

アニメテッドラーニング年次フォーラム 2023 実施報告

日時:2024 年 4 月 7 日(日)17:00~18:40

場所:Zoom

参加者:

- HK
- HY
- KM
- BN
- YT
- DD
- SM
- TT
- MSA
- KM
- CM
- MT
- 藤光由子氏
- 西村尚氏
- 鵜澤威夫氏



-
- 伊藤裕美／ひとさん (ALL.jp)
 - 浪越徳子／なみ (ALL.jp)
 - はるちゃん (ALL.jp)

採録

**アニメテッドラーニング
フォーラム 2023**

「多彩な表現」や「動画の表現」と
言語学習、分野・教科横断学習、多文化交流

2024年4月7日(日)

主催 一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ(ALL.jp)
協力 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」)

「多彩な表現」や「動画の表現」と
言語学習、分野・教科横断学習、多文化交流

- 17:00 オリエンテーション、アイスブレイク(単手ゲーム)
- 17:05 アニメテッドラーニングのワークショップモデル:アニメテッドラーニングらぼ
- 17:25 フィリピンの日本語学習者の多彩な動画の表現力:藤光由子
- 17:40 宮崎大学B-JET (Bangladesh-Japan ICT Engineer's Training) プログラム: 鵜澤威夫

意見交換 現状、そして未来を話し合います!
18:30 終了

質問は
意見交換で
お願いします

伊藤(ひとさん):

本日は、AWN(A:アニメテッドラーニングに、W:ワクワクしている、N:にほんご教師のネットワーク)の藤光由子さん(国際交流基金)がフィリピンの日本語学習者の多彩な動画的表現力を紹介してください。

その後、意見交換。

日本語指導員の鶴澤威夫さんが宮崎大学 B-JET(Bangladesh-Japan ICT Engineer's Training) プログラムを紹介され、意見交換の口火を切っていただく。

Padlet にもご意見などを投稿してほしい。

【アイスブレイク: 挙手ゲーム】

質問: 日本にいるひと

質問: 日本語教育をしているひと

質問: アニメをつくれるひと



【活動報告 アニメテッドラーニングのワークショップモデル—文字情報を視覚言語へ置き換える】

発表者 アニメテッドラーニングらぼ、伊藤裕美

アニメテッドラーニングらぼは 2023 年度に主催したワークショップ 3 件でアニメテッドラーニングの実証性を検証し、アニメテッドラーニングが小中高生のみならず、大学生や社会人にもプラススパイラルをもたらすことを確認した。

アニメで、アイデアを伝える、発信できることも

アニメーション制作を学習ツールとする
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

伝えたいコトを見極めて、アニメへ置き換える
むずかしいことをやさしく・・・まじめなことをゆかいに
ゆかいなことはあくまでゆかいに (井上ひさしさんの言葉)

学びと対話の場にアニメーション制作と発信

- 学校の授業、課外活動
- さまざまな社会活動: こどもとおとなの共通のこば

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!

アニメテッドラーニングのワークショップは学習者に文字言語だけでなく、視覚言語、さまざまな表現を求める。昨年のフォーラムで実践を報告された、英国のあやぼんさんがおこなう「ひらめき・インスピレーション」を小中学生向けワークショップに導入した。

ひらめき・インスピレーション → アイデアの泉

小中学生向け対面ワークショップ「東久留米・落合川ワークショップ」と「朝霞・黒目川ワークショップ」の概要報告。



詳細はウェブサイトの実施報告で>>

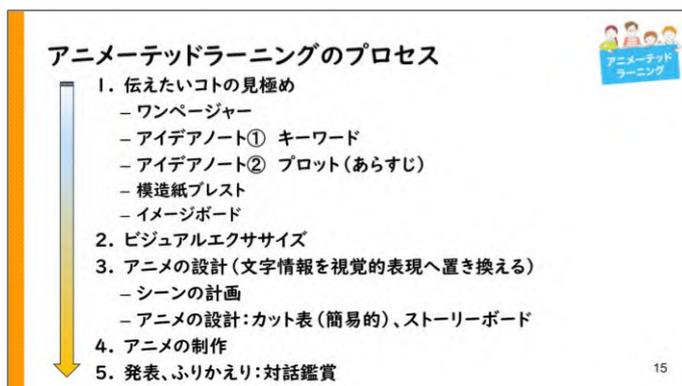
落合川ワークショップ(23年7月29日、30日) <http://alljp.org/report-wsochiaigawa2023>

