

第一章

本報告書は、東京都三鷹市立中原小学校にて 2019 年度に実施された本格的なアニメーション制作を通じたキャリア教育活動「NAKAHARA アニメーション」の軌跡をたどったものです。この活動に参加した児童達が記した「外在化カード」と呼ばれる学習記録を活用しながら、多角的な評価及び分析方法を用いて、NAKAHARA アニメーションの学習成果をまとめました。この章では、中原小学校（以下、中原小）にて 2019 年度に実施された NAKAHARA アニメーションの基本的な枠組みに関する情報を紹介します。

◇経緯

今年度を含めて 15 年間にわたり続いている NAKAHARA アニメーションの取り組みの経緯として、この活動が行われる契機となったのは、2005 年度に経済産業省が推進した受託事業「地域自律・民間活用型キャリア教育プロジェクト」に、中原小が参加したことから始まります。

この事業自体は、三年間で終了しましたが、その後、三鷹市や三鷹ネットワーク大学、さらに地元のアニメーション制作会社からの支援や協力を得ることで継続してきました。現在、アニメーション制作会社との連携をさらに強める一方で、中原小では自律的にこの教育活動を続けております。因みに、これまで「スタジオぴえろ」、「スタジオジブリ」、そして「テレコム・アニメーションフィルム」という日本のアニメーション業界の代表格とも言えるアニメーション制作会社から協力を得ています。

◇基本情報

2019 年度の NAKAHARA アニメーションには、中原小の 6 学年 3 クラス、94 名の児童達が参加しました。実施期間は、2019 年 9 月上旬から 2019 年の 2 月下旬まで、およそ 40 授業時間数（1 授業時間＝45 分）をかけて行われました。活動形態としては、グループ単位による制作活動を基本とし、1 グループに 4 人あるいは 5 人の児童達が集まり、3 クラスで 18 グループが組まれました。

残念ながら、今年度については、世界的に猛威を振るったコロナ・ウイルスの影響を受け、2019 年 3 月 2 日から春休みの期間まで臨時休校を余儀なくされたため、NAKAHARA アニメーションの総括となるふり返りの活動と本報告書において定量評価の材料となるアンケート調査の双方が、実施できませんでした。

活動内容としては、例年通りに各グループは、疑似的な会社組織としてみなされ、それぞれオリジナルのアニメーション短編作品を一本、責任ある仕事として制作することが課

せられました。

作品の内容については、既存の作品を真似ることなく、オリジナルのストーリーを考えることを大前提とした上で、公序良俗に反しない限りどのような内容であっても、基本的に児童達の自由としています。言い換えますと、事前に教師や外部の講師などから、決まったテーマやストーリーの設定、さらにはお手本となる作品を紹介することは行われませんので、子供達は、文字通りに自分達の頭をひねりながらストーリーや登場キャラクターを考える必要があります。

制作現場については、学校全体の児童数の増加に伴い、アニメーション制作専用スタジオを確保することができず、また昨年度に利用した家庭科室も利用できなかったことから、6 学年の各教室を用いることになりました。

◇スケジュール

毎年、若干の修正や変更がありますが、標準的なスケジュール表は、下記に掲載した通りです。制作活動は、基本的に 4 つの段階から成り立っており、職業としてのアニメーション制作工程とクレイ・アニメーションの作り方の基礎を学ぶ事前授業段階、オリジナル・ストーリーを作成し、それに基づきアニメーション作品の企画書をまとめる企画段階、実際にキャラクターや背景などの素材を作り、それらを用いながら撮影作業を行う制作段階、上映会を通じて出来上がった作品を観客に披露し、第三者による社会的評価を受け、さらに自分達が行ってきた活動全体を自分達自身でふり返る事後授業段階に分かれています。

特に制作段階は、二部構成となっており、先ず自分達の手で登場キャラクターなどを粘土で作成し、背景を描くという素材準備に伴うアナログ的な作業と、次に出来上がった素材をノート PC に接続された Web カメラを用いて撮影及び編集するというデジタル的な作業の両方から構成されています。

活動のペースについては、従来は、週に一回の割合で定期的に 2 時間続きの授業時間枠（45 分×2 回＝90 分）を用いて、NAKAHARA アニメーションが実施されていましたが、現在は運動会などの各種学校行事の日程を考慮しながら、週によっては二回以上、連続して実施することも行われ、これまでよりも集中して制作活動に取り組める措置が取られています。

上記の通常の授業時間枠以外にも、年度によっては、制作段階の中盤以降から、昼休みや放課後の時間も利用して、クラス間での時間帯の調整をした上で、各グループの判断で残業ができる機会が設けられています。

段階	時数	活動名	活動内容
	1	オリエンテーショ	・「アニメ」「仕事」から連想する言葉を班で出し合い、

事前授業段階		ン「アニメって？仕事って？」	<p>クラスで発表し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テレビアニメのエンドロールを見て、たくさんの人が関わってできていること知る。
	2	アニメーションができるまで	<ul style="list-style-type: none"> ・専門家を招き、アニメーションが出来上がるまでの工程を知る。 ・仕事に対する思い（嬉しいことや辛いことなど）を聞く。
	3	グループ分け	<ul style="list-style-type: none"> ・これからの作業をふまえて、グループ分けをする。
	4	クレイタウン体験	<ul style="list-style-type: none"> ・クレイタウンに慣れる。 ・専門家から基本的な撮影技術を学ぶ。
	5	企画書って何だろう	<ul style="list-style-type: none"> ・企画書がなぜ必要なのかを知る。 ・企画書を書く上で大切なことを知る。
企画段階	6	企画書作成（個人）	<ul style="list-style-type: none"> ・ストーリーを制作する。 ・タイトル、テーマ、ストーリー、キャラクター、場面設定、キャッチコピーなどを考える。
	7		
	8	企画会議（企画一本化）	<ul style="list-style-type: none"> ・グループ内で、自分の企画書（ストーリー）を発表する。 ・共感したところ、もっと知りたいところを付箋に書いて貼る。 ・グループで一つの企画書を選ぶ。
	9		
	10	絵コンテ作成	<ul style="list-style-type: none"> ・絵コンテの役割について知る。 ・絵コンテの描き方の指導を受け、絵コンテを作成する。
	11		
	12	プレゼンテーション準備	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーションの仕方について知る。 ・画用紙などを活用して、タイトル、テーマ、キャラクターなどを表示できるようにする。 ・誰がどのように発表するかを分担し、練習する。
	13		
	14	企画発表会	<ul style="list-style-type: none"> ・専門家に対して、各グループの企画の発表を行う。 ・共感したところ、もっと知りたいところを付箋に書いて貼る。
	15	企画の見直しをしよう	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーション後にアドバイスしていただいたことを確認し、まとめる。必要があれば修正もする。
	16		
	17	絵コンテ作り	<ul style="list-style-type: none"> ・これまでの企画書をもとに、絵コンテを作成する。（ストーリーを具体的に書き、グループ内の共通理解を深める。）
	18		
	19	素材作り	<ul style="list-style-type: none"> ・絵コンテを基にアニメーションに登場するキャラクター

制作段階	20		一、背景、小物類を作成したり、準備したりする（カメラを実際に使って撮影しながら）。
	21	クレイタウンを使ってアニメーションを描こう 1・2	・監督、助監督、編集、アニメーター、撮影に分かれ、作業を進める。
	22		・監督…全体の進行管理および作業日誌をつける。
	23	クレイタウンを使ってアニメーションを描こう 3・4	・助監督…制作活動全般の支援及びスケジュールの管理をする。
	24		・アニメーター…メインキャラクターの制作及びアニメーションの舞台となる場面を作成する。
	25	クレイタウンを使ってアニメーションを描こう 5・6	・撮影…クレイタウンを活用し、撮影する。
	26		・編集…作品のデータ管理及び撮影したロールを一本の作品として編集する。
	27	クレイタウンを使ってアニメーションを描こう 7・8	・効果音（音入れ）の追加作業を行う。
	28		・リハーサルを行う。
			・手の空いた者や作業が早めに終わったグループは、宣伝パンフレット作りをする。また、試写会での PR を考える。
	29	試作版上映会	・完成前の作品を、クラス内で発表し合い、相互評価を行う。
	30		・そこで得たアドバイスをもとに修正を加え、より良い作品に仕上げる。
			・専門家からアドバイスを得る。
	31	アドバイスを生かして修正しよう 1・2	・試作版上映会でのアドバイスをもとに、最終的な修正を加えたり、発表の練習をしたりする。
	32		
	33		
	34		
事後授業段階	35	完成版上映会（学校公開・保護者対象）	・学校公開日に、主に保護者に向けて上映会を行う。
	36		・各作品に対して専門家から批評を頂く。
	37	「アニメって？仕事って？」	・人気投票を行い、その結果を後日公表する。
	38		・「アニメ」「仕事」から連想する言葉を班で出し合い、クラスで発表しあう。
	39	グループとしての振り返り	・第 1 時との変化に気づく。
	40		・これまでの付箋をふり返し、何を学んだか考える。
			・ふり返り発表会を通じて、学年（あるいはクラス）全

			体で各グループのふり返りの結果を共有する。
--	--	--	-----------------------

◇制作工程

制作工程については、中原小では疑似体験型と呼ばれる学習モデルを採用しており、本職のアニメーション制作の工程を、できるだけ忠実に踏襲したものとなっています。基本的な工程として、オリジナル・ストーリーを柱とした企画書の作成から始まり、次に素材（登場キャラクターや背景など）の作成を行い、順次、作り上げた素材を用いて撮影を進め、後に撮ったフィルムを編集し、さらに効果音を追加するという、プロによるアニメーション制作とほぼ変わらない手順を可能な限り再現しています。

疑似体験型モデルについて説明を加えますと、現在、公立学校で実施されているキャリア教育活動の多くは、近隣の事業者の職場訪問を通じて、数日から一週間程度、仕事の現場を体験することが活動の中心となっていますが、事業者側の受け入れ体制次第で、子供達の扱いが全く異なるという難点があります。一方で、中原小では、疑似体験型モデルを導入し、職場に赴く代わりに職場を教室に持ってくることで、学校という安定した学習環境を、最大限に活用する方法を選んでいきます。

撮影作業の基本的な流れとして、事前に粘土や紙で作成したキャラクターを手書きで描いた背景の上に配置し、ミリ単位で動かしては、その前後の動作の差分を Web カメラで撮影することを繰り返しながら映像を作り上げて行きます。コマ撮りと呼ばれるこの一連の撮影作業を行うために、市販のクレイタウンというソフトウェアを利用しています。例年、このソフトウェアを用いて、1 秒 10 コマ（10 枚の写真）で撮影を行っております（12 コマで挑戦する年度もあります）。今年度の上映時間の目標として、1 分 30 秒（90 秒）程度の作品としましたので、どのグループも少なくとも 900 枚（10 コマ×90 秒）以上の写真を撮ることが求められました。

◇制作機材

撮影及び編集用機材については、各グループに 1 台のノート PC と Web カメラのセットが用意されました。実際には、2 クラスの 2 グループで 1 セットという割り当てですが、複数のクラスが同時に制作活動を実施することはありませんので、各グループが、実質的に同機材を専有して自由に使うことができます。また、故障などの万が一の予備として、さらに数台のノート PC と Web カメラが用意されています。

因みに、現在使用している Web カメラは 120 万画素（静止画 300 万画素）のものです。より画素数が高いものも市場にはありますが、撮影した映像を編集するソフトウェア（クレイ・タウン）が対応する解像度が SD 画質（640×480）ですので、画素数が高いものを用意したとしても、その性能を活かし切れないというジレンマがあります。

クレイ・アニメーション制作に必要とする材料については、各グループに対して、市販の 8 色入り粘土 1 パックが配られ、この他に背景画を描くための画用紙やマジックなどが

用意されています。その他の材料については、各グループの判断により自分達で集めることが原則となっており、例えば撮影セット用のダンボールや各種演出効果用の毛糸や綿などの素材は、児童達自身で集めてくることになります。

一方で、あくまでもオリジナルの作品にこだわりますので、例えば有名なキャラクターの人形やフィギュアなどの既製品を、そのまま撮影に用いることは禁じられています。また、敢えて粘土を用いずにキャラクターや小道具などの素材を作成することも自由です。特に、今年度のグループの中には、ほとんど粘土を用いずに紙にキャラクターの絵を大量に描いたところもありました。

◇撮影方法

撮影方法については、被写体（キャラクター）を真上から撮るという最も安定感のある方法以外にも、被写体を立体化し、横から撮影する方法も合わせて奨励されました。実際にどのような角度から撮影するかは、各グループの判断に任せていますが、例年、撮影する場面やストーリーの展開に応じて、様々な角度から撮影するグループが見られます。

因みに、平面の背景の上にキャラクターを置いて、上から撮影する方法と比較して、横から立体的に撮影する方法は、強度に不安がある粘土で作ったキャラクターを、背景の前に立たせる必要があるため、想像するよりもはるかに難しいものとなります。特に人型のキャラクターの場合、粘土の中に爪楊枝や針金などで骨組みをすることで、対応することになりますが、それでもキャラクターをしっかりと立たせた上で、ミリ単位の細かな演技をさせることは、かなりの困難を伴う作業となります。撮影途中で、人型のキャラクターの手足が外れてしまい、緊急に修理を迫られるような事態が頻繁に起きます。

また、例年、真冬の時期に撮影作業を行いますので、空気の乾燥が著しく、粘土で作成した人形にひび割れが起こり、その対応でどのグループも苦労を強いられます。粘土で作成した物については、真空パックができるビニール袋に入れて保存することを推奨していますが、撮影作業中にも容赦なく乾燥が進みます。

撮影の基本ルールとして、本職のアニメーション制作と同様に、できるだけ短いカット（ロール）単位に分けて撮影することが奨励されています。その理由として、一度に頭から最後まで撮影したとして、もしその途中に問題がある個所を発見した場合、最悪のケースとして、その箇所まで頭から撮り直す必要が出てしまうからです。カット（ロール）単位であれば、その問題部分を含むカットだけを撮り直せば済みます。そこで、例年、1カット（ロール）を、撮影する場面次第ですが、おおよそ5秒（50コマ）から最大で10秒（100コマ）程度とし、できるだけカット数を増やす方向で撮影を進める方針を取っています。このような方針を取ることで、もし問題部分があったとしても、最大でも99コマだけ撮り直せば済むということになります（むしろ最初からそのカットを撮り直した方が早いです）。

カット（ロール）数が多くなればなるほど、ロールをつなぎ合わせる編集作業に手間が

かかることも事実ですが、上記のようなリスクを減らせるだけでなく、より動きのある豊かな表現が望めるメリットもあります。

◇制作体制

制作体制としては、本職のアニメーション制作の現場と同様に、グループ内での役割分担による分業を基本とし、監督役 1 人、助監督役 1 人、アニメーター役 1 人、撮影役 1 人に分かれ、それぞれの役割に沿った仕事を、責任を持って分担しながら、各作業を進めていくことになります。年度によっては、さらに編集役を加えた 5 人編成のグループの時もあります。期待される各役割の主な内容は、下記の通りです。

1. 監督

アニメーション制作全般の総指揮を担い、作品内容及び制作進行に関する決定権を持ちます。具体的には、企画書及び絵コンテの内容の決定から、制作進行時にはグループ内で適切な人材配置（適材適所）や作業量のバランスを図ることが求められます。また、プロデューサー（教員）に、適宜、制作進行に関する説明責任も負います。

2. 助監督

監督の仕事の補助を行いながら、監督が不在の場合には、監督に代わって臨時で指揮を取ります。また、実際のアニメーション制作に関わるいかなる仕事や作業であっても、必要であれば手伝うことが求められます。さらに、グループ内で対立があった場合には、率先して仲裁を行い、他のグループとの対外交渉（粘土の交換や撮影技術の伝授など）についても、その役割を担います。

3. アニメーター

アニメーション制作に関わる実質的な作業に対する責任を担います。具体的には、絵コンテの用意（特に絵の部分）、登場キャラクター及び背景画の作成とその補修管理が主な仕事となります。アニメーション作品の撮影期間中は、撮影作業の進行を見守りながら、次の撮影場面の事前準備を行います。

4. 撮影

カメラを用いてアニメーション作品の撮影の役割を担います。具体的には、背景画の上に乗せた登場キャラクターを動かしながら一コマ単位での撮影を行います。撮影作業が始まるまでは、アニメーターに協力しながら登場キャラクター及び背景画の作成を行います。その際に、キャラクターのサイズや背景画との距離関係（遠近法）など、カメラのレンズを通じて、どのように被写体が写るかを意識しながら作成作業を手伝います。

5. 編集

撮影したアニメーション作品のデータを保存管理する責任を担います。具体的には、毎回、撮影作業の終了後、USB メモリーに新たに撮った映像データ（ロール）を保存します。誤って映像データを消去してしまった際には、保存したデータを USB メモリーから取り出し、復旧作業を行います。また、絵コンテ作成の企画段階から撮影期間にかけて、撮影枚数（ロール毎にコマ撮りした枚数）と撮影秒数（実際に撮影した映像の時間）との関係の把握を行います（作品全体の上映時間の計算も含まれます）。さらに、年度によっては、制作活動終了直前に、グループのメンバーが記入した外在化カードのチェック作業を担います（誤字脱字、氏名、日付、MKG の記入の有無）。作業報告書とも言える外在化カードの記述内容に、作業進行に影響を与えかねない問題（メンバー間の対立など）を示す記述を発見した場合には、責任を持ってメンバー全員に伝え、対処を促します。

現実には、制作活動中に人手が足りなくなる作業が多発しますので、上記の 5 種類の役割の垣根を超えて、柔軟に対応して行くことになりますが、それでも、自分の役割をしっかりと意識した上での行動や判断が、常に求められます。言い換えますと、自分の役割に応じたやるべき仕事を放り出して、他の役割が担う仕事を行うことは、それがグループとしての方針（監督による決定）でなければ、御法度となります。

本職によるアニメーション制作は、完全な分業体制と協働作業によって行われており、NAKAHARA アニメーションについても、同じことを皆で行うという意味での共同作業というよりも、様々な作業を皆で分担し、相互に協力しながら働くという意味で、協働作業という形で実施されています。この辺りも、前述しました疑似体験型モデルに則り、できるだけ本職に近い状況を再現することに努めています。

◇制作目標

制作目標としては、仕事の一環として作品を作りますので、納期までに一本のアニメーション作品を完成させることを大前提とした上で、観客からいかに高い評価を引き出せるか（社会的に認められるか）を、第一目標に置いています。言い換えますと、一般的な意味での芸術活動とは異なり、どれだけ完成度が高く綺麗な作品を作ったとしても、そもそも観客の目を引くストーリーや表現内容でなければ、この目標には沿わないということになります。また、どれだけ素晴らしい作品であったとしても納期に遅れたものは、原則として認められません。

出来上がった作品に対する評価の機会として、児童達の保護者やアニメーション制作の専門家を招いた上映会が実施されます。例年、観客や専門家はその内容を理解できず、首を傾げてしまうような作品に対しては、かなり厳しい社会的評価の洗礼を受けることになります。

上映会では、完成した全ての作品が披露されますが、テレビ番組の視聴率と同様に、各

作品に対して、観客として招いた保護者や専門家、そして児童達自身（自分達のグループ以外の作品を選ぶことが条件）による人気投票が行われ、その投票結果が公表されます。

社会的評価については、後程、詳述しますが、上記の目標の達成を図るための措置として、今年度についても、「ルパン三世」シリーズで有名なテレコム・アニメーションフィルム社（その親会社にあたる TMS 社）のプロデューサーである伊東耕平氏に協力を仰ぎ、企画発表会、試作発表会そして上映会にて、児童達の作品（企画書）に対して、プロフェッショナルなアドバイスをしてもらっています。

◇制作進行

仕事の進め方については、各作業工程の節目として厳守すべき納期と教師による作業進行の確認がありますが、基本的に各作業工程内の進め方については、全てそのグループ次第としています。勿論、作業工程自体は、本職のアニメーション制作に準じたもので、企画書を書く前に、いきなり効果音から決めるなど荒唐無稽な制作工程は、原則として許されません。

また、キャリア教育活動と全く関係のない非生産的な行動を取ったり、他のグループ（他の会社）に迷惑をかけたりさえしなければ、制作活動中に教師が注意することは、ほとんどありません。もしグループ内で諍いやもめごとが起きたとしても、よほどのことがない限り、教師が介入することはなく、児童達自身で解決することが望まれます。

制作進行は、基本的に監督と助監督の役割を担った児童達が受け持つことになり、特に助監督（編集役の場合もあります）については、タイム・キーパーとして制作活動の進み具合の確認を毎回行うことが期待されています。

例年、参加児童達の大半は、過去に本格的なアニメーション制作の経験を持っていませんので、撮影作業の前半は試行錯誤の繰り返しもあり、かなりスロー・ペースとなりがちですが、後半については、その状況が一変して、時間に追われる中で自転車操業状態に陥ることが普通です。この辺りも、前述の疑似体験型学習モデルではありませんが、本職のアニメーション制作の実情に近いところがあります。

◇教師の立ち位置

中原小で実施されているキャリア教育活動の特徴の一つとして、この活動の初期段階にて、担任の先生方によるアマチュア宣言が挙げられます。当たり前の話ですが、教師は教えることの専門家であり、アニメーション制作のプロフェッショナルではありません。また、キャリア教育のプログラムを組む際に、学校の外の社会から活動の題材とそれに関する知見を借りてくることが大前提となっていますので、餅は餅屋の諺ではありませんが、その道の専門家からアニメーション制作に関する知見を借りてきた方が、より実践に即した学習プログラムを組むことが望めます。

前述の通りに、今年度についてもテレコム・アニメーションフィルム社の伊東耕平氏に、

アニメーション制作の専門家として協力をしてもらい、事前授業段階でのアニメーションの制作工程に関する基礎知識とクレイ・アニメーションの作り方に関する基本技術の伝授から始まり、企画段階では企画発表会における各グループの企画案への批評、制作段階では各グループの試作版の作品に対するコメント、さらに事後授業段階では完成版上映会にて出来上がった各作品に対して批評と評価（投票）を行ってもらっています。

また、必要に応じて、適宜、撮影技術や表現方法に関する新たな情報を、専門家に尋ねることができます。アマチュア宣言が成立する背景には、制作活動中、このように終始一貫して専門家からの支援を受けることで可能である点が挙げられます。

実際に、最初からアマチュア宣言がなされることで、戸惑う児童達もあり、この宣言がなされたにも関わらず、しばらくの間、教師に助言を求める児童の姿も見られます。しかし、アマチュア宣言がなされている以上、教師は、あくまでも一観客の立場から、その作品に対する感想や印象を伝えるだけで、具体的にいかなる内容にすべきかや、どのように作業を進めるべきかについては、基本的に指導を行いません。

児童達の側としても、あくまで一観客による感想としての教師の意見を聞くも聞かないも、全てはそのグループ次第となります。また、グループ外の他の者の意見を取り入れた上での結果や責任についても、そのグループが全て負う必要があります。たとえ教師の意見を採用して、結果として観客の反応がいま一つの作品になったとしても、その責任を自分達以外の他の者に押しつけることはできません。

制作活動の期間中の教師は、渉外担当のプロデューサーの立場を取り、学校の外との関係を調整する役割を担います。各グループには、監督役の児童がおりますので、作品の内容には直接関与しない一方で、教師の方で制作時間の管理は厳しく行っています。その背景には、前述の通りに本職のアニメーション制作の専門家に、企画案や出来上がった作品を観てもらい、それぞれに対してプロとしてのアドバイスを受けますが、このような支援は社会的信頼関係に基づいて行われており、またアニメーション制作という仕事は、非常に忙しい職種の一つのため、学校側の一方的な都合で企画書や作品の納期を延長できないという事情があります。

言い換えますと、普段の学習活動であれば、児童達の学習状況に合わせて、例えば教師の判断により課題提出期限の延長が行えたとしても、NAKAHARA アニメーションでは、それが口頭によるものであったとしても、学校の外との契約関係により、学校側の一方的な判断は許されないということです。参加児童達に対して納期を守る厳しさが求められるだけでなく、教師にとっても社会的な契約を厳守する必要があります。もし、この契約関係を疎かにしてしまいますと、学校の外から学習の題材や知見を借りてくるというキャリア教育活動自体が成立しなくなってしまうです。

そのため、学年全体の様子を見ながら年度毎に対応が少しずつ異なりますが、1分でも納期を過ぎれば、社会的責任を果たせなかったとして、大抵の場合、そのグループは教師から少なからず叱られることになります。その理由として、納期の遅れは、そのグループの

責任となるだけでなく、渉外担当のプロデューサーとしての教師も合わせて、その責任を負わなければならないからです。

一方で、制作活動中は、アニメーション制作に関する知識を教える立場を取る必要がありませんので、より多くの時間を児童達が仕事に励む様子を観察することに費やすことが可能となります。普段の授業では、教師が教壇の上から各種教材を教えながら、一人ひとりの児童や各グループの活動の様子を、後ろからじっくりと観察するための余裕が少ないのが学校教育の現状です。しかし、アマチュア宣言を通じて観察の機会が増えることで、第二章で紹介するような多種多様な能力やスキルの開花や発揮が児童達の中で現れることを、間近で確認できるだけの余裕を生み出します。そして、観察を続ける中で、実際に開花や発揮された能力やスキルを、上手く後ろから褒めてあげることで、その児童達も自分自身や自分達の行っていることに対して、自信を持つことができるようになります。

当然ながら、外部の専門家は、その道のプロフェッショナルですが、教えることのプロフェッショナルではないことが普通ですし、一人ひとりの児童達の性格、クラスの特徴、学年全体の傾向などは、教師以上に詳しい人物は存在しません。言い換えますと、このような個々の児童やクラスの内情を把握した上での指導を、外部の専門家に対して要求することは、明らかに求め過ぎと言えます。ここでも餅は餅屋の諺ではありませんが、このような仕事こそ、教師の出番となります。

また、観察を通じて、個々の児童そして各グループの状況を確認する中で、活動全体の流れを把握することも容易となります。そして、この活動全体の流れを考慮した上で、アニメーション制作の専門家による指導の仕方を、事前に上手く調整してもらうことも可能となります。

例えば、今年度についても、出来上がった作品を第三者に観てもらうことを、これまで以上に意識しながら制作活動に励むことを期待して、企画段階からより一層の厳しいプロフェッショナルとしての批評を専門家をお願いしました。一方で、年度によっては、グループ活動が苦手な傾向が見られる場合、子供達の興味関心をくすぐりながらも、作品を自分達の手で協力して作り上げることを最優先する形で、専門家に指導をお願いすることもあります。クラスや学年全体を見渡した上で、この辺りの調整を行うことが、少なくとも中原小で実施されているキャリア教育活動では、教師の腕の見せ所となります。

◇学習目標

上記の制作目標とは矛盾するように聞こえるかもしれませんが、NAKAHARA アニメーションの活動は、アニメーターなどのクリエイティブな仕事に従事する人材を育成することは念頭に置いておらず、アニメーション制作は、あくまでもキャリア教育活動のための題材に過ぎません。そのため、具体的な形での画力や工作能力などの向上を求めるものでもありません。結果として、このキャリア教育活動を通じて画力や工作能力が開花し、将来、クリエイティブな仕事を選ぶ児童達が現れれば、それはそれで嬉しい副次的効果と捉

えています。

あくまでも制作目標は、キャリア教育の「キャリア」（責任ある仕事としての活動）側の目標であるのに対して、学習目標は、「教育」（学習活動）側の目標となります。双方とも、大事な目標であり、それぞれ達成を目指して精進することが望まれます。

NAKAHARA アニメーションの学習目標については、下記に挙げました三鷹市が掲げる生きる力の向上につながる 7 つの能力の習得目標に沿うものです。一方で、例えば「1. コミュニケーション能力」を一つ取ったとしても、プレゼンテーション能力や交渉能力、さらには状況に応じて押し黙る能力など、様々なものが存在していますので、これらの能力は、どれも漠然としています。そこで、第二章にて詳述しているように、中原小ではより具体的な形でこれらの能力や関連するスキルが、キャリア教育活動を通じて、個々の児童達の中で開花し、培われて行くことを目標としています。

1. コミュニケーション能力
2. 情報収集・探索能力
3. 自他の理解能力
4. 役割把握・認識能力
5. 計画実行能力
6. 課題解決能力
7. 職業理解能力

また、意図的にこれらの能力の全てや一部を育成することは想定しておらず、あくまでも活動中に自律的に発揮され、開花して行くことを前提としています。他方で、実際にどのような能力が開花するかは、児童達次第と考えています。

説明が少し難しくなりますが、このような前提を設けている背景として、前述しました通りに NAKAHARA アニメーションは、可能な限り本職と同じ制作工程を踏襲しており、仕事として作品を制作しますので、これらの能力が求められる状況や場面が幾度も発生します。そして、このような場面に児童達が直面した際に、必要とする能力の種類やレベルを確認し、その習得や実践を試みない限り、行うべき仕事をこなせないと判断するかどうかは児童達次第としています。言い換えますと、教師側が最初から伸ばすべき能力を特定しているわけではないということです。

一見すると子供達の自主性に任せ過ぎていると思われるかもしれませんが、これまでの経験から特定の能力の習得を目的としたプログラムを組み、それに沿って教師が教え込むよりも、各々の状況や場面に応じる形で様々な能力の開花が確かに望めることが分かっています。その実証については、後述する章に譲りますが、上記の 7 つの能力の枠組みでは収まりきれないほどの多種多様な能力やスキルが、これまで花開いてきたことは間違いありません。

◇社会的評価

仕事としてアニメーション制作を行っている以上、その成果についても社会的に評価されるべきという前提に立った上で、中原小で実施されているキャリア教育活動では、社会的評価の機会を、アニメーション制作活動本体と同様に重視しています。また、前述しました学習目標とも重なる部分として、各種能力やスキルの開花及び発揮を、児童達の自主的な活動の中に委ねる一方で、その開花や発揮を促す絶好の機会として社会的評価の仕組みを有効活用しています。

さらに、社会的評価は、参加児童達によるふり返りの活動とも密接に関連しており、それぞれがコインの裏表のように相互に影響し合っています。言い換えますと、社会的評価をいかに受け止め、そこから何を学べるかを NAKAHARA アニメーションの活動では非常に大事にしているということです。因みに、今年度を実施された 7 種類の社会的評価の機会、下記の通りです。

1. 企画一本化会議

この会議は、企画段階に実施されるものですが、グループのメンバー一人ひとりが用意したアニメーション作品の企画案（オリジナル・ストーリー及びキャラクター設定）の中から、グループとして一本の企画案を選び出します。自分が用意した企画案を、他のメンバーに対してアピールする一方で、他のメンバーから批評を受けることになりますが、例年、一本の企画案しかアニメーション作品として採用されないため、グループ内で熾烈なアピール合戦となることが普通です。この一本化作業を通して、多くの児童達は、他のメンバーからの厳しい社会的評価を直接受けることになり、その結果として、アニメーション制作は遊び感覚では決して行えないことを実感し、また仕事の一環として作品を制作することを認識し始めます。さらに、企画一本化会議は、これから一緒に協働作業を行う自分以外の他のメンバーが、どのようにアニメーション制作について考えているのかを知る初めての機会にもなります。

2. 企画発表会

企画の一本化の後に、各グループがオリジナルのストーリーやキャラクターの設定を考えた時点で、企画発表会が行われます。毎年、アニメーション制作の専門家としてテレコム・アニメーションフィルム社のプロデューサーである伊東耕平氏の前で、各グループは自分達の企画案を発表し、本当にその企画案が、アニメーション化に相応しいかどうかを、専門家に判断してもらいます。ほとんどの企画案は、同氏からかなり厳しい指摘を受け、丸ごと企画書を書き直すことが求められるグループも少なくありません。ここでは、子供だからといって甘い社会的評価は一切行われません。一方で、専門用語などを分かり易く噛み砕いて説明してもらいながら、できるだけ児童達の認知発達段階に合わせる形で、批

評を行ってもらっています。

この企画発表会は児童達にとって、その批評内容の鋭さや厳しさを含めて学校の外の現実社会を知る貴重な機会になっており、児童達の中で職業意識を持って NAKAHARA アニメーションの活動に取り組む契機にもなっています。

因みに、今年度については、企画発表会を通じて得られた専門家からの指摘に基づいて修正された企画書の改訂版を、改めて専門家に見直してもらうことも行われました。

3. 試作版上映会

アニメーション作品の試作版が出来上がった段階で、例年、クラス内で各グループが試作版を発表し合い、お互いにそれぞれの作品に対して長所と改善点を指摘し合うことが行われます。自分達が手掛けてきた作品をふり返る上で、自分達のグループのメンバー以外の全ての児童達から、長所と改善点に関する貴重な情報が得ることができます。

以前は、試作版上映会は開かれず、完成版上映会のみ実施されていましたが、その際に児童達から、社会的評価の洗礼を受け、そこから得られた貴重な知見を踏まえた上で、自分達の作品をさらに改善する機会が欲しかったとの声が大きかったことを考慮し、試作版上映会を行うようになりました。

また、今年度については、初めての試みとして、試作版上映会を二度ほど実施し、その度にアニメーションの専門家に各グループの試作版を観てもらい、それぞれの作品に対してプロフェッショナルとしてのアドバイスをしてもらいました。

