

実施報告書 2024年度

アニメテッドラーニング アニメで考える、伝える、わたしたちのまちと未来 2024
黒目川であそんで、学んで、思い出をアニメにしよう「川の生きものをみつけよう！」

日時： 2024年8月16日(金) 午前10時～正午
2024年8月17日(土) 午前10時～午後4時(16時)
会場： 黒目川(朝霞市・浜崎黒目橋～東林橋の間)
朝霞市産業文化センター 研修室兼集会室
対象： 小学生(5年生以上)、中学生
募集数： 30名(事前申込制)
参加費： 300円(ボランティア保険加入費、熱中症対策費)

主催： 一般社団法人 アニメテッドラーニングらぼ
協力： 黒目川に親しむ会(以下、親しむ会)
武蔵野美術大学 旅するムサビプロジェクト
橋本淳司(水ジャーナリスト・アクアスフィア水教育研究所)
後援： 朝霞市教育委員会
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6年度子どもの体験活動助成
<https://pr.yume.niye.go.jp/pr/detail?id=2440462&sub=1>



報告書 目次

ワークショップの目的	P2
学習者の達成目標	P2
参加者(学習者)、川あそびと学びの先生	P2
ワークショップの内容、当日の進行	1日目 P3 2日目 P10
アニメテッドラーニング 体験・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	P18
当日紹介あるいは配布した資料	P20
アニメ制作の機材、道具と材料	P21
ワークショップの成果	グループ1 P22 グループ2 P31
学習者の感想	P32
学習者に促した、調べ学習	P33
スタッフのワークショップ評価	P34
募集活動、ウェブサイト	P37

ワークショップの目的

黒目川への関心を高める 地域の「水」に親しむ	<ul style="list-style-type: none"> ● 黒目川を「上から見る川」から、接して「あそぶ川」「楽しむ川」へ。 ● 子どもが黒目川であそび、学び、記憶に残る体験の場をつくる。 ● 川あそびの危険など、「川」の接し方を子どもに伝える。
学びとまちづくり 子どもと大人の交流	<ul style="list-style-type: none"> ● 子どもと大人がいっしょにあそび、学び、話し合う(まちづくりの基礎として)。 ● 武蔵野美術大学、武蔵野大学で専門分野を学ぶ大学生と共に学ぶ。
伝えたいコトを物語にする アニメの発表とふりかえり	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動で感じたコト、見つけたコト、考えたコトを物語化(物語の伝達性、説得性)。 ● 参加者が自力で、物語をアニメにする。 ● アニメの完成、発表とふりかえりにより、達成感と自己肯定感を高める。 ● ふりかえり:対話鑑賞を用い、参加者のフィードバックから伝えたいコトがアニメ表現で伝えられたかを振り返る。
広報	<ul style="list-style-type: none"> ● 地域でアニメテッドラーニングの認知を広める。
協力団体「黒目川に親しむ 会」にとって	<ul style="list-style-type: none"> ● 黒目川に親しむ会の活動を市民に知ってもらう。黒目川に係わる仲間を増やす。 ● 会の若いメンバーの黒目川への思い「黒目川は、自分の居場所」を子どもたちに伝える。

参加者の達成目標

- 黒目川に親しむ:ながめる川から、あそぶ川へ。
- 川の生きもの(動植物)と環境、水の循環を知る、見つける、学ぶ。
- 体験(情報、感情、感想)から「伝えたいコト」を整理して、アニメで表現し、伝える。

参加者(学習者)

延べ人数 11名・登録者数 9名(内2名は台風のため参加中止)

8月16日 4名/小学生 4名、台風のため欠席 4名

8月17日 7名/小学生 5名、中学生 2名

募集: 期間 6月下旬開始。

チラシ配布 朝霞市の小学校(5年以上)と中学校へ配布

朝霞市役所、産業文化センター

募集サイト(7月3日公開) <http://alljp.org/wskuromegawa2024>

小学生 申込フォーム <https://forms.gle/6mpcH8a6H2CBRYxu6>

中学生 申込フォーム <https://forms.gle/Z3fvt2tnENe8AWFn6>

SNS(フェースブック) <https://www.facebook.com/animatedlearninglab.jp/>

いこーよ(7月18日掲載) <https://iko-yo.net/events/439979> アクセス数:67

川あそびと学びの先生

川あそびの先生

黒目川し親しむ会-小林一巳(16日のみ参加)

さかな採り、川あそびの先輩

くみこ(藤井久美子、16日のみ参加):黒目川の環境保全

(黒目川に親しむ会)

ノグチ/りゅーちゃん(野口龍太、東京海洋大学 3年生):黒目川の水循環、生物

とと(富田智美、高校生)、そら(打田蒼空、高校生):さかな、特定外来動物

創作の先輩

はるな/はるちゃん(貴志春奈):アニメーション指導、話し合い

メイ(町田芽衣、武蔵野美術大学 2年生)

ファシリテーター、事務局

ひとさん(伊藤裕美)

なみ(浪越徳子)

視察

東久留米市立第二小学校教諭

ワークショップの内容、当日の進行

1日目 8月16日 黒目川で活動、川の体験の整理 → 屋内で黒目川の生物の観察学習

※台風7号接近のため、時間を短縮し内容を変更した。

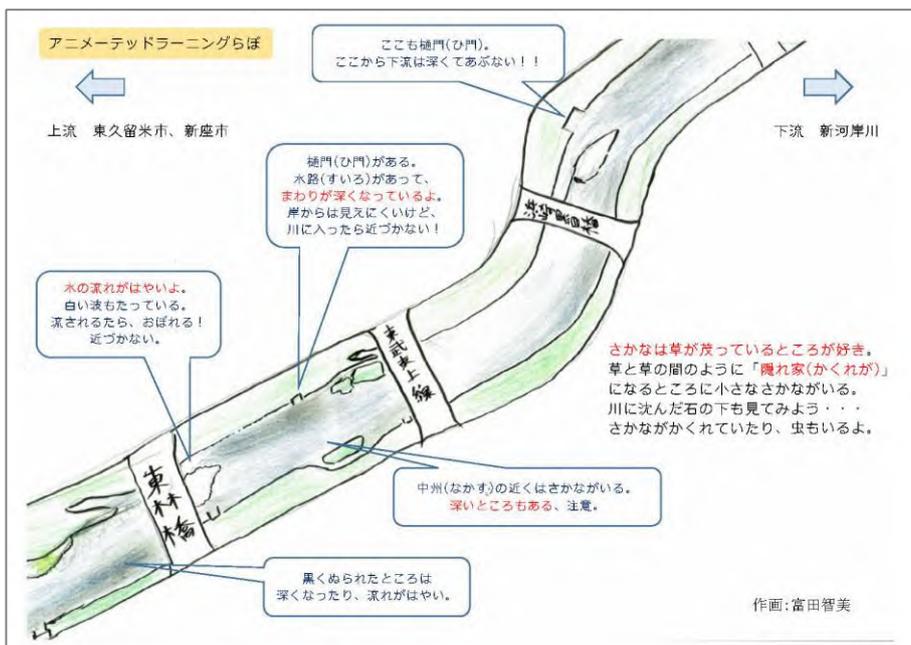
10:00	【ワークショップ開始】 ①オリエンテーション 名札シールに呼んでほしい名前を書く。 2日間の予定、1日目の予定。 ②自己紹介 名前、呼んでほしい名前、学校・学年／専門分野 集合写真撮影
10:15	黒目川の生きものや川あそびで注意することを学ぼう！ 川あそびでの注意 ・川の絵を示しながら、黒目川(活動予定エリア)の地形と危険な場所:とと、そら ・川あそびの危険:そら
10:25	④ヌマチチブ釣り(模擬釣り堀) 釣り竿(釣り針と割り箸)の作り方:そら、とと 黒目川の生きものは前日、台風接近前に黒目川に親しむ会の小林が採取した。 ・ヌマチチブ、ウキゴリ、シマドジョウ計30尾くらい ・小さいスッポン、モツゴ、コオニヤンマヤゴ ・カニかごで、かさ20センチ級のクサガメ 生きものをトロ船、水槽に入れ、全員が釣り体験。 ワークショップ終了後、生きものは黒目川に帰した。
11:05	⑤黒目川の生きものと環境を学ぶ 黒目川の生きものと環境の解説、黒目川の良いところ、守りたいこと:ノグチ
11:45	⑥まとめ 2日目の予定。 2日目に持ってくる物。
12:00	【ワークショップ終了】 希望者には会場待機を提案したが、台風接近しつつも市内は暴風雨になっていなかったため各自帰宅。

<1日目 屋内で黒目川の生物の観察と学習>

10時00分 産業文化センター集合
 ワークショップ開始—オリエンテーション
 全員の自己紹介
 予定の説明



黒目川の生きものや川あそびで注意することを学ぼう！
 黒目川に親しむ会メンバー、そら、とと／ととが活動予定エリア(浜崎黒目橋から東林橋の間)の絵を使って、黒目川や周辺の特徴を説明した。
 そらは川あそびでの危険な行動などを説明した。



