

アニメテッドラーニング

アニメーションの制作と発表

学びとコミュニケーションを深める

さまざまな能力、自信や積極性を育む

「伝わるように」
と考えることで
客観的な視点から
物事見る訓練

プロセスから学ぶ

違う考え方が
分かったのが
とても楽しい

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

作品がだんだん
形になって
達成感いっぱい

アニメ制作は情報の
簡略化の訓練になる

学習者自身の表現を
生み出す、発現できる

アニメーテッド？ アニメーテッドラーニング？



アニメート (animate)
(～に) 生命を吹き込む
(～を) 活気づける

■
■
学びを活発にする

■
■
楽しい学びをする

■
■
アニメーテッドラーニングのプラス・スパイラル



アニメーテッドラーニング

<http://alljp.org/>



- アニメーテッドラーニング (Animated Learning) はデンマークなどで20年くらい前にはじまる。
- 2018年ALLjp (アニメーテッドラーニングらぼ) 設立、デンマークのAnimated Learning Labと提携。
- 文化学園大学造形学部 昼間行雄教授、荒井知恵准教授と共同研究。
- **日本型アニメーテッドラーニング**の開発と普及：
 - 指導者養成 2019年～21年子どもゆめ基金助成
 - 学習者向けワークショップ 2019年～子どもゆめ基金助成
 - オンラインガイダンス

 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**

アニメテッドラーニングらぼの活動



- ・ 指導者養成
 - ぱらぱらマンガで動詞を学ぶ
 - 文字情報をアニメに置き換えよう！（AtoZ会得）
 - **ファシリテーターのコミュニティへ発展**
- ・ 指導者向けオンラインガイダンス
- ・ 高校生と日本語学習者のワークショップ：SDGs
- ・ こどもとまちのアニメテッドラーニング
 - アニメテッドラーニングとしま2019（19年度）
 - アニメで、“ひこーき公園の未来図”を描いてみよう！（19年度）
 - 朝霞で見つけたモノを観察してアニメにしよう！（20年度）
 - **2022年から新たな展開へ**



