

ぱらぱらマンガ講習会 2022 採録 後半 参加者のワーク

参加者： FY(マニラ)、BN(スイス)、LY(イギリス)、KA(イタリア)、UK(ドイツ)、MA(日本)、HK(日本)

講師： 荒井知恵(のんき)

<個人ワーク 2コマのぱらぱらマンガをつくる>

- ・動きを示す漢字を一つ選び、2枚の紙に絵を描いて動きを表現してみる。
- ・2枚同じ紙を用意する。
- ・または、「マジックロール(くるくるアニメ)」のようにしてもよい。A4サイズを縦に切ったものを半分に折り、上下1枚づつをコマと考えて2つの絵を描く。紙をめくるとぱらぱらマンガのように見える。

参考サイト マジックロール(くるくるアニメ)のつくり方

こどもの城映像科学ブログ >> <http://oshirois.blog.fc2.com/blog-entry-42.html>

映像遊び くるくるアニメ - こどもの城 Web ライブラリー - 資料(2012年版) PDF

「歩」

- ・1枚目は下の紙に描く。(写真左)
- ・2枚目(写真右)は、上の紙にどう描けば歩いて見えるかを考えて描く。1枚目に描いた絵をぱらぱらしながら動きをシミュレーションする。
- ・位置の移動や大きさの移動があると動きを分かりやす。

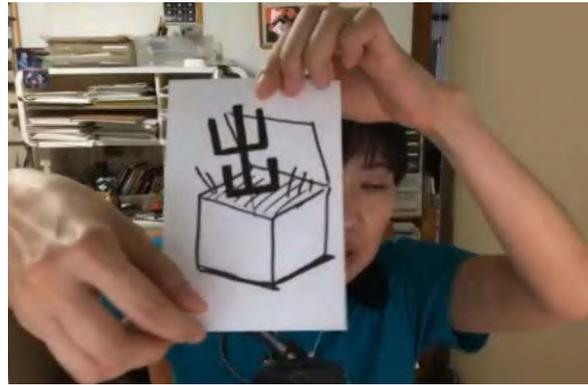
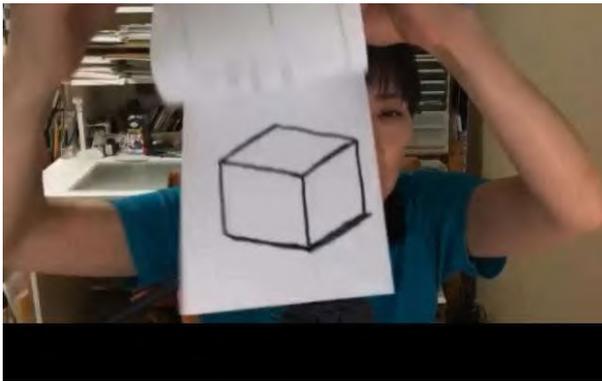


- ・上の紙を鉛筆などで丸めてくるくるするとマジックロールが出来る。

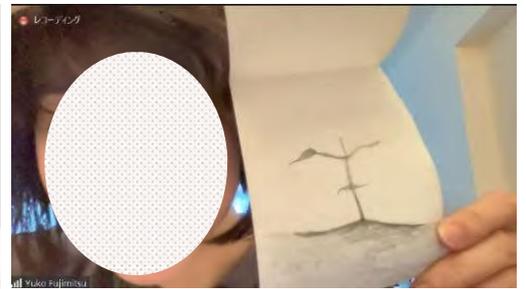
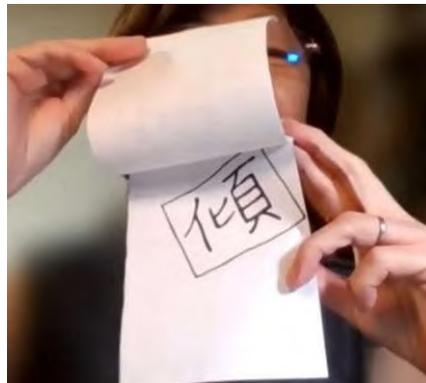


「出」

・1枚目は下の紙。(写真左) 2枚目は上の絵(写真右)



<参加者の発表>



5. 実習 (25 分間)