10時25分 模擬釣り堀 スマチチブ釣り



釣り針(1号)を割り箸に付け、はぜホタテの餌を針に掛ける。そらが「ハリ結び」の結び方を説明。難しく、黒目川に親しむ会メンバー全員が学習者を手助け。



トロ船と水槽に入れた黒目川の生きものを釣り、観察をした。全員熱中。生きものは前日、台風接近前に黒目川に親しむ会の小林さんが採取した。

- ・ヌマチチブ、ウキゴリ、シマドジョウ計 30 尾くらい
- ・小さいスッポン、モツゴ、コオニヤンマヤゴ
- ・カニかごで、クサガメ(20センチ級)



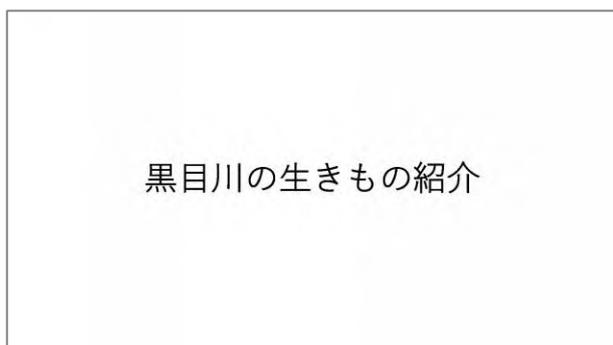
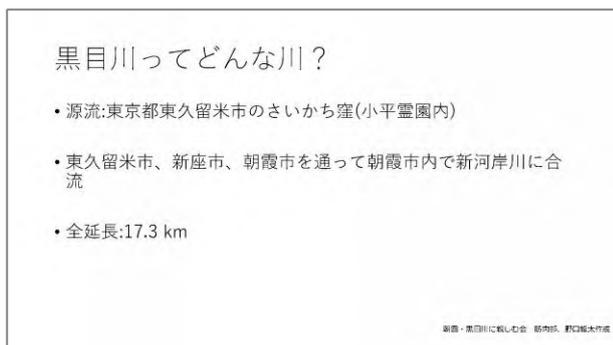
11時05分 黒目川の生きものと環境を学ぶ。
 黒目川に親しむ会のノグチが、黒目川の生きものと環境を解説した。

黒目川親しむ会の筋肉部は、小学生から大学生までの若者が市民釣り人と共に黒目川で釣りをし、自主的に川の環境を保全している。

月に一度、魚類調査や移動水族館と称して、黒目川で生息調査した生きものを川あそび中の子どもや親子連れに紹介して、黒目川の豊かさを伝えている。



【黒目川の生きものと環境を学ぶ資料】 黒目川の生きものと環境 — 黒目川に親しむ会 野口龍太&筋肉部メンバー



ウキゴリ



- ・全長3 cm～15 cm
- ・黒目川で最も見かける魚の一つ
- ・肉食性で小動物（水生昆虫・エビ等）を食べる
- ・腹びれが吸盤状になっていて石などに張りつくことができる
- ・背びれの黒い点の有無で似ているスミウキゴリと区別できる
- ・岸の茂みをガサガサするとよく捕れる

新潟・黒目川に親しむ会 新潟県 野口龍太郎氏

ヒガシシマドジョウ



- ・全長5 cm～10 cm
- ・砂の中の小動物やデトリタス（生物の排泄物や死骸などに由来するかす）を食べる
- ・普段は砂の中に潜っている
- ・岸の茂みをガサガサするとよく捕れる

新潟・黒目川に親しむ会 新潟県 野口龍太郎氏

アユ



- ・全長8 cm～28 cm
- ・脂鱗がある
- ・成魚は草食性で川底の石についた苔を食べる
- ・美味しい、特に塩焼きにして美味
- ・瀬で投網を打つと捕れる
- ・釣りの対象として人気がある
- ・1/1～5/31は黒目川全域で、10/1～10/15は岡橋一花の木橋で禁漁となっている
- ・川で産卵し仔魚は海まで流される。その後海から川に遡上する

新潟・黒目川に親しむ会 新潟県 野口龍太郎氏




ルールを守って釣りましょう

黒目川では、魚を通して、様々な魚を釣ることが出来ます。その際は道徳性を身に付けて下さい。又、アユの一部の魚には禁漁期があります。

アユ 1月1日～5月31日 全川禁漁
10月1日～10月15日 岡橋一花の木橋禁漁
また、魚道として「つばき橋」は下流側で禁止の釣り行為を禁止しています。

ユリガサ釣り（釣れた釣り具が川面に落ちるため）
禁止禁止（第一小笠原）～川越（川越）
理由は、中学校の授業で授業・生徒が黒目川で釣りをしたことで、川から、子供が川に入る危険性があるため。

黒目川は、釣る楽しみだけでなく、釣りの楽しさを伝えるために、ルールを守って釣ってください。ご協力をお願いします。ご質問は事務局までお問い合わせください。

オイカワ




- ・全長8 cm～15 cm
- ・付着藻類を中心とする雑食性
- ・オスは初夏から夏にかけて写真のような美しい婚姻色を呈する
- ・瀬で投網をすすと捕れる
アユを狙って投網を打つとよく混獲する

新潟・黒目川に親しむ会 新潟県 野口龍太郎氏

カワムツ ※国内外来種



- ・全長8 cm～15 cm
- ・肉食性で小動物（水生昆虫・エビ等）を食べる
- ・淵を好む
- ・オイカワやアユを狙った投網に混獲する

新潟・黒目川に親しむ会 新潟県 野口龍太郎氏

コイ ※国外外来



- ・全長10 cm～85 cm
- ・雑食
- ・春から初夏にかけて繁殖期を迎える

新潟・黒目川に親しむ会 新潟県 野口龍太郎氏

ニホンウナギ ※絶滅危惧種 I B類



- ・全長20 cm～70 cm
- ・肉食性で小動物（ミミズ・エビ等）を食べる
- ・皮膚呼吸ができ、湿ったところであれば数日間生存可能
- ・捕獲にはウナギ罎を使うのが一般的、釣りは夕暮れ時～夜間行う ガサガサでも採集可能
- ・マリアナ海溝近海の深海で産卵したのち幼魚は黒潮に乗って日本列島へ その後川を遡上する

新潟・黒目川に親しむ会 新潟県 野口龍太郎氏

ニゴイ



- ・全長30 cm～50 cm
- ・肉食性で小動物（水生昆虫・エビ等）を食べる
- ・鱗に似ているから似鱗
- ・特徴的な顔（キツネ顔と言われる）をしている
- ・投網で捕れる

新潟・黒目川に親しむ会 新潟県 野口龍太郎氏

ボラ



- ・全長3 cm～10 cm
- ・成魚は主に沿岸域に生息しており、黒目川には幼魚が来遊する
- ・幼魚は付着藻類やデトリタスを食べる
- ・出漁 ภาครัฐがコイイナゴボラ 黒目川にいるのはオボコノ段階
- ・ジャンプをする
- ・岸の茂みをガサガサすると捕れる

新潟・黒目川に親しむ会 新潟県 野口龍太郎氏

マハゼ



- ・全長7cm～15 cm
- ・河口域に生息するが黒目川にも上ってくる
- ・河口域でゴカイや甲殻類を食べるが、小魚や藻類も食べる
- ・腹びれが吸盤状になっていて石などに張りつくことができる
- ・岸の茂みをガサガサすると捕れる

新潟・黒目川に親しむ会 新潟部、野口龍大作成

黒目川の川づくり

- ・治水のための改修工事
- ・その際、黒目橋～東上線の下までの区間は堤防のかさ上げや河床の掘削で治水を行いつつ、高水敷や中洲の復元・保全を行いつつ、遊歩道の整備を行った
- ・市民活動のはたらきかけがあった
- ・黒目川の川づくりは2011年度土木学会デザイン賞優秀賞を獲得している

新潟・黒目川に親しむ会 新潟部、野口龍大作成



黒目川のイベント

川の利用ルール

画像やスライドを提供頂いた黒目川を親しむ会の仲間にこの場を借りてお礼申し上げます
ご清聴ありがとうございました

おしまい

新潟・黒目川に親しむ会 新潟部、野口龍大作成

ダウンロード(PDF) >> http://alljp.org/c/wp-content/uploads/2024/08/kuromegawa_ikimono_noguchi20240817.pdf