ぱらぱらマンガで動詞を学ぶ



文字情報をアニメに置き換えよう！

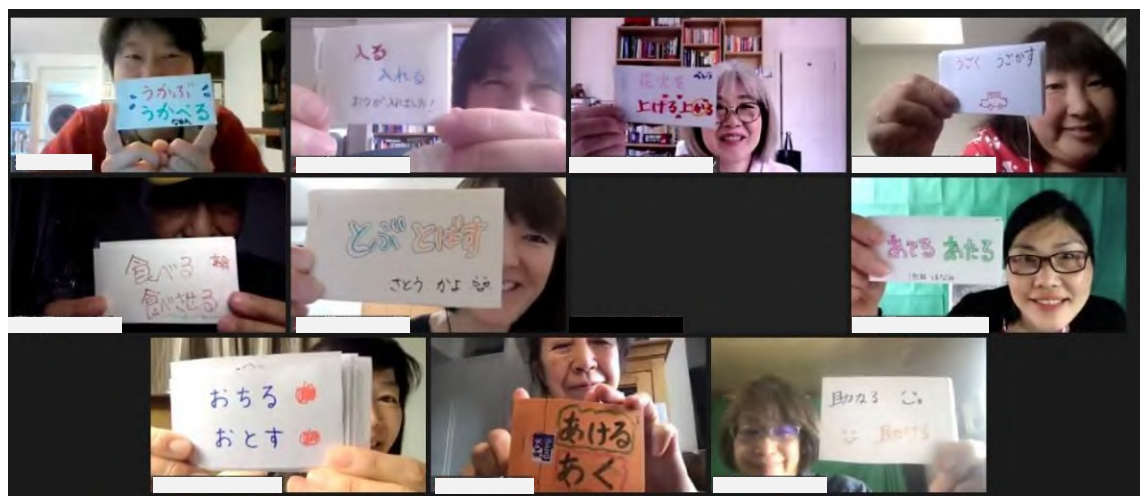


高校生と日本語学習者の
ワークショップ

指導者養成 ぱらぱらマンガで動詞を学ぶ

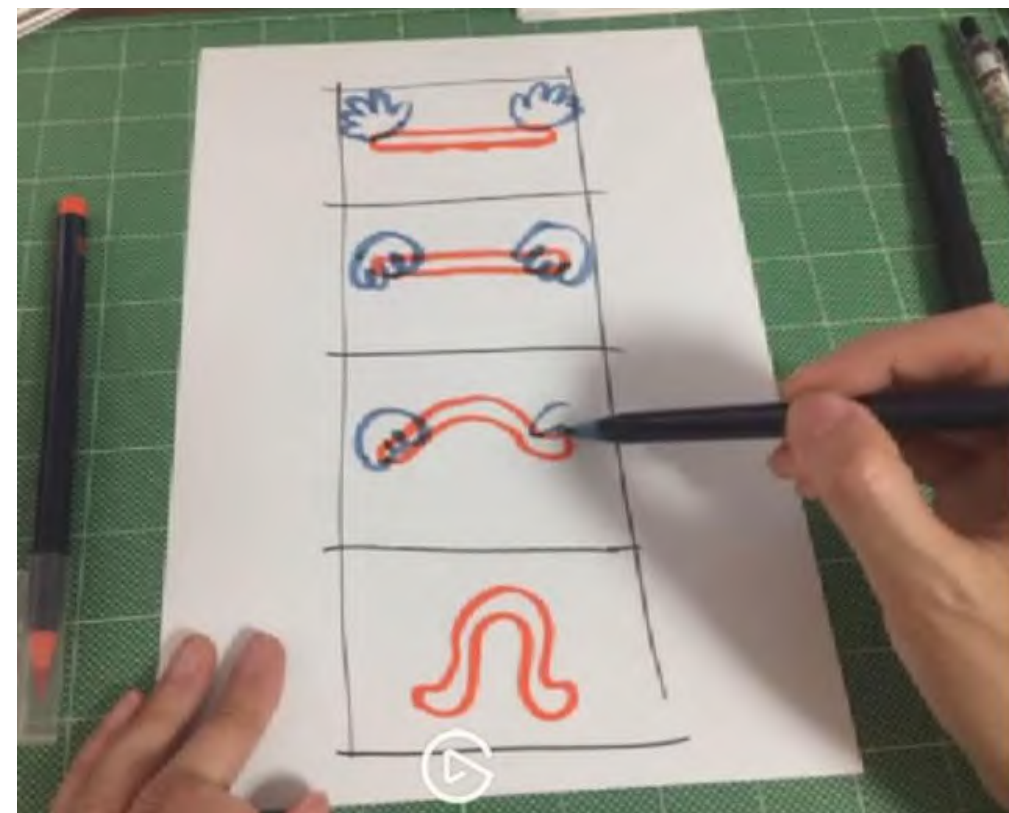
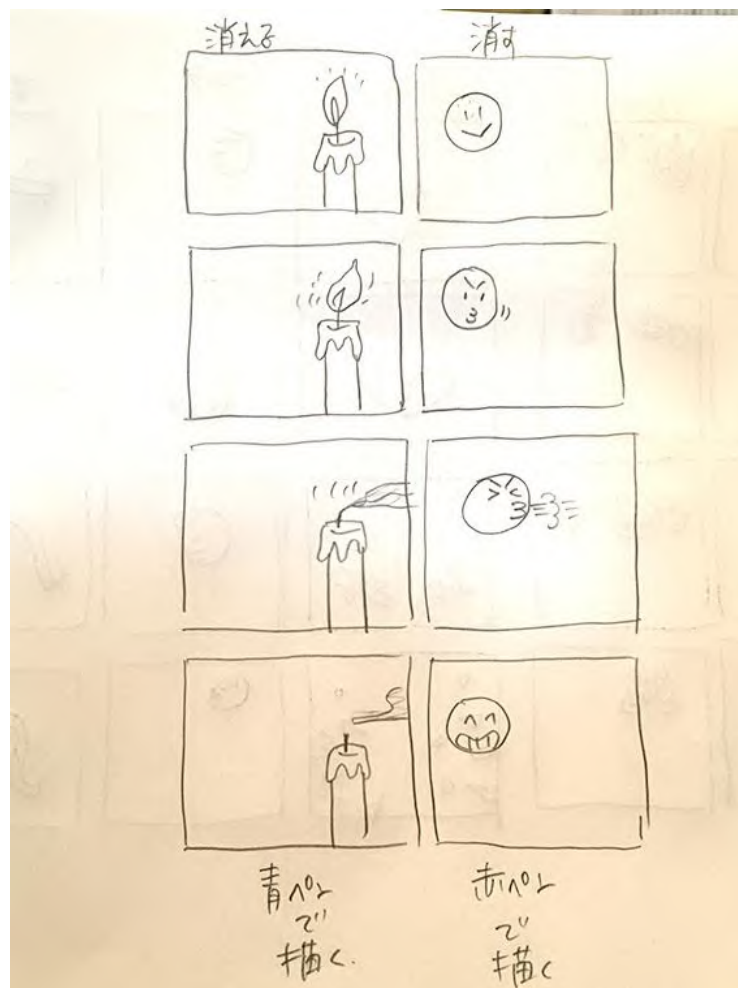


