



高校生と日本語学習者のアニメテッドラーニング2025 「水」でひらめく、世界とつながる！

2026年1月11日 ワークショップD5

1

ミュートをはずして、声をだそう！

★取消静音！

When working in group settings, **unmute and speak up!**



★日本語の表現がわからなければ、英語や中国語でチャットする

In the **chat**, you can write in **English**.

如果您不精通日语，**可以在聊天中使用中文。**

★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, showing related website and so on.



★日本語ネイティブは、ゆっくり、はっきり、短く話す

専門用語は「やさしい日本語」に言い換える

2



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」

Think about water: **your own water** and **society's water**.

Water's appearance varies based on where you live and your social status.

★楽しんで、なかまになる

イラスト、アニメ、記号、翻訳 なんでも使って、話そう！

Let's enjoy and get to know each other.

Share your ideas through animation and various means!

3



ワークショップのゴール Our goals

★1月18日 メッセージアニメを発表する

Showcase your message through animation.

Jan.18, present your message animation.

★3月、みんなの合同発表会(ごうどうはっぴようかい)で一般公開する

Reveal your messages to the public in March.

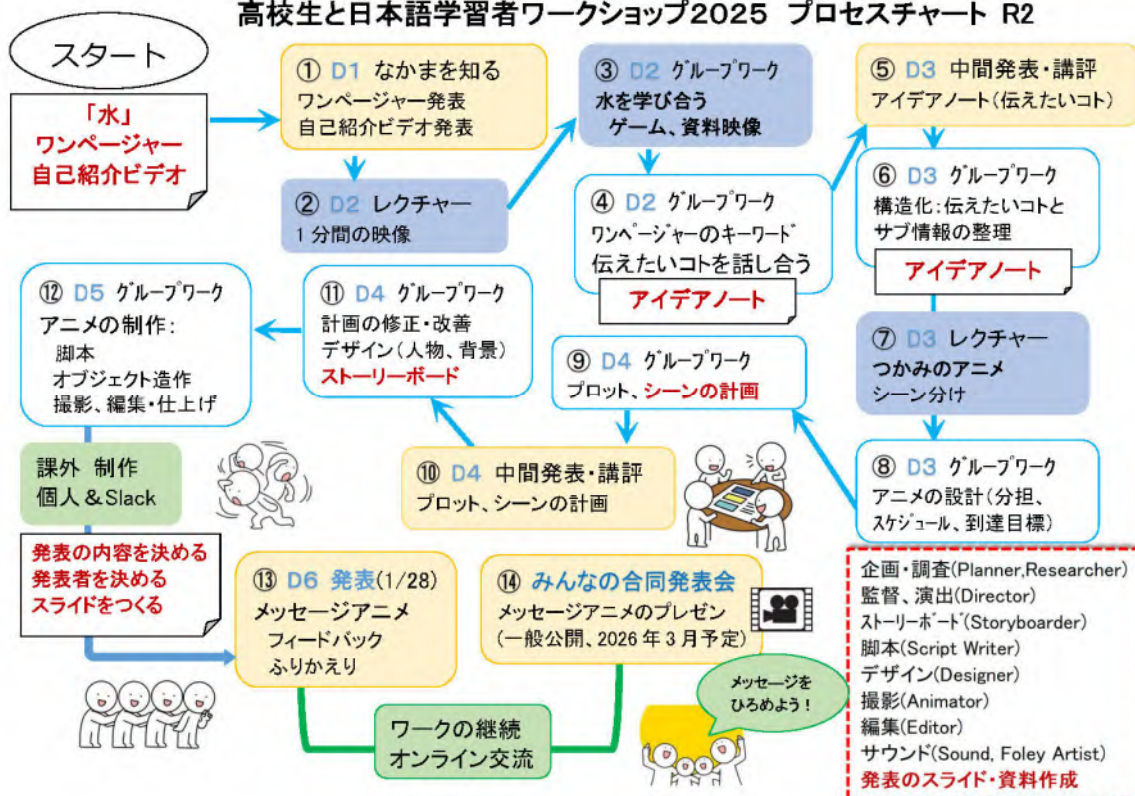
★メッセージアニメを広めよう!

Make your message animation stand out!



