- 4.練習1のように点線をなぞる形式でばらばら漫画を作らせる。作成手順を押さえる。※自動詞、他動詞それぞれの動詞の動きの流れを理解させるために、自動詞の絵を全て描いてから他動詞の絵を描くことをおさえる。
- 5.動詞のペアを選ばせ、ばらばら漫画を作成させる。※学習者が動詞の意味を正しく理解しているかを知るためにもこのような動きを描くのかを見る。(残りは宿題。)
- 6.(次の時間)作成したばらばら漫画を学習者動詞で見合う。

言葉が通じない国で、自分の困った状況をパラパラ漫画だけで他者に伝える練習(たとえば、両替をしたいとか、トイレを借りたいとか、歯が痛いので歯医者に行きたいとか)。

⇒ シチュエーションが目に見えて、視覚言語に置き換えやすいテーマですね！

現在行っている「多文化×アート」をコンセプトにした高校生のための多文化共生プロジェクトで一部、ストップモーションアプリをつかって、アニメを作ってもらい、全体作品に取り入れてもらっています。影絵やボディペンと、体を使ったパフォーマンスなど、さまざまな手法の一つに位置付けています。

⇒ 素晴らしい取り組みですね！さまざまなことを考え、複雑な事柄も自分の言葉で表現できる中高生にはアニメータートレーニングをどんどん使っていただきたいです。

アニメータートレーニングは学びをアクティブに楽しくすることを含意しています。

(海外の技能実習生への来日後講習担当者の回答)

具体的な内容についてはまだ考えているところですが、日本入国後の隔離期間中のオンライン授業の中で宿題として出してみたいなと思いました。

わたしが今携わっている現場は外国人の来日後講習なので、コロナ禍においては隔離期間があり、その間は外出できず、滞在先からオンラインでの講習を受けることになります。その間のストレスはやはり大きいもので、ストレスが不調につながっていくように感じました。今後の再開は未定ですが、オンラインでの講習期間に、何か自分自身で考え、発表できるものを日本語でできないかと考えている最中で、「ばらばらマンガ」面白そうだと強く思いました。

物理的に全員にホッチキスなどを配布できなくても、一枚ずつの写真を送ってもらうことで、講習の最後に見せてくださったような全員が見られる発表ができるのだということも大きなヒントでした。楽しんで取り組める目標があれば、ストレスのたまる孤独な時間も緩和されるのではという思いもあります。

⇒ わたしたちが考えていなかった領域です。技能実習生さんたちが、ばらばらマンガ、アニメでの表現にトライしていただける方策をいっしょに考えませんか？

学習の理解度を測るための成果物として、授業の最後に取り入れる。作品として目に見えるし、お互いの作品を見ることで、ボキャブラリーやアイデアの幅が増やせそうな気がします。

⇒ 「学習の理解度を測るための成果物」。ばらばらマンガもアニメも制作に若干時間を要します。学びのまとめに活用するのはおもしろいですね。

新しい語彙や動詞が沢山出てくる課や、今回のように、自動詞・他動詞などの分かりにくいテーマを扱うときに、クラスにその難しい動詞を振り分けて、一人ずつパラパラ漫画を作り、それを今回のようにビデオにもして、それをクラスの皆とシェアするような授業になると思います。

アニメーションを GIF で作れば、Quizlet <https://quizlet.com/> などのフラッシュカードアプリにも絵として貼れるのでそれで単語が覚えやすくなると思います。また、自分たちで作ったものは嬉しくて記憶に残るし、授業者としても楽しいです。

⇒ ほとんどの機能が無料で使える学習ツール「Quizlet」を教えてくださいありがとうございます。

Quizlet の「単語カード」機能を、単語を覚えるためのフラッシュカードとして使っていらっしゃる例も教えてください助かりました。

Quizlet の利用者は拡大しているようですし、自分やグループ内の学習だけでなく、Quizlet に貼り付けたアニメを世界中の Quizlet 利用者に発表、公表しながら、学びの輪を広げられたら、おもしろいのでは・・・と感じました。SNS や動画配信サイトに限らず、発表の場はありますね。

日本語学習では、上手下手関係なく共同作業できる活動にしたいので、一人で作ってくる宿題にしないで、その場で一緒に相談しながら完成していく、そのコミュニケーション自体が楽しめるようにワークショップ形式にしたい。

⇒ 本講習はわたしたち(ALL.jp)が主催するオンライン講習の初回で、完成物を手でめくるという教材のため、オンラインの共同作業の難しさがありました。そこで個人作業としました。

