

### 第三章

この章では、NAKAHARA アニメーションの活動が、上映会を含めて全て終了した段階で、クラス全体の学習成果を確認するために実施したアンケート調査の結果を紹介します。このアンケート調査は、NAKAHARA アニメーションが行われた際に、ほぼ毎回実施されてきたものです。

2015 年度についても、長期欠席をしている 1 名の児童を除くキャリア教育活動に参加した 2 クラス 63 名の 6 年生に対して、アンケート用紙を配布し、自由に回答をしてもらいました。

アンケート調査の質問項目の設定については、過去の報告書に詳細を記しておりますので、興味のある方はそちらをご覧ください。ここでは、その概要を説明しますと、中原小でキャリア教育を開始した当初に集めた外在化カードのデータに基づいて、テキスト・マイニングによる定量分析と質的分析法による定性分析を組み合わせる形で、筆者の方で各質問項目を作成しました。このような分析法を用いて質問項目を用意した背景には、可能な範囲内で、児童達が記した外在化カードの記述内容に近づける意図があります。

よくあるアンケート調査の中で見られる「今後のあなたの将来設計にとって、この活動は役立ちましたか？」というような、抽象的かつなかなか答え難い質問内容は、このアンケート調査の中には含まれていません。あくまでも、児童達にとって、自分達がこれまで行ってきた活動の実体験に基づいた具体的な質問内容となっています。

具体的な質問内容にこだわる理由として、第二章にて NAKAHARA アニメーションの活動を通じて、参加児童達の中で多様かつより実践的な能力の開花や発揮が確認できたことを紹介したのと同様に、できるだけ児童達の実体験に即した質問内容を用意することで、児童達にとって回答し易いだけでなく、その結果についても説明し易い狙いがあります。また、質問内容と実際に体験した内容との間に乖離が少なければ、それだけ誰もがアンケート調査の結果についても納得し易いはずです。

質問項目は、全部で 17 項目あり、一連の作業工程に即する形で、事前授業段階、企画段階、制作段階、事後授業段階の 4 段階に分けてあります。また、上述の通りに、それぞれの段階にて集めた外在化カードのデータを最大限に活かす形で、各質問内容が設定されています。4 段階構成による NAKAHARA アニメーションの学習プログラムは、三鷹市が掲げる生きる力の向上につながる 7 つの能力の習得に沿う形で組まれていますので、前述の通りに質問内容と実際に活動した内容との間に乖離が少なければ、それだけこれらの 7 つの能力の習得状況の全体的な外観を、このアンケート調査の結果からも読み取れるということになります。

各質問には、4 つの回答の選択肢が用意されており、この章では、それぞれの選択肢を、児童達がどれだけ選んだのかの集計結果をそのまま提示すると共に、4 つの選択肢の内、肯定的な傾向を示す 2 つの選択肢の合計と、否定的な傾向を示す 2 つの選択肢の合計とを比

較し、どちら側に傾いているのかを直接確率検定という方法を用いて統計分析をしております。その結果についても、全てこの章内に紹介してあります。

因みに、直接確率検定は、最もシンプルな統計方法ですが、その別名である正確確率検定の名が示す通りに、シンプルな故に最も正確な検定方法だと言われています。詳細については、下記の URL を参考にしてみてください。

フィッシャーの正確確率検定

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%95%E3%82%A3%E3%83%83%E3%82%B7%E3%83%A3%E3%83%BC%E3%81%AE%E6%AD%A3%E7%A2%BA%E7%A2%BA%E7%8E%87%E6%A4%9C%E5%AE%9A>

また、下記の URL には、誰もが手軽に無料で直接確率検定を試せるサービスが提供されています。比較できる 2 つの値があれば、その数字を入力するだけで瞬時に統計結果が出力されます。

js-STAR 2012

<http://www.kisnet.or.jp/nappa/software/star/freq/1x2.htm>

◇事前授業段階に関する質問

1. 初めての中原アニメの授業のときに、アニメーションは、たくさんの人たちがかわって、一つの作品を作り上げる大変な仕事ということがわかりました。			
n = 63			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
57	5	1	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
62		1	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

