

三鷹市立中原小学校 2021 年度キャリア教育活動における学びの軌跡

2023 年 3 月 20 日

第一章

本報告書は、東京都三鷹市立中原小学校にて 2021 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 2021 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 17 年間にわたり続いている NAKAHARA アニメーションの取り組みの経緯として、この活動が行われる契機となったのは、2005 年度に経済産業省が推進した受託事業「地域自律・民間活用型キャリア教育プロジェクト」に、中原小が参加したことから始まります。

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

◇基本情報

2021 年度の NAKAHARA アニメーションには、中原小の 6 学年 3 クラス、88 名の児童達が参加しました。実施期間は、2021 年 6 月下旬から 2022 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、1 クラスあたり 6 グループ、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、学校全体の児童数の増加に伴い、アニメーション制作専用スタジオを確保することができず、またこれまで何度か利用してきた家庭科室も使うことができなかったことから、6学年の各教室を用いることになりました。

◇スケジュール

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

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

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

上記の通常の授業時間枠以外にも、年度によっては、制作段階の中盤以降から、一時間目が始まる前の早朝や昼休み、さらには放課後の時間も利用して、クラス間での時間帯の調整をした上で、各グループの判断で残業ができる機会が設けられています。

補足事項として、昨年度からの新たな試みとして、本格的なアニメーション作品の制作活動に入る前に、「ロケット物語」という共通課題が全てのグループに対して与えられました。この試みは、支援をしてもらっているアニメーション制作会社の方で用意をした何枚かのロケットの絵を組み合わせて、いかに映像表現としてスムーズにロケットを空に飛ばせるかを目指すことで、コマ撮りアニメーションに慣れてもらうことを狙ったものです。全体で数時間程度の試みですが、出来上がった段階で、それぞれのグループの作品を披露し合い、そして人気投票も行われました。さらに、今年度については、ロケット物語の試みが終了した段階で、後述しますSAKANAシステムのデータを用いたふり返りの授業を実施し、その分析結果の発表も行われました。

段階	時数	活動名	活動内容
事前授業段階	1	オリエンテーション「アニメって？」「仕事って？」	<ul style="list-style-type: none"> ・「アニメ」「仕事」から連想する言葉を班で出し合い、クラスで発表し合う。 ・テレビアニメのエンドロールを見て、たくさん的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。
	7		<ul style="list-style-type: none"> ・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。
	8		<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。
	9	企画会議（企画一本化）	<ul style="list-style-type: none"> ・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。
	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。
	11		<ul style="list-style-type: none"> ・絵コンテの描き方の指導を受け、絵コンテを作成する。
	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。
	13		<ul style="list-style-type: none"> ・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。
	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	・これまでの企画書をもとに、絵コンテを作成する。(ストーリーを具体的に書き、グループ内の共通理解を深める。)
	18		
制作段階	19	素材作り	・絵コンテを基にアニメーションに登場するキャラクター、背景、小物類を作成したり、準備したりする(カメラを実際に使って撮影しながら)。
	20		
	21	クレイタウンを使ってアニメーションを描こう 1・2	・監督、助監督、編集、アニメーター、撮影に分かれ、作業を進める。
	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。
事後授	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。
	31	アドバイスを生かして修正しよう 1・2	・専門家からアドバイスを得る。
	32		・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。
	33	アドバイスを生かして修正しよう 3・4	
	34		
	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	・人気投票を行い、その結果を後日公表する。

業 段 階	38	事って？」	クラスで発表しあう。 ・第1時との変化に気づく。
	39	グループとしての 振り返り	・これまでの付箋をふり返り、何を学んだか考える。
	40		・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）で撮影を行っています（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、画素数が高いもの用意したとしても、その性能を活かし切れないというジレンマがあります。

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

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

◇撮影方法

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

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

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

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

このような方針を取ることで、もし問題部分があったとしても、最大でも 99 コマだけ撮り直せば済むということになります（むしろ最初からそのカットを撮り直した方が早いですが）。

カット（ロール）数が多くなるほど、ロールをつなぎ合わせる編集作業に手間がかかることも事実ですが、上記のようなリスクを減らせるだけでなく、より動きのある豊かな表現が望めるメリットもあります。

◇制作体制

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

1. 監督

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

2. 助監督

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

3. アニメーター

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

4. 撮影

カメラを用いてアニメーション作品の撮影の役割を担います。具体的には、背景画の上に乗せた登場キャラクターを動かしながら一コマ単位での撮影を行います。撮影作業が始

まるまでは、アニメーターに協力しながら登場キャラクター及び背景画の作成を行います。その際に、キャラクターのサイズや背景画との距離関係（遠近法）など、カメラのレンズを通じて、どのように被写体が写るかを意識しながら作成作業を手伝います。

5. 編集

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

現実には、制作活動中の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札を受けることになります。

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

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

◇制作進行

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

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

◇教師の立ち位置

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

る知見を借りてくることが大前提となっていますので、餅は餅屋の謬ではありませんが、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います。

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

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

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

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

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

◇学習目標

上記の制作目標とは矛盾するように聞こえるかもしれません、NAKAHARA アニメーションの活動は、アニメーターなどのクリエイティブな仕事に従事する人材を育成するこ

とは念頭に置いておらず、アニメーション制作は、あくまでもキャリア教育活動のための題材に過ぎません。そのため、具体的な形での画力や工作能力などの向上を求めるものであります。結果として、このキャリア教育活動を通じて画力や工作能力が開花し、将来、クリエイティブな仕事を選ぶ児童達が現れれば、それはそれで嬉しい副次的効果と捉えています。

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

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

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

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

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

一見すると子供達の自主性に任せ過ぎていると思われるかもしれません、これまでの経験から特定の能力の習得を目的としたプログラムを組み、それに沿って教師が教え込む

よりも、各々の状況や場面に応じる形で様々な能力の開花が確かに望めることが分かってきています。その実証については、後述する章に譲りますが、上記の 7 つの能力の枠組みでは收まりきれないほどの多種多様な能力やスキルが、これまで花開いてきたことは間違ひありません。

◇社会的評価

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

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

1. 企画一本化会議

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

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

4. 完成版上映会

毎年、三学期の上旬に出来上がった作品の上映会が開催されます。児童達の保護者を中心とした観客、アニメーション制作の専門家としてテレコム・アニメーションフィルム社の伊東耕平氏、三鷹市からの来賓（後述するインディーズ・アニメーション・フェスティバルの担当者）が招かれ、児童達にとって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。このような厳しい現実をしっかりと受け止めることができるようになることも、上述した生きる力の一つとして、中原小で実施されているキャリア教育活動では重視しています。因みに、もし下位のランキングになってしまったとしても、後述するふり返り発表会にて挽回する余地が残されています。

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

5. ふり返り発表会

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

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

残念ながら完成版上映会での社会的評価が低かったグループであっても、なぜ評価が低かったのか、その原因をしっかりと分析した上で、誰もが納得できる形で自分達の制作活動をふり返ることができれば、NAKAHARA アニメーションの活動では、「教育」の側から高く評価されます。特に、ふり返り発表会の場で、綿密な分析に基づく優れた自己評価の結果を紹介できれば、少なくとも他のグループの児童達や担任の先生方から称賛の拍手を得られます。そして、何よりも自分達自身の中で、大事を成した達成感や到達感を改めて感じることができるはずです。

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

6. 追加上映会

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

このような試みを行う背景には、次の世代へ NAKAHARA アニメーションの活動をバトンタッチする狙いの他に、上記の完成版上映会が基本的に専門家や保護者など大人向けのものであったのに対して、同じ小学生を観客層とすることで、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ますので、その意味でも社会的評価として、他学年の子供達からいざれかの反応を得られることは、6年生の児童達にとって大きな意義を持ちます。

7. インディーズ・アニメーション・フェスティバル

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

る貴重な機会となっています。因みに、下記の URL に同イベントの公式サイトがあります。

インディーズ・アニメーション・フェスティバル

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

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

◇国際化

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

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

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

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

UNESCO Salon Video Competition

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

さらに、タイ国内でも有数の映画スタジオを経営する傍ら、これまで国際研究機関 Economic Research Institute for ASEAN and East Asia (ERIA) におけるアジア 9か国／地域が集まった国際共同研究事業の議長などを歴任されたタイ政府代表の Sirisak Koshpasharin 氏に視聴してもらいました。さらに、同氏が設立した North Star Studio の若手アニメーターの方々にも視聴してもらい、気に入った作品を選んでもらいました。

◇アニメーション制作を継続する意義

ここで、NAKAHARA アニメーションに関して常に問われる質問に対して、先に答えておきます。その問い合わせ、「なぜキャリア教育活動において、アニメーションを作るのか」というものです。この問い合わせに対する端的な答えとしては、上述の「地域自律・民間活用型キャリア教育プロジェクト」の名の通りに、地域に根差した産業との連携が、このプロジェクトの前提条件にあり、三鷹市が世界に誇るアニメーション産業が、その連携候補の筆頭にあつたからです。

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

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

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变のままで、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 2021 年度の学習成果を、改めて考察しています。

◇補足情報

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

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

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

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

児童達が外在化カードの記述を終えた段階で、教師により回収され、一両日中にも、掲示板や廊下に全て貼り出されます。大抵の仕事には、業務日誌などを通じて、個々人が学んだことを、組織全体で活かすことが行われていますが、これと同様に外在化カードを書くことは、その児童本人のためだけではなく、グループ全体さらにはクラス全体の利益にもつながって行くことを想定しています。

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

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

ュニケーションの変化』の5つがあり、児童達は、一度に2つまで選ぶことができます。

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

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

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

2021年度のキャリア教育活動では、3クラス88名の参加児童が、およそ2900枚の外在化カードを記述していますが、その全てを筆者の方で確認した上で、本報告書の分析対象としています。

第二章

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

長らくこの時間軸に沿う形での紹介方法を取っていましたが、8年前の報告書から、状況や時間軸に沿うことにこだわらず、三鷹市が掲げるキャリア教育に求める7つの能力を中心据えながらも、制作活動中に発揮が見られた各種能力を、主観的に列挙及び分類することを試みました。今年度の報告書についても、一連の分類に基づいて、該当する外在化カードを当てはめてみました。

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

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

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

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

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

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

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

1. コミュニケーション能力

サブカテゴリー項目数：17

A. 主体系

- 1.1 自分の意見を主張する能力
- 1.2 プレゼンテーション能力
- 1.3 グループを導く能力
- 1.4 他者を説得する能力

B. 受容系

- 1.5 他者の意見を聞く能力
- 1.6 意見を調整する能力
- 1.7 意見を吟味する能力
- 1.8 意見を広く拾う能力
- 1.9 嫌なことも腹に収める能力
- 1.10 状況を見守る能力

C. グループ系

- 1.11 確認し合う能力
- 1.12 グループに尽くす能力
- 1.13 協力関係を築く能力
- 1.14 対立を仲裁する能力
- 1.15 連鎖的にアイディアを創出する能力
- 1.16 合意を形成する能力
- 1.17 コミュニケーションを継続する能力

A. 主体系

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

1.1 自分の意見を主張する能力

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

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

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

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

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

下記の 1.1.1 及び 1.1.2 の事例は、アニメーション制作の全体像を掴むために、今年度から本格的に実施された「ロケット物語」に伴う企画を作成する際と、本番のオリジナル・アニメーション制作に伴う企画を立てる際に記された外在化カードですが、それぞれの企画に関して、少なからず自分の意見を提案することができたことが読み取れます。特に、その企画を立てた時点で、高い社会的な評価が期待できるアイディア勝ちと呼ばれる作品

については、企画段階において一見して些末的なものであったとしても、数多くのアイディアや意見を出し合うことが鍵となっており、それが上述しましたように「1.15 連鎖的にアイディアを創出する能力」の発動を促し、観客を魅了するストーリーを生み出すにつながって行きます。

1.1.1

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-07, コース: 6-3-21-07-07

グループ: 6-3-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、粗筋を考えて、絵コンテの紙をもらうことが、できました。けれど描き始めることができなかつたので、次の時間に絵コンテを描くことをします。私は、少しだけ自分の意見を言えたので、次からは、もっと自分の意見を言えるようにしたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.1.2

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

グループ: 6-3-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日で、粗筋が決まりました。粗筋を決めるとなった時に、しっかりと、「こうするなら、こうした方がいいのでは」と、意見を出すことが、しっかりとできて、今回は、スムーズに進めることが、できました。次は、もう少し細かい所や、絵コンテなどを、決めて行きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 7. つらかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.1.3 及び 1.1.4 の事例には、上記の二つの事例とは正反対に、企画段階においてなかなか良い意見を出すことができなかつたことが記されています。グループとしてアニメーション制作に取り組む際の難しい点として、ストーリーや各シーンの描写の仕方など、作品の内容に直接関わる部分での独創性や面白さを生み出すことに頭を悩ますのと同時に、ひらめいたアイディアや意見を、いかに同じグループの他のメンバー達に理解してもらえるように伝えるかについても、頭を使う必要があります。それぞれ性質は異なるものの、どちらにもクリエイティブな能力が求められますので、そのどちらかに悩んだ場合、さらにはその両方に悩んだ場合には、これらの事例のように口が重くなりがちです。

1.1.3

クラス: 6-1, 日付: 2021-06-23, コース: 6-1-21-06-23

グループ: 6-1-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日、内容を考える時に、直ぐにアイディアが思いつかなかったです。

助監督として、もっと意見を出したいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

1.1.4

クラス: 6-1, 日付: 2021-10-06, コース: 6-1-21-10-06

グループ: 6-1-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今回は、ほとんど何も決まらなかった。自分は、意見などが少ないので、気を付けたい。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

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、企画発表会や上映会において、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 の事例は、本番のアニメーション制作に伴い、その道の専門家を招いて行われた企画発表会の場にて、自分達のグループが立てた企画案を、プレゼンテーションした際に記された外在化カードですが、専門家に対して自分達の企画案を上手く説明することができたことが読み取れます。また、プレゼンテーションを行った結果として、後述します「2. 情報収集・探索能力」の「2.2. 社会的評価を真摯に受け止める能力」にもつながる話として、自分達の企画案を改善するための的確なアドバイスを、専門家からもらうことができたことも読み取れます。

年度によっては、箸にも棒にも引っかからない企画案に対して、専門家から根本的にどこに問題があるのかを厳しく指摘され、企画案自体が実質的にボツとされるケースもありますが、本来、プレゼンテーションを行う意義として、いかに自分達の企画案を改善するための有益な情報を、専門家から引き出すことができるかが重要ですので、これらの事例はまさにその成功例と言えます。

1.2.1

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-15, コース: 6-2-21-10-15

グループ: 6-2-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 伊東さんにプレゼンテーションをしました。ダメ出しが、あまり無かつたので、良かったです。改善した方がよい所を聞けたので良かったです。伊東さんに言われた所を、がんばりたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.2.2

クラス: 6-3, 日付: 2021-10-15, コース: 6-3-21-10-15

グループ: 6-3-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、伊東さんに、ストーリーを聞いてもらいました。伊東さんにアドバイスをされたことを意識して、やって行きたいです。発表は、上手く行きました。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

1.2.3、1.2.4 及び 1.2.5 の事例は、企画発表会の直前に記された外在化カードですが、短

いプレゼンテーション時間を鑑みて、自分達の企画案に関して、時間内では伝え切れない部分については、もしアニメーション制作の専門家からそこを指摘されたとしても、しっかりと説明できるように入念に事前準備を行ったことが記されています。

クリエイティブな活動に関連したプレゼンテーションの難しいところとして、いくらアニメーション制作の専門家と言っても、その人の好みや趣向に少なからず左右されることがありますので、もし自分達の企画案が、専門家の好みや感性に刺さらず、色々と質問をされたとしても、それに的確に応答することができれば、専門家の納得を引き出しが期待できます。因みに、例年、専門家の納得さえ引き出せれば、企画案がボツになるケースはありません。

1.2.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-13, コース: 6-2-21-10-13

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、伊東さんに見せる前のアニメーションだったので、質問されそうな所を話し合って、改善したり、もう一度、構成を見直して、おかしい所を直したり、しました。結構、直せそうな所があって、大変でした。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.2.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-13, コース: 6-2-21-10-13

グループ: 6-2-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、伊東さんに見せる前だったので、質問されそうな所などを、考えていました。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

1.2.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-10-14, コース: 6-3-21-10-14

グループ: 6-3-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、企画書発表の練習を、しました。突っ込まれそうな所を、考えました。そして、文を変えたりしました。

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: 2. 楽しかった, なし

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作り上げる以上、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、効率的な労働力を実現する方向で、メンバー全員を導くことが求められます。

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

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

運動会や文化祭など様々な学校行事を通じて、これまでにもリーダーシップの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、1.3.2及び1.3.3の事例は、どれも本番のアニメーション制作の終盤に、監督役の児童達によって記された外在化カードですが、どの文面からも長く続いた撮影作業を無事に終えたことが読み取れます。たとえその過程で様々なトラブルや問題が起きていたとしても、それでも期限内に最後まで撮影作業を行えたことは、グループ活動の推進役として、この能力が少なからず発揮された結果と言えます。

1.3.1

クラス: 6-3, 日付: 2021-12-07, コース: 6-3-21-12-07

グループ: 6-3-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、エンド・ロールを撮りました。これで、全てのシーンを撮り終

わりました！大変だったけれど、ロケット物語よりも、良いものが作れました。良かったです。あとは、編集だけです。編集の音は、みんなで話し合いながら、音を入れて行きました。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.3.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-12-21, コース: 6-1-21-12-21

グループ: 6-1-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、最後の回でした。監督として、しっかり役目を果たせたし、とてもいいチームワークでした。でも、これで終わりではないので、高い位を取り、満足できるような作品にしたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.3.3

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

グループ: 6-3-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、アニメーションを、長い時間をかけて、全て終わらせたので、良かったし、上映会でも監督として、がんばりたいです。

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: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

下記の 1.3.4 及び 1.3.5 の事例は、これらも監督役の児童達が記した外在化カードですが、上記の 3 つの事例とは異なり、監督としての役割を果たせなかっただけでなく、自らが制作活動自体に支障をきたすような問題を引き起こしたことが読み取れます。当たり前の話ですが、監督も人の子ですので、常にパーフェクトを求められても無理な話です。一方で、それでもグループを導く者としての自覚が無ければ、監督という役割自体が不要となります。この辺りの匙加減は、なかなか難しいところですが、これらの事例のように自分自身に問題があれば、しっかりとそれを明らかにし、反省の意を示すことができることも、この能力の範疇に入ると言えます。

1.3.4

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-12, コース: 6-1-21-11-12

グループ: 6-1-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、途中から私と H 君と N 君で、ふざけてしまいました。その後も、少しふざけてしまった。集中しようと切り替えたら、N 君に、「何もしてない監督」と言われて、すごく嫌な雰囲気になりました。それで、私は、B 班の所に、いたくなくて、第 3 階段で、外在化カードを書いていました。関係無いメンバーにも、八つ当たりをしてしまって。それは、ごめんなさい。でも、すごく腹が立ったり、イライラしました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 7. つらかった

がんばり度: 3. がんばった

1.3.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-26, コース: 6-3-21-11-26

グループ: 6-3-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、とても後悔しています。監督としての仕事もできず、今日の目標の「12 シーンまで撮る」所までも行けませんでした。そして、カメラマンさんにも悪いことを、てしまいました。このことは、とても後悔しています。今後、このようなことが無いように気を付けたいです。今後、監督としてアニメーションを作り上げたいです。最高の作品にします。本当にごめんなさい。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: 7. つらかった, 5. 悲しかった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

1.3.6、1.3.7 及び 1.3.8 の事例は、それぞれ同じグループに所属する監督役、助監督役、そして撮影役が同じ日に記した外在化カードですが、制作活動に有意義な形で参加をしないメンバー達に対して、監督役の児童の堪忍袋の緒が切れて、強権を発動することを視野に入れ始めている状況が記されています。そして、撮影役の児童は、自分達のグループがそのような厳しい状況に置かれていることを認める記述をしており、また、自らが制作活動に有意義な貢献ができていないことを、助監督役の児童自身も認めています。

前述しました「1.1. 自分の意見を主張する能力」や、後述します「1.15. 連鎖的にアイディアを創出する能力」とも関連して、特に企画段階では、雑談レベルであっても積極的に様々なアイディアや意見を交わすことが、面白いストーリーを生み出す原動力になって行きますが、それでもどこかのタイミングで、企画案としてまとめて行く必要あり、それに向けてグループとして協力し合うことが求められます。仲良くやることも大切ですが、責任を持って仕事に取り組む意識も大切です。その見極めを行うのも監督が担う仕事の一つであり、この能力の発揮のしどころの一つと言えます。

1.3.6

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-27, コース: 6-2-21-10-27

グループ: 6-2-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、企画書を出すと言っていたのに、外在化カードを、みんな書いているし、雑談していた。そろそろ怒る。

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: 6. 腹が立った, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

1.3.7

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-27, コース: 6-2-21-10-27

グループ: 6-2-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 自分と編集、アニメーターが、ふざけ過ぎていたので、反省し、次に活かしたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

1.3.8

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-27, コース: 6-2-21-10-27

グループ: 6-2-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、アニメーター、編集、助監督が、雑談してばかり、していて、毎回、注意しても、やめないので、今日は、注意しないでいると、全く違う話を、しているし、全く進みませんでした。監督は、やる気を出そうと、がんばっていましたが、3人は、変わらず、遊んでいたので、もっと、しっかり本気で、やって欲しいと思いました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 7. つらかった

がんばり度: 1. 全く足りなかった

1.4 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つたため、妥協策として複数のストーリーを一つに混ぜ合わせてしまうことが、度々、行われます。

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

下記の 1.4.1 及び 1.4.2 の事例には、企画案の主要な部分について、あるいは特定のシーンの描き方について、自分が出した意見やアイディアが、上手くグループ内で通ったことが記されています。どちらの事例の気持ちのタイプにも示されている通りに、この能力を発揮して、自分の意見がグループ内で採用された際は、充実感を覚えるなど気持ち的に嬉しいものです。

1.4.1

クラス: 6-3, 日付: 2021-09-28, コース: 6-3-21-09-28

グループ: 6-3-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、主題や粗筋を書いた。主題に自分の考えが使われたので、うれしかったです。今日で、少しだけ絵コンテに行けました。これからも自分の意見を、しつ

かりと言つて、がんばりたいです。

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: 1. うれしかつた, 2. 楽しかつた

がんばり度: 4. よくがんばつた

1.4.2

クラス: 6・2, 日付: 2021-10-27, コース: 6-2-21-10-27

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、僕の提案により、殺処分についてのアニメーションにする、ということが決まりました。作業もスムーズに行き、24分の6くらいには、撮影ができそうです。がんばって行きたいです。

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: 2. 楽しかつた, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばつた

1.4.3 及び 1.4.4 の事例は、自分の意見やアイディアに関して言葉を用いて他者に伝え、そして納得してもらうことに限界を感じたからこそ、絵という別の表現手段を用いて、他者の説得を試みたことが記されています。特に、アニメーション制作においては、絵という表現手段を選べるのであれば、さらに画力に自信があるのであれば、時に言葉よりも説得力を持つことは言うまでもありません。

1.4.3

クラス: 6・2, 日付: 2021-07-12, コース: 6-2-21-07-12

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、題名、粗筋を決めました。しかし、なかなか意見が出なくて、大変でした。次は、絵を描きます。みんなに分かり易い絵を描きたいです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかつた, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

1.4.4

クラス: 6・2, 日付: 2021-10-12, コース: 6-2-21-10-12

グループ: 6-2-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、企画書の絵コンテが終わりました。一回、先生に見せに行ったのですが、3番目から4番目に行くまでの人間のがんばりが、伝わらなかつたので、どのような活動をしたのかと、その説明が分かり易いように絵を描いてみました。絵が完成した

ら、先生に見せたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

上記の 1.4.1 及び 1.4.2 の事例とは正反対に、1.4.5 及び 1.4.6 の事例は、自分達のグループの作品の企画案に関して、自分の出したストーリー案が採用されなかつたことが記されています。自分の案が通らない故に、悔しい思いをしたことも如実に記されていますが、上記の 1.4.3 及び 1.4.4 の事例のように、言葉で説得し切れないのであれば、特にアニメーターであれば、絵で説得を試みる方法もあったかもしれません。

1.4.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-09-28, コース: 6-3-21-09-28

グループ: 6-3-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: ストーリー案を、提案した。が、通らなかつた。悔しいいいい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかつた

1.4.6

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

グループ: 6-3-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 案が通らなかつた。悔しい！次は、もっと分かり易い案を。

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: 1. 全く足りなかつた

1.4.7 の事例には、同じグループの特定のメンバーただ一人を説得するために、マンツーマンで説明をし続けたことが記されています。後述します「1.13. 協力関係を築く能力」と関連して、グループ内での結束を図って行くためにも、企画段階のできるだけ早い時期に、メンバー全員の納得を引き出しておくことが、この先の制作活動の進行に大きく影響することは間違いないはずです。

1.4.7

クラス: 6-1, 日付: 2021-09-28, コース: 6-1-21-09-28

グループ: 6-1-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、たくさん進みました！M君に説明を、つきっきりで、やっていたから、分かってくれていたし、一生懸命、みんなやつてくれました！有難う！

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, 2. 楽しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

B. 受容系

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

1.5 他者の意見を聞く能力

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

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

この能力が求められる実際の状況としては、企画の一本化から制作活動の期間中、グループ内で意見交換が行われる度に必要とされるものです。NAKAHARA アニメーションの活動では、教師側からアニメーション作品の内容に直接関係する指導は、基本的には行われませんので、児童達同士で積極的に意見を出し合い、少しでも良いと思われるものに対してはお互いにしっかりと耳を傾けた上で、グループとしての判断を行うことが必然的に求められます。

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

ここで大事な点として、この他者の意見を聞く能力は、人の話を消極的にそのまま丸ごと鵜呑みにするものとは全く異なるということです。この能力は、自分の意見であろうと、他のメンバーのものであろうと、そこに実際に利のある内容が含まれているのであれば、

