

第一章

本報告書は、東京都三鷹市立中原小学校にて 2018 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 2018 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 14 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

2018 年度の NAKAHARA アニメーションには、中原小の 6 学年 3 クラス、84 名の児童達が参加しました。実施期間は、2018 年 9 月上旬から 2018 年の 3 月上旬まで、およそ 40 授業時間数（1 授業時間＝45 分）をかけて行われました。活動形態としては、グループ単位による制作活動を基本とし、1 グループに 4 人あるいは 5 人の児童達が集まり、3 クラスで 18 グループが組まれました。

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

作品の内容については、既存の作品を真似ることなく、オリジナルのストーリーを考えることを大前提とした上で、公序良俗に反しない限りどのような内容であっても、基本的に児童達の自由としています。言い換えますと、事前に教師や外部の講師などから、決ま

ったテーマやストーリーの設定、さらにはお手本となる作品を紹介することは行われませんので、子供達は、文字通りに自分達の頭をひねりながらストーリーや登場キャラクターを考える必要があります。

制作現場については、今年度はアニメーション制作専用スタジオ（少子化で空いた教室の再利用）を確保できなかったものの、同校の家庭科室を用いました。通常実施されている各学年の家庭科の授業の合間を縫って利用する形となりましたので、家庭科室の隣の準備室から撮影機材一式をその度毎に運び出し、パソコン用の電源の配線からカメラ用の三脚を固定するなど機材を設置し直す手間と時間がかかりましたが、一方で家庭科室の床面積は、普通の教室よりも広く、また撮影機材などを置く机も大きいため、例年以上にゆったりとした制作環境を確保できました。

◇スケジュール

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

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

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

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

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

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

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

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

◇制作工程

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

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

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

◇制作機材

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

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

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

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

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

◇撮影方法

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

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

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

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

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

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

◇制作体制

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

1. 監督

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

2. 助監督

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

3. アニメーター

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

4. 撮影

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

5. 編集

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

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

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

◇制作目標

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

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

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

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

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

◇制作進行

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

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

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

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

◇教師の立ち位置

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

◇学習目標

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

えています。

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

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

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

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

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

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

◇社会的評価

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

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

1. 企画一本化会議

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

2. 企画発表会

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

評を行ってもらっています。

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

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

3. 試作版上映会

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

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

また、今年度についても、アニメーションの専門家に試作版を観てもらい、それぞれの作品に対してプロフェッショナルとしての最後のアドバイスをしてもらいました。

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

4. 完成版上映会

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

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

このような人気投票とランキングの発表は、テレビ番組の視聴率の公表と同じ社会的評

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

ランキングが下位になってしまったグループにとっては、かなり辛い体験となりますが、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。

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

5. ふり返し発表会

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は何を学んできたのかを、後述する外在化カードのデータを手掛かりにしながら、グループ単位つぶさに分析した上で、児童達自身で自己評価を行い、その結果をNAKAHARA アニメーションの活動の最終回に、クラス全体あるいは学年全体で発表を行っています。

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

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

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

6. 追加上映会

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

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

7. インディーズ・アニメーション・フェスティバル

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

インディーズ・アニメーション・フェスティバル

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

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

◇国際化

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

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

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

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

UNESCO Salon Video Competition

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

さらに、タイ国内でも有数の映画スタジオを経営する傍ら、これまで国際研究機関 Economic Research Institute for ASEAN and East Asia (ERIA) におけるアジア 9 か国／地域が集まった国際共同研究事業の議長などを歴任されたタイ政府代表の Sirisak Koshpasharin 氏に国際審査員を務めてもらい、同氏が気に入った 5 作品を選んでもらいました。

◇アニメーション制作を継続する意義

ここで、NAKAHARA アニメーションに関して常に問われる質問に対して、先に答えておきます。その問いとは、「なぜキャリア教育活動において、アニメーションを作るのか」というものです。この問いに対する端的な答えとしては、上述の「地域自律・民間活用型

キャリア教育プロジェクト」の名の通りに、地域に根差した産業との連携が、このプロジェクトの前提条件にあり、三鷹市が世界に誇るアニメーション産業が、その連携候補の筆頭にあったからです。

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

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

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

◇本報告書の構成

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

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2018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、このようなふり返りを行うことは、何かを学んだその場、その時の情報を得られる大きな利点があります。大抵の感想文は、全ての活動を終えた最終段階で記述されるため、既に忘れてしまった経験を無理して思い出す必要がありますが、外在化カードは、箇条書きという制限はありますが、記憶が新鮮な内に記録として残せます。

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

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

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

毎回、外在化カードを児童達全員に記述してもらい、さらに上記の指標による追加情報についても記載してもらう背景として、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。

2018年度のキャリア教育活動では、2クラス72名の参加児童が、およそ500枚の外在化カードを記述していますが、その全てを筆者の方で確認した上で、本報告書の分析対象としています。

第二章

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

長らくこの時間軸に沿う形での紹介方法を取ってきましたが、6年前の報告書から、状況や時間軸に沿うことにこだわらず、三鷹市が掲げるキャリア教育に求める 7 つの能力を中心に据えながらも、制作活動中に発揮が見られた各種能力を、主観的に列举及び分類することを試みました。今年度の報告書についても、一連の分類に基づいて、該当する外在化カードを当てはめてみました。

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

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

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

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

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

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

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

1. コミュニケーション能力

サブカテゴリー項目数：17

A. 主体系

1.1 自分の意見を主張する能力

1.2 プレゼンテーション能力

1.3 グループを導く能力

1.4 他者を説得する能力

B. 受容系

1.5 他者の意見を聞く能力

1.6 意見を調整する能力

1.7 意見を吟味する能力

1.8 意見を広く拾う能力

1.9 嫌なことも腹に収める能力

1.10 状況を見守る能力

C. グループ系

1.11 確認し合う能力

1.12 グループに尽くす能力

1.13 協力関係を築く能力

1.14 対立を仲裁する能力

1.15 連鎖的にアイデアを創出する能力

1.16 合意を形成する能力

1.17 コミュニケーションを継続する能力

A. 主体系

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

1.1 自分の意見を主張する能力

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

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

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

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

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

下記の 1.1.1 の事例には、自分達のグループの企画案をまとめる段階で、自分の意見をしっかりと伝えることができたことが記されています。創造性が問われる職業において、「沈黙は金なり」の格言は通用しません。特に最初は、それが無謀なものと思えても、忌憚なく意見やアイデアを出し合うことが、創造性を発揮する第一歩となります。

1.1.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-10-16, コース: 6-2-18-10-16

グループ: 6-2-D, 役割: アニメー

外在化カード内容: 今日は、色々と作業をやった。自分の意見は、ちゃんと言っていた。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

一方で、1.1.2 の事例では、面白いアイデアが頭に浮かんだ一方で、時間内に他のメンバーへ伝えられなかったことが記されています。どの段階で頭に浮かんだアイデアを、言葉として他の人へ伝えるかは、常に難しい問題ですが、後述する「1.15 連鎖的にアイデアを創出する能力」とも関連する形で、時に多少まとまっていなくても、思い切って口に出してみることで、他の人の新しいアイデアを喚起したり、お互いに足りない部分を補い合ったりすることも期待できるものです。

1.1.2

クラス: 6-3, 日付: 2018-10-22, コース: 6-3-18-10-22

グループ: 6-3-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、企画書作りの続きをやりました。アイデアが少しまとまってきたと思いましたが、私の中でも考えが、うかんできました。次の時間に、班の皆に伝えたいと思いました。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.2 プレゼンテーション能力

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

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

ってきた活動の成果（仕事の業績）を披露することになります。

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

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

下記の 1.2.1 及び 1.2.2 の事例には、企画発表会において、自分達のグループの企画案を首尾よくプレゼンテーションできたことが記されています。特に、1.2.2 の事例には、自分達の企画案を、アニメーション制作の専門家に対して上手くアピールができたことで、多量なりとも好評価を受けたことが記されています。自分達が、どんな作品をこれから作りたいのかを他人に伝えることができなければ、それをアニメーション表現として具現化することは、さらに難しい道程となります。

1.2.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-10-30, コース: 6-1-18-10-30

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: プレゼンテーションを上手くやることができた。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.2.2

クラス: 6-3, 日付: 2018-10-30, コース: 6-3-18-10-30

グループ: 6-3-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: プレゼンテーションは、しっかりとできて、少しほめられるところも、あったので、アドバイスをもとにして、しっかりと、いいものにして行きたいです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 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

一方で、1.2.3 の事例は、他者に理解してもらえる形でアピールすることの難しさが記されています。この事例の他にも、その道の専門家に対して、プレゼンテーションを行った

際に、緊張して上手く話せなかったことを後悔するものも見られましたが、一方で、上手く話すことだけに集中してしまうと、その企画案を実現させたいという熱意が伝わらなくなってしまうものです。奇麗に発表できることだけが、プレゼンテーションの目的ではないことに、1.2.3 の事例を記した児童は、気付いたのかもしれませんが。

1.2.3

クラス: 6-3, 日付: 2018-10-30, コース: 6-3-18-10-30

グループ: 6-3-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: プレゼンテーションの難しさが分かった。

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

1.3 グループを導く能力

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

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

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

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

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

自身は、その覚悟を持って臨むことが強く求められます。

下記の 1.3.1 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、企画発表会が迫る中で、自分達のグループの企画案の方針を、土壇場で切り替えたことが記されています。このような方針の変更は、少なからずリスクを伴うものですが、このような時ほど、この能力の発揮のしどころだと言えます。幸い、この事例では、リスクを好機へ切り替えることに成功したことも記されています。

1.3.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-10-26, コース: 6-2-18-10-26

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、思い切って案を変えて、話しを進めました。前のよりスムーズに進んだので、良かった。ここからが頑張りどころなので、頑張りたいです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

下記の 1.3.2 の事例も、監督役の児童が書き残した外在化カードですが、こちらは、企画発表会の際に、アニメーション制作の専門家に指摘された点を改善した改訂版企画書を、グループとして上手くまとめることができたことが記されています。当たり前の話ですが、アニメーション制作の設計図となる企画書の内容次第で、その後の制作活動の進行具合、さらに作品の出来栄えに大きく影響することは避けられませんので、この時点で、企画内容のみならずグループ自体も、より良い方向へ引っ張ることが強く望まれます。そのため、例年、自分達の企画を決める段階から、監督の肩にかかる重圧は、並々ならぬものがあります。

1.3.2

クラス: 6-3, 日付: 2018-11-05, コース: 6-3-18-11-05

グループ: 6-3-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、企画書作り第二弾。前よりかは、順調に進んでいるし、話の内容も、上手くまとまっているから、上手く行きそう。いい作品を作りたい。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

一方で、1.3.3 の事例には、企画書を改善し、本格的な制作活動が始まる段階で、グループ内で、監督としての役割を認めてもらえないことが記されています。毎年、監督として

の力不足を、他のメンバーから指摘される例は、少なからず見られますが、初めて責任ある仕事として本格的なアニメーション制作に取り組む児童達が、ほとんどですので、この事例のように、監督としてグループを適切な方向へ導くことができなかったとしても、致し方ない面があります。

1.3.3

クラス: 6・3, 日付: 2018-12-04, コース: 6・3-18-12-04

グループ: 6・3・B, 役割: 監督

外在化カード内容: 監督なんだけど、この班は、監督の扱いが、ひどいから、正直、やりたくない。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 5. 悲しかった

がんばり度: 3. がんばった

1.4 他者を説得する能力

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

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

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

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

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

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

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

下記の 1.4.1 の事例には、企画案を話し合った際に、自分の案が上手く他のメンバーに受け入れてもらえたことが記されています。この事例のように、十分にメンバー間で話し合いをした上で、誰もが合意できる形で企画案をまとめることができるのが理想的です。

1.4.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-10-23, コース: 6-1-18-10-23

グループ: 6-1-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 話し合いをして、自分の意見が選ばれて、嬉しかった。話が、スムーズに進んだ。このまま次もスムーズに進むと良いと思う。

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: 1. うれしかった, 4. 簡単だった

がんばり度: 3. がんばった

一方で、下記の 1.4.2 の事例には、どの企画案に対しても誰も納得ができない、言い換えれば、自分以外の他のメンバーを誰一人説得できない状況が記されています。このような状況は、なかなか打開策を見つけ出すことができず、精神的にも非常に厳しいものです。因みに、このグループは、この先、制作段階の中盤に至っても、右往左往することになり、かなり苦しい思いをしましたが、一方で、悩みぬいた分だけ作品の出来栄は高く、上映会の際に、非常に高い社会的評価を得ることができました。

1.4.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-10-12, コース: 6-2-18-10-12

グループ: 6-2-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、班で初めて話し合いをした。一人が納得いかないと、全てがダメになるし、また物語を考えるのが、すごく大変だから、苦戦した。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 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 の事例には、企画段階において、なかなか個人としての自分の企画案をまとめることができず、他のメンバーの案を聞く側に専念したことが記されています。どの児

童も、これまで責任ある仕事に関する企画書を書いた経験が、ほとんどないはずですので、いきなり魅力的な企画を求められたとしても、子供によっては、ほとんど案を立てられないのも致し方ありません。だからこそ、他のメンバーの企画案に、じっくりと耳を傾けることで、各案の中身を判断すると共に、どのようにして企画をまとめればよいのかを学ぶこともできるはずです。

1.5.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-10-23, コース: 6-1-18-10-23

グループ: 6-1-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、自分の作品を書けなくて、ずっと話を聞いているだけだった。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

下記の 1.5.2 の事例は、グループのメンバー内で企画案を検討する際に書き残された外在化カードですが、なかなか話がかみ合わないからこそ、より多くの情報を得た上で、的確な判断をするためにも、他のメンバーの意見をもっと詳しく知る必要があることが記されています。後述する「1.13 協力関係を築く能力」や「1.14 対立を仲裁する能力」にもつながる話として、グループ内で意見が対立してしまったとしても、少なくともその当事者の一方が、この「他者の意見を聞く能力」を発揮することで、グループとしての機能を維持することは、この先の制作活動を進めて行くためにも、非常に大事なことになります。

1.5.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-10-12, コース: 6-2-18-10-12

グループ: 6-2-B, 役割: 編集

外在化カード内容: テーマのことで、T と話が合わなくて、お母さんとの物語で、ケンカをして、仲直りするのは、当たり前だから、面白くないと言っているが、T は、どうしたいのか知りたい。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.6 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アを調整しながら、相互信頼に基づいた人間関係と協力体制をグループ内にいち早く築くことが、監督や助監督の主要な仕事になることが、その背景にあることは間違いありません。

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

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

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

下記の 1.6.1 及び 1.6.2 の事例は、企画段階にて監督役の児童達によって書き残された外在化カードですが、それぞれのメンバーの意見を取り入れ、上手く企画案をまとめることができたことが記されています。一方で、この能力を発揮して、意見を調整することと、混ぜ合わせてしまうことを混同してしまいますと、過去の例の中には、企画案の段階にて、複数の全く異なるアイデアを一つの作品内に押し込み過ぎてしまうことで、そのグループのメンバーにしか分からない作品になりがちなのも事実です。この辺りのさじ加減が、この能力の使いどころの難しさの一つと言えます。

1.6.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-10-23, コース: 6-1-18-10-23

グループ: 6-1-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 一人だけのものではなく、グループの中の色々な意見を取り入れながらできた。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

1.6.2

クラス: 6-3, 日付: 2018-10-19, コース: 6-3-18-10-19

グループ: 6-3-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 企画書を作りました。作品名は、探偵物語、最後の結末です。内容は、皆の意見を聞いて、組み合わせて作りました。今回は、皆の意見をまとめて作ることが、できたので、良かったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

下記の 1.6.3 の事例は、こちらも監督役の児童が書き残した外在化カードですが、上記の 2 つの事例とは正反対に、企画を立案する段階で、なかなかグループ内での意見の調整が難航した様子が記されています。このような対立した状況の中で、前述しました「1.3 グループを導く能力」とも関連する形で、この児童が述べている通りに、メンバーのそれぞれが望む方向の中に一致点を探し出すことができるかどうか、監督としての腕の見せどころとなります。

1.6.3

クラス: 6-2, 日付: 2018-10-12, コース: 6-2-18-10-12

グループ: 6-2-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、アニメーションの内容について話し合いました。意見が食い違ったりして、大変だけれど、メンバーの皆の理想に近づけるように頑張りたいです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 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ィアの吟味が求められます。

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

1.7.1 の事例は、自分達の企画案を練り上げる段階で、複数の案から一つに絞って検討したことが記されていますが、このような選定プロセスにおいて、この能力の発揮が大いに期待されます。より良い案があったにも関わらず、ここでしっかりと吟味せずに、安易に他の案に飛びついてしまいますと、多くの場合、後に大きな後悔を生むことにつながります。

1.7.1

クラス: 6・2, 日付: 2018-10-26, コース: 6・2-18-10-26

グループ: 6・2-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、一つの案を掘り下げて行けた。

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: 3. がんばった

さらに下記の 1.7.2 の事例は、この能力が発揮される理想的な状況の一つと言えます。グループのメンバーのそれぞれが、自分の意見やアイディアを出し合い、そして企画案として一つにまとめる中で、一歩引いた視点から自分達の案には何が足りないのかを、じっくりと見極めた上で、改めてグループに提案し、そして改善できたことが、この事例には記されています。

1.7.2

クラス: 6・1, 日付: 2018-10-23, コース: 6・1-18-10-23

グループ: 6・1-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、企画書を書いた。グループの企画書で足りなさそうなところを発言して、埋めることができた。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

1.8 意見を広く拾う能力

この能力の特徴は、上述の「1.7 意見を吟味する能力」が出された意見やアイデ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。

下記の 1.8.1 の事例には、自分達のグループの企画案が、少しずつまとまりつつある様子が記されていますが、この事例のように、グループ内で作品の内容に関する意見やアイデアを求める範囲を、具体的な形で狭めたり、あるいはより広くしたりすることは、後にその作品を観る観客の受け止め方にもつながって行くことになりますので、とても大事な決定プロセスの一つとなります。

1.8.1

クラス: 6-3, 日付: 2018-10-22, コース: 6-3-18-10-22

グループ: 6-3-C, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、粗筋を具体的に考えました。班の人と話し合えたので、良かったです。次は、班の全員が意見を出し合い、全員が納得するものを作って行きたいです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, 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

また、1.8.2 の事例には、企画発表会の後に、一度、真っ白の状態から自分達の企画を見直したことが記されています。おそらく企画発表会の際に、アニメーション制作の専門家からのアドバイスが、厳しいものであったため、根本部分から考え直す必要があったものと推察されますが、このような危機的な状況の時ほど、意見を狭めるのではなく、広く開放することで、新たなアイデアや視点を取り込むことができるものです。

1.8.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-10-30, コース: 6-2-18-10-30

グループ: 6-2-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今までやったことを、白にして、一から考えた。自分達で考えたもの、課題がありそうだが、頑張っていきたい。

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: 4. よくがんばった

1.9 嫌なことも腹に収める能力

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

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

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

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

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

下記の 1.9.1 の事例には、グループを率いるべき監督の役割を担った児童が、その責務を放り出して、企画案の作成に参加しないだけでなく、全く建設的な行動を取らなかったことが記されています。大人だったとしても、未経験のままいきなりアニメーション制作の監督を引き受けることになれば、戸惑いの連続が普通です。そのため、制作活動の序盤に、多少上手くグループを引っ張ることができなかったとしても仕方ありませんが、自らその役割を放り出してしまうことは、NAKAHARA アニメーションでは、許されることではありません。そのため、この外在化カードを書き残した児童としては、監督役の児童が、自分の役割の重さに気づき、その本来の職務を少しでも全うしてくれることを、じっと待ちながら願う以外に、選択肢が限られています。

1.9.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-10-23, コース: 6-1-18-10-23

グループ: 6-1-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、ストーリーを考えたり、シーンを考えた。僕は、頑張っただけで、監督は、ずっとふざけたり迷惑をかけていたので、真面目に取り組んで欲しかった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 6. 腹が立った

がんばり度: 4. よくがんばった

グループとしてアニメーション作品を制作する以上、企画を最初に出したメンバーが誰であろうと、その後の制作活動は、全てグループとして取り組む必要がありますが、下記の 1.9.2 の事例のように、一方的に仕事を押し付けられるようなケースが、毎年、見られます。もし、本当にその人しかできない仕事であれば、仕方ありませんが、その場合でも、その人が納得できる形での頼み方があるはずですし、後述する「4.7 状況に応じた人材の最適化を図る能力」とも関連して、それ以外の仕事は、全て効率的に他のメンバーが担う指示が行き渡っている必要があります。

1.9.2

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-14, コース: 6-3-18-12-14

グループ: 6-3-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、あまり進まなかった。パフォーマンスをするシーンで、最初の
を提案したのは、お前だから、お前がやるべきということになり、最悪だった。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.10 状況を見守る能力

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

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

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

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

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

下記の 1.10.1 及び 1.10.2 の事例は、どちらもアニメーターの役割を担った児童達が書き残した外在化カードですが、制作活動も終盤となり編集作業や効果音を付ける作業が始まりますと、アニメーターが担うべき仕事の量が極端に減ることになります。これらの事例

のように、後ろから編集作業を見守ったり、効果音を付ける作業を手伝ったりすることが、少しでもできれば十分と言えます。

もし、撮り溜めてきたロールのつなぎ方に関する確かな知識が無いまま、下手に手を出して編集作業の邪魔になったりすれば、それだけ自分達の作品の完成が遅れますので、ここは、手や口を出したい欲求を我慢しながら、じっとただ待つことも大事な仕事の一つとなります。

1.10.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-21, コース: 6-2-18-12-21

グループ: 6-2-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、4人全員が来て、BGMを入れました。たくさんあって、選ぶのが難しかったです。でも、アニメーターや撮影の人は、ひまで、アニメーションを見てたり、やることが無かったです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.10.2

クラス: 6-1, 日付: 2019-01-11, コース: 6-1-19-01-11

グループ: 6-1-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、粘土を混ぜるだけ。最後の方は、アニメーターは、仕事が無い。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

C. グループ系

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

1.11 確認し合う能力

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

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

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

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

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

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

下記の 1.11.1 の事例には、本格的な撮影作業が始まる段階で、どのシーンに対して何枚の写真を撮るのかを、事前にグループ内でしっかりと話し合い、確認した上で、作業を進めたことが記されています。撮影作業の初期段階では、どうしても手探りの部分があり、ノリや勢いで撮影をしてしまうケースも、例年、少なからず見られますが、自分達の絵コンテの内容に従い、撮影時間（枚数）を気にしながら作業を進めることができれば、後述する「6.5 作業効率を上げ続ける能力」につながる形で、それだけ作業時間の効率化が図れるだけでなく、作品の内容的にも思い通りのものに近づけることができるようになります。

1.11.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-11-21, コース: 6-2-18-11-21

グループ: 6-2-E, 役割: 監督

外在化カード内容: どれくらい撮るのか、話して決められた。

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

下記の 1.11.2 の事例は、制作作業も終盤となり、試作版を完成させるために効果音を付

ける作業の際に書き残された外在化カードですが、この事例のように、効果音を付ける作業に関しては、例えば、キャラクターが歩くシーンで、足が地面に着地する音のタイミングが、ほんの少しでもずれてしまうと、視聴者が首をかしげてしまうことに直結しますので、十二分に慎重を期する必要がある、それだからこそ、グループ内で確認し合うことが必然的に求められます。

1.11.2

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-20, コース: 6-1-18-12-20

グループ: 6-1-E, 役割: 監督

外在化カード内容: どこに音をつけるのかを、班で確認しながら、つけることができた。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.12 グループに尽くす能力

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

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

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

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

視点を変えれば、メンバー間の信頼関係をお互いに築くために、どれだけのコミュニケ

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

下記の 1.12.1 の事例には、企画案を一本化する段階で、残念ながら自分の案が採用されなかったものの、そこでめげることなく、今後のアニメーション制作の活動において力を尽くしたいとの意思表示が記されています。責任ある仕事の一環としてアニメーション制作を実施している以上、自分の提案が通らなかったからといって、そこでやるべき仕事を投げ出したり、制作活動に関わることを躊躇したりすることは許されません。この事例のように、気持ちを切り替えて、自分が成すべきことを、しっかりと行い、少しでもグループとしての制作活動に貢献することが大事となります。

1.12.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-10-23, コース: 6-1-18-10-23

グループ: 6-1-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 書いた作品は、選ばれませんでした、これから頑張りたいと思います。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

下記の 1.12.2 及び 1.12.3 の事例のどちらにも、撮影作業に奮闘したことが記されていますが、アニメーション制作の世界では、個々のメンバーが、どれだけ作業に貢献できたかが、そのまま撮影枚数や映像の質に直結することになります。特に、撮影作業の中盤から後半にかけては、一番この能力の発揮が、視覚的に見え易い状況となります。

1.12.2

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-12, コース: 6-3-18-12-12

グループ: 6-3-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日も、撮影をした。10 シーンぐらい撮れた。中のシーンを完成するよう頑張った。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.12.3

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-20, コース: 6-2-18-12-20

グループ: 6-2-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、たくさん撮ることもできたし、班に貢献できたと思う。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 5. 悲しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.13 協力関係を築く能力

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

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

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

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

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

下記の 1.13.1 には、撮影作業が本格化して行く中で、グループ内の協力体制も併せて整って行く様子が記されています。クレイ・アニメーション制作の特徴の一つとして、それぞれのグループの協力体制の状態が、撮影枚数という形で如実に確認できる点が挙げられます。特に、今年度からの取り組みとして、毎回の撮影作業の成果を、廊下に貼り出すことが行われましたので、どのグループが、どれだけ奮闘しているのかを、一目瞭然で確認することが可能となりました。

1.13.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-05, コース: 6-1-18-12-05

グループ: 6-1-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 110 枚、撮れたし、皆、協力していた。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

また、1.13.2 の事例のように、グループ内の協力体制が整い、円滑に機能し始めますと、精神的にも充実感を得られるものです。人間が、協力関係を土台にした社会性を伴う動物であることを、端的に示す事例とも言えます。

1.13.2

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-10, コース: 6-3-18-12-10

グループ: 6-3-A 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、舞台の作りなど、頑張った。皆が協力して行くから、楽しい。少し頑張れた。

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: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった"

さらに、下記の 1.13.3 の事例のように、後述する「3.2 他者を知ろうとする能力」とも関係する形で、目に見える作業成果と協力関係の深化を通じて、グループ内でのメンバー個人同士の関係性も深まって行くものです。

1.13.3

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-20, コース: 6-2-18-12-20

グループ: 6-2-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 500 枚超え、班の仲も深められた。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 4. 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ば起き、これまで知らなかった友達の意外な一面を見ることがあります。各々のメンバーの性格が異なり、得手不得手とする能力の種類や力量の違いがあることを考慮すれば、多少なりとも争いが起きないことの方が不思議と言えます。

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

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

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

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

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

下記の 1.14.1 の事例には、撮影作業が本格化する中で、グループ内で諍いが起きたものの、上手く解決することで、作業そのものも順当に進めることができたことが記されています。「雨降って地固まる」の諺ではありませんが、メンバー間で対立することで、意見の相違がはっきりとし、何が問題なのかも併せて明白になることで、逆に解決の糸口が見つかることも少なからずあるものです。

1.14.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-03, コース: 6-2-18-12-03

グループ: 6-2-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、誤解で、ケンカが起きてしまった。でも、解決した後、結構、作業が進んで、良かった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 7. つらかった

がんばり度: なし

一方で、下記の 1.14.2 及び 1.14.3 の事例には、粘土で作成したキャラクターを壊したり、撮り溜めてきた撮影データを消してしまったりなど、かなり深刻な対立状況が発生し、グループが崩壊の危機に瀕していることが記されています。このような厳しい状況であっても、NAKAHARA アニメーションにおいては、個々のグループが独立した会社組織として、責任ある仕事の一環としてアニメーション制作を行っている以上、よほどのことでない限り、基本的に、そのグループ内で対立を解決する以外に道はありません。因みに、これまで長らく NAKAHARA アニメーションが実施されてきましたが、今年度を含めて、上記のような苦しい状況が起きたとしても、一つのグループも途中で制作を投げ出し、脱落したことはありませんでした。いずれかの段階で、この能力をメンバーの誰かが発揮することで、解決に導くことができた証と言えます。

1.14.2

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-10, コース: 6-1-18-12-10

グループ: 6-1-B 役割: アニメーター

外在化カード内容: K が、爆弾や粘土を投げたり、太郎や兄ちゃんをぶっ壊した。先が見えない。うちの班は、ぶっ壊れてる。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 7. つらかった

がんばり度: 3. がんばった

1.14.2

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-18, コース: 6-3-18-12-18

グループ: 6-3-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: K に、全部、消された。最悪。

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

1.15 連鎖的にアイディアを創出する能力

優れたアイディアの出現というものは、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。

優れたアイディアの出現に関して、さらなる天の邪鬼な部分としては、一人ではどうし

で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を、グループとして整えることができるかどうか鍵となっています。どれだけ優れたアイデアやその断片を持っていたとしても、それを自由に出し合える環境が無ければ、宝の持ち腐れとなってしまいます。また、たとえ自分自身が良いアイデアを生み出せなかったとしても、他のメンバーが気軽にアイデアを出せる状況を率先して整えることができることも、この能力には必須となります。

下記の 1.15.1、1.15.2 及び 1.15.3 の事例は、どれも企画書を練り直す際に記された外在化カードですが、より魅力的な内容につながるアイデアが、次々と出た様子が記されています。このような連鎖的にアイデアを生み出せることが、社会的な動物としての人間の強みと言えます。当たり前の話ですが、アイデアの連鎖的な発生状況を生み出すには、上述しました「1.1 自分の意見を主張する能力」と「1.5 他者の意見を聞く能力」の双方が、その基本能力として発揮されることが必須となります。どちらの能力の発揮が欠けても、連鎖的にアイデアが発生する確率を大幅に下げてしまい、優れたアイデアが現れるかどうかは運次第となってしまいます。

1.15.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-10-30, コース: 6-2-18-10-30

グループ: 6-2-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日、第三者を使うことがダメになったから、先生の想像を使うことになった。そこから、色んなことが思いついた。今日も、結構、進んだ。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.15.2

クラス: 6-1, 日付: 2018-11-02, コース: 6-1-18-11-02

グループ: 6-1-A, 役割: 監督

外在化カード内容: ヒーローばいキャラクターにするために、マントを、つけるなどした。
また、悪役の名前を悪役ぽくするために、「ブラック」などを、つけることができた。

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: なし, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.15.3

クラス: 6-3, 日付: 2018-11-05, コース: 6-3-18-11-05

グループ: 6-3-F 役割: 撮影

外在化カード内容: 企画書を作った。全然、進まなかったけれど、アイディアが、次々と出てきて、話の内容が、良くなった。

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: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

1.16 合意を形成する能力

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

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

転ばぬ先の杖の諺ではありませんが、一見してたわいもないことであっても、もしそれが実際には重要なことであれば、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 及び 1.16.2 の事例には、企画発表会の後に、アニメーション制作の専門家から受けたアドバイスを考慮した上で、自分達の企画書の改訂版を、ようやく子細な部分まで決定することができたことが記されています。ここでしっかりとグループ内での合意を取り付けることができないと、撮影作業に入った際に、改めてどのような内容にするのかで、毎回、確認と合意を繰り返すことになります。

1.16.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-10-30, コース: 6-2-18-10-30

グループ: 6-2-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 発表をして、新しいストーリーを決めるのに時間が、かかったけれど、決まったから、良かったけど、4 コマを書いたり、描いたりするのが、難しかったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.16.2

クラス: 6-1, 日付: 2018-11-02, コース: 6-1-18-11-02

グループ: 6-1-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 物語の細かい設定まで決められて、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: 3. 面白かった, 2. 楽しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

一方で、下記の 1.16.3 の事例は、企画発表会が開催される以前に記された外在化カードですが、グループ内での話し合いを進めて行く中で、企画の一本化に関して、いかにメンバー間の合意を得ることが難しかったかが記されています。この段階で、どれだけの納得と合意をメンバー間で共有できるかが、この先、グループとして制作活動に臨む際のモチベーションの向上や、グループとしての連帯感の強化にもつながって行きます。

1.16.3

クラス: 6-3, 日付: 2018-10-23, コース: 6-3-18-10-23

グループ: 6-3-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、皆で話し合っ、企画が決まりそうなんですけど、一つは、迷路は、やろうと決まっている？感じ。やっぱり難しい。頑張った方かなと思います。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

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

その背景として、創造的な表現活動には、万人の理解を導ける正解と呼べる表現方法や文法が無いことが真っ先に挙げられます。本職のアニメーターでさえ、これまでの実績や経験だけでは補えない部分については、毎回、思考錯誤を繰り返しているのが現実です。そこで、前述しました「1.11 確認し合う能力」や「1.16 合意を形成する能力」の発揮が、常に求められることになりますが、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があります。これは、それだけグループ内での団結力が上がり、作業分担が円滑に進んでいる証拠と言えます。

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

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

下記の 1.17.1、1.17.2 及び 1.17.3 の事例は、どれも本格的な制作活動が開始された後に

記された外在化カードです。設計図となる企画書が出来上がったからと言って、それに沿って黙々と作業を続けられるほど、アニメーション制作は単純ではないことは上述してきた通りですが、これらの事例のように、後述する「6.6 工夫し続ける能力」ともつながる形で、作品の質や内容の改善につながるより良いアイデアや工夫を、常にグループ内で話し合うことで、魅力的な小道具が出来上がったり、撮影枚数が増加したりするなど、具体的な形で成果も見えてくるものです。

1.17.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-07, コース: 6-1-18-12-07

グループ: 6-1-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 小道具を、いっぱい作った。皆で意見交換ができた。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

1.17.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-11, コース: 6-2-18-12-11

グループ: 6-2-C 役割: 撮影

外在化カード内容: たくさん撮れた。皆で話し合って、協力することを決めた。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.17.3

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-20, コース: 6-3-18-12-20

グループ: 6-3-C, 役割: 編集

外在化カード内容: 今回は、初めと終わりを作りました。皆が案を出し、協力をしました。

そのお陰で、良い作品になったと思います。次回も、頑張りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 4. 簡単だった, なし

がんばり度: 3. がんばった

2. 情報収集・探索能力

サブカテゴリー項目数: 5

A. 認識系

2.1 他者の優れた点を認める能力

2.2 社会的評価を真摯に受け止める能力

B. 分析系

2.3 冷静に情報を吟味する能力

C. 活用系

2.4 多様な情報から糸口を引き出す能力

2.5 アイディアや工夫を援用する能力

A. 認識系

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

2.1 他者の優れた点を認める能力

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

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

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

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

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

下記の 2.1.1 の事例は、撮影作業の終盤に書き残された外在化カードですが、後述する「6.5 作業効率を上げ続ける能力」や「6.6 工夫し続ける能力」とも関連する形で、撮影作業を期限内に完了させるために、ライバルの他のグループが行っている撮影方法の工夫を、自分達のグループ内でも取り入れたことが記されています。ここで意地を張って独自路線を貫き、期限内に自分達の作品を完成できなければ、元も子もありませんので、少しでも効率的な撮影の仕方などがあれば、この事例のように率先して採用することが望まれます。

2.1.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-21, コース: 6-1-18-12-21

グループ: 6-1-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 完成した。他のグループの工夫も少し使って、終わらせることができた。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 4. 簡単だった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

2.2 社会的評価を真摯に受け止める能力

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

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

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

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

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

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

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

下記の 2.2.1 及び 2.2.2 の事例は、どちらも企画発表会において、アニメーション制作の専門家から自分達の企画案に対して批評を受けた際に記述された外在化カードですが、自分達が思いもよらなかった視点から、専門家に改善点を指摘されたことが記されています。これらの事例のように、その道のプロフェッショナルだからこそできるアドバイスは、文字通りに貴重であり、NAKAHARA アニメーションの特徴の一つとなっています。その背景として、専門家ならではのアドバイスやアイディアが得られるだけでなく、後述する「7.4 現実感を持って臨む能力」にも関連する話として、アドバイスやアイディアをしっかりと受け止めた上で、次の行動を喚起する形での臨場感も併せて生み出すことが期待できるからこそ、NAKAHARA アニメーションでは、社会的評価を積極的に取り入れています。

2.2.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-10-30, コース: 6-1-18-10-30

グループ: 6-1-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 伊東さんと朝川さんからアドバイスをもらった。今まで気にしていなかったことまで、細かく指摘されたため、これから頑張りたい。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

2.2.2

クラス: 6-3, 日付: 2018-10-30, コース: 6-3-18-10-30

グループ: 6-3-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 改善すべきところが見つかったので、良かったです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 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. 分析系

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

2.3 冷静に情報を吟味する能力

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

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

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

下記の 2.3.1 及び 2.3.2 の事例は、どちらも企画発表会の際に書き残された外在化カードですが、アニメーション制作の専門家から受けた様々な指摘をしっかりと熟考した上で、自分達の企画案を練り直したことが記されています。児童達にとって、その分野の第一線で活躍する専門家から、子細なアドバイスを受けられること自体、貴重な体験ですが、体験だけで終わらせてしまっただけでは、NAKAHARA アニメーションでは全く意味がありません。これらの事例のように、しっかりとその内容を吟味した上で、自分達の企画書の改善に役立てることが求められます。

2.3.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-10-30, コース: 6-1-18-10-30

グループ: 6-1-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 伊東さんの話を聞いて、班の人達と何度もアニメーションの構成を練り、改めることができた。

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

2.3.2

クラス: 6-1, 日付: 2018-11-02, コース: 6-1-18-11-02

グループ: 6-1-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、企画書を直した。伊東さんの言われることを考え、企画書を書くことができたから、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, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

C. 活用系

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

2.4 多様な情報から糸口を引き出す能力

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

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

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

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

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

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

下記の 2.4.1 及び 2.4.2 の事例は、どちらもアニメーション制作の専門家に対する企画発表会を行う前に、クラス内でそれぞれのグループが、プレゼンテーションの練習を行った際に書き残された外在化カードです。このような試みは、クラス毎の判断によって実施されますが、毎年、各グループの企画案において、最も多い視聴対象は、自分達と同じ小学生ですので、アニメーション制作の専門家からの批評と同様に、同じ年代の子供達からの意見やアイデアをもらうことは、とても貴重な機会となります。

特に、下記の 2 つの事例のように、グループ内で、自分達の企画書の詰め切れていなかった部分や、なかなか観客を魅了する面白いアイデアを生み出すのに苦勞をしていた時などは、第三者から意見やアイデアをもらうことで、まさにこの能力を発揮して、そこから少しでも新たな糸口を探し出すことができるようになるものです。

2.4.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-10-23, コース: 6-2-18-10-23

グループ: 6-2-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 自分達には、分からなくても、他の人からアドバイスを受けて、改善点を考えられた。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

2.4.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-10-23, コース: 6-2-18-10-23

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、他の班の意見を聞いて、得られるものがあつたので、良かった。

なかなか良い案が出ないので、少し困ったけど、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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

2.5 アイディアや工夫を援用する能力

前述した「2.3 冷静に情報を吟味する能力」のもう一段階先の話として、吟味した情報を具体的に活かすことができるようになるのが、この能力の本質となります。情報分析を主な仕事としているのであれば、吟味するところまでで構いませんが、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に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、自分達の作品の試作版を完成させた後に、改めてアニメーション制作の専門家にコメントをもらい、それに基づいて修正作業を行ったことが記されています。数年前から、状況に応じて、試作版の段階でもアニメーション制作の専門家から再びコメントをもらうことを行っていますが、どこまで専門家のコメントを、自分達の作品の中で活用するかは、当然ながら、それぞれのグループの判断に委ねられます。

因みに、映像作品を制作する職業であれば、当たり前の話ですが、一本の作品を頭から終わりまで、一続きで撮影しているわけではなく、ロールとして各場面を数秒から長くても 10 秒程度に分けて撮影をしていますので、改善したい部分や場面があれば、該当するロールのみを撮影し直せばよい形になっています。この辺りは、映像表現に関わる仕事であるからこそ、この能力が発揮し易い面があると言えます。

2.5.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-01-11, コース: 6-1-19-01-11

グループ: 6-1-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 伊東さんに言われたことを踏まえて、新しく撮ることができた。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