本来の体験学習は、手網(たも網)を使う”ガサガサ”や、さで網でさかな捕りをして、自分たちが釣った生きものを観察する予定であった。

ガサガサは、川岸の草むらをガサガサと足で揺らしたりして、隠れている生きものをたも網などに追い込んで捕獲する。



2004年黒目川 川まつりより
黒目川に親しむ会提供



2022年黒目川 川まつり&
黒目川であそんで、学んで、思い出をアニメにしよう！



11時45分 まとめ:2日目の予定、持ってくるもの

12時00分 ワークショップ終了、解散

ワークショップ終了後、2日目の準備:メイ、はるなが「水のイメージ」絵をパステルで描く。



13時過ぎ、浜崎黒目橋から見た黒目川。一時的に風雨は強まることはあったが、降雨の山は過ぎたようであった。増水し、流れは速かった。



ワークショップの内容、当日の進行

2日目 8月17日 黒目川の生物や環境を考える、「朝霞って、こんなところ」をアニメで伝える

10:00	【ワークショップ開始】 ①オリエンテーション 名札シールに呼んでほしい名前を書く。 自己紹介。 2日目の予定、ゴール。 集合写真撮影
10:15	②アイスブレイク「ひらめきインスピレーション」 ひらめきインスピレーション:はるな(グループ1)、メイ(グループ2)が描いた「水のイメージ絵」に、学習者が絵や文字を書き足した。
10:30	③黒目川について知りたいコト 黒目川に親しむ会メンバーが、「アイデアノート1」の黒目川について知りたいコト(1日目出席4名)の質問に答えた。 外来生物についての意見なども述べた。
10:45	④物語を考える(アニメの設計) 1日目の川あそびを中止にしたため、テーマを変更した。 「朝霞って、こんなところ」を、市外から来たスタッフ3名(はるな、メイ、なみ)に伝えるアニメ。 ・模造紙プレスト → ワークシート「アイデアノート②」。 ・キャラクター、設定(場所、時間など)。 1日目の予定変更のために物語を考える時間が短くなり、ワークシート「4画面物語(簡易ストーリーボード)」を用いた物語を絵に置き換える工程は省略した。
11:55	⑤撮影の準備 ・キャラクター、背景などの作成。 ・オープニング、エンディングの作成。 ・セリフ、ナレーション、音入れ有無を決める。
12:40	昼食
13:10	⑤撮影の準備
13:50	⑥撮影 ・コマ撮りアプリで撮影。 ・タイトルとエンドクレジットの撮影。 ・データ(MP4)の出力。
14:50	⑦休憩 参観の家族などが入場。
15:05	⑦アニメの発表 グループ毎にメッセージアニメを発表:グループ名、各人の名前、タイトルを述べてから上映。 ⑧ふりかえり 対話鑑賞とアイデアの泉 対話鑑賞:はるな(グループ1)、メイ(グループ2)が学習者に制作で工夫したこと、どのような思いを持ってアニメを作成したかなどを質問しながら、アニメを掘り下げた。 アイデアの泉:ポストイットに「アイデア」(感想や思ったことなど)を書いて、「ひらめき・インスピレーション」の模造紙に貼った。 ポストイットに書かれたアイデアを見て回った。
15:45	黒目川に親しむ会 筋肉部のお知らせ。 事務局、全体のまとめ、連絡事項。 ・参加者(学習者)アンケート(Google フォーム)への回答依頼。
16:10	【ワークショップ終了】

<2日目 黒目川の生物や環境を考える、「朝霞って、こんなところ」をアニメで伝える>

10時00分 ワークショップ開始—オリエンテーション

自己紹介。
2日目の予定、ゴール。



アイスブレイク「ひらめき・インスピレーション」

創作の先輩、はるな、メイが事前に描いた「水のイメージ」絵に学習者が描き足す、ビジュアルアクティビティ「ひらめき・インスピレーション」をおこなった。

グループ1「水」のイメージ絵(作画:はるな)

グループ2「水」のイメージ絵(作画:メイ)



ひらめき・インスピレーション



黒目川について知りたいコト

10時30分 ノグチ、そらが「アイデアノート1」の黒目川について知りたいコト(1日目出席4名)を考えるヒントとなる情報を提供した。

外来生物に関し、黒目川に親しむ会メンバーが意見などを述べた:

「外来」と呼ぶが、人間が持ち込んだ生きものが朝霞の環境に適して繁殖したのであり、「人間が持ち込んだ」ということを忘れないでほしいと話した。

「もっと知りたいコト」

- イシガメがいるのか。
- 魚の体の中に水そは何%あるのか。
- 外来種。
- ゴミと魚の割合。

「アニメにしたいことコト」

- 場所によって水温がかわったりしたこと。
- 黒目川。
- 朝霞の森。
- 魚つきをしているところ。



物語を考える

10時45分 1日目の川あそびを中止にしたため、テーマを変更した。

「朝霞って、こんなところ」を、市外から来たスタッフ3名(はるな、メイ、なみ)に伝えるアニメ。

- ・模造紙ブレスト → ワークシート「アイデアノート②」。
- ・キャラクター、設定(場所、時間など)。



撮影の準備

模造紙プレストで物語のプロット、キャラクターや背景の設定を決めたグループは撮影の準備に移った。

アニメに使う材料を探す。



コマ撮り撮影に使うキャラクター、背景、小物に適した材料を探し、手づくりや手描き。



撮影(コマ撮りアプリで撮影)

昼食休憩を挟み、12時～13時50分までの間を撮影準備としたが、オブジェクトをつくりながら、タブレットにインストールしたコマ撮りアプリでの撮影を始めた。

アプリ操作はほとんど教えず、創作の先輩がサポートしつつ、学習者が主体的に創意工夫しながら撮影。

時間が足りず音入れはしなかった。

14時50分撮影終了、データ(PMF)へ変換した。



グループ 1

複数枚の画用紙に、黒目川の川底から岸までの水中をクレヨンで描き、長い背景画を作成した。

キャラクターは模造紙ブレストに描いた人間を切り取り色を塗り登場させた。

粘土の魚は資料を調べ、川あそびの先輩に聞きながら作成した。粘土と紙のキャラクターを違和感なく融合させた。



グループ 2

粘土でカラフルなキャラクターを、アルミホイルで川石をたくさん作り、登場させた。

カラーモールと細かく切ったラメ入りセロハンで水の流れを表現。

セリフの吹き出しを紙で作り、メッセージを伝わりやすくした。



<2日目 メッセージアニメの発表とふりかえり(対話鑑賞)>

参観者が見守る中、グループ1とグループ2がメッセージアニメを発表。

はるな、メイの質問に学習者が答えながら、アニメで伝えなかったコトや制作で工夫したところを発表した(対話鑑賞)。



グループ1 魚を救おうチーム

メンバー:はるるーとくん、ちばな、こねみん、たくピー
タイトル:魚と人

<https://youtu.be/6BexTcDoEyo>

グループ2 カンデンチーヌ

メンバー:いろは、ニホニウム、かずあき、
タイトル:外来種の大冒険

<https://youtu.be/tKilU3E9bJg>

アイデアの泉

メッセージアニメの発表とふりかえり後、学習者、川あそびや創作の先輩、参観者がポストイットにメッセージを書き「ひらめき・インスピレーション」に貼り付けた「アイデアの泉」を完成させた(次々ページ掲載)。

アイデアの泉に書かれたコメントを読んで回った。



まとめ

黒目川に親しむ会 筋肉部が黒目川での活動や川の保全に関する活動の紹介をして、新しいメンバーを募った。



16時10分 ワークショップ終了、解散。

アニメテッドラーニング 体験・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

1日目は台風による時間短縮と内容変更したため変則的なプロセスとなった。

()内は省力したプロセス。

- ステップ 1 黒目川について、知りたいコト
- (ステップ 2 ビジュアルエクササイズ(コマ撮りの練習))
- ステップ 3 アイスブレイク「ひらめき・インスピレーション」
- ステップ 4 物語を考える:模造紙プレスト
- (ステップ 5 物語を考える(アニメの設計):4画面物語(簡易ストーリーボード))
- ステップ 6、7 撮影の準備、コマ撮り撮影
- ステップ 8 発表、ふりかえり(対話鑑賞ーアイデアの泉)

ワークショップでは、本体験学習とアニメ制作はグループで活動。

学習者7名は2つのグループに分かれた。

創作の先輩として、はるながグループ1、メイがグループ2を担当した。

ステップ1 黒目川について、知りたいコト

黒目川で川あそび中止。屋内釣りに参加した4名が記入した。

ワークシートの項目:

- 黒目川について、知りたいコト
- アニメにしたいコト
- アニメを見てもらいたいひと

記入後の各人の発表はおこなわず、2日目に黒目川に親しむ会メンバーが回答や補足説明をおこなった。

ステップ2 ビジュアルエクササイズ 1日目・・・省略

ワークの目的

- カメラ(タブレット内蔵)の扱い方とコマ撮りアプリ(ストップモーションスタジオ)の操作に慣れる。
- 撮影対象を肉眼で見る時とカメラを通して見る時の見え方の違い、フレームレート(1秒の映像に必要なコマ数)と撮影に必要な時間など、体験的に習得する。

午前の活動で見つけた「宝もの」で、短時間(10分間)で短いアニメのコマ撮りを予定したが、1日目は時間短縮と内容変更したため、このステップは省略した。

ステップ3 アイスブレイク「ひらめき・インスピレーション」 2日目 冒頭

ワークの目的

- 模造紙に描かれた絵「水のイメージ」に、学習者が絵やことばなどを描き加える(リメイクする)ことで、水から連想するコトや水に関連するコトのイメージ(視覚言語)化を促す。

創作の先輩、はるな、メイが「水のイメージ」のパステル絵を、テーブルに広げた模造紙に事前に描いておいた。

学習者がクレパス、色鉛筆、カラーマーカーなどで絵やことばなどを描き加えた。

体験したコト、アニメにしたいコト_アイデアノート

ステップ 4 物語を考える:模造紙プレスト 2日目・・・変更

ワークの目的

- 話し合いにより、グループで「アニメにしたいコト」に関するキーワード出しをした。
本来は、ステップ1で体験を各自整理しながら「アニメにしたいコト」をグループで話し合うワークとなる。

