

# 三鷹市立中原小学校 2020 年度キャリア教育活動における学びの軌跡

2020 年 12 月 22 日

## 第一章

本報告書は、東京都三鷹市立中原小学校にて 2020 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 2020 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 16 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「スタジオピえろ」、「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

2020 年度の NAKAHARA アニメーションには、中原小の 6 学年 3 クラス、113 名の児童達が参加しました。実施期間は、2020 年 9 月上旬からコロナ・ウイルスの影響もあり卒業式直前の 2020 年の 3 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、1 クラスあたり 8 グループ、3 クラスで 24 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、学校全体の児童数の増加に伴い、アニメーション制作専用スタジオを確保することができず、またこれまで何度か利用してきた家庭科室も使うことができなかったことから、6学年の各教室を用いることになりました。

#### ◇スケジュール

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

上記の通常の授業時間枠以外にも、年度によっては、制作段階の中盤以降から、一時間目が始まる前の早朝や昼休み、さらには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。

補足事項として、今年度からの新たな試みとして、本格的なアニメーション作品の制作活動に入る前に、「ロケット物語」という共通課題が全てのグループに対して与えられました。この試みは、支援をしてもらっているアニメーション制作会社の方で用意をした何枚かのロケットの絵を組み合わせて、いかに映像表現としてスムーズにロケットを空に飛ばせるかを目指すことで、コマ撮りアニメーションに慣れてもらうことを狙ったものです。全体で数時間程度の試みですが、出来上がった段階で、それぞれのグループの作品を披露し合い、そして人気投票も行われました。

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、たくさん的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>・これからのはじめをふまえて、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> </ul>
	9		<ul style="list-style-type: none"> <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>
	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> <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> </ul>
	15	企画の見直しをしよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> </ul>
	16		
	17	絵コンテ作り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・これまでの企画書をもとに、絵コンテを作成する。（ス</li> </ul>

	18		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。)
制作段階	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		・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。
	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…全体の進行管理および作業日誌をつける。
	22		・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。
	23	クレイタウンを使ってアニメーションを描こう 3・4	・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。
	24		・撮影…クレイタウンを活用し、撮影する。
	25	クレイタウンを使ってアニメーションを描こう 5・6	・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。
	26		・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。
	27	クレイタウンを使ってアニメーションを描こう 7・8	・完成前の作品を、クラス内で発表し合い、相互評価を行う。
	28		・そこで得たアドバイスをもとに修正を加え、より良い作品に仕上げる。 ・専門家からアドバイスを得る。
	29	試作版上映会	・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。
	30		
事後授業	31	アドバイスを生かして修正しよう 1・2	・試作版上映会でのアドバイスをもとに、最終的な修正を加えたり、発表の練習をしたりする。
	32		
	33	アドバイスを生かして修正しよう 3・4	
	34		
事後授業	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。 ・各作品に対して専門家から批評を頂く。 ・人気投票を行い、その結果を後日公表する。
	36		
	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		

段階		・第1時との変化に気づく。
	39	グループとしての 振り返り
	40	・これまでの付箋をふり返り、何を学んだか考える。 ・ふり返り発表会を通じて、学年（あるいはクラス）全體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ます。

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

#### ◇制作機材

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

因みに、現在使用しているWebカメラは120万画素（静止画300万画素）のものです。より画素数が高いものも市場にはありますが、撮影した映像を編集するソフトウェア（クレイ・タウン）が対応する解像度がSD画質（640×480）ですので、画素数が高いものを

用意したとしても、その性能を活かし切れないというジレンマがあります。

クレイ・アニメーション制作に必要とする材料については、各グループに対して、市販の8色入り粘土1パックが配られ、この他に背景画を描くための画用紙やマジックなどが用意されています。その他の材料については、各グループの判断により自分達で集めることが原則となっており、例えば撮影セット用のダンボールや各種演出効果用の毛糸や綿などの素材は、児童達自身で集めてくることになります。

一方で、あくまでもオリジナルの作品にこだわりますので、例えば有名なキャラクターの人形やフィギュアなどの既製品を、そのまま撮影に用いることは禁じられています。また、敢えて粘土を用いないで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）数が多くなるほど、ロールをつなぎ合わせる編集作業に手間がかかることも事実ですが、上記のようなリスクを減らせるだけでなく、より動きのある豊かな表現が望めるメリットもあります。

#### ◇制作体制

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

#### 1. 監督

アニメーション制作全般の総指揮を担い、作品内容及び制作進行に関する決定権を持ちます。具体的には、企画書及び絵コンテの内容の決定から、制作進行時にはグループ内の適切な人材配置（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えます。

## 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るかねない問題（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、制作活動中に入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なうことは、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、同じことを皆で行な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、観客や専門家がその内容を理解できず、首

を傾げてしまうような作品に対しては、かなり厳しい社会的評価の洗礼を受けることになります。

上映会では、完成した全ての作品が披露されますが、テレビ番組の視聴率と同様に、各作品に対して、観客として招いた保護者や専門家、そして児童達自身（自分達のグループ以外の作品を選ぶことが条件）による人気投票が行われ、その投票結果が公表されます。

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

#### ◇制作進行

仕事の進め方については、各作業工程の節目として厳守すべき納期と教師による作業進行の確認がありますが、基本的に各作業工程内の進め方については、全てそのグループ次第としています。勿論、作業工程自体は、本職のアニメーション制作に準じたものですので、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されます。

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なうことが期待されています。

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

#### ◇教師の立ち位置

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

その道の専門家からアニメーション制作に関する知見を借りてきた方が、より実践に即した学習プログラムを組むことが望めます。

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

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

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

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

制作活動の期間中の教師は、涉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います。

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づつ異なりますが、1分でも納期を過ぎれば、社会的責任を果たせなかつたとして、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、涉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指導を、外部の専門家に対して要求することは、明らかに求め過ぎと言えます。ここでも餅は餅屋の諺ではありませんが、このような仕事こそ、教師の出番となります。

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

例えば、今年度についても、出来上がった作品を第三者に観てもらうことを、これまで以上に意識しながら制作活動に励むことを期待して、企画段階からより一層の厳しいプロフェッショナルとしての批評を専門家にお願いしました。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、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されます。

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、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收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ひありません。

### ◇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、今年度に実施された 7 種類の社会的評価の機会は、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たいながら、できるだけ児童達の認知発達段階に合わせる形で、批評を行ってもらっています。

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

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

### 3. 試作版上映会

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

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

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

大半のグループでは、試作版上映会を通じて得られた社会的評価の情報に基づいて、自分達の作品をどう改善できるのか入念に検討した上で、完成版上映会までの残りの期間内に、具体的な形で自分達の作品の修正作業に努めることになります。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、三学期の上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、児童達にとって晴れの舞台となります。

全ての作品が上映された直後に、観客、専門家及び来賓は、それぞれ気に入った一作品に対して投票を行います。そして、後日、人気投票の結果に基づいたランキングが発表さ

れます。特に、ランキングの上位 6 作品については、後述する三鷹市が主催するインディーズ・アニメーション・フェスティバルへの特別招待作品として、より大きなイベント会場にて上映される栄誉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。このような厳しい現実をしっかりと受け止めることができるようになることも、上述した生きる力の一つとして、中原小で実施されているキャリア教育活動では重視しています。因みに、もし下位のランキングになってしまったとしても、後述するふり返り発表会にて挽回する余地が残されています。

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

## 5. ふり返り発表会

キャリア教育の「キャリア」の部分の社会的評価については、上記の企画発表会や試作版上映会、そして完成版上映会などを通じて、例年、かなり厳しい評価が観客及び専門家という第三者によって下されますが、中原小で実施されているキャリア教育活動では、そこでの評価で全てが終わるわけではなく、「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、ふり返り発表会の場で、綿密な分析に基づく優れた自己評価の結果を紹介できれば、少なくとも他のグループの児童達や担任の先生方から称賛の拍手を得られます。そして、何よりも自分達自身の中で、大事を成した達成感や到達感を改めて感じることができるはずです。

一方で、完成版上映会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、ふり返り発表会の際に、精度や納得度の低い分析に基づく自己評価を発表すれば、他のグループから失笑され、完成版上映会で得られた栄誉も失われてしまいます。

## 6. 追加上映会

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

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

インディーズ・アニメーション・フェスティバル

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

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

#### ◇国際化

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

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

また、同氏は、UNESCO が推進する「Education for Sustainable Development：持続可能な開発のための教育」の支援活動を積極的に行っており、下記のような UNESCO Salon Video Competition を主宰し、世界中から若者が制作した映像表現を募集しています。その背景として、Education for Sustainable Development が目指すところの地球環境に優しい新たな経済システムの一翼として、アニメーション制作を含むメディア・コンテンツ産業に従事する若手クリエー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 Koshipasharin 氏に視聴してもらいました。さらに、同氏が設立した North Star Studio の若手アニメーターの方々にも視聴してもらい、気に入った作品を選んでもらいました。

#### ◇アニメーション制作を継続する意義

ここで、NAKAHARA アニメーションに関して常に問われる質問に対して、先に答えておきます。その問い合わせ、「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。この問い合わせ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つたからです。

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

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

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

#### ◇本報告書の構成

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

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

最後に、2020 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、 $7.5 \times 5\text{cm}$ 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苅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 と呼んでいますが、「学びのタイプ」は、外在化カードの記述内容が、どのような学習内容を含むものであったのかを分類するために設けられています。その選択肢として、『1. 自己肯定傾向の変化』、

『2. 自己発見傾向の変化』、『3. 役割把握・認識の変化』、『4. 職業理解の変化』、『5. コミュニケーションの変化』の 5つがあり、児童達は、一度に 2つまで選ぶことができます。

「気持ちのタイプ」は、外在化カードを記述した時点での感情の状態を分類するためのものです。その選択肢として、『1. うれしかった』、『2. 楽しかった』、『3. 面白かった』、『4. 簡単だった』、『5. 悲しかった』、『6. 腹が立った』、『7. つらかった』、『8. 難しかった』の 8つの選択肢があり、同時に 2つまで選ぶことができます。

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

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

2020 年度のキャリア教育活動では、3 クラス 113 名の参加児童が、およそ 2700 枚の外在化カードを記述していますが、その全てを筆者の方で確認した上で、本報告書の分析対象としています。

## 第二章

この章では、NAKAHARA アニメーションの活動中に記述された外在化カードの記録に基づいて、参加児童達の中でその開花や発揮が見られた多様な能力を紹介します。これまでの報告書の中でも、制作活動の実践の現場に即しながら、様々な能力を紹介してきましたが、それらの能力の列挙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いましたが、7年前の報告書から、状況や時間軸に沿うことにこだわらず、三鷹市が掲げるキャリア教育に求める7つの能力を中心据えながらも、制作活動中に発揮が見られた各種能力を、主観的に列挙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つたさらに多くの能力が見られたことは間違いません。

また、外在化カードに記されていながらも、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はなく、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 連鎖的にアイディアを創出する能力
- 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、その時々の作業状況において、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ィ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もありません。そのため、聞き手に納得してもらえる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ィアを主張しなければ、話し合い 자체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ィ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 連鎖的にアイディアを創出する能力」と関連して、自分一人のアイディ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ィ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。このようなアイディアの連鎖を生みだすためにも、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、自分達のグループの作品の題材を決める際に、グループの他のメンバー達に対して、しっかりと自分の意見を伝えることができたことが示されています。特に、この事例のように建設的に物事が前に進む形で自分の意見が有効に活用されれば、学びのタイプ及び気持ちのタイプの選択結果から読み取れるように、それだけ自分自身に対する自己肯定感も上がりますし、気分的にも良いものです。

### 1.1.1

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-07, コース: 6-3-20-10-07

グループ: 6-3-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、自分で意見を出したり、粗筋が、大体、決まったりで、順調でした。

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: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.1.2 及び 1.1.3 の事例は、同じグループの助監督役と監督役の児童達が同じ日に記した外在化カードですが、アニメーション制作の専門家に対するプレゼンテーションの日が迫る中、後述します「5. 計画実行能力」の「5.4. グループとして仕事を貫徹する能力」とも関連して、グループとして企画書をまとめ切ることができずに口論になってしまったことが読み取れます。しかし、このままメンバー同士で分裂してしまうことを避けるために、1.1.2 の事例のように、敢えてグループ全体を鼓舞することを意図した意見を出すことで、グループとしての意識を高めることに成功しただけでなく、1.1.3 の事例が示すように、より良い粗筋を考え出すことにも成功したことが示されています。このような意見を出し難い状況においてこそ、この「自分の意見を主張する能力」の発揮が求められるものです。

### 1.1.2

クラス: 6-3, 日付: 2020-11-05, コース: 6-3-20-11-05

グループ: 6-3-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、言い争いが、とても多かったです。企画書も、できませんでした。やってみよう、という案を挙げたら、皆、賛成してくれました。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

### 1.1.3

クラス: 6-3, 日付: 2020-11-05, コース: 6-3-20-11-05

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、プレゼンテーションの原稿を作る回でしたが、企画の変更ばかりして、原稿に手を付けられませんでした。でも、その分、もっといい粗筋ができ、皆のイメージも揃ったと思います。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 1. うれしかった

がんばり度: 3. がんばった

1.1.4 の事例は、NAKAHARA アニメーションの活動の初期段階で書き残された外在化カードですが、本格的なアニメーション制作に挑むにあたり、グループ内でどのようにこの活動を進めて行けばよいのかを感覚的に掴みながら、その中でいかに自分の意見を出して行くかを思案したことが読み取れます。それぞれの活動内容や状況に応じて、意見の出し方や表現方法を変えることができれば、それだけ他の人達からの同意や理解を得やすくなることは言うまでもありません。

#### 1.1.4

クラス: 6-1, 日付: 2020-09-26, コース: 6-1-20-09-26

グループ: 6-1-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 考えが、少しまとまったので、この次は、もっと、意見を出したいです。  
少しやり方も分かってきたので、次も、この調子でやりたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.1.5 及び 1.1.6 の事例は、どちらも同じグループの助監督役の児童によって短い期間の間に連続して記された外在化カードですが、グループ活動が本格化する中で、いかに自分の意見を主張するか、あるいは後述します「1.5. 他者の意見を聞く能力」を發揮して、他のメンバー達の意見に耳を傾けるかで大きな変化があったことが読み取れます。1.1.5 の事例からは、自己主張が強すぎたためにグループ全体に迷惑をかけてしまったことが記されており、1.1.6 の事例には、前回の状況を省みて、他のメンバー達の意見にも耳を傾けることができたことが記されています。たとえどれだけ自分の意見が優れたものであったとしても、相手の理解の許容範囲を超てしまっては、この「自分の意見を主張する能力」を活かし切れないことになります。そこで、相手を思いやることが、結局はこの能力を存分に活かすことにつながることを、これらの事例は示しています。

#### 1.1.5

クラス: 6-1, 日付: 2020-10-15, コース: 6-1-20-10-15

グループ: 6-1-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 自分の主張が、激しくて、周りに迷惑をかけてしまったと感じ、思った。

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: 1. 全く足りなかった

#### 1.1.6

クラス: 6-1, 日付: 2020-10-22, コース: 6-1-20-10-22

グループ: 6-1-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、相手に寄り添って、アニメーションを決めたり、相談できたと思うから、次も、そうしたいと思った。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 3. 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、アニメーション制作の専門家に対して、自分達の企画したストーリーや考案したキャラクターを、一生懸命にアピールすることが挙げられます。

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

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

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

下記の 1.2.1 及び 1.2.2 の事例には、アニメーション制作の専門家に対するプレゼンテーションに際して、事前にできるだけの確認と準備を進めていたことが記されています。自分達の企画案に対して、専門家がどのような反応を示すのか予測できない以上、1.2.1 の事例のように、専門家から色々な質問をされたとしても、細かなところまで説明ができよう

に自分達の企画案を仕上げておくことが望れます。そして、1.2.2 の事例のように、普段の学習活動と同様に何度も復習をすることで、プレゼンテーションの精度を上げるだけでなく、自分達の企画内容に対する理解をグループ内で深めて行くことも大切です。もし自分達の企画をしっかりと練り上げるところまで至らずに、見切り発車で撮影作業を始めてしましますと、途中で各シーンをどのように表現したらよいのか迷い、そのことが起因してグループ内で諍いが起きてしまいがちです。

### 1.2.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-10-20, コース: 6-1-20-10-20-01

グループ: 6-1-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、どんな物語かを、細かいところまで決めようとなり、それが進んできたから、良かった。5、6 時間目のプレゼンテーションでは、頑張りたい。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

### 1.2.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-10-20, コース: 6-1-20-10-20-01

グループ: 6-1-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、内容の復習みたいな感じでやりました。5、6 時間目の発表会で、伝えたいことを、全て伝えられるように、したいです。

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

1.2.3 の事例には、企画発表会において、想定していた以上に上手くプレゼンテーションを行えたことが記されています。一方で、後述します「6. 課題解決能力」の「6.1. 自分が受け持つ責任を覚悟する能力」及び「7. 職業理解能力」の「7.4. 現実感を持って臨む能力」と関連する形で、プレゼンテーションはあくまでもアニメーション制作における通過点の一つにしか過ぎず、アニメーターとしてこれから行う本格的な作業こそが本番であることを強く再認識したことが、この事例から読み取れます。

### 1.2.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-10-20, コース: 6-1-20-10-20-02

グループ: 6-1-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 5、6 時間目の発表は、意外と上手く行ったと思います。でも、これから

が本番だと思って、頑張ります。「インパクト」、「粗筋」を、よく考えて、できるようにしたいです。

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: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.2.4 の事例には、キャリア教育活動の一環としてアニメーション制作を実施する意義とつながる形で、観客に観てもらえる作品を作る意識を持って、プレゼンテーション用の原稿を用意したことが記されています。それぞれのグループにとって、自分達のアニメーション作品の企画案を立てる際に、先ずはアニメーション制作の専門家の理解を得ることが第一閥門となりますが、そこでお終いではなく、その先にある本当の閥門を企画段階から意識してプレゼンテーションを行えるかどうかは、結局、専門家の理解を得ることにつながるはずです。例えば、その企画内容が、専門家個人としては苦手なジャンルであったとしても、明らかに内容自体が観客の目を引くものであれば、その企画案に対して GO サインを出すはずです。

#### 1.2.4

クラス: 6-3, 日付: 2020-11-05, コース: 6-3-20-11-05

グループ: 6-3-G, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、皆に伝わるようなプレゼンテーションの原稿を作成しました。皆で考えたり、工夫などを見つけました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 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のですが、複数のメンバーで一本の作品と一緒に作る以上、このグループとしての強みを最大限に活かすのであれば、効率的な労働力の投下を実現する方向で、メンバー全員を導くことが求められます。

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

運動会や文化祭など様々な学校行事を通じて、これまでにもリーダーシップの發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えに対しても、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、1.3.2 及び 1.3.3 の事例は、どれも監督役の同じ児童が記した外在化カードですが、上述しました通りに責任ある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、監督としてどのように他のメンバー達に対して振る舞えばよいのか、またいかに指示を出せばよいのかについて、少なからず迷ったことが読み取れます。毎年、これらの事例のように多くの監督役の児童達が、制作活動の期間中に幾度となく頭を抱えながら「グループを導く能力」を身に付けて行く様子が見られます。

### 1.3.1

クラス: 6-2, 日付: 2020-11-04, コース: 6-2-20-11-04

グループ: 6-2-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今回は、グループをまとめる大変さについて、よく分かった。どうすれば積極的に参加してくれるか考えようと思う。

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: 3. がんばった

### 1.3.2

クラス: 6-2, 日付: 2020-11-14, コース: 6-2-20-11-14

グループ: 6-2-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、たくさん声を出したが、課題点について、少し考えることが、できた。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

### 1.3.3

クラス: 6-2, 日付: 2020-12-22, コース: 6-2-20-12-22

グループ: 6-2-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今回は、仕事を、皆に振ることが、できた。もう少し上手く指示できるように、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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

下記の 1.3.4 及び 1.3.5 の事例は、どちらも同じグループに所属する助監督役と監督役の児童達が書き残した外在化カードですが、1.3.4 の事例には、後述します「4. 役割把握・認識能力」の「4.7. 状況に応じた人材の最適化を図る能力」とも関連して、撮影作業を進めて行く中で、メンバー全員に対して的確な形で仕事を配分するだけでなく、それぞれの作業に集中して取り組める環境を整えるなど、助監督の目から見ても監督の名に相応しい見事な采配ぶりが記されています。

1.3.5 の事例は、上記の卓越したリーダーシップを発揮した監督役の児童が、NAKAHARA アニメーションの活動の最終盤に書き残したものですが、毎回の作業時間の中で、それぞれのメンバーができるだけの力を発揮してもらうために、細心の気遣いをし続けたことが読み取れます。さりとて、毎回カメラのシャッターを押していくかどうかなど、それぞれの役割に応じて判断すべき子細なところまで全て監督に頼るのも確かに考え方です。頼られる監督の側にしてみますと、後述します「4. 役割把握・認識能力」の「4.5. 不条理な仕事を引き受ける能力」とも関連して、それだけ多くの仕事をこなす必要があり、精神的な負担もかなり大きかったはずです。

### 1.3.4

クラス: 6-2, 日付: 2020-12-22, コース: 6-2-20-12-22

グループ: 6-2-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 監督が、皆に仕事をくれたから、ヒマになることなく、仕事を、淡々とこなせた。時間を忘れる程、集中していたので、良かったと思う。次も、時間を見ながら、アニメーションを進められるように、したい。

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: 5. かなりよくがんばった

### 1.3.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-03-01, コース: 6-2-21-03-01

グループ: 6-2-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 良かったこと。期限内に作り終わったのが、良かったと思う。朝川さんも、ほめてくれたし、それは、C班の強みだと思う。また、途中から撮影のスピードが上がったのが、良かったと思う。悪かったこと。カメラマン、アニメーターに、最後の方、仕事を、あげられなかつたことを反省したいです。二人が、おしゃべりしていたのも、そのせいだし、反省したいです。辛かったこと。「監督」、「ねえ監督」、「押すよ?ねえ、いいの?監督」と言われ続けるのは、つらかった。頼ってくれるのは、嬉しいけど、少しほ、自分達で考えて欲しかった。

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: 5. かなりよくがんばった

### 1.4 他者を説得する能力

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

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

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

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

納得を引き出せない他の例としては、企画の一本化の際にメンバー全員を唸らせるだけ

のストーリーが存在しなかったため、妥協策として複数のストーリーを一つに混ぜ合わせてしまうことが、度々、行われます。

例えば、Science Fiction ベースの物語にメルヘン風のキャラクターを組み合わせ、さらにはその表現手法としてコメディを選択するなど、全く異なる世界観やコンセプトが混在する企画を立ててしまった場合、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いだけでなく、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、1.4.2、1.4.3 及び 1.4.4 の事例は、全て同じ日の同じグループの監督役、助監督役、アニメーター役及び編集役の児童達が記した外在化カードです。例年、他のメンバー達を十分に納得させることができるだけの意見が出なかった場合に、往々にして誰もが押し黙ってしまうことがよく起きますが、これらの事例はそれとは正反対に各メンバーが前述しました「1.1. 自分の意見を主張する能力」を発揮し過ぎてしまい、相手の意見に一切耳を貸さずに自己主張を繰り返すことで、感情的にもエスカレートしてしまい、メンバー同士がそれぞれ対立するという八方塞がりの状態に陥ってしまったことが示されています。

このような状態を招いた背景として、これまでどの児童達も本格的なアニメーション制作の経験がほとんど無いため、どのような意見を挙げたとしても、他のメンバー達を説得し切るだけの十分な根拠を出せないことが挙げられます。残念ながら、経験が無いことは埋めようがありませんので、後述します「2. 情報収集・探索能力」の「2.1. 他者の優れた点を認める能力」とも関連して、テレビ放送されているどれでも好きなアニメーション作品を録画して、作品の内容に注目する代わりに、どのようなストーリー展開になっているのか、それぞれのシーンはどのように表現されているのかに注目しながら、何度か繰り返して観ることを児童達に勧めています。ただ、なかなかそこから得られた知見に基づいて、他のメンバー達を説得するところまで自分の意見を洗練化させることは難しいようです。

一方で、今後、教室内でもインターネットに接続したタブレットが自由に使えるようになって行くことで、YouTube などの動画サイトから参考となる情報を探し出し、言葉では説明し難いものであったとしても映像表現として、他のメンバー達の説得に際して積極的に活用して行けるものと予想されます。

#### 1.4.1

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-29, コース: 6-3-20-10-29

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 話し合いに、色んな人と揉めた。自分の中でパニックだった。何をしたら、意見がまとまるか、話し合いが成り立つかを考えると、イライラしてきて、しまった。

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: 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

#### 1.4.2

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-29, コース: 6-3-20-10-29

グループ: 6-3-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、全然、話が、かみ合わなくて、一つに、まとまりませんでした。

泣いてしまう子もいたりして、一人でブツブツ話している子も、いたりして、一つも進むことが無かったです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 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: 3. がんばった

#### 1.4.3

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-29, コース: 6-3-20-10-29

グループ: 6-3-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、物語を話し合いました。だけど、SくんとMさんの話が、かみ合わなくて、Mさんが、泣いてしまい、あまり前に進めなかったです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 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

#### 1.4.4

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-29, コース: 6-3-20-10-29

グループ: 6-3-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日も、少し揉めていました。この前、少し決めたのではなく、違う主題や物語に、なりました。また、揉めたんですが、まとめることができませんでした。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.4.5 の事例は、アニメーション作品として一本化する編集作業が終わり、出来上がったものに効果音を付ける作業を行った際に記された外在化カードですが、数多くの種類がある中でどの効果音を付けるかで迷った時に、安易に多数決で決めるのではなく、グループ内でしっかりと話し合い、この「他者を説得する能力」を遺憾なく発揮することで、それ

ぞれのメンバーが納得できる形で、相応しい効果音を付けることができたことが示されています。多数決は、物事の判断をその場で即決する際には有効ですが、その結果として票が割れた場合などは、逆にグループ内で不協和音を生み出す原因にもなりかねません。それだからこそ、他者を説得し切るのと同時に納得も引き出せるように意見を出すことは、とても重要となります。

#### 1.4.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-02-25, コース: 6-2-21-02-25

グループ: 6-2-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、効果音を決めた。ちゃんと皆が納得して決められた（多数決ではなく）。次も、このように話し合って、納得して、進めて行きたい。

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: 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すが、いつまで経っても結論がせず、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 及び 1.5.2 の事例は、どちらも同じ日に同じグループに所属する編集役とアニメーター役の児童達によって記された外在化カードですが、自分達の作品の企画案を考え出すことに難航した様子が示されています。後述します「1.6. 意見を調整する能力」とも関連して、それぞれのメンバーが自分の意見を一方的に主張し、自分以外のメンバーの意見を頭から否定することで、それぞれのメンバーが四面楚歌の状態に陥ったことが読み取れます。

このような状況を避けるためにも、あるいはそこから抜け出すためにも、この「他者の意見を聞く能力」を発揮して、自分の意見を言うのと同時に、他のメンバーの意見にも十分に耳を傾け、それに共感や理解を示した上で、改めて必要であればより良い企画案を求めて批評し合うことが望されます。例えば、1.5.3 の事例は、企画段階において他のクラスの別のグループの助監督役の児童によって記された外在化カードですが、意見を出すメンバーが限られていたとしても、それぞれの意見に対して共感（笑い）を持って受け入れてくれた他のメンバー達の存在があったことが示されています。

さらに、1.5.4 の事例は、1.5.3 の事例と同じグループの編集役の児童によって、別の日付に記された外在化カードですが、後述します「1.8. 意見を広く拾う能力」とも関連して、できるだけメンバー全員の意見を聞くことに努めたことが読み取れます。たとえその意見が採用されなかったとしても、自分の意見を聞いてくれる確かな存在がいるという認識を、グループ内の誰もが持つことができれば、安心して自分の意見を言えるようになりますし、さらには後述します「1.13. 協力関係を築く能力」の向上へもつながって行くものです。

### 1.5.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-10-15, コース: 6-1-20-10-15

グループ: 6-1-A, 役割: 編集

外在化カード内容: この班は、ダメかもしれない。他の人は、自分のアドバイスを否定していると思われてるし、何人も挫折した。なかなか決まらずに授業が終わってしまった。

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: 5. 悲しかった, 6. 腹が立った

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

### 1.5.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-10-15, コース: 6-1-20-10-15

グループ: 6-1-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 私の班の人（私以外）が、意見に納得しない。意見、言わない。進まない。ネガティブで全く進まなかつた。皆、心のキャッチボールができてなくて、困る。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかつた

### 1.5.3

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-07, コース: 6-3-20-10-07

グループ: 6-3-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、ロケットのやつアニメーションの企画書を書いたけど、しゃべる回数は、私が N や R ばかりになってしまったけれど、M ちゃんや Y くんも笑ってくれたりしたので、良かったと思います。

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: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばつた

### 1.5.4

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-29, コース: 6-3-20-10-29

グループ: 6-3-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日、粗筋が完成して、良かった。結構、楽しくできたと思う。アニメーション作り、頑張りたいです。今回は、Nくんも話せていて、良かったです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

1.5.5 の事例は、全ての制作活動が終了し、上映会で自分達の作品を発表した後に監督役の児童によって書き残された外在化カードですが、制作活動の当初、たった 8 秒ちょっとのフィルムを撮っただけで撮影作業がストップしてしまい、その後 8 時間にわたってメンバー間で揉め事を繰り返していたことが記されています。監督として明らかに由々しき事

態ですし、8時間の無駄はそのまま自分達の作品の出来栄えや上映会での社会的評価に大きく影響を与えたことは、否めない事実として残りますが、それでもこの「他者の意見を聞く能力」を最大限に發揮して、それぞれのメンバーの話をよく聞き、問題点を探り出せたことで、この難局を乗り越えることができた手腕は見事と言えます。

上述しました「1.3. グループを導く能力」と関連して、グイグイと前に引っ張ることだけがリーダーの資質ではなく、相手の話をよく聞いてどこに問題があるかを探り出すことも重要な資質の一つであることを、この事例は物語っています。

#### 1.5.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-03-01, コース: 6-2-21-03-01

グループ: 6-2-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 最初の方は、グループが乱れていて、81枚でストップしてしまい、とても複雑な気持ちだったことを、覚えています。私達には、チームワークが足りなかった、ということが、分かりました。その時に、ロスした約8時間は、完全に「仲間割れ」という状態で、すごく焦りました。しかし、私が、間に入ることで、皆で話し合って、何がダメなのかを見つけて、改善した途端に、1日で500枚を超えることが、できました。話し合って改善することの大切さを、学ぶことが、できました。結果は、どうあれ、私達は、成長できたと思います。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 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

#### 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一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ないありません。

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になりますが、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になります。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になります。

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つて行くものですので、なかなか上手くグループ内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、1.6.2、1.6.3、1.6.4 及び 1.6.5 の事例は、上述の「1.4 他者を説得する能力」にて紹介をしましたグループの全メンバーが同じ日付に記した外在化カードですが、このグループは、それぞれの外在化カードが記された日付から換算して、一ヶ月以上にわたり自分達の作品に関してメンバー間で意見を調整し切れなかったことが、容易に読み取れます。

このグループは、里山の農作物を食い荒らす熊による被害と人間による自然破壊という重い社会的なテーマに挑戦しましたが、アニメーションという手法を用いてドキュメンタリーとして表現することはかなり難易度が高いことを、企画発表会の段階でアニメーション制作の専門家から指摘されていました。そこで、このグループは、ドキュメンタリーからファンタジーロードへ変更し、熊と人間がコミュニケーションできるという設定をグループ内で何度も話し合ったようですが、上述しました「1.4. 他者を説得する能力」とも関連して誰も決定打となるアイディアを出せずに、グループ内で激しく意見が分裂してしまい、全員が納得できる形では結論を導き出せず、結局、撮影作業が始まつてからも長らく熊と人間の関係をどう表現するかで揉め続けることになりました。

筆者自身も、このグループから熊と人間の関係について何度か相談を受けたことを覚えていますが、どのメンバーからも少しでも観客の心に響く作品を作りたいという強い意思を感じられただけに、社会性の高い難しいテーマを選んだことで、長い間、揉め続けたことは気の毒な限りでした。

因みに、このグループは、最終的にドキュメンタリーロードへ舵を切り、人間が熊を撃ち殺してお終いとするかなりシリアスなストーリー展開を選びました。上映会での観客による評判はいま一つでしたが、アニメーション制作の専門家からの評価は高いものとなりました。

### 1.6.1

クラス: 6-3, 日付: 2020-11-30, コース: 6-3-20-11-30

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今回は、再び伊東さんからの指摘を受け、また粗筋を考え、直しました。そこでは、「熊と人間が話す」ということで、意見が分かれ、3:2で揉めてしまいました。明日、この件は、解決したい。

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: 6. 腹が立った, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 1.6.2

クラス: 6-3, 日付: 2020-11-30, コース: 6-3-20-11-30

グループ: 6-3-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今回も話し合いが、ずっと続いたので、全く進みませんでした。

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: 3. 面白かった, 4. 簡単だった

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 1.6.3

クラス: 6-3, 日付: 2020-11-30, コース: 6-3-20-11-30

グループ: 6-3-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、熊と人は話すのか、ということについて話し合いました。そして、SくんとMさんが、また言い争っていました。

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: 6. 腹が立った, 7. つらかった

がんばり度: 3. がんばった

#### 1.6.4

クラス: 6-3, 日付: 2020-11-30, コース: 6-3-20-11-30

グループ: 6-3-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、変更について揉めてしまいました。人間が熊の言葉を理解するというもので、到底、無理なことを、押し通そうとしてます。なので、次は、仲裁して、冷静に話したいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 1.6.5

クラス: 6-3, 日付: 2020-11-30, コース: 6-3-20-11-30

グループ: 6-3-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、話が進みませんでした。班の三人が、熊と人が、ジェスチャーで話すというのに賛成していて、私は、それは難しいと思います。私は、この話が出て、アニメーション作りは、とても難しいと思いました。

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: 6. 腹が立った, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

## 1.7 意見を吟味する能力

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

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

この能力は、制作活動全般を通じて、適宜その発揮が求められますが、特に企画の一本化の時に際立って求められます。前述の通りに、この先、選び出したたった一本の企画をアニメーション化して行くことになりますので、制作活動全般を通じて最も大事な決断を下す前に、グループ内で十分に意見やアイディアの吟味が求められます。

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

1.7.1 及び 1.7.2 の事例は、どちらも自分達のグループの作品の企画を練り上げて行く際に記された外在化カードですが、先ず 1.7.1 の事例には、後述します「1.11. 確認し合う能力」と関連して、自分達の企画案の中に相反するような矛盾が無いかをしっかりと論理的に検証したことが記されています。例えば、企画段階において、作品のテーマとストーリーのオチが矛盾していることを確認せずに撮影作業に入ってしまった場合（実際には、高い確率で企画発表会の場でアニメーション制作の専門家から指摘されますが）、後日、深刻な事態を招くことになります。企画段階の初期から自分達の企画内容に齟齬や矛盾が無いことをしっかりと吟味することは、企画内容の質を高めるだけでなく、その後の制作活動

を円滑に進めて行く際にも大切となります。

次に、1.7.2 の事例については、既に自分達の企画がほぼ出来上がって来ている段階で、改めて自分達のグループが掲げた作品のテーマが、観客に理解してもらえるかどうかを、じっくりと再考したことが示されています。そのグループにとって面白いと思うテーマを選んだとしても、それが観客の心に響くものでなければ、責任ある仕事としてアニメーション制作に挑む理由を失ってしまいます。この外在化カードを記した児童のように、常に観客の存在を意識するためにも、この「意見を吟味する能力」の発揮が求められます。

### 1.7.1

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-07, コース: 6-3-20-10-07

グループ: 6-3-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今回は、「どうしてそうなるの?」、「そうなるなら、ここは、こうなるよね」などと、色々してできて、良かった。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

### 1.7.2

クラス: 6-2, 日付: 2020-11-06, コース: 6-2-20-11-06

グループ: 6-2-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 分かり易くなるように考えてきたけど、テーマが伝わるかどうか、よく話し合って、結局、少しテーマを変えた。次は、伝わり易いアニメーションを作れるようになしたい。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.7.3 及び 1.7.4 の事例には、どちらも企画段階において「意見を吟味する能力」を上手く発揮できずにグループ内で揉め事が起きてしまったことが記されています。観客を魅了する優れたアイディアが出ない時も苦しいですが、1.7.3 の事例のように面白そうなアイディアが複数出た場合にどれを選択するかで迷う時も苦しいものです。このような時こそ、あまり前のめりになり過ぎずに、一歩引いた立場からそれぞれのアイディアを見直してみることが大事となります。

1.7.4 の事例については、監督役の児童が書き残した外在化カードですが、企画の根幹部分となる主題と時間配分のどちらを優先して決めるかで、グループ内で対立が起きてしまい、前述しました「1.6. 意見を調整する能力」と関連して、メンバーそれぞれの意見をま

とめ切れなかつたことが記されています。監督という立場であるからこそ、対立を収めることだけに終始するのではなく、今そこで何が最も重要なことなのかを冷静に判断する必要があったことに気が付いたことが読み取れます。

#### 1.7.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-09-30, コース: 6-1-20-09-30

グループ: 6-1-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 物語の面白いところを決める時、意見が食い違つて、ケンカになってしまった。

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: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった"

#### 1.7.4

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-07, コース: 6-3-20-10-07

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 粗筋は決めたものの、時間配分で揉めてしまった。主題を決めるのを優先するか、時間配分を優先するか、監督として何をしたらいいのか考へるので、精いっぱいでした。皆の意見が違い過ぎて、何を聞けばいいのか考へることが大変で、強くあたってしまったこともあったので、次回のアニメーション作りの時は、冷静に判断することを意識して行きたいです。

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: 3. 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、結局少しあは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ィアを、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労するものですし、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はありません。

そこで、新たな意見やアイディアの探索範囲を広げる能力と、出された意見やアイディ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ィ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 は、自分達のグループの企画を練り上げる際に、一つの意見に固執するのではなく、できるだけ広範囲にグループのメンバー全員から意見を求めたことが記されています。撮影作業が始まった後に企画内容を大きく変更しようとすると、グループ内に混乱をもたらすだけでなく、長きにわたり撮影作業を中断させる原因となりがちです。そこで、この事例のように企画を練り上げる段階で、今一度それぞれのメンバーが何を考えているのかを確認し合うことで、自分達がこれから制作して行く作品に対する共通理解を深めて行くことはとても大切となります。

### 1.8.1

クラス: 6-2, 日付: 2020-11-04, コース: 6-2-20-11-04

グループ: 6-2-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 皆でプレゼンテーションし合って、I 君の案に決めた。粗筋や主人公の特徴なども話し合って決められた。次も、一つの意見を、やるのではなく、皆の意見を取り入れながら、考えたい。

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: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

一方で、1.8.2 の事例は、1.8.1 の事例と同様に企画の練り直しの作業を行った際に記された外在化カードですが、グループ内で幅広く意見を募った結果、企画を一から練り直すことになったことが記されています。それまでに費やした時間と労力を考えれば、かなり厳しい決断ですが、企画した内容に曖昧な部分を多く残したまま撮影作業に突入し、そのまま駄作を作ってしまうことを危惧するのであれば、敢えてここで踏み留まるのも決して悪い選択肢ではありません。勿論、後述します「5. 計画実行能力」の「5.1. 決められた期限を守る能力」とも関連して、企画の作成に時間を費やし過ぎて、撮影作業の時間が足りなくなり、作品の提出期限に間に合わなくなってしまえば元も子もありません。

### 1.8.2

クラス: 6-3, 日付: 2020-11-18, コース: 6-3-20-11-18

グループ: 6-3-E, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、あまり進みませんでした。最初の方が、いいと思うとか、ケンカというジャンルやめようかとか、色々、案を出し合った結果、一からやることに、なりました。

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

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 1. うれしかった

がんばり度: 3. がんばった

1.8.3 の事例は、企画発表会の後に監督役の児童によっ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もらったアドバイスに基づき、改めて自分達の企画を練り直す際に、なかなかグループ内のメンバー全員がそのための話し合いに参加できなかつたことが示されています。制作活動全体のスケジュールから考えても、この外在化カードが記された時点で企画を仕上げて行く必要があり、これ以降、撮影作業に追われることになりますので、自分の意見やアイディアを出す最後の機会と言えます。それだからこそ、後に悔いを残さないためにも、改めて幅広く意見やアイディアを求めるることは、監督として適切な判断と言えます。

### 1.8.3

クラス: 6-3, 日付: 2020-11-30, コース: 6-3-20-11-30

グループ: 6-3-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、アドバイスをもとに、話を作り直すことができました。けれど、全員が話し合いに参加できていなかつたので、次は、皆が参加できるようにしたい。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

1.8.4 の事例は、企画段階の最初期に書き残された外在化カードですが、これから作成して行く自分達のグループのアニメーション作品の原案を作り上げて行く際に、それぞれのメンバーが考えたアイディアを見比べて、共通する部分が多いことを踏まえた上で、そこからさらにアイディアを広げて行ったことが読み取れます。共通する部分は、グループとしての合意を得やすいという利点もありますが、時にもっと面白い展開が期待できるのにその可能性を閉じてしまうことにもなりかねません。特に、まだこの先に十分な時間があるのであれば、ここでアイディアを絞ってしまうのではなく、さらに様々な展開を考えて行った方が得策となります。

### 1.8.4

クラス: 6-1, 日付: 2020-09-26, コース: 6-1-20-09-26

グループ: 6-1-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: テーマが、大体、決まり、粗筋を少し個人でやったけど、大体、内容が似ていたので、内容が似いてても、設定を変えて、様々なアイディアが思いつくと、いいです。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.8.5 の事例についても、企画段階の最初期に書き残された外在化カードですが、なかなか優れた企画内容を考え出せないのであれば、そこだけに固執して一点突破を図る代わりに、より幅広い観点からアプローチをしたことが読み取れます。面白いアイディアが出て来るかどうかは、運次第の部分がありますが、そこで諦めてしまうよりは、自分自身の頭の中でもこの「意見を広く拾う能力」を駆使して、様々なアプローチを行うことで、運を少しでも引き寄せることが、結果として優れた企画を生み出す原動力になって行くものです。

### 1.8.5

クラス: 6-1, 日付: 2020-09-25, コース: 6-1-20-09-25

グループ: 6-1-G, 役割: 編集

外在化カード内容: 作品を考えるのが、難しいということが分かり、考えてるけど、アイディアが浮かばないから、伝えたいとこから書いて行き、それに合った感じの物を考えてやろうとしているけど、非現実過ぎるといけないし、現実過ぎても、つまらないから、丁度いいところにしたい。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

## 1.9 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つ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 の事例は、どちらも一生懸命に作業をした成果を一瞬の内にボツにされてしまい悔しい思いを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を行う以上、どれだけ優れた作業成果であったとしても、作品の内容や雰囲気に沿わないものであれば、採用するわけには行きません。1.9.1 の事例のように、制作の進行状況を考慮して先にエンディングを撮ったようですが、その演出の仕方が作品全体の世界観とマッチしていないければ、撮り直しを求められても致し方ありません。ここで無理にでも採用してもらうことを強く主張する代わりに、この「嫌なことも腹に収める能力」を最大限に発揮して、次の撮影の機会において、その悔しさを存分に晴らすことが最も望ましい判断と言えます。

1.9.2 の事例についても、小道具として用意したものが採用されず、他の表現方法に取つて代わられてしまったことで、この事例を書き残した児童がかなり悔しい思いをしたことが容易に想像できますが、実際に完成した作品を改めて観てみると、他の表現方法の方が正解であったことを率直に認めています。集団として一つの作品を制作する以上、全ての小道具や背景画を思い通りに作成することは、かなり難しいのが現実です。出来栄えが期待外れであったのであれば致し方ないかもしれません、これらの事例のように出来栄えに自信があったとしても、採用されないことがありますので、そのような時こそ、この「嫌なことも腹に収める能力」の発揮が求められます。

### 1.9.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-09, コース: 6-1-20-12-09

グループ: 6-1-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 折角、エンディングで 46 枚? くらい撮ったのに、急にボツと言われて、一時間分の努力が、無駄になりました。

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: 7. つらかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

### 1.9.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-03-01, コース: 6-2-21-03-01

グループ: 6-2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 楽しかったけど、定規を使った撮影や、画用紙を使って作った学校を、使わなかったのは、腹が立ったけど、絵に描いた時の撮影に、僕も、そっちの方が、良いのができたので、良かった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 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

下記の 1.9.3 の事例は、企画段階において記された外在化カードですが、後述します「7. 職業理解能力」の「7.1. 仕事の本質を掴む能力」や「1.12. グループに尽くす能力」とも関連して、グループとして作品の方向性を決めた以上、個人的にその決定に不満があったとしても、その不満を飲み込んだ上で、これから自分が成すべきことをしっかりと行う覚悟が示されています。あくまでも責任ある仕事の一環としてアニメーション制作に取り組む以上、グループとしての方針が決まった時点で個人の感情や思惑を一旦脇に置き、プロフェッショナルとしての意識に切り替えて行くことが望されます。本職のアニメーション制作の現場においても、自分の好きなキャラクターだけを描き続けることは、ほとんどありません。個人的に嫌いなキャラクターであっても、プロフェッショナルとしてのクオリティを保って描くことが求められます。

### 1.9.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-09-26, コース: 6-1-20-09-26

グループ: 6-1-H, 役割: 撮影

外在化カード内容: ホラーの方向へ進んでいる。やめた方がいいと思うけど、やるなら本気でやりたい。

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: 5. 悲しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.9.4 の事例には、多少、グループ内で揉め事があったとしても、制作活動を大幅に推し進めたことが記されています。制作活動が後半に入りますと、後述します「5. 計画実行能力」の「5.1. 決められた期限を守る能力」とも関連して、提出期限に間に合わないかもしれませんという危機感がグループ内で共有され、さらにこの「嫌なことも腹に収める能力」も発揮されることで、エンジンをフル回転させて各種作業に勤しむグループが多く見られるようになります。

#### 1.9.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-01-14, コース: 6-3-21-01-14

グループ: 6-3-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今回は、少しうつつかってしまった。でも、かなり進みました。次は、撮影をし、良い物を作りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 1.10 状況を見守る能力

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

例えば、グループのメンバー間に対立があったとしても、それが建設的な方向に向かつ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のですが、一方で全ての対立に解決策を求めるべくすれば、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っては、百害あって一利無しとなってしまいます。

議論の方向や制作状況の流れに応じて、いつ何を言うべきか、あるいは行うべきかの判

断は、作業効率だけではなくグループ全体の雰囲気にも影響を与えるものです。全体の状況や様子を把握するには、一歩引いた地点から全体を見渡す必要があり、自分自身が議論や活動の中心にいては、なかなか広い視野から見渡すことができないものです。

これまでの経緯から判断して、アニメーション制作という活動自体、多くの子供達にとって魅力ある学習プログラムであることは間違ひありませんし、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、1.10.2 及び 1.10.3 の事例は、どれも監督役の児童達によって記された外在化カードですが、もし制作活動が万事順調に進んでいるようであれば、監督だからといって前にしゃしゃり出ることなく、敢えて他のメンバー達を信頼してそれぞれの作業を任せることも大事となります。特に、監督はその役どころとして、前述しました「1.3. グループを導く能力」とも関連して、どうしてもグループを率いらなければならないという意識を強く持ってしまいがちですが、この「状況を見守る能力」を發揮して、一歩引くことができる時は引くことも、円滑に制作活動を進める秘訣となります。

勿論、見守ることと何もやらないことは別物です。一歩引くことができるからこそ、後述します「5. 計画実行能力」の「5.10. 作業進行の全体を振り返る能力」や「5.11. 客観的に見直す能力」を發揮して、制作活動全体を俯瞰的に観察することや、1.10.3 の事例のように、その場で自分にできる仕事を黙々とやり続けることが求められます。

### 1.10.1

クラス: 6-2, 日付: 2020-10-07, コース: 6-2-20-10-07

グループ: 6-2-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、あまりやることが無かった。次からは、監督として頑張りたい。

Yさん、Tくんが、よく頑張っていました。お疲れー。次も頑張って。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

### 1.10.2

クラス: 6-3, 日付: 2020-11-05, コース: 6-3-20-11-05

グループ: 6-3-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、「友達を大切に」というタイトルに沿った企画を考えました。自分は、監督なのに、助監督プラス編集に、任せっきりだった時間がありました。次は、自分の仕事を頑張りたいです。

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: 8. 難しかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

#### 1.10.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-06, コース: 6-1-20-11-06

グループ: 6-1-G, 役割: 監督

外在化カード内容: 撮影のための絵を作った。アニメーターが、頑張っていたため、邪魔にならないように、エンドの紙を作った。男子が手伝わない。次は、もっと頑張る。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

下記の 1.10.4 の事例は、上記の 3 つの事例とは異なり、忙しくしているアニメーターの手伝いを行わないどころか、うるさく騒ぐことでその足を引っ張るメンバーがいたことが記されています。素材作りの段階に入りますと、どうしても工作能力がものを言いますので、絵を描くことや粘土で造形することに自信が無い児童達にとって、ほとんど手も足も出ないことがあります。特に、今年度については、セル・アニメーションに挑戦するグループが多かったので、アニメーターが描く詳細なキャラクターの絵を真似して描くことは、大抵の児童達にとって至難の業であったことは間違いないありません。それ故に、この「状況を見守る能力」を発揮して、アニメーターにとって最も仕事をし易い環境を整えることに尽力するか、又は少なくとも静かに見守ることが望まれます。本来であれば、いくらでもやれる作業やるべき仕事はあるはずですが、過去に本格的なアニメーション制作の経験が無いだけに、先を読めないことで、どうしてもこのような事例が起きてしまうのも現実です。

#### 1.10.4

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-13, コース: 6-1-20-11-13

グループ: 6-1-G, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 何もやっていない人に、少しつらった。やっていない人にも言い分があると思うけど、せめて静かにして欲しい。余計なことをすんのは、やめて欲しい。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 7. つらかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

1.10.5 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、前述の 1.10.4

の事例とは正反対に、アニメーターとしての役割を全て終え、後は他のメンバー達による効果音を付ける作業を見守ったことが記されています。効果音を付ける作業は主に編集役の児童が担うべき仕事ですし、提出期限に間に合うようであれば、敢えて自分が手を出すのではなく、大人しく作業状況を見守ることが、その場でできる最善策と判断したことが読み取れます。

#### 1.10.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-22, コース: 6-3-21-02-22

グループ: 6-3-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 音付けだけになつたので、かなりヒマになつたけど、間に合いそうで、安心しました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

### 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、グループ内の対立の火種になります。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つ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っきりにせず、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れば、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ません。そのため、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え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 の事例は、どちらも同じグループの監督役と撮影役の児童達が同じ日に書き残した外在化カードですが、1.11.1 の事例には自分達のグループの企画書が完成した段階で、改めてメンバー全員に出来上がったものを、しっかりと目を通してもらったことが記されています。グループ全員で一本のオリジナルの作品を作る以上、その土台となる企画書の内容を、メンバー一人一人が熟知していることは、その後の制作活動を円滑に進めて行く際の鍵となります。

実際に、1.11.2 の事例には、企画内容をグループの皆で再確認することで、その後の制作活動において、メンバー間のコミュニケーションに心情面からも大きな変化を感じたことが記されています。まさに「確認し合う能力」が効果的に発揮された好例と言えます。因みに、このグループは、その後、制作活動を順調に進め、3 クラス 24 グループ中、最も早く期限内に自分達の作品を完成させていました。

### 1.11.1

クラス: 6-2, 日付: 2020-11-19, コース: 6-2-20-11-19

グループ: 6-2-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、企画書を完成させて、小道具も、少し作ることが、できました。小道具は、皆、楽しみながら作っていたし、企画書は、全員が、目を通すことが、できました。次も、皆でアニメーション作りに取り組みたいです。

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: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

### 1.11.2

クラス: 6-2, 日付: 2020-11-19, コース: 6-2-20-11-19

グループ: 6-2-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 自分で気になったコミュニケーションの変化を感じた。今回は、やると言われたところ、共感や共有を、たくさんできて、交流できた。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

1.11.3、1.11.4 及び 1.11.5 の事例は、どれも同じグループの助監督役、アニメーター役、そして撮影役の児童達が記した外在化カードですが、今年度の大きな特徴として、教師からの指示を最小限に留め、できるだけ児童達自身によって自律的に制作活動を進めて行くことを念頭に置いておりましたので、これらの事例のように後述します「5. 計画実行能力」の「5.6. 作業手順を決める能力」及び「5.9. 作業成果を検証する能力」とも関連して、毎回の活動時間において何をすべきかの目標を立て、その目標を達することができたのかどうかを内省的に確認することが、どのグループでも頻繁に行われていました。

目標を決めた上で、その日の作業成果をグループ内で確認し合うことを当たり前のようにできるようになれば、それだけ作品の質の向上につながって行くことは間違ひありません。さらに今年度は、このグループも含めて手描きのセル・アニメーションに挑んだところが多く見られましたので、目標を定めた上でその達成度を、適宜しっかりと確認しておかないと、制作活動全体がどんどんと遅れて行ってしまうことになります（本職によるセル・アニメーション制作の現場でも、よく起きることですが）。

### 1.11.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-03, コース: 6-1-20-12-03

グループ: 6-1-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、反省会をして、一日一日の目標を決めました。次も、目標を決めて、頑張りたいです。

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: 8. 難しかつた, なし

がんばり度: 3. がんばつた

### 1.11.4

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-03, コース: 6-1-20-12-03

グループ: 6-1-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 目当てを立てました。作業は、あまり進みませんでした。次は、効率良く作業することを目指してとして、頑張りたいです。

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: 8. 難しかつた, なし

がんばり度: 3. がんばつた

### 1.11.5

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-03, コース: 6-1-20-12-03

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、ふり返りをし、絵を描いたが、バラバラだったから、次は、各自のやることを理解し、やりたい。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. 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なく、自由な発想による優れたアイディアを生み出す機会までも失ってしまうことになります。

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

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

視点を変えれば、メンバー間の信頼関係をお互いに築くために、どれだけのコミュニケーションが図れるかが、グループ活動における勝負どころとなります。勿論、現実のビジネスであれば、お金を払えば、確たる信頼関係を築かなくても、それ相応の形で仕事を請け負ってくれる会社は数多くありますが、想定していた以上の仕事を建設的に行い、そしてさらに将来につながる優れたアイディ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 の事例は、どちらも同じグループの撮影役と編集役の児童達が同じ日に記した外在化カードですが、制作活動が最終盤に差し掛かる中で、メンバーの誰もが自律的に行動しながら作業を進め、それぞれがグループに尽くしたことが記されています。このような自律的かつ協働的な関係が、グループの中にしっかりと築かれますと、後述します「3. 自他の理解能力」の「3.1. 他者の特性を認める能力」とも関連して、強固な信頼関係が生み出されることにより、物事が好転し易くなるだけでなく、グループ内の雰囲気も各段に良い方向へ変わって行くものです。そして、グループ内の雰囲気が向上すれば、それだけ人間関係もさらに固まって行きます。

### 1.12.1

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-12, コース: 6-3-21-02-12

グループ: 6-3-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、とても楽しかったです。理由は、メンバーが、自分から行動していたからです。なので、誰かが何をして、などの声を出さずに、していたからです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

### 1.12.2

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-12, コース: 6-3-21-02-12

グループ: 6-3-D, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、役割が分担して、できていて、撮り直したところも、あるけど、いつもより空気良く作業できたので、次も、この空気でやりたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

一方で、1.12.3 の事例も制作活動の最終盤に監督役の児童によって記された外在化カードですが、作品の提出期限が迫る中で、自分のグループのことを思うが故に監督として、この児童は躍起となって作業を進める傍ら、他のメンバー達が追いついてこないことを嘆いています。提出期限を考えれば、上記の 1.12.1 及び 1.12.2 の事例のようにメンバー全員が自律的に行動して、作品を仕上げて行くことが望まれますが、例年、なかなか思い通りには行かないグループがあるのも事実です。ただし、1.12.4 の事例は、この監督と同じグループの撮影役の児童が同じ日に書き残した外在化カードですが、後述します「4. 役割把握・認識能力」の「4.6. 自分の仕事にこだわる能力」とも関連して、たとえ提出期限が迫ったとしても、観客の心を動かす映像を撮りたいという強い想いがそこから読み取れます。

この辺りは、後述します「5. 計画実行能力」の「5.8. 時間と質を見極める能力」の典型例と言えますが、監督としての責任感と撮影という役割故の意地とのぶつかり合いとも解釈できます。

#### 1.12.3

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-08, コース: 6-1-21-02-08

グループ: 6-1-G, 役割: 監督

外在化カード内容: 私は、頑張っているのに、他の人は笑って終わりなのが、本当に辛い。皆は、このアニメーションが、どうなってもいいの?私も頑張れることが、あったら、改善したい。

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: 6. 腹が立った, 7. つらかった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

#### 1.12.4

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-08, コース: 6-1-21-02-08

グループ: 6-1-G, 役割: 撮影

外在化カード内容: まだ絵柄が決まんない。とういうか気に入るものが無い。絵柄じゃなくて、ストーリーが良ければ、いいって言うけど、そんなんじゃ見たい気持ちには、なんないと思うから、絵柄を、何とかしてでも決めたい。

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: 7. つらかった, 6. 腹が立った

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.12.5 の事例は、撮影役の児童によって書き残された外在化カードですが、一時的に自分が成すべき仕事が無かったとしても、積極的に他のメンバー達の仕事を手伝う内に、充実感を得たことが記されています。このような偶然の機会を通じて、後述します「3. 自他の理解能力」の「3.4. 経験を通じて自分を振り返る能力」にも通じる形で、これまで思いもよらなかつた能力やスキルが、自分の中に眠っていたことに気が付くことも少なからずあるはずです。そして、このような偶然性が生み出されることを、大いに期待できるのも NAKAHARA アニメーションの特徴の一つと言えます。

#### 1.12.5

クラス: 6-2, 日付: 2020-12-02, コース: 6-2-20-12-02

グループ: 6-2-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今回は、特にカメラマンの仕事が無くても、他の仕事をしている人達の

手伝いをして、楽しくなって、しまった。次は、色々な手伝いをして、その学びを活かして行きたい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった"

### 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、作品の完成を目指してメンバー一丸となってラスト・スパートする姿がよく見られます。

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

下記の 1.13.1 及び 1.13.2 の事例は、どちらも同じ助監督役の児童が書き残した外在化カードですが、NAKAHARA アニメーションが開始された当初は、グループ内でのメンバー間の結束が固まっておらず、それぞれがバラバラに行動していたようですが、制作活動を重ねる中でメンバー同士が固い絆で結ばれるようになったことが読み取れます。1.13.3 及び 1.13.4 の事例は、どちらも同じグループの監督役の児童が記した外在化カードですが、これらからもグループ内で確かな協力関係が築かれて行ったことが示されています。まさに「雨降って地固まる」の諺の通りの事例と言えます。

### 1.13.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-09-23, コース: 6-1-20-09-23

グループ: 6-1-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 役割やチームワークができていなかった。一人一人、協力してできていなかったので、次は、頑張りたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

### 1.13.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-15, コース: 6-1-21-02-15

グループ: 6-1-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 全てを通して、最初は、色々、揉めたりしていたけど、今は、皆、ちゃんと仲良くできているので、良かったです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

### 1.13.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-12, コース: 6-1-20-12-12

グループ: 6-1-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、チームワークが、ものすごく高まりました。そして、今日、撮ったのは、200枚近いです。この調子で、いっぱい撮る。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 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

### 1.13.4

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-15, コース: 6-1-21-02-15

グループ: 6-1-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、ものすごくチームワークが、見られたと思います。最後にチームワークが高まってきました。

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

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.13.5 及び 1.13.6 の事例には、実際にどのようにしてグループ内で協力関係を築くことができたのか、そのヒントが示されています。1.13.5 の事例によりますと、メンバー間の絆を深めるために、相手のことを思いやりながらコミュニケーションを図ったことが記されています。また、1.13.6 の事例によりますと、敢えてはやる気持ちを抑えて制作活動全体のスピードを落とすことで、取り残されがちだったメンバーがいても、参加し易い状況を作り出したことが記されています。これらの事例のように、細かな気遣いを効果的に行なうことが、グループ内での結束力を高めるための要因の一つとなることは、間違いないはずです。

### 1.13.5

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-08, コース: 6-3-20-10-08

グループ: 6-3-E, 役割: 助監督

外在化カード内容: 人と人との関わりを深めて、頑張って、優しい言葉を使って、相手を傷つけないようにやっていたので、良かったと思います。

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

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 1. うれしかった

がんばり度: 3. がんばった

### 1.13.6

クラス: 6-2, 日付: 2020-11-14, コース: 6-2-20-11-14

グループ: 6-2-G, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、K が参加してて、良かったです。次も、ゆっくり進めて行きたいと思います。ゆっくり、早く。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

## 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 及び 1.14.2 の事例は、どちらも同じグループの監督役の児童とアニメーター役の児童達が同じ日に記した外在化カードですが、文面から察するに前回の制作活動において深刻なトラブルがあったようですが、これらの外在化カードを記した際には、そのトラブルを乗り越え、円滑に制作活動を進めることができたことが読み取れます。その背景として、1.14.1 の事例によりますと、前述しました「1.5. 他者の意見を聞く能力」及び「1.8. 意見を広く拾う能力」とも関連して、メンバーそれぞれが一方的に自分の要求をするのではなく、お互いに譲り合ったことが功を奏したようです。

#### 1.14.1

クラス: 6-2, 日付: 2020-10-09, コース: 6-2-20-10-09

グループ: 6-2-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、いい感じに終わった。前回みたいに、ならなかつた。今日は、譲り合って行動したから。楽しかつた。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

#### 1.14.2

クラス: 6-2, 日付: 2020-10-09, コース: 6-2-20-10-09

グループ: 6-2-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、皆、最後まで協力してやれたし、特に大きなトラブルも無くてきて、良かったです。やっぱり頑張ってきたので、ものすごく達成感があって嬉しかったです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 1. うれしかった

がんばり度: 3. がんばった

1.14.3 の事例は、制作活動の最終盤に助監督役の児童によって記された外在化カードですが、この時期に至ってやっと 100 枚単位での撮影作業が行えたようですが、視点をえますと、それだけ撮影作業が難航し、少なからずグループ内で揉め事やトラブルがあったことが容易に想像できます。提出期限が迫る中で、自分達の作品を早く完成させなければならぬという使命感がグループ全体で共有されることで、ようやくメンバー全員が一致団結して行動することができたことが読み取れます。1.14.4 の事例は、同じグループの監督役の児童が同じ日に書き残した外在化カードですが、それぞれがバラバラに行動するのではなく、グループとして協力すること自体を、その日の活動目標として定めることで、撮影枚数の増加という具体的な作業成果に結びつけたことが読み取れます。

#### 1.14.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-18, コース: 6-3-21-02-18

グループ: 6-3-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、278 枚、撮れました。そして、あと題名の 1 ロールで作り终わります。一日で、100 枚以上、撮れたのは、多分、今日が初めてです。多分、皆で集中して、揉めずに、進められたからだと思います。あと、3 ロールぐらい作れました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 1.14.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-18, コース: 6-3-21-02-18

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今回は、題名以外、全てのロールを撮り終えました。今日の目標である協力が、できていたと思います。次回も音付けの時に、今日の良さを、発揮させたいです。

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: 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

1.14.5 及び 1.14.6 の事例は、どちらにもかなり深刻な問題がグループ内で発生したこと が記されていますが、そのどちらからも精神的に参っている他のメンバーを勇気づけ、そ して信頼関係を取り戻して欲しいという強い願いが読み取れます。前述しました「1.12. グ ループに尽くす能力」とも関連して、このような他者を気遣う願い自体が「対立を仲裁す る能力」の源泉の一部になるものです。また、このような思いを持つ者の存在自体が、問 題を解決して行く際に、たとえその人自身が具体的な解決策を提案できなかつたとしても、 その後ろを支える強力な基盤になって行くものです。

#### 1.14.5

クラス: 6-1, 日付: 2020-09-30, コース: 6-1-20-09-30

グループ: 6-1-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 泣いた人が、二人もいて、話が、まとまりませんでした。一人、心が折 れてる人がいるので、どうにかして元気づけたい。

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: 6. 腹が立った, 7. つらかった

がんばり度: 1. 全く足りなかつた

#### 1.14.6

クラス: 6-2, 日付: 2020-11-19, コース: 6-2-20-11-19

グループ: 6-2-G, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 途中まで、参加していなかつたので、よく分からぬが、チームワーク が、崩れてしまつた。男子同士で言い合いになつて、しまつてゐた。焦らずに、ゆっくり、 仲直りして欲しい。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかつた, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

#### 1.15 連鎖的にアイディアを創出する能力

優れたアイディアの出現といふものは、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。

優れたアイディアの出現に関して、さらなる天の邪鬼な部分としては、一人ではどうし ても完全な形での優れたアイディアが思い浮かばない一方で、複数のメンバーがそれぞれ アイディ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、何がどこと組み合うのか、そしてそれがどのように変化するのかを事前に予測することは極めて難いものです。

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ィアを出し合うことが、優れたアイディ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ィ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、幾つものアイディアが連鎖的にメンバーから出される状況や雰囲気を、グループとして整えることができるかどうかが鍵となっています。どれだけ優れたアイディ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ィ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ィ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 及び 1.15.2 の事例は、この「連鎖的にアイディアを創出する能力」が遺憾なく発揮された典型例と言えます。どちらも企画段階の際に記された外在化カードですが、これから自分達の手で制作するアニメーション作品に関して、忌憚のない意見やアイディアが数多く交わされたことが読み取れます。1.15.1 の事例には、上述しました「1.5. 他者の意見を聞く能力」を併せて発揮することで、メンバーの誰もが自分の意見を聞いてくれるという安心感や信頼感がグループ内で共有されることで、活発な意見交換にさらに拍車がかかったようです。1.15.2 の事例についても、上述しました「1.8. 意見を広く拾う能力」を併せて発揮することで、さらに多くの意見やアイディアを発掘しようと試みたことが読み取れます。

### 1.15.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-09-25, コース: 6-1-20-09-25

グループ: 6-1-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、色々な意見を聞いて、話し合えたと思いました。理由は、皆、真剣に意見を聞き、いっぱい提案してから、まとめようとしていたので、今日は、上手く話し合えたと思いました。次も、意見をよく聞いて、まとめながら話し合おうと思いました。

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

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

### 1.15.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-10-09, コース: 6-1-20-10-09

グループ: 6-1-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 提案や意見が多く出て、結構、進んで、まだ提案がありそうです。

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, 4. 簡単だった

がんばり度: 3. がんばった

1.15.3 の事例からは、なかなか自分達のグループの企画を仕上げ切れずに、どん詰まりの状態に陥ったことが読み取れます。作品の核となる主題が決まったことで、堰を切ったように様々なアイディアが交わされ、企画が完成に近づいただけでなく、他のグループよりも先行するところまで行き着けたことが記されています。パズルの重要なピースがピッタリとはまり、そこから一気に自分達が作りたい作品の全体像や方向性が見えてくることで、グループとしての共通認識が高まり、様々なアイディアが生み出される契機となつたようです。

### 1.15.3

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-29, コース: 6-3-20-10-29

グループ: 6-3-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 全く進んでいなかったので、困っていたのですが、主題が決まって、どんどん発想が生まれて、他の班より進んで、できました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 1. うれしかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.15.4 の事例は、既に制作活動が本格化し始めた時点での外在化カードですが、新たに追加したキャラクターに関して、グループ内で話し合ったところ、数多くのアイディアが出されたことが示されています。一方で、この事例が記された時期が企画段階であれば、魅力あるキャラクターに関するアイディアが、幾つも飛び出して来ることは大いに結構な話ですが、本格的な制作活動が始まった時点で、幾つものアイディアが出され、一方で実際にそのキャラクターを作成できなかつたとなれば、話は変わってきます。基本的にどのようなキャラクターを登場させるかについては、企画段階できっちりと決めておくものです。ここで余分な時間を取りられることになれば、それだけ制作活動全体の進行状況に遅れを生じさせることになります。この事例は、「連鎖的にアイディアを創出する能力」

を発揮するタイミングの難しさを物語っています。

#### 1.15.4

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-07, コース: 6-3-20-12-07

グループ: 6-3-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: キャラクターのアイディアが、たくさん出たので、良かった。だけど、キャラクターは、作れなかった。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

#### 1.16 合意を形成する能力

上述の「1.11 確認し合う能力」とも関連する能力として、相互に確認した事柄の中から、さらにグループとしての意思統一を必要とする大事な項目に関して、一つずつしっかりとグループ内で合意を導いて行くことが、この能力の特徴と言えます。

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

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

例えば、ほんの数センチほどカメラの位置をずらすだけ、実際に撮影したフィルムの印象はかなり変わってきますが、この程度のことだからグループ内での合意を得なくても構わないと思われる場合、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、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、躊躇することになります。

下記の 1.16.1 及び 1.16.2 の事例は、上述しました「1.11 確認し合う能力」においても紹

介をしましたが、24 グループ中、最も早く作品を完成させたグループに所属する監督役と助監督役の児童達が記した外在化カードです。グループ内で「確認し合う能力」が存分に発揮されていれば、それだけ「合意を形成する能力」も発揮し易いことを、これらの事例は如実に示しています。後述します「5. 計画実行能力」の「5.11. 客観的に見直す能力」を発揮して、作り終えた作品を何度も見直し、映像の部分のみならず効果音についても問題が無いかのチェックを繰り返すのに、十分な時間を割り当てることができるグループは、例年、ほとんど現れませんが、このグループはまさにこれを実現できた稀有な例でした。その背景として、先ずは「確認し合う能力」が遺憾なく発揮され、続いて「合意を形成する能力」も併せて十分に発揮されれば、当然の帰結として制作活動を迅速に進めることが可能となります。因みに、このグループは、提出期限の前日までに最終チェック作業を全て終えており、最後の 2 時間分の活動時間枠を、完成した自分達の作品の鑑賞に費やしていました。

#### 1.16.1

クラス: 6-2, 日付: 2020-11-06, コース: 6-2-20-11-06

グループ: 6-2-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 皆で、おかしいところを直して、話を作ることが、できた。次も、皆で話し合って決めたいです。

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: 4. 簡単だった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 1.16.2

クラス: 6-2, 日付: 2020-12-02, コース: 6-2-20-12-02

グループ: 6-2-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 伊東さんのアドバイスから、新しく企画書を作りました。お金をもらう形ではなく、町が奇麗になることを、良いこととして返ってくるという内容で、前より、良くできたと思います。次も、全員で決められるように、したいです。

