

**「水」について考え
アニメで、
アイデアを
伝えよう!**

「水」と生命をもっと知りたい

アニメで、プレゼンがうまくなりたい

「水」と気候変動を話し合いたい

「水」をアートしたい

「水」を知る、学ぶ
伝えたいことを楽しそう

アニメを設計する
ストーリーボード作成

撮影、編集
発表、ふりがえり

ストーリーを決める
アニメのキャラクターを作る

高校生と日本語学習者のアニメテッドラーニング2024
オンラインワークショップ
2024年
9月29日 10月6日 20日
11月10日 12月22日 (発表会)
日本時間 午後5時～(2～3時間を予定)

ALL.JP
アニメテッドラーニング

高校生と日本語学習者のワークショップ202 「水」について考え、アニメで、アイデアを伝えよう！

ワークフローとワークシート

5日間＋グループワーク＋α

5 official work days + extra group work + α



- 9月29日 Day 1 ワンページャー発表、「水」を話し合う
Let's talk on WATER
- 10月6日 Day 2 「水」のメッセージを考える Decide on your group message
- 10月20日 Day 3 アニメのあらすじを話し合う、アニメを設計する
Make a story, plan your message animation
- 11月10日 Day 4 ストーリーボードを発表する、講師のアドバイス
Interim presentation of your Storyboard
- 12月22日 Day 5 発表会 Final presentation

午後5時(日本時間)開始、2時間のワーク Start at 5 pm, 2 h per work day

※ ワーク日とワーク日の間、グループワーク Work in groups between work days



やさしい日本語で話そう！

★ゆっくり、はっきり、みじかくいう

Speak slowly, clearly and concisely

★伝えたいコト(だいじなコト)は書く、絵／写真／動画でしめす

Express your ideas visually in writing, drawing, and showing related website

★わからなければ、マークを出す！手を挙げる

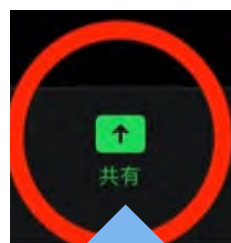
You don't understand well, show , raise your hand 

★翻訳アプリ(ほんやくあぷり)をつかおう！

翻訳アプリをつかおう！



Start a translation app in your browser
Share a translation app with Zoom screen sharing
If you have access to a microphone, you can also do voice translation



在浏览器中启动翻译应用程序
通过 Zoom 屏幕共享共享翻译应用程序
如果您有麦克风, 还可以进行语音翻译



Zoomのつかいかた



① ニックネーム@いるところ nickname@place where you are in



② 顔をだす
Video on

③ チャットに書く／を見る
Read and Write CHAT

④ Reaction markをつかう

④ OKなら、👉 挙手

④ わからないとき、❓ をだす

ホワイトボードなど
を使うチームは
スクリーンショットや
データの保存を
忘れないで！





ワークショップのゴール Our goals

★「水」を知って、考える

自分の「水」、社会の「水」

住む地域や社会的立場(しゃかいてきたちば)で異なって見える「水」

Learn about water essential for our lives.

If there are problems, express your ideas and solutions.

★楽しんで、なかまになる Let's enjoy and know each other

イラスト、アニメ、記号、翻訳

なんでも使って、話そう！

Express your ideas through animation and various means!

ワークショップのゴール Our goals



★ アニメで、伝えたいこと(メッセージ)を伝える
12月22日 メッセージアニメを発表する

- Final presentation on Dec. 22
- Around 2-min animation & presentation
- Show your ideas with illustrations, images, onomatopoeia, manga signals...
Japanese subtitles, narration, and dialogue.



ワークショップのゴール 提出するもの ①

outcome



- メッセージアニメ Message animation of 2 minutes around
 - 長さは**2分くらい**
 - 日本語:オノマトペ、記号(きごう)、ピクトグラムなど、日本の豊かな表現をつかってほしい
 - ほかの言語を使うなら、日本語の字幕(じまく)などをつける
 - テーマは「水」
 - 「水」に関する課題(問題)は？
 - できれば、問題の解決アイデアをだしてみよう

ワークショップのゴール 提出するもの ②

JPG or PDF or PNGで提出!

artifact



- ワンページャー One-pager D1
- アイデアノート: グループの話し合いの記録 D2
Idea Note that records group discussions and decisions
- アニメの設計図 Detail plan of message animation
シーン計画、キャラクターなどのデザイン画 D3
- ストーリーボード(絵コンテ) Storyboard D4
- 最終発表のプレゼンテーションスライド D5
Presentation slides and notes