2.5.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-01-09, コース: 6-2-19-01-09

グループ: 6-2-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 伊東さんに注意されたところを直して、つなげて、音も入れられたので、良かった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

3. 自他の理解能力

サブカテゴリー項目数: 4

A. 他者理解系

3.1 他者の特性を認める能力

3.2 他者を知ろうとする能力

B. 自己理解系

3.3 他者を通じて自分を振り返る能力

3.4 経験を通じて自分を振り返る能力

A. 他者理解系

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

3.1 他者の特性を認める能力

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

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

つ優れた能力を目の当たりにすることで、その友人に対する見方が変わることがあります。

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

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

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

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

下記の 3.1.1 の事例には、前述しました「1.12. グループに尽くす能力」や後述する「6.2 辛抱強く我慢する能力」と関連する形で、撮影作業の際に、キャラクターと背景画が、それぞれ意図しない形でズレないように固定し続けたメンバーがいたことが記されています。このような地味な作業であっても、ほんの少しのズレが生じれば、観客の多くがそれに気が付くのが映像表現の難しさです。それだからこそ、じっと辛抱し続けるメンバーの存在の有難みを知り、その特性を認めることができたと言えます。

3.1.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-03, コース: 6-1-18-12-03

グループ: 6-1-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 一コマ一コマ、ずれないように頑張りました。特に、Iさんが、ずれないように頑張っていました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 4. 簡単だった, なし

がんばり度: 3. がんばった

下記の 3.1.2 の事例は、制作段階の初期に記された外在化カードですが、これから本格的な撮影作業を進めて行く中で、多様な撮り方をしながら、どのような映像表現が可能となるのかを、実体験として学んで行く中で、優れた才能を発揮したメンバーがいたことが記

されています。普段の教育活動では、なかなか映像表現に関する能力やスキルを発揮する場面が無いだけに、このような機会を通じて、才能を発揮できただけでなく、それを他のメンバーに認めてもらえたことも大きな意味があります。さらに、本章を設けた意図とも直接関係する話として、まさに多種多様な能力やスキルの発揮が、NAKAHARA アニメーションの活動を通じて求められたことを示しています。

3.1.2

クラス: 6-3, 日付: 2018-11-13, コース: 6-3-18-11-13

グループ: 6-3-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日のアニメーションでは、パソコンをやりました。パソコンでは、R君が面白いのを作っていたので、楽しかったです。

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: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

下記の 3.1.3 の事例は、上述の「1.3 グループを導く能力」と関連する形で、監督役の児童が不在の中で、改めて監督の存在の重みや有難さを身に染みて感じたことが記されています。アニメーション制作の監督という仕事は、ほとんどの子供達にとって、これまで縁の無い世界の話ですので、その役割を担った児童達の中には、毎年、少なからずその責務を全うできない者が出てしまいましたが、それだからこそ、しっかりと自分のグループを前に進めることができる監督役の児童の存在とその能力を、この外在化カードを記した児童は認めたはずです。

3.1.3

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-03, コース: 6-2-18-12-03

グループ: 6-2-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、監督がいなくて、作業が進みませんでした。それで、監督がいないと、進まず、その大切さが分かりました。次は、しっかり進めたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

3.2 他者を知ろうとする能力

上述の「3.1 他者の特性を認める能力」を通じて、これまで性格が合わないなどの理由で、なかなか親しくなれなかったクラスメイトであっても、明らかに優れている点を発見する

ことで、そのクラスメイトに対するこれまでの見方が変わることがあります。このような認識の変化を通じて、その人自身に対しても興味を持ち始めることで、この他者を知ろうとする能力が培われて行くことになります。さらに、この能力が養われるのと同時に後述する「3.3 他者を通じて自分を振り返る能力」の開花にもつながって行きます。

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

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

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

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

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

下記の 3.2.1 の事例は、NAKAHARA アニメーションの活動を実施する初期段階に記された外在化カードですが、グループ編成に際して、他者から見たそれぞれの児童達の特性を挙げ合った結果、どの子供が自分に対して厳しいかを知ることができたことが記されています。グループの組み方については、毎年、それぞれのクラスの事情に合わせて、担任の先生方に一任されていますが、先ずは監督役に適した者を選び出すための参考情報として、このような試みが行われたようですが、同時に、この能力が発揮される貴重な機会にもなりました。

3.2.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-09-21, コース: 6-2-18-09-21

グループ: 6-2-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、厳しい人の、どんなところが厳しいのかを知れたので、良かったです。どうしたら厳しくなく、甘くない人になれるのか、これから考えて行きたいです。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

下記の3.2.2の事例は、社会的評価を伴う上映会の後に書き残された外在化カードですが、これまで苦楽を共にしてきた他のメンバー達に対する感謝の意が記されています。責任ある仕事の一環としてアニメーション制作に取り組む中で、これまで半年近くにわたり、一生懸命に各種作業に奮闘する他のメンバーの姿を間近で見てきたからこそ、それぞれのメンバーのことを、これまで以上によく知ることができたことは間違いないはずです。

3.2.2

クラス: 6-2, 日付: 2019-01-11, コース: 6-2-19-01-11

グループ: 6-2-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今までの頑張りとして、皆、頑張っていたので、良かった。このNAKAHARA アニメーションをやって、楽しかったし、嬉しかった。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

B. 自己理解系

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

3.3 他者を通じて自分をふり返る能力

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

アニメーション制作では、適宜、お互いにカバーをし合いながらも、それぞれの役割に応じたやるべき仕事ははっきりとしており、その作業成果を誤魔化すことや、言い訳することができません。普段のテストであれば、返されたテスト用紙の結果を誰にも見せずに

机の引き出しの中に隠すことができるかもしれませんが、自分の行った仕事の成果は、他のメンバーに直接確認されるだけでなく、そのままフィルムに記録されて残ります。

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

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

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

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

下記の 3.3.1 の事例には、自分達のグループの企画書をまとめて行く作業の中で、前述の「1.3 グループを導く能力」や「1.13 協力関係を築く能力」とも関係する形で、監督としての役割を、しっかりと行えていないことを反省する内容が記されています。企画書は、今後の制作活動の設計図となるものですので、ここで設計ミスがあれば、後の制作活動の際に、少なからず影響を与えることになります。一方で、企画書の作成に集中して取り組みだけでなく、遊んでしまっている他のメンバーに、自分も追随してしまったことを、しっかりと振り返ることができたこと自体は、その後の長い制作活動を鑑みれば、幸いと言えます。

3.3.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-10-26, コース: 6-2-18-10-26

グループ: 6-2-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、ふざけてしまっている人がいて、上手く協力できなく、自分も協力しようとしなかったのが、反省だと思う。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 6. 腹が立った

がんばり度: 3. がんばった

下記の 3.3.2 の事例には、「人の振り見て我が振り直せ」の諺通りに、同じグループの他

のメンバーの奮闘を傍らで見ると、自分も積極的に制作活動に取り組む必要があることに気が付いたことが記されています。特に、この外在化カードを記した児童が担った編集という役割は、後述する「6.3 大事な仕事を着実に実行する能力」とも関連する形で、毎回、撮影したフィルムのデータを、確実に USB メモリーに保存するという大役がある一方で、撮影作業を行っている最中は、手持無沙汰になりがちです。本来であれば、各カットの撮影枚数を計算し、その都度、残りの撮影枚数を割り出すことが求められますが、例年、なかなかそこまで高度な作業管理ができる者がいないのも事実です。だからこそ、後述する「4.3 自分の役割を拡大する能力」を発揮して、その場で自分ができることを行うことで、少しでもグループに貢献することが望まれます。

3.3.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-11-02, コース: 6-2-18-11-02

グループ: 6-2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: K が、やってくれた。今度は、ちゃんとやる。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

3.3.3 の事例は、出来上がった作品を大勢の観客の前で披露した上映会の際に、監督役の児童が書き残した外在化カードですが、自分達の作品が非常に高い社会的評価を受けることができただけでなく、同じグループのメンバーから監督としての腕前を高く評価してもらえたことが記されています。この児童にとって、前述の「1.3 グループを導く能力」や「1.13 協力関係を築く能力」とも関連する形で、自らの持つ能力やスキルの可能性を知る貴重な機会になったことは間違いないはずです。

3.3.3

クラス: 6-2, 日付: 2019-01-12, コース: 6-2-19-01-12

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、発表日でした。皆、良い作品で、心配だったけど、1位を取ることができました。グループの皆に「有難う」、「F が、監督で良かった」などと言われて、すごく嬉しかったです。頑張って、良かったです。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

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言っているのに対して、撮影役の児童はとても満足に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 及び 3.4.2 の事例は、アニメーター役の児童達によって書き残された外在化カードですが、どちらにもアニメーターとしての腕の見せ所となる自分の工作能力のレベルが、本格的なアニメーション制作の現場では、思い通りに発揮できなかったことが記されています。当たり前の話ですが、高い工作精度によって作成されたキャラクターや小道具は、それだけで観客を魅了する力を持ちますが、現実には、粘土を用いて小さなものを綺麗に作ることは、大人でも難しいのが現実です。これらの事例を記した児童達は、まさにこの厳しい現実を通じて、自分達の現在の工作能力のレベルを確認することになったは

ずです。

3.4.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-11-07, コース: 6-2-18-11-07

グループ: 6-2-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 粘土でゴミ箱を作ったら、花瓶と言われたので、もっと、きれいにゴミ箱を作りたい。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

3.4.2

クラス: 6-3, 日付: 2018-11-27, コース: 6-3-18-11-27

グループ: 6-3-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、粘土作りをやった。粘土作りといっても、キャラクター作りだけど、人間の形だから、とても難しかった。最終的に、ぐちゃぐちゃで採用されなかった。

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, 2. 楽しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

下記の 3.4.3 の事例には、撮影作業も大詰めを迎える中、まさにその作業の中心となるべき撮影役の児童が、一時的であっても自らの仕事を放り出し、他のグループに立ち寄ってしまったことを反省したことが記されています。そして、偶然にも立ち寄った他のグループの作品の出来栄が、自分達のもの比べて面白いことが判明したからこそ、やるべき仕事を放り出してはいけなかったことを、後悔したことは間違いないはずです。

3.4.3

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-20, コース: 6-3-18-12-20

グループ: 6-3-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、いつも通り、自分の仕事をしたけど、いつもより周りの方に、ふらふら行ってしまったから、仕事を少しサボってしまった。周りのアニメーションも面白かった。全然、頑張れなかった。

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: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

4. 役割把握・認識能力

サブカテゴリー項目数：7

A. 初級レベル

4.1 自分の役割を遂行する能力

B. 中級レベル

4.2 複数の仕事を並行処理する能力

4.3 自分の役割を拡大する能力

C. 上級レベル

4.4 役割を超えて全体を見渡す能力

4.5 不条理な仕事を引き受ける能力

D. 最上級レベル

4.6 自分の仕事にこだわる能力

4.7 状況に応じた人材の最適化を図る能力

A. 初級レベル

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

4.1 自分の役割を遂行する能力

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

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

この自分の役割を遂行する能力は、役割把握・認識能力を培う第一歩と言えますが、メ

メンバー一人ひとりの責任の重さは、その役割やその場の状況により大きく異なります。一方で、その役割を選んだ以上、目の前の作業を回避することは許されません。そのため、例年、自分が担った役割に応じた仕事があまりにも難しいため、途中で投げ出してしまう児童達が少なからず見られますが、一つひとつの仕事を着実にこなして行かない限り、作品は決して完成しない現実を再認識することで、他のメンバーの力を借りながらも、元の仕事へ戻って行くのが普通です。グループの側からしても、全員でたった4、5人しかメンバーがいまないので、もともと少ない戦力の中で一人でも失われることの代償は、それだけ大きいということです。

下記の4.1.1及び4.1.2の事例は、どちらもアニメーター役の児童達によって記された外在化カードですが、アニメーターにとって、自分達の作品に登場するキャラクターや小道具を作ることは、背景画を描くことも含めて、その役割に応じた最も重要な仕事と言えます。ここで、どれだけ自分達の持つ工作能力を駆使して、完成度の高いキャラクターや小道具を作ることができるかどうかは、作品全体の出来栄にそのまま直結しますので、アニメーターにとっては、腕の見せ所となります。

4.1.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-14, コース: 6-1-18-12-14

グループ: 6-1-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: お茶を作ったり (こぼすのも)、太郎、妹、兄を、紙で作りました。あんまり撮れなかったけど、結構、進んで良かったです。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

4.1.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-11-07, コース: 6-2-18-11-07

グループ: 6-2-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、粘土でベンチを作った。手が汚くなったけど、上手くできた。

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

4.1.3の事例は、撮影作業が本格化し始めた際に、撮影役の児童によって書き残された外在化カードですが、この役割の特徴として、企画書がまとまり、キャラクターや小道具も作り終え、背景画も用意された後、ようやく本領を発揮することになりますが、この児童は、まさに自分のやるべき仕事を、しっかりと行ったことを記しています。そして、十分

に自分の役割に応じた仕事を行えたことで、充実感も併せて得ることができたことが記されています。

4.1.3

クラス: 6・3, 日付: 2018-12-10, コース: 6・3-18-12-10

グループ: 6・3・B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、場面が変わった後でも、たくさん撮った。大変だった。でも楽しかった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

B. 中級レベル

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

4.2 複数の仕事を並行処理する能力

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

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

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

このような場合、監督本人としては、グループのためを思い、そしてしっかりと期限内に作品を完成させるために、一生懸命にやったつもりであったとしても、本来の仕事は、グループ内の不満をいち早く察知し、しっかりとメンバー間の絆を再確認し、必要に応じ

て作業手順を見直すことが監督としての優先事項となります。

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

下記の 4.2.1 及び 4.2.2 の事例は、どちらもこの能力の発揮を示す典型例と言えるものです。キャラクターや小道具を作成しながらも、出来上がったものから、随時、並行して撮影作業を行うことで、後述する「6.5 作業効率を上げ続ける能力」にもつながる形で、制作活動を大幅に前進させることができるようになります。さらに、4.2.1 の事例のように、作業を進める中で、改善すべき点も見えてくることで、後述する「5.5 過去の経験を活かす能力」も養いながら、さらにその先の制作活動を、効率良く進めることができるようになっていきます。

4.2.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-11-21, コース: 6-2-18-11-21

グループ: 6-2-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、鳥を作って、カメラマンが撮っては、観るをしました。課題点も見つかり、次、頑張ることになりました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 1. うれしかった

がんばり度: 4. よくがんばった

4.2.2

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-13, コース: 6-1-18-12-13

グループ: 6-1-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 母が完成し、撮影した。

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: 1. 全く足りなかった

4.3 自分の役割を拡大する能力

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

席する児童が出始めますと、必然的に休んだメンバーの役割を、急遽、誰かが交代する必要があります。

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

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

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

下記の 4.3.1 及び 4.3.2 の事例は、アニメーター役の児童ではなく、編集役及び撮影役の児童達が書き残した外在化カードですが、どちらにもアニメーター役が、本来、担うべきキャラクターや小道具の作成作業を手伝ったことが記されています。当たり前の話ですが、これらの事例のように、撮影作業は、キャラクターや小道具が完成していなければ、始まりませんので、それらが出来上がるまで手をこまねいているよりも、率先してアニメーターの手伝いを行った方が、それだけ早く撮影作業に取り掛かることができます。

4.3.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-11-27, コース: 6-1-18-11-27-01

グループ: 6-1-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、粘土で主人公や途上人物を作った。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

4.3.2

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-04, コース: 6-3-18-12-04

グループ: 6-3-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、粘土で周りの生徒の服を作ったり、監督が、撮影してくれた。写真を通して見たりした。楽しかった。一度、パソコンは切れたけど、問題が無くて、良

かった。自分でも、頑張れたような感じがした。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

下記の 4.3.3 の事例は、上記の 2 つの事例とは正反対に、アニメーター役の児童が、撮影作業に協力したことが記されています。キャラクターや背景画の作成が終われば、撮影作業に入ることができますが、もし人手が足りないのであれば、アニメーターの役割であったとしても、自分の仕事が終わったからといって、そこで休んでいるわけにはいきません。この事例のように、必要に応じて積極的に撮影作業に関わることで、少しでもグループに貢献することが求められます。

4.3.3

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-04, コース: 6-1-18-12-04

グループ: 6-1-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 絵を描き、撮影した。

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

C. 上級レベル

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

4.4 役割を超えて全体を見渡す能力

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

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

静に情報を吟味する能力」にもつながる形で、それだけ優れた判断が下せるものです。

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

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

下記の 4.4.1 及び 4.4.2 の事例は、どちらもアニメーター役の児童達によって、ほぼ同時期に書き残された外在化カードですが、その内容は正反対のことが記されています。一方は、撮影作業が中盤から後半に差し掛かっているにも関わらず、同作業がほとんど進んでいないことを危惧しているのに対して、他方は、予定通りに順調に進んでいる状況が読み取れます。キャラクターが乾燥して壊れるなどの危機的な状況が無い限り、撮影作業が本格化するほど、アニメーターの役割が減少するものですが、それだからこそ、しっかりと制作活動全体を見渡すことで、これらの事例のように、冷静に自分達の置かれている状況を的確に判断できるものです。

4.4.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-13, コース: 6-1-18-12-13

グループ: 6-1-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: あんまり進みませんでした。やばい状況です。

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: 1. 全く足りなかった

4.4.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-14, コース: 6-2-18-12-14

グループ: 6-2-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、撮影が、普通に進んだから、良かった。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 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

4.4.3 の事例は、撮影作業が本格化する際に、監督役の児童が書き残した外在化カードですが、それぞれのメンバーが自分のやるべき作業をしっかりとこなし、グループとしての協力体制も整うことで、順当に制作活動を進めることができた一方で、監督の指示待ち状態のメンバーが多いことが記されています。監督という役割は、前述しました「1.3 グループを導く能力」を発揮して、さらには後述する「4.7 状況に応じた人材の最適化を図る能力」も併せて発揮しながら、自分のグループを目的の方向へ推し進めることが、その最たるものですが、その先に、メンバー各自が、この「役割を超えて全体を見渡す能力」を存分に発揮して、撮影作業をより効率的に進め、そして同時に作品の出来栄を高めるために、今、何を自分ができるかを考えて、監督にそのことを提案し、実際に行動できるようになれば、まさに理想的な協働体制を構築することができます。

因みに、この監督役の児童が所属するグループが制作した作品は、上映会の際に非常に高い社会的評価を得ることができましたが、その背景には、上記のようなメンバー各自が、しっかりと制作活動全体の状況を把握しながら行動するという理想的な協働体制を、実際に築くことができたことが、少なからず影響しているものと考えられます。

4.4.3

クラス: 6-2, 日付: 2018-11-27, コース: 6-2-18-11-27

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 役割を分担して、協力できた。でも、次からは、私に聞いて行動するのではなく、自分で考えて行動して欲しい。

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: 6. 腹が立った, 2. 楽しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

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 及び 4.5.2 の事例は、どちらもアニメーター役の児童達によって書き残された外在化カードですが、この不条理な仕事を引き受ける能力が発揮された典型例と言えるものです。乾燥してひび割れを起こしたキャラクターを急いで作り直すことは、例年、何度となく見られる光景ですが、既に撮影作業が始まっていると、他のメンバーに手伝ってもらわねばならず、大急ぎで一人で黙々と作業をするしかありません。また、4.5.2 の事例は、セル・アニメーションに近い作品を試みたグループに所属するアニメーターでしたので、どうしてもその役割に応じた作業量が、他のメンバーと比べて過度に大きくなるのは避けられないようでした。それでも、これらの外在化カードを記した児童達のように、少なからず不条理と感じたとしても、意を決して自分のなすべき仕事を引き受けることで、制作活動全体を前に進めることにつながって行きます。

4.5.1

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-06, コース: 6-3-18-12-06

グループ: 6-3-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 固まって、粉碎された粘土を、できるだけ直すのが、大変だった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

4.5.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-11, コース: 6-2-18-12-11

グループ: 6・2・B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、かなり撮ることができた。色塗りをするのが疲れた。皆で協力して絵を描くようにしたい。

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: 7. つらかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

下記の 4.5.3 の事例は、上記の 2 つの事例とは正反対に、制作活動が本格化する中で、やるべき仕事を行わないアニメーターに代わって、撮影役の児童が一生懸命に働いたことが記されています。制作活動がストップし、作品の完成が遠のくのを避けたいのであれば、前述した「1.9 嫌なことも腹に収める能力」とも関連する形で、まさにこの能力を発揮して、アニメーターが本来やるべき仕事も併せて引き受けるしかありません。

4.5.3

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-10, コース: 6-1-18-12-10

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: この班は、問題しかない。真面目に働いて欲しい。ふざける意味が無い。アニメーター、少しぐらい働け、クソが。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 4. 簡単だった, なし

がんばり度: 3. がんばった

D. 最上級レベル

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

4.6 自分の仕事にこだわる能力

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

この能力は、特にアニメーターの役割であれば、キャラクターの洋服などのディテール

にこだわったり、背景画の完成度をさらに高めたりすることが挙げられます。また、撮影の役割であれば、一枚の写真、一コマの撮影に全神経を集中させ、さらには少しでも思い通りの撮影ができなければ、何度でも撮り直すことが挙げられます。

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

下記の 4.6.1、4.6.2 及び 4.6.3 の事例は、どれも撮影役の児童達が残した外在化カードです。撮影という役割は、こだわればこだわるほど奥が深くなる特徴を持っており、キャラクターと背景画の位置関係、撮影のアングル、光源の取り方、キャラクターを動かすタイミングなど、これらの要素を組み合わせただけでも多様な撮り方が可能となります。最初は、試行錯誤の連続ですが、実際に撮った映像を自分の目で確認し、少しでも上手く撮れたという手応えを感じ始めると、後述する「5.5 過去の経験を活かす能力」とも関連して、さらに優れた映像表現を求めるようになります。その際に、これらの事例のように、自分の役割としてなすべき仕事を行うというだけでなく、その上を目指そうとする時に、この能力は、開花し、発揮されるものです。

4.6.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-11-27, コース: 6-1-18-11-27-02

グループ: 6-1-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 配置を考える作業が増えてきたので、楽しみ。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

4.6.2

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-12, コース: 6-3-18-12-12

グループ: 6-3-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、撮影としての仕事を、やることができ、良かったです。秒数を変えたり、色々あったし、難しいし、大変な部分があったけど、頑張れて良かった。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

4.6.3

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-12, コース: 6-3-18-12-12

グループ: 6-3-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: ロールの確認をし、一ロール、撮り直した。納得いくまで、できたら、いいと思った。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

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が、前述してきた通りに、我慢を強いられた本人も含めて、その人以外にその仕事をしっかりとこなせるメンバーが他にいないことを、グループ全体で納得できれば、最適化が成立することになります。勿論、その際に前述した「1.13 協力関係を築く能力」とも関連して、それだけの信頼関係をグループ内に築いておく必要があるのは、言うまでもありません。

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

例えば、前述の「1.15 連鎖的にアイデアを創出する能力」とも関連して、観客を魅了するためのアイデアを、凌ぎを削りながら練るなどの作業は、そのアイデアがどこへ落ち着くのか誰も予測できませんし、ましてはその落ち着く先が見えないまま企画案をまとめるとなると、予定通りに事を運ぶことは極めて難しくなります。場合によっては、全く前に進めず、堂々巡りのような曲線的な作業の流れになってしまいがちです。一方で、

このような曲線的な仕事の流れは、一見、無駄に見えたとしても、特にクリエイティブな仕事にとって、新しいアイデアを生み出すためには、必然的に伴うものです。

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

下記の 4.7.1 事例は、制作活動が本格化し始めた時期に、監督役の児童によって書き残された外在化カードですが、この能力を発揮しながら、個々のメンバーの力を適切に配分して用いることで、これまで以上に効率的に撮影作業を進めることができたことが記されています。

4.7.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-06, コース: 6-1-18-12-06

グループ: 6-1-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 役割を分担することで、より多くの写真を撮ることができると分かった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

一方で、上記の 4.7.1 の事例とは対照的に 4.7.2 の事例には、個々のメンバーの力を上手く分配して用いることができなかったことが、監督役の児童によって記されています。NAKAHARA アニメーションでは、メンバー各自が、それぞれの役割に応じた仕事をしっかりとこなすことが大前提となりますが、それでも一グループあたり 4、5 人しかいませんので、前述しました「4.3 自分の役割を拡大する能力」や後述する「5.4 グループとして仕事を貫徹する能力」を発揮して、グループ全体で制作活動を推し進める状況が、必ず起きます。そのような時こそ、この能力の発揮が求められます。

4.7.2

クラス: 6-3, 日付: 2018-11-27, コース: 6-3-18-11-27

グループ: 6-3-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、「起」のシーンを作った。途中でグループが崩れたりした。監督として、上手にまとめられなかったし、皆、自分の役割以外、何もやらないのはダメだと思う。こんなに大変だということを知った。

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

下記の 4.7.3 の事例は、撮影作業が盛況となる時期に、アニメーター役の児童によって書き残された外在化カードですが、どうしてもこの時期になりますと、アニメーターの役割に応じた仕事が減ってきてしまいますので、手持無沙汰になりがちです。さりとて大抵の場合、撮影作業は猫の手も借りたいような状況が続くことが普通ですので、本来であれば、アニメーターをクビにする前に、このグループの監督を中心にこの能力を発揮して、アニメーター役の児童も貢献できる仕事を用意しておく必要があったと言えます。

4.7.3

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-18, コース: 6-2-18-12-18

グループ: 6-2-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: クビにされた。

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: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

5. 計画実行能力

サブカテゴリー項目数 : 11

A. 管理系

5.1 決められた期限を守る能力

5.2 個々の作業時間を管理する能力

B. 実行系

5.3 並行して複数の作業を進める能力

5.4 グループとして仕事を貫徹する能力

C. 活用系

5.5 過去の経験を活かす能力

5.6 作業手順を決める能力

5.7 事前準備を行う能力

5.8 時間と質を見極める能力

D. 内省系

5.9 作業成果を検証する能力

5.10 作業進行の全体をふり返る能力

5.11 客観的に見直す能力

A. 管理系

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

5.1 決められた期限を守る能力

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

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

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

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

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

下記の 5.1.1 の事例は、試作版の作品を仕上げる際に記された外在化カードですが、試作版の提出期限までに、残りの日数が少ない中で、猛烈な勢いで制作活動を進めたことが記されています。この事例のように、提出期限に追われることで、後述する「7.3 甘えが許されない世界を理解する能力」や「7.4 現実感を持って臨む能力」と関連する形で、NAKAHARA

アニメーションが、決して中途半端な気持ちでは取り組めない活動であることを、認識して行くことになります。

5.1.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-20, コース: 6-2-18-12-20

グループ: 6-2-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、がんがん進めました。どの班も集中して、急いで進めていました、すごかったです。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.1.2 及び 5.1.3 の事例には、上映会の開催直前にも関わらず、完成版の作品を提出する期限に間に合わなかったことが記されています。また、どちらの事例も、編集の役割を担った児童達が残したのですが、少しでも早めに撮影作業が終わらなければ、撮り溜めてきたロールを一本化して、一つのアニメーション作品として完成させることができませんので、編集作業が終わらなかった責任を、この児童達だけに追わせることは酷な話ですが、一方で、本来ならば「5.5 過去の経験を活かす能力」と関連する形で、これまでの撮影作業の経験から、例えば一回の 45 分間の授業時間中に、何枚の写真を撮影することができかを、経験的に割り出し、それに基づいて、残りの撮影枚数から逆算して、編集作業の時間も含めて、提出期限までに撮影作業が終えられるかどうかを、的確に予想することも、編集という役割には求められます。

毎年、各段階において、提出期限に間に合わなかった際の判断については、各年度の先生方に任せており、今年度については、残業を自主的にを行うことを前提に、多少の期限を過ぎたとしても、一本の作品をきちんと完成させることを学年全体の目標としていました。因みに、これまでは、提出期限を厳格に適用した上で、最終的に効果音を付けることができなかった作品が、上映会にて紹介されたことがありました。

5.1.2

クラス: 6-1, 日付: 2019-01-11, コース: 6-1-19-01-11

グループ: 6-1-D, 役割: 編集

外在化カード内容: 終わらなかった。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

5.1.3

クラス: 6-2, 日付: 2019-01-11, コース: 6-2-19-01-11

グループ: 6-2-A, 役割: 編集

外在化カード内容: あと編集だけだから、直ぐ終わると思ったけど、意外と時間がかかって、終わらなかった。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

5.2 個々の作業時間を管理する能力

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

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

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

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

下記の 5.2.1 の事例は、助監督役の児童が書き残した外在化カードですが、制作活動が本格化して行く中で、撮影作業の遅れを気にすることが記されています。後述する「5.8 時間と質を見極める能力」とも関連する形で、全体の授業時間数が限られている以上、毎回の活動時間において、どれだけ時間を上手く使えるか次第で、制作活動の終盤に、細かな修正を行うための時間を、しっかりと確保できるかどうかに直結することになります。

5.2.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-03, コース: 6-1-18-12-03

グループ: 6・1-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 撮影が遅れているので、頑張っていきたい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: なし

下記の 5.2.2 の事例も、助監督役の児童が書き残した外在化カードですが、上記の事例よりも事態が深刻となっており、周りの班が撮影作業を開始している中で、自分のグループは、まだ素材作りに励んでいることに危機感を持ったことが記されています。どれだけの数のキャラクターや背景画を用意するかは、それぞれのグループの作品の内容次第ですが、それでも、例年、11 月の後半から少なくとも 12 月の前半までには撮影作業を始めていることが望まれますので、この事例を記した児童は、個々の作業時間の管理を怠れば、その分だけ後の作業にしわ寄せが行くことを身に染みて感じたはずです。

5.2.2

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-03, コース: 6-1-18-12-03

グループ: 6・1-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: そろそろ撮り始めないと、やばい。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

B. 実行系

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

5.3 並行して複数の作業を進める能力

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

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

一方で、例年、よくあるケースとして、期限内に作品を完成させることに焦り始めます

と、撮影中に自分の手まで一緒に撮ってしまうことや、背景がずれてしまい土台の机の一部まで一緒に撮影してしまっても目をつぶることや、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起きます。

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

下記の 5.3.1 及び 5.3.2 の事例は、どちらも撮影作業が本格化する中で、後述する「6.5. 作業効率を上げ続ける能力」とも関連する形で、効率的に制作活動を進めるために、撮影作業を続けながら、同時に小道具や背景画を作成したことが記されています。撮影作業を繰り返して行くことで、何をどうすれば、いかなる成果を得られるかに関して目鼻が利くようになり、これらの事例のように、複数の作業を同時並行して行う必要性があることを、頭だけではなく体でも覚え、実践できるようになります。

5.3.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-04, コース: 6-2-18-12-04

グループ: 6-2-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、たくさん撮れたから、良かった。キャラクター、背景、小物も、大体できたから、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: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.3.2

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-10, コース: 6-3-18-12-10

グループ: 6-3-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、宝箱、シーン、木、背景を作った。あとは、たくさん撮った。役割分担をした。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

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い、無理をしてでも乗り越えなければいけない仕事をメンバーの誰も引き受けず、グループとしても対処ができなくなるという悪循環に陥ってしまうことがあります。

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

下記の5.4.1の事例は、アニメーター役の児童によって書き残された外在化カードですが、本格的な撮影作業が始まる直前に、他のメンバーにも協力してもらい、一生懸命に撮影に必要な素材作りを終えたことが記されています。キャラクターや背景画の作成は、当然ながらアニメーターが中心となって進める仕事ですが、自分達の作品に登場するキャラクターや背景画が出来上がっていなければ、撮影作業は始められませんので、一秒でも早く撮影を始めるためには、この事例のように、例年、グループが一丸となって、素材作りを終わらせる必要があります。

5.4.1

クラス: 6・2, 日付: 2018-11-28, コース: 6・2-18-11-28

グループ: 6・2-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、粘土で色々なモノを作った。すごい大変だったけど、協力できた。

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

下記の5.4.2の事例は、撮影作業の後半に書き残された外在化カードですが、撮り溜めたフィルムの中に、背景画がズレているものがあることに気が付き、大急ぎで撮り直したことが記されています。撮影作業が大詰めを迎えると、どうしても多少のミスがあっても、作品を完成させることを優先して、目をつぶりがちですが、この事例のように、グループ

が一致団結して、小さなミスも見逃さずに修正することで、作品の出来栄えや質は大きく向上するものです。当たり前の話ですが、背景画が少しでもズレていれば、その背景画が使われているシーン、言い換えれば小さな世界自体が歪んで見えることになりますので、大抵の場合、観客は直ぐに気が付きます。

5.4.2

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-18, コース: 6-3-18-12-18

グループ: 6-3-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、背景が、ずれて最初の一時間を、ずれを直すのに使ってしまった。けれども、皆が団結してきて、300枚以上、撮れました。全く進んでいなかったのに、もう1298枚。9割方、完成しました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 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

C. 活用系

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

5.5 過去の経験を活かす能力

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

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

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

同じような状況において、同じような失敗をグループとして繰り返している限り、グル

ープとしての進歩が無いだけでなく、その分だけ確実に貴重な制作時間を失って行くことにつながります。さらに、グループ内の信頼関係にも亀裂が入ることになります。

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

下記の 5.5.1 及び 5.5.2 の事例には、どちらも撮影の回数を重ねる毎に、各段に撮影枚数が増えて行ったことが記されています。毎回、撮影作業を繰り返す中で、キャラクターの動かし方や背景画とキャラクターの位置関係、また撮影の角度や外光の取り入れ方など、どのようにすれば効率良く撮影を続けられるかに関する知恵と経験を、どのグループも蓄積して行きます。そして、5.5.1 の事例のように、撮影作業を始めた頃と比べて、一回の作業で撮ることができる枚数やロール数が、目に見えて増えて行くだけでなく、グループ自体の指揮も高揚して行くものです。

5.5.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-18, コース: 6-1-18-12-18

グループ: 6-1-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、50 枚から 400 枚と、とても進み、皆のテンションが高くなった。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: なし

5.5.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-18, コース: 6-2-18-12-18

グループ: 6-2-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 前回、364 枚だったけど、今回は、1、2 時間目で、545 枚、3 時間目で 625 枚、撮れて、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: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

下記の 5.5.3 の事例は、上記の 2 つの事例とは少々異なり、撮影作業が進む一方で、今後の撮り直しなどの修正作業を考えて、さらには観客の受け止め方を考えながら、この先の撮影作業を進めて行くことが記されています。この外在化カードを記した児童は、それまでにロールを撮り直した経験があるからこそ、そして、それにどれだけの労力と時間がかかるのかを学んだからこそ、その後の撮影作業に際して、できるだけ撮り直しがないう

にする必要があることも併せて学んだことは間違いありません。

5.5.3

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-10, コース: 6-3-18-12-10

グループ: 6-3-C, 役割: 編集

外在化カード内容: 今は、100 枚以上、撮影しました。これから何回か撮り直さなければ、いけないので、なるべく、たくさん、かつ分かり易いアニメーションになるように、次回、撮って行きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.6 作業手順を決める能力

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

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

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

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

下記の 5.6.1 及び 5.6.2 の事例は、撮影役の児童達によって書き残された外在化カードですが、どちらにも事前に背景画などのセットをしっかりと整えた上で、撮影作業に臨んだことが記されています。本来であるならば、前述した「5.3 並行して複数の作業を進める能力」を駆使して、追加の素材作りの作業と撮影作業を並行して行うことが理想的ですが、セットや背景画によっては、非常に手の込んだものがありますので、アニメーターが一人

で作り上げることが難しいものもあります。そのような場合には、これらの事例のように、まずはメンバー全員でセットを作り上げ、万全の体制を整えた上で撮影作業に入った方が、安定的に撮影を続けられることもあります。このような作業手順の合意が、グループ全体で行えていれば、全く問題ありません。

5.6.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-14, コース: 6-1-18-12-14

グループ: 6-1-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 先に背景を作ったので、スムーズに撮影ができた。

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: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.6.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-19, コース: 6-2-18-12-19

グループ: 6-2-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、2 時間で 1 時間は背景を作り、もう 1 時間は、撮影をして、効率良く進むことが、できた。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.7 事前準備を行う能力

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

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

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

例年、このキャラクターの破損と修理の問題に関して、撮影中に人型のキャラクターの

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

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

下記の 5.7.1 の事例には、その日の撮影シーンに必要とするキャラクターや背景画などの素材を、しっかりと事前に用意しておくことができたことが記されています。この外在化カードを記した児童は、撮影の役割を担っていますが、上述しました「4.3 自分の役割を拡大する能力」や「1.12 グループに尽くす能力」とも関連して、撮影の準備を積極的に行うことで、撮影役を含めた他のメンバー達が、円滑に撮影作業を進めることができたはずです。

5.7.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-07, コース: 6-1-18-12-07

グループ: 6-1-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 一シーンを撮るための準備ができた。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

一方で、5.7.2 及び 5.7.3 の事例には、撮影作業が本格化して行く中で、前もってその日に撮るシーンに必要とする小道具などの素材作りが遅れたことで、想定していたよりも撮影枚数が少ない結果になってしまったことが記されています。理想としては、全てのキャラクターや背景画、そして小道具などが撮影作業前に完成していることが望ましいですが、現実には、作品の内容次第ですが、場面展開の多いものなどは、どうしても撮影作業に平行して追加で素材作りを行うことになりますが、それだからこそ前述しました「4.2 複数の仕事を並行処理する能力」や「5.3 並行して複数の作業を進める能力」を駆使して、少しでも効率的に作業を進めることで、この能力が発揮できる余地を生み出すことが望まれます。

5.7.2

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-10, コース: 6-3-18-12-10

グループ: 6-3-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、120 枚あったものを、撮り直し、最初は、3 枚しかなかったけれど、85 枚まで行って、良かったです。児童の机を、前々から作っておき、120 枚も残っ

ていれば、300 枚、行ったと思います。この反省を、この先、活かしたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.7.3

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-17, コース: 6-2-18-12-17

グループ: 6-2-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 次に撮る場面の道具が、できてなかったから、その道具を作るのに時間が、かかって撮れなかった。364 枚

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

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 の事例には、撮影作業に際して、まさに時間と質の狭間に苦悩したことが記されています。この外在化カードを記した児童は、監督の役割を担っていますので、提出期限内に作品を完成させることに対する責任と、少しでも作品の内容を魅力的なものへ改

善する責任の両方を担っているだけに、この能力を最大限に発揮して、常に時間と質の見極めをして行く必要があります。

5.8.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-11, コース: 6-1-18-12-11

グループ: 6-1-A, 役割: 監督

外在化カード内容: スピードを上げて、撮影が雑になり、何が何だか分からなくなってしまったので、スピードを落とさないで、丁寧にやって行きたい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 4. 簡単だった

がんばり度: 4. よくがんばった

下記の 5.8.2 及び 5.8.3 の事例は、どちらも撮影役の児童達によって書き残された外在化カードですが、この役割を担う以上、上述しました「4.6 自分の仕事にこだわる能力」とも関連する形で、少しでも質の高い映像表現を望むのが信条となりますので、どちらの事例も質の側に寄った判断をしたことが記されています。一方で、枚数という具体的な数字で、毎回の撮影作業の成果が示されるのも現実ですので、この厳しい現実に対しても、目を背けることなく向き合っていることが、5.8.2 の事例には記されています。

5.8.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-04, コース: 6-2-18-12-04

グループ: 6-2-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 撮っている枚数が、一番、少なくて、少し焦ったけど、きれいに撮りたいので、頑張りたい。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.8.3

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-18, コース: 6-3-18-12-18

グループ: 6-3-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、自分の仕事、撮影をしていました。私の班は、動きは 3 枚、セリフは 20 枚で撮っているので、時間が、かかるけど、少しずつアニメーションが、できて行って。楽しいです。頑張れました。

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, なし

がんばり度: 3. がんばった

D. 内省系

どれだけ積極的に制作活動に取り組んでいたとしても、実際の作業が計画通りに進んでいるのかどうかをしっかりと検証する必要がありますが、5.9、5.10 及び 5.11 のサブカテゴリーは、一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、責任感を持って仕事を行うということは、ただそれを遂行すればよいというものではなく、きっちりと約束した通りに行われたかどうかを確認するところまでを、その仕事の範疇に含むものです。