2. テレコムアニメーションの伊東さんがいらしたときに、一本のアニメーションを作るためには、おどろくほどたくさんの枚数の絵を描く必要があることがわかりました。			
n = 63			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった

61	2	0	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
63		0	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

3. クレイ・アニメーションを初めて作ったときに、自分たちの手でアニメを作ること は大変なことだとわかりました。			
n = 63			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
51	10	1	1
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
61		2	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

4. クレイ・アニメーションを初めて作ったときに、作るのは難しいけれども、できると楽しいと思いました。			
n = 63			
1.よく思った	2.すこし思った	3.あまり思わなかった	4.全く思わなかった
45	15	2	1
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
60		3	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

事前準備段階に関連した上記の 4 つの質問項目の全てにおいて、肯定的な選択肢「1.よくわかった」（又は「1.よく思った」）と「2.すこしわかった」（又は「2.すこし思った」）を合計した値と、否定的な選択肢「3.あまりわからなかった」（又は「3.あまり思わなかった」）と「4.全くわからなかった」（又は「4.全く思わなかった」）を合計した値とを直接確率検定を用いて比べたところ、肯定的な選択肢の合計値の側に傾く形で  $p<.01$  と統計的に有意な差が見られました。因みに  $p<.01$  は、同じ質問を 100 回聞いたとしても、肯定的な選択肢

の合計値の側に傾く結果が覆る可能性は、1 回に満たないことを意味します。

各質問項目の解説として、先ず質問項目 1「初めての中原アニメの授業のときに、アニメーションは、たくさんの人たちがかかわって、一つの作品を作り上げる大変な仕事ということがわかりました。」については、否定的な回答を選んだ児童が 1 名ほど見られましたが、本職のアニメーションの専門家による複雑な作品の制作工程に関する説明を聞いても、実感としてその仕事の大変さが伝わらなかったのかもしれませんが。あるいは、テレビ番組などを通じて、既にアニメーション業界の実態を、ある程度まで知っていたのかもしれませんが。

一方で、62 名の児童達が肯定的な選択肢を選んだことから判断して、職業理解能力を培う第一歩目として、大半の児童達にとって、専門家の説明を聞くことは、仕事としてアニメーション制作がどのような仕組みで成り立っているのかを知る貴重な機会になったことは間違いありません。

質問項目 2「テレコムアニメーションの伊東さんがいらしたときに、一本のアニメーションを作るためには、おどろくほどたくさんの枚数の絵を描く必要があることがわかりました。」については、全ての児童達が肯定的な選択肢を選んだことから判断して、自分達がよく観るアニメーション作品が、想像していた以上に数多くの枚数の絵から出来上がっている事実を、しっかりと認識したことが読み取れます。また、上記の職業理解能力との兼ね合いで、アニメーション制作の実態を知ることが、これから行う制作活動が、決して容易なものではないことを認識する最初のきっかけにもなったはずです。

質問項目 3「クレイ・アニメーションを初めて作ったときに、自分たちの手でアニメを作ることは大変なことだとわかりました。」については、2 名の児童達が否定的な選択肢を選んでおり、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が 10 名ほどいましたが、これらの児童達は、クレイ・アニメーションの制作について、その難しさよりも、意外にも上手く行えたという手応えを感じたのかもしれませんが。

一方で、51 名の児童達が「1.よくわかった」を選んだことから判断して、上記の質問項目 2 の結果と同様に、職業理解能力の開花や発揮につながる話として、大半の児童達にとって、これから行っていくクレイ・アニメーション制作は、遊び感覚で行えるものでは決してないことを認識したことを示しています。