大半のグループでは、試作版上映会を通じて得られた社会的評価の情報に基づいて、自分達の作品をどう改善できるのか入念に検討した上で、完成版上映会までの残りの期間内に、具体的な形で自分達の作品の修正作業に努めることとなります。一方で、社会的評価の中にどれだけ有効と思われる改善策の提案があったとしても、決められた作業時間内には到底実現できないと判断した場合、あるいは自分達の腕前ではそこまで具現化できないと判断した場合にも、実現可能な他の改善策を選ぶことも、ここでは求められます。

4. 完成版上映会

毎年、三学期の下旬に出来上がった作品の上映会が開催されます。児童達の保護者を中心とした観客、アニメーション制作の専門家としてテレコム・アニメーションフィルム社の伊東耕平氏、三鷹市からの来賓（後述するインディーズ・アニメーション・フェスティバルの担当者）が招かれ、児童達にとっては晴れの舞台となります。

全ての作品が上映された直後に、観客、専門家及び来賓は、それぞれ気に入った一作品に対して投票を行います。そして、後日、人気投票の結果に基づいたランキングが発表されます。特に、ランキングの上位 6 作品については、後述する三鷹市が主催するインディーズ・アニメーション・フェスティバルへの特別招待作品として、より大きなイベント会場にて上映される榮譽を得ることができます。

このような人気投票とランキングの発表は、テレビ番組の視聴率の公表と同じ社会的評価の一環として行われます。例年、ランキングの上位の作品と下位の作品との間には、かなりのポイントの差が生じることが普通です。その背景としては、観客は純粋に感性の趣くままに感動したり、面白いと思ったりした作品に投票するからです。言い換えますと、どんなに一生懸命に制作活動に励んだとしても、作品自体が観客の目を引くものでなければ、高い社会的評価は得られないということです。

ランキングが下位になってしまったグループにとっては、かなり辛い体験となりますが、このような厳しい現実をしっかりと受け止めることができるようになることも、上述した生きる力の一つとして、中原小で実施されているキャリア教育活動では重視しています。因みに、もし下位のランキングになってしまったとしても、後述するふり返り発表会にて挽回する余地が残されています。

また、年度によっては、各グループが自分達の作品の発表を行う前に、試作版と完成版との違いを自己検証し、その結果を冊子としてまとめ、観客に配布することも行われます。このような試みを行うことで、初めて本格的なアニメーション制作を体験した上で、どこまで自分達の手でできたのか、あるいはどこに限界があったのかを、児童達自身が冷静にふり返る契機にもなります。前述した通りに、NAKAHARA アニメーションの活動は、将来、アニメーションやクリエイティブ産業に就く若手の育成のために行われているわけではありませんが、本格的な仕事を行ったことに対する自分達なりの手応えや力不足を確認することで、将来、仕事を持つことへの現実意識を促すことが期待されます。

5. ふり返り発表会

キャリア教育の「キャリア」の部分の社会的評価については、上記の企画発表会や試作版上映会、そして完成版上映会などを通じて、例年、かなり厳しい評価が観客及び専門家という第三者によって下されますが、中原小で実施されているキャリア教育活動では、そこでの評価で全てが終わるわけでは決してなく、「教育」の側から改めて一連の制作活動を通じて自分達が何を学んできたのかを、後述する外在化カードのデータを手掛かりにしながら、グループ単位つぶさに分析した上で、児童達自身で自己評価を行い、その結果をNAKAHARA アニメーションの活動の最終回に、クラス全体あるいは学年全体で発表を行っています。

詳しいグループ単位による分析と自己評価の結果については、第四章に譲りますが、この取り組み自体が、中原小で実施されているキャリア教育活動の特徴の一つとなっています。例年、2時間続きの授業枠を利用して、ふり返りの活動が実施されています。

残念ながら完成版上映会での社会的評価が低かったグループであっても、なぜ評価が低かったのか、その原因をしっかりと分析した上で、誰もが納得できる形で自分達の制作活動をふり返ることができれば、NAKAHARA アニメーションの活動では、「教育」の側から高く評価されます。特に、ふり返り発表会の場で、綿密な分析に基づく優れた自己評価の

結果を紹介できれば、少なくとも他のグループの児童達や担任の先生方から称賛の拍手を得られます。そして、何よりも自分達自身の中で、大事を成した達成感や到達感を改めて感じることができるはずです。

一方で、完成版上映会場で高い社会的評価を受けることができたグループであったとしても、その勝因をしっかりと分析できていなければ、厳しい見方をすれば偶然の結果にしか過ぎず、もし改めてアニメーション制作を行ったとしても、同じような結果は望めないかもかもしれません。また、ふり返り発表会の際に、精度や納得度の低い分析に基づく自己評価を発表すれば、他のグループから失笑され、完成版上映会で得られた栄誉も失われてしまいます。

6. 追加上映会

年度によっては、他学年の児童達に対して追加上映会が実施されます。過去には、直接、他学年の児童達を、上記の完成版上映会に招待するケースや、またこれから入学してくる幼稚園生（新1年生）を招いたこともありました。

このような試みを行う背景には、次の世代へ NAKAHARA アニメーションの活動をバトンタッチする狙いの他に、上記の完成版上映会が基本的に専門家や保護者など大人向けのものであったのに対して、同じ小学生を観客層とすることで、大人とは異なる反応や評価が得られる可能性があるからです。特に、長年の経験から同じ子供達同士だからこそ分かり合える作品が存在することは事実です。そのため、追加上映会でも完成版上映会と同じ社会的評価になるとは限りません。例えば、企画書をまとめる段階で、主な観客層を決める必要がありますが、その際に多くのグループが、同じ年代の小学生を選んでいしますので、その意味でも社会的評価として、他学年の子供達からいずれかの反応を得られることは、6年生の児童達にとって大きな意義を持ちます。

7. インディーズ・アニメーション・フェスティバル

このイベントは、三鷹市と近隣のアニメーション・スタジオが主催する映画祭ですが、アニメーション専門学校生や若手アニメーターなど、これからのアニメーション業界を担う人材の登竜門的なイベントとなっています。例年、かなり質の高い作品が全国から集められ、その中から幾つかの優秀作品が選ばれます。この本選とは別の枠として、毎年、完成版上映会にて最も社会的評価の高かった 6 作品が、イベント会場の大型スクリーン上で紹介されます。選ばれた作品を制作したグループの児童達にとっては、このような特別な機会を通じて、改めて多くの観客が自分達の作品に対して、どのような反応を示すかを知る貴重な機会となっています。因みに、下記の URL に同イベントの公式サイトがあります。

インディーズ・アニメーション・フェスティバル

<http://www2.m-sohot.com/iafesta/>

<http://www2.m-sohot.com/iafesta/schedule.html>

◇国際化

毎年、NAKAHARA アニメーションの活動内容を改善して行く試みが行われており、今年度についても、上記の社会的評価の一環としてキャリア教育活動の国際化に関する試みが行われました。例年、世界有数の映画祭である香港国際映画祭 FILMART の主催者の一人であり、香港を代表する映画会社のトップである Fred Wang 氏に、児童達が制作した作品を、視聴してもらっています。

因みに、Fred Wang 氏が所有する Salon Films 社は、ハリウッドが初めてアジア地域で映画を撮影した時に、その協力をして以来、「Apocalypse Now：地獄の黙示録」などの往年の名作から、アカデミー賞を受賞した「Crouching Tiger, Hidden Dragon：グリーン・デスティニー」、さらにはジャッキー・チェンやジェット・リーなど大物俳優が出演した映画など、数多くの大作を手がけてきた香港を代表する映画会社の一つです。

また、同氏は、UNESCO が推進する「Education for Sustainable Development：持続可能な開発のための教育」の支援活動を積極的に行っており、下記のような UNESCO Salon Video Competition を主宰し、世界中から若者が制作した映像表現を募集しています。その背景として、Education for Sustainable Development が目指すところの地球環境に優しい新たな経済システムの一翼として、アニメーション制作を含むメディア・コンテンツ産業に従事する若手クリエイターの育成を推進しています。

同コンペティションが、初めて開催された際には、NAKAHARA アニメーションの活動を通じて制作された作品の一つも出品され、最終選考まで残った実績があります。現在は、コンペティションの審査対象基準が、年齢的に高校生から上の大学生ぐらいとなったため、残念ながら小学生による作品の応募は受け付けていません。

UNESCO Salon Video Competition

<http://en.unesco.org/greencitizens/salon-youth-video-competition>

さらに、タイ国内でも有数の映画スタジオを経営する傍ら、これまで国際研究機関 Economic Research Institute for ASEAN and East Asia (ERIA) におけるアジア 9 か国／地域が集まった国際共同研究事業の議長などを歴任されたタイ政府代表の Sirisak Koshpasharin 氏に視聴してもらいました。さらに、同氏が設立した North Star Studio の若手アニメーターの方々にも視聴してもらい、気に入った作品を選んでもらいました。

◇アニメーション制作を継続する意義

ここで、NAKAHARA アニメーションに関して常に問われる質問に対して、先に答えておきます。その問いとは、「なぜキャリア教育活動において、アニメーションを作るのか」

というものです。この問いに対する端的な答えとしては、上述の「地域自律・民間活用型キャリア教育プロジェクト」の名の通りに、地域に根差した産業との連携が、このプロジェクトの前提条件にあり、三鷹市が世界に誇るアニメーション産業が、その連携候補の筆頭にあったからです。

勿論、この理由だけで14年間にもわたりアニメーション制作を続けてきたわけではありません。そこには相応の理由があります。アニメーション制作は、あくまでも外部から借りてきた題材の一つに過ぎませんし、アニメーターや脚本家など、その道の専門家を育てることが、この活動の目的ではありません。

一方で、後述していくように、本職と同じ作業に挑戦することを通じて、参加児童達の中で、自律的に生きるために必要とする力に結びついて行く様々な能力が、文字通りに目の前で発揮されたり、新たに開花したりすることが期待できるからこそ、この活動が続けられてきました。

因みに、これまで中原小では、アニメーション制作以外にも、大手の広告代理店のプログラムを活用したCM制作（NAKAHARA CM）や、一流デザイナーの協力の下、デザインTシャツ制作（NAKAHARA コレクション）も、キャリア教育活動の一環として実施されました。そして、活動内容やその題材が違ったとしても、上述してきました活動の基本的な部分についてはほぼ不変のままで、どの活動においても多種多様な能力の開花が見られた実績があります。

◇本報告書の構成

本報告書の構成として、本章ではNAKAHARAアニメーションの基本的な情報を紹介しましたが、第二章では、参加児童達が、毎回、外在化カードと呼ばれる付箋紙に記述した学習記録の内容を手掛かりにしながら、アニメーション制作を通じて開花した多種多様な能力の分類とその結果の解説を行っています。

例年、本来であれば、第三章にて、キャリア教育活動の学習成果を、クラスや学年全体から把握することを目的に実施されたアンケート調査の結果を紹介し、第四章では、上記の外在化カードの記述内容と、SAKANAシステムと呼ばれるグループ単位でのふり返りの活動を支援するツールを用いて、グループとしてどのようなことを学んだのかを、児童達自身が分析し、自己評価した結果を紹介するところですが、前述の通りに3月2日の時点で臨時休校となり、まさにその前日にふり返りの活動を実施する予定でしたので、残念ながらふり返りの活動及びアンケート調査の双方とも実施することができませんでした。

最後に、2019年度の学習成果を、改めて考察しています。

◇補足情報

NAKAHARAアニメーションのふり返りの活動を支える最も重要なツールとして挙げられる外在化カードですが、中原小で実施されているキャリア教育活動に参加する児童達が、

この活動を通じて得られた学びの成果をたどるための手段として、長年にわたり採用されています。ここで、この外在化カードについて、詳しい説明を加えておきます。

名前は、少し仰々しいですが、中原小では、「ふり返りのカード」とも呼ばれています。カードそのものは、どこでも入手可能な市販されている付箋紙に過ぎません。サイズは、**7.5×5cm** 程度のものを使用しています。年度によっては、サイズが異なることもあります。何の変哲もない普通の付箋紙ですが、外在化が意味するところは、経験を通じて、頭の中に浮かんだことや、心で感じたことを、率直に外の世界（第三者）へ伝えるということです。

キャリア教育活動が開始された当初から、学習成果を記録していく手段として、外在化カードが導入されており、この学習プログラムを立案した青山学院大学社会情報学部の荻宿俊文教授により生み出されました。

外在化カードの基本的な使い方としては、毎回の授業時間の終了直前の**5分**から**10分**程度の時間を使い、その回の活動を通じて学んだことや感じたこと、発見したり気が付いたりしたことを、参加児童全員に自由に記述してもらっています。記述内容や記述量については、ルールや制限を一切設けていません。たった一行の文章であっても、あるいは、一枚のカードに書き切れずに裏側に書いたとしても構いません。一方で、自分が学んだことを、しっかりと文章として残すことは、アニメーション制作を行うのと同様に、責任ある仕事としています。

児童達が外在化カードの記述を終えた段階で、教師により回収され、一両日中にも、掲示板や廊下に全て貼り出されます。大抵の仕事には、業務日誌などを通じて、個々人が学んだことを、組織全体で活かすことが行われていますが、これと同様に外在化カードを書くことは、その児童本人のためだけではなく、グループ全体さらにはクラス全体の利益にもつながって行くことを想定しています。

従来の感想文のスタイルと比べて、毎回、このようなふり返しを行うことは、何かを学んだその場、その時の情報を得られる大きな利点があります。大抵の感想文は、全ての活動を終えた最終段階で記述されるため、既に忘れてしまった経験を無理して思い出す必要がありますが、外在化カードは、箇条書きという制限はありますが、記憶が新鮮な内に記録として残せます。

外在化カード上には、自由記述の部分以外にも、「学びのタイプ」(M)、「気持ちのタイプ」(K)、「がんばり度」(G) という三つの指標に基づいた追加情報を、記入してもらっています。中原小では、3つの指標のアルファベットの頭文字を取り **MKG** と呼んでいます。 「学びのタイプ」は、外在化カードの記述内容が、どのような学習内容を含むものであったのかを分類するために設けられています。その選択肢として、『1. 自己肯定傾向の変化』、『2. 自己発見傾向の変化』、『3. 役割把握・認識の変化』、『4. 職業理解の変化』、『5. コミュニケーションの変化』の**5つ**があり、児童達は、一度に**2つ**まで選ぶことができます。

「気持ちのタイプ」は、外在化カードを記述した時点での感情の状態を分類するための

ものです。その選択肢として、『1. うれしかった』、『2. 楽しかった』、『3. 面白かった』、『4. 簡単だった』、『5. 悲しかった』、『6. 腹が立った』、『7. つらかった』、『8. 難しかった』の8つの選択肢があり、同時に2つまで選ぶことができます。

「がんばり度」については、グループ活動における自己貢献度を測るために設けられました。その選択肢として、『1. 全く足りなかった』、『2. 少し足りなかった』、『3. がんばった』、『4. よくがんばった』、『5. かなりよくがんばった』の5項目があり、外在化カード一枚につき一つ選択できます。

毎回、外在化カードを児童達全員に記述してもらい、さらに上記の指標による追加情報についても記載してもらう背景として、各回の制作活動のふり返りを促す以外にも、第四章にて詳述するグループ単位での自己評価によるふり返りの授業の際に、これらのデータを利用することを想定しています。

2019年度のキャリア教育活動では、3クラス94名の参加児童が、およそ1700枚の外在化カードを記述していますが、その全てを筆者の方で確認した上で、本報告書の分析対象としています。

第二章

この章では、NAKAHARA アニメーションの活動中に記述された外在化カードの記録に基づいて、参加児童達の中でその開花や発揮が見られた多様な能力を紹介します。これまでの報告書の中でも、制作活動の実践の現場に即しながら、様々な能力を紹介してきましたが、それらの能力の列举や分類を敢えて行わず、各種能力の開花や発揮が、個々の児童が置かれた状況に少なからず依存することを理由に、一連の制作工程の時間軸に沿う形で紹介を行ってきました。

長らくこの時間軸に沿う形での紹介方法を取ってきましたが、7年前の報告書から、状況や時間軸に沿うことにこだわらず、三鷹市が掲げるキャリア教育に求める 7 つの能力を中心に据えながらも、制作活動中に発揮が見られた各種能力を、主観的に列举及び分類することを試みました。今年度の報告書についても、一連の分類に基づいて、該当する外在化カードを当てはめてみました。

先の報告書にも記しましたが、分類の狙いは、あくまでも多様な能力が存在していることを実証することにあります。そのため、分類結果自体に価値を持たせる意図は全くありません。また、上記の 7 つの能力以外に特定の分類基準も設けていません。基本的に筆者の主観的な判断に基づきながら、少しでも特徴が認められたものであれば、該当する外在化カードが、たとえ一枚しかなかったとしても、7 つの能力のサブカテゴリーとして認めました。

さらに、それぞれのサブカテゴリーには、重複する部分があり、相互に矛盾する部分もありますが、状況や場面に応じた能力の多様性を認める観点から、7 つの能力を分類の第一基準にしながらも、できるだけ多くのサブカテゴリーを設ける方針を取っています。

ここでは、59 種類の能力が分類されています。本来、どのような能力が発揮され、開花するかは、それぞれのグループや個々の児童が置かれた状況に大きく依存しますが、その背景には、制作内容（作品のストーリーや表現方法など）がグループ毎に異なり、そのため必然的に制作の進行状況（撮影作業の進め方など）もグループ毎に異なる点が挙げられます。

このような背景があるため、実際にどのような状況や場面に、そのグループが直面するかは、そのグループの活動次第となります。言い換えますと、いつ、どこで、どのような能力の開花や発揮がなされるかを、正確に予測することは不可能と言えます。また、その状況を後からふり返ることで気が付く能力やスキルも少なからずあるものです。そのため、実際には外在化カード上に記載されなかったさらに多くの能力が見られたことは間違いありません。

また、外在化カードに記されていないながらも、筆者の方で見過ごしてしまった能力やスキルも数多く存在したはずです。あくまでも筆者の主観によって分類作業を行いましたので、自ずとそこに限界があることも、先に記しておきます。

お手本とする作品が無く、自分達の手でオリジナルの作品を制作することを大前提としており、それ故に状況や場面に依存するからこそ、敢えて教師の指導によって促されることなく、児童達の中でそれぞれの場面や状況に必要とする能力の開花や発揮が否応なく求められるのが、中原小で実施されているキャリア教育の特徴の一つとなっていますが、この章では、筆者の主観によって捉えられる限りの能力の確認と分類を行いました。

分類にあたり、想定していた以上に多様な能力が確認できたため、それらの列挙の際に、例えば、「1. コミュニケーション能力」の「A. 主体系」など、改めて系統別に分けて記述してあります。

1. コミュニケーション能力

サブカテゴリー項目数：17

A. 主体系

1.1 自分の意見を主張する能力

1.2 プレゼンテーション能力

1.3 グループを導く能力

1.4 他者を説得する能力

B. 受容系

1.5 他者の意見を聞く能力

1.6 意見を調整する能力

1.7 意見を吟味する能力

1.8 意見を広く拾う能力

1.9 嫌なことも腹に収める能力

1.10 状況を見守る能力

C. グループ系

1.11 確認し合う能力

1.12 グループに尽くす能力

1.13 協力関係を築く能力

1.14 対立を仲裁する能力

1.15 連鎖的にアイデアを創出する能力

1.16 合意を形成する能力

1.17 コミュニケーションを継続する能力

A. 主体系

1.1 から 1.4 までのサブカテゴリーは、コミュニケーションをキャッチボールに例えるのであれば、ボールを投げる側であり、主体的に行動する能力の系統に属するものです。

1.1 自分の意見を主張する能力

NAKAHARA アニメーションの活動では、その時々作業状況において、グループ内のメンバー間で十分な話し合いをすることが、否応なしに求められることがあります。その時に、自分の意見をしっかりと他のメンバーに対して伝えることが、この能力の本質となります。

具体的にこの能力が求められる典型的な場面としては、各メンバーが個人として考えた企画案を、グループとして一本化する時が挙げられます。自分の案を採用してもらうために、どの児童達もアピール合戦を繰り広げますが、誰もが一生懸命に考えてきた案だけに、例年、熾烈な争いになります。

制作活動の期間中についても、少しでも作品の質を上げ、さらに作業効率も合わせて上げていくために、毎回のように意見やアイデアを相互に出し合うことが求められますが、参加児童達は、これまで仕事としてアニメーション制作を行った経験が無く、それ故に過去の経験に基づく判断や実践を通じて身に付けてきた知識や知恵という確かな拠り所がありません。そのため、聞き手に納得してもらえだけの十分な説明をし切れないケースや、あるいは感覚的かつ抽象的な説明のため、往々にして他のメンバーに理解をしてもらえないケースが、度々、起きます。

しかし、それでも誰かが新たな意見やアイデアを主張しなければ、話し合い自体が成立しませんし、誰もが黙っていては、その先の活動を続けて行くことが困難となります。仕事としてアニメーション制作を行っている以上、話し合いが進まないからそこで終わりという訳にはいきません。そのため、たとえ他のメンバーの納得や理解を引き出すのが難しいと分かっていたとしても、自分の意見やアイデアに少なからず価値があると感じたならば、それをしっかりと主張することが、制作活動を推進する原動力となります。

また、後述する「1.15 連鎖的にアイデアを創出する能力」と関連して、自分一人のアイデアとしては不十分なものであっても、幾つもの他のアイデアや意見と組み合わせることで、時として優れたものが生まれるものです。このようなアイデアの連鎖を生み出すためにも、誰かが先陣を切って発言をする必要があります。

下記の 1.1.1 の事例には、監督として自分達のグループの作品をどう演出したいのかを、はっきりと自分の意見として提案できたことが記されています。どのような作品にしたいのかを最終的に判断するのは監督の役割そのものですので、本格的な撮影作業が始まる前の段階でしっかりと自分の意見を示した上で作品の方向性を固めて行くことは、後述する「6.7 グループ全体の作業効率を上げる能力」とも関連して、その後のグループ全体の作業

効率へもつながって行くことになります。

1.1.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-10-09, コース: 6-1-19-10-09

グループ: 6-1-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 粘土に付け足しをしたり、リボンを、どこに置けばいいか、考えたりして、自分の意見を言えて、いいと思いました。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 2. 楽しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.1.2 及び 1.1.3 の事例についても、積極的に自分の意見を他のメンバーに伝えることができたことが記されています。特に、企画段階において他のメンバーを気遣って自分の意見を発言しないと、たとえそれが素晴らしいアイデアを含んでいたとしても、撮影作業が始まってしまうと作品の方向性が既に決まってしまっており、もはや受け入れてもらえないということが往々にして起こります。

1.1.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-10-15, コース: 6-2-19-10-15

グループ: 6-2-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 自分から、意見を言えたので、良かったです。班の人、全員で話し合うことが、できました。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

1.1.3

クラス: 6-2, 日付: 2019-10-15, コース: 6-2-19-10-15

グループ: 6-2-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今回は、ちゃんと人に流されずに、意見や話し合いして、企画書が進めたので、良かったです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.2 プレゼンテーション能力

この能力は、前述の「1.1 自分の意見を主張する能力」と類似していますが、「1.1 自分の意見を主張する能力」の主張する対象が、主に同じグループの他メンバーであるのに対して、この能力はメンバー以外の第三者を対象にしています。例えば、企画発表会の際に、アニメーション制作の専門家に対して、自分達の企画したストーリーや考案したキャラクターを、一生懸命にアピールすることが挙げられます。

この能力が如実に求められる場面としては、企画発表会、試作版上映会、完成版上映会、ふり返りの成果発表会、下級生に向けての追加上映会などが挙げられます。プレゼンテーションの対象としては、近郊のアニメーション・スタジオのプロデューサー、観客（主に児童達の保護者）、他のグループの児童達、さらには下級生に対して、これまで自分達が行ってきた活動の成果（仕事の業績）を披露することになります。

この能力の範疇としては、仕事としてアニメーションを制作する以上、観客を魅了する形で成果を披露するところまでが、この能力には含まれています。言い換えますと、自分達の作品をアピールする際に、事前に用意した文章を棒読みするだけでは足りないということです。

自分達の作った作品がどれだけ力作であったとしても、それをしっかりと専門家や観客の心を掴む形でアピールすることができなければ、プレゼンテーションを行う価値が半減してしまいます。例年、上映会において単に言葉で自分達の企画や作品の紹介をするだけでなく、身振りや手振りなども交えながら、熱心に自分達の作品の魅力を売り込み、少しでも専門家や観客の関心を引こうとするグループが見られます。

下記の 1.2.1 の事例には、企画発表会の場において自分達のグループの企画案をアニメーション制作の専門家に対してプレゼンテーションを行った際に、その難しさを感じたことが記されています。その道の第一線で活躍するプロフェッショナルを相手にプレゼンテーションをする機会は、大人であってもなかなか経験をする事が出来ない特別なものですので、思い通りには行かない方が普通です。このような貴重な経験を通じて、相手に理解をしてもらえる形で物事を伝えることの難しさを学ぶことが望まれます。

1.2.1

クラス: 6-3, 日付: 2019-10-31, コース: 6-3-19-10-31

グループ: 6-3-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、原稿用紙を、途中から書きました。そのあと、内容を班で発表しました。プレゼンテーションは、結構、難しかったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

プレゼンテーションの基本として、上手く相手に自分の主張したいことを伝えるだけでは不十分です。プレゼンテーションの内容について相手が疑問に思ったことに対して、追加説明をしてしっかりと答えることができることも重要となります。1.2.2の事例には、自分達のグループの企画案に関してアニメーション制作の専門家から想定される質問内容を事前に考え、その回答を入念に用意したことが記されています。また、1.2.3の事例には、企画発表会の当日に専門家から実際に質問を受け、グループが一丸となって回答したことが記されています。前述の1.2.1の事例のように、たとえプレゼンテーション自体が円滑に行えなかったとしても、専門家からの質問に十分に答えることができ、そして納得を引き出せれば、プレゼンテーションを行った意義は十分にあると言えます。

1.2.2

クラス: 6-1, 日付: 2019-10-30, コース: 6-1-19-10-30

グループ: 6-1-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、再度、プレゼンテーションで質問されるかもしれない質問と、その答えを計9つ考えました。プレゼンテーションに向けて、次も頑張ります。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.2.3

クラス: 6-3, 日付: 2019-10-31, コース: 6-3-19-10-31

グループ: 6-3-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 質問に皆で答えた。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

1.3 グループを導く能力

この能力は、リーダーシップという言葉と置き換えられるものですが、複数のメンバーで一本の作品を一緒に作る以上、このグループとしての強みを最大限に活かすのであれば、効率的な労働力の投下を実現する方向で、メンバー全員を導くことが求められます。

制作活動期間中のどの場面や状況においても、適宜より良い方向へグループを導くことが求められますが、当然ながら導いた方向次第で作業効率だけでなく、作品の内容や出来栄えまでも大きな変化を与えることになります。

最近のビジネス活動では、PJと呼ばれるプロジェクト・マネージャーがこのような現場

をまとめ、最適な方向へ導く役どころとなりますが、NAKAHARA アニメーションでは、その名の通りに監督役の児童達に対して、この能力の開花が強く求められます。また、監督のバックアップとして、時として助監督にも同様の能力の発揮が望まれます。

運動会や文化祭など様々な学校行事を通じて、これまでにリーダーシップの発揮が求められた機会は少なからずあったはずですが、一般的な公立学校の行事の中で、社会的責任を帯びる仕事として、グループを導く能力が望まれる場面は、ほとんどないはずです。そのため、NAKAHARA アニメーションの活動中に、監督や助監督の肩にかかる責任の重さは、並々ならぬものがあります。

制作活動中は、その日その場での作業成果に直結する判断をしなければいけない場面が、度々、起きます。この判断に伴う責任を、誰かが覚悟を持って担わない限り、各種作業が前に進まず、作品の完成にたどり着かないことも事実です。そして、それぞれの作業成果の集大成としての作品の出来栄に対しても、誰かが責任を負う必要があります。誰も作品の内容に責任を負わないとなれば、いい加減なものが出来上がってしまう可能性があります。勿論、実際には監督一人に全責任を押し付けることはありませんが、それでも監督自身は、その覚悟を持って臨むことが強く求められます。

下記の 1.3.1 の事例は、監督役の児童が記した外在化カードですが、企画書を練り直す中で後述する「1.16 合意を形成する能力」も併せて発揮しながら、グループとして自分達の作品の方向性を明確にすることができたことが読み取れます。当たり前の話ですが、この事例のように、一旦、物事の方向性が定まれば、その後の作業も進め易くなるものです。

1.3.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-11-05, コース: 6-1-19-11-05

グループ: 6-1-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、新しい主人公を決めました。面白いキャラクターを決めました。とても効率良く進みました。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

一方で、下記の 1.3.2 及び 1.3.3 の事例には、明らかに監督役の児童達が自分達のグループを上手く統率できないだけでなく、足を引っ張っていることが記されています。監督役の児童達にとって、責任ある仕事としてアニメーション制作を行った経験がほとんど無いため、例年、グループを率いる責任の重さを感じる故にその責任から逃れようとするケースが少なからず見られますが、このような時ほど 1.3.3 の事例のように、他のメンバーが後述する「6.8 足りない部分を補い合う能力」を発揮して、作品を完成に導いて行くケースもしばしば見られます。

1.3.2

クラス: 6-3, 日付: 2019-10-31, コース: 6-3-19-10-31

グループ: 6-3-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 監督が、全然、仕事や手伝いをしてきていないのに、文句を言われて嫌だった。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 4. 簡単だった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.3.3

クラス: 6-2, 日付: 2019-11-22, コース: 6-2-19-11-22

グループ: 6-2-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日の一言、デンデン、「監督、助監督いない方が速い」。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 6. 腹が立った

がんばり度: 3. がんばった

一方で、1.3.4 の事例は、試作版が出来上がってくる段階で監督役の児童によって記された外在化カードですが、ようやく一本の作品として形を成すところまで導くことができたことに対する安堵が読み取れます。大抵の児童達にとって、本格的なアニメーション制作を行うのは初めての経験ですので、完成形がイメージできないことに対する不安を感じるのは当たり前のことです。この児童にとって、試行錯誤をしながらもグループを率いて、少しずつ自分達の作品を作り上げて行くことができた喜びはひとしおだったはずです。

1.3.4

クラス: 6-2, 日付: 2019-12-12, コース: 6-2-19-12-12

グループ: 6-2-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 皆が、頑張って、今日、やっと完成しました。最初は、完成できるか心配だったので、良かったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 3. 面白かった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

1.4 他者を説得する能力

この能力は、上記の「1.1 自分の意見を主張する能力」とも重なる部分がありますが、グループ内で自分の意見を主張するだけでなく、そこから他のメンバーの納得を引き出すことに主眼を置いたものです。

後述する「1.16 合意を形成する能力」とも重なってきますが、もし自分の意見が明らかに正しいと思ったり、自分のアイディアの方が効果的だと判断したりしたとしても、それらを他のメンバーに対してしっかりと伝えた上で、そこからさらに彼等／彼女等の納得を引き出すことができなければ、自分達が制作している作品の中にそれらを反映することはできません。

実際に他のメンバーを説得するためには、自分の意見やアイディアを取り入れた場合に、どれだけの効果や成果が期待できるのかを、相手に理解してもらえる形で伝えることが鍵となります。一方で、これまでアニメーション制作の経験が無いだけに、予想される効果や成果を事前に的確にイメージすること自体、大半の児童達にとってかなり難しいのも事実です。

実際にこの能力が求められる場面としては、企画段階から事後授業段階に至るまで、どの段階においても、そこで話し合いが行われる限り、常に必要とされます。もし他のメンバーの納得を引き出せないまま、例えば上記の「1.3 グループを導く能力」の名下に、監督役の児童が独裁的に制作活動を進めた場合、往々にしてメンバー間の相互連携による労働力の集中投下、あるいは相互の信頼に基づく円滑な分業のどちらも見込めない極めて不合理な状況に直面することになります。

納得を引き出せない他の例としては、企画の一本化の際にメンバー全員を唸らせるだけのストーリーが存在しなかったため、妥協策として複数のストーリーを一つに混ぜ合わせてしまうことが、度々、行われます。

例えば、**Science Fiction** ベースの物語にメルヘン風のキャラクターを組み合わせ、さらにはその表現手法としてコメディを選択するなど、全く異なる世界観やコンセプトが混入する企画を立てしまった場合、グループのメンバー以外、誰も理解できない内容になってしまうだけでなく、制作期間中、それぞれの世界観やコンセプトの違いが表面化することで、絶え間ないグループ内での諍いや揉め事が起きる原因になってしまいがちです。一方で、毎年、このような苦い経験を通じて、児童達の多くがこの能力の必要性を痛感するようになることも事実です。

下記の 1.4.1 の事例には、前述しました「1.1 自分の意見を主張する能力」を十二分に発揮できたものの、同じグループの他のメンバー達に話を聞いてもらえなかったことが記されています。その原因として、そもそも自分の意見がまとまっていなかったか、あるいは魅力ある内容でなかったことが挙げられますが、そのどちらにも問題が無かった場合には、後述する「1.6 意見を調整する能力」や「1.8 意見を広く拾う能力」をグループ内で発揮できるだけの余裕やタイミングが無かったことが考えられます。この辺りは、グループとして活動することの難しさを如実に物語っています。

