

実施報告書 2022年度

アニメテッドラーニング アニメで考える、伝える、わたしたちのまちと未来
黒目川で遊んで、学んで、思い出をアニメにしよう！

日時、会場: 1 日目 2022 年 8 月 21 日(日) 9 時 30 分～13:05 朝霞市産業文化センター 会議室
黒目川(朝霞市・新高橋付近)
2 日目 2022 年 8 月 23 日(火) 13:30～16:30 朝霞市産業文化センター ホール
3 日目 2022 年 8 月 27 日(土) 13 時～16:20 朝霞市リサイクルプラザ リサイクル活動室
対象: 小学生(5 年生以上)、中学生。
募集数: 20 名(事前申込制)
参加費: 200 円(ボランティア保険加入費、熱中症対策費)。

主催: アニメテッドラーニングらぼ(ALL.jp)
協力: 黒目川に親しむ会、黒目川川まつり実行委員会
文化学園大学 文化・住環境学研究所(アニメテッドラーニングの共同研究)
東洋大学理工学部都市環境デザイン学科青木研究室黒目川グループ
後援: 朝霞市教育委員会
協力(広報): 新座市役所、東久留米市役所
助成: 令和 4 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)
<https://pr.yume.niye.go.jp/pr/detail?id=2240427&sub=1>



報告書 目次

ワークショップの目的	P2
参加者の達成目標	P2
参加者	P2
遊びと学びの先生と仲間	P2
ワークショップの内容、当日の進行	1 日目 P3 2 日目 P5 3 日目 P7
黒目川クイズ(3 日目)	P9
調べ学習	P11
アニメ制作の機材と道具	P12
ワークショップの成果	参加者内訳、ワークシート P13 グループ A の成果 P15 グループ B の成果 P19
参加者の感想	P23
スタッフのワークショップ評価	P24
主催者のふりかえり	P27
協力団体 黒目川に親しむ会のふりかえり	P28
募集活動、ウェブサイト	P29

ワークショップの目的

● アニメテッドラーニングらぼ

学びとまちづくり 子どもと大人の交流	● 子ども(学習者)にみじかな地域に目を向けさせる: 黒目川に親しむ。 ● 子どもと大人がいっしょに楽しむ、学び、話し合う。
伝えたいコトを物語にする アニメの発表とふりかえり	● 活動で見たこと、知ったこと、考えたことを物語にする。 ● 子どもたちが自力で、物語をコマ撮りアニメにする。 ● アニメの発表体験、観客のフィードバックとふりかえり。
広報	● 朝霞市、黒目川流域でアニメテッドラーニングの認知を広める。

● 黒目川に親しむ会

黒目川への関心を高める 黒目川を知ってもらう	● 黒目川を「上から見る川」から、接して「遊ぶ川」「楽しむ川」へ。 ● 子どもが黒目川で遊び、学び、記憶に残る体験の場をつくる。
広報	● 黒目川に親しむ会の活動を知ってもらう。黒目川に係わる仲間を増やす。

参加者の達成目標

- 黒目川に親しむ。上から眺める川から、接して楽しむ川へ。川がわたしたちの生活と深く関係していることを川あそびを通じて学ぶ。
- 子どもと地域の大人たちがいっしょに楽しむ、学ぶ、話し合う。
- 活動で見たこと、知ったこと、考えたことを誰かに伝えるために、グループでアニメにして発表する。

参加者

延べ人数 21 名・実人数 8 名

8 月 21 日 7 名／小学生 4 名、中学生 3 名

8 月 23 日 8 名／小学生 4 名、中学生 4 名(中学生参加者の友人 1 名が参加)

8 月 27 日 6 名／小学生 3 名、中学生 3 名(中学生参加者 1 名欠席)

募集: 期間 7 月中旬～実施 2 日前。

チラシ配布 埼玉県朝霞市公立小中学校の対象児童生徒全員、朝霞市はまさき児童館

埼玉県新座市公立小中学校計 6 校

東京都東久留米市公立小中学校計 9 校、東久留米市内私立小中学校各 2 校

告知ウェブサイト <http://alljp.org/wskuromegawa2022>

インスタグラム、ツイッター、フェースブック、朝霞市広報「あさか」

遊びと学びの先生と仲間

黒目川の先生:

こばやしさん(小林一己) 黒目川に親しむ会

ふじいさん(藤井由美子) 黒目川に親しむ会 一体調不良のため欠席

グループリーダー、川あそびの先生:

しよ一たさん(川村将大) 東洋大学理工学部都市環境デザイン学科

りくさん(小池陸玖) 東洋大学理工学部都市環境デザイン学科

さかな捕りの先生、アニメづくりの仲間: とみたくん 朝霞の中学生

アニメづくりの先生:

いがきさん(伊垣京子) 羊毛フェルト作家、イラストレーター

事務局、学びの MC(進行役):

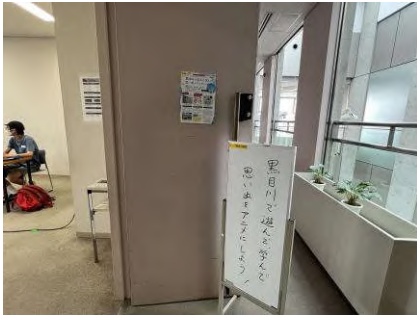
なみさん(浪越徳子) アニメテッドラーニングらぼの理事

ひとさん(伊藤裕美) アニメテッドラーニングらぼの理事

ワークショップの内容、当日の進行

1 日目 黒目川で活動、川まつりのふりかえり

09:30	10 分間	①オリエンテーション 活動予定、川まつりのアクティビティの説明、注意すること ※ 資料「新河岸川流域・里川の魚たち」(編集・制作:新河岸川水系水環境連絡会、地球環境基金助成事業)のカラーコピー配布
	10 分間	参加者とフタッフのヒトコト自己紹介
	5 分間	チーム分け(川まつりのアクティビティ別) しよーたチーム:ボート、観察 りくチーム:さかな捕り 川あそびで注意することのリマインド 各自が川床で「石(5cm以内)」を2つ拾って持ち帰るよう要請した
10:00		川まつり会場へ移動、土手沿いを徒歩で観察しながら
10:15		②川で活動 川まつりに参加 川まつり会場で、こばやしさんとふじいさんと合流 川まつりのアクティビティの紹介(どこで、なにができるか) ・外来動植物ウォッチ、川床や護岸の観察、水質調査(希望者対応) ・さかな捕り、ザリガニ釣り ・タイヤボート 10:20 川の清掃、ゴミ分別 11 時頃 好きなアクティビティに分かれた
11:25		集合 川まつりのテント(溝沼郵便局近くの川原)上の土手
11:30		産業文化センターへ移動、土手沿いを徒歩で トミタクンがミシシッピーアカミガメ捕獲、こばやしさんが投網漁を見せた
11:45		産業文化センター会議室着 休憩 集合写真撮影
12:05	10 分間	③川で見たコト、知ったコト、考えたコト、収集したモノを整理 ワークシートA「体験したコト、見つけたモノ」を記入
	20 分間	各自がワークシートを発表
12:35	15 分間	黒目川で見つけた「石」と参加者の「手」のコマ撮りアニメを撮った ※ カメラ撮影 伊藤
12:50	10 分間	ストップモーションスタジオできることの紹介 ※ 朝霞・ひこーき公園ワークショップの作品2本を見た
13:00	5 分間	次回の予定 宿題1 ワークシートB「アニメにしたいコト」の記入 宿題2 撮影した写真などメール送信(info@alljp.org) 参加者アンケートに回答
13:05		終了、解散 ※ ワーク終了後、希望者は黒目川で自由に遊んでよいとした。各自が安全管理。



雨が午前8時頃に止み、曇天。
高湿度ながら気温 29℃、
水温 22℃。



左は黒目川の先生、ふじいさん。
体調不良でワークショップは欠席。



川まつりから産業文化センターへ歩いて戻る途中、トミタくんが外来生物のミシシippアカミガメを捕獲。
みんな興味津々。
カメは話し合いにも参加。その後処分された。
外来生物(侵入生物)を防除することを参加者に説明した。



拾った石と手のコマ撮り

2日目 川の活動を物語へ

13:30	10 分間 5 分間 5 分間	①アイスブレイク 活動予定(テーブルに着席) 注意すること 「黒目川で見つけた石の行進」アニメを見る ホール後方へ移動 体を使うアクティビティ 拍手まわし 映像あそび : 夏みかんの写真、タイヤのイラストを見て思い浮かぶことばを挙げた 集合写真撮影
14:00	15 分間	②黒目川で見たこと、学んだこと、考えたことのふりかえり(ワークシート) 各自が「アニメにしたいコト、伝えたいコト」を発表 ※ 黒目川の先生がコメント
14:15	10 分間	③グループ分け 4 名 x 2 グループ グループ分けアクティビティ 歩いて集まれ ※ 「アニメにしたいコト」に絡む質問をして、A と B に分かれた ● A=しよーたチーム ● B=りくチーム:トミタケン
14:25	15 分間	グループに分かれて着席 和みの 自己紹介 2つのホント、1つのうそ : 名前、育った場所、好きなコト・モノ、嫌いなコト・モノ
14:35	10 分間	仲良しピクシレーション グループに分かれてアニメを撮ってグループの仲間を知る いがきさんがコマ撮りアプリの扱い方とピクシレーションのコツを説明した ※ 自分がつくりたいアニメの「主人公」になったつもりで動く/歩く ※ 画面に写る範囲を体感する
14:45		休憩
14:55	5 分間 30 分間	全員、グループ席着席 仲良しピクシレーションアニメを見た 小学生作成のコマ撮りアニメ「さかな釣り」(2 コマx4 場面のアニメ)を見た ④グループの話し合い アニメで伝えたいコト、物語を考える ワークシートC「プレスト話し合いシートーアイデアノート」 ● 各自がキーワードを出す(一番伝えたいコト)、模造紙に書く ● キーワードの共通点探し:カラーペンで囲む、線で結ぶ ● だれが／なにが、いつ、どこで、なにをするか、を出し合う ● つないで短い物語にする ● 物語展開に合わせて 3 場面、4 場面に分ける ワークシートD「4画面物語シート(起承転結を絵にする)」 ● 各場面のイメージ画を描いてみる グループ名を決める エンドクレジットに出す各人の名前(ニックネームなど) ※ しよーたさん、りくさんが担当グループの話し合いをサポートした ※ こばやしさん、いがきさん、なみさん、ひとさんが巡回しながら話し合いをサポート、質問に答えた

