

実施報告書 2026年度

アニメーターテッドラーニングーアニメで伝える、わたしたちのまちと未来
 <落合川であそんで、学んで、思い出をアニメにしよう！>

テーマ： 東久留米のわき水の秘密を知ろう ― 川・井戸・雨！

日時： <1日目> 2026年7月25日(土) 午前9時30分～午後4時(16時)

<2日目> 2026年7月26日(日) 午前9時30分～午後3時45分(15時45分)

会場： <屋外活動> 震災対策指定井戸(本町1丁目)、落合川いこいの水辺、南沢湧水保全地域

<屋内活動> 成美教育文化会館(1日目 美術工芸室、2日目 大研修室)

対象： 小学生(5年生、6年生)、中学生

参加費： 600円(傷害保険加入費、バス運賃、熱中症対策費)

主催： 一般社団法人 アニメーターテッドラーニングらぼ

共催： 東久留米・黒目川流域 水の会(以下、水の会)

後援： 東久留米市

助成： 公益財団法人 河川財団 河川基金

協力： 武蔵野美術大学 旅するムサビプロジェクト(旅ムサ x アニメーターテッドラーニング)

東京学芸大学 環境教育研究センター

八千代エンジニアリング株式会社



報告書 目次

ワークショップの目的	P2
参加者の達成目標	P2
スタッフー川あそびと学びの先生、川あそびの先輩(大学生)、事務局	P2
参加者(学習者)	P3
広報／募集活動、ウェブサイト、SNS	P3
ワークショップの内容	
1日目 進行表	P4
震災対策指定井戸、落合川、南沢緑地保全地域での体験学習	P5
午前の体験学習のふりかえり	P8
体験学習で感じたコト、考えたコトなどをアニメに置き換える	P9
2日目 進行表	P11
川の活動の物語化と視覚的表現へ置き換え	P12
グループ1とグループ2の話し合いとアニメ制作	
発表前のふりかえりー水の会 はせ	P17
アニメの発表とふりかえり(再言語化)	
つめさん&すみちゃんチーム(グループ2)	P18
チーム ソウタ(グループ1)	P19
アイデアの泉	P20
まとめ 水の会 代表 守田優のコメント	P21
学習教材	P922
ワークシート 1日目の体験学習	
ワークシート 2日目のアニメ制作	
アニメ制作の機材、道具と材料	
調べ学習の参考資料	
参加者の感想	P27
スタッフのワークショップ評価	P28
運営の評価と今後の展望	P31

参加者(学習者)

募集数: 20 名(事前申込制)

参加延べ人数: 6 名 ※登録者数 5 名(小学生 2 名 体調不良で欠席)

7 月 25 日 3 名/小学生 1 名、中学生 0 名、社会人 2 名(内 1 名は小学生参加者の保護者)

7 月 26 日 3 名/小学生 1 名、中学生 0 名、社会人 2 名(内 1 名は小学生参加者の保護者)

参加募集: 6 月開始。

チラシ配布 東久留米市の小学校(5 年以上)と中学校、自由学園へ配布

成美教育文化会館、生涯学習センター、地域センター 3 か所(東部、南部、西部)

多摩六都科学館

東久留米市環境フェスティバル(6 月 6 日、7 日) 水の会ブースで配布

ポスター掲載 成美教育文化会館(チラシの A3 拡大コピー)

募集サイト(6 月 5 日公開): <http://alljp.org/wsochiaigawa2026>

小学生 申込フォーム <https://forms.gle/HurJcyBtADZTb7QB9>

中学生 申込フォーム <https://forms.gle/J4CZsgRofwjPAgBa9>

広報

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

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

SNS(Note) <https://note.com/mizunokai>

水の会メンバーの個人 SNS

いこーよ(6 月 17 日掲載) 閲覧数:118 回

環境省・水辺の環境活動プラットフォーム交流掲示板(7 月 6 日掲載)

多摩地域タウン誌「アサココ」(7 月 16 日掲載)

ワークショップの内容、当日の進行	ー	1日目 7月25日
------------------	---	-----------

震災対策指定井戸(本町1丁目)、落合川いこいの水辺、南沢湧水保全地域、屋外活動の整理。

午前 快晴、午後 雷雨、屋外活動中の気温 35℃／最高気温 37.5℃(練馬午後1時30分)。

屋外・屋内活動での体調不良者なし。

9:30	受付開始
9:40	【ワークショップ開始】 ①名札シールに呼んでほしい名前(ニックネーム)を書く。 ②自己紹介:名前、学校・学年。 ③オリエンテーション。 2日間の予定、1日目の予定、活動の注意点。 屋外活動で「宝もの」を1つ以上持ち帰ること。
10:00	震災対策指定井戸へ移動(徒歩)。 移動中、水の会メンバーの説明や赤外線サーモグラフィで周辺温度の観察。
10:20	震災対策指定井戸(本町1丁目)到着。 ④井戸の手押しポンプで水を汲む、水を調査する。 調査方法の説明とワークシート「落合川でみつけたモノ・コトを記録しよう!」の記録。 調査項目:水温、pH、電気伝導率、硝酸イオン 落合川へ移動(徒歩)。 ④いこいの水辺広場で落合川に入り、体験活動。 水質調査 調査項目:水温、pH、電気伝導率、硝酸イオン／湧水地点の観察。 ガサガサ 生物と環境の観察。 集合写真撮影。 ④南沢水辺公園 水の会が管理する観測井戸。 場所の確認と定期観測方法の説明。 トイレ休憩 ④南沢緑地保全地域 竹林の前の泉。 水質調査、湧水の観察。 ④南沢緑地保全地域 沢頭流周辺での体験活動。 水質調査 調査項目:水温、pH、電気伝導率、硝酸イオン／湧水の観察 ガサガサ 生物と環境の観察
12:20	中央図書館バス停へ移動。
12:35	バス乗車→東久留米駅西口 バス下車→徒歩で成美教育文化会館へ移動。
13:00	成美教育文化会館 到着。 昼食休憩
13:35	⑤午前の体験学習のふりかえり。 調査結果の解説と補足説明、Q&A:はせ
14:10	⑥ビジュアルエクササイズ 屋外活動で見つけた「宝もの」でコマ撮りアニメ制作の練習(グループ制作)。
15:10	休憩
15:20	⑦「宝もののアニメーション」を見る。
15:30	⑧発見したコトから”物語の種”を考える グループで模造紙ブレスト
15:55	⑨まとめ。 2日目の予定、準備すること。
16:00	【ワークショップ終了】

