

アニメテッドラーニング ～日本での普及に向けて～

一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ

アニメテッドラーニング(Animated Learning)とは、アニメーションを学習やコミュニケーションのツールとし、学習者のさまざまな能力を引き出し、自信や積極性を育むメソッドです。

- **アニメーションを学習のツールとする**

学習者の考える力、多角的・多面的に分析・評価する力、表現する力、他者への共感・思いやり、対話する力、協調する力、利害の対立を越えて問題を解決する力、主体的・能動的に取り組む意欲、さらに創造性や個性的能力などを育成する。

これはアクティブ・ラーニング、すなわち多様な学習方法によって、知識の一方的な伝達でなく、学習者が能動的・主体的・協同的に探求し自らの社会的な課題を解決につなげようとする学びに通じる。

- **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**

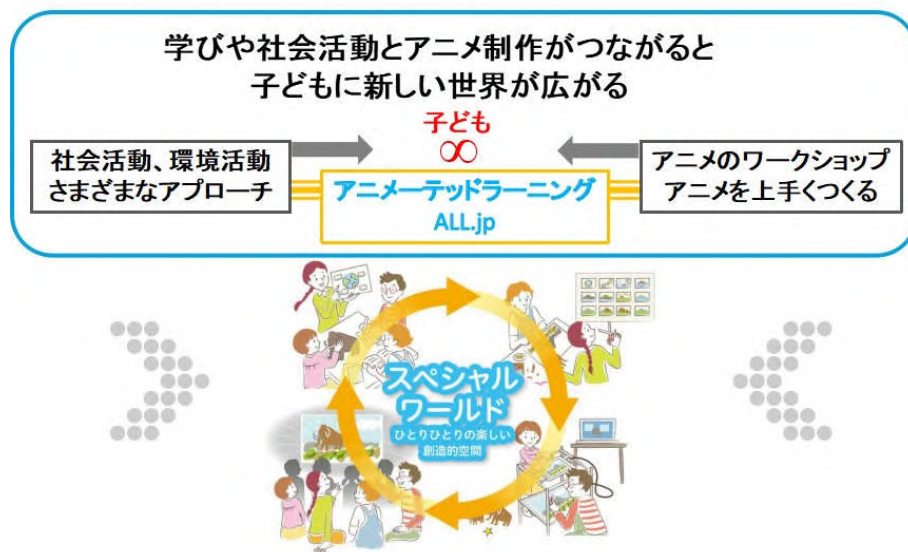
学習者を文字偏重から解放する。創造的で多様なコミュニケーション(対話)を通じて自己理解力、自己肯定感・自信や達成感を養成する。

また、日本でも人口の5%から8%はいるとされるディスレクシア(読字障害、読み書き障害)を持つ人などの可能性を広げる。

わたしたちは、一般社団法人 アニメテッドラーニングらぼ(ALL.jp、<http://alljp.org/>)を設立し、アニメテッドラーニングというアニメーションの新局面を日本に広めることを目指しています。

アニメテッドラーニングらぼは、アニメテッドラーニングの先進地であるデンマークの専門機関ALL(オール、P2参照)と提携し、日本の社会・文化に適用「**日本型アニメテッドラーニング**」の普及促進に務めます。アニメテッドラーニングには、さまざまな分野の専門家や官民の協力者・団体などとの連携が欠かせません。アニメテッドラーニングらぼは、多様な学習や社会活動の現場と内外の専門家・専門機関との橋渡し役を目指します。

今、必要とされる 橋渡し役 アニメテッドラーニング



アニメーターの新たな活躍の場も

さらに、アニメテッドラーニングはアニメーションの制作や鑑賞・批評を専門的に学んだ人たちの進路として、ベテランアニメーターがその経験を若い世代へ伝える場としても期待できます。アニメテッドラーニングらぼは、アニメーターや専門家がその知識や経験を活用できる雇用の創出にも貢献したいと考えています。