今後の講習会等では、オンラインでもグループ作業できるよう工夫してまいります。

「こうしたら良い」「こうしたら上手かった」という、教室やオンライン授業での実践例をお待ちしています。

同じ絵からスタートして、みんながそこから好きに発想して描いてそれぞれに完成させ、見せ合って、これほど違う考えがあるんだねという相互理解 ただし2コマ、4コママンガでも同じことはできそうなので、ばらばらマンガにするなら、「動きを作ることを楽しむ」を含める必要があり、そのためには動きの基本の作り方も指導した方がよいのでは。

⇒ 「動きの基本の作り方も指導した方がよい」というご指摘ありがとうございます。

今回は、「ばらばらマンガで、自動詞・他動詞を学ぶ」という壮大なテーマを2時間で、しかもオンライン講習したため、「ばらばらマンガで、〇〇を学ぶ」ことにフォーカスしました。

今後の講習は、アニメータートレーニングに必要な「アニメーションの動き」も取り入れる予定です。

今思いつくものだと、「～になる」という構文を教える時、動きのある動詞を教える時(のびる、育つ、など)生物のサイクル、受け身の言葉(原因とそれによる感情の変化)。

**全体<Q1>** ぱらぱらマンガで学習や伝えたいことの発現を支援することで、教授や指導に役立つことは何ですか？

個人的には、絵教材を自作しておりますので今回のセミナーはとても意義のあるものでした。自・他動詞を同時に表現、というのは日本語教育の視点から見ても新しいものだったと思いますし、その他の文法項目の指導を考えるにあたって、いろいろな先生の発想の転換になるのではないかと思います。

多様な発想力を知ることができる。協働で行うことでコミュニケーション能力を養える。楽しく話しているうちに日本語を話している。上手に話そう、間違えたら…と考えずに伝える、理解するために使用できると思います。頭と体と心を動かすことができていると思います。

具体的なシーンを考えること、しかも、そこに動きがともなうため、具体的に物事を考える必要がでてくる。これが頭の刺激になり、言葉の理解が深まると思いました。

表現する手段が増えることは人生の幅が広がること。

若い内に色々な新しいことに挑戦すること、やり遂げることで自主的に学ぶ学習者を育てると思う。

学習者が動詞の意味を正しく理解しているかがわかる。学習者の動詞の意味の理解を促すことができる。

時間の感覚を取り入れたコンテンツを比較的簡単に自作できる点。

学びが楽しくなります。

概念や思索を可視化してわかりやすくします。

表現の幅が広がります。

言語の障壁を乗り越えるのに役立ちます。

若者に親しまれやすい手法です。

映像と組み合わせやすいです。

こちらからの指導だけではなく、学習者側が自分で考える時間ができることだと思います。やり方を伝えた上で、テーマに沿って選ぶのは本人というのが学習する側にとって考えやすく、さらに能動的な学習につながると感じます。

学習者自身が成果物を見て、学習の振り返りができるか。

私もパラパラ漫画を作ってみて、一番考えた部分が、どうすれば他の人が見てもすぐわかるように表現できるのか、という事です。今回はテーマがはっきりしたもの(選んだ動詞ペア)でしたので、難関度は低めだと思うのですが、それでも短い時間の中だったので、かなり脳みそに汗をかきました。「伝わるように」と考えることで、もっと自分から離れて客観的な視点から物事を見る訓練になると思います。その能力は、語学学習だけではなく、人生において他人とのコミュニケーションを取る上でとても役に立つものだと思います。メタ認知、という事でしょうか。

物づくりの過程でどれほど色々考えてことばにしているか、今回自分たちでやってみて強く実感しました。完成品をお互いに観賞することで、さらにやる気アップにつながり、日本語について知識・情報を得るだけでなく、深く考える機会があることにつながっているのが良かったと思います。

ぱらぱらマンガの良さは「作って楽しい、見せて楽しい」ので、知らない人同士でも交流しやすいことでしょうか

アイデアや実践報告を通しての提案。

**全体<Q2>** アニメテッドラーニングに期待することがあればお答えください。どのようなことでも結構です。できるだけ具体的に記してください。

日本語教育以外ではどのような試みをされていますか？昔から苦手だった数学を取り扱っていただければ学習者として参加したいです。

- ⇒ 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と共に計画をして、今回は言葉を教える人たち/日本語の教員・指導者向けの内容でしたので、「日本語」をテーマとしました。今後はいろいろなテーマ(課題)でアニメテッドラーニングを実践していただける講習も考えています。