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: 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

1.16.3、1.16.4 及び 1.16.5 の事例は、こちらも上述しました「1.4. 他者を説得する能力」及び「1.6 意見を調整する能力」にて紹介をしました人間による自然破壊という重い社会的なテーマを扱ったグループの監督役、撮影役及び編集役の児童達が書き残した外在化カードですが、そのどれからもグループ内での揉め事が絶えなかったことが容易に想像できます

す。一方で、そのような困難な状況にあっても、「合意を形成する能力」をどうにか發揮して、自分達の作品に登場するキャラクターと背景画を、どのような素材で作るかについては、グループ内で合意できたことが記されています。

このような合意が行えたことで、続く 1.16.6、1.16.7 及び 1.16.8 の事例には、実際に粘土でキャラクターを作ることや背景画を紙に描く作業を進めることができただけでなく、グループ内での雰囲気も大きく改善し、遊び心が芽生えるだけの精神的な余裕も生まれたことが読み取れます。残念ながら、このグループは、その後も里山を荒らす熊と食害に困る人間との関係を、どうアニメーションとして表現するかで迷い続けることになりますが、それでも最終的に一本の作品として完成させることができた背景には、この時点での合意があったからこそ、具体的な形で作業を進めることができたことは間違いないはずです。もし長きにわたるメンバー間の意見対立によって、登場する熊や人間のキャラクターさえも作成していかなければ、決して一本のアニメーション作品にはならなかつたということです。

### 1.16.3

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-07, コース: 6-3-20-12-07

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: また、無駄な揉め合いをしてしまい、話し合いにならなかつた。何で上手く話が進まないのだろう。まだ、粗筋も決定していない。こんな班、どこも無いだろう。困ったなー（本音です）。

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: 8. 難しかつた, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

### 1.16.4

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-07, コース: 6-3-20-12-07

グループ: 6-3-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今回は、素材を決められた。だが、対立してしまつたので、次は、そうなりたくない。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 5. 悲しかつた, 6. 腹が立つた

がんばり度: 4. よくがんばつた

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-07, コース: 6-3-20-12-07

### 1.16.5

グループ: 6-3-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日、決まったことは、背景は紙で作るので、キャラクターは、粘土で作ることです。また、監督とカメラマンが、揉めていました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

### 1.16.6

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-18, コース: 6-3-20-12-18

グループ: 6-3-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、話がまとまって、久しぶりに楽しくできました。今日は、粘土で熊と人が作れました。次は、背景などを作りたいです。

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, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

### 1.16.7

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-18, コース: 6-3-20-12-18

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、キャラクターを作りました。いつもの揉め事は無く、無事、粗筋も決まりました。少し（大分）ふざけてしまったこともあったけれど、今日やろうとしていたことは、できたため、良い時間になったと思います。

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, 1. うれしかった

がんばり度: 3. がんばった

### 1.16.8

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-18, コース: 6-3-20-12-18

グループ: 6-3-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、熊と人間と鉄砲とリンゴ、その他もろもろを作りました。争いではなく、良い話し合いをできました。しかし、ちょっとふざけてしまった部分もあるので、次は直したい。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 3. 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、その後は無言で肅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を行い、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くこともあります。そのため、新たな確認と合意が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になりますが、その土台となるのがこの能力と言えます。

制作活動を続けて行く中で、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 の事例は、アニメーター役の児童によって書き残された外在化カードですが、本格的な制作活動が始まった段階で、これから自分の手で作り上げて行くキャラクターのイメージについて、他のメンバー達と改めて確認する必要があったことが記されています。企画段階でキャラクターのイメージを決めていたとしても、それを粘土や絵で具現化する際に、当初のイメージとは異なってしまう可能性が少なからずあります。一方で、キャラクターのイメージ次第で、観客による作品の受け止め方が大きく変わりますので、その腕前を買ってアニメーターにその作成を全て任せていたとしても、適宜、グループとして具体的なキャラクター像に関する共通認識を図ることは、非常に大切となります。

### 1.17.1

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-24, コース: 6-3-20-12-24

グループ: 6-3-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 役割分担ができていたけど、人間のイメージが、よく分からなかったので、もっと質問して、イメージを持って、次は取り組みたいです。少し遅れていると思ったので、もっと頑張りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

1.17.2 及び 1.17.3 の事例には、どちらも制作活動中にグループ内がかなり騒がしくなってしまったことが記されています。大半の児童達にとって、黙々と各種制作活動を進めることができるだけの十分な経験や知識があるわけではありませんので、どうしてもその場で考え、試してみることの繰り返しが求められます。そのため、これらの事例のように必然的に「コミュニケーションを継続する能力」の発揮が求められます。一方で、1.17.4 及び 1.17.5 の事例は、どちらも制作活動の後半において、同じグループの監督役と助監督役の児童達によって記された外在化カードですが、騒がしくなることで制作活動に支障がないようにするために、制作活動に関係の無い話は慎み、一方で関係のある話については積極的に話し合うことを、グループ全体の目当てとして定めたことが記されています。このような目当てを掲げることで、グループ内の意思疎通を継続しながら制作活動を思い通りに進めることができたことが読み取れます。

### 1.17.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-20, コース: 6-1-20-11-20

グループ: 6-1-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、色とかを描くのを分担して作業できたから、良かったけど、騒がしくなってしまうことが、あったから、次は、少しは、うるさくなっても、いいから、すごい、うるさくなってしまうのは、やめたい。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

### 1.17.3

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-18, コース: 6-3-20-12-18

グループ: 6-3-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、キャラクター作りをしました。後は、粗筋をやっと決めることができました。結構、騒がしかったので、もっと声を落としたいのが、私達の班の課題です。

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: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 1. 全く足りなかつた

#### 1.17.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-01-19, コース: 6-2-21-01-19

グループ: 6-2-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 目当て、関係のある話以外、話さずに、集中しよう。積極的に話し合つて、できた。かなり集中して取り組んで、皆で協力できた。次にも、活かす。

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, 2. 楽しかった

がんばり度: 4. よくがんばつた

#### 1.17.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-01-19, コース: 6-2-21-01-19

グループ: 6-2-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 目当て、関係の無い話を、しないようにしよう。集中しよう。関係の無い話を、しないように、できた。結構、集中もできたと思う。毎回、このくらい頑張れると、いい。

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: 2. 楽しかった, 8. 難しかつた

がんばり度: 4. よくがんばつた

## 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にすることは、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が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ます。

下記の 2.1.1 の事例は、アニメーション制作の概要を掴んでもらうために今年度に初めて実施しましたロケット物語に関して記された外在化カードですが、それぞれのグループが出来上がった自分達の作品をクラス内で発表し、相互に評価し合った際に、明らかに自分達の作品の方が不出来であり、他のグループの作品を見習う必要があることを認識したことが示されています。この事例は、本格的なアニメーション制作に入る前の段階で、客観的に自分達の作品を捉える必要があること、また観客に観てもらえる作品を作る必要があることを学んだだけでなく、この他者の優れた点を認める能力」を発揮して、他のグループの作品に使われている撮影技法やキャラクターの演出方法などを、しっかりと観察することも行っています。

### 2.1.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-09-23, コース: 6-1-20-09-23

グループ: 6-1-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日、ロケットでの自分が、あまり上手くできなかつたから、他の班を見習つたり、もっとチームのメンバーと協力してやりたい。

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: 8. 難しかつた, 3. 面白かつた

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

2.1.2、2.1.3 及び 2.1.4 の事例は、どれも企画発表会の際に書き残された外在化カードですが、それぞれのグループによる企画案のプレゼンテーションを聞く中で、各々が異なる企画内容であつただけでなく、その中には優れているものもあつたことを認めています。NAKAHARA アニメーションでは、他のグループは競合他社という関係になりますが、それでも面白いものは率直に面白いと認め、その上で自分達の企画内容を、さらに充実させて行くことが期待されます。企画発表会の役割として、アニメーション作品として相応しい企画案であるかどうかを、専門家に判断してもらうのと同時に、他のグループ（他社）がどのような企画内容を考えているのかを知ることで、競争心を高めると伴に自分達の企画内容をより向上させるための貴重な機会ともなっています。

### 2.1.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-10-20, コース: 6-1-20-10-20-02

グループ: 6-1-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: どの班も内容が充実していて、いい発表だつたし、それぞれ個性が出ていて、すごかつた。僕の C 班も、いいアドバイスをもらえて、良かつた。

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. うれしかつた, 2. 楽しかつた

がんばり度: 3. がんばつた

### 2.1.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-10-20, コース: 6-1-20-10-20-02

グループ: 6-1-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日の発表会で、皆、個性があつて、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: 3. 面白かつた, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかつた

#### 2.1.4

クラス: 6-1, 日付: 2020-10-20, コース: 6-1-20-10-20-02

グループ: 6-1-G, 役割: 撮影

外在化カード内容: 参考になることが多かったと思う。あと、何かすごい。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: なし

## 2.2 社会的評価を真摯に受け止める能力

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

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

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

各々の評価に至るまでの過程では、基本的にグループのメンバー以外の誰の手も借りずに、教師からの直接的な指導を受けず、事前にお手本も示されず、全て自分達の責任の下で、オリジナルの作品を完成させるべく仕事を行ってきましたので、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が、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、何度も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跳ね返されたとしても、初めて大人と同様の仕事を行う挑戦ができたこと自体に高い価値を見出すことで、毎年、厳しい評価に対しても乗り越えて行っています。

2.2.1、2.2.2、2.2.3 及び 2.2.4 の事例は、どれも企画発表会において、アニメーション制作の専門家から、自分達の企画案に対して批評を行ってもらった後に記された外在化カードですが、どの事例からも専門家の批評をしっかりと受け止めたことが読み取れます。その上で、後述します「2.3. 冷静に情報を吟味する能力」と関連する形で、専門家から得られた貴重なアドバイスを、できるだけ自分達の企画内容の改善に活かそうとしたことも読み取れます。勿論、専門家によるアドバイスが全て的を射たものではないかもしれません、それでも長い間その業界に在籍し、数多くの作品を世の中に出してきた経験と実績を積んできたことも間違いありません。それ故に、その重みの部分も含めてこの「社会的評価を真摯に受け止める能力」を發揮しながら、たとえ厳しい指摘が含まれていたとしても、それをしっかりと受け止めることで、これらの事例のようにより良い改善策を見つけ出すことにつなげて行くことが望まれます。

### 2.2.1

クラス: 6-2, 日付: 2020-11-14, コース: 6-2-20-11-14

グループ: 6-2-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、いつもより集中して話し合い、できた。伊東さんのダメ出し(?)を活かして、いい作品を作つて行きたい。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

### 2.2.2

クラス: 6-2, 日付: 2020-11-14, コース: 6-2-20-11-14

グループ: 6-2-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 粗筋を練り直した。伊東さんに教えて頂いたことを参考に、起承転結を、しっかりと作り、書きました。まだ、完成していませんが、頑張って作りたいです。

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: 5. かなりよくがんばった

### 2.2.3

クラス: 6-3, 日付: 2020-11-18, コース: 6-3-20-11-18

グループ: 6-3-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、粗筋を、前回、伊東さんにアドバイスされた点に注意しつつ、決め直しました。次回から、細かい設定を決めて行きたい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

#### 2.2.4

クラス: 6-3, 日付: 2020-11-18, コース: 6-3-20-11-18

グループ: 6-3-G, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、伊東さんのアドバイスを受けて、企画を練り直しました。皆で意見を発表して決められたので、良かったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 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

2.2.5 の事例には、企画発表会において、それぞれのグループの企画案がプレゼンテーションされる中で、自分達のグループの案の出来が良くないことを痛感したことが記されています。このグループの企画案は、おそらくこの外在化カードを書き残した児童自身が原案を出したか、あるいは強く推したことが推察されますが、他のグループの企画案が持つ魅力やその完成度を目の前で披露され、さらにアニメーション制作の専門家から高い評価を得られたものが出て来ると、なおさら自分達のグループの案が惨めに思えてくるものです。それだからこそ、この事例のように潔く社会的評価を受け止めた上で、必要であれば根本から企画を練り直せれば、この先の制作活動において十二分に挽回できるはずです。

#### 2.2.5

クラス: 6-1, 日付: 2020-10-20, コース: 6-1-20-10-20-02

グループ: 6-1-H, 役割: 撮影

外在化カード内容: 発表して、自分達のが一番、悪かった気がする。責任を、すごく感じる、ごめんなさい。

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: 7. つらかった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

### 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ィアを抜き出し、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ィ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ィアは、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ィ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、2.3.2 及び 2.3.3 の事例は、どれも企画発表会の際にアニメーション制作の専門家に対してプレゼンテーションを行い、専門家から自分達の企画案に批評をしてもらった後に記された外在化カードですが、先ずは前述しました「2.2. 社会的評価を真摯に受け止める能力」を発揮して、専門家による批評を受け止め、次にこの「冷静に情報を吟味する能力」を用いて、批評された内容をしっかりと検証したことが読み取れます。

2.3.1 の事例からは、これから制作する作品の内容が、作品の主題から外れてはいけないことを、改めてグループ全体で話し合ったことが示されております。2.3.2 の事例からは、専門家からの指摘を、先ずは自分の頭で整理したことが読み取れます。2.3.3 の事例には、専門家から批評された内容をしっかりと分類したことが記されています。

今年度については、コロナ・ウイルスの影響を考慮して、オンライン会議形式で企画発表会が実施されました。オンラインだからといって従来の対面形式とは全く変わらずに、その道のプロフェッショナルによる忌憚のない批評と詳細なアドバイスが、各グループに対して行われました。そのため、これらの事例のように専門家が話した内容を十分に咀嚼した上で、企画内容の改善につなげて行くことが求められました。

### 2.3.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-10-22, コース: 6-1-20-10-22

グループ: 6-1-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、企画書の練り直しをしました。伊東さんのアドバイスのことを中心に、主題を忘れず、しっかり話し合うことができたので、次も、しっかり話し合い、主題を忘れないようにして行きたいです。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

### 2.3.2

クラス: 6-2, 日付: 2020-11-14, コース: 6-2-20-11-14

グループ: 6-2-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: アドバイスを受けて、そのアドバイスを聞いて、自分で一回、考えて、皆で意見を出して、楽しんで取り組めた。

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

### 2.3.3

クラス: 6-3, 日付: 2020-11-18, コース: 6-3-20-11-18

グループ: 6-3-D, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、一回から作り直し、何が良かったのか悪かったのかを見つけて、できたので、次は、終わらせるように、頑張りたい。

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: 8. 難しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

## 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ィ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ィ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 の事例には、企画発表会の際に自分達のグループに対するものだけでなく、他のグループに対するアニメーション制作の専門家による批評に関してもしっかりと耳を傾け、そこから有益な情報を見出したことが記されています。企画発表会の当日は、その道のプロフェッショナルに向かってプレゼンテーションを行いますので、多くの児童達が緊張し、自分達のグループの発表の順番が回ってくる直前までプレゼンテーションの予行練習を行う姿が度々見られますが、その間に貴重な情報を聞き逃してしまっている可能性もあります。理想的には、これらの事例のようにメンバーの誰か一人でも、全てのグループのプレゼンテーションと専門家による批評を的確に聞き取り、そしてこの「多様な情報から糸口を引き出す能力」を發揮して、大事な点をメモし、後にグループのメンバー全員で共有することが望されます。

#### 2.4.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-10-20, コース: 6-1-20-10-20-02

グループ: 6-1-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、企画を発表しました。他の班のものなど聞いて、誰視点なのかなどが、大切になってくるんだなと思いました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

#### 2.4.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-10-20, コース: 6-1-20-10-20-02

グループ: 6-1-H, 役割: アニメーター

外在化カード内容: それぞれの班にアドバイスをしてくれて、とても助かった。言われたところを直して、もっと注意して取り組みたい。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

2.4.3 の事例は、企画発表会の直前に自分のクラスの担任の先生に自分達のグループの企画案を見てもらい、意見を求めたことが記されています。NAKAHARA アニメーションでは、教師はあくまでもこの教育活動全体をマネジメントするプロデューサーの立場にありますので、公序良俗に反しない限り、作品の内容には一切タッチしないことが大前提となっています。一方で、一観客として個人の意見や印象を述べることは問題ありませんが、その意見を採用するもしないも、そのグループの責任となります。また、例えば主題がしっかりと書かれていないなどの企画案の形式をチェックすることなども、その立場の範囲内としています（主題の無い作品をプロデュースしようがありませんので）。これらの前提を踏まえた上で、この事例のように、第三者の視点として、あるいは自分達の企画内容が大人を含めた一般を対象とした場合、身近にいる大人の代表として担任の先生に意見を聞くことは、「多様な情報から糸口を引き出す能力」の有用な活用方法の一つと言えます。

#### 2.4.3

クラス: 6-3, 日付: 2020-11-05, コース: 6-3-20-11-05

グループ: 6-3-H, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、粗筋のところを、橋屋先生に見てもらい、どこが、伊東さんに指摘されるか、気付かされ、ヒントになりました。伊東さんに、いい評価とアドバイスを、もらえるように、全力で頑張ります。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 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

2.4.4 の事例からは、なかなか自分達独自の企画案を出すことができずに困っている様子

が読み取れますぐ、良い案が出ない時だからこそ、この「多様な情報から糸口を引き出す能力」を発揮して、物事を見る視点を広げたことが記されています。上述しました「1.8. 意見を広く拾う能力」とも関連して、優れたアイディアを出すことに煮詰まってしまった時ほど、視野が狭くなっていることがその原因の一つとして挙げられますが、往々にしてこの事例のように思い切って視点を変えてみることで、煮詰まった状況を開拓する契機となるものです。

#### 2.4.4

クラス: 6-1, 日付: 2020-09-25, コース: 6-1-20-09-25

グループ: 6-1-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今回は、企画書を書くのに、どういうテーマにするかを話し合ったけど、全く案が出てこなかったので、次からは、日常の色々なところに目を向けたいです。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

#### 2.5 アイディアや工夫を援用する能力

前述した「2.3 冷静に情報を吟味する能力」のもう一段階先の話として、吟味した情報を具体的に活かすことができるようになるのが、この能力の本質となります。情報分析を主な仕事としているのであれば、吟味するところまで構いませんが、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いくことが求められます。

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

一方で、どんなに効果的に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、2.5.2、2.5.3 及び 2.5.4 の事例には、どれも企画発表会の際にアニメーショ

ン制作の専門家から指摘された箇所を修正し、再度、専門家に見てもらい、改めてプロフェッショナルな視点からコメントをもらった上で、この「アイディアや工夫を援用する能力」を最大限に發揮して、それぞれのコメントをどこまで自分達の企画内容に反映できたかが記されています。企画発表会に続いて、専門家から詳細なコメントを改めてもらえること自体が、非常に貴重な機会なだけに、この機会をいかに活かせるかが、その後の制作活動の進行のみならず、最終的には上映会での社会的評価にまで大きく影響して行くことは言うまでもありません。

実際に専門家からのコメントをどう活用するかは、そのグループ次第ですが、2.5.1 や 2.5.3 の事例では、専門家からのコメントを土台にして、自分達の企画をさらにより良いものへ改善したり、2.5.2 の事例では、自分達の企画内容に曖昧な部分が残されていたので、その部分を上手く専門家からのコメントで補ったりしたようです。また、2.5.4 の事例では、前述しました「1.15. 連鎖的にアイディアを創出する能力」とも関連して、新たなアイディアを生み出すための起爆剤として、専門家のコメントを活用したようです。

### 2.5.1

クラス: 6-3, 日付: 2020-11-30, コース: 6-3-20-11-30

グループ: 6-3-G, 役割: 撮影

外在化カード内容: 伊東さんのコメントを読んで、付け足したり、変えたりしました。自分で読んでみて、前より、全然、良くなつたと思います。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 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: 2020-11-30, コース: 6-3-20-11-30

グループ: 6-3-G, 役割: 助監督

外在化カード内容: 伊東さんのアドバイスを受けて、また企画を練り直しました。しっかりと細かい所まで決められました。次からも頑張りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 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

### 2.5.3

クラス: 6-3, 日付: 2020-11-30, コース: 6-3-20-11-30

グループ: 6-3-H, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、伊東さんからアドバイスして頂いたところを、付け足しで訂正

して、少し表現し易くなったので、良かったです。次も、引き続き頑張ります。

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: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 2.5.4

クラス: 6・2, 日付: 2020-12-02, コース: 6-2-20-12-02

グループ: 6-2-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 伊東さんからアドバイスをもらって、いい案が生まれたから、アドバイスを活かして、どんどんアップグレードして行きたい。

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: 4. 簡単だった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

### 3. 自他の理解能力

サブカテゴリー項目数: 4

#### A. 他者理解系

3.1 他者の特性を認める能力

3.2 他者を知ろうとする能力

#### B. 自己理解系

3.3 他者を通じて自分を振り返る能力

3.4 経験を通じて自分を振り返る能力

#### A. 他者理解系

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

##### 3.1 他者の特性を認める能力

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

両者を厳密に分けることは難しいですが、この能力は、後述する「3.2 他者を知ろうとす

る能力」にもつながって行きます。例えば、中原小の児童達は、多少、転校などで入れ替わりがありますが、6年間にわたり同じ学校に通い、少子化に伴う学級数も2、3クラスしかありませんので、これまでに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振り返る能力」にもつながって行きます。

下記の3.1.1、3.1.2及び3.1.3の事例は、どれもグループ内の特定のメンバーの奮闘ぶりを称えていますが、3.1.1の事例のように目の前で一生懸命に頑張る姿を見れば、その人にに対する印象も大きく変わるものです。また、3.1.2及び3.1.3の事例のように、セル・アニメーション用のキャラクターを手描きで作成し、その出来上がりが素晴らしいければ、その描いた本人も併せて高く評価することは当然と言えます(因みに、6年1組の8グループ全ては、粘土を使ったクレイ・アニメーションではなく、手描きによるセル・アニメーションに挑戦しました)。

### 3.1.1

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-08, コース: 6-3-20-10-08

グループ: 6-3-G, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、皆、頑張っていました。Sくんが、すごく頑張っていたことが、感じ取れました。楽しかったです。

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

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 1. うれしかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

### 3.1.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-10-09, コース: 6-1-20-10-09

グループ: 6-1-C, 役割: 編集

外在化カード内容: アニメーターの T さんが、頑張って描いてくれたので、良かったです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

### 3.1.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-04, コース: 6-1-20-11-04

グループ: 6-1-H, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、アニメーターの絵を見ました、かっこよかったです。

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, なし

がんばり度: 3. がんばった

3.1.4 及び 3.1.5 の事例には、どちらも前述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.3. グループを導く能力」とも関連する形で、監督という存在の重みを実感したことが記されています。3.1.4 の事例には、企画の立案が難航する中で、どうにかこうにか形を成すところまで漕ぎつくことができたのは、まさに監督の手腕であったことを認めています。また、3.1.5 の事例には、本格的な撮影作業が始まる中で、欠席した監督役の児童がどれだけそのグループにとって大きな存在であったかを、身をもって強く認識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を行うからこそ、遺憾なくリーダーシップを発揮する監督役の児童達に対する評価は高まって行くものです。

### 3.1.4

クラス: 6-3, 日付: 2020-11-18, コース: 6-3-20-11-18

グループ: 6-3-H, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、企画書を書いた。大変だけど、監督がいたから、ここまで来れたと感じた。明日の NAKAHARA も、頑張ります。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

### 3.1.5

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-12, コース: 6-1-20-12-12

グループ: 6-1-B, 役割: 編集

外在化カード内容: エンドロールは、撮影できた。やっと一歩。先は、まだ長い。Aがいないと、きついな。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

## 3.2 他者を知ろうとする能力

上述の「3.1 他者の特性を認める能力」を通じて、これまで性格が合わないなどの理由で、なかなか親しくなれなかつたクラスメイトであつても、明らかに優れている点を発見することで、そのクラスメイトに対するこれまでの見方が変わることがあります。このような認識の変化を通じて、その人自身に対しても興味を持ち始めることで、この他者を知ろうとする能力が培われて行くことになります。さらに、この能力が養われるのと同時に後述する「3.3 他者を通じて自分をふり返る能力」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を唱えていますが、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ふ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つたとしても、NAKAHARAアニメーションの活動を通じて、クラスメイトの意外な一面を知る機会が往々にしてあります。

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

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、比較的に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 の事例は、制作活動が全て終了し、上映会の場で出来上がった作品を観客の前で披露した後に書き残された外在化カードですが、最難関のセル・アニメーションに挑戦する中で、手描きでキャラクターを作成し続けたアニメーター役の児童に対して、その出来栄えも含めて高い評価をしたことが記されています。また、他のメンバー達に対しても、それぞれの役割に応じた仕事をしっかりとこなしたことに対して、同様に高い評価をしています。半年間におよぶ長丁場の制作活動において、一つの作品を作り上げることにメンバー全員で取り組む中で、それぞれのメンバーと個人的なレベルでも信頼関係が築かれることで、普段の学校生活での友人関係とは違った同僚としての強い絆を感じたことが容易に想像できます。

### 3.2.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-27, コース: 6-1-21-02-27

グループ: 6-1-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日で、NAKAHARA アニメーションが終わりました。NAKAHARA アニメーションでは、人ととの、つながりや、コミュニケーションの取り方、また物事の考え方について、学びました。将来にメカ、ゲーム関連の仕事に就く人には、特にすごく役立ったと思います。また、僕は、よくアニメーションを観るのですが、やっぱり本物のクリエイターは、すごいなと思いました。因みに、僕は SAO と、最近は、蜘蛛ですが、なにか?。あと、6-1 は、皆、セル・アニメーション（だっけ）で、やりました。他のクラスでは、粘土を使っている所が多い中、皆、大変な道を選びました。アニメーターは、よく頑張ったと思います。B 班について、監督 A は、とにかく全部の仕事を、やっていて、尊敬。助監督 S は、A がいない時にサポートしてた。アニメーター A は、すごい絵、描いてた。カメラマン、いない時があったけど、他の役目も、やった。お疲れさまでした。

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: 4. よくがんばった

3.2.2 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、こちらも自分達のグループの作品が完成し上映会も無事に終えた後に、これまで長らく苦楽を共にしてきた他のメンバー達に対する率直な気持ちが記されています。制作活動の当初は、メンバー同士の絆が固まっておらず、上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.5. 他者の意見を

聞く能力」とも関連して、他の人の意見に耳を貸さないどころか、頭から否定し合うような状態にあったようですが、それでもなお制作活動を前に進めて行く中で、前述しました「3.1. 他者の特性を認める能力」が目覚めて行くことで、グループとして信頼し合える関係が築かれただけでなく、その人個人としても信頼できる関係を築くことができたことが読み取れます。特に、この事例を記した児童は、監督役だっただけに、上述しました「1.3. グループを導く能力」とも関連して、自分のグループをまとめ切れないことに対する責任感や不安を感じていたことは間違いないはずです。

### 3.2.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-27, コース: 6-1-21-02-27

グループ: 6-1-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 最初の内は、このメンバーで、やりたくないという気持ちが、少なからず、ありました。自分の意見を言っても、否定されたり、意見が、まとまらないのではないかと思いました。でも、最終的には、自分の意見を伝え合うことができ、完成版は、納得して公開することができました。Sさん:助監督として、一番、班のメンバーを、まとめてくれました。Kさん:たくさんの絵を、丁寧に描いてくれました。Tさん:編集として、音入れ、ロールなどの管理を、してくれました。Tさん:カメラマンとして、描いた方がよい絵を、示してくれました。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

3.2.3 の事例についても、上映会にて自分達の作品を紹介した後に記された外在化カードですが、明らかにメンバー間に深刻な対立関係や揉め事が多かったことが示されています。一方で、意見が対立していた男子メンバー達が、ケンカ別れをした後もしっかりと制作活動を進めていたことに気が付き、人として見直したことが読み取れます。男女に分かれて対立する状況は、これまでにも何度も起きておりますが、この事例のようにちょっとしたことがきっかけで、対立する相手に対する見方が大きく変わることがあります。例年、上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.9. 嫌なことも腹に収める能力」や「1.10. 状況を見守る能力」などが発揮されることで、物事が少しでも前に進むと、連鎖的にさらなる道が開いて行くことが往々にして起きます。そして、一度でも目の前が開けば、後述します「5. 計画実行能力」の「5.5. 過去の経験を活かす能力」とも関連して、それぞれが少しでも手応えを感じて行くことで、皆でやればどうにかなるかもしれないという意識が芽生えるのと同時に、他のメンバーに対する信頼関係も変わって行くものです。

### 3.2.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-03-01, コース: 6-2-21-03-01

グループ: 6-2-B, 役割: 編集

外在化カード内容: B グループは、仲間割れが、すごく多くて、他のグループより、アニメーション制作の時間が、少なくなって、少し焦った。最初は、男子と女子で意見が分かれて、私と R は、図書館に行って、男子の文句を言っていた。けど、男子は、3 人でアニメーション制作を、していくてくれて、すごく助かった。本番でも、B グループは、仲間割れが、すごく多くて、絶対に終わらないと思った。けど、最後は、皆が協力できた。発表の 3 日前は、200 枚くらいだったのに、Y さんと T さんが、たくさんアニメーションを撮ってくれたから、発表の時には、1000 枚を超えてた。感謝しかない。勿論、「ウザッ」って思った時も、たくさんあったけどね。

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, 6. 腹が立った

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

3.2.4 の事例には、制作活動が終盤に差し掛かったにも関わらず、自分達が作り続けてきた作品の内容について、ようやく理解できたことが記されています。その背景として、前述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.11. 確認し合う能力」とも関係する形で、他のメンバー達が何を考えているのかを、それまでしっかりと確認してこなかっただけでなく、他のメンバー達の存在を気遣うだけの余裕が無かつたことが読み取れます。因みに、この外在化カードを書き残した児童が所属するグループは、5 人編成のグループにも関わらず、毎回、数人のメンバーが病欠などの理由で長期間にわたり欠席しがちであったため、残されたメンバー達が、後述します「4. 役割把握・認識能力」の「4.3. 自分の役割を拡大する能力」を最大限に發揮して、その日その日の制作活動をやりくりしていました。そのため、この「他者を知ろうとする能力」を發揮しようにも、その相手が目の前にいないのであれば、どうにもならず致し方なかったと言えます。

### 3.2.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-04, コース: 6-3-21-02-04

グループ: 6-3-H, 役割: 編集

外在化カード内容: 内容が理解できて、良かったです。皆のことを、もっと分かってあげられれば、よかったです。

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: 5. 悲しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

## B. 自己理解系

3.3 及び 3.4 のサブカテゴリーは、他者との関わり合いを通じて、自分自身を振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振り返る能力

前述しました間主観主義の考え方に基づきますと、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観察することが難しい以上、他者とのコミュニケーションを通じて、人は自分が何者であるのかを振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が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、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。

自分自身の力量、さらには社会人としての第一歩が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 及び 3.3.2 の事例には、どちらも自分達のグループのメンバーの中に卓越した能力の持ち主がおり、それ故にそのメンバーに仕事を任せっきりにしてしまったことに対する責任感を抱いたり、あるいはその能力に憧れの感情を抱いたりしたことが記されています。3.3.1 の事例からは、自分達の企画案のストーリーをどんどんと考えだし、形にして行くことができるメンバーを前にして、その作業にほとんど貢献できないことに対する自責の念や不甲斐なさを少なからず感じたことが読み取れます。また、3.3.2 の事例のように、目の前で自分達のグループの企画案を、速記でかつ奇麗な字で清書する様子を見れば、否応なしに自分自身の筆記能力と比べることになり、その特異な能力に憧れを抱くもので

す。

### 3.3.1

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-07, コース: 6-3-20-10-07

グループ: 6-3-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 物語を作るのには、協力できていたけど、A に任せっきりだったから、次は、A だけじゃなく、自分達も頑張りたいです。

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: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

### 3.3.2

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-07, コース: 6-3-20-10-07

グループ: 6-3-G, 役割: 編集

外在化カード内容: O さんが、すごく書いてくれて、すごかったです。字も奇麗で、すごく速く、スラスラ書けていました。僕も O さんのように、スラスラできるように、なりたいです。

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, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

3.3.3 及び 3.3.4 の事例には、制作活動を進めて行く中で、自分自身のセンスや技量が足りないことを痛感したことが記されています。3.3.3 の事例については、芸術的なセンスの無さを他のメンバーからズバリと指摘されたことで、悔しい思いをしたことが読み取れます。キャラクターや背景画の単純な色塗りの作業であったとしても、少しでも塗り残しやはみ出しがあれば、その部分を映像で撮った場合に確実に目立ちますので、色塗りのセンスが無いことを厳しく指摘されたとしても（勿論、その伝え方次第ですが）、上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.9. 嫌なことも腹に収める能力」を最大限に發揮しながら、しっかりと受け止めるしかないのも厳しい現実です。また、3.3.4 の事例については、グループ内で諍いが起きた際に、監督として前述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.3. グループを導く能力」や「1.14. 対立を仲裁する能力」を發揮できずに、他のメンバーと対立してしまったことを後悔したことが記されています。

### 3.3.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-10-15, コース: 6-1-20-10-15

グループ: 6-1-F, 役割: 編集

外在化カード内容: Sくんが、色塗るセンス無さ過ぎと言ってきたから、悲しかった。

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: 5. 悲しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

### 3.3.4

クラス: 6-2, 日付: 2020-11-19, コース: 6-2-20-11-19

グループ: 6-2-G, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、話し合いで、揉め事がありました。僕は、今回ことで、監督としての務めが、できませんでした。H君に、謝りたい。

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: 7. つらかった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

3.3.5 及び 3.3.6 の事例は、どちらも自分達のグループの作品が完成し上映会にて社会的評価を受けた後に記された外在化カードですが、半年間にわたり同じグループの他のメンバー達と文字通りに苦楽を共にする中で、自分自身の力量や精神力を知る機会にもなったことが記されています。3.3.5 の事例は、助監督役の児童によって記された外在化カードですが、助監督という役割に期待される仕事の一つとして、上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.13. 協力関係を築く能力」を発揮しながら、グループ内での人間関係やコミュニケーションの調整を行うことが挙げられますが、現実には誰もが手探りの状態で本格的なアニメーション制作に挑んでいますので、助監督だからと言って直ぐにメンバー間の協力関係を築けることの方が稀です。だからこそ、逆に他のメンバー達に助けてもらうことで、グループが一丸となってアニメーション制作に取り組むことができたことに対して、深い感謝の気持ちを抱くことにつながったようです。

3.3.6 の事例は、撮影役の児童が書き残した外在化カードですが、作品の提出期限が迫る中で、自分達が企画した内容に基づいて当初に想定していた撮影枚数には全く達しておらず、かなり追い込まれた状況であったことが記されています。それでも、同じグループの他のメンバー達が奮闘することで、ふたを開けてみればクラス全体で 8 グループ中 2 番目に早く作品を完成させることができたため、撮影作業の中核を担っていたはずのこの児童自身が、真っ先に期限内の完成を諦めていた自分を省みることにつながったようです。

### 3.3.5

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-27, コース: 6-1-21-02-27

グループ: 6-1-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 私は、最初から今までの期間、長いと感じたけど、あっという間だった

と思います。チームで揉めること、楽しいこと、自分の力を改めて知れたことは、アニメーションの中で、一番、大きかったと感じます。チームの仲間は、私が助監督の立場でいる中、注意や揉めたりするのを、助監督の仕事だと思うけど、皆、最後まで個人の仕事を手伝ってくれたり、チーム内の心が、日が経つにつれ、大きくなって行ったと感じます。長い間、私も戸惑うところもあったけど、乗り越えられて、本当に良かったです。チームの皆さんに感謝しています。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

### 3.3.6

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-27, コース: 6-1-21-02-27

グループ: 6-1-G, 役割: 撮影

外在化カード内容: 終わって、良かった。正直、終わらないかと思ってた。なのにクラスで二番目に終わってた。本当に頑張ったと思う。H が、来ないってなった時から、無理だと思った。自分達で、アニメーションの絵柄を決めるにしても、納得するものが、一切、無かった。その時の NAKAHARA アニメーションの授業は、全然、進まなかつた。グループの雰囲気も暗かつた。やろうとしても進まない。皆、その時だけ機能停止していた。本当に辛かつた。本当に、間に合うなんて、100%の内、99.999999%だと思ってた。誰もが間に合わないと思ってた。でも完成した。めちゃ嬉しかつた。監督の Y とアニメーターの H に、誰よりも感謝。自分、諦めるなどと/or 言つたけど、一番、諦めてたのは、自分だと思った。

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: 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

## 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動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があります。

下記の 3.4.1 の事例は、編集役の児童によって記された外在化カードですが、編集という役柄上、たとえば奇麗な絵の作画を求められても、なかなかそれに応えることが難しいというのは致し方ありません。特に、セル・アニメーション用のキャラクターを描く場合などは、かなりのスキルと力量を必要としますので、なおさら筆が進まないのはアニメーター以外の役割を担った児童達にとっても同じです。この事例からは、それでも敢えて難しいことに挑戦しなかった自分を恥じたことが読み取れます。これまでの学校生活であれば、不得意な分野については、上手く切り抜けることができたかもしれません、中原小でのキャリア教育活動の現場では、猫の手も借りたいような忙しい状況となった場合、四の五の言ってはいられません。それだからこそ、この事例のように自分自身の不甲斐なさを思い知らされる厳しい場面が往々にして起きます。

### 3.4.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-06, コース: 6-1-20-11-06

グループ: 6-1-C, 役割: 編集

外在化カード内容: 自分的には、絵、描くのに怯えて、描けなかつたから、だらしないと思った。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

3.4.2 及び 3.4.3 の事例についても、編集役あるいは監督役の立場にあっても、素材作りの作業の際に背景画の作成に挑戦し、なかなか思い通りに描けなかつたことが読み取れます。特に、背景画については、これらの事例のように遠近法を理解すること自体が一つの難関となっており、さらにそれを実際に絵の中で表現することも極めて難しいのが普通です。そのため、本職によるアニメーション制作では、キャラクターなどを描くアニメーターの人達とは全く別のアーティストの人達が、背景画を専門に描いています。

#### 3.4.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-04, コース: 6-1-20-11-04

グループ: 6-1-B, 役割: 編集

外在化カード内容: ほんの少し背景が描けた。机と壁のバランスがなー。人の大きさも、一緒に考える。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

#### 3.4.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-06, コース: 6-1-20-11-06

グループ: 6-1-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、背景を中心に描きました。奥行などから描くのに難しかつたです。次も、背景を上手く描けるように、色使いに気を付けたり、皆に仕事などを割り振れるように、したいです。

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: 4. よくがんばった

3.4.4 の事例は、前述しました 3.4.1 の事例と同様に撮影役にも関わらず、さらには絵を描くことに全く自信が無かつたものの、アニメーターが不在という緊急事態に応じる形で、思い切って背景画を描いてみたところ、3.4.1 の事例とは正反対に自分が思っていた以上に上手に描けたことが記されています。敢えて苦手なことに挑戦して、万が一、グループの期待に応えられなかつたとしても、撮影や編集という役割に対してアニメーターと同等の

レベルを求めることが自体が、求め過ぎということになります。そこで、この事例のように精いっぱいの挑戦してみることで、自分の新たな可能性に気が付く契機となれば幸いと言えます。

#### 3.4.4

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-18, コース: 6-3-20-12-18

グループ: 6-3-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、アニメーターが、いなかったので、皆で背景作りをしました。自分は、絵が下手なので、難しかったけど、上手く描けたので、良かったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

3.4.5 の事例は、今年度から実施しましたロケット物語に挑戦した際に、撮影役の児童によって書き残された外在化カードですが、思い通りに撮影作業を進めることができずに苦戦したことが記されています。一方で、ロケット物語は、あくまでも試し撮りですので、ここで撮影作業の難しさを実感した上で、どこに問題があったのかを冷静にふり返ることができれば、その後の本編の制作活動において貴重な経験となるはずです。そして、まさにこのようなふり返りを、本編の制作活動を実施する前に児童達の中で促すことが、ロケット物語の狙いの一つとして挙げられます。

#### 3.4.5

クラス: 6-2, 日付: 2020-10-09, コース: 6-2-20-10-09

グループ: 6-2-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 最後まで、行かなかつたし、カメラマンとしての仕事も、やれなかつたので、何が悪かったのか、しっかり考えて、次に活かしたい。

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: 5. 悲しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 1. 全く足りなかつた

### 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えられなければ、その先の作業を担う他のメンバーに迷惑をかけることになります。その場のその時点での一つひとつの作業成果が、結局、一本の作品の完成にも影響して行くことになります。

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

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

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

下記の 4.1.1、4.1.2 及び 4.1.3 の事例は、どれもアニメーター役の児童達によって記された外在化カードですが、そのどれからも、この役割に対して最も求められる作画能力と工作能力を遺憾なく発揮したことが読み取れます。特に、今年度の作品の傾向として、セル・アニメーションに挑戦したグループが多かつただけでなく、全体としてもアニメーション制作の専門家の視点から過去最高の出来栄えというお墨付きを得ていることからも、それだけアニメーター達が、この「自分の役割を遂行する能力」を十二分に発揮して、その時々の制作活動に奮闘したことは間違いないはずです。

#### 4.1.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-09-23, コース: 6-1-20-09-23

グループ: 6-1-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: たっこさん達を、大量生産するのが、とても疲れたけど、頑張って 7 人、作れて、カット、ロケットさんの向きも、結構こだわって良かったです。反省点は、最初のカットが、省けそうだったことです。良かったことは、丁寧にできしたこと。展開を、色々、変えたです。次回に、頑張って活かしたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 7. つらかった

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 4.1.2

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-24, コース: 6-3-20-12-24

グループ: 6-3-G, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 自分は、今日、アニメーターとして、背景を頑張って作りました。とても、大変でした。でも、楽しかったです。次も頑張りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 4.1.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-02-09, コース: 6-2-21-02-09

グループ: 6-2-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、頑張って、自分の仕事を、いつもより、やり遂げました。結構、いい感じに進んでます。次回も、仕事をやり遂げます。

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: 5. かなりよくがんばった

4.1.4 の事例は、自分達のアニメーション作品が完成し、それを上映会にて発表した後に、監督役の児童によって書き残された外在化カードですが、上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.3. グループを導く能力」とも関連して、監督として自分のグループを上手く率いることができなかっただけでなく、グループ内に混乱をもたらしてしまったため、その役割に応じた務めを果たせずに後悔したことが記されています。どれだけ他の学習活動や普段の生活においてリーダーシップを発揮できたとしても、大半の児童達にとって本格的なアニメーション制作の経験が無いという事実は変わりませんので、この事例のように「自分の役割を遂行する能力」を、上手く開花できないケースが起きてしまうのも致し方ありません。

#### 4.1.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-03-01, コース: 6-2-21-03-01

グループ: 6-2-H, 役割: 監督

外在化カード内容: 僕は、あまり役割が、果たせませんでした。それで、班の皆に、たくさん迷惑を、かけてしまいました。それで、やることがあり、できなかつたと自分で思います。そして、何を、やるかも分からぬ状態に、していました。

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

気持ちのタイプ: 8. 難しかつた, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

4.1.5 の事例は、編集役の児童が書き残した外在化カードですが、この役割の主な仕事として撮影したフィルムを、毎回しっかりと保存をすることの他に、出来上がった作品に効果音を付けることが挙げられます。この事例は、まさに自分が担うべき仕事を一生懸命にこなそうとしたことが読み取れます。効果音は、その種類がかなり多いだけに、どの音をどのシーンで使うのかを考えるだけで、かなりの時間を費やしてしまいかがちです。また、効果音を付けた場所と種類をしっかりと把握しておく必要があります。万が一、あるシーンが撮り直しとなった場合に、そのシーンで使われていた効果音を付け直す際に、どの効果音であったのかを記録していないと、改めて適切なものを探し出すことになり、無駄な時間を費やしてしまいます。撮影作業と比べると地道な仕事に見えますが、編集として行うべき大事な仕事の一つと言えます。

#### 4.1.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-18, コース: 6-3-21-02-18

グループ: 6-3-G, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、音付けで、確認でした。結構、迷ったけど、次も頑張ります。

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: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

## B. 中級レベル

4.2 及び 4.3 のサブカテゴリーは、役割把握・認識能力の中においても、複数の仕事を同時に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なうことではありません。

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、4.2.2 及び 4.2.3 の事例は、どれもこの「複数の仕事を並行処理する能力」

が発揮された典型例と言えるものです。特に、今年度の NAKAHARA アニメーションは、例年以上に少しでも良い作品を作り上げるために、自律的に制作活動を進めるグループが多く見られ、またコロナ・ウイルスの影響もあり、制作活動の期間がこれまで以上に長くなつた関係で、後述します「4.3. 自分の役割を拡大する能力」ともつながる形で、それぞれの役割とそれに応じた職務の枠を超えて、積極的に複数の仕事をできるだけ並行して行う様子が見られました。

#### 4.2.1

クラス: 6-2, 日付: 2020-12-10, コース: 6-2-20-12-10

グループ: 6-2-H, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、オープニングとエンディングの撮影と、初めの方の絵や背景を描いた。皆と協力して、できたので、良かった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 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

#### 4.2.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-08, コース: 6-1-21-02-08

グループ: 6-1-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日、絵を描ける分、描いたけど、写真も撮れたけど、写真を、もう少し撮れたら、良かったです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

#### 4.2.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-10, コース: 6-3-21-02-10

グループ: 6-3-D, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、背景作りをして、撮影を少しやりました。残り 940 枚なので、終わらせるように、したいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 7. つらかった

がんばり度: 1. 全く足りなかつた

4.2.4 及び 4.2.5 の事例は、どちらも同じグループに所属する監督役とアニメーター役の児童達が同じ日に記した外在化カードですが、後述します「4.7. 状況に応じた人材の最適

化を図る能力」とも関係する形で、同時に複数の仕事を並行して行うための指示が、監督からも、そして実際の作業の要となるアニメーターからも上手く出すことができなかつたため、やるべき仕事があるのに、仕事にあぶれるメンバーを多く出してしまったことが記されています。

特に、セル・アニメーションに挑戦した場合、アニメーターがキャラクターを描き終えるまで撮影作業が滞ることはしばし起きますが、それでも出来上がったキャラクターの色塗り作業の手伝いや、後述します「5. 計画実行能力」の「5.7. 事前準備を行う能力」を発揮して、次に撮る場面を想定しながら、撮影の練習や新たな撮り方を考えたりすることができるはずです。それ故に、4.2.4 の事例を記した監督役の児童が、目の前でアニメーターが一生懸命に作画しているのを知っているながら、不真面目な態度を取る他のメンバー達に対して、怒りを通り越して呆れてしまうのも同情できる話です。

#### 4.2.4

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-12, コース: 6-1-20-12-12

グループ: 6-1-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、編集さんとカメラマンと助監督が、遊んでいました。何で? と聞くと、監督が、指示を出さなかったから、と言いました。私は、腹が立ちましたが、呆れて怒るのを、やめました。

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: 6. 腹が立った, 7. つらかった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

#### 4.2.5

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-12, コース: 6-1-20-12-12

グループ: 6-1-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今回は、協力して取り組むことは、できていたけれど、役割分担が、上手くできなかつたと思いました。絵を、どういう風に、何を手伝って欲しいか、上手く伝えられなかつた私にも、原因があると思います。

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. 難しかつた, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばつた

### 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っ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、4.3.2 及び 4.3.3 の事例は、どれも編集役の児童達が書き残した外在化カードですが、文字通りにこの「自分の役割を拡大する能力」を発揮して、自分達の作品のために慣れない素材作りに励んだことが示されています。因みに、以前はこの編集という役割が無く、5 人グループの場合には助監督が二人という体制が組まれることが多かったのですが、毎回、きっちりと撮影データを保存する作業の重要性を考えて、この役割が新たに設置された経緯があります。後に、シーンやカット単位での撮影時間の管理がさらに追加されましたが、どうしても撮影作業が始まらないと、自分の役割に応じた仕事の機会が回ってこないため、助監督と同様にどんな作業においても、人手が足りないのであれば、これらの事例のようにできるだけのサポートを行うことが求められます。

4.3.1 の事例により、自分の役割に応じた仕事が無いのであれば、その場で手伝えることを主体的に探し出し、4.3.2 及び 4.3.3 の事例のように、細かな色塗りや紙で模型を作るなどの慣れない仕事であっても、一生懸命に精を出して取り組むことで、一歩でも前に制作活動を進めることができます。この「自分の役割を拡大する能力」の発揮のしどころと言えます。

#### 4.3.1

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-08, コース: 6-3-20-10-08

グループ: 6-3-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、私は、編集だけど、やることが無かったから、主人公のイラス

トを描いていた。場面毎のキャラクターの動きなどが、難しかった。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 4.3.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-06, コース: 6-1-20-11-06

グループ: 6-1-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 机の絵が、大分、進んだー。光と影の加減が、少し足りない(汗)。

茶色が、等しくないから、もっと頑張らないと。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 4.3.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-01-19, コース: 6-2-21-01-19

グループ: 6-2-G, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、机のやつを、しました。足の部分をやった時は、すごく難しかったです。次も、協力して、やりたいと思いました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

一方で、4.3.4 の事例も編集役の児童が記した外在化カードですが、やるべきことが分かっていても、そしてその作業を行いたいという意思があったとしても、それを行うだけの実力が自分には伴っていないことも往々にしてあります。特に、今年度は手書きによるセル・アニメーションに挑戦したグループが多かったため、いきなり髪の毛などの線の多い人型のキャラクターを描いてと言われても、大人であってもそれを引き受けられる人は少數に留まるのが現実です。これは、上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.10. 状況を見守る能力」とも関連して、下手に手を出すと周りに迷惑をかけてしまう可能性があるのであれば、何もせず静かに他のメンバー達の作業を見守るのも一手となりますが、同時に「3. 自他の理解能力」の「3.4. 経験を通じて自分を振り返る能力」とも関連して、自分の実力の無さを強く思い知らされる場面にもなりがちです。

#### 4.3.4

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-04, コース: 6-1-20-11-04

グループ: 6-1-H, 役割: 編集

外在化カード内容: 何すれば、いいんだろ（することは分かるけど、できない）？

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: 2. 少し足りなかった

4.3.5 の事例は、撮影役の児童が記した外在化カードですが、同じグループの監督役の児童が、他のメンバー達に対して適切な指示を行えない中、監督に代わって指示を出したことが読み取れます。撮影役が、グループ全体に指示を出すというのはお門違いかもしれません、一時的であっても監督がその役割を全うしていないのであれば、誰かがその代わりを務める必要があります。そして、それが撮影役であったとしても、この「自分の役割を拡大する能力」を発揮して、監督を含めて全員が誰かの指示待ちという無駄な時間が生じることを避けることが最善策となります。

#### 4.3.5

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-24, コース: 6-3-20-12-24

グループ: 6-3-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、疲れました。なぜか、監督が指示をもらう側になっていて、5分くらい、ぼーとしてました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 7. つらかった, 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れば、前述した「2.3 冷静に情報を吟味する能力」にもつながる形で、それだけ優れた判断が下せるものです。

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

また、全体像が見えてきますと、改めて今ここで自分が行っている作業の意義を再確認できるようになります。例えば、同じデザインの小道具を大量に作成するなど、繰り返しの連続で面白みの無い作業であったとしても、俯瞰的な視点から、後々それらが映像表現として素晴らしいものになることが分かっていれば、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 の事例は、編集役の児童が書き残した外在化カードですが、ようやく自分達の作品に登場するキャラクターや小物などを、どの素材で作成するかが決まった段階で、この先のアニメーター役の児童の肩にかかる負担の重さを、想像したことが記されています。この児童が所属するグループは、最終的な決断としてセル・アニメーションとクレイ・アニメーションのハイブリッドという難しい選択を行いましたが、それぞれの表現手法の特徴を活かすだけの力量とスキルを、アニメーターに求められることが事前に予想できたため、前述しました「4.3. 自分の役割を拡大する能力」とも関連して、この児童が編集の役割を超えてでも、積極的にアニメーターを手助けする必要があることに思い至ったことは容易に想像できます。

#### 4.4.1

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-07, コース: 6-3-20-12-07

グループ: 6-3-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、紙で作るか粘土で作るか、やりました。結果は、紙になり、立体のやつ（机など）は、粘土で作ることに。アニメーターが、これから大変になるから、手伝って行きたいです。

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

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

4.4.2 の事例は、撮影役の児童が記した外在化カードですが、その時点での素材作りの進行状況を鑑みて、明らかに制作活動全体が遅れていることに気が付いたことが記されてい

ます。特に、セル・アニメーションに挑戦したグループは、そのほとんどがセル（原画と動画の組み合わせ）の作画作業に苦戦し、従来であれば既に撮影作業が開始されているはずの時期に、まだ撮影対象となるキャラクターの絵が出来上がっていないケースがほとんどでした。この事例もその典型例と言えますが、撮影という役割だからこそ、撮影すべき時期にほとんど写真を撮っていないのであれば、その原因がどこにあるのかを探ることは当然と言えます。ここで遠慮して、上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.10. 状況を見守る能力」を下手に発揮して、制作進行は自分の仕事ではないと言って見て見ぬふりをしてしまいますと、後に提出期限に間に合わないなどの深刻な事態を招いた際に、強く後悔することになります。

#### 4.4.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-02, コース: 6-1-20-12-02

グループ: 6-1-H, 役割: 撮影

外在化カード内容: 絵が追いついていないのが、心配。

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: 1. 全く足りなかった

4.4.3 及び 4.4.4 の事例は、こちらも撮影役の児童達によって記された外在化カードですが、既に年を超えて制作活動の終盤に入っているにも関わらず、一回の制作活動時間内に 120 枚 (12 秒) 程度の撮影しかできなかつたため、明らかに制作活動の進行が遅れており、このままでは提出期限に間に合わないことを危惧する様子が読み取れます。今年度については、後述します「4.6. 自分の仕事にこだわる能力」を最大限に発揮する児童達が多く、それ故に撮影作業に長い時間をかけるグループが多数見られました。そのため、正規の制作活動時間数だけでは足りず、早朝や放課後に残業するグループも多く現れました。これらの事例のように、撮影枚数が明らかに足りていない以上、撮影作業が予定通りに進んでいない事実を誰も否定できませんので、高いレベルのアニメーション作品を求めるのであれば、必然的に残業の道しか選択肢が残されなくなります。

#### 4.4.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-01-25, コース: 6-3-21-01-25

グループ: 6-3-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、120 枚、撮って、2 ロール作ったから、進んだけど、全体的に遅れているから、次回は、長縄のシーンを、急いで撮りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 4.4.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-01-25, コース: 6-3-21-01-25

グループ: 6-3-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、123枚、撮りました。けれど、このままの調子で進めて、終わるのかは、難しい状況です。

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: 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

4.4.5 及び 4.4.6 の事例は、アニメーター役の児童達によって制作活動が本格化した段階に記された外在化カードですが、アニメーターは、その職種としてクリエイティブな作業をこなすのが主な仕事ですし、特にセル・アニメーションに挑戦したグループに所属する場合、長い期間、絵を描き続けることになりますが、それだからといって「役割を超えて全体を見渡す能力」が不要というわけでは決してありません。これらの事例のように、改めて自分達のグループの状況を一覧し、どの役割が上手く機能していないのかをアニメーターの立場から判断することも大事となります。特に、セル・アニメーションに挑戦する以上、色塗りなどの作業はアニメーター一人では間に合いませんので、少しでも手が空いている人材がグループ内にいれば、できる限り手伝ってもらいたいのが本心なはずです。

#### 4.4.5

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-09, コース: 6-1-20-12-09

グループ: 6-1-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今回は、全員、働いていたり、役割分担が、できていたけれど、次は、何をすれば、いいのかが分かっていない人がいたので、次回は、何をすれば、よいのかを、はっきりさせて作業を進めたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

#### 4.4.6

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-23, コース: 6-1-20-12-23

グループ: 6-1-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、いつもより比較的スムーズに進みました。それぞれの役割を全うしたアニメーション作りが、できていると思います。

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, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 4.5. 不条理な仕事を引き受ける能力

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

平等意識は、社会制度を支える非常に大切なものの一つであり、平等に対する感覚は、児童達の中で広く見られますので、日常の学校生活では、少しでも不平等な状況が起きれば、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たが発生する度にもめるとなれば、いつになんで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が、この能力が發揮される第一条件となります。

下記の 4.5.1 及び 4.5.2 の事例は、制作活動が最終盤に差し掛かる時期に、どちらも同じアニメーター役の児童によって記された外在化カードですが、アニメーターとして絵を描くことは当然の仕事となります。その量が当初に想定していたよりも膨大であったのであれば、これらの事例のように「不条理な仕事を引き受ける能力」を最大限に發揮して、ひたすら書き続けるしかありません。特に、セル・アニメーションの制作は、いばらの道

が続くことを、企画段階の時点で教師から事前に警告を受けていましたので、それでもその道をグループとして選び、その決定プロセスにアニメーター役の児童も加わっていたのであれば、このような過酷な労働環境を避けて通るわけには行きません。

それでも、制作活動の最終盤まで絵を描き続けるとは思いもよらなかつたはずですので、上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.12. グループに尽くす能力」をいくら発揮したとしても、社畜という感覚が湧いてきても致し方ない面があります。皮肉なことに、やっとアニメーターとしての仕事を全て終えることができたのは、上映会の 2 日前でしたので、他の役割のメンバー達にも自分がこれまで負ってきた苦労を分かち合って欲しいと願っても、全く割りが合わないというオチが読み取れます。

#### 4.5.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-08, コース: 6-1-21-02-08

グループ: 6-1-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、皆、真面目で、良かったです。アニメーターって、一人だけ、すごく過酷な労働環境にあると、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: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 4.5.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-25, コース: 6-1-21-02-25

グループ: 6-1-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: やっと社畜から抜け出せて、とても、とても嬉しいです。アニメーターは、社畜にされて、いたけれど、それも、やっと他の人に回ると考えると、思わずニヤけます。

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: 4. 簡単だった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

4.5.3 の事例は、制作活動が本格化し始めた際に、編集役の児童によって記された外在化カードですが、自分の役割に応じた仕事がほとんど無く、一方でグループとしては猫の手も借りたいぐらいに忙しいのであれば、使い走りとしての仕事であっても受け入れなくではありません。勿論、誰かに何かを頼むのであれば、その頼み方が大事となることは言うまでもありませんが、例えば、足りなくなつた画用紙を取りに行くことは、大した仕事ではありませんが、これをいちいちアニメーターが自分で取りに行っていれば、それだけ作画作業が止まってしまうことに直結します。もし、本当に使い走り以上の仕事をしたいの

であれば、上述しました「4.3. 自分の役割を拡大する能力」を発揮して、それだけの実力をグループ内で見せる必要があります。あるいは、例えば、絵コンテに即して各シーンの撮影時間の計算とそれに費やされる時間的コストの想定など、編集役としてやれる仕事は、本来、少なからず存在していますので、それを実際にい、他のメンバー達に対して具体的な作業成果として示すことで、使い走りの仕事以上の貢献をグループにもたらすことができるはずです。

#### 4.5.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-02, コース: 6-1-20-12-02

グループ: 6-1-G, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、ロールを、たくさん作りました。？くれって、パシリだと思いました。

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

4.5.4 及び 4.5.5 の事例は、どちらも制作活動が最終盤に差し掛かる中、同じ日に同じグループの撮影役と編集役の児童達が書き残した外在化カードですが、上映会の期日が迫っているにも関わらず、グループとしての判断により、既に撮り終えた 80 枚近いフィルムを削り、その部分を撮り直す措置が取られたことが記されています。例年、制作活動の終盤になりますと、質よりも量という雰囲気に支配されることで、撮影枚数を増やすことを最優先し、多少、撮影結果に問題があったとしても目をつぶるケースがしばし見られますが、このグループについては、後述します「5. 計画実行能力」の「5.8. 時間と質を見極める能力」と関係する形で、あくまでも質を重んじたようです。それは、即ち撮影役や編集役の児童達に過度の負担をかけることにつながりますので、この「不条理な仕事を引き受ける能力」や上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.9. 嫌なことも腹に収める能力」を発揮して、これらの事例のように、黙々と撮り直しをして行く以外に道はありません。

#### 4.5.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-02-16, コース: 6-2-21-02-16

グループ: 6-2-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 100 枚以上、撮ったのに、10 枚になったから、意味、分からん。

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

#### 4.5.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-02-16, コース: 6-2-21-02-16

グループ: 6-2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、100枚だったけど、10枚にして、81枚まで行ったけど、全然、進んでないので、頑張りたい。

学びのタイプ: なし, 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

#### D. 最上級レベル

4.6 及び 4.7 の能力は、役割把握・認識能力において、自分の役割に関するどんな仕事であっても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かを把握し、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、プロフェッショナリズムの意識の芽生えとも言い換えられますが、当然ながら、本職のアニメーション制作の専門家とは程遠いレベルのものです。しかし、それでも自分の仕事にこだわりを持ち始めることは、後述する「7.1 仕事の本質を掴む能力」や「7.3 甘えが許されない世界を理解する能力」など、頭での理解よりもさらに深い体感的な職業理解にもつながって行きます。

下記の 4.6.1 及び 4.6.2 の事例は、どちらも同じアニメーター役の児童達が書き残した外在化カードですが、そのどちらからも自分が行うべき仕事に対する並々ならぬこだわりが読み取れます。4.6.1 の事例については、もし自分の作画スタイルを作品内に統一して表現することを望むのであれば、アニメーター自身の手で、できる限りの作画をこなす必要があります。本職によるアニメーション作品においても、時折、主人公の顔などがシーン毎

に少し違って見えることがあります、これは描き手が変わることで生じる問題です。本来であれば、同じアニメーターが主人公の顔を、全て統一して描くことが理想的ですが、普通は膨大な枚数がありますので、一人で描くには時間的にはほぼ不可能というのが現実です。そこで、複数のアニメーターが描いた絵を作画監督が品質の管理をするのですが、これも時間的に間に合わないと、主人公の顔が少し違ったまま放送されてしまいます。当然ながら、NAKAHARA アニメーションでは、作画監督の役職はありませんので、この事例のようにアニメーターが、一人で品質の管理を行うことになります。

4.6.2 の事例については、セル・アニメーションにおける動画の部分に強いこだわりを見せたことが示されています。止まっている静止画を複数枚組み合わせることで、セル・アニメーションは成り立っていますが、この動画の枚数を増やせば増やすほど、滑らかにキャラクターは動き出します。この事例のように、たとえさらなる手間暇をかけたとしても、動画の枚数を増やすことは、まさにアニメーションとしてキャラクターに命を吹き込むことにつながって行きます。

#### 4.6.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-20, コース: 6-1-20-11-20

グループ: 6-1-G, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、たくさん作業が進んだ。撮影は、できなかったけど、おそらく次あたりに、撮影できると思う。編集が、ヒマそうだったけど、なるべく他の人に作業（自分の）は、させたくない。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

#### 4.6.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-09, コース: 6-1-20-12-09

グループ: 6-1-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今回は、妹の歩く姿を完成させ、兄ちゃんの顔以外のパーツを描き終えました。兄ちゃんは、走っている感じを出したいので、あと三枚ほど描きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

4.6.3 及び 4.6.4 の事例についても、どちらも異なるグループに所属するアニメーター役の児童達によって記された外在化カードですが、そのどちらからも、いかにキャラクターから小物まで詳細かつリアルに描き切れるかに関して、並々ならぬこだわりを持って取り

組んだことが示されています。緻密さは、後述します「5. 計画実行能力」の「5.8. 時間と質を見極める能力」と直接的に関係することになりますが、キャラクターのみならず小物に至るまで詳細に描かれていれば、作品全体の質が上がることは間違ひありませんし、質の高い作品は、それだけで観客の関心を引くことができます。

#### 4.6.3

クラス: 6-2, 日付: 2020-12-02, コース: 6-2-20-12-02

グループ: 6-2-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、背景を作りました。花弁とか細かいところまで、できました。  
アドバイスで、なるほどと思うのが、あったから、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, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 4.6.4

クラス: 6-2, 日付: 2020-12-22, コース: 6-2-20-12-22

グループ: 6-2-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 背景を作れたから、次は、もっとリアル感を出して、カメを描きたい。

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: 3. 面白かった, 4. 簡単だった

がんばり度: 4. よくがんばった

### 4.7 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ますと、我慢を強いられたメンバーが嫌々ながら作業を行った場合、明らかに非生産的になりますので、最適化の話とは矛盾することになりますが、前述してきた通りに、我慢を強いられた本人も含めて、その人以外にその仕事をしっかりとこなせるメンバーが他にいないことを、グループ全体で納得

できれば、最適化が成立することになります。勿論、その際に前述した「1.13 協力関係を築く能力」とも関連して、それだけの信頼関係をグループ内に築いておく必要があるのは、言うまでもありません。

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

例えば、前述の「1.15 連鎖的にアイディアを創出する能力」とも関連して、観客を魅了するためのアイディアを、凌ぎを削りながら練るなどの作業は、そのアイディ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、新しいアイディ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、4.7.2、4.7.3 及び 4.7.4 の事例には、どれも「状況に応じた人材の最適化を図る能力」を発揮して、その時々に行うべき仕事に応じて、各メンバーをそれぞれ適正な形で配置し、その上でしっかりとそれぞれの作業成果も、残すことができたことが記されています。至極当たり前の話ですが、手が空いてしまうメンバーが一人もいなければ、それだけ制作活動は前進するものです。さらに、それぞれの事例の気持ちのタイプの選択傾向からも判断できるように、この「状況に応じた人材の最適化を図る能力」が発揮されると、メンバー間の団結力が増し、グループ内の雰囲気もポジティブな方向へ変化することで、個々人にとっても気持ちよく作業を行えるようになるものです。

#### 4.7.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-02, コース: 6-1-20-12-02

グループ: 6-1-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今回は、編集がいなかつたけど、背景が進んだから、良かった。全員それぞれの仕事があって、ヒマになっている人も、いなかつたし、分担もできていたから、次も、こんな感じで、やりたい。

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, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

#### 4.7.2

クラス: 6-2, 日付: 2020-12-10, コース: 6-2-20-12-10

グループ: 6-2-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 一人一人が、役割を持ち、スムーズに小物作りが進みました。誰も余らずに、仕事が、こなせました。協力して、できたと思います。何をやるか分からない人も、いませんでした。次も、今日と同じように進めたら、いいと思いました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

#### 4.7.3

クラス: 6-2, 日付: 2020-12-23, コース: 6-2-20-12-23

グループ: 6-2-H, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、中2を描いて、撮影もした。皆で役割を決めて、やった。次回は、中1と中2を、つなげたい。役割、猫、色塗り、Rお絵描き、撮影Hと、黙々、描いた。

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, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

#### 4.7.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-02-24, コース: 6-2-21-02-24

グループ: 6-2-C, 役割: 編集

外在化カード内容: 今回は、最後まで撮り、編集も終わりました。自分のには、皆が自分のやることが、把握できていって、効率良くできて、イメージが、良いです。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

一方で、4.7.5、4.7.6及び4.7.7の事例には、どちらも人材の最適な配置ができず、貴重な労働力を余らせてしまったことが記されています。例えば、4.7.6と4.7.1の事例は、双方とも同じ助監督役の児童が書き残した外在化カードですが、前回の活動では上手く人材の最適化が図れていたにも関わらず、わずか10日後に再開した制作活動では、暇人を出してしまっただけでなく、撮影作業自体が滞ってしまうという深刻な事態を招いてしまって

います。その背景として、本格的なアニメーション制作の経験がほとんど無いため、先を見通せないことが挙げられます、さらにその時々において求められる仕事の量や内容、さらには質が異なることが挙げられます。例えば、前回は、比較的に作画する線の少ないキャラクターを描いていたのに対して、今回は線が多いふさふさの髪の毛や凝ったデザインの洋服を着たキャラクターを描くことになれば、それを描ける人材自体が限られることで、グループ内の役割分担も思い通りには行かないはずです。

当然ながら、この「状況に応じた人材の最適化を図る能力」が上手く発揮されないと、これらの事例の気持ちのタイプの選択傾向が如実に語っているように、グループ内の雰囲気が悪くなるだけでなく、個々人としても精神的な厳しさを感じることになります。

#### 4.7.5

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-13, コース: 6-1-20-11-13

グループ: 6-1-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日も、背景画を中心に描きました。班の皆さんに上手く仕事を回せず、ヒマになってしまった人もいたので、次は、上手く回せるように、気を付けたいです。

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: 2. 少し足りなかった

#### 4.7.6

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-12, コース: 6-1-20-12-12

グループ: 6-1-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今回は、前と違って、あまり進みませんでした。一枚も撮っていないし、少しヒマになってしまった人もいたので、空気が悪くなってしまったので、次は、空気を戻して、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: 5. 悲しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

#### 4.7.7

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-12, コース: 6-3-21-02-12

グループ: 6-3-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、皆と写真を撮って、音は付けてないけど、全部、撮り終わることが、できました。けど、皆さん仕事を与えることができず、「ヒマ」になってる人がいたので、次は、「ヒマ」な人を、作りたくないと思います。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 7. つらかった

がんばり度: 3. 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 作業進行の全体を振り返る能力

5.11 客観的に見直す能力

### A. 管理系

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

#### 5.1 決められた期限を守る能力

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

一方で、例年、納期に遅れそうになるグループが、少なからず現れることが普通です。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）を結んでおりまますので、学校側の都合だけで、企画書の提出期限や完成した作品の納期を延ばす決定をすることはできませんし、さらには相手側の都合もありますので、その延長を容易には認められないということになります。そのため、期限を守ることは、NAKAHARA アニメーションに参加する児童達のみならず、教師側にも厳しく求められることになります。

後述する職業理解能力の一つ「7.3 甘えが許されない世界を理解する能力」にもつながって行きますが、期限を守るという強い意識を持つことで、仕事としてアニメーションを制作することを理解して行くことになります。また、普段の学校生活では、ほぼ全ての活動が分単位で管理されていますが、この管理される立場から、自分達自身で物事を管理する立場になることをしっかりと認識できるかどうかが、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、どちらもその時点での制作活動の進行状況を踏まえた上で、このままでは明らかに提出期限に間に合わないことを予測し、正規の制作活動時間外に残業する必要があることを認識したことが記されています。今年度については、上述しましたように、コロナ・ウイルスの影響により、リモート学習のための準備期間などが入った関係で、制作活動が大幅に遅れたこともあり、提出期限の延長を余儀なくされた面がありました。一方で、多くのグループが、児童達自身の自主的な判断で、これらの事例のように、早朝、休み時間、放課後など空いた時間をできるだけ有効活用しながら撮影作業を続けていました。この「決められた期限を守る能力」が発揮されたからこそ、残業という厳しい選択を、自発的に行ったことは間違いないはずです。