アニメーションだから、アニメテッドラーニングだからできること…7つの効果

1. **アニメーションはマジック**
アニメーションは時間軸を持ち、モノ・コトの変化を視覚的に表現する。アニメーションは現実には存在しない／見られないモノ・コトを無限に表現できる“マジック”である。
2. **知識・情報、アイデアを物語へ**
アニメーションはストーリーテリング(物語を伝える)。物語は人の心を動かし、提案者のアイデアや提案内容への共感を生む。
3. **コミュニケーションと自己肯定感**
アニメーションの発表は外向性、コミュニケーション力を育む。コミュニケーションは自分と他者との関係を円滑する。アニメーション完成という目標を達成することで、自信と自己肯定感を引き出す。
4. **自分と異なる人との協働**
アニメテッドラーニングは独りではなく、2名以上のグループで行う。さまざまな知恵や関心事を持ち寄り、知識や情報を誰かへ伝える工夫をしながら、異なる意見を聞き、利害の対立を御し、協調するようになる。
5. **ICT、デジタルツールとリテラシー、ニューメラシー**
アニメーション制作は基礎力(言語・数量・情報スキル)、表現力、創造力を培う。異なる意見を持つ人たちと共存するためにインターネット(ICT)とデジタルツールを活用する。
6. **体と五感を使った観察**
対象観察や調査・考察が不十分では、アニメーションにしてもテーマは伝わらない。観察には全身と五感を使い、キャラクターの動きや気持ちを感じ取る。
7. **グローバルな視点とリンク**
学習で得る知識・情報、グループでの話し合いを通じて考えを深め、身近な課題が世界とつながっていることに気づく。アニメテッドラーニングは、ひとつの課題やその解決を新たな課題や学習テーマへつなげるライフサイクルを持つ(P4)。

デンマークのALLとアニメテッドラーニングについて

ALL (Animated Learning Lab、オール)は、デンマークの中央ユラン地域(ユトランド半島中央部)の古都ヴィボーにあるアニメーション・ワークショップ(The Animation Workshop、TAW)の一部門です。TAWは国立総合大学 VIA University College に属する国立機関で、ヨーロッパ有数のアニメーションとグラフィック・ストーリーテリング(漫画)のトレーニングセンターとして、教育、文化、ビジネスに関わる諸活動を行なっています。

ALLはアニメーションを学習のツール、コミュニケーション(対話)のツールとして用いる教育法・学習法の開発で20年以上の実績を持ち、アニメーションが一般教科の教材として活用されるよう、普及に努めています。

ALLが重視する、3つのファクター:

- ① アニメーションをコミュニケーション(対話)のツールとして捉えるということ。教師から子どもへ一方的に知識が伝達する受動的な授業ではなく、アニメーションを制作し、発表することを通じて、子どもが能動的に参加し、それによって子どもの創造性を引き出すことが重要である。
- ② iPad/タブレット、スマートフォン、ノートパソコンなどの身近なデジタル機器や技術を使い、無料のソフトウェアとアプリを用いて、「導入」、「行動」(「スペシャルワールド」と呼ばれる創造的世界の制作)、そして「結末」からなる活動として、物語を作ること。

「導入」とは、教師が授業のトピックを提示すること。

「行動」とは、子どもがトピックをもとにオリジナルのストーリーを作ること。子どもはまず教師が与えたトピックを学び、その概観を理解し、そこで残された疑問を問い直し、話しあい、改良を重ねる。そのうえで、アニメーションをデザインし、音楽をつける。言い換えれば、子どもがどのようにそのトピックを理解したのかをアニメーションというメディアを使って視覚化し、語らせる。

「結末」として、制作した作品を鑑賞し、何がよいのか、ストーリーはどうか、トピックはどのように取り上げられているのか、次回作に向けて改善すべき点は何かなど、互いに率直に意見を出し合う。

教師の役割は、徹底して子どものビジョンを支持し、寛容な心で子ども自身に考えさせ、その意見、感情、理解を引き出すことにある。

特に重要なのは、チームを組むということ。それによりアニメーション作りで、相手に説明し、説得し、議論しながら自発的にトピックを深め、同時に教師からの情報、知識では得られなかった独自の問題提起、思考を育む力を身につける。

- ③ 学校教師だけでなく、プロのアニメーター、さまざまな分野の研究者、アーティストなど、それぞれの専門家とタッグを組んで進める。
- 「経験の三層レベル」として、(1) 教師、子ども、ファシリテーター、専門家、研究者らと共に行う教室での実践ワークショップ、(2) それぞれの専門の知を共有し、コラボレーションを行うことで新しい知を創出するための講義や評価を行うクラスター・コミュニティ、(3) ALL、自治体・行政、学校、研究機関、経済界・財団など、アニメテッドラーニングの場を設定していく諸組織間の連携が必須であり、こうした三層からなる教育システムから社会そのものを良い方向へ変容させていく。



デンマークの公共教育の現場では、初等教育(日本の小学・中学校に相当)の教師が子どもの顕在化した能力、潜在的な能力の発達を促すメソッドとしてのアニメテッドラーニングの効果を実感しています。アニメテッドラーニングのこれまでの道のりは、「教育」のイメージそのものをラディカルに変革する挑戦でもありました。

ALLの活動は、子どもがやる気を出し、デザイン・メーカーとして授業、アニメーション作りに率先して参加することを第一義とし、それには教育のイメージ変革が必要であるとします。

