

第一章

本報告書は、東京都三鷹市立中原小学校にて 2015 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 2015 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 11 年間にわたり続いている NAKAHARA アニメーションの取り組みの経緯として、この活動が行われる契機となったのは、2005 年度に経済産業省が推進した受託事業「地域自律・民間活用型キャリア教育プロジェクト」に、中原小が参加したことから始まります。

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

◇基本情報

2015 年度の NAKAHARA アニメーションには、中原小の 6 学年 2 クラス、64 名の児童達が参加しました（実際には長期休養中の児童一人を除く 63 名）。実施期間は、2015 年 9 月上旬から 2015 年の 2 月下旬まで、およそ 40 授業時間数（1 授業時間＝45 分）をかけて行われました。活動形態としては、グループ単位による制作活動を基本とし、1 グループに 4 人（あるいは 3 人）の児童達が集まり、2 クラスで 16 グループが組まれました。年度によっては、1 グループ 5 人のケースもありますが、今年度については、担任の先生方の判断によって、できるだけ個々の児童がしっかりと仕事に従事してもらうことを重視した結果、4 人体制（あるいは 3 人体制）となりました。

活動内容としては、1 グループあたりのメンバーの人数が減ったとしても、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。

同校では、アニメーション制作のための活動場所として、少子化によって空いた教室を、専用スタジオとして利用しています。NAKAHARA アニメーションの実施当初は、各クラスの教室を用いていましたが、撮影機材一式をその度毎に移動し、ガムテープでカメラ用三脚を固定するなど、機材を設置し直す手間が非常にかかるため、最近では空き教室を上手く活用して、制作スタジオとして専有できるようにしております。因みに、クラス間の機材の移動及び設置には、最低でも 15 分は費やされ、貴重な制作時間が、毎回、準備作業だけに取られていました。

◇スケジュール

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

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

活動のペースについては、従来は、週に一回の割合で定期的に 2 時間続きの授業時間枠（45 分×2 回＝90 分）を用いて、NAKAHARA アニメーションが実施されていましたが、現在は運動会などの各種学校行事の日程を考慮しながら、週によっては二回以上、連続して実施することも行われ、これまでよりも集中して制作活動に取り組める措置が取られています。行事期間中については、NAKAHARA アニメーションを一時中断する一方で、好きなアニメーション作品を改めて観て、どのような映像表現の手法を取っているのか、自分達なりに調べてみる課題を、任意に出しています。この課題を行うかどうかは、児童達次第ですが、当然ながらいつもは作品の内容に注目しがちですが、その映像表現の手法にも注目することで、アニメーション制作を自分達の手で試みる際に、少しでも参考となる有益な情報を、この課題から探し出すことが期待されます。

上記の通常の活動時間枠以外にも、制作段階の中盤以降からは、朝の始業前の時間、中休み、昼休み、放課後の時間もスタジオが解放され、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。これまでは、制作活動の最終盤の時期から残業ができるようにしていましたが、今年度については、中盤以降からスタジオの解放が行われ、特に朝の時間帯については、今年度から初めて行われました。この残業のための時間枠をどう使うかは、全て児童達の判断に任せています。

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"> ・「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。 ・テレビアニメのエンドロールを見て、たくさんの人が関わってできていること知る。
	2	アニメーションができるまで	<ul style="list-style-type: none"> ・専門家を招き、アニメーションが出来上がるまでの工程を知る。 ・仕事に対する思い（嬉しいことや辛いことなど）を聞く。
	3	グループ分け	<ul style="list-style-type: none"> ・これからの作業をふまえて、グループ分けをする。
	4	クレイタウン体験	<ul style="list-style-type: none"> ・クレイタウンに慣れる。 ・専門家から基本的な撮影技術を学ぶ。
	5	企画書って何だろう	<ul style="list-style-type: none"> ・企画書がなぜ必要なのかを知る。 ・企画書を書く上で大切なことを知る。
企画段階	6	企画書作成（個人）	<ul style="list-style-type: none"> ・ストーリーを制作する。 ・タイトル、テーマ、ストーリー、キャラクター、場面設定、キャッチコピーなどを考える。
	7		
	8	企画会議（企画一本化）	<ul style="list-style-type: none"> ・グループ内で、自分の企画書（ストーリー）を発表する。 ・共感したところ、もっと知りたいところを付箋に書いて貼る。 ・グループで一つの企画書を選ぶ。
	9		
	10	絵コンテ作成	<ul style="list-style-type: none"> ・絵コンテの役割について知る。 ・絵コンテの描き方の指導を受け、絵コンテを作成する。
	11		
	12	プレゼンテーション準備	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーションの仕方について知る。 ・画用紙などを活用して、タイトル、テーマ、キャラクターなどを表示できるようにする。
	13		

			・誰がどのように発表するかを分担し、練習する。
	14	企画発表会	・専門家に対して、各グループの企画の発表を行う。 ・共感したところ、もっと知りたいところを付箋に書いて貼る。
	15	企画の見直しをしよう	・プレゼンテーション後にアドバイスしていただいたことを確認し、まとめる。必要があれば修正もする。
	16		
	17	絵コンテ作り	・これまでの企画書をもとに、絵コンテを作成する。(ストーリーを具体的に書き、グループ内の共通理解を深める。)
	18		
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		
	21	クレイタウンを使ってアニメーションを描こう 1・2	・監督、助監督、編集、アニメーター、撮影に分かれ、作業を進める。 ・監督…全体の進行管理および作業日誌をつける。
	22		
	23	クレイタウンを使ってアニメーションを描こう 3・4	・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。
	24		
	25	クレイタウンを使ってアニメーションを描こう 5・6	・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。
	26		
	27	クレイタウンを使ってアニメーションを描こう 7・8	・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。
	28		
	29	試作版上映会	・完成前の作品を、クラス内で発表し合い、相互評価を行う。 ・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。
	30		
	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	

	34	して修正しよう 3・4	
事後 授業 段階	35	完成版上映会（学 校公開・保護者対 象）	<ul style="list-style-type: none"> ・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？」	<ul style="list-style-type: none"> ・「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。 ・第1時との変化に気づく。
	38		
	39	グループとしての 振り返り	<ul style="list-style-type: none"> ・これまでの付箋をふり返し、何を学んだか考える。 ・ふり返し発表会を通じて、学年（あるいはクラス）全 体で各グループのふり返りの結果を共有する。
	40		

◇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の編集をし、さらに効果音を追加するという、プロによるアニメーション制作とほぼ変わらない手順を可能な限り再現しています。

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

撮影作業の基本的な流れとして、事前に粘土や紙で作成したキャラクターを手書きで描いた背景の上に配置し、ミリ単位で動かしては、その前後の動作の差分を Web カメラで撮影することを繰り返しながら映像を作り上げて行きます。コマ撮りと呼ばれるこの一連の撮影作業を行うために、市販のクレイタウンというソフトウェアを利用しています。例年、このソフトウェアを用いて、1 秒 10 コマ（10 枚の写真）で撮影を行っております（12 コマで挑戦する年度もあります）。今年度のおおよその目標を、2 分（120 秒）の作品としていたので、どのグループも少なくとも 1200 枚（10 コマ×120 秒）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、2クラス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、一切粘土を用いずに紙にキャラクターの絵を描いたり、切り絵で小道具を作成したりする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、今年度の活動では、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多く見られました。

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、想像するよりか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。そこで今年度については、1 カット（ロール）を、撮影する場面次第ですが、おおよそ最大で 5 秒程度（50 コマ）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が取られました。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 49 コマだけ撮り直せば済むということになります（むしろ最初からそのカットを撮り直した方が早いですが）。

カット（ロール）数が多くなればなるほど、ロールをつなぎ合わせる編集作業に手間がかかることも事実ですが、上記のようなリスクが減るだけでなく、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。特に、従来は 1 カット（ロール）あたり最大 10 秒としていましたが、今年度は新たな挑戦として、上記の通りに 5 秒としたところ、例年以上に、キャラクターのアクションや表情が豊かな作品が出来上がりました。

◇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。因みに、一グループあたり 5 人編成の年度の場合には、編集の役割を追加する場合があります。期待される各役割の主な内容は、下記の通りです。

1. 監督

アニメーション制作全般の総指揮を担い、作品内容及び制作進行に関する決定権を持ちます。具体的には、企画書及び絵コンテの内容の決定から、制作進行時にはグループ内での適切な人材配置（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、必要であれば手伝える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て作成作業を手伝います。

5. 編集

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

現実には、制作活動中に人手が足りなくなる作業が多発しますので、上記の 4 種類（あるいは 5 種類）の役割の垣根を超えて、柔軟に対応して行くことになりますが、それでも、自分の役割をしっかりと意識した上での行動や判断が、常に求められます。言い換えますと、自分の役割に応じたやるべき仕事を放り出して、他の役割が担う仕事を行うことは、それがグループとしての方針（監督による決定）でなければ、御法度となります。

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

◇制作目標

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

出来上がった作品に対する評価の機会として、児童達の保護者やアニメーション制作の専門家を招いた上映会が実施されます。例年、観客や専門家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、その投票結果がトップから最下位まで全て包み隠さず公表されます。

社会的評価については、後程、詳述いたしますが、上記の目標の達成を図るための措置として、今年度についても、「ルパン三世」シリーズで有名なテレコム・アニメーションフィルム社のプロデューサーである伊東耕平氏に協力を仰ぎ、企画段階から児童達の作品に対して、プロフェッショナルなアドバイスをしてもらっています。

◇制作進行

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

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

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

例年、参加児童達の大半は、過去に本格的なアニメーション制作の経験を持っていませんので、撮影作業の前半は、試行錯誤の繰り返しもあり、かなりスロー・ペースとなりがちですが、後半については、その状況が一変して、時間に追われる中で自転車操業状態に

陥ることが普通です。この辺りも、前述の疑似体験型学習モデルではありませんが、本職のアニメーション制作の実情に近いところがあります。ただ、今年度の活動については、試行錯誤を繰り返す中でも、前半から撮影作業を鋭意に進めることができたグループが多く、かなり早い段階で作品を完成させていました。

◇教師の立ち位置

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

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

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

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

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

制作活動の期間中の教師は、渉外担当のプロデューサーの立場を取り、学校の外との関係を調整する役割を担います。各グループには、監督役の児童がおりますので、作品の内容には、直接関与しない一方で、教師の方で制作時間の管理は厳しく行っています。その背景には、前述の通りに本職のアニメーション制作の専門家に、企画案や出来上がった作

品を観てもらい、それぞれに対してプロとしてのアドバイスを受けますが、このような支援は社会的信頼関係に基づいて行われており、またアニメーション制作という仕事は、非常に忙しい職種の一つのため、学校側の一方的な都合で企画書や作品の納期を延長できないという事情があります。

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

そのため、学年全体の様子を見ながら年度毎に対応が少しずつ異なりますが、1分でも納期を過ぎれば、社会的責任を果たせなかったとして、大抵の場合、そのグループは教師から少なからず叱られることになります。その理由として、納期の遅れは、そのグループの責任となるだけでなく、渉外担当のプロデューサーとしての教師も合わせて、その責任を負わなければならないからです。

一方で、制作活動中は、アニメーション制作に関する知識を教える立場を取る必要がありませんので、より多くの時間を児童達が制作活動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、今年度は学年全体の傾向として、かなり児童達の団結力が強いことが教師の側

で事前に把握しており、実際にキャリア教育活動の初期段階から高度な役割分担を発揮するグループが多く観察されたことから、例年よりもさらに厳しいプロフェッショナルとしての批評を、企画発表会の段階から専門家にお願いすることで、より高いレベルの作品の制作を目指す方針が取られました。一方で、グループ活動が苦手な学年の場合には、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。この辺りの調整が行うことが、少なくとも中原小で実施されているキャリア教育活動では、教師の腕の見せ所となります。

◇学習目標

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

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、この学習目標は、「教育」（学習活動）側の目標として捉えることができます。双方とも、大事な目標であり、それぞれ達成を目指して精進することが望まれます。

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

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

また、意図的にこれらの能力の全てや一部を育成することは想定しておらず、あくまで

も活動中に自律的に発揮され、開花して行くことを前提としています。他方で、実際にどのような能力が開花するかは、児童達次第と考えています。

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

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

◇社会的評価

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

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

1. 企画一本化会議

この会議は、企画段階に実施されるものですが、グループのメンバー一人ひとりが用意したアニメーション作品の企画案（オリジナル・ストーリー及びキャラクター設定）の中から、グループとして一本の企画案を選び出します。自分が用意した企画案を、他のメンバーに対してアピールする一方で、他のメンバーから批評を受けることになりますが、例年、一本の企画案しかアニメーション作品として採用されないため、グループ内で熾烈なアピール合戦となることが普通です。この一本化作業を通して、多くの児童達は、他のメ

メンバーからの厳しい社会的評価を直接受けることになり、その結果として、アニメーション制作は遊び感覚では決して行えないことを実感し、また仕事の一環として作品を制作することを認識し始めます。さらに、企画一本化会議は、これから一緒に協働作業を行う自分以外の他のメンバーが、どのようにアニメーション制作について考えているのかを知る初めての機会にもなります。

2. 企画発表会

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

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

3. 試作版上映会

アニメーション作品の試作版が出来上がった段階で、今年度の活動では、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した。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。また、クラスによっては、新たな試みとして、試作版上映会での人気投票も行われ、その結果も公表されました。

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

また、テレコム・アニメーションフィルム社の伊東耕平氏にも試作版を観てもらい、それぞれの作品に対してアドバイスをしてもらうこともありますが、今年度の活動については、驚くべき早さで制作活動に熱心に取り組むグループが多かったため、同氏によるアドバイスが参加児童達へ届く前に、どのグループも完成版の作品を作り上げてしまっていました。

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

全ての作品が上映された直後に、観客、専門家及び来賓は、それぞれ気に入った一作品に対して投票を行います。観客の投票は、それぞれ 1 ポイントに対して、専門家と来賓の投票については、10 ポイントが与えられます。また、児童達も自分達のグループ以外の気に入った作品に対して、それぞれ 1 ポイントを投票できます。さらに、後述する国際審査員のポイント（選定した 6 作品に対してそれぞれ 5 ポイント）も含めて、全てのポイントを計算した上で、後日、人気投票の結果に基づいたランキングが発表されます。特に、ランキングの上位 4 作品については、後述する三鷹市が主催するインディーズ・アニメーション・フェスティバルへの特別招待作品として、より大きなイベント会場にて上映される榮譽を得ることができます。

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

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

今年度の上映会の会場は、中原小の会議室が使われましたが、各上映作品に対する観客の反応をしっかりと児童達が掴めるようにするため措置として、椅子の配置に工夫を凝らし、先ず観客を会場の中心に座ってもらい、それを取り囲む形で児童達が座るようにしました。このような措置を通じて、観客の一喜一憂をつぶさに児童達が観察できるようにす

ることで、自分達の作品が本当に観客に理解してもらえたのか、そして観る者の心を掴むことができたのかを、上記の人気投票以前にダイレクトに確認できるようにしています。

また、今年度の新たな試みとして、どのグループも自分達の作品の発表を行う前に、試作版と完成版との違いを自己検証し、その結果を冊子としてまとめ、観客に配布しました。このような試みを行うことで、初めて本格的なアニメーション制作を体験した上で、どこまで自分達の手でできたのか、あるいはどこに限界があったのかを、児童達自身が冷静に振り返る契機にもなっていました。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にもつながって行くことが期待されます。

5. ふり返し発表会

キャリア教育の「キャリア」の部分の社会的評価については、上記の企画発表会や試作版上映会、そして完成版上映会などを通じて、例年、かなり厳しい評価が観客及び専門家という第三者によって下されますが、中原小で実施されているキャリア教育活動では、そこでの評価で全てが終わるわけでは決してなく、「教育」の側から改めて一連の制作活動を通じて自分達が何を学んできたのかを、後述する外在化カードのデータを手掛かりにしながら、グループ単位つぶさに分析した上で、児童達自身で自己評価を行い、その結果をNAKAHARA アニメーションの活動の最終回に、クラス全体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が、今年度については、各グループが分析し自己評価した結果を学年全体で発表する機会を設け、この発表会の時間を含めて6時間の枠が用意されました。

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振り返ることができれば、NAKAHARA アニメーションの活動では、「教育」の側から高く評価されます。特に、ふり返し発表会の場で、綿密な分析に基づく優れた自己評価の結果を紹介できれば、少なくとも他のグループの児童達や担任の先生方から称賛の拍手を得られます。そして、何よりも自分達自身の中で、大事を成した達成感や到達感を改めて感じることは可能です。

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示してしまえば、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兼ねません。

6. 追加上映会

以前にも何度か行われていましたが、今年度についても他学年の児童達に対して追加上映会が実施されました。年度によっては、直接、完成版上映会に招待することもあり、またこれから入学してくる幼稚園生（新 1 年生）を招いたこともありました。今年度については、6 年生の児童達が自主運営する形で、昼休みなどを利用して、自分達の作品を他学年の児童達に披露していました。

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

7. インディーズ・アニメーション・フェスティバル

このイベントは、三鷹市と近隣のアニメーション・スタジオが主催する映画祭ですが、アニメーション専門学校生や若手アニメーターなど、これからのアニメーション業界を担う人材の登竜門的なイベントとなっています。例年、かなり質の高い作品が全国から集められ、その中から幾つかの優秀作品が選ばれます。この本選とは別の枠として、毎年、完成版上映会にて最も社会的評価の高かった 4 作品が、イベント会場の大型スクリーン上で紹介されます。選ばれた作品を制作したグループの児童達にとっては、このような特別な機会を通じて、改めて多くの観客が自分達の作品に対して、どのような反応を示すかを知る貴重な機会となっています。因みに、下記の URL に同イベントの公式サイトがあります。

インディーズ・アニメーション・フェスティバル

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

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

◇国際化

毎年、NAKAHARA アニメーションの活動内容を改善して行く試みが行われており、今

年度については、上記の社会的評価の一環として、昨年度に引き続きキャリア教育活動の国際化に関する試みが行われています。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、上述のテレコム・アニメーションフィルム社の伊東耕平氏と同様に、全ての完成した作品を観てもらった上で、同氏が気に入った 6 作品を選んでもらいました。同氏によって選ばれた作品には、上映会での社会的評価の際に、ボーナス・ポイントが加算されました。国際的な視野から自分達が制作した作品が、どのように評価されるかを知ることは、児童達にとって、かなり貴重な機会になっています。

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

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

同コンペティションが、二年前に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、本報告書の執筆時点で交渉中ですが、上記の高校生から大学生を対象とした映像コンペティション以外にも、もう少し低い年齢層にも Education for Sustainable Development を土台とした活動プログラムの開発が望まれており、その候補として、NAKAHARA アニメーションが挙がっています。同氏からは、日本を含めたアジアの子供達同士が、アニメーション作品などを国際共同制作できるプログラムを開発して欲しいと筆者の方に依頼がきており、目下、その企画案作りに勤しんでいる状況にあります。

◇アニメーション制作を継続する意義

ここで、NAKAHARA アニメーションに関して常に問われる質問に対して、先に答えて

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

勿論、この理由だけで11年間にもわたりアニメーション制作を続けてきたわけではありません。そこには相応の理由があります。アニメーション制作は、あくまでも外部から借りてきた題材の一つに過ぎませんし、アニメーターや脚本家など、その道の専門家を育てることが、この活動の目的ではありません。

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

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

◇本報告書の構成

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

第三章では、キャリア教育活動の学習成果を、クラスや学年全体から把握することを目的に実施されたアンケート調査の結果を紹介しています。第四章では、上記の外在化カードの記述内容とSAKANAシステムと呼ばれるグループ単位でのふり返りの活動を支援するツールを用いて、グループとしてどのようなことを学んだのかを、児童達自身が分析し、自己評価した結果を紹介しています。第五章では、各章から得られた2015年度の学習成果を、改めて考察しています。

◇補足情報

NAKAHARAアニメーションのふり返りの活動を支える最も重要なツールとして挙げられる外在化カードですが、中原小で実施されているキャリア教育活動に参加する児童達が、この活動を通じて得られた学びの成果をたどるための手段として、長年にわたり採用され

ています。ここで、この外在化カードについて、詳しい説明を加えておきます。

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

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

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

児童達が外在化カードの記述を終えた段階で、教師により回収され、一兩日中にも、掲示板や廊下に全て貼り出されます。大抵の仕事には、業務日誌などを通じて、個々人が学んだことを、組織全体で活かすことが行われていますが、これと同様に外在化カードを書くことは、その児童本人のためだけではなく、グループ全体さらにはクラス全体の利益にもつながって行くことを想定しています。

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

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

「気持ちのタイプ」は、外在化カードを記述した時点での感情の状態を分類するためのものです。その選択肢として、『1. うれしかった』、『2. 楽しかった』、『3. 面白かった』、『4.

簡単だった』、『5. 悲しかった』、『6. 腹が立った』、『7. つらかった』、『8. 難しかった』の8つの選択肢があり、同時に2つまで選ぶことができます。

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

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

2015年度のキャリア教育活動では、2クラス64名（実際には63名）の参加児童が、およそ1200枚前後の外在化カードを記述していますが、その全てを筆者の方で確認した上で、本報告書の分析対象としております。

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きましたが、3年前の報告書から、状況や時間軸に沿うことにこだわらず、三鷹市が掲げるキャリア教育に求める7つの能力を中心に据えながらも、制作活動中に発揮が見られた各種能力を、主観的に列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、新たに追加されたものも含めて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工程（実際にキャラクターを作成し、それらを用いて撮影するなど）も、それぞれの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されるかを、正確に予測することは不可能と言えます。また、その状況を後からふり返ることで、気が付く能力やスキルも少なからずあるものです。そのため、実際には外在化カード上に記載されなかったさらに多くの能力が見られたことは間違いありません。

また、外在化カードに記されていないながらも、筆者の方で見過ごしてしまった能力やスキルも数多く存在したはずです。あくまでも筆者の主観によって分類作業を行いましたので、

自ずとそこに限界があることも、先に記しておきます。

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

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

1. コミュニケーション能力

サブカテゴリー項目数：17

A. 主体系

1.1. 自分の意見を主張する能力

1.2. プレゼンテーション能力

1.3. グループを導く能力

1.4. 他者を説得する能力

B. 受容系

1.5. 他者の意見を聞く能力

1.6. 意見を調整する能力

1.7. 意見を吟味する能力

1.8. 意見を広く拾う能力

1.9. 嫌なことも腹に収める能力

1.10. 状況を見守る能力

C. グループ系

1.11. 確認し合う能力

1.12. グループに尽くす能力

1.13. 協力関係を築く能力

1.14. 対立を仲裁する能力

1.15. 連鎖的にアイデアを創出する能力

1.16. 合意を形成する能力

1.17. コミュニケーションを継続する能力

A. 主体系

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

1.1. 自分の意見を主張する能力

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

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

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

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

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

下記の 1.1.1.の事例には、企画の一本化に関するグループ内での話し合いの中で、自分が立てた企画案の売りとなる部分を、しっかりと他のメンバーに対してアピールできたことが示されています。また、後述する「2.1. 他者の優れた点を認める能力」とも関連して、他のメンバーの企画案が持つ魅力についても、しっかりと認めています。

1.1.1.

クラス: 6-2, 日付: 2015-10-24, コース: 6-2-15-10-24

グループ: 6-2-2, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、自分の作品の良いところを発表できたところが良かった。また、皆の作品も面白かったです。

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: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

一方で、1.1.2.の事例には、自分の企画案が採用されないという厳しい結果を踏まえた上で、気持ちのタイプの選択結果にも端的に示されている通りに、思っていた以上に他のメンバーに対して主張することの難しさを実感したことが示されています。

1.1.2.

クラス: 6-1, 日付: 2015-10-24, コース: 6-1-15-10-24

グループ: 6-1-5, 役割: 監督

外在化カード内容: ボツになってしまったけど、いい作品ができそう。こんなに大変とは思わなかった。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 7. つらかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

下記の 1.1.3.の事例には、一本化された企画をより優れたものへ改善していくための議論の中で、少なからず自分からアイデアを提案できたことが示されています。話し合うべき時にしっかりと議論の輪の中に入り、率先して自分の意見やアイデアを出すことができることは、コミュニケーション能力の基本中の基本と言えますが、制作活動が盛況を迎え、様々な作業に追われる中で、段々と話し合いの時間自体が取れなくなってくると、改めてこの能力の持つ重みが増してくることになります。

1.1.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-10-27, コース: 6-2-15-10-27

グループ: 6-2-2, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、選ばれた人のアニメーションを深めることができて、楽しかった。自分からアドバイスなどできた。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.2. プレゼンテーション能力

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

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

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

自分達の作った作品がどれだけ力作であったとしても、それをしっかりと専門家や観客の心を掴む形でアピールすることができなければ、プレゼンテーションを行う価値が半減してしまいます。今年度の上映会においても、単に言葉で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したグループが見られました。

下記の 1.2.1 の事例には、アニメーションの専門家に対して、自分達の企画を発表した際に、しっかりとプレゼンテーションをできたことが記されています。企画発表会では、当然ながら企画内容自体が、第一の判断材料となりますが、その内容をしっかりとアピールすること自体、その企画に対する強い思い入れも一緒に伝えることとなります。本職のプロフェッショナルにとっても、そのグループの中に本気でその企画に取り組む覚悟があるのかどうかを判断する重要な材料の一つとなります。

1.2.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-06, コース: 6-1-15-11-06

グループ: 6-1-4, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、発表で、皆、自分の発表することを、はっきり言えていたので、良かったです。伊東さんに言われたことを直したいです。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

*伊東氏は、近郊のアニメーション・スタジオに勤めるプロデューサーの方で、長年にわたり NAKAHARA アニメーションに協力してもらっております。

1.2.2.及び 1.2.3.の事例は、企画発表会の直前に記された外在化カードですが、本職のプロフェッショナルに対してプレゼンテーションを行うことの緊張感が読み取れるのと同時に、後述する「1.4. 他者を説得する能力」にもつながる話として、発表の練習を繰り返すことで、相手にしっかりと伝え、認めてもらうための相応の準備をしてきたことも読み取れます。

1.2.2.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-05, コース: 6-1-15-11-05

グループ: 6-1-5, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、発表練習をしました。本番、伊東さんに練習通り発表できるか不安な気持ちがあるけれど、しっかり伝えたいと思います。

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: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

1.2.3.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-05, コース: 6-1-15-11-05

グループ: 6-1-5, 役割: 助監督

外在化カード内容: 発表練習の時、上手くスムーズに言うことを意識することができました。本番も頑張りたいです。

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: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.3. グループを導く能力

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

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

栄えまでも大きな変化を与えることになります。

最近のビジネス活動では、PJ と呼ばれるプロジェクト・マネージャーがこのような現場をまとめ、最適な方向へ導く役どころとなりますが、NAKAHARA アニメーションでは、その名の通りに監督役の児童達に対して、この能力の開花が強く求められます。また、監督のバックアップとして、時として助監督にも同様の能力の発揮が望まれます。

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

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

下記の 1.3.1. の事例からは、他のメンバーが困っている状況において、監督として自ら行動を起こすことで、しっかりと解決の方向へ導けたことが読み取れますが、このような経験を繰り返して行く中で、さらに監督としての自信を深めて行くことになります。

1.3.1.

クラス: 6-2, 日付: 2015-10-27, コース: 6-2-15-10-27

グループ: 6-2-2, 役割: 監督

外在化カード内容: 私は、今日の授業をして、監督としての役割を果たせたと思う。他のメンバーが、つまづいた時には、手伝えた。これからも監督として、頑張ろうと思った。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

一方で、1.3.2. の事例には、グループ内で諍いが起き、思い通りに自分のグループを引っ張ることができなかったことが示されていますが、このような苦い経験もまた、リーダーシップを育てる糧になることは、言うまでもありません。苦しい時ほど、他のメンバーのことを気遣うことの大切さも実感するものです。

1.3.2.

"クラス: 6-2, 日付: 2015-11-16, コース: 6-2-15-11-16

グループ: 6-2-2, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、素材作りをした。思ったより難しくて、全然、進まなかった。

監督として、皆をまとめられるように、頑張りたい（ケンカがあったから）。

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"

下記の 1.3.3.の事例は、アニメーター役の児童が書き残したものです。具体的な制作活動の中身については、自分が担う役割が中心になって進める必要があることを自覚しています。アニメーターが主体となって、キャラクターや背景を用意しなければ、アニメーション制作は始まりませんので、監督以外にも、このような意気込みを持つ者が現れることは、グループ全体を引っ張って行く上でもとても大切となります。

1.3.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-12, コース: 6-2-15-11-12

グループ: 6-2-8, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今回は、いよいよ作品作りを始めたので、自分の役割が関係することを始めました。自分が作品作りのリーダーになるのは、少し不安だけど、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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. 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」の名の下に、監督役の児童が独裁的に制作活動を進めた場合には、往々にしてメンバー間の相互連携による労働力の集中投下、あるいは相互の信頼に基づく円滑な分業のどちらも見込めない極めて不合理な状況に直面することになります。

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

例えば、**Science Fiction** ベースの物語にメルヘン風のキャラクターを組み合わせ、さらにはその表現手法としてコメディを選択するなど、全く異なる世界観やコンセプトが混在する企画を立てしまった場合、グループのメンバー以外、誰も理解できない内容になってしまうだけでなく、制作期間中、それぞれの世界観やコンセプトの違いが表面化することで、絶え間ないグループ内での諍いやもめごと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.及び 1.4.3.の事例は、それぞれグループ内の他のメンバーを上手く説得できなかった典型例ですが、1.4.1.の事例には、企画の一本化の際に自分の企画案に対して他のメンバーが理解を示さなかったことが語られています。また、1.4.2.事例には、制作活動の関する意見を幾つ出しても、その度に他のメンバーに聞き入れてもらえずに、苦悩する様子が読み取れます。さらに、1.4.3.の事例には、自分の役割に応じた専門分野の仕事に関してしっかりと他のメンバーの理解と納得を得られないまま進めたため、思い通りの成果が得られなかったことが示されています。どのケースにおいても、他者を説得することの難しさを実感したことは間違いありません。

1.4.1.

クラス: 6-2, 日付: 2015-10-24, コース: 6-2-15-10-24

グループ: 6-2-6, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、伝えることの難しさを知った。自分では分かっているけど、相手に内容を理解してもらえなかった。でも、H君の作品で頑張りたいと思う。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.4.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-09, コース: 6-2-15-11-09

グループ: 6-2-6, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、とても、つまんなかったです。理由は、僕も意見を出しているのに、今まで採用してくれないからです！

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: 6. 腹が立った, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

1.4.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-12, コース: 6-2-15-11-12

グループ: 6-2-2, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、背景などを作るはずだったが、グループの中で、やりたいことが上手く伝わらず、あまり作業が進まなかった。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

B. 受容系

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

1.5. 他者の意見を聞く能力

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

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

この能力が求められる実際の状況としては、企画の一本化から制作活動の期間中、グループ内で意見交換が行われる度に必要とされるものです。NAKAHARA アニメーションの活動では、教師側からアニメーション作品の内容に直接関係する指導は、基本的には行わ

れませんので、児童達同士で積極的に意見を出し合い、少しでも良いと思われるものに対してはお互いにしっかりと耳を傾けた上で、グループとしての判断を行うことが必然的に求められます。

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

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

下記の 1.5.1.、1.5.2 及び 1.5.3.の事例には、それぞれ企画の一本化の際に、他のメンバーの企画案に対してしっかりと耳を傾けて、それぞれの特徴や良さを発見できたことが示されています。1.5.1.事例のように、先ずは他者の意見やアイデアが異なっていることの方が普通であることを受け入れられるかどうか、この他者の意見を聞く能力を開花させる大前提となります。

次に、1.5.2.の事例のように相手の主張する内容に理解を示し、そして 1.5.3.の事例が示すように、思考をさらに深めて行くことが、受け手側からコミュニケーションを円滑に進めるための理想的な流れと言えます。

1.5.1.

クラス: 6-2, 日付: 2015-10-24, コース: 6-2-15-10-24

グループ: 6-2-3, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、1人1人アニメを発表した。そこで、CMにしたいものは、人それぞれ違うと思った。自分とは違う意見が聞けて、面白かった。

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: 4. よくがんばった

1.5.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-10-24, コース: 6-2-15-10-24

グループ: 6-2-4, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 同じ班の人が休んでいたりすると、その人の書いた企画書が採用されな

くなってしまうことが分かった。歩いているところなどを、どのようにして表すのかを考えると難しく感じた。他の人の見て欲しいところが、しっかり分かったので、頑張ったと思う。

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

1.5.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-10-27, コース: 6-2-15-10-27

グループ: 6-2-5, 役割: 撮影

外在化カード内容: 皆の意見も、たくさん聞けたし、考えも深まったし、自分も意見を積極的に言えて良かった。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.6. 意見を調整する能力

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

時には押し黙って他のメンバーの意見を促したり、逆に意見が出難い状況においては、自ら積極的に発言をしたり、さらにはそれぞれの意見が上手くまとまらず、対立した時には、後述する「1.14. 対立を仲裁する能力」とも関連しますが、状況に応じて妥協案を提示することも求められます。

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

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

下記の 1.6.1.の事例には、グループ内で円滑に話し合いができたことが示されています。議論が、全く違う方向に行ってしまうのは問題ですが、この事例のように、話す内容が多少逸れるぐらいに活発に議論が進むと、メンバーの誰もが満足に発言ができ、その後の意見の調整がし易いのも事実です。

1.6.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-10-30, コース: 6-1-15-10-30

グループ: 6-1-2, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、スムーズに話し合いができて、良かったです。たまに、話し合いが、それてしまったので、次は気を付けたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

一方で、1.6.2.や 1.6.3.の事例のように、素材作りの作業中にグループ内での意見調整がなかなか上手く行かずに、そもそもの話（ストーリー）の筋自体が変わってしまう危機に陥ったり、グループ内での協力関係にヒビが入りかねない状況に直面したりするなど、どちらの事例についても、少なからず厳しい経験を強いられたことが読み取れます。

1.6.2.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-10, コース: 6-1-15-11-10

グループ: 6-1-5, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、背景などを作りました。物語りが変になりそうだけど、何とか止めたので、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, 1. 自己肯定傾向の変化

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

1.6.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-10-27, コース: 6-2-15-10-27

グループ: 6-2-7, 役割: 助監督

外在化カード内容: キャラクターを描く時、どんなキャラにしようか言い合いになったけど、まとめられて良かった。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

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

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

この能力は、制作活動全般を通じて、適宜その発揮が求められますが、特に企画の一本化の時に際立って求められます。前述の通りに、この先、選び出したたった一本の企画をアニメーション化して行くことになりますので、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アの吟味が求められます。

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

下記の 1.7.1. 及び 1.7.2. の事例からは、企画の一本化の際に、それぞれ優れた企画のアイデアをしっかりと吟味した上で、一本に絞り込んだことが読み取れますが、このような過程を経ることは、視点を変えれば、より良いものを選び出すフィルターのような機能を果たすことになります。

1.7.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-10-24, コース: 6-1-15-10-24

グループ: 6-1-4, 役割: 助監督

外在化カード内容: 皆が考えてきたアイデアが、皆すごくて、1つに絞るのが大変でした。その1つに選ばれたものを、もっといい作品にしたいです。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.7.2.

クラス: 6-1, 日付: 2015-10-24, コース: 6-1-15-10-24

グループ: 6-1-4, 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 H さん、W 君、K さんのを聞いて、どれも良かったですが、K さんのに決まって、いいのが作れそうだなあと思いました。

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: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.7.3.の事例には、改めて自分達が行いたいことを紙に書き出すことで、グループ内での理解を深めることができたことが記されていますが、意見やアイデアを改めて吟味する際に多少回り道になったとしても、このような能動的な行動と物理的な手段を用いことが、極めて有効なことを証明する事例と言えます。

1.7.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-10-27, コース: 6-2-15-10-27

グループ: 6-2-3, 役割: 助監督

外在化カード内容: キャラクターやストーリーを紙に書いたことで、自分達の作品について、より深めることができて、良かったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.8. 意見を広く拾う能力

この能力の特徴は、上述の「1.7.意見を吟味する能力」が出された意見やアイデアの中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アを募り、さらなる可能性を求めて探索の範囲を広げるものです。

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

ら魅力ある企画に仕立て直す際に、この能力がものを言います。

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

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

1.8.1.及び 1.8.2.の事例には、一本化した企画の内容をさらに深めるために、グループのメンバー間で活発な意見やアイデアが出されたことが示されています。後述する「1.15.連鎖的にアイデアを創出する能力」にも関わってきますが、これらの事例のように、企画が一つに決まったから、全てそれに従えさえすれば、万事上手く事が運ぶということは希で、大抵の場合、最初から完璧な企画はありませんので、そこからさらに多くの意見やアイデアを募ることで、より洗練されたものへ仕上げて行くことになります。

1.8.1.

