

実施報告書 2021 年度

アニメテッドラーニング指導者向け講習会 2021 アニメテッドラーニング入門:文字情報をアニメに置き換えよう!

<<実施概要>>

日時: 講習会 1 日目 2021 年 10 月 10 日(日) 日本時間 午後 5 時～午後 8 時 +30 分の話し合い(任意参加)
講習会 2 日目 10 月 31 日(日) 同上
講習会 3 日目 11 月 28 日(日) 同上
講習会 4 日目 12 月 5 日(日) 同上

場所: オンライン開催

参加: 無料、事前申込制、定員 24 名

対象: ● 教員 ※教科不問 ※日本語の教員・指導員の参加推奨
● 社会活動、多文化交流活動の指導者、ファシリテーター
● 教員志望者(学部生、院生)、など

参加条件: 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(できれば 2 台)、インターネット接続。
各自がアプリ、アニメ制作の道具や材料を準備、教材をプリントアウトする。

募集: 主にネットでおこなった。

告知サイト <http://alljp.org/ws4teachers2021>

主催: 一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ

協力: 文化学園大学 文化・住環境学研究所、造形学部(共同研究)

協力: 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」)

助成: 令和 3 年度子どもゆめ基金 子ども体験活動 助成活動(独立行政法人 国立青少年教育振興機構)
アニメテッドラーニング指導者向け講習会とフォーラム 2021 アニメテッドラーニング入門:文字情報をアニメ
に置き換えよう!

ファシリテーター(講師):

昼間行雄(文化学園大学造形学部 教授)

荒井知恵(文化学園大学造形学部 准教授)

浪越徳子(一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ 理事)

伊藤裕美(一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ 理事)

ゴール(達成目標)

大目標

- 参加者(教師など)に、自分の授業でアニメテッドラーニングを使いたいと思っていただく。「アニメづくり」への心理的、物理的ハードルを下げる。
- 参加者が自分の授業でアニメテッドラーニングを使う時、それぞれの授業内容や条件に応じてカスタマイズできるような情報を提供する。

中目標

- アニメテッドラーニングのプラス・スパイラルの体験と理解。参照 <http://alljp.org/guidance/about-al>
- 文字情報をアニメに置き換えるためのツール(4 画面物語、カット表ー簡易ストーリーボード)の習得。
- アニメーションの特質の一つ、「動き」「動きで表現」の体験:
 - ▶ コマ撮りでひとつひとつ動かし撮影しながら「動き」を体得。
 - ▶ アニメーションで上手く表現できること、できないことがあることを知り、課題選定の参考となるようにする。
- アニメの記号論、<アニメ画面>のイメージトレーニングの α 版のテストと改善。
- Slack 交流を「アニメテッドラーニング・コミュニティ(仮)」へ発展させる。

個人ワークから全日グループワークへ

当初は1日目と2日目を個人ワークとし、3日目からグループワークを予定したが、1日目終了後に全日程を個人ワークとすることに変更した。

変更の理由:

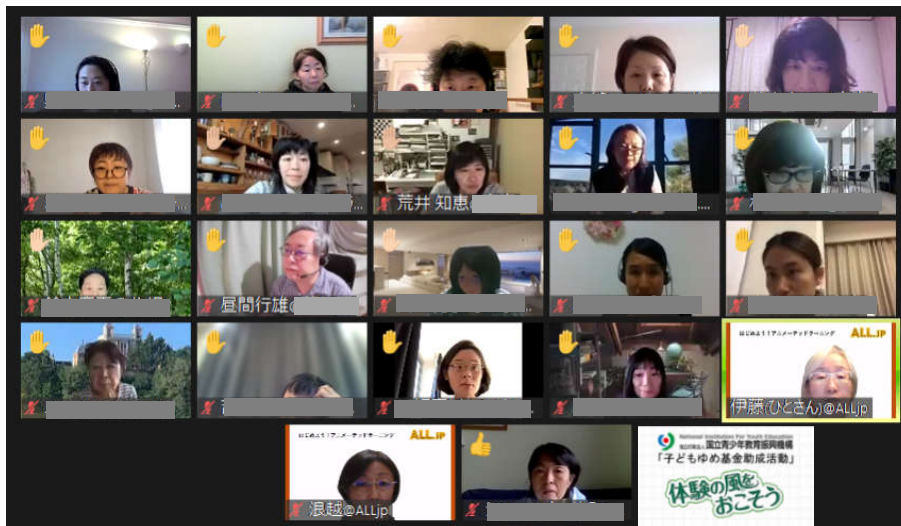
- 参加者のアニメ制作経験や図画工作スキルの差に加え、各自の制作環境が異なるため、オンラインでの共同作業は難しいと判断した。
- 1日目に創作した物語と4画面物語が参加者のスキルに応じて良くできており、それぞれの物語を発展させる方がグループで1本化するより学習効果や自己達成感が見込まれると判断した。

参加者 講習会延べ 67名。

1日目 19名、2日目 18名、3日目 15名、4日目 15名

登録 22名一属性:

- 日本語教師、日本語教育関係者: 21名(日本在住 6名、海外在住 15名)
- 日本語以外の教育関係者: 1名(中国語教育・日本在住)



<<講習会の内容>>

講習会1日目までの準備(依頼)