すなわち、

- 教師、大人が創造的でなければならない。
- 教師、大人がアニメテッドラーニングを理解し、さまざまな専門家、諸機関とのコラボレーションが重要である。アニメーション制作には、硬直した考え方を解きほぐし、世界を見るための新しい視点を獲得できる多くの仕掛けがある。多様な人々と協働しながらアニメーションを作ることは、自らの世界を更新し、他者の視点とともに世界と出会い直すことである。また、アニメーションを見る目も大きく変えてくれる。つまり、消費者ではなく、生産者の視点から世界を捉え治すこととなる。

2017年8月一般社団法人日本動画協会「アニメNEXT_100」アニメーション教育分科会が開催した「アニメイク・キッズサマージャンボリー 2017」でALLのディレクター、ハンネ・ペールセン氏とプロジェクト・コーディネーター、ラウラ・イーザクソン氏が講演を行い、コミュニケーション・コーディネーターとして参加した筑波大学人文社会系の清水知子准教授がまとめた、両氏の講演内容より。



ALLと連携し、アニメテッドラーニングを実践するヴィボー地域の公立学校 Nordre 小学校。

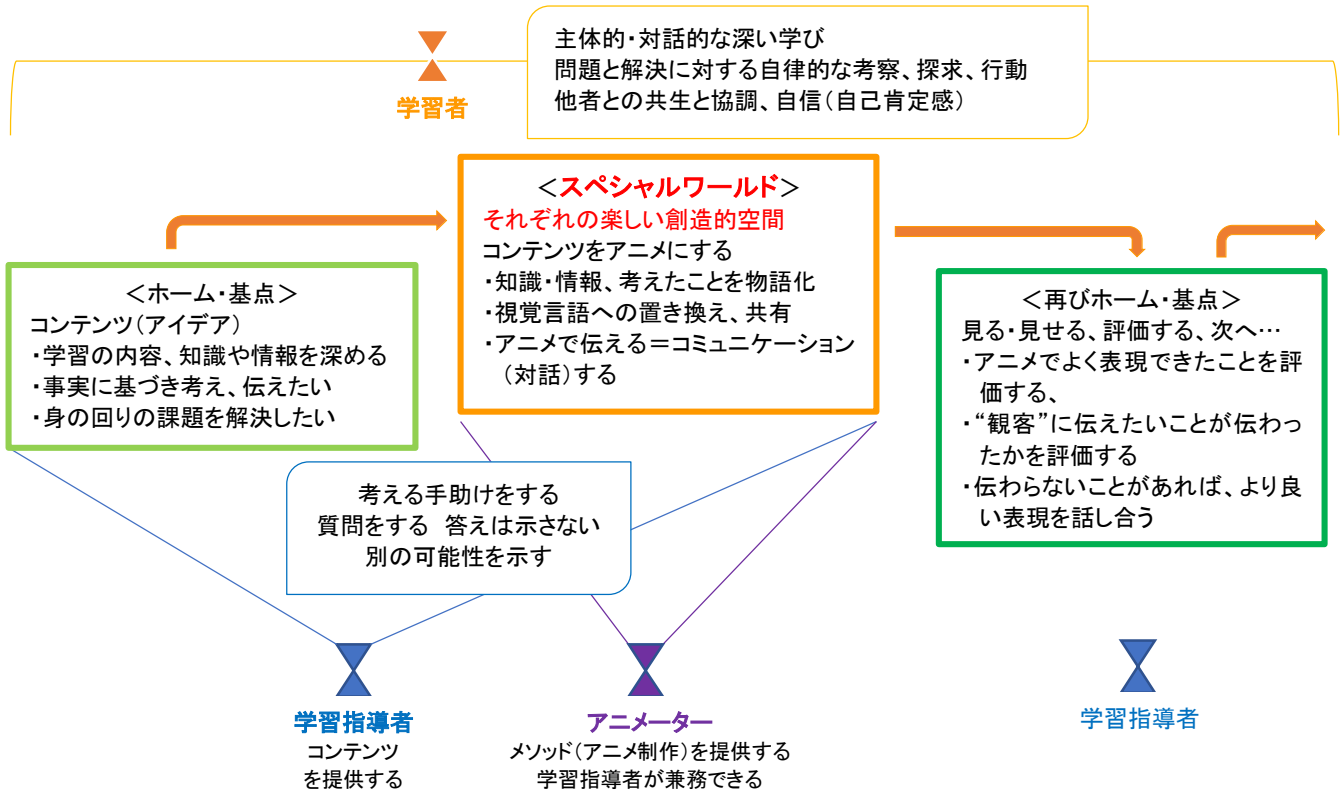
同校はEUの青少年教育支援プログラム「エラスムス+」に採択され、2015年から3年間EUの助成を受け、6カ国・地域(デンマーク、アイスランド、ドイツ、英ウェールズ、イタリア、スペイン)の初等教育機関と共に、国境を超えた協力や協働を行っています。各国・地域の参加校はアニメテッドラーニングを導入し、学校間での教師研修、児童・生徒の相互訪問や文化交流などを行っています。