2日目 川の活動を物語へ <つづき>

15:40	5 分間	⑤アニメの練習 (イメージトレーニング) 2019 年ワークショップに参加した SA さんが作成した「ありがとう 205 系」を見た ※ SA さんが伝えたかったコト、つくり方、工夫したことを話した
15:45	40 分間	グループでアニメの準備をする ● いがきさんがコマ撮りアプリ「ストップモーションスタジオ」の操作を説明 ● 材料を決める 材料台で使える材料を選ぶ ● キャラクター、オブジェクトの一部をつくる ● 試し撮り
16:25	10 分間	次回の予告、準備すること グループで次回持ってくる物、準備する物を確認する 参加者アンケートに回答
16:30		終了、解散



仲良しピクシレーション



小学生が作成したコマ撮りアニメ「さかな釣り」を見る。
2コマx4画面、オノマトペ、セリフなどで伝えたいコトが伝わることを知る。

小6生の時に前回ワークに参加したSAさんが自作を見せて、工夫したところを説明。



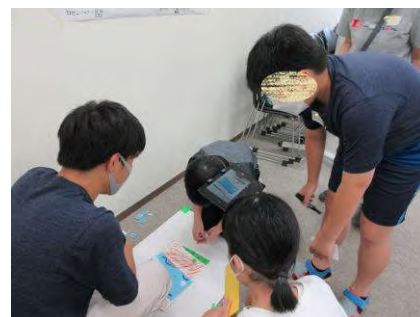
いがきさんがコマ撮りアプリの操作を説明。
キャラクターや背景の材料を選ぶ。
待ちに待ったキャラクター制作が始まる。

3 日目

13:00	5 分間	参加者 1 名が早出して、キャラクターを制作 ①アイスブレイク 活動予定 注意すること、時間配分(終了時間厳守・拘らない) 最終日のルール「空想だけより、ホント」 ●自分が川で見つけたモノや感じた気持ちを思い出す ●わからないことは聞く ●スマホ禁止！(調べ PC を使う)
	10 分間	黒目川クイズ＝こばやしさんが参加者から出た質問に答える 1.黒目側のさかなが、川でどんな暮らしをしているか知りたい。川の様子も。 2.えら呼吸のさかな、えら呼吸でないさかなを知りたい。 3.黒目川の源流、どこから来るか？ 4.黒目川の過去。 5.石を拾ってしばらくしたら、見た目が変わった。 6.いろんな大きさの石、きれいな破片、変なもの(BB 弾?)、皿の破片を拾った。 7.ヌメヌメした石を拾った。どうしてヌメヌメしているのか？ 8.ブラックバス(外来魚)は悪なのか？ お腹が空いて、他のさかなを食べる。
13:15 10 分	10 分間	②グループでアニメ制作 <前方席に着席> 4 画面物語のおさらい ●伝えたいコト(グループの話し合いで決めたコト)を表現する ●いいところに気づいたね！ ●アニメ表現に足りないところ ●注目してほしいところ＝動かす (2 コマ x4 場面アニメ「さかな釣り」のように) 集合写真撮影
13:30	45 分間 45 分間	②グループでアニメ制作 <グループ席> ※ しょーたさん、りくさんがグループでコマ撮りをサポートした キャラクター、背景などの作成 コマ撮り ※ プレスト模造紙と 4 画面物語を確認しながら作業するよう指示した ※ いがきさんが巡回して、コマ撮りをサポートした ※ 時間厳守: 完成しなければ、できたところまでで終了と伝えた 音入れ、データはき出し しょーたグループは音入れした
15:00		休憩 参観者が入室
15:15	30 分間	③アニメの発表とふりかえり 全体で発表 各グループがアニメ上映、伝えたいコトを発表 ※川の先生、アニメの先生が「伝えたいコト」が伝わったかをポジティブに評価する ※参加者が感想などを述べた
15:45	20 分間	グループに分かれて、ふりかえり ●伝わったコト ●次回はこうしたい、こうするともっと良くなる ※ グループリーダーが進行とワークシート E「発表とふりかえり」を記入

3日目 アニメの制作と発表 <つづき>

16:05	15 分間	賞の発表 みんなでひろったろう！賞 チーム著作権(サトピー、智トリ、うーぼん) 「ゴミと戦う黒目川～ポイすて人間 ひろう人間～」 ダイバーシティ&グローバルラブ賞 リバートレインデストロイヤーズ (トミタ、ムラカノ、ハルト、アユム) 「REB(Rock fish & Electric train vs Black fish)」 全体のまとめ、連絡事項 参加者アンケートに回答
16:20		終了、解散



90 分間でコマ撮りアニメを作成。
 しょーたさん、りくさん、いがきさんの
 助けを借りながらも、みんなが力を
 合わせて、制限時間内に完成させ
 せた。
 参観者が見守る中、アニメを発表。
 グループで、しょーたさんとりくさん
 と一緒にふりかえり。

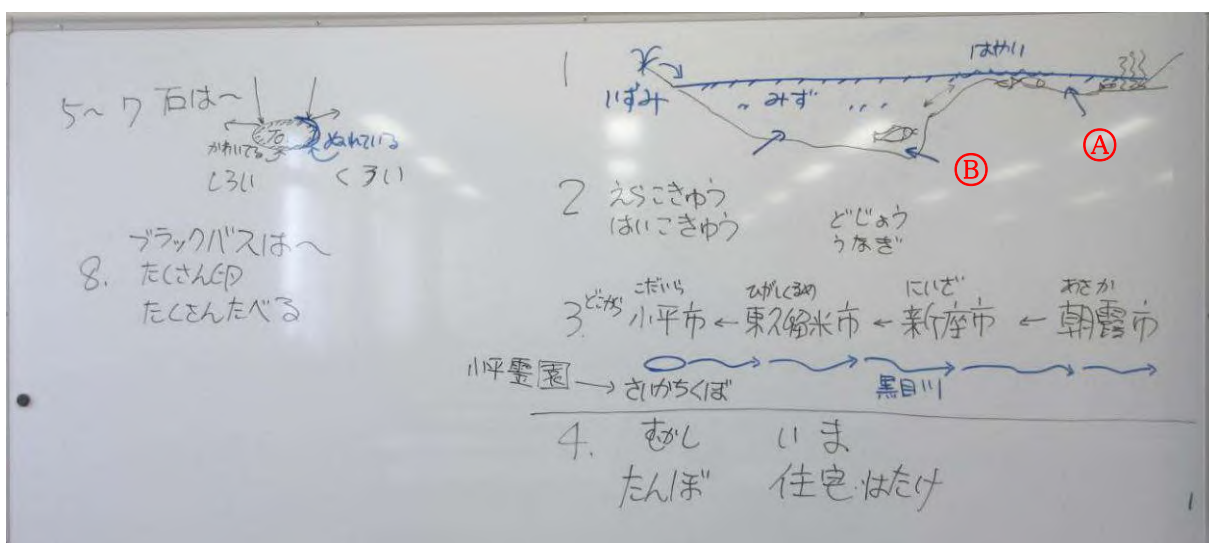


黒目川クイズ(3日目)

黒目川の先生、こばやしさんが参加者から出た質問に答えた

質問

- Q1. 黒目側のさかなが、川でどんな暮らしをしているか知りたい。川の様子も。
 Q2. えら呼吸のさかな、えら呼吸でないさかなを知りたい。
 Q3. 黒目川の源流、どこから来るか？
 Q4. 黒目川の過去。
 Q5. 石を拾ってしばらくしたら、見た目が変わった。
 Q6. いろんな大きさの石、きれいな破片、変なもの(BB弾?)、皿の破片を拾った。
 Q7. ヌメヌメした石を拾った。どうしてヌメヌメしているのか？
 Q8. ブラックバス(外来魚)は悪なのか？ お腹が空いて、他のさかなを食べる。

**こばやしさんの回答**

- Q1. 黒目側のさかなが、川でどんな暮らしをしているか知りたい。川の様子も。
 A. 黒目川の中には、浅いところ、深いところ、水が流れているところ、止まっているところと、いろいろあります。
 浅いところ、水が溜まっているところ(写真の1、矢印①)。水が流れていると波が立ちます。
 深いところは人が沈むくらい深いです(写真の1、矢印②)。
 さかなは自分が好きな場所があります。
 浅いところ、水が止まっているところが好きなさかな、流れているところが好きなさかな、深いところが好きなさかながいて、それぞれ違います。

- Q2. えら呼吸のさかな、えら呼吸でないさかなを知りたい。

- A. 水中でくらすさかな(魚類)はえらで呼吸しています。えらとは水中の溶存酸素を取りこみ、体内の二酸化炭素を排出して呼吸(ガス交換)を行うための器官です。さかなのえらは頭部と胴体のつなぎ目に位置していて、口から入った水が抜け出る仕組みになっています。
 えら呼吸と皮膚呼吸を両方をする水性動物もいます。ウナギはえら呼吸だけでなく、からだのヌメヌメした皮膚から酸素を取り入れて二酸化炭素を放出し、呼吸しています。
 カエルは、えら呼吸も肺呼吸もできる両生類です。