- 参加者各自が下記ソフトウェアをダウンロードしてインストールする。
 - ✓ ウェブ会議サービス Zoom。Zoom 録画は参加者限定で Google Drive にアップして復習できるようにした。
 - ✓ コマ撮りアプリ Stop Motion Studio(ストップモーションスタジオ)。
 - ✓ チームコミュニケーションツール Slack:Slack ワークスペースで、開始前から交流を始め、事務局が予定、予習と復習を通知、まだ参加者間の情報交換もおこなわれた。
- アニメーションのテーマである学習資料「月」のつくことばを読む。学習資料は共通課題 2 種(4 ページ、必読)と発想を広げるための参考資料(7 ページ)とした。
「月」のつくことばでアニメにしたい物語、「伝えたいコト」をイメージする。ワークシート「プレスト話し合い記録シート」をダウンロードして物語の構想を練る。
- ワークシート「4 画面物語シート」と「教材_月の切り絵」(満ち欠けする月 6 種)をダウンロードしてプリントアウト。

1日目

時間	内容	
17:00	開始	オリエンテーション ●全体の予定、1日目の予定、協力者へ謝辞
30分間	アイスブレイク	自己紹介 ひとことコメント「わたしは月の開拓団員。〇〇ができます！」
40分間	実習	●課題「月」のつくことば：事前配布した資料(散文)や各自の経験から、伝えたいコトを選ぶ。 ●「伝えたいコト」を中心に起承転結を考える：ワークシート「プレストシート」に物語のプロットを書く。
20分間	講義	「4画面物語」を学ぶ 1. ワークシート「4画面物語」=文字情報をアニメへ置き換える、物語化のツール。 2. 浪越と伊藤が自作の4画面物語を見せて伝えたいコトを話す。 3. 講師が、浪越と伊藤の4画面物語を講評。 4. 講師が、文字情報を絵・アニメへ置き換えるためにすること、文字情報のどこを拾い出すかなど具体的に解説。 5. 講師が、絵が苦手な人でもできる表現法を紹介： a. 棒人間。 b. 切り絵素材：月。 c. 切り絵素材：ALナビキャラ。 d. ピクトグラム。 e. 身近なモノの代用、などなど。
30分間	実習	4画面物語をつくる
30分間	実習 2つのグループ	4画面物語の発表とふりかえり 各自が4画面物語を見せながら、伝えたいコトを話す。
30分間	講義	講師の見本：4画面物語
20:00	中締め	●2日目の予定 ●準備するもの：コマ撮りの機材、道具。撮影はカメラ横向き、上からとする。 ●アンケート回答依頼
20分間	話し合い	<任意参加> ふりかえり
20:30	終了	

2日目までの宿題

- 1日目の成果「4画面物語」を Google Drive にアップする。
- ワークシート「カット表」を Google Drive からダウンロードとプリントアウトする。
- 「教材_月の切り絵」(満ち欠けする月 6種)を Google Drive からダウンロードしプリントアウトする。
 - ✓ 補足教材：絵が描けない、切り絵がつくれない人はアニメーター研修ナビキャラのイラスト切り絵データをダウンロードして、キャラクターとして利用もできるとした。
- 撮影ステージの道具、文房具を準備する。設営は講師が説明しながら講習会内でおこなう。
 - ✓ 三脚(写真用三脚、ミニ三脚)、スマホ/タブレットホルダーを準備できる人：開始前に、ホルダーにスマホ/タブレットの固定、三脚の組み立てとホルダーの固定しておく。
 - ✓ どちらも準備できない：高さが 40 cm~50 cm程度の箱、養生テープかマスキングテープを準備する。
 - ✓ ガイダンス「準備：カメラ(スマホ、タブレット)と撮影台を設置する」
(http://alljp.org/guidance/point/descript_camera) 参照。
- コマ撮りアプリ「ストップモーションスタジオ(Stop Motion Studio)」をダウンロードとインストールする。ガイダンス
(http://alljp.org/guidance/point/descript_camera) 参照。

2日目

時間		内容
17:05 10 分間	開始	オリエンテーション ●全体の予定、2日目の予定 ●内容の変更を伝える ※3日目と4日も個人ワークに変更。 ※発表とふりかえりの一部は2グループになる(BOR)。
15 分間	アイスブレイク	●1日目の感想、気づいたこと ●「もしもし?」:AさんがBさんに「もしもし?」と呼び掛ける、Aさんが「〇〇さん(月のうさぎさん)、こんにちは」と答えると、Bさんは月のうさぎの真似をする。
70 分間	講義と実習	【講義】 技法の説明 ●アニメの一部を実例で見せる:手描き、切り絵、オブジェクト(人形、砂など?) ●目的:アニメに対する固定観点を除き、参加者の創造力を膨らませた。 【実習】 撮影ステージの設営とテスト撮影 ●カメラの設置(カメラ下向き/壁面利用のカメラ横向き)。 ●テスト撮影:「月」の切り絵コマ撮りアニメ。
15 分間	休憩	
40 分間	実習 2つのグループ	各自「4画面物語」をアニメにしたいキャラや背景の素材などの発表 講師のアドバイス
5 分間	講義	文字情報を絵・アニメへ置き換えるワークシート 「ブレイクアウトシート」(キーワード出し、プロット)→「4画面物語」→「カット表」(アニメの設計)→アニメ制作。 ※ワークシートの使用は一例として、カスタマイズを奨励。
20 分間	講義	アニメの設計と「カット表」 ●カット表の書き方、書かねばならないこと。 ●動く、動かすを意識すること。
20:00	中締め	●3日目の予定 ●準備するもの:機材、道具 ●アンケート回答依頼 ●高校生と日本語学習者ワークショップ告知、参加者推薦依頼
30 分間	実習 話し合い	<任意参加> 各自が4画面物語をカット表にする、講師とのQ&A、ふりかえり
20:40	終了	

3日目までの宿題

- ワークシート「カット表」の構想を練る。
- キャラクター、オブジェクト(小道具など)、背景に使いたい材料と工作道具を準備する。(撮影はおこなわない)
 - ☆ カメラ(スマホやタブレット)と対象物との間の距離に注意。講習前にできれば試し撮りして、撮影ステージに置いたキャラクターなどの見え方、「だいたい大きさ」を感じ取る。
 - ☆ すべてを自分で描いたり、創る必要はない。ネットニュースの写真や無料のイラスト、粘土を使っても良い。
 - ☆ 講習会でアドバイスを聞いてから、素材などを変更しても良い。