積極的に受け入れるというものです。分類上、この能力は受容系に属していますが、その効果的な発揮のためには、積極的な思考が必須となります。

下記の 1.5.1 の事例は、ロケット物語に伴う企画段階の最初期に、監督役の児童によって記された外在化カードですが、前述しました「1.3. グループを導く能力」とも関連して、監督という立場上、積極的にグループをまとめることが求められる一方で、それが独善的過ぎる場合には、多様な意見やアイディアの発掘の妨げになるだけでなく、頭から自分の意見が否定されることで、グループ内のメンバー間の結束が、逆に揺らぎかねないことに気が付いたことが読み取れます。

1.5.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-06-23, コース: 6-1-21-06-23

グループ: 6-1-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今回、監督として、みんなの意見をまとめのが、すごく難しかったです。だけど、みんなの意見を否定しないことが大事だと気付きました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.5.2 の事例には、監督役の児童が、学校から支給されているタブレット端末での情報収集に勤しむあまり、他のメンバー達の意見に耳を傾けないことが記されています。インターネットから有用な情報を仕入れることは大いに結構ですが、NAKAHARA アニメーションの活動では、監督一人の作品を作るのではなく、グループとして作品を作る以上、他のメンバー達も同様にインターネットから多様な情報を入手できますので、それぞれが探し出した良さそうな情報を相互に教え合うことが、タブレット端末を有効活用する最善策と言えます。そして、そのような時こそ、この能力の発揮が大いに求められます。

また、情報端末機器が発達することで、以前とは異なり、その気になれば独力でもアニメーション作品を作り上げることが可能となってきていますが、それでも「三人寄れば文殊の知恵」の諺ではありませんが、多くの人達が関わって制作された作品は、それだけ高いレベルの作品を望むことができますので、その第一歩として皆で意見を出し合い、後述します「1.7. 意見を吟味する能力」にもつながる話として、それぞれの意見にしっかりと耳を傾け、その中からより良いものを選び出して行く、あるいはつなぎ合わせて行く必要があります。

1.5.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-06, コース: 6-2-21-10-06

グループ: 6-2-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 監督は、いつものごとく、タブレットを、いじっていた。せめて、しゃべっていることは聞いて欲しい。新たに回想シーンを入れた。前回の企画書よりは、良いものになった気がする。

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: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.5.3 及び 1.5.4 の事例には、グループ内の幾人かのメンバー達が、一方的に自分の意見を主張し、残された他のメンバー達の意見には耳を貸さないことが記されています。後述します「1.15. 連鎖的にアイディアを創出する能力」とも関連して、優れたアイディアを生み出すためには、より多くの意見を出し合うことが求められますが、一方で後述します「1.16. 合意を形成する能力」とも関連して、いずれかの段階で、グループとしての合意が必須となります。例えば、期限に追われることで、あるいはグループ内の結束を優先することで、あまり面白くないアイディアであっても、半ば強引に合意をしてしまい、結果として駄作を作ってしまうケースが、これまで少なからず見られましたので、この辺りの追加説明は非常に微妙ですが、それ故にそのグループが置かれている状況を確認するためにも、この能力を発揮して、各々が何を考えているのかを確かめる必要があります。

1.5.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-17, コース: 6-2-21-09-17

グループ: 6-2-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: なかなかお題が決まらないです。原因是、SさんとEさんが、意見を出し合ってばっか、だからです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.5.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-15, コース: 6-2-21-11-15

グループ: 6-2-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、背景を描いていました。このアニメーションでは、背景を、たくさん描きそなうので、グループで分担して、効率良く作って行きたいです。みんなが、自分の意見ばかりを通そうとしていたり、するので、自分も気を付けようと思うし、他人にも気を付けて、もらいたいです。あと、アニメーションを作っている時に、「関係ある」と言って、違うことを調べていたりするので、アニメーションには、本気で取り組んで欲しいと思いました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 7. つらかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

1.6 意見を調整する能力

コミュニケーション能力は、後述する他の能力と比べて、その性格として全体的に監督役や助監督役の児童達の中で、何よりもその発揮が強く求められることが多いのは事実です。粘土を用いたキャラクターの作成や一コマずつ写真を撮影するなど、具体的な作業の実行が必然的に求められるアニメーターや撮影の役割とは異なり、メンバー間の意見やアイディアを調整しながら、相互信頼に基づいた人間関係と協力体制をグループ内にいち早く築くことが、監督や助監督の主要な仕事になることが、その背景にあることは間違いかりません。

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

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

一方で、この能力の発揮の仕方が難しい点として、意見の調整だけに気を取られ、できるだけグループ内で波風を立てないように振る舞いますと、大抵の場合、内容的に面白くない作品が出来上がってしまいがちです。この辺りの匙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、どちらもロケット物語のための企画案を話し合う際に記された外在化カードですが、多様な意見が出る中で、上手く自分達のグループの企画案の方向性をまとめることができたことが読み取れます。後述します「1.15. 連鎖的にアイディアを創出する能力」を発揮しながらも、より良い方向で意見がまとまって行きますと、これらの事例の気持ちのタイプの選択結果が示している通りに、グループ活動に対する充実感を覚え始め、同時に創作活動に対するさらなる意欲も湧いて来るものです。

1.6.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-06-23, コース: 6-1-21-06-23

グループ: 6-1-C, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、初めて班で話し合って、色々な意見が出たけど、Uさんが、みんなの意見をまとめてくれたので、良かったです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

1.6.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-06-23, コース: 6-1-21-06-23

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、大体どんな感じで作るのかを意見を出し合いながら、方向をそろえました (?). 次は、細かい部分まで相談して、作って行きたいです！楽しみです！

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, 2. 楽しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.6.3 及び 1.6.4 の事例は、どちらも同じグループの助監督役及びアニメーター役の児童達が、同じ日に記した外在化カードですが、ロケット物語に関する企画案を作成する際に、メンバー間で意見の対立が起きたものの、この能力を発揮して、最終的には優れた企画案を生み出したことが記されています。意見が対立する場面は、できるだけ感情的にも避けたいというのが一般的ですが、本当に面白い作品を作りたいのであれば、むしろ意見の対立を歓迎するぐらいの心構えが求められます。これらの事例を記した児童達も、意見の対立を、より良い方向へ昇華させるための通過儀礼として捉えていることが読み取れます。

1.6.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-13, コース: 6-3-21-07-13

グループ: 6-3-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: なかなか話が、かみ合わず、もめたけれど、良かった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.6.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-13, コース: 6-3-21-07-13

グループ: 6-3-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 変な所も、話し合い、いいのを決め、いい作品を作っています。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.6.5 及び 1.6.6 の事例には、グループ内で異なる意見が対立し、あるいは反対意見が多く出されることで意見の調整に手間取り、この先の制作活動を不安視することが記されています。1.6.5 の事例については、ロケット物語の企画段階の初回に記されたものですが、徐々にこの能力を、グループ全体として向上させて行くことができれば、問題ないはずですが、1.6.6 の事例については、既にロケット物語の経験をした上で、本番のアニメーション作品のための企画案を作成する際に、反対意見しか出ず、代替案も無く、それぞれの意見の調整も行わないとなれば、事態はかなり深刻と言えます。例年、このような深みにはまりますと、グループとしてのまとまりを失い、制作活動全体が止まってしまいがちです。そこで、日頃からこの能力を含めたコミュニケーション能力を養い、絶えず向上させて行くことが重要となります。

1.6.5

クラス: 6-1, 日付: 2021-06-23, コース: 6-1-21-06-23

グループ: 6-1-D, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、初めてメンバーで話し合ったけど、全然、意見が合わなくて、大変でした。これからどうなるか心配です。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.6.6

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-14, コース: 6-2-21-09-14

グループ: 6-2-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 反対してばかりで、代案を出さない。この学校で、いじめ起きてるの? 泥棒でも、困ったら、助けるの? 学校じゃなくても、よいんじゃない? 全部、反対。次から次へと反対。話が、全然、進まない。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

1.7 意見を吟味する能力

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

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

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

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

1.7.1、1.7.2 及び 1.7.3 の事例は、それぞれロケット物語及び本番のアニメーション作品のための企画案を作成する際に記された外在化カードですが、後述します「1.11. 確認し合う能力」及び「1.16. 合意を形成する能力」ともつながる形で、より魅力的な企画内容にするために出されたアイディアや意見を、深くそして丁寧に吟味したことが読み取れます。このようなプロセスをしっかりと踏むことで、魅力的な作品を生み出すことにつながるだけでなく、メンバーの誰もが、これから自分達が作る作品について深く理解することで、この先の制作活動を、円滑に進めて行くことが期待できるようになります。

1.7.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-06-28, コース: 6-1-21-06-28

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、粗筋を決め、「じゃあここは、どうなのか」、「ここは、どうするか」などと深く決めて行きました。次は、実際に、どういう構図にするかもふまえて取り組みたいです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.7.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-02, コース: 6-1-21-07-02-01

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、「主人公とその特徴」や「粗筋、見所」などと、アニメーションの見所などを深く考えました。次は、実際に先生に見せたりして行きたいです。

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

1.7.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-08, コース: 6-2-21-10-08

グループ: 6-2-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、ストーリーを、より詳しく考えました。細かい部分は、アニメーターが、良い案を、たくさん考え出してくれたので、良かったです。しかし、まだフワフワしている部分もあるので、しっかり固めて行きたいです。

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: 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

1.7.4 の事例についても、本番のアニメーション制作に伴う企画段階において、監督役の児童によって記された外在化カードですが、作品の粗筋についてはグループ内での合意を上手く形成できたものの、登場人物についてはメンバー間で意見が分かれてしまったため、次の作業時間の際に、それぞれの意見を吟味することが記されています。また、次の時間までに、登場人物に関する複数のパターンを事前に作成しておくことも記されていますが、監督自らがこのような視覚的な道標を用意することは、グループ内でより深い吟味を促す際に、極めて有効な方法と言えます。

1.7.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-14, コース: 6-2-21-09-14

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、アニメーションの構成について、班で話し合った。物語の粗筋は、上手くまとまつたが、登場させるキャラクターの見た目で、意見が分かれてしまった。

4 パターンを出してみて、次の時間に、よく話し合って決めようと思う。

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: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.8 意見を広く拾う能力

この能力の特徴は、上述の「1.7 意見を吟味する能力」が出された意見やアイディアの中身を精査することに力点を置いているのに対して、グループのメンバー内でこれだと確信できるものが見当たらない時に改めて意見やアイディアを募り、さらなる可能性を求めて探索の範囲を広げるものです。

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

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

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

下記の 1.8.1、1.8.2 及び 1.8.3 の事例は、どれも本番のアニメーション制作に伴う企画案を練っている際に記された外在化カードですが、そのどちらからも良い案を出すことに煮詰まってしまったことが記されており、その打開策としてこの能力を発揮し、グループ内でより広範囲に意見やアイディアを求めたことも併せて記されています。企画書や絵コンテは、アニメーション制作の設計図に該当しますので、ここでどれだけ優れた設計図を描けるかが、その後のアニメーション作品の出来栄えのみならず、制作活動の進行に直接影響を与えますので、時間的に余裕があるのであれば、性急に物事を決する前に、できるだけ多くの意見を募ることが得策と言えます。

1.8.1

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-14, コース: 6-2-21-09-14

グループ: 6-2-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 主題の話をして、上手くまとまらなかった。->しっかり、みんなの意見を引き出したい。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.8.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-09-21, コース: 6-1-21-09-21

グループ: 6-1-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、主題が決まりました。けれど、まだ明確には決まってないので、みんなの意見を、もっと聞こうと思います。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.8.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-09-24, コース: 6-3-21-09-24

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、アニメーションの企画書を書きました。主題は、「ウイルスの恐ろしさ、予防」。対象は、一応、みんなだけど、特に高学年や大人向けです。粗筋は、決められませんでしたが、各自、案を出してもらいます。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 5. 悲しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.8.4 及び 1.8.5 の事例は、本番のアニメーション制作に伴う企画段階の最終盤に記された外在化カードですが、アニメーション制作の専門家を招いた企画発表会の開催が迫る中で、それでも自分達の企画案をより良いものにするために、さらなる意見やアイディアを募ったことが記されています。その際に 1.8.4 の事例では、一つの考えにがんじがらめに囚われるのではなく、改めてオープンな状態で異なる意見を取り入れようとしたことが読み取れます。また、1.8.5 の事例では、新たな意見やアイディアを求める対象を、自分が所属するグループの外の者にまで広げたことが読み取れます。切羽詰まる時ほど、一つの考え方方に固執することや、自分達のグループの中だけで解決しようとしがちですが、これらの事例のように頭を悩ませる前に、よりオープンな状況を確保することも、この能力が上手く発揮される条件の一つと言えます。

1.8.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-06, コース: 6-2-21-10-06

グループ: 6-2-E, 役割:撮影

外在化カード内容: 今日は、企画書を、全部、終わらせて、先生に見せに行く所まで行きた

かったのですが、絵コンテが、まだ終わっていなくて、悩んでいました。最後のオチを考えていた、前回も、絵コンテで止まっていたので、次回は、一択の考えに囚われずに、代案も考えて行きたいなと思っています！

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

1.8.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-22, コース: 6-2-21-10-22

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、企画書の練り直しと、タイトルを、もう一度、考え直しました。視聴者に主題を伝えるために、どうしたらよいかを、考えました。視聴者の気持ちになつて考えるのは、難しかったけど、他の人に協力してもらって、考えることが、できました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.9 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、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も、対立する意見を腹に収めることが余儀なくされることがあります。

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

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

この嫌なことも腹に収める能力は、場を収める能力とも言い換えられます。アニメーション制作を仕事として行う以上、制作時間の確保は最優先事項となります。そして、一分でも多くの時間を確保できれば、撮影の撮り直しなどに時間を割り当てることができ、そ

れだけ質の高い作品を完成させることにつながって行きます。

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

下記の 1.9.1、1.9.2、1.9.3 及び 1.9.4 の事例は、どれも同じグループの監督役、アニメーター役、撮影役、そして編集役の児童達が、同じ日に記した外在化カードですが、それぞれの文面及び日付から判断して、明らかに撮影作業が遅れており、その主な原因として、後述します「1.13. 協力関係を築く能力」と関連して、メンバー間の信頼関係がかなり揺らいでおり、さらに後述します「4. 役割把握・認識能力」の「4.1. 自分の役割を遂行する能力」とも関連して、自分の役割に応じた本来の仕事とは異なる作業に従事することで、混乱を招いていることが読み取れます。

1.9.1 の事例を記した監督役の児童は、1.9.5 の事例が示す通りに、以前にもグループ活動に貢献しないメンバーの存在を指摘する外在化カードを残していることから、とうとう堪忍袋の緒が切れてしまったようですが、それでもこの能力を最大限に発揮して、これまでどうにかこうにか制作活動を続けてきたことも併せて読み取れます。

また、これらの事例の中には、明らかに撮影作業が遅れている以上、少しでもその遅れを取り戻し、期日内に自分達のグループの作品を完成させるためには、放課後に残業する必要があることを覚悟する記述が見られますが、このような覚悟に至るに過程においても、この能力の発揮が否応なしに求められたことが読み取れます。

1.9.1

クラス: 6-3, 日付: 2021-12-07, コース: 6-3-21-12-07

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、Sさんが、ずっと邪魔をしたり、無駄なことをしたり、全て私のせい、文句をずっと言ったりしたり、全てが、もう、、最悪な状態です。それに助監督さんの邪魔とか、うんざりです、、。そして、撮影中に走って通り（真横を）、背景を飛ばしたり（他の班）、もう、、と言う状態です。まだ、2シーンしか終わっていない状態です、、。Sさんを、どうにかできないか、、。Sさんは、自分でしたことを、私のせいにしたり、自業自得なのに、、。（勝手に全て荒らさないで下さい。迷惑です。全てを、台無しにしないで下さいよ！自分は悪くない、、なんて思わないで欲しいです。こっちからすれば、全てが！ですよ？,,）。嘘、情報を言わないで下さい？

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, 6. 腹が立った

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.9.2

クラス: 6-3, 日付: 2021-12-07, コース: 6-3-21-12-07

グループ: 6-3-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、2シーン目の撮影をしました。以前、終われなくて、やり直しになったけれど、今回は、無事にシーンを撮り終えられて良かったと思います。でも、たまに人が通ると、セットがズレてしまうため、人が、あまりいない放課後を効果的に使い、次の授業までに、おおよそのシーンの撮影まで終えて、編集に移って行きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.9.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-12-07, コース: 6-3-21-12-07

グループ: 6-3-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、2シーン目の撮影をしました。少し背景が動いただけで、また撮り直しになってしまって、あまり気にせずに、どんどん進めて行きたいです！他の班は、もう終わりなので、私達の班も、がんばって行きたいです。なので、放課後などを使って行き、進めて行きたいです！

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.9.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-12-07, コース: 6-3-21-12-07

グループ: 6-3-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、3シーン目の撮影をしました。前にシャットダウン中に、Nさんが充電器を抜いてしまって、データが消えているかの確認をしていたら、Sさんが邪魔なこととか、勝手なこととか、しないで！って怒ってきて、すごくイラッと来ました。NさんとSさんは、自分と助監督さんを悪く見たいだけじゃないかと思います。逆にアニメーターさんの仕事を助監督と編集がして、アニメーターさんがカメラマンさんとかの仕事をしている気がします、。。ちょっと納得がいかない気がします。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

1.9.5

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

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、2 シーン（まだまだ、、終わりは先、、）の撮影をしていたのですが、途中、途中、M さんが無駄なことをしたり、（事実なんよ、、ごめんよ、、）、パソコン事件があって、2 シーンの 2.7 しか撮影が終わませんでした。。まだ全然、終わっていないのに、あと 7 時間しかないのに、たくさんやることが残っており、大変です。。あと、みな様へ「絶対に背景を動かさないで下さい」。当たり前のことです。あと！1 つのことには 2 人もいりませんし（簡単なことを、、）、信用できる方 1 人で十分です。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 6. 腹が立った

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

1.9.6 及び 1.9.7 の事例は、同じグループの監督役と助監督役の児童達が、同じ日に記した外在化カードですが、これらの事例についても、両者ともその役職からしてグループを率いる立場にありながら、双方間で信頼関係を築けずに、十分な意思疎通をしないまま、不要なまでにこの能力を発揮して、お互いに我慢をしながら、制作活動をどうにか進めている状況が読み取れます。

残念ながら、このグループは、制作活動の終盤に至るまで、グループ内でこのような険悪な状態が続いたことが、この先の外在化カードにおいても度々記されていますが、一方で、出来上がった作品の質自体は高く、国際審査員を務めた Fred Wang 氏からも称賛された作品でしたので、文字通りに苦しい中でも、この能力を最後まで発揮し続けたことは間違いないようです。

1.9.6

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-22, コース: 6-2-21-10-22

グループ: 6-2-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、企画書を書きました。最初は、みんなが、やる気が無くて、前回の問題を改善しようと工夫をしましたが、きちんと対応してくれていなくて、少しムカつきました。ですが、後半は、しっかりと対応してくれたので、スムーズに進めることができました。こここのグループの悪い所としては、最初は全くやる気が無くて、進められない所だと思うので、そこを改善できるように、がんばって取り組みたいと思います。

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: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.9.7

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-22, コース: 6-2-21-10-22

グループ: 6-2-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 監督は「前回の問題を改善しようと工夫したけど対応をしてくれなくて、ムカついた」と書いてあるけど、こっち側から見ていると、仲間割れをしていて、指示をしているように見えなかった。ロケット物語の時は、良いチームワークだったから、協力して行きたいです。

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: 6. 腹が立った, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

1.10 状況を見守る能力

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

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

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

議論の方向や制作状況の流れに応じて、いつ何を言うべきか、あるいは行うべきかの判断は、作業効率だけではなくグループ全体の雰囲気にも影響を与えるものです。全体の状況や様子を把握するには、一步引いた地点から全体を見渡す必要があり、自分自身が議論や活動の中心にいては、なかなか広い視野から見渡すことができないものです。

これまでの経緯から判断して、アニメーション制作という活動自体、多くの子供達にとって魅力ある学習プログラムであることは間違ひありませんし、また作品を完成させるためには、グループのメンバーの一人ひとりの主体的な行動が不可欠となりますので、誰もが全体的に前のめりになりがちなのは事実です。それでも、熱くなりがちな状況の中で、

敢えて一歩後ろに退くという冷静な判断ができるようになることも、大事なコミュニケーション能力の一つと言えます。

下記の 1.10.1 及び 1.10.2 の事例は、上記の「1.9 嫌なことも腹に収める能力」の事例で紹介したグループに所属する監督役及び助監督役の児童達が、同じ日に記した外在化カードですが、長らくメンバー間の信頼関係が不安定であることが起因して、思い通りに制作活動が進められずに苦しむ中で、監督役の児童が自らの仕事を一時的に放棄することで、助監督役の児童をはじめ他のメンバー達が活躍できる余地を生み出し、想定していた以上に制作活動全体が進んだことが読み取れます。

因みに、この監督役の児童は、これまで長らく外在化カードを通じて児童達の学習記録を収集してきましたが、その中でも断トツの記述量を書き残しており、また質の面でも常に詳細な自己分析、自分が率いるグループが置かれている状態を分析しており、これらの記録からも、現実の成果が伴うかどうかは別にして、監督としてできる限りの力を振り絞ったことは明らかです。その上で、自己申告として、今回に限り自分の仕事に対して少々手を抜いたと記していますが、これはまさにこの「1.10. 状況を見守る能力」が発揮された好例とも言えます。この児童にとっては、皮肉な話となりますが、後述します「4. 役割把握・認識能力」の「4.7. 状況に応じた人材の最適化を図る能力」とも関連して、自らが少し引くことで、他のメンバー達にとって働き易い最適な環境を生み出すことに成功したと考えられます。

1.10.1

クラス: 6・2, 日付: 2021-12-17, コース: 6-2-21-12-17

グループ: 6-2-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、反省しなければ、いけない点と、良い点、活かして行きたい点と、3つのことがありました。反省しないと、いけない点は、私が、サボってしまったことです。作業中なのに、他のグループと話してしまったことです。私がサボるなど、他のメンバーに言つときながら、私自身がサボってしまい、編集の人に、全、任せてしまいました。本当に申し訳ないと思っているし、反省しています。良い点としては、撮影を、たくさん進めることができたことです。前回から、ずっと撮影が進められず、小道具、中心に進めていましたが、今回は、小道具を作る人と撮影する人で、分担して進めることができたので、撮影を早く進めることができました。これは、前回と比べて良い点だと思っています。活かして行きたい点としては、土台が良くできましたことです。朝川さんに、土台が良くできていると言われました。考えてみると、私自身も土台ができているなど感じました。C グループが考えた作品は、あまり内容が伝わり難いですが、小道具を作るのに時間を、かけたので、色が、しっかりと塗れています、背景も、しっかりと画用紙でできましたので、このことを活かしながら、どんどん作品をレベルアップして行きたいと思います。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 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: 1. 全く足りなかった

1.10.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-12-17, コース: 6-2-21-12-17

グループ: 6-2-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、良かった所が、ありました。いつもは、誰かが他の人の分までやって、誰かが少しサボっている。ということが、よくあったけれど、今回は、全員が、やるべきことをやっていました。今回だけでなく、これからも続けて行きたいと思います。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 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

1.10.3、1.10.4 及び 1.10.5 の事例は、同じグループの監督役、撮影役及び編集役の児童達が、同じ日に記した外在化カードですが、このグループは、手描きによるセル・アニメーションに挑んだことで、極度なまでにアニメーターに依存する作業体制を取ってしまったため、監督をはじめとする他のメンバー達が、アニメーターの作画作業を眺めているしか他に無い状況に陥ったことが記されています。特に、撮影を予定していたシーンに登場するキャラクターや背景画が、予定通りに出来上がっていない場合、じつとこの能力を駆使しながら、その完成を待つしかありません。例えば、キャラクターや背景画が完成するまで、先にタイトルやエンド・ロールなどを撮影してしまうことで、少しでも制作活動全体を進めることができます、おそらくこのグループについては、既にタイトルやエンド・ロールも撮り終えており、文字通りに待つしかない状態に陥ったものと推測されます。

この数年間、コマ撮りアニメーション制作に代わって、セル・アニメーション制作に挑むグループが増えてきていますが、実際のアニメーション制作の現場においても、セル（原画や動画と呼ばれるもの）の作画が遅れれば、その分だけその後の工程にあたる仕上げ（色塗り）や編集が遅れることになります。後述します「7. 職業理解能力」の「7.1. 仕事の本質を掴む能力」にも関わる話として、これまでセル・アニメーション制作を選択した全てのグループは、このようなアニメーション制作という職業が抱える厳しい現実を、否応なしに体験する羽目に陥っています。

因みに、17年前から始まった NAKAHARA アニメーションの初年度の活動では、全グループがセル・アニメーション制作に挑みましたが、その難易度があまりにも高く、どのグループも提出期限内に自分達の作品を完成させることができなかつたばかりか、当時、この教育活動を支援していた大手アニメーション・スタジオが、丸一週間ほど通常の業務をストップし、子供達の作品の完成を手伝ったという逸話が残されています。その際に、ス

タジオ側の担当者からは、これ以上の支援を続ければ会社の経営に響きかねないと伝えられたため、翌年からコマ撮りアニメーション制作に切り替えた経緯があります。

1.10.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-22, コース: 6-3-21-11-22

グループ: 6-3-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、ほとんど何もしなかった。今日の時間で、イラストを多く描いてもらって、次のアニメーションの時間に、つなげて行きたいです。私は、ヒマ過ぎて、関係の無いことを、してしまったので、次は、やらないように、できる限りアニメーターに協力したいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

1.10.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-22, コース: 6-3-21-11-22

グループ: 6-3-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、撮影では無く、Mさんに絵を任せてしまい、自分達は、あんまり活躍?することができなかつたので、次回からは、ちゃんと、やることを、やって行きたいです。

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: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.10.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-22, コース: 6-3-21-11-22

グループ: 6-3-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、アニメーターのMさんに任せきりで、何もできなかつたから、次からは、ちゃんと、みんなで仕事を分担し、協力して、作業したいと思いました。また、少しアニメーションに関係の無いことを、してしまつたので、関係無いことは、なるべくしないように、したいと思います。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

