

## 第一章

本報告書は、東京都三鷹市立中原小学校にて 2016 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 2016 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 12 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

2016 年度の NAKAHARA アニメーションには、中原小の 6 学年 3 クラス、79 名の児童達が参加しました。実施期間は、2016 年 9 月上旬から 2017 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。

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、今年度はアニメーション制作専用スタジオ（少子化で空いた教室の再利用）を確保できなかったため、各クラスの教室を用いました。そのため、クラス間で撮影機材一式をその度毎に移動し、パソコン用の電源の配線からカメラ用の三脚を固定するなど機材を設置し直す手間と時間が、例年以上にかかりました。因みに、毎回、機材の運搬から設置までにかかる時間として、最低 10 分から 15 分程度を想定する必要があります。また、機材の運搬に少しでも手間取れば、他のクラスの制作活動に支障を与えることとなります。しかしながら、このような厳しい状況の中でも、他のクラスに迷惑をかけるはいけないという思いから、どのクラスについてもしっかりと滞りなく機材の運搬が行われていました。

#### ◇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振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。行事期間中については、NAKAHARA アニメーションを一時中断する一方で、好きなアニメーション作品を改めて観て、どのような映像表現の手法を取っているのか、自分達なりに調べてみる課題を、任意に出しています。この課題を行うかどうかは、児童達次第ですが、当然ながらいつもは作品の内容に注目しがちですが、その映像表現の手法にも注目することで、アニメーション制作を自分達の手で試みる際に、少しでも参考となる有益な情報を、この課題から探し出すことが期待されます。

上記の通常の活動時間枠以外にも、制作段階の中盤以降からは、朝の始業前の時間、中

休み、昼休み、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。ただし、今年度については、前述の通りにアニメーション制作専用スタジオを利用できなかったことから、例年と比べて残業時間の確保が難しい状況が見られました。

段階	時数	活動名	活動内容
事前授業段階	1	オリエンテーション「アニメって？仕事って？」	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「アニメ」「仕事」から連想する言葉を班で出し合い、クラスで発表し合う。</li> <li>・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。</li> </ul>
	2	アニメーションができるまで	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・仕事に対する思い（嬉しいことや辛いことなど）を聞く。</li> </ul>
	3	グループ分け	<ul style="list-style-type: none"> <li>・これからの作業をふまえて、グループ分けをする。</li> </ul>
	4	クレイタウン体験	<ul style="list-style-type: none"> <li>・クレイタウンに慣れる。</li> <li>・専門家から基本的な撮影技術を学ぶ。</li> </ul>
	5	企画書って何だろう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・企画書がなぜ必要なのかを知る。</li> <li>・企画書を書く上で大切なことを知る。</li> </ul>
企画段階	6	企画書作成（個人）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ストーリーを制作する。</li> <li>・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。</li> </ul>
	7		
	8	企画会議（企画一本化）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループ内で、自分の企画書（ストーリー）を発表する。</li> <li>・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。</li> <li>・グループで一つの企画書を選ぶ。</li> </ul>
	9		
	10	絵コンテ作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・絵コンテの役割について知る。</li> <li>・絵コンテの描き方の指導を受け、絵コンテを作成する。</li> </ul>
	11		
	12	プレゼンテーション準備	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プレゼンテーションの仕方について知る。</li> <li>・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。</li> <li>・誰がどのように発表するかを分担し、練習する。</li> </ul>
	13		
	14	企画発表会	<ul style="list-style-type: none"> <li>・専門家に対して、各グループの企画の発表を行う。</li> </ul>

制作段階			・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	・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	・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	・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、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)。
	20		
	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。 ・監督…全体の進行管理および作業日誌をつける。 ・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。 ・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。 ・撮影…クレイタウンを活用し、撮影する。 ・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。 ・効果音(音入れ)の追加作業を行う。 ・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。
	22		
	23	クレイタウンを使ってアニメーションを描こう 3・4	
	24		
	25	クレイタウンを使ってアニメーションを描こう 5・6	
	26		
	27	クレイタウンを使ってアニメーションを描こう 7・8	
	28		
	29	試作版上映会	
30			
31	アドバイスを生かして修正しよう 1・2 アドバイスを生かして修正しよう 3・4	・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？」	・「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。
	38		・第1時との変化に気づく。
	39	グループとしての振り返り	・これまでの付箋をふり返し、何を学んだか考える。
	40		・ふり返し発表会を通じて、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。因みに、今年度は、上映時間が 5 分を超す（3000 枚以上）大作を制作したグループが現れました。

#### ◇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、3 クラスの 3 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な材料については、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が）。

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、さらに編集役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、4人編成のグループが基本の時もあり、その際には編集の役割が除かれ、助監督がその分の役割を併せて担います。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みます）。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のプロデューサーである伊東耕平氏に協力を仰ぎ、企画段階から児童達の作品に対して、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すので、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・ペースとなりますが、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。ただし、今年度の活動については、アニメーション制作専用スタジオを利用できないという事情から、制作活動の前半から各

種作業を鋭意に進めるグループが少なからず見られました。

#### ◇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、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、戸惑う児童達もおり、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のです。

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、今年度については、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きています。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。

## 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振り返る上で、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。また、今年度のクラスによっては、試作版上映会での人気投票が行われ、その結果も公表されました。

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、年度によっては、テレコム・アニメーションフィルム社の伊東耕平氏にも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最後のアドバイスをもらうこともあります。

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。さらに、今年度については、特別ゲストとして、現在、映画倫理機構の代表理事を務められている東京大学前総長の濱田純一先生を招いて、児童達の作品の審査にあたってもらいました。

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。観客の投票は、それぞれ 1 ポイントに対して、専門家と来賓の投票については、30 ポイント（10 ポイント×3 作品）が与えられます。また、児童達も自分達のグループ以外の気に入った作品に対して、それぞれ 1 ポイントを投票できます。さらに、後述する国際審査員のポイントも含めて、全てのポイントを計算した上で、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 4 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、今年度についても、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、観客に配布しました。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. ふり返し発表会

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、クラス全体で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、ふり返し発表会の場で、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はできるはずです。

一方で、完成版上映会の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しれません。また、ふり返し発表会の際に、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

以前にも何度か行われていましたが、今年度についても他学年の児童達に対して追加上映会が実施されました。年度によっては、直接、完成版上映会に招待することもあり、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。今年度については、6 年生の児童達が自主運営する形で、昼休みなどを利用して、自分達の作品を他学年の児童達に披露していました。

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 4 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。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、国際審査員として上述のテレコム・アニメーションフィルム社の伊東耕平氏と同様に、全ての完成した作品を観てもらった上で、同氏が気に入った 4 作品を選んでもらいました。同氏によって選ばれた作品には、上映会での社会的評価の際に、ボーナス・ポイントが加算されました。国際的な視野から自分達が制作した作品が、どのように評価されるかを知ることは、児童達にとって、かなり貴重な機会になっています。

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、現在、下記の 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 氏にも Fred Wang 氏と同様に国際審査員を務めてもらい、3 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 12 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。

第三章では、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ています。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しています。第五章では、各章から得られた 2016 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、このようなふり返りを行うことは、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った背景として、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。

2016年度のキャリア教育活動では、3クラス79名（参加児童が、およそ1100枚前後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、4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行くために、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、グループ内での企画の一本化に際して、自分の案をしっかりと他のメンバーに対して主張したことが記されています。NAKAHARA アニメーションにおいて、観客を魅了することが期待できるどんなに面白い企画であったとしても、その魅力を他の人に伝えることができなければ、文字通りに話は始まりません。

#### 1.1.1.

クラス: 6-3, 日付: 2016-10-20, コース: 6-3-16-10-20

グループ: 6-3-3, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 自分の意見が、ハッキリ言えたので、良かったです。これから、面白いアニメーションを作るために、頑張ります。

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: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

一方で、1.1.2.及び 1.1.3 の事例は、1.1.1.の事例と正反対に自分達のグループの企画に関する話し合いにおいて、自分の意見を上手く主張できなかったことを示しています。アニメーション制作という仕事では、初期段階に自分の意見やアイデアを他のメンバーに伝えることができなければ、本格的な制作活動が始まってしまいますと、作風を変えてしまうような修正案などは、それが理想的なものであったとしても、時間的に受け入れる余地がほとんど無くなってしまいます。

#### 1.1.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-14, コース: 6-2-16-10-14

グループ: 6-2-1, 役割: 撮影

外在化カード内容: 全く意見を言えなかった。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

#### 1.1.3.

クラス: 6-3, 日付: 2016-10-20, コース: 6-3-16-10-20

グループ: 6-3-4, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、自分達で企画書を協力して書くことができました。もう少し自分の意見を出せば、よ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, 2. 自己発見傾向の変化

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

### 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、企画発表会において、自分達のグループの企画をしっかりとプレゼンテーションできたことが記されています。企画発表会では、当然ながら企画内容自体が第一の判断材料となりますが、その内容をしっかりとアピールすること自体、その企画に対する強い思い入れも一緒に伝えることになります。アニメーション制作の専門家にとっても、そのグループが本気でその企画に取り組む覚悟があるのかどうかを判断する重要な材料の一つとなります。

#### 1.2.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-27, コース: 6-1-16-10-27

グループ: 6-1-4, 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をしました。緊張したけど、できて良かったです。アドバイスをもらったので、またもっと良くなるように作り直して行きたいです。

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: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

しっかりと企画内容をアピールすることだけがプレゼンテーション能力の全てではありません。1.2.2.の事例のように、アピールする相手、この場合はアニメーション制作の専門

家からのいかなる質問に対しても、できる限り答えられるようにすることもこの能力の範疇に入ります。この事例を記した児童が属したグループでは、入念に質疑応答の事前確認を行ったことが読み取れます。

### 1.2.2.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-24, コース: 6-1-16-10-24

グループ: 6-1-1, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、プレゼンテーションで発表することの台本ができたので、良かったです。プレゼンテーションで、どんな質問が来るのか分からないので、たくさん考え、どんな質問が来ても、答えられるようにしたいです。

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: 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

1.2.3.の事例は、前述の 1.2.2.の事例と関連して、企画発表会の席でアニメーション制作の専門家からの質問に対して上手く回答ができなかったことが記されています。今年度について、各グループの企画内容に対して、子供だからといって手心を加えることはしないことを事前にアニメーション制作の専門家をお願いしていましたので、この事例を記した児童が属していたグループは、専門家からの思いもよらない形での厳しい質問に対して、適切な応答ができなかったようです。

### 1.2.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-21, コース: 6-2-16-10-21

グループ: 6-2-1, 役割: 助監督

外在化カード内容: 完璧と思っていたけど、先生に質問されたら答えられず、まだまだしないと思った。

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: 8. 難しかった, なし

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までに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、これまでも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.及び 1.3.2.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、どちらの文面からもグループ内の話し合いを、メンバーの誰もが納得する方向で上手く進めることができたことが読み取れます。このような適切な方向へ話し合いを導くことも、この能力の守備範囲内と言えます。

#### 1.3.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-04, コース: 6-1-16-10-04

グループ: 6-1-5, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、コンセプトを決め、ざっくりとした粗筋を決めることができました。この調子で、グイグイ進んで行きたいです。

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: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

#### 1.3.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-18, コース: 6-2-16-10-18

グループ: 6-2-2, 役割: 監督

外在化カード内容: 今回は、全てがトントン拍子に進み、明るい班の話し合いになれたので、

とても良かったです。

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, 1. うれしかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

一方で、同じ監督であっても下記の 1.3.3.の事例のように、自分のグループを上手くまとめることができずに苦勞することが多いのも事実です。この事例のように、監督としてここで改めて強い決意を示せるかどうか、この能力の発揮につながる重要な要素となります。もしここでグループをまとめることを諦めてしまいますと、その後はメンバー各自がバラバラとなり、なし崩しの形で作業が進められ、質の高い作品を望むことが困難になってしまいます。

### 1.3.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-11-16, コース: 6-2-16-11-16

グループ: 6-2-3, 役割: 監督

外在化カード内容: 班が、全然、まとまらず、1枚も撮れなかった。次回は、まとめられるようにしたい。

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: 2. 少し足りなかった

## 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在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. の事例は、企画の一本化の際にグループ内の他のメンバーを上手く説得できなかった典型例ですが、上記の「1.3. グループを導く能力」とも関係しますが、監督として全てのメンバーから十分な納得を引き出すことができなければ、制作活動が始まった際には、能動的に仕事を行ってもらえない可能性があります。

#### 1.4.1.

クラス: 6-3, 日付: 2016-10-31, コース: 6-3-16-10-31

グループ: 6-3-6, 役割: 監督

外在化カード内容: ものすごく面白いアニメーションが、できそう。だが、M は、あまり納得してなさそう。監督として、これから、どうして行けばいいのか。

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: 5. かなりよくがんばった

1.4.2. の事例からも、企画段階において、自分の企画案が通らずにグループ内で孤立してしまった様子を読み取れます。この事例を記した児童には気の毒ですが、仕事としてアニメーション制作を行う以上、観客の共感を得られるような作品を作る必要がありますが、同じグループのメンバーからさえ納得や共感を引き出せない企画案は、やはり通らないのが当たり前と言えます。

#### 1.4.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-14, コース: 6-2-16-10-14

グループ: 6-2-4, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 意見が対立してしまった。自分の意見が、一方通行になってしまった。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

また、1.4.3.の事例には、納得を引き出す相手が、同じ年齢の子供ではなく、その道のプロフェッショナルだったことが記されていますが、企画発表会の際に、自分達のグループが提案した企画案が、アニメーション制作の専門家から十分な納得を引き出せなかっただけでなく、厳しい指摘と伴に返り討ちされてしまったようです。NAKAHARA アニメーションでは、例年、子供だからといって手加減せずに、まさにプロフェッショナルな視点から子供達が作成した企画案に対して、専門家からコメントをしてもらっています。

#### 1.4.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-17, コース: 6-2-16-10-17

グループ: 6-2-1, 役割: 監督

外在化カード内容: プロデューサーの先生から厳しい一言。悩みそうです。よく考えて、次の話では、納得させたいです。

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

### 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ィ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. の事例には、企画段階において、まずはグループのメンバー全員の意見を聞いて確認したことが記されています。この事例のように、メンバー一人ひとりが自分の意見を発言する機会と、それを皆で聞く機会の双方をしっかりと設けることが、グループとしての意識を高めることにつながることは言うまでもありません。

#### 1.5.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-04, コース: 6-1-16-10-04

グループ: 6-1-6, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日、初めて行い、班で大体の内容を決めて行きました。主人公、場所の例。一人一人の意見を交換しました。

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: 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

1.5.2. の事例には、監督として欠席したメンバーの意見にまで気遣ったことが記されていますが、制作活動が深まって行くにつれて、なかなか途中で作品の方向性などを大きく転

換することが難しいのがアニメーション制作の特徴ですので、この事例のように各メンバーの意見を聞ける間にできるだけ聞いておくことは、その後のことを考えますと、とても重要となります。

#### 1.5.2.

クラス: 6-1, 日付: 2016-11-14, コース: 6-1-16-11-14

グループ: 6-1-5, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、Kさんがお休みの分、Kさんの意見を取り入れることはできなかったけど、取り敢えず、進んだ。

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, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.5.3.の事例は、後述する「1.7. 意見を吟味する能力」や「1.17. コミュニケーションを継続する能力」ともつながる話として、グループ内の他のメンバーの意見をしっかりと聞いて吟味したからこそ、さらに良いアドバイスやアイディアを考え出すことができた典型例と言えます。

#### 1.5.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-14, コース: 6-2-16-10-14

グループ: 6-2-5, 役割: 編集

外在化カード内容: 皆が考えた意見に、アドバイスができ、いい作品が、出来上がりそう。

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. 及び 1.6.2.の事例には、グループ内で企画をまとめる際に、なかなかメンバー間で意見が一致しなかったことが記されていますが、このような時こそ 1.6.3.の事例のように、意見がバラバラなままで話し合いを終わらせるのではなく、取り敢えず一つの方角で仮にまとめてみることも有効なことがあります。

#### 1.6.1.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-14, コース: 6-2-16-10-14

グループ: 6-2-4, 役割: 撮影

外在化カード内容: 皆の意見を合わせるのが、難しかったです。

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: 6. 腹が立った, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

#### 1.6.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-14, コース: 6-2-16-10-14

グループ: 6-2-5, 役割: 撮影

外在化カード内容: 皆の考えがバラバラで、まとめるのが難しかった。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

### 1.6.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-04, コース: 6-1-16-10-04

グループ: 6-1-2, 役割: 監督

外在化カード内容: 楽しい、感動で意見が分かれましたが、感動から始めることにしました。

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, 5. 悲しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

### 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となりますので、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。

下記の 1.7.1. 及び 1.7.2. の事例から、企画内容を検討する際に、話の筋をグループ内で十分に深めながら吟味したことが読み取れますが、話の筋がしっかりしていればしっかりしているほど、それだけその後の撮影作業を中心とした制作活動を迷わずに続けられることに直結して行きます。

#### 1.7.1.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-17, コース: 6-2-16-10-17

グループ: 6-2-3, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 話の流れが、しっかりしてきたので、もっと詳しく決められるように、

頑張りたい。

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: 4. よくがんばった

#### 1.7.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-17, コース: 6-2-16-10-17

グループ: 6-2-4, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日、ストーリーのことを深くできました。

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, 1. うれしかった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.7.3.の事例には、自分達の作品のタイトルに関して、改めて十分な時間を充てて吟味したことが記されています。「名は体を表す」の諺ではありませんが、企画段階において自分達の作品の内容にしっかりと合ったタイトルを考えておくことは大事です。制作活動が本格化し始めますと、そのための時間を確保することが極めて難しくなってしまうからです。

#### 1.7.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-24, コース: 6-1-16-10-24

グループ: 6-1-3, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、タイトルを変えた方が、いいという案が出たので、後半は、そのことについて話しました。良いアニメーションを作りたいです。

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: 8. 難しかった, なし

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ィアの中身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ィアを募り、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.の事例からは、企画書を完成させる段階において、グループ内のメンバー全員から多くの意見を募ったことが読み取れます。企画書は、いわば工業製品の設計図にあたるものですので、一旦その内容が決定されると、後に容易な変更が利きません。そこで、これらの事例のように企画書を仕上げる前までに、メンバーの意見をできる限り聞き出しておくことが重要となります。

#### 1.8.1.

クラス: 6-3, 日付: 2016-11-07, コース: 6-3-16-11-07

グループ: 6-3-4, 役割: 監督

外在化カード内容: 比較的スムーズに行ったので、企画書ができた。頑張った。皆、よく意見が出ていた。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

#### 1.8.2.

クラス: 6-3, 日付: 2016-10-31, コース: 6-3-16-10-31

グループ: 6-3-4, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、アニメーションの企画書の粗筋を考えた。グループの人の色々な意見を取り入れることができた。

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: 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

また、1.8.3.の事例には、たとえグループ内のメンバー間で揉め事になったとしても、より優れた意見やアイデアを探し出そうとしたことが記されています。勿論、揉め事の程度にもよりますが、優れたアイデアは、なかなか思い通りに現れるものではありません

ので、多少なりとも緊迫した状況の中で、メンバーの誰もが一丸となって真剣に取り組むことで、これまで気が付かなかったアイディアや意見を探し出すことにつながるがあります。創造性を伴う仕事では、対立するだけの意見が幾つも出されていることは、全く意見がないよりも、はるかに望ましい状況にあると言えます。

### 1.8.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-17, コース: 6-2-16-10-17

グループ: 6-2-2, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、初めてケンカみたいなの起きた。でも、こういうことがあってこそ、いいアイディアが浮かぶと思うと、もっとした方が、いいと思う。

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: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

### 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ィアをも、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.及び 1.9.2.の事例には、グループ内で諍いが起きたにも関わらず、それでも作業を進めることができたことが記されています。後述する「5.4. グループとして仕事を貫徹する能力」にも関わりますが、仕事としてアニメーション制作に取り組む以上、メンバー間でケンカをしたから作品が出来上がりませんでしたという言い訳は通用しません。これらの事例のように、たとえ苦しい思いをしたとしても、その思いを腹に飲み込んだ上で、やるべき作業はきっちりと行い、作品の完成に一步でも近づけることが優先されます。

#### 1.9.1.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-08, コース: 6-3-16-12-08

グループ: 6-3-6, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、ケンカがあったけど、かなり進んだから、良かった。

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: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

#### 1.9.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-11-18, コース: 6-2-16-11-18

グループ: 6-2-4, 役割: 監督

外在化カード内容: ケンカも起こったが、進めることができた。

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, 7. つらかった

がんばり度: 3. がんばった

1.9.3.の事例には、企画発表会の際に、自分達の企画に対してアニメーション制作の専門家から辛辣な批評を受け、悔しい思いをしたことが記されていますが、それでもその批評を受け入れた上で、前に歩みを進めることができたことも併せて記されています。特に、今年度については、担任の先生方の方針として専門家による批評を厳し目をお願いした経緯もあり、例年以上に高いレベルでのプロフェッショナルなアドバイスが含まれていましたが、このような厳しさは、少しでも良い作品を作ってもらいたいという親心に基づいたものですので、その背景を汲み取った上で、この事例のようにより良い方向で、気持ちを切り替えることができるかどうか肝となります。

#### 1.9.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-27, コース: 6-1-16-10-27

グループ: 6-1-6, 役割: 監督

外在化カード内容: 色々なアドバイスをもらって（批判され、とても悔しかった）、新しい方向で考えることにした。

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: 6. 腹が立った, 7. つらかった

がんばり度: 3. 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、とに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ます、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、どちらも制作活動の終盤に記述された外在化カード

ですが、撮影作業が順調に進み、自分の役割に関連した作業がほとんど無いのであれば、これらの事例のように、他のメンバーの仕事を見守りながら、何もしないということもグループに貢献することにつながります。特に、制作活動が終わりに近づきますと、作品の完成に向けて誰もが焦り始めますので、要らぬ仕事を増やすことや不要な口出しをしますと、グループ内に混乱を巻き起こす火種に成りかねません。

#### 1.10.1.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-13, コース: 6-3-16-12-13

グループ: 6-3-6, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、結構、進んだ。仕事は、特に無かった。

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: 3. がんばった

#### 1.10.2.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-20, コース: 6-3-16-12-20

グループ: 6-3-6, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 何か暇だったけど、楽しかった。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

上記の 1.10.1.及び 1.10.2 の事例と関連して、1.10.3.の事例はこの能力の究極の形となりますが、本当に監督でさえ何もせず見守るだけで全ての作業が順調に進んでいるのであれば、理想的と言えます。ただし、普通は、監督として細かな確認作業が最後まで無数にあるはずですので、もうすぐ作品が完成するからといって、あぐらをかいてこのような確認作業を怠ると、後で泣きを見ることが往々にして起こります。

#### 1.10.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-12-09, コース: 6-2-16-12-09

グループ: 6-2-5, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、効果音以外は、終わりました。良かったです。でも、監督は、ほぼ何もしていなくて、がっかりでした。

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: 1. うれしかった, 4. 簡単だった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった



## 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.及び 1.11.2.の事例には、企画発表会に向けて企画書を仕上げる段階において、その細部にまでグループ内で確認し合ったことが記されています。この段階において、できるだけこれから制作する作品の細部をグループ内で確認し合えるかどうか、実際に制作活動が始まった際に、その進行速度に大きく左右することになります。各撮影場面の細部が事前に確認されていないと、その都度、どのように撮影するかメンバー間で意思決

定を行う必要があり、それだけ時間を取られることになります。

#### 1.11.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-20, コース: 6-1-16-10-20

グループ: 6-1-2, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、皆で協力して、企画書を完成させることができましたが、物語の構成が少しおかしくなって、またやり直すことになりました。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 1.11.2.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-20, コース: 6-1-16-10-20

グループ: 6-1-5, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、色などの確認など、場面の部分も考えました。

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: 3. がんばった

下記の 1.11.3.の事例についても、企画段階において自分達が立てた企画書のどこに問題があるのかを、事前にグループ内で確認し合ったことが記されています。特に、作風など根本的な部分に課題があり、それを確認しないまま撮影作業を始めてしまいますと、非常に高い確率で、グループ内で揉め事を起こす原因になってしまいます。

#### 1.11.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-21, コース: 6-2-16-10-21

グループ: 6-2-1, 役割: 監督

外在化カード内容: 今までで、一番よい話し合いだった。課題が、はっきりしたので、こなして行けるようにしたい。

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, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

#### 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を行い、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特な会社は、ほとんど無いはずです。

下記の 1.12.1.及び 1.12.2.の事例には、制作活動が本格化する中で、自分の受け持つ仕事が溢れ始め、段々と首が回らなくなる状況の中で、それでも最後までやるべき作業をこなしたことが記されています。後述する「4.5. 不条理な仕事を引き受ける能力」とも関連して、アニメーション制作では、往々にして一人のメンバーに過度な負担がかかるような状況が生じますが、そのような時ほどこの能力の発揮が期待されます。

#### 1.12.1.

クラス: 6-2, 日付: 2016-11-16, コース: 6-2-16-11-16

グループ: 6-2-3, 役割: 撮影

外在化カード内容: とてもきつかったけど、最後まで、やり遂げられた。

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: 6. 腹が立った, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

#### 1.12.2.

クラス: 6-1, 日付: 2016-11-14, コース: 6-1-16-11-14

グループ: 6-1-3, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日、オープニングと粘土作りをしました。オープニングは、神経を使ったので、すごく疲れました。

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: 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

下記の 1.12.3.の事例には、これまで病気によって思うように自分が受け持った仕事ができなかったため、この先、他のメンバーに迷惑をかけた分まで取り戻す決意が記されていますが、自分のグループに貢献したいという強い思いも、そこから読み取れます。

#### 1.12.3.

クラス: 6-3, 日付: 2016-11-21, コース: 6-3-16-11-21

グループ: 6-3-6, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、おたふくも治り、しっかりできるようになった。挽回したい。

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: 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

#### 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.の事例は、監督役の児童が書き残した外在化カードですが、グループをまとめるという監督に求められる役割に手応えを感じ始めたことが読み取れます。この事例のように、協力関係は、往々にして物事が上手く回り始めたことをグループのメンバーの誰もが認識することで、築かれて行くものです。

#### 1.13.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-18, コース: 6-1-16-10-18

グループ: 6-1-2, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、皆まとまり、イキイキしていた。初めて、皆、まとまった。この調子で、協力し、頑張りたい。

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, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

下記の 1.13.2.の事例には、制作活動も終盤に差し掛かって、ようやく他のメンバーと協力して作業に取り掛かることができたことが記されていますが、例年、この事例のように、他のグループの作品が続々と完成に近づいて行くことを目の当たりにすることで、自分達のグループも負けじと追いつこうとする中で、メンバー間の協力関係もより一層強化されるケースがあります。

#### 1.13.2.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-13, コース: 6-3-16-12-13

グループ: 6-3-3, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日のアニメーションは、皆と協力することができた。皆よりも遅れているから、次回、頑張りたい。

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, 2. 楽しかった  
がんばり度: 5. かなりよくがんばった

下記の 1.13.3.の事例は、上記の 1.13.1.の事例と同様に監督役の児童が記した外在化カードですが、グループ内で支え合う関係をしっかりと築くことができたからこそ、その影響が自分達の作品の出来栄えにも反映したことを示しています。仕事としてのアニメーション制作は、分業体制に基づく共同作業が基本ですが、個人作業では到達がかなり難しいレベルの質の高い作品を作り出せるからこそ、このような仕組みを取っていると言い換えることができます。

### 1.13.3.

クラス: 6-1, 日付: 2017-01-10, コース: 6-1-17-01-10

グループ: 6-1-5, 役割: 監督

外在化カード内容: 最後まで、皆が支えてくれて、私としては、本当に、いい作品になったと思います。リハーサルも、本番も、いつも通り、ゆっくりと大きく言いたいです。

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: 3. 面白かった, なし

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諍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.、1.14.2.及び 1.14.3.の事例は、どれも助監督役の児童達が記した外在化カードですが、前述の通りにこの役割に期待される仕事の一つとして、これらの事例のようにグループ内での諍いや揉め事を治めることが挙げられます。その役割の性格上、オールマイティに何でもこなすことが要求されますが、一方で少し後ろに引き気味で物事に取り組むことで、ケンカなどが起きた際にはいち早く状況を把握した上で、対応することが求められます。

#### 1.14.1.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-17, コース: 6-2-16-10-17

グループ: 6-2-2, 役割: 助監督

外在化カード内容: 一から作り直し、すごいケンカしたが、何とかなつて、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: 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

#### 1.14.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-17, コース: 6-2-16-10-17

グループ: 6-2-4, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、監督とアニメーターが、もめていたところを止め、納得させられたので、良かった。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

#### 1.14.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-12-19, コース: 6-1-16-12-19

グループ: 6-1-2, 役割: 助監督

外在化カード内容: 皆の意見が、バラバラだったけど、最後は、まとめられて、良かった。

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: 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は鍵となっています。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.の事例のどれもが、企画段階においてグループ内で多様なアイデアや意見が連鎖的に出されたことを示していますが、グループ内での話し合いが盛り上がると、これらの事例のように躍動感や熱気が生まれ、さらなるアイデアや意見を生み出す状況を作り出します。そして、上記の「1.13. 協力関係を築く能力」にもつながる形として、グループとして一緒に制作活動に取り組むことへの充実感も併せて実感するものです。



#### 1.15.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-06, コース: 6-1-16-10-06

グループ: 6-1-2, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 一人一人が意見を言い過ぎて、少し騒がしくなってしまったけど、皆、色々、頑張ってきたと思う。少し企画書を進められた。

学びのタイプ: なし, 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

#### 1.15.2.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-04, コース: 6-1-16-10-04

グループ: 6-1-1, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、テーマを決めた。ちょっとふざけていたけど、かなり進んだ。色々な視点から考えたりできた。たくさん案が出て、次回も、かなり進められそうです。

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

#### 1.15.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-18, コース: 6-2-16-10-18

グループ: 6-2-2, 役割: 撮影

外在化カード内容: とてもズンズン進み、皆で意見を言い合った。

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: 5. かなりよくがんばった

#### 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、先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、この程度のことだ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. と 1.16.2. の事例は、どちらも企画書の決定に関する内容となっていますが、一方が多数決を用いてグループ内での合意を導いたのに対して、他方は最後まで話し合いを続け、できる限り多数決を避けたことが記されています。グループ内での合意に多数決が望ましいかどうかの判断は難しいところがあり、多数決を用いた場合には、意思決定にかかる時間を短縮できるだけでなく、企画内容が他のものと混じらず話の筋が通ったものになり易いメリットがある反面、例えば魅力的ではあるものの、あまりにもアニメーションとして実現が難しいものが選ばれると、その後の制作活動が困難を極めることになりがちです。多数決を用いなかった場合には、メンバーの中で十分に話し合いを行うことで、前述しました「1.13. 協力関係を築く能力」との関連で、グループの中に強い団結力や協力体制を築いて行くことに貢献する一方で、合意に至るまでの時間が予測できず、結果的にその後の制作活動のための時間を削ることになりかねません。また、話し合いの結果として、幾つもの案を混ぜ合わせた場合、実際に撮影作業が始まった時にどのように複雑に入り組んだ内容を、アニメーションとして表現するかでかなり迷うことになります。

#### 1.16.1.

クラス: 6-3, 日付: 2016-10-24, コース: 6-3-16-10-24

グループ: 6-3-6, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、なかなか話が、まとまらなかったの、多数決になってしまった。その話は、とても書き難かった。

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: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

#### 1.16.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-14, コース: 6-2-16-10-14

グループ: 6-2-3, 役割: 助監督

外在化カード内容: 皆の意見を一つにまとめるのが難しかった。けれど、あまり多数決を使わずに、まとめた。皆の意見が合わさった作品になると思う。

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: 5. かなりよくがんばった

下記の 1.16.3.の事例は、上記の 1.16.1.及び 1.16.2.の事例とは異なり、制作活動の最終盤にさしかかり、ほぼ出来上がった作品に効果音を付けて行く作業の際に記述されたものですが、このような段階であれば、少しでも時間的に余裕があるのであれば、メンバーそれぞれの意見を取り上げながら、各々の良いところを混ぜ合わせたとしても、作品全体に与える影響が少ないため、問題ないことの方が普通です。

#### 1.16.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-12-21, コース: 6-2-16-12-21

グループ: 6-2-3, 役割: 助監督

外在化カード内容: 最後まで、撮り終えた。あとは、効果音を入れるだけになった。皆の案を合わせることができた。

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: 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

#### 1.17. 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.の事例には、企画段階においてグループ内での諍いが起き、精神的に厳しい状況においてもコミュニケーションを図り続けたことが記されています。苦しい状況にあるからこそ、前述の「1.8. 意見を広く拾う能力」や「1.16. 合意を形成する能力」とも関係する形で、メンバー全員で意見を出し合う中で、合意点を見つけ出して行く以外にほとんど選択肢が無いのが現実です。

#### 1.17.1.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-17, コース: 6-2-16-10-17

グループ: 6-2-2, 役割: 監督

外在化カード内容: 今回は、全ての話を真っ白にして、新しいストーリーを考えました。最初は、ケンカをしてしまったけど、最後の方は、皆で意見を出し合えて、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: 7. つらかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 1. 全く足りなかった"

下記の 1.17.2.の事例は、制作活動の中盤に記された外在化カードですが、前述の「1.11. 確認し合う能力」とも関連して、撮影作業を進めながらも、継続してコミュニケーションを取り続けたことが読み取れます。一度合意に達すれば、その後、黙々と作業を続けて行くことができるのが理想ですが、創造的な仕事ほど当初の予定や計画通りに事が運ばない方が普通です。特に、アニメーション制作はその典型例と言えます。

### 1.17.2.

クラス: 6-1, 日付: 2016-11-21, コース: 6-1-16-11-21

グループ: 6-1-5, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、皆、集まって、アニメーションのことで、話し合ったり、撮ったりしました。

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: 8. 難しかった, 1. うれしかった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

下記の 1.17.3.の事例は、制作活動の最終盤に記された外在化カードですが、アニメーション制作には決まった正解が存在しない以上、自分達のグループの作品の質や完成度を少しでも高めるためには、この事例のように最後まで話し合いを行い、アイデアを出し続ける以外に方法がありません。

### 1.17.3.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-20, コース: 6-3-16-12-20

グループ: 6-3-2, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、紹介のシーンを撮影した。一人一人が、色々なアイデアを出していた。あと、もう少しで終わりそうだ。

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: 5. かなりよくがんばった

## 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ィ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ィアであっても、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ィ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ィ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.の事例は、グループ内で企画会議を初めて行った際に記されたものですが、この事例を記した児童は、自分のグループの各メンバーが考えてきた企画案が持つ特色を肯定的に捉えています。前述の「1.8. 意見を広く拾う能力」にも関係しますが、最初の企画会議であるからこそ、間口を広げて、それぞれの良い点を認めてあげることが、優れた企画を発掘するチャンスを増やすことにもなります。

##### 2.1.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-06, コース: 6-1-16-10-06

グループ: 6・1・1, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、笑いがあったけど、色々な案があって、良いと思います。でも、難しかったです。もっと頑張りたいです。

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: 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 2.1.2.及び 2.1.3.の事例は、どちらも試作版上映会の際に記されたものですが、他のグループの作品を初めて観て、それぞれの作品の売りとなる部分を確認し、そしてそこから参考となるものは、積極的に受け入れる姿勢が読み取れます。NAKAHARA アニメーションでは、完成版上映会の前に、試作版上映会を開くことで、自分達の作品がどのように他のグループの児童達（観客）の目に映るのかを確認できるようにしています。これらの事例のように、このような特別な機会をどれだけ有効に使えるかが、他者の優れた点を認める能力の発揮の勝負どころと言えます。

#### 2.1.2.

クラス: 6-1, 日付: 2016-12-05, コース: 6-1-16-12-05

グループ: 6・1・3, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、鑑賞会をやって、アドバイスや、いいところなどを見せてもらって、いい機会になりました。一からのやり直しですが、頑張りたいと思います。

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: 2. 少し足りなかった

#### 2.1.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-12-05, コース: 6-1-16-12-05

グループ: 6・1・4, 役割: 撮影

外在化カード内容: 全班の物を観て、すごく参考になったところが多かったです。

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

#### 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。また、今年度に関しては、香港映画界の重鎮の一人である **Fred Wang** 氏の他に、タイの映画界を代表する **Sirisak Koshpasharin** 氏、さらには東京大学前総長の濱田純一先生にも完成版の審査をしてもらいました。

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ながらも、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.及び 2.2.2.の事例には、企画発表会の際にアニメーション制作の専門家から非常に厳しい指摘を受けたことが記されています。一方で、どんなに厳しい指摘であっても、それを受け止めた上で、自分達が立てた企画の改善につなげて行くことも併せて記されています。その道の専門家からアドバイスをもらえること自体、貴重な機会ですので、これらの事例のように、厳しい批評に落ち込むことなく、この社会的評価を真摯に受け止める能力を十分に発揮しながら、プロフェッショナルによるアドバイスの中から価値ある情報を上手く引き出して行くことが肝心となります。

### 2.2.1.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-27, コース: 6-2-16-10-27



グループ: 6-2-4, 役割: 助監督

外在化カード内容: 伊東さんに、ボロクソに言われたけど、アニメーションの道筋が見えた。

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: 8. 難しかった, 7. つらかった

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 2.2.2.