3日目

時間		内容
17:05 25 分間	開始	オリエンテーション ●3 日目の予定、4 日目の予定 ●AL のワーク形態: 個人ワーク、グループワーク、シーン ●アンケート回答依頼
25 分間	講義	講師 4 人のカット表を見せながら、アニメの構想を話す ●伝えたいコトをどのようにアニメで表現するか。 ●なにを、どのように動かしていくか。 ●準備するキャラ、小道具、背景なども考える。
25 分間	実習	カット表を完成させる 質問を受けながら、参考例としてテスト動画を見せたり、即興イラストも用いてアドバイスした。
50 分間	実習 2 つのグループ	各自がカット表を発表する ●講師が、キャラクター等の準備も勘案して、一人一人にアドバイス。 ●伝えたいコトに意識を戻す。カット表でおこなうこと: ーポイントを絞り、整理。 ーポイントを強調するために「動く」というテクニック。 ー強調するための物語構成。
5 分間	休憩	
45 分間	講義と実習	カット表からアニメをつくる準備: キャラクターや背景等の準備/作成 【講義】 実際の授業を想定したアドバイス キャラクターの材料を事前に準備すること: ●カメラと対象物との距離、オブジェクトの大きさ、カメラに映る範囲。 ●切り絵、半平面のオブジェクト、写真等、入手できるモノ(代用品も)を使う。 ●フリー素材の活用。 ●著作権等の注意点。 ●材料と技法で「時間短縮」できること。 【実習】カット表からアニメへ: キャラクターや背景等を作成 ※予定したが、時間がなくなり作業できなかった。
20:00	中締め	●4 日目の予定 ●準備するもの: 機材、道具/開始前に撮影ステージをの設営 ●アンケート回答依頼 ●Slack をアニメーター研修実践者のコミュニティとして交流
35 分間	話し合い	<任意参加> ふりかえり
20:40	終了	

4日目までの宿題

- 当日は、カメラと撮影台の組み立て、キャラクター、背景、小道具のための材料、道具などの準備して参加する。
- Google Drive に「カット表」をアップする。
- <わたしの撮影ステージ自慢>を発表する。

昼間講師の参考例 「月」のつくことば 4 画面物語、カット表からアニメ作成へ

- オンラインガイダンスの工程解説参照 >>

http://alljp.org/guidance/point/descript_embodiment/point-exemple_storyboard2production

4日目

時間		内容
17:00 15 分間	開始	オリエンテーション ●4日目の予定 ●アイスブレイク1:ストレッチ ●アイスブレイク2:「ばらばらアニメ」視聴。10枚の連続絵で伝えたいコトを伝える＝アニメの記号論
45 分間	講義	カット表からアニメをつくる:キャラクターや背景等を作成 ●トライアンドエラーを勧めた。 ●質問を受けながら進め、できるだけ実例を見せながらアドバイスした。
60 分間	実習	コマ撮り ●講師がコマ撮りの例を示して、回答・アドバイスした。 ※ほぼ全員がコマ撮りを終えた、あるいは途中で撮影ができた。
15 分間	休憩	
75 分間	実習	参加者がアニメを発表 ●アニメを見せる(各自の環境でできる方法でリアルタイムに発表)。 ●伝えたいコトは何かを言葉で補足。 ※アニメをリモート共有するのに時間が掛かった人もいて想定より時間を要した。 ※参加者間でふりかえりができなかった。 ※参加者が自発的にチャットにコメントを投稿した。
10 分間	講義 連絡	講師2名のアニメーション見本 ●アンケート回答依頼。 ●「わたしの撮影ステージ自慢」今日の撮影ステージの写真をSlackに投稿依頼。 ●1月23日フォーラム:講習会参加者にゲスト依頼。 ●ALコミュニティ onSlack で交流継続。
20:40	終了	

<<わたしの撮影ステージ自慢>>



BNさん
撮影台は小型のフレームラック。下の段にスマホを横向きに設置。
夜の背景は黒いベッドシーツを敷いた。
草や端材をオブジェクトに使用。
キャラクターは小麦粉と塩でつくった塩粘土(Salt dough)で造作。
家や学校などにある、あり合わせのものでも材料と道具になります。
大きな布や紙を敷いたので、木や草のくずの片付けが楽だったそう。

KAさん
本やビデオパッケージを積み重ねた撮影ステージ。
背景の草むらの写真を背面に設置。
アームとセードが動かせるスタンド式デスクライトを照明に利用。
キャラクターはシルバニアファミリー。



<<4日目の参加者発表>>

SYさん「中秋の名月ってなあに？」

http://alljp.org/idea-animation-ws4teachers2021_sy

荒井:

素晴らしい！タイトルなど文字の部分がもう少し長い秒数あると、読みやすいかな、と感じた。

文字を撮ったフレームをフレームのコピー&ペーストで長くできる。

SY:少し速かったかなと思う。

昼間:

平面の絵と立体のレゴが組み合わされて不思議な空間が良い。物語もちゃんと解る。

文字の部分が少し短いコマを増やせば大丈夫。

是非続きを見たい。

(チャット):立体感があって素晴らしい。



YCさん「神々の家族紹介」

http://alljp.org/idea-animation-ws4teachers2021_yc

(チャット):すごい！！音楽とよくマッチしている。

(チャット):素晴らしい！！

(チャット):クローズアップがあった！

(チャット):音楽が入って楽しいですね。

(チャット):きらきら感が出てますね。拍手

(チャット):楽しい

荒井:

完成していて素晴らしい。

カット表に合わせて拡大縮小するカメラワークもすごい。

イメージがちゃんと頭の中に入っている。

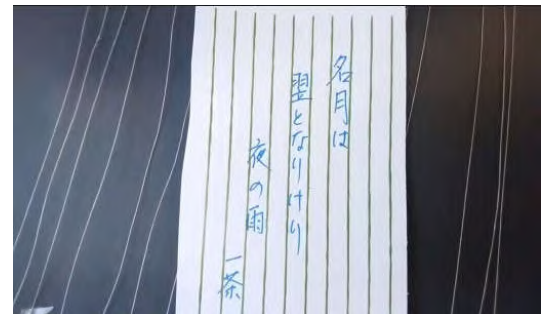
BGMもポップな感じでギャップが面白い。

紙を折りたたんだりしわくちゃにしたりしたところも面白い。



NKさん「月と一茶」

http://alljp.org/idea-animation-ws4teachers2021_nk



昼間:

完成度が高い。

切り絵だけでなく、綿や粘土など作品の世界観に合わせた素材を使い、雨の表現も素晴らしい。

画面の動き、見ている方向のカメラワークも良い。

映像だけで十分に内容が伝わってくるので、俳句の肉声により際立ってくる。素晴らしい作品。

NK:今日の作業時間内だけでつくった。

(チャット):風情があっていいですね。

(チャット):雲も糸の雨も素晴らしいですね。

(チャット):雨の工夫が面白い！

(チャット):雲や雨がすばらしい！

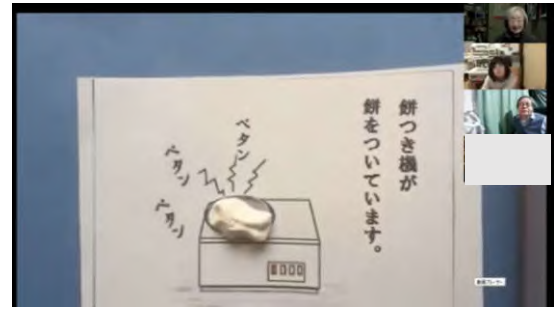
(チャット):素晴らしい、色々な工夫してあっていいですね。

(チャット):雨、表現されましたね口

(チャット):素材が色々あって楽しいですね。

MJさん「月とうさぎ」

http://alljp.org/idea-animation-ws4teachers2021_mj



荒井:

カットがたくさんあるのをつなげてこの短い時間でよくできたな、と感心。
タイトルも入っていて、月も撮影サイズに合わせてちゃんと準備して使い分けているのも素晴らしい。
絵を描かなくても、素材を準備すれば表現できるのがわかった。
一番感心したのは餅。
効果音を文字で出したのも良いが、粘土でお餅らしさを出した際立った演出が効いている。

伊藤:セリフがなくても表現だけで通じる。

(チャット):餅つき機の動く様子が面白かったです。

(チャット):お餅が、本物みたい

(チャット):かわいい動画で、お餅がいいですね。

BNさん「盗人に取り残されし窓の月」

http://alljp.org/idea-animation-ws4teachers2021_bn

昼間:

かまどの中の光はどうやって作ったのか?
すごくリアルで驚いた。動きもリアル。
1カットの中でのやりとりで、部屋の明るさの雰囲気もリアル。

BN:赤い紙の後ろから懐中電灯を当てて光を作った。

昼間:素晴らしいアイデア。細かい技が画面のクオリティを高めている。素晴らしい作品。

(チャット):本格的なクレイアニメみたい!

(チャット):撮影は上からなさったんでしょうか。

(チャット):雰囲気が出ていて素敵です!

(チャット):すごーい!

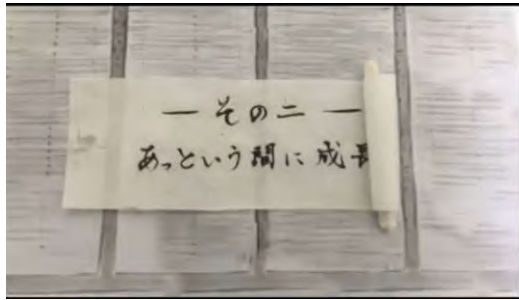
(チャット):クオリティ高い!本物の映画みたい!続きが見たい

(チャット):こまかいところまで、表現されててすごいですね。



KAKさん「かぐや姫のひみつ」

http://alljp.org/idea-animation-ws4teachers2021_kak



荒井:

かなりの下準備で素材を用意。文字も読みやすい。画面の中でどう見えるか、構成を考えて撮影していて素晴らしい。今までの講座の中で説明した、動くところと動かないところのめりはりを心得ている。

レイアウトも文字が出てくるタイミングも最高。

小さくなって吸い込まれるところなども、違ったサイズをちゃんと用意している。

光の具合も良い。

おしまい、の文字もゆっくり出てちゃんと読めるのが良い。お手本になるようなムービー。感服。

(チャット): すごいですー

(チャット): プロみたいですわね。

(チャット): 完成度がすごい!

(チャット): 素晴らしいです!