C. グループ系

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

1.11 確認し合う能力

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

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

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

特に、監督や助監督に対して、この確認し合う能力の発揮が求められますが、数ある作業の全てに目を配り、確認することを求めるのはさすがに無理な話です。そこで、監督や助監督に任せっきりにせず、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ては、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ませんため、少しでも思い通りに撮影できていないと感じたならば、その場で直ぐに確認し合うことが、そのまま作品の出来栄えにも直結して行くことになります。

下記の 1.11.1 及び 1.11.2 の事例は、この能力が発揮された典型例と言えます。1.11.1 の事例のように、アニメーション制作において設計図となる企画書や絵コンテなどがあったとしても、それぞれのシーンの詳細までは説明がありませんので、少しでも疑問がある部分については、毎回、グループ内で確認をすることが望されます。また、1.11.2 の事例についても、撮ったシーンが本当に必要であるのかどうかを確認し、また撮り溜めたロールを全てつなぎ合わせた上で、どの場面が観客にとって分かり辛いかについても確認し合ったことが記されています。このような細かな確認作業を行い続けることで、観客を魅了する

作品を作り上げる確率を高めて行きます。

1.11.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-09, コース: 6-1-21-11-09

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、みんなで背景作りを、しました。まだ、曖昧な所もあるので、一つずつ決めながら、取り組んで行きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.11.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-08-26, コース: 6-2-21-08-26

グループ: 6-2-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、このカットはいらない、いるのではないか、ということを話し合いながら、撮影を進めることができた。全てのシーンをつなげてみて、足りないことなども分かった。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.11.3 の事例には、自分達の作品のテーマを、常にグループ内で確認し合いながら制作活動を進めていたことが記されています。当然の話として、作品のテーマが揺らげば、作品の内容が変わってしまい、観客への伝わり方も大きく変化してしまいます。この外在化カードを記した児童が所属するグループは、地球温暖化により氷河が崩れ落ち、大きな流氷が減ることで住む場所を失ったシロクマの目線から、自分達の作品を描くことを通じて、深刻な環境問題を唱えることを目指しましたので、住む場所が消えて行く中で、シロクマがどのような行動を取るのかを、常にグループ内で考えながら撮影をしていました。

ただ、残念ながらこのグループが作り上げた作品は、主人公のシロクマや流氷のみならず、背景の海や空もほぼ白系の色で画面を埋めてしまったため、映像全体が白飛びを起こしており、映像の中で何が起きているのか画面上では、ほとんど分からぬという作品になってしまいました。また、この能力を発揮してシロクマ目線で、最後まで撮影作業を続けていましたが、土壇場で上映時間が短いことを心配して、敢えて人間目線からシロクマの生息数のデータや、SDGs に関する情報を途中からいきなり入れてしまい、作風を大きく変えてしまったことで、上映会において、非常に低い社会的評価に甘んじることになりました。

1.11.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-13, コース: 6-2-21-10-13

グループ: 6-2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、企画書が、なんとか終わりました。次は、絵コンテなので、一つ一つシロクマ目線になっているか確認しながら、絵コンテを進めて行きたいです。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.11.4、1.11.5、1.11.6 及び 1.11.7 の事例については、どれも同じグループに所属する監督役と編集役の児童達が記した外在化カードですが、それぞれ音入れと言われる効果音を付ける作業について記述をしています。撮影作業の合間に、監督と編集のそれぞれが音入れ作業を行ったようですが、どの音をどの場面に入れたかを、双方でしっかりと確認していなかったため、場面（ロール）毎に各々が相応しいと思った効果音を付けてしまい、後に改めて確認をしたところ、自分が意図した効果音とは別の音が入っていたため、この能力を駆使して修正し直したことが読み取れます。

本来、効果音を付ける作業は、全ての撮影作業が終了し、撮り溜めてきたロールを一本化した上で行うものですが、少しでも制作活動を前に進めるために、撮影作業が中断している隙間を縫って、音入れ作業を併せて進めようとした結果、使用しているアニメーション制作ソフトウェアの仕様として、数多くの種類がある効果音の内、9種類しか使用できない（ただし、同じものであれば何度でも使用可能）と大事な情報を忘れてしまい、監督と編集がそれぞれ選んだ効果音が異なれば、9種類の効果音の中で、それぞれ最後に選んだものが優先されることになります。

例えば、監督が場面 A で効果音 1 としてシンバルが鳴る音（パン）を選び、次に場面 B で編集が同じ効果音 1 としてバネが伸びる音（ビヨーン）を選んだ場合、監督が選んだシンバルが鳴る音は、バネが伸びる音に入れ替わってしまいます。だからこそ、全てのロールを一本化してから音入れ作業を行った方が、このような致命的なミスを避けることができますが、それでも時間を惜しみ、音入れ作業を撮影作業と平行して行う場合には、文字通りにこの能力の発揮が強く求められます。これらの事例には、同じミスを繰り返さないためにも、本来、音入れ作業を担うべき編集役の児童に、同作業を全て任せた上で、最終的に、同じグループのメンバー全員で再確認をしたことが記されています。

1.11.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-22, コース: 6-2-21-11-22-01

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、時間が短かったので、撮影は進められませんでしたが、音を少し付けることが、できました。音がズレている所も、少しあったので、最後に、もう一度、全員で音がズレていないかの確認を、するようにしたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 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

1.11.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-27, コース: 6-2-21-11-27-01

グループ: 6-2-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、監督とカメラマンが、撮影の準備をしている時に、音を付けていました。私が音を付けたことを、監督に言い忘れてしまって、違う音を付けてしまったので、音がバラバラになって、しました。次に音を付けるのは、撮影をやっていない時か、撮影が終わった時にやることになると思います。撮影の間に音付けを、できる時があれば、そこを直して、できるだけ進めたいと思います。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.11.6

クラス: 6-2, 日付: 2021-12-01, コース: 6-2-21-12-01

グループ: 6-2-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、撮影が終わりました。その後、音付けをしました。前に付けた場面に、違う音が付いていたりすることが、あったので、その直しなどを、していました。班のみんなや、他の班の人々に確認してもらった時、意見などがあれば、それを参考にして、修正をしたりしたいです。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.11.7

クラス: 6-2, 日付: 2021-12-01, コース: 6-2-21-12-01

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、撮影を終わらせました。視聴者目線になって分かり辛い所や、速度が速い所などの確認もし、カットしたり写真を付け足したりしました。音付けの作業

は、編集の人に任せましたが、残り 4 時間で、みんなで確認したいなと思っています。時間も、ちょうど良いアニメーションに、なったんじゃないかなと思います。次の時間では、他の人とも視聴者の目線で、アニメーションを確認して行きたいです。

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: 4. よくがんばった

1.11.8 及び 1.11.9 の事例は、同じグループの監督役とアニメーター役の児童が、同じ日に記した外在化カードですが、キャリア教育活動としての NAKAHARA アニメーションにおける特徴の一つであり、本報告書で扱う学習記録のほぼ全てのデータとなっている外在化カードを、毎回、必ずしっかりと書き残すことを、グループ内で改めて確認し合ったことが記されています。外在化カードは、学習記録としての側面と同時に勤務記録の側面も持っていますので、その日の活動で得た知識や経験を、グループ全体で共有するためにも、外在化カードの記述が推奨されていますが、実際に何をどこまで記述するかについては、各児童そして各グループに委ねられています。このグループのように、勤務記録としての外在化カードを、しっかりとグループの意思として書き残して行けば、それだけグループ内に多くの知識や知見を共有できるようになるはずです。

1.11.8

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-27, コース: 6-2-21-10-27

グループ: 6-2-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、最初は何もできず、外材化カードを、全員しっかりと書けていいかの確認をしました。外材化カード、きちんと書けているかの確認は大事だと、私自身は思っているので、他の人が、どう思っているかは分かりませんが、時間を使ったのは、別に良いのではないかと思っています。ですが、さすがに時間を使い過ぎてしまったので、監督としてダメなことをしてしまったと、少し後悔しています。しかし、全体的に外材化カードを書いていない人が多過ぎなので、その部分は、グループ全体の課題になっているので、改善したいと思っています。改善する方法としては、計画は立てているので、最後の時間ら辺に、全体で振り返りをしたり、『外材化カード書いてね』と声をかけてあげたりと、たくさんやれることがあると思うので、たくさんのことをして、改善して行きたいと思っています。このような改善しないといけない部分や場面は、これからアニメーションを作るにつれ、出てくると思うので、そのような場面が出たら、今回のように改善案を立てて実行し、改善し、より良いアニメーションを作り、チームとしても成長できたらいいなと思います。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

1.11.9

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-27, コース: 6-2-21-10-27

グループ: 6-2-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 外在化カードの確認でした。僕は、外在化カードを、みんなより書いていなくて、カード書いてとか言われないように、がんばりたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

1.12 グループに尽くす能力

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

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

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

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

視点を変えれば、メンバー間の信頼関係をお互いに築くために、どれだけのコミュニケーションが図れるかが、グループ活動における勝負どころとなります。勿論、現実のビジネスであれば、お金を払えば、確たる信頼関係を築かなくても、それ相応の形で仕事を請け負ってくれる会社は数多くありますが、想定していた以上の仕事を建設的に行い、そし

てさらに将来につながる優れたアイディアまでも提供してくれるような奇特な会社は、ほとんど無いはずです。

下記の 1.12.1 及び 1.12.2 の事例は、どちらも助監督役の児童達によって記された外在化カードですが、その役割として、制作活動全般において自分にできることであるならば、どんな仕事でも率先して行うことが求められます。これらの事例についても、集中力を必要とするキャラクターの色塗り作業に徹したり、あるいは制作活動に必要となる材料を取りに行ったりするなど、たとえ小さなことであっても、グループのためになることであれば、後述します「6. 課題解決能力」の「6.4. 主体的に行動で示す能力」とも関連する形で、積極的に行動したことが読み取れます。

1.12.1

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-19, コース: 6-2-21-07-19

グループ: 6-2-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、ようやく撮影をすることが、できました。私は、助監督なので、決まった仕事は無いけど、色塗りなどをして、チームを支えられたと思います。次も、がんばりたいです。

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: 3. がんばった

1.12.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-19, コース: 6-2-21-07-19

グループ: 6-2-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、色塗りしか手伝いは、あんまできなかつたけど、物を取りに行ったり、アドバイスができた。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

下記の 1.12.3 及び 1.12.4 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、その役割に最も求められる工作作業を、一生懸命行ったことが記されています。アニメーション制作という仕事である以上、何かモノを作り出さない限り、この仕事は成り立ちませんので、後述します「7. 職業理解能力」の「7.4. 現実感を持って臨む能力」にもつながる話として、1.12.3 の事例のように自分にしかできない作業であれば、家に持ち帰り残業してでも行うことが求められます。また、1.12.4 の事例については、ロケット物語の成果を鑑みて、本番のアニメーション制作において、さらに高い社会的評

価を得るために、これから自分が主導して作って行くキャラクターや背景などの小道具の出来栄えが要となるため、今後の制作活動に対して、全力で臨む意思が読み取れます。

1.12.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-15, コース: 6-3-21-07-15

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、写真を撮るというより、主に、題名の文字を作った。他に星を100個くらい作ったので、がんばった。そして、題名の作り残りは、宿題にした。

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, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.12.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-06, コース: 6-2-21-09-06

グループ: 6-2-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 4位だから、次は1位になりたいです。そのためにアニメーターとして小道具の制作を、監督のために、僕の全力でがんばりたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

下記の1.12.5及び1.12.6の事例は、どちらも編集役の児童達によって記された外在化カードですが、上記の助監督と同様にこの役割についても、撮影したロールの管理と効果音を付ける作業など、編集が担うべき特別な仕事が存在するものの、撮影作業が本格的に始まるまでは、自分にできることであれば、積極的に他の役割の仕事を手伝うことが求められます。これらの事例についても、小道具や背景画の作成に勤しんだことが読み取れます。

1.12.5

クラス: 6-1, 日付: 2021-10-26, コース: 6-1-21-10-26

グループ: 6-1-D, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、主人公などの名前を決めたり、背景や小物を作ったりしました。次も、まだ足りないので、もっと小物を作つて行きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.12.6

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-02, コース: 6-2-21-11-02

グループ: 6-2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、絵コンテも終わって、背景に進みました。背景まで進んだので、良かったです。次も、背景作りや、撮影に入って行くので、がんばりたいです。今日は、上手に役割が果たせていたので、良かったです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.13 協力関係を築く能力

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

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

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

協力関係の構築に手間取りスロー・スタートとなってしまったグループであっても、大抵の場合、他のグループの作品が完成し始める制作活動の後半から終盤になり始めますと、ライバル心に火がつき、これまでの非協力的な態度が嘘のように思えるぐらいグループ内での結束が強まり、作品の完成を目指してメンバー一丸となってラスト・スパートする姿がよく見られます。

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

下記の 1.13.1、1.13.2、1.13.3、1.13.4 及び 1.13.5 の事例は、どれも同じグループのメンバー達が書き残した外在化カードですが、1.13.1 及び 1.13.2 の事例からは、明らかにグループ内で強固な信頼関係に基づく協力体制が整っていないことが読み取れます。一方で、

1.13.3、1.13.4 及び 1.13.5 の事例には、最初の二つの事例から一週間も経ない内に、上手くグループ内で協力関係を築くことができたことが記されています。

このような大きな変化があった背景として、後述します「4. 役割把握・認識能力」の「4.1. 自分の役割を遂行する能力」ともつながる話として、1.13.3、1.13.4 及び 1.13.5 の事例に記されている「バラバラ」や「各自」という単語が象徴する通りに、個々の役割に応じた仕事を、それが責任を持って行うことができたことが挙げられます。NAKAHARA アニメーションでは、一本のオリジナル・アニメーション作品を作るために共同作業ではなく、協動作業が求められます。一般的には、共同も協働も同じような意味として使われることが多いですが、共同が同じ仕事を皆で行うのに対して、協働はそれが異なる仕事を担い、その上で協力し合う点で、NAKAHARA アニメーションでは、双方を区別しています。

大半の児童達にとって、これまで本格的なアニメーション制作を、責任ある仕事して従事した経験がありませんので、どうしても皆で同じ作業を行うという共同の感覚を持ちがちですが、自分の役割に応じた仕事をしっかりとこなさない限り、アニメーション作品が完成しないことに気が付き始めますと、協働の感覚が芽生え始め、これらの事例のようにメンバー間の協力関係が築かされることで、制作活動が大きく前進して行くことになります。

1.13.1

クラス: 6-3, 日付: 2021-12-17, コース: 6-3-21-12-17

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 言いますすね、Kさんが、撮影をしているのは、カメラマンさんが、毎回、休んだり、やらないからです。意味が分かるでしょうか？今日は、機嫌が良かったのですかは知らないけれど、いつもは、邪魔ばかりしていたPさんが、今日は、なぜか助監督さんのお手伝いをしてくれました。それは、有難いことです（事実、2、3人しか仕事を、していなかったのですから）。あと、この班の改善点が、しっかりと見つけました。それは、協力です（勝手に荒らさないで下さいね。Pさん）。

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. 少し足りなかつた

1.13.2

クラス: 6-3, 日付: 2021-12-17, コース: 6-3-21-12-17

グループ: 6-3-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、3・4 シーンに使う、イラスト（主に登場人犬）を、描いて、監督さんに切ってもらい、制作して行きました。Nさんは、途中から、しっかりとやり始めてくれた（始めの方は、言わないのでおきましょう）ので、今後も、このような、しっかりと

した作業の分担が続くと良いと思います。また、次回（休み時間・朝・放課後）は、3・4の仕事シーンを、どんどん撮影して行きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

1.13.3

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

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、みんなが、バラバラなんですが、仕事を各自して、今までで、一番いい時間となりました（これが、前から続いていれば、終わっていたのかかもしれないのに、、）。そして、残った時間は、放課後にするつもりです。でも、今日は、みんなが仕事をしていたので、良かったので、ほっとしたのですが、まだ作り途中なので、がんばって行きます！

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

1.13.4

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

グループ: 6-3-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、みんなバラバラでお仕事をしました。それでも、きちんと、みんなやっていて、良かったと思います。自分は、助監督さんと、シーンに合わせて使えそうな音を考えていた、2シーン目ぐらいまでの音は、決まったけど、他の音がまだです、、。授業でできない分を考えたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.13.5

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

グループ: 6-3-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、みんな各自の仕事を、がんばりました。私は、編集さんと各シーンの音を決めました。もう、このアニメーションの時間は、授業内では取れないので、放課後を使って、完成させて行きたいと思います！

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.14 対立を仲裁する能力

NAKAHARA アニメーションの活動中は、たとえ仲の良い友達同士であったとしても意見の対立や言い争いがしばしき起、これまで知らなかつた友達の意外な一面を見ることもあります。各々のメンバーの性格が異なり、得手不得手とする能力の種類や力量の違いがあることを考慮すれば、多少なりとも争いが起きないこと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。言い換れば、これらの要素が完全に一致することはあり得ませんので、いずれにしても対立は避けられないということになります。

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

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

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

下記の 1.14.1 及び 1.14.2 の事例は、どちらも同じグループの助監督役とアニメーター役の児童達によって、同じ日に記された外在化カードですが、これらの文面から明らかに大きな諍いがグループ内で起きたことが読み取れます。上述しました通りに、クリエイティブな活動は、どうしても感覚がモノを言う面があり、自分と全く同じ感覚を共有する人が存在しない以上、どこかで違和感があることの方が普通ですので、これらの事例のように違和感が大きいほど、それだけ諍いも大きくなりがちです。残念ながら、この能力を駆使して仲裁の立場が期待される助監督自身が、諍いの真っただ中にいますので、なかなか対立が収まらないのも致し方ありません。この辺りは、児童達本人にとっては、とても厳し

い体験ですが、このような経験を通じて、後述します「7. 職業理解能力」の「7.3. 甘えが許されない世界を理解する能力」を養って行くことにもつながります。

1.14.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-13, コース: 6-1-21-07-13

グループ: 6-1-E, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、ケンカしました。KさんとEさんが撮り直したい。私とRとTが、もうこれでいいと言っていました。それぞれ意見が食い違い、泣いた人がいました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

1.14.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-13, コース: 6-1-21-07-13

グループ: 6-1-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: トラブルめっちゃあった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.14.3、1.14.4、1.14.5 及び 1.14.6 の事例は、どれも同じグループの助監督役、アニメーター役、撮影役そして編集役の児童達が、同じ日に記した外在化カードですが、これらの事例についても、グループ内に深刻な対立関係が生じていることが読み取れます。対立の背景として、メンバーの一人が、他のグループの制作活動に無断で携わったことが挙げられます。そもそも論として、NAKAHARA アニメーションでは、それぞれのグループを一つの会社組織として見なしていますので、お互いのグループ（会社）の合意が無いまま、自分の都合だけで隣のグループの仕事を手伝うということは、ご法度となります。

このような深刻な事態に陥った経緯として、他のグループの手伝いに行ってしまった児童は、自分の意見を誰も取り上げてくれなかつたので、グループにいる意味を失ったとしています。この辺りは、前述しました「1.4. 他者を説得する能力」及び「1.5. 他者の意見を聞く能力」が、どこかのタイミングで上手くグループ内で発揮されていれば、もしかしたら回避できたかもしれません。ただ、これらの事例が記された日付から判断して、既にロケット物語を経験しており、本番のアニメーション制作活動も中盤に差し掛かっていることから、もはや埋めようもないギャップが、メンバー間に生じていたものと考えられます。

されど、それでも一本のアニメーション作品をグループとして制作する責任がある以上、

1.14.3 及び 1.14.6 の事例にも記されている通りに、自分のやるべき仕事はしっかりと行った上で、少しでも対立を解消するための対話を続ける他に道がありません。また、1.14.5 の事例には、対話の仕方についても、さらなる対立の火種にならないように気を遣ったことが記されていますが、このような配慮も、この能力を構成する重要な要素の一つと言えます。さらに、「雨降って地固まる」の諺ではありませんが、1.14.4 の事例が示すように、時としてこのような深刻な対立は、自分達のグループの現状をしっかりと見直す良い機会にもなるものです。

1.14.3

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-19, コース: 6-1-21-11-19

グループ: 6-1-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、内部での崩壊があった。自分が、他の班の手伝いをしていると、文句をぶつけて、自分が意見を出しても無視。意見を無視するなら、4人でやれ、と…。とてもやる気が失せた。対話する気も…。前とは真逆で、今後のアニメーションも楽しみでは、なくなった。この班を抜けて、やりたいとも思った。でも、自分の仕事は、自分でやります。また、楽しくなるように…。

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: 1. 全く足りなかつた

1.14.4

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-19, コース: 6-1-21-11-19

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、B班が崩壊しました。今回の崩壊は、「誰が悪い」ということではなく「お互い様」に近かったと思います。みんな、アニメーション時は、ギスギスしていました(Yさんを除く)。でも、みんなの外在化カードを見て、全員「もっとこうすれば、よかった」、「次は楽しくやりたい」と書いているので、少しほっとしました。まあ、私が言えることではないんですけど。正直、腹が立つこともあったけど、みんなが自分達を見つめ合える、いい機会になったと思います。このようなことがあれば、次回は楽しくやって行けそうです！

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.14.5

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-19, コース: 6-1-21-11-19

グループ: 6-1-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日の3、4時間目は、崩壊してしまった。他の班に行って遊んでいる人がいたので注意しようとしたら、相手の嫌な口調になってしまったかも、しれないから、対話したい。自分も、イライラしてしまったことがあるから、直して行きたい。次回は、崩壊せずに、まとまったB班でアニメーションをやりたい。

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: 5. かなりよくがんばった

1.14.6

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-19, コース: 6-1-21-11-19

グループ: 6-1-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日のアニメーションは、班の中が、崩壊してしまいました。他の班の手伝いをするのは、全然いいと思うけど、だからといって、自分の班の仕事をやらないのも違うと思います。手伝い終わった後でも、他の班に行って、おしゃべりをしていて（助監督）、たくさん「戻ろう！」と明るい雰囲気で言いに行つたけど、その班の監督に、厳しく言われないと戻って来ませんでした。私も、他の班の人としゃべったりは、してしまつてました。でも、自分の班の仕事は、しっかりとやるように、してました。今回は、自分達の班だけじゃなくて、他の班の人達にも迷惑をかけているので、B班での対話が必要だと思いました。助監督に話を聞くと、自分が意見を出しても、聞いてくれなかつたと言つっていました。でも、助監督も、人の話を聞かなかつたり、よく分からぬけど、ムカついている時に、無視してきたりすることも日常茶飯事です。意見を言っていたのは、私は知らなかつたけど、聞ければ、よかったですと思いました。班の人達も、もう少しイライラを抑えて、もう少しだけでも優しく声をかけて、あげれば、よかったです。班の中で、イライラしていないのは、私とカメラマンのH君だけでした。だから、2人で、もっとカバーできれば、よかったです。できるだけカバーは、したつもりだけど、助監督も、傷ついている様子だったので、席も隣だし、様子を見ながら、仲を取り戻せたら、いいなと思っています！

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, 7. つらかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.14.7 及び 1.14.8 の事例は、どちらも同じ日に監督役の児童達によって記された外在化カードですが、同じグループのメンバー間で諍いや口論が起きたのではなく、二つの異なるグループ間でトラブルが起きたことが記されています。これらの事例が記された時期から判断して、ロケット物語の制作活動が始まった頃ですが、後述します「7. 職業理解能力」

の「7.4. 現実感を持って臨む能力」と関連する形で、アニメーション制作が一筋縄ではない大変な仕事であるという認識が芽生えることで、普段であれば、直ぐに解決できるちょっとしたトラブルであっても、過敏に反応してしまったことが読み取れます。

NAKAHARA アニメーションでは、同じグループ内のメンバー間の対立と比べて、異なるグループ間の対立はあまり多くは起きませんが、それでも実際に起きた際には、これらの事例のように、監督がその立場として非がある部分を認めた上で、できるだけ早急に事を収めるのが望ましいと言えます。もし対立が長く続くようであれば、それだけ他のグループに対して余計な気を遣うことになり、精神的にも制作活動に全力を注げなくなってしまいます。

1.14.7

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-12, コース: 6-3-21-07-12

グループ: 6-3-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、1回目と2回目の挑戦を撮りました。途中で、C班ともめました。私は、謝っているのに、他の人が認めてくれないので、悲しかったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.14.8

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-12, コース: 6-3-21-07-12

グループ: 6-3-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日、ちょっと事件があって、A班とケンカした。でも、解決することができたので、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: 5. 悲しかった, 1. うれしかった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.15 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、一人ではどうしても完全な形での優れたアイディアが思い浮かばない一方で、複数のメンバーがそれぞれアイディアの欠片を出し合い、その寄せ集めや断片的な組み合わせが、思わぬ形で優れた

ものに変化することが往々にしてあることが挙げられます。このような組み合わせは、偶然の産物と言えるもので、何がどこと組み合うのか、そしてそれがどのように変化するのかを事前に予測することは極めて難いものです。

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

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

これまでの経緯から鑑みて、結局、幾つものアイディアが連鎖的にメンバーから出される状況や雰囲気を、グループとして整えることができるかどうかが鍵となっています。どれだけ優れたアイディアやその断片を持っていたとしても、それを自由に出し合える環境が無ければ、宝の持ち腐れとなってしまいます。また、たとえ自分自身が良いアイディアを生み出せなかったとしても、他のメンバーが気軽にアイディアを出せる状況を率先して整えることができることも、この能力には必須となります。

下記の 1.15.1、1.15.2 及び 1.15.3 の事例は、それぞれ自分達が制作する作品に関して、グループ内で多様な意見やアイディアが出たことが読み取れます。この能力が発揮される状況として、1.15.1 の事例のように、一人のメンバーが出了した魅力的な提案を、それに基づいて他のメンバー達が、どんどん膨らませるパターンもあれば、1.15.2 及び 1.15.3 の事例のように、撮影作業の現場で、次々とより良い表現方法や撮影方法に関するアイディアや工夫を提案して行くパターンもあります。

1.15.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-06-28, コース: 6-1-21-06-28

