

# イギリス継承語教育アニメテッドラーニング実践報告

日時:2022年5月24日(火) 19:00-20:15(日本時間)

場所:Zoom

参加者:17名+事務局2名:



## 【あやぼんさんの発表】



### 1. Warming up

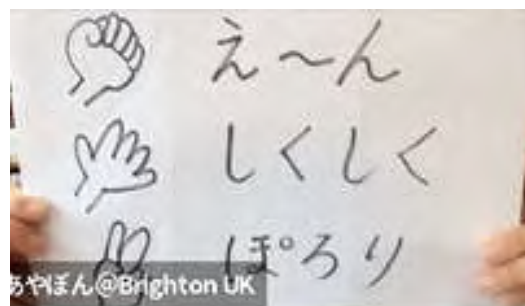
ジェスチャー彫刻クイズ テーマ「オノマトペ」

3つのオノマトペを決めて、グー/パー/チョキに割り振る。

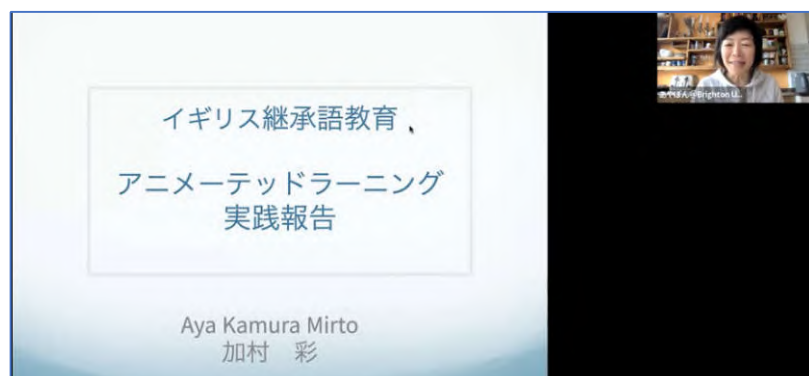
演者(1名、複数名どちらも可)が彫刻のように止まって、3つのオノマトペの中か1つを表現する。

参加者はどのオノマトペかを考えて、グー/パー/チョキを手で示す。

2回行った。1回目は演者3人、2回目は演者1人。



### 2. アニメテッドラーニング実践報告



## (1)あやぼん(加村 彩)さんの自己紹介



## (2)あやぼんさんの実践

- 課外・民間コミュニティグループ「Ohisama Ahaha おひさまあはは」の継承日本語教室で実践。
- このコミュニティグループは主に助成金で運営。
- ドリルだけでなくアクティブに楽しく日本語や日本文化を学べる場。年齢やレベルで分けない共同学習できる場を目指している。障害を持つ子も参加。
- 今回実践したのは小学生クラス。
- クラスの動画を紹介  
季節行事など、読み書き、アクティブラーニングの学習、夏休みの課外授業、新型コロナウイルス感染防止対策のロックダウン中のズーム授業などの楽しそうな様子。
- 年間の活動テーマ

**Ohisama Ahaha**  
おひさま あはは  
<https://ohisamasite.wordpress.com>

**OHISAMA AHAHA**  
OHISAMA AHAHA  
OHISAMA AHAHA FOR EDUCATION AND RECREATION

**機 関**：コミュニティグループ（公的な教育機関ではない）  
日本人の親たちが子供達に日本語・文化を継承するために立ち上げた草の根的な会。主に助成金で運営。

**クラス**：幼児クラス（0～4才）  
小学生クラス（4～11才）  
中学生試験クラス（12～15才）

**登録家族数**：36家族

**授業形式**：対面

子どもたちが楽しみながら日本語、日本文化を学んでいます！

### 2022年春🌸ターム 活動テーマ

1月7日：お正月	2月25日：ひなまつり
1月14日：俳句	3月4日：小凧
1月21日：お手紙	3月11日：小凧ミニ発表会
1月28日：節分	3月18日：アニメーテッドラーニング
2月4日：立春	3月25日：母の日
2月11日：建国記念日	4月1日：春・お花見
	4月8日：イースターパーティー