### 5.1.1

クラス: 6-2, 日付: 2020-12-22, コース: 6-2-20-12-22

グループ: 6-2-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: あんまり進まなかつた。これで最終日に間に合わなそうなので、積極的に中、昼休みを使って、おきたい。

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, 3. 面白かった  
がんばり度: 3. がんばった

### 5.1.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-18, コース: 6-1-21-02-18

グループ: 6-1-G, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 撮影を進めることができている。朝だけでなく、放課後も集まって、発表に間に合うように、頑張りたい。

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: 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

5.1.3 及び 5.1.4 の事例は、どちらも監督役の児童達が書き残した外在化カードですが、そのどちらからも、期限内に自分達のアニメーション作品を提出できたことが記されています。半年以上に及んだ長い制作活動の集大成として、一本の作品をしっかりと期限内に完成させることができたことは、グループを率いる立場にあった監督役の児童達にとって、喜びもひとしおだったことが容易に読み取れます。そして、5.1.4 の事例のように、これまでの重責から解放された安堵感もあったはずです。

### 5.1.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-02-24, コース: 6-2-21-02-24

グループ: 6-2-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、作品を完成させることができました。汚い所は、撮り直し、USB にも保存することが、できたので、完璧です。やったー。

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: 5. かなりよくがんばった

### 5.1.4

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-25, コース: 6-1-21-02-25

グループ: 6-1-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 最終回を迎えることができました。無事、完成させることができ、良かったです。ずっと上手く行かず、最後まで気が抜けない状態でした。今まで苦労してきたアニメーションが完成できたことは、嬉しいです。あとは、結果を待つのみ。終わった。

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, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

## 5.2 個々の作業時間を管理する能力

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

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れば、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ます。例年、多くのグループが、制作活動の終盤に差し掛かりますと自転車操業状態に陥ります。

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

下記の 5.2.1 及び 5.2.2 の事例は、どちらも同じ日に同じグループに所属する撮影役とアニメーター役の児童達によって記された外在化カードですが、そのどちらにも自分達のグループの企画書を、その日の活動時間内に最後まで仕上げることができたことが示されています。観客を魅了する優れた企画内容を生み出すことは、アニメーション制作における最重要課題の一つと言えますが、一方で良い企画を立てることに終始してしまい、時間的にその後の制作活動に影響を与えてしまっては、本末転倒となってしまいます。これらの事例のように、いずれかの時点でしっかりと線引きを行うことも、責任ある仕事としてアニメーションという映像作品を作る上では大切となります。

### 5.2.1

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-29, コース: 6-3-20-10-29

グループ: 6-3-G, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、一から、企画を考え直したけど、時間内に書き終わって、良かったです。今回は、分かり易いように、したいです。

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: 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

### 5.2.2

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-29, コース: 6-3-20-10-29

グループ: 6-3-G, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、皆でストーリー内容を決め、絵で表すところまで、やりました。

ストーリー内容を決めるのが大変で、難しかったけど、終わって良かったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

5.2.3 及び 5.2.4 の事例は、同じ日に同じグループに所属する助監督役とアニメーター役の児童達が書き残した外在化カードですが、こちらもその活動時間内に行うべき作業を、しっかりと終えることができたことが示されています。アニメーション作品に効果音を付ける作業は、これまでの撮影作業とは異なるスキルや能力が求められますので、本来、この作業のためだけに相応の時間をかけることが望まれます。例えば、シーン毎に適した効果音を探し出すだけでもかなりの時間と労力を必要とします。

実際に、効果音を付ける作業をやり始めますと、感覚的に少しでも一致しないと他の種類の効果音を探して試すことを、繰り返すことになりますので、一向に終わらない負のスパイラルに陥りがちです。これらの事例のように、上手く付けられるところを最優先した上で、時間的にスパッと終えてしまうのも、負のスパイラルから抜け出す一つの方法となります。

### 5.2.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-18, コース: 6-3-21-02-18

グループ: 6-3-G, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、音付けまで完全に終わりました。なかなか、ピッタリの音が、ありませんでしたが、上手く音付け、できたと思います。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

### 5.2.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-18, コース: 6-3-21-02-18

グループ: 6-3-G, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、音を付けました。その場面に合った音を考えるという目当てに沿って、音を付けられたと思います。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.2.5 及び 5.2.6 の事例は、同じ日に同じグループに所属する助監督役とアニメーター役の児童達が書き残した外在化カードですが、上記の 4 つの事例とは異なり、その日にやるべき作業を、時間通りに行えなかつたことが示されています。制作活動が深まるにつれて、自分達の思い通りに行かないトラブルや問題が少なからず発生して行きますが、その解決に時間を取られてしまい、その日にやるべき作業を終えられなければ、必然的に次の制作活動時間にしわ寄せされることになり、なおさら厳しい状況に追い込まれることになります。そこで、トラブルの内容次第ですが、この「個々の作業時間を管理する能力」を發揮して、トラブルへの対処についても時間を区切ることで、その後の制作活動に対する影響を最小限にすることが望されます。

### 5.2.5

クラス: 6-2, 日付: 2020-12-22, コース: 6-2-20-12-22

グループ: 6-2-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: また、トラブルがあつたし、あまり進まなかつた。次は、ちゃんと進むような時間の使い方をしたい。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかつた, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

### 5.2.6

クラス: 6-2, 日付: 2020-12-22, コース: 6-2-20-12-22

グループ: 6-2-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: トラブルがあつたし、時間も守れなかつた。次は、今日のことを踏まえて、取り組みたい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かつた, 2. 楽しかつた

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、それでだけ自分達の作品を見直す時間に費やせることになり、ひいては作品の完成度を増すことにもつながって行きます。

一方で、例年、よくあるケースとして、期限内に作品を完成させることに焦り始めますと、撮影中に自分の手まで一緒に撮ってしまうことや、背景がずれてしまい土台の机の一部まで一緒に撮影してしまっても目をつぶすことや、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、5.3.2 及び 5.3.3 の事例は、どれもアニメーター役の児童達によって書き残された外在化カードですが、今年度はセル・アニメーションなど難易度の高い制作活動に挑むグループが数多くあり、作画作業が制作活動の終盤まで続いたことで、これらの事例のように「並行して複数の作業を進める能力」を発揮して、グループ内で幾つか作業を分担しながら進める様子が見られました。グループ内にどれだけ高い作画能力を持つアニメーターを抱えていたとしても、2本以上の腕を持っているわけではありませんので、一定の時間内に描ける量や枚数は限られています。そこで、どれだけ他のメンバー達が自分達の作画能力に応じて、色塗りなどの比較的に容易な作業を率先して行えるかが制作活動を前に推し進める鍵となります。

#### 5.3.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-04, コース: 6-1-20-11-04

グループ: 6-1-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、背景を二つ描き始めました。二人が、一枚ずつ描き、私が、女の子を描き、あの二人が絵を描くサポートなことを、していました。役割を上手く分担できていたと思うし、協力できていたと思います。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

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

### 5.3.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-01-26, コース: 6-2-21-01-26

グループ: 6-2-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、アニメーションの撮影をした。私は、主人公やお母さんなどを、皆の撮影中、描いた。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

### 5.3.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-01-14, コース: 6-3-21-01-14

グループ: 6-3-G, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日はキャラクターを作成しました。撮影と同時進行で進めていたので、全体的には、結構、進んだかなと思いました。次も、この調子で、頑張りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.3.4、5.3.5、5.3.6 及び 5.3.7 の事例は、同じ日に同じグループの監督役、助監督役、撮影役及び編集役の児童達が書き残した外在化カードですが、助監督（5.3.5 の事例）と撮影（5.3.6 の事例）の立場から見て、背景画の作成とキャラクターの作成のそれぞれの作業を、同時並行しながら上手く進めることができたという手応えを感じているのに対して、監督（5.3.4 の事例）としては、制作活動自体は順調に進んでいたとしても、上述しました「4. 役割把握・認識能力」の「4.7. 状況に応じた人材の最適化を図る能力」とも関連する形で、まだ仕事の割り振りの最適化が、十分にできていないと判断したことが示されています。このような監督の判断に呼応する形で、編集（5.3.7 の事例）も、制作活動にしっかりと貢献できなかったことを認めています。

このグループは、前述しました上映会において最も高い社会的評価を得たところですが、その背景として、他のグループの目からは「並行して複数の作業を進める能力」を十二分に発揮して、理想的な制作活動を行っているように見えたとしても、このグループはさらにその上を目指していたことが、これらの事例から読み取れます。

### 5.3.4

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-18, コース: 6-3-20-12-18

グループ: 6-3-G, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、主人公を粘土で作れた。自分の班で、仕事ができていない人がいたので、次は、どのようにしたらいいか教えて行きたい。

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, なし

がんばり度: 3. がんばった

### 5.3.5

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-18, コース: 6-3-20-12-18

グループ: 6-3-G, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、Kさんが描いた背景の色付けを主にしていました。分担してキャラクター（文房具）を作る人と、色を塗る人と同時進行できたので、良かったです。次回も、分担して頑張りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

### 5.3.6

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-18, コース: 6-3-20-12-18

グループ: 6-3-G, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、アニメーターが描いた絵を、絵の具で塗る人と、キャラクターを粘土で作る人に分けてやったので、進んだと思います。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

### 5.3.7

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-18, コース: 6-3-20-12-18

グループ: 6-3-G, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、そんなやっていないから、次は、ちゃんとやりたい。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

## 5.4 グループとして仕事を貫徹する能力

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

そこで、しっかりと仕事をやり切るという意思統一を、グループとしてできるだけ制作活動の早い段階で共有し、それを最後まで持続して行けるかどうかが、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、のこと自体とても良いことです、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い、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、5.4.2 及び 5.4.3 の事例は、同じグループの編集役と監督役の児童達が書き残した外在化カードですが、長期にわたって同じグループのアニメーター役の児童が欠席することで、肝心要のキャラクターの作画や背景画の作成がほとんど進まない中、このような厳しい状況に嘆いているばかりではいられないことを自覚し、残されたメンバー達が一丸となって対応したことが読み取れます。

特に、セル・アニメーションに挑んだ場合、5.4.1 の事例が示すように、登場するキャラクターの作画の出来栄えが、作品全体の評価に直結しがちです。そして、5.4.2 の事例が示すように、当初、絵コンテやキャラクター設定にアニメーターが描いたものを、他のメンバー達が真似しようとしても、なかなか難しいのが現実です。そこで、上手く真似ができないのであれば、絵柄を変えてでも、自分達の作品を作り上げることを優先したことが、5.4.3 の事例から読み取れます。かなり苦渋の決断だったことが容易に想像できますが、一本の作品をグループとして作り上げることが求められる中で、このような決断をグループとして下せた背景には、「グループとして仕事を貫徹する能力」が最大限に発揮されたことは間違いないはずです

### 5.4.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-16, コース: 6-1-20-12-16

グループ: 6-1-G, 役割: 撮影

外在化カード内容: アニメーターが、いないから、一枚も撮れない。アニメーターのせいではない、自分達のせいだ。頑張って進めないと終わらない。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

#### 5.4.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-01-27, コース: 6-1-21-01-27

グループ: 6-1-G, 役割: 監督

外在化カード内容: また、アニメーター不在で、背景を、ひたすら描いた。集中して、できなくて、かなり不安になってきた。次から、もっと頑張りたい。

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: 6. 腹が立った, 7. つらかった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

#### 5.4.3

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-03, コース: 6-1-21-02-03

グループ: 6-1-G, 役割: 撮影

外在化カード内容: アニメーションの人が、来れないから、絵柄を、一切、変えて、やるから、忙しくなります。

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: 7. つらかった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

5.4.4 及び 5.4.5 の事例は、どちらも同じ日に同じグループの監督役と編集役の児童達によって書き残された外在化カードですが、制作活動が終盤を迎える中で、この二人の児童達だけで撮影作業を急ピッチで進めたことが記されています。監督として、これまで撮り溜めてきたフィルムに大きな問題があり、その大半を一から撮り直す必要があると判断した上で、成すべきことをやり通したことが読み取れます。

少なからず横暴に見えたとしても、このような措置がグループにとって最も望ましいとメンバー全員が納得できているのであれば、残されたメンバー達は、上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.10. 状況を見守る能力」を發揮して、じっと撮影作業の進行を見守るしか他に道がありません。5.4.6 の事例は、同日に撮影役の児童が記した外在化カードですが、一時的であれ自分の役割を奪われてしまったとしても、しっかりと撮り直しの作業を完了できることに対して肯定的な見解を示しています。

#### 5.4.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-04, コース: 6-3-21-02-04

グループ: 6-3-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、今まで撮ったやつを、全部、撮り直しました。今までで、一番いい調子で撮れました (782 枚)。けど、皆に「〇〇して」など言うことが、できなかつたので、次は、もっと皆と協力したい。

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. うれしかつた, 8. 難しかつた

がんばり度: 5. かなりよくがんばつた

#### 5.4.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-04, コース: 6-3-21-02-04

グループ: 6-3-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、最初から撮り直したけど、782 枚、撮れた。でも、編集と監督だけで、ほぼ撮つたので、次は、役割通りにしてあげたい。首が痛かつた。

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. 難しかつた, 7. つらかつた

がんばり度: 5. かなりよくがんばつた

#### 5.4.6

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-04, コース: 6-3-21-02-04

グループ: 6-3-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、より一層、完成に近づけたので、次は、完成させたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかつた, なし

がんばり度: 3. がんばつた

### 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つ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く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が、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つたという経験から、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が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つたことも含まれていますが、実際にグループとして失敗したと自覚した場合に、しばしその責任や原因をめぐって、グループ内で言い争いやケンカが起こりがちです。その際に、次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つた時に、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、5.5.2 及び 5.5.3 の事例は、それぞれ異なるグループの撮影役の児童達によって記された外在化カードですが、どの事例からも、それまでよりも奇麗に撮ることができたり、あるいは撮影枚数を急激に増すことができたりしたことが示されています。撮影という役割には、撮る対象を美しく見せることや観客の感情に訴えるなどの感性が求められますが、一方で撮ったフィルムをその場で再生してもし問題があれば、時間が許す限り何度も撮り直すことが容易にできますので、これらの事例のように他の役割と比べて、毎回の撮影作業を通じて、実体験として自分の腕前が上がって行くことを感じ易いのも事実です。

### 5.5.1

クラス: 6-2, 日付: 2021-01-26, コース: 6-2-21-01-26

グループ: 6-2-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、カメラの位置を工夫して、取り組んだ。奇麗に撮れた前と同じように撮るように撮り、役に立つことが、できた。次も、仕事の流れを理解して、チームの役に立って行きたい。

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: 3. がんばった

### 5.5.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-01-27, コース: 6-1-21-01-27

グループ: 6-1-H, 役割: 撮影

外在化カード内容: 急にスピードが上がったので、良かった。この調子で、頑張る。

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: 4. よくがんばった

### 5.5.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-02-09, コース: 6-2-21-02-09

グループ: 6-2-H, 役割: 撮影

外在化カード内容: 皆で頑張って、撮影して、200枚近く撮れた。次回も皆で頑張って、100枚以上、撮りたい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

5.5.4 及び 5.5.5 の事例は、今年度に初めて実施しましたロケット物語に挑戦した際に記された外在化カードですが、コマ撮りアニメーションの概要を掴むために行ったロケット物語の経験を、これから挑む本格的なアニメーション制作の中で活かしたいとする意志が、これらの事例から読み取れます。また、撮影方法やアニメーションとしての表現の仕方のみならず、グループ内での協力関係の築き方も、この試みを通じて学んだことも読み取れます。

### 5.5.4

クラス: 6-1, 日付: 2020-09-23, コース: 6-1-20-09-23

グループ: 6-1-H, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、ギリギリだったけど、ロケット物語を完成させた。これからは、皆、別のアニメーションになるけど、次は、もっとクオリティーの高いものを作りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

### 5.5.5

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-15, コース: 6-3-20-10-15

グループ: 6-3-A, 小笠原, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、自分は主に撮影をしました。ロールも、たくさん作って、色んな人と協力できたかなと思いました、これは、練習なので、本番も、この調子で頑張りたいです。

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: 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ては、効率的な作業の進行が見込めないだけでなく、貴重な制作時間の浪費にも直結します。

勿論、全く行ったことのない作業を行う以上、体当たりでしか臨めないことも事実ですが、それだからこそ何をどうすれば上手く行くのか、あるいは行かないのかを常に意識しながら、そこから得られた情報を次回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あります、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、5.6.2、5.6.3、5.6.4 及び 5.6.5 の事例には、どれも事前にその日に行うべき作業の手順を、グループ内のメンバー全員できっちりと確認してから、実際の作業に取り組んだことが示されています。今年度は、素材作りの段階から高いレベルのものに挑戦するグループが多く見られましたが、これらの事例のように高いものを求めるのであれば、なおさら見通しを持って作業を行うことが重要となります。後述します「5.8. 時間と質を見極める能力」とも関係しますが、見通しを持たずしてグダグダと作業を進めてしまいと、後に時間に追われることになり、結果として作品の質の低下を招くことになってしまいます。因みに、これらの事例を書き残した児童達が所属するグループは、上映会の際にそれぞれ 24 グループ中トップ 8 以上の成績を残しています。

### 5.6.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-12, コース: 6-1-20-12-12

グループ: 6-1-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、目当てとゴールを決めて行ったから、見通しを持って、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, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

### 5.6.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-12, コース: 6-1-20-12-12

グループ: 6-1-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 段取りも、よくできたと思う。もう少しで、始めも終わりそうで、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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

### 5.6.3

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-24, コース: 6-3-20-12-24

グループ: 6-3-G, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、初めにやることを決めて、全員が、仕事に取り組めた。

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: 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

### 5.6.4

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-24, コース: 6-3-20-12-24

グループ: 6-3-G, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日、最初にやることを決めて、それを実行することが、できました。

次回も、このようにしたいです。次回から、撮影をするつもりなので、頑張ります。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

### 5.6.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-01-19, コース: 6-2-21-01-19

グループ: 6-2-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日の目当て、協力して、スムーズに撮影を進めよう。ゴール、初めと終わりと物語を少しでした。目当て通り、皆で協力して、ゴールまで行けたので、次も、そうしたいです。

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: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

### 5.7 事前準備を行う能力

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

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

例えば、粘土で作成されたキャラクターは、冬場の乾燥した部屋の空気にさらされると、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 及び 5.7.2 の事例は、どちらも上映会において最も高い成績を残したグループに所属する監督役と編集役の児童達が、同じ日に記した外在化カードですが、上述しました「5.5. 過去の経験を活かす能力」と「5.6. 作業手順を決める能力」もフルに発揮しながら、毎回の制作活動の終わりに、その回で上手く行ったこと、あるいは行かなかつたことをメンバー全員で振り返り、そこで学んだことを次回の活動の中で活かしていたことが

読み取れます。最高の実績を示すことで、グループ活動においてふり返りがいかに重要なのかを、これらの事例は物語っています。また、次の活動を始める前に、この「事前準備を行う能力」を發揮しながら、前回にふり返った内容を、しっかりとグループ内で再確認をした上で、具体的な形でその回の活動の中で活用することができたことが、このような優れた実績に結び付いたことは間違いないはずです。

### 5.7.1

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-27, コース: 6-3-21-02-27

グループ: 6-3-G, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、上映会だった。皆、面白い作品が、出来ていた。自分は、1位になれた。よかったです、やったことを、ふり返ったり、撮影する前に、何をやるか、決めたことだ。

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: 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

### 5.7.2

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-27, コース: 6-3-21-02-27

グループ: 6-3-G, 役割: 編集

外在化カード内容: 1位になれて、嬉しかったです。1位になれた理由は、監督が言つていて、ふり返りをしたから、1位になれたと思います。

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: 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

5.7.3 及び 5.7.4 の事例は、キャラクターや背景画などの素材作りが始まった段階に記された外在化カードですが、素材作りを他のメンバーが一生懸命に行っている間、その場で自分でもできることの一つとして、効果音の種類を事前に確認したことが示されています。本来、効果音を付ける作業は、撮り溜めてきたフィルムを一本の作品として編集した後に行われるものですが、その種類が数多くあり、一つ一つを確認しているだけでかなりの時間を要します。そこで、目の前にパソコンがあり、撮影作業などに使っていないのであれば、これらの事例のように事前に効果音の種類を確認しておくことは、ゆくゆく大幅な時間の節約につながります。

### 5.7.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-04, コース: 6-1-20-11-04

グループ: 6-1-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今回は、どんな効果音があるか見てたけど、他にも仕事が、あったかなと思った。他の皆は、自分の仕事（背景作り）をできていて、良いと思った。

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: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

#### 5.7.4

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-06, コース: 6-1-20-11-06

グループ: 6-1-A, 役割: 編集

外在化カード内容: エンディングの作業や効果音の設定ができた。次は、エンディング部分を完成させたい。

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. 難しかつた

がんばり度: 4. よくがんばつた

5.7.5 及び 5.7.6 の事例は、どちらも撮影作業が本格化した後に記された外在化カードですが、どれだけカメラの使い方やキャラクターの動かし方に慣れてきたとしても、毎回、事前準備をしっかりと行わなければ、思い通りに制作活動を進めることができないことを、これらの事例は示しています。上述しました「4. 役割把握・認識能力」の「4.6. 自分の仕事にこだわる能力」とも関係して、仕事に慣れることはとても大事ですが、それを当たり前としてしまい事前の準備や確認を怠りますと、これまでとは異なる難しい作業に直面した際に戸惑うことになり、その対応に時間を取られることになります。

#### 5.7.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-01-19, コース: 6-2-21-01-19

グループ: 6-2-A, 役割: 編集

外在化カード内容: たくさんの、やることをしたが、準備が、悪かった。次は、もっと前から、用意をしよう。

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. うれしかつた, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばつた

#### 5.7.6

クラス: 6-2, 日付: 2021-02-09, コース: 6-2-21-02-09

グループ: 6-2-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 事前に準備をするのが足りず、少しグダグダした感じに、なってしまった。次から、ちゃんと準備して行きたい。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

## 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、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さ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、この難間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ひありません。

下記の 5.8.1、5.8.2 及び 5.8.3 の事例には、どれもこの「時間と質を見極める能力」を最大限に発揮して、できるだけ丁寧に各作業を進めるのと同時に、提出期限に間に合わせるために作業スピードも早めて行ったことが記されています。もし本当に時間と質の両方を同時に求めるのであれば、前述しました「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」そして「5.7. 事前準備を行う能力」などを総動員して、フルに発揮する必要があります。例えば、しっかりと事前準備を行い、数分でも早く撮影作業を始めることができれば、その分だけ長く撮影作業を行えるだけでなく、精神的にも余裕を持って臨むことで、撮った映像の質の向上も期待できるようになります。

### 5.8.1

クラス: 6-3, 日付: 2021-01-19, コース: 6-3-21-01-19

グループ: 6-3-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、「200 枚」撮った。丁寧に作ることを意識して作りたい。この先も丁寧で素早くやりたいと思う。

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: 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

### 5.8.2

クラス: 6-3, 日付: 2021-01-25, コース: 6-3-21-01-25

グループ: 6-3-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、2 ロール作って、120 枚、撮れました。前回よりは、進んだけど、急がないといけないことは、変わっていないので、引き続き急いで、でも丁寧に頑張って行きたいと思います。

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: 4. よくがんばった

### 5.8.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-04, コース: 6-3-21-02-04

グループ: 6-3-G, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、備蓄倉庫の中の色塗りと撮影をやりました。思ったよりも進まなかつたので、次回は、丁寧にやりつつ、どんどん進めたいと思います。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

5.8.4 の事例には、時間と質のジレンマを、後述します「6. 課題解決能力」の「6.6. 工夫し続ける能力」を駆使して、解決を図ったことが示されています。小道具を作成する際に、その見栄えだけでなく、工作のし易さも工夫することで、時間の節約と質の向上の一挙両得を図ったことが読み取れます。本職のアニメーション制作においても、例えば登場するキャラクターの上半身は動かず、頭だけが動くのであれば、上半身の部分を一つだけ描き、場面に応じて複数の頭を用意し、上半身とつなぎ合わせるという工夫（専門用語で合成と言います）をすることで、作業工程の簡略化と時間の節約を図っています。

### 5.8.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-02-18, コース: 6-2-21-02-18

グループ: 6-2-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今回は、一場面の道具を作ったりした。形など簡単に作れる工夫などを考えた。次も、工夫を考えて、早く奇麗に終わらせて行きたい。

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: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.8.5 の事例は、時間と質の両方を追い、「二兎を追う者は一兎をも得ず」の諺のように、その両方が上手く行かなかったことが記されています。特に、セル・アニメーションの作画は、まさに線が命ですので、少しでも線画が雑になり、例えば主人公の顔が歪めば、観客の誰もがそれに気が付きます。本職によるセル・アニメーション制作においても、この「時間と質を見極める能力」を発揮せざるを得ない困難な状況が、当たり前となっています。

### 5.8.5

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-02, コース: 6-1-20-12-02

グループ: 6-1-G, 役割: アニメーター

外在化カード内容: いつもより作業が進まなかつた。このままだと、ちょっとヤバいかもしれないです。線画やペン入れも雑になりつつあるので、一つ一つの作業を、丁寧にやることを、次からも目標にしたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 7. つらかった, なし

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

後述する「5.10 作業進行の全体をふり返る能力」とも関連しますが、グループ内で役割分担をしながら一本のアニメーション作品を作って行く中で、個々の作業成果がそのまま

作品の出来栄え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。

時間に追われる方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しまいます。例えば、背景画に塗り残しがあったとしても、その作業を行った本人だけでなく、グループとしても作品の完成を優先して、そのようなミスに目をつぶってしまうことが、度々、起きます。

多少のミスであれば、試作版の段階で修正を行うことができますが、それでも、毎回、しっかりと確認できていれば、前述しました「5.8 時間と質を見極める能力」につながる時間と質のバランスの適切な見極めを行えるだけの精神的な余裕を生み出すことができるようになります。

下記の 5.9.1 及び 5.9.2 の事例は、どちらも同じ編集役の児童によって記された外在化カードですが、上述しました「4. 役割把握・認識能力」の「4.3. 自分の役割を拡大する能力」を発揮して、アニメーターの手伝いとして、一生懸命に絵に色を塗ったことが示されています。手で色を塗る作業は、絵自体を一から描く作業と比べれば、容易な部類に入りますが、それでも塗り残しが少しでもあれば、観客の目から見た場合、やはり子供が作る作品はこの程度かという作品全体の低評価に直結しがちです。それだからこそ、これらの事例のように、一つの色を塗るだけの地味な作業であっても、塗り残しが無いか色が均一に塗れているかを、この「作業成果を検証する能力」を発揮して確認することは、とても大切となります。

### 5.9.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-02, コース: 6-1-20-12-02

グループ: 6-1-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 机を直した。茶色を、奇麗に塗ろうと思う。もっと奇麗に(汗)。絵は、割と良い。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 4. 簡単だった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

### 5.9.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-03, コース: 6-1-20-12-03

グループ: 6-1-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 机の形、修正。色の濃さも統一感、出さんと。絵は、良いけど、一枚も撮ってないな。

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

5.9.3 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、本格的な撮影作業を開始した中で、その回の作業成果の見極めを通じて、満足できる形で一つのロールを撮り終えるのにどれだけの労力と時間がかかるのか、さらには撮り直しの苦労も併せて学んだことが読み取れます。たった 5 秒にしかならない映像であっても、そこにかかるコストがかなり大きいことを制作段階の初期に検証できたことは、この先どのように制作活動を進めて行くかを決める際に、大きな判断材料となつたはずです。

#### 5.9.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-20, コース: 6-1-20-11-20

グループ: 6-1-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今回、一ロール撮るのに、すごい時間が、かかったけど、やり直したりして、何とか四秒、合計五秒。少ないけど、大事な一步だと思う。

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, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

5.9.4 の事例には、改めてこれまで撮り溜めてきたフィルムを見直してみたところ、明らかに映像の質が低い箇所があったことに気が付いたことが記されています。映像表現は、一度、フィルムに記録してしまいますと、ミスがあった場合にそれが証拠となり、後から言い訳し難いという厳しい現実があります。それだからこそ、その時々のチームワークの状態は、そのまま映像表現の質や出来栄えに左右し易いため、この事例は、まさに上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.13. 協力関係を築く能力」及び「1.14. 対立を仲裁する能力」の必要性を、物の見事に示しています。

#### 5.9.4

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-18, コース: 6-1-21-02-18

グループ: 6-1-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 最後まで、やることが、できたけど、ケンカしていた時に撮ったところが、ものすごく早く進んでいることが、分かった。

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: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

## 5.10 作業進行の全体をふり返る能力

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

前述の「4.4 役割を超えて全体を見渡す能力」とも関連しますが、仕事としてアニメーション制作を行っていますので、自分達がどのような作業進行の状態にあるのかを、グループとして常に確認し合うことは、マネジメントの仕事の基本であり、絵を描いたり撮影をしたりする作業と同様に大事な仕事の一つとなります。

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、他の場面にかけるコストを十分に費やせなくなりますと、非常にアンバランスな作品が出来上がってしまいます。

例年、作品の最初の方の質や映像の展開が見事な一方で、肝心要の一番の見せ場の質が極端に落ちる作品がしばし見られます。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え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 の事例には、上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.13. 協力関係を築く能力」と「5. 計画実行能力」の「5.1. 決められた期限を守る能力」を天秤にかけて、グループ内での協力関係の推進のみに力点を置いてしまうと、責任ある仕事としてアニメーション作品を期限内に完成することが難しいと判断したことが読み取れます。この外在化カードが記されたのは 12 月の上旬ですので、制作活動の期間としてはまだ余裕があった時期と言えますが、それでもグループ内で和気あいあいと制作活動を進めて行くことが、NAKAHARA アニメーションの目標ではなく、後述します「7. 職業理解能力」の「7.4. 現実感を持って臨む能力」と関連して、納期までに仕事としてアニメーション作品を完成させることが目標であることを、今一度、この時点で再確認できたことは、その後の制作活動の進め方に少なからず影響したはずです。

### 5.10.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-02, コース: 6-1-20-12-02

グループ: 6-1-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、お互い、皆、楽しくできました。でも、そろそろ淡々と進めて

行かないとヤバいですね。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 4. 簡単だった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

下記の 5.10.2 及び 5.10.3 の事例は、どちらも制作活動が後半戦に入った時期に、アニメーター役の児童達によって書き残された外在化カードですが、そのどちらからも明らかに制作活動全体が遅れていることが示されています。本来、撮影作業が本格化しますと、相対的にアニメーターの仕事が減少し、壊れてしまったキャラクターの補修や背景画に塗り残しの箇所が無いかの点検などを通じて、撮影作業をバックアップすることが主な仕事となりますが、年を越した時点で撮影作業に入れずに、一生懸命に素材を作っている時点で、アニメーター自身が、制作活動の進行状況に疑問を持つのは至極当然と言えます。今年度については、コロナ・ウイルスの影響により制作活動が中断してしまった時期もあり、また、後述します「4.6. 自分の仕事にこだわる能力」を発揮する児童達が、多く見られたこともあり、全体的に制作活動が遅れ気味であったことは事実ですが、それでもこの「作業進行の全体を振り返る能力」の発揮を無視してしまいますと、「7. 職業理解能力」の「7.4. 現実感を持って臨む能力」の発揮を妨げてしまいます。言い換えますと、NAKAHARA アニメーションの特徴となっています疑似体験型学習モデルの長所を、失いかねないということになります。

### 5.10.2

クラス: 6-3, 日付: 2021-01-14, コース: 6-3-21-01-14

グループ: 6-3-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 小物や人を作った。大変だった。次から撮影。遅れていると思う。でも、焦っても、しょうがないので、落ち着いて作ろうと思う。

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

### 5.10.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-01-26, コース: 6-2-21-01-26

グループ: 6-2-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、結構、進んで、次で撮影できそうな、ところまで行ったけど、このままじゃ間に合わないので、次からは、もっとスピードを上げて行きます。

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, 7. つらかった

がんばり度: 4. よくがんばった

5.10.4 の事例は、セル・アニメーションに挑戦する中で制作活動の中心が、アニメーターによる作画作業となっているため、どうしてもこの作画作業には、おいそれと手出しができないことを踏まえて、残されたメンバー達でも、その場でできるエンドロールの作成を行ったことが記されています。制作活動全体の状況を把握した上で、時間的に余裕がある内にできることを行っておけば、それだけアニメーターによる作画作業のための時間を作り出すことに結び付いたはずです。

#### 5.10.4

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-06, コース: 6-1-20-11-06

グループ: 6-1-G, 役割: 編集

外在化カード内容: エンドロールを、今日は、先に作るようにして、理由は、アニメーターのことが、手伝えないから。

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

5.10.5 の事例についても、セル・アニメーションに挑戦する中で、時間がある内に先にエンドロールを作成したことが記されていますが、この「作業進行の全体を振り返る能力」を発揮して、改めてエンドロールを見直してみると、本来、時間をかけずに行えるはずの作業に、不要なまでに時間とコストをかけていたことに気が付いたことが読み取れます。この先の制作活動において時間的な余裕を作り出すために行ったことが、皮肉にも貴重な時間を失うことにつながってしまったようです。

#### 5.10.5

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-03, コース: 6-1-20-12-03

グループ: 6-1-H, 役割: 撮影

外在化カード内容: スタッフ・ロールという簡単に終わるところに、たくさん時間を、かけている。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 7. つらかった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

### 5.11 客観的に見直す能力

中原小で実施してきたアニメーション制作は、確かに芸術的な活動の一つですが、あくまでも観客に披露するための作品を、責任ある仕事として制作しています。そのため、第三者的な視点から自分達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つてしまふと、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つてしまいがちです。

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り得ないとすることがあります、ここで言うところの客観的な視点とは、観客やアニメーション制作の専門家など、第三者の立場から上映会にて社会的評価を下す側の視点ということです。

過去にもこの種の能力が発揮されてきたことを確認しておりましたが、多くの場合、完成版上映会の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、これまで前述の「5.9 作業成果を検証する能力」の一部として扱ってきました。

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

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

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

下記の 5.11.1 の事例は、企画発表会にて想定していた以上に多くの改善点を、アニメーション制作の専門家から指摘された事実を受け止めた上で、改めて自分達が立てた企画案を冷静に見直したことが読み取れます。これは、「3. 自他の理解能力」の「3.4. 経験を通じて自分を振り返る能力」や「2. 情報収集・探索能力」の「2.2. 社会的評価を真摯に受け止める能力」とも密接に関係しますが、自分にとって面白いと思うものであっても、またそれにどれだけ自信があったとしても、他の多くの人達が面白いと思うかどうかは予想できないものです。それだからこそ、この事例のように専門家からの厳しい指摘を受け止めた上で、他者の視点を意識することが、ゆくゆく観客の心に響く作品を作つて行く際に重要となります。

### 5.11.1

クラス: 6-2, 日付: 2020-11-06, コース: 6-2-20-11-06

グループ: 6-2-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 企画書を出したが、結構、ダメ出しされて、しまった。次から、ちゃんと自分で客観的に見れるように、したい。

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, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

5.11.2 の事例は、自分達のグループのアニメーション作品が完成し、上映会にて披露した後に記された外在化カードですが、体育館にある大きなスクリーンに映し出された自分達の作品の中に、改めて映像表現として、どのような課題があったかを冷静に見直したことが記されています。仕事の一環としてアニメーション制作を行う以上、一本の作品として完成させる責任があることは言うまでもありませんが、本当に観客に感心してもらえるだけの映像表現となっているのかどうかを、制作者側の視点ではなく、そこから一歩離れた視点から問い合わせすることは、とても大切なことです。ここでしっかりと問い合わせをすることで、後のふり返りの授業の際に、より精度の高い分析と考察を導くことにつながって行きます。

### 5.11.2

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-27, コース: 6-3-21-02-27

グループ: 6-3-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 自分達の作品を観て思ったこと。同じ効果音が多い。所々、伝わり難い部分がある。話が、飛び飛び過ぎる。縄が下向きの時に、飛んでいない時がある。

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: 5. 悲しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

5.11.3 の事例についても、上映会が終わり、自分達の作品に対する社会的評価を受けた後に記された外在化カードですが、この事例については、作品の内容に関する見直しではなく、制作過程における自己自身の態度を見直し、真面目に制作活動に取り組んでいなかつた時期があったことを認めています。そして、もっと真面目に制作活動に勤しんでいれば、より良い作品を作ることができたとふり返っています。

上述しました「5.5. 過去の経験を活かす能力」や「5.9. 作業成果を検証する能力」とも関係する形で、真摯に作業に取り組み、その成果が目に見えて向上することを一度でも経験すると、それまで不真面目な態度で適当に作業を行っていた時と比べて、当たり前の話ですが歴然とした差を感じるものです。それだからこそ、この事例を記した児童は、不真面目な態度で行っていた時間がいかに無駄であっただけでなく、実質的に作品の出来栄えにも影響を与えたことに気が付いたはずです。

### 5.11.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-03-01, コース: 6-2-21-03-01

グループ: 6-2-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 最初は、皆、いらない、しゃべりなど、していたけど、皆が、やらないと、ということになり、しっかり絵を描いたり、できたり、いらない、しゃべりなども無く、皆、集中して、やることが、できた。自分も、最初は、参加できなかつたけど、集中できるようになった。最初、ふざけていたのが、後悔した。もっと、しっかりやっていれば、もっといい作品に、なれたなーと思った。

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: 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

5.11.4、5.11.5 及び 5.11.6 の事例は、先に紹介をしました上映会の際にトップの成績を収めたグループの監督役、助監督役そして撮影役の児童達が、同じ日に書き残した外在化カードですが、これらの事例が記された日付から判断して、提出期限の一週間前には全ての撮影作業を終え、そして撮り溜めてきたフィルムを何度も見直し、問題があるロールについては改めて撮り直したことが記されています。

例年、大半のグループが、提出期限のギリギリまで撮影作業を行っているのに対して、このグループは、上述しました「5.1. 決められた期限を守る能力」を発揮して、余裕を持って提出期限に間に合う形で作品を完成させただけでなく、改めて自分達の作品を確認し、少しでも映像表現として問題が感じられた部分を撮り直すところまで行えており、この辺りが上映会の際に高い社会的評価につながったことは間違いないはずです。

#### 5.11.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-22, コース: 6-3-21-02-22

グループ: 6-3-G, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、前、完成した所を、見直した。少し止まっている時間が短い所が、あったので、撮り直して、本当に完成できた。

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: 5. かなりよくがんばった

#### 5.11.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-22, コース: 6-3-21-02-22

グループ: 6-3-G, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、少し早く進みすぎたかなと思う所を、撮り直しました。撮って、また、つなぎ直して、音付けてと、やるのは少し大変でしたが、より良くなつたので、そこは、良かったと思います。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

#### 5.11.6

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-22, コース: 6-3-21-02-22

グループ: 6-3-G, 役割: 撮影

外在化カード内容: 前回、完成させたものを、見直し、短いと思う所があつたので、撮り直しました。前回より、良いものになって、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: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

### 6. 課題解決能力

サブカテゴリー項目数 : 8

A. 自覚系

6.1 自分が受け持つ責任を覚悟する能力

6.2 辛抱強く我慢する能力

6.3 大事な仕事を着実に実行する能力

## 6.4 主体的に行動で示す能力

### B. 繼続系

#### 6.5 作業効率を上げ続ける能力

#### 6.6 工夫し続ける能力

### C. グループ系

#### 6.7 グループ全体の作業効率を上げる能力

#### 6.8 足りない部分を補い合う能力

### A. 自覚系

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

#### 6.1 自分が受け持つ責任を覚悟する能力

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

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

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

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

下記の 6.1.1、6.1.2 及び 6.1.3 の事例は、どれも撮影役の児童達によって記された外在化カードですが、後述します「7. 職業理解能力」の「7.3. 甘えが許されない世界を理解する能力」とも関連して、それぞれ時期が少しずつ異なるものの、コマ撮りアニメーション制作において、撮影という役割が果たすべき仕事への理解とそれに応じた覚悟を持ったこと

が読み取れます。

6.1.1 の事例については、アニメーション制作の専門家による講義を契機に、6.1.2 の事例については、試し撮りをしたことを契機に、そして 6.1.3 の事例については、企画発表会を契機にして、撮影としての役割を強く意識するようになったようです。このような職業意識を児童達に持つてもらう機会が、適宜、教育プログラムの中に埋め込まれているのも NAKAHARA アニメーションの特徴の一つと言えます。

### 6.1.1

クラス: 6-3, 日付: 2020-09-26, コース: 6-3-20-09-26

グループ: 6-3-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 伊東さんの話を聞いて、作業工程や意味を聞いて、自分の作業の大変さなどを理解し、次の課題を意識できたので、良かったです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 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

### 6.1.2

クラス: 6-2, 日付: 2020-10-02, コース: 6-2-20-10-02

グループ: 6-2-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: カメラマンの仕事が、手をブレないようにするのが疲れます。次は、もっとブレないようにしたいです。

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

### 6.1.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-10-20, コース: 6-1-20-10-20-02

グループ: 6-1-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、発表会がありました。ちゃんと OK してくれるか心配でしたが、ちゃんと OK してくれました。撮影を、これから、しっかりやって行きます。

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: 7. つらかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.1.4 及び 6.1.5 の事例は、それぞれアニメーター役の児童達が書き残した外在化カードですが、どちらもセル・アニメーションに挑んだグループに所属していたため、アニメー

ターの肩にかかる負担を予想した上で、それを負う覚悟が 6.1.4 の事例からは読み取れます。また、6.1.5 の事例には、おそらくクリエイティブな仕事に就いている友達の保護者から、絵の描き方を教わったことが記されていますが、セル・アニメーション制作に臨むに際して、自分自身の作画能力を向上させる必要があると強く認識したからこそ、友人の保護者にまでアドバイスを求めたことが容易に想像できます。

#### 6.1.4

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-07, コース: 6-3-20-10-07

グループ: 6-3-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今の企画会で。アニメーターが、めっちゃ難しそうだなあって思いました。今後、大変だと思うけど、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: 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

#### 6.1.5

クラス: 6-2, 日付: 2020-11-14, コース: 6-2-20-11-14

グループ: 6-2-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日、N さんのお母さんに絵のコツを教えてもらったので、上手く絵を描くために練習をしたい。

学びのタイプ: なし, 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

6.1.6 及び 6.1.7 の事例は、どちらも監督役の児童達によって書き残された外在化カードですが、これらの事例が記された 12 月上旬の時点で、思い通りに進まない撮影作業を考慮して、早朝に残業を行うことを決定したことが示されています。監督という役割だからこそ、前述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.3. グループを導く能力」とも関連する形で、撮影作業を前に進めなければいけないという覚悟がこれらの事例から読み取れます。因みに、他の多くのグループについても、早朝のみならず休み時間や放課後の時間を利用して、年明けの 2 月の終わりまで残業を続けていました。

#### 6.1.6

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-09, コース: 6-1-20-12-09

グループ: 6-1-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今回、115 枚、撮ることができたが、まだまだ足りないので、朝、来る

ことにする。次は、できるだけ不自然、無く撮りたい。

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: 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

#### 6.1.7

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-12, コース: 6-1-20-12-12

グループ: 6-1-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、20枚しか撮れなく、終わらないのではないかと思いました。

だから朝早く来て、やることは明確なので、後は、たくさん写真を撮りたいです。

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, なし

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、その一枚一枚を地道にコマ撮りして行かない限り、作品は決して完成しません。

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

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

忍耐力の中には、他のメンバーの能力が開花し、しっかりと発揮されることを辛抱強く待つこともあります。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があります。

下記の 6.2.1 及び 6.2.2 の事例は、どちらも制作段階の後半の時期に、同じグループの監督役と編集役の児童達によって書き残された外在化カードですが、撮影作業を進めたものの思い通りの映像表現とならず、何度も撮り直したことが示されています。至極当た

り前の話ですが、撮影作業は撮影枚数を競うものではなく、撮った中身が問われますので、これらの事例のように、想像していたものと異なる映像表現となった場合には、満足できるレベルに達するまで試行錯誤を繰り返すしかありません。

例えば、撮影作業を行った時間帯によっては、教室の外から差し込む光の加減が変わってしまうため、前回の撮影作業の続きを行おうとすると、全体的に暗過ぎてしまうことやあるいは明る過ぎてしまうなど、一筋縄ではいかないことが往々にして起きます。そのような時でも、6.2.2 の事例のように微妙に背景画の位置をずらしたり、思い切って撮影場所を変更したりするなどして、我慢強く対応して行くことになります。

### 6.2.1

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-04, コース: 6-3-21-02-04

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日も、撮り直しが多くありました。その結果、ほとんど撮ることができず、目標だった 360 枚の約 10 分の 1 しか終えることが、できませんでした。次からは、1 回で終わらせることが目標になると思います。

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

### 6.2.2

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-04, コース: 6-3-21-02-04

グループ: 6-3-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、65 枚、撮りました。背景が、なかなかよい場所に行かなくて、一時間、潰れてしまいました。

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

6.2.3 の事例は、こちらも制作段階の後半に撮影役の児童によって記された外在化カードですが、思い通りに進まない撮影作業に対して、同じグループの他のメンバー達は質よりも量を優先し始めていることが読み取れます。一方で、この児童は、撮影という立場から「4. 役割把握・認識能力」の「4.6. 自分の仕事にこだわる能力」を併せて発揮しながら、できるだけ質の高い映像を撮り続けたいという強い意思を示しています。

これは、前述しました「5. 計画実行能力」の「5.8. 時間と質を見極める能力」とも密接に関わる話ですが、「辛抱強く我慢する能力」を最大限に発揮して、ここでひと踏ん張りをするのか、あるいは撮影枚数を優先するのかで、作品の出来栄えが大きく変わるのは言う

までもありません。例年、提出期限が迫る中で、撮影枚数を優先することで、作品の前半部分と後半部分で出来栄えが大きく変わってしまうものも少なからず見られます。

#### 6.2.3

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-08, コース: 6-1-21-02-08

グループ: 6-1-H, 役割: 撮影

外在化カード内容: 焦り始めました。前からだけど。「めんどくさい」と言う言葉が、多くなりました。とっても悲しいです。

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: 5. 悲しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

6.2.4 の事例は、自分達のグループの作品が完成し、上映会にて発表した後に記された外在化カードですが、それまでの制作活動全般をふり返り、当初、各種作業にほとんど参加しないどころか、注意を受けても他の班の友人と遊んでいたことを反省しています。一方で、制作活動が本格化して行く中で、再三にわたり注意を受けることで、自らの態度を改め、どんなに親しい友人であったとしても、仕事としてアニメーション制作に取り組んでいる以上、仕事中に他の会社（グループ）の人と雑談をするのは間違っていることに気が付き、その友人を無視することは辛いけれども、この「辛抱強く我慢する能力」を發揮して、目の前にあるやるべき仕事を優先したことが示されています。

どうしても、普段の学校生活において、友人関係の絆が強いほど、その絆に自分の言動が左右されてしまうのは、人が社会的な動物である以上、致し方ない面がありますが、複数の人達が集まって協働作業を行えることも、社会的な動物である人の大きな特徴でもありますので、後述します「7. 職業理解能力」の「7.1. 仕事の本質を掴む能力」とも関連して、この事例を記した児童は、一時的に友人との関係を棚に置いた上で、自分が所属するグループとの協働作業の輪に入ることで、自らの有用性と社会的な価値を見出したはずです。

#### 6.2.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-03-01, コース: 6-2-21-03-01

グループ: 6-2-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 僕は、最初、ふざけて話にも参加しないで、他の友達と、しゃべったり、してました。注意をされても、話を聞かずに、そのグループに、いました。でも、自分は、当然、D 班の皆に注意されて、雑談を、できる限り、しないように、しました。でも、友達と、しゃべって、しまうことが、あるので、無視（友達）しました（本当は、したくないけど）。そうしたら、寄って来なくなり（雑談をしに来なくなった）、集中できるように、

なりました。作品は、効果音を付けられなかつたけど、完成した。雑談を、しなくなつて、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: 1. うれしかつた, 8. 難しかつた

がんばり度: 3. がんばつた

### 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が、NAKAHARA アニメーションでは、撮影したデータの保存作業など、作業方法自体は至極簡単で、該当するフォルダーを USB メモリーへドラッグ&ドロップするだけであつても、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、これまでにも完成版の段階で、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が、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つても、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、6.3.2 及び 6.3.3 の事例は、どちらも編集役の児童達によって書き残された外在化カードですが、かなり撮影データの保存作業に手間取つたことが読み取れます。数年前から顕著になってきましたが、スマートフォンやタブレットの普及と共に、パソコンを使う機会が 6 年生の児童達どころか彼等／彼女等の保護者である大人達の間でも少なく

なってきたため、撮影データが入っているフォルダーを、USB メモリーの中へ保存するという簡単な作業であっても、6.3.1 や 6.3.3 の事例のようにフォルダーという概念を理解できずに、かなり困惑する姿がよく見られるようになりました。そこで、6.3.2 の事例には、前述しました「5. 計画実行能力」の「5.4. グループとして仕事を貫徹する能力」とも関連して、編集役の一人の児童に保存作業を全て任せるのではなく、グループ全員で対応したことが記されています。

因みに、例年、基本的に各グループが一企業として相互に競い合うのに対して、編集という役割については業界団体としてお互いに助け合うことを推奨しており、もし保存の仕方に少しでも迷うようであれば、隣のグループの編集役の児童達に助けを求めて構わないという措置を取っています。ただ、最近は、その隣のグループの編集役の児童達も困っているというのが実情です。

### 6.3.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-20, コース: 6-1-20-11-20

グループ: 6-1-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、アニメーターさんが、きました。良かったです。最後の保存の時、マイロールの中のマイロールになってしましましたが、一応、保存は、できました。難しかったです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

### 6.3.2

クラス: 6-2, 日付: 2020-12-01, コース: 6-2-20-12-01

グループ: 6-2-B, 役割: 編集

外在化カード内容: グループの皆で、保存の仕方を確認できた。今日やったことを、次に活かしたい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 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

### 6.3.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-01-14, コース: 6-3-21-01-14

グループ: 6-3-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日、キャラクター作りが終わって、撮影に入れて、良かった。保存ができるか、心配だったけど、できて良かった。

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: 4. よくがんばった

6.3.4 及び 6.3.5 の事例は、どちらも同じ日に同じグループの助監督役及び撮影役の児童達によって書き残された外在化カードですが、制作活動の最終盤を迎える中で、撮り溜めてきた数多くのフィルムを、一本の映像作品としてまとめるという文字通りにミスの許されない非常に大事な作業を行う際に、必要なデータと不要なデータをしっかりと事前に確認するだけでなく、慎重を期するために、メモまで残して対応したことが示されています。

これらの事例を記した児童達が所属するグループは、上述しました上映会の際に最優秀の成績を残したところですが、フィルムの一本化の作業の際に、もし見せ場となるシーンを付け加えることを忘れてしまったり、編集する順番を間違えてしまったりした場合、上映会での成績が変わっていたかもしれません。実際に、これまでにも非常に良く出来た作品であったにも関わらず、最後のオチのシーンで編集の順番を間違えてしまい、上映会の際にそれに気が付くという痛恨のミスを犯してしまったグループがありました。

#### 6.3.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-25, コース: 6-3-21-02-25

グループ: 6-3-G, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、いらないロールを捨てる作業と最後の確認を、しました。これは、いる、いらないと、分かり易くするために、メモして、やりました。次の上映会で、他の班の作品を観れるのが、楽しみです。

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: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

#### 6.3.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-25, コース: 6-3-21-02-25

グループ: 6-3-G, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、いらないロールと、いるロールを区別して、いらないロールを捨てる作業を、しました。無事、完成して、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: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

## 6.4 主体的に行動で示す能力

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

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

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

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

下記の 6.4.1 及び 6.4.2 の事例は、どちらもアニメーター役の児童達によって記された外在化カードですが、絵を描くという最もこの役割が担うべき仕事を、できる限りの力を振り絞って挑んだことが読み取れます。6.4.1 の事例には、鉛筆の芯が無くなるまで絵を描き続けたことが記されており、6.4.2 の事例には、撮影作業に使う素材を事前に準備するためには、自宅で残業したことが記されています。特に、今年度に制作された作品は、アニメーション制作の専門家が認めているように、全体的にレベルの高いものが多く見られましたが、その裏側には、アニメーター役の児童達の並々ならぬ貢献があったことは間違いないはずです。

### 6.4.1

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-29, コース: 6-3-20-10-29

グループ: 6-3-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、とにかく描いた。鉛筆の芯が、たくさん無くなった。お疲れ様、私。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

### 6.4.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-16, コース: 6-1-20-12-16

グループ: 6-1-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今回は、歩くシーンが撮れ、イラストも苦戦していたところが、できました。もう撮るのが無くなってしまっているので、家で、やり繰りして行きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

6.4.3 及び 6.4.4 の事例は、助監督役及び撮影役の児童達が書き残した外在化カードですが、6.4.3 の事例からは、この先の膨大な作画作業を予想して、アニメーターの手伝いをできる限り行ったことが読み取れます。どれだけアニメーターの児童達が有能であったとしても、一人で相応のレベルの作品を全て作り上げることは極めて難しいです。

ましては、6.4.4 の事例のようにアニメーター役の児童が休みがちであった場合、文字通りに「主体的に行動で示す能力」を発揮して、たとえ絵を描くことが苦手であったとしても、その場でできることを最大限に行うことで、作画作業を一枚でも多く仕上げることが、期日内により良い作品を作り上げるための唯一の方法となります。

#### 6.4.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-13, コース: 6-1-20-11-13

グループ: 6-1-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、背景を描きました。絵を、たくさん描くには、時間がかかりそうだから、これからも頑張りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 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

#### 6.4.4

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-23, コース: 6-1-20-12-23

グループ: 6-1-G, 役割: 撮影

外在化カード内容: アニメーターが、また、いなかったから、自分達で、できる背景や色々な物を作ってたから、次もアニメーターが、いなければ、積極的に描いて行きたい。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 7. つらかった, なし

がんばり度: 3. 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歩進める形で、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されます。

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

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

下記の 6.5.1 及び 6.5.2 の事例は、どちらも自分達がこれから作成するアニメーション作品に登場するキャラクターや背景画などの素材作りの作業に勤しんでいる際に記された外在化カードです。特に今年度は、素材作りの段階から全体的に非常に高いレベルの作品に挑むグループが多かったことから、例年よりも、かなり長い期間に渡って必要とする素材を作り続けていました。そのため、これらの事例のように、絵を描くにしても小物を作るにしても高い質を求めるだけでなく、作業効率を上げて行くことも併せて求められました。

そこで、6.5.3 の事例は、アニメーター役の児童が記した外在化カードですが、自分の手で全ての絵を描くのは作業効率が悪いと判断し、後述します「6.6. 工夫し続ける能力」とも関連して、文字通りにセル・アニメーションのセルと同様の半透明の用紙を活用して、自分が描いた絵を他のメンバー達でも真似して描けるようにすることで、作業効率を上げたことが示されています。

#### 6.5.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-06, コース: 6-1-20-11-06

グループ: 6-1-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、背景、登場動物を描きました。次は、もう少しスピードを速くし、二倍速で、できるようにしたいです。

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: 2. 少し足りなかった

### 6.5.2

クラス: 6-2, 日付: 2020-12-10, コース: 6-2-20-12-10

グループ: 6-2-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、小物を作るのに、かなりの時間を使ってしまったので、次は、効率的に使いたいです。

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, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

### 6.5.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-03, コース: 6-1-20-12-03

グループ: 6-1-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今回、自分は、歩いているシーンのあたりなど描きました。他の人のやることが少なくなっているので、今のを完成させ、トレーシング・ペーパーに写したりして、協力して取り組みたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.5.4 及び 6.5.5 の事例は、どちらも制作段階の後半に書き残された外在化カードですが、長らく撮影作業を続けて行く中で、前述しました「5. 計画実行能力」の「5.5. 過去の経験を活かす能力」を併せて発揮することで、これまで以上に効率的に撮影作業を進めることができたことが記されています。これらの事例のように、たとえ異なるシーンであっても、例えば同じ背景画が使われ、その場面に登場するキャラクターの大半が被っているのであれば、続けて両方のシーンを撮ってしまった方が、圧倒的に作業効率は上がります。

一方で、例年、どうしても撮影作業自体に慣れるまでの間、頭から順に撮って行くグループが多く見られますが、前述しました「5. 計画実行能力」の「5.10. 作業進行の全体を振り返る能力」を発揮して、作業工程全体から逆算して、最も効率的な撮影作業の進め方を学ぶまでには、相応の時間がかかるのも現実です。

#### 6.5.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-10, コース: 6-3-21-02-10

グループ: 6-3-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、結構、進みました。ていうのも、同じシーンが多くあるので、それを色々な所にくつ付けて、いたので、進みました。残り約 700 枚、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: 4. よくがんばった

#### 6.5.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-02-18, コース: 6-2-21-02-18

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、エンディングと中の内容を同時にやった。こっちの方が、効率が良いと感じた。

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

### 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すれば、それだけ時間的な余裕を確保する必要があり、少しでも時間を稼ぐには、一つひとつの作業を効率的に進めることができます。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、必ずしも有効に働くこともありますので、絶えざる工夫を重ねて行くことが、必然的に求められます。

下記の 6.6.1、6.6.2 及び 6.6.3 の事例は、どれも同じグループの監督役の児童が書き残した外在化カードですが、この監督は自分達のグループの作品を、少しでもより良いものへ改善して行くために、熱心に工夫をし続けたことが読み取れます。撮影対象を糸で吊るして空中のシーンを撮ったり、立体的な撮影を行ったり、さらには撮影技法として遠近法を活用したりするなど、随所に工夫を凝らしたことが記されています。

6.6.4 の事例も、同じ監督役の児童が書き残した外在化カードですが、こちらは本格的な撮影作業が始まる前の素材作りの段階で記されたものです。背景画の作成においても、光の反射に工夫を加えるなど、この段階から、より良い作品を作るための試行錯誤と実践を繰り返していたことは間違いないはずです。因みに、この監督が率いるグループが制作したアニメーション作品は、上映会の際にトップ 3 に入る高い評価を得ていました。

### 6.6.1

クラス: 6-2, 日付: 2020-12-23, コース: 6-2-20-12-23

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、オープニングと中の初めを、やった。糸で吊るすなど、撮影で工夫を、たくさんできたから、良かった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 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: 5. かなりよくがんばった

### 6.6.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-02-09, コース: 6-2-21-02-09

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、撮影をしてみて、ドアが動く時、スムーズに動くように見える  
ように工夫することが、できたので、良かった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 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: 5. かなりよくがんばった

### 6.6.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-02-16, コース: 6-2-21-02-16

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、体育館のシーンを撮ってみて、遠近法的な? こういうのを作れ  
たので、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: 6. 腹が立った, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

### 6.6.4

クラス: 6-2, 日付: 2020-11-19, コース: 6-2-20-11-19

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今回は、背景作りをやって、窓の反射など、こだわりたい、ところには、  
こだわる工夫ができた。次も工夫したい。

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: 4. 簡単だった, 6. 腹が立った

がんばり度: 4. よくがんばった

6.6.5 及び 6.6.6 の事例は、どちらもロケット物語の際に記された外在化カードですが、  
静物に命を与えるアニメーションという技法は、工夫次第でその映像表現としての出来栄  
えが大きく変わることに気が付いたことが読み取れます。このような工夫の必要性に気が  
付く児童達が、NAKAHARA アニメーションの活動の初期段階から現れたことが、アニメ  
ーション制作の専門家による評価通りに、全体的に今年度に制作されたアニメーション作  
品の完成度の高さにつながる主な要因の一つであったことは、間違いないはずです。

### 6.6.5

クラス: 6-1, 日付: 2020-09-17, コース: 6-1-20-09-17

グループ: 6-1-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、前回より話し合えたので、良かったです。協力して工夫してで  
きたのも良かったです。次も、工夫してロケットに命を吹き込みたいです。

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

#### 6.6.6

クラス: 6-2, 日付: 2020-10-07, コース: 6-2-20-10-07

グループ: 6-2-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今回は、背景まで描けたことが良かったと思う。背景のお陰で、ロケットが今どこにいるかが分かり易くなったと思う。次は、工夫を入れられるようにしたい。

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: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

### C. グループ系

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

#### 6.7 グループ全体の作業効率を上げる能力

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

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

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

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

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

下記の 6.7.1 及び 6.7.2 の事例は、どちらも同じグループの監督役の児童によって書き残された外在化カードですが、監督という立場から、前述しました「5. 計画実行能力」の「5.10. 作業進行の全体を振り返る能力」を併せて最大限に發揮しながら、いかに自分のグループの制作活動を効率良く進めることができるかを思案したことが読み取れます。6.7.1 の事例からは、前述しました「4. 役割把握・認識能力」の「4.7. 状況に応じた人材の最適化を図る能力」と関連して、仕事の配分やそれに応じた人材の配置に細心の注意を払うことで、グループ全体の作業効率を上げるために努めたことが示されています。

一方で、6.7.2 の事例からは、前述しました「5. 計画実行能力」の「5.5. 過去の経験を活かす能力」を併せて發揮しても、それでも円滑に撮影作業を進めることができないことがあったことが示されています。これらは、まさにアニメーション制作の難しさを如実に示す事例と言えます。

#### 6.7.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-20, コース: 6-1-20-11-20

グループ: 6-1-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日も背景などのイラストを描きました。前回に比べて、皆に上手く仕事を配分できたので、次も上手く配分できるように、周りを見て、行動したいです。

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: 4. よくがんばった

#### 6.7.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-12-23, コース: 6-1-20-12-23

グループ: 6-1-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、朝も含めて、40 枚（初めの題名）しか撮れませんでした。原因として、上手く皆に仕事が上手く分担できなかつたことが、あつたからだと思っています。なので、次は、できるように、周りを見て行動できるように、したいです。今日が、最後なのに。でも、頑張ろう。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.7.3 及び 6.7.4 の事例についても、監督役の児童達によって書き残された外在化カードですが、制作活動の後半に入り、やっと一回の活動時間あたりの撮影枚数を、大きく伸ばすことができたことが記されています。ここに至るまでに、監督として上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.3. グループを導く能力」を發揮し、さらには「1.13. 協力関

係を築く能力」を併せて發揮することで、グループとしての結束を固め、メンバー全員で前に進むという意思統一を図ることで、グループ全体の作業効率が、一気に跳ね上がったことが読み取れます。

#### 6.7.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-10, コース: 6-3-21-02-10

グループ: 6-3-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、皆で協力して、約 500 枚、撮ることができました。2 日間で 1745 枚も撮ることが、できたので、次は、完成できると思います。

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: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 6.7.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-18, コース: 6-3-21-02-18

グループ: 6-3-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、皆で協力して、ずっと集中して、でき、610 枚、撮ることができました。1200 枚じゃ足りないので、もっと延びるけど、この集中を、続けられるように、したいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 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たわけではありません。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が自体、元々無理があります。

一方で、児童達が書き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いければ、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 の事例には、どれもアニメーション制作の要となるアニメーター役の児童が不在であったり、学校を休んだりしたため、その穴を埋めるために奮闘したことが記されています。絵を描くことや粘土で造形するというクリエイティブな仕事は、文字通りに才能やスキルを必要とするため、誰もが簡単に補えるものではありませんが、それでもアニメーター役の児童達がお休みとなれば、誰かがやらなければアニメーション作品は決して完成しません。

そこで、6.8.1 の事例のように、事前に自分でできるところまで作成しておくことや、少なくとも 6.8.2 の事例のように、アニメーターが不在の場合による制作活動全体に及ぼす影響を、事前に確認しておくことが望まれます。あるいは、6.8.3 の事例のように、残された

メンバー達の工作能力では、作成が難しいと判断したのであれば、キャラクターや小物を作る素材の種類 자체を変更するのも一案と言えます。

#### 6.8.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-18, コース: 6-1-20-11-18

グループ: 6-1-C, 役割: 編集

外在化カード内容: アニメーターがいない時用に、絵を描いて疲れた。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 6.8.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-18, コース: 6-1-20-11-18

グループ: 6-1-E, 役割: 編集

外在化カード内容: また今日も、アニメーターさんが、いませんでした。しっかり確認しないと、いけないなと思います。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

#### 6.8.3

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-18, コース: 6-3-20-12-18

グループ: 6-3-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、背景を作った。アニメーターが、いなかったから、辛かったけど、皆でやった。粘土を触ってみたけど、やり難かったので、紙にしようか?みたいな感じになった。楽しかったけど、アニメーターがいた方が、やり易かったと思う。

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: 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

6.8.4 の事例は、ロケット物語の制作の際に撮影作業に難儀したことを踏まえて、メンバーのそれぞれが持つ長所を活かす以上に、短所を上手く補い合う必要があることに気が付いたことが記されています。本職と同じ作業工程に則ったアニメーション制作の経験をほとんどの児童達が無い以上、この先の本格的な制作活動において、思い通りに行かないことが多いのは当たり前です。

それだからこそ、「足りない部分を補い合う能力」を發揮して、上手く行かないことやダ

メな部分を、メンバー全員で補い合うのは、誠に理にかなった判断と言えます。このような的確な判断ができたからこそ、上述しました通りに、この事例を記した児童が所属するグループは、提出期限に余裕で間に合うどころか、他のグループよりも最速で自分達のグループの作品を完成させていました。

#### 6.8.4

クラス: 6・2, 日付: 2020-10-09, コース: 6-2-20-10-09

グループ: 6-2-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、カメラマンがアングルを固定することが大変だということが分かりました。次は、皆でダメなところを補合えることをして、班を支えて行きたい。

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: 5. 悲しかった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

6.8.5 及び 6.8.6 の事例は、提出期限直前に、同じグループの助監督及び編集役の児童達が書き残した外在化カードですが、このグループは、毎回、残念ながら誰かしら複数のメンバーがお休みをしており、提出期限が迫る切羽詰まった状況においても、たった 2 人しかメンバーがおらず、文字通りに悪戦苦闘する中で、この「足りない部分を補い合う能力」を最大限に發揮して、どうにか完成にまでたどり着いたことが記されています。

#### 6.8.5

クラス: 6・3, 日付: 2021-02-25, コース: 6-3-21-02-25

グループ: 6-3-H, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、2 人でした。そしたら、全て完成して、ビックリしました。また、協力して、できて、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, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

#### 6.8.6

クラス: 6・3, 日付: 2021-02-25, コース: 6-3-21-02-25

グループ: 6-3-H, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、朝、1、2 時間目、4 時間目、放課後まで、K と二人で、やりました。途中、M ちゃんが、手伝ってくれて、撮影が終わって、音も少し付けて、完成了しました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

## 7. 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つてきました。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か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、それは嬉しい副次的な結果に過ぎません。

少なくとも中原小でのキャリア教育活動では、この活動に参加する児童達の中で、責任を持って仕事を行うことはどのようなことかをふり返ることができるようになることが期待されます。言い換えますと、このような認識が芽生えることを期待して、アニメーション制作を学びの題材として、学校の外の世界（本業のアニメーション制作スタジオ）から、その知恵と経験を借りてきています。

児童達が、具体的なアニメーション制作に直接関わる技やスキルを身につけ、その過程で、責任ある仕事の本質を掴むことは大いに歓迎されますが、例えば、絵が上手く描けるようになるなど具体的なスキルが向上しなかったとしても、さらには失敗続きで、結果として駄作を制作してしまったとしても、自分達が担った作業に対して、責任を持って臨む覚悟や実際の行動としてそれを示す態度さえ制作活動の中で表れるようになれば、それで十分な学びの成果があったと考えています。

キャリア教育が従来からある職業教育と明確に一線を画す点として、敢えて特定の職種の具体的なスキルや技の習得を目的とせず、あくまでも生きる力を自律的に培うことを念頭に置いている点です。そして、この生きる力につながる第一歩として、仕事には必ず責任が伴うことを自覚することが挙げられます。当たり前の話ですが、責任を持って仕事を行う自覚の無い者は、その人がたとえ年齢的に大人に達している者であったとしても、社会人としては受け入れ難いものです。

下記の 7.1.1 及び 7.1.2 の事例は、アニメーター役と撮影役の児童達が記した外在化カードですが、制作活動が本格化し、アニメーターとしてやるべき仕事が各段に増えて行く中で、それをしっかりとこなして行くことの難しさを実感すると併に、このような仕事を、本職として毎日行っているプロフェッショナルの人達の凄さも同時に実感したことが読み取れます。責任ある仕事としてアニメーション制作に臨むからこそ、このような実感が児童達の中で喚起されたことは間違いないはずです。

### 7.1.1

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-06, コース: 6-1-20-11-06

グループ: 6-1-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、皆で協力したりして、ビック・キャッスルとか教室とか作れて、良かったです。本物のアニメーターは、もっと大変だと思うと、ゲッソリします。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

### 7.1.2

クラス: 6-1, 日付: 2020-11-20, コース: 6-1-20-11-20

グループ: 6-1-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 絵の色塗りが、かなり大変だったので、いつも描いてるアニメーターは、すごいと思いました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 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

7.1.3 の事例については、監督役の児童によって書き残された外在化カードですが、今年度から実施されたロケット物語の体験を通じて、監督という役割だからこそ、頭にあるアイディアを映像表現として具現化することの難しさを実感したことが示されています。本職の監督や演出などの担う人達も、企画書や絵コンテを描く段階から、頭の中のイメージをどうアニメーションとして表現するかで、日々、悶々と思案し続けているのが現実です。

### 7.1.3

クラス: 6・3, 日付: 2020-09-26, コース: 6-3-20-09-26

グループ: 6-3-H, 役割: 監督

外在化カード内容: アニメーション作りが難しかった。理由は、アイディアを出しても、それを完璧に実行するのが難しかったからです。次は、僕（監督）が、もっと皆を引っ張って行きたいです。アニメーションを作るプロの人は、本当にすごいと思いました。理由は、さっき書いたのと同じです。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

7.1.4 の事例は、アニメーター役の児童によって書き残された外在化カードですが、キャリア教育活動において、なぜ苦労の多いアニメーション制作に挑むのかについて、的確に答えています。どれだけ苦労をしたとしても、一からモノを作り出すことの楽しさと、それが出来上がった時の喜びと達成感を得ることで、長い時間をかけてまでキャリア教育を実施する意義を、深く認識できたことが読み取れます。

### 7.1.4

クラス: 6・3, 日付: 2021-01-25, コース: 6-3-21-01-25

グループ: 6-3-G, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日も、全般的に絵を描いていました。絵コンテをもとに完成に近づいて行っているので、完成が楽しみです。仕事は、大変だけど、達成感と、やりがいがあるので、次も頑張りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

