

アニメテッドラーニング

アニメで、アイデアを伝える、発信する

学びとコミュニケーションを深める

さまざまな能力、自信、積極性を育む

「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・知識⇄アニメ
交互に置き換えると
学びが身につく

日本語を話す
自信がついた

学習者に描かせることで
本当に理解できたか確認できる

作品がだんだん
形になって
達成感いっぱい

アニメ制作は情報の
簡略化の訓練になる

みんなで作った
アニメを大事にする

自分の表現を
生み出す、発現できる

アニメーテッド? アニメーテッドラーニング?

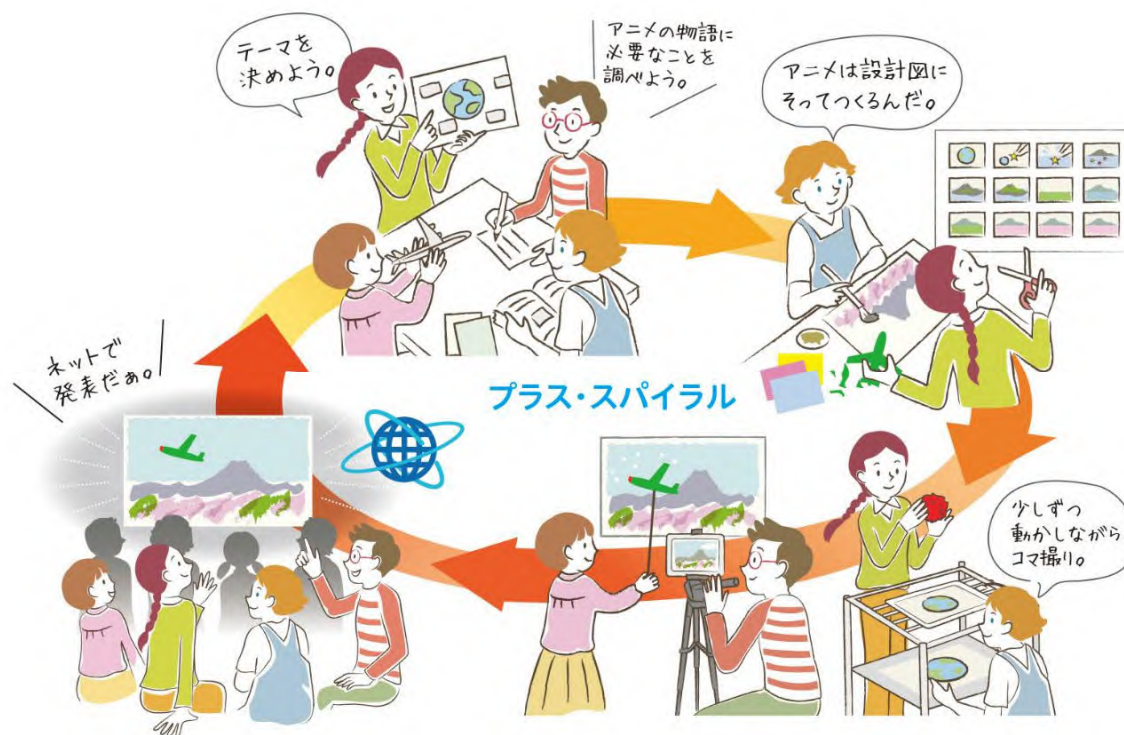


アニメート (animate)
(~に) 生命を吹き込む
(~を) 活気づける

||
学びを活発にする

||
楽しい学びをする

||
アニメーテッドラーニングのプラス・スパイラル



アニメーテッドラーニング

<http://alljp.org/>



- アニメーテッドラーニング (Animated Learning) はデンマークなどで 20年くらい前にはじまる。
- 2018年ALLjp (アニメーテッドラーニングらぼ) 設立、デンマークの Animated Learning Labと提携。
- 文化学園大学造形学部 昼間行雄教授、荒井知恵准教授と共同研究。
- **日本型アニメーテッドラーニング**の開発と普及：
 - **指導者養成** 2019年~21年 子どもゆめ基金助成
 - **学習者向けワークショップ** 2019年~ 子どもゆめ基金助成
 - **オンラインガイダンス** <http://alljp.org/guidance>

