実施報告書　2021 年度

アニメで考える、アニメで伝える、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ーテッドラーニング
おとなたちに言いたい！ ～アニメとオノマトペで表現する SDGs～

時期：　ワークショップ 1 日目　　2021 年 12 月 12 日（日）日本時間　17 時～20:30
　　ワークショップ 2 日目　　2021 年 12 月 19 日（日）日本時間　17 時～20 時
　　ワークショップ 3 日目　　2021 年 12 月 28 日（火）日本時間　17 時～20 時
　　発表とふりかえり　　2022 年 1 月 23 日（アニメーテッドラーニングフォーラム 2021）
時間：　日本　午後 5 時、GMT　午前 8 時／各 3 時間＋30 分グループワーク

ワークショップのゴール（達成目標）

- 伝えたいコト、「おとなたちに言いたいこと」をメッセージアニメにする。
- アニメ制作を通じて SDGsに関する学びを深める。
- アニメとオノマトペで、わたしたちと／わたしたちの SDGsを表現する。
  - オノマトペは、アニメのはじめとおわりに1つずつ入れる。
- グループでつくる。
  - みんなで、15秒～30秒くらいのアニメ1本とする（各人が担当するシーンをつくる）

  または
  - オムニバスで、テーマを統一したアニメを各人がつくり 1 本につなげる（全体で60秒～90秒程度）
- 多文化コラボレーション：ことばだけでなく、使えるものはなんでもつかってオンラインで話し合う。
  - アニメとオノマトペで、ことばだけに頼らずに、多文化交流をする。
- 2022 年 1 月 23 日の「アニメーテッドラーニングフォーラム 2021」で成果を発表する。

対象：　高校生（日本在住者で日本語ネイティブ）、在外の日本語学習者（中学生から大学生くらいまで）、日本在住の日本語学習者（外国出身者）。
日本語能力：　ワークショップは日本語（やさしい日本語）で進行。
　　応募条件は、日本語でやりとりができること（日常会話程度）。日本語能力試験 JLPT　N4以上（N3 くらいの会話力が望ましい）。
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（定額制）、その他に必要な道具や材料は各自準備。教材は各自プリンタアウト。
参加無料
募集：　2021 年 9 月下旬～11 月末。定員 20 名。
　　募集は主にネットでおこなった。告知サイト　http://alljp.org/ws4youth2021

運営体制

主催：　アニメーテッドラーニングらぼ（ALLjp）
協力・共同研究：　文化学園大学　文化・住環境学研究所、造形学部
協力：　アニメー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ーテッドラーニング

National Institution For Youth Education 独立行政法人 国立青少年教育振興機構 「子どもゆめ基金助成活動」　体験の風をおこそう

講師兼グループワーク支援ファシリテーター

総合ファシリテーター、SGDs担当：浪越徳子　ALLjp　理事。

アニメーション担当：　荒井知恵　文化学園大学造形学部　准教授（アニメーテッドラーニング共同研究者）。手描きアニメーター、イラストレーター。

サウンド・映像編集担当：佐藤皇太郎　映像作家、東京造形大学・非常勤講師。

オノマトペ担当：　ユー　スギョン　京都精華大学マンガ学部　特任講師。

プログラムアドバイザー：長江春子　公益財団法人国際文化フォーラムで多言語・多文化交流：高校生のパフォーマンス合宿担当。

全体アドバイザー：　昼間行雄　文化学園大学造形学部　教授（アニメーテッドラーニング共同研究者）。

プロデューサー、総監：　伊藤裕美　ALLjp　理事。

準備：事務局、講師の活動

8 月	● 基本計画 ● 広報：チラシと告知サイトの制作、申込フォームの制作
9 月	● 中旬：事前告知開始 ● 詳細計画、WS3 日間の計画（指導内容、進行）の作成 ● 講師全員とオンライン打ち合わせ（計画全体と各自分担確認） ● 宿題資料等の作成 ● ALLjp オンラインガイダンスの該当箇所の作成
10 月	● 告知ウェブサイト、登録フォームの公開 ● 宿題資料等の作成 ● ALLjp オンラインガイダンスの該当箇所の作成 ● リハーサル（1 回目） ● WS3 日間の計画（指導内容、進行）の改善、指導内容と進行の決定 ● 月末：参加者募集〆切予定だったが、定員に達せず募集延長
11 月	● 参加者と事務局とのオンラインインタビュー ● Slack で事前コミュニケーション、参加者に宿題資料掲示 ● 講師全員とオンライン打ち合わせ（WS の指導内容と進行の調整）。 ● 月末：参加者募集〆切
12 月	● リハーサル（1 回目直前） ● 12 月 12 日（日） WS1 日目 ● WS1 日目の反省会 ● WS2 日目の直前リハーサル ● 12 月 19 日（日） WS2 日目 ● WS2 日目の反省会 ● WS3 日目の直前リハーサル ● 12 月 28 日（火） WS3 日目
1 月	● WS3 日目の講師反省会 ● 発表会（オンライン、一般公開）

ワークショップの内容

- 全日程オンライン開催。
- ワーク日とワーク日の間もグループで Zoom 会議や Slack で話し合いをおこない、アニメ制作や編集の作業を参加者各自が所在地でおこなった。
- 講師兼ファシリテーターはワーク日とワーク日の間、
  - Slack で担当グループの「こんな時、どうする？」に対応した。
  - Slack で担当する分野の質問に対応した。
  - 担当するグループのリーダーなどに進捗を確認した。

1 日目の宿題（事前に参加者がおこなった個人ワーク）

① 「オノマトペの資料」を読む。
② 課題資料「SDGs話し合いの資料、SDGs とわたし」を読んで宿題をする（当日発表）。
③ ALLjp オンラインガイダンスの「準備」と「練習ワーク 0～3」で予習。

1 日目　全体セッション　＜160 分＞

- アイスブレイク：自己紹介。
- ワークショップのゴールの説明。
- オノマトペを学ぶ：ゲーム感覚で、日本語のオノマトペの表現を学ぶ、オノマトペを新しくつくる。
- アニメつくりの基礎を学ぶ：StopMotionStudio の使い方、カメラ設営のやり方、必要な材料や道具。
- サウンド、音楽、映像の編集の基礎を学ぶ：高校生が使える編集アプリの候補を示す、編集参考例。
- わたしたちと／の SDGs：SDGs宿題の確認。SDGs のメッセージアニメをつくることの確認。