グループ: 6-1-D, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、みんなでロケット物語のストーリーを考えました。S君が、いい案を出してくれたので、それを、どんどん改良して、もう少しでストーリーができそうなので、良かったです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

1.15.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-08, コース: 6-1-21-07-08

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、実際に撮影を始めました。撮影をして行く中で、様々な案が出て、楽しかったです。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.15.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-09, コース: 6-3-21-11-09

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、100枚以上は、撮った。途中で、色々なアイディアが出て来て、作るのも楽しかった。

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: 5. 悲しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.15.4 及び 1.15.5 の事例は、同じグループのアニメーター役及び編集役の児童達が、同じ日に書き残した外在化カードですが、本番のアニメーション制作に伴う企画段階において、それぞれのメンバーが持つ優れたアイディアの断片を、上手くつなぎ合わせた様子が記されています。さらに、この能力が発揮されている状況を持続するために、昨年度から配布されたタブレット端末を用いて、オンライン上でも意見を出し合えるようにしたことが記されています。この辺りは、デジタル機器を活用した新たな教育活動の可能性を示す好例と言えます。

1.15.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-09-28, コース: 6-3-21-09-28

グループ: 6-3-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、麻薬探知犬（アニメーション）のストーリーを、NさんとKさんが考えてくれたのを組み合わせて決めました。「起承転結」の「転」の所も、次に（クラスルームなどでも）、話し合い、絵コンテに移りたいです。

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

1.15.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-09-28, コース: 6-3-21-09-28

グループ: 6-3-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、麻薬探知犬のストーリー設定を決めました。自分の意見を発表して、いいのを選んで行く感じです！最終的に、色んな人のを、混ぜて作ろう！という感じになりました。次は、もっと、ちゃんとすることを、決めたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.15.6、1.15.7 及び 1.15.8 の事例は、この能力が発揮され過ぎてしまった典型例と言えます。1.15.6 の事例については、あまりにも多様な意見が出ることで、混乱を招いてしまい、グループとしての意思決定に影響を与えてしまっているのが読み取れます。1.15.7 の事例については、焦点がズレた意見が多く出ることで、話し合いそのものが成り立たなくなっているのが読み取れます。1.15.8 の事例については、議論そのものが明後日の方向へ行ってしまっているのが読み取れます。

本来、後述します「1.16. 合意を形成する能力」と併せてこの能力が発揮されることが望まれますが、この能力の難点として、時として上記の事例のように、意見やアイディアが出過ぎることで混乱を招き、前述しました「1.13. 協力関係を築く能力」とも関連する形で、グループの結束を強めるどころか、逆に弱めてしまうことが挙げられます。

1.15.6

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-13, コース: 6-2-21-07-13

グループ: 6-2-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 色々な意見が出て来て、混乱が起きて、決めるのが大変だった。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 7. つらかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.15.7

クラス: 6-1, 日付: 2021-10-06, コース: 6-1-21-10-06

グループ: 6-1-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、チームのみんなの意見が、噛み合わなくて、全然、進みませんでした。みんな、たくさん意見を出していたけど、不思議なものや、よく分からないものも多かったので、あまり決まりませんでした。次回には、内容を、しっかり決めたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

1.15.8

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-06, コース: 6-2-21-10-06

グループ: 6-2-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: アニメーションの話をして、色々な違う話に行った。->次は、それを、しっかり打ち切って、しっかり、やって行きたいです。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.16 合意を形成する能力

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

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

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

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

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

下記の 1.16.1 及び 1.16.2 の事例は、それぞれロケット物語及び本番のアニメーション制作の企画段階において、自分達のグループの企画案をまとめる際に、多様な意見が出る中

でどうにかグループ内で意見をまとめ、合意を得ることができたことが記されています。企画書や絵コンテは、アニメーション制作の設計図となりますので、ここでしっかりとグループのメンバー間で合意を得ているのかどうかは、その後の制作活動に大きな影響を与えることになります。言い換えますと、合意があやふやであれば、設計図もあやふやとなり、出足から円滑な制作活動が望めないということになります。

1.16.1

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-12, コース: 6-2-21-07-12

グループ: 6-2-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日の授業では、なかなか意見がまとまりません。大変でした、でも、最終的に全員が納得して終わったので、良かったと思います。「進捗状況」大まかな粗筋が決まり、主人公の特徴を捉える。次回から絵コンテに入って行く。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

1.16.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-24, コース: 6-2-21-09-24

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、キャラクターを決めた。何個か案が出て来て、決めるのが大変だったが、上手くまとめることができたと思う。次は、周りの背景や動物を決めて行きたい。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

下記の 1.16.3 及び 1.16.4 の事例は、上記の二つの事例とは違い、異なる案やアイディアが対立することで、その日の活動時間内では、どうしてもグループとしての合意を得られなかつたことが記されています。1.16.3 の事例は、助監督役の児童が書き残したのですが、その役割に求められる仕事として、文字通りにこの能力をどのように發揮すればよいのかを思案した様子が記されています。

1.16.4 の事例についても、助監督役の児童によって記されたものですが、自分達のグループの作品の見せ場となるシーンについて、二つの異なる意見が著しく対立し、どちらも真っ当な意見なだけに、双方とも一歩も引かない事態に陥るだけでなく、追い打ちをかけるように新たな追加作業があることも判明することで、時間的にかなり切迫した状況が生じていることが読み取れます。後述します「5. 計画実行能力」の「5.8. 時間と質を見極め

る能力」ともつながりますが、見せ場である以上、非常に重要な判断を要しますので、グループ内でしっかりと合意を得ることが大事ではあるものの、それで期日内に自分達の作品を完成できなければ、責任ある仕事としてアニメーション制作を行う意義を失ってしまいます。この辺りの極めて判断が難しい状況の中でこそ、この能力の発揮が強く求められることは言うまでもありません。

1.16.3

クラス: 6-1, 日付: 2021-10-06, コース: 6-1-21-10-06

グループ: 6-1-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、あまり進みませんでした。案を考え直し、チーム内もバラバラで、決まる気がしませんでした。次は、どうやって意見をまとめるか、考えたいです。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.16.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-12-08, コース: 6-2-21-12-08

グループ: 6-2-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、撮影を進めようとしたけど、「この場面は海で撮る」、「この場面は浜辺で撮る」など、背景で、すごくもめました。そして、新たに描かなければ、いけない、イラストも増えてしまったので、あと数時間で出来上がるのか?と思ってしまいますが、完成に向けて、急いで進めたいです。

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: 6. 腹が立った, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.16.5 の事例については、本番のアニメーション制作に伴う企画段階において記された外在化カードですが、昨年度から本格的に導入されたタブレット端末をフル活用して、事前に自分達の作品に登場するキャラクターの名前を、オンライン・チャットを通じて幾つも挙げてもらい、その中から良いものを選んだことが記されています。この事例は、タブレット端末と非同期型のオンライン・コミュニケーション・ツールを用いることで、グループ内の合意形成に役立てるだけでなく、制作時間の有効活用にもつながる好事例として挙げられます。

例えば、限られた制作時間内のその場で、登場するキャラクターに相応しい名前を挙げろと言われても、なかなか直ぐには思いつかないことが普通です。そこで、この事例のようにオンライン・チャットを活用すれば、通常の授業時間の枠に縛られずに、何かの

拍子に思いついた時に直ぐに書き込めるだけでなく、その瞬間に他のメンバー達にもその情報が共有されます。ただ、難点としては、このような非同期かつ自主的な活動を支えるためには、上述しました「1.12. グループに尽くす能力」や「1.13. 協力関係を築く能力」が、グループ内で十分に養われている必要があります。

1.16.5

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

グループ: 6・3-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、犬の名前を考えるのを、がんばりました。色々な名前をクラスルームに投稿して、一番いいものに決めました。ハドラーさんが、さくらさん、ビーグルが決まってない感じになりました！次は、絶対に犬の名前を決めたいです。

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

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、その後は無言で黙々と作業を進められるほど、仕事としてのアニメーション制作は単純なものではありません。幾つもの作業を並行してを行い、どれだけ事前に準備や計画を立てたとしても、思い通りに進むことの方が珍しく、次にやるべき作業の内容や種類は刻一刻と変化し、さらに増え続けて行くことの方が普通です。そのため、事前に合意を得た事柄であっても、次の瞬間にはそれが有効に働くかないこともあります、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。

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

一方で、各作業の成果やその完了のタイミング次第で、次にやるべき作業内容が直ぐに変わってきますので、黙々と同じ作業を長時間にわたりやり続けることは、ほとんどありません。そこで、このような絶えざる変化に対応するためにも、継続的にコミュニケーション

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 及び 1.17.2 の事例には、この能力が有効に働くことで優れた作品を生み出し、その結果として高い社会的評価を得られたことが記されています。1.17.1 の事例からは、ロケット物語の体験を通じて、メンバー間のコミュニケーションの重要性を認めた上で、本番のアニメーション制作でも続けて行きたいという意思が読み取れます。同様に 1.17.3 の事例についても、自分達のグループの作品が、本番のアニメーション制作の上映会において高い評価を得られた背景として、メンバー間で常に話し合いを続けてきたことが記されています。

1.17.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-09-06, コース: 6-1-21-09-06

グループ: 6-1-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: このアニメーション（ロケット物語）を、ふり返って、初めは、上手くかみ合わないことがあったけど、みんなで意見を出し合って、上手く行ったので、次回に活かしたいです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.17.2

クラス: 6-1, 日付: 2022-01-22, コース: 6-1-22-01-22

グループ: 6-1-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: まさかの 4 位！しかも選ばれた！ほめられた！がんばった甲斐があった！色々、難航したけど、みんなで協力した結果！協力とか、話し合ったことが鍵を握ったかも。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.17.3 及び 1.17.4 の事例は、どちらも本番のアニメーション制作の中盤に記された外在化カードですが、制作活動が深まって行く中で、新たな課題が挙がって来たり、しっかりとグループ内で合意を得られていなかった点などが明らかになったりすることで、改めて

メンバー間で話し合う必要性があることを認識したことが読み取れます。例年、一度立ち止まって自分達が作るアニメーション作品の方向性を再確認しないまま突き進み、その後、思いもよらぬ方向へ向かっていたことに気が付いた時には、既に制作時間が限られ、後戻りができないケースが少なからず見られます。

特に、細かなロール単位で撮影を繰り返して行きますと、ロール数と全体の撮影枚数が増えることで、一見して制作活動全体が順調に進んでいるように見えがちですが、ロールを全て一本化し、一つのアニメーション作品として改めて見てみると、当初、自分達が思い描いていたような作風ではなかったということが少なからず起きます。それだからこそ、この能力の発揮が、その時々に求められることになります。

1.17.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-17, コース: 6-2-21-11-17

グループ: 6-2-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、色々な背景が完成しました。ですが、次の時間からは、本番を撮って行きたいです。そこで、今の所のアニメーションではなく、紙芝居のようになってるので、動きを付けたいです。そして、最近は、グループで話し合うことが、少なくなつて來たので、なるべくグループ全体で、決めたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

1.17.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-26, コース: 6-2-21-11-26

グループ: 6-2-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、4 場面の背景とシロクマが痩せ細ったシロクマを描きました。3 場面の背景は、エンド・ロールでの場面で使った背景を再利用しました。そこから、主人公が親と離れてからのシロクマ目線を、どう写すかについて悩みました。まだ、その問題は解決できなかつたので、次回は、みんなで意見を共有して、解決できたら、いいなと思っています。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

1.17.5 及び 1.17.6 の事例には、コミュニケーション支援ツールとして新たに導入されたタブレット端末と、オンライン・チャット機能を駆使して、通常の授業時間の枠内では詰め切れなかつたことを、さらにおそらくコロナ・ウィルスの蔓延の関係で遠隔（自宅）に

いるメンバーと、オンライン上で話し合いを続けることを選択したことが記されています。ただ、1.17.5 の事例では、これらのツールを利用することで、逆にオンラインでのメッセージ（自分の意見）の投稿のみに集中してしまい、そこから前述しました「1.16. 合意を形成する能力」と関連する話として、物事の決定や合意にまで行き着けなかったことが読み取れます。また、1.17.6 の事例では、オンライン・コミュニケーションそのものが、突然途中で止まってしまい、その後どうにも連絡を再開できず、中途半端な状態に置かれたことが読み取れます。

このような新たなツールは、上手く活用できれば非常に便利なものですので、この先、さらに発展して行くことは間違いないはずです。それだからこそ、これらの事例のような問題に直面した場合にも、それを乗り越えられるだけのコミュニケーション能力の習得が必要不可欠となります。

1.17.5

クラス: 6-1, 日付: 2021-09-21, コース: 6-1-21-09-21

グループ: 6-1-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、粗筋を少し考えました。みんなタブレットに集中してしまって、あまり話せなかつたので、次回は、粗筋を終える所まで行きたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

1.17.6

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-26, コース: 6-1-21-11-26

グループ: 6-1-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、つまらなかつたです。アニメーターが調子が悪くて、オンラインになったのは、しょうがないかもしれないけど、返事に応答しないのは、話が、おかしいと思います。後で聞いときます。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかつた, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかつた

2. 情報収集・探索能力

サブカテゴリー項目数 : 5

A. 認識系

2.1 他者の優れた点を認める能力

2.2 社会的評価を真摯に受け止める能力

B. 分析系

2.3 冷静に情報を吟味する能力

C. 活用系

2.4 多様な情報から糸口を引き出す能力

2.5 アイディアや工夫を援用する能力

A. 認識系

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

2.1 他者の優れた点を認める能力

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

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

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

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

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

下記の 2.1.1、2.1.2 及び 2.1.3 の事例は、どれもロケット物語の発表会の後に記された外

在化カードですが、他のグループが制作した作品を観た上で、それぞれが持つ面白い点や撮影の仕方に関して工夫した点などを、細かく分析したことが読み取れます。このような分析の経験が、文字通りに情報収集・探索能力の発揮や向上に直結することは言うまでもありません。そして、分析を通じて得られた有益な情報を、実践の場で応用することができれば、このような分析作業に対する自信も得られるはずです。

昨年度から始まったロケット物語の試み自体、その後の本番のアニメーション制作の前哨戦の位置付けとなっており、ロケット物語での経験を本番で活かすために実施されていますので、これらの事例のように、分析作業を通じて、どれだけ他のグループの作品から有益な情報を引き出せるかが、この試みの狙いの一つにもなっています。

2.1.1

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-06, コース: 6-2-21-09-06

グループ: 6-2-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 他の班のアニメーションを観て、良いと思ったことは、背景に動きを付けることと、キャラクター絵を多くして、多彩な表情や動きを出すことなどが、いいと思いました。そして、ロケット物語では、時間がギリギリで、エンド・ロールが撮れなかつたので、本番では、時間配分を、しっかり考えて行きたいです。このことを意識して、本番のアニメーションを、やって行きたいと思います。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

2.1.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-06, コース: 6-2-21-09-06

グループ: 6-2-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 6-1-E 「ロケットくんの運命」 ロケットくんの運命が、釘1つで変わるなんて、アニメーションだからこそ現実味があって、面白かったです。6-1-F 「安全な星へ～無限ループ」 ブラックホールに2回、吸い込まれて大変そうでしたし、これを、どう乗り越えたのか見てみたいです。6-2-A 「出会いと決断」 ぶつかった所のドッカーンの所がリアルでした。ロケットが、先生からもらったロケットではなく、手描きで描いていたので、何かこだわりがあったのか聞いてみたいです。6-3-B 「宇宙の果て」 最後の続きをみてみたいです。スピーチにもあった通り、本当に穴に吸い込まれている感覚になれました。6-3-F 「ロケットくん水星へ」 音はなかったけど、絵のクオリティーが高くて、内容が分かり易かったです。

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

2.1.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-09-21, コース: 6-3-21-09-21

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、アニメーションの反省、発表があった。私は、D班の工夫などが、すごいと思った。例えば、最後、ロケットが飛ぶ時、「GO」にするとか、納得できるまで撮る所です。私達も、今後、その工夫を見習いたいと思いました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

2.1.4 の事例は、本番のアニメーション制作が進行する中で、思い通りに撮影作業が行えない原因を、周りのグループを観察することで、その解決策を見つけ出したことが記されています。後述します「5. 計画実行能力」の「5.3. 並行して複数の作業を進める能力」とも関連して、できるだけ絵コンテの最初の方のシーンに登場するキャラクターや背景画を優先的に作成し、それが出来上がって撮影している間に、次のシーンに登場するキャラクターや背景画を作成することが、効率的に撮影作業を進めて行く基本的な制作活動のやり方ですが（本職のアニメーション制作でもこのやり方が一般的です）、一方でグループやメンバーそれぞれの特性を踏まえて、事前に必要とするキャラクターや背景画を全て用意した上で、その後は撮影作業だけに集中するというやり方もあります。

どちらが良いかは、そのグループが制作する作品の内容とグループの特性次第ですが、もし隣のグループと自分達のグループが様々な点で似通っており、隣のグループの方が明らかに上手く制作活動を進めている様子がうかがえるのであれば、そのやり方を真似するのも一手と言えます。

2.1.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-11, コース: 6-3-21-11-11

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、1、2 ロールは、完成できれば、3 ロールまで行く、のが目標でした。カメラが、ぐらついて、できませんでした。あと、周りの班を見ると、先に絵を描いてから、撮影する班もあるそうで、効率良く進むのは? と思いました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

2.1.5 の事例は、ロケット物語に伴う発表会を終えた上で、SAKANA システムを用いて、それまでの制作活動をふり返った際に記された外在化カードですが、ふり返りの内容についてもグループ毎に発表が行われましたので、この事例を記した児童のように、他のグループが制作した作品に関する情報を収集するだけでなく、どのような制作体制を取っていたのかに関する情報収集も併せて行うことが可能となります。ロケット物語の段階でのふり返りの授業については、今年度が初めての取り組みとなります。発表会を通して高い社会的な評価を受けた作品を観るだけでなく、このようなふり返りの授業が、高い評価を得た作品を生み出す背景まで知ることができる貴重な機会となったことを、この事例は示しています。

2.1.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-24, コース: 6-2-21-09-24

グループ: 6-2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、SAKANA システムを使って、分析をした結果を、発表しました。他のグループの分析結果なども聞いていて、そのグループの特徴などが見えました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 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

2.2 社会的評価を真摯に受け止める能力

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

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

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

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

はいないということになります。

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

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

児童達の視点から考えた場合、この先、成長をして行く中で、何度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。

2.2.1、2.2.2、2.2.3、2.2.4 及び 2.2.5 の事例は、どれも本番のアニメーション制作に伴う企画発表会の際に記された外在化カードですが、どの事例からもこの能力を遺憾なく發揮して、アニメーション制作の専門家（伊東氏）からのアドバイスを、真摯に受け止めたことが読み取れます。2.2.1 の事例には、企画として成立していない部分を指摘されたことが記されておりますが、一本のアニメーション作品を作る以上、どこか一か所でも話として観客に通じない部分があれば、あるいは分かり難い部分があれば、それだけで作品全体の質を下げることになり、当然ながら上映会の際の社会的評価も下がってしまいます。2.2.2 の事例については、これまで面白い企画を立てるためにどれだけ一生懸命に取り組んできたとしても、第三者の目、特にその道の専門家の目から見れば、まだまだ改良の余地が少なからずあったことを認めています。

2.2.3 の事例については、アニメーション制作の専門家から、企画内容自体が面白味に欠けていることを、ストレートに指摘されたことが記されていますが、わざわざ外部から専門家を招く背景には、責任ある仕事としてアニメーション制作を行う以上、最初から面白くない作品を作ることを避けるためとも言えますし、そのことをしっかりとこの事例のように児童達の間で自覚を促すためとも言えます。

2.2.4 の事例については、前述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.2. プрезентーション能力」とも関連して、企画発表会では、自分達の企画案をアニメーション制作の専門家の前で発表すると同時に、専門家から様々な質問がなされたとしても、できるだけしっかりと答えられることも求められますが、この事例のように想定外の質問をされることもあります。その際に、答えが直ぐに見つからず焦ってしまう前に、なぜそのような質問を専門家がするのかを、この能力を發揮して冷静に分析する必要があります。

2.2.5 の事例については、自分達のグループが立てた企画案に関して、同じグループのメンバー達の間でしか理解できない部分があることを、言い換えれば第三者には伝わらない

部分があることを、思い知らされたことが読み取れます。少なからず厳しい体験ですが、一般的に自己表現が基本の芸術活動とは異なり、人に観てもらうことを前提としたアニメーション制作を行う以上、自分達にしか分からぬ作品を作ることは許されません。そのことを、企画段階からしっかりと認識できるかどうかが、この先の制作活動の方向性に大きく影響することになります。そして、このような認識を得るためにも、この能力の発揮が求められます。

2.2.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-10-15, コース: 6-1-21-10-15

グループ: 6-1-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今回は、企画発表会をしました。自分が思っていたより、ダメな所もあったので、しっかりアドバイスも受け取って、完璧な作品を作つて行きたいと思います。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 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: 5. かなりよくがんばった

2.2.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-10-15, コース: 6-1-21-10-15

グループ: 6-1-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: まだ、万全というわけではないことを、伊東さんが教えてくれました。たくさんくれたアイディアを活用して行きたい。とても伊東さんのおかげで、作品が良くなる気がする。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

2.2.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-15, コース: 6-2-21-10-15

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、伊東さんの話を聞きました。すごい納得するような質問をしてくれて、とても参考になりました。名前は、面白そうだけど、内容は、そんなに面白くないということを指摘されたので、次回からは、そこを意識して制作して行きたいです。

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

2.2.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-10-15, コース: 6-3-21-10-15

グループ: 6-3-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、伊東さんに、企画書や絵コンテの発表をしました。A班なので、一番、最初に言いました。伊東さんは、思っていなかった所を、突っ込んでいて、難しかったです。でも、しっかり話を聞きました。

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: 8. 難しかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

2.2.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-10-15, コース: 6-3-21-10-15

グループ: 6-3-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、伊東さんに企画書を発表しました。自分が思っているより、観る人に伝わらない話なのだとthoughtいました。後悔して、どうするべきだったのか、何をするのかを、考えたいです。また、これからは、観る人に、何を使えたいのか、どういう風に思って欲しいのかを、はつきりさせ、話を作つて行きたいです。

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: 5. かなりよくがんばった

B. 分析系

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

2.3 冷静に情報を吟味する能力

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

具体的にこの能力の発揮が求められる場面としては、特に試作版上映会の際に、他のグループの児童達から数多くの改善点を指摘され、また他のグループの試作版を観る中で、自分達の作品にも適応できると思われるアイディアが幾つもあったとしても、これらの全

てを織り込むことは、時間的に不可能であるだけでなく、それぞれの改善点やアイディアは、矛盾を含む各種多様なものであるため、全てを入れ込もうとした場合、作品の内容的に支離滅裂になってしまうはずです。

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

下記の 2.3.1 及び 2.3.2 の事例は、どちらもロケット物語の発表会を終えた後に記された外在化カードですが、2.3.1 の事例については、残念ながら鳴かず飛ばずの社会的評価に甘んじることになってしまった理由を、他のグループの作品の出来栄えや、観客の反応などの情報を手掛かりにしながら分析をしています。ロケット物語はあくまでも本番のアニメーション制作に挑む前のトライアル的な位置付けになっていますので、どれだけ悔しい思いをしたとしても、本番で取り返せれば、その悔しさは無駄にならないはずです。そのためにも、この事例のようになぜ低い評価を受けたのかを、真剣に検討することが求められます。

2.3.2 の事例については、発表会の際に比較的に高い社会的評価を受けたにも関わらず、そこで満足することなく、より高い評価を得るためにには、次に何をする必要があるのかを冷静に分析しています。このような分析が、本番のアニメーション制作のために役立つことは言うまでもありません。

2.3.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-09-06, コース: 6-1-21-09-06

グループ: 6-1-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 「ロケット物語発表会」ふり返り、10位でした。とても悔しいです。1位の人と比べると、話が掴み難かったと思います。次は、表現の仕方、観る人のことについて考えながら、作りたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

2.3.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-06, コース: 6-2-21-09-06

グループ: 6-2-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、アニメーションの完成作品を観ました。私達は 5 位で、すごくびっくりしました。なぜなら、文字など全く見えなかったりしたからです。「なぜ 5 位だったか?」エンド・ロール。他のグループと違うエンド・ロールを作ったので印象に残った? 効果音。多かったから印象に残った? 「反省点」机が写り過ぎ。計画が雑。文字、使い過ぎ。明る過ぎて見えない。内容が理解できない。「改善策」机が写ったりしないように撮影を丁寧に。写ったりしてしまったら、直ぐに撮り直す。計画は、細かく考える(分単位くらい)。文字をあまり使わず、効果音などで表す。白い背景にする時は、暗めにして見易いようにする。内容を考える時に、観る側の視点になって、低学年なども分かるような分かり易い内容を考える。

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

2.3.3 及び 2.3.4 の事例は、ロケット物語の制作活動を終えた後に、今年度から初めての試みとして行われた SAKANA システムを用いたふり返りの授業を実施した後に記された外在化カードですが、このような内省活動では、この能力がフルに発揮されることが求められます。実際のふり返りの授業では、それまでに書き溜めてきた外在化カードのデータに基づいて、他のグループのデータと比べて自分達のグループの方が明らかに多かったり、あるいは少なかつたりする部分を探し出し、そこから自分達のグループの特徴を考察することが行われますが、これらの事例では、かなり詳細な分析を行うと共に、本番のアニメーション制作につながる貴重な知見を見出したことが読み取れます。

2.3.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-17, コース: 6-2-21-09-17

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、みんなで分析結果の比較をした。先ず、「ヒマ」、「ない」、「やること」という単語が多く見られたことから、監督が、役割分担できていなかったんじゃないかという反省点が挙がり、次から、もっと念入りに計画を立てて、この日、誰が何を行なうかを、はっきりさせることが必要だと考えた。また、「写真」、「撮影」、「カメラ」、「できる」などの単語が多く、「絵コンテ」、「アニメーション」といった単語が少なかったから、撮影は上手く行ったが、小道具や背景などに割く時間が、少なかったのが、4 位という結果につながった、のではないかとも考えた。