クラス: 6-2, 日付: 2015-10-24, コース: 6-2-15-10-24

グループ: 6-2-3, 役割: 監督

外在化カード内容: 全員が1人の作品について、良かったことを言い合っていたので、良かった。自分の作品の見所を伝えるのが難しかった。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.8.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-10-27, コース: 6-2-15-10-27

グループ: 6-2-5, 役割: 監督

外在化カード内容: アニメーションを、より良くするために、今日は、色々な案を出して、話し合った。もっと早く話が進むと、いいと思った。

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: 4. 簡単だった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

一方で、対照的に 1.8.3.の事例には、グループ内で一本化された企画をさらに磨きあげていくための意見やアイデアがなかなか出なかったことが記されています。優れたアイデアは、偶然性を伴うものですので、メンバー間でコミュニケーションをし続ける中で、

辛抱強く待つしかないのも事実ですが、常に意見やアイディアを広く募る意識をグループ内で共有することで、その副次的な効果として、後述する「1.13. 協力関係を築く能力」とも関連して、メンバー間に信頼関係を築く要素に成り得ることも事実です。

1.8.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-10-27, コース: 6-2-15-10-27

グループ: 6-2-6, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、自分達の作品を、より良くした。直ぐ案が出ると思ったけど、なかなか出なくて難しかった。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.9. 嫌なことも腹に収める能力

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

制作活動全般を通じて、幾度となく話し合いが行われる中で、過去にアニメーション制作の経験が無い故に感覚に基づく意見やアイディアが出され、そしてメンバーの誰もが絶対的な確信も無い中で議論を進めれば、対立が起き易いのは明らかですが、NAKAHARA アニメーションの活動では、対立を乗り越えることを含めたコミュニケーション能力の向上を期待して、グループ内での議論は大いに推奨されています。

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

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

そのため、対立をいかに迅速に収めるかも制作時間の確保に直結することになります。ただし、本当に優れた意見やアイディアをも、対立を恐れて腹に収めてしまっては元も子もありません。この制作時間の確保と作品の質との関係については、改めて他の能力の分

野で言及しますが、両者の狭間で常に葛藤を強いられることの方が普通ですので、この能力は、我慢比べという名の忍耐力とも言い換えられます。

下記の 1.9.1.の事例には、撮影作業が本格化する中で、思うように作業全体が進まないだけでなく、メンバー間の合意をしっかりと得ずに、急遽、撮影方法自体を変えてしまったため、ほぼ一から撮影作業をやり直すことを強いられたことが記されていますが、この外在化カードを書き残した児童は、このような理不尽な状況において苛立ちを覚えながらも、撮影作業を少しでも前に進めることに努めたことが読み取れます。ここで自分から事を荒立てれば、それだけさらに撮影作業が遅れることを懸念したものと容易に推察されます。

1.9.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-27, コース: 6-1-15-11-27

グループ: 6-1-7, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今回は、とても大変でした。撮影が、なかなか進まず、イライラすることもありました。けど、一生懸命やっていきました。上手く撮影できずに、いきなり背景などの撮り方が変わってしまい、ほぼ初めからのやり直しになってしまいました。なるべく早くと頑張れたので、まあ良かったです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.9.2.及び 1.9.3.の事例は、他のメンバーとの対立に関連するものですが、一方はどうか腹に収めることができたようですが、他方は許せない気持ちが勝ってしまったようです。確かに、1.9.3.の事例のように2日続けて大事な約束を忘れるメンバーがいれば、怒るのも当然の反応と言えます。このような事の重大さによっては、当然ながら腹に収めてはいけないものがあることも事実です。

1.9.2.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-08, コース: 6-1-15-12-08

グループ: 6-1-1, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、まあ進めました。K君とちょっとあったけど、5時間目、まあ普通にできました。安心です。

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

1.9.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-16, コース: 6-2-15-11-16

グループ: 6-2-6, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、背景とキャラを作った。H 君が、背景を 2 日連続で忘れた上に、今日、何もやらなかったので、腹が立った。

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, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.10. 状況を見守る能力

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

例えば、グループのメンバー間に対立があったとしても、それが建設的な方向に向かって議論しているのであれば、敢えて渦中に飛び込まずに、その行く末を見守ることが大事な時があります。実際に、制作活動の大半は試行錯誤の繰り返しですので、意見の対立は避け難いものですが、一方で全ての対立に解決策を求めようとすれば、それだけで貴重な制作時間と労働力の適切な投下の機会を失ってしまいます。

また、議論が対立した時だけではなく、制作の進行状況においても、この能力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えば、百害あって一利無しとなってしまいます。

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

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

下記の 1.10.1.及び 1.10.2 の事例は、どちらも素材作りの期間中に撮影役の児童が書き残

したのですが、これらのケースのように役柄として、どうしても他のメンバーが行っている作業を、じっと見守るしかないことがあります。グループとして手が足りているのであれば、じっと我慢して、お声がかかればいつでも全力で取り組む意気込みを強く保ち続けることが、その場での最適な選択ということになります。

1.10.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-10, コース: 6-1-15-11-10

グループ: 6-1-6, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、絵コンテや背景で、あまり皆を手伝うことができなかったのですが、撮影の時は、全力で取り組みたいです。

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

1.10.2.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-13, コース: 6-1-15-11-13

グループ: 6-1-6, 役割: 撮影

外在化カード内容: 僕は、今回、少しだけしか参加できなかったのですが、次は、もっと参加したいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.10.3.の事例には、前述の「1.1. 自分の意見を主張する能力」とも関連して、状況を見守り過ぎて、グループ内での議論にほとんど参加できなかったことが示されています。どこで前に出るべきか、あるいは後ろに引くべきか、その適切なタイミングを見計ることができるようになることも、この能力には必須ですが、この外在化カードを記した児童は、このタイミングを計り損ねたようです。

1.10.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-09, コース: 6-2-15-11-09

グループ: 6-2-5, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、絵コンテを描きました。話に、あまり参加できなかったのですが、次は、自分から積極的に話に参加したいです。

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: 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

C. グループ系

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

1.11. 確認し合う能力

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

また、当たり前と思っていたことが違った時ほど落胆も大きく、グループ内での対立の火種になりがちです。そのため、認識の違いがいつでも起き得ることを念頭に置いて、必要に応じてその都度、当たり前と思っていることでも、再度グループ内で確認し合うことがこの能力の本質となります。

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

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

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

下記の 1.11.1.事例は、確認作業の重要性に気が付いたことを示す典型例です。コマ撮りによる 1000 枚単位の撮影作業において、その場で撮影したフィルムの確認を怠り、例えば自分の手が一緒に写ってしまった写真があったことに、後程、気が付いた場合、後からその一枚だけを撮り直すことがかなり難しいことを、本格的な撮影作業が進む中で、この事

例を書き残した児童が強く認識したことが読み取れます。

1.11.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-10-09, コース: 6-1-15-10-09

グループ: 6-1-5, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、自分の仕事で一番重要な撮影の仕方でした。撮影するのが、ほとんどだけど、シャッターや確認が遅くなった時が、恐ろしいなと思いました。

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: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

1.11.2.の事例には、アニメーション制作における設計図の役割を担う絵コンテに、具体的な撮影の仕方など、今後の撮影作業に際してグループとして確認すべき項目を書き加えたことが示されています。設計図となる絵コンテに、直接、書き込んであれば、絵コンテさえ見れば、メンバーの誰もが重要事項をいつでも確認できるようになります。

1.11.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-10, コース: 6-2-15-11-10

グループ: 6-2-4, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、絵コンテに撮影方法や材料の確認を書きました。もっと良い作品に、これから作りたいと思います。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.11.3.の事例には、自分達が手掛けてきた作品に関する根本的な部分での理解が異なっていたことを、制作活動の最終盤になって判明したことが示されています。とにかく誰もが同じ考えをしていると思いがちですが、それをしっかりと確認し合う機会を持たない限り、実際には各々ずれていることがあることを、この事例は物語っています。前述しましたように、特に企画の一本化の際に複数のストーリーを混ぜ合わせた場合には、作品の根本部分から綿密に確認をし合わない、このような誤解を生むことになりがちです。

1.11.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-01-13, コース: 6-2-16-01-13

グループ: 6-2-2, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、発表原稿作りをした。テーマを確認してみたら、私だけ、勘違

いていたので、驚いた。本番は、いい評価がもらえると、いいなと思った。

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, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.12. グループに尽くす能力

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

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

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

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

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

下記の 1.12.1. 及び 1.12.2. の事例には、制作活動の最終盤まで心血を注いで取り組んだことが示されていますが、このような献身的なメンバーがいるからこそ、アニメーション作品を完成させることができることは言うまでもありません。勿論、観客を魅了するストーリーやキャラクターを作り出す能力は必須ですが、それと同時にグループ活動に貢献した

いという強い思いと実際のそれを行動で示し続けることも同様に必要となります。

1.12.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-24, コース: 6-1-15-12-24

グループ: 6-1-7, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、最後の NAKAHARA アニメーションということで、全力で取り組みました。クラスでも、大幅に遅れていたもので、まだ撮影の状態から始めました。何とかエンド・ロールまでいったので、重要な場面の音を入れて、完成度を高めました。よく分からない場面もあったのですが、取り敢えず、撮影を終えることができたので、良かったです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 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

1.12.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-11, コース: 6-2-15-12-11

グループ: 6-2-8, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、編集も終わって、曲も付けられたので、良かったです。ベストを尽くして作成できたので、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: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.12.3.の事例のように、グループ活動への貢献の仕方は、必ずしもその貢献の度合いが目につき易い形である現れる必要は全くありません。後片づけのような瑣末な仕事であって、それがその場で自分が行える最大のことであれば、それをしっかりと遂行することも立派な貢献と言えます。

1.12.3.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-24, コース: 6-1-15-12-24

グループ: 6-1-7, 役割: 監督

外在化カード内容: 皆が音入れをやっている時に、片づけができ、良かった。しっかり終わらせられた。

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: 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

1.13. 協力関係を築く能力

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

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

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

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

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

下記の 1.13.1.の事例には、メンバーの一人が欠席したにも関わらず、滞りなく作業を順調に進めることができた理由として、グループ内にしっかりとした協力体制が築けていることを挙げています。危機的な状況であればあるほど、人はお互いに団結し合うことを、この事例は端的に物語っています。

1.13.1.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-16, コース: 6-2-15-11-16

グループ: 6-2-4, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、素材作りをして、撮影に備えた。ほとんどが出来上がり、撮影に取りかかれるようになった。今日は、1人休みだったけど、出来上がったのは、皆が協力している証拠だと思う。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 5. コミュニケーションの変化

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

1.13.2.及び 1.13.3.の事例には、これまでのアニメーション制作を通じて、グループ内の人間関係が少なからず深まったことが示されています。後述する「3. 自他の理解能力」ともつながって行きますが、作品を完成させるという共通の目標の下に、メンバーが一丸となって取り組む中で、仲間意識や友情の絆も強まって行ったことは間違いありません。

1.13.2.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-24, コース: 6-1-15-12-24

グループ: 6-1-6, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、音入れをして、とうとうアニメが完成した。通したのを観て、今まで頑張ってきて、良かったなと思った。あと、初めの時より、グループの会話が深まって、楽しかった。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.13.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-21, コース: 6-2-15-12-21

グループ: 6-2-4, 役割: 監督

外在化カード内容: 効果音は、そのアニメーションを分かり易くするためのものなんだなと、付けて感じた。私達のアニメーションは、完成したが、皆が1つになったからだと思う。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

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が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.の事例には、グループ内で異なる意見が出され、双方で対立しかねない状況を、監督として上手く事を収めたことが記されています。対照的に 1.14.2.の事例には、メンバー間の意見の食い違いをなかなか埋められなかったことが記されていますが、それでも 1.14.3.の事例が示すように、それが作品の出来栄えに直接影響する重要な項目であれば、それぞれの意見に優劣を決める必要があります。その際に、あくまでも作品の出来栄えに関する議論に集中し、感情論や異なる意見を持つ相手への個人的な批判など不要な対立の火種をいかに抑え込むかが肝心となります。

1.14.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-10, コース: 6-1-15-11-10

グループ: 6-1-8, 役割: 監督

外在化カード内容: ついにアニメの道具を作り始める。工作が好きだから、とても楽しかった。キャラクターで意見が割れることがあったけど、上手くまとまった。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.14.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-10, コース: 6-2-15-11-10

グループ: 6-2-5, 役割: 撮影

外在化カード内容: 意見が、かみ合わないことがあったから、難しかった。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.14.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-10, コース: 6-2-15-11-10

グループ: 6-2-5, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、粘土などで、どう表すかを決めました。しかし、意見が対立したので、どちらが優れているか、しっかり決めたいです。

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: 6. 腹が立った, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

1.15. 連鎖的にアイデアを創出する能力

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

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

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

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

これまでの経緯から鑑みて、結局、幾つものアイデアが連鎖的にメンバーから出される状況や雰囲気、グループとして整えることができるかどうかが鍵となっています。どれだけ優れたアイデアやその断片を持っていたとしても、それを自由に出し合える環境

が無ければ、宝の持ち腐れとなってしまいます。また、たとえ自分自身が良いアイデ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.、1.15.2.及び 1.15.3.の事例のどれもが、グループ内で多様なアイディアや意見が連鎖的に出されたことを示していますが、このような時ほど、それぞれの外在化カードに記載されている気持ちのタイプの結果が端的に物語るように、グループ活動を行う楽しさや面白さを実感するものです。また、単に幾つものアイディアが生み出されるだけでなく、作業を前に進められるという感覚やグループとしての勢いも合わせて感じるものです。

1.15.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-05, コース: 6-1-15-11-05

グループ: 6-1-6, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、発表のために色つけとリハーサルをした時、もっとこんな風にしたいとか、アイディアが、いっぱい出て良かった。

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: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.15.2.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-16, コース: 6-1-15-12-16

グループ: 6-1-2, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、エンド・ロールを完成させた。色々なアイディアを出して、良いエンド・ロールになりました！付箋に、結構、ダメ出しがあったので、修正しました。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.15.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-10-27, コース: 6-2-15-10-27

グループ: 6-2-1, 役割: 撮影

外在化カード内容: 登場人物を描く時に、皆で協力して描いた。アイディアを出し合えて、たくさん出たから、いいと思う。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.16. 合意を形成する能力

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

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

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

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

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

下記の 1.16.1. と 1.16.2. の事例は、どちらも企画の一本化の際に記された外在化カードですが、一方がなかなか企画の一本化に至らなかったことが示されており、他方は誰もが納得する形で一本化のための合意がグループ内で得られたことが示されています。現実には、どんな企画案が飛び出してくるかどうかは、企画会議の当日まで誰にも予測できませんので、場合によっては、それぞれ正反対の立場に立たされていた可能性があります。

1.16.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-10-24, コース: 6-1-15-10-24

グループ: 6-1-6, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今回、企画会議をやって、4つの中から1つに絞ったり、どうやったらもっと面白くなるかを考えるのは難しかったけど、頑張って良い作品になるようにしたい

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: 8. 難しかった, 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: 2015-10-24, コース: 6-2-15-10-24

グループ: 6-2-3, 役割: 助監督

外在化カード内容: 皆が納得するアニメーションに決められて、良かったです。自分のアニメをアピールするのが、少し難しかったです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.16.3.の事例は、事前にグループ内での合意を得ていないことを行おうとしたところ、監督から了承を得られなかったことが記されていますが、どのような素材を選択するかで、作品の印象が大きく変わってしまうため、このような重要事項を自分の判断だけで決めてしまっただけではいけないことを、この外在化カードを書き残した児童が深く認識したことが読み取れます。

1.16.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-16, コース: 6-2-15-11-16

グループ: 6-2-1, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、素材作りをした。粘土を使いたかったが、監督が、OK してくれなかった。こういうこともあるだろうから、次は、皆で意見を出し合いながら、アニメを作ろうと思った。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

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、その後は無言で粛々と作業を進められるほど、仕事としてのアニメーション制作は単純なものではありません。幾つもの作業を並行して行い、どれだけ事前に準備や計画を立てたとしても、思い通りに進むことの方が珍しく、次にやるべき作業の内容や種類は刻一刻と変化し、さらに増え続

けて行くことの方が普通です。そのため、事前に合意を得た事柄であっても、次の瞬間にはそれが有効に働かないこともあり、その場の状況に合わせる形で、新たな確認と合意を必要とする場面は、往々にして起きます。

その背景として、創造的表現活動には、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、試行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。

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

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

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

下記の 1.17.1.の事例には、アニメーション制作の専門家を招いた企画発表会に向けて、何度となくグループ内で話し合いが行われたことが記されていますが、上述の「1.15. 連鎖的にアイディアを創出する能力」と同様に、少しでもより良いものを作ろうという合意の下で、このようにグループ全体でとことん話し合う状況は、この事例の気持ちのタイプの結果が物語るように、楽しさや面白さなどの充実感を生み出し易いものです。

1.17.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-05, コース: 6-1-15-11-05

グループ: 6-1-2, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、伊東さんが納得してくれるような発表の仕方を追求した。キャラクターの性格や、ストーリーを確かめ、これで面白いかななどを、また話し合いました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.17.2.の事例は、撮影作業の終了直前に記された外在化カードですが、制作活動中、絶

え間なく新しいアイデアや意見を出し合い、グループ全体でコミュニケーションを取り続けてきたことが読み取れます。一つひとつの意見やアイデアを積み重ねて行くことで、一本の作品が出来上がって行ったことを、この事例は端的に物語っています。

1.17.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-17, コース: 6-2-15-12-17

グループ: 6-2-2, 役割: 監督

外在化カード内容: 修正をした。アドバイスをもとにしたり、アイデアを出し合ったりして、より良い作品にしようと努力した。あと少しなので、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: 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

1.17.3.の事例には、後述する職業理解能力とも関連しますが、一度の作業で全てが万事上手く決まるほど、仕事としてのアニメーション制作が甘いものではないことを認識した上で、この先もグループ内で知恵を絞り、コミュニケーションを続けて行く必要性を実感したことが記されています。

1.17.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-12, コース: 6-2-15-11-12

グループ: 6-2-2, 役割: 撮影

外在化カード内容: 作ってみると、背景が、すごく難しかった。これから、キャラクターなどは、知恵を出し合って作る必要があると思った。

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, 2. 楽しかった

がんばり度: 4. よくがんばった"

2. 情報収集・探索能力

サブカテゴリー項目数: 5

A. 認識系

2.1. 他者の優れた点を認める能力

2.2. 社会的評価を真摯に受け止める能力

B. 分析系

2.3. 冷静に情報を吟味する能力

C. 活用系

2.4. 多様な情報から糸口を引き出す能力

2.5. アイディアや工夫を援用する能力

A. 認識系

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

2.1. 他者の優れた点を認める能力

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

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

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

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

そのため、この他者の優れた点を認める能力には、その優れていると思われるもの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がちです。

下記の 2.1.1.の事例は、企画発表会の際の外在化カードですが、他のグループの企画が持つ特徴を認めた上で、さらにそこから有用な情報を引き出そうとしていることが読み取れます。このように食欲に価値ある情報を集めことは、最終的に自分達の作品の出来栄を向上させることにつながって行くはずです。

2.1.1.

クラス: 6-2, 日付: 2015-10-24, コース: 6-2-15-10-24

グループ: 6-2-2, 役割: 撮影

外在化カード内容: 皆、色々なことを考えていて、見ててすごく面白かった。人の発表を聞いて、どこが工夫か考えることを頑張った。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

2.1.2.及び 2.1.3.の事例は、どちらも完成版上映会の際に記された外在化カードですが、既に上映会を通じて観客による社会的評価を受け、この先、改めて作品を修正する機会が無いことが分かっていたとしても、それでも社会的評価が最も高かった作品を含めて、他のグループの作品が持つ特徴を分析し、その背後にあるアイディアや工夫を認めています。

これらの事例のように、キャリア教育活動の主旨は、短期的なスキルの習得よりも、中・長期的に生きる力を向上させて行くことにありますので、たとえその場ではもはや利用できない情報になってしまったとしても、これから行っていく様々な活動の中で、少しでも活かすことができれば、それはそれで大きな価値を持ちます。

2.1.2.

クラス: 6-2, 日付: 2016-01-16, コース: 6-2-16-01-16

グループ: 6-2-1, 役割: 撮影

外在化カード内容: 他の班のアニメを観て、まだまだ新しいアイディアがあるのだと思った。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

2.1.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-01-18, コース: 6-2-16-01-18

グループ: 6-2-1, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日の結果は、納得のいくものだった。でも、保護者の方達のコメントが、工夫したところを評価してくれていて、嬉しかった。1位になったものは、確かに、たくさん工夫されていた。楽しくアニメができて、良かった。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

2.2. 社会的評価を真摯に受け止める能力

今年度の 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ました。それぞれの機会において、各グループは、自分達の作品（あるいは企画書）を、専門家や観客（保護者や他のグループのメンバー達、さらには他学年の児童達）に対して発表し、そこから率直な評価を受けることになります。また、今年度に関しては、香港映画界の重鎮の一人である **Fred Wang** 氏にも完成版の審査をしてもらいました。

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

各々の評価に至るまでの過程では、基本的にグループのメンバー以外の誰の手も借りずに、教師からの直接的な指導を受けず、事前にお手本も示されず、全て自分達の責任の下で、オリジナルの作品を完成させるべく仕事を行ってきましたので、下された評価の内容がいかなるものであったとしても、そのグループの児童達以外にそれを受け止められる者はいないということになります。

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

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

児童達の視点から考えた場合、この先、成長をして行く中で、何度となく社会的評価を受けて行くことになりますが、NAKAHARA アニメーションの取り組みが、自律的に生きる大人へ成長して行くための第一歩と捉え、たとえまだまだ足りないと思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、厳しい評価に対しても乗り越えて行っています。

下記の 2.2.1. 事例には、企画発表会の際に、本職のプロフェッショナルから厳しい指摘を受けた一方で、それを文字通りに自分達の作品の向上につながる糧に変えて行くことが記されています。その道の専門家からアドバイスをもらえること自体、貴重な機会ですので、この事例のように、たとえその内容が厳しいものであったとしても、落ち込んでいる暇があるならば、そこから価値ある情報を引き出して行くことに気持ちを切り替えて行くことの方が得策となります。

2.2.1.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-06, コース: 6-2-15-11-06

グループ: 6-2-8, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、伊東さんと朝川さんが来てくれました。とても緊張したけれど、良かったと思います。たくさんダメ出しをされたけど、それを活かしていきたいです。

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, 2. 楽しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

2.2.2.の事例は、試作版発表会の際に記されたものですが、他者から批評を受けることを当たり前と捉えた上で、そこから得られるはずの情報に期待をしていることが読み取れます。このような積極的な態度が、価値ある情報を発見する鍵となることは言うまでもありません。優れた情報の発見には、少なからず偶然性が伴うものですが、それでもそれを一生懸命に探すことに努めれば、より発見の可能性が高まるということです。

2.2.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-15, コース: 6-2-15-12-15

グループ: 6-2-3, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、中間発表があった。そこで、皆からのアドバイスをもらったから、活かして、より良い作品にしたい。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

厳しい社会的評価を受けることだけが、この能力の本質ではありません。2.2.3.の事例のように、完成版上映会にて自分達の作品を披露した際に見せた観客の好反応を素直に受け止めることもこの能力の範疇に入ります。大抵の場合、観客は、感覚的かつ率直にそれぞれの作品の内容に反応しますので、その作品が人を魅了するものであるかどうかを知るには、その場で観客の様子を観察することが一番です。

因みに、今年度の完成版上映会は、中原小の会議室で実施されましたが、観客の反応を児童達が見逃さない仕掛けとして、同部屋の中央から前面にかけて観客用の椅子が設置され、それを周りから取り囲むような形で児童達が座る椅子が配置されました。

2.2.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-01-16, コース: 6-2-16-01-16

グループ: 6-2-4, 役割: 監督

外在化カード内容: 私達の班の発表の時に、どこからか「すごい」という声が聞こえて、嬉

しかった。頑張って良かったと思えた。

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, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

B. 分析系

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

2.3. 冷静に情報を吟味する能力

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

具体的にこの能力の発揮が求められる場面としては、特に試作版上映会の際に、他のグループの児童達から、数多くの改善点を指摘され（各自一つ以上の指摘をすることが推奨されていますので、今年度はおおよそ 60 個前後の数となります）、また他のグループの試作版を観る中で、自分達の作品にも適応できると思われるアイデアが幾つもあったとしても、これらの全てを織り込むことは、時間的に不可能であるだけでなく、それぞれの改善点やアイデアは、矛盾を含む各種多様なものであるため、全てを入れ込もうとした場合、作品の内容的に支離滅裂になってしまうはずです。

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

下記の 2.3.1.の事例には、試作版上映会を通じて得られた自分達の作品に対する数多くの意見やコメントを吟味した上で、この先の残りの制作時間内にどれだけの修正が行えるかを見極めたことが読み取れます。上述しましたように、どれだけ良いアイデアやアドバイスがあったとしても、できるものとできないものとをしっかりと見極めないと、中途半端な修正をしてしまい、結果として作品の質や出来栄が下がってしまうことになります。

2.3.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-16, コース: 6-1-15-12-16

グループ: 6-1-2, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、皆でエンド・ロールを作って、色々なアイディアを出せたので、嬉しかったです。付箋をもとに、直せるところを直しました。できるものと、できないものがあつたけど、できるだけ直しました。

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: 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

2.3.2.の事例については、前述の「2.2. 社会的評価を真摯に受け止める能力」にも関わりますが、企画発表会の際に、本職のプロフェッショナルから手厳しい批評を受けた一方で、それらをしっかりと受け止めた上で、さらに冷静に何が最も大事なポイントなのかを見極められたことが示されています。この事例の中で語られているように、観客に見せる作品を作る以上、自己満足ではなく客観的な思考が大事なことは言うまでもありません。

2.3.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-06, コース: 6-2-15-11-06

グループ: 6-2-2, 生徒: 磯野 美優, 役割: 監督

外在化カード内容: 私の班は、たくさんダメ出しをされました。けれど、それらを実行すると、とてもいい作品になると感じました。必要なのは、「客観的に考えること」だと感じました。なので、これを意識して頑張ろうと思いました

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, 7. つらかった

がんばり度: 4. よくがんばった

2.3.3.の事例は、完成版上映会の後に記された外在化カードですが、既に厳しい社会的評価が下された後も、最も評価の高かった作品の分析を行っています。他のグループの作品の社会的評価に関する情報を分析することは、自分達の作品に足らなかった部分を見直すための非常に有効な方法と言えます。

2.3.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-01-16, コース: 6-1-16-01-16

グループ: 6-1-7, 役割: 助監督

外在化カード内容: 私達の結果は、11位！結構、下の方だったけど、私が思っているより、

上の方だったから、嬉しかった。でも、1 位の人達と比べて、私達は、そこが足りな かったなあなど、1 位の人達と比べて、いろんなことが分かりました。あと、1 位の人達が、なんで 1 位なのかも分かって、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: 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

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も幾つもあります。また、表現手法に注目するのであれば、YouTube など各種動画サービスも利用できるはずです。

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

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

過去の経験に基づく判断が難しい状況において、例えば最初のオリジナル・ストーリーの作成のためのアイデア出しに煮詰まってしまった場合や、制作活動が始まったもののどのように上手く立体的にキャラクターを撮影できるかで四苦八苦する場合、敢えて情報の収集範囲を広げることで、新たな活路が見出せるものです。

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

下記の 2.4.1.の事例は、企画発表会の際に記された外在化カードですが、本職の専門家からのアドバイスを受けた上で、そこからさらに自分達の企画案を修正していく糸口が掴め

たことが記されています。プロフェッショナルによるアドバイスを、具体的に活かしているかどうかは、全てそのグループの児童達自身の判断に委ねられていますので、この事例のように、どれだけ活用のための糸口を掴めるかが勝負どころとなります。

2.4.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-06, コース: 6-1-15-11-06

グループ: 6-1-6, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日、発表を見てもらい、いいアドバイスをもらい、直したいところが、たくさん出てきました。いいアニメになるように頑張りたいと思った。

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: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

2.4.2.及び 2.4.3.の事例は、それぞれ企画発表会の際に記されたものですが、上述したように必ずしも自分達の作品に対する批評の中からだけ、有用な情報を探し出すことにこだわる必要は全くありません。これらの事例のように、他のグループに対して行われた批評の中にも使えそうな情報が含まれているのであれば、積極的に拾い出して行くことが望まれます。

2.4.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-06, コース: 6-2-15-11-06

グループ: 6-2-1, 役割: 撮影

外在化カード内容: 他のグループの発表を聞いて、新しいアニメを思いついたので、違うグループの発表を聞くことも、大切なことだと思った。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

2.4.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-06, コース: 6-2-15-11-06

グループ: 6-2-1, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日、アドバイスをしてもらったことで、自分達のストーリーを、1から見直すことができた。他のグループに対してのアドバイスも、これから活用していこうと思う。アニメ作りが、もっと楽しみのになった。

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, 3. 面白かった

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で構いませんが、アニメーション制作を仕事としているのであれば、応用できると判断した情報を、作品自体やその制作工程に反映して行くことが求められます。

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

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

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

下記の 2.5.1. 及び 2.5.2. の事例には、試作版上映会の際に受けたアドバイスを、実際に自分達の作品の修正作業の中で活かしたことが示されています。前述の「2.3. 冷静に情報を吟味する能力」を発揮して、慎重に優れたアイディアを吟味した上で、具体的な形でそれを取り入れることができれば、それだけ作品の質や出来栄の向上につながって行きます。

2.5.1.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-18, コース: 6-2-15-12-18

グループ: 6-2-1, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今回は、音入れや効果音を付けたりする作業でした。最初は、カクカクだったけど、アドバイスをもらって、滑らかになったので、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, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

2.5.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-18, コース: 6-2-15-12-18

グループ: 6-2-4, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、エンド・ロールの修正をしました。明るさも調整したり、皆からのアドバイスなどを参考にしたら、良くなったので、良かった。

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, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

2.5.3.の事例は、試作上映会の際に、他のグループのメンバーから得られたアイディアを取り入れるだけでなく、他のグループの類似した対応策からさらに優れたアイディアをひねり出したことが記されています。この一歩先を行くアイディアを生み出せるかどうかは、情報収集・探索能力の究極の目標と言えますが、どれだけ物事をしっかりと観察しているかどうかは鍵となります。

2.5.3.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-16, コース: 6-1-15-12-16

グループ: 6-1-4, 役割: 監督

外在化カード内容: エンド・ロールまで作って、皆のアドバイスをもとに、吹き出しを入れてみた。こないだ、他の作品を観てみて、吹き出しが小さい班があったので、こっちは分かり易く、大きな吹き出しにしてみた。

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: 4. よくがんばった

3. 自他の理解能力

サブカテゴリー項目数: 4

A. 他者理解系

3.1. 他者の特性を認める能力

3.2. 他者を知ろうとする能力

B. 自己理解系

3.3. 他者を通じて自分を振り返る能力

3.4. 経験を通じて自分を振り返る能力

A. 他者理解系

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

3.1. 他者の特性を認める能力

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

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

アニメーション制作は、待ったなしの作業の連続で、その場での作業の成果が作品の出来栄に直結して行きます。例えば、背景の色塗り一つとったとしても、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の方がよいということになります。

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

下記の3.1.1.及び3.1.2.の事例は、同じ監督役の児童が記した外在化カードですが、どちらも自分のグループの他のメンバーの持つ腕前を称えた内容となっています。普段の工作などの授業の中で、その児童の工作能力の高さを認めることはあるかもしれませんが、例えば3.1.2.の事例のように、キャラクターが壊れた際の対応力の発揮などは、なかなか普段

の授業や生活の中で見られるものではありません。

3.1.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-13, コース: 6-1-15-11-13

グループ: 6-1-3, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、粘土を使って、キャラ作りをした。H が、小道具作りが上手かった。

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, 4. 簡単だった

がんばり度: 4. よくがんばった

3.1.2.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-16, コース: 6-1-15-12-16

グループ: 6-1-3, 役割: 監督

外在化カード内容: エンド・ロールまで撮れた。手が写ってしまったところを直して、より良いアニメを作りたい。S が粘土が壊れた時、直ぐに直していて良かった。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 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

3.1.3.の事例については、必ずしも児童達同士でそれぞれの持つ特性を認め合うものではなく、後述する職業理解能力に通じるところがありますが、企画発表会の際に出された的確なアドバイスから判断して、アニメーション制作の専門家が、その道のプロフェッショナルと呼ばれるだけの由縁があることを納得したことが記されています。長年の経験を経た上で、その分野にて秀でた能力を持つからこそ、プロフェッショナルと呼ばれることを、この外在化カードを残した児童は実感したはずです。

3.1.3.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-06, コース: 6-1-15-11-06

グループ: 6-1-3, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 伊東さんにアドバイスをもらい、なるほどなーと思ったところが、たくさんありました。アイディアや直した方がいいところも面白く言ってくれて、さすがアニメーターだなーと思いました。

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: 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

3.2. 他者を知ろうとする能力

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

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

前述の通りに中原小の6年生達は、転校など多少の変化があつたとしても、ほとんどの仲間とは6年近い付き合いがあり、また2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ば起きるからです。例えば、撮影作業の終盤にあるにも関わらず、予定していた通りに撮影が進まず、まだ半分にも達していないというグループが、例年、少なからず見られますが、このような厳しい状況においても、冷静に一枚ずつしっかりと撮影を続けて行くしかないという覚悟を、実際に行動として示す児童が現れることがあり、その人としての頼もしさを、他のメンバーが認めることがあります。

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

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

下記の3.2.1.の事例には、撮影作業が大詰めを迎える中、人知れずに撮影時間を少しでも確保するために、不要な機材の片づけを一生懸命に行っていたメンバーの存在に気が付いたことが示されています。上述したように、このような献身的な行動は、その行動のみな

らず、その人の人柄をも高く評価することにつながったことは間違いないはずです。

3.2.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-16, コース: 6-1-15-12-16

グループ: 6-1-4, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、エンド・ロールが終わった。終わった後も、片づけを頑張ってた K さんが、いいと思った。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

3.2.2.の事例は、撮影作業を完了するにあたり、他のメンバーの貢献を称えた監督役の児童が残した外在化カードですが、苦労を共にしてきた仲間だからこそ、単に労をねぎらう以上に、それぞれのメンバーに対する深い感謝の意図がこの外在化カードからは読み取れます。仕事して一本のアニメーション作品を完成させる経験を通じて、それぞれのメンバーが、最後までしっかりと仕事を任せられるだけの信頼に値する人物であることを、この児童は実感したはずです。

3.2.2.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-16, コース: 6-1-15-12-16

グループ: 6-1-6, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日、エンド・ロールまでの撮影は、一応、終わりました。ここまで効率良く進められたのは、S さん、I さん、R 君のお陰だと実感できました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

3.2.3.の事例は、今年度の NAKAHARA アニメーションの活動において、最も高い社会的評価を受けた作品を制作した監督役の児童が書き残したのですが、長期欠席のメンバーがグループ内にいたことから、制作作業の当初から 3 名で行うという苦しい労働環境の中で、他の 2 人のメンバーが持つ特異な能力を高く評価し、彼等／彼女等と組めたからこそ、自分達の作品を完成させることができたと記しています。

同作品の内容は、中年のサラリーマンが、突如、中年のまま美少女戦士に変身して、人知れずエイリアンの地球侵略を阻止するという内容でしたが、このような作品は、この 11 年間の活動の中で類似したものが無く、その奇抜な発想と中年美少女戦士という際立ったキャラクターを生み出した背景には、各メンバーが持つ特異な能力が遺憾なく発揮された

ことが挙げられています。

当初は、なかなかグループとしてまとまらず、諍いなども少なからずあったようですが、このような苦労があったからこそ、優れた作品を生み出す原動力になっただけでなく、グループとしての絆を強め、さらにはそれぞれのメンバー個人に対する評価も変わって行ったことが読み取れます。

3.2.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-01-16, コース: 6-1-16-01-16

グループ: 6-1-8, 役割: 監督

外在化カード内容: 私は、今、NAKAHARA アニメーションのチームが、このチームで良かったと強く感じています。初めは、私達のチームだけが 1 人足りない 3 人と、この 先、大丈夫なのか?と考えていました。だから、オジプリの主題を、「自分の未来に希望を持とう」にしたんです。途中、ケンカもありましたが、F 君のバカらしい発想力、S さんのキャラクターの可愛さを出す力がないと、できない作品だったと思います。本当に、この 3 人で良かったです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 1. うれしかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

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、自分自身をふり返る能力の系統に属するものです。

3.3. 他者を通じて自分をふり返る能力

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

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

例えば、粘土で作成した人型のキャラクターの足の部分の強度不足で、上手く背景の上に立たせることができず、それが原因で出来の悪い映像表現になってしまった場合、そのキャラクターを作成したアニメーターの能力が問われることになります。また、キャラク

ターの設定段階で、このような致命的な欠陥に気が付かなかった監督の責任も問われ兼ねません。

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

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

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

下記の 3.3.1. と 3.3.2. の事例は、それぞれ対照的な内容が示されており、一方は、周りの友人から自分が行った作業に対して高い評価を受けることで、自分の持つ能力とその作業成果に対して自信を持ち始めたことが記されているのに対して、他方は、他のメンバーに頼ることで、監督としてグループを導く能力に欠けたことを反省する内容が記されています。どちらも他のメンバーと一緒に働いたからこそ、己をふり返ることができたことは確かなことです。

3.3.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-03, コース: 6-1-15-12-03

グループ: 6-1-5, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、さらに背景などをやりました。友達に、ほめられて、やりがいがあると感じました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

3.3.2.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-24, コース: 6-1-15-12-24

グループ: 6-1-6, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日で音入れ済みアニメが完成しました。今までのことを考えてみると、仲間に少し頼っていたので、ダメだったなーと思いました。

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

3.3.3.の事例には、頼りがいのあるメンバーを自らの目標にしたいとする内容が記されています。あるメンバーの存在が、目に見える形で作業効率の向上につながるということは、裏返せば自分自身の作業効率の低さも際立たせてしまうことになります。しかし、それだからこそ、この事例のようにより高い目標を置こうとすることは、自分自身の成長へつなげて行くための近道にもなります。

3.3.3.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-08, コース: 6-1-15-12-08

グループ: 6-1-1, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今回では、K 君が戻って、作業スピードがアップ。やっぱり K 君は、頼りになります。僕も、これから K 君みたいになりたいです。

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: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

3.4. 経験を通じて自分をふり返る能力

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

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

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

このような認識のズレは、外在化カードの記述にも、度々、現れます。例えば、同じ日の外在化カードの中に、監督役の児童が、自分としては上手く撮影が行えたという記述を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になります。

下記の 3.4.1. の事例には、計画通りに各作業工程を終えることができず、結局、効果音の追加という作品の出来栄を大きく左右する大事な作業時間を削ることになってしまい、上述しました「1.3. グループを導く能力」とも関連して、監督として役不足だったことを詫げる内容が記されています。精神的にかなり厳しいふり返りとなりましたが、グループを導く難しさとその責任の重さを、身を持って知ることができたこと自体、この外在化カードを残した児童にとっては、とても貴重な経験だったと言えます。

3.4.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-16, コース: 6-1-15-12-16

グループ: 6-1-7, 役割: 監督

外在化カード内容: ヤバい。終わらなかった。それは、先を読んでやらなかったと思う。音入れの時間も削ることになってしまい、監督として、申し訳ない。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, 7. つらかった

がんばり度: 4. よくがんばった

3.4.2. の事例には、仕事としてのアニメーション制作を通じて、上述の「1. コミュニケーション能力」の向上が、自らの中で認められたことが記されています。制作活動が平穩無事に進むのではなく、前途多難な厳しい現実を経験したからこそ、コミュニケーション能力がより一層磨かれたことは間違いありません。

3.4.2.