1.4.1

クラス: 6-2, 日付: 2019-10-24, コース: 6-2-19-10-24

グループ: 6-2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: プレゼンテーションの原稿を直す時に、かなり自分の意見を言えたと思います。でも、ちょっと話を聞いてくれなかったと思いました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 5. 悲しかった

がんばり度: 3. がんばった

下記の 1.4.2 の事例は、撮影作業が本格化する中で撮影役の児童が記した外在化カードですが、後述する「4.4 役割を超えて全体を見渡す能力」及び「2.3 冷静に情報を吟味する能力」を発揮しながら自分達のグループが置かれている厳しい現状を認識し、与えられた環境と小学生としてできる限界を踏まえた上での撮影方法を他のメンバー達にも理解して欲しいという願いが記されています。より良い作品を作ろうとする意志を持つことは、NAKAHARA アニメーションでは最大限に尊重されますが、一方で自分達の持つ現在の力量では明らかにできないことを目指すことは、責任ある仕事を全うすることに反することになります。それだからこそ、この児童はその境界線を他のメンバー達を説得してでも、しっかりと分かってもらう必要があることを強く認識していたはずです。

1.4.2

クラス: 6-1, 日付: 2019-11-25, コース: 6-1-19-11-25

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、周りの班を見て、遅れを感じた。上を目指し過ぎなので、もっとできる限りのことをしたい。また、撮影の難しさを、皆にも分かってもらいたい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

B. 受容系

1.5 から 1.10 までのサブカテゴリーは、コミュニケーションをキャッチボールに例えるのであれば、ボールの受け手側であり、相手の意見を受け入れる能力の系統に属する能力やスキルと言えます。

1.5 他者の意見を聞く能力

前述の「1.1 自分の意見を主張する能力」にて説明した通りに、コミュニケーション能力には、自分の意見をしっかりと相手の理解を促しながら伝える能力と呼応する形で、それぞれの意見をしっかりと聞き取る能力も同時に求められます。

グループ活動において、各メンバーが、それぞれ一方的な主張だけを行ってしまいますと、後述する「1.16 合意を形成する能力」にもつながっていきませんが、いつまで経っても結論がでず、制作方針が固まらないまま、その場で作業が滞ることになります。意見を主張する能力と他者の意見を聞く能力は、コインの裏表の関係にあり、コミュニケーション能力の中でも基本中の基本と言えます。

この能力が求められる実際の状況としては、企画の一本化から制作活動の期間中、グループ内で意見交換が行われる度に必要とされるものです。NAKAHARA アニメーションの活動では、教師側からアニメーション作品の内容に直接関係する指導は、基本的には行われませんので、児童達同士で積極的に意見を出し合い、少しでも良いと思われるものに対してはお互いにしっかりと耳を傾けた上で、グループとしての判断を行うことが必然的に求められます。

一方で、仕事としてのアニメーション制作の経験が無い以上、それぞれのメンバーから出された意見は、必ずしも過去の経験に基づいたものではありません。そのため、どれだけ強く主張したとしても、誰もが自分の意見に絶対的な確信を持っているわけではありません。そこで、後述する「2. 情報収集・探索能力」ともつながって行きますが、このような状況だからこそ、それぞれの意見やアイデアをしっかりと聞いた上で、より良いものを探し出して行くことが重要となります。

ここで大事な点として、この他者の意見を聞く能力は、人の話を消極的にそのまま丸ごと鵜呑みにするものとは全く異なるということです。この能力は、自分の意見であろうと、他のメンバーのものでであろうと、そこに実際に利のある内容が含まれているのであれば、積極的に受け入れるというものです。分類上、この能力は受容系に属していますが、その効果的な発揮のためには、積極的な思考が必須となります。

下記の 1.5.1 の事例は、企画段階にて記された外在化カードですが、自分達の作品をどのようなものにするかを話し合う際に、しっかりと他のメンバーの話を聞かない者に対して助監督役の児童が注意をしたことが記されています。特にクレイ・アニメーション制作は、実際の制作活動が始まってしまうと撮影をやり直すなどの後戻りが難しい特徴がありますので、できるだけ早い段階で自分達の作品に対する理解をグループ内で深め、その理解を共有することが後に円滑に制作活動を進める鍵となります。それだからこそ、この「他者の意見を聞く能力」は重要となります。

1.5.1

クラス: 6-2, 日付: 2019-10-15, コース: 6-2-19-10-15

グループ: 6-2-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、ほぼ皆が参加していて、たまに話を聞いていない人がいて、その時は、助監督が注意をされていて、良かった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

下記の 1.5.2 の事例には、自分達のグループの企画案を練っている際に他のメンバー達が真剣に話し合っていたのに対して、自分だけがしっかりと耳を傾けなかったことを省みることが記されています。後述する「1.15 連鎖的にアイディアを創出する能力」と関連して、いつでも真顔で真摯に話し合いをすれば、必ず優れたアイディアが生み出されるわけではありませんし、何気ない雑談から面白いアイディアが生まれてくることも度々ありますので、和気あいあいと話し合いを行うこと自体は全く問題ありません。一方で、人の話を全く聞かないというのは、そもそも論としてグループ活動として成立しませんし、後述する「7.4 現実感を持って臨む能力」と関連して、責任ある仕事に従事する覚悟が足りないということになります。

1.5.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-10-08, コース: 6-2-19-10-08

グループ: 6-2-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今回の自分は、ちょっとふざけ過ぎて、M と R が話し合っているのに参加できなかったの、次は、ちゃんとふざけないようにしたい。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.6 意見を調整する能力

コミュニケーション能力は、後述していく他の能力と比べて、その性格として全体的に監督役や助監督役の児童達の中で、何よりもその発揮が強く求められることが多いのは事実です。粘土を用いたキャラクターの作成やコマずつ写真を撮影するなど、具体的な作業の実行が必然的に求められるアニメーターや撮影の役割とは異なり、メンバー間の意見やアイディアを調整しながら、相互信頼に基づいた人間関係と協力体制をグループ内にいち早く築くことが、監督や助監督の主要な仕事になることが、その背景にあることは間違いありません。

時には押し黙って他のメンバーの意見を促したり、逆に意見が出難い状況においては、自ら積極的に発言をしたり、さらにはそれぞれの意見が上手くまとまらず対立した時には、

後述する「1.14 対立を仲裁する能力」とも関連しますが、状況に応じて妥協案を提示することも求められます。

NAKAHARA アニメーションの活動期間中、グループ内で議論が起きる度に、この能力の発揮が求められることとなりますが、実際にこの能力の発揮の有無が、直接的に制作活動の進行に影響を与え、そして最終的には作品の質自体にも響いて行くこととなります。その背景には、前述したように、仕事としてのアニメーション制作の経験が無い以上、グループ内で多様かつ感覚的な意見が多く出されることは避けられませんが、それぞれの意見の違いをどこかで上手く調整することが、メンバー間の人間関係を良好に保つことにつながり、ひいては作品の質にも影響を与えて行くこととなります。

一方で、この能力の発揮の仕方が難しい点として、意見の調整だけに気を取られ、できるだけグループ内で波風を立てないように振る舞いますと、大抵の場合、内容的に面白くない作品が出来上がってしまいがちです。この辺りのさじ加減も、経験を通じて学びとって行くものですので、なかなか上手くグループ内での意見調整ができずに四苦八苦する監督役や助監督役の児童が現れてしまうのは、致し方ないと言えます。

下記の 1.6.1 には、グループ全体としてどのような作品を作りたいのかに関する理解を深めることができたことが記されています。企画段階から、自分達の作品に対する完成イメージがグループの各メンバー間で明確になっていれば、その後の制作活動をスムーズに進めて行くことが期待できます。それだからこそ、この事例のようにしっかりと事前にそれぞれのメンバーの意見を調整しておくことが大切となります。

1.6.1

クラス: 6-3, 日付: 2019-10-17, コース: 6-3-19-10-17

グループ: 6-3-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 企画書が終わって、一歩進みました。良かったところは、皆の想像するものが、まとまって来たからです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 4. 簡単だった

がんばり度: 3. がんばった

1.6.2 の事例には、自分達の作品の企画案を作成する際に各メンバーのアイディアを取り入れることができたことが記されています。一方で、もしそれぞれ世界観の違う企画案の良いところだけを取り出して、世界観の整合性を図ることを後回しにした場合、往々にして後の制作活動において苦勞をすることとなります。この「意見を調整する能力」は、前述の「1.5 他者の意見を聞く能力」だけでなく、その先に起こり得ることも予想しながら発揮されるのが理想的です。

1.6.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-10-08, コース: 6-2-19-10-08

グループ: 6-2-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 皆が、一人一人のアイディアを取り入れていたのが、良かったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

下記の 1.6.3 の事例には、企画段階から制作段階に移行する時期に粘土や様々な素材を利用して作品内に登場するキャラクターや背景画を用意する作業を行う傍ら、グループとしての意見がまとまらなかったことが記されています。前述の 1.6.1 の事例ではありませんが、企画書を作成する段階でどれだけ自分達の作品に対する共通認識を図れたかが、結局はその後の作業に少なからず影響を与えることになります。

1.6.3

クラス: 6-1, 日付: 2019-11-12, コース: 6-1-19-11-12

グループ: 6-1-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、「ケッシー」と「けした」のキャラクターを、粘土で作りました。班の意見が分かれて、あまり進みませんでした。次回は、今日の分まで、進ませたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 4. 簡単だった

がんばり度: 3. がんばった

1.7 意見を吟味する能力

創造性が求められる活動では、最初から良いアイディアが生み出されることは希で、多様かつ数多くの意見やアイディアが出される中で、良いものが浮かび上がってくるの方が普通です。そのため、この能力のタイトルが示す通りに、数多くの意見やアイディアの中から本当に価値あるものを見つけ出す能力が必須となります。

また、たとえ幾つもの素晴らしいアイディアが現れたとしても、仕事として制作活動を行う場合、当然ながら時間的な制約がありますので、その全てを採り入れることは、現実的に不可能な場合の方が普通です。そのため、良いモノの中からさらに優れたモノを選び出すことも、この能力の中には含まれています。

この能力は、制作活動全般を通じて、適宜その発揮が求められますが、特に企画の一本化の時に際立って求められます。前述の通りに、この先、選び出したたった一本の企画を

アニメーション化して行くことになりますので、制作活動全般を通じて最も大事な決断を下す前に、グループ内で十分に意見やアイディアの吟味が求められます。

さらに、この意見を吟味する能力の範疇には、様々な選択肢の中から自分達の作品の改善に少しでも寄与するアイディアや工夫をじっくりと検討するだけでなく、その期待される効果を事前にしっかりと予測することも含まれます。それぞれの意見やアイディアが持つ価値を見極めて行くことを通じて、具体的な形でそれらを活かすことができるようになっていくものです。

1.7.1 及び 1.7.2 の事例の双方とも、企画段階の初期に記された外在化カードですが、グループ内で企画案に関する様々な意見やアイディアが上がってくる一方で、それらがどれだけ魅力的なものであったとしてもアニメーションという映像表現の手法を用いて具現化できるかどうかをしっかりと吟味したことが読み取れます。責任ある仕事としてアニメーション制作に取り組む以上、具体的に見える形での成果を出すことは必須となります。言い換えますと、面白いアイディアだけで終わることが許されない以上、これらの事例のようにグループ内の誰か一人でも冷静にそれぞれの意見やアイディアを吟味し、アニメーションという表現手法に適しているのかどうかを判断することはとても重要となります。

1.7.1

クラス: 6-2, 日付: 2019-10-08, コース: 6-2-19-10-08

グループ: 6-2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 皆の意見を取り入れて、アニメーションを作るのは難しいと思いました。どう表すかも考えなければいけないので、大変でした。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.7.2

クラス: 6-3, 日付: 2019-10-07, コース: 6-3-19-10-07

グループ: 6-3-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、前、全然できなかった内容などを、しっかりと決められたから良かったけど、アニメーションにするには難しそうだと思います。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.8 意見を広く拾う能力

この能力の特徴は、上述の「1.7 意見を吟味する能力」が出された意見やアイデアの中心を精査することに力点を置いているのに対して、グループのメンバー内でこれだと確信できるものが見当たらない時に改めて意見やアイデアを募り、さらなる可能性を求めて探索の範囲を広げるものです。

実際にこの能力が求められる場面としては、企画段階から事後授業段階に至るまで、グループ内での話し合いが煮詰まった際には、常に求められるものです。例えば、企画の一本化の過程で、長い議論の末にどれもいま一つであることが分かり、結局少しはマシと思われるものを妥協して選ぶケースがありますが、たとえ妥協案であったとしても、そこから魅力ある企画に仕立て直す際に、この能力がものを言います。

優れた意見やアイデアを、一瞬の内に探し出せる時もありますが、それにはかなりの幸運が伴います。大抵の場合、なかなか見つからずに苦勞するものですし、いつどのタイミングで出てくるか事前に予測がつくものでもありません。

そこで、新たな意見やアイデアの探索範囲を広げる能力と、出された意見やアイデアを吟味して探索範囲を狭める能力は、どちらも必須となります。時と場合に応じて、それぞれの能力を使い分けることで、作品の内容や質の向上につながる優れたアイデアを探し当てる確率が大きく変わってきます。

下記の 1.8.1 及び 1.8.2 の事例は、それぞれ同じグループに属する助監督役と編集役の児童達が同じ日付に記した外在化カードですが、助監督が率先して企画案に関する議論の進行を行い、少し他のメンバーを顧みずに自分の意見を言い過ぎたことを省みる一方で、編集としては自分自身のものも含めてグループ内の様々な意見を上手く助監督が拾い上げ、円滑に議論を進めた手腕を称賛しています。面白い意見や優れたアイデアを広く集めるためにも、前述の「1.1 自分の意見を主張する能力」及び「1.3 グループを導く能力」と関連して、誰かが先陣を切って積極的に意見を出すことが重要であることを、この事例は如実に物語っています。

1.8.1

クラス: 6-2, 日付: 2019-10-08, コース: 6-2-19-10-08

グループ: 6-2-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、進行役をやりました。スムーズに進んだと思うけど、一人で話し過ぎたから、もっと皆に発言の場を与えられるような進行役と助監督になりたい（気配りが）。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.8.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-10-08, コース: 6-2-19-10-08

グループ: 6-2-D, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、Yさんが進行してくれて、スムーズに進みました。自分で作った企画書の部分を、少し取り入れてくれたので良かったです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

対照的に 1.8.3 の事例には、グループ内での意見交換が上手く行かなかったことが記されています。既に企画書がまとまり、それに沿う形で効率的に作業を進めることができる段階にまで至っていれば無言で作業を進めても問題ありませんが、企画案を作り上げる段階でメンバーの誰もが黙っているのは、やはりこの外在化カードを記した児童が指摘する通りに心配な状況です。もし、監督や助監督に期待ができないのであれば、後述する「4.3 自分の役割を拡大する能力」を発揮してでも、他のメンバーの誰かが率先して意見を広く集めることが求められます。

1.8.3

クラス: 6-1, 日付: 2019-10-08, コース: 6-1-19-10-08

グループ: 6-1-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、なかなか絵コンテが進まなくて、役割分担ができませんでした。皆が意見を言ってなかったし、「シーン」としていた場面が多かった。次が心配です。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

1.9 嫌なことも腹に収める能力

複数のメンバーが、グループとして一緒に活動を行う中で、制作方針をめぐり、時としてメンバー間で激しい意見対立が起きることがありますが、そのような厳しい場面に直面したとしても、仕事として作品を制作する以上、どこかの時点で対立の收拾を図る必要があります。その際に、誰もが納得できる形で收拾できれば理想的ですが、現実にはメンバーの誰かが自分の意思に反してでも、対立する意見を腹に収めることが余儀なくされることがあります。

制作活動全般を通じて、幾度となく話し合いが行われる中で、過去にアニメーション制作の経験が無い故に感覚に基づく意見やアイディアが出され、そしてメンバーの誰もが絶対的な確信も持たない中で議論を進めれば、対立が起き易いのは明らかですが、

NAKAHARA アニメーションの活動では、対立を乗り越えることを含めたコミュニケーション能力の向上を期待して、グループ内での議論は大いに推奨されています。

一方で、議論をしているだけでは、制作活動は一向に進まず、作品の質の向上にもつながりませんので、話し合いの末にグループ全体の利益を優先して、自分の意に反する意見であっても受け入れる状況は、常に起きる可能性があります。

この嫌なことも腹に収める能力は、場を収める能力とも言い換えられます。アニメーション制作を仕事として行う以上、制作時間の確保は最優先事項となります。そして、一分でも多くの時間を確保できれば、撮影の撮り直しなどに時間を割り当てることができ、それだけ質の高い作品を完成させることにつながって行きます。

そのため、対立をいかに迅速に収めるかも制作時間の確保に直結することになります。ただし、本当に優れた意見やアイデアをも、対立を恐れて腹に収めてしまっては元も子もありません。この制作時間の確保と作品の質との関係については、改めて他の能力の分野で言及しますが、アニメーション制作では両者の狭間で常に葛藤を強いられることの方が普通ですので、この能力は我慢比べという名の忍耐力とも言い換えられます。

下記の 1.9.1 の事例は、撮影作業が本格化し始めた段階にアニメーター役の児童によって記された外在化カードですが、少なからずグループ内に問題があったものの後述する「5.10 作業進行の全体を振り返る能力」も発揮しながら、制作活動の進行自体は前へ進んでいるので、個別の問題に対しては目をつぶったことが読み取れます。本当に深刻な問題であればしっかりと指摘した上で、グループ全体に警告を発するべきですが、多少のイザコザであれば腹に収めるしかないのも現実です。この辺りの線引きが難しいのがグループ活動の特徴の一つですし、社会活動の縮図そのものとも言えます。

1.9.1

クラス: 6-2, 日付: 2019-11-28, コース: 6-2-19-11-28

グループ: 6-2-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 疲れた。色々トラブルが起きた。少しモヤモヤしている。結構、進んだと思う。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

1.9.2 の事例には、作品の完成も迫り撮影作業も終わりに近づく中で、自らの役割に応じた撮影という仕事を監督に奪われてしまったことが記されています。この外在化カードが書かれた日付から逆算して、この後の制作活動時間がほとんど残されていないことは明らかですが、このような状況において最大限の作業効率化を図るために、監督が自らの手で撮影作業を全て行ったことが読み取れます。もし、それが期限内に自分達の作品を作り上

げるためのグループとしての最善策であるならば、撮影役としての悔しい思いがあったとしても従うしかありません。

1.9.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-01-17, コース: 6-1-20-01-17

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、特に何もしてませんでした。自分が、カメラマンなのに、監督に全てやられた。次回からも、その様子を見守って行きたい。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

1.9.3 の事例からは、上記の 1.9.2 の事例とは対照的に監督の指示や意向を無視するメンバーがいたことが読み取れます。しかしながら、この外在化カードを記した監督役の児童は、そこで怒って制作活動を投げ出してしまうのではなく、まさにこの「嫌なことも腹に収める能力」を発揮して、次の撮影作業に向けた準備を着実に行うことで一歩でも前に進めることを選んでいます。

1.9.3

クラス: 6-3, 日付: 2019-12-03, コース: 6-3-19-12-03

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: ロールを消されたり、関係無いことに、パソコンを使われた。でも、次の撮影に向けての準備ができた。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 6. 腹が立った

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.10 状況を見守る能力

コミュニケーション能力を定義する際に、とかく自己主張するか人の話をよく聞くかの二択になりがちですが、戦略的撤退という言葉が端的に示すように、敢えて積極的に身を引くことが、その場での行動として最も望ましいことがあります。この能力は、まさに戦略的撤退の一つに属するものです。

例えば、グループのメンバー間に対立があったとしても、それが建設的な方向に向かって議論しているのであれば、敢えて渦中に飛び込まずに、その行く末を見守ることが大事な時があります。実際に、制作活動の大半は思考錯誤の繰り返しですので、意見の対立は

避け難いものですが、一方で全ての対立に解決策を求めようとすれば、それだけで貴重な制作時間と労働力の適切な投下の機会を失ってしまいます。

また、議論が対立した時だけではなく、制作の進行状況においても、この能力の発揮が求められることがあります。もし計画通りに作業が進み、万事上手く事が運んでいるのであれば、敢えて自分自身は何も行わず、必要最小限の人員で作業を任せることも、制作活動全体から見れば効果的なことがあります。自分が加わることで、他のメンバーに対して余計な手間や気遣いをさせて、円滑な作業の進み具合に水を差してしまつては、百害あって一利無しとなってしまいます。

議論の方向や制作状況の流れに応じて、いつ何を言うべきか、あるいは行うべきかの判断は、作業効率だけではなくグループ全体の雰囲気にも影響を与えるものです。全体の状況や様子を把握するには、一歩引いた地点から全体を見渡す必要があり、自分自身が議論や活動の中心にいては、なかなか広い視野から見渡すことができないものです。

これまでの経緯から判断して、アニメーション制作という活動自体、多くの子供達にとって魅力ある学習プログラムであることは間違いありませんし、また作品を完成させるためには、グループのメンバーの一人ひとりの主体的な行動が不可欠となりますので、誰もが全体的に前のめりになりがちなのは事実です。それでも、熱くなりがちなか状況の中で、敢えて一歩後ろに退くという冷静な判断ができるようになることも、大事なコミュニケーション能力の一つと言えます。

下記の 1.10.1 及び 1.10.2 の事例は、どちらもアニメーター役の児童達によって記された外在化カードですが、撮影作業が本格化し始めますとアニメーターが活躍する機会が減ってしまうのも事実です。そこで、これらの事例のように少ない仕事をしっかりと行い、それ以外の時は撮影作業の進行を見守るしかありません。しかし、制作活動の初期段階において全てのキャラクターや背景画を準備すれば、後の撮影作業が順調に進むケースはこれまで見たことがありませんし、大抵の場合、途中でキャラクターが壊れてしまうことや背景画を描き足す作業が急に起こるものです。また、次の撮影場面に使う素材や背景画を再度確認し、もし少しでも不備があれば事前に直しておくことが求められます。

1.10.1

クラス: 6-2, 日付: 2019-12-03, コース: 6-2-19-12-03

グループ: 6-2-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 紙を切るぐらいしかできなかった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

1.10.2

クラス: 6-3, 日付: 2019-12-03, コース: 6-3-19-12-03

グループ: 6-3-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、撮り終わったアニメーションのチェックをしました。特に、仕事が無くて、残念でした。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.10.3 の事例は、企画段階において監督役の児童によって記された外在化カードですが、後述する「3.1 他者の特性を認める能力」とも関連して、もしグループ内の他のメンバーがある状況において自分自身よりも上手くグループを望ましい方向へ導いてくれるのであれば、一旦、監督という立場やプライドを脇に置いてでもその状況を見守る方が得策と言えます。これは、前述しました「1.3 グループを導く能力」の究極の形とも言えます。一方で、自分の役割を問答無用で他のメンバーに奪われてしまいますと、なかなかそれを見守るだけでは収まりがつかないのも事実です。

1.10.3

クラス: 6-1, 日付: 2019-10-30, コース: 6-1-19-10-30

グループ: 6-1-F, 役割: 監督

外在化カード内容: プレゼンテーションの案が決まりました。全部、Sちゃんが決めてくれました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 8. 難しかった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

C. グループ系

1.11 から 1.17 のサブカテゴリーは、個々人の能力というよりも、集合体としてのグループの中で発揮されることが期待される能力の系統に属するものです。

1.11 確認し合う能力

たとえメンバー間の仲が良く、いつもグループ内で合意が図れていたとしても、人間の持つ認識能力には限界がありますので、現実には完璧な意思疎通をグループ内で実現することは不可能なものです。共通認識をしていると思い込んでいるだけで、実際に蓋を開けてみると、少なからず認識の違いが発覚することの方が普通です。

また、当たり前と思っていたことが違った時ほど落胆も大きく、グループ内での対立の

火種になりがちです。そのため、認識の違いがいつでも起き得ることを念頭に置いて、必要に応じてその都度、当たり前と思っていることでも、再度グループ内で確認し合うことがこの能力の本質となります。

制作活動全般を通じて、いつでもこの能力の発揮が求められる状況が起きますが、例えば、企画の一本化が決まり、いざ決まったストーリーに沿って撮影を始めようとした際に、各々のメンバーが考えていた作品の方向性がそれぞれ違うことが判明するということが度々あります。このような状況が起きる背景として、既に企画が決まったのだから、大丈夫だと安心してしまい、実際にどのような映像表現をすればよいのかなど、具体的な制作に関する話をしてこなかったことが挙げられます。

特に、監督や助監督に対して、この確認し合う能力の発揮が求められますが、数ある作業の全てに目を配り、確認することを求めるのはさすがに無理な話です。そこで、監督や助監督に任せきりにせず、どの役割であったとしても、確認すべきと思ったことは意識的にメンバー間で声を掛け合いながら確認することが、誤解や対立を避けるためにも、重要となります。

勿論、同じことを何度も確認し合っているのは、作業が進みませんが、例えば撮影作業において、全く同じ場面を何度も撮影することは希ですので、常に異なる場面を撮影する中で、これまで通用してきた撮影方法が、必ずしも次の場面では上手く行かないかもしれないため、少しでも思い通りに撮影できていないと感じたならば、その場で直ぐに確認し合うことが、そのまま作品の出来栄にも直結して行くことになります。

下記の 1.11.1 の事例には、撮影作業が始まる直前に改めて背景画との兼ね合いで登場するキャラクターのサイズ感の確認を行い、撮影するアングルも併せて確認したことが記されています。例年、どのグループも試し撮りを繰り返しながらこの辺りの適切な撮影の仕方を実感的に身に付けて行きますが、実感的であるが故に本格的な撮影作業を行う際にもグループ内での確たる合意が無いまま進めてしまい、後から撮り直す姿が少なからず見られます。後の苦労を考えれば、この事例のように背景画とキャラクターのサイズ感や撮影のアングルを事前にグループ全体で確認し合うことが大切となります。

1.11.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-11-19, コース: 6-1-19-11-19

グループ: 6-1-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 撮る角度と主人公の大きさを決めた。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.11.2 の事例についても、撮影作業が始まる前にしっかりと登場するキャラクターの設定

をグループとして確認し合ったことが読み取れます。特に、企画書をまとめる段階で複数のストーリーを組み合わせることを行った場合、往々にして細かな設定まで決めきれないことが起きてしまい、例えば登場するキャラクターに対する認識の違いが撮影作業の途中で顕在化し、作業を中断せざるを得ないことが起きます。このような事態を避けるためにも、大事なことは確実にグループとして確認し合うことが撮影作業をスムーズに進める鍵となります。

1.11.2

クラス: 6-1, 日付: 2019-11-19, コース: 6-1-19-11-19

グループ: 6-1-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、キャラクターの性格を、詳しく決め、写真の試し撮りをしました。次回は、アニメーションを、キャラクターを撮って行きたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.12 グループに尽くす能力

この能力は、読んで字の如くですが、当然ながら昔の滅私奉公とは全く異なる種類のものであります。個人としてグループに貢献したいという願いとそれに伴う行動が、グループ全体に共有され、そして実践されることで、作業効率の最大化を期待するものです。また、具体的な行動の裏には、誰かに強制されたわけではなく、必ずその個人の自律的な意思に基づいている必要があります。

この自律的な意思を無視してしまいますと、直ぐに誰かにやらされている感が漂い始め、能動的かつ建設的な行動が期待できなくなるだけでなく、自由な発想による優れたアイデアを生み出す機会までも失ってしまうことになります。

例えば、監督の指揮の下、トップダウン方式で頭ごなしに作業の効率化を図ったとしても、個々のメンバーの意思に反する形で半強制的に作業をやらされている限り、どこかで手を抜こうとするネガティブな行動を取ってしまいがちです。当然ながら、作業効率が落ちますし、監督の指示を四六時中受けていること自体、非効率と言えます。半強制的にやらされるよりも、グループのために自分の意志として貢献したいと思うメンバーが増えることの方が、そのグループにとって最も望ましい結果が得られるものです。

前述した「1.3 グループを導く能力」が、実際に結果として現れるかどうかは、このグループに尽くす能力が、個々のメンバーの自律的な意思の上で発揮されるかどうかで判断できます。ただし、これまでこの能力が最初から全開して発揮されるグループは、ほとんどありませんでした。当然ながら、それだけの信頼関係をグループ内で築けない限り、グル

ープに尽くそうという気持ちは生まれてこないものです。

視点を変えれば、メンバー間の信頼関係をお互いに築くために、どれだけのコミュニケーションが図れるかが、グループ活動における勝負どころとなります。勿論、現実のビジネスであれば、お金を払えば、確たる信頼関係を築かなくても、それ相応の形で仕事を請け負ってくれる会社は数多くありますが、想定していた以上の仕事を建設的に行い、そしてさらに将来につながる優れたアイデアまでも提供してくれるような奇妙な会社は、ほとんど無いはずです。

下記の 1.12.1 の事例は、撮影作業に必要とするキャラクターや背景画などの素材作りの際に助監督役の児童によって記された外在化カードですが、まさに助監督の役割に求められるユーティリティ・プレーヤーとして制作活動に必要とすることであれば何であれ、躊躇せずに行動したことが読み取れます。

1.12.1

クラス: 6-2, 日付: 2019-11-22, コース: 6-2-19-11-22

グループ: 6-2-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、やっと撮影にとりかかれました。色々な材料を、僕は取りに行きました。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 7. つらかった

がんばり度: 4. よくがんばった

下記の 1.12.2 及び 1.12.3 の事例は、どちらも制作活動が本格化した後にアニメーター役の児童達によって記された外在化カードですが、撮影作業が始まってしまうとアニメーターとしての仕事はどうしても減ってきてしまう現実があります。それだからこそ、上述しました「1.10 状況を見守る能力」を発揮しながら辛抱強く撮影作業を見守り、出番があればいつでも対応できるようにするだけでなく、これらの事例のようにどんなに小さな仕事であってもそれがグループ全体のためになるのであれば、さらに具体的な成果として一枚でも多くの写真を撮るための時間を稼ぐことにつながるのであれば、率先して行うことが求められます。実際に、事前に不必要な道具を片付けゴミを拾っておけば、他のグループがそのための時間を割いている間も撮影作業を続けることが可能となります。

1.12.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-12-12, コース: 6-2-19-12-12

グループ: 6-2-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 道具の片づけを、多くやった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった
がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.12.3

クラス: 6-3, 日付: 2020-01-18, コース: 6-3-20-01-18

グループ: 6-3-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: ゴミを拾った。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

1.13 協力関係を築く能力

この能力は、上述の「1.12 グループに尽くす能力」とも密接に関係しますが、グループに貢献したいという願いが、個々に孤立して存在するだけでなく、グループとして一つにまとまって行くことで、協働作業を強力に推進して行く原動力になります。

実際にこの能力の発揮が特に見られる場面としては、制作活動の中盤から後半にかけてが挙げられます。その背景には、アニメーション制作の実態として、常に幾つもの作業を同時進行させて行くことが普通ですので、後述する「4. 役割把握・認識能力」とも関連して、作業分担に対する意識の向上と共に、グループ内で協力関係を築く必然性が制作活動の中盤ぐらいから一気に高まって行くことが関係しています。

例年、なかなか協力関係を築くことできないグループがあることも事実ですが、いかに早い段階で個々のメンバーの気持ちの中に団結意識が芽生え、さらにその意識がグループ内で十分に共有されるか次第で、その後の作業効率と制作時間にかかなりの影響を与えることになります。グループとして、このような意識の共有ができるようになるのが、この能力の本質と言えます。

協力関係の構築に手間取りスロー・スタートとなってしまったグループであっても、大抵の場合、他のグループの作品が完成し始める制作活動の後半から終盤になり始めますと、ライバル心に火がつき、これまでの非協力的な態度が嘘のように思えるぐらいグループ内での結束が強まり、作品の完成を目ざしてメンバー丸となってラスト・スパートする姿がよく見られます。

グループ学習の視点から見れば、終わり良ければ全て良しということになりますが、このようなケースの大半は、それだけ制作時間を無駄にしてきた過去がありますので、作品の質や完成度があまり期待できないのも事実です。

下記の 1.13.1 及び 1.13.2 の事例からは、撮影作業が本格化し始め、責任ある仕事としてアニメーション制作に取り組むことをグループとして強く自覚して行く中で、メンバー間

の協力関係も併せて築かれて行ったことが読み取れます。当たり前の話ですが、例年、メンバー間の協力関係の強さが如実に撮影作業の成果に反映されます。それは、一回の作業時間内に撮れる写真の枚数だけでなく、映像表現としての質にも大きく影響することになります。そして、後述する「6.5 作業効率を上げ続ける能力」及び「6.7 グループ全体の作業効率を上げる能力」にもつながって行きます。

1.13.1

クラス: 6-2, 日付: 2019-11-22, コース: 6-2-19-11-22

グループ: 6-2-C, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、皆で協力して撮影を頑張っていたので、良かったと思いました。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 7. つらかった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.13.2

クラス: 6-3, 日付: 2019-11-29, コース: 6-3-19-11-29

グループ: 6-3-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、皆で協力しながら撮影することができました。次も協力して、頑張ります。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.13.3 の事例には、制作活動も大詰めを迎える中で、少しでも自分達の作品をより良いものにするための修正作業をグループとして協力しながら行えたことが記されています。この事例のように、提出期限が迫る中で敢えて撮り直しを行うことは少なからずリスクを伴うものですが、既に確固たる協力関係がメンバー間で築かれていれば、後述する「5.5 過去の経験を活かす能力」も遺憾なく発揮しながら、グループとしてそのリスクを負えるという判断ができるようになります。