(チャット): 素晴らしい完成度

(チャット): 言葉がありません!! 楽しませていただきました。

LYさん「童謡「つき」」

http://alljp.org/idea-animation-ws4teachers2021_ly

LY: とびとびになったのはコマを細かくし過ぎたからか。

昼間:

歌詞のタイミングで文字を出すのは大変だと思うが、すごく良い。

粘土の質感も良い。

再生速度をゆっくりにして描き出すと良い。

これに合わせて歌を入れるのが次のステップとして楽しい作業。

LY: 子どもの声は、生徒の声を入れたい。

(チャット): かわいいい

(チャット): 歌詞が一文字一文字出てくるのがとてもよかったです。

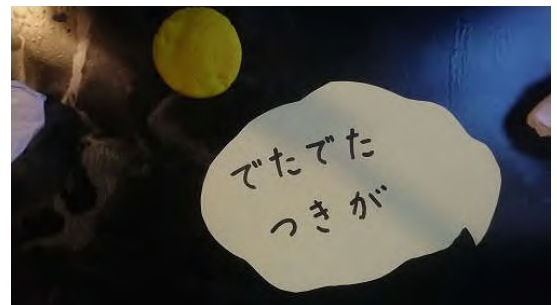
(チャット): 日本語の授業に、使えますね!

(チャット): 最後の、月があひるになるところがかわいかったです。

(チャット): かわいいです♪

(チャット): ほんとに可愛い、音声入りを楽しみにしています。

(チャット): 子供さんの声が入ったら本当にかわいくなると思います!



SMさん「世界の子供たちと月の生き物とつながる」

http://alljp.org/idea-animation-ws4teachers2021_sm

荒井:

素材がたくさんあったから大変だったと思うが、短いながらすごく伝わる映像ができた。

続きもぜひ楽しみにしています。



EMさん「月よりタンゴ？」 http://alljp.org/idea-animation-ws4teachers2021_em

荒井：
上から撮影？ 立体的に全体が見えて不思議な感じ。
団子が消えるところの工夫など、細かな工夫が面白い。
しっかりした画質では是非見たい。

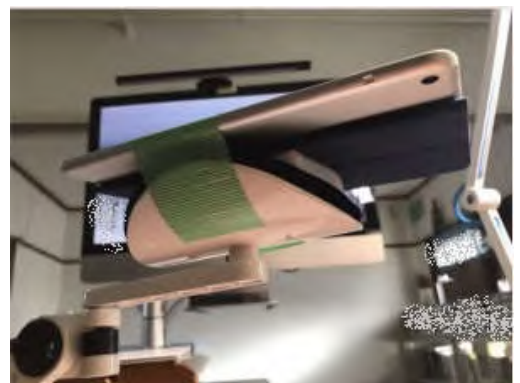


SKさん「82歳の宇宙飛行士」 http://alljp.org/idea-animation-ws4teachers2021_sk

SK: 作品はまだだが、撮影台は完璧。一部だけ見せる。
アームレストに iPad mini を付けた。

SK: カット表のかわりに PPT で作った。

昼間：
アームレストに iPad を固定し、なおかつ照明を当てる設備、本格的で、
すばらしい。
題材もとても興味があるので是非完成を。PPT も物語として面白い。
アニメーションが楽しみ。



SHさん「月より団子」 http://alljp.org/idea-animation-ws4teachers2021_sh

荒井：
動かしどころを心得ている。
ジグザグにうさぎが下りてくるところなど。
お団子が減っているところなども。
動きがあると目が行く、というのが確認できた。
うさちゃんの表情が良い。
タイトルも粘土で作っていて工夫があって素晴らしい。

(チャット): すごく可愛いですね。
(チャット): 動きが完璧です
(チャット): かわいいです。お団子の素材は何ですか？
(チャット): きゃわいい
(チャット): 可愛くて動きもイキイキしていて素敵です。



KAyさん「新月とソウルメイキング」

http://allip.org/idea-animation-ws4teachers2021_kay



KAy: キャンプのシーンは玄関前の人工芝で撮る予定。

昼間:

前回やりとりした中のアイデアが活かされていてよい。
影が映るところとか、とても凝っている。続きが楽しみ。是非完成を。

KAy: 影がとても難しかった。スマホが入ってしまったり。息子に手伝ってもらった。

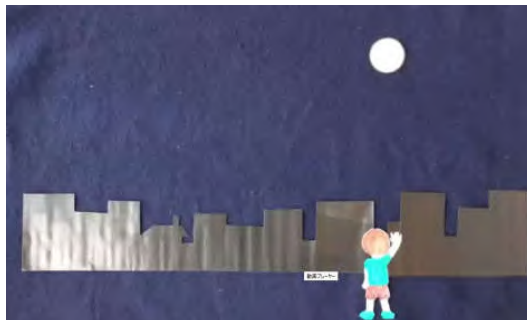
(チャット): すてき～!

(チャット): かわいいです。ウサギの耳の影がいいです!

(チャット): もっと見たいですね～

MMさん「月は友だち」

http://allip.org/idea-animation-ws4teachers2021_mm



荒井:

背景に布を使っているのので、紙とは違って上からの光が反射せず吸収して夜の沈んだ感じが出せた。この素材を選んだのが良い。

カットの構成で男の子と月がやりとりしてる感じが伝わって来た。男の子のポーズや表情が的確。

月の表情も良かった。

もう少しゆっくり再生しても良いかも知れないが、伝わりやすい映像に仕上がっている。

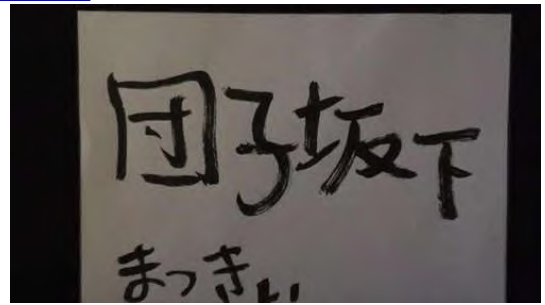
(チャット): 男の子の表情がいいですね!!

(チャット): 建物の影とかいい感じですね。男の子の表情もいいし。

(チャット): キャラクターが可愛い! ご自分で描かれたんですか?