アニメテッドラーニングのライフサイクルとスペシャルワールド

<アニメテッドラーニングのフレームワーク> アイデアを出しやすい雰囲気、学習や創作を楽しむ Have fun!

アニメテッドラーニングは学習者、ファシリテーターである学習指導者とアニメーターの協働

- 学習者は、考え、行動するアニメテッドラーニングの主演。
- 学習指導者のオーナーシップ、すなわち計画立案と実施に対する主体性・自主性が肝要。
- アニメーターはアニメーション制作、学習指導者を補佐します。学習指導者が兼務できる。



<アニメテッドラーニングのライフサイクル>

テーマの設定、ワークショップの計画

アイデア(学習から物語へ)

知識や情報を得る、考えを深める
グループの話し合いで、伝えたいことの精査と決定

アニメーションにする

あらすじ、ストーリーボード(アニメーションの設計図)
キャラクターづくり、舞台設定
アニメーションにする(コマ撮り撮影)、音入れ、仕上げ

発表する、振り返る

上映や配信
振り返りと気づき、改善

学習の継続、新たなテーマへ



一般社団法人アニメテッドラーニングらぼが取り組むこと

アニメテッドラーニングらぼは、さまざまな方々と協力しながら、活動を広げ、次のことを充実したいと考えています。

1. アニメテッドラーニング普及の基盤

- 日本向けの教材と基本メソッドの開発 — 子どもゆめ基金 2019年度子どもの体験活動助成受給
- アニメテッドラーニングの「ファシリテーター」の養成とその活動支援
 - ALL認定メソッドで、アニメーション専攻学生やアニメーターなどをアニメテッドラーニングのファシリテーターとして養成します。
 - 教員・教授者、ファシリテーター向け研修を行い、指導法のスキルアップなどを支援します。
- 学習現場と専門機関・専門家などとの橋渡し
 - 諸外国そして日本のアニメーション専門家や研究者、さまざまな分野の研究・教育機関、公的機関・行政、民間企業との橋渡し役として、アニメテッドラーニングを進化させます。
 - 研究開発や実践の最新情報を収集・発信します。
 - デジタルデバイスやアプリ、ソフトウェアなどのデジタル開発に協力や参加します。
- アニメテッドラーニング導入のコンサルティング、教材やメソッドのカスタマイズ
- アニメテッドラーニングを日本で普及させるための広報宣伝

2. 教育機関支援

- 初等教育、放課後および土日の教育活動での導入
小中学校の一般教科の授業・総合学習・クラブ活動での導入、放課後子どもプラン(文部科学省)や学校と地域でつくる学びの未来(文部科学省と厚生労働省)の取り組みを行う組織・団体との協働。
 - 教員・指導員向け研修
 - メソッドの開発とカスタマイズ、学習補助員としてファシリテーター派遣
- 中等・高等教育機関での導入
 - 学習者向け研修、クラブ活動支援
 - 教員向け研修
 - ファシリテーター養成学科等のカリキュラムデザインなど
- ディスレクシア(読字障害、読み書き障害)、特別支援教育などの支援プログラム

3. 企業支援

- 民間学童、小中学生向けの民間ワークショップ、就学前教育・幼児教育
 - 指導員向け研修
 - メソッドの開発とカスタマイズ、学習補助員としてファシリテーター派遣
- 新人研修、OJT研修など
- 新規事業支援(コンセプトデザイン、プログラムやメソッドの開発、ファシリテーター養成など)
- デジタル開発支援(デジタルデバイス、アプリ、ソフトなどの開発にアニメテッドラーニング導入)

4. 生涯学習、成人のサークル活動、市民活動、社会活動などでの導入

- 社会人の自己啓発セミナー、アニメーション制作のサークル
- ディスレクシア(読字障害、読み書き障害)支援プログラム
- 心理療法の支援プログラム、アートセラピー
- 環境教育、ESD(持続可能な開発のための教育)、さまざまな社会活動
- 高齢者向けのレクリエーション／脳トレ等

お問い合わせ>> 代表理事 伊藤裕美  hito@alljp.org

<http://alljp.org/>