アイデアノート/Idea Note グループの話し合いの記録 D2



高校生と日本語学習者ワークショップ 2024
アイデアノート — グループの話し合いの記録

グループ名	
メンバー	

キーワード — ワンペジャー、講師がくれたヒント、自分で調べたこと、話し合いで出たワード

共通のワード 2人以上が選んだワード	
ひとりが選んだワード	
そのほか話し合いで出たワード、など	

3つの質問と答え…メンバーがテーマにし

- ① ワード(s)「
」
- ② ワード(s)「
」、どんな例がある?
- ③ ワード(s)「
」

一般社団法人アニメーターラーニングらぼ
高校生と日本語学習者ワークショップ アイデアノート

キーワード出し
key words

伝えたいコト
main message

だれに見せたい?
see it to whom?

高校生と日本語学習者ワークショップ 2024
伝えたいコト(メッセージ)はなに?

メッセージアニメをだれに見せたい? だれに見てもいい?

物語(ストーリー)の<SWIH>を決めよう
※ストーリーに必要なことが決まれば、SWIHのすべてを決めなくてもよいです。

だれが/ なにが Who/What	
いつ When	
どこで Where	
なにをする What	
どのようにする How	
(なぜする) (Why)	

一般社団法人アニメーターラーニングらぼ
高校生と日本語学習者ワークショップ アイデアノート

だれが、なにをする?
なにが、どうなっている?
なに/だれを、どうする?
when, where, who/what
why, how

プロット(あらすじ)
plot/synopsis

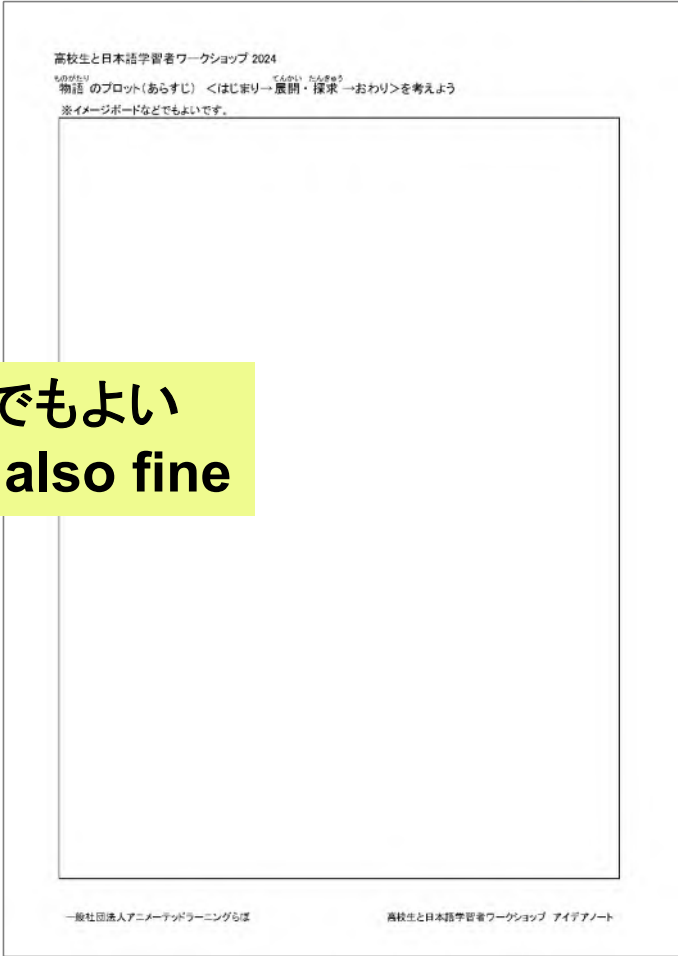
チーム名を決める
team name

アイデアノート グループの話し合いの記録

プロット(あらすじ) plot/synopsis = 構成 structure



イメージボードでもよい
Image board is also fine



高校生と日本語学習者ワークショップ 2022
グループ2 地球人どうし『For our life』のイメージボード
http://alljp.org/idea-animation-ws4youth2021_group2

シーン計画、キャラクターなどのデザイン画 D3



高校生と日本語学習者 WS2024 カット表シート 名前/チーム名: _____
 タイトル: _____ シーン(画面): _____

①	②
③	④
⑤	⑥
⑦	⑧
⑨	⑩
⑪	⑫

一般社団法人アニメーションラボ カット表シート V1

高校生と日本語学習者 WS2023 カット表シート 名前/チーム名: _____
 タイトル: _____ シーン(画面): _____

		ボクが...
		ボクが...
		ボクが...
		ボクが...
		ボクが...
		ボクが...