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, なし

がんばり度: 3. がんばった

2.3.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-09-21, コース: 6-3-21-09-21

グループ: 6-3-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、ロケット物語のふり返りの発表をしました。自分の班は、みんなで楽しくできているのは、いいけど、ヒマな人が出たり、カメラの設置に手間取り過ぎてしまい、集中力が途切れてしまうのが、課題であるということが分かりました。これを踏まえて、本番を、がんばりたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

2.3.5 の事例は、本番のアニメーション制作に伴う企画発表会の際に記された外在化カードですが、アニメーション制作の専門家から受けた指摘を、この能力を駆使しながら分析し、そこから有益かつ具体的な知見を引き出したことが読み取れます。例えば、前述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.15. 連鎖的にアイディアを創出する能力」と関連する形で、まだ曖昧な箇所が残り、明確には描き切れていない自分達の企画案に、その道のプロフェッショナルからのアドバイスが加わることで、自分達の作品をどのようにしたいのか、あるいはどのように表現できるのかが、より良く見て来るケースが、例年、数多くあります。両者間にこのような道筋を確立する際にも、この能力の発揮が必須となります。

2.3.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-10-15, コース: 6-3-21-10-15

グループ: 6-3-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、伊東さんに企画書発表をしました。そして、3人達に足りないものが、分かりました。例えば、現実世界に結び付けたりすると、いいと思いました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

C. 活用系

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

2.4 多様な情報から糸口を引き出す能力

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

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

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

過去の経験に基づく判断が難しい状況において、例えば最初のオリジナル・ストーリーの作成のためのアイディア出しに煮詰まってしまった場合や、制作活動が始まったもの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、他の情報にも、一応アクセスしてみることで、さらに思わぬアイディアや工夫の発見が期待できます。

下記の 2.4.1 の事例は、ロケット物語に伴う発表会の際に記された外在化カードですが、上述しました「2.3. 冷静に情報を吟味する能力」を駆使しながら、他のグループのアニメーション作品を真摯に分析し、その上でこの能力も併せて遺憾なく発揮することで、アニメーションとしての優れた映像表現を成立させるための重要な要素を、改めて導き出しが読み取れます。観客の視点から見易い映像表現にするにはどうすればよいのかを、ロケット物語の時点で真剣に検討することは、本番のアニメーション制作の際に大いに役立つはずです。言い換えますと、このようなふり返りを期待して、昨年度からロケット物語を実施した背景があります。

2.4.1

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-06, コース: 6-2-21-09-06

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 他の人が作ったアニメーションを観てみて、画用紙で背景や小物を作った方が、見え易いことや、撮る枚数が少な過ぎると、速く進んでしまってストーリーが掴めなかつたり、見えなかつたりすることなどを学んだから、次のアニメーションを撮る時

に活かしたい。また、伊東さんから下のアドバイスをもらったため、これも参考にしたい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

2.4.2 の事例は、本番のアニメーション制作に伴う企画発表会の際に記された外在化カードですが、アニメーション制作の専門家からの指摘や助言だけでなく、他のグループに対してなされた専門家からのアドバイスについてもしっかりと耳を傾け、自分達のグループの企画案に参考になりそうな情報については、積極的に取り入れようとする意志が読み取れます。

2.4.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-10-15, コース: 6-1-21-10-15

グループ: 6-1-E, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、伊東さんにアドバイスをもらえて、勉強になりました。他の班のも参考にしたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

2.4.3 の事例については、自分達のグループの企画案のテーマとして選んだ地球温暖化の問題に関して、その時点では、このテーマを取り上げるだけの十分な知識や情報が得られておらず、より多くの情報を探し出す必要性に気が付いたことが読み取れます。これまでには、正規の制作活動中に教室以外の場所へ移動するには、教師からの特別な許可が必要となるため、図書館で調べものをするにしても、少し面倒な部分がありましたが、最近では、児童達に配布されたタブレット端末を駆使して、多種多様な情報を制作活動中のその場で入手することができます。このような恵まれた環境が整ってきていますので、今まで以上にこの能力の発揮が望まれることになります。

2.4.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-28, コース: 6-2-21-09-28

グループ: 6-2-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、主人公の特徴と内容を考えました。特徴については、情報量が少な過ぎるので、これからストーリーを考えて行く上で、段々と情報量を増やして行きたいなと思っています。そして、内容は、今、問題になっている「地球温暖化」なので、もっと深めて行きたいです！

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

17年におよぶ NAKAHARA アニメーションの活動の中で、数年前から本格的に取り入れ始めたものとして、撮影作業が開始された段階で、毎回の制作活動の初めに、既に撮り終えた撮影枚数とその日の制作活動時間内に撮る予定の枚数を、それぞれ教室の黒板に書き込んで報告することが行われています。このような取り組みを行う背景として、他のグループへの対抗心に火を付けることで、教師に促されることなく自主的に制作活動に励むことを期待しています。2.4.4 の事例には、この撮影枚数に関する情報に基づいて、明らかに特定のグループの方が頭抜けて速いペースで撮影作業を進めていることに気が付き、その背景を知りたいと記しています。

コマ撮りアニメーション制作の経験が無い人にとっては、両事例の差は、たった 200 枚しかないと感じるかもしれません、数ミリずつ細かにキャラクターを動かしながら撮影を続ける必要があるこのアニメーション手法では、200 枚の差はかなり大きいものです。そのため、このような枚数の差という情報を切り口にして、自分達のグループが置かれている状況を鑑み、同時に上手く撮影作業を行えている他のグループの内情を推し量るというのは、有用な分析と言えます。

2.4.4

クラス: 6・2, 日付: 2021-11-30, コース: 6-2-21-11-30

グループ: 6-2-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 前回は、350 枚くらいだったのが、500 枚くらいになったので、良かったです。いつもと、あまり作業の仕方は変わらなかったのに、何でだろうと疑問に思いました。それでも、ギリギリです。H さん達の班は、700 枚くらいと言っていたので、どのような工夫をしているのか、知りたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

2.4.5 に事例には、外在化カード自体が貴重な情報源となることに気が付いたことが記されています。そして、それだからこそ、毎回、しっかりと外在化カードを書き残す必要があることにも、この事例を記した児童は気付いています。外在化カードは、キャリア教育の「教育」側の観点からは、学習記録という性格を持っていますが、「キャリア」側の観点からは、業務日誌の性格を合わせ持っていますので、その日の作業で得られた知見や経験を、自分一人だけで習得するのではなく、同じグループのメンバー全員で共有することで、

グループ全体の力にも還元して行くことが期待されます。この外在化カードが持つ意義や価値にも、この事例を記した児童が気付いたことは間違いないはずです。その上で、この能力を引き出すための情報源の一つとして、外在化カードの意義や価値にも併せて気が付いたことは間違いないはずです。

2.4.5

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

グループ: 6-2-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、ふり返りを書きました。確認と台詞を考えました。改めて、ふり返りを見ると、きちんと書いている所が多かったので、分析し易かったです。なので、これからも丁寧に、ふり返りを書いて行きたいと思います。ふり返りを見た上で、反省点としては、文字を、たくさん使い過ぎたことです。なにかというと文字を使うことで、逆に分かり難くなってしまった所が、あったからです。なので、次、作成するアニメーションは、文字を使わず、分かり易く伝えたいと思います。計画も細かく立てたいと思います。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

2.4.6 及び 2.4.7 の事例には、他のクラスの先生方にも自分達のグループの企画案を披露し、アドバイスを求めたことが記されています。NAKAHARA アニメーションの活動において、教師はこの教育活動全体を円滑に進めて行くためのプロデューサーの立場にありますので、直接、アニメーション作品の内容に踏み込むような指導をすることはありません。一方で、企画発表会において、アニメーション制作の専門家からの助言を仰ぐ前に、企画書の形式的な面でのチェックを行うことがあります。また、あくまでも一視聴者としての意見や感想を述べることも問題ありません。ただし、その意見や感想をどのように受け止め、実際に自分達の作品に反映させるかどうかは、そのグループ次第ですし、もしそれで上手く行かなかったとしても、その責任を教師に押し付けることは許されません。

このような前提条件の下で、例えば、大人を含めた幅広い視聴者層向けの作品の制作を企画した場合、身近に存在する大人は教師となりますので、自分のクラスの担任の先生以外にも、他のクラスの先生にも感想を求めるることは、この能力を有効に駆使したケースと言えます。

2.4.6

クラス: 6・2, 日付: 2021-10-06, コース: 6-2-21-10-06

グループ: 6-2-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、高橋先生に企画書を見てもらうことが、できました。キャラク

ターの気持ちを、もっと表現した方が、いいみたいなアドバイスを、もらったので、次は、それも意識して、絵コンテに入りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

2.4.7

クラス: 6-3, 日付: 2021-10-06, コース: 6-3-21-10-06

グループ: 6-3-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、鷺田先生に企画書を見せた。私的に、一番「重い」ということを言わされた気がした。けれど、いいんじゃないかと言われたので、ほっとした。主人公 が、いじめの辛さで死んでしまう所の描き方（表現）を間違えたら、ヤバいことになるみたいなことを言われたので、気を付けて、やって行きたいと思いました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

2.5 アイディアや工夫を援用する能力

前述した「2.3 冷静に情報を吟味する能力」のもう一段階先の話として、吟味した情報を具体的に活かすことができるようになるのが、この能力の本質となります。情報分析を主な仕事としているのであれば、吟味するところまで構いませんが、アニメーション制作を仕事としているのであれば、応用できると判断した情報を、作品自体やその制作工程に反映して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、どんなに効果的に判断した情報であっても、そのまま直ぐに自分達のグループの作品に使えるものは少ないので現実です。そのため、他のアイディアを追加したり、アレンジを施したりすることも必要になりますので、その場で臨機応変に対応することも、この能力の範疇には含まれます。

どうしても制作時間に追われ焦り始めると、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、本番のアニメーション制作に伴う企画発表会の際にアニメーション制作の専門家から得られたアドバイスに基づいて、自分達のグループの企画案を改善するための具体策を打ち出せたことが記されています。その道のプロフェッショナルからの意見を聞くだけでなく、このように具体的な行動に移すことができるかどうかが、この能力の發揮のしどころと言えます。言い換えますと、具体的な行動が伴わないのであれば、わざわざ外部から専門家を招く有用性が失われてしまいます。

2.5.1

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-13, コース: 6-2-21-10-13

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。伊東さんの意見を参考に企画書の練り直しをしました。伊東さんは必殺技を入れたら?という意見をもらったので、入れてみようと思いました。以前の企画書より、いいものになったと思います。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

2.5.2

クラス: 6-3, 日付: 2021-10-15, コース: 6-3-21-10-15

グループ: 6-3-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、伊東さんへの発表をしました。伊東さんから、自殺をして、それで、どうして欲しいか?というのを、場面に入れたいと思いました。なので、Yの後悔するシーンに回想で入れてみたりすると良いと思った。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

2.5.3 の事例には、本番のアニメーション制作に伴う企画発表会の際に、アニメーション制作の専門家から得られた知見を、しっかりと覚えていただけでなく、実際の制作において、その知見を具現化できたことが記されています。映像表現において、全ての観客の感動や納得を引き出せるだけの万能な表現手法は無いと言われていますが、それでも数多くの作品を作り上げてきた経験を持つ専門家からの助言は貴重ですので、その助言を実際に自分達の作品の中で活かすことができれば、それだけでその作品の質が上がることが大いに期待できます。

2.5.3

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-16, コース: 6-1-21-11-16

グループ: 6-1-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、アニメーションを撮り始めました。伊東さんに言われたことを、とても意識して空などを作れたので、良かったです。次は、どんどん進めて行きたい。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 7. つらかった

がんばり度: 3. がんばった

2.5.4 の事例については、ロケット物語の発表会の際に高い社会的評価を得たグループの作品が用いていた表現手法を、本番のアニメーション制作の際に、この能力を駆使して上手く参考にしたことが記されています。この事例のように、観客から高い評価を受けた作品を前述しました「2.3. 冷静に情報を吟味する能力」や「2.4. 多様な情報から糸口を引き出す能力」を活用して分析した上で、そこから得られた知見を、自分達の作品の中へ実際に取り組むことは、本職が手がけるアニメーションや映画などの映像作品においても、過去の優れた作品を参考にするなど、当たり前に行われています。

2.5.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-19, コース: 6-3-21-11-19

グループ: 6-3-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、起承転結の、起承まで進みました。いじめられているシーンでは、情景描写で雨を使ったけど、動きが無いことに気付いて、前、1位を取ったチームは、そのような細かいことも、していたので、私達も、そのようなことに気を付けたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

3. 自他の理解能力

サブカテゴリー項目数: 4

A. 他者理解系

3.1 他者の特性を認める能力

3.2 他者を知ろうとする能力

B. 自己理解系

3.3 他者を通じて自分を振り返る能力

3.4 経験を通じて自分を振り返る能力

A. 他者理解系

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

3.1 他者の特性を認める能力

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

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

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

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

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

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

下記の3.1.1、3.1.2、3.1.3及び3.1.4の事例は、どれも自分達のグループのメンバーの中に、突出した作画能力や工作能力を披露した者がいたことが記されています。本格的なアニメーション制作に取り組む以上、これらの能力を持つ者が遺憾なくその力量を発揮でき

るかどうかが、作品の出来栄えに大きく左右することは言うまでもありませんので、実際にこれらの能力がフルに発揮される現場を目にするれば、これらの事例のように驚きや感心を示すものです。特に、自分自身にそれだけの能力が備わっていない場合などは、なおさら驚嘆するものです。

3.1.1

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-09, コース: 6-3-21-07-09

グループ: 6-3-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、Sさんが1コマ1コマ、手書きで絵を描いていて、すごいなーと思いました。そろそろ完成になるので、少し不安ですが、でも楽しみです！

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

3.1.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-12, コース: 6-1-21-11-12

グループ: 6-1-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 3人の絵の上手さに、圧倒されました。動画も撮れそうです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

3.1.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-10-19, コース: 6-3-21-10-19

グループ: 6-3-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、紙を切ったり、めちゃくちゃ面白いまんじゅうが、できました。Tさんが、ベンチや傘を作つて見せてくれた時に、めちゃくちゃリアル感があって、すごかったです。自分も、もっと手伝えるように、したいです。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 2. 楽しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

3.1.4

クラス: 6-1, 日付: 2021-12-06, コース: 6-1-21-12-06

グループ: 6-1-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、戦闘のシーンを撮りました！マジで面白い絵を、Yちゃんが描

いていて、面白かったです！あとは、いつも通りに撮影をしました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

上記の4つの事例とは異なり、3.1.5の事例には高いレベルでの作画能力や工作能力が望めないのであれば、前述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.12. グループに尽くす能力」とも関連して、他の仕事でグループに貢献したメンバー達がいたことが記されています。アニメーター役の児童が、その能力を買われて、一生懸命に絵を描き続けて行く傍らで、何もしないわけには行かないという気持ちが湧くことで、作画に必要とする道具を取りに行くなど、どんなに些細なことでも率先して行う者がいたことを、この事例を記した児童は気が付き、その献身的な行動に感心したことが読み取れます。

3.1.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-17, コース: 6-2-21-11-17

グループ: 6-2-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、絵コンテが、あと少しで終わる所まで来た（あと文章）。撮影が、あと少しで入れるのですが、壁紙やキャラクターが描けてないので、進まないと思います。アニメーターも「疲れた」と言っていたので、負担を、かけたくないです。監督と自分も手伝っていたけど、疲れるらしいです。助監督は、ポスカを取って来てくれたり、カメラマンさんは、細かいミスに気付いていました。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

3.2 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ふり返る能力」の開花にもつながって行きます。

認知科学の世界では、間主観主義という考え方があり、これは他人を通じて自分を知ることを唱えていますが、先ず他者の特性を認める能力が開花し、次に他者を知ろうとする能力の花が咲き、そして回り回って他者を通じて自分をふり返る能力の花も咲くという構

図で表すと、この考え方も理解し易い面があります。

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

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

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

一方で、目に見え難いものとしては、理不尽な要求にグループ全体の利益のために耐え忍ぶ力などから、グループの誰にも知らない中で、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 及び 3.2.2 の事例は、どちらもロケット物語の制作中に、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、本格的なアニメーション制作の前哨戦となる取り組みを通じて、前述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.13. 協力関係を築く能力」とも密接に関わる形で、3.2.1 の事例のように、明らかにグループ内の団結力が高まって来ていることが読み取れます。

また、3.2.2 の事例では、ロケット物語の試みを通して、信頼できる仲間としての意識が芽生えてきたことも読み取れます。アニメーターという役割故に、後述します「6. 課題解決能力」の「6.4. 主体的に行動で示す能力」とも関連して、どうしても作画や工作の面では、その中心を担うことが必然的に求められます、それだからこそ他のメンバー達の協力に対しては、これらの事例のように有難みを実感し、そして手伝ってくれたメンバーに対する仲間意識が高まると同時に、個人的な評価も併せて高まるものです。

3.2.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-13, コース: 6-1-21-07-13

グループ: 6-1-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 写真を 150 枚、撮れた。結構、完成しそうだけど、班のみんなが、結構、仲良くなってきた。

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, 7. つらかった

がんばり度: 4. よくがんばった

3.2.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-15, コース: 6-2-21-07-15

グループ: 6-2-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、監督と助監督と協力して、背景作りに取り組んだ。2人とも進んで協力してくれたことが、とてもうれしかった。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

3.2.3 の事例については、ロケット物語に伴う発表会の際に、グループを率いる立場にある監督や助監督役の児童達が、この事例を記した児童以上に緊張している姿を目の当たりにすることで、それだけの覚悟を持ってアニメーション制作に取り組んでいることに気が付き、同じグループのメンバーとしての信頼感や親近感を感じたことが記されています。このような形であっても、メンバー同士の信頼感を向上させることができれば、その後の本番のアニメーション制作において、物事を円滑に進めて行くための盤石な土台となって行くはずです。

3.2.3

クラス: 6-1, 日付: 2021-09-06, コース: 6-1-21-09-06

グループ: 6-1-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 作品の発表会で、私は、6位になるとは、思いませんでした。私達の番になる直前、監督の S さんよりも、助監督の N 君の方が、緊張していて、心が温かくなりました。それだけ、みんなでがんばったので、オリジナル作品の方も、がんばりたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

3.2.4 の事例については、本番のアニメーション制作が佳境を迎える頃に記された外在化カードですが、自分達が思い描いていた通りに撮影作業が進む中で、そのような流れを築くことに成功した監督役の児童の手腕を高く評価することが記されています。前述しまし

た「1. コミュニケーション能力」の「1.3. グループを導く能力」とも関連する話として、実質的な成果を伴う形で、メンバー間の協力関係を向上させることができる指揮官は、どのような場面においても高い尊敬を集めることを、改めてこの事例は物語っています。

3.2.4

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-26, コース: 6-1-21-11-26

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、絶好調！歩いているシーンも良し。家出するシーンも良しで、Sさんに感謝しかないです。最近、協力もできて来て、監督のSさんが、すごいんだなと思います！有難うございました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

3.2.5 の事例は、上記の 3.2.4 の事例と裏表の関係にあり、数々の苦難を乗り越え、どうにかこうにか一本の作品を作り上げることができたのは、アニメーターを筆頭に他のメンバー達の多大な尽力があったことを認め、深く感謝の意を示す監督役の児童によって書き残された外在化カードです。この事例を記した児童が率いたグループは、手描きによるセル・アニメーション制作に挑んだため、他のグループが本格的な撮影作業を進める間も、手描きのキャラクターを一体ずつ作成していたため、大幅に撮影作業が遅れ、提出期限間近まで制作活動を行っていた経緯があります。文字通りにかなりの難局に陥ったわけですが、それだからこそ、たとえ上映会での社会的評価が低かったとしても、そこから抜け出した各メンバーの奮闘を称える気持ちが湧いたことが読み取れます。

3.2.5

クラス: 6-3, 日付: 2022-01-22, コース: 6-3-22-01-22

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、上映会がありました。自分達は、11 番目の発表で、心臓がバッくバクでした。。それで、見終わった後に、休憩があり、そこで、なぜか自分でも分かりませんでした。。目から大粒が出てきたのです。。それは、色々あって、それで周りの子が、慰めてくれたおかげで、なんとか収まりました。。本当に、この作品だけを見て、色々と見てきて、この作品は、本当にできる限りの所まで行けて、『逃がす→引退をしようと、の所で、逮捕&麻薬を教える』で、この所である意味、切りがよく行けたので、良かったとは思うんですが、やっぱり最後までやって、編集までしたかったです。そして、11 位でした。編集、無しでも、9 票は入っていたことに驚きです（本当なのか？！と、疑いましたが、本当に本当の記録でした）。また“ロケット物語”の時も、同じく 11 位でした。

同じ 11 位なのは、変わらないですが、実際のことを参考にして作っていたので、大変でした。また、アニメーター様お疲れ様でした。一人を作るのに約 1 時間、、考えただけで、大変なのに、がんばってくれたのは、本当に有難うございました。助監督様・編集様も、お疲れ様です。みんながいての作品でした。色々とヤバいことも、たくさんありましたが、本当に有難うございました。この作品があつたので、色々なことを学べました。

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

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

B. 自己理解系

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

3.3 他者を通じて自分を振り返る能力

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

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

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

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

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

自分自身の力量、さらには社会人としての第一歩が試されているという感覚を持たない限り、真剣に仕事としてのアニメーション制作に臨むことは期待できません。キャリア教

育とはいって、児童達の中でどこかで遊びの延長という感覚があるようでは、アニメーション制作を、わざわざ公教育の中で実施する意義が失われてしまいます。

下記の3.3.1及び3.3.2の事例は、どちらも監督役の児童達が記した外在化カードですが、監督が同じグループの他のメンバー達を率いるのと同時に、他のメンバー達が監督を支えることで、監督としての自信や自覚が促される関係にあることに気が付いたことが読み取れます。監督も人の子ですし、責任ある仕事としてアニメーション制作を行った経験がほとんどない中で、グループをどのように率いればよいのか迷うことの方が普通です。

3.3.1の事例のように、ロケット物語に伴う企画段階の最初から、企画内容に関する様々な事柄を決める必要がありますので、それだけで面食らってしまい、監督としての資質を自ら疑ってしまうことや、3.3.2の事例のように、監督である以上、他のメンバーの手本となるべきなのに、作業中にヘマやミスをしてしまえば、それだけ自分の持つ能力に対して落胆をしてしまいがちです。このような精神的に落ち込んでいる時こそ、他のメンバー達から励まされることで、改めて自分自身と他のメンバー達との関係性に気が付き、監督としての自覚を持つようになって行くものです。

3.3.1

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-07, コース: 6-3-21-07-07

グループ: 6-3-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、「テーマ」、「粗筋」を決め直しました。たくさんのことを考えていたら「自分が本当に監督でいいのか?」などを考えてしまって、心配になりました。けど、「大丈夫!」などと言ってくれたので、これからも監督として、みんなをまとめて行けるように、がんばりたいです。次こそ、絵コンテに行きたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

3.3.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-09-06, コース: 6-1-21-09-06

グループ: 6-1-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 監督として、今回の結果は、予想以上で、うれしかったです。私が、少しヘマをしても、みんなが「大丈夫だよ!」と支えてくれました。特に、みんなの成長が見えたのが、うれしかったです。M君は、最後の方で、自分から積極的に仕事に取り組んでくれて、Mさんは、色々な仕事の手伝いをしてくれて、Hさんは、自分から三脚が必要か聞いてくれて、色々なアドバイスもしてくれました。M君は、ふり返りで、2を選んでいたり、悪かった所を書いているけど、実際には、たくさんのことしてくれて、私自身、助かりました。「私より、みんなが、がんばっていました!」

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

3.3.3 の事例は、本番のアニメーション制作が本格化して行く中で、こちらも監督役の児童が記した外在化カードですが、どれだけ注意をしたとしても、グループを率いることが同様に求められる助監督役の児童が、他のグループへ行ってしまうという問題に悩まされる様子が記されています。このような事態が繰り返される中で、グループには他のメンバー達もあり、また監督という立場上、様々な困難に直面したとしても、制作活動を前進させる責任がありますので、直ぐにイライラせずに、その場でやるべきことを最優先する方向へ頭を切り替えた方がよいことに気が付いたことが読み取れます。

たとえ、頭に血が上り易い性格であったとしても（この事例の場合は、それが当然とも言える部分がありますが）、このような苦しい経験を通じて、後述します「6. 課題解決能力」の「6.7. グループ全体の作業効率を上げる能力」ともつながる形で、冷静に物事を判断できるようになれば、このような苦しい経験からも、少なからず意義が見出せるはずです。

因みに、NAKAHARA アニメーションの活動では、双方の合意なく他のグループの作業を手伝うことは、勝手に他の会社で働く行為と一緒にですので、基本的にご法度ですが、このような行動を取り続ける者に対して、どう対処すればよいかは、なかなか適切な対応策が無いのも事実です。これまででは、自分達のグループの制作活動が盛況を迎えると、自分がその輪に入れず、疎外感を持ち始めることで、少しずつ自分のグループに帰り始めたケースが見られました。

3.3.3

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-19, コース: 6-1-21-11-19

グループ: 6-1-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日のアニメーションは、すごく進んだけど、ケンカもしました。私は、私なりに、がんばったけど、N君が、途中からF班に行って、B班の撮影を手伝わないで、F班の撮影を手伝っていました。N君に戻って来てって言っても、戻って来ても、また、F班に戻って行きました。N君は、助監督なのに、途中から手伝いをしないで、タブレットを、いじっているのが、私は、すごく腹が立ちました。途中から、B班は、崩壊し始めました。明るい空気から暗い空気になりました。でも、Yさんが、暗い空気なのに、みんなを励ましてくれて、すごくやる気になったけど、助監督が、あまり手伝ってくれないのが、イライラしました。でも、N君以外も、ふざけていた人もいたのに、N君だけに怒ってしまったので、そこは、申し訳ないなと思いました。今日は、合計716枚、行きました。すごく順調です。この調子で、やって行きたいです。次のアニメーションは、崩壊しないことを願いたいです。自分も、ちょっとしたことで怒ってしまうので、怒らないように注意し