質問項目 4「クレイ・アニメーションを初めて作ったときに、作るのは難しいけれども、できると楽しいと思いました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童が 3 名ほど見られ、また、肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が 15 名ほどいましたが、上記の質問項目 3 とは逆の反応として、これらの児童達は、新しいことに挑戦し、その中で期待感や充実感を得るよりも先に、ミリ単位でキャラクターを操作し、その結果を一枚ずつ地道に撮影する必要があるクレイ・アニメーション制作の大変さを、より強く感じたものと推察されます。

仕事としてアニメーション制作を行うことの厳しさや難しさをしっかりと認識すること

と、それが上手くできた時の充実感や達成感を感じることは、どちらも職業理解能力の向上につながる大事な要素です。この設問の回答傾向から判断して、今年度の参加児童達の中では、仕事に対する充実感よりも厳しさや大変さに対する意識が少なからず高かったものと考えられます。それだけ気を引き締めて真剣に取り組んだ証とも言えます。

◇企画段階に関する質問

5. 初めて企画書を作った授業のときに、自分だけの企画をまとめることは難しく、大変な仕事であることがわかりました。			
n = 63			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
52	8	3	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
60		3	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

6. グループの他のメンバーの企画案を聞いたときに、みんなそれぞれ違ったストーリーを考えていることがわかりました。			
n = 63			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
52	11	0	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
63		0	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

7. グループの中でたった一本の企画を決めることは、ケンカやもめごとなどもあり、大変な作業であることがわかりました。			
n = 63			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
43	16	1	3

1 及び 2 の合計	3 及び 4 の合計
59	4
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果	
両側検定 : $p=0.0000$ ** ( $p<.01$ )	
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。	

8. グループの中で、自分たちの作品のテーマなど大事なことを決めるためには、グループのみんなで話し合い、協力する必要があることがわかりました。			
n = 63			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
56	5	2	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
61		2	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

9. 企画プレゼンテーションのときに、テレコムアニメーションの伊東さんのアドバイスを聞いて、自分たちのグループの企画書のどこを直す必要があるかわかりました。			
n = 63			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
51	9	3	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
60		3	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

企画段階に関連した上記の 4 つの質問項目の全てにおいて、肯定的な選択肢「1.よくわかった」と「2.すこしわかった」を合計した値と、否定的な選択肢「3.あまりわからなかった」と「4.全くわからなかった」を合計した値とを直接確率検定を用いて比べたところ、肯定的な選択肢の合計値の側に傾く形で  $p<.01$  と統計的に有意な差が見られました。

各質問項目の解説として、先ず質問項目 5「初めて企画書を作った授業のときに、自分だけの企画をまとめることは難しく、大変な仕事であることがわかりました。」については、3名の児童が否定的な選択肢を選んでおり、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が 8 名ほどいましたが、独自のオリジナル・ストーリーを考え、

企画としてまとめるのが得意な児童にとっては、この質問項目は的外れとなったことが考えられます。

一方で、「1.よくわかった」を選択した児童達が 52 名いたことから、仕事として企画案を作ることは、どの児童にとっても初めての経験でしたので、オリジナル・ストーリーのためのアイデアを生み出し、さらにそれを人に伝える目的でまとめる作業の難しさを、これらの児童達が感じたことは間違いなさそうです。また、企画を立てるという経験は、計画実行能力や課題解決能力が試される最初の機会にもなったはずです。

質問項目 6「グループの他のメンバーの企画案を聞いたときに、みんなそれぞれ違ったストーリーを考えていることがわかりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童が一人もいないことから判断して、どの児童達にとっても、企画の一本化の段階で、各々のメンバーが異なる意見やアイデアを持っていることを、少なからず認識できたと言えます。この結果は、自他の理解能力にもつながる話ですが、一方でそれぞれの意見が異なるからこそ、この先、他のメンバーを説得するだけの高いコミュニケーション能力も合わせて求められたことを意味します。

質問項目 7「グループの中でたった一本の企画を決めることは、ケンカやもめごとなどもあり、大変な作業であることがわかりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童が 3 名ほどおり、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が 16 名ほどいましたが、これは裏を返せば、グループ内であまりもめることなく、比較的円満に自分達のグループの企画を一本化できたところもあったことを示します。