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

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

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

下記の 5.9.1 及び 5.9.2 の事例は、撮影作業が本格化した以降に書き残された外在化カードですが、撮影の仕方を覚え、制作活動に勢いがついてくると、格段に撮影枚数も増えて行くのですが、これらの事例のように、キャラクターを動かす自分の手も一緒に撮影してしまうミスなども起きがちです。そのため、この能力を発揮して、適宜、撮った映像の内容を確認し、ミスがあれば、その場で撮り直すことで、毎年のように多くのグループが陥る制作活動の終盤における自転車操業の状態を、少しでも緩和することにつなげることが期待できます。

5.9.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-05, コース: 6-1-18-12-05

グループ: 6-1-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、撮影が進みました。でも、手が写ったりして、大変でした。

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: 4. 簡単だった, なし

がんばり度: なし

5.9.2

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-18, コース: 6-1-18-12-18

グループ: 6-1-C, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、多く進んだけど、間違いが見つかったので、急いで直したい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 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 5.9.3 の事例は、上記の 2 つの事例とは少々異なり、余分に撮ってしまったフィルムを調整したことが記されています。本職のアニメーション制作や映画制作の撮影現場では、意図的に少し長めにフィルムを撮っておき、さらに同じシーンを複数のカメラで撮ることで、その中から編集の段階でベストなものを選び出し、長さの調整をするのが一般的ですが、さすがにそこまでの作業を 6 年生の児童達に求めることは難しいですので、それだからこそ、この事例のように、明らかに余計な部分が含まれているフィルムであれば、その場で確認をした上で、カットするなどの調整をしてしまった方が得策です。

5.9.3

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-04, コース: 6-3-18-12-04

グループ: 6-3-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、いよいよ本格的に撮影がスタート。120 枚、撮ることができたけれど、そのシーンが、後々、撮影して行って、長すぎるかもしれないので、調整して行きたいです。これから先、大変かもしれませんが、失敗せず、最高のアニメーションを作りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.10 作業進行の全体をふり返る能力

前述の「5.9 作業成果を検証する能力」と呼応する形で、個々の作業成果を確認するだけ

でなく、適宜、作業成果全体を見直すことも重要となります。各作業を役割分担して行きますと、個々の作業が順調に進んでいる時ほど、作業全体から見た場合に、必ずしも理想的な方向には進んでいない状況が、往々にして起きます。

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

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

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

下記の 5.10.1 及び 5.10.2 の事例は、どちらも撮影役の児童達によって書き残された外在化カードですが、撮影作業が本格化する中で、5.10.1 の事例には、アニメーション制作の設計図となる絵コンテに沿って、自分達の作品がどこまで完成したのかを確認したことが記されています。また、5.10.2 の事例には、目標とする撮影枚数（上映時間）に対して、その時点でどこまで撮影を、具体的な枚数として撮り終えているのかを確認した上で、残りの枚数を逆算したことが記されています。このような絵コンテや残りの撮影枚数の逆算などを駆使して、的確な判断を下せるかどうか、この能力の発揮に大きく関わっています。

5.10.1

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-10, コース: 6-3-18-12-10

グループ: 6-3-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、起承転結の承が終わった。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.10.2

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-14, コース: 6-1-18-12-14

グループ: 6・1・D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 1005 枚、行った。あと 195 枚で終わる。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

5.11 客観的に見直す能力

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

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

学問の世界では、人はどこまでも主観的な生き物で、そもそも何が客観なのかを定義できない以上、本当の意味での客観性はある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制作の専門家など、第三者の立場から上映会にて社会的評価を下す側の視点ということです。

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

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

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

習方針として取られたことが影響しているものと推察されます。

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

下記の 5.11.1 の事例は、試作版を作り終える段階で、編集役の児童によって書き残された外在化カードですが、提出期限が迫る中で、効果音を含めて全体的に問題がないかどうかを繰り返し確認したことが記されています。撮り溜めてきたフィルムを一本の作品としてつなぎ合わせる作業と効果音を付ける作業は、どちらも編集の役割ですので、前述しました「4.6 自分の仕事にこだわる能力」と関連して、最後まで納得できる形で修正作業を繰り返すことは、この役割においては当然の責務となりますが、同時にこの能力も発揮して、自分が納得できるだけでなく、観客にも納得してもらえるかどうか、後に高い社会的評価へとつながって行くことになります。

5.11.1

クラス: 6・2, 日付: 2018-12-21, コース: 6・2-18-12-21

グループ: 6・2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 何回も見直して、音を変えたりした。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6. 課題解決能力

サブカテゴリー項目数 : 8

A. 自覚系

6.1 自分が受け持つ責任を覚悟する能力

6.2 辛抱強く我慢する能力

6.3 大事な仕事を着実に実行する能力

6.4 主体的に行動で示す能力

B. 継続系

6.5 作業効率を上げ続ける能力

6.6 工夫し続ける能力

C. グループ系

6.7 グループ全体の作業効率を上げる能力

6.8 足りない部分を補い合う能力

A. 自覚系

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

6.1 自分が受け持つ責任を覚悟する能力

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

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

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

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

下記の 6.1.1 の事例には、自分達のグループの企画書に基づいた絵コンテが出来上がってくる段階で、絵コンテ上に、それぞれのシーンに対して、どのように撮影をするのかに関する指示を加えたことが記されています。前述しました「5.7 事前準備を行う能力」とも関連する形で、撮影作業を直ぐにでも行えるだけの心構えだけでなく、具体的な準備も、この外在化カードを記した児童は行っていたことを示しています。

6.1.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-11-06, コース: 6-1-18-11-06

グループ: 6・1・E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日、アニメーターが描いた絵コンテに、撮影の仕方を書くことができた。この撮影の仕方をマスターすることを、頑張りたい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

上記の 6.1.1 の事例と同様に 6.1.2 の事例も撮影役の児童によって書き残された外在化カードですが、実際に撮影作業が始まり、1 秒 10 フレームという撮影条件が、想像していた以上に大変な作業であることが判明する中で、改めて自分の役割に対する自覚も同時に促されたはずです。

6.1.2

クラス: 6・3, 日付: 2018-11-27, コース: 6・3-18-11-27

グループ: 6・3・C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日、撮影を始めて、とっても大変だと分かった。

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: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

下記の 6.1.3 の事例は、助監督役の児童によって書き残された外在化カードですが、この役割は、監督をサポートすると同時に、その場、その時にやるべき仕事があり、人手が足りないのであれば、自分の能力やスキルの向き不向きに関わらず、率先して手伝うことが求められます。まさに、この事例も、粘土を用いた素材作りに際して、自分の役割を全うして行こうとする意志が示されています。

6.1.3

クラス: 6・2, 日付: 2018-11-07, コース: 6・2-18-11-07

グループ: 6・2・C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 粘土作りに入り、サポートできるようにして行きたい。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.2 辛抱強く我慢する能力

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

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

このような作業は、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、撮影作業が本格化する中で、粘土で作成したキャラクターの体の一部が乾燥して壊れてしまい、その修理に難儀したことが記されています。毎年、真冬の乾燥した教室内で撮影作業を行っていますので、ビニール袋に入れて保存するなど、どれだけ丁寧に管理をしたとしても、粘土で作っている以上、耐久性に問題があり、乾燥によるひび割れが生じることで、強度的な問題が発生してしまいます。そのため、これらの事例のように、撮影作業と同時並行で、キャラクターを作り直す作業を強いられることとなりますが、このような苦しい状況だからこそ、この能力を発揮して、時間的なロスを最小限に抑えて、撮影作業を再開し、作品を完成にまで近づけることができるかが問われることになります。

6.2.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-11, コース: 6-2-18-12-11

グループ: 6-2-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 人形が壊れ易くて、難しかったけど、計 69 枚、撮れた。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.2.2

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-12, コース: 6-3-18-12-12

グループ: 6-3-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、撮影を、たくさんしました。ついに、起承転結の起が終わり、「承」に入りました。人形が、ボロボロになって、直すのが大変です。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

下記の 6.2.3 の事例には、撮影作業も中盤から後半へ差し掛かる段階で、二日間に渡り撮影ができない状況が続いたことが記されています。明らかに由々しき事態ですが、前述しました「1.10 状況を見守る能力」と関連する形で、ここで他のメンバー達の作業状況を、じっと我慢して見守ることが最善策であるならば、致し方ないと言えます。一方で、この外在化カードを記した児童は、助監督という役割を担っていますので、前述しました「4.3 自分の役割を拡大する能力」を最大限に発揮して、どんなに小さなことであってもグループに貢献できることを、積極的に行うこともできたはずです。

因みに、これまでも様々なハプニングがあり、撮影作業が思い通りに進まなかったり、あるいは順調に進み過ぎて、人手が余るようなケースが度々見られましたが、例えば、使わなくなった素材を、順次、片付けたり、早目に自分達の机の周りの掃除を行うなど、少しでも自分のできることを自主的に行った児童達の姿も見られました。

6.2.3

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-17, コース: 6-2-18-12-17

グループ: 6-2-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、また、止まった。一枚も撮れない日が、二日も続いた。

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: 3. 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のですが、NAKAHARA アニメーションでは、撮影したデータの保存作業など、作業方法自体は至極簡単で、該当するフォルダーを USB メモリーへドラッグ&ドロップするだけであっても、決して誤りが許されない作業が幾つかあります。

また、ミスの許されない仕事の他の例として、撮り溜めたフィルムをロール毎に管理し

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

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

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

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

下記の 6.3.1 及び 6.3.2 の事例は、どちらも編集役の児童達によって書き残された外在化カードですが、毎回の制作活動において、この役割に応じた大事な仕事の一つが、撮影したフィルムのデータを、確実に USB メモリーへ保存することです。これらの事例の一方は、しっかりとその日に撮影したデータを保存できたのに対して、他方は実際に保存できたかどうかを不安に思う旨が記されています。

因みに、それぞれのグループが、一企業として相互に競い合うのに対して、編集という役割については、例年、業界団体ではありませんが、お互いに助け合うことを推奨しており、もし保存の仕方が不確かであるのであれば、隣のグループの撮影役の児童に助けを求めることができるようにしています。

6.3.1

クラス: 6-3, 日付: 2018-11-27, コース: 6-3-18-11-27

グループ: 6-3-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、キャラクター作りと保存をした。保存は、不安だったけど、しっかりできた。キャラクターは、きれいにできた。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

6.3.2

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-07, コース: 6-1-18-12-07

グループ: 6-1-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: もしかしたらデータを保存できていないかもしれないから心配。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 4. 簡単だった, なし

がんばり度: 3. がんばった

下記の 6.3.3 の事例は、まさに、上記の 2 つの事例と関連する形で、撮影したデータが不意の事故で失ってしまったことが記されています。残念ながら、撮影機材として使用しているパソコンの多くが、かなり古いパソコンを再利用していますので、既に内蔵のバッテリーが劣化しており、電源コードが抜けてしまうと、そのままパソコンの電源も落ちてしまいます。そのため、下記のような事例が起きたとしても、直ぐに対応できるようにするため、毎回、確実に USB メモリーへ撮影データを保存すること大事となります。

一般的に、パソコンの電源が不意に落ちてしまった場合、ほとんどのケースが、その場で撮った最後のフィルムのデータだけが失われ、それ以前のものについては、残っていることの方が多いですが、それでもこのような幸運に期待する以前に、USB メモリーへ撮影データを、しっかりと保存しておく方が賢明です。

6.3.3

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-14, コース: 6-1-18-12-14

グループ: 6-1-A, 役割: 監督

外在化カード内容: コンセントを、しっかりと差しておらず、途中でデータが消えてしまったため、次は、しっかりと差しておきたい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 4. 簡単だった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

6.4 主体的に行動で示す能力

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

協働作業を円滑に進める第一条件として、グループ内の個々のメンバーが、自分に課せ

られた仕事を主体的にこなして行くことですが、その旗振り役として監督が、敢えて他のメンバーの尻を叩かなくても、しっかりとそれぞれが能動的に働くことが、最も理想的な形と言えます。

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

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

下記の 6.4.1 の事例には、撮影作業が本格化する中で、まさに撮影役の児童が、前述した「4.1 自分の役割を遂行する能力」を発揮して、自分のやるべきことを行い、その上で、さらに撮影作業を進めるためであれば、どんなことでも積極的に行動したことが記されています。上記の「1.12 グループに尽くす能力」とも関連する形で、この児童のように、最後まで成果を伴う形で行動をし続ける者が一人でも多く現れれば、それだけ作品の完成に近づくだけでなく、質の向上も期待できるようになります。

6.4.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-11, コース: 6-2-18-12-11

グループ: 6-2-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、いっぱい手伝いをできて、良かったし、監督に積極的に言えて、良かったです。いっぱい撮れて、良かったです。次回も、頑張りたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 7. つらかった

がんばり度: 3. がんばった

下記の 6.4.2 の事例は、撮影作業も後半を迎える中で、アニメーター役の児童によって書き残された外在化カードですが、粘土で作成したキャラクターが破損するなどの緊急事態が起きない限り、撮影作業が進むほど、アニメーターが主体的に活躍する機会が減って行くものですが、それでも、次に撮影する場面を事前に用意し、そこで使用するキャラクターや背景画の状態を再確認しておくなど、グループに貢献できることは、少なからず存在するはずです。この事例を記した児童のように、撮影作業の邪魔にならずに、やれることがあるならば、積極的に行うことが望めます。

6.4.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-21, コース: 6-2-18-12-21

グループ: 6-2-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: たくさん手伝った。ほめられた。

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: 5. 悲しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

B. 継続系

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

6.5 作業効率を上げ続ける能力

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

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

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

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

下記の 6.5.1、6.5.2 及び 6.5.3 の事例には、前述しました「5.5 過去の経験を活かす能力」と関連する形で、撮影の仕方やコツを覚え始めることで、一回の制作活動時間内に撮ることができるフィルムの枚数が、大幅に上がって行ったことが記されています。さらに、撮影枚数が目に見える結果として表れてくると、さらに作業を効率化する道も併せて見えてくるものです。当初は、一作品において 1000 枚以上の写真を撮るという目標が、途方もない挑戦に感じていたとしても、これらの事例のように 100 枚、200 枚と撮影枚数が増えて行く中で、そしてさらに枚数を増やすことができる手応えも感じ始めることで、達成し得

る現実の目標として捉えることができるようになって行くものです。

6.5.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-11, コース: 6-1-18-12-11

グループ: 6-1-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 200 枚以上、撮影ができて良かった。今後、もっとスピードアップして取り組んで行きたい。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

6.5.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-18, コース: 6-2-18-12-18

グループ: 6-2-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、3 時間もあって、撮影も絵も、すごい進んだから、良かった。この調子で、どんどん進んで行きたい。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

6.5.3

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-14, コース: 6-3-18-12-14

グループ: 6-3-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、いつもよりも順調に進んで、良かったです。毎回、前より順調に行ったと自覚できていると思います。これは、良いことだと思うので、続けたいです。今日は、675 枚まで行きました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.6 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면을長期間にわたって撮影し続けることはほとんどなく、常に新たな撮影シーンに応じた課題に直面することになりますので、必然的にそ

の対処のための工夫をし続けることが求められます。

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

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

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

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

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

下記の6.6.1の事例には、紙で作成したキャラクターを立体的に立たせて撮るために、工夫を凝らしたことが記されています。因みに、毎年、キャラクターを立体的に撮影することに挑戦したグループは、この難問に直面することになります。特に、キャラクターを紙で描いた場合、紙の強度や耐久性を考慮する必要があるだけでなく、この事例のように割りばしなどで紙を裏側から支えた場合、ミリ単位でキャラクターを動かしながらコマ撮りをするのが難しいという面もあります。

6.6.1

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-06, コース: 6-3-18-12-06

グループ: 6-3-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、背景作りで、どうやったら、紙が立つか工夫して、割りばしを

使いました。アニメーションは、やっぱり難しいです。頑張ったけど、少し足りなかった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

下記の 6.6.2 の事例は、撮影作業に伴いベストな光源を得るために、敢えて廊下で撮影作業を行ったことが記されています。基本的に制作活動は、各クラスの教室内部で行われていますが、キャラクターや背景画を奇麗に撮るためには、光源をいかに適切な形で確保できるかどうか重要なポイントとなります。

特に、教室で使われている蛍光灯の光の色の中には、青色が含まれており、撮った写真が、全体的に青みがかったものになってしまうことが往々にして起きます。本職の写真家は、この問題を改善するために、白い紙を用意した上でそれを数枚ほど撮り、白寄りにレンズを合わせてから実際の対象となる被写体を撮影することを行っていますが、この事例のように、敢えて教室よりも多くの自然光を取り込むことができる廊下で撮影することも、一つの改善策と言えます。ただし、自然光の量や色も時間の経過と共に大きく変化をしますので、思い通りに行かないことが多いのも事実です。

6.6.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-11, コース: 6-2-18-12-11

グループ: 6-2-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 364 枚も撮影できたから、良かった。廊下でやって、光の加減も調節して、上手く撮影が、できたから、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: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

下記の 6.6.3 の事例は、撮影作業の後半の追い込み時期に、背景画の後ろ側が写り込まないようにするために、若干、背景画そのものを変形させることで、この問題を解決したことが記されています。このような小さな工夫でも、実際に上手く行くのであれば、大に行うべきですし、その蓄積が前述しました「6.5 作業効率を上げ続ける能力」や後述する「6.7 グループ全体の作業効率を上げる能力」へもつながって行きます。

6.6.3

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-21, コース: 6-1-18-12-21

グループ: 6-1-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 背景を、少し U の字の形にして、後ろが見えないように工夫できた。

やっと撮影を終わらすことができた。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 5. 悲しかった

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が普通です。

下記の 6.7.1 及び 6.7.2 の事例には、上述しました「4.1 自分の役割を遂行する能力」とも関連する形で、グループ内の各メンバーが、自分の役割に応じた仕事を、しっかりとこなすことで、撮影作業のスピードも上がって行ったことが記されています。それぞれのメンバーが、己の役割に応じた仕事を、質と量の双方の観点から、きっちりとこなせるようになれば、必然的にグループ全体の作業効率も上がるものです。このような時ほど、これらの事例のように、体感的なスピードとしても、グループ全体がより良い方向へ動き出していることを感じるだけでなく、さらなる挑戦心も生まれてくるものです。

6.7.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-18, コース: 6-2-18-12-18

グループ: 6-2-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、役割分担も上手にできたし、結構、進んだ。もっとスピード上げて、頑張る。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 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

6.7.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-19, コース: 6-2-18-12-19

グループ: 6-2-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、すごく進んだから、その調子で、進んで行きたい。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

6.8 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は自明ですが、一方で地道に一枚一枚の写真を我慢強く撮影し続ける忍耐力を、メンバーの誰かが持っていなければ、作品は決して完成しません。キャラクターがどんなに良く出来ていたとしても、それが撮影されない限り、仕事としては価値が無く、社会的評価の対象外とみなされます。

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

下記の 6.8.1 及び 6.8.2 の事例には、撮影作業も大詰めを迎える中で、監督などが欠席する中で、残ったメンバーが一丸となり、その穴を埋めるために奮闘したことが記されています。特に、6.8.2 の事例のように、複数のメンバーが欠席した場合、まさに緊急事態となりますが、例年、このような厳しい状況に直面した時ほど、この能力を大いに発揮して、これらの事例のように、積極的に撮影作業を前に進めて行くだけでなく、撮影枚数の面でも予想以上の結果を残す様子が度々見られます。人は、逆境に追い込まれることで、自分の能力や力量が試されることになり、それだからこそ、人一倍に奮起できるようになることを、これらの事例は物語っています。

6.8.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-12-18, コース: 6-1-18-12-18

グループ: 6-1-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 監督がいなかったけど、400 枚近く撮れたので、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, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

6.8.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-12-18, コース: 6-2-18-12-18

グループ: 6-2-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、監督と編集が休んでしまったけど、Sさんと頑張りました。FさんとK君に驚かせたいです。次回は、4人で協力して、すごいアニメーションにしたいです。頑張りたいです。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 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 の事例は、撮影作業が本格化した段階で記された外在化カードですが、実際にキャラクターを、背景画の上で自分達の手で少しずつ動かしながら撮影を行う中で、たった 1 秒という撮影時間であっても、そこには、相当の労力がつぎ込まれていることに気が付いたことが記されています。この事例を書き残した児童のように、視聴者としてアニメーション作品を観ている際には、たった 1 秒の映像表現に対して、ほとんど注意を払うことはありませんが、自分自身がその 1 秒の映像を作り出す立場になると、時間に対する意識が大きく変化するものです。そして、たった 1 秒の映像表現に対しても、高い責任感とプロフェッショナルとしての意識を持ってアニメーション制作に本職として携わっている人達に対する敬意も併せて感じるものです。

7.1.1

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-04, コース: 6-3-18-12-04

グループ: 6-3-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今回は、撮影をした。色々なシーンも撮れたし、今回は、結構、進んだ。1 秒 (10 枚) が、ものすごく貴重に感じた。本当のアニメーションを作っている人は、すごいと感じました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

7.2. 分業社会の仕組みを把握する能力

NAKAHARA アニメーションの活動では、できるだけ現実感を持って児童達が仕事に臨むことを期待して、可能な限り本職のアニメーション制作の工程を踏襲していますが、その結果として、本職のアニメーション制作は分業が基本ですので、NAKAHARA アニメーションについても、グループ内のメンバーによる分業が基本となります。

協同作業と協働作業の違いとも言えますが、当初はこの分業の意味をなかなか理解できずに、同じ作業を複数のメンバーが不要に行ったりするなど、四苦八苦するグループや児童達が多いのも事実ですが、前述しました「6.5 作業効率を上げ続ける能力」や「6.7 グループ全体の作業効率を上げる能力」が開花し、実際に機能し始めますと、なぜ社会活動の多くが分業体制を基本として成り立っているのかを、作業スピードの上昇と具体的な作業成果の表れを通じて、実感として認識を深めて行くことになります。

産業技術のみならず社会制度の面からも、ここまで高度かつ複雑に発達した現代社会では、一人の人間が全てのことを独力で行うことはほぼ不可能と言えますので、このような分業社会の仕組みに関していち早く認識を深めて行くことは、職業理解の観点からとても大切となります。

あまりにも各作業が細分化されてしまい、取り組んでいる仕事の全体像が、組織のトップでさえ見え難くなってしまい、そもそもの仕事の目的を失ってしまうことも問題ですが、一方で古代ギリシャのヘラクレスのような、一人で全てのことができる超人の誕生を期待するのも非現実的と言えます。

下記の 7.2.1 の事例には、主だったキャラクターや背景画などの素材作りを進める傍ら、撮影作業も始めて行く段階で、複数の作業を同時並行して行わなければいけない状況に直面することで、メンバー各自が担った役割に応じた作業を分担することの重要性に気が付いたことが記されています。実際に、役割分担をしっかりと進めることで、各種作業の結果も目に見えて進んだことが、役割分担をなぜ行う必要があるのかを深く認識する要因となったことは間違いないはずです。

7.2.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-11-27, コース: 6-2-18-11-27

グループ: 6-2-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、役割分担の大切さを知った。そうしたら、今までで一番、進んだ。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

一方で、7.2.2 の事例には、それぞれのメンバーが担う役割に対する意識の薄さや、役割に応じた作業の割り当てに関する指示が、グループ内で十分に理解されていなかったため、二時間続きの制作活動時間が用意されていたにも関わらず、ほとんど作業が進まなかったことが記されています。上記の事例とは真逆となりますが、皮肉な話として、作業の成果が出なかったからこそ、この能力の重要性に気が付くこともあります。その背景として、たとえ自分達のグループの制作活動が、思うように進まなかったとしても、周りのグループが進んでいれば、自分達が遅れていることに容易に気が付くからです。そして、この事例のように、成果の差の主な要因として、周りのグループが円滑に役割分担を行っている姿を目にすれば、なおさらこの能力の必要性に気が付くものです。

7.2.2

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-12, コース: 6-3-18-12-12

グループ: 6-3-C, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、2 時間もあったのに、あまり進まなかった。このようなことを起こさないためには、チーム全員が、やるべきことを把握し、指示したり、仕事を取り組んだりする必要があると思う。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 5. 悲しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

7.3 甘えが許されない世界を理解する能力

アニメーション制作は、あくまでもキャリア教育の一環として実施しており、職業訓練の下で次世代のアニメーターを育成することが目的ではないことは前述してきた通りですが、一方で仕事としてアニメーション制作を行う以上、その成果として出来上がった作品は、上映会を通じて観客と本職の専門家によって社会的に評価されることも前述の通りで

す。

ここでの評価や批評は、そのまま仕事の成果に置き換えられるものとなり、各作品に対する観客の反応や専門家からの批評、そして両者による人気投票により、文字通りにトップから最下位までの作品のランキングが公表されます。この社会的評価プロセスは、担任の先生方を含め、全く手心が加えられていないストレートなもので、例年、結果として一部の作品に票が集中し、逆にほとんど票を得られない作品が出るというかなりシビアな傾向が見られます。

このような甘えの許されない社会の現実を、誰かから教えてもらうのではなく実体験として受け止めることが、NAKAHARA アニメーションの活動では求められます。たとえ、人気投票で上位に入った作品だからといっても、当たり前ですが専門家の目から見れば、まだまだ改善点が多く存在するのも事実です。

長時間かけて行った仕事の成果が、社会的に厳しい評価しか受けられなかった場合、子供どころか大人であっても、かなり落ち込むものです。それでも、敢えて若い内にこのような経験を経ることで、将来、社会人として実践の現場に出て、否応なく厳しい社会的評価にさらされた際に、安易にそこから逃げ出してしまうのではなく、へこたれずにその現実をしっかりと受け止めた上で、一步でも前に進む気構えを少しでも養っておくことが期待されます。

下記の 7.3.1 の事例には、上映会の際に他のグループの作品を観て、その出来栄を自分達のグループの作品と比較し、少なからず差があることを認めたことが記されています。この事例を記した児童は、これまでの長い制作活動における一つひとつの作業の集積として、一本のアニメーション作品が出来上がっていることを、実体験として身に染みて学んできたからこそ、その差を小手先で修正をしたぐらいでは容易に埋められないことも併せて感じたはずです。上述してきました通りに、NAKAHARA アニメーションでは、それぞれの制作段階における意思決定、そして全ての作業成果に対して、児童達自身が責任を負いますので、そこにはまさに甘えが許される余地がありません。

このような教育活動は、小学 6 年生の年齢を考えれば少し過酷かもしれませんが、この事例のように、厳しい現実直面するからこそ、この能力の開花や向上も含めて、そこから得られるものの方が大きく、そして価値が高いことを、これまでの NAKAHARA アニメーションの活動を通じて証明してきました。

7.3.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-01-12, コース: 6-1-19-01-12

グループ: 6-1-C, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、上映の日だった。他のものとの差が分かり、難しいんだなと分かった。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 6. 腹が立った
がんばり度: 3. がんばった

7.4 現実感を持って臨む能力

NAKAHARA アニメーションでは、前述してきました通りに、アニメーション・スタジオの制作現場に赴く代わりに、本職のアニメーション制作工程を可能な限り踏襲するという疑似体験型キャリア教育プログラムを組むことで、職場の雰囲気を再現しながら、参加児童達が、現実感（リアリティ）を持って、アニメーション制作に伴う各種作業に臨むことを狙っています。

もし児童達が現実感を持たずに、通常の学習活動と同じように NAKAHARA アニメーションに取り組んだ場合に、アニメーションについては素人の教師に頼ることや、どこかにお手本があり、それを出来る限り真似る（コピーする）ことが活動の目標と誤解することが危惧されます。

本来は門外漢の教師に頼ったり、お手本を求めたりする態度を示す限り、前述の「7.1 仕事の本質を掴む能力」や「7.3 甘えが許されない世界を理解する能力」が、自律的に養われることを期待するのは難しいと言えます。

また、現実感を持って仕事に臨むということは、その仕事に対する責任感を持つこととも同一視することができます。遊び感覚でアニメーション制作を行っているようでは、責任感を持つことは期待できません。ましては、いい加減に作られた作品が、世の中で通用するほど甘くては、困りものです。

さらに、現実感があるからこそ、児童達の中にある挑戦心や向上心を喚起することにもつながります。敢えて難しいことに挑むからこそ、その中で自分の力を試せるという思いも生まれるものです。そこで厳しい現実には跳ね返されたとしても、果敢に挑戦した事実は残りますので、児童達にとっては、それだけでも大きな勲章となります。

下記の 7.4.1 及び 7.4.2 の事例は、素材作りや撮影作業が本格化してきた際に書き残された外在化カードですが、自分達の手を動かす必要がある具体的な作業が始まることで、改めて責任ある仕事の一環としてアニメーション制作に挑み、それが決して容易なものではないことを、身に染みて実感したことが記されています。これらの事例のように、思い通りには行かないからこそ、本腰を入れて取り組む必要があり、前述しました「7.3 甘えが許されない世界を理解する能力」の向上と併せて、それだけ現実感を持って作業を続けて行く必要があることを認識できるようになるものです。そして、7.4.2 の事例のように、厳しい現実には直面するからこそ、さらなる挑戦心が湧いてくるだけでなく、キャリア教育活動の最大の目標となる生きる力を養うことにもつながって行きます。

7.4.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-11-21, コース: 6-2-18-11-21

グループ: 6-2-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、人物作り、背景作りをした。背景は、あまりできなかった。オープニングは、あまりできていない、アニメーションは、難しいんだと、今、初めて知った。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

7.4.2

クラス: 6-3, 日付: 2018-12-04, コース: 6-3-18-12-04

グループ: 6-3-A, 役割: 監督

外在化カード内容: やっぱりアニメーションは、思ったより大変。こんなにも苦勞することは、なかなかなくて、ちょっと疲れた。でも、元気に頑張って、やりたい。いい作品を作って、学年で、学校で、一番のアニメーションを作りたい。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 7. つらかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

B. 評価系

7.5 及び 7.6 のサブカテゴリーは、責任ある仕事には必ず社会的評価を伴うことを認識した上で、適切にこれまでの実績を測る能力の系統に属するものです。

7.5 社会的評価を受け止める能力

中原小で実施されているキャリア教育活動では、キャリア教育のキャリアの部分の特徴づけるものとして、第三者による社会的評価の機会を大切にしています。社会的な責任を伴う仕事であれば、それがどんな分野の職種であっても、当然ながらその仕事の成果に対する社会的評価が、いずれかの形で示されるものです。そこで、この評価の部分もしっかりと活動の中に含めることで、公教育の枠組みにおいてキャリア教育を実施する社会的な意義を確立していると言えます。

勿論、社会的評価の方法は、それぞれの分野や職種によって種々様々なのも事実です。例えば、商品の一つでも多く売ればそれだけ利益があり、自分の収入にも反映するというものから、大学の研究者のように研究成果としての論文が学会などで認められることで、より高い地位に就けるものまであります。一方で、この評価に応じて社会的な地位が上がり、より大きな仕事（責任）を任されるようになるという点については、どの分野でもほ

ば共通しています。

まず、社会人として認められ、さらにより責任ある仕事を任されるようになるには、社会的評価を避けて通るわけには行きません。大抵の場合、社会的評価はとても厳しいのが普通ですが、その背景には、大きな責任を伴う仕事を本当にその人に任せてよいのかどうかを判断する材料となりますので、容易に評価の仕方を甘くするわけには行かないという事情が挙げられます。

一方で、社会的評価は、その方法をめぐり様々なものがありますが、現実として公平かつ客観的に測るための正確無比な基準が存在しないため、往々にして評価者の主観的な判断が入り込むことは避けられません。さらに、アニメーションなどの映像表現を生業にしている仕事では、まさに観客の好き嫌いという感覚的な判断一つで、社会的評価が決まり、自分達の収入に直結することになります。

前述の通りに NAKAHARA アニメーションの活動では、社会的評価の機会を非常に大事にしており、このような厳しい現実を知る機会を設けることで、上述した「7.4 現実感を持って臨む能力」にもつながる本物の仕事を行っているという現実感や責任感を、児童達の中で生み出すことに貢献しています。

そして、児童達が、たとえ厳しい社会的評価を受けたとしても、それをしっかりと受け止められるかどうかを、中原小ではキャリア教育の本質の一つとして捉えています。また、後述しますように、キャリア教育の「教育」の側から社会的評価の結果をふり返るための特別な機会も用意しています。

7.5.1 及び 7.5.2 の事例には、上映会の席にて他のグループの作品を鑑賞した際に、その出来栄えが、想像を超えるものであったため驚いたことが記されています。高い社会的評価を受ける作品には、それだけの理由があることを、これらの事例を書き残した児童達は感じたはずです。上述しました「2.1 他者の優れた点を認める能力」とも関連する形で、たとえ自分達のグループの作品が、上映会において入賞できなかったとしても、他の作品の優れた点を認めることができること自体、この能力が十分に発揮された証と言えます。そして、他のグループの優れた点を認めることで、それを自分の新たな知識や知恵として、今後の様々な他の活動において、活かして行くことも可能になるはずです。

7.5.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-01-12, コース: 6-1-19-01-12

グループ: 6-1-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 皆のグループが、想像以上で、びっくりした。

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: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

7.5.2

クラス: 6-1, 日付: 2019-01-12, コース: 6-1-19-01-12

グループ: 6-1-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 皆のが、面白かった。

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: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.6 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振り返ることを促し、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ってしまうので、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振り返る能力と言えます。

一般教科における学習到達度を測るためのテストや身体能力の向上を測るための各種競技の計測なども、自分の実力を測る物差しにはなりますが、これはあくまでも個人の能力の成長を見ることに主眼を置いたもので、測定される能力が実際の社会活動の中で役立つかどうかを直接測るものではありません。

また、公教育の枠組みの中では、実践的な経済活動の現場で、自分の力が本当に通用するのかどうか、あるいは自分がどの程度のレベルなのかを知る機会ほとんどありません。言い換えますと、公教育では、社会の中で生き抜く力を測る機会も仕組みも、これまで用意してこなかったということです。そのため、生きる力の向上を目指すキャリア教育の活動は、まさに実践的な力を試す貴重な機会となることが期待されており、NAKAHARA アニメーションについても、その例外ではありません。

社会的評価を通じて自分の実力が判断されることは、往々にして厳しい結果を否応なく受け入れることにつながり、精神的に辛い状況に直面することが強いられます。一方で、これまで10年以上にわたり実施してきた中原小でのキャリア教育活動の試みの中で、このような自分の実力が赤裸々に測られる機会に直面しながらも、完全な拒否反応を示した児童は、ほとんど見られませんでした。

厳しい評価を受け入れる理由として、前述しました通りに、多くの子供達にとって、自分の実力を試すことができること自体、社会人として認められる、あるいは自分の行動は自分で決められる存在として認められるための第一歩と捉えているからです。

また、当たり前の話ですが、たとえここで失敗したとしても、それでもまだ自分達は子供であり、本当に社会人になるまでの時間は十二分に残されているという事実を、しっかりと認識している点も挙げられます。これは、良い意味で怖いもの知らずとも言えますが、子供が子供であることの特権とも言えます。

下記の 7.6.1 及び 7.6.2 の事例には、自分達のグループの作品が、残念ながら上映会において高い社会的評価を得られなかったものの、長い制作活動の期間中に、自分のやるべき仕事をしっかりと行い、その成果も確認することができたことが記されています。入賞できなかったという厳しい現実を受け止めた上で、そこで悔しい思いだけに囚われるのではなく、そこから何を成し遂げてきたのかを冷静にふり返ることができたこと自体、この能力が十分に発揮されたことを意味します。

7.6.1

クラス: 6-1, 日付: 2019-01-12, コース: 6-1-19-01-12

グループ: 6-1-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 6位以内には、入れなかったが、自分の中では、ちゃんとできたと思う。

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

7.6.2

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

グループ: 6-3-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、上映会がありました。やはり、吹き出しが多すぎて、見えづらかったかなと思いました。結局、6位までに入ることは、できなかったけれど、これまで頑張ってきた成果も出て、良かったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: なし

下記の 7.6.3 の事例にも、自分が所属するグループの作品が、上映会において高い評価を得られず、入賞できなかったことが記されていますが、一方で、責任ある仕事の一環として一本のアニメーション作品を作り上げた事実と、その制作工程において、グループ内で一致団結して取り組めたという事実は、誰も否定することができません。このような事実

に基づいて達成感を感じることは、決して自己満足や自画自賛の類ではありません。

7.6.3

クラス: 6-2, 日付: 2019-01-12, コース: 6-2-19-01-12

グループ: 6-2-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 6 位以内には、入らなかったけど、最後まで、皆で協力してアニメーションを作れたから、良かった。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

C. 上昇志向系

7.7 のサブカテゴリーは、キャリア教育活動を通じて身に付けたスキルや能力を活かしながら、さらに先を目指す志向を持つ系統に属する能力です。

7.7 さらになる挑戦心を抱く能力

生きる力を自律的に身に付けて行くことが、キャリア教育を実施する大前提となっていますが、生きる力はどこかの時点で一度習得すれば終わりというものではなく、一生涯にわたり学び続けて行くものです。その意味でキャリア教育は、生涯教育の一面を持っており、小学校や中学校で実施すればそれで修了というわけにはいかないものです（残念ながら現状として、公教育の期間を過ぎればそれで終わりですが）。

当然ながら、NAKAHARA アニメーションの実施期間である約半年間を通じて、生きる力の完全な習得を目指しているわけではありませんし、それぞれの子供達がこの先どのように生きて行くのかはそれぞれ千差万別ですので、そもそもどのような形で生きる力を学び続けて行くかは、その本人も含めて誰にも予測がつかないものです。

さらに、この先、グローバルゼーションを前提とした情報化社会において、多様な情報が飛び交う中で、刻一刻と状況が絶え間なく変化し、その変化の波を否応なく受けながら生きて行くことを避けられない以上、その変化に応じる形で常に学び続けて行くことが、生きる力の中核となります。

そこで、まさにこの学びの継続性を支える部分が、この能力と言えます。自分が置かれている状況に応じて、より高いレベルを目指したり、新たな道を探したりするなど、旺盛な挑戦心や好奇心を抱き続けることで、常に生きる力に刺激を与えて行くことが、この能力の原動力となります。

7.7.1 の事例には、上映会の席にて、観客による社会的評価の結果として、自分達が制作した作品が入賞できなかったものの、そこに至るまでに、グループとして結束し、協力し

合いながら取り組めた経験自体を、今後に役立てたいと記されています。上述しました通りに、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、社会的評価を受けた上で、そこから何を学び、そしてこれからの生き方にどのように活かして行くかが、NAKAHARA アニメーションの活動において、最も大事なこととなります。この事例のように、低い社会的評価に甘んじたとしても、悔しい思いも含めて、そこから得られたものが大きければ、十分な学習成果が得られたと判断できます。

7.7.1

クラス: 6-2, 日付: 2019-01-12, コース: 6-2-19-01-12

グループ: 6-2-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 結果は、選ばれなかったけれど、皆で協力して、楽しくできたので、とても良かったです。いい経験ができました。この経験を活かして、これからも頑張りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

下記の 7.7.2 の事例は、上記の事例とは異なり、上映会の際に高い評価を得られた作品を制作したグループに属する児童が書き残した外在化カードですが、どんなに作品の出来栄が良く、観客から高い評価を得られたとしても、このグループは、提出期限に間に合わなかったという事実があります。今年度については、一本の作品を作り上げることを最優先したため、提出期限に間に合わなかったグループに対しては、放課後の時間を開放して、最後まで仕上げる措置が取られましたが、本来であれば、その時点で上映会への参加資格を失っても文句は言えませんでした。この児童は、提出期限に間に合わなかったという不名誉な事実を認めた上で、上述しました「5.1 決められた期限を守る能力」とも関連する形で、社会的な契約として交わされた期限を守った上で、初めて高いレベルのことに挑戦できることを学んだことが読み取れます。

もし、提出期限を守った他のグループよりも多くの制作時間をつぎ込むことができたという事実を無視して、高い社会的評価を受けることができたことのみを誇るような記述が多く見られたとしたら、責任ある仕事としてアニメーション制作を、キャリア教育活動の一環として行う意義を失ってしまいます。一方で、このような事例が、しっかりと残されたこと自体、アニメーション制作を行う意義が保たれた証と言えます。