<<4日目欠席者の成果(作成途上)>>

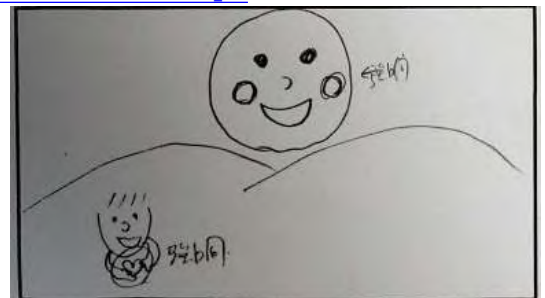
KMさん「団子坂下」 http://alljp.org/idea-animation-ws4teachers2021_km



KY「月とボタン 中原中也「夜空の浜辺」より」 http://alljp.org/idea-animation-ws4teachers2021_ky



OH「おつきさま まるまるたべたい」 http://alljp.org/idea-animation-ws4teachers2021_oh



FY「「月への階段」 夜市の団子屋の秘密」 http://alljp.org/idea-animation-ws4teachers2021_fy



<<参加者の感想>>

<指導者講習会 1日目終了後のアンケート回答(自由記入)>

- 楽しい時間をありがとうございました。3時間なので、リラックス(お茶)タイム、トイレタイムがあると、集中が続いて嬉しいと思いました。また、全体4回のうち、宿題でどの時期にどのような作業量が必要になるか、教えていただきたい。
- 有意義な時間を持てました。自由に休憩ということだったのですが、ずっと逃してはいけない？時間に思えて、席を離れることはしませんでした。三時間ですので、真ん中で休憩を入れていただけるといいなと思います。
- 4画面を作成しながら「これでいいのかな…」と不安になっていたのですが、実際に作ったものを皆さんに見ていただいた際、肯定的な言葉をかけていただけたのでほっとしました。また、昼間先生と荒井先生のお話を伺って、今回の学びが今後の仕事(小学生対象の日本語指導・教科指導)に生かせそうだなと感じました。どのようにしてアニメーションを作っていくのかぜひ身につけて帰りたいと思います。
- グループワークですが、ブレイクアウトルームでも録画は可能です。会議を2つ立ち上げる必要はないと思います。
- なごやかな雰囲気よかったです！
- 課題、テーマは色々な方向に広げられるので、とても的確なテーマだったと思います。また、色々な方向に考えていいんだ、という例を集めてくださっていたことも、後からわかってよかったです。ただ、(講習前に)スラックに出してくださったとき、情報が多すぎて、何をすればいいのかわかりませんでした。SHさんの箇条書きを読んで準備し、ワークショップ中にさらに課題の意味がよく分かりました。
とても楽しかったです。皆さん全然切り口が違う、素敵なアイデアを発表されていて、そのバリエーションの豊富さに本当に驚きました。そして、アニメーションの特長は何なのかを知る・考えるというのはとても重要だと思いました。続きがとても楽しみです！
- 事前に配布された資料が多すぎて、何をどうするのか、よくわからなかったが、当日の予定の書き込みを読んでから理解できた。
- アイスブレイクの「私は月の開拓団」という設定の自己紹介のアクティビティも場に馴染む上で効果的だったと思います。
- 本日も素晴らしい講習会をありがとうございました。講習会の時間が長いので、自由に休憩を取れるスタイルは大変ありがたかったです。日曜の午前中なので、家族に文句を言われることが多く、失礼ながらカメラオフで、講習を受けつつ家事ができたのは非常に助かりました！ 具体的なアニメの技術と伝え方のコツを知りたいと思っているので、荒井さんと昼間さんのレクチャーはとても参考になりました。
- 作画には全く慣れておらず、相当時間がかかりそうです。ふだん言葉に頼りすぎていたのかなと認識できました。しかし、知覚したこと全てを事細かに表現するわけではないのは、ことばも絵も同じなので、言語とアニメには共通点もあり相違点もあり、いろいろと考えさせられることが多く、勉強になりました。
- すでに落ちこぼれになりつつあり、心配です。
- 体調が万全ではなかったので”聞くだけでも”との思いで参加しましたが、引き込まれて途中下車できませんでした。課題テーマが難しいのではなく、自分のイメージを絵にすることが難しいと改めて感じました。昼間氏、荒井氏のお話は具体的で、エッセンスと感じました。私自身の4画面物語は ”静画” だと実感しました。
ブレイクルームでの荒井氏のアドバイスは ひつひとつ、なるほど、と感じました。質問者が多く、手鈍いので直接、伺うタイミングを掴めませんでした。最後のFY氏のコメントが全てを物語ってくださったと思っています。
- 楽しい講習をありがとうございました。今回、初めて epocCam も使用することができ、新たな試みも楽しかったです。また、昼間さんのお話がどんな表現にも共通することだと感じ、ハッとさせられました。アニメ作成にはまだまだ遠い感じですが、楽しみながら一歩ずつ近づいていきたいと思います。
- 残念で申し訳ないのですが、どうにも続けられる自信がなくなりました。他の用事が立て込んでいて忙しいのと、機材の調達が難しいので、申し訳ありませんが、次回の参加、無理かもしれません。
- 事前に配布された教材資料がちょっと多すぎる気がしました。
- 私自身が資料にアクセスしたのが遅かったために、アクセス権の問題を講習会当日までに解決できず、当日資料を読みながらの参加となりました。とても楽しかったです。