クラス: 6-3, 日付: 2016-10-31, コース: 6-3-16-10-31

グループ: 6-3-2, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、企画書のやり直しをしました。プロの目で見られると、さすがに上手くは行かないと思いました。

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: 3. がんばった

下記の 2.2.3.の事例は、試作版上映会の際に記されたものですが、他のグループの児童達からのアドバイスを冷静に受け止めることで、自分達の作品の改善点をしっかりと把握できたことが読み取れます。同じ年齢の子供達から厳し批評を受けることは、少なからず屈辱や劣等感を感じるはずですが、この事例のように作品を完成させる前に観客の声や反応を知る貴重な機会として肯定的に捉えることができるかどうか、この能力の発揮のしどころと言えます。

#### 2.2.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-12-05, コース: 6-1-16-12-05

グループ: 6-1-3, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、中間発表会で、自分達の作品のダメなところが分かった。

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: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

### 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、最終的に企画を練り上げて行く段階において記された外在化カードですが、アニメーション制作の専門家からのアドバイスを考慮し、自分達のグループ内でも検討を重ねた上で、自分達の作品の魅力や売りとして、どこを強調し、一方でどこを削るのかを慎重に吟味したことが読み取れます。今年度の作品の上映時間の目安が90秒でしたので、ほとんどのケースにおいて、自分達が考えたアイデアを全て映像として作品の中に詰め込むことができないのが現実です。そこで、これらの事例のようにどうしても必要な部分と不要な部分との見極めが重要となります。

### 2.3.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-31, コース: 6-1-16-10-31

グループ: 6-1-5, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日、企画書を見直しました。要らない部分を取り除き、いい感じになりました。上手くできるように、頑張りたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 7. つらかった

がんばり度: 3. がんばった

### 2.3.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-27, コース: 6-2-16-10-27

グループ: 6-2-1, 役割: 撮影

外在化カード内容: 強調したいところを、どう強調するか考えるのが、難しかった。

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: 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

下記の 2.3.3.の事例には、自分達の作品の落ちをどうまとめるかで、グループ内で熟考を重ねたことが記されています。どのようなラストにするかは、その作品に対する社会的評価に大きく影響するだけに、冷静な判断が問われることになります。因みに、このグループの作品は、完成版上映会の席にて最高の社会的評価を得ることになりましたが、まさにラスト・シーンの構成としてハッピー・エンドにしたことが高い評価につながる主要因となっていました。

### 2.3.3.

クラス: 6-3, 日付: 2016-11-07, コース: 6-3-16-11-07

グループ: 6-3-2, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日、最後のコマ、ジュースになるのではなく、結婚することになった。

私は、ジュースでも、いいと思った。ホラーと思われるのは、考えてもらってるということだ。でも、私の考えの結婚も良かったでの、別に良かった。

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: 6. 腹が立った, 7. つらかった

がんばり度: 4. よくがんばった

## 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。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になりますが、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、どちらも企画発表会の際に記述されたものですが、アニメーション制作の専門家による様々な指摘やアドバイスを受けた上で、自分達の企画が持つ課題を明確に把握できたことが示されています。

#### 2.4.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-27, コース: 6-1-16-10-27

グループ: 6-1-1, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、プレゼンテーションをして、新たな課題を知ることができたし、新しい案が班の中で出ていたので、良かったです。今日、学んだことを活かして、いいアニメーションを作りたいです。

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: 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

#### 2.4.2.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-27, コース: 6-1-16-10-27

グループ: 6-1-3, 役割: 撮影

外在化カード内容: 私は、今日のプレゼンテーションで、課題がすごく分かりました。これを活かして、次に取り組む。

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

一方で、下記の 2.4.3. の事例からは、グループ内で諍いが絶えず、混乱状況の中で、様々な課題や情報に振り回され、何を最優先して行うべきか、まさにその糸口さえ掴めない様子が読み取れます。このような困難な状況にあるからこそ、上記の「2.3. 冷静に情報を吟味する能力」と併せてこの多様な情報から糸口を引き出す能力を遺憾なく発揮して、現状を打開するための突破口を見つけ出すことが求められます。

#### 2.4.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-11-11, コース: 6-2-16-11-11

グループ: 6-2-3, 役割: 監督

外在化カード内容: グループで、ケンカが多発してしまった。また、何でも色々になって、適当になってしまった。よく分からなかった。

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, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

#### 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行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、企画発表会の際に受けたアニメーション制作の専門家からの指摘やアドバイスを活かす形で、自分達の企画を改善して行く方向に進めることができたことが記されています。前述の「2.3. 冷静に情報を吟味する能力」も併せて発揮しながら、優れた意見やアイデアを吟味した上で、具体的な形でそれを取り入れることができれば、それだけ作品の質の向上につながって行くことは間違いありません。

#### 2.5.1.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-27, コース: 6-2-16-10-27

グループ: 6-2-3, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 伊東さんのアドバイスをもらったので、絵コンテやアイデアが、どんどん浮かぶようになったので、安心した。

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: 6-3, 日付: 2016-10-31, コース: 6-3-16-10-31

グループ: 6-3-2, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、前の時間にアドバイスをくれたので、それを踏まえて、新しく企画書を書いた。ホラーな作品かもしれないが、上手くハッピー・エンドの話に見えるようにしたい。

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: 6. 腹が立った, 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 2.5.3.の事例は、試作版上映会の際に記された外在化カードですが、自分達の作品に対する他のグループの児童達からの指摘や評価に基づいて、さらに完成版に向けて改善して行く決意が示されています。NAKAHARA アニメーションの活動において、社会的評価に重き置いている背景には、第三者による社会的評価を受けることによって、改善点やさらなる工夫すべき点を把握できるようになるだけでなく、後述する自他の理解能力にもつながる形で自分達の作品（あるいは自分自身）を客観的に見ることができるようになることも期待しています。

#### 2.5.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-12-05, コース: 6-1-16-12-05

グループ: 6・1・5, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、中間発表会でした。皆からの評価が良く、嬉しかったです。これから、皆の案をもとに、頑張ります。

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, 1. うれしかった

がんばり度: 3. 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、これまでも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ふり返る能力」にもつながって行きます。

下記の 3.1.1. の事例は、完成版上映会直前に記された外在化カードですが、既に自分達の作品が完成し、アニメーターとしての仕事が無い中で、他のメンバーが一生懸命に自分達の作品を紹介するパンフレット用の文章を準備している姿を見て、その真剣に取り組む様子に感心したことが示されています。この事例のように、ふとしたきっかけで隣で一生懸命に働く同僚の姿を見ると、その同僚の異なる一面が見えてくるものです。

#### 3.1.1.

クラス: 6-1, 日付: 2017-01-10, コース: 6-1-17-01-10

グループ: 6-1-1, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、特に自分の仕事は無かったけど、皆が丁寧に、真剣に書いていたので、すごいと思いました。

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, 4. 簡単だった

がんばり度: 3. がんばった

下記の 3.1.2. の事例からは、上記の「1.15. 連鎖的にアイデアを創出する能力」とも関連して、同じグループの仲間が、次々と新しいアイデアを出して行く様子に驚いたことが読み取れます。普段、同じ教室で一緒に過ごしている友達であっても、責任ある仕事を行う中で、この事例のように意外な一面を持っていることに気が付くことが多いのも事実です。



### 3.1.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-18, コース: 6-2-16-10-18

グループ: 6-2-4, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、K 君が続々とアイディアを出してくるので、まとめるのが難しかった。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

3.1.3.の事例は、後述する「役割把握・認識能力」にも関わる話ですが、グループ内のメンバーのそれぞれに対して、的確な形で仕事を与えることができれば、しっかりと力を発揮してもらえることに気が付いたことが記されています。逆に、仕事を与えることができれば、グループ作業全体の足を引っ張りかねないことにも気が付いたことが記されています。

### 3.1.3.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-13, コース: 6-3-16-12-13

グループ: 6-3-6, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、むちゃ進んだ。人には、仕事を与えなければ暴走するので、次は、仕事を与えよう。

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

## 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となります。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ることが唱えられていますが、先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ったとしても、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っても、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ば起きるからです。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、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、本格的な撮影作業が始まると同時に、メンバーの一人の様子が変容し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制作活動に臨むからこそ、そしてその制作工程のほとんどが未体験だからこそ、自分の持つ実力が試される中で、この事例のようにこれまでとは異なる性格や人格が表れることがあります。

### 3.2.1.

クラス: 6-2, 日付: 2016-11-04, コース: 6-2-16-11-04

グループ: 6-2-2, 役割: 監督

外在化カード内容: バタバタした。撮影になると、豹変する I さん。指示を出して、明るい班にする。

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: 2. 少し足りなかった

3.2.2. の事例は、助監督役の児童が書き残したものですが、同じグループの監督役の児童が自分の役に酔ってしまったことが記されています。この道何十年のキャリアを持つ大監

督であれば、いわゆる監督らしい振る舞いを行ったとしても許されますが、同じ年齢の初めて監督役を務める者に、例えば頭ごなしに命令するなどの態度を取られれば、嫌な気分になるのも無理はありません。初監督であっても、監督らしい振る舞いが求められる時もありますが、あまりにも横暴な態度を取れば、この事例のようにその人自身の性格が疑われてしまいます。

### 3.2.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-11-25, コース: 6-2-16-11-25

グループ: 6-2-4, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、とても良い背景ができたけど、最後ら辺では、監督が自分の位を、変に使っていたので、嫌だった。

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: 7. つらかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

3.2.3.の事例には、グループ内での諍いの中心にいたメンバーの一人について記されていますが、前述の「1.4. 他者を説得する能力」とも関連しますが、たとえ正論を言っていたとしても、それを上手く相手に伝えられないメンバーの人柄そのもの見抜いています。

### 3.2.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-11-16, コース: 6-2-16-11-16

グループ: 6-2-2, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、普通。チームは、ケンカ。Yは悪くないけど、思いが通じないから、イライラしちゃった。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

## 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

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. の事例には、企画段階において、自分が考えてきたキャラクターと同じグループの他のメンバーが考えてきたものとを比較して、あまりにもその出来栄えが違ったことに意気消沈したことが記されています。この事例のように、より優れたものを認めることは、時に自分の持つ才能がそのレベルに至っていないことを認めることに等しく、少なからず辛い現実に向き合うことになりますが、それでも仕事としてアニメーション制作を行う以上、よほどの理由が無い限り、明らかに優れているものを不採用にする道理はありません。

### 3.3.1.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-18, コース: 6-2-16-10-18

グループ: 6-2-2, 役割: 助監督

外在化カード内容: 僕のキャラクターを見てると、吐き気がする。皆がすごくて、しょぼん。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

グループとして制作活動を進めて行く中で、ムードメーカー役を引き受ける者が出ることで、よりリラックスした環境の中で作業を進めることができるのも事実ですが、あまりにもリラックスし過ぎて本来の作業に支障をきたすことがあれば、即刻、そのような状況を止める必要があります。下記の 3.3.2. の事例も、思わぬ展開の中で、自分の本来の役回りとは正反対の役を演じることが求められたようです。

### 3.3.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-11-25, コース: 6-2-16-11-25

グループ: 6-2-2, 役割: 撮影

外在化カード内容: なぜか、ふざける役なのに、止める役になっちゃった。

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: 3. 面白かった, 6. 腹が立った

がんばり度: 1. 全く足りなかった

3.3.3. の事例には、監督としての役割を十分に果たせないどころか、自らの性格が足を引っ張っていることに気が付いたことが記されています。上記の「1.3. グループを導く能力」とも関連しますが、たった 4、5 人のグループであったとしても、仕事としてアニメーション制作に取り組む以上、自分のグループを適切な方向へ導き、各種作業を滞りなく差配することは、並大抵のことではありません。この事例のように、追い込まれる中で、どうしても自分の本来の姿が出てしまいがちなのも事実です。

### 3.3.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-11-25, コース: 6-2-16-11-25

グループ: 6-2-2, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、監督として、最低、最悪。この短所を直したい。

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: 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

## 3.4. 経験を通じて自分をふり返る能力

上述の「3.3. 他者を通じて自分をふり返る能力」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ふ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

て自分をふり返る能力が、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、自分自身をふり返る機会が、少なからず現れることとなります。

下記の3.4.1.の事例には、企画発表会にてアニメーション制作の専門家からの批評を受けた上で、監督としての自分の行動や態度に問題があったことをふり返ったことが記されています。前述の「1.3. グループを導く能力」とも関係しますが、責任感が強い監督ほど、知らず知らずの内にメンバー一人ひとりの力を信じずに、自分の向かせたい方向へ引っ張り過ぎてしまうものです。企画段階で自分の言動をふり返り、そのことに気が付いたことは、この事例を記した監督役の児童にとっては、不幸中の幸いだったと言えます。

#### 3.4.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-27, コース: 6-1-16-10-27

グループ: 6-1-5, 役割: 監督

外在化カード内容: 伊東さんに、とてもアドバイスをもらい、頭を抱えるくらい悩みました。チームで頑張っているつもりが、一人で突っ走っていたので、もっとチームで作るという

ことを意識したいです。

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: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

3.4.2.の事例は、撮影役の児童が記したのですが、思わぬところで新しい自分の能力の開花に気が付いたことが記されています。特に、撮影作業が大詰めを迎えると、猫の手も借りたい状況が発生しますので、後述する「役割把握・認識能力」にも関係する形で、役割を超えて多様な作業を任されることがあります。このような緊急事態の中で、この事例のように思わぬ才能や能力に目覚めることが往々にして起きます。

### 3.4.2.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-20, コース: 6-3-16-12-20

グループ: 6-3-6, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、粘土で刃の色を変えていたら、いつの間にか、とても上手かった。粘土を使う仕事も、いいかも。

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, 4. 簡単だった

がんばり度: 4. よくがんばった

## 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、たった4、5人しかメンバーがいまないので、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、他の役割と比べてやるべき作業が明らかであり、またその作業成果についても隠せないのが、この役割の特徴と言えます。粘土でキャラクターを作り、絵具で背景に色を塗るなどの作業は、アニメーション制作の基本ですので、その時々作業成果をどれだけ出せるかが、そのまま自分達の作品の質や出来栄に直結することになります。

##### 4.1.1.

クラス: 6・2, 日付: 2016-11-11, コース: 6・2-16-11-11



グループ: 6-2-6, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 絵コンテやアニメーションの絵を、たくさん描くことができた。

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: 1. うれしかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

#### 4.1.2.

クラス: 6-3, 日付: 2016-11-07, コース: 6-3-16-11-07

グループ: 6-3-5, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、企画書を作ったり、背景を考えたりしました。私は、絵を綺麗に描くようにしました。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

下記の 4.1.3.の事例が示すように、撮影という役割についても、上記のアニメーターと同様に、撮影枚数という形で作業成果が明白となり、またその質や出来栄についても、コンピュータ上で簡単に再生して確認することができます。例えば、撮影作業中に一度でも自分の手を一緒に写してしまった場合、後にメンバーの一人でもその失敗に気が付けば、その責任を言い逃れすることはできません。

#### 4.1.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-11-29, コース: 6-1-16-11-29

グループ: 6-1-6, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、たくさん撮って、ロールをつなげた。大分、頑張った。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

### 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.の事例は、企画段階において撮影役の児童が記した外在化カードですが、自分の役割に応じた作業の確認をする傍ら、この時点で最も大事な作業となる絵コンテの作成にも尽力したことが記されています。

#### 4.2.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-18, コース: 6-1-16-10-18

グループ: 6-1-5, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、絵コンテを描きました。絵を描くのが難しかったです。次に、コンピュータで音などを入れて、写真を撮りました。面白かったです。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

下記の4.2.2.及び4.2.3.の事例は、制作活動の中盤から後半にかけて、一段と各種作業が

忙しくなり始めた時期に、どちらも助監督役の児童達が残したのですが、この役割の基本的な性格として、これらの事例のようにどんな仕事であっても、そこに人手が足りないのであれば、直ぐに駆けつけることで、できるだけ全体として作業が滞りなく行われるようにすることが挙げられます。言い換えますと、助監督はこの複数の仕事を並行処理する能力の発揮が最も望まれる役割と言えます。

#### 4.2.2.

クラス: 6-3, 日付: 2016-11-21, コース: 6-3-16-11-21

グループ: 6-3-2, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、主に小道具と写真を少し撮った。小道具を作るのが楽しかったけど、難しかった。

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: 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

#### 4.2.3.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-05, コース: 6-3-16-12-05

グループ: 6-3-5, 役割: 助監督

外在化カード内容: ロール 4 までを撮り、粘土でオバケを作った。

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: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

### 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. の事例からは、制作活動の最終盤にメンバーの一人が欠席する中で、たとえ労働力が低下したとしても、それを補うだけの力を発揮して、その穴を埋めたことが読み取れます。時として、このような緊急事態に直面するからこそ、グループ内で一致団結して取り組むことができるようになるのも事実です。

#### 4.3.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-12-19, コース: 6-1-16-12-19

グループ: 6-1-4, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、助監督が休みだったので、4人で頑張りました。

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: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

下記の 4.3.2. 及び 4.3.3. の事例には、制作活動がたけなわになる中で、本来、自分が受け持つ役割を超えて、その場で必要とする作業に従事したことが記されています。もしそれが慣れない作業であったとしても、人手が足りない以上、やらないわけにはいかないのが現実です。前述の「4.2. 複数の仕事を並行処理する能力」とも密接に関係する形で、例えばキャラクターの表情を変えながら撮影作業を続け、その出来上がりをチェックしながら次の場面のキャラクターと背景を用意し、演出上足りない小道具などがあれば、急遽、その場で作成するなど、このような複数の作業を同時にこなして行く状況は普通に起きます。その際に、必然的にこの自分の役割を拡大する能力の発揮が、グループ内のどのメンバーにも求められることになります。

#### 4.3.2.

クラス: 6-1, 日付: 2016-11-21, コース: 6-1-16-11-21

グループ: 6-1-4, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、キャラクターを、いっぱい作った。

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: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

#### 4.3.3.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-20, コース: 6-3-16-12-20

グループ: 6-3-1, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、小物作りに励んだ。撮影した枚数も 600 枚ぐらいも撮った。

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

### 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が残したのですが、その内容は対照的で、一方は本格的な撮影作業が始まり、その出足に不安を感じており、他方は撮影作業も中盤となり、全体的に順当に進んでいることを確信しています。このような先を見越すことや全体を見渡すことは、監督や助監督の役割ですが、それ以外の役割を担う者達も、このような能力を発揮できれば、制作進行状況に関するより精度の高い全体像の把握がグループとして可能になります。

#### 4.4.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-11-07, コース: 6-1-16-11-07

グループ: 6-1-3, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、実際に写真を撮りました。ちょっと先が心配です。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

#### 4.4.2.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-05, コース: 6-3-16-12-05

グループ: 6-3-1, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、3 割、ロールが進んだから、この調子で終わらせたい。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 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: 2. 少し足りなかった

下記の 4.4.3.の事例には、現時点での制作進行状況を鑑みて、残業を覚悟する記述がなされていますが、この事例のように制作活動の最終盤になりますと、その日一日で撮影できる最大のフィルムの枚数もおおよそ予測できるようになりますので、その上で残業が必要であると判断したようです。

#### 4.4.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-12-19, コース: 6-1-16-12-19

グループ: 6-1-3, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、あまり進まなかった。このままで行くと、やばいから。残ってやったり、工夫してかないとダメだ。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, 7. つらかった

がんばり度: 3. 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きれば、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. の事例には、粘土で作成したキャラクターの手足などが乾燥などの原因で取れてしまい、修復作業を強いられたことが記されています。これは、毎年、起こる事態ですが、既に作り上げたと思っていたものが、いざ撮影に際して使う段階で壊れていたり、ヒビが入っていたりして、急遽、作り直す羽目に陥ります。このような面倒な作業を投げ出してしまうと、その時点で撮影作業が完全にストップしてしまいますので、まさに

この能力を発揮して、黙々とキャラクターを作り直す以外に道はありません。

#### 4.5.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-11-07, コース: 6-1-16-11-07

グループ: 6-1-1, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、粘土をしました。色んなところが、取れちゃったりして、難しかったです。でも、頑張りたいです。

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: 8. 難しかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

4.5.2.の事例には、上記の「1.3. グループを導く能力」とも関連して、本来、グループを率先して導く立場の監督が自らの仕事を放棄してしまった中で、それでも成すべき仕事をやり遂げたことが記されています。企画書を仕上げて、これから本格的な作業に臨む段階で、監督がその仕事をしないとすると、かなり由々しき事態ですが、それでもこの事例を記した児童は、不条理な状況を飲み込み、助監督としての立場から作業を進めたことが読み取れます。

#### 4.5.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-31, コース: 6-2-16-10-31

グループ: 6-2-5, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、前より、絵コンテが詳しくできました。でも、関係ない話を、他の人達がしていて、監督も、ふざけていて、話を聞いてくれなかった。

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: 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 4.5.3.の事例からは、上記の 4.5.2.の事例と正反対の状況が記されており、監督以外の他のメンバーがあまり協力的ではなく、監督役の児童は孤立しながらも、懸命に制作活動を進めた様子が読み取れます。酷な見方をすれば、このような事態に陥ったこと自体、監督の責任と言えますが、その責任をしっかりと果たしているとも言えます。

#### 4.5.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-12-02, コース: 6-2-16-12-02

グループ: 6-2-3, 役割: 監督

外在化カード内容: 協力してくれないので、あまり進んでない。けれど、多分、間に合うと



思うので、頑張ります。

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: 8. 難しかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

#### 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つても一通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.及び 4.6.3.の事例は、どれ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、当初に用意していたキャラクターや背景画などの小道具が、実際に本格的な撮影作業が始まると、頭でイメージしていた通りにはフィルム上に写らないことに気が付き、修正したことが記されています。これらの事例のように、クレイ・アニメーションは、なかなか思っていた通りには撮影できないからこそ、様々な工夫を必要とし、そのような状況に直面するからこそ、この自分の仕事にこだわる能力の開花や発揮が促されると言えます。

##### 4.6.1.

クラス: 6-2, 日付: 2016-11-04, コース: 6-2-16-11-04

グループ: 6-2-4, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 主人公の大きさ調整ができて、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: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

#### 4.6.2.

クラス: 6-1, 日付: 2016-11-29, コース: 6-1-16-11-29

グループ: 6-1-6, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、背景を作り、225 枚、撮れました。背景を細かく作ったり、女の子に、どんな動きがよいか考えました。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 4.6.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-12-12, コース: 6-1-16-12-12

グループ: 6-1-2, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 細かいモノを作るのを、頑張りました。最後の作るやつのが、あまり進みませんでした。

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, 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

一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。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、どちらも企画書の作成作業の際に、監督役の児童達によって記されたものですが、的確な人材の配置に基づき、それぞれのメンバーが有機的にやるべき作業を的確にこなしたことが読み取れます。

#### 4.7.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-20, コース: 6-1-16-10-20

グループ: 6-1-3, 役割: 監督

外在化カード内容: カメラマン T 君と編集 O 君は、大体の仕事の要領を掴み、アニメーター S 君は、セットを作っていて、安心しました。

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: 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

#### 4.7.2.

クラス: 6-3, 日付: 2016-10-31, コース: 6-3-16-10-31

グループ: 6-3-5, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、新しい企画書を考えた。S が書いてくれた。左のところが終わって、E 達は、オバケを考えた。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

下記の 4.7.3.の事例には、制作活動が進行する中で、暇を持て余すメンバーが出ないようにしながら、しっかりと実績を残すことができたことが記されています。撮影作業を繰り返す中で、労働力をどのように投下すれば、最良の結果を生み出すことができるかを、上手く計算できるようになったことが読み取れます。

#### 4.7.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-12-02, コース: 6-2-16-12-02

グループ: 6-2-5, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、スムーズに進んだから、300 枚くらい撮れました。遊んでいる人も減って、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: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

### 5. 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が大前提となります。

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.及び 5.1.2.の事例には、撮影作業が終盤を迎える中で、作品の納期に間に合わせるために必死の作業に追われる様子が記されています。中原小で実施されているキャリア教育活動では、あくまでも仕事の一環としてアニメーション制作を行っていますので、普段の授業とは異なり、どの児童達も納期に間に合わない場合の責任の重大さを噛み締めながら、作業を進めることになります。

#### 5.1.1.

クラス: 6-2, 日付: 2016-12-09, コース: 6-2-16-12-09

グループ: 6-2-1, 役割: 監督

外在化カード内容: もう少しで終わる。頑張って、何とか終わらせたい。

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: 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

#### 5.1.2.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-20, コース: 6-3-16-12-20

グループ: 6-3-5, 役割: 撮影

外在化カード内容: 800 枚以上、撮った。あと 3 時間だけでも、完成させたい。

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: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

下記の 5.1.3.の事例は、制作活動が中盤を超える辺りの段階で、現在の制作状況を鑑みて、このままでは納期に間に合わないことを予想しています。そして、それでも納期に間に合わせるためには、休み時間等を利用して残業も致し方ないことも悟っています。前述の通りに、仕事としてアニメーション制作を請け負う責任感を少なからず感じるからこそ、納期に間に合わせることの重要性も併せて認識していることが読み取れます。

#### 5.1.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-12-05, コース: 6-1-16-12-05

グループ: 6-1-3, 役割: 監督

外在化カード内容: 期限の日が近づいている中で、皆からのアドバイスを参考に、まだ足りない分を付け足す作業が続いています。このままだと終わらないので、休み時間を使って、

終わらせたいです。

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: 8. 難しかった, 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ますと、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. 及び 5.2.2. の事例には、その日の活動時間中に行うべき作業をしっかりと時間内に終えたことが記されていますが、このような繰り返しが、作品の質や出来栄に大きく影響することは言うまでもありません。また、普段から個々の作業の時間管理が上手く行えていれば、万が一、不測の事態が起きた際に、時間的にも精神的にも余裕を持って対処できるようになるものです。

### 5.2.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-20, コース: 6-1-16-10-20

グループ: 6-1-1, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日も目当てを越せたので、このまま続け、頑張りたいです。これからも続けたいです。

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: 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

#### 5.2.2.

クラス: 6-3, 日付: 2016-10-24, コース: 6-3-16-10-24

グループ: 6-3-4, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、絵コンテの絵まで完成したので、良かった。より良い作品ができるよう、頑張っていきたい。

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, 2. 楽しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

下記の 5.2.3.の事例は、上記の 5.2.1.及び 5.2.2.の事例とは正反対に、個々の作業管理が上手く行かなかったことが記されていますが、それだからこそ、次回の制作活動では、作業効率を上げて遅れた分を取り戻す必要があることも併せて記されています。実際には、この事例のように作業効率をいきなり二倍に引き上げることは難しいですが、アニメーション制作において、個々の作業の遅れをしっかりと取り戻す意識を常に持っていない限り、ズルズルと作業全体が遅れ気味になって行くことも事実です。

#### 5.2.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-31, コース: 6-1-16-10-31

グループ: 6-1-1, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、あまり進まなかったが、やることは決まった。次回は、二倍以上、頑張る。

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: 3. がんばった

### 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、それだけで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.、.3.2.及び 5.3.3.の事例には、本来の撮影やアニメーターとしての役割を超えて、その場で必要とする複数の作業を行ったことが記されています。もし自分の役割に応じた仕事のみ固執し、直ぐに対応が必要とする作業を拒否した場合、その場で制作活動はストップしてしまいます。役割に応じた分業体制を行うことが理想的ですが、目の前にある課題を解決しなければ、一歩も前に進めなくなるのも NAKAHARA アニメーションの特徴と言えます。これらの事例のように、役割の垣根を超えて様々な課題をその場で対応して行く中で、この並行して複数の作業を進める能力が開花し、そして遺憾なく発揮されて行くものです。

#### 5.3.1.

クラス: 6-3, 日付: 2016-11-21, コース: 6-3-16-11-21

グループ: 6-3-5, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、班の皆と協力して、背景を描いたり、キャラクターを少しずつ動かして、撮ったりしました。キャラクターの動きを変えたりするのが、難しかったです。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

#### 5.3.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-12-02, コース: 6-2-16-12-02

グループ: 6-2-3, 役割: アニメーター

外在化カード内容: アニメーターの仕事を、たくさんできたし、撮影の材料を作るだけでなく、撮影の手伝いもできて、良かった。

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, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

### 5.3.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-12-12, コース: 6-1-16-12-12

グループ: 6-1-4, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、自分の仕事が少なかったので、他の人の手伝いや、キャラクターを作るのを手伝った。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 3. 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味統一を、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. 及び 5.4.2. の事例には、企画発表会に間に合うように、絵コンテをしっかりとグループ一丸となって仕上げたことが記されています。絵コンテを含む自分達の企画書を仕上げるのが、仕事としてアニメーション制作に取り組む際の第一関門となりますので、これらの事例のようにどのグループも期日内にこの関門を、確実にグループとして潜

り抜けることが求められます。

#### 5.4.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-18, コース: 6-1-16-10-18

グループ: 6-1-4, 役割: 撮影

外在化カード内容: 全員で絵コンテを完成させた。

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: 3. がんばった

#### 5.4.2.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-20, コース: 6-1-16-10-20

グループ: 6-1-6, 役割: 監督

外在化カード内容: いっぱい話し合って、絵コンテ完成。皆で悩んで、1 分 40 秒ぐらいでできそうです。

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, 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 5.4.3. の事例には、メンバー全員で協力しながら、撮影作業を全て終了できたことが記されています。どのグループもおおよそ 1000 枚前後の撮影を行うことが普通ですし、撮り直した分を含みますと、その数はかなりの枚数に達しますので、この事例のように全ての撮影が終わった時は、喜びもひとしおのはずです。そして、大事を成した後だからこそ、改めてこのグループとして仕事を貫徹する能力の発揮が不可欠であったことも気が付いたはずです。

#### 5.4.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-12-21, コース: 6-2-16-12-21

グループ: 6-2-2, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、最後まで撮ることができた。嬉しい。あとは、効果音。仲良くできた。

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, 2. 楽しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

## 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、次回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りがちです。その際に、次回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.及び 5.5.2.の事例には、撮影作業を積み重ねる中で、上手くできたという手応えを感じたことが記されています。グループや撮影する場面にもよりますが、一回の作業時間中に数百枚単位で撮影することが普通ですので、制作活動も中盤に差し掛かる頃になれば、これらの事例のようにどうすれば思い通りの映像が取れるのか、ある程度の勘が働くようになるものです。

#### 5.5.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-11-29, コース: 6-1-16-11-29

グループ: 6-1-1, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、結構、上手く行き、枚数も積み重なっているので、これからも頑張って行きたいです。

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: 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

#### 5.5.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-11-11, コース: 6-2-16-11-11

グループ: 6-2-5, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日のノルマ 150 枚が、倍にもなって、成功し、よく進んだので、良かったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

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: なし

下記の 5.5.3.の事例には、上記のような過去の経験が制作枚数の増加として現れる代わりに、映像の質の向上という形で現れたことが示されています。後述する「6.6. 工夫し続ける能力」とも関連しますが、毎回、数百枚単位で撮影作業を重ねて行けば、その過程で撮影技術も向上し、結果として映像の質も高まることが期待できます。

#### 5.5.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-11-25, コース: 6-2-16-11-25

グループ: 6-2-3, 生徒: 中島, 役割: 助監督

外在化カード内容: ロケットの動きを滑らかにすることを、しました。滑らかにするのは、難しかったけれど、スムーズに進んだ。

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. 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的に行っているのは、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. の事例には、次回の制作活動に際してグループ内での作業手順を事前に決めたことが記されています。また、5.6.2. の事例には、既に制作活動を順当に進めるだけの体制が整いつつあることが記されていますが、上述の「5.5. 過去の経験を活かす能力」が少しでも利くようになり始めますと、これらの事例のように作業手順の重要性もより認識し始めるものです。

#### 5.6.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-11-14, コース: 6-1-16-11-14

グループ: 6-1-5, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、手順の確認をして終わり、休みの人がいるので、いつも通りには、行きませんでした。

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, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

#### 5.6.2.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-24, コース: 6-1-16-10-24

グループ: 6-1-1, 役割: 監督

外在化カード内容: 僕達の班は、今日も順序良くできているので、これからも順序良く、素早く、正確にできるよう頑張ります。

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: 5. かなりよくがんばった

下記の 5.6.3. の事例には、後述する「6.5. 作業効率を上げ続ける能力」とも関係する話として、現時点で順当に制作活動が進んでいるにも関わらず、より作業効率を上げて行く必

要があることが記されています。例えば、もし他のグループよりも上映時間が長い作品を制作する場合、制作活動に費やせる時間が変わらない以上、他のグループと同じ作業効率では完成に間に合わないこととなります。そのため、この事例のように、さらなる作業効率を上げるためには、この能力の十分な発揮が欠かせなくなります。

### 5.6.3.

クラス: 6-3, 日付: 2016-11-07, コース: 6-3-16-11-07

グループ: 6-3-1, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、アニメーションが進んだ。次回から、もっと考えて進んで行った方が、いいと思う。

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: 2. 少し足りなかった

## 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となります。

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、企画段階の中盤に記された外在化カードですが、この時点で背景

画の構成やキャラクターのサイズを配慮しながら企画書を作成していたことが記されています。本職のアニメーション制作では、この作業をキャラクター設定と呼んでいますが、事前準備をこのようにしっかりと行っておくことで、制作活動が本格化した際に、その時点で大慌てしながら、キャラクターの大きさと背景画との関係を計算し直すことなく、スムーズに撮影作業に入れるものです。

#### 5.7.1.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-18, コース: 6-2-16-10-18

グループ: 6-2-3, 役割: 助監督

外在化カード内容: 絵の構成や具体的な大きさを考えた。物の大きさを考えながら、作るようにしたい。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

