

The banner is divided into several sections. On the top left, there is a logo for 'ALL.JP アニメーター・ラーニングらぼ' featuring four cartoon characters. The main title 'アニメとオノマトペで表現する水' (Anime and Onomatopoeia to Express Water) is prominently displayed in the center. To the right of the title, a speech bubble contains the text '高校生と日本語学習者のワークショップ' (Workshop for High School Students and Japanese Learners). Below the title, the dates for the workshop are listed: '2022年 12月27日(火) 12月29日(木) 2023年 1月8日(日) 1月15日(日)'. To the right of the dates, the text 'オンライン開催 参加無料' (Online Event, Free Participation) is shown in an orange oval. Further right, there is a paragraph of text: 'わたしたちに不可欠な水。 「水」の課題をグループで話し合い、 アニメをつくろう！ 提案をアニメとオノマトペで 表現しよう。' (Water is indispensable to us. Discuss the topic of 'Water' in groups and create anime! Express proposals using anime and onomatopoeia). Below this text is a cartoon illustration of four people discussing a globe. On the far right, there is a logo for 'National Institution For Youth Education 国立青少年教育振興機構' and a photo of a person standing in a dry, cracked field. The text '体験の風をおこそう' (Let's create a breeze of experience) is also visible.

ALL.JP  
アニメーター・ラーニングらぼ

高校生と日本語学習者の  
ワークショップ

アニメと  
オノマトペで  
表現する水

2022年  
12月27日(火) 12月29日(木) 2023年  
1月8日(日) 1月15日(日) 日本時間 午後5時～午後8時

オンライン開催  
参加無料

わたしたちに不可欠な水。  
「水」の課題をグループで話し合い、  
アニメをつくろう！  
提案をアニメとオノマトペで  
表現しよう。

テーマを  
決めよう。

アニメの物語に  
必要なことを  
調べよう。

東京都東久留米市・落合川

体験の風を  
おこそう

国立青少年教育振興機構  
「子どもゆめ基金助成活動」

東京都東久留米市・落合川

PTA

# 高校生と日本語学習者のワークショップ2022 アニメとオノマトペで表現する「水」

22年12月29日 ワークショップ2

# オリエンテーション



なみさん(浪越徳子)

お見合いおばさん  
アニメテッドラーニングらぼ



# ワークショップのルール

★名前表示(なまえひょうじ) ニックネーム@いま、いるところ  
なみ@東京

★OKなら、手 🖐️ をあげてください

- Zoom録画(ろくが)をします
- ネットや報告書(ほうこくしょ)に名前／イニシャルをだします
- アニメ、ワークシートなどを公開(こうかい)します

録画をはじめます

# ワークショップ2

## 伝えたいコトをアニメにする計画

17:00 オリエンテーション

17:20 ビジュアルエクササイズ

17:30 <ブレイクアウト> アニメのアイデアを話し合う

18:00 アニメのアイデア発表

18:20 休憩(きゅうけい)

18:30 ミニワーク Stop Motion Studioでアニメをつくる

18:50 <ブレイクアウト> アニメ発表、アニメのプロットをつくる

19:15 ストーリーボードとは？ よんがめんものがたり たんとう

19:25 <ブレイクアウト> 四画面物語をつくる、担当を決める

19:50 3日目の予定、宿題

19:55 <チームの話し合い>

のこれる人  
話し合いをつづけてください



# やさしい日本語で話そう！

- ★はっきり、さいごまで、みじかくいう
- ★まず、結論(けつろん)。それから、理由や説明(りゆう せつめい)
- ★伝えたいコト(だいじなコト)は書く、絵／写真／動画でしめす
- ★わからなければ、聞く！
- ★辞書(じしょ)、翻訳ツール(ほんやくツール)  
自分のことばで書いてから、日本語にする  
チャットに書く



# 全員のスクリーンショット



## 令和4年度 子どもゆめ基金助成活動

イラスト/西村キヌ



**12月活動  
実施中**



## チームのメンバーがかわります

### ★ チーム1 はせさん

虞 婉晴(ゆう)、曹 钰蘅(ソウ)、シュミジュケ カロリヌ(カロ)、  
ヨーステン ヤエル(ヤヤ)

