

アニメで^{かんが}考^{つた}える、アニメで^{つた}伝える、わたしたちの^{まち}ま^{みらい}ちと未来

高校生と日本語^{にほんご}学習者^{がくしゅうしゃ}のアニメ^{アニメ}ーター^{ラー}ニング

おとなたちに^い言^{ひょうげん}いたい！～アニメとオノマトペで^{ひょうげん}表^{げん}現するSDGs～

12月^{がつ}12日^{にち}(日)^{にち}、19日^{にち}(日)^{にち}、28日^{にち}(火)^か オンライン^{かいさい}開^{かい}催

アニメ^{せいさく}制^{はっぴょう}作^{まな}と^{ふか}発^{ふか}表^{ふか}で^{ふか}学^{ふか}び^{ふか}を^{ふか}深^{ふか}める「アニメ^{ふか}ーター^{ふか}ニング^{ふか}(Animated Learning)」。

SDGs(持^{じぞく}続^{かのう}可^な能^{かい}な^{はっ}開^つ発^{もくひょう}目^{えら}標)の^{えら}目^{えら}標^{えら}を^{えら}選^{えら}び、「わたしたちの^{まち}ま^{みらい}ちと未来」をアニメとオノマトペで^{ひょうげん}表^{げん}現するワー^{ひょうげん}ク^{ひょうげん}シ^{ひょうげん}ョ^{ひょうげん}ッ^{ひょうげん}です。

さあ！多^た文^{ぶん}化^{ぶん}な^{ぶん}な^{ぶん}か^{ぶん}ま^{ぶん}と^{ぶん}い^{ぶん}っ^{ぶん}し^{ぶん}ょ^{ぶん}に、おとなに^い言^{みらい}いたい^{みらい}こ^{みらい}と^{みらい}わ^{みらい}た^{みらい}し^{みらい}ち^{みらい}の^{みらい}未^{みらい}来^{みらい}の^{みらい}た^{みらい}め^{みらい}に、おとな^{おとな}は^{おとな}ち^{おとな}ゃ^{おとな}ん^{おとな}と^{おとな}し^{おとな}な^{おとな}き^{おとな}や^{おとな}ダ^{おとな}メ^{おとな}じ^{おとな}ゃ^{おとな}ない^{おとな}か！^{おとな}ー^{おとな}を^{おとな}ア^{おとな}ニ^{おとな}メ^{おとな}に^{おとな}し^{おとな}よ^{おとな}う！

開催概要(ワークショップのひにち、じかん、だれがさんかできるか、など)

開催日:

ワークショップ 1日目: 12月12日(日)

ワークショップ 2日目: 12月19日(日)

ワークショップ 3日目: 12月28日(火)

発表とふりかえり: 日程は参加者(みなさん)の希望をきいて決定します。

開催時間:

日本時間 午後5時～午後8時 +30分の話し合い(参加できるなら、参加してください)

英国時間 冬時間 午前8時～午前11時 +30分の話し合い(参加できるなら、参加してください)

参加費: 無料(ただでさんかできます)

募集人数: 20名/事前申込制(もうしこみをしてください)、申し込みが多いときは抽選します(しゅさいしゃがちゅうせんします)。

たいしょう
対象 (おうぼできるひと):

- 高校生 (日本 在住 者で日本語ネイティブ)
- 外国か日本に住んでいる日本語学習者 (中学生から大学生くらいまで)
- このほかのひとが参加希望でしたら、事務局へメールできいてください。

しゅさい
主催: 一般社団法人 アニメテッドラーニングらぼ ※主催 (主催者) とは、このワークショップの責任者です。

じょせい
助成: 令和3年度 子どもゆめ基金 子どもゆめ体験活動 助成活動「アニメで考える、伝える、わたしたちの

まちと未来—高校生と日本語学習者のアニメテッドラーニング」

(独立行政法人 国立青少年教育振興機構)

きょうりょく
協力:

- 文化学園大学文化・住環境学研究所
- 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(「AWN」)