<1日目 震災対策指定井戸、落合川、南沢緑地保全地域での体験学習>

9 時 30 分 成美教育文化会館 美術工芸室集合

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、活用予定
- ・移動と川あそびで注意すること

10 時 成美教育文化会館 出発

徒歩移動

参加者、水の会メンバー、大学生が話し合いながら移動

ポイントポイントで立ち止まり、はせが解説
赤外線サーモグラフィで周辺温度を観察



10 時 20 分 震災対策指定井戸(本町1丁目) 到着

井戸保有宅のご理解とご協力を得て、敷地内の井戸で観察と水質検査。

井戸に物を落とさないなどの注意を聞いてから、手押しポンプでの初めての水汲み。

快晴、30℃に迫る気温であったが、井戸の水温は 19.9℃。地下水の冷たさを体感した。

調査機材と方法の説明を聞き、水温、pH、電気伝導率、パックテスト(硝酸イオン)を調査。

ワークシート「落合川でみつけたモノ・コトを記録しよう！」に記録した。



*印の写真 水の会メンバー タイチ提供 / **印の写真 水の会メンバー はせ提供

11 時 震災対策指定井戸出発、落合川 いこいの水辺広場へ移動。

徒歩移動

落合川 いこいの水辺広場 水質調査とガサガサ。



＊ ＊



＊ ＊



＊ ＊

湧水が豊富にわき出る落合川の清涼な水は東久留米の市街地を流れる。

写真上右は、整備された“いこいの水辺広場”の湧水ポイント。水温、pH、電気伝導率、パックテスト(硝酸イオン)を調査。

たも網を使ってガサガサ。

ヌマエビ類、巻貝、ハゼ科の小魚などを確認。



いこいの水辺広場から落合川の上流へ徒歩で移動。

落合川と支流の合流点に近い毘沙門橋を渡り、支流へ。

南沢水辺公園内に水の会が設置する、地下水観測地点を見学。

古くから湧水鎮守神として信仰される南沢氷川神社前の宮前橋を渡り、南沢緑地保全地域の竹林の前の泉へ移動。

水温、pH、電気伝導率、パックテスト(硝酸イオン)を調査。



落合川の支流、南沢緑地保全地域 沢頭流へ移動。

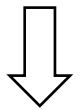
水温、pH、電気伝導率、パックテスト(硝酸イオン)を調査。

ガサガサ。

水中でプラネリアも観察できた。



12 時 20 分 南沢緑地保全地域 沢頭流出発、バス停へ徒歩移動。



バス乗車。

東久留米駅西口で下車後、徒歩で成美教育文化会館へ移動

13 時 徒歩で成美教育文化会館到着。

昼食休憩。

<1日目 午前の体験学習の整理、コマ撮りアニメの練習>

午前の体験学習のふりかえり

13時35分 午後のワーク開始。

川あそびの先生、はせが調査数値とその意味するコト、東久留米のわき水(川・井戸・雨)の秘密を解説した。

震災対策指定井戸の観察を経て、地下水が能登半島地震の時に役立ったことを話し、さまざまな自然現象に備え、いつ何が起ころうとも自分で考え・判断することが大事であると説いた。



午前の体験学習のふりかえり 学習資料

「水」について考えよう

長谷川 怜思【石オタク】はせさん
東久留米・黒目川流域水の会

水の調査結果

2026年7月25日
調査・観測の記録

水の調査結果 2026年7月25日 調査・観測の記録

水の循環に重要な地下水

「雨」と「川」と「地下水」のつながり

「川」と「地下水」のつながり

「地下水」が集まりやすい落合川

「水」は形を変えながら循環している

「水の会」では地下水の健康診断をしています

能登半島地震の時に役立った地下水

能登半島地震の時に役立った地下水

【石オタク】が「家」を選ぶ時に気にしていること

自分の事として考え、行動するために・・・

「水」について考えよう スライドのダウンロード(PDF) >>

https://alljp.org/c/wp-content/uploads/2026/08/Hasegawa_Slides20260725.pdf

体験学習で感じたコト、考えたコトなどをアニメ(視覚的表現)に置き換える)

13 時 35 分 ビジュアルエクササイズ(コマ撮りアニメの練習)(60 分間)。

落合川で見つけた「宝もの」を登場させる、短いコマ撮りアニメをグループで制作。
コマ撮りアプリ「ストップモーションスタジオ」とタブレットを用い、アプリ操作を詳しく指導することなく開始。
全員で完成したアニメを鑑賞した。

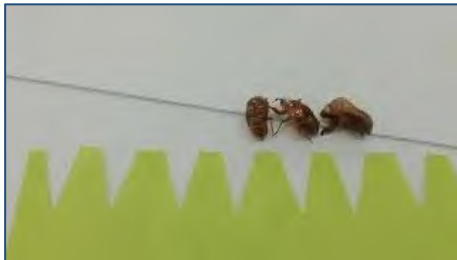
グループ 1 小学生(ソウタ)と保護者(エイタ)、川あそびの先輩(しんちゃん)、水の会メンバー(トーマ)

グループ 2 成人参加者(つめさん)、川あそびの先輩(すみちゃん)



グループ 1
ソウタが主導的に創作。
南沢緑地保全地域で見つけた「セミの抜け殻」を登場させた。

動きを付けるのを悩んでいた時に、事務局が「どこで、どのようにあった抜け殻？」と問い掛け。
ソウタ「綱みみたいな所」。
事務局が毛糸を撮影台に置くと、その上を抜け殻を動かし、撮影が進んだ。