ブレイクアウトルームでグループワーク　＜50 分＞

- グループ分け：3 グループ
  自己紹介（名前、住んでいるところ）。
  リーダーと役割分担を決めた。
  ※募集時に聴取した得意なこと、好きなことなどを目安にグループ分けを事前におこなった。
  ※日本語能力を考慮して、日本在住の大学生 3 名をリーダーとするように調整した。
- 伝えたいコト
  - テーマとする SDGs目標を話し合った。
  - 「ブレスト話し合いの記録シート」、Zoom ホワイトボードなどに書記が記録した。

＜次回までの宿題（グループワーク、個人ワーク）＞

① グループで、各自で、選んだ SDGsから「伝えたいコト」を考える。

2 日目　ブレイクアウトルームでグループワーク　＜60 分＞

- 自己紹介（1 人 60 秒で「好きなこと、得意なこと、ハマっていること」をプレゼン）。
- チームとして「伝えたいコト」を決めた。
- プロットをつくる：4W1Hと起承転結を考え、プロットを考えた。
  - 「ブレスト話し合いシート」と「4 場面物語」に記録。

全体セッション　＜35 分＞

- アニメのつくり方：アニメの技法（表現法）、素材や道具の工夫、講師見本（絵が苦手な人対策：簡単な手書き作画、コラージュ、切り絵など）。
- カット表の基本を学ぶ：アニメの設計図、フレーム／カット／シーンを理解する。
- 編集でオノマトペの入れ方。

ブレイクアウトルームでグループワーク　＜60 分＞

- カット表（簡易ストーリーボード）：
  - どのような形態でワークするか決めた。担当を決めた。
  - キャラクターや背景などを決めた。

全体セッション　＜10 分＞

- カット表発表、講師のアドバス。
- 次回、撮影のために準備するものを伝えた。

ブレイクアウトルームでグループワーク　＜30 分＞

- カット表の修正。
  - 材料、道具：各自が準備するもの、メンバーが共有しなければならないことをリモートでどのように共有するか決めた。
  - 各自が撮影法（カメラ横置き、縦置き）と撮影ステージを考えた。

＜次回までの宿題（グループワーク）＞

① カット表を完成させる。
② 担当を決め、各自でキャラクターや背景などを制作する。
  - 総意ならば、作画が上手い参加者が代表してデザインして、グループ内でシェアする。

3 日目　**全体セッション　＜30 分＞**

- グループが伝えたいコトのテーマとアニメ設計図のカット表を発表した。

全体セッション　＜20 分＞

- アニメのつくり方：データの書き出し、共有ホルダーへのアップロード、各人の撮影ステージ確認。
- ワークショップのゴール再確認。
- 著作権保護などの諸注意。

ブレイクアウトルームでグループワーク　＜90 分＞

- キャラクターや背景などを制作した。
- コマ撮り、テスト撮影をした。

全体セッション　＜20 分＞

- コマ撮りできたカット、テスト撮影したカットの中間発表。

ブレイクアウトルームでグループワーク　＜30 分＞

- 発表までに各自がおこなうことを決め、グループの Zoom 会議日を決めた。

公式日程終了後も参加者たちは主体的にグループで Zoom 会議をおこない、個人ワークを継続した。

＜発表会までにグループでおこなったこと＞

① 一般公開用の完パケ完成：事務局が YouTube 等にアップした。
② カット表、それに準じる「アニメの設計図（計画書）」を提出した。
③ 発表すること、発表のやり方をグループで決めて準備した。
※ 講師と事務局が、担当グループの進捗を確認しつつ、発表会に間に合わせるように促した。

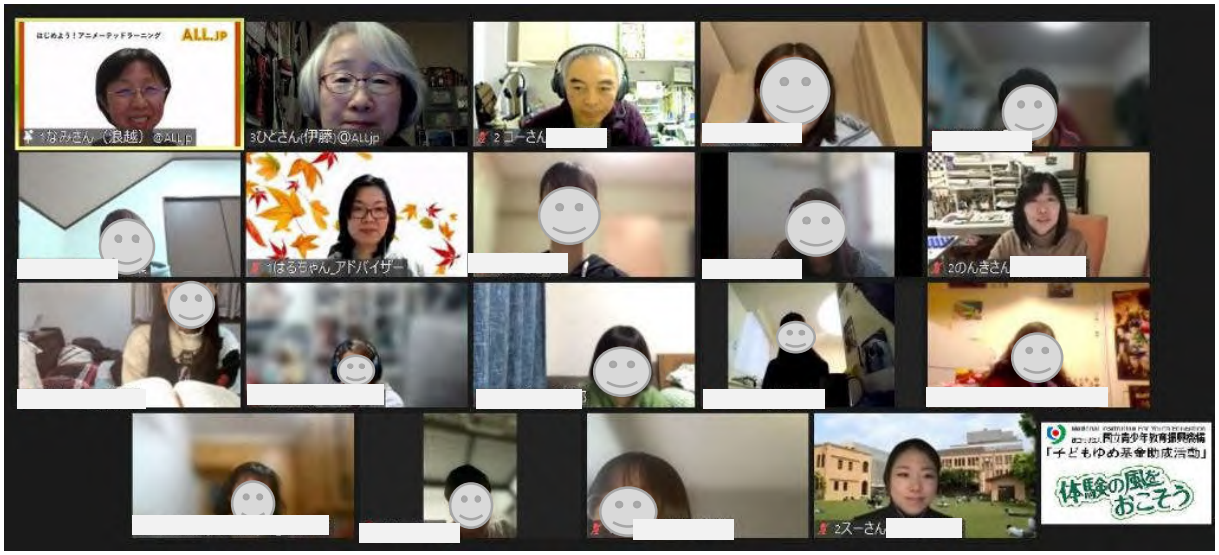
4 日目　**発表会：アニメ発表とふりかえり。**

※ アニメーテッドラーニングフォーラムで成果発表をおこなった。フォーラムは一般参加可（事前登録制）。当初は一般公開はしないとしたが、参加者全員の同意を得てフォーラムでの発表に切り替えた。ただし、1 名は当日病欠だった。
※ フォーラムでの発表としたため、全体とグループ内のふりかえりがおこなえなかった。
※ 顕彰　全グループに〇〇賞授与を予定したが、取り止めた。