一方で、「1.よくわかった」を選んだ児童達が 43 名いたことは、大半のグループにとって、企画の一本化は、なかなか上手く行かずかなり大変な作業だったことを意味します。上述の通りに、それぞれのメンバーの企画が異なるということは、自分の企画を採用してもらうためには、それだけ他のメンバーを説得するためのコミュニケーション能力を、フルに発揮することが求められたことの証とも言えます。

質問項目 8「グループの中で、自分たちの作品のテーマなど大事なことを決めるためには、グループのみんなで話し合い、協力する必要があることがわかりました。」については、2 名の児童が否定的な選択肢を選んでおりますが、これは上記の質問項目 6 や 7 とは異なり、あくまでも推測に過ぎませんが、この選択肢を選んだ児童達が所属するグループでは、企画の一本化が最後まで難航し、グループ内で確たる合意を形成できずに、例えば監督などの特定のメンバーの独断により、そのままなし崩し的に制作活動に取りかかってしまったのかもしれませんが。あるいは、上記の質問項目 7 との関連で、あまりにもスムーズに企画の一本化が成立してしまい、たとえケンカやもめごとが起きたとしても、もう少し粘ってグループ内での話し合いを積極的に行い、少しでも良い企画を立てればよかったと後悔した児童がいたのかもしれませんが。

一方で、肯定的な選択肢を選んだ児童達が 61 名いたことから、大半の児童達にとって、グループ内で協力しながら話し合いを進めなければ、しっかりとした企画が立てられない

ことを実感したことを示しています。特に、4人の企画の内1人のものしか採用されないと  
なれば、どのグループにおいても、相応のコミュニケーション能力の発揮が求められたこ  
とを、この結果は物語っています。

質問項目9「企画プレゼンテーションのときに、テレコムアニメーションの伊東さんのア  
ドバイスを聞いて、自分たちのグループの企画書のどこを直す必要があるかわかりました。」  
については、否定的な選択肢を選んだ児童達が3名見られ、また肯定的な選択肢ではある  
ものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が9名ほどいましたが、その背景として、アニメ  
ーションの専門家からの批評が思いのほか良かったため、当初の企画通りにその後の制作  
活動に進めることができたか、あるいは専門家の批評内容がかなり高度だったため、それ  
をしっかりと汲み取れなかったことが考えられます。

一方で、「1.よくわかった」を選択した児童達が51名いたことは、大半の児童達にとって、  
プロフェッショナルによる批評が、有用であったことを示しています。職業理解能力や情  
報収集・探索能力の育成にもつながって行きますが、NAKAHARA アニメーションの特徴  
の一つである教師に代わってその道の専門家にアドバイスを仰ぐ有効性を、この結果は如  
実に示しています。

#### ◇制作段階に関する質問

10. アニメーション制作（絵コンテ作り、素材準備、撮影作業）は、グループのみんな で協力しなければ終わらない大変な仕事であることがわかりました。			
n = 63			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
59	2	1	1
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
61		2	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

11. グループのメンバーの間で、ケンカやもめごとがあると、自分たちの作品の撮影が、 なかなか進まないことがわかりました。			
n = 63			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
42	17	3	1
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	



59	4
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果	
両側検定 : $p=0.0000$ ** ( $p<.01$ )	
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。	

12. グループの中できっちりと役割分担を行い、それぞれのメンバーが自分の仕事をし っかりと行くと、撮影作業がスムーズに進むことがわかりました。			
n = 63			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
48	13	0	2
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
61		2	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

13. 自分たちの作品を完成させるためには、時間に追われながらも、最後までがんばらなければいけないことがわかりました。			
n = 63			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
57	6	0	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
63		0	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

14. 一生懸命に作った自分たちの作品が完成すると、とても嬉しいことがわかりました。			
n = 63			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
54	7	1	1
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
61		2	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			