### 2022年夏🌻ターム 活動テーマ

4月29日：子供の日 昭和の日	6月10日：わたしのまち 天気
5月6日：おかいもの	6月17日：父の日/夏至
5月13日：フード (おにぎり🍱)	6月24日：フード
5月20日：生け花	7月1日：七夕
5月27日：書道 虫歯予防	7月8日：アニメーテッド ラーニング
	7月15日：夏祭り (スイカ割り,かき氷, 盆踊り、浴衣など)

## 小学生クラスでのアニメーテッドラーニングの実践

- 3月18日(金)、放課後1時間。次回実施は7月8日に予定。
- 参加人数は10名。
- 事前に、テーマ、ストップモーションスタジオ(Stop Motion Studio)アプリを使うこと、参加者の持ち物を知らせた。

小学生クラスでの  
アニメーテッドラーニングの実践

**OHISAMA AHAHA**  
OHISAMA AHAHA  
OHISAMA AHAHA FOR EDUCATION AND RECREATION

**日本語レベル**：継承語 A1～

**参加者**：小学生（6～10才）

**参加人数**：10名

**授業形式**：対面

**活動時期**：3月 金曜の放課後

**活動期間**：1日（1時間）

「継承語教育」とは：  
外国で生活する子供達  
が親の母語を学ぶこと

### 参加者への事前のお知らせ

**テーマ**：オノマトペ  
(自然界の音・声、物事の状態や動きなどを音(おん)で象徴的に表した語)を、[Stop Motion Studio](#)アプリを使って、コマ撮りアニメを作ります。

**参加者の持ち物**：  
顔出し禁止のお子さんのみ、お面や仮面など、何か顔を隠せるものがあればお持ち下さい。

- 事前課題として2つの短い参考ビデオを見る

①NHK for School「おのまとぺであそぼう」

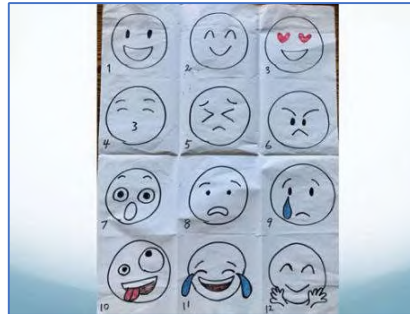
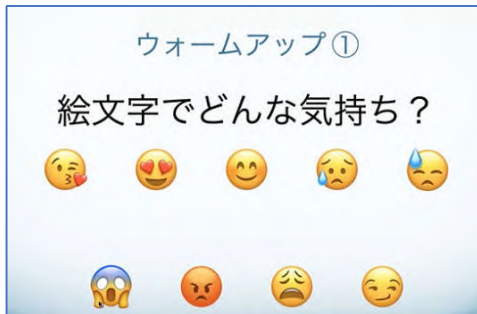
[https://www2.nhk.or.jp/school/movie/bangumi.cgi?das\\_id=D0005280069\\_00000](https://www2.nhk.or.jp/school/movie/bangumi.cgi?das_id=D0005280069_00000)

②コマ撮りアニメーション(あやぼんさんの娘のコマ撮りアニメ)