下記の 5.7.2. 及び 5.7.3. の事例は、どちらも対照的な記述内容となっていますが、一方が撮影作業を開始するにあたり、その準備が上手くできなかったのに対して、他方が円滑にできたことが記されています。今年度は、アニメーション制作専用の部屋が利用できなかったこともあり、撮影機材の設置をいかに効率よくできるかが、どれだけ多くの制作活動のための時間を確保できるかに直結したため、どのグループにおいても、例年以上にこの事前準備を行う能力の発揮が問われました。

#### 5.7.2.

クラス: 6-3, 日付: 2016-11-30, コース: 6-3-16-11-30

グループ: 6-3-1, 役割: 監督

外在化カード内容: 撮影の準備のテンポが悪く、あまり撮影できなかった。

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: 8. 難しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

#### 5.7.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-12-09, コース: 6-2-16-12-09

グループ: 6-2-3, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 撮影の準備を、しっかりできた。最後まで、頑張りたい。

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

### 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. の事例には、まさにこの能力の本質となる質と速さのバランスに悩まされたことが記されています。作業時間を気にしてスピードだけを意識し過ぎますと、作品の質が落ちることになりがちですし、作品の質にこだわれば、それだけ時間もかかることを実体験として認識したことが、これらの事例から読み取れます。

#### 5.8.1.

クラス: 6-3, 日付: 2016-11-30, コース: 6-3-16-11-30

グループ: 6-3-3, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、進めることができたけど、急ぎ目になってしまったので、次回は、落ち着いてやりたいと思った。

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, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 5.8.2.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-05, コース: 6-3-16-12-05

グループ: 6-3-2, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、写真を撮りました。失敗が色々あって、大変でした。丁寧に速くやりたい。

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, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

下記の 5.8.3.の事例には、自分達のグループの作品の中で見せ場となるシーンを撮影した際に、いつもよりも時間がかかったことが記されていますが、後述する「6.3. 大事な仕事を着実に実行する能力」とも関連して、その作品の最大の売りとなる部分については、多少の制作時間を費やしてでも、質の高い仕事をしっかりと行った方が、吉と出る方が多いのが現実です。勿論、納期に間に合わないのは論外ですが、観客に見せることを前提にアニメーション作品を制作する以上、見せ場の無い作品を作ることも論外と言えます。

#### 5.8.3.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-05, コース: 6-3-16-12-05

グループ: 6-3-5, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、助けるシーンを作ることができた。いつもより遅くなった。

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: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

### 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、一步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もなります。

下記の 5.9.1. 及び 5.9.2. の事例は、どちらも企画段階に記されたものですが、企画書はアニメーション制作において設計図にあたる大事なものですので、ここで誤りがあれば、その後の制作活動において、少なからず影響を与えることになります。そこで、これらの事例のように、改めて出来上がりつつある企画書を見直した上で、事前に問題を発見しておくことは非常に重要となります。

#### 5.9.1.

クラス: 6-3, 日付: 2016-10-31, コース: 6-3-16-10-31

グループ: 6-3-5, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、あまり進まなかった。キャラクターの整理をした方が、いいと思った。

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: 4. 簡単だった, 1. うれしかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

#### 5.9.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-18, コース: 6-2-16-10-18

グループ: 6-2-4, 役割: アニメーター

外在化カード内容: キャラクターの特徴が分かった。コンセプトが、違っていた、致命的な発見。

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

アニメーション制作において作業成果を検証する最も簡単な方法は、撮影したフィルム

の枚数とロールの数を計算することです。下記の 5.9.3.の事例のように、ロール単位では撮影作業が進んでいるように見えても、フィルムの枚数としては増えていないということも起きます。これは、場面展開が速い作品によく見られますが、数多くの場面を撮らなければいけない意識が強すぎて、一場面にかかる時間とその成果としてのフィルムの枚数が足りていないということです。このまま一本の作品にした場合、ある場面に対する理解が追いつかないまま、次の場面に移ってしまい、観客にとって訳のわからない作品になってしまいがちです。この事例のように、制作活動の早い段階で作業成果を検証する能力を発揮してこのことに気が付いたことは、不幸中の幸いと言えます。

### 5.9.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-11-07, コース: 6-1-16-11-07

グループ: 6-1-4, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、撮影をしました。ロールとしては、進んだけれど、枚数としては、あまり進まなかったもので、今回は頑張りたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. 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っていますと、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一つとなります。

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、他の場面にかか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つたとしても、観客から低い社会的評価を受ける憂き目にあつてしまいがちです。

下記の 5.10.1. 及び 5.10.2. の事例は、現在進行中の制作活動を改めてふり返り、全体としてどの程度完成に向けて進んでいるのかを、割合として表しています。企画書を作成する際に、どの程度の上映時間の作品とするかを事前に決めていますので、この情報に基づいて現在の撮影済みのフィルムの枚数から、これから撮影すべき残りの枚数を逆算することは簡単にできます。撮影作業がたけなわになりますと、どうしても目の前の作業に追われ、一枚でも多く撮ることのみ気を取られ、全体の進行状況を掴みかねることが多々起きますが、これらの事例のように、一度、数字として全体の状況を把握することは、とても有効となります。

#### 5.10.1.

クラス: 6-2, 日付: 2016-12-09, コース: 6-2-16-12-09

グループ: 6-2-2, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、いい感じに撮影も進み、良かった。4 分の 3 は撮れた。あと、もうひと頑張り。

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

#### 5.10.2.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-13, コース: 6-3-16-12-13

グループ: 6-3-1, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、全体の 8 割ほど完成した。次回で、撮影を終わりにしたい。

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: 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 5.10.3. の事例は、他のグループの進行状況に関する情報に基づいて、自分達のグループの状況を把握し直したことが示されています。過去に仕事としてアニメーション制作に取り組んだ経験が無い以上、いつまでにどれだけの作業をこなせばよいのか判断に迷うことは致し方ない面がありますが、このような時こそ周りのグループと比較することで、自分達のグループの作業進行の全体像を掴むことも有効となります。

#### 5.10.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-11-29, コース: 6-1-16-11-29

グループ: 6・1・3, 役割: 監督

外在化カード内容: 他のチームの進み具合を知って、もっとペースを上げないとならないと思いました。

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: 7. つらかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

#### 5.11. 客観的に見直す能力

この能力は、昨年度の NAKAHARA アニメーションの活動を通じて、新たに追加して分類したものです。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が作っている作品を、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とすることがありますが、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、昨年度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はなく、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。

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、昨年度からの試みとしては、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した。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 及び 5.11.2. の事例には、企画段階から観客を意識したアニメーション作品を作り上げようとしたことが記されています。あくまでも仕事の一環としてアニメーション制作を行う以上、自己満足に陥ることなく観客を魅了する作品を作る必要があることを、今年度の NAKAHARA アニメーションにおいても活動の当初から強調したことが、これらの事例に影響を与えたことは間違いないようです。

#### 5.11.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-11, コース: 6-1-16-10-11

グループ: 6-1-1, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、企画書ができていたので、どうやったら視聴者に分かり易く伝えられるのか考えていましたが、とても難しかったです。これからも、皆で協力して、いいアニメーション作りがしたいです。

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: 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

#### 5.11.2.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-11, コース: 6-1-16-10-11

グループ: 6-1-3, 役割: 監督

外在化カード内容: 物語の大体の作りは、考えることができたけど、視聴者に伝えたいことを考えるのは、難しいと思った。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

下記の 5.11.3.の事例は、制作活動の終盤に差し掛かり、作品の完成も間近に迫る中で、改めて自分達の作品が、第三者の目から観たらどのように映るのかを思案しながら、撮影作業を行ったことが記されています。自分達が面白いと思うことは、クリエイティブな仕事では大事ですが、それ以上に他の人が観ても面白いと思ってもらえることが肝心であり、そこが最も難しい点と言えます。因みに、この事例を書き残した児童が所属するグループは、完成版上映会の際に最も高い社会的評価を受けていますが、その主な勝因の一つとして、この事例が如実に示す通りに、自分達の作品を常に客観的に見直していたことが挙げられるかもしれません。

### 5.11.3.

クラス: 6・3, 日付: 2016-12-13, コース: 6・3-16-12-13

グループ: 6・3-2, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、結婚式を撮った。皆から見たら変か、考えながら撮った。次は、自己紹介だ。

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, 7. つらかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

## 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、責任を負う覚悟を持たない者は、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.、 6.1.2. 及び 6.1.3.の事例には、それぞれ自分の役割に応じた仕事に臨む意気込みが記されています。どの事例も制作活動が本格化する前のものですが、少しずつアニメーション制作の実態が見えてくるにつれて、想定していた以上に困難を伴う作業の連続であることも理解し始める時期と言えます。この時期に、これらの事例のように自分が受け持った役割に応じた責任をしっかりと覚悟することが重要となります。もし覚悟がないままに、制作活動の本番を迎えますと、困難を伴う作業の連続の前に挫折してしまうかもしれません。

#### 6.1.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-24, コース: 6-1-16-10-24

グループ: 6-1-1, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、この前の続きで、アニメーターの仕事をしました。助監督も手伝ってくれました。これから先、難しそうだけど、頑張りたいです。

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

#### 6.1.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-10-13, コース: 6-2-16-10-13

グループ: 6-2-3, 役割: 撮影

外在化カード内容: 操作を覚えることができた。カメラの仕事を、しっかりして行きたい。

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: 8. 難しかった, 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.

クラス: 6-3, 日付: 2016-10-20, コース: 6-3-16-10-20

グループ: 6-3-3, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、アニメーションの粗筋などを考えた。起承転結を決めるのが、大変だった。頑張ろうと思った。

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: 6. 腹が立った, 7. つらかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

### 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。

このような作業は、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.及び 6.2.2.の事例には、制作活動が本格化する中で、キャラクターが壊れるなど思い通りに撮影できないことが記されています。粘土で作ったキャラクターは、乾燥のため脆くなり易く、撮影中にヒビが入ったり、一部が取れてしまったりなど、作成した当初の原型を留めないことがよく起きます。このような扱い難いキャラクターを、数ミリ単位で動かしながら撮影するのが、クレイ・アニメーション制作の実態と言えますが、それだからこそこの辛抱強く我慢する能力が試されるとも言えます。

#### 6.2.1.

クラス: 6-3, 日付: 2016-11-21, コース: 6-3-16-11-21

グループ: 6-3-4, 役割: 監督

外在化カード内容: キャラクターを作るのが、とても大変でした。撮影も、ずれたりして、難しかった。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

#### 6.2.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-11-11, コース: 6-2-16-11-11

グループ: 6-2-1, 役割: アニメーター

外在化カード内容: キャラクターが壊れてて、直すのが大変だった。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

下記の 6.2.3.の事例には、上記の「4.5. 不条理な仕事を引き受ける能力」にも関連しますが、自分のグループのメンバーの中には十分に働いてくれない者がいるものの、それでも撮影作業を続行したことが記されています。苦しい中でも誰かが撮影作業を進めない限り、一本のアニメーション作品が出来上がることは決してありませんので、この事例のように、辛抱強く我慢する能力を発揮しながら、一枚でも多くのフィルムを撮影して行く他に道がありません。

#### 6.2.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-11-14, コース: 6-1-16-11-14

グループ: 6・1・1, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、最初、ふざけている人が2人ほどいたが、後半は、何枚か写真を撮ることができた。

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: 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

### 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ものです。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、どちらも編集作業に関連した記述ですが、これまで撮り溜めてきたロール単位でのフィルムを、一本のアニメーション作品として完成させる編集作業は、まさに大事な仕事を着実に実行する能力の発揮が試される典型例と言えます。

例年、6.3.2.の事例のように、どんなに慎重に編集作業を行ったとしても、あるルールをつなげるのを忘れてしまったり、順序を間違えてしまったりするケースが発生します。

#### 6.3.1.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-13, コース: 6-3-16-12-13

グループ: 6-3-2, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、全ルールが終わった。あとは、編集だけだから、間違えないようにしたい。

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: 7. つらかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

#### 6.3.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-12-21, コース: 6-2-16-12-21

グループ: 6-2-3, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日、完成かと思ったら、一つルールが無かったので、大変でした。1月に音を入れて、完全に完成させたいです。

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: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

下記の6.3.3.の事例は、企画発表会の際にアニメーション制作の専門家から受けた貴重なアドバイスを、しっかりと修正できたことが記されています。特に今年度については、アニメーション制作の専門家のアドバイスには高度な内容を含むものが多かったのもので、それぞれ指摘を受けた部分を実際に修正するのが難しいケースも多々あったものと推察されます。

#### 6.3.3.

クラス: 6-2, コース: 6-2-16-10-27

グループ: 6-2-5, 役割: 編集

外在化カード内容: プレゼンテーションをして、足りないところを、コメントされて、コメントされたところを、直ぐに直せたので、良かった。

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: 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

#### 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.及び6.4.2.の事例は、どちらもアニメーター役の児童達が記したのですが、この役割は、素材作りの時期が最も忙しく、一方で撮影作業が始まると出番がその時次第となるのが普通です。そこで、これらの事例のように、場合によっては、たとえ些細なことでも自分ができることを主体的に行うことで、グループに貢献することが最善策となります。

##### 6.4.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-11-14, コース: 6-1-16-11-14

グループ: 6-1-2, 役割: アニメーター

外在化カード内容: アニメーション作りを進めることができました。仕事は、あまり無くなってしまっていたけど、少しは協力できました。

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: 3. がんばった

##### 6.4.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-11-25, コース: 6-2-16-11-25

グループ: 6-2-3, 役割: アニメーター

外在化カード内容: アニメーターの仕事が、あまりできなかった。だから、自分から仕事を

見つけて、行動する。

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

6.4.3.の事例には、グループ内でなかなか協力体制が築けない中で、それでも自分の役割としてやるべき仕事をこなしたことが記されています。上記の「4.5. 不条理な仕事を引き受ける能力」や「6.2. 辛抱強く我慢する能力」とも関連しますが、自分が主体的に仕事をこなすことで、全体として作業が一步でも前に進めば、それだけ作品の完成に近づくことになります。

#### 6.4.3.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-08, コース: 6-3-16-12-08

グループ: 6-3-3, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、あまり協力することは、できませんんが、前よりも進むことができました。自分の仕事は、しっかりできました。

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: 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

### 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。

先ずは、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めます。

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.、6.5.2.及び 6.5.3.の事例には、どれも制作活動が深まるにつれて、前述の「5.5. 過去の経験を活かす能力」とも関連して、グループ内での作業効率が上がり、順当に撮影作業が進んだことが記されています。例年、作業効率が上昇するスピードを感じ始めるサインとして、例えば、6.5.3.の事例の文章内に使われている「タンタン」という疑似音が挙げられます。また、これらの事例の気持ちのタイプのデータが端的に物語るように、作業効率が上がり始めますと、同時にグループ内の士気も上がり、困難を伴う作業であっても、充実感を持って臨めるものです。

#### 6.5.1.

クラス: 6-3, 日付: 2016-11-30, コース: 6-3-16-11-30

グループ: 6-3-6, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、上手く行った。次回も、この調子で行きたい。

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: 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

#### 6.5.2.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-05, コース: 6-3-16-12-05

グループ: 6-3-1, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、ロールが 2 個、完成した。この調子で頑張っていきたい。

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, 2. 楽しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 6.5.3.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-08, コース: 6-3-16-12-08

グループ: 6-3-2, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、タンタンと作業が進み、最後近くまで行った。あと少しなので、一気に頑張っていきたい。出来が、楽しみだ。



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

#### 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るれば、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. の事例には、その日の作業が上手く行えたとしても、そこで満足することな

く、さらに工夫を重ねて行く覚悟が示されています。特にアニメーション制作などの創造性を生業とする職業は、上記の「5.8. 時間と質を見極める能力」とも関連しますが、どこで満足をするかは、制作者の意思によって決まることが多く、言い換えれば、無限の工夫が可能ということです。この事例のように、制作活動の前半で満足することなく、その先も工夫をし続けることが、結局は優れた作品を生み出す近道となります。

#### 6.6.1.

クラス: 6-2, 日付: 2016-11-18, コース: 6-2-16-11-18

グループ: 6-2-5, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、終わったけど、まだまだ工夫が必要です。

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: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

下記の 6.6.2. の事例は、自分達のアニメーション作品の中で最大の見せ場を改めて検討したことが記されています。制作活動が最終盤を迎える中でも、一番の見せ場については、最後まで工夫を重ね、観客に伝わる努力をし続けたことが読み取れます。

#### 6.6.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-12-16, コース: 6-2-16-12-16

グループ: 6-2-5, 役割: アニメーター

外在化カード内容: アニメーションの狙いは、ロケットのシーンだと思います。

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: 5. かなりよくがんばった

下記の 6.6.3. の事例には、試作版上映会において、最も高い評価を得たにも関わらず、そこであぐらをかくことなく、本番の上映会に向けて、より良い作品を作り上げて行く強い意志が記されています。上記の通りに、どこで満足をするかは、そのグループ次第ですが、まだ改善できる余地や時間的な余裕があるのであれば、飽くなきまでに挑戦し続けることで、その先に初めて優れた作品の完成を期待できるようになります。

#### 6.6.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-12-05, コース: 6-1-16-12-05

グループ: 6-1-2, 役割: 監督

外在化カード内容: 中間発表で、順位が一番上だったけど、もっと、もっと頑張って、一番

良い作品にしたい。

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: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

## 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が普通です。

下記の6.7.1.の事例には、少しでも制作活動のための時間を稼ぐために、後片付けさえも効率的に行うことを思案したことが記されていますが、特に撮影作業が始まると1分の時間でさえ惜しむ状況が生まれますので、このような小さな作業効率の向上の積み重ねが、現実としてより多くの制作活動時間の確保に確実ににつながって行きます。

#### 6.7.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-31, コース: 6-1-16-10-31

グループ: 6-1-4, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、小道具の準備でしたが、スムーズにできて、良かった。ただ、片付け方を、もう少し工夫したいと思った。

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, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

6.7.2.の事例には、制作活動も中盤となり、撮影したフィルムの枚数が物語るように撮影作業もだいたい慣れてきた中で、それでもさらに効率的に撮影する方法を考えたことが記されています。前述の「6.6. 工夫し続ける能力」や「5.5. 過去の経験を活かす能力」とも関連して、撮り方次第で費やされる制作時間が大きく左右されるだけでなく、作業スピードも大幅に変わります。6.7.3.の事例のように、制作活動の後半にもなりますと、これまでの作業効率の積み重ねが、文字通りに快進撃として一気に体感として現れることもあります。

#### 6.7.2.

クラス: 6-1, 日付: 2016-11-29, コース: 6-1-16-11-29

グループ: 6-1-4, 役割: 撮影

外在化カード内容: 目標は、900 枚。今日は、272 枚。まだまだ、だから、ここから考えて撮る。

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, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

#### 6.7.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-12-02, コース: 6-2-16-12-02

グループ: 6-2-6, 役割: 助監督

外在化カード内容: 壮絶な快進撃が進んで、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: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

#### 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います。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.、6.8.2. 及び 6.8.3.の事例は、どれもグループ内でメンバーが欠席するなど、労働力が足りない危機的な状況の中で、その穴を埋めるために、いつも以上に奮闘したこ

とが記されています。例年、風邪やインフルエンザなどが蔓延しがちな冬の時期に本格的な制作活動を行うため、途中でメンバーの誰かが欠席してしまうことは致し方ないことですが、それでもこの足りない部分を補い合う能力と前述した「4.3. 自分の役割を拡大する能力」を発揮することで、これらの事例のように危機的状況を乗り越える必要があります。

#### 6.8.1.

クラス: 6-3, 日付: 2016-11-21, コース: 6-3-16-11-21

グループ: 6-3-1, 役割: 助監督

外在化カード内容: Tがいなくても、皆、役割を果たして動いてくれた。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 6.8.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-11-16, コース: 6-2-16-11-16

グループ: 6-2-5, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、助監督がいなかった。けど、完成、直前まで行けた。

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: 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

#### 6.8.3.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-13, コース: 6-3-16-12-13

グループ: 6-3-4, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、今まで撮影したロールの修正をした。アニメーターがいなくて、大変だったけれど、皆で協力できて、良かった。

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: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 4. 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.の事例には、職業としてアニメーション制作を行っているプロフェッショナルが、どのようなことを実際に行っているのかの一端を垣間見たことが記されています。作品の内容に関するアイデアや修正案を一つ出すだけでも、それが観客を魅了するものである必要があり、そこに仕事の成果が大きく左右されることに気が付いたことが読み取れます。

#### 7.1.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-10-04, コース: 6-1-16-10-04

グループ: 6-1-3, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、アイデアを出すので、あまりいいアイデアを出せずに終わってしまいました。だけど、面白いアイデアを出す方法が分かりました。プロの人達は、こんな難しいことをやっていて、僕達にできるか不安だけど、面白かったです。

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: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

#### 7.1.2.

クラス: 6-3, 日付: 2016-10-31, コース: 6-3-16-10-31

グループ: 6-3-3, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、前、伊東さんに言われたアドバイスをもとに、直した。プロは、これを直ぐにやるから、すごいと思った。

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: 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

下記の 7.1.3.の事例は、上記の「5.8. 時間と質を見極める能力」とも関連して、どこまでも自分達の作品を修正し続けることで終わりが見えなくなったことが記されています。飽くなき挑戦は、表現手法に正解が存在しない以上、アニメーション制作を含む創造的な活



動を生業とする職業の本質と言えるものですが、この事例を書き残した児童にとっては、終わりの見えない撮影作業を実体験することを通じて、否応なしにこの本質を感じるようになったはずです。

### 7.1.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-12-02, コース: 6-2-16-12-02

グループ: 6-2-1, 役割: 監督

外在化カード内容: 気に入らないところを、やり直した。終わらなそうで怖い。

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: 4. 簡単だった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

## 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い、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. の事例は、アニメーター役の児童が書き残した外在化カードですが、グループ内で分業体制を敷いている以上、自分の役割に応じた作業が滞れば、他の作業に直接影響を与えてしまうことに気が付いたことが記されています。観客を魅了する質の高いキャラクターを作ることが、アニメーターの最も大事な役割であり腕の見せ所ですが、自分の

役割にのみこだわってしまい、他の仕事に迷惑をかけてしまうのは、やはり本末転倒であり、この児童はアニメーターとしての責任を強く認識したようです。上記の「4.6. 自分の仕事にこだわる能力」は、職業意識を向上させる上で非常に大事なのですが、一方で社会の多くの仕組みは分業によって成り立っている以上、自分を中心にして全ての仕事が回っているわけではないことを、この事例のようにしっかりと認識することもとても重要となります。

#### 7.2.1.

クラス: 6-2, 日付: 2016-11-16, コース: 6-2-16-11-16

グループ: 6-2-3, 役割: アニメーター

外在化カード内容: キャラクターを作るのに、時間がかかってしまい、撮影が、あまりできなかった。アニメーターとしての責任を感じた。

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

#### 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.及び 7.3.2.の事例には、撮影作業が上手く行かず撮り直したことが記されていますが、そこに問題があることが明らかであれば、観客も間違いなくそれに気が付き、その時点でその作品に対する評価が確実に下がることは避けられません。そのため、問題が解決するまで、やり直すしか他に道がありません。中原小でアニメーション制作をキャリア教育の一環として実施する理由の一つとして、問題があれば半強制的にやり直しを強いられることが挙げられます。一度、映像表現としてフィルム上に撮ったものは、後に誤魔化することができませんので、撮ったその場でやり直すことが、教師を含め誰に指導や指摘されることなく強いられることになります。このような文字通りに甘えを許さない厳し状況が、まさに生きる力に直結するこの能力を育てる原動力になることは間違いありません。

#### 7.3.1.

クラス: 6-2, 日付: 2016-11-25, コース: 6-2-16-11-25

グループ: 6-2-5, 役割: 編集

外在化カード内容: 失敗してしまったので、撮り直した。次からは、失敗をしないようにする。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 7.3.2.

クラス: 6-1, 日付: 2016-12-12, コース: 6-1-16-12-12

グループ: 6-1-1, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、犬を一番最初から作りました。すごく大変で難しかったです。

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: 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

下記の 7.3.3.の事例には、制作活動を普段通りに行っているにもかかわらず作業が一向にはかどらないことが記されていますが、仕事としてアニメーション制作を行っている以上、どれだけ映像表現として優れた部分があったとしても、一本の作品として完成させない限り、全てが水の泡となります。キャリア教育の「キャリア」側の視点から見た場合、制作過程の中でどれだけ尽力し、優れた映像を撮り溜めてきたとしても、一本の作品として完成させなけ

れば、その時点で社会的評価の対象外となります。この事例を記した児童は、まさに甘えの許されない状況を認識し、少なからず危機感を持ったことは間違いありません。

### 7.3.3.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-05, コース: 6-3-16-12-05

グループ: 6-3-6, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、普通にやっていた。やっと半分、終わったかどうか。でも、まだ 200 枚。不安が絶えない。

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: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

## 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、職場の雰囲気を再現しながら、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.、7.4.2.及び 7.4.3.の事例からは、制作活動も終盤を迎える中で、それでも終わりの見えない撮影作業に疲労困憊する様子が読み取れます。現実の仕事の多くが、苦

労を伴うのが普通であり、苦労を伴うからこそ社会的及び経済的な価値が認められるとも言い換えられますが、まさに仕事を持つことの現実感を、これらの事例を記した児童達は感じたはずです。一方で、このような厳しい現実感をしっかりと認識し、それでも自分達のやるべきことを成した先に、初めて社会的評価がついてくるものであり、それは社会人として認められる第一歩になることも事実です。

#### 7.4.1.

クラス: 6-2, 日付: 2016-12-09, コース: 6-2-16-12-09

グループ: 6-2-3, 役割: 撮影

外在化カード内容: 残り 290 枚が、つらい。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

#### 7.4.2.

クラス: 6-3, 日付: 2016-12-13, コース: 6-3-16-12-13

グループ: 6-3-5, 役割: 撮影

外在化カード内容: たくさん写真が撮れた。疲れた。

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: 7. つらかった, 1. うれしかった

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 7.4.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-12-21, コース: 6-2-16-12-21

グループ: 6-2-6, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 絵を、たくさん描いて、疲れた。そろそろ完成させたい（疲れた）。

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: 1. うれしかった, 7. つらかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

### 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、通常の外在化カードとは異なり、今年度の全てのキャリア教育活動が終了した後に、感想文形式で個々の児童によってまとめられたふり返りのデータから取り出したものですが、監督として完成版上映会での社会的評価の結果を、しっかりとその責任を含めて受け止めたことが記されています。5位という結果は、必ずしも低い評価ではありませんが、それでもあと一つ順位を上げられれば、インディーズ・アニメ・フェスタという大舞台で、自分達の作品が公開される栄誉を授けられるチャンスがあっただけに、少な

からず悔しい思いをしたことは間違いありません。このような厳しい現実も含めて、この事例を記した児童は、今回の社会的評価をしっかりと受け止めたはずです。

#### 7.5.1.

クラス: 6-1, 日付: 2017-2-2

グループ: 6-1-6, 役割: 監督

ふり返し内容: 私達、6年1組6班は、アニメーションの発表会で5位でした。これは監督の私の責任で、もっと私が念入りに計画を立てていれば、時間に追われることもなかったし、発表会でもっと良い結果が出たかもしれません。でも、企画書を皆で話し合いながら作ったのは、楽しかったし、協力し合って撮影している時とても楽しかったです。いつかこのような協力し合って何かを作る機会があったら、悔いなく終わりたいです。

#### 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.についても、通常の外在化カードとは異なり、キャリア教育活動が終了した後に、感想文形式で個々の児童によってまとめられたふり返りのデータから取り出したものです。完成版上映会での結果のみならず（この事例を記した児童が属したグループは10位でした）、さらに遡って企画発表会でのアニメーション制作の専門家からの厳しい批評を含めて、自分達のグループの作品の出来栄を監督として冷静にふり返し、どこに課題や技術面を含めた問題があったのかをしっかりと確認した上で、それでもこれまでグループとして成し遂げてきたことには少なからず意義があったことを認めています。この事例の文面上からは、監督として上手くグループを導けずにかなり頭を悩ましたことも読み取れますが、それだけ真剣にキャリア教育活動に、毎回、取り組んでいたからこそ、結果として社会的評価が低いものに留まったとしても、その過程で現在の自分自身の力量も含めて学んだことの価値は、決して小さなものではなかったはずです。

#### 7.6.1.

クラス: 6-1, 日付: 2017-2-2

グループ: 6-1-5, 役割: 監督

ふり返し内容: このアニメを作って私が思ったのは、仕事の難しさ、人と人との関わりについてです。企画書が適当だと、元がダメで後が大変だし、技術面も衰えてしまいます。私達の班のメンバーは優しいから、自分の意見より他人の意見を優先してしまい、満足の行くアニメができたのかそれぞれだけど、私にとって良い経験になりました。伊東さんからのアドバイスで、ものすごく悩んだけど、それがあって、この「独りぼっち」があるので、あの時、班で意見を出し合って、良かったです。他に本音を言うと、伊東さんからアドバイスをもらった後、NAKAHARA アニメーションの授業を受けたくなく、いつも月曜になると、ゆううつな気持ちになったけれど、他の3人の前で、そんなことは言えずにいた。けど、それでも私達にとって、良い作品ができて良かったです。



## 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、グローバルゼーション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、完成版上映会にて社会的評価を受けた後に書き残された外在化カードですが、改めて自分達のグループが成し遂げた成果の塊でもある作品を顧みた上で、そこまでに費やした時間と労力も含めて自己評価を行う一方で、さらに先を目指すこともできたはずと反省しています。上記の「7.2. 分業社会の仕組みを把握する能力」とも関係しますが、質の高い作品を作るには、やはりそれぞれの役割がしっかりと機能した上で、グループとしても一連の作業を円滑に協力しながら行うことが早道となります。たとえ上映会での社会的評価が低かったとしても、このことを改めて強く認識し直した上で、この事例のようにさらになる挑戦心を抱くことができれば、キャリア教育の「教育」の側から見た場合、十分な学習成果を残したと言えます。

#### 7.7.1.

クラス: 6・3, 日付: 2017-01-16, コース: 6・3-17-01-16

グループ: 6・3-3, 役割: 助監督

外在化カード内容: 上映会を観て、良い作品だと思った。でも、やっぱりチームワークや協力次第で、順位を上げられたと思った。

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

この章では、今年度の活動を通じて書き残された 1100 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、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 4 年間にわたり明確に示せたはずで、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。

### 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、この教育活動にまつわる学年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。2016 年度についても、キャリア教育活動に参加した 3 クラス 78 名の 6 年生に対して、アンケート用紙を配布し、各質問項目に対して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。

この種のアンケート調査の中でよく見られる「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 つの能力の学年全体における習得状況の外観を、このアンケート調査の結果からも掴むことができ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、どちらの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いま

す。そして、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 = 78			
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
63	15	0	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
78		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。			

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 = 78			
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
71	6	0	1

1 及び 2 の合計	3 及び 4 の合計
77	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。	

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 = 78			
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	17	5	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
73		5	
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 = 78			
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
47	26	5	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
73		5	
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 回にも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、78名の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、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事前授業段階においてアニメーション制作の専門家から説明を聞くことは、仕事としての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、1名ほど「4.全くわからなかった」を選択した児童がいましたが、テレビ番組等を通じて、本職のアニメーション制作の現場について何らかの知識を既に得ていたのかもしれません。

一方で、77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、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、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には大変なことだとわかりました。」については、5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17名ほどいましたが、これらの児童達は、クレイ・アニメーションの試作において、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。

一方で、56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、職業理解能力の向上につながる話として、多くの児童達にとって、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達が5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26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に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。これは、それだけ気を引き締めて制作活動に対し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 = 78			
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	24	0	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
78		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。			

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 = 78			
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	23	2	2
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
74		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。			

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 = 78			
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
55	14	6	3
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
69		9	

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 = 78			
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
58	19	1	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
77		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。			

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 = 78			
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
55	22	1	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
77		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。			

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、まず質問項目 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、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 24 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達にとっては、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 54 名いたことから、仕事として企画案を



作することは、多くの児童達にとって初めての経験でしたので、オリジナルのストーリーを生み出し、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のないようです。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達が 4 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 23 名ほどいましたが、今年度については内容的に同じような方向性を持つ企画案を考えた者が意外にも多くいたのかもしれません。

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、これらの児童達は、企画の一本化の段階で、グループ内のメンバー各自が自分とは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していたことを示しています。この結果は、自他の理解能力にもつながる話ですが、メンバー間でそれぞれの意見が異なるからこそ、相手のことを知ろうとし、また自分のことを改めて見つめ直すことにもつながります。そして、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ることになります。

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達が 9 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 14 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ています。

一方で、「1.よくわかった」を選んだ児童達が 55 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示しています。前述の質問項目 6 にもつながる話として、それぞれのメンバーの企画案が異なるということは、どの児童達にとっても、自分の企画をグループ内で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十二分に発揮することが求められたはずです。そして、他のメンバーの納得を引き出す形でコミュニケーション能力を発揮できなければ、往々にして諍いが生じることを、この結果は物語っています。

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、1 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すが「2.すこしわかった」を選んだ 19 名の児童達がいましたが、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って、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ない。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のかかもしれません。

一方で、肯定的な選択肢の内「1.よくわかった」を選んだ児童達が 58 名いたことから、多くの児童達にとって、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、メンバーの内 1 人の企画案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が 1 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 22 名いましたが、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を進めることができたのか、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 55 名いたことは、多くの児童達にとって、子供相手だからといって手心を加えないまさにプロフェッショナルな批評が有用であったことを示しています。この設問は、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 = 78			
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
66	10	1	1
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
76		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 = 78			
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
53	19	3	3
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
72		6	
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 = 78			
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	24	6	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
72		6	

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 = 78			
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
64	13	1	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
77		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。

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 = 78			

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
50	23	4	1
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
73		5	
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 10 名ほどいましたが、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ものと考えられます。あるいは、当初に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達が、この選択肢を選んだのかもかもしれません。

一方で、66 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、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協力して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達が 6 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 19 名ほど見られたものと推察されます。

一方で、53 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たことを物語っています。

因みに、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、6 名の児童達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 24 名ほど見られました。今年度の活動は、前述の通りにアニメーション制作専用の部屋を確保できなかった関係で、全体として時間的な余裕がなく、例年以上に制作進行に追われることになり、メンバー内の役割意識以前に一日でも早く作品を完成させることに集中したグループが多かったことが、この結果に反映しているものと考えられます。また、上映会における社会的評価の結果からふり返ると、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。

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、多くの児童達が見出していたことは間違いありません。

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、1 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.すこしわかった」を選んだ児童達が 13 名いました。かなり少数ですがグループによっては、期日内に作品を完成させるだけでなく、比較的に余裕を持って制作を進めることができたところもあったことが、この結果に影響しているものと考えられます。あるいは、自分達の持つ力を全て出し切ることができなかったと感じた児童達がいたのかもしれない。

一方で、64 名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、大半の児童達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 5 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 23 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 50 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、多く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る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、上映会で発表できて良かったと思いました。			
n = 78			
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
54	18	6	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
72		6	
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. 上映会の時に、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 = 78			
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
52	18	8	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
70		8	
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 = 78			
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
55	23	0	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
78		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、上映会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達が 6 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 18 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、少なか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、54 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、そして観客にそれを披露することができた事実に関して少なからず達成感を感じる児童が多かったと判断できます。

どちらの側の選択肢を選んだとしても、全てのグループが自分達独自の作品を作り上げた事実は残りますので、しっかりと成果を残した上で、そこで一つの区切りとして満足をするのか、あるいはさらにその先をあくまでも追い求めるのかで、この設問の結果が変わってくるものと考えられます。

