



2021,2022年度 オンライン高校生WSの所感と
持続させるための問題提起

荒井知恵（のんき）

良かった点：

全グループのアニメーション作品が完成した

→参加者（高校生＆日本語学習者）の頑張りが実った

参加者全員がワークに関わることができた

→言語のサポートが強大だった

1回目の反省を生かし、2回目は改善したWSができた

- ・レクチャーを少なく、ワークを多く
- ・振り返りの時間を作る

問題点：

WS参加者への要求量が、時間に対して多すぎた

WS参加者（高校生＆日本語学習者）への要求（3回のWS＋時間外作業）

- ・事前の宿題（資料を読み、ワンページャーを作る）
- ・グループメンバーと打ち解ける
- ・水に関する話題を共有する
- ・テーマを絞る、決める
- ・問題に対して「私たちはどうしたい？」を考える
- ・アニメーションのテスト撮影をしてみる
- ・ストーリーを作る（5W1H）
- ・四画面物語を描く（誰が描くか決める）
- ・絵コンテを描く（誰が描くか決める）
- ・オノマトペを考える
- ・誰がどの場面を制作するか決める
- ・タイトル、クレジットを誰が作るか決める
- ・キャラクターデザインをする（誰がするか決める）
- ・どんな視覚素材が必要か洗い出す
- ・どんな音声素材を使用するか決める（ナレーションorBGM？効果音？）
- ・素材を作る（背景・キャラクター）
- ・素材をSlackで共有する
- ・アニメーションを撮影する
- ・カットを編集する
- ・音声と合成する
- ・発表の準備をする（資料、発表者と内容）

※ミッションが多すぎると...

「こなすこと」が目標になってしまうのでは？
一番大事なことはなに？がぼやけてしまうのでは？

これは「持続可能」な企画か？

=

「プラススパイラル」が発生したか？
「さらに深めたい」「またやってみたい」か？
(参加者、講師共に)

問題解決（＝持続させる）のための提案



① 回数、日数を増やす

夏&冬など（夏にアニメ作りを楽しみ、冬にテーマを＋する）

② 目的をシンプルにする

「〇〇（ex. 水）のオノマトペ」をアニメにする

ニュースや既存の物語をアニメにする

アニメを「2コマ」に限定する

③ もっと「教育のプロ」に関わってもらう

企画段階から助言をいただく

チームのファシリテーションに関する助言をいただく

今後の検討

「オンラインワークショップ」を継続する？



- ・ 「対面WS」と「オンライン」とを切り分けて考える必要があるのでは？
成果物を無理に同じとしない
- ・ 「オンライン」の魅力（感染リスク、場所の制限のなさ）を生かし、弱点（身体コミュニケーションの制限の多さ）を強化したワークショップの可能性はあるか？
SNSの活用？
オンラインならではの成果物はなにか？