模造紙プレスト

模造紙に学習者が興味あるコト/モノやアニメにしたいコト、またグループでアニメにしたい物語や主人公を書き出した。

文字記述だけでなく、絵や記号なども記された。

川あそびの先輩と創作の先輩が話し合いをサポートしつつ、学習者が話し合いで異なる意見を調整しながら伝えたいコトやアニメを構想した。

結果をワークシート「グループ話し合い記録_アイデアノート2」に記録した。

ワークシートの項目:

- キーワードを考えよう
- キーワードをつなぐアイデア <5W1H>を決めよう
- 物語のプロット(あらすじ)
- 伝えたいコト もっとも伝えたいコトを確認しよう
- 伝えたい相手 だれに伝えたいかを確認しよう

1日目に川あそび体験ができなかったため、アニメで伝えるテーマを変更した。

新しいテーマ:「朝霞って、こんなところ」を、市外から来たスタッフ3名(はるな、メイ、なみ)に伝える。

物語を考える前に、1日目の参加者4名の「黒目川について知りたいコト」に黒目川に親しむ会メンバーが答える形で黒目川の生物に関する情報を提供した。

知りたいコトに出た「外来生物」には黒目川に親しむ会メンバーも関心があり、人間が持ち込んだ生きものが朝霞の環境に適して繁殖したのであり、「人間が持ち込んだ」ということに忘れないでほしいと伝えた。

ステップ 5 物語を考える(アニメの設計):4画面物語(簡易ストーリーボード) 2日目

ワークの目的

- ステップ1とステップ3の文字情報を絵、アニメに置き換える。
- 物語、プロットをシーンに分けて、映像・アニメの時間の流れを設計する。
- 制作を計画し、計画に沿って時間内に完成することを学習者に意識させる。

アニメ制作時間を確保するため、4画面物語(簡易ストーリーボード)によるアニメの設計は省略した。

ステップ 6、7 撮影の準備、コマ撮り撮影 2日目

撮影の準備(キャラクター、背景、小道具の造作)は85分間、撮影は60分間としたが、キャラクター等の造作が進むと、試し撮りしながら本撮影となった。模造紙プレストを基にアニメの設計をせずに制作した。

造作や撮影での役割は各自の希望で担った。

手持ち無沙汰に歩き回る参加者には、事務局や先輩たちが声掛けをしながら制作の輪に加えるようにした。

時間が足りずに音入れはできなかった。

とてもタイトな制作時間であったが、創作の先輩のリードで撮影は完了した。

完成したアニメは映像データ(MP4)に変換した。

グループ話し合い記録_アイデアノート2

グループの話し合いを記録しよう — アイデアノート2		記録者
ワークショップ 黒目川であそんで、学んで、思い出をアニメにしよう！		
チーム名とメンバーの名前		
キーワードを考えよう		
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 <5W1H>を決めよう		
だれが		
いつ		
どこで		
なにをする		
どのようにする		
(なぜする)		
物語のプロット(あらすじ) <はじまり-発展-結わり>か<おまげ結ぶ>を考えよう		
伝えたいコト もっとも伝えたいコトを確認しよう		
伝えたい相手 だれに伝えたいかを確認しよう		
一般社団法人アニメテッドラーニングらば		

アニメ制作の機材、道具と材料

<機材>

- タブレット(Android)のカメラ
- タブレットホルダーと三脚
- 画用紙などをカメラ下に敷き、撮影ステージとする
- **参考** カメラ(スマホ、タブレット)と撮影ステージ設営>>
http://alljp.org/guidance/point/descript_camera



<道具と材料>

- ハサミ、カッター、定規、ペンチなど
- 色エンピツ、エンピツ、消しゴム、クレヨン/クレパス
- 水性のカラーペン
- 糊、ボンド
- 養生テープ、マスキングテープ、ソフト粘着剤(ひつつきむし)など、何度でもつけ外しができると便利
- 目玉クリップ、クリップ:機材の固定、切り絵を自立させるのに使える
- 新聞紙
- 色画用紙、色紙、色フェルト、色セロファン
- 米の粘土、クラフトモール、手芸用針金
- 白い紙
- カラーモール



- 参考** 機材の設営や道具の使い方などの動画解説ーカメラ、撮影ステージ、照明の設営>>
http://alljp.org/guidance/point/descript_camera/video-instructions

<コマ撮りアプリ>

- コマ撮りアプリ「Stop Motion Studio(ストップモーションスタジオ)」の無料版
 Android版(スマートフォン、タブレット)は Google Play よりダウンロード
 iOS(iPhone、iPad)は App Store よりダウンロード

参考 はじめてのコマ撮り(アプリでコマ撮りをはじめる)>>>>

http://alljp.org/guidance/point/descript_stopmotion1

参考 JAA(日本アニメーション協会)のアニメーションキャラバンの解説ビデオ「アニメーションの作り方 ~アプリ編 ~ "Stop Motion Studio" for キッズ」>> https://www.youtube.com/watch?v=8-mY_JXGkAQ



- 「水」の表現 参考教材:「水」を絵とオノマトペで表す
 絵本「Water Calling 京都の地下から聞こえる音」(作と画:イザベル・ダエロン / 作と文:永井佳子 / 発行:書肆サイコロ)
<https://seikosha.stores.jp/items/641aca232358c6002bb8935e>



グループ1 — 魚を救おうチームの成果

参加者: はるる一とくん、ちばな、こねみん、たくピー
創作の先輩: はるちゃん
川あそびの先輩: とと

2日目 物語を考える: 模造紙プレスト

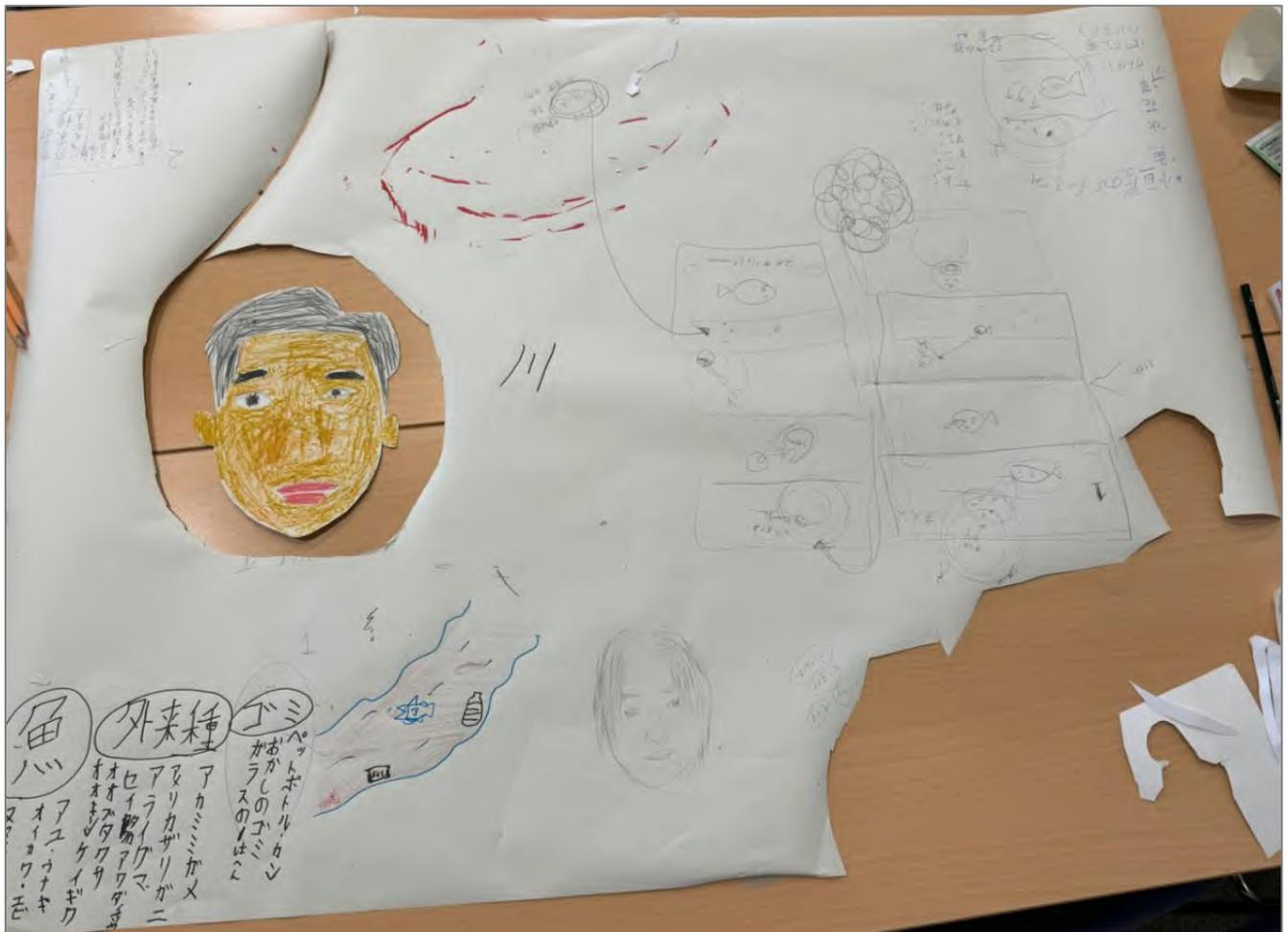
学習者ひとりひとりの興味あるコト/モノから、グループのメッセージアニメをまとめていった。