- 2021年7月4日、3時間、リモート開催
- 21名参加
 - 日本語教師、学校・社会教育関係者
 - 日本在住8名、海外活動13名
- 実施報告>><http://alljp.org/ws4teachers070421>



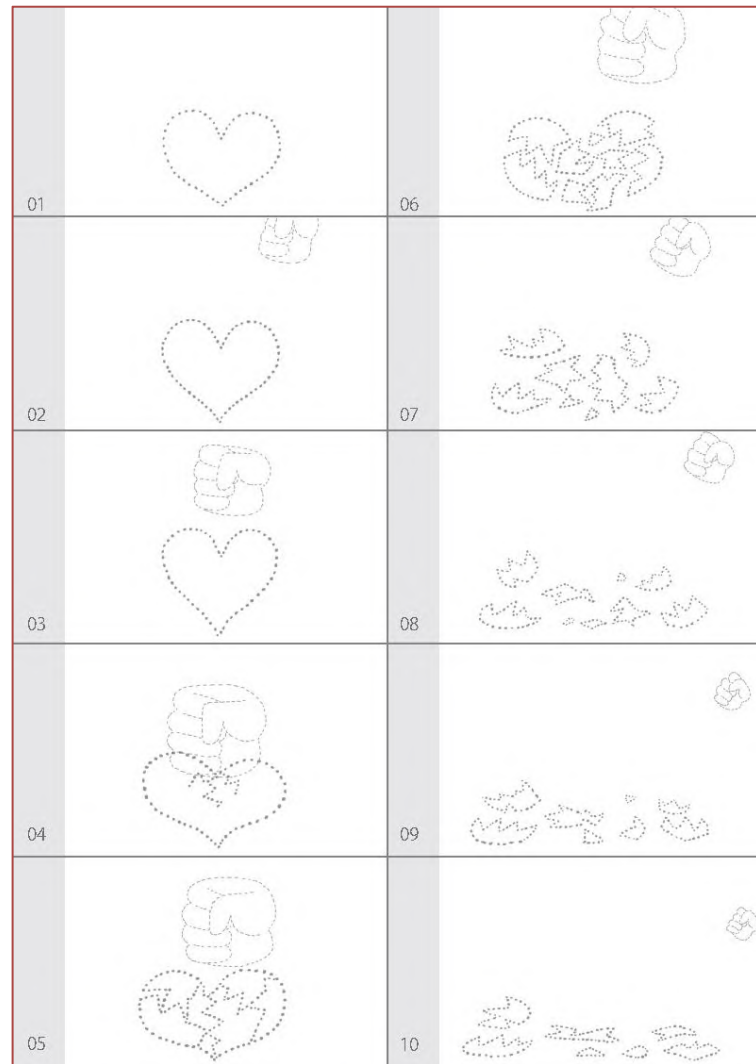
指導者養成 ぱらぱらマンガで動詞を学ぶ

他動詞は赤いペン、自動詞は青いペン