ながら、やって行きたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 7. つらかった

がんばり度: 4. よくがんばった

3.3.4 及び 3.3.5 の事例は、制作活動が進み、他のメンバー達が一生懸命に各自の担うべき仕事に従事する中で、一人だけ取り残されることで、改めてその場で何ができるのかを考えると併に、自分自身が置かれている立場や存在感を省みたことが読み取れます。特に、これらの事例を記した児童達は、それぞれ助監督と編集という役割ですので、その性格上、どんな仕事でも自分達ができるものであれば、積極的に行なうことが求められる一方で、細かな作画や工作作業などは、前述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.10. 状況を見守る能力」とも関連して、自分ができる範囲を超えている場合、じっと見守る以外に選択肢がほとんどありません。

一方で、このような状況に陥るからこそ、それでも常に自分ができることを探し続ける姿勢を、先ずは自分自身の中で自覚し、そして主体的に行動で示すことができれば、その姿勢がグループ内に広がることで、前述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.13. 協力関係を築く能力」の発揮にもつながり、制作活動を前進させる原動力の一部になって行きます。また、このような自覚を持つことは、後述します「7. 職業理解能力」の「7.4. 現実感を持って臨む能力」の育成や向上にもつながって行きます。

3.3.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-13, コース: 6-2-21-07-13

グループ: 6-2-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: アニメーターが、がんばってやっているのに、自分が何もできなくて、つらかった。次から、もっとアドバイスをしたいです。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 7. つらかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

3.3.5

クラス: 6-1, 日付: 2021-10-12, コース: 6-1-21-10-12

グループ: 6-1-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今回、S さんと S 君が、がんばってくれたので、終わった（企画書）。けれど、自分は、何もしていなかったので、次、気を付ける。

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記しているのに対して、撮影役の児童はとても満足の行くレベルの仕事ではなかったという記述を残すことがあります。

その背景には、上述しましたように、必ずしも作品の完成イメージが、それぞれのメンバー間で完全に一致しているわけではありませんので、作品の質の部分も含め、制作時間との兼ね合いで、どこで手を打つか（言い換えますと妥協するか）ということに関して、監督と撮影の間で認識の違いがあることが挙げられます。

監督としては、後述する計画実行能力の一つである「5.1 決められた期限を守る能力」と関連して、残された時間を考慮すれば、ここまでできていれば申し分ないと考える一方で、撮影としては、後述する役割把握・認識能力の一つである「4.6 自分の仕事にこだわる能力」とのつながりで、できる限り最高の品質を保ちたいとする気持ちが優先するということです。

メンバーが一丸となって、同じ一本の作品を制作する過程においても、このようなメンバー毎に異なる経験とその解釈を通じて、自分自身をふり返る機会が、少なからず現れることがあります。

下記の3.4.1及び3.4.2の事例は、どちらもアニメーション制作という特別な機会を通じて、自分の持つ新たな才能の開花に気が付いたことが記されています。どちらの事例もアニメーター役ではなく、助監督役と編集役の児童達によって記されたものですが、これらの役割だからこそ、アニメーターの手伝いが期待され、その期待に少しでも応えようとし

た結果、予想していた以上に上手く絵が描けたことが読み取れます。元々、高い美的センスを持ち、本当はアニメーターを希望していたものの、自分よりも作画や工作能力が高いメンバーがいたことで遠慮した可能性もありますが、それでも責任ある仕事の一環としてアニメーション制作に従事する中で、奇麗な絵を描くことができたことは、自分自身の能力に対して大きな自信につながったはずです。

3.4.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-16, コース: 6-1-21-07-16

グループ: 6-1-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日、絵を描きました。自分で言うのもだけど、絵が上手くてびっくりしました。とても楽しかったです。次は、作品にして行きたい。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

3.4.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-10-12, コース: 6-1-21-10-12

グループ: 6-1-A, 役割: 編集

外在化カード内容: キャラクターを作成しました。とても上手く描けました。話し合いも上手く行きました。次回も、同じように、がんばりたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

3.4.3 及び 3.4.4 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、上記の二つの事例とは正反対に、自分が担うべき仕事に対して満足な結果を出せず、その不甲斐なさを感じると併に、さらなる精進を誓ったことが読み取れます。後述します「4. 役割把握・認識能力」の「4.6. 自分の仕事にこだわる能力」とも直結する話として、NAKAHARA アニメーションが実践的な活動であるからこそ、自分の実力を否応なしに思い知ることになり、同時にそこで満足をしてしまえば、出来上がった作品のレベルもそれ相応のものとなってしまうことも併せて認識することで、そこで留まってはいられないという意識が芽生えることで、より自分の仕事に対する責任感とこだわりを持つようになって行きます。

3.4.3

クラス: 6-1, 日付: 2021-09-06, コース: 6-1-21-09-06

グループ: 6-1-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: アニメーターとしての仕事が、そこまで、できてなかつたので、このままじやダメだなと思いました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 4. 簡単だった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

3.4.4

クラス: 6-1, 日付: 2021-09-06, コース: 6-1-21-09-06

グループ: 6-1-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 自分では、このくらいで、いいやという中途半端で、工夫する所が少なかつたので、次は、工夫を増やして行きたいです。あと、中途半端な自分も、何とかして行きたいです。

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. 難しかつた, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかつた

3.4.5 の事例についても、アニメーター役の児童によって記された外在化カードですが、こちらは上記の二つの事例とは異なり、アニメーターである自分よりも優れた才能があるメンバーの存在を認め、その者が残した成果を絶賛する様子が記されています。グループとして一本のアニメーション作品を制作する以上、もし自分よりも才能があるメンバーがいるのであれば、その者を前に立てた方が、より良い作品が望めることは言うまでもありません。

一方で、このような状況の場合、往々にして自分の役割や立場を失う恐怖に駆られるのが人の常です。この事例のように、より優れた才能を持つ者を全面的に推し、自分の持つ能力が、そこまでには及ばないことを率直に認めることで、現時点での自らの力量を知ることにつながり、さらには文字通りに、自他の理解能力の向上にもつながったはずです。

ただし、その後の制作活動において、自分よりも才能があるからと言って、その者に自分の仕事の大半を押し付けてしまえば、自らの才能をそれ以上向上させることができないだけでなく、押し付けられたメンバーが本来やるべき仕事にまで支障を来すことになります。

3.4.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-11, コース: 6-3-21-11-11

グループ: 6-3-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 車と家、4つほど作った。難しい。。Tさん、すげえなあー。さっすが

Tさん。俺達にできないことを、平然とやってのける！そこに痺れる！憧れる！

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, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

3.4.6 及び 3.4.7 の事例については、改めて自分達には、工作能力が欠けていることを思い知らされたことが記されています。人にはそれぞれ得手不得手があり、苦手なものを、どんなに一生懸命に取り組んだとしても、成果が伴わないことがあります。特に、アニメーションという映像表現では、仕事の成果がそのまま記録としてフィルムに残り、直ぐに検証できてしまい、そのことを知るからこそ、出来ないものを映像として残すわけには行かないという意識と共に、改めて自分達の工作能力の低さを嘆いたことが読み取れます。

3.4.6

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-05, コース: 6-1-21-07-05

グループ: 6-1-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日、アニメーションで工作をして、切るのが 6 年生になっても難しかったので、次は、工作に慣れて、絵を完成させたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

3.4.7

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-01, コース: 6-3-21-11-01

グループ: 6-3-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、小物、作りをしました。今日は、コップを作りました。めちゃくちゃ下手くそでした。見た目は、簡単だったけど、今、やってみると、とても難しかった。

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, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

3.4.8 及び 3.4.9 の事例は、それぞれロケット物語に伴う発表会の後に記された外在化カードですが、3.4.8 の事例を記した児童が所属するグループは、発表会の際に低い社会的評価に甘んじ、その要因の一つとして、自らが監督として上手くグループを導けなかつたことを省みています。3.4.9 の事例については、発表会において、自分のグループが制作した

作品が比較的に高い社会的評価を得られたものの、自分自身が、ほとんどその評価に貢献していないことを省みています。

3.4.8

クラス: 6-1, 日付: 2021-09-06, コース: 6-1-21-09-06

グループ: 6-1-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 結果は、10位だったけれど、今回の練習で得たことを、本番で使い切れるほど、がんばりたいです。また、監督として、いけなかつた所も多くあるため、それについて、また、見直せられるようにしたい。なので、目標は、作業の進み具合だけでなく、自分の活動の仕方についても、触れられるようにしたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

3.4.9

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-06, コース: 6-2-21-09-06

グループ: 6-2-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 結果が5位というのは、びっくりでした。でも、みんなのがんばりの結果だと思う。でも、自分は、みんなよりかはダメだと思う。だから、本チャンのやつは、がんばる。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

4. 役割把握・認識能力

サブカテゴリー項目数: 7

A. 初級レベル

4.1 自分の役割を遂行する能力

B. 中級レベル

4.2 複数の仕事を並行処理する能力

4.3 自分の役割を拡大する能力

C. 上級レベル

4.4 役割を超えて全体を見渡す能力

4.5 不条理な仕事を引き受ける能力

D. 最上級レベル

4.6 自分の仕事にこだわる能力

4.7 状況に応じた人材の最適化を図る能力

A. 初級レベル

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

4.1 自分の役割を遂行する能力

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

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

この自分の役割を遂行する能力は、役割把握・認識能力を培う第一歩と言えますが、メンバー一人ひとりの責任の重さは、その役割やその場の状況により大きく異なります。一方で、その役割を選んだ以上、目の前の作業を回避することは許されません。そのため、例年、自分が担った役割に応じた仕事があまりにも難しいため、途中で投げ出してしまう児童達が少なからず見られますが、一つひとつの仕事を着実にこなして行かない限り、作品は決して完成しない現実を再認識することで、他のメンバーの力を借りながらも、元の仕事へ戻って行くのが普通です。グループの側からしても、全員でたった4、5人しかメンバーがいませんので、もともと少ない戦力の中で一人でも失われることの代償は、それだけ大きいということです。

下記の4.1.1、4.1.2、4.1.3及び4.1.4の事例は、どれもアニメーター役の児童達によって記された外在化カードですが、そのどれからも自らの役割に求められる作画能力や工作能力を活かして、制作活動にできる限りの貢献をしたことが記されています。上述しました通りに、この能力をフルに発揮して、アニメーターが自分の役割を果たさない限り、アニ

メーション制作という仕事は成り立ちません。この役割に就いた以上、後述します「6. 課題解決能力」の「6.1. 自分が受け持つ責任を覚悟する能力」とも関連して、高い貢献度が必然的に求められ、それに応じる覚悟も併せて求められることになります。また、後述します「7. 職業理解能力」の「7.3. 甘えが許されない世界を理解する能力」とも関連する形で、4.1.3 の事例のように、描きかけの小道具やキャラクターを撮影することができない以上、中途半端な仕事は許されず、必ず完結するという覚悟も求められます。

4.1.1

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-09, コース: 6-3-21-07-09

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、アニメーターとして、雲やロケットを切り離すなど、たくさんのことを行った。思ったよりも、たくさん進められたので、楽しかった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

4.1.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-14, コース: 6-2-21-07-14

グループ: 6-2-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 少し遅れ気味ではあるものの、自分のアニメーターとしての役割は、しっかりと果たせたと思います。でも、もう少しがんばれたかなとも思いました。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

4.1.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-08, コース: 6-3-21-11-08

グループ: 6-3-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、人物と背景（屋上）を描きました。入道雲は描けたけど、屋上そのものは、描けてないので、次は、描き終えたいです。また、ユリの花束も描き途中なので、描き終えたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

4.1.4

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-09, コース: 6-1-21-11-09

グループ: 6-1-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、ほぼアニメーターの仕事で、いっぱい、いっぱいでした。でも、みんなで協力して、できたので、次も、完成に向けて、がんばりたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

4.1.5 及び 4.1.6 の事例のどちらも、撮影役の児童達によって記された外在化カードですが、4.1.5 の事例には、やっとこの役割が主体的に担うべき撮影作業が開始され、その最初の作業を上手く終えることができた喜びが記されています。4.1.6 の事例には、長い時間をかけて行ってきた撮影作業が、無事にほぼ全て終える段階にまで至ったことが記されています。例年、撮影作業が本格化しますと、撮影機材の故障などの深刻なトラブルなどが発生しない限り、ほぼノンストップで走り続けることが求められますので、常にこの能力の発揮も併せて求められることになります。

4.1.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-09, コース: 6-2-21-11-09

グループ: 6-2-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、題名の部分を撮りました。カメラマンの仕事が、やっとできたので、うれしかったです。次から、物語の始まりを撮って行くので、がんばりたいと思います。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

4.1.6

クラス: 6-1, 日付: 2021-12-07, コース: 6-1-21-12-07

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、ほぼ完成！というところまで、撮影することができました。協力も 100 ! BGM や、効果音を、どのタイミングで、どう付けるのか、ということも意識しながら、アニメーションを完成させて行きたいと思いました。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

4.1.7 の事例は、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、自分の役割に応じた仕事を、しっかりと遂行できたことが記されています。この役割が担う仕事として、撮影作業中は撮影データの保存と撮影枚数の記録が挙げられますが、どちらの仕事も裏方作業の意味合いが強いことは否めません。一方で、制作活動の最終盤に至ると、いよいよこの役割が担う最も大きな仕事として、ロール単位で撮り溜めてきた撮影データを、一本の作品としてつなぎ合わせ、その上で効果音を付ける作業があります。まさしく表舞台で活躍できる貴重な機会となりますので、この事例のように、それだけ気合が入るものです。

4.1.7

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

グループ: 6-3-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、アニメーションが完成しました。今日は、基本、効果音を付けていたので、編集として、かなりがんばれたと思います。変だった音も、一から入れ直して、音を入れられて、良かったです。次は、発表会だと思うので、しっかりして、がんばりたいです。

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: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

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に対応することが求められます。

その際に、本来、自分のやるべき仕事を行わずに、他の作業の支援に回ってしまうのは、

本末転倒となります。例えば、監督役の児童が、背景画の作成が間に合わないため、一生懸命に色を塗る作業に専念する一方で、全体を見渡すことを忘れて、メンバー間の意見の対立に気が付かず、結局は大喧嘩が起きてしまい、監督としての力量を疑問視されるなどが挙げられます。

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

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

下記の 4.2.1、4.2.2、4.2.3、4.2.4 及び 4.2.5 の事例は、どれもこの能力が発揮されたことを示す典型例と言えるものです。後述します「4.3. 自分の役割を拡大する能力」とも関連する形で、各役割が担うべき仕事の領域を超えて、その場その時に求められることを厭わずに、できるだけ行ったことが読み取れます。

それぞれの外在化カードが記された日付から判断して、4.2.1、4.2.2 及び 4.2.3 の事例は、ロケット物語に取り組む際に記されたもので、4.2.4 及び 4.2.5 の事例は、本番のアニメーション制作が始まって以降に記されたものですが、昨年度から本格的な実施が始まったロケット物語の試みを行うことで、アニメーション制作全体に対する目鼻が立つようになり、その分だけ本番のアニメーション制作において、この能力が発揮し易い状況が生じていることを、これらの事例が示しています。

例年、それぞれの役割に固執し過ぎて、たとえ時間的な余裕があったとしても、自らの役割に求められる仕事以外は受け付けないというようなケースが散見されますが、ロケット物語の試みを実施することで、メンバー全員で協力しながら取り組まない限り、優れた作品を生み出すことが難しいことを、本番のアニメーション制作の前に実体験として認識することで、これらの事例のように人手が足りない作業であれば、積極的に支援に回る姿がよく見られました。

4.2.1

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-09, コース: 6-3-21-07-09

グループ: 6-3-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今回は、アニメーション（カメラの操作）とイラストを描きました。音を付けたり、地球の絵など、上手く行きました！まあ、がんばったと思いました。今日を通して学んだことが、いっぱい分かりました！

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

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

4.2.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-15, コース: 6-2-21-07-15

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、主にアニメーションに使う細かい物を作ったり、アニメーションを撮ったりしました。次は、細かい物を、全て作りたいです。

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: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

4.2.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-12, コース: 6-3-21-07-12

グループ: 6-3-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今回は、アニメーションで使うイラストとカメラ・ロールをやりました！思つたよりカメラをどの位置にすれば全体が写せるだろうかを迷いました！イラストは、ブラックホールを描きました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

4.2.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-11, コース: 6-3-21-11-11

グループ: 6-3-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、たくさん撮影をしました。結構、撮れた。背景も描けて、楽しかったです。次も、がんばりたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

4.2.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-25, コース: 6-3-21-11-25

グループ: 6-3-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、少しだけだけど、新しいロールに行きました。監督の A さんと話し合いながら、工夫して撮影することができました。他にも M さんが描いた絵を切り

取ったりしました。色々なことが、できたから、良かったです。これからも手を抜かずに、アニメーションを作つて行きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 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

4.3 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することができますが、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、その場の時に応じた仕事に合わせながら、それぞれの役割を拡大することが求められますし、いつでもそれに備える意識も持っておくことも大切になります。いざという時のために、他の役割が担っている作業内容に対しても、常にお互いに少なからず把握をしておくということです。

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

下記の 4.3.1、4.3.2、4.3.3 及び 4.3.4 の事例には、どれもアニメーターが担うことが期待される仕事を、他の役割を持つ児童達が一生懸命に取り組んだことが記されています。登場するキャラクターや小道具の数が多い場合や、手描きでキャラクターを描く場合は、基本的に一グループあたりに一人しかアニメーターがいませんので、文字通りに手一杯の状況に陥ってしまいます。そこで、これらの事例のように少しでも作画や工作に自信があるのであれば、後述します「6. 課題解決能力」の「6.4. 主体的に行動で示す能力」とも関連する形で、率先してアニメーターの手伝いをすることが期待されます。また、時に作画や工作に自信が無かったとしても、背景画に同じ色をはみ出さずにひたすら塗るだけの作

業や、紙に描いた小道具を線ギリギリで切り出す作業などはできるはずですので、この能力を発揮して、自分にもできることは積極的に行うことが望されます。

4.3.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-30, コース: 6-1-21-11-30

グループ: 6-1-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今回も、自分はできることは、やったと思います。理由は、机を完成させることができたから。

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

4.3.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-14, コース: 6-2-21-07-14

グループ: 6-2-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、絵コンテは、終わらせたので、良かったです。人物など、ロケットなども、切ったりすることも、できたので、次回は、人物など、全部、切り終わったら、いいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

4.3.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-02, コース: 6-2-21-11-02

グループ: 6-2-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、アニメーションに出て来る野菜を作ったり、背景を作ったり、しました。まだ作り終わっていないので、早く作り終えて、撮影に入りたいと思います。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

4.3.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-08, コース: 6-2-21-11-08

グループ: 6-2-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 壁紙を描きました。題名と黒板を描きました。私は、学校を描いていて、あともう少しで終わりそうでした。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: なし

4.3.5 の事例は、上記の 4 つの事例とは正反対に、アニメーター役の児童によって記された外在化カードですが、撮影作業が本格的に始まりますと、必然的にアニメーターの出番が少なくなり、上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.10. 状況を見守る能力」を発揮して、撮影作業の推移を見守るしかなくなることがあります。それでも、この事例のように、撮影作業とは直接関係が無いことであっても、後述します「6. 課題解決能力」の「6.5. 作業効率を上げ続ける能力」ともつながる形で、例えばキャラクターや背景画などの管理作業や後片付けを含む掃除など、その場でできることを行うことで、一分でも長く撮影作業を続けられる状況を作り出すことができます。

4.3.5

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-06, コース: 6-1-21-07-06

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、初めて 100 枚以上撮りました。今日は、あまりアニメーションとしての仕事は無かったけれど、他のサポートをできて、良かったです。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 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

4.3.6 の事例についても、前述の 4.3.5 の事例と同様に、編集という立場上、ロケット物語の撮影作業を見守る中で、暇を持て余すことなく、監督の代わりにもし自分ならば、そのシーンをどのように表せるのかを思案したことが記されています。このような思案を繰り返して行く中で、視聴者の心に響く効果的な映像表現を考え出すヒントが得られれば、それを本番のアニメーション制作の際に、存分に活用することができるはずです。編集という役割は、その性格として、どうしても一步引いた地点から制作活動に関わることが多いですが、この事例は、優れた映像表現を考え出すチャンスとして、この性格を逆手に取って活用しています。

4.3.6

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-13, コース: 6-2-21-07-13

グループ: 6-2-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、物語の流れを見ながら、どうやって、その場面を表したらよいかを考えたりしました。自分の仕事ではなかったのですが、自分がヒマな時でも、そういう

うことを考えられました。

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

4.3.7 の事例は、この能力を発揮し過ぎてしまい、自分が行うべき本来の仕事が疎かになってしまった本末転倒な例と言えます。NAKAHARA アニメーションでは、制作活動が本格化し始めますと、グループ内のメンバー全員による総力戦となるのが普通ですので、この事例を記した撮影役の児童が、背景画や小道具の作成に一生懸命に取り組むことは、文字通りにこの能力が発揮された証とも言えます。されど、一枚も撮影作業が行えていないとなりますと、後述します「5. 計画実行能力」の「5.1. 決められた期限を守る能力」との兼ね合いで、その後の撮影作業が間に合わなくなる危険性が伴います。この辺りは、後述します「4. 役割把握・認識能力」の「4.4 役割を超えて全体を見渡す能力」や「4.7. 状況に応じた人材の最適化を図る能力」の発揮が望まれますが、例年、総力戦になればなるほど、どのグループも全体を見通す視野が狭くなりがちです。

4.3.7

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-27, コース: 6-2-21-11-27-01

グループ: 6-2-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、6 場面の背景を描きました。地球温暖化の対策で、車に乗るよりも自転車に乗る方が、co2 を排出しないので、地球温暖化の対策に良いということを伝えたくて、2 時間目は、自転車を描きました。でも、絵を描くのに時間をかけ過ぎて、撮影には行けませんでした。

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: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

C. 上級レベル

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

4.4 役割を超えて全体を見渡す能力

前述の「4.3 自分の役割を拡大する能力」をさらに高度化する形で、自分の役割を超えて各種仕事に理解を示し、必要であれば柔軟に対応するだけでなく、今行っている作業が、

制作活動全体とどのようにつながっているのかを見渡せるようになることが、この能力の特徴です。

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

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

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

下記の 4.4.1、4.4.2 及び 4.4.3 の事例は、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、それぞれ自分達のグループの制作活動の現状を、分析したことが記されています。編集という役割は、制作活動の期間中の基本的な立ち位置として、他の役割と比べて後方支援を求められることが多く、例えば主な仕事の一つとして、撮影したフィルムの枚数の記録があります。このような記録を取り続けることで、想定する作品の上映時間から毎回の撮影作業の具体的な成果（撮ったフィルムの枚数）を引いて行けば、これから撮影すべき残りのフィルムの枚数が逆算できますので、そこから自分達のグループの制作作業の進行状況が計画通りなのか、あるいは遅れているのかを判断できるようになります。

以前は編集という役割が無く、このような仕事を助監督が担っていた時期がありました
が、敢えてこの役割を設けた背景には、制作活動に没頭することで、全体の進行状況を客観的に見渡せなくなりがちな監督や助監督の代わりに、撮影枚数という具体的なデータを記録し続け、それに基づいて正確な進行状況の把握に努めることで、監督と助監督を手助けするという狙いが挙げられます。これらの事例は、この能力を発揮しながら、まさにこの狙いに沿う形で、編集としての成すべき仕事を行った典型例と言えます。

4.4.1

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-27, コース: 6-2-21-11-27-01

グループ: 6-2-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、回想シーンなどを撮りました。あと約 900 枚くらいなので、急いでやりたいです。

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: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

4.4.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-27, コース: 6-2-21-11-27-01

グループ: 6-2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、結構、進みました。でも予定としては、3 分の 2 の撮影が、できていないと、いけないはずだったけど、まだ、できていないので、もっと早く進めたいです。次の時間は、4 ロール目なので、丁寧に早く進めたいです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

4.4.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-12-03, コース: 6-3-21-12-03

グループ: 6-3-D, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、撮影をしました。学校へ向かうシーンです。次は、学校で、にらまれるシーンを撮影します。他の人は、あと 4 時間もあると余裕ですが、あと 4 時間しか無いので、急いでやります。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

4.4.4 及び 4.4.5 の事例は、アニメーター役及び撮影役の児童達によって記された外在化カードですが、この 2 種類の役割は、アニメーション制作という仕事において他の役割と比べて、絵を描くことや一枚一枚写真を撮るなど、最も具体的な作業をこなす必要がありますので、毎回の作業においてかなりの集中力が求められます。一方で、具体的な作業を行うからこそ、自分達の作業成果次第で、制作活動全体に影響を与えてしまうことを、最も肌で感じながら作業しているのも事実です。

特に、4.4.4 の事例のように、グループ内であまり当てにできないメンバー達がいる場合には、彼等／彼女等に代わって、この能力を発揮して制作活動全体を見通すことが求められます。また、4.4.5 の事例のように、撮影という役割を担っているからこそ、後述します「5. 計画実行能力」の「5.5. 過去の経験を活かす能力」が発揮されることで、このペース

であれば、どれだけの枚数を撮影ができるのかの目鼻が効くようになりますので、そこから逆算して、自分達のグループが置かれている現状を判断することもできるようになります。

4.4.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-22, コース: 6-3-21-11-22

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、1時間だったので、3ロール完成を目指しました。準備や片付けを、あの3人は、手伝ってくれません、でしたが、カメラの設置は、スムーズに終わつたので、今日、3ロール完成したのだと思います。既に、半分を超えていて、ロールも半分ぐらいなので、この調子で、がんばります。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

4.4.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-26, コース: 6-2-21-11-26

グループ: 6-2-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、94枚、写真を撮った。あと1000枚くらい撮らなくては、ならないので、結構、スケジュールを前倒しにして、やって行きたいです。

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: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

4.5. 不条理な仕事を引き受ける能力

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

平等意識は、社会制度を支える非常に大切なものの一つであり、平等に対する感覚は、児童達の中で広く見られますので、日常の学校生活では、少しでも不平等な状況が起きれば、言い争いやケンカの原因となり、教師が仲裁に入ることで、その場を収めることになります。一方で、この平等感覚を揺さぶるような状況が、NAKAHARA アニメーションの活動では、現実社会と同様に往々にして起きます。