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、この設問の結果は、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「上映会の時に、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、8 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 18 名ほど見られました。この結果については、今年度の上映会では、例年以上に各作品に対して厳格なアドバイスをしてもらうことを、アニメーション制作の専門家にお願いしたこともあり、実際に厳しい指摘を受けたことに対して悔しい思いを感じた児童達がいたのかもしれませんが。あるいは、本職の専門家からアドバイスをもらえるほどの作品の出来栄ではなかったことを悔やむ児童達がいたのかもしれませんが。

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 52 名の児童達にとっては、専門家の批評を直接受けるという特別な機会に対して、

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、この設問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、常により良いアイデ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。

## 考察

アンケート調査結果全体の考察として、例年と同様に全ての質問項目において、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の側に傾きがあるのかということを示しているだけです。この結果だけで、学年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、例えば上述してきました通りに、責任を伴う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、その成果として一本の作品が出来上がった際の充実感や達成感を得ることは、双方の間で相反する面を持つ一方で、どちらも職業理解能力の向上につながる欠かせない要素となっており、これらのどちら側をより強く感じるかは児童達次第であり、アンケート調査の結果にもそれが反映したものと考えられます。

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、厳しい現実認識を含むしっかりとした職業意識を持つことと、思っていた以上に作業を上手に行えた時などに充実感を得ることのどちらも、この活動を推進して行くための不可欠な要素となります。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うと、厳しさの感覚だけが残し、仕事を持つことへの誇りや



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う、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、今年度については、仕事の持つ厳しさをより強く認識した児童達が例年以上に多かったようです。

ただし、本報告書の付録データとして掲載しています SAKANA システムによる学年全体の気持ちのタイプの分析結果にも如実に示されている通りに、8 種類の選択肢の中で「2. 楽しかった」を選んだ回数が 510 回と一番多かったことから、仕事の厳しさを認識する一方で、多くの児童達の中で、困難を極めた各種作業を一つひとつこなして行くことに充実感も併せて感じていたことは間違いありません。

また、今年度の活動は、前述の通りにアニメーション制作専用の部屋が利用できず、例年以上にせわしない制作環境において、それぞれのメンバーが自分のやるべき作業内容をしっかりと認識できるまで時間がかかるものの、その後の作業効率の向上を期待して、グループ内での役割分担の徹底を図るのか、あるいは手が空いた者がいれば役割に関係なく誰もが他の役割の仕事を手伝い、メンバー全員が一丸となって時間内に作品を完成させることに力を注ぐのかの二つの選択肢が提示される中で、後者を選ぶグループが多かったことも、アンケート調査の結果に反映したようです。

本来は、役割分担による分業を行った方が作業効率の向上のみならず、最終的には作品の質の向上も期待できますが、限られた時間内に一本の作品を作り上げる責任を果たすことは、NAKAHARA アニメーションにおいては、どのグループにおいても達成すべき最も重要な課題となっています。

今年度においては、担任の先生方の中でも、当初から制作活動専用の部屋が利用できないことを考慮された上で、期限内に一本の作品を作り上げることを強調され、また同時に 3 クラス間での撮影機材の受け渡しを支障なく行うことで、他のクラスのグループに迷惑をかけないことも徹底されたことが、全体的に期限内に一本の作品を作り上げ、仕事としてのアニメーション制作の責任を果たすことに力を注ぐ方向につながったことは間違いありません。

このように相反する選択肢や方向性の内、どちらか一方の側に偏る傾向が見られたとしても、そのどちらの側にもキャリア教育を実施する上で価値ある学習成果を期待できることが、NAKAHARA アニメーションの特徴の一つとなっており、今年度については、常に時間に追われる中で制作活動を進めたことで、充実感や達成感よりも仕事に対する厳しさや責任感をより強く感じる児童達が多く見られる結果となりました。

因みに、筆者が観察していた限りでは、クラス間の撮影機材の移動が滞ることはほとんどなく、どのグループも撮影作業が途中であっても、時間が来れば即座に機材を撤収して、次のクラスへ運んで行く様子が見られました。もし撮影機材の運搬に遅れれば、それだけ他のグループの制作活動に影響を与えるだけでなく、時間に追われる状況はどのグループ

も変わらないだけに、実質的な営業妨害になってしまうことを、どのグループも危惧したようです。これは、アンケート調査の結果には直接関係しないものの、撮影機材は必ず時間通りに運搬するという取り決め（契約）を遵守するという職業理解にもつながる意識を、どの児童達も高く持っていたことを示しています。

## 第四章

この章では、NAKAHARA アニメーションの参加児童達が、自分達の手で書き残した外在化カードのデータを手掛かりにしながらつぶさに分析することを通じて、これまでの一連の制作活動をグループ単位による自己評価形式でふり返った結果を紹介します。この詳細な分析に基づくふり返りの機会は、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にもなっています。

上映会での社会的評価の結果が、キャリア教育における「キャリア」の側からの評価となりますが、それがこの活動における学習成果の全てでは決してありません。社会的評価の結果を考慮しながらも、より総合的な観点からこれまでの経験をふり返ることで、キャリア教育の「教育」の側から見た学習成果も浮かび上がってくるはずです。中原小では、この「教育」の側から見た学習成果についても大切にしています。

自分達が歩んできた道をふり返ることは、どのグループにとっても大事なことです。特に上映会にて低い社会的評価を受けてしまったグループにとって、それを見返す絶好の機会となります。なぜ自分達のグループは低い評価に甘んじることになったのか、その要因を的確に分析し誰もが納得できる形で分析結果を示せば、他のグループの児童達や担任の教師からの称賛を受けることができます。

また、分析結果自体は、そのグループに属する児童達にとって貴重な知見となるはずです。この先、彼等／彼女等は、より高いレベルの実践的な活動に挑戦して行くことになりますが、その際にどのようにすれば今回のような失敗を避けることができるのか、実体験による感覚的な判断のみならず冷静な分析結果に基づく知見としても、その回避策を模索できるようになることが期待されます。これは、中原小で実施されているキャリア教育が、まさに実践的な活動であるからこそ、失敗の経験からも多くのことを学べるということです。また、公教育の一環として行われている以上、現実の社会的活動とは異なり、ここで失敗をしたとしても悔しい気持ちは残りますが、それでもそれが許される場であるとも言えます。

高い社会的評価を受けることができたグループにとっても自分達の活動をふり返りことは、社会的な好評価は単なる偶然の産物ではなく、それだけの十分な要因が自分達の制作現場の裏側にあったことを示す機会となります。もし高い評価を受けたグループが、上手く成功の要因を突き止められず、誰も納得し難い分析結果を示せば、他のグループの児童達から失笑され、折角の高い社会的評価を台無しにしかねません。成功をしたからこそ、そこで満足することなく、ふり返りの機会を通じてさらに多くのことを学ぶことが重要だということです。

今年度についても、6学年の3クラス18グループ全てが、これまで書き残してきた1100枚を超す外在化カードを手掛かりにして、後述する内省活動の支援を目的に開発されたSANAKAシステムが持つ各種分析機能を活用しながら、グループとしてキャリア教育活動

の中で学んできたことをふり返りました。

今年度のふり返りの授業の段取りについては、上映会の開催後に 2 時間続きの時間枠が用意されましたが、各グループはこの授業時間内に自分達の外在化カードのデータを分析した上で、何らかの分析結果を導くことが求められました。基本的にどのような分析アプローチを取っても自由ですし、さらに分析結果についても特定の基準や制限は設けられていません。一方で、ふり返りを行うこと自体、アニメーション制作と同様に責任ある仕事のひとつとして位置付けられていますので、どのような分析結果を導いても構いませんが、各グループともいずれかの結論、言い換えれば仕事の成果を示す必要があります。さらに、導いた結論の内容についても出来上がった作品と同様に責任を追うことになります。

例年、分析結果は、クラス内で発表することを前提としていますので、前述の通りにもしグループの実態にそぐわない内容が含まれていたり、根拠の薄いいい加減なふり返りを行ったりすれば、クラス内での発表の際に他のグループの児童達から笑われるだけでなく、厳しい批判を受けることにもなりかねません。

また、分析結果は、そのグループだけでなくクラス全体さらには今後のキャリア教育活動にとっても共有すべき貴重な情報となりますので、その内容については、外在化カードの記述と同様に人に伝えることを前提としてまとめることが求められます。これは、自分達にしか分からないようなものは受け入れられないということです。

例えば、今年度のクラスによっては、グループ毎にふり返りの分析結果を発表した直後に質疑応答の時間が設けられましたが、分析が不十分なものやふり返りの内容に矛盾が含まれるものについては、さらなる説明を求める他のグループからの容赦ない質問が出されていました。

さらに、今年度については、3 クラス 18 グループのふり返りの結果が発表された直後に、分析をまとめる際に用いた全ての模造紙が、6 学年の教室が面する廊下に貼り出され、学年全体のみならず学校全体でふり返りの授業を通じて得られた学習成果を共有できる措置が取られました。制作された全てのアニメーション作品は、追加上映会を通じて学校全体で公開されましたが、ふり返りの成果についても同様に全面公開されました。

ふり返りの授業を支援する仕組みとして、児童達の内省活動を促すことを目的とした SAKANA システムを導入しています。このシステムは、多様かつ豊富な学びの履歴を含む児童達が書き残した外在化カードのデータを、さらに活かすために筆者らが開発したものです。

このシステムの基本機能として、外在化カードのデータを登録するデータベースの機能と、外在化カードの記述データを語句単位で解析するテキスト・マイニング機能を備えています。因みに、SAKANA という名称は、アフリカ大陸のコンゴ地域周辺で使われているキコンゴ語の“一緒に行おう”という語句に由来しています。

このシステムの仕様として、データベースに登録された全ての外在化カードを、改めてコンピューターの画面上で簡単に確認することができます。また、記述データは、自動的

に語句単位で切り分けられ、どの単語が何回ほど使われていたかを使用回数が多い順に頻出語句トップ 50 まで直ぐに調べることができます。

調べる範囲も個人単位、グループ単位、役割単位、活動時間単位、クラス単位と自由に設定できるだけでなく、複数のグループや学年全体をまとめて調べることなどもできます。また、個々に切り分けられた単語から、その単語が含まれていた外在化カードの記述箇所に立ち返ることもクリック一つで簡単にできます。このような機能を利用することで、自分達が所属するグループの頻出語句トップ 50 の結果と学年全体あるいはクラス全体のものとを比較することなども容易にできます。

さらに、外在化カードに付された「学びのタイプ」、「気持ちのタイプ」、「がんばり度」のデータについても、それぞれの選択回数の集計結果や平均値を調べることができるだけでなく、頻出回数の多い単語と組み合わせた複合的な分析も手軽に行えます。例えば、「気持ちのタイプ」の「難しい」が選択された外在化カードの記述の中で、最も多く使われていた単語を調べることなども簡単にできます。

一般的な感想文形式によるふり返りは、そこに示された記述内容を改めて論証する余地が少なく、大抵の場合、その活動に直接参加した者にしか分からない内容になることの方が普通ですが、SAKANA システムを用いることで、多角的なデータをふり返りの根拠として示すことが可能となります。言い換えますと、確かな根拠を挙げることで、NAKAHARA アニメーションの活動を全く知らない第三者が分析結果を読んだとしても、なぜそのような結果を導いたのかを再検証できる道が開けるということです。

再検証できるということは、大学レベルの研究活動や学術論文では基本的なことです、敢えて小学生であっても、このような高度なふり返りの活動を試みることで、NAKAHARA アニメーションを通じて得られた学習成果を、できる限り公明正大に児童達自身で社会へ示すことを目指しています。

その背景として、これまでの教科学習とは異なり、学校の外の社会から生きる力に結びつく教材と知見を借りてくることがキャリア教育の大前提としてありますが、その成果を学校から社会の側へ返すことも、継続的な支援を社会の側から期待するのであれば、とても重要になると中原小では考えています。因みに、本報告書を含めて、毎年、中原小で実施されているキャリア教育活動に関する報告書を筆者の方でまとめていますが、同活動を社会の側から支援しているアニメーション制作会社の方へもこれらの報告書を送り、毎回、その成果を確認してもらっています。

勿論、アニメーション制作と同様に、このような学術的な分析を行うこと自体、大半の児童達にとって初めての挑戦ですので、思い通りに分析を進められないグループも、毎年、見られますが、それでも活動の当事者でなければ決して気付くことができないような分析の視点を探し出し、大学機関の研究者であってもたどり着けないような卓越したふり返りの成果を導くことがあるのも事実です。

分析作業に伴う準備として、各グループには SAKANA システムが搭載されたノート PC

を1台、SAKANAシステムの分析データを表示するためのタブレット端末を1台、そして学年全体と各グループの分析データが印刷された紙の資料を配布しています。特に、今年度の新たな試みとして、ふり返りの授業の前日までに上記の印刷資料を児童達全員に手渡し、事前に自分達が所属するグループに特有のデータを探し出しておくことを推奨しました。因みに、本報告書の最後に、別途、6年生の児童達が実際に利用した資料と同様のSAKANAシステムから引き出した各種分析データが、参考までに掲載されています。

具体的な分析手順については、先ず様々なデータの中から分析対象項目として自分達のグループの特徴と思われるものを探し出し、順次、書き出して行くことから始めます。例えば、学年全体で使われていた頻出語句トップ50のリストと比べて、自分達のグループのリスト内には見当たらなかったり、逆に明らかに使われた回数（頻出率）が多かったりしたものを選び出すことなどが挙げられます。今年度については、児童達全員に対して事前に印刷資料を配布し、ふり返りの授業に先立って特徴あるデータを探し出す作業を行ってもらっていましたので、メンバー間で事前に調べた分析対象項目を確認し合うところから作業が始められました。

次に、特徴あるデータの中から、自分達がこれまで行ってきた制作活動との関連性を見出せるものや意味付けができるものを選び出します。その上で、そこからどのような知見を導き出せるかを思案し、箇条書きをして行きます。そして、思案した知見の中から自分達のグループとして最も納得できるものを選び出し、あるいは幾つかの知見を組み合わせで分析結果をまとめて行きます。

ここまですが一連の具体的な分析手順ですが、今年度のクラスによっては、グループ単位でのふり返りの分析結果を踏まえた上で、同様の手順で個人単位でのふり返りについても時間的に余裕があるグループに対しては推奨しました。

また、昨年度と同様に上映会に向けて各グループの作品を紹介したパンフレットの作成が行われましたが、このパンフレットには、見所を含めた各作品の基本情報が記載されただけでなく、自分達の作品が抱える課題やその改善点に関する情報、さらにはこれまでの制作活動の体験をふり返った感想も箇条書きで紹介されています。そこで、今年度の新たな取り組みとして、パンフレットに記載されたこれらの情報についても分析の足掛かりとして積極的に利用することを各グループに促しました。

各グループが分析作業に取り組む際に、事前にデータの比較対象についての説明を行いました。例年、自分達のグループと学年全体のデータとを比較することが基本ですが、前述の通りに、今年度は各クラスの教室をアニメーション制作現場として利用したことから、撮影機材の移動に伴い全体的にどうしても時間に追われ、場合によっては外在化カードを書くための時間の確保が難しかったこともあり、クラス毎に外在化カードの記述回数が異なっています。そこで、自分達のグループと学年全体のデータとを比較する際に、記述回数が異なる以上、例えばある単語の頻出回数が多いとか少ないとか単純には比べられない場合もあるため、児童達には外在化カードの記述回数が変わらない自分達のクラスのデー

タと比較してみることを説明しました。

分析作業の始め方については、例えば演繹的にいきなり結論から導き、後にその結論に見合うデータを探し出しても構いませんし、先に学年全体やクラス全体のデータと比較し、特徴あるデータを探し出してから帰納的に結論を導いても構いません。一般的に、先に特徴あるデータを探し出した上で結論を導いた方が分析し易いですが、例えば制作活動中に一糸乱れぬ団結力を示せたなど、メンバー間で共通認識できる自分達のグループならではの特征があるのであれば、そこを起点にして分析を始めるのも一手です。

各グループが、実際にまとめた分析結果は、下記に全て掲載してあります。筆者の方で、先ず分析対象となった各項目が妥当なものか、特に根拠として示されたデータが本当に存在しているのかを再確認した上で、どのような分析と結論を導いたのかその検証を行っております。

筆者の方で検証作業を行うにあたり、上述の通りに新たな試みとして自分のグループと学年全体及びクラス全体のデータを印刷した資料を配布し、事前に児童達に分析対象項目を探し出すことを推奨しましたが、多くの児童達がこれらの資料の上に分析対象項目を直接書き込んだ関係で、例年とは異なり各グループのふり返りの結果をまとめた模造紙上には、分析対象項目があまり記載されていませんでした。そこで、今年度については、導いたふり返りの結果を手掛かりにしながら、筆者の方で分析対象項目を改めて類推する作業も行いました。

また、各グループによるふり返りの結果の発表を行った際に、クラスによっては質疑応答がなされましたが、その場で交わされた他のグループの児童達からの質問とそれに対する回答についても、検証作業を助ける貴重な情報源の一つとして取り上げています。

さらに、上映会の際に各グループの作品に対するアニメーション制作の専門家によるコメントの記録が全て残っていたので、こちらについても初めての試みとして、社会的評価に関する分析結果を検証する際に筆者の方で参考にしました。

## 6年1組1班 順位：11位

### ◇パンフレット参考情報

撮影の準備に時間がかかり、手が抜かれている部分もあるかもしれないので、温かく観て下さい。見所は、二人が迷子になった後、朝、二人が会うシーンが見所。課題は、カメラのずれがあるところ。

### ◇分析結果

良い点としては、アドバイスを自分達のアニメーションに取り入れることで、次回からアドバイス通りにやって成果が出たところです。課題としては、自分達に対する評価が甘かったため、その結果として思うような順位にならなかった。そのため、反省として自分

達の評価を厳しくする必要があった。

#### ◆検証

このグループについては、分析対象項目に関する情報が分析結果の中に示されていませんでしたので、先ず分析結果を導くにあたり用いたデータの出自を、筆者の方で再確認しました。最初に、外部のアドバイスを自分達の作品の中に取り入れたという部分については、このグループの頻出語句トップ 50 の中に「アドバイス」という単語が含まれており、その選択回数が 7 回であったのに対して、クラス全体の選択回数の平均が 4.5 回（全部で 27 回）、学年全体の選択回数の平均がおよそ 2.28 回（全部で 41 回）となっており、明らかにこのグループの方が、この単語をクラス全体及び学年全体と比べても多く使用していました。

また、この単語が実際に使われていたこのグループが書き残した外在化カードの原文を確認したところ、例えば「今日のプレゼンテーションは、緊張してしまった。伊東さんのアドバイスをもとにアニメーションを作りたいです。」（2016 年 10 月 27 日）や「今日は、皆がくれたアドバイスが、参考になりました。皆がくれたアドバイスを、これから作って行きたいです。」（2016 年 12 月 5 日）などが見られました。前者は、企画発表会の実施後に記述され、後者は中間発表会の実施後に書き残されたものですので、このグループは、自分達の企画や作品をより良くするためのアイディアを、アニメーションの専門家や他のグループの児童達から積極的に取り入れようとしたことが読み取れます。

次に、課題として挙げられているグループとしての自己評価が甘かったという部分については、このグループのがんばり度の平均がおよそ 3.974 であったのに対して、クラス全体の平均がおよそ 3.355、学年全体の平均がおよそ 3.505 となっており、クラス全体及び学年全体と比較してかなり高い値となっています。また、このグループのがんばり度の選択肢の構成として、「4. よくがんばった」が 39 回と最も多く選択されており、これが平均を押し上げる要因となっています。これらのデータと社会的評価の結果を鑑みた上で、自己評価が甘かったという分析は妥当と言えます。

一方で、社会的評価の一環として行われた上映会での人気投票の結果が振るわなかった具体的な要因に関する分析については見当たりませんでしたので、筆者の方でさらなる分析を行ってみました。例えば、このグループの気持ちのタイプの「8. 難しかった」が 53 回ほど選択されているのに対して、クラスの平均選択回数が 31 回（全部で 186 回）、学年全体の平均選択回数がおよそ 22.944 回（全部で 413 回）となっており、このグループの選択回数の方が群を抜いて多いことから、制作活動が困難を極めたことが推測されます。このことをさらに裏付ける証拠として、このグループの頻出語句トップ 50 の中に「難しい」という単語が含まれており、その使用回数は 12 回となっており、クラス全体の平均使用回数がおよそ 3.333 回（全部で 20 回）、学年全体の平均使用回数が 3.5 回（全部で 63 回）となっており、このグループの使用回数の方が明らかに多いことが挙げられます。



また、興味深いデータとして、「難しい」という単語を使用したこのグループのメンバーの内訳として、アニメーターが 9 回、撮影が 3 回となっており、いわゆる手作業を中心とした現場の仕事に直接従事する役割を担うメンバーに集中していました。そこで、このグループのアニメーターが記した同単語が含まれる外在化カードの原文を確認したところ、「今日は、粘土をしました。色んなところが、取れちゃったりして、難しかったです。でも、頑張りたいです。」(2016 年 11 月 7 日)や「今日は、犬を一番最初から作りました。すごく大変で難しかったです。」(2016 年 12 月 12 日)などが見られ、これらの文面からも現場の仕事が困難を極めたことが読み取れます。これらの事実から、当初に企画した通りに作品を具現化することができなかったことが、低い社会的評価に留まった要因の一つとなったことが推測されます。

また、上映会に際してこのグループの作品に対してアニメーションの専門家が残したコメントの中に「嫌いなものが突然現れた時、人はどういう行動をするのか。それが作品の中で表現できるとなぜ犬と猫が森に入って行ったのかが分かりやすくなったと思います。」という記述が見られたことから、自分達が伝えたい物語を観客が分かる形で映像として具現化できなかったことも、低い社会的評価につながったようです。

ただし、筆者の方で確認したこのグループの特徴として挙げられるデータとして、このグループは、学びのタイプの「4. 職業理解の変化」を 40 回ほど選択しており、クラス全体の平均選択回数が 16.167 回(全部で 97 回)、学年全体の平均選択回数が 13.944 回(全部で 251 回)となっており、明らかにこのグループの児童達は、高い職業意識を持って制作活動に励んでいたことが分かります。これは、困難を極めた制作活動だったからこそ、高い職業意識を求められたものと推測されます。

また、このグループは、学びのタイプの「5. コミュニケーションの変化」を 35 回ほど選択しており、クラス全体の平均選択回数 20.167 回(全部で 121 回)、学年全体の平均選択回数 17.833 回(全部で 321 回)と比べても明らかに多く、グループ内での意思疎通を図りながら各種作業を進めていたことが読み取れますが、これも制作活動が計画通りに進まなかったからこそ、グループとして一丸となって対応した結果と考えられます。

以上のことから判断して、このグループは、キャリア教育活動を文字通りに責任ある仕事として受け止め、高い職業意識を持ちながら挑んでおり、自己評価が甘かったとするこのグループの分析については、制作活動そのものではなく、自分達の作品の内容や出来栄に対する見立てが甘かったと言い換えた方がより正確だと考えられます。

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、グループによっては、現実の多くの仕事と同様に、精一杯やっても社会的評価がなかなかついてこない厳しい現実と直面することがありますが、まさにこのグループも厳しい現実を知ることになってしまったようです。

## 6年1組2班 順位：7位

### ◇パンフレット参考情報

最初は意見がバラバラで作業が進まなかったけど、途中から皆まとまってきて作業が進んだことで、作品の課題を知ることができて、改善することができたので、班の皆が納得できる作品ができました。見所は、一つひとつの動きを分かり易くしているところです。少し雑な部分もありますが、温かい心で観てくれると嬉しいです。どうぞご覧下さい。

### ◇分析結果

最初、皆、浮かれていて、作業が進まず、不安に思っている人がいました（6年1組2班の気持ちのタイプのところと、気持ちに関する単語「不安」のところ）。一方で、班のメンバーで楽しくできていました。7位になってしまった理由としては、分析の結果として、時間についての不安を持った人がいて、焦り過ぎてしまったことです。

### ◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず作業進行に対して不安に思うメンバーがいたことについては、このグループの頻出語句トップ50の中に「不安」という単語が含まれており、その使用回数は5回でした。一方で、クラス全体及び学年全体の頻出語句トップ50には同単語は含まれていませんでした。また、同単語が実際に使われていたこのグループが書き残した外在化カードの原文を確認したところ、5回中4回は同じメンバーが使っており、「今日は、企画のコンセプトについて、話し合いました。これで企画ができるのか、不安です。」（2016年10月4日）や「今日は、企画書を書いた。全然、書き進められなかった。書き終わるか不安だ。」（2016年10月6日）など、企画段階から作業進行に不安を感じていたことが読み取れます。

次に、グループ全体として浮かれていた傾向が見られたことについては、筆者の方で再確認したところ、このグループの気持ちのタイプの「楽しかった」が35回と8種類の選択肢の中で一番多く選ばれていました。これは、裏を返せばグループ内で和気あいあいと制作活動を行っていたことの証にもなります。因みに、同選択肢の学年全体の平均選択回数およそ28.333回（全部で510回）よりは高い値を示していますが、クラス全体の平均選択回数およそ35.167回（全部で211回）とは、ほぼ変わりませんでした。

社会的評価の結果が7位に留まってしまった要因については、制作時間に対する不安が焦りにつながってしまったことを挙げていますが、例えば上記の不安を感じていたメンバーが残した外在化カードには、「あと5時間で作り終わるか不安。何とか終わらせたい。」（2016年11月14日）というものがありました。また、この記述内で明らかに焦りが読み取れる部分として、この記述がなされた日付が挙げられます。11月14日は、どのグループもまだ撮影作業に入るかどうかの序盤段階にあり、また「5時間」という記述部分について

は、残された制作活動の回数としての 5 回を意味するはずです。この時点では、1 回あたり 2 授業時間数（45 分×2 回＝90 分）の換算で 7.5 時間（450 分）以上の時間が少なくとも残されていました。おそらく、どの児童達も本格的なアニメーション制作は初めての体験でしたので、過去の経験による判断が利かない中で、少なからず時間的な焦りを感じることは避けられませんが、この児童は特に制作活動の初期段階から焦りを感じてしまったことは間違いないようです。

一方で、企画段階での焦りがどのような形で社会的評価に影響を与えたかについての具体的な分析結果が見当たりませんでした。そこで、筆者の方でさらなる分析を行ったところ、例えば企画発表会の段階で「今日は、企画書を出し、自分達に不利な言葉を、先生からもらった。皆、これからどうするか考えた。」（2016 年 10 月 20 日）や「主題と粗筋の違いを、どう直すか考えた方がいい。」（2016 年 10 月 24 日）、さらには「企画書の最後のところが、いまいちまとまらなくて、大変でした。」（2016 年 10 月 24 日）などの外在化カードが残されていることから、おそらく企画内容をグループ内でしっかりと決めきれなかったことが最後まで尾を引き、先行きへの不安や焦りにもつながったものと推察されます。

この推察を裏付けるものとして、このグループが作り上げた作品に対するアニメーションの専門家によるコメントの中に、「このお話は、ハッピーエンドだと思うのですが、見ている人に「ブータ、良かったね!」と思ってもらいたければ、悲しんだブータの気持ちがハッピーにならなければ作品が終わったように見えません。そこが表現できるととてもよかったですと思います。」というものが残されています。このコメントからも、上記の企画段階での外在化カードに記されていた通りに、このグループでは、作品の主題とストーリーの方向性を最後まで迷い、上手く観客が納得できる形で一致させることができなかったことは明らかなようです。

また、企画内容を決めきれない中で、その間グループ内で作業進行や仕事の割り振りを円滑行えなかったことがうかがえる外在化カードも見られました。例えば、「今日は、アニメーションに音、BGM を付けていた。」（2016 年 10 月 20 日）には、まだ企画書さえ納得できる形で仕上がっていないにも関わらず、自分達の作品に相応しい効果音や BGM を探し始めるメンバーがいたことを示しています。さらに、「仕事が進んだ。暇な時があったので、ちゃんと仕事を見つけてしたい。」（2016 年 11 月 14 日）は、このグループの監督が記した外在化カードですが、おそらく企画内容があやふやなまま制作活動を進めたため、監督自身も含めて仕事の配分や役割分担が上手く機能していなかったことが読み取れます。

パンフレット参考情報にも記されていた円滑にグループ活動が機能しなかったことについては、このグループのがんばり度の平均からも読み取ることができます。このグループの平均がおおよそ 3.128 であったのに対して、クラス全体の平均がおおよそ 3.355、学年全体の平均がおおよそ 3.505 でしたので、明らかに少し低い値となっています。その要因として、がんばり度の 5 種類の選択肢の内、「5. かなりよくがんばった」が 2 回と最も選択回数が少なかったことが影響していることは間違いありません。この点から察するに、おそらく最

大限に力を発揮しようとしても、企画内容自体が右往左往する中で、各メンバーがどう自分の力を示せば分からない状態が続いたものと考えられます。

また、筆者の方で確認したこのグループの特徴となるデータの一つとして、頻出語句トップ 50 の中に「%」という単語が 4 回使われており、この単語はクラス全体及び学年全体のどちらの頻出語句トップ 50 にも入っていませんでした。実際にこの単語が使われた外在化カードの原文を確認してみると、「今日は、43.1%進んだ。もう直ぐ終わるようになってきた。」(2016 年 11 月 7 日)や「60%のところまで行けて、良かった。あと、もう少しなので、班も、もう少し協力したい。」(2016 年 11 月 14 日)などが見られたことから、明らかに作業成果としての撮影枚数を意識しながら制作活動を進めていたことが読み取れます。

しかしながら、後者の記述の通りに 11 月 7 日の時点で 60%の撮影作業が終わっていたのであれば、例年と比べてかなり早い方だと言えます。そのためこの記述は、上述したように企画段階で躓いたことが起因して、このグループは全体的に焦りながら制作活動を行ってしまったことを如実に示しています。

過去の経験を活かせない状況の中でも、いかに自分達の力を最大限に発揮し、グループとしての協働作業にどれだけ貢献できるか、そして同時に作品の内容としても充実させて行けるかが、中原小で実施されているキャリア教育活動の特徴でもあり、最大の挑戦とも言えますが、以上から判断してこのグループは、最初の段階できっちりと企画を練り上げられなかったことで、作品の方向性を定められずに最後まで迷走することになってしまった事例の一つと言えます。

## 6 年 1 組 3 班 順位：3 位

### ◇パンフレット参考情報

私達 3 班は、初め他の班よりも大分遅れていました。その時はチームの仲間同士でのケンカも多く、1 時間に 50 枚ぐらいのペースで撮っていました。しかし、クラス内での発表会で、他のチームの力を知ったのをきっかけに、一人ひとりが集中して作業に励むようになり、撮影を終わらすことができました。一生懸命に作った作品です。温かい目で観てください。

### ◇分析結果

ふり返って考えたこととして、最初に粘土を作り過ぎたため、撮るのが遅れてしまった。あと何時間で終わらせるという計画は立てていたが、実行できなかった。最初は、アイディアが浮かばなかったけど、最終的にアイディアが一つに決まったので良かった。社会的評価として 3 位になれた理由としては、最後まで諦めなかったことが挙げられる。

他のグループからの質問：「あと何時間で終わらせるという計画を立てていたが、実行で

きなかった理由は何か。」

このグループによる返答：「前述の通りに、粘土を作り過ぎて撮影を後回しにしたから計画通りに実行できなかった。」

他のグループによる意見：「粘土で作ったものが面白かったし、効果音や BGM もしっかりしていたことが 3 位になれた理由。また、最初に立てた企画書の内容も良かった。」

#### ◆検証

このグループについては、分析対象項目に関する情報が分析結果の中に示されていませんでしたので、先ず分析結果を導くにあたり用いたデータの出自を、筆者の方で再確認しました。最初に、キャラクターなどの素材を作り過ぎてしまったことについては、このグループの頻出語句トップ 50 の中に「小物」という単語が入っており、7 回ほど使われていますが、クラス全体及び学年全体のどちらの頻出語句トップ 50 にも入っていませんでした。また、実際にこの単語が含まれている外在化カードの原文を確認したところ「今日は、本番用の小物を作りました。次は、どんどん撮って行きたいです。」(2016 年 10 月 20 日)や「今日は、小物をたくさん作ったので、もう小物作りは要らないと思う。」(2016 年 11 月 14 日)などの記述が見られました。さらに、それぞれの外在化カードが記述された日付についても確認をしたところ、およそ一か月近くにわたって素材作りを続けていたことが分かります。この点から鑑みても、このグループが必要なまでに素材を作り過ぎてしまったことは確かなようです。

上記に関連して素材作りに力を入れ過ぎた結果、撮影作業が遅れたことについては、そのことを如実に示唆する外在化カードの記録として「やっと終わらせることが、できました。撮影の取り掛かりが遅くなってしまって、周りに迷惑がかかりながらも、終わることができました。」(2017 年 1 月 10 日)というものが残っていました。

次に、企画内容に関するアイデアを出すことに力を入れたことについては、このグループの頻出語句トップ 50 に「アイデア」という単語が入っており、7 回ほど使われていたのに対して、クラス全体及び学年全体の頻出語句トップ 50 には入っていませんでした。また、これに関連した単語として、このグループの頻出語句トップ 50 には「浮かぶ」が入っており、5 回ほど使われていましたが、クラス全体及び学年全体には見られませんでした。

これらの単語が使われた外在化カードの原文として「今日は、アイデアを出すので、あまりいいアイデアを出せずに終わってしまいました。だけど、面白いアイデアを出す方法が分かりました。プロの人達は、こんな難しいことをやっていて、僕達にできるか不安だけど、面白かったです。」(2016 年 10 月 4 日)や「今日は、いっぱい、いいアイデアが浮かんで、一つに絞ることができました。次の時間は、結構、進めると思います。」(2016 年 10 月 6 日)などの記述が見られたことから、このグループが企画内容に関するアイデアを出すことに相当の力を入れていたことが読み取れます。

高い社会的評価とは裏腹に、なかなか計画通りに制作活動を進めることができなかった

ことについては、筆者の方で確認をしたところ、例えばがんばり度のクラス全体の平均がおおよそ 3.355、また学年全体の平均がおおよそ 3.505 であったのに対して、このグループはおおよそ 3.087 でしたので、明らかに低いことが分かります。特に、5 種類の選択肢の中で「少し足りなかった」が 13 回ほど選ばれていることが、平均を押し下げる要因となっており、思い通りに進まなかったからこそ、メンバー各自が自分の力を発揮し難い状況にあったことがうかがえます。

また、このグループの学びのタイプの「コミュニケーションの変化」の選択回数が 7 回であったのに対して、クラス全体の平均選択回数がおおよそ 20.1667（全部で 121 回）、学年全体の平均選択回数がおおよそ 17.833（全部で 321 回）となっており、グループ内での意思疎通があまり上手く行っていなかったことを示唆しています。このことを裏付ける外在化カードとして「今日は、最初から撮り直して、作りました。一応、100 枚以上、撮れたので、良かったです。」（2016 年 12 月 12 日）というものも残っており、この外在化カードが書かれた日付が如実に示す通りに、撮影作業の終盤に差し掛かっているにも関わらず、最初からフィルムを撮り直すことをこのグループは行っています。

撮影作業が遅れたことによって、グループ内での精神状態が不安定であったことを示すデータも残っており、このグループの気持ちのタイプの「つらかった」が 8 回ほど選択されています。この選択肢のクラス全体の平均選択回数が 3.833（全部で 23 回）、また学年全体の平均選択回数が 5.056 回（全部で 91 回）と比べても明らかに高い値となっています。