クラス: 6-1, 日付: 2016-02-05, コース: 6-1-16-02-05

グループ: 6-1-8, 役割: 助監督

外在化カード内容: NAKAHARA アニメーションを終えて、人とのコミュニケーション能力が高まったと思います。やっている時は、言い争いがあったけど、それがあったからこそ、

コミュニケーション能力が、磨かれたと思います。

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: 4. よくがんばった

同様に、3.4.3.の事例についても、制作活動が全て終了し、社会的評価の洗練を受けた後の全体的なふり返しとして、グループ活動において、全てを丸く収める方向で調整するだけが正解ではなく、より良いアイデアを生み出すためには、時に敢えてメンバー同士で意見をぶつけ合うことが大切であり、そのためのコミュニケーション能力の必要性を、実体験から学んだことが記されています。この事例は、普段の学習活動からでは得難いキャリア教育ならではのふり返りの成果の一つと言えます。

3.4.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-02-05, コース: 6-2-16-02-05

グループ: 6-2-2, 役割: 監督

外在化カード内容: 私は、発表会をして、「伝え合うこと」の大切さを感じました。1 位の班でも、ケンカをしたことで、良い作品になっていたことを知り、驚きました。大事なのは、「ケンカをしないこと」ではなく、「意見を出し合うこと」だと分かりました。この経験を活かして、頑張っていきたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 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. 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。今年度の制作活動では、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るグループが多く見られ、円滑に分業体制を進めておりましたが、例年、なかなかここまで事前準備ができるグループが見当たらないのも事実です。

この自分の役割を遂行する能力は、役割把握・認識能力を培う第一歩と言えますが、メンバー一人ひとりの責任の重さは、その役割やその場の状況により大きく異なります。一方でその役割を選んだ以上、目の前の作業を回避することは許されません。そのため、例年、自分が担った役割に応じた仕事があまりにも難しいため、途中で投げ出してしまう児童達が少なからず見られますが、一つひとつの仕事を着実にこなして行かない限り、作品は決して完成しない現実を再認識することで、他のメンバーの力を借りながらも、元の仕事へ戻って行くのが普通です。グループの側からしても、たった 4 人しかメンバーがいまないので、もともと少ない戦力の中で一人でも失われることの代償は、それだけ大きいということです。

下記の事例 4.1.1.及び 4.1.2.は、どちらもアニメーター役の児童達が記した外在化カードですが、やるべき作業が最も明白であり、その作業成果についても隠しようがないほど明らかなのが、この役割と言えます。粘土でキャラクターを作り、絵具で背景に色を塗るなどの作業は、アニメーション制作の根幹にありますので、その時々制作活動において、

どれだけ全力で取り組めるかが、そのまま作品の質や出来栄えにまで直結することになります。

4.1.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-10, コース: 6-1-15-11-10

グループ: 6-1-7, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今回は、アニメーターとして、絵コンテをやりましたが、思っていたより大変でした。けど、一生懸命やって、進めることができたので、良かったです嬉しかったです。次回は、キャラクターなども作ったりできるよう、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: 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

4.1.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-17, コース: 6-2-15-12-17

グループ: 6-2-1, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 編集が、結構、進んだから、良かった。自分の作業も、今回の分、終わらせることができた。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

一方で、4.1.3.の事例は、助監督役の児童は書き残したのですが、上記のアニメーターとは異なり、必ずしも具体性を伴う作業だけが、この役割に求められるわけではありません。この事例のように撮影スケジュールの確認やメンバー間の人間関係の調整など、目の届き難いところであっても、その役割が担うべき仕事であれば、しっかりと遂行することが求められます。

4.1.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-27, コース: 6-2-15-11-27

グループ: 6-2-7, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、ちゃんと役割が果たせて、良かったです。撮影も進んだので、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: 5. かなりよくがんばった

B. 中級レベル

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

4.2. 複数の仕事を並行処理する能力

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

一方で、NAKAHARA アニメーションでは、本職と同様に役割分担が基本となっていますが、今年度は特に一グループあたりメンバーが4人しかいませんので、各制作工程では、特定の役割を担った児童に過度に作業が集中することが起きます。そこで、この能力の名が示すように、役割の垣根を越えて、数多くの作業を、メンバー全員で臨機応変に同時に対応することが求められます。

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

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

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

下記の 4.2.1.、4.2.2.及び 4.2.3.の事例には、どれもグループ内での役割分担が上手く機能して、各種作業を円滑に進めることができたことが示されていますが、前述した通りに、今年度の活動は例外中の例外と言えるほど、グループ内での分業体制がしっかりと整ったところが多く、撮影作業の初期段階から撮影を行う前衛と、次の撮影場面に必要とする小道具などを準備する後衛に分かれて、前後が上手く連携しながら撮影作業を滞りなく進める様子が観察されました。

後述する計画実行能力の中の「5.3. 並行して複数の作業を進める能力」にもつながりますが、例年、どうしても目の前にある作業に固執してしまう傾向があり、事前の準備作業を含めて、このような確固たる分業体制を 6 年生に求めることは、これまでかなり難しいと言われてきましたが、今年度の児童達は、このような過去の事例に基づく判断を見事なまでに覆しました。

4.2.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-27, コース: 6-1-15-11-27

グループ: 6-1-1, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、題名と最初を作りました。役割分担してやったので、スムーズでした。次も、役割分担してやりたいです。

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: 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

4.2.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-10-30, コース: 6-2-15-10-30

グループ: 6-2-1, 役割: 監督

外在化カード内容: プレゼンテーションの仕上げをした。また、企画書を書き上げた。今日は、皆で分担して、作業をすることができた。これからも手際よく作業をこなせるようにしたい。

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

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

4.2.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-21, コース: 6-2-15-11-21

グループ: 6-2-8, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、素材作りとタイトル作りをしました。分担したので、早く進んで、良かったです。今のところは、撮影は上手くいっているので、これからも頑張ろうと思う。

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, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

4.3. 自分の役割を拡大する能力

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

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

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

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

下記の 4.3.1. の事例は、前述したような監督がダウンした状況の中で、グループを率いる者がいなくとも、しっかりとやるべきことを行ったことが記されています。このような緊急事態の時だからこそ、グループ内で一致団結して取り組むことができるようになるのも事実です。

4.3.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-10-30, コース: 6-1-15-10-30

グループ: 6-1-7, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、監督がいなかったけど、3 人で分担で、しっかりできたから、良かった。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

上記の 4.3.1. の事例を含め、下記の 4.3.2. 及び 4.3.3. の事例とも、全て助監督役の児童達が残した外在化カードですが、その役割の性格上、必然的に他の役割に伴う多様な作

業に対応する必要があったことが示されています。特に、4.3.3.の事例には、目の前にある作業に対応するだけでなく、次に何ができるかを自分の頭で考え、そして実際に行動したことが記されていますが、このような能動的な態度は、自分の役割を拡大する能力の究極の形と言えます。

4.3.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-10-30, コース: 6-2-15-10-30

グループ: 6-2-1, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、アニメーターと撮影の手伝いをした。自分の仕事ができ、良かった。これからも自分の仕事を頑張りたい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 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: 2015-12-04, コース: 6-2-15-12-04

グループ: 6-2-5, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、アニメーション作りの後半に突入した。自分なりの考えを見つけ、作業をたくさんできたので、良かった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

C. 上級レベル

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

4.4. 役割を超えて全体を見渡す能力

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

基本的にこの能力は、監督役や助監督役の児童達にとって必須の能力の一つと言えますが、アニメーター役や撮影役の児童達にとっては不要というわけではありません。それぞ

れの立場を踏まえた上で、そこから一段上の視点から見えてくるものは、全体が見渡せることで、共通に見える部分もあれば、少しずつ違っている部分もあるはずです。このような共通な部分と違う部分の双方をグループ内でお互いに確認し合えれば、前述した「2.3. 冷静に情報を吟味する能力」にもつながる形で、それだけ優れた判断が下せるものです。

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

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

下記の 4.4.1. 及び 4.4.2. の事例は、撮影作業の進行状況を心配するアニメーター役の児童達が記した外在化カードですが、監督や助監督にだけ制作スケジュールの管理を全て任せるのではなく、アニメーターの立場からも、タイトなスケジュールに目を配る意識を持つことで、グループ全体として制作活動を予定通りに進めて行く意識を共有できるようになります。

4.4.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-03, コース: 6-1-15-12-03

グループ: 6-1-2, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、計算すると、全部で 500 枚以上、撮影が終わりました。1 分 30 秒なので、900 枚、撮影しないとイケないけど、頑張ります。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

4.4.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-04, コース: 6-2-15-12-04

グループ: 6-2-5, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、撮影をして、3 分の 1 くらい終わった。もう少しペースを上げないと、間に合わないかも。

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

4.4.3.の事例には、撮影役の児童が、キャラクターの作成作業が遅れ気味であることを心配したことが記されています。この事例のように、特に主人公のキャラクターの完成が遅れば、それだけ自分の役割に直結する撮影作業も遅れることを意味しますので、作業全体の中でその完成を最優先する必要があるとする判断は、まさにその通りだと言えます。

4.4.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-12, コース: 6-2-15-11-12

グループ: 6-2-5, 役割: 撮影

外在化カード内容: 主人公の制作が進んでいないから、そこを中心に作業を進めたい。

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, 8. 難しかった

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てが発生する度にもめるとなれば、いつになっても作品は完成しません。そのため、メンバーの誰かが自分がやらなければ前に進まないという覚悟を持って、そのような理不尽とも言える不平等な状況に対処することが求められます。

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

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

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

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

下記の 4.5.1. の事例には、例年、粘土でキャラクターを作成している以上、どうしても避けられない乾燥による劣化の問題に悩まされたことが記されていますが、コマ撮りをする毎に、キャラクターを直す作業も並行して行わなければならないという不条理な状況に対して、それでも撮影を続けなければ作品は決して完成しないため、否応なしに耐え凌いだ様子が読み取れます。

4.5.1.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-17, コース: 6-2-15-11-17

グループ: 6-2-8, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、いよいよ撮影を始めました。キャラクターを動かす度に、壊れてしまったので、とても難しいなと思いました。これから頑張っていきたいと思います。

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: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

4.5.2. の事例には、これまで撮り溜めてきた映像データが、突如、全て消えてしまうという深刻な事態に直面しても、できる限りの手を尽くしたことが記されています。前回の撮影作業の終わりに映像データの保存をする際に、保存先を間違えてしまったことが、データが消えてしまった（実際には見えなくなってしまった）直接の原因でしたが、ある程度のコンピューターに関する知識がないと復旧できない事態であったため、この状況に直面したグループの児童達は、やるせない気持ちを感じながらも、勇気を奮い立たせ、最初から撮り直してでも、前に進むしかない覚悟を持ったことは間違いないはずです。

4.5.2.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-03, コース: 6-1-15-12-03

グループ: 6-1-7, 役割: 監督

外在化カード内容: ロールが、全部、消えて、最初からになってしまった。しかし、それに負けないくらい頑張って、はかどった。だから、良かった。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 7. つらかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

4.5.3.の事例には、上記のような突発的な事故とは異なり、メンバーがしっかりと働いてくれないという人為的な問題に直面したことが記されていますが、このような事態においても、腐らずにやるべきことをやる意識を保つことで、乗り越えて行こうとする強い意志が、この事例から読み取れます。

4.5.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-17, コース: 6-2-15-11-17

グループ: 6-2-1, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、撮影をした。思ったより難しかった。今日は、撮影が遊んでばかりいたので、そこを注意しながら、アニメーターや撮影を助けていこうと思った。

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: 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

D. 最上級レベル

4.6.及び4.7.の能力は、役割把握・認識能力において、自分の役割に関するどんな仕事であつても一通りこなせるようになった上で、さらにその上の段階として、自分の仕事に対する飽くなきこだわりや、グループにとって最適な人材配置の探求など、プロフェッショナルなレベルに属するものです。

4.6. 自分の仕事にこだわる能力

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

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

このような特徴は、プロフェッショナルリズムの意識の芽生えとも言い換えられますが、当然ながら、本職のアニメーションの専門家とは、程遠いレベルのものです。しかし、それでも自分の仕事にこだわりを持ち始めることは、後述する「7.1. 仕事の本質を掴む能力」

や「7.3. 甘えが許されない世界を理解する能力」など、頭での理解よりもさらに深い体感的な職業理解にもつながって行きます。

下記の 4.6.1.及び 4.6.2.の事例は、どちらも撮影役の児童達が記した外在化カードですが、撮影という作業は、撮影角度や光の調整など、映像フィルムに直接影響を与える数限りない環境パラメーター（条件や設定）があり、その気になれば際限なくこだわり続けることができます。特に、これらの事例のように、基本的な撮影技術が身に付いてきますと、より多くの撮影技法に挑戦してみたいという欲も出てくるものです。

4.6.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-03, コース: 6-1-15-12-03

グループ: 6-1-6, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、とことん撮影を進めました。プリンが宇宙に行くシーンは、とても面白くスムーズな動きだったので、良かったです。できれば、アップのシーンを、もっとスムーズに動かしたいです。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

4.6.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-17, コース: 6-2-15-12-17

グループ: 6-2-3, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、修正をした。色が綺麗に映るように、調整していきたい。

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: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

4.6.3.の事例は、同じグループの他のメンバーのこだわりを、アニメーターとして、できる限り実現しようと努めたことが記されています。他人のこだわりであっても、それが有益だと判断した場合には、自分の持てる限りの力を振り絞り実現しようとするこも、この能力の発揮に含めることができます。この事例は、その典型例と言えます。

4.6.3.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-21, コース: 6-1-15-11-21

グループ: 6-1-7, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、キャラクター作りをしました。助監督さんが、「キャラクターは、ほぼ全て粘土で作る」ということに、こだわっていたので、一生懸命、作りました。

粘土で作るのは大変でしたが、楽しかったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

4.7. 状況に応じた人材の最適化を図る能力

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

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

誰かに我慢を強いることを人材の最適化の一つに含めると、我慢を強いられたメンバーが嫌々ながら作業を行った場合、明らかに非生産的になりますので、最適化の話とは矛盾することになります。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、正規の作業工程から外れてしまいがちです。

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

この直線と曲線という全く性格が異なる二つ作業の流れに対応するためには、どうして

も状況に応じた人材の最適化を図る能力が、個々のメンバーの中にも、そしてグループとしても求められます。

下記の 4.7.1.及び 4.7.2.の事例は、企画段階におけるキャラクター・デザインと素材作りの段階におけるキャラクターの作成の際に記された外在化カードですが、どちらも最も優先すべきこれらの作業に人材を集中投下したことが読み取れます。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、これらの事例の特徴として、自分達の作品の勝負どころとして、作業の早さよりも、キャラクターのデザインや人形としての出来栄えという質を重視する方向で人材の最適化を図った点が挙げられます。

4.7.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-10-30, コース: 6-1-15-10-30

グループ: 6-1-3, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、アニメーターを中心に、仕事を進めていき、書き終わらなかったけど、ユニークなキャラが描けて良かった。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 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: 6-1, 日付: 2015-11-21, コース: 6-1-15-11-21

グループ: 6-1-3, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、粘土で必要なものを作った。アニメーターを中心に、綺麗に作れたと思う。でも、思ったように作るのは、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, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

4.7.3.の事例には、今年度の NAKAHARA アニメーションの活動の特徴づける記述が記されています。前述したように、強いメンバー間の結束や信頼感に基づき、制作活動の当初から人材の適材適所が上手く進められたグループが多く、この事例のように、撮影作業を進める者とその裏で次の場面の準備をする者とが分かかれ、各々がやるべきことをしっかりと認識した上で、双方が協力し合うことで、後述する「7.2. 分業社会の仕組みを把握する能力」にもつながる高いグループとしての連携力を発揮していました。

勿論、これまでの事例の中でも幾つか記述が見られたように、グループ内で少なからずケンカやもめごとがあったことも事実ですが、困難な状況に直面しても揺るがないだけの確たる絆が、多くのグループの中で築かれていたからこそ、人材の最適化が図れたことは

間違いありません。

4.7.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-27, コース: 6-2-15-11-27

グループ: 6-2-1, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、撮影をして、協力しながらやりました。絵を描く人や、動かす人、撮影する人に分かれてやった。

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: 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. 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。

今年度の活動では、これまで 11 年間にわたりこの活動を実施してきた中で、初めて納期よりも 2 週間近く早く、全ての作品が完成するという快挙がありましたが、大抵の場合は、納期に遅れるグループが、少なからず現れることの方が普通です。そして、NAKAHARA アニメーションの原則として、作品の内容や作業の進め方に関して、教師から教育的指導という形で口を出すことはありませんが、期限に遅れたグループに対しては、教師の判断により、厳しい指導がなされることがあります。

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

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

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

下記の 5.1.1.、5.1.2.及び 5.1.3.の事例には、それぞれ企画書や作品の納期に追われる様子が記されていますが、上述してきましたように、期限を守ることは、中原小で実施されているキャリア教育活動においては、かなり厳しく参加児童達に言い渡されています。例年よりもかなりハイペースで制作作業が進められてきたことは事実ですが、一方で、これらの事例が端的に示すように、大抵のグループは、切羽詰まったかなり苦しい状況の中で、納期に間に合わせるべく取り組んでいたことも事実です。裏を返せば、それだけ後述する

職業理解能力の中の「7.3. 甘えが許されない世界を理解する能力」を意識しながら、文字通りに一生懸命に働いていたということです。

5.1.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-10-30, コース: 6-1-15-10-30

グループ: 6-1-5, 役割: 監督

外在化カード内容: 期限までに終わらせる難しさを知った。計画的にやろうとしても、できなくて難しかった。

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: 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

5.1.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-09, コース: 6-2-15-12-09

グループ: 6-2-6, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、とにかく撮影をした。全部、間に合わないので、急いで作っていきたい。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.1.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-18, コース: 6-2-15-12-18

グループ: 6-2-4, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、1 番、作業が遅れていた。でも、皆で協力したから、何とか間に合った。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.2. 個々の作業時間を管理する能力

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

まれます。

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

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

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

下記の 5.2.1、5.2.2.及び 5.2.3.の事例には、それぞれその時々の活動時間においてやるべきことをしっかりと行えたことが記されていますが、これらの事例のように、一つひとつの作業をこなして行かない限り、一本のアニメーション作品が完成しません。そのため、作業全体を見渡すことも大切ですが、毎回、目の前にある仕事を時間内に完了させることを、どれだけそれぞれのメンバーが意識し、そして実際に実行できるかも同時に大切となります。

5.2.1.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-16, コース: 6-2-15-11-16

グループ: 6-2-7, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、ゴールなどの作業が、色々と進んだので、良かったです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.2.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-17, コース: 6-2-15-11-17

グループ: 6-2-3, 役割: 監督

外在化カード内容: 「今日、ここまでやる」と決めていたところまで、しっかりできて良かった。カメラを手で持ってやる時、動かさないようにやるのが、きつかった。

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: 7. つらかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.2.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-27, コース: 6-2-15-11-27

グループ: 6-2-2, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、撮影をして、タイトルが撮れ、今日やることはできたけど、キャラクターが、結構、ボロボロになってきたから、補強を強くできればいいと思う。

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

B. 実行系

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

5.3. 並行して複数の作業を進める能力

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

後述する「5.8. 時間と質を見極める能力」とも関連しますが、少しでも時間的な余裕を作ることができれば、それでだけ自分達の作品を見直す時間に費やせることになり、ひいては作品の完成度を増すことにもつながって行きます。

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

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

下記の 5.3.1.及び 5.3.2.の事例には、上述してきたように撮影作業と素材制作を同時並行で行うことで、滞りなく作業が行えたことが記されていますが、たとえ 5.3.1.の事例のようにメンバーの一人が欠席したとしても、さらには 5.3.2.の事例を書き残した児童が属するグループのように当初からメンバーの一人が長期欠席していたとしても、複数の作業を同

時並行して行えるようになれば、大幅な戦力ダウンとも言える労働力の低下を、十分に挽回できることを、これらの事例は証明しています。

5.3.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-27, コース: 6-1-15-11-27

グループ: 6-1-2, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、3 人だったけれど、協力して、100 枚くらい撮れた。この間、ものをたくさん作ったから、スムーズに進められた。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.3.2.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-03, コース: 6-1-15-12-03

グループ: 6-1-8, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 2 人が撮影している間に、自分は佐藤のオジブリ服を作っていた。結構、大変で、特にスカートが難しかった。中に詰める粘土の量が多く必要なので、前の班にもらった。

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: 5. かなりよくがんばった

5.3.3.の事例には、とにかくグループ内のメンバー全員が、何かしらの作業に携わることができていたことが記されています。元来、アニメーション制作の現場では、人手が足りないことの方が普通ですので、この事例のように、その場でできることは何でもやることをグループとして心掛けることで、滞りなく作業を進めることが期待できるようになります。

5.3.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-12, コース: 6-2-15-11-12

グループ: 6-2-3, 役割: 監督

外在化カード内容: 作業をする時、グループ全員が、何かしら手を動かしていたので、早く仕事が終わりました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.4. グループとして仕事を貫徹する能力

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

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

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

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

下記の 5.4.1. の事例には、企画発表会に向けて、自分達の企画案の紹介がしっかりとできるようにグループとして協力し合ったことが記されていますが、この事例のように自分達の企画案を用意することは、仕事としてアニメーション制作に取り組む意識を持ち始め、そしてグループとして一丸となって取り組むことが初めて求められる体験となります。

5.4.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-05, コース: 6-1-15-11-05

グループ: 6-1-4, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、発表練習をして、皆で力を合わせて説明できるようにしたので、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, 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: 3. がんばった

5.4.2. の事例には、撮影作業の最終盤において、これまで撮り溜めしてきたフィルムを見直し、問題がある箇所をグループのメンバーが一丸となって修正したことが記されていま

す。後述する「5.9. 作業成果を検証する能力」にもつながって行きますが、このような最後までできる限りの力を尽くすことをグループとして行うことで、作品の質や出来栄が大きく向上することは言うまでもありません。その典型例として、5.4.3.の事例のように、撮影作業において、自分達が行うべきと考えたことを全てやり切ることで、完成版上映会の席でトップ4に入る高い評価を受けるケースも挙げられます。

因みに、選ばれた上位4作品については、三鷹市が近郊のアニメーション・スタジオと一緒に主催するインディーズ・アニメ・フェスタという大きなイベントにて、改めて多くの観客の前で披露されます。

5.4.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-04, コース: 6-2-15-12-04

グループ: 6-2-3, 役割: 監督

外在化カード内容: 初めから最後まで見直して、暗かったところを撮り直しました。全員で仕事をしていたので、良かった。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.4.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-01-16, コース: 6-1-16-01-16

グループ: 6-1-6, 役割: 助監督

外在化カード内容: まさか上位4位に入るなんて思っていなかった。でも、皆で決めたものを全部やり切れたと思う。そして、仕事というものが、どれだけ大変なのか、よく分かった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 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

C. 活用系

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

5.5. 過去の経験を活かす能力

大半の児童達にとって、これまで仕事としてアニメーション制作を行った経験がありませんので、一回一回の活動時間自体が、次の活動時間の際にさらに上手に行えるように

なるための貴重な経験を積む機会となります。経験がほとんど無いということは、その場その時にいかに多くのことを学べるかが、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ったという経験から、次は失敗しないようにするための知恵をより多く引き出せるか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ったことも含まれていますが、実際にグループとして失敗したと自覚した場合に、しばしその責任や原因をめぐって、グループ内で言い争いやケンカが起ることがちです。その際に、次の活動時間において、改めてこのような状況に追い込まれそうになった時に、それをグループとしてどのように乗り越えて行くかが、この能力の発揮のしどころとなります。

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

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

下記の 5.5.1.の事例には、企画発表会での経験から、提案したものが必ずしも受け入れられないこと踏まえて、代替案も用意したことが記されていますが、この事例のように、文字通りにアイデアがボツになるという厳しい現実を知ること、そこで滅入ることなく、タフな精神と現実的な対策を練る力を培ったことが読み取れます。

5.5.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-10, コース: 6-1-15-11-10

グループ: 6-1-4, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、今の案がボツになった時用の第 2 案を作り、背景も、大体、描けたので、速いかなーと思いました。

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: 1. うれしかった, 4. 簡単だった

がんばり度: 4. よくがんばった

5.5.2.及び 5.5.3.の事例には、グループ内でしっかりと役割分担を行うことで円滑に作業を行えたことを踏まえて、この先の制作活動においても、この上手く行った経験を活かしていくことを望むことが記されています。前述してきましたように、NAKAHARA アニメーションの活動では、失敗から多くのことを学ぶことができますが、当然ながら成功した

経験からも、次へつなげていくための知恵を獲得できます。後述する「6.6. 工夫し続ける能力」とも関連しますが、これらの事例のように、上手く行った経験を次へつなぎ続けて行くことが、この能力の発揮には欠かせない要素の一つとなります。

5.5.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-21, コース: 6-2-15-11-21

グループ: 6-2-8, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、素材作りとタイトル作りで分担しました。分担すると早く仕事が終わるので、これからも分担をし、早く撮影が終わるように工夫していきたいです。

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: 5. かなりよくがんばった

5.5.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-27, コース: 6-2-15-11-27

グループ: 6-2-1, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 撮影が上手く進んで、その間にキャラクターや題名を、素早く作れたので、次回もテキパキするのを維持したいと思いました。

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: 3. がんばった

5.6. 作業手順を決める能力

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

勿論、全く行ったことのない作業を行う以上、体当たりでしか臨めないことも事実ですが、それだからこそ何をどうすれば上手く行くのか、あるいは行かないのかを常に意識しながら、そこから得られた情報を次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が気付かないことも起きますが、そのような時こそ、前述の「4.4. 役割を超えて全体を見渡す能力」とも関連して、各々の役割に応じた作業を制作活動全体から見て、いかに円滑に回るようにして行くのかを考える必要が

あります。

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

下記の 5.6.1.、5.6.2.及び 5.6.3.の事例は、どれも本格的な制作活動が動き出した初期段階に記された外在化カードですが、例年、このような作業手順をしっかりとグループ内で決めてから作業に取り組めるようになるのは、上述の「5.5. 過去の経験を活かす能力」が身に付き始める制作活動のかなり後半が普通です。一方で、前述したように、今年度の活動が、例年と比べてかなり早いペースでどのグループも作業を進めることができた背景には、これらの事例のように、制作活動の初期段階から、やるべき仕事の手順をしっかりと決めてから作業に臨んでいたことが挙げられます。

5.6.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-10-30, コース: 6-1-15-10-30

グループ: 6-1-2, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、このあいだの続きをした。伊東さんに OK を出してもらえるように、より細かくストーリーを作ったり、キャラクターを、どうやって作るかなども決めた。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

5.6.2.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-21, コース: 6-1-15-11-21

グループ: 6-1-2, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今回は、粘土でキャラクターを作りました。あと、その撮影の予定を立てました。かなり進んだと思います。

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: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

5.6.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-12, コース: 6-2-15-11-12

グループ: 6-2-1, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 何を使うか、どこをどうするかなどを決めたので、次、直ぐに進めそう

だと思いました。時間を無駄にしないで、取り組みたい。

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, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.7. 事前準備を行う能力

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

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

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

例年、このキャラクターの破損と修理の問題に関して、撮影中に人型のキャラクターの手足が取れてしまうなど、かなり手を焼くグループが多く見られ、今年度の活動でも例外ではありませんでしたが、それでも今年度については、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様子が、度々、見られました。

具体的な対処法として、撮影作業はまさにアニメーション制作の醍醐味となる部分ですので、監督と撮影との間のやり取りを、他のメンバーも固唾を呑みながら見守ることが多いですが、今年度については、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積極的に行っていました。

前述しました「1.12. グループに尽くす能力」や「5.4. グループとして仕事を貫徹する能力」にもつながって行きますが、自分達も撮影作業と一緒に見たいという欲求を押さえて、グループとしてやるべきことを優先して行ったことが効を奏したと言えます。

下記の 5.7.1. 及び 5.7.2. の事例は、素材作り後半に記された外在化カードですが、どちらも差し迫った本格的な撮影作業に向けて、着々と準備を整えたことが示されています。5.7.1. の事例のように、同じキャラクターであっても、多様な表情のバリエーションを用意しておくことで、感情豊かな表現が可能になるだけでなく、その場で作るという手間をできる限り省くことで、滞りなく撮影作業を進められる利点があります。

また、5.7.2. の事例のように、カメラの設置場所を事前に決めておくことで、次回の撮影作業をスムーズに開始できます。因みに、カメラの位置決めは、数センチずれるだけで撮

った映像の出来栄が大きく変わるため、どのグループにとっても、かなり苦勞する作業の代表格の一つです。

5.7.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-21, コース: 6-1-15-11-21

グループ: 6-1-2, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、キャラクターをたくさん作った。1つのキャラクターに、いくつかのバージョンを作った。ペン太が出来上がったので、次、直ぐ入れそうです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 4. 簡単だった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.7.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-16, コース: 6-2-15-11-16

グループ: 6-2-3, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、粘土を使って、素材作りをしました。明日のカメラの配置も決まって、良かった。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

一方で、どのグループも、毎回、淡々と事前準備作業が行えたわけではありません。5.7.3.の事例のように、しっかりと準備が行えていなかったため、撮影作業が上手く行かず、最初からやり直すはめに陥っています。このような辛い経験を通じて、事前準備を行う能力の必要性を実感することも事実です。

5.7.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-17, コース: 6-2-15-11-17

グループ: 6-2-5, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、アニメの撮影をやった。準備不足だったので、明日から、もう一度、作品を作り直す。

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: 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が、特に映像表現として作業成果がそのまま残るアニメーション制作などの職種では、この見極めが厳しく問われます。時間と質の関係は、明確に反比例しており、少しでも良い作品を作ろうとすれば、それだけの時間を求められ、そして費やした分だけ時間に追われることになります。

このような時間と質のバランスをいかに保つかというジレンマに頭を悩ませながらも、この難問にいかに対応していくかが、この能力の本質となります。二兎を追う者は一兎をも得ずの諺ではありませんが、使える時間が有限である以上、時間と質の両者を同時に求め難いため、経験から最適と思われる両者間の均衡点を学び取って行くことになります。一方で、このような経験が無い児童達にとって、両者のバランスを少しでも見極められるようになるには、相応の時間を必要とすることになります。

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

下記の 5.8.1. の事例は、素材作りの段階で記された外在化カードですが、当たり前のことながら、撮影対象となるキャラクターや背景画の質で、作品自体の出来栄が大きく変わりますので、この事例のように、ここにしっかりと時間をかけて、少しでも質の高いキャラクターと背景画を用意することが重要となります。

前述したように、制作活動が進むと、なかなか素材を全て一から作り直す時間的余裕が無いことが普通ですので、後述する「6.3. 大事な仕事を着実に実行する能力」とも関連して、ここで多少の制作時間を費やしてでも、質の高い仕事をしっかりと行っておくという判断は、吉と出る方が多いのが現実です。

5.8.1.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-12, コース: 6-2-15-11-12

グループ: 6-2-8, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、素材作りをしました。素材によって、いいアニメーションができるので、丁寧にやりました。いい作品ができるよう、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: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

一方で、あまりにも素材作りに時間をかけ過ぎて、撮影作業に遅れが生じてしまうのは本末転倒です。5.8.2.の事例のように、素材作りにおいて、相応の質を確保できているのであれば、作業スピードを上げて行く方向へシフトして行くことも大切です。どんなに素晴らしいキャラクターや背景画を用意できたとしても、それらを実際に撮影できなければ、仕事してのアニメーション制作は成り立ちません。

5.8.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-16, コース: 6-2-15-11-16

グループ: 6-2-1, 役割: 監督

外在化カード内容: キャラクターや背景を作り、撮影のイメージがついてきた。でも、もう少しスピード・アップをした方が、いいかも。

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

5.8.3.の事例は、撮影作業の終盤に記された外在化カードですが、まさに時間と質との狭間に追い込まれた状況を如実に表しています。納期に間に合わなければ、どんなに良い作品であっても、上映会に出品できませんが、質の悪い作品は、納期に間に合い出品できたとしても、観客から評価を得られませんので、仕事の成果としては、社会的に認められないということになります。

5.8.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-09, コース: 6-2-15-12-09

グループ: 6-2-5, 役割: 撮影

外在化カード内容: 撮影が遅れていたけど、今回は、進んだので、良かった。丁寧に撮れた。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 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

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.及び新たに追加した5.11.のサブカテゴリーは、一歩引いた視点から全体を振り返る能力の系統に属するものです。

5.9. 作業成果を検証する能力

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

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

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

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

下記の 5.9.1.及び 5.9.2.の事例は、どちらも撮影役の児童達が残した外在化カードですが、この役割を選んだ以上、避けられない確認作業として、自分の手や下地の机と一緒に撮影していないかを、毎回、チェックする必要があります。制作時間に余裕が無くなり始めますと、このような基本的な確認作業も疎かになりがちですが、だからこそ毎回確認する習慣を身に付けていくことが大事となります。

5.9.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-19, コース: 6-1-15-11-19

グループ: 6-1-3, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、撮影のことをやって、一番最初、間違えると、全部、消さないといけないから、全部、確認しながらやりたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.9.2.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-19, コース: 6-1-15-11-19

グループ: 6-1-4, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日、撮影で、手が入って、毎回、確認しないとけないし、ちょっと

ずつしか動けないので、とても大変そうだなと思いました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.9.3.の事例には、試作版上映会にて得られたコメントやアドバイスに基づき、改めて撮り溜めてきたフィルムを、一ロールずつ確認したことが記されていますが、過去にこのような時間的な余裕を持って修正作業を行えた前例はありません。勿論、この外在化カードを書き残した児童を含め、精神的にはかなり追い込まれた感覚を持っていたはずですが、全てのロールを一つずつ確認できたことは、それだけの確な修正作業を行う機会があったということになります。今年度の作品の傾向として、全体的に質の高いものが多かった要因の一つが、この辺りにあることは間違いありません。

5.9.3.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-16, コース: 6-1-15-12-16

グループ: 6-1-8, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、昨日もらった付箋をもとに、1 ロールずつ確認、修正をした。一応、エンド・ロールまで編集はできたけど、まだ修正し切れていないところがあるから、音入れの時、少し修正にする。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.10. 作業進行の全体をふり返る能力

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

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

過去の制作経験が無いために、どうしても児童達にとって個々の作業状況から全体をふり返るしか術がないことは事実ですが、前述しました時間と質のバランスの話ではありませんが、かけるべき時間と質の見極めを間違えて、ある特定の場面に時間と労力をかけす

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

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

下記の 5.10.1.の事例には、現在、行っている素材作りの一つひとつの出来栄が、その先の撮影作業において、作品全体の出来栄にも関わってくることを認識したことが記されています。この事例のように、常に次の作業や制作活動全体、ひいては作品の出来栄を意識しながら、その場の作業に臨むことは、それだけ作業効率や作品の質に少なからず影響を与えて行くことになります。

5.10.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-10, コース: 6-1-15-11-10

グループ: 6-1-3, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、小さいものや大きいものを作るのは、大変だったけど、全部作ると、いいものが作れると思った。

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: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.10.2.及び 5.10.3.の事例は、それぞれ正反対の記述内容となっており、一方はこれまでコツコツとこなしてきた制作活動の進み具合から判断して、事前に予定していた活動時間内で作品が完成する見通しを持つのに対して、他方はこのまま行くと残業をする必要があることを予測しています。このような違いが現れる要因として、作っている作品の内容が違うだけでなく、個々のメンバーが持つ力量の違い、さらにはグループ内の結束力の差なども大きく影響することが挙げられますが、その上でさらにしっかりと先を見通すことができるかどうか、この作業進行の全体をふり返る能力の発揮にとって鍵となります。

5.10.2.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-27, コース: 6-1-15-11-27

グループ: 6-1-6, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今回は、ノルマを達成したので、良かったです。このままいくと、授業で終わると思います。

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, 3. 面白かった
がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.10.3.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-03, コース: 6-1-15-12-03

グループ: 6-1-6, 役割: 監督

外在化カード内容: ペース的には、なんとか間に合っているけれど、そろそろ中休み、昼休みに材料作りをしなければいけなくなってきました。でも、約 300 枚は撮れたので、なるべく早く終わらせようと思います。

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, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.11. 客観的に見直す能力

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

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

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

過去にもこの種の能力が発揮されてきたことを確認しておりましたが、多くの場合、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含められた文脈の中で見られました。そのため、制作活動期間中に、この客観的に見直す能

力の開花や発揮を明確に記した外在化カードは、ほとんど見当たらなかったため、これまでは前述の「5.9. 作業成果を検証する能力」の一部として扱ってきました。

一方で、今年度の活動では、下記の事例のように、この能力の発揮を明言した外在化カードが制作活動期間中に数多く見られたため、改めて独立した項目として扱うことにしました。従来の分類項目であった「5.9. 作業成果を検証する能力」との差は、ほとんどありませんが、自分の目からだけでなく、第三者の目を意識しながら作業成果を検証する点が、両者の違いと言えます。

この能力に分類された外在化カードが急増した背景には、今年度の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、今年度の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、今年度からの試みとしては、試作版上映会の段階でも、クラス内で人気投票を行い、各作品に対する総合順位を付けることや、さらに完成版上映会の席でも、各グループが自分達の作品を観客の前でプレゼンテーションする際に、試作版からどのような点を改善したのかをアピールすることを推奨していました。当然ながら、試作版と完成版との間にある改善点を、観客に理解してもらえる形でアピールするためには、少なからず自分達の作品を客観的な視点から見る必要があります。

下記の 5.11.1.から 5.11.5.の事例には、観客及び専門家の視点や受け止め方を常に気にかけながら制作活動に臨んでいたことが記されています。これまでの 11 年間の活動において、ここまで第三者の目を意識しながら制作活動に臨んでいた例は、ほとんどありませんでした。おそらく、この能力を発揮する児童が多かったからこそ、例年以上に質の高い作品が出来上がったことは間違いないようです。

面白い事例として、5.11.5.の記述内には、担任の教師を一観客として見なした上で、自分達の作品がどのように見えるかを尋ねたことが記されています。前述してきたように、NAKAHARA アニメーションの活動では、教師はあくまでも全体進行を司るプロデューサーの立場にあり、作品の内容に直接指示を与えることは基本的にありません。一方で、教師も一観客には成り得ますので、そのことを理解した上で、尋ねることは自由です。

ただし、教師の意見を取り入れて、後日、それが原因で作品の社会的評価が下がったとしても、それはその意見を取り入れたグループの責任であり、教師を責めるのはお門違いということになります。そのことを踏まえた上で、この事例を書き残した児童が所属するグループでは、想定される観客が大人（主に児童達の保護者）であれば、教師も大人の一人として、その意見を事前に確認しておくことは有効と判断したものと推察されます。

5.11.1.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-09, コース: 6-2-15-11-09

グループ: 6-2-2, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日、アドバイスを受け、絵コンテを見ると、直さないといけないことが多かったので、客観的な意見は大事だと思った。

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, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

5.11.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-09, コース: 6-2-15-11-09

グループ: 6-2-4, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、アニメーションの手直しで、伊東さんのアドバイスを活かしてみました。見ている人に、どう伝わるかを考えることが大事なんだと思いました。

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: 3. がんばった

5.11.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-09, コース: 6-2-15-12-09

グループ: 6-2-4, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、撮影が終わったから、修正をした。自分達は分かっても、第三者から見た時に、分かるやつにしなければいけないから、難しかった。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.11.4.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-09, コース: 6-2-15-12-09

グループ: 6-2-4, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今は、撮影をした。一応、全部、終わったけど、第三者で見てみると、直さなければならなかったことがあった。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.11.5.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-09, コース: 6-2-15-12-09

グループ: 6-2-4, 役割: 監督

外在化カード内容: 今は、修正をした。先生という第三者から見た修正点を考えて、直していった。

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. 課題解決能力

サブカテゴリー項目数: 8

A. 自覚系

6.1. 自分が受け持つ責任を覚悟する能力

6.2. 辛抱強く我慢する能力

6.3. 大事な仕事を着実に実行する能力

6.4. 主体的に行動で示す能力

B. 継続系

6.5. 作業効率を上げ続ける能力

6.6. 工夫し続ける能力

C. グループ系

6.7. グループ全体の作業効率を上げる能力

6.8. 足りない部分を補い合う能力

A. 自覚系

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

6.1. 自分が受け持つ責任を覚悟する能力

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

前述してきました通りに、アニメーション制作は、役割分担によるメンバー間の協働作

業を基本としていますので、それぞれの役割に伴う問題や課題に対しては、誰よりも先に、その役割を担った児童自身が対処にあたることが求められます。

勿論、課題の中身によっては、一人では対処できないものも多数ありますので、自分の力量を見極めた上で、他のメンバーの協力を仰ぐことも大事ですが、問題が難しいからといって、それに真っ向から取り組まずに投げ出してしまうようなことは許されません。このような無責任な態度を取れば、「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.及び 6.1.2.の事例の双方とも、企画の一本化が決まった段階でアニメーター役の児童達が残した外在化カードですが、グループ内で決まったストーリーを、これから具現化して行く際に、アニメーターは最も大事な役どころとなりますので、それだけの覚悟を持った様子が、それぞれの事例から読み取れます。

6.1.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-10-24, コース: 6-1-15-10-24