アニメテッドラーニングの肝は、実践する皆さんがオーナーとなることです。

オーナーの皆さんが学習者と共に、学習者の「学びを深める」、考えやアイデアを学習者本人の言葉(アニメ表現など)で発する、そして達成感や自己肯定感を持つ。それらを楽しく、楽しい雰囲気でおこなうことです。「昔から苦手だった数学でアニメテッドラーニングをしたい」。。。どのようなことができるか、一緒に、アニメテッドラーニングをしてみませんか？

あなたのオーナーシップに、わたしたち(ALL.jp)も参加させてください。

アニメの活動を使った協働活動の様々な試みの例も紹介と実践。

⇒ 上記と同じですが、アニメテッドラーニングは日本では始まったばかりです。オーナーである皆さんの実践をお待ちしています。

タブレットが全国の小中学校で配布されており、その活用が求められているので、タブレットをつかったアニメーション制作教材を期待したいです。協力したいです。

⇒ 日本の小中学校ではタブレット配布が加速しました。学校でもアニメテッドラーニングを導入していただきたいと願っています。  
そして、学校外でもアニメテッドラーニングは使っていただきたい。そうすると、タブレットなどの電子機器が一人1台なくてもできることも考えていかなければなりません。現場にいらっしゃる皆さんのアイデア、オーナーシップをお待ちしています。一緒に進みましょう！

おにぎり顔、くるくるアニメ、パラパラまんがのように、授業で即使える素晴らしいアイデアを今後も期待しています。

今回のように実際に作成できる活動があると、実際の授業に活かしやすい。

⇒ 授業で使っていただけるよう、練習1のテンプレート(小学生く)を準備しています。ALLjpのウェブサイト配布できるようにします。少々お待ちください。

概念(例:微積分や物理法則などの考え方)を動画化した優れた教材が増えることで、多くの人が効率良く学べるようになるとうれいですね。

⇒ 「概念(例:微積分や物理法則などの考え方)」を授業に取り入れて児童・生徒がそれぞれの年齢に応じた学習をし、その学習を自身の知恵として身に着けるようアニメづくりを取り入れる。。。そんな授業も、先生のオーナーシップ次第です！  
アニメづくりで学びを深めるアニメテッドラーニングを、一緒に始めましょう！

指導者のための、基本的な線画の書き方講習会をやっていただけると嬉しいです。

その延長線上に、パラパラ漫画で表演してみよう、という二段階構成だと、とっつきやすく、チャレンジしてみようという勇気がわきます。

⇒ はい、講習会だけでなく、わたしたち ALLjp のウェブサイトの指導者向けガイダンスで「アニメづくり」のノウハウを公開していく計画です。

<http://alljp.org/guidance> (指導者向けガイダンス アルファ版)

次の講習会は「文字情報を視覚言語のアニメに置き換える」入門をおこなう予定です。ご参加ください。

今回の講習会のように、素人でも取り入れやすいヒント(身近にあるものでできる、発表の方法は写真に撮ってつなげることでできるなど)をいただくと実際の現場での活動をイメージしやすく、職場での理解にもつながるので展開しやすくなるなど感じました。

⇒ 上記をご覧ください。

絵が苦手、もしくは苦手意識のある人でも描けるような見本やサンプルがあると嬉しいです。

⇒ ご要望ありがとうございます。見本となるような静止画像などはインターネットでいろいろと見つけることができます。中にはフリーで使える素材もあります。  
わたしたちは「アニメーションの記号論」を示していければと考えています。たとえば、どのようにすれば「動いて見える」か。  
わたしたちの知見だけではゴールは遙か先です。皆さんのお力をお貸しください！

言葉だけではなく他のモード、絵(ヴィジュアル)や動きの感覚(キネステジック?)そして手を動かして作る(ハプティック?)を全部使って表現できるので、一つの分野が苦手でも、表現ができる。

また、沢山のステップを必要とするので、作業が多くなりすぎないように、本当に伝えたい、重要なことは何かを考える能力が身に付く。相手に分かりやすい表現の仕方を、見る側の身になって考える練習になる。

チームワークで、お互いの得意なことを生かすことが出来たり、意見が違う場合はどう表現するか話し合ったりする場をつくる事が出来る。

⇒ 卓見です！アニメテッドラーニングの本質を見抜いていらっしゃる！！

老若男女が身近に楽しめるアニメーションを利用することで、創造性、想像力、表現力、企画力、ネゴ力、いろいろな人間の力が培えると思います！参加できて感謝しています。

アニメテッドラーニングとは何か、をわかりたくて参加させていただいているのですが、やはり今でもつかめません。アニメテッドラーニングの概要、どのようにして生まれたのか、アニメテッドラーニングが目指すもの、アニメテッドラーニングだからこそのこと、等を具体的にあげていただけたら助かります。