制作作業が大幅に遅れ、グループの精神状態が悪化して行く中で、それでも高い社会的評価を得られた要因として、最後まで諦めなかったことを挙げていますが、このグループが残した「他のアニメーション・チームに、差をつけられている気がしています。なのに、まだ細かいところを、皆、気にしています。」（2016 年 12 月 19 日）という外在化カードが的確に物語るように、撮影作業の最終段階にあっても、素材を含めた細かい所にこだわり抜いたことが読み取れます。

上記の外在化カードは、このグループの監督役の児童が書き残したのですが、その文面からは、グループを統率する者として、期限内に作品を完成させなければいけない責任感や焦りが読み取れますが、同じ日付の他のメンバーが書き残した外在化カードに「今日は、あまり進まなかった。このままで行くと、やばいから。残ってやったり、工夫してかないとダメだ。」（2016 年 12 月 19 日）というものがあり、たとえ残業をしたとしても、最後まで納得できる作品を作り上げるために諦めなかったことが記されています。実際に、このグループは提出期限に間に合わず、その日の放課後に遅くまで残業に励む姿が見られました。

当初に計画した作業時間内（授業時間枠内）に作品を完成させることができなかったこと自体、本当の仕事であれば契約違反に問われ、またその結果として残業をしたとしても、残業代を別途請求することは難しいのが普通です。そのため、厳しい見方をすれば、決められた期限に間に合わず残業を強いられた事実も含めて、このグループの活動実態は必ず

しも褒められた話ではありません。一方で、特にクリエイティブな仕事は、企画の段階から自分達の作品にどれだけこだわりを持って取り組めるかが、その作品に命を与えることにつながり、細部にまで命を与えられた作品であったからこそ、高い社会的評価につながるケースがあることも事実です。このグループも、このようなケースの典型例と言えます。

因みに、このグループの作品に対するアニメーションの専門家のコメントの中にも「色々な物を投げ合っている所が面白かったと思います。」という記述が残されていることから、作品の中に登場したキャラクター達のアクションとそれを演出する小道具が観客を魅了したことは間違いありません。

#### 6年1組4班 順位：10位

##### ◇パンフレット参考情報

主題が曖昧で、色々テーマを考えている内に、作るのが遅くなってしまいました。大変だったことは、小道具などが壊れてしまって、毎回、毎回、直すことでした。時間内に仕上がらなかったのも、休み時間や放課後を使って仕上げました。全体的に動きは速いので、温かく見守って下さい。

##### ◇分析結果

4班は、気持ちのタイプの「つらかった」、「悲しかった」、「腹が立った」などが他の班より少なく、マイナスの感情が少なかったから楽しくできたと言える。課題として、使われた単語として、「けど」や「あまり」や「大変」などの言葉がよく書かれており、これらの言葉から進みが悪かったことが分かり、だからこそ10位になってしまったと思われる。

他のグループからの質問：「「つらかった」、「悲しかった」、「腹が立った」などマイナスの感情が少なかった理由は何か。」

このグループによる返答：「自分達の思った通りにできたからこそ、つらいと思わなかった。」

他のグループからの質問：「思い通りにできたと言っているが、先に進み具合が悪かったとも言っており矛盾しているのではないか。」

他のグループからの質問：「作っていて、皆で話し合いをされていて、それ自体が楽しかったのではないか。」

このグループによる返答：「指摘の通りに、自分達の間で制作活動を楽しんでしまったことを認める。」

#### ◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず制作活動を進めて行くにあたりグループ内でマイナスな感情が

少なかったことに関して、そのことを示す根拠として挙げられた気持ちのタイプの「つらかった」、「悲しかった」及び「腹が立った」の選択回数については、「つらかった」は0回となっており、クラス全体の平均選択回数およそ 3.833 回（全部で 23 回）、学年全体の平均選択回数およそ 5.056 回（全部で 91 回）と比べるまでもなく明らかに少ない値でした。

このグループの「悲しかった」については、1 回ほど選択しており、クラス全体の平均選択回数は 1.167 回（全部で 7 回）とさほど変わらない一方で、学年全体の平均選択回数は 2.167 回（全部で 39 回）でしたので、確かにこのグループの方が低い値でした。このグループの「腹が立った」についても 1 回となっており、クラス全体の平均選択回数は 2.833 回（全部で 17 回）、学年全体の平均選択回数は 5.333 回（全部で 96 回）でしたので、このグループの方がかなり低い値を示しています。

上記に関連して、マイナスな感情が少なかった分だけグループとして充実して制作活動に励むことができたことについては、筆者の方で確認したところ、このグループの気持ちのタイプの「楽しかった」は 34 回と 8 種類の選択肢の中で最も多く選択されており、クラス全体の平均選択回数およそ 35.167 回（全部で 211 回）とほぼ変わりませんでした。学年全体の平均選択回数およそ 28.333 回（全部で 510 回）と比べると高い値でしたので、確かに充実した制作活動に励んでいたことが分かります。

次に、このグループの頻出語句トップ 50 に入っていた「けど」、「あまり」及び「大変」については、このグループは「けど」を 7 回使用しているのに対して、クラス全体の使用回数の平均およそ 6.333 回（全部で 38 回）とほぼ変わらず、また学年全体の使用回数の平均およそ 5.389 回（全部で 97 回）より高めの値を示していました。実際にこの単語が使われていた外在化カードの原文を確認してみますと、「今日は、企画書は、あまり書けなかったけど、皆と話し合うことができた。」（2016 年 10 月 4 日）や「今日は、パーツを作りました。今日は、全然、撮れなかったけど、次は、頑張ります。」（2016 年 11 月 21 日）などの記述が見られ、思い通りに企画段階から制作活動を進めることができなかったことが読み取れます。

「あまり」については、5 回ほどこのグループが使用しているのに対して、クラス全体の使用回数の平均がおよそ 2.667 回（全部で 16 回）、学年全体の使用回数の平均がおよそ 2.944 回（全部で 53 回）となっており、明らかに高めの値を示していました。この単語が使われていた外在化カードの原文を確認してみますと、「今日は、撮影をしました。ロールとしては、進んだけれど、枚数としては、あまり進まなかったの、次回は頑張りたいです。」（2016 年 11 月 7 日）や「今日は、ラストに向けて撮りました。あまり進まなくて、不安です。」（2016 年 12 月 12 日）などの記述が見られ、撮影作業が難航している様子が如実に語られています。また、後者の外在化カードが記述された日付は、12 月 12 日となっていることから、制作活動の終盤になっても上手く撮影作業を進めることができなかったことは明らかなようです。

「大変」については、このグループは 4 回ほど使っており、クラス全体の使用回数の平



均がおよそ 2.167 回（全部で 13 回でトップ 50 のランク外）、また学年全体の使用回数の平均がおよそ 2.222 回（全部で 40 回でトップ 50 のランク外）となっており、こちらも高めの値を示していました。この単語が使われていた外在化カードの原文を確認したところ、「今日は、撮影をしました。ロール毎に撮影をしてきました。大変。」（2016 年 11 月 7 日）という記述が見られ、ここからも撮影作業の厳しい状況がうかがえます。

社会的評価を下げることに繋がった要因として、実際には制作活動が難航しているにも関わらず、グループ内では和気あいあいと作業を続け、それ自体を満喫してしまったことを挙げていますが、筆者の方でさらに深くその要因を掘り下げてみたところ、例えば、このグループのがんばり度の平均はおよそ 3.338 となっており、クラス全体の平均およそ 3.355 とほぼ変わらず、学年全体の平均およそ 3.505 よりも少し低い値となっていますが、その内訳として「5. かなりよくがんばった」が 5 回と 5 種類の選択肢の中で最も少なく、クラス全体の平均選択回数およそ 6.167 回（全部で 37 回）より若干少なく、学年全体の平均選択回数およそ 11.833 回（全部で 213）よりはかなり低い値となっていたことから、作品の内容や出来栄に直結するあとひと踏ん張りが、制作工程の要所々々で利かなかったことが推測されます。

また、このグループの気持ちのタイプの「8. 難しかった」は 14 回となっており、クラス全体の選択回数の平均 31 回（全部で 186 回）及び学年全体の選択回数の平均およそ 22.944 回（全部で 413 回）と比べて極端に低い値を示していることから、たとえ撮影作業が大幅に遅れてしまっていたとしても、グループ内の雰囲気自体が良かったことから、事態の深刻さに気付くのが遅れてしまったものと考えられます。

さらに、このグループの学びのタイプの「5. コミュニケーションの変化」は 12 回となっており、5 種類の選択肢の中で最も少ない選択回数だったのみならず、クラス全体の選択回数の平均およそ 20.167 回（全部で 121 回）及び学年全体の選択回数の平均およそ 17.833 回（全部で 321 回）と比べても明らかに低い値を示しています。このことから、遅れがちな撮影作業において、自分達の作品をさらに高いレベルへ持ち上げて行くための話し合いを、適宜グループ内で実施できなかったことが考えられます。

このグループの作品に対するアニメーションの専門家によるコメントの中には、「タイトルにもなっている、「魔法のキャンディー」は何故手に入ったのかが、分からなかったのが少し残念でした。」というものが残っており、自分達としては納得できる内容の作品を作り上げることができたとしても、観客にとって理解し難い映像表現が含まれていたことが、社会的評価を下げるもう一つの要因になったようです。

諍いや揉め事などグループの調和を乱すような出来事がほとんど起きず、和気あいあいと制作活動を進めることで、このグループが仕事として一本のアニメーション作品を完成させることができたことについては、及第点が与えられるかもしれませんが、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おり、今年度の活動では例年以上に力を入れていた観客を魅了する作品を作るという課題については、及第点にも届かなかっ

たと言えます。

6年1組5班 順位：10位

#### ◇パンフレット参考情報

最初の作品は、意見もたくさん出て、まとめることができたけど、要素をたくさん詰め過ぎてしまい、上手く伝わらないところがありました。でも、班のメンバーで協力して、また一からやり直し、1,220枚にもおよぶ、班の皆の思いが詰まった作品ができました。

#### ◇分析結果

他の班と比べて、気持ちのタイプの「つらかった」や「難しかった」があったものの、腹が立ったという人がいなかった。課題として、企画書を考えるのに、時間がかかってしまった。だから、アニメーションのキャラクターとか物語については、伝えたいことを伝えたのであれば、その人にとってよかったのかもしれないが、よく分からなかった人には分からなく、技術面が薄かった点が挙げられる。分析として、がんばり度を日付毎に表したグラフを用意し、「全く足りなかった→1点」、「少し足りなかった→2点」、「がんばった→3点」、「よくがんばった→4点」、「かなりよくがんばった→5点」と数値化してみた。グラフの結果として、「10月4日（アニメーション作り初日）→12点」、「10月27日→10点」、「10月31日→13点」、「11月29日→16点」、「12月5日→12点」、「12月12日→15点」、「12月19日→16点」となった。

他のグループによる質問：「10月31日からグラフでどんどん上がって行き、12月5日になって下がった理由は何があるのか。」

このグループによる返答：「アニメーション作りの初日は、この班としてアニメーション作りを行うのが楽しくなり、ぐんと上がったが、中間発表や伊東さんからアドバイスももらったりして、色々悩んだりすることで、一回、下がったが、そこから新しい企画を練ったが、それでも自分達一人ひとりが上手く行かなかったり、満足できない作品になってしまったため、もう少し練ろうということになり、そこから最後まで頑張って上がっていった。」

他のグループによる質問：「腹が立った」が無いことはいいことだが、一方で楽しかったことはあったのか。」

このグループによる返答：「楽しかったことは、この班の人それぞれであるが、私達は、学びのタイプで「コミュニケーションの変化」の項目が一番多く、最初、企画書作りで下がったからこそ、また、私（監督）が突っ走ってしまったせいで下がってしまったからこそ、今度は、皆の意見をできるだけ詰め込もうとして、皆でコミュニケーションをいっぱい取ろうとしたから、「腹が立った」という人がいなかったと思われる。」

#### ◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず制作活動中に辛い思いをするメンバーがいなかったことについては、気持ちのタイプの「7. つらかった」をこのグループは4回ほど選択しているのに対して、クラス全体の平均選択回数およそ3.833回（全部で23回）及び学年全体の平均選択回数およそ5.056回（全部で91回）とほぼ変わらない値でした。一方で、この選択肢が付された外在化カードには、「今日は、プレゼンテーションをして、アドバイスをもらいました。次に、物語を作り直すことにしました。」（2016年10月27日）など、このグループのメンバーが「つらかった」を選択した期間は、企画発表会直後に集中しており、自分達の企画書に対するアニメーションの専門家によるアドバイスに関してグループとして悩んでおり、制作活動の進め方など他の問題に関連して「つらかった」を選んだわけではないことを、筆者の方で確認しています。

上記に関連して、このグループの頻出語句トップ50の4番目に「企画」という単語が入っており、14回ほど使われていますが、クラス全体の平均使用回数およそ12.167回（全部で73回）と比べて若干高く、学年全体の平均使用回数およそ5.722回（全部で103回）よりはかなり高い値を示していることから、このグループが企画作りに力を入れていたことがうかがえます。

また、このグループが専門家のアドバイスを考慮しながら企画書を完成させるのにかなりの時間と労力を費やしたことについては、「今日は、企画書を練り合って、皆で目と目を向き合って、色んなストーリーを考えていて、良かったと思う。」（2016年10月27日）や「今日、企画書を見直しました。要らない部分を取り除き、いい感じになりました。上手くできるように、頑張りたいです。」（2016年10月31日）などの外在化カードが見られました。

この点に関するアニメーションの専門家のコメントとして、「最初の企画書とは全く違う内容になっていたの、色々と考えた結果なのだろうと思います。前の企画書の内容では分かりづらかったの、変更してよかったと思います。」というものが残されており、企画内容を練り直した苦労が報われたことが読み取れます。

次に、このグループの分析の特徴となっている制作活動期間中における4人のメンバーのがんばり度の合計点の推移を追った折れ線グラフについては、グラフの数値が読み取り難い部分があったものの、このグループの分析通りに10月4日（アニメーション作り初日）が12点、10月27日が10点、10月31日が13点、11月29日が16点、12月5日が12点、12月12日が15点、12月19日が16点となっていました。このような視覚的なアプローチは、第三者の納得を引き出しやすい分析手法の一つと言えます。

上記に関連して、10月27日の段階で一度がんばり度の合計点が下がった要因として、このグループの監督役の児童が他のメンバーの意見を顧みずに突き進んでしまったことを挙げていますが、実際に「伊東さんに、とてもアドバイスをもらい、頭を抱えるくらい悩み

ました。チームで頑張っているつもりが、一人で突っ走っていたので、もっとチームでやるということを意識したいです。」(2016年10月27日)というこの監督が記述した外在化カードが残っています。

また、この監督が独りよがりの行動を見直し、広くメンバーの意見を受け入れた結果として、確かにこのグループの気持ちのタイプの「6. 腹が立った」は0回でした。因みに、クラス全体の平均選択回数はおおよそ2.833回(全部で17回)、学年全体の平均選択回数はおおよそ5.333回(全部で96回)となっていました。さらに、この監督役の児童が残した「今日は、Kさんがお休みの分、Kさんの意見を取り入れることはできなかったけど、取り敢えず、進んだ。」(2016年11月14日)という外在化カードからは、その日にお休みをしたメンバーの意見まで考慮しようとしたことが読み取れます。

筆者の方で確認をしたところ、このグループの気持ちのタイプの「5. 悲しかった」についても0回となっており、クラス全体の平均選択回数はおおよそ2.833回(全部で17回)、学年全体の平均選択回数はおおよそ5.333回(全部で96回)でした。さらに、このグループの学びのタイプの「5. コミュニケーションの変化」は33回と8種類の選択肢の中で最も多く選ばれており、クラス全体の平均選択回数おおよそ20.167回(全部で121回)及び学年全体の平均選択回数おおよそ17.833回(全部で321回)と比べても断トツに多い値を示していました。これらのデータからも、監督役の児童が、できる限り他のメンバーの意見や意思を尊重し、グループ内でコミュニケーションを密に図ったことがうかがえます。

社会的評価が低かった要因については、企画段階で改めて練り上げた作品のストーリーの中に伝わり辛かった部分があったことを挙げていますが、この点についてはアニメーションの専門家のコメントとして、「作品ですが、少年が最後に一人ぼっちではなくなった事は分かりましたが、少年には、一人ぼっちになった理由、一人ぼっちを辞めたいと思った理由があると思います。」というものが残っており、このグループの作品の中には、観客の納得や理解を引き出すだけの十分な説明を仕切れなかった部分があったことは間違いないようです。

以上から判断して、このグループは、監督を中心にグループ内での意思疎通や合意をとっても大事にする一方で、肝心の作品の内容を詰め切れなかったことが、低い社会的評価につながってしまった事例と言えます。

## 6年1組6班 順位：5位

### ◇パンフレット参考情報

私達6班は、NAKAHARAアニメーションの作業時間、授業を欠席する人が多くて、なかなか作業が進みませんでした。けれど、最後の追い上げで、見事、完成させることができました。BGMは付いていますが、効果音は敢えて付けていません。最後まで楽しんで観て下さると嬉しいです。

#### ◇分析結果

私達の班としてふり返ったこととして、なぜ 5 位だったのかについては、企画書でたくさんの時間を使い、内容を詰め込み過ぎてしまい、撮影を始めるのが遅れてしまったことが挙げられる。また、中間発表で周りとの差がついてしまい、後半、頑張ったものの、時間が無く、良い効果音を選べなく、付けないことに決定したことが、5 位になった理由として挙げられる。10 月の班のメンバーの外在化カード及び 11 月後半のメンバーの外在化カードから、このような考えを導いた。

もう一つふり返ったこととして、この班の個性として、他の班と比べて、自分の意見や考えを、班の中で出し合うことが多かったことが挙げられる。分析結果として「考える」が 5 番目に多く使われていたことが挙げられる。二つ目として、伊東さんのアドバイスにより気持ち（やる気）が上がったことが挙げられる。これは、気持ちのタイプ「腹が立った」から分かる。三つ目として、追い込まれると、スピードアップするメンバーが多いことが挙げられる。その証拠として、11 月及び 12 月の外在化カードに書いてある撮影枚数からこのことが判明した。四つ目として、外在化カードより、班で協力し合っているのが楽しいと答える人が多いことが挙げられる。これは、10 月前半の外在化カードより、気持ちのタイプ「楽しかった」から分かる。

個人の反省及び感想として、アニメーションに合っている効果音を選び、付けた方がよかったかなと思う。5 位になれて、嬉しかったです。もっと班のメンバーの意見を聞いて、色々な内容を、もっと入れていけばよかった。また、役割分担をもっとすれば、スピーディーに撮影できたかもしれない。最初の企画書で時間を使ってしまったので、もっと早くできれば、撮影に時間を使えたかもしれない。最後、たくさん撮れたから完成まで行ったが、でも効果音を付けられなかった。

他のグループからの質問：「中間発表の段階で周りとの差がついてしまった理由は何か。」

このグループによる返答：「最初の企画書で内容を詰め込み過ぎてしまい、撮影の時間が遅れ、6 班のみが中間発表の時に撮影枚数が 100 枚にも行っていなかった。」

他のグループからの質問：「6 班の中では「つらかった」などは無かったのか」

このグループによる返答：「最後の方は、つらいよりも没頭してしまい、楽しいの方が多かった。」

他のグループからの質問：「効果音が付けられなかったと書いてあるが、パンフレットには、敢えて付けなかったと書いてあるが、どういうことか。」

このグループによる返答：「いい効果音が見つからず、敢えて付けなかった。」

他のグループからの質問：「個人の感想の中で、付けられなかったと書いてあるので、矛盾しているのではないか。」

このグループによる返答：「いい効果音が見つからなかったから、敢えて付けなかったが、だからこそもっといい効果音を選びたかった。」

#### ◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ずこのグループの特徴としてメンバー間で意見や考えを出し合うことが多かったことについては、このグループは「考える」という単語を 11 回ほど使用しているのに対して、クラス全体の使用回数の平均がおよそ 7.333 回（全部で 44 回）、学年全体の使用回数の平均がおよそ 4.611 回（全部で 83 回）となっていましたので、明らかに高い値を示しています。また、実際にこの単語が使われていた外在化カードの原文には、「今日は、粗筋を考えました。最初は、アイディアが見つかりませんでした。班の人と協力し、考えられました。これから詳しく内容を考えます。」（2016 年 10 月 4 日）や「班の案を決めて、具体的に内容を考えた。意見を出し合った。」（2016 年 10 月 11 日）などが見られたことから、グループ内で活発に意見交換をしていたことが読み取れます。

また、筆者の方で確認をしたところ、このグループの学びのタイプの「5. コミュニケーションの変化」の選択回数は 19 回となっており、クラス全体の平均選択回数 20.167 回（全部で 121 回）とほぼ変わらず、学年全体の平均選択回数 17.833 回（全部で 321 回）と比べても若干多い値でしたが、5 種類の選択肢の内、二番目に多く選ばれていましたので、グループ内での意思疎通をしっかりと行っていたことは間違いなさそうです。

これらのデータに基づいて、グループ内で様々な意見や考えを交わす中で、企画書の作成に時間を使い過ぎただけでなく、その内容も詰め込み過ぎてしまったという分析は納得できます。

次に、アニメーションの専門家によるアドバイスが、グループの士気を高めたことについては、気持ちのタイプの「6. 腹が立った」が付された「色々なアドバイスをもらって（批判され、とても悔しかった）、新しい方向で考えることにした。」（2016 年 10 月 27 日）という外在化カードが残されており、企画発表会の際にアニメーションの専門家から受けた厳しい指摘に悔しい思いをしたことは明らかなようです。

撮影作業に追い込まれることで、グループとして仕事のスピードを上げて行ったことについては、このグループは「枚」という単語を 7 回ほど使用しており、その全てが制作活動の中盤から後半にかけて使われており、「ロールをつなげて、200 枚まで行きました。どんどん進めて行きたい。」（2016 年 11 月 29 日）や「今日は、もう 800 枚くらい撮りました。背景や粘土で、作ったりして、進めました。」（2016 年 12 月 12 日）など、撮影したフィルムの枚数を数え上げるために使われていました。これらの外在化カードの例が物語るように、このグループは、毎回、数百枚単位による猛スピードで撮影作業を進めて行ったことは間違いありません。

全体的に充実感を持ってグループ活動を行えたことについては、このグループの気持ちのタイプの「2. 楽しかった」が 27 回と、クラス全体の平均選択回数およそ 35.167 回（全部で 211 部で回）や学年全体の平均選択回数およそ 28.333 回（全部で 510 回）よりも低い値で

したが、8種類の選択肢の中で二番目に多く選ばれていましたので、充実感を持って取り組んでいたことは確かなようです。特に、この選択肢は10月に17回と他の月よりも多く選ばれていましたが、上述した企画段階において活発にコミュニケーションをグループ内で取ったことが、この数値からも読み取れます。

社会的評価が5位に留まった要因として、制作活動に追われ、適切な効果音を選ぶだけの時間的な余裕が無かったため、最終的に効果音を付けない選択をしたことを挙げていますが、このグループの制作活動の最終盤に記述された外在化カードには「今日は、あと1ロールというところまで、撮りました。」(2016年12月19日)や「あと一場面で終わる。」(2016年12月19日)などの記述が見られたことから、撮影作業が期日内に終わらず、作品の個々の場面に相応しい効果音を選ぶだけの時間的な余裕が無かったことは明らかなようです。

また、このグループの作品に対するアニメーションの専門家によるコメントには「キャラクターや小道具が良くできていました。だからこそ表情の変化がなかった事が残念です。人には、喜怒哀楽があります。それを表現できると、この作品はより伝わる作品になったと思います。」という記述が残されていることから、一生懸命に作品に登場するキャラクターや小道具の作成に力を入れた一方で、撮影作業に追われる中で、それらを表情豊かに演技させるだけの余力がもはや無かったことも5位に留まってしまった要因の一つとして考えられます。

個人レベルでのふり返りの中で、もっと役割分担を行っていたら、より迅速に撮影作業を進めることができたかもしれないと分析していますが、例えばこのグループの学びのタイプの「3. 役割把握・認識の変化」の選択回数は14回となっており、クラス全体の平均選択回数16.167回(全部で97回)より若干低く、学年全体の平均選択回数13.944回(全部で251回)とほぼ同じ値でしたが、より高い社会的評価を目指すのであれば、役割分担をさらに上手く機能させる必要があったとする根拠の一つとして、このデータを用いることができるかもしれません。

過去に本格的なアニメーション制作の経験が無い以上、このグループにとって自分達が企画した内容を全て実現するための適切な制作時間の計算や配分を行うことが、極めて難しかったことは明らかなですが、その上で可能な限りその実現に努めたことで、このグループは相応の社会的評価を得られた事例の一つと言えます。

6年2組1班 順位：9位

◇パンフレット参考情報

全てのまとまりが無く、ケンカが絶えなかった私達。時間を積み、アニメーションがまとまって行く内に、チームワークが生まれてきました。作品の見所は、「動きと音の調和」です。敢えてBGMを入れた作品のテンポに注目して下さい。また、アニメーションの流れ

が早く、分かり難いところもありました。しかし、何度もやり直していたため、動きは滑らかです。是非、楽しんで下さい。

#### ◇分析結果

グループの個性として、「4.職業理解の変化」が6年2組の合計と比べて、とても高かった（全体の約2割）。6年2組では最も低い、1班では2番目に高かった。「プレゼンテーション」、「話し合い」、「完璧」、「コンテ」、「アニメーション」などという「キャリア」用語が目立った。また、「完璧」を求める姿勢が高かった。即ち、この学習のコンセプトであった「キャリア教育」を意識して活動することができた。また、私達は、どれだけ周りの班と比べて頭を出すことができるのか、目立てるのかを常に考えていた。一人ひとりが個性的なキャラクターを生み出すことができた。

9位よりも上に行けなかった理由として、「3.役割把握・認識の変化」が低かったので、自分の役割を考えずに、皆が様々な仕事をしていた。また、10月21日のOの外在化カードの内容「完璧と思っていたけど、先生に質問されると答えられなかった」というものがあり、今の現状を自分達であまり見れていなかったということが、9位につながってしまったと思われる。相手を否定し合うようになるとケンカとなり作業が進まず、作品を短縮することで内容が分からないものとなり、最後の方は適当になってしまったため9位となった。

理想が高すぎて、まとまりが無く、自分達の現状を考えられず、失敗してしまった。この点を注意しながら、さらに「グループ」で行う意味を考えるべきだったと反省する。

#### ◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ずキャリア教育を意識して活動することができたことについては、このグループは、学びのタイプの「4. 職業理解の変化」を17回ほど選択しており、クラス全体の平均選択回数14.167回（全部で85回）、また学年全体の平均選択回数13.944回（全部で251回）と比べると明らかに多い値を示していました。また、8種類の選択肢の内、二番目に多く選んでおり、このグループの学びのタイプの総選択回数が72回でしたので、確かに2割強の選択回数だったことから、普段の教科学習とは異なる仕事という意識を持ってアニメーション制作に臨んでいたことが分かります。

また、このグループの頻出語句トップ50には、確かにアニメーション制作に直接関係する「プレゼンテーション」、「話し合い」、「完璧」、「コンテ」、「アニメーション」という語句が含まれていました。これらの語句は、次の通りに必ずしもクラス全体や学年全体と比べて高い使用回数であったわけではありませんが、それでもトップ50に入っていた事実は変わりません。

因みに、このグループの「プレゼンテーション」という単語の使用回数は4回、クラス



全体の平均使用回数は 5.5 回（全部で 33 回）、学年全体の平均使用回数はおよそ 2.389 回（全部で 43 回）でした。このグループの「話し合い」は 4 回、クラス全体の平均使用回数は 3.5 回（全部で 21 回）、学年全体の平均使用回数はおよそ 1.889 回（全部で 34 回）でした。

また、このグループの「完璧」は 4 回、クラス全体の平均使用回数はおよそ 0.833 回（全部で 5 回）、学年全体の平均使用回数はおよそ 0.278 回（全部で 5 回）でした。このグループの「コンテ」は 3 回、クラス全体の平均使用回数はおよそ 3.167 回（全部で 19 回）、学年全体の平均使用回数はおよそ 3.222 回（全部で 58 回）でした。このグループの「アニメーション」は 3 回、クラス全体の平均使用回数はおよそ 3.667 回（全部で 22 回）、学年全体の平均使用回数はおよそ 4.722 回（全部で 85 回）でした。

自分達の作品をいかに観客の目を引くものにするかに注力したことについては、このグループが書き残した外在化カードに「強調したいところを、どう強調するか考えるのが、難しかった。」（2016 年 10 月 27 日）や「気に入らないところを、やり直した。終わらなそうで怖い。」（2016 年 12 月 2 日）というものがあり、これらの文面から作品の内容やその表現について、かなりこだわりを持って自分達の作品の制作に励んでいたことが読み取れます。

社会的評価が 9 位に留まってしまった要因に関連して、本来の役割に応じた仕事の内容を意識せずに、各自がそれぞれバラバラに作業を行ってしまったことについては、このグループの「3. 役割把握・認識の変化」の選択回数は 3 回となっており、クラス全体の平均選択回数 19.833 回（全部で 119 回）及び学年全体の平均選択回数 13.944 回（全部で 251 回）と比べてかなり少ない値でしたので、グループ内で上手く役割分担が機能していなかったことが読み取れます。

さらに、社会的評価が 9 位となった要因を的確に説明する外在化カードとして挙げられた「完璧と思っていたけど、先生に質問されたら答えられず、まだまだしないと思った。」（2016 年 10 月 21 日）という記述は確かに残されており、また同じ日付の他のメンバーが残した外在化カードにも「今日は、プレゼンテーションで少し変なところがあった。少し適当なところがあったから、そういうところを、詳しく書きたいと思った。」（2016 年 10 月 21 日）というものも見られたことから、企画の内容に関して当初の見立てに甘い部分があったことは明らかなようです。

また、グループ内での不和を示すデータとして、このグループの学びのタイプの「コミュニケーションの変化」の選択回数が 4 回となっており、クラス全体の平均選択回数およそ 20.167 回（全部で 121 回）及び学年全体の平均選択回数およそ 17.833 回（全部で 321 回）と比べて極端に少ない値を示しています。このデータからも、グループ内でのコミュニケーションが上手く行かなかったことが、メンバー同士での諍いにまでつながったことは容易に想像できます。実際に、制作活動の中盤以降に書かれた外在化カードの中には「め合いになってしまって、あまり進まなかった。」（2016 年 11 月 25 日）や「あまり進まな

かった（ケンカしながら、やっていた）。」（2016年12月9日）など、グループ内での揉め事が絶えなかったことを示す記述が残っています。

このグループは、争いが絶えなかった結果として、制作作業が計画通りに進まず、時間に追われる中で内容を一部省略することで、話がよく分からない作品となってしまう、最終的には帳尻だけを合わす作品になってしまったことが、社会的評価を落とす原因になったと分析をしています。例えば、この分析を裏付ける「少し変になった（ホラー映画が）。終わらなそう。」（2016年12月2日）という外在化カードも残されています。

このグループの作品に対するアニメーションの専門家のコメントの中にも「最初の場面も頑張って撮影できていたと思いますが、人間界に来てからの撮影が、少し丁寧さに欠けているような気がしました。」というものの見られ、作品の前半と後半とでは明らかに作品の出来栄や質が変わってしまったことを指摘しています。

以上から判断して、このグループは、作品の個性を際立たせ、さらに完璧を求める中で、その理想がなかなか実現できないことが焦りとメンバー間の意思疎通の乱れを生み出し、それが制作活動の進行全体だけでなく作品の内容にまで影響を及ぼしてしまった事例と言えます。

## 6年2組2班 順位：14位

### ◇パンフレット参考情報

班の中で意見が食い違うこともあったけど、皆で頑張って、意見を出し合って、素敵な作品が作れた。主人公がテレビに入り込むところを綺麗に撮れたので、見所です。背景を皆で考えあって、そのシーンに合ったものを工夫して作れた。

### ◇分析結果

グループの個性として、いつも笑いが絶えない。全員の意見が入っている。即ち、皆が協力しているし、団結が強いところが良いところとして挙げられる。一回、すごい大ケンカがあったが、ケンカをしたからこそ協力や団結力が深まった。気持ちのタイプ「楽しかった」が40回もあったことから、楽しく明るくアニメーション制作を進めることができたことが挙げられる。互いに成長し合い、他の人のいいところを伸ばせるたくましい班。仲間の大切さがよく分かっている。

なぜこの順位だったかについては、長いわりに、初めての人からしたら内容がよく分からなかったことが挙げられる。最初ら辺のアイディア不足が大きな原因となっており、内容がよく伝わらなくなってしまった。もう少しこの辺りを、班の中で話し合い改善できればよかった。

### ◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ずグループ内で諍いが起きたことについては、このグループの頻出語句トップ 50 に「ケンカ」という単語が入っており、18 回使われていました。クラス全体の平均使用回数およそ 4.667 回（全部で 28 回）及び学年全体の平均使用回数およそ 2.056 回（ランク外の全部で 37 回）と比べても際立って多い値を示しています。筆者の方でも鮮明に記憶をしていますが、メンバー全員が悲痛の涙をこぼすほどの大喧嘩を、このグループは制作活動の中盤に一度起こしています。

一方で、この単語が実際に使われた外在化カードの原文を確認してみると、例えば「今日は、初めてケンカみたいなのが起きた。でも、こういうことがあってこそ、いいアイデアが浮かぶと思うと、もっとした方が、いいと思う。」（2016 年 10 月 17 日）や「今日は、少しケンカもしたけど、結果的には、いいケンカだったと思う。」（2016 年 10 月 31 日）など、必ずしもグループ内での揉め事の全てがネガティブな結果に結びついたわけでは決してなく、ケンカをしたからこそ「雨降って地固まる」の諺のごとくグループ内の結束を強めるポジティブな効果を生み出したことは間違いないようです。

次に、できるだけメンバー全員の意見を取り入れることに努めたことについては、筆者の方で確認をしたところ、このグループの学びのタイプの「コミュニケーションの変化」は 24 回となっており、クラス全体の平均選択回数およそ 20.167 回（全部で 121 回）及び学年全体の平均選択回数およそ 17.833 回（全部で 321 回）と比べて明らかに多いことから、できる限りグループ内での意思疎通に努めたことが読み取れます。

また、「今回は、全ての話を真っ白にして、新しいストーリーを考えました。最初は、ケンカをしてしまったけど、最後の方は、皆で意見を出し合えて、良かった。」（2016 年 10 月 17 日）や「今日は、久々に討論になった。でも、最終的には、お互いの意見を入れることができたから、良かった。」（2016 年 10 月 28 日）などの外在化カードも残っており、グループ内の様々な意見をできるだけ企画書に取り入れたことが分かります。

これらの事実から、大喧嘩をしたとしても、メンバーの意見をできる限り取り上げることを通じて、各メンバーの長所を伸ばすことができたとするこのグループの分析は納得できるものです。そして、それ故にたくましいグループであったとする分析もうなずけるものです。

また、今年度の NAKAHARA アニメーションでは、専用のアニメーション制作スタジオを使えなかったため、他の多くのグループが作品の上映時間を 1 分 30 秒前後で収めたのに対して、このグループのみが唯一 5 分を超す大作を作り上げており、このグループの持つたくましさを裏付けています。

諍いや揉め事があったもののグループ内の雰囲気としては、このグループの気持ちのタイプの「2. 楽しかった」が 8 種類の選択肢の中で一番多く、確かに 40 回ほど選ばれており、クラス全体の平均選択回数およそ 33.167 回（全部で 199 回）及び学年全体の平均選択回数およそ 28.333 回（全部で 510 回）と比べても明らかに多い値を示していることから、