参考 命をささえる 魚のえら | ミクロワールド | NHK for School >>

https://www2.nhk.or.jp/school/movie/outline.cgi?das_id=D0005100121_00000

Q3. 黒目川の源流、どこから来るか？

- A. 黒目川は流れています。下流に行くと板橋区、上流は隣の埼玉県新座市、東京都東久留米市へ行きます。東久留米市と東京都小平市の市境にある「小平霊園」(大きな墓地)は木がたくさん植わっていて、墓地の真ん中の林のくぼんだ所「さいかち窪(さいかちくぼ)」があり、そこが源流です。

参考 川と湧水 - 東久留米市立図書館 >>

<https://www.lib.city.higashikurume.lg.jp/site/chiiki/kawa-yusui.html>

Q4. 黒目川の過去。

- A. 朝霞の黒目川の周辺は昔(昭和の終わりくらいまで)は田んぼでした。昭和 40 年代から朝霞も住宅が増えてきました。今では住宅、商業施設、倉庫、そして畑が混在しています。

Q5. 石を拾ってしばらくしたら、見た目が変わった。

Q6. いろんな大きさの石、きれいな破片、変なもの(BB 弾?)、皿の破片を拾った。

Q7. スメヌメした石を拾った。どうしてスメヌメしているのか？

- A. 石はいろいろな種類の鉱物でできています。鉱物の素材がどの色を吸収し、どの色を反射するかによって色が異なって見えます。

また、石が乾くと、光を反射しやすくなり白く見えます。川から拾ってしばらく経つと、石が乾いて、鉱物本来の色がはっきりしてきます。

川の中の石は濡れて、表面の細かい穴や突起のすき間に水が入り、光が反射しないので暗く見えます。

参考 色ってなに? | キヤノンサイエンスラボ・キッズ - Canon Global

https://global.canon/ja/technology/kids/mystery/m_04_01.html

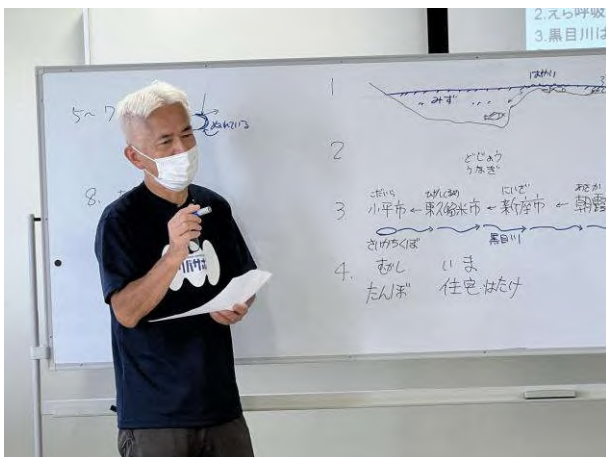
Q8. ブラックバス(外来魚)は悪なのか? お腹が空いて、他のさかなを食べる。

- A. 外来魚は、人間の食用や釣り対象魚として海外から輸入され、淡水魚の多くは川や湖沼に放流されました。北アメリカ原産の通称「ブラックバス」は日本の川、湖沼になじみ、さかんに繁殖しました。

外来魚は日本の川などにもともといた動物より繁殖力が強く、日本の魚類・甲殻類、そのその稚魚・卵などは食べられてしまいます。

日本の魚類・甲殻類がいなくなると、周辺の植物や環境(生態系)にも悪い影響があるため、特定外来生物は捕っても放流せずに殺すことになっています。

※ 魚類・甲殻類とは、魚(さかな)、エビ、カニ、オキアミなど。



調べ学習

アニメテッドラーニングらぼのウェブサイトと、当日配布・閲覧資料を提供し調べ学習を促した。

黒目川を調べる

なりたち(地理、歴史)、動物や植物、周辺の町や産業などを調べておくと、学びが深まり、アニメの物語がおもしろくなるための調べ学習。

「朝霞の生き物マップ」が参考になるよ(PDF、2019年2月改訂版)>>

<http://alljp.org/c/wp-content/uploads/2022/07/dbf3b6da7c82be8e7ff40aa74738b744.pdf>

朝霞市みどり公園課が環境関係諸団体の市民とついに作成した資料>>

<https://www.city.asaka.lg.jp/soshiki/52/ikimonomap.html>

朝霞市博物館のギャラリー展示「黒目川の散策」の資料。

表紙のダウンロード(jpg) >>

<http://alljp.org/c/wp-content/uploads/2022/08/dc9e93a33fc4c7bba0fc2c8caa7c8549.jpg>

中面のダウンロード(jpg)>>

<http://alljp.org/c/wp-content/uploads/2022/08/97e624dd14b833f3903eee33144a7ee6.jpg>

裏面のダウンロード(jpg)>>

<http://alljp.org/c/wp-content/uploads/2022/08/8b0a712a6f800d64228de27143576953.jpg>

黒目川朝霞の魚類調査 2021 の集計を見てみよう(調査:埼玉県南部朝霞支部、黒目川に親しむ会)>>

http://alljp.org/c/wp-content/uploads/2022/08/survey_kurome_fishes.pdf

朝霞市教育委員会のウェブサイト「ふるさと朝霞の歴史」に黒目川と人びとのくらし(社会とのかかわり)の参考資料。

河川改修と鉄道の開通>>

<https://www.city.asaka.lg.jp/site/kyoiku/asaka-kasentetudo.html>

舟運と伸銅>>

<https://www.city.asaka.lg.jp/site/kyoiku/asaka-sindou.html>

鷹場と川越街道>>

<https://www.city.asaka.lg.jp/site/kyoiku/asaka-takaba.html>

稲作のはじまり>>

<https://www.city.asaka.lg.jp/site/kyoiku/asaka-inasaku.html>

旧石器時代から人が住む>>

<https://www.city.asaka.lg.jp/site/kyoiku/asaka-kyuseki.html>

現代の黒目川と人びとの暮らし。

川まつりとワークショップをおこなうエリアも再生プロジェクトがおこなわれ、現在の姿になっています。

資料を見てみよう「水辺再生 100 プラン黒目川朝霞市浜崎 朝霞県土整備事務所」>>

http://alljp.org/c/wp-content/uploads/2022/08/Projet100_kendojimusho.pdf

範囲を広げて朝霞市と新座市の黒目川の改善の資料。

黒目川のまるごと再生プロジェクトー朝霞市と新座市 朝霞県土整備事務所>>

http://alljp.org/c/wp-content/uploads/2022/08/Report_KuromegawaAsakaNiiza.pdf

この再生プロジェクトは土木学会の賞も受賞しています>>

<https://www.jsce.or.jp/committee/lsd/prize/2011/works/2011n3.html>

わたしたちの黒目川がみんなの生活とどんなつながりがあるか、これからどんな川にしたいか考えてみよう。

コマ撮りアニメの作り方

アニメテッドラーニング・ガイダンス はじめてのコマ撮り(アプリでコマ撮りをはじめる)>>

http://alljp.org/guidance/point/descript_stopmotion1

JAA アニメーション・キャラバンの動画解説

アニメーションの作り方 ~アプリ編~

”Stop Motion Studio” for キッズ>>

https://www.youtube.com/watch?v=8-mY_JXGkAQ&t=22s



アニメ制作の機材、道具と材料

機材

- タブレット(Android)のカメラ
 - タブレットホルダーと三脚
 - 白い紙をカメラ下に敷き、撮影ステージとする
- 参考 カメラ(スマホ、タブレット)と撮影ステージを設営する>>

http://alljp.org/guidance/point/descript_camera

道具と材料

- ハサミ、カッター、定規、ペンチなど
- 色エンピツ、エンピツ、消しゴム、クレヨン
- 水性のカラーペン(テーブルへの色移りを防ぐため水性がよい)
- 糊、ボンド
- 何度でもつけ外しができる養生テープ、マスキングテープ、ソフト粘着剤など
- 目玉クリップ、クリップ:機材の固定、切り絵を自立させるのに使える
- 新聞紙

会場は水の持ち込み禁止のため絵具は使わなかった。



- 色画用紙、色紙、色フェルト、色セロファン
- 紙粘土、クラフトモール、手芸用針金
- 白い紙
- 風船
- 小さい紙コップ、トイレットペーパー芯

参考 機材の設営や道具の使い方などの動画解説ーカメラ、撮影ステージ、照明の設営>>

http://alljp.org/guidance/point/descript_camera/video-instructions

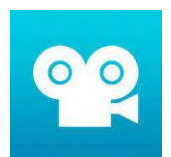
コマ撮りアプリ

- コマ撮りアプリ「Stop Motion Studio(ストップモーションスタジオ)」の無料版
- Android 版(スマートフォン、タブレット)は Google Play よりダウンロード
iOS (iPhone、iPad)は App Store よりダウンロード

参考 はじめてのコマ撮り(アプリでコマ撮りをはじめる)>>>>

http://alljp.org/guidance/point/descript_stopmotion1

参考 JAA(日本アニメーション協会)のアニメーションキャラバンの解説ビデオ「アニメーションの作り方 ～アプリ編～ “Stop Motion Studio” for キッズ」>> https://www.youtube.com/watch?v=8-mY_JXGkAQ



ワークショップの成果

参加者 8 名の内訳

小学 5 年生 男子 1 名、女子 1 名
 小学 6 年生 男子 1 名、女子 1 名
 中学 1 年生 男子 1 名
 中学 2 年生 男子 1 名
 中学 3 年生 男子 2 名