本ワークショップ参加3回目の中学生がテーマや物語の話し合いをリードしながら、創作の先輩がアニメのプロットに調整していった(簡単な絵コンテ)。

ゴミを食べてしまう魚のキャラクターを小学生が資料を参考にしながら描き、紙の切り絵と粘土で造作した。

人間のキャラクターは、絵が得意な川あそびの先輩、ととが、仲間のそらの似顔絵を模造紙に描いた。その似顔絵を清書せずに切り抜き裏紙を当てて撮影に使った。

背景は4枚の絵を縦につなげて、人間がいる陸から黒目川の水中和川底まで”深さ”を表現することを構想した。



グループ1の成果

2日目 ワークシート「アイデアノート2」の記録

グループの話し合いを記録しよう — アイデアノート2

黒田 / 富田
記録者 グループリーダー ①

ワークショップ 黒目川であそんで、学んで、思い出をアニメにしよう！

チーム名と	魚を救おうチーム
メンバーの名前	はると / ちが / たくと / そうすけ /

キーワードを考えよう

キーワード1	魚の視点 / 人間の視点
キーワード2	きれいなゴミ, 汚ないゴミ
キーワード3	リサイクル / 水のじゅんかん

キーワードをつなぐアイデア <5W1H>を決めよう

だれが / なにが	魚がと人間が
いつ	天気の良い日の
どこで	黒田川で
なにをする	魚は川の中からゴミを回収する(きれい) / 人間は釣りをする(汚ない)
どのようにする	人間に釣られる / ゴミを投げる
(なぜする)	ゴミ袋を捨てる前にリサイクルの文字を見る事で環境問題につながる。

物語のプロット(あらすじ) <はじまり→発展→終わり>か<起承転結>を考えよう

<ol style="list-style-type: none"> 1. 魚の視点から見た川はとてもきれい、浮いているゴミもキラキラと恒星のように見える 2. そのきれいなゴミを食べてしまった魚、苦しい 3. 釣りに来ている人間に釣られてしまう。 4. 人間に食べられる魚、フラッシュバック(もし、人生が変わるなら！) 	<ol style="list-style-type: none"> 3. ゴミは捨てる時に持って帰る 4. ゴミを食べなかった魚は幸せそうに泳いでいる。
<ol style="list-style-type: none"> 1. ゴミを捨てる人間 2. 捨てる前にゴミの袋に「リサイクル」と書いてあるのを見る 	

伝えたいコト もっとも伝えたいコトを確認しよう

もし人間がゴミを捨てなければ、魚たちもゴミを食べる事もなく川もお世にさえない。

伝えたい相手 だれに伝えたいかを確認しよう

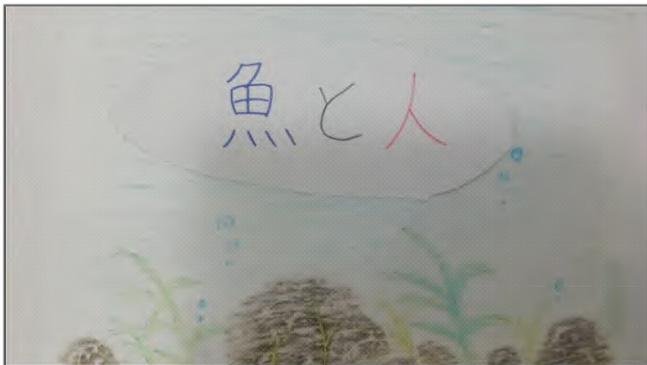
あそびに来る人々たち

グループ1の成果

メッセージアニメの発表、ふりかえり(対話鑑賞)

- グループ名： 魚を救おうチーム
- メンバー： はるるーとくん、ちばな、こねみん、たくピー、とと、はるちゃん
- アニメのタイトル： 魚と人
- プロット：
 - 1.魚の視点から見た川はとてもきれい。浮いているゴミもきらきらと恒星のようにみえる。
 - 2.そのきれいなゴミを食べてしまった魚が、苦しむ。
 - 3.釣りに来ていた人間に釣られてしまう。
 - 4.人間に食べられる魚。
フラッシュバック(もし、人生が変わるなら！)
 - 1.ゴミを捨てる人間。
 - 2.捨てる前にゴミの袋に「リサイクル」と書いてあるのを見る。
 - 3.ゴミは捨てずにもって帰る。
 - 4.ゴミを食べなかった魚は幸せそうに泳いでいる。
- 伝えたいコト： もし人間がゴミを捨てなければ、魚たちもゴミを食べることもなく、川も汚染されない。

メッセージアニメ



<https://youtu.be/6BexTcDoEyo>



ふりかえり(対話鑑賞)

創作の先輩、はるながグループ1のメンバーに、アニメ制作について質問した。

はるな とてもすてきなアニメになった。チームワークよく、みんなががんばった。
伝えたかったコトを話してほしい。

事務局 何をつくったかも発表して。

たくピー 黒と黄色のアユをつくった。(アユの人形は持ち帰る)

こねみん 最後に出てきた、カメのような外来生物をつくった。

はるるーとくん ゴミと釣り竿をつくった。

ちばな 背景画を担当した。

とと (人間の男の子)ウチダをつくった。

はるな このストーリーは奥が深い。2部構成になっている。1つめのストーリーを話して。

はるるーとくん 最初のストーリーは、さかなが普通に暮らしていた中、ひとがゴミを捨てる。そのゴミをさかなが見ると、キラキラしたものに見えて、食べてしまう。ひとが、そのさかなを釣って食べてしまう。
2つ目のストーリーは、ひとが投げようとしたゴミ(ペットボトル)にはリサイクルマークが付いていて、捨ててはダメだと持ち帰る。そして、ひともしさかなもハッピーになる。

- 事務局 朝霞との関係は？
- はるるーとくん 学校で黒目川の清掃していて、黒目川の周りにゴミが多いと気づいた。もしかしたらこんなことが起こっているかもと考えた。
このアニメを見て、モノを捨てるのではなくリサイクルして、さかなとひとが共存できる黒目川にしてほしい。朝霞は花と川が有名だから、そこをきれいにしたいと考えた。
- 事務局 アユは黒目川にいる？
- たくピー さかなを食べるシーンがある。食べるならアユが良いと思った。
- 事務局 黒目川にアユがいると知っていた？
- たくピー はい。
- 事務局 この人間は誰？
- こねみん ウチダくん。
- 事務局 朝霞に住んでいるウチダくんが登場する。
- こねみん このカメをつくったのは、川に外来生物が入ると生態系が崩れると学校で習った。ゴミだけでなく外来生物も登場させたら、2つのコトに気をつけると思った。
- ちはな 背景は澄んだ川を表現したくて、濃い青や薄い感じの水色を重ねた。水滴、気泡があると澄んでいる感じになると考えだし、生命維持に必要な酸素として泡を入れた。
- 事務局 背景画は長くしていた。どのように撮影したのか？
- ちはな 背景を徐々にずらしながら撮影した。
- はるな 4枚の絵を縦に長くつなげた。底の部分から上にずらしていった。
- 事務局 (グループ2の創作の先輩で市外から来たメイさんに) 朝霞の川のどのようなことを知ったか？
- メイ 1つのアニメの中に2つのお話があり、外来生物や水など、いろいろな要素が含まれているがゴチャゴチャにならず、伝わるようにまとめられていた。
ペットボトルだけでなく、キラキラ光る材料を使ってゴミを表現したのは分かりやすかった。
黒目川が、わたしの大学がある小平の方で生まれていると説明があった。朝霞に住んでいるひとだけでなく、いろいろなひとが川でつながり、他人事でないことが伝わった。
- なみ(市外在者) 朝霞の黒目川にアユがいると、1日目の学習でも知ったが、それをアニメに入れた。朝霞にはアユがいる、きれいにしようという問題意識をみんなが持っている川があることが伝わった。
2つのストーリーに問題意識を入れて、いいアニメと思う。