一般社団法人アニメーションラボ カット表シート V1

scene planning
character design

高校生と日本語学習者ワークショップ 2023
 グループ2 海洋クリーン・アンバサダーズ

http://alljp.org/idea-animation-ws4youth2023_group2

シーン計画、キャラクターなどのデザイン画 D3



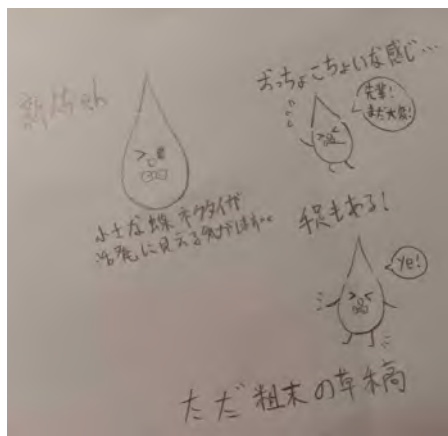
高校生と日本語学習者ワークショップ 2023
グループ3 水の歴史

http://alljp.org/idea-animation-ws4youth2023_group3



高校生と日本語学習者ワークショップ 2023
グループ1 区別研究部

http://alljp.org/idea-animation-ws4youth2023_group1



scene planning
character design


高校生と日本語学習者ワークショップ 2023
グループ4 しずくの大冒険

http://alljp.org/idea-animation-ws4youth2023_group4


シーン計画 → ストーリーボード(絵コンテ) D3~D4




アニメテッドラーニング教材 4画面物語/3画面物語シート
 タイトル: 人類、月に立つ 名前/チーム名: 昼間



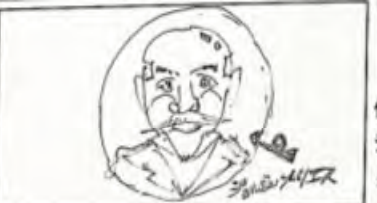
1969年、アメリカのアポロ11号が月着陸に成功。
 無重力なので飛行士がゆっくり歩く。旗は止まっている。



ところが、アメリカよりも67年も前に月に行った人々が。
 ロケットが回転して月に軌道。置く月(顔がある)。



一番最初に月に立ったのは、フランスの科学者たち。
 1902年!
 ロケットの扉を開けて、ぞろぞろと出てくる科学者たち。宣伝に電子。旗はためく。サイレント映画のちよこまがした動き。



世界で最初のSF映画『月世界旅行』でのお話。
 作ったのは、マジシャンのジュール・メリエスさん。
 満月にメリエスの顔が重なる。

scene planning storyboard

アニメテッドラーニング教材 カット表シート
 タイトル: 人類、月に立つ 名前/チーム名: 昼間

画面【1】

①	②	月全体を月に照らす。月下がりしている。
③	④	着陸船の中、降りてくる。1969の文字を重なる。4コマ後
⑤	⑥	着陸船から飛行士。ヒュンヒュンと降りてくる。手前へ
⑦	⑧	アメリカの旗を立てる。旗を立てる。2コマ後
⑨	⑩	
⑪	⑫	

指導者向け講習会2021
 文字情報をアニメに置き換えよう!

昼間行雄先生の教材
<http://alljp.org/report-ws4teachers2021>

ストーリーボード(絵コンテ) D3~D4



高校生と日本語学習者ワークショップ 2024

シーン計画シート — しごがたり物語をシーン(場面)ばめんにわたける (D4)

タイトル: _____ チーム名: _____

	----- ----- -----
	----- ----- -----
	----- ----- -----
	----- ----- -----

一般社団法人アニメーションラーニングもほ

シーン計画シート

storyboard
worksheet

高校生と日本語学習者 WS2024 ストーリーボード(画面 16.9) ページ番号: _____

タイトル: _____ チーム名: _____

コマ数 fps: _____

シーン	画面	内容、サウンド、準備物など	セリフ、ナレーション

一般社団法人アニメーションラーニングもほ

ストーリーボードシート

最終発表のメッセージアニメとスライド D5



GROUP 1
区別研究部
ケンケン、せな、キャラメル、ろえんしん、グループリーダー せな

監督、脚本 ケンケン
デザイン、作画監督 キャラメル
音楽 せな、ケンケン
セリフ修正 せな

キャスト せな、ろえんしん
編集 ろえんしん
作画協力 ろえんしん、せな
特別感謝、サポート 関係者

中国と日本の水の区別に贈るアニメーション!

