

# アニメテッドラーニング フォーラム 2022 実践報告と意見交換

2023年3月21日(祝・火)

主催 一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ(ALLjp)

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」)



この場を・・・

「いろいろなものを出し合う場、実践していない方にも、こんなことができると思ってもらう場」にしていきたいと考えています

今日発表しない方でも次回、次々回...には、「おもしろいことをやった」「わくわくする計画をしている」、などなど期待しています



# 教育や社会活動で 学びとアニメ表現をつなぐ、広める



- 17:00 オリエンテーション、アイスブレイク
- 17:35 アニメテッドラーニングの課外ワークショップモデル: ALLjp 伊藤裕美
- 17:45 21、22年度 高校生WSの所感と持続させるための問題提起: 荒井知恵
- 18:00 ドイツ、スイスの日本語教育での実践: ブランド那由多
- 18:20 フランスの日本語教育での実践: 遠藤真理  
中国の参加者の反応: OT
- 18:40 英国のバイリンガルグループ「おひさまあはは」での実践: Aya Kamura Mirto
- 19:00 日本の特別支援教育でのアニメ制作: よっしー
- <休憩>
- 19:40 アニメ制作を教育等に取り入れる目的と手段<問題提起>: 昼間行雄
- 20:00 表現するということが表現を育てる: みやせん
- 20:10 意見交換

# 自己紹介



30秒でお話してください

- 名前／呼んでほしい名前
- 活動の内容
  - 視覚言語表現／アニメ制作の実践
  - 実践がなければ、得意技をどうぞ！



**30秒で  
タイムアウト！**

# 「画」から「伝えたいコト」を読み解く

ひるさんのこれがわかると、アニメができる！ Vol.2

「映像で伝えにくいモノ／コトを、映像で表現する」より

日本のマンガはすごい情報量を絵で表している。  
Q太郎の心の動きが表されている見開き。  
小学校低学年がわかる表現で、すごい情報量ですべてを絵で表した。



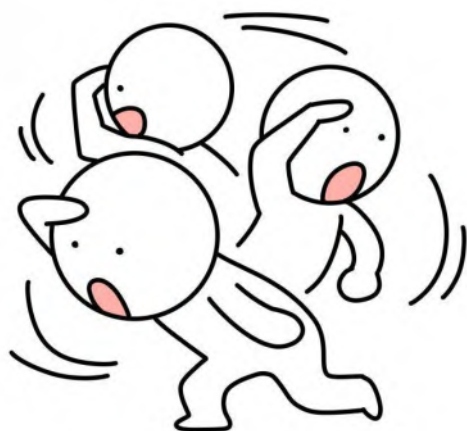
# 「画」から「伝えたいコト」を読み解く



フランスのアニメーションスタジオ  
Folimage(フォリマージュ)が  
支援して、独立系作家が制作した  
短編アニメーション



# アニメेटッドラーニング 課外ワークショップモデル 文字情報からメッセージアニメーションへの置き換えプロセス



アニメेटッドラーニングらぼ  
伊藤裕美(ひとさん)

# こどもとまちの課外ワークショップ

## アニメで考える、伝える、わたしたちのまちと未来



- **地域を知る、伝えたいコトに気づく**
  - 学びを深める
  - こどもと大人の交流
- **発見したコトを視覚言語に置き換える**
  - まち(生活圏)で見つけたモノを主人公にして、ちが伝えたいコトをアニメに置き換える
- **発表・発信とふりかえり**
  - 自分の**意見**、**アイデア**を表明
  - 仲間、大人と話し合う
  - 視覚言語⇄文字言語

伝えたいコト  
アニメとオノマトペで伝える





# 課外ワークショップモデル

- **こども＋学び＋アニメの協働:**
  - **こども** 伝えたいコトを自分のことば(アニメ)で発表
  - **まちの有識者・市民・先生** 学びのファシリテーター
  - **ALLjp、視覚言語表現の熟達者** アニメ表現のファシリテーター
- **キーコンピテンシーを自ら磨く:**
  - 社会・文化的、技術的ツールを相互作用的に活用する能力
  - 多様な社会グループにおける人間関係形成能力
  - 自ら考え、自律的に行動する能力
  - ローカルであり、グローバル: 地域の知と自然から社会的、世界的な課題へ

# 文字情報からメッセージアニメーション、 視覚言語表現へ置き換えプロセスの開発と検証



- 課題、テーマの学び
- 基礎的な学び(ミニワーク):オノマトペ、アニメ
- アニメの設計
  - 文字情報から伝えたいコトを選ぶ、決める
  - 文字情報を視覚言語へ置き換える
  - シーン的设计
  - 知的所有権等の保護
- アニメの撮影とポストプロダクション
- 発表、ふりかえり