前述の「1.9 嫌なことも腹に収める能力」にもつながる話として、もし役割分担が上手く行かず、メンバー間で不平等な作業量の割り当てが発生する度にもめるとなれば、いつに

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

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

さらに厳密に平等を図るのであれば、意見を主張する際の物腰の柔らかさや、やるべきことを最後までやり抜くという粘り強さなど、それぞれの子供が持つ特性や性格の違いまで考慮しなければならず、これらの違いを全て埋めようとすれば、新たな不平等や不条理を押し付けることにつながります。

明らかに不平等かつ不条理な状況であったとしても、自分が行うことが最も高い作業成果を生むと思うのであれば、敢えてその不平等を受け入れる覚悟を持てるかどうかが、この能力が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、どちらもロケット物語及び本番のアニメーション制作が本格化した際に記された外在化カードですが、そのどちらからも不条理な状況において、この能力の発揮が否応なしに求められたことが容易に読み取れます。4.5.1 の事例については、本人の納得が行かない内に、コピー用紙に印刷された各種ロケット関連の絵の縁を、慎重かつ丁寧に切り取る係を押し付けられたようですが、いかに余白を残さずに奇麗に切り取ることができるか次第で、作品の質が大きく変わりますので、たとえ役割分担の内容に対して不公平感が残ったとしても、ここで手を抜くわけには行かないことも事実です。

また、4.5.2 の事例については、毎回の撮影作業の後に、片付け作業を誰も手伝ってくれないことに対する不満が記されています。この事例を記した児童の役割は編集ですので、その日に撮影したフィルムのデータを、USB メモリーへ保存するという大事な仕事があります。そして、それはミスをすることが許されない作業であるからこそ、パソコン本体の片付けは編集が行うにしても、撮影に使用したキャラクターや背景画、そしてカメラや三脚などの他の機材の片付けについては、他のメンバー達にやって欲しいと願うのは、決して無理なお願いではないはずです。それでも、誰かが行わない限り次の授業に支障を来してしまいますので、この児童がこの能力を発揮して、片付け作業を一手に担ったことが読み取れます。

4.5.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-05, コース: 6-1-21-07-05

グループ: 6-1-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 何か、僕、「切り取り係」と呼ばれるようになりました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

4.5.2

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-19, コース: 6-3-21-11-19

グループ: 6-3-C, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、結構、最後の方まで、シーンを作った。あと、前回、片付け、大体、一人でやった。使ったなら片付けを手伝って欲しい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

4.5.3 及び 4.5.4 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、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み以上、アニメーターの肩にかかる負担が大きくなることは避けられません。それ故に、後述します「6. 課題解決能力」の「6.1. 自分が受け持つ責任を覚悟する能力」を、この役割を希望する段階から求められることも事実ですが、それでも一人のアニメーターが行えることには限度があるのも事実です。どちらの事例も、この能力を発揮して、自分のやれるだけのことを行った上で、その限度を超える分の仕事については、他のメンバー達に少しでも肩代わりして欲しいという切実な願いが読み取れます。

因みに、4.5.4 の事例が記された同じ日に、同じグループの監督役が書き残した 4.5.5 の事例には、撮影作業が進まない原因として、その日の撮影に必要とするキャラクターの作成が間に合っていないことを挙げており、それ故に監督としてアニメーターが担う仕事の一部を手伝う意思があることが記されています。このような双方の認識の違いを生み出した背景として、このグループは、最難関のセル・アニメーションに挑んだことで、たった一人しかいないアニメーターの手では、全ての絵を描き切れない状況に陥ってしまったことが挙げられます。

また、監督としては、色塗りなどの他のメンバー達ができる作業であれば、いつでも手伝うと言っている一方で、この能力の発揮と同時に、後述します「4. 役割把握・認識能力」の「4.6. 自分の仕事にこだわる能力」も、アニメーター役の児童の中でフルに発揮されることで、自分の思い通りの絵を描くことに集中し過ぎてしまい、知らず知らずの内に、他のメンバー達を寄せ付けない状況を生み出してしまったと考えられます。本来、このような状況を開拓するためには、監督自らが先頭に立って、後述します「4.7. 状況に応じた人材の最適化を図る能力」を駆使することが求められますが、アニメーターにとってこだわりがある絵であればあるほど、メンバー全員に対して平等に仕事を分担することがかなり

難しいのが現実です。

4.5.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-16, コース: 6-3-21-07-16

グループ: 6-3-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: がんばった。普通にがんばった。とにかく、がんばった。まあ、H君が大好きな子の班に行っていた。それを大声で言った。

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: 5. かなりよくがんばった

4.5.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-12-17, コース: 6-2-21-12-17

グループ: 6-2-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 背景、キャラクターなどが、終わらなかつたので、冬休みの間に進めることに、なりました。でも、もっと役割分担をして欲しかったです。アニメーターだから全部やる、得意な人が全部やる、という考え方は、違うんじゃないかなと思いました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, なし

がんばり度: 3. がんばった

4.5.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-12-17, コース: 6-2-21-12-17

グループ: 6-2-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、何枚か撮りました。終わらなかつたし、絵も終わっていなくて、撮れないので、家で早くやって欲しいです。枠?を描いてくれれば、色塗りするから! (筆圧は大丈夫だと思う)。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 6. 腹が立った

がんばり度: 3. がんばった

4.5.6 の事例は、細かなシーンの撮影作業中に、同じグループのメンバーの一人に背景画の位置を不意に変えられてしまうことで、そのシーン全体の撮り直しを強いられたことが記されています。コマ撮りアニメーションでは、背景画の上に複数のキャラクターや小道具が載っている場合、背景画が数ミリほどズレただけでも、全てのキャラクターや小道具の位置合わせを改めて行う必要があるため、撮影作業が大幅に遅れることにつながります。

す。この事例のように、それでも改めて撮り直しをして行かない限り、一本の作品を完成させることはできませんので、このような不条理な状況に陥った時こそ、この能力の発揮が強く求められます。

4.5.6

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-26, コース: 6-3-21-11-26

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、シーン2の途中までしか、できませんでした(泣)。本当は、2シーンを全て行けそうであったけど、背景がズレて(Hに残念だけど背景、崩されました)。全てが台無しに。。本当に残念で仕方ありません。。次回は、最初からになるかもで、もう終わったカモですね。。みんな(1人以外は)がんばったのに、1人のせいでの台無しで本当に残念です。。

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, 6. 腹が立った

がんばり度: 3. がんばった

D. 最上級レベル

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

4.6 自分の仕事にこだわる能力

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

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

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

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

下記の 4.6.1、4.6.2 及び 4.6.3 の事例は、どれも撮影役の児童達によって記された外在化カードですが、この役割を担うからこそ、撮影作業の随所にこだわりを見せたことが読み取れます。4.6.1 の事例では、ロケット物語の撮影に際して、一番の見せ場となるロケットの飛ぶシーンに並々ならぬ力を入れたことが記されています。4.6.2 の事例については、撮影している雨のシーンのクオリティーが低かったため、雨自体をよりリアルに表現するために作り直したことが記されています。4.6.3 の事例については、いま一つの出来栄えだったシーンを撮り直すことで、十分に満足できるだけの結果が残せたことが記されています。

4.6.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-12, コース: 6-1-21-07-12

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、撮影をしました。ロケットが飛ぶ時に、炎の加減やロケットの飛ぶ姿勢（？）がどうなるのか考えるのが、難しかったです。次は、もっとこだわって、しっかりやりたいです。

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: 5. かなりよくがんばった

4.6.2

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-18, コース: 6-3-21-11-18

グループ: 6-3-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、続きとして、戦のシーンを作りました。雨が、ふりかけの海苔みたいに、なっていたから、作り直した。

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: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

4.6.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-12-07, コース: 6-3-21-12-07

グループ: 6-3-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、ゴミ山のシーンを撮り直した。ちょっと良くなった。あと、エンド・ロールも撮った。次も、がんばりたい。素晴らしかった。

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, なし

がんばり度: 3. がんばった

下記の 4.6.4、4.6.5 及び 4.6.6 の事例は、どれもアニメーター役の児童達によって記された外在化カードですが、これらについても、この役割だからこそこだわりがあったことが読み取れます。4.6.4 の事例については、ロケット物語が全グループ共通の取り組みとなっており、登場するロケットのキャラクターに関しても、カラー印刷された同じものが全グループに対して配布されているため、キャラクターのデザインについては、グループ間で差が生まれ難い以上、鍵となるのは背景画であることに気が付き、そのためにも絵コンテ段階から、アニメーターとして背景画の細かい設定にこだわったことが記されています。

4.6.5 の事例については、後述します「5. 計画実行能力」の「5.5. 過去の経験を活かす能力」とも関連する形で、ロケット物語での経験を踏まえて、本番のアニメーション制作に伴う企画書の作成段階において、より奇麗な絵を描くことにこだわったことが記されています。また、本番のアニメーション制作においても、改めて企画書を作成する必要があることを踏まえて、事前に作画の練習をしたことも記されています。

4.6.6 の事例については、本番のアニメーション制作に伴う小道具の作成の際に記された外在化カードですが、粘土を用いて小道具を一つ一つ丁寧に作るのと同時に、その大きさにも慎重に配慮をしたことが読み取れます。細かなものを粘土で作ることは、かなり難しいものですが、ここでの出来栄えが作品全体の質に直結しますので、この能力が存分に発揮されることが望されます。また、事前に小道具のサイズについても気を配ることができれば、撮影作業の際に、キャラクターと背景画との位置合わせがやり易くなるはずです。

4.6.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-07, コース: 6-3-21-07-07

グループ: 6-3-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今回は、ストーリーと、その時の様子を、ざっと書き、その後、絵コンテに入りました。ロケットを主人公として目立たせるには、周りの風景を、きれいに仕上げることも大切なのだと思いました。これから、絵コンテで細かい描写を設定して行きたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

4.6.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-08, コース: 6-2-21-10-08

グループ: 6-2-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 企画書を書きました。前よりも、できたので、良かったです。僕は、ア

ニメーターなので、絵を描きます。前、練習して、すごく綺麗にできたので、良かったです。前回と同じように、次も、がんばりたいと思います。

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: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

4.6.6

クラス: 6-3, 日付: 2021-10-19, コース: 6-3-21-10-19

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、粘土で、たくさん物を作った。特に、お皿を細かく作ったり、物一つ一つの大きさも工夫しました。

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: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

4.7 状況に応じた人材の最適化を図る能力

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

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

誰かに我慢を強いることを人材の最適化の一つに含めますと、我慢を強いられたメンバーが嫌々ながら作業を行った場合、明らかに非生産的になりますので、最適化の話とは矛盾することになりますが、前述してきた通りに、我慢を強いられた本人も含めて、その人以外にその仕事をしっかりとこなせるメンバーが他にいないことを、グループ全体で納得できれば、最適化が成立することになります。勿論、その際に前述した「1.13 協力関係を築く能力」とも関連して、それだけの信頼関係をグループ内に築いておく必要があるのは、言うまでもありません。

人材の最適化が求められる背景として、NAKAHARA アニメーションでは、できる限り本職のアニメーション制作工程を踏襲していますので、後述する「5. 計画実行能力」とも関連して、各工程が一連の流れ作業のような形で直線的に進められることが期待されます。一方で、現実には、その流れの中には、様々な作業が複雑に絡み合いながら渦巻いており、

気を許すと直ぐにどこへ向かっているのか分からなくなり、一連の作業工程から外れてしまいがちです。

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

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

下記の 4.7.1 及び 4.7.2 の事例は、どちらもロケット物語の際に、監督役の児童達によって記された外在化カードですが、そのどちらからも前述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.3. グループを導く能力」とも関連する形で、上手く同じグループのメンバー間で仕事の割り振りが行えたことが読み取れます。両事例の気持ちのタイプの選択結果にも表れているように、このような具体的な成果が伴う形で、グループ内での好循環を生み出すことができれば、監督冥利に尽きるものです。

4.7.1

クラス: 6・2, 日付: 2021-07-15, コース: 6-2-21-07-15

グループ: 6-2-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、4 ロールも撮れました。編集等、仕事が少なめの人も、仕事が無くならないように指示しました。今日で進められたので、うれしかったです。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 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

4.7.2

クラス: 6・3, 日付: 2021-07-16, コース: 6-3-21-07-16

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、一人一人が、上手にテキパキ動く & 一人一人が、それぞれの活動をしていたので、シーン 4 まで終わり、ラストの明日は、残りのシーンをやるのみ、、！あと一歩なので、次回は、やり切るように、がんばる & 無駄無く行動する予定です。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

4.7.3 及び 4.7.4 の事例についても、上記の 2 つの事例と同様に、少なからず作業成果が出ている一方で、まだこの能力を十二分に発揮するだけの余地があると考え、さらなる効率的な仕事の配分を望んだことが記されています。この辺りは、後述します「5. 計画実行能力」の「5.5. 過去の経験を活かす能力」が機能し始めることで、もう一歩先を目指せる感覚が芽生えてきた証と言えます。

4.7.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-08-26, コース: 6-2-21-08-26

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、音を少し付けたのと、トレーニングのシーンまで撮った。次は、最後のシーンを 60 枚撮って、完成させる。また、今回は、仕事が無くて、ヒマという人がいたため、次回は、何か工夫をして、そういう人を、なるべく少なくして行きたい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

4.7.4

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-26, コース: 6-1-21-11-26

グループ: 6-1-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日のアニメーションは、みんなで仲良く楽しく進めることができました！でも！今だと、仕事の量に差があるので、もう少し均等に仕事ができるようにしたいです！残り 300 枚くらい（編集もあるけど）、H 君の日記にもあったけど、全力で取り組んで、笑顔で終わりたいです！がんばるぞー。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

4.7.5 の事例は、上記の 4 つの事例とは異なり、この能力が上手く機能しなかったことが記されています。上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.17. コミュニケーションを継続する能力」とも関係する話として、仕事の割り振りに対する相互理解が、この事例を記した監督役の児童と他の役割を担うメンバー達との間で、上手く図れていませんことが読み取れます。監督としては、十分に説明を尽くしたと思っていても、実際に他のメンバー達が想定外の行動を取ったのであれば、双方のコミュニケーションが不十分だったことは明らかです。

4.7.5

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-30, コース: 6-1-21-11-30

グループ: 6-1-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、少しだけ進められました。カメラマンの仕事や助監督の仕事に、割り振りを間違って覚えて、実行してしまっている人がいるので、来週、見直して行きたいです！そして、まだまだ、できてないので、休み時間などを使って仕上げたいです。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

4.7.6 及び 4.7.7 の事例については、それぞれ同じグループの監督役と助監督役の児童達が、同じ日に記した外在化カードですが、それぞれグループを率いる立場にあるからこそ、この能力を通じて、グループ内のメンバー全員が、それぞれ己の持つ能力や技量を最大限に活かせることを、双方とも切に願う一方で、そのアプローチの仕方に何らかの違いがあったため、どうしても噛み合わない状況が生じたことが読み取れます。

双方とも善意に基づいて行動をしている分だけ、どちらにも理がありますので、このようなケースでは、なかなかもつれた糸をほどき直すのが難しいのが世の常です。そこで、前述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.5. 他者の意見を聞く能力」と「1.16. 合意を形成する能力」を發揮して、双方間で十分にお互いの意見やアイディアを交わした上で、それぞれが納得できる合意点を見つけ出す以外、もつれた糸をほどくのは容易ではないはずです。

4.7.6

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-13, コース: 6-2-21-10-13

グループ: 6-2-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、始まった直後から空気が悪かったです。前回から、もめてしまっていたので、その影響で仕事が無い人が出て来てしまいました。最後は、みんなで仕事を分けることが、できました。仕事が無い人が出ないように、しっかりと計画を立てて、取り組んで行きたいと思います。私だけが、仕事をやってしまうと、助監督の仕事が無くなってしまうので、一緒に計画を立てたり、進めたりして、分けながら、取り組みたいと思います。今回、私が行ったこと、としては、プレゼンテーションの内容（台詞）を考えました。台詞を考えるのが、本当に難しくて、編集と一緒に手伝ってもらいながら、考えました。短くまとめるのも難しかったです。分かり易くまとめることが、できているかは分かりませんが、発表するのは、がんばりたいと思います。

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

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった
がんばり度: 4. よくがんばった

4.7.7

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-13, コース: 6-2-21-10-13

グループ: 6-2-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、始まる時から、ピリピリしていました。前回、空気が悪かったからです。仕事をしている人と、していない人が、いたからです。私も、ロケット物語の時よりは、活動していませんでした。やっている側からすると、やって欲しいけど、やらないから勝手にやっている。やってない側からすると、やりたいけど、やることが無い。。このようなことが、ずっとループしているので、次から、がんばって行きたいです。

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: 6. 腹が立った, 7. つらかった

がんばり度: 3. がんばった

4.7.8 の事例には、この能力の發揮が強く望まれる状況の一つとして、同じグループのメンバーの一人が度々欠席することで、思い通りに制作活動を進めることができないことが記されています。特に、アニメーターや撮影など専門性が高い役割については、なかなか直ぐには代役を立て難いですので、長期欠席をする場合ほど、その影響は計り知れないものがあります。それだからこそ、この能力を駆使して、制作体制を立て直すことが求められますが、それでもこの事例のように、上手く行かないことが多いのも事実です。

4.7.8

クラス: 6-2, 日付: 2021-12-01, コース: 6-2-21-12-01

グループ: 6-2-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今回も、S君が休みで、あまり進めませんでした。前にも、こういうことがあった時、失敗したので、工夫しよう！と、がんばったのですが、今回も失敗です。具体的に、どうすればいいのか、みんなで話し合い、工夫したいと思います。

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: 5. かなりよくがんばった

5. 計画実行能力

サブカテゴリー項目数 : 11

A. 管理系

5.1 決められた期限を守る能力

5.2 個々の作業時間を管理する能力

B. 実行系

5.3 並行して複数の作業を進める能力

5.4 グループとして仕事を貫徹する能力

C. 活用系

5.5 過去の経験を活かす能力

5.6 作業手順を決める能力

5.7 事前準備を行う能力

5.8 時間と質を見極める能力

D. 内省系

5.9 作業成果を検証する能力

5.10 作業進行の全体を振り返る能力

5.11 客観的に見直す能力

A. 管理系

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

5.1 決められた期限を守る能力

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

一方で、例年、納期に遅れそうになるグループが、少なからず現れることの方が普通です。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」にもつながつて行きますが、期限を守るという強い意識を持つことで、仕事としてアニメーションを制作することを理解して行くことになります。また、普段の学校生活では、ほぼ全ての活動が分単位で管理されていますが、この管理される立場から、自分達自身で物事を管理する立場になることをしっかりと認識できるかどうかが、この能力の開花や発揮の条件となります。

下記の 5.1.1、5.1.2 及び 5.1.3 の事例には、それぞれ通常の授業時間内に、少なくとも撮影作業を終えたことが記されています。今年度については、学年全体の方針として、児童達ができるだけ自主的に判断と行動することを願い、敢えて教師の側から期限内の提出を厳守するように強く呼びかけることは行わない方針が取られましたが、これらの事例のように、少なからず児童達の中で、しっかりとこの能力を発揮することで、期限内（さらには通常の授業時間内）に、自分達のグループの作品を完成させていました。因みに、自主的な行動の中には、提出期限に間に合わないと自分達で判断すれば、5.1.2 の事例のように残業を行うことも含まれています。

5.1.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-12-07, コース: 6-1-21-12-07

グループ: 6-1-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、音付けは、まだだけど、1200 枚を超えずに 1150 枚でした！（完成です！）ケンカしたこと也有ったので、無事に終わって、とてもうれしいです。

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: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 4. よくがんばった"

5.1.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-12-21, コース: 6-2-21-12-21

グループ: 6-2-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、最後の撮影を行いました。最後のシーンを撮れば、終わりという所まで行き、今日、完成させることができました。反省点としては、計画的に進めら

れなかったことです。今まで、計画的に進められていた、つもりでしたが、今回は、残業という形で作業を行いました。毎回、進められるのが遅れてしまい、計画を立てたのが、潰れてしまっていました。それに合わせて、計画を立てれなかつたのは、反省点だと思います。クオリティーを上げて作っているので、観る人に内容は伝わり難いかもしれませんが、がんばって小道具を作りました。

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: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

5.1.3

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

グループ: 6-3-E, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、最後の編集をして、しっかり効果音を付けた。今日は、最後だったので、完成した。あとは、発表すると思うから、がんばる。あと、しっかりする。

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, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.1.4 の事例は、制作活動の終盤に至る時期に、監督役の児童によって記された外在化カードですが、刻一刻と作品の提出期限が迫る中で、どうにかしてでも期限内に間に合わせるために、改めてこの能力を意識し直すと併に、前述しました「4. 役割把握・認識能力」の「4.7. 状況に応じた人材の最適化を図る能力」も駆使して、残りの撮影作業を積極的に進めて行く監督としての強い覚悟が読み取れます。

5.1.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-27, コース: 6-2-21-11-27-01

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日のこの時間では、撮影を少し進めました。アニメーターや編集に割り当てる仕事が無くて、ヒマにさせてしまったかも、しれない所が、反省点です。次の時間には、ちゃんと仕事が割り当てられるように、したいです。また、次の時間では、700枚を目標にして、撮影したいです。期限も迫ってきてるので、ちゃんと期限内に終わらせられるよう、これからも計画的に進めて行きたいと思います。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.1.5 の事例については、上述の 5.1.1、5.1.2 及び 5.1.3 の事例とは正反対に、通常の授業時間内では、自分達のグループの作品が完成しなかったことが記されています。前述しました通りに、今年度の方針として、このような苦境をどう乗り越えるのかについても、それぞれのグループが自分達で判断することが求められましたので、このグループについても、早朝や放課後など通常の授業時間枠外に残業する道を選んでいます。

5.1.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-12-17, コース: 6-2-21-12-17

グループ: 6-2-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、最後の時間でしたが、終わらせませんでした。その時間は、後半の方を撮影しました。時間内に終わらせなかつたけど、空いてる時間を使って、アニメーションを完成させたいです。

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: 8. 難しかつた, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

5.2 個々の作業時間を管理する能力

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

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

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

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

下記の 5.2.1、5.2.2 及び 5.2.3 の事例は、それぞれその日にやるべき作業を、しっかりと

計画通りに終えることができたことが記されています。5.2.1 の事例は、本番のアニメーション制作に伴う企画段階のものですが、計画した通りに企画書の作成を進めて行かないと、そのツケがそのまま撮影作業に影響を与えることになります。今年度については、ロケット物語の経験を通じて、企画を立てることと撮影を行うことの双方ともアニメーション制作には欠かせない要素ではあるものの、それぞれに必要とする時間については、その後の見通しを持たずに、勝手に融通をしてはいけないことを学んだはずですので、この事例のように、企画段階に用意された時間枠内で、企画書を作成することが望れます。

5.2.2 の事例については、本番のアニメーション制作に伴う小道具の作成の際のものですが、当たり前の話ですが、キャラクターや背景画が無ければ、アニメーション制作は全く進みませんので、ここで計画通りに作業を進めることができなければ、その後の制作工程に大きな影響を与えてしまいます。例えば、本年度も幾つかのグループが、超難関と言われているセル・アニメーションに挑戦しましたが、手描きのキャラクターや小道具にこだわることで、この小道具の作成の時点で、既に大幅な時間オーバーをしてしまい、その後の撮影作業のための時間がかなり削られることで、結局、当初に企画していた通りの作品を作り上げることができなかつたグループが出ています。

5.2.3 の事例については、本番のアニメーション制作に伴う撮影作業の後半に記された外在化カードですが、後述します「6. 課題解決能力」の「6.5. 作業効率を上げ続ける能力」及び「6.7. グループ全体の作業効率を上げる能力」がフルに発揮されることで、計画していた通りに撮影作業を進めることができたことが読み取れます。

5.2.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-10-19, コース: 6-1-21-10-19

グループ: 6-1-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、ストーリーを決め終わりました。時間を、しっかり見ながら、できたので、良かったと思います。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

5.2.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-10-26, コース: 6-1-21-10-26

グループ: 6-1-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、机、教科書、教室が完成して、計画的にできているので、いいと思います！次は、人物が使う道具を、作りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

5.2.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-12-03, コース: 6-3-21-12-03

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、7シーン完成という目標で、ほとんど完成しました。ですが、秒がやバいので、撮り直したり、音付けも、がんばります！

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.2.4 の事例については、その日の作業としては、それなりの成果が見られたものの、前述しました「5.1. 決められた期限を守る能力」と関連する形で、期限内に作品を完成させるためにも、改めて個々の作業を計画通りに進める必要があることに気が付いたことが読み取れます。この事例は、アニメーター役の児童が書き残したものですが、責任ある仕事としてアニメーション制作を行う以上、アニメーターといえども、このような感覚を持つことが望まれます。

5.2.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-27, コース: 6-2-21-11-27-01

グループ: 6-2-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 2時間目は、海の背景を描いて、撮影しましたが、まだ追いついて、いないので、急いで半分は完成させたいです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.2.5 の事例については、ロケット物語の際に記された外在化カードですが、撮影作業単体で見れば、後述します「5.8. 時間と質を見極める能力」とも関連して、時間内に優れた成果を残せた一方で、撮影したデータを、USB メモリーに保存するところまでが責任ある仕事の一環と考えた場合、時間ギリギリで撮影作業を終えること自体、問題があることに気が付いたことが読み取れます。この辺りは、後述します「7. 職業理解能力」の「7.4. 現実感を持って臨む能力」にもつながって行く話ですが、その日にやるべき仕事を、一つも残さずに遂行して、初めてこの能力が身に付いたと言えます。

5.2.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-12, コース: 6-3-21-07-12

グループ: 6-3-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、とっても大変でした。1シーン撮るのに1時間使いました。だけど、いいのが撮れました。次で、2シーン撮らなきやいけない! ギリギリで終わらせないで、早目に止めると編集の負担が減る。

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: 7. つらかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