National Institution For Youth Education
独立行政法人 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**

アニメテッドラーニングらぼの活動



- 指導者養成 オンライン講座
 - おにぎり顔で「いまの気持ち、みらいの気持ち」を表す
 - ぱらぱらマンガで動詞を学ぶ
 - ぱらぱらマンガで漢字を学ぶ:授業・活動案を考えてみよう!
 - 文字情報をアニメに置き換えよう!(アニメ制作のAtoZ)
 - 2コマ画で動きをつくる(ひるさん講習会Vol.1:動き)
 - 3コマ画で物語をつくる(ひるさん講習会Vol.2:映像で伝えにくいモノ/コトを、映像で表現する)
- ファシリテーターのコミュニティ:フォーラム
 - 実践報告と意見交換 <<教育や社会活動で、学びとアニメ表現をつなぐ、広める>>
- 指導者向けオンラインガイダンス
 - アニメ制作の基礎、練習ワーク、ワークシート
 - アニメの記号論(仮)



実施報告



オンラインガイダンス



アニメーテッドラーニングのプロセス

1. 伝えたいコトの見極め

- ワンページャー (画像>文字、個人)
- アイデアノート①_キーワード (文字>画像、個人)
- アイデアノート②_プロット (文字>画像、グループ)
- 模造紙ブレスト (画像>文字、グループ)
- イメージボード (画像>文字、グループ)

2. ビジュアルエクササイズ (画像、グループ)

3. アニメの設計 (文字情報を視覚的表現へ置き換える)

- シーンの計画
- アニメの設計: カット表 (簡易的)、ストーリーボード

4. アニメの制作

5. 発表、ふりかえり: 対話鑑賞



文字情報から視覚的表現へ 置き換えプロセス



ワンページャー

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
ワグシヨフ名					
チーム名					
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 <SWH>を決めよう					
ワグシヨフ					

ブレスト話し合いシート

だいじなキーワードを出す
伝えたいコトを決める



イメージボード

高校5年日本語学習者ワークショップ2023-アニメ制作ノマドで実践する「水」

アニメーターラーニング教材 4画面軸シート

タイトル: _____ チーム名: _____

4画面 / 3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: _____

ID	ID	画面 []

カット表

アニメテッドラーニングらぼの活動



- ワークショップモデル:構築と検証
 - 学び／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
- 高校生と日本語学習者
 - 2021年、アニメとオノマトペで表現するSDGs
 - 2022年、アニメとオノマトペで表現する「水」
 - 2023年、アイデアをアニメで伝える、テーマは「水」
- 小中学生とまちづくり
 - 2019年、アニメテッドラーニングとしま2019
 - 2019年、アニメで、“ひこーき公園の未来図”を描いてみよう!
 - 2020年、朝霞で見つけたモノを観察してアニメにしよう!
 - 2022年、黒目川で遊んで、学んで、思い出をアニメにしよう!
 - 2023年、落合川で遊んで、学んで、思い出をアニメにしよう!
 - 2023年、黒目川で遊んで、学んで、思い出をアニメにしよう!



実施報告

アニメテッドラーニングのモデル

課外活動：こどもとまちのワークショップ



- 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

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、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

伝えたいコトを
アニメで伝える
(自分が得意な表現で伝えよう)



アニメーションを学習のツールとする
アニメーションをコミュニケーション(対話)のツールとする

文字情報からアニメ／視覚言語表現へ置き換え
むずかしいことをやさしく・・・まじめなことをゆかいに
そしてゆかいなことはあくまでゆかいに

学びとコミュニケーション(対話)の場

学校の授業、課外活動

さまざまな社会活動

生涯学習、社会人の学習(企業研修等)・・・

ALLjp(アニメテッドラーニングらぼ)

info@alljp.org