7.1.5 の事例も、アニメーター役の児童によって上映会後に書き残された外在化カードですが、改めて半年以上にわたる制作活動を終えた後に、アニメーターという仕事の重みと、その重みに押し潰されなかつたのみならず、他のメンバー達が非協力的な時があったとしても、上述しました「4. 役割把握・認識能力」の「4.6. 自分の仕事にこだわる能力」や「6. 課題解決能力」の「6.2. 辛抱強く我慢する能力」を最大限に発揮しながら、最後までしっかりと自分の仕事を全う出来たことに対する達成感と充実感が示されています。

### 7.1.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-03-01, コース: 6-2-21-03-01

グループ: 6-2-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 私は、やっぱりアニメーターが、重要なんだなと思いました。じゃないと、アニメーション成り立たないと感じました。もし、アニメーターが、ずっと休んでたら、その班、大変だなと思いました。私は、最後まで、自分のアニメーターという仕事を、最後まで、やり遂げられて、良かった。アニメーション発表、楽しかった。本音、アニメーションの絵、描くのむずい。男子うるさい。黙れやなど、思っていました。

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: 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

## 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つい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、そもそもそ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、上映会の際に最も高い評価を得ることができたグループの助監督役の児童によって記された外在化カードですが、高い評価を得られた要因として、メンバー間の役割分担の重要性を挙げています。NAKAHARA アニメーションの活動は、基本的に本職のアニメーション制作の工程を、できる限り踏襲する形で実施されており、その本職の人達が高度な分業体制を取っている以上、中原小の児童達にとってたとえ限られた人数であったとしても、それぞれの役割に応じた分業意識を持つことはとても大事となります。さらに、それがやるべき仕事をこなすと同時に、上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.11. 確認し合う能力」及び「1.17. コミュニケーションを継続する能力」を常にフルに発揮して、今それが何を行っているのか、そしてこれから何をすべきかをグループのメンバー全員が理解していれば、なおさら分業によるメリットを最大限に活かすことが期待できます。

7.2.2 の事例は、前述の助監督と同じグループに所属する撮影役の児童によって、制作活動の後半に記された外在化カードですが、こちらの事例からも高度な分業体制が既にグループ内で確立されており、そして円滑に機能していたことが示されており、この助監督が導きだした勝利の要因をしっかりと裏付けています。

### 7.2.1

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-27, コース: 6-3-21-02-27

グループ: 6-3-G, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日のアニメーション上映会で、1位を取ることが、できました。1位を取ることが、できたのは、皆で役割分担して進め、たくさん話し合ったからだと思います。嬉しいです。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

### 7.2.2

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-10, コース: 6-3-21-02-10

グループ: 6-3-G, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、前回に比べて、よく進んだと思います。おそらく、人数を分け

て、別の作業をしたことで、時間のロスが無かったからです。次回も、この調子で進めたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

7.2.3 の事例は、上述しました熊と人間との共存の道を探るという重い社会的なテーマに取り組んだグループの監督役の児童が記した外在化カードですが、このテーマをアニメーションという表現媒体を用いてどう表すかで、長期間にわたりグループ内で議論を重ね、しばし激論になったとしても、それでもこのテーマを具現化して行く中で、役割分担の重要性に気が付いたことが示されています。

もし議論だけを続け、それぞれの役割に応じた仕事を誰も行わなければ、決して一本のアニメーション作品としては完成しなかったはずです。そして、たとえ上映時間が短くなってしまったとしても、目の前に完成品があるからこそ、そこに至る道をしっかりと振り返ることにつながり、そして「分業社会の仕組みを把握する能力」の必要性にたどり着けたことが読み取れます。

### 7.2.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-25, コース: 6-3-21-02-25

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: やっと完成しました。予定より 1 分弱、少ないけど、自信のある作品になりました。最後まで、揉めてばかり、だったけど、完成できて、ホッとしています。この経験から、役割分担の大切さと協力することの大切さを、学びました。

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, 2. 楽しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

## 7.3 甘えが許されない世界を理解する能力

アニメーション制作は、あくまでもキャリア教育の一環として実施しており、職業訓練の下で次世代のアニメーターを育成することが目的ではないことは前述してきた通りですが、一方で仕事としてアニメーション制作を行う以上、その成果として出来上がった作品は、上映会を通じて観客と本職の専門家によって社会的に評価されることも前述の通りです。

ここでの評価や批評は、そのまま仕事の成果に置き換えられるものとなり、各作品に対する観客の反応や専門家からの批評、そして両者による人気投票により、文字通りにトッ

プから最下位までの作品のランキングが公表されます。この社会的評価プロセスは、担任の先生方を含め、全く手心が加えられていないストレートなもので、例年、結果として一部の作品に票が集中し、逆にほとんど票を得られない作品が出るというかなりシビアな傾向が見られます。

このような甘えの許されない社会の現実を、誰かから教えてもらうのではなく実体験として受け止めることができ、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、当たり前の話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つた場合、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ふのではなく、へこたれずにその現実をしっかりと受け止めた上で、一歩でも前に進む気構えを少しでも養つておくことが期待されます。

下記の 7.3.1、7.3.2 及び 7.3.3 の事例は、どれも制作活動の後半から終盤にかけて記された外在化カードですが、そのどちらも提出期限が迫る中で、正規の活動時間内では自分達の作品を完成させることは到底できず、早朝や放課後の時間を使って残業しなければ終わらないことを覚悟したことが読み取れます。実際に、今年度の NAKAHARA アニメーションの活動では、数多くのグループが、例年を遥かに超える長時間にわたつて、自主的に残業時間を確保し、自分達が納得できるところまで撮影作業を繰り返していました。その背景には、仕事として一本のアニメーション作品を作り上げる責任とその覚悟が、これらの事例と同じように多くの児童達の間にあつたことは間違ひないはずです。

### 7.3.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-15, コース: 6-1-21-02-15

グループ: 6-1-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日、5枚しか撮影できなかつた。明日の朝に、もっとたくさん撮影したい。

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: 3. 面白かった, 4. 簡単だった

がんばり度: 1. 全く足りなかつた

### 7.3.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-15, コース: 6-1-21-02-15

グループ: 6-1-G, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、準備などで、手間がかかってしまい、一切、撮れなかつたから、

朝ずっとやることに、なりそう。

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: 5. 悲しかった, 7. つらかった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

### 7.3.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-22, コース: 6-3-21-02-22

グループ: 6-3-H, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、4人で、皆と協力できて、良かったです。また、居残りを、しないといけないと、いうことが分かりました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.3.4 の事例は、アニメーター役の児童によって記された外在化カードですが、セル・アニメーションに挑戦するにあたり、歩行するキャラクターを描くのにかなり苦戦したことが示されています。本職のアニメーターの人達にとっても、スムーズに歩くキャラクターをスラスラ描けるようになれば、一人前と言われていますので、このような難易度の高い作画に挑んだこと自体、この児童にとって甘えの許されない世界を知るきっかけの一つになったはずです。

### 7.3.4

クラス: 6-1, 日付: 2021-01-27, コース: 6-1-21-01-27

グループ: 6-1-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、歩く姿を描きました。とても難しいです。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

7.3.5 は、自分達のグループの作品を作り終え、上映会にて非常に厳しい社会的評価を受けたグループに所属する監督役の児童が書き残した外在化カードですが、上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.3. グループを導く能力」及び「1.13. 協力関係を築く能力」を上手く發揮できなかっただけでなく、同じグループの編集役の児童が 7.3.6 の事例にて示している通りに、グループそのものを路頭に迷わせるような時期があったことから、監督としての責務を負えなかっただけでなく、たとえグループ（会社）から追い出されても文句を言えなかつたことを痛感したことが読み取れます。この児童にとって、甘えの許されない

世界が 6 年生の教室でも起き得ることを、身をもって体験したと言えます。そして、この事例は、上述しました「3. 自他の理解能力」の「3.4. 経験を通じて自分を振り返る能力」が、しっかりと發揮された好例とも言えます。

7.3.6 の事例を記した編集役の児童にとっても、まさかここまで監督が機能しないとは予想していなかったと思いますので、なおさら頼りにならないトップの下でも仕事をし続けなければいけない厳しい現実を学ぶ機会になったことは、間違いないはずです。そして、このような厳しい現実に直面したからこそ、最終盤に至った段階で、改めてグループとして団結し直し、そ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よる達成感と、他のメンバー達との強い絆を感じたことも間違いないはずです。

### 7.3.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-03-01, コース: 6-2-21-03-01

グループ: 6-2-G, 役割: 監督

外在化カード内容: 僕は、今回、アニメーションで、皆と全然、協力していません。それで、気付いたことは、自分だけ、やらなければ、置いていかれるし、社会では、首にされるということを、知りました。

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: 1. 全く足りなかつた

### 7.3.6

クラス: 6-2, 日付: 2021-03-01, コース: 6-2-21-03-01

グループ: 6-2-G, 役割: 編集

外在化カード内容: チームワークのお話。私は、最初の方、このグループじゃ、やって行けねーし、無理だからって思っていました。でも、話し合いながら、やって行く内に、チームワークが生まれて、良かったです。正直、K、何してたのか、分かりません。3 学期の目当て、自主的には、何だったんだろー? やらないと動けない。そんなんダメですよね。Y さん、H は、しっかりとやつました。K って、どんなことしてたの? マジで分かりません。そこイラつと、しました。でも、最後ら辺は、協力してたんで、良かったです。すごく少ないアニメーションだったけど、楽しくできたので、良かったです。お話の内容、微妙。Y さん、アニメーターで、すごく上手に物を作ったり、していた。H、カメラすごく上手。

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: 5. かなりよくがんばつた

## 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、困ります。

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。そこで厳しい現実に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、それだけも大きな勲章となります。

下記の 7.4.1 及び 7.4.2 の事例は、アニメーション制作の専門家から詳細な制作工程のレクチャーを受けた際に記された外在化カードですが、どちらからも想像していた以上に手間暇をかけて、それぞれの工程においてアニメーション作品が作られている現実を知り、かなり驚いたことが読み取れます。NAKAHARA アニメーションは、教室内に職場の環境をできるだけ再現するという疑似体験型キャリア教育の形を取っていますので、その第一歩となるのが、この専門家によるレクチャーです。今年度についても、専門家によるレクチャーを実施することで、アニメーションという題材だからといって、遊び感覚では決して臨めないことを、大半の児童達が感じ取ったはずです。

### 7.4.1

クラス: 6-3, 日付: 2020-09-26, コース: 6-3-20-09-26

グループ: 6-3-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 伊東さんの話を聞いて、圧倒されました。そう思った理由は、自分が思ったよりも、すごく手間もかかるし、チームワークも必要だなと思いました。そして、いい作品を作るのは、さらに大変なんだろうなと思います。でも、皆で協力してやって行け

ば、いい作品を作れるような気がします。私は、助監督なので、監督も含め、皆をサポートして行きたいと思います。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 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: 2. 少し足りなかった

#### 7.4.2

クラス: 6-3, 日付: 2020-09-26, コース: 6-3-20-09-26

グループ: 6-3-A, 役割: 編集

外在化カード内容: いつも観ているアニメーションを作るのに、二、三ヶ月もかかって作っているのが、ビックリしました。一枚一枚、手書きで描いているのにも、ビックリしました。伊東さんの話を聞けて、良かったです。一つ一つの仕事が、それぞれ重要な仕事ということも、気が付けました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

7.4.3、7.4.4 及び 7.4.5 の事例は、どれも今年度に初めて実施したロケット物語に挑んだ際に記された外在化カードですが、上記のアニメーション制作の専門家によるレクチャーに続いて、ロケット（紙に描いたキャラクター）を、空に飛ばすという共通課題を通じて、アニメーション制作の概要を掴むことが行われましたが、たった数秒の映像をコマ撮りするだけでも、相応の時間と労力を必要とすることを、この試みを通じて学んだことが読み取れます。

また、7.4.4 及び 7.4.5 の事例には、提出期限に追われることで、結局、時間内にエンドロールを作ることができなかつたことが記されています。もし、本番のアニメーション作品の制作でも同じようなことが起きた場合、仕事として一本のアニメーション作品を作り上げるという責任を果たせないことになりますので、締め切りを守れないことの重大さに気が付いたことが読み取れます。これらの事例のように、「現実感を持って臨む能力」の發揮を児童達に促すことできたことは、初めての試みでしたが、ロケット物語を実施した成果の一つと言えます。

#### 7.4.3

クラス: 6-1, 日付: 2020-09-17, コース: 6-1-20-09-17

グループ: 6-1-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日、ロケットを使ってアニメーションを作って行きました。今日は、50枚だけしか撮れなく、10秒にするには、ほど遠いことが分かりました。次やる時は、あ

と 50 枚、撮ろうと思いました。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

#### 7.4.4

クラス: 6-2, 日付: 2020-10-09, コース: 6-2-20-10-09

グループ: 6-2-C, 役割: 編集

外在化カード内容: 今回は、最後でしたが、最後まで終わらなくて、エンドロールで三人しか書けませんでした。次、作る作品は、絶対、最後まで終わらせないと、いけないので、先が心配です。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

#### 7.4.5

クラス: 6-3, 日付: 2020-10-15, コース: 6-3-20-10-15

グループ: 6-3-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日、エンディングが撮れなかつたけれど、アニメーションの撮影が終わって、良かったです。アニメーション作りが、どれだけ大変だか分かりました。本番の時には、時間内に終わるようにしたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

7.4.6 及び 7.4.7 の事例は、どちらも本格的な制作活動が始まった段階で記された外在化カードですが、例年以上に高いレベルの作品の制作に挑むグループが多かつたことから、これらの事例のように素材作りにおいても、これまで以上に長い時間にわたり、一つ一つ丁寧に作り上げることで、責任ある仕事の一環としてアニメーション制作に挑んだことが読み取れます。これらの事例のように、少しでも良い作品を作りたいという願いが強いほど、それだけ「現実感を持って臨む能力」の發揮が求められます。

#### 7.4.6

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-18, コース: 6-3-20-12-18

グループ: 6-3-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、背景を作りました。かなり頑張って作りました。仕事をしてゐ

って感じが、しました。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

#### 7.4.7

クラス: 6-3, 日付: 2020-12-18, コース: 6-3-20-12-18

グループ: 6-3-G, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、粘土で素材を作りました。文房具は作り終わったけど、背景など考えられてない所があるので、次は、撮影に入れるように、もっと頑張りたいです。改めて、仕事の大変さが分かったので、もっと力を入れて頑張りたいと思いました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 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

### 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を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、商品を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、7.5.2 及び 7.5.3 の事例は、どれも上映会を終えた直後に記された外在化カードですが、上映会での社会的評価を踏まえて、改めてこれまでの制作活動を通じて得られたものをふり返っています。7.5.1 の事例については、自分達のグループの作品が、しっかりと観客の心に届いたことを喜んでおり、7.5.2 の事例では、いま一つの順位であったとしても、それでも自分達の作品に少なからず共感し、票を入れてくれた観客に対する感謝の意を示しています。7.5.3 の事例には、他のグループが制作した作品の中には、圧倒的な出来栄えのものも多くあり、それを素直に認めた上で、それでも自分達のグループもできる限りの力を尽くしたことが示されています。

例年以上に長い期間にわたり、自主的な残業を含めて制作活動を続けてきた経緯を踏まえれば、これらのどの事例についても、自己満足や過大評価に基づいて、このような内省を行っているわけでは決してないことが分かります。文字通りに「社会的評価を受け止める能力」を発揮した上での自己評価と言えます。

### 7.5.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-27, コース: 6-1-21-02-27

グループ: 6-1-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、アニメーションの発表会で、すごく緊張していました。クライマックスが伝わるか、色々と心配でした。今日、全て完成して、発表できたことが、本当に嬉しかったです。期限、間近に 2 回目を撮り直したりなどがあり、完全に完成できるとは、思っていませんでした。なので、本当に嬉しかったです。それに、14 位を取ることもできて、嬉しかったです。私達の思いが伝わって、良かったです。アニメーションを、や

ってきて、良かったと思いました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

### 7.5.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-27, コース: 6-1-21-02-27

グループ: 6-1-G, 役割: 監督

外在化カード内容: 先ず、無事に上映会が終えられて、良かったです。自分達は、苦労して完成させ、その結果、10位という順位が取れたので、6位までに入れなくて悔しいとか、そういう気持ちは、ありません。むしろ念願の半分より上の順位に入れたし、順位とか関係なく、自分達が頑張った作品に票を入れてくれた人に、感謝をして、監督としての責任を果たせたと思います。「チームワーク」、「計画の大切さ」、このことに気付けて、アニメーション作りは、成功といって、いいと思いました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 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

### 7.5.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-27, コース: 6-3-21-02-27

グループ: 6-3-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 上映会で、皆の作品を観て、圧倒されるのも、ありました。そのグループは、どこも丁寧で、お話が、分かり易かったです。私達のグループは、16位だったけれど、精一杯やれたので、良かったと思います。

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: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

7.5.4 及び 7.5.5 の事例は、どちらも上映会にて鳴かず飛ばずの成績であったグループに所属する児童達によって書き残された外在化カードですが、悔しいという気持ちを抱えながらも、そこで終わりにしてしまわずに、社会的評価の厳しい現実を受け止めた上で、なぜそのような順位になってしまったのか、そしてこれまで何を学んできたのかを、しっかりと振り返りたいと記しています。これらの事例のように、「社会的評価を受け止める能力」が十分に發揮されれば、順位の先にあるものの価値に気が付くことにつながり、そしてこれまで学んできた多様な知識やスキル、そして経験してきたことを、今一度振り返ることを通じて、キャリア教育活動が求める生きる力へ変換して行けるはずです。

#### 7.5.4

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-27, コース: 6-1-21-02-27

グループ: 6-1-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、全部の班のアニメーションを観ました。僕的には、1組のC班は、頑張ったので、10位に入っていると思っていたら、15位でした。でも、どの班もレベルが高かったので、納得は、できました。最後のふり返りでは、これまで何をしてきたか思い出しながら、集中して取り組みたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

#### 7.5.5

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-27, コース: 6-1-21-02-27

グループ: 6-1-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、8位という結果で、そこそこ高く満足しているが、まだ、もう少しできることが、あったのではないかなと思った。ふり返りの時、しっかり見直せたら、いいなと思います。

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: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

7.5.6 及び 7.5.7 の事例は、同じグループの監督役と助監督役の児童達が同じ日に書き残した外在化カードですが、上映会に参加した観客による社会的評価ではなく、下級生に対して自分達の作品を披露した際に、どのような反応を示したのかについて記しています。例年、上映会は、同じ6年生の児童達と彼等／彼女等の保護者、アニメーション制作の専門家、さらには三鷹市からの来賓を招いて開かれますが（ただし、今年度については、コロナ・ウィルスの影響を考えて外部からの観客は招待しませんでした）、例えば主な視聴対象として小学生向け作品を作った場合、最初から保護者などの大人による評価を期待できないことがあります。そこで、これらの事例のように、同じ小学生の児童達に見せた時の反応の方が、より自分達の作品に対する正当な評価に近いということになります。

近年、NAKAHARA アニメーションの活動では、上映会だけではなく下級生の児童達に対して、6年生の児童達が、昼休みや放課後の時間を使って自主的に追加上映会を実施していますが、そこで観客の反応をしっかりと観察して受け止めることも、この「社会的評価を受け止める能力」を養う上で、大切な機会となっています。

### 7.5.6

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-22, コース: 6-3-21-02-22

グループ: 6-3-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、プラスで音付けして、五年生の人に観てもらいました。ちゃんと物語も伝わったので、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: 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

### 7.5.7

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-22, コース: 6-3-21-02-22

グループ: 6-3-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、五年生に確認して、もらって、まあまあ内容と合ってたから、良かった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

## 7.6 成果に基づいた達成度を測る能力

中原小のキャリア教育活動におけるアニメーション制作は、前述してきました通りに、自己表現や芸術的な創造性を伸ばすことを、直接的な目的として行っているわけではありません。仕事として作品を制作し、出来上がったものを観客に披露し、そして観客の反応や批評を通じて社会的評価を得ることが主な目的となっています。

例年、児童達は、かなり厳しい社会的評価の洗礼を受けることになりますが、このような経験こそが、これまで行ってきたことをふり返ることを促し、実践的な社会活動において、自分達の力がどの程度なものなのかを知る機会になっています。自分の実力が分からなければ、いつまで経っても子供扱いをされることになりますので、厳しい評価であっても、評価対象として見なされること自体、児童達にとっては貴重な試みとなっています。このような背景を鑑みた場合、この成果に基づいた達成度を測る能力は、まさに社会的評価に基づいて、冷静に自分の今の力をふり返る能力と言えます。

一般教科における学習到達度を測るためのテストや身体能力の向上を測るための各種競技の計測なども、自分の実力を測る物差しにはなりますが、これはあくまでも個人の能力の成長を見ることに主眼を置いたもので、測定される能力が実際の社会活動の中で役立つかどうかを直接測るものではありません。

また、公教育の枠組みの中では、実践的な経済活動の現場で、自分の力が本当に通用す

るのかどうか、あるいは自分がどの程度のレベルなのかを知る機会は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には、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15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一歩と捉えているからです。

また、当たり前の話ですが、たとえここで失敗したとしても、それでもまだ自分達は子供であり、本当に社会人になるまでの時間は十二分に残されているという事実を、しっかりと認識している点も挙げられます。これは、良い意味で怖いもの知らずとも言えますが、子供が子供であることの特権とも言えます。

下記の7.6.1の事例は、制作活動の前半に起こったメンバー間での揉め事が、自分達のグループの結束を強め、そしてその後の追い上げにつなげることができたため、揉め事が起きたこと自体を肯定的に捉えています。創造的な活動であればあるほど、手探りの状態となりますので、メンバーそれぞれの意見やアイディアが異なることの方が普通ですし、それ故に言い争いや諍いが生じるのも致し方ありません。一方で、このような苦しい状況を体験するからこそ、上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.13. 協力関係を築く能力」や「1.14. 対立を仲裁する能力」を身に付ける絶好の機会にもなります。

キャリア教育の「キャリア」側としては、上述しました「7.3. 甘えが許されない世界を理解する能力」や「7.4. 現実感を持って臨む能力」を生み出すためにも、上映会での成績に重きを置いていますが、一方でキャリア教育の「教育」側としては、この事例のように、制作活動を通じて何らかの気付きや学びを生み出すことに重きを置いています。

### 7.6.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-27, コース: 6-1-21-02-27

グループ: 6-1-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、上映会だった。結果は、文句なしだった。理由は、後半の追い上げが、トップ・クラスに早かったし、前半の揉め事が無ければ、何も得られなかつた、からである。揉め事からコミュニケーション力が付き、後半、早くできた。最初から、上手く行っていたら、何も得られなかつた。なので、今回の結果は、大満足です。

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, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.6.2 の事例からは、難易度の高いセル・アニメーションに挑戦し、何度も壁の高さに弾き返され、挫けそうになったものの、そこで必死に踏みとどまり、最後まで一本のアニメーション作品として完成させることで、諦めない心を養ったことが読み取れます。事前に児童達に対して、本格的なセル・アニメーションの制作は、小学生が無装備のままエベレストの登頂に挑むぐらい難しいという話を伝えており、またどれだけ奇麗なキャラクターのイラストを描いたとしても、アニメーション（動画）として動かなければ、それは紙芝居（静止画）であることも伝えてありました。

それでも、今年度は、数多くのグループがセル・アニメーションに挑戦し、長期間にわたって自主的に残業をしながら、どうにかこうにか完成にまで漕ぎつけていました。実際には、エベレストではなく三鷹市近郊の高尾山を登り切った程度の作品であったとしても、それでもアニメーション（動画）として、最後まで完成させた事実は残りますし、それだからこそこの事例のように、諦めずに物事をやり切ることの大切さや達成感を感じることができたはずです。

## 7.6.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-27, コース: 6-1-21-02-27

グループ: 6-1-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、アニメーション発表が、ありました。私の班は、手や足が動いてなく、朝川さんにダメだ的なことを言われ、絵を一から書き直したり、たくさんケンカしたり、自分以外、泣いたり、もうやだ。ダメだと何回も思つたし、アニメーションやる意味ある?とも思いました。でも、今まで、やり切って、アニメーションを頑張って、良かったなあと、本当に思いました。A班、有難う。そして、お疲れ様。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.6.3 の事例は、上映会にて自分達のグループの作品を披露した後に記された外在化カードですが、責任ある仕事としてアニメーション制作を行うことの大前提として、観客に理解してもらえる作品を作る必要があることを、再認識したことが示されています。実際に自分達の作品を観た観客が、どの場面でいかなる反応を示したのかを粒々に観察することで、自分達が意図した通りに観客の理解を得られたかどうかを確認しています。残念ながら、幾つかの場面では期待通りの反応を得られなかったようですが、それだからこそ原作

者としての自分達の視点だけではなく、他者の視点の重要性を学ぶ貴重な機会となつたはずです。そして、このような認識ができるようになったこと自体に、NAKAHARA アニメーションの活動を経験した意義があることにも気が付いたはずです。

#### 7.6.3

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-27, コース: 6-1-21-02-27

グループ: 6-1-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日、上映会がありました。今日までに、ちゃんと作品ができた、「結果」として残せたので、今までの努力が、水の泡にならず、良かったと思います。また、上映会をしたことによって、やっていた時とは、また違う視点が見つけられたので、それも良かったと思います。しかし、一方で、「一つのアニメーション」として観る側が、「え?」と思うところ（初めぐらいだそう）が、あったようなので、まだ視点が不足していたのかなとも思いました。結果として、16位という少し残念な結果になりましたが、最終的には、全員で頑張れましたし、「計画を、もっと練る」や「ふり返りをして、主体性を高める」などという、自分達の課題も明確になったので、良い機会になりました。

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: 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

7.6.4 の事例は、上述しました「2. 情報収集・探索能力」の「2.1. 他者の優れた点を認められる能力」を十分に發揮して、上映会にて披露された他のグループが制作したアニメーション作品の出来栄えの高さを率直に認めていました。さらに、責任ある仕事としてアニメーション制作に臨んだ以上、前述しました「7.5. 社会的評価を受け止める能力」と関連して、社会的評価の重要性も深く理解した上で、グループ内での強固な協力関係を築くことができたこと、そして後悔が残らないところまで、思う存分に制作活動に取り組めたことを自己評価しています。また、この事例からは、キャリア教育の「キャリア」側が求めるものと、「教育」側が求めるものの双方の価値を、しっかりと認識したことも読み取れます。

#### 7.6.4

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-27, コース: 6-1-21-02-27

グループ: 6-1-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、他の班のアニメーションを観て、クオリティーが、すごいなと思いました。上位には、入らなかったけど、大切なのは、順位ではなく、どれだけ協力し、頑張ってきたか。後悔が無いか、だと思っています。勿論、順位も大切だけど、順位よりも、この 2 つの方が、大切なではないかと思えました。C 班では、この 2 つを、私は、できていたのではないかと思います。後悔していないかは、人それぞれだけど、少なくと

も協力してアニメーションを作ることは、頑張れたので、結果、順位が良くなくても、私は、良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, 4. 職業理解の変化

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

7.6.5 の事例は、自分達のグループの上映会での社会的評価だけではなく、他の全てのグループの社会的評価を踏まえて、自分達も含めてどのグループも、これまでの長い制作期間中に、一生懸命に奮闘してきたことを称えています。実際に、上映会で入賞した上位 6 作品以下についても僅差の勝負でした。また、下位に甘んじたグループの作品であっても、少なからず票を得ており、その作品を気に入ってくれた観客が存在していたことを証明しています。これらの事実と自分達のグループのみならず、他の多くのグループも早朝や放課後に残業を行っていましたので、このような称賛は決して自画自賛ではないことを、この事例を記した児童のみならず、大半の児童達も納得できるはずです。

#### 7.6.5

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-27, コース: 6-1-21-02-27

グループ: 6-1-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日までの NAKAHARA アニメーション、結果は、8 位でしたが、ここまで、よく頑張ったと思います。1 位の人も、最下位の人も、どの班も、どれだけ頑張ったかは、あまり分からぬと思います。証拠に、0 票のアニメーションは、一つも、ありませんでした。なので、どの班も、それぞれ初めての経験だった、というのにも関わらず、すごく頑張り、協力できていたなどと思いました。

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: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

7.6.6 の事例は、長期間にわたるアニメーション制作を通じて身に付いたことを、具体的な形で示しています。前述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.13. 協力関係を築く能力」を通じて、「3. 自他の理解能力」の「3.2. 他者を知ろうとする能力」や「1.4. 他者を説得する能力」が向上したことが読み取れます。

見方を変えますと、「3.2. 他者を知ろうとする能力」を前提に、相手に理解してもらえる形で「1.4. 他者を説得する能力」を用いて、様々な意見やアイディアを相互に交わす中で、メンバー間の絆が深まり、強固な協力関係が構築されて行ったとも言えます。これから先、一人前の社会人となって行く中で、集団内で信頼関係を築くのに必要な能力やプロセスを学べたことは、この事例を記した児童にとって貴重な経験となつたはずです。

#### 7.6.6

クラス: 6-2, 日付: 2021-03-01, コース: 6-2-21-03-01

グループ: 6-2-A, 役割: 監督

外在化カード内容: アニメーションを完成させるために、皆で協力したり（認め合ったり、助け合ったり、説明したり）、色々な知識、能力、力が付いたと思いました。支え合ったりして、終わらせることが、できました。この経験を、中学校でも、活かせるように、頑張ります。

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: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

#### C. 上昇志向系

7.7 のサブカテゴリーは、キャリア教育活動を通じて身に付けたスキルや能力を活かしながら、さらに先を目指す志向を持つ系統に属する能力です。

#### 7.7 さらなる挑戦心を抱く能力

生きる力を自律的に身に付けて行くことが、キャリア教育を実施する大前提となっていますが、生きる力はどこかの時点で一度習得すれば終わりというものではなく、一生涯にわたり学び続けて行くものです。その意味でキャリア教育は、生涯教育の一面を持っており、小学校や中学校で実施すればそれで修了というわけにはいかないものです（残念ながら現状として、公教育の期間を過ぎればそれで終わりですが）。

当然ながら、NAKAHARA アニメーションの実施期間である約半年間を通じて、生きる力の完全な習得を目指しているわけではありませんし、それぞれの子供達がこの先どのように生きて行くのかはそれぞれ千差万別ですので、そもそもどのような形で生きる力を学び続けて行くかは、その本人も含めて誰にも予測がつかないものです。

さらに、この先、グローバリ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、上映会を終えた後に、助監督役の児童によって書き残された外在化カ

ドですが、長きにわたった制作活動中、助監督としてグループをまとめる立場にありながらも、それぞれのメンバーが自己主張をすることで、グループ内での諍いや揉め事を収めることができず、ましては自分自身も自己主張をすることで、さらに火種を大きくしてしまったことを内省しています。

一方で、このような苦しい経験を経ることで、自分自身を律する心、それと同時に他者を受け入れる心の大切さを学んだことが記されています。このような高いレベルでのコミュニケーション能力は、誰とも交わらずに独学で学べるものでは決してなく、社会性を伴うグループ活動であるからこそ、あるいは責任ある仕事であるからこそ身に付けられるものです。そして、このような高度なコミュニケーション能力は、一生涯求められるものと言えます。

#### 7.7.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-02-27, コース: 6-1-21-02-27

グループ: 6-1-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 私は、最初、アニメーションが上手く行くかどうか分かりませんでした。それで、いつも、お互いの意見を主張し、ケンカが起きてしまうのかなって感じました。私も、今、思うと、当てはまることがばかりです。でも、私が、この NAKAHARA アニメーションをやって、学んだことは、「強い心」と「思いやり」、「受け入れる気持ち」だと思いました。これから、自分が生きて行くのに必要な 3 点だと思うので、常に心掛けて行きたいと思いました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.7.2 の事例も、上映会の後に記された外在化カードですが、半年間以上にわたった制作活動において、かなりの苦労を重ねてきたにも関わらず、NAKAHARA アニメーションが終わってしまうことを惜しむ声が示されています。一方で、この活動自体が、これから的人生の一歩に過ぎず、今後につなげて行くために実施されたことに気が付いたことが読み取れます。

上述してきました通りに、NAKAHARA アニメーションを経験すれば、それでキャリア教育は全て終了し、この先の人生において必要とする全ての能力やスキルが身に付くわけでは決してありません。まさに小さな一歩に過ぎませんが、その一歩を踏み出さなければ、前には決して進めないことも事実です。この事例のように、これから社会人として成長し歩んで行く道の第一歩目の感覚が養われれば、NAKAHARA アニメーションを実施した意義は十分にあると言えます。

### 7.7.2

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-27, コース: 6-3-21-02-27

グループ: 6-3-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: ああ、もう終わってしまうんだなあー、という気持ちです。ちょっと悲しいけれど、また、新たな一步に、つなげられたら、よいです。

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: 5. 悲しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.7.3 の事例は、アニメーター役の児童によって記された外在化カードですが、自分達の手でアニメーション作品を完成させることができた事実に基づき、その過程で監督や他のメンバー達の意向に沿って、作品内に登場するキャラクターや背景画の作成に精進できたことが示されています。監督や他のメンバー達の意向に沿うという感覚は、責任ある仕事としてアニメーション制作に取り組む際に、非常に大事なものと言えます。

もし、この活動が純粋な芸術活動であれば、この児童の思うがままに自分の好きなキャラクターや背景画を描いても問題ないどころか、むしろ創造性を養う観点からすれば推奨されますが、仕事としてアニメーション制作に取り組む以上、作風を含めてどのような作品にするのかは、企画書や絵コンテを通じてグループとして決定され、その内容に即して監督からさらに詳細な表現手法についての指示が出され、それに沿ってキャラクターや背景画を描くことが最優先されます。このような仕事人としてのプロフェッショナルな感覚は、社会的な信頼を得るという意味でも、非常に大事なものとなります。

### 7.7.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-02-27, コース: 6-3-21-02-27

グループ: 6-3-G, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 自分は、このアニメーション作りで、頑張ったことは、監督やチームの皆の考えた感じに、キャラクターと背景を描くのを、頑張りました。1位が取れて、良かったです。将来の仕事でも、頑張りたいと思いました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 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

7.7.4 の事例は、監督役の児童によって書き残された外在化カードですが、上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.3. グループを導く能力」と関連して、監督としての重責を感じる一方で、なかなか自分の思った通りにグループを導くことができず、精神的にも焦ってしまったことを振り返っています。一方で、思い通りにならないからこそ、他

のメンバー達と一生懸命に話し合い、実際に制作活動を前に進めることができたことで、押すだけではなく時には引くことも、グループをまとめ、そして適切な方向へ導くには必要であることを学んだことが読み取れます。

どうしても理想のリーダー像として、颯爽とグループを成功へ導く姿を夢見がちですが、現実には、それぞれのメンバーには各自の考え方や異なる物事の認識の仕方がある以上、グループ内に異論や反論が無いことの方が異常と言えます。この事例を記した児童にとって、理想像を追いかけるのではなく、責任ある仕事においてグループ（会社）を導くことの難しさと、そこから得られたより現実的なリーダーとしての在り方を学ぶことができたのは、この先、改めてグループを率いることになった際に、非常に役立つはずです。

#### 7.7.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-03-01, コース: 6-2-21-03-01

グループ: 6-2-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 私は、このアニメーションで、少しイラつくことが、多かったです。ですが、全員で協力して、話し合ったり、撮影できたから、そのイラついた分、嬉しくなったり、楽しくできたり、しました。そして、私は、あまり上手にグループを、まとめることが、できなかったので、そこが課題点だと分かりました。なので、そのまとめる力を身に付けて行きたいと思いました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.7.5 の事例は、アニメーター役の児童によって書き残された外在化カードですが、普段の授業であれば、周りの他の児童達が騒いだり、授業と関係無いことを行ったりしていれば、隨時、その場で教師が注意しますが、責任ある仕事をグループとして遂行することが求められる中原小でのキャリア教育では、グループは一企業として見なされていますので、メンバー間でよほど深刻な問題が起きない限り、そのグループ内で解決する必要があります。例えば、A 社内でトラブルがあったとしても、隣のビルにオフィスを構える B 社にそのトラブルの解決を求ることは、B 社が弁護士事務所でもない限り一般的にあり得ない話です。

そこで、この事例からは、同じグループの何人かのメンバー達が、それぞれの役割に応じた仕事を行わないどころか、遊んでいたとしても、上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.9. 嫌なことも腹に収める能力」や「4. 役割把握・認識能力」の「4.5. 不条理な仕事を引き受ける能力」を最大限に発揮して、アニメーターとして黙々と自分のやるべき仕事をこなしたことが、読み取れます。残念ながら、なかなか他のメンバー達からの協力を得られなかつたことから、上映会では低い評価に甘んじることになったようですが、

それでも苦しい状況の中で、精進し続けたことは厳然たる事実として残っており、苦しい体験をしたからこそ、その事実が持つ価値が、今後の自分の人生にとって大きなものとなることに、この児童が気が付いたことは間違いないはずです。

#### 7.7.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-03-01, コース: 6-2-21-03-01

グループ: 6-2-H, 役割: アニメーター

外在化カード内容: アニメーションでは、T や Y が、タブレットで遊んでいたりして、嫌でした。そんなことも、色々ありました。ですが、それを乗り越えて、完成した時は、すごく嬉しかったです。私達が、頑張って、下の方の順位になっても、やっぱり乗り越えて、これまで頑張ってきたことは、変わりないと思います。でも最後まで、やり切って、良かったです。これから社会で必要なことを学べて、良かった。これを活かして行きたいと思います。

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: 6. 腹が立った, 1. うれしかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

この章では、今年度の活動を通じて書き残された 2700 枚前後の外在化カードのデータに基づき、キャリア教育を通じて求められる 7 つの能力に応じたサブカテゴリーとして、59 種類の能力を紹介してきました。一方で、現実には、59 種類以外にもより多くの能力の開花が見られたはずですし、その中には 7 つの能力の枠に収まりきらないものもあったはずです。さらに、この外在化カードの分類作業自体、筆者の主観に基づくものですので、記述内容を誤解して解釈したものもあったかもしれません。そのため、59 種類の能力は、あくまでも参考情報程度に受け止める必要があります。

一方で、抽象性の高い 7 つの能力よりも、現実の制作活動に応じたより具体的かつ実践的な能力が多数存在していることを、このような分類を始めた 2012 年度の報告書から本報告書に至るまで長年にわたり明確に示せたはずです。これは、NAKAHARA アニメーションの活動が、一回限りの特殊な事例ではないことの証です。

さらに、毎年、中原小で実施されているキャリア教育活動では、多種多様な能力の開花や発揮が求められる場面や状況が、どの参加児童にとっても数限りなくあったことを物語っています。それだけ、キャリア教育の名に相応しい児童達にとって挑戦のしがいのある取り組みであった証拠としても挙げられます。

### 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、コロナ・ウイルスの影響で急遽、休校措置が取られた昨年度を除いて、ほぼ毎回実施されてきたものです。2020 年度についても、キャリア教育活動に参加した 3 クラス 113 名の内 110 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下さい。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併に、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 を参考にしてみて下さい。

#### 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

<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。					
<b>n = 110</b>					
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		
97	11	2	0		
<b>1 及び 2 の合計</b>		<b>3 及び 4 の合計</b>			
108		2			
<b>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</b>					
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。			
<b>n = 110</b>			
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

94	15	1	0		
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計			
109		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. コマ撮り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 = 109					
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		
83	26	0	0		
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計			
109		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。					

4. コマ撮り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 = 109					
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		
64	38	6	1		
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計			
102		7			
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、否定的な選択肢を選んだ児童達が 2 名ほど見られたものの、108 名の児童達が肯定的な選択肢を選んだことから判断して、職業理解能力を培う第一歩目として、大半の児童達にとって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ひありません。

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、否定的な選択肢を選んだ児童が 1 名ほど見られたものの、109 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は、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「コマ撮りアニメーションを初めて作ったときに、自分たちの手でアニメを作ることは大変なことだとわかりました。」については、109 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、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コマ撮り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。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、これらの児童達は、コマ撮り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。

質問項目 4「コマ撮り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 7 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 38 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コマ撮り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。

また、今年度に初めて実施した全てのグループを対象とした共通の取り組みとして、本格的な制作活動に入る前に、アニメーション制作の概要を児童達に捉えてもらうために、テレコムアニメーション社の伊東氏が用意したカラー印刷されたロケットの絵を用いて、いかにアニメーションとして滑らかに、あるいはコミカルにロケットを空へ飛ばすかの撮影作業を体験してもらいました。そして、その出来栄えをクラス内で発表し、順位付けま

で行いました。そのため、順位の低かったグループに属していたメンバー達にとっては、なおさらアニメーション制作の厳しさを知る機会となつたはずです。

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。

#### ◇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 = 109					
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		
83	23	3	0		
1及び2の合計		3及び4の合計			
106		3			
1及び2の合計値と3及び4の合計値との比較による直接確率検定結果					
両側検定 : p=0.0000 ** (p<.01)					
1及び2の合計値が、両側検定において有意であることが示された。					

6. グループの他のメンバーの企画案を聞いたときに、みんなそれぞれ違ったストーリーを考えていることがわかりました。					
n = 109					
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		
75	26	6	2		
1及び2の合計		3及び4の合計			
101		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。					

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 = 109			
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

70	20	15	4		
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計			
90		19			
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。					
$n = 108$					
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		
89	17	2	0		
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計			
106		2			
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果					
両側検定 : $p=0.0000$ ** ( $p<.01$ )					
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。					

9. 企画プレゼンテーションのときに、テレコムアニメーションの伊東さんのアドバイスを聞いて、自分たちのグループの企画書のどこを直す必要があるかわかりました。					
$n = 109$					
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		
75	32	2	0		
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計			
107		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。					

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

各質問項目の解説として、先ず質問項目 5 「初めて企画書を作った授業のときに、自分だけの企画をまとめることは難しく、大変な仕事であることがわかりました。」については、

否定的な選択肢を選んだ児童達が 3 名ほど見られ、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が 23 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つ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 83 名いたことから、仕事として企画案を作ることは、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つたはずです。

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 8 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、グループ内に同じような方向性や内容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。また、グループによっては、個々のメンバーが独自のストーリーを考えてくる代わりに、最初から一つのストーリーをメンバー全員で選び出し、そこから枝葉を伸ばして行くようなアプローチを取ったところも見られました。

一方で、75 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ィ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のは、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 19 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 20 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 70 名いたことは、多く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發揮できなければ、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、否定的な選択肢を選んだ児童達が 2 名ほど見られ、また肯定的な選択肢ですが「2.すこしわかった」を選んだ 17 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、これら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ません。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、もう少し粘つ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 89 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、しっかりととした企画が立てられないことを実感したことを見ています。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達が 2 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 32 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事ができたのか、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。因みに、今年度についても、それぞれのグループが考え出した企画案に対して、アニメーション制作の専門家が批評を行なったが、その際に今年度の学年全体の傾向を鑑みて、子供相手という理由で手加減を加えることなく、プロフェッショナルとして伝えるべきことは余すことなく伝えることを事前に取り決めていました。

一方で、「1.よくわかった」を選択した児童達が 75 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。					
<b>n = 110</b>					
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		
97	11	2	0		
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計			
108		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。					
<b>n = 109</b>					
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		
73	16	10	10		
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計			
89		20			
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うと、撮影作業がスムーズに進むことがわかりました。					
<b>n = 110</b>					
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		
91	15	3	1		
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計			
106		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。					

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。			
<b>n = 110</b>			

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		
99	10	0	1		
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計			
109		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。					
$n = 110$					
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		
95	12	3	0		
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計			
107		3			
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果					
両側検定 : $p=0.0000$ ** ( $p<.01$ )					
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。					

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 11 名ほどいましたが、例年と同様に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しれません。

一方で、97 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ないありません。

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のが普通ですが、グループによつては、波風立てずに肅々とやるべき作業を進めることができたところもあつたため、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 20 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 16 名ほど見られたものと推察されます。

一方で、73 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つた証であり、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うと、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、4 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 15 名ほど見られました。推察するに、上映会における社会的評価の結果を踏まえた上で、もっとしっかりと役割分担を行うことで効率良く作業ができたかもしれないという後悔の念を持つ児童達が多かつたのかもしれません。

一方で、91 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ひありません。

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、否定的な選択肢を選んだ児童が 1 名ほど見られ、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこしわかった」を選んだ児童達が 10 名いました。例年、かなり少数ですが、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活動全般を進めることができたグループも見られますので、この辺りが上記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つたと感じた児童達がいたのかもしれません。

一方で、99 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つりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が 3 名おり、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 12 名ほど見られましたが、これは

作り上げた作品に対する満足感よりも、もっと作品の質や出来栄えに関して改善できる余地があったという思いを強く持った児童達が少なからずいた結果と推察されます。

一方で、「1.よくわかった」を95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。					
<b>n = 110</b>					
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		
92	14	2	2		
1及び2の合計		3及び4の合計			
106		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。					

16. 上映会のときに、伊東さんから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。					
<b>n = 108</b>					
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		
79	27	2	0		
1及び2の合計		3及び4の合計			
106		2			
1及び2の合計値と3及び4の合計値との比較による直接確率検定結果					
両側検定 : p=0.0000 ** (p<.01)					
1及び2の合計値が、両側検定において有意であることが示された。					

17. 上映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、いろいろな工夫をしていると思いました。			
<b>n = 110</b>			
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

94	10	6	0		
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計			
104		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。					

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 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 14 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つ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、92 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達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。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 「上映会のときに、伊東さんから自分達の作品に対して、プロとしてのアドバイスをもらうことができて、うれしいと思いました。」については、2 名の児童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 27 名ほど見られました。この結果については、今年度の学年全体の傾向を踏まえて、例年以上に各作品に対してプロフェッショナルとしての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。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え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。

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 79 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 「上映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、6 名の児童達が否定的な選択肢を選んでおり、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が 10 名ほど見られました。児童達によっては、自分達の作品を作り切ることに集中し過ぎて、他のグループの作品を客観視できるだけの余裕が無かったのかもしれません。一方で、94 名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ィアや工夫を探し続けることは、創造的な活動において基本中の基本ですが、この結果は、このような基本を、参加児童達の多くがしっかりと駆使していたことの証と言えます。

## 考察

アンケート調査の結果の全体の考察として、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ので、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つ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く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いますと、厳しさの感覚だけが残り、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い、挙句に将来への希望や仕事を持つことへの期待感を持てなくなってしまうことが危惧されます。

例年、このバランスをどのように保つかが、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、このバランスに関する補完的なデータとして、本報告書の付録データとして掲載しています SAKANA システムによる今年度の学年全体の気持ちのタイプの分析結果によりますと、8 種類の選択肢の内、「8. 難しかった」が 1207 回と最も多く選ばれていました。これは、今年度の学年全体の方針として、教師からの指示を最小限に留め、できる限り児童達自身で自律的に制作作業を進めるなどを期待した結果として、多くのグループがこれまでで最も長い時間、教師から促されることなく早朝や放課後に集まって制作活動に励み、少しでも質の高い映像を、そして観客に理解してもらえる作品を作ろうと一生懸命に励んだ結果を反映していることは、間違いません。

一方で、「2. 楽しかった」を選んだ回数が、928 回と二番目に多く、三番目として「3. 面白かった」を 575 回、さらに四番目として「1. うれしかった」を 419 回ほど選んでいることから、責任ある仕事を担う難しさや厳しさを認識する一方で、多くの児童達の中で各種作業を一つひとつこなして行くことに対して、充実感や達成感を併せて得ていたことも間違いません。

このように相反する選択肢や方向性のどちらの側にも、職業理解能力につなが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います。本章を通じて、アンケート調査という手法を用いながら、今年度のキャリア教育活動の取り組みに参加した児童達の全体的な学習成果の傾向を紹介しました。

## 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。それがこの活動における学習成果の全てではありません。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が、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れば、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ることは、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証明する機会となります。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24グループが、これまで書き残してきた2700枚前後の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、先ず、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。各グループは、この時間枠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。ただ、それぞれのグループの分析の状況を鑑みて、各クラスの教師の判断で、別の日にさらなる分析のための追加の時間も用意されました。最終的に、全てのグループは、各クラスにおいて他のグループの児童達の前で、自分達が導き出した分析の結果を発表しました。

分析のアプローチについては、基本的にどのような形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一つとして位置付けられていますので、いかなる分析結果を導いても構いませんが、各グループともいづれかの結果、言い換えれば仕事の成果を示す必要があります。さらに、導いた分析結果の内容についても、出来上がった作品と同様に責任を追うことになります。

今年度についても、各グループの分析結果は、クラス内で発表することを前提としましたので、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。

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っ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ます。また、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ず内容になることが普通ですが、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。言い換えると、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が、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1台のノートPCを配布しました。また、今年度から全児童に対して支給されたタブレットを活用して、SAKANAシステムの各種分析データを、PDFファイルとして表示できるようにしました。児童達は、ノートPCを用いて自分達のグループの各種データをリアルタイムで調べると伴に、PDFファイル化されたクラス全体や学年全体のデータをタブレット上に表示することで、両者のデータを物理的に横に並べながら手軽に比較できるようにしました。

因みに、本報告書の最後に、6年生の児童達が実際に利用したものと同様の 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。

データの比較対象については、上映会での社会的評価は学年全部のグループを対象としていますので、ふり返りの活動についても、自分達のグループのデータと学年全体のデータとを比較するのが望ましいですが、クラスによっては、外在化カードの記述を習慣化するまでに少し時間がかかることで、クラス毎の外在化カードの記述回数に差が出たため、今年度については、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することにしました。クラス間の外在化カードの記述回数を無視する形で、もし自分達のグループのデータと学年全体のデータとを直接比較した場合、例えばある単語の頻出回数が多いとか、又は少ないとかを比べることが難しくなります。

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、クラス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（頻出度）が多かったりしたものを見出したことなどが挙げられます。

次に、上記の作業を通じて挙がってきた各種データを、グループ内でそれぞれ紹介し合いながら、その中からグループとして明らかに特徴があるものを選び出します。そして、特徴的なデータの中から、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、さらに厳選して行きます。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、箇条書きして行きます。最後に、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て、分析結果としてまとめて行きます。

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、特徴あるデータ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検討した上で、帰納的に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徴があるのであれば、そこを起点にして演繹的に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おります。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います。検証作業を行うにあたり、ふり返りの結果の根拠となる具体的なデータを明確に示していないものや、書き忘れているケースも見られましたので、その場合には、導いたふり返りの内容に応じながら、筆者の方で根拠として挙げるに相応しいデータを探し出す作業を行いました。

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ますので、こちらについても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A班 順位：6位

◇分析結果

「A班が思う理想の班」

- 意見を受け入れる班
- 皆の意見を取り入れる班
- 尊重できる班
- 楽しめる班、そして頑張れる班
- まとまりがある班

「表」

第一段階：ケンカばかり、自分勝手、意見を出さない。

第二段階：役割分担をしっかりした。ふり返りができた。

第三段階：理想の班。

1. 順位とがんばり度の関係

がんばり度の平均: 3.117

A班は、絵をたくさん描くなどして表情や背景作りにこだわったため、6位を取れたが、最初の方は揉め事が多く、自分の役割を果たせなかつたため、このがんばり度だったと思います。

2. なぜ6位？

私達A班は、登場人物の気持ちをよく考え、「表情作り」を頑張りました。意見を出し、その表情に合った「背景作り」もこだわったので、この順位になったと思います。

3. A班の特徴

一人ひとりが意見を持っていて、その意見を取り入れようとするところ。

4. なぜこのがんばり度？

サボリなどは、一切無かったが、言い合いばかりが最初にあり、自分の役割を果たせない時があったから。

5. アニメーションを通して学んだことなど

私達 A 班が学んだことは、「キャッチ力」、「コミュニケーション力」、「自分の案を伝える力」です。その 3 点でお互いケンカしたりしたけど、3 点の中の「受け入れる力」が身に付いたから、ここまで頑張ることができたので、これからも、このことを意識して行きたいです。

#### 個人単位のふり返り

- 今までの NAKAHARA アニメーションの中で、大切だと思ったのは、コミュニケーション力です。
- 「受け入れる力」、「キャッチ力」。A 班は、この 2 つが原因で、挫折したから。それに、一人を責めて、それを誰も止めない環境は、おかしいと感じました。
- コミュニケーション力です。自分の思うままに進めて行くと、必ず悪い方向に向かってしまうから、仲間と話し合うこと、絶対、大事だと思います。
- コミュニケーションや支え合ったりしたから、今の作品ができたと思いました。次からは、揉め事を無くしたいです。
- 僕が、一番大事だと思ったことは、妥協する力です。多少のことは受け入れる、切り替える力が足りなくて、揉め事になったからです。

#### ◆検証

このグループのふり返りは、目指すべき理想とするグループ像を描いた上で、その時々に実際に起きた状況に照らし合わせながら、理想に到達するまでのプロセスを表に示しながら分析するという独特なものでした。一般的には演繹法と呼ばれている分析方法に近いものですが、先ず大きな枠組みを作り（理想とするグループ像）、次に個々の事象（実際に起きたこと）を当てはめて行くというものです。このような分析方法を発想したこと自体、このグループらしさが出ており、非常に面白いものと言えます。

一方で、理想に近づくプロセスの中で、実際に起きたことに関するデータを、根拠として模造紙や発表の際に示していなかったのが、少し残念なところです。おそらく別紙にまとめて書いてあったものと推測されます。

そこで、改めて筆者の方で調べてみたところ、先ず「1. 順位とがんばり度の関係」及び「4. なぜこのがんばり度？」に関連して、このグループのがんばり度の平均は 3.117 となっており、クラス全体のがんばり度の平均 3.138 とほぼ変わりませんでした。しかし、制作活動の前半に揉め事が多く起きたことで、そのことががんばり度の平均に影響を与え、さらには上映会での順位にも影響を与えたと、このグループは分析しています。例えば、がんばり度の 5 つの選択肢の中で、このグループは「1. 全く足りなかった」を 7 回選んでおり、その内 6 回が制作活動の前半に集中していました。

また、同選択肢が付された外在化カードの事例として、アニメーターが 2020 年 9 月 30 日に記した「泣いた人が、二人もいて、話が、まとまりませんでした。一人、心が折れて

る人がいるので、どうにかして元気づけたい。」や、撮影役が 2020 年 10 月 7 日に記した「何か揉め事になって、それが全部、自分のせいになって、耐えられなくなって、辛くなりました。」などが残されていました。これらの文面から判断して、制作活動の前半に意見の対立や揉め事が多発することで、メンバー各自が、それぞれの役割を果たし難い状況に陥ったことは間違いないようです。

次に、「2. なぜ 6 位？」に関連して、自分達の作品が高い社会的評価を得ることができた背景として、表情豊かなキャラクターの存在を挙げています。そのことを裏付けるデータとして、上映会にてアニメーション制作の専門家によるこのグループの作品に対するコメントの中に、「とてもよくできていると思います。キャラクターの表情によって、何を伝えたいのかが分かりやすくなっていました。」というものがありました。この文面から、並々ならぬこだわりを持って作られたキャラクターの出来栄えが、高い社会的評価に結び付いたことが分かります。

「3. A 班の特徴」に関連して、このグループの特徴として「一人一人が意見を持っていて、その意見を取り入れようとするところ」を挙げていますが、例えば「意見」という単語を、このグループは 10 回ほど使っているのに対して、クラス全体の平均使用回数が 3.75 回（全部でトップ 50 の圏外の 30 回）でしたので、明らかにこのグループの方が多く使っていました。さらに、この単語が実際に使われていた外在化カードの事例として、撮影役が 2020 年 10 月 9 日に記した「提案や意見が多く出て、結構、進んで、まだ提案がありそうです。」や、助監督が 2020 年 11 月 6 日に記した「今日は、アニメーション・キャラクターの苗字、決めをし、たくさん人の意見を聞いて、とても参考になった。」などが見つかりました。これらの文面から判断して、メンバー一人一人の意見に対して、誰もが真摯に耳を傾けたことは確かなようです。

「5. アニメーションを通して学んだことなど」に関連して、半年以上の期間におよんだ制作活動の中で、このグループは「キャッチ力」、「コミュニケーション力」、「自分の案を伝える力」を学んだとしていますが、これらはどれもコミュニケーション能力に類するものです。例えば、コミュニケーション能力の向上が見られた証拠として、筆者の方で少し調べてみたところ、学びのタイプの「5. コミュニケーションの変化」のクラス全体の平均選択回数が 32.75 回（全部で 262 回）だったのに対して、このグループは 61 回と断トツに多く選んでいました。

この選択肢が付された外在化カードの事例として、助監督が 2020 年 10 月 22 日に記した「今日は、相手に寄り添って、アニメーションを決めたり、相談できたと思うから、次も、そうしたいと思った。」や、編集役が 2021 年 2 月 27 日に記した「今日は、上映会だった。結果は、文句なしだった。理由は、後半の追い上げが、トップ・クラスに早かったし、前半の揉め事が無ければ、何も得られなかつた、からである。揉め事からコミュニケーション力が付き、後半、早くできた。最初から、上手く行っていたら、何も得られなかつた。なので、今回の結果は、大満足です。」などが残されていました。これらの文面から、グル

ープ内のコミュニケーションに対して高い意識を持ちながら、制作活動に励んでいたことが分かります。

このグループは、「理想の班」に至る第二段階において、当初のケンカや揉め事が多かつた状況を開拓するために、お互いの意見を尊重し合い、グループとしてコミュニケーション能力を向上させることで、より理想とするグループの姿に変わって行く中で、役割分担が機能し始めたと分析しています。そのことを示す証拠として、筆者の方で少し調べてみたところ、学びのタイプの「3. 役割把握・認識の変化」のクラス全体の平均選択回数が 27.12 回（全部で 217 回）だったのに対して、このグループは 34 回と比較的に多かつた点が挙げられます。

この選択肢が付された外在化カードの事例として、助監督が 2020 年 11 月 13 日に記した「今日は、O さんがいなくて、あまりスムーズに行かなかつたけど、皆で上手く役割を分担できたり、静かにできて、良い学習になったと思う。」や、2021 年 1 月 27 日に記した「今日は、アニメーターの手伝いを、しました。割と今日は、役割分担して行えて、良かったです。」というものが残されていました。どちらも助監督が記したものですが、その役目一つとして、それぞれの役割が的確に機能するためのサポートをすることが求められますので、助監督の目から見ても、役割分担がグループ内でしっかりと行われていたことは間違いないようです。

さらに、このグループは、理想のグループに至る過程において、上記の役割分担と共にふり返りを行うようになったことが重要なポイントとして挙げています。その具体的な証拠として、例えば、筆者の方で注目した単語として「けど」があります。この単語のクラス全体の平均使用回数は、31.25 回（全部で 250 回）だったのに対して、このグループは 45 回とかなり多く使っていました。この単語は、二つの異なる文脈を結びつける際によく使われますが、実際にこの単語が使われていた外在化カードの事例として、監督が 2020 年 11 月 20 日に記した「75 枚、今回のは、ボツだけど、いい経験になった。次回は、リアル度を高くできるよう頑張りたい。」や、編集役が 2020 年 12 月 23 日に記した「そこそこ進んだけど、締切には、終わらなかつた。次は、ちゃんと計画を立てて、進めたい。」などが見られました。これらの文面から、たとえ思い通りに行かないことがあったとしても、そこで投げやりになってしまったり、諦めてしまったりするのではなく、常に冷静に状況をふり返り、次善策を探し続けてきたことが読み取れます。

社会的活動の多くは、理想通りに、あるいは計画通りに進むことが珍しく、多かれ少なかれ人間関係の部分も含めて課題やトラブルを抱えながらも、それでも責任感を持って取り組むことが求められますが、このグループの分析結果は、根拠となるデータが記録として書き残されていなかった点が悔やまれますが、ケンカや諍いが多発する中でもコミュニケーションを継続することの重要性、そしてメンバー間で揉め事があったとしても、それぞれの役割に応じてやるべきことをしっかりと行うことの大切さを、改めて強く再認識させられたものでした。

6年1組B班 順位：16位

◇分析結果

1. 順位とがんばり度の関係

- 頑張ったのに順位が低い。

2. なぜこの順位だったか

- 話の内容が分かり難かったから。
- イラストにこだわり過ぎたから。

--> イラストという言葉が、6年1組全体の約 56%を占めている。(25回の内 14回)

3. なぜこのがんばり度なのか

がんばり度の平均：3.215

- イラストにこだわったことで、時間がかかった。

--> 「色」、「背景」、「描く」、「絵」などが多く使われている。

4. 学びのタイプから分かる班の特徴

「2. 自己発見傾向の変化」が多い。

--> 絵に関して気付くことが多かった。

--> 一つのことに集中し過ぎて、他の物が見られなくなる。

5. 今後に活かしたいこと

- イラストにこだわり過ぎて、他のことに時間が使えなかった。

--> 計画性を持つことが大事。

- お話を分かり難かった。

--> 客観性を持つことが大事。

個人単位の振り返り

- NAKAHARA アニメーションを通して、「一つのことに縛られない、色々な視点で見る」が大事だと思いました。なぜなら、私達の班は、イラストにこだわって（縛られた）ことによって、撮影する時間など、イラストを描く以外の時間を、上手く使えなかったからです。
- 「NAKAHARA アニメーションで学んだ最も大事なこと」は、計画性だと思います。最初の方で計画をしっかりと練らないと、後に影響することが分かり、計画で良くも悪くもなるからです。

- NAKAHARA アニメーションを通して、最も大切だと思ったことは、班、皆の協力です。理由は、班の皆で協力できることで、良い作品ができたと思ったからです。
- 全ての NAKAHARA アニメーションを通して学んだことは、こだわり過ぎても、何かが欠けてしまうということです。なので、他のとことから見て、何か欠けていないかを確認しながら、したいです。
- 学んだことで、最も大切だと思うこと。皆、同じ物を目指して作ることだと思いました。理由は、皆、違う物を作っていると、全然、凄い作品を作ることができないと思ったから。だから、僕は、皆の考えを一つにして作品を作るのが大切だと思いました。

#### ◆検証

このグループのふり返りは、自分達が制作したアニメーション作品を特徴づける「イラスト」という単語に注目し、そこから深堀をしながら、最後の考察まで一気に導くという分析方法を取っています。分析の流れの部分も含めて首尾一貫しており、誰もが納得し易い（あるいは納得せざるを得ない）理想的なふり返りとなっています。

このような分析方法は、一般的に帰納法と呼ばれており、ある一つの事柄（このグループの場合には「イラスト」）から、より大きな枠組みを導くというものです。筆者の方でも確認をしたところ、このグループは「イラスト」という単語を 14 回ほど使っており、一方でクラス全体の平均使用回数は 3.125 回（頻出語句トップ 50 の圏外の全部で 25 回）でしたので、確かに全体の 56% をこのグループが使っていた計算となります。

この単語が実際に使われていた外在化カードの事例として、アニメーターが 2020 年 11 月 6 日に記した「今回も、前回と同じく、イラストを作成しました。まだ、顔などの具体的なパーツが、できていないので、次回、しっかり付けたいです。」や、2021 年 1 月 27 日に記した「今回は、撮ることをすることが、できませんでした。だけど、理由は、イラストが、できていなかったからなので、直したいです。」などが残されていました。因みに、14 回中 11 回を、アニメーター役の児童がこの単語を使っていました。それだけ、自らの役割に応じた最も大事な仕事を一生懸命にこなそうとしたことが、上記の事例からも容易に読み取れます。

「1. 順位とがんばり度の関係」については、クラス全体のがんばり度の平均 3.138 と比べて、このグループの平均は 3.215 と少し高い値となっていたことから判断して、少なからず一生懸命に制作活動に打ち込んだことは間違いないようです。このグループの平均を押し上げた要因として、筆者の方で少し調べてみたところ、がんばり度の 5 種類の選択肢の内、「1. 全く足りなかった」に関して、クラス全体の平均選択回数が 8.50 回（全部で 68 回）であったのに対して、このグループは一度も選んでいなかった点が挙げられます。メンバーの誰一人として手を抜くことなく、各種作業に対して真摯に取り組んでいたことが分かります。

また、「3. なぜこのがんばり度なのか」と関連して、このグループは、上記の「イラスト」

から容易に連想できる「色」、「背景」、「描く」、「絵」という他の複数の単語にも注目をしています。確かにこのグループの頻出語句トップ 50 の中に、「色」(12 回)、「背景」(12 回)、「描く」(36 回)、「絵」(27 回) のそれぞれが全て入っており、まさにこのグループの特徴を上手く表した単語と言えます。因みに、「色」のクラス全体の平均使用回数は 8.5 回（全部で 68 回）、「背景」は 8.38 回（全部で 67 回）、「描く」は 18.62 回（全部で 149 回）、そして「絵」は 19 回（全部で 152 回）となっており、どの単語についてもクラス全体の平均使用回数よりも、明らかにこのグループの方が多く使っていました。それだけ、イラストを描くことに精を出して取り組むことで、このグループのがんばり度の平均が、クラス全体の平均を上回ることにつながったというロジックは納得できるものです。

「2. なぜこの順位だったか」に関連して、自分達の作品の話の内容が分かり辛かったことについては、上映会の際に、この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中に、「惜しかった所は、兄妹がケンカするまでの様子が少し分かりにくかったところです。」というものがありました。専門家の目から見ても、このグループの作品の中には、話として分かり辛い部分があったようです。

「4. 学びのタイプから分かる班の特徴」に関連して、上記の「イラスト」に関する分析と紐づける形で、このグループの学びのタイプの「2. 自己発見傾向の変化」の選択回数は 53 回となっており、クラス全体の平均選択回数 40.88 回（全部で 327 回）よりも多いことから、このグループは、イラスト関連の発見に集中し過ぎてしまうことで、撮影作業などの他の大事なことに気を回す余裕が無くなってしまったと分析しています。

この選択肢が付された外在化カードの事例として、アニメーターが 2020 年 11 月 13 日に記した「今回は、謝っているシーンの横顔を描きました。途中で、横顔の間違いに気が付き、完成できませんでした。」や、編集役が 2020 年 12 月 2 日に記した「机を直した。茶色を、奇麗に塗ろうと思う。もっと奇麗に（汗）。絵は、割と良い。」などが残されました。これらの文面から、並々ならぬ熱意を持って作画に集中して取り組んでいたことが分かります。一方で、例えば、監督役が 2020 年 12 月 3 日に記した「今日も、背景を描きました。やっぱり写真を撮るのは、きついです（写真を撮るまで、絵が描けてない）。なので、次も、もっと絵を描いて、撮れるようにしたいです。」という外在化カードが残されており、この文面から判断して、監督を含めてグループ全体が作画作業に集中し過ぎるあまり、撮影作業などの他の重要な仕事に対して、計画的に取り組めていなかったことが容易に想像できます。

さらに説得力を増すために、筆者の方で見つけた確たる証拠となるデータを付け加えるのであれば、一つのことにつocusedして、周りにある他の物が見えなくなってしまったことを端的に示した外在化カードの事例として、アニメーターが 2021 年 2 月 3 日に記した「今回は、25 枚、写真が撮れました。まだ、イラストが全て完成して、いないので、資料を参考にしながら、やりたいです。」というものが見つかりました。この事例が記された締め切りが迫る 2 月の時点で、一回の作業時間に 25 枚（2.5 秒分のフィルム）しか撮影ができて

いないにも関わらず、それでも奇麗なイラストを描くことに強いこだわりを持っていたことが読み取れます。

「5. 今後に活かしたいこと」に関連して、イラストの作画作業に集中し過ぎて撮影作業など他の大事な仕事に十分な時間を割けなかった故に、計画性を持つことの重要性に気付いたという考察については、アニメーション制作において絵を描くことは（特に、セル・アニメーション制作において）、その中核そのものではあるものの、それだけで作品が出来上がるわけでは決してなく、制作活動全体を把握した上で、それぞれの工程において、絵を描く以外にも、他にどのような作業を進めて行く必要があるのかをしっかりと把握した上で、それに基づいて計画を立てる必要があったことを、このグループは身をもって学んだことは間違いないはずです。

また、作品の内容が分かり難く、それ故に客觀性を持つことの大しさに気が付いたという考察についても、上記と関係する形で、絵を描くことにこだわり過ぎることで、自分達が作ったストーリーが、どのように観客の心に伝わるのかにまで気を回せなかつたことを踏まえた上で、自己満足であつても全く構わない純粋な芸術活動ではなく、責任ある仕事としてアニメーション制作に携わる以上、自分達以外の視点から物事を見ることがの重要性を、このグループは上映会での厳しい結果から学んだことも間違いないはずです。

残念ながらこのグループは、上映会における人気投票において、低い順位に甘んじてしましましたが、このふり返りの成果については、誰に対しても自信を持って示せる素晴らしいものでした。キャリア教育の「キャリア」側の結果が低く、悔しいものであったとしても、「教育」側の結果としては、十二分に挽回できた好例であり、このようなケースが現れるのを期待して、NAKAHARA アニメーションでは、制作活動と同様にふり返りの活動に対しても並々ならぬ力を入れています。

## 6年1組C班 順位：15位

### ◇分析結果

「何でこの順位になったのか」

がんばり度の平均：2.966

- 初めに、途中の結果が出なかつたから。（2021年2月15日付外在化カード：助監督）
- 取り組んだ日によって、仕事をしている人としていない人の差があつたから。（2020年12月12日付外在化カード：監督）
- 揉めていたこと、仕事量の差、アニメーターの手伝いに集中できなかつたから。（2020年12月16日付外在化カード：助監督）

「気付いたこと」

- 仕事量の差が激しい。がんばり度の「2. 少し足りなかつた」が32回ある。

--> 仕事量が少なかつたり、その日にあまり結果を出せなかつたから。

「この学習を通して分かったこと、今後に活かしたいこと」

- 計画を立てることの大切さ。
- 周りの人の意見を聞くこと。

個人単位のふり返り

- 私は、協力（団結力）が大切だと思いました。なぜなら、最初よりも大きく団結力が成長したと思うからです。
- 最も大事なことは、最初から全員で協力することだと思います。理由は、最後だけ頑張っても間に合わないかもしれませんから、少し雑な出来にならてしまうから。
- 大切だと思ったことは、3つあります。1つ目は、協力することです。この班は、最初、あまり作業が進みませんでした。上手く分担できず、協力できていないと、思ったからです。2つ目は、計画を立てることです。計画を立てておけば、その時に決めるよりも、スムーズに進めることができるから。3つ目は、意見を聞くことです。メンバーの意見を聞きながら、やってきましたが、意見を聞いて進めないと、言い争いになってしまいます。新たな良い意見も、分からないし、出て来なくなるから。
- 私は、NAKAHARA アニメーションで協力の大切さを、改めて感じました。最初の方や、途中は、一枚も撮影できなかつた日もあつたけど、残り数日になってから、協力して、たくさん撮影できて、完成できた。
- 協力だと思います。理由は、協力すると、皆、まとまるから。