黒目川ワークショップ(23年8月22日、23日) <http://alljp.org/report-wskuromegawa2023>

高校生と日本語学習者ワークショップも「水」をテーマとして、オンラインで23年11月から24年1月の3か月間、6回実施した。

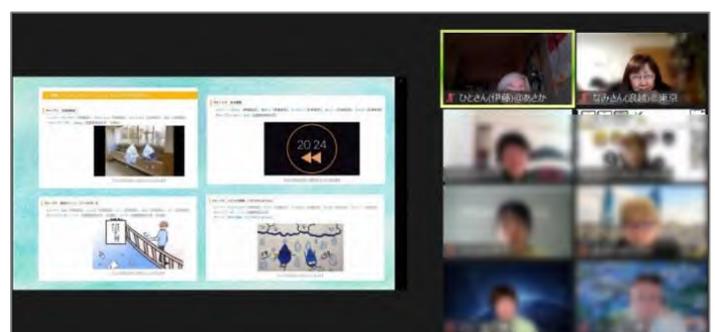
詳細はウェブサイトの実施報告で>> <http://alljp.org/report-ws4youth2023>

アニメテッドラーニングのプロセス「文字情報を視覚言語へ置き換える」を実施し、オンラインのグループワークでも「水」という難解なテーマからメッセージを導き出し、アニメ制作と発表へと協働できることを証した。



高校生と日本語学習者ワークショップの記録映像(15分バージョン、非公開)でワークの進行を紹介した。

90秒ダイジェストバージョン>> http://alljp.org/report-ws4youth2023_archivevideo



【「フィリピンの心」を探求する旅プロジェクト学習の実践から】

「ドラマ」と「アニメ」は学びとリフレクションのツール〈現実と想像の世界を往還する装置〉

発表者 アニメーテッドラーニングにわくわくしている日本語教師ネットワーク (略称:AWN) メンバー、藤光由子氏

発表者 国際交流基金マニラ日本文化センター 日本語専門家、西村尚氏



マニラの国際交流基金マニラ日本文化センターで日本語教育アドバイザーをしている。

今日は同僚の西村尚さんも参加。西村さんが担当したプロジェクトを話したい。

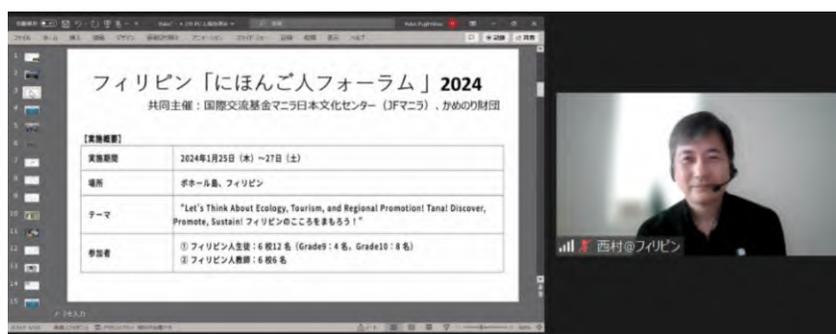
まずは、フィリピンのボホール島にお連れしたい。(ボホール島のシンボル「チョコレートヒルズ」紹介ビデオ)



西村 (国際交流基金マニラ日本文化センター 日本語専門家):

ボホール島のチョコレートヒルズは、ユネスコ世界ジオパークに 23 年認定された。

ボホール島はエコツーリズムが盛んな地域で、「にほんご人フォーラム」のフィールドワークを 2 年連続で実施している。



藤光:

「フィリピン にほんご人フォーラム」は国際交流基金と公益財団法人かめのり財団の共催で 10 年ほど続く事業。

西村さんが担当して今年度は 1 月 25 日～27 日にボホール島でフィールドワークをおこなった。

西村:

テーマは、「Let's Think About Ecology, Tourism, and Regional Promotion! Tana! Discover, Promote, Sustain! フィリピンのことをまもろう!」

「Tana!」は「おいでよ!」という意味。

エコツーリズム、エコ活動がテーマ。

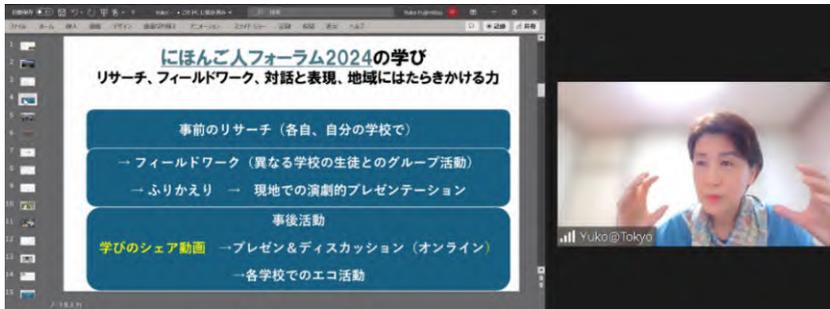
ボホール島だけでなく、参加者が住む地域のことにも置き換えてほしいと思い、「フィリピンのこと」とはなにかを、フォーラムで参加者に考えてもらった。

参加したのは、フィリピンの中学生、高校生、と先生。

にほんご人フォーラム 2024 in フィリピン >> <https://www.kamenori.jp/jsfp2024/>

藤光:

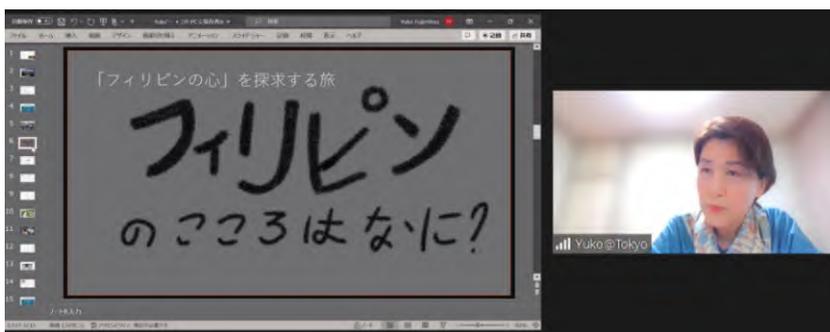
にほんご人フォーラムの特徴として、フィールドワークはボホール島でおこなうが、事前と事後の活動がある。フィールドワーク中も現地で「ふりかえり」があり、演劇的なプレゼンテーションを通じて学びをシェアする。演劇的要素が学びに取り入れられ、学びの全身化、学びの共同化を意識し、「表現すること」を重視している。



これから見せるのは事後活動で参加者が作成した「学びのシェア動画」。そこにアニメが使われている動画が多くあり、その一部を紹介する。12 人の中高校生がフィリピン各地から選ばれて参加した。

動画をつくった 3 人の学生たち。

特別なプログラムで日本語を学んでいる、リーさん(9 年生 / 中学 3 年生)。サマーさんとカルロス先輩は(10 年生 / 高校 1 年生)。



「フィリピンのこころをまもろう」がテーマ。
「フィリピンのこころ」は観光業の文脈でよく使われる言葉。
「フィリピンのこころはなに?」から、生徒たちは探究を始めた。

グループで、どのように探究したか?

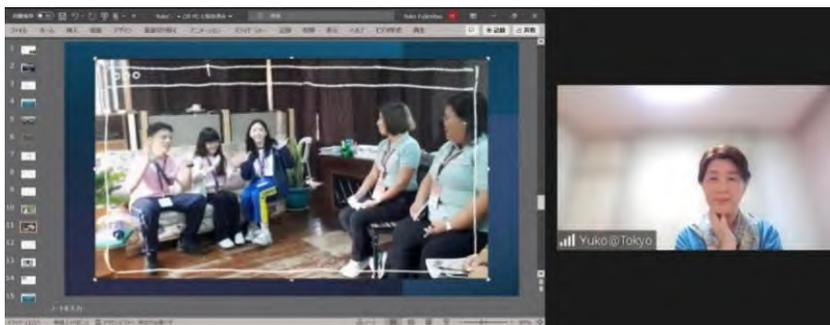
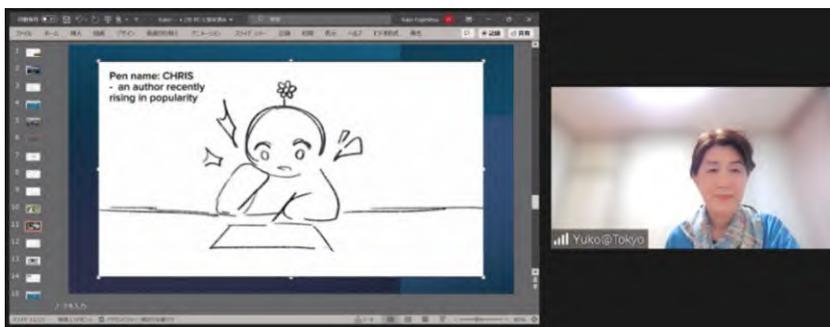
エコツーリズムの聖地と呼ばれるボホール島で、エコツーリズム活動や観光産業に係わる、おとなにインタビューし、それを通じて「フィリピンのこころ」を探る。

参加者は 4 つのグループがそれぞれ違うでエコツーリズムに係わる、違うひとたちにインタビューした。写真の 3 人のグループは、ロボック川に行き、川のクルーズ運営会社のひとたちから話を聞いた。



そこで、なにを学んだか？
 フィールドワークの現地では演劇的なプレゼンテーションをおこなった。
 事後、各学校に戻ってから、フィールドワークで撮った映像等を使って、より広いコミュニティに学びをシェアするために、動画を作成した。