発表会については「アニメーテッドラーニング指導者講習会とアニメーテッドラーニングフォーラム 2021」の報告参照。

参加者　13 名（3 日目は 1 名病欠）

日本在住、日本語ネイティブ、大学生	3 名
日本在住、日本語ネイティブ、高校生	1 名（3 日目と発表日は病欠）
日本在住、中国出身の留学生、大学生	2 名（日本語学習者）
日本在住、ブラジル出身、大学院生	1 名（日本語学習者）
中国在住、高校生（語学専門高校）	4 名（日本語学習者、うち 3 名は日本留学希望）
アイルランド在住、日系人、中学生	2 名（継承日本語学習者）



参加者と主催者・講師とのコミュニケーション

- 参加者決定後、11 月～12 月上旬、参加者と個別にオンラインで顔合わせをした。
  - 参加者と主催者の気ごころを通わせる：オンラインや日本語で話す不安を取り除くようにした。
  - 個々の性格や趣味、参加志望動機、日本語能力をリサーチしてグループ分けの参考とした。
  - Zoom とネットワーク環境、撮影用機材の準備可否をチェックした。
- ワークショップ開始前に課題（宿題）を出して「学び」の準備を促した。
  - オノマトペの資料：オノマトペのいろいろ、新しいオノマトペをつくるための参考資料。
  - 課題資料「SDGs話し合いの資料、SDGs とわたし」を読んで質問に回答（ワーク中に各自発表）。
  - オンラインガイダンス（http://alljp.org/guidance）「準備と制作の項」と「練習ワーク」を読む。
- オンライン作業と交流。
  - 参加者が自機に Zoom、Slack、コマ撮りアプリ StopMotionStudio をインストールした。
  - Slack と Google Drive で成果物（ブレスト話し合いシート、カット表、アニメ）を共有した。
  - Zoom 録画を Google Drive にアップして、参加者限定で視聴できるようにした。
- 「やさしい日本語」を全員が使うようにした。必要に応じて参加者が得意とする言語（英語、中国語）でも交流した。
- 毎回終了後の参加者アンケートで、つまづきがないか、日本語の理解や会話に問題がないかを確認した。

参加者の感想　毎回終了後アンケートより

多文化交流について

- 海外の人と触れ合う機会がいただけて良かった。
- 国が違う人と会話する機会がないため、自分にとっても良い刺激になった。
- 日本語学習者と話せて新鮮だった。

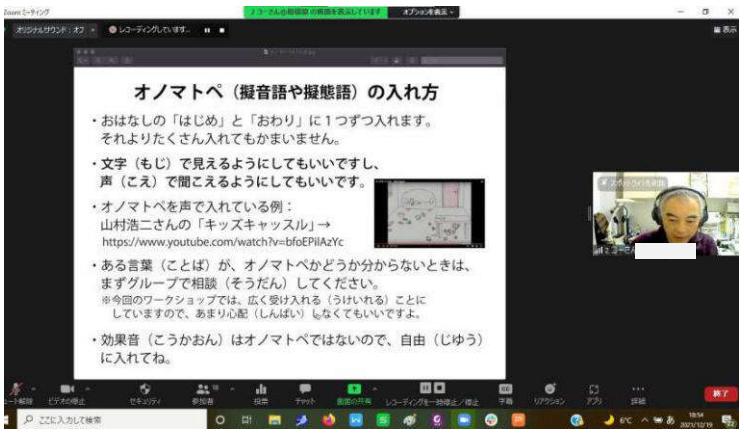
参加者自身の成長ついて

- 色々勉強したから、とても楽しかった。
- みんなと一緒に zoom や slack で話し合って、SDGs について自分の考えを交換できるし、友達も作れる。

- 違う考え方が分かったのがとても楽しい。グループで話すと自分にはない話などが出て面白かった。みんな考えていて、面白い。みんなの考えとかアイデアがわかった。みんなそれぞれのアイデアが面白い！
- どうすればうまく伝わるかよく考えなければならなかったところが面白い。
- アニメ作りをゆっくりと進めてくれた。先生が丁寧に教えてくれてとてもありがたい。
- 一番年下だったが、キャラクター作りなどで役に立てて嬉しかった。

グループワークの達成感、助け合いについて

- グループのメンバーがしっかりと反応してくれた。スムーズに進んだ。
- グールプには女子ばかりだったので、唯一の男性メンバーが気まずくなった気がするが、話せばなんとか大丈夫になってよかった。
- みんなと話すのが楽しくて、みんなも積極的に活動に参加していた。みんな楽しそうだった。
- 一緒にカット表ができて楽しかった。
- みんなでストーリーを話し合うのが楽しかった。
- みんなの作品がだんだん形になって、達成感いっぱいだ。
- 他のグループの制作途中経過や完成したアニメが見られて楽しかった。
- みんなが一つのことに向かって意見を言い合うことができて、有意義な時間を過ごせた。みんなで一つの目標に向かって頑張った。みんなで一つのことを目的に話し合うことは非常に有意義な時間であった。
- 私がうまく伝えられない時は通訳してくれた仲間がとても優しいのでありがたい。理解できない時に助けてくれたり、みんな親切だった。



主催者の評価

国内外複数地点に点在する年齢の異なる 13 名が「おとなたちに言いたい！アニメとオノマトペで表現する SDGs」というテーマで、コマ撮りを完全リモートワークでおこなった。

「アニメをつくりたい」という熱意は参加者に話し合いと分業を促した。参加者の感想、成果物とフォーラムでの発表内容が、アニメーテッドラーニングは 21 世紀型スキル向上に役立つことを示している。大半がアニメ制作未経験者で互いに面識のない若者たちがリモートで話し合いをしながら上記テーマをアニメにできるか？という懸念が開始前にはあったが、講師陣の弛まない助力と参加者に劣らない熱意により、この画期的な体験は参加者に自己肯定感をもたらし、SDGs への関心を深めさせ、主催者が設定したゴールを充分に達成したと考える。

課題として、文字情報をアニメに置き換えるツール（ワークシート、作画支援教材など）と指導法のさらなる改善、アニメ制作で学びを深めるファシリテーションの向上は必要である。

参加者募集では、日本在住の高校生（日本語ネイティブ）の応募が少なかった。学校、教育委員会、教育者などの教育現場との接点を広げ、募集協力を依頼できるネットワークが必須であり、主催者の課題である。

ワークショップの成果(1)