ワークシート

1 日目 川まつりで体験したこと

ワークシート A 「体験したコト、見つけたモノ」

参加者が個々に記入した。

- 黒目川でおもしろかったコト
- 黒目川で見つけたモノ、コト
- もっと知りたいコト
- 今日の感想

2 日目 学んだことのふりかえり

2 日目までの宿題とし、参加者が個々に記入した。

ワークシート B 「アニメにしたいコト」

- アニメにしたいコト
- アニメを見てもらいたいひと

2 日目 アニメにするコトのグループ話し合い

ワークシート C 「ブレスト話し合いシートーアイデアノート」

- しょーたさん(グループ A)ととりくさん(グループ B)が話し合いの進行と書記を兼ねた。
- アニメの先生(いがきさん)と学びの MC はグループを巡回しながら、参加者からアニメにしたいコトとしてキーワードと 3W(だれが／なにが、いつ、どこで、なにをする)を引き出すようにグループリーダーを支援した。
- 両グループとも、ワークシート C に記録せず、模造紙ブレスト、模造紙に参加者ひとりひとりが興味あるコト／モノやアニメにしたいことを書き出した。
- 記述は文字だけでなく、絵でも表現された。

ワークシート A、ワークシート B



体験したコト、見つけたモノ、アニメにしたいコト — アイデアノート
 ワークショップ 黒目川で遊んで、学んで、思い出をアニメにしよう！

名前	
ニックネーム	

ワークシート A

黒目川でおもしろかったコト

黒目川で見つけたモノ、コト

もっと知りたいコト

今日の感想

ワークシート B

アニメにしたいコト

アニメを見てもらいたいひと

一般社団法人アニメテッドラーニングらば ワークシート A、ワークシート B

ワークシート C

ブレスト話し合いを記録しよう — アイデアノート 記録日 2022年8月29日

ワークショップ 黒目川で遊んで、学んで、思い出をアニメにしよう！

チーム名とメンバーの名前	
--------------	--

キーワードを考えよう

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 <3WH>を決めよう

だれが／なにが	
いつ	
どこで	
なにをする	
どのようにする	
(なぜする)	

物語のプロット(あらすじ) <はじまりー発展ー終わりにかく 起承転結>を考えよう

読みたいコト、もっとも読みたいコトを確認しよう

読みたい順番、だれに読みたいかを確認しよう

一般社団法人アニメテッドラーニングらば ワークシート C

2 日目 物語を4画面に分けて、アニメの設計図をつくる

ことば、文字の情報を視覚言語(絵、アニメ)に置き換える工程でワークシートDを用いた。

ワークシートD「4画面物語シート(起承転結を絵にする)」

- グループAは1名が話し合いの結果を4場面の物語にして絵で表現した。
- グループBは4名が1場面ずつ記入したが、話し合いで物語の起承転結を創り上げた。
- 伝えたいコトをアニメにするために(アニメ＝視覚言語でどのように表現するか)情報収集をおこなった。調べ学習資料で調べ、インターネットで検索。黒目川の先生 こばやしさんやアニメの先生 いがきさんに質問した。
- 調べ用PCを準備したが利用されず、各自がスマホで検索した。
- 産業文化センターの建物内に市立図書館があるが、ワーク進行の時間が少なくて図書館を活用できなかった。

3 日目 ふりかえり

ワークシートE「発表とふりかえり」

- グループリーダーのしよーたさん(グループA)とりくさん(グループB)が話し合いの進行と書記を兼ねた。

ワークシートD

アニメテッドラーニング教材 4画面物語シート

タイトル: _____ 名前/チーム名: _____

一般社団法人アニメテッドラーニングらば

ワークシートD

ワークシートE

発表とふりかえりシート

ワークショップ 黒目川で遊んで、学んで、思い出をアニメにしよう！

チーム名とメンバーの名前	
--------------	--

アニメのタイトル

発表で聞いたコメントやアドバイス

チームみんなの感想—伝えなかったコトはあった？

こうしたら、もっと良くなったかも—次にやってみたいことはなに？

自由欄

一般社団法人アニメテッドラーニングらば

ワークシートE

グループ A の成果**ワークシート A「体験したコト、見つけたモノ」****ワークシート B「アニメにしたいコト」の記述**

※赤い文字はワークのアニメにしたいことの整理、1 日目のふりかえりでの発言。

KT(智トリ) 小 6 生

WS 参加の動機	環境に興味がある。ゴミ拾い、川の清掃。
黒目川でおもしろかったコト	タイヤボート、ゴミ拾い
黒目川で見つけたモノ、コト	皿のようなものの破片、大きな BB だん、ガラス片、タイル
もっと知りたいコト	黒目川の過去
1 日目の感想	黒目川に落ちているゴミが拾えてよかった
アニメにしたいコト	黒目川のゴミ
アニメを見てもらいたいひと	

FS(サトピー) 小 5 生

WS 参加の動機	さなか獲り
黒目川でおもしろかったコト	友だちが大きなカメを見つけたこと。タイヤボートがしずみそうになったこと。友だちが見つけたカメを友だちがビニール袋に入れたこと。ザリガニつり、さかなとり。ゴミヒロイ
黒目川で見つけたモノ、コト	カメ、さなか、しまどじょう、エビ、ザリガニ、石のうらについているべとべとしている石、とうめいなエビ、ゴミ、おさらのはへん
もっと知りたいコト	どこの山からわきみずが出てどこから川になっているかを知りたい さいしょは川にあった石がかわくとザラザラになっていること
1 日目の感想	川の水がつめたかった。カメがいたこと。
アニメにしたいコト	カメがいたこと。そうぞうでカメがガメラになるそうぞう。 さいごにおせんべいをもらったこと。タイヤボート、石ヒロイ。さかなつり エビがいたこと。怪獣の卵。
アニメを見てもらいたいひと	世界のひと

SU(うーぼん) 小 5 生

WS 参加の動機	さかな獲り。黒目川に初めて来た。
黒目川でおもしろかったコト	・タイヤボート ・ゴミひろい ・魚とり ・ザリガニ釣り
黒目川で見つけたモノ、コト	・小さなエビ ・タイル ・お皿のはへん(?)
もっと知りたいコト	どうして石がツルツルしているのか。 どうして石の色が変わってしまうのか知りたい。
1 日目の感想	綺麗な石とふつうの石を見つけることができました！ 初めて川に入りましたが、流れが速く、きけんなものもあり、とても勉強になりました。
アニメにしたいコト	・川の良い所⇒黒目川のせんでん！＜例＞「みんなも来てね～!!」など ・楽しかったこと 主人公になって黒目川の良い所をつたえる。
アニメを見てもらいたいひと	小さな子ども達 黒目川を知らないひと

NH 中 3 生

2 日目のみ参加。ワークシート記入なし。全体ワークでの発言はなかった。

グループワークで「悪」のデザインや特徴付けをした。3 日目にグループの仲間が「悪」を立体キャラクターにして、出演させた。

グループ A の成果—2 日目グループワーク

アニメにするコトのグループ話し合い 模造紙プレスト

模造紙の書き出し—参加者ひとりひとりが興味あるコト／モノやアニメにしたいことを書き出した。



グループ A の成果—2 日目グループワーク

アニメにするコトのグループ話し合い

ワークシート D 「4 画面物語シート(起承転結を絵にする)」

SU さんが話し合いを受けて、物語を 4 場面の絵で表現した。

しーん

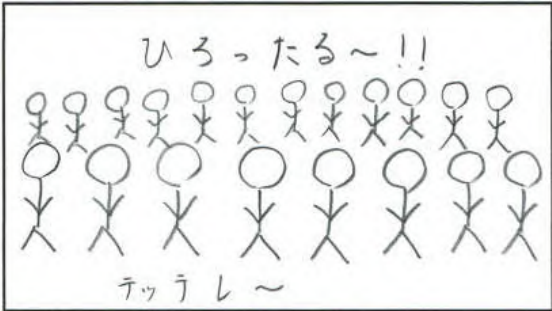
アニメテッドラーニング教材 4 画面物語シート

タイトル: ゴミと戦う黒目川 ~おぼれ人間~ 名前/チーム名: チーム著作権

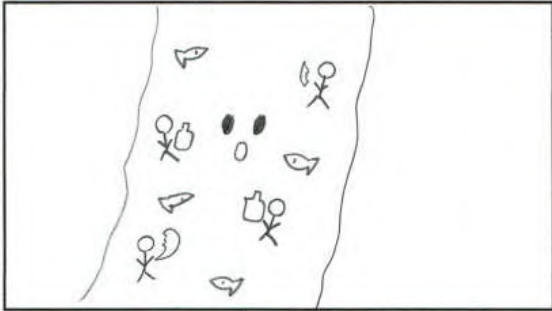
おぼれ人間



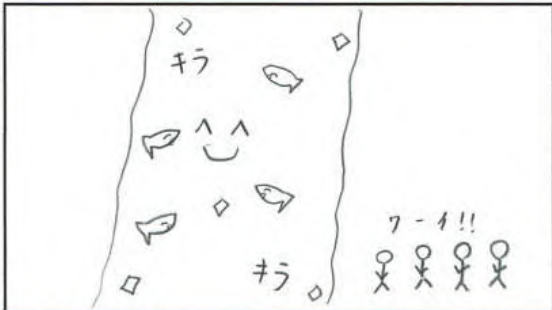
悪者がたくさんいて、
魚や川が困って
いる。



川のいへんに気付いた
人達は、川を助けるために
ゴミをひろった。



人達はゴミをーっも
残らず、川と魚を
すくう。



川が綺麗になり、
人も川もよろこび
ました。

一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ

ワークシート D

グループ A の成果—3 日目グループワーク

アニメ発表後のふりかえり

ワークシート E 「発表とふりかえり」

グループリーダー ショーたさんが話し合いの進行と書記を兼ねた。

- チーム名とメンバー
チーム著作権
サトピー、智トリ、うーぽん
- アニメのタイトル
ゴミと戦う黒目川～ポイすて人間 ひろう人間～
- 発表で聞いたコメントやアドバイス
 - 子どもたちが黒目川に触れる機会が少ない！
 - ゴミは悪者なのか？！
- チームみんなの感想—伝えたかったコトは伝わったか？
 - いい感じ。
 - よく作れたと思う。
 - (制作時間)90 分でいいできじゃね～か。
- こうしたら、もっと良くなったかも—次にやってみたいことはなに？
 - 声をもう少し合わせる。＜END＞
 - もっとたくさん載せたかった。
 - 1 時間！！作ってみたい！！もう少し長い(アニメ)！
 - 子ども向けに作ってみたい！
 - 設定をしっかり練る！
 - 題名、棒人間が雑。
 - 一人一人こだわらない！！