ワークショップの目的

アニメで、SDGsの学びを深める。

アニメとオノマトペで、ことばだけに頼らずに、多文化交流する。

高校生と日本語学習者のみなさんへ

高校生と日本語学習者という多文化なみなさんが混合チームをつくり(まざりあって)、アニメとオノマトペで「伝え

たいコト」、おとなに言いたいことを表現してみませんか。

ワークでは日本語だけでなく、絵やイラストやアニメとオノマトペもつかい、グループで話し合っ目的を達成しましよう。

完成したアニメはアニメテッドラーニングらぼのウェブサイトで公開します。みなさんもインターネットで発信しましよう。

なぜ、アニメの制作と発表が学びやコミュニケーションのツールになるでしょうか…

アニメはわたしたちが慣れ親しんだ表現で、今では日本を代表する文化ともいわれ、若いひとたちは「アニメをつくりたい」と言います。

アニメーターディングはアニメをエンタテインメントだけではなく、アニメをつくり発表することで学びを深められると考えています。つまり「アニメは学びとコミュニケーションのツール」です。

なぜなら、アニメ制作には課題(対象)を理解し、伝えたいことを深く考え、物語にするために順序立て(計画)が必要です。また、どのようなキャラクターなのか、そのキャラクターの特徴を知ってから具象化(絵に)し、動きなどの表現を考えながら撮影しないと見るひと(伝えたい相手)に伝わらないからです。

くわしくはアニメーターディングの説明をみてください(やさしい日本語や英語、あなたが得意なことばでは書かれていません。ごめんなさい)>>

<http://alljp.org/guidance/about-al>

参加の条件

準備するもの 自分で準備してください。

- スマホ／タブレット／カメラ付きパソコンのいずれか 1台以上(1台、2台など)
- インターネット接続(定額制)
- アニメ制作に必要な道具や材料
- 教材のダウンロードとプリントアウト(教材は Slack でお知らせします)

日本語能力

ワークショップは日本語(やさしい日本語)でおこないます。

日本語学習者は日本語でやりとりができ、日本語能力試験 JLPT N4以上(N3 くらいの会話力)がよいです。

アプリ ワークショップ前に、次のソフトウェアをダウンロードしてインストールしてください。

- ウェブ会議サービス Zoom(無料版があります)。
- チームコミュニケーションツール Slack(無料版があります)
- コマ撮りアプリ Stop Motion Studio(ストップモーションスタジオ)。Android と iOS は無料版でよいです。

- サウンドや映像(ムービー)の編集用アプリはあとでお知らせします。

ワークショップ(WS)の内容

WSのまえに	<p>運営チーム(伊藤と浪越)とオンライン個別インタビュー(30分くらい)をおこないます。</p> <p>自分でテーマ(SDGs、未来のことなど、アニメにしてみたいこと)について学習をしてください。</p>
12月12日 いちにちめ 1日目	<p>技法の基礎を学ぶ: オノマトペ(擬音語・擬声語・擬態語など、/ onomatopée、onomatopoeia)、アニメ制作、サウンド・映像編集。</p> <p>グループわけします。</p>
12月19日 ふつかめ 2日目	<p>グループでテーマを決めて、プロット(物語のあらすじ)を考えます。</p> <p>アニメの設計図となるストーリーボードをつくります。</p>
12月28日 みっかめ 3日目	<p>グループでキャラクターなどをつくり、コマ撮りをします。</p> <p>サウンドと映像を編集してアニメを完成させます。</p> <p>※完成しないときは発表会までにグループで完成させてます。</p>
WSのあとに	<p>発表会とふりかえり。一般公開はしません。</p> <p>※日程は参加者の希望を聞いて決めます。</p>