① 完成したメッセージアニメーション

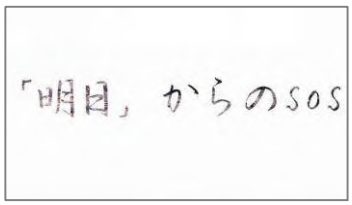
グループ1　地球ライダー

メンバー:Yuta、レイ、ユキ、デイジ、マイチー

タイトル:「明日」からの SOS

テーマ:リサイクル

http://alljp.org/idea-animation-ws4youth2021_group1



グループ2　地球人どうし

メンバー:しゅん、まりあ、まさ、カナ

タイトル:For our life

テーマ:自然や環境を守る

http://alljp.org/idea-animation-ws4youth2021_group2

グループ3　Ocean4

メンバー:けんせー、ゆー、玉子、ありさ

タイトル:For ocean For children

テーマ:海の豊かさを守る、つくる責任　つかう責任

http://alljp.org/idea-animation-ws4youth2021_group3

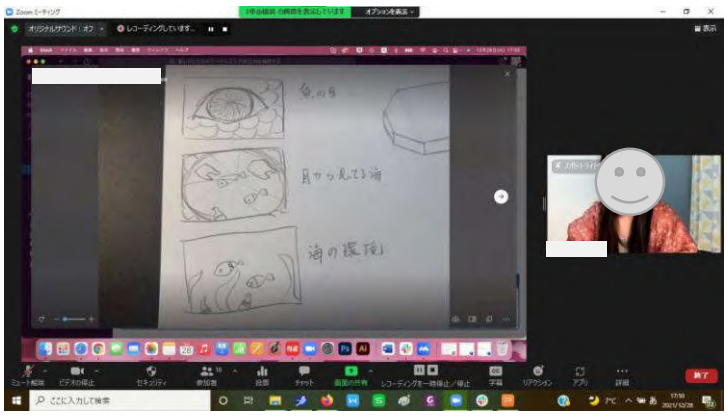
② アニメーテッドラーニングフォーラムの発表

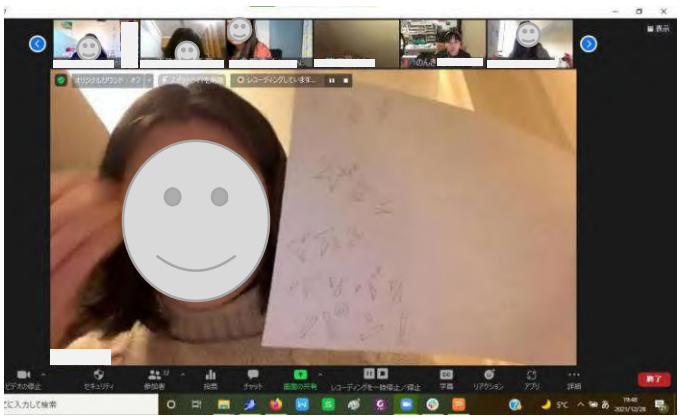
3 つのグループが次のことを発表した。

- メンバー紹介:名前は本名またはニックネーム。
- 成果1:メッセージアニメ上映。
- 成果2:4 画面物語とカット表などのアニメの設計図。
- ふりかえり1:リモートのグループワークの良かったこと、困ったこと。多文化、多言語なひとたちとのいっしょにワークした感想。
- ふりかえり2:SDGs をアニメとオノマトペで「伝えたいコト」は伝わったか？自己評価。

③ 3 グループのカット表(アニメの設計図)、フォーラムでの発表

資料は次頁を参照。





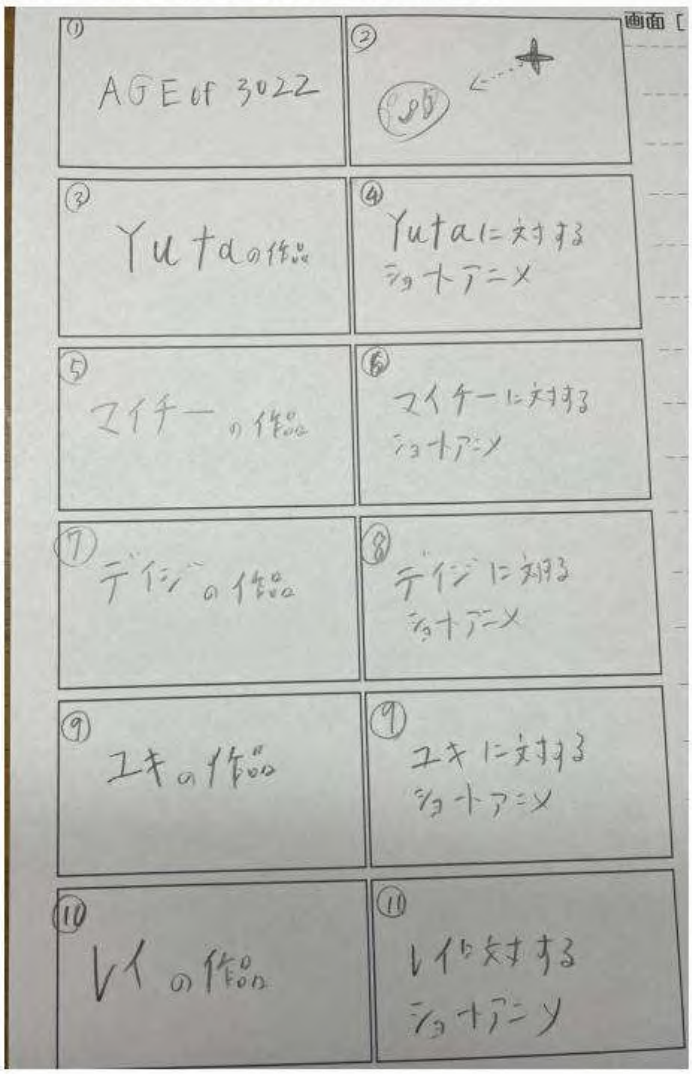
ワークショップ中のスクリーンショット

ワークショップの成果(2)

グループ１　地球ライダー
Yuta、レイ、ユキ、デイジ、マイチー

全体の構成

2021年12月31日　中木祐太　03:59
細かい点は２日のミーティングで決めますがとりあえず順番としては①私②マイチー③デイジ④ユキ⑩レイの順番です。
完全無作為(ランダム)に決めました
04:03
全体のプロットは千年後の未来から地球の環境を改善するために過去へ記録(皆さんの作品)を転送して地球を救うという流れなので作品のテーマがリサイクルや持続可能な開発計画に基づいていれば結合は可能なので結構自由に作ってもらって大丈夫です