グループ1の成果

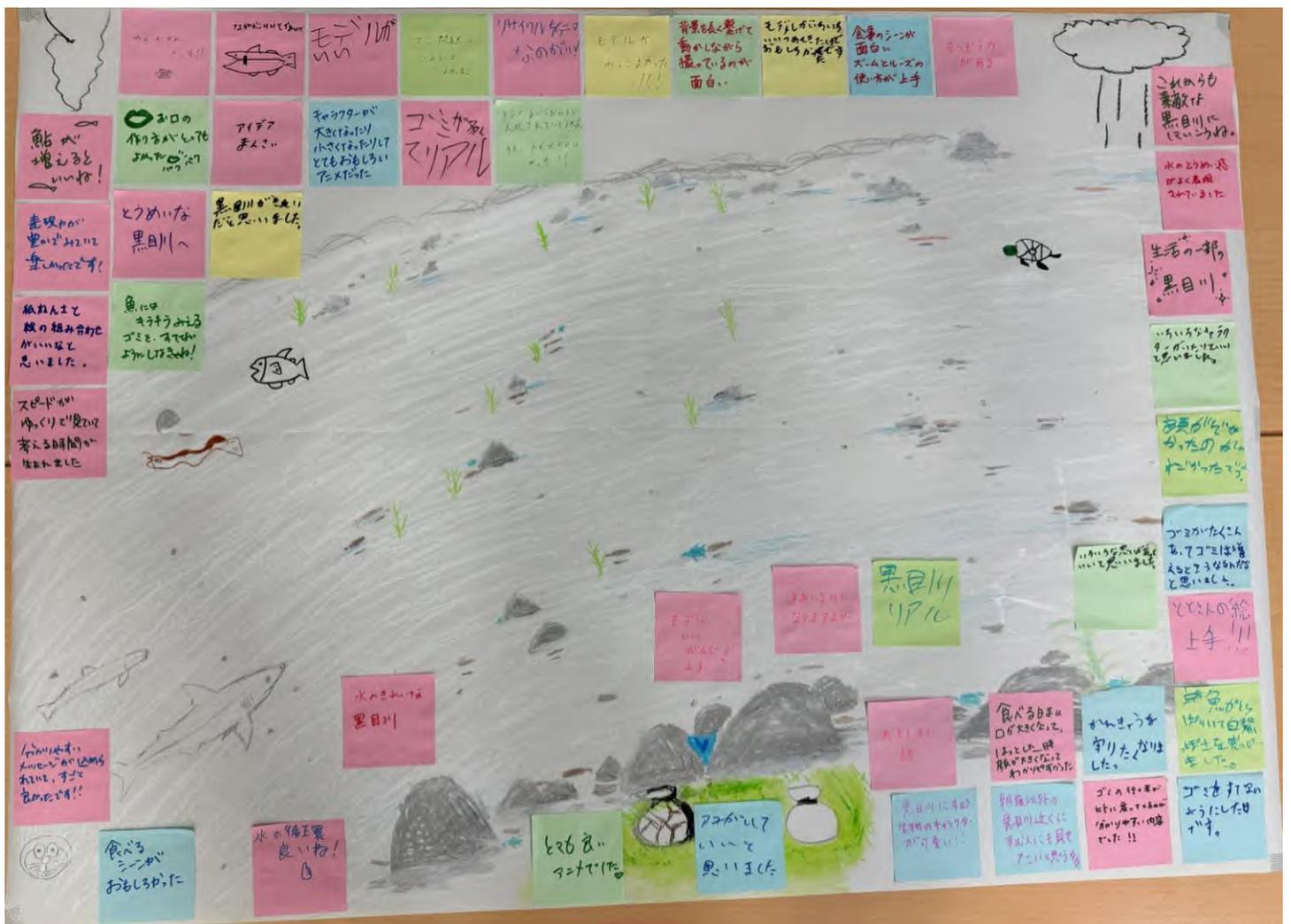
2日目 ひらめき・インスピレーション → アイデアの泉



はるながパステルで描いた「水のイメージ」



学習者たちのリメイク



学習者、川あそびの先輩、創作の先輩、参観者がメッセージアニメ鑑賞後にコメントを書いたポストイットを貼り、アイデアの泉を完成させた。全員がコメントを読んで回った。

グループ2 — カンデンチャーの成果

参加者： いろは、ニホニウム(水素)、かずあき
 創作の先輩： メイ
 川あそびの先輩： のぐち(りゅーちゃん)、そら

2日目 物語を考える: 模造紙ブレスト

学習者ひとりひとりの興味あるコト/モノから、グループのメッセージアニメをまとめていった。

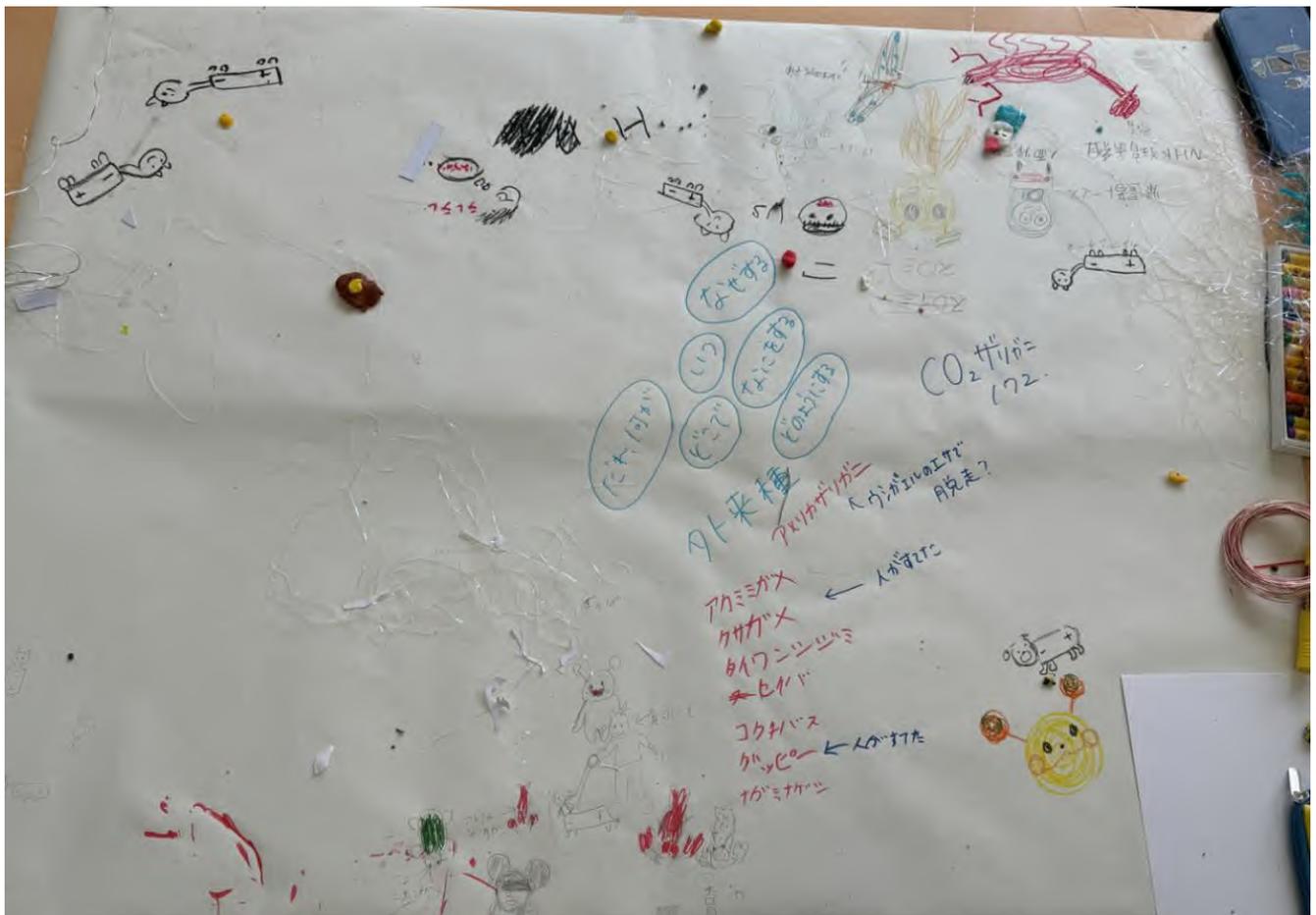
外来種に興味を持つ学習者がおり、外来種(アメリカザリガニ)を主人公とし、在来種と人間が登場する物語を展開した。黒目川にすむ、いろいろな生きもの、TV番組のキャラクター、さらにハンバーガーを登場させることとし、彩り豊かなキャラクターを造作。

川あそびの先輩が伝えた「外来種は人間が連れてきた」、「外来種生物が悪いわけではない」という考えに共感し、メッセージとなった。

セリフを録音する時間がなく、吹き出しなどを加えて、複雑なメッセージを伝える工夫をした。

ブレストでは背景の検討はされておらず、創作の先輩、メイが色紙を背景に用いた。

水の流れを表現するカラーモールとラメ入りセロハン、川底の石を表現するアルミホイルをつくりながら撮影をおこなった。



グループ 2 の成果

2 日目 ワークシート「アイデアノート 2」の記録

グループの話し合いを記録しよう — アイデアノート 2

記録者 グループリーダー ②

ワークショップ 黒目川であそんで、学んで、思い出をアニメにしよう！

チーム名と メンバーの名前	172 (0) ギリガニ 172 カンデシチーヌ ニホニウム、かずあき、いろは、セイ、のち、くら
------------------	---

キーワードを考えよう

キーワード1	夕ト来種
キーワード2	夕ト来種
キーワード3	アメリカザリガニ
	人間

キーワードをつなぐアイデア <5W1H>を決めよう

だれが/ なにが	人間が
いつ	今 (あつと)
どこで	黒目川で
なにをする	夕ト来種 をにがす
どのように する	アメリカザリガニ 夕ト来種 をする
(なぜする)	かえつてくたすから