### ★ チーム2 スーさん

橋口 結歌(ゆうか)、蔡 欣葦(サイ)、ハディフ ノアイラ(ノノ)、  
ブーシャイブ ザーラ(ザザ)

### ★ チーム3+4 のんきさん、なみさん

ダビド ロドリゲス ケジア クリスティーナ(クリスティーナ)、郭 芷彤(カク)、  
王 嘉駅(カエキ)、高橋 果花(カノ)、エン ジャパン(エン)

### ★ チーム5 ひとさん

アフiffa ホサイン ニリマ(ニリマ)、徐 哲瀚(ジョ)、于 韵姿(ウ)、  
ベスリウ アレクサンドラ(アレクサ)、エマ ジョージ(エマ)

# ワークショップ2日目のゴール



★ Stop Motion Studioでアニメをつくる(ミニワーク)

★ あらすじ(プロット、plot)をつくる

★ 4画面物語(よんがめんものがたり)をつくる

★ ストーリーボードをつくる

Slackチャンネル  
4\_質問に答えますー講師に聞きたいこと  
ダイレクトメッセージ  
どんどん聞いてネ



# アンケートにこたえてください

<https://forms.gle/kV6JbkpLgHs8fCXi9>



あす **12月30日まで**にこたえてください

アップしなければ...

- 「ワンページャー」をSlack「チーム」チャンネルにアップしてください  
ファイル名のルール

**t1hito**\_onepager

# ビジュアルエクササイズ

水の写真からおもいつくことば・・・たくさんだそう！

写真A



チャットに書いてください  
発表してください

## ブレイクアウトセッション(10分)

**水の写真**からおもいつく**ことば**・・・たくさんだそう！

写真B



写真C



**チャットに書いてください** そして **発表してください**

## ブレイクアウトセッション(20分)

あらすじ(プロット、plot)を話し合う、決める

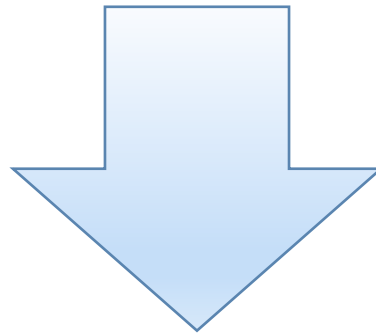
- あらすじをひとりひとり発表する
- アイデアノート①
  - 共通項(きょうつうこう)をつなげる
  - **新しいアイデアがでたら、くわえる**
  - 5W1H  
だれ／いつ／どこ／なに／どのように／なぜ
- 「**伝えたいコト**」を話し合う
  - アニメで伝えるメッセージ、テーマを決めよう