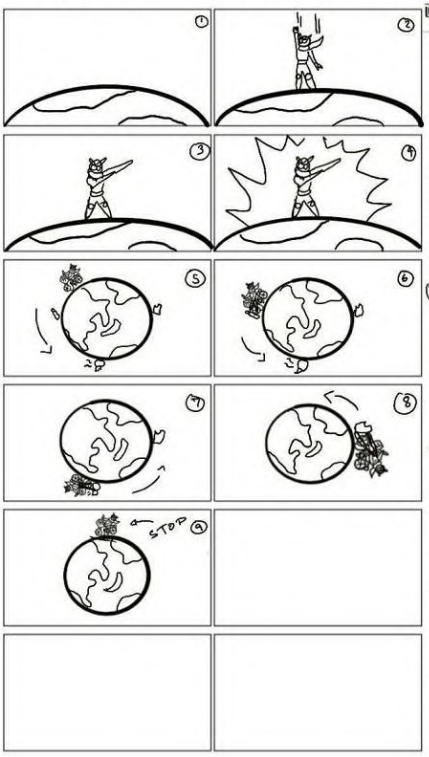
地球ライダーのデザイン

グループ１ カット表

アニメーテッドラーニング教材　カット表シート

タイトル：リサイクル - ヒーロー登場　名前/チーム名：ライダー/地球ライダー

画面［　］



①地球のイメージ
②地球ライダーが上から来ます。
③ヒーローポーズ
④ライダーのうしろから光がでます。
⑤～⑧ライダーが自転車で地球を回りながら、ゴミを拾う
⑨ライダーが止まる。

アニメーテッドラーニング教材　カット表シート

タイトル：リサイクル　名前/チーム名：マイチー

画面［　］

①ペットボトルを拾っている地球ライダーが急にバイクが欲しくなった。
②バイク屋の隣にリサイクルショップがある。
③放置自転車の山も思い浮かべた。
④思考中…
⑤やっぱり買おう！
⑥帰り

20:15 Sat Dec 25　53%

アニメーテッドラーニング教材　カット表シート

タイトル：リサイクル　名前/チーム名：レイ/地球ライダー

画面［　］

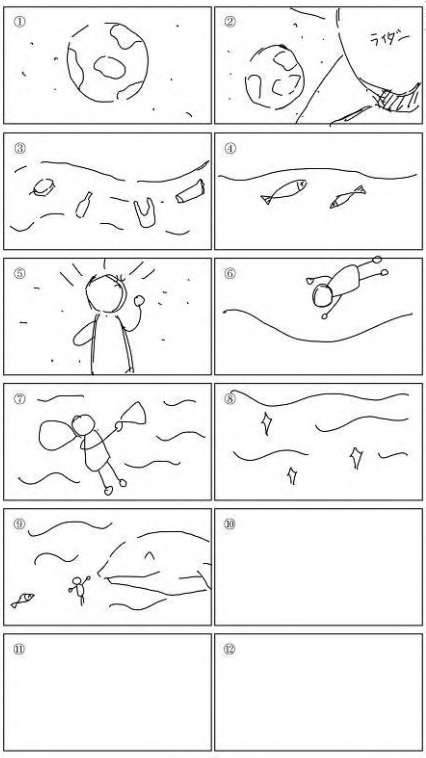
①忙しくなる
②たくさんのゴミ
③地球ライダーがゴミを全て袋に入れる
④袋を持って家に帰る
⑤袋にある全ての物を私の上に出す
⑥それぞれのゴミで新しい物に作る
⑦作りお終った――ロボットだ!
⑧人をに注意できるロボットだ。
⑨だれかがゴミを好き勝手に投げた
⑩ロボットがその人に近づく
⑪ロボットがその人に注意する
⑫きれいになった!

一般社団法人アニメーテッドラーニングらぼ　カット表シートV1

アニメーテッドラーニング教材　カット表シート

タイトル：リサイクル　名前/チーム名：地球ライダー、ゆき

画面［　］



①地球
②ライダーは宇宙へ地球を観察しに行く。
③うみにはゴミがたくさんあります。
④多くの魚が死んだ
⑤これを見た後輩はとても怒った
⑥うみに入る
⑦うみのゴミを掃除しいます。
⑧うみがきれいになった
⑨うみの生物はたのしいになった

一般社団法人アニメーテッドラーニングらぼ　カット表シートV1

ワークショップの成果(2)