一部の動画をご覧ください。最初にアニメが使われている。



物語の主人公がアニメで登場する。
 設定は、人気上昇中の若手作家クリスが「フィリピンの心」というお題に悩む、という”マジカルストーリー”。

クリスが時間と空間を移動して、ロボック川のひとびとの話を聴く経験をする。
そして気付いたら自宅に戻っていて、その経験を基にお話を書けそうだ、というストーリー。

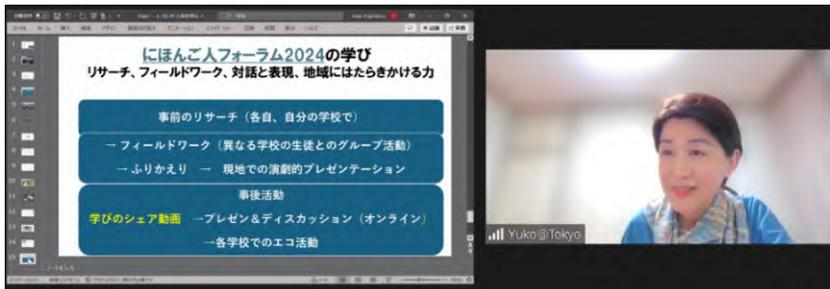
インタビューの準備と分担、動画づくりの分担を3人でして進めた。
どのように動画を作ったかに興味を持ったため、3人の学校の先生に聴きたい質問を送ったら、リーさんが質問に答えたビデオが昨晚届いた。



リーさんによると、「トピックについて調査することは、体験し感じることは全く違うことだと思った。そこで、アニメの主人公に時間を遡り旅をさせることにした。アニメ挿入はアニメ制作が得意なサマーさんのアイデアで、カルロス先輩とリーさんが大賛成した」。

自分たちが得た知識だけでなく、体験した時の感情、全身で体験したことそのもの、その時の気持ちを含めて伝えるためには、アニメのストーリーの主人公にその体験をさせるのがよいと彼らが判断した、とわたしは解釈した。

にほんご人フォーラムの活動で映像／アニメが出てきたのは、フィールドワーク後の学びのシェアのところ。
この活動はここで終わりではない。その後に各学校でどのような学びがされているかを西村さんに話してもらいたい。



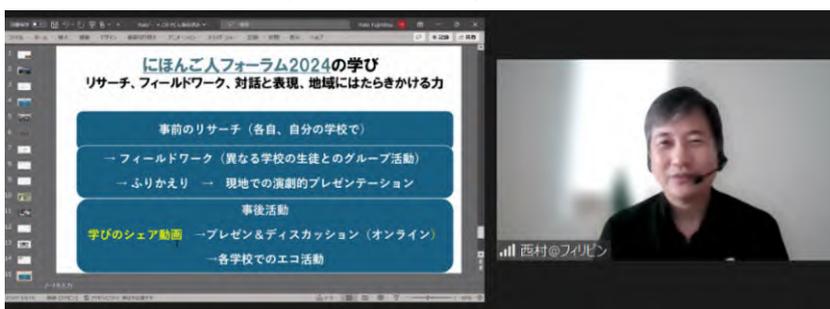
西村:

ボホール島でのフィールドワーク前のスクリーニングのタスクは「自分の地域のエコ活動、エコツーリズム」を調べる。インタビューや施設などを訪問してビデオをつくった。

その後、ボホール島に出かけて、実際のエコ活動を見て、シェアした。

最後に学校に戻って「自分たちの地域で何ができるか」をふりかえり、アクションプランをつくって発表した。

そこでも非常に活発なディスカッションをし、学生ができる具体的なアクションプランが出た。



藤光:フィリピンからの報告は以上です。

ひとさん:

ありがとうございます。

なにかを伝えるために、体験を一度内面化してストーリー化する。それをアニメで伝える。それは、見るひとの心により入っていく力があると感じた。

刺激的な活動をフィリピンのひとたちはしている。

質問があります。「にほんご人」は日本語を学ぶのが目的ではない？

藤光:

「にほんご人」は日本語を使うひと、日本語のユーザーという意味。

日本語「だけ」を使うというのではない。日本語を自分のコミュニケーションの中で使う。

日本語「も」使って発信をしていくひとたちという意味で、「にほんご人」と言っている。

フィリピン在住の日本人をインタビューしたり、交流するプログラムもある。

補足 ボホール在住で現地コミュニティのために活動している日本人を訪ねてお話を聴いたり、合宿場所に招いて交流するアクティビティもあった。

そういった場面では、共有された文脈、具体的なひととの出会いと交流のなかで日本語を発見し獲得していくプロセスがあった。

「にほんご人フォーラム」でつくられたメッセージは、8月におこなわれるアセアン各地、日本の中高生が集まる国際的なフォーラムでシェアされる予定。そこでは日本語が共通語になる。

ひとさん:

日本語「も」使って、というのは、アニメテッドラーニングのアニメ「も」使っていると共通するものがある。

コミュニケーションの手段はひとつではなく、柔軟な発想だと思う。

【教室から世界へ 国内外の言語学習、多文化交流での実践報告】

発表者 宮崎大学 B-JET プログラム 特別講師、鶴澤威夫氏

ひとさん：

これから意見交換をしたいと思う。

意見交換の口火を切っていただく意味で、バングラデシュで日本語を学ぶひとたちと日本の高校生との交流事業をなさっている、鶴澤さんから話をさせていただく。



鶴澤：

宮崎大学のプログラムの特別講師をしている。千葉県市原市からリモートで授業をおこなっている。

B-JET プログラムを知ってもらうために、バングラデシュの日本語学習者が見つけた紹介ビデオを見てください。



日本語学習を始めて5週目。ひとり1文で、間違えたら最初からやり直すゲーム形式で撮影した。

わたしは、世界各国で日本語チャンネルをつくるなどして、コンテンツ制作と発信をしてきた。



スーダンのナイル川でソーラン節したり、ロシアで日本語の天気予報をしたり、とか。

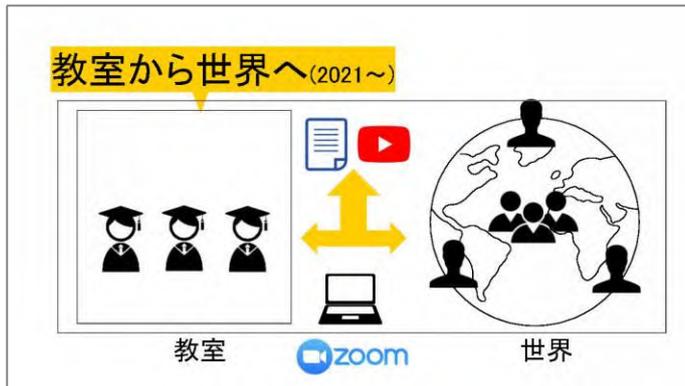
日本語教育×雑誌、日本語教育×マンガ、日本語教育×音楽、等々。

ガイドマップ、Google Map に学生が発表したものをマッピングする、とか。

オンラインの日本語動画コンテスト、とか。

教室から世界へ、というテーマで活動。

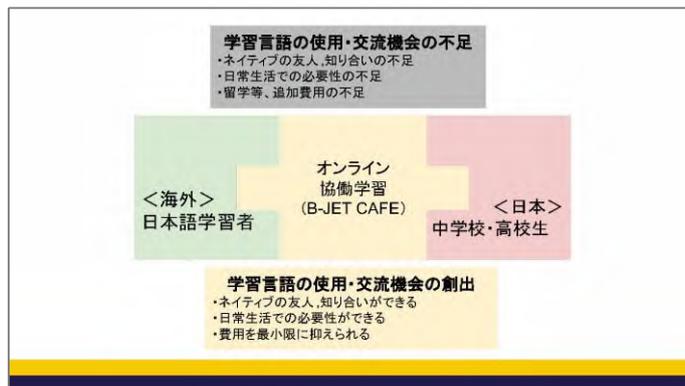
これまででは一方通行でやっていたが、パンデミックを経てリモートが普及し、教室と外をオンラインでつなぎ協働してなにかをつくり発信することを実践している。



海外の日本語学習者と日本の中高生には同じギャップがある。

言語を勉強しても話す相手がいない、日常生活で使わない、費用が掛かる、とか。

オンラインで協働学習ができるようになり、ネイティブの友だちができ、日常生活での必要性が出てくる。費用も最小限に抑えられる。



バングラデシュの日本語学習者と宮崎県高千穂町の高校とオンラインの協働学習をおこなっている。

バングラデシュからオンライン参加、高千穂の高校は教室で学習。

また、宮崎県諸塚村では村立諸塚中学校の全校生徒(30名)と世界がつながり、協働学習できるようになった。



世界とつながる協働学習「COIL: Collaborative Online International Learning」というのがある。
まさに、アニメテッドラーニングはこのような流れにある。