# イメージボード

- 5W1H、あらすじ、伝えたいコトがわかれば、イメージボードでもいい
- Zoomの「ホワイトボード」やブレストアアプリなどをつかおう

たとえば……



2021.12.18

KANA 10:29

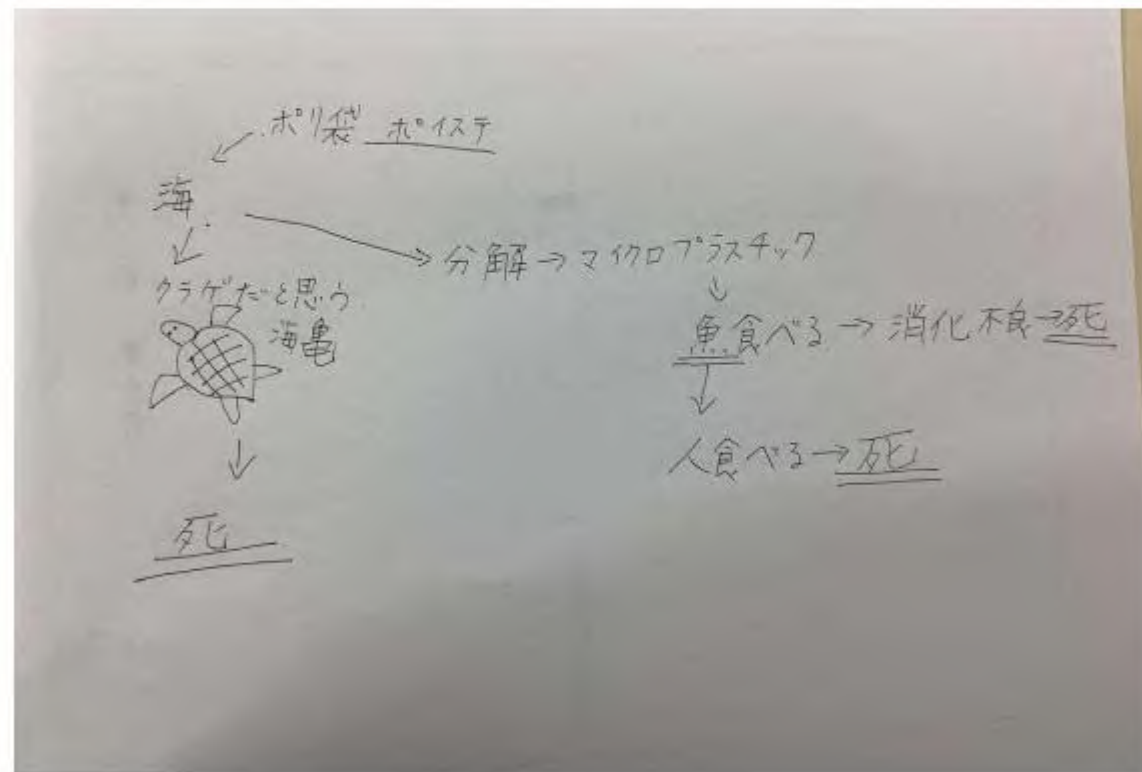
おはようございます:顔付き太陽:昨日先生と考えた案です。

プラスチックゴミを捨てたらどうなるのかをストーリーにしてみたら伝わりやすいかもしれないと思いました

案①プラスチックを海に捨てる→クラゲだと思って海亀が食べる→海亀死ぬ。

案②プラスチックを海に捨てる→魚がプラスチックを食べる→魚が消化出来なくて死ぬ。

または、そのプラスチックを食べた魚を人間が食べて、体調が悪くなる。



2021.12.18

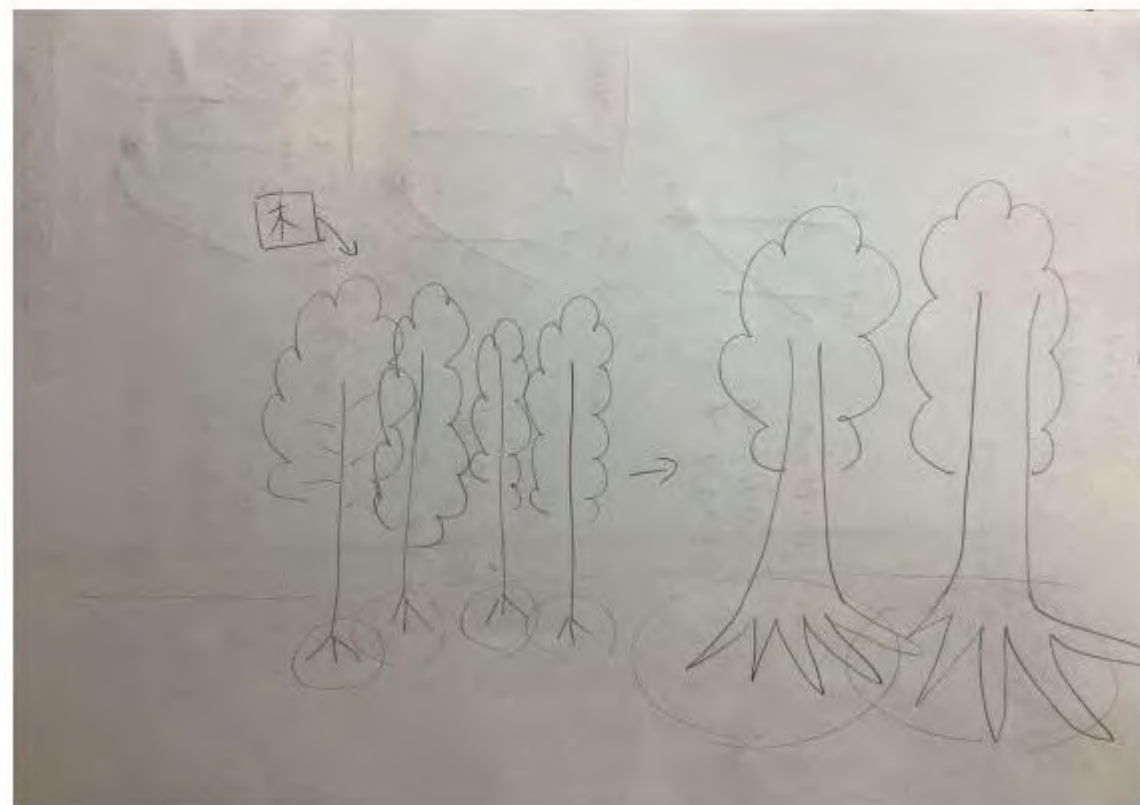
KANA 10:41

もう一つ案があります。

海が汚いと魚が死ぬ。雨が降ると陸の栄養が海に行ってその栄養を魚が食べるから、まずは陸の自然を守ることが大事だと思います。

例えば木がたくさん生えてると環境に良く見えますが、実は木がたくさん生え過ぎると気の根っこが短くて地面に固定できなくなります。そうすると木の根っこが弱いので大雨や台風などがくると、木が雨に負けて土砂災害が起こります。そうすると泥水は海に流れていくから、たくさんの土が流されて海が汚れます。魚が住めなくなります。

だから、木のお世話をして台風や大雨などにも強い木を育てて長生きできる木を増やしたいなと思います。





ブレイクアウトセッション(30分)

もういちど自己紹介

ビジュアルエクササイズ

あらすじ、伝えたいコトを決めよう

あらすじ、伝えたいコトの発表  
チームの代表者(だいひょうしゃ)



# 休憩 Break time

コマ撮りの準備をしてください



# コマ撮りアプリ Stop Motion Studio



のんきさん(荒井知恵)

アニメーター  
文化学園大学造形学部 准教授



