



アニメテッドラーニングらぼ 24年度活動報告



アニメテッドラーニングらぼ
伊藤裕美(ひとさん)

1



アニメで、アイデアを伝える、発信できるひと

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とば

2

主催ワークショップ「アニメで、アイデアを伝える」



- テーマは「水」
- 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: 対面、**小中学生対象＋地域のおとな**
 - 落合川であそんで、学んで、思い出をアニメにしよう「落合川と井戸をしよう！」
 - 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！」
- 高校生と日本語学習者のワークショップ: オンライン、**高校生＋大学生リーダーの協働**

3

<http://alljp.org/>



内容

アニメテッドラーニングの2024年度活動報告

一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ(ALLjp)

「水」の探求とアニメでメッセージを伝えるワークショップを、市民団体と協働しながら小中学生向けに、そしてオンラインで高校生と日本語学習者ともおこない、「文字情報からメッセージアニメへの置き換えプロセス」の形を発展させています。

<活動報告>

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

●落合川であそんで、学んで、思い出をアニメにしよう（東京都・24年8月開催）

●黒目川であそんで、学んで、思い出をアニメにしよう（埼玉県・24年8月開催）

●高校生と日本語学習者ワークショップ（オンライン・24年9月～24日12月開催）開催概要

実施報告（全体概要、プロセスなど）>>

成果速報 [グループ1の成果>>](#)

成果速報 [グループ2の成果>>](#)

成果速報 [グループ3の成果>>](#)

指導者向けアドバンス講習会

●ひるさんのこれがわかると、アニメができる！Vol.3「つかみのアニメ カットを割る、アップにする」

4

アニメ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
 - アイデアノート① キーワード
 - アイデアノート② プロット（あらすじ）
 - 模造紙ブレスト、イメージボード
2. ビジュアルエクササイズ
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



広げる
フェーズ

5

アニメテッドラーニング



- 楽しく学ぶ、学びを楽しく
- いっしょにつくると、楽しい
- アニメを完成させたい！は協調と達成への強い動機



アニメテッドラーニングらぼは、
やる気（主体性）、学びの効果を上げることを実証してきました

6