1.13.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-01-17, コース: 6-1-20-01-17

グループ: 6-1-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日、キャラクターが寝ている場面を撮り直しました。協力できたと思います。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった
がんばり度: 3. がんばった

1.14 対立を仲裁する能力

NAKAHARA アニメーションの活動中は、たとえ仲の良い友達同士であったとしても意見の対立や言い争いがしばしば起き、これまで知らなかった友達の意外な一面を見ることもあります。各々のメンバーの性格が異なり、得手不得手とする能力の種類や力量の違いがあることを考慮すれば、多少なりとも争いが起きないことの方が不思議と言えます。

さらに、自分達の作品に、どこまでの完成度を追求するかは、どれだけその作品に対する思い入れを持っているか次第でも大きく変わってきます。比較的にメンバー間の思い入れが一致していたとしても、それを実現する腕前やスキルに差があれば、それが僅かな差であっても結果（映像）に現れます。

そのため、各メンバーの性格、腕前、作品に対する思い入れ、これらの要素のどれかが、相互にほんの少し異なっていたとしても、対立の原因となります。言い換えれば、これらの要素が完全に一致することはあり得ませんので、いずれにしても対立は避けられないということになります。

そこで、必ず差や違いが現れることを前提とした上で、いかに迅速に対立を乗り越えられるかが、この能力の肝となります。この能力が適切なタイミングで発揮されれば、グループとしての結束力を保ち続けることにつながり、発揮のタイミングを逸すれば、全ての差や違いに対して過敏に反応し、言い争いをし続けることになります。

これまでの経緯を鑑みますと、特に助監督がその立場上、メンバー間の対立や争いを収める姿がよく見られますが、助監督役の児童も人間ですので、自分自身が他のメンバーと対立した場合には、誰かが仲裁に入る必要があります。

いつ差や違いが現れ、それが対立の火種になるかは誰にも予測できませんので、制作活動の期間中、グループのメンバーの誰もがいつでも迅速にこの能力を発揮できることが理想ですが、実際には争いの渦に巻き込まれ、苦しい経験を経た上で、この能力の重要性をグループとして認識することの方が普通です。

下記の 1.14.1 及び 1.14.2 の事例は、どちらも本格的に撮影作業が始まった際に記された外在化カードですが、撮影作業は試行錯誤の連続ですので最初から揉め事を起こさずに作業を進めることができること自体、奇跡と言えます。そこで、これらの事例のようにケンカや揉め事が起きたとしても、この「対立を仲裁する能力」を発揮して一歩でも前に撮影作業を進めることができるのが理想的です。

1.14.1

クラス: 6・2, 日付: 2019-11-22, コース: 6・2-19-11-22

グループ: 6-2-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、撮影に入り、大分、進みました。一回、もめごとがあったけど、直ぐにお互いから仲直りしてくれました。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.14.2

クラス: 6-3, 日付: 2019-11-22, コース: 6-3-19-11-22

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: ケンカしたけど、協力して撮影することが、できた。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

一方で、下記の 1.14.3 及び 1.14.4 の事例は、制作活動の最終盤の段階において残り少ない活動時間を鑑みた上で、試作版に対するアニメーション制作の専門家からのアドバイスをいかに活かすかに関してメンバー間で対立し、グループとしての協力体制が揺さぶられたことが記されています。後述する「7.3 甘えが許されない世界を理解する能力」及び「7.4 現実感を持って臨む能力」と関連して、このような前にも進めず、後ろにも引けないようなかなり苦しい状況の中で、いかに冷静な判断ができるかが問われることとなりますが、それだからこそこの「対立を仲裁する能力」を発揮して、一度、メンバー全員が頭を冷やすことが肝心となります。

1.14.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-01-17, コース: 6-1-20-01-17

グループ: 6-1-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日、伊東さんのアドバイスで「目や口を付ける」というものがあったが、さすがに 3 時間では、できない。アップだけに付けるのも、少し難しい。付ける付けない、どう撮るかで、少し争いが起きた。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

1.14.4

クラス: 6-1, 日付: 2020-01-17, コース: 6-1-20-01-17

グループ: 6・1・F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、少し撮影したけど、意見が対立して、何もできませんでした。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.15 連鎖的にアイデアを創出する能力

優れたアイデアの出現というものは、少なからず天の邪鬼のような部分があり、いつどこで現れるか誰も予測ができないものです。もし誰もがいつでも思いつくようなものであれば、それは既によく知られた情報である可能性が高いはずです。

優れたアイデアの出現に関して、さらなる天の邪鬼な部分としては、一人ではどうしても完全な形で優れたアイデアが思い浮かばない一方で、複数のメンバーがそれぞれアイデアの欠片を出し合い、その寄せ集めや断片的な組み合わせが、思わぬ形で優れたものに変化することが往々にしてあることが挙げられます。このような組み合わせは、偶然の産物と言えるもので、何がどこで組み合わせるのか、そしてそれがどのように変化するかを事前に予測することは極めて難しいものです。

NAKAHARA アニメーションでは、過去のアニメーション制作の経験に基づく知恵や知識が無いため、例年、とにかくグループ内で活発な話し合いを行い、その中で幾つものアイデアを出し合うことが、優れたアイデアに辿り着く近道となっています。

時として仕事とは直接関係しない無駄話をしている中からも、瓢箪から駒の喩ではありませんが、思いもしなかった優れたアイデアが生み出されることもありますので、真顔で真剣に話し合うことだけが正論ではないことも、この能力の天の邪鬼な部分の一つと言えます。そのため、どこからが無駄話で、何が必要な話し合いなのかを見極めるのに悩まされる監督役の児童達の様子がしばしば見られます。

これまでの経緯から鑑みて、結局、幾つものアイデアが連鎖的にメンバーから出される状況や雰囲気、グループとして整えることができるかどうかが鍵となっています。どれだけ優れたアイデアやその断片を持っていたとしても、それを自由に出し合える環境が無ければ、宝の持ち腐れとなってしまいます。また、たとえ自分自身が良いアイデアを生み出せなかったとしても、他のメンバーが気軽にアイデアを出せる状況を率先して整えることができることも、この能力には必須となります。

下記の 1.15.1、1.15.2 及び 1.15.3 の事例は、どれも自分達のグループの企画案を話し合う際に記された外在化カードですが、この「連鎖的にアイデアを創出する能力」を存分に発揮して様々なアイデアや意見をグループ内で交わしたことが読み取れます。特に、1.15.3 の事例には、和気あいあいとした雰囲気の中で少し羽目を外し過ぎてしまったことが記されていますが、上述しました通りに柔軟な思考の下で自由にモノを言える状況が整

わないと、なかなか面白いアイデアが生まれてこないのも事実です。また、アイデアが次々と湧いてくる状況は、グループ全体の一体感を高めるだけでなく、後述する「3.2 他者を知ろうとする能力」と関連して、他のメンバーとの絆を強めて行くことにもつながります。

1.15.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-10-09, コース: 6-1-19-10-09

グループ: 6-1-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、時間をどうするか決めました。皆が直ぐに計算できて、たくさん案が出て、いいと思いました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.15.2

クラス: 6-1, 日付: 2019-11-05, コース: 6-1-19-11-05

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、新しい企画書を書いた。皆で案を出し合い、協力して書くことができた。次回は、細かいところを直して行きたい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.15.3

クラス: 6-2, 日付: 2019-10-08, コース: 6-2-19-10-08

グループ: 6-2-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、グループでの企画書作りでした。たくさん案が出て、良かったと思います。少しふざけていたり、笑いが多過ぎたので、次回は、学びを大切にしたいと思いました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 4. 簡単だった

がんばり度: 3. がんばった

1.16 合意を形成する能力

上述の「1.11 確認し合う能力」とも関連する能力として、相互に確認した事柄の中から、

さらにグループとしての意思統一を必要とする大事な項目に関して、一つずつしっかりとグループ内で合意を導いて行くことが、この能力の特徴と言えます。

そもそも仕事としてのアニメーション制作は、複雑な作業工程と各工程内の多様な作業の組み合わせから成り立っていますので、それぞれの作業内容をグループとして事前に確認し合い、そしてどのように進めるのかをしっかりと合意を得た上で、実際に取り組むことができるかどうか、作業効率の向上に直接影響を与えるだけでなく、グループ内での諍いや対立を避ける上での鍵ともなります。

転ばぬ先の杖の諺ではありませんが、一見してたわいもないことであっても、もしそれが実際には重要なことであれば、まずはグループとして確認し合った上で、多少時間がかかったとしても、グループ内での合意を事前に得ておく方が、後に時間的な節約にもつながりますし、また無用な争いを事前に避けることにもつながります。

例えば、ほんの数センチほどカメラの位置をずらすだけ、実際に撮影したフィルムの印象はかなり変わってきますが、この程度のことからグループ内での合意を得なくても構わないと撮影役の児童が自己判断した場合、出来上がった映像を確認した際に、他のメンバーからクレームや不満の声が出されることがあります。

また、些細なことほど当たり前と思いがちなものですが、ちょっとしたきっかけで争いの種になり易いのも事実です。現実として、わざわざ貴重な制作時間を割いてまで、取るに足りないことを一々確認と合意を取り続けることはできませんが、例えば前述しました企画の一本化を上手くできずに、異なる世界観を持つ複数のストーリーを混ぜてしまったグループほど、細かな確認と合意をし続けなければ、メンバー間の小さな認識の違いが現れる度に、躓き続けることになります。

下記の 1.16.1 及び 1.16.2 の事例は、どちらも企画段階の初期に記された外在化カードですが、企画書は絵コンテと合わせて文字通りに今後の制作活動の設計図となるものですので、この段階でグループ全体の合意の下でどれだけ内容を詰められるかがその後の制作活動の進行に大きく影響を与えることになります。企画書の内容にあやふやな部分が残れば、実際にその場面を撮影する際にどう撮ればよいのか迷うことにつながり、またグループ内での合意がしっかりとされていないと、揉め事やケンカの種にも成りかねません。

1.16.1

クラス: 6-3, 日付: 2019-10-07, コース: 6-3-19-10-07

グループ: 6-3-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、皆でアニメーションのことを詳しく決めました。これから、しっかりプレゼンテーションをしたいと思います。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.16.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-10-15, コース: 6-2-19-10-15

グループ: 6-2-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: アニメーターでの仕事を、今日は、しっかりできた。監督を中心に、話し合いをして、対象者や場面を、明確にできた。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

下記の 1.16.3 の事例には、まさに撮影作業の際にどの位置にカメラを置くかを決めるのにかなりの時間を費やしたことが記されています。この外在化カードを残した児童は、撮影役であったことを鑑みれば、後述する「4.6 自分の仕事にこだわる能力」を発揮して、慎重にカメラの位置を決めたものと推察されますが、上述しましたようにほんのわずかでもカメラの位置や角度を変えるだけで撮影の結果は大きく変わってしまいますので、撮影役の児童だけでなくグループ全体として今後どのように撮影をして行くのかを事前に確認し合い、合意を得ておくことは重要となります。

1.16.3

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-04, コース: 6-1-19-12-04

グループ: 6-1-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、カメラの位置を決めるだけで、1 時間かかったので、今度は、直ぐカメラの位置を合わせて、撮りたいです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

1.17 コミュニケーションを継続する能力

個々の作業に関して、グループ内で一度でも合意を得られれば、その後は無言で粛々と作業を進められるほど、仕事としてのアニメーション制作は単純なものではありません。幾つもの作業を並行して行い、どれだけ事前に準備や計画を立てたとしても、思い通りに進むことの方が珍しく、次にやるべき作業の内容や種類は刻一刻と変化し、さらに増え続けて行くことの方が普通です。そのため、事前に合意を得た事柄であっても、次の瞬間にはそれが有効に働かないこともあり、その場の状況に合わせる形で、新たな確認と合意を必要とする場面は往々にして起きます。

その背景として、創造的な表現活動には、万人の理解を導ける正解と呼べる表現方法や文法が無いことが真っ先に挙げられます。本職のアニメーターでさえ、これまでの実績や経験だけでは補えない部分については、毎回、思考錯誤を繰り返しているのが現実です。そこで、前述しました「1.11 確認し合う能力」や「1.16 合意を形成する能力」の発揮が、常に求められることとなりますが、その土台となるのがこの能力と言えます。

制作活動が続けて行く中で、経験的な判断が少しずつ利くようになり、作業効率も上がって行く一方で、それに反比例するかのごとく、グループ内でのコミュニケーションの量が減って行く様子が見られることがあります。これは、それだけグループ内での団結力が上がり、作業分担が円滑に進んでいる証拠と言えます。

一方で、各作業の成果やその完了のタイミング次第で、次にやるべき作業内容が直ぐに変わってきますので、黙々と同じ作業を長時間にわたりやり続けることは、ほとんどありません。そこで、このような絶えざる変化に対応するためにも、継続的にコミュニケーションをグループ内で取り続けることが、最終的に作品の出来栄えにもつながって行く鍵となります。

さらに、メンバー間で気軽にコミュニケーションが取り合える関係を、意識的に築いて行くことは、自分のグループに対する帰属心や仲間意識を向上させ、後述する「3. 自他の理解能力」にもつながって行きます。

下記の 1.17.1 及び 1.17.2 の事例は、どちらも撮影作業の中盤に記された外在化カードですが、少しでも質の高い映像表現を実現するためにメンバー間で積極的にアイデアや意見を交換し続けたことが読み取れます。クレイ・アニメーション制作は、数ミリ単位でキャラクターを動かすことが要求される故に試行錯誤の繰り返しが普通ですので、それだからこそグループ内でコミュニケーションを取り続けながら、より優れた撮影の仕方を探し続けるしか他に方法がありません。

1.17.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-11-20, コース: 6-1-19-11-20

グループ: 6-1-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、撮影を頑張って取り組みました。絵コンテの 2 コマ目まで終わったので、良かったです。カメラマンとしての仕事を、しっかりできました。また、グループの皆とコミュニケーションを取りながら、より良く撮影するのかを考えました。難しかったけど、楽しかったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.17.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-12-03, コース: 6-2-19-12-03

グループ: 6-2-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、皆、真剣に作業していて良かったと思う。次も、いいペースで作業したい。皆、声を掛け合っていて良かった。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.17.3 の事例についても、制作活動の最終盤に至ってもグループ内でアイディアを出し合い、少しでも自分達の作品の質を高めることに努めたことが記されています。このような最後まで力を尽くす行動をグループとして取ることができる背景には、この「コミュニケーションを継続する能力」が大きく関わっていることは間違いありません。

1.17.3

クラス: 6-2, 日付: 2020-01-16, コース: 6-2-20-01-16

グループ: 6-2-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、一つ一つ細かく撮りました。色々なアイディアが出てきて、良い作品ができそうです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

2. 情報収集・探索能力

サブカテゴリー項目数: 5

A. 認識系

2.1 他者の優れた点を認める能力

2.2 社会的評価を真摯に受け止める能力

B. 分析系

2.3 冷静に情報を吟味する能力

C. 活用系

2.4 多様な情報から糸口を引き出す能力

2.5 アイディアや工夫を援用する能力

A. 認識系

2.1 及び 2.2 のサブカテゴリーは、社会や他者の持つ知恵を探し出し、その価値を認める能力の系統に属するものです。

2.1 他者の優れた点を認める能力

アニメーション制作に関する知識と経験が限られている以上、自分達のグループのメンバーだけで、作品の完成度を高めるアイデアや作業効率を上げるための方法を探し出すことには自ずと限界があります。一方で、どの企業であっても、競合する他社の良いところを参考にするだけでなく、直接関係の無い企業や組織のアイデアであっても、それが少しでも自分達に利すると思うものであれば、ためらうことなく採用するはずです。

NAKAHARA アニメーションにおいても、丸ごと他のグループのストーリーやキャラクターを真似しない限り、他のグループが上手くやっている技や知識を、積極的に採用しても構いません。ただし、あからさまに他のグループの作業現場に行って、その制作状況を盗み見るようなことは、御法度とする場合もあります。

NAKAHARA アニメーションの活動中、企画発表会と試作版上映会の際に、他のグループの企画内容や作品自体を相互に確認できる機会がありますが、このような時ほど、この他者の優れた点を認める能力の発揮が期待されます。

一方で、企画発表会や試作版上映会を通じて得られた他のグループのアイデアや工夫を実際に取り入れてみると、自分達のグループの作品には上手くフィットしないだけでなく、余計に作業時間がかかってしまったとしても、それは当然ながらそのグループの責任となります。

そのため、この他者の優れた点を認める能力には、その優れていると思われるものももたらすはずの効果や結果を見極める力も含まれます。この見極める力が欠けていますと、往々にして他のグループの持つ色々なアイデアや工夫に目移りして、結局は上手く応用できないことになりがちです。

下記の 2.1.1、2.1.2 及び 2.1.3 の事例は、どれも試写会を行った際に記された外在化カードですが、今年度においても完成版を作り上げる前に自分達の作品を客観的に見直す機会として試写会の実施に重きを置いた経緯があります。試写会の席にて他のグループの作品に対して感嘆するだけでなく、ストーリーの進め方や撮影の仕方にも注目し、もしそれが自分達の作品にも取り入れることができるものであれば、2.1.3 の事例のように積極的に導入することが望まれます。

2.1.1

クラス: 6-2, 日付: 2019-11-28, コース: 6-2-19-11-28

グループ: 6-2-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、他の班のを見て、皆、すごいなーと思った。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 2. 楽しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

2.1.2

クラス: 6-3, 日付: 2019-12-24, コース: 6-3-19-12-24

グループ: 6-3-E, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、試写会をした。皆、すごかったっす。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 6. 腹が立った

がんばり度: 4. よくがんばった

2.1.3

クラス: 6-3, 日付: 2019-12-24, コース: 6-3-19-12-24

グループ: 6-3-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、試写会をやりました。皆、工夫していました。皆や朝川さんのアドバイスで、もっと良くしたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

2.2 社会的評価を真摯に受け止める能力

例年、NAKAHARA アニメーションでは、企画発表会、試作版上映会、完成版上映会、さらには他学年の児童達を対象とした追加上映会と合計 4 回ほど、第三者による仕事の成果に対する評価の機会が用意されています。それぞれの機会において、各グループは、自分達の作品（あるいは企画書）を、専門家や観客（保護者や他のグループのメンバー達、さらには他学年の児童達）に対して発表し、そこから率直な評価を受けることになります。

年度によっては、数々の名作や大ヒット作の制作に携わり、映画産業を世界規模で発展させた功労者の一人である Fred Wang 氏や、タイの映画界を代表する Sirisak Koshpasharin 氏にも国際審査員を担ってもらっています。

例年、プロの持つ長年の経験に基づく判断と観客の持つ感性的な判断（感覚的に面白いかどうかの判断）に基づいて評価が行われますので、小学生を対象とした教育活動だからという理由でのいわゆる甘い評価は、ほとんど期待できません。

各々の評価に至るまでの過程では、基本的にグループのメンバー以外の誰の手も借りず

に、教師からの直接的な指導を受けず、事前にお手本も示されず、全て自分達の責任の下で、オリジナルの作品を完成させるべく仕事を行ってききましたので、下された評価の内容がいかなるものであったとしても、そのグループの児童達以外にそれを受け止められる者はいないということになります。

例年、専門家による批評も観客の反応の双方とも、かなり厳しいものになることが普通です。そのため、シビアな評価を冷静にしっかりと受け止めた上で、そこから少しでも作品の向上につながる情報を引き出せるかどうか、この能力の肝となります。

厳しい批評や評価に耐えられず、全てを投げ出してしまったとしても、それはそのグループ、又はそのメンバー個人次第ですが、厳しい批判ほど、グループの、あるいはその個人の持つ現在の実力を如実に表すものですので、そこから普段の生活や授業の中では得難い貴重な経験を積むことができるのも事実です。

児童達の視点から考えた場合、この先、成長をして行く中で、何度となく社会的評価を受けて行くことになりますが、NAKAHARA アニメーションの取り組みが、彼等／彼女等にとって自律的に生きる大人へ成長して行くための第一歩と捉え、たとえまだまだ足りないと思われ返されたとしても、初めて大人と同様の仕事を行う挑戦ができたこと自体に高い価値を見出すことで、毎年、厳しい評価に対しても乗り越えて行っています。

下記の 2.2.1、2.2.2 及び 2.2.3 の事例は、どれも企画発表会の開催後に記された外在化カードですが、この「社会的評価を真摯に受け止める能力」を発揮してアニメーション制作の専門家による批評をしっかりと受け止めたことが読み取れます。特に、2.2.2 及び 2.2.3 の事例については、その記述内容から察する限り、専門家からかなり厳しい指摘があったようで、自分達のグループの企画案を全面的に練り直したことが記されています。おそらく最初に提案した企画案は、専門家の目から見れば責任ある仕事として制作するには値しない内容だったようです。一方で、プロフェッショナルによるアドバイスを受けること自体、貴重な体験ですので、たとえ厳しいものであったとしても、これらの事例のようにそれを乗り越えて行くことが期待されます。

2.2.1

クラス: 6-3, 日付: 2019-10-31, コース: 6-3-19-10-31

グループ: 6-3-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、プレゼンテーションの発表でした。伊東さんは、魚の気持ちや最初に何かを付け加えて、と言っていたので、そこを直したいです。「とても楽しい作品」と言われたので、期待に応えたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

2.2.2

クラス: 6-1, 日付: 2019-11-05, コース: 6-1-19-11-05

グループ: 6-1-C, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、前回、指摘してもらったところを、大幅に変えて、ストーリーも全部、新しくできました。次回は、絵コンテを描きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

2.2.3

クラス: 6-3, 日付: 2019-11-05, コース: 6-3-19-11-05

グループ: 6-3-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、伊東さんのアドバイスをもとに、一から書き直しました。粗筋と主人公の特徴まで終わりました。これからも頑張っていきたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

B. 分析系

2.3 のサブカテゴリーは、数多くの情報が錯綜する中で、必要なものを分析し見定める能力の系統に属するものです。

2.3 冷静に情報を吟味する能力

上述の「2.1 他者の優れた点を認める能力」と連動して求められるのがこの能力です。収集した数多くの情報の中で、本当に使えるものをいち早く見極める必要があります。当然ながら見極めること自体が、この能力の最終目標ではなく、また常に各種作業に追われる中で、見極めのために費やせる時間も限られていますので、いかに効率よく情報を精査し、そこから貴重な意見やアイデアを抜き出し、それらを自分達の作品の中に反映できるかが、この能力の勝負どころとなります。

具体的にこの能力の発揮が求められる場面としては、特に試作版上映会の際に、他のグループの児童達から数多くの改善点を指摘され、また他のグループの試作版を観る中で、自分達の作品にも適応できると思われるアイデアが幾つもあったとしても、これらの全てを織り込むことは、時間的に不可能であるだけでなく、それぞれの改善点やアイデアは、矛盾を含む各種多様なものであるため、全てを入れ込もうとした場合、作品の内容的に支離滅裂になってしまうはずです。

また、たとえどんなに魅力的かつ効果が確信できるアイデアがあったとしても、それを限られた制作時間内に実現できそうにない、あるいはそれだけの力量や能力がグループのメンバーにはないと判断したならば、即座に切り捨てる必要があります。実現不可能であることが分かっているにも関わらず、下手にそれにこだわると、他にセカンド・ベストな案があり、現実策としてはそれが最も望ましいものであったとしても、見逃してしまうことになります。この能力には、このような冷静かつ厳しい判断が下せるかどうかの力量も含まれています。

下記の 2.3.1 及び 2.3.2 の事例は、どちらも試写会を通じてアニメーション制作の専門家から批評を受けた後に記された外在化カードですが、完成版の提出期限が迫る中でグループとして何を優先して行うべきかをしっかりと検討したことが読み取れます。ここで判断を間違えれば、作品の内容が急変してしまうことや提出期限に間に合わずに中途半端な形で作品が終わってしまう危険性があります。それだからこそ、前述しました「1.17 コミュニケーションを継続する能力」及び「1.16 合意を形成する能力」も併せて発揮しながら、冷静な判断を行う必要があります。

2.3.1

クラス: 6-3, 日付: 2020-01-14, コース: 6-3-20-01-14

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 伊東さんのコメントを読んで、今やるべきことが明確になった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 4. 簡単だった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

2.3.2

クラス: 6-3, 日付: 2020-01-16, コース: 6-3-20-01-16

グループ: 6-3-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、撮影ができなかったけど、伊東さんが言っていたことを話すことが、できたので、良かったです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 2. 楽しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

2.3.3 の事例も試写会を通じてアニメーション制作の専門家から批評を受けた後に記された外在化カードですが、指摘されたことを全て修正するだけの時間がもはや残されていないという厳しい現実と向き合い、どうすればよいか頭を悩ませたことが読み取れます。少し酷な話ですが、この「冷静に情報を吟味する能力」を発揮すればするほど、前にも進め

ず、さりとて後ろにも引けないことが明白になるだけで、まさに行き詰まり状態に陥ることがありますが、このような苦しい思いをするからこそ、後述する「7.3 甘えが許されない世界を理解する能力」を育む土台にもつながって行きます。

2.3.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-01-17, コース: 6-1-20-01-17

グループ: 6-1-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、表情で、つまづきました。伊東さんから指摘を、もらいましたが、今から、やり直すのには時間が無いので、どうするか、とても悩みました。結局、今日は、ほとんど進みませんでした。なので、しっかり次の時間までには、決めておきたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

C. 活用系

2.4 及び 2.5 のサブカテゴリーは、価値ある情報を、自分達の中に取り入れ活用する能力の系統に属するものです。

2.4 多様な情報から糸口を引き出す能力

ネットワーク社会の浸透と共に、その気になればアニメーション制作の参考となる情報は、いくらでも手に入ります。年齢的に 6 年生であれば、ハリウッド映画の最新の撮影方法などをインターネットで調べることも可能なはずですが、たとえその情報が英語で書かれていたとしても、無料で英語から日本語に自動翻訳してくれるサービスが幾つもあります。また、表現手法に注目するのであれば、YouTube など各種動画サービスも利用できるはずです。

例えば、企画発表会の際に、各グループの企画案に対して、アニメーションを本職とする専門家から様々な指摘を受けることとなりますが、自分達のグループに対する指摘だけでなく、他のグループに対して行われたものからも、それが自分達の企画案にも活かせると思われるのであれば、貪欲に取り入れることが求められます。

そこで、NAKAHARA アニメーションの活動中、本当に必要とするもの、あるいは価値を認められる情報を探し出す能力は必須となります。その際に、この能力のタイトルが示す通りに、時間が許す限り情報を収集する間口を広げた方が、それだけ多くの参考となる情報を得られることは、言うまでもありません。

過去の経験に基づく判断が難しい状況において、例えば最初のオリジナル・ストーリー

の作成のためのアイデア出しに煮詰まってしまった場合や、制作活動が始まったもののどのように上手く立体的にキャラクターを撮影できるかで四苦八苦する場合、敢えて情報の収集範囲を広げることで、新たな活路が見出せるものです。

また、探し出せた情報が理想的なものであったとしても、時間が許すのであれば、その他の情報にも、一応アクセスしてみることで、さらに思わぬアイデアや工夫の発見が期待できます。

下記の 2.4.1 及び 2.4.2 の事例は、どちらも企画段階に記された外在化カードですが、自分達の企画案をより良いものにするためのアイデアを自分達のグループの外にまで求めたことが読み取れます。2.4.1 の事例は、営業妨害にならない範囲内で他のグループのメンバー達から自分達の企画案に対してコメントをしてもらい、2.4.2 の事例は、一消費者として担任の先生に意見を求めています。どちらのケースも最終的な判断は、全てこのグループ自身が行い、そしてその結果に対する全責任を負うことが大前提となりますが、企画段階での第三者による批評は、後に出来上がった作品に対する観客の評価を事前に予想することにつながります。

2.4.1

クラス: 6-2, 日付: 2019-10-18, コース: 6-2-19-10-18

グループ: 6-2-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 前回より、順調に進みました。他の班にも、どういうところが良くて、悪いのか聞きに行ったので、今のところ順調です。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

2.4.2

クラス: 6-3, 日付: 2019-11-12, コース: 6-3-19-11-12

グループ: 6-3-E, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、企画書を訂正して、先生にもアドバイスをもらった。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

2.4.3 の事例についても、後述する「6.6 工夫し続ける能力」と関連して、制作活動の終盤まで自分達の作品の質を向上させるためのアイデアを個人的な友人関係を通じて求めたことが記されています。たとえそれが小さなきっかけであっても上手く活かされれば、作品の質の向上につながって行くものです。

2.4.3

クラス: 6-2, 日付: 2020-01-16, コース: 6-2-20-01-16

グループ: 6-2-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、動画の撮り直しをしたけど、友達から、いいアドバイスをもらったので、良かったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

2.5 アイディアや工夫を援用する能力

前述した「2.3 冷静に情報を吟味する能力」のもう一段階先の話として、吟味した情報を具体的に活かすことができるようになるのが、この能力の本質となります。情報分析を主な仕事としているのであれば、吟味するところまでで構いませんが、アニメーション制作を仕事としているのであれば、応用できると判断した情報を、作品自体やその制作工程に反映して行くことが求められます。

具体的にこの能力の開花や発揮が求められる状況として、特に試作版上映会の際に得られた有用なアイディアを改めて検討した上で、その後の作品の修正過程において、可能な限り適用していくことが挙げられます。

一方で、どんなに効果的と判断した情報であっても、そのまま直ぐに自分達のグループの作品に使えるものは少ないのが現実です。そのため、他のアイディアを追加したり、アレンジを施したりすることも必要になりますので、その場で臨機応変に対応することも、この能力の範疇には含まれます。

どうしても制作時間に追われ焦り始めますと、情報を吟味する段階から、自分達の作品にぴったりと合うものだけを追い求めてしまいがちですが、このような傾向に陥りますと、完全に一致はしないものの、少し調整すれば有効に働く貴重な情報の断片を見失う危険性をはらむことになります。この辺りの応用力や発想の自由さを持ち合わせることも、この能力の発揮には不可欠となります。

下記の 2.5.1 及び 2.5.2 の事例には、試写会を通じてアニメーション制作の専門家からのアドバイスや他のグループの児童達から指摘された箇所をしっかりと活かして修正できたことが記されています。今年度については、例年と比べて完成版を発表する上映会までの日程に余裕があったため試写会が二回ほど行われましたが、これらの事例はそれぞれの貴重な機会を上手く活かしながら、撮影作業の撮り直しを通じて自分達の作品の質の向上へつなげて行ったことが読み取れます。

2.5.1

クラス: 6-2, 日付: 2019-12-18, コース: 6-2-19-12-18

グループ: 6-2-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、指摘された部分を直しました。前より、とても良くなりました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

2.5.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-01-17, コース: 6-1-20-01-17

グループ: 6-1-C, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、エンドロールを撮り直しになりました。アドバイスから作り直して、良かったです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

2.5.3 の事例については、完成版が出来上がった後に改めて自分達の作品をふり返った際に、試写会を通じて得られた改善点をしっかりと自分達の作品の中に反映することができたことが記されています。後述する「7.6 成果に基づいた達成度を測る能力」とも関連して、できる限りの工夫やアイディアを取り入れたからこそ、一本の作品を作り上げたことに対する達成感もひとしおだったことは間違いないはずです。

2.5.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-02-05, コース: 6-1-20-02-05

グループ: 6-1-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、こないだ、皆のを見て分かったことなど、改善点を見つけられたので、それを活かせたと思います。今日で、最後なので、皆、いつも以上に頑張っていました。とても、いい経験ができました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

3. 自他の理解能力

サブカテゴリー項目数: 4

A. 他者理解系

3.1 他者の特性を認める能力

3.2 他者を知ろうとする能力

B. 自己理解系

3.3 他者を通じて自分を振り返る能力

3.4 経験を通じて自分を振り返る能力

A. 他者理解系

3.1 及び 3.2 のサブカテゴリーは、他者の持つ能力を認めることを通じて、その人自身を知ろうとする能力の系統に属するものです。

3.1 他者の特性を認める能力

前述しました「2.1 他者の優れた点を認める能力」を、「自他の理解能力」の側から解釈したものがこの能力です。両者はほぼ同じものと言えますが、敢えて違いを挙げるとすれば、「2.1 他者の優れた点を認める能力」が、個々人がその場の状況に適した能力の発揮を認めるのに対して、「他者の特性を認める能力」は、より深い視点からその人の内面にも及ぶ優れた資質や長所を認めるものと言えます。

両者を厳密に分けることは難しいですが、この能力は、後述する「3.2 他者を知ろうとする能力」にもつながって行きます。例えば、中原小の児童達は、多少、転校などで入れ替わりがありますが、6年間にわたり同じ学校に通い、少子化に伴う学級数も2、3クラスしかありませんので、これまでにお互いを知る時間は十分にあったと言えますが、それでも責任ある仕事を全うするという実践的な活動の中で、これまで知り得なかった友達の持つ優れた能力を目の当たりにすることで、その友人に対する見方が変わることがあります。

アニメーション制作は、待ったなしの作業の連続で、その場での作業の成果が作品の出来栄えに直結して行きます。例えば、背景の色塗り一つをとったとしても、少しでも塗り残しがあれば、それがそのまま撮影され、フィルムを再生した際に誰もが気が付くことになります。