# 「水の写真」のオノマトペをアニメにする

- 「水の写真」D～Fの中から**1つえらぶ**
- えらんだ写真をStop Motion Studioでアニメにする
- MP4に出力(しゅつりょく)する

写真D



写真E



写真F





## ブレイクアウトセッション(10分)

- 「水の写真」D～Fの中から1つえらぶ
- えらんだ写真をStop Motion Studioでアニメにする
- MP4に出力(しゅつりょく)する

写真D



写真E



写真F



## ブレイクアウトセッション(15分)

- アイデアノート②を完成(かんせい)させる
  - 5W1H(だれ／いつ／どこ／なに／どのように／なぜ)
  - あらすじ
  - 伝えたいコト
- チームで、アニメの完成形(かんせいけい)をイメージしよう
  - どんなアニメにしたい？
  - なにかできる？できない？

# アイデアノート②

- 5W1H(だれ／いつ／どこ／なに／どのように／なぜ)
- あらすじ
- 伝えたいコト

アイデアノート②に記入する →

高校生と日本語学習者ワークショップ2022—アニメとオノマトペで表現する「水」  
 プレスト話し合いを記録しよう — アイデアノート② 記録日 年 月 日

|      |  |
|------|--|
| チーム名 |  |
| メンバー |  |

キーワードから <5W1H>を<sup>かんが</sup>えよう

|                         |  |
|-------------------------|--|
| だれが／<br>なにが<br>Who/What |  |
| いつ<br>When              |  |
| どこで<br>Where            |  |
| なにをする<br>What           |  |
| どのように<br>する<br>How      |  |
| (なぜする)<br>(Why)         |  |