このグループが充実した制作活動を送っていたことは間違いないようです。

また、メンバー間の団結力が強いことを示すデータとして、このグループの頻出語句トップ 50 の中に「仲良く」が 4 回ほど使われて入っており、クラス全体の平均使用回数およそ 1.333 回（ランク外の全部で 8 回）及び学年全体の平均使用回数およそ 0.5 回（ランク外の全部で 9 回）と比べても多い値を示しています。

かなり低い社会的評価を受けることになった要因として、このグループは、企画段階でのアイデア不足と話が長い割に内容が分かり辛くなってしまった点を挙げています。筆者の方でも確認をしたところ、確かに「なかなかアイデアが無かった。」（2016 年 10 月 21 日）という企画段階で記述された外在化カードが残っていました。これは、裏を返しますと、決定的な企画のアイデアが無かったからこそ、全員の意見を取り入れて補おうとし、そして今度は意見を取り入れ過ぎたことが仇となり、大味な大作になってしまった可能性が考えられます。例年、異なる多様な意見を取り入れ過ぎてしまうことで、実際に映像表現として具現化する際にどの意見を優先するかで、メンバー間で衝突してしまうケースが多々見られましたが、同様の状況がこのグループについても起きてしまったものと推察されます。

このグループの作品に対するアニメーションの専門家のコメントの中にも「しかし、なぜ大作になってしまったのかを考えてみましたか。このお話は、会話が中心になっているので、その分、撮影する時間が長かったと思うのです。ただ、見ている人に会話の内容は伝わったでしょうか。話の代わりに、ビックリマークなどをたくさん使っていますが、見ている人には何が起きているのか分かりません。」というものが残されています。

このグループは、グループ活動としては非常にしっかりと行っており、その結果として 5 分を超す大作を作り上げ、また誰もが泣き出してしまうぐらいの大喧嘩に直面しながらも、グループの分裂という最大の危機を乗り越え、そしてそれ自体をも自分達の成長に活かすというキャリア教育の「教育」側の視点からすれば、十二分に高い評価に値する学習成果を残したグループと言えますが、一方でキャリア教育の「キャリア」側の視点から捉えると、大味な大作となってしまった誠に残念な事例とも言えます。

## 6 年 2 組 3 班 順位：6 位

### ◇パンフレット参考情報

現実にはあり得ないようなアニメーションを作るように努力した。猫太郎がどのようにして、謎の物体を倒すのかを観て欲しい。場面にちゃんと合った音を選べればよかった。

### ◇分析結果

グループの個性として、「アドバイス」という言葉が、クラスの他の班に無く、先生などのアドバイスを自分達の班に取り入れようとした。「頑張る」という言葉は、他の班に少な

いので、さらによい作品を作ろうとした。

クラス、学年で比べると「腹が立った」が多い。気持ちのタイプの「腹が立った」が 18 回。クラスの合計で 56 回、つまりクラスの 3 分の 1 が自分達の班。学年で 96 回、つまり学年の約 5 分の 1 が自分達の班。協力していないから、言うことを聞いていない。それ故にスムーズに進まない。協力していない根拠として、「全く足りなかった」が多い。やっていない、がんばっていないということは、ふざけていた。ただし、ふざけていた時もあったが、毎回、毎回、皆で全力でやっていた。

一方で、6 位になった理由として、最後まで皆の意見をまとめながら、素早くそれを行動に移すことができたことが挙げられる。

#### ◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ずアニメーションの専門家や他のグループによるアドバイスを、自分達の作品にできるだけ取り入れようとしたことについては、このグループの頻出語句トップ 50 に「アドバイス」という単語が 6 回ほど入っており、クラス全体の平均使用回数およそ 1.667 回（全部で 10 回）及び学年全体の平均使用回数およそ 2.278 回（全部で 41 回）と比べても明らかに多いことが分かります。また、この単語が実際に使われていた外在化カードの原文には、「伊東さんのアドバイスをもらったので、絵コンテやアイディアが、どんどん浮かぶようになったので、安心した。」（2016 年 10 月 27 日）や「昨日もらったアドバイスで、上手く作品を考えることができた。」（2016 年 10 月 28 日）などの記述が見られたことから、このグループが外部からのアイディアを積極的に取り入れていたことは間違いないようです。

次に、できるだけ優れた作品を作り上げることに努めたということについては、確かにこのグループの頻出語句トップ 50 の中に「頑張る」という単語が入っており、9 回ほど使われていました。学年全体の平均使用回数およそ 8.111 回（全部で 146 回）と比べるとほとんど変わりませんが、クラス全体の平均使用回数およそ 4.667 回（全部で 28 回）と比べると明らかな差が見られました。この単語が含まれる外在化カードの原文には、「完成できて良かった。来週、最後、頑張りたいです。」（2016 年 12 月 16 日）や「最後まで、できた。音入れも最後まで、頑張りたい。」（2016 年 12 月 21 日）など、作品の完成目前まで制作活動に尽力したことが読み取れます。

一方で、グループ内でなかなか上手く協力体制を築けなかったことについては、確かにこのグループの気持ちのタイプの「腹が立った」が 18 回ほど選ばれており、クラス全体の平均選択回数およそ 9.833 回（全部で 59 回）及び学年全体の平均選択回数およそ 5.333 回（全部で 96 回）と比べて突出して多いことが分かります。これは、このグループの分析通りに、クラス全体の選択回数の 3 分の 1、学年全体の選択回数の約 5 分の 1 をこのグループが選んでおり、争いが絶えなかったことが容易に想像できます。

また、グループ内で上手く協力体制を築けなかったことを如実に示す外在化カードとして、「協力してくれないので、あまり進んでない。けれど、多分、間に合うと思うので、頑張ります。」（2016年12月2日）や「最初は、良かったけど、最近は、チームワーク的なものが無く、T君とU君が協力してくれないので、スピードが落ちてきた。」（2016年12月9日）という記述を、このグループの監督役の児童が残しています。

因みに、このグループのがんばり度の平均は 3.576 と、クラス全体の平均 3.709 よりは低く、学年全体の平均 3.505 よりは若干高い程度でしたが、このグループの「1. 全く足りなかった」の選択回数は 5 回となっており、クラス全体の平均選択回数 4.167 回（全部で 25 回）より少し多く、学年全体の平均選択回数 2.722 回（全部で 49 回）と比べると明らかに多い値を示しています。実際に、この選択肢が付された外在化カードの原文を確かめてみると、「ケンカが、勃発した。」（2016年11月11日）や「班が、バラバラになって、進まなくなった。」（2016年11月11日）など、グループ内での不和を示すものが見つかりました。

グループ内での協力関係を築くことに難儀すると、当然ながらグループ内での統率力や士気が落ちることは避けられず、グループ活動に協調しないメンバーが出てくるものです。実際に「細かいところまで、設定をするのが難しかった。U がふざけるので、そこを注意して活動して行きたい。」（2016年10月17日）や「K と N がふざけて、トラブルが起きたけど、いい感じに内容が決まって、良かったです。」（2016年10月21日）などの外在化カードが残されており、明らかにグループ活動に従事しない（言い換えれば仕事を放棄した）メンバーが存在したようです。

このような厳しいグループ内の制作環境においても、社会的評価の結果として 6 位に滑り込むことができた要因として、最終的にはメンバーの意見をまとめた上で、素早く行動に移すことができたことを挙げていますが、筆者の方で確認をしたところ「最後に近くなってきた。皆で協力できた。」（2016年12月16日）や「最後まで、撮り終えた。あとは、効果音を入れるだけになった。皆の案を合わせることができた。」（2016年12月21日）などの外在化カードが残っており、制作活動の大詰めを迎える中で、ようやくグループのメンバー全員の歩調が合ったことが読み取れます。

また、ケンカや揉め事があり腹が立ったとしても、それでもメンバーの一人ひとりが頑張りそれぞれの役割を果たしたことを示すデータを筆者の方で発見しました。例えば、このグループは、学びのタイプの「3. 役割把握・認識の変化」を 25 回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数 19.833 回（全部で 119 回）及び学年全体の平均選択回数 13.944 回（全部で 251 回）と比べても明らかに多い値を示していました。このグループのメンバーは、各自が受け持った役割に応じた仕事を、責任を持ってこなしていたからこそ、作品を完成させることができただけでなく、相応の社会的評価を受けるところにまで至ったと考えられます。

このグループの作品に対するアニメーションの専門家によるコメントとして「みんなが

楽しめる面白い内容だったと思います。頑張るという表現を、手を出して表現するなど、映像の見せ方もとても良かったです。」というものが残っており、作品の内容として誰もが楽しめるものであったことが好評価に結びついたようです。また、上述の通りに作品の内容を決める企画段階において、専門家のアドバイスを最大限に活かしたことが功を奏したとも言えます。

以上から判断して、このグループは、毎回のように諍いが起き、メンバー間で対立する中でも、それぞれの役割に応じてやらなければいけないことを、最終的にはやりきった事例と言えます。

## 6年2組4班 順位：4位

### ◇パンフレット参考情報

全体的に登場人物の動きが速く見えたので、ゆっくり見せるためにコマ数を増やした方がよいと思いました。主なストーリーを話し合い、背景の建物や主人公を作り、撮影しました。建物が、主人公の目線で見えるよう立体的に作ろうと工夫しました。

### ◇分析結果

外在化カードにもあるように、私達の班は、あまり意見がまとまらないことが多かったが、一位の班のがんばり度の中で、「かなりよくがんばった」が9回となっており、私達の班は24回あり、それはバラバラであったにも関わらず、一人ひとりの完成という目標に対する意識がすごく高かったものと考えられる。一人ひとりが意見を言ったため、話し合いが多く、そのため対立とかもあり、まとまらないこともあった。また、最初に企画について話し合った時に、考えはまとまったが、特定のシーンについてまとまらずに終わってしまい、そこで踏み外してしまったため、そこでもう少しまとまることができれば、もっと上位に行くことができたかもしれない。

グループの個性として、「対立」という言葉が多かった。がんばり度が高かった。即ち、自分達の班は、一人ひとりの意見がバラついていたため、対立したものの、一人ひとりの頑張りによって支えられた。話し合いが多かった。「腹が立った」(17回)、即ちケンカがよく起きた。その結果、話し合いが進まなかった。企画の内容が具体的には決められなかった。その結果、一人ひとりの意見がバラバラになった。

### ◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ずグループ内での意見の調整に苦しんだことについては、このグループの頻出語句トップ50には、「意見」という単語が9回使われて入っており、クラス全体の平均使用回数およそ4.333回(全部で26回)及び学年全体の平均使用回数およそ

2.944 回（全部で 53 回）と比べても突出して多いことが分かります。また、実際にこの単語が使われていた外在化カードの原文を確認したところ、「意見が対立して、話し合いが進まず、変な空気になってしまった。」（2016 年 10 月 14 日）や「今日は、意見が合わなく、ケンカをしていた。」（2016 年 10 月 21 日）などの記述が見られ、明らかにグループ内での意見の調整に手間取ったことが読み取れます。

また、このグループの頻出語句トップ 50 には、「ケンカ」という単語が 5 回ほど使われて入っており、クラス全体の平均使用回数およそ 4.667 回（全部で 28 回）と比べるとほとんど変わりませんが、学年全体の平均使用回数およそ 2.056 回（全 37 部で回）と比べると多いことが分かります。同様に、このグループの頻出語句トップ 50 には「対立」という言葉も 5 回ほど使われ入っており、クラス全体の使用回数が 5 回、また学年全体の使用回数も 5 回となっていましたので、このグループのみがこの単語を使用していることから、グループ内で意見がかみ合わず、諍いや揉め事が多かったことが読み取れます。

また、筆者の方で確認をしたところ、このグループの頻出語句トップ 50 のまさにトップに「ない」が 22 回ほど使われて入っており、クラス全体の平均使用回数およそ 15.833 回（全部で 95 回）及び学年全体の平均使用回数およそ 11.056 回（全部で 199 回）と比べても際立って多く、実際にこの単語が使われた外在化カードとして、「皆の意見を、まとめられなかった。そして、あまり進まなかった。」（2016 年 10 月 31 日）や「今日は、時間が無いのに、そんなに進まなかった。来週で、仕上げられる？」（2016 年 12 月 9 日）など、物事が上手く進まなかった文脈の中でほとんど使われていました。

さらに、このグループの学びのタイプの「腹が立った」は 17 回となっており、クラス全体の平均選択回数およそ 9.833 回（全部で 59 回）及び学年全体の平均選択回数およそ 5.333 回（全 96 部で回）と比べても突出して多いことが分かります。

一方で、完成という目標に対するメンバー各自の意識が高かったことについては、このグループのがんばり度の平均はおよそ 3.879 となっており、クラス全体の平均およそ 3.709 や学年全体の平均およそ 3.505 と比べて明らかに高い値を示しています。また、その要因として、このグループの「5. かなりよくがんばった」の選択回数は、確かに 24 回となっており、クラス全体の平均選択回数 23 回（全部で 138 回）より若干多い程度でしたが、学年全体の平均選択回数およそ 11.833 回（全部で 213 回）と比べると倍以上の明らかに多い値でしたので、作品の完成に向けてメンバー各自が奮闘したことを、このデータは物語っています。また、社会的評価が一位のグループのがんばり度の平均は 3.718、「5. かなりよくがんばった」の選択回数は 9 回となっており、確かにこのグループの方がどちらも高い値でした。

グループ内での意見調整に苦労したにも関わらず社会的評価が 4 位という好成績を残した要因として、このグループの作品に対するアニメーションの専門家によるコメントの中に「プレゼンにもあった通り、撮影の仕方などが色々と工夫されていて良かったです。」というものが残っていました。ここから、作品の出来栄えの中に観客を十分に魅了するだけ



の工夫が凝らされていたことが、好成績につながったことは確かなようです。

一方でさらに上位に行けなかった要因として、特定の場面に関する設定をグループ内で詰め切れなかったことを挙げていますが、例えば、アニメーションの専門家によるコメントの中には、「惜しかったのは、真犯人が分かる所が伝わりにくかった事。みんなに責められている時に入ってきた友達が、真犯人を連れてきた事がもっと分かりやすく伝わると良かったと思います。」というものも残されており、作品が最も盛り上がる場面を、もう少ししっかりと撮影できていれば、より一層面白い作品に仕上がったかもしれません。

このグループは、少しでも早い段階でグループ内での意見調整を行い、不要な対立を抑えることで、もう一段階上のレベルでの制作活動を行えていれば、さらに高い社会的評価を受けることができる可能性があった惜しい事例と言えます。一方で、グループ内で対立があったからこそ、自分が受け持った仕事をメンバーの誰もが責任を持って行う意識が高まり、それ故に作品の出来栄に少なからず影響を与え、好成績につながった事例とも言えます。

## 6年2組5班 順位：2位

### ◇パンフレット参考情報

最初の話し合いの時は遊んでいて、話し合いができなかったけど、段々、意見が出るようになりました。見所は、カメと少年の心がつながる場面です。場面の移り変わりを、もっと自然にすることが改善点。

### ◇分析結果

グループの個性として、6年生全てでは、学びのタイプの「役割把握・認識の変化」が一番低かったけれど、5班が一番高かった。また、作品が早くできたことと、がんばり度の平均が高いことが挙げられる。この班は、やることが早く、考えを直ぐまとめることができた点良かった。なぜ2位だったかについては、キーワードに「あと」という言葉があり、「次へ、次へ」と考え、常に前向きだったからだと考えられる。

### ◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ずグループ内での役割分担に優れていたことについては、このグループの「3. 役割把握・認識の変化」の選択回数は28回となっており、確かに5種類の選択肢の中で最も多く選ばれていました。また、クラス全体の平均選択回数19.833回（全部で119回）及び学年全体の平均選択回数13.944回（全部で251回）と比べても突出して多い値を示していることから、このグループでは役割分担が円滑に行われていたことは確かなようです。因みにこのグループの指摘通りに、学年全体での「3. 役割把握・認識の変

化」の選択回数は 5 種類の選択肢の中で最も低く、クラス全体でも 2 番目に低い値となっていました。

次に、早い段階で作品を作り上げることができたことについては、例えば筆者の方で確認したところ、このグループの頻出語句トップ 50 には撮影作業の進行状況を如実に表す「枚」という単語が 18 回入っており、実際にこの単語が含まれていた外在化カードの原文を確認したところ、「班、全員で協力したから、300 枚、撮れた。」(2016 年 11 月 11 日)や「今日は、500 枚まで行って、完成まで、あと一歩です。」(2016 年 11 月 16 日)など、毎回、着実に撮影枚数を増やして行った様子が読み取れます。因みに、同単語のクラス全体の平均使用回数は 4 回(全部で 24 回)、学年全体の平均使用回数はおよそ 4.389 回(全部で 79 回)となっており、このグループの方が圧倒的に多く使用していました。

また、作業の進行状況を端的に示す「完成」という単語も、このグループの頻出語句トップ 50 には 13 回ほど使われて入っており、クラス全体の平均使用回数およそ 4.333 回(全部で 26 回)及び学年全体の平均使用回数およそ 3.722 回(全部で 67 回)と比べても非常に多く使われています。この単語が実際に使われていた外在化カードには、「ストーリーは完成し、あとは効果音だけだから、良い作品を作り上げる。」(2016 年 12 月 9 日)という外在化カードが残されており、このカードが記述された日付から判断すれば 12 月上旬には撮影作業を終えており、効果音を付ける作業を除いて作品がほぼ完成していたことが読み取れます。例年、多くのグループが 12 月後半の最後の制作活動時間まで粘りながら、どうにか作品を完成させることが普通ですので、それよりも 2 週間近く早く作品を完成させたこのグループは、極めて稀なケースと言えます。

さらに「完成」という単語が使われていた他の外在化カードの中には、「いい話の構成になり、完成しそう。人物の特徴やコンセプトを詳しく書く。」(2016 年 10 月 21 日)や「全体図が完成したので、ほっとした。」(2016 年 10 月 31 日)などが残されており、このグループは、撮影作業を早い段階で終わることができただけでなく、企画書の作成段階においても、計画通りに順当に終わることができていました。

素早くグループ内での考えをまとめることができたことについては、このグループの頻出語句トップ 50 に確かに「あと」という単語が 10 回ほど使われて入っており、クラス全体の平均使用回数 3.5 回(全部で 21 回)及び学年全体の平均使用回数およそ 3.111 回(全部で 56 回)と比べて、明らかに多い値を示しています。また、実際にこの単語が使われていた外在化カードの原文を確認したところ、「助監督がいなくても、たくさん枚数を撮れた。あと 100 枚。」(2016 年 11 月 16 日)や「撮影を 300 枚=30 秒の半分を行きました。あと 4 時間で良い作品を作れるように、頑張ります。」(2016 年 12 月 2 日)など、先の見通しを持って制作活動を進めることができていたことが読み取れます。

また、このグループのがんばり度の平均は、およそ 3.734 となっており、クラス全体の平均およそ 3.709 よりも若干高く、学年全体の平均およそ 3.505 と比べると明らかに高い値を示していることから、グループ全体として作業を前に進める意思が強かったことが

うかがえます。そのため、これらの要因が社会的評価として 2 位という好成績を収めることにつながったことは容易に想像できます。

ただし、このグループの作品に対するアニメーションの専門家のコメントの中には、「惜しかったのは、カメがアイスを食べたいという気持ちを見せるには、場面が終わるスピードが速すぎた所です。もう少し長く、カメとアイスの吹き出しを見せていれば、カメの行動の理由が見ている人に伝わったと思います。」というものが残っており、撮影作業を迅速に進め過ぎたことが作品の出来栄に影響を与えてしまった部分があったようです。

また、企画段階の序盤では「皆の意見が、バラバラで、一つにまとめることが、できなかったけど、最後には、まとめることが、できました。」(2016 年 10 月 14 日)や「今日は、大体、どんな話なのか、詳しく書けたのが、良かった。でも、話を聞いてくれなかったり、監督も、ふざけていて、助監督の大変さが分かった。」(2016 年 10 月 17 日)などの記述も残っており、必ずしも全ての制作工程を順風満帆に進めることができたわけではなく、他のグループと同様に幾つかの難関を乗り越えながら、その中で役割分担を上手く機能させて行ったようです。

以上から判断して、このグループは、分業化社会の典型例とも言える本職のアニメーション制作と同様に、メンバー各自が高い役割意識を持って、自分のやるべき仕事を的確にこなしていくことで、計画通りに高いレベルの作品を作り上げた事例と言えます。

## 6 年 2 組 6 班 順位：12 位

### ◇パンフレット参考情報

注目して欲しいところは、細かい動きを表せるように、一枚いちまい手書きで描いたこと。登場人物を立体にしたり、平面で撮ったりして、差をつけた。課題として、絵を手書きで描いていたため、最初の顔と最後の顔が変わった。

### ◇分析結果

私達のグループの個性として、他の班と違い絵を手書きで描いたことが挙げられ、そこから「絵」や「描く」というキーワードがすごく多く見られた。最初に撮り方を何度も変えたため、進むのが遅くなってしまった。そのため、「進む」や「スムーズ」というアニメーションに伴う時間関連キーワードも多く見られた。

関係図：「進む」→「ロール」→「疲れる」→「大変」→「完成」→「終わる」。マイナスの言葉も見られたが、この他にも「楽しい」などのプラスの言葉も見つかった。「ケンカ」もあったが、仲が直って順調に進めることができた。

関係図：「スムーズ（＊色々な意味があった）」→「順調」→「描く」→「絵（＊手書きだったから）」→「頑張る」→「撮る」。絵関連の言葉も多い。

なぜその順位になったかの理由として、最初、撮り方を何度も変え、焦った。1 シーン、

1 シーンの枚数が少なく、早く話が変わってしまったため、分かり難くなった。

#### ◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、このグループの作品の種類として手書きのキャラクターを用いたセル・アニメーションに近い紙芝居タイプのものであったことから、確かに「絵」や「描く」という単語が、このグループの頻出語句トップ 50 に入っていました。その上で、「絵」という単語は 11 回使われており、またクラス全体の平均使用回数 5.5 回（全部で 33 回）及び学年全体の平均使用回数およそ 4.333 回（全部で 78 回）と比べても明らかに多い値でした。また、「描く」という単語は 8 回ほど使われており、こちらもクラス全体の平均使用回数 2 回（ランク外の全部で 12 回）及び学年全体の平均使用回数およそ 1.944 回（ランク外の全部で 35 回）と比べても多いことが分かりました。

次に、アニメーション制作に関連した「進む」という単語についても、このグループの頻出語句トップ 50 の中で最も使われた単語となっており、その回数は 21 回を数えていました。クラス全体の平均使用回数 14 回（全部で 84 回）及び学年全体の平均使用回数およそ 9.278 回（全部で 167 回）と比べも明らかに多い値でしたが、その背景には、粘土に比べて格段に手間のかかる手書きのキャラクターを選択した故に、鋭意制作活動を推し進める必要があったことがうかがえます。

実際にこの単語が使われた外在化カードの原文には、「作ったり、描いたり、とても大変でした。でも、進んだので、良かったです。」（2016 年 11 月 4 日）や「順調に進んでいて、あと 5 分の 3、5 分の 2 くらいを撮って行けば、できる。」（2016 年 12 月 9 日）などの記述も残っています。「進む」と関連して、「スムーズ」という単語も 9 回ほど使われており、クラス全体の平均使用回数 3 回（全部で 18 回）及び学年全体の平均使用回数 2 回（ランク外の全部で 36 回）と比べても明らかに多い値を示しています。

一方で、大量のキャラクターを手描きで描く作業に伴い、このグループの頻出語句トップ 50 には「疲れる」という単語が 3 回ほど使われて入っていました。因みに、回数自体が少ないため比較するまでもありませんが、クラス全体の平均使用回数はおおよそ 0.667 回（ランク外の全部で 4 回）、学年全体の平均使用回数はおおよそ 0.444 回（ランク外の全部で 8 回）でした。また、同作業が困難を極めたことを示す「大変」という単語も 6 回ほど使われており、クラス全体の平均使用回数およそ 2.333 回（全部で 14 回）、また学年全体の平均使用回数およそ 2.222 回（ランク外の全部で 40 回）と比べても明らかに多い値でした。

このグループのがんばり度の平均については、おおよそ 4.203 となっており、クラス全体の平均およそ 3.709 及び学年全体の平均およそ 3.505 と比べても際立って高い値を示しており、それだけ手書きで絵を描き続ける作業が相当の労働力を必要としたことがうかがえます。因みに、がんばり度が 4 を超えるグループは、例年、ほとんど見られません。

これだけ仕事量も多く、骨の折れる作業を続けてきたにも関わらず、このグループの気

持ちのタイプの「2. 楽しかった」が 42 回と 8 種類の中で最も多く選択されていました。クラス全体の平均選択回数およそ 33.167 回（全部で 199 回）及び学年全体の平均選択回数およそ 28.333 回（全部で 510 回）のどちらにおいても、最も多く選択されていましたが、それでもこのグループの方が明らかに多く選択しており、グループ内で充実した制作活動を行っていたことが読み取れます。

同様にこのグループは、気持ちのタイプの「3. 面白かった」を 30 回ほど選択しており、クラス全体の平均使用回数およそ 25.167 回（全部で 151 回）及び学年全体の平均使用回数およそ 20.222 回（全部で 364 回）と比べて、こちらでも明らかに多い値を示しています。

さらにこのグループの特徴を示すデータとして、筆者の方で確認をしたところ、このグループの気持ちのタイプの「8. 難しかった」は 3 回しか選ばれておらず、クラス全体の平均選択回数およそ 21.167 回（全部で 127 回）及び学年全体の平均選択回数およそ 22.944 回（全部で 413 回）と比べて、極めて低い値を示していました。これらのデータから、手書きの作業に伴う困難をものともせず、グループが一丸となって作品の完成を目指して邁進していたことがうかがえます。

ただし、制作活動の全てが順風満帆に進んだわけでは決してなく、企画段階においてグループ内で揉め事があったことが、「途中で、班で、いざこざが起きたけれど、最後、皆の意見が一致して、協力できたので、良かった。」（2016 年 10 月 21 日）や「やっとケンカが直って、良かった。」（2016 年 10 月 21 日）など、このグループが書き残した外在化カードから分かります。このような対立を乗り越えた上で、グループが一致団結して苦勞の多い手書きのアニメーションに挑んだことは間違いないようです。

上述のデータが如実に示す通りに、一生懸命に制作活動に励んだにも関わらず、かなり低い社会的評価に留まってしまった要因として、このグループは場面毎の撮影枚数が足りず、話の展開が早すぎたため、理解し難い作品になってしまったと分析しています。この分析を後押しするように、このグループの作品に対するアニメーションの専門家が残したコメントには、「キャラクターが良く動いていて良かったと思いますが、一つの場面を見せる時間が短かったのが残念です。」というものが残っており、登場キャラクターの全てが手書きであったため、コマ数（言い換えればセルの枚数）が極端に少なかった影響が、そのまま個々の場面の表現時間の短さに直結していたことが読み取れます。

このグループが、粘土の代わりに手書きのセル・アニメーションに近いことに挑戦したこと自体、評価に値する部分があります。NAKAHARA アニメーションでは、過去に一度だけ全てのグループで一斉にセル・アニメーションに挑戦したことがありますが、あまりにも大変で、当時、支援をしてもらっていたアニメーション会社が総出で一週間かけて出来上がったセルに色付けを行い、フィルムを現像したという大変な苦勞があったため、これ以降より手軽にできるクレイ・アニメーション制作に移行した経緯があります。

10 年を超える NAKAHARA アニメーションの歴史の中で、このグループはセル・アニメーション制作に近いものを試みた数少ないグループの一つですが、アニメーターにかかる

仕事の負担の比重が、質及び量の双方とも重すぎてしまい、アニメーション制作という仕事を抱える厳しい現実に見事に打ち返されてしまった事例と言えます。一方で、苦勞が多い中でも仕事をし続けることに充実感を感じることができたこのグループは、中原小にてキャリア教育を実施する意義を代弁するような理想的な事例とも言えます。

6年3組1班 順位：8位

#### ◇パンフレット参考情報

課題として、動きのテンポがずれていた。カメラで綺麗に撮れなかった。改善点として、動きのテンポも良く、カメラでも綺麗に撮れていた。

#### ◇分析結果

なぜ8位だったかについては、良かったところとして、皆で見合って、良い悪いを確認し合ったからこそ、映像の質が良かったこと。また、自主的に行動していたからこそ、暇な人が出なかったことが挙げられる。

悪かったところとして、BGMが無かったところだが挙げられるが、なぜなら合うBGMが無かった。また、内容が伝わり難かったところも挙げられる。その背景には、言葉をあまり使わなかったことがある。

この班の良いところとして、コミュニケーションは二重丸で、ケンカが無かったことが挙げられる。資料から「腹が立った」などの言葉が無く、皆コミュニケーションが取れており、皆仲良く楽しくできていた。

資料から読み取ると、役割分担が他の班よりできていたからこそ、ロールを作るテンポが速かった。映像の質にこだわり過ぎたから効果音が少なかったところ。

個人の感想として、皆テンポよく最後までやり遂げた。ケンカが無く友情が深まり、とても良い経験だった。皆、協力して自分の役割を果たしていたのが良かった。皆で工夫してアニメーションを作ることができた。役割分担がしっかりとできて、暇な人も出ず、皆、自分らしく行動していた。

#### ◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ずコミュニケーションがグループ内でしっかりと取れていたことについては、このグループの学びのタイプの「5. コミュニケーションの変化」の選択回数が7回となっており、クラス全体の平均選択回数およそ13.333回（全部80回）及び学年全体の平均選択回数およそ17.833回（全部で321回）と比べて少ない値を示していますが、実際にグループ内で十分に意思疎通が取れており、敢えてこの選択肢を選ばなかったのかもしれない。

上記に関連して、グループ内で諍いや揉め事が無かったことについては、このグループの気持ちのタイプの「6. 腹が立った」は確かに一度も選ばれていませんでした。因みに、この選択肢のクラス全体の平均選択回数はおよそ 3.333 回（全部で 20 回）、学年全体の平均選択回数はおよそ 5.333 回（全部で 96 回）でした。

また、このグループでは、気持ちのタイプの「5. 悲しかった」や「7. つらかった」などの選択肢も一度も選ばれていませんでした。因みに、「5. 悲しかった」のクラス全体の平均選択回数はおよそ 1.667 回（全部で 10 回）、学年全体の平均選択回数はおよそ 2.167 回（全部で 39 回）でした。また、「7. つらかった」のクラス全体の平均選択回数は 4 回（全部で 24 回）、学年全体の平均選択回数はおよそ 5.056 回（全部で 91 回）でした。

グループ内で和気あいあいと制作活動を実施できたことについては、このグループの気持ちのタイプの「2. 楽しかった」は 18 回となっており、8 種類の選択肢の中で最も多く選ばれていました。因みに、この選択肢の学年全体の平均選択回数およそ 28.333 回（全部で 510 回）よりはかなり少ない値ですが、クラス全体の平均選択回数およそ 16.667 回（全部で 100 回）よりは多い値となっていました。

次に、グループ内で円滑に制作活動を進めることができた要因として、役割分担が上手く機能していたことを挙げていますが、このグループの学びのタイプの「3. 役割把握・認識の変化」の選択回数は 12 回となっており、5 種類の選択肢の中で最も多く選ばれていました。因みに、この選択肢の学年全体の平均選択回数 13.944 回（全部で 251 回）よりも若干少ない値でしたが、クラス全体の平均選択回数 7.833 回（全部で 47 回）よりは明らかに多い値となっていました。

グループ内で役割分担が機能することで、実際に目に見えて作業成果として表れ易いのは、撮影フィルムの枚数やロール数ですが、確かにこのグループの頻出語句トップ 50 の中には「ロール」という単語が 5 回ほど使われて入っており、この単語が使われた外在化カードの原文には、「今日は、ロールが 2 個、完成した。この調子で頑張っていきたい。」（2016 年 12 月 5 日）や「今日は、ロールが 4 個ほどできた。全体の 6 割ほどができたので、嬉しかった。」（2016 年 12 月 8 日）など、順調に撮影作業を進めることができた様子が記述されています。因みに、この単語のクラス全体の平均使用回数はおよそ 4.833 回（全部で 29 回）、学年全体の平均使用回数はおよそ 3.0556 回（全部で 55 回）でした。

できるだけ仕事の手が止まるメンバーを出さずに、各自が自主的に行動できたことについては、「みんなで、いつも以上に協力してできた。暇な人も、あまりでなかった。」（2016 年 11 月 30 日）や「今日は、かなり撮影が進んだ。暇人も、あまりでなかった。」（2016 年 12 月 13 日）などの外在化カードの記録が残っていることから判断して、グループ内で仕事の分担を的確に行うことで、文字通りに失業者を出さない工夫をしていたことは明らかかなようです。

役割分担を意識しながら円滑に制作活動を進めることができたにも関わらず、社会的評価が 8 位に留まってしまった要因については、適切なものが無かったため BGM を付けな

かったことを挙げていますが、この点については、クレイ・アニメーション制作に利用しているソフトウェア側の問題も関連しているため、致し方ない面があります。因みに、利用しているソフトウェアには、8種類のBGMしか付属していません。

また、場面説明のための吹き出しなどを多用しなかったことで、内容が伝わり難い面があったことについては、これはこのグループの判断の結果と言えますが、例年、吹き出しを使い過ぎると、逆にアニメーションとしての動的な表現が失われ、作品としての魅力や面白さが半減してしまう傾向が見られます。その上で、このグループは、敢えて言葉に頼らずに映像表現の質にこだわった点については、このグループの作品に対するアニメーションの専門家によるコメントとして、「撮影方法やセットも工夫した感じがよく出ていましたし、社会性のある内容でとてもよかったと思います。」というものが残っており、必ずしも言葉による説明が足りなかった点が、社会的評価に大きく影響を与えたわけではなさそうです。

一方で、このグループの作品に対するアニメーションの専門家による別のコメントとして、「一つコメントするならば、動物たちの深刻さがもっと出せると良かったと思います。」というものも残っており、もう少し作品の内容を深めることができれば、より観客の心に訴えることができた可能性があったことがうかがえます。

また、筆者の方で確認をしたところ、このグループのがんばり度の平均が丁度3.0となっており、クラス全体の平均およそ3.408及び学年全体の平均およそ3.505よりもかなり低い値となっています。その要因の一つとして、このグループでは「5. かなりよくがんばった」が一度も選択されていないことが挙げられます。因みに、この選択肢のクラス全体の平均選択回数およそ6.333回(全部で38回)、学年全体の平均選択回数およそ11.833回(全部で213回)でした。この辺りも上述の専門家のコメントと関連する形で、筆者の推測に過ぎませんが、このグループは粛々と作業を進めることができた一方で、もう少し作品の内容を深めるためのあとひと踏ん張りが利かなかったのかもしれない。

このグループは、誰もがやるべきことを行い、作品としても相応の質のものを作り上げ、内容も社会性を伴い専門家の評価も良かった一方で、もう一歩踏み込んだ内容を織り込めるだけの力をグループ内で発揮できなかった惜しい事例と言えます。

## 6年3組2班 順位：1位

### ◇パンフレット参考情報

最初は、チームワークがバラバラで良いアニメーションができるか不安だった。けれど、最終的にチームワークが良く、仲がより深まった。

### ◇分析結果

学びのタイプの「職業理解の変化」も挙げられ、さらに「ロール」、「失敗」、「難しい」



などの言葉が多かったことから、アニメーションの仕事についてのことが、よく分かった。なぜ上位だったかについては、撮影が上手くできたことが挙げられる。その根拠として、学年全体より「撮影」という言葉を多く使っていた。また、がんばり度は、全体のがんばり度が 3.51 で、この班は 3.72 だっただけでなく、「全く足りなかった」が無かったことも挙げられる。