#### ◆検証

このグループの分析の特徴として、上映会の際に 15 位という低い社会的評価に甘んじた要因を探るために、特定の日付の外在化カードの記述内容に注目した点が挙げられます。敢えて、SAKANA システムが提供する各種数値のデータを用いる代わりに、より自分達のグループの実態を明確に表している記述が、外在化カードの中に残っているのであれば、それを直接用いるのも分析手法の一つとして有効と言えます。

筆者の方でも、改めて低い評価に甘んじることになった要因を探るための手がかりとなつた外在化カードを確認してみると、「なぜこの順位になったのか」に関連して、長い制作活動の期間中、個々の段階でしっかりと作業成果を出せなかつたことについては、このグループの助監督が 2021 年 2 月 15 日に記した外在化カードとして、「今日は、5 枚しか撮れなかつたから、朝の集まりで頑張って終わらせたい。」というものが確かにありました。この外在化カードが記された日付から判断して、既に制作活動の終盤に至つてもなお、一回の活動時間内にほんのわずかな枚数しか撮影ができなかつたのであれば、具体的な作業成果を出せない時があつたことは間違いないようです。

次に、日によって仕事に励むメンバーと励めなかつたメンバーとの間に差があつたことについては、監督が 2020 年 12 月 12 日に記した外在化カードとして、「今日は、編集さんとカメラマンと助監督が、遊んでいました。何で？と聞くと、監督が、指示を出さなかつたから、と言いました。私は、腹が立ちましたが、呆れて怒るのを、やめました。」というものが確かにありました。5人のメンバーの中で3人が、真面目に働いていないのであれば、高いレベルの作品を作り上げることは、かなり厳しいと言えます。

そして、メンバー間で揉め事が起きる中で、仕事量にも差が生じ、制作活動の要となるアニメーターの支援に集中できなかつたことについては、助監督が 2020 年 12 月 16 日に記した外在化カードとして、「今日も写真を撮れなかつたけど、前、少し空気が悪くなつたのは直つたから、次は、いっぱい撮りたい。」というものが確かにありました。この記述内容から、少なからずグループの雰囲気が良くなかった時期があつたことが読み取れるだけでなく、撮影作業も明らかに進んでいないことが分かります。

筆者の方で、もう少しこのグループの内情を探つてみたところ、上記の事例と同じ日にアニメーターが記した「今日、物語の半分ぐらいまで絵を描き終え、色を塗りました。ペースは、遅い方かもしれません、協力して、巻き返せれば、いいなと思います。」という外在化カードが残されていました。このグループは、難易度のかなり高いセル・アニメーションに挑戦したこと、制作活動の中盤に差し掛かつても、絵を描き続けていたようですが、この時点で、仕事にあぶれていたメンバー達を総動員してアニメーターを手助けすることで、一枚でも多くの絵を早く描き終えていれば、それだけ撮影作業も順当に進めることができた可能性があつたことを、この外在化カードは示唆しています。

さらに、このグループは「協力」という単語を 32 回ほど使っており、クラス全体の平均使用回数が 13.50 回（全部で 108 回）でしたので、二倍以上多く使つてゐる計算となります。その内 18 回をこのグループのアニメーターが使っており、それだけ他のメンバーの協力を求めていたことが分かります。

実際にこの単語が含まれるアニメーターが記した外在化カードの中には、2020 年 10 月 9 日に記した「今回は、二枚の絵を塗り、話も、ちゃんと決まつたので、あとは、プレゼンテーションが上手く行くことを願いたいし、絵の方は、協力して塗つてくれれば、多分、大丈夫だと思うので、協力する、しないで進み具合が、結構、変わつくるんじやないかと思いました。」や、2020 年 12 月 12 日に記した「今回は、協力して取り組むことは、できていたけれど、役割分担が、上手くできなかつたと思いました。絵を、どういう風に、何を手伝つて欲しいか、上手く伝えられなかつた私にも、原因があると思います。」というものがありました。これらの文面からも、制作活動の当初から、このアニメーターはメンバー全員の協力を求めており、そして制作活動の中盤に入ると、どうすれば上手く他のメンバー達の協力を引き出せるかで思案を繰り返していたことが読み取れます。

このグループは、がんばり度と仕事量の差についても分析をしていますが、先ずクラス全体のがんばり度の平均が 3.138 であったのに対して、このグループは 2.966 と少し低い

値となっていました。クラス全体の平均よりも低い値となった要因として、「2. 少し足りなかった」のクラス全体の平均選択回数が 23.62 回（全部で 189 回）であったのに対して、このグループは 32 回ほど選んでいる点を挙げています。その背景として、上述の通りに絵を描く作業をアニメーターが一手に引き受けることで、絵が出来上がらなければ撮影作業を行えないという状況に陥り、その時々に他のメンバー達ができる仕事の量に大きな差が生じることで、結果としてこの選択肢を選ぶことにつながったと分析しています。

この選択肢が付された外在化カードの事例として、編集役が 2020 年 11 月 6 日に記した「自分のには、絵、描くのに怯えて、描けなかつたから、だらしないと思った。」や、助監督が 2020 年 11 月 18 日に記した「今日は、絵を描きました。僕は、練習だったけど、少し大きめに描くと、足の方は、上手く行きました。でも、小さくすると、できなかつたので、次は、もっと上手く描けるように、したいです。」というものが残されていました。これらの文面から判断して、アニメーターの手伝いをしようと思っても、期待されるレベル、あるいはアニメーターと同じレベルの絵を描くことができなかつたことが容易に想像できます。この辺りは、手書きによるセル・アニメーション制作の難しさを如実に物語っています。

制作活動が難航したことを見示すデータとして、筆者の方でもう少し探ってみたところ、例えば、このグループは気持ちのタイプの「8. 難しかつた」を、8 種類の選択肢の中で 73 回と最も多く選んでいます。因みに、この傾向は、クラス全体でも同じように見られ、クラス全体の平均選択回数が 72.88 回（全部で 583 回）と最も多く選ばれていました。なかなか期待通りには進まないセル・アニメーション制作の難しさを、如実に物語るデータと言えます。

この選択肢が付された外在化カードの事例として、編集役が 2020 年 11 月 4 日に記した「ほんの少し背景が描けた。机と壁のバランスがなー。人の大きさも、一緒に考える。」や、監督が 2020 年 11 月 13 日に記した「今日も、背景画を中心に描きました。班の皆に上手く仕事を回せず、ヒマになってしまった人もいたので、次は、上手く回せるように、気をつけたいです。」などが残されていました。これらの文面からも、キャラクターと背景の位置関係や構図などを含めたセル・アニメーション用の作画に苦戦することで、グループ内の仕事の振り分けが上手く機能していなかつたことが分かります。

このような思い通りに進まない苦しい経験をしたからこそ、「この学習を通して分かったこと、今後に活かしたいこと」の中で、計画を立てることの大切さや、適切な仕事量の配分を含めた的確な計画を立てるためにも、周りの人の意見を聞くことの大さに気が付いたという考察は、納得できるものです。因みに、他者の意見に耳を傾けることの重要性に関連して、筆者の方で少し調べてみたところ、このグループは、学びのタイプの 5 種類の選択肢の内、「5. コミュニケーションの変化」を 15 回と最も少なく選んでおり、クラス全体の平均選択回数が 32.75 回（全部で 262 回）でしたので、その半分にも満たないというデータが残されています。

これまでの NAKAHARA アニメーションの活動において、初年度に本格的なセル・アニメーション制作に挑んだことがありました。どのグループも作画作業が間に合わず、児童達の保護者に手伝ってもらっても動画の枚数が足りなかつたため、最終的にはこの教育活動を支援していた当時の大手アニメーション・スタジオが一丸となって、本業の仕事を一週間近くストップさせて、どうにかこうにか完成させた経緯があります。それ以来、できるだけクレイ・アニメーションを推奨してきましたが、このグループのふり返りは、改めてセル・アニメーション制作の難易度の高さを顕著に表すものとなりました。

## 6年1組D班 順位：11位

### ◇分析結果

班で気が付いたこと、考えたこと

#### 1. 順位とがんばり度の関係+2. この順位だった理由

- 最初、真面目にやっていなくて、最後の方で作業に追われてしまいました。時間の残りが分かった時に、ヤバい！と思って、急いでやり始めました。そしたら、急がなければならぬので、協力するようになりました。しかし、急いだためにアニメーションのスピードが速くなってしまいました。

#### 3. このがんばり度だった理由

- 最初の方は、がんばり度が「1. 全く足りなかった」と「2. 少し足りなかった」が多く、最後の方は「4. よくがんばった」と「5. かなりよくがんばった」が多かったため、平均が3.046になったと考えました。

#### 4. 班の特徴

- 「次」、「時間」など、少し焦っているイメージを持たせる言葉が多く使われていることが、この班の一つの特徴だと言えます。  
- 班の特徴が、このようになった理由として、1及び2で述べられているように、最初の方、ふざけていたため、時間に追われる形になってしまったからだと考えられます。  
- そして、この班の二つ目の特徴は、最初はまとまって動けていなかったからこそ、これから必要だと思われる力は何だという問いに、団結力、協力すること、と答える人が多かったです。

#### 5. 分かったこと、活かしたいこと（個人単位でのふり返り）

- 今までの NAKAHARA アニメーションを通して、大切だと思ったことは、協力することです。なぜなら、協力をしないと、何もできないからです。  
- この学習で学んだことは、協力するということです。協力は、前よりも人を信頼して作業

をすることができていたので、11位というところまでできたので、協力が前よりできるようになったと思いました。

- 今日は、前半は、意味の無いことをしていたけど、後半は、協力してできた。
- 団結力だと思います。理由は、チームの皆で協力して、一丸となってやり遂げたアニメーションなので、団結力が一番だと思いました。
- 周りの人の意見を聞き、協力することが大事だと思いました。前半と後半での進みが変わった理由として、上のことが挙げられると思ったからです。

#### ◆検証

このグループの分析の特徴として、制作活動の前半と後半とを比べて、アニメーションを作り上げる態度に関して、グループとして明らかに大きな違いがあったことを前提に、その違いを示す具体的な証拠として、がんばり度の平均そのものではなく、選択傾向を取り上げています。さらに、制作活動の後半において、時間に追われたことを示唆する単語を挙げている点もユニークと言えます。

先ず、「1. 順位とがんばり度の関係」、「2. この順位だった理由」及び「3. このがんばり度だった理由」と関連して、このグループのがんばり度の平均は 3.046 となっており、クラス全体の平均 3.138 よりもやや低い値となっていますが、中央値である「3. がんばった」を基準とした場合、まさに中央値そのものと言えます。さらに、このグループは、5種類の選択肢の中で「3. がんばった」を 66 回と最も多く選んでいました。

その上で、このグループは、この中央値に極めて近い値となった背景として、がんばり度の 5種類の選択肢の中でグループに対する貢献度が低い傾向を表す「1. 全く足りなかった」及び「2. 少し足りなかった」が、制作活動の前半に多く選ばれており、貢献度の高い傾向を表す「5. かなりよくがんばった」及び「4. よくがんばった」が、制作活動の後半によく選ばれていたと分析しています。

筆者の方でも確認をしてみたところ、制作活動のどの時点で前半と後半を分けるのかという問題があり、さらには例年と比べて長い制作期間があったことも踏まえて、企画発表会が終わった後に、制作活動が本格化した 11月と 12月を前半とし、それ以降の 1月と 2月を後半とした場合、「1. 全く足りなかった」及び「2. 少し足りなかった」の前半の合計回数は 14回であったのに対して、後半の合計回数は 8回となっており、確かにこのグループは、制作活動の前半により多くこれらの選択肢を選んでいました。

また、「5. かなりよくがんばった」及び「4. よくがんばった」については、前半の合計回数が 20回だったのに対して、後半の合計回数は 17回となっており、必ずしもこのグループの分析通りに、制作活動の後半にこれらの選択肢をより多く選んでいたわけではないようですが、「5. かなりよくがんばった」に限った場合、前半が 3回だったのに対して、後半は 6回と倍増していました。

「4. 班の特徴」と関連して、このグループは、段々と制作活動が進行するにつれて、作

品の提出期限に間に合わせなければいけないという焦りを感じ始め、撮影作業を大慌てで行ったことで、自分達のアニメーション作品の中で、ストーリー展開のスピードが速くなってしまい、そのことが上映会において低い社会的評価につながったと分析しています。その具体的な根拠としては、物事の先や時の流れを意味する「次」という単語を挙げています。このグループは、同単語を 47 回ほど使っているのに対して、クラス全体の平均使用回数が 32 回（全部で 256 回）でしたので、確かにこのグループの方が多く使っていました。

この単語が含まれる外在化カードの事例として、監督が 2021 年 1 月 27 日に記した「今日は、一枚も撮れませんでした。でも、絵が、ある程度、描けたので、次は、たくさん撮れると思います。」や、2021 年 2 月 8 日に記した「今日は、終盤に慌ただしくなってしまい、ミスが発生して、しまったので、次は、冷静に、やりたいです。」というものがありました。これらの文面から、明らかに時間に追われ中で遅々として撮影作業が進まず、さらには急ぐあまりにミスを犯してしまっていることが分かります。

また、時を表す単語そのものと言える「時間」を、もう一つの根拠として挙げていますが、このグループは同単語を 26 回ほど使っているのに対して、クラス全体の平均使用回数が 11.38 回（全部で 91 回）でしたので、こちらもこのグループの方がより多く使っていました。この単語が実際に使われていた外在化カードの事例として、助監督が 2020 年 11 月 20 日に記した「絵を描くのに、とても時間が、かかったので、次は、時間を有効に使いたいです。」や、編集役が 2020 年 12 月 9 日に記した「今日は、40 枚だけだった。時間が無い、ヤバい。」というものがありました。これらの文面から、予定通りに素材作りが終わらないことで撮影作業が大幅に遅れ、時間的に追い込まれる状況に直面したことが容易に想像できます。

また、このグループは、時間に追われる羽目になった要因の一つとして、制作活動の前半にやるべき仕事をしっかりと行わなかつたメンバーがいたことを挙げています。筆者の方でも確認をしたところ、編集役が 2020 年 9 月 23 日に記した「今日は、ほぼ自分は何もしなかった。やる気、無い。」や、同じ日付に助監督が記した「今日でロケット物語は、最後だったのに、班で皆と協力することができなかつたです。自分の行動も理解して、今後、活動して行きたいです。」というものがありました。これらの文面から判断して、グループ活動に上手く貢献できなかつたメンバーが存在したことは、間違いないようです。

ただ、さらに筆者の方で確認をしたところ、アニメーターが 2021 年 1 月 27 日に記した「今日も、イラストを描きました。男子達が、なかなか、しっかりとやろうと、してくれなくて、どうしようか迷っています。次回も頑張りたいです。」という外在化カードも残っていることから、真剣に自分の仕事に取り組まないメンバーが、制作活動の後半になんでも少なからずいたようです。

このグループは、集団としてのまとまりが無い状態に陥った経験に基づいて、その帰結としてメンバー同士の協力関係や団結力の重要性に気が付いたとまとめていますが、そのことを裏付ける外在化カードを筆者の方で少し調べてみたところ、撮影役が 2021 年 2 月 3

日に記した「今日、絵を描いた時、全然、描けなかつたけど、3人でも協力して撮れたので、次は、全員で協力したいです。」や、2021年2月27日に記した「全体を通して思ったことは、途中で、ちゃんと、できていないことです。理由は、途中で少し仲間とトラブルになり、ケンカっぽいものを、してしまいました。でも、最後には、協力して、できたので、良かったです。僕は、カメラマンの仕事が下手で、あまり役に立てなく、足を引っ張つたり、してしまったけど、仲間の人が、手伝ってくれたりして、何とかできたので、良かったです。朝、集まる時、集まる人が多く、結構、撮ることが、できたので、良かったです。他の班の人も、朝早く行って、頑張っていたので、いいと思いました。朝早く行っても、全然できない時があったので、終わるかなと心配する時もあったけど、締め切りまでに間に合えたので、良かったです。順位を発表する時、11位だったので、何とか10位くらいに、なれたので、良かったです。伊東さんの順位では、3位だったので、すごい満足でした。次に、このようなことを、することができれば、足を引っ張らずに協力して、早く終わらせたいと思いました。」というものがありました。

さらに、団結力の重要性を強く認識したことを示す監督が2021年2月27日に記した「最初の内は、このメンバーで、やりたくないという気持ちが、少なからず、ありました。自分の意見を言っても、否定されたり、意見が、まとまらないのではないかと思いました。でも、最終的には、自分の意見を伝え合うことができ、完成版は、納得して公開することができました。Sさん：助監督として、一番、班のメンバーを、まとめてくれました。Kさん：たくさんの絵を、丁寧に描いてくれました。Tさん：編集として、音入れ、ロールなどの管理を、してくれました。Tさん：カメラマンとして、描いた方がよい絵を、示してくれました。」という外在化カードが残されていました。

これらの文面からも、制作活動の終盤に至り、メンバー全員で協力して撮影作業を進めることができたのは間違いないようです。そして、上述しました制作活動の前後半におけるがんばり度の選択傾向の違いに関する分析と呼応する形で、そのような経験からお互いに団結し、協力し合うことの重要性を深く認識できたというロジックも納得できるものです。

## 6年1組E班 順位：8位

### ◇分析結果

#### 1. なぜこの順位になったのか

- 「ロケット」が7回、出て来ていることから、練習で作ったロケット物語で1位を取ったことが自信となり、この順位になったと考えられる。

#### 2. 順位とがんばり度の関係

- 平均が3.386と高い数字だったから、8位という高い順位を取ることができた。

### 3. なぜこのがんばり度になったのか

- 全員が、朝、早目に来て進めるなどして、進み具合は良かったが、誰かが休んでおり、やる気が無かったり、机の端が写ってしまい、撮り直しになったりした。けれど、最後に皆が全力で取り組めたため、がんばり度が平均より高いと考えられる。

### 4. 学びのタイプから分かる班の特徴

- クラス全体の「1. 自己肯定傾向の変化」の平均が 41.12 回なのに対して、E グループは 58 回ということから、自己肯定をし過ぎている。
- クラス全体の「2. 自己発見傾向の変化」の平均が 40.88 回なのに対して、E グループは、21 回と、とても少ないとから、そんなに発見していません。
- このことから、積極的に頑張っているが、発見は、そんなにしていないことが分かりました。

### 5. 今後について

- 今回、協力しないと、なかなか進まなかつたことから、協力をしないと上手く行くことが難しいということが分かりました。今後も、協力をしっかりと行けたらいいなと思いました。
- 伊東さんの判断では 6 位だったが、全体の順位は 8 位だった。このことから、大人には伝わったが、子供には伝わり難かったということが推測できる。天気などの情景描写が、大人に伝わったが、子供には伝わり難かった。

### 個人単位でのふり返り

- 全てを通して、大切だと思ったことは、見通しを立てて、皆で協力することだと思いました。なぜなら、それらをしないと、全く進まないからです。
- 慢心せず、嫌なことは、すっぱり終えることが大切と思いました。そのせいで生まれた油断で、待ち合わせ（集合）に遅れたり、後回しにすると、今回みたくギリギリになるからです。
- 自分が大切だと思ったことは、見通しを持つことだと思いました。なぜなら、最初の方から見通しが持てず、すごく苦労したからです。
- 油断や妥協していると、必ずどこかで悩み、失敗することが分かった。

### ◆検証

このグループのふり返りの特徴として、上映会での順位、特定のキーワード、がんばり度、そして学びのタイプの「1. 自己肯定傾向の変化」に、それぞれ関係性があることを導き出した点が挙げられます。このような複数の要素を組み合わせた分析は、そのグループ

らしさをより明確に映し出すことが期待できます。

先ず、「1. なぜこの順位になったのか」に関連して、このグループは「ロケット」という単語に注目をしています。このグループは、同単語を 7 回使っているのに対して、クラス全体の平均使用回数は 3.5 回（頻出語句トップ 50 の圏外の 28 回）でしたので、明らかにこのグループの方が多く使っていました。それだけ、ロケット物語に力を入れて取り組んだ証であり、そこで高い社会的評価を得られたことが、後述します高いがんばり度の平均とも関係する形で、本番での制作活動をさらに力を入れて取り組む原動力になったというロジックは、十分に納得できるものです。

同単語が含まれる外在化カードの事例として、編集役が 2020 年 9 月 23 日に記した「今日は、ロケット物語（ロケットくんとタッコ）を作り終わってはいませんが、発表しました。でも、いい感じにはできたと思うので、良かったです。」や、同日に撮影役が記した「今日は、ロケット物語の鑑賞会をしました。25 秒も入れて、天狗になっていましたが、それは、いけないと言われて、これから頑張ろうと思いました。次から、できる限りを尽くしたいです。」などが残されていました。これらの文面から、少なからずロケット物語での成果に手応えを感じ、そしてさらなる期待を抱いたことが分かります。

筆者の方でもう少し調べてみたところ、例えば、監督が 2020 年 9 月 23 日に記した「今日、一位は取ったが、最後まで完成させることができなかつた。最初のシーンが無駄だつたかもしれない。この反省を活かして、無駄を省き、皆から見てて、すごい、自分達も満足という作品を作つて行きたい。」という外在化カードが残されていました。この文面からも、

ロケット物語での成功を、本番のアニメーション制作にも活かそうとした意思が読み取れます。

次に、「2. 順位とがんばり度の関係」及び「3. なぜこのがんばり度になったのか」に関連して、クラス全体のがんばり度の平均が 3.138 であったのに対して、このグループの平均は 3.386 と明らかに高い値を示しています。このような数値の差が現れた背景として、このグループは、NAKAHARA アニメーションの活動のために用意された正規の授業時間枠以外にも、度々、早朝から制作活動に励んだ事実を挙げています。また、がんばり度の平均を押し上げた要因を筆者の方で調べたところ、このグループは、「1. 全く足りなかつた」を長い制作活動期間中にたつた 2 回しか選んでおらず、クラス全体の平均選択回数 8.50 回（全部で 68 回）と比べても、際立つて少なかつたことが挙げられます。

一方で、しっかりと作業に取り組めないことがあった事実や、撮影作業の一部に失敗があった事実については、筆者の方で少し調べてみたところ、例えば、撮影役が 2020 年 12 月 2 日に記した「ほとんど何もできなかつた。」という外在化カードが残されていました。また、編集役が 2021 年 1 月 27 日に記した「今回は、スタッフ・ロールを進めましたが、途中で、端が写つたり、してしまいました。でも、進んだは進んだので、良かったです。」という外在化カードも残されていました。これらの事例から判断して、仕事にあぶれてし

またスタッフがいたことは明らかであり、また、撮影作業の際にイージー・ミスを犯してしまったことも確かなようです。

「4. 学びのタイプから分かる班の特徴」に関する分析として、学びのタイプの「1. 自己肯定傾向の変化」については、クラス全体の平均選択回数 41.12 回（全部で 329 回）であったのに対し、このグループは 58 回と明らかに多く、それだけ個々のメンバーが高い意識を持って、制作活動に取り組んでいたことを証明しています。

この選択肢が付された外在化カードの事例として、例えばアニメーターが 2020 年 9 月 23 日に記した「たっこさん達を、大量生産するのが、とても疲れたけど、頑張って 7 人、作れて、カット、ロケットさんの向きも、結構こだわって良かったです。反省点は、最初のカットが、省けそうだったことです。良かったことは、丁寧にできしたこと。展開を、色々、変えたです。次回に、頑張って活かしたいです。」や、監督が 2021 年 2 月 8 日に記した「今回、エンディングを終わらせることが、できた。次は、アニメーターが作ってくれているシーンを、撮って行きたい。」などが見つかりました。どちらの事例からも、意欲的に制作活動に励んでいたことが分かります。

ただし、このグループは、この選択肢の選択傾向がグループの実情よりも高過ぎたと分析しています。残念ながら、その具体的な説明が明記されていませんでしたが、上述しましたしっかりと作業に取り組めないことがあった事実と撮影作業の一部に失敗があった事実を踏まえた上で、このような分析を導いたものと推察されます。

また、このグループは、「2. 自己発見傾向の変化」が 21 回となっており、クラス全体の平均選択回数 40.88 回（全部で 327 回）と比べて低かったことから、制作活動中に自分達の作品の出来栄えをさらに高めるための工夫を、あまり発見できなかつたと分析しています。この部分については、「5. 今後について」と関連する形で、アニメーション制作の専門家だけではなく、主な視聴対象となった子供達（同じ 6 学年の児童達）に対しても分かり易い表現を加える必要があったという考察とつながります。

因みに、アニメーション制作の専門家は、このグループの作品に対して「主人公の感情や気持ちを天気などで表現していたのはとても上手でした。」というコメントを残しており、大人の観客に対しては、十分に狙い通りの映像表現となっていたようです。

全体として、このグループのふり返りは、ロケット物語で高い評価を受けたことが、本番のアニメーション制作の際に自信となり、それが上記のがんばり度や「1. 自己肯定傾向の変化」の高さに結び付いているという分析は、大変に興味深いものです。

ロケット物語の制作は、これまで 16 年間にわたり続いている NAKAHARA アニメーションの活動の中で、今年度に初めて実施されたものです。その狙いとして、6 年生の児童達に対して、コマ撮りアニメーション制作に慣れてもらい、少しでも自信を持って本番のアニメーション制作に臨んで欲しいという願いが込められていました。まさにこのグループは、その狙い通りにロケット物語の体験を、本番のアニメーション制作においても十分に活かすことができたことを、このふり返りの機会を通じて証明しました。

6年1組F班 順位：14位

◇分析結果

「この班の特徴」

- がんばり度：3.613-->全体より高い。
- 気持ちのタイプ：「7. つらかった」が多い。
- 学びのタイプ：「5. コミュニケーションの変化」が多い。
- 「ケンカ」（19回）が多い-->クラス全体の70%を占めている。なぜ、「ケンカ」が多い?  
-->合意形成ができなかった。
- 「できる」（60回）が、クラス全体の17%を占めている。-->なぜ、「できる」が多い? 実際にはできていないが、自信過剰になり過ぎていた。

「なぜがんばり度が高かったか？」

- ケンカなどのことも含まれていたから。自信過剰になり過ぎた！-->例えば、できている時とできていない時を比べてしまった。他の班と比べてしまった。

「なぜつらかったが多かったか？」

- 周りが見えていなかった。-->気持ちが通じていなかったから。
- 一回一回のふり返りが少ない。-->面倒くさかったから。やる気が下の時が多くかった。

「なぜ学びのタイプのコミュニケーションの変化が多かったか？」

- ケンカする毎に、コミュニケーションが変化して行ったから。
- 最初は、会話が少なかったけど、アニメーションの話し合いで、しゃべるようになったから。

「なぜ14位だったか？」

- 撮影を撮り直したことによって、計画性が無かった。-->具体的な計画を立てていなかった。サボる人がいた。
- 絵のクオリティー、背景の工夫が少なかった。
- ケンカの時間で作業時間が減った。

「今後に活かしたいこと」

- コミュニケーション
- 計画性
- 相手のことを考えて動く

- 合意形成

個人単位でのふり返り

- これまでの NAKAHARA アニメーションで大切だと思ったことは、周りを見ることです。
- 相手のことを考えて動くこと。計画を立てること。理由：自分達の班は、相手のことを考えて動くことができずにケンカしてしまったし、計画を立てることもできず、次どうするか分からなかったからです。
- これから活かしたいこと：合意形成、計画性。理由：みんなの意見を聞いてからじゃないと、ケンカになるから。計画が少なかったということが、これまでのアニメーションを通して分かったから。
- 合意形成、計画性。理由：計画性は、その場、その場でやっていると、後にこうすればよかったなどのことが、多く出て来てしまう。合意形成は、計画が練れても、一人一人でやっていたら、色々な意見を出せずに終わってしまう。
- NAKAHARA アニメーションで学んだことは、コミュニケーションと考える力だと思いました。理由は、考える力があるから、いい作品やストーリーが考えられ、コミュニケーション力があると理想の作品に近づけられると思ったからです。

◆検証

このグループのふり返りは、制作活動において、何をやっても上手く行かない負のスパイラルに陥った状態を、複数の根拠となるデータを挙げながら、その主な原因を探し出しています。たとえ、キャリア教育のキャリア側の評価にあたる上映会での人気投票の結果が低いものであったとしても、教育側の評価にあたるふり返りの活動を通じて、十分に挽回をしたケースの一つと言えます。

「この班の特徴」において、「ケンカ」というキーワードを、負のスパイラルに陥った根拠の一つとして挙げていますが、この単語を取り上げること自体、グループの内情を露呈してしまいますので、なかなか勇気を必要とするものです。筆者の方でも、改めて確認をしたところ、このグループは、「ケンカ」を 19 回使っているのに対して、クラス全体の平均使用回数が 3.375 回（頻出語句トップ 50 の圏外の全部で 27 回）でしたので、確かにほぼ 70% をこのグループが使っていたことになります。

実際にこの単語が含まれる外在化カードの事例として、監督が 2020 年 9 月 16 日に記した「昨日は、カメラマンと編集がケンカをしたから、ダメだった。」や、アニメーターが 2021 年 2 月 8 日に記した「今日は、ケンカが多くて、進まなかつた。もう直ぐ撮影が終わりそう。音を、慎重に付けて行きたい。」というものが残されていました。これらの事例が記された日付から判断しても、制作活動の初期から終盤に至るまで、グループ内で諍いが絶えなかつたことが分かります。

「なぜつらかったが多かったか？」に関連して、長い期間にわたり揉め事が多発するこ

とで、それに比例する形で、このグループは、気持ちのタイプの「7. つらかった」を 25 回選んでおり、クラス全体の平均選択回数 14.88 回（全部で 119 回）よりも、確かにかなり多い値となっていました。この選択肢が付された外在化カードの事例として、助監督が 2020 年 10 月 20 日に記した「今日は、チームのプレゼンテーションする粗筋で、ケンカしてしまった。そして、皆、バラバラだった。」や、撮影役が 2020 年 11 月 13 日に記した「今日は、終始、N が、パソコンを自己満足で使い、遂には他班に害を及ぼすほど、もう九割、諦めてる。」というものがありました。これらの事例から、グループ内での意思の疎通のみならず、メンバー同士の信頼関係がしっかりと確立していなかったことが読み取れます。

さらに、「7. つらかった」が頻繁に選ばれた背景として、毎回の制作活動において、しっかりとふり返りを行わなかつたことを挙げています。精神的に厳しい状況に陥った原因を、徹底的にその場で究明し、その改善に取り組んでいれば、「7. つらかった」を選ぶ必要がなかったというロジックは納得できるものです。一方で、精神的に落ち込んでいる中で、面倒くさいという感情も含めて、自分達の言動をふり返るだけの余裕が無かつたというのも納得できる話です。まさに、負の連鎖の根源そのものと言えます。

「この班の特徴」及び「なぜがんばり度が高かったか？」に関連して、がんばり度については、クラス全体の平均が 3.138 であったのに対して、このグループは 3.613 でしたので、かなり高い値となっていました。本来、ケンカや揉め事が多ければ、それに反比例する形で、がんばり度が低くなることの方が自然ですが、このグループは、逆にクラス全体の平均よりも、0.475 高い値となっており、このような 0.5 に近い差は、統計分析の世界では、何度、分析を繰り返してもひっくり返ることがほとんど無い大きな差と言えます。

差が大きく開いた理由として、それぞれのメンバーが、自信過剰だったことを挙げています。その証拠として、「できる」という単語の使用回数が、このグループは 60 回となつており、クラス全体の平均使用回数は 45.25 回（全部で 362 回）でしたので、明らかにこのグループの方が多く使っていたことを示しています（確かに四捨五入すると 17% にあたる 16.574% を占めていました）。特に、本来は基準にしてはいけない揉め事が起きた時を基準にして、少しでも前に進んでいれば良し（できている）としてしまったという分析は、このグループならではのユニークなものです。

この単語が実際に使われていた外在化カードの事例として、撮影役が 2020 年 10 月 15 日に記した「服（キャラクター）や、キャラクター作りができたけど、顔が、どーにも。まあ頑張りたい。」や、助監督が 2020 年 12 月 16 日に記した「今日も、皆で協力して、できたけど、撮り方で、言い合いをしてしまったので、次は、頑張りたいです。」などが残されていました。これらの事例から、目に見える形でのキャラクターの出来栄えや具体的な撮影枚数ではなく、グループの苦しい内情を考慮した上で個々の作業成果を判断していたことが読み取れます。

また、今年度については、セル・アニメーションに挑戦するグループが多かったため、他のグループも制作活動にかなり苦戦する様子が見られたことから、全体的に低い水準か

ら判断して、自分達のグループは大丈夫（できている）という自信を持ってしまったというロジックも納得できるものです。ケンカをした時と比べて、あるいは他のグループと比べて、作業ができているという自信が、実際には作品の出来栄えに反映されていなかったことが、又は観客を魅了する内容につながっていなかったことが、上映会での成績が振るわなかつた主な要因になったことは間違いないようです。

一方で、見方をえますと、自信があった分、それだけキャリア教育活動に臨む意識も高かつたとも言えます。もし、本当にアニメーション制作に対して興味が無く、やる気も無いのであれば、毎回、がんばり度の5種類の選択肢の内、「1. 全く足りなかった」を選んでいたはずです。因みに、同選択肢のクラス全体の平均選択回数が8.50回（全部で68回）だったのに対して、このグループはたった3回しか選んでいません。

このことを裏付ける別のデータを筆者の方で少し探ってみたところ、このグループは、学びのタイプの「4. 職業理解の変化」を49回選んでおり、クラス全体の平均選択回数が31.25回（全部で250回）でしたので、このグループの内実として実際には空回りしていたとしても、責任ある仕事としてアニメーション制作に真摯に臨む気構えを持ったメンバーが多くなったことを示しています。この選択肢が付された外在化カードの事例として、アニメーターが2020年9月26日に記した「今日は、アニメーションの内容（企画書）の粗筋が、班でまとまりました。少しケンカ気味で進まなかつたので、次は主人公達の名前を決めたいと思います。」や、撮影役が2020年12月9日に記した「今日は、全体的に集中できない人がいて、その注意中で、遅れそうだったが、何とか98枚、撮れた。でも、少ないから、次は、もう少し見通しを取りたい。」などが残されていました。これらの文面から、揉め事が起きたり、制作活動に真摯に打ち込まないメンバーがいたりしたとしても、それでも自分のやるべきことはやるという意思を持って、日々の作業に取り組んだメンバーがいたことが読み取れます。

同様に、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45回選んでおり、クラス全体の平均選択回数が27.12回（全部で217回）でしたので、自分の役割に応じた仕事を、しっかりと行いたいという意識も高かつたことを示しています。この選択肢が付された外在化カードの事例として、アニメーターが2020年11月18日に記した「今日は、協力できて、作業が進みました。次も、皆で協力できるように、頑張りたいです。」や、監督が2020年12月12日に記した「今日は、チームワークが、ものすごく高まりました。そして、今日、撮ったのは、200枚近いです。この調子で、いっぱい撮る。」などが残されていました。これらの文面から判断して、たとえ揉め事が多かつたとしても、役割意識を持ちながら、しっかりと取り組めた時もあったことが分かります。

さらに、「なぜ学びのタイプのコミュニケーションの変化が多かつたか？」に関連して、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63回と5種類の選択肢の中で最も多く選んでおり、クラス全体の平均選択回数32.75回（全部で262回）よりもかなり多かつたため、それだけケンカを含めて濃厚なコミュニケーションのやり取り

が、メンバー間で行われていたと分析しています。

この選択肢が付された外在化カードの中には、アニメーターが 2020 年 9 月 16 日に記した「今日は、アニメーションの作り方（構造）を見て、こんなに大変なんだなと分かりました。今日は、班の意見が、ぶつかって、まとまらなかつたので、二回目は、ぶつからないよう、まとめられれば、いいです。」という外在化カードがありました。この外在化カードの日付から判断して、制作活動の初期段階から揉め事が起きていたことが分かります。

一方で、監督が 2021 年 2 月 15 日に記した外在化カードとして、「今日は、ものすごくチームワークが、見られたと思います。最後にチームワークが高まつきました。」というものもありました。上記の文面から判断して、制作活動の最終盤に至つて、雨降つて地固まるの諺ではありませんが、コミュニケーションを取り続けることで、メンバー全員が一致団結して取り組めるようになったことが読み取れます。

「なぜ 14 位だったか？」に関連して、思い通りの映像表現にはならなかつたため、撮り直した部分があることが示されていますが、筆者の方で確認をしたところ、例えば 2021 年 2 月 24 日に監督が記した「今日は、一回目に撮影したものではなく、一回、撮り直しました。1100 枚、ちゃんと撮りました。」や、同日にアニメーターが記した「今日は、一回目にケンカしていた時に、やつたのが失敗したので、二回目やりました。一回目の失敗を活かして、できました。今日は、大成功。」というものが残されていました。これらの文面から、揉め事の最中に撮影した部分が、かなり低い出来栄えであったことが容易に想像できます。そして、そのような箇所が多くあれば、撮り直そうにも、既に揉め事の対応に多くの時間を割かれてきてしまつたため、直し切れなかつたことも容易に想像できます。

上述の通りに揉め事が多ければ、それだけ制作活動が中断し、撮影作業も思い通り進まないことで、先の計画も立て難かつたことは明白です。さらに、積極的に自分がやるべき仕事に取り組まない者が出れば、それだけ言い争いやケンカが多くなり、様々な作業が止まつてしまうという、まさに負の連鎖に陥つたことが、低い社会的評価につながつたことも明らかです。

さらに、上述の「7. つらかった」が付された外在化カードの中には、編集役が 2020 年 10 月 9 日付に記した外在化カードとして、「今日は、見てもらったところ、ダメと言われたが、正直、へコまなかつた。どちらかというと、ふざける二人の中で、どう対処するのかが心配、それでも頑張りたい。」というものや、撮影役が 2020 年 11 月 4 日に記した「今日は、色々できたかが、K などが、どーしても、ふざけて、どーしよーもない。」というものがありました。これらの文面から、自分のやるべき作業に集中をせずに、ふざけてしまつたメンバーがいたことは間違ひなく、それが低い社会的評価につながる要因の一つにもなつたとする分析は、納得できるものです。

自分達の作品に関して、絵のクオリティーや背景の工夫が少なかつたことも、低い社会的評価につながつたという分析については、上映会におけるアニメーション制作の専門家のコメントの中に、「少し残念だったのは、最初の一発芸と最後の漫才が同じような見え方

をしていました。最初の一発芸で何かおおきなポーズさせるといった工夫をすると、「一発芸から漫才に変更したことが良く伝わります。」というものが残されていました。この文面から察する限り、自分達の作品の中で最も見せ場となるシーンにおいて、観客を魅了するための工夫が無かったことは間違いないようです。

このグループは、「今後に活かしたいこと」に記している通りに、もし制作活動の早い段階からメンバー間での合意形成が十分に取れていれば、「4. 職業理解の変化」や「3. 役割把握・認識の変化」の選択回数が多かったことから、優れた作品を生み出すための高いポテンシャルを秘めていたことになります。

残念ながら、非常に辛い制作活動であったことを、自ら証明することになりましたが、キャリア教育活動では、成功体験として上映会にて高い社会的評価を得ることだけが、自らの糧になるのではなく、低い評価に甘んじるなど厳しい経験を経ることも、より多くのことを学ぶ貴重な機会として捉えていますので、まさにこのグループは、上記のふり返りの成果を通じて、後者の貴重な機会を得たことを、自ら証明したと言えます。

## 6年1組G班 順位：10位

### ◇分析結果

#### 1. 順位とがんばり度の関係

- 10位にしては、がんばり度が低い。  
-->思っていたよりもアニメーションの完成度を低く評価している?  
-->皆より遅れていることを、結構、意識し過ぎたかのかも。

#### 2. なぜこの順位になったのか

- 行動するのが遅かった!  
-->絵が届くまで、何もせざばーっとしていた。だから、ちょっと中途半端な順位?  
-->でも、絵が届いてからは、協力してできたから、半分よりも上の順位に入れた。最後の方は、外在化カードの気持ちのタイプの面でも前向きに付けられた。  
-->チームの一人（撮影）が、「やっぱり仕事が無い」という2020年11月20日付の外在化カードを書いていて、ぼーっとしていたことが分かる。  
-->私達の班は、アニメーターの関係で、周りが「300枚」くらいの時に、「60枚」という数を叩き出しました。

#### 3. なぜこのがんばり度だったか

がんばり度の平均：2.643

- ネガティブ思考  
-->「どうせ無理だよ」で諦めていた。

-->外在化カードで、ネガティブな「ない」という言葉を 103 回使っていた。クラス平均よりすごく高い。

-->絶望の時に「積極性」が無くて、頑張ろうとしていなかった。

-->ネガティブだから実際よりも低いがんばり度を付けていた。

#### 4. G 班の特徴

- ネガティブ思考過ぎる。

-->全て前向きではなく、マイナスに捉えてしまった。

-->「完成させるのは、可能なのか心配」、「監督としてもダメだった」とネガティブ思考になっているふり返りもあった。

-->チームの一人が、「朝とか放課後、集まった甲斐があった」と書いていたことから、ここから巻き返し、頑張った！ということが分かる。

-->ここから、G 班の頑張りが、特徴で、立ち直り力が高いことが分かる。

#### 5. この学習を通して分かったこと、今後に活かしたいこと

- 計画をしっかり練ってから、それを実行する。

理由：計画を練らずにやったから、大変なことになったから。

- 決断力

理由：ダメ出しをされて、クヨクヨしていたら、上手く進まないということを学んだから。

- ネガティブではなく、ポジティブに！

理由：ネガティブでも始まらないから。

おまけ！絶望からなぜ立ち直れたのか

- 協力できた、楽しんでできたから。

-->良くできた。それに、楽しかった。協力してやれて、良かった。

- 分担して取り組めた。

-->「撮影する人、絵を描く人と分担して進めることができた」と、2021 年 2 月 24 日付け外在化カードに書いていたことから、分担することが大事と分かる。

#### 個人単位でのふり返り

- 大切だと思ったこと。チームを外側から見てみることです。自分達が、チームで集中してやることも大事ですが、進まないと思った時は、チームの外から見て、私は、ちゃんとできていたかなと見てみることが大事だと実感しました。

- NAKAHARA アニメーションで学んだ大切なこと。NAKAHARA アニメーションで学んだ最も大切なことは、「諦めなければできる」ということです。なぜかというと、できるか不安だったアニメーションを、最後まで諦めずにやったら、完成させることができたから

です。

- 行動の速さ。理由：自分達は、行動力（動き出し）が遅くて、作業が進まなかったから。  
決断力：絵コンテなどダメ出しされた時、ボツにするか迷ってしまった。
- 他の物と比べたり、どこが狙いかを知ることだと思った。あと、いっぱいあるデータの中から探す力。

#### ◆検証

このグループのふり返りは、「ない」という否定（ネガティブ）を表す単語に注目し、そこからグループの内情を明らかにしながら、このグループの特徴を導き出しています。「ない」という単語は、一般的に単独で使われることは少なく、「作る」や「撮影する」などの動詞と一緒に使われることが普通ですので、この単語が多く使われているということは、それだけ具体的な形で何かを上手くできなかつたことの証となります。

「3. なぜこのがんばり度だったか」に関連して、筆者の方でも確認をしてみたところ、確かにこのグループは「ない」を 103 回使っており、クラス全体の平均使用回数は 63.88 回（全部で 511 回）でしたので、明らかに両者の間には、非常に大きな差が見られました。この単語が実際に使われていた外在化カードの事例として、撮影役が 2020 年 12 月 12 日に記した「今日は、いつもより作業がスムーズに進んだ。でも、写真は、全然、撮れてないから、授業時間以外に頑張るしかない。」や、監督が 2020 年 12 月 16 日に記した「アニメーターが休みで、作業が思った通りに進まなかつた。次は、絶対、進める。」というものがありました。これらの文面から、制作活動が中盤から後半を迎える時期になっても、明らかに撮影作業がほとんど進んでいない（やるべきことができていない）ことが読み取れます。

このようなネガティブな状況を生み出した背景として、「2. なぜこの順位になったのか」及び「3. なぜこのがんばり度だったか」と関連して、アニメーター役の児童の長期不在の影響を挙げています。例えば、上記の「ない」に関する分析と絡める形で、さらに外在化カードを調べてみると、撮影役が 2020 年 12 月 16 日に記した「アニメーターが、いないから、一枚も撮れない。アニメーターのせいではない、自分達のせいだ。頑張って進めないと終わらない。」や、監督が 2021 年 1 月 27 日に記した「また、アニメーター不在で、背景を、ひたすら描いた。集中して、できなくて、かなり不安になってきた。次から、もっと頑張りたい。」というものがありました。これらの記述内容が端的に示している通りに、アニメーション制作において肝心要となるアニメーター役の児童が、長期間にわたってお休みをしていたことが分かります。

因みに、「アニメーター」という単語を、このグループは 16 回使っており、クラス全体の平均使用回数が 6 回（頻出語句トップ 50 の圏外の全部で 48 回）でしたので、かなり多く使っていただけではなく、上記の事例以外にも、アニメーターの不在という緊急事態に関する文脈の中で度々使われていました。例えば、監督が 2020 年 12 月 23 日に記した「ア

ニメーターが休みのため、撮影ができなかった。でも、背景などを皆で協力してできたのは、良かったと思う。でも、正直、辛かった。」などが残されていました。

「1. 順位とがんばり度の関係」と関連して、自分達のグループのアニメーターが長らく不在となれば、制作活動全体が止まってしまい、計画通りに進まず、アニメーターの代わりに絵を描くにしても、その出来栄えに自信が持てず、さらに他のグループよりも作業進行が明らかに遅いとなれば、このグループのがんばり度の平均 2.643 が、クラス全体の平均 3.138 よりもかなり低い値となってしまった理由としては十分と言えます。

かなり厳しい制作現場の様子を如実に示す外在化カードの事例として、編集役が 2021 年 2 月 8 日に記した「今日は、60 枚に減ってしまって、マジで頑張らないと、いけない。そして、ヤバいと思う。」というものが確かにありました。この外在化カードが記された日付から判断して、制作活動の終盤に至り、出来上がっているフィルムの上映時間がたったの 6 秒となれば、かなり由々しき事態と言えます。

本職によるアニメーション制作であれば、自社内のアニメーターの手が足りないのであれば、直ぐにもフリーランスや国内外の他のスタジオに応援を仰ぐことが一般的に行われていますが、NAKAHARA アニメーションでは、制作活動が進行するにつれて、どのグループも総動員体制となり、猫の手も借りたい状況となりますので、他のグループのアニメーターに助けることを求めること自体、そもそもかなり難しいのが実情です。

そのため、このグループは、何をどうしたらよいのか迷う中で、アニメーターが復帰するまで、ただ月日が過ぎるのを見守ってしまい、残されたメンバー達でアニメーターの代わりに絵を描くことを決断するまでに、時間がかかってしまったため、10 位という鳴かず飛ばずの成績になってしまったというロジックは納得できるものです。

さらに、アニメーターが一生懸命に働いていた制作活動の前半の時期に、仕事にあぶれていたメンバーがいたことを、このグループは、鳴かず飛ばずの順位となった理由の一つとして挙げています。筆者の方でも確認をしてみたところ、確かに撮影役が 2020 年 11 月 20 日に記した「やっぱり仕事が無い。」という外在化カードが残されており、同様に同じ日付に編集役が記した「今日は、編集で、やることが無く。題名を、やってと言われたんですけど、なかなか思いつかないから、家で、やりたいです。」というものも残されていました。このグループも、難易度の高いセル・アニメーションに挑戦したことで、他の役職のメンバー達がアニメーターの手伝いをしようとしても、なかなか行き難いものがあったようです。

また、同じ日付にアニメーターが記した「今日は、たくさん作業が進んだ。撮影は、できなかつたけど、おそらく次あたりに、撮影できると思う。編集が、ヒマそうだったけど、なるべく他の人に作業（自分の）は、させたくない。」という記述も残されていました。この文面から判断する限り、自分の作画スタイルを貫きたいというアニメーターとしての意地が読み取れますが、それだけ他のメンバー達にとっては、意を決してアニメーターの仕事を手伝うにしても、さらに敷居を上げる結果となったことが推察されます。

「4. G 班の特徴」と関連して、自分達の作品が完成しないかもしれないという不安を常に抱えていたこと自体が、このグループの特徴として挙げています。筆者の方でも確認をしたところ、例えば、新たにこのグループに加わった転校生が 2021 年 2 月 8 日に記した外在化カードに「今日は、イラストのことで、話し合いを、しました。まだ決まっていないので、あと 1 時間（35 分？）で、完成させるのは、可能なのか心配です。私は、S さんのイラストで、いいと思います。」というものがありました。

また、グループの指揮官である監督でさえも、ネガティブな気持ちに押し潰されそうになつたことが示されていますが、確かに監督役の児童が 2020 年 11 月 13 日に記した「題名の再検討をして、しっかり話し合えなかった。監督としても、ダメだった。」という外在化カードが見つかりました。この文面から察するに、制作活動の早い時期から、指揮官としての自信を失っていたようです。

このような苦境に陥つたとしても、自分達のアニメーション作品を完成させることができた背景として、NAKAHARA アニメーションの正規の授業時間以外にも、長い期間、早朝や放課後などの時間を使って、制作活動の手を止めなかつたことを挙げています。筆者の方でも確認をしたところ、撮影役が 2021 年 2 月 25 日に記した「一番、遅かったのに、なぜか順調に早く終わつた。ずっと朝、来て、放課後もやつた甲斐があつた。あとは、発表会で見せるだけ（音入れ）。」という外在化カードが確かにありました。このグループは、残業という苦労を身に染みて経験しながらも、そこから少しづつ作業成果を積み重ねて行き、手応えを感じることで、グループとして立ち直り、制作活動を前進させる転機となつたことは間違いないようです。

面白いデータとして、このグループは、5 種類の選択肢の中で突出して一番多く学びのタイプの「2. 自己発見傾向の変化」を 70 回ほど選んでおり、二番目（4. 職業理解の変化:17 回）以下の他の選択肢の数値が極端に少ないことから、アニメーターが不在であつても、ネガティブな状況に押し流されそうになつても、残されたメンバー達が、何か自分達でできることがないかを常に考え続けてきたからこそ（現実には、具体的な行動に移すまでにかなりの時間がかかつたものの）、この数値が伸びたものと推察されます。

例えば、この選択肢が付された外在化カードの事例として、監督が 2020 年 12 月 9 日に記した「大きな進歩だったと思う。アニメーターが、いなくとも、できることはあるから、そこを進めている。今回は、良かった。」や、2020 年 12 月 23 日に記した「アニメーターが、また、いなかつたから、自分達で、できる背景や色々な物を作つたから、次もアニメーターが、いなければ、積極的に描いて行きたい。」というものが見つかりました。

「5. この学習を通して分かつたこと、今後に活かしたいこと」の中で、先ず計画性の必要性を挙げていますが、アニメーターが長期不在という非常事態に陥つたからこそ、このような苦しい事態に対する直接的な対処方法を探し出すだけではなく、同時にその先を見通すための計画性も必要だったことを学んだことは、間違いないはずです。

さらに決断力を挙げていますが、上記の計画性と関連する形で、作品の出来栄えと上映

会での社会的評価を鑑みれば、一日でも早くアニメーターの力を頼れないという厳しい現実を受け入れた上で、残されたメンバー達だけで制作活動を進めるという決断をする必要があったことを学んだのも間違いないはずです。

また、上記の計画性と決断力と関連する形で、このグループは企画発表会の際にも、アニメーション制作の専門家から少なからず厳しい指摘を受けたようですが、その後のアニメーターの不在期間中も含めて、ネガティブな態度を取り続けていても、遅々として撮影作業が進まない現実が変わらないのであれば、ポジティブな態度に切り替える必要があったことを学んだのも納得できる話です。

「おまけ！絶望からなぜ立ち直れたのか」の中で、かなり厳しい状況を開拓できた背景として、上記の転校生が 2021 年 2 月 24 日に記した外在化カードに「今日は、撮影が順調に進んでいたので、いいと思う。背景を描く人、撮影する人、調節をすると人と分担して進めることが、できた。」という記述が確かに残っていました。文字通りに、制作活動の最終盤の時期ですが、それでもメンバー間の協力関係が確立し、それぞれの歯車が噛み合うことで、誰が何をすれば、どのような成果が望めるのかが見えてくることで、一気に撮影枚数を増やすことができたようです。

アニメーション制作において肝心要となるアニメーターが長期間にわたり不在という過酷な状況に置かれ、長きにわたり諦めの状態に陥っていたにも関わらず、最終局面において残されたメンバー達が奮起をして、一気に撮影作業を進めることができたという大逆転劇の様子をつぶさに分析することができたこと自体、ふり返りの事例としての価値が高く、見事なものでした。

## 6年1組H班 順位：18位

### ◇分析結果

#### 「班で気付いたこと」

- セル・アニメーションは難しい。-->絵を描くのと場所が難しかった。
- 絶対に一人は、手が空いていた。-->編集の仕事が少なかった。上手く指示を送れなかつた。

#### 「なぜ 18 位だったのか」

- 協力ができていなかつたし、努力が足りなかつた。
- ネガティブな言葉が多かつた。
- ケンカが多かつた。
- 最後が紙芝居になつていてことです。

#### 「このグループの良さ」

- 他の人の仕事を手伝えていた。
- 約束は守っていた。
- 声かけができていた。
- 支え合っていた。

#### 「このグループの課題」

- 話し合えていなかった。
- 最初は協力ができていなかった。
- 責任感ゼロ。

#### 「一番多かった気持ちのタイプ」

- 1. うれしかった：38回
- 8. 難しかった：27回
- 2. 楽しかった：22回
- 7. つらかった：14回

のことから、私達の班は、協調性のある、前向きな言葉がけをすることを、未来につなげたいです。

#### 個人単位でのふり返り

- ちゃんと人に伝えること。なぜなら、聞く方も大事だけど、伝えないと分からぬから。
- 妥協しないこと。「まあいいや」などは言わない。動画の質が下がるし、チームも崩れる。
- ふり返りを、ちゃんとしていなかった。少し面倒くさいと投げやりになってしまっていた。
- 朝起きること。

#### ◆検証

このグループのふり返りは、本職のアニメーション制作の実情を、まさに再現したような特徴を持っています。セル・アニメーション制作の現場においてよくある話として、原画のキャラクターを描くのが遅れると、それ以降の動画や仕上げの作業工程が、全て止まってしまうというものです。「班で気付いたこと」に関連して、このグループも、粘土を使ったクレイ・アニメーションの代わりに、難易度の高いセル・アニメーションに挑戦したことで、キャラクターや背景画を描く作業に追われ、一方で撮影作業が滞ることで、手が空くメンバーが出てしまったことをふり返っています。制作工程の前半部分で、作業が止まってしまえば、その後の工程を担うメンバーのモチベーションを保つのが難しいことは、容易に想像できます。

筆者の方で確認をしたところ、撮影役が2020年12月2日に記した「絵が追いついてい

ないのが、心配。」や、2020年12月9日に記した「絵が、追いついていない。完成するかが心配でも、皆は、すごく頑張っている。ごめんなさい。」という外在化カードが残されていました。これらの文面からも、想定していた以上にキャラクターの作画に時間がかかり、なかなか撮影作業に入れない状況が分かります。また、撮影作業が本格的に始まった後も、思い通りに作業が進まなかつたようで、撮影役が2021年2月3日に記した「帰り道のシーンが、撮れました。場所が、難しかったです。」や、2021年2月15日に記した「撮るの難しいと思いました、次は、上手く撮る。」という外在化カードが残されていました。

上記の4枚の外在化カードの事例は、どれも撮影役の児童によって書き残されたものですが、この役割だからこそ、撮影に必要とする素材が揃わず、撮影作業自体が大幅に遅れ、撮影が始まったとしても、思い通りに進めることができないもどかしさを痛感したことは間違いないはずです。

セル・アニメーションに挑んだことに伴う作画作業が遅れたことで、手が空いてしまったメンバーがいた事実については、確かに編集役が2020年11月4日に記した「何すれば、いいんだろう（することは分かるけど、できない）？」という外在化カードが残されていました。撮影作業自体が始まらなければ、なかなか編集の仕事が回ってこないのも致し方ありません。因みに、この編集役の児童が、2020年11月13日に記した「絵を描くのが、大変だった（編集なので。）」や、2020年11月18日付けに記した「手首が、死にそう。」という外在化カードも残されており、自分にとって苦手な作画作業であっても、この作業自体が遅れているのであれば、できる限りの協力を試みたことが読み取れます。

「なぜ18位だったか」及び「このグループの課題」に関連して、素材作りが終わらなければ撮影作業を始められず、なかなかグループとして一致団結して取り組めなかったからこそ、外在化カードの中にネガティブな単語が多かったことを挙げています。残念ながら具体的なデータが示されていませんでしたので、筆者の方で少し探ってみたところ、このグループの頻出語句トップ50の中に、例えば、特に否定的な文脈において物事の事象の大さきを比較する際に使われることが多い「大変」（5回）が入っていました。また、この単語が実際に使われていた外在化カードの事例として、撮影役が2020年11月13日に記した「絵を描くのは、大変だった。」や、2021年2月18日に記した「走馬灯を作ることに、なりました。大変です。」などが残していました。

低い社会的評価に甘んじた理由として、全体として努力が足りなかつたことを挙げていますが、例えば、撮影役が2021年2月27日に記した「1組が、上位にいないことに、ビックリしています。クラスで最下位だったけれど、正直、この班には、勝てるかなと思っていたのですが、負けましたね。やはり努力が足りなかつたようです。」という外在化カードが残していました。

低い社会的評価となってしまった理由の中に、このグループの作品の展開の仕方として、アニメーション（動画）ではなく紙芝居（静止画）になっていた部分があつた点も挙げています。例えば、上映会において、この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中に、「少し惜しいのは、ももがなぜ鈴音の家に行ったのかが分かりにくかったことです。」というものが残されていました。この文脈から判断する限り、場面展開の重要なシーンにおいて、何がそこで起きているのかを、観客が十分に理解できる形で表現し切れていたなかった、あるいはそれだけの映像表現になっていたかったようです。

「このグループの課題」に関連して、グループ内での意思の疎通が十分に図れていなかつたことを端的に示すデータとして、筆者の方で少し探ってみたところ、例えば、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、5種類の選択肢の中で最も少ない8回しか選んでおらず、クラス全体の平均選択回数32.75回（全部で262回）と比べても、その差が大きく開いていました。

また、責任感が無かつたことを裏付けるデータとして、例えば、このグループは、学びのタイプの「4. 職業理解の変化」を11回選んでいるのに対して、クラス全体の平均選択回数は31.25回（全部で250回）となっており、責任ある仕事としてアニメーション制作に取り組む意識が薄かつたことが挙げられます。

一方で、このグループは、「頑張る」という単語を32回使っており、クラス全体の平均使用回数26.75回（全部で214回）と比べても、明らかに多い値となっていました。その内訳として、アニメーター役の児童が18回使っており、明らかに同役職に多くの仕事が任されていたことが読み取れます。この単語が含まれる実際にアニメーターが記した外在化カードの事例として、2021年1月27日付けの「最近は、朝に早く來るので、少し進みました。この調子で、頑張りたいです。」や、2021年2月8日付けの「もう直ぐNAKAHARAアニメーションが、最後なので、気を引き締めて頑張ります。」などが残されていました。これらの文面から、アニメーション制作の要のポジションとして、一生懸命に制作活動に励んでいたことが読み取れます。

「このグループの良さ」と関連して、作画作業の遅れによって制作活動が思い通りに進められなかつた一方で、作画作業に奮闘するアニメーターを手助けしたことを示すデータとして、筆者の方で少し探してみたところ、アニメーター自身が2020年11月18日に記した「絵コンテや、皆で色塗りを頑張ってできたので、良かった。」や、2020年11月20日に記した「皆、すごく頑張っていたので、私も頑張らないとなと思いました。」という外在化カードが残されていました。

また、期限内に自分達の作品を提出することができた時点で、責任ある仕事としてアニメーション制作を全うできたことは、言うまでもありません。さらに、撮影役が2020年10月22日に記した外在化カードとして、「久しぶりに、ちゃんとした話し合いをした。嬉しかった。」というものが残されていました。この文面から判断する限り、切羽詰まった状況に応じる形で、メンバー間で声を掛け合うことで、グループとして意思の疎通を図ろうとしたことが読み取れます。

気持ちのタイプについては、確かにこのグループは「1. うれしかった」を38回ほど選んでおり、8種類の選択肢の中で最も多く選んでいました。クラス全体の平均選択回数16.75

回（全部で 134 回）と比べても、かなり多いと言えます。この選択肢が付された外在化カードの事例として、監督が 2020 年 11 月 13 日に記した「スタッフ・ロールを書いたから、オープニングを書きたい。」や、編集役が 2021 年 2 月 8 日に記した「オープニングとエンディングを長くした。現在、1300 分の 710.」などが残されていました。これらの事例から、一つ一つの作業が完了し、制作活動が少しでも前進した際に、喜びを感じていたものと推察されます。

NAKAHARA アニメーションの初年度以降も、これまでにセル・アニメーションに挑戦するグループが少數ながらありましたが、その度に、エベレストの登頂に無装備で小学生が挑むぐらいセル・アニメーションは難しいと伝えてきました。今回も、改めてセル・アニメーションが、極めて難しい挑戦であることを、このグループのふり返りの成果が如実に物語ることになりました。

## 6 年 2 組 A 班 順位：2 位

### ◇分析結果

#### 「がんばり度」

- このグループのがんばり度の平均値は 3.12 で、クラスの平均値 3.419 より少し低かったので、皆、がんばり度を厳しく付けていたことが分かった。

#### 「A 班の特徴」

- 「次」という言葉を、6 年 2 組の平均では 27.5 回に対して、A 班は 47 回も使っている。このことから、色々な失敗した時に、次回に活かすことができていた。

#### 「なぜこの順位になれたのか？」

- 理由は、三学期の最後になるにつれ、危機感を持って取り組む（行動する）ことができたから。その根拠として、2021 年 1 月 26 日から外在化カードで「ふざける」という言葉が使われていないからです。なので、2021 年 1 月 26 日以降は、集中してできていたということが分かります。
- その根拠として、「協力」や「チームワーク」という言葉が 10 回以上使われており、その例として、編集役が 2021 年 2 月 16 日に記した「かなりチームワークが、できて、たくさん進めることが、できた。」という外在化カードがありました。また、編集役が 2021 年 2 月 25 日に記した「ついに完成。自分の仕事は、完璧に、できなかつたけど、全員で協力して、やれた。」という外在化カードもありました。

#### 「では、なぜ 1 位を取れなかつたのか？」

- 気持ちのタイプの「8. 難しかつた」を調べてみたところ、下記の通りとなつた。

おふざけ：15回

撮影：9回

話し合い：7回

お絵描き：2回

- このことから、最初の方は、ふざけていて、なかなか進めることができず、それにより1位を取れるような作品にはならなかった。

「アニメーションで学んだこと」

監督：アニメーションで、表現力、粘り強さを習得したので、それを将来に活かして行きたいです。

助監督：私は、皆の意見を取り入れる力を学びました。ストーリーとかを考える時に、ケンカとかをしてしまったので、それを将来に活かしたいです。

編集：僕は、協力することを学びました。これからも、皆で協力して色々なことをこなししたいです。

撮影：今回のアニメーションで、期日までに協力して完成させる力が高まった。これからに活かして行きたいです。

アニメーター：アニメーションで、協力と団結力と諦めない心が大切だと学びました。この3つを中学でも活かしたいと思います。

#### ◆検証

このグループのふり返りは、自分達の制作活動が大きく変化した時期を「ふざける」という単語を中心にして分析を行った点が、大変にユニークなものとなっています。「なぜこの順位になれたのか」と関連して、筆者の方でも改めて確認をしたところ、このグループは、「ふざける」という単語を8回使っていましたが、確かに2021年1月26日を最後に、それ以降の外在化カードの中には、一度もこの単語が使われていませんでした。この時期を境にして、グループのメンバー全員が集中して制作活動に取り組むことができたことで、上映会において高い順位につながったことは、間違いないようです。

因みに、この単語が含まれる外在化カードの事例としては、編集役が2020年11月19日に記した「全然、ふざけてばっかで、進まなかつた。休み時間にも、考えなければ。」や、撮影役が2021年1月26日に記した「最初の方は、テキパキ役割分担して、やれたけど、後半は、ふざけてしまつて、集中できなかつた。」などが残されていました。これらの文面から、個々のメンバーの中で、やるべき仕事をしっかりと行えない時があったことが分かります。

上記の「ふざける」に関する分析とつながる形で、このグループは、制作活動が後半戦

に入るについて、期日までに作品を完成できないかもしれないという危機感を、グループ全体で共有することで、その後、積極的に取り組むことができたと分析しています。筆者の方でも確認をしたところ、このような危機意識が読み取れる助監督が 2020 年 12 月 22 日に記した「あんまり進まなかった。これで最終日に間に合わなそうなので、積極的に中、昼休みを使って、おきたい。」という外在化カードが残されていました。

また、このような危機意識を共有することで、グループ内での協力関係が確立して行ったことを端的に示す「協力」という単語を、このグループは 23 回ほど使っており、クラス全体の平均使用回数 15.25 回（全部で 122 回）よりもかなり多い値となっており、また「チームワーク」という単語も 2 回ほど使っていました。

そして、これらの単語が含まれる外在化カードとして、確かに編集役が 2021 年 2 月 16 日に記した外在化カードとして、「かなりチームワークが、できて、たくさん進めることができた。」というものが残されていました。この文面から、制作活動が終盤を迎える中でグループ全体の団結力が上がり、それに比例して作業成果も上がっていったことが読み取れます。また、撮影役が 2021 年 2 月 25 日に記した「ついに完成。自分の仕事は、完璧に、できなかつたけど、全員で協力して、やれた。」という外在化カードも確かに残されており、グループのメンバー全員で一致団結して制作活動に励むことで、自分達のアニメーション作品を完成させることができたことが分かります。

「がんばり度」と関連して、このグループのがんばり度の平均は 3.12 となっており、確かにクラス全体の平均 3.419 よりも低い値でしたが、その背景として、グループの実態よりも、自己評価が少し低かったと分析しています。筆者の方で、さらに探ってみたところ、このグループは、がんばり度の 5 種類の選択肢の内、「2. 少し足りなかつた」を 32 回と最も多く選んでおり、クラス全体の平均選択回数 15.12 回（全部で 121 回）よりも二倍以上多く選んでいたことが、クラス全体の平均よりも低くい値となる主な要因となっていました。

また、上記の「ふざける」の分析と関連させる形で、グループのメンバーが積極的に制作活動に取り組み始めた 2021 年 1 月 26 日前後で、「2. 少し足りなかつた」の選択回数を比較してみたところ、同日以前が 29 回、以後が 3 回となっており、制作活動の回数がそれぞれ異なりますので単純な比較はできませんが、それでも圧倒的に同日以前に集中していました。そこで、このグループの分析通りに、実態よりも自己評価が低かった部分も含まれていると思いますが、むしろ 2021 年 1 月 26 日以前は、眞面目に制作活動に取り組んでいなかつた実態を、正直に自己評価していた結果とも言えます。

「A 班の特徴」として、たとえ失敗してしまったとしても、次の機会においてその失敗さえも活かそうとしたという文脈で、このグループは、頻出語句トップ 50 の 3 番目で 47 回使った「次」という単語に注目しています。この単語のクラス全体の平均使用回数が 27.50 回（全部で 220 回）でしたので、確かにこのグループの方が多く使っていました。この単語が含まれる外在化カードの事例として、アニメーターが 2020 年 11 月 14 日に記した「今

日、最初の方は、少しふざけていたのですが、後から、ちゃんとできた。改良が、少しでもできたので、良かった。次は、最初から、ちゃんとやりたい。」や、撮影役が 2020 年 12 月 22 日に記した「今回は、あんまり団結できなくて、あまり進まなかった。次は、皆、役割を、はっきり決めて、進んでなかつたら、手伝うように、したい。」というものが残されていました。これらの文面から、次の制作活動の際に、前回の失敗を取り返したいという意思を少なからず持っていたことが読み取れます。

さらに、上記の「ふざける」の分析と関係する形で、このグループの大きな転機となつた 2021 年 1 月 26 日以降の外在化カードの中で、この単語が含まれるものとして、アニメーターが 2021 年 2 月 9 日に記した「今回は、全員は協力し、進めることができた。4 分 1 ぐらいに、なった。366 枚ぐらい撮れたので、次も、スムーズに撮りたい。」や、監督が 2021 年 2 月 16 日に記した「今日は、カメラマンとアニメーターを手伝えた（色塗り、写真を撮ったりした）。目標だった 100 枚、撮れた。次は、200 枚を目標に頑張る（アイディアの提案もした。」というものが残されており、これらの文面から 2021 年 1 月 26 日を境にして、撮影作業が大幅に進展したことが分かります。

「では、なぜ 1 位を取れなかつたのか？」と関連して、このグループ独特の分析方法として、気持ちのタイプの「8. 難しかつた」(54 回) が、どのような状況の中で使われていたのかを表でまとめています。その内訳として、突出して「ふざける」と関係していたことを明らかにすることで、さらに高いレベルでの作品を作り上げることができなかつたという分析は、納得できるものです。この選択肢が付され、なおかつ「ふざける」とも関係した外在化カードの事例として、アニメーターが 2020 年 11 月 19 日に記した「今日は、スムーズには進められなかつた。また、ふざけていたり、したのも、そうだし、案が出なかつたり、したから、次は、アニメーション作り、集中する。」や、監督が 2021 年 1 月 26 日に記した「今日は、最初の方、頑張れたけど、後半は、少しふざけたり、うるさくして、しまつた。あと、少し（どころか）撮影も、遅れた。次は、もっと集中（頑張る）して取り組む。」などが残されていました。

時として、なかなかグループ内での協力関係や結束を固めることができず、やるべき仕事を行わずに遊んでしまつたメンバーが少なからずいたにも関わらず、上映会の際に高い評価を得るグループがたまに現れます。その多くが、制作活動の終盤に差し掛かり、時間的に追い込まれることで、一気にメンバー全員が意思統一をして、怒涛の追い上げを見せることで、これまでの分を挽回するケースが大半を占めています。このグループの場合も、まさにその典型例であることを、上記のふり返りの成果を通じて示しています。