⇒ このアンケート回答、当日の参加者と講師・荒井さんの発言に「アニメテッドラーニングとは何か」の答えがあると、わたしたち(ALLjp)は考えています。

アニメテッドラーニングで他に実践されている活動案を知りたいです。

⇒ 上記と同じですが、アニメテッドラーニングは日本では始まったばかりです。オーナーである皆さんの実践をお待ちしています。わたしたち一緒に始めませんか！？

**全体<Q3> アニメテッドラーニングの指導者向け講習会でやってみたいことがあればお答えください。漠然としたイメージでも、具体的な計画でも、自由にご記入ください。**

講習会で完成したものを参加者一人一人、どのような意図で作成したのか解説できる時間があればより充実するのではないかと思います。

⇒ 本講習は内容が盛りだくさんだけでなく、駆け足でおこない、「ふりかえり」の時間が取れませんでした。本来、アニメテッドラーニングは「ふりかえり」を重視しています。参加者ひとりひとりが、「どのような意図で作成したか」を発表し、その「意図」が他の人たちに伝わったか、伝わらなかったのなら「次はどのようにすればいいか」を考えることはたいへん重要です。

目的に応じた活動の紹介、ワークショップ。

思いついた方のアイデアをしてみて、どうなのかのディスカッション。

⇒ 皆さんの実践の共有や話し合いができる「アニメテッドラーニングのコミュニティサイト」を検討しています。

タブレットをつかったリモートのアニメ制作ワークショップをやりたいです。

⇒ どうぞ実践して、結果を皆さんと共有してください。  
わたしたちができることがあれば、一緒におこないましょう！

絵コンテ、ストーリーの作り方、見せ方のコツなど、プロが知っていて使っている技術的なことを勉強したいです。

⇒ 指導者向け講習会の課題として、次の講習会の計画を始めました。  
プロのノウハウはとて奥が深いです。。。一度聞いただけでは真似できません(笑)  
入門編を用意します。徐々に深め、高めていきましょう！  
皆さんの教え子の方が技術的なこと、アニメ表現に長けているかも知れませんよ。。。)

ロイロノートを使った指導法があれば知りたい。現在、日本の教育現場では iPad の導入が進み、児童がロイロノートを使って自分の考えや学んだことを表現することが増えている。アニメテッドラーニングとロイロノートを上手く組み合わせると何か面白い授業ができるのではないかと思います。(具体的な計画はありませんが…。)

⇒ 不勉強で、「ロイロノート」(<https://n.loilo.tv/ja/>)を知らず、面目ございません。  
ロイロノートとの組み合わせは未踏の領域です。  
「アニメテッドラーニングとロイロノートを上手く組み合わせると何か面白い授業ができるのではないかと思います」・・・ありがとうございます！  
どんなことができるか、どんなことをやってみたいか、プレストしませんか？

絵コンテ入門講座(映像を設計するために必要な初歩的技術を学ぶ)なら提供可能です。

⇒ 頼もしいお申し出ありがとうございます！

世界中で日本語を教えている教員の方が参加されていて、驚きました。

その国、その言語話者ならではの、日本語のわかりにくさの話が興味深かったです。それをもっと、共有していただき、教え方やコミュニケーションの参考にしたいですね。

素人でも取り組みやすい方法がほかにもあれば学んでみたいです。

グループで協力してできるようなこと。

アニメーションを作るときのチームワーク(意見のすり合わせなど)の部分を体験してみるの面白いかもしれません。また、指導組と体験組に分かれて、お互いの指導が分かりやすいか体験してみるのも面白いかもしれません。

私は紙芝居にも興味があって、オンラインクラスでスライドを使って試してみた所、学生によってはごく自然にアニメーションをスライドの中やスライド間に取り入れているのを目の当たりにしました。絵巻物や紙芝居の文化はアニメの前身でしょうか。ぜひコラボしてみたいと思っています。また、ストーリー展開以外に抽象的な表現方法としても興味があります。感情や気持ちをどう表すか、一番最初のワークショップで少しやっていただいたので、ぜひまたお願いしたいです。