物語のプロット(あらすじ) <はじまり→発展→終わり>かく<sup>きしょうてんけつ</sup> 起承転結 >を考えよう  
 イメージボードでもOK

つた<sup>かんが</sup> 伝えたいコトはなに？ 1日目に<sup>かくにん</sup> 考えたコトの<sup>へんこう</sup> 確認や<sup>ついか</sup> 変更、追加

## ブレイクアウトセッション(25分)

### アニメの発表

オノマトペを言いながら、アニメを見せる

どの写真？あてよう！

あらすじの完成 アイデアノート②

# アニメの設計(せつけい):ストーリーボードとは？



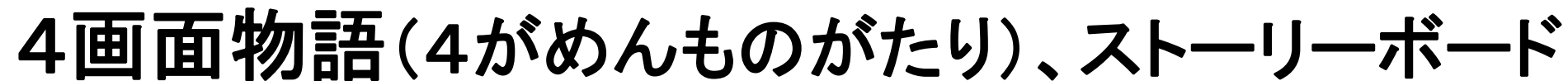
のんきさん(荒井知恵)

アニメーター  
文化学園大学造形学部 准教授



## 4画面物語(よんがめんものがたり)、ストーリーボード

- アニメの設計図(せつけいず)
  - アニメをつくるのに必要(ひつよう)なことを書く
  - メンバーがすることを書く
- 撮影法(さつえいほう)、技法(ぎほう)
  - カメラは上(うへ)におく? 横(よこ)におく?
  - キャラクターは平面(へいめん)? 立体(りったい)?
- 役割(やくわり、かかり)、撮影の進め方
- 時間の管理(かんり)
  - 時間内にできること／よくばらない



4 画面物語シート V1

カット表シート V1

# 役割(やくわり、かかり)を決めよう！



チーム

脚本／セリフ  
テロップ原稿  
カット表・ストーリーボード  
デザイン／作画  
アニメ撮影  
音楽  
ナレーション録音  
タイトル撮影  
エンドクレジット撮影  
編集・監督…

かかりをわけて分担する

シーン

シーン

シーン

シーン

コンピレーション  
分担監督

シーン

シーン

シーン

シーン

シーン

同じ  
テーマ



## ブレイクアウトセッション(20分)

### 4画面物語(よんがめんものがたり)をつくる！

- あらすじを4つ、5つのシーンにわけると
- キャラクター、背景(バックグラウンド)
  - デザインを決める
  - 素材(そざい)を決める
  - 技法(ぎほう)、撮影法(さつえいほう)を決める
- 役割(やくわり、かかり)を決める

### ストーリーボードをつくる

- オノマトペは、アニメのなかに2つ以上入れる



話しやすいことば  
で考えて  
日本語に訳しても  
いいよ

## 3日目 1月8日の予定

チームですること

- **ストーリーボード**を完成(かんせい)する
- キャラクター、背景(バックグラウンド)をつくる
- アニメを撮影(さつえい)する
- タイトル、エンドクレジットを撮影する
- 発表のやり方を考える

## 宿題(しゅくだい) [http://alljp.org/ws4youth2022\\_newsboard](http://alljp.org/ws4youth2022_newsboard)



- アンケートにこたえる **12月30日まで**  
<https://forms.gle/kV6JbkpLgHs8fCXi9>
- 「**アイデアノート②**」をSlack「チーム」チャンネルにアップする  
ファイル名のルール: **t1\_ideanote2**
- 「**4画面物語**」を「チーム」チャンネルにアップする  
ファイル名のルール: **t1\_4framestory**
- 「**ストーリーボード**」を「チーム」チャンネルにアップする  
ファイル名のルール: **t1hito\_storyboard**、**t1\_storyboard**