グループ: 6-1-6, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 私は、アニメーターですが、今回、決まったのを、作ったりは、やはり大変だなと思った。だけど、チームで協力して、いい作品にしたいと思った。楽しみです。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.1.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-10-24, コース: 6-2-15-10-24

グループ: 6-2-8, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、とてもいい作品が決まったので、これから撮影する時は、アニメーターとして、粘土などで絵を再現できるように頑張ろうと思いました。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

6.1.3.の事例は、実際に企画したストーリーに即して絵コンテを準備した際に、これも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、仕事としての作業が始まってみると、アニメーターという役割が、思っていた以上に大変なものであることを認識した

上で、そこでたじろがずに、前へ進んで行く覚悟が示されています。たとえ、それが威勢を張っただけのものであっても、前に進む意思を示す者に対して、他のメンバーの共感を呼ぶことは事実ですので、この段階で自分が受け持つ責任を覚悟する能力を発揮することは、その後の制作活動の行方を占う上でも大事となります。

6.1.3.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-10, コース: 6-1-15-11-10

グループ: 6-1-1, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、絵コンテをやりました。絵は、アニメーターが描くので、正直、大変でした。でも、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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

6.2. 辛抱強く我慢する能力

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

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

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

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

下記の 6.2.1.及び 6.2.2.の事例には、上述したように 1 秒のフィルムを制作するのに 10 枚のコマ撮りをする必要があり、その積み重ねをしていかない限り一本の作品が出来上がらないという厳しい現実と直面し、辛抱強く撮影作業を進める様子が記されています。同

じ 10 コマの写真を連続して撮るのであれば、さほど難しい作業ではありませんが、キャラクターを微妙に動かしながら 1 コマ 1 コマ撮るとなると、撮影の難しさが格段に上がるだけでなく、コツコツと作業を進める根気も合わせて要求されることになります。

6.2.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-27, コース: 6-1-15-11-27

グループ: 6-1-1, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、写真を撮った。10 枚とって 1 秒だから、とても難しかった。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

6.2.2.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-03, コース: 6-1-15-12-03

グループ: 6-1-3, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、小道具など作って、写真を撮って進めました。まだ 30 秒も撮れてないので、コツコツ進めていきたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.2.3.の事例には、アニメーション（Animation）の本来の意味である「モノに命を吹き込む」ことの難しさに一生懸命に取り組んだことが記されています。この事例のように、ストーリーに合わせた自分達の理想とするキャラクターの形が見えてくるまで、辛抱強く何度でも粘土を練り直し続けて行く他に手がありません。理想とするものに到達できるかどうかは、偶然性に依るところも大きいですが、それでもこの事例のように試行錯誤を繰り返し、そしてその間の精神的に苦しい状況に耐えることが、結局は良いモノを生み出すきっかけになることは言うまでもありません。

6.2.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-16, コース: 6-2-15-11-16

グループ: 6-2-2, 役割: 助監督

外在化カード内容: キャラの形や色が定まらなくて、大変でした。それに、黒が無いから、目など大変でした。

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: 4. よくがんばった

6.3. 大事な仕事を着実に実行する能力

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

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

今年度の活動でも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起きていますが、これまでも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がありました。

さらに今年度の活動では、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少なからず見られました。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っても、ミスをした際の影響が限り無く大きいことを鑑みれば、間違いなくこなせることが要求され、それだけの緊張感が伴うことが普通です。

下記の 6.3.1. の事例は、上述した撮影したフィルムのデジタル・データの保存作業に失敗した典型例ですが、保存作業以前にコンピューターの基本的な扱い方の時点で戸惑ってしまう児童達も少なからず見られました。データの保存は、コンピューターを使う上での基本中の基本ですので、情報化社会が進展する中で、この先、知らないで済ませることができるものではありません。そのため、このような間違いが許されない状況の中で、しっかりと必要とするスキルを身に付け、そしてそれを着実に実行して行くことが望まれます。

6.3.1.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-04, コース: 6-2-15-12-04

グループ: 6-2-4, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、USB メモリーを保存する時に、たくさんミスしてしまったので、もっと慎重にや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, 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: 3. がんばった

6.3.2.及び 6.3.3.の事例には、どちらも編集作業に手間取ったことが記されていますが、数多くあるロールの一つひとつを間違えずにつなげて行く作業は、大人が行っても緊張を伴うものですし、本職のアニメーション制作では独立した一つの仕事として、その道の専門家が行っています。そのため、少なからず編集作業に児童達が難しさを感じることは致し方ありませんが、一方でそれぞれのグループしか、どのロールをつなげればよいかは分かりませんので、この作業を自分達の手で行うしかないのも事実です。

6.3.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-11, コース: 6-2-15-12-11

グループ: 6-2-1, 役割: 撮影

外在化カード内容: 編集する時に、3 回も失敗した。でも、エンドなしの作品が完成して、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: 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

6.3.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-11, コース: 6-2-15-12-11

グループ: 6-2-4, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、編集とエンド・ロール作りをした。どっちとも難しかった。エンド・ロールが、まだ終わってないから、素早く進めていきたい。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.4. 主体的に行動で示す能力

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

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

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

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

下記の 6.4.1. の事例は、撮影役の児童が書き残した外在化カードですが、素材作りの段階ではなかなか自分の役割に応じた仕事ができなかった一方で、いざ撮影作業が開始されると同時に、遺憾なく自分の役割に応じた力を発揮できたことが記されています。また、この先の活動についても、より主体的に行動していく意欲も示されています。

6.4.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-19, コース: 6-1-15-11-19

グループ: 6-1-6, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今回は、撮影で、しっかり皆のことを手伝えたので、良かったです。もっと積極的に、ものを作ったりしたいです。

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: 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

6.4.2. の事例は、メンバーの誰もが主体的に行動することで、制作活動が順調に進んだ典型例と言えるものです。この事例は、監督役の児童が記したものですが、この児童にとっても、他のメンバーが能動的かつ円滑に働いてくれれば、それだけ自らの肩にかかる重圧を軽減できたはずです。

6.4.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-17, コース: 6-2-15-11-17

グループ: 6-2-2, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、「クレイタウン」で撮影した。とても細かい作業だったけれど、班の皆が進んで仕事をしてくれたお陰で、仕事がスムーズに進んだ。この調子で進めたい。

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: 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.の事例には、上記の 6.4.2.の事例とは正反対に、制作活動が思うように進めることができなかったことが記されていますが、このような時だからこそ、この事例を書き残した児童のように、次回の活動への強い意気込みを示すことが大事となります。もし次回の活動にまで失敗やハプニングの影響を引きずってしまい、グループの中に消極的な雰囲気 が占めてしまいますと、往々にして負のスパイラルに陥ってしまい、なかなかそこから抜け出せなくなってしまいがちです。

6.4.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-17, コース: 6-2-15-11-17

グループ: 6-2-7, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 色々ハプニングが多くて、あまり進まなかったので、次、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: 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

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まれます。

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

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

一方で、今年度の活動については、作業効率の向上を追い求め続けたグループが多かったため、例外的に作品の完成が納期よりもかなり早かったですが、その背景には、役割把握・認識能力の向上心が強く、特に前述した「4.2. 複数の仕事を並行処理する能力」と「5.7. 事前準備を行う能力」を、グループとしてしっかりと認識し、それぞれのメンバーが遺憾なくこれらの能力を発揮したことが挙げられます。ここまで作業効率を高められた学年は、この11年間の活動の中で皆無です。

下記の6.5.1.、6.5.2.及び6.5.3.の事例には、どれもグループ内での作業効率が上がって行ったことを実感したことが記されていますが、その特徴として、「ペース」や「サクサク」また「スピード」など、時間や速度に類する単語が使われています。この作業効率を上げ続ける能力が発揮された状況では、これらの事例のように、勢いよく物事が前に進んでいるというスピード感が、グループ内で共有されるものです。

また、これらの事例の気持ちのタイプのデータが端的に示すように、毎回、難しい作業に取り組む一方で、その中で作業効率が上がり、制作活動が円滑に進むことで、「楽しかった」や「うれしかった」など充実感も一緒に感じたことは間違いのないようです。

6.5.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-05, コース: 6-1-15-11-05

グループ: 6-1-5, 役割: 監督

外在化カード内容: 前回までは、周りと比べて遅れていたけど、今回は、巻き返して、発表準備までいけて、良かった。次も、このペースでいきたい。

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, 2. 楽しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

6.5.2.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-03, コース: 6-1-15-12-03

グループ: 6-1-4, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、撮影をして、この前よりも撮れたので、良かったです。次回は、もう少しサクサク進められるように頑張ります！

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

6.5.3.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-08, コース: 6-1-15-12-08

グループ: 6-1-1, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、撮影のスピードを少し上げました。役割分担をしたからだと思っています。

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: 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

6.6. 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、試行錯誤を繰り返すことになります。

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

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

ということです。

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

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

下記の 6.6.1.、6.6.2.及び 6.6.3.の事例のそれぞれに、自分達の作品に新たな工夫やアイデアを加えたことが記されていますが、今年度の活動では、例年以上に素材作りの段階から撮影段階に至るまで、多様な挑戦が行われました。例えば、6.6.3.の事例のように、敢えて粘土を一切使わずに、画用紙に全てのキャラクターを描き、その上で各キャラクターの感情表現のパーツを別途用意することで、一辺倒になりがちなキャラクターの表情に豊かさをもたらしたのや、撮影技法として、背景とキャラクターを上から二次元的に撮る手法と横から三次元的に撮る手法の両方を採用し、それぞれの場面に適した手法を選ぶなどのことが、普通に行われていました。

また、新たなアイデアや工夫を用いて作品の内容の充実を図り続けるだけでなく、様々な場面で作業効率を上げる工夫をし続けることで、前述した通りにどのグループも最速のペースで作品を完成させています。今年度の活動は、まさに前述した「5.8. 時間と質を見極める能力」が、遺憾なく発揮された唯一の貴重なケースと言えます。

6.6.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-21, コース: 6-1-15-11-21

グループ: 6-1-4, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、細かいセットを作った。Hさんのアイデアで、芝生を鉛筆削りのカスで作った。とてもリアルだったので、驚いた。早く乾いて欲しい。

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: 4. よくがんばった

6.6.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-12, コース: 6-2-15-11-12

グループ: 6-2-8, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、素材作りをしました。色々な素材を工夫して（例えば、粘土の

人物の目を画用紙で貼るとか)、アニメに取り組んでいきたいです。

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: 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

6.6.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-27, コース: 6-2-15-11-27

グループ: 6-2-1, 役割: 監督

外在化カード内容: 私達のアニメは絵だから、感情表現を工夫して、より良いものに仕上がってきている。タイトルもついて、本格的になっていて、とても楽しい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

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.の事例が象徴するように、今年度の NAKAHARA アニメーションの活動では、制作段階の早い内から作業効率を上げて行く意識が、大半のグループ内で共有されていたため、撮影作業がかなり早いスピードで進められていました。この事例にも記されているように、基本的に撮影をする者とその次の場面に必要とする機材を準備する者とが、見事なまでに役割分担を行うことで、できるだけ切れ目なく撮影作業を続けることに成功していました。

6.7.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-03, コース: 6-1-15-12-03

グループ: 6-1-2, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日も、スムーズに進んで「591」枚撮れたので、このペースで続けていきたいです。作る係と、写真を撮る係に分かれたので、効率良くできた。

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: 5. かなりよくがんばった

6.7.2.の事例には、作業効率をさらに上げて行くために、メンバー各自がそれぞれにやるべき仕事を適切に分担しただけでなく、さらに個々の作業の内訳についても、事細かくメンバー間で分担したことが記されています。前述した「4.2. 複数の仕事を並行処理する能力」や「4.7. 状況に応じた人材の最適化を図る能力」にもつながって行きますが、それぞれのメンバーが持つ能力やスキルを最大限に活かしながら、一時でもやるべき作業が無く手が空いてしまう者を出さないようにグループ内で配慮したことが読み取れます。

6.7.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-21, コース: 6-2-15-11-21

グループ: 6-2-1, 役割: 撮影

外在化カード内容: 手分けをしながら作業を進めた。スムーズになるように、手分けしたなかでも役割分担をした。

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

6.7.3.の事例は、前述の「1.12. グループに尽くす能力」とも関連するものですが、撮影作業の最終盤になりますと、とかく焦り始め、周りに目を配ることができず、撮影作業に直接関わらない者でも、その作業状況を凝視してしまいがちですが、作業効率を高め、少

しでも撮影時間を確保するために、その場でできる最大限の貢献は、不要な機材を片づけることであれば、この事例のように、それをグループとしてしっかりと行うことが最善策となります。このような小さな貢献であっても、実質的に 1 分でも多くの撮影時間が稼げれば、それだけ作品の質や出来栄えに影響を与えることになります。

6.7.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-11, コース: 6-2-15-12-11

グループ: 6-2-3, 役割: 監督

外在化カード内容: エンド・ロールの撮影が長引いた時、皆で片づけを手分けしてできて、良かったと思った。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 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

6.8. 足りない部分を補い合う能力

この章で取り上げているキャリア教育を通じて求められる 7 つの能力に関連するサブカテゴリーは、全部で 59 個ありますが、その全てを NAKAHARA アニメーションの活動中に、6 年生の児童達全員に習得することを求めているわけでは、決してありません。この章では、あくまで制作活動の中で何らかの発揮や開花が見られた能力の分類を行い、その結果を紹介しているに過ぎません。

また、サブカテゴリーの中には、似通っているものや、あるいは状況によっては相反するものもありますので、一人の人間にこれらの能力の全てを求めること自体、元々無理があります。

一方で、児童達が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う。そのため、その対立を円満に解消できるだけのコミュニケーション能力を持つ者が必須となります。

また、キャラクターや背景画を作成する工作能力は、アニメーション制作には必須なこととは自明ですが、一方で地道に一枚一枚の写真を我慢強く撮影し続ける忍耐力を、メンバーの誰かが持っていなければ、作品は決して完成しません。キャラクターがどんなに良く出来ていたとしても、それが撮影されない限り、仕事としては価値が無く、社会的評価の対象外とみなされます。

このような話は、アニメーション制作に限らず、基本的な社会の成り立ちにも、そのまま通じるものです。個を活かすことと社会性を身に付けることは、一見矛盾しているように聞こえますが、現実には、両者とも不可欠であり、相互に補完し合うことで、両者のそれぞれが持つ本来の価値がそこから見出されるものです。この両者の関係を認識できるようになることが、この能力の本質であり、キャリア教育を通じて、大いに開花や発揮が期待される能力の一つと言えます。

6.8.1.及び 6.8.2.の事例は、メンバーが足りない危機的状況の中で、その穴を埋めるために、いつも以上に奮闘したことが記されていますが、たとえ誰かがダウンしてしまったとしても、これまでの経験を通じて、前述の「4.3. 自分の役割を拡大する能力」を身に付け、そして実際に発揮することで、危機的状況を乗り越えていったことが読み取れます。得てしてこのような不測の事態の時ほど、6.8.1.の事例のように、いつもよりもさらに作業がはかどるものです。

6.8.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-27, コース: 6-1-15-11-27

グループ: 6-1-2, 役割: アニメーター

外在化カード内容: S が休みだったけど、今回は、かなり撮影ができました (100 枚以上)。完成までは、まだだけど、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: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

6.8.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-12-09, コース: 6-2-15-12-09

グループ: 6-2-7, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、1人休んでいたけれど、頑張っていました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 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

6.8.3.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、制作活動の序盤戦となる素材作りにおいて、困難を極める作業であっても、他のメンバーが一丸となって監督を支えたことが読み取れます。この事例のように、他のメンバーから支えられることで、監督も自分の役割に自信を持つことができるようになるものです。

6.8.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-12, コース: 6-2-15-11-12

グループ: 6-2-2, 役割: 監督

外在化カード内容: 私は、今日、素材作りをした。とても大変だった。でも、班の皆がサポートしてくれたから、嬉しかった。

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: 1. うれしかった, 7. つらかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7. 職業理解能力

サブカテゴリー項目数: 7

A. 現実認識系

7.1. 仕事の本質を掴む能力

7.2. 分業社会の仕組みを把握する能力

7.3. 甘えが許されない世界を理解する能力

7.4. 現実感を持って臨む能力

B. 評価系

7.5. 社会的評価を受け止める能力

7.6. 成果に基づいた達成度を測る能力

C. 上昇志向系

7.7. さらなる挑戦心を抱く能力

A. 現実認識系

7.1.から 7.4.までのサブカテゴリーは、仕事を持つことの現実をしっかりと認識する能力の系統に属するものです。

7.1. 仕事の本質を掴む能力

この能力は、キャリア教育の一環として、アニメーション制作を行うことの意味をしっかりと捉えられるかどうかという中原小で実施されているキャリア教育の価値や存在意義につながるものです。

中原小では、これまでアニメーション制作以外にも、NAKAHARA アニメーションの枠組みを踏襲しながら、CM 制作やデザイン T シャツ制作をキャリア教育の一環として行ってきました。その際にも、なぜ CM やデザイン T シャツの制作をキャリア教育として実施するのが問われてきました。

当然のことですが、公教育の枠組みの中で、キャリア教育を行う以上、アニメーターやデザイナーなどその道の専門家を養成することを目的としているわけでは決してありません。勿論、近い将来にこの分野の職種を選ぶ児童達が現れるかもしれませんが、それは嬉しい副次的な結果に過ぎません。

少なくとも中原小でのキャリア教育活動では、この活動に参加する児童達の中で、責任を持って仕事を行うことは、どのようなことかをふり返ることができるようになることが期待されます。言い換えますと、このような認識が芽生えることを期待して、アニメーション制作を学びの題材として、学校の外の世界（本業のアニメーション制作スタジオ）から、その知恵と経験を借りてきています。

児童達が、具体的なアニメーション制作に直接関わる技やスキルを身につけ、その過程で、責任ある仕事の本質を掴むことは大いに歓迎されますが、例えば、絵が上手く描けるようになるなど具体的なスキルが向上しなかったとしても、さらには失敗続きで、結果として駄作を制作してしまったとしても、自分達が担った作業に対して、責任を持って臨む覚悟や、実際の行動としてそれを示す態度さえ制作活動の中で表れるようになれば、それで十分な学びの成果があったと考えています。

キャリア教育が従来からある職業教育と明確に一線を画す点として、敢えて特定の職種の具体的なスキルや技の習得を目的とせず、あくまでも生きる力を自律的に培うことを念頭に置いている点です。そして、この生きる力につながる第一歩として、仕事には必ず責任が伴うことを自覚することが挙げられます。当たり前の話ですが、責任を持って仕事を行う自覚の無い者は、その人がたとえ年齢的に大人に達している者であったとしても、社会人としては受け入れ難いものです。

下記の 7.1.1.の事例には、実際に仕事としてのアニメーション制作に携わり、1000 枚単

位のコマ撮りを 1 枚ずつ撮り溜めて行く経験をする中で、このような忍耐を必要とする仕事を、毎日、行っている者が世の中に存在することを、改めて実体験として認識し直したことが記されています。そして、このような仕事を長年にわたり続けることができる者こそ、プロフェッショナルと呼ばれる由縁であることも、この事例を書き残した児童は、同時に認識したはずです。

7.1.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-03, コース: 6-1-15-12-03

グループ: 6-1-1, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日も、撮影をしました。1 枚 1 枚を、ちょっとずつ撮って、プロの人は、毎日やっているから、すごいと思った。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

7.1.2.の事例には、請け負った仕事をしっかりと最後までこなすことが、どれだけ難しいことかを実体験として学んだことが記されています。仕事として一本のアニメーション作品を完成させることに対する責任を負うだけでなく、その制作過程についても、自分達が責任を負わなければいけないからこそ、仕事を完結することの難しさを身に染みて感じたはずです。

7.1.2.

クラス: 6-1, 日付: 2016-02-05, コース: 6-1-16-02-05

グループ: 6-1-3, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 最初の方は、全部、完成させることができるか心配で不安でした。でも、2 位を取ることができたし、仕事の大変さが分かりました。意外とあっという間で、短かったけど、勉強になりました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

7.1.3.の事例は、まさになぜ公立学校にてアニメーション制作を中心としたキャリア教育活動を実施するのかの問いに対する答えとなっています。アニメーション制作は、大半の児童達にとって、高い興味関心を持って取り組める題材ですが、実際に行ってみると厳しい社会的評価を受けますので、後述する「7.3. 甘えが許されない世界を理解する能力」とも関連して、楽しいだけでは良い作品（仕事）はできないことに気が付くことになります。

一方で、充実感の無い仕事は、大人の誰もが知る通りに苦痛でしかありません。そこで、この両者のバランスの上に、理想的な仕事像があることを、この事例を記した児童は気が付いたようです。

7.1.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-02-05, コース: 6-2-16-02-05

グループ: 6-2-2, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今の発表で、6 班の発表を見て、「楽しみ過ぎて、作るのが間に合わなかった」というのを聞いていて、楽しむことは大事だが、それだけでは、仕事にならないということに気付かされた。その気付いたことを、将来に活かすことができれば、いいなと思った。

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: 4. よくがんばった

7.2. 分業社会の仕組みを把握する能力

NAKAHARA アニメーションの活動では、できるだけ現実感を持って児童達が仕事に臨むことを期待して、可能な限り本職のアニメーション制作の工程を踏襲していますが、その結果として、本職のアニメーション制作は分業が基本ですので、NAKAHARA アニメーションについても、グループ内のメンバーによる分業が基本となります。

協同作業と協働作業の違いとも言えますが、当初はこの分業の意味をなかなか理解できずに、同じ作業を複数のメンバーが不要に行ったりするなど、四苦八苦するグループや児童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行うことはほぼ不可能と言えますので、このような分業社会の仕組みに関していち早く認識を深めていくことは、職業理解の観点からとても大切となります。

あまりにも各作業が細分化されてしまい、取り組んでいる仕事の全体像が、組織のトップでさえ見え難くなってしまい、そもそもの仕事の目的を失ってしまうことも問題ですが、一方で古代ギリシャのヘラクレスのような、一人で全てのことができる超人の誕生を期待するのも非現実的と言えます。

下記の 7.2.1.、7.2.1.及び 7.2.3.の事例は、それぞれ事前授業段階、企画段階、制作段階

において書き残された外在化カードですが、児童達の多くは、先ず事前授業段階において本職のプロフェッショナルから基本的なアニメーション制作の作業工程のレクチャーを受けることで、その工程の複雑さと多様な役割が存在していることを認識し、実際に本格的な仕事が始まる企画段階において、役割分担の重要性を認識し始め、そして制作活動が深まるにつれて、各々の役割に応じた分業体制が、円滑に作業を進めるためには不可欠であることを体験的に理解して行くことになります。

7.2.1.

クラス: 6-2, 日付: 2015-09-15, コース: 6-2-15-09-15

グループ: 6-2-4, 役割: 助監督

外在化カード内容: いつも観ているアニメを作るのに、たくさんの時間がかかるのが大変なんだなあと思いました。2秒のシーンを撮るのに、原画、何百枚も描かなければならないことです。あと、1つのアニメを作るのに、私が思っていた以上に役割があることを知りました。

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

7.2.2.

クラス: 6-1, 日付: 2015-10-30, コース: 6-1-15-10-30

グループ: 6-1-6, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、プレゼンのために色々描いたりしたけど、4人だけじゃ大変だった。役割というのが、大切だと思った。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

7.2.3.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-03, コース: 6-1-15-12-03

グループ: 6-1-6, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 撮影は、ここまで順調なので、ペースを崩さず、そのまま！だんだん作品が完成してきて、楽しいし、嬉しい！皆で分担しているから、作業が早い！

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: 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

7.3. 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、逆に一票も票を得られない作品が出るというかなりシビアな傾向が見られます。

このような甘えの許されない社会の現実を、誰かから教えてもらうのではなく実体験として受け止めることが、NAKAHARA アニメーションの活動では求められます。たとえ、人気投票で上位に入った作品だからといっても、当たり前ですが専門家の目から見れば、まだまだ改善点が多く存在するのも事実です。

長時間かけて行った仕事の成果が、社会的に厳しい評価しか受けられなかった場合、子供どころか大人であっても、かなり落ち込むものです。それでも、敢えて若い内にこのような経験を経ることで、将来、社会人として実践の現場に出て、否応なく厳しい社会的評価にさらされた際に、安易にそこから逃げ出してしまうのではなく、へこたれずにその現実をしっかりと受け止めた上で、一步でも前に進める気構えを少しでも養っておくことが期待されます。

下記の 7.3.1.から 7.3.5.の事例は、それぞれ企画発表会や完成版上映会を通じて、社会的評価を受けた後に書き残された外在化カードですが、これらの事例が示すように、たとえ厳しい評価を受けたとしても、そこから得られたものをいかに次に活用して行くか、そしてこの先の将来へ活かしていくかが、中原小で実施されているキャリア教育の狙いであり、またキャリア教育が目指すところの生きる力の向上に直結して行くことになります。

上述したように、6年生の段階で厳しい社会的評価を受けたとしても、そこで自分の持つ能力の限界を疑い、この先の自分の生き方に自信を失う必要は全くありません。実社会の入り口に立ち、そこで果敢に挑戦することができた経験が、生きる力を培う一要素になれば、十分ということです。

これらの事例が示すように、児童達の反応として、実社会の厳しさを実感した一方で、そこには悲壮感は少なく、むしろ将来への期待を感じさせる内容となっていますが、この甘えが許されない世界を理解する能力の本質は、現実を直視する厳しさだけで成り立っているのではなく、その厳しさの向こう側にある将来への希望も合わせ持つことにあると言

えます。

7.3.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-06, コース: 6-1-15-11-06

グループ: 6-1-6, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、プレゼン本番で、自分達の全部を出したけど、全然、上手くいかなかった。仕事の大切さが分かった。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

7.3.2.

クラス: 6-1, 日付: 2016-01-16, コース: 6-1-16-01-16

グループ: 6-1-4, 役割: 監督

外在化カード内容: 結果を聞いて、やっぱり仕事とは大変なものなんだと、改めて思いました。1つの作品を作るということが、どんなに大変かも知った。その結果を受け止めて、他に活かしていきたい。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.3.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-01-16, コース: 6-1-16-01-16

グループ: 6-1-5, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今回の結果で、これだけ世の中は厳しく、大変だと分かった。でも、これだけ貴重な経験ができて、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, 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

7.3.4.

クラス: 6-1, 日付: 2016-02-05, コース: 6-1-16-02-05

グループ: 6-1-2, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 私は、この学習を通して、短時間で物語を伝える大変さ、チームでの協力することを改めて学びました。仕事が、どんなに大変なことが、分かりました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 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

7.3.5.

クラス: 6-1, 日付: 2016-02-05, コース: 6-1-16-02-05

グループ: 6-1-8, 役割: アニメーター

外在化カード内容: この NAKAHARA アニメーションの学習を通して、仕事の大変さを実感することができました。特に、一番大変だったのは、期限があることで、放課後、残って、残業したりなんだり、厳しい現実を理解することができました。でも、面白いことも、たくさんあったので、良かったです。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 4. 職業理解の変化

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

7.4. 現実感を持って臨む能力

NAKAHARA アニメーションでは、前述してきました通りに、アニメーション・スタジオの制作現場に赴く代わりに、本職のアニメーション制作工程を可能な限り踏襲するという疑似体験型キャリア教育プログラムを組むことで、職場の雰囲気再現しながら、参加児童達が、現実感（リアリティ）を持って、アニメーション制作に伴う各種作業に臨むことを狙っています。

もし児童達が現実感を持たずに、通常の学習活動と同じように NAKAHARA アニメーションに取り組んだ場合に、アニメーションについては素人の教師に頼ることや、どこかにお手本があり、それを出来る限り真似る（コピーする）ことが活動の目標と誤解することが危惧されます。

本来は門外漢の教師に頼ったり、お手本を求めたりする態度を示す限り、前述の「7.1. 仕事の本質を掴む能力」や「7.3. 甘えが許されない世界を理解する能力」が、自律的に養われることを期待するのは難しいと言えます。

また、現実感を持って仕事に臨むということは、その仕事に対する責任感を持つこととも同一視することができます。遊び感覚でアニメーション制作を行っているようでは、責任感を持つことは期待できません。ましては、いい加減に作られた作品が、世の中で通用するほど甘くては、困りものです。

さらに、現実感があるからこそ、児童達の中にある挑戦心や向上心を喚起することにもつながります。敢えて難しいことに挑むからこそ、その中で自分の力を試せるという思いも生まれるものです。そこで厳しい現実には跳ね返されたとしても、果敢に挑戦した事実は残りますので、児童達にとっては、それだけでも大きな勲章となります。

下記の 7.4.1.、7.4.2.及び 7.4.3.の事例には、それぞれ予定通りに作業が終わらず、残業をしなければならないことが記されていますが、普段の授業において、責任を持って残業をするという経験は、ほとんどないはずです。前述の「5.4. グループとして仕事を貫徹する能力」にもつながりますが、教師や他のグループからの支援を見込めない以上、自分達でやるしかなく、そのための時間が無いのであれば、自分達で時間を作るしかありません。このような厳しい状況に直面するからこそ、この現実感を持って臨む能力が養われることは言うまでもありません。

因みに、これまでも昼休みや放課後の時間の一部を残業に充てることは、度々、行われてきましたが、今年度からの新たな試みとして、部活の朝練ではありませんが、午前 8 時から 1 時間目の授業が始まる直前までアニメーション・スタジオを解放し、クラス毎に順番に利用できる追加措置が取られました。勿論、この朝の時間枠を含めて、実際に残業をするかどうかは、それぞれのグループの判断に全て委ねられていたことは言うまでもありません。

7.4.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-08, コース: 6-1-15-12-08

グループ: 6-1-8, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日の段階で、256 枚弱。ちょっとヤバいです。残業が、かなり見えてきた。スピードを上げて、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: 5. かなりよくがんばった

7.4.2.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-09, コース: 6-2-15-11-09

グループ: 6-2-6, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、絵コンテを描くつもりだったけど、プレゼンの時に言われたことを、直そうとしたら、また 1 から立て直さなければならなくなった。時間が無いので、中、昼休みを使ってやることに。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

7.4.3.

クラス: 6-2, 日付: 2015-11-10, コース: 6-2-15-11-10

グループ: 6-2-6, 役割: 助監督

外在化カード内容: 絵コンテが、まだなので、昼休みにやろうと思う。

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: 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の特徴づけるものとして、第三者による社会的評価の機会を大切にしています。社会的な責任を伴う仕事であれば、それがどんな分野の職種であっても、当然ながらその仕事の成果に対する社会的評価が、いずれかの形で示されるものです。そこで、この評価の部分もしっかりと活動の中に含めることで、公教育の枠組みにおいてキャリア教育を実施する社会的な意義を確立していると言えます。

勿論、社会的評価の方法は、それぞれの分野や職種によって種々様々なのも事実です。例えば、商品の一つでも多く売ればそれだけ利益があり、自分の収入にも反映するというものから、大学の研究者のように研究成果としての論文が学会などで認められることで、より高い地位に就けるものまであります。一方で、この評価に応じて社会的な地位が上がり、より大きな仕事（責任）を任されるようになるという点については、どの分野でもほぼ共通しています。

先ず、社会人として認められ、さらにより責任ある仕事を任されるようになるには、社会的評価を避けて通るわけには行きません。大抵の場合、社会的評価はとても厳しいのが普通ですが、その背景には、大きな責任を伴う仕事を本当にその人に任せてよいのかどうかを判断する材料となりますので、容易に評価の仕方を甘くするわけには行かないという事情が挙げられます。

一方で、社会的評価は、その方法をめぐり様々なものがありますが、現実として公平かつ客観的に測るための正確無比な基準が存在しないため、往々にして評価者の主観的な判断が入り込むことは避けられません。さらに、アニメーションなどの映像表現を生業にしている仕事では、まさに観客の好き嫌いという感覚的な判断一つで、社会的評価が決まり、自分達の収入に直結することになります。

前述の通りに NAKAHARA アニメーションの活動では、社会的評価の機会を非常に大事にしており、このような厳しい現実を知る機会を設けることで、上述した「7.4. 現実感を持って臨む能力」にもつながる本物の仕事を行っているという現実感や責任感を、児童達

の中で生み出すことに貢献しています。

そして、児童達が、たとえ厳しい社会的評価を受けたとしても、それをしっかりと受け止められるかどうかを、中原小のキャリア教育活動ではキャリア教育の本質の一つとして捉えています。また、後述しますように、キャリア教育の「教育」の側から社会的評価の結果をふり返るための特別な機会も用意しています。

7.5.1.の事例には、企画発表会において、本職の専門家から厳しい指摘を受け、改めて自分達の企画には改善の余地があることに気が付いたことが記されていますが、この社会的評価を受け止める能力を培う価値は、このような気づきやふり返りを促す点にあります。見方を変えれば、気づきやふり返りを促さないような社会的評価は無意味と言えます。

7.5.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-11-06, コース: 6-1-15-11-06

グループ: 6-1-6, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、プレゼン本番で、とても緊張してしまいましたが、何とかできたので、良かったと思いますが、作品にアドバイスされたので、まだまだだなあと思いました。でも、アドバイスのことを活かして、改良しようと思いました。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

7.5.2.の事例は、完成版上映会の後に、観客と専門家による人気投票の結果を踏まえて書き残された外在化カードですが、トップになれなかった悔しさがある一方で、試作版上映会の際に受けたアドバイスがあったからこそ作品を改善でき、その結果として2位になったことを記しています。この児童は、社会的評価をしっかりと受け止め、そしてそこから新たな価値を見出すことの大切さを、少なからず実感したことは間違いありません。

7.5.2.

クラス: 6-1, 日付: 2016-01-16, コース: 6-1-16-01-16

グループ: 6-1-3, 役割: 助監督

外在化カード内容: 僕達の班は、2位でした。けど、1位じゃないというのが、悔しいです。でも、皆からの指摘があって、改善シーンを作ったので、この結果が出たのだと思います。

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: 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

7.5.3.の事例は、上記の 7.5.2.の事例と同じグループの別のメンバーが書き残したもので

すが、自分達の作品が、そもそも評価対象となったこと自体に喜びを示しています。前述の通りに、例年、作品によっては、全く票を入れてもらえないものもありますので、たとえ 1 票でも入れてもらえれば、少なくとも誰かの心に響く作品を作れたことの証明になります。ましては、2 位となれば、それだけ多くの観客の心を掴んだことを意味します。

7.5.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-01-16, コース: 6-1-16-01-16

グループ: 6-1-3, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 自分達の班が、2 位に選ばれて、すごく嬉しかったです。アニメを作る時は、大変なこともあったけど、お客さんに票を入れてもらい、評価してもらえるような作品が作れて、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, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

7.6. 成果に基づいた達成度を測る能力

中原小のキャリア教育活動におけるアニメーション制作は、前述してきました通りに、自己表現や芸術的な創造性を伸ばすことを、直接的な目的として行っているわけではありません。仕事として作品を制作し、出来上がったものを観客に披露し、そして観客の反応や批評を通じて社会的評価を得ることが主な目的となっています。

例年、児童達は、かなり厳しい社会的評価の洗礼を受けることになりますが、このような経験こそが、これまで行ってきたことをふり返ることを促し、実践的な社会活動において、自分達の力がどの程度なものなのかを知る機会になっています。自分の実力が分からなければ、いつまで経っても子供扱いをされることになりますので、厳しい評価であっても、評価対象として見なされること自体、児童達にとっては貴重な試みとなっています。このような背景を鑑みた場合、この成果に基づいた達成度を測る能力は、まさに社会的評価に基づいて、冷静に自分の今の力をふり返る能力と言えます。

一般教科における学習到達度を測るためのテストや身体能力の向上を測るための各種競技の計測なども、自分の実力を測る物差しにはなりますが、これはあくまでも個人の能力の成長を見ることに主眼を置いたもので、測定される能力が実際の社会活動の中で役立つかどうかを直接測るものではありません。

また、公教育の枠組みの中では、実践的な経済活動の現場で、自分の力が本当に通用するのかどうか、あるいは自分がどの程度のレベルなのかを知る機会ほとんどありません。言い換えますと、公教育では、社会の中で生き抜く力を測る機会も仕組みも、これまで用意してこなかったということです。そのため、生きる力の向上を目指すキャリア教育の活

動は、まさに実践的な力を試す貴重な機会となることが期待されており、NAKAHARA アニメーションについても、その例外ではありません。

社会的評価を通じて自分の実力が判断されることは、往々にして厳しい結果を否応なく受け入れることにつながり、精神的に辛い状況に直面することが強いられます。一方で、これまで11年間にわたり実施してきた中原小でのキャリア教育活動の試みの中で、このような自分の実力が赤裸々に測られる機会に直面しながらも、完全な拒否反応を示した児童は、ほとんど見られませんでした。

厳しい評価を受け入れる理由として、前述しました通りに、多くの子供達にとって、自分の実力を試すことができること自体、社会人として認められる、あるいは自分の行動は自分で決められる存在として認められるための第一歩と捉えているからです。

また、当たり前の話ですが、たとえここで失敗したとしても、それでもまだ自分達は子供であり、本当に社会人になるまでの時間は十二分に残されているという事実を、しっかりと認識している点も挙げられます。これは、良い意味で怖いもの知らずとも言えますが、子供が子供であることの特権とも言えます。

下記の7.6.1.及び7.6.2.の事例は、撮影作業の最終盤に残された外在化カードですが、最後まで少しでも作品の出来栄を向上させるために力の限りを尽くしたことが読み取れます。そして、そこには実績に乏しい甘い自己評価ではなく、本物の仕事をやり遂げた達成感や充実感に基づく自己評価を行っていることも合わせて読み取れます。

7.6.1.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-11, コース: 6-1-15-12-11

グループ: 6-1-6, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日、もうラスト・シーンも撮れて、あとはエンド・ロールだけ！全部、通して観てみると、今までの苦労があつて、良かったなと思った。皆のを観るのが楽しみです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.6.2.

クラス: 6-1, 日付: 2015-12-16, コース: 6-1-15-12-16

グループ: 6-1-4, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今回、色々な修正をして、いいアニメになって欲しいなと思い、一生懸命に頑張ったと思いました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 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

7.6.3.の事例には、厳しい社会的評価の洗礼を受けた上で、それでもこれまで自分達が行ってきたことには価値があることを記しています。前述してきましたように、NAKAHARA アニメーションにおける社会的評価は、大半の児童達にとってかなり厳しいものになる傾向が見られますが、納期に間に合わせて一本の作品を作り上げ、社会的評価を受けるだけの基準に達したこと自体、一つの大きな実績と言えます。そして、その実績に基づいて、自分達がこれまで辿ってきた道程をふり返り、そこには自分達の実力が試された数々の奮闘の軌跡をたどることができたことを、この事例は物語っています。

7.6.3.