- 先ほどのワークとは別の漢字を使い、模擬授業を考えてばらばらマンガを作成する。
- アイデアノートを書く+ばらばらマンガ(枚数は必要に応じて)、後で発表。

<作業時間に講師が紹介した短編アニメーション>

たけきよひとし(竹清仁)作 『BANANA』

1991年の作品。文字を使ったアニメーション。話題になった。

<https://youtu.be/mHKgtHp5jDE>



<参加者の発表>

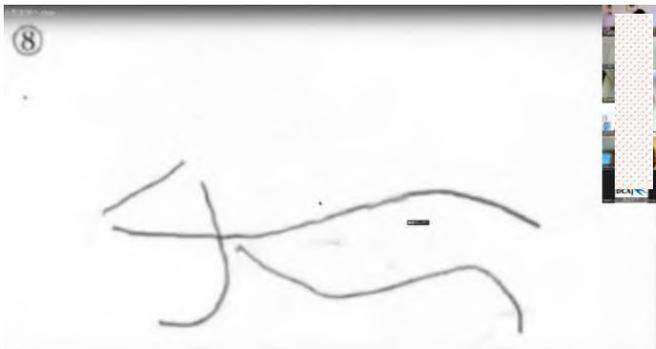
「学び」案とばらばらマンガはこちら>> http://alljp.org/wsflipbook2022_works

MA:

漢字を習い始めた学習者向け。漢字に親しんでもらうのが目的。

- 犬: 象形文字から。今の犬の样子の形を変えただけ。
- 猫: 猫は化けるので、カタチになったり読み方になったりを動画で説明。

模擬ワーク計画シート - アイデアノート		名前	堂地	期別
テーマ、課題				
テーマ1	漢字のカタチと読み方の紹介			
授業や活動				
なんの	漢字という文字の多様さを紹介する			
いつ	入門級の途中			
どのくらい	参考程度			
どこで	国際交流ラウンジ日本語教室を想定			
対象	漢字を習い始めた学習者			
達成目標				
漢字という文字への親しみを感じてもらう				
模擬ワークの計画 (準備、当日の時間配分や進行など)				
できればアニメーション動画にしたいので、コマ毎の変化の工夫や具体的な制作作業内容を説明する。				
<ul style="list-style-type: none"> 漢字は足から始まった 犬の漢字を横にすると 犬そのものにはか見えな では猫の漢字は ... 猫は化ける (日本の怖い話) ます。カタチへ (身体と顔) 本に、読み方へ (音で「喵」と読むこと) 最後、聞き声へ (ミャオ) 中国語の猫はミャオ (前説という少教員) 				
シートに手書き → スキャナーで取り込み → ファイルを開いて各コマをスクリーンショット → ファイルをまとめて選択しスライドが表示				
メモ 練習会での話し合い、アドバイスなど				



荒井:

動画化して編集して音声も入れるなら、言葉や音を発表のときに入れても良い。

メタモルフォーゼの場合、最初と最後の絵を長く表示すると良い。

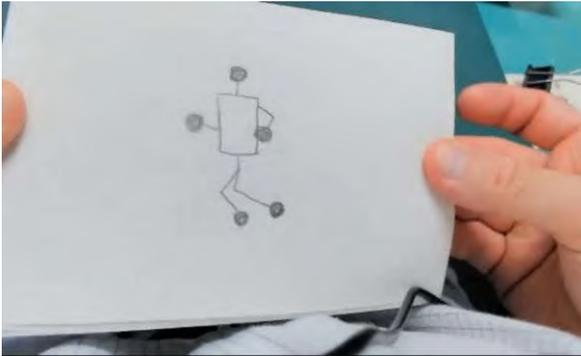
MA:

動画のような見せ方

シートに鉛筆で書いてスキャンして画面に出し、画面の枠だけをスクリーンショットして10枚の画像ファイルを作った。

それをMacの「ファインダー」で、表示モードをギャラリー表示すると1枚1枚の画面が真ん中で固定するので、それをカーソルで動かして作成し、クイックタイムで画面録画して作成した。

HK:



荒井:人間のパーツに黒い丸をつけて展開、そこが漢字のポイントになるのが良い。

模擬ワーク計画シート - アイデアノート		名前
テーマ、課題	漢字のバランスを体得する	
授業や活動	漢字の面のバランスについての	
いつ	漢字導入時期に	
どこで	初級クラスで	
対象	漢字に初めて触れる学習者	
達成目標	正方形の枠に縦と横に分かれた漢字、例えば「語」を、書き順を再現するばらばらマンガで作成する。そうすることで、「語」が、構長の「言語」にならなくなる。	
模擬ワークの計画(準備、当日の時間配分や進行など)	正方形の枠の紙をこちらが用意して学習者に手を動かして作業してもらおう。	

HK:

自分の手を動かして作業するというところが良い。

例えば、正方形のマスを用意して、文字をアニメで再現させると正方形に収まるように書くようになる。

例えば「語」が「言」と「吾」にならない。漢字のバランスが体得できる。

荒井:面白いアイデア。漢字を書くと、部首とばらばらになりがちになるが、正方形のマスのなら良いだろう。

伊藤:

社会科的なことを考えた。

国語以外でも使える。

「民」という漢字から民主主義を考える。

民主主義の制度よりも概念を学ぶことをワークの目標としたい。

民主主義の重点をそれぞれが考えて重要点を表す漢字を選ぶ。

選んだ漢字から民主主義とは何かを説明するばらばらマンガを作る。

目的・効果は、手を動かすことで頭の中だけで理解していたものの定着につながる。

「民」をどうやって表現するか考える上で一度分解し、再構築する。そこで定着する。

対象	1. 小学4年生 「民」の漢字を習う学年 2. 中学生 民主主義を習う学年
達成目標	民主主義は「民」が主人公の社会。民が社会を支え、民がそのひとらしく生きられる社会。「民」の構成を考えながら、民主主義の理念への理解を深める。 政治制度としての「民主主義」よりも、自分たちが主人という意識を育てる。
模擬ワークの計画(準備、当日の時間配分や進行など)	ワークの流れ 1. 民主主義の視覚を学ぶ 2. 民主主義の重要点(民主主義とはなにか)を考える 3. 重要点を表す漢字を選ぶ 4. 選んだ漢字から「民主主義とはなにか」を説明するばらばらマンガをつくる ばらばらマンガ(視覚言語)を使う目的、効果 ● 資料(文章、映像など)で学び、頭の中で理念、概念として理解したことを視覚化することで理解を深める。 ● 「なにをどのように表現すれば伝わるか」を考え表現することは、「理解したこと」を分析し、必要なことを表現し直すこととなる。 ● 理解したことの定着となる。まる

荒井:

アニメーションを作るのはあくまでもツールであり、テーマが重要。

下調べをしたり意見を出し合ったり。

KA:

考えていることは2つ。

テーマ1. 偏(へん)を意識して漢字を覚える。

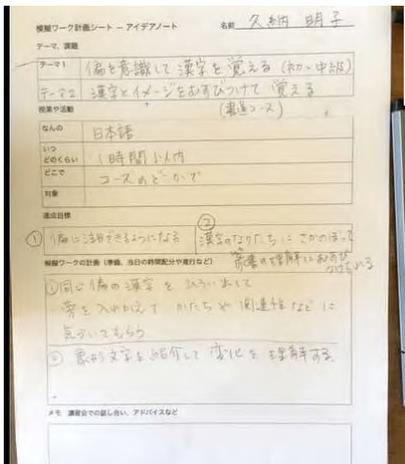
テーマ2. 漢字とイメージを結び付けて覚える。書道コース。

達成目標:

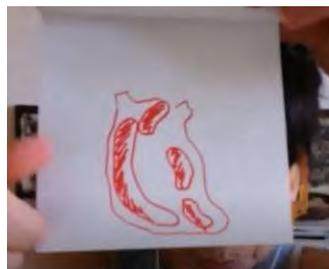
1. 偏(へん)に注目できるようになる。
2. 成り立ちを意識して、篆書の形も理解する。

ワークの計画:

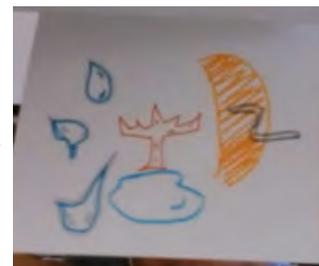
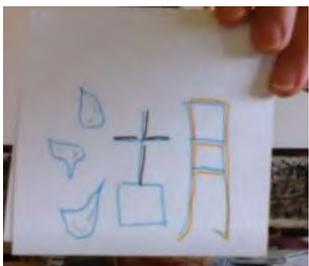
1. 偏(へん)を固定して、旁(つくり)を学生が自由に入れ替える。2枚のぱらぱらマンガはハードルが低くて良い。
2. そのものの形、象形文字、現在の漢字、の3段階で理解するようなワークをしたい。



形から理解する場合



偏(へん)と旁(つくり)を意識する(偏を固定する)



「くさかんむり」や「ごんべん」も面白い。

荒井:

素晴らしい。文字のルーツも感じられ、ビジュアルも想像できる。

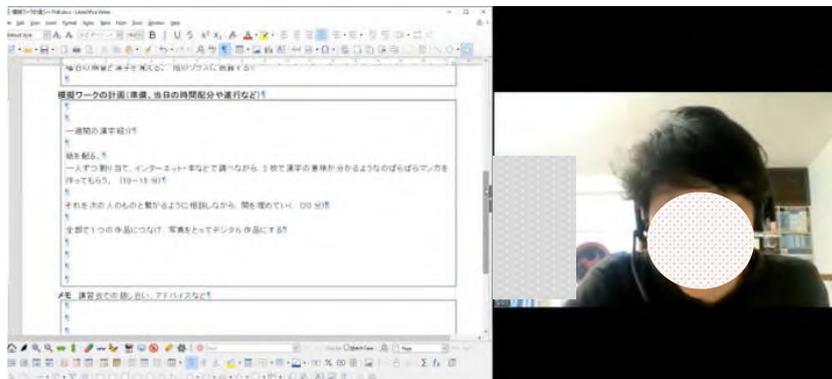
BN:

初級のクラスを想定。

1週間の漢字の順番を覚えてもらう。

クラスで1つの作品を作る。

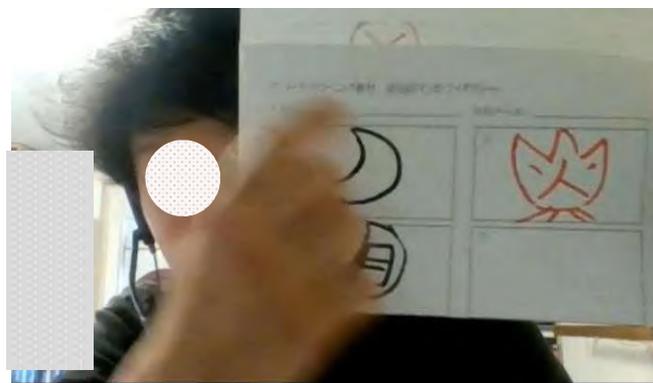
一人ずつ漢字を割り当てて一人2枚で成り立ちがわかるようなパラパラを作ってもらおう。それを順番につなげて作品にして、他のクラスに見せてフィードバックをもらう。



BN:

順番がわかるようなつながりを皆で考えて1つのものにしたら面白いと思う。

荒井: 文字単体でなく、順番を意識できるところが良い。



RY:

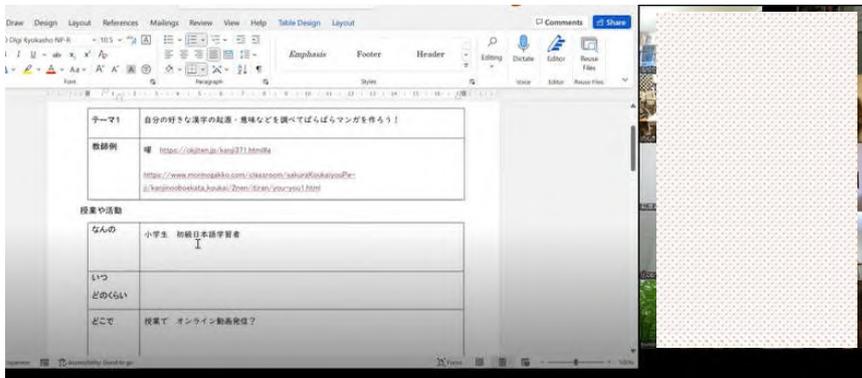
漢字の曜日の「曜」を小学校2年生で習う。これをマスターしたら色々な漢字に使えるとずっと思っていた。

自分の好きな漢字を調べよう、というもの。

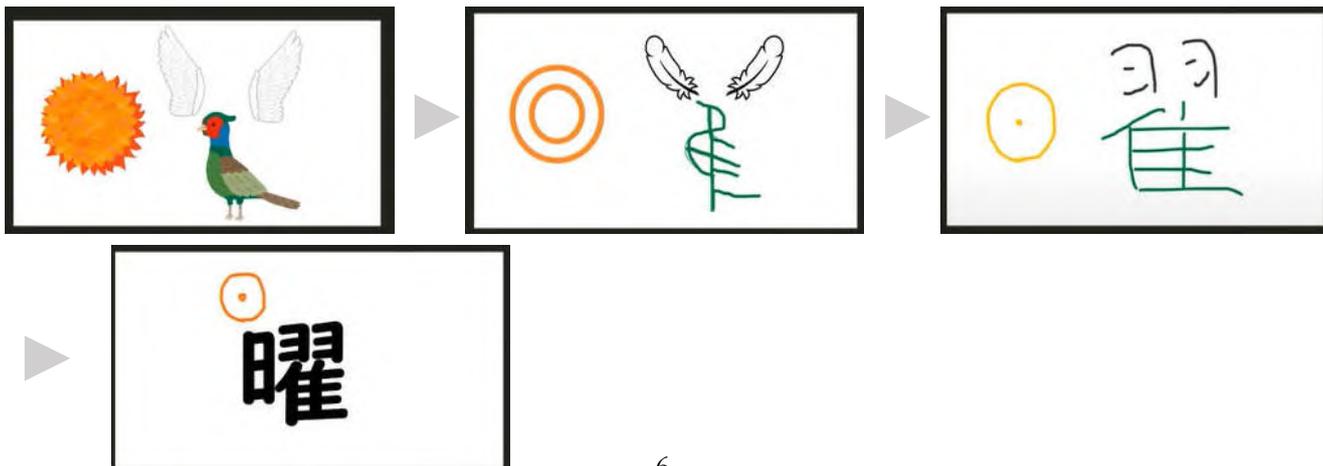
対象は小学生。初級学習者。

できたものを発信する。

意味や由来を考え、調べる。



PowerPoint で Gif を作った。イラストや手書きを用いた。



のんき:

パワポを駆使して素晴らしい。

それぞれの好きな文字を一つ選んでそれを深めていくのが学びにつながって良い。

作ったらその人は忘れない。クラスで共有した人も、ただ文字を見るだけではないので印象ですりこまれる。

LY:

普段、継承語のお子さん用にステッカーカードを作っている。

好きなものや好きな漢字がそれぞれある。

好きな漢字でアニメーションを作ると大作ができるかも。



FY:

アイデアをお話する。

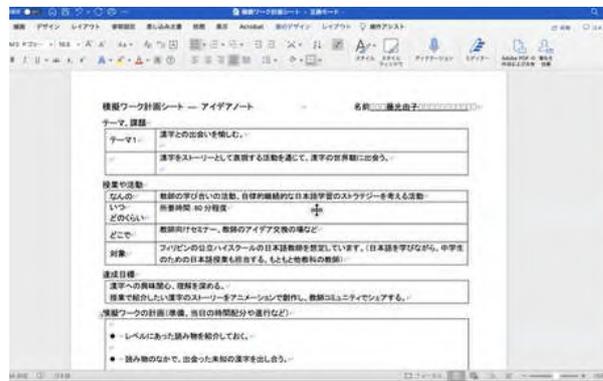
教師の学び合いの活動。

赴任しているフィリピンで、

日本語をこれから教えよう

という先生のサポートをし

ている。



そういう先生方を想定して教師向けのアイデア交換やセミナーの文脈で考えてみた。

目的は漢字への興味関心、理解を深める。漢字の世界観に出会ってそれを楽しんでいただく。好奇心を持ってもらう。

そのためにアニメテッドラーニングの活動を通じて作品をつくってコミュニティでシェアするところまで行けたら良い。

一つのアイデアとして、レベルにあった読み物を用意する。

オンラインで多読用のライブラリーがあるのでそれを紹介しておいて読み物の中で出会った未知の漢字を出し合う。

ストーリーの文脈からその漢字の意味を想像する。

その後、グループで気になった漢字、未知の漢字の情報をリサーチしてもらう。

未知の漢字に出会ったときにどのようにアプローチするか、リサーチ方法についても考えてシェアしてもらう。

それをもとに自分の授業で紹介したい漢字のストーリーを考え、それをアニメ作品としてグループで作成してもらう。

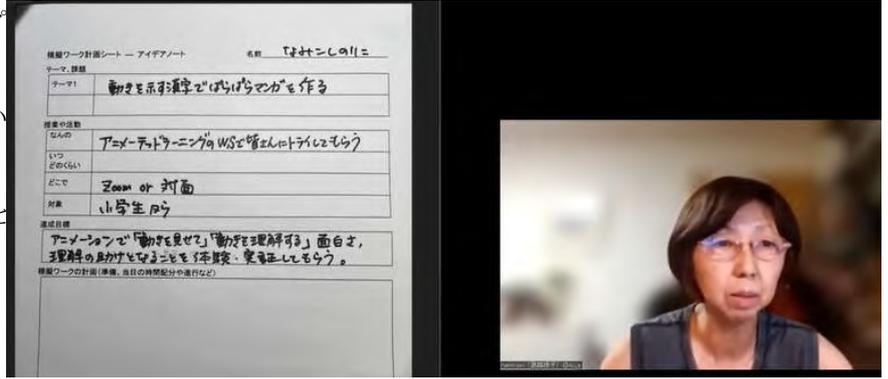
時間があればナレーションの SCRIPT も作成してもらう。

それを教師コミュニティが使っているパドレットで共有する。

荒井: 出来上がった作品を共有できる場所を活用するのが大事。

浪越:

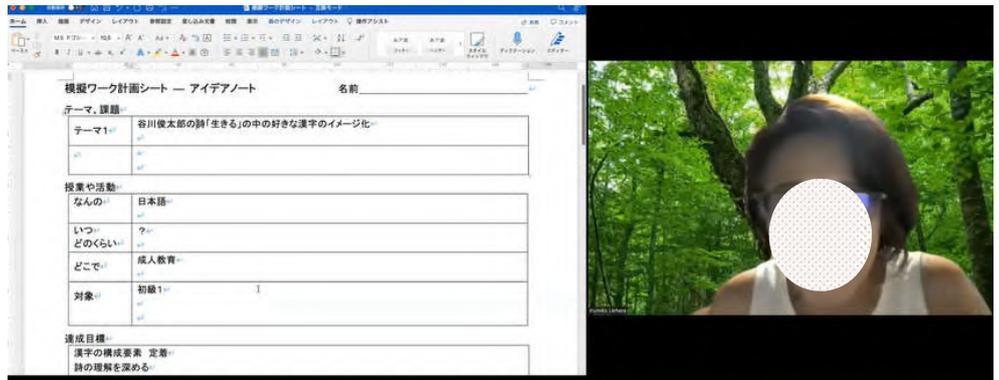
アニメーターラーニングのワークショップで皆さんにトライしてもらおう。
対象は小学生から、ものが動くのが面白いということに先ず触れてもらいたい。
動くものを作ることが理解の助けになることを体験・実証してもらおう。



荒井:笑う前のピフォアがあるのが、変化がわかりやすくなって良い。

UK:

谷川俊太郎の「生きる」の詩。
詩を読み込んだ後に、中に出てくる好きな漢字をアニメを使ってイメージ化し、朗読している間に後ろに映してはどうかというアイデア。



漢字の構成要素、偏(へん)や旁(つくり)の形を入れて、意味をドイツ語で入れる。読みは後。

例えば「人」と「木」を組み合わせて、木のそばで人が休んでいる。

イメージ化させた方が定着するので、アニメはとても良い手段。

それを更に詩というコンテキストの中でやると面白い。

例えば、「生きる」という字や、「美しい」ものに出会う、泣ける、笑える、など。

鳥が羽ばたく、海が轟く、なども。初級1から2くらいの漢字、好きな漢字を選んでもらう。

同じ漢字を好きな人2、3人でグループを組むなど。

例えば、「美」という漢字は上が羊。下が大きい。大きい羊は美しいというイメージ。

そういうイメージになるようなアニメを考えてもらって詩の朗読の背景として映すと面白いと思った。

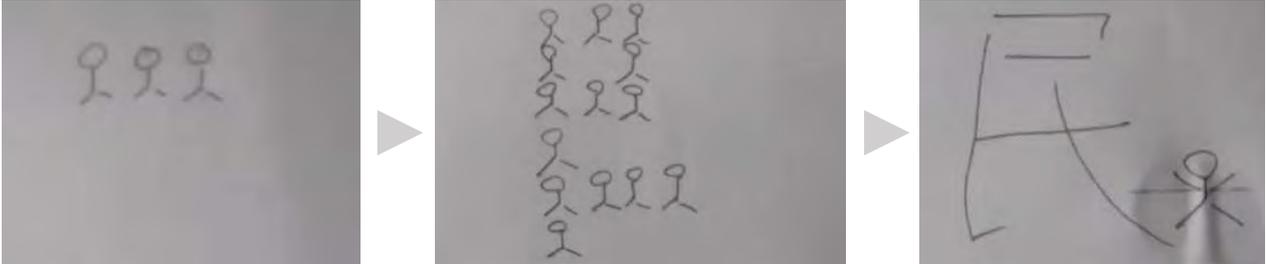
サンプルを一つ教師が選ぶと良い。

皆さんのアイデアにとっても刺激を受けた。偏(へん)を固定するというアイデアも面白いし、BNさんの漢字をつなげるのも面白い。是非やってみよう。

荒井:

作品を作った後、詩の朗読の背景にするのがとても良い。
長さはいくらでも調整できるシメタモルフォーゼでつなげるアイデアも。
詩とアニメーションは親和性がある。

伊藤:先ほど見せられなかった「民」のアニメを見せる。最初より簡略化したもの。人が主役の「民」。



荒井:

すっきりした。人が集まって「民」という形を作り上げるところがまさにそのものの意味。
しいて言えばもう少し枚数、ステップがあと1-2枚あっても良い。

<意見交換>

HK:

楽しく取り組んだ。
色々なことができると思う。一人の作業でも、グループ活動でも。
普通アニメーションは一人ではつくらないのでグループ活動も良い。

伊藤:

BNさんはつなげていくアイデアを出していた。チームワークで作っていくのも良い。1つのシーンを複数の人が協力し合って作るなど。

ぱらぱらマンガを初級者だけでなく、上級者にはどうだろ？

MA:

上級者用としては難しいかも。
地域の国際交流ラウンジは「ひらがな」から始める学習者がいるので、そういう機会に是非試してみたい。
「猫」は象形文字でなく形成文字だが、動いても良いのではないかと。
漢字はもともと絵から生まれており、面白さを感じてもらうのが先ずは一番大事だと思った。

MA:

のんきさんへの質問。
10コマのアニメを作る際、最初と最後はイメージできるが、間をつなぐのが難しい。
2枚ならまだわかるが、真ん中の作り方が難しい。

荒井:

間が1枚だと飛躍するので、4コマ漫画のイメージで、間2つを考えるようなイメージなら、つなぎやすくなるかも。
字によっても違うが。
4コマ漫画の気持ちで書いてさらに分解、も手か。
あとは部首別に切り紙で形を作ってしまったから展開するとか。

KA:

考えている書道コースは初めての取り組みで、学生が登録してくれるかどうか分からない。

日本語を勉強していない人も来る可能性が高く、アートのレベル。芸術作品として見てもらうことになる。

しかし書道は絵とは違うので、線のアートになる。

意味あるものとしてその線を描かないと意味がないので、意味を理解してもらうことと、形を理解してもらうことを結びつけるのに象形文字にさかのぼるのが大切かなと思っている。

そこをぜひ最初から入れたい、と思っている。

子どもではないので習字ではなく、「書道」。

きれいな字を書いてもらうつもりはなく、書道をやってもらいたい。

篆書体も上級では書いてもらいたいが、実は一番最初にそれをやってもらうほうが書道に入り込みやすく、楽しいのではないかなと思っている。

書道の用紙でばらばらマンガをやったら良いのではないかな。

金文(青銅器の表面に鑄込まれた、あるいは刻まれた文字)と現代の漢字を重ねてみてはどうか、と、今日のワークで思った。

視覚の変化を書道に取り入れたら楽しいな、と、話しながら思いついた。

伊藤:

漢字の変遷はネットにたくさんあるが、自分が書いたものをばらばらしてみると、なるほど、と感じるものがあるかも知れない。

書道の授業が成立したら試してみたい、学生さんの意見なども聴きたい。

KA:

来年度やりたいと思っている。最後にはミニ展示会も。

テーマと漢字は学生で選び、どうして選んだか、何を表現したかったのかをプレゼンしてもらおうと思っている。

パラパラも二枚重ねて。書道紙は透けて見えるので元の象形文字や金文がうっすら透けて見えるのが良い。

行書と楷書でも良いし、楷書と草書でも良い。どう変化したかがわかるのが面白いと思った。

ばらばらではないが、透けさせて重ね合わせる作品も面白いと思う。

伊藤:色々な発表の形としても展開できる。

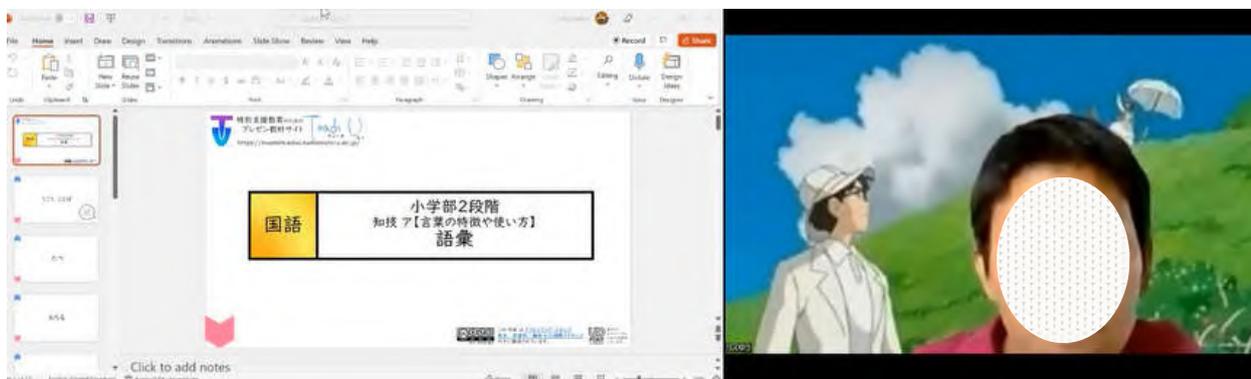
LY:

自分でやってみたくて思っていたことでも実際にはできなかったもので、できなかった今日はとても楽しくできた。

今日は漢字がテーマだったが、特別教育支援の人たちのための PowerPoint で作られた教材 (Teach U の輪) がネットに沢山アップされている。

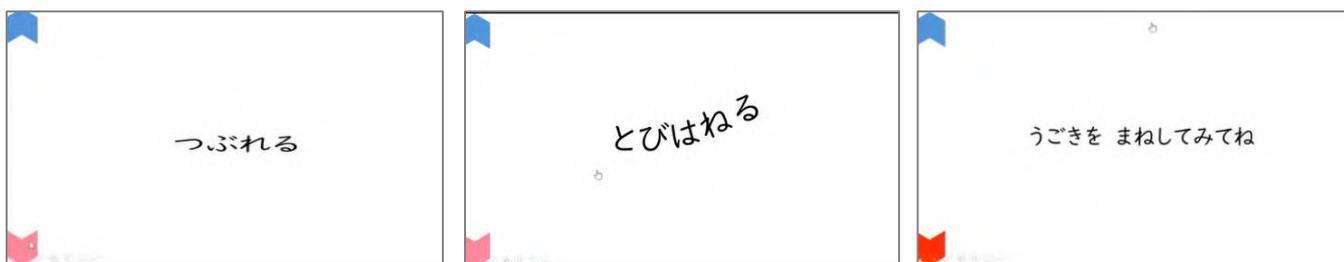
「うごくことば」という PowerPoint がアップされているのでシェアする。