物語のプロット(あらすじ) <はじまり→発展→終わり>か<起承転結>を考えよう

人間が ^{アメリカザリガニ} ~~夕ト来種~~ をあつとす

↓

夕ト来種が逃げちゃう (川の中で)

↓

夕ト来種がまたあつとす (自分臭いことしてないのに)

↓

仲良くあつとすけど難しい ← たすけ? 家族をたすけつあつとす (家)

↓

夕ト来種をたすけよう

伝えたいコト もっとも伝えたいコトを確認しよう

夕ト来種をたすけない 人間が全部臭い

伝えたい相手 だれに伝えたいかを確認しよう

全人類

グループ 2 の成果

メッセージアニメの発表、ふりかえり(対話鑑賞)

- グループ名: カンデンチーヌ
- メンバー: いろは、ニホニウム(水素)、かずあき、のぐち(りゅーちゃん)、そら、メイ
- アニメのタイトル: 外来種の大冒険
- プロット:
 - 人がアメリカザリガニ(外来種)をすてる。
 - ↓
 - ニホニシガメ(在来種)が逃げちゃう(川の中で)。
 - ↓
 - 外来種が悲しくなる(自分は悪いことしてないのに)。
 - ↓
 - 仲良くなろうとするけど難しい。なぜ？家族をたくさんつれてきて、ごはんをみんなたべちゃう。
- 伝えたいコト: 外来種をすてない。人間が全部悪い。

メッセージアニメ



<https://youtu.be/tKilu3E9bJg>



対話鑑賞

創作の先輩、メイがグループ 2 のメンバーに、アニメ制作について質問した。

メイ なにをつくったか？

いろは 本編のザリガニとエンドクレジットのハサミをつくった。

ニホニウム カンデンチーヌさんとカメをつくった。

かずあき 本編の小石とエンドクレジットのキャラクターをつくった。

メイ このアニメを誰に伝えたいか？

ニホニウム 全人類。

メイ このアニメで伝えたいコトはなにか？

いろは 外来種を捨てないコト。

メイ なにを考えてつくったか？

かずあき 人間が悪いコトをして、(生きものを)死なせてしまう。

メイ 在来種と外来種が登場する。外来種が悪いわけではないが、悪者になってしまうのは、生きものを捨てた人間が悪いと、グループで話し合った。

なぜ、在来種と外来種が仲良くできないのか？

いろは ごはんが無くなってケンカになるから。

メイ 捨てられた外来種は1匹だったが、次第に家族が増えた。なぜ仲良くできないかと話しているときに、外来生物の数が増えると、ごはんや住む場所が無くなる。在来種カメ1匹がハンバーガー1つを食べていたが、外来種の家族が食べてしまうから、カメの食べるものが無くなるとなった。

- 事務局 (グループ1の創作の先輩で市外から来たはるなに) このアニメで朝霞のどんなことがわかったか？
- はるな 外来種(外来生物)を1日目に学び衝撃を受けた。昨日の釣り堀に黒目川で捕獲した「クサガメ」がおり、活動後は外来種だから殺処分すると聞いて、こころを打たれた。
それは参加者に刺激になる、ことばだったと思う。
今後も取り組まなければならない問題というメッセージが伝わる。
アニメのタッチがかわいい。水のきれいな表現を青色できれいにしたり、キラキラのラメをつけたり、草がモデルでふわふわしたり。岩にはアルミホイルを付け、光の光沢が表現されている。
カメとザリガニもかわいい。
ストーリーも、飼えないからザリガニを捨てるところから入り、シンプルだけどすごく良いと思う。メッセージが伝わる。
- なみ(市外在住) 昨日、外来種の勉強をしたことがベースで、(台風で)参加できなかったメンバーもそんな話を聞き、このアニメを考えたのだろう。朝霞の黒目川はきれいで、いろいろな生物がいるが、外来種の問題があることを知った。そして朝霞に住む子どもたちも問題意識を持っていることがわかった。
ハンバーガーがおもしろいと思った。上映後の説明を聞いて、ハンバーガーを家族でわけるのは大変という話だと理解した。
もう少し時間があれば、セリフやサウンドを入れて、もっと伝わりやすかっただろう。
それでも、メッセージ性があり、十分に伝わるアニメだった。
- 事務局 なぜ、ハンバーガーにしたのか？さかなはハンバーガーを食べる？
- かずあき 人間の食品ロスも表現した。

グループ2の成果

2日目 ひらめき・インスピレーション → アイデアの泉



メイがパステルで描いた「水のイメージ」



学習者たちのリメイク



学習者、川あそびの先輩、創作の先輩、参観者がメッセージアニメ鑑賞後にコメントを書いたポストイットを貼り、アイデアの泉を完成させた。全員がコメントを読んで回った。

学習者の感想

2日目修了後のアンケート 5名回答

Q1 1日目の活動は

とても楽しかった 2	楽しかった 1	楽しくなかった 0	どちらでもない 0	欠席した 2
------------	---------	-----------	-----------	--------

Q2 2日目の活動は

とても楽しかった 4	楽しかった 1	楽しくなかった 0	どちらでもない 0	欠席した 0
------------	---------	-----------	-----------	--------

Q3 進むスピードは

ちょうど良かった 5	ゆっくり過ぎた 0	少し速かった 0	はや過ぎて、ついていけなかった 0
------------	-----------	----------	-------------------

Q4 ワークショップの長さは

短かった 4	ちょうど良かった 1	長かった 0
--------	------------	--------

Q5 グループの話し合いや作業は

とても楽しかった 5	楽しかった 0	楽しくなかった 0	どちらでもない 0
------------	---------	-----------	-----------

Q6 アニメのつくり方は

よくわかった 5	だいたいわかった 0	わからないことが多かった 0	ぜんぜんわからなかった 0
----------	------------	----------------	---------------

Q7 アニメで「伝えたいコト」は表現できましたか？

表現できた 5	表現できなかった 0	どちらでもない 0
---------	------------	-----------

Q8 あなたが住むまちの川や水に興味をもちましたか？

とても持った 2	少しだけ持った 3	持たなかった 0	どちらでもない 1
----------	-----------	----------	-----------

Q9 ワークショップで、いやなことはありましたか？(自由回答)

- 「なかった」2名

Q10 同じようなワークショップにまた参加したいですか？

参加したい 5	参加したくない 0	どちらでもない 0
---------	-----------	-----------

Q11 感想や質問など、自由に書いてください。(自由回答)

- 中学3年間毎年出席させて頂き、ありがとうございました。
息子は来年も是非参加したいと言っております。サポートとしてでもいいのでお願いしたいそうです。
子供の成長が見ることが出来、親としてもちゃんと育てくれたんだなあと思ってしまいました。
- お知らせメールが届かない事があったので、グループLINEの方が分かりやすいのでは？と思いました。
- 黒目川についてわかってよかったです。
- 楽しかった。

学習者に促した、調べ学習

アニメテッドラーニングらぼ (ALLjp) のウェブサイト (<http://alljp.org/wskuromegawa2024>) と、当日配布・閲覧資料を提供し、学習者に調べ学習も促した。

<水循環>

アニメ「水のおはなし」(内閣官房水循環政策本部事務局)>> <https://www.youtube.com/watch?v=as0t69boULk&t=57s>

アニメ「yec 公式動画 INSIGHT #01 | 水循環」>> <https://www.youtube.com/watch?v=MSrMnL2HE7U&t=25s>

水の循環をもっと知りたくなったら、こども見てみよう (ALLjp 制作「水のキーワード」集)>>

http://alljp.org/ws4youth2022_junkan-kiko-saigai

<黒目川を調べる>

朝霞市発行「くろめがわ グリーン トレイルマップ 6 おてがるくろめコース」>>

<https://www.city.asaka.lg.jp/soshiki/52/kurome-toreirumap.html>

朝霞の生き物マップ(朝霞市みどり公園課が環境関係諸団体の市民といっしょに作成した資料、改訂版)(PDF)>>

http://alljp.org/c/wp-content/uploads/2024/07/Asaka_IkimonoMap202402.pdf

朝霞市博物館のギャラリー展示図録「黒目川の散策」

朝霞市教育委員会のウェブサイト「ふるさと朝霞の歴史」に黒目川と人びとのくらし(社会とのかかわり)>>

<https://www.city.asaka.lg.jp/life/3/23/>

<現代の黒目川と人びとの暮らし>

埼玉県朝霞県土整備事務所がおこなう「川のまるごと再生プロジェクト」の関連ウェブサイトを紹介した。

この再生プロジェクトは土木学会の賞も受賞。受賞の理由として、「(略)黒目川は、「残った川」ではなく、「残した川」だからである。治水と環境とを両立させながら、市民参加の議論のなかで、これだけのすばらしい空間を残した。ゆるやかな蛇行を大切に、人々が歩きながら、変化する川の表情を楽しむよう、いくつもの努力がさりげなく風景のなかに埋め込まれていた」と評価したと紹介した。

