

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。



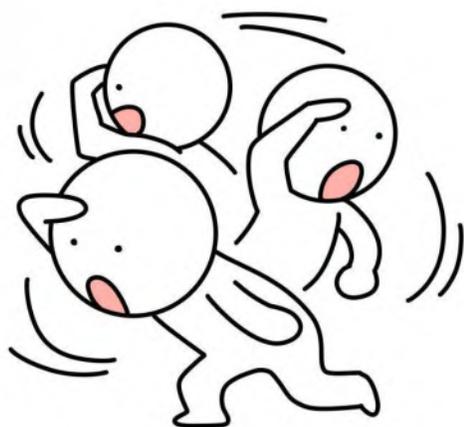
「画」から「伝えたいコト」を読み解く



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

アニメेटドラーニング教材 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

アニメेटドラーニング教材 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

アニメेटドラーニング教材 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

体験の風をおこそう

黒目川で遊んで、学んで、思い出をアニメにしよう!

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!

1日目 | 8月21日(日)
午前9時30分～午後1時

黒目川で活動

朝霞市産業文化センター、黒目川(東上線南岸～新高橋くらの間)

黒目川川まつり
黒目川に親しみアクティビティいっぱい。子どもも大人も、川に楽しいひととき。川そうじ、外来動物ウォッチ、さかな釣り、川あそび(タイヤボートなど)をして、楽しい時間を過ごしましょう!

1996年から市民が運営し、コロナ禍中断後、27回目は今年是对面開催(10時～12時30分)予定。
※黒目川川まつりの写真は黒目川川まつり実行委員会提供。

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。

2日目 | 8月23日(火)
午後1時30分～午後4時30分

黒目川の活動を物語へ

朝霞市産業文化センター 朝霞市浜崎669-1

発表には保護者、家族、友だちの参加OK
活動終了後、完成したアニメと活動の記録を主催者がウェブサイト(<http://alljp.org/>)でも公開します。
※会場や内容などは予告なく変更する場合があります。詳細はウェブサイトをご確認ください。

3日目 | 8月27日(土)
午後1時～午後4時

アニメの制作と発表

朝霞市リサイクルプラザ 朝霞市浜崎664-2

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「(株)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、子どもゆめ基金他関係者以外へ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: 黒目川に親しみ、黒目川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
朝霞市立朝霞高等学校 工学部 環境デザイン学科 青木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

<http://alljp.org/>

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。 伝えたいコトを考え、話し合う。	高校生(日本在住者) 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】 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])

お申し込み先:ウェブサイト
<http://alljp.org/ws4youth2022>

問い合わせ先: info@alljp.org
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＞

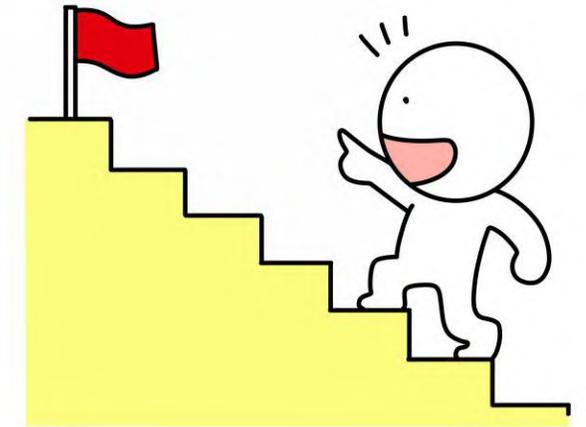


- 参加者の大半は「水」への関心が深まり、「水」の課題解決のために行動したい、と考えるに至った
- 参加者は多文化なひとたちと交流したい、交流へのハードルが下がったと自己評価した
 - 「アニメをつくれたこと」、「仲間と一緒にワークしたこと」から「自信を得た」
 - 「アニメをつくりたい」、「チームでアニメを完成させたい」という動機が彼らの活動を支えた
- アニメ制作を通じて、主体的な学びと多角的な表現・発信のスキルを高める
 - 根底にはアニメーションの潜在力、可能性が存在する