7.7.2

クラス: 6-1, 日付: 2019-01-12, コース: 6-1-19-01-12

グループ: 6-1-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 最後まで、丁寧に作って、良かった。期限には、間に合わなかったから、次、何かに挑戦する時は、そこを気をつけたい。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

この章では、今年度の活動を通じて書き残された 1900 枚前後の外在化カードのデータに基づき、キャリア教育を通じて求められる 7 つの能力に応じたサブカテゴリーとして、59 種類の能力を紹介してきました。一方で、現実には、59 種類以外にもより多くの能力の開花が見られたはずですし、その中には 7 つの能力の枠に収まりきらないものもあったはずで、さらに、この外在化カードの分類作業自体、筆者の主観に基づくものですので、記述内容を誤解して解釈したものもあったかもしれません。そのため、59 種類の能力は、あくまでも参考情報程度に受け止める必要があります。

一方で、抽象性の高い 7 つの能力よりも、現実の制作活動に応じたより具体的かつ実践的な能力が多数存在していることを、このような分類を始めた 2012 年度の報告書から本報告書に至るまで長年にわたり明確に示せたはずで、これは、NAKAHARA アニメーションの活動が、一回限りの特殊な事例ではないことの証です。

さらに、毎年、中原小で実施されているキャリア教育活動では、多種多様な能力の開花や発揮が求められる場面や状況が、どの参加児童にとっても数限りなくあったことを物語っています。それだけ、キャリア教育の名に相応しい児童達にとって挑戦のしがいのある取り組みであった証拠としても挙げられます。

第三章

この章では、NAKAHARA アニメーションの活動が上映会を含めて全て終了した段階で、この教育活動にまつわる学年全体の学習成果を確認するために実施したアンケート調査の結果を紹介します。このアンケート調査は、NAKAHARA アニメーションが行われた際に、ほぼ毎回実施されてきたものです。2018 年度についても、キャリア教育活動に参加した 3 クラス 84 名の内、82 名の 6 年生に対して、アンケート用紙を配布し、各質問項目に対して自由に回答をしてもらいました。

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

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

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

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

各質問には、4 つの回答の選択肢が用意されており、この章ではそれぞれの選択肢を、児童達がどれだけ選んだのかの集計結果をそのまま提示すると共に、4 つの選択肢の内、肯定的な傾向を示す 2 つの選択肢の合計と、否定的な傾向を示す 2 つの選択肢の合計とを比較し、どちらの側に傾いているのかを直接確率検定という方法を用いて統計分析をしていま

す。そして、その結果についても、全てこの章内に紹介してあります。

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

フィッシャーの正確確率検定

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

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

js-STAR

<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かって、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 = 82			
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
69	9	2	2
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
78		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。			

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 = 81			
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
68	12	0	1

1 及び 2 の合計	3 及び 4 の合計
80	1
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果	
両側検定 : $p=0.0000$ ** ($p<.01$)	
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。	

3. クレイ・アニメーションを初めて作ったときに、自分たちの手でアニメを作ることは大変なことだとわかりました。			
n = 80			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
53	22	4	1
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
75		5	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

4. クレイ・アニメーションを初めて作ったときに、作るのは難しいけれども、できると楽しいと思いました。			
n = 82			
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
38	36	7	1
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
74		8	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

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

各質問項目の解説として、先ず質問項目 1「初めての中原アニメの授業のときに、アニメ

ーションは、たくさんの人たちがかかわって、一つの作品を作り上げる大変な仕事ということがわかりました。」については、78名の児童達が肯定的な選択肢を選んだことから判断して、職業理解能力を培う第一歩目として、大半の児童達にとって事前授業段階においてアニメーション制作の専門家から説明を聞くことは、仕事としてのアニメーション制作がどのような仕組みで成り立っているのかを知る貴重な機会になったことは間違いありません。

質問項目2「テレコムアニメーションの伊東さんがいらしたときに、一本のアニメーションを作るためには、おどろくほどたくさんの枚数の絵を描く必要があることがわかりました。」については、80名の全児童が肯定的な選択肢を選んだことから判断して、自分達がよく観るアニメーション作品が、想像していた以上に数多くの枚数の絵から出来上がっている事実を、しっかりと認識したことが読み取れます。また、上記の職業理解能力との兼ね合いで、アニメーション制作の実態を知ることは、これから行う制作活動が、決して容易なものではないことを認識する最初のきっかけにもなったはずです。

質問項目3「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、5名の児童達が否定的な選択肢を選んでおり、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が22名ほどいましたが、これらの児童達は、クレイ・アニメーションの試作において、その難しさよりも、意外にも上手く行えたという手応えを感じたのかもしれない。

一方で、53名の児童達が「1.よくわかった」を選んだことから判断して、上記の質問項目2の結果と同様に、職業理解能力の向上につながる話として、多くの児童達にとって、これから行っていくクレイ・アニメーション制作は、遊び感覚で行えるものでは決してないことを認識したことを示しています。

質問項目4「クレイ・アニメーションを初めて作ったときに、作るのは難しいけれども、できると楽しいと思いました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が8名ほど見られ、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が36名ほどいましたが、上記の質問項目3とは逆の反応として、これらの児童達は新しいことに挑戦し、その中で期待感や充実感を得るよりも先に、ミリ単位でキャラクターを操作し、その結果を一枚ずつ地道に撮影する必要があるクレイ・アニメーション制作の大変さを、より強く感じたものと推察されます。

仕事としてアニメーション制作を行うことの厳しさや難しさをしっかりと認識することと、それが上手くできた時に充実感や達成感を感じることは、どちらも職業理解能力の向上につながる大事な要素です。

◇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 = 82			
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	26	6	2
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
74		8	

1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果

両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)

1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。

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 = 82			
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	23	4	1
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
77		5	

1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果

両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)

1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。

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 = 82			
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
45	26	9	2
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
71		11	

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 = 82			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
53	21	7	1
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
74		8	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

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 = 81			
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
45	30	5	1
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
75		6	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

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

各質問項目の解説として、先ず質問項目 5「初めて企画書を作った授業のときに、自分だけの企画をまとめることは難しく、大変な仕事であることがわかりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が 8 名ほど見られ、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が 26 名ほどいましたが、独自のオリジナル・ストーリーを考え、企画としてまとめるのが得意な児童達にとっては、この質問項目は的外れとなったことが考えられます。

一方で、「1.よくわかった」を選択した児童達が 48 名いたことから、仕事として企画案を作ることは、多くの児童達にとって初めての経験でしたので、オリジナルのストーリーを生み出し、さらにそれを人に伝える目的でまとめる作業の難しさを、これらの児童達が感じたことは間違いのないようです。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

トリーを考えていることがわかりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が 5 名ほど見られ、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が 23 名ほどいましたが、グループ内に同じような方向性や内容を持つ企画案を考えた者が意外にも多くいたのかもしれません。

一方で、54 名の児童達が「1.よくわかった」を選んだことから、これらの児童達は、企画の一本化の段階で、グループ内のメンバー各自が自分とは異なる意見やアイデアを持っていることを少なからず認識していたことを示しています。この結果は、自他の理解能力にもつながる話ですが、メンバー間でそれぞれの意見が異なるからこそ、相手のことを知ろうとし、また自分のことを改めて見つめ直すことにもつながります。そして、この先、他のメンバーを説得するだけの高いコミュニケーション能力も合わせて求められることになります。

質問項目 7「グループの中でたった一本の企画を決めることは、ケンカやもめごとなどもあり、大変な作業であることがわかりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が 11 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 26 名ほどいましたが、これは裏を返せばグループ内であまりもめることなく、比較的円満に自分達のグループの企画を一本化できたところもあったことを示しています。

一方で、「1.よくわかった」を選んだ児童達が 45 名いたことは、多くのグループにとって、企画の一本化は、なかなか上手く行かずかなり大変な作業だったことを示しています。前述の質問項目 6 にもつながる話として、それぞれのメンバーの企画案が異なるということは、どの児童達にとっても、自分の企画をグループ内で採用してもらうためには、それだけ他のメンバーを説得するためのコミュニケーション能力を十二分に発揮することが求められたはずです。そして、他のメンバーの納得を引き出す形でコミュニケーション能力を発揮できなければ、往々にして諍いが生じることを、この結果は物語っています。

質問項目 8「グループの中で、自分たちの作品のテーマなど大事なことを決めるためには、グループのみんなで話し合い、協力する必要があることがわかりました。」については、8 名の児童が否定的な選択肢を選んでおり、また肯定的な選択肢ですが「2.すこしわかった」を選んだ 21 名の児童達がいましたが、これは上記の質問項目 6 や 7 とは異なり、あくまでも推測に過ぎませんが、この選択肢を選んだ児童達が所属するグループでは、企画の一本化が最後まで難航し、グループ内で確たる合意を形成できずに、例えば監督などの特定のメンバーの独断によって、そのままなし崩し的に制作活動に取りかかってしまったのかもしれない。特に、今年度についてもアニメーションの専門家による批評を二回実施したため、以前と比べて自分達の独自の企画を完成させるまでに相応の時間と労力が求められたことも影響しているものと考えられます。あるいは、上記の質問項目 7 との関連で、あまりにもスムーズに企画の一本化が成立してしまい、たとえケンカやもめごとが起きたとしても、もう少し粘ってグループ内での話し合いを積極的に行い、少しでも良い企画を立てればよかったと後悔したのかもしれない。

一方で、肯定的な選択肢の内「1.よくわかった」を選んだ児童達が 53 名いたことから、多くの児童達にとって、グループ内で協力しながら話し合いを進めなければ、しっかりと企画が立てられないことを実感したことを示しています。特に、メンバーの内 1 人の企画案しか採用されないとなれば、どのグループにおいても、相応のコミュニケーション能力の発揮が求められたことを、この結果は物語っています。

質問項目 9「企画プレゼンテーションのときに、テレコムアニメーションの伊東さんのアドバイスを聞いて、自分たちのグループの企画書のどこを直す必要があるかわかりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童が 6 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 30 名いましたが、その背景として、アニメーションの専門家からの批評が思いのほか良かったため、当初の企画通りにその後の制作活動を進めることができたのか、あるいは専門家の批評内容がかなり高度だったため、それをしっかりと汲み取れなかったことが考えられます。また、今年度についても、それぞれのグループが考え出した企画案を、二度にわたりアニメーションの専門家が批評しましたが、その際に今年度の学年全体の傾向を鑑みて、プロフェッショナルとして伝えるべき部分は余すことなく伝える一方で、その伝え方としては厳し過ぎない形で批評してもらうことを事前に取り決めていました。しかしながら、それでも専門家によるプロフェッショナルな批評を、真正面からしっかりと受け止め切れなかった児童達が、少なからずいたことが推測されます。

一方で、「1.よくわかった」を選択した児童達が 45 名いたことは、多くの児童達にとって、子供相手だからといって手心を加えないまさにプロフェッショナルな批評が有用であったことを示しています。この設問は、職業理解能力や情報収集・探索能力の育成にもつながって行きますが、NAKAHARA アニメーションの特徴の一つである教師に代わってその道の専門家にアドバイスを仰ぐ有効性を、この結果は如実に示しています。

◇制作段階に関する質問

10. アニメーション制作（絵コンテ作り、素材準備、撮影作業）は、グループのみんなで協力しなければ終わらない大変な仕事であることがわかりました。			
n = 82			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
64	16	0	2
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
80		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 = 82

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	20	6	4
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
72		10	

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 = 82

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
46	27	6	3
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
73		9	

1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果

両側検定 : $p=0.0000$ ** ($p<.01$)

1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。

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 = 81

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
69	10	1	1
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
79		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。

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 = 81			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
51	23	5	2
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
74		7	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

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

各質問項目の解説として、先ず質問項目 10「アニメーション制作（絵コンテ作り、素材準備、撮影作業）は、グループのみんなで協力しなければ終わらない大変な仕事であることがわかりました。」については、2 名の児童達が否定的な選択肢を選んでおり、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこしわかった」を選んだ児童達が 16 名ほどいましたが、グループによっては最後までなかなか上手く協働作業が行えなかったところもありましたので、この辺りが影響したものと考えられます。あるいは、当初に予想していた以上にアニメーション制作を順調にできたグループに属する児童達が、この選択肢を選んだのかもかもしれません。

一方で、64 名の児童達が「1.よくわかった」を選んだことから判断して、職業理解能力や課題解決能力につながる話として、グループとして作業（課題）に取り組み、他のメンバーと一緒に協力して働くことが仕事の基本であることを、アニメーション制作を通じて、大半の児童達が学んだことは間違いありません。

上述の質問項目 7 と同様に、質問項目 11「グループのメンバーの間で、ケンカやもめごとがあると、自分たちの作品の撮影が、なかなか進まないことがわかりました。」については、例年、どのグループにとっても円滑に全ての制作活動を進めることは難しく、むしろグループ内での諍いやもめごとに直面することの方が多いた方が普通ですが、グループによっては、波風立てずに粛々とやるべき作業を進めることができたところもあったため、このようなグループに所属する児童達にとっては、この質問は的外れとなり、その結果として、否定的な選択肢を選んだ児童達が 10 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 20 名ほど見られたものと推察されます。

一方で、52 名の児童達が、「1.よくわかった」を選択していることは、自分達の思った通りには制作活動を進めることができなかった証であり、それだけグループ内での諍いやも

めごとなど厳しい状況を経験したことを物語っています。

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

質問項目 12「グループの中できっちりと役割分担を行い、それぞれのメンバーが自分の仕事をしっかりと行くと、撮影作業がスムーズに進むことがわかりました。」については、9 名の児童達が否定的な選択肢を選んでおり、さらに肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこしわかった」を選んだ児童達が 27 名ほど見られました。推察するに、上映会における社会的評価の結果を踏まえた上で、もっとしっかりと役割分担を行うことで効率良く作業ができたかもしれないという後悔の念を持つ児童が多かったのかもしれません。

一方で、46 名の児童達が「1.よくわかった」を選んでいることから、役割把握・認識能力や計画実行能力と関連して、仕事を行う上で役割分担を適切に行うことの価値を、多くの児童達が見出していたことは間違いありません。

質問項目 13「自分たちの作品を完成させるためには、時間に追われながらも、最後までがんばらなければいけないことがわかりました。」については、2 名の児童達が否定的な選択肢を選んでおり、さらに肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこしわかった」を選んだ児童達が 10 名いました。例年、かなり少数ですが、期日内に作品を完成させるだけでなく、比較的に余裕を持って制作活動全般を進めることができたグループも見られますので、この辺りが上記の結果に影響しているものと考えられます。あるいは、自分達の持つ力を全て出し切ることができなかつたと感じた児童達がいたのかもしれません。

一方で、69 名の児童達が肯定的な選択肢を選んだ事実から判断して、責任ある仕事を完了させるためには一生懸命に働く必要があることを、大半の児童達が少なからず実感したことが示されています。この結果は、公教育においてキャリア教育を実施する意義として、職業理解に対する意識がしっかりと児童達の中で培われた証と言えます。

質問項目 14「一生懸命に作った自分たちの作品が完成すると、とても嬉しいことがわかりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が 7 名おり、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこしわかった」を選んだ児童達が 23 名ほど見られましたが、これは作り上げた作品に対する満足感よりも、もっと作品の質や出来栄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 51 名の児童達が選択した事実から、職業理解能力の育成とも関連して、責任ある仕事として一本のアニメーション作品を完成させたことに対する充実感を、多くの児童達が感じたと判断できます。実体験に基づくこのような充実感を得られたことは、将来、仕事を持つことへの期待感にもつながる大事な指標となります。

◇事後授業段階に関する質問

15. 苦労や大変なことがあったけれど、最後まで自分達の作品を完成させ、上映会で発表できて良かったと思いました。			
n = 81			
1.よく思った	2.すこし思った	3.あまり思わなかった	4.全く思わなかった
55	20	2	4
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
75		6	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

16. 上映会の時に、テレコムアニメーションの伊東さんから、完成した自分達の作品に対して、プロとしてのアドバイスをもらうことができ、うれしいと思いました。			
n = 81			
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
41	30	6	4
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
71		10	
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 = 81			
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
56	22	2	1
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
78		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。			

事後授業段階に関連した上記の 4 つの質問項目の全てにおいて、肯定的な選択肢「1.よく

思った」と「2.すこし思った」を合計した値と、否定的な選択肢「3.あまり思わなかった」と「4.全く思わなかった」を合計した値とを直接確率検定を用いて比べたところ、肯定的な選択肢の合計値の側に傾く形で $p<.01$ と統計的に有意な差が見られました。

各質問項目の解説として、先ず質問項目 15「苦労や大変なことがあったけれど、最後まで自分達の作品を完成させ、上映会で発表できて良かったと思いました。」については、肯定的な選択肢を選んだ児童達が 6 名ほど見られ、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が 20 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、55 名の児童達が「1.よく思った」を選択していることから、計画実行能力及び職業理解能力にもつながる話として、これまた質問項目 14 と同様に、一本の作品を完成させ、そして観客にそれを披露することができた事実に関して少なからず達成感を感じる児童が多かったと判断できます。

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

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

質問項目 16「上映会の時に、テレコムアニメーションの伊東さんから、完成した自分達の作品に対して、プロとしてのアドバイスをもらうことができて、うれしいと思いました。」については、10 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 30 名ほど見られました。この結果については、今年度の学年全体の傾向を踏まえて、その伝え方には少なからず配慮をしてもらった一方で、各作品に対してプロフェッショナルとしての厳格なアドバイスをしてもらうことを、アニメーション制作の専門家にお願いしたこともあり、実際に厳しい指摘を受けたことに対して悔しい思いを感じた児童達がいたのかもしれませんが。あるいは、本職の専門家からアドバイスをもらえるほどの作品の出来栄ではなかったことを悔やむ児童達がいたのかもしれませんが。

一方で、職業理解能力や情報収集・探索能力にもつながる話として、「1.よく思った」を選んだ 41 名の児童達にとっては、専門家の批評を直接受けるという特別な機会に対して、少なからず価値を見出すことができたことを物語っています。また、外部の知識や知恵を

借りるというキャリア教育の特徴の一つが、中原小で実施されている活動では有効に働いていることを、この設問の結果は示しています。

質問項目 17「試写会や発表会で見た他のグループが制作したアニメーション作品は、いろいろな工夫がしていると思いました。」については、3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22名ほど見られました。児童達によっては、自分達の作品を作り切ること集中し過ぎて、他のグループの作品を客観視できるだけの余裕が無かったのかもしれませんが、一方で、56名の児童達が肯定的な選択肢を選んでいることから判断して、他のグループの作品についても、しっかりとその内容を吟味しながら、少しでも自分達の作品の改善につながる有益な情報を採り出すことに、どの児童達も尽力していたことが読み取れます。

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

考察

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

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

一方で、どの質問項目においても、否定的な選択肢を選ぶ児童達が若干ながら見られましたが、その背景として、例えば上述してきました通りに、責任を伴う仕事としてアニメーション制作を行うことの厳しさや難しさをしっかりと認識することと、その成果として一本の作品が出来上がった際の充実感や達成感を得ることは、双方の間で相反する面を持つ一方で、どちらも職業理解能力の向上につながる欠かせない要素となっており、これらのどちら側をより強く感じるかは児童達次第であり、アンケート調査の結果にもそれが反映したものと考えられます。

公教育の枠組みにおいてキャリア教育活動を実施する以上、厳しい現実認識を含むしっかりとした職業意識を持つことと、思っていた以上に作業を上手に行えた時などに充実感を得ることのどちらも、この活動を推進して行くための不可欠な要素となります。充実感のみを前面に押し出してしまうと、楽しいだけの活動で終わってしまい、責任ある仕

事としてアニメーション制作を行う意義が薄れてしまいます。逆に、職業意識の向上だけを強いる活動にしてしまいますと、厳しさの感覚だけが残し、仕事を持つことへの誇りや責任ある仕事をやり切った後の達成感を感じなくなってしまう、挙句に将来への希望や仕事を持つことへの期待感を持てなくなってしまうことが危惧されます。

例年、このバランスをどのように保つか、中原小で実施されているキャリア教育活動における勝負どころとなっていますが、このバランスに関する補完的なデータとして、本報告書の付録データとして掲載しています SAKANA システムによる今年度の学年全体の気持ちのタイプの分析結果において、8種類の選択肢の内、「難しかった」が621回と最も多く選ばれていました。一方で、「楽しかった」を選んだ回数についても、611回と二番目に多かったことから、仕事の厳しさを認識する一方で、多くの児童達の中で、困難を極めた各種作業を一つひとつこなして行くことに対して、充実感も併せて得ていたことは間違いありません。

このように相反する選択肢や方向性のどちらの側にも、職業理解能力につながる学習成果を期待できることが、NAKAHARA アニメーションの特徴の一つとなっています。本章を通じて、アンケート調査という手法を用いながら、今年度のキャリア教育活動の取り組みに参加した児童達の全体的な学習成果の傾向を紹介しました。

第四章

この章では、NAKAHARA アニメーションの参加児童達が、自分達の手で書き残した外在化カードのデータを手掛かりにしながら、つぶさに分析することを通じて、これまでの一連の制作活動をグループ単位による自己評価形式でふり返った結果を紹介します。この詳細な分析に基づくふり返りの機会は、中原小で実施されているキャリア教育活動の特徴の一つにもなっています。

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

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

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

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

今年度についても、6 学年の 3 クラス 18 グループが、これまで書き残してきた 1900 枚前後の外在化カードを手掛かりにして、後述する内省活動の支援を目的に開発された SANAKA システムが持つ各種分析機能を活用しながら、グループとしてキャリア教育活動

の中で学んできたことをふり返りました。

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

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

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

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

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

このシステムの仕様として、データベースに登録された全ての外在化カードを、改めてコンピューターの画面上で簡単に確認することができます。また、記述データは、自動的に語句単位で切り分けられ、どの単語が何回ほど使われていたかを使用回数が多い順に頻出語句トップ 50 まで直ぐに調べることができます。

調べる範囲も個人単位、グループ単位、役割単位、活動時間単位、クラス単位と自由に設定できるだけでなく、複数のグループや学年全体をまとめて調べることもできます。また、個々に切り分けられた単語から、その単語が含まれていた外在化カードの記述箇所に戻り立ち返ることもクリッカー一つで簡単にできます。このような機能を利用することで、自分達が所属するグループの頻出語句トップ 50 の結果と学年全体あるいはクラス全体のものとを比較することなども容易にできます。

さらに、外在化カードに付された「学びのタイプ」、「気持ちのタイプ」、「がんばり度」

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

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

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

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

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

分析作業に伴う準備として、各グループには SAKANA システムが搭載された 1 台のノート PC を配布しました。また、SAKANA システムの各種分析データを表示するためのタブレットも複数台用意し、各グループが必要に応じて利用できるようにしました。因みに、本報告書の最後に、6 年生の児童達が実際に利用したものと同様の SAKANA システムから引き出した各種分析データが、参考までに掲載されています。

また、コンピューター上のデータと素早く比較できる利点を考慮した上で、各児童に自分達が所属するグループの SAKANA システムのデータとクラス全体のデータを記載した二枚の資料も併せて配りました。

各グループが分析作業に取り組む際に、筆者の方から事前にデータの比較対象についての説明を行いました。通常、上映会での社会的評価は、学年全部のグループを対象として

いますので、ふり返りの活動についても、自分達のグループのデータと学年全体のデータとを比較することが望ましいですが、クラスによっては、記述の仕方も含めて、外在化カードを記述することを習慣化するまでに、少し時間がかかったところもあったため、クラス毎に外在化カードの記述回数が異なりました。もし、そのまま自分達のグループのデータと学年全体のデータとを比較した場合、記述回数が異なる以上、例えば、ある単語の頻出回数が多いとか、又は少ないとかを直接比べることが難しくなります。そこで、今年度については、外在化カードの記述回数が変わらない自分達のクラスのデータと比較することにしました。

具体的な分析手順については、先ず様々なデータの中から分析対象項目として自分達のグループの特徴と思われるものを探し出し、順次、書き出して行くことから始めます。例えば、クラス全体で使われていた頻出語句トップ 50 のリストと比べて、自分達のグループのリスト内には見当たらなかったり、逆に明らかに使われた回数（頻出度）が多かったりしたものを選び出すことなどが挙げられます。

次に、既に個人単位で比較検討したデータを、グループ内でそれぞれ紹介し合いながら、その中からグループとして特徴があるものを選び出します。そして、特徴的なデータの中から、自分達がこれまで行ってきた制作活動との関連性を見出せるものや意味付けができるものを、さらに厳選して行きます。その上で、そこからどのような知見を導き出せるかを思案し、箇条書きして行きます。最後に、思案した知見の中から自分達のグループとして最も納得できるものを選び出し、あるいは幾つかの知見を組み合わせ、分析結果としてまとめて行きます。

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

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

検証作業を行うにあたり、ふり返りの結果の根拠となる具体的なデータを明確に示していないものや、書き忘れているケースも見られましたので、その場合には、導いたふり返りの内容に応じながら、筆者の方で根拠として挙げるに相応しいデータを探す作業を行いました。

さらに、上映会の際に各グループの作品に対するアニメーション制作の専門家によるコメントの記録が全て残っていましたので、こちらについても社会的評価に関する分析結果

を検証する際に筆者の方で参考にしました。

6年1組A班 順位：7位

◇分析結果

特徴

- 「キャラクター」を多く書いている（12回）。---> キャラクターに一番時間をかけた。
- 「これから」を多く書いている（9回）。---> 反省を活かして、次回につなげようとしている。
- 「背景」を多く書いている（4回）。---> 背景を工夫した。
- 「難しい」（13回）が多く、「進める」が少ない。---> 難しかったので、あまり進まなかった。最後、雑になってしまった。
- がんばり度：平均：3.52、「かなりよくがんばった」（22回）、「よくがんばった」（25回）、「がんばった」（21回）、「少し足りなかった」（15回）、「全く足りなかった」（4回）。

順位の理由

キャラクターや背景は、今までの反省を活かすことができたが、それに時間をかけてしまったことで、最後、雑になって、順位が伸びなかったからだと考える。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、外在化カードに書かれた頻出語句トップ50の中に、確かに「キャラクター」（12回）が入っていました。同単語は、クラス全体の頻出語句トップ50には含まれておらず、ランク外の17回となっており、このグループが同単語を最も多く使用していたことになります。

同単語が含まれるこのグループが残した外在化カードの中には、「キャラクターの設定で、悪役と主人公のそれらしいキャラクターにするのが難しかった。」（2018年10月30日）というものが残されており、企画段階から自分達の作品に登場するキャラクターに対して、並々ならぬ力を入れていたことが読み取れます。また、「キャラクターがしていることを、分かるように工夫できた。」（2018年12月10日）や「キャラクターの表情を変えるのが、大変だった。」（2018年12月20日）など、同単語が含まれる外在化カードの記述から、撮影段階においても、自分達が作りだしたキャラクターを、しっかりと観客に伝わる形で芝居をさせることに力を入れていたことが読み取れます。

「これから」という単語については、確かにこのグループは9回ほど用いており（クラス全体ではランク外の17回）、「伊東さんから受けた指導をもとに、これから、もっと良い作品にして行きたいです。」（2018年10月30日）や「初めて粘土で主人公とか作ってみた

けど、とても大変だった。これからも頑張りたい。」(2018 年 11 月 27 日) など、自分達が立てた企画に対してアニメーション制作の専門家から受けた改善点の指摘を、この先しっかりと活かそうとしたことや、小道具の作成の際に、なかなか思い通りには行かなかったけれども、次回の活動ではさらに奮闘して作り上げることを約束する文脈の中で、同単語が使われていました。

「背景」という単語については、確かに 4 回ほど使われており(クラス全体ではランク外の 12 回)、同単語が含まれる外在化カードの中には、「アニメーションの背景を考えることを、頑張った。」(2018 年 11 月 6 日) や「背景を、少し U の字の形にして、後ろが見えないように工夫できた。やっと撮影を終わらすことができた。」(2018 年 12 月 21 日) などの記述が残されており、このグループが、背景画の作成についても、工夫を凝らしていたことが容易に読み取れます。

物事の進行を促す際に使われる「進める」という単語については、このグループは 4 回ほど使っていました。一方で、「難しい」という単語については、確かに 13 回ほど使われており(クラス全体で 53 回)、企画段階に書かれた「アニメーションを作るには、最初が大切だと思った。いいネタが思いつかず、難しかった。」(2018 年 10 月 16 日) から、撮影作業の最終盤に書かれた「色々な角度から写真を撮ったり、手などが写らないように撮るのが、難しかった。」(2019 年 1 月 12 日) まで、それぞれの制作段階において、同単語が使われていました。このことから、思い通りに制作活動を進めることができなかったことは、間違いないようです。

因みに、筆者の方で確認したところ、撮影作業に追われる中で、段々と作品のクオリティが下がってきてしまったことを如実に示唆する「スピードを上げて、撮影が雑になり、何が何だか分からなくなってしまったので、スピードを落とさないで、丁寧にやって行きたい。」(2018 年 12 月 11 日) という外在化カードが残されていました。

このグループのがんばり度の平均については、確かに 3.52 となっており、クラス全体の平均 3.14 よりも、かなり高いものになっていました。ただし、1 組のがんばり度のデータについては、同データを収集する意義をクラス内で周知することが遅れた関係で、同データを外在化カードに記さない児童達も多く見られたため、参考程度に留めておく必要があります。

上記の分析結果に基づいて、上映会における社会的評価として 7 位という順位になった理由として、アニメーション制作の醍醐味である魅力的なキャラクターと、その魅力を引き立てる背景画の作成に並々ならぬ力を注いだ一方で、折角一生懸命に作ったキャラクターにしっかりと演技をさせ、それをカメラで撮ることに十分な時間をかけることができず、映像表現の質の部分に難があったと結論付けています。この結論は、一連の因果関係が、第三者の目から見てもはっきりとしており、十分に納得ができるものです。

登場するキャラクター自体に魅力が無ければ、最初から観客による共感は見込めませんが、一方で、どれだけ魅力あるキャラクターを作り上げたとしても、まさにアニメーション

ンというラテン語由来の単語が意味する、そのキャラクターに生命を吹き込み、まるで本当に生きているかのように演技をさせなければ、これまた観客の共感を引き出すことは期待できません。

当然ながら、アニメーション制作では、これらのどちらの要素も必須ですが、残念ながらこのグループは、その片方にあたるキャラクターの作成に力を入れ過ぎてしまい、もう片方の演技をさせる作業を十分に行えなかったため、7位という6位入賞の一步手前の惜しい順位に甘んじてしまうことになりました。しかしながら、このグループは、自分達が行ってきた制作活動を、冷静に分析し、その根拠となるデータを挙げながら、魅力あるキャラクターと観客の目を引き付ける芝居のどちらも必須であったことを分析できたことは、十分に評価できるものです。

責任ある仕事を行う上で、各作業工程において、どの作業にどれだけの時間を費やせるのか、同時にどれだけの時間が残されているのかなど、時間配分の匙加減は、大抵の場合、これまで積み重ねてきた経験と実績によって実体験として判断できるようになってくるものです。それ故に、初めて本格的なアニメーション制作に臨んだ児童達にとって、例年、なかなかこの時間配分を適切に行うことは、極めて難しいのは致し方ありません。

因みに、各作業工程に対して、きっちりと時間配分ができたからといって、高い社会的評価に直結する訳ではないことも、アニメーション制作のみならず、創造的な活動の持つ難しさと言えますが、それだからこそ予定調和にならず、正解が無い中で、挑戦し甲斐がある活動とも言い換えられます。

6年1組B班 順位：15位

◇分析結果

特徴

- 自己分析は、皆できていたけれど、分析の結果を次回に活かすことができていなかった。明確な仕事が無く、最初は、班がまとまっていなかったが、後半は積極的に仕事を探し、取り組んだ。だから、戦争という難しいテーマでも、アニメーションを完成させることができた。
- がんばり度：平均2.7

順位の理由

テーマが戦争なので、再現するのが難しく、ストーリーが短くなったから。しかし、外国の人の評価は、高かった。それは、戦争は昔のことなのに、その悲しさが受け継がれていて、それを広めようとする姿に感動したからだと思う。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、自己分析が上手くできていたことを示すデータについては、残念ながら明確に記されていませんでした。そこで、筆者の方で確認したところ、このグループの学びのタイプの「自己発見傾向の変化」の選択回数は 39 回となっており、クラス全体の平均選択回数 35.50 回（全部で 213 回）よりも高い値を示していたことから、このような分析を導いたものと推察されます。

一方で、各回の制作活動の中で学んだことや発見したことを、次の活動の中で活かすことができなかったことについては、例えば、「今日は、撮影が進みました。でも、手が写ったりして、大変でした。」（2018 年 12 月 5 日）などの外在化カードが残されており、この記述から、時期的に既に撮影作業が本格化しているにも関わらず、キャラクターや背景の位置を調整する際に、自分の手も一緒に写してしまうという初歩的なミスを行っていたことが読み取れます。

また、登場キャラクターの作成に精を出していたことを示す「今日は、大根と太郎とお兄ちゃんを作りました。」（2018 年 12 月 7 日）というような記述が残っているにも関わらず、次の制作活動の機会では、「K が、爆弾や粘土を投げたり、太郎や兄ちゃんをぶっ壊した。先が見えない。うちの班は、ぶっ壊れてる。」（2018 年 12 月 10 日）などの外在化カードも残されていました。

次に、誰が何を行うべきかという意識が欠けていたことに関しても、残念ながらこの分析の根拠となる具体的なデータが記されていませんでした。そこで、筆者の方で確認したところ、このグループが、学びのタイプの「役割把握・認識の変化」を選んだ回数は 8 回となっており、5 種類の選択肢の中で最も選択回数が低く、クラス全体の平均選択回数 10.17 回（全部で 61 回、5 種類の選択肢の中で 4 番目の選択回数）と比べても、低い値となっていたことが挙げられます。誰がどの仕事を行うべきかがはっきりとしなかった要因の一つとして、そもそもグループ内での役割意識が低かったことが推察されます。

役割意識とそれに伴う職分が明確でない以上、グループ内で強固な協力関係を築くことが難しかったことは、容易に想像できます。例えば、そのことを示唆する「チームが、邪魔をして、スムーズに進まなかった。」（2018 年 12 月 10 日）や「あんまり進みませんでした。やばい状況です。」（2018 年 12 月 13 日）のような外在化カードが残されていました。

このグループは、制作活動が後半に入り、作品の提出期限が近づく中で、各メンバーが自らやるべき作業に取り組んだと分析していますが、こちらも残念ながらそれを裏付けるデータが示されていませんでした。そこで、筆者の方で確認したところ、例えば、アニメーター役の児童が記した「お茶を作ったり（こぼすのも）、太郎、妹、兄を、紙で作りました。あんまり撮れなかったけど、結構、進んで良かったです。」（2018 年 12 月 14 日）というような外在化カードや、撮影役の児童が記した「今日は、効果音などで、枚数は 384 枚だった。」（2018 年 12 月 20 日）などの外在化カードが残されており、これらの記述内容から、それぞれの役割に応じたやるべき仕事を、しっかりとこなしたことが読み取れます。

また、制作活動の終盤に至って、ようやくエンジンがかかってきたことを示唆する「今日は、50枚から400枚と、とても進み、皆のテンションが高くなった。」(2018年12月18日)や「今日は、Kがいなかったのですが、すんごく進みました。400枚も行きましたよ。」(2018年12月18日)などの外在化カードが残されていました。

一方で、上記の二枚の外在化カードが書かれた後の次回及び次々回の制作活動では、「写真が、あまり撮れなかったので、次の時間で終わらせたいです。」(2018年12月20日)や「全然、進まなかった。」(2018年12月21日)などの外在化カードも残されており、折角かかったエンジンの推進力も直ぐに萎んでしまう状況もあったようです。

上映会において、かなり低い社会的評価に留まった理由として、作品のテーマとして戦争を取り上げたことで、アニメーションという映像表現の方法では描くのが難しく、結果として上映時間が短い作品となってしまったことを挙げていますが、同作品の完成版に対するアニメーション制作の専門家によるコメントとして「自分たちの企画した内容を最後まで作り上げることができなかったのは残念でした。」というものが残されており、全体的に中途半端な作品となってしまったことは間違いないようです。

一方で、戦争という重いテーマを扱ったことで、今年度も国際審査員を務めてもらった Sirisak Koshpasharin 氏のコメントの中に「I saw most of animation has a social response which is good for the young kids to do something and think about environment and social concern.」(多くのアニメーション作品が、社会的な対応を扱っているのを見させてもらいました。みなさんのような若い子供達にとって、環境問題や社会的な問題について考えることや、何かを行おうとすることは、良いことです。)というものが残されており、同氏が高く評価した5作品の内の一つとして、このグループが作成した作品が、確かに含まれていました。

キャリア教育の「教育」側から判断した場合、このグループのふり返りの結果は、具体的なデータが示されておらず、残念な部分が少なからず残ります。戦争という重いテーマを、アニメーション作品として描く際に、より具体的にどのような部分に難しさがあったのか、そしてそれに対してグループは、どのような対応を行ったのか、又は行えなかったのかを、もう少し詳しく説明することができたはずです。

6年1組C班 順位：14位

◇分析結果

特徴

- 絵を多く使い、小物セットを使っている。
- 良かった点：セット作りを頑張って作ることができた。役割分担ができた。自分の意見を強く持っていた。
- 悪かった点：協力的じゃなかった。仕事をしていない人がいた(12月4日付け外在化カ

ード)。話の内容を理解していない人がいた。

- がんばり度：平均 3.936

順位の理由

絵や小物セットを作るのに時間をかけ、進みが遅く、急いだため、雑になった。そこで、頑張ったものの、14 位になってしまった。

具体的なデータ

- クラス平均に比べ、「色」、「描く」、「絵」、「ジオラマ」が多くなっていた。
- 時間がかかったことについては、クラス平均に比べ、「進む」、「急ぐ」、「大変」が多くなっていた。
- クラス平均に比べ、「良い」が少なくなっていた。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、このグループの作品の特徴となっている背景画や小道具を多用していることに関連して、作品に登場するキャラクターに彩色したことを示す「色」という単語については、このグループは 3 回使っており、クラス全体の使用回数も 3 回（トップ 50 のランク外）でしたので、このグループが全て使っていた計算になります。

例えば、この単語が実際に使われていた外在化カードとして、「今日も絵に色を塗った。大変だった。」（2018 年 12 月 7 日）や「今日は、色を塗り終わった。次からは、どんどん撮影をして行きたい。」（2018 年 12 月 10 日）などが残っていました。一方で、これらの外在化カードが記された日付から鑑みても、このグループは、明らかに小道具の作成作業が遅れており、後述するような慌ただしい状況の中で撮影作業を行ったことが容易に想像できます。

また、このグループの作品の中で、粘土でキャラクターを作成する代わりに手描きをしたものが多く使われたこともあり、「描く」という単語が 12 回使われていますが、クラス全体の使用回数が 22 回でしたので、半数以上をこのグループが使っていた計算になります。また、この単語が含まれており、そして手描きの苦労を示す「今日は、人の絵を描き、難しかった。もっと急ぎたい。」（2018 年 12 月 5 日）や「今日は、地球の絵を描いた。まあ大変だった。」（2018 年 12 月 13 日）などの外在化カードも残されていました。

上記の「描く」と直接的に関係する単語として「絵」については、このグループは 13 回使っており、クラス全体の平均使用回数 4.33 回（全部で 26 回）でしたので、丁度、半分をこのグループが使っていたことになります。例えば、この単語が使われている外在化カードとして「今日は、撮影しなかったが、絵は描けた。」（2018 年 12 月 6 日）や「今日も絵を描いた。」（2018 年 12 月 14 日）などが残されていますが、上記の「色」と同様に、これ

らの外在化カードが書かれた日付から判断して、他のグループが撮影作業を本格化して行く中で、このグループは、長らく絵を描き続けていたことが読み取れます。

「ジオラマ」という単語については、このグループは 5 回ほど使っており、クラス全体の使用回数も 5 回でしたので、全てこのグループが使っていたということになります。また、この単語が使われていた外在化カードとして、「ジオラマ作りをしたが、サイズを考えて作ることができた。」(2018 年 11 月 27 日) や「今日は、二回、NAKAHARA アニメーションがありました。ジオラマを作った」(2018 年 11 月 27 日) などが残されていました。因みに、このグループの作品は、手描きアニメーションによる平面的な撮影を行った部分と、構造物を作ることによって立体的な撮影を行った部分とを混ぜ合わせた作品となっていましたので、それだけ手間と時間がかかったことは間違いないはずです。