個人としての感想と反省として、企画書通りに進まないことがあったけれど、よいアニメーションを作れて、良かった。皆、自分の意見を言い過ぎて、まとまらないこともあった。手や背景に何か写ったら直ぐに撮り直したり、クオリティ高く、分かり易く取れたし、1 位を取れたので良かった。仕事にもアニメーションにも非常に満足できた。1 位にもなれて、すごく良かった。反省は、もう少し文字の少ないアニメーションを作りたいかった。なぜなら、その方がアニメーションらしいからだ。班の人を上手くまとめられた。もう少しスムーズに作業をやりたいかった。

#### ◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ずこのグループは、学びのタイプの「4. 職業理解の変化」を 23 回ほど選択しており、5 種類の選択肢の中で最も多く選んでいます。クラス全体の平均選択回数 11.5 回（全部で 69 回）及び学年全体の平均選択回数 13.944 回（全部で 251 回）と比べても突出して多い値となっています。このグループは、それだけ高い職業意識を持ってアニメーション制作に取り組んでいたことが読み取れます。

次に、アニメーション制作に関連するキーワードとして、このグループの頻出語句トップ 50 には「ロール」という単語が 6 回ほど使われて入っており、クラス全体の平均使用回数およそ 4.833 回（全部で 29 回）及び学年全体の平均使用回数およそ 3.056 回（全部で 55 回）よりも多い値となっています。筆者の方で、実際にこの単語が含まれている外在化カードの原文を確認したところ、「今日、撮影が進んだ。3 ロール完成した。すごく大変だったけど、スムーズに進んだ。（2016 年 11 月 30 日）や「今日は、なかなかいい出来のロールが、できたと思った。」（2016 年 12 月 5 日）などの記述が残っており、このグループはクレイ・アニメーション制作の基本となるロール単位による撮影作業を、円滑にしっかりとこなしていたことが分かります。

アニメーション制作に関連するキーワードとして、このグループが分析対象として挙げている「失敗」という単語については、頻出語句トップ 50 に入っているものの 2 回しか使われていませんが、この単語が使われていた外在化カードの原文として、「今日は、3 ロール仕上げた。失敗がないか、慎重にやった。」（2016 年 11 月 30 日）や「今日は、写真を撮りました。失敗が色々あって、大変でした。丁寧に速くやりたい。」（2016 年 12 月 5 日）というものが残っており、これらのカードの文脈から判断して、このグループは細心の注意を払いながら撮影作業を行っていたことが読み取れます。因みに、同単語のクラス全体

の平均使用回数は、およそ 0.333 回（ランク外の全部で 2 回）、学年全体の平均使用回数は、およそ 0.222 回（ランク外の全部で 4 回）でした。

このグループが挙げた「難しい」という単語についても、頻出語句トップ 50 に入っているものの 3 回しか使われていませんが、「今日は、粘土で小物を作った。リンゴの表情を作るのが難しかった。」（2016 年 11 月 21 日）や「今日は、主に小道具と写真を少し撮った。小道具を作るのが楽しかったけど、難しかった。」（2016 年 11 月 21 日）など、素材作りに奮闘した文脈の中で使われていました。因みに、この単語のクラス全体の平均使用回数は 2.833 回（全部で 17 回）、学年全体の平均使用回数は 3.5 回（全部で 63 回）でした。

このグループが、制作活動に奮闘していたことを示す他のデータとしては、筆者の方で確認したところ、このグループの気持ちのタイプの「8. 難しかった」が 20 回となっており、学年全体の平均選択回数およそ 22.944 回（全部で 413 回）よりは少なく、クラス全体の平均選択回数およそ 16.667 回（全部で 100 回）よりは多い値でしたが、8 種類の選択肢の中で最も多く選ばれていました。

制作活動の中でも特に撮影作業に力を入れていた証拠として、このグループの頻出語句トップ 50 には「撮影」という単語が 12 回ほど使われて入っており、クラス全体の平均使用回数およそ 6.667 回（全部で 40 回）及び学年全体の平均使用回数およそ 4.389 回（全部で 79 回）と比べても明らかに多い値となっていました。同様に、このグループは「撮る」という単語を 8 回ほど使っており、クラス全体の平均使用回数 4 回（全部で 24 回）及び学年全体の平均使用回数およそ 6.222 回（全部で 112 回）よりも多い値となっていました。

上映会の際に最も高い社会的評価を受けることができた要因として、間違いなく上述の通りに高い職業意識に基づいて撮影作業に相当の力を入れていたことが挙げられますが、これをさらに裏打ちするデータとして、確かにこのグループのがんばり度の平均はおよそ 3.718 となっており、クラス全体の平均およそ 3.408 及び学年全体の平均およそ 3.505 と比べてもかなり高い値となっていました。

また、確かにがんばり度の「全く足りなかった」という選択肢を一回も選んでいないことから、このグループのメンバー全員が毎回の作業において手を抜かず自分の持てる力をできるだけ発揮したことが、高い評価につながったもう一つの要因として挙げられます。因みに、「全く足りなかった」のクラス全体の平均選択回数はおおよそ 1.833 回（全部で 11 回）、学年全体の平均選択回数はおおよそ 2.722 回（全部で 49 回）となっています。

このグループの作品に対するアニメーションの専門家によるコメントとして、「キャラクターが可愛くて、見ている人にも伝わりやすかったと思います。「結婚式＝ハッピー」と言うのは、見ている人達がとてもイメージしやすい事です。最後の幸せの形を結婚式で表現したのはとても素晴らしいです。」というものが残っており、作品の内容についても、一般の観客のみならず、その道の専門家が高い評価を与えるものでした。

このグループは、グループ内で高い職業意識を持ちながら制作活動にメンバー全員が生懸命に励み、そして常に丁寧な撮影作業を心がけることで、作品の内容も含めて観客を

魅了する作品を作り上げることができた理想的な事例の一つと言えます。

6年3組3班 順位：10位

#### ◇パンフレット参考情報

課題として、手が写った。歩くスピードがバラバラ。改善点として、歩くスピードを遅くして撮り直した。

#### ◇分析結果

「頑張る」12回から、前向きに考えることができたが、「あまり」(5回)という言葉を使っている限り、行動に移せていなかったことが分かる。なぜ10位だったのかについては、キャラクターの特徴が活かせなかったから。また、主題と内容(アニメーション)が合っておらず。何を伝えたいか分からなかったからだ。

全体の反省として、それぞれの役割に責任感が無かった。時間配分ができていなかったから、間に合わなかった。全員が協力できていなかった。

個人の感想として、キャラクターや内容にこだわり過ぎて、進めるのが遅かった。もっとスピードを上げるべきだった。キャラクターの特徴を活かせなかった。最初のスタートが遅かったので、計画を立ててやればよかった。時間配分ができなくて、遅くなってしまったが、いい作品ができたため、良かった。キャラクターの特徴を活かすことができなかった。そして、もっと仕事を早く進めるべきだった。

#### ◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず制作活動を前向きに捉えていたことについては、このグループの頻出語句トップ50には、確かに「頑張る」という単語が12回ほど使われて入っており、クラス全体の平均使用回数およそ6.333回(全部で38回)及び学年全体の平均使用回数およそ8.111回(全部で146回)よりも多い値を示しています。また、この単語が含まれている外在化カードの原文には「今日は、進んで、企画書やBGM、音の調節ができました。今、絵コンテをやっているので、次も、テキパキできるよう頑張ります。」(2016年10月24日)や「今日は、全体的に進めることができたから、次も頑張りたい。そして、皆で協力してできた。」(2016年12月5日)などの記述が残されています。

低い社会的評価に留まってしまった要因として、作品の内容と主題がマッチしていなかった点と、登場するキャラクターの特徴を作品の中で活かしきれなかった点を挙げていますが、改めてこれらの点を筆者の方で確認したところ、例えばこのグループの頻出語句トップ50には、「キャラクター」という単語が3回ほど使われて入っており、実際にこの単語が使われた外在化カードの原文の中には、「今日は、場面を進めた。キャラクターを改良

して、より良い作品になった。」(2016年12月5日)などの記述が見られ、このグループが少なからずキャラクターにこだわりを持っていたことが分かります。

その上で、キャラクターの特徴を活かしきれなかった点については、このグループの作品に対するアニメーションの専門家によるコメントの中に「企画発表の時にも言ったかもしれないませんが、見た目勝負しているキャラクターなので、それをどう活かすかが最大の勝負だと言ったと思いますが、そこが活かせていなかったのは少し残念でした。」という指摘が残されています。

社会的評価が低かった別の要因として、キャラクターの作成にこだわり過ぎて制作活動の時間配分を見誤ってしまったことも挙げていますが、例えばこのグループの頻出語句トップ50の中には「時間」という単語が6回ほど使われて入っており、この単語が含まれる外在化カードには、「今日は、初めて撮影をした。少しずつ動かすことが、大変だった。時間が、とてもかかった。」(2016年11月30日)や「今日は、キャラクターが作れてないなど、遅れていましたが、何とか撮影には、移れました。次の時間も、急いで頑張ります。」(2016年11月30日)など、制作活動に追われる文脈の中でこの単語が使われていることが分かります。

また、このグループの頻出語句トップ50には、確かに「あまり」という単語が5回ほど使われて入っており、実際にこの単語が使われていた外在化カードの原文の中には「今日は、あまり進めることが、できなかったし、協力が足りなかったから、次回は、頑張りたい。集中して、取り組むようにして行きたい。」(2016年10月31日)や「今日は、あまり進んだわけではないけど、あと、何文かで絵コンテが終わるくらいまで、できました。次は、もっと頑張りたいです。」(2016年11月7日)などの記述が見られたことから、個々のメンバーが持つ制作活動を前に進める意思が、具体的な作業成果としてはなかなか結び付かなかったことが読み取れます。

思うように作業成果が伸びてこなかった要因として、グループ内での協力関係を上手く築けなかったことを挙げていますが、例えば、このグループの頻出語句トップ50には、「協力」という単語が11回ほど使われて入っており、クラス全体の平均使用回数4回(全部で24回)、また学年全体の平均使用回数およそ2.778回(全部で50回)と比べてかなり多い値ですが、「今日は、班全体で協力することができなかったから、次は、班で協力したい。」(2016年12月8日)や「今日は、自分の仕事を、しっかりすることができました。協力は、あまりできていなかったと思います。」(2016年12月13日)など、協力関係を築くことができなかった文脈の中で使われたケースも見られました。

また、このグループの学びのタイプの「3. 役割把握・認識の変化」の選択回数が7回となっており、クラス全体の平均選択回数およそ7.833回(全部47回)とほぼ変わりませんでしたが、学年全体の平均選択回数およそ13.944回(全部251回)と比べると明らかに少ない値でしたので、グループ内での役割分担が的確な形では機能していなかったことがうかがわれます。

さらに、このグループの学びのタイプの「コミュニケーションの変化」の選択回数が 5 回となっており、5 種類の選択肢の中で最も少なかっただけでなく、クラス全体の平均選択回数およそ 13.333 回（全部 80 回）及び学年全体の平均選択回数およそ 17.833 回（全部で 321 回）と比べても明らかに少ない値でしたので、グループ内での意思疎通が上手くできていなかったことが推測されます。このことを象徴する外在化カードとして、「上映会を観て、良い作品だと思った。でも、やっぱりチームワークや協力次第で、順位を上げられたと思った。」（2017 年 1 月 16 日）というものも残っております。

観客を虜にするキャラクターを作るとは、確かに高い社会的評価へつながる道の一つですが、一方でそれを作品の中でしっかりと演技させることができなければ、言い換えればまさに英単語の *animate* の意味となる命を与えることができなければ、意味がありません。このグループは、一生懸命にキャラクターを作ることがアニメーション制作の目的ではなく、いかに観客を魅了する形で作り上げたキャラクターをアニメーション作品の中で演じさせることが真の目的であることに気が付くのが遅かった事例と言えます。

#### 6 年 3 組 4 班 順位：12 位

##### ◇パンフレット参考情報

戦う場面のクオリティが高いところを観て欲しい。キャラクターの表情が乏しい。キャラクターを動かすところが難しかった。

##### ◇分析結果

なぜ順位が 12 位だったかについては、順位は 12 位だったにも関わらず、がんばり度が高かった。つまり、自分達の頑張りを過信していた（自分達のがんばり度 3.87 に対して学年全体のがんばり度の平均 3.51）。一方で、良かったところは、「コミュニケーションの変化」が 29 回で、学年全体の平均である約 12 回を上回っていたこと。つまり、班の中でコミュニケーションが上手く取れていたということだ。

学びのタイプの 1 位「コミュニケーションの変化」29 回、2 位「自己肯定傾向の変化」24 回、3 位「職業理解の変化」7 回、4 位「自己発見傾向の変化」4 回、5 位「役割把握・認識の変化」3 回となっており、4 班の合計は 67 回だったのに対して、学年全体の平均は約 88 回だったことから、つまり学んだことが、他の班より少なかった。

アニメーション作りをふり返ってみて、「皆」という言葉が多かった。なぜなら、班の人と協力することが、よくあったからだ。つまり、コミュニケーション能力が高かった。「頑張る」という言葉が多かった。なぜなら、次のアニメーションで終わらそうとすることを目標として定めていたからだ。つまり、その時間中に気が付いた課題を、次に活かそうと心掛けていたということだ。

個人としての感想として、意外と班の人と協力できたので、アニメーション作りをして

良かった。順位が低かったので、もし次があったら、もっとすごいを作りたい。ふり返ってみて、動きのスピードが、あやふやだった。アニメーションのふり返りをして、良かった点と課題が明確になって、良かった。

班の感想として、順位が少し悪かったけれど、皆と協力して、アニメーションを作ることができて、良かった。また、楽しくできた。

#### ◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ずこのグループのがんばり度の平均は確かに 3.871 となっており、クラス全体の平均およそ 3.408 及び学年全体の平均およそ 3.505 と比べて、明らかに高い値を示していました。それ故に、社会的評価の結果を踏また上でこの差を鑑みますと、各メンバーによるグループに対する貢献度を過信していたとする分析は確かに的を射ています。

次に、グループ内でコミュニケーションが円滑に行えていたことについては、このグループの学びのタイプの「コミュニケーションの変化」の選択回数が 29 回となっており、5 種類の選択肢の中で最も多く選ばれているだけでなく、クラス全体の平均選択回数およそ 13.333 回（全部 80 回）、学年全体の平均選択回数およそ 17.833 回（全部で 321 回）と比べても確かに多い値を示していますので、十分な意思疎通がグループ内で取れていたことが読み取れます。

上記の分析と関係する形で、このグループの頻出語句トップ 50の中には「皆」という単語が 10 回ほど使われて入っており、クラス全体の平均使用回数およそ 3.667 回（全部で 22 回）及び学年全体の平均使用回数およそ 7.444 回（全部で 134 回）と比べても明らかに多い値を示しています。また、筆者の方でこの単語が使われている外在化カードの原文を確認したところ、「今日は、約 150 枚でロールを 4 つ作ることができた。班の皆で協力して、撮影することができた。」（2016 年 11 月 30 日）や「今日は、今まで撮影したロールの修正をした。アニメーターがいなくて、大変だったけれど、皆で協力できて、良かった。」（2016 年 12 月 13 日）など、確かにメンバー全員で協力して制作活動にあたった文脈の中でこの単語が使われていました。

その日の作業の中で残った仕事を、必ず次の活動中に仕上げることを心がけたことについては、その根拠として挙げている「頑張る」という単語については、確かにこのグループの頻出語句の中には 9 回使われて入っており、クラス全体の平均使用回数およそ 6.333 回（全部で 38 回）及び学年全体の平均使用回数およそ 8.111 回（全部で 146 回）よりも多い値を示していました。また、この単語が使われていた外在化カードの原文の中には「今日は、撮影がスムーズに進んで、良かった。あとの 2 時間で完成させられるように、皆で頑張りたい。」（2016 年 12 月 5 日）や「今日は、全部で 590 枚、写真を撮ることができた。あと、もう少しで終わるから、皆で協力して、頑張りたい。」（2016 年 12 月 8 日）などの

記述が残っていました。

一方で、社会的評価が低いものに留まってしまった要因の分析と関連して、他では見られない独特の分析アプローチとして学びのタイプの選択回数を比較しています。このグループの選択回数は 67 回となっており、学年全体の平均選択回数 88.111 回(全部で 1586 回)と比べて確かに少ない値となっていますが、前述の通りにクラス毎に外在化カードの記述回数が異なるため、この比較から直接、このグループの方がキャリア教育を通じて学んだことが少なかったと判断するのは早計と言えます。もしこのような分析をするのであれば、外在化カードを記述する機会が平等に与えられていた同じクラスの平均選択回数 57.333 回(全部で 344 回)と比べた方が適切と考えられますが、そもそも学びのタイプの選択回数が、実際に学んだことの量や質に直接関係するわけではありませんので、このような分析自体あまり意味を成しません。

もし別の要因を探るのであれば、例えば筆者の方で確認をしたところ、このグループの学びのタイプの「3. 役割把握・認識の変化」の選択回数は 3 回となっており、クラス全体の平均選択回数 7.833 回(全部で 47 回)及び学年全体の平均選択回数 13.944 回(全部で 251 回)と比べて少ない値を示していることから、グループ内でのコミュニケーションが円滑に取れている一方で、あくまでも筆者の推測に過ぎませんが、メンバー間の役割分担や仕事の割り振りが曖昧になってしまった可能性が考えられます。

このグループの分析には、制作活動の中だけでなく自分達の作品の中にも社会的評価を下げてしまった要因があるとしており、特に登場するキャラクターの動きに問題があったとしています。このグループの作品に対するアニメーションの専門家のコメントの中には、「今のままでは、ただ戦っているだけになってしまいます。何かを伝えるためにはストーリーを考えることが大事です。」というものが残っており、キャラクターの動き以前に、ストーリー自体に難があり、内容面で観客の理解を引き出せなかったことが低い社会的評価につながってしまったものと考えられます。

このグループは、メンバーの誰もが一生懸命に仕事に取り組み、グループ内でのコミュニケーションが円滑に行われた一方で、肝心の作品のストーリーに難があり、その課題に真正面から取り組まないまま作品を完成させてしまった事例の一つと言えます。

## 6 年 3 組 5 班 順位：13 位

### ◇パンフレット参考情報

はげ太が壊れたりして、直すのに苦労した。途中で 5 班の誰かと 3 班の誰かが出ている。もっと音を合わせたかった。

### ◇分析結果

良かったところとして、ちゃんとやっている人はいたこと。皆でアイディアを出して、

行っていた。悪かったところとして、仕事をしない人がいた。ストーリーが早くて読み難い。なぜ 13 位だったかについては、頑張ってやっている人もいたけど、仕事をしていなかったり、他の班に遊びに行っている人もいたから（10 月と 12 月のメンバーの外在化カードより）。また、ケンカをすることが多く、あまり協力できなかった。もっと集中して、協力していれば、面白いアニメーションができたかもしれない。1 位の班と比べて、がんばり度が 2 倍くらい違ったので、あまり仕事の分担や協力ができていなかったことが分かる。

個人の感想として、もう少し皆で協力しできたらよかった。ふざけたりせずに協力したりしていれば、もっと面白いアニメーションが作れたかもしれない。けど、やってみて楽しかったし、大変だった。色々あったけど、楽しかった。あまり役に立てなかったけど、楽しかった。全体の感想として、キャラクターを工夫できて良かった。

#### ◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ずグループ内でアイディアを出し合ったことについては、例えばこのグループの頻出語句トップ 50 の中には「考える」という単語が 6 回ほど使われて入っており、この単語が実際に用いられていた外在化カードの原文を確認したところ「今日は、新しい企画書を考えた。S が書いてくれた。左のところが終わって、E 達は、オバケを考えた。」（2016 年 10 月 31 日）や「今日は、企画書を作ったり、背景を考えたりしました。私は、絵を綺麗に描くようにしました。」（2016 年 11 月 7 日）などの記述が見られたことから、企画段階でキャラクターや背景画に関して、メンバー間で知恵を出し合ったことがうかがえます。因みに、この単語のクラス全体の平均使用回数はおよそ 3.667 回（全部で 22 回）、学年全体の平均使用回数はおよそ 4.611 回（全部で 83 回）でした。

また、上記に関連して登場するキャラクターを工夫できたことについては、筆者の方で確認をしたところ、このグループの頻出語句トップ 50 に「キャラクター」が 5 回ほど使われて入っており、クラス全体の平均使用回数およそ 2.333 回（全部で 14 回）及び学年全体の平均使用回数およそ 2.444 回（全部で 44 回）と比べて多い値を示していることから、このグループは、キャラクターに相当のこだわりを持っていたことがうかがえます。

次に、制作活動中にしっかりと自分の仕事に従事しなかったメンバーが存在したことについては、このグループの頻出語句トップ 50 には、「遊ぶ」という単語が 3 回ほど入っており、この単語が含まれている外在化カードとして「遊んでしまっていた。でも、300 枚、撮れた。」（2016 年 12 月 8 日）や「ちゃんとできたけど、一人だけ遊んでいた人がいて、残念でした。」（2016 年 12 月 13 日）などが残されていることから、これらの記述がなされた 12 月の撮影作業の最も忙しい時期に、十分にその作業に貢献できなかったメンバーが存在していたことを物語っています。因みに、この単語のクラス全体の使用回数の全てをこのグループが使っており、また学年全体の使用回数も 5 回でしたので、その半分以上をこのグループが使っていたことになります。



制作活動に従事しないメンバーがいた影響として、このグループのがんばり度の平均はおよそ 2.444 となっており、クラス全体の平均およそ 3.408 や学年全体の平均およそ 3.505 と比べて、際立って低い値を示しています。また、このグループは、がんばり度の 5 種類の選択肢の内、「1. 全く足りなかった」を 9 回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数およそ 1.833 回（全部で 11 回）及び学年全体の平均選択回数およそ 2.722 回（全部で 49 回）と比べても際立って多いことが分かります。因みに、社会的評価が一位だったグループのがんばり度の平均はおよそ 3.718 となっており、このグループと比べて 2 倍の開きはないものの、かなりの差があります。

制作活動に貢献しないメンバーが存在していたことに関連して、グループ内で仕事の分担や協力ができていなかったという点については、このグループの学びのタイプの「3. 役割把握・認識の変化」の選択回数は 11 回となっており、クラス全体の平均選択回数 7.833 回（全部で 47 回）よりは高く、学年全体の平均選択回数 13.944 回（全部で 251 回）よりは少し低い値を示しており、このデータからだけでは、このグループ内での役割分担が機能していたかどうかの判断がつきません。

そこで、筆者の方でさらに確認をしたところ、例えばこのグループの頻出語句トップ 50 の中には「ちゃんと」という単語が 4 回ほど使われて入っており、この単語が含まれる外在化カードの原文として「今日は、全然、進まなかった。ちゃんと、できるだろうか。」（2016 年 10 月 31 日）や「今日は、主に粘土を作っていた。あまり進まなかったので、次は、ちゃんと進めたい。」（2016 年 12 月 13 日）などの記述が残っていることから、グループとして計画通りに制作活動を進めることができなかったことは明らかなようです。

また、このグループの学びのタイプの「4. 職業理解の変化」は 8 回となっており、クラス全体の平均選択回数 11.5 回（全部で 69 回）及び学年全体の平均選択回数 13.944 回（全部で 251 回）と比べても少ない値となっていることから、このグループは責任ある仕事としてアニメーション制作に取り組み意識が少し足りなかったことが推測されます。

上述した各種要因が低い社会的評価につながったことは間違いないようですが、このグループは、自分達の作品の内容についても、ストーリーの展開が早すぎて、観客の理解を引き出せなかったと分析しています。この点については、このグループの作品に対するアニメーションの専門家によるコメントの中に「しかし、この作品を見た人たちは、はげ太が元の世界に帰るために五つ良い事をしなければならないという事がわかったのでしょうか。見ている人が、内容を理解する前にどんどん進んで行ってしまっていて、何が起きているのかが伝わらなかったと思います。」というものがあり、まさにストーリーの展開に難があったことを指摘するものでした。

以上から判断して、このグループはなかなかグループ内での結束を固められず、そのため労働力の安定的な確保も望めないかなり厳しい状況の中で、自分達の手で一本のオリジナル作品を完成させるという NAKAHARA アニメーションにおけるベースラインとなる目標を達成するために、どうにか形だけでも作品の完成にまでこぎ着けた事例の一つと言え

ます。

6年3組6班 順位：11位

#### ◇パンフレット参考情報

何十回もケンカをして苦勞した。最後に音楽とエンディングが合って良かった。ドラゴン作りが大変だった。目が無かったから、目を入れたかった。

#### ◇分析結果

なぜこの順位になったかについては、それは、自分達が難しいことに挑戦し過ぎてしまったからであろう。だから、2班は「単純、簡単」にプラスして「分かり易い」から1位なのであろう。そのようなことから、6班は順位が低かったのだろう。また、この班はケンカやもめ合い、口論が多く、そのため話の内容がコロコロ変わってしまったため、ものすごく話の内容が分かり難くなってしまった。

一方で、がんばり度について、平均より0.2も高く、とても良かった。しかし、後で考えると、自分達の評価が甘すぎたのかもしれない。

個人の感想として、ケンカばかりしてしまったが、なかなか仲直りができず、最後までケンカしてしまった。けれど、悪い作品にはならなかった。ケンカがとても多かったが、最後には、自分達にとって最高に近い作品ができたような気がした。最終的に意見がまとまったが、その前は、意見が全くまとまらずに、腹が立ったこともあったが、そこそ良い結果だった。この班は、少しケンカ等が多かったが、最終的には、すごいものができて、とても良かったと思います。

#### ◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず難易度の高い作品作りに挑んだことについては、このグループの気持ちのタイプの「8. 難しかった」は27回となっており、8種類の選択肢の中で一番多く選ばれていました。この選択回数は、クラス全体の平均選択回数およそ16.667回（全部で100回）及び学年全体の平均選択回数およそ22.944回（全部で413回）と比べても、明らかに多い値となっていました。また、この選択肢が付された外在化カードとして「今日は、上手く行った。だけど、緊張感が、やばかった。」（2016年11月30日）や「今日は、1ロールで105枚も撮れた。けど、不安。これからどうなるのか。」（2016年12月20日）などの記述が残っており、少なからず緊張感や不安感を持ちながら制作活動に臨んでいたことがうかがえます。

次に、高いレベルの作品作りに挑戦した結果として、グループ内での意見の調整に手間取ったことについては、このグループの頻出語句トップ50の中には、「ケンカ」という単

語が7回ほど使われて入っていました。この単語が含まれる外在化カードの原文として、「今もケンカがあった。次からは、減らして行きたい。」(2016年11月7日)や「今日は、ケンカがあったけど、かなり進んだから、良かった。」(2016年12月8日)などの記述が残されており、グループ内での諍いや揉め事が絶えなかったことが読み取れます。因みに、この単語のクラス全体の使用回数は8回でしたので、このグループがほぼ使っていたことが分かります。また、学年全体の平均使用回数およそ2.056回(全部で37回)よりも、明らかに多い値でした。

上記と関連して、このグループの気持ちのタイプの「6. 腹が立った」が11回ほど選択されており、クラス全体の平均選択回数およそ3.333回(全部で20回)及び学年全体の平均選択回数およそ5.333回(全部で96回)と比べて明らかに多い値を示しており、このデータからもグループ内での揉め事が多かったことが分かります。

一方で、このグループの学びのタイプの「4. 職業理解の変化」は22回となっており、5種類の選択肢の中で最も多く選ばれているだけでなく、クラス全体の平均選択回数11.5回(全部で69回)及び学年全体の平均選択回数13.944回(全部で251回)と比べても際立って多い値を示していることから、このグループのメンバー各自が、高い職業意識を持って毎回の制作活動に励んでいたことが分かります。

また、このグループのがんばり度の平均は、およそ3.604となっており、クラス全体の平均およそ3.408及び学年全体の平均およそ3.505よりも確かに高い値を示していることから、このグループのメンバーの誰もが、何度となく諍いや揉め事に直面したとしても、少しでも良い作品を作ろうと尽力したことが読み取れます。

社会的評価が低いものに留まってしまった要因として、多発した諍いの結果として作品の内容を何度も変更してしまい分かり難いものになってしまったことを挙げていますが、このグループの作品に対するアニメーションの専門家のコメントの中に「けんたとタロウは、村人たちの願いを聞いてドラゴン退治に行って、見事倒して帰ってきたのですから、宝をとって終わるのではなく、村人に感謝される場面が無いと話として合いませんし、見ている人も作品をみてワクワクしたりドキドキしたりできなくなってしまいます。」というものが残っており、まさに作品の内容が観客にとって分かり難いものになってしまった点を指摘しています。

このグループは、作品の内容として現段階での自分達の持つ力量以上の物を作ろうと試みて、あえなく跳ね返されてしまった事例の一つと言えます。一方で、持てる力を振り絞って作った作品だからこそ、たとえ社会的評価が低かったとしても自分達にとって最高に近い作品を作れたという感想が残されています。これは、単なる自己満足によるものではなく、上述のがんばり度のデータにも示されている通りに、半年間に及ぶ厳しい経験乗り越えた事実に基づく率直な気持ちとして捉えることができるものです。

この章では、中原小でのキャリア教育活動を通じて、オリジナルのアニメーション作品を制作した6学年の3クラス18グループの全てのふり返りの結果を検証してきました。今年度の取り組みでは、アニメーション制作専用の部屋に代わって通常の教室を利用した関係で、全体的に制作活動を急ぐ傾向が見られ、上述のふり返りの結果の中にもこのような傾向を如実に示したものがありました。

今年度の新たな取り組みとして、学年全体と各グループの分析データが印刷された資料を児童達全員に事前に配布し、ふり返りの授業に臨む前に分析のあたりをつけてもらうことを行いましたが、比較的ふり返りの結果を簡潔にまとめるグループが多かった背景には、各々の児童が同資料を用いて既に分析を進めていたことが影響したものと推察されます。

特に、同資料上に分析対象項目を直接記述した児童達が多かったため、ふり返りのまとめを行う際に用いた模造紙上に記載された分析対象項目の数が、例年と比べて少ない傾向が見られました。一方で、記載された分析対象項目のほとんどについては、その存在が確認でき、分析対象として選んだ判断についても、第三者の目から見て妥当なものでした。

また、導いたふり返りの結果を手掛かりにしながら、筆者の方で分析対象項目を改めて類推する作業を行いましたが、各グループのどの項目についても、ふり返りの結果と矛盾しない相応しいものを容易に探し出すことができました。

中原小では、ふり返りの授業の中で詳細な分析を行い、いずれかの結論を導くことも仕事のひとつとして捉えており、また導いた結論を第三者が検証しても納得できる形で示すことを併せて求めています。筆者の方で検証してきた通りに、大人であっても難しい論理的な実証活動をどのグループもその重要性を理解し、そして途中で投げ出すことなくしっかりと実践できたことは間違いありません。

さらに、このような分析結果は、学習活動の当事者だからこそ導けるものだと言えます。今年度においても制作活動にまつわる様々なドラマが起き、グループによってはメンバー全員が悲痛の涙をこぼすような大喧嘩をしたところもありましたが、このような悲喜こもごもの経験から得られた生きる力につながる実践的な知見は、そのグループの中にいる者だからこそ探し出すことができ、そしてその価値を見出せるものです。筆者のような外部の研究者が、幾度となく制作活動の現場を観察したとしても、各グループの活動状況やグループ内の雰囲気の全てを、正確に読み取ることは不可能ですので、このような知見をポイントで探り当てることは極めて難しいと言えます。

上映会の席で行われた人気投票による各アニメーション作品に対する社会的評価は、中原小で実施されているキャリア教育における「キャリア」の側の評価となりますが、前述の通りに人気投票の結果がこの教育活動における全ての評価を代弁するものではありません。この章で検証してきましたグループ単位によるふり返りの授業は、制作活動中に起きた様々な出来事や人間関係の変容の中から、どのようなことをグループとして学んだのかを、この教育活動を知らない第三者にも理解してもらえる形で表すことを通じて、

キャリア教育の「教育」の側の評価を児童達自身で行ったものです。

中原小では、「キャリア」側と「教育」側の両評価とも車の両輪の如く欠くことのできないものと捉えており、双方をしっかりとこの教育活動の中に組み込むことで、公教育においてキャリア教育活動を実施する社会的意義と価値を高めることにつながると考えています。今年度の活動においても、本章を通じてキャリア教育の「教育」の側からアニメーション制作を通じたキャリア教育活動を行う社会的意義と価値を、6年生の児童達自身によって十分に示せたはずです。

## 第五章

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、2016 年度に実施された NAKAHARA アニメーションに参加した 79 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 2016 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。

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。

第三章では、学年全体の学習成果を確認するためにアンケート調査を実施し、その結果を分析しました。これまでに NAKAHARA アニメーションを通じて確認された学習成果に関する 16 の質問項目が用意されましたが、その全ての項目において、それぞれの学習成果を認める肯定的な選択肢の合計が、否定的な選択肢の合計よりも、かなり多い傾向が見られました。

また、両者間には、統計的にも有意な差が見られたことから、16 項目の学習成果については、大半の参加児童達はその成果を認めていることが確認できました。第二章では、開花した個々の能力の分類という形を取りましたが、この章では、アンケート調査を通じて学年全体で共有できる学習成果を確認しました。

これまでもほぼ毎年、その年度のキャリア教育活動が終了した時点で、同じ質問項目によるアンケート調査を実施してきましたが、毎回、全ての質問項目において統計的にも有意な差が確認できています。この事実は、学習プログラムとしての NAKAHARA アニメーションの活動が、参加児童達が毎回入れ替わり、担当教師が交代したとしても、常に安定した高い学習成果を残し続けてきた証ともなっています。

第四章では、外在化カードの記録と SAKANA システムを用いて、グループ単位での学習

成果のふり返りの結果を紹介しました。3 クラスの 18 グループが、論理的な実証活動の一環として、自分達を書き記してきた外在化カードの記述内容を手掛かりにして、第三者であっても再検証できるように確たる論拠（具体的なデータ）を挙げながら、それぞれの活動実態に即した独自のふり返りの結果を導きました。

各グループのふり返りの結果については、改めて筆者の方で、その分析プロセスを再確認し、どのようなデータを選択し、そこからいかに結果を導いたかを検証しましたが、先ず各グループのふり返りの結果をまとめた模造紙上に記載された分析対象項目の大半については、該当するデータの存在を筆者の方でも確認することができ、また分析対象として選んだ判断について妥当なものでした。

今年度については、事前に分析作業の一端を児童達に行ってもらった関係で、模造紙上に記載された分析対象項目の数が例年よりも少なかったため、改めて筆者の方で分析対象項目を類推する作業を併せて行いましたが、各グループのふり返りの結果と矛盾しない相応しい分析対象項目を容易に探し出すことができました。

次に、各グループが導いた分析結果については、非常に貴重な知見を含むものが数多く見られました。キャリア教育の「キャリア」側にあたる上映会での社会的評価をしっかりと受け止めた上で、「教育」側の評価として、児童達自身が制作活動全体をふり返し、そこからグループとして学んだことを自分達の手で実証しましたが、分析結果の多くがそのグループに所属している者達だからこそ導き出せるものであり、文字通りに生きる力の向上に結びつく実践的なものでした。

本報告書を締めくくるにあたり、全体のまとめとして、中原小で実施された 2016 年度のキャリア教育活動では、外在化カードを手掛かりにしながら、個々の参加児童の中で、多種多様な能力が発揮され、開花したことが確認できました。また、アンケート調査を通じて、学年全体として共通の学習成果も確認されました。さらに、児童達自身が、自分達の手でグループ単位での学習成果の分析を行いました。そこから導き出された分析結果の多くは、第三者の目から見ても納得できるものでした。