Slackでも交流します

参加者は自己紹介、予習と復習、制作物(アニメやワークシート)のアップロード、参加者たちと交流します。

ワークの日とワークの日の間にグループで活動する時に、講師は質問に答えたり、アドバイスをします。

「参加者アンケート」にこたえていただきます。

講師(先生)、ファシリテーターの紹介

講師 & ファシリテーター、アニメーション担当

文化学園大学造形学部 准教授 荒井 知恵 (Chie ARAI) 氏

手描きアニメーター、イラストレーター。アニメーションプロダクションに勤務後、2002年よりフリーランス。

仕事をしながら、フリップブック(ぱらぱらマンガ)、絵本、映像などを気ままに製作、発表を続ける。

フリップブックへの愛がグループ展の企画に発展。2006年より現在まで、おもに東京都内にて不定期に開催。

日本アニメーション協会(JAA)会員。文化学園大学勤務。

<http://a-nonki.net/>

アニメテッドラーニング 共同研究者。

ニックネーム: **のんきさん**

講師 & ファシリテーター、オノマトペ担当

京都精華大学マンガ学部 特任講師 ユー スギョン (Sookyung YOO) 氏

1986年、韓国生まれ。韓国アニメーション高校を卒業した後、2004年渡日。京都精華大学・大学院でストーリー

マンガを専攻し、2014年同大学院で芸術学博士号取得。現在は、京都精華大学マンガ学部特任講師。

物心ついた頃から作文や絵をえがくことに興味があり、ふたつのことが同時にできるマンガ家を目指すことになった。

その後、マンガ研究にも目を向け、描き手(かきて)、そして外国人としての視点を生かしつつマンガの

視覚表現について研究している。

京都精華大学教員紹介 >> <https://www.kyoto-seika.ac.jp/edu/faculty/yu-sugyon.html>

ニックネーム: **スーさん**

講師 & ファシリテーター、サウンド・映像編集担当

映像作家、東京造形大学・非常勤講師 佐藤 皇太郎 (Kotaro SATO) 氏

1990 年に筑波大学を卒業後、ナムコ(現バンダイナムコエンターテインメント)を経て、2013 年よりサトリデザイン (Satory Design、<https://www.satory.jp/>) 代表。

専門は、映像制作・デザイン・ソフトウェア開発。短編アニメーション作品は、複数の国際映画祭で入選 または

公式上映されてきたが、基本的にすべてひとりで制作している。

共著『デジタル映像表現 [改訂新版]』『入門 CGデザイン [改訂新版]』『実践マルチメディア [改訂新版]』

(いずれも、CG-ARTS 協会)。

物語論にも興味があり、物語に関する理論的研究をライフワークとして続けている。

ニックネーム: コーさん

総合ファシリテーター & SDGs 担当講師

一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ 理事 浪越 徳子 (Noriko NAMIKOSHI)

印刷、翻訳関連企業を経て 1990 年財団法人新世代コンピュータ技術開発機構、

1995 年技術研究組合新情報処理開発機構にて経済産業省の次世代情報処理研究開発プロジェクトに

従事し、2001 年より一般財団法人デジタルコンテンツ協会に勤務。現在は、日本のコンテンツ産業の

国際展開、VR/AR/AI 等コンテンツ関連技術で海外展開を目指す企業の支援プログラムなどを担当。

2019 年 2 月より一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ理事。アニメーションをコミュニケーションツールとし

て活用することに魅力を感じて活動中。

ぜんたい
全体アドバイザー

ぶんか がくえんだいがくぞうけい がくぶ きょうじゆ ひるま ゆきお
文化学園大学造形学部 教授 昼間 行雄 (Yukio HIRUMA) 氏

ねん こうえきざいだんほうじん じどう いくせいきょうかい しろ えいぞう きょういくふきゅうかつどう はじ こ たいしやう
1985 年から公益財団法人児童育成協会 こどもの城で映像の教育普及活動を始め、子どもを対象としたアニメ
えいぞう
や映像のワークショップ、映画の上映活動、メディア研究、指導者向けの講習会、教育テレビ番組の監修な
どをおこなう。

えいぞう きょういくふきゅう かん ちよしよ ほいくし しどうしや えいぞう にゆうもん
映像の教育普及に関する著書として「みるとるあそぶ 保育士・指導者の映像メディア入門」(ソフトマジック)、

えいが たの ひょうげん かいせいしや
「映画は楽しい表現 ツール」(偕成社)などがある。

こうせいろうどうしやかいほしやう しんぎかい せんもん いいん にほん がっかいかいいん ぶんか がくえんだいがくぞうけい がくぶ しゆにんきょうじゆ
厚生労働省社会保障審議会専門委員。日本アニメーション学会 会員。文化学園大学造形学部主任教授。

きょうどうけんきゅうしや
アニメーターニング共同研究者。

プログラムアドバイザー

こうえきざいだんほうじんこくさい ぶんか ながえ はるこ
公益財団法人国際文化フォーラム シニア・プログラム・オフィサー 長江 春子 (Haruko NAGAE) 氏