因みに、上映会において、このグループの作品に対するアニメーション制作の専門家のコメントとして、「キャラクターのつくりがとてもよくできていました。表情が豊かで、ウサギやリスのお芝居が分かりやすかったです。ストーリーもシンプルになって素晴らしいと思います。」というものが残されており、怒涛の追い上げが可能となるシンプルな構成のストーリーであったことも、好成績につながつた要因の一つとして推察されます。

6年2組B班 順位：11位

◇分析結果

「なぜ11位だったのか」

- トラブルが、他の班と比べてすごく多くて、アニメーションの制作時間が減ってしまったから。外在化カードにも、「ケンカ」、「トラブル」が11回、「ウザ」が7回と、他の班よりも多くこの3つの言葉が出ていた。
- B班の気持ちのタイプの「1. うれしかった」が、2組のクラス平均より約4回多い。
- B班の学びのタイプの「5. コミュニケーションの変化」が、2組のクラス平均より約12回多い。コミュニケーションが上手く取れていない時もあったが、その後、改善して、コミュニケーションが上手く取れるようになったから、1本のアニメーションを完成させて、11位を取ることができた。例えば、2021年1月19日に、助監督、アニメーター、編集が、「5. コミュニケーションの変化」を感じている。2021年3月1日に、監督、撮影が「5. コミュニケーションの変化」を感じている。

「なぜトラブルが起きたのか」

- 意見が合わなかった。
- 相手の意見を取り入れようとした。
- なかなか制作が進まなくて、焦りが出て来て、皆さんと考えようとした。

「なぜこのがんばり度なのか」

がんばり度：3.057

- トラブルが起きて、制作する時間が少なかった。
- アニメーションを、一部の人しかやっていなかった。アニメーターが2021年12月23日に記した外在化カード「今日は、文集を、やっている人が多くて、2人で、やったけど、2人で、できるところまで、やったので、次も、このペースで行きたい。」

「ここから学んだこと」

- トラブルがあったけど諦めずに、そこからどうするかを考えて、結果的に一本のアニメーションとしてまとめることができたので、途中で諦めずに行動することが大切だと思いました。

◆検証

このグループは、メンバー間での揉め事や諍いが多発し、制作活動を思い通りに進めることができなかつた苦しい実情を、包み隠さずにしっかりと分析しています。グループ内

での合意と勇気がなければ、なかなかできるものではありませんので、このような分析ができたこと自体、評価に値すると言えます。

その上で、「なぜ 11 位だったのか」に関連して、グループ内での苦しい実情を端的に示す根拠として、このグループは、「ケンカ」という単語を 11 回使っていたことを挙げています。この単語のクラス全体の平均使用回数 2.25 回（頻出語句トップ 50 の圏外で全部で 18 回）と比べても、かなり多かったことから、この数字だけでもメンバー間での対立が激しかったことを物語っています。

この単語が含まれる外在化カードの事例として、撮影役が 2020 年 12 月 22 日に記した「よく頑張って、協力できた。ケンカをして、しまった。仲直り、できなかった。」や、監督が 2021 年 3 月 1 日に記した「ケンカとトラブルが多かったのに、4 位は、すげーって思った。O、ペン回しばっかで、ウザかった。最後は、役目を、しっかり、やっていた。T、Y、最初は、寝てばっかりで、意見も言ってなくて、ウザって思った。でも、最後まで、やってくれて、嬉しかった。Y、ケンカもあって、ウザかったけど、最後は、協力できた。」というものが残されていました。これらの文面から、メンバー同士の信頼関係がなかなか築けず、精神的に厳しい制作環境にあったことが容易に想像できます。

また、このグループは、上記の「ケンカ」と直接関係する形で「トラブル」という単語を 11 回ほど使っていたことも挙げていますが、クラス全体での使用回数が 15 回でしたので、その大半をこのグループが占めていたことになります。この単語が含まれる外在化カードの事例として、アニメーターが 2020 年 12 月 22 日に記した「トラブルがあったし、時間も守れなかった。次は、今日のことを踏まえて、取り組みたい。」や、助監督が 2021 年 1 月 19 日に記した「トラブルは、少しあったが、進められた。でも、周りと比べて、遅れていたので、早く進めないと、と思った。」などが残されていました。これらの事例から、グループ内が災難続きだったことが分かります。

さらに、相手を鬱陶しいと思う際に使われることが多い「ウザ」という単語を、このグループは確かに 7 回ほど使っており、クラス全体でもこのグループしかこの単語を使っていませんでした。実際にこの単語が使われていた外在化カードの事例として、編集役が 2021 年 2 月 9 日に記した「今回は、ケンカが無かったけど、T が、ウザかった (H も)。やっと、撮影に入れた。少しズレたりした所があったから、そこは工夫したい。今日できたことを、次回も続けるように、したい。」や、撮影役が 2021 年 3 月 1 日に記した「最初は、やつても、何の意味があるんだと思いました。でも、やっている内に、よく分かってきました。ケンカや色々あったけど、よく学べたと思います。ウザくて、マジで、やりたくない時もあった。でも、T さんが、参加した時は、やるぞーと思いました。もっと、やって欲しかったです。わがままでした。T さんが、仲間を集めて、自分勝手で、ものすごくウザいかつたし、やだったです。」というものが見つかりました。これらの文面から、信頼に基づく十分な協力関係を、メンバーそれぞれが相互に築くことにかなり苦戦したことが分かります。

一方で、それでもグループとして一本の作品を作り上げたという事実が残されているこ

とから、なぜこのような深刻な対立や揉め事が度々起きても、最後まで制作活動を続けることができた理由として、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 34 回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数 22.25 回（全部で 178 回）と比べてもかなり多かった点を挙げています。悲しい話ではありますが、揉め事が多かったからこそグループ内での結束を図るために、メンバー間のコミュニケーションを必要としたという分析は納得できるものです。

また、同選択肢が付された 2021 年 1 月 19 日付けの外在化カードとして、例えはアニメーターが記した「今日は、少しトラブルが、あったけど、前よりは、進めたけど、やっぱり、もう少しペースを上げないとな、と思いました。」というものが確かに残されていました。また、2021 年 3 月 1 日付けの外在化カードとして、編集役が記した「B グループは、仲間割れが、すごく多くて、他のグループより、アニメーション制作の時間が、少なくなって、少し焦った。最初は、男子と女子で意見が分かれて、私と R は、図書館に行って、男子の文句を言っていた。けど、男子は、3 人でアニメーション制作を、していくってくれて、すごく助かった。本番でも、B グループは、仲間割れが、すごく多くて、絶対に終わらないと思った。けど、最後は、皆が協力できた。発表の 3 日前は、200 枚くらいだったのに、Y さんと T さんが、たくさんアニメーションを撮ってくれたから、発表の時には、1000 枚を超えてた。感謝しかない。勿論、「ウザッ」って思った時も、たくさんあったけどね。」というものも、確かに残していました。

筆者の方で、一本の作品を作り上げることができた背景をもう少し探ってみると、このグループは、物事の進み具合を示す「ペース」という単語を 8 回使っており、クラス全体では 10 回しか使っておらず、特に制作活動の後半にあたる 2020 年 12 月 23 日以降からこの単語が使われていました。例えば、この単語が使われていた外在化カードの中に、アニメーターが 2021 年 2 月 9 日に記した「今日は、やっと撮影まで行けたので、次も少しペースを上げて、頑張りたい。」や、助監督が 2021 年 2 月 16 日に記した「前より、結構、進んだが、皆と比べたら、進んでいないので、ペースを上げたい。」というものがありました。苦しい中でも制作活動を前に進めたいという意思が、これらの事例から伝わってきます。

また、気持ちのタイプの「1. うれしかった」を、このグループは 18 回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数 14.12 回（全部で 113 回）と比べて、少し多かったことから、長い制作活動の期間中に揉め事や諍いが起きたとしても、喜びを感じる瞬間があったことは、このグループにとっての救いだったと言えます。実際にこの選択肢が付された外在化カードの事例として、アニメーターが 2020 年 10 月 9 日に記した「今日は、皆、最後まで協力してやれたし、特に大きなトラブルも無くできて、良かったです。やっぱり頑張ってきたので、ものすごく達成感があつて嬉しかったです。」や、2020 年 12 月 2 日に記した「結構、たくさん小物が作れたし、皆、楽しそうで、良かった。」というものが残されていました。これらの文面から判断する限り、揉め事が起きずメンバー間で協力して作業ができた時に、この選択肢が選ばれていたことが推察されます。

「なぜトラブルが起きたのか」に関して、メンバー間で意見を合わせることが難しかった点を挙げています。筆者の方でも確認をしたところ、例えば、企画段階において、アニメーターが 2020 年 11 月 14 日に記した「今日も、男子と女子で別れて、意見を出す感じになったし、あまり皆、やる気が無かった。」や、同じ日に監督が記した「男子に主題を考えてって言ったのに、全然、考えてくれなくて、私達は、主題以外のことを、考えました。」という外在化カードが残されており、これらの文面とこれらの外在化カードが記された日付から判断して、制作活動の早い時期からメンバー間で意見の調整に手間取ったことが読み取れます。

「なぜこののがんばり度なのか」については、このグループのがんばり度の平均は 3.057 となっており、クラス全体の平均 3.419 よりもかなり低い値となっていました。その原因として、上述の通りにケンカやトラブルが多かったために、このような低い値となってしまったのは間違いないはずです。特に、このグループは、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」を 7 回しか選んでおらず、クラス全体の平均選択回数 16.75 回（全部で 134 回）よりもかなり少なかったことが、平均を押し下げることに直結していました。ただ、ケンカや揉め事が起きている真っ只中に、一人だけ全力で仕事に打ち込むことは、なかなかできるものではありません。

また、揉め事や諍いが多かったために、積極的にアニメーション制作に従事するメンバーの数が限られていたことも、低いがんばり度の平均に影響を与えたと分析していますが、その根拠として挙げられたアニメーターが 2021 年 12 月 23 日に記した外在化カードが、確かに残されていました。

実社会において、ほとんどの初仕事の現場では、これまで一度も会ったことがない人達と一緒に働くことの方が普通ですので、それ故に人間関係が上手く行かないことも度々起きます。それでも、責任感を持って諦めずにしっかりと仕事の成果を出すことで、社会人として認められて行くものです。このような仕事が持つ厳しい現実を、このグループは臆せずに明らかにできたこと自体、貴重なふり返りの事例の一つと言えます。

## 6 年 2 組 C 班 順位：7 位

### ◇分析結果

「なぜ 7 位になったのか」

- 同じ場面がたくさんあって、面白みが無かったから。

「なぜがんばり度が全体より高い？」

- 小物をたくさん使っていて、位置を揃えるのが大変だったから。

「C 班の特徴」

- 気持ちのタイプから、「2. 楽しかった」(34回)と「3. 面白かった」(30回)が多かった。
- > 班の中で「8. 難しかった」(29回)より「2. 楽しかった」(34回)や「3. 面白かった」(30回)の方が多いのは、トラブルが1回も無く、細かい動きをあまり付けなくて、難しいことが少なかったから。
- 「5. コミュニケーションの変化」(15回)が、平均(クラス20回以上)より少ない。--> ケンカやトラブルが無かったから。「平和」という言葉が使われているから。2021年3月1日に編集と撮影が書いている。
- カメラ関係の言葉(「カメラ」や「撮影」)を多く使っている(66回)。--> 理由は、カメラの調整に苦戦したから。
- 「次」という言葉が多い(57回)。--> 理由は、反省を次に活かそうとしたから。

「どうしたら6位以内に入れた?」

- 面白い小ネタなどを入れる(ワカメが躍るとか)。
- 動き、表情を詳しく。
- ドアが開けられるようにする。
- 背景を動かす(魚)など。

「学んだこと、活かしたいこと」

監督: カメラの調節に苦戦しましたが、他の班の人にアドバイスを受けて、撮影スピードを上げることができました。なので、中学生になっても、他の班の意見を取り入れて、協力したいです。

助監督: 登場人物が、何を考えているのか分からぬことが、何度かありました。次に、このような機会があれば、人物の表情をもっと豊かにしたり、動きに細かい動作を付けたいです。

アニメーター: 僕が学んだことは、背景とか細かい所まで作れば、よりクオリティーが増して、いいということが学べました。なので、次やる時が来たら、クオリティーを出したい。

撮影: 僕が大切だと思ったことは、背景の変化や動きを加えて、より完成度が高く感じると思いました。次も、このような機会があれば、背景の工夫をしたいです。

編集: 僕が学んだことは、キャラクターの行動を細かく分かり易くすることです。次に、同じような機会があれば、もっと細かくしたいです。

## ◆検証

このグループは、上映会の人気投票で7位となり、6位入賞の惜しくも一歩手前となってしまった理由を、SAKANAシステム上にあるデータから的確に探し出しています。24グループ中7位であれば、全体から見れば、決して低い順位ではなく、文字通りにあと一つ

順位が上がれば 6 位入賞というポジションですが、一段上に上がれなかつた理由を探ろうとしたこと自体が、このグループの分析の特徴と言えます。

「なぜがんばり度が全体より高い？」に関連して、このグループのがんばり度は 3.51 となつており、クラス全体の平均 3.419 よりも、若干、高い値となつていました。その背景として、作品内に登場する小物を数多く作成し、またそれらを撮影する際に、背景との位置関係を調節する手間がかかつたため、少なからず奮闘する必要があつたと分析しています。筆者の方でもう少し調べたところ、例えば、がんばり度の 5 種類の選択肢の内、中央値よりも一つ上の「4. よくがんばった」が付された外在化カードの事例として、助監督が 2020 年 12 月 23 日に記した「小物作りは、終わらせることができた。カメラは、合わせるのが大変で、初めしか撮れなかつた。次は、上手く立てられるカメラの台を用意したい。そうすれば、長く撮れると思う。」などが残されていました。この文面から、カメラを特定の位置に設置した上で撮影作業に手間取つたことが読み取れます。

「C 班の特徴」と関連して、このグループは、確かに気持ちのタイプの「2. 楽しかつた」を 34 回選んでおり、クラス全体の平均選択回数 28.88 回（全部で 231 回）よりも、多い値となつていました。また、このグループは、「3. 面白かつた」を 30 回選んでおり、クラス全体の平均選択回数 23.75 回（全部で 190 回）よりも、こちらも多い値となつていました。一方で、「8. 難しかつた」を 29 回選んでいるのに対して、クラス全体の平均選択回数が 36 回（全部で 288 回）だったことから、グループ内の雰囲気は良かったものの、例えば、キャラクターの表情や動きにもう少し工夫を加えるなど、作品の中身をより面白いものにして行く挑戦を怠つたことが、6 位入賞を果たせなかつた主な要因とする分析は、納得できるものです。

因みに、「2. 楽しかつた」の選択肢が付された外在化カードの事例として、助監督が 2021 年 1 月 19 日に記した「今日の目当ては、協力して、スムーズに撮影を進めよう、ゴールは、物語を撮つてゐる、ことでした。役割を交代しながら、皆で協力できました。撮影も、大分、進みました。課題は、時間が過ぎるのが早いことなので、次は、ゆっくり進めたいです。」や、編集役が 2021 年 2 月 16 日に記した「今回は、200 枚ぐらい進められた。皆も仲良く協力していたイメージがあり、かなりいいと思う。」などが、残されていました。これらの文面からも、後述する「5. コミュニケーションの変化」に関する分析と呼応する形で、メンバー間の強い信頼関係を土台にしながら、和氣あいあいと作業を進めていたことが分かります。

また、「3. 面白かつた」の選択肢が付された外在化カードの事例として、アニメーターが 2020 年 12 月 22 日に記した「背景を作れたから、次は、もっとリアル感を出して、カメを描きたい。」や、助監督が 2021 年 2 月 9 日に記した「目当ての続き、スムーズに撮影。ゴールは、決めてなかつた。ゴミの位置を合わせるのを苦労した。カメラが、割とズレずに、スムーズに撮れた。次も、カメラに気を付けて撮る。」などが残されていました。これらの事例から、メンバーのそれぞれが、意欲的に素材作りや撮影作業に取り組んでいたことが

読み取れます。

さらに、「8. 難しかった」の選択肢が付された外在化カードの事例として、撮影役が 2020 年 12 月 10 日に記した「今回は、道具の準備をしたり、カメラを撮る工夫を考えた。次は、この工夫を次に活かして行きたい。」や、2020 年 12 月 23 日に記した「今回は、アニメーション作りが終わり、撮影に入れた。角度の調整が難しかったが、初めを撮り終えた。」というものが残されていました。これらの文面からも、撮影作業に際して撮り方に工夫を凝らすなどの奮闘をしていたことが分かります。

上記と関連する形で、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 15 回選んでいるのに対して、クラス全体の平均選択回数は 22.25 回（全部で 178 回）でしたので、このグループの方が確かに少ない値となっていました。その背景として、グループ内のメンバー同士の関係が良好で、揉め事や諍いが全く無かったからこそ、敢えてこの選択肢を選ばなかったと分析しています。そのことを裏付けるデータとして、この選択肢が付され、グループ内の雰囲気が良かったことを端的に示す「平和」という単語が使われている外在化カードが残されていたことを挙げています。

改めて、筆者の方でも確認をしたところ、確かに撮影役が 2021 年 3 月 1 日に記した「良かったこと。カメラやアニメーターの仕事を、皆で協力して取り組み、楽しく作られたこと。平和に、ダメなことは、ダメと自分で、しっかり判断したこと。悪かったこと。手伝うことが、無くなった時に、撮影していたが、少し話したり、ボーとして、しまったこと。相手のやっていることが、ダメだと言ってしまったり、尊重できなかった。友達。I 君。他の役割もサボらずに、していた。監督さん。指導を、しっかりして、分かり易く説明して、動き易かった。」という外在化カードが残されていました。また、同日に編集役が記した「僕は、今までのアニメーションを通して思ったことは、協力が必要だと思いました。C チームでは、協力して、できたので、早くできて、良かったです。ケンカが無く、平和に楽しく進められました。」という外在化カードも見つかりました。これらの事例から、敢えて頻繁に意思の疎通をする必要が無いぐらいメンバー間の信頼関係が厚く、穏やかな制作環境の中で仕事に励むことができたことは間違いないようです。

一方で、このグループは、頻出語句トップ 50 に入る形で「撮る」(25 回)、「カメラ」(25 回)、そして「撮影」(16 回)など、撮影作業に関わる単語を多く使っていたことから（これらの単語の合計は確かに 66 回でした）、それだけ撮影作業に苦戦したと分析しています。因みに、各単語のクラス全体の平均使用回数は、「撮る」(8.25 回、全部で 66 回)、「カメラ」(5.12 回、全部で 41 回)、「撮影」(12.50 回、全部で 100 回) でしたので、どの単語に関しても、明らかにこのグループの方が多く使っていました。

これらの単語が含まれており撮影作業に苦戦や奮闘した様子が記されている外在化カードの事例として、監督が 2020 年 12 月 23 日に記した「やっぱり、カメラの調節が難しかった。台も使ったけど、上手く撮れなかった。次は、調節の時間を速くして、撮影時間を長く取りたい。」や、監督が 2021 年 2 月 16 日に記した「ゴール、1 分、行こう。目当て、協

力して頑張ろう。200枚くらい撮ることが、できたので、良かったです。また、よいカメラの位置を見つけられたので、良かったです。」というものが残されていました。

さらに、撮影作業に対して、このグループが並々ならぬこだわりを見せていましたデータとして、筆者の方でもう少し調べてみたところ、このグループは、「工夫」という単語を14回使っており、クラス全体の平均使用回数3.875回（全部でトップ50の圏外で31回）と比べて、かなり多く使っていました。この単語が含まれる外在化カードの事例として、撮影役が2020年10月2日に記した「今日は、カメラのアングルを、一つ一つ工夫して調整するのが難しいことが分かりました。これからは、カメラのアングルを上手く調整できるように、土台などを下に敷いて、固定して、いい作品を作りたいです。」や、2021年1月19日に記した「初めと終わりを撮った。角度を工夫して撮ることが、できた。次は、奇麗に撮る工夫も、して行きたい。」などありました。これらの事例から判断して、ロケット物語の段階から撮影の仕方に関して工夫を重ねていたことが分かります。

撮影作業を含めた制作活動全般において、常に改善を求めていたさらなる証拠として、このグループは、「次」という単語に注目をしています。同単語をこのグループは、57回ほど使っており、クラス全体の平均使用回数27.50回（全部で220回）よりも、二倍以上多く使っていました。毎回の制作活動において学んだことや反省したことを、次の活動において活かそうという意思がグループ全体にあったからこそ、この単語を多く使ったところのグループは分析しています。

実際にこの単語が使われている外在化カードの事例として、アニメーターが2020年10月9日に記した「エンドロールが最後まで終わらなくて、もし社会だったらクビだと思った。この反省を活かして、次は頑張りたい。」などが見つかりました。この事例が記された日付と文面から判断して、ロケット物語の作品を制作した際に、時間内に最後まで完成できなかつた悔しい経験を、本番の制作活動では活かそうという強い意思が読み取れます。また、助監督が2020年12月22日に記した「監督が、皆に仕事をくれたから、ヒマになることなく、仕事を、淡々とこなせた。時間を忘れる程、集中していたので、良かったと思う。次も、時間を見ながら、アニメーションを進められるように、したい。」というものも見つかりました。この文面から、メンバー全員が集中して取り組める環境を、監督が率先して整え、その状態を次の活動においても、さらに続けて行きたいという願いが読み取れます。

「なぜ7位になったのか」及び「どうしたら6位以内に入れた？」に関連して、上映会にて披露された他のグループの作品と比べた上で、自分達の作品の課題点が示されていますが、上記の分析と呼応する形で、自分達の作品にはまだ多くの工夫を加える余地があつたと詳細に分析しています。これらの分析を冷静にグループとして行えたこと自体、見事と言えます。

また、個人レベルでのふり返りにおいて、アニメーターが記した「僕が学んだことは、背景とか細かい所まで作れば、よりクオリティーが増して、いいということが学べました。

なので、次やる時が来たら、クオリティーを出したい。」や、撮影役が記した「僕が大切だと思ったことは、背景の変化や動きを加えて、より完成度が高く感じると思いました。次も、このようなことがあれば、背景の工夫をしたいです。」の文面からも、さらなる工夫や改善を目指したかったことが読み取れます。

グループとしての協働作業は、ケンカなどのトラブルも無く、毎回のふり返りを通じて、理想的なまでに円滑に進めることができたにも関わらず、肝心のアニメーション作品の内容に関しては、撮影作業にかなりのこだわりを見せたとしても、いま一つ観客を魅了するものではなかったため、上映会において極めて惜しい結果につながってしまったというこのグループの分析は、真面目に仕事に取り組むことが、それに比例して一直線に成果や実績（社会的な高評価を含む）には、必ずしも結び付かないというクリエイティブな仕事が抱えるジレンマや難しさを如実に表すものとなりました。

## 6年2組D班 順位：19位

### ◇分析結果

#### 「班の特徴」

- 「頑張る」、「する」が多く使われている。理由：「次も頑張る」、「次は～する」と使われているので、他の班と比べてふり返りの力があった。
- しゃべる人が多くて、あまり進められなかつた。理由：仕事が無くなり、自分のやるべきことが終わると、雑談してしまうことが多かつた。
- 仕事の意識は、ちゃんとしている。理由：雑談して遅れたところを、取り戻そうとしているから。

#### 「良かったところと悪かったところ」

- 良かったところは、グループとクラスで比べた時、「枚」という言葉が、クラスの平均より多かつたから、期限に間に合わせようとして、枚数を気にしながら撮影できていた。
- 例えば、監督が2021年2月25日に記した「今日は、717枚まで終わった。目標は、800枚なので、頑張りたいです。残り83枚。」などが挙げられる。
- 悪かったところは、イラストに時間をかけてしまって、他の人達の仕事が無かつたところと、しゃべってしまうことが多く、上手く進められなかつたところなので、皆に仕事を持てるようにしたり、しゃべらず集中してやるべきだった。

#### 「順位とがんばり度の関係」

- 順位は、19位だったけど、がんばり度は、約3.6だった。
- 順位が低かつたにも関わらず、クラス平均よりやや高かつた理由として、最初の方は雑談をしていたが、上記の通りにふり返りを通じて、次の活動では頑張ることができたため、

がんばり度が高くなつた。ただ、最初の方で雑談をしていた結果、後に大変なことが多くあり、順位が低くなつてしまつた。

- また、イラストをすごく頑張ったけど、アニメーションとしては、上手くできなかつたことが挙げられる。
- 例えは、助監督が 2020 年 12 月 23 日に記した「今日は、周りの絵を描いた。カメラまで行ってないから、遅れてると思った。」などの外在化カードが残つてゐる。

### 「学んだこと、活かしたいこと」

監督：締め切りが近づくにつれて、忙しくなつて行つたので、ちゃんと見通しを持ち、早目に行動することが大切だと思った。

助監督：学んだことは、目標を決めてやれば、完成できることです。理由は、今回、良かったところに書いてあるけど、枚数を決めてやつたから終わつたと思ったからです。

アニメーター：学んだことは、チームと協力して最後までやり遂げることが大切だつて分かりました。あと、友達と協力してアニメーションを作るのが楽しいということが分かりました。活かせることは、協力して作ると早く終わる。きちんと話し合い、決めることが大切。

撮影：学んだことは、協力ということです。協力しないで話してしまつて、早く進まなかつたから、協力をもつとしていれば、もっと良くなつたと思った。

編集：学んだことは、期限などに間に合わせるために、自分の仕事が無くても、自分で仕事を見つけることが大切だと思いました。

### ◆検証

このグループは、キャラクターを絵で描くというセル・アニメーション制作に挑戦したことで、作画作業と撮影作業を同時に進めようとした結果、絵を描く作業が遅れれば、撮影作業も止まつてしまい、仕事が無くヒマとなるメンバーが多く出ることで、雑談などの生産性の低い活動が増えてしまつたという分析を行つており、クリエイティブな仕事を計画的に進めることの難しさを証明しています。

先ず、「班の特徴」と関連して、このグループは、毎回の制作活動において、その都度しつかりとふり返りを行えていたと分析しており、その根拠として、頻出語句トップ 50 に入っている「する」(74 回)、及び「頑張る」(18 回) の 2 つの単語に挙げています。「する」という単語は、汎用性が非常に高いため、容易には分析がし難い面がありますので、代わりに物事の進行の先を示す「次」(23 回) を絡める形で、筆者の方でもこれらの単語が含まれる外在化カードを確認したところ、例えは、アニメーターが 2020 年 10 月 7 日に記した「今日は、背景を自分で作つてみて、難しくて、でも楽しかつたです。次は、背景じゃなく撮影なので、皆と協力して、良い作品を作れたら、いいなあと思っています。次も頑張りたいです。」や、監督が 2021 年 2 月 9 日に記した「どうやって場面を表すかを考えるの

を、頑張った。次は、もう少しハイペースで行きたい。」などが残されていました。これらの文脈から、確かに制作活動の期間中に、少しでもより良い作品にするためのふり返りを行っていたことが読み取れます。

因みに、これらの単語のクラス全体の平均使用回数は、「する」が 62.25 回（全部で 498 回）、「頑張る」が 14.62 回（全部で 117 回）、「次」が 27.50 回（全部で 220 回）でしたので、確かに「する」と「頑張る」という単語については、クラス全体の平均使用回数よりも多いものでした。

また、このグループは、「しゃべる」という単語を 12 回使っており、クラス全体で 15 回しか使っていないことから、そのほとんどをこのグループが占めていたことになります。この単語が実際に使われていた外在化カードの事例として、撮影役が 2020 年 10 月 9 日に記した「今日は、効果音のやり方を学んで、でも内容を作っていたので、効果音を付けることができなかった。僕の班は、少ししゃべってしまっていた。」や、助監督が 2020 年 12 月 22 日に記した「今日は、周りの絵を描いた。しかし、そこまで進まなかった。しゃべってたからだと思ったから、直したい。」などが残されていました。これらの文面からも、制作活動の現場では、雑談が多くなったことが分かります。

「良かったところと悪かったところ」に関連して、筆者の方で少し探ってみたところ、このグループは、「集中」という単語を 8 回使っており、クラス全体の平均使用回数 5.50 回（全部で 44 回）よりも多く、上記の「しゃべる」の分析とつながる形で、雑談が多くなったからこそ、その後の制作活動において、集中して取り組むことの大切さを学んだことは間違いないようです。この単語が実際に使われていた外在化カードの事例として、編集役が 2020 年 10 月 9 日に記した「今日は、しゃべることが多かったから、次は集中したい。」や、2021 年 3 月 1 日に記した「最初は、皆、いらない、しゃべりなど、していたけど、皆が、やらないと、ということになり、しっかり絵を描いたり、できたりし、いらない、しゃべりなども無く、皆、集中して、やることが、できた。自分も、最初は、参加できなかつたけど、集中できるようになった。最初、ふざけていたのが、後悔した。もっと、しっかりやっていれば、もっといい作品に、なれたなーと思った。」というものがありました。これらの文面から、要らぬ雑談をすることで制作活動全体が停滞してしまったため、集中して仕事に取り組む必要があることを、身をもって学んだことが読み取れます。

また、このグループは、毎回の撮影作業の成果を端的に表す「枚」という単語を 16 回ほど使っていた点に注目をしています。この単語のクラス全体の平均使用回数 10.50 回（全部で 84 回）と比べても明らかに多い値でしたので、「班の特徴」とも関連する形で、雑談が多く制作活動が滞っていた分だけ、作品の提出期限を意識しながら撮影作業をしていましたと分析しています。そのことを示す外在化カードの事例として、助監督が 2021 年 2 月 25 日に記した「今日は、717 枚まで終わった。目標は、800 枚なので、頑張りたいです。残り 83 枚。」という外在化カードも確かに残されていました。同様に、編集役が 2021 年 2 月 18 日に記した「余計なしゃべりを無くして、100 枚以上、今日だけで撮ることが、できた。」

などの外在化カードも見つかりました。

イラストの作成に時間がかかってしまったことに関連して、筆者の方でもう少し探ってみたところ、このグループは、気持ちのタイプの「8. 難しかった」を 77 回選んでおり、クラス全体の平均選択回数 36 回（全部で 288 回）よりも圧倒的に多い値となっていました。実際にこの選択肢が付された外在化カードの事例として、助監督が 2020 年 12 月 10 日に記した「今日から、絵を描くことになった。教室なので、自分は、壁、担当だが、意外と難しかった。次の時間では、壁（黒板）を描き終わるところまで行きたい。」や、アニメーターが 2021 年 2 月 25 日に記した「今日は、やっと 700 枚、行きました。良かった。アニメーターのイラストが、大変過ぎて、辛かった。でも、よく頑張れた自分。すごい。」などが残されていました。これらの文面からも、背景画やキャラクターなどの素材作りに相当の時間と労力をかけていたことが読み取れます。

さらに、「仕事」という単語を、このグループは 15 回ほど使っており、クラス全体の平均使用回数 6 回（全部で 48 回）よりもかなり多かった点が挙げられます。実際にこの単語が使われていた外在化カードとして、監督が 2021 年 1 月 19 日に記した「仕事を振るのが難しい。カメラが無くて、撮影することが、できなかつたので、次は、撮影に進みたい。」や、助監督が 2021 年 2 月 9 日に記した「今日は、仕事が、あまり無かつた。次は、自分で仕事を見つけて行きたい。」というものが残されていました。これらの文面からも、素材作りや作画作業が難航する中で、仕事の采配や作業量の分担が、グループ内でなかなか上手く行えていなかったことが容易に想像できます。

このグループは、上述の通りに素材作りや作画作業に対して、かなりの力を入れて取り組んだものの、アニメーションとしての出来栄えに課題があったと分析しています。例えば、上映会の際に、このグループの作品に対するアニメーション制作の専門家からのコメントの中に、「キャラクターや教室の背景などがとても細かくて、頑張った様子が良く分かりました。難しいストーリーでしたが、キャラクターの見せ方を工夫することでうまく表現できていたと思います。少し残念だったのは、転校生が席で泣いているところで、泣いているように見えなかつたことです。」というものが残されていました。専門家の視点から見ても、キャラクターや背景画を描いたイラスト（静止画）の出来栄えが良かった一方で、キャラクターに演技をさせるアニメーション（動画）の部分に、少なからず課題があつたことは間違いないようです。

「順位とがんばり度の関係」と関連して、このグループのがんばり度の平均は、3.617 となっており、クラス全体の平均 3.419 よりも高い値となっていた背景として、上述の通りに雑談をしたとしても、適宜、ふり返りを行っていたことが、がんばり度の上昇につながつたと分析しています。一方で、雑談ができるほどヒマを持て余すメンバーを出してしまい、仕事の配分が上手く行かなかつたことが、結局、上映会での低い社会的評価につながつたとする分析は納得できるものです。このような分析を裏付ける事例として挙げられた外在化カードも、確かに残されていました。

制作工程の上流で作業が滞ってしまうと、下流の工程に少なからず影響を与えててしまうことは、本業のアニメーション制作の現場でも実際に起きていることですが、このグループのふり返りは、本職の人達が直面する厳しい現実を、実体験を通じて如実に分析した貴重な事例と言えます。

## 6年2組E班 順位：20位

### ◇分析結果

#### 「特徴」

- がんばり度：3.0
- 気持ちのタイプの「3. 面白かった」：44回と一番多かった。
- 学びのタイプの「3. 役割把握・認識の変化」：8回と一番多かった。

#### 「がんばり度と順位」

- がんばり度の平均が3.0に対して、順位が低かったことから、上記の「3. 面白かった」と関連して、このグループはふり返りが甘く、自分達に甘い外在化カードを書き続けていた。
- このグループは制作活動の前半は、全く協力せず、ケンカに至るところまで行ってしまった。一方で、ふり返りも甘く、甘ったるい判断だったから、このような順位となってしまった。
- 初のケンカとして、撮影役が記した2020年12月2日付け外在化カード「Nが、Tを殴って、Tが俺を殴ったから、すごく痛い。」が残っている。
- アニメーターが記した2020年12月2日付け外在化カードとして、「これは、私の視点からだけど、違うグループの人が、邪魔しに来るし、チーム内でケンカもするし、なぜ、他のチームが来ているか、分からぬいし、そもそも、チーム内でケンカがあつても、静かにしてって言っても、誰も聞かなかつたので、協力できて、いなかつた。」というのが残っている。
- これらの文章から、ケンカが起きてしまったこと、一人一人が自分のことしか考えていなかったことが課題だということが分かる。

#### 「ケンカを通して」

- 「自分から協力しようという姿勢が足りなかつた」ということが分かった。-->そこから、撮影を始めた。
- 課題が見つかっても関わらず、「協力」しようとする人は少なかつた。-->その時をふり返り、監督としては「撮影の手伝いを全員に呼びかけても、誰も協力してくれない。このままだと絶対に完成しない。」と思った。

- この後、監督が間一髪を入れて、無理やりではあるが、ほとんどは協力姿勢を見せてくれた。
- その後は、撮影方法を変えて、順調に進めることができた。よって、撮影枚数は 1285 枚。
- 最初は、81 枚で止まっていた私達には、とても嬉しいことだった。

### 「感想」

- ケンカとかあって、結果は 20 位だったけど、班で楽しくできたのが良かった。次、このような時があったら、協力するという失敗を活かして頑張る。

### ◆検証

このグループのふり返りについては、なかなかグループとしてまとまることができず、ケンカや揉め事が度々起きてしまった内情を、臆せずにしっかりとふり返っている点に特徴があります。このようなグループの実情に基づくふり返りは、このグループに属しているメンバーだからこそできるものであり、筆者を含めた外部の人間には、なかなか難しいものです。

「特徴」及び「感想」に関連して、このグループは、気持ちタイプの「3. 面白かった」を 44 回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数は 23.75 回（全部で 190 回）でしたので、このグループの方が、かなり多く選んでいたことになります。その背景として、グループとしてはケンカや諍いが多かったとしても、個々の作業において、それぞれのメンバーが充実感を持って取り組んでいたことが推察されます。例えば、この選択肢が付された外在化カードの事例として、編集役が 2020 年 12 月 10 日に記した「今日は、学校を作って、設計図が、できたので、頑張りたいです。」や、助監督が 2021 年 1 月 19 日に記した「今日は、木を作ったので、次は、もっとやりたい。」などが残されていました。これらの文面から、素材作りなどの作業に対して、やりがいを感じていたメンバーが少なからずいたことが読み取れます。

また、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 8 回ほど選んでおり、5 種類の選択肢の中で最も多く選んでいたのは確かです。ただ、他のグループと比べて学びのタイプの選択回数自体がこのグループは極端に少なく、さらに同選択肢のクラス全体の平均選択回数が 18.38 回（全部で 147 回）でしたので、最も多く選んでいた事実よりも、厳しい見方をするのであれば、多々揉め事が起きる中で、制作活動自体が止まってしまえば、役割分担の意味も同時に失われていたはずです。

筆者の方で、この選択肢が付されていた外在化カードの日付を確認したところ、後述します撮影作業がようやく動き出した 1 月以降に 8 回中 5 回と集中していました。例えば、この選択肢が付された外在化カードの事例として、アニメーターが 2021 年 2 月 24 日に記した「今日は、撮影が進み、合計で約 600 枚、撮ることが、できた。一人一人、仕事を決め、行動することが、できていたのが、良い。」や、助監督が 2021 年 2 月 25 日に記した「今

日は、750枚、行った。放課後などを使って、終わらせたい。」などが残されていました。これらの文面から、制作活動が終盤に入り、グループとしてのまとまりがやっと形成されたことで、役割分担も機能し始め、それに呼応する形で撮影作業も各段に進んだことが読み取れます。

「がんばり度と順位」に関連して、このグループのがんばり度の平均は、丁度3.0となつており、クラス全体の平均が3.419でしたので、かなり低い値でしたが、それでもまさに中央値そのものでしたので、数字だけ見れば可も無く不可も無くと言えます。一方で、上映会での社会的評価が、かなり低かったことを鑑みれば、さらに揉め事続きだった実態を考えれば、自分達に甘い評価を付けていたという分析は納得できるものです。

低い順位の主な原因となったグループ内で諂いが多かったことについては、確かに、その発端となったことを記した外在化カードが、2020年12月2日に残されていました。ケンカや揉め事が多くなれば、それだけ制作活動が止まってしまうのは避けられない現実です。一方で、例えば、後述します「ケンカを通して」とも関連して、このグループは、「枚」という単語を19回使っており、クラス全体の平均使用回数10.50回（全部で84回）と比べてもかなり多く使っていました。揉め事が多発することで撮影作業が思い通りに進まない中でも、撮影枚数を意識しながら制作活動に取り組んでいたことが分かります。

その象徴として、編集役が2021年2月16日に記した「今日は、100枚だったけど、10枚にして、81枚まで行ったけど、全然、進んでないので、頑張りたい。」という外在化カードが、確かに残されていました。この外在化カードが記された時点で、既に数か月以上の制作期間を経ているにも関わらず、81枚（8秒ちょっと）の撮影枚数となれば、明らかにそれまでの期間、グループ内に由々しき事態があったことが容易に想像できます。

上記と関連する形で、もう少し筆者の方で調べてみたところ、このグループは、「撮影」という単語を18回使っており、クラス全体の平均使用回数12.50回（全部で100回）と比べて多いことから、撮影作業を前に進めなければいけないという意識があったことが読み取れます。一方で、同単語が含まれる編集役が2020年12月23日に記した「今日は、学校の体育館が完成しました。次回は、撮影を始められると、いいです。」という外在化カードが端的に示している通りに、12月の下旬の時点で、まだこのグループは、撮影作業を開始できていないことが分かります。

ケンカや揉め事が絶えないことで、制作活動が滞ってしまうのは、致し方ない部分がありますが、さらにグループ内の惨状を示すアニメーターが2020年12月2日に記した外在化カードも確かに残されており、他のグループから邪魔が入るという外的要因によって火に油が注がれる事態となったことは間違いないはずです。本来、NAKAHARAアニメーションでは、グループを一つの独立した会社として見なしていますので、よほどの理由が無い限り、他のグループ（会社）のメンバー（社員）が、自分のグループ（会社）に立ち寄るどころか、邪魔をする（営業妨害をする）ことは、ご法度と言えます。

さらに筆者の方で調べたところ、このグループが実際に撮影作業を開始したのは、2021

年1月19日以降であったことが、同日に監督が記した外在化カード「少しづつでも撮影に近付けることが、できました。焦った。」から判明していますので、このままでは提出期限までに作品を完成させることができないと監督が思ったのは、当然の判断だったと言えます。

一方で、どうにもならない事態を開拓するために、監督が主導する形で強引にグループを引っ張ることで、撮影作業が本格的に動き始めたことが、監督自身が2021年3月1日に記した「最初の方は、グループが乱れていて、81枚でストップしてしまい、とても複雑な気持ちだったことを、覚えています。私達には、チームワークが足りなかつた、ということが、分かりました。その時に、ロスした約8時間は、完全に「仲間割れ」という状態で、すごく焦りました。しかし、私が、間一髪を入れることで、皆で話し合って、何がダメなのかを見つけて、改善した途端に、1日で500枚を超えることが、できました。話し合って改善することの大切さを、学ぶことが、できました。結果は、どうあれ、私達は、成長できたと思います。」という外在化カードの文面から分かれます。

また、同日に撮影役が記した「とても楽しかった。チームでのケンカも無かった。ギリギリで終わったけど、音も付けて、良かった。」という外在化カードも残されており、この文面からは、制作活動の最終盤に至り、ようやく諍いや揉め事も無くメンバー同士が協力しながら制作活動を締めくくることができたことが読み取れます。

残念ながら、どのようにして監督が他のメンバー達を、強引な形であっても奮い立たせることができたのか、そして具体的にどのような形で撮影方法を変更することで、短期間の内に劇的に撮影枚数を増やすことができたのかに関して分析がなされておらず、その根拠となりそうなデータも残されていませんでした。それでも最終的には1285枚の写真を撮り、しっかりと一本のアニメーション作品として完成させたという事実は残ります。もし、81枚の撮影枚数で諦めてしまつていれば、上映会で発表するには値しない作品になっていたはずです。

このふり返りを通じて、グループの内情がかなり厳しいものであったことを、包み隠さず明らかにしていますが、苦しいメンバー間での対立を、少なからず乗り越えることができたことを、この撮影枚数が最も物語っています。

## 6年2組F班 順位：3位

### ◇分析結果

#### 「なぜこの順位になったのか」

- 「撮れる」が多かった（全体的に）。例えば、2021年2月16日の外在化カード。クラス全体の平均使用回数：4.62回（全部で37回）／F班：7回-->効率的にどんどん進めることができた。例えば、背景やキャラクターを作っている間にも写真を撮っていた。
- 一方で、なぜ3位よりも上になれなかった理由として、先ず計画的ではなかったので、結

構、雑になってしまった。

- 「3. 役割把握・認識の変化」が少ない。クラス全体の平均選択回数：18.38 回（全部で 147 回）／F 班：11 回-->できていた時とできていなかった時がある。
- 枚数のことについて、よく書いている（2021 年 2 月以降に多い）。クラス全体の平均使用回数：10.50 回（全部で 84 回）／F 班：11 回-->今日、何枚撮ったかをふり返っていた。
- 「スムーズ」という言葉がある（2021 年 2 月 9 日に多い）。クラス全体の平均使用回数：トップ 50 以下で 3 回（全部で 24 回）／F 班：4 回-->役割分担やふり返りをしたから。
- 枚数がギリギリだった。-->しかし、計画的でなかった。
- 「協力」という言葉があった（2021 年 1 月 19 日に多い）。-->他のチームより、皆が協力していた。

「なぜこのようながんばり度になったのか」

- がんばり度がクラスは 3.419 に対して、F 班は 3.608 と、0.2 近い差がある。-->放課後に残ったり、他のチームより多く枚数を撮ったりしていた。

「F 班の特徴」

- 揉めてしまっている時があった。-->「協力」度が少ない。クラス全体の平均使用回数：15.25 回（全部で 122 回）／F 班：10 回
- 「完成」が多い（特に 11 月 6 日）。クラス全体の平均使用回数：8.75 回（全部で 70 回）／F 班：10 回
- 努力度が高い。
- これらから、協力はしていないが、それぞれが努力していた。
- 「6. 腹が立った」が多い。-->まとまってやることができなかつた。
- 「5. コミュニケーションの変化」が多い。-->仲が良い時と悪い時の変化があつた。
- つまり、まとまって協力することができていない点もあったが、それぞれが役割分担できていたと分かる。

「今後に活かせること」

監督：グループでやる時は、協力と計画性が大切だと思ったから、これから活かしたい。

アニメーター：画力がアップしたことが良かった。また、人と協力する能力をゲットしたので、これから活かしたい。

撮影：これからグループでやる時は、何が良いのか何がダメなのか判断したい。

編集：これからグループで活動する時も、コミュニケーションを大切にしたい。

#### ◆検証

このグループは、「撮影」に関連した単語に焦点を当てた上で、効率的に制作活動を進め

ることができたことが、上映会において高い順位に結び付いたと分析しています。このような特定の単語に注目した分析の仕方自体、ユニークなものですですが、このグループの特徴を明確に表したものとなっています。

先ず、「なぜこの順位になったのか」に関連して、筆者の方でも確認をしたところ、このグループは、頻出語句トップ 50 に全て入る形で「撮影」、「撮る」、「撮れる」をそれぞれ 7 回ほど使っていました。因みに、それぞれの単語のクラス全体の平均使用回数は、「撮影」(12.50 回、全部で 100 回)、「撮る」(8.25 回、全部で 66 回)、「撮れる」(4.62 回、全部で 37 回) でした。これらの単語を手掛かりにして、このグループは、キャラクターの作成作業と撮影作業を同時並行して効率良くできたことが、上映会での好成績に結び付いたと分析しています。

これらの単語が含まれる外在化カードの事例として、確かにアニメーターが 2021 年 2 月 16 日に記した「200 枚ぐらい撮れたが、他に、もっと撮ってる班がいて、腹が立ったので、放課後、頑張る。」というものが残っていました。また、素材作りと撮影作業を同時並行して行ったことを示すアニメーターが 2020 年 12 月 23 日に記した「撮影に入れた。オープニング撮りは、完成。楽しくできた。自分は、キャラクター作りを、頑張りました。」や、監督が 2021 年 1 月 19 日に記した「今日は、前回に続き、絵などを、しながら、撮影した。たまに、協力しながら、できたので、良かった。」というものが見つかりました。これらの文面から、異なる複数の作業を効率的に並行して進めていたことが分かります。

学びのタイプの「3. 役割把握・認識の変化」については、確かにこのグループは同選択肢を 11 回しか選んでおらず、クラス全体の平均選択回数 18.38 回（全部で 147 回）よりも少ない値でした。この点から、このグループは、役割分担が機能していた時としていた時があったと分析しています。一方で、このグループのがんばり度は、3.608 となっており、クラス全体の平均 3.419 よりも高かったことから判断して、役割意識の有無に関わらず、その時々において、個々のメンバーが自分のやるべき作業を行っていただけではなく、放課後などに残業も行っていたからこそ、出来上がった作品に対して高い社会的評価を受けることができたとするロジックは納得できるものです。

特に、制作活動の後半以降に、撮影作業のピッチが上がったことを示す根拠として、このグループは、「枚」という単語に注目しています。同単語をこのグループは 11 回ほど使っており、クラス全体の平均使用回数 10.50 回（全部で 84 回）と比べてもほとんど差がありませんが、2021 年 2 月以降にこのグループは 9 回使っていましたので、作品の提出期限が迫る中で、撮影枚数を意識しながら制作活動に取り組んだことは間違いないようです。

この単語が含まれる 2021 年 2 月以降の外在化カードの事例として、監督が 2021 年 2 月 24 日に記した「1000 枚、終わった。この調子だと、1200 枚以上、行くなと思った。効果音、入れられないかも。」や、撮影役が 2021 年 2 月 25 日に記した「1200 枚、超えました。」というものが残されていました。これらの文面から、毎回の撮影作業において、その成果を枚数単位で意識的に確認していたことが分かります。

さらに、このグループは、物事が円滑に進むことを表すことが多い「スムーズ」という単語にも注目しています。同単語をこのグループは 4 回使っており、クラス全体の平均使用回数は 3 回（トップ 50 圈外の全部で 24 回）でしたので、大差はありませんでしたが、確かにこの単語を 2021 年 2 月 9 日に集中して使っていました。例えば、同日に編集役が記した「いつもよりスムーズに撮影することが、できました。次の撮影も頑張ります。」や、アニメーターが記した「まあまあ写真が撮れたが、このスピードだと、終わらないと思った（スムーズっちゃスムーズ）。どうしましょ。」というものが残されており、上記の「撮影」や「枚」に関する分析と呼応する形で、制作活動の後半に至って、撮影作業が急速に前に進み始めたことは間違いないようです。ただ、この時期になってようやく前に進み始めたということは、裏を返せば、それだけ制作活動の前半が、計画通りに進まなかつたということであり、そのしわ寄せとして、ギリギリまで撮影作業に追われることになったということとも間違いないようです。

制作活動を計画通りに進めることができなかつた背景として、このグループは、「協力」という単語に注目しています。このグループは、同単語を 10 回ほど使っており、クラス全体の平均使用回数 15.25 回（全部で 122 回）よりも少ない値となっていました。この単語が含まれる外在化カードの事例として、例えば、編集役が 2020 年 11 月 19 日に記した「今日は、A 君が、全然、協力してくれませんでした。でも、小道具の学校が作されました。」や、2020 年 12 月 2 日に記した「今回は、あまり協力することが、できなかつたので、次は、協力したいです。」というものが残されており、これらの文面から同単語の使用回数が単純に少なかつただけではなく、グループ活動に上手く貢献できないメンバーがいたという文面でも使われていたことが分かります。

一方で、このグループは、制作活動が後半に入った 2021 年 1 月 19 日に集中してこの単語が使われていたことを挙げています。筆者の方でも確認をしたところ、同日に撮影役が記した「皆と一緒にやって、嬉しかった。協力して、できた。」や、編集役が記した「今日は、協力して進めることができました。」が残されていました。これらの文面から判断して、確かに、この日を境にしてグループが一致団結して制作活動に取り組めるようになったようです。惜しむべきは、なぜこの日になってメンバーの団結力が強まったのかについての説明が見当たりませんでした。

さらに、「F 班の特徴」と関連して、このグループは、気持ちのタイプの「6. 腹が立った」を 9 回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数 4 回（全部で 32 回）と比べても、明らかに多いことから、メンバー間に少なからず揉め事や諍いがあつたことを示しています。この選択肢が付された外在化カードの事例として、上記の編集役が 2020 年 11 月 19 日に記した外在化カードや、アニメーターが 2020 年 12 月 10 日に記した「背景を作った。上手く作れた。何々をやってと言っても、やらない人がいたから、腹が立った。」などが残されていました。これらの文面からも、上記の「協力」に関する分析と呼応する形で、グループ活動にしっかりと貢献しないメンバーに対して、この選択肢を選んだことが読み取れます。

一方で、筆者の方で確認をしてみたところ、同選択肢を選んだ時期が、2021年1月以前には7回ほど使われていたのに対して、2月以降は2回となっており、これらの数字からも、制作活動の前半はメンバー間で上手く協力関係を築けなかつたものの、後半になって大きく改善したことが読み取れます。

上記と関連して、このグループは、メンバー間で協力して取り組めていた時と取り組めていなかった時があったことを示す証拠として、学びのタイプの「5. コミュニケーションの変化」の選択回数を挙げています。このグループは、同選択肢を36回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数22.25回（全部で178回）よりもかなり多かった一方で、この選択肢を選んだ背景として、メンバー間のコミュニケーションに問題があった時にも、この選択肢を選んでいたと分析しています。例えば、上述の「協力」に関する分析において事例として示した編集役が2020年11月19日及び2020年12月2日に記した外在化カードにも、この選択肢が付されていました。

上手くグループとして取り組めていた時期の例としては、アニメーターが2021年1月19日に記した「今日は、めっちゃ頑張った。協力できだし、まあ進んだが、ちょいヤバいかも。」や、編集役が2021年2月25日に記した「1308枚です。あと一步で完成です。」などが残されていました。これらの外在化カードが記された日付からも、制作活動の前半と後半とでは、グループ内での協力関係に明確な差があったことが容易に想像できます。

制作活動の前半と後半とで大きな差があったにも関わらず、上映会にて高い評価を得られた背景として、このグループは、「完成」という単語を10回使っていったことに注目しています。クラス全体の平均使用回数8.75回（70回）よりも多かったことから、グループ内での協力関係が薄かったとしても、個々のメンバーが企画段階からやるべきことを行い、完成に向けて尽力していたと分析しています。

この単語が実際に使われていた外在化カードの事例として、監督が2020年11月6日に記した「今日は、企画書を完全に完成させ、絵の四コマも描くことが、できた。これからも、このように順調にやりたい。」や、アニメーターが2020年12月23日に記した「撮影に入れた。オープニング撮りは、完成。楽しくできた。自分は、キャラクター作りを、頑張りました。」など残されていました。これらの文面から判断して、その時々においてグループの状態に関わらず、やるべきことをしっかりと個々のメンバーが行っていたことは確かなようです。

実際の仕事の現場の多くにおいて、関係者全員が最初から最後まで一致団結して物事を円滑に進めることは、かなり難しいのが現実です。たとえ個々人としての意思の疎通に問題があったとしても、それぞれが責任感を持って、成すべきことを淡々とこなすこと、実社会においては求められます。このグループは、揉め事があり、腹が立つことがあったとしても、それ故にメンバー間で強固な協力関係が築けなかつたとしても、それぞれがやるべきことを貫徹することで、期限内にアニメーション作品を完成させ、さらには高い社会的評価を得ることができた過程を、的確に分析しています。

6年2組G班 順位：24位

◇分析結果

「がんばり度」

- がんばり度が 3.762 と平均より高く、チームとしては、よく頑張っている。あまり揉めず、意外と協力していたが、それでも進みが悪かったのは、協力をしていたとしても、やっているスピードが遅かったため、がんばり度が高かったとしても、全然、進まなかつたから、あまりいい順位ではなかつた。
- 「2. 楽しかった」という言葉が、平均より少ないことから、集中して頑張ったため、あまり楽しいと感じなかつたということが分かる。また、「1. うれしかつた」が平均より高かつたことから、集中して取り組んだことで、アニメーションが進んだことも分かる。

「順位から考えたこと」

- いつも一人、仕事をやっていなかつたメンバーがおり、人数が少なかつたので、その分だけそれぞれの仕事が多くなり、がんばり度が高くなつたし、「頑張る」という言葉も多く使つてゐた。しかし、順位から考えると、頑張る人と頑張つてない人の差が大きかつたことが分かる。

「感想」

監督：監督としての仕事はできなかつたが、撮影の際の材料などを集めることはできた。その面では活動できた。

アニメーター：諦めが早い方だけれども、自分の仕事に責任を持ち、最後までできて、良かったし、最後まで諦めないことが大切だということを学んだ。

撮影：忍耐力がある方だと思っていたが、結構、ポキッと折れることが何回かあり、悔しいと思ったけど、このアニメーションを通じて忍耐力が鍛えられた。

編集：編集としての仕事は、全然やってないけど、他のメンバーの仕事を手伝うことができたから、協力する力がついたし、3人で協力できて良かった。

◆検証

このグループのふり返りは、がんばり度の平均が高いにも関わらず、気持ちのタイプの「1. 楽しかつた」の選択回数が少ないことを手掛かりにしたユニークな分析を行つています。これまでにも長い間、SAKANA システムを用いたふり返りの活動を実施してきましたが、がんばり度が高いグループは、それに比例してグループ内の雰囲気も良いのが普通でした。このグループは、「1. 楽しかつた」が伸びなかつた事実に着目することで、このグループの実態を表そうとしています。

先ず、「がんばり度」と関連して、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は確かに 3.762 となっており、クラス全体の平均 3.419 よりもかなり高い値となっていました。このグループは、5 種類の選択肢の中で一番多く「5. かなりよくがんばった」を 29 回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数 16.75 回（全部で 134 回）よりも多かったことが、このような高い数値となった要因として挙げられます。実際にこの選択肢が付された外在化カードの事例として、撮影役が 2020 年 12 月 2 日に記した「今日は、物語を一生懸命に考えたので、これからも一生懸命に頑張ります。」や、編集役が 2021 年 1 月 19 日に記した「今日は、机のやつを、しました。足の部分をやった時は、すごく難しかったです。次も、協力して、やりたいと思いました。」などが残されていました。これらの文面から、それぞれの作業に対して一生懸命に取り組んだことが分かります。

一方で、このグループは、気持ちのタイプの「2. 楽しかった」を 18 回選んでいるのに対して、クラス全体の平均選択回数は 28.88 回（全部で 231 回）となっており、このグループの方が明らかに少ない結果となっていました。その背景として、制作活動を楽しむだけの余裕が無く、毎回の作業に追われることで、個々の作業に集中する必要があったと分析しています。これは、上記の「5. かなりよくがんばった」を 29 回選んでいたことにもつながる話です。

上記と関連する形で、このグループは、「頑張る」という単語を 26 回選んでおり、クラス全体の平均使用回数 14.62 回（全部で 117 回）よりも多く使っていました。また、筆者の方で、この単語が使われていた時期を調べてみると、特定の時期に偏るわけではなく、NAKAHAR アニメーションが本格化し始めた 2020 年 10 月の上旬から制作活動の最終盤にあたる 2021 年 2 月下旬に至るまで、この単語が使われ続けていました。この点も、上記の「5. かなりよくがんばった」につながる話です。

この単語が実際に使われていた外在化カードの事例として、撮影役が 2020 年 10 月 8 日に記した「今日は、こないだを取り戻すために、三人で頑張りました。チームワークって感じで、良かったです。この調子で頑張ります。」や、アニメーターが 2021 年 3 月 1 日に記した「話の内容としては、妙な感じだった。アニメーターの仕事としては、かなり頑張ったと思う。K が参加せず、進みも悪かったが、3 人で終わらせた。3 人の中でのチームワークは、良かった。途中で、諦めそうになっても、最後まで、できたので、それは、良かった。」などが残していました。これらの文面から判断して、後述するグループとしての協働作業に上手く貢献できなかったメンバーの一人を除いて、残りのメンバー達の間では、一生懸命に各種作業に励んでいたことは間違いないようです。

さらに筆者の方で、もう少し調べてみたところ、このグループは、学びのタイプの「4. 職業理解の変化」を 22 回選んでおり、クラス全体の平均選択回数 14 回（全部で 112 回）よりも多く、それだけ責任ある仕事としてアニメーション制作に励んだメンバーが多かったことが分かります。実際にこの選択肢が付された外在化カードの事例として、編集役が 2020 年 10 月 7 日に記した「今日は、アニメーターのお仕事をお手伝いしました。すごく大変で、

終わんの？と思いました。」や、アニメーターが 2021 年 2 月 24 日に記した「場面の建物などを、作った。自分的には、結構、進んだ。チームワークも二重丸。」などが残されていました。これらの文面からも、責任ある仕事してアニメーション制作に挑んでいたことが分かります。

「順位から考えたこと」と関連して、筆者の方で少し調べたところ、このグループは「1. 全く足りなかった」を 7 回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数 3.25 回（全部で 26 回）よりも多く、その内訳として監督役の児童がこの選択肢を 4 回選んでおり、グループ活動に上手く貢献できていなかったことが分かります。この児童は、個人の感想の中でも、監督としての責務を果たせなかつたことを認めていますが、このような厳しい事実を率直に受け入れ、ふり返りの発表の中に加えることができたこと自体、評価すべき点です。

因みに、この児童が 2021 年 3 月 1 日に記した「僕は、今回、アニメーションで、皆と全然、協力していません。それで、気付いたことは、自分だけ、やらなければ、置いていかれるし、社会では、首にされるということを、知りました。」という外在化カードが残されており、この文面からも実社会の厳しさを身に染みて感じた分だけ、自らの監督としての不甲斐なさを省みたことが読み取れます。

グループの旗頭となる監督の役割が上手く機能しないことで、他のメンバー達がその分の負担を多く背負うことになり、結果としてがんばり度の平均を上昇させ、さらには外在化カードの中でも個々の作業に集中して取り組んだことを示す「頑張る」という単語を多く使うことになったという分析のプロセスは、納得できるものです。そして、もともと 4 人しかいないグループの中で一人が欠ければ、さらに厳しい状況となり、気持ちのタイプの「1. 楽しかった」のデータが如実に示すように、充実感を持って制作活動に臨むことも難しくなり、これらの要素が結果的に上映会での低い順位につながったというロジックも納得できるものです。

ただ、上映会において、この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中に、「企画書のときにもお話ししましたが、この作品をアニメーションで表現するには高度な技術が必要になります。」というものが残されていました。このコメントから察するに、企画の内容自体にアニメーションに向かないところがあったことも、高い社会的評価を望めなかった要因の一つとして考えられます。

このグループは、最初から 4 人グループという人数が少ない中で、さらにグループ活動にあまり貢献できないメンバーがいたとしても、高い職業意識を持ってキャリア教育活動に励むことができたことを、第三者が納得し易い形で分析できたことは、称賛に値します。

6 年 2 組 H 班 順位：21 位

◇分析結果

「なぜこの順位になったのか」

- このグループは協調性や協力があまり無く、最初は男子と女子とで協力できず、女子二人で進めてしまうことが多かった。また、ちゃんと協力して、チーム皆の意見を取り入れることができなかつたことから、クオリティーも下がり、このような順位になってしまった。
- グループの特徴 1 として、揉め事が多かったので、できずに終わることが多かつた。なので、「できる」という言葉を使うのも少なかつたと思う。(H 班は 36 回、クラス全体の平均使用選択回数は 46 回)
- トラブルが起き、協力性が足りなかつた。だから、チーム力を出し切れなかつた。-->グループの特徴 2 として、でも、グループの良かったところも見つけられた。「良い」という言葉を H 班は 24 回に対してクラス全体の平均使用回数は 23.5 回)

#### 「がんばり度について」

- このグループのがんばり度は 3.698 で、クラス全体の平均 3.419 よりも高かつた。
- 考えられる理由として、頻繁に揉め事が起こっていたが、その中でも毎回、頑張って乗り越えてやっていたから。-->グループの特徴 3 として、外在化カードの中で、「頑張る」という言葉の出てくる回数が少ない。考えられる理由として、毎回、毎回のふり返りは、ちゃんとできていたが、次に向けてまでは、考えられていなかつた(考えられる余裕が無かつた)。2021 年 3 月 1 日の監督が記した外在化カードに書いてあつた(根拠)。

#### 「この結果から今後について」

- 監督：たとえ揉め事などのトラブルが起つても、その日のことを、ちゃんとふり返り、次に今後に活かすことが重要だと分かりました。このことをやって行きたいです。
- アニメーター：協力ができなかつたから、揉め事が起つてしまつたことを、今後に活かして、どうしてそうなつてしまつたのかその理由を考えて、次に活かして行ければいいなと思います。
- 撮影：僕は、カメラの角度に気を付けました。協力性を、もっと気を付けて行きたいと思いました。もう少し自分の意見を言えたら、もう少し順位を上げれたと思います。
- 編集：僕は、少し協力することができなかつたから、今後、このような機会があつたら、ちゃんと人と協力したいです。

#### ◆検証

このグループのふり返りは、男女間に分かれた揉め事が多くあり、なかなかメンバー同士で協力関係を築くことができなかつたため、制作活動が中断することもあつたというグループの内情に即する形で分析を進めています。制作活動が止まつてしまつたことを裏付けるデータとして、このグループは、物事が上手く行ったかどうかを判断する際に使われる「できる」という単語に注目し、クラス全体の平均使用回数が 46 回(全部で 368 回)であつたのに対して、このグループが 36 回と少なかつたことを挙げています。外在化カード

を記述した回数が他のグループと変わらず、NAKAHARA アニメーションに与えられた授業時間数も同じであれば、確かにこの単語が使われた回数は注目に値します。

この単語が実際に使われていた外在化カードの事例として、アニメーターが 2020 年 12 月 2 日に記した「今回は、あまり協力できなかった。そして、背景×1 描けた。人×2 描けた（絵を一生懸命できた。）」や、同日に撮影役が記した「今日は、初めの方の背景や人を作った。でも、あまり協力が、できなかつたので、直したい。」というものが残されていました。これらの文面から、制作活動が中盤を迎える時期になっても、メンバー間で協力関係を上手く築くことができていなかつたことが分かります。

一方で、このグループのがんばり度の平均は 3.698 となっており、クラス全体の平均が 3.419 でしたので、明らかにこのグループの方が高い値となっていました。その内訳として、このグループは、5 種類の選択肢の中で「5. かなりよくがんばった」を 22 回と最も多く選んでおり、クラス全体の平均選択回数 16.75 回（全部で 134 回）よりも多かったことが、がんばり度の平均を押し上げることにつながっていました。この差は、メンバー間で揉め事があったとしても、やるべきことをしっかりと全力でこなしたメンバーが、少なからずいたことを示しています。

筆者の方で、もう少し調べてみたところ、「5. かなりよくがんばった」を、アニメーター役の児童が 15 回選んでおり、次に撮影役の児童が 6 回選んでいたことから、アニメーション制作において最も手作業が必要となる役割を担ったメンバー達によって、この選択肢が多く選ばれていました。実際にこの選択肢が付された外在化カードの事例として、アニメーターが 2020 年 12 月 22 日に記した「今日は、絵を描いた。だが、もう少しスピードを上げないと、間に合わなくなりそう、なので、スピードを上げたい。」や、撮影役が 2021 年 2 月 24 日に記した「今日は、色々トラブルがあった。そのため、最後まで、終わらなかつた。でも頑張った。」などが残されていました。これらの文面からも、自らの役割に応じた仕事を、一生懸命にこなしていたことが読み取れます。

また、がんばり度が高い一方で、このグループが、外在化カードの中で「頑張る」という単語を使っていた回数が 12 回となっており、クラス全体の平均使用回数 14.62 回（117 回）と比べて少ない数字となっていた背景として、個々の作業に対しては、しっかりと取り組めていた一方で、先を見越すことができなかつた、さらにはその余裕が無かつたと分析しています。グループ内での揉め事が多ければ、精神的にも余裕を失ってしまうのは致し方ないと言えます。

因みに、同単語が含まれる外在化カードが 10 枚残されていますが、その内の 6 枚をアニメーターが記していました。例えば、2021 年 3 月 1 日に記された「アニメーションでは、T や Y が、タブレットで遊んでいたりして、嫌でした。そんなことも、色々ありました。ですが、それを乗り越えて、完成した時は、すごく嬉しかつたです。私達が、頑張って、下の方の順位になつても、やっぱり乗り越えて、これまで頑張ってきたことは、変わりないと思います。でも最後まで、やり切つて、良かったです。これから社会で必要なこと

を学べて、良かった。これを活かして行きたいと思います。」というものがありました。

また、10枚の内3枚を撮影役が記しており、例えば、2021年2月9日に記された「皆で頑張って、撮影して、200枚近く撮れた。次回も皆で頑張って、100枚以上、撮りたい。」というものがありました。この単語の使用がアニメーター及び撮影役に集中する傾向は、上記の「5. かなりよくがんばった」の傾向と呼応する形となっています。

グループ内で揉め事が度々起きてしまった原因を、筆者の方で少し探ってみたところ、その原因の一つとして、制作活動の途中で、実質的な役割の交代があったことが考えられます。例えば、「役割」(5回)という単語を追って行きますと、この単語が使われていた外在化カードの中に、監督が2021年3月1日に記した「僕は、あまり役割が、果たせませんでした。それで、班の皆さんに、たくさん迷惑を、かけてしまいました。それで、やることがあり、できなかつたと自分で思います。そして、何を、やるかも分からぬ状態に、していました。」や、編集役が同日に記した「あんまり自分の役割を、しっかりすることが、できなかつた。あんまり仕事が、任せなかつた。途中で、役割が変わつたから、どうしていいか分からなかつた。」というものがありました。これらの文面から判断して、男女間に分かれての揉め事により、監督と編集の双方の役割が十分に機能していなかつたため、他の役割を担つていたメンバー達が代行したことが推察されます。そのため、上記のがんばり度における「5. かなりよくがんばった」を、アニメーターと撮影を担つたメンバー達が集中して選んでいた事実とも符合します。

グループとしてまとまり切れなかつた状況があつたにも関わらず、肯定的な文脈の中で使用されることが多い「良い」という単語を、確かにこのグループは24回ほど使っていました。そして、クラス全体の平均使用回数23.50回(全部で188回)と比べても、ほぼ同じ数字となつていることから、個々の制作活動において上手くできたことも少なからずあつたのは間違いないようです。例えば、この単語が含まれる外在化カードの事例として、アニメーターが2020年11月14日に記した「今日は、オープニングを少し書けたので、良かったです。次も、スラスラ行きたいです。」や、撮影役が2020年12月10日に記した「今日は、オープニングとエンディングの撮影と、初めの方の絵や背景を描いた。皆と協力して、できたので、良かった。」などが残されていました。これらの文脈からも、個々の作業が上手く行える場面があつたことが読み取れます。

また、筆者の方でもう少し探つてみたところ、メンバー間でなかなか一致団結して取り組むことが難しかつた中で、このグループは、気持ちのタイプの「2. 楽しかつた」を31回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数28.88回(231回)よりも少し高かつたことから、アニメーション制作を通じて、自分達の手で物を作り上げる楽しさを感じることができた機会も少なからずあつたようです。

実際にこの選択肢が付された外在化カードの事例として、アニメーターが2020年12月10日に記した「今日は、ロールを、2個、作れた(初めと終わり)。初めにしては、よく進んで、協力もできた。声かけもOK。久しぶりに協力。」や、撮影役が2020年12月23日

に記した「今日は、中2を描いて、撮影もした。皆で役割を決めて、やった。次回は、中1と中2を、つなげたい。役割、猫、色塗り、Rお絵描き、撮影Hと、黙々、描いた。」などが残されていました。

なかなかグループとしてまとまり切れず、その分だけ思い通りに制作活動を進めることができなかつたことが、上映会にて低い社会的評価に留まってしまったという一連のこのグループの分析は、納得できるものです。

因みに、グループとしての力を発揮できないことが、作品の中身にも影響を与えてしまったことを裏付けるデータとして、上映会におけるこのグループの作品に対するアニメーション制作の専門家のコメントの中に、「出来れば、夜にB子が見た夢?の内容がもう少し分かりやすいと良かったです。少し早すぎて何が起こっているのかが分からなかつたのが残念でした。」というものが残されていました。自分達の作品の見せ場となるシーンを、このグループの企画内容を知る専門家の目から見ても何が起きているのかが分からぬ映像表現になっていたというのは、明らかにそこまで撮影作業の手が回らなかつたということを如実に物語っています。