クラス: 6-1, 日付: 2016-01-16, コース: 6-1-16-01-16

グループ: 6-1-7, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 全てまとめて、一生懸命できていたと思います。難しかったです。また、一昨日の発表では、今までの成果を出し切れませんでした。何時間もかけて、苦勞して作った作品を、お客さんに観てもらうことができて、良かったです。順位は、「いい」とは言えませんでした。私達の努力は、確かなものだと思います。全然上手くいかなくて、やり直したり、他の班より、大幅に撮影が遅れてしまったりして、居残りをすることもありましたが、最後までやり切れて、良かったです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 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

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のではなく、一生涯にわたり学び続けて行くものです。その意味でキャリア教育は、生涯教育の一面を持っており、小学校や中学校で実施すればそれで修了というわけにはいかないものです（残念ながら現状として、公教育の期間を過ぎればそれで終わりですが）。

当然ながら、NAKAHARA アニメーションの実施期間である約半年間を通じて、生きる力の完全な習得を目指しているわけではありませんし、それぞれの子供達がこの先どのよ

うに生きて行くのかはそれぞれ千差万別ですので、そもそもどのような形で生きる力を学び続けて行くかは、その本人も含めて誰にも予測がつかないものです。

さらに、この先、グローバルゼーションを前提とした情報化社会において、多様な情報が飛び交う中で、刻一刻と状況が絶え間なく変化し、その変化の波を否応なく受けながら生きて行くことを避けられない以上、その変化に応じる形で常に学び続けて行くことが、生きる力の中核となります。

そこで、まさにこの学びの継続性を支える部分が、この能力と言えます。自分が置かれている状況に応じて、より高いレベルを目指したり、新たな道を探したりするなど、旺盛な挑戦心や好奇心を抱き続けることで、常に生きる力に刺激を与えて行くことが、この能力の原動力となります。

7.7.1.、7.7.2.及び7.7.3.の事例は、どれも完成版上映会を経て、厳しい社会的評価を受けた後に書き残された外在化カードですが、それぞれの事例からは低い社会的評価に対する無念さが読み取れる一方で、そこには諦念感は見られません。むしろ厳しい現実から学んだ貴重な経験を、この先の将来へつなげて行く強い意思が読み取れます。

もし NAKAHARA アニメーションが、小学生の段階から、この先の将来を諦めてしまうことを強いるような学習活動であったならば、11 年前に実施された経済産業省のパイロット事業として終わっていたはずです。一方で、その後も長らく継続されてきた背景には、このさらなる挑戦心を抱く能力の芽を、どの参加児童達も持っていること期待し、そしてこれらの事例が示すように、実際のその開花を見届けてきたことが挙げられます。

7.7.1.

クラス: 6-1, 日付: 2016-01-16, コース: 6-1-16-01-16

グループ: 6-1-1, 役割: 監督

外在化カード内容: アニメーションの結果は、11 位でした。でも、仕事の大変さやチームで協力して作った作品の評価は、しっかりと受け止めて、社会で出た時に、この経験を活かしたいと思いました。

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: 4. よくがんばった

7.7.2.

クラス: 6-1, 日付: 2016-01-16, コース: 6-1-16-01-16

グループ: 6-1-5, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日、結果を知りました。14 位でした。アニメーションは、僕達にとって、とてもいい経験になりました。この経験は、これから役立つと思うので、貴重な経験、有難うございました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, 7. つらかった

がんばり度: 4. よくがんばった

7.7.3.

クラス: 6-2, 日付: 2016-01-18, コース: 6-2-16-01-18

グループ: 6-2-2, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日、結果は残念だった。クラスの発表では、1 番だったのに、総合では、下から数えた方が早かったから、ショックだった。けれど、反省も長所もふまえて、次に活かしたい。

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: 5. 悲しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

この章では、今年度の活動を通じて書き残された 1200 枚を超える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、新たに追加した一つを含めて 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 4 年間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、クラス全体の学習成果を確認するために実施したアンケート調査の結果を紹介します。このアンケート調査は、NAKAHARA アニメーションが行われた際に、ほぼ毎回実施されてきたものです。

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

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

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

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

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

各質問には、4 つの回答の選択肢が用意されており、この章では、それぞれの選択肢を、

児童達がどれだけ選んだのかの集計結果をそのまま提示すると共に、4つの選択肢の内、肯定的な傾向を示す2つの選択肢の合計と、否定的な傾向を示す2つの選択肢の合計とを比較し、どちら側に傾いているのかを直接確率検定という方法を用いて統計分析をしております。その結果についても、全てこの章内に紹介してあります。

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

フィッシャーの正確確率検定

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

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

js-STAR 2012

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

◇事前授業段階に関する質問

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

2. テレコムアニメーションの伊東さんがいらしたときに、一本のアニメーションを作るためには、おどろくほどたくさんの枚数の絵を描く必要があることがわかりました。

n = 63			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
61	2	0	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
63		0	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

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

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

事前準備段階に関連した上記の 4 つの質問項目の全てにおいて、肯定的な選択肢「1.よくわかった」（又は「1.よく思った」）と「2.すこしわかった」（又は「2.すこし思った」）を合計した値と、否定的な選択肢「3.あまりわからなかった」（又は「3.あまり思わなかった」）と「4.全くわからなかった」（又は「4.全く思わなかった」）を合計した値とを直接確率検定

を用いて比べたところ、肯定的な選択肢の合計値の側に傾く形で $p<.01$ と統計的に有意な差が見られました。因みに $p<.01$ は、同じ質問を 100 回聞いたとしても、肯定的な選択肢の合計値の側に傾く結果が覆る可能性は、1 回に満たないことを意味します。

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

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

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

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

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

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

り強く感じたものと推察されます。

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

◇企画段階に関する質問

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

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

7. グループの中でたった一本の企画を決めることは、ケンカやもめごとなどもあり、大変な作業であることがわかりました。			
n = 63			

1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
43	16	1	3
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
59		4	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

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

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

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

各質問項目の解説として、先ず質問項目 5「初めて企画書を作った授業のときに、自分だ

けの企画をまとめることは難しく、大変な仕事であることがわかりました。」については、3名の児童が否定的な選択肢を選んでおり、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が8名ほどいましたが、独自のオリジナル・ストーリーを考え、企画としてまとめるのが得意な児童にとっては、この質問項目は的外れとなったことが考えられます。

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

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

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

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

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

た児童がいたのかもしれませんが。

一方で、肯定的な選択肢を選んだ児童達が 61 名いたことから、大半の児童達にとって、グループ内で協力しながら話し合いを進めなければ、しっかりとした企画が立てられないことを実感したことを示しています。特に、4 人の企画の内 1 人のものしか採用されないとすれば、どのグループにおいても、相応のコミュニケーション能力の発揮が求められたことを、この結果は物語っています。

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

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

◇制作段階に関する質問

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

11. グループのメンバーの間で、ケンカやもめごとがあると、自分たちの作品の撮影が、 なかなか進まないことがわかりました。
n = 63

1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
42	17	3	1
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
59		4	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

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

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

14. 一生懸命に作った自分たちの作品が完成すると、とても嬉しいことがわかりました。			
n = 63			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
54	7	1	1

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

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

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

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

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

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

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

と言えます。

質問項目 12「グループの中できっちりと役割分担を行い、それぞれのメンバーが自分の仕事をしっかりと行くと、撮影作業がスムーズに進むことがわかりました。」については、2名の児童が否定的な選択肢を選んでおり、さらに肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこしわかった」を選んだ児童達が13名ほど見られました。今年度の活動は、前述の通りに11年間の活動実績の中でも群を抜いて団結力が強く、早い段階から役割分担を行うグループが多かっただけに、少々意外な結果ですが、上映会における社会的評価の結果から振り返ると、もっと効率良くできたかもしれないという後悔の念を持つ児童達が多かったのかもしれないかもしれません。

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

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

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

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

◇事後授業段階に関する質問

15. 苦労や大変なことがあったけれど、最後まで自分達の作品を完成させ、上映祭で発表できて良かったと思いました。

n = 63

1.よく思った

2.すこし思った

3.あまり思わなかった

4.全く思わなかった

48	12	3	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
60		3	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

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

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

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

各質問項目の解説として、先ず質問項目 15「苦労や大変なことがあったけれど、最後まで自分達の作品を完成させ、上映祭で発表できて良かったと思いました。」については、否

定的な選択肢を選んだ児童が 3 名ほど見られ、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が 12 名ほど見られましたが、おそらく上述の質問項目 14 と同様に、上映会における社会的評価の結果を鑑みて、達成感に基づく満足感や充実感を得られるだけの作品を作り上げることができなかったという後悔の念を持つ児童達が、少な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、48 名の児童達が「1.よく思った」を選択していることから、計画実行能力及び職業理解能力にもつながる話として、これまた質問項目 14 と同様に、一本の作品を完成させ、そして観客に対してそれを披露することができた事実について、達成感を感じる児童が多かったことが判断できます。

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

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

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

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

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

情報収集・探索能力や課題解決能力とも関連して、常に良いアイディアや工夫を探し続けることは、創造的な活動において基本中の基本ですが、この結果は、このような基本を、

参加児童達の誰もがしっかりと駆使していたことの証と言えます。

考察

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

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

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

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

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

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

第四章

この章では、キャリア教育の「教育」の側から、参加児童自身が、自分達が行ってきた一連の制作活動を、外在化カードのデータを手掛かりにして、つぶさに分析し、自己評価した結果を紹介します。この分析と評価に基づくふり返りの授業は、グループ単位で行われますが、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おります。

また、このふり返りの授業を実施するにあたり、児童達の内省活動を促すことを目的とした **SAKANA** システムを導入しています。このシステムは、筆者らが開発したのですが、多様かつ豊富な学びの履歴を含んでいる児童達が書き残した外在化カードのデータを、さらに活かすためのものです。

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

このシステムの仕様として、データベースに登録された全ての外在化カードを、改めてコンピューターの画面上で簡単に確認することができます。また、記述データは、自動的に語句単位で切り分けられ、どの単語が何回ほど使われていたかを、使用回数が多い順にトップ 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ますし、複数のグループやクラスをまとめて調べることも、柔軟に対応できます。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戻り立ち返ることも、クリッカー一つで簡単にできます。

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、それぞれの集計結果や平均値を調べることができるだけでなく、頻出回数の多い単語と組み合わせた複合的な分析も手軽に行えます。例えば、「気持ちのタイプ」の「難しい」が選択された外在化カードの記述の中で、最も多く使われていた単語を調べるなども手軽に行えます。

今年度の 6 年生の児童達についても、自分達が書き残してきた外在化カードを手掛かりにしながら、上述しました **SAKANA** システムが持つ各種機能を活用して、グループ単位で自分達がキャリア教育活動を通じて学んできたことをふり返りました。

一般的な感想文形式によるふり返りの活動では、そこに示された記述内容や導いた結論

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しか分からない内容になることの方が普通ですが、**SAKANA** システムを用いることで、多角的なデータを、ふり返りの根拠として示すことが可能となります。言い換えますと、確かな根拠を挙げることで、**NAKAHARA** アニメーションの活動を全く知らない第三者が、ふり返りの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ことになります。

再検証できるということは、大学レベルの学術論文では基本的なことです、敢えて小学生であっても、この再検証できる形で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自分達の手で示すことを目指しています。

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や自己評価を行うこと自体、大半の児童達にとっては初めての挑戦ですので、思い通りに分析を進められなかったグループも、毎年、見られますが、それでも当事者でなければ、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結果を導くことがあるのも事実です。

基本的なふり返りの活動の段取りとしては、上映会の開催後に実施され、例年、2 時間続きの授業が用意されますが、今年度については、さらに学年全体で行われたふり返りの結果の発表会を含めた 4 時間が追加され、計 6 時間の授業となりました。中原小では、アニメーションの制作活動と同様に、このふり返りの活動についても、非常に重要視しています。

各グループは、この授業時間内に、自分達の外在化カードのデータを分析し、何らかの分析結果とそれに基づく結論を導くことが求められます。基本的に、各グループは、どのような分析のアプローチを取ったとしても自由ですし、さらにそこから導いた結論についても特定の基準や制限は設けていません。

一方で、ふり返りの活動自体、アニメーション制作と同様に、仕事の一つとして位置付けられていますので、自由な分析アプローチを取り、どんな結論を導いても構わないですが、各グループは、何らかの結論を導く必要があります。また、導いた結論に対して責任も追うことにもなります。言い換えますと、もしいい加減なふり返りを行えば、発表会の際に、他のグループから失笑されることになりかねません。

また、ふり返りを通じて導いた結論は、そのグループだけでなく、クラス全体、さらには今後の中原小で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結論は、受け入れられないということです。

分析作業に際して、各グループには、**SAKANA** システムが搭載されたノート PC を 1 台、**SAKANA** システムの分析データを表示するための端末として **Android** タブレットを 1 台、

そして、学年全体と各グループの分析データが印刷された資料が2セット配布されました。因みに、本報告書の最後に、別途、6年生の児童達が実際に利用したものと同様の SAKANA システムから引き出した各種データが、参考までに掲載されています。

分析手順については、まず各種データから、分析対象項目として自分達のグループの特徴と思われるものを探し出し、順次、書き出して行くことから始めます。例えば、学年全体で使われていた頻出語句トップ 50 のリストと比べて、自分達のグループのリスト内には、見当たらなかったり、逆に明らかに使われた回数（頻出率）が多かったりしたものを選び出すことなどが挙げられます。

次に、特徴あるデータの中から、自分達のこれまで行ってきた制作活動を思い返して、そこに関連性や意味付けができるものを選び出し、その上でそこからどのような結論を導き出せるかを思案し、箇条書きをして行きます。今年度の活動では、ほとんどのグループが、分析対象項目に、直接、思案した結果を記述していましたが、場合に依じて、この段階を中間分析として位置付けることもあります。

そして、思案（中間分析）した中から、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、あるいは幾つか思案したものを組み合わせ、そのグループの結論として導くことが行われます。さらに、今年度については、導き出された結論に基づいて、考察を加えることも行われました。この考察の部分については、従来 of 感想文に近いものですので、必ずしも根拠となるデータに基づく必要が無く、導いた結論からあまり乖離しない範囲内で、自由に記述することができます。

分析手順については、どのような手順を踏んでも、そのグループの自由としておりますので、例えば、これまでの経験に基づいて、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が、やはり前述の通りに、先に特徴あるデータを探し出してから、帰納的に結論を導いた方がまとめ易いのも事実です。

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

6 年 1 組 1 班

◇分析対象項目

1. 一位のチームより「頑張る」というのが多かった。それは、完成に向けて頑張っていることが分かる。
2. 「頑張る」が多かった (26 回)。理由は、目標に向かって頑張るということが分かった。
3. がんばり度「よくがんばった」が 34 回だった。「かなりよくがんばった」までは行かなかった。それは、役割分担が少ししかできていなかったから。一位のチームと比べ

ても、役割分担をもっとすればよいと思った。

◇結論

今回、NAKAHARA アニメーションをやって、自分達の班として、一位のチームと比べてあまり役割分担ができていませんでした。ちゃんとやっている人と、やっていない人がいたから、あまり役割分担ができませんでした。なので、スムーズにできませんでした。しかし、諦めず、放課後残ったりして、最後まで頑張りました。

◇考察

私達の班では、仕事の大変さと班で協力をしてアニメーションを作ることを学びました。途中でケンカなどがあったけど、でも皆で解決をして、最後までいいアニメができたので、良かったです。これから社会に出た時に、この経験を活かしたいです。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの妥当性を、筆者の方で再確認したところ、分析対象項目 1 及び 2 の「頑張る」については、確かにこのグループが 26 回使っているのに対して、社会的評価が一番高かったグループでは、頻出語句トップ 50 にも入っておらず、筆者の方で外在化カードの原文から直接確認をしたところ 3 回でした。

また、「頑張る」という単語が、作品の完成に向けて奮闘していた文脈の中で使われていたとする主張については、該当する外在化カードの事例は挙げられていないものの、筆者の方で確認をしたところ、特定の時期に偏ることなく、企画段階から制作段階の最終盤に至るまで、満遍なく同単語が、このグループの外在化カードの中で見られましたので、常に一貫して作品の完成を目指して奮闘してきたことは明らかなようです。

分析対象項目 3 については、確かにこのグループのがんばり度の結果の内「よくがんばった」の選択回数が 34 回と、5 つの選択肢の中で最も多く選ばれていました。また、次に多く選ばれていた「かなりよくがんばった」は 13 回でした。一方で、一位のグループの結果は、「かなりよくがんばった」が 29 回と最も多く選ばれており、一位のグループのメンバーの人数が一人少なかったことを考慮すれば、選択回数の差はさらに大きいと言えます。また、筆者の方で確認をしたところ、両グループのがんばり度の平均の差が、およそ 0.6 ありましたので（1 班が 3.8125 に対して 8 班が 4.4166）、明らかに両グループ間に差があったことは確かです。

残念ながら、役割分担がグループ内で上手く機能していなかったことを示す確たるデータが挙げられていませんでした。そこで、筆者の方で確認したところ、このグループでは学びのタイプの「役割把握・認識の変化」が 18 回と 5 種類の選択肢の中で 3 番目に多く選ばれており、一位のグループは 7 回、学年全体の平均選択回数は 12.875 回（全部で 206 回）だったことを考慮すれば、決して低い数字ではありません。しかし、その内訳として 18 回

の内 9 回を、監督役の児童が選んでおり、さらに筆者の方で「役割」という単語の利用回数を確認したところ、9 回使われており、その全てを監督が用いております。

おそらく監督役の児童のみが、その役柄として役割分担の重要性を強く認識していた一方で、他のメンバーがそれにしっかりと応えられなかったようです。それ故に、結論の文章内に役割分担をしっかりと意識できたメンバーとできなかったメンバーが存在したことを記したものと考えられます。

また、がんばり度の「よくがんばった」から「かなりよくがんばった」へまでは至らなかった背景に、役割分担が機能していなかったことを挙げておりますが、残念ながら各々の関連性についての説明が全く見当たりませんでした。推察するに、そもそも自らが担った役割に応じた仕事の内容を、各メンバーがしっかりと認識できていなければ、誰がどこまで何をすればよいのかも曖昧になってしまいますので、それ故に「かなりよくがんばった」にまで至らなかったものと思われます。

導いた結論については、グループ内で役割分担が上手く機能しなければ、円滑に制作活動を進めることができなかったのは当然の帰結と言えます。一方で、役割分担が機能しなかったとしても、それでも「頑張る」という単語の使用頻度が明らかに高かったことから鑑みて、また実際に一本の作品を期日内に作り上げた実績を考慮すれば、最後まで制作活動を全うできたとする結論については、至極妥当なものと言えます。

考察については、今回の NAKAHARA アニメーションの活動を通じて、仕事の大変さを実感したとしておりますが、役割分担が機能しない中でアニメーション制作を試みれば、それだけ多くの苦労を背負うこととなりますが、そのような状況において、メンバー間で協力して苦労を分かち合いながら、最終的に一本の作品を作り上げた経験は、少なからず自分達の将来へつながる貴重なものだったと考えられます。

惜しむべき点としては、なぜ役割分担が機能しなかったのかに関して、確たるデータが無かったとしても、何らかの形で示して欲しかったものです。今年度の NAKAHARA アニメーションでは、どのグループも制作活動の非常に早い時期から役割分担が徹底されていたグループが多かっただけに、なぜこのグループだけ上手く行かなかったのか、その原因まで追究していれば、さらに納得度の高い分析になったはずです。

6 年 1 組 2 班

◇分析対象項目

1. 「今日」が、47 回あった。→目標を立てた！
2. 前向きな言葉が多い。「これから～」（6 回）、「良い」（20 回）、「アドバイス」（5 回）、「完成」（12 回）、「頑張る」（17 回）、「楽しみ」（6 回）→ポジティブ
3. 途中経過がたくさん書いてある（「今日はここまでいった」、「何枚撮れた」）。「絵」（7 回）、「背景」（8 回）、「キャラクター」（6 回）、「ロール」（7 回）、「作る」（16 回）、「枚」

(15 回)

4. 学びのタイプの「職業理解の変化」が多い (29 回)。→「アニメーターは大変だ!」、
「仕事をする大変さ」。
5. 気持ちのタイプの「楽しかった」(42 回) →ポジティブ
6. がんばり度の「かなりよくがんばった」(28 回) →熱心

◇結論

私たちの班は、前向きな選択肢、「楽しかった」という気持ちのタイプの結果から、この班は、ポジティブな班かなと思いました。あと、途中経過がたくさん書いてあることについては、自分達はその日どこまで進んだかが、皆、分かっていたことだと思います。また、課題は、皆の意見が違った時に、もめごとがあったことです。

◇考察

期限を守ること、チームを良くすることなどで、仕事をするという大変さを知りました。アニメを観ていると簡単に作れそうだなと最初は思ったけど、実際やってみると、10 秒撮るのに何十分もかかって、結構、難しかったです。将来、仕事をする時に、少しでも役に立てたらよいと思います。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの妥当性を、筆者の方で再確認したところ、分析対象項目 1 については、確かに「今日」という単語が 47 回使用されており、例えば「今日は、企画書を完成させ、プレゼンの紙を書き終えた。結構、早い。」や「今日は、アニメ作成をして、場面ごとに少し詳しく描いて、背景も描けたので、次の撮影は、少し大丈夫だと思う。次回が楽しみです。」など、その日の活動目標を達成したことを記した文脈の中で、この単語が使われていることを確認できました。

分析対象項目 2 については、分析対象となった全ての語句の利用頻度に誤りはありませんでした。一方で、「アドバイス」という単語を、前向きな表現の一つとして捉えた根拠が曖昧ですが、同単語が使われた外在化カードを全て確認したところ、「今日は、それぞれ作品を発表して、アドバイスをたくさんもらって、これからのアニメーション作りに活かそうです。」など、アニメーション制作の専門家からの助言を積極的に活かす文脈の中で使われていたことが確認できました。

分析対象項目 3 については、分析対象となった全ての語句の利用頻度に誤りはありませんでした。このグループ独特の分析対象となっておりますが、挙げられた単語は、確かにどれも制作活動に直接関係する単語であり、例えば「今日は、スムーズに進んで、100 枚以上、撮れたので、良かったです。まだ、半分も終わっていなかったけど、あと 10 時間くらい頑張りたいと思った。」や「今日は、エンド・ロールを完成させた。色々なアイディアを

出して、良いエンド・ロールになりました！付箋に、結構、ダメ出しがあったので、修正しました。」など、制作活動の過程や状況を記す文脈の中で使われていることが確認できました。

分析対象項目 4 については、学びのタイプの 5 種類の選択肢の中で、「職業理解の変化」が 29 回と確かに最も多く選ばれていました。学年全体では、同選択肢は三番目に多く選ばれていたことを鑑みれば（全体 336 回／一グループあたりの平均選択回数 21 回）、それだけ職業意識を高く持って制作活動に励んでいた証と言えます。

分析対象項目 5 については、気持ちのタイプの「楽しかった」が確かに 42 回選択されており、8 種類の選択肢の中で最も多く選ばれていました。学年全体でも、同選択肢は最も多く選ばれていましたが、一グループあたりの平均選択回数が 35.4375 回（全部で 567 回）であったことを鑑みれば、グループ内での制作活動が、充実感を持って積極的に進められていたことは間違いないようです。

分析対象項目 5 については、がんばり度の「かなりよくがんばった」の選択回数が確かに 28 回となっており、5 種類の選択肢の中で最も多く選ばれていました。筆者の方で確認したところ、次に多く選ばれていたのも「よくがんばった」（24 回）であり、さらにこのグループのがんばり度の平均は、4.26229 となっており、学年全体の平均 3.89175 よりもかなり高い値となっています。このことから熱心に制作活動に取り組んだことは間違いありません。

導いた結論については、それぞれの分析結果から誰もが納得できる形で導いたものと言えます。比較的にグループ内の雰囲気が良く、誰もが積極的に制作活動に励み、さらにそれぞれのメンバーが成すべき仕事を自覚し、しっかりと進捗管理をしたからこそ、制作活動の過程を表す単語が多く使われていたというロジックは申し分なく見事なものです。

残念ながら、課題として挙げられていたグループ内でのもめごとについて、それを裏付けるデータや記述が見当たりませんでした。そこで、筆者の方で確認したところ、気持ちのタイプの「悲しかった」（3 回）、「つらかった」（3 回）、「腹が立った」（1 回）と、それぞれネガティブな気持ちを表す選択肢が選ばれていたことが関係しているものと推察されます。

例えば、「腹が立った」が選ばれた外在化カードには「今日、全部、終わった。もめごとが多くて、つまんなかった。」などの記述が見られたことから、少なからずグループ内で争いがあったことは明らかなです。さらには、社会的評価を受けた後のこのグループの外在化カードの中に「結果発表で 3 位だと聞いて、驚きました。まさか上位 4 位に入とは思わなかったので、とても嬉しかったです。ケンカやいざこざが多かったけど、良い結果が出て良かったです。」というものもありました。

また、なかなか分析が難しいですが、グループ内でのもめごとが、どのような影響をグループに与えたのか、さらにはメンバー間の対立を乗り越えるために、どのような措置や対応を取ったのかまで分析できていれば、より深みのある結論が導けたかもしれません。

考察については、制作工程のそれぞれの段階において、しっかりと作業を行ってきた自覚があるからこそ、1秒10コマで撮影することの難しさや、それを仕事として貫徹することの厳しさを実感したことは間違いないようです。

6年1組3班

◇分析対象項目

1. 自分のチームは、「今日」という言葉が1番多く使われていて44回だから、その日にやったことがよく分かる外在化カードになっていた。
2. 一位のチーム（8班）は、「する」という言葉を多く使っていて、次回やることやこれからやって行きたいことが、外在化カードに書いてあった。自分達のチームは、3番目に多く使っていたが、一位のチームほど、たくさん使っていなかった。

◇結論

自分達のチームは、「今日」という言葉が1番多く使われていて44回だから、その日にやったことがよく分かる外在化カードになっていた。それに比べ、一位のチームは、「する」という言葉を多く使っていて、次回やることが、外在化カードに書いてありました。自分達のチームは、「する」という言葉を3番目に多く使っていましたが、一位のチームほどは、たくさん使っていませんでした。

◇考察

私達3班は、「よふかしラビトゥー」というアニメで2位を取ることができました。それは、「夜更かし」という大人にも子供にも共感してもらえるものだったからだと思います。「家」や「学校」を、色々な人にも伝わるように、絵にして表せばよかったです。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの妥当性を、筆者の方で再確認したところ、分析対象項目1については、確かに「今日」という単語が44回使用されており、頻出語句トップ50の中で最も多く使われた単語でした。また、「今日は、アニメーターを中心に、仕事を進めていき、書き終わらなかったけど、ユニークなキャラが描けて良かった。」や「今日は、絵コンテや小道具を作りました。徐々に進んでいるので、撮影する時が楽しみです。」など、その日に行われた制作活動の具体的な内容を記す文章内に同単語が、確かに使われていました。

分析対象項目2については、社会的評価が最も高かったグループの頻出語句トップは、確かに「する」で44回ほど使われていました。この単語は、人の行動を表す基本的な動詞ですので、広い文脈の中で利用されており、必ずしもこのグループが指摘するような次回

の活動内容や目標を示す文脈の中だけで用いられたわけではありませんが、一位のグループの外在化カードの中には「佐藤を立たせるのが大変でした。けど、タイトルで約 3 秒、作れて良かったです。今日は、30 何枚かしか撮れなかったので、次は、いきなり撮影に入れるようにしたいです。」などのものがありました。

一方で、このグループでは、「する」は確かに三番目に多く使われており 31 回でした。比較対象となった一位のグループのメンバーの人数が 3 人だったことを考慮した場合、メンバーが 4 人だったこのグループよりも、より頻繁に同単語を使用したことは間違いありません。

導いた結論については、分析結果をそのまま文章化しただけのものとなっており、残念ながら、結論という形ではまとめられていませんでした。例えば、「する」という単語について他のグループと比較する以上、使用頻度の違いだけでなく、そこから読み取れることを説明する必要がありますが、比較したグループ側の説明は説得力に欠き、また自分達のグループ側の説明は全く見当たりませんでした。

因みに筆者の方で確認した限り、「する」が含まれるこのグループの外在化カードの中にも「今日は、絵コンテや小道具を作りました。徐々に進んでいるので、撮影する時が楽しみです。」など、次の活動に関する記述内に同単語が使われているものがありました。もし次の活動について記述すること何らかの意味があるのであれば、それに関する十分な説明をする必要があります。

考察については、作品のテーマが老若男女の誰にでも当てはまるものだったため、それ故に高い評価を受けることができたという説明は、確かに納得できるものです。逆に、このような的を射た考察ができるのであれば、上記のような特徴の見え難い結論を導くよりも、例えばこのテーマをどのように選び出し、観客に受ける形で映像表現として具現化できたかを、過去の外在化カードに記された文章を用いて説明できたはずです。

例えば、企画段階の際に「どんなアニメを作るかが、意外にさりと決まり、より良くするために、どうしたらいいかの話し合いが、たくさんできて、良かったです。」や「今日は、企画会議でした。企画会議で、自分の意見は、通らなかったけど、決まったのが、とても良い作品だったので、作るのが楽しみです。」さらには「今日は、アニメーションが、S のに決まって、より良くするための話し合いが、よくできたと思う。」など、企画の一本化が円滑に決まっただけでなく、より良いアイディアも合わせて加えることができたことが、これらの外在化カードから読み取れます。これは、いわゆる企画勝ちとも言えるものですが、観客受けが期待できる優れた企画（ストーリー）であることを、制作活動の初期段階から、グループのメンバー全員で認識していたことの証でもあります。

さらに観客を魅了するキャラクターのデザインができたことが、「今日は、アニメーターを中心に、仕事を進めていき、書き終わらなかったけど、ユニークなキャラが描けて良かった。」の外在化カードから読み取れますし、観客へのインパクトを意識した色彩についてもかなりこだわったことが、「今日は、色塗りなどを考えて、その色が大切だなと思った。

これからは、もっと目立つようにしたい。」の外在化カードから分かります。

また、「今回は、粘土を使って、小道具やキャラクターを作りました。先生に『一番、早く進んでいる』と、ほめられたので嬉しかったです。」の外在化カードから、制作活動が順調に進んでいることが読み取れますし、「今日は、編集して、ロールをつなげて、アニメを観たら、自分では、いい作品だなと思いました。」の外在化カードからは、試作版の編集段階で納得できるレベルに仕上がってきていることが分かります。

無理に一位のグループのデータと比較するよりも、このような各制作段階を象徴する外在化カードの事例を並べるだけでも、このグループの活動の特徴をより詳しく説明できたはずです。おそらく、2位という高い社会的評価を得ただけに、逆にどのように分析をすればよいのか迷ってしまったことが推察されます。

6年1組4班

◇分析対象項目

1. 学びのタイプで「コミュニケーションの変化」が多い(24回)。→よく話し合えて、慎重にできた。
2. 「けど」(12回)を使って、マイナスの考えからプラスの考えまで入っている。「失敗したけど、良かった。」「悔しいけど、上手くできた。」
3. 11月21日の外在化カード内に「鉛筆削りで芝生を作った」→自分達が考えた道具を使った。「芝生」(6回)
4. 「頑張る」という言葉を、他のグループと比べると少ない。自分達は5回、他のグループは、10回から20回の間。
5. 気持ちのタイプの「つらかった」や「腹が立った」が少ない。→ポジティブ

◇結論

私達の班は、「けど」という言葉を使って、プラスの考えとマイナスの考えを取り入れて、反省していました。そして、自分達が考えて作った道具、鉛筆削りで芝生を作ったりして、そういう道具を多く使用していました。学びのタイプで、「コミュニケーションの変化」というのが多いことから、よく話し合えていることが分かりました。しかし、「頑張る」という言葉を使っている回数が、他のグループと比べ、5回という数で少なかったのが欠点でした。

◇考察

私達のグループは、締め切りの大変さや仕事の辛さなど、約3~5か月で色々学びました。きっとのんびりし過ぎたのだと思います。最初は、余裕を持っていたのですが、段々、後から焦りを感じ、不安の毎日でした。でも、自分達はやり切り、本気を出せました。結果

は、少し残念だったけれども、そこで、作品を一から作って完成させるまでの重要さを痛感しました。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの妥当性を、筆者の方で再確認したところ、分析対象項目 1 については、確かに学びのタイプで「コミュニケーションの変化」が 24 回ほど選択されており、「職業理解の変化」(24 回) と並んで、5 種類の選択肢の内、最も多く選ばれていました。同結果は、このグループ内で活発に話し合いが行われてきたことの証となります。よく話し合いが行われた背景として、それだけ慎重に事を運んできたためと説明している点がユニークです。これは、自らの内情を知るこのグループだからこそできる分析です。

分析対象項目 2 については、「けど」という単語が 12 回使用されていることが確認できました。このグループの説明通りに、「今日は、撮影をして、結構、失敗したけど、最後、上手くできたので良かったです。」や「今日は、私達の班は、今日、初めて音入れをして、今日で終わるかな?と思ったけど、全部、終わったので、良かったです。」など、二つの異なる文脈を結びつけるためにこの単語が使用されていることが分かりました。

分析対象項目 3 については、このグループの創意工夫の一つとなった「芝生」という単語が確かに 6 回使われており、素材作りの時期に集中していました。他のグループの外在化カードには見られない単語ですので、それだけこのグループの作品の特徴を表すものになったものと考えられます。

分析対象項目 4 については、このグループは 5 回ほど「頑張る」を使っているのに対して、学年全体の平均使用回数は 10.6875 回(全部で 171 回)となっており、明らかに少ないことが確認できました。一方で、この単語の使用回数が少なかったことに対する解釈は見当たりませんでしたが、後述する結論の中で、その一部が語られています。

分析対象項目 5 については、気持ちのタイプの「つらかった」が 2 回、「腹が立った」が 1 回となっており、「つらかった」の学年全体の平均選択回数 2.4375 回(全部で 39 回)及び「腹が立った」の学年全体の平均選択回数 2.375 回(全部で 38 回)と比べて、確かに低い数字となっています。これらの事実から、このグループの雰囲気や制作環境が良かったことが読み取れます。

導いた結論については、異なる二つの文脈をつなぐ「けど」という接続詞に注目した上で、プラスの面とマイナスの面の双方から自分達の活動を検証していたとする論理の展開は、十分に納得できるものです。グループ内の話し合いでも、これらの異なる視点からコミュニケーションをしてきたからこそ活発に行われ、さらには物事の判断を慎重に行っていた証にもなります。また、このグループ独自の工夫が生み出された背景にも、おそらく異なる視点から物事を判断してきたことが影響したものと推察されます。

一方で、グループ内でのコミュニケーションが円滑に行われたものの、全体としてのパ

パフォーマンスに問題があったことを、「頑張る」という単語の使用回数の低さから説明していますが、このグループのがんばり度の平均が 3.828125 と、学年全体の平均 3.89175 とほとんど変わらないことから、この分析結果だけでは説得力に少し欠けます。しかし、考察の側に制作活動の前半がスロー・ペースだった事実が記されていますが、これはグループ内でコミュニケーションを十分に図り、慎重に物事を判断し、さらには創意工夫に励む一方で、そこに時間をかけ過ぎてしまった裏返しとも捉えられますので、この文脈の上で、パフォーマンスに問題があったという論理展開であれば、誰もが納得するところです。

考察については、上記のスロー・ペースだった制作活動の前半から打って変わり、制作活動の後半は、期限が迫る中で、毎日、不安を感じながら制作活動に励んでいたという記述は頷けるものがあります。惜しむべき点としては、納期に間に合わないという心配以外に、おそらく制作活動においてグループのモチベーションをフル回転させた要因が他にもあったと思われますので、もう少しこの辺りについても分析を行い、結論の中で述べた上で、制作活動の後半は誰もが本気で取り組んだと考察に記述してあれば、よりこのグループらしい考察になったものと考えられます。

6 年 1 組 5 班

◇分析対象項目

1. 自分達の良いところとして、学びのタイプの「職業理解の変化」が多い。
2. 「自己肯定傾向の変化」が特に多い。→楽しんでできた。
3. 気持ちのタイプの「簡単だった」が 0 回。→一つひとつが細かい。
4. 一位と比べて、楽しんでできた。でもマイナス思考。頑張りが足りない。
5. 課題として、細かくし過ぎて、締め切りが間に合わない。現実を見ていなかった。

◇結論

自分達の良いところは、「職業理解の変化」が多いため、責任を持って取り組んだ。外在化カードで「自己肯定傾向の変化」を書いた回数が 34 回で一番多かったことから、楽しんでできたことが分かりました。課題は、一つひとつが細かくて、期限に間に合わなかった。一位のグループと比べて、マイナス思考で、頑張りが足りなかった。特に、仲間割れやケンカなどが多かったので、チームワークが足りなかったのが、この班の一番の課題です。そこが改善できればよかった。

◇考察

最初の頃は、終わるかどうかが不安だったけど、無事にアニメーションを作り終えることができました。しかし、順位がとんでもなく下で、その原因は、皆がマイナス思考になっていたからだと思います。一位のグループのようにプラス思考で作品作りをしていれば、

もっと良い作品ができたと思います。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの妥当性を、筆者の方で再確認したところ、分析対象項目 1 については、学びのタイプの「職業理解の変化」が 29 回と、5 種類の選択肢の内、確かに二番目に多く選ばれていました。また、学年全体の平均選択回数 21 回（全部で 336 回）よりも多いことが分かりました。これらの事実から、高い職業意識を持って、このグループの各メンバーが制作活動に臨んでいたことが読み取れます。

分析対象項目 2 については、「自己肯定傾向の変化」が 34 回と最も多く選ばれており、また学年全体の平均選択回数が 28.625 回（全部で 458 回）でしたので、かなり多く選ばれていたことが確認できました。それぞれのメンバーが、充実感を持ちながら制作活動に取り組んでいたことは間違いないようです。

分析対象項目 3 については、確かに気持ちのタイプの「簡単だった」の選択肢が、このグループでは一度も選択されていません。因みに、学年全体の平均選択回数は 4 回（全部で 64 回）ほど選択されてきました。また、筆者の方で確認をしたところ、気持ちのタイプの「難しかった」が 42 回と、8 種類の選択肢の中で最も多く選ばれていました。学年全体の平均選択回数 16.5 回（全部で 264 回）と比べても、かなり多いことが分かります。これらの事実から、このグループは、かなり真剣に制作活動に取り組んでいたことは明らかです。このグループの実態として、各作業を事細かに対応していたことの証明にもなります。

分析対象項目 4 については、分析対象項目 2 と関連して、社会的評価の最も高かったグループとの比較となっていますが、一位のグループ（3 人構成のグループ）の「自己肯定傾向の変化」の選択回数は 21 回となっており、仮に一位のグループを 4 人のメンバー構成であったとして、 $21 \div 3 = 7$ を加えた 28 回とした場合、このグループの 34 回と比べて少ないと判断することはできるかもしれませんが、一位のグループでも 5 種類の選択肢の中で「自己肯定傾向の変化」が最も多く選ばれていることを考慮する必要があります。

マイナス思考の記述部分については、残念ながらそれを裏付けるデータが示されていません。グループ全体の雰囲気として、常にこのような状態にあったのであれば、それはそのグループにしか分からない情報ですので問題ありませんが、例えば「期限までに終わらせる難しさを知った。計画的にやろうとしても、できなくて難しかった。」や「今日は、色々めっちゃくちゃになってしまい、自分が何をやればいいのか、分かりませんでした。」などの外在化カードから、グループの雰囲気があまり良い状態ではなかった事例を挙げることはできたはずです。さらに、気持ちのタイプの「腹が立った」が 15 回と、学年全体の平均選択回数 2.375 回（全部で 38 回）と比べて、突出して多いこともマイナス思考であったことを示すデータとして挙げられたはずです。

マイナス思考が蔓延していたからこそ、一位のグループと比べてグループとしてのパフ

パフォーマンスがいま一つだったとする論理の展開は納得できるものですが、一応、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 3.85245 となっており、一位のグループの 4.41666 と比べると明らかに差があります。ただし、学年全体の平均 3.89175 とほぼ同じ値ですので、グループとしては問題があったとしても、一人ひとりのメンバーとしては、一生懸命に取り組んでいたことが分かります。