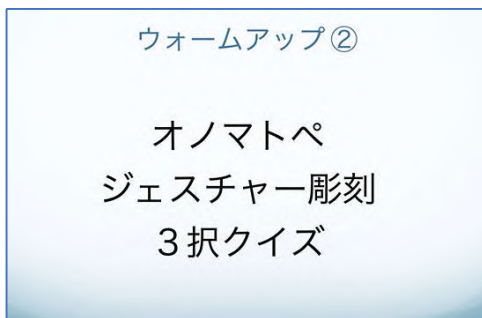


- 当日のウォームアップ

ウォームアップ① 「絵文字でどんな気持ち?!」



ウォームアップ② 「オノマトペ ジェスチャー彫刻クイズ」



ウォームアップ③ 「サウンドマシーン どんな音？」

サウンドマシーンで音を流し、オノマトペで表現してみる。

色々なオノマトペを書き出した紙を貼った。



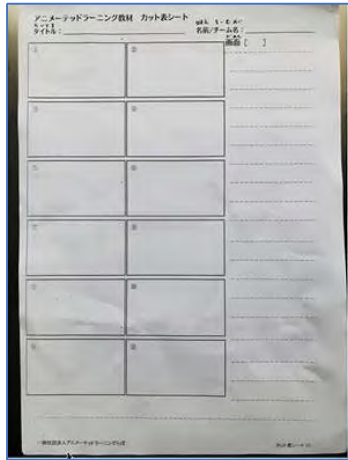
サウンドマシーン



● 用意したもの

子どもが使える紙など。指導者向け講習会での講師・昼間さんのアイデアを参考に。

カット表シート(アニメテッドラーニングらぼのワークシート)



<参考> アニメテッドラーニングらぼの指導者向けオンラインガイダンス

ワークシートのダウンロード>> <http://alljp.org/guidance/dl>

コマ撮りアプリ「Stop Motion Studio(ストップモーションスタジオ)」とカメラ設定 参照>>

[http://alljp.org/guidance/point/descript\\_camera](http://alljp.org/guidance/point/descript_camera)

● ワークの流れ

- 10名を3グループに分けた。子どもの意思で3人(女子と男子混合)、3人(女子のみ)、4人(男子のみ)に分かれた。全員が顔見知り。必ずしも仲良しグループとはならなかった。
- グループがそれぞれにオノマトペを1つ決めた。
- 物語を相談させた。カット表ワークシートに書き出すグループもあった。
- コマ撮りは、ストップモーションスタジオを入れたスマホで行った。
- スマホは2台。1台はあやぼんさん、1台は保護者の私物。3グループに分け、あやぼんさんが2つのグループを行き来して撮影した。スマホは固定せず、手持ちで撮影した。

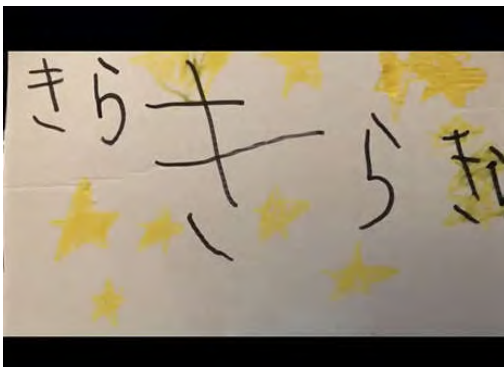
**当日の流れ**

4:20~4:35 あいさつ・ウォームアップ

4:35~5:20 コマ撮りアニメづくり (3グループ)

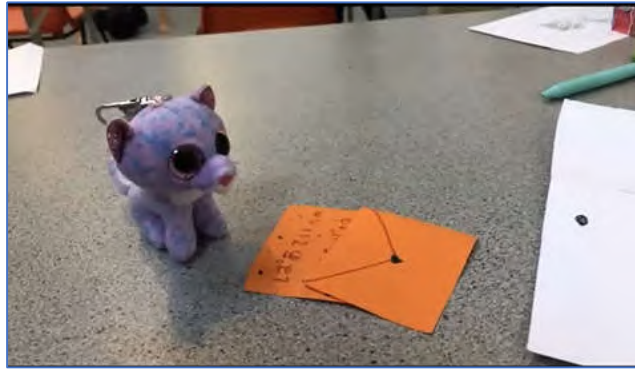
- ① 各グループ、オノマトペを1つ選ぶ
- ② 10コマでどのように表現するか相談する
- ③ マテリアル選び (紙、モノ、自分たちの体など)
- ④ 撮影 (Stop Motion Studioアプリ使用)
- ⑤ タイトル作り (活動に参加しない子にしてもらう)