上記の頻出語句の傾向からも読み取れるように、このグループは、小道具の作成段階で、並々ならぬ力を注いだ点を評価しています。例えば、このグループのがんばり度の平均については、3.936 でしたので、クラス全体の平均 3.142 よりも、かなり高い値を示していました。上述の通りに、がんばり度の結果については、参考程度に留める必要がありますが、このグループが、一生懸命に小道具やセットの作成に励んでいたことを示唆するデータの一つとして取り上げることはできるはずです。

また、グループ内で役割分担が上手くできていたとする分析については、その根拠となるデータが、残念ながら示されていませんでした。そこで、筆者の方で少し確認をしたところ、学びのタイプの「役割把握・認識の変化」を、このグループは 16 回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数が 10.17 回（全部で 61 回）でしたので、このグループの方が多く選んでいました。また、「今日は、撮影に使う小道具を、皆で手分けして作ることができた。」(2018 年 12 月 5 日) というような外在化カードも残されていました。

メンバー各自が、自分の意見を強く持っていたことを、このグループの特徴の一つとして挙げていますが、この点については、それを明確に示すデータや外在化カードの記述は、残念ながら見当たりませんでした。あくまでも推察に過ぎませんが、それぞれのメンバーのこだわりがあったからこそ、上述の通りに背景画や小道具の作成などに、並々ならぬ力を注ぐことができたものと考えられます。

制作活動が思い通りに行かなかったことを示す単語として、「進む」という単語を挙げていますが、このグループは同単語を 13 回ほど使っているのに対して、クラス全体の平均使用回数 9.67 回（全部で 58 回）でしたので、確かにこのグループの方が、クラス全体の平均よりも同単語を多く使っていました。また、筆者の方で確認をしたところ、この単語が含まれる外在化カードとして、「グループが、少し対立し、進まなかった。」(2018 年 12 月 4 日) や「全然、進んでないので、進ませたい。」(2018 年 12 月 10 日) などの記述が残されていることから、上記の外在化カードの日付からも判断できる通りに、小道具の作成に追われることで、制作活動が中盤に差し掛かっても、なかなか上手く事を進めることができなかった様子が読み取れます。

「急ぐ」という単語については、このグループは 5 回使っており、クラス全体の使用回数も 5 回でしたので、全てこのグループが使っていたことになります。例えば、この単語が含まれている外在化カードとして、「今日は、人の絵を描き、難しかった。もっと急ぎたい。」(2018 年 12 月 5 日) や「今日は、急いで木を描いた。」(2018 年 12 月 5 日) などが残っていますが、どちらの記述からも 12 月の月上旬の時点で、他のグループが撮影作業を進める中で、このグループは、まだ小道具の作成を行っていたことを示しています。

「大変」という単語については、このグループは 8 回使っており、クラス全体の平均使用回数が 5.67 回(全部で 34 回)でしたので、確かにこのグループの方が、クラス全体の平均より多く同単語を使っていました。また、この単語が含まれる外在化カードの中には、「今日も絵に色を塗った。大変だった。」(2018 年 12 月 7 日) や「今日は、地球の絵を描いた。まあ大変だった。」(2018 年 12 月 13 日) などが見られ、これらの記述からも、制作活動の中盤に入っても、このグループは、小道具の作成を続けていたことは明らかですが、言い換えれば、それだけ予定通りに事が進んでいなかったことを証明しています。

グループ内で上手く協力関係を維持することできないような事態も発生したとのことですが、その様子を示す「グループが、少し対立し、進まなかった。」(2018 年 12 月 4 日) という外在化カードが確かに存在していました。上述の通りに、キャラクターや背景画の作成などの作業に迫られることで、例えば、撮影や編集を担当する児童達が、長らく本来の仕事ができず、アニメーターを中心とする小道具の作成作業の支援に回ることしかできなかったことも、グループ内での対立を生んだり、手持無沙汰な状態に置かれたりするメンバーが出てしまった要因の一つと推察されます。

現実には、撮影役や編集役の児童達も、例えば、どの角度から被写体を撮れば見栄えのする映像表現ができるのかを工夫しながら、事前に撮影の練習を重ねたり、どの場面に何秒間の撮影を行うかを事前に計算することで、最終的な作品の上映時間の予測をするだけでなく、自分達の伝えたいことを十分に各シーンの中で伝えられるのかを検討したりするなど、それぞれの役割に応じた仕事は、他の作業の進行を待っている間でも、数限りなくあるはずです。しかしながら、なかなかこれまでに本格的なアニメーション制作を行った経験が無いために、誰もがどうしてもその場で行われていることに全神経を注いでしまい、その先にあるやるべきことを見越して、なかなか事前に行動できない様子が、毎年、少なからず見られます。

グループとして一本の作品を企画したにも関わらず、その内容をしっかりと把握し切れていなかったメンバーが存在したことについては、このことを明確に示すデータや記述が、残されていませんでした。全くの推察に過ぎませんが、上述の通りに、想定していた以上に背景画や小道具の作成に多くの時間を費やし、肝心の撮影作業が大幅に遅れることで、一本のアニメーション作品としての全体像をしっかりと掴めずに、作品の内容や方向性を見失ってしまったメンバーがいたのかもしれません。

魅力あるキャラクターを作り出すことや、凝った背景やセットも観客の目を引き付ける

大事な要素ですが、そこに集中し過ぎて、肝心の撮影作業が進まず、アニメーション作品としての完成度が落ちてしまい、上映会の際に低い社会的評価に甘んじることになってしまったとする分析は、その根拠となるデータの部分も含めて、納得できるものです。

本格的なアニメーション制作というほとんど経験が無いことに挑戦をすることが、NAKAHARA アニメーションの醍醐味ですが、経験による判断が利かないからこそ、このグループは、先ず何よりもキャラクターや背景などの小道具の作成に力を入れたことは間違いないはずです。そして、そこがこのグループの特徴でもあり、そして同時に低い社会的評価に甘んじた敗因となったことを、しっかりと認識できたこと自体、キャリア教育の「教育」側から見て、十分に評価できるものです。

6年1組D班 順位：4位

◇分析結果

特徴

- 絵の才能がある（アニメーションに適する）。
- 個性が強い（アニメーションにも個性が入っている）。
- 外在化カードに楽しいと書いているが、本当は腹が立っている。
- やればできる。頑張り屋さん。

がんばり度：平均 2.28、「3. がんばった」（17回）、「1. 全く足りなかった」（17回）、「2. 少し足りなかった」（9回）、「4. よくがんばった」（7回）→ 二極化している（がんばり度に「2回」という回数は無いのに）。

作品で伝えたいこと

- 大切な人が亡くなっても、くよくよせず気持ちを、新たに前を向くということを伝えたい。

順位の理由

- こだわりを持って撮影できた。
- 画面の端が、雑になった。
- 締め切りに間に合わなかった。

根拠

- 背景や人にこだわった。
- データとして、「枚」という単語が、圧倒的に多かった（37回）。

10月：「Fさんのを採用」，「この作品でいいか？」（10月23日付），「企画書完成」
11月：「イメージがついた」（11月2日付），「作り方に悩む」（11月6日付）
12月：「やっと撮影」（12月4日付），「頑張りがない」，「100枚撮れた安心」（12月5日付）
1月：「終わらない」（1月11日付），「終わった」，「入賞うれしい」，「4位じゃいや」，「納得できない」（1月12日付）

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、このグループの特徴として、アニメーション制作の根幹となる作画能力に長けたメンバーがいたことを挙げていますが、実際にこのグループの作品は、登場キャラクターを粘土で作成する代わりに、ほぼ全編にわたり手描きで作成していました。さらに、平面ではなく、二次元のキャラクターを、三次元の建物と組み合わせて、立体的に撮影するという、かなり高度な試みも行っており、これらのキャラクターや小道具を全て用意することができたという事実から、作画能力や工作能力の秀でたメンバーがいたことは間違いないはずです。

また、もう一つの特徴として、個性が強いメンバーによってグループが構成されていたことを挙げており、そして、各々の個性がアニメーション作品の中にも反映されていたとしています。例えば、上記に関連して、登場キャラクターを手描きしたことを含めて小道具の作成に対して、このグループが、かなりのこだわりと力を入れていたことを示す「魚屋の昔の感じを表現するために、折り紙を破ることを工夫した。」（2018年11月6日）や「今日は、お仏壇を作って、楽しかった。」（2018年11月6日）などの記述が残されており、それだけ個々のメンバーの思いも込められていたことは間違いないようです。

このグループは、登場キャラクターや背景にこだわった結果として、高い社会的評価を得られることにつながったと分析していますが、そのことを示唆するデータとして、筆者の方で確認をしたところ、このグループは「クオリティ」という単語を3回用いており、クラス全体の使用回数も3回でしたので、全てこのグループが使っていたことになります。この単語が含まれる外在化カードとして、撮影作業の中盤において既に作品全体の出来栄に手応えを感じ始めていたことを示す「もう直ぐ600枚、クオリティが高い気がする。」（2018年12月11日）などが残されており、また最終的に出来上がった作品を上映会にて観客の前で披露した段階でも、その完成度の高さに誇りを持ったことを示す「皆に観られたけど、クオリティは、一番、良いと思う。」（2019年1月12日）などの記述がありました。

また、このグループは、登場キャラクターや小道具の出来栄にこだわっただけでなく、企画した物語を、一本の映像作品として、しっかりと描き出すことにもこだわったことを、端的に示すデータとして「枚」という単語を挙げています。実際にこのグループは、同単語を37回ほど使っているのに対して、クラス全体の平均使用回数は9.67回（全部で58回）

でしたので、半数以上をこのグループが使っていた計算になります。同単語が使われていた外在化カードの例として、「232 枚くらい撮れた。でも、300 枚、行っていないから、危ない。」(2018 年 12 月 6 日) や「800 枚くらいになった。1000 枚、行くと思う。」(2018 年 12 月 13 日) などが残されていました。

このグループのさらなる特徴として、やるべき時は一生懸命に行うメンバーが多かったことを挙げていますが、上記の通りに、かなりのこだわりを持って作成された登場キャラクターや小道具を、実際に一本のアニメーション作品の中の映像表現の一部として、それぞれ活かすことができた事実は、相応の努力を積み重ねながら制作活動に取り組んでいたことを裏打ちしています。

結果として、充実感を持って行われた制作活動であった一方で、実際には腹が立つようなこともあったと分析していますが、例えば、上映会の際に記された外在化カードとして、「入賞した(4 位)。嬉しかった。今まで、すごい大変だったけど、楽しかったです。」(2019 年 1 月 12 日) という記述が残されている一方で、「僕は、結果に不服です。」(2019 年 1 月 12 日) という記述も見られたことから、必ずしも 4 位という結果に満足できなかったメンバーがいたことを示しているものと推察されます。

このグループのがんばり度の平均については、確かに 2.28 となっており、各選択肢の選択回数についても、それぞれ一番多かった順に「3. がんばった」(17 回)、「1. 全く足りなかった」(17 回)、「2. 少し足りなかった」(9 回)、「4. よくがんばった」(7 回) でした。これらのデータに基づき、このグループの傾向として、中央値となる「3. がんばった」と最も低い評価となる「1. 全く足りなかった」が、それぞれ 17 回と最も多く選ばれており、また二番目に低い評価となる「2. 少し足りなかった」が 9 回、二番目に高い評価となる「4. よくがんばった」が 7 回と、それぞれ近い値となっていたことから、中央値を一方の極とする形で二極化しているという分析は間違いありません。ただし、1 組のがんばり度については、上述の通りに、参考程度に留める必要があります。

また、真意は不明ですが、確かにこのグループは、5 種類のがんばり度の選択肢の内、2 回選んだものは一種類もありませんでした。残念ながら、この事実が、上記の二極化の傾向とどのような関係を持つのか、筆者の方では掴めませんでした。

このグループは、長い制作活動の期間中に、その時々状況を象徴する外在化カードを年表形式で書き出すという独特の分析も行っていますが、それぞれ筆者の方で再確認をしたところ、先ず「F さんのに決まったけど、いまいち、どうすればいいかが分からない。」

(2018 年 10 月 23 日) という記述は確かに残っていました。その後、企画段階において「絵を描いたり、どんな家にするか、実際に撮ってみたり、大体のイメージができた。」(2018 年 11 月 2 日) という外在化カードも確かに残されており、当初、グループとして決定した企画内容に対して、メンバー全員が確たるイメージを抱けなかったものの、企画内容を深めて行く中で、この先どのような作品を作って行くのか、しっかりとメンバーの誰もが認識できたことを、この外在化カードは示しています。このように、早い段階で、企画内容

をグループ内で明確に共有できたことは、その後の制作活動において、有利に働いたことは間違いないはずです。

一方で、企画内容が明確になったとしても、それを実現することは別話であり、少なからず困難を伴ったことを示す「今日、アニメーションのことを考え、やっぱり難しいと思った。」(2018年11月6日)及び「作るのが大変。家をどうすればいいかを悩んだ。」(2018年11月6日)という外在化カードも、確かに残されていました。

登場キャラクターを手描きし、また小道具にもかなりのこだわりを持って作成した結果、最初から撮影スケジュールが押してしまったことを示す「撮影に入れて、良かった。」(2018年12月4日)という外在化カードが、確かに残されていました。また、「100枚を超えて、安心した。」(2018年12月5日)という外在化カードは、上記の外在化カードの翌日に記されたものですが、たとえ100枚撮れたとしても、上映時間に換算すれば10秒にしかありませんので、後にふり返ってみれば、この程度の撮影枚数で満足をしてはいけなかったことを反省するデータとしては、端的なものと言えます。

当初から遅れていた撮影作業は、上映会直前になっても、その遅れを取り戻すことができなかったことを示す「終わらなかった。」(2019年1月11日)や「完成しなかった。」(2019年1月11日)という外在化カードは、確かに記されていました。因みに、今年度の上映会は、2019年1月12日に開催されましたので、その前日の段階で、このグループは、まだ自分達の作品を完成させていなかったことになります。

観客やアニメーションの専門家、さらには三鷹市からも来賓を招いて開かれた上映会での社会的評価の結果を受けて、その率直な感想として「入賞した(4位)。嬉しかった。今まで、すごい大変だったけど、楽しかったです。」(2019年1月12日)や「僕は、結果に不服です。」(2019年1月12日)という外在化カードが、確かに残されていました。

登場キャラクターを手描きで作成したのみならず、小道具の作成にもかなりのこだわりを持って作品を作り上げたからこそ4位という高い社会的評価を得られたことは、上記の分析からも間違いないところですが、一方で、その分だけ撮影作業に影響を与えたことも間違いなく、4位以上の順位に上がれなかった要因として、画面の端まで気を使って撮影できなかった点を挙げています。また、筆者の方で確認をしたところ、「最終的に完成できたから、良かった。手が写っていたのは、残念だった。」(2019年1月12日)という記述も残されていました。

さらに、キャリア教育の「キャリア」の面から非常に厳しい見方をすれば、このグループは完成版の作品の提出期限を超えてしまい、その日の放課後のかなり遅くまで作業を行っていた事実があり、その時点で本来ならば、上映会で自分達の作品を披露する資格を失っていたと言えます。この点に関して言及した「最後まで、丁寧に作って、良かった。期限には、間に合わなかったから、次、何かに挑戦する時は、そこを気をつけたい。」(2019年1月12日)という外在化カードも残されていました。

各メンバーの持つ個性を、こだわりを持って作成した物語、登場キャラクター、そして

小道具の中に反映させることで、自分達の作品全体にも反映させることができたことを、このグループは上手く分析しており、そしてその個性（こだわり）があったからこそ、高い社会的評価に結び付いたという分析の流れも納得のできるものです。

6年1組E班 順位：16位

◇分析結果

特徴

- 「物語」という言葉を多く使っている（12回）。---> 物語を変えたり、試行錯誤を繰り返しながら作品を完成させることができた。
- 「グループ」という言葉が多く使われている（6回）。---> グループとして協力することができたことが分かった。
- 「伊東」（8回）、「アドバイス」（5回）という言葉が多く使われている。---> 伊東さんや朝川さんのアドバイスを、作品に活かすことができた。
- がんばり度：3.3

順位の理由

- 話の焦点が合っていない。---> 話の展開がはや過ぎて、キャラクターでは表現することができなかった。
- 撮影（17回）のカメラが、ものすごいブレている。---> 手でカメラを持って撮影してしまったため、少しのブレが、大きなブレになってしまった。
- 工夫が少ない（撮り直しの時に時間をかけてしまい、工夫できなかった）。---> ちょっとした工夫が無かったため、観ている人に楽しさなどを伝えることができなかった。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、外在化カードに書かれた頻出語句トップ50の中に、確かに「物語」（12回）という単語が入っており、クラス全体では19回でしたので、その半分以上をこのグループが使っていました。また、このグループが、自分達の作品のストーリーの作成に、試行錯誤を繰り返しながらも力を注いだ証拠として、この単語を挙げていますが、この単語が含まれる外在化カードの中には、例えば、「プロの人達からのアドバイスで、物語を改善して、面白い物語にしたい。」（2018年10月30日）や「物語を改造して、いい物語にした。これから編集で、頑張っていきたい。」（2018年11月2日）などの記述が残っており、これらの文脈からも、このグループが作品の根幹となるストーリーの部分に、並々ならぬ力を注いでいたことは間違いないはずです。

次に、グループのメンバー間で協力し合いながらアニメーション制作を行えたことを示

すデータとして、文字通りに「グループ」(6 回)という単語を挙げていますが、クラス全体の平均使用回数 2.666 回(全部で 16 回)と比較しても、このグループの方が確かに多く使用していました。また、この単語が含まれる外在化カードとして、例えば「話の内容を書く時には、ちゃんとつじつまを合わせることが大切だと分かった。グループで話し合い、いいものを作り上げたい。」(2018 年 10 月 22 日)や「グループで、大体の粗筋を決めることができて、良かったと思う。」(2018 年 10 月 23 日)など、企画段階において、この単語が多く使われており、上記の「物語」という単語の分析と関連して、グループとして協力し合いながら良い企画を立てることに尽力したことが読み取れます。

また、外部の専門家による意見をできるだけ取り入れたことを示す「伊東」(8 回)は、確かにこのグループの頻出語句トップ 50 の中に入っており、クラス全体(20 回、平均 3.33 回)のデータと比べても、明らかに高い値となっていました。「アドバイス」(5 回)についても、確かに頻出語句トップ 50 の中に入っており、こちらもクラス全体(ランク外の 12 回、平均 2 回)のデータと比べて高い値となっていました。因みに、「伊東」は、毎年、中原小でのキャリア教育活動に協力してもらっている Telecom Animation Film 社(さらにその親会社の TMS 社)のプロデューサーの方の名前です。

例えば、これらの単語が含まれる外在化カードとして、「伊東さんに見せて、自分達のグループの物語の良いところ、直すところが分かった。」(2018 年 10 月 30 日)や「伊東さんと朝川さんからアドバイスをもらった。自分が思っていたより、多くのところを指摘されたので、びっくりした。これからは、それも予測して、詳しく書きたい。」(2018 年 10 月 30 日)などが残されていました。

また、これらの単語についても、制作活動の序盤にあたる企画段階において多く使用されており、上記の「物語」及び「グループ」という単語の分析と関連して、自分達のグループの作品をどのようなものにするかを考える際に、積極的に外部の専門家の意見を取り入れることで、より良いものへ改善して行こうとしたことは間違いないはずです。

上映会における社会的評価の結果として、16 位という厳しい順位となった理由の中に挙げられていた「撮影」という単語については、確かに 17 回使われており、クラス全体の使用回数の平均 13.83 回(全部で 83 回)と比べても、高い値となっていました。この単語が使われていた外在化カードの中には、例えば「300 枚以上、撮影することを達成することができたので、良かった。」(2018 年 12 月 6 日)や「約 650 枚を撮影することができた。このペースで 1200 枚を超えたいと思う。」(2018 年 12 月 7 日)などの記述が残されており、制作活動が本格化する中で、毎回、撮った写真の枚数を意識しながら撮影作業に勤しんでいたことが読み取れます。

一方で、毎回の作業量を如実に示すことになる撮影枚数を優先したことが、三脚を固定する時間と手間さえも惜しみ、素手でカメラを支えることで、手ブレなどの撮影ミスが起きた直接的な原因にもなったことは間違いないようです。撮影枚数を優先してしまった背景には、前述の通りに試行錯誤を繰り返すことで詰め込み過ぎたストーリーを、全て映像

として表現しようとするば、自分達の持つ撮影技術レベル以上に作業速度を上げることで、撮影枚数を増やしていく以外に他の方法を見つけることができなかったことが挙げられます。

それ故に、登場キャラクターを映し出した映像は、結果としてピントが外れたものが多く、同時に話の展開がはや過ぎて、観客がついて行けない作品になってしまったとする分析の結論は筋道が通っており、悲しいまでに納得ができるものです。

さらに、手ブレがあった部分を撮り直すことに多くの時間を費やしてしまい、各場面において、観客を魅了するような映像表現としての工夫を凝らすことができなかったことも、厳しい社会的評価に甘んじるようになった理由として挙げていますが、この結論についても十分に納得がいくものです。

締め切り日が差し迫る中で、撮影枚数を増やすという作業量として足し算の思考で猪突猛進に進む代わりに、残された制作時間から逆算して、ある時点で、限られた場面で何を効果的に見せるのかという引き算の思考へ切り替えることができれば、より質の高い作品を作り出すことができたかもしれません。ただ、これまでに本格的なアニメーション制作に取り組んだ経験がほとんど無く、大人であっても難しいこのような思考の転換が、直ぐにはできなかったのも致し方ないと言えます。

このグループは、作品の根幹となるストーリーを工夫することに時間と労力を注ぎ込み過ぎてしまい、さらに撮影段階で、企画したものを全て撮ろうと急ぐあまりに、手ブレという致命的なミス犯すことで、工夫を重ねて立てたはずのストーリーを、アニメーション作品として具現化することが十分にできなかったことを端的に分析しています。そして、手ブレのミスを撮り直すことに終始することで、観客を魅了する形で映像表現の部分に工夫を凝らせなかったことが、結局は低い順位に留まった主な要因となったことも明確に分析しています。

これらの一連の分析とそこから導いた結論は、第三者の目から見ても、それぞれの因果関係がはっきりしており納得し易いものです。それ故に、たとえこのグループの作品に対する上映会での社会的評価が低かったとしても、責任ある仕事の一環としてふり返りの活動を行った結果としては、高い評価を与えられるものです。

6年1組F班 順位：17位

◇分析結果

特徴

－ 進んでいるペースが遅かった。

例：12月20日付外在化カード（監督）「音無しが完成した。上手く音を入れたい。」――>つまり、この時点でまだ音を入れていなかった。

－ がんばり度：2.579（四捨五入で3）

なぜこのがんばり度になったのか。

初日：監督「よくがんばった」、助監督「少し足りなかった」、アニメーター「がんばった」、撮影「全く足りなかった」、編集「全く足りなかった」。――> 一番最初から、監督のように、よく頑張ったが、外在化カードに書いていれば、もっと早く本題までの設定を作れて、本題の部分をもっと動きがあって、分かり易い映像にできたと思った。

順位理由

- BGM が合っていなかった。
- 主題の部分の映像の動きが少なかった（伊東さんにも言われた）。
- 尺稼ぎに無駄な映像を撮ってしまった（12月18日付け外在化カード）。
- 主題に行くまでが長かった。
- 主題に行くまでの設定（5回）を、なかなか決められなかった。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、全般的に制作活動の進行が遅かったことについては、確かに、「音無しが完成した。上手く音を入れたい」という外在化カードが、2018年12月20日に残されていることから、このグループは、2学期の終了直前まで撮影作業を行っていたことは間違いないようです。さらに、このグループは、少なくともこの日付の時点で、試作版を完成させるために、効果音を付ける作業に入るところか、撮り溜めてきたデータを一本の作品としてつなぎ合わせる編集作業も行えていないことを示しています。

次に、上述した通りに「がんばり度」のデータについては、参考程度に扱う必要がありますが、このグループの平均2.579とクラス全体の平均3.142には、0.5ポイント以上の差が見られました。このような大きな差を生み出した要因として、「2. 少し足りなかった」の選択肢を選ぶ回数が、クラス全体の平均選択回数である12.83回と比べて、このグループは22回とかなり多く、同様に「1. 全く足りなかった」についても、クラス全体の平均選択回数が8.67回であったのに対して、このグループは16回となっていました。

また、このグループの分析の通りに、キャリア教育活動が本格化した日（2018年10月16日）に記述された外在化カード上には、監督役の児童が「4. よくがんばった」を、アニメーター役の児童が「3.がんばった」を、助監督役の児童が「2. 少し足りなかった」を、そして撮影役及び編集役の児童が「1. 全く足りなかった」を選んでいました。その後の制作活動においても、筆者が確認した限り、同様の傾向が見られたため、この初回の傾向を上向きに改善することができなかったことが、「がんばり度」の値が、クラス全体の平均と比べてかなり低いものに留まった要因になったことは間違いないようです。

そして、役割毎にグループに対する貢献度が異なったことで、企画段階から作品の設定をどうするかで躓き、制作段階に入っても魅力ある映像表現を作りだす方向で撮影作業を

上手く進めることができなかったことは、容易に推察できます。

17 位とかなり低い順位に甘んじるようになった理由の中でも、「設定」という単語を取り上げていますが、確かにこのグループは 5 回使っており（クラス全体で 13 回）、この単語が使われていた外在化カードの中には、「今日は、企画書の続きを書いた。細かいところの設定と論理的に物語を組み立てるのが難しかった。」（2018 年 10 月 22 日）や「今日は、班の中でプレゼンテーションをした。なかなか作品の設定が決まらず、大変だった。次回は、細かい設定を決めたい。」（2018 年 10 月 23 日）などの記述が残されていることから、企画段階で自分達の作品をどのようなものにするかで、かなり苦戦をしたことが読み取れます。

そもそも論として、企画の設定が甘ければ、自分達の作品を自分達の手で協力し合いながら作り上げるという意識が生まれ難いのが現実です。それ故に、メンバー間でがんばり度の違いが現れても致し方ない面があります。一方で、一個人として内容的に気に入らない企画であっても、グループ全体の最終的な合意として選ばれたものであれば、キャリア教育活動である以上、少なくとも自分の役割に応じた仕事については、しっかりと責任を持ってこなすことが求められます。

例えば、アニメーション制作の本職のアニメーターの人達であっても、誰もが有名な作品の人気の高い登場キャラクターだけを描けるわけでは決してありません。多くのアニメーターは、顔も特定できないような群衆の一部や人気の低い悪役のキャラクターを描くことも多々あるはずです。

また、そもそも作品の設定に難があるために、思い通りに進まない撮影作業に対する苦肉の策として、無理に不要な映像を差し込んだことも、低い社会的評価につながったと分析していますが、筆者の方で確認をしたところ、「今日は、エンドロールを撮った。まだ、野菜が、僕等のもとに届くまでも撮る。」という外在化カードが、確かに 2018 年 12 月 18 日に残されていました。本来、企画書に書かれていないシーンまで、作品の上映時間を延ばすために撮ったことは、それだけ撮影作業の時間が長引くことにつながり、その結果として前述したように編集作業が遅れ、そしてそれぞれの場面に合った効果音を付ける時間も失われたことにつながったことは間違いありません。

負の連鎖はつながるもので、不要な映像を無理に入れたため、ストーリーの進行において、作品の主題につながる見せ場のシーンに行き着くまでが長くなってしまったことで、観客の関心を十分に引くことができなかったことも、低い順位に留まってしまった要因として挙げています。

さらに、このグループの作品の試作版に対するアニメーション制作の専門家によるコメント「みんなの努力があってご飯が食べられることを知った優希は、どんな表情でご飯を食べるのでしょうか。最初と最後の優希の表情や行動の違いで、優希の気持ちの変化を表現するとみている人たちにも伝わりやすくなります。」が如実に示す通りに、自分達の作品の見所となるシーンにおいて、登場するキャラクターのアクションや表情がほとんど変わらず、観客にとって共感し難い映像表現になってしまったことも、低い順位に留まった要

困として挙げています。

もともと企画の設定部分に難があったため、どのように映像表現として自分達の作品を具現化して行くのかに迷いが生じることで、思うように撮影作業が進まず、その結果として作品の上映時間が短くなってしまい、それを補うために無理に不要な場面を入れることで、逆に肝心の見せ場のシーンに行き着くまでが長くなってしまい、さらには制作時間的に厳しい状況に追い込まれてしまうという悪循環にはまり込んだことを、このグループは見事に分析しています。残念ながら、上映会での社会的評価が低かったものの、その背景にあった因果関係を明確に分析できたことは、高い評価に値するものです。

6年2組A班 順位：11位

◇分析結果

特徴

多かった言葉：「良い」、「ない」。

－ 「良い」：A班（57回）は、クラス全体（30回）より多い。

～ができて良かった。～が進んで良かった。

－ 「ない」：A班（42回）は、クラス全体（29回）より多い。

～ができなかった。～ができない。

A班は、撮影が進む時、進まない時の差が激しい。

－ がんばり度：3.822

順位の理由

－ 観ている人に伝えたいことが伝わらなかった。

－ 努力（頑張り）が伝わらなかった。

－ 班が、ばらけた時があった。

－ 細かいところが雑になった。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、頻出語句については、「良い」という単語のクラス全体の平均使用回数が30.33回（全部で182回）であったのに対して、このグループの使用回数は確かに57回でしたので、このグループの方がかなり多く使っていたことは間違いありません。

また、この単語が含まれる外在化カードとして、「今日は、主題を何にするか決めて、粗筋まで、できたので、主人公も考えられたので、良かったです。皆が楽しめるアニメーションにするために、もっと頑張りたいです。」（2018年10月16日）や「背景を作るのが進んで、良かった。オープニングで使う文字も作れて、良かった。前よりも、皆と協力でき

て、良かった。これからも、皆で協力して、作れるようにしたい。」(2018年11月21日)などが残されており、このグループの分析通りに、制作活動が上手く進んだ際に、この単語が使われていることが分かります。

「ない」という単語については、クラス全体の平均使用回数が29回(全部で174回)であったのに対して、このグループの使用回数が確かに42回でしたので、このグループの方がかなり頻繁にこの単語を使っていたことは間違いありません。

また、この単語が含まれる外在化カードの例として、「粘土で、消しゴムを作れなかった。」(2018年11月7日)や「今日も、主人公と登場人物と背景を作ることしか、できなくて、全然、進んでなくて、ちょっと、やばいから、次は、ちゃんと撮れるように、したい。」(2018年12月3日)などが残されており、上記の「良い」に関する分析とは正反対に、制作活動が思うように進まなかった際に、この単語が使われていたことが分かります。

これらの二種類の単語が使われていた状況から判断して、このグループは、制作活動の期間中、進行状況に少なからず波があり、撮影などの作業が上手くできる時とできない時に差があったことは間違いないようです。

次に、がんばり度については、確かに、このグループのがんばり度の平均は3.822でした。クラス全体の平均が3.518でしたので、かなり高い値と言えます。平均を押し上げた要因として、このグループが「5. かなりよくがんばった」を選んだ回数は48回となっており、クラス全体の平均選択回数が24.67回(全部で148回)でしたので、この選択肢を倍近く選んだことが、平均を押し上げたことは間違いないようです。

一方で、「1. 全く足りなかった」を、このグループは8回ほど選択しており、クラス全体の平均選択回数が6.67回(全部で40回)でした。この辺りは、撮影が進む時と進まない時の差が激しかったとする分析に符合する部分があると推察されます。

因みに、筆者の方でもう少し深い分析を試みたところ、上述の「ない」という単語が、「1. 全く足りなかった」の選択肢が選ばれた際には、この選択肢が選ばれた外在化カードの中でのみ使われた頻出語句トップ50の3番目に多く選ばれており(4回)、「2. 少し足りなかった」の選択肢が選ばれた際には、頻出語句トップ50の1番目に多く選ばれていました(9回)。これに対して、「5. かなりよくがんばった」の選択肢が選ばれた際には、頻出語句トップ50の10番目に多く選ばれていました(7回)。それぞれの選択肢の選択回数が異なりますので、一概に比較できない面がありますが、頻出語句トップ50の順番を比べる限り、「ない」という単語が「1. 全く足りなかった」及び「2. 少し足りなかった」という選択肢とのつながりが強いことが読み取れます。

上映会における社会的評価の結果として鳴かず飛ばずの順位となった理由として、自分達の作品を通して伝えたかったことが、上手く観客へ伝わらなかったことや、実際に伝えたいことを伝えるために制作活動に尽力したことも観客には届かなかったことを挙げていますが、これらの点に関する具体的なデータや記述は挙げられていませんでしたので、上映会の際に示された観客の反応から判断した分析と思われます。

そこで、筆者の方で、少し確認をしてみたところ、例えば、このグループの作品の試作版が出来上がった段階におけるアニメーション制作に関する専門家によるコメントとして、「ワンポイントあるとすると、消しゴムの気持ちを視聴者に分かってもらうために、消しゴムの気持ちが分かる場面を入れるとよいと思います。まだ使えるけど捨てられてしまった消しゴムはどんな気持ちなのか？ごみ箱の中で悲しむ様子があると消しゴムの気持ちが伝わるのではないのでしょうか。」というものが残されていました。

さらに、完成版に対する同専門家によるコメントとして、「それから、試作版でコメントした消しゴムの気持ちが入っていましたね。それだけでも印象はずいぶん変わったと思います。全体的によくできているからこそ、ちょっとしたポイントを押さえるだけで作品がぐっと良くなるのですよ。」というものも残されていることから、自分達の伝えなかったことを、完成版を作り上げて行く中で、映像表現として少なからず改善できた部分があったものの、そして、そのために撮影作業に力を尽くしたものの、実際に大勢の観客を魅了するまでには至らなかったというのが実情だと推察されます。

また、制作活動の期間中に、グループの結束が乱れた時があったことも、鳴かず飛ばずの順位となった要因の一つとして挙げていますが、こちらも筆者の方で少し確認をしたところ、撮影作業の中盤から終盤に差し掛かる時点で、「一枚も撮れなかった。」(2018 年 12 月 17 日)という外在化カードが残されており、撮影作業が止まってしまった時があったことを示しています。また、このような危機的状況が起きたことを示唆する「途中は、ダメだったけど、後から追い上げて、900 枚ぐらい行けて、良かった。」(2018 年 12 月 20 日)という外在化カードも残されていました。

上記と関連する形で、撮影作業において、細部に目が届かず雑になってしまった部分があった点も、11 位という順位になった別の要因として挙げていますが、制作活動の終盤に差ししかかる段階で、撮影作業が完全にストップしてしまった時があったということは、それ以降の活動において、時間的にかなり追い込まれることは避けられなかったはずです。その結果として、大慌てで撮影を行うことで、例えば「手が入っていたから、撮り直した。大変だった。次から手が入らないように撮りました。」(2018 年 12 月 21 日)という記述が象徴するように、ミスを繰り返すことで、映像表現として難のある部分が入り込んだしまったことは間違いないようです。

このグループは、その特徴として、毎回の制作活動に臨む際にグループとして上手く協力して各種作業を進めることができる時と、メンバー間の結束が崩れ、ほとんど作業が進まない時との差が激しかったことを、頻出語句の結果に基づいて、第三者から見ても納得し易い形で分析しています。また、残念ながら具体的なデータは示されていませんでしたが、作業の進み具合の差が、結局は作品の出来栄えにも直結し、さらには作品を通じて伝えたいことを、観客へ伝えることができなかった要因にもつながったことまで分析をしています。

6年2組B班 順位：2位

◇分析結果

特徴

- 外在化カードでは、マイナスな内容が多い。「大変（13回）」（クラス全体 34回）、「難しい（9回）」（クラス全体 41回）など。
- 次回に向けたプラスな内容も多い。「頑張る（33回）」（クラス全体 134回）など。

がんばり度：3.355

11月28日 2.5付近 ---> ケンカをした。

12月11日 3.8付近 ---> 枚数が大きく増えた。

12月19日 4付近 ---> 枚数が大きく増えた。

順位の理由

紙でやると決め、やるからには最後までとレベルを下げずにやり切ったから。大変だったけれど、一つひとつの絵を描き、絵の具で色を塗っていったから。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方が再確認したところ、先ず、このグループの制作活動が困難を極めるものであったことを示す「大変」という単語については、クラス全体の平均使用回数 5.67 回（全部で 34 回）よりも明らかに多い 13 回ほど使われていました。

筆者の方で確認をしたところ、この単語が使われた時期については、制作活動の前半にあたる企画段階から素材作りの頃に集中していました。例えば、この単語が含まれる外在化カードとして、「今日は、アニメーションの内容について話し合いました。意見が食い違ったりして、大変だけれど、メンバーの皆の理想に近づけるように頑張りたいです。」（2018年10月12日）や「絵か粘土かで、もめた。大変だと思えた。」（2018年12月3日）というものが残っていました。これらの文章から、後述するように、粘土を用いたクレイ・アニメーションの代わりに、紙に絵を描き、色を塗る形のセル・アニメーションに近い作品を制作することに決定するまでの間、グループ内で混乱を極めたことが容易に読み取れます。

上記と同様に、制作活動が思うように進まなかったことを示す「難しい」という単語については、このグループは確かに 9 回使っており、クラス全体の平均使用回数 6.83 回（全部で 41 回）よりも高い値を示していました。この単語が実際に使われていた外在化カードの中には「今日は、かなり集中してやったから、すごく疲れた。話し合いが進まなくて、難しかった」（2018年10月22日）など、上述した通りに手書きによるアニメーション制作に決定するための合意を得るまでに苦労したことを示すものや、「今日は、Kちゃんと色塗

りをした。塗るのが、難しかった。」(2018 年 12 月 14 日) など、手書きによる作品の制作が決定した後も、実際に描いた絵に色を塗ることに苦戦したことを示すものが見られました。

因みに、毎年、少数ながら紙に絵を描き、色を塗る形の作品の制作に挑むグループが見られますが、全く粘土を用いず、さらにはキャラクターの表情やアクションを円滑に見せるために、相当数の動画を描いたグループは、キャリア教育活動を始めて実施した時以来、ほとんどありませんでした。キャリア教育活動の初年度は、本格的なセル・アニメーション制作に取り組みましたが、あまりの大変さに児童達のみならず、保護者の手も借りて絵(動画)を描き続け、それでも間に合わず、最終的には仕上げ(色塗り)と編集作業は、当時、協力をしてもらっていたアニメーション制作会社のスタッフを総動員して完成させてもらいました。そのため、その後、クレイ・アニメーション制作を推奨する方向へ切り替えた経緯があります。

前述の通りに、手書きによるアニメーション制作に挑戦することを決定した後にも、困難の多い制作活動に直面する中で、必ず次につながる形で困難を乗り越えて行ったことを示す単語として「頑張る」を挙げていますが、確かにこのグループは、この単語を 33 回使っており、クラス全体の平均使用回数 22.33 回(全部で 134 回)と比べて、大きな差が見られました。

また、この言葉が使われていた外在化カードとして、例えば「今日は、ついに色塗りを始めた。結局、K ちゃんに、やってもらっている。私も、もう少し頑張らなきゃ。」(2018 年 12 月 7 日)や「今日は、147 枚になった。活気が、わいてきたし、これを機に頑張りたい。」(2018 年 12 月 11 日)などの記述が残されていました。

因みに、二番目の外在化カードに付されている日付から判断して、12 月の中盤の時点で、撮影枚数が 147 枚となりますと、1 秒間に 10 枚換算で 14.7 秒分の撮影データしか手元になことを意味しています。もし、他のグループと同様に 90 秒から 2 分の上映時間の作品を作ることを予定していた場合に、このグループはこの時点で、かなり撮影作業が遅れていたことを意味しており、それだけ手書きによるアニメーション制作の大変さを物語っています。それだからこそ、人並み以上に毎回の制作活動において、尽力する必要があったことは間違いないようです。