グループ 1 >>

<https://youtu.be/mRv90VT0470>



グループ 2
つめさんとすみちゃんが話し合いながら共作。
複数の「木の実や草」、「セミの抜け殻」、「化石」を登場させた。

つめさんは初めてのコマ撮り撮影であったため、すみちゃんがアプリ操作を担当。



グループ 2 >>

<https://youtu.be/uRjRxcdWBII>



＊ ＊

南沢緑地保全地域の竹林の前の泉で見つけたセミの抜け殻

15 時 30 分 屋外で発見したコトから”物語の種”を考える - 模造紙プレスト。

体験学習で「おもしろかったコト」や「見つけたモノ、コト」、アニメにしたいコトを模造紙に書き出した。

文字記述だけでなく、イラストなどを自由に使うようにした。



グループ 1

ソウタ:生きものに興味を持ち、セミ抜け殻、ヌマエビ、ザリガニなど、また赤外線サーモグラフィで見た手を描いた。

エイタ:撮影した写真を見ながら「赤外線サーモグラフィで見た手」を描いた。

しんちゃん:トンボ、井戸(「もしもの時」と書き添える)、氷川神社(水と神社 いいですね・・・)と書き添える)。

トーマ:水しぶきを上げて遊ぶ子ども。



グループ 2

つめさん:アスファルトの熱と暑さ、水の涼しさ、ガサガサで見つけたエビ。

すみちゃん:炎天下の暑さ、涼しい川と森の木陰の気持ちよさ、脱皮に失敗したセミ、ハグロトンボ、遊ぶ子どもたち。

話題の発展:雨水が浸み込む所、水不足、(地下の)水位低下、畑の肥料の硝酸が地下に浸み込む。



15 時 55 分 まとめ

16 時 ワークショップ終了、解散

ワークショップの内容、当日の進行 ー 2日目 7月26日

「落合川のわき水の秘密 川・井戸・雨」の体験学習をアニメへ置き換える、再言語化する。

冷房の利いた室内の活動。体調不良者なし。

9:35	【ワークショップ開始】 ①オリエンテーション。 2日目の予定。
9:45	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 すみちゃん、しんちゃんが模造紙に描いた「水のイメージ」の絵に、1日目を思い出しながら、絵や文字を書き足した。
10:10	③物語を考える(アニメの設計) 2024年度ワークショップのメッセージアニメを見た。 エンドクレジットの例示。 ワークシート「アイデアノート1」、「アイデアノート2」、「4画面物語(簡易ストーリーボード)」の記入。 ・模造紙ブレスト→アイデアノートで情報整理→4画面物語で物語化を絵への置き換え。 ・キャラクター、設定(場所、時間など)。 ・セリフ、ナレーションなど。
10:45	④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。 グループ1は構想を早く切り上げ、ソウタとエイタがキャラクターなどの制作を始めた。
12:00	昼食
12:30	④撮影の準備
13:00	⑤撮影 ・コマ撮りアプリ「ストップモーションスタジオ」で撮影。 ・タイトルとエンドクレジットの撮影。 ・音入れなし。 ・データ(MP4)の出力。 グループ1は1本目撮影後に、ソウタが短いアニメを2本撮影した。 音入れ グループ1はソウタがセリフを録音したが、事務局の不手際で録音を失敗した。 グループ2は時間切れで音入れはしなかった。
14:30	休憩 参観の家族が入場。
14:45	⑥アニメの発表とふりかえり グループ毎にメッセージアニメを発表。 事務局のひとさんとの質疑応答でアニメを掘り下げた。 ⑦「アイデアの泉」で会場にいる全員が感動などを伝える アイデアの泉 ポストイトに「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。 ポストイトに書かれたアイデアを見た。
15:30	⑧まとめ 水の会の会長、もりたがメッセージアニメを講評し、学習者の真摯な取り組みを讃えた。 事務局が全体のまとめと諸連絡 ・参加者(学習者)アンケート(Google フォーム)への回答依頼。 ・集合写真。
15:45	【ワークショップ終了】

＜2日目 川の活動の物語化とアニメ(視覚的表現)へ置き換え、発表で再言語化＞

9時35分 ワークショップ開始—オリエンテーション

9時45分 アイスブレイク

ひらめきインスピレーション

川あそびの先輩 すみちゃんとしんちゃんが1日目終了後に描いた「水のイメージ」の絵に参加者が絵や文字を描き足す、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。

1 日目に体験したコトや発見したコト、感じたコトなどを思い出すように指導した。

「水のイメージ」の絵（作画：すみちゃん、しんちゃん）



みんなで描きたした「ひらめきインスピレーション」



物語を考える、アニメを設計する

10 時 10 分 物語を考える、アニメを設計する

1 日目の模造紙ブレストを机に広げ、話し合いながらアニメの物語を考えるように促した。

ワークシートとして「アイデアノート1」、「アイデアノート2」、「4 画面物語 (簡易ストーリーボード)」を準備した。

グループ1 (ソウタ、エイタ、トーマ)

落合川 WS2026 アイデアノート 1

体験したコト、見つけたモノ、アニメにしたいコト — アイデアノート
ワークショップ 落合川であそんで、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	ソウタ (アニメの最後に出す名前) ソウタ、エイタ、トーマ
------------------	-------------------------------------

模造紙にイラストや文字を自由に書きながら、話し合います！

1日目 体験学習でおもしろかったコト、見つけたコトやモノ

・川で泳ぐカメの絵を見た。エビとカメ！
・川で泳ぐカメの絵を見た。エビとカメ！
・川で泳ぐカメの絵を見た。エビとカメ！
・川で泳ぐカメの絵を見た。エビとカメ！
・川で泳ぐカメの絵を見た。エビとカメ！

1日目 もっと知りたいコト

※ ここに時間を掛け過ぎないように注意してください。

・川の水がきれいなのか？
・川の水がきれいなのか？
・川の水がきれいなのか？

2日目 アニメにしたいコト

※ 順調なら、1 日目にアニメにしたいコトのアイデア出しに進みましょう。

メモ

一般社団法人アニメテッドラーニングらば



帰宅後、ソウタは水質調査がおもしろかったようで、持ち帰ったパックテストで水道水の硝酸を調べたとのこと。

話し合いでも調査への関心が語られた。

印象に残ったコトとして、赤外線サーモグラフィによる温度の視覚化もあった。

一方、参加動機にもなった「川の動物を知りたい」という関心は体験学習後も強い。

物語を考える話し合いは 55 分間を予定したが、30 分ほど経つとソウタはキャラクターづくりを始めた。

ファシリテーターのトーマは話し合いを強えず、撮影の準備に進んだ(10 時 45 分)。

「アイデアノート2」と「4 画面物語シート」は作成せず。

グループ 2(つめさん、すみちゃん)

落合川 WS2026 アイデアノート 1

体験したコト、見つけたモノ、アニメにしたいコト — アイデアノート
ワークショップ 落合川であそんで、学んで、思い出さなさい！

チーム名と メンバーの名前	つめさん、すみちゃん (アニメの最後に出す名前)
------------------	-----------------------------

模造紙にイラストや文字を自由に書きながら、話し合ひましょう！

1日目 体験学習でおもしろかったコト、見つけたコトやモノ
アスファルトが熱かった。サマーウエアで見る景色が綺麗。川は涼しい。水が冷たい。足が 空気が冷たい。川の日なたは涼しい。町と川は違う。静かな雰囲気。雨沢原地。うめが咲いている。人が少ない。子どもが楽しそう。

1日目 もっと知りたいコト
※ ここに時間を過ぎないように注意してください。

2日目 アニメにしたいコト
※ 順番なら、1日目にアニメにしたいコトのアイデア出しに進みましょう。

川の良さ
・夏も涼しい
・いやし効果
・犬もきもちいい

メモ

暑い犬、涼しい川、静かな雰囲気、雨沢原地、うめが咲いている、人が少ない、子どもが楽しそう。

一般社団法人アニメーター研修らば

落合川 WS2026 アイデアノート 2

2日目 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	犬が、 川の水と土に咲いた花
いつ	夏の暑い日 13時から
どこで	住宅街 → 静かな池 → いい水の辺
なにをする	川の水を採る
どのように する	
(なぜする)	

2日目 物語のプロット(あらすじ) <はじまりー発展ー終わり>、<起承転結>を考えよう

背景 住宅街

2日目 アニメを見てもらいたいひと

高校生

2日目 「4画面物語シート」を描く
※ 進行状況やスキル次第で、4画面物語を省略して制作準備に進んでください。

メモ

① 暑か ② さみしい ③ 静か ④ 涼しい ⑤ 静か ⑥ 静か ⑦ 静か ⑧ 静か ⑨ 静か ⑩ 静か

一般社団法人アニメーター研修らば



1日目のプレストから気温、温度への関心が続いた。
「アイデアノート」には、炎天下のアスファルトの熱と水の冷たさ。川の水に浸けた足から伝わる涼しさ。川の上の空気の冷たさ。町と川の違いといったことが続く。
プレストに見られた話題については、両名とも環境関連の知識を持っているため、アニメでの発展もあり得た：
雨水が浸み込む所、水不足、(地下の)水位低下、畑の肥料の硝酸が地下に浸み込む。