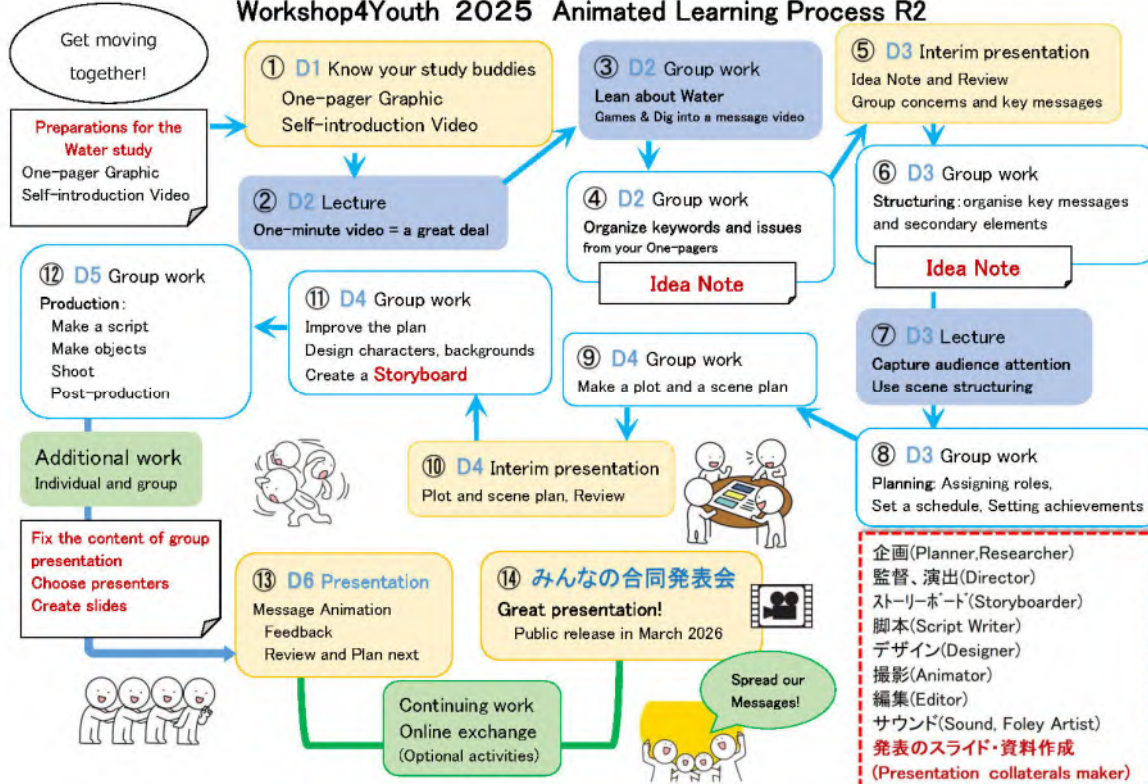
4

高校生と日本語学習者ワークショップ2025 プロセスチャート R2



5

Workshop4Youth 2025 Animated Learning Process R2



6

だいじなルール 著作権(ちよさくけん)と情報源(じょうほうげん)



著作権等を守る

- ほかのひとの制作物などを使うときは、そのひとの許可を得て、そのひとの権利を侵害しない
- **人気キャラクターは使わない**。その一部もつかわない

フリー素材
使用可能条件等を確認する

情報源を明らかにする

- あなたが見つけた情報などを使うときは、出典(情報源)を示す

◎ <https://tenki.jp/forecaster/gureweather/2023/07/25/24392.html>

✕ <https://tenki.jp/>

出所不明な情報、不正確な情報は使わない、ファクトチェックする

- 精確な情報を発信する団体や執筆者の情報をを用いる

◎ 西日本新聞社 <https://373news.com/news/local/detail/225862/>

✕ 個人のSNS(X、Facebook、微信WeChat、ほか)

7

Very Important Rules Copyright and Sources



Observe copyrights

- When using other people's work, obtain permission and do not infringe on their rights.
- **Do NOT use popular characters**, or even parts of them.

Disclose sources

- When using information you have found, cite the source.

◎ <https://tenki.jp/forecaster/gureweather/2023/07/25/24392.html>

✕ <https://tenki.jp/>

Free materials
Check the terms and conditions of use

Do NOT use information of unknown origin or inaccurate information.

Do fact-check.

- Use information from organizations and authors that provide accurate information.

◎ 西日本新聞社 <https://373news.com/news/local/detail/225862/>

✕ Personal social networks (X, Facebook, WeChat, etc.)

8



非常重要的规则 版权和来源

· 尊重版权

- 使用他人作品时, 请获得许可, 切勿侵犯其版权。
- 请勿使用人气角色, 甚至其部分内容。

· 注明来源

- 使用您找到的信息时, 请注明来源。

免费材料
请查阅使用条款与条件

◎ <https://tenki.jp/forecaster/gureweather/2023/07/25/24392.html>

✗ <https://tenki.jp/>

· 请勿使用来源不明或不准确的信息。

请进行事实核查。

- 请使用来自提供准确信息的机构和作者的信息。

◎ 西日本新聞社 <https://373news.com/news/local/detail/225862/>

✗ Personal social networks (X, Facebook, WeChat, etc.)