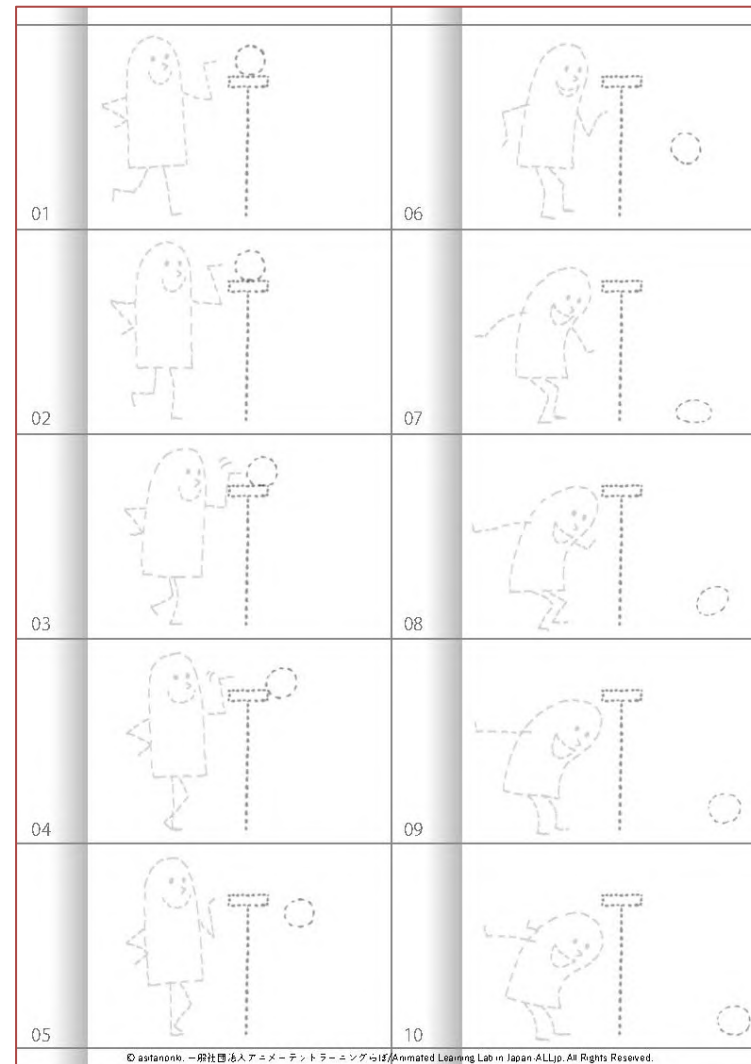
指導者養成 ぱらぱらマンガで動詞を学ぶ

ぱらぱらマンガの練習ワーク



壊す
壊れる

落とす
落ちる



指導者養成 ぱらぱらマンガで動詞を学ぶ

アニメをつくりながら、ことばの理解を深める

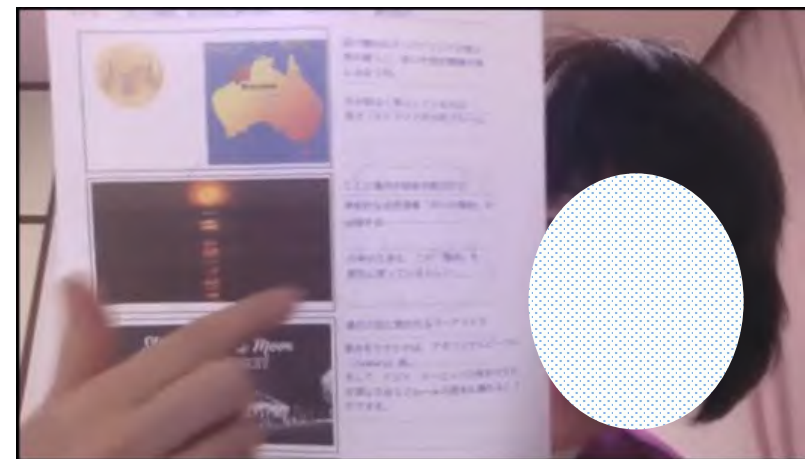
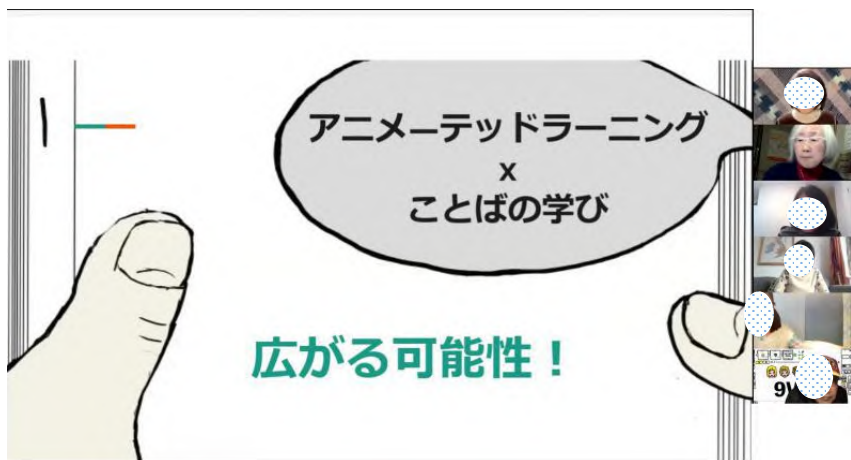