がんばり度については、このグループの平均が 3.355 であったのに対して、クラス全体の平均は 3.518 でしたので、このグループの方が少し低い値となっています。このグループは、自分達が残してきた外在化カードのデータから、撮影作業が大きく前進した日付を中心にして、その前後のがんばり度の傾向をグラフ化することで、クラス全体よりも平均が下がった要因を探り出しています。このグラフによりますと、撮影作業の結果として撮影枚数が大幅に伸びた 12 月 11 日から、それ以前の時期と比べて、がんばり度の平均が上がる回があったことが読み取れます。因みに同日付の外在化カードとして「今日は、かなり進んだ。方針も固まったし、このまま前進。」や「今日は、かなり撮ることができた。

色塗りをするのが疲れた。皆で協力して絵を描くようにしたい。」という記述が残されており、確かに撮影作業が想定以上に進んだことが読み取れます。

12月11日以前において、がんばり度の平均を下げる要因の一つとして、制作活動中にグループ内で諍いがあったことを挙げていますが、確かに12月11日以前に記された外在化カードの中には、「今日は、取り敢えず、オープニングを撮った。粘土か紙か、また、もめた。行き詰まりを感じる、何とかしたい。」(2018年11月21日)や「今日、一回、ケンカがあったけど、少し進んで、良かったです。次は、TとKが、自分から動けるように、考えて欲しいです。」(2018年12月3日)など、明らかに揉め事が起きたことを示す記述がありました。

筆者の方でもう少し調べてみたところ、このグループは「2. 少し足りなかった」を25回ほど選んでいるのに対して、クラス全体の平均選択回数は14.17回(全部で85回)でしたので、明らかにこのグループの方がこの選択肢を多く選んでいたことになります。また、この選択肢が選ばれた時期についても確認をしたところ、25回中22回は12月11日以前に選ばれていました。上述しましたように、セル・アニメーションに近い作品を制作すると決定するまでに、かなりグループ内が揺れたことを象徴するデータと言えます。

さらに、このグループは「1. 全く足りなかった」を8回ほど選択しており、クラス全体の平均選択回数6.67回(全部で40回)よりも若干多い程度ですが、一方で8回中6回は12月11日以前に、この選択肢が選ばれていましたので、これらの事実から鑑みても、12月11日に行われた制作活動が、このグループにとって大きな転換点となったことは間違いないようです。

がんばり度が上昇傾向に向かう12月11日以降については、このグループが例として挙げている12月19日のがんばり度の平均は確かに4.0でした。また、同日付に記された外在化カードとして「今日は、かなり進んだ。絵でやって、良かった。」や「今日は、200枚、近く撮れたから、この調子で1000枚、超えもしたい。」などが残されており、これらの記述からも、制作活動の終盤に差し掛かる中で、ようやく撮影作業が起動に乗っただけでなく、難易度が高い手描きによるアニメーション制作に取り組んだことに対して、手応えも感じ始めたことが読み取れます。

上映会において高い社会的評価を受けることができた理由として、上述の通りに紙に絵を描き、そして色を付けるという表現手法を最後まで貫いたことを挙げていますが、上映会の際にアニメーション制作の専門家が残したこのグループの作品に対するコメントの一部として、「作品は良くできていました。でも、その分苦労も多かったと思います。」というものが残されており、この道のプロの目が見ても評価に値する作品であったことは間違いないようです。

このグループは、頻出語句の傾向から手描きによるアニメーション制作の大変さや試練を明らかにすると共に、撮影作業が上手く行き始めたことが記された外在化カードの日付を起点にして、それ以前とそれ以降のがんばり度の変化をグラフにして説明するという独

特の分析手法を用いて、自分達のグループの特徴を的確に捉えています。惜しむべきは、それ以前は揉め事が多かったにも関わらず、なぜある時点からグループがまとまり、撮影作業が前に進むようになったのかの要因まで分析できていれば完璧でした。

6 年 2 組 C 班 順位：6 位

◇分析結果

特徴

- 協力できる時は、できた。
- 相手の考えを、尊重しながら、撮影することができた。
- がんばり度：3.6

順位の理由

本編が短かったが、おまけは、本編ぐらい長かったからと思う。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、グループ内の協力体制に不安定な部分があったことを示唆する分析を行っていますが、残念ながら、そのことを具体的に示すデータが挙げられていませんでした。

そこで、筆者の方で確認をしたところ、例えば「協力」という単語を、このグループは 6 回使っているのに対して、クラス全体の平均使用回数は 10.67 回（64 回）でしたので、両者間に少なからず差が見られました。この単語が実際に使われていた外在化カードの中には「たくさん撮れた。皆で話し合って、協力することを決めた。」（2018 年 12 月 11 日）や「すっごく協力できた。」（2018 年 12 月 20 日）などの記述が残っており、これらの記述から撮影作業を進めて行く中で、メンバー間で協力し合う必要性があることを、グループとして認識できたことが推察されます。

一方で、制作活動の後半にあたる時期の同じ日付の外在化カードの例として、撮影作業を上手く行えたことを示唆する「今日は、いっぱい写真が撮れて、進みました。」（2018 年 12 月 18 日）や「まあまあ進んだ。」（2018 年 12 月 18 日）などの記述が残されている一方で、「進みそうにない。大丈夫かな？」（2018 年 12 月 18 日）や「クビにされた。」（2018 年 12 月 18 日）など、作業の進行状況に関して、全く異なる見解を持つメンバーがいるだけでなく、グループ活動へ貢献できずにクビを言い渡されたメンバーがいたことが記されています。これらの記述から判断して、メンバー間の協力関係が不安定であったことは間違いないようです。

次に、メンバー相互の考え方を尊重し合えたと分析しておりますが、残念ながら、その根拠となるデータが示されていませんでした。そこで、筆者の方で少し探ってみたところ、例えば、このグループは、学びのタイプの「コミュニケーションの変化」を36回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数 31.67 回（全部で 190 回）と比べて、高い値を示していることから、少なくともメンバー同士で話し合いをする中で、それぞれのメンバーが何を考えているのかを、随時、確認していたことが推察されます。

また、この選択肢が付された外在化カードの中には、「コミュニケーションを大切にしながら、話し合った。」（2018 年 10 月 26 日）や「コミュニケーションを大切にして行き、全員が、いい作品を作れるように、したいです。」（2018 年 11 月 14 日）というものも残されていることから、グループ内での意思疎通をできるだけ図ろうと試みていたことは間違いないようです。

一方で、上述したメンバー間での協力関係が上手く働かなかったことがうかがえる「コミュニケーションに変化があって、少し腹が立った。」（2018 年 11 月 21 日）や「最初の部分が、完成した。ケンカ？的な問題があった。」（2018 年 12 月 3 日）などの記述や、時期的に撮影作業が本番を迎える中で、グループ活動にほとんど携わらなかったメンバーがいたことを示唆する「自分は、やってないけど、進んだと思う。」（2018 年 12 月 11 日）や「何も、できなかった。」（2018 年 12 月 17 日）などの記述も残っていました。

がんばり度については、確かにこのグループの平均は 3.6 となっており、クラス全体の平均 3.518 よりも若干高い値を示していました。一方で、筆者の方で確認をしたところ、5 種類ある選択肢の内訳は、かなり異なっており、このグループは「4. よくがんばった」を 54 回ほど選んでいるのに対して、クラス全体の平均選択回数は 41.33 回（全部で 248 回）となっており、「全く足りなかった」については、このグループは 11 回ほど選んでいるのに対して、クラス全体の平均選択回数は 6.67 回（全部で 40 回）でした。

さらに、中央値となる「3. がんばった」を、このグループは 23 回ほど選択しているのに対して、クラス全体の平均選択回数は 35 回（全部で 210 回）でしたので、明らかにこのグループは、5 種類の選択肢の中で両極端に寄る形で（視点を変えれば、真ん中がへこむ形で）、3.518 という平均値が算出されたことになります。

このような両極端に寄る形での平均値は、前述の通りに、グループの各メンバーがしっかりと制作活動に協力できた時と、ほとんどできなかった時があったことを裏付けるデータの一つとして挙げることはできるはずです。

このグループの分析結果については、根拠となるデータがほとんど挙げられておらず、筆者の方で確認することになりましたが、できるだけグループ内でコミュニケーションを取ることに努めた一方で、必ずしも強固な協力関係をメンバー間で築くことができなかったことが読み取れるデータも少なからず残されていました。

本来ならば、制作活動の途中で空中分解してもおかしくない状況であったはずですが、それでも一本の作品を完成させることができた背景には、例えば、「500 枚超え、班の仲も

深められた。」(2018 年 12 月 20 日)などの記述が残されていることから、撮影作業の最終盤になって、撮影枚数が着実に増えて行く中で、目に見える形での作業成果が積み上がって行く感覚を、メンバー全員で共有できたことが大きいものと推察されます。

6 年 2 組 D 班 順位：17 位

◇分析結果

特徴

- がんばり度：3.4
- 自分達の役割を理解していた。
- 気持ちのタイプの分類の中で、「難しかった」が一番多かった。---> 粗筋で時間を使ってしまった。

順位の理由

- 外在化カードでのマイナスな言葉が多かった。
- 粘土の人形で、時間をかけ過ぎて、撮影が雑になってしまった。
- でも、仕事を分担してやることができなかった。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、がんばり度については、このグループの平均が 3.453 であったのに対して、クラス全体の平均は 3.518 でしたので、ほんの少し低い程度で、ほぼ変わらない値と言えます。筆者の方で 5 種類の選択肢の内訳を確認したところ、このグループは、「4. よくがんばった」を 71 回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数 41.33 回（全部で 248 回）と比べて、ダントツに多い数字でしたので、本来であれば、このグループの平均がもっと上がってもよさそうですが、5 種類の選択肢の内、最も高い評価を示す「5. かなりよくがんばった」を、このグループは 7 回しか選んでおらず、クラス全体の平均選択回数 24.67 回（全部で 148 回）と比べて、かなり低い値となったことが足を引っ張ったようです。

因みに、他の 3 種類の選択肢については、「2. 少し足りなかった」と「1. 全く足りなかった」については、両者間でほぼ似たような数字となっており、「3. がんばった」については、43 回対 35 回でこのグループの方が 8 回多く選択していました。

次に、各メンバーが、それぞれが担うべき役割をしっかりと理解していたという分析については、残念ながら、そのことを示す具体的なデータが挙げられていませんでした。そこで、筆者の方で確認をしたところ、このグループは学びのタイプの「3. 役割把握・認識の変化」を 26 回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数 19.33 回（全部で 116 回）よ

りも高い値でした。

また、この選択肢が付された外在化カードの中には、「今日は、協力して、役割を決めて、作業できたので、良かったです。」(2018年11月27日)や「今日は、人間を作りました。皆で協力して、できたので、とても良かったです。」(2018年11月28日)のような記述が残されていることから、各メンバーが役割意識をしっかりと持ちながら制作活動に臨んでいたことが容易に想像できます。

気持ちのタイプの「難しかった」については、このグループは70回ほど選んでおり、確かに8種類の選択肢の中で最も多く選択していました。クラス全体についても、この選択肢を8種類の中で最も多く選んでいましたが、その平均選択回数が49.50回(全部で297回)でしたので、このグループの方が、かなり多く選んでいたことになります。

さらに、制作活動の中で難しさを感じた工程として、企画段階におけるストーリーの作成を挙げていますが、例えば、この選択肢が付された外在化カードの中には、「今日は、粗筋が、なかなか決まらなかったから、次は、ちゃんと決めたいです。」(2018年10月22日)や「企画書が、意外と難しかった。」(2018年10月22日)などの記述が残されていました。

低い社会的評価に留まってしまった要因として、このグループの外在化カード内にネガティブな単語が多く使われていたことが挙げられていましたが、残念ながら具体的にどの単語のことを示しているのか記されていませんでした。そこで、筆者の方で少し確認をしたところ、例えば、物事がしっかりと行われていたかどうかの判断に使われることが多い「ちゃんと」という単語を、このグループは7回使っており、クラス全体の使用回数が17回(トップ50のランク外)でしたので、このグループがかなり多く使っていたことになります。

さらに、この単語が含まれる外在化カードとして、「今は、自分達の作品が、ちゃんとできるか不安です。」(2018年10月26日)や「今日は、皆で協力して、やることが、できなかった。次は、ちゃんと協力したい。」(2018年12月7日)などが残されていたことから、グループ内でしっかりとやるべきことが上手くできていなかったことが読み取れます。

また、このグループは、「あまり」という単語を6回ほど使っており、クラス全体の使用回数が19回(トップ50のランク外)でしたので、このグループが三分の一近くを使っていた計算になります。さらに、この単語が含まれる外在化カードとして、「今日は、あまり進められなかったけれど、次、進められるようにしたい。」(2018年11月21日)や「今日は、あまり進むことが、できなかったし、あまり手伝うことが、できなかった。」(2018年12月7日)などが残されており、制作活動を上手く進めることができない状況が、少なからず発生していたことが、容易に想像されます。

粘土でキャラクターを作るなど小道具の作成段階で、予想外に時間がかかってしまい、そのことが撮影作業に影響しただけでなく、出来上がった作品の質を落とすことにもつながったと分析していますが、残念ながら、この一連の分析の根拠となるデータが示されていませんでした。そこで、筆者の方で確認をしたところ、例えば、このグループは、「粘土」

という単語を7回使っており、クラス全体の使用回数が20回（トップ50のランク外）でしたので、このグループが三分の一以上使っていた計算になります。

また、この単語が含まれる外在化カードの例として、「今日は、粘土で色々なモノを作った。すごい大変だったけど、協力できた。」（2018年11月28日）や「頑張って粘土を作って、完成できるように、したいです。」（2018年12月17日）などが残されており、このグループは、粘土を用いた小道具の作成に対して、並々ならぬ力を注いでいたことが読み取れます。さらに、二番目の外在化カードが記された日付から判断して、撮影作業の中盤に至っても、小道具の作成作業を続けていたことが分かります。

クレイ・アニメーションの醍醐味は、まさに粘土で作られたキャラクターや小道具が、あたかも生命を吹き込まれたかのように動き出すことですが、そこにだけ注力してしまい、アニメーションという映像作品として、しっかりと具現化できなければ、キャリア教育の一環でアニメーション制作を行っている以上、残念ながら低い社会的評価に留まってしまっても致し方ありません。

幸い、このグループは、それぞれのメンバーが高い役割意識を持ちながら制作活動に臨むことができたことを、データからも示すことができますので、この点については、キャリア教育の「教育」側からは評価できます。そして、そのことを、分析結果として示すことができたことも評価に値するものです。

6年2組E班 順位：3位

◇分析結果

特徴

- がんばり度：3.15
- コミュニケーションの変化に関しての外在化カードが、最も多かった。その中でも、6年2組全体より「皆」という言葉が多く、それはアニメーションのテーマを決める時だけに出てきたので、初めは皆で、撮影時は別々に作業していたと分かる。

順位の理由

- キットを、ちゃんと作った。
- 細かいところまで作った（背景など）。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、まず、がんばり度については、このグループの平均が3.153であったのに対して、クラス全体の平均は3.518でしたので、明らかにこのグループの方が低い値となっていました。その背景を、筆者の方で確認したところ、5種類の選択肢の内、クラ

ス全体において最も多く選択された「4. よくがんばった」の平均選択回数が、41.33 回（全部で 248 回）であったのに対して、このグループは 20 回（二番目に多く選択されていた）となっていました。一方で、クラス全体では二番目に多く選ばれていた「3. がんばった」の平均選択回数が 35 回（全部で 210 回）であったのに対して、このグループでは、同選択肢を最も多く選んでおり 54 回でした。これらの選択肢の選択回数の違いが、全体の平均に影響していたことは間違いなさそうです。一方で、見方を変えれば、このグループは、平均が 3.0 に近く、中央値である「3. がんばった」が最も多く選ばれていたことから鑑みて、全体的にコンスタントに制作活動を進めていたと言えます。

学びのタイプの「コミュニケーションの変化」に関しては、その選択回数が 37 回となっており、確かにこのグループは、この選択肢を 8 種類の選択肢の中で最も多く選んでいました。クラス全体の平均選択回数が 31.67 回（全部で 190 回）でしたので、このグループの方が多く選んでいました。例えば、この選択肢が付された外在化カードとして、企画段階において、より良い企画を目指してグループ内で議論を繰り返したことを示す「皆で話し合って、改良した。」（2018 年 10 月 30 日）や「今日は、かなり話してしまった。けど、ストーリーは、進められた。」（2018 年 11 月 2 日）などの記述が残されていました。

グループや班を端的に示す単語として「皆」については、このグループは 12 回使っており、クラス全体の平均使用回数が 17.17 回（全部で 103 回）でしたので、このグループの方が、使用回数が少ない結果となっていました。一方で、確かにこのグループについては、12 回の内 10 回を、企画段階の時期に集中してこの単語を用いており（残りの 2 回は、クラス全体を示す文脈で使われていました）、上記の「コミュニケーションの変化」の分析と連動する形で、メンバー全員が頭を突き合わせてより良い企画を練っていたことが読み取れます。

また、このグループは、この単語が制作活動の中盤以降ほとんど使われなくなった背景として、練り上げた企画に基づいて、それ以降は、個々のメンバーが、それぞれの仕事を行っていたためと分析していますが、このグループは、高い社会的評価を得られた理由として、精密なセットや背景画を作り上げた点を挙げていることから判断して、それだけ職人技のような作業を行っていたことも関連しているものと推測されます。

例えば、「公園と駄菓子屋のセットを作って、次回には、撮れそうだった。」（2018 年 12 月 3 日）や「駄菓子屋のシーンの棚が作れたので、良かった。」（2018 年 12 月 14 日）などの記述が残されていることから、制作活動の序盤のみならず中盤に入っても、小道具やセットの制作に追われていたことは間違いなさそうです。

一方で、筆者の方で少し確認したところ、精密なセットや背景画の作成に時間が取られることで、撮影作業が計画通りに進まなかった面もあったようです。そのことを示す「20 枚しか撮れなかった。」（2018 年 12 月 14 日）などの記述が残されているだけでなく、待たされることで手持無沙汰になってしまったメンバーがいたことを示す「何もしてなかった。」（2018 年 12 月 17 日）や「ひまだった。」（2018 年 12 月 17 日）などの外在化カードも残さ

れていました。

因みに、本職のアニメーション制作においても、制作工程の上流（企画や絵コンテの作成など）に時間を取られれば、それだけ下流の工程（作画や編集作業など）にしわ寄せが及ぶことが、往々にして起きると言われていますが、このグループもまさに同様の体験をしたものと思われます。

観客を魅了するだけの企画と、映像表現としての魅力に直結する小道具やセットの作成に力を注ぐことで、上映会において高い社会的評価を得られたと分析していますが、その一方で、時間的にかなり追い込まれた状況の中で撮影作業を行ったにも関わらず、最後まで一本の作品を作り切った背景についての分析がなされていなかったのは、少々残念なところでは。

筆者の方で少し確認をしたところ、例えば「3時間で、今までの枚数と同じくらい撮れた。キットが、もうほぼできたので、次からスムーズに撮れそう。」（2018年12月18日）や「動かす人、撮る人に分かれて、上手く撮れた。」（2018年12月18日）などの記述が、制作活動の後半に残されていることから、これまで心血を注いできた舞台のセットがようやく出来上がることで、効率的に撮影作業を進めることができたと共に、さらには、それまで手持無沙汰であった児童達も含めてメンバー間で上手く役割分担をしながら作業効率を高めることができたことが、他のグループと比べて短い撮影時間で一本の作品を作り上げることができた要因の一つとして挙げられたはずでは。

6年2組F班 順位：1位

◇分析結果

特徴

- F班の特徴は、外在化カードに多く書かれている言葉は、「皆」（20回）や「しっかり」（12回）、「たくさん」（12回）などです。
- 気持ちのタイプで多かったのは、1位「楽しかった」、2位「難しかった」、3位「うれしかった」です。
- 「難しかった」が多いのは、最初の方。
- 「楽しかった」時は、「協力」、「皆」、「良い」などが、キーワードに出ていた。

考察

- 「皆」が、たくさん出ていることから、皆で作業が進められた。協力できたことが分かります。
- 「しっかり」、「たくさん」などが多いことから、皆が自分の仕事を把握し、積極的に取り組んだことが分かります。
- 最初の方に「難しかった」が多いのは、案が、全然、浮かばなかったからで、その後は、

スムーズに進んだからです。

順位の理由

- 1位を取ることができたのは、皆で「協力」したからです。

メンバーの感想

- 最初は、案が浮かばなくて、不安もあったけど、皆で楽しくやることができ、良かった。データにも出たように、協力できたから1位を取ることができたんだと思う。色んなことがあったけど、この班のメンバーと一緒にやることができ良かった。

- この班の皆と協力して、たくさん変わったこともあるし、辛い時もあった、今、こうやって書けていることが、嬉しいです。皆、一人ひとりが自分の役割を、しっかりやれていたから、いい作品が作れたと思います。その成果が、たくさん詰まった作品だと思います。ここまで、有難うございました。

- このアニメーションをしてみて思ったことは、最初は難しそうだったけど、撮影を、いっぱいしました。とても楽しかったです。本番は、緊張したけど、1位を取って、本当に嬉しかったです。この班で、本当に嬉しかったです。

- このアニメーションを通してみて思ったことは、最初は難しかったけど、最後の方は、段々、楽しくなってきた、最後の方は、協力できたことです。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、このグループは、メンバー間で協力し合ったことを示す言葉として「皆」という単語を挙げていますが、この単語をこのグループは確かに20回使っており、クラス全体の平均使用回数17.17回（全部で103回）よりも多い値を示していました。

また、この単語が使われていた外在化カードとして、「今日は、皆で案を出し合って、どんな話を、大体、決めることができた。次回は、もっと細かいところまで、頑張りたいです。」（2018年10月12日）や「今日は、早いペースで作業が進められた。皆で協力できた。次は、細かい部分まで、しっかり撮りたい。」（2018年11月28日）などの記述が残されていることから、企画段階から制作活動の終盤まで、一貫してグループのメンバー全員で協力し合いながらアニメーション制作に取り組んだことは間違いないようです。

毎回の制作活動において、誰もがやるべき仕事を積極的に行い、きちんと仕上げていったことを示す言葉として「しっかり」という単語が12回使われていたことを挙げていますが、クラス全体の使用回数回が14回（トップ50のランク外）でしたので、そのほとんどをこのグループが使っていました。また、この単語が使われていた外在化カードとして、「今日、最後のENDを撮ったりと、しっかりできたので、良かった。」（2018年11月14日）や

「今日は、役割に分かれて、しっかり進めることができました。次は、1000 枚以上を撮ってみたい。982 枚。」(2018 年 12 月 19 日)などの記述が見られたことから、各々のメンバーが、自らの役割に応じたやるべき仕事を率先してこなしていたことが読み取れます。

上記と関連して、撮影作業など大量の仕事を上手く進めることができたことを示す単語として、「たくさん」という単語を挙げていますが、このグループが 12 回使っているのに対して、クラス全体の平均使用回数 5.83 回(全部で 35 回)でしたので、両者間に倍以上の差が見られました。また、この単語が使われていた外在化カードの例として、「原画が、たくさん描けた。けど、まだまだなので、どんどんスピードを上げて、作業して行きたい。」

(2018 年 11 月 2 日)や「今日は、細かいところまで撮れて、良かった。協力して、たくさん撮ることができて、良かった。次回も頑張りたい。」(2018 年 12 月 19 日)などが見られました。これらの記述からも、グループ内で強固に団結をすることで、毎回の作業活動において、相当の枚数の絵を描き、そして写真を撮ったことが容易に想像できます。

このグループの気持ちのタイプについては、選択回数のトップ 3 として、確かに「楽しかった」(39 回)、「難しかった」(30 回)、「うれしかった」(20 回)の並び順でした。その中でも、「難しかった」が選択された時期とその背景について分析をしていますが、筆者の方で確認をしたところ、企画段階から絵コンテの作成に至るまでの期間に、30 回の内の半分にあたる 15 回ほど、この選択肢が選ばれていたことから、確かに制作活動の前半戦の段階で、より良い企画を立てることに少なからず苦戦を強いられたことは間違いないようです。

例えば、この選択肢が選ばれた外在化カードの中には、「今日は、他の班の意見を聞いて、得られるものがあつたので、良かった。なかなか良い案が出ないので、少し困ったけど、頑張る。」(2018 年 10 月 23 日)や「今日は、思い切って案を変えて、話しを進めました。前のよりスムーズに進んだので、良かった。ここからが頑張りどころなので、頑張りたいです。」(2018 年 10 月 26 日)などの記述が残されており、観客を魅了する企画を立てることに、かなり奮闘したことが読み取れます。

一方で、この選択肢は、制作活動の後半戦にあたる撮影作業の期間についても頻繁に選ばれていることから、制作活動自体は必ずしも楽になったわけではなかったようですが、生みの苦しみを経ながらも、揺るぎの少ないしっかりとした企画を立てることを通じて、これから何をどうすればよいのかの道筋が明確に見えることで、その後、大幅に作業速度を上げることができたことが推察されます。

例えば、この選択肢が付された外在化カードの中には、「今日は、早いペースで作業が進められた。皆で協力できた。次は、細かい部分まで、しっかり撮りたい。」(2018 年 11 月 28 日)や「今日は、細かいところまで撮れて、良かった。協力して、たくさん撮ることができて、良かった。次回も頑張りたい。」(2018 年 12 月 19 日)などの記述が残されていました。

このグループは、気持ちのタイプの「楽しかった」が選ばれた際に、どのような単語が

外在化カードの中で使われていたのかについても分析をしています。筆者の方で改めて確認をしてみたところ、確かに「協力」(6回)、「皆」(9回)、そして「良い」(13回)が使われており、これらの単語からも、グループのメンバー全員が力を合わせながら制作活動を上手く進めることができたことで、精神的にも充実していたことが容易に想像できます。

メンバー個人の感想の中に、苦しい時期があったことを示す記述が残されていますが、筆者の方で少し探ってみたところ、例えば、このグループは気持ちのタイプの「悲しかった」を17回選んでおり、クラス全体の平均選択回数6.83回(41回)よりもかなり多い値となっていました。上記の「難しかった」と関連する形で、「悲しかった」が選ばれた時期を改めて確認したところ、こちらも企画段階を中心とした制作活動の前半に多く選ばれていたことから、観客を魅了するだけの企画を立てることに、かなり苦しい思いをしたことが、このデータからも読み取れます。

また、各メンバーの感想の中には、各々が役割意識を高く持ちながら、それぞれの役割に応じた仕事をしっかりとこなしたからこそ、高いレベルの作品を作ることができたと指摘しています。このことを端的に証明するデータとして、筆者の方で確認したところ、例えば、このグループの学びのタイプの「役割把握・認識の変化」は、28回ほど選択されており、5種類の選択肢の中で「自己発見傾向の変化」と伴に同率3位でしたが、一方で一位だった「職業理解の変化」が31回、二位だった「コミュニケーションの変化」が30回となっており、ほとんど上位の2種類の選択肢の回数と変わりませんでした。一方で、この選択肢のクラス全体の平均選択回数が19.33回(全部で116回)だっただけでなく、5種類の選択肢の中で最下位の5位となっていましたので、両者間で明確な差が見られました。このグループのメンバーの一人ひとりが、それだけ高い役割意識を持って、自分がやるべき仕事に臨んでいたことを物語っています。

当初、グループ全体でかなり企画の立案に悩んだことが、結局は観客を魅了するストーリーを考え出すことにつながり、この先、何をすべきかが明らかになることで、メンバー各自がやるべきことを行い、同時にグループとしての団結力を高め、さらには制作活動期間中、グループ内の雰囲気も充実することで、質の高い作品を作り上げる土台や条件が、十二分に揃ったことを、このグループは根拠となるデータをしっかりと示しながら明らかにしています。

一方で、全てが順風満帆ではなく、毎回の作業を一生懸命に行い続けた先に、悩みながらも練り上げた企画を、観客の目を引くことができる映像表現として具現化できたことが、上映会において最も高い社会的評価を得られることにつながったことも、このグループの分析結果から読み取れます。

このグループは、キャリア教育の「キャリア」側において最高の社会的評価が得られた背景の中に、キャリア教育の「教育」側においても、責任ある仕事を担うことの厳しさを制作活動の序盤から実感し、その後の毎回の作業において、メンバー各自がそれぞれの役割に応じた仕事をやり遂げながら、その成果を一本の作品として積み上げて行くことに充

実感を感じるという理想的な学びの状況が起きていたことを見事に分析しています。

6年3組A班 順位：10位

◇分析結果

特徴

- がんばり度：3.0
- プラスな発言：「できる」(26回)、「頑張る」(26回)、「良い」(22回)、「楽しい」(13回)、「頑張れる」(7回)、「面白い」(7回)。
- 「良い」理由：アイデアが出た。反省して、より良い作品にしたい。思ったより完成度が高かった。事故や問題（パソコンの不調など）が無かった。
- ネガティブな発言：「大変」(17回)、「ちょっと」(7回)、「難しい」(7回)、「なかなか」(6回)。
- 「大変」だった理由：企画書の案が出なかった。アニメーションを作るのが大変。撮る枚数が多かった。テーマが難しかった。

順位の理由

- 高いと思った理由：友情が伝わった。難しいテーマだけど伝わった。
- 低いと思った理由：吹き出しが多すぎた。表情が同じ。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、このグループのがんばり度の平均は丁度 3.0 となっており、クラス全体の平均 3.568 よりも 0.5 ポイント以上低い値となっていました。このような差が生まれた背景として、筆者の方で確認をしてみたところ、「5. かなりよくがんばった」を選んだクラス全体の平均選択回数が 12 回（全部で 72 回）であったのに対して、このグループは 1 回だったことが影響していることは間違いないようです。

ポジティブな意味合いを持つ一連の単語として、「できる」(26回)、「頑張る」(26回)、「良い」(22回)、「楽しい」(13回)、「頑張れる」(7回)、「面白い」(7回)を挙げていますが、最初に「できる」という単語については、クラス全体の平均使用回数は 16.33 回（全部で 98 回）でしたので、両者間にかかなりの差が見られました。実際にこの単語が使われていた外在化カードの中には、「撮影に入って、いよいよ流れを作ることが、できた。ちょっと作るのが難しいけど、頑張って、いい作品を作って行きたい。」(2018 年 12 月 10 日)や「今日は、撮影としての仕事を、やることができ、良かったです。秒数を変えたり、色々あったし、難しいし、大変な部分があったけど、頑張れて良かったです。」(2018 年 12 月 12 日)など、撮影作業に奮闘したことを示唆する記述が残されていました。

「頑張る」(26回)という単語については、クラス全体の平均使用回数が10.17回(全部で61回)でしたので、倍以上多くこのグループは使っていたことになります。例えば、この単語が含まれていた外在化カードの中には、「今日は、企画書の内容を考えた。でも、なかなか案が出ず、間に合いそうにない気がして、大変だった。けど、頑張ってやって、面白い作品を作りたい。」(2018年10月22日)や「目標の600枚、近くはできたと思うので、良かったです。頑張って目標の枚数を達成して、いい作品にしたいです。」(2018年12月14日)など、企画段階における制作活動の序盤から、撮影作業の大詰めを迎えた終盤まで、どこかの時期に集中することなく、この単語が含まれる外在化カードが残されていました。それだけ、毎回の制作活動を、気合を入れて臨んでいたことは間違いないようです。

物事の良し悪しを判断する際に使われる「良い」(22回)という単語については、クラス全体の平均使用回数が13.33回(全部で80回)でしたので、双方の間にかかなり大きな差が見られました。例えば、「今日は、A君のお陰で、結構、進めたので、良かったです。これかも、皆と協力して、企画書を完成させて、作品を作り上げたいです。」(2018年11月5日)や「今日は、いつもよりも順調に進んで、良かったです。毎回、前より順調に行ったと自覚できていると思います。これは、良いことだと思うので、続けたいです。今日は、675枚まで行きました。」(2018年12月14日)など、毎回の制作活動における成果が確実に出ていることを評価する際に、この単語が使われていました。

また、制作活動の期間中に深刻な撮影機材のトラブルに見舞われなかったことを示す根拠としても、この単語を挙げていますが、確かにこの単語が含まれる「粘土で周りの生徒の服を作ったり、監督が、撮影してくれた。写真を通して見たりした。楽しかった。一度、パソコンは切れたけど、問題が無くて、良かった。自分でも、頑張れたような感じがした。」(2018年12月4日)という外在化カードが残されていました。

「楽しい」(13回)という単語については、クラス全体の平均使用回数が5.17回(全部で31回)でしたので、こちらも両者間で倍以上の開きが見られました。この単語が含まれる外在化カードとして、「今日は、舞台の作りなど、頑張った。皆が協力して行くから、楽しい。少し頑張れた。」(2018年12月10日)や「今日は、目標の550枚までは、撮れなかったが、いつもより楽しく集中することが、できました。新しい背景を作っている途中に、終了の合図が出たので、もっとやりたかったです。」(2018年12月12日)などの記述が残っており、前述の「できる」や「頑張る」と関連して、撮影作業に奮闘しながらも、充実感を持ちながら制作活動を進めることができたことが読み取れます。

「頑張れる」(7回)については、クラス全体の使用回数が8回(トップ50のランク外)でしたので、ほぼ全てこのグループが使っていました。上記の「頑張る」と同様に、「今日は、自分の仕事、撮影をしていました。私の班は、動きは3枚、セリフは20枚で撮っているので、時間が、かかるけど、少しずつアニメーションが、できて行って。楽しいです。頑張れました。」(2018年12月18日)など、撮影作業に勤しんだことを示す文脈の中で、この単語が使われていました。

「面白い」(7回)については、クラス全体の使用回数が16回(トップ50のランク外)でしたので、半分近くをこのグループが使っていました。この単語が含まれている外在化カードの事例として、「今日のアニメーションでは、パソコンをやりました。パソコンでは、R君が面白いのを作っていたので、楽しかったです。」(2018年11月13日)や「120枚、撮っていたやつを、全部、消してから、やり直したけど、面白いのができたし、85枚は撮れたので、良かったです。」(2018年12月10日)などが残されており、これらの記述から魅力ある作品を作ることに努めたことが推察されます。

ネガティブな意味合いを持つ一連の単語として、「大変」(17回)、「ちょっと」(7回)、「難しい」(7回)、「なかなか」(6回)を挙げていますが、それぞれの頻出回数は間違いありませんでした。まず、「大変」については、クラス全体の平均使用回数が8回(全部で48回)でしたので、双方間に倍以上の開きが見られました。実際にこの単語が使われた外在化カードの中には、「今日は、企画書の内容を考えた。でも、なかなか案が出ず、間に合いそうにない気がして、大変だった。けど、頑張ってやって、面白い作品を作りたい。」(2018年10月22日)や「新しい企画書作りは、あまり順調じゃなくて、大変だけど、いい作品になるために、精いっぱい努力して、頑張りたい。本格的になってきたから、追いつくように頑張りたい。」(2018年11月27日)などの記述が残されていることから、企画段階において、どのような作品をこれから作って行くのかに関して、上記の二枚の外在化カードが記された日付が示しているように、一か月以上のかかなり長い間、なかなか良いアイデアが浮かばず、非常に苦労したことは間違いのないようです。

「ちょっと」(7回)という単語については、クラス全体の使用回数が10回(トップ50のランク外)となっており、ほとんどこのグループが使用していたことになります。この単語は、必ずしもネガティブな文脈の中だけに使われるものではありませんが、「やっぱりアニメーションは、思ったより大変。こんなにも苦労することは、なかなか無くて、ちょっと疲れた。でも、元気に頑張って、やりたい。いい作品を作って、学年で、学校で、一番のアニメーションを作りたい。」(2018年12月4日)や「撮影に入って、いよいよ流れを作ることが、できた。ちょっと作るのが難しいけど、頑張って、いい作品を作って行きたい。」(2018年12月10日)など、撮影作業が思い通りに進まないことを示唆する外在化カードの文面で、この単語が実際に使われていました。

物事が上手く進まないことを端的に示す「難しい」(7回)という単語については、クラス全体の平均使用回数が4.33回(全部で26回)でしたので、このグループの方が明らかに高い値となっていました。実際にこの単語が使われていた外在化カードとして、上記の「大変」と関連する形で、「今日は、皆で話し合って、企画が決まりそうなんですけど、一つは、迷路は、やろうと決まっている？感じですか。やっぱり難しい。頑張った方かなと思います。」(2018年10月23日)という企画の立案に苦労したことを示すものや、上記の「ちょっと」と関連する形で「今日は、背景作りで、どうやったら、紙が立つか工夫して、割りばしを使いました。アニメーションは、やっぱり難しいです。頑張ったけど、少し足り

なかった。」(2018年12月6日)など、撮影作業に手間だったことを示すものがありました。

「なかなか」(6回)という単語については、クラス全体の使用回数が8回(トップ50のランク外)となっており、ほぼこのグループが使っていました。この単語が含まれる外在化カードとして、上記と同様に企画の立案に難航する状況を示した「今日も、企画書作りだけど、なかなか進まず、もしかしたら、できないかも。でも、テーマは、ある程度できているから、諦めずに頑張りたい。」(2018年10月23日)や、上記の「ちょっと」の事例でも挙げた撮影作業が思うように行かない状況を示した「やっぱりアニメーションは、思ったより大変。こんなにも苦勞することは、なかなか無くて、ちょっと疲れた。でも、元気に頑張って、やりたい。いい作品を作って、学年で、学校で、一番のアニメーションを作りたい。」(2018年12月4日)などが見られました。

このグループの作品に対する上映会での社会的評価は10位でしたが、想定していた以上にその評価が高かった理由として、このグループの作品が掲げている友情というテーマが観客へ伝わったことを挙げていますが、アニメーション制作の専門家によるコメントとして「でも、この難しいテーマを最後まで作品として完成させたのは立派だと思います。」というものが残されており、なかなか映像表現として表し難いテーマだけに、それに挑戦したこと自体が、評価の対象になったことは間違いないようです。

一方で、低い順位に留まった理由として、アニメーションという映像表現で勝負すべきところを、吹き出しという文字表現に頼る部分が多かった点を挙げていますが、こちらに対してもアニメーション制作の専門家によるコメントとして「ただ、文字だけで進んでしまうと見ている人たちにとっては、だんだんと飽きてしまいます。それぞれのキャラクターの表情だけでも喜怒哀楽を表現できたら、より伝わる作品になったと思います。」というものが残されています。

このグループは、頻出語句の傾向から、難しいテーマの作品を扱ったために、企画段階からどのように映像表現として、そのテーマを具現化するかで苦勞を重ねたことを分析し、そして、結局は作品に登場するキャラクターにアニメーションをさせる代わりに、吹き出しという文字表現に頼ってしまったことで、低い社会的評価に留まってしまったことにつながったことを、的確に結論付けています。

6年3組B班 順位：5位

◇分析結果

特徴

- がんばり度：3.4
- よく使われた言葉トップ5：1位「今日」(53回)、2位「する」(32回)、3位「作る」(17回)、4位「ない」(14回)、5位「撮る」(12回)。
- この班だけが使った言葉：「集中」、「オープニング」、「エンディング」、「次」、「あまり」。

考察

- みんなが「集中」してくれて5位を取ることができた。
- 「オープニング」、「エンディング」があるのは、そこにこだわったから。
- 「次」が、次は頑張るなどの反省。
- 「あまり」という言葉は、いい意味で使われていなかった。

順位理由

- 班のまとまりが無く、時間を無駄に使ってしまい、納得いかない部分を修正できなかった。5位だった。班がまとまっていたら、順位も上がっていたかもしれない。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、このグループのがんばり度の平均は 3.355 であったのに対して、クラス全体の平均は 3.568 でしたので、このグループの方が少し低い値となっていました。その背景として、筆者の方で調べてみたところ、例えば、このグループは「2. 少し足りなかった」を 16 回ほど選んでいるのに対して、クラス全体の平均選択回数は 6.33 回（全部で 38 回）でしたので、この差が両者の平均の違いを生んだはずです。