<指導者講習会 4日目終了後のアンケート回答(自由記入)>

Q 実習「キャラクターなどを準備する」について

- 初めてのことなので、ゆっくり繰り返し教えていただけて助かりました。
- 事前に準備しておくことが大切だと思った。でも結局「カット表シート」案とズレた結果になってしまったけど、これも必要な「予定外」なのだろう。
- 準備が大変であることは頭で理解していたつもりでしたが、実習に入ってからあれもこれも必要になったりして、ずっと大変でした。
- カット表での計画があったものの、用意できるキャラクターの都合で実際には変わってしまいました。自分に絵心があれば、もっと自由にできるのかなと、ちょっと残念に思っています。
- 準備を事前にもあまりできなかったため、時間内はバタバタでした!
- この準備がカナメであるようで、キャラクターの用意ができてないと次の工程にすすめなかった。
- 素材の準備、支障なくできたと答えましたが、素材探しの時間を確保するのがなかなか大変でした。買い物に出たときに文具店に入ってみたり、台所にあるものを物色したりして何とかそれっぽいものがそろいました。手で描こうかと思っていたものもありましたが、もう時間がなくなり、結局すべてグーグル先生とプリンタのお世話になりました。
- 準備時間が足りず、講習時間内にできませんでした。材料の調達もできずじまいでしたので。
- 事前に準備しておいてくださいというお声かけがあったため問題ありませんでした。

Q 実習「コマ撮り」について

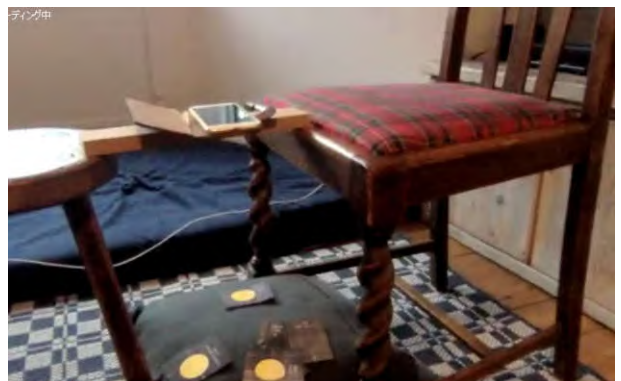
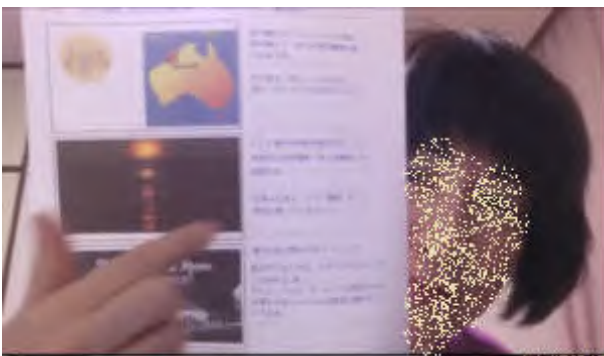
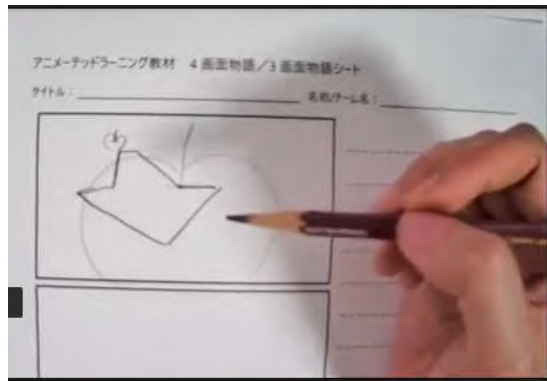
- 2日目と3日目の講習日が空いていたので、その間少しずつ一人で進めることができよかったです。
- 動画として出来上がった時に、思ったよりも短くて早くてびっくりした。やはり、何度もチャレンジする必要性を感じた。
- 難しくはなかったです。でも、時間内に全部撮影は出来ませんでした。
- 2時間以内に仕上げするためには、忠実に、かつ、シンプルに習ったことに沿うべきだったと反省しています。
- 間に合わせることはできましたが、光の調節や、カメラ(電話の充電状況)など、思わぬことに振り回されてしまいました。やはり、準備を入念にしなければならないと実感しました。
- やり出すと凝ってしまったり、こだわりが(ブレているのが許せないとか)出たりして、長く時間をかけようと思えばいくらでもできてしまうくらいでした。私のように事前準備は最小限なのに時間内に終わった人は一体どうやってやったのか、知りたいです。
- コマ撮りを実施する準備ができていなかった。
- 撮影ステージの設定が多分一番の難関でした。2日目のワークショップの時、スマホホルダーでできそうだと思いましたが、角度がうまく固定できないことがわかり、最終的に段ボール箱二つの上に角形のワインラックをおいて、撮影しました。
- 購入したスマホのホルダー？(机に固定し、アームが動く)のアームが硬くて 角度調節が思ったようにできず困りました。
- 電気の位置や物の固定が難しかったですが、今後の実践に向けてよい経験になりました。

Q 講習会の全体的な感想

- とても楽しく有意義な体験となりました。達成感があり満足しています。
- 是非とも「アニメーター」を授業で扱いたいのですが、またどのようにしたらいいのかよく分かりません。何か実践授業を見てみたいです。
- 楽しく、そして自分の事を振り返って考えることが出来る、よいきっかけでした。企画・講師の皆様も一足先に作ってください、その時の工夫などをシェアして下さったことがとても分かりやすかったです。プレゼンテーションでのインプットと実習のミックスもよかったです。一つのテーマで皆が個性が光るアニメーションを作ることが出来て、素晴らしいと思いました。
- 始めに考えたストーリーを実現することにこだわってしまい、結局、それが準備を大変にしたり、撮影も手間が掛かるなど、自分の首を絞めることになってしまった。自省しました。
でも、とても楽しかったです。出来上がってみると、やはり、達成感がありましたし、何より「文字情報をアニメに置き換える」という体験は刺激的でした。