⇒ 「絵巻物や紙芝居の文化はアニメの前身でしょうか」について。  
高台寺に伝わる「鳥獣人物戯画」は「マンガの元祖」とも。  
「鳥獣人物戯画」から受け継ぐマンガ・アニメの真髄(下野新聞) >>  
<http://mirainoshozo.jp/2018/06/03/%E3%80%8C%E9%B3%A5%E7%8D%A3%E4%BA%BA%E7%89%A9%E6%88%AF%E7%94%BB%E3%80%8D%E3%81%8B%E3%82%89%E5%8F%97%E3%81%91%E7%B6%99%E3%81%90%E3%83%9E%E3%83%B3%E3%82%AC%E3%83%BB%E3%82%A2%E3%83%8B%E3%83%A1%E3%81%AE/>



以前ご紹介された「おにぎり顔」について話し合ったり検討してさらに発展させる場があるといいのではないのでしょうか。作業量や取り組みやすさからも、ばらばらマンガよりも「おにぎり顔」(と、犬小屋や犬などのセットをもっと用意)の方に可能性を感じます。

⇒ アニメテッドラーニングで「おにぎり顔」シートを使っただけでも、ダウンロード教材シートを準備しました。皆さんのアニメテッドラーニングに利用いただければ幸いです>>

<http://alljp.org/guidance/dl/onigiri>

実際にどのようなことをやっておられるのかを私自身が勉強不足なのですが、アニメテッドラーニングで実施されていることの全体像が見えるような催しがあると、そこからまた具体的にやってみたいことが出てくる気がします。

⇒ イベント等をご案内します。ぜひご参加ください。

**全体<Q4>** 上記以外にご質問やご提案などがあれば、ご自由にご記入ください。

ワークショップの準備と実施、ご苦勞様でした。日本のアニメーションは鬼滅の刃が世界中でヒットしているように、独自の価値を保っており、アニメーションをつかった教育活動を日本から発信することは、とても重要と思うので、今後も参加、協力したいです。よろしくお願いします。

毎回素晴らしいワークショップを開いて下さり、本当に感謝しています。

子供達に教えるという目的よりも、何よりやっていて自分が面白いと思うから参加しています。ワクワクが止まりませんね！

日本語教師だけでなく、多文化共生支援の指導者のための講習会もあるといいですね。

アニメやパラパラ漫画までいなくても、支援対象にことばで伝えられないとき、伝わらないとき、さっと線画を描いて、伝えられたら、素敵だと思います。

楽しい時間をどうもありがとうございました。伊藤さんが実践することの大切さを話して下さったことで、自分の中だけで終わらず、翌日すぐにばらばら漫画を持って職場で話し、良さを共感してもらえることにつながりました。

今の状況を良くしていくために、出合った良いものは共有するということの大切さを改めて感じました。具体的にどんなことができるか、入国が再開されるまでに同僚と考え、実践につなげたいと思っています。

また参加させていただきたいです。どうぞよろしくお願いいたします。

⇒ 「多文化共生支援の指導者のための講習会」、やりましょう！わたしたち(ALLjp)の体力に合わせて徐々にですが。。。今回参加された皆さんが、それぞれの現場で実践くださると、さまざまなアニメテッドラーニングが生まれるでしょう。

”日本の文化で育った人たち”と”多文化な背景を持つ人たち”が、この日本という土地で共生するのに役立つアニメテッドラーニングもつくっていききたいものです。日本発・日本流のアニメテッドラーニング！

本当に楽しいワークショップで、荒井さんの描くところのお手本や、説明がとても的を突いていてわかりやすかったです。また、最後にすぐにビデオに落とすのは、素晴らしいアイデアだと思います。グループに分かれていたことで、撮影時にじっくりお互いの絵を鑑賞する事も出来ましたし、撮影という共同作業が入ったことで、チーム感が出たような気がしました。本当にどうもありがとうございました！！今後ともよろしくお願いいたします！！

お疲れ様でした。参加させていただきありがとうございました。こんな短い時間でみなさんがばらばらマンガを完成させられることに良い意味で驚きました。アンケートの選択肢が偏っていて選ぶのが難しいです。zoomの使い方についても少し注意された方が良かったと思います。

⇒ ご指摘ありがとうございます。

今まで教師や指導者向けにワークショップをされていましたが、そうであれば他にどのような催しをされたのか知りたいです。

⇒ 指導者向け講習は今後もおこなってまいります。ご案内しますので、どうぞご参加ください。

**楽しい講習会をいっしょにつくってくださった参加者の皆さん、本当にありがとうございました。**

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.