**1月3日まで!**

# 宿題(しゅくだい)

[http://alljp.org/ws4youth2022\\_newsboard](http://alljp.org/ws4youth2022_newsboard)



- 撮影(さつえい)の準備(じゅんび)
  - 材料(ざいりょう)
  - 編集アプリ
  - できれば、撮影をはじめる
- メッセージアニメをひろめる方法を考える



こまったら・・・**チャンネル「質問に答えますー講師に聞きたいこと」**へ  
のんきさん、スーさん、はせさん、なみさん、ひとさん、はるちゃんに質問があれば聞いてください。講師が答えます

# チームの話し合い

ワークの予定をたてる(なにを、いつまでに)

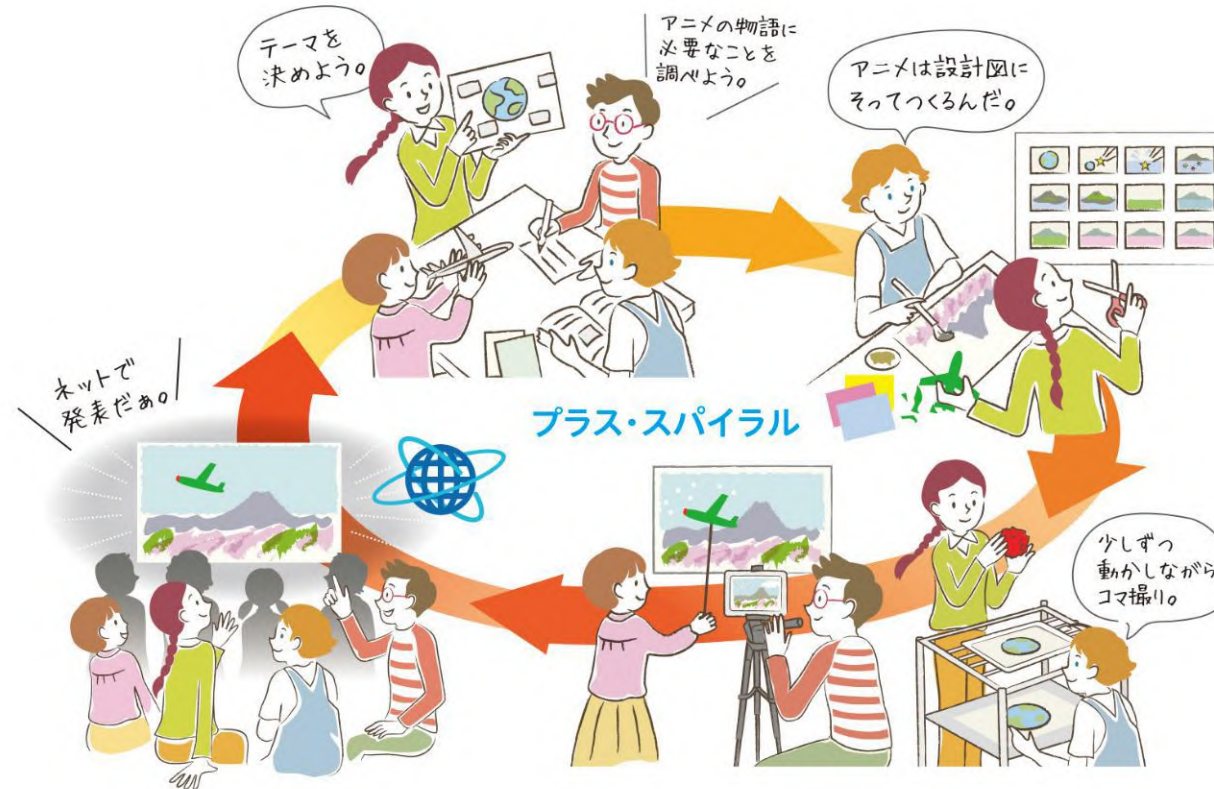
4画面物語をかんせいする

ストーリーボードをつくる...

みんながこのチームはつづけてください



# 1月8日に会いましょう



## 高校生と日本語学習者のアニメテッドラーニング