9



ワークショップ5 1月11日

17:00 オリエンテーション Orientation

17:15 グループワーク① ストーリーボードを決める Group work

60分間

- 伝えたいコトを確認する Confirm your group's main message.
- ストーリーボードを決める Confirm the storyboard.
- アニメにするシーン＝「一番だいじなコト」を決める
Define the scenes to be animated = the main message.
- アニメにしないコト⇒プレゼンテーションのスライドや資料の概要を決める
Consider the structure of the presentation slides and collateral
= the things not to be animated.

18:15 休憩(きゅうけい) Break

10



さとーさん & のんきさんのレクチャーを思い出そう

1. 映像制作の基本 「導入」 「展開」 「結論」 に分けて考える	1. The basics of film-making Think in terms of: 'Introduction' 'Development' 'Conclusion'	1. 电影制作的基本方法 思考文章结构时, 可以考虑以下几个部分: “引言” “展开” “结论”
2. 少ない情報を効果的に伝える	2. Deliver maximum impact with minimal information	2. 以最少的信息产生最大的影响
3. 効果的な画面を作る	3. Build a strong composition	3. 打造有效屏幕

- 1: いろいろなアニメーションの表現と素材を知ろう
- 2 (ことばのかわりに) 「うごき」と「おと」でつたえてみよう
- 3: 伝えたいことの一番大事なところをえらびだそう

- 1: Learn about various animation expressions and materials
- 2: Let's create animations using **motion*** and **sound** (instead of words) as much as possible.
*motion = action, movement
- 3: Let's pick out the most important thing you want to tell

11



ワークショップ5 1月11日

18:25 グループワーク② アニメを計画する Group work

35分間

- 役割分担とスケジュールを確認する Confirm the roles and the schedule.
- 1/18の発表者を決める Assign presenter(s).
- **メッセージアニメの広め方＝「1/18以降にすること」を話し合う**
Discuss how to spread your main message = "What to do after 1/18".

※メッセージアニメの広め方は、1/18に発表する

On 1/18, you reveal what you will/can do to spread your main message.

19:00 次回の予定 D-6 preview

発表のやり方 How to make your presentation.

グループの進捗確認 Check the groups' progress.

12



ワークショップ5 1月11日

19:15 グループワーク③ 伝えたいコトを具現化する Group work

45分間 - アニメの技法と材料を決める

Decide on the animation technique and materials to use.

分業 Persons in charge proceed with the tasks.

- デザイン、脚本、できることを始める

Design, write scripts and do anything else you can.

- プレゼンのスライドや資料を作成する、調査する

Develop and investigate presentation slides and collateral.

20:00 終了(おわり) Closing

13

アニメにするシーン=>注目を集める



・「目」は動くものを追う

アニメーション＝「絵」(静止した画面)＋「動き」



・ 伝えたいコトだけを見せる、邪魔になる部分を隠す

(文化学園大学・大学院教授、アニメテッドラーニング共同研究者 昼間行雄さん) 14



Scenes to be animated => Attract attention

- Our eyes follow moving objects.

Animation = Still Image + Movement



- Disclose only what we want to convey, hide the rest.

(文化学園大学・大学院教授、アニメテッドラーニング共同研究者 昼間行雄さん) 15

待制作动画的场景 => 吸引注意力



- 我们的眼睛会跟随移动的物体。

アニメーション = 静止图像 + 运动



- 只透露我们想传达的信息，其余的都保密。

(文化学園大学・大学院教授、アニメテッドラーニング共同研究者 昼間行雄さん) 16



アニメにしないコト プレゼンテーションのスライドや資料で見せる

メッセージアニメの信憑性を高めるサブ情報として、

- ・ **主人公などの設定**
 - 属性や生活のスタイルやサイクル、動植物の生態や物語独自の特徴、など
- ・ **物語の設定(いつ、どこで、など)**
 - 検証できるように**具体的な場所や時・期間**
- ・ 「事象」のアニメなら、その事象に関する科学的／社会的／政治的・法的な背景
 - **事象の原因、発生した場所と時・期間、対策の根拠、など**

エビデンス: 根拠、出典、聴き取り記録、探究の方法と結果、など

17



Things not to be animated Show them by slides and collateral

Supplementary information to enhance the credibility of your animation includes:

- ・ **Characters' backgrounds**
 - Attributes, lifestyle, and cycle of life, ecology of plants and animals, and unique characteristics of the story, etc.
- ・ **Story setting (When, Where, etc.)**
 - **Specific location, time, and period** so that the audience can verify.
- ・ If an event happens, you should indicate scientific, social, political, and legal background about the event
 - **Cause of the event, where and when it occurred, and the rationale for countermeasures**, etc.