完成したアニメ



<https://youtu.be/sJvluU8rwLc>



- KTさんは環境に興味があり、黒目川に石だけでなくガラス片、皿の破片、タイルなどが落ちていることに興味を持ち、それらがさかんに悪影響を与えることを考えた。拾った石を悪役で登場させた。
- ゴミを「悪」と捉えて、NHさんが「悪」のデザインや特徴付けをした。3 日目欠席の NH さんに代わり、特撮が好きな FS さんが「悪」を立体キャラクターに創り上げた。
- SUさんは黒目川の良さをみんなに伝えたいと「川を綺麗にしていくストーリー」を、仲間の意見を聴きながら 4 画面物語にまとめてワークシートを記入した。
- KTさん、NHさん、SUさんが協力して背景と棒人間を創りコマ撮りした。
- セリフの音入れをした。

グループ B の成果**ワークシート A「体験したコト、見つけたモノ」****ワークシート B「アニメにしたいコト」の記述**

※赤い文字はワークのアニメにしたいことの整理、1 日目のふりかえりでの発言。

MK(ムラカノ) 小 6 生

WS 参加の動機	さかな捕り
黒目川でおもしろかったコト	タイヤボート、魚とるやつ(ザリガニ?)
黒目川で見つけたモノ、コト	すんでいる生物
もっと知りたいコト	お皿のかけら、タイル
1 日目の感想	楽しかった(書いてあること)。カメにびびった。
アニメにしたいコト	へんなうごきする石。きれいな石。
アニメを見てもらいたいひと	みんな(ともだち)

KH(ハルト) 中 1 生

WS 参加の動機	掃除、環境保全。
黒目川でおもしろかったコト	みんなとたのしくできたことです。(魚とり)
黒目川で見つけたモノ、コト	石、エビ、アメンボ、コケ、バイク(大きな部品)、カメ、魚ヌマチチブ、シマドジョウ、ウキゴリなど
もっと知りたいコト	せきついの生き物をもっとみたいし、エラやエラではない呼吸をした魚がいるか知りたい。
1 日目の感想	たのしくできたことや、ドジョウがとれたのはよかったけど、カニとかは取れなかったのはくやしいです。
アニメにしたいコト	石や魚を、だいたいにしてみて、これまでの行くときや黒目川の中にいたときなどを石で表現してみたいと思いました。 みんなとしたことを伝えたい。
アニメを見てもらいたいひと	家族

SA(アユム) 中 2 生

WS 参加の動機	さかな捕り
黒目川でおもしろかったコト	いろいろな魚が見れたこと。ザリガニ釣り
黒目川で見つけたモノ、コト	魚やいろいろな形の石など
もっと知りたいコト	魚の種類や魚に関する知識
1 日目の感想	ザリガニつりや魚とりがとても楽しかった
アニメにしたいコト	電車を出えんさせたい。 魚たちの物語。
アニメを見てもらいたいひと	自分の親。 世界共通でつくる。

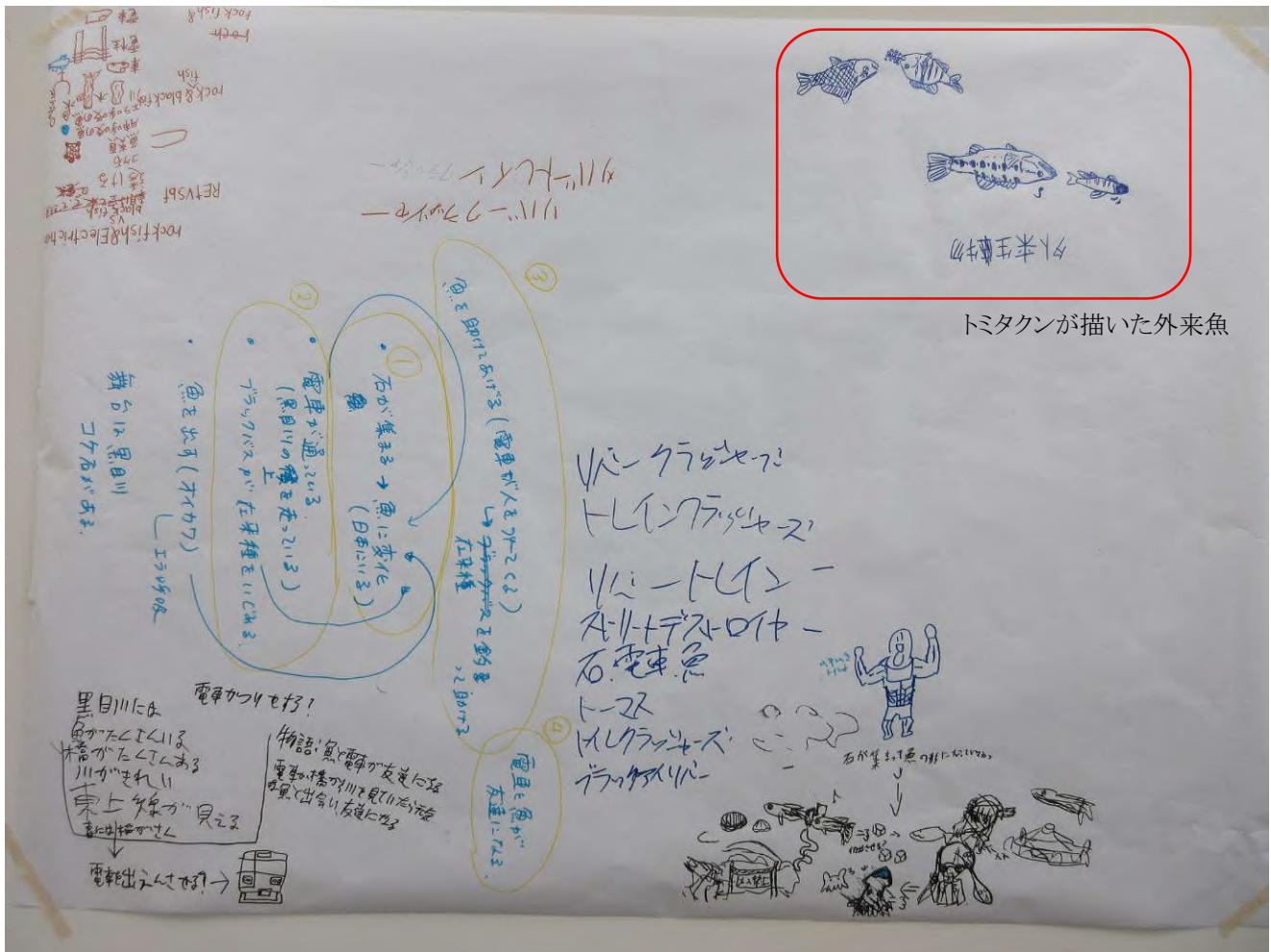
TT(トミタ) 中 3 生

WS 参加の動機	さかな釣り
黒目川でおもしろかったコト	無し
黒目川で見つけたモノ、コト	無し
もっと知りたいコト	無し
1 日目の感想	無し
アニメにしたいコト	小林一己(イラスト付き) 東久留米から流れてくるさかな。
アニメを見てもらいたいひと	

グループ B の成果—2 日目グループワーク

アニメにするコトのグループ話し合い 模造紙ブレスト

模造紙の書き出しー参加者ひとりひとりが興味あるコト／モノやアニメにしたいことを書き出した。



グループ B の成果—2 日目グループワーク

アニメにするコトのグループ話し合い

ワークシート D 「4 画面物語シート(起承転結を絵にする)」

4 名が 1 場面ずつ記入した。SA さんの「東上線が石さかなを助ける」の一言から物語が膨らみ、4 場面となった。

りく

アニメテッドラーニング教材 4 画面物語シート

タイトル: REB(Rockfish & Electric train 名前/チーム名: リバートレインデストロイアーズ
vs Blackfish)



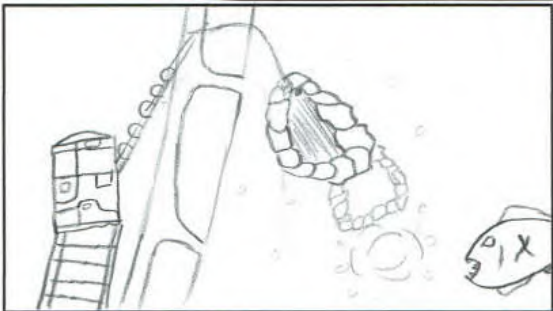
レナ (石がまじりこむ)