<川あそびを安全におこなう情報>

水辺の安全ハンドブック((河川財団、2023年7月版)>> <https://www.kasen.or.jp/mizube/tabid129.html>

<コマ撮りアニメの作り方>

アニメテッドラーニング・ガイドダンス はじめてのコマ撮り(アプリでコマ撮りをはじめる)>>

http://alljp.org/guidance/point/descript_stopmotion1



スタッフのワークショップ評価

回答者 6名：川あそびの先輩・黒目川に親しむ会 2名(大学生、高校生)

創作の先輩 2名(アニメーション監督、大学生)

運営 2枚(内1名は小学校教員の視察)

Q1 1日目の内容(学習者の様子から感じた評価)

参加者の学齢に適した内容と分量だった。	5(先輩3、運営2)
参加者には難し過ぎた。分量は適切だった。	0
参加者には難し過ぎた。分量も多かった。	0
参加者には難し過ぎた。分量は少なかった。	0
参加者には簡単過ぎた。分量は適切だった。	0
参加者には簡単過ぎた。分量は多かった。	0
参加者には簡単過ぎた。分量も少なかった。	0
その他:内容は適切だったが、スタッフと参加者、参加者同士のコミュニケーションがもう少しあった方が良かった	1(先輩)

Q2 2日目の内容(学習者の様子から感じた評価)

参加者の学齢に適した内容と分量だった。	5(先輩3、運営2)
参加者には難し過ぎた。分量は適切だった。	0
参加者には難し過ぎた。分量も多かった。	0
参加者には難し過ぎた。分量は少なかった。	0
参加者には簡単過ぎた。分量は適切だった。	0
参加者には簡単過ぎた。分量は多かった。	0
参加者には簡単過ぎた。分量も少なかった。	0
その他:内容は適切でしたが、アニメを作るとなるともう少し時間があると良かった。	1(先輩)

Q3 Q2の質問で「難しかった」「簡単だった」と回答された方へ どのようなところか記入。(自由回答)
なし

Q4 2日目のグループの話し合いはどうだったか?(複数回答)

全員が積極的に話し合いに参加していた。	2(先輩2)
話し合いをリードして、進行を助ける参加者がいた。	4(先輩3、運営1)
自分の意見ばかり言って、話し合いに非協力的な参加者がいた。	0
意見を言わず、話し合いに非協力的な参加者がいた。	2(先輩1、運営1)
開始前の説明が不十分で、何をするかを理解していない参加者がいた。	0
ワークシートやブレストの方法を改善した方がよい。	0
その他:子ども同士のコミュニケーションが少なかった分、お互いに探り合いながらアニメ作りを進めているところがあったのかなと思う。来年は川遊びに行けるともっと子どもも打ち解けてくれると思う。	1(先輩)
その他:振り返りでもあったが、体験ありきの2日目だったので、ブレストになかなか取り組みえない参加者がいた。また表現することに躊躇う様子も見られた。	1(運営)

Q5 アニメ制作はどうだったか?(複数回答)

全員が積極的に参加していた。	3(先輩3)
全員あるいはほとんどの参加者は楽しそうに活動していた。	4(先輩2、運営2)
グループの輪に入れず、手持ち無沙汰そうな参加者がいた。	1(先輩1)
絵や図エが得意でない参加者には難しかった。	1(先輩1)
ほとんどの参加者には難しかった。	0
アニメ制作の練習が足りなかった。	2(先輩1、運営1)
コマ撮りアプリの使い方の説明が足りなかった。	0
その他:積極的な子供とあまり興味のない子供と半々くらいであった。	1(先輩1)

Q6 2日目のアニメの発表のやり方はどうだったか？

良かった。	5(先輩4、運営1)
良くなかった。	0
その他:良かったですが、発表の流れまでチームで確認できる時間を確保できるとより良いと思います。	1(運営1)

Q7 アニメ発表後のふりかえり(対話鑑賞)はどうだったか？

良かった。	6
良くなかった。	0

Q8 ふりかえりの「良かった点」、「悪かった点」はどこか？(自由回答)

- アニメを見た方々の意見がとても良いと思った。(先輩)
- ステップごとに、みんなの意見を話し合える環境はいいと思った。(先輩)
- 自分の反省ですが、何を聞こうか明確でなかったため、掘り下げ方が難しかった。(先輩)
- 表現の分野に精通しているはるなさんとめいさんが子ども達に表現の意図を問うスタイルが良かったと思う。子どもたちが思いの外色々なことを考えてアニメを作っていることに気がつけた。(先輩)
- 皆さん話す機会があつて良かったと思いますが、もう少し色々感想などを聞きたかった気がします。(運営)

Q9 ふりかえり後の「アイデアの泉」はどうだったか？

良かった。	6
良くなかった。	0

Q10 アイデアの泉の「良かった点」、「悪かった点」はどこか？(自由回答)

- なかなか意見を言う事が簡単ではないので皆でメモに沢山書き出す方法がカジュアルであり、とても良いと思う。(先輩)
- コメントが溢れていく感じが、アニメの制作者側にとって「受け取って貰えた」という感覚を目に見えて感じられる方式で良いと思う。アイスブレイクも生かして良い形だと思う。(先輩)
- 互いにアニメを批評し合うことで、相手のアニメの表現の仕方やメッセージについて集中して考えることができ、理解を深められていたように思う。(先輩)
- ポストイットを使ってコメントを伝え合うことは、子供達にとって嬉しい時間だったと思います。(運営)
- 皆さんたくさんコメントをポストイットに書いて貼ってくださって良かったです。(運営)

Q11 あなたにとって、このワークショップはどうだったか？

とても楽しかった。	6
楽しかった。	0
退屈だった。	0
とても退屈だった。	0

Q12 あなたは、このワークショップで学んだことはあるか？

多く学べた。	6
少し学べた。	0
学ぶことはなかった。	0

Q13 あなたにとって、このワークショップの前と後でなにか変化はあったか？

あった。	6
なかった。	0
どちらとも言えない。	0

Q14 Q13の質問の回答の理由やどのような点か記述。(自由回答)

- 考えを伝える新しい方法を知ることが出来た。(先輩)
- 環境問題、地域で取り組もうという心がけ。(先輩)
- 子供にも伝える事の大切さなど。(先輩)
- アニメを観たりそのあと子どもたちの説明を聞いたりして、子どもたちが様々な社会問題(主に環境問題)に関心を持っていることを知れた。(先輩)
- アニメーション作りをもっと学校学習で活用していきたいと思いました。今回のワークショップはとても参考になりました。(運営)
- 台風で川に行けませんでしたでしたが黒目川に親しむ会の小林さんと筋肉部の皆さんのおかげで釣り体験や川の生物の学びもあり、工夫次第で楽しめて学べるプログラムが組めると思いました。(運営)

Q15 アニメテッドラーニングのワークショップの指導や参加者として、これからも参加したいか？

ぜひ参加したい。	4(先輩3、運営1)
状況次第で参加したい。	2(先輩1、運営1)
参加したくない。	0
どちらとも言えない。	0

Q16 アニメの制作や発表は学校や社会での学び、あるいはコミュニケーションに利用できると思うか？

そう思う。	6
そうは思わない。	0
そう思うが、現実的には難しい点がある。	0

Q17 Q16の質問の回答の理由(利用できる／できない、難しい点)を記述。(自由回答)

- 学校などでは楽しみながら伝えることが出来ると思う。しかし、大人数の場合非協力的な方が少なからずいるので、喧嘩は起こりやすいと思う。(先輩)
- 是非、学校でこういうワークショップをすれば、考えなければいけないことが伝わりやすいと思う。(先輩)
- 想像以上にアニメ作りが簡単にできたのでコミュニケーションを深めたり世間にメッセージを発信するツールにしたりともっと広く活用できると思いました。(先輩)
- 何を伝えたいか考えながらアニメをグループワークで作ること、またそれを発表して、観ている人に思いを伝え、フィードバックをもらうことは、社会生活やコミュニケーションに重要な学びの機会になると思います。(運営)

Q18 運営や内容で気づかれたこと、改善すると良いと思われることがあれば記述。(自由回答)

- やはり、川に行っていないこともあって、仲良くなる時間が足りなかったかな、と思います。去年と比べて大人と子供、子供たち同士も少し壁があったかなと思います。それなりに仲良くなれたしおしゃべりもするし楽しいけれど、(もちろん参加者の性格もありますが)去年は飽きてしまって遊びの方向にいかってしまう子に、子供が「やってよ～さぼらないでよ～」みたいな感じで巻き込んでいましたが、まだそこまでいけないというか、、、。あとはアニメ制作の時間がもう少し確保出来ればいいかなと思います。急いで作るからやり切れないというか、作ることで精一杯に、とにかく完成させることに精一杯になってしまう。もう後戻りは出来ない感じが、もう少し試行錯誤する時間があればいいのかなと思います。(先輩)
- 台風など対応が大変だったとは思いますが、楽しかったです。(先輩)
- 色々物が多かったり部屋のレイアウトを変更したりしたので最後の片付けが30分だと短いかなと感じました。(先輩)
- ご自身で今後やってみたいと思っていらっしゃる方、総合学習に課題を持つ先生方等に積極的に参加していただきたいと思いました。(運営)

