

こうこうせい にほんご がくしゅうしゃ
高校生と日本語 学習者 のアニメーテッドラーニング—アイデアをアニメで伝える

アニメとオノマトペで 表現 する「水」

12/27(火)、29日(木)、2023年1/8日(日)、15日(日)

オンライン 開催 ・参加無料

「水」をテーマとするアニメの制作と発表のワークショップです。

わたしたちに不可欠な水。

水資源や水問題、その背景にある環境問題、産業と消費社会、国内・国際間の格差、あるいは

身の回りの水(上下水道、河川湖沼、海)や自分自身の水利用など…持続可能な開発目標SDGs(人類が

この地球で暮らし続けていくために、2030年までに達成すべき目標)の17の目標でもさまざまに関連して

いるのが「水」です。

※右の図をクリックすると17の目標が表示されます。 <https://www.unicef.or.jp/kodomo/sdgs/about/>

「水」を取り巻くことがらを考えて、課題解決のアイデアなどをアニメとオノマトペ(擬音語・擬声語・擬態語など)で

表現、発表するワークショップです。

高校生と日本語学習者のワークショップは昨年初めて実施されました。

コロナ禍で相互交流が難しかった中、中国、日本、アイルランド在住の若者たち、ブラジル出身者など13

名がオンラインで相談しながら、メッセージアニメをつくりました。 <http://alljp.org/report-ws4youth2021>

開催概要(ワークショップのひにち、じかん、だれがさんかできるか、など)

開催日:

ワークショップ1日目: 12月27日(火)

ワークショップ2日目: 12月29日(木)

ワークショップ3日目: 2023年1月8日(日)

発表とふりかえり: 2023年1月15日(日)

開催時間:

日本時間 午後5時～午後8時 (GMT 午前8時～午前11時)

参加費：無料(ただでさんかできます)

準備するものなどの参加の条件を見てください。

募集人数：16名／事前申込制(もうしこみをしてください)、申し込みが多いときは抽選します。

対象(おうぼできるひと)：

- 高校生(日本在住者で日本語ネイティブ)
- 外国か日本に住んでいる日本語学習者(中学生から大学生くらいまで)
- このほかのひとでも参加を希望するなら、事務局へメールできてください。

グループでも参加できます(1グループ4名くらいで)。くわしくは事務局へメールできてください。

グループリーダーとして大学生も募集しています。くわしくは事務局へメールできてください。

主催：一般社団法人 アニメテッドラーニングらぼ ※主催(主催者)とは、このワークショップの責任者です。

助成：令和4年度 子どもゆめ基金 子どもゆめ体験活動 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=2240426&sub=1>

協力：

- 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にわくわくしている日本語教師グループ(「AWN」)

ワークショップの目的

- アニメ制作で世界的課題の理解を深め、自らのアイデアを表現、発信する。
- アニメとオノマトペで、ことばだけに頼らずに、多文化交流する。

高校生と日本語学習者のみなさんへ

グループで話し合いながらアニメとオノマトペで「伝えたいコト」、おとなに言いたいことを表現してみませんか!?

ワークでは日本語だけでなく、絵やイラストやアニメとオノマトペもつかい、グループで目的を達成しましょう。

さくねん さんかしゃ え ぐたいてき み め み 見える はな あ
昨年のワークショップ参加者たちは絵や具体的なものを見せたり、目に見える話し合いをくふうしながら、すば
らしいメッセージアニメを完成させました。みなさんも挑戦(トライ)してみよう!

4 日目には発表とふりかえりをします。ワークショップ参加の前と後で「水」と持続可能な開発目標 SDGs の
目標について、どのように意識・考えが変わったか、なにを自分ごと(自分ならどうするか)としてとらえられる
ようになったかをふりかえります。

完成したアニメはアニメテッドラーニングらぼのウェブサイト「みんなのアイデア、みんなのアニメ」で公開します。

みなさんもインターネットなどで発信しましょう。

なぜ、アニメの制作と発表が学びやコミュニケーションのツールになるのでしょうか…

アニメはわたしたちの近くにある表現で、日本を代表する文化ともいわれています。

アニメテッドラーニングはアニメをエンタテインメントだけではなく、アニメをつくり発表することで学びを深めら
れると考えています。つまり「アニメは学びとコミュニケーションのツール」です。

なぜなら、アニメ制作には課題(対象)を理解し、伝えたいコトを深く考え、物語にするために順序立て(計画)
が必要です。また、どのようなキャラクターなのか、そのキャラクターの特徴を知ってから具象化(絵)にし、動きな
どの表現を考えながら撮影しないと見るひと(伝えたい相手)に伝わらないからです。