<作品1> 「きらきら」



女子2名と男子1名。女子1名と男子1名が兄弟で保護者(母親)と参加、子どもと一緒に4人で制作。男子が、集中して取り組んでいたのが印象的だった。

## <作品2> 「ばあていねこ」



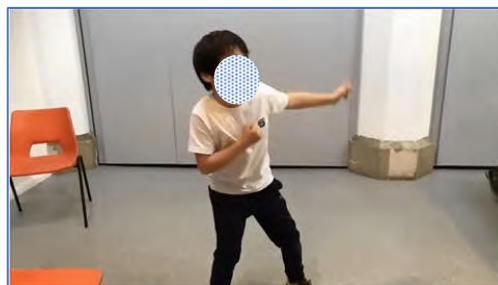
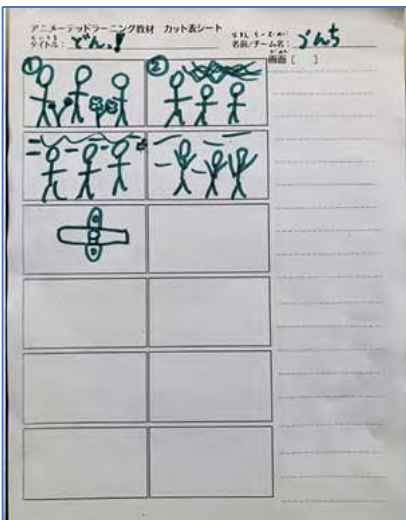
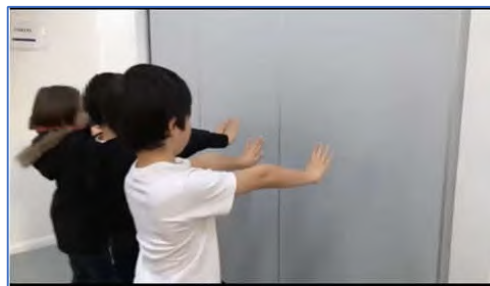
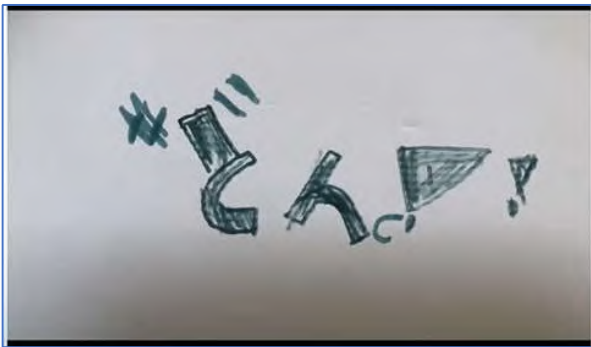
子どものタイミング指示で撮ったバージョンと、あやぼんさんが手直したバージョンがある。

事前に「コマ(数)」などアニメーション基礎とアプリ操作は教えず、子どもバージョンはコマ数が少なく、速くて物語が分かり難かった。アプリのコピー機能で後からコマ数を増減できることを教え、コマ数を増やすと、ゆっくと物語の流れがわかるようになった。

それを見た子どもは自然と「コマ」と「尺(長さ、時間)」やアプリの使い方を理解したようだ。

音入れの方法を知っている子どもがおり、音入れまで行った。

## <作品3>「どんっ！」



男子4人のグループ。1名がカット表をしっかりと書き始めたが、みんなの気が散って物語にならなかった。

進まないで、「身体を使ってやってみよう」と声を掛けた。立ち上がった瞬間から、どんどんみんなからアイデアが出始めた。1名は「もういいよ」と言うまで、体を動かし続けた。

男子は年齢が上がるとう業への参加意欲が下がる傾向にあるが、この授業は嬉しそうに取り組んでいた。

● 参加者のふりかえり

「きらきら」

保護者 子どもたちの発想の豊かさに驚かされっぱなし。子どもたちってすごい。

女子(8才) いっぱいきらきらのものを切れているんな形を切るのを冒険したのがたのしかった。ものをおとしたときにいっぱいきれいだった。

「ばあていねこ」

女子(7才) 楽しかった。声を吹き込むのが楽しかった。

保護者 アプリの使い方を熟知してから取り掛かれば良かった。コマ割りのシートはいい。イメージが湧きやすいし段取りもできる。映画監督気分を味わえた。子供達も映画やドラマがどれだけ手をかけて作られているかわかったのでは。いい経験でした。