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

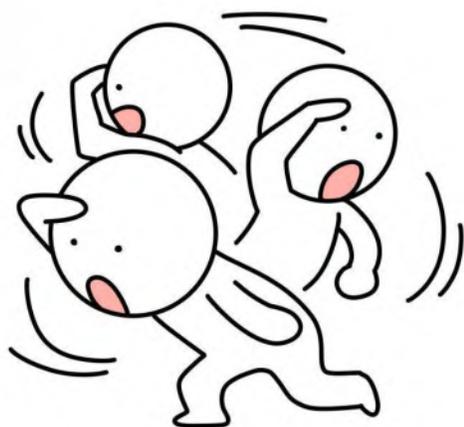


- 課題、テーマの学び
- 基礎的な学び(ミニワーク):オノマトペ、アニメ
- アニメの設計
 - 文字情報から伝えたいコトを選ぶ、決める
 - 文字情報を視覚言語へ置き換える
 - シーン的设计
 - 知的所有権等の保護
- アニメの撮影とポストプロダクション
- 発表、ふりかえり



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

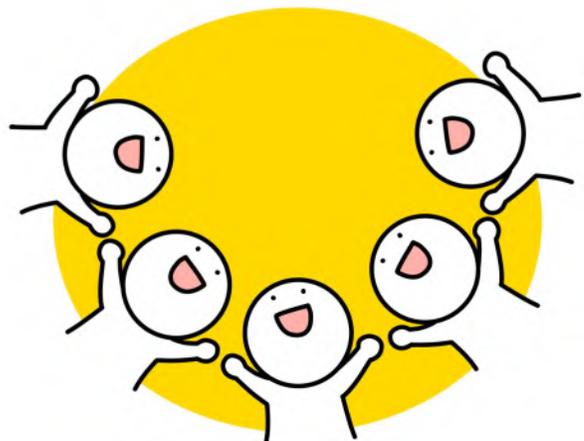
ブランド那由多(なゆた)



フランスの日本語教育での実践

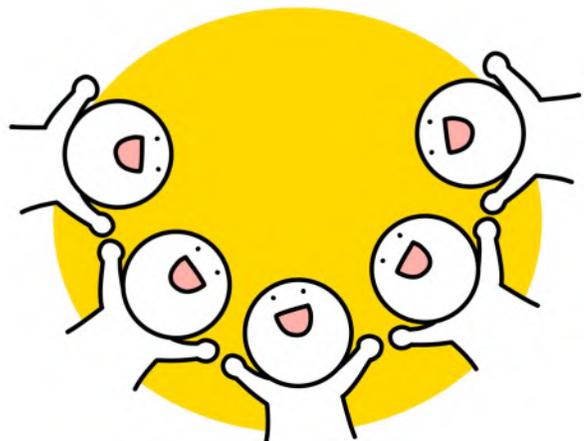
高校生と日本語学習者のワークショップ参加者のその後

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

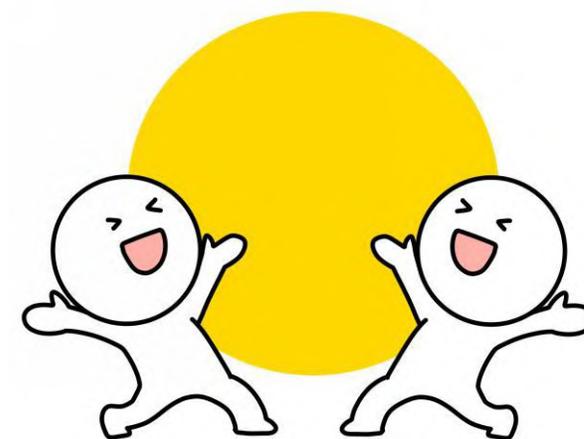
よっしー



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