- とても楽しい経験になりました。プロの方、他の参加者の作品を見せていただき、様々な可能性を秘めた世界なんだと感じました。それがわかっただけでも有益です。
- 「文字情報をアニメに置き換えよう」という狙いだったのに、出来上がりが結局文字情報になってしまいましたね。クリスマス休暇中にもう少し違う方法を練ってみようと思います。沢山のヒントをありがとうございました。
- 日曜の朝ということで不安いっぱいでの参加でしたが、終わってみたら4日皆勤賞でよかったです！最後の4日目はこの講座のハイライトと言っても過言ではなかったと思います。集大成でしたね。みなさんそれぞれに渾身の作品を作られていて大変刺激を受けました。「コマ撮りをするに重きを置いてしまい、何を伝えたいかが置いてきぼりになる」という問題には大きくなずいてしまいました。私もよくそういう感じになりがちなのですが、特に子供達はストップモーションが楽しくて、どんどんその問題にハマっていきやすいと感じています。「一番強調させたいところをどのように表現するか？」それは見た目だけではなく、音声も利用し、強調し、伝えることができる。本当に奥が深いです。アニメだけでなく、他のことにも言えるなあと思います。いろいろな所で生かしていきたいです。
- この講座を国際交流基金の宣伝で知り、「何話にも役立つはず」とあったので、この講座は外国語教育の指導者向けのものと理解してしまいましたが、実際はアニメの指導者向けだった(?)ようで、参加者の日本語教員のかたがたはすでにアニメの専門性をもっていた様子。未知の世界に首をつっこんだ私は、通常以上の準備時間を用意すべきだったが、それが能わず、もったいないことをした。表現することの可能性と限界には常々興味をもっているので、予習時間がほしかった。ということで、コマ撮りに関してはまだまだ時間がかかりそうです。豊富な内容の講座でたまたまになりました。示唆を受けることも多く、深く感謝します。ありがとうございました。
- 半分しか出席できず、すみませんでした。皆様の作られたアニメを見せていただくのは、楽しみです。
- 最後の日だけ心の余裕がある状態で参加することができました。最初の3回は余裕がなく、全てが後手に回り、アンケートに期日通りに応えなかったり課題を共有しなかったりでした。でも、休まずに参加でき、学ぶことも多かったです。ありがとうございました。
- ドライブにアップする練習のために 完成のところに第1場面のみ(タイトルもなし)で載せてしまいました。たまたま、体調を崩したり、PC故障、諸々、荒波が押し寄せた4日間でした。講師の先生方のあたたかい、物腰、お言葉に支えられて、今日も出席できました。私自身は絵が苦手ですが 初級の学習者には ホワイトボードに絵を描いて説明すると理解がはやく、かつ正確ということは実感しております。学習者の好みも、個性も様々なので 自身のポケットにはいろいろなものを詰めておきたいと思います。アニメテッドの素晴らしさは 制作者本人が発信することだと感じました。なんとか、実際の授業で活用していけるよう、努力いたします。
- さっそく職場の先生方に作成したアニメーションを紹介しました！「ええー！こんなことできるの!？」と好評でした。実際の授業で活かせるよう今回の学びをもとに工夫してみます。

<<活動の写真>>



<<主催者、アニメテッドラーニングらぼのふりかえり>>

アニメテッドラーニングの実践を目指すあるいは導入を検討する教育関係者を対象に指導者向け講習会をおこないました。

日本初の本格的な講習会は「(日本語の)文字情報をアニメに置き換える」をテーマとし、主に日本語指導者が参加し、ワークシート(プレスト話し合いシート、4画面物語、カット表)でテーマを物語化、視覚言語化してからコマ撮りし、ふりかえりをする「プラス・スパイラル」の全行程を体験しました。

プログラムは、「アニメに置き換える」ためにはコマ撮りだけでは足りず、その前工程で多くの情報から「伝えたいコト」を拾い出して物語を(再)構築すること、撮影ステージやキャラクターなどの準備をどのようにするかを、経験豊富なアニメ講師の具体的な解説や助言で習得できるようにしました。

4日間(1日約3時間)の連続講座でしたが、想定した通りにアニメが完成しない参加者も多く、アニメテッドラーニングには相当の時間と準備が必要という感想が寄せられたものの、「伝えたいコト」をアニメという文字とは異なる表現に置き換えることで学習者が学びを深め、情報や考えが伝わりやすくなるための工夫が期待でき(あるいは学習者の意欲を引き出しやすくなる)、美術教育以外でもさまざまな活用できるだろうとの実感を呼び起こせました。

伝えたいコトを誰でもアニメにして伝えるためには、アニメを成立させる表現、すなわちアニメーターの知識・技術の一部を一般向けに標準化する「アニメの記号論」の確立、そしてさまざまな情報から伝えたいコトを選び出して物語とアニメ(視覚言語)へ置き換えるツールとしてのワークシートの利用法を改良し、オンラインガイダンス等で広めていく必要を感じています。

指導者向け講習会参加者が有志のオンライン座談会で出たアニメテッドラーニングを用いた指導や授業導入の課題、教育効果への展望などをフォーラムでビデオ発表され、一連の指導者向け活動の締め括りとして大きな意味を持ちました。多忙な中オンライン座談会で発言をしてくださった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みなさん、そして座談会を企画し、数時間に及ぶ証言を発表用に編集してくださったAWNのBNさんとFYさんに心からの謝意を申し上げます。

アニメテッドラーニングらぼは指導者向け講習会を開催し、さまざまな学習者と共におこなうワークショップを主催あるいは開催希望者を支援し、次回フォーラムでは実践者の報告を増やしたいと考えています。

本ワークショップは、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基に企画運営いたしました。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、弊法人の許可なく本報告書のコピーや転載ができます。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。

© 2022 一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ / Animated Learning Lab in Japan-ALL.jp. All Rights Reserved.