① ある日、黒目川の石が集まり、さかなになる(石の合体)。



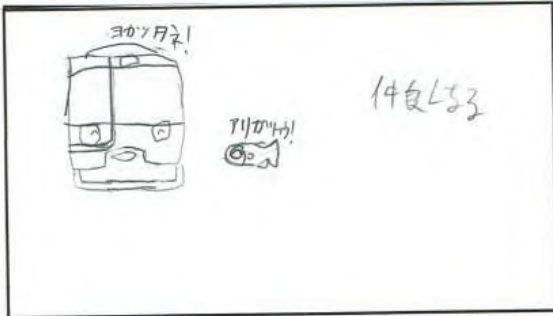
トミタ (黒目川-鉄橋に東上線通る、石がさかなを食べて追いつく、外れ道の方へ)

② 黒目川に棲む外来魚が石さかなを食べようと追い回す。黒目川に掛る鉄橋を通過する東武東上線が、石さかなを見つける。



ハルト (東上線の電車が石さかなを助ける一助)

③ 東上線が釣り竿で石さかなを救う。



アコム (仲間になる)

④ 東上線と石さかなは仲良くなる。

① ある日、黒目川の石が集まり、さかなになる(石の合体)。

② 黒目川に棲む外来魚が石さかなを食べようと追い回す。黒目川に掛る鉄橋を通過する東武東上線が、石さかなを見つける。

③ 東上線が釣り竿で石さかなを救う。

④ 東上線と石さかなは仲良くなる。

一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ

ワークシート D

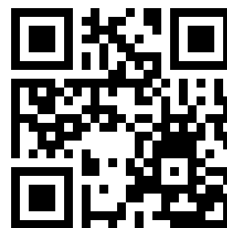
グループ B の成果—3 日目グループワーク**アニメ発表後のふりかえり****ワークシート E 「発表とふりかえり」**

グループリーダー りくさんが話し合いの進行と書記を兼ねた。

- チーム名とメンバー
リバートレインデストロイヤーズ
トミタ、ムラカノ、ハルト、アユム
- アニメのタイトル
REB(Rock fish & Electric train vs Black fish)
- 発表で聞いたコメントやアドバイス
 - － 発想力がすごい。大人たちが考えつかないことを考えた。
 - － 子ども達が黒目川に関わっていることが分かった。
- チームみんなの感想—伝えたかったコトは伝わったか？
 - － いい作品ができた。
 - － みんなで協力して作品ができた。
 - － みんなの思いが1つになった。
 - － みんながやりたかったことができた。
- こうしたら、もっと良くなったかも一次にやってみたいことはなに？
 - － 背景を工夫したかった。
 - － 複雑な動きの追加。
 - － 動きを速くしたい。
 - － 細かい動き。
 - － 声を入れて分かりやすくする。

完成したアニメ

<https://youtu.be/HNtMOyZUuok>



- MKさんは黒目川での活動で、さかな獲りと石・タイル拾いが印象に残り、石が合体してさかなとなる「石さかな」を考案した。石さかなの絵はスマホ検索で調べながら色合いを工夫した。りくさんとこばやしさんがアルミホイルや銀紙を丸めると「石」に見えると提案し、MKさんが熱心に創った。
- KHさんは探求心が高く、石さかなを助ける「釣り竿」をいろいろな材料で試作した。家で作った「釣り竿」を3日目に持参した。
- SAさんは黒目川での活動で鉄橋を通る東上線を撮影するなど、電車への関心が高かった。「東上線が石さかなを助ける」アイデアを提案した。鉄橋の周りの背景を切り絵で作った。
- トミタクンは3日目を欠席したが、グループの仲間がトミタクンが2日目に描いた外来語をキャラクターとして登場させた。

参加者の感想

1日目 参加者アンケートの回答より

Q1 川まつりは

とても楽しかった 5	楽しかった 1	ふつう 0	つまらなかった 0
------------	---------	-------	-----------

Q2 川の石のアニメづくりは

とても楽しかった 5	楽しかった 1	ふつう 0	つまらなかった 0
------------	---------	-------	-----------

Q3 説明は

わかりやすかった 6	ふつう 0	わからなかった 0
------------	-------	-----------

Q4 聞きたいこと、意見などがあれば自由に書いてください。

- 昔の人は石と石をぶつけてつくっていた。とてもむずかしそう。かめかっこいい。
- 石だけで水の中に石がぼちゃんと入るアニメはできますか。移動しているところなんかもつくってみたいです。
- 次回が楽しみ。
- (ワーク中の発言より) 小6生から黒目川で遊んでいる。今日捕ったさかなは前に捕ったものばかり。さかなは捕り尽くした。

2日目 参加者アンケートの回答より

Q1 グループの話し合いは

とても楽しかった 6	楽しかった 2	ふつう 0	つまらなかった 0
------------	---------	-------	-----------

Q2 アニメの練習は

とても楽しかった 5	楽しかった 3	ふつう 0	つまらなかった 0
------------	---------	-------	-----------

Q3 説明は

わかりやすかった 8	ふつう 0	わからなかった 0
------------	-------	-----------

Q4 聞きたいこと、意見などがあれば自由に書いてください。

- いろんなキャラクターを見れたのでたのしかったです。
- 次回のアニメ制作が楽しみ。

3日目 参加者アンケートの回答より

Q1 黒目川クイズは

わかりやすかった 6	ふつう 1	わからなかった 0
------------	-------	-----------

Q2 アニメの制作は

とても楽しかった 6	楽しかった 1	ふつう 0	つまらなかった 0
------------	---------	-------	-----------

Q3 アニメの発表とグループのふりかえりは

とても楽しかった 6	楽しかった 1	ふつう 0	つまらなかった 0
------------	---------	-------	-----------

Q4 ワークショップの3日間で一番おもしろかったことを書いてください

- きれいな青い石。
- アゲーということばをアニメで出したこと。ぶたいをつくったこと。
- 全部。とくにみんなとかつどうしたこと。
- アニメ作り。
- みんなでアニメーションが作れたのでよかったと思う。
- アニメの制作が一番楽しかった。

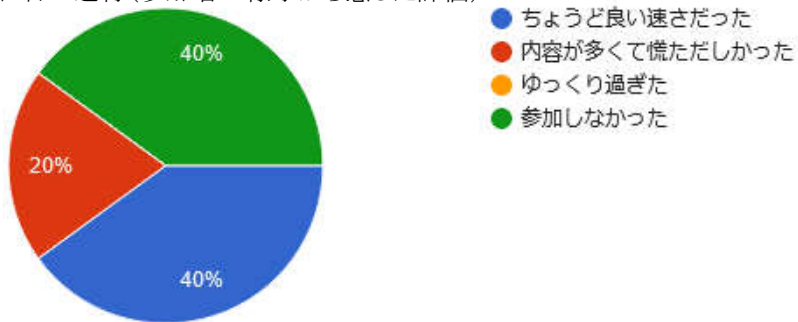
Q5 聞きたいこと、意見などがあれば自由に書いてください。

- らいねんもこのきかくをやってください。
- また、思い出をアニメにしたいです。
- ワークショップに参加して、とても楽しい思い出になりました!! ありがとうございました!!
- 3Dの作品の作り方がしりたいです。
- 全体的にとっても楽しかった。

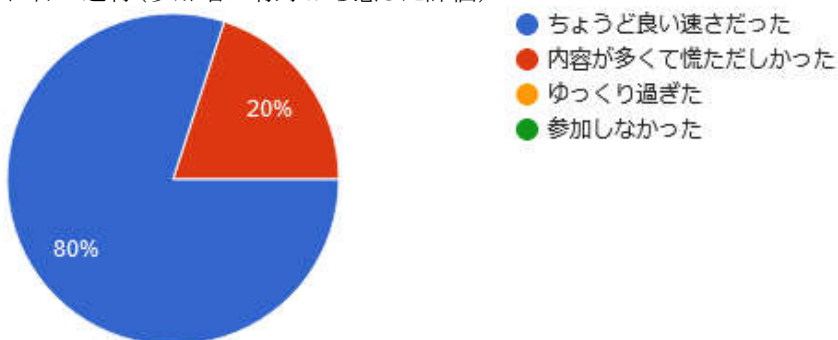
スタッフのワークショップ評価

回答者 5名：黒目川の先生 1名、グループリーダー 2名、アニメつくりの先生 1名、運営 1名

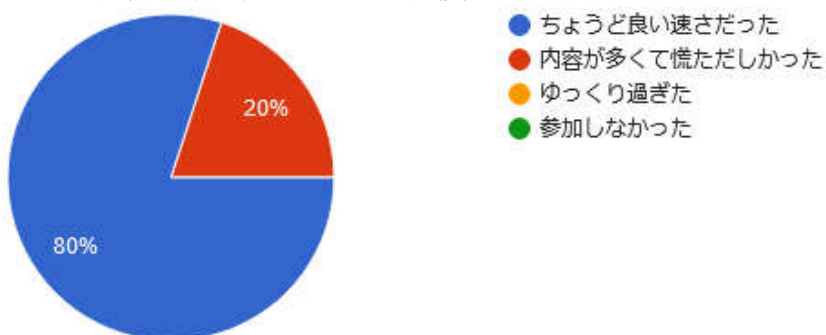
1 日目の進行(参加者の様子から感じた評価)