## 6年3組A班 順位：16位

### ◇分析結果

「なんでこの順位？」

#### ウェビング・マップ

- 気持ち-->浮かれていた、まあいいか、面倒くさい、集中力が無い。
- 丁寧さに欠けていた-->計画性が無い、急いでいた、時間配分が下手-->改善点に気付いても発言できないことがあった。(2021年2月27日撮影)
- この班の強みとして、協力してできたことが挙げられ、その根拠として、下記の「進む」、「2. 楽しかった」、「良い」、「頑張る」など、ポジティブな言葉が平均より多かった。

「キーワード」

#### 多いキーワード

- 「頑張る」：クラス全体の平均使用回数 19.38 回（全部で 155 回）／ A 班 26 回
- 「進む」：クラス全体の平均使用回数 11.38 回（全部で 91 回）／ A 班 20 回
- 「良い」：クラス全体の平均使用回数 24.25 回（全部で 194 回）／ A 班 41 回
- 気持ちのタイプの「2. 楽しかった」：クラス全体の平均選択回数 45.75 回（全部で 366 回）／ A 班 55 回

#### 少ないキーワード

- 気持ちのタイプの「8. 難しかった」：クラス全体の平均選択回数 42 回（全部で 336 回）／ A 班 33 回

### 「考察」

- 外在化カードに、課題と良かった点が、しっかりと書かれていた。だから、その 2つを自覚して、次の活動に取り組むことができた。
- 頑張る（平均より 6.62 回多い）、「進む」（平均より 8.62 回多い）、「良い」（平均より 16.75 回多い）、「2. 楽しかった」（平均より 9.25 回多い）などのポジティブな言葉や選択回数が、平均より多かった。だから、意見交換が頻繁に行われ、良い雰囲気でできた。それが、強みの「協力してできる」につながった。けれど、意見交換は、悪い方向にもつながった。例えば、最初は意見の主張しかしていなくて、口論が多くなった。それが、時間に追われるにつながり、急ぐことにつながった。
- 「8. 難しかった」が、平均と比べて、9回も少ないので、楽な方向へ進んでいたと同時に、楽観的に考えられたとも言える。

### 「これらを踏まえて活かせること」

- これらを踏まえて、今後は今回のアニメーションで浮き彫りになった課題を、常に意識して行くということです。それは、グループ活動だけでなく、日常生活から計画を立てて、進めて行くということです。

### ◆検証

このグループのふり返りは、自分達が抱える強みと弱みを対比させる形の分析方法を取っている点に特徴があります。特に、弱みの部分については、KJ 法に類するウェビング・マップを用いて、自由な連想から計画性の無さとアニメーション制作の際に丁寧さに欠けた点を浮き彫りにしており、強みの部分については、頻出語句を用いて「頑張る」、「進む」、「良い」というポジティブな印象を与える単語を探し出すことによって、メンバー間での意見交換がしっかりと行われていた事実にも基づきながら、グループ内の雰囲気が良かったとまとめています。

少し残念な点として、折角、ウェビング・マップを用いて自分達が抱える弱みの部分を把握できたのであれば、計画性の無さを物語る具体的な外在化カードの事例を挙げることで、第三者の目から見ても、より納得し易いものにすることができたはずです。例えば、筆者の方で少し調べてみたところ、助監督が 2020 年 12 月 24 日に記した外在化カードに「今日は、素材作りをしました。前と比べたら、かなり進んだけれど、まだ終わってないので（素材作り）、ペースが遅いと思います。次は、素材を作りつつ、撮影もして行きたいと思います。雰囲気的にも、いいので、このように頑張って行きます。」というものがありました。この外在化カードが記された日付から判断する限り、二学期が終了する直前になっても、素材作りが完了していないのであれば、明らかに計画通りに進んでいなかったことが分かります。

さらに、同じ助監督が 2021 年 1 月 19 日に記した「今日は、粘土から急に絵に変えたので、いつも以上に焦りました。気持ちは、焦ってたけど、行動は遅かったので、次は、ペースを上げて行きたいと思います。グループの雰囲気は、いいと思います。」という外在化カードも残されていました。この文面からも、グループ活動としては和やかに進めることができていた一方で、三学期が始まても、まだ制作活動の進捗がかなり遅かったことが分かります。

このグループの強みの部分を象徴する上記の 3 つの単語については、筆者の方でも確認をしたところ、毎回の制作活動に対してどれだけ精力的に臨んでいたかを表す「頑張る」という単語については、このグループは確かに 26 回ほど使っており、クラス全体の平均使用回数は 19.38 回（全部で 155 回）でした。物事の進行を表す「進む」という単語については、このグループは 20 回使っており、クラス全体の平均使用回数は 11.38 回（全部で 91 回）となっていました。そして、肯定的な判断に使われることが多い「良い」という単語を、このグループは 41 回使っており、クラス全体の平均使用回数は 24.25 回（全部で 194 回）でした。どの単語についても、クラス全体の平均使用回数よりも多かったことは間違ひありません。

例えば、「頑張る」という単語が実際に使われていた外在化カードの事例として、編集役が 2020 年 11 月 18 日に記した「伊東さんからもらったアドバイスを活かして、皆で考えられた。使う道具を決めたりできて、良かった。次も頑張りたい。」や、助監督が 2021 年 1 月 25 日に記した「今日は、2 ロール作って、120 枚、撮れました。前回よりは、進んだけど、急がないといけないことは、変わってないので、引き続き急いで、でも丁寧に頑張って行きたいと思います。」などが残されていました。これらの文面から、各種作業に精を出して取り組んでいたことが分かります。

また、「進む」という単語については、筆者の方で確認をしたところ、制作活動の初期と終盤に集中して使われており、後述しますアニメーション制作を楽観的に捉えていた時期と、時間的に追い込まれていた時期とに符合する形となっています。一方で、グループ内で揉め事が起き、制作活動が大幅に遅れることになった中盤については、アニメーターが 2020 年 11 月 30 日に記した「伊東さんのコメントが無くて、なかなか進まなかつたけど、見つかったから、次は、早く付け足し、修正を早くしたいです。」という外在化カードが残されており、思い通りに作業が進んでいなかつたことが読み取れます。

「良い」については、監督が 2020 年 10 月 29 日に記した「今日は、前回よりも、結構、楽しかった。粗筋も早く決められていて、四コマ漫画も、色々、題材も見つけられて、良かった。次も、また頑張りたい。」や、編集役が 2021 年 2 月 4 日に記した「今日は、目標の 350 枚までは、行かなかつたけど、かなり進んだと思います。保存も素早くできて、良かったです。」などが残されていました。「考察」と関連する形で、確かにその時々において、上手く行った状況を記したものが多く見られました。

一方で、このグループは、実際には大幅に予定から遅れているにも関わらず、そのこと

に対して楽観視をしていたと分析していますが、その根拠として、気持ちのタイプの「8. 難しかった」をこのグループは 33 回しか選んでおらず、クラス全体の平均選択回数 42 回（全部で 336 回）よりも低かった点を挙げています。この辺りが、おそらくウェビング・マップを用いて連想された「面倒くさい」や「丁寧さに欠けていた」につながっていたと推察されます。

さらに、作品の質を改善するアイディアがあったにも関わらず、それを面倒くさいので黙っていたことを示唆する外在化カードとして、撮影役が 2021 年 2 月 27 日に記した「自分達の作品を観て思ったこと。同じ効果音が多い。所々、伝わり難い部分がある。話が、飛び飛び過ぎる。縄が下向きの時に、飛んでいない時がある。」というものが確かに残っていました。

制作活動の前半に、意見がかみ合わずに諍いが起きてしまったことについては、撮影役が 2020 年 11 月 5 日に記した「今日は、監督が、何もやらなかっただし、やる気も見えなかった。自分達のせいも、あるかもしれないけど、それは、違うと思う。次回からは、ちゃんと参加して欲しい。」や、監督が 2020 年 11 月 18 日に記した「企画、練り直しで、自分がやる？と言ったら、「お前とやりたくない」と言われ、悲しくなって、仕事、放棄したことについて、どう思っているか知りたいです。」などの外在化カードが残されていました。これらの文面から判断して、制作活動の前半の時期に、グループとして上手く機能していなかった時があったことが分かります。

残念ながら、グループ内のネガティブな雰囲気を、ポジティブな方向へ切り替えることができたことについては、分析がなされませんでした。そこで、筆者の方で少し調べてみたところ、アニメーターが 2020 年 12 月 18 日に記した「僕は、雲を作ったり、靴を作りました。次も、頑張りたいです。班は、役割を分けてやってるので、いいと思いました。」や、同日に撮影役が記した「今日の自分は、主に、撮影シーンを細かく区切って、秒数などを決めたりしていました。しっかり班で分担したりして、順調に進んだので、良かったです。」などの外在化カードが残されており、これらの文面から判断する限り、役割分担を徹底することで、かなり遅れていた制作活動を、少しでも前に進められたという手応えを得たことが、ポジティブな方向へ転換する契機になったものと推察されます。

このグループは、制作活動の前半については、アニメーション制作に対して楽観的に構え過ぎていたことで無駄な時間を費やしてしまい、グループ内での諍いを境にして、制作活動の中盤になって、やっとグループとして機能し始めたことで、大急ぎで遅れを挽回しようとしたために、より魅力的な映像表現にするためのアイディアを入れ込むだけの余裕が失われ、結果として、上映会の際に低い社会的評価に留まってしまったという一連の分析のプロセスは、納得できるものです。どうしても、本格的なアニメーション制作の経験が無いだけに、制作活動の前半を上手く活用できないグループが多いのも事実ですが、その分を後半で取り戻すことがかなり難しいことを、このグループのふり返りは、改めて証明しています。

## 6年3組B班 順位：4位

### ◇分析結果

#### 「気持ちのタイプについて」

- 「2. 楽しかった」、「1. うれしかった」-->平均より上で、他の選択肢と比べて多い。
- 「5. 悲しかった」、「6. 腹が立った」-->平均より下で、他の選択肢と比べて少ない。  
-->皆で楽しくやっていた。
- どういう時に「5. 悲しかった」や「6. 腹が立った」が出ていた？  
-->ロケット物語の作品が不評だった時。
- 全体として、一人一人が楽しくやっていた。
- 例えば、外在化カードで「アニメーターとして○○をしてみたい」という職業を楽しむ声や、「良かった」などのセリフが、よく出ていたから。

#### 「がんばり度について」

- 3.71は平均より、明らかに高い。
- 「5. かなりよくがんばった」が、クラス全体の平均選択回数が17.50回に対して、B班は31回という、2倍近い結果となった。
- それから、「8. 難しかった」と書いてあっても、「1. 全く足りなかつた」は無く、「8. 難しかった」+「5. かなりよくがんばった」のセットになった。
- このことから、B班は、アニメーションの仕事を真面目にやり、諦めずやっていたことが考えられる。

#### 「なぜ4位だったのか」

- 上に書いてあるように、がんばり度が高かったからと考察する。
- でも、外在化カードで「何もできなかつた」という人と、「背景が完成して良かった」と言っている人が同じ日にいたことから、一人一人が頑張って、皆でまとまってなかつたから、最初からまとまつていれば、もっと高い順位になれたかもしれない。

#### 「チームの強み」

- 一人一人が楽しくできること。

#### 「チームの弱み」

- なかなか意見がまとまらないこと。

#### 「これから活かせること」

- 一人一人が頑張れるし、楽しくできることは、これからも活かせると思う。その分、弱点の意見がまとまらないところは、他人の意見を取り入れるようにして、今後に活かして行きたい。

#### ◆検証

このグループの分析方法は、SAKANA システム上にある複数の項目を組み合わせ、さらに外在化カードの記述内容を加えることで、多角的な視点からふり返りを試みた点に特徴があります。このような分析ができた背景として、このグループならではの特徴のあるデータを、的確に探し出せていたことが挙げられます。

そして、探し出したデータの中に相互に矛盾するようなものが含まれていたとしても、改めて外在化カードの本文にあたり、それぞれのデータが持つ意味や文脈をしっかりと確認した上で、その矛盾を解き明かそうとした点は見事でした。

筆者の方でも、分析の中で示された各種データを確認してみたところ、「気持ちのタイプについて」については、このグループは「2. 楽しかった」を 80 回、「1. うれしかった」を 48 回ほど選んでおり、8 種類の選択肢の内、確かに一番目と二番目に多く選んでいました。それぞれのクラス全体の平均選択回数が、45.75 回（全部で 366 回）と 21.50 回（全部で 172 回）でしたので、このグループの方が断トツに多かったことから判断して、充実感を持って制作活動に励めたとする分析は、誰もが納得できるものです。

例えば、「2. 楽しかった」の選択肢が付された外在化カードの事例として、アニメーターが 2021 年 1 月 14 日に記した「アニメーションの絵が、たくさん描け、前回よりも多く前進したので、これからも同じ様に頑張りたい。」や、同日に撮影役が記した「今日は、準備から撮影ができて、良かったです。1200 分の 70 だけど、頑張りたいです。」などが残されていました。これらの文面から、メンバー各自が、充実感を持ってそれぞれの作業に打ち込んでいたことが分かります。

また、「1. うれしかった」の選択肢が付された外在化カードの事例として、助監督が 2020 年 12 月 24 日に記した「今回は、背景を完成させられたので、良かったです。」や、監督が 2021 年 2 月 10 日に記した「どんどん仕事の理解が深まっているので、良いと思いました。」などが残されていました。これらの文面から、グループのメンバーそれぞれが、気持ち的にも肯定的な感覚を持ちながら、自らのやるべき仕事に従事していたことが読み取れます。

このグループは、上記のようなポジティブなデータを揃えるだけでふり返りを止めてしまうのではなく、これまでの分析結果とは相反するデータに対しても、しっかりと気を配っています。特に、気持ちのタイプの「5. 悲しかった」（2 回）及び「6. 腹が立った」（2 回）のようなネガティブなデータが、クラス全体の平均選択回数 3.75 回（全部で 30 回）と 5.75 回（全部で 46 回）と比べて低かったにも関わらず、なぜこれらの選択肢が選ばれたのかについても分析を試みています。

残念ながら、「5. 悲しかった」及び「6. 腹が立った」が選ばれた外在化カードの中には、

ロケット物語に直接関係する記述が見当たりませんでしたが、筆者の方でもう少し調べてみたところ、ネガティブな選択肢の一つである「7. つらかった」(1回)が付された助監督が2020年10月15日に記した外在化カードに「今日は、アニメーションが8秒くらいになってしまって、仕事の大変さが分かりました。」というものが残されていました。この外在化カードが記された時期から判断して、ロケット物語に関する記述内容だと推察されます。この辺りは、データを再確認する詰めが甘く極めて惜しい部分と言えます。

因みに、「5. 悲しかった」については、編集役が2020年11月30日に記した「今日は、原稿の付け足しや訂正を、していました。でも、やることを聞いても、無視されたので、何もやることが、ありませんでした(悲)。」などが残されていました。この文面から察するに、自分達の作品の企画案を修正する作業において、手が空いてしまったメンバーがいたことが起因して、この選択肢が付されたようです。

「6. 腹が立った」については、例えば、監督が2020年12月24日に記した「今日は、背景作りでした。ほぼ完成して、良かったです。」という外在化カードが残されており、同日に編集役が記した「今日は、背景作りで、途中で、また遊んでしまったので、次は、頑張りたいです。」という記述も残されていることから、ヒマを持て余すメンバーが出てしまったことに対して監督が立腹したものと推察されます。この点については、「なぜ4位だったのか」の分析と直結するデータと言えます。

「がんばり度について」に関連して、このグループは、がんばり度の平均が3.71となつており、クラス平均3.497よりも明らかに高い値となっていました。その背景として、このグループは、確かに「5. かなりよくがんばった」を5種類の選択肢の中で最も多い31回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数17.50回(全部で140回)と比べても2倍近い数字となっていたことが、がんばり度の平均を押し上げる主な要因となっていました。

例えば、この選択肢が付された外在化カードの事例として、監督が2020年12月18日に記した「今日は、背景を作りました。かなり頑張って作りました。仕事をしてるって感じが、しました。」や、アニメーターが2021年2月4日に記した「オープニングの絵を、とにかく描いていて、何か本当に仕事をしているなあと気持ちになりました。」などが残されていました。上述の「気持ちのタイプ」についての分析と呼応する形で、これらの文面からも、充実感を持ちながら、一人一人のメンバーが一生懸命に仕事に励んでいたことが読み取れます。

複数の項目をからめたこのグループ独自の分析方法として、がんばり度の「1. 全く足りなかった」と気持ちのタイプの「8. 難しかった」の組み合わせと、がんばり度の「5. かなりよくがんばった」と気持ちのタイプの「8. 難しかった」の組み合わせを比較していますが、このような組み合わせを考案したこと自体、驚くべきものです。

筆者の方でも確認をしたところ、前者の組み合わせが2回と少数だったのに対して、後者の組み合わせが17回とかなり多く見られました。そして、この事実から導き出した、このグループがアニメーション制作に対して真面目に、そして諦めずに取り組んできたとす

る分析については、誰もが納得できるものです。

因みに、「1. 全く足りなかった」と「8. 難しかった」の組み合わせの事例として、アニメーターが 2020 年 9 月 26 日に記した「小さい頃、アニメーションを描いてみたいと思っていた、伊東さんの話を聞いてみると、一つ一つが大変だと理解して、それを頑張った、伊東さん達に尊敬しました。そして、その大変な仕事をするのは、私達になってきたので、予定通りにできなくとも、頑張ろうと思いました。」と、2020 年 12 月 7 日に記した「キャラクター設定を、自前で作って、班の中で絵をどうするかも決められた。」というものでした。特に、最初の事例については、その日付から判断して、想定していた以上にアニメーション制作が難しいものであることが判明し、まだまだアニメーターとしてその仕事に挑むだけの覚悟が足りなかったことを省みる文脈の中で、この選択肢が付されたものと推察されます。

また、「5. かなりよくがんばった」と「8. 難しかった」の組み合わせの事例については、監督役が 2021 年 1 月 14 日に記した「今日は、前回と比べて、すごく進んだと思います。効率良く仕事が進められて、良かったです。」や、助監督が 2021 年 1 月 25 日に記した「監督が、今日、休んでいて、監督（仮）として、初めてやったけど、監督は、皆に指示しながら、自分も行動していかないと、いけないから大変だった。」などが残されていました。これらの文面から、メンバー各自が真摯に仕事に向き合っていたことが分かります。

「チームの強み」と関連して、このグループは、メンバー各自が充実感を持って制作活動に勤しんでいたとしており、その根拠として物事が上手く行ったことを判断する際に使われる「良い」というキーワードを挙げています。筆者の方でも確認をしたところ、このグループは、同単語を 37 回使っており、クラス全体の平均使用回数 24.25 回（全部で 194 回）よりもかなり多い値となっていました。同単語が含まれる外在化カードの事例として、撮影役が 2020 年 11 月 5 日に記した「今日は、プレゼンテーションの準備をしました。アニメーション作りが、こんなに大変なんだなと思いました。完成まで、あと少しなので、頑張りたいです。楽しくできて、良かったです。」や、監督が 2021 年 2 月 18 日に記した「今日は、完成したので、良かったです。最初と比べて、チームワークも、良くなりました。」などが残されていました。これらの文面から、個々のメンバーが、各種作業に対して手応えや充実感を感じながら NAKAHARA アニメーションの活動に従事していたことが読み取れます。

このグループの特徴として、個々人のメンバーが奮闘していたことは、上述の通りですが、一方で、「チームの弱み」と関連して、意見がまとまらないことがあった点を挙げています。残念ながら、この点に関する具体的なデータが示されていませんでしたので、筆者の方で少し調べてみたところ、該当するデータがほとんど見つかりませんでした。唯一、アニメーターが 2020 年 12 月 24 日に記した「アニメーションで粘土にするか、悩んで話をしてたら、仕事をできなかったから、頑張りたい。」というものが残されており、この文面から判断する限り、制作活動が中盤に至っているにも関わらず、キャラクターなどを作成

する際の素材を変更するという大きな決断に迫られ、グループとしてかなり悩んだことが推察されます。もし、制作活動の途中で素材を変更した場合、キャラクターの見栄えを含めて作風も大きく変わってしまうため、変更をめぐってメンバー間で意見が割れたとしても致し方ないと言えます。

このような分析作業を行う過程で、特徴ある全てのデータが、それぞれ同じ方向で矛盾することなく揃うことは、ほとんどありません。それだけ制作活動中に様々な出来事が起きた証拠でもあります。そこで、たとえ矛盾や相反するようなデータがあったとしても、そのグループの内情に合わせて分析し、改めて解釈をし直すことで、そのグループの特徴をさらに明らかにすることにつながって行くことがあります。このグループのふり返りは、まさにその理想的な事例の一つと言えます。

## 6年3組C班 順位：8位

### ◇分析結果

「順位とがんばり度の関係は？」

- がんばり度 3.725：平均より高い
- がんばり度が平均より高いから、順位もそれなりに高い。

「班の特徴」

- 気持ちのタイプの「2. 楽しかった」C班：47回 クラス全体：45.75回（全部で366回）
  - 気持ちのタイプの「7. つらかった」C班：3回 クラス全体：9.12回（全部で73回）
  - 気持ちのタイプの「6. 腹が立った」C班：2回 クラス全体：5.75回（全部で46回）
  - 気持ちのタイプの「5. 悲しかった」C班：1回 クラス全体：3.75回（全部で30回）
- >少ない、ポジティブであることが分かる。

「なぜこの順位？」

- 序盤は、やる気が無くて、あまり進まなかつたけど、後半はやる気が出て、一気に作業が進んだから。また、「パソコン」という単語が7回出ていることから、パソコンの電源が、たくさん落ちて、作業が何度も止まったことも理由として考えられる。

「これらを踏まえて」

- ポジティブな気持ちで仕事に取り組むことで、ある程度の結果を出すことができるということが分かったので、今後も、ポジティブな気持ちで物事に取り組めるようにしたい。

### ◆検証

このグループの分析は、がんばり度の平均の高さと気持ちのタイプの選択傾向に着目し

たものとなっています。先ず、「班の特徴」に関連して、このグループは、確かに気持ちのタイプの「2. 楽しかった」を8種類の選択肢の中で47回と最も多く選んでいました。選択回数自体は、クラス全体の平均選択回数45.75回（全部で366回）と比べてほとんど変わりませんでしたが、最も多く選んでいる点と4人グループという点も考慮すれば、同データを用いることで、このグループがポジティブな雰囲気を保ちながらアニメーション制作活動に励んでいたことを証明するには十分と言えます。

実際にこの選択肢が付された外在化カードの事例として、アニメーターが2020年12月18日に記した「今日は、粘土で人物、生物を作りました。すごい作られたから、次回も頑張りたいです。」や、監督が2021年1月19日に記した「今日は、スムーズに、前回と合わせて300枚、撮ることができました。この調子で次回も頑張りたいです。」などが残されていました。これらの文面から、ポジティブな雰囲気の中で各種作業に取り組んでいたことが読み取れます。

さらに、このグループは、8種類の選択肢の中でポジティブな項目だけではなく、ネガティブな項目である「7. つらかった」（3回）、「6. 腹が立った」（2回）、「5. 悲しかった」（1回）のデータを用いた点がユニークでした。それぞれの選択肢のクラス全体の平均選択回数は、確かに9.12回（全部で73回）、5.75回（全部で46回）、3.75回（全部で30回）でしたので、どの選択肢についてもこのグループの方が少なく、それだけグループ内で揉め事や諍いがほとんど無く、気分的にもポジティブな感覚を持って制作活動に臨んでいたことは間違いないようです。

因みに、例えば、「5. 悲しかった」が付された外在化カードの事例として、アニメーターが2021年2月4日に記した「今日は、パソコンの調子が悪くて、あまり進めませんでした。」というものが残されていましたが、この文面から判断して、グループ内の雰囲気や状態を示したものではなく、後述する撮影機材の予期せぬトラブルと直接関係するものでした。

また、「7. つらかった」が付された外在化カードの事例としては、撮影役が2021年2月10日に記した「今日は、本当に疲れました。やることも、あまり進まなかつたです。」や、2021年2月12日に記した「今日は、皆、疲れて、おかしくなっていた。というのも、5、6時間目で、集中力が切れて、あまり進まなかつたです。」というものがありました。どちらの事例についても、制作活動の最終盤に至り、撮影作業がまさに佳境を迎える中で、かなり苦労をしたという文脈の中でこの選択肢が付されていました。

上記の分析と呼応する形で、「順位とがんばり度の関係は？」に関して、このグループのがんばり度の平均は3.725となっており、クラス全体の平均3.497と比較してかなり高い値となっており、ポジティブなグループ内の雰囲気が、がんばり度にも反映し、そして上映会での比較的に良い評価に結び付いたというロジックは納得できるものです。

因みに、がんばり度の平均を押し上げた要因として、このグループは、「1. 全く足りなかった」を一度も選んでおらず、クラス全体の平均選択回数は3.50回（全部で28回）でしたので、この差が寄与したのと、さらにこのグループは、「2. 少し足りなかった」を7回し

か選んでおらず、クラス全体の平均選択回数は 11.88 回（全部で 95 回）でしたので、この差も加わることで、全体として差が出ることにつながっていました。また、このようながんばり度の選択傾向からも、上記の気持ちのタイプに関する分析と呼応する形で、グループ内にネガティブな雰囲気が少なかったことが、容易に想像できます。

一方で、制作活動の序盤は、グループ全体にやる気が低く、後半に入ってからやる気が上がり、作業も進んだと分析していますが、残念ながらそれを証明するデータが挙げられていませんでした。そこで、筆者の方で少し探してみたところ、例えば、編集役が 2020 年 10 月 7 日に記した「今日は、ロケットのアニメーションの企画をしました。僕は、編集なので、今日は、ヒマでした。次は、しっかり働くようにしたいです。」や、アニメーターが 2020 年 10 月 29 日に記した「今日は、全然、進んでなかつたけど、主題が決まってから、すごい進めることができた。「監督」が、もっとしっかりして欲しい。」のような外在化カードが残されていました。これらの外在化カードが記された日付から判断して、制作活動の前半の時期に、明らかにやる気が低かったメンバーがいたことが分かります。

一方で、監督が 2021 年 2 月 18 日に記した「今日は、皆で協力して、ずっと集中して、でき、610 枚、撮ることが、できました。1200 枚じゃ足りないので、もっと延びるけど、この集中を、続けられるように、したいです。」や、編集役が同日に記した「今日は、かなり頑張りました。撮影の手伝いなどを、できました。皆、集中して、できたので、かなり進みました。次も、頑張りたいです。」などの外在化カードが残されていました。これらの文面から、制作活動の後半に入るとグループ全体の士気が高まり、それに伴い作業成果も各段に上がって行ったことが読み取れます。

「なぜこの順位？」に関連して、このグループは、「パソコン」という単語を 7 回ほど使っており、この単語が含まれる外在化カードとして、撮影役が 2021 年 2 月 4 日に記した「今日は、パソコンの調子が悪くて、ロールごと、消えました（泣）。でも、また撮影して、元に戻りました。」や、監督が 2021 年 2 月 25 日に記した「今日は、アニメーションを完成させられました。音付けに、思ったより時間が、かかったけど、頑張って、できました。今まで、何回もパソコンが落ちたけど、皆で協力して完成させることが、できて、良かったです。」というものがありました。これらの文面から、明らかに撮影機材のトラブルが頻発したことは間違いないく、その分だけ制作活動が中断してしまい、少なからず作品の出来栄えにも影響を与えたことは容易に想像できます。

このような機材のトラブルによって、撮影作業が中断してしまったことは、不運であり残念としか言いようがありませんが、撮影機材の多くは古いノート PC を再利用しており、内臓バッテリーが持たないと、今年度については、一教室内に 8 グループに分かれて作業をしていたため、電源コードの配線などが上手くできず、撮影作業に熱中するあまり電源コードに足をひっかけることで、パソコンの電源が落ちてしまうなどのトラブルが起きていました。

このグループの分析の特徴として、第三者の視点からも数値の差が見え易いデータを優

先的に取り上げたことは、賢明な判断でした。実社会においても、このようなデータの見せ方は、他者に納得をしてもらうためにも有用な方法と言えます。

## 6年3組D班 順位：23位

### ◇分析結果

#### 「なぜその順位」

- 私達の班は、その日に実行する計画を立てずに、適当にアニメーションを進めていたことが原因だと思います。
- それに、一番の原因是、計画を立てずに進めていたことですが、二番目のD班の弱点は、集中力が続かなかったことです。
- 自分達が思っているキャラクターができないと、「もーやだー」と言って、止めるところがありました。

#### 「分析」

##### がんばり度

##### D班：2.555

##### クラス全体の平均：3.497

3. がんばった:18回
2. 少し足りなかつた:18回
1. 全く足りなかつた:14回
4. よくがんばった:8回
5. かなりよくがんばった:5回

##### 気持ちのタイプ

8. 難しかつた:24回
7. つらかつた:19回
2. 楽しかつた:16回
1. うれしかつた:14回
3. 面白かつた:10回
6. 腹が立つた:9回
5. 悲しかつた:6回
4. 簡単だった:2回

#### 「D班の良いところ」

- 相手の悪いところや良いところを気が付いたら、直ぐに言ってくれるところです。

## 「D班の課題点」

- 私達の班は、計画を立てずに、適当に進めるところでした。なので、メンバーと話し合い、計画を立て、進めることにします。

### ◆検証

このグループのふり返りの方法は、自分達の実体験に基づく考察から先に導いており、そこで自分達のグループの特徴となる課題として、「計画を立てなかつたこと」と「集中力が続かなかつたこと」を挙げています。さらに、良かった点として、「相手の良いところと悪いところを直ぐに言い合えたこと」を挙げています。残念ながら、このグループは、学びのタイプ、気持ちのタイプ、がんばり度の各データを取り上げ、そのデータを模造紙に書き出してはいるものの、それぞれのデータが、先に導いた考察とどのように関係しているのかについては、ほとんど言及していませんでした。

そこで、筆者の方で少し探ってみたところ、先ず「計画を立てなかつたこと」に関する具体的なデータとして、このグループの頻出語句トップ5に入っている「終わる」(15回)という単語をキーワードにして検索したところ、監督が2020年11月5日に記した外在化カードとして「今日は、こないだ作った「企画書」が、使えなくなつて、一からやり直し、していたら、終わらなくなりそうです。」というものが見つかりました。この文面から判断する限り、企画段階から思い通りに物事を進めることができなかつたことが分かります。

同様に、撮影役が2021年1月25日に記した「今日は、123枚、撮りました。けれど、このままの調子で進めて、終わるのかは、難しい状況です。」や、2021年2月10日に記した「今日は、背景を描くので、たくさんでした。背景は、終わったけど、撮影は、180枚しか撮れなかつた。」という外在化カードも見つかりました。これらの事例から、制作活動の終盤を迎えて、撮影作業を計画的に進めることができていなかつたことが容易に想像できます。

また、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14回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数22.25回(178回)よりも少なかつたことから、先を見通すための計画が立たない以上、役割分担も上手く行かなかつたことが考えられます。例えば、同選択肢が付された外在化カードの事例として、編集役が2020年9月26日に記した「編集は、最初は仕事が無いので、何をすれば分かららないから、アニメーションの撮影などを手伝って、一緒にやって行きたいです。」や、監督が2020年10月8日に記した「アニメーターと撮影が、自分の役割を理解しているのかな?と思った。アニメーターが撮影していた。撮影→アニメーター。」というものが残されていました。これらの事例が記された日付から判断して、制作活動の初期段階から、それぞれの役割に求められる仕事の内容や具体的な作業に対するイメージが、いま一つ掴めていないメンバーが少なからずいたことが分かります。

上記の分析と呼応する形で、このグループは、学びのタイプの「4. 職業理解の変化」を7回選んでおり、クラス全体の平均選択回数26.88回（全部で215回）と比べて、かなり低い値となっていました。それぞれの役割に応じた仕事のイメージが掴めていない以上、職業意識を高く保つことも難しかったことが、容易に想像できます。この選択肢が付された外在化カードの事例として、監督が2020年10月7日に記した「今日は、皆で、ふざけていて、全然、進まないと思って、途中から、ちゃんとやり始めたけど、終わるかな？」や、撮影役が2020年12月24日に記した「今日は、疲れました。なぜか、監督が指示をもらう側になっていて、5分くらい、ぼーとしてました。」というものが残されていました。これらの文面から、後述する「集中力が続かなかった」に関する分析ともつながる形で、責任ある仕事の一環としてアニメーション制作に携わるという意識が、グループ内で全般的に低かったことが推察されます。

次に、「集中力が続かなかった」ことについては、具体的な事例として、想像していたものと違うキャラクターが出来上がってしまい、このような場合に集中力が切れてしまったことを挙げています。そこで、このグループの頻出語句トップ17に入っている「キャラクター」（7回）という単語をキーワードにして、筆者の方で探ってみたところ、撮影役が2020年12月18日に記した外在化カードに「今日は、キャラクターを作るのに、一苦労でした。」というものがありました。この文面から察するに、キャラクター作りが難航する中で、集中力を切らしてしまうメンバーがいたことは間違いないようです。

また、上記の計画通りに制作活動を進めることができなかっただとする分析とつながる形で、同日に編集役が記した「今日は、キャラクター設定と背景作りで、撮影はできなかっただけど、次は、できるようにしたいです。」という外在化カードも残されていました。この事例が記された日付から判断して、制作活動が中盤に差し掛かった段階で、キャラクター作りが難航することで、撮影作業にも少なからず影響を与え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16に入っている「集中」（8回）を調べてみると、この単語が含まれている外在化カードの中には、撮影役が2020年10月29日に記した「今日は、四コマで、とても苦戦した。意見が、すれ違ったから、二コマで、終わった。もっと集中すれば、よかった。」や、上記と関連する形でキャラクター作りの要となるべきアニメーターが2020年12月24日に記した「今日は、あまり集中できなかっただので、次は、集中したい。」というものが見つかりました。どちらの文面からも、明らかに集中力を切らしていた時があったことが読み取れます。

さらに、筆者の方でもう少し探ってみたところ、このグループのがんばり度の平均は2.555となっており、クラス全体の平均3.497と比べても、1ポイント近く低い値となっていました。この差は歴然としており、さすがに無視するわけにはいかないものでしたので、その主な要因を調べてみたところ、このグループは「1. 全く足りなかつた」を14回選んでおり、また「2. 少し足りなかつた」も18回選んでおり、クラス全体の平均選択回数がそれぞれ3.50回（全部で28回）と11.88回（全部で95回）でしたので、明らかにこのグル

プの方が多く選んでいたことが、平均を押し下げる主な要因になったことは間違いないありません。そして、これだけがんばり度の平均が低いと、各種作業に対して集中力を切らすことが多かったことは間違いない、さすがに作品の出来栄えを期待することは難しく、上映会での低い評価につながった原因にも直結したはずです。

例えば、「1. 全く足りなかった」が付された外在化カードの事例として、アニメーターが 2020 年 12 月 7 日に記した「今日は、何もできなかつたが、皆が、ボーとしてて、最後、背景を描いてた。」や、編集役が 2021 年 2 月 10 日に記した「今日は、背景作りをして、撮影を少しやりました。残り 940 枚なので、終わらせれるように、したいです。」などが残されていました。これらの文脈からも、上記の集中力及び計画性に関する分析と呼応する形で、制作作業の手が止まってしまうことや、制作活動の終盤を迎えて、計画的に撮影作業を行えていなかったことが分かります。

このグループの気持ちのタイプについては、「7. つらかった」を 19 回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数が 9.12 回（73 回）でしたので、明らかにこのグループの方が多く選んでいました。実際にこの選択肢が付された外在化カードの事例として、編集役が 2020 年 10 月 7 日に記した「仲が悪く、言い合いだけで、粗筋や見所を、グループ全員で、できていなかつたから、もっと次は、もっと話し合いをしたいです。」や、撮影役が 2020 年 10 月 8 日に記した「今日は、4 人とも最初は、心が冷えていたと思います。」などが見つかりました。これらの事例から察するに、企画段階のかなり初期から、グループとしての結束やメンバー同士の絆を強めることができず、上手く行かなかつたようです。そして、この段階から信頼関係が揺らいでしまうことで、事前に計画を立てずに、その日の気分の浮き沈みに応じて制作活動に取り組んでいたことが推察されます。

一方で、このグループの良い特徴として、「相手の良いところと悪いところを直ぐに言い合えたこと」を挙げていますが、このグループの頻出語句トップ 34 に入っている「意見」（4 回）という単語をキーワードにして、筆者の方で探ってみたところ、監督が 2020 年 9 月 26 日に記した「皆が皆、同じ意見ではないので、仲良くやる。」などの外在化カードや、上記の撮影役が 2020 年 10 月 29 日に記した外在化カードにも示されている通りに、メンバー間で自分の意見をオープンに出し合えたことは間違いないようです。

ただ、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 9 回しか選んでおらず、クラス全体の平均選択回数 20.62 回（全部で 165 回）と比べても、かなりの差がありました。また、同選択肢が付された時期を調べてみると、企画段階から素材作りの時期に集中しており、本格的な撮影作業が始まって以降は、一度しか付されていませんでした。この傾向から推察するに、企画段階で良い点や悪い点を率直に話し合えたとしても、撮影作業を通じてそれをどうやって具体的に反映するかについては、グループ内でコミュニケーションを継続的に上手く図れなかつたことが考えられます。

実際に同選択肢が付された外在化カードの事例として、監督が 2020 年 11 月 5 日に記した「今日は、こないだ作った「企画書」が、使えなくなって、一からやり直し、していた

ら、終わらなくなりそうです。」や、同日に編集役が記した「今日は、主語、変わってはいけないから、最初から作ることになったから、より難しくなった。だから、終わらせないといけないから、頑張りたいです。」というものが残されていました。これらの事例から、魅力的な企画を立てることに苦戦し、練り直しを強いられたことが読み取れますが、このような企画段階から思い通りに進まないという苦しい経験をしたことで、その後の計画性の無さや集中力の欠如につながっていったものと推察されます。

本来、良い点も悪い点も臆することなく自由に言い合えたことで、その中には作品の内容の改善につながる貴重な意見やアイディアも少なからず含まれていたはずです。例えば、世界的に大きく成長している会社や組織ほど、古いしきたりに縛られず、さらに上下関係に関わらず、誰もがオーブンに話し合えることを大切にしています。残念な点としては、おそらく貴重な意見やアイディアが交わされていたとしても、それらを真剣に受け止め、吟味し、そしてしっかりと自分達の作品の中に反映できなかつたことが、上映会での低い評価につながった要因の一つだと考えられます。

そのことを象徴するデータとして、上映会の際にこのグループの作品に対して、アニメーション制作の専門家によるコメントの中に、「もともと絵コンテの時に物語の結末が決まっていなかったので、物語の最後が見られなかつたのは残念でした。」というものが残されていました。自分達の作品の結末を、文字通りに最後まで決めあぐねてしまったことが、このコメントからも読み取れます。また、専門家によるコメントの中には、「前回のコメントでは少しきびしいことも言いましたが、出来上がったアニメーションをみるかぎり、みんなが頑張って撮影しようとしていたのは伝わってきました。」というのも残されていました。上記の分析とつながる形で、このグループは、なかなか魅力的な企画を立てることができずに苦戦するだけでなく、専門家からもやつとのことで立案した企画書に対して厳しい指摘を受けることで、少なからずアニメーション制作に対する意気込みを、企画段階から失ってしまったようです。

因みに、アニメーション制作の専門家を擁護するわけではありませんが、毎年、学年全体の方針と個々のクラスの傾向に合わせる形で、専門家による批評の内容を微調整してもらっています。今年度については、児童達の芯の強さを信じて、プロフェッショナルとしての厳格な批評をお願いした経緯があります。残念ながら、このグループについては、専門家による貴重なコメントを上手く活かせなかつただけでなく、グループとしての自信喪失するきっかけにもなつてしまつたことを、上記のふり返りの結果が示しています。

## 6年3組E班 順位：5位

### ◇分析結果

#### 「なぜ5位なのか」

- 一つ一つ細かいところまで、こだわったから。

- あまり欲が無く、一人だけでも気持ちが伝わればいいと思っていた（良い点でもあり課題点もある）。
- >良さ：「気持ちが伝わればいい」という思いでやっていたから、アニメーションの一つ一つのシーンに気持ちが入っていた。
- >課題：一方で、「上位を取る」という気持ちがあまり無かったため、もう少し上の順位を狙えなかった。
- 色々な視点でふり返りをできていたから、5位になれた。
- リラックスしながら、楽しみながらできていたから、この順位になれた。

#### 「課題」

- 気持ちのタイプで、「7. つらかった」を選んだ回数が、全体の平均よりも多い。
- 「ヒマ」という言葉を、何回も使っている（悪い意味で）。その理由は、撮影の時、最初と最後は撮影役が行っていたが、主な中の部分については、他の人の方が早いと思い、結果、他の人が撮影したため、その間、撮影役に仕事が回せなかつた。また、最初の方は、皆、自分の仕事が来たらやるという気持ちが強く、アニメーターが休んでいた時期もあり、他のメンバーがその分をやるべきだったが、監督や助監督が声を出さないと誰も行わず、自分のことしか見ていなかつたとも思う。

#### 「チームの良さと個性」

1. 「粘土」という言葉が多い。理由は、最初の方に粘土で苦戦したからと、粘土を使用したから。
2. チームワークが良い。理由は、ケンカや言い合いが一回も無かつたと、気持ちのタイプの「6. 腹が立った」や「つらい」などの言葉が少ないから。

#### 「チームの強みと弱点、高まった力」

強み：チームワークが良い。

弱点：動きが遅い。指示があるまで動かない。

高まった力：判断力、行動力、見通し。

#### 「学びのタイプの多い順」

- 1位：自己肯定傾向の変化
- 2位：職業理解の変化
- 3位：役割把握・認識の変化
- 4位：自己発見傾向の変化
- 5位：コミュニケーションの変化

-->もともとコミュニケーションは良かったから、あまり使わなかつた？

「まとめ（この先に活かせること）」

- チームの高まった力が、判断力、行動力、見通しです。これからは、中学生となり、さらには高校生になり、一人で考え、行動することが多くなると思います。多分、中学校では、先生に「〇〇して」など、あまり言われないと思います。その時に、このチームで高まつた力、判断力、行動力、見通しが必要になると思います。中学校では、判断力、見通し、行動力を意識して、中学校で生活して行きたいです。

#### ◆検証

このグループは、どのような意識を持って自分達のアニメーション作品を制作したのかを中心にしながら、ふり返りを行った点が大変にユニークでした。特に、上映会で高い順位を目指したいという欲がグループ内に無かった一方で、たった一人の観客であってもその人の心に伝わればよいという意識で作品の制作に取り組むことで、作り上げた作品の一つ一つのシーンの中に自分達の気持ちが込められていたと分析しています。NAKAHARA アニメーションでは、人に観てもらうことを大前提にしながら一本の作品を作ることが求められますので、たった一人の観客であったとしても、その人の心に伝わって欲しいという意識を持つことは、この大前提をしっかりと踏まえることにつながり、結果として、上映会でも 6 位入賞を果たせたというロジックは、納得できるものです。

「なぜ 5 位なのか」に関連して、細部にこだわり、心を込めて作ったことを証明するデータとして、筆者の方で少し調べてみたところ、上映会にてこのグループの作品に対するアニメーション制作の専門家のコメントの中に、「アイディアを出しているときのようすや作っているときのようすなども工夫できていましたし、何度もダメ出しを受ける様子は、皆さんの経験が良く表れていました。」というものが残されていました。このコメントの文面から、こだわって作ったキャラクターの細かな演技を、専門家が高く評価していることが読み取れます。

また、監督が 2020 年 10 月 29 日に記した「今日、皆と協力して、ストーリーを考えることができました。「友達を大切に」ということを伝えられたら、いいなと思います。」という外在化カードが残されていました。この文章は、企画段階の際に記されたものですが、NAKAHARA アニメーションの大前提となる観客の心に伝わる作品を意識しながら、自分達のグループの企画を立てていたことが読み取れます。

一方で、欲を出さずに観客の心に伝わる作品を作ることだけに集中することで、リラックスしながら楽しんで取り組むことができたという分析も興味深いものでした。このグループは、気持ちのタイプの「2. 楽しかった」を 44 回選んでおり、クラス全体の平均選択回数 45.75 回（全部で 366 回）とほぼ変わらない値でしたが、グループ内の雰囲気が良かつたことを裏付けています。もし、絶対に上映会で一位を取るんだと考えながら制作活動に臨んでいた場合、どうしても余計な力が入ってしまい、撮影作業が空回りすることや、不

要な思惑により作品の方向性を見失っていたかもしれません。

同選択肢が付された外在化カードの事例として、監督が 2020 年 9 月 26 日に記した「アニメーションの話を聞いて、アニメーションの作り方について、よく分かりました。伊東さんの話が、とても分かり易くて助かりました。アニメーションを作る体験をした時、皆それぞれの役目を、ちゃんとやって行けて、スムーズにアニメーションを作ることができました。次も頑張りたいです。」や、撮影役が 2021 年 2 月 25 日に記した「少し改善して、やっと完成して良かった。これまで大変だったけど、楽しかった。」などが残されていました。これらの事例が記された日付が示しているように、NAKAHARA アニメーションの活動の開始直後から、撮影作業が全て終了した日まで、特定の制作段階や時期に偏ることなく同選択肢が付されていました。

また、このグループは、多様な視点からふり返りができていたと分析していますが、残念ながら、そのことを証明する具体的なデータが示されていませんでした。そこで、筆者の方で少し調べてみたところ、例えば、このグループは「皆」という単語を 38 回使っており、クラス全体の平均使用回数は 18 回（144 回）でしたので、二倍以上多く使っていた計算になります。同単語は、このグループのチームワークの良さを端的に示す証拠としても使えますが、同時に、常に集団として意思の疎通に努めていた証としても使えるはずです。

また、この単語の使用履歴として、特定の制作段階や時期に偏ることなく、制作活動の最初期から最終盤まで使われていました。例えば、この単語が実際に含まれていた外在化カードの事例として、監督が 2020 年 11 月 30 日に記した「今日は、アドバイスをもとに、話を作り直すことができました。けれど、全員が話し合いに参加できていなかったので、次は、皆が参加できるようにしたい。」や、編集役が 2021 年 2 月 12 日に記した「やっと完成した。次は、音を付けるだけになったから、それをやる。皆は、色々、撮影に協力してくれたので、完成できた。」などが残っていました。これらの文面から、メンバーの誰もが集団としての意識を常に持ち続けていたからこそ、毎回の作業に対するふり返りを含めた意思の疎通も上手く機能していたことが読み取れます。

「課題」に関連して、このグループは、集団としての雰囲気が良かった一方で、気持ちのタイプの「7. つらかった」（12 回）が多かった事実にも注目しており、その理由をしっかりと探り当てたことは、よりこのグループの実像に迫る優れた試みと言えます。因みに、クラス全体の平均選択回数は、9.12 回（全部で 73 回）でした。この選択肢が選ばれた理由として、撮影作業を正規の撮影役のメンバーではなく、他の役割のメンバーが担っていた時期があり、自分のやるべき仕事を失った正規の撮影役のメンバーが、この選択肢を多く選んでいたことを明らかにしています。

筆者の方でも確認をしたところ、12 回中 7 回ほど撮影役のメンバーが、この選択肢を選んでいました。例えば、2020 年 10 月 29 日に「今日は、仕事が何も無かつたし、かなりヒマでした。」という外在化カードを、撮影役のメンバーが残していました。この文章が記された日付から判断して、この撮影役の児童は、企画段階においても仕事にあぶれ、指示待

ち状態であったことが推察されます。さらに、上記の事実を裏付ける編集役が 2021 年 2 月 4 日に記した「今日は、最初から撮り直したけど、782 枚、撮れた。でも、編集と監督だけで、ほぼ撮ったので、次は、役割通りにしてあげたい。首が痛かった。」という外在化カードも残されていました。この文面から、撮影の仕事を本来のメンバーではなく、他のメンバー達が肩代わりしていたことが分かります。

また、「ヒマ」という単語が、上記の撮影役が 2020 年 10 月 29 日に記した外在化カードの事例を含めて、確かにこのグループの頻出語句トップ 50 の中に入っています、その回数は 7 回でした。クラス全体で 12 回しか使われていませんでしたので、そのほとんどをこのグループが使っていたことになります。

厳しい見方をしますと、責任ある仕事としてアニメーション制作に取り組む以上、期限内に作品を作り上げる必要がありますので、このグループが下した決断として、他のメンバーが代役をしたとしても撮影作業の進展を優先したことは、致し方ない面があります。毎年、NAKAHARA アニメーションの活動を始めるにあたり、児童達に対して、自分達がよく知る TV アニメーション作品が、その週のエピソードの制作が間に合わなかったので、いきなり放送中止にしますというケースを見たことがありますかという問い合わせをしています。そして、もしそのようなことが実際に起きた場合には、多額の賠償をアニメーション制作スタジオが負うことになることも伝えていました。

例えば、監督役の児童は、2021 年 1 月 19 日に「今日は、皆に少し強く言い過ぎてしまったり、あまり皆に指示することが、できませんでした。けれど、カメラマンの助っ人をすることができたので、次は、もっと皆に仕事を与えて、遅れを取り戻したいです。」や、2021 年 2 月 12 日に「今日は、皆と写真を撮って、音は付けてないけど、全部、撮り終わることが、できました。けど、皆に仕事を与えることができず、「ヒマ」になっている人がいたので、次は、「ヒマ」な人を、作りたくないと思います。」という外在化カードを残しています。これらの文面から、撮影役を交代してでも、遅れ気味の撮影作業を監督として挽回する必要があったことが読み取れるのと同時に、メンバー全員にできるだけ仕事を与えたいという意識があったからこそ、上述の通りにグループ内の雰囲気を常に良く保てたと考えられます。

ただ、もう少し深い分析をするのであれば、そもそもなぜ撮影役に撮影の仕事を任せなかつたのかというところまで探る必要があります。例えば、編集役が 2021 年 1 月 25 日に記した外在化カードとして「今日は、たくさん撮った。でも、助監督と撮影が、あまり協力してくれなかつたし、ふざけていたので、イラついた。次は、真面目にやって欲しい。あと 2 分半にした。」というものが残されており、この文面から察するに撮影役がヒマを持て余すだけでなく、遊んでいたことが読み取れます。自分のやるべき仕事が無いから遊んでしまったのか、あるいはそもそも責任ある仕事として撮影作業に取り組むだけの意識が薄かったのか判断がつきませんが、いずれの場合であったとしても、制作活動のかなり忙しくなる時期に、他のメンバーが一生懸命に働いている傍らで遊んでいるというのは、や

はり問題となります。

因みに、このグループの特徴として、チームワークが良い点を挙げており、その証拠として気持ちのタイプの「6. 腹が立った」の選択回数が少なかった点を挙げています。一方で、2回ほどこの選択肢が選ばれていますが、その内の1回が、上記の編集役によって 2021 年 1 月 25 日に記された外在化カードに付されていました。

「チームの良さと個性」に関連して、このグループの特徴を表す単語として、「粘土」を挙げていますが、このグループは同単語を 12 回使っており、クラス全体の平均使用回数は 3.75 回（トップ 50 の圏外で全部で 30 回）でしたので、明らかに多く使っていました。素材作りの段階で、アニメーターが休みがちであったこともあり、粘土を用いてキャラクターなどの素材を作ることに苦戦したことを示す編集役が 2020 年 12 月 18 日に記した「今日は、背景を作った。アニメーターが、いなかったから、辛かったけど、皆でやった。粘土を触ってみたけど、やり難かったので、紙にしようか？みたいな感じになった。楽しかったけど、アニメーターがいた方が、やり易かったと思う。」や、監督が 2020 年 12 月 24 日に記した「今日は、粘土でキャラクターを作ろうとしましたが、結局、顔しか作れませんでした。あまりチームをまとめられなかったので、次は、もっとチームをまとめたいです。」などの外在化カードが、確かに残っていました。

さらに、粘土を用いたクレイ・アニメーション制作が難航したことを示すデータとして、筆者の方で少し調べてみたところ、例えば、気後のタイプの「8. 難しかった」を、このグループは 8 種類の選択肢の中で最も多い 56 回ほど選んでいました。クラス全体の平均選択回数は、42 回（全部で 336 回）でしたので、このグループの方がかなり多く選んでいました。この選択肢が実際に付された外在化カードの中で、上記の「粘土」の単語が含まれる事例として、編集役が 2020 年 12 月 24 日に記した「今日は、編集だけど、背景を描いた。大変だった。アニメーターは、大変な作業をしていて、すごいと思った。だから、粘土に変更した。イラストなどもあるけど、粘土もいる感じになった。」や、同日に監督が記した「今日は、皆に、それぞれの仕事を与えることが、少しできた。粘土でキャラクターを作ることは、できただけれど、撮影できずに終わってしまった。遅れているので、あと 2 回の授業で、丁寧に正しくやりたい。」というものが残されていました。これらの文面からも、粘土を用いてキャラクターを作る作業に手間取ったことが読み取れるのと同時に、たとえ時間に追われたとしても、上記の分析とつながる形で、細部にまでこだわって作業をしていたことが容易に想像できます。

「学びのタイプの多い順」に関連して、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」の選択回数を、5 種類の選択肢の中で最も少ない 25 回しか選ばなかつた背景として、そもそもグループ内での意思の疎通ができており、チームワークも良かつたので、同選択肢を選ぶ必要がなかったと分析しています。同選択肢のクラス全体の平均選択回数は 20.62 回（全部で 165 回）となっており、こちらも 5 種類の選択肢の中で最も選択回数が少なかつたため、クラス全体の傾向をそのまま受け継いでいるとも言えます。

一方で、このグループの課題として、上記の「7. つらかった」や「ヒマ」に関する分析と関連する形で、特に制作活動の前半の時期に指示待ちのメンバーが多くいたことも認めており、適宜、監督や助監督が指示を出さないと、自ら主体的に行動に移せなかつたと分析しています。おそらく指示待ち状態が多いからこそ、本来であれば、もっとコミュニケーションを行う必要があったものの、当初から仲の良い関係が築かれている故に、必要に応じて的確な指示をなかなか出せなかつたとも考えられます。さらに、必要とするコミュニケーションを行わなかつたことで、暇を持て余すメンバーを出す要因の一つになってしまった可能性があります。

一方で、同選択肢が付された外在化カードの事例として、編集役が 2021 年 1 月 19 日に記した「今日、助監督が何すれば分からんと言っていたので、皆がやって欲しいことをして、と言いました。撮れたので、良かった。」や、同日に助監督が記した「今日は、自分が何すればいいか分からなかつたので、皆がやって欲しいことを、やりたいと思います。」というものが残されていました。これらの文面から、指示待ち状態にあった助監督に対して、他のメンバーが声をかけることで、改めて制作活動の輪に連れ戻そうとしたことが読み取れます。この辺りも、このグループのチームワークの強さにつながっていたはずです。

上映会にて 6 位入賞を果たせた背景として、大きな揉め事も無くグループ内でのチームワークが上手く機能したというポジティブな面の分析だけで終わらせる事なく、上記の撮影役の交代に関する分析と同様に、指示待ちのメンバーが少なからずいたというグループが実際に直面した課題に対しても、臆することなく取り上げることができたことは、このグループの実情をより明らかにすることで、このような内省活動の価値自体を高めることにもつながったと言えます。

その上で、大きな欲を持つことなく制作活動に励み、たとえ暇を持て余し、遊んでしまうメンバーが出たとしても、それを十分にカバーできるだけの強固なチームワークや信頼関係があり、その土台があったからこそ細部にこだわった作品を作ることが可能となり、結果として上映会にて高評価につながったとする一連の分析プロセスは、第三者から見ても納得し易い見事なものでした。

## 6 年 3 組 F 班 順位：13 位

### ◇分析結果

#### 「この班の強みと課題」

- 強み：暗い作品でも考えられる作品にしたこと。やる時はやる人がメンバーに多いところ。
- 課題：みんなが、意見を押し通し過ぎてしまうこと。やるべきことが、やるべき時間にできないところ。

#### 「この班の特徴」

- 揉め事が多いところ。
- 追いつめられれば、追いつめられるほど、班の士気が上がり、スムーズに作業を進められるところ。
- 細かいところの工夫ができるところ。
- 意見がたくさん出るところ。

#### 「順位とがんばり度の理由」

- がんばり度：3.561（平均よりも少し高い）
- がんばり度-->皆は良い作品にしようと頑張っていたから。意見をいっぱい出していたから。
- 意見がぶつかり合い、揉め事が多くなってしまった。「揉める」：14回（クラス全体17回、およそ82%）、思う：31回（クラス全体28回）-->一方で、良い作品にするために皆が多くの意見を出せていた。
- 順位-->皆で揉めたけど、内容をしっかりとまとめたから。

#### 「これから活かせること」

- この班は、意見の違いでぶつかることが多かったので、お互いの意見を取り入れて行かないとい、物事が進まないことが分かりました。だから、これからは、お互いの意見を取り入れて行きたいです。また、この班は、まとめる力が少し足りていなかったので、細かいところをまとめる力をつけて、この経験をこれから活かして行きたいです。

#### ◆検証

このグループは、人と野生動物との共存をテーマにした社会性の強いドキュメンタリー作品を、アニメーションという表現手法を用いて制作するという非常に難易度の高いことに挑戦しており、当初からどのような作品を作り上げるのか、アニメーション制作の専門家からも注目をされていました。当たり前の話ですが、かなり難しいテーマに挑戦をすれば、それだけ多くの困難に直面することは避けられません。このグループは、避けられなかった困難な状況がどのような影響を自分達に与えたのかを、しっかりと目を背けることなく分析しています。

「この班の特徴」と関連して、このグループは、自分達が直面した厳しい状況を証明する単語として「揉める」（14回）を取り上げており、この単語をクラス全体では17回しか使っていませんでしたので、その大半（82.352%）をこのグループが占めていたことになります。この単語が含まれる外在化カードの事例として、編集役が2020年11月18日に記した「今日は、あまり話し合えませんでした。カメラと監督が、主題について、揉めていました。私は、四コマのものの絵を半分くらい描きました。」や、監督が2020年11月30日に記した「今回は、再び伊東さんからの指摘を受け、また粗筋を考え、直しました。

そこでは、「熊と人間が話す」ということで、意見が分かれ、3:2で揉めてしまいました。明日、この件は、解決したい。」などが残されていました。これらの文面から、どのようなストーリーにするのかで、メンバー間に深刻な対立があったことが分かります。

さらに、筆者の方で確認をしたところ、この単語が使用されていた時期は、2020年9月から2021年2月まで、一定の時期に偏ることなく制作活動の最初から最後まで終始にわたって使われていました。それだけ長きにわたり、メンバー間で対立が続いていたことを物語っています。そして、「この班の強みと課題」と関連して、グループ内の対立が長期化すればするほど、各制作段階において、やるべきことをやるべき時にできなくなってしまったのは、致し方ないと言えます。

グループ内の厳しい状況を端的に示す別のデータとして、筆者の方で少し調べてみたところ、このグループは、気持ちのタイプの「6. 腹が立った」を15回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数5.75回（全部で46回）よりも、かなり多い値となっていました。この選択肢が付された外在化カードの事例として、アニメーターが2020年11月30日に記した「今日は、熊と人は話すのか、ということについて話し合いました。そして、SくんとMさんが、また言い争っていました。」や、撮影役が2020年12月7日に記した「今回は、素材を決められた。だが、対立してしまったので、次は、そうなりたくはない。」などが残されていました。これらの文面から、このグループが感情の面でもかなり苦しい状況にあったことが読み取れます。

さらに、「この班の強みと課題」と関連して、それぞれのメンバーが自らの意見を押し通そうした点を、このグループの課題として挙げています。社会性の強いテーマだからこそ誰もが納得できる正解が無く、それ故にそれぞれの考え方や思いが強く自分の意見の中に込められていたことが容易に想像できます。そのことを示す外在化カードの事例として、筆者の方で少し探ってみたところ、例えば、撮影役が2020年11月30日に記した「今日は、変更について揉めてしまいました。人間が熊の言葉を理解するというもので、到底、無理なことを、押し通そうとしてます。なので、次は、仲裁して、冷静に話したいです。」や、監督が2020年12月7日に記した「また、無駄な揉め合いをしてしまい、話し合いにならなかつた。何で上手く話が進まないのだろう。まだ、粗筋も決定してない。こんな班、どこも無いだろう。困ったなー（本音です）。」というものが残されていました。

難しい内容であればあるほど、それをどう表現するかで様々な意見を出し合う必要がありますが、その結果として、意見の衝突や腹が立つことが度々起きたとしても、それでも自分達の作品を少しでも良くするために話し合いを続けたことで、このグループのがんばり度の平均（3.561）が、クラス全体の平均（3.497）を少し上回ることにつながったとする分析は、厳しい現実から得られた貴重な教訓として納得できるものです。もし、制作活動の途中で、グループとしてより良い作品を作ることを諦めてしまつていれば、このような数値は出てこなかつたはずです。

因みに、ほんの少しでもクラス平均を上回る要因となったのは、このグループは、「4. よ

くがんばった」を 31 回、「5. かなりよくがんばった」を 18 回ほど選んでおり、それぞれのクラス全体の平均選択回数が、29.25 回（全部で 234 回）と、17.50 回（全部で 140 回）でしたので、これらのわずかな差と、さらにこのグループは、「2. 少し足りなかつた」を 10 回、「1. 全く足りなかつた」を 1 回しか選んでおらず、それぞれのクラス全体の平均選択回数が、11.88 回（全部で 95 回）、3.50 回（全部で 28 回）でしたので、これらのわずかな差も加わることで、クラス平均を上回ることにつながっていました。この選択傾向は、苦しい中でもメンバー全員が完全に分裂してしまうことなく、一つのグループとしてどうにか踏ん張っていたことを端的に示すものにもなっていました。

また、「この班の特徴」と関連して、このグループは、作品に細かい工夫を加えることができたことを挙げています。難しい内容であるからこそ、その表現方法を工夫することに努めた結果と言えますが、そのことを証明するデータとして、筆者の方で少し調べてみたところ、例えば、このグループは、学びのタイプの「2. 自己発見傾向の変化」を、5 種類の選択肢の中で最も多い 39 回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数 32.25 回（全部で 258 回）よりも高い値となっていました。

実際にこの選択肢が付された外在化カードの事例として、上映会を終えた後に監督が 2021 年 2 月 27 日に記した「今日の上映会では、各班で伝えたいことが伝わるように、工夫されていたと思いました。アニメーションでは、作っている時の思考が、直接、出ている作品が多くあったと思います。その中には、このように、真っすぐに気持ちが出るものは、自分の班と同じような班が、幾つもありました。」というものが残されていました。この文面から、自分達の作品の中で伝えたかったことを、アニメーション映像として表現するために、少なからず工夫を重ねたことが読み取れます。

筆者の方から、興味深いデータをもう一つ付け加えるのであれば、このグループは学びのタイプの「4. 職業理解の変化」を 31 回選んでおり、クラス全体の平均選択回数 26.88 回（全部で 215 回）よりも多かったことが挙げられます。このデータは、苦しい思いをしながらも、このグループがしっかりと責任ある仕事としてアニメーション制作に取り組んだ証と言えます。実際にこの選択肢が付された外在化カードの事例として、編集役が 2021 年 1 月 25 日に記した「今日は、合計で 170 枚、撮りました。1200 枚、撮りたいのですが、シーンが、全然、足りず、大変です。仕事は、こういうことも頑張らないといけないので、大変だと思いました。」や、助監督が 2021 年 2 月 4 日に記した「今日は、前回と合計で 235 枚、撮りました。でも、2 分間のアニメーションを作る内の 23.5 秒しか、まだ撮れていないので、間に合うか不安ですが、頑張って居残りにならないようにしたいです。」などが残されていました。これらの文面から、メンバー間で揉め事や対立があったとしても、それでも仕事に対する責任感を持ちながら、制作活動を少しでも前に進めようとしたことが分かります。

「この班の強みと課題」と関連して、責任ある仕事としてアニメーション制作に取り組むメンバー一人一人の意識の高さが、困難な状況にあっても、最終的に一本の作品として

完成させることに至った主な要因であったことは、上記の「4. 職業理解の変化」のデータから見ても間違いないはずです。さらに、「この班の特徴」に関連して、作品の提出期限が迫る中で、グループ内の士気が高まったことを挙げていますが、筆者の方でそのことを証明するデータを少し探ってみたところ、例えば、助監督が 2021 年 2 月 18 日に記した「今日は、278 枚、撮れました。そして、あと題名の 1 ロールで作り終わります。一日で、100 枚以上、撮れたのは、多分、今日が初めてです。多分、皆で集中して、揉めずに、進められたからだと思います。あと、3 ロールぐらい作れました。」や、編集役が 2021 年 2 月 25 日に記した「今日は、音付けも終わり、完成しました。全部を通して、仕事は、揉めることがあるし、皆で協力して、やらなければ、絶対に成功しないことは、分かったし、最後の方は、皆で協力して撮影や音付けが、できたので、とても良かったです。」などが残されていました。これらの文面から、制作活動の最終盤に至って、グループ全体が一丸となって自分達のアニメーション作品を完成させるために奮闘したことが分かります。

上映会におけるこのグループの作品に対する社会的評価は、鳴かず飛ばずの結果でしたが、一方でアニメーション制作の専門家による評価は非常に高く、そのコメントの中に「完成した映像も内容もとても分かりやすかったです。前回のコメントでは、クマと人間がどうやったら共存できそうかを考えてほしいと言いました。みんなさんの考えた結末は、銃で撃ち殺してしまうという衝撃的なものでしたが、考えてみれば、実際に起こっていることなので、これも結末として正しいのだと思います。」というものが残されていました。

今年度の上映会は 6 学年の児童達のみで行われ、コロナ・ウイルスの影響で保護者や三鷹市からの来賓を招待しませんでしたが、もし大人の観客が例年と同様に多かった場合、もっと高い順位を得られていたかもしれません。その意味では、極めて惜しい作品と言えますが、深刻な意見の対立を抱え続ける中でも、強い責任感を持って一本のアニメーション作品として完成させ、その道の専門家から高い評価を受けたことは事実ですし、そのような厳しいグループの内情を、包み隠さずに分析できたことは見事と言えます。さらに、社会性の強いテーマを、アニメーションという表現媒体を用いて一つの作品として表すことの難しさを、このグループのふり返りは如実に物語っています。

## 6 年 3 組 G 班 順位：1 位

### ◇分析結果

「がんばり度」

- G 班 : 3.833 クラス平均 : 3.497

- クラス平均より 0.3 以上高い。

「なぜ一位を取れたのか」

- 一位を取れたのは、毎回のふり返りをしっかりしていたからだと思います。その根拠は、

資料に「次」という言葉が 6 年 3 組の平均 18.25 回よりも G 班は 8.75 回ほど高い 27 回で、大きく上回っていました。

- 他にも、皆の意見を取り入れて、より良くすることができました。その根拠は、「良い」という言葉が、6 年 3 組の平均 24.25 回に対して、G 班は 32 回でした。
- さらに、「皆」という言葉が、6 年 3 組の平均 18 回に対して、G 班は 27 回でした。
- なので、一位を取れたのだと思います。

#### 「グループの良いところと課題」

- 良いところ：上手にできなくても、次に向けて工夫したり、失敗を活かせるところ。その根拠は、G 班の「1. 自己肯定傾向の変化」は 51 回、それに比べてクラスの平均は 41.75 回と G 班の方が多いことが分かる。
- 課題：人に自分の役割を任せてしまったところ。根拠は、編集の人が 2021 年 1 月 25 日と 2 月 12 日の外在化カードに、そう書いてあったこと。がんばり度の「1. 全く足りなかった」が 3 回あったこと。

#### 「これらを踏まえて活かせること」

- 班で話し合いをたくさんして、意見をまとめたり、取り入れたりして、皆の意見を活用したので、話し合う力が高まったと思いました。
- この先、社会でも資料などの数値を取り入れ、話し合うことが多いと思うので、活かせると思います。

#### ◆検証

このグループは、上映会の際に最も高い評価を得ることができた背景を、第三者の目から見ても十分に納得できる形で、確固たる根拠を挙げながら分析をしており、偶然や幸運が重なることで、このような高い評価を得られたわけでは決してないことを証明しています。また、キャリア教育の「キャリア」側での成果を、「教育」側でも的確に分析し直すことで、その分析結果自体も、社会的に高い評価を得られるだけのレベルに達した優れたケース・スタディーの一つと言えます。

先ず、「なぜ一位を取れたのか」に関連して、優秀な成績を収めることができた根拠の一つとして、このグループは、物事の先や未来を示すことが多い「次」という単語を 27 回使っていたことを挙げています。クラス全体の平均使用回数 18.25 回（全部で 146 回）と比べても明らかに多かったことから、毎回の作業成果をしっかりと振り返り、そこで得られた知見や情報を、次の制作活動の際に上手く活かすことができたと分析しています。

この単語が実際に使われていた外在化カードの事例として、アニメーターが 2020 年 12 月 18 日に記した「今日は、粘土で素材を作りました。文房具は作り終わったけど、背景など考えられてない所があるので、次は、撮影に入れるように、もっと頑張りたいです。改

めて、仕事の大変さが分かったので、もっと力を入れて頑張りたいと思いました。」や、助監督が 2021 年 2 月 10 日に記した「今日は、前回に比べて、かなり進めることができました。K さんの針金が、段々と開いたり、閉じたりするのが、すごかったです。次も、気を抜かずに頑張りたいと思います。」などが残されていました。これらの文面から、その日の制作活動において、何ができたのか、あるいはできなかつたのか、そして次に何をすべきなのかを、しっかりとふり返っていたことが分かります。

因みに、筆者の方で確認をしたところ、「次」という単語は、ある特定の時期にのみ集中して使われているわけではなく、制作活動の初期段階から最終盤に渡って満遍なく使われており、文字通りに常にふり返りを意識しながら制作活動を行っていたことは間違いないようです。

また、このグループは、折ある毎にふり返った内容やそこで出されたアイディアを、実際に制作活動の中に取り入れたり、自分達の作品に反映させたりできていたと分析しており、その証拠として、物事を評価する際に使われることが多い「良い」という単語を挙げています。筆者の方でも確認をしましたが、このグループは同単語を 32 回ほど使っており、クラス全体の平均使用回数 24.25 回（全部で 194 回）よりも確かに多い値となっていました。