そのため、やるべきことをしっかりとこなせなければ、その結果が直ぐに現れ、言い訳ができない状況が生まれます。一方で、個々の仔細な作業であっても上手くできれば、メンバーの誰もがその出来栄えを認めることにつながりますので、それだけ個々の児童が持つ資質や能力のレベルが、端的に現れることになります。

時としてグループ内の他のメンバーの持つ隠れた資質や能力が発揮され易い状況は、否応なしに自分の力量やスキルの低さを認めなければならないことにもつながります。特に、それなりのレベルにあり、相応の自信を持っていたとして、他のメンバーの持つ力量との間に明確な差があった場合には、その人に仕事を任せた方がよいということになります。

その際に、自分との間に明らかな差があることを認めることは、少なからず劣等感を伴うものですが、それでもそのメンバーの力量を認められるようになることは、その人をより良く知るきっかけになるだけでなく、後述する「3.3 他者を通じて自分を振り返る能力」にもつながって行きます。

下記の3.1.1及び3.1.2の事例には、企画段階において面白いキャラクターを考える際に、また撮影作業を進行している際に、思わぬ才能を発揮したメンバーがいたことが記されています。特に、3.1.2の事例において撮影の才能を発揮したメンバーが残した外在化カードには、「今日は、台風作成、及び台風の撮影を行いました。作成では、何回も失敗したけど、やっと撮影できるようになり、撮影では、手を痺れさせながら 100 枚ほど撮れて、嬉しいです。」と記されており、前述しました「1.12 グループに尽くす能力」を体力的にも最大限に発揮する中で、撮影の才能が開花したことが読み取れます。

3.1.1

クラス: 6-3, 日付: 2019-10-07, コース: 6-3-19-10-07

グループ: 6-3-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 作品名と、主題、主人公を決めることを、とても頑張った。ストーリーを決める時に、楽しかった。助監督が描いた「バナ」(登場人物)が面白かった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

3.1.2

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-13, コース: 6-1-19-12-13

グループ: 6-1-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日、2 ロール、撮りました。どちらも 100 枚以上、撮れました。台風を撮る時、F 君が頑張ってくれたので、上手にできました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

下記の 3.1.3 の事例は、アニメーター役の児童が記した外在化カードですが、前述しました「1.3 グループを導く能力」と関連して自分のグループの監督役の児童が行うべき作業を効率良く行い、メンバー全員が能動的に動けるように巧に指揮を執ったことが読み取れます。このようにリーダーシップが遺憾なく発揮される姿を間近で見ると、他のメンバーにとって非常に頼もしいものです。

3.1.3

クラス: 6-2, 日付: 2019-10-24, コース: 6-2-19-10-24

グループ: 6-2-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、プレゼンテーションの練習で、皆、素早く、ハキハキとやれていた。リーダーが、上手くまとめていた。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

3.2 他者を知ろうとする能力

上述の「3.1 他者の特性を認める能力」を通じて、これまで性格が合わないなどの理由で、なかなか親しくなれなかったクラスメイトであっても、明らかに優れている点を発見することで、そのクラスメイトに対するこれまでの見方が変わることがあります。このような認識の変化を通じて、その人自身に対しても興味を持ち始めることで、この他者を知ろうとする能力が培われて行くことになります。さらに、この能力が養われるのと同時に後述する「3.3 他者を通じて自分を振り返る能力」の開花にもつながって行きます。

認知科学の世界では、間主観主義という考え方があり、これは他人を通じて自分を知らなことを唱えています。まず他者の特性を認める能力が開花し、次に他者を知ろうとする能力の花が咲き、そして回り回って他者を通じて自分を振り返る能力の花も咲くという構図で表すと、この考え方も理解し易い面があります。

前述の通りに中原小の 6 年生達は、転校など多少の変化があつたとしても、ほとんどの仲間とは 6 年近い付き合いがあり、また 2、3 クラスしかありませんので、クラスの垣根を越えた友人関係も普通に見られます。一方で、このような緊密な人間関係の中にあつたとしても、NAKAHARA アニメーションの活動を通じて、クラスメイトの意外な一面を知る機会が往々にしてあります。

その背景には、毎回、逼迫した制作状況の中で、その場面に応じた能力の発揮を予告なしに求められ、結果として実際にその能力を発揮したクラスメイトの姿を目の当たりにする機会がしばし起きるからです。例えば、撮影作業の終盤にあるにも関わらず、予定していた通りに撮影が進まず、まだ半分にも達していないというグループが、例年、少なからず見られますが、このような厳しい状況においても、冷静に一枚ずつしっかりと撮影を続けて行くしかないという覚悟を、実際に行動として示す児童が現れることがあります、その人としての頼もしさを、他のメンバーが認めることがあります。

緊迫した状況における即応能力の中には、この報告書内では分類し切れないほど、多種多様なものがありますが、比較的目に見え易いものとしては、綺麗な絵が描けるなどの絵画能力、感動的なストーリーを思いつく創作能力などが挙げられます。

一方で、目に見え難いものとしては、理不尽な要求にグループ全体の利益のために耐え忍ぶ力などから、グループの誰にも知られない中で、ひっそりと順調に進んでいる作業を見守るという能力なども挙げられます。特に、この人知れずに発揮した能力などは、何かの拍子で誰かが気が付き、その能力の重要性を認識した時ほど、その能力を発揮したメンバーに対する見方を大きく変えるきっかけになるものです。

下記の 3.2.1 の事例には、これまで同じクラスに所属していたとしてもあまり会話を交わす相手ではなかった児童と、同じグループになったことをきっかけにして普通に話ができるようになったことが記されています。NAKAHARA アニメーションの活動は、これまで長らく実施されてきましたが、筆者が覚えている限り仲の良い友達同士でグループを組むようなことは行われませんでした。その背景として、実社会ではこれまで一度も会ったことが無い見ず知らずの人達と一緒に働くことの方が普通ですので、後述する「7.4 現実感を持って臨む能力」と関連して、できるだけ本人が望む役割とそれに必要とする力量に応じてグループ編成がなされてきた経緯があります。

3.2.1

クラス: 6-3, 日付: 2019-11-22, コース: 6-3-19-11-22

グループ: 6-3-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 気軽に話しかけれるようになった。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

下記の 3.2.2 の事例には、前回まであまりグループ活動に関わってこなかったメンバーの一人が、急に積極的に参加するようになったことが記されています。前述しました「1.12 グループに尽くす能力」を発揮してグループ活動に一生懸命に貢献する姿を見れば、その人に対する見方がガラリと変わるのも全く不思議なことではありません。

3.2.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-10-18, コース: 6-2-19-10-18

グループ: 6-2-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、皆でプレゼンテーションの紙を書きました。話を短くまとめて、見所を伝えるのが難しかった。前やっていない人が、すごく参加していて、いいなと思った。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

3.2.3 の事例には、突如、撮影したデータが消えてしまうという不運に見舞われた状況の中で、メンバーの誰もが一丸となって撮り直す姿に感銘を受けたことが記されています。このような危機的な状況に陥った時ほど、前述しました「1.12 グループに尽くす能力」や「1.13 協力関係を築く能力」の発揮が各メンバーに強く求められますが、これらの能力が最大限に発揮され、その成果が目に見えて現れた場合、グループとしての連帯意識と共に各メンバーに対する信頼度も大きく向上するものです。

3.2.3

クラス: 6-2, 日付: 2019-12-03, コース: 6-2-19-12-03

グループ: 6-2-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、車を完成させた。そして、撮影したのが消えたのが、ビックリしたけど、班の皆が頑張って、撮り直したから、嬉しかった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

B. 自己理解系

3.3 及び 3.4 のサブカテゴリーは、他者との関わり合いを通じて、自分自身をふり返る能力の系統に属するものです。

3.3 他者を通じて自分をふり返る能力

前述した間主観主義の考え方に基きますと、ビデオ・カメラなどで録画でもしない限り、自分自身の姿や行動を自分では観察することが難しい以上、他者とのコミュニケーションを通じて、人は自分が何者であるのかをふり返ることになります。

アニメーション制作では、適宜、お互いにカバーをし合いながらも、それぞれの役割に応じたやるべき仕事ははっきりとしており、その作業成果を誤魔化すことや、言い訳することができません。普段のテストであれば、返されたテスト用紙の結果を誰にも見せずに机の引き出しの中に隠すことができるかもしれませんが、自分の行った仕事の成果は、他のメンバーに直接確認されるだけでなく、そのままフィルムに記録されて残ります。

例えば、粘土で作成した人型のキャラクターの足の部分の強度不足で、上手く背景の上に立たせることができず、それが原因で出来の悪い映像表現になってしまった場合、そのキャラクターを作成したアニメーターの能力が問われることになります。また、キャラクターの設定段階で、このような致命的な欠陥に気が付かなかった監督の責任も問われ兼ねません。

NAKAHARA アニメーションの活動では、このように常に自分の能力の発揮とその作業成果が周りの者によって確認されることで、否応なく自分自身の現在の力量を知ることになり、ひいては自分自身がどういう人間なのかも自問することにつながって行きます。

このような否応なしに自分自身を知る機会に直面することは、時として辛いものとなりがちですが、後述する職業理解能力の一つである「7.4 現実感を持って臨む能力」にも影響をして行きますので、避けて通るわけにはいかないものです。

自分の力量、ひいては自分自身が社会人としての第一歩として試されているという感覚を持たない限り、真剣に仕事としてのアニメーション制作に臨むことは期待できません。キャリア教育とはいえ、児童達の中でどこかで遊びの延長という感覚があるようでは、アニメーション制作を、わざわざ公教育の中で実施する意義が失われてしまいます。

下記の 3.3.1 の事例は、上記の 3.2.2 の事例と同じグループに所属するアニメーター役の児童が同じ日に記した外在化カードですが、これまでグループ活動に関与することに躊躇していたメンバーの一人が積極的に参加するようになり、期待以上の作業成果も残すことで人として急成長する姿を目の当たりにして、それに呼応する形でこの児童自身も奮起したことが示されています。

3.3.1

クラス: 6-2, 日付: 2019-10-18, コース: 6-2-19-10-18

グループ: 6-2-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 絵コンテを完成することができました。そして、プレゼンテーションも、皆で話し合えました。今回は、ある人が成長して、話し合いに参加してくれるようになって、いっぱい進みました。自分でも、頑張りました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

下記の 3.3.2 の事例には、撮影作業が本格化する一方でメンバーの一人が欠席しグループとしての戦力ダウンを否めない苦しい状況の中で、後述する「6.8 足りない部分を補い合う能力」とも関連して一人少ない分だけ余計に奮闘することが求められ、実際に相応の作業成果を残せた一方で、それでもこれまで欠席した児童を含めて他のメンバー達に頼ってきた自分を省みたことが記されています。この事例は、苦境に陥るほど人は自らを省みて成長することを示す典型例と言えます。

3.3.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-12-18, コース: 6-2-19-12-18

グループ: 6-2-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、Iさんが休みだったけど、良い作品は撮れた。でも、進みが遅かったし、人に頼ってばかりで、もっと頑張れるようにする。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

3.3.3の事例には、「人の振り見て我が振り直せ」の諺の通りに、企画書の作成を一人のメンバーに全て任せてしまったことを反省することが記されています。例えば、企画書を清書する際に達筆な者がグループ内にいるのであれば、文章については全てその人に任せてしまうケースは少なからず見られますが、それでもこの外在化カードを記した児童の役割はアニメーターですので、同時並行で登場するキャラクターのサンプル画を幾つか描き出すことやキャラクター設定を作るなどの仕事ができただけです。

3.3.3

クラス: 6-3, 日付: 2019-10-17, コース: 6-3-19-10-17

グループ: 6-3-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、企画書の仕上げをしました。A君が一人でやっていたので、次やる時には、しっかり手伝って行きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 4. 簡単だった, 3. 面白かった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

3.4 経験を通じて自分を振り返る能力

上述の「3.3 他者を通じて自分を振り返る能力」の延長として、グループの他のメンバーとの協働作業の経験を通じて、自分がどのような人間なのかを振り返ることができるようになるのが、この能力の意図するところです。

両者の境界線は曖昧で、区切る必要が無いと指摘されればその通りですが、他者を通じて自分を振り返る能力が、その名が示すように他のメンバーとのコミュニケーションを通じて自分自身を省みるのに対して、他のメンバーとのコミュニケーションも含めて、もう少し広い観点から、アニメーション制作活動全般から得られる数々の経験を通じて、自分自身を省みるのがこの能力の特徴と言えます。

NAKAHARA アニメーションの活動の大半は、グループ内での協働作業から成り立っていますが、一方で個々のメンバーが担う役割や置かれている状況の違いによって、同じグループの仲間であっても、かなり異なる経験を得ることがあり、さらには同じ経験をしたとしても、その解釈が異なることが往々にして起きます。

このような認識のズレは、外在化カードの記述にも、度々、現れます。例えば、同じ日の外在化カードの中に、監督役の児童が自分としては上手く撮影が行えた」と記しているのに対して、撮影役の児童はとても満足の行くレベルの仕事ではなかったという記述を残すことがあります。

その背景には、上述しましたように、必ずしも作品の完成イメージが、それぞれのメンバー間で完全に一致しているわけではありませんので、作品の質の部分も含め、制作時間との兼ね合いで、どこで手を打つか（言い換えますと妥協するか）ということに関して、監督と撮影の間で認識の違いがあることが挙げられます。

監督としては、後述する計画実行能力の一つである「5.1 決められた期限を守る能力」と関連して、残された時間を考慮すれば、ここまでできていれば申し分ないと考える一方で、撮影としては、後述する役割把握・認識能力の一つである「4.6 自分の仕事にこだわる能力」とのつながりで、できる限り最高の品質を保ちたいとする気持ちが優先するということです。

メンバーが一丸となって、同じ一本の作品を制作する過程においても、このようなメンバー毎に異なる経験とその解釈を通じて、自分自身を振り返る機会が、少なからず現れることになります。

下記の 3.4.1 の事例には、素材作りの際に苦戦を強いられながらも、思いのほか工作能力を発揮することができたことが記されています。この外在化カードを記した児童の役割は撮影ですので、アニメーターのように必ずしも高い工作能力が期待されているわけではありませんが、素材作りの作業を通じて意外な形で工作能力が開花したようです。さらに、その作業成果についても、自分の中で手応えがあっただけでなく他のメンバー達も認めてくれたことは、この児童にとって思わぬ嬉しい経験となったことが読み取れます。

3.4.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-10-09, コース: 6-1-19-10-09

グループ: 6-1-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、粘土で主人公などを作った。ちょっと難しかったけど、楽しかった。意外と上手にできたし、皆、笑顔だったから、良かった。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

3.4.2 の事例は、制作活動の終盤に記された外在化カードですが、撮影作業が全て終了する中で撮影としての役割を最後まで全うできたことが記されています。責任ある仕事としてアニメーション作品の制作に取り組み、一枚ずつ地道に写真を撮り続けるというクレイ・アニメーションという手法を用いて、まさにその最後の一枚まで撮り切った経験は少

なからず自分自身に自信を持つことにつながったはずです。

3.4.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-01-18, コース: 6-1-20-01-18

グループ: 6-1-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、エンドロールを撮って、終わりました。最後まで、カメラマンをできたので、良かったと思います。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

3.4.3 の事例は、制作活動の最終盤に編集役の児童によって記された外在化カードですが、これまで撮り溜めてきた作品を一本化する作業や効果音を入れる作業など、これまでの撮影作業とは異なりミスが許されない作業を行う中で、自分自身の言動一つで大きな失敗につながりかねないことを省みたことが読み取れます。NAKAHARA アニメーションの活動では、前述しました「1.1 自分の意見を主張する能力」などの高いコミュニケーション能力が期待される場面が数多くありますが、一方で一つのミスも許されない編集作業など後述する「6.3 大事な仕事を着実に実行する能力」を最大限に発揮することが求められる場面もあります。この児童は、まさに編集という役割に伴う責任の重さを痛感したことは間違いないはずです。

3.4.3

クラス: 6-3, 日付: 2020-01-27, コース: 6-3-20-01-27

グループ: 6-3-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 先生の手伝いをしました。迷惑をかけないため、最悪、ガムテープを、口に貼らないといけないかもしれない。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 4. 簡単だった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

4. 役割把握・認識能力

サブカテゴリー項目数: 7

A. 初級レベル

4.1 自分の役割を遂行する能力

B. 中級レベル

4.2 複数の仕事を並行処理する能力

4.3 自分の役割を拡大する能力

C. 上級レベル

4.4 役割を超えて全体を見渡す能力

4.5 不条理な仕事を引き受ける能力

D. 最上級レベル

4.6 自分の仕事にこだわる能力

4.7 状況に応じた人材の最適化を図る能力

A. 初級レベル

4.1 のサブカテゴリーは、役割把握・認識能力の中でも、その初歩として、目の前にあるやるべきことを、しっかりとこなせる能力レベルに属するものです。

4.1 自分の役割を遂行する能力

これまで説明をしてきましたように、アニメーション制作は、グループ単位による協働作業を前提としながらも、個々の作業については、各々のメンバーが担う役割に応じて行われるため、分業体制が基本となっています。そのため、メンバーの一人でも自分の仕事を想定された時間内に終わらせられなければ、その先の作業を担う他のメンバーに迷惑をかけることになります。その場のその時点での一つひとつの作業成果が、結局、一本の作品の完成にも影響して行くことになります。

例えば、ある場面に必要とするキャラクターや背景の作成が予定通りに進まず、大幅に遅れれば、そのキャラクターや背景を必要とする場面の撮影が、文字通りにその場で中断してしまいます。時折、事前に次の撮影シーンの準備をしっかりと行っておくことで、できる限り不測の事態に備え、円滑に分業体制を進めるグループもありますが、例年、なかなかここまで事前準備ができるグループが見当たらないのも事実です。

この自分の役割を遂行する能力は、役割把握・認識能力を培う第一歩と言えますが、メンバー一人ひとりの責任の重さは、その役割やその場の状況により大きく異なります。一方で、その役割を選んだ以上、目の前の作業を回避することは許されません。そのため、例年、自分が担った役割に応じた仕事があまりにも難しいため、途中で投げ出してしまう児童達が少なからず見られますが、一つひとつの仕事を着実にこなして行かない限り、作品は決して完成しない現実を再認識することで、他のメンバーの力を借りながらも、元の仕事へ戻って行くのが普通です。グループの側からしても、全員でたった4、5人しかメン

バーがいませんので、もともと少ない戦力の中で一人でも失われることの代償は、それだけ大きいということです。

下記の 4.1.1 及び 4.1.2 の事例は、どちらもアニメーター役の児童達が記した外在化カードですが、この「自分の役割を遂行する能力」を存分に発揮して自分達の作品に登場するキャラクターや背景画の作成に勤しんだことが読み取れます。素材作りが進まなければその後に続く撮影作業はままなりませんので、まさにアニメーターとしての真価が問われる場面ですが、その役割をしっかりと果たすことで着実にアニメーション制作を前進させることにつながったはずです。

4.1.1

クラス: 6-3, 日付: 2019-11-05, コース: 6-3-19-11-05

グループ: 6-3-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、皆で撮影に使うキャラクターを粘土で作りました（結構、難しかった）。アニメーターとしての役割を、少しは発揮できたかなと思います。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

4.1.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-11-22, コース: 6-2-19-11-22

グループ: 6-2-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 2 分にするか、何枚、撮るかを、皆で決められました。今日、背景を描きました。とても頑張りました。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 4. 簡単だった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

4.1.3 の事例は、撮影役の児童によって記された外在化カードですが、撮影作業が本格化する中でようやく自分の役割に応じた本領を発揮することができたことが読み取れます。勿論、最終的には質や中身が問われることとなりますが、それでも一回の作業で 300 枚の撮影を行えば 10 枚 1 秒の換算で 30 秒となりますので、後述する「5.9 作業成果を検証する能力」から鑑みても、かなりの作業成果と言えます。

4.1.3

クラス: 6-2, 日付: 2019-11-28, コース: 6-2-19-11-28

グループ: 6-2-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、300 枚ぐらい撮れたので、良かったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

B. 中級レベル

4.2 及び 4.3 のサブカテゴリーは、役割把握・認識能力の中においても、複数の仕事を同時処理できるようになるなど、初級能力よりもさらに仕事の処理能力を高めた能力レベルに属するものです。

4.2 複数の仕事を並行処理する能力

本職のアニメーション制作の現場では、作品の規模にもよりますが、テレビで放送されるレベルのものとなりますと、厳格な分業によって成り立っていますので、よほどのことがない限り、例えば声優の仕事をアニメーターが担うなど、自分の役割を超えて他の仕事を行うことはありません。

一方で、NAKAHARA アニメーションでは、本職と同様に役割分担が基本となっていますが、一グループあたりメンバーが 4、5 人しかいませんので、各制作工程では、特定の役割を担った児童に過度に作業が集中することが起きます。そこで、この能力の名が示すように、役割の垣根を越えて、数多くの作業をメンバー全員で臨機応変に同時に対応することが求められます。

その際に、本来、自分のやるべき仕事を行わずに、他の作業の支援に回ってしまうのは、本末転倒となります。例えば、監督役の児童が、背景画の作成が間に合わないため、一生懸命に色を塗る作業に専念する一方で、全体を見渡すことを忘れて、メンバー間の意見の対立に気が付かず、結局は大喧嘩が起きてしまい、監督としての力量を疑問視されるなどが挙げられます。

このような場合、監督本人としては、グループのためを思い、そしてしっかりと期限内に作品を完成させるために、一生懸命にやったつもりであったとしても、本来の仕事は、グループ内の不満をいち早く察知し、しっかりとメンバー間の絆を再確認し、必要に応じて作業手順を見直すことが監督としての優先事項となります。

なかなか現実には、自分のやるべき仕事を含めた複数の作業を、同時進行でこなして行くことは大人であっても難しいものですが、それでもそのような場面に出くわす可能性がかなり高い以上、並列的に作業をこなす能力の必要性を、否応なしにどの児童も実感することになります。

下記の 4.2.1 及び 4.2.2 の事例は、どちらも助監督役の児童達が記した外在化カードですが、この役割の特徴としてユーティリティー・プレーヤーのようにどんな仕事でも必要と

されるのであれば厭わず行うことが求められますので、それだけ複数の仕事を同時に対処する機会が増えることになり、必然的にこの「複数の仕事を並行処理する能力」を発揮することも求められます。この並列処理のスピード次第で、後述する「6.5 作業効率を上げ続ける能力」に大きく関わって行くことは言うまでもありません。

4.2.1

クラス: 6-3, 日付: 2019-11-22, コース: 6-3-19-11-22

グループ: 6-3-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、監督、編集さんの手伝いをしました。写真の方は、すごく順調で、466 枚できました (全部 13 で、1000)。良かったです。次は、写真を全部、完成させたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

4.2.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-11-28, コース: 6-2-19-11-28

グループ: 6-2-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、小物作りを頑張った。少し撮影もして、完成度 10%に。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

4.2.3 の事例には、撮影作業の途中でキャラクターが壊れてしまい、急遽、修理をしながら撮影を続けたことが記されています。この外在化カードを記した児童は撮影役ですが、緊急事態であれば後述する「4.3 自分の役割を拡大する能力」も発揮しながら、キャラクターの修理に手を貸すことが求められます。特に、登場する機会の多いキャラクターの場合、他の場面を先に撮影するなどの措置が取り難いことが普通ですので、その場で対処することがなおさら求められます。

4.2.3

クラス: 6-2, 日付: 2019-12-18, コース: 6-2-19-12-18

グループ: 6-2-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 2 ロールの直しをすることが、できました。うさ子を作り直すのが、難しかったけど、頑張った。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 7. つらかった, 8. 難しかった
がんばり度: 5. かなりよくがんばった

4.3 自分の役割を拡大する能力

上述の「4.2 複数の仕事を並行処理する能力」の延長として、NAKAHARA アニメーションの活動では、事前に決めていた役割を超えて、それがたとえ自分にとって不向きな仕事であっても行わなければいけない状況が少なからずあります。卑近な例としては、例年、秋から真冬にかけて制作活動を実施しますので、季節柄、風邪やインフルエンザなどで欠席する児童が出始めますと、必然的に休んだメンバーの役割を、急遽、誰かが交代する必要があります。

ある程度の規模の会社組織であれば、その役割に応じた人材を臨時に雇うなどのことができますが、NAKAHARA アニメーションでは、よほどのことがない限り、他のグループから人材を借りてくることはできません。そもそも、他のグループに人材派遣ができるだけの余裕を持って、制作作業を順当に進めることができるグループは、非常に希というのが実情です。

そこで、役割分担による分業を前提としながらも、実際の制作活動の現場では、その場その時に応じた仕事に合わせながら、それぞれの役割を拡大することが求められますし、いつでもそれに備える意識も持つておくことも大切になります。いざという時のために、他の役割が担っている作業内容に対しても、常にお互いに少なからず把握をしておくということです。

後述する「4.6 自分の仕事にこだわる能力」との兼ね合いで、良い意味で自分の役割に固執し始めますと、なかなかこのような柔軟な対応ができないケースもありますが、一方で、メンバーの欠席など、やむにやまれぬ事情で、急遽、役割を交代することで、本人でさえも予想をしていなかったような思わぬ力が発揮されることがあるのも事実です。

下記の 4.3.1 の事例には、アニメーターの役割を担った児童が、監督や助監督に代わりグループ活動に貢献しないメンバーに対して注意を試みたことが記されています。なかなか同年代の友達や仲間に対して自分の本来の役割を超えて注意をするのは躊躇われるものですが、責任ある仕事としてアニメーション制作を行う以上、制作活動に貢献しない行為や態度に対しても監督や助監督がそれを見過ごすようであれば、誰であれ注意することが望まれます。

4.3.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-10-30, コース: 6-1-19-10-30

グループ: 6-1-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、プレゼンテーションの内容を決めた。皆、真剣にやっていたけ

れど、ふざけている人を、あまり注意できなかったので、して行きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

4.3.2 及び 4.3.3 の事例には、どちらも撮影役の児童達が自分達の本来の仕事とは異なるアニメーターの仕事を手伝ったことが記されています。特に、キャラクターや小道具を作成する際に背景画とのサイズ感を考える必要がありますので、これらの事例のように撮影役が小道具を作ることに積極的に関与することは、その後の撮影作業を円滑に進める際の鍵にもなります。因みに、例年、撮影役の児童達に対して、直接、素材作りに携わらない場合でも必ず背景画とキャラクターのサイズ感を確かめ、さらに実際に撮影をする際にどのように撮れば奇麗に見えるのかを事前に思案しておくことを促していますが、アニメーション制作の経験がほとんど無いだけにサイズ感を確認することの重要性に気付かず、なかなかそれを実行するケースが少ないのも事実です。

4.3.2

クラス: 6-3, 日付: 2019-11-12, コース: 6-3-19-11-12

グループ: 6-3-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 3 時間目、粘土で、月や地球、マーズ（お話に出てくる星）を作った。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

4.3.3

クラス: 6-1, 日付: 2019-11-20, コース: 6-1-19-11-20

グループ: 6-1-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 写真を撮るテストをした。そして、本棚も描いた。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

C. 上級レベル

4.4 及び 4.5 のサブカテゴリーは、役割把握・認識能力の中でも、制作活動全体の進行を考えた上で、不条理な仕事であっても引き受けるなど、高度な能力レベルに属するものです。

4.4 役割を超えて全体を見渡す能力

前述の「4.3 自分の役割を拡大する能力」をさらに高度化する形で、自分の役割を超えて各種仕事に理解を示し、必要であれば柔軟に対応するだけでなく、今行っている作業が、制作活動全体とどのようにつながっているのかを見渡せるようになることが、この能力の特徴です。

基本的にこの能力は、監督役や助監督役の児童達にとって必須の能力の一つと言えますが、アニメーター役や撮影役の児童達にとっては不要というわけではありません。それぞれの立場を踏まえた上で、そこから一段上の視点から見えてくるものは、全体が見渡せることで、共通に見える部分もあれば、少しずつ違っている部分もあるはずです。このような共通な部分と違う部分の双方をグループ内でお互いに確認し合えれば、前述した「2.3 冷静に情報を吟味する能力」にもつながる形で、それだけ優れた判断が下せるものです。

例えば、後述する「4.6 自分の仕事にこだわる能力」は、やるべき仕事に対する責任感の表れであり、また自分の仕事に自信を持ち始めたことを示す証拠にもなる大事な能力ですが、一方で自分の役割にだけこだわっている限り、他のメンバーの仕事を知る機会を失うだけでなく、そもそも自分達が何を行っているのか、あるいはどのような作品を作りたいのかという本来の目的や制作進行の全体像を見失ってしまうことが危惧されます。

また、全体像が見えてきますと、改めて今ここで自分が行っている作業の意義を再確認できるようになります。例えば、同じデザインの小道具を大量に作成するなど、繰り返しの連続で面白みの無い作業であったとしても、俯瞰的な視点から、後々それらが映像表現として素晴らしいものになることが分かっているならば、士気を落とさずに作業を続けられるものです。

下記の 4.4.1 及び 4.4.2 の事例は、どちらもアニメーター役の児童達によって記された外在化カードですが、前述しましたように、例年、撮影作業が進むとどうしてもアニメーターの出番が減ります。そこで、ただ撮影作業を傍観するのではなく、これらの事例のようにこの「役割を超えて全体を見渡す能力」を発揮して、制作活動の進行状況を的確に掴むことで、もし時間的に余裕が無いのであればその旨を監督に進言する必要があります。

特に、4.4.2 の事例には、これまで撮り溜めてきた撮影フィルム（ロール）を一本にまとめて試作版として仕上げるところまで至ったことが記されていますが、試作版はあくまでも途中経過であり、後に試作版上映会でのアニメーション制作の専門家による批評次第で作品の内容を大きく修正する可能性もあることから、ここが制作活動の最終目標ではないことを再確認し、この事例のように気を引き締め直すことが大事となります。

4.4.1

クラス: 6・3, 日付: 2019-11-27, コース: 6・3-19-11-27

グループ: 6・3-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、撮影をしました。292 枚、撮りました。目標の 1800 枚の 10% くらいを、できたので、頑張って行きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 3. 面白かった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

4.4.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-12-18, コース: 6-2-19-12-18

グループ: 6-2-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 取り敢えず、一本化まですることが、できました。でも、完成まで行っていないので、頑張ります。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

4.5. 不条理な仕事を引き受ける能力

責任を伴う仕事の大半は、メンバー間で均等に分割できるほど単純なものではないことの方が普通です。そのため、誰かが不平等な作業を担うことを強いられ、一方でその人が引き受けなければ、仕事自体が終わらないような状況はよくある話です。

平等意識は、社会制度を支える非常に大切なものの一つであり、平等に対する感覚は、児童達の中で広く見られますので、日常の学校生活では、少しでも不平等な状況が起これば、言い争いやケンカの原因となり、教師が仲裁に入ることで、その場を収めることになります。一方で、この平等感覚を揺さぶるような状況が、NAKAHARA アニメーションの活動では、現実社会と同様に往々にして起きます。

前述の「1.9 嫌なことも腹に収める能力」にもつながる話として、もし役割分担が上手く行かず、メンバー間で不平等な作業量の割り当てが発生する度にもめるとなれば、いつになっても作品は完成しません。そのため、メンバーの誰かが自分がやらなければ前に進まないという覚悟を持って、そのような理不尽とも言える不平等な状況に対処することが求められます。

そもそも全ての作業を平等に分け与えるためには、各メンバーの持つ各種能力を事前に調整するだけでなく、その上で各々の能力や力量の差を埋める必要があります。このような前提に立った場合、少し極論になりますが、例えば、絵を描くのが得意ではないメンバーがいた場合に、その児童の力量に無理をしてでも合わせることになります。これは明らかに非効率というだけでなく、このようなことを行うこと自体、不条理と言えます。

さらに厳密に平等を図るのであれば、意見を主張する際の物腰の柔らかさや、やるべき

ことを最後までやり抜くという粘り強さなど、それぞれの子供が持つ特性や性格の違いまで考慮しなければならず、これらの違いを全て埋めようとすれば、新たな不平等や不条理を押し付けることにつながります。

明らかに不平等かつ不条理な状況であったとしても、自分が行うことが最も高い作業成果を生むと思うのであれば、敢えてその不平等を受け入れる覚悟を持てるかどうか、この能力が発揮される第一条件となります。

下記の 4.5.1 の事例は、撮影作業に必要とする素材作りの段階でアニメーター役の児童が記した外在化カードですが、他のメンバー達がほとんど協力をしてくれない中で素材作りに奮闘したことが読み取れます。例えば、前述しました「4.2 複数の仕事を並行処理する能力」を最大限に発揮したとしても、粘土でキャラクターを作りながら同時に背景面を作成するのはかなり難しいのが現実です。そこで、例えば背景面のデザインのみをアニメーターが担い、奇麗に線を描き直す作業と色を塗る作業を他のメンバー達に任せることができれば、それだけ効率的に作業を進めることができるはずです。

4.5.1

クラス: 6-2, 日付: 2019-11-08, コース: 6-2-19-11-08

グループ: 6-2-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: ストレスたまりました。I だけが頼りだー。もう、言おう、M、M と O、「働けー」。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 7. つらかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

下記の 4.5.2 の事例には、制作活動に必要とするものを用意するために走り回る目に会ったことが記されています。一方で、この外在化カードを記した児童は助監督ですので、その立場上、必要なものを調達する仕事はその役割の範疇と言えますので、この「不条理な仕事を引き受ける能力」を発揮して我慢強くこなして行くことが求められます。