事務局のひとさんが「最も伝えたいコトは?」、「アニメを誰に見せたいか?」と、テーマの絞り込みを促した。
なぜなら、つめさんは初めてのアニメ制作であり、2名で短い制作時間で完成させねばならなかったから。
物語の骨子となる、だれ／なにが、いつ、どこで、なにをするかが決まった。
また、アニメ見てもらう対象を決め、その対象が興味を持ちそうなキャラクター構想が決まった。
すみちゃんがアイデアノートのメモ欄に「気持ち」を記した:

- ①喜び、②暑くて疲れてる、③気持ちいい、涼しい、④後ろ姿、⑤喜び(大)、⑥悲しい、⑦怖い、
⑧暑くて疲れる(大)、⑨怖い(大)、⑩小

「4画面物語シート(簡易的なストーリーボード)」は作成せず、物語の展開、デザイン、シーン分けは都度話し合いながら進んだ。
11時頃、撮影の準備を始めた。

撮影の準備 と コマ撮りの撮影

10:45 分頃～14 時 30 分(その間、30 分間の昼食休憩) 約 3 時間

撮影に使うキャラクター、背景、小物に適した材料を探し、手づくりした。

平行して、タブレットにインストールしたコマ撮りアプリ「ストップモーションスタジオ」で撮影した。



グループ 1 の材料は米の粘土、色紙、セミの抜け殻



グループ 2 の材料は色モール、色紙、色セロファン、化石



音入れ
グループ 1 はセリフを紙の吹き出しで加えることも試みた。ソウタがセリフを録音。残念ながら、事務局の不手際で録音失敗。

グループ 2 は紙の吹き出しを加えた。



コマ撮りの撮影

事務局のひとさんが制作の流れと注意点を説明した。

アプリ操作はほとんど指導せず、撮影の注意点を話したのみで、参加者が主体的に創意工夫しながら撮影した。

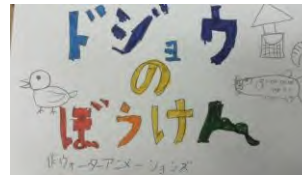
アニメの物語をつくる

- 物語の要素を考える
 - だれが／なにが？
 - どこで？
 - いつ？
 - なにをする？ どんなふうにする？
 - 材料はなにをつかう？
- あらすじを考える
- だれにアニメを見てもらいたい？
- チーム名、アニメのタイトルを決める

傷／組織は？

キャラクターのデザイン
キャラクターをつくる
背景をえがく
タイトルとエンドクレジットをつくる
キャラクターの動きを決める

作業開始前に、2024 年度ワークショップのメッセージアニメ 2 本を視聴した。



アニメの設計図(せつけいず)

絵コンテ=設計図をつくる

- シーン(場面)を絵にする
- ナレーション、セリフ
- アニメのタイトル
- エンドクレジット
- グループの名前

事前学習

ワークショップ 1 週間前に、アニメテッドラーニングらぼのオンラインガイダンスなどを参照するように伝えた。

はじめてのコマ撮り(アプリでコマ撮りをはじめる)



撮影(さつえい)を準備する

キャラクター、小道具(こどうぐ)、背景(はいけい)をつくる

時間は90分・・・細かい絵をかくと、終わらない

「伝わるアニメ」アニメ作りのポイント



エンドクレジット

- アニメをつくったひとの名前
 - ネットで公開します → ニックネームを使おう
- アニメで使った音楽、絵／写真／動画などをつくったひと

撮影でだいじなコト

カメラは
できるだけ
うごかさない!

たいせつな
ところは
たくさん撮る!

コマ撮りアプリ
ストップモーションスタジオ

発表前のふりかえりー水の会 はせ

14時45分 アニメ発表の前に、水の会のはせがワークショップ内容を参観者向けに報告した。

はせ： 石オタクのはせです。

落合川を下流(本町1丁目)から上流(南沢緑地保全地域)へ遡る形で散歩した。

最初に民家敷地内の震災対策指定井戸で観察をおこなった。

はせ： ソウタ君が手押しポンプで水を汲んだ。どうだった？

ソウタ： 重かった。

はせ： 風呂桶に水を溜めるだけでも、たいへんな労力があることを体験した。

はせ： 気温は35℃になったが、落合川の水温は19℃や20℃。上流では18℃くらいだった。

落合川に入ってどうだった？

ソウタ： 冷たかった。

つめさん： 冷たくて気持ち良かった。

はせ： 外気温と川の水温には15℃くらい差がある。水の循環だけでなく、体内でも心臓から送られた血液が全身を循環している。冷たい水に足を入れるだけで、冷やされた血液が全身に回り、熱中症にならない。

落合川では、いろいろな生きものを捕まえて観察した。また、水質を調査した。

ソウタ： パックテストで(試薬に反応した水の)色を見分けるのがおもしろかった。

はせ： 色の違いで、水の中に含まれる窒素の量を調べた。

井戸水や地下水の方が落合川より窒素の濃度が高かった。雨として降った水は、周辺の畑に巻かれた窒素を連れて地下水になり、川の流れを育む。

東久留米でも少しずつ畑が減っている。豊かな環境を次の世代につなげられるように“健康診断”をしたり、水が浸み込める土地を残すために何かできるといいね、と話した。

はせ： 今日は2つのグループに分かれ、昨日感じたコトなどをアニメにした。

ソウタ君はインスピレーションが湧いて、昨日今日合わせて4本のアニメを創った。

子どもはすごい。一度撮影の方法を教えると、自分で応用しながら、いろいろな撮り方を考え、ストーリーが次々に生まれる。

大人は全体のストーリーを作り、その通りに撮影したくなるが、ソウタ君はシナリオを考えずに、次々と撮影したようだ。わたしたちもワクワク感を共有させてもらった。



14 時 50 分 アニメの発表とふりかえり、アイデアの泉、水の会代表のコメント。

アニメの発表とふりかえり

つめさん&すみちゃんチーム(グループ 2)