両側検定 :  $p=0.0000$  \*\* ( $p<.01$ )

1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。

制作段階に関連した上記の 4 つの質問項目の全てにおいて、肯定的な選択肢「1.よくわかった」と「2.すこしわかった」を合計した値と、否定的な選択肢「3.あまりわからなかった」と「4.全くわからなかった」を合計した値とを直接確率検定を用いて比べたところ、肯定的な選択肢の合計値の側に傾く形で  $p<.01$  と統計的に有意な差が見られました。

各質問項目の解説として、先ず質問項目 10「アニメーション制作（絵コンテ作り、素材準備、撮影作業）は、グループのみんなで協力しなければ終わらない大変な仕事であることがわかりました。」については、2 名の児童達が否定的な選択肢を選んでいますが、グループによっては最後までなかなか上手く協働作業が行えなかったところもありましたので、この辺りが影響したのかもしれませんが。あるいは、どのグループも今年度は作品の納期がかなり早かったことを鑑みれば、予想していた以上にアニメーション制作を順調にできたグループに属する児童が、この選択肢を選んだのかもしれませんが。

一方で、61 名の児童達が肯定的な選択肢を選んだことから判断して、職業理解能力や課題解決能力につながる話として、グループとして作業（課題）に取り組み、他のメンバーと一緒に働くことが、仕事の基本であることを、アニメーション制作を通じて、大半の児童達が学んだことは間違いありません。

上述の質問項目 7 と同様に、質問項目 11「グループのメンバーの間で、ケンカやもめごとがあると、自分たちの作品の撮影が、なかなか進まないことがわかりました。」については、例年、どのグループにとっても円滑に全ての制作活動を進めることは難しく、むしろグループ内での諍いやもめごとに直面することの方が多いたのが普通ですが、グループによっては、波風立てずに粛々とやるべき作業を進めることができたところもあったため、このようなグループに所属する児童達にとっては、この質問は的外れとなり、その結果として、否定的な選択肢を選んだ児童が 4 名、さらに肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこしわかった」を選んだ児童達が 17 名ほど見られたものと推察されます。また、今年度は、特に団結力の強いグループが多かったことも、この結果に反映しているものと考えられます。

一方で、42 名の児童達が、「1.よくわかった」を選択していることは、自分達の思った通りには制作活動を進めることができなかった証であり、それだけグループ内での諍いやもめごとなど厳しい状況を経験してきたことを物語っています。

諍いやもめごとを頭ごなしに否定的なものとして捉えず、第 2 章にて紹介しているように、各種コミュニケーション能力をはじめとして、このような厳しい経験を通じて鍛えられる様々な能力が持つ価値を認めているのも、NAKAHARA アニメーションの特徴の一つと言えます。

質問項目 12「グループの中できっちりと役割分担を行い、それぞれのメンバーが自分の仕事をしっかりと行くと、撮影作業がスムーズに進むことがわかりました。」については、

2名の児童が否定的な選択肢を選んでおり、さらに肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこしわかった」を選んだ児童達が13名ほど見られました。今年度の活動は、前述の通りに11年間の活動実績の中でも群を抜いて団結力が強く、早い段階から役割分担を行うグループが多かっただけに、少々意外な結果ですが、上映会における社会的評価の結果から振り返ると、もっと効率良くできたかもしれないという後悔の念を持つ児童が多かったのかもしれないかもしれません。

一方で、48名の児童達が「1.よくわかった」を選んでいることから、役割把握・認識能力や計画実行能力と関連して、仕事を行う上で役割分担を適切に行うことの価値を、早い段階から見出していたことは間違いありません。上記の通りに、全てのグループが予定よりも早く完成版の作品を納品した実績も、この結果を後押ししています。

質問項目13「自分たちの作品を完成させるためには、時間に追われながらも、最後までがんばらなければいけないことがわかりました。」については、全ての児童達が肯定的な選択肢を選んだ事実から判断して、責任ある仕事を完了させるためには、一生懸命に働く必要があることを、参加児童達の全員が少なからず実感したことが示されています。この結果は、公教育においてキャリア教育活動を実施する意義として、職業理解に対する意識がしっかりと児童達の中で培われた証と言えます。