頻出語句のトップ5については、確かに1位が「今日」で 58 回（クラス全体の平均使用回数は 40.83 回、全部で 245 回）、2 位が「する」で 32 回（クラス全体の平均使用回数は 39.50 回、全部で 237 回）、3 位が「作る」で 17 回（クラス全体の平均使用回数は 17.50 回、全部で 105 回）、4 位が「ない」で 14 回（クラス全体の平均使用回数は 16.33 回、全部で 98 回）、5 位が「撮る」で 12 回（クラス全体の平均使用回数は 9 回、全部で 54 回）でした。残念ながら、これらの頻出語句トップ 5 から、どのような分析を導いたかについては、具体的に記されていませんでした。

そこで、筆者の方で少し調べたところ、例えば、後述する「集中」という単語と関連する形で、「撮る」という単語を、このグループの方がクラス全体の平均選択回数よりも多く使っている点に注目したところ、この単語が実際に使われている外在化カードとして、「今日は、集中して、いきなり動いたり、しないようにして、カメラを撮った。大変だったけど、とても楽しかった。」（2018 年 11 月 27 日）や「今日は、たくさん場面が変わった。だから、大変だった。撮っていると、段々、傾いてしまうから、難しかった。」（2018 年 12 月 12 日）などの記述が残っていることから、制作段階の早い内から一生懸命に撮影作業に取り組んでいたことが読み取れます。

前述した「集中」という単語については、このグループは 4 回用いており、クラス全体の使用回数が 6 回（トップ 50 のランク外）でしたので、大半をこのグループが使っていたことになります。また、この単語が含まれる外在化カードとして「今日は、2 枚目の企画書

を完成させた。集中した。」(2018年11月5日)や「集中して撮影に力を注いだ。意外と難しかった。」(2018年12月4日)などの記述が残っていることから、企画段階から撮影作業に至るまでの間に、集中してそれぞれの作業に取り組むことができた状況があったことは間違いないようです。

「オープニング」及び「エンディング」という単語については、それぞれ4回ずつこのグループが使っていたのに対して、クラス全体の使用回数も、それぞれ4回ずつでしたので、全てこのグループが使っていたことになります。それだけ、このグループを象徴する単語と言えます。また、これらの単語が含まれる外在化カードとして「今日は、役割分担した。オープニング、エンディングを作った。」(2018年12月20日)や「今日は、エンディングとオープニングができた。」(2018年12月20日)という記述が見られました。これらの外在化カードが記された日付に、両単語が全て集中的に使われていたことから鑑みて、撮影作業の終盤に、観客の目を引き付けるエンディングとオープニングを撮るために尽力したことが読み取れます。

「次」という単語については、このグループは4回使っているのに対して、グループ全体の平均使用回数は3.17回(全部で19回)でしたので、両者間に大きな差はありませんでしたが、実際にこの単語が使われていた外在化カードの中には「今日は、一週間後をやるのに、時間がかかって、あまり(一週間後は終わった)進まなかった。次は、進むように頑張りたい。」(2018年12月4日)や「今日は、色々あって、あまり進まなかった。次こそ進めたい。」(2018年12月6日)というものが残されていることから判断して、今やるべき作業を終えることができず、そのことを反省する文脈で使われていたことは、間違いないようです。

この分析は、上記の「集中」に関する分析と対照的なものですが、視点を変えれば、前回の制作活動の中で反省点があったからこそ、次回の活動において、より集中して取り組む必要性が生じたとも言えます。また、グループとして上手くまとまることができなかったことが、さらに高い社会的評価を得られなかった要因の一つになったとする分析を、逆に裏付けるものとなっています。

物事が思い通りに行かない際に使われることが多い「あまり」という単語については、このグループが4回使っているのに対して、クラス全体の平均使用回数が2.333回(全部で14回、トップ50のランク外)でしたので、若干、このグループの方が多く使っていた計算になります。例えば、上記の「次」という単語が含まれていた二枚の外在化カードの中にもこの単語が併せて使われていることから判断して、なかなか順調に撮影作業が進まない時があったことが、読み取れます。そして、撮影作業が伸びることで、不要に制作活動の時間を無駄にすることがあったとする分析を、さらに裏付けるものとなっています。

自分達の作品の中で、納得がいかなかった部分を修正できなかったことが、より高い社会的評価を得られなかったもう一つの要因として挙げていますが、そのことを端的に示すデータが示されていませんでしたので、筆者の方で少し確認をしてみたところ、例えば「今

日は、新しいシーンを撮った」(2019年1月10日)や「今日は、仕上げ(追加)をした。」(2019年1月10日)などの記述が残されており、これらの外在化カードが記された日付から判断して、上映会本番の直前まで追加のシーンを撮影していたことは明らかです。それ故に、時間的に十分に納得できる形で修正し切れなかった箇所があってもおかしくないはずです。

また、グループとしてまとまり切れなかったことを示すデータとして、筆者の方で探してみたところ、例えば「監督なんだけど、この班は、監督の扱いが、ひどいから、正直、やりたくない。」(2018年12月4日)などの外在化カードが残されていることから、集中して制作活動を行えたとしても、その土台となるグループ内での結束や信頼関係が揺らぐ場面が、少なからずあったことは間違いないようです。

このような厳しい状況が起きたとしても、それでも一本の作品を作り上げ、そして作品のオープニングとエンディングの部分で、上手く観客を魅了できるように尽力したことが、上映会において6位入賞した要因であったことを、このグループは分析結果としてまとめていますが、それを裏付ける多くのデータも示されており、納得のできる分析と言えます。

6年3組C班 順位：8位

◇分析結果

特徴

- 「粘土」という言葉が多い(11月27日、12月4日、12月6日)。---> 登場人物全てを粘土で作った。
- 「起承転結」という言葉が多い(11月5日、12月4日、12月10日、12月12日)。---> 一つひとつ毎に撮っていた。
- 「全員」、「班」、「協力」という言葉が多い。---> 全員が協力ということを意識して取り組んだ。---> 全員が取り組まないと進まなかった。
- 「職業理解の変化」、「役割認識の変化」が多い(ほぼ毎回)。---> 苦労や失敗をしながらも完成させられた。
- がんばり度が高い(3.8)。---> 自分の頑張れるだけやっていた。

順位の理由

- 粘土を直すのに時間が、かかり過ぎた。---> 重要なシーンを多く撮れなかった。粘土で作ったため、見た目が悪い。動作を表すのに、限界があった。
- スケートの効果音が無かった(よい音が無かった)。---> 音で迫力が出なかった。
- その日、頑張るだけをやったため、完成したら、やる気が無くなる等が起きてしまった。
- 粘土を立たせる時に、割りばしを使った。---> 棒を使っていると明らかに分かってしまった。

- 撮る角度やピントが合っていなかった。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、「粘土」という単語については、このグループが「6 回」使っていたのに対して、クラス全体では 10 回（トップ 50 のランク外）でしたので、半分以上をこのグループが使っていたことになります。実際に、このグループが制作した作品に登場するキャラクターは、全て粘土で作られており、典型的なクレイ・アニメーションの作品でした。

この単語が実際に含まれている外在化カードとして、「今日は、粘土作りをやった。粘土作りといっても、キャラクター作りだけど、人間の形だから、とても難しかった。最終的に、ぐちゃぐちゃで採用されなかった。」（2018 年 11 月 27 日）や「今日は、撮影を進めるつもりだったけど、粘土が崩れたり、全然、進められませんでした。次は、もう少し頑丈な粘土を作りたいです。」（2018 年 12 月 4 日）などの記述が残されており、撮影作業の期間中のみならず、小道具の作成段階から、人型のキャラクターを粘土で作成することに、かなりの苦労を強いられていたことが容易に読み取れます。

「起承転結」という単語については、このグループが「6 回」使っていたのに対して、クラス全体では 12 回（トップ 50 のランク外）でしたので、丁度半分をこのグループが使っていた計算になります。また、この単語が含まれている外在化カードとして、「今日は、撮影をしました。起承転結の起を終わらせました。見返したところ、いまいち分からなかったけど、つなげれば分かるようになると思います。」（2018 年 12 月 10 日）や「今日は、最後の「結」をやった。これで、起承転結の全てが終わった。」（2018 年 12 月 18 日）などの記述が残されていましたが、作品の基本的な構成や流れの根幹となる起承転結の作法にできる限り従いながら、制作活動を進めていたことが読み取れます。

「全員」という単語については、このグループは 5 回ほど使っており、クラス全体の使用回数が 7 回でしたので、そのほとんどをこのグループが使っていたことになります。また、この単語が実際に使われていた外在化カードとして「アニメーションの作品名、具体的な粗筋を決めました。班のほとんどの人が、意見を出したり、聞いたりして、決定する時には、全員によいかを聞いたので、良い話し合いができました。」（2018 年 10 月 19 日）など、企画段階において、全メンバーが自分の意見をしっかりと出し合い、その上でより良い企画案を練ったことは間違いないようですが、一方で「今日は、2 時間もあつたのに、あまり進まなかった。このようなことを起こさないためには、チーム全員が、やるべきことを把握し、指示したり、仕事を取り組んだりする必要があると思う。」（2018 年 12 月 12 日）などの記述も残されており、制作活動の中盤の段階で、メンバー間の歯車がかみ合わず、撮影作業が滞ったことがあったことも間違いないようです。

「班」という単語については、このグループは 4 回ほど用いており、クラス全体の使用回数が 10 回でしたので、半数近くをこのグループが使っていたことになります。また、この単語が含まれる外在化カードとして、上記の「全員」という単語と関連する形で、企画段階において、しっかりとメンバー間で意見交換ができたことを示す「今日は、粗筋を具体的に考えました。班の人と話し合えたので、良かったです。次は、班の全員が意見を出し合い、全員が納得するものを作って行きたいです。」(2018 年 10 月 22 日) などが残されていました。

「協力」という単語については、このグループは 5 回ほど使っており、クラス全体の使用回数が 12 回でしたので、半数近くをこのグループが使っていた計算になります。また、この単語が含まれる外在化カードとして「今日は、皆で協力して、やろうと声をかけて、やったり、一人一人の仕事を明確に、したりしたので、協力して進められたし。終わらせることが、できました。次回も、同じように頑張りたいです。」(2018 年 12 月 18 日) や「今回は、初めと終わりを作りました。皆が案を出し、協力をしました。そのお陰で、良い作品になったと思います。次回も、頑張りたいです。」(2018 年 12 月 20 日) などの記述が残されていることから、制作活動が終盤を迎える中で、バラバラになりかけたグループを、改めてメンバー間の結束を呼びかけることで立て直し、そして、それぞれがやるべき仕事を明確にすることで、一つの作品を作り上げるという目標に向かって団結できたことが読み取れます。

このグループのがんばり度の平均は、確かに 3.8 となっており、クラス全体の平均 3.568 よりも高い値となっていました。このグループの平均を押し上げた要因として、「5. かなりよくがんばった」を、このグループが 18 回ほど選んでいたのに対して、クラス全体の平均選択回数は 12 回（全部で 72 回）ことが挙げられます。全体としての平均が高かったのみならず、この選択肢の傾向からも、毎回の制作活動において、各メンバーができるだけのことを行ったことが読み取れます。

一方で、に、上述の「5. かなりよくがんばった」の選択回数が多かった背景にもつながる話として、このグループは、8 位という社会的評価を受けることになった理由として、メンバーによっては、その日にその児童にとって、できるだけのことを行ったら、もしそれ以上に行く必要がある仕事があったとしても、労働意欲を失ってしまうことがあったことを挙げています。そこで、筆者の方で少し確認を試みたところ、このような状況があったことを示唆する「今日、いつでも頑張ってやらないと、終わらないと分かった。でも、一人でやると私の作品になってしまうから、どのように接してやればいいのか、よく分からない。」(2018 年 12 月 14 日) や「試作版の直しが完成しなかった。原因は、最初の 1、2、3 時間目に、真剣にやらなかったからだと思う。これからは、やることは、早目に終わらせたい。」(2019 年 1 月 10 日) などの記述が残されていました。

学びのタイプの「職業理解の変化」については、クラス全体の平均選択回数が 16 回（全部で 96 回）だったのに対して、このグループは 25 回ほど選んでおり、明らかにこのグル

ープの方が高い値を示していました。また、このグループの分析通りに、制作活動の特定の期間にのみ集中してこの選択肢が選ばれているのではなく、最初の企画段階から最後の上映会まで、満遍なく選ばれていました。

この選択肢が実際に付されていた外在化カードとして、自分達の作品の企画書を作る過程で、なかなか魅力ある内容を決めることに難儀したことを示す「今日は、企画書を作って、かなり大変だと思いました。タイトル、内容、対象などを決める。本当に難しいと思いました。」(2018年10月19日)や、後述するクレイ・アニメーション制作に伴う特有の問題として、粘土で作成したキャラクターの耐久性に悩まされたことが記された「今日は、撮影を、たくさんしました。ついに、起承転結の起が終わり、「承」に入りました。人形が、ボロボロになって、直すのが大変です。」(2018年12月12日)などの記述が残されていました。

学びのタイプの「役割把握・認識の変化」については、クラス全体の平均選択回数が10.67回(全部で64回)だったのに対して、このグループは20回ほど選んでおり、このグループの方が倍近くこの選択肢を選んでいたことになります。また、上記の「職業理解の変化」と同様に、特定の時期にこの選択肢が集中して選ばれていたわけではなく、企画段階から上映会直前まで広い期間にわたって選択されていました。

実際にこの選択肢が付されていた外在化カードとして、「今日は、撮影を進めました。けれど、粘土が壊れたり、撮り方で、もめたりなどして、あまり進みませんでした。今度は、班の全員が、協力して、できるように、指示して行きたいです。」(2018年12月4日)や「今日は、あまり進まなかった。パフォーマンスをするシーンで、最初のを提案したのは、お前だから、お前がやるべきということになり、最悪だった。」(2018年12月14日)などの記述が残されており、これらの記述からも、必ずしもそれぞれの役割を担った児童が、自分のやるべき仕事を円滑に行えた故に、この選択肢が選ばれたわけではなく、粘土で作成したキャラクターが壊れてしまい、撮影作業が滞ってしまい、メンバー間の人間関係にも亀裂が入るなどの危機的な状況の中で、それでも自分の役割に応じた仕事をやり切った際に、この選択肢が選ばれたことがあったことは間違いないようです。

上映会における社会的評価の結果が8位という中位に甘んじた理由として、上述してきたクレイ・アニメーションの醍醐味となる粘土を用いたキャラクターを作成した際に、人型であったため、壊れやすく、その都度、修理をする必要があり、その分だけ時間がかかったことで、撮影作業に割り当てる時間が減ってしまい、特に見せ場となるシーンを増やすことができなかったとする分析は、納得できるものです。

また、このグループの作品は、フィギュア・スケートを中心にした物語でしたので、2次元で作った人型キャラクターに、3次元的なアクションをさせることは、かなり至難の業であり、往々にして限界があったことは容易に想像できます。このグループは、割りばしをキャラクターの背中に刺して、立体的なアクションをさせていましたが、どうしても割りばしも一緒に撮影されてしまい、確かに見た目的にも限界が否めない部分がありました。

撮影作業の際に、撮影のアングルやレンズのピントが合っていなかったことも、作品全体の質の低下を招き、高い社会的評価を得られなかった要因の一つとして挙げていますが、上記に関連する形で、2次元の人型キャラクターを、割りばしで支えながら、3次元的に撮影すること自体、かなり難しかったはずです。さらに、ターンや回転ジャンプなどフィギュア・スケートの見せ場となるシーンなども、この組み合わせで撮影していますので、どの角度でどう撮れば迫力ある映像を撮れるか、そのことを考えるだけでも、かなり四苦八苦したことが目に浮かびます。

さらに、NAKAHARA アニメーションに用いているクレイタウンというソフトウェアには、限られた数の効果音しかインストールされておきませんので、それ以外の音については、基本的に、用途に応じて似たような音を探すか、敢えてその場面には効果音を付けないという選択しかありません。そのため、残念ながらフィギュア・スケートに適した効果音が見つからなかったため、音響の面から観客を魅了することができなかったことは、致し方ないと言えます。

粘土で作成した2次元の人型キャラクターに、回転ジャンプなどのアクションを行わせ、それを3次元的に撮影するという、クレイ・アニメーションという手法において、かなり難易度が高い作品を手掛けたからこそ、8位という社会的評価を得られたとも言えますし、このような難しい挑戦をしたからこそ、メンバー間で協力する必然性が生じ、また個々のメンバーの奮闘も必要となり、がんばり度の平均もそれに応じて高まったことが、データとして示されていました。一方で、高いレベルの挑戦をしたからこそ、壊れたキャラクターの修復に追われながら、見せ方に関する難しい計算を必要とする撮影作業を進める中で、一つひとつの作業自体にやり切った感を持つことで、それ以上を求めることができなかったことが、8位という社会的評価に留まってしまったとする分析も納得できるものです。

NAKAHARA アニメーションの活動において、難易度が高いことを行えば、過去の経験的な判断が利かない分だけ、それだけのリスクが伴うことを、このグループの分析結果は見事に示しており、キャリア教育の「教育」の側の観点から、価値のある分析結果と言えます。同時に、それでも一本の作品として完成させることができたこと自体、キャリア教育の「キャリア」の側の観点からも、価値ある試みだったと言えます。

6年3組D班 順位：9位

◇分析結果

特徴

－ 多かった言葉：「大変」（12回）、「プレゼンテーション」（10回）、「直す」（6回）、「変える」（4回）。――> 全体的に「大変」という言葉が多かった。それは、直すことや変えることが多かったからだと思う。粘土が壊れたり、内容を変えたりすることがあったので、右のような結果になったのだと思う。また、プレゼンテーションに、こだわっていたので、

この言葉が多かったのだと思う。

－ がんばり度 (3.89552) : 「かなりよくがんばった」(D 班 25 回-クラス平均 12 回)、「よくがんばった」(D 班 28 回-クラス平均 26.5 回)、「がんばった」(D 班 4 回-クラス平均 16.33 回)、「少し足りなかった」(D 班 2 回-クラス平均 6.33 回)、「全く足りなかった」(D 班 8 回-クラス平均 3.67 回)。――> この結果から、クラスに比べて「かなりよくがんばった」が多い。さらに「少し足りなかった」がクラスより少ない。このことから、グループ全員が、毎回、よく努力できているということが分かる。その反面、「全く足りなかった」がクラスの 2 倍もある。つまり、できている時とできていない時があるということ。

順位理由

－ 今回、9 位だったのは、かなり頑張っている時 (25 回) と、頑張りが足りなかった時 (8 回) の差があったからではないかなと思いました。途中で粘土が壊れたり (12 月 6 日)、音が消えたりして (12 月 18 日)、やり直しをして、とても大変でした。それで気が抜けてしまった時があったり、グループ全体がまとまっていなくて、良い活動ができなかった時があったので、9 位という結果になったのだと思います。頑張りが足りなかった時が、もう少し減ったり、グループがまとまっていれば、良い作品になったと思います。最終的には、しっかり完成し、発表することができました。その点は、良かったと思います。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、「大変」という単語については、確かにこのグループは、12 回ほど使っており、クラス全体の平均使用回数 8 回 (全部で 48 回) と比べても多いことは明らかです。また、この単語が使われている外在化カードとして、「一枚一枚、計算して撮って行くのが、すごく大変だった。」(2018 年 11 月 27 日) や「ロール、ロール毎に、撮って行くのが、とても大変だったけど、楽しかった。」(2018 年 12 月 4 日) などが残されており、苦労を重ねながら撮影作業を行っていたことが読み取れます。

「直す」という単語については、確かにこのグループは 6 回ほど使っており、クラス全体の平均使用回数が 3 回 (全部で 18 回) でしたので、このグループの方が二倍多く使っていました。また、この単語が含まれる外在化カードとして、「首がもげた、おばちゃんを直すのだけで、焦った。」(2018 年 12 月 10 日) や「ロールの確認をし、一ロール、撮り直した。納得いくまで、できたら、いいと思った。」(2018 年 12 月 12 日) などが残されており、これらの記述から、破損したキャラクターの修復作業や既に撮影したロールの撮り直しなど、各種作業に追われる状況が少なからずあったことが容易に推測されます。

「変える」という単語については、確かにこのグループは 4 回ほど用いており、クラス全体の使用回数が 9 回 (トップ 50 のランク外) でしたので、半分近くをこのグループが使

っていた計算になります。また、実際にこの単語が使われていた外在化カードとして「内容を変えた。さらに、いい作品が作れて、嬉しかった。」(2018 年 10 月 23 日)や「プレゼンテーションを、しっかりできるように、したいです。ちょっと、内容を変えたので、プレゼンテーションができるか、少し心配です。」(2018 年 10 月 23 日)などが残されていました。筆者の方でもう少し調べてみたところ、この単語は全て企画段階にあたる上記の外在化カードが記された日付に全て集中して使われていましたので、それだけグループとして、内容の変更による企画全体の改善に努めたことが読み取れます。

「大変」、「直す」、「変える」という 3 つの単語の分析からだけでも、このグループが、確かに撮影作業のみならず、それ以前の企画段階での内容の変更、そして小道具の作り直しなど、苦労を重ねながら制作作業を進めていたことが容易に想像できます。

「プレゼンテーション」という単語については、このグループは確かに 10 回使っており、クラス全体の使用回数が 16 回でしたので、大半をこのグループが使っていたことになります。また、この単語が含まれる外在化カードの事例として、「企画書が、全部、終わり、プレゼンテーションの説明も、皆ができるようになったから、良かったです。」(2018 年 10 月 22 日)や「プレゼンテーションは、しっかりとできて、少しほめられるところも、あったので、アドバイスをもとにして、しっかり、いいものにして行きたいです。」(2018 年 10 月 30 日)などが見られました。これらの記述からも、このグループがメンバー一丸となってプレゼンテーションに力を注いでいたことは間違いないようです。

因みに、中原小で実施されるキャリア教育活動では、事前にアニメーション制作に関してはアマチュア宣言を行い、担当教員はプロデューサーの立場を取ることで、各グループの制作活動自体には直接関与しないことが基本となっていますので、プレゼンテーションは、教員に代わって、外部のアニメーション制作の専門家や観客による社会的評価を得るための貴重な機会として重要視しています。

がんばり度については、確かにこのグループの平均は 3.895 となっており、クラス全体の平均 3.568 よりも、少なからず高い値を示していました。このような高い値となった背景についても、このグループは分析していますが、がんばり度という指標における 5 種類の選択肢の内訳として、最も高い値となる「かなりよくがんばった」を、確かにこのグループは 25 回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数 12 回(全部で 72 回)と比べて倍以上の選択回数だったことが、平均値を上げる主な要因になったことは間違いありません。そして、それだけ熱心に制作活動に取り組む状況があったことを物語っています。

「よくがんばった」の選択回数については、このグループが 28 回であったのに対して、クラス全体の平均選択回数は 26.5 回(全部で 159 回)でしたので、両者間にほとんど差がありませんでした。「がんばった」の選択回数については、このグループは 4 回であったのに対して、クラス全体の平均選択回数は 16.33 回(全部で 98 回)でしたので、両者間に大きな開きが見られ、この差分の多くが、上記の「かなりよくがんばった」の選択肢へ流れた形になります。

「少し足りなかった」については、このグループは 3 回選んでいたのに対して、クラス全体の平均選択回数は 6.33 回（全部で 38 回）でした。一方で、このグループの「全く足りなかった」の選択回数が 8 回であったのに対して、クラス全体の平均選択回数が 3.67 回（全部で 22 回）でしたので、上記の「かなりよくがんばった」の選択回数の大差に基づく、両者間の平均全体の差を、ここでは縮める結果になっています。「全く足りなかった」が付された外在化カードの中には、このグループが事例として挙げている通りに、「固まって、粉碎された粘土を、できるだけ直すのが、大変だった。」（2018 年 12 月 6 日）や「K に、全部、消された。最悪。」（2018 年 12 月 18 日）などの記述が残されており、撮影作業が本格化する中で、粘土で作られたキャラクターが壊れてしまうハプニングや、メンバーの一人が意図的に効果音のデータを削除するという騒動が起きたことにより、制作活動全体が滞ってしまったことがあったことも、間違いのないようです。

9 位という鳴かず飛ばずの結果になった要因として、がんばり度のデータと外在化カード内に記された具体的な記述に基づきながら、制作活動の期間中に、集中して取り組めた時と全く取り組めなかった時の差があったことを挙げていますが、根拠として用いられた各データや記述が第三者から見ても納得ができるものでしたので、キャリア教育の「教育」の観点からすれば、高い評価に値する分析結果と言えます。

6 年 3 組 E 班 順位：13 位

◇分析結果

特徴

- 起承転結にこだわり過ぎて、長くなった。
- 歩いたり、動くシーンが多すぎて、内容が伝わり難かった。それによって、飽きる物語になった。
- 協力ができなくて、期限内にできなかった。
- 主人公と B 君の二人で協力しないとできない物語を作った。

根拠のデータ（多く使われていた言葉から）

- 「起承転結」：E 班（5 回）-クラス（ランク外）
- 「協力」：E 班（5 回）-クラス（ランク外）

順位の理由

- 13 位になった理由は、起承転結にこだわり過ぎて、動くシーンが多くなってしまったから。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、「起承転結」という語句については、確かにこのグループは 5 回ほど使用しており、クラス全体の使用回数が 12 回（トップ 50 のランク外）でしたので、ほとんどがこのグループが使っていました。筆者の方で確認をしたところ、特に企画段階において、この語句が集中的に使われていました。

この語句が実際に使われていた外在化カードとして、例えば「今日は、企画書を作りました。起承転結に合わせて、企画書を作りました。その後に、起承転結のコマを作りました。絵を描いたり、コマを作るのは好きだけど、難しかったです。」（2018 年 11 月 5 日）や「起承転結の起をやった。書くのは、やってないけど、少しアドバイスをすることが、できた。」（2018 年 11 月 5 日）などが残されていました。このことから、このグループが、物語を進める際の指針となる起承転結に関して、かなり気を配りながら自分達の作品を企画していたことは間違いないようです。

また、このグループが、企画段階に引き続き、起承転結を常に意識しながら撮影作業についても進めていたことを示す「今日も、撮影をしました。今日で、200 枚（20 秒）は、撮れました。このあとは、結の場面をやります。頑張ります。」（2018 年 12 月 10 日）などの外在化カードも残されています。

一方で、上映会の際に、低い社会的評価に留まってしまった主な要因として、起承転結にこだわり過ぎて、登場するキャラクターが動き回るシーンを繰り返すことで、作品全体が間延びしてしまい、観客の興味を引くどころか、飽きさせてしまったことを挙げています。上映会におけるアニメーション制作の専門家によるコメントの中にも、「あとひと工夫としては、キャラクターたちの表情が分かるとよかったですね。」という記述が残されており、このグループの作品の上映時間が 6 分を超える超大作であったにもかかわらず、全編にわたりキャラクターの表情がほとんど変わらないため、観客にとって感情移入し難い作品であったことは間違いないようです。

因みに、例年、NAKAHARA アニメーションにおいて、3 分を超えても大作と言われていまずので、その倍の撮影を行った 6 分を超える作品は（1 秒 10 枚の換算で 6000 枚の撮影）、文字通りに超大作といっても過言ではありません。

「協力」という単語については、確かにこのグループは 5 回ほど使っており、クラス全体の使用回数が 12 回（トップ 50 のランク外）でしたので、半数近くをこのグループが使っていた計算になります。この単語が実際に使われていた外在化カードを、筆者の方で確認したところ、例えば「今日は、企画書の内容を変えることにしました。少し中学年に対して合わないと思うので、もう少し探偵っぽい内容にすることにしました。まだ内容は決まっていなくても、頑張りたいと思います（協力して）。」（2018 年 10 月 22 日）や「今日は、企画書の詳しいところを決めた。班の三人しか企画書作りに参加していなくて、協力したとは思えないです。前回の外在化カードで、協力したいですって書いたのに、できなかった。なので、今回は、協力したいと思います。」（2018 年 10 月 23 日）などが残されていました。

さらに、筆者の方で確認をしたところ、全て企画段階においてこの単語が使われおり、それ以降に記述されたこのグループの外在化カードの中には、一度も使われていませんでした。

また、「今日は、2人で協力しなきゃ、いけない、問題を考えました。2つ考えなきゃ、いけなくて、大変でした。」(2018年11月5日)という外在化カードが示す通りに、本来、このグループが企画した作品のストーリーは、登場する二人のキャラクター達が協力し合いながら冒険の旅をするものですが、このグループ自体が、メンバー間でお互いに協力し合えない状況があったことが、上記の2018年10月23日付の外在化カードからも読み取れます。

さらに、「今日は、「起」のシーンを作った。途中でグループが崩れたりした。監督として、上手にまとめられなかったし、皆、自分の役割以外、何もやらないのはダメだと思う。こんなに大変だということを知った。」(2018年11月27日)という外在化カードも残されており、この記述内容からも、グループ内で上手く協力関係を築くことができなかったことが容易に想像できます。

因みに、このグループは、提出期限内に作品を完成させることができず、締切日の放課後に、監督とアニメーターの二人のメンバーのみが、かなり遅くまで残って作業を続けた事実があり、このことから、メンバー全員による強固な協力体制に基づく十分な労働力の投下を、最後までこのグループは上手く行えなかったことは間違いないようです。

このグループは、前代未聞の6分を超える超大作を制作し、また作品のテーマとして協力を掲げていたにも関わらず、グループの内情として、上手くメンバー間で協力関係を築けず、起承転結にこだわる一方で、観客に対して何をどう見せるべきかの視点を失ってしまい、低い社会的評価に留まってしまったことを、的確に分析しています。

6年3組F班 順位：11位

◇分析結果

特徴

- クラスで唯一、キャラクターが動物。
- クオリティが高い。
- 撮り方が、他と違う。
- 学びのタイプ「自己発見傾向の変化」が多かった。---> ポジティブな文章が多かった。
- 気持ちのタイプ「楽しかった」は、平均より多いが、「難しかった」は平均より少ない。
- > 皆で楽しくできた。

順位の理由

- 良いところ：背景・キャラクターのクオリティが高かった。

- 悪いところ：話の内容が伝わり難かった。その理由として、キャラクターの動きが小さかった。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、このグループが制作した作品の特徴として、確かに 6 年 3 組の中で、このグループの作品のみが、動物を主人公にしたキャラクターを用いていました。また、粘土で作成されたこれらの動物のキャラクターの質についても、例えば、アニメーション制作の専門家による試作版に対するコメントとして、「キャラクターに個性があってよいと思います。」というものが残されています。また、撮影手法についても、作品の最初から最後まで全編にわたり左から右へ移動する横スクロールの形で撮られており、確かに独特な撮影手法と言えました。

このグループが学びのタイプの中の「自己発見傾向の変化」を選んだ回数は、確かに 59 回となっており、クラス全体の平均選択回数 29 回（全部で 174 回）よりも、圧倒的に多い値を示していました。実際にこの選択肢が付された外在化カードの記述内容として、このグループの分析通りに、制作活動を鋭意に進めて行くことができたことを示す「今日は、キャラクターを作りながら、撮影をした。2 シーンを撮影できた。」（2018 年 12 月 4 日）や「今日は、撮影をした。10 シーンくらい撮った。2 時間あったので、大分、撮れた。」（2018 年 12 月 12 日）などの記述が残されていました。また、これらの記述から、撮影作業を繰り返す中で、少しずつ手応えを感じることで、上手な撮り方や円滑な作業の進め方などを会得して行った様子が容易に想像できます。

気持ちのタイプの「楽しかった」を、このグループが選んだ回数は、確かに 64 回となっており、クラス全体の平均選択回数 33.17 回と比べて（全部で 199 回）、倍近い値となっていました。また、8 種類ある気持ちのタイプの選択肢の内、群を抜いて最も多く選ばれていました。因みに、二番目に多く選択されていたのは「うれしかった」で 18 回でした。

このグループは、メンバーの誰もが充実感を持ちながら制作活動を行えた根拠として、このデータを挙げていますが、実際に、この選択肢が選ばれた外在化カードの中には、「今日は、全員で撮影をした。いい感じに進んできた。」（2018 年 12 月 6 日）や「今日は、アニメーションを完成させた。編集で 3 時間以上、使ったけど、かなり良い出来のものが、できました。」（2018 年 12 月 21 日）などがありました。これらの記述からも、充実感を持ちながら、毎回の制作活動を進めていたことが容易に想像できます。

気持ちのタイプの「難しかった」の選択回数については、確かに 11 回でした。クラス全体の平均選択回数 23.5 回（全部で 141 回）と比べると、半分以下の値に留まっていました。筆者の方で、この選択肢が選ばれた外在化カードを探してみますと、「編集をして、シーンを、くっつけた。途中、はみ出していたり、文字を写すのが短かったりしていたから、直そうと思った。」（2018 年 12 月 14 日）や「撮影をした。最後まで撮ることが、できた。途

中、手や机などが見えたから、そこを直したい。」(2018年12月20日)など、制作活動の最終盤の追い込みの段階において、細かな修正に苦心したり、一回の活動時間内にかなりの枚数を撮影したりした時に、この選択肢が度々選ばれていました。このような終盤の時期は、どのグループも血相を変えて撮影作業を進めることの方が普通ですので、制作活動全体を通して見た場合、このグループは、和気あいあいと各種作業を進めることができたことは間違いないようです。

上映会の社会的評価の結果として、11位という下位に低迷した理由として、上述の通りに登場する動物のキャラクターの出来栄が個性的で良かった一方で、ストーリーが伝わり難かった点を挙げています。例えば、試作版に対するアニメーション制作の専門家によるコメントの中に「作品を見ている人には、誰が助けを求めているのかはわかりません。それがカメだとわかった時に、見ている人は「あ、助けを呼んでいたのはカメだったんだ!」とわかります。」というコメントが残されており、ストーリーの展開の仕方に関して、誰が何をどうするという根本的な部分において、難があったことは間違いないようです。

また、観客にストーリーが伝わり難かった理由として、キャラクターのアクションが小さかった点を挙げていますが、確かに、登場するどのキャラクターも、作品の最初から最後まで、ほぼ表情を変えずに演技をしていました。その背景として、サイズのどのキャラクターも小さいため、顔にあたる部分に多彩な表情を付けるだけの物理的なスペースが、ほとんど無かったことが考えられます。

このグループは、個性ある質の高いキャラクターの作成を行い、また制作活動全般にわたり、メンバーの誰もが和気あいあいと作業を進めることができたことを、データからも明確に示すことができた一方で、ストーリーの展開の仕方に難があっただけでなく、個性あるキャラクターに豊かな表情やアクションをさせることができなかったことが、低い社会的評価に留まってしまった要因としての確に分析をしています。

この章では、中原小でのキャリア教育活動を通じて、オリジナルのアニメーション作品を制作した6学年の3クラス18グループの全てのふり返りの結果を検証してきました。各グループが分析の対象とした項目のほとんどについては、その存在が確認でき、分析対象として選んだ判断についても、第三者の目から見て妥当なものでした。また、グループによっては、導いたふり返りの結果を手掛かりにしながら、筆者の方で分析対象項目を改めて類推する作業を行いました。どの項目についても、ふり返りの結果と矛盾しない相応しいものを容易に探し出すことができました。

中原小では、ふり返りの授業の中で詳細な分析を行い、いずれかの結論を導くことも仕事の一つとして捉えており、また導いた結論を第三者が検証しても納得できる形で示すことを併せて求めています。筆者の方で検証してきた通りに、大人であっても難しい論理的な実証活動をどのグループもその重要性を理解し、そして途中で投げ出すことなくしつ

かりと実践できたことは間違いありません。

さらに、このような分析結果は、学習活動の当事者だからこそ導けるものだと言えます。今年度においても制作活動にまつわる様々なドラマが起き、ひっきりなしに意見の衝突が起きたグループも見られましたが、このような悲喜こもごもの経験から得られた生きる力につながる実践的な知見は、そのグループの中にいる者だからこそ探し出すことができ、そしてその価値を見出せるものです。筆者のような外部の研究者が、幾度となく制作活動の現場を観察したとしても、各グループの活動状況やグループ内の雰囲気のを、正確に読み取ることは不可能ですので、このような知見をピンポイントで探り当てることは極めて難しいと言えます。

上映会の席で行われた人気投票による各アニメーション作品に対する社会的評価は、中原小で実施されているキャリア教育における「キャリア」の側の評価となりますが、前述の通りに人気投票の結果が、この教育活動における全ての評価を代弁するものでは決してありません。この章で検証してきましたグループ単位によるふり返りの授業は、制作活動中に起きた様々な出来事や人間関係の変容の中から、どのようなことをグループとして学んだのかを、この教育活動を知らない第三者にも理解してもらえる形で表すことを通じて、キャリア教育の「教育」の側の評価を児童達自身で行ったものです。

中原小では、「キャリア」側と「教育」側の両評価とも車の両輪の如く欠くことのできないものと捉えており、双方をしっかりとこの教育活動の中に組み込むことで、公教育においてキャリア教育活動を実施する社会的意義と価値を高めることにつながると考えています。今年度の活動においても、本章を通じてキャリア教育の「教育」の側からアニメーション制作を通じたキャリア教育活動を行う社会的意義と価値を、6年生の児童達自身によって十分に示せたはずで

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、2018 年度に実施された NAKAHARA アニメーションに参加した 84 名の 6 年生の児童達の中で、本格的なアニメーション制作活動の実践を通じて、どのような能力やスキルが開花し発揮されたのかを、児童達が残した外在化カードのデータを手掛かりにして、上記の 7 つ能力を柱とした 59 種類のサブカテゴリーに沿って調べた結果をまとめました。

現実には、外在化カードの記述内容から筆者の方で読み取れなかったものや、外在化カード上には記載されていないさらに多くの能力やスキルが存在していたはずですが、一方で発見できた限りの外在化カードの事例からも、59 種類全ての能力の発揮や開花が 2018 年度の NAKAHARA アニメーションに参加した児童達の中で見られたことは、同章の中で十分に紹介できたはずですが。

同章の中でも述べている通りに、分類自体には特別な意味はありません。むしろ、キャリア教育活動を通じて、参加児童達が本当にどのような能力やスキルを身に付けたのかを問われた際に、言い換えれば、キャリア教育活動は公教育の中で実施するだけの価値があるのかを問われた際に、筆者のような外部の研究者の目から見ても、多種多様な能力やスキルの発揮や開花が確認できたことは間違いなく、それ故にキャリア教育活動は社会的にも実施する価値があると、明確に答えられるために分類が行われました。

第三章では、学年全体の学習成果を確認するためにアンケート調査を実施し、その結果を分析しました。これまでに NAKAHARA アニメーションを通じて確認された学習成果に関する 17 の質問項目が用意されましたが、その全ての項目において、それぞれの学習成果を認める肯定的な選択肢の合計が、否定的な選択肢の合計よりも、かなり多い傾向が見られました。

また、両者間には、統計的にも有意な差が見られたことから、17 項目の学習成果については、大半の参加児童達はその成果を認めていることが確認できました。第二章では、開花した個々の能力の分類という形を取りましたが、この章では、アンケート調査を通じて学年全体で共有できる学習成果を確認しました。

これまでもほぼ毎年、その年度のキャリア教育活動が終了した時点で、同じ質問項目によるアンケート調査を実施してきましたが、毎回、全ての質問項目において統計的にも有意な差が確認できています。この事実は、学習プログラムとしての NAKAHARA アニメーションの活動が、参加児童達が毎回入れ替わり、担当教師が交代したとしても、常に安定した高い学習成果を残し続けてきた証ともなっています。

第四章では、外在化カードの記録と SAKANA システムを用いて、グループ単位での学習

成果のふり返りの結果を紹介しました。3 クラスの 18 グループが、論理的な実証活動の一環として、自分達を書き記してきた外在化カードの記述内容を手掛かりにして、第三者であっても再検証できるように確たる論拠（具体的なデータ）を挙げながら、それぞれの活動実態に即した独自のふり返りの結果を導きました。

各グループのふり返りの結果については、改めて筆者の方で、その分析プロセスを再確認し、どのようなデータを選択し、そこからいかに結果を導いたかを検証しましたが、先ず各グループのふり返りの結果をまとめた模造紙上に記載された分析対象項目の大半については、該当するデータの存在を筆者の方でも確認することができ、また分析対象として選んだ判断について妥当なものでした。