グループ2
国際ジャーナル・アンバサダーズ
キムコニエヌキムコニエヌ

絵コンテ にこ
キャラクターデザイン 真由
アニメーション監修 真由、にこ、yuu
カット にこ
リテイク 真由 (脚本)、にこ (人)、yuu (撮影)

監督、脚本、中国の背景の撮影
担当 ケンケンさん

1. プロット: 30分以内(短め)に、伝えたいこと(メッセージ)の理由(こころ)と、資料(リサーチ)などを参考に、どのように考え、メッセージを決めたか?

セリフ修正、声優、日本の背景の撮影
担当 せなさん

2. メッセージ: 一番伝えたいこと(1つか2つ)と、メッセージを伝えたい理由、メッセージ

final presentation slides

プロット

中国と日本の水の区別に関するアニメーションの制作過程を、グループ2のメンバーが説明しています。

Q: 一番伝えたいことは?

A: ゴミをポイ捨てすると水や海の生き物を通して人間に返ってくる。ゴミは正しい方法で捨て、海を綺麗にすることが大切。

デザイン、作画監督
担当 キャラメルさん

4. アニメ制作とグループワークでがんばったこと、工夫したこと

5. メッセージアニメをひろめる方法案(学校内、ネット、コンテスト、ほかの発表会など)

編集、声優、担当者 ろえんしんさん - 作画協力

6. エンドクレジット: 協力してくれたひと、使用した音楽や挿入曲などの制作者やプロデューサーなども必ず。アニメで表現できなかったこと、できなかったと思うこと

Q: メッセージアニメを見てほしいひと?

A: 全ての人。特に、環境問題などについてまだ詳しく知らない人、他人事だと思っている人。

深掘り質問

Q: アニメ制作とグループワークでがんばったこと

深掘り質問

Q: 伝えたいこと(メッセージ)の理由(こころ): なにを参考に、どのように考え話し合い、メッセージを決めたか?

深掘り質問

Q: メッセージアニメをひろめる方法案

最終発表のメッセージアニメとスライド D5



私達が考えた水
2024-1-21

メンバー
まこと はやし
秦 キイロ
ひっきー たか

メッセージを伝えたい相手
水を使ったことのある人
特に小さな子供

伝えたいメッセージ
水は人類と共に発展している
人はずっと水と関わって生きてきた

グループ名候補

- 流れている水
- 水の歴史

担当箇所
監督 まこと
ストーリーボード まこと はやし
キャラクターデザイン はやし
水が生まれたところ
室内のカット
ラストカット
編集、音楽

プロット
水源から生まれた水は、世界のさまざまな国を通る
水は時代の流れとともに色々な人と出会った
水はいつも私達の近くにいる
環境問題などを抱える今、水はまた次の世代に渡っていく

ご協力
アドバイス 講師のみなさん
編集ソフト VLLO

final presentation slides

雲の大冒険

キャラクター紹介
先輩さん
先輩さん

伝えたいこと
雨や水循環など、水の大切さを伝えたい。災害などがあって
雨で大変な思いをしても、雨の重要性を忘れてはいけないこと

制作メンバー しずく冒険隊

まこと (グループリーダー)	監督
しんちゃん	ストーリーボード
どろろ	キャラクターデザイン
はっぴー	編集、音楽

工夫したこと
これからの未来を担う子供たちにみてもらうために、
童話、おとぎ話のような形式にして楽しく見てもらう！

あらすじ (story)
先輩さんと先輩ちゃんは、水循環を通して地球上を大冒険します！初めての水循環はドキドキですが、先輩さんに教えてもらいながら進みます。コンクリートに降り立った先輩ちゃんには飲み込めなくて大変なことに！二人は先輩さんを助けようとして、手探りにもわかりやすいアニメーションになっているので、楽しんでご覧ください。

最終発表のメッセージアニメとスライド D5



message animation