4.5.2

クラス: 6-3, 日付: 2019-10-07, コース: 6-3-19-10-07

グループ: 6-3-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 助監督として、使い走りにされた。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 4. 簡単だった, 3. 面白かった

がんばり度: なし

D. 最上級レベル

4.6 及び 4.7 の能力は、役割把握・認識能力において、自分の役割に関するどんな仕事であってもしっかりこなせるようになった上で、さらにその上の段階として、自分の仕事に対する飽くなきこだわりや、グループにとって最適な人材配置の探求など、プロフェッショナルなレベルに属するものです。

4.6 自分の仕事にこだわる能力

自分の役割に伴う作業がどのようなものを把握し、その大半をこなせるようになった上で、その先を求めるようになるのが、この自分の仕事にこだわる能力と言えます。少しずつでも仕事ができるようになり、徐々に自分の役割に対する自信がついて行きますと、より高いレベルを求めるようになるのは、自然なことです。その際に、これまで以上に、細かな部分にまで目が行き届くようになっていくのが、この能力の特徴です。

この能力は、特にアニメーターの役割であれば、キャラクターの洋服などのディテールにこだわったり、背景画の完成度をさらに高めたりすることが挙げられます。また、撮影の役割であれば、一枚の写真、一コマの撮影に全神経を集中させ、さらには少しでも思い通りの撮影ができなければ、何度でも撮り直すことが挙げられます。

このような特徴は、プロフェッショナルリズムの意識の芽生えとも言い換えられますが、当然ながら、本職のアニメーション制作の専門家とは程遠いレベルのものです。しかし、それでも自分の仕事にこだわりを持ち始めることは、後述する「7.1 仕事の本質を掴む能力」や「7.3 甘えが許されない世界を理解する能力」など、頭での理解よりもさらに深い体感的な職業理解にもつながって行きます。

下記の 4.6.1、4.6.2 の事例は、どちらも撮影役の児童達が残した外在化カードですが、撮影という作業はカメラの角度や被写体との距離、キャラクターの動かし方、さらには光の加減次第で多様な表現ができる故にこだわればこだわるほど無限の可能性がそこには秘められています。勿論、限られた時間内に責任ある仕事としてアニメーション制作を行う以上、後述する「5.1 決められた期限を守る能力」とも関連して提出期限を厳守する必要がありますが、より優れた映像表現を求めて試行錯誤を繰り返す中で少しずつ手応えを感じ始めると、この「自分の仕事にこだわる能力」が開花し始め、さらなる試行錯誤を通じてこれらの事例のように十二分に発揮されるようになります。

4.6.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-11, コース: 6-1-19-12-11

グループ: 6-1-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、新しい場면을撮りました。最初、撮って、見直したら、雑だったので、撮り直しました。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

4.6.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-12-18, コース: 6-2-19-12-18

グループ: 6-2-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 細かいところまで、ちゃんと直した。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 4. 簡単だった

がんばり度: 4. よくがんばった

4.6.3 及び 4.6.4 の事例には、撮影作業が本格化する中で小道具や背景画などの素材を作り直し、質の向上を目指したことが記されています。その場で撮影結果を見直すことができるのがクレイ・アニメーションの特徴の一つですが、それだからこそ被写体の出来栄も直ぐに確認できるため、カメラを通して見た被写体がいま一つの出来であるならば、アニメーターとして作り直したいと思うのは納得できる話です。

4.6.3

クラス: 6-3, 日付: 2019-12-12, コース: 6-3-19-12-12-01

グループ: 6-3-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、小道具の修正を行いました。太くしたり、色を濃くしたりしました。しっかりできたので、良かったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

4.6.4

クラス: 6-1, 日付: 2020-01-17, コース: 6-1-20-01-17

グループ: 6-1-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、台所の水道を作って、クオリティを上げました。もうちょっとで完成するので、頑張りたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

4.7 状況に応じた人材の最適化を図る能力

役割把握・認識能力の最上位に位置するのが、この状況に応じた人材の最適化を図る能力です。協働作業の理想形として、それぞれの状況や全体の作業状況を見渡した上で、その場その時に最も適切な人材の配置を柔軟に行えるようになることが、この能力の本質です。

柔軟な対応の具体的な中身として、これまで説明をしてきました各メンバーが担う本来の役割を超えてでも、その場でやるべき仕事を全うすることや、一部のメンバーに過度な作業を強いるような不条理な状況があったとしても、我慢強く対応して行くことなどが含まれます。

誰かに我慢を強いることを人材の最適化の一つに含めると、我慢を強いられたメンバーが嫌々ながら作業を行った場合、明らかに非生産的になりますので、最適化の話とは矛盾することになりますが、前述してきた通りに、我慢を強いられた本人も含めて、その人以外にその仕事をしっかりとこなせるメンバーが他にいないことを、グループ全体で納得できれば、最適化が成立することになります。勿論、その際に前述した「1.13 協力関係を築く能力」とも関連して、それだけの信頼関係をグループ内に築いておく必要があるのは、言うまでもありません。

人材の最適化が求められる背景として、NAKAHARA アニメーションでは、できる限り本職のアニメーション制作工程を踏襲していますので、後述する「5. 計画実行能力」とも関連して、各工程が一連の流れ作業のような形で直線的に進められることが期待されます。一方で、現実には、その流れの中には、様々な作業が複雑に絡み合いながら渦巻いており、気を許すと直ぐにどこへ向かっているのか分からなくなり、一連の作業工程から外れてしまいがちです。

例えば、前述の「1.15 連鎖的にアイデアを創出する能力」とも関連して、観客を魅了するためのアイデアを、凌ぎを削りながら練るなどの作業は、そのアイデアがどこへ落ち着くのか誰も予測できませんし、ましてはその落ち着く先が見えないまま企画案をまとめるとなると、予定通りに事を運ぶことは極めて難しくなります。場合によっては、全く前に進めず、堂々巡りのような曲線的な作業の流れになってしまいがちです。一方で、このような曲線的な仕事の流れは、一見、無駄に見えたとしても、特にクリエイティブな仕事にとって、新しいアイデアを生み出すためには、必然的に伴うものです。

この直線と曲線という全く性格が異なる二つ作業の流れに対応するためには、どうしても状況に応じた人材の最適化を図る能力が、個々のメンバーの中にも、そしてグループとしても求められます。

下記の4.7.1及び4.7.2の事例は、どちらも監督役の児童達が記した外在化カードですが、前述しました「1.3 グループを導く能力」とこの「状況に応じた人材の最適化を図る能力」を存分に発揮して各メンバーにやるべきことを的確に割り振り、その日の制作活動時間内

に成すべきことを円滑に進めることができたことが読み取れます。特に、4.7.2 の事例では、敢えて監督が撮影作業に関わらずに小道具の作成作業の方へ回ったことが記されていますが、前述しました「1.13 協力関係を築く能力」と関連して、既に他のメンバー達に撮影作業を任せることができるだけの信頼関係が築かれているのであれば、監督であっても急を要する作業の方を支援する方が理に適っていると言えます。

4.7.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-18, コース: 6-1-19-12-18

グループ: 6-1-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、キッチンを作りました。アニメーターの O 君は、包丁を作りました。I さんと M さんは撮影、T 君は配置をしました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

4.7.2

クラス: 6-2, 日付: 2020-01-16, コース: 6-2-20-01-16

グループ: 6-2-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、特に撮影は、助監督と編集が撮影をしていて、自分は、他の作業をしました。小物を作りました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 4. 簡単だった, 3. 面白かった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

一方で、下記の 4.7.3 及び 4.7.4 の事例には、グループ内での仕事の割り振りが上手く行かず遊んでしまうメンバーがいたことが記されています。本当に全く仕事が無く、それ故に前述しました「1.10 状況を見守る能力」を発揮して、制作活動に敢えて参加しないというのであれば致し方ない面もありますが、後述する「5.7 事前準備を行う能力」を発揮して、次の撮影場面の準備をすることや乾燥によるひび割れが起き易いキャラクターなどの素材の状態を再確認することなどができるはずです。また、後述する「5.9 作業成果を検証する能力」を発揮して、既に撮り溜めたフィルムの出来栄を確認するなど、やるべきこと及びやれることは無数にあるはずです。

4.7.3

クラス: 6-3, 日付: 2019-11-12, コース: 6-3-19-11-12

グループ: 6-3-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、粘土で作った。固まってて、やり辛かったけど、柔らかくすることができた。ただ、ふざけてる人もいたから、今度は、ふざける人を無くすようにしたい。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 4. 簡単だった, なし

がんばり度: 3. がんばった

4.7.4

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-10, コース: 6-1-19-12-10

グループ: 6-1-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、何もできませんでした。そして、一枚も撮れていません。次は、4コマ目の完成に近づきたいです。遊んでいる人がいて、どうすればいいか考えたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 8. 難しかった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

5. 計画実行能力

サブカテゴリー項目数: 11

A. 管理系

5.1 決められた期限を守る能力

5.2 個々の作業時間を管理する能力

B. 実行系

5.3 並行して複数の作業を進める能力

5.4 グループとして仕事を貫徹する能力

C. 活用系

5.5 過去の経験を活かす能力

5.6 作業手順を決める能力

5.7 事前準備を行う能力

5.8 時間と質を見極める能力

D. 内省系

5.9 作業成果を検証する能力

5.10 作業進行の全体をふり返る能力

5.11 客観的に見直す能力

A. 管理系

5.1 及び 5.2 のサブカテゴリーは、期限や時間を守るという社会的責任を帯びる仕事を行う上で、基本となる能力の系統に属するものです。

5.1 決められた期限を守る能力

現代のような契約社会では、大半の仕事において、何らかの契約を結ぶ際に、その合意事項の中に期限を設けることが一般的です。同様に NAKAHARA アニメーションにおいても、責任ある仕事としてアニメーション作品を制作する以上、完成した作品の納期のみならず、企画書や試作版の提出期限など、各作業工程に伴う期限を守ることは大前提となります。

一方で、例年、納期に遅れそうになるグループが、少なからず現れることの方が普通です。NAKAHARA アニメーションの原則として、作品の内容や作業の進め方に関して、教師から教育的指導という形で口を出すことはありませんが、期限に遅れたグループに対しては、教師の判断により、厳しい指導がなされることがあります。

その背景として、中原小で実施されているキャリア教育活動では、教師の役割はプロデューサーとなっており、その具体的な役割の中身として、キャリア教育の特徴の一つとして挙げられる学校の外から力を借りるために、アニメーション制作会社と折衝を行い、そして協力を取り付けた上で、できるだけ円滑にキャリア教育活動を運営する責任を負っています。

この外部から協力を得る際に、社会的な契約（口頭による合意ですが）を結んでおりますので、学校側の都合だけで、企画書の提出期限や完成した作品の納期を延ばす決定をすることはできませんし、さらには相手側の都合もありますので、その延長を容易には認められないということになります。そのため、期限を守ることは、NAKAHARA アニメーションに参加する児童達のみならず、教師側にも厳しく求められることになります。

後述する職業理解能力の一つ「7.3 甘えが許されない世界を理解する能力」にもつながって行きますが、期限を守るという強い意識を持つことで、仕事としてアニメーションを制作することを理解して行くことになります。また、普段の学校生活では、ほぼ全ての活動が分単位で管理されていますが、この管理される立場から、自分達自身で物事を管理する立場になることをしっかりと認識できるかどうか、この能力の開花や発揮の条件となります。

下記の 5.1.1 の事例には、自分達のグループの企画書を提出する期限にどうにか間に合ったことが記されています。各グループによって練られた企画書については、企画発表会当日までにアニメーション制作の専門家が一件ずつ精査を行い、詳細な批評を用意すること

になりますので、必ず提出期限を守る必要があります。もし、期限に間に合わなかった場合、その道のプロフェッショナルからアドバイスをもらうという貴重な機会を失うことになりますので、このコメントを残した児童が自分達のグループの実態を省みたように、ギリギリで間に合わないということを避けるためにも、少しでも余裕を持って提出する方が望ましいことは言うまでもありません。

5.1.1

クラス: 6-2, 日付: 2019-10-18, コース: 6-2-19-10-18

グループ: 6-2-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、ギリギリで終わって、良かったです。次は、ギリギリじゃないようにします。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

5.1.2 及び 5.1.3 の事例には、制作活動の最終日にも関わらず自分達のグループの作品を提出期限内に完成できなかったことが記されています。どちらの事例も、同じグループに属する編集役及び監督役の児童達が残した外在化カードですが、後述する「6.3 大事な仕事を着実に実行する能力」と関連して撮り溜めてきたフィルムを一本の作品としてつなぎ合わせる作業はまさに編集が担うべき最も大事な仕事ですので、それが制作活動の最終日に行えなかったということは、自分自身の役割を全うできなかったことに直結します。同様に、それまでの制作工程がどれだけ上手く行っていたとしても、完成版の提出期限に間に合わなければ、責任ある仕事としてアニメーション制作を行う以上、監督としてその責任を果たせなかったことにつながり、前述しました「1.3 グループを導く能力」を発揮し切れなかったことになります。

5.1.2

クラス: 6-3, 日付: 2020-01-29, コース: 6-3-20-01-29

グループ: 6-3-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 終わらなかった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 4. 簡単だった

がんばり度: 3. がんばった

5.1.3

クラス: 6-3, 日付: 2020-01-29, コース: 6-3-20-01-29

グループ: 6・3・F, 役割: 監督

外在化カード内容: 400 枚ぐらい撮ったけれど、終わらなかった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.2 個々の作業時間を管理する能力

基本的に NAKAHARA アニメーションでは、上述しました各制作工程に伴う期限さえ守れば、その途中のプロセスについては、どのような作業の進め方をしても、各グループの判断に全て任せていますが、現実としては制作工程毎に数多くの作業に追われることの方が普通ですので、しっかりとそれぞれの工程に沿った作業時間を管理する能力の発揮が望まれます。

例えば、企画書の完成が著しく遅れれば、確実に次に続く素材作りや撮影作業などの制作工程に影響をもたらすことになり、本格的な制作活動の序盤から時間的な余裕がない緊迫した状況の中で作業を進めることを強いられることになります。

「塵も積もれば山となる」の諺ではありませんが、わずかな時間であっても有効に用いて、一枚でも多くのフィルムの撮影を行えば、それだけ作品の完成に近づくことになります。そのため、その日の作業が上手く行ったからといって、少しでも気を抜いて余裕をかましていると、後日、痛い目を見ることになりがちです。例年、多くのグループが、制作活動の終盤に差し掛かりますと自転車操業状態に陥ります。

制作活動全般の時間管理については、例年、助監督と編集の仕事の一つとなっていますが、他のメンバーについても、それぞれ自分の担った仕事に対する時間管理の意識をしっかりと持つようにならないと、各作業を役割分担しているだけに、一つでも滞れば、直ぐにも作業全体に影響を与えることになります。

下記の 5.2.1 の事例には、後述する「5.10 作業進行の全体を振り返る能力」も意識しながら、グループの各メンバーがその日にやるべき作業を的確に行えたことが記されています。そして、後述する「6.5 作業効率を上げ続ける能力」を発揮して、さらに効率的に作業を計画通りに進めて行くことを望むことも併せて記されています。その日にその場でやるべきことをメンバーの誰もが自分の役割に応じてしっかりとこなし、さらに作業効率を高めて行く方向へグループ全体が進み始めますと、作品の質とレベルを押し上げることに直結するだけでなく、その後の制作活動において時間的にも精神的にも余裕を生み出すことで、試作版上映会などを通じて修正すべき箇所が出て来た場合でも、的確に対応できるようになります。

5.2.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-13, コース: 6-1-19-12-13

グループ: 6-1-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、全体の約 70%終わりました。班、全員が各役割を果たせていたので、良かったです。まだ、時間を完璧に守れていないので、次は、完璧に守りたいです。かなりよく頑張りました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

下記の 5.2.2 の事例は、制作活動の終盤に記された外在化カードですが、残りの制作活動時間が少なくなる中でその日に行うべきことを終えられないとなりますと、その後の活動においてより厳しい状況に追い込まれることになります。この辺りは、前述しました「2.3 冷静に情報を吟味する能力」と「4.7 状況に応じた人材の最適化を図る能力」を発揮して、最優先でやるべきこと及び自分達の力量に基づいてやれることを見極めた上で最適な人材と最大限の労力の投入によって解決を図るしか方法が無いのが実情です。

5.2.2

クラス: 6-3, 日付: 2020-01-14, コース: 6-3-20-01-14

グループ: 6-3-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、あまりやることが終わらなかった。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, 4. 簡単だった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

B. 実行系

5.3 及び 5.4 のサブカテゴリーは、グループとして作業効率を高めながら、計画通りに、作業を遂行していく能力の系統に属するものです。

5.3 並行して複数の作業を進める能力

前述しました役割把握・認識能力の「4.2 複数の仕事を並行処理する能力」とほぼ同じものですが、計画実行能力側の視点から捉えたものが、この能力です。限られた時間の中で、個々の作業のみならず、複数の作業を同時並行してこなしていくことで、一分でも多くの時間を制作活動に充てられるかが、この能力の発揮の勝負どころとなります。

後述する「5.8 時間と質を見極める能力」とも関連しますが、少しでも時間的な余裕を作ることができれば、それでだけ自分達の作品を見直す時間に費やせることになり、ひいて

は作品の完成度を増すことにもつながって行きます。

一方で、例年、よくあるケースとして、期限内に作品を完成させることに焦り始めますと、撮影中に自分の手まで一緒に撮ってしまうことや、背景がずれてしまい土台の机の一部まで一緒に撮影してしまっても目をつぶることや、後日、編集して一本のフィルムとして試作版を作り上げるまで、そもそもこれらのミスに気が付かないこともしばしば起きます。

そのため、各メンバーが行っている作業に、少しでも時間的あるいは精神的に余裕があるのであれば、手が足りずに押している他の作業を率先して手伝うことを、グループとして組織的に行えるようにすることで、作品の質の低下に直結するミスを減らして行くことが期待されます。

下記の 5.3.1 及び 5.3.2 の事例は、どちらも企画段階において記された外在化カードですが、自分達のグループの企画書をまとめるにあたり、それぞれの作業を上手くメンバー間で分担しながら、まさにこの「並行して複数の作業を進める能力」を発揮して同時並行で進めることができたことが読み取れます。特に、5.3.1 の事例のように、誰もがそれぞれの役割に応じて一生懸命に働く姿をお互いに見ることは、グループ活動に従事することに対する充実感をもたらしてくれるものです。

5.3.1

クラス: 6-2, 日付: 2019-10-15, コース: 6-2-19-10-15

グループ: 6-2-D, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、役割を分けて、企画をしました。絵コンテを M さん、H さん、企画書を自分、物語を K 君と N 君が考えてくれました。楽しくできて良かったです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

5.3.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-10-15, コース: 6-2-19-10-15

グループ: 6-2-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 前回よりも、進んで、絵を描く人と企画書を書く人で分かれて、効率良くできたと思う。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

5.3.3 の事例は、撮影作業が本格化する中で記された外在化カードですが、どれだけ素材作りの段階で登場するキャラクターや背景画を用意できたとしても、撮影作業の途中でさ

らに小道具や新たな背景画を用意する必要が出て来ることの方が普通です。その際に、追加発注された素材が出来上がるまで撮影作業を中断するのは明らかに非効率的ですので、既に出来上がっている素材を用いて撮影できるシーンは前後の順番が違えたとしても率先して撮って行くことが求められます。そして、この事例のように平行して裏側で追加発注された素材を作って行くことが理想的です。因みに、撮影したシーンの順番が前後したとしても、ロール番号（業界用語でカット番号）さえしっかりと確認してあれば、編集の段階で順序良くつなぎ直すことができます。

5.3.3

クラス: 6-2, 日付: 2019-12-18, コース: 6-2-19-12-18

グループ: 6-2-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、私が粘土で小物を作り、一部の人は、撮影をして、役割よくできた。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 5. 悲しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

5.4 グループとして仕事を貫徹する能力

前述した役割把握・認識能力の「4.1 自分の役割を遂行する能力」を、グループ単位の視点から捉え直したものが、この能力の特徴となります。個人としてやるべきことをやることが大前提となりますが、それをグループとしても貫徹して行かない限り、一本のアニメーション作品を期限内に完成させることはかなり難しいのが実情です。

そこで、しっかりと仕事をやり切るという意思統一を、グループとしてできるだけ制作活動の早い段階で共有し、それを最後まで持続して行けるかどうか、この能力の肝となります。また、現実としてメンバー一人ひとりの持つ能力や力量が異なることの方が普通ですので、その差をグループとしていかに埋めて行くのかについても、この能力の発揮において大事なポイントとなります。

例えば、児童達の中には平等感が根強く意識されており、このこと自体とても良いことですが、一方で、「4.5 不条理な仕事を引き受ける能力」にて説明したような理不尽な状況が実際に起きた場合、この平等意識が逆に仇となってしまう、無理をしてでも乗り越えなければいけない仕事をメンバーの誰も引き受けず、グループとしても対処ができなくなるという悪循環に陥ってしまうことがあります。

そこで、苦しい状況も含めて少しずつ経験を積みながら、誰にどこまでならそれぞれの作業を任せられるのかを、常にグループ内で微調整しながら仕事をこなして行くことで、グループとして仕事を貫徹する能力を向上させて行くことになります。

下記の 5.4.1 の事例には、絵コンテをしっかりと書き終えたことが記されていますが、自分達の作品の設計図となる絵コンテの完成度次第でその後の制作活動の進展に大きな影響を与えることは間違いありません。それだからこそ、この「グループとして仕事を貫徹する能力」を発揮して、この事例のように少しでも完成度の高いものを作成することが望まれます。

5.4.1

クラス: 6-3, 日付: 2019-11-12, コース: 6-3-19-11-12

グループ: 6-3-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、主題と絵コンテを完璧に仕上げた。粘土までは行かなかったけど、完成して良かった。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

下記の 5.4.2 及び 5.4.3 の事例には、長い時間をかけて作り続けてきた自分達のグループの作品が、効果音も加えて遂に出来上がったことが記されています。前述してきました通りに、責任ある仕事としてアニメーション制作を行う以上、提出期限内に作品が完成しなければ、後述する「7.3 甘えが許されない世界を理解する能力」とも関連してキャリア教育活動の「キャリア」側における社会的評価の対象とは成り得ません。それだからこそ、例年、制作活動の終盤にはどのグループも作品を完成させるために全力疾走をする姿が見られます。

5.4.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-01-22, コース: 6-1-20-01-22

グループ: 6-1-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、やっとアニメーションが完成しました。撮った枚数は、1077枚です。だから1分30秒以上、2分以内に収まったし、全部に音を入れられたので、良かったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

5.4.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-01-22, コース: 6-1-20-01-22

グループ: 6-1-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、完成した映像に効果音を決めて、入れました。もう完成なので、嬉しいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

C. 活用系

5.5 から 5.8 までのサブカテゴリーは、より効率的に一步でも前に作業を進める方法があるのであれば、積極的に活用していく能力の系統に属するものです。

5.5 過去の経験を活かす能力

大半の児童達にとって、これまで仕事としてアニメーション制作を行った経験がありませんので、一回一回の活動時間自体が、次の活動時間の際にさらに上手に行えるようになるための貴重な経験を積む機会となります。経験がほとんど無いということは、その場その時にいかに多くのことを学べるかどうか、問われることになります。

当たり前の話ですが、過去に経験がないということは、それだけ失敗をする確率も非常に高いということになりますので、上手くできたという経験からよりも、思い通りにできなかったという経験から、次は失敗しないようにするための知恵をより多く引き出せるかどうか成功への鍵となります。

失敗をするという経験は、それは個々のメンバーとしてだけでなく、グループとして上手く行かなかったことも含まれていますが、実際にグループとして失敗したと自覚した場合に、しばしその責任や原因をめぐって、グループ内で言い争いやケンカが起こりがちです。その際に、次の活動時間において、改めてこのような状況に追い込まれそうになった時に、それをグループとしてどのように乗り越えて行くかが、この能力の発揮のしどころとなります。

同じような状況において、同じような失敗をグループとして繰り返している限り、グループとしての進歩が無いだけでなく、その分だけ確実に貴重な制作時間を失って行くことにつながります。さらに、グループ内の信頼関係にも亀裂が入ることになります。

勿論、失敗した体験だけでなく、成功した体験をグループ内で共有して行くことも大切なことは言うまでもありません。過去の小さな成功であっても、それを繰り返して行くことで、グループとしての団結力を向上させることにもつながって行きます。

下記の 5.5.1 の事例には、手探りで撮影作業を始めたものの、一部に期待外れの結果が出しまったため、より上手く撮るための工夫を行っただけでなくそこで得た手がかりを次の撮影作業の際に活かすことが記されています。後述する「6.6 工夫し続ける能力」にもつながる話として、これまで責任ある仕事としてカメラで撮影をした経験がほとんど無い

以上、例年、撮影作業については試行錯誤を繰り返すのが普通ですので、そこから少しでも手応えを感じればそれを改めて試してみて、上手く行けばそれを続け、いま一つであれば新たな工夫をし続けることになります。

5.5.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-11-19, コース: 6-1-19-11-19

グループ: 6-1-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、本格的な撮影が始まった。最初の 1 時間は、主に粘土か紙で、背景などを作り、残りの 1 時間は、撮影をした。けれど、一つ失敗があったので、次に活かすため、工夫をした。次回も、その続きをする。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

下記の 5.5.2 及び 5.5.3 の事例には、どちらにも撮影作業が波に乗り大幅に撮影枚数を伸ばすことができたことが記されています。上記の通りに撮影作業は試行錯誤の連続ですが、成功例と失敗例のどちらの知見もそれだけ溜まりますので、いずれこれらの事例のように一気に撮影枚数を増やすことができるようになります。特に、5.5.3 の事例は、この外在化カードが記された 12 月の上旬の段階で 1200 枚（2 分）を超える枚数を既に撮り終えており、驚くべきペースで撮影作業が進んだことを物語っています。

5.5.2

クラス: 6-3, 日付: 2019-12-03, コース: 6-3-19-12-03

グループ: 6-3-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、500 枚以上、撮りました。スムーズに進んだので、良かったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.5.3

クラス: 6-2, 日付: 2019-12-09, コース: 6-2-19-12-09

グループ: 6-2-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 1263 枚、オーバーしたね。でも、楽しかった。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 2. 楽しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.6 作業手順を決める能力

この能力は、前述の「5.5 過去の経験を活かす能力」の実践的な場での応用編とも言い換えられますが、アニメーション制作の経験がほとんど無いとはいえ、制作に伴う各種作業を事前にしっかりと考えずに場当たりの行っていては、効率的な作業の進行が見込めないだけでなく、貴重な制作時間の浪費にも直結します。

勿論、全く行ったことのない作業を行う以上、体当たりでしか臨めないことも事実ですが、それだからこそ何をどうすれば上手く行くのか、あるいは行かないのかを常に意識しながら、そこから得られた情報を次の制作活動へフィードバックし、より効率的な作業手順を練って行くことが求められます。

さらに、個々のメンバーがそれぞれの役割に基づいて各種作業にあたっていますので、時に隣にいるメンバーが何を行っているのかに気が付かないことも起きますが、そのような時こそ、前述の「4.4 役割を超えて全体を見渡す能力」とも関連して、各々の役割に応じた作業を制作活動全体から見て、いかに円滑に回るようにして行くのかを考える必要があります。

一見、その役割にとっては効率的な作業手順と思っていたものであったとしても、実は制作工程全体から見た場合、足を引っ張っているというケースもありますので、どの作業をいかなるタイミングで行うかを、特に毎回の活動時間の初めにグループ内で確認し合うことが、そのための時間を多少取られたとしても、作業効率を上げる早道となります。

下記の 5.6.1 の事例は、撮影役の児童が記した外在化カードですが、撮影作業が本格化する中で何をどう撮るのかを事前に決めておくことで、充実感を持って作業を進めることができたことが読み取れます。前述しました「5.5 過去の経験を活かす能力」とも関連しながら、撮影作業に関する知見と経験が蓄積されることで何をどうすればよいかの目鼻が効くようになり、それに伴いこの「作業手順を決める能力」の開花や発揮へもつながって行くこととなります。

5.6.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-10, コース: 6-1-19-12-10

グループ: 6-1-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、前回、話したことを思い出して、やりました。楽しかったです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

一方で、5.6.2 の事例には、撮影準備に手間取り結果として少ししか撮影できなかったことが記されています。こちらの事例も撮影役の児童が記した外在化カードですが、5.6.1 の事例のようにさらに撮影作業を繰り返して行く中で、事前に何を用意しておけばスムーズに撮影作業に入ることができるかに関する知見も身について行くものです。

5.6.2

クラス: 6-3, 日付: 2019-11-27, コース: 6-3-19-11-27

グループ: 6-3-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、合わせて 100 枚くらい撮りました。撮影するまでに、色々、時間がかかりました。次は、撮影を、どんどんして行きたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

5.6.3 及び 5.6.4 の事例は、どちらも同じグループに属する撮影役とアニメーター役の児童達によって同じ日に記された外在化カードですが、一方にはキャラクターや背景画などのセットの用意に手間取ることによって撮影枚数が少数に留まってしまったことが記されており、他方には今後の撮影の仕方に関してグループとして合意ができたことが記されています。これらの事例のように、セットの用意に時間がかかってしまった事実をしっかりと受け止めた上で、次の撮影作業の際に着実に段取りを決めて改善できれば、後述する「6.5 作業効率を上げ続ける能力」とも関連して、既に撮影の仕方が決まっている分だけ大幅に作業効率を上げて行くことができるはずです。

5.6.3

クラス: 6-2, 日付: 2019-11-28, コース: 6-2-19-11-28

グループ: 6-2-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: セットに時間が、かかってしまい。58 枚 (5.8 秒) しか撮ることができなかった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.6.4

クラス: 6-2, 日付: 2019-11-28, コース: 6-2-19-11-28

グループ: 6-2-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 2 ロール目を、ほぼできました。どう撮るかも決めれました。皆、頑張

りました。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 4. 簡単だった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.7 事前準備を行う能力

上述の「5.6 作業手順を決める能力」と類似する能力として、滞りなく仕事を進めるためには、いかに事前の準備作業を行っておくかが重要となることは、誰もが経験的に知るところです。一方で、仕事の量が溢れ始めると、次第に理想通りには行かなくなっていくのも現実です。

しかし、NAKAHARA アニメーションでは、やるべき仕事が溢れだしたとしても、これまでの経験から得られた知識を総動員して、先を見越した事前準備をどれだけ行えるかが、結局は限られた制作時間を有効に用いるための鍵となり、また作品の内容や質の面にまで影響を及ぼして行くことになります。

例えば、粘土で作成されたキャラクターは、冬場の乾燥した部屋の空気にさらされることで、直ぐにヒビが入ったり、破損したりしてしまいがちです。この問題を、撮影作業を行う度に対処していたのでは、撮影作業自体がその場で止まってしまいます。

例年、このキャラクターの破損と修理の問題に関して、撮影中に人型のキャラクターの手足が取れてしまうなど、かなり手を焼くグループが多く見られ、今年度の活動でも例外ではありませんでしたが、それでもグループによっては、この深刻な問題に対して、事前準備を行う能力を遺憾なく発揮し、しっかりと対処するところもあります。

具体的な対処法として、撮影作業はまさにアニメーション制作の醍醐味となる部分ですので、監督と撮影との間のやり取りを、他のメンバーも固唾を呑みながら見守ることが多いですが、このような待機状態の間に、アニメーターや助監督が、次に用いるキャラクターに不具合が無いかどうかの事前確認を行うことが挙げられます。

下記の 5.7.1 の事例は、アニメーター役の児童によって記された外在化カードですが、撮影作業の進行を見守りながら、後半の撮影に必要とする素材を事前に作成して用意したことが読み取れます。この「事前準備を行う能力」が上手く発揮できれば、それだけその場の作業だけでなくその先の作業も円滑に進めることが期待できます。

5.7.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-06, コース: 6-1-19-12-06

グループ: 6-1-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 最後の方に使うものを折り紙で大量に作りました。あともうちょっとで終わりそうです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.7.2 及び 5.7.3 の事例についても、円滑に撮影作業を進めるには、そのための準備や段取りを入念に行っておく必要があることをしっかりと認識していることが読み取れます。

5.7.2 の事例については、既に事前準備を実践していることが記されており、5.7.3 の事例については、これから実践する必要があることをグループとして合意したことが記されています。

5.7.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-12-12, コース: 6-2-19-12-12

グループ: 6-2-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 少し進めた。しかも終わりも作っているので、あと少し。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

5.7.3

クラス: 6-3, 日付: 2019-12-13, コース: 6-3-19-12-13

グループ: 6-3-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 撮影が、また進んだ。メンバーで使う道具を、始まる前から作っておこうということを決めた。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

5.8 時間と質を見極める能力

大抵の仕事に共通する必須能力として、時間と質のバランスを見極めることが挙げられますが、特に映像表現として作業成果がそのまま残るアニメーション制作などの職種では、この見極めが厳しく問われます。時間と質の関係は、明確に反比例しており、少しでも良い作品を作ろうとすれば、それだけの時間を求められ、そして費やした分だけ時間に追われることになります。