参加者の声

- 手を動かすことで意味が定着する。
- 動きのある画にすることで、その言葉の意味をきちんと理解できる。
- 言葉と場面を能動的に考えることができる。
- 「伝わるように」と考えることで、客観的な視点から物事を見る訓練。
- 相手に分かりやすい表現を、見る側の身になって考える練習になる。
- 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。
- 楽しみながら学習できる＝animated learning＝学びを楽しく。

指導者講習会 文字情報をアニメに置き換えよう！

- 2021年10月10日、31日、11月28日、12月5日、各3時間
- オンライン開催(各自が道具と材料を準備)
- 延べ67名参加(登録22名)
 - 日本語教師、日本語教育関係者:21名(日本在住6名、海外15名)
 - 日本語以外の教育関係者:1名(中国語教育・日本在住)
- 実施報告>><http://alljp.org/report-ws4teachers2021>



指導者講習会 文字情報をアニメに置き換えよう！

教育関係者がアニメेटッドラーニングAtoZ体得



- プラス・スパイラル
 - 課題、学び➡表現、発表➡ふりかえり➡次の課題。
 - 道具と材料の準備、制作のコツ、時間管理。
- 情報の簡略化：文字情報をアニメ・視覚言語へ置き換えるツールと過程
 - ブレスト話し合いシート、4画面物語、カット表（設計図）。
- アニメは動きで表現
 - 「動きで表現すること」を体得。
- アニメの記号論
 - 「伝えたいコト」を文字以外の表現で伝えるコツ。

文字情報をアニメ・視覚言語へ置き換えるツールと過程



ブレスト話し合いを記録しよう — アイデアノート

記録日 年 月 日

ワークショップ名	
チーム名と	
メンバーの名前	

キーワードを見つけよう、考えよう

キーワード1	
キーワード2	
キーワード3	

キーワードをつなぐアイデア <SWHH>を決めよう

だれが、	
------	--

ブレスト話し合い

アニメーション教材 4 画面物語 / 3 画面物語シート

タイトル: _____ 名前/チーム名: _____

4画面物語

アニメーション教材 カット表シート

タイトル: _____ 名前/チーム名: _____

①	②	画面 []
③	④	
⑤	⑥	

カット表(簡易ストーリーボード)

文字情報を簡素化
全体を設計
➡コマ撮りへ



ポストイット絵物語



アニメーション教材 ストーリーボード用紙 (画面 16.9)