● 教師(あやぼんさん)のふりかえり

- あまり深く考えず、とりあえずやってみよう！という軽い気持ちで臨んだら、1時間という短時間でも作品ができたので驚いた。満足感があつた。
- お膳立てをしてしまえば、子どもは作品づくりを彼らなりのやり方で進めることができる。それぞれのチームワークがすばらしかった。
- プロジェクトワークとして、次回はもっと生徒に任せる部分を増やしたい。
- 音入れはができなかったのは次回の課題。
- ストップモーションが面白いので食いつきがよく、時間があればもっとやりたいようなので、各自が家で取り組む課題を与えてもいいかも。

大きくなると何かといやになって、やめてしまう子もいるが、そういう難しい状況をアニメテッドラーニングは吹き飛ばし、子どもたちを惹きつける力があつた。

今後もこういうアイデアを使って面白いことに挑戦していきたい。

## 【質疑応答・感想タイム】

MMr:

動画を見ているだけで楽しそうに作った雰囲気が伝わってきて、素敵なワークショップだったのだなと思った。撮影機材はそれぞれの家庭のスマホ？

あやぼん:

はい。スマホに事前にアプリ(ストップモーションスタジオ)のダウンロードをお願いしたが、私ともう一人の保護者しかダウンロードしていなかった。ダウンロードした2台だけを使った。

コマ撮りアプリ「Stop Motion Studio」とカメラ設定 参照 > [http://alljp.org/guidance/point/descript\\_camera](http://alljp.org/guidance/point/descript_camera)

ひとさん(伊藤):カメラは固定していない？

あやぼん:

手持ち。2つのグループの撮影を私一人で担当して大変だったが、ストップモーションスタジオは都度確認が出来るので、みんなで何度も再生して見ながら進めた。

ひとさん:

昨年の講習会で、スマホやタブレットはきちんと固定してください！と必死に言ったが、うるさいことを言わなくてもアニメーションは作れるんだな、と感動。

KM:

いつもながら可愛いビデオをありがとうございます。

「どんっ！」のグループ、実写映像と人がポーズを決めながらコマ撮りする(ピクシレーション)のとは面白さは違うので、両方撮っても面白いのではと思った。今後の作戦は？

あやぼん:

良いアイデア。

みんなコマ撮りに慣れておらず、さーっと進めてしまうので、ゆっくりやり直したりした。

子どもたちはコマ撮りでカクカクするのが面白いようだ。

LY:

あやぼんの「自分を追い込むために次回を決める」とか「とりあえずやってみよう」に、また元気をもらえた。

今回は6歳から10歳の子どもたちをお母さんがサポートということだったが、夏になったらGCSE(※)が終わった子たちも参加できるだろう。

そういう子たちを巻き込めばアプリも使い慣れているし良い。私も自分のグループで夏休みにやってみたいと思った。

※GCSE General Certificate of Secondary Education イングランド、ウェールズ、北アイルランドの学位認定制度。中等教育修了一般資格。

OC:

子どもたちだけでこれだけのものが出来たことに驚き、これを1時間で作ったことにまた衝撃を受けた。

1時間のプロセスを教えてほしい。

あやぼん:

ウォーミングアップが15分なので、実質45分。片付け等もあったので、作成、撮影で正味40分くらいだった。

「どんっ！」 動くまで時間がかかったが、動き出したら勝手にできた。

「ばあていねこ」 オノマトペを作ることがよくわかっていなかったか、オノマトペから離れたお話を作り始めて、非常に楽しそうだった。一人コマ撮りの経験者がいて順調に進んだ。

「きらきら」 初心者だけのグループ。きらきらしたモノを作ることに熱中し、物語よりもアーティスティックなアイデアが止まらず、それを撮影した。

OC:

コマ割りして計画を立ててから作るのも面白いし、「どんっ！」のグループのように事前に考えずその場で身体を動かしてインプロのように出てきたものをどんどん撮ってつなげる、というのも面白いと思った。