グループ２　地球人どうし
しゅん、まりあ、まさ、カナ

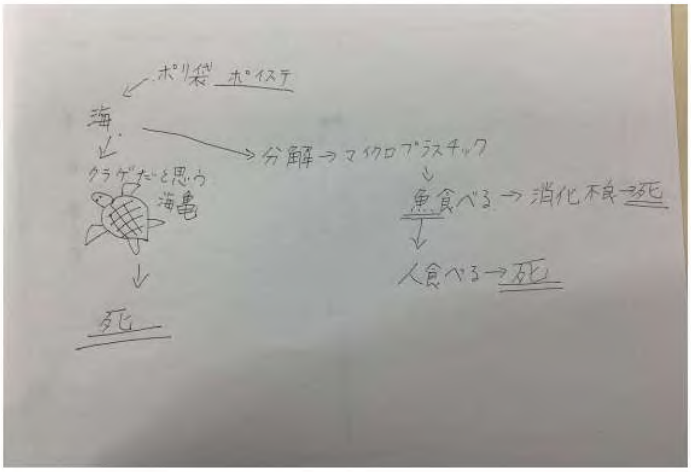
この動画を通して伝えたいこと

- 環境においての**サイクル**
- 人間と環境への**警鐘**

- 主人公の服の色と帽子を統一
→アイルランドから日本へ描いた絵が印刷され
動画に使用

メンバーのリサーチ

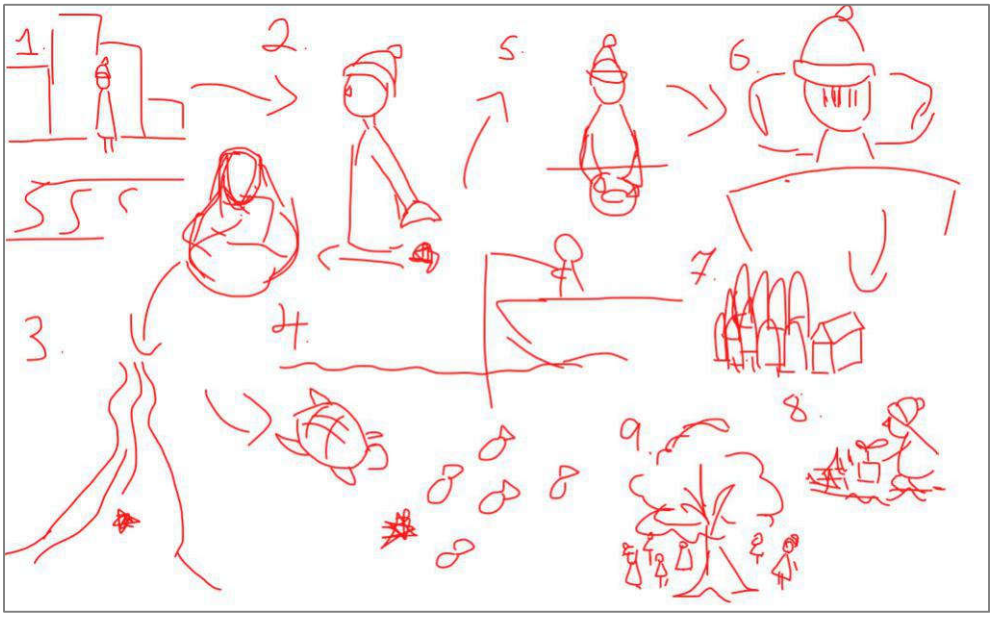
2021.12.18
KANA　10:29
おはようございます:顔付き太陽:昨日先生と考えた案です。
プラスチックゴミを捨てたらどうなるのかをストーリーにしてみたら伝わりやすいかもしれないと思いました
案①プラスチックを海に捨てる→クラゲだと思って海亀が食べる→海亀死ぬ。
案②プラスチックを海に捨てる→魚がプラスチックを食べる→魚が消化出来なくて死ぬ。
または、そのプラスチックを食べた魚を人間が食べて、体調が悪くなる。



2021.12.18
KANA　10:41
もう一つ案があります。
海が汚いと魚が死ぬ。雨が降ると陸の栄養が海に行ってその栄養を魚が食べるから、まずは陸の自然を守ることが大事だと思います。
例えば木がたくさん生えてると環境に良く見えますが、実は木がたくさん生え過ぎると気の根っこが短くて地面に固定できなくなります。そうなると木の根っこが弱いので大雨や台風などがくると、木が雨に負けて土砂災害が起こります。そうすると泥水は海に流れていくから、たくさんの土が流されて海が汚れます。魚が住めなくなります。
だから、木のお世話をして台風や大雨などにも強い木を育てて長生きできる木を増やしたいなと思います。

グループ２

話し合いで決まったプロットのイメージボード（絵：まりあ）



カット表

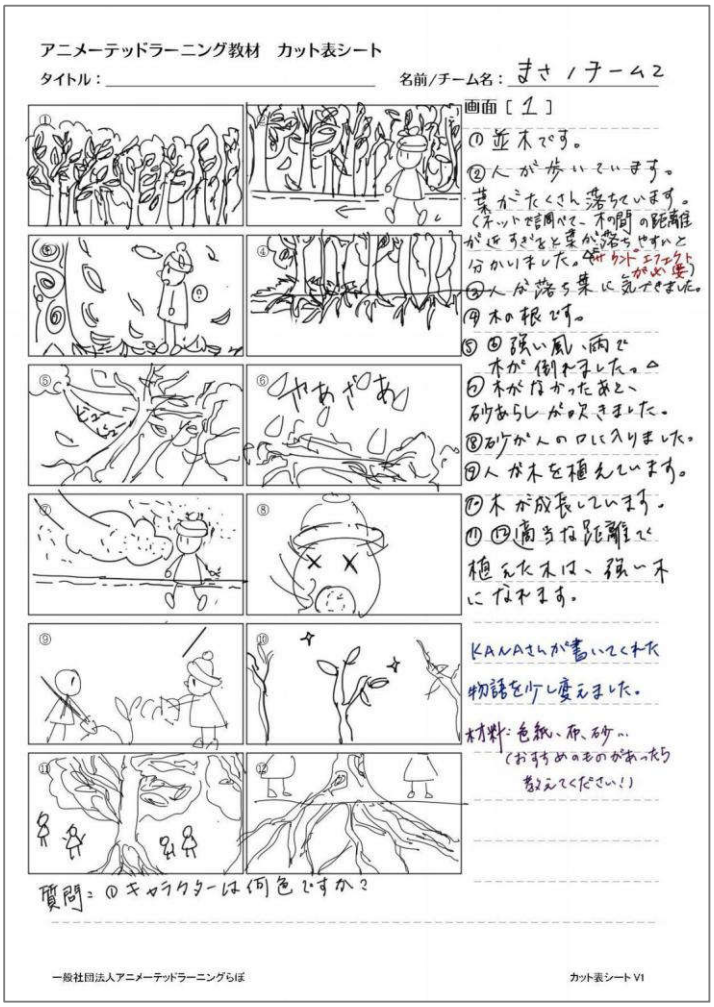
アニメーテッドラーニング教材　カット表シート

タイトル：

名前/チーム名：マリア

画面［　］

一般社団法人アニメーテッドラーニングらぼ　カット表シート V1


アニメーテッドラーニング教材　カット表シート

タイトル：

名前/チーム名：まさ / チーム2

画面［1］

①並木です。
②人が歩いています。
葉がたくさん落ちています。
ネットで調べて、木の間の距離が近すぎると葉が落ちやすいと分かりました。（サウンドエフェクトがめ葉）
④人が落ち葉に気づきました。
⑤木の根です。
⑥強い風で木が倒れました。
⑦木がなかったあと、砂あらしがふきました。
⑧砂が人の口に入りました。
⑨人が木を植えています。
⑩木が成長しています。
⑪⑫適当な距離で植えた木は、強い木になれます。

KANAさんが書いてくれた物語を少し変えました。

材料：色紙、布、砂…（おすすめのものがあったら教えてください！）

質問：①キャラクターは何色ですか？

一般社団法人アニメーテッドラーニングらぼ　カット表シート V1

ワークショップの成果(2)