次に、各グループが導いた分析結果については、非常に貴重な知見を含むものが数多く見られました。キャリア教育の「キャリア」側にあたる上映会での社会的評価をしっかりと受け止めた上で、「教育」側の評価として、児童達自身が制作活動全体をふり返し、そこからグループとして学んだことを自分達の手で実証しましたが、分析結果の多くがそのグループに所属している者達だからこそ導き出せるものであり、文字通りに生きる力の向上に結びつく実践的なものでした。

本報告書を締めくくるにあたり、全体のまとめとして、中原小で実施された 2018 年度のキャリア教育活動では、外在化カードを手掛かりにしながら、個々の参加児童の中で、多種多様な能力が発揮され、開花したことが確認できました。また、アンケート調査を通じて、学年全体として共通の学習成果も確認されました。さらに、児童達自身が、自分達の手でグループ単位での学習成果の分析を行いました。そこから導き出された分析結果の多くは、第三者の目から見ても納得できるものでした。

このような異なる分析の視点から、2018 年度のキャリア教育活動の学習成果を紹介してきましたが、どの視点からも十分な学習成果が現れていたことを示しています。それだけ、この活動が中原小に定着していることを物語っており、毎年、参加児童や教師が代わったとしても、着実に高い学習成果を望めるだけの活動実績を積んできた証と言えます。

中原小では、例年、キャリア教育活動の土台となる部分を踏まえた上で、その時々々の学年全体の傾向やクラスの特徴に合わせて、活動目標の調整や活動内容の改善を行っていますが、このような細やかな対応が毎回行われるからこそ、毎年、高い成果を期待できることは間違いありません。その背景には、この取り組みに対する担任の先生方の深い理解と情熱が挙げられます。特に、アマチュア宣言をすることで、直接アニメーション制作を指導する立場から離れる一方で、児童達が自分達の力でアニメーション制作を進める中で、その裏側で児童達が自律的に生きる力を伸ばして行ける機会を周到に用意することを通じて、担任の先生方が児童達をしっかりと支援するからこそ、この学習活動は成立しています。

今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 2018 年度のキャリア教育活動に参加した 6 学年 3 クラスの 18 グループが、グループ単位でのふり返りの活動を行った際に用いた SAKANA システムのデータを、下記に掲載します。

6 学年全体

頻出語句トップ 50

今日:764 回 (ave 42.44) する:740 回 (ave 41.11) できる:404 回 (ave 22.44) ない:397 回 (ave 22.06) 良い:356 回 (ave 19.78) 作る:272 回 (ave 15.11) 頑張る:231 回 (ave 12.83) いる:214 回 (ave 11.89) 撮る:187 回 (ave 10.39) 思う:185 回 (ave 10.28) けど:184 回 (ave 10.22) 撮影:176 回 (ave 9.78) 進む:170 回 (ave 9.44) 枚:165 回 (ave 9.17) アニメーション:163 回 (ave 9.06) やる:151 回 (ave 8.39) 皆:146 回 (ave 8.11) 行く:143 回 (ave 7.94) 終わる:132 回 (ave 7.33) 撮れる:124 回 (ave 6.89) 難しい:120 回 (ave 6.67) 企画:119 回 (ave 6.61) 大変:116 回 (ave 6.44) 書:113 回 (ave 6.28) 完成:112 回 (ave 6.22) 分かる:111 回 (ave 6.17) 考える:108 回 (ave 6.00) 自分:95 回 (ave 5.28) 少し:94 回 (ave 5.22) 人:94 回 (ave 5.22) さん:94 回 (ave 5.22) 時間:86 回 (ave 4.78) いい:84 回 (ave 4.67) 協力:83 回 (ave 4.61) 絵:81 回 (ave 4.50) 次:81 回 (ave 4.50) 楽しい:78 回 (ave 4.33) 作品:78 回 (ave 4.33) 一:77 回 (ave 4.28) ある:76 回 (ave 4.22) れる:74 回 (ave 4.11) 音:63 回 (ave 3.50) 描く:62 回 (ave 3.44) たくさん:61 回 (ave 3.39) 決める:61 回 (ave 3.39) シーン:60 回 (ave 3.33) ところ:59 回 (ave 3.28) これから:59 回 (ave 3.28) 進める:57 回 (ave 3.17) すごい:57 回 (ave 3.17)

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:684 回 (ave 38.00)
1. 自己肯定傾向の変化:500 回 (ave 27.78)
4. 職業理解の変化:393 回 (ave 21.83)
5. コミュニケーションの変化:278 回 (ave 15.44)
3. 役割把握・認識の変化:241 回 (ave 13.39)

気持ちのタイプ

8. 難しかった:621 回 (ave 34.50)
2. 楽しかった:611 回 (ave 33.94)
3. 面白かった:455 回 (ave 25.28)
1. うれしかった:258 回 (ave 14.33)
4. 簡単だった:115 回 (ave 6.39)
5. 悲しかった:84 回 (ave 4.67)
7. つらかった:74 回 (ave 4.11)
6. 腹が立った:63 回 (ave 3.50)

がんばり度

4. よくがんばった:511 回 (ave 28.39)
3. がんばった:461 回 (ave 25.61)
5. かなりよくがんばった:291 回 (ave 16.17)
2. 少し足りなかった:200 回 (ave 11.11)
1. 全く足りなかった:114 回 (ave 6.33)

平均: 3.4216867469879517

四捨五入: 3

6年1組

頻出語句トップ 50

する:207回 (ave 34.50) 今日:164回 (ave 27.33) ない:125回 (ave 20.83) できる:116回 (ave 19.33) 良い:94回 (ave 15.67) 撮影:83回 (ave 13.83) 作る:76回 (ave 12.67) 進む:58回 (ave 9.67) 枚:58回 (ave 9.67) 難しい:53回 (ave 8.83) 撮る:48回 (ave 8.00) 終わる:48回 (ave 8.00) 思う:47回 (ave 7.83) いる:45回 (ave 7.50) 完成:43回 (ave 7.17) 行く:41回 (ave 6.83) 企画:39回 (ave 6.50) けど:38回 (ave 6.33) 書:38回 (ave 6.33) 考える:38回 (ave 6.33) 頑張る:36回 (ave 6.00) 撮れる:34回 (ave 5.67) シーン:34回 (ave 5.67) 大変:34回 (ave 5.67) 書く:31回 (ave 5.17) さん:30回 (ave 5.00) 少し:28回 (ave 4.67) 音:26回 (ave 4.33) 絵:26回 (ave 4.33) 分かる:26回 (ave 4.33) アニメーション:26回 (ave 4.33) やる:24回 (ave 4.00) たり:24回 (ave 4.00) れる:23回 (ave 3.83) 人:22回 (ave 3.67) 描く:22回 (ave 3.67) いい:21回 (ave 3.50) 粘土:20回 (ave 3.33) 楽しい:20回 (ave 3.33) 伊東:20回 (ave 3.33) 一:20回 (ave 3.33) くる:19回 (ave 3.17) ところ:19回 (ave 3.17) 自分:19回 (ave 3.17) 決める:19回 (ave 3.17) 物語:19回 (ave 3.17) 皆:18回 (ave 3.00) あまり:18回 (ave 3.00) など:18回 (ave 3.00) コマ:17回 (ave 2.83)

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:213回 (ave 35.50)
1. 自己肯定傾向の変化:189回 (ave 31.50)
4. 職業理解の変化:66回 (ave 11.00)
3. 役割把握・認識の変化:61回 (ave 10.17)
5. コミュニケーションの変化:49回 (ave 8.17)

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:167回 (ave 27.83)
8. 難しかった:165回 (ave 27.50)
3. 面白かった:125回 (ave 20.83)
1. うれしかった:73回 (ave 12.17)
4. 簡単だった:62回 (ave 10.33)
5. 悲しかった:22回 (ave 3.67)
6. 腹が立った:21回 (ave 3.50)
7. つらかった:10回 (ave 1.67)

がんばり度

3. がんばった:153回 (ave 25.50)
4. よくがんばった:104回 (ave 17.33)
2. 少し足りなかった:77回 (ave 12.83)
5. かなりよくがんばった:71回 (ave 11.83)
1. 全く足りなかった:52回 (ave 8.67)

平均: 3.1422319474835887

四捨五入: 3

6年2組

頻出語句トップ 50

今日:355回 (ave 59.17) する:296回 (ave 49.33) できる:190回 (ave 31.67) 良い:182回 (ave 30.33) ない:174回 (ave 29.00) 頑張る:134回 (ave 22.33) いる:110回 (ave 18.33) 皆:103回 (ave 17.17) 作る:91回 (ave 15.17) けど:86回 (ave 14.33) 撮る:85回 (ave 14.17) 進む:80回 (ave 13.33) 撮れる:76回 (ave 12.67) 思う:76回 (ave 12.67) やる:71回 (ave 11.83) 枚:65回 (ave 10.83) 行く:64回 (ave 10.67) 協力:64回 (ave 10.67) 分かる:55回 (ave 9.17) アニメーション:54回 (ave 9.00) 自分:53回 (ave 8.83) 人:52回 (ave 8.67) 考える:50回 (ave 8.33) 次:49回 (ave 8.17) 時間:48回 (ave 8.00) 終わる:47回 (ave 7.83) 難しい:41回 (ave 6.83) さん:40回 (ave 6.67) 絵:39回 (ave 6.50) 少し:38回 (ave 6.33) ある:35回 (ave 5.83) たくさん:35回 (ave 5.83) 大変:34回 (ave 5.67) いい:34回 (ave 5.67) 編集:32回 (ave 5.33) 決める:32回 (ave 5.33) 撮影:31回 (ave 5.17) られる:30回 (ave 5.00) すごい:30回 (ave 5.00) ところ:29回 (ave 4.83) 一:28回 (ave 4.67) れる:28回 (ave 4.67) 楽しい:27回 (ave 4.50) 進める:27回 (ave 4.50) 完成:27回 (ave 4.50) 発表:26回 (ave 4.33) 厳しい:26回 (ave 4.33) 描く:25回 (ave 4.17) 班:25回 (ave 4.17) もらう:24回 (ave 4.00)

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:297回 (ave 49.50)
4. 職業理解の変化:231回 (ave 38.50)
1. 自己肯定傾向の変化:192回 (ave 32.00)
5. コミュニケーションの変化:190回 (ave 31.67)
3. 役割把握・認識の変化:116回 (ave 19.33)

気持ちのタイプ

8. 難しかった:315回 (ave 52.50)
2. 楽しかった:245回 (ave 40.83)
3. 面白かった:217回 (ave 36.17)
1. うれしかった:127回 (ave 21.17)
7. つらかった:51回 (ave 8.50)
4. 簡単だった:44回 (ave 7.33)
5. 悲しかった:41回 (ave 6.83)
6. 腹が立った:31回 (ave 5.17)

がんばり度

4. よくがんばった:248回 (ave 41.33)
3. がんばった:210回 (ave 35.00)
5. かなりよくがんばった:148回 (ave 24.67)
2. 少し足りなかった:85回 (ave 14.17)
1. 全く足りなかった:40回 (ave 6.67)

平均: 3.518467852257182

四捨五入: 4

6年3組

頻出語句トップ 50

今日:245回 (ave 40.83) する:237回 (ave 39.50) 作る:105回 (ave 17.50) できる:98回 (ave 16.33) ない:98回 (ave 16.33) アニメーション:83回 (ave 13.83) 良い:80回 (ave 13.33) 企画:66回 (ave 11.00) 書:63回 (ave 10.50) 撮影:62回 (ave 10.33) 思う:62回 (ave 10.33) 頑張る:61回 (ave 10.17) けど:60回 (ave 10.00) いる:59回 (ave 9.83) や

る:56回 (ave 9.33) 撮る:54回 (ave 9.00) 大変:48回 (ave 8.00) 完成:42回 (ave 7.00)
枚:42回 (ave 7.00) 作品:39回 (ave 6.50) 行く:38回 (ave 6.33) 終わる:37回 (ave 6.17)
進む:32回 (ave 5.33) 楽しい:31回 (ave 5.17) 分かる:30回 (ave 5.00) いい:29回 (ave
4.83) 一:29回 (ave 4.83) 時間:28回 (ave 4.67) 少し:28回 (ave 4.67) ある:26回 (ave
4.33) 難しい:26回 (ave 4.33) 皆:25回 (ave 4.17) 話:25回 (ave 4.17) さん:24回 (ave
4.00) 自分:23回 (ave 3.83) れる:23回 (ave 3.83) アドバイス:22回 (ave 3.67) たくさ
ん:22回 (ave 3.67) 音:21回 (ave 3.50) より:21回 (ave 3.50) せる:20回 (ave 3.33) 考え
る:20回 (ave 3.33) 人:20回 (ave 3.33) すごい:20回 (ave 3.33) 作り:20回 (ave 3.33) も
らう:20回 (ave 3.33) シーン:19回 (ave 3.17) でも:19回 (ave 3.17) これから:19回 (ave
3.17) 直す:18回 (ave 3.00)

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:174回 (ave 29.00)
1. 自己肯定傾向の変化:119回 (ave 19.83)
4. 職業理解の変化:96回 (ave 16.00)
3. 役割把握・認識の変化:64回 (ave 10.67)
5. コミュニケーションの変化:39回 (ave 6.50)

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:199回 (ave 33.17)
8. 難しかった:141回 (ave 23.50)
3. 面白かった:113回 (ave 18.83)
1. うれしかった:58回 (ave 9.67)
5. 悲しかった:21回 (ave 3.50)
7. つらかった:13回 (ave 2.17)
6. 腹が立った:11回 (ave 1.83)
4. 簡単だった:9回 (ave 1.50)

がんばり度

4. よくがんばった:159回 (ave 26.50)
3. がんばった:98回 (ave 16.33)
5. かなりよくがんばった:72回 (ave 12.00)
2. 少し足りなかった:38回 (ave 6.33)
1. 全く足りなかった:22回 (ave 3.67)

平均: 3.5681233933161955

四捨五入: 4

6年1組A班

頻出語句トップ 50

する:43回 ない:24回 撮影:20回 頑張る:19回 行く:19回 できる:15回 作る:15回 思
う:15回 考える:15回 良い:13回 難しい:13回 シーン:12回 キャラクター:12回 いる:10
回 撮る:9回 けど:9回 大変:9回 これから:9回 今日:9回 一:9回 たり:9回 アニメーショ
ン:8回 など:7回 どんどん:6回 編集:6回 人:6回 やる:6回 楽しい:6回 とても:6回 物
語:6回 終わる:5回 コマ:5回 もっと:5回 しっかり:5回 完成:5回 進める:4回 せる:4回
工夫:4回 手:4回 少し:4回 粘土:4回 背景:4回 間に合う:4回 ため:4回 れる:4回 さん:4
回 企画:4回 ある:4回 まだ:4回 主人公:4回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:59 回
1. 自己肯定傾向の変化:45 回
4. 職業理解の変化:18 回
3. 役割把握・認識の変化:14 回
5. コミュニケーションの変化:6 回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:45 回
3. 面白かった:40 回
4. 簡単だった:26 回
1. うれしかった:16 回
8. 難しかった:12 回
5. 悲しかった:8 回
6. 腹が立った:1 回

がんばり度

4. よくがんばった:25 回
 5. かなりよくがんばった:22 回
 3. がんばった:21 回
 2. 少し足りなかった:15 回
 1. 全く足りなかった:4 回
- 平均: 3.528735632183908
四捨五入: 4

6年1組B班

頻出語句トップ 50

今日:34 回 する:21 回 進む:20 回 ない:20 回 良い:17 回 作る:17 回 できる:14 回 撮影:12 回 ストーリー:10 回 あまり:9 回 撮る:8 回 難しい:8 回 枚:7 回 シーン:7 回 終わる:7 回 撮れる:6 回 背景:6 回 皆:6 回 粘土:6 回 いる:6 回 たり:6 回 決める:6 回 とても:6 回 写真:5 回 音:5 回 一:5 回 少し:5 回 やる:5 回 書ける:5 回 考える:5 回 効果:4 回 太郎:4 回 いい:4 回 分かる:4 回 書:4 回 企画:4 回 大変:4 回 400:3 回 けど:3 回 スムーズ:3 回 K:3 回 準備:3 回 方:3 回 進める:3 回 人:3 回 モノ:3 回 行く:3 回 協力:3 回 より:3 回 コマ:3 回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:39 回
1. 自己肯定傾向の変化:25 回
5. コミュニケーションの変化:15 回
4. 職業理解の変化:10 回
3. 役割把握・認識の変化:8 回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:41 回
2. 楽しかった:30 回
1. うれしかった:14 回
3. 面白かった:9 回
6. 腹が立った:7 回

7. つらかった:4 回
5. 悲しかった:3 回
4. 簡単だった:3 回

がんばり度

2. 少し足りなかった:22 回
3. がんばった:19 回
4. よくがんばった:15 回
1. 全く足りなかった:13 回
5. かなりよくがんばった:8 回

平均: 2.779220779220779

四捨五入: 3

6 年 1 組 C 班

頻出語句トップ 50

今日:79 回 する:28 回 できる:26 回 撮影:23 回 ない:16 回 進む:13 回 絵:13 回 描く:12 回 作る:12 回 良い:10 回 難しい:10 回 大変:8 回 少し:7 回 書く:7 回 終わる:6 回 コマ:6 回 分かる:6 回 急ぐ:5 回 多い:5 回 ハプニング:5 回 ジオラマ:5 回 ある:5 回 けど:5 回 グループ:5 回 作り:5 回 書:5 回 企画:5 回 進める:4 回 行く:4 回 達:4 回 作品:4 回 発表:3 回 塗る:3 回 色:3 回 人:3 回 方:3 回 工夫:3 回 もっと:3 回 枚:3 回 使う:3 回 考える:3 回 上手い:3 回 さん:3 回 伊東:3 回 話:3 回 いく:3 回 自分:3 回 皆:3 回 簡単:3 回 ところ:3 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:38 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:12 回
4. 職業理解の変化:10 回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:50 回
8. 難しかった:47 回
3. 面白かった:25 回
4. 簡単だった:9 回
6. 腹が立った:8 回
5. 悲しかった:5 回
1. うれしかった:2 回
7. つらかった:2 回

がんばり度

3. がんばった:36 回
5. かなりよくがんばった:34 回
4. よくがんばった:23 回
2. 少し足りなかった:2 回

平均: 3.9368421052631577

四捨五入: 4

6年1組D班

頻出語句トップ 50

する:40回 枚:37回 ない:30回 撮れる:20回 良い:19回 できる:19回 撮る:17回 作る:17回 完成:13回 思う:13回 いる:13回 終わる:11回 けど:10回 今日:10回 れる:10回 いい:9回 皆:7回 さん:7回 大変:7回 以上:6回 100:6回 撮影:6回 くる:6回 楽しい:6回 行く:6回 進む:6回 考える:6回 まだ:5回 粘土:5回 アニメーション:5回 難しい:5回 あと:4回 くらい:4回 直ぐ:4回 作り:4回 魚:4回 みる:4回 絵:4回 次:4回 少し:4回 たり:4回 何:4回 書く:4回 ? :4回 放課後:3回 られる:3回 800:3回 多分:3回 クオリティ:3回 一番:3回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:25回
2. 自己発見傾向の変化:22回
5. コミュニケーションの変化:6回
4. 職業理解の変化:6回
3. 役割把握・認識の変化:2回

気持ちのタイプ

1. うれしかった:18回
2. 楽しかった:17回
8. 難しかった:11回
3. 面白かった:8回
4. 簡単だった:6回
6. 腹が立った:3回
7. つらかった:2回

がんばり度

3. がんばった:17回
1. 全く足りなかった:17回
2. 少し足りなかった:9回
4. よくがんばった:7回

平均: 2.28

四捨五入: 2

6年1組E班

頻出語句トップ 50

する:48回 できる:30回 良い:22回 撮影:17回 今日:15回 ない:13回 書:13回 企画:13回 物語:12回 作る:12回 さん:11回 書く:11回 完成:10回 難しい:10回 音:9回 思う:9回 伊東:8回 頑張る:8回 考える:8回 分かる:8回 つける:7回 終わる:7回 くる:7回 編集:7回 ところ:7回 いる:7回 効果:6回 楽しみ:6回 行く:6回 ため:6回 れる:6回 自分:6回 グループ:6回 アニメーション:6回 入れる:5回 枚:5回 撮る:5回 アドバイス:5回 進む:5回 大変:4回 次:4回 班:4回 いい:4回 設定:4回 細かい:4回 時:4回 人:4回 一:4回 観る:4回 修正:3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:20 回
3. 役割把握・認識の変化:11 回
4. 職業理解の変化:10 回
5. コミュニケーションの変化:5 回

気持ちのタイプ

3. 面白かった:29 回
2. 楽しかった:16 回
8. 難しかった:13 回
4. 簡単だった:9 回
1. うれしかった:4 回
7. つらかった:2 回
5. 悲しかった:2 回
6. 腹が立った:1 回

がんばり度

3. がんばった:26 回
 4. よくがんばった:19 回
 2. 少し足りなかった:7 回
 5. かなりよくがんばった:6 回
 1. 全く足りなかった:2 回
- 平均: 3.3333333333333335
四捨五入: 3

6 年 1 組 F 班

頻出語句トップ 50

する:27 回 ない:22 回 今日:17 回 進む:14 回 良い:13 回 できる:12 回 終わる:12 回 シーン:10 回 完成:10 回 書:10 回 企画:10 回 部屋:8 回 撮る:8 回 けど:8 回 難しい:7 回 やる:7 回 いる:7 回 音:5 回 撮影:5 回 少し:5 回 絵:5 回 書ける:5 回 設定:5 回 ところ:5 回 自分:5 回 枚数:4 回 仕事:4 回 撮れる:4 回 全然:4 回 真面目:4 回 られる:4 回 上手い:4 回 プレゼンテーション:4 回 班:4 回 人:4 回 細かい:4 回 決める:4 回 あまり:4 回 思う:4 回 書く:4 回 目標:3 回 END:3 回 枚:3 回 入る:3 回 もう少し:3 回 無い:3 回 写真:3 回 秒:3 回 行く:3 回 作る:3 回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:35 回
2. 自己発見傾向の変化:33 回
4. 職業理解の変化:12 回
3. 役割把握・認識の変化:10 回
5. コミュニケーションの変化:5 回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:41 回
1. うれしかった:19 回
3. 面白かった:14 回
2. 楽しかった:9 回
4. 簡単だった:9 回

5. 悲しかった:4 回
6. 腹が立った:1 回

がんばり度

3. がんばった:34 回
2. 少し足りなかった:22 回
1. 全く足りなかった:16 回
4. よくがんばった:15 回
5. かなりよくがんばった:1 回

平均: 2.5795454545454546

四捨五入: 3

6 年 2 組 A 班

頻出語句トップ 50

する:63 回 良い:57 回 ない:42 回 できる:38 回 今日:38 回 撮れる:31 回 皆:29 回 作る:28 回 時間:25 回 枚:24 回 終わる:19 回 いる:19 回 頑張る:18 回 協力:17 回 撮る:16 回 けど:16 回 アニメーション:15 回 思う:14 回 自分:14 回 難しい:13 回 かかる:13 回 大変:12 回 いい:12 回 決める:11 回 パソコン:10 回 人:10 回 オープニング:9 回 背景:9 回 やる:9 回 作れる:9 回 発表:9 回 次:9 回 作品:9 回 撮影:8 回 使う:8 回 原画:8 回 分かる:8 回 一:7 回 編集:7 回 描く:7 回 書:7 回 企画:7 回 だけ:7 回 行く:7 回 もっと:7 回 ところ:6 回 粗筋:6 回 班:6 回 時:6 回 達:6 回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:67 回
4. 職業理解の変化:62 回
5. コミュニケーションの変化:35 回
1. 自己肯定傾向の変化:26 回
3. 役割把握・認識の変化:17 回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:60 回
2. 楽しかった:50 回
3. 面白かった:43 回
1. うれしかった:39 回
6. 腹が立った:7 回
4. 簡単だった:5 回
7. つらかった:5 回
5. 悲しかった:3 回

がんばり度

5. かなりよくがんばった:48 回
4. よくがんばった:35 回
3. がんばった:20 回
2. 少し足りなかった:13 回
1. 全く足りなかった:8 回

平均: 3.8225806451612905

四捨五入: 4

6年2組B班

頻出語句トップ 50

今日:87回 する:68回 ない:53回 いる:34回 頑張る:33回 けど:31回 進む:22回 少し:21回 良い:21回 できる:20回 思う:19回 絵:18回 やる:17回 アニメーション:16回 大変:13回 くる:12回 行く:12回 かなり:11回 T:11回 位:11回 人:11回 分かる:11回 作る:11回 K:10回 描く:10回 一:10回 終わる:9回 時間:9回 難しい:9回 皆:9回 自分:9回 もらう:9回 何:8回 意見:8回 考える:8回 ある:8回 れる:8回 塗り:7回 色:7回 完成:7回 枚:7回 もっと:7回 でも:7回 次:7回 今:7回 そう:7回 ちゃん:7回 さん:7回 カメラ:7回 コンテ:6回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:46回
2. 自己発見傾向の変化:45回
3. 役割把握・認識の変化:29回
4. 職業理解の変化:27回
5. コミュニケーションの変化:22回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:70回
2. 楽しかった:34回
3. 面白かった:21回
1. うれしかった:21回
7. つらかった:20回
4. 簡単だった:8回
6. 腹が立った:6回
5. 悲しかった:2回

がんばり度

4. よくがんばった:39回
3. がんばった:38回
5. かなりよくがんばった:25回
2. 少し足りなかった:25回
1. 全く足りなかった:8回

平均: 3.3555555555555556

四捨五入: 3

6年2組C班

頻出語句トップ 50

する:46回 今日:40回 進む:25回 できる:23回 良い:21回 頑張る:15回 ある:13回 ない:12回 作る:12回 行く:11回 撮る:10回 分かる:10回 より:9回 思う:9回 キャラクター:8回 前:8回 一:8回 いる:8回 いい:7回 やる:7回 皆:7回 自分:7回 協力:6回 まあ:6回 上手い:6回 嬉しい:6回 楽しい:6回 大切:6回 コミュニケーション:6回 考える:6回 少し:6回 アニメーション:6回 枚:5回 撮れる:5回 いっぱい:5回 疲れる:5回 完成:5回 方:5回 新しい:5回 気:5回 すごい:5回 これから:5回 人:5回 厳しい:5回 られる:4回 終わる:4回 作れる:4回 作り:4回 ところ:4回 最後:4回

学びのタイプ

- 2. 自己発見傾向の変化:55 回
- 4. 職業理解の変化:49 回
- 5. コミュニケーションの変化:36 回
- 1. 自己肯定傾向の変化:28 回
- 3. 役割把握・認識の変化:5 回

気持ちのタイプ

- 3. 面白かった:42 回
- 8. 難しかった:41 回
- 2. 楽しかった:33 回
- 1. うれしかった:23 回
- 4. 簡単だった:14 回
- 5. 悲しかった:13 回
- 6. 腹が立った:6 回
- 7. つらかった:3 回

がんばり度

- 4. よくがんばった:54 回
- 5. かなりよくがんばった:24 回
- 3. がんばった:23 回
- 1. 全く足りなかった:11 回
- 2. 少し足りなかった:8 回

平均: 3.6

四捨五入: 4

6年2組D班

頻出語句トップ 50

今日:97 回 できる:66 回 する:56 回 ない:36 回 頑張る:34 回 良い:31 回 行く:29 回 やる:26 回 皆:26 回 撮る:25 回 協力:24 回 思う:22 回 いる:20 回 作る:19 回 編集:15 回 けど:15 回 進む:14 回 撮影:14 回 次:14 回 さん:13 回 どう:10 回 分かる:10 回 考える:9 回 枚:8 回 撮れる:8 回 時間:8 回 伊東:8 回 粘土:7 回 絵:7 回 上手い:7 回 ちゃんと:7 回 これから:7 回 決める:7 回 大変:7 回 人:7 回 たくさん:6 回 あまり:6 回 アドバイス:6 回 もらう:6 回 自分:6 回 られる:5 回 朝川:5 回 ある:5 回 いい:5 回 楽しい:4 回 もっと:4 回 すごい:4 回 進める:4 回 計画:4 回 終わる:4 回

学びのタイプ

- 2. 自己発見傾向の変化:77 回
- 4. 職業理解の変化:51 回
- 1. 自己肯定傾向の変化:37 回
- 5. コミュニケーションの変化:30 回
- 3. 役割把握・認識の変化:26 回

気持ちのタイプ

- 8. 難しかった:70 回
- 2. 楽しかった:66 回

3. 面白かった:62 回
1. うれしかった:8 回
7. つらかった:6 回
4. 簡単だった:5 回
5. 悲しかった:5 回
6. 腹が立った:4 回

がんばり度

4. よくがんばった:71 回
 3. がんばった:43 回
 2. 少し足りなかった:14 回
 5. かなりよくがんばった:7 回
 1. 全く足りなかった:4 回
- 平均: 3.4532374100719423
四捨五入: 3

6年2組E班

頻出語句トップ 50

する:27回 今日:23回 できる:18回 ない:16回 撮れる:14回 良い:13回 頑張る:12回 考える:12回 皆:12回 作る:11回 分かる:11回 自分:11回 難しい:10回 いる:10回 けど:10回 人:10回 撮る:9回 枚:8回 られる:8回 絵:8回 疲れる:7回 やる:6回 進む:6回 れる:6回 少し:5回 屋:5回 駄菓子:5回 さん:5回 ところ:5回 遊ぶ:5回 次:5回 よく:5回 音:4回 無駄:4回 セット:4回 決める:4回 時間:4回 何:4回 上手い:4回 K:4回 描く:4回 進める:4回 発表:4回 最後:4回 役割:4回 枚数:4回 厳しい:4回 楽しい:3回 しか:3回 公園:3回

学びのタイプ

5. コミュニケーションの変化:37 回
1. 自己肯定傾向の変化:32 回
2. 自己発見傾向の変化:25 回
4. 職業理解の変化:11 回
3. 役割把握・認識の変化:11 回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:44 回
3. 面白かった:33 回
2. 楽しかった:23 回
1. うれしかった:16 回
7. つらかった:10 回
6. 腹が立った:3 回
4. 簡単だった:2 回
5. 悲しかった:1 回

がんばり度

3. がんばった:54 回
4. よくがんばった:20 回
2. 少し足りなかった:15 回
5. かなりよくがんばった:14 回

1. 全く足りなかった:8回
平均: 3.1531531531531534
四捨五入: 3

6年2組F班

頻出語句トップ 50

今日:70回 良い:39回 する:36回 できる:25回 頑張る:22回 撮る:20回 皆:20回 いる:19回
ない:15回 撮れる:14回 枚:13回 さん:12回 しっかり:12回 たくさん:12回 進める:11回
協力:11回 考える:11回 監督:10回 作る:10回 けど:10回 次:10回 次回:10回 アニメ
ーション:10回 思う:10回 すごい:9回 人:9回 終わる:8回 進む:8回 班:8回 でも:7回 嬉
しい:7回 主人公:7回 楽しい:6回 いっぱい:6回 作業:6回 られる:6回 決める:6回 もら
う:6回 大切:6回 やる:6回 ところ:6回 自分:6回 音:5回 BGM:5回 完成:5回 絵:5回 い
い:5回 くれる:5回 発表:5回 など:5回

学びのタイプ

4. 職業理解の変化:31回
5. コミュニケーションの変化:30回
2. 自己発見傾向の変化:28回
3. 役割把握・認識の変化:28回
1. 自己肯定傾向の変化:23回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:39回
8. 難しかった:30回
1. うれしかった:20回
5. 悲しかった:17回
3. 面白かった:16回
4. 簡単だった:10回
7. つらかった:7回
6. 腹が立った:5回

がんばり度

3. がんばった:32回
 5. かなりよくがんばった:30回
 4. よくがんばった:29回
 2. 少し足りなかった:10回
 1. 全く足りなかった:1回
- 平均: 3.7549019607843137
四捨五入: 4

6年3組A班

頻出語句トップ 50

する:51回 今日:49回 作る:34回 ない:33回 けど:28回 できる:26回 頑張る:26回 思
う:24回 枚:23回 良い:22回 いる:21回 行く:19回 やる:19回 作品:17回 大変:17回 ア
ニメーション:17回 企画:15回 少し:15回 撮る:14回 書:13回 楽しい:13回 話:13回 い
い:11回 撮影:11回 自分:11回 でも:10回 作り:10回 ある:9回 仕事:9回 皆:9回 より:8

回 完成:8回 進む:8回 時間:8回 聞く:8回 これから:8回 頑張れる:7回 ちょっと:7回 くる:7回 難しい:7回 そう:7回 面白い:7回 れる:7回 目標:6回 撮れる:6回 背景:6回 パソコン:6回 なかなか:6回 もっと:6回 一:6回

学びのタイプ

4. 職業理解の変化:20回
2. 自己発見傾向の変化:17回
1. 自己肯定傾向の変化:16回
5. コミュニケーションの変化:9回
3. 役割把握・認識の変化:6回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:26回
2. 楽しかった:21回
3. 面白かった:15回
1. うれしかった:4回
7. つらかった:3回
4. 簡単だった:1回
5. 悲しかった:1回
6. 腹が立った:1回

がんばり度

3. がんばった:20回
 4. よくがんばった:19回
 2. 少し足りなかった:9回
 1. 全く足りなかった:6回
 5. かなりよくがんばった:1回
- 平均: 3.0
四捨五入: 3

6年3組B班

頻出語句トップ 50

今日:53回 する:32回 作る:17回 ない:14回 撮る:12回 いる:11回 企画:10回 けど:10回 進む:9回 書:9回 終わる:8回 もらう:8回 アドバイス:8回 完成:8回 良い:8回 楽しい:8回 さん:8回 アニメーション:8回 できる:7回 難しい:7回 位:6回 色々:6回 大変:5回 朝川:5回 やる:5回 枚:5回 作品:5回 時間:5回 分かる:5回 頑張る:5回 思う:5回 エンディング:4回 オープニング:4回 後:4回 一:4回 集中:4回 より:4回 せる:4回 次:4回 書ける:4回 あまり:4回 皆:4回 いい:4回 発表:3回 嬉しい:3回 音:3回 ある:3回 結構:3回 週間:3回 場面:3回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:36回
2. 自己発見傾向の変化:27回
3. 役割把握・認識の変化:20回
5. コミュニケーションの変化:5回
4. 職業理解の変化:3回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:38 回
8. 難しかった:19 回
3. 面白かった:16 回
1. うれしかった:13 回
7. つらかった:10 回
5. 悲しかった:10 回
6. 腹が立った:2 回
4. 簡単だった:2 回

がんばり度

4. よくがんばった:25 回
3. がんばった:22 回
2. 少し足りなかった:16 回
5. かなりよくがんばった:11 回
1. 全く足りなかった:2 回

平均: 3.3552631578947367

四捨五入: 3

6年3組C班

頻出語句トップ 50

する:40回 今日:40回 アニメーション:21回 ない:19回 やる:14回 できる:13回 分かる:12回 作る:12回 終わる:10回 たり:10回 作品:9回 良い:9回 思う:8回 人:8回 音:7回 頑張る:7回 撮影:7回 撮る:7回 ある:7回 あまり:7回 私:7回 いる:7回 粘土:6回 起承転結:6回 けど:6回 書:6回 行く:6回 時間:6回 大変:6回 とても:6回 協力:5回 進む:5回 たくさん:5回 観る:5回 よく:5回 完成:5回 全員:5回 企画:5回 皆:5回 一:4回 次回:4回 進める:4回 楽しい:4回 最後:4回 絵:4回 しまう:4回 せる:4回 くる:4回 段々:4回 意見:4回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:31 回
4. 職業理解の変化:25 回
3. 役割把握・認識の変化:20 回
1. 自己肯定傾向の変化:16 回
5. コミュニケーションの変化:8 回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:30 回
3. 面白かった:19 回
2. 楽しかった:19 回
5. 悲しかった:8 回
6. 腹が立った:5 回
4. 簡単だった:5 回
1. うれしかった:4 回

がんばり度

4. よくがんばった:24 回

5. かなりよくがんばった:18回

3. がんばった:16回

2. 少し足りなかった:6回

1. 全く足りなかった:1回

平均: 3.8

四捨五入: 4

6年3組D班

頻出語句トップ 50

する:31回 できる:25回 良い:17回 大変:12回 撮る:11回 今日:11回 アニメーション:11回 ロール:10回 プレゼンテーション:10回 完成:10回 一:10回 企画:9回 いる:9回 行く:8回 書:8回 たくさん:7回 分かる:7回 作る:7回 直す:6回 いい:6回 さらに:6回 頑張る:6回 しっかり:6回 枚:6回 思う:6回 確認:5回 れる:5回 そう:5回 これから:5回 嬉しい:5回 コマ:5回 すごい:5回 細かい:5回 ない:4回 発表:4回 写真:4回 どんどん:4回 上手い:4回 より:4回 話:4回 作品:4回 変える:4回 けど:4回 観る:4回 位:3回 楽しい:3回 音:3回 やる:3回 10:3回 難しい:3回

学びのタイプ

4. 職業理解の変化:25回

1. 自己肯定傾向の変化:20回

2. 自己発見傾向の変化:14回

3. 役割把握・認識の変化:10回

5. コミュニケーションの変化:7回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:37回

8. 難しかった:27回

3. 面白かった:26回

1. うれしかった:14回

がんばり度

4. よくがんばった:28回

5. かなりよくがんばった:25回

1. 全く足りなかった:8回

3. がんばった:4回

2. 少し足りなかった:2回

平均: 3.8955223880597014

四捨五入: 4

6年3組E班

頻出語句トップ 50

今日:39回 する:37回 ない:21回 作る:16回 書:14回 企画:14回 撮影:13回 思う:13回 できる:12回 アニメーション:11回 やる:8回 知る:8回 いる:8回 終わる:7回 頑張る:7回 について:7回 撮る:6回 せる:6回 良い:6回 内容:6回 人:6回 起承転結:5回 考える:5回 あと:5回 協力:5回 進める:5回 皆:5回 けど:5回 もらう:5回 れる:5回 場面:4回 すごい:4回 枚:4回 進む:4回 変える:4回 難しい:4回 今回:4回 面白い:4回 パソコン:4回 少し:4回

回 大変:4回 たくさん:4回 作業:3回 200:3回 シーン:3回 色々:3回 アドバイス:3回 完成:3回 作り:3回 ところ:3回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:26回
1. 自己肯定傾向の変化:21回
4. 職業理解の変化:19回
5. コミュニケーションの変化:10回
3. 役割把握・認識の変化:8回

気持ちのタイプ

3. 面白かった:29回
8. 難しかった:28回
2. 楽しかった:20回
1. うれしかった:5回
6. 腹が立った:3回
5. 悲しかった:2回

がんばり度

4. よくがんばった:23回
 3. がんばった:14回
 5. かなりよくがんばった:8回
 2. 少し足りなかった:5回
 1. 全く足りなかった:5回
- 平均: 3.4363636363636365
四捨五入: 3

6年3組F班

頻出語句トップ 50

今日:53回 する:46回 撮影:27回 作る:19回 良い:18回 アニメーション:15回 できる:15回 書:13回 企画:13回 シーン:11回 頑張る:10回 キャラクター:9回 終わる:8回 完成:8回 ない:7回 やる:7回 いい:7回 けど:7回 音:6回 さん:6回 思う:6回 入れる:5回 アドバイス:5回 進む:5回 発表:4回 直す:4回 編集:4回 撮れる:4回 最後:4回 朝川:4回 もらえる:4回 もらう:4回 練習:4回 絵:4回 ある:4回 パソコン:4回 など:4回 撮る:4回 話:4回 大変:4回 考える:4回 書く:4回 嬉しい:3回 上手い:3回 出来:3回 せる:3回 中:3回 点:3回 先生:3回 作り:3回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:59回
1. 自己肯定傾向の変化:10回
4. 職業理解の変化:4回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:64回
1. うれしかった:18回
8. 難しかった:11回
3. 面白かった:8回

4. 簡単だった:1 回

がんばり度

4. よくがんばった:40 回

3. がんばった:22 回

5. かなりよくがんばった:9 回

平均: 3.816901408450704

四捨五入: 4