ページ番号: _____

タイトル: _____ 名前/チーム名: _____

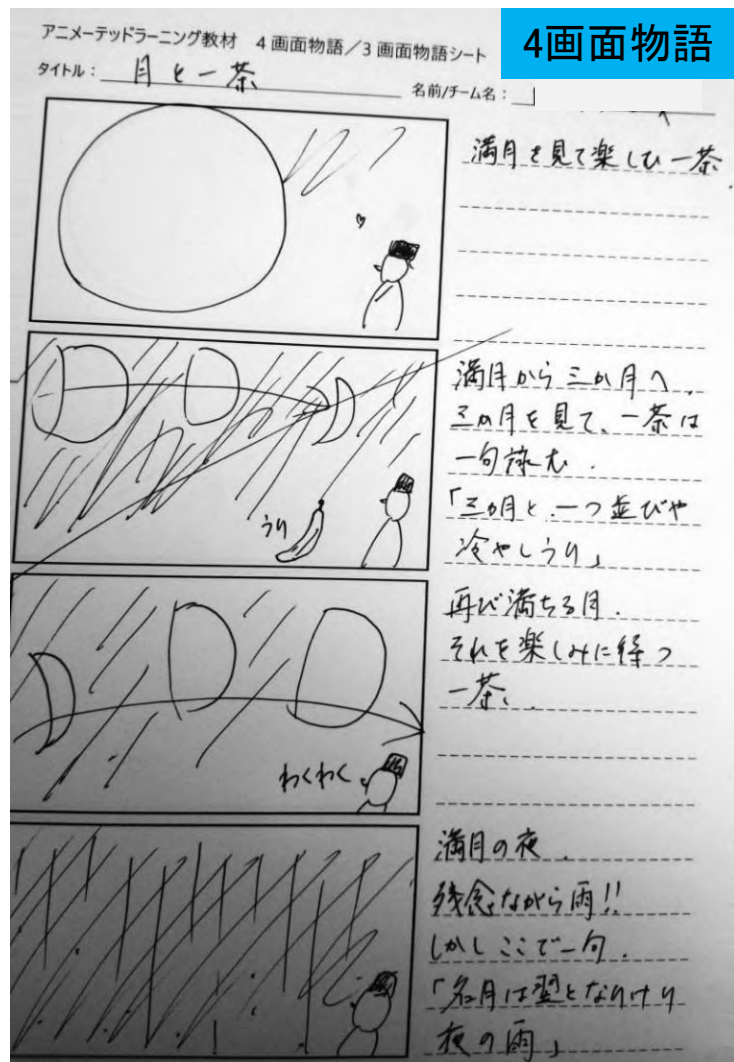
画面: 1 6 : 9 コマ数 fps: _____

シーン	画面	内容・効果・音楽など	セリフ	時間

ストーリーボード

指導者講習会 文字情報をアニメに置き換えよう！

「月」のつくことばをアニメで伝える成果



英国の大学で日本語を指導する参加者

「月」と一茶：小林一茶の俳句2種をアニメで表現

三日月と一つ並びや冷し瓜

名月は翌と成けり夜の雨

- なぜ「三日月」なのか、「瓜」はどのような瓜なのかを調べないといけなかった。インターネット当時の瓜が出てきた時に、確かに「三日月」っぽいかも知れないと気づいた。
- ことばから離れることで威力を発揮する。もっと表現できる学生も出てくると思う。アニメ制作後にディスカッションに戻することで、学生は話さざるを得なくなる。
- 発表することで、ことばの練習にも良い。



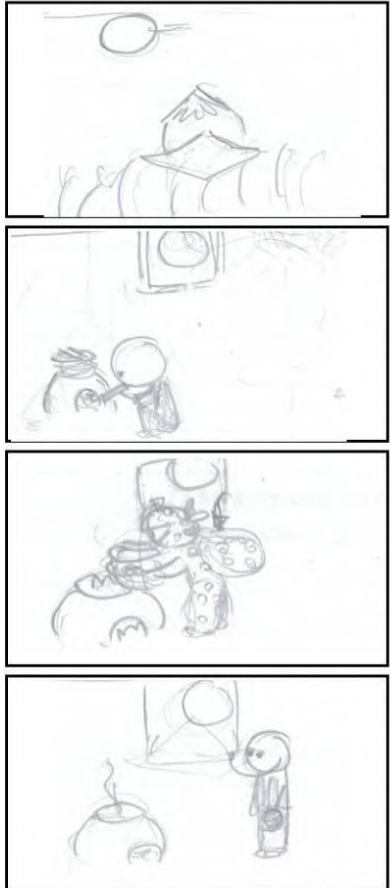
指導者講習会 文字情報をアニメに置き換えよう！

「月」のつくことばをアニメで伝える成果



アニメーターラーニング教材 4画面物語／3画面物語シート
タイトル：ぬす「月」に、とりの「さ」を、まどの「つき」

4画面物語



月夜
ススキの原の中の小さな小屋
クローズアップ、中に入る
質素な台所、クモの巣
老人が、かまどで雑炊を炊いている。
顔にアップ、癒しそうな表情、お庭が晴る。
老人が立ち上って右のほうに出ていく。
どろぼうがなかから入ってきて、うちうちする。
釜を奪って、窓からでていく
老人が寝てくる、立ち戻す
かまどから家の外に目線うつす
ほほえむ。
ゆっくり家がアップされる、月のアップ

カット表



スイスで学生や成人に日本語とドイツ語を指導する参加者

良寛の俳句をアニメで表現

盗人に取り残されし窓の月



家や学校などにあるものを材料と道具に使った。

写真の撮影台は小型フレームラック。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。

草や端材も使用。

キャラクターは小麦粉と塩でつくった塩粘土で造作。

竈の火は赤い紙の後ろから懐中電灯を当てて光を作った。



指導者講習会 文字情報をアニメに置き換えよう！

日本語教育に効果あり



参加者の声

- プロセスから学ぶ：

- 仲間と共に調べ学習、話し合い、制作をし、その中で影響を受けたり、コミュニケーションを取りながら、普通の日本語を学べる。
- 楽しく学べる。学んだこと(日本語)を使ってみたくなる。