質問項目14「一生懸命に作った自分たちの作品が完成すると、とても嬉しいことがわかりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が2名おり、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこしわかった」を選んだ児童達が7名ほど見られましたが、これは、作り上げた作品に対する満足感よりも、もっと作品の質や出来栄えに関して改善できる余地があったという思いを強く持った児童達が少なからずいた結果と推察されます。

一方で、「1.よくわかった」を54名の児童達が選択した事実から、職業理解能力の育成とも関連して、責任ある仕事として一本のアニメーション作品を完成させたことに対する充実感を、大半の児童達が感じたと判断できます。実体験に基づくこのような充実感を得られたことは、将来、仕事を持つことへの期待感にもつながって行く大事な指標となります。

#### ◇事後授業段階に関する質問

15. 苦労や大変なことがあったけれど、最後まで自分達の作品を完成させ、上映祭で発表できて良かったと思いました。			
n = 63			
1.よく思った	2.すこし思った	3.あまり思わなかった	4.全く思わなかった
48	12	3	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
60		3	

1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果
両側検定 : $p=0.0000$ ** ( $p<.01$ )
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。

16. 上映祭の時に、テレコムアニメーションの伊東さんから、完成した自分達の作品に対して、プロとしてのアドバイスをもらうことができて、うれしいと思いました。			
n = 63			
1.よく思った	2.すこし思った	3.あまり思わなかった	4.全く思わなかった
46	15	2	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
61		2	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

17. 試写会や発表会で見た他のグループが制作したアニメーション作品は、いろいろな工夫がしていると思いました。			
n = 63			
1.よく思った	2.すこし思った	3.あまり思わなかった	4.全く思わなかった
58	5	0	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
63		0	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

事後授業段階に関連した上記の 4 つの質問項目の全てにおいて、肯定的な選択肢「1.よく思った」と「2.すこし思った」を合計した値と、否定的な選択肢「3.あまり思わなかった」と「4.全く思わなかった」を合計した値とを直接確率検定を用いて比べたところ、肯定的な選択肢の合計値の側に傾く形で  $p<.01$  と統計的に有意な差が見られました。

各質問項目の解説として、先ず質問項目 15「苦労や大変なことがあったけれど、最後まで自分達の作品を完成させ、上映祭で発表できて良かったと思いました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童が 3 名ほど見られ、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が 12 名ほど見られましたが、おそらく上述の質問項目 14 と同様に、上映会における社会的評価の結果を鑑みて、達成感に基づく満足感や充実感を得られるだけの作品を作り上げることができなかったという後悔の念を持つ児童達が、少な

らずいたことが影響しているものと推測されます。

一方で、48名の児童達が「1.よく思った」を選択していることから、計画実行能力及び職業理解能力にもつながる話として、これまた質問項目14と同様に、一本の作品を完成させ、そして観客に対してそれを披露することができた事実について、達成感を感じる児童が多かったことが判断できます。

どちらの側の選択肢を選んだとしても、一本の作品を作り上げた事実は残りますので、しっかりと結果を残した上で、そこで一旦満足をするのか、あるいはさらにその先を求めるかで、今年度の児童達については、後者のさらに先を求める児童達が比較的が多かったものと推察されます。

また、上映会の席で観客から評価を得るということは、しっかりと自分達の仕事をやり切ったからこそ与えられる特別な機会であり、社会人への第一歩として認めてもらうための試練の一つとなりますが、この結果は、このような機会を大切にしている NAKAHARA アニメーションの取り組み自体に対する児童達の率直な反応と言えるものです。