アニメ制作は情報の  
簡略化の訓練になる



「伝わるように」  
と考えることは  
客観的な視点から  
物事を見る訓練

# 文字情報をアニメ・視覚言語へ置き換えるプロセス

ブレスト話し合いを記録しよう — アイデアノート

記録日 年 月 日

|              |  |
|--------------|--|
| ワークショップ名     |  |
| チーム名とメンバーの名前 |  |

キーワードを見つけよう、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 <SWHH>を決めよう

|     |  |
|-----|--|
| だが、 |  |
|-----|--|

ブレスト話し合い

アニメーターラーニング教材 4 画面物語 / 3 画面物語シート

タイトル: \_\_\_\_\_ 名前/チーム名: \_\_\_\_\_

4画面物語

アニメーターラーニング教材 カット表シート

タイトル: \_\_\_\_\_ 名前/チーム名: \_\_\_\_\_

|   |   |        |
|---|---|--------|
| ① | ② | 画面 [ ] |
| ③ | ④ |        |
| ⑤ | ⑥ |        |
|   |   |        |

カット表(簡易ストーリーボード)

文字情報を簡素化  
全体を設計  
➡コマ撮りへ



ポストイット絵物語



アニメーターラーニング教材 ストーリーボード用紙 (画面 16.9) ページ番号: \_\_\_\_\_

タイトル: \_\_\_\_\_ 名前/チーム名: \_\_\_\_\_

画面: 16:9 コマ数 fps: \_\_\_\_\_

| シーン | 画面 | 内容・効果・音楽など | セリフ | 時間 |
|-----|----|------------|-----|----|
|     |    |            |     |    |
|     |    |            |     |    |

ストーリーボード

# アニメで考える、伝える、わたしたちのまちと未来



**ALLJP** アニメーターラーニング  
アニメで考える、伝える、わたしたちのまちと未来

2022年  
8月21日(日)、23日(火)、27日(土)

対象 小学生(5年生以上)、中学生  
定員 20名(定員になり次第締め切り)  
参加費 1人200円(ボランティア保険加入費、熱中症対策費)

ワークショップ  
参加者募集

お申し込み先

<http://alljp.org/ws/Kuromegawa2022>

黒目川  
川まつりに参加!

黒目川で見たこと、知ったこと、考えたことをふりかえり、アニメをつくり、発表します。

写真撮影・録画、公開(保護者の方へ)

この活動では、子どもゆめ基金への報告のために写真撮影を行います。提出された個人情報(写真)は「(独)国立青少年教育振興機構」が「(独)国立青少年教育振興機構」が保有する個人情報適切な管理に関する規定に基づき、子どもゆめ基金の活動報告以外の目的には使用されません。また、団体広報等のために撮影した写真や映像、および参加者が活動中に制作した著作物は団体のウェブサイトやSNS、刊行物等に掲載することがあります。詳しくは上記ウェブサイトをご確認ください。

問い合わせ先  
一般社団法人アニメーターラーニングらぼ  
info@alljp.org (メールで問い合わせください)

主催: 一般社団法人 アニメーターラーニングらぼ  
協力: 黒目川に親しむ会、黒目川まつり実行委員会  
協力: 文化学園大学 文化・住居学研究所  
東京大学工学部工学教育推進デザイン  
学際育本研究室黒目川グループ  
助成: 独立行政法人 国立青少年教育振興機構 子どもゆめ基金 令和4年度子どもの体験活動助成

1996年から市民が運営し、コロナ禍中更新後、27回目の今年は対面開催(10時~12時30分)予定。  
※黒目川まつりの写真は黒目川まつり実行委員会提供。

黒目川で遊んで、学んで、思い出をアニメにしよう!

- 小学5年生~中学生 8名参加
- 対面、チームワーク
- 黒目川 川まつり(川あそび) 8/21
- ワーク、発表(保護者参観) 8/23、8/27
- 目的① 黒目川を「上から見る川」から、接して「遊ぶ川」「楽しむ川」へ
- 目的② 伝えたいコトを物語にする、アニメの発表とふりかえり

<http://alljp.org/report-wskuromegawa2022>

# 高校生と日本語学習者のワークショップ



**ALL.JP**  
アニメテッドラーニングらば

National Institution For Youth Education  
written. 国立青少年教育振興機構  
「子どもゆめ基金助成活動」  
体験の風をおこそう

高校者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**

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。

2022年  
12月27日 火 12月29日 木  
2023年  
1月8日 日 1月15日 日  
オンライン開催  
参加無料  
日本時間 午後5時～午後8時