グループ３　ＯＣＥＡＮ　４
けんせー、ゆー、玉子、ありさ

2022 年 1 月 22 日　Zoom ミーティングより

＜アニメの紹介原稿＞

まず、海が汚れていることに焦点を当てて、汚れている原因はポイ捨てなどによる、ごみの増加であると考えました。
そして、メンバーの玉子ちゃんからの意見で、プラスチックのごみがリサイクルされてバービー人形になるという資料を見つけてくれました。
これは、SDGsの 12 番の「作る責任、使う責任」当てはまると思いそこから、ごみをポイ捨てするのではなく、リサイクルに出してもらえば、子供たちの笑顔につながるということを伝えたくて制作しました。

2022 年 1 月 23 日　直前の話し合い、各人発表原稿(Slack より)

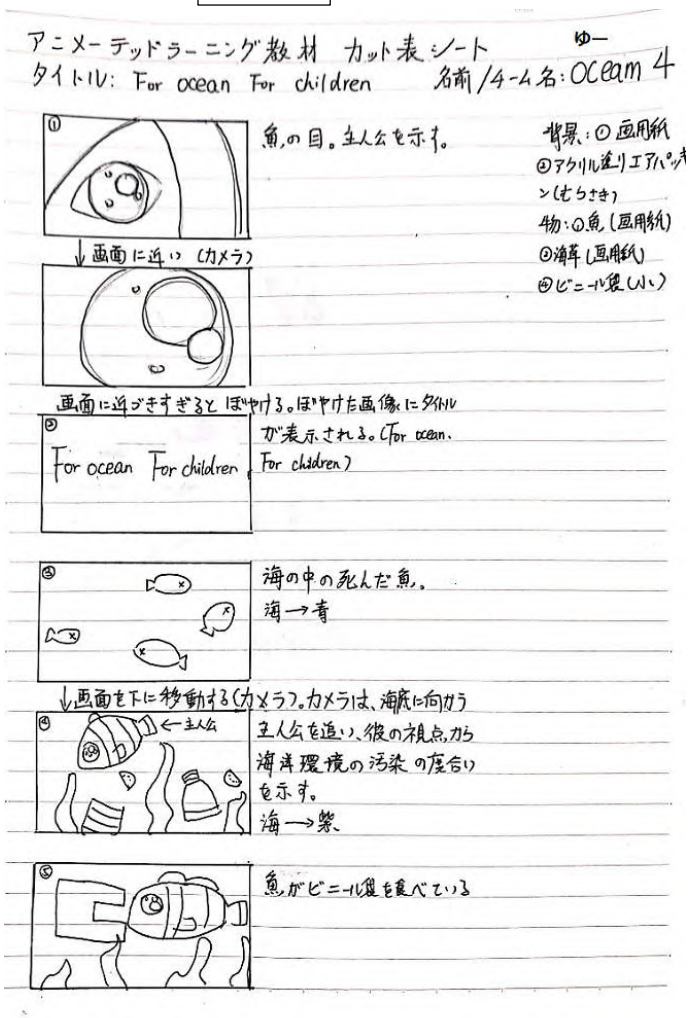
＜各自の発表原稿＞

けんせー　制作を行なってアニメを通して伝えたい、ポイ捨てはせずにリサイクルをしようといことは伝えられたのではないかなと思います。
そして、日本語での会議で、日本人同士でも言葉だけで意思疎通はすることが難しいと思います。しかし、今回考えていることを絵にして伝えたり、物を見せて伝えてくれたりと、視覚的に伝わるような会議を心がけていたので、国や言葉が違っても意思疎通を図ることができました。とても貴重な経験が出来ました。

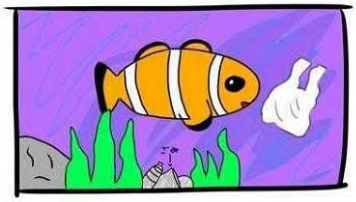
玉子　カット表についての紹介(玉子):これは私のカット表です。前のありささんのプラスチックごみをリサイクルして、バービー人形になって、そしてそのバービーを子供に渡って、子供が喜びそうな顔を出すシーンを表したいです。今では、海洋汚染などの大きな環境問題があちこちもあって、重視しなければならないことだと思います。そして、リサイクルされて出たバービーを子供にあげるように、きれいな環境、青い海など、未来を担う子供たちに財産として渡るということを伝いたいです。何か将来の人たちがもっときれいな世界に生活できることという夢です。

ゆー　私が撮影を担当したカットは、海洋環境の悪化が進行していることを表現するものでした。
ここでは、海に住む魚たちが、自分たちの環境をどのように認識しているかに注目します。
まず、魚の頭を大きくして、フレームいっぱいに写すことにしました。 これは、魚の目線から他の絵が見えていることを示すためです。
私もこのような撮影は初めてでしたので、撮影中はいろいろなステージのことを考えました。
通常撮影の半分が固定サイズに設定されていますが、深海の水面から底に沈んでいくショットを表現したかったので、撮影時に長い帯状のステージを作りました。
また、下に行くほど水の色が濃くなっているのがわかると思いますが、紫色も少し混じっているのは、海中の水の汚さを表現したかったからです。

グループ３ カット表

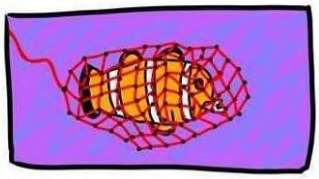

アニメーテッドラーニング教材 カット表シート
タイトル: For ocean For children 名前/チーム名: Ocean 4
ゆー
魚の目。主人公を示す。
背景: ①画用紙 ②アクリル塗りエアパッキン(むらさき)
物: ①魚(画用紙) ②海草(画用紙) ③ビニール袋(小)
画面に近い(カメラ)
画面に近づきすぎるとぼやける。ぼやけた画像にタイトルが表示される。(For ocean. For children)
For ocean For children
海の中の死んだ魚。
海→青
画面を下に移動する(カメラ)。カメラは、海底に向かう
主人公を追い、彼の視点から海洋環境の汚染の度合いを示す。
海→紫
魚がビニール袋を食べている