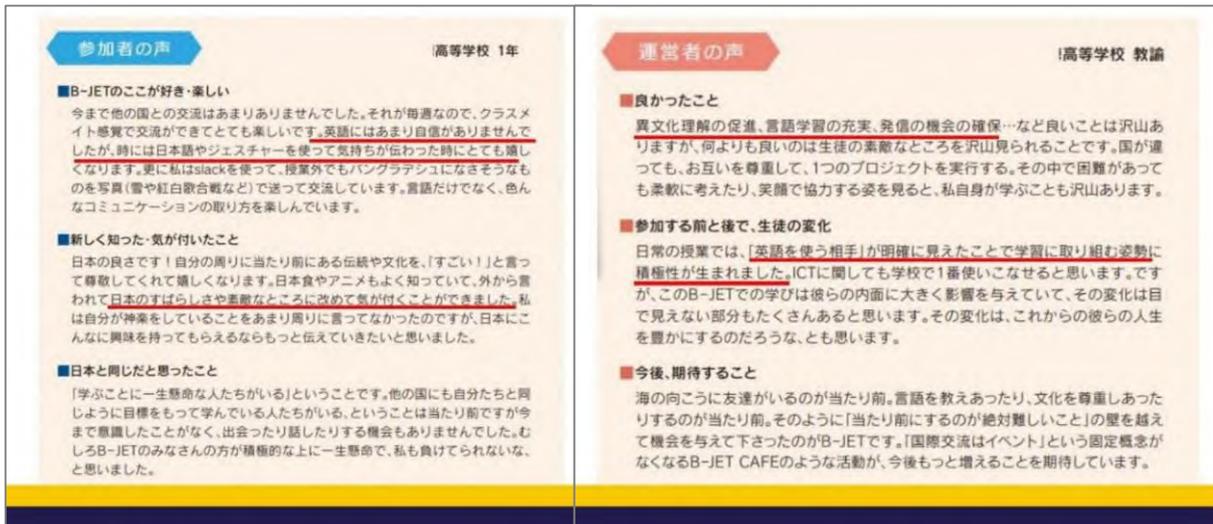


【B-JET×高校生×中学生】B-JET CAFE_オンライン交流 #03 をご覧ください。
<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=A4kKWLnK1m8>

わたしたちの活動は言語を縛っていない。個々に話したい言語で話すとしている。
DeepLなどの翻訳アプリもどんどん使う。
敷居を下げないと緊張して参加できないということなる。
このような活動を7回した後、最後の発表会では、バングラデシュ人と日本の高校生が同じグループで発表する。
英語、日本語、あるいはベンガル語で発表するグループもあった。英語で質問して英語で答える、日本語も同様。
ベンガル語で高千穂を紹介するグループもあった。
高校生がベンガル語で話すのも面白い。英語よりもベンガル語は抵抗なく話すことがわかった。
全く知らない言語、文法も知らないから、耳で聞いて話す。
日本の英語教育にはないこと。テストもなく、みんなリラックスしてベンガル語を話していた。

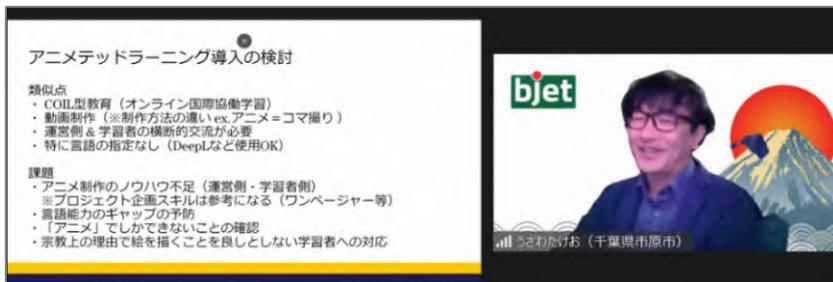


参加者の声。異文化体験、日本の素晴らしさを知った、などの感想がある。
 「英語には自信がなかったが、時にはジェスチャーを使って話すのは良かった」とか、「外国人と初めて話すというような異文化の体験ができる」。
 「改めて、日本や自分が住む地域のすばらしさ、ステキなところに気づいた」。
 教師も「英語を使う相手が明確に見えたことで学習に取り組む姿勢に積極性が生まれた」と評価した。



アニメテッドラーニングの導入は良いのではないかと考えている。
 しかし、「アニメ」を入れることにハードルが高いという印象を持つ。
 部分的に入れる、アニメ「も」として入れる、とか。

宗教上の理由で、イスラム教のバングラデシュでは絵を描くことを良しとしない学習者がいる。
 その場合は分業する。例えば、日本人が絵を担当するなど。



ひとさん:
 鶴澤さんがハードルを下げることを話してくれた。
 アニメで全部つくる必要はない。
 フィリピンの事例のように、ストーリー立ての切っ掛けにアニメを取り入れる、とか。
 アニメテッドラーニングらぼがこれからやりたいのは「つかみのアニメ」。
 成果発表を直立不動で発表するだけでは聞き手がつまらない。見せたいところだけアニメをする、とか。ここはというところを強調して見せる方法があると、ちょうど思っていたところ。
 鶴澤さん、良いヒントをありがとうございます。

【意見交換】

ひとさん:これから意見交換です。わたし、こんなことやってまーす、とかやってみたい、等、発表してください。

KM:

バクー国立大学で日本語を教えている。

学区内にWiFiがなく、アニメを導入したいがどのようにすれば良いかと悩んでいた。

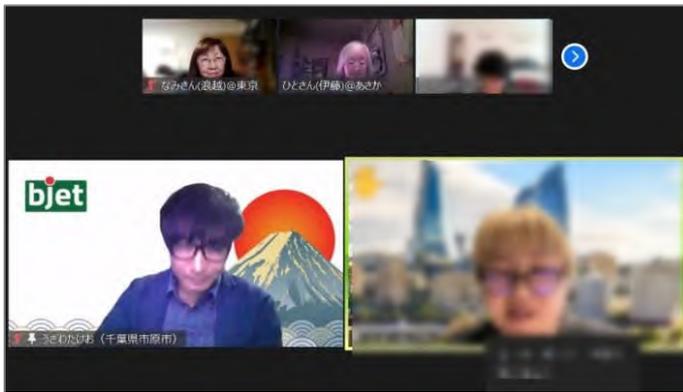
日本とつないで協働作業ができない。インターネット環境全般が良くない。大学の縛りが強くてクリエイティブなことをやりづらい。