分析対象項目 5 については、こちらは各分析結果から導いたものですが、制作時間に追われたことを示す「今日は、撮影に入りました。自分は、キャラクターを、粘土で作成しましたが、時間がかかってしまい、しかも、まだ終わってないので、急いでやりたいと思います。」や「粘土で人を作るのが、とても時間がかかってしまった。今後は、素早くやりたい。」などの外在化カードが、筆者の方で探し出すことができました。これらの記述からも、細かく丁寧に素材作りを行っていたことが読み取れます。

現実認識に甘さがあったという記述部分については、これはこのグループの共通認識であったと思われますが、確かにこのグループは、学年全体で 16 グループある中で、作品の提出期限ギリギリの最後の 1 分前まで制作活動を行っていました。そのため自分達の作品に効果音を付けることができないという憂き目に合っています。

導いた結論については、各分析結果を踏まえた妥当なものにまとまっています。また、グループとして確固たる協力関係を築けなかったことを課題として挙げていますが、このグループを庇護するわけではありませんが、メンバーの一人ひとりが高い職業意識を持ち、かつ自分が担当した作業については充実感を持って取り組んでいたことは特筆されます。

例えば、会社内の雰囲気が悪い場合、なかなか高い職業意識を持って仕事に取り組めないことの方が普通ですが、このような心理的に厳しい状況の中でも自分が受け持つ仕事を放棄せず、最後までやり切ったことは驚くべきことです。そして、それをしっかりと分析結果として証明できたことも、称賛に値します。

しかし、現実社会では、当然ながら自分の仕事を貫徹できれば、それで OK というわけにはいきません。このグループが考察の中で取り上げている通りに、グループ内の雰囲気を改善し、誰もがより強い団結心を持って取り組んでいれば、一人ひとりの職業意識が高かっただけに、より良い作品の完成が望めたかもしれません。

ふり返りの授業は、時にこのグループの事例のように、かなり苦しいグループの内情を明らかにすることになりますが、だからこそ貴重な知見を得られるのも事実です。一人ひとりの職業意識が高く、そして自分の担当する仕事に充実感を持って取り組めることは、それだけ信頼に値する仕事ができる人材とみなしてもらえることにつながります。たとえ、グループの雰囲気が良かったとしても、一人ひとりの職業意識が低く、各々の作業成果や出来栄が低いのであれば、仕事として成り立ちません。一方で、大勢の人間が一緒に取り組むからこそ、一人の人間では決して成しえない高い完成度を持つ仕事や事業を実現できるのも事実です。この事例は、まさに社会における個人とグループ活動の在り方そして両者の関係性を象徴するものでした。

6年1組6班

◇分析対象項目

1. 良い点として、「自己肯定傾向の変化」が一人7.5回使われている。
2. 良い点として、「楽しかった」が47回ということは、ほぼ毎回楽しかったということ。
→楽しかったのが、よくスムーズにできたのかな？
3. 課題として、「よくがんばった」が、一位のチームと比べて、多かった(38回と11回)。
「かなりよくがんばった」が12回ということは、一位のチーム(29回)よりも、「かなり」は頑張っていない。

◇結論

今回の NAKAHARA アニメーションをふり返って、私達の班は、「自己肯定傾向の変化」が一人7.5回使っているから、スムーズにできたと思います。あと、楽しかったが47回ということは、ほぼ毎回楽しかったということだから、すごくいいことだと思います。しかし、「かなりよくがんばった」が12回ということは、一位のチーム(29回)よりも、「かなり」は頑張っていないということでした。

◇考察

今まで NAKAHARA アニメーションをやってきて、働くという大変さを実感しました。2分ほどのアニメを作るのに、1200枚もの写真を撮らなければいけないだけでなく、小物を作るのに少量の粘土を使い、キャラクターの気持ちなどを表現するのは大変だったけれど、保護者の方々が笑って楽しそうに見て頂けたので、頑張って作った甲斐があったと思いました。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの妥当性を、筆者の方で再確認したところ、分析対象項目1については、「自己肯定傾向の変化」が30回／一人あたり7.5回使われていることが確認できました。また、同選択肢が学びのタイプの5種類の選択肢の内、最も多く選ばれていました。また、学年全体の平均選択回数28.625回(全部で458回)よりも若干ながら高い数字でした。これらの事実を踏まえた上で、同データを、このグループの特徴の一つとして捉えることは、妥当なところです。

分析対象項目2については、気持ちのタイプの「楽しかった」が確かに47回選ばれており、8種類の選択肢の中で最も多く選ばれていました。学年全体の平均選択回数35.4375回(全部で567回)よりもかなり高い数字でした。上記の分析対象項目1とも関連して、このグループのメンバーの誰もが、充実感を持って制作活動に励んでいたことは間違いな

いようです。

また、それ故にグループの実感として円滑に制作活動を進めることができたとするロジックも納得のできるものですが、筆者の方で確認したところ、学びのタイプの「コミュニケーションの変化」が 21 回と、上記の「自己肯定傾向の変化」に次いで二番目に多く選ばれており、さらに学年全体の平均 11.0625 回（全部で 177 回）と比べても、際立って多いことから、積極的にメンバー間で話し合うことで、スムーズに制作活動を進めていたことが読み取れます。

さらに筆者の方で確認したところ、「今日は、音入れをして、とうとうアニメが完成した。通したのを観て、今まで頑張ってきて、良かったなと思った。あと、初めの時より、グループの会話が深まって、楽しかった。」や「僕は、NAKAHARA アニメーションをやって、仲間と協力し合い、仕事をすることを学びました。アニメ・ランキングが 16 チームの中で、4 位になったのも、仲間と協力し合い、アニメを作った結果だと思います。これからも仲間との協力を大事にしていきたいです。」などの外在化カードが見当たりましたが、まさにこのグループのメンバー間の結束力の強さを物語っています。

分析対象項目 3 については、がんばり度の選択項目の内、「よくがんばった」の選択回数が、一位のグループと比べて、38 回対 11 回とこのグループの方が多いたことが確認できました。また、「かなりよくがんばった」についても、12 回対 29 回とこのグループの方が少ないことが確認できました。これは、制作活動をよく頑張ったけれども、さらにその先までには至らなかったことを示すには、なかなか面白い分析の視点と言えます。一応、筆者の方で確認をしたところ、がんばり度の平均についても両者間でかなりの差が見られ、このグループが 3.88888 に対して、一位のグループは 4.41666 でした。

ただし、一位のグループが突出して高い値を示しているだけで、学年全体の平均 3.80704 とほぼ変わらないことから、決してグループに対する各メンバーの貢献度が低かったわけではなく、あくまでも一位のグループと比べた場合に低かったということになりますので、これを課題として挙げるには少々酷と言えますが、あと一息の努力が足りなかったという思いが、このグループの中にあるのであれば、まさにそれを示す証拠としては最適と言えます。

導いた結論については、NAKAHARA アニメーションの活動を、充実感を持ってメンバーの誰もが取り組めたとするまとめ方は、分析結果が物語る通りのものですので納得し易いですが、全体として結論としては、少し尻切れトンボの印象が残ります。特に、一位のグループとの差が、もう一息の努力の差であったとする記述に関して、もう少し深みを持たせることが望まれます。

例えば、もう一息の努力の差は、仕事として取り組む意識の差だったとする分析も可能だったかもしれません。筆者の方で確認したところ、このグループの学びのタイプの「職業理解の変化」の選択回数が 12 回と、5 種類の選択肢の中で最も少なかったことなどが、その根拠として挙げられます。学年全体の平均 14.75 回（全部で 236 回）と比べても少な

いことが分かります。

一位のグループの「職業理解の変化」の選択回数は 13 回でしたが、3 人グループでしたので、仮に 4 人グループの構成だった場合には、 $13 \div 3 = 4.33$ を加えた 17.33 回前後であったと考えられますので、両者間に職業意識としての差があったことも挙げられます。

考察については、社会的評価として観客から好反応を得られた背景として、キャラクターの表情や動作にこだわったことを挙げている点は、特筆されます。キャラクターに命を吹き込むことこそ、アニメーション制作の醍醐味ですので、まさにこのグループは、この点で成功したことが分かります。

6 年 1 組 7 班

◇分析対象項目

1. 良かった点として、がんばり度の「少し足りなかった」が、一つも無かった。
2. 良かった点として、「一生懸命」という言葉が多くて、一人ひとり頑張っていた。
3. 課題として、マイナスの言葉が多かった。「終わらない」(5 回)、「大変」(14 回) → マイナス思考

◇結論

私達のグループは、難しくて終わらないや、大変だったなどのマイナスの言葉が、全体的に多かったです。気持ちのタイプで、「面白かった」などの選択肢が少なく、「難しかった」や「つらかった」などの選択肢が、一位のグループと比べて 2 倍以上ありました。アニメーションをやっている時、最初に決めていた物語から実際に作ってみた物語が全然違っていたり、やり直しや作り直しが多かったです。良かった点は、がんばり度の「少し足りなかった」が、一つもありませんでした。あと、外在化カードに「一生懸命」という言葉が多く、グループの一人ひとりが、しっかりと取り組んでいたと思いました。

◇考察

私達のグループは、失敗が多かったけど、いつも諦めずに、何度でも挑戦して、自分達の手で納得するまで頑張れたと思います。あと、仕事という大変さを知りました。特に、私達のグループは、少し他のグループと比べて遅れていたの、間に合うか分からない状況でやっていたから、仕事の大変さを倍、感じました。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの妥当性を、筆者の方で再確認したところ、分析対象項目 1 については、確かにがんばり度の「少し足りなかった」が一回も選択されていませんでした。また、「全く足りなかった」についても、一度も選択されて

いませんでした。一方で「かなりよくがんばった」が 34 回と飛び抜けて多く選択されており、それ故にこのグループの平均は 4.51666 と、16 グループの中で群を抜いて高い値を示していました。因みに、今年度のがんばり度の学年全体の平均自体が 3.89175 と、例年の平均 3.2 前後と比べてかなり高い傾向を示していますが、それでも 4.5 を超える値は、過去に SAKANA システムを利用したふり返りの活動を行ってきた中で、筆者が記憶している限り、驚くばかりの最も高い数字です。

分析対象項目 2 については、確かに「一生懸命」という単語が 7 回使われていました。この数字が多いと判断できるかどうかは微妙な部分がありますが、少なくとも頻出語句のトップ 50 に入っていたことは事実です。一方で、学年全体の頻出語句トップ 50 には、同単語は含まれていませんでした。

また、この単語を根拠にして、メンバー各自が制作活動に励んでいたとする主張については、筆者の方で確認したところ、アニメーター役の児童が全てこの単語を使っていたことが分かりました。例えば、この児童が書き残した外在化カードとして「今回は、とても大変でした。撮影が、なかなか進まず、イライラすることもありました。けど、一生懸命やっていました。上手く撮影できずに、いきなり背景などの撮り方が変わってしまい、ほぼ初めからのやり直しになってしまいました。なるべく早くと頑張れたので、まあ良かったです。」がありましたが、これらの文脈から判断する限り、アニメーター本人だけでなく、他のメンバーも含めて、誰もが精を出して制作活動に励んでいたと解釈することもできます。

分析対象項目 3 の「終わらない」という語句については、「終わる」と「ない」の組み合わせですので、こちらは頻出語句のトップ 50 には入っておらず、おそらく外在化カードの原文の中から検索機能を用いてか手動で数えたものと推察されます。筆者の方でも再確認したところ、「終わる」の肯定形を含めると 5 回でしたが、「ない」を含めた否定形のみでは 4 回でした。

「大変」については、確かに 14 回使われており、同単語が含まれた外在化カードとして「今日は、実際に撮影をしてみて、難しくて大変でしたが、とても楽しかったです。まだ、主人公が作れていなかったのも、それを作ることに一生懸命になってしまい、あまり進めませんでした。次は、もっと進められるよう頑張ります。」や「今回は、とても大変でした。撮影が、なかなか進まず、イライラすることもありました。けど、一生懸命やっていました。上手く撮影できずに、いきなり背景などの撮り方が変わってしまい、ほぼ初めからのやり直しになってしまいました。なるべく早くと頑張れたので、まあ良かったです。」などが見当たりましたので、確かに作業が思い通りに進まなかったことが読み取れます。

ただし、14 回中 12 回はアニメーター役の児童がこの単語を用いており、その役柄に応じた仕事か思い通りに進まなかったことから、この単語を用いたものと推察されます。また、上記の分析対象項目 2 の「一生懸命」という単語についても、アニメーター役の児童がこの単語を多く使っていたことから、「大変」と「一生懸命」の両単語を、この児童が合

わせて使っている回数を調べたところ、7回ありました。そのため、この児童は自分の仕事が大変だったからこそ、一生懸命に頑張ったことは明らかですが、これをグループ全体の活動状況にまで飛躍して解釈するのは少々難があるかもしれません。勿論、この児童と同じような認識を、他のメンバーも感じていたことがグループ内で確認できているのであれば、このグループを象徴する分析結果として用いることは問題ありません。

導いた結論については、結論部分にも分析結果が含まれていましたので、こちらを先ず検証したところ、確かに気持ちのタイプの「面白かった」が9回と、8種類の選択肢の中で4番目に多く選ばれており、学年全体の平均が24.375回（全部で390回）と比べても際立って低い数字だったことが確認できました。

また、気持ちのタイプの「難しかった」が34回と最も多く選ばれており、こちらも学年全体の平均23.4375回（全部で375回）よりも明らかに多く、一位のグループの17回よりも、確かに二倍の値となっていました。気持ちのタイプの「つらかった」については、5回選ばれており、学年全体の平均2.4375回（全部で39回）、一位のグループの1回よりも、明らかに多く選択されていました。

これらの追加検証を含めた上で、改めて導いた結論については、当初の企画から大きく変更された作品の内容になってしまったため、その分だけ多くの苦労をしたことが、上記の「難しかった」や「つらかった」の選択回数の多さを踏まえれば、十分に納得できるものです。そして、がんばり度の「少し足りなかった」及び「全く足りなかった」を誰も選択せず、史上最高のがんばり度の平均値を出したことが雄弁に物語っているように、修正作業の連続だったからこそ、それだけグループとして一生懸命に取り組んだとする論理の展開についても申し分ありません。

考察の部分については、ただでさえアニメーション制作は難儀なことが多い中で、当初の企画とは全く異なる作品を作るという厳しい経験をしたことで、責任ある仕事を成し遂げることの大変さを、このグループは人一倍感じたことは、容易に想像できます。また、失敗が多かったからこそ、常に挑戦心が試され、さらに自分達が納得するまでとことん追求し続ける探究心も試される中で、最後までやり遂げることができたことを述べていますが、これは苦しい体験からでも得難い価値を見出すことができるという中原小で実施されているキャリア教育活動ならではの見事な学びの成果の一つと言えます。

6年1組8班

◇分析対象項目

1. 「佐藤」（6回）、「妖精」（4回）、「修正」（5回）、「背景」（4回）→小道具を細かく作り愛している
2. 「良い」（20回）、「つらかった、悲しかった、腹が立った」が1回のみ。→ポジティブ
3. がんばり度の平均4.41666、「かなりよくがんばった」（29回）、「よくがんばった」（11

回)、「がんばった」(7回)、「少し足りなかった」(1回)、「全く足りなかった」(0回)と頑張った順に多い。

◇結論

私達のキーワードには、「佐藤」が(6回)、「妖精」(4回)、「修正」特に佐藤などの人形(5回)、「背景」(4回)がありました。全て小道具に関することで、それほど人形などに愛情を込めていたのだと思います。思えば、佐藤の顔が割れたり、佐藤を立たせる方法、服などの作り方など、すごく人形にこだわっていました。

その他には、「良い」が20回ありました。また、気持ちのタイプの「つらかった」、「悲しかった」、「腹が立った」が全て1回ずつのみでした。これは、全てマイナス思考の選択肢でした。さらに、がんばり度の自己評価では、「かなりよくがんばった」(29回)、「よくがんばった」(11回)、「がんばった」(7回)、「少し足りなかった」(1回)、「全く足りなかった」(0回)と頑張った順になっていました。しかも、平均は4.41666とかなり良い記録でした。ここから何事にもポジティブに考えていたということが分かりました。

◇考察

私達のグループのアニメは、おじさんがキモカワに変身して、UFOを倒すという「希望のオジプリ」でした。他の班より1人少ない3人で作ったアニメが、まさか一位になるとは思いませんでした。私達のグループは、途中、ケンカすることもあり、最初の方は、なかなか作業が進まず、失敗ばかりでした。ですが、最後の方は、協力してやり切ることができたので、良かったです。普段はあまり話さない3人でしたが、友情を深められたと思うので、良かったと思います。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの妥当性を、筆者の方で再確認したところ、分析対象項目1については、頻出語句トップ50の中に、確かに、「佐藤」(6回)、「妖精」(4回)、「修正」(5回)、「背景」(4回)となっていました。さらに、「キャラクター」(6回)、「オジプリ」(4回)となっており、これらの単語から、このグループが主人公のキャラクター「佐藤」を含めた小道具に、かなりのこだわりを持っていたことは容易に読み取れますし、それだけの力を入れて取り組んだ証とも言えます。

分析対象項目2については、確かに「良い」が20回使われており、また気持ちのタイプの「つらかった」、「悲しかった」、「腹が立った」がそれぞれ1回しか使われていないことが確認できました。これらの事実から、このグループが積極的な思考を持って制作活動に取り組んでいたことは間違いないようです。

分析対象項目3については、確かにこのグループのがんばり度の平均は4.41666となっており、5種類の選択肢の各々の選択回数もこのグループが確認した通りの値と順番となっ

ていました。平均して 4.41666 という値は、学年全体で 2 番目に高い数字ですが、SAKANA システムを用いたふり返りの授業において、ここまで高い数字はほとんど見たことがなく、驚くべきものでした。

導いた結論については、素材作りの段階から小道具にかなりのこだわりを持っていたこと、そしてかなり積極的な意識を持って制作活動に取り組んでいたという結論は、分析結果から容易に読み取れる範囲内の妥当なものでした。このグループの作品は、上映会の際に最も高い社会的評価を得ていましたが、その最たる要因が、この素材作りにこだわった点にあることは間違いありません。筆者の印象としても、中年美少女戦士というかなりインパクトのあるキャラクターでした。

どんなに面白いストーリーであったとしても、その面白さを引き出せるキャラクターでなければ、観客の目を奪うことは難しいものですが、このグループは、まさに奇抜なストーリーとそれを引き立たせるだけの個性の強いキャラクターを一生懸命に作り上げることで、観客の目を釘付けすることに成功していました。

このグループは、分析結果とそこから導いた結論、さらには社会的評価の結果が、それぞれ誰もが納得できる形で結びついていました。言い換えますと、社会的評価が高かったのは、単なる偶然の産物ではなく、制作活動を通じてそれだけの事を成した結果と言えます。もしこのふり返りの機会を通じて、自分達の作品が高い評価を受けた理由を、しっかりと分析できなければ、改めてアニメーション制作に挑む機会があったとしても、同じような結果が得られないかもしれません。

一方で、考察の側に記されていますが、全てが順風満帆に進んだわけでは決してなく、他のグループと同様に、試行錯誤を繰り返しながら、メンバー間のケンカやもめごとを経験することを通じて、さらに長期欠席のメンバーがいたため、当初から 3 人編成という苦しい労働環境の中で、制作活動に励んできた事実があります。

このような厳しい状況をメンバーの誰もが一緒に経験することで、考察の最後に示されているように、お互いの信頼関係の絆を深めることになったことは、中原小で実施されているキャリア教育活動において、理想的な学びの成果の一つと言えます。

惜しむべき点としては、考察の側に記述されていたグループ内の諍いについて、どのようにしてそれを乗り越えていったのかを分析した上で、その結果についても示されていれば、より優れた結論や考察が導けたはずです。筆者の方で推察する限り、第 2 章の「他者を知ろうとする能力」にも、このグループの監督役の児童が書き記した同じ外在化カードの事例を紹介していますが、「私は、今、NAKAHARA アニメーションのチームが、このチームで良かったと強く感じています。初めは、私達のチームだけが 1 人足りない 3 人と、この先、大丈夫なのか？と考えていました。だから、オジプリの主題を、「自分の未来に希望を持とう」にしたんです。途中、ケンカもありましたが、F 君のバカらしい発想力、S さんのキャラクターの可愛さを出す力がないと、できない作品だったと思います。本当に、この 3 人で良かったです。」の文面から、それぞれのメンバーの持つ個性的な能力を、しっ

かりと認め合うことで、対立を乗り越えるだけでなく、信頼関係を深め、そして制作活動の推進力に変えていったものと思われます。

6年2組1班

◇分析対象項目

1. 良いところとして、「仕事」（7回）、「役割」（7回）という言葉があったことから、職業意識が高い。
2. 気持ちのタイプの「楽しかった」（44回）が多かったので、楽しみながら集中してできた。
3. 「意見」（8回）という言葉が多いことから、意見を出し合っていたことが分かった。
4. 課題として、「ない」（20回）という言葉が多かった。「できない」や「してない」というように使っていたから、上手く行かなかったところがあることが分かった。上手く行かなかったのは、少ししか作業が進まなかったからだと思う。
5. 課題として、がんばり度で「少し足りなかった」があった。だから、一人ひとりが同じぐらい仕事をしているのではなく、多い人と少ない人がいたことが分かった。

◇結論

1班の特徴は、良いところとして、「仕事」、「役割」という言葉があったことから、職業意識が高く、楽しみながら集中してできました。もう一つは、「意見」という言葉が多かったことから、意見を出し合っていたことが分かりました。1班の課題となったことは、「ない」という言葉が多くて、「できない」や「していない」というように使っていたから、上手く行かなかったところがあることが分かりました。上手く行かなかったのは、少ししか作業が進まなかったからだと思います。もう一つは、がんばり度の「少し足りなかった」があったので、一人ひとりが同じぐらい仕事をしているのではなく、多い人と少ない人がいたことが分かりました。

◇考察

今回のアニメーションの活動を通して、グループで協力することや、第三者の目でモノ（アニメ）を作ることができました。また、一位と比べて「職業意識」が高く、楽しんで作ることができたと思いました。しかし、一位と比べて「大変」という言葉が多かったため、上手く行かなかったところがあり、仕事量に差があると思いました。アニメを作るところ以外の活動で、今回、学んだことを活かしたいです。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの妥当性を、筆者の方で再確認し

たところ、分析対象項目 1 については、確かに「仕事」及び「役割」という単語が、それぞれ 7 回使われていました。学年全体の頻出語句トップ 50 には、どちらの単語も入っていませんでした。また、社会的評価が最も高かったグループの頻出語句トップ 50 にも、どちらの単語も入っていませんでした。

これらの単語から、グループ内の職業意識が高かった証拠として挙げることは、妥当な範囲内と言えますが、筆者の方で確認したところ、学びのタイプの「職業理解の変化」が、5 種類の選択肢の中で、34 回と最も多く選ばれていますので、この事実も合わせて紹介すれば、職業意識を高く持って制作活動に臨んでいたとする主張は、より納得のいくものになったはずです。因みに、学年全体の平均選択回数は 21 回（全部で 336 回）、また一位のグループは 13 回（4 人構成で 17.3333 回）でしたので、明らかにこのグループの方が多く選択しています。

分析対象項目 2 については、気持ちのタイプの「楽しかった」が、8 種類の選択肢の中で最も多く 44 回でしたので、充実感を持って制作活動に臨んでいたことが容易に読み取れます。また、筆者の方で確認をしたところ、肯定傾向の選択肢である「面白かった」が 36 回、「うれしかった」が 23 回と、トップ 3 を独占している点からも、グループの雰囲気が非常に良かったことが感じられます。

分析対象項目 3 については、確かに「意見」という単語が 8 回使われており、例えば「プレゼンテーションの準備をした。やっていて、手応えを感じた。グループの皆で意見を出し合うことができた。」や「今日は、アニメを作るための素材を作った。今日は、班の皆が、意見を出し合いながらできたので、とっっても良かった。」など、その内の 6 回を監督役と助監督役の児童達が使っていたことから、その役柄としてグループ内で活発に意見が出るように調整していたことが推察されます。

分析対象項目 4 については、確かに「ない」という単語が 20 回使われており、筆者の方で確認したところ、例えば「作業が進まなかった。素材は、撮っていく順番に作らないと、間に合わないから、今度から気を付けたい。それから、USB を覚えようと思った。」や「今日は、撮影をした。なかなか進まなかったけど、役割を決めていたから、作る方も早くできて良かった。」など、このグループの指摘通りに、少なからず否定的な文脈の中でこの単語が使われていました。

これらの事実から、制作活動が思い通りに進まなかったことは、容易に想像がつきますが、その原因として作業の進行速度に問題があったことを指摘しています。考察の側に、その要因を示唆する単語として「大変」（4 回）の使用回数が、一位のグループ（3 回）よりも多かったことを指摘しておりますが、確かに数字的には多いですが、一位のグループは 3 人グループだったことを鑑みれば、これはさすがに誤差の範囲内と言えます。

そこで、筆者の方で確認をしたところ、次の分析対象項目とも関連しますが、このグループのがんばり度の平均が 3.58139 となっており、学年全体の平均が 3.89175、トップのグループの平均が 4.4166 でしたので、明らかに差が見られますので、おそらくこの辺りに制作

活動が遅れた要因があるものと推察されます。

分析対象項目 5 については、確かにがんばり度の「少し足りなかった」が 2 回ほど選択されていますが、ここからグループのメンバー間に仕事量の差があったと導くのは、少々苦しいと言えます。因みに、この選択肢が選ばれた時の外在化カードは、「人の作品を見て、自分達の作品も、まだまだ改善できると思った。」と「内容:今回は、音入れや効果音を付けたりする作業でした。最初は、カクカクだったけど、アドバイスをもらうと、滑らかになったので、良かった。」でしたが、どちらも他者からアドバイスを受けることで、自分達の作品がより改善できるという文脈の中でこの選択肢が選ばれております。

もしグループ内のどのメンバーにも共通する実感として、それぞれの仕事量に差があったという認識を持っているのであれば、それはそのグループにしか分からないことですので、それを如実に示す確たるデータが存在していなくても全く問題ありません。さらに、この分析対象項目のように、無理にそれを示すデータを挙げる必要もありません。

導いた結論については、上記の仕事量の差に関する記述部分は難がありますが、その他の部分については、分析結果に基づく妥当なものでした。惜しむべき点としては、グループとしての制作活動が充実していた一方で、個々の作業の実態としては難航する部分が多かったとしています。両者がどのような形で作品の出来栄や社会的評価に影響を与えたのかまで、もう少し踏み込んだ分析とその結論を導いて欲しかったところです。

考察については、第三者の視点を意識しながら作品作りができたことが記されていますが、これはこのグループのみならず、今年度の学年全体の傾向を最も端的に示すものと言えます。そこで、これは考察の部分ではなく、重要な分析対象の一つとして取り上げてもよかったはず。例えば、「中間発表で自分達の作品を観て、作っていた時は、意味が分かっていたところも、改めて観たら、訳分からないところが多くあった。皆のアドバイスを活かし、より良くしたい。」や「皆で協力し、良いものが作れた。アニメーションを作ったことで、自分の見方だけでなく、他の人の考え方を考えることができた。」さらには「今日は、発表原稿を作った。母さん達に、どう観られるかが楽しみだなと思った。母さん達に観てもらって、アドバイスをもらいたい。」など、第三者の視点を少なからず意識していたことを示唆する外在化カードの事例が、このグループには残されていました。

6 年 2 組 2 班

◇分析対象項目

1. 仮説：がんばり度、インパクト、ケンカの頻度
2. 結果：気持ちのタイプは、「難しかった」が多かった（34 回）。自分達は「難しかった」が多すぎる！一位のグループの平均 5.6 回、私達のグループの平均 8.5 回。→マイナス的な考えが多かった。作業効率が悪かった。
3. 結果：学びのタイプは、自分達は「自己肯定傾向の変化」と「自己発見傾向の変化」

が多すぎる！一位のグループの平均 7 回と 6.3 回、私達のグループの平均 10 回と 10 回。→グループの変化の気付きが少ない！

4. 「楽しかった」(29 回)、「面白かった」(26 回)、「うれしかった」(19 回) という前向きな選択肢が多かった。だから楽しく仕事できた証拠だ。
5. がんばり度の「全く足りなかった」が 2 回あった。自分の役割を果たせなかった人がいたと考えられます。

◇結論

先ず一位のグループとの違いですが、単発的な考えが多かった点やグループとしての気付きの変化が少ないということです。一位のグループは、物事を難しく考えず、楽しく作業していることが分かった。また、一位のグループより、グループ全体での気付きが少なく、自分の変化を書くことが多かったと感じた。なので、一位のグループとの決定的な違いは、グループの協力具合だと思いました。このグループの気持ちのタイプの特徴は、「難しい」が 34 回と多かったことです。また、「楽しかった」(29 回)、「面白かった」(26 回)、「うれしかった」(19 回) という前向きな選択肢も多かったです。そのことから、楽しく仕事できたと言えます。がんばり度の「全く足りなかった」が 2 回あったので、自分の役割を果たせなかった人がいたと考えられます。また、このグループは、「自己肯定傾向の変化」と「自己発見傾向の変化」が、ほとんどでした。その分、自分でふり返り、良いところ、悪いところ（課題）を見つけられたのだと思います（どちらも 40 回ずつ）。また、気持ちの面では、「楽しい」などの前向きな気持ちが 29 回と多めだったが、「難しい」という気持ちが 34 回とかなり多かったです。それは、作業に集中し、手応えを感じていたのだと思います。いい経験になったと全員が納得しました。

◇考察

今回、NAKAHARA アニメーションを学習して、仕事をして行く中で、「自己肯定傾向の変化」と「自己発見傾向の変化」が増え、良いところ、課題に対するふり返りが深まったと思いました。また、「難しい」を「手応え」に変え、仕事への自信につなげて行きました。これからもこの経験を活かして、頑張ろうと思います。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの妥当性を、筆者の方で再確認したところ、分析対象項目 1 については、このグループは先ず自分達の感覚的な判断として、これから行って行く分析にあたりをつけるための仮説を設定しています。このような仮説を立てることは、学術研究ではよく行われていますが、このグループはその例に倣ったようです。仮説の内、インパクトについては、筆者の方ではその検証が行われた記述を探し出せませんでした。おそらくそれぞれの分析対象がもたらす影響という意味か、自分達

の作品の持つ印象のことだと推察されます。

分析対象項目 2 については、確かにこのグループの気持ちのタイプの「難しかった」を選択した回数は、34 回と 8 種類の選択肢の中で最も多く選ばれており、社会的評価の最も高かったグループとの一人当たりの平均選択回数と比較した計算結果も間違っていないでした。このような一人当たりの平均選択回数を計算した理由としては、一位のグループのメンバーが 3 人だったことを考慮して、それぞれのグループの一人あたりの平均を用いて比べることで、その結果の公平さを示したかったものと考えられます。

一応、特定のメンバーに偏りがいないか筆者の方で確認をしたところ、概ねどの役割のメンバーもこの選択肢を選んでいましたが、撮影役の児童がその内 12 回選んでいました。特に制作活動の中盤以降に集中していましたので、まさに撮影作業が始まってから、その役割として困難な作業の連続を体験した故に、この選択肢を選んだものと思われます。

この選択肢の選択回数が多かったことから、マイナス的な思考と作業効率の低さがその背景にあったと論じていますが、これはこのグループの内情を鑑みたこのグループならではの経験的な判断と言えます。同選択肢が選ばれた外在化カードの中には「今日は、背景などを作るはずだったが、グループの中で、やりたいことが上手く伝わらず、あまり作業が進まなかった。」や「今日は、クライマックスのシーンを撮影した。途中、セットの一部を作っていないことに気付き、急いで作った。次からは、準備を、ちゃんとやろうと思った。」などの事例も見られましたので、なかなかグループ内で思い通りに制作作業を進めることができなかったことは確かなようです。

分析対象項目 3 については、このグループの学びのタイプの「自己肯定傾向の変化」と「自己発見傾向の変化」は、それぞれ 40 回ほど選ばれており、一位のグループとの一人当たりの平均選択回数の計算も正確でした。この事実から、グループとしての気づきが無かったことを論じていますが、このグループの「コミュニケーションの変化」の選択回数は 9 回、「役割把握・認識の変化」は 7 回でしたので、確かにメンバー個人を中心としたふり返りが多かったことは明らかです。

因みに、一位のグループの「コミュニケーションの変化」の選択回数は 10 回（4 人あたりの換算で 13.333 回）、「役割把握・認識の変化」は 7 回（4 人あたりの換算で 9.333 回）でした。また、学年全体の一グループあたりの「コミュニケーションの変化」の選択回数は 14.5 回（全部で 232 回）、「役割把握・認識の変化」は 12.875 回（全部で 206 回）でしたので、一位のグループとの差は、それほど大きくはありませんでしたが、学年全体と比べると明らかに少ないようです。

分析対象項目 4 については、確かに気持ちのタイプの「楽しかった」が 29 回、「面白かった」が 26 回、「うれしかった」が 19 回となっていました。これらのデータから充実感を持って制作活動に励んでいたとする判断は納得できるものです。また、上記の分析対象項目 3 と関連付けるのであれば、個々のメンバーの充実感が高かったからこそ、個人を中心としたふり返りが多かったものと推察されます。

分析対象項目 5 については、確かにがんばり度の「全く足りなかった」が 2 回ほど選ばれていました。これらの事実から、自分のやるべき仕事を疎かにしたメンバーがいたと論じていますが、筆者の方で確認をしたところ、この選択肢が選ばれた時は、既にアニメーション作品が完成した後のことで、他のグループがまだ追い込みの作業をしている間に、他の教科の学習活動を行っていた故に、この選択肢を選んだようです。そのため、自分の役割を果たせなかったと論じるのは、少々酷な話です。

導いた結論については、先ず社会的評価の最も高かったグループが、物事を深刻に捉えず、充実した制作活動を行っていたかどうかは、「今回も S 君が、ほぼ何もせず、2 人でやるみたいになりました。しかも、今回は、作業に、ちょっかいを入れてきました。どうすればよいのでしょうか。」や「今日の撮影では、30 枚ぐらいしか撮れなかったので、この先、残業があると覚悟していきたいです。」などの記述が、一位のグループの外在化カードにありましたので、必ずしも言い切れない部分があります。また、がんばり度の「全く足りなかった」に関する部分は、上記の通りにその解釈の仕方には難がありますが、導いた結論の中には、このグループならではのものも含まれております。

例えば、「自己肯定傾向の変化」と「自己発見傾向の変化」の選択回数が多かったことは、一位のグループと比較した場合に、グループとしてのふり返りの意識の低さの証として、このグループの課題として解釈した一方で、各メンバーが、自分自身のふり返りをしっかりと行っていたことの裏返しとも解釈しており、このような解釈は、このグループ独特であり、このグループの特徴とも言えます。

また、気持ちのタイプの「難しかった」の選択回数が極端に多かったことの解釈として、各々のメンバーが担った仕事に集中し、そこで実績を積み重ねて行く中で手応えを感じ、これらの経験を、メンバー全員の共通認識として、肯定的に捉えていたと結論付けています。これまでに、このような解釈をしたグループは皆無で、かなりユニークなものと言えますが、やるべきことが困難を伴うものだからこそ、そこに挑戦心ややりがいを見つけることは、至極、自然な流れですので、この解釈の仕方も納得の行くものです。このような仕事の厳しさを肯定的に捉えることができたのは、キャリア教育活動の成果の一つと言えます。

6 年 2 組 3 班

◇分析対象項目

1. 気持ちのタイプで「腹が立った」が 0 回で、「楽しかった」が 54 回で多かったこと。
→良いところ
2. がんばり度の 3 から下が 0 回で、みんな頑張っていた。→良いところ
3. 次ににつながる言葉が少なかった（「もっと」、「次回は」など）。→課題
4. やる日になってやることを決めていたから時間が無駄だった。

5. 前回の欠点を次へ活かすことができなかった。
6. 協力して、アニメを作れた。ケンカも無く、役割分担をできた。
7. 一人ひとり、仕事に集中して取り組んでいた。

◇結論

良いところとして、「腹が立った」が無く、「楽しかった」が多かった（54回）ことから、ケンカも無く協力してアニメを作ることができ、役割分担もできていたと思います。また、がんばり度の3から下が無かったことから、一人ひとり仕事に集中して取り組んでいたと思います。課題としては、次につながる言葉が少なかった（「もっと」など）ことから、やる日になってやることを決めていたから時間に無駄がありました。また、前回の欠点を次へ活かすことができなかったことも分かりました。

◇考察

一位との差は、課題から見ると、次回に向けての課題を見つけていたところだと思います（6-1-8班→11月21日）。しかし、皆で仲良く協力したところは、3班も良かったと思います。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの妥当性を、筆者の方で再確認したところ、分析対象項目1については、確かに気持ちのタイプの「腹が立った」が0回でした。因みに、学年全体の平均選択回数は2.375回（全部で38回）でしたので、他のグループでは、少なからず諍いやもめごとがあったことが推測されます。また、ネガティブな感情を示す「つらかった」と「悲しかった」についても、それぞれ1回しか選択されていませんでした。

気持ちのタイプの「楽しかった」についても、確かに54回となっており、8種類の選択肢の中で最も多く選ばれていました。因みに、学年全体の平均選択回数は35.4375回（全部で567回）でしたので、このグループの数字は突出して多いと言えます。これらの分析結果から、このグループの長所とみなすことは納得できる話です。

分析対象項目2については、確かにがんばり度の3以下の選択肢（「2. 少し足りなかった」及び「1. 全く足りなかった」）が一度も選ばれていませんでした。また、がんばり度の平均も4.13636と、学年全体の平均3.89175と比べてもかなり高いことが分かりました。この分析結果から、グループのメンバーの誰もが一生懸命に制作活動に励んでいたことは間違いありません。

分析対象項目3については、「もっと」という単語は、このグループの頻出語句トップ50にはランクインしていませんでした。ただし、外在化カードのオリジナルの文章から直接検索機能を用いて筆者の方で調べたところ、5回使われていました。学年全体の平均使用数

が 4.375 回（全部で 70 回）でしたので、必ずしも少ないとは言えませんが、それでも頻出語句トップ 50 に入っていなかったことは事実です。また、「次回」についても、このグループの頻出語句トップ 50 にはランクインしておらず、外在化カードのオリジナルの文章から直接確認したところ、4 回使われていました。一方で、学年全体の頻出語句トップ 50 にも同単語が入っていませんでした。学年全体と比べると微妙ところですが、自分達のグループの頻出語句トップ 50 に入っていない事実に基づいて、次回の活動へつなげて行く意識が足りなかったことをこのグループの課題として挙げることは、問題ないはずです。

分析対象項目 4 については、おそらく上記の分析対象項目 3 に基づき、次回の活動に対する意識が低く、その場その時に活動方針を決めていたため、効率的に作業を行えず、時間的な無駄が多かったようですが、これはこのグループの活動状況の内幕を知るこのグループにしかできない分析と言えます。