どちらも良さがある。他のチームが即興でやったらどういふものが出来るのか、と思い、わくわくしてきた。私もやってみたい。

MMk:

子どもたちが楽しそうなのがとても伝わって来た。  
「どんっ！」が印象的。動き出した途端良いものができたとのこと、  
あやぼんはどれくらいアイデアを出したりまとめたりした？

あやぼん:

私は本当にスマホで撮っていただけ。子どもたちがずっと演技をしていた。

KM:

オノマトペをテーマにしたのはなぜ？

あやぼん:

テーマに日本語的なものを入れたかったが動詞とかは複雑。小さな子どももオノマトペだととっつきやすいと思った。

KM:

私もやってみたい。

FY:

3つのグループがそれぞれの作品を見せ合いっこした時の子どもたちのリアクションは？

あやぼん:

全員で見る機会はなかった。  
YouTube にアップしてメールで知らせたが、みんなの反応はわからない。  
参加した私の娘の反応は、それぞれ全然違うのが出来て面白いが、自分が一番、と。  
みんなそう思ったのではないか。  
最初は来たくないと言っていた子が、自信を得て、「おれらすごい」と言っていたようだ。

ひとさん:

アニメーションを作るとなると、あれを準備してくださいとかカメラの固定とか、「ねばならない」や「こうしてください」が多く、ハードルが高いと思われたと思う。  
あやぼんさんの実践を見て、先生側の準備の負担も最小限で、その場にあるモノで、しかも1時間で収めたということで、準備万全でなくても良いのが面白いと思った。

TM:

アニメーションの作り方として、絵を描かずに、モノを撮ったり身体を動かすことで、ものすごく短い時間でできあがった。  
しかし、作りっぱなしになってしまわないか。ふりかえりの時間があって、少しずつ進歩していくような活動が出来たら良いと思った。

「Web アニメコンテスト」を20年くらい実施している>> <https://webcon-kobe.jp/>

幼稚園、小学生の作品も全てサイトで見られるようになっている。

6月にまた応募開始。9月締切。作った作品をコンテストに応募してくれたら永久にサイトに載る。

他の人の作品も載っているので比較もできる。

1ヶ月3本まで応募でき、もう少し良いのを応募しよう、2作目、3作目はもっと工夫しよう、と思ってくれると嬉しい。

去年はベトナムからの作品が受賞した。3分以内なら何でもOK。是非応募していただきたい。

ひとさん:

今回は初めてなので、テーマは小さい子どももとっつきやすいオノマトペにしたと思うが、継続的に実施すると、繰り返しの中で子どもも色々興味がわくだろう。技術的なことにも。

今回、ふりかえりの時間はとれなかったが、「ばあていねこ」のチームはコマ数が足りずスピードがはや過ぎたので、あやぼんさんが補強して見やすくした、とのこと。その場で物語を伝えるための学びを入れたやり方が良かったと思う。

アニメ作りは放っておいてもお子さんはうまくなる。

今回は余計なことを教えず、先ず自分たちの思いを表現することに集中したのは、アニメータートレーニングの入口として素晴らしい取り組みだと思った。

今後はどう学びにつなぐか、日本語や日本文化の学びにつなげるか、お子さんたちと一緒にやっていくのだろうか、と、今後に期待が持てる取り組みだと思った。

アニメーションを作りながらの学びで、テーマをどうやって設定するかに興味がある。

皆さんが採り入れるとしたら、という視点であやぼんさんに質問等があれば投げかけてほしい。



LY:

3名ずつのグループという人数は丁度良い？

あやぼん:

良かったと思う。

こちらからグループ分けは一切せず、成り行きに任せた。

全員が全員仲良しのグループではないが、「一緒にやっているから、すごく楽しい」というのが、私は嬉しかった。

OK:

イギリスで継承日本語を中学生のミニグループレッスンで教えている。

今回のアニメテッドラーニングでインスパイアされたのは、中学生が学ぶカリキュラムの項目として環境問題や「お祝い」のようなコンセプトがあるが、それとアニメテッドラーニングは相性が良さそう、ということ。