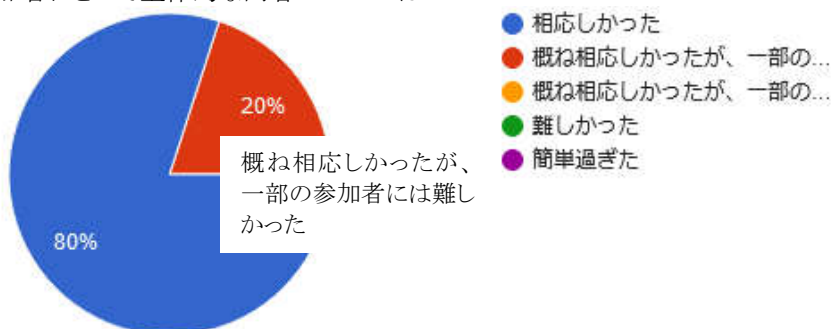
2 日目の進行(参加者の様子から感じた評価)



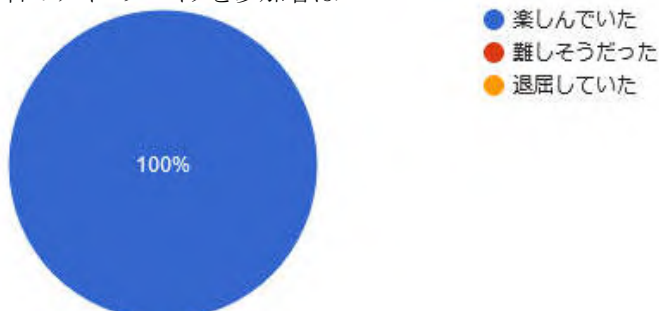
3 日目の進行(参加者の様子から感じた評価)



参加者にとって全体的な内容のレベルは？



2 日目のアイスブレイクを参加者は



2 日目のグループの話し合い「物語づくり」は(参加者の様子から感じた評価。複数回答可)

全員が積極的に話し合いに参加していた	2
話し合いをリードして、進行を助けてくれる参加者がいた	2
自分の意見ばかり言って、話し合いに非協力的な参加者がいた	0
意見を言わず、話し合いに非協力的な参加者がいた	0
何をするかを理解していない参加者がいた	0
グループの話し合いに不慣れな参加者がいた	3
ワークシートやブレストの方法を改善した方がよい	1
その他(個性的な子や脱線しがちな子もいる中、しょうたさん、りくさんが良くリードしてくれて、子供たちも納得して方向性を決めることができたと思います。主にしょうたチームに参加しての感想)	1

3 日目のグループでのアニメ制作は

全員が積極的に話し合いに参加していた	4
全員あるいはほとんどの参加者は楽しそうに活動していた	3
積極的な参加者と手持ち無沙汰そうな参加者に分かれた	1
絵や図工が得意でない参加者には難しかった	0
ほとんどの参加者には難しかった	0
アニメ制作の練習が足りなかった	1
何をするかを理解していない参加者がいた	0
その他(思ったよりスムーズで自発的に分担しながらよくまとまったと思います。もっと言いたいことや作りたいものがあつた子もいたようで、もう少し時間がとれると良いかも知れません。集中力的には限界の時間かとも思うので難しいところ)	1

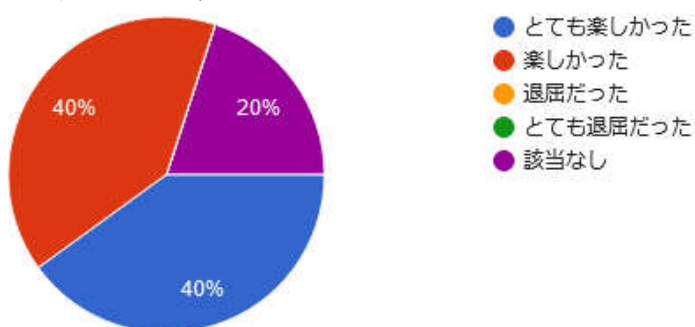
3 日目の発表とふりかえりのやり方は

良かった	3
普通	2
悪かった(改善すべき)	0

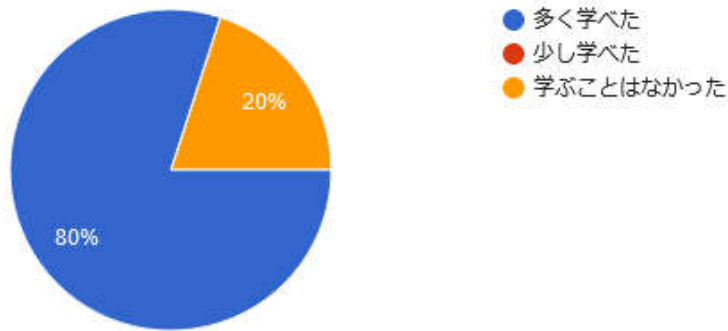
3 日目の発表とふりかえりで気づいたことがあれば書いてください。

- 振り返りでかなり多くの意見が得られて驚いた。
- ふりかえりについては一人ずつみんなの前で、自分が一番伝えたいことは何で、それが伝わったか等を言えると良かったかも知れません。
- 子供たちに意見を求める時に「何かありますか」より、「ここはなぜこうしたのですか」と尋ねた方が良かったと思います。

スタッフ本人にとって、このワークショップは



スタッフ本人は、このワークショップで学んだことはありますか？



スタッフ本人にとって、このワークショップの前と後でなにか変化はありましたか？

子供たちの川への意識のとらえ方を知れた。	1
子供たちが楽しんでいたり工夫していたりする様子、また、黒目川という皆が好きな場所を軸に皆で一緒に活動し、アニメが作れたことに先ずは感動しました。アニメテッドラーニングで出来ることはたくさんある、と思いました。	1
アニメを通して、子供たちのイメージーションをかきたてる方法を拝見できました。企画準備が大変だと分かりました。	1
なし	2

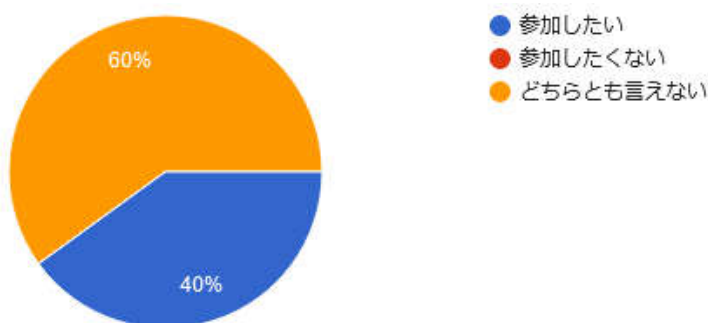
アニメの制作や発表は学校や社会での学びに利用できると思いますか？

そう思う	3
そうは思わない	0
そう思うが、現実的には難しい点がある	2

前の質問の回答の理由(利用できる／できない、難しい点)を書いてください。

- 中々する機会が無い。
- 何かを体験すること、何かを調べて学ぶこと、何かを作ること、それらは別々に出来るし、それぞれ単体で意義もあると思いますが、自分の体験や考えをアニメーションにして発表するということで、「転換」が行われ、それは新たな発見や発展、また、深掘りや定着につながると思います。
また、チームで一つのものを制作し、発表するという経験は、自分の意見をしっかり伝え、人の意見を聞くという社会生活で重要な学びになると思いますし、何より楽しい、ということを多くの人に経験してもらいたい。題材もいくらでもあると感じました。
- 専門的にやらないと無理かと思いました。

アニメテッドラーニングのワークショップの指導や参加者として、これからも参加したいですか？



運営や内容で気づかれたこと、改善すると良いと思われることがあれば書いてください。

- アニメアドバイザーの方にもっと前にでて、やってもらえたのかな、と思いました。

主催者のふりかえり

1. 参加者の達成目標

- 3つの目標「黒目川に親しむ」、「子どもと地域の大人たちがいっしょに楽しむ、学ぶ、話し合う」、「活動で見たこと、知ったこと、考えたことをグループでアニメにして発表する」は、参加者のアンケート回答とグループふりかえりの発言から概ね達成したと考えられます。
- 「アニメをつくりたい」というモチベーションが参加者を初対面者とのグループワークに導き、上記目標を達成させたと考えられます。
- グループリーダーの東洋大学生2名はファシリテーター訓練を受けておりませんが、本事業以前から黒目川の魚類調査や黒目川に親しむ会の諸活動に参加しており、今回の川あそびの先生を依頼しました。両名は参加者と共に川まつりに参加し、学びに寄り添いながら、物語をつくる話し合いやアニメ制作に加わり、「次にすること」をアドバイスして完成に導き、参加者の達成感を高めました。

2. 主催者の目的

- **学びとまちづくり、子どもと大人の交流：**川まつり実行委員会との協働により実現できました。参加者1名は日ごろから黒目川でさかな獲りに親しみ、美術にも長けて、黒目川の先生 こばやしさんの勧めで参加しました。他の参加者に黒目川やさかな獲りの情報を提供するなど活躍してくれました。
一方、参加者から「さかなが捕れなかった」という声があり、川での活動時間を増やしてもよかったと考えられます。次回は川まつり参加を長くする、2日目にも川に行くなど、川の先生と共に学ぶアクティビティを検討します。
- **伝えたいコトを物語にする、アニメの発表とふりかえり：**黒目川に初めて訪れた参加者は川まつりを楽しみ、「黒目川の良い所を宣伝したい」とグループワークに励みました。川まつりで実際に川に親しんだ記憶は物語つくりとアニメ制作で参加者に定着したと考えられます。
- **広報：**参加者と保護者の反響から、アニメテッドラーニングへの理解が深まったと推察します。しかし開催地の市立小中学校の対象児童生徒全員にチラシ配布をしたものの申込者が定員に達せず、アニメテッドラーニングの広報の充実をひきつづき図ります。