分析対象項目 5 についても、上記と同様に次回の活動に対する意識が低かったことから鑑みて、前回の活動から得られた知見を、次回の活動の中で活かして行く方向へグループとして向かなかったようですが、これもこのグループの内情に基づいたこのグループならではの分析と言えます。因みに、学びのタイプの「自己発見傾向の変化」が 30 回と、5 種類の選択肢の中で最も多く選ばれていましたので、制作活動の最中に少なからず様々な発見や気づきがあったことが推測されますが、それがメンバー個人の中だけに留まってしまい、グループ全体として積極的に共有されなかったものと考えられます。

分析対象項目 6 については、上記の分析対象項目に基づいて、結論へ導く手前の中間分析のような形でまとめられたものです。グループ内で諍いやもめごと無く、メンバーが相互に協力して制作活動に励めたことは納得できますが、残念ながらグループ内で役割分担が上手くできたとする部分については、それを証明するデータや記述が見当たりませんでした。そこで、筆者の方で確認をしたところ、学びのタイプの「役割把握・認識の変化」の選択回数が 11 回と、5 種類の選択肢の中で最も少なく選ばれていました。学年全体の平均選択回数 12.875 回（学年全体で 206 回）と比べても若干少ない数字です。勿論、このグループの印象として、役割分担がしっかりと機能していたのであれば、敢えてデータを示す必要もありませんが、例えば「作業をする時、グループ全員が、何かしら手を動かしていたので、早く仕事が終わりました。」など、自分達の印象を明示する外在化カードの事例を挙げることはできたはずですが。

分析対象項目 7 についても、それぞれの分析対象項目に基づいて、結論へ導く手前の中間分析のような形でまとめられたものです。がんばり度の結果から鑑みれば、メンバー各自が集中して仕事に取り組めたというロジックは納得できるものです。敢えてこのロジックにさらに具体的な証拠となるデータを添えるのであれば、例えば物事の積極性を表すことが多い「できる」という単語の使用回数が 44 回となっており、学年全体の平均使用回数 21.625 回（全体で 346 回）と比べて、かなり多いことが挙げられます。また、物事の否定をする際に使われることが多い「ない」の使用回数が 10 回となっており、学年全体の平均

使用回数 21.75 回（全体で 348 回）と比べて、かなり少ないことが挙げられます。これらの単語を比べるだけでも、各メンバーが積極的に制作活動に励んでいたことが推測できます。

導いた結論については、無理な分析結果の解釈が少なく妥当なところですが、惜しむべき点としては、前述した通りに、役割分担の部分に関して、いずれからの形でその証拠となるデータや記述を示して欲しかったことと、場当たりの対応をした結果として制作時間を無駄にしたことで、実際にどのような影響を受けたのかについての分析を加えることもできたはずです。例えば、完成版上映会を終え、人気投票結果が発表された後の外在化カードの中に「自分達は、8 位だった。ちょうど、真ん中だった。努力が、結果に出ていたと思った。」というのがありましたが、この記述内容を示すことで、もう少し時間の無駄を省き効率良く作業ができていれば、もっと高い社会的評価を受けられていた可能性があったかもしれないという分析も行えたはずです。

考察については、この段階で一位のグループとの比較を行っている点がユニークですが、自分達のグループとの違いを示す「今日は、部品の修正などをして、次回の撮影準備できて、良かったです。」外在化カードの事例をしっかりと挙げた上で、場当たりの対応については課題が残ったものの、それでもグループが高い団結力の下でまとまることができた点を高く自己評価しております。導いた結論から飛躍した部分が無い、誰もが受け入れ易い考察と言えます。

6 年 2 組 4 班

◇分析対象項目

1. 「自己発見傾向の変化」が多い（48 回）。→常に活動について、良かったところ、悪かったところを見つけ、改善していた。
2. 気持ちのタイプの「楽しかった」が多い（43 回）。→アニメーション作りを楽しく、やり遂げることができている。
3. がんばり度の「がんばった」（37 回）、「よくがんばった」（33 回）が多い。→授業を積極的にしていた。
4. 「役割把握・認識の変化」が少ない（11 回）。→役割分担をしなくても仕事を見つけ、取り組めた。
5. 気持ちのタイプの「簡単だった」が少ない（3 回）。→難しいことにチャレンジしていた（23 回）。
6. 「悲しかった」が選択されていた（3 回）。→試作版発表と完成版発表の結果が、思ったよりも悪かったから感じたのだと思う。
7. 全体的に、皆で仲良くやっていた。
8. 良かったところは、「自己発見傾向の変化」が多かった（48 回）ことから、常に活動に

ついて、良かったところ、悪かったところを見つけ、改善していた。また、気持ちのタイプの「楽しかった」が多い（43 回）ことから、アニメーション作りを楽しくできた。

9. 悪かったところは、がんばり度の「かなりよくがんばった」が一位の班に比べて少ない（一位 29 回、4 班 12 回）ことから、もっと力を発揮することができたと思う。

◇結論

4 班の特徴は、全体的に皆で仲良くやっていたところです。良かったところは、「自己発見傾向の変化」が多かった（48 回）ことから、常に活動について、良かったところ、悪かったところを見つけ、改善していたことが分かりました。また、気持ちのタイプの「楽しかった」が多かった（43 回）ことから、アニメーション作りを楽しくできたと思います。悪かったところは、がんばり度の「かなりよくがんばった」が一位の班に比べて少ない（一位 29 回、4 班 12 回）ことから、もっと力を発揮することができたと思いました。私達が一位になれなかったのは、一回毎の頑張りの違いでした。私達は、一回毎に発揮できる力を、全て出し切らなかったことが、一位のグループとの違いであり、一位になれなかった原因でした。

◇考察

「アニメーション」を作るという一つのことを通して、全員の仲が以前より深まったと思います。これは、一位になることができなかったけど、とても貴重なものだと思います。また、締め切りという期限の中で、精一杯できることをやるということで、自分の中にある職業意識が芽生えたことで、これから社会に出ても、自分の職業をきちんとやろうということを学ぶことができました。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの妥当性を、筆者の方で再確認したところ、分析対象項目 1 については、確かに学びのタイプの「自己発見傾向の変化」が 48 回となっており、5 種類の選択肢の中で最も多く選ばれていました。学年全体の平均選択回数 28.625 回（全部で 458 回）と比べても、突出して多いことが分かりました。

また、同選択肢が頻繁に選ばれた背景として、常に改善点を探すことに勤めていたことを挙げていますが、筆者の方で同選択肢が付された外在化カードを確認したところ「今日の NAKAHARA で、プレゼンテーションの準備をする時に、改めて内容を確認したり、より良くするための方法を考えたりできて、良かったです。」や「今日は、材料をどうするかについて、話し合った。材料をどのように使うか、有効に活用できる方法を話し合う内に、自分の監督としての意識が出てきました。」など、確かに自分達の作品をより良くしていくための文脈の中で、この選択肢が選ばれていました。

分析対象項目 2 については、気持ちのタイプの「楽しかった」が 43 回ほど選ばれており、8 種類の選択肢の中で最も多く選ばれていました。学年全体の平均選択回数 35.4375 回（全部で 567 回）と比べても多いことが分かりました。この事実から、充実感を持って制作活動に取り組んでいたことは間違いないようです。

分析対象項目 3 については、確かに、がんばり度の「がんばった」が 37 回、「よくがんばった」が 33 回ほど選ばれていました。このグループのがんばり度の平均が 3.65476 であり、学年全体の平均が 3.89175 でしたので、少し低い数字となっていますが、「がんばった」が中央値（5 種類の選択肢の内の真ん中の値）として考えた場合、このグループの主張の通りに、0.6 以上高い値を示していることから、制作活動に精を出して励んでいたことは間違いないはずです。因みに、前述の通りに今年度の活動は、全体的にがんばり度の平均値が非常に高く、例年 3.2 前後ですので、3.6 を超える値は、中央値を基準にしなくても、十分に高いと言えます。

分析対象項目 4 については、学びのタイプの「役割把握・認識の変化」が、確かに 11 回と 5 種類の選択肢の中で最も少なく、学年全体の平均選択回数 12.875 回（全部で 206 回）と比べても若干少ないことは確かですが、このグループの主張の通りに、学年全体の傾向として、制作活動の初期段階から役割分担を当たり前に行っているグループが大半を占めていたことは事実です。そこで、このグループが、敢えてこの選択肢を選ばなかったとしても、役割分担が機能していなかったことの証明にはつながりません。

分析対象項目 5 については、確かに気持ちのタイプの「簡単だった」が 3 回、「難しかった」が 23 回となっており、また筆者の方で確認をしたところ、「撮影してて、とてもアニメーションが大変ということを思わされました。楽しかった一方で、難しかったところなどもあったので、次は、もう少しできるように工夫したいです。」や「今日は、タイトルのデザインを考えたりしました。雲を描く時のフワフワ感を出すのが難しかった（切る時）。」など、作品の質の向上や撮影表現の改良に取り組んでいたことを示す外在化カードが見られたことから、常に難しいことに挑戦していたことは間違いないようです。

分析対象項目 6 については、確かに気持ちのタイプの「悲しかった」が 3 回選択されており、それぞれ試作版上映会及び完成版上映会における社会的評価を受けた直後の外在化カードを記した際に選択されていました。例えば、同選択肢が付された次の外在化カード「私達の結果は、惜しくも 5 位でした。もっと効果音を入れて、分かり易くすれば、良かったです。」からは、さらに高い評価を望めたかもしれない悔しさが読み取れます。

分析対象項目 7 については、メンバー間の人間関係が良かったことを示す確たるデータや記述は見当たりませんが、このグループが制作活動全体を通じて共通に感じていたことであれば、全く問題ありません。敢えて、相応の証を挙げるのであれば、筆者の方で確認したところ、「アニメーションということを通して、皆の絆が深まった気がする。それは、発表原稿の時のこだわった点が、同じだったからだ。」という外在化カードがありました。また、例えば、ケンカやもめごとに類する単語が、頻出語句トップ 50 に入っていないだ

けでなく、外在化カードの原文内を直接検索しても見当たりませんでした。

分析対象項目 8 については、上記の分析対象項目 1 及び 2 の分析結果を踏まえて、自分達のグループの長所を導き出していますが、分析結果自体に無理な解釈が含まれていないため、長所についても納得できるものです。

分析対象項目 9 については、確かにこのグループのがんばり度の「かなりよくがんばった」の選択回数が 12 回に対して、一位のグループは 29 回となっており、両者間に大きな差があります。この事実に基づいて、課題としてもう一息尽力することができたとする解釈は、かなり厳しい自己分析ですが、このグループとしてそのように感じているのであれば、問題ないはずです。

導いた結論については、上述した綿密な分析結果にしっかりと則ったものですので、至極妥当なものです。特に、一位グループとの違いとして、分析対象項目 9 の分析結果に基づき、毎回の制作活動の際に、もうひと踏ん張りができなかった点を挙げておりますが、このグループの内情を包み隠さず示しながら、このグループの特徴を浮き彫りにしているだけに秀逸なものです。

考察については、結果として、より高い社会的評価を得られなかった一方で、メンバー間の絆が深まるという得難いものを得ることができたことを自己評価しており、また決められた期限の中で責任ある仕事をやり切ることの大切さを認識できるようになったことも、記述していますが、どちらも中原小で実施されているキャリア教育活動が希求する学習成果としては、理想的なものだと言えます。現実社会においても、集団の中で働くには、同僚と一緒にやっていけるだけの社会性を身に付ける必要があります、一方で集団自体に仕事の責任を押し付けるのではなく、一人ひとりが責任感を持ってしっかりと仕事をやり切ることが理想です。

6 年 2 組 5 班

◇分析対象項目

1. がんばり度は、一位のグループより回数が上回っている。自分達 73 回、一位グループ 47 回。→良いところ
2. がんばり度の「足りなかった」は、相手は大幅に少なく、自分達は多かった。自分達 10 回、一位グループ 1 回。→課題
3. このことから自分達は、確かに頑張ったが、少し頑張りが足りなかったことが分かる。
4. 気持ちのタイプは、自分達が 31 回、一位グループが 27 回で、使っている回数があり変わらない。→良いところと課題の両方として、少し多めに使って、「うれしかった」とかよくコミュニケーションを使ったらいいと思った。
5. 自分達の課題として、「つらかった」などの前向きではない選択肢が少し多いので、もっと前向きな選択肢を選ぶ。

6. 良いところは、分析結果で「良い」という言葉が多かったので、シンプルで良い作品ができたと思う。

◇結論

先ず、課題として「つらかった」、「悲しかった」、「腹が立った」などの暗い選択肢が、少し多かったので、もっと前向きな選択肢を選びたかったと思います。また、自分達は、確かに頑張ったけど、少しだけがんばり度が足りなかったなので、サボらず仕事量をもうちょっと増やせばよかったと思います（総選択回数 73 回の内「少し足りなかった」及び「全く足りなかった」の合計回数が 10 回）。気持ちのタイプについては、自分達の平均は 31 回、一位は 27 回で、少し上回っているが、使っている回数は、あまり変わらなかった（もう少し使えばよかった）。自分達の学びのタイプの特徴の「自己発見傾向の変化」は、一位のチームより、勝っていました。けど、一位になれなかった理由は、発見したものを、全て伝えきれなかったことだと思います。一方で、分析結果として、「良い」という言葉が多かったなので、その名の通りに、良い作品ができたと思います（合計 35 回）。

◇考察

一位になれなかったけど、皆で協力して、アニメを作る楽しさと、普段、何気なく観ていたアニメが、大変な苦労があって出来ているということが分かったので、良かったです。これらの経験を、これから活かして行きたいです。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの妥当性を、筆者の方で再確認したところ、分析対象項目 1 については、がんばり度の「がんばった」以上の選択回数として示されたこのグループ及び一位のグループの合計の数字自体は確かにその通りでしたが、そのこと自体に意味を持たせることは難しいはずです。両者間で比較をするのであれば、平均値を比べる必要あり、その場合、このグループの平均が 3.66265 であり、一位のグループは 4.41666 となっており、かなりの差が見られます。これは、下記の分析対象項目 2 とつながる形で、このグループの長所というよりも課題を端的に示している数字と言えます。

分析対象項目 2 については、このグループのがんばり度の「少し足りなかった」及び「全く足りなかった」の選択回数の合計値が 10 回となっており、一位のグループが 1 回でしたので、大きな差が見られました。この差が、上述した両者間の平均値の違いにも如実に反映されたはずです。この部分を課題として捉えたことは納得できる話です。

分析対象項目 3 については、分析対象項目 2 にて示された事実に基づいて、制作活動において、グループ全体として頑張りが少し足りなかったと解釈していますが、自分達の手で確たるデータを示している以上、その通りであることは間違いないはずです。

分析対象項目 4 については、残念ながら気持ちのタイプに関して示された数字は、筆者の方では確認できませんでした。おそらく「楽しかった」(32 回) のことだと思われますが、比較対象となった一位のグループの同選択肢の回数が 28 回となっており、こちらも違っていますので、これらの数字から何を示したかったのか掴めませんでした。

分析対象項目 5 については、ネガティブな傾向を示す気持ちのタイプの「つらかった」が 7 回、「悲しかった」が 3 回、「腹が立った」が 2 回となっており、学年全体の平均選択回数は、それぞれ「つらかった」が 2.4375 回 (全部で 39 回)、「悲しかった」が 2.5625 回 (全部で 41 回)、「腹が立った」が 2.375 回 (全部で 38 回) となっており、「悲しかった」と「腹が立った」については、それほど差が見られませんでした。が、「つらかった」については、明らかにこのグループの方が高い値を示していました。これらの事実から、よりポジティブな選択肢を選べるような制作活動が望まれたとする判断は納得の行くものです。

分析対象項目 6 については、「良い」という単語が 35 回使われており、頻出語句トップ 50 の中で 3 番目に多く使われていました。学年全体の平均選択回数が 27.5 回 (440 回) でしたので、明らかに多く選択されていました。また、「アニメーションを、より良くするために、今日は、色々な案を出して、話し合った。もっと早く話が進むと、いいと思った。」や「今日は、アニメのオープニングと、水槽を撮った。丁寧にでき、工夫できたので、良かった。」など、自分達の作品をより良くしていくために尽力したことを示す同単語を含む外在化カードも見られたことから、自分達の手応えとして、良い作品を作り上げることができたとするロジックは何ら問題ありません。

導いた結論については、基本的に分析結果に基づいた妥当なものですが、上述の通りに、分析対象項目 4 に関する記述部分については、筆者の方では何を意味したかったのか把握できませんでした。分析対象項目 2 に付随して、改めて筆者の方で確認したところ、確かにがんばり度の総選択回数之内、「少し足りなかった」及び「全く足りなかった」の合計回数が 10 回でしたので、これを学年全体の「少し足りなかった」の平均選択回数 3.3125 回 (全部で 53 回) 及び「全く足りなかった」の平均選択回数 1.0625 回 (全部で 17 回) を合わせた数字 4.375 回と比べた場合、明らかに多いですので、手抜きをしながら仕事をしていたことがあるとする結論は、誰もが納得の行くものです。このような自分達にとって不利な内容であっても、しっかりとデータを示しながら立証できたこと自体、キャリア教育活動の成果の一つとして認められるものです。

また、分析対象項目には入っていなかった「自己発見傾向の変化」については、確かにこのグループは 33 回であったのに対して、一位のグループは 21 回 (4 人換算で 28 回) でしたので、このグループの方が明らかに多かったですが、そこから各メンバーが気付いたことを、グループ全体として共有できなかったとする結論については、ユニークなものであり、このグループの制作活動の実態を反映したこのグループの特徴を示すものと言えます。さらに、裏付けとなるデータを示しながら立証できたこと自体、自分達なりに良い作品ができた自覚を持っていることを、結論の中に含めています。

考察については、充実感を持って仕事をするのと、一方で責任ある仕事をこなすには、それだけの苦勞を伴うことの双方を、NAKAHARA アニメーションの活動を通じて認識できたことが読み取れます。

6年2組6班

◇分析対象項目

1. 良いところとして、楽しんでいる。自分達 28 回、一位 22 回。
2. 「良い」が 23 回だから、よくできている。
3. 「職業理解の変化」がよくできている。
4. 「よくがんばった」が 33 回なので、すごく頑張ったと思う。
5. 課題として、「忘れる」が 5 回書いてあったので、忘れが多かった。
6. 「頑張る」が 12 回もあったので、結構、焦って時間に追われていた。
7. コミュニケーションが取れていない。自分達 4 回、一位 10 回。

◇結論

自分達のグループの特徴として、一位のグループよりも「楽しんでいる」が 6 回多く、「良い」が 23 回だったことから、良くできていました。「職業理解の変化」も良くできており、さらに「よくがんばった」が 33 回なので、すごく頑張ったと思います。また、「自己発見傾向の変化」が一位のグループより多かったので、楽しくアニメーションをやっていたと思います。だけど、楽しみ過ぎて、他のことでは、あまりコミュニケーションが取れていませんでした。なので、深く考えて仲間と話し合えばよかったと思います。他のことで、楽しみ過ぎでした（例：粘土で遊ぶ）。一方で、「頑張る」が 12 回もあったので、結構、焦って時間に追われていたと思います。また、どのような作品にするか決めるのが難しく、長くなってしまいました。しかも、「忘れる」が 5 回あったように、決まった作品があるのに、材料を忘れる人が多く、作品を作るのが、あまり進みませんでした。さらに「腹が立った」が多かったことから、ケンカが多く、暴言も多かったため、協力性が無く、コミュニケーションが取れていなかったのも、一位になれなかったのではないかと思います。

◇考察

一位とは差がついてしまったが、自分達なりには、良くできていたと思う。無駄話が多くて、他のグループより遅れていて、焦っていたから、手などが映ってしまった。集中してやればよかったと思います。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの妥当性を、筆者の方で再確認し

たところ、分析対象項目 1 については、残念ながら該当するデータが見当たりませんでした。一位のグループの気持ちのタイプの「面白かった」が 22 回となっていることから、おそらくこのデータを参照していると思われます。その場合、このグループの同選択肢の回数は 28 回ではなく 35 回となっており、確かにこのグループの方が多く選択されており、グループとして高い興味関心を持ちながら制作活動に取り組んでいたことの証拠として使うことができます。

分析対象項目 2 については、確かに頻出語句のトップ 50 の 4 番目に「良い」が 23 回使われています。筆者の方でさらに確認をしたところ、「絵コンテも終わり、景色も描くのが進んだので、良かった。」や「今日は、エンド・ロールと編集をした。エンド・ロール撮り直しになったけど、全部、終わらせられたので、良かった。」など、その日の制作活動を無事に終わらせることができたことを示す文脈の中でこの単語が多く使われていました。

分析対象項目 3 については、学びのタイプの「職業理解の変化」が 23 回と、5 種類の選択肢の中で二番目に多く選ばれていました。学年全体の平均選択回数が 21 回（全部で 336 回）、一位のグループの選択回数が 13 回（4 人グループ換算で 17.33333 回）でしたので、このグループの方が多く選択されていたのは確かです。これらの事実から、少なからず職業意識を持って取り組んでいたことは間違いないようです。ただし、23 回の内、11 回が助監督役の児童、また 7 回が監督役の児童がこの選択肢を選んでいたことは留意する必要があります。

分析対象項目 4 については、確かにがんばり度の「よくがんばった」が 33 回となっておりましたが、このグループのがんばり度の平均は 3.66265 となっており、一位のグループの平均 4.41666、また学年全体の平均 3.89175 と比べても低いものでした。前述しました通りに、例年、がんばり度の平均が 3.2 前後ですので、このグループの平均も十分に高いことは事実ですし、自分達の実感として上記の分析対象項目 3 とも関連して、しっかりとやるべき仕事を行った実感があるのであれば、それで構わないのですが、一方で平均を下げた要因として「少し足りなかった」が 8 回、「全く足りなかった」が 6 回あったことも事実です。

分析対象項目 5 については、頻出語句トップ 50 に「忘れる」が確かに 5 回あり、この単語が使われた外在化カードには、「今日は、背景とキャラを作った。H 君が、背景を 2 日連続で忘れた上に、今日、何もやらなかったので、腹が立った。」などがあり、メンバーの中に忘れ物をした者がいたために、計画通りに作業を進められなかったことは確かなようです。

分析対象項目 6 については、「頑張る」という単語が確かに 12 回使われており、学年全体の平均使用回数 10.6875 回（全部で 171 回）と比べても多い傾向にあります。また、筆者の方で確認をしたところ、全てではありませんが、「今日で、約 400 枚できた。けど、ストーリーの役 3 分の 1 もできていないので、頑張りたい。」や「今日は、ようやく 570 枚いって、あと半分なので、頑張りたい。」など、このグループの説明通りに、制作作業に追わ

れる文脈の中で、この単語が使われている事例が幾つか見られました。おそらく、制作時間に追われた事実に基づき、この単語が意味する背景を解釈したものと思われます。

分析対象項目 7 については、学びのタイプの「コミュニケーションの変化」が、確かにこのグループは 4 回選んでいるのに対して、一位のグループは 10 回（4 人換算で 13.33333 回）と、両者間に大きな差が見られました。学年全体の平均選択回数 14.5 回（全部で 232 回）と比べても、このグループの選択回数はかなり少ないこと明らかですので、グループ内に意思疎通の問題があったことは間違いないようです。

導いた結論については、冒頭の部分については、挙げられた数字がどのデータを示すか筆者の方で確認できませんでした。また、分析対象項目には入っていなかった学びのタイプの「自己発見傾向の変化」については、このグループが 36 回に対して、一位のグループは 19 回（4 人構成で 25.33333 回）、学年全体の平均選択回数が 28.625 回（全部で 458 回）でしたので明らかに高い数字を示していましたが、「今日は、背景など足りないところがあったので、次、作ったりしないといけない。」や「今日は、オープニング全部、終わったので、良かったです。もうちょっと色を濃く塗った方が、いいと思った。」など、制作活動に伴うその時々気付いたことを書き記した外在化カードにおいて、同選択肢が選ばれていることが多く、このデータのみで充実感を持ってアニメーション制作を行っていたことを導くには少々難があります。勿論、グループ内の実感として充実感を持ってアニメーション制作を行うことができていたとするのであれば全く構いませんが、例えば、気持ちのタイプの「面白かった」の回数が 35 回と 5 種類の選択肢の中で最も多く選ばれていましたので、こちらのデータを示した方が、より説得力があったはずです。

分析に甘い部分がありますが、導いた結論についてはこのグループの特徴をよく示すものとなっています。個々のメンバーが充実感を持って制作活動に勤しむ一方で、メンバー間のコミュニケーションがしっかりと取れておらず、またメンバーの中には大事な素材を忘れ物してしまう者が出ることで、ケンカなどの諍いが起き、さらに作品の内容を決めることにも手間取ることで、制作時間に追われる結果となったというロジックは、納得し易いものです。このようなグループの内情を手取るように分かる形で分析を行えたこと自体、ふり返りの活動の意義を十分に果たしていますが、上述したように、もう少しデータの出所の確認やその解釈の仕方が明確であれば、さらに納得度の高い結論になったはずで

す。

考察については、惜しむべき点としては、必ずしも確たるデータを示す必要はありませんが、それでも無駄話が多かったというデータが、分析対象項目の中にも、結論の中にも見当たりませんので、この部分についても、それが制作活動の遅れに直接影響を与えた主な要因であったのであれば、それが実感であったとしても、しっかりと分析対象項目の中に含めるべきでした。

6年2組7班

◇分析対象項目

1. 良いところとして、一位と比べてかなり頑張っている（平均）。
2. 一位と比べて「自己発見傾向の変化」が高い（一位平均 6.33、7班 10）。
3. 「考える」という言葉が多かったので、思考力があると実感しました。
4. 課題として、自分達のグループは「修正」という言葉を使っていなかったなので、もっと修正点を見つけられたかなと思います。より良くするという意識が低い。
5. 「頑張る」という言葉が多かったので、考えて行動、発言までした方が、よかった。
6. グループ内でのめめごとがあり、気持ちの乱れが見られた。
7. 「職業理解の変化」が、一位のグループより、1回違ったけど、一人あたりを出すと、大分違う。一位のグループの方が、仕事や作業への責任感が強いことが分かる。
8. 作品の良いところとして、戦っている部分で、転がるところがあった時、滑らかにできたこと。壁を壊す時、迫力があって良かった。
9. 作品の課題として、エンディングで効果音を使い過ぎて、うるさかった。主人公の手や足の動きをアップにすればよかった。

◇結論

一位のグループと自分達のグループを比べると、がんばり度が高かったのは、いいところだと思います。だけど、「役割把握・認識の変化」や「職業理解の変化」がとても低かったから、一位のグループとの頑張り具合が違うことが分かりました。自分達のグループは、「修正」という言葉が少なかったなので、一位のグループのように、修正点を見つけていけば、よいと思いました。気持ちのタイプの「難しかった」という気持ちが少ないことは、いいことだけど、逆にもっと難しさを感じて、より良い作品にして行くことが大切だと思いました。最終的に、一位のグループと自分達のグループとの違いは、仕事や作業への責任感の違いだと考えました。

◇考察

一位のグループの「楽しかった」、「面白かった」という気持ちは、自分達のグループの方が多かったのに、なぜダメなのかを考えると、自分達のグループは、難しさを感じるのが少なかったのが、ダメだったのではないかと考えました。そして、この学習を通して、短い時間で、人に伝える難しさを体験できて、とても良かったと思います。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの妥当性を、筆者の方で再確認したところ、分析対象項目1については、このグループのがんばり度の平均が 4.09876 に対して、一位のグループは 4.41666 でしたので、明らかに一位のグループの平均の方が高い

結果となっていますが、学年全体の平均 3.89175 と比べると、こちらのグループの方が高い値となっています。ただし、例年、4.0 を超えるグループは、ほとんど見当たりませんので、このグループはかなり精を出して制作活動に励んだことは間違いないはずです。

分析対象項目 2 については、このグループの学びのタイプの「自己発見傾向の変化」の選択回数が 40 回（一人あたりの選択回数 10 回）だったのに対して、一位のグループは 19 回（一人あたりの選択回数 6.33333 回）でしたので、確かにこのグループの方が多く選択していました。

分析対象項目 3 については、「考える」が 5 回使われており、学年全体の使用回数の平均が 4.5 回（全部で 72 回）でしたので、このグループの方が高い値を示しています。また、この単語が使われた外在化カードをあたったところ「今日は、絵コンテ作成が完成し、材料も考えたので、良かったです。」や「今日は、仮の編集まで出来上がったから、良かった。あまり伝わらなそうな気がしたから、今後、考えていきたいと思います。」など、自分達の作品をより良くするために思案する文脈の中でこの単語が使われていることが確認できました。

分析対象項目 4 については、確かにこのグループの頻出語句のトップ 50 のみならず、外在化カード全体においても、一度も「修正」という単語を使っていませんでした。一方で、一位のグループは 5 回（4 人構成で 6.66666 回）、学年全体の使用回数の平均が 4.4375 回（全部で 71 回）でした。これらの事実から、自分達の作品が抱える課題を探し出す意識が低かったとする判断は、納得の行くものです。上記の分析対象項目 3 での主張と一部矛盾するように聞こえますが、とにかく作品を完成させるために知恵を絞ることと、修正箇所を探し出すことに知恵を回すことは、実際の制作活動の現場ではかなり異なる種類の仕事となりますので、実質的に双方間に矛盾は無いと言えます。

分析対象項目 5 については、「頑張る」という単語のこのグループの使用回数は 8 回で、学年全体の使用回数の平均が 10.6875 回（全部で 171 回）でしたので、必ずしも高い値ではないかもしれませんが、このグループの頻出語トップ 50 に入っていたことは間違いない事実です。また、この単語が使われていた外在化カードをあたったところ、「色々ハプニングが多くて、あまり進まなかったので、次、頑張る！」や「今日は、撮影をした時に、失敗した時もあったし、それに、保存の仕方が分からなかったの、今度は、頑張って、失敗した時は直し、保存を覚えたい。」など、思い通りに制作活動が進まなかった文脈においても、この単語が使われていましたので、ただ単に一生懸命に取り組むだけでなく、問題が発生した際の対策をしっかりと考えた上で行動すべきだったとする判断は、納得のできるものです。

分析対象項目 6 については、このグループの実情として、グループ内に諍いなどが起こり、それ故に団結力に乱れが生じたことが示されておりますが、筆者の方で確認をしたところ、「キャラクターを描く時、どんなキャラにしようか言い合いになったけど、まとめられて良かった。」や「今日は、もめごとが、少しあって、大変だった。」などの外在化カー

ドの記述がありましたので、グループの結束を揺るがす事態が少なからず起きたことは事実のようです。

分析対象項目 7 については、このグループの学びのタイプの「職業理解の変化」の選択回数は 12 回、一位のグループは 13 回（4 人構成で 17.33333 回）、さらに学年全体の選択回数の平均が 21 回（全部で 336 回）でしたので、明らかにこのグループの方が少ないことが確認できました。このデータの違いに基づいて、一位グループの方が、より強い責任感を持って仕事に臨んでいたとする判断は、納得し易いものです。

分析対象項目 8 及び分析対象項目 9 については、このグループ独特の分析となっており、自分達の作品自体に対する分析を行っています。この分析は、自分達の感覚的な判断が含まれていることは確かですが、一方で後述する考察の部分とも関連しますが、自分達の作品を観た観客がどのような反応を示したかについても判断基準にしている点が特筆されます。どちらも人の感覚的な判断ですので、SAKANA システムが提供するデータからは捉え難いものですが、筆者の方で確認をしたところ、「やっと完成して、少し音を入れ過ぎたと思ったけど、とてもいい作品になったと思います。」など、当初から効果音のまさに効果を疑問視する外在化カードの記述が見られました。

導いた結論については、一位のグループよりがんばり度が高かった部分は誤解だと思われますが、がんばり度自体が非常に高かったことは事実です。また、分析対象項目には含まれていませんでしたが、このグループの学びのタイプの「役割把握・認識の変化」が 5 回、それに対して一位のグループが 7 回（4 人換算で 9.33333 回）、学年全体の選択回数の平均 12.875 回（全部で 206 回）でしたので、明らかにこのグループの方が低い数字となっていました。これらのことを踏まえた上で、メンバーの一人ひとりが制作活動にしっかりと取り組んでいた一方で、その内実として職業意識や役割意識に少し欠けていたとする結論は、十分に納得できるものです。また、作品を完成させるために尽力した一方で、より良くするための改善にまで手が回らなかったことを反省している点についても誰もが納得し易いものです。

上記の分析対象項目には入っていませんが、気持ちのタイプの「難しかった」が、このグループは 7 回だったのに対して、一位グループが 17 回（4 人換算で 22.66666 回）、学年全体の選択回数の平均 23.4375 回（全部で 375 回）でしたので、このグループの方がかなり低い数字となっていました。これらの事実を踏まえた上で、上記の作品の修正に関する記述とも関連させる形で、作品の完成を急ぐだけでなく、作品の質や出来栄への向上のために、さらなる挑戦をすべきだったとする結論は、このグループの内情を特徴付けるものと言えます。

例年、責任ある仕事として期日内に作品を完成させることと、できるだけ作品の質や出来栄を高め、より高い社会的評価を観客から得られるように努めることの双方を一度に求めることは極めて難しく、その狭間で葛藤するグループが多いのが実情ですし、またこの葛藤が起きることを前提に NAKAHARA アニメーションのプログラムが組まれているの

も事実ですが、このグループは、期日に間に合わせることを優先したことによる代償を、しっかりと受け止めていることが、この結論から読み取れます。

考察については、導いた結論に基づいた順当な内容となっており、上述の通りに限られた時間の中で、観客を魅了する作品を作ることの難しさを学んだことが示されています。このような難しさは、必ずしもアニメーション制作の仕事だけに当てはまるものではなく、期限や契約に基づいたものであれば、大抵の仕事や職業においても当てはまるものです。

6年2組8班

◇分析対象項目

1. 良いところとして、保護者会の時、シンプルで分かり易い。
2. 課題として、少し面白さが、一位のグループと比べて、少ない。自分達「面白い」0回、一位のグループ4回。
3. 良いところとして、「楽しかった」が、一位のグループより多かったことから、作業にはきちんと取り組めたと思う。自分達37回、一位のグループ28回。
4. 良いところとして、「修正」という言葉が、とても多く出ていたので(13回)、より良い作品にしようと考えられた。自分達13回、一位のグループ5回。
5. 良いところとして、「素材」が多く出ていたので、素材を工夫してアニメをより良くして行きたいと書かれていたので、意欲的に取り組んでいたと思う。自分達14回、一位のグループ0回。

◇結論

私達のグループは、シンプルで分かり易いので、聞く人に印象付けられると思っていたけれど、面白いという観点をあまり入れていなかったのもので、改めて見直して行きたいと思いました。「修正」という言葉が多く出ていて、より良い作品にしようと考えられ、また素材を工夫して分かり易くしたいと書かれていたので、意欲的に取り組めたと思います。「楽しみ」という言葉が、外在化カードに多く含まれていたのもので、今回のアニメーション活動に興味を持つことができ、良い経験ができました。気持ちのタイプは「楽しかった」が多いです。また、「難しかった」を多く使っているのが、この班の特徴だと思います。私達のグループには、「頑張る」という言葉が17回使われているのに対して、一位のグループは0回なので、頑張ることがよくできたかなと思いました。

◇考察

今回の学習を通じて、相手により良く伝わるには、どうすればよいのかということを考えることができました。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの妥当性を、筆者の方で再確認したところ、分析対象項目 1 については、完成版上映会の際に観客から直接得られたコメントに基づいたものだとは推測されますが、このような第三者の視点から自分達の作品の出来栄えを評価する姿勢がしっかりと培われていることが読み取れます。特に、今年度の NAKAHARA アニメーションの活動では、この点を例年以上に強調していたことが影響したものと考えられます。

分析対象項目 2 については、確かに「面白い」がこのグループの頻出語句トップ 50 には入っておらず、一方で一位のグループは 4 回（4 人換算で 5.33333 回）でした。筆者の方で改めてこのグループが書き残した外在化カード全体から確認したところ、同単語が 2 回ほど使われていましたが、その内の 1 回は、まさにこのグループの主張の通りに「今日は、グループの作品を決めました。面白さが少し足りないのかなと思いました。」というものでした。一方で、同単語が使われている一位のグループの外在化カードには「今日は、キャラの設定をしました。色々な面白いものができて、いいアニメになりそうです。」や「ついに、「希望のオジブリ」が完成！BGM や効果音を、わざとしつこく音を付けて、さらに面白くなった。他の班の作品も、是非、観たい。」など、観客を魅了するために尽力する文脈の中でこの単語が使われていることが分かりました。

分析対象項目 3 については、このグループの気持ちのタイプの「楽しかった」が 37 回に対して、一位のグループが 28 回（4 人構成で 37.33333 回）でしたので、ほぼ一緒でしたが、学年全体の選択回数の平均 35.4375 回（全部で 567 回）よりも若干高いことが確認できました。自分達の実感として、大きな支障もなくきちんと取り組みができたことが認識できているのであれば、必ずしも一位と比べる必要はなかったかと思われます。敢えてデータを示すのであれば、気持ちのタイプの 8 種類の選択肢の内、二番目に多く選ばれている事実を上げるだけでも十分だったはずです。

分析対象項目 4 については、このグループの頻出語句トップ 50 には「修正」という単語が入っており、確かにこのグループが 13 回だったのに対して、一位のグループ 5 回（4 人構成で 6.66666 回）でした。また、学年全体の平均使用回数 4.4375 回（全部で 71 回）と比べてもかなり差があります。また、この単語が使われた外在化カードには、「アニメーションの修正をしました。より良くするために頑張りました。これからも、頑張って、いい作品を作っていきたいです。」や「アニメーション、とても良い作品に仕上がってきました。もっと修正し、ベストを尽くせる作品にしていけます。」など、明らかに作品の改善を望む文脈内でこの単語が使われていることが読み取れます。これらの事実から、自分達のグループが作品の質や出来栄えの向上に努めたとする主張は、かなり納得できるものです。

分析対象項目 5 については、確かに「素材」という単語が、このグループは、14 回使用していたのに対して、一位グループは 0 回でした。また、学年全体の頻出語句トップ 50 にも、この単語は入っていませんでした。一方で、上記の 6 年 1 組 8 班（社会的評価が最も

高かったグループ) によるふり返りの分析対象項目の中で述べられている通りに、一位グループは必ずしも「素材」という単語は使っていないものの、それを示唆する「キャラクター」や「佐藤」などの単語が相応回数使われており、一位グループが素材作りに工夫をしていなかったとは言い切れません。そこで、ここでは敢えて、一位グループと比較するのではなく、学年全体と比べるだけでも、十分にこのグループが、素材作りにこだわりを見せていたことが示せたはずです。

導いた結論については、先ず上記の分析対象項目は入っていない部分の再確認として、「楽しみ」という単語がこのグループでは 12 回使われており、一位のグループにも学年全体の頻出語句トップ 50 のリストのどちらにもこの単語は含まれていませんでした。使用回数の多さを考えれば、このグループの持つ特徴の一つを示す単語と言えます。筆者の方で、同単語が含まれている外在化カードを確認したところ、「今日は、絵コンテの素材を決めました。そこで、素材にも工夫できることを知り、映像に、もっと皆を引き付けるような工夫ができました。楽しみです。」や「今日は、素材作りをしました。色々とハプニングがあったけど、それなりにできました。完成が、楽しみです。」など、制作活動の展開の行方に高い関心を示す文脈の中で使われていることが確認できました。また、この単語が使われている時期が、一部の期間に集中することなく、キャリア教育活動の序盤から最終盤にかけて満遍なく使われていました。これらの事実から、アニメーション制作に対する興味や関心を失わずに、最後まで活動を続けることができたことを、価値ある経験として捉えることは、十分に納得の行く話です。