このような時間と質のバランスをいかに保つかというジレンマに頭を悩ませながらも、この難問にいかに対応していくかが、この能力の本質となります。二兎を追う者は一兎を

も得ずの諺ではありませんが、使える時間が有限である以上、時間と質の両者を同時に求め難いため、経験から最適と思われる両者間の均衡点を学び取って行くことになります。一方で、このような経験が無い児童達にとって、両者のバランスを少しでも見極められるようになるには、相応の時間を必要とすることになります。

例年、制作活動の終盤に差し掛かり、時間的にも精神的にも追い詰められた時が普通ですが、最適なバランスに気が付いた頃には、時既に遅しというのが現実です。そのため、この能力の開花や発揮には、かなり高度な要求が伴うことは否めませんが、時間と質のジレンマに苦しむ中で、後述する職業理解能力に属する「7.1 仕事の本質を掴む能力」や「7.3 甘えが許されない世界を理解する能力」の向上にもつながって行くことは間違いありません。

下記の 5.8.1 及び 5.8.2 の事例は、どちらも同じアニメーター役の児童により既に本格的な撮影作業が行われている段階で記された外在化カードですが、後述する「5.10 作業進行の全体を振り返る能力」も発揮しながら、明らかに他のグループと比べて撮影作業が遅れていることを認識した上で、早く前に進めたいという気持ちとそれだからこそ敢えてペースを落として確実に作業を終えた方が近道という気持ちとの間でまさに時間と質を見極めることの難しさを感じたことが読み取れます。

5.8.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-11-25, コース: 6-1-19-11-25

グループ: 6-1-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、周りの班を見て、遅れを感じた。上を目指し過ぎなので、もう少しゆっくりやって、早く終わらせたい。1 ロールは、終わらせたい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

5.8.2

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-11, コース: 6-1-19-12-11

グループ: 6-1-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、クオリティを求めすぎて、撮影が、あまり進みませんでした。次は、もう 1 ロールを完成させたいです。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

下記の 5.8.3 の事例には、制作活動の終盤を迎える中で、大慌てで自分達のグループの作

品を完成させようとした結果、明らかにこれまで撮影をした分と比べてその質が落ちてしまったことが記されています。毎年、このような苦しい状況に追い込まれるグループが少なからず見られますが、後述する「7.3 甘えが許されない世界を理解する能力」及び「7.4 現実感を持って臨む能力」とも関連する形で、厳しい経験をすることでこの「時間と質を見極める能力」の重要性を強く認識するようになります。

5.8.3

クラス: 6-2, 日付: 2020-01-16, コース: 6-2-20-01-16

グループ: 6-2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 終わっていないから、急いで撮ったので、質が落ちていると思う。衝突も少しあった。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 4. 簡単だった, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

D. 内省系

どれだけ積極的に制作活動に取り組んでいたとしても、実際の作業が計画通りに進んでいるのかどうかをしっかりと検証する必要がありますが、5.9、5.10 及び 5.11 のサブカテゴリーは、一歩引いた視点から全体をふり返る能力の系統に属するものです。

5.9 作業成果を検証する能力

この能力の本質として、責任感を持って仕事を行うということは、ただそれを遂行すればよいというものではなく、きっちりと約束した通りに行われたかどうかを確認するところまでを、その仕事の範疇に含むものです。

後述する「5.10 作業進行の全体をふり返る能力」とも関連しますが、グループ内で役割分担をしながら一本のアニメーション作品を作って行く中で、個々の作業成果がそのまま作品の出来栄に直接影響をもたらしますので、この能力は自分が担った作業成果を、それが十分なものであるかどうかを検証するところまでを含めて、成すべきことを貫徹する能力とも言い換えられます。

時間に追われることの方が普通なアニメーション制作の現場では、作業が進行するにつれて、どうしても一つひとつの作業成果に目を配るだけの余裕が無くなってきます。例えば、背景画に塗り残しがあったとしても、その作業を行った本人だけでなく、グループとしても作品の完成を優先して、そのようなミスに目をつぶってしまうことが、度々、起きます。

多少のミスであれば、試作版の段階で修正を行うことができますが、それでも、毎回、

しっかりと確認できていれば、前述しました「5.8 時間と質を見極める能力」につながる時間と質のバランスの適切な見極めを行えるだけの精神的な余裕を生み出すことができるようになります。

下記の 5.9.1 及び 5.9.2 の事例は、どちらも編集役の児童達によって記された外在化カードですが、今年度についてもこの役割が担う大事な仕事の一つとして撮影枚数の管理が強調されました。そして、まさにこれらの事例のように、この「作業成果を検証する能力」の発揮と合わせて、しっかりとその責務を果たしたことが読み取れます。撮影作業の基本として、頭から最後まで間断なくつながった一本のフィルムとして撮影をするのではなく、最大で 10 秒程度の細かいロール単位で撮影をしますが、その背景には途中で問題があった場合にその箇所だけを撮り直せば済むという大きな利点が挙げられます。特に 5.9.2 の事例については、まさにこの利点を活かして実際に撮ったフィルムの内容を確認し、アニメーションらしい映像表現にはなっていない箇所を発見したことが記されています。

5.9.1

クラス: 6-3, 日付: 2019-11-19, コース: 6-3-19-11-19

グループ: 6-3-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、撮影で 232 枚、撮れて、確認までできた。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

5.9.2

クラス: 6-1, 日付: 2019-11-20, コース: 6-1-19-11-20

グループ: 6-1-C, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、2 ロール目を撮影しました。セリフが、たくさんあって、あまりアニメーションのようではなかったので、修正して行きたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.10 作業進行の全体をふり返る能力

前述の「5.9 作業成果を検証する能力」と呼応する形で、個々の作業成果を確認するだけでなく、適宜、作業成果全体を見直すことも重要となります。各作業を役割分担して行きますと、個々の作業が順調に進んでいる時ほど、作業全体から見た場合に、必ずしも理想的な方向には進んでいない状況が、往々にして起きます。

前述の「4.4 役割を超えて全体を見渡す能力」とも関連しますが、仕事としてアニメーション制作を行っていますので、自分達がどのような作業進行の状態にあるのかを、グループとして常に確認し合うことは、マネジメントの仕事の基本であり、絵を描いたり撮影をしたりする作業と同様に大事な仕事のひとつとなります。

過去の制作経験が無いために、どうしても児童達にとって個々の作業状況から全体をふり返るしか術がないことは事実ですが、前述しました時間と質のバランスの話ではありませんが、かけるべき時間と質の見極めを間違えて、ある特定の場面に時間と労力をかけすぎて、他の場面にかけるコストを十分に費やせなくなりますと、非常にアンバランスな作品が出来上がってしまいます。

例年、作品の最初の方の質や映像の展開が見事な一方で、肝心要の一番の見せ場の質が極端に落ちる作品がしばしば見られます。逆も然りで、最初は焦ってしまいかなり荒れた作風であったものが、段々と各種スキルが成熟してきたことで、途中から作品の出来栄が急上昇するようなものもあります。これらの作品は、たとえどれだけ面白いストーリーであったとしても、観客から低い社会的評価を受ける憂き目にあってしまいがちです。

下記の 5.10.1、5.10.2 及び 5.10.3 の事例は、どれも編集役の児童達によって記された外在化カードですが、前述した通りにこの役割が担うべき大事な仕事のひとつとして撮影枚数の管理があります。特に、今年度については、これまで撮った枚数と上映時間（最大撮影枚数）とを比べて残りの撮るべき枚数を計算し、全体の撮影作業の進行状況をパーセンテージとして表すことが求められました。パーセンテージという数値として制作活動の進行状況の確認ができれば、誤魔化しが利かない分だけこの「作業進行の全体を振り返る能力」がより発揮し易くなります。

5.10.1

クラス: 6-3, 日付: 2019-11-22, コース: 6-3-19-11-22

グループ: 6-3-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、予定枚数の内、9.4%をやりました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, 6. 腹が立った

がんばり度: 2. 少し足りなかった

5.10.2

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-18, コース: 6-1-19-12-18

グループ: 6-1-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、100 枚、撮りました。合計 467 枚です。900 枚中 467 枚なので、77%撮れました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった
がんばり度: 3. がんばった

5.10.3

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-18, コース: 6-1-19-12-18

グループ: 6-1-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 最後のシーンを作って、最初から見直した。約 48.3%。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.11 客観的に見直す能力

中原小で実施してきたアニメーション制作は、確かに芸術的な活動の一つですが、あくまでも観客に披露するための作品を、責任ある仕事として制作しています。そのため、第三者的な視点から自分達を作っている作品を、その作業工程を含めて見直すことが常に求められます。この客観的な視点を失ってしまいますと、往々にして自分達のグループのメンバー以外の誰も理解不能な自己満足的な作品が出来上がってしまいがちです。

上記の通りに、キャリア教育活動を通じて制作されるアニメーション作品は、その参加児童達の芸術センスを伸ばし、その結果に対する自己満足のために作られるのではなく（結果として、芸術センスを伸ばし、自分達でも満足できる作品が出来上がれば、それにこしたことはありませんが）、あくまでも観客に出来上がった作品を披露し、そして評価をしてもらうことを目的としていますので、観客が何を求めているのか、さらにはどのような映像表現に対して強い印象や関心を持ってもらえるかを考えながら制作活動を進める必要があります。

学問の世界では、人はどこまでも主観的な生き物で、そもそも何が客観なのかを定義できない以上、本当の意味での客観性はある得ないとする場合がありますが、ここで言うところの客観的な視点とは、観客やアニメーション制作の専門家など、第三者の立場から上映会にて社会的評価を下す側の視点ということです。

過去にもこの種の能力が発揮されてきたことを確認しておりましたが、多くの場合、完成版上映会後のキャリア教育活動の最終盤にて、低い社会的評価に対する反省の意味合いを込められた文脈の中で見られました。そのため、制作活動期間中に、この客観的に見直す能力の開花や発揮を明確に記した外在化カードは、ほとんど見当たらなかったため、これまでは前述の「5.9 作業成果を検証する能力」の一部として扱ってきました。

一方で、数年前の活動からこの能力の発揮を明言した外在化カードが制作活動期間中に数多く見られたため、改めて独立した項目として扱うことにしました。従来の分類項目で

あった「5.9 作業成果を検証する能力」との差は、ほとんどありませんが、自分の目からだけでなく、第三者の目を意識しながら作業成果を検証する点が、両者の違いと言えます。

この能力に分類された外在化カードが急増した背景には、キャリア教育活動を担当された 6 年生の先生方が、過去にもこの活動に携われた経験を持ち、その上で社会的評価の重要性をしっかりと認識され、そして参加児童達がより高いレベルで挑戦し続けることを学習方針として取られたことが影響しているものと推察されます。

因みに、このより高いレベルで挑戦し続ける仕掛けとして、社会的評価の仕組みを上手く活用しており、例えば、年度によっては試作版上映会の段階でも、クラス内で人気投票を行い、各作品に対する総合順位を付けることや、さらに完成版上映会の席でも、各グループが自分達の作品を観客の前でプレゼンテーションする際に、試作版からどのような点を改善したのかをアピールすることを推奨しています。当然ながら、試作版と完成版との間にある改善点を、観客に理解してもらえる形でアピールするためには、少なからず自分達の作品を客観的な視点から見る必要があります。

下記の 5.11.1 の事例は、試作版上映会の席にてアニメーション制作の専門家や他のグループの児童達から批評やコメントをもらい、それらに基づいて修正作業を行い、改めて一本の作品として編集し直した際に記された外在化カードですが、試作版上映会を通じて少しでも映像表現に問題があれば誰かが気が付くという経験をしているため、この「客観的に見直す能力」を発揮して、第三者の目から見ても問題が無いかどうかをしっかりと確認する意志が読み取れます。特に、この外在化カードを記した児童は撮影という役割を担っていますので、映像表現に関するミスはそのままこの児童の責任に直結するため、それだけ慎重に自分達の作品を確認する必要があります。

5.11.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-01-18, コース: 6-1-20-01-18

グループ: 6-1-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、新しく一本にしました。あと、音を付けました。今度は、1 回、見て、完璧にできてるか見たいです。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6. 課題解決能力

サブカテゴリー項目数: 8

A. 自覚系

6.1 自分が受け持つ責任を覚悟する能力

6.2 辛抱強く我慢する能力

6.3 大事な仕事を着実に実行する能力

6.4 主体的に行動で示す能力

B. 継続系

6.5 作業効率を上げ続ける能力

6.6 工夫し続ける能力

C. グループ系

6.7 グループ全体の作業効率を上げる能力

6.8 足りない部分を補い合う能力

A. 自覚系

6.1 から 6.4 までのサブカテゴリーは、主体的に課題の解決に取り組む心構えの系統に属するものです。

6.1 自分が受け持つ責任を覚悟する能力

この能力は、役割把握・認識能力の「4.1 自分の役割を遂行する能力」とも重なる部分がありますが、その大前提として各メンバーが担った仕事に伴う問題や課題を、それぞれが責任を持ってしっかりと解決して行く覚悟を持たない限り、制作活動は成り立ちません。また、問題解決への責任感を伴わなければ、誰かが助けてくれるという甘えを生み出し、自分が担うべき作業成果に対しても、いい加減な態度を取りかねません。

前述してきました通りに、アニメーション制作は、役割分担によるメンバー間の協働作業を基本としていますので、それぞれの役割に伴う問題や課題に対しては、誰よりも先に、その役割を担った児童自身が対処にあたることが求められます。

勿論、課題の中身によっては、一人では対処できないものも多数ありますので、自分の力量を見極めた上で、他のメンバーの協力を仰ぐことも大事ですが、問題が難しいからといって、それに真っ向から取り組まずに投げ出してしまうようなことは許されません。このような無責任な態度を取れば、前述した「1.13 協力関係を築く能力」にも直結しますが、グループ内の協力関係は直ぐにも崩壊の危機に陥ります。

また、自分が担った仕事に責任感を持つということは、後述する職業理解能力にもつながって行きます。職業理解能力の側からこの能力を解釈するならば、責任を負う自覚を持たない者は、その仕事を担う資格はないということになります。

下記の 6.1.1 の事例は、監督役の児童によって記された外在化カードですが、企画書作りの初日において前述の「1.3 グループを導く能力」と関連する形で、自分が担う役割に伴う

責任の重さをしっかりと認識したことが読み取れます。早い段階から監督役の児童がこの「自分が受け持つ責任を覚悟する能力」を発揮できれば、それだけ他のメンバーも真剣に自分達が担うそれぞれの役割に対して真摯に向き合うことが期待できます。そして、責任ある仕事としてアニメーション制作を行うための原動力となる後述する「7.4 現実感を持って臨む能力」の開花にもつながって行きます。

6.1.1

クラス: 6-2, 日付: 2019-10-08, コース: 6-2-19-10-08

グループ: 6-2-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、初めてで、色々、難しかったけど、監督なので、頑張りたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

一方で、6.1.2 の事例も監督役の児童によって記された外在化カードですが、制作活動が終盤を迎える段階でようやくこの「自分が受け持つ責任を覚悟する能力」が芽生えたことが読み取れます。大半の児童達にとって、アニメーション制作に関わらず責任ある仕事を経験する機会がほとんど無いため、例年、この児童のように何をどうすれば監督としての役割を果たせるのかに迷うケースも少なからず見られます。

6.1.2

クラス: 6-3, 日付: 2019-12-24, コース: 6-3-19-12-24

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 自分のやるべきことが分かった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 4. 簡単だった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

6.1.3 の事例は、撮影作業が順調に進み、これまで撮り溜めてきたロールを試作版として一本化する作業の直前の段階において編集役の児童によって記された外在化カードですが、何度でも撮り直しができる撮影作業とは異なり、一本化の作業は間違えが許されない作業ですので、後述する「6.3 大事な仕事を着実に実行する能力」と併せてこの「自分が受け持つ責任を覚悟する能力」の発揮が強く求められます。

6.1.3

クラス: 6-3, 日付: 2019-11-29, コース: 6-3-19-11-29

グループ: 6-3-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、予定枚数を達した。あとは、一つにまとめるだけなので、頑張りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

6.2 辛抱強く我慢する能力

アニメーション制作に伴う大部分の作業は、大半の児童達にとって忍耐力が試されるものです。撮影作業一つとっても、例年、10 コマ 1 秒換算で 1000 枚前後の撮影枚数となりますが、その一枚一枚を地道にコマ撮りして行かない限り、作品は決して完成しません。

また、背景画の作成にしても、例えば青空を描くの に一生懸命に塗り残しが無いように、ひたすら青色の絵の具やマジックで色を付けて行くことになりますが、もし少しでも塗り残しがあれば、その部分はそのまま撮影されてしまい、大抵の場合、後で修正できる機会はほとんどありません。言い換えますと、その場で起きた課題や問題を後回しにすることはできないということです。

この様な作業は、創造力だけでなく、単調な作業を我慢強く続けて行く精神力も合わせて求められます。見方を変えれば、創造力の実態は、忍耐力によって構成されていると言えるかもしれません。

忍耐力の中には、他のメンバーの能力が開花し、しっかりと発揮されることを辛抱強く待つことも含まれます。例えば、監督にとっては、自分のグループのアニメーター役の児童が持つ創造力が遺憾なく発揮され、観る人を魅了するキャラクターが作成されることを、じっと待つしかないこともあります。特に、監督自身が、キャラクターの作成などの工作能力に自信が無い場合はなおさらアニメーターの持つ創造力に期待をかけるしかないことになります。

下記の 6.2.1 の事例は、撮影役の児童によって記された外在化カードですが、本格的な撮影作業が始まる中で、一枚いちまい地道に写真を撮り続けるという作業の大変さを実感したことが読み取れます。ここで万が一にも撮影作業自体を投げ出してしまうことや、あるいは手を抜く方向に向かってしまえば、その時点で高いレベルの作品を作り上げることが望めなくなります。

6.2.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-11-19, コース: 6-1-19-11-19

グループ: 6-1-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、本格的に撮影を始めました。配置を少しずつ、ずらして行くという作業が、とても難しかったです。これからも頑張りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

6.2.2 の事例には、突然、自分達のグループが使っていたコンピューターが不調となり、制作活動を中断せざるを得ない状況に追い込まれたことが記されています。どうしても古いノート PC を使っている以上、毎年、経年劣化の面も含めて故障するものが出てしまいます。また、新品に近いものであっても扱い方一つで壊れてしまうのも事実です。そこで、このような深刻な事態に陥っても、その場のその時点でできる他の作業を行った上で修理作業を見守るか、あるいは代替のノート PC に撮影データを移すまでじっと我慢するしかありません。

6.2.2

クラス: 6-3, 日付: 2019-11-27, コース: 6-3-19-11-27

グループ: 6-3-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、パソコンのトラブルが起きて、撮影が遅れた。でも、その後、ちゃんと撮影ができたから、良かった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

6.2.3 の事例は、アニメーター役の児童によって記された外在化カードですが、制作活動が終盤を迎えるとアニメーターとしての仕事量が急激に減ることは致し方ありません。この事例のように、最小限の仕事であってもやれることはしっかりと行った上で、前述しました「1.10 状況を見守る能力」も併せて発揮しながら撮影作業の行方を見守ることが求められます。因みに、下書きに使った線が少しでも目立つようであれば、面倒がらずに消しゴムでしっかりと消しておくことは、映像表現の質を向上させることに直結することは言うまでもありません。

6.2.3

クラス: 6-3, 日付: 2019-12-23, コース: 6-3-19-12-23

グループ: 6-3-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、撮影の最後の方で、線を消す作業をしました。アニメーターで、撮影には、あまり関われなかったのが、少し残念でした。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

6.3 大事な仕事を着実に実行する能力

この能力は、役割把握・認識能力における「4.1 自分の役割を遂行する能力」を、「課題解決能力」の側から捉え直したのですが、NAKAHARA アニメーションでは、撮影したデータの保存作業など、作業方法自体は至極簡単で、該当するフォルダーを USB メモリーへドラッグ&ドロップするだけであっても、決して誤りが許されない作業が幾つかあります。

また、ミスの許されない仕事の他の例として、撮り溜めたフィルムをロール毎に管理していますが、このロールを全てつないで一本の作品にする編集作業が挙げられます。当然のことながら、つなげるロールの順番を間違えれば、意味不明な場面展開が成される困った作品となってしまいます。因みに、一ロールあたりの撮影秒数はそれぞれですが、おおよそ数秒から最大で 10 秒程度です。そのため、作品全体の上映時間次第ですが、例えば 2 分の作品であれば、12 から 20 個前後のロールから成ります。

毎年、折角作ったロールの一つを入れ忘れるという編集ミスが、度々、起きていますが、これまでも完成版の段階で、肝心要となる見せ場のロールをつなぎ忘れてしまい、かなり良く出来ていた作品を台無しにするという、最後の最後で取り返しのつかない失敗をしたグループもありました。

また、例年、上述の撮り溜めた映像データの保存作業に失敗するグループがあります。基本的に、毎回、撮影作業が終わった段階で、USB メモリーに映像データを保存することが行われていますが、保存する先を間違えてしまい、次回、撮影作業を再開しようとした際に、これまで撮り溜めてきたデータが全て消えているという深刻な事態が起きています。幸い、間違えたデータの保存先が直ぐに掴めましたので、大事に至りませんでした。それでもその間、撮影作業がストップしてしまったのは事実です。

このようなデータを保存するという単純作業であっても、ミスをした際の影響が限り無く大きいことを鑑みれば、間違いなくこなせることが要求され、それだけの緊張感が伴うことが普通です。

下記の 6.3.1 及び 6.3.2 の事例は、どちらも編集役の児童達によって書き残された外在化カードですが、撮影作業が本格化する中で撮り溜めてきたフィルムを間違いなく保存する作業の重要性をしっかりと認識していることが読み取れます。最近、スマートフォンやタブレットが小学生の間でも普通に使えるようになってきた関係で、キーボードとマウスが繋がったコンピューターを家庭内で使う機会が減ってきており、撮影データが入っているフォルダーを USB メモリーの中へ保存するというシンプルな作業であっても難儀する児

童達が見られるようになってきました。そこで、基本的に各グループが一企業として相互に競い合うのに対して、例年、編集という役割については業界団体のようにお互いに助け合うことを推奨しており、もし保存の仕方に迷うようであれば、隣のグループの撮影役の児童に助けを求めることができるようにしています。

6.3.1

クラス: 6-2, 日付: 2019-12-03, コース: 6-2-19-12-03

グループ: 6-2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日、ようやくロールを保存するのが、上手く行ったので、良かったです。この調子で行きたいです。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

6.3.2

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-11, コース: 6-1-19-12-11

グループ: 6-1-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、131 枚、撮った。結構、撮れたので、必ず、しっかり保存するようにします。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

下記の 6.3.3 の事例も編集役の児童によって記された外在化カードですが、こちらは撮影データの保存という大事な仕事を行う直前にノート PC の電源を抜かれてしまったため、この「大事な仕事を着実に実行する能力」が最も望まれる瞬間に発揮できなかったことが読み取れます。どうしても撮影作業が追い込みの時期にさしかかると、その日の制作活動時間のギリギリまで撮影を行おうとしてしまい、撮影データを保存するところまでグループとして気が回らないことがしばしば起きます。一方で、もし USB メモリーに保存を行わずにノート PC が壊れてしまった場合、その日に撮った分のデータは二度と復活しない可能性があります。だからこそ、編集役だけでなく他の役割を担うメンバー達もこの「大事な仕事を着実に実行する能力」に対する理解をした上で、編集役の児童に確実に撮影データを保存してもらっただけの時間を確保することが求められます。

6.3.3

クラス: 6-3, 日付: 2019-12-12, コース: 6-3-19-12-12-02

グループ: 6-3-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、結構、進んだけど、USB に保存する前に、コンセントが抜かれてしまったので、少し残念です。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

6.4 主体的に行動で示す能力

アニメーション制作の現場では、口先で何を言ったとしても、文字通りに映像表現として最終的に目に見える形で作業成果を示すことが求められますので、常に能動的に行動を起こし、毎回、その行動を形として残して行かない限り、一本の作品として完成させることはできず、その人の作業成果も社会的には認められないということになります。

協働作業を円滑に進める第一条件として、グループ内の個々のメンバーが、自分に課せられた仕事を主体的にこなして行くことですが、その旗振り役として監督が、敢えて他のメンバーの尻を叩かなくても、しっかりとそれぞれが能動的に働くことが、最も理想的な形と言えます。

時に監督役の児童にかかる負担が大き過ぎて、その重圧に負けてしまう者が、毎年、少なからず見られますが、このような状況を避けるためにも、自律的に動けるメンバーが一人でも多くいれば、それだけ監督の肩にかかる負担を減らすことにもつながって行きます。

また、監督役の児童にとっても、過去の経験に応じた知識や知恵を持っているわけではなく、さらに前述した「1.3 グループを導く能力」を生来から見に付けている者は、ほとんどいないのが普通ですので、自分の行動が他のメンバーに与える影響を常に鑑みながら、自分のグループを導いて行く術を学んで行くことになります。

下記の 6.4.1 の事例には、撮影作業が進む中で使っていたノート PC が不調に見舞われたにも関わらず、その場でできることそして次にやるべきことを考えた上で、素材作りに励むなどの行動に移せたことが記されています。撮影機材の要となるノート PC が不調になりますと、その解決の行方を危惧するあまり制作活動全体が止まってしまうケースがよく見られます。一方で、前述しました「5.7 事前準備を行う能力」を発揮して、改めて登場キャラクターや背景画に不備がないかあるいは次の撮影場面に足りないものはないかを前もって確認し、この事例のように周到に準備をしておくことができるはずです。

6.4.1

クラス: 6-2, 日付: 2019-11-22, コース: 6-2-19-11-22

グループ: 6-2-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、パソコンが上手く進まなかった。でも、パソコンが使えない間

も、粘土でスライムを作ったり、有効に使えました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 4. 簡単だった

がんばり度: 4. よくがんばった

下記の 6.4.2 及び 6.4.3 の事例には、グループ内で揉め事があり撮影作業が一時的に中断してしまったことが記されています。このような危機的な状況においても、これらの事例のように制作活動を一步でも前に進めるために、どれだけ具体的な行動を起こせるかが重要となります。責任ある仕事としてアニメーション制作を行う以上、ケンカや揉め事があったから自分達のグループの作品が期日内に出来上がりませんでしたという言い訳は通用しません。早々に解決策を探し出すか、あるいはこの「主体的に行動で示す能力」を最大限に発揮して、メンバー中の誰か一人でも作品を完成させるために黙々と作業をこなして行くことが望まれます。

6.4.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-12-12, コース: 6-2-19-12-12

グループ: 6-2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 衝突があつたり、終わらなかつたりしたから、もっと行動しなきゃなと思いました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

6.4.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-01-17, コース: 6-1-20-01-17

グループ: 6-1-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日、少しもめてしまつて、なかなか進みませんでした。自分も、もっとできることを探さなければならぬと思いました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

B. 継続系

6.5 及び 6.6 のサブカテゴリーは、前述の自覚系をもう一步進める形で、より持続的に課題の解決に向けて歩み続ける能力の系統に属するものです。

6.5 作業効率を上げ続ける能力

後述する「6.7 グループ全体の作業効率を上げる能力」と対を成すものとして、この能力が位置付けられます。その前提として、メンバー各自が、しっかりと自ら行うべき仕事や課題をこなした上で、さらに作業効率も合わせて高めて行くことを求めたのが、この能力と言えます。

まずは、メンバーのそれぞれが割り当てられた仕事や課題をこなせなければ、作業効率云々以前の話となってしまいますが、コツを掴みその作業に慣れ始めたのであれば、さらに少しでも効率の良い進め方を考え出すことで、一分でも多くの制作時間を稼ぎ、次の作業に備えることが望まれます。

前述の「5.8 時間と質を見極める能力」にて説明したように、作業効率と作品の質の向上の両方を同時に追い求めることは、極めて難しいのが現実ですが、メンバー各自が少しずつでも作業効率を上げて行くことを心掛ければ、その積み重ねは馬鹿にできない程の大きな時間的な余裕を生みます。そして、精神的にも自分達の作品を見直すだけの余裕を持つことができるようになります。

時間的、そして精神的な余裕を持つことがどれだけ貴重なものかを、制作活動の序盤では、なかなか認識できない児童が多いのも事実ですが、制作活動が深まり、作業に追われるにつれて、本当に首が回らなくなり始めますと、否応無しに認識させられることになります。

下記の 6.5.1 及び 6.5.2 の事例のように、撮影作業に慣れ始め何をどうすればどこまでできるかに目鼻が効くようになってきますと、一回の活動時間内でより多くの枚数を撮影することを望み、ロール数もさらに増やして行くことを求めるようになります。カメラの設置から始まり、実際の撮影作業、そして機材の片付けまでの一連の制作活動の流れを把握し、より効率的に作業を行える自信を持つことでさらなる作業成果が期待できるようになります。

6.5.1

クラス: 6-3, 日付: 2019-11-22, コース: 6-3-19-11-22

グループ: 6-3-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、たくさん撮影をしました。主に自由帳を使って、人などは粘土で作りました。撮影枚数は、約 90 枚、撮りました。次は、どんどん撮影をして行きたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

6.5.2

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-04, コース: 6-1-19-12-04

グループ: 6-1-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、2 ロールできたので、この調子で頑張りたいと思いました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.5.3 の事例は、制作活動の最終盤に撮影役の児童によって記された外在化カードですが、文字通りにこの「作業効率を上げ続ける能力」を発揮して自分達のグループの作品を完成させた際に、効率良く作業を終えられたことが読み取れます。因みに、完成版の作品となりますと撮り溜めてきた写真の枚数が膨大となるため、それだけ USB メモリーにバックアップ・データとして保存する時間も必要となります（使用しているノート PC が古いこともその一因ですが）。そこで、その間、何もせずに待っているのではなく、このような時間であっても有効に利用したことをこの事例は示しています。

6.5.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-01-18, コース: 6-1-20-01-18

グループ: 6-1-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、完成版を作りました。保存している時、外在化カードを書いたので、時間が効率良く使えました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 4. 簡単だった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.6 工夫し続ける能力

前述しました「6.5 作業効率を上げ続ける能力」を伸ばすには、絶えずそのための工夫をし続ける必要があります。同じことを繰り返している限り、それ以上の作業効率を上げることは望めませんし、現実として同じ場面を長期間にわたって撮影し続けることはほとんどなく、常に新たな撮影シーンに応じた課題に直面することになりますので、必然的にその対処のための工夫をし続けることが求められます。

また、この能力には、作業効率を上げるための工夫のみならず、作品の質を高めるための工夫を重ねて行くことも、その範疇に含まれます。例えば、実際に撮影をしてみると、想定していたよりもキャラクターと背景のマッチングが上手く行かないことが、度々、起きます。その際に、カメラの位置を変えてみたり、背景画の大きさを拡大したりするなど、

思考錯誤を繰り返すことになります。

前述しました通りに、時間と質を同時に追うことはかなり難しいため、このようなジレンマや矛盾を前提とした能力とも言えますが、作品の質を上げようとすれば、それだけ時間的な余裕を確保する必要があり、少しでも時間を稼ぐには、一つひとつの作業を効率的に進めることが早道となります。そして、作業効率を上げ続けるためには、絶えず新たな工夫が必要ということになります。

また、個々の工夫の積み重ねが、グループ全体にまで昇華されると、後述する「6.7 グループ全体の作業効率を上げる能力」にもつながって行きます。当然ながら、個々の工夫を絶え間なく続けて行かない限り、グループ全体の作業効率を上げ続けることはできません。個々のメンバーが、ある時点で工夫することを止めてしまえば、それ以上は望めないということです。

工夫の仕方は、まさに千差万別にあります。例えば、作業台のどこに次に使うキャラクターを置いておくか一つで、撮影効率は大きく変わるものです。毎回使う度に保管袋から出していたのでは、撮影の流れ作業が止まってしまいますし、一方で撮影の邪魔になるような場所に置いておきますと、破損の危険も高まり、最悪な場合、床に落として作り直す羽目に陥りかねません。

このような小さな工夫であっても、実際に役立つのであれば、グループ内で歓迎されるものです。一方で、前述の通りにある場面に通用した工夫が次の場面では、必ずしも有効に働かないことも多々ありますので、絶えざる工夫を重ねて行くことが、必然的に求められます。

下記の 6.6.1、6.6.2 及び 6.6.3 の事例は、どれも撮影作業に際してより優れた映像表現にするための工夫をし続けたことが読み取れます。今年度については、試作版上映会を二回ほど実施し、その度にアニメーション制作の専門家や他のグループの児童達から批評やコメントをもらうことができたため、例年以上に修正作業に力を入れることができました。前述しました「4.6 自分の仕事にこだわる能力」とも関連して、修正作業ができるだけの時間が十分にあれば、それだけこの「工夫し続ける能力」の出番も増えることにつながります。また、6.6.1 の事例のように作業時間に少しでも余裕があるのであれば、既に撮り終えたフィルムを見返して、キャラクターの動きがカクカクしているところがあれば撮り直すことで、より自然にキャラクターの動作を表現することができます。

6.6.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-11, コース: 6-1-19-12-11

グループ: 6-1-C, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、前回の続きの撮影と、次の場面の小物を作りました。ロールを、なるべく分けて、滑らかにしました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった
がんばり度: 4. よくがんばった

6.6.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-12-18, コース: 6-2-19-12-18

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、色々、直したりとか、したりしました。とても良くなりました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

6.6.3

クラス: 6-3, 日付: 2019-12-23, コース: 6-3-19-12-23

グループ: 6-3-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、計画的にでき、一本化できました。次は、もっといい作品に行きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 4. 簡単だった