3. 本事業の成果

3-1. アニメテッドラーニングのプラス・スパイラルの実証

- 社会活動でプラス・スパイラル「遊んで体験して考える→話し合い(学んだことの定着)→アニメ制作(学びを深める)→発表→ふりかえり→次の学び」の全行程を実践し、子ども向け活動での実効性が確認できました。
- **モジュール構成のプログラム**
 - アクティビティを15分、30分、45分のモジュールで構成した。
 - アイスブレイクは体と創造力を使うアクティビティを複数おこなった。異年齢・初対面の参加者が仲間意識を持つのに役立った一方、川の学びにつながるアイスブレイクをより多く取るのも良いと考えられる。
 - 「内容が多く慌ただしかった」というスタッフ感想はあったものの、モジュール型アクティビティの連続は参加者に緊張感を維持させた。
- **学校授業1コマ・45分できるアニメテッドラーニング**
 - 物語つくりの話し合い、アニメの素材作成、コマ撮りの時間はそれぞれ学校授業1コマ・45分間を目安とした。3日目の素材作成とコマ撮りの時間管理を厳しく行った。
 - 学校でも単元学習や行事学習後のアニメ制作と発表は学びを深め(定着させ)、子どもが考えなどを表出できると見込める。

3-2. 文字情報を視覚言語へ置き換えるプログラムとツールの実証

- **ワークシート記入とミニ発表で体験したコト、学んだコト、伝えたいコトの定着：**参加者にキーワード、4W物語(だれ／なに／いつ／どこで／なにををする)を意識させ、気分だけで作画しないように指導しました。
- **模造紙ブレスト：**ワークシートC「ブレスト話し合いシートーアイデアノート」は難易度が高いためグループリーダーに記録を任せ、参加者はテーブルに広げた模造紙に伝えたいコトなどを書き出しました。

- 視覚言語化のプレスト：模造紙には絵も描き込まれ、考えの視覚言語化を促した。
- 参加者がそれぞれのこだわりと興味対象を模造紙に表現し、グループリーダー、アニメの先生、学びの MC がタイミングを見計らって「ひとつの物語」へと導いた。
- **アニメの設計図 ワークシート D「4 画面物語シート」**：各人の構想やイメージ絵をグループで「ひとつの物語」にするのに「4 画面物語シート」は有効でした。
 - 模造紙プレストの前に次の 3 点を説明し、小学生制作の 2 コマx4 画面アニメ「さかな釣り」を見せた。
 - ✓ 2 コマを組み合わせることで 4 場面のアニメにする「2 コマx4 画面物語」（初心者が取り組みやすく、制作時間を短縮するため）
 - ✓ 伝えたいコトは、見るひとの注目を集めるようにすること
 - ✓ 注目を集めるには「動き」をつけること
 - コマ撮り前に、4 画面物語シート記入で、なにを、いつ、どこで、どのように動かすかをタイムラインに沿ってイメージさせた。

以上より、弊法人が共同研究者と開発してきたツールが一定程度有効であることを実証しました。

4. 指導者と学習者のアニメ制作経験知

- アニメの先生 いがきさんにはアニメ制作の技術面でグループリーダーと学びの MC を補助してもらい、アニメテッドラーニングにおける「学びの先生／ファシリテーター」と「アニメの先生」の関係を検証しました。
 - アニメの先生は 1 日目の川まつりに参加できず、川での体験を参加者と共有したグループリーダーがグループ活動では参加者と共に考え、アニメをつくり、発表とふりかえりをおこなった。
 - 物語つくりの話し合いとアニメ制作では、アニメの先生が 2 つのグループを回り、的確な技術アドバイスをおこなった。また事前準備は、アニメの先生がカメラ設営を行った。
 - アニメ概論の説明は少なくした。コマ撮りアプリ「ストップモーションスタジオ」は小学生でも直感的に操作できるため、参加者はアニメ制作初心者であったがアプリやタブレットのカメラ操作の指導は軽易に留めた。またアニメの概論や制作テクニックの指導も極力省いた。
 - ✓ 1 日目と 2 日目に、「カメラを通すと対象物がどのように写るか」を体感するアクティビティ（石のコマ撮り、仲良しピクシレーション）を入れた。
 - ✓ 本制作の前に、アプリでテスト撮影する時間を確保できると良かった。
 - **参加者の気づき**：発表で別グループのアニメを見て「アニメ表現で、こんなこともできる」と参加者が気づき、プラス・スパイラルとなった。
 - 学校や社会教育活動の学びにアニメの先生が補助役として加わる場合の「学びの先生／ファシリテーター」と「アニメの先生」の協働はこれからも研究を深めたい。
- アニメで表現することがわたしたちの日常に浸透すると、学びにアニメ制作と発表を取り入れやすくなります。
 - 「伝えたいコト」をアニメで存分に表現するには、視覚言語の表現力やアニメ制作技能の向上が重要。
 - 学習者と指導者（教員、社会活動家など）が言語・文字だけでなく、アニメを含む多様な視覚言語で「伝えたいコト」を的確に表現できるように、アニメテッドラーニングのプログラムとツールを改善しつつ、アニメ制作を日常に浸透させるパートナーシップを広げたいと考えています。

協力団体 黒目川に親しむ会のふりかえり

- 川に関する理解が広がる活動の仕方がいろいろあると感じました。アニメテッドラーニング、アニメ制作のワークショップには初参加で”発見”がありました。
- 来年も双方の条件が合えば、アニメテッドラーニングとの協働を検討したいと思います。

公式サイト <http://alljp.org/wskuromegawa2022>

東久留米市内私立小中学校各 2 校

[illegible]

A s a k a

— 私が暮らしたいまち 朝霞 —

市民宣言板

市内の公民館で定期的に開催されている「市民宣言」が、今年度も実施されています。市民を育てるための大切な機会です。



第1回市民宣言ボードショー
会場：3099

記録のないものは、「費用・無料 対象」などである。申込方法／当日直接会場へお申し込み（電話番号外の方は042）です。

市民宣言板に掲載した内容は、新制コメンタリスの影響で、中止や延期となる場合があります。詳しくは各団体にご確認ください。

行事案内

読書大会のご案内

日時／9月1日(土) 午前10時～正午
 会場／中央公民館・コミュニティセンター 8月31日(金)までにメールで、代表者名・参加人数・参加連絡先を知りたい(多数の場合は、併せて)その他／読書共済会連合会助成事業

P.R式デモンストレーションとユーザーワークショップあり(手話通訳付)。主催／佐藤・熊谷あさひサービス(アサヒさん) a.saka.shiva@gmail.com

ウクレレ生活クラブつづき講座

日時／8月27日(土) 15:00～午後3時
 会場／中央公民館・コミュニティセンター 費用／1,000円(教材費)
 申込方法／電話で、その他ウクレレ無ししめしめ(申込みまで) 主催・後援／朝霞ウクレレクラブ 小林 ☎090-6303-4321

介護予防室のためのサロン

日時／8月1日(木) 午後10時～11時30分 会場／有林市民センター 費用／100円(食事・近辺から、身近な人の介護が心配な方) 申込方法／電話でその日の先生から、主催・後援／あさひサービス(アサヒさん) 出所 ☎080-3176-9338

朝霞平井のたけのこ祭

日時／8月27日(土)～29日(日) 午前30分～午後5時 会場／京都市(本町) 主催・後援／朝霞平井のたけのこ実行委員会 真下 ☎080-6787-0242

アニメーター勉強会

黒田川で遊んで、学んで、思い入れをアニメにしよう！

日時／8月21日(土) 午前9時～午後1時半 ②4日(日) 午前11時～4時 ③27日(土) 午前11時～4時(全3日間) 会場／①東京メトロ有明駅 黒田川(朝霞側)付近 ②高尾山駅南口 ③東葉文芸センター 費用／200円 対象／小学5年生～中学生 申込方法／ウェブサイトで、その他活動情報、企画費必要なる場合あり 主催・後援／アニメータークラブらぶ伊勢 ☎info@alljo.org

少年少女合唱団

日本の歌謡曲を歌ってみたいよ

日時／8月14日(土) 午後4時～4時30分 会場／中央公民館・コミュニティセンター 費用／1,000円 対象／小・中学生 申込方法／電話で その日のノドナリ、又は自分の子など、2人ずつ希望する曲を申し込む。決まりごとの経験で大きな声で歌ってください。主催・後援／朝霞少年少女合唱団 清水 ☎090-6809-4652

印刷発行部会 2022.8 | 31











asaka_kuromegawa_as...

投稿 18 件 フォロワー 6 人 フォロ잉 6 人

精進で遊ぶぞう

朝陽でアニメテッドラニングと知城映画配給をしています。アニメテッドラニングはアニメ製作で学びとコミュニケーションを深める活動です。
[allip.org](#)

プロフィールを編集

ダーカブを見える

メニュー

投稿 保存済み 学習されている人











オフィスH 誠信の交わり

オフィスH（オフィス・アッシュ）の経営者、代表者から、高松市にある企業・団体・個人に、アメリカ・韓国・中国の最新事情や文化を紹介しします。

☆ 参 加 者 ☆

① 黒目川で遊んで、学んで、思い出をアニメにしよう！18歳以上対象ワークショップ

毎年恒例で行われる「黒目川」の川遊びをテーマにした、子どもたちとを物知りなアニメで教養するワークショップです。

<http://info.ash-h.com/2022>

資料の依頼で考えたこと、感じたことを整理して、グループ（6名以内）で発表希望者発表するレクレーション形式。

子どもたちも大人も参加のことで話題が豊富であること、…民主主義の基盤と考えています。子どもの疑問に答えていくシステム、と。

必ず参加者で下さい！

① About me

② Twitter

③ Facebook

④ Contact

liveblog *Blog*

Powered by ライフブログ

☆ 参 加 者 ☆

② 参 加 者 ☆

③ 参 加 者 ☆

④ 参 加 者 ☆