くわしくはアニメテッドラーニングの説明をみてください(やさしい日本語や英語、あなたが得意なことばでは書
かれていません。ごめんなさい) >>

<http://alljp.org/guidance/about-al>

参加の条件

準備するもの 自分で準備してください。

- 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(1台、2台など)
- インターネット接続(定額制)
- アニメ制作に必要な道具や材料
- 教材のダウンロードとプリントアウト

日本語能力

ワークショップは日本語(やさしい日本語)でおこないます。

日本語学習者は日本語でやりとりができ、日本語能力試験JLPT N4以上(N3くらいの会話力)がよいです。

アプリ ワークショップ前に、次のソフトウェアをダウンロードしてインストールしてください。

- ウェブ会議サービス Zoom(無料版があります)。
- チームコミュニケーションツール Slack(無料版があります)
- コマ撮りアプリ Stop Motion Studio(ストップモーションスタジオ)。AndroidとiOSは無料版でよいです。

4日間参加 3日間のワークと4日間の発表とふりかえりに参加していただきます。

4日間すべて参加できないが、参加を希望するひとは事務局へメールできいてください。

ワークショップ(WS)の内容

事前(はじまるまえ)	運営チームとオンラインでインタビュー(30分くらい)をおこないます。 「水」について、自分で調べたり考えてください(考えるヒントを出します)。
ワークショップ1日目	技法を学ぶ: オノマトペ(擬音語・擬声語・擬態語など / onomatopée、onomatopoeia)、アニメ制作のミニワークなどをします。 伝えたいコトを話し合います。
ワークショップ2日目	グループでプロットとアニメの設計図(ストーリーボード)をつくります。 キャラクターなどをつくりはじめます。
ワークショップ3日目	キャラクターや背景を完成させてコマ撮りをします。 サウンドと映像を編集してアニメを完成させます。 ※ 完成しない場合は発表会までにグループで完成させます。
ワークショップ4日目	発表とふりかえり。 ※オンライン開催のため友だちや家族も参加できます。

グループでもオンライン交流

- 参加者は自己紹介、予習と復習、制作物(アニメやワークシート)のアップロード、参加者たちと交流します。
- ワークの日とワークの日の間にグループで活動する時に、講師は質問に答えたり、アドバイスをします。

※チームコミュニケーションのアプリを使います。

講師(先生)、ファシリテーターの紹介

講師 & ファシリテーター、アニメーション担当

文化学園大学造形学部 准教授 荒井 知恵 (Chie ARAI) 氏

手描きアニメーター、イラストレーター。アニメーションプロダクションに勤務後、2002年よりフリーランス。

仕事をしながら、フリップブック(ぱらぱらマンガ)、絵本、映像などを気ままに製作、発表を続ける。

フリップブックへの愛がグループ展の企画に発展。2006年より現在まで、おもに東京都内にて不定期に開催。

日本アニメーション協会(JAA)会員。文化学園大学勤務。

<http://a-nonki.net/>

アニメテッドラーニング共同研究者。

ニックネーム: **のんきさん**

講師 & ファシリテーター、オノマトペ担当

京都精華大学マンガ学部 特任講師 ユー スギョン (Sookyung YOO) 氏

1986年、韓国生まれ。韓国アニメーション高校を卒業した後、2004年渡日。京都精華大学・大学院でストーリー

マンガを専攻し、2014年同大学院で芸術学博士号取得。現在は、京都精華大学マンガ学部特任講師。

物心ついた頃から作文や絵をえがくことに興味があり、ふたつのことが同時にできるマンガ家を目指すことになった。

その後、マンガ研究にも目を向け、描き手(かきて)、そして外国人としての視点を生かしつつマンガの

視覚表現について研究している。

京都精華大学教員紹介 >> <https://www.kyoto-seika.ac.jp/edu/faculty/yu-sugyon.html>

ニックネーム: **スーさん**

講師 & ファシリテーター、「水」と「石」にまつわる専門家

八千代エンジニアリング 株式会社 事業統括本部 国内事業部 地質・地盤部 プロフェッショナル・

地質技術者 長谷川 怜思(さとし) (Satoshi HASEGAWA) 氏

小学校からの石好きが高じて、新潟大学・大学院にて地質学を学び、2003年に現職に就く。

公共性の高いインフラ整備や暮らしやすく快適なまちづくり、多様な生物が生息できる自然ゆたかな環境

を保全する際、建設コンサルタントの地質技術者として、国・地方自治体・施工業者に対する技術支援や、

アドバイザーとして調査・計画・設計をおこなっている。

東洋経済オンライン「石に人生を捧げる「石マニア」の知られざる頭の中」>>

<https://toyokeizai.net/articles/-/479529>

ニックネーム: はせさん

総合ファシリテーター & SDGs 担当講師

一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ 理事 浪越 徳子 (Noriko NAMIKOSHI)