メンバー： つめさん、すみちゃん
 タイトル： 再会
 アニメにしたいコト： ・川の良さ。
 ・夏も涼しい。
 ・癒し効果。
 ・犬も気持ちいい。



<https://youtu.be/178syta0KEI>



<ふりかえり>

ひとさん： 誰に見てもらいたかった？
 つめさん： 女子高校生。
 すみちゃん： 暑いのが嫌いで夏は外に出ない高校生を想定した。
 川に行けば、夏でも涼しくて気持ちよく過ごせると伝えたい。
 ひとさん： どのような気持ちよさを伝えたかったか？
 すみちゃん： 川の水の冷たさ。
 街の中の日陰とは違う水辺の空気感。空気がひんやりする。
 人間は登場させなかったが、落合川でたくさんの子どもたちが
 楽しく遊んでいる様子。
 「再会」というタイトルの通り、はぐれた犬が飼い主と無事出会えた、良いことが起こる場所というイメージ
 を持って創った。
 ひとさん： ひとの手が入っているのが”飼い主”。ニャンコちゃんと飼い主の再会にしたのはなぜ？
 つめさん： 主人公は“犬”(会場笑い)。暑い所で飼い主とはぐれた犬が暑くてフラフラしている。川の涼しい水辺
 を下って行ったら飼い主に出会えた。
 ひとさん： (冒頭の)モールの表現がおもしろい。
 すみちゃん： (活動中に)道路のアスファルトの照り返しの熱を感じた。市街地では下から熱がモワモワするのをモー
 ルで、下から湯気が立っているように表現した。
 ひとさん： 背景を赤色から水色へ変えたのは？
 すみちゃん： 街と水辺の気温の違い。水に入ったらグワァーと涼しいのを表現した。
 ひとさん： (犬の汗と)水しぶきの大きさを変えたのは意図的？
 すみちゃん： 汗のパーツが、どこかにいってしまったので。
 ひとさん： 犬が川の水に体を入れているのは？
 つめさん： 火照った体が冷たい川に足を入れると、スーッと暑さが抜けていった感覚も一緒に表現したかった。
 ひとさん： 自分の体験を思い出して？
 つめさん： はい。
 ひとさん： 犬の顔の表情もひとつずつ細かく変えて良かった。ハートマークの目も。



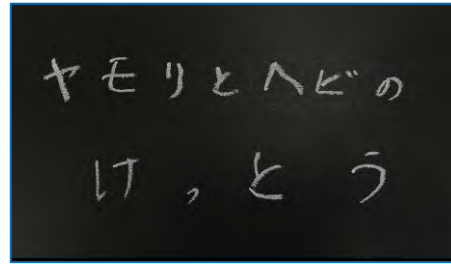
**

見ているみなさんからコメントは？ 後ほど、ポストイットにコメントを書いてください。

チーム ソウタ(グループ 1)

メンバー: ソウタ、エイタ、トーマ、しんちゃん
 タイトル: ヤモリとヘビのけっとう
 アニメにしたいコト: ・ヘビがヤモリの尻尾を取る。
 ・セミが尻尾を取り返してくれる。
 ・ヤモリとヘビが戦う。
 ・セミたちが助けてくれる。

アニメを見せたいひと: 友だち



<https://youtu.be/fNVNEI.8IAg>



<ふりかえり>

ひとさん: キャラクター(白いヤモリと黒いヘビ)は何で創った?

ソウタ: 米の粘土。

ひとさん: 制作途中からヘビを入れようと思ったのはどうして?
 何を川で見つけた?

ソウタ: セミの抜け殻。ヤモリ。

ヘビはいなかった。

アニメにヘビもいると良いと思って追加した。

ひとさん: アニメで、ヘビはどうした?

ソウタ: ヤモリの尻尾を食べた。

ひとさん: 草むらの下には川がある?

ソウタ: う〜ん・・・。

ひとさん: 誰がヤモリの尻尾を持ってきた?

ソウタ: (昨日見つけた)セミの抜け殻。

ひとさん: セミがヘビから尻尾を取り返してくれた。

(ヘビとヤモリの闘い、複数のセミがヤモリを助けるシーン再生)

でも、また尻尾が取れた。やさしいセミが尻尾を持ってヤモリを追い駆ける。

最後にセミがヤモリの尻尾を戻してくれるのは、どんな気持ち?

ソウタ: やさしい。

ひとさん: 見ていて、やさしいなあと、とてもわかる。ヤモリがもう一度登場して、「ありがとう」と言っても良かったかも。



**



掲示板上に張りつくヤモ

エイタ: 制作過程で、「こうしないといけない」と大人が決めつけることなく、シナリオを作らずに、本人のやりたいようにやらせた。子どもは創りながら、どんどんストーリーを膨らませていった。途中でまた尻尾が切れて、「なんだろう?」と、見ていて面白いと思った。

トーマ: 水の会のメンバーとして初参加して楽しかった。川にも入り、自分自身が楽しかった。学ぶこともできた。ストーリーありきでなく、その場その場の発想力でアニメを創るのを目の当たりにして、子どもの発想力は素晴らしいと再認識した。

ひとさん: 昨日の練習アニメに、ソウタ君が先ほど声を吹き込んだ。見てみよう。

(1日目の「宝もののアニメーション」を上映した)

これは、どんな状況でセミを見つけてアニメにした?

ソウタ: 見つけた場所は草むらみたいな所、柵の縄みたいな所にいた。それをアニメにした。

ひとさん: 録音の保存を失敗したみたい。今、アテレコしてみる? 嫌だ?

(即興でアテレコをする)。

アニメは音が入ると違って見える。次は音を入れると良いかも。

アイデアの泉

最期に、全員がポストイットに「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」の模造紙に貼り、書かれたコメントを読んだ。



まとめ 東久留米・黒目川流域 水の会 代表 守田優のコメント

1日目、7月25日は炎天下の活動で熱中症を心配したが、無事に活動できて良かった。

2日間のワークショップに参加していただき、ここから感謝申し上げる。準備をしたスタッフもお疲れさまでした。

わき水(湧水)はご存じの通り、降った雨が地面にしみ込み、地下の水脈を通して川、井戸や崖などから出てくる。

今は水道の蛇口をひねると水が出るが、昔はわき水が生活のツールだった。貴重なわき水であり、地球からの贈りものだ。

東久留米はわき水に恵まれている。「平成の名水百選」(環境省 2008年)に落合川の南沢湧水群が都内で唯一選ばれた。誇るべきわき水だ。

わたしたち、東久留米・黒目川流域 水の会はこのように素晴らしい環境をみなさんに知ってほしいし、それを次世代へ伝えていきたいと、4年ほど前に立ち上げた。

わたしたちは水に関わる仕事をしている技術者、専門家集団なので、楽しむ・思い出づくりから一歩進めて、専門的なこと、例えばわき水の仕組みなどを知ってもらいと考えている。

同時にわき水だけでなく「なぜ、雨が降るのか?」、「なぜ、川に水があるのか?」といったことから、身の周りの仕組みを子どもたちが考えるのに役立つこととして、このワークショップをおこなった。

このワークショップは現地調査に加え、アニメテッドラーニングらぼと一緒に学んだことを整理して表現する、次のステップに踏み込んでいる。アニメを創りながら、感じて表現することを目指し、3回目となる。

今年は、酷暑で参加者が少なかった、活動と発表を見て非常に充実したと感謝している。

わき水への想いは、ひとりひとり小さくても、このような地道な活動を繰り返すことで、みなさんの大きな想いになれば良いと考える。

2日間お疲れさまでした。みなさんにここから感謝申し上げる。

事務局のお知らせ

- 東久留米・黒目川流域 水の会の活動はnote や facebook をチェック。

<https://www.facebook.com/higashikurume.mizunokai>

<https://note.com/mizunokai>

- 調べ学習に使えるリンク: ワークショップのウェブサイト

「調べ学習…ワークショップ参加の前と後に」

<https://alljp.org/wsochiaigawa2026>

- 落合川、黒目川などで川あそびをしていただきたい。

「川あそびの注意」を思い出しながら、楽しく川あそびをしてください。



15時45分 ワークショップ終了、解散。

学習教材 ワークシート 1 日目の体験学習

ワークシート「落合川でみつけたモノ・コトを記録しよう！」(水の会メンバー 長谷川怜思作成)