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。

| 講習内容                                    | 対象者   | 定員  |
|---|---|-----|
| 1日目 オノマトペとアニメのミニワーク。<br>伝えたいコトを考え、話し合う。 | 高校生(日本在住者)<br>内外の日本語学習者   | 16名 |
| 2日目 プロットとアニメの設計図をつくる。                   | (中学生から大学生くらいまで)   |     |
| 3日目 キャラクターなどをつくり、コマ撮りと編集。               | 申込方法  |     |
| 4日目 発表とふりかえり。友だちや家族を招待しよう！              | 下記ウェブサイトにある「オンライン申し込みフォーム」でお申し込みください。【10月下旬募集開始】<br>申し込み多数の場合は抽選とします。 |     |

## アニメとオノマトペで表現する「水」

- 18名参加
- オンライン、チームワーク
- ワーク 12/27、12/29、1/8(3時間／1回)
- 発表 1/15
- 目的① 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
- 目的② ことばだけに頼らずに、多文化交流をする

<http://alljp.org/report-ws4youth2022>

※本ワークショップの内容等は予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

※この活動では、子どもゆめ基金への報告のために写真撮影を行います。提出された個人情報(写真)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。また、団体広報等のために撮影した写真や映像、および参加者が活動中に制作した著作物は団体のウェブサイトやSNS、刊行物等に掲載することがあります。詳しくは上記ウェブサイトをご確認ください。

主催：一般社団法人アニメテッドラーニングらば  
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「高校生と日本語学習者のアニメテッドラーニングアイデアをアニメで伝える」(独立行政法人国立青少年教育振興機構)  
協力：文化学園大学 文化・健康学研究所  
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])

お問い合わせ先: <http://alljp.org/ws4youth2022>  
お問い合わせ先: [info@alljp.org](mailto:info@alljp.org)  
お問い合わせは日本語または英語でお願いします。

# 高校生と日本語学習者のワークショップ

## ＜主催者のふりかえり＞

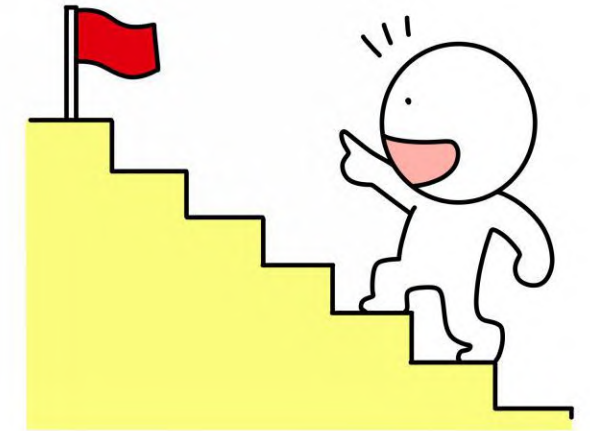


- 参加者の大半は「水」への関心が深まり、「水」の課題解決のために行動したい、と考えるに至った
- 参加者は多文化なひとたちと交流したい、交流へのハードルが下がったと自己評価した
  - 「アニメをつくれたこと」、「仲間と一緒にワークしたこと」から「自信を得た」
  - 「アニメをつくりたい」、「チームでアニメを完成させたい」という動機が彼らの活動を支えた
- アニメ制作を通じて、主体的な学びと多角的な表現・発信のスキルを高める
  - 根底にはアニメーションの潜在力、可能性が存在する

# 文字情報からメッセージアニメーション、 視覚言語表現へ置き換えプロセスの開発と検証



- 課題、テーマの学び
- 基礎的な学び(ミニワーク):オノマトペ、アニメ
- アニメの設計
  - 文字情報から伝えたいコトを選ぶ、決める
  - 文字情報を視覚言語へ置き換える
  - シーン的设计
  - 知的所有権等の保護
- アニメの撮影とポストプロダクション
- 発表、ふりかえり



**カタチが見えてきた**

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



文化学園大学  
荒井知恵(のんき)



# ドイツ、スイスの日本語教育での実践

ブランド那由多(なゆた)



# フランスの日本語教育での実践

## 高校生と日本語学習者のワークショップ参加者のその後

遠藤真理(えんまり)



# 英国の日本語教育 バイリンガルグループ「おひさまあはは」での実践

Aya Kamura Mirto  
(あやぽん)



# 日本の特別支援教育での実践

よっしー



# アニメ制作を教育等に取り入れる目的と手段 ＜問題提起＞



文化学園大学  
昼間行雄(ひる)



# 表現するということが表現を育てる



みやせん

# アイデアを話し合ひましょう