次に、気持ちのタイプの「難しかった」が 46 回と 8 種類の選択肢の中で最も多く選ばれており、一位のグループの 17 回(4 人構成で 22.66666 回)、学年全体の平均選択回数 23.4375 回(全部で 375 回)と比べても突出して多いことは明らかなです。これがこの班の特徴を示していることは確かですが、そこから読み取れる解釈が示されていないのは残念なところでは。例えば、この選択肢が選ばれていた外在化カードの事例には、「今日、発表された中間結果を知って、思ったより、皆に伝わっていないことが分かったので、これから修正に力を入れていきたい。」や「今日、修正をしました。とても大変でした。あとちょっとだけど、気を抜かないようにします。」など、一生懸命に修正作業を繰り返していたことが読み取れるものがありましたので、この部分と組み合わせる形で解釈を行っていれば、より説得力のある結論を導けたはずでは。

また、「頑張る」という単語については、このグループが 17 回に対して、一位のグループは 0 回、学年全体の平均使用回数は 10.6875 回(全部で 171 回)でしたので、明らかにこのグループの方が多いことが確認できました。この事実からだけでは、がんばり度の差が見られましたので(このグループ 3.75、一位のグループ 4.41666)、一位のグループより精を出して制作活動に励んでいたとは言い切れませんが、少なくとも一生懸命に仕事に勤しんだことを結論付けるデータとしては十分に有効だと言えます。

惜しむべき点としては、例えばこの単語が含まれる外在化カードとして、「今日は、素材

作りとタイトル作りをしました。分担したので、早く進んで、良かったです。今のところは、撮影は上手くいっているので、これからも頑張ろうと思う。」や「発表原稿を作りました。頑張ってアニメーションを作ってきたので、その努力を 1 月 16 日に見せたいと思います。」などの具体的な事例を挙げられたはずです。これらの事例を示していれば、より結論に重みを持たせることができたと考えられます。

分析結果の解釈や分析の比較対象に少々難があり、その点が惜しまれますが、全体として、繰り返し作品の修正をしながら、シンプルな形で観客の理解を引き出すことに努めるあまり、企画の段階から観客を魅了する要素に欠けていたことに気付いたこと自体、秀逸な分析だったと言えます。

考察については、上記の結論とつながる形で、どんなに優れたストーリーであっても、難解な映像表現で作品を作ってしまうと、観客は理解に苦しむことになりますし、一方でそもそも観客の目を引く要素に欠けていれば、社会的評価の対象になり難いということになります。このジレンマは、社会に分かり易く物事を伝えることの大切さと、一方で新たな表現を生み出すための飽くなき挑戦の重要性との間のジレンマとも言い換えられるものですので、双方のジレンマをしっかりと実体験の上で認識できたことは、NAKAHARA アニメーションを通じたこのグループならではの学習成果の一つと言えます。

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 2 クラス 16 グループの全てのふり返りの結果を検証してきました。今年度の NAKAHARA アニメーションについては、前述してきました通りに、どのグループも非常に熱心に制作活動に取り組み、早い段階から役割分担を機能させ、さらに各作業に際して事前準備をしっかりと行っていました。その証拠として、がんばり度の学年全体の平均が非常に高い値を示しており、さらに全てのグループが、例年と比べて完成版の作品の納期を 2 週間も早く完了していました。これらの事実から鑑みて、かなり高いレベルでどのグループも制作活動に勤しんでいたことは間違いありません。そのため、今年度のふり返りの活動の全体的な傾向として、分析対象項目が少なかった背景には、個々のグループ間の差や違いが、例年よりも小さかった可能性が考えられます。

また、今年度のふり返りの活動では、初めての試みとして、学年全体と社会的評価の最も高かったグループの頻出語句の結果だけを羅列した用紙が、それぞれのグループに対して配布され、同じ用紙に自分達のグループの頻出語句の結果も合わせて隣に書き込むことができるようにしました。この狙いとしては、学年全体あるいは一位のグループと見比べることで、自分達のグループの特徴あるデータを探し出すことを容易にすることでした。おそらくこのような措置を取ったことで、この用紙を用いて発見した学年全体あるいは一位のグループとの相違の中で、特に自分達のグループの特徴と言えるものだけを事前に選

抜した上で、分析対象項目に掲載したため、例年よりも項目数自体が減ったものと推察されます。

一方で、分析対象項目として挙げられたデータには、筆者の方で再確認できなかったものも幾つかありましたが、大半のデータについては、そのデータを選択した判断の適切さも含めて、第三者から見て妥当なものでした。さらに、今年度の特徴として、グループによっては、上映会の際の観客の反応や自分達の作品の持つ特徴（アピール・ポイント）を分析対象に加えていました。このような新たな分析の視点を加えたことで、よりそのグループならではの結論や考察を導くことに成功していました。

前述しましたように、このような分析を行い、結論を導くことも仕事の一つとして扱われ、またその結論を第三者が検証しても納得できる形で示すことも、その仕事の責任の範囲内に含まれていますが、大人であっても難しい論理的な実証活動を、大半の児童達はその重要性を理解し、そしてしっかりと実践できたことは明らかなです。

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ですし、それだけ活動の実態に即した貴重なものです。筆者のような外部の研究者が、幾度となく活動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。なぜなら、その活動の中心にいないだけでなく、そこで起きている様々なドラマや人間関係の変化を、身を持って感じ取ることができないからです。

中原小で実施されているキャリア教育活動では、個々のメンバーの様々な能力の発揮が求められますが、同時にグループとしてのパフォーマンス（作業実績）も合わせて求められます。そして、最終的には、目に見える作品として成果を表す必要があります。さらに、このグループとしての成果は、上映会を通じて社会的評価を受けます。これは、キャリア教育の「キャリア」の部分の評価となります。

一方で、この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出来事から、どのようなことをグループとして学んだのかを、外部の人間にも理解してもらえる形で表すことを通じて、キャリア教育の「教育」部分に対する評価を、児童達自身の手で行ったものです。

NAKAHARA アニメーションでは、「キャリア」側と「教育」側の双方の評価とも欠かせないものですし、両者がしっかりとこの教育活動の中に組み込まれることで、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っています。

本章を通じて、今年度の活動についても、キャリア教育の「教育」の側から、NAKAHARA アニメーションを実践する社会的意義と価値を、参加児童達自身によって十分に紹介することができたはずです。

第五章

本報告書では、第一章にて中原小で実施されているキャリア教育活動の一つである NAKAHARA アニメーションの基本的な情報を紹介しました。また、この教育活動を通じて培われることが期待される三鷹市が掲げる 7 つ能力も合わせて紹介しました。

第二章では、2015 年度に実施された NAKAHARA アニメーションに参加した 64 名の 6 年生の児童達の中で、本格的なアニメーション制作活動の実践を通じて、どのような能力やスキルが開花し発揮されたのかを、児童達が残した外在化カードのデータを手掛かりにして探索を行い、その結果を上記の 7 つ能力を柱にしながら、サブカテゴリーとして分類することを試みました。

サブカテゴリーとしてまとめるにあたり、その社会的有用性の大小に関わらず、その場の状況に必須であると認められた能力に関する記述がなされた外在化カードが一枚でも存在していれば、その事例を根拠にして、サブカテゴリーの種類を追加して行きました。その結果として、新たに加えられた 1 種類を含めて 59 種類にもおよぶ多種多様な能力が見つかりました。

分類作業において、児童個人の中で開花した能力と共に、個々の能力が重なりグループとして開花した能力もありましたが、これらの能力についても個々人の能力とは敢えて分けて、上記のサブカテゴリー内に含めました。

特に、今年度の活動においては、担任の先生方による確たる学習方針によって、キャリア教育活動を始める以前から、他の学習活動においても外在化カードを児童達に書いてもらうことを習慣化していたため、筆者の方で観察していた限り、どの児童達も外在化カードを書くことに手間取る様子がほとんど見られなかっただけでなく、例年以上に外在化カードに記述された内容は、全体的に質と量の双方とも高いレベルものでした。そのため、これまで以上に上記の分類作業において、各分類項目に当てはまる事例が数多く発見できました。

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ものであっても、数多くの能力の発揮や開花が 2015 年度の NAKAHARA アニメーションに参加した児童達の中で見られたことは、同章の中で十分に紹介できたはずです。

同章の中でも述べている通りに、分類自体には特別な意味はありません。むしろ、キャリア教育活動を通じて、参加児童達が本当にどのような能力やスキルを身に付けたのかを

問われた際に、言い換えれば、キャリア教育活動は公教育の中で実施するだけの価値があるのかを問われた際に、筆者のような外部の研究者の目から見ても、多種多様な能力やスキルの発揮や開花が確認できたことは間違いなく、それ故にキャリア教育活動は社会的にも実施する価値があると、明確に答えられるために分類が行われました。

第三章では、クラス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。NAKAHARA アニメーションを通じて確認された学習成果に関する 16 の質問項目が用意されましたが、その全ての項目において、それぞれの学習成果を認める肯定的な選択肢の合計が、否定的な選択肢の合計よりも、かなり多い傾向が見られました。

両者間には、統計的にも有意な差が見られたことから、16 項目の学習成果については、大半の参加児童達はその成果を認めていることが確認できました。第二章では、開花した個々の能力の分類という形を取りましたが、この章では、アンケート調査を通じてクラス全体で共有できる学習成果を確認しました。

これまでほぼ毎年により、その年度のキャリア教育活動が終了した時点で、同じアンケート調査を実施してきておりますが、毎回、全ての質問項目で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。11 年間にわたり継続してきた経緯も加味すれば、この学習活動が成熟段階に入ってきているとも言えます。

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。2 クラスの 16 グループが、論理的な実証活動の一環として、自分達を書き記してきた外在化カードの記述内容を手掛かりにし、第三者であっても再検証できるように確たる論拠を挙げながら、それぞれの活動実態に即した独自のふり返しとしての結論と考察を導いています。

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、そこからいかに結論や考察を導いたかを検証しました。その検証の結果として、幾つか分析プロセスに難があるものも見当たりましたが、大半のものは、しっかりと根拠となるデータを提示した上で、誰が見ても納得できるものでした。

どの結論も、そのグループに所属している者だからこそ導き出せるものであり、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ると共に、「教育」側の評価として、児童達自身が活動全体をふり返し、そこから学んだことを自分達の手で実証したことは、教育的に高く評価できるものです。

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 2015 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、クラス全体として共通の学習成果も確認されました。さらに、児童達自身が、自分達

の手でグループ単位での学習成果の分析を行いました。そこから導き出された結論と考察の多くは、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、2015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、十分に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るはずです。

中原小では、例年、キャリア教育活動の土台となる部分を踏まえた上で、その時々々の学年全体の傾向やクラスの特徴に合わせて、活動目標の調整や活動内容の改善を行っていますが、このような細やかな対応が毎回行われるからこそ、毎年、高い学習効果を期待できることは間違いありません。その背景には、この取り組みに対する担任の先生方の深い理解と情熱が挙げられます。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、参加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。

近年の新たな試みとして、世界的に活躍する国際審査員を通じて、社会的評価の部分にグローバルな視点を取り入れることが行われていますが、今後も本報告書で紹介してきたように高い学習成果を望むことができる NAKAHARA アニメーションの根幹部分を踏まえながらも、さらなる挑戦を行っていくことを通じて、中原小でのキャリア教育活動が、参加児童達の中で、これからの国際社会の動向に対応できるだけの生きる力が培われることに少なからず寄与して行くことが期待されます。

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 2015 年度のキャリア教育活動に参加した 6 学年 2 クラスの 16 グループが、グループ単位での振り返りの活動を行った際に用いた SAKANA システムのデータを、下記に掲載します。

6 学年全体

頻出語句トップ 50

する:959 回 今日:775 回 思う:481 回 良い:440 回 ない:348 回 できる:346 回 作る:298 回
いる:289 回 撮影:245 回 けど:241 回 アニメ:199 回 頑張る:171 回 作品:169 回 自分:161
回 ある:140 回 やる:133 回 皆:130 回 大変:130 回 発表:130 回 いく:127 回 分かる:127 回
難しい:116 回 アニメーション:115 回 終わる:115 回 枚:112 回 より:110 回 さん:108 回 完
成:105 回 これから:104 回 人:103 回 音:102 回 時:98 回 とても:98 回 進む:96 回 絵:95 回
達:93 回 いい:93 回 など:92 回 ところ:89 回 もの:87 回 今回:82 回 撮る:78 回 作り:77 回
描く:76 回 たり:75 回 ロール:75 回 という:74 回 考える:72 回 修正:71 回 もっと:70 回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:458 回
1. 自己肯定傾向の変化:346 回
4. 職業理解の変化:336 回
5. コミュニケーションの変化:232 回
3. 役割把握・認識の変化:206 回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:567 回
3. 面白かった:390 回
8. 難しかった:375 回
1. うれしかった:222 回
4. 簡単だった:64 回
5. 悲しかった:41 回
7. つらかった:39 回
6. 腹が立った:38 回

がんばり度

4. よくがんばった:499 回
 5. かなりよくがんばった:313 回
 3. がんばった:282 回
 2. 少し足りなかった:53 回
 1. 全く足りなかった:17 回
- 平均: 3.89175257731959

6 年 1 組

頻出語句トップ 50

する:339 回 今日:326 回 思う:217 回 ない:170 回 できる:155 回 良い:153 回 作る:139 回
いる:126 回 けど:121 回 撮影:109 回 頑張る:97 回 枚:85 回 アニメ:83 回 大変:78 回 さ
ん:69 回 やる:66 回 今回:66 回 分かる:63 回 ある:58 回 難しい:55 回 いく:54 回 自分:51
回 発表:49 回 終わる:49 回 これから:47 回 という:45 回 アニメーション:45 回 ところ:45
回 など:45 回 !:44 回 人:44 回 作品:44 回 とても:44 回 音:43 回 ・:43 回 秒:42 回 ロー
ル:42 回 時:41 回 皆:40 回 撮れる:40 回 いい:39 回 もの:39 回 伊東:38 回 進む:38 回 撮
る:37 回 エンド:37 回 少し:37 回 粘土:37 回 絵:36 回 たり:36 回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:177 回
2. 自己発見傾向の変化:172 回
4. 職業理解の変化:165 回
5. コミュニケーションの変化:117 回
3. 役割把握・認識の変化:107 回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:255 回
8. 難しかった:193 回
3. 面白かった:172 回
1. うれしかった:111 回
4. 簡単だった:25 回
6. 腹が立った:23 回
5. 悲しかった:18 回
7. つらかった:18 回

がんばり度

4. よくがんばった:203 回
 5. かなりよくがんばった:162 回
 3. がんばった:90 回
 2. 少し足りなかった:26 回
 1. 全く足りなかった:3 回
- 平均: 4.02272727272727

6年2組

頻出語句トップ 50

する:357回 今日:261回 思う:160回 良い:146回 作る:117回 できる:111回 いる:96回 ない:95回 撮影:91回 けど:77回 アニメ:75回 自分:66回 作品:65回 絵:59回 素材:53回 作り:52回 難しい:50回 これから:49回 やる:48回 皆:48回 描く:47回 人:47回 アニメーション:46回 頑張る:45回 大変:44回 コンテ:43回 より:42回 いく:41回 進む:41回 ある:41回 分かる:41回 時:38回 いい:38回 考える:37回 工夫:37回 とても:36回 れる:34回 など:34回 撮る:32回 もの:32回 さん:32回 もっと:30回 達:29回 私:28回 伊東:27回 完成:26回 使う:26回 意見:26回 タイトル:25回 楽しみ:25回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:141 回
4. 職業理解の変化:117 回
5. コミュニケーションの変化:88 回
1. 自己肯定傾向の変化:82 回
3. 役割把握・認識の変化:70 回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:185 回
3. 面白かった:133 回
8. 難しかった:126 回
1. うれしかった:42 回
4. 簡単だった:19 回
7. つらかった:16 回
6. 腹が立った:12 回
5. 悲しかった:8 回

がんばり度

4. よくがんばった:183 回
 3. がんばった:106 回
 5. かなりよくがんばった:64 回
 2. 少し足りなかった:16 回
 1. 全く足りなかった:7 回
- 平均: 3.74734042553191

6 年 1 組 1 班

頻出語句トップ 50

する:49 回 今日:47 回 頑張る:26 回 作る:24 回 ない:16 回 今回:15 回 アニメ:14 回 分かる:14 回 大変:14 回 思う:13 回 難しい:13 回 さん:12 回 できる:12 回 撮影:11 回 いる:11 回 やる:10 回 アニメーション:9 回 役割:9 回 これから:9 回 すごい:9 回 人:8 回 良い:8 回 伊東:8 回 けど:8 回 皆:8 回 発表:7 回 ところ:7 回 次:7 回 最初:7 回 枚:7 回 絵:7 回 秒:6 回 という:6 回 ある:6 回 時:6 回 直す:6 回 考える:6 回 速い:6 回 分担:6 回 終わる:6 回 もの:5 回 知る:5 回 入れ:5 回 音:5 回 でも:5 回 仕事:5 回 粘土:5 回 方:5 回 最後:5 回 工夫:5 回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:38 回
4. 職業理解の変化:28 回
3. 役割把握・認識の変化:18 回
5. コミュニケーションの変化:12 回
1. 自己肯定傾向の変化:9 回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:32 回
2. 楽しかった:30 回
3. 面白かった:23 回
4. 簡単だった:11 回
1. うれしかった:9 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:34回
5. かなりよくがんばった:13回
3. がんばった:11回
2. 少し足りなかった:4回
1. 全く足りなかった:2回

平均: 3.8125

6年1組2班

頻出語句トップ 50

今日:47回 する:40回 思う:27回 けど:23回 できる:21回 良い:20回 ない:18回 頑張る:17回 作る:16回 枚:15回 完成:12回 発表:11回 さん:11回 !:11回 終わる:11回 撮影:11回 いる:11回 ある:10回 せる:9回 たり:8回 背景:8回 難しい:8回 いく:8回 エンド:7回 ・:7回 アニメ:7回 ロール:7回 伊東:7回 進む:7回 絵:7回 撮る:6回 結果:6回 次:6回 キャラクター:6回 この:6回 秒:6回 楽しみ:6回 そう:6回 という:6回 これから:6回 皆:6回 全部:6回 嬉しい:6回 描く:6回 たくさん:6回 以上:6回 作品:6回 もの:5回 分:5回 回 今回:5回

学びのタイプ

4. 職業理解の変化:29回
1. 自己肯定傾向の変化:24回
2. 自己発見傾向の変化:19回
3. 役割把握・認識の変化:15回
5. コミュニケーションの変化:13回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:42回
3. 面白かった:32回
1. うれしかった:13回
8. 難しかった:10回
4. 簡単だった:5回
5. 悲しかった:3回
7. つらかった:3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:28 回
 4. よくがんばった:24 回
 3. がんばった:7 回
 1. 全く足りなかった:1 回
 2. 少し足りなかった:1 回
- 平均: 4.26229508196721

6 年 1 組 3 班

頻出語句トップ 50

今日:44 回 思う:33 回 する:31 回 作る:26 回 ない:24 回 良い:20 回 いる:19 回 撮影:18 回
けど:18 回 アニメ:14 回 やる:12 回 撮れる:12 回 できる:12 回 枚:12 回 大変:11 回 進む:11
回 ある:11 回 音:10 回 自分:9 回 など:9 回 進める:9 回 秒:9 回 小道具:8 回 より:8 回 ア
ニメーション:8 回 時:8 回 ところ:8 回 作品:8 回 今回:7 回 いく:7 回 入れ:7 回 分かる:7
回 そう:7 回 もの:6 回 全部:6 回 撮る:6 回 終わる:6 回 日:6 回 粘土:6 回 少し:6 回 たく
さん:6 回 楽しみ:6 回 位:6 回 いい:6 回 でも:5 回 達:5 回 使う:5 回 直す:5 回 いける:5 回
難しい:5 回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:29 回
2. 自己発見傾向の変化:24 回
3. 役割把握・認識の変化:13 回
4. 職業理解の変化:8 回
5. コミュニケーションの変化:5 回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:32 回
3. 面白かった:28 回
8. 難しかった:17 回
1. うれしかった:11 回
4. 簡単だった:4 回
5. 悲しかった:2 回
6. 腹が立った:2 回

がんばり度

4. よくがんばった:31 回
 3. がんばった:17 回
 5. かなりよくがんばった:10 回
 2. 少し足りなかった:5 回
- 平均: 3.73015873015873

6 年 1 組 4 班

頻出語句トップ 50

今日:57 回 する:43 回 思う:35 回 できる:26 回 良い:23 回 作る:21 回 ない:19 回 さん:14 回 大変:12 回 けど:12 回 枚:10 回 やる:10 回 撮影:10 回 いい:9 回 いける:9 回 上手い:8 回 とても:8 回 ・:8 回 ロール:7 回 皆:7 回 終わる:7 回 音:7 回 たくさん:7 回 エンド:7 回 芝生:6 回 聞く:6 回 アニメ:6 回 秒:6 回 進む:6 回 でも:6 回 作品:6 回 早い:6 回 この:5 回 発表:5 回 なぁ:5 回 いる:5 回 粘土:5 回 ストーリー:5 回 頑張る:5 回 伊東:5 回 次:5 回 難しい:5 回 考える:5 回 1 つ:5 回 結果:4 回 速い:4 回 ちょっと:4 回 細かい:4 回 アドバイス:4 回 作れる:4 回

学びのタイプ

4. 職業理解の変化:24 回
5. コミュニケーションの変化:24 回
1. 自己肯定傾向の変化:18 回
2. 自己発見傾向の変化:17 回
3. 役割把握・認識の変化:7 回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:27 回
8. 難しかった:24 回
1. うれしかった:23 回
3. 面白かった:16 回
4. 簡単だった:3 回
5. 悲しかった:2 回
7. つらかった:2 回
6. 腹が立った:1 回

がんばり度

4. よくがんばった:25 回

3. がんばった:19 回
 5. かなりよくがんばった:16 回
 2. 少し足りなかった:4 回
- 平均: 3.828125

6 年 1 組 5 班

頻出語句トップ 50

する:46 回 今日:32 回 思う:29 回 ない:21 回 撮影:18 回 できる:17 回 頑張る:13 回 これから:12 回 作る:12 回 けど:12 回 さん:10 回 いく:10 回 自分:9 回 分かる:9 回 枚:9 回 やる:9 回 今回:9 回 まだ:8 回 聞く:8 回 伊東:8 回 良い:8 回 いい:8 回 しまう:8 回 撮れる:7 回 次:7 回 ある:7 回 作成:7 回 いる:7 回 ところ:7 回 かかる:7 回 だけ:6 回 アニメーション:6 回 時:6 回 時間:6 回 難しい:6 回 発表:6 回 とても:6 回 背景:5 回 少し:5 回 ストーリー:5 回 など:5 回 話:5 回 楽しみ:5 回 何:5 回 知る:5 回 もっと:5 回 という:5 回 人:4 回 私:4 回 どう:4 回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:34 回
4. 職業理解の変化:29 回
2. 自己発見傾向の変化:23 回
5. コミュニケーションの変化:16 回
3. 役割把握・認識の変化:14 回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:42 回
2. 楽しかった:25 回
1. うれしかった:18 回
6. 腹が立った:15 回
3. 面白かった:10 回
5. 悲しかった:5 回
7. つらかった:4 回

がんばり度

5. かなりよくがんばった:20 回
3. がんばった:19 回
4. よくがんばった:17 回

2. 少し足りなかった:5 回

平均: 3.85245901639344

6 年 1 組 6 班

頻出語句トップ 50

する:53 回 思う:42 回 今日:38 回 ない:28 回 いる:28 回 良い:23 回 できる:23 回 けど:21 回 アニメ:18 回 作る:18 回 今回:16 回 大変:15 回 !:14 回 ・:13 回 撮影:13 回 いく:12 回 だけ:11 回 頑張る:11 回 エンド:10 回 ロール:10 回 音:10 回 時:10 回 観る:10 回 という:9 回 枚:9 回 皆:9 回 分かる:9 回 ある:8 回 いい:8 回 時間:8 回 など:8 回 たくさん:8 回 やる:8 回 撮る:8 回 もの:7 回 今:7 回 発表:7 回 人:7 回 難しい:7 回 終わる:7 回 完成:7 回 もっと:7 回 協力:7 回 でも:7 回 僕:7 回 入れ:7 回 アニメーション:7 回 作品:7 回 使う:6 回 たり:6 回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:30 回
5. コミュニケーションの変化:21 回
2. 自己発見傾向の変化:19 回
3. 役割把握・認識の変化:16 回
4. 職業理解の変化:12 回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:47 回
3. 面白かった:32 回
8. 難しかった:17 回
1. うれしかった:14 回
7. つらかった:1 回

がんばり度

4. よくがんばった:38 回
5. かなりよくがんばった:12 回
3. がんばった:7 回
2. 少し足りなかった:6 回

平均: 3.88888888888889

6年1組7班

頻出語句トップ 50

今日:37回 する:33回 できる:32回 良い:31回 いる:30回 思う:26回 ない:25回 けど:17回 頑張る:17回 分かる:14回 大変:14回 作る:14回 撮影:13回 しまう:12回 やる:11回 枚:11回 人:10回 より:10回 とても:10回 仕事:9回 という:9回 私:9回 まだ:9回 自分:8回 難しい:8回 進める:8回 それ:8回 たり:7回 作品:7回 いく:7回 もの:7回 など:7回 皆:7回 これから:7回 一生懸命:7回 られる:7回 発表:7回 前回:7回 さん:7回 いう:6回 アニメ:6回 コミュニケーション:6回 少し:6回 しっかり:6回 ある:6回 次回:6回 !:6回 遅れる:5回 楽しい:5回 上手い:5回

学びのタイプ

4. 職業理解の変化:22回
3. 役割把握・認識の変化:17回
5. コミュニケーションの変化:16回
2. 自己発見傾向の変化:13回
1. 自己肯定傾向の変化:12回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:34回
2. 楽しかった:24回
1. うれしかった:13回
3. 面白かった:9回
7. つらかった:5回
5. 悲しかった:4回
6. 腹が立った:3回
4. 簡単だった:1回

がんばり度

5. かなりよくがんばった:34回
 4. よくがんばった:23回
 3. がんばった:3回
- 平均: 4.51666666666667

6年1組8班

頻出語句トップ 50

する:44回 今日:24回 良い:20回 ない:19回 撮影:15回 いる:15回 アニメ:14回 思う:12回
枚:12回 できる:12回 自分:10回 けど:10回 作る:8回 何:7回 完成:7回 達:7回 人:7回
ある:7回 撮れる:6回 とても:6回 たり:6回 秒:6回 さん:6回 キャラクター:6回 佐藤:6回
今回:6回 絵:5回 ところ:5回 !:5回 など:5回 しか:5回 描く:5回 修正:5回 もらう:5回
この:4回 粘土:4回 他:4回 面白い:4回 少し:4回 分かる:4回 かける:4回 入れる:4回
班:4回 背景:4回 そう:4回 音:4回 S:4回 ・:4回 オジプリ:4回 という:4回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:21回
2. 自己発見傾向の変化:19回
4. 職業理解の変化:13回
5. コミュニケーションの変化:10回
3. 役割把握・認識の変化:7回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:28回
3. 面白かった:22回
8. 難しかった:17回
1. うれしかった:10回
7. つらかった:1回
5. 悲しかった:1回
4. 簡単だった:1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:11回
 3. がんばった:7回
 2. 少し足りなかった:1回
- 平均: 4.41666666666667

6年2組1班

頻出語句トップ 50

する:97回 今日:43回 思う:41回 できる:33回 いる:32回 作る:28回 良い:24回 自分:20回
皆:20回 ない:20回 アニメ:20回 撮影:19回 けど:16回 人:15回 時:13回 達:12回 観

る:12回 より:12回 アドバイス:10回 作業:10回 絵:10回 完成:10回 ところ:10回 やる:9回
ある:9回 でも:9回 ながら:9回 進む:8回 もらう:8回 班:8回 作品:8回 描く:8回 頑張る:8回
楽しみ:8回 意見:8回 発表:8回 アニメーション:7回 もの:7回 これから:7回 たり:7回
分かる:7回 決める:7回 さん:7回 終わる:7回 たくさん:7回 役割:7回 工夫:7回
コンテ:7回 とても:7回 仕事:7回

学びのタイプ

4. 職業理解の変化:34回
2. 自己発見傾向の変化:29回
1. 自己肯定傾向の変化:22回
5. コミュニケーションの変化:19回
3. 役割把握・認識の変化:11回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:44回
3. 面白かった:36回
1. うれしかった:23回
8. 難しかった:9回
4. 簡単だった:4回
7. つらかった:1回
6. 腹が立った:1回

がんばり度

3. がんばった:43回
 4. よくがんばった:30回
 5. かなりよくがんばった:11回
 2. 少し足りなかった:2回
- 平均: 3.58139534883721

6年2組2班

頻出語句トップ 50

する:75回 今日:53回 思う:43回 ない:28回 自分:24回 できる:22回 良い:22回 いる:21回
作品:19回 作る:19回 アニメ:17回 頑張る:16回 やる:15回 皆:14回 ある:13回 いい:13回
大変:13回 発表:13回 私:13回 面白い:12回 れる:12回 けど:12回 撮影:12回 ア
ドバイス:10回 使う:10回 上手い:10回 考える:10回 完成:9回 もの:9回 難しい:9回 分

かる:9回 粘土:9回 達:9回 みる:9回 など:8回 いく:8回 けれど:8回 そう:8回 作り:8回
より:8回 工夫:8回 とても:8回 アニメーション:8回 進む:8回 すごい:7回 られる:7回 た
り:7回 直す:6回 班:6回 ところ:6回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:40回
2. 自己発見傾向の変化:40回
5. コミュニケーションの変化:9回
3. 役割把握・認識の変化:7回
4. 職業理解の変化:4回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:34回
2. 楽しかった:29回
3. 面白かった:26回
1. うれしかった:19回
5. 悲しかった:5回
7. つらかった:3回
4. 簡単だった:3回
6. 腹が立った:3回

がんばり度

4. よくがんばった:42回
 3. がんばった:24回
 5. かなりよくがんばった:18回
 1. 全く足りなかった:2回
 2. 少し足りなかった:1回
- 平均: 3.83908045977011

6年2組3班

頻出語句トップ 50

する:107回 良い:57回 今日:51回 できる:44回 思う:37回 撮影:20回 いる:20回 皆:18
回 作る:18回 協力:15回 作品:15回 自分:14回 音:13回 人:13回 アニメ:12回 やる:12
回 いく:12回 絵:11回 より:11回 完成:11回 発表:10回 合う:10回 ない:10回 終わる:10
回 もの:9回 せる:9回 ところ:9回 考える:9回 コンテ:9回 ある:9回 修正:9回 達:8回 ロ

ール:8回 全て:7回 少し:7回 入れる:7回 枚:7回 素材:7回 工夫:7回 今回:7回 時:7回 さん:6回 違う:6回 いい:6回 楽しい:6回 けど:6回 場面:6回 班:6回 について:6回 ピーマン:6回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:30回
1. 自己肯定傾向の変化:22回
5. コミュニケーションの変化:18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

2. 楽しかった:54回
3. 面白かった:30回
8. 難しかった:12回
1. うれしかった:2回
7. つらかった:1回
4. 簡単だった:1回
5. 悲しかった:1回

がんばり度

4. よくがんばった:50回
 5. かなりよくがんばった:25回
 3. がんばった:13回
- 平均: 4.13636363636364

6年2組4班

頻出語句トップ 50

する:91回 今日:68回 良い:46回 思う:36回 ない:26回 撮影:25回 いる:23回 できる:22回 けど:21回 作る:20回 作品:19回 難しい:18回 修正:15回 皆:14回 時:14回 より:14回 達:12回 たり:12回 発表:12回 アニメーション:12回 もっと:12回 撮る:11回 ある:11回 分かる:11回 観る:10回 もの:9回 考える:9回 私:9回 ロール:9回 音:9回 これから:9回 いく:9回 れる:8回 ところ:8回 前:8回 アニメ:8回 自分:8回 エンド:8回 という:8回 ・:8回 作り:8回 描く:7回 工夫:7回 終わる:7回 さん:7回 タイトル:7回 伊東:7回 完成:6回 など:6回 人:6回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:48 回
4. 職業理解の変化:25 回
1. 自己肯定傾向の変化:20 回
5. コミュニケーションの変化:12 回
3. 役割把握・認識の変化:11 回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:43 回
8. 難しかった:23 回
3. 面白かった:20 回
1. うれしかった:13 回
4. 簡単だった:3 回
5. 悲しかった:3 回

がんばり度

3. がんばった:37 回
 4. よくがんばった:33 回
 5. かなりよくがんばった:12 回
 2. 少し足りなかった:2 回
- 平均: 3.6547619047619

6年2組5班

頻出語句トップ 50

今日:63 回 する:62 回 良い:35 回 ない:24 回 作る:20 回 撮影:20 回 アニメ:20 回 できる:19 回 いる:19 回 思う:14 回 作品:13 回 けど:13 回 発表:12 回 作り:11 回 など:10 回 素材:10 回 自分:10 回 進む:9 回 早い:9 回 アニメーション:9 回 完成:8 回 やる:8 回 分かる:8 回 終わる:7 回 より:7 回 ある:7 回 修正:7 回 人:7 回 絵:7 回 面白い:7 回 的:6 回 聞く:6 回 描く:6 回 難しい:6 回 さん:5 回 コンテ:5 回 位:5 回 活かす:5 回 しっかり:5 回 撮る:5 回 知る:5 回 観る:5 回 これから:5 回 せる:5 回 音:5 回 この:5 回 安心:4 回 僕:4 回 頑張る:4 回 決める:4 回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:33 回

5. コミュニケーションの変化:30 回

4. 職業理解の変化:28 回

1. 自己肯定傾向の変化:18 回

3. 役割把握・認識の変化:17 回

気持ちのタイプ

1. うれしかった:32 回

2. 楽しかった:32 回

8. 難しかった:30 回

3. 面白かった:14 回

7. つらかった:7 回

4. 簡単だった:4 回

5. 悲しかった:3 回

6. 腹が立った:2 回

がんばり度

4. よくがんばった:34 回

3. がんばった:22 回

5. かなりよくがんばった:17 回

2. 少し足りなかった:7 回

1. 全く足りなかった:3 回

平均: 3.66265060240964

6 年 2 組 6 班

頻出語句トップ 50

今日:65 回 する:45 回 ない:32 回 良い:23 回 けど:21 回 思う:19 回 いる:19 回 作品:17 回
作る:16 回 できる:14 回 頑張る:12 回 終わる:11 回 背景:10 回 自分:9 回 描く:9 回 ある:8
回 撮影:8 回 など:8 回 達:7 回 アニメ:7 回 H:7 回 音:6 回 難しい:6 回 しまう:6 回 アニ
メーション:6 回 皆:6 回 君:6 回 使う:6 回 進む:6 回 やる:6 回 絵:6 回 枚:6 回 忘れる:5 回
分かる:5 回 言う:5 回 完成:5 回 コンテ:5 回 意見:5 回 そう:5 回 あと:5 回 せる:5 回 位:5
回 次:4 回 面白い:4 回 時間:4 回 くる:4 回 ロール:4 回 れる:4 回 試作:4 回 オープニン
グ:4 回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:36 回

4. 職業理解の変化:23 回
3. 役割把握・認識の変化:21 回
1. 自己肯定傾向の変化:11 回
5. コミュニケーションの変化:4 回

気持ちのタイプ

3. 面白かった:35 回
8. 難しかった:21 回
2. 楽しかった:21 回
1. うれしかった:10 回
4. 簡単だった:7 回
6. 腹が立った:6 回
5. 悲しかった:5 回
7. つらかった:5 回

がんばり度

4. よくがんばった:33 回
 5. かなりよくがんばった:21 回
 3. がんばった:15 回
 2. 少し足りなかった:8 回
 1. 全く足りなかった:6 回
- 平均: 3.66265060240964

6 年 2 組 7 班

頻出語句トップ 50

今日:50 回 する:49 回 良い:42 回 思う:33 回 けど:18 回 できる:17 回 ない:17 回 分かる:13 回 進む:13 回 工夫:13 回 撮影:12 回 大変:11 回 作る:10 回 とても:10 回 アニメ:10 回 完成:10 回 いい:9 回 色々:9 回 より:9 回 ある:9 回 もっと:8 回 いる:8 回 頑張る:8 回 終わる:7 回 作品:7 回 次:7 回 いく:7 回 これから:7 回 描く:7 回 発表:7 回 時:7 回 絵:6 回 伝わる:6 回 皆:6 回 音:6 回 考える:5 回 効果:5 回 もの:5 回 など:5 回 自分:5 回 やる:5 回 私:5 回 ため:5 回 面白い:5 回 達:5 回 題名:5 回 楽しい:5 回 作業:5 回 ちょっと:4 回 その:4 回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:40 回

1. 自己肯定傾向の変化:20 回
4. 職業理解の変化:12 回
5. コミュニケーションの変化:8 回
3. 役割把握・認識の変化:5 回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:52 回
3. 面白かった:37 回
4. 簡単だった:12 回
8. 難しかった:7 回
1. うれしかった:5 回
5. 悲しかった:3 回
7. つらかった:2 回
6. 腹が立った:2 回

がんばり度

4. よくがんばった:41 回
 5. かなりよくがんばった:25 回
 3. がんばった:13 回
 2. 少し足りなかった:2 回
- 平均: 4.09876543209877

6年2組8班

頻出語句トップ 50

する:94 回 今日:56 回 思う:41 回 良い:38 回 作る:28 回 作品:27 回 いく:23 回 アニメ:22 回 いる:21 回 アニメーション:21 回 ない:21 回 できる:20 回 撮影:20 回 自分:20 回 これから:18 回 とても:18 回 頑張る:17 回 ある:16 回 作り:15 回 発表:15 回 より:15 回 素材:14 回 けど:13 回 終わる:13 回 修正:13 回 完成:12 回 達:12 回 楽しみ:12 回 音:11 回 工夫:11 回 皆:10 回 絵:9 回 いい:9 回 進む:8 回 さん:8 回 大変:8 回 少し:8 回 けれど:8 回 編集:7 回 考える:7 回 分担:7 回 もっと:7 回 やる:7 回 時:7 回 入れる:7 回 れる:7 回 分かる:7 回 グループ:6 回 描く:6 回 結果:6 回

学びのタイプ

4. 職業理解の変化:33 回
2. 自己発見傾向の変化:30 回

1. 自己肯定傾向の変化:16 回
3. 役割把握・認識の変化:16 回
5. コミュニケーションの変化:15 回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:46 回
2. 楽しかった:37 回
3. 面白かった:20 回
1. うれしかった:7 回
4. 簡単だった:5 回
5. 悲しかった:3 回
7. つらかった:2 回
6. 腹が立った:1 回

がんばり度

4. よくがんばった:33 回
3. がんばった:25 回
5. かなりよくがんばった:22 回
2. 少し足りなかった:5 回
1. 全く足りなかった:3 回

平均: 3.75