にほん ちゆうごく にほんご ちゆうごくご
日本と中国のダブル、日本語と中国語のバイリンガル。

がっこう きょういく にっちゆうこうりゅう にちろ こうりゅう ながねんたずき きんねん にほん こくないが い こうこうせい たいしやう
学校教育における日中交流や日露交流に長年携わり、近年では、日本国内外の高校生を対象とした

げいじゆつ たぶんか こうりゅう きかく うんえい
「芸術 × 多文化」交流プロジェクトの企画・運営をおこなっている。

ちよしよ こはる ねん がつ しゆっぱん けいさい
著書:『小春のあしあと』2021年4月、a-Nest 出版。コラム掲載サイト:みらひらナビ (<https://www.mirahira.net/>)

ニックネーム: こはる または はるちゃん

たんどう こうし
プロデューサー & SDGs 担当講師

いっばんしやだんほうじん たいひやう りじ いたう ひろみ
一般社団法人アニメーターニングらぼ 代表理事 伊藤 裕美 (Hiromi ITO)

がくいしけい きぎやう こうほう へ ねんどくりつ じやうえい はいきゆう けんり かんり とも
外資系企業広報を経て1999年独立。アニメーション上映・配給・権利管理と共に、カナダやデンマークのパート

なわて かくさい かつどう しえん ねん せつりつ
ナーと若手クリエイターの国際活動を支援。2018年にアニメーターニングらぼを設立し、アニメーションを

がくしゅう かつよう ふきゅう とりくむ げんしよく
学習とコミュニケーションのツールに活用する「アニメーターニング」の普及に取り組む。現職、オフィスアッ

しゆ(オフィス H) たいひやう せいしん まじ
シュ(オフィス H) 代表。オフィス H 誠信の交わり—HNews <http://officeh.blog.jp/>

ニックネーム: **ひとさん** わたしの名前が「hito」と海外のひとに発音されることがあります。hito = ひと = 人 =

よ
people! 「ひとさん」と呼んでください。

撮影、写真・映像等の使用について

1. 一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ(以下、当団体)では広報等に使用する目的で、活動中にスタッフが写真撮影をおこなうとともに、ウェブ会議サービスアプリで録画をおこないます。左記の写真や映像、および参加者が活動中に制作した著作物(アニメとワークシート)と参加者氏名(イニシャル表記)を、報告書や刊行物、インターネット(ソーシャルメディアサービスを含む)等に掲載することがあります。
2. 当団体と共同研究者(昼間講師と荒井講師)は共同研究の目的で、(1)の写真や映像、および参加者が活動中に制作した著作物(アニメとワークシート)と参加者氏名(イニシャル表記)を、学会や著作物、インターネット(ソーシャルメディアサービスを含む)等で発表することがあります。
3. この活動は子どもゆめ基金の助成を受けており、活動の様子がわかる写真を提出することとなっております。子どもゆめ基金への報告用に提出した個人情報(写真等)は、「(独)国立青少年教育振興機構が保有する個人情報の適切な管理に関する規定」に基づき、子どもゆめ基金助成業務以外の目的には使用されません。

くわしいことは「参加申込フォーム」をご覧ください。

問い合わせと申し込み

問い合わせはメールでお願いします。担当：伊藤(ITO)。

メールの表題(タイトル)は「高校生と日本語学習者ワークショップ 2021」としてください。

info@alljp.org

参加申込フォーム 日本在住の高校生 >> <https://forms.gle/ARX2LmZgZhWRyoK6>

参加申込フォーム 日本語学習者 >> <https://forms.gle/kUX4CwagXa24vuD1A>

このワークショップの内容は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

令和3年度 令和3年度 子どもゆめ基金 子どもゆめ体験活動 助成活動「アニメで考える、伝える、わたしたちのまちと未来

—高校生と日本語学習者のアニメテッドラーニング」(独立行政法人 国立青少年教育振興機構)

<https://pr.yume.niye.go.jp/pr/detail?id=2140460&sub=1>

<https://yumekikin.niye.go.jp/>

このワークショップは、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が文化学園大学 文化・住環境学研究所との共同研究による成果をを基に企画運営いたします。

アニメテッドラーニングの普及促進やその実践のためならば、弊法人の許可なくこのページのコピーや転載ができません。その際は出典(本サイト URL等)と下記のコピーライトを明記してください。

© 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.