<https://musashi.educ.kumamoto-u.ac.jp/jlt/>



クリックすると、書いてある言葉の通りになる。「たつ」「おちる」「とぶ」「ちかづく」「とおのく」「つぶれる」「とびはねる」「まわる」「すすむ」「とまる」など。

これがパワーポイントで出来るのがすごい。



これはひらがなで、特別教育支援の人たち向けだが、日本語教育にも力を入れている。

科研費で作られていて、授業でどんどん使ってください、と。自分たちで作れる参考サイトもある。

興味があった言葉があったら、それを使って自分たちでぱらぱらマンガをつくってもらうものも楽しそうだと思う。

伊藤:

ネットで共有できる時代なので教材も増えている。

のんきさんが紹介した「BANANA」と同じような発想。

BN:

皆さんの作品を見ていて様々な切り口があり楽しいと思った。

上級クラスなら「BANANA」みたいなものを作ったり、文学作品を「BANANA」のようにしたり、漢字だけでなく、大きく広げてその中に漢字が入っているようにしたり。

また、上級クラスで「初級クラスに見せるための教材」を作るのを行う、というのもあると思う。

自分が通ってきた道なので、何が難しかったかを考えてわかりやすく伝えることもできるのかな、と思った。

伊藤: 自分が理解していることを誰かに教えるために使うというのも学習のひとつの手段としてあると思う。

FY:

KAさんが漢字への深い興味に基づいて書道の授業を考えているというのを聴きながら、それは私も関心高いところ。
白川文字学、漢字と対話する＝人間の歴史と対話する。

<https://www.pref.fukui.lg.jp/doc/syoubun/shirakawa/taitoru.html>

フィリピンで活動している。教育省の研修に出ると、最初は「祈り」から始まる。

この研修が、学びがうまくいくように、と祈る。神との対話、祈りが教師の日々の生活にある。

アーティスティックな表現をすることも日常。教育大臣の会はいつもダンスと歌から始まる。

フィリピンはそういう国。クリエイティビティを発揮しあうのを大切にしている国。

この国の方々のために提供されてきた日本語教育の中に、こちらの人が持っているクリエイティビティが本当に活かされているのだろうかという思いが湧いてきた。

日本語教育のありかたも変わってほしいな、と思っていたところに今日のワークを体験できて良かった。

フィリピンの教育の文脈に合っていると思った。

UK:

最初は純粹に形態素と形態素をむすびつけて、と考えていうレベルで考えていたが、今日ここで皆さんとの話し合いに参加して、美的な表現や共同での学びとか、学びの体験をほかのひとに伝えるとか、また、LYさんが紹介してくれたPowerPointもすごく面白い。はまりそう。

HKさんの「走る」も面白く、身体の動きとアニメを結び付けて何かまた出来るかも知れないというヒントをもらった。

皆さんで会って話すことによるエネルギーの素晴らしさをあらためて感じた。

自分ひとりで考えているだけではだめだな、と。

これをまた続けていきたい。

伊藤:10人いれば10人それぞれのアイデアがあり、面白い。

浪越:

皆さんが考えていることを聴くのがこんなに自分の中に新鮮なものを生むのかと思い、今日も感動した。

KAさんに是非授業の体験レポートをあやぼんさんのようにやってもらって是非聴きたいと思った。

イギリス継承語教育アニメテッドラーニング実践報告 >> <http://alljp.org/report-ayapon220524>

荒井:

皆さんのお話を聴いて、字を書いて動かすことにこだわらなくても動きが作れることがわかって目からうろこだった。

感情に複雑にかかわるものとか動きが複合するものは作りにくいかも知れないが、もしかしたらそういうのも関係なく広げられる可能性もあるかも知れないと思った。

結局こちらが勉強になった。

MA:

『birth つむぐいのち』、若見ありさんがプロデュースした短編をずっと見てきた。

地元の小さなホールで若見さんと呼んで映画界を開いたり。

今日は荒井さんが講師なので作品をイメージしてとても楽しかった。

『birth つむぐいのち』>> <http://birth-tumugu.net/>

「第1夜 はじめまして」を荒井知恵さんが制作しました。