- 学習者自身の表現を生み出す、発現できる：

- プロダクトが残り、誰かに見せることで達成感と自己肯定感が高まる。
- 文字言語だけでない、いろいろな表現を認め合う。

- 授業のパターン崩し：

- 教師が上から教えるのではなく、脇からコーチングしてインサイダーになる。
- 上手下手でなく、どうしてできなかったか？をふりかえらせる。

指導者向けオンラインガイダンス <http://alljp.org/guidance>



指導者向けガイダンス(アルファ版：ダミーの図版等があります)

教師・ファシリテーターの
アニメेटッドラーニング
コミュニティ



指導者向けオンラインガイダンス

学校・社会教育関係者をサポートするツール



- AtoZ: 準備、文字情報を置き換えるツール、コマ撮り、発表
- **アニメの記号論(仮)**: 「動き」で伝える、絵が下手でも表現できる

ー 非言語コミュニケーション

- おにぎり顔
- ボディーランゲージ(擬態、真似)
- 色、カタチ

ー アニメ的表現 ➡ 伝えたコトを伝える「動き」

ー オノマトペ(世界共通語マンガ、擬音・擬声・擬態)

- 教育とアニメーションの協働コミュニティ



「おにぎり顔」カード＋アニメ

http://alljp.org/guidance/al-step/practice_1

こどもたちのワークショップ

- 高校生と日本語学習者のワークショップ

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

- 2021年12月12日、19日、28日ーオンライン開催

全体活動終了後、発表会までの3週間、自発的なグループ活動

- 13名参加

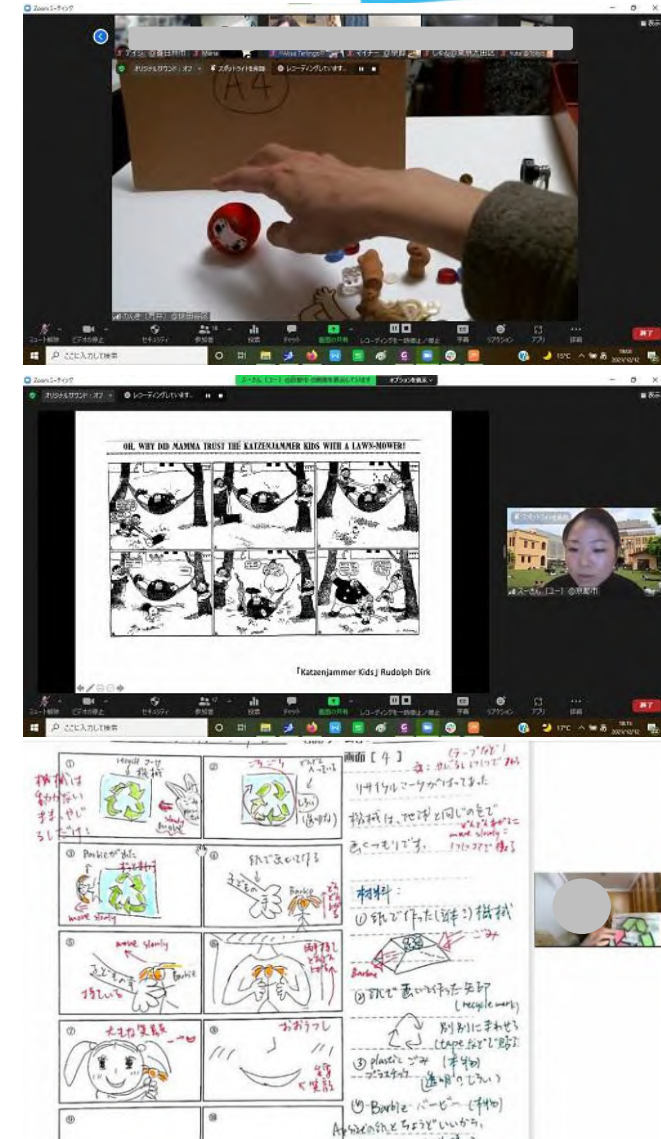
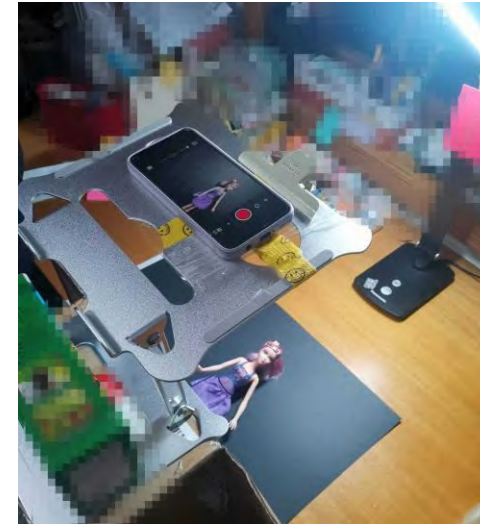
- | | |
|---------------------|----------------|
| ー 日本在住、日本語ネイティブ、大学生 | 3名 |
| ー 日本在住、日本語ネイティブ、高校生 | 1名(3日目と発表日は病欠) |
| ー 日本在住、中国出身の留学生、大学生 | 2名(日本語学習者) |
| ー 日本在住、ブラジル出身、大学院生 | 1名(日本語学習者) |
| ー 中国在住、高校生(語学専門高校) | 4名(日本語学習者) |
| ー アイルランド在住、日系人、中学生 | 2名(継承日本語学習者) |