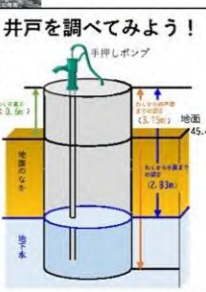
水の調査結果



2026年7月25日
調査・観察の記録

場所	時間	水温(℃)	pH	電気伝導率(mS/m)	硝酸イオン(mg/L)
・災害対策用井戸	10:50	19.9	6.4	20.2	15
・いこいの水辺(川の水)	11:15	21.3	6.8	21.4	10
・いこいの水辺(湧き水)	11:20	19.0	6.2	21.6	5
・南沢緑地(えび沢流)	12:10	18.4	6.3	20.0	15
・南沢緑地(さがしら流)	12:15	18.9	6.5	21.2	15

井戸を調べてみよう!



地下水の高さ = 45.4m + 0.5m - 2.3m = 43.17m
地面の高さ + 井戸の高さ - 井戸から水面までの高さ

水の調査結果

2026年7月25日 調査・観察の記録



写真番号	場所	時間	水温(℃)	pH	電気伝導率(mS/m)	硝酸イオン(mg/L)	観察できた生き物など
①	・災害対策用井戸	10:50	19.9	6.4	20.2	15	手押しポンプが重たかった、井戸の中に水面が見えた
②	・いこいの水辺(川の水)	11:15	21.3	6.8	21.4	10	冷たくて気持ちよかった。ザリガニ、ヌマエビ、カワニナ
③	・いこいの水辺(湧き水)	11:20	19.0	6.2	21.6	5	ザリガニ、ヌマエビ、ブラナリア、川より冷たい
④	・南沢緑地(えび沢流)	12:10	18.4	6.3	20.0	15	ザリガニ、ヌマエビ、ヤゴ、ハグロトンボ
⑤	・南沢緑地(さがしら流)	12:15	18.9	6.5	21.2	15	※

2

説明資料(水の会メンバー 長谷川怜思作成)

東久留米の川

見た目はどれも「透明な水」に見えるけれど、実は水の中には、目に見えないいろんな細菌が隠れているんだ。今日はみんなで生き物を探したり、水の調査をしてみようか



観察ガイドブック「東久留米の川と魚と仲良くなろう」より

清流の動植物



東久留米市「東久留米・水の国」パンフレットより

【いろんな水を調べてみよう!】

◆水温(すいおん)

・どういう意味? 水の温度(つめたさ・あたたかさ)のことです。
・なぜ大事なの? 水の中の生き物は人間と違って、暖を覚えることができない。自分で体温を調節できません。だから、まわりの水温がそのままだと生き物の体温になります。さらに、水はあたたかくなると、中の空気(酸素)が減ってしまうという秘密があります。夏に水温が上がると、お魚は「あついよー!」息が苦しいよー!とバテてしまうのです。

◆pH(ピーエイチ)

・どういう意味? 水が「酸性(さんせい)」か「アルカリ性」かを調べる数字です。
酸性: レモン汁やイキダ(すっぱいもの)
アルカリ性: 石鹸のお水(さわるとヌルヌルするもの)
中性: ちょろど真ん中。水道のお水など。
・なぜ大事なの? 川に住む生き物は、人間と同じで、すっぱすぎたりヌルヌルすぎたりする水は苦手です。ちょろど真ん中の「中性」のときが一番元気に過ごせます。もし川のpHが変わったら、「どこから変な液体が流れてきたのかな?」と気づくこともできます。

◆電気伝導率(でんきでんどうりつ)

・どういう意味? 水の中のミネラルの量として、「どれくらい電気が通りやすいか」を測る数字です。水の中に塩やカルシウムなど、いろんな物質(ミネラルなど)が溶ければ溶けるほど、電気が通りやすくなります。
・なぜ大事なの? 雨水、地下から湧き出す湧き水、川の水など、水が育まれる環境によって、水の中に溶け込むミネラルの量が異なります。もし川に汚れた水が流れると、この数字が跳ね上がります。「見た目は透明だけど、何か怪しいものがたくさん溶けているぞ!」と見破ることもできます。

◆硝酸(しょうさん)イオン

・どういう意味? 植物が元気に育つために必要なミネラルで、生き物のフン、動物の肥料(ひりょう)や、雨にも含まれています。
・なぜ大事なの? 畑にまいた肥料が、雨と一緒に地面からしみこんで、それがゆっくり地下水になって、川に流れていく。硝酸イオンは、水が「酸っぱく」なってしまうという証拠になります。でも、量が減ると、川の中のプランクトンや藻(も)が大発生して、川がドロドロの緑色になって見た目も悪くなり、生き物が住めない川になってしまいます。

バックテストのやり方



学習教材 アニメ制作の機材、道具と材料

事務局が機材、道具と材料をすべて準備したが、学習者の私物や身近にある文房具やモノ(紙コップ、ペットボトルと蓋、人形など)を使ってアニメは撮影できる。

<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、クレヨン／クレパス、消しゴム
- 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)
- 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
- 米や小麦の粘土、クラフトモール、手芸用針金
- 白い紙
- カラーモール

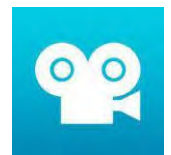


参考 機材の設営や道具の使い方などの動画解説ーカメラ、撮影ステージ、照明の設営>>
http://alljp.org/guidance/point/descript_camera/video-instructions

<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

学習教材 調べ学習の参考資料

アニメテッドラーニングらば(ALLjp)のウェブサイト(<http://alljp.org/wsochiaigawa2026>)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。

調べ学習…ワークショップ参加の前と後に

落合川の水を調べる

ワークショップでは、地中から水がわき出る湧水(ゆうすい、わき水)を探すよ。
水がわき出る場所と水が流れている場所では、水温や、水に溶け込んでいる物質の量が異なる。

わたしたちの生活と落合川の水を考えてみよう！

落合川に入って、調べて、水の状態はどうだった？
今の川の状態はわたしたちの生活や社会の活動をしめしている。
水、川、井戸、雨についてももっと調べてみよう！

落合川にはたくさんの湧水(ゆうすい、わきみず)が流れ込んでいる。
湧水は、雨として降った水が地中にしみこみ、また地上に現れた水。
水はわたしたちが見えるところと見えないところをめぐっている。
これを「水循環(みずじゅんかん)」、「水の循環」と呼ぶんだ。



アニメ「水のおはなし」(製作：内閣官房水循環政策本部事務局) >>

- 📺 アニメ「yec公式動画 INSIGHT #1 | 水循環」>>
- 📺 水の循環をもっと知りたくなったら、ここも見てみよう>>

落合川のなりたち(地理、歴史)、動物や植物、周辺の町や産業などを調べておくと、学びが深まり、アニメの物語がおもしろくなる。
調べ学習をしてみよう。

多摩六都科学館が発行する「東久留米の川の魚と仲良くなろう」を見てみよう！

落合川の観測で見つかる生きもの(動物や植物)がのっているかな？

[PDF\(9ページ\)ダウンロード>>](#)