このような異なる分析の視点から、2016 年度のキャリア教育活動の学習成果を紹介してきましたが、どの視点からも十分な学習成果が現れていたことを示しています。それだけ、この活動が中原小に定着していることを物語っており、毎年、参加児童や教師が代わったとしても、着実に高い学習成果を望めるだけの活動実績を積んできた証と言えます。

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、その時々々の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。

今年度についても、学年全体の傾向を配慮した上で、第三者に観てもらうことを意識した作品制作に心掛けることを、例年以上に強調した活動目標が取られました。そして、この目標に沿う形での学習成果が、本報告書の各章にて見られたはずです。

また、アニメーション制作専用の部屋を確保できなかった関係で、撮影機材一式を、毎回、クラス間で移動し、設置し直す必要がありましたが、その際に他のクラスのグループに迷惑をかけてはいけないという方針も徹底され、その影響も学習成果の中に少なからず反映されました。

機材の移動に伴う時間的な制約が厳しい中で、そのことが作品の質や出来栄えに影響した部分があり、さらに上映会での社会的評価にも響いたグループがあったことは否めませんが、一方で、厳しい制約下であっても時間内に作品を完成させ、必ず納期に間に合わせるという意識を高く持った児童達が多く見られたことも、本報告書内で紹介してきました外在化カードの事例から読み取れたはずです。

さらに、筆者が実際に制作現場を足繁く観察している際にも、クラス間の撮影機材の移動は滞りなく行われ、次に撮影作業を行う他のクラスに迷惑をかけてはいけないという意識が、どの児童達の様子からも見られました。このような厳しい状況だからこそ、例年以上に他のグループ（会社）の制作活動に支障をきたすことなく、しっかりと活動時間（さらには納期）を守るという職業意識が培われたことは、間違いありません。

近年、力を入れている試みとして、世界的に活躍する国際審査員を通じて、社会的評価の部分にグローバルな視点を取り入れています。今後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。



## SAKANA システム関連の参考データ

参考までに、第四章にて紹介をした 2016 年度のキャリア教育活動に参加した 6 学年 3 クラスの 18 グループが、グループ単位での振り返りの活動を行った際に用いた SAKANA システムのデータを、下記に掲載します。

### 6 学年全体

#### 頻出語句トップ 50

今日:613 回 する:460 回 できる:302 回 ない:199 回 良い:174 回 進む:167 回 頑張る:146 回 いる:143 回 作る:135 回 皆:134 回 思 う:116 回 撮る:112 回 企画:103 回 行く:102 回 けど:97 回 書:95 回 アニメーション:85 回 考える:83 回 終わる:83 回 枚:79 回 撮影:79 回 絵:78 回 完成:67 回 やる:64 回 いい:63 回 難しい:63 回 たり:60 回 コンテ:58 回 あと:56 回 ロール:55 回 これから:55 回 人:54 回 あま り:53 回 意見:53 回 少し:52 回 進める:51 回 協力:50 回 られる:48 回 さん:48 回 書く:47 回 とても:47 回 ところ:47 回 班:46 回 話:44 回 キャラクター:44 回 次:43 回 しまう:43 回 プレゼンテーション:43 回 撮れる:42 回 そう:42 回

#### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:406 回
2. 自己発見傾向の変化:357 回
5. コミュニケーションの変化:321 回
4. 職業理解の変化:251 回
3. 役割把握・認識の変化:251 回

#### 気持ちのタイプ

2. 楽しかった:510 回
8. 難しかった:413 回
3. 面白かった:364 回
1. うれしかった:189 回
6. 腹が立った:96 回
7. つらかった:91 回
4. 簡単だった:46 回
5. 悲しかった:39 回

#### がんばり度

3. がんばった:345 回
4. よくがんばった:337 回

5. かなりよくがんばった:213 回

2. 少し足りなかった:125 回

1. 全く足りなかった:49 回

平均: 3.50514499532273

## 6 年 1 組

### 頻出語句トップ 50

今日:321 回 する:209 回 できる:111 回 作る:83 回 頑張る:80 回 皆:74 回 企画:73 回 書:66 回 撮る:66 回 良い:64 回 いる:64 回 な い:57 回 思う:45 回 考える:44 回 進む:42 回 行く:41 回 これから:40 回 けど:38 回 プレゼンテーション:33 回 枚:33 回 人:33 回 アニメーション:33 回 終わる:29 回 絵:29 回 発表:29 回 完成:28 回 アドバイス:27 回 書く:27 回 コンテ:26 回 やる:26 回 班:25 回 いい:24 回 な ど:24 回 決める:24 回 粘土:21 回 られる:21 回 難しい:20 回 もっと:20 回 進める:19 回 たり:19 回 ところ:18 回 せる:18 回 さん:18 回 楽しい:18 回 あと:18 回 仕事:18 回 たくさん:17 回 もらう:17 回 色々:16 回 次:16 回

### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:162 回

2. 自己発見傾向の変化:154 回

5. コミュニケーションの変化:121 回

4. 職業理解の変化:97 回

3. 役割把握・認識の変化:85 回

### 気持ちのタイプ

2. 楽しかった:211 回

8. 難しかった:186 回

3. 面白かった:132 回

1. うれしかった:54 回

7. つらかった:23 回

4. 簡単だった:20 回

6. 腹が立った:17 回

5. 悲しかった:7 回

### がんばり度

3. がんばった:184 回

4. よくがんばった:145 回

2. 少し足りなかった:43 回
  5. かなりよくがんばった:37 回
  1. 全く足りなかった:13 回
- 平均: 3.35545023696682

## 6 年 2 組

### 頻出語句トップ 50

する:137 回 今日:111 回 できる:109 回 ない:95 回 進む:84 回 良い:70 回 いる:44 回 思う:40 回 皆:38 回 けど:38 回 話:34 回 絵:33 回 終わる:31 回 ケンカ:28 回 頑張る:28 回 意見:26 回 難しい:26 回 さん:26 回 完成:26 回 枚:24 回 行く:24 回 撮影:24 回 あまり:23 回 し まう:23 回 アニメーション:22 回 撮る:22 回 話し合い:21 回 られる:21 回 あと:21 回 少し:21 回 撮れる:19 回 作る:19 回 コンテ:19 回 と ても:19 回 ところ:19 回 最後:19 回 いい:19 回 スムーズ:18 回 キャラクター:18 回 たり:18 回 分かる:18 回 くる:18 回 作品:17 回 考 え る:17 回 そう:17 回 でも:17 回 やる:16 回 上手い:16 回 班:15 回 伊東:15 回

### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:156 回
2. 自己発見傾向の変化:143 回
5. コミュニケーションの変化:120 回
3. 役割把握・認識の変化:119 回
4. 職業理解の変化:85 回

### 気持ちのタイプ

2. 楽しかった:199 回
3. 面白かった:151 回
8. 難しかった:127 回
1. うれしかった:94 回
6. 腹が立った:59 回
7. つらかった:44 回
5. 悲しかった:22 回
4. 簡単だった:16 回

### がんばり度

5. かなりよくがんばった:138 回
4. よくがんばった:122 回

3. がんばった:83 回
  2. 少し足りなかった:51 回
  1. 全く足りなかった:25 回
- 平均: 3.70883054892601

#### 6 年 3 組

##### 頻出語句トップ 50

今日:181 回 する:114 回 できる:82 回 ない:47 回 進む:41 回 撮影:40 回 良い:40 回 頑張る:38 回 行く:37 回 いる:35 回 作る:33 回 思 う:31 回 アニメーション:30 回 ロール:29 回 企画:26 回 書:25 回 撮る:24 回 協力:24 回 終わる:23 回 たり:23 回 考える:22 回 枚:22 回 皆:22 回 やる:22 回 けど:21 回 とても:20 回 いい:20 回 進める:18 回 次:17 回 あと:17 回 難しい:17 回 絵:16 回 より:16 回 少し:15 回 意 見:15 回 決まる:14 回 あまり:14 回 キャラクター:14 回 上手い:14 回 時間:14 回 大変:13 回 書く:13 回 完成:13 回 粘土:13 回 コン テ:13 回 次回:13 回 人:13 回 しまう:12 回 写真:11 回 そう:10 回

##### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:88 回
5. コミュニケーションの変化:80 回
4. 職業理解の変化:69 回
2. 自己発見傾向の変化:60 回
3. 役割把握・認識の変化:47 回

##### 気持ちのタイプ

2. 楽しかった:100 回
8. 難しかった:100 回
3. 面白かった:81 回
1. うれしかった:41 回
7. つらかった:24 回
6. 腹が立った:20 回
4. 簡単だった:10 回
5. 悲しかった:10 回

##### がんばり度

3. がんばった:78 回
4. よくがんばった:70 回

5. かなりよくがんばった:38 回

2. 少し足りなかった:31 回

1. 全く足りなかった:11 回

平均: 3.40789473684211

#### 6 年 1 組 1 班

##### 頻出語句トップ 50

今日:68 回 する:42 回 できる:33 回 頑張る:26 回 これから:22 回 いる:21 回 良い:20 回  
皆:16 回 作る:16 回 撮る:15 回 難しい:12 回 けど:11 回 アニメーション:11 回 行く:10 回  
進む:10 回 かなり:9 回 たくさん:8 回 次回:8 回 ない:8 回 人:7 回 思う:7 回 考える:7 回  
枚:7 回 アドバイス:7 回 いい:7 回 企画:6 回 進める:6 回 ステージ:6 回 コンピュータ:6 回  
仕事:6 回 アニメーター:6 回 でも:5 回 写真:5 回 撮れ る:5 回 書く:5 回 次:5 回 使う:5 回  
プレゼンテーション:5 回 案:5 回 班:5 回 ロール:5 回 すごい:5 回 発表:5 回 楽しい:5 回 と  
ころ:5 回 書:5 回 けれど:5 回 この:4 回 られる:4 回 決める:4 回

##### 学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:49 回

4. 職業理解の変化:40 回

5. コミュニケーションの変化:35 回

1. 自己肯定傾向の変化:16 回

3. 役割把握・認識の変化:16 回

##### 気持ちのタイプ

8. 難しかった:53 回

2. 楽しかった:53 回

3. 面白かった:40 回

1. うれしかった:4 回

4. 簡単だった:3 回

7. つらかった:2 回

##### がんばり度

4. よくがんばった:39 回

3. がんばった:19 回

5. かなりよくがんばった:19 回

2. 少し足りなかった:1 回

平均: 3.97435897435897

6年1組2班

頻出語句トップ 50

する:48回 今日:44回 できる:24回 企画:20回 皆:19回 書:18回 良い:13回 作る:13回 ない:11回 いる:11回 頑張る:11回 考える:9回 けど:9回 協力:8回 班:8回 行く:7回 終わる:7回 進む:7回 もっと:7回 完成:7回 アニメーション:6回 意見:6回 仕事:6回 られる:6回 まとまる:6回 発表:6回 これから:6回 少し:6回 人:5回 せる:5回 不安:5回 音:5回 進める:5回 ちょっと:5回 感動:5回 やる:5回 どう:5回 ふり:5回 返る:5回 あと:5回 れる:4回 ある:4回 行ける:4回 %:4回 書く:4回 アドバイス:4回 一:4回 あまり:4回 自分:3回 中 間:3回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:45回
2. 自己発見傾向の変化:21回
5. コミュニケーションの変化:15回
3. 役割把握・認識の変化:11回
4. 職業理解の変化:8回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:35回
8. 難しかった:29回
3. 面白かった:11回
6. 腹が立った:8回
7. つらかった:7回
1. うれしかった:7回
5. 悲しかった:5回
4. 簡単だった:4回

がんばり度

3. がんばった:38回
4. よくがんばった:25回
2. 少し足りなかった:7回
1. 全く足りなかった:6回
5. かなりよくがんばった:2回

平均: 3.12820512820513

6年1組3班

頻出語句トップ 50

今日:61回 する:28回 できる:20回 ない:18回 思う:18回 作る:16回 やる:12回 頑張る:11回 進む:11回 撮る:11回 良い:10回 終わる:10回 いる:9回 など:8回 けど:8回 皆:8回 アニメーション:8回 楽しい:7回 小物:7回 いい:7回 アイディア:7回 そう:6回 行く:6回 について:6回 考える:6回 作業:6回 難しい:5回 作り:5回 コンテ:5回 仕事:5回 企画:5回 オープニング:5回 浮かぶ:5回 せる:5回 ところ:5回 まだ:5回 書:5回 決める:4回 もらう:4回 ・:4回 時間:4回 一つ:4回 自分:4回 この:4回 もっと:4回 タイトル:4回 絵:4回 楽しみ:4回 られる:4回 たり:4回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:36回
2. 自己発見傾向の変化:27回
3. 役割把握・認識の変化:12回
4. 職業理解の変化:11回
5. コミュニケーションの変化:7回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:29回
8. 難しかった:22回
3. 面白かった:20回
1. うれしかった:19回
7. つらかった:8回
6. 腹が立った:5回
4. 簡単だった:3回
5. 悲しかった:1回

がんばり度

3. がんばった:28回
4. よくがんばった:25回
2. 少し足りなかった:13回
1. 全く足りなかった:3回

平均: 3.08695652173913

6年1組4班

頻出語句トップ 50

今日:69回 する:29回 企画:21回 書:20回 撮る:19回 できる:17回 頑張る:15回 作る:14回 良い:13回 ない:10回 皆:9回 書く:8回 人:8回 いる:8回 思う:7回 先生:7回 完成:7回 けど:7回 進む:7回 プレゼンテーション:6回 など:6回 絵:6回 次:5回 せる:5回 終わる:5回 あまり:5回 枚:5回 コンテ:5回 行く:4回 方:4回 粘土:4回 見せる:4回 さん:4回 書ける:4回 撮影:4回 カード:4回 大変:4回 BGM:4回 られる:4回 あんまり:3回 動かす:3回 発表:3回 アドバイス:3回 ものすごい:3回 班:3回 色々:3回 話し合い:3回 物語:3回 枚数:3回 決める:3回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:28回
2. 自己発見傾向の変化:20回
3. 役割把握・認識の変化:17回
4. 職業理解の変化:13回
5. コミュニケーションの変化:12回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:34回
3. 面白かった:32回
8. 難しかった:14回
4. 簡単だった:6回
1. うれしかった:4回
6. 腹が立った:1回
5. 悲しかった:1回

がんばり度

3. がんばった:44回
4. よくがんばった:22回
2. 少し足りなかった:6回
5. かなりよくがんばった:5回

平均: 3.33766233766234



6年1組5班

頻出語句トップ 50

今日:49回 する:32回 皆:17回 企画:14回 できる:13回 頑張る:12回 枚:11回 プレゼンテーション:11回 書:11回 いる:10回 行く:9回 良い:8回 考える:8回 音:8回 思う:8回 作る:8回 発表:7回 撮る:7回 決める:6回 ない:6回 アニメーション:6回 完成:6回 作業:6回 何:6回 書く:5回 コンピュータ:5回 描く:5回 など:5回 これから:5回 絵:5回 準備:4回 もらう:4回 もと:4回 終わる:4回 会:4回 リハーサル:4回 大体:4回 315:4回 内容:4回 アドバイス:4回 本番:4回 人:4回 コンテ:4回 中間:4回 一:4回 進む:4回 最初:3回 この:3回 話:3回 言う:3回

学びのタイプ

5. コミュニケーションの変化:33回
2. 自己発見傾向の変化:25回
3. 役割把握・認識の変化:15回
1. 自己肯定傾向の変化:12回
4. 職業理解の変化:11回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:33回
8. 難しかった:31回
3. 面白かった:23回
1. うれしかった:16回
7. つらかった:4回
4. 簡単だった:3回

がんばり度

3. がんばった:37回
4. よくがんばった:16回
2. 少し足りなかった:5回
1. 全く足りなかった:4回
5. かなりよくがんばった:1回

平均: 3.07936507936508

6年1組6班

頻出語句トップ 50

する:30回 今日:30回 作る:16回 撮る:13回 考える:11回 絵:10回 コンテ:9回 人:9回  
秒:8回 枚:7回 粘土:7回 企画:7回 書:7回 背景:6回 プレゼンテーション:5回 発表:5回  
だけ:5回 みる:5回 いる:5回 内容:5回 描く:5回 頑張る:5回 コマ:5回 班:5回 分:5回 決  
める:5回 宇宙:5回 アドバイス:5回 行く:5回 皆:5回 意見:4回 あと:4回 ない:4回 作  
り直す:4回 ロール:4回 たり:4回 できる:4回 たくさ ん:4回 これから:4回 書く:4回 撮  
影:4回 監督:4回 さん:4回 キャラクター:4回 思う:3回 40:3回 コンピュータ:3回 色々:3  
回 ところ:3回 説明:3回

#### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:25回
5. コミュニケーションの変化:19回
4. 職業理解の変化:14回
3. 役割把握・認識の変化:14回
2. 自己発見傾向の変化:12回

#### 気持ちのタイプ

8. 難しかった:37回
2. 楽しかった:27回
3. 面白かった:6回
1. うれしかった:4回
6. 腹が立った:3回
7. つらかった:2回
4. 簡単だった:1回

#### がんばり度

4. よくがんばった:18回
  3. がんばった:18回
  2. 少し足りなかった:11回
  5. かなりよくがんばった:10回
- 平均: 3.47368421052632

#### 6年2組1班

##### 頻出語句トップ 50

する:20回 ない:19回 今日:16回 できる:12回 進む:10回 思う:9回 終わる:8回 良い:8  
回 とても:8回 ところ:8回 難しい:7回 いる:7回 分かる:7回 そう:6回 話:6回 少し:6回

絵:5回 ある:5回 よく:4回 頑張る:4回 より:4回 しまう:4回 話し合い:4回 班:4回 完璧:4回 プレゼンテーション:4回 大体:4回 行く:4回 直す:3回 テキパキ:3回 考える:3回 変:3回 アニメーション:3回 コンテ:3回 よい:3回 撮れる:3回 あまり:3回 撮る:3回 これから:3回 れる:3回 けど:3回 皆:3回 られる:2回 先生:2回 言う:2回 色々:2回 作り:2回 など:2回 次:2回 ストーリー:2回

#### 学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:32回
4. 職業理解の変化:17回
1. 自己肯定傾向の変化:16回
5. コミュニケーションの変化:4回
3. 役割把握・認識の変化:3回

#### 気持ちのタイプ

2. 楽しかった:30回
8. 難しかった:21回
3. 面白かった:13回
1. うれしかった:10回
4. 簡単だった:5回
7. つらかった:4回
6. 腹が立った:2回

#### がんばり度

5. かなりよくがんばった:23回
  4. よくがんばった:19回
  3. がんばった:9回
  2. 少し足りなかった:7回
  1. 全く足りなかった:1回
- 平均: 3.94915254237288

#### 6年2組2班

##### 頻出語句トップ 50

できる:20回 今日:19回 ケンカ:18回 する:16回 良い:14回 進む:12回 けど:11回 ない:9回 さん:8回 思う:7回 今回:7回 撮影:7回 いい:7回 キャラクター:6回 撮れる:6回 I:6回 皆:5回 無い:5回 楽しい:5回 アイディア:5回 ある:4回 感じ:4回 終わる:4回 意見:4

回 仲 良く:4回 そう:4回 出す:4回 話し合い:3回 上手い:3回 作り:3回 一つ:3回 あまり:3回 あと:3回 撮る:3回 分の:3回 最後:3回 いる:3回 続く:3回 すごい:3回 ロール:3回 なれる:2回 新しい:2回 進める:2回 決める:2回 役:2回 つなげる:2回 かなり:2回 し  
まう:2回 分 かる:2回 方:2回

#### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:32回
2. 自己発見傾向の変化:26回
5. コミュニケーションの変化:24回
3. 役割把握・認識の変化:21回
4. 職業理解の変化:10回

#### 気持ちのタイプ

2. 楽しかった:40回
3. 面白かった:35回
8. 難しかった:23回
6. 腹が立った:10回
1. うれしかった:9回
7. つらかった:6回
5. 悲しかった:3回
4. 簡単だった:1回

#### がんばり度

3. がんばった:17回
4. よくがんばった:14回
1. 全く足りなかった:13回
2. 少し足りなかった:11回
5. かなりよくがんばった:11回

平均: 2.98484848484848

#### 6年2組3班

##### 頻出語句トップ 50

する:35回 できる:25回 皆:15回 ない:15回 思う:13回 良い:13回 いる:12回 進む:12回  
最後:10回 考える:10回 難しい:10回 けど:9回 頑張る:9回 しっかり:9回 くる:9回 協  
力:8回 撮影:8回 やる:8回 絵:8回 仕事:8回 作る:7回 完成:7回 アニメーター:7回 い

い:7回 あまり:7回 られる:6回 コンテ:6回 とても:6回 アドバイス:6回 決まる:6回 し  
まう:6回 作品:6回 少し:5回 色々:5回 今日:5回 入れ る:4回 もの:4回 行く:4回 意見:4  
回 ロール:4回 ながら:4回 もらう:4回 だけ:4回 くれる:4回 上手い:4回 でも:4回 楽し  
み:4回 始め る:4回 カメラ:4回 ストーリー:4回

#### 学びのタイプ

- 3. 役割把握・認識の変化:25回
- 1. 自己肯定傾向の変化:21回
- 5. コミュニケーションの変化:18回
- 2. 自己発見傾向の変化:16回
- 4. 職業理解の変化:12回

#### 気持ちのタイプ

- 2. 楽しかった:30回
- 8. 難しかった:21回
- 3. 面白かった:19回
- 6. 腹が立った:18回
- 1. うれしかった:16回
- 7. つらかった:4回
- 4. 簡単だった:4回
- 5. 悲しかった:4回

#### がんばり度

- 4. よくがんばった:26回
  - 5. かなりよくがんばった:22回
  - 3. がんばった:21回
  - 2. 少し足りなかった:11回
  - 1. 全く足りなかった:5回
- 平均: 3.57647058823529

#### 6年2組4班

##### 頻出語句トップ 50

進む:22回 ない:22回 今日:19回 できる:15回 する:13回 意見:9回 しまう:8回 あまり:8  
回 キャラクター:7回 良い:7回 アニメーション:7回 作る:6回 話:6回 対立:5回 いる:5  
回 けど:5回 分かる:5回 ケンカ:5回 よく:4回 難しい:4回 楽しい:4回 監督:4回 ストー

リー:4 回 られる:4 回 進める:4 回 起きる:3 回 新:3 回 人:3 回 一:3 回 面白い:3 回 作れる:3 回 ところ:3 回 一:3 回 時間:3 回 大体:2 回 伊東:2 回 撮影:2 回 皆:2 回 見える:2 回 作品:2 回 使う:2 回 仲良く:2 回 最後:2 回 そう:2 回 変:2 回 K:2 回 アイディア:2 回 背景:2 回 大変:2 回 完成:2 回

#### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:35 回
5. コミュニケーションの変化:32 回
3. 役割把握・認識の変化:21 回
4. 職業理解の変化:18 回
2. 自己発見傾向の変化:18 回

#### 気持ちのタイプ

8. 難しかった:30 回
2. 楽しかった:21 回
3. 面白かった:20 回
6. 腹が立った:17 回
7. つらかった:12 回
5. 悲しかった:10 回
1. うれしかった:10 回
4. 簡単だった:1 回

#### がんばり度

5. かなりよくがんばった:24 回
  4. よくがんばった:22 回
  3. がんばった:11 回
  2. 少し足りなかった:6 回
  1. 全く足りなかった:3 回
- 平均: 3.87878787878788

#### 6年2組5班

##### 頻出語句トップ 50

今日:48回 する:42回 ない:25回 できる:24回 枚:18回 良い:15回 話:13回 いる:13回 完成:13回 終わる:12回 あと:10回 けど:10回 撮る:9回 でも:9回 音:9回 皆:8回 絵:8回 詳しい:8回 300:7回 進む:7回 撮れる:7回 思う:6回 たり:6回 さん:6回 効果:6回 最初:6

回 頑張る:6回 コンテ:6回 付ける:6回 直す:6回 意見:5回 ところ:5回 作品:5回 一:5回  
プレゼンテーション:5回 監督:5回 行く:4回 まとめる:4回 スムーズ:4回 られる:4回  
100:4回 くる:4回 使い方:4回 くれる:4回 上手い:4回 せる:4回 そう:4回 しっかり:4回  
オープニング:4回 少し:4回

#### 学びのタイプ

3. 役割把握・認識の変化:28回
5. コミュニケーションの変化:27回
2. 自己発見傾向の変化:20回
1. 自己肯定傾向の変化:19回
4. 職業理解の変化:13回

#### 気持ちのタイプ

2. 楽しかった:36回
3. 面白かった:34回
8. 難しかった:29回
1. うれしかった:23回
7. つらかった:10回
6. 腹が立った:6回
4. 簡単だった:3回

#### がんばり度

5. かなりよくがんばった:25回
  4. よくがんばった:25回
  3. がんばった:14回
  2. 少し足りなかった:13回
  1. 全く足りなかった:2回
- 平均: 3.73417721518987

#### 6年2組6班

##### 頻出語句トップ 50

進む:21回 良い:13回 できる:13回 絵:11回 する:11回 たり:9回 話し合い:9回 スムーズ:9回 行く:9回 描く:8回 アニメーション:8回 頑張る:7回 大変:6回 さん:6回 進める:6回 ない:5回 皆:5回 話:5回 たくさん:5回 伊東:5回 終わる:4回 思う:4回 この:4回 粘土:4回 いる:4回 今日:4回 少し:4回 撮る:4回 今回:3回 次:3回 やっと:3回 られる:3回

書:3回 せる:3回 班:3回 枚:3回 疲れる:3回 内容:3回 くる:3回 完成:3回 あと:3回 ロール:3回 コンテ:3回 作品:3回 新しい:3回 順調:3回 ずつ:3回 企画:3回 とても:2回 より:2回

#### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:33回
2. 自己発見傾向の変化:31回
3. 役割把握・認識の変化:21回
5. コミュニケーションの変化:15回
4. 職業理解の変化:15回

#### 気持ちのタイプ

2. 楽しかった:42回
3. 面白かった:30回
1. うれしかった:26回
7. つらかった:8回
6. 腹が立った:6回
5. 悲しかった:5回
8. 難しかった:3回
4. 簡単だった:2回

#### がんばり度

5. かなりよくがんばった:33回
4. よくがんばった:16回
3. がんばった:11回
2. 少し足りなかった:3回
1. 全く足りなかった:1回

平均: 4.203125

#### 6年3組1班

##### 頻出語句トップ 50

今日:24回 する:12回 撮影:11回 できる:10回 進む:8回 いる:7回 ない:7回 完成:6回 行く:6回 割:5回 作る:5回 ロール:5回 小物:5回 この:5回 終わる:4回 少し:4回 良い:4回 アニメーション:4回 企画:4回 枚:3回 やる:3回 せる:3回 ほど:3回 調子:3回 書:3回 次回:3回 あまり:3回 全体:3回 頑張る:3回 以上:2回 たり:2回 難しい:2回 新しい:2回



協力:2回 ぐらい:2回 時間:2回 暇:2回 考える:2回 進める:2回 上手い:2回 撮る:2回  
人:2回 順調:2回 次:2回 しまう:2回 皆:2回 より:2回 前:2回 一:2回 そしたら:2回

#### 学びのタイプ

3. 役割把握・認識の変化:12回
2. 自己発見傾向の変化:9回
5. コミュニケーションの変化:7回
1. 自己肯定傾向の変化:6回

#### 気持ちのタイプ

2. 楽しかった:18回
8. 難しかった:10回
1. うれしかった:9回
3. 面白かった:6回
4. 簡単だった:1回

#### がんばり度

3. がんばった:21回
2. 少し足りなかった:5回
4. よくがんばった:5回

平均: 3.0

#### 6年3組2班

##### 頻出語句トップ 50

今日:38回 する:22回 できる:14回 撮影:12回 良い:10回 作る:9回 アニメーション:9回  
行く:9回 ない:9回 撮る:8回 進む:8回 あと:7回 終わる:7回 ところ:7回 考える:7回 思  
う:7回 ロール:6回 頑張る:6回 やる:6回 最後:5回 人:5回 いい:5回 企画:5回 紹介:5回  
書:5回 面白い:5回 けど:4回 上手い:4回 そう:4回 少し:4回 自己:4回 楽しみ:4回 写  
真:3回 アイディア:3回 書く:3回 コンテ:3回 い る:3回 音:3回 絵:3回 結婚:3回 難し  
い:3回 大変:3回 意見:3回 分担:3回 すごい:3回 小物:3回 皆:3回 次:3回 シーン:2回  
色々:2回

#### 学びのタイプ

4. 職業理解の変化:23回
5. コミュニケーションの変化:14回

1. 自己肯定傾向の変化:9 回
2. 自己発見傾向の変化:5 回
3. 役割把握・認識の変化:5 回

#### 気持ちのタイプ

8. 難しかった:20 回
3. 面白かった:20 回
2. 楽しかった:14 回
7. つらかった:6 回
6. 腹が立った:5 回
4. 簡単だった:3 回
1. うれしかった:2 回

#### がんばり度

3. がんばった:14 回
  4. よくがんばった:13 回
  5. かなりよくがんばった:9 回
  2. 少し足りなかった:3 回
- 平均: 3.71794871794872

#### 6年3組3班

##### 頻出語句トップ 50

今日:30 回 できる:27 回 する:22 回 頑張る:12 回 思う:12 回 協力:11 回 進める:11 回 な  
い:10 回 企画:9 回 書:9 回 いる:8 回 撮影:8 回 進む:8 回 次:7 回 より:7 回 アニメーション:7 回 やる:6 回 次回:6 回 時間:6 回 絵:6 回 コンテ:6 回 良い:6 回 行く:5 回 あまり:5 回  
など:5 回 作品:4 回 終わる:4 回 意見:4 回 しまう:4 回 集中:4 回 キャラクター:3 回 たく  
さん:3 回 言う:3 回 遅れる:3 回 清書:3 回 前:3 回 もっ と:3 回 これから:3 回 全体:3 回 書  
く:3 回 音:3 回 BGM:3 回 もと:3 回 作り:3 回 とても:3 回 自分:3 回 大変:3 回 けど:3 回  
皆:3 回 決め る:3 回

#### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:16 回
2. 自己発見傾向の変化:13 回
4. 職業理解の変化:9 回
3. 役割把握・認識の変化:7 回

5. コミュニケーションの変化:5 回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:21 回
3. 面白かった:14 回
8. 難しかった:8 回
7. つらかった:6 回
1. うれしかった:5 回
6. 腹が立った:2 回
4. 簡単だった:1 回

がんばり度

3. がんばった:12 回
  4. よくがんばった:9 回
  5. かなりよくがんばった:9 回
  2. 少し足りなかった:5 回
- 平均: 3.62857142857143

6 年 3 組 4 班

頻出語句トップ 50

今日:31 回 する:24 回 できる:16 回 良い:10 回 皆:10 回 たり:10 回 枚:9 回 頑張る:9 回 ロール:9 回 難しい:8 回 撮影:8 回 写真:7 回 撮る:7 回 思う:6 回 書:5 回 あと:5 回 企画:5 回 キャラクター:5 回 協力:5 回 行く:4 回 とても:4 回 ない:4 回 絵:4 回 600:4 回 もう少し:4 回 色々:4 回 意見:4 回 書く:4 回 内容:4 回 いる:4 回 大変:3 回 音:3 回 自分:3 回 完成:3 回 作る:3 回 最後:3 回 けれど:3 回 楽しい:3 回 粘土:3 回 つなげる:3 回 多い:3 回 10:2 回 描く:2 回 よい:2 回 アニメーション:2 回 出る:2 回 より:2 回 聞く:2 回 次回:2 回 嬉しい:2 回

学びのタイプ

5. コミュニケーションの変化:29 回
1. 自己肯定傾向の変化:24 回
  4. 職業理解の変化:7 回
  2. 自己発見傾向の変化:4 回
  3. 役割把握・認識の変化:3 回

#### 気持ちのタイプ

8. 難しかった:23 回
3. 面白かった:16 回
2. 楽しかった:14 回
1. うれしかった:6 回
4. 簡単だった:3 回
7. つらかった:2 回
6. 腹が立った:1 回

#### がんばり度

3. がんばった:14 回
  4. よくがんばった:13 回
  5. かなりよくがんばった:11 回
  2. 少し足りなかった:1 回
- 平均: 3.87179487179487

#### 6年3組5班

##### 頻出語句トップ 50

する:27 回 今日:19 回 作る:13 回 たり:9 回 できる:9 回 いる:8 回 けど:7 回 進む:6 回 ロール:6 回 考える:6 回 ない:6 回 撮る:6 回 良い:5 回 キャラクター:5 回 いい:5 回 協力:5 回 背景:5 回 思う:5 回 枚:5 回 粘土:5 回 撮れる:4 回 しまう:4 回 頑張る:4 回 ちゃんと:4 回 人:3 回 はげ:3 回 あまり:3 回 時間:3 回 企画:3 回 書:3 回 すごい:3 回 皆:3 回 方:3 回 やる:3 回 終わる:3 回 難しい:3 回 アニメーション:3 回 太:3 回 描く:3 回 絵:3 回 遊ぶ:3 回 新しい:3 回 より:3 回 組:2 回 あと:2 回 コンピュータ:2 回 作り:2 回 作品:2 回 コンテ:2 回 こな いだ:2 回

#### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:19 回
3. 役割把握・認識の変化:11 回
5. コミュニケーションの変化:10 回
4. 職業理解の変化:8 回
2. 自己発見傾向の変化:7 回

#### 気持ちのタイプ

2. 楽しかった:15 回

8. 難しかった:12 回
1. うれしかった:10 回
3. 面白かった:10 回
7. つらかった:5 回
5. 悲しかった:4 回
6. 腹が立った:1 回
4. 簡単だった:1 回

がんばり度

2. 少し足りなかった:10 回
  3. がんばった:10 回
  1. 全く足りなかった:9 回
  4. よくがんばった:6 回
  5. かなりよくがんばった:1 回
- 平均: 2.4444444444444444

6 年 3 組 6 班

頻出語句トップ 50

今日:39 回 行く:13 回 とても:12 回 ない:11 回 決まる:10 回 進む:10 回 する:7 回 いい:7 回 上手い:7 回 ケンカ:7 回 仕事:6 回 できる:6 回 けど:6 回 いる:5 回 アニメーション:5 回 良い:5 回 これから:4 回 頑張る:4 回 話:4 回 考える:4 回 物語:4 回 不安:4 回 スムーズ:4 回 そう:4 回 題名:3 回 やる:3 回 自分:3 回 終わる:3 回 新しい:3 回 意見:3 回 まとまる:3 回 ある:3 回 楽しい:3 回 半分:3 回 けれど:3 回 次:3 回 この:3 回 無い:3 回 何:3 回 アイディア:2 回 人:2 回 あまり:2 回 清書:2 回 粘土:2 回 ジャンル:2 回 監督:2 回 改めて:2 回 普通:2 回 調子:2 回 次回:2 回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:22 回
4. 職業理解の変化:22 回
5. コミュニケーションの変化:15 回
1. 自己肯定傾向の変化:14 回
3. 役割把握・認識の変化:9 回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:27 回

2. 楽しかった:18 回
3. 面白かった:15 回
6. 腹が立った:11 回
1. うれしかった:9 回
5. 悲しかった:6 回
7. つらかった:5 回
4. 簡単だった:1 回

がんばり度

4. よくがんばった:24 回
5. かなりよくがんばった:8 回
2. 少し足りなかった:7 回
3. がんばった:7 回
1. 全く足りなかった:2 回

平均: 3.60416666666667