質問項目16「上映祭の時に、テレコムアニメーションの伊東さんから、完成した自分達の作品に対して、プロとしてのアドバイスをもらうことができて、うれしいと思いました。」については、2名の児童が否定的な選択肢を選んでおり、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が15名ほど見られましたが、この背景として、今年度の活動については、完成版の納期があまりにも早かったため、専門家による試作版の確認と批評が遅れたことが少なからず影響したはずです。専門家のコメントが届く前に、ほとんどのグループは、完成版を作り上げていました。

一方で、職業理解能力や情報収集・探索能力にもつながる話として、「1.よく思った」を選んだ46名の児童達にとっては、専門家の批評を受け取るのが事後となってしまったとしても、このような機会を得られたことに対して、少なからず価値を見出すことができたことを物語っています。また、外部の知識や知恵を借りるというキャリア教育の特徴の一つが、中原小で実施されている活動では有効に働いていることを、この結果は示しています。

質問項目17「試写会や発表会で見た他のグループが制作したアニメーション作品は、いろいろな工夫がしていると思いました。」については、全ての児童達が、肯定的な選択肢を選んでいることから判断して、他のグループの作品についても、しっかりとその内容を吟味しながら、少しでも自分達の作品の改善につながる有益な情報を探し出すことに、どの児童達も尽力していたことが読み取れます。

情報収集・探索能力や課題解決能力とも関連して、常に良いアイディアや工夫を探し続けることは、創造的な活動において基本中の基本ですが、この結果は、このような基本を、参加児童達の誰もがしっかりと駆使していたことの証と言えます。

アンケート調査結果全体の考察として、例年と同様に質問項目の全てにおいて、肯定的な選択肢の合計値が、否定的な選択肢の合計値よりも、明らかに上回っており、統計結果としても肯定的な選択肢の合計値と否定的な選択肢の合計値との間に、肯定的な選択肢の合計値に傾く形で、有意な差が認められました。

統計的な有意差は、あくまでも肯定的な選択肢の合計値と否定的な選択肢の合計値のどちらに傾きがあるかということを示しているだけです。この結果だけで、クラス全体で、それぞれの質問項目が意図する学習成果が見られたと断言することはできませんが、それでも、大半の児童達の中で、これらの学習成果を認める傾向が見られたことは、間違いないはずです。

一方で、どの質問項目においても、否定的な選択肢を選ぶ児童達が若干ながら見られましたが、その背景として、今年度の活動については、全体として充実感よりも、自分達の責務を果たすという職業意識を高く持ってアニメーション制作に臨んでいた児童達が多かったことが考えられます。

前述の通りに、例年、1月中旬に行われる完成版上映会のギリギリまで作品が出来上がらないグループが多いですが、今年度の活動では、年を越さずに12月下旬には、全てのグループが作品を完成させるという快挙を成し遂げた事実は、高い職業意識を持って児童達の多くが取り組んでいたことを裏打ちしています。

公教育の枠組みにおいてキャリア教育活動を実施する以上、充実感と職業意識のどちらも不可欠の要素です。充実感のみを前面に押し出してしまうと、楽しいだけの活動で終わってしまい、責任ある仕事としてアニメーション制作を行う意義が薄れてしまいます。逆に職業意識の向上だけを強いる活動にしてしまいますと、厳しさだけが残り、仕事を持つことの誇りや責任ある仕事をやり切った後の達成感を感じなくなってしまい、挙句に将来への希望や仕事を持つことへの期待感を持てなくなってしまうことが危惧されます。

例年、このバランスをどのように保つか、中原小で実施されているキャリア教育活動における勝負どころとなっていますが、今年度の活動については、高い団結力が既に児童達の中で育まれていたことを十分に考慮した上で、担任の先生方の判断によって、より高度な課題に挑み続ける方向へ学習方針を取ったこともあり、どの児童達も少なからず職業意識を持って、活動の当初から取り組んでいたことが、今回のアンケート調査の結果に影響したものと推察されます。言い換えますと、児童達の持つ高い団結力を信頼した上で、さらなる挑戦を求めた学習方針が、功を奏した結果とも言えます。