東久留米市のウェブサイトも調べてみよう

[東久留米市の見どころ>>](#)

「生きものの四季～東久留米市内、落合川・黒目川周辺で見られる野鳥から」
のがっている。

おとなや高学年向けなので、くわしいひとといっしょに調べてみよう。

[PDF\(7ページ\)ダウンロード>>](#)

「生きもの」をテーマにした図鑑や、生きものに関する本、図鑑、雑誌、新聞、テレビ番組など、さまざまな媒体から、生きものに関する情報を集める。

生きものに関する情報は、図鑑や雑誌、新聞、テレビ番組など、さまざまな媒体から集める。図鑑や雑誌は、生きものに関する情報を詳しく紹介している。新聞やテレビ番組は、生きものに関する情報を簡単に紹介している。

生きものに関する情報は、図鑑や雑誌、新聞、テレビ番組など、さまざまな媒体から集める。図鑑や雑誌は、生きものに関する情報を詳しく紹介している。新聞やテレビ番組は、生きものに関する情報を簡単に紹介している。

生きものに関する情報は、図鑑や雑誌、新聞、テレビ番組など、さまざまな媒体から集める。図鑑や雑誌は、生きものに関する情報を詳しく紹介している。新聞やテレビ番組は、生きものに関する情報を簡単に紹介している。



東久留米の生きもの(生きもの)

「東久留米・水の回廊」という資料ものっている。

すこしむずかしいけれど、東久留米の川や水辺で生きている動植物、川とひとびとの暮らし、市民の保全活動などが説明されている。

[PDF\(16ページ\)ダウンロード>>](#)



地理や歴史が好きなひとに読んでほしい「東久留米の湧水」という資料には、次のことがくわしく説明されている。

むずかしいことは家のひとやくわしいひとに聞いてみよう！

- ・地形とわき水の関係
- ・水の周りに集まるひとびとの生活(原始から)
- ・近年のゆう水の状態

[PDF\(9ページ\)ダウンロード>>](#)



東久留米市は「東久留米市第三次緑の基本計画」を策定して、市民といっしょに生物多様性を保つ事業おこなっているよ。

ワークショップで興味を持ったら、市役所のウェブサイトにある「[東久留米市第三次緑の基本計画・生物多様性戦略～水と緑と人のネットワークづくりをめざして](#)」も読んでみよう>>

コラムや参考資料で調べてみるといいかも。

項目	内容
1. 東久留米市の自然環境	東久留米市の自然環境は、豊かな緑と水に恵まれている。また、多くの生きものが生息している。
2. 東久留米市の生物多様性	東久留米市の生物多様性は、豊かな緑と水に恵まれている。また、多くの生きものが生息している。
3. 東久留米市の水環境	東久留米市の水環境は、豊かな緑と水に恵まれている。また、多くの生きものが生息している。
4. 東久留米市の緑環境	東久留米市の緑環境は、豊かな緑と水に恵まれている。また、多くの生きものが生息している。
5. 東久留米市の人環境	東久留米市の人環境は、豊かな緑と水に恵まれている。また、多くの生きものが生息している。

スマホで生物や植物を調べられる、AI図鑑アプリ

屋外で興味を持ったものを、スマホを使えるなら、AI図鑑アプリで調べてみていいね。

パシャっとわかるAI図鑑 ナニコレンズ - Gakken(対応OSバージョン：iOS14～15、Android11～12)

<https://zukan.gakken.jp/live/app-nanicolens/>

リンネレンズ(無料版は利用制限あり)

<https://lens.linne.ai/ja/>

アプリだけでなく、学校や図書館にある図鑑や本で確認したり、もっとくわしく調べてみよう。

河川財団の学習教材

河川財団が推進する「流域」、「水循環」を軸とした河川・水教育のポータルサイト>>

河川・水と人・社会とのかかわりを深く理解したひとを育てる学習教材が見つけれられるよ。



環境省の「家計にもやさしい生活排水対策・10の工夫」

[資料のダウンロード\(PDF、4ページ、1.5MB\)>>](#)

[環境省の水環境関連のポータル>>](#)



全国で年に一度、川の一斉調査もおこなわれているよ。日本の各地に住む市民が同じ日に調査します。

[全国水環境マップ実行委員会：身近な水環境の全国一斉調査>>](#)

[国土交通省：身近な水環境の全国一斉調査～笑顔でつなぐゆたかな水辺～>>](#)

水難事故防止(すいなんじこぼうし) ウェブサイト

[河川財団の「水難事故防止」ウェブサイト>>](#)

私たちの身近にある川は、自然がいっぱいで大変魅力的な空間です。しかしながら、水辺のシーズンになると繰り返されるのが水難事故。毎年200-300名の方が犠牲に遭い、水に関わる子どもの事故の約6割が川や湖で起こっています。

[水難事故防止に関するデータ\(調査・分析\)「No more 水難事故」>>](#)

[河川での水難事故防止 3つのポイント](#)

【装備】 ライフジャケット

人は水の中では息をすることができず、生身では浮きにくいという弱点を持っています。

そうした弱点を補うべく、ライフジャケットを着用することで溺水事故を大きく防ぐことができます

【知識・技能】 流れの特性の理解とその対応スキルの習得

川には流れと深みがあります。

そうした特性の理解と対処方法を知ることで事故を未然に防ぐことができます。

【情報】 雨量・水位などのリアルタイム情報

雨が降ることで、川の水となります。増水すれば水位が上がり、流速も増します。

そうしたリアルタイム情報を得ることで適切な判断が可能となります。

[水辺の安全ハンドブック ダウンロード>>](#)

川あそびを安全におこなう情報がいろいろと書かれています。

友だちや家族と川あそびする前に読んでおくといいですね。



環境省の名水百選(かんきょうしょう めいすいひやくせん)

環境省は「全国の清澄な水を再発見し、尊さを知る。私たちの水環境を守りたい」という想いを込めた[名水百選ポータルサイト](#)を開設しています。

[平成の名水百選>>](#)

名水百選のイメージソング、カエルがカワイイ！



[クリック](#)

参加者の感想

2日目修了後のアンケート 回答:2名

Q1 ワークショップは

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

Q2 進むスピードは

ちょうど良かった 2	ゆっくり過ぎた 0	少し速かった 0	速かった 0
------------	-----------	----------	--------

Q3 ワークショップの長さは

短かった 0	ちょうど良かった 2	長かった 0
--------	------------	--------

Q4 グループの話し合いや作業は

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

Q5 1日目の体験学習で、調査の説明・やり方は

よくわかった 2	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
----------	------------	----------------	---------------

Q6 アニメのつくり方は

わかった 2	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 2	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 0	持たなかった 0	どちらでもない 0
----------	-----------	----------	-----------

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 2	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)