- 実施報告 > > <http://alljp.org/report-ws4youth2021>

高校生と日本語学習者のワークショップ リモートの多文化交流の成果



- グループ1 地球ライダー
 - 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
 - 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
 - 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
- 



高校生と日本語学習者のワークショップ

参加者の感想



- みんなと話すのが楽しくて、みんなも積極的に参加した。
 - SDGsについて考えを交換できて、友だちも作れる。
 - 違う考え方が分かったのがとても楽しい。
 - みんなそれぞれのアイデアが面白い！
 - 日本語学習者と話せて新鮮。
- 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。
 - ストーリーを話し合うのが楽しかった。
 - 一緒にカット表（簡易絵コンテ）ができて楽しかった。
 - みんなの作品がだんだん形になって、達成感いっぱい。
 - 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。

目で伝わる話し合い

こどもとまちのワークショップ

東京都豊島区、埼玉県朝霞市



- 豊島区アニメテッドラーニングとしま2019
- 朝霞市: アニメで、“ひこーき公園の未来図”を描いてみよう! ~アニメテッドラーニング—気候変動とわたしたちのまち~
 - 2019年12月26日、27日、2020年1月12日
- 朝霞市: 朝霞で見つけたモノを観察してアニメにしよう!
 - 2020年12月27日、2021年1月6日、7日
 - リモート
- 実施報告 >> <http://alljp.org/report-workshop2020asaka>



小学6年生個人ワーク「ありがとう 205系」

http://alljp.org/idea-animation-asaka2020_205



こどもとまちのワークショップ 新たな展開へ 22年～



- 課外ワークショップ
- こども＋学び＋アニメの協働：
 - こども 伝えたいコトを自分のことば(アニメ)で発表
 - まちの有識者・市民・先生 学びのファシリテーター
 - ALLjp、アニメのプロ アニメ表現のファシリテーター
- キーコンピテンシーを自ら磨く：
 - 社会・文化的、技術的ツールを相互作用的に活用する能力
 - 多様な社会グループにおける人間関係形成能力
 - 自ら考え、自律的に行動する能力

こどもとまちのワークショップ

アニメで考える、伝える、わたしたちのまちと未来



- **地域を知る、伝えたいコトに気づく**

- まち(生活圏)で見つけたモノを主人公にして、自分たちが伝えたいコトをアニメにする。
- まちの大人と交流、地域に詳しい人の話を聴いて、伝承や大人の知を発見をする。

- **発見したコトの物語化とアニメ作成**

- 自分たちが見つけたモノの物語を考える。
- 物語をアニメにする(制作の習得、短いコマ撮り)。

- **アニメの発表とワークのふりかえり**

- 自分たちの**意見**を表明し、大人とも話し合う。

まちの課題＋SDGs
アニメとオノマトペで伝える

ALLjp(アニメーターニングらぼ) 伊藤裕美
hito@officeh.net / hito@alljp.org