ビジュアルがないと伝わらないもの、言葉だけが先行しても意味のないものは、絵を描いたり写真を探したりして、プレゼンをする授業がある。

あやぼんさんが実践した3~4人のグループは私のグループレッスンのサイズなので、何かやってみたいと思った。

1時間で完結というのも良い。集中すればその時間でできそう。

今年は、カードを見ながらしゃべってもらう代わりに、アニメを作ってもらうのも良いと思った。

あやぼん:

私も逆にインスパイアされた。学齢が上の子どもにも是非使いたい。

TH:

すごいな、と思った。10人をあの短時間でグループを組ませて、正味45分というのはすごい、のひとこと。

子どもの発想力がすごいのも同感。子どもの能力を引き出すアプローチをしている。

UK:

面白いと思ったのは、絵を描いて行き詰った時に、よし、身体を使っちゃえ、という発想の転換。

それはあやぼんのアドバイス？

あやぼん:

行き詰っているので色々アイデアを出した。

紙でもモノでも身体でも何でもいいよ、と言ったら、じゃあ身体を使う、と言うので、皆を立たせて、どういふ「どんっ！」ができるかな、とやってみた。

UK:

そういう時のアドバイスの仕方は難しい。なるほどと思って見ていた。とても楽しかった。

NH:

楽しかった。「きらきら」も楽しいし、子どもならではのアイデア。

小学生なので先生が代わりに撮影していると思うが、中学生だと自分でシャッターを押せるので自分で作った感があるだろう。

アニメの構造的な部分はどうやって教えている？例えば何コマくらいで動きがスムーズになるか、とか。

大体の目安を伝えておくだけでも、そのような導入があると楽なのかも知れない、という印象を受けた。

あやぼん:

それをしなかったからさっと終わってしまったチームがあったので、今回は是非。

ひとさん:

事前の情報として、どれくらいアニメーションというものを理解して取り組んでもらうのか。そこもアニメテッドラーニングに取り組む時に教師がお考えになるポイントだろう。

今回はお子さんの年齢も低く、やっちゃえ！と始めたというのが、この年齢層の初心者向けの成功例。

「次をやりたい、もっとやりたい」、「次はもっとうまくやりたい、表現したい」、「こんなことをやりたい」というのを、あやぼんさんが引き出していくと思うが、次は「どうやったら人に伝わるものができる」か。コマ割りやアニメの構造などは追々。

小さい子なら、物語を考える時にカット表でなくポストイットが良い。ポストイットに書いてみよう、と。そこか物語が始まる。

そこから先は、子どもがやりたいと言い出すのを教師がどう引き出すか、によって、カメラの使い方をなど、一つずつ進むと、継続したアニメテッドラーニングになるだろう。

立派な映画を作るのが目的ではなく、学習、学びの中で教師がどう取り入れていくかが課題。  
「準備が大変」と教師が思ってしまったら、やっていただけない。  
昨年の指導者向け講習会で体得していただいたとのことだが、ご興味あれば是非また一緒にやらせていただきたい。  
アニメの専門家が持っている知恵の中から使えるところを、つまみ食いしていただければと思う。

HM:

楽しかった。Japanese Video Contest を今年から始めて、あやぼんさんの娘さんにも応募していただいた。  
アニメーションの作品が応募してくれたら楽しそうだな、と思いながら見ていた。

KA:

1時間はあり得ないと思ったが、出来てしまうところが、さすがあやぼん。  
おひさまあはの文化活動はプログラムが盛りだくさんで、私も参加したいと思った。  
アニメも今回初めてだが繰り返していけばすごいものが出来るのではないかな。  
学校行事で、「鬼のお面」をつくったら、そのビデオを鬼のストーリーで撮ってみる、とか。「お雛様の人形」を作ったらそれを使ってアニメをやるとか。  
その都度つくっていけば、年間を通して学校活動がダイジェストで見られると思った。  
見せていただいた学校活動のビデオの代わりに、子どもが作った年間行事のアニメが見られると思って見ていた。

あやぼん:

素晴らしいアイデア。是非採り入れたい。

HY:

1時間でできたのがすごい。私もやってみれるかも知れないと言う勇気をもらえた。

あやぼん:

ばらばらマンガの実践も1時間でやった。

KJ:

子ども同士はお友だち？

あやぼん:

顔見知り顔見知り。仲が良いかは微妙。ばらばらのグループもある。  
毎回ウォーミングアップを3個ずつするようにしている。

KJ:

子どもたちは日本語や英語でコミュニケーションをとっている。自分の持っているスキルを活かしながらここまで友だちでない子たちともコミュニケーションして、限られた時間で一つのものを作るという工程が素晴らしいと思った。  
そのすごいことを可能にしているのは、あやぼんのドラえもんのポケット。  
あやぼんはドラえもんのポケットをたくさん持っていて、その時々で子どもに合わせた指示を出している。  
プランAでなければプランB、でなければC、という切替えの速さ。それが指導力。教師として母親としてすごいと思った。

BN:

打合せ等で何度かお話を聴いたが、毎回新しい裏話が出てくる。  
1時間で語りつくせないドラマが色々起きていて、それを子どもたちは吸収して次のステップに持っていくのだろう。  
作っていく過程でどんどん学んでいく。これだと動きが早過ぎるからもう一度やってみよう、とか。  
関り合いとかお互いのコミュニケーション、それぞれの物語がたくさんあった時間だったのだな、というのがわかった。

なみ(浪越):

あやぼんさんの実行力に尽きる。脱帽。  
とにかく始めてみる。やってみる。やってみないと、何事も始まらないというのを痛感した。  
子どもたちも楽しければ次もやってみたいと思う。では次は何をしようか、伝えようか、自分の中から湧き出したものを人に伝えたい、人とコミュニケーションしたい、と、どんどん進んでいくと思う。  
先ず一步踏み出したあやぼんさんがカッコいい。

あやぼん:

もう少し食べたかった、物足りなかったくらいが次につながるのかも知れない。

ひとさん:

皆さんがあやぼんさんになれると思う。先ずやっちゃう。やらないひとは進まない。  
実践発表、とても参考になるお話だった。

おなかいっぱいにして、というのもとても良い教訓だと思った。満腹でもういいや、と思わせない。

昨年、高校生と日本語学習者ワークショップを完全リモートで実施。国際文化フォーラムで高校生の多言語・多文化交流パフォーマンス合宿の運営経験豊富な長江春子さんに色々なアドバイスをいただきました。

今回は是非みなさんの教え子もご参加を。対象は高校生に限らず、日本語学習者のかたも是非。中学生くらいから20歳前後まで。

テーマはSDGsとオノマトペを予定。今年は「水に関すること」を参加者と一緒に考えながら、考えたことをアニメにして発表することを考えています。

昨年、ばらばらマンガ講習会が大好評だったので、7月くらいと計画しています。

アニメテッドラーニングらぼの実施報告

高校生と日本語学習者のアニメテッドラーニング>> <http://alljp.org/report-ws4youth2021>

指導者向けリモート講習会<ばらばらマンガで動詞を学ぶ>>> <http://alljp.org/ws4teachers070421>

国際文化フォーラム 多言語・多文化交流:パフォーマンス合宿>>

<https://www.tjf.or.jp/information/category/tsunageru/performance/>

アニメテッドラーニングらぼは皆さんのアイデアに答えつつ、今後も引き続き皆さんにご参加いただきたい。

あやぼんさん、有難うございました！

以上

<参考> 「ばらばらマンガ」

指導者向けガイダンスの練習ワーク ばらばらマンガで、動詞を学ぶ>>

[http://alljp.org/guidance/al-step/practice\\_0/practice\\_0-2](http://alljp.org/guidance/al-step/practice_0/practice_0-2)

指導者向け講習会<ばらばらマンガで動詞を学ぶ>を再現した、練習ワーク例です。

いすゞタウンの「パラパラまんがをつくろう」>> <https://www.isuzu.co.jp/town/cafe/anime/>

小学生向けにばらばらマンガの上手な作り方や遊び方を紹介しています。