Evidence, sources, interview records, research methods and results, etc.

18



不适合制作动画的内容 用幻灯片和宣传材料展示

为增强动画的可信度，补充信息包括：

- ・ **角色背景**
 - － 角色的属性、生活方式、生命周期、动植物生态、故事的独特之处等。
- ・ **故事背景(时间、地点等)**
 - － **具体地点、时间和时期**，以便观众能够核实。
- ・ 如果发生事件，应说明该事件的科学、社会、政治和法律背景。
 - － 事件起因、发生地点和时间、应对措施的理由等。

证据、来源、访谈记录、研究方法和结果等。

19



グループワーク①

伝えたいコトを確認する

Confirm your group's main message.

ストーリーボードを決める

Confirm the storyboard.

アニメにするシーン＝「一番だいじなコト」を決める

Define the scenes to be animated = the main message.

アニメにしないコト⇒プレゼンテーションのスライドや資料の概要を決める

Consider the structure of the presentation slides and collateral = the things not to be animated.



20

グループワーク②



役割分担とスケジュールを確認する

Confirm the roles and the schedule.

1/18の発表者を決める

Assign presenter(s).

メッセージアニメの広め方＝「1/18以降にすること」を話し合う

Discuss how to spread your main message = "What to do after 1/18".

※メッセージアニメの広め方は、1/18に発表する

On 1/18, you reveal what you will/can do to spread your main message.



21

D6－1／18の予定(よてい) Day 6 – Agenda



- リハーサル Rehearsal
- グループの発表(1グループ 15分間の発表)
Presentation (15-minute per group)
- 講師、参観者の講評 Tutors and guests' feedback
- グループのふりかえり、メッセージを広める話し合い
Group reflection and discussion to spread the message
- 全体のふりかえり Overall reflection

22



1/18に提出するもの(1)

1.メッセージアニメ

- (1) アニメで、「伝えたいこと」(アイデア、メッセージ)を表現する。
 - ・ グループ制作
 - ・ 長さは3分以内(2分未満を目安とする)
 - ・ 伝えたいことを物語化(ストーリーテリング)し、主に視覚的言語で伝えること(最小限のセリフ、テロップ)
 - ・ 総べてをアニメにしない
- (2) アニメで用いる言語は日本語とする。
 - ・ オノマトペ、漫符、ピクトグラムなど、日本の豊かな表現も用いる
 - ・ 他言語を用いる時は日本語の字幕などをつける
- (3) テーマは「水」。
 - ・ 水循環、地球や地域の環境、保健衛生、治水・災害、産業、社会的課題など、SDGsを横断・縦断するファクターとして広く捉える
 - ・ 身近な「水」、「水」を取り巻く状況、「水」の諸相を知る
 - ・ わたしたちと「水」の未来を考える:

【ファイル名】 **anime**_G1(グループ)_260118(提出日)

23



1/18に提出するもの(2)

2.アイデアノート(確定版)

【ファイル名】 **ideanote**_G1(グループ)_260118(提出日)_ニックネーム(記入者)

3.ストーリーボード または シーン計画シート

【ファイル名】 **storyboard**_G1(グループ)_260118(提出日)_ニックネーム(記入者)

4.デザインボード: キャラクター、背景・小道具、エフェクト、など

【ファイル名】 **design**_1(複数種ならナンバリング)_G1(グループ)_260118(提出日)_ニックネーム(記入者)

5.プロット、脚本(作成したナラティブスライド)

【ファイル名】 **plot**_G1(グループ)_260118(提出日)_ニックネーム(記入者)

【ファイル名】 **script**_G1(グループ)_260118(提出日)_ニックネーム(記入者)

6.発表スライド

【ファイル名】 **slide**_G1(グループ)_260118(提出日)_ニックネーム(記入者)

7.補足資料

【ファイル名】 **shiryo**_G1(グループ)_260118(提出日)_ニックネーム(記入者)

8.メッセージを広める方法、1/18以降にすること

【ファイル名】 **todo**_G1(グループ)_260118(提出日)_ニックネーム(記入者)

24

グループワーク③



アニメの技法と材料を決める

Decide on the animation technique and materials to use.

分業

Persons in charge proceed with the tasks.

デザイン、脚本、できることを始める

Design, write scripts and do anything else you can.

プレゼンのスライドや資料を作成する、調査する

Develop and investigate presentation slides and collateral.