がんばり度: 3. がんばった

C. グループ系

6.7 及び 6.8 のサブカテゴリーは、グループとして継続的に課題に取り組む際に求められる能力の系統に属するものです。

6.7 グループ全体の作業効率を上げる能力

前述した「6.5 作業効率を上げ続ける能力」が、個人の視点からメンバー各自が担った作業の効率を上げて行くことを求めるものであったのに対して、グループ全体の視点から作業効率を上げていくことを求めるのが、この能力の本質です。

両者には、必ずしも明確な境界線が引かれているわけではありませんが、個々の作業の効率化を図って行かない限り、全体の効率化が推進されることはありませんし、効率化を図る意識を率先してグループ内で共有して行かない限り、個々の作業にそれが反映されることを期待するのは難しいということになります。

さらに、メンバー各自が一生懸命に働いて、どれだけ個々の作業の効率化を図れたとしても、制作活動全体から見た場合に、それぞれが効果的に連携しておらず、実際には無駄が多いということになれば、効率化どころの話ではありません。

個々の作業成果の積み重ねによって一本の作品を完成させて行くという意識と共に、その実現には、グループ全体として作業効率を上げて行く意識もグループ内で共有していくことが、結局は少しでも早く作品を完成させることにつながって行きます。

制作現場の現実として、このような意識を直ぐに共有できるグループもありますが、大半のグループは、様々な失敗を重ね、ケンカや諍いなどの辛い経験しながら、制作活動の終盤にさしかかった追い詰められた状況の中で、共有の必要性を実感して行くことの方が普通です。

下記の 6.7.1 及び 6.7.2 の事例のように、制作活動も中盤に入り撮影作業に慣れ始め、それに伴い作業成果も追いついてくることで、一回の制作活動時間中に何枚の写真あるいは何個のロールを撮ることができるかが経験的にも分かってくると、より多くの作業成果や作業スピードを求めるようになります。見方を変えれば、それだけこの「グループ全体の作業効率を上げる能力」が発揮されている証拠とも言えます。

6.7.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-06, コース: 6-1-19-12-06

グループ: 6-1-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、長いロールが 1 つ撮れたので、良かったです。次回は、倍ぐらの勢いで行きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.7.2

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-13, コース: 6-1-19-12-13

グループ: 6-1-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、いつもよりペースが倍になって、30%だったのに、どんどん上がり、60%になりました。これからも、このペースで、やりたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

一方で、6.7.3 の事例には、前述しました「5.10 作業進行の全体を振り返る能力」を併せて発揮しながら、この先に残された制作活動の時間を鑑みた上で、この「グループ全体の作業効率を上げる能力」をフルに発揮して、制作活動のスピードを上げて行く必要があることが記されています。この事例を記した児童は監督の役割を担っていますので、より一層これらの能力を同時に発揮することが求められます。

6.7.3

クラス: 6-2, 日付: 2019-12-09, コース: 6-2-19-12-09

グループ: 6-2-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、タイトルと 4 ロール目を撮影しました。達成率は 30%で、もっとスピードを上げないと、まずいです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.8 足りない部分を補い合う能力

この章で取り上げているキャリア教育を通じて求められる 7 つの能力に関連するサブカテゴリーは、全部で 59 個ありますが、その全てを NAKAHARA アニメーションの活動中に、6 年生の児童達全員に習得することを求めているわけでは決してありません。この章では、あくまで制作活動の中で何らかの発揮や開花が見られた能力の分類を行い、その結果を紹介しているに過ぎません。

また、サブカテゴリーの中には、似通っているものや、あるいは状況によっては相反するものもありますので、一人の人間にこれらの能力の全てを求めること自体、元々無理があります。

一方で、児童達が残してきた外在化カードを手掛かりにして、ここまでサブカテゴリーに属する 59 種類の能力のどれもが、実際にそのグループや各メンバーが直面した困難な状況や課題を解決するのに具体的かつ有効に機能することを紹介してきました。

そこで、これらの能力の全てを一人の人間に求めることができず、さりとてそれぞれの能力が必要となる場面が眼前にあるのであれば、そこから導き出される結論は、グループのメンバー同士で足りない能力を補い合うしか他に道はありません。

例えば、役割に応じた能力の発揮が期待される場面で、その役割を担ったメンバーが、直ちにその能力を発揮することが理想的ですが、現実には上手く発揮できず、他のメンバーが代行して思わぬ形でその能力を開花するということが、往々にしてあります。それだけ、個々の能力の発揮や開花を正確に予測することが難しいということですが、一方で、その開花が求められる場面は、数限りなくあるということです。

この足りない部分を補い合う能力は、役割に応じた分業体制を築く際のバックアップとなりますが、それ以上に深い意味を持っています。それは、個々人の多様性を最大限に活かしながらも、強固な社会性を築いて行く際の欠かせない能力という側面も併せ持っています。

例えば、指揮能力の長けた監督だけを集めたグループを作ったとしても、誰もが異なる

指示を出し、意見が対立した際に、自己主張の繰り返しだけが行われ、結局、結論を導き出せなくなってしまう。そのため、その対立を円満に解消できるだけのコミュニケーション能力を持つ者が必須となります。

また、キャラクターや背景画を作成する工作能力は、アニメーション制作には必須なことは自明ですが、一方で地道に一枚一枚の写真を我慢強く撮影し続ける忍耐力を、メンバーの誰かが持っていなければ、作品は決して完成しません。キャラクターがどんなに良く出来ていたとしても、それが撮影されない限り、仕事としては価値が無く、社会的評価の対象外とみなされます。

このような話は、アニメーション制作に限らず、基本的な社会の成り立ちにも、そのまま通じるものです。個を活かすことと社会性を身に付けることは、一見矛盾しているように聞こえますが、現実には、両者とも不可欠であり、相互に補完し合うことで、両者のそれぞれが持つ本来の価値がそこから見出されるものです。この両者の関係を認識できるようになることが、この能力の本質であり、キャリア教育を通じて、大いに開花や発揮が期待される能力の一つと言えます。

下記の 6.8.1 及び 6.8.2 の事例には、欠席でメンバーの人数が足りなかったり体調不良で十分に働けない者がいたりする状況において、他のメンバー達が一丸となってその穴埋めをしたことが記されています。特に、6.8.1 の事例のように、自分自身が急な腹痛で制作活動にほとんど従事できない状況の中で、まさにこの「足りない部分を補い合う能力」を発揮して、他のメンバー達が一生懸命に働く姿を目の当たりにすれば、それだけ彼等／彼女等に対する信頼感も高まるものです。

6.8.1

クラス: 6-2, 日付: 2019-11-28, コース: 6-2-19-11-28

グループ: 6-2-D, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、私が、お腹が痛くて、あまり手伝いができなくて、申し訳なかったです。けど、皆が役割に、ちゃんと応えてやっていて、いいなと思った。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

6.8.2

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-04, コース: 6-1-19-12-04

グループ: 6-1-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、3人でやりました。片付け、準備が、早くできて良かったです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

一方で、6.8.3 の事例には、編集役の児童がお休みをしてしまったため、撮影したデータの保存作業ができなかったことが記されています。このような状況を想定して、全グループの編集役の児童達に対して、もしあるグループの編集役が欠席した場合、そのグループのデータの保存作業を助けてあげるように事前に指示を入れていましたが、残念ながら上手く行かなかったようです。そこで、万が一にも撮影したデータが失われることが無いようにするために、もし編集役がその場にいなかった場合でも、残されたメンバーの誰かがこの「足りない部分を補い合う能力」を発揮して、確実に保存作業が行えることが望まれます。

6.8.3

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-24, コース: 6-1-19-12-24

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、取り敢えず、アニメーションが完成した。編集がいなくて、保存の仕方が分かりませんでした。他の人も、教えてくれなかったので、自分で理解したいです。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7. 職業理解能力

サブカテゴリー項目数: 7

A. 現実認識系

7.1 仕事の本質を掴む能力

7.2 分業社会の仕組みを把握する能力

7.3 甘えが許されない世界を理解する能力

7.4 現実感を持って臨む能力

B. 評価系

7.5 社会的評価を受け止める能力

7.6 成果に基づいた達成度を測る能力

C. 上昇志向系

7.7 さらなる挑戦心を抱く能力

A. 現実認識系

7.1 から 7.4 までのサブカテゴリーは、仕事を持つことの現実をしっかりと認識する能力の系統に属するものです。

7.1 仕事の本質を掴む能力

この能力は、キャリア教育の一環として、アニメーション制作を行うことの意味をしっかりと捉えられるかどうかという中原小で実施されているキャリア教育の価値や存在意義につながるものです。

中原小では、これまでアニメーション制作以外にも、NAKAHARA アニメーションの枠組みを踏襲しながら、CM 制作やデザイン T シャツ制作をキャリア教育の一環として行ってきました。その際にも、なぜ CM やデザイン T シャツの制作をキャリア教育として実施するのが問われてきました。

当然のことですが、公教育の枠組みの中で、キャリア教育を行う以上、アニメーターやデザイナーなどその道の専門家を養成することを目的としているわけでは決してありません。勿論、近い将来にこの分野の職種を選ぶ児童達が現れるかもしれませんが、それは嬉しい副次的な結果に過ぎません。

少なくとも中原小でのキャリア教育活動では、この活動に参加する児童達の中で、責任を持って仕事を行うことはどのようなことかをふり返ることができるようになることが期待されます。言い換えますと、このような認識が芽生えることを期待して、アニメーション制作を学びの題材として、学校の外の世界（本業のアニメーション制作スタジオ）から、その知恵と経験を借りてきています。

児童達が、具体的なアニメーション制作に直接関わる技やスキルを身につけ、その過程で、責任ある仕事の本質を掴むことは大いに歓迎されますが、例えば、絵が上手く描けるようになるなど具体的なスキルが向上しなかったとしても、さらには失敗続きで、結果として駄作を制作してしまったとしても、自分達が担った作業に対して、責任を持って臨む覚悟や実際の行動としてそれを示す態度さえ制作活動の中で表れるようになれば、それで十分な学びの成果があったと考えています。

キャリア教育が従来からある職業教育と明確に一線を画す点として、敢えて特定の職種の具体的なスキルや技の習得を目的とせず、あくまでも生きる力を自律的に培うことを念頭に置いている点です。そして、この生きる力につながる第一歩として、仕事には必ず責任が伴うことを自覚することが挙げられます。当たり前の話ですが、責任を持って仕事を行う自覚の無い者は、その人がたとえ年齢的に大人に達している者であったとしても、社会人としては受け入れ難いものです。

下記の 7.1.1 及び 7.1.2 の事例は、どちらも企画段階の後半にあたる絵コンテを作成する

際に記された外在化カードですが、これから制作して行く作品の各場面を想定した絵を描く作業を通じて、責任ある仕事としてアニメーション制作を行っていることを実感したことが読み取れます。特に、7.1.1 の事例には、絵コンテの一場面の絵を考えるだけでも大変なのにこの作業を本職として行っているプロフェッショナルな人達の凄さも併せて実感したことが記されています。

7.1.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-11-12, コース: 6-1-19-11-12

グループ: 6-1-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日で絵を完成させました。アニメーション会社は、これを何百枚、何千枚と書いているので大変だと思いました。粘土に入りそうなので、一つ一つ丁寧に作って行きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

7.1.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-11-22, コース: 6-2-19-11-22

グループ: 6-2-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 絵コンテ全部、描き換えて、秒数も決めたから、疲れた。大変だったけど、すっきりしている。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 7. つらかった

がんばり度: 4. よくがんばった

7.1.3 の事例は、撮影作業も後半を迎える中でアニメーター役の児童によって記された外在化カードですが、撮影作業が本格化するとアニメーターの出番が減ってくる一方で、ヒビ割れがちな粘土で作成したキャラクターの修復作業や背景画を追加で用意するなど、突然、仕事が舞い込むこともしばし起きます。この事例のように、責任ある仕事を任されたことに喜びを感じることができるのも、NAKAHARA アニメーションがキャリア教育活動の一環として実施されていることの証と言えます。

7.1.3

クラス: 6-3, 日付: 2019-12-24, コース: 6-3-19-12-24

グループ: 6-3-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、試写会と少し改善する作業をしました。今日は、今までより、

たくさんの仕事を任されたので、嬉しかったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

7.2. 分業社会の仕組みを把握する能力

NAKAHARA アニメーションの活動では、できるだけ現実感を持って児童達が仕事に臨むことを期待して、可能な限り本職のアニメーション制作の工程を踏襲していますが、その結果として、本職のアニメーション制作は分業が基本ですので、NAKAHARA アニメーションについても、グループ内のメンバーによる分業が基本となります。

協同作業と協働作業の違いとも言えますが、当初はこの分業の意味をなかなか理解できずに、同じ作業を複数のメンバーが不要に行ったりするなど、四苦八苦するグループや児童達が多いのも事実ですが、前述しました「6.5 作業効率を上げ続ける能力」や「6.7 グループ全体の作業効率を上げる能力」が開花し、実際に機能し始めますと、なぜ社会活動の多くが分業体制を基本として成り立っているのかを、作業スピードの上昇と具体的な作業成果の表れを通じて、実感として認識を深めて行くことになります。

産業技術のみならず社会制度の面からも、ここまで高度かつ複雑に発達した現代社会では、一人の人間が全てのことを独力で行うことはほぼ不可能と言えますので、このような分業社会の仕組みに関していち早く認識を深めて行くことは、職業理解の観点からとても大切となります。

あまりにも各作業が細分化されてしまい、取り組んでいる仕事の全体像が、組織のトップでさえ見え難くなってしまう、そもそもの仕事の目的を失ってしまうことも問題ですが、一方で古代ギリシャのヘラクレスのような、一人で全てのことができる超人の誕生を期待するのも非現実的と言えます。

下記の 7.2.1 及び 7.2.2 の事例には、制作活動が中盤に差し掛かるに至り、メンバー各自がそれぞれの役割に応じてしっかりと仕事をこなすことで、撮影作業がより円滑に進むことを実感したことが記されています。中原小で実施されているキャリア教育活動において「共同」ではなく「協働」に力を入れている背景として、もしメンバー全員が最初から最後まで全く同じ作業をし続けたとしても、期限内に一本のアニメーション作品を作り上げることが極めて難しいという事実が挙げられます。それぞれが役割に応じて別々の仕事を行うからこそ、一本の作品を作り上げることができるという体験を通じて、この「分業社会の仕組みを把握する能力」が養われて行くことになります。

7.2.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-06, コース: 6-1-19-12-06

グループ: 6-1-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、2時間連続で、アニメーションをした。前は、あまり撮れなかったが、今回は、123枚、撮れた。一人一人が別の行動をして、役割分担できたので、良かった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

7.2.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-12-12, コース: 6-2-19-12-12

グループ: 6-2-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、アニメーションを完成することができました。完成できるのか不安だったけれど、役割分担することで、しないよりは、スムーズに進みました。そのお陰で、目標、達成できたと思います。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.3 甘えが許されない世界を理解する能力

アニメーション制作は、あくまでもキャリア教育の一環として実施しており、職業訓練の下で次世代のアニメーターを育成することが目的ではないことは前述してきた通りですが、一方で仕事としてアニメーション制作を行う以上、その成果として出来上がった作品は、上映会を通じて観客と本職の専門家によって社会的に評価されることも前述の通りです。

ここでの評価や批評は、そのまま仕事の成果に置き換えられるものとなり、各作品に対する観客の反応や専門家からの批評、そして両者による人気投票により、文字通りにトップから最下位までの作品のランキングが公表されます。この社会的評価プロセスは、担任の先生方を含め、全く手心が加えられていないストレートなもので、例年、結果として一部の作品に票が集中し、逆にほとんど票を得られない作品が出るというかなりシビアな傾向が見られます。

このような甘えの許されない社会の現実を、誰かから教えてもらうのではなく実体験として受け止めることが、NAKAHARA アニメーションの活動では求められます。たとえ、人気投票で上位に入った作品だからといっても、当たり前ですが専門家の目から見れば、まだまだ改善点が多く存在するのも事実です。

長時間かけて行った仕事の成果が、社会的に厳しい評価しか受けられなかった場合、子

供どころか大人であっても、かなり落ち込むものです。それでも、敢えて若い内にこのような経験を経ることで、将来、社会人として実践の現場に出て、否応なく厳しい社会的評価にさらされた際に、安易にそこから逃げ出してしまうのではなく、へこたれずにその現実をしっかりと受け止めた上で、一步でも前に進む気構えを少しでも養っておくことが期待されます。

下記の 7.3.1 の事例は、企画発表会が実施された後に記された外在化カードですが、今後の制作活動の出鼻をくじかれる形で、企画発表会の席でアニメーション制作の専門家から厳しい指摘を受けたことが読み取れます。責任ある仕事としてアニメーション作品を制作する以上、自分達が観てみたい作品を作るという意識と共に観客に観てもらえる作品を作る意識を持つ必要があります。この事例のように、登場するキャラクターには必ずそのキャラクターを選んだ理由とキャラクターに関する設定をしっかりと用意することで、初めて観客にも受け入れてもらえるものになります。言い換えますと、受け入れ難いキャラクターが主演する作品を高く評価する観客はほとんどいませんので、企画発表会の段階でこのような厳しい指摘を受けたとしても、それをしっかりと踏まえた上でキャラクターを魅力あるものへ改善することができれば、それだけ作品の社会的評価も上がる可能性が期待できます。

7.3.1

クラス: 6・3, 日付: 2019-10-31, コース: 6・3-19-10-31

グループ: 6・3-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 班のキャラクターの設定や理由を、ちゃんとするように言われました。理由は、大切なことなだと思いました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 5. 悲しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

7.4 現実感を持って臨む能力

NAKAHARA アニメーションでは、前述してきました通りに、アニメーション・スタジオの制作現場に赴く代わりに、本職のアニメーション制作工程を可能な限り踏襲するという疑似体験型キャリア教育プログラムを組むことで、職場の雰囲気再現しながら、参加児童達が、現実感（リアリティ）を持って、アニメーション制作に伴う各種作業に臨むことを狙っています。

もし児童達が現実感を持たずに、通常の学習活動と同じように NAKAHARA アニメーションに取り組んだ場合に、アニメーションについては素人の教師に頼ることや、どこかにお手本があり、それを出来る限り真似る（コピーする）ことが活動の目標と誤解すること

が危惧されます。

本来は門外漢の教師に頼ったり、お手本を求めたりする態度を示す限り、前述の「7.1 仕事の本質を掴む能力」や「7.3 甘えが許されない世界を理解する能力」が、自律的に養われることを期待するのは難しいと言えます。

また、現実感を持って仕事に臨むということは、その仕事に対する責任感を持つこととも同一視することができます。遊び感覚でアニメーション制作を行っているようでは、責任感を持つことは期待できません。ましては、いい加減に作られた作品が、世の中で通用するほど甘くては、困りものです。

さらに、現実感があるからこそ、児童達の中にある挑戦心や向上心を喚起することにもつながります。敢えて難しいことに挑むからこそ、その中で自分の力を試せるという思いも生まれるものです。そこで厳しい現実には跳ね返されたとしても、果敢に挑戦した事実は残りますので、児童達にとっては、それだけでも大きな勲章となります。

下記の 7.4.1 の事例には、試作版の提出期限が間近に迫る中で、二学期最後の制作活動の時間内に作品を完成させることができず悔しい思いをしたことが記されています。普段の学習活動であれば、最大限の努力をし続けることは称賛されますが、責任ある仕事としてアニメーション制作を行っている以上、提出期限に間に合わないということは、これまでの努力を無にすることにつながります。この事例のように、悔しさや後悔の念を感じることは、それだけ現実感を持って NAKAHARA アニメーションに取り組んできた証と言えます。

7.4.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-23, コース: 6-1-19-12-23

グループ: 6-1-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、全て終わらなかった。悔しい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

一方で、7.4.2 の事例からは、しっかりと提出期限内に試作版を作り上げ、自信を持って試作版上映会に臨む姿が読み取れます。責任感と現実感の双方を強く意識してきたからこそ、出来上がった試作版に対する自信を持てるようになるものです。そして、期限を守ったことに対する安堵と達成感も併せて感じているはずです。

7.4.2

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-23, コース: 6-1-19-12-23

グループ: 6-1-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、エンドロールを作りました。明日、皆に見せるのが楽しみです。
あと、無事に終わって良かったです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

B. 評価系

7.5 及び 7.6 のサブカテゴリーは、責任ある仕事には必ず社会的評価を伴うことを認識した上で、適切にこれまでの実績を測る能力の系統に属するものです。

7.5 社会的評価を受け止める能力

中原小で実施されているキャリア教育活動では、キャリア教育のキャリアの部分の特徴づけるものとして、第三者による社会的評価の機会を大切にしています。社会的な責任を伴う仕事であれば、それがどんな分野の職種であっても、当然ながらその仕事の成果に対する社会的評価が、いずれかの形で示されるものです。そこで、この評価の部分もしっかりと活動の中に含めることで、公教育の枠組みにおいてキャリア教育を実施する社会的な意義を確立していると言えます。

勿論、社会的評価の方法は、それぞれの分野や職種によって種々様々なのも事実です。例えば、商品の一つでも多く売ればそれだけ利益があり、自分の収入にも反映するというものから、大学の研究者のように研究成果としての論文が学会などで認められることで、より高い地位に就けるものまであります。一方で、この評価に応じて社会的な地位が上がり、より大きな仕事（責任）を任されるようになるという点については、どの分野でもほぼ共通しています。

先ず、社会人として認められ、さらにより責任ある仕事を任されるようになるには、社会的評価を避けて通るわけには行きません。大抵の場合、社会的評価はとても厳しいのが普通ですが、その背景には、大きな責任を伴う仕事を本当にその人に任せてよいのかどうかを判断する材料となりますので、容易に評価の仕方を甘くするわけには行かないという事情が挙げられます。

一方で、社会的評価は、その方法をめぐり様々なものがありますが、現実として公平かつ客観的に測るための正確無比な基準が存在しないため、往々にして評価者の主観的な判断が入り込むことは避けられません。さらに、アニメーションなどの映像表現を生業にしている仕事では、まさに観客の好き嫌いという感覚的な判断一つで、社会的評価が決まり、自分達の収入に直結することになります。

前述の通りに NAKAHARA アニメーションの活動では、社会的評価の機会を非常に大事にしており、このような厳しい現実を知る機会を設けることで、上述した「7.4 現実感を持

って臨む能力」にもつながる本物の仕事を行っているという現実感や責任感を、児童達の中で生み出すことに貢献しています。

そして、児童達が、たとえ厳しい社会的評価を受けたとしても、それをしっかりと受け止められるかどうかを、中原小ではキャリア教育の本質の一つとして捉えています。また、後述しますように、キャリア教育の「教育」の側から社会的評価の結果をふり返るための特別な機会も用意しています。

7.5.1 の事例は、完成版上映会の直前に監督役の児童によって記された外在化カードですが、これまで自分達が作り上げてきた作品に対する社会的評価を受ける覚悟が読み取れます。今年度については、試作版の段階で二回ほど上映会が行われ、その度にアニメーション制作の専門家や他のグループの児童達から批評を受けてきた経験がある故に、小学生が制作した作品だからという理由だけで、社会的評価が甘いものには決してならないことを大半の児童達は強く認識しています。それ故に、キャリア教育の「キャリア」側の最終的な評価が完成版上映会を通じて下されることに対して、この事例のように相応の覚悟を持って臨むことになります。

7.5.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-02-05, コース: 6-1-20-02-05

グループ: 6-1-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、全て終わりました。完成した作品が、良いか悪いか、勝負です。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

7.6 成果に基づいた達成度を測る能力

中原小のキャリア教育活動におけるアニメーション制作は、前述してきました通りに、自己表現や芸術的な創造性を伸ばすことを、直接的な目的として行っているわけではありません。仕事として作品を制作し、出来上がったものを観客に披露し、そして観客の反応や批評を通じて社会的評価を得ることが主な目的となっています。

例年、児童達は、かなり厳しい社会的評価の洗礼を受けることになりますが、このような経験こそが、これまで行ってきたことをふり返ることを促し、実践的な社会活動において、自分達の力がどの程度なものなのかを知る機会になっています。自分の実力が分からなければ、いつまで経っても子供扱いをされることになりますので、厳しい評価であっても、評価対象として見なされること自体、児童達にとっては貴重な試みとなっています。このような背景を鑑みた場合、この成果に基づいた達成度を測る能力は、まさに社会的評価に基づいて、冷静に自分の今の力をふり返る能力と言えます。

一般教科における学習到達度を測るためのテストや身体能力の向上を測るための各種競技の計測なども、自分の実力を測る物差しにはなりますが、これはあくまでも個人の能力の成長を見ることに主眼を置いたもので、測定される能力が実際の社会活動の中で役立つかどうかを直接測るものではありません。

また、公教育の枠組みの中では、実践的な経済活動の現場で、自分の力が本当に通用するのかどうか、あるいは自分がどの程度のレベルなのかを知る機会ほとんどありません。言い換えますと、公教育では、社会の中で生き抜く力を測る機会も仕組みも、これまで用意してこなかったということです。そのため、生きる力の向上を目指すキャリア教育の活動は、まさに実践的な力を試す貴重な機会となることが期待されており、NAKAHARA アニメーションについても、その例外ではありません。

社会的評価を通じて自分の実力が判断されることは、往々にして厳しい結果を否応なく受け入れることにつながり、精神的に辛い状況に直面することが強いられます。一方で、これまで10年以上にわたり実施してきた中原小でのキャリア教育活動の試みの中で、このような自分の実力が赤裸々に測られる機会に直面しながらも、完全な拒否反応を示した児童は、ほとんど見られませんでした。

厳しい評価を受け入れる理由として、前述しました通りに、多くの子供達にとって、自分の実力を試すことができること自体、社会人として認められる、あるいは自分の行動は自分で決められる存在として認められるための第一歩と捉えているからです。

また、当たり前の話ですが、たとえここで失敗したとしても、それでもまだ自分達は子供であり、本当に社会人になるまでの時間は十二分に残されているという事実を、しっかりと認識している点も挙げられます。これは、良い意味で怖いもの知らずとも言えますが、子供が子供であることの特権とも言えます。

下記の7.6.1の事例は、完成版上映会にこれから臨む時期に記された外在化カードですが、それまでも既に2回の試作版上映会を通じて厳しい社会的評価を受けてきており、その評価にできるだけ応えようと作品の修正を重ねてきた末に、やっと全て完成したことに対する達成感が読み取れます。この外在化カードを記した児童自身も含めて、同じグループのメンバー全員のこれまでの奮闘ぶりを称えています。これは自画自賛ではなく前述しました「3.4 経験を通じて自分を振り返る能力」と関連する形で、できる限りのことを行ってきた実体験に基づく率直な気持ちと言えます。

7.6.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-01-22, コース: 6-1-20-01-22

グループ: 6-1-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日で終わりました。自分達を、ふり返って、皆、よくやったなと思いました。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

C. 上昇志向系

7.7 のサブカテゴリーは、キャリア教育活動を通じて身に付けたスキルや能力を活かしながら、さらに先を目指す志向を持つ系統に属する能力です。

7.7 さらになる挑戦心を抱く能力

生きる力を自律的に身に付けて行くことが、キャリア教育を実施する大前提となっていますが、生きる力はどこかの時点で一度習得すれば終わりというものではなく、一生涯にわたり学び続けて行くものです。その意味でキャリア教育は、生涯教育の一面を持っており、小学校や中学校で実施すればそれで修了というわけにはいかないものです（残念ながら現状として、公教育の期間を過ぎればそれで終わりですが）。

当然ながら、NAKAHARA アニメーションの実施期間である約半年間を通じて、生きる力の完全な習得を目指しているわけではありませんし、それぞれの子供達がこの先どのように生きて行くのかはそれぞれ千差万別ですので、そもそもどのような形で生きる力を学び続けて行くかは、その本人も含めて誰にも予測がつかないものです。

さらに、この先、グローバル化を前提とした情報化社会において、多様な情報が飛び交う中で、刻一刻と状況が絶え間なく変化し、その変化の波を否応なく受けながら生きて行くことを避けられない以上、その変化に応じる形で常に学び続けて行くことが、生きる力の中核となります。

そこで、まさにこの学びの継続性を支える部分が、この能力と言えます。自分が置かれている状況に応じて、より高いレベルを目指したり、新たな道を探したりするなど、旺盛な挑戦心や好奇心を抱き続けることで、常に生きる力に刺激を与えて行くことが、この能力の原動力となります。

7.7.1 の事例は、試作版がようやく出来上がってきた時期に記された外在化カードですが、撮影作業を開始して以来一か月以上の時間が過ぎる中で、アニメーション制作が一筋縄ではいかない難しい仕事であることを実感したことが読み取れます。一方で、難しいからこそキャリア教育活動に参加する意義があることも認識したことが読み取れます。この事例のように、責任ある仕事には少なからず困難が伴うことを併せて認識することで、今後の自分自身の生活において実際に今回の体験を活かして行くことを望むようになるのが、キャリア教育活動の理想形です。

7.7.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-12-18, コース: 6-1-19-12-18

グループ: 6・1・D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、大体、終わった。あとはラストシーンだけです。やっている内に、難しいことが分かって、良かったです。これからの生活に活かして行きたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

この章では、今年度の活動を通じて書き残された 1700 枚前後の外在化カードのデータに基づき、キャリア教育を通じて求められる 7 つの能力に応じたサブカテゴリーとして、59 種類の能力を紹介してきました。一方で、現実には、59 種類以外にもより多くの能力の開花が見られたはずですし、その中には 7 つの能力の枠に収まりきらないものもあったはずです。さらに、この外在化カードの分類作業自体、筆者の主観に基づくものですので、記述内容を誤解して解釈したものもあったかもしれません。そのため、59 種類の能力は、あくまでも参考情報程度に受け止める必要があります。

一方で、抽象性の高い 7 つの能力よりも、現実の制作活動に応じたより具体的かつ実践的な能力が多数存在していることを、このような分類を始めた 2012 年度の報告書から本報告書に至るまで長年にわたり明確に示せたはずです。これは、NAKAHARA アニメーションの活動が、一回限りの特殊な事例ではないことの証です。

さらに、毎年、中原小で実施されているキャリア教育活動では、多種多様な能力の開花や発揮が求められる場面や状況が、どの参加児童にとっても数限りなくあったことを物語っています。それだけ、キャリア教育の名に相応しい児童達にとって挑戦のしがいのある取り組みであった証拠としても挙げられます。

最終章

本報告書では、第一章にて中原小で実施されているキャリア教育活動の一つである NAKAHARA アニメーションの基本的な情報を紹介しました。また、この教育活動を通じて培われることが期待される三鷹市が掲げる 7 つ能力も合わせて紹介しました。

第二章では、2019 年度に実施された NAKAHARA アニメーションに参加した 94 名の 6 年生の児童達の中で、本格的なアニメーション制作活動の実践を通じて、どのような能力やスキルが開花し発揮されたのかを、児童達が残した外在化カードのデータを手掛かりにして、上記の 7 つ能力を柱とした 59 種類のサブカテゴリーに沿って調べた結果をまとめました。

現実には、外在化カードの記述内容から筆者の方で読み取れなかったものや、外在化カード上には記載されていないさらに多くの能力やスキルが存在していたはずですが、一方で発見できた限りの外在化カードの事例からも、59 種類全ての能力の発揮や開花が 2019 年度の NAKAHARA アニメーションに参加した児童達の中で見られたことは、同章の中で十分に紹介できたはずですが。

同章の中でも述べている通りに、分類自体には特別な意味はありません。むしろ、キャリア教育活動を通じて、参加児童達が本当にどのような能力やスキルを身に付けたのかを問われた際に、言い換えれば、キャリア教育活動は公教育の中で実施するだけの価値があるのかを問われた際に、筆者のような外部の研究者の目から見ても、多種多様な能力やスキルの発揮や開花が確認できたことは間違いなく、それ故にキャリア教育活動は社会的にも実施する価値があると、明確に答えられるために分類が行われました。

例年、第三章ではアンケート調査の結果を紹介し、第四章では、グループ単位でのふり返りの活動の結果を紹介するところですが、前述の通りに、コロナ・ウイルスの影響を直接受けて 3 月 2 日の時点で臨時休校となり、残念ながらアンケート調査及びふり返りの活動の双方とも実施することができませんでした。

中原小では、例年、キャリア教育活動の土台となる部分を踏まえた上で、その時々 of 学年全体の傾向やクラスの特徴に合わせて、活動目標の調整や活動内容の改善を行っていますが、このような細やかな対応が毎回行われるからこそ、毎年、高い成果を期待できることは間違いありません。その背景には、この取り組みに対する担任の先生方の深い理解と情熱が挙げられます。特に、アマチュア宣言をすることで、直接アニメーション制作を指導する立場から離れる一方で、児童達が自分達の力でアニメーション制作を進める中で、その裏側で児童達が自律的に生きる力を伸ばして行ける機会を周到に用意することを通じて、担任の先生方が児童達をしっかりと支援するからこそ、この学習活動は成立しています。

今後も本報告書で紹介してきたように高い学習成果を望むことができる NAKAHARA アニメーションの根幹部分を踏まえながらも、さらなる挑戦を行っていくことを通じて、中

原小でのキャリア教育活動が、参加児童達の中で、これからの国際社会の動向に対応できるだけの生きる力が培われることに少なからず寄与して行くことが期待されます。