実際にこの単語が使われていた外在化カードの事例として、撮影役が 2021 年 1 月 14 日に記した「今日は、撮影と素材作りを同時進行しました。なので、かなり進んで、良かったです。また、撮影も思い通りのアニメーションが撮れて、良かったし、撮り方を工夫したので、良かった。」や、助監督が 2021 年 2 月 22 日に記した「今日は、少し早く進みすぎたかなと思う所を、撮り直しました。撮って、また、つなぎ直して、音付けてと、やるのは少し大変でしたが、より良くなつたので、そこは、良かったと思います。」などが残されていました。これらの文面から、このグループは、制作活動の効率化を図るための工夫や、より良い作品にするための改善を日々積み重ねていたことが分かります。

上述しましたグループとしてのふり返りを着実に行い続けるための大前提として、メンバー間の信頼関係が必須となります。このグループは、メンバー同士の絆が強かつたことを証明するために、人間関係や集団を象徴する「皆」という単語に注目しています。筆者の方でも確認をしましたが、このグループは、同単語を 27 回ほど使っており、クラス全体の平均使用回数が 18 回（全部で 144 回）でしたので、このグループの方が確かに多く使っており、メンバーのそれぞれがグループとしての高い仲間意識を持って制作活動に臨んでいたことは、間違いないようです。

実際にこの単語が使われていた外在化カードの事例として、編集役が 2020 年 9 月 26 日に記した「いきなり撮ったけど、上手く動かして撮って、動かして撮ってを繰り返したら、動いているように見えたから、すごく達成感が感じました。もうちょっと細かく動かして、上手く撮れたら、よかったです。皆で話して、実行したら、上手くできました。上手くできました。」や、監督が 2021 年 2 月 12 日に記した「今日は、皆で仕事を分担してできた。

分担してやるとスムーズにできた。」などが残されていました。これらの事例から、集団意識の高さやメンバー同士の絆の強さが読み取れます。

筆者の方でもう少し調べてみたところ、この単語についても、ある時期に集中して使われているわけではなく、さらには特定のメンバーのみが数多く使用しているわけでもありませんでした。メンバーの誰もが、継続的に使い続けていましたので、上記の一つ目の事例が制作活動の最初期に記されたものであったことを踏まえても、グループ内の仲間意識を制作活動の最初から最後まで持ち続けていたことは、間違いないようです。

さらに、上記の「次」に関する分析とも結びつく形で、このグループは、毎回の制作活動の中でたとえ失敗することがあっても、その原因をふり返りを通じて探ることで、常にメンバーの誰もが高い意識を持って仕事に取り組むことができたと分析しています。その根拠として、学びのタイプの「1. 自己肯定傾向の変化」(51回)が、クラス全体の平均選択回数41.75回(全部で334回)と比べて多かったことを挙げています。因みに、このグループは、同選択肢を5種類の選択肢の中で最も多く選んでおり、二番目に多かった「2. 自己発見傾向の変化」(29回)と比べても、大差がついていました。

実際にこの選択肢が付された外在化カードの事例として、撮影役が2020年10月8日に記した「私は、カメラなんですけど、カメラの仕事もしたし、アニメーターに言われた色塗りの仕事もして、時間を無駄にせずにできたと思うので、次回も頑張りたいです。」や、助監督役が2021年1月14日に記した「今日は、撮影とその準備を並行してすることができました。200枚くらい撮れたので、この調子で、どんどん撮って行きたいと思います。」などが残されていました。これらの事例から、ふり返りを通じてさらに作業効率を上げて行くために検討したことを、メンバー各自が仕事に対する高い意識を持ちながら、着実に実行することに努めたことが読み取れます。

加えて、このグループのがんばり度の平均は、3.833となっており、クラス全体の平均3.4972と比べてかなり高い値となっていることからも、メンバーのそれぞれが確固たる責任感を持って毎回の制作活動に臨んでいたことが分かります。このような極めて高い値となった背景として、このグループは、5種類の選択肢の中で「4. よくがんばった」を49回と最も多く選んでおり、クラス全体の平均選択回数が29.25回(全部で234回)でしたので、このグループの方がかなり多く選んでいたことが、平均を大きく押し上げる主な要因となっていました。

因みに、同選択肢が付された外在化カードの事例として、監督が2020年9月26日に記した「一枚一枚、場所をズラして撮るのが大変だった。なぜかというと、その時は手でカメラを持っていたので、手がズレてしまった時、写真を撮ってしまっていて、タイミングが難しかったからです。それと、伊東さんの話を聞いて思ったことは、一人だけが頑張って、他の人は、やらないとかをすると、アニメーションが完成しないということが分かった。」や、撮影役が2021年2月10日に記した「今日は、前回に比べて、よく進んだと思います。おそらく、人数を分けて、別の作業をしたことで、時間のロスが無かったからです。

次回も、この調子で進めたいです。」などが残されていました。これらの事例からも、仕事に対する高い意識や熱意が容易に読み取ることができます。

また、同選択肢についても、例えば制作活動の後半の追い込みの時期にのみ集中するなどのことは無く、上記の一つ目の事例が記された時期が示すように、制作活動の序盤から終盤に至るまで満遍なく選ばれており、それだけ長い期間にわたり継続的に高いパフォーマンスを發揮し続けてきたことを物語っています。

このグループが真摯に制作活動に励んでいたことに関して、筆者の方でもう一点ほどその根拠となるデータを付け加えるのであれば、このグループは「頑張る」という単語を 42 回使っており、頻出語句トップ 50 の内、3 番目に多く使われていました。また、クラス全体の平均使用回数 19.38 回（全部で 155 回）と比べても二倍以上に多いことから、それだけ並々ならぬ熱意を持って制作活動に取り組んでいたことが分かります。

この単語が実際に使われていた外在化カードの事例として、助監督が 2020 年 12 月 18 日に記した「今日は、K さんが描いた背景の色付けを主にしていました。分担してキャラクター（文房具）を作る人と、色を塗る人と同時進行できたので、良かったです。次回も、分担して頑張りたいです。」や、アニメーターが 2021 年 2 月 10 日に記した「今日は、監督が休んでいたので、助監督を中心に頑張りました。今日、皆、すごく頑張っていたし、自分も頑張ったので、終わりに近づけている気がします。次も頑張りたいです。」などが残されていました。これらの文面から、その日の作業に対して一生懸命に取り組むだけではなく、上記の「次」に関する分析と呼応する形で、次回の作業においても、より一生懸命に励みたいとする強い意思が読み取れます。

また、この単語に関しても、例えば制作活動の初回に今後の意気込みを語る時や、制作活動の最終盤の追い込みの時期にのみ集中して使われているわけではなく、制作活動の序盤から最終日まで、こちらも偏りなく使われていました。半年以上の長い期間にわたり、実質が伴う形で継続的に各種作業に精進したことが分かります。

一方で、このグループは、全てが万時上手く行ったということで分析結果を収めるのではなく、グループ内で起きていた課題に対してもしっかりと目を向けています。たった 3 回しかなかったとはいえ、がんばり度の「1. 全く足りなかつた」が選ばれた背景を探り、この選択肢が付された編集役が 2021 年 2 月 12 日に記した「今日は、全然、仕事をできなかつた。」という外在化カードに焦点を当てています。因みに、同選択肢のクラス全体の平均選択回数は、3.50 回（全部で 28 回）でした。

この外在化カードが記された日付は、制作活動が終盤を迎える時期ですので、本来であれば、猫の手も借りたいぐらいに忙しく、メンバー全員による総力戦が求められるはずですが、そのような中で、ほとんど仕事が無い状態のメンバーがいたこと自体、異例と言えます。上述してきました通りに、このグループについては、ヒマを持て余してしまったメンバーの分の作業を、他のメンバー達がしっかりとカバーしたことが容易に想像できますが、非常に厳しい見方をすれば、人材を最大限に有効活用できなかつた時もあったと言え

ます。

さらに、前述しました「皆」についての分析とも関連する形で、誰もがグループ活動に参加し、そこで自らの力量を試し、実際に目に見える形で成果（あるいは失敗の経験）を残す中で、その喜び（あるいは悔しさ）を個人としてだけではなく、グループ全体でも分かち合う中で、信頼関係や集団としての絆を強めて行くことにつながりますが、このような輪の中から一時的であったとしても取り残されてしまったメンバーがいたことを認め、それをこのグループは解決すべき課題だったと捉えています。

キャリア教育を実施する意義として、個人として責任ある社会的な活動（仕事）にどう向き合って行くのかを学ぶだけではなく、協働作業を前提とした社会的な活動の根幹にある社会性の意識をどう身に付けて行くのかも大切となります。このグループは、記録として残っている回数としてはたった3回しかなかったとはいえ、その瞬間にグループの輪から離れてしまった者がいたことを認めることで、逆にグループの輪の中で誰もがいずれかの形で活躍できる機会を、さらには社会性の意識を身に付ける機会を設けることの重要性を導き出しており、非常に優れた分析と言えます。

筆者の方でも、もう少し調べてみたところ、例えば、監督が2020年10月29日に記した「今日は、意見が、まとまらないことが、あった。他のグループに行ってしまったことが、あった。次は、気を付けたい。」や、撮影役が2020年12月7日に記した「今日は、Oさんに描いてもらった絵に、Sさんと一緒に絵の具で色を塗りました。男子達が、手伝ってくれなかつたので、次は、やらせたいです。」などの外在化カードが残されていました。これらの文面から察するに、監督自らが気持ち的に緩んでしまった時もあったようですが、上記の「次」に関する分析と呼応する形で、しっかりとそのことを外在化カードに記すことで自らの行動を省みています。

また、多少、個々のメンバーが気持ち的に緩んでしまったとしても、ふり返りを通じてやるべき仕事が明確に示され、それをグループとして的確にこなせることが見込めるのであれば、少々の緩みも許容できるだけの強さが、このグループにはあったと言えます。そして、その緩みが、グループの輪の外に行きかけている仲間を連れ戻すための余裕を生み出し、仲間意識をより向上させるためのエッセンスにもなっていたものと考えられます。

さらに、精神的にも時間的にも少なからず余裕が無いと、特にクリエイティブな仕事においては、観客を魅了するだけのストーリーや表現方法のアイディアが浮かばないのも事実です。どれだけ効率的に作業を行えたとしても、さらにはメンバー間の絆が固く理想的な職場環境を実現できたとしても、優れた作品を生み出せるかどうかは、文字通りに創造性に委ねられます。言い換えますと、この創造性を生み出すだけの余裕を持つためにも、作業の効率性を高め、メンバー間の信頼関係を深くすることが重要とも言えます。このグループは、まさにそれだけの余裕を生み出せるだけの高い作業効率と強い団結力の両方を、制作活動の初期段階から確立し、それらを最後まで維持できたことが、優れた作品を作り上げた最も大きな要因だったと考えられます。

このように、高い集団意識と個々のレベルでも熱意を持ちながら制作活動に励み、ふり返りを通じて自分達の作品の改善点を、毎回、グループとしても個々人としても考え続ければ、作品のクオリティーが上がるるのは間違いないはずです。その結果として、上映会にて1位となったのであれば、誰もが十分に納得できるものです。そして、最高の結果を生み出した背景を、数少ない課題点を含めて、しっかりと確たる根拠を幾つも挙げながらつぶさに分析をすることができたことも、見事としか言いようがありません。

### 6年3組H班 順位：21位

#### ◇分析結果

「なぜ21位になったのかマップ」

なぜ21位だったか？

-->人数が少ない-->コミュニケーションが取れてなかった-->休んだ人に、ここまで進んだとか、そういうのも無かった-->でも、少ないのを理由にしてはダメ-->チームの人達が思っている作品ができなかつたかも？

-->大変だった-->最後の日、2人だけだったから。-->二人だったからこそ、割とスムーズに進んだかも？

-->話の分かり易さ-->時間に追われていたから-->他の班は、H班より分かり易いと感じた

-->頑張った成果が出たから

-->期限ギリギリだった

「外在化カードの記録の分析」

学びのタイプ

4. 職業理解の変化:41回（クラスの平均：26.88回）

5. コミュニケーションの変化:35回（クラスの平均：20.62回）

3. 役割把握・認識の変化:30回（クラスの平均：22.25回）

-->クラスの平均よりもH班の方が多い記録になっている。

1. 自己肯定傾向の変化:26回（クラスの平均：41.75回）

2. 自己発見傾向の変化:23回（クラスの平均：32.25回）

気持ちのタイプ

8. 難しかった:40回（クラスの平均：42回）

2. 楽しかった:35回（クラスの平均：45.75回）

3. 面白かった:28回（クラスの平均：22.75回）

1. うれしかった:17回（クラスの平均：21.50回）

7. つらかった:16回（クラスの平均：9.12回）

6. 腹が立った:13回 (クラスの平均: 5.75回)

5. 悲しかった:10回 (クラスの平均: 3.75回)

4. 簡単だった:7回 (クラスの平均: 4.38回)

-->「7. つらかった」、「6. 腹が立った」、「4. 悲しかった」など、マイナスな記録がクラス平均より多い。

-->マイナスなことが多かったから、このような結果になった。

がんばり度

平均: 3.816

クラス全体の平均: 3.497

4. よくがんばった:30回 (クラスの平均: 29.25回)

5. かなりよくがんばった:27回 (クラスの平均: 17.50回)

3. がんばった:21回 (クラスの平均: 29.12回)

2. 少し足りなかった:5回 (クラスの平均: 11.88回)

1. 全く足りなかった:4回 (クラスの平均: 3.50回)

-->クラスの平均よりは、少し多かったり、少なかったりした。人数が少なかったこともあります、頑張れた時と頑張れなかった時があった。

「H班の強みと弱み」

- 強み: 人数が少ない中、完成させることができたこと。

- 弱み: 休む人が大体いる-->コミュニケーションが取れない-->協力できなくなる-->マイナスな方向へ行ってしまう

「これらを踏まえて活かせること」

- 私達の班は、人数が少ない中で、少し伸びてしまったけど、完成させることができた。少ないからこそ、一人一人の頑張りはできていた。だから、この経験を活かして、一人、二人の時でも、しっかり考えて行動できるようにして行きたいと思いました。

- 自分達が完璧と言えるほど、いい作品ではなかったけど、取り敢えず完成させることができて、良かったと思います。

- そして、使える力自体が限られていたからこそ、休んだ人に伝える力をつければ、もう少しいい作品ができたと思うから、そこはグループで話し合って、グループ皆でその課題を解決したいです。

#### ◆検証

このグループが用いた分析のアプローチとして、SAKANAシステム上の「学びのタイプ」、「気持ちのタイプ」、「がんばり度」の三つの項目を中心にしてふり返りを行っています。

その際に、自分達のグループの数値とクラス全体の数値を容易に比較できるように、きつちりと表にまとめており、視覚的に他者を説得する観点からも、SAKANA システムを上手く活かしていました。

また、このグループ特有の大前提として、毎回、メンバーの誰かが欠席することで、慢性的に労働力が足りなくなり、さらに安定的に制作活動に取り組むことができたメンバーの人数そのものが少なかったという事実と、それでも一本の作品を完成させることができたという二つの事実に沿ってこのグループは分析を進めており、この点も面白いアプローチでした。

先ず、「外在化カードの記録の分析」に関連して、「学びのタイプ」、「気持ちのタイプ」、「がんばり度」のそれぞれの項目を、筆者の方でも確認をしてみたところ、「学びのタイプ」については、このグループは 41 回ほど「4. 職業理解の変化」を選んでおり、クラス全体の平均選択回数 26.88 回（全部で 215 回）と比べても断トツに多いことから、それだけ責任ある仕事としてアニメーション制作に取り組んでいたことが分かります。さらに、上述の通りに常に欠席者を抱えることで、外在化カードを記述する枚数自体も他のグループと比べて少なかったことを考慮した場合、これだけの差は特筆に値するものと言えます。

この選択肢が付された外在化カードの事例として、編集役が 2020 年 12 月 24 日に記した「今日は、2 人休みプラス文集をやっていた人、一人、だったけど、できてなかったです。でも、仕事が、しっかりとできて、良かったです。」や、助監督が 2021 年 2 月 25 日に記した「今日は、朝、1、2 時間目、4 時間目、放課後まで、K と二人で、やりました。途中、M ちゃんが、手伝ってくれて、撮影が終わって、音も少し付けて、完成しました。」というものが残されていました。どちらの文面からも、かなり限られた人数の中で、残されたスタッフ個人としては最大限に制作活動に励んだことが容易に想像できます。

因みに、二つ目の外在化カードに記されている途中から手伝いに入った児童は、実は他のグループに属していました。既に同児童のグループの作品の提出が終わっており、このグループのかなり厳しい状況を鑑みて、制作活動の最終日（作品の提出期限）の放課後の段階で、特例として手伝いを認めた背景があります。

気持ちのタイプについては、このグループは「7. つらかった」を 16 回、「6. 腹が立った」を 13 回、そして「5. 悲しかった」を 10 回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数が、それぞれ 9.12 回（全部で 73 回）、5.75 回（全部で 46 回）、3.75 回（全部で 30 回）でしたので、確かにネガティブな傾向を示すこれらのどの項目においても、このグループの方が多く選択していました。

「7. つらかった」が付された外在化カードの事例として、編集役が 2020 年 11 月 5 日に記した「今日は、あまり話し合えなかっし、アニメーターが休みで、練習ができなかつたので、次の課題だと思います。」や、撮影役が 2020 年 12 月 24 日に記した「今回は、人が全然いなくて、あまり進まなかつたから、次回は、もっと進めたい。」などが残されていました。これらの文面からも、深刻な労働力不足によって、残されたメンバー達が厳しい

制作環境に置かれたことが分かります。

「6. 腹が立った」が付された外在化カードの事例として、助監督が 2020 年 12 月 7 日に記した「今日は、あまり皆、協力してなかつたし、できなかつた。アイディアを出してくれないから、私が、ほぼ決めてしまった。次、もっと協力したい。」や、撮影役が 2021 年 1 月 19 日に記した「今日は、撮影の仕事があつたけど、全然できなくて、他の人がやつていたから、次は、自分でやりたい。」というものが見つかりました。後述する「H 班の強みと弱み」の分析とも関連する形で、これらの文面から、メンバー間の意思の疎通や役割分担に関しても、恒常に人数が足りないことでグループとして思い通りにできなかつたことが推察されます。

「5. 悲しかつた」が付された外在化カードの事例として、監督が 2020 年 12 月 18 日に記した「今日は、班長としての仕事が甘かつたから、次は、班長としての仕事を果たせるようにしたいです。」や、編集役が 2021 年 2 月 4 日に記した「内容が理解できて、良かったです。皆のことを、もっと分かってあげられれば、よかつたと思います。」などが残されていました。これらの文面から、メンバーの頭数がそもそも足りなければ、コミュニケーション自体が成立しないため、監督として指示が出しづかつただけでなく、どのような作品にするのか、あるいはそれぞれの場面をどう表現するのかなど自分達の作品の本質に関わる部分で、メンバー間で十分な合意形成をすることも難しかつたことが分かります。

「なぜ 21 位になつたのかマップ」及び「H 班の強みと弱み」と関連して、このグループの課題として伝える力が足りなかつたことを挙げています。このグループは、「5. コミュニケーションの変化」を 35 回選んでおり、クラス全体の平均選択回数 20.62 回（全部で 165 回）よりも多い数字となっていました。その背景として、常にメンバーが少なかつたことで、先を見通すことが難しく、そして安定的に制作活動を続けることも望めなかつたため、それだからこそメンバー間の意思の疎通の必要性を感じて、この選択肢を選ぶことが多かつたものと推察されます。

例えば、この選択肢が付された外在化カードの中に、助監督が 2021 年 2 月 4 日に記した「今日も、いつも通りにやつたけれど、班の 5 人中 2 人がいなくて、少し大変でした。次回は、もっと段取りよくやりたいと思います。」というものがありました。この文面からも、人数が足りないことによる困難な状況が容易に想像できます。

一方で、例えば、監督が 2021 年 2 月 12 日に記した「今日も、集中してできて、すごい良かった。皆、集中して、できていた。役割を、しっかりできた。」や、撮影役が 2021 年 2 月 18 日に記した「今日は、いつもの 10 倍、仕事を、できたから、次も、同じくらい、やりたい。」などの外在化カードにもこの選択肢が付されていることから、「なぜ 21 位になつたのかマップ」とも関連する形で、人数が少ない中でも残されたメンバーの間で連携が上手く行つた時があつたからこそ、一本の作品として完成させることができたことは間違いないようです。

さらに、一本の作品を完成させるために、残されたメンバーの一人一人が一生懸命に制

作活動に励んでいたことを証明するデータとして、このグループのがんばり度の平均は、3.816となっており、クラス全体の平均3.497よりも、明らかに高い数値となっていました。このグループは、「5. かなりよくがんばった」を27回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数が17.50回（全部で140回）でしたので、人数が少なかった（外在化カードの記述回数も少なかった）ことを考えれば、かなり多くの選択肢を選んでいたことになります。そして、その分だけ、がんばり度の平均を押し上げることにつながっていました。

この選択肢が付された外在化カードの事例として、助監督が2021年2月18日に記した「今日は、3人しか、いなかつたけど、90枚、撮れて、あと700枚ちょっと、あって、他の班よりは、まだ、追いついてないけど、最後、たくさん撮りまくって、何事も無く、このまま行くと、いいです。」や、編集役が2021年2月25日に記した「今日は、2人でした。そしたら、全て完成して、ビックリしました。また、協力して、できて、良かったです。」などが残されていました。これらの文面からも、残されたメンバーが、制作活動の最終盤まで獅子奮迅の活躍をしていたことが分かります。

「なぜ21位になったのかマップ」に関連して、このグループは、慢性的に労働力が足らず、時間に追われる中で、自分達の作品の内容自体も観客にとって分かり辛いものになってしまったと分析しています。例えば、上映会の際に、この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中に、「登山のところに時間を使いすぎてしまって、下山のところが一枚の絵だけになってしまったのが残念です。」というものが残されていました。このコメントから察するに、見せ場となるシーンの制作に十分な時間をかけるだけの人的な余裕が無かったことが、分かり辛い作品につながってしまったようです。

不可抗力とは言え、恒常に人数が足りないことにより、どのような深刻な影響を集團全体に対して与えるのかを、このグループの分析はさらけ出しています。他のグループと比べて、労働力に絶対的な差が出てしまうのみならず、思い通りに役割分担が機能せず、さらにはメンバー間の意思の疎通にも問題が生じることで、極めて困難な状況に陥ったことが明らかにされました。なかなかここまで厳しい状況は、15年以上続いているNAKAHARAアニメーションの歴史の中でもほとんどありませんでしたので、このようなふり返りの成果自体、かなり貴重なものと言えます。

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24グループの全てのふり返りの結果を検証してきました。各グループが分析の対象とした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、グループによつては、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を行いましたが、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一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が、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ひありません。

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、ひっきりなしに意見の衝突が起きたグループや、慢性的に深刻な労働力不足に悩まされるなどのグループも見られましたが、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、このような知見をピン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」側の評価となります。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決してありません。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を通じて、キャリア教育の「教育」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」側からアニメーション制作を通じた同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事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、2020 年度に実施された NAKAHARA アニメーションに参加した 113 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、児童達が書き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 2020 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い、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 17 の質問項目が用意されました。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、統計的に有意な差が見られたことから、17 項目の学習成果については、大半の参加児童達が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。

これまでにもコロナ・ウィルスの影響で実施できなかつた昨年度を除き、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 24 グループが、論理的な実証活動の一環として、自分達が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。

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り、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 2020 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が、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、2020 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ひありません。その背景には、この取り組みに対する担任の先生方の深い理解と情熱が挙げられます。特に、アマチュア宣言をすることで、直接アニメーション制作を指導する立場から離れる一方で、児童達が自分達の力でアニメーション制作を進める中で、その裏側で児童達が自律的に生きる力を伸ばして行ける機会を周到に用意することを通じて、担任の先生方が児童達をしっかりと支援するからこそ、この学習活動は成立しています。

今後も本報告書で紹介してきたように高い学習成果を望むことができる NAKAHARA ア

ニメーションの根幹部分を踏まえながらも、さらなる挑戦を行っていくことを通じて、中原小でのキャリア教育活動が、参加児童達の中で、これからの中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 2020 年度のキャリア教育活動に参加した 6 学年 3 クラスの 24 グループが、グループ単位でのふ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

する:1698 回 (ave 70.75) 今日:1512 回 (ave 63.00) ない:1013 回 (ave 42.21) できる:984 回 (ave 41.00) 思う:661 回 (ave 27.54) いる:650 回 (ave 27.08) 次:622 回 (ave 25.92) 良い:590 回 (ave 24.58) けど:497 回 (ave 20.71) 頑張る:486 回 (ave 20.25) 皆:438 回 (ave 18.25) やる:429 回 (ave 17.88) 枚:358 回 (ave 14.92) 摂る:339 回 (ave 14.12) 終わる:311 回 (ave 12.96) 行く:309 回 (ave 12.88) アニメーション:301 回 (ave 12.54) 作る:296 回 (ave 12.33) 撮影:291 回 (ave 12.12) 協力:290 回 (ave 12.08) 進む:280 回 (ave 11.67) 完成:276 回 (ave 11.50) 少し:267 回 (ave 11.12) 摂れる:253 回 (ave 10.54) ある:246 回 (ave 10.25) 描く:230 回 (ave 9.58) 今回:226 回 (ave 9.42) 人:220 回 (ave 9.17) 絵:218 回 (ave 9.08) しまう:206 回 (ave 8.58) 決める:183 回 (ave 7.62) 時間:183 回 (ave 7.62) いい:178 回 (ave 7.42) たり:172 回 (ave 7.17) られる:170 回 (ave 7.08) 一:170 回 (ave 7.08) 背景:166 回 (ave 6.92) 自分:165 回 (ave 6.88) 仕事:157 回 (ave 6.54) でも:157 回 (ave 6.54) さん:156 回 (ave 6.50) せる:156 回 (ave 6.50) 分かる:149 回 (ave 6.21) 大変:147 回 (ave 6.12) 音:146 回 (ave 6.08) 進める:144 回 (ave 6.00) 考える:142 回 (ave 5.92) など:137 回 (ave 5.71) 企画:136 回 (ave 5.67) もっと:131 回 (ave 5.46)

#### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:869 回 (ave 36.21)
2. 自己発見傾向の変化:756 回 (ave 31.50)
5. コミュニケーションの変化:605 回 (ave 25.21)
4. 職業理解の変化:577 回 (ave 24.04)
3. 役割把握・認識の変化:542 回 (ave 22.58)

#### 気持ちのタイプ

8. 難しかった:1207 回 (ave 50.29)
2. 楽しかった:928 回 (ave 38.67)
3. 面白かった:575 回 (ave 23.96)
1. うれしかった:419 回 (ave 17.46)
7. つらかった:212 回 (ave 8.83)
6. 腹が立った:127 回 (ave 5.29)
4. 簡単だった:104 回 (ave 4.33)
5. 悲しかった:86 回 (ave 3.58)

#### がんばり度

3. がんばった:872 回 (ave 36.33)
  4. よくがんばった:662 回 (ave 27.58)
  2. 少し足りなかつた:405 回 (ave 16.88)
  5. かなりよくがんばった:388 回 (ave 16.17)
  1. 全く足りなかつた:122 回 (ave 5.08)
- 平均: 3.3221723152307066

## 6年1組

### 頻出語句トップ50

する:682回 (ave 85.25) 今日:638回 (ave 79.75) ない:511回 (ave 63.88) できる:362回 (ave 45.25) 思う:303回 (ave 37.88) いる:270回 (ave 33.75) 次:256回 (ave 32.00) けど:250回 (ave 31.25) 頑張る:214回 (ave 26.75) 良い:208回 (ave 26.00) 枚:186回 (ave 23.25) 撮る:174回 (ave 21.75) 撮れる:158回 (ave 19.75) やる:155回 (ave 19.38) 絵:152回 (ave 19.00) 描く:149回 (ave 18.62) 皆:136回 (ave 17.00) 終わる:127回 (ave 15.88) 行く:127回 (ave 15.88) 少し:127回 (ave 15.88) アニメーション:122回 (ave 15.25) 完成:110回 (ave 13.75) 協力:108回 (ave 13.50) 決まる:105回 (ave 13.12) 決める:105回 (ave 13.12) 進む:104回 (ave 13.00) ある:101回 (ave 12.62) 時間:91回 (ave 11.38) 一:91回 (ave 11.38) 人:88回 (ave 11.00) 今回:88回 (ave 11.00) しまう:79回 (ave 9.88) 作る:75回 (ave 9.38) 発表:74回 (ave 9.25) いい:74回 (ave 9.25) せる:74回 (ave 9.25) 自分:70回 (ave 8.75) 背景:67回 (ave 8.38) でも:65回 (ave 8.12) られる:64回 (ave 8.00) 考える:61回 (ave 7.62) 班:60回 (ave 7.50) たり:60回 (ave 7.50) そう:58回 (ave 7.25) 上手い:58回 (ave 7.25) 作業:57回 (ave 7.12) 写真:57回 (ave 7.12) 音:56回 (ave 7.00) 進める:54回 (ave 6.75) 分かる:53回 (ave 6.62)

### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:329回 (ave 41.12)
2. 自己発見傾向の変化:327回 (ave 40.88)
5. コミュニケーションの変化:262回 (ave 32.75)
4. 職業理解の変化:250回 (ave 31.25)
3. 役割把握・認識の変化:217回 (ave 27.12)

### 気持ちのタイプ

8. 難しかった:583回 (ave 72.88)
2. 楽しかった:331回 (ave 41.38)
3. 面白かった:203回 (ave 25.38)
1. うれしかった:134回 (ave 16.75)
7. つらかった:119回 (ave 14.88)
6. 腹が立った:49回 (ave 6.12)
5. 悲しかった:39回 (ave 4.88)
4. 簡単だった:31回 (ave 3.88)

### がんばり度

3. がんばった:437回 (ave 54.62)
  4. よくがんばった:243回 (ave 30.38)
  2. 少し足りなかつた:189回 (ave 23.62)
  5. かなりよくがんばった:114回 (ave 14.25)
  1. 全く足りなかつた:68回 (ave 8.50)
- 平均: 3.1389153187440533

## 6年2組

### 頻出語句トップ50

する:498回 (ave 62.25) できる:368回 (ave 46.00) 今日:331回 (ave 41.38) ない:249回 (ave 31.12) 次:220回 (ave 27.50) 良い:188回 (ave 23.50) 皆:158回 (ave 19.75) や

る:151回 (ave 18.88) いる:150回 (ave 18.75) 思う:131回 (ave 16.38) 協力:122回 (ave 15.25) 頑張る:117回 (ave 14.62) けど:104回 (ave 13.00) 行く:100回 (ave 12.50) 撮影:100回 (ave 12.50) 今回:93回 (ave 11.62) 進む:85回 (ave 10.62) 枚:84回 (ave 10.50) 作る:84回 (ave 10.50) 少し:78回 (ave 9.75) 終わる:77回 (ave 9.62) 完成:70回 (ave 8.75) 撮る:66回 (ave 8.25) ある:63回 (ave 7.88) 書:57回 (ave 7.12) 企画:57回 (ave 7.12) 進める:57回 (ave 7.12) られる:57回 (ave 7.12) たり:55回 (ave 6.88) しまう:54回 (ave 6.75) アニメーション:52回 (ave 6.50) さん:50回 (ave 6.25) 人:48回 (ave 6.00) 仕事:48回 (ave 6.00) もっと:47回 (ave 5.88) でも:46回 (ave 5.75) 時間:44回 (ave 5.50) 集中:44回 (ave 5.50) 分かる:44回 (ave 5.50) 自分:43回 (ave 5.38) など:43回 (ave 5.38) しっかり:42回 (ave 5.25) 考える:41回 (ave 5.12) いい:41回 (ave 5.12) カメラ:41回 (ave 5.12) 最後:40回 (ave 5.00) 描く:39回 (ave 4.88) あまり:39回 (ave 4.88) より:38回 (ave 4.75) 撮れる:37回 (ave 4.62)

#### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:206回 (ave 25.75)
5. コミュニケーションの変化:178回 (ave 22.25)
2. 自己発見傾向の変化:171回 (ave 21.38)
3. 役割把握・認識の変化:147回 (ave 18.38)
4. 職業理解の変化:112回 (ave 14.00)

#### 気持ちのタイプ

8. 難しかった:288回 (ave 36.00)
2. 楽しかった:231回 (ave 28.88)
3. 面白かった:190回 (ave 23.75)
1. うれしかった:113回 (ave 14.12)
4. 簡単だった:38回 (ave 4.75)
6. 腹が立った:32回 (ave 4.00)
7. つらかった:20回 (ave 2.50)
5. 悲しかった:17回 (ave 2.12)

#### がんばり度

3. がんばった:202回 (ave 25.25)
  4. よくがんばった:185回 (ave 23.12)
  5. かなりよくがんばった:134回 (ave 16.75)
  2. 少し足りなかつた:121回 (ave 15.12)
  1. 全く足りなかつた:26回 (ave 3.25)
- 平均: 3.4191616766467066

#### 6年3組

##### 頻出語句トップ50

今日:543回 (ave 67.88) する:518回 (ave 64.75) できる:254回 (ave 31.75) ない:253回 (ave 31.62) いる:230回 (ave 28.75) 思う:227回 (ave 28.38) 良い:194回 (ave 24.25) 頑張る:155回 (ave 19.38) 次:146回 (ave 18.25) 皆:144回 (ave 18.00) 撮影:143回 (ave 17.88) けど:143回 (ave 17.88) 作る:137回 (ave 17.12) アニメーション:127回 (ave 15.88) やる:123回 (ave 15.38) 終わる:107回 (ave 13.38) 撮る:99回 (ave 12.38) 完成:96回 (ave 12.00) 進む:91回 (ave 11.38) 枚:88回 (ave 11.00) 人:84回 (ave 10.50) 行く:82回 (ave 10.25) ある:82回 (ave 10.25) 仕事:76回 (ave 9.50) しまう:73回 (ave 9.12) 大

変:73回 (ave 9.12) 背景:67回 (ave 8.38) 音:63回 (ave 7.88) いい:63回 (ave 7.88) 次回:62回 (ave 7.75) 少し:62回 (ave 7.75) 協力:60回 (ave 7.50) 摄れる:58回 (ave 7.25) たり:57回 (ave 7.12) さん:57回 (ave 7.12) 分かる:52回 (ave 6.50) 自分:52回 (ave 6.50) キャラクター:51回 (ave 6.38) 作り:50回 (ave 6.25) 班:49回 (ave 6.12) られる:49回 (ave 6.12) 一:49回 (ave 6.12) 時間:48回 (ave 6.00) 決める:48回 (ave 6.00) 楽しい:47回 (ave 5.88) せる:46回 (ave 5.75) 私:46回 (ave 5.75) でも:46回 (ave 5.75) 今回:45回 (ave 5.62) あまり:43回 (ave 5.38)

#### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:334回 (ave 41.75)
2. 自己発見傾向の変化:258回 (ave 32.25)
4. 職業理解の変化:215回 (ave 26.88)
3. 役割把握・認識の変化:178回 (ave 22.25)
5. コミュニケーションの変化:165回 (ave 20.62)

#### 気持ちのタイプ

2. 楽しかった:366回 (ave 45.75)
8. 難しかった:336回 (ave 42.00)
3. 面白かった:182回 (ave 22.75)
1. うれしかった:172回 (ave 21.50)
7. つらかった:73回 (ave 9.12)
6. 腹が立った:46回 (ave 5.75)
4. 簡単だった:35回 (ave 4.38)
5. 悲しかった:30回 (ave 3.75)

#### がんばり度

4. よくがんばった:234回 (ave 29.25)
  3. がんばった:233回 (ave 29.12)
  5. かなりよくがんばった:140回 (ave 17.50)
  2. 少し足りなかつた:95回 (ave 11.88)
  1. 全く足りなかつた:28回 (ave 3.50)
- 平均: 3.4972602739726026

#### 6年1組A班

##### 頻出語句トップ50

今日:79回 する:75回 ない:67回 できる:57回 けど:45回 思う:36回 次:30回 頑張る:28回 枚:27回 摄る:23回 ある:23回 いる:22回 終わる:21回 アニメーション:21回 完成:20回 一:19回 良い:18回 やる:18回 そう:17回 行く:17回 人:16回 進む:14回 自分:14回 決まる:13回 皆:13回 られる:13回 決める:12回 時間:12回 せる:12回 この:11回 背景:11回 大変:11回 スムーズ:10回 私:10回 何:10回 意見:10回 少し:10回 しまう:10回 摄れる:10回 協力:10回 分かる:10回 さん:9回 作り:9回 次回:9回 最初:9回 今回:9回 でも:9回 班:8回 絵:8回 進める:8回

#### 学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:62回
5. コミュニケーションの変化:61回
1. 自己肯定傾向の変化:38回

3. 役割把握・認識の変化:34回
4. 職業理解の変化:33回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:91回
2. 楽しかった:45回
1. うれしかった:35回
3. 面白かった:17回
7. つらかった:15回
5. 悲しかった:8回
4. 簡単だった:6回
6. 腹が立った:5回

がんばり度

3. がんばった:56回
  4. よくがんばった:37回
  2. 少し足りなかつた:32回
  5. かなりよくがんばった:13回
  1. 全く足りなかつた:7回
- 平均: 3.117241379310345

## 6年1組B班

### 頻出語句トップ 50

する:87回 今日:76回 ない:72回 できる:45回 頑張る:45回 いる:40回 次:40回 撮る:36回 描く:36回 けど:34回 撮れる:30回 枚:28回 今回:28回 絵:27回 少し:27回 やる:27回 行く:23回 良い:23回 思う:22回 終わる:19回 まだ:17回 など:17回 完成:16回 決まる:16回 時間:16回 皆:14回 たり:14回 イラスト:14回 難しい:14回 写真:14回 シーン:13回 決める:13回 色:12回 背景:12回 ある:12回 仕事:11回 上手い:10回 もっと:10回 大変:10回 アニメーション:10回 ぐらい:9回 使う:9回 話:9回 しっかり:9回 一:9回 しか:8回 せる:8回 くらい:8回 最後:8回 自分:8回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:53回
1. 自己肯定傾向の変化:50回
5. コミュニケーションの変化:31回
4. 職業理解の変化:30回
3. 役割把握・認識の変化:26回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:125回
2. 楽しかった:16回
1. うれしかった:11回
3. 面白かった:10回
7. つらかった:6回
5. 悲しかった:3回
6. 腹が立った:1回
4. 簡単だった:1回

### がんばり度

3. がんばった:81回
  4. よくがんばった:38回
  2. 少し足りなかつた:16回
  5. かなりよくがんばった:4回
- 平均: 3.2158273381294964

### 6年1組C班

#### 頻出語句トップ 50

今日:99回 する:98回 ない:82回 できる:65回 思う:60回 いる:56回 けど:49回 枚:45回 良い:39回 撮る:37回 次:33回 協力:32回 撮れる:31回 描く:30回 頑張る:30回 背景:24回 決まる:22回 絵:20回 ある:18回 少し:18回 さん:18回 決める:17回 皆:17回 今回:16回 完成:16回 アニメーション:16回 せる:15回 られる:14回 上手い:14回 分担:13回 ところ:13回 班:13回 やる:13回 人:12回 キャラクター:12回 進む:12回 自分:12回 いい:12回 終わる:12回 色:12回 一:12回 撮影:11回 あと:11回 しまう:11回 方:11回 写真:10回 効率:10回 最後:10回 何:10回 進める:10回

#### 学びのタイプ

3. 役割把握・認識の変化:41回
4. 職業理解の変化:40回
2. 自己発見傾向の変化:38回
1. 自己肯定傾向の変化:37回
5. コミュニケーションの変化:15回

#### 気持ちのタイプ

8. 難しかつた:73回
2. 楽しかつた:72回
3. 面白かつた:43回
4. 簡単だった:12回
7. つらかつた:10回
1. うれしかつた:7回
5. 悲しかつた:3回
6. 腹が立つた:2回

#### がんばり度

3. がんばった:67回
  2. 少し足りなかつた:32回
  4. よくがんばった:27回
  1. 全く足りなかつた:12回
  5. かなりよくがんばった:12回
- 平均: 2.9666666666666667

### 6年1組D班

#### 頻出語句トップ 50

今日:133回 する:127回 ない:73回 描く:54回 できる:50回 次:47回 思う:46回 絵:45回

いる:33回 少し:30回 枚:30回 撮れる:30回 良い:29回 やる:28回 行く:28回 作業:28回 アニメーション:27回 けど:27回 終わる:26回 時間:26回 頑張る:24回 決める:23回 撮る:23回 次回:18回 でも:18回 そう:18回 描ける:17回 完成:17回 写真:16回 しまう:16回 たり:16回 進む:15回 皆:15回 上手い:15回 発表:14回 ある:14回 人:14回 たくさん:14回 作る:14回 これから:14回 せる:13回 など:13回 最後:13回 この:13回 時:13回 いい:12回 しか:12回 協力:11回 かかる:11回 背景:10回

#### 学びのタイプ

4. 職業理解の変化:51回
5. コミュニケーションの変化:50回
  1. 自己肯定傾向の変化:49回
  2. 自己発見傾向の変化:34回
  3. 役割把握・認識の変化:21回

#### 気持ちのタイプ

8. 難しかった:91回
2. 楽しかった:57回
3. 面白かった:54回
1. うれしかった:9回
7. つらかった:8回
6. 腹が立った:4回
4. 簡単だった:1回

#### がんばり度

3. がんばった:66回
  4. よくがんばった:30回
  2. 少し足りなかつた:25回
  5. かなりよくがんばった:15回
  1. 全く足りなかつた:14回
- 平均: 3.0466666666666667

#### 6年1組E班

##### 頻出語句トップ50

する:66回 今日:62回 思う:37回 ない:36回 できる:34回 次:30回 いる:28回 良い:24回 今回:22回 頑張る:21回 行く:20回 枚:18回 アニメーター:17回 皆:17回 けど:16回 少し:15回 終わる:14回 作る:14回 進む:13回 考える:13回 完成:13回 せる:13回 時間:13回 撮る:12回 いい:12回 ある:12回 音:11回 決まる:11回 企画:11回 発表:11回 進める:11回 撮影:10回 撮れる:10回 やる:9回 だけ:9回 協力:8回 入れ:8回 書:8回 さん:8回 作品:8回 アニメーション:8回 何とか:7回 まだ:7回 しっかり:7回 ロケット:7回 分かる:7回 すごい:7回 ・:6回 あと:6回 たり:6回

#### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:58回
3. 役割把握・認識の変化:24回
2. 自己発見傾向の変化:21回
4. 職業理解の変化:19回
5. コミュニケーションの変化:19回

#### 気持ちのタイプ

- 8. 難しかった:59回
- 2. 楽しかった:33回
- 3. 面白かった:20回
- 7. つらかった:19回
- 1. うれしかった:9回
- 6. 腹が立った:3回
- 4. 簡単だった:2回
- 5. 悲しかった:1回

#### がんばり度

- 3. がんばった:36回
  - 4. よくがんばった:31回
  - 2. 少し足りなかつた:20回
  - 5. かなりよくがんばった:17回
  - 1. 全く足りなかつた:2回
- 平均: 3.3867924528301887

### 6年1組F班

#### 頻出語句トップ50

今日:119回 する:98回 できる:60回 ない:51回 次:49回 いる:35回 協力:35回 思う:34回 やる:34回 良い:32回 皆:31回 けど:27回 撮る:24回 一:24回 進む:20回 決める:20回 ケンカ:19回 枚:17回 しまう:17回 頑張る:16回 人:16回 撮れる:16回 音:15回 行く:14回 アニメーション:13回 キャラクター:12回 絵:12回 まとまる:12回 完成:11回 発表:11回 目:11回 回:11回 班:11回 ふざける:10回 最初:10回 あまり:9回 直す:9回 決まる:9回 終わる:9回 作業:9回 言う:8回 K:8回 粗筋:8回 ちゃんと:8回 自分:8回 企画:8回 チームワーク:8回 いい:8回 分かる:8回 考える:7回

#### 学びのタイプ

- 5. コミュニケーションの変化:63回
- 4. 職業理解の変化:49回
- 3. 役割把握・認識の変化:45回
- 1. 自己肯定傾向の変化:30回
- 2. 自己発見傾向の変化:28回

#### 気持ちのタイプ

- 8. 難しかった:75回
- 2. 楽しかった:51回
- 3. 面白かった:40回
- 7. つらかった:25回
- 6. 腹が立った:24回
- 5. 悲しかった:11回
- 1. うれしかった:7回
- 4. 簡単だった:6回

#### がんばり度

3. がんばった:60回
  4. よくがんばった:37回
  5. かなりよくがんばった:37回
  2. 少し足りなかつた:13回
  1. 全く足りなかつた:3回
- 平均: 3.6133333333333333

## 6年1組G班

### 頻出語句トップ 50

ない:103回 する:96回 思う:61回 今日:53回 けど:39回 できる:36回 いる:35回 良い:26回 やる:24回 進む:21回 次:20回 絵:20回 アニメーション:19回 頑張る:18回 行く:17回 皆:17回 アニメーター:16回 でも:16回 決める:15回 人:15回 撮れる:15回 完成:14回 終わる:14回 自分:14回 決まる:13回 いい:13回 しまう:13回 撮影:13回 ある:13回 少し:13回 考える:12回 描く:12回 枚:12回 作る:12回 だけ:11回 れる:11回 一:11回 ?:11回 発表:10回 られる:10回 コンテ:10回 時間:10回 私:10回 より:10回 監督:10回 進める:10回 達:10回 とか:10回 として:9回 あと:9回

### 学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:70回
4. 職業理解の変化:17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:13回
3. 役割把握・認識の変化:9回

### 気持ちのタイプ

8. 難しかつた:42回
2. 楽しかつた:35回
7. つらかつた:22回
1. うれしかつた:18回
3. 面白かつた:11回
6. 腹が立つた:8回
5. 悲しかつた:7回
4. 簡単だつた:2回

### がんばり度

2. 少し足りなかつた:27回
  3. がんばった:26回
  4. よくがんばった:21回
  1. 全く足りなかつた:21回
  5. かなりよくがんばった:6回
- 平均: 2.6435643564356437

## 6年1組H班

### 頻出語句トップ 50

する:35回 頑張る:32回 ない:27回 いる:21回 今日:17回 良い:17回 撮れる:16回 決まる:15回 できる:15回 絵:15回 けど:13回 皆:12回 終わる:12回 撮る:12回 発表:9回 枚:9

回 少し:8回 アニメーション:8回 ロール:7回 ・:7回 スタッフ:7回 すごい:7回 思う:7回 ホラー:7回 次:7回 作る:7回 描く:6回 方向:6回 ところ:6回 言う:6回 私:6回 これから:6回 難しい:6回 入れ:5回 音:5回 写真:5回 性:5回 進む:5回 何:5回 もっと:5回 嬉しい:5回 大変:5回 この:4回 一:4回 心配:4回 全然:4回 いい:4回 K:4回 ちゃんと:4回 全て:4回

#### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:54回
2. 自己発見傾向の変化:21回
3. 役割把握・認識の変化:17回
4. 職業理解の変化:11回
5. コミュニケーションの変化:8回

#### 気持ちのタイプ

1. うれしかった:38回
2. 難しかった:27回
3. 楽しかった:22回
4. つらかった:14回
5. 面白かった:8回
6. 悲しかった:6回
7. 腹が立った:2回
8. 簡単だった:1回

#### がんばり度

1. 全く足りなかつた:9回
2. 少し足りなかつた:24回
3. よくがんばつた:22回
4. かなりよくがんばつた:10回
5. がんばつた:45回

平均: 3.0

### 6年2組A班

#### 頻出語句トップ50

する:89回 できる:55回 次:47回 ない:42回 今日:37回 進む:29回 皆:25回 協力:23回 少し:23回 集中:22回 いる:21回 やる:19回 今回:18回 られる:18回 思う:16回 進める:16回 行く:14回 けど:13回 頑張る:13回 たり:12回 考える:12回 話:12回 枚:11回 しまう:11回 もっと:11回 あまり:11回 ちゃんと:10回 役割:10回 ある:9回 終わる:9回 目当て:9回 的:9回 せる:9回 完成:9回 書:9回 企画:9回 良い:9回 撮影:9回 分担:8回 ふざける:8回 最初:8回 アニメーター:8回 アニメーション:8回 直す:7回 自分:7回 しっかり:7回 かなり:7回 やれる:7回 全員:7回 結構:7回

#### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:35回
2. 自己発見傾向の変化:36回
3. 役割把握・認識の変化:40回
4. 職業理解の変化:31回
5. コミュニケーションの変化:39回

#### 気持ちのタイプ

- 2. 楽しかった:58回
- 8. 難しかった:54回
- 1. うれしかった:31回
- 3. 面白かった:28回
- 7. つらかった:5回
- 6. 腹が立った:3回
- 5. 悲しかった:2回
- 4. 簡単だった:1回

#### がんばり度

- 2. 少し足りなかつた:32回
  - 3. がんばつた:28回
  - 4. よくがんばつた:20回
  - 5. かなりよくがんばつた:16回
  - 1. 全く足りなかつた:4回
- 平均: 3.12

### 6年2組B班

#### 頻出語句トップ50

できる:54回 今日:38回 する:36回 良い:28回 やる:26回 次:25回 けど:24回 ない:22回  
皆:20回 協力:19回 頑張る:19回 少し:16回 いる:15回 ある:14回 思う:14回 もっと:13回  
進む:13回 人:11回 ケンカ:11回 トラブル:11回 結構:11回 進める:11回 より:11回  
T:11回 撮影:10回 さん:10回 グループ:9回 すごい:9回 よく:9回 無い:9回 上げる:8回  
行く:8回 ペース:8回 前:8回 最後:7回 作る:7回 最初:7回 撮る:7回 時間:7回 一:7回 ウザ:6回  
くれる:6回 でも:6回 られる:6回 男子:6回 アニメーション:6回 しっかり:6回  
時:6回 Y:6回 枚:5回

#### 学びのタイプ

- 5. コミュニケーションの変化:34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
- 3. 役割把握・認識の変化:18回
- 4. 職業理解の変化:8回

#### 気持ちのタイプ

- 2. 楽しかった:24回
- 3. 面白かった:23回
- 8. 難しかった:22回
- 1. うれしかった:18回
- 6. 腹が立った:6回
- 7. つらかった:3回
- 4. 簡単だった:3回

#### がんばり度

- 3. がんばつた:32回

2. 少し足りなかつた:17回
  4. よくがんばつた:11回
  5. かなりよくがんばつた:7回
  1. 全く足りなかつた:2回
- 平均: 3.0579710144927534

## 6年2組C班

### 頻出語句トップ50

する:131回 できる:65回 次:57回 ない:38回 皆:36回 いる:30回 良い:28回 今回:26回 行く:26回 撮る:25回 カメラ:25回 思う:23回 今日:21回 終わる:20回 協力:20回 けど:17回 やる:17回 撮影:16回 作る:16回 目当て:15回 スムーズ:15回 仕事:14回 いい:14回 工夫:14回 ゴール:13回 られる:13回 完成:13回 進める:12回 さん:12回 人:12回 最後:12回 分かる:12回 決める:11回 気:11回 考える:11回 時間:11回 書:11回 企画:11回 枚:10回 ところ:10回 アニメーション:10回 しまう:10回 せる:10回 撮れる:10回 役割:10回 一:10回 話し合う:9回 頑張る:9回 位置:9回 調整:9回

### 学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:46回
1. 自己肯定傾向の変化:35回
4. 職業理解の変化:24回
3. 役割把握・認識の変化:24回
5. コミュニケーションの変化:15回

### 気持ちのタイプ

2. 楽しかつた:34回
3. 面白かつた:30回
8. 難しかつた:29回
1. うれしかつた:22回
4. 簡単だつた:19回
5. 悲しかつた:6回
7. つらかつた:2回
6. 腹が立つた:1回

### がんばり度

4. よくがんばつた:35回
  5. かなりよくがんばつた:22回
  3. がんばつた:21回
  2. 少し足りなかつた:16回
  1. 全く足りなかつた:6回
- 平均: 3.51

## 6年2組D班

### 頻出語句トップ50

する:74回 今日:74回 できる:61回 ない:39回 皆:36回 良い:27回 次:23回 撮影:22回 いる:21回 思う:21回 頑張る:18回 行く:18回 やる:18回 枚:16回 けど:16回 協力:16回 書:15回 企画:15回 仕事:15回 自分:15回 しゃべる:12回 たり:12回 しっかり:12回 作

る:12回 描く:11回 絵:11回 今回:11回 でも:11回 行ける:10回 時間:10回 終わる:9回 少し:9回 難しい:9回 最初:9回 もっと:9回 れる:9回 さん:8回 集中:8回 最後:8回 しまう:8回 アニメーター:7回 など:7回 話し合う:7回 進める:7回 完成:7回 作品:7回 無い:7回 あまり:7回 背景:7回 進む:6回

#### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:46回
2. 自己発見傾向の変化:20回
5. コミュニケーションの変化:20回
4. 職業理解の変化:11回
3. 役割把握・認識の変化:11回

#### 気持ちのタイプ

8. 難しかった:77回
2. 楽しかった:32回
3. 面白かった:14回
6. 腹が立った:4回
1. うれしかった:3回

#### がんばり度

4. よくがんばった:36回
  3. がんばった:33回
  5. かなりよくがんばった:20回
  2. 少し足りなかつた:13回
- 平均: 3.6176470588235294

### 6年2組E班

#### 頻出語句トップ 50

する:51回 今日:50回 ない:33回 できる:28回 良い:25回 やる:24回 次:23回 枚:19回 撮影:18回 いる:16回 けど:15回 進む:13回 思う:13回 作る:12回 行く:11回 大変:10回 分かる:10回 さん:9回 チーム:9回 頑張る:8回 撮る:8回 学校:7回 終わる:7回 私:7回 ある:7回 編集:7回 楽しい:7回 僕:7回 たり:6回 集中:6回 描く:6回 絵:6回 書:6回 企画:6回 完成:6回 あまり:6回 仕事:6回 行う:5回 使う:5回 など:5回 という:5回 しまう:5回 少し:5回 協力:5回 より:5回 無い:5回 もっと:5回 何:5回 全然:4回 調子:4回

#### 学びのタイプ

3. 役割把握・認識の変化:8回
2. 自己発見傾向の変化:6回
5. コミュニケーションの変化:3回
1. 自己肯定傾向の変化:1回

#### 気持ちのタイプ

3. 面白かった:44回
2. 楽しかった:11回
8. 難しかった:10回
6. 腹が立った:4回
5. 悲しかった:4回

7. つらかった:3回
1. うれしかった:3回
4. 簡単だった:1回

がんばり度

3. がんばった:43回
2. 少し足りなかつた:17回
4. よくがんばった:11回
5. かなりよくがんばった:6回
1. 全く足りなかつた:3回

平均: 3.0

## 6年2組F班

頻出語句トップ50

する:41回 できる:37回 今日:27回 良い:21回 ない:17回 やる:15回 頑張る:12回 次:12回 今回:12回 枚:11回 思う:11回 作る:10回 完成:10回 協力:10回 とても:10回 いる:10回 背景:9回 ある:9回 作れる:8回 アニメーション:8回 など:8回 終わる:7回 撮影:7回 撮れる:7回 摄る:7回 でも:6回 工夫:6回 この:6回 嬉しい:6回 たり:6回 1200:5回 まあ:5回 書:5回 ところ:5回 ?:5回 しまう:5回 写真:5回 みる:5回 超える:4回 1000:4回 スムーズ:4回 中:4回 オープニング:4回 監督:4回 作り:4回 キャラクター:4回 どう:4回 直す:4回 企画:4回 音:4回

学びのタイプ

5. コミュニケーションの変化:36回
2. 自己発見傾向の変化:23回
1. 自己肯定傾向の変化:22回
4. 職業理解の変化:12回
3. 役割把握・認識の変化:11回

気持ちのタイプ

8. 難しかつた:34回
3. 面白かつた:28回
2. 楽しかつた:23回
6. 腹が立つた:9回
1. うれしかつた:8回
4. 簡単だった:4回
5. 悲しかつた:2回

がんばり度

3. がんばった:29回
4. よくがんばった:27回
5. かなりよくがんばった:12回
2. 少し足りなかつた:6回

平均: 3.608108108108108

## 6年2組G班

### 頻出語句トップ 50

今日:51回 する:46回 ない:32回 できる:32回 いる:27回 頑張る:26回 良い:26回 皆:22回 次:18回 思う:18回 作る:17回 やる:16回 終わる:14回 協力:14回 完成:13回 けど:13回 進む:12回 H:12回 チームワーク:11回 K:10回 今回:10回 行く:9回 ?:9回 たり:8回 しまう:8回 少し:8回 参加:7回 考える:7回 でも:7回 さん:7回 ある:7回 人:7回 分かる:6回 よく:6回 進める:6回 話:6回 難しい:6回 自分:5回 アニメーション:5回 撮影:5回 せる:5回 全然:5回 僕:5回 書:5回 企画:5回 摄る:5回 私:5回 大変:5回 すごい:5回 枚:5回

### 学びのタイプ

5. コミュニケーションの変化:23回
3. 役割把握・認識の変化:22回
4. 職業理解の変化:22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

### 気持ちのタイプ

8. 難しかった:27回
2. 楽しかった:18回
1. うれしかった:15回
3. 面白かった:10回
4. 簡単だった:6回
7. つらかった:4回
6. 腹が立った:1回

### がんばり度

5. かなりよくがんばった:29回
  4. よくがんばった:26回
  2. 少し足りなかつた:9回
  3. がんばつた:9回
  1. 全く足りなかつた:7回
- 平均: 3.7625

## 6年2組H班

### 頻出語句トップ 50

できる:36回 今日:33回 する:30回 ない:26回 良い:24回 やる:16回 協力:15回 思う:15回 次:15回 今回:14回 撮影:13回 頑張る:12回 完成:11回 行く:11回 皆:11回 いる:10回 中:8回 アニメーション:8回 描く:8回 絵:8回 枚:7回 ある:7回 終わる:7回 でも:7回 作る:7回 カメラ:7回 撮れる:6回 方:6回 られる:6回 背景:6回 少し:6回 時:6回 くらい:5回 役割:5回 初め:5回 企画:5回 たくさん:5回 付ける:5回 次回:5回 けど:5回 摄る:5回 分かる:5回 あまり:5回 すごい:4回 保存:4回 嬉しい:4回 エンディング:4回 この:4回 オープニング:4回 書:4回

### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:39回
2. 自己発見傾向の変化:15回
3. 役割把握・認識の変化:13回

5. コミュニケーションの変化:8回
4. 職業理解の変化:4回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:35回
2. 楽しかった:31回
3. 面白かった:13回
1. うれしかった:13回
4. 簡単だった:4回
6. 腹が立った:4回
7. つらかった:3回
5. 悲しかった:3回

がんばり度

5. かなりよくがんばった:22回
  4. よくがんばった:19回
  2. 少し足りなかつた:11回
  3. がんばった:7回
  1. 全く足りなかつた:4回
- 平均: 3.6984126984126986

## 6年3組A班

### 頻出語句トップ 50

今日:69回 する:68回 思う:65回 いる:43回 良い:41回 できる:36回 ない:35回 大:30回 けど:28回 頑張る:26回 撮影:23回 次:22回 行く:22回 作る:22回 終わる:20回 進む:20回 やる:20回 いい:19回 枚:14回 作り:14回 アニメーション:14回 完成:13回 撮る:13回 ある:13回 音:12回 素材:12回 協力:12回 決める:11回 付け:10回 この:10回 ロール:10回 キャラクター:10回 たり:10回 楽しい:10回 自分:10回 残り:9回 時間:9回 けれど:9回 N:9回 作品:9回 皆:9回 背景:8回 られる:8回 粗筋:8回 私:8回 少し:8回 急ぐ:7回 次回:7回 人:7回 無い:7回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:41回
2. 自己発見傾向の変化:36回
5. コミュニケーションの変化:21回
4. 職業理解の変化:10回
3. 役割把握・認識の変化:8回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:55回
8. 難しかった:33回
3. 面白かった:17回
1. うれしかった:16回
7. つらかった:7回
4. 簡単だった:7回
5. 悲しかった:4回
6. 腹が立った:3回

### がんばり度

4. よくがんばった:33回
  3. がんばった:30回
  2. 少し足りなかつた:23回
  5. かなりよくがんばった:15回
  1. 全く足りなかつた:1回
- 平均: 3.372549019607843

### 6年3組B班

#### 頻出語句トップ50

今日:63回 する:63回 良い:37回 頑張る:28回 できる:26回 アニメーション:23回 大変:20回 終わる:18回 完成:17回 いる:17回 ない:16回 仕事:16回 けど:13回 皆:13回 思う:13回 撮影:12回 今回:12回 次:11回 作り:11回 分かる:11回 やる:10回 話:10回 作る:9回 られる:8回 しまう:8回 枚:8回 考える:8回 描く:8回 絵:8回 背景:7回 など:7回 行く:7回 位:6回 付け:6回 気:6回 より:6回 ある:6回 協力:6回 せる:6回 カメラ:6回 さん:6回 伊東:6回 嬉しい:5回 音:5回 最後:5回 監督:5回 素材:5回 として:5回 決める:5回 楽しい:5回

#### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:66回
2. 自己発見傾向の変化:41回
3. 役割把握・認識の変化:34回
4. 職業理解の変化:33回
5. コミュニケーションの変化:22回

#### 気持ちのタイプ

2. 楽しかった:80回
1. うれしかった:48回
8. 難しかった:37回
3. 面白かった:24回
4. 簡単だった:3回
6. 腹が立った:2回
5. 悲しかった:2回
7. つらかった:1回

### がんばり度

5. かなりよくがんばった:31回
  3. がんばった:29回
  4. よくがんばった:26回
  2. 少し足りなかつた:11回
  1. 全く足りなかつた:3回
- 平均: 3.71

### 6年3組C班

#### 頻出語句トップ50

今日:74回 する:61回 思う:24回 作る:22回 できる:20回 アニメーション:20回 次回:18回 良い:16回 頑張る:16回 進む:15回 ない:15回 撮る:15回 けど:14回 皆:13回 いる:12回 撮影:12回 枚:11回 撮れる:11回 やる:10回 集中:9回 直す:8回 られる:8回 せる:8回 ある:8回 たり:8回 背景:8回 難しい:8回 行く:8回 など:8回 終わる:7回 パソコン:7回 完成:7回 しまう:7回 時間:7回 決まる:7回 いい:7回 さん:7回 班:6回 粘土:6回 海:6回 調子:6回 作品:6回 もっと:6回 ロール:6回 この:6回 粗筋:6回 伊東:6回 すごい:6回 でも:5回 一:5回

#### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:41回
4. 職業理解の変化:32回
2. 自己発見傾向の変化:30回
3. 役割把握・認識の変化:14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:47回
8. 難しかった:46回
3. 面白かった:20回
1. うれしかった:18回
4. 簡単だった:8回
7. つらかった:3回
6. 腹が立った:2回
5. 悲しかった:1回

#### がんばり度

4. よくがんばった:29回
  3. がんばった:26回
  5. かなりよくがんばった:18回
  2. 少し足りなかつた:7回
- 平均: 3.725

### 6年3組D班

#### 頻出語句トップ 50

今日:48回 ない:31回 する:28回 終わる:18回 撮影:18回 いる:15回 次:14回 背景:13回 枚:13回 できる:12回 けど:10回 思う:9回 やる:9回 集中:8回 せる:8回 皆:8回 キャラクター:7回 コマ:7回 頑張る:7回 撮る:7回 四:7回 撮れる:6回 作り:6回 描く:6回 作る:6回 良い:6回 もっと:6回 人:6回 進む:6回 行く:6回 アニメーション:6回 少し:5回 あまり:5回 何:5回 ?:4回 楽しい:4回 一:4回 意見:4回 直す:3回 絵:3回 この:3回 NAKAHARA:3回 くる:3回 難しい:3回 より:3回 いける:3回 班:3回 私:3回 進める:3回 理由:3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:14回
5. コミュニケーションの変化:9回

#### 4. 職業理解の変化:7回

気持ちのタイプ

- 8. 難しかった:24回
- 7. つらかった:19回
- 2. 楽しかった:16回
- 1. うれしかった:14回
- 3. 面白かった:10回
- 6. 腹が立った:9回
- 5. 悲しかった:6回
- 4. 簡単だった:2回

がんばり度

- 3. がんばった:18回
  - 2. 少し足りなかつた:18回
  - 1. 全く足りなかつた:14回
  - 4. よくがんばった:8回
  - 5. かなりよくがんばった:5回
- 平均: 2.5555555555555554

#### 6年3組E班

頻出語句トップ 50

する:87回 今日:63回 ない:49回 できる:49回 思う:39回 皆:38回 いる:36回 けど:26回 完成:24回 次:24回 やる:22回 良い:21回 作る:19回 アニメーション:18回 仕事:17回 撮る:16回 自分:14回 撮影:14回 少し:13回 粘土:12回 いい:12回 ある:12回 分かる:12回 あまり:11回 アニメーター:11回 協力:11回 音:10回 終わる:10回 しまう:10回 何:10回 言う:10回 頑張る:10回 キャラクター:9回 人:9回 枚:9回 だけ:9回 大変:9回 せる:8回 でも:8回 監督:8回 くれる:7回 位:7回 など:7回 けれど:7回 られる:7回 無い:7回 あと:7回 ヒマ:7回 班:7回 たり:7回

学びのタイプ

- 1. 自己肯定傾向の変化:47回
- 4. 職業理解の変化:34回
- 2. 自己発見傾向の変化:29回
- 3. 役割把握・認識の変化:29回
- 5. コミュニケーションの変化:25回

気持ちのタイプ

- 8. 難しかった:56回
- 2. 楽しかった:44回
- 1. うれしかった:32回
- 3. 面白かった:16回
- 7. つらかった:12回
- 4. 簡単だった:3回
- 6. 腹が立った:2回
- 5. 悲しかった:1回

### がんばり度

- 3. がんばった:45回
  - 4. よくがんばった:28回
  - 2. 少し足りなかつた:19回
  - 5. かなりよくがんばった:4回
  - 1. 全く足りなかつた:2回
- 平均: 3.13265306122449

### 6年3組F班

#### 頻出語句トップ 50

する:89回 今日:76回 いる:53回 ない:51回 できる:33回 しまう:32回 思う:31回 作る:26回 撮る:25回 撮影:23回 私:22回 皆:21回 今回:19回 枚:18回 班:18回 ある:18回 次:18回 進む:17回 終わる:16回 撮れる:15回 音:15回 けど:15回 背景:14回 少し:14回 でも:14回 揉める:14回 人:14回 話:13回 付け:12回 たり:12回 アニメーション:12回 完成:11回 時間:11回 やる:11回 良い:11回 協力:10回 一:10回 とても:10回 行く:10回 次回:10回 さん:10回 ロール:9回 ふざける:9回 キャラクター:9回 頑張る:9回 監督:9回 この:8回 また:8回 作品:8回 られる:8回

#### 学びのタイプ

- 2. 自己発見傾向の変化:39回
- 4. 職業理解の変化:31回
- 1. 自己肯定傾向の変化:29回
- 3. 役割把握・認識の変化:27回
- 5. コミュニケーションの変化:22回

#### 気持ちのタイプ

- 8. 難しかつた:48回
- 2. 楽しかつた:39回
- 3. 面白かつた:19回
- 1. うれしかつた:17回
- 6. 腹が立つた:15回
- 7. つらかつた:13回
- 5. 悲しかつた:5回
- 4. 簡単だつた:2回

#### がんばり度

- 3. がんばった:38回
  - 4. よくがんばった:31回
  - 5. かなりよくがんばった:18回
  - 2. 少し足りなかつた:10回
  - 1. 全く足りなかつた:1回
- 平均: 3.561224489795918

### 6年3組G班

#### 頻出語句トップ 50

今日:86回 する:77回 頑張る:42回 できる:40回 思う:33回 良い:32回 いる:31回 次:27

回 皆:27回 ない:27回 撮影:25回 作る:25回 やる:20回 アニメーション:19回 仕事:18回 大変:18回 けど:17回 決める:16回 一:16回 音:15回 次回:15回 撮る:15回 ある:14回 たり:14回 人:14回 進む:13回 完成:13回 さん:13回 すごい:12回 行く:12回 終わる:11回 分かる:11回 素材:10回 自分:10回 所:9回 付ける:9回 進める:9回 絵:9回 描く:9回 企画:9回 しまう:9回 前:8回 れる:8回 背景:8回 楽しい:8回 上手い:8回 位:7回 塗る:7回 色:7回 この:7回

#### 学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:51回
2. 自己発見傾向の変化:29回
4. 職業理解の変化:27回
3. 役割把握・認識の変化:22回
5. コミュニケーションの変化:19回

#### 気持ちのタイプ

8. 難しかった:52回
2. 楽しかった:50回
3. 面白かった:48回
1. うれしかった:10回
4. 簡単だった:3回
7. つらかった:2回
5. 悲しかった:1回

#### がんばり度

4. よくがんばった:49回
  3. がんばった:26回
  5. かなりよくがんばった:22回
  1. 全く足りなかつた:3回
  2. 少し足りなかつた:2回
- 平均: 3.8333333333333335

#### 6年3組H班

##### 頻出語句トップ50

今日:64回 する:45回 できる:38回 良い:30回 ない:29回 次:26回 人:25回 いる:23回 やる:21回 けど:20回 頑張る:17回 撮影:16回 皆:15回 アニメーション:15回 思う:13回 協力:12回 仕事:12回 行く:11回 進む:10回 枚:10回 大変:10回 すごい:10回 完成:9回 ある:9回 難しい:9回 少し:8回 次回:8回 楽しい:8回 あまり:8回 分かる:8回 いい:8回 作る:8回 もっと:8回 終わる:7回 さん:7回 より:6回 班:6回 時間:6回 でも:6回 休み:6回 今回:6回 進める:6回 せる:6回 考える:6回 ロケット:6回 私:6回 監督:6回 残り:5回 まだ:5回 やれる:5回

#### 学びのタイプ

4. 職業理解の変化:41回
5. コミュニケーションの変化:35回
3. 役割把握・認識の変化:30回
1. 自己肯定傾向の変化:26回
2. 自己発見傾向の変化:23回

気持ちのタイプ

- 8. 難しかった:40回
- 2. 楽しかった:35回
- 3. 面白かった:28回
- 1. うれしかった:17回
- 7. つらかった:16回
- 6. 腹が立った:13回
- 5. 悲しかった:10回
- 4. 簡単だった:7回

がんばり度

- 4. よくがんばった:30回
  - 5. かなりよくがんばった:27回
  - 3. がんばった:21回
  - 2. 少し足りなかつた:5回
  - 1. 全く足りなかつた:4回
- 平均: 3.8160919540229883