- 東久留米にまつわる水のことを知りたくて参加。調査の仕方等を知ることができ、ありがたかった。
暑い中だが、久しぶりに落合川に入ってガサガサをしたり、楽しく過ごせた。
アニメ作りでは大学生とバディを組んでアニメを作り、頑張った。バディには本当に感謝している。
この2日間、普段の生活で使うことが無くなった脳の部分を、久しぶりにフル活動させてる感じで新鮮だった。
色々充実した2日間だった。
- 井戸のいろんなことを知れて楽しかった。ガサガサで落合川にいる生き物が知れて嬉しかった。(ソウタ)
- 子どもがこれほど夢中になって取り組み、最後までやり切る姿を見ることができ、親として大変嬉しく思う。
子どもの発想を尊重し、否定することなく温かく見守ってくださる環境だったからこそ、子どもも安心して挑戦し、自分らしい作品を最後まで作り上げることができたのだと思う。
作品を完成させることはもちろんだが、「挑戦することは楽しい」「自分の考えを形にしてい」という経験こそが、何より大きな財産になった。またこのような機会がありましたら、ぜひ参加したい。(保護者・エイタ)

スタッフのワークショップ評価

回答者:3名／川あそびと学びの先生 1名、川あそびの先輩(大学生) 2名

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。	2
参加者には難し過ぎた。分量は適切だった。	1
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
欠席した。	0
その他	0

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。	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
欠席した。	1
その他	0

Q3 前の質問で「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)

- 内容的には水の循環の話ではあるため、5年生でも理解可能であるが、湧き水や地下水との関連性を付けたうえで循環を説明するのは難しそうだなと感じた。

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
話し合いをリードして、進行を助ける参加者がいた。	0
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。	0
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
欠席した。	1
その他	0

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。	2
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。	1
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。	0
絵や図工が得意でない参加者には難しかった。	0
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。	0
コマ撮りアプリの使い方の説明が足りなかった。	0
開始前の説明が不十分で、何をするか理解していない参加者がいた。	0
欠席した。	0
その他	0

Q6 ふりかえりの「良かった点」、「悪かった点」はどこか？（自由回答）

Q7 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。	2
良くなかった。	0
欠席した。	1
その他	0

Q8 ふりかえり後の「アイデアの泉」はどうだったか？

良かった。	2
良くなかった。	0
欠席した。	1
その他	0

Q9 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）

- 自由に何枚もの付箋にかけられる点よかった。誰向けの感想か、場所を分けて貼ったら分かりやすいと思った。もう少し歩き回りながら、見れたらよかった。
- 付箋に貼る形式で全員が意見を相互に確認できて良いと思います。

Q10 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。	3
楽しかった。	0
退屈だった。	0
とても退屈だった。	0
その他:2日間も行くのは大変だなと思ったが、行ってみたらとても楽しかった。	1

Q11 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。	3
少し学べた。	0
学ぶことはなかった。	0
その他	0

Q12 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。	3
なかった。	0
どちらとも言えない。	0

Q13 前の質問の回答の理由やどのような点を記述。（自由回答）

- 市民活動に参加している方のお話を聞けてよかった。教師になった際にはこのような活動が地域でされていることを伝えていきたいと思った。絵が苦手でも、大学生でも、アニメ作りは楽しくてハマってしまう。絵を描かなくてもアニメを作って表現することができたので、とても自信になった。
- 少人数の方が役割分担が明確で作業がはかどることを実感した。多人数の場合と、少人数の場合とでファシリテーションの仕方を変えるのが良いと考えます。
- 初日の参加ではあったが、水と防災について理解を深めることが出来た。また、アニメーション作成に関しては、こんなに簡単に作れるのかとまず驚きだった。動画と違い、一枚一枚を十分に練れるため、児童の満足するまで作成できると感じた。

Q14 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。	2
状況次第で参加したい。	1
参加したくない。	0
どちらとも言えない。	0

Q15 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。	3
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

Q16 前の質問 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)

- 学校での学びにおいては、アプリが学校で配られる端末に入れたりして、一人ひとりの端末を使いながら活動できそう。自分の考えを表現する手段として、学校で学ぶ意義は非常に感じられる。
- 子どもだけでなく、大人のチームビルディングにも役立てたいと考えているため。
- アプリが無料で使いやすい。お互いに、意見を出し合いながら同じ世界を共有できるのは楽しそう。

Q17 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)

- とても楽しい1日でした。
- 従前の集客方法や、開催スケジュールに課題あり。訴求力向上策にむけて開催前(約半年以上前)から入念な準備が必要と考える。

運営の評価と今後の展望

＜成果評価＞

過去の実施実績及び水の会との綿密な準備により、次の参加者目標は達成したと考える。

- 東久留米の「水」に親しむ。川と地下を流れる水、水の循環、環境を知る、学ぶ。
- 井戸(地下水)の利用と保全の重要性を学ぶ。
- 体験から「伝えたいコト」を整理して、アニメで表現し、伝える。

＜評価の根拠＞

参加者アンケート回答より、

小学生： 井戸のいろんなことを知れて楽しく、ガサガサで落合川にいる生き物が知れてうれしかった。

保護者： 子どもが夢中になって取り組み、最後までやり切る姿を見ることができ、親として大変嬉しく思う。「挑戦することは楽しい」「自分の考えを形にしてい」という経験こそが、何より大きな財産になった。このような機会があれば、ぜひ参加したい。

社会人： 水の調査方法を知ることができた。落合川に入ってガサガサをしたり、楽しく過ごせた。アニメ制作は大学生とバディを組んで頑張った。普段の生活で使うことが無くなった脳の部分を、久しぶりにフル活動させて新鮮だった。

＜活動と目的の継続＞

水の会代表の「現地調査だけでなく、学んだことを整理し表現するという次のステップが充実した」との評価を共有し、本活動の継続を目指す。

- 目的の「多世代による、クリエイティブなまちづくり」は本活動の最大の特徴となる。
- 教職志望の大学生アシスタントは「市民活動のひとたちとの交流が印象深く、教師になった際にはこのような活動が地域でされていることを伝えたい。アニメ作りは楽しく、絵を描かなくてもアニメを作り表現できて自信になった」とした。

＜改善ポイント＞

参加者が募集数を大きく下回り、改善を要す。

猛暑による屋外活動自粛の呼び掛けが響き、小中学校の協力が消極的だったと考える。

「少人数は役割分担が明確で作業がはかどる」という声もあるが、多世代交流には一定程度の人数を要す。

次の諸点を見直す。

1. 実施時期： 盛夏を避け、秋あるいは初夏に実施する。
2. 学習内容： 水循環に関し、小学生には湧水・地下水との関連性の理解は難しいとの指摘が出たが、水の会が掲げる目標に弊社も共感しており、内容程度は維持し、教材や指導法で調整を図る。アニメ制作に問題なく、継続する。
3. 対象者： 低年齢化の提案がでたが、高水準の内容の維持かつ「多世代による、クリエイティブなまちづくり」を広げるために、家族帯同、社会人や高大学生に対象を広げ、相応の広報を行う。

以上