しかし、なにかをつくって投稿し、それを見て評価し合うのはできるのではないかと考えている。

チェコの大学でも自動詞、他動詞のアニメをつくった。絵が上手な学生は描いてきて、得意な絵を披露するというチャンスが得られた。日本語は上手でなくても、自分の取柄を活かせる場があるのは非常に大事と感じた。

今日また刺激をいただいたので、バクーでもなにかやりたいと思っている。

アニメテッドラーニング指導者向け講習くばらばらマンガで動詞を学ぶ > > <http://alljp.org/ws4teachers070421>



鶴澤(チャット):

スマホでアニメ編集ソフトもありますし、表現方法の選択肢が増えるというイメージかなと思います。選択肢が増えることがいいですね。

ひとさん:ネット環境が悪いとやりにくいですね。スマホはどうか？

KM:スマホがメインではあるが、インターネット接続が良くない。

SM:

学生の発表を思い出した。音読朗読の授業で、学生が俳句の朗読で後ろのスクリーンに映像、アニメやマンガを流していた。こちらが教えるより、学生の方が進んでいる。

ひとさん:

わたしたちの仕事は場をつくること。日本語「も」使ってみようとするればリラックスする。

22年度の高校生と日本語ワークショップに日本語ネイティブ高校生として参加した、HYさん、ワークショップをやってみてどうだったか？

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 アニメとオノマトペで表現する「水」(高校生と日本語学習者ワークショップ2022) > > <http://alljp.org/report-ws4youth2022>

HY:

オンラインワークショップを経験した。わたしはやりやすかった。

しかし、中国の学生やほかの言語の参加者とコミュニケーションを取ろうとしても日本語が通じなかったり、通訳を介さないと思いが伝わらないのが難しかった。

ひとさん:

フランスの大学生と中国の高校生、日本在住の外国ルーツの高校生が参加し、いろんな文化圏のひとが参加した。

言葉だけで交流しようとするハードルが高い。

DD(チャット):

Web アニメコンテストにぜひ、作品をご応募ください>> <https://webcon-kobe.jp/>

KM:

藤光さんの発表を拝見しての感想。

3人の学生たちが、自分の体験を内面化して、ストーリーを表わすのにアニメを使い、新たなストーリーを作って表現をする、というのがとても印象的だった。

アニメを使うのは普段からおこなっているのか？

藤光:

なにを表現手段として使うかは学生の自由な発想に任せた。

応募者はフィリピン全土から集まり、スクリーニングは動画とインタビュー。スクリーニングの動画にアニメがかなり使われていた。中高生の表現のレポーターにアニメが定着しているという印象。

ひとさん:

アニメは苦手だからやりたくないひと、アニメだからやりたいひとがそれぞれいる。

一つの選択肢として、アニメを使ってよいとすれば、得意なひとがするだろう。

BN:

鶴澤さんの話で、ベンガル語の方が抵抗がないというのが心に残った。学校教育の中で学んだものはあまり良いイメージとして残っていないんだと、印象的だった。

BN:

「ひとり1文のゲーム形式」で紹介ビデオをつくったのも面白かった。

わたしも、短いアニメを作ってアフレコするという授業を考えている。

撮影後の編集はなしで、一発でできるまで練習しよう、という形式。

自分でやってみたが、一発でアフレコするのは難しいのがわかった。教室でやってみる。

鶴澤(チャット): small step で、team work って、ポイントですよ！

TT:

初参加。アニメはまだ採り入れるところまではいかないが、みなさんのお話を聴いて、テーマ設定の重要性を感じた。

「水」をテーマにしたり、「フィリピンのこころ」だったり。そういうテーマ設定の発想はどこから？

西村:

「フィリピンのこころ」は去年設定する時に学校の先生たちと考えた。漠然としたエコツーリズムということで、その時は「フィリピンのたいせつなもの」というだったと思う。

今年、2回目はもう一度先生たちと話し合った。大会中に「フィリピンのこころ」をみんなで探すということになった。

答えはなくてもよく、例えば家族だったり、思いやりだったり、なんでも良いと考え、大会を通したテーマにした。

プログラム設定では「フィリピンのこころ」が見つかるような足場作りを意識した。



ひとさん:

アニメテッドラーニングらぼは「水」をテーマにしたが、難しく考えない方が良い。

アニメはなんでもできる。

アニメで表現するというのは、学びを自分の中に取り込み内面化し、それを別の方法で表現するのが軸。

テーマはなんでも OK。

小中学生の「落合川ワークショップ」では川の水質調査をして科学的数値をとり、アニメにした。

計画当初は、どうやって実験結果をアニメにする？と心配したが、子どもはおかまいなし。川(水)に入って体験したこと、感じたことを内面化したコトからアニメにしていって。

なにかを伝えたいとき、「アニメも使っていていい」とすると、みんな自由に考える。

「フィリピンのこころ」を感じて表現する時に、たまたまアニメが好きなひとがいて、自分もやってみたいと思ってアニメを使ったのだろう。

鵜澤(チャット):

テーマ設定や、ワンページャーのような企画スキルって、汎用性が高くすごく大事で、語学教育で取り入れてもいい。

はるちゃん(チャット):長江と CM さんが行ったプロジェクト

チーム 1 <https://vimeo.com/669711939/c0e682f04c>

チーム 2 <https://vimeo.com/669712276/1ce6ef9b4f>

チーム 3 <https://vimeo.com/669713752/821237b7c0>

『100 万回生きたねこ』を課題本として使った日露高校生の協働で作ったアニメ作品

鵜澤(チャット):なんでもテーマになる中で、そこに気づかせるファシリテートも教師側(運営側)に必要ですねー

YT:

教師側の発想の転換が大切。

「水」がテーマなら洪水がおこったらどうしようと、わたしなら考えて終わる。しかし考えを切り替えて、違う活動に持っていくことで生きた体験になるだろう。おとなになっても体験が思い出に残る。

秋に、映像とメディア学部の留学生に教えるので、ぜひ活動に採り入れたい。みなさんの実践を伺って練っていききたい。

鵜澤(チャット):

学生も先生も体験(アップデート)が必要です。何でもテーマになる中で、そこに気づかせるファシリテートも教師側(運営側)に必要ですねー。

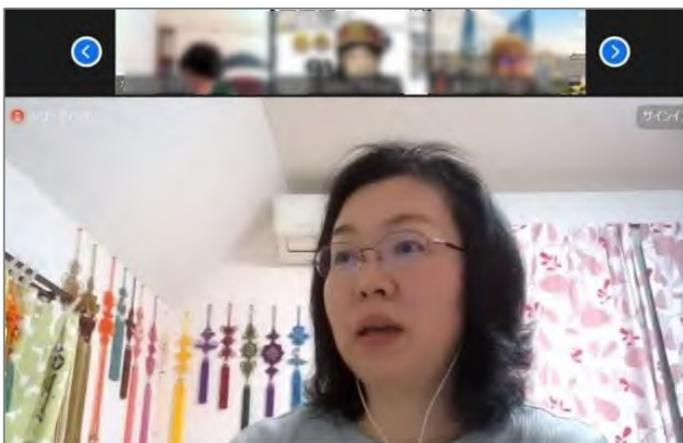
HK:みなさんの実践に感服した。発せられるものの障壁をとることが大事。いかに触発するかを考えさせられた。

はるちゃん:

パンデミックで往来ができなかった時、ロシアで日本語を学んでいる高校生と日本の高校生の協働プロジェクトのサイトをチャットに入れた。

絵本『100 万回生きた猫』を題材にスピンオフや再現、一部実写、アニメ等、いろいろな展開。

わかりやすい題材があると発展させやすい。ひとつの方法として参考にしてください。



ひとさん:

高校生 WS のサイトも見てみてください。

考えるよりやれ、という感じで。子どもの方がどんどん動いてくれる。

なみ:

今日は、アニメ「も」の「も」が重要だと思った。選択しを増やすと、子どももおとなも自由に表現できる。

1つの方法にこだわらず、わたしたちができるのは、選択肢を増やすこと、潤滑油を加えること、背中を押すこと。

ひとさん:

アニメで発表して自信をもつと、日本語にも自信を持つと、これまでの活動から感じてきた。

日本語ができない、下手だ、困ったと思わせるより、これが得意だと思えば学習者は自然と取り組むと思う。

藤光(チャット): ドラマもアニメも、現実と想像の世界の往還の中での学びをつくりだせると思いました。

ひとさん:

このような会は年に一度でなく、間隔を短くしておこないたい。次回は聞くだけでなく、「こういうことをやりたい」と情報交換をしていただきたい。

以上

本フォーラムは、アニメテッドラーニングの日本における普及促進を目的とし、一般社団法人アニメテッドラーニングらぼが企画運営しました。

アニメテッドラーニングの普及促進やその実践のためならば、弊法人の許可なくこのページのコピーや転載ができます。その際は出典(本サイト URL 等)と下記のコピーライトを明記してください。

© 2024 一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ / Animated Learning Lab in Japan-ALLjp. All Rights Reserved.