ありさ

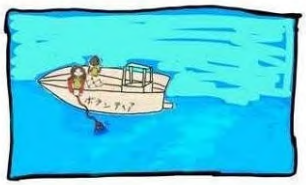


-ゴミがある海。
-プラスチックが魚に近づく

-魚がプラスチックを食べてしまう
-ネットが場面に入る

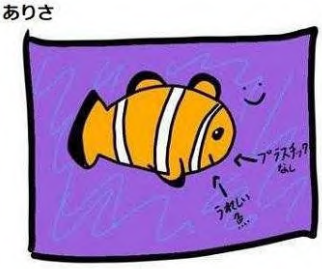


-魚が捕まえられる

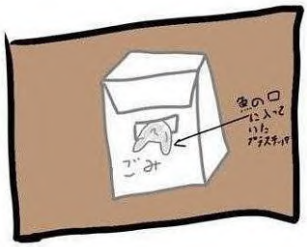


-魚を捕まえたのは、魚を助けるボランティアだった

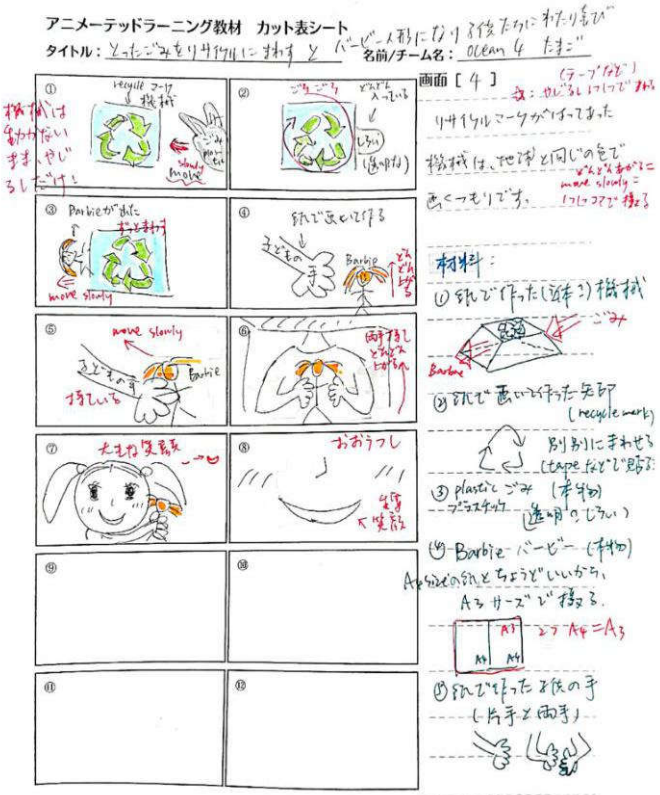
ありさ



-魚がくわえていたプラスチックをボランティアがとって、魚を海に戻す
-うれしい魚



-プラスチックをゴミ箱に捨てる
(リサイクル用♻)


アニメーテッドラーニング教材 カット表シート
タイトル: とったごみをリサイクルにまわす と バービー人形になり彼たちにわたり喜び
名前/チーム名: Ocean 4 たまご
画面 [4]
(テープなど)
☆: せじるしつしつで まわる
リサイクルマークがはってあった
機械は、地球と同じの色で
画くつもりです。
どんどん あがるこ
move slowly こ
1つ1つ ココで 接る
機械は動かない まま、やじるしだけ!
recycle マーク 機械
ごみ
move slowly
ごみごろ
どんどん入っている
しろい(透明な)
Barbieがおた
すっとまわす
move slowly
紙で画いて作る
子どもの手
Barbie
どんどん上がる
move slowly
子どもの手
Barbie
すっている
両手をしてどんどん上がる
大きな笑顔
おおうつし
笑顔
材料:
① 紙で作った(2体2)機械
ごみ
Barbie
② 紙で画いて作った矢印 (recycle mark)
別別にまわせる (tape などで貼る)
③ plastic ごみ (本物)
プラスチック
透明のしろい
④ Barbie バービー (本物)
A4 size の紙とちょうどいいから、A3 サーズで 接る。
A3
A4
2つ A4 = A3
⑤ 紙で作った子供の手 (片手と両手)

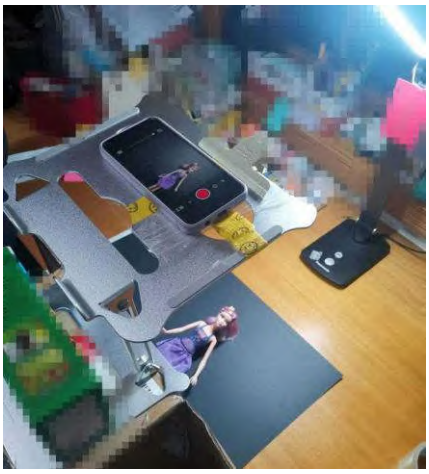
ワークショップ中のスクリーンショット

グループ 3

上左　主人公のさかな（アイルランドの参加者の私物）

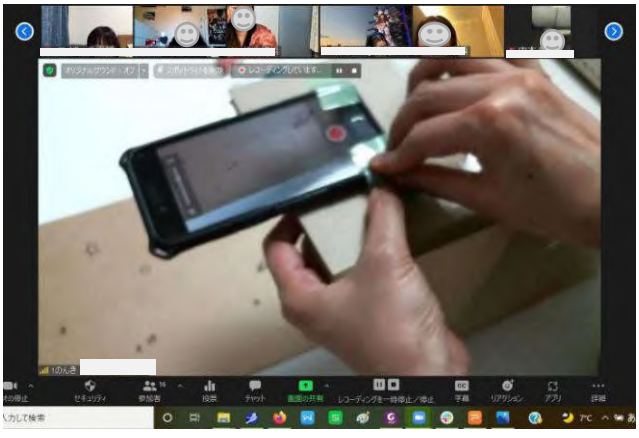
上中　プラスチックごみをバービー人形に作り変えるリサイクル工場を表すため“リサイクルマーク”をつくり、クルクルと回しながら撮影した。

上右　さかなの人形を絵にした日本在住の留学生。長い背景を描き、上から下へカメラを動かしながら撮影をすることで海の深さを表現した。水の色も汚れを表す紫色を選んだ。



グループ 3

中国の参加者が考案した、カメラを横置きできる撮影ステージ



本ワークショップは、アニメー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ー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。
アニメー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ーテッドラーニングらぼ／Animated Learning Lab in Japan-ALLjp. All Rights Reserved.