印刷会社、翻訳会社に勤務した後、経済産業省の次世代情報処理研究開発プロジェクトに従事し、

2001年より一般財団法人デジタルコンテンツ協会。

現在は、日本のコンテンツ産業の国際展開、VR/AR/AI等コンテンツ関連技術で海外展開を目指す

企業の支援プログラムなどを担当。

2019年2月より一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ理事。アニメーションをコミュニケーションツールとし

て活用することに魅力を感じて活動中。

ニックネーム: なみさん

プログラムアドバイザー

公益財団法人国際文化フォーラム シニア・プログラム・オフィサー 長江 春子 (Haruko NAGAE) 氏

日本と中国のダブル。大学での専攻を生かし日本青年海外協力隊 (JOCV) の日本語教師隊員を

経験したあと、現在の勤務先において近隣諸国の初・中等教育における日本語教育と日本の中・高校に

おける多様な外国語教育の推進、そして互いの言語と文化を学ぶ日本と近隣諸国の青少年の

相互 交流プロジェクトに 長年 携 わる。

近年 では、日本 国内外 の 高校生 を 対象 とする「 芸術 × 多文化」オンライン 交流 プロジェクトや、日本国内 の 多様な 言語的・文化的 バックグラウンドを持つ 高校生 たちが 芸術 表現 活動 を通して 多文化 共生 のマ インドを 育 む「パフォーマンス 合宿」の企画・運営 をおこなっている。

著書:『小春のあしあと』2021 年 4 月、a-Nest 出版 >>

コラム掲載サイト>><https://www.mirahira.net/profile/abce9216-963e-436d-814f-8b248424bd86/profile>

2022 年 4 月より 一般 社団 法人 アニメテッドラーニングらぼ 社員。

ニックネーム: はるちゃん

プロデューサー & SDGs 担当 講師

一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ 代表 理事 伊藤 裕美 (Hiromi ITO)

外資系企業広報を経て 1999 年 独立。アニメーション 上映・配給・権利管理 と共に、カナダやデンマークのパート ナーと若手クリエイターの国際活動を支援。2018 年にアニメテッドラーニングらぼを設立し、アニメーションを 学習とコミュニケーションのツールに活用する「アニメテッドラーニング」の普及に取り組む。現職、オフィスア ッシュ(オフィス H) 代表。オフィス H 誠信の交わり—HNews <http://officeh.blog.jp/>

ニックネーム: ひとさん わたしの名前が「hito」と海外のひとに発音されることがあります。hito=ひと=人= people! 「ひとさん」と呼んでください。

撮影、写真・映像等の使用について

1. 一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ(以下、当団体)では広報等に使用する目的で、活動中にスタッフが 写真撮影をおこなうとともに、ウェブ会議サービスアプリで録画をおこないます。左記の写真や映像、および 参加者が活動中に制作した著作物(アニメとワークシート)と参加者氏名(イニシャル表記)を、報告書や刊行物、 インターネット(ソーシャルメディアサービスを含む)等に掲載することがあります。
2. 当団体と共同研究者(昼間講師と荒井講師)は共同研究の目的で、(1)の写真や映像、および参加者が 活動中に制作した著作物(アニメとワークシート)と参加者氏名(イニシャル表記)を、学会や著作物、インターネ ット(ソーシャルメディアサービスを含む)等で発表することがあります。

3. この活動は子どもゆめ基金の助成を受けており、活動の様子がわかる写真を提出することとなっております。

子どもゆめ基金への報告用に提出した個人情報(写真等)は、「(独)国立青少年教育振興機構が保有する個人情報の適切な管理に関する規定」に基づき、子どもゆめ基金助成業務以外の目的には使用されません。

くわしいことは「参加申込フォーム」を見てください。

問い合わせと申し込み

問い合わせはメールでお願いします。担当：伊藤(ITO)。

メールの表題(タイトル)は「高校生と日本語学習者ワークショップ 2022」としてください。

info@alljp.org

参加申込フォーム 日本在住で日本語ネイティブの高校生 >> <https://forms.gle/sF4xU16JTDsqowGL6>

参加申込フォーム 日本語学習者 >> <https://forms.gle/kCz3RHCB14bzzUFf9>

このワークショップの内容は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

令和3年度 子どもゆめ基金 子どもゆめ体験活動 助成活動(独立行政法人 国立青少年教育振興機構)

<https://yumekikin.niye.go.jp/> <https://pr.yume.niye.go.jp/pr/detail?id=2240426&sub=1>

このワークショップは、アニメ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を基に企画運営いたします。

アニメテッドラーニングの普及促進やその実践のためならば、弊法人の許可なくこのページのコピーや転載ができません。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テッドラーニングらぼ / Animated Learning Lab in Japan-ALLjp. All Rights Reserved.