B. 実行系

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

5.3 並行して複数の作業を進める能力

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

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

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

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

下記の 5.3.1、5.3.2、5.3.3、5.3.4、5.3.5、5.3.6 及び 5.3.7 の事例は、それぞれ制作活動の各段階にて、この能力を発揮して、グループ内で上手く複数の作業を同時に遂行できたことが記されています。5.3.1 の事例については、ロケット物語に伴う小道具作りの際のものですが、小道具作りを進める傍ら、これから撮影して行くシーンに合わせて、どのような効果音がマッチするのかを検討したことが記されています。目の前で作成されて行く小道具と企画書及び絵コンテのそれぞれがあれば、事前にこれらの情報から類推して、おお

よその効果音の目途を立てることができるはずです。

5.3.2 の事例については、ロケット物語に伴う撮影作業が始まった際のものですが、登場するキャラクターの作成作業と同時に、既に出来上がったものを用いて撮影作業を行ったことが記されています。ロケット物語は、本番のアニメーション制作の前哨戦として位置付けられていますが、ここで効率的な制作活動の進め方を習得できれば、当然ながら本番のアニメーション制作においても有効に活用できるはずです。

5.3.3 の事例については、ロケット物語に関するふり返りの活動の際に記された外在化カードですが、ふり返りの成果を文章としてまとめる作業を行う間、グループ内の複数のメンバー達が、その作業をただ見守るだけでは時間がもったいないと思い、手の空いているメンバー達を中心に、本番のアニメーション制作に関する構想を話し合ったことが記されています。このような所で時間を少しでも稼げれば、精神的にも余裕を持って、本番のアニメーション制作に臨むことができるはずです。

5.3.4 の事例については、本番のアニメーション制作に伴う企画段階のものですが、上記の 5.3.3 の事例と同様に、メンバーの一人が企画書をまとめている間、手が空いているメンバー達が集まって、自分達の企画案に登場するキャラクターのディテールを詰めたことが記されています。「目は口程に物を言う」の諺ではありませんが、観聴者を魅了するキャラクターを作ることができれば、それだけで高い社会的評価を得られる可能性が増すものです。

5.3.5 の事例についても、本番のアニメーション制作に伴う企画段階のものですが、そろそろ撮影作業が始まる頃合いに、生憎、撮影役のメンバーが欠席してしまったため、前述しました「4. 役割把握・認識能力」の「4.7. 状況に応じた人材の最適化を図る能力」も併せて駆使しながら、残ったメンバー達が、絵コンテの仕上げ作業と背景画の作画作業に分かれて、仕事に勤しんだことが記されています。制作段階の初期に欠席者が出了した場合、ここでこの能力を発揮して、複数の作業を同時並行して進める経験を積んでおけば、撮影作業が本格化し、非常に忙しい状況の中で、もしまだ欠席者が出了としても、グループとして適切に対応ができるはずです。

5.3.6 の事例については、本番のアニメーション制作に関する撮影作業が始まった際のものですが、順当に撮影作業を進めるのと同時に、次の撮影シーンに必要とする背景画や小道具の作成、さらにはどのように撮影するのかを思案したことが記されています。大半の児童達にとって、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いため、どうしても行き当たりばったりの撮影作業になりがちですが、この事例のように、次のシーンをどう撮るかを意識しながら撮影作業を進めることができれば、より観客を魅了する作品の制作が期待できるはずです。

5.3.7 の事例については、本番のアニメーション制作の撮影作業が後半を迎えた時期のものですが、少なくとも 3 種類の異なる作業が、並行して行われていたことが記されています。さすがに撮影作業の後半にもなりますと、後述します「5. 計画実行能力」の「5.5. 過

「過去の経験を活かす能力」も十分に発揮されることで、この先の作業をどうすればよいのかについて目鼻が効くようになってきます。それだからこそ、メンバー全員がその場でやるべきことを認識し、そして着実に実行することができれば、それだけ作品の完成も近づいて来ることになります。

5.3.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-06, コース: 6-1-21-07-06

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、惑星や地球などを作りました。また、効果音も、大体こんな感じにしよう！と検討を立てることができました。次も、もっと進めて行きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.3.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-15, コース: 6-2-21-07-15

グループ: 6-2-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日、アニメーションの撮影に入りました。同時に、キャラクター作りもやっていたので、大変でしたが、撮影と両立できたので、良かったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.3.3

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

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今回は、前回のふり返ったものを、まとめることを行いました。まとめる間、カメラマン、アニメーターは、やることが無かったと思うので、アニメーションの構成を話し合って、もらいました。前回の反省を活かすことが、できたと思います。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.3.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-06, コース: 6-2-21-10-06

グループ: 6-2-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、粗筋を書き終わりました。その間は、カメラマンなので、やることが無かったので、編集とカメラマンと助監督などの3人で、キャラクターの目について、話していました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

5.3.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-08, コース: 6-2-21-11-08

グループ: 6-2-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、カメラマンが休みでしたが、みんなで背景作りをしました。アニメーターが、絵コンテを進めつつ、他は、背景、担当という感じでした。みんな、よくがんばっていたと思います。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.3.6

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-19, コース: 6-3-21-11-19

グループ: 6-3-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、ラストに近いシーンを追加した。Sさんが、撮ってくれたので、僕は、必要な材料や、こうしたらしいのではないか、というような仕事をした。次は、今回、作ったシーンが、ちょっと早く流しているように作っていたので、そこの修正と次のシーンを作つて行きたいと思っています。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.3.7

クラス: 6-2, 日付: 2021-12-01, コース: 6-2-21-12-01

グループ: 6-2-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、カメラマンの人達が、撮影をしている時に、魚などの絵を描いたりしました。編集の人が、まだ完成していませんが、エンド・ロールを作つてくれているので、あと約半分を、急いで仕上げたいです。

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, 6. 腹が立った

がんばり度: 3. がんばった

5.4 グループとして仕事を貫徹する能力

前述した役割把握・認識能力の「4.1 自分の役割を遂行する能力」を、グループ単位の視点から捉え直したもののが、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。それをグループとしても貫徹して行かない限り、一本のアニメーション作品を期限内に完成させることはかなり難しいのが実情です。

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

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

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

下記の 5.4.1 の事例は、この能力と上述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.13. 協力関係を築く能力」が併せて機能することで、ロケット物語に伴う企画書を、順調に完成させたことが記されています。この 2 種類の能力を上手く駆使することで、物事が円滑に進むだけでなく、自分達の企画内容の改善につながるより良いアイディアを取り入れるだけの余裕を持つことができたことも読み取れます。

5.4.1

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-07, コース: 6-3-21-07-07

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、いつもよりスラスラと話し合いが進みました。なので、企画書の全てを終わらせました。特に、絵を描く所で、みんなスラスラ進んで、良かったな（粗筋を考える所で、T の考えも取り入れました）。

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: 4. よくがんばった

5.4.2、5.4.3 及び 5.4.4 の事例は、それぞれ制作活動の重要な局面において、その場その日にどうしても行うべき特定の仕事を、グループとして取り組み、実際に成し遂げたことが記されています。5.4.2 の事例については、ロケット物語に関する自分達の作品の見せ場となるシーンを、思い通りに作り終えることができたことが読み取れます。重要なシーンだからこそ、集中して一気に撮り終えることで、全体として一本の作品を作り上げる目途も立ってくるものです。

5.4.3 の事例については、この事例を記した児童が所属するグループの戦略として、撮影作業を始める前に、全ての小道具を作成しておき、これらが出来上がった段階で、心置きなく存分に撮影作業にだけ集中する方針を取ったようですが、この方針を貫くためにも、この能力を発揮して、実際に全ての小道具を作り終えたことが記されています。特に、ロケット物語については、本番のアニメーション制作とは異なり短期決戦ですので、前述しました「5.3. 並行して複数の作業を進める能力」を発揮して、小道具作りと撮影作業を同時並行して行うよりも、先に全ての小道具を一度に作ってしまい、その後は撮影作業に専念する方が、グループによっては上手く制作活動を進められるケースがあるかもしれません。

5.4.4 の事例については、本番のアニメーション制作の小道具を作成する段階に記された外在化カードですが、上述の 5.4.3 の事例と同様に、その後の撮影作業に使用する背景画の作成を、グループが一丸となって取り組み、実際に描き終えたことが記されています。当たり前の話ですが、ほとんどの作品において背景画が無ければ、アニメーションの撮影は行えませんので、この能力を十二分に発揮しながら、作っておかなければいけない時にしっかりと完成させることは、制作活動全体の進行を踏まえれば、とても重要となります。

5.4.2

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-13, コース: 6-3-21-07-13

グループ: 6-3-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 一番、大変な場面を完成させることができた。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.4.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-14, コース: 6-2-21-07-14

グループ: 6-2-C, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、小道具を作ることに専念した。おかげで小道具は、全て完成した。次は、最初とロケット君が完成した時まで、撮影しようと思う。

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: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

5.4.4

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-12, コース: 6-1-21-11-12

グループ: 6-1-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 背景が完成した。みんなで協力したので、とても進んだ。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.4.5 及び 5.4.6 の事例については、自分達の作品の提出期限が迫る中で、この能力をフルに発揮して、どうにか撮影作業を終えたことが記されています。5.4.5 の事例は、ロケット物語の終盤に記されたものですが、200 枚（20 秒分）以上のフィルムを一気に撮ったことが読み取れます。ロケット物語については、作品の上映時間の上限が 30 秒とされていましたので、その内の 20 秒分を一度に撮ったのであれば、この外在化カードを書き残した児童自身が述べている通りに、奇跡に近い状況であったことは間違いないようです。

5.4.6 の事例については、本番のアニメーション制作の終盤に記された外在化カードですが、提出期限が近づき、通常の授業時間枠内での制作活動時間が無くなつて行く中で、放課後の時間も利用して、どうにか撮影作業を全て終えたことが記されています。この辺りは、後述します「7. 職業理解能力」の「7.4. 現実感を持って臨む能力」とも関係して、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取り組んでいることを再認識すると併に、それだからこそこの能力の発揮が強く求められたことが読み取れます。

5.4.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-08-27, コース: 6-2-21-08-27

グループ: 6-2-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日、巻き返して、全部、撮った（239 枚）。音も付けられたので、良かった（奇跡）。

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

5.4.6

クラス: 6-3, 日付: 2021-12-07, コース: 6-3-21-12-07

グループ: 6-3-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、昨日の放課後も使って、7シーン中7シーン、全て終わらせることができた。次は、効果音を付けて終わりたい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

C. 活用系

5.5 から 5.8までのサブカテゴリーは、より効率的に一歩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く行えるようになるための貴重な経験を積む機会となります。経験がほとんど無いということは、その場その時にいかに多くのことを学べるかどうかが、問われることになります。

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

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

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

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

下記の 5.5.1、5.5.2 及び 5.5.3 の事例は、どれも本番のアニメーション制作に伴う撮影作業の際に記された外在化カードですが、撮影経験を積む毎にこの能力が発揮され、目に見える形で撮影したフィルムの枚数が増えて行ったことが読み取れます。NAKAHARA アニ

メーションの取り組みが始まった当初は、例えば2分間の映像を作るのに1200枚のフィルムを撮る必要があることを知ることで、その枚数の多さに途方に暮れ、また初めて撮影作業をした際に、わずか数秒の場面であっても四苦八苦したにも関わらず、後述します「6. 課題解決能力」の「6.5. 作業効率を上げ続ける能力」とも関連して、撮影作業を続けて行く中で、少しずつ手応えを感じ始めることで、これらの事例のように、ある時点から撮影スピードが各段に速くなって行くようになります。

5.5.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-09, コース: 6-1-21-11-09

グループ: 6-1-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、95枚、撮りました。前回よりペースが、いいので、失速しないように、がんばりたいです。

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: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.5.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-16, コース: 6-1-21-11-16

グループ: 6-1-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、撮影が一気に進んだ。次は、撮影を200枚ぐらい進めたい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

5.5.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-22, コース: 6-2-21-11-22-02

グループ: 6-2-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、撮影が、3シーンくらい順調に進んだので、これからも、なるべく早く撮影を進めて行きたいです。

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: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.5.4 及び 5.5.5 の事例は、どちらもロケット物語に関する制作活動に勤しむ中で記された外在化カードですが、この試みが本番のアニメーション制作の前哨戦であることを踏まえた上で、失敗や上手く行かなかったことを含めて、ここでの経験を本番のアニメーショ

ン制作で活かすことを誓ったことが読み取れます。ロケット物語の試み自体が、まさにこの能力を養う場として機能したことを証明する事例と言えます。

そして、5.5.6 の事例は、ロケット物語の試みの後に、本番のアニメーション制作に伴う企画段階の際に記された外在化カードですが、ロケット物語での経験が、本番のアニメーション制作においても十分に役立ったことが読み取れます。

5.5.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-19, コース: 6-3-21-07-19

グループ: 6-3-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日も、カメラの設置に時間がかかるって、4 シーン目も終わりませんでした。残念です。友達のアドバイスで、カメラを設置できるようになったので、良かったです。2 学期から本格的にアニメーション作りが始まるので、今までの失敗から分かったことを活かしたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 6. 腹が立った

がんばり度: 2. 少し足りなかった

5.5.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-08-27, コース: 6-2-21-08-27

グループ: 6-2-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、エンド・ロール以外、できました。最初の撮影の時に、ダラダラしていたので、最後が大変でした。なので、本番では、余裕を持ってやりたいです。

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

5.5.6

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-28, コース: 6-2-21-09-28

グループ: 6-2-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、アニメーションの内容を決めました。ロケット物語の時より、順調に進みました。がんばりたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

今年度からの初めての試みとして、ロケット物語の活動についても SAKANA システムを

用いたふり返りの授業が実施されましたが、このふり返りの授業自体が、文字通りにこの能力を、できるだけ客観的なデータに基づいて促すことを期待して行われたものですので、5.5.7 の事例のように、ふり返りの成果を、これから始まる本番のアニメーション制作に活かして行くことが望されます。

5.5.7

クラス: 6・3, 日付: 2021-09-21, コース: 6-3-21-09-21

グループ: 6・3-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 発表できて、とても良かった。完成した紙も、いい感じにできた。調べたことを、次に活かしたい。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.5.8 の事例は、5 年生の時のキャリア教育活動である CM 制作の経験を、NAKAHARA アニメーションの中でも、しっかりと活かせたことが記されています。中原小では、各学年にて実施されているキャリア教育に伴う学習プログラムを、それぞれ個別の単体として扱っているわけではなく、各学年の認知発達段階に即しながら、一貫した教育活動として扱っていますので、それぞれの学年で実施されたプログラムが、それ以降のプログラムの礎になって行くことで、この事例のように、より多くの学習成果をもたらして行くことが期待できるようになります。

5.5.8

クラス: 6・1, 日付: 2021-06-23, コース: 6-1-21-06-23

グループ: 6・1-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 初めてでしたが、5 年生の時の CM 作りのおかげで、自然と話し合いました。

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, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.6 作業手順を決める能力

この能力は、前述の「5.5 過去の経験を活かす能力」の実践的な場での応用編とも言い換えられますが、アニメーション制作の経験がほとんど無いとはいえ、制作に伴う各種作業を事前にしっかりと考えずに場当たり的に行っていては、効率的な作業の進行が見込めな

いだけでなく、貴重な制作時間の浪費にも直結します。

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

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

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

下記の 5.6.1 の事例からは、次回の制作活動で行う作業を、グループ内で事前に打ち合わせをしておき、実際に予定した作業が始まった際には、円滑に行動できるように心がけたことが読み取れます。さらに、この事例には、後述します「6. 課題解決能力」の「6.5. 作業効率を上げ続ける能力」ともつながる形で、この先の制作活動の機会では、さらに効率的に作業を進めて行くことを願うことも併せて記されています。

5.6.1

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-15, コース: 6-2-21-07-15

グループ: 6-2-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今回の授業では、前回、最初のロールを撮影するのと、背景を作る予定を、みんなで共有しました。今日は、背景は作り終わりましたが、最初の場面は、作り終わっていないので、次回は、テキパキ動いて、撮影したいと思います。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

5.6.2 の事例については、本番のアニメーション制作に伴う企画書を作成する段階において書き残された外在化カードですが、自分達のグループが企画した内容を鑑みて、これから何をどうしたらよいのか作業計画をしっかりと立てて行かない限り、直ぐに制作時間が足りなくなることを予想しています。本来、このような制作活動の初期段階にて、この能力を発揮して、綿密な作業計画を立てることができれば、本格的な撮影作業が始まつた際には、精神的な面も含めて余裕を持って臨めるものです。

5.6.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-30, コース: 6-2-21-09-30

グループ: 6-2-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日も、企画書を考えました。全体的な課題として、物語で水や崖など表現の仕方が難しい物が出て来るので、そこを、どのように表現するかが、全体的な課題だと考えています。そのため、他の班よりも時間が、かかりそうなので、しっかりとスケジュールを立て、取り組んで行きたいと思います。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

5.6.3 及び 5.6.4 の事例については、本番のアニメーション制作の終盤を迎えた中でも、後述します「6. 課題解決能力」の「6.5. 作業効率を上げ続ける能力」とも関連する形で、この能力を發揮し、少しでも制作活動を前に進めるための試みを行ったことが記されています。このような小さな積み重ねが、最終的に良い作品を完成させることにつながって行きます。

5.6.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-12-01, コース: 6-2-21-12-01

グループ: 6-2-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、2 シーンを撮りました。アニメーターは、絵を描いて欲しいけれど、配置とかが気になってしまうので、絵コンテを見て、セットして、最終的にアニメーターに見せて、セットすれば、作業が捗ると思います。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.6.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-12-07, コース: 6-3-21-12-07

グループ: 6-3-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、自殺のシーンを撮りました。背景は、アニメーションが始まって、一番、初めに描いていたから、直ぐに撮り始めることができました。また、アニメーターの M さんが、家などで絵を描いてくれていたから、スムーズに進みました。でも、このまま行くと時間までに終わらなくなってしまうかも、しれないから、少し早く作業を進めたいと思いました。また、時間が無いから、自分にできることは、進んでやろうと思い

ました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.6.5、5.6.6 及び 5.6.7 の事例は、どれも同じアニメーター役の児童が書き残した外在化カードですが、この能力の必要性に気が付きながらも、なかなかこの児童が所属するグループ内に浸透せずに、かなり苦労する様子が記されています。5.6.5 の事例は、ロケット物語の活動の終盤に書かれたものですが、この時点で自分達のグループの作品を、期限ギリギリで提出したことを踏まえて、さらには他のグループの中には、上手く行っているところがある事実も踏まえた上で、自分達のグループに足りないものとして、毎回の作業予定と、それに基づいた先の見通しであることに気が付いたことが読み取れます。

5.6.6 の事例については、既に本番のアニメーション制作が開始された後のものですが、グループとして、その日に何を行うべきなのかが明確ではなかったために、不要な失敗を繰り返してしまったことが記されています。特に、アニメーターという立場上、一生懸命に自分が描いたものが、いきなり不要とされてしまえば、少なからずグループに対して不満を持つことは否めません。

さらに、5.6.7 の事例には、グループとして、場当たり的に制作活動を進めている様子が記されており、実際の撮影作業の具体的な成果についても乏しいとなれば、その後の制作活動の進行に関して、危機感を感じたことは間違いないはずです。それだからこそ、改めてこの能力を駆使して、しっかりと予定と見通しの双方を持って、毎回の制作活動に臨むことを切に願ったことが読み取れます。

5.6.5

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-16, コース: 6-1-21-07-16

グループ: 6-1-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、ギリギリで完成しました。というか、完成させました。最後、あせつてしまい、雑になりました。A 班は、目当てを書いているらしいです。やっぱり目当てを立てて、見通しを持つことは大切だと思いました。オリジナルのアニメーションを作る時は、見通しを持った方がよいと思いました。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.6.6

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-05, コース: 6-1-21-11-05

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、少し写真を撮れました。結局、イラストを描いたり、間違えて消して、しまったり、全然、できませんでしたが。。。次は、しっかりとやることを明確に、したいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

5.6.7

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-08, コース: 6-1-21-11-08

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、1200 枚中 64 枚、撮れました。私達の班は、とくに見通しを持たず、その場で何をやるか考えて、やっているので、次は、「ここまでやる」と、決めてから、やりたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.7 事前準備を行う能力

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

しかし、NAKAHARA アニメーションでは、やるべき仕事が溢れだしたとしても、これまでの経験から得られた知識を総動員して、先を見越した事前準備をどれだけ行えるかが、結局は限られた制作時間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と、直ぐにヒビが入ったり、破損したりしてしまいがちです。この問題を、撮影作業を行う度に対処していたのでは、撮影作業自体がその場で止まってしまいます。

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

具体的な対処法として、撮影作業はまさにアニメーション制作の醍醐味となる部分です

ので、監督と撮影との間のやり取りを、他のメンバーも固唾を呑みながら見守ることが多いですが、このような待機状態の間に、アニメーターや助監督が、次に用いるキャラクターに不具合が無いかどうかの事前確認を行うことが挙げられます。

下記の 5.7.1 の事例は、本番のアニメーション制作に伴う企画段階の終盤に記された外在化カードですが、絵コンテの作成まで終わりそうな状況の中で、その完成を見守るだけでなく、手の空いたメンバーから隨時この能力を発揮して、撮影作業の準備に取り掛かったことが読み取れます。前述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.11. 確認し合う能力」ともつながる話として、それぞれのシーンをどのように撮るのかを、おおよそであっても事前に確認しておくことができれば、実際にそのシーンを撮影する際に、より円滑に進めることができるはずです。

5.7.1

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-02, コース: 6-2-21-11-02

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、絵コンテが終わりました。そして、少しだけ撮影の準備が、できたので、次回からは、本格的に撮影に取り組もうと思います。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.7.2、5.7.3 及び 5.7.4 の事例は、同じグループの監督役、アニメーター役、そして編集役の児童達が、同じ日に書き残した外在化カードですが、ロケット物語に伴う自分達の作品を完成させた一方で、残りの余った時間を、本番のアニメーション制作に備えて、メンバー各自の作画能力を上げて行くための練習の機会として使ったことが記されています。アニメーション制作という仕事の常として、アニメーターに重い責任と実質的な仕事の負担が大きくのしかかるることは避けられませんが、その負担ができるだけ減らすためにも、このような試みが有効であること間違いないはずです。

また、前述しました「3. 自他の理解能力」の「3.1. 他者の特性を認める能力」及び「3.4. 経験を通じて自分を振り返る能力」とも関連する話として、このような経験を通して、思わぬ才能を持つメンバーが存在することを発見することや、それまで自分自身も知らなかつた秘めた才能に気が付くことにつながって行きます。

5.7.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-16, コース: 6-1-21-07-16

グループ: 6-1-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、みんなで絵を描きました。S 君と Y 君は、十分、上達しました。

学びのタイプ: なし, なし
気持ちのタイプ: なし, なし
がんばり度: 3. がんばった

5.7.3

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-16, コース: 6-1-21-07-16

グループ: 6-1-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、本番に向けて準備することができたので、良かったです。次は、計画を立ててやりたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.7.4

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-16, コース: 6-1-21-07-16

グループ: 6-1-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、編集が終わったので、良かったです！時間が余って、みんなで絵を描き、みんな上達したので良かったです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, 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

5.7.5 の事例は、ロケット物語の制作が進む中で記された外在化カードですが、計画していた通りには撮影作業が進まず、その原因を考えたところ、そもそも作業時間が足りていなかったことに気が付き、少しでも撮影時間を延ばすためには、撮影前の準備を迅速に行なうことが肝心ということを併せて気が付いたことが読み取れます。この辺りは、前述しました「5. 計画実行能力」の「5.5. 過去の経験を活かす能力」とも密接に関わる話として、失敗や上手く行かない経験からも、多くのことを学ぶことができる典型例と言えます。

5.7.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-13, コース: 6-3-21-07-13

グループ: 6-3-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、1シーン目を終わらせることが目標だったけど、少し足りなかつたので、次は、もっと準備を早くやってみたい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

5.7.6 の事例は、本番のアニメーション制作に伴う企画発表会の直前に記された外在化カードですが、アニメーション制作の専門家に対して、自分達のグループの企画案を発表するにあたり、監督を中心にその台本を練る一方で、この外在化カードを書き残した編集役の児童も、自分なりに台本を用意したことが記されています。このような備えを行うことで、専門家から想定外の質問があり、もし監督が上手く答えられなかつた場合でも、事前にその対応策の幅を広げておくことができます。

特に、編集という役割として一步引いた視点からこの能力を駆使して、できるだけ先を読み、そして実際に使わなかつたとしても、幾つかの具体策を用意しておく習慣を身に付けておけば、この先の制作活動の中で不測の事態に陥つたとしても、早い段階で抜け出しが望めます。

5.7.6

クラス: 6-3, 日付: 2021-10-14, コース: 6-3-21-10-14

グループ: 6-3-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、自分なりに伊東さんに発表する台本を考えてみました。思っていたより、考えるのが難しかつたです。監督の A さんも、考えているみたいだつたから、使わなかつても、ですが、一応、全て考えておこうと思いました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかつた, なし

がんばり度: 4. よくがんばつた

5.8 時間と質を見極める能力

大抵の仕事に共通する必須能力として、時間と質のバランスを見極めることが挙げられます、特に映像表現として作業成果がそのまま残るアニメーション制作などの職種では、この見極めが厳しく問われます。時間と質の関係は、明確に反比例しており、少しでも良い作品を作ろうとすれば、それだけの時間を求められ、そして費やした分だけ時間に追わ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ひありません。

下記の 5.8.1 及び 5.8.2 の事例は、どちらも本番のアニメーション制作に伴う企画段階において、アニメーター役の児童達が書き残した外在化カードですが、その役割上、この能力の発揮が切実に求められたことが記されています。既にロケット物語の試みを経験しているため、アニメーション制作の設計図となる絵コンテの重要性を理解しつつも、そこにだけこだわり過ぎれば、その分、撮影作業のための時間が無くなり、期限内に自分達のアニメーション作品を完成させることが危うくなることも強く認識した上で、改めてこの能力を発揮し、質と時間の上限ラインのギリギリを目指したことが読み取れます。

5.8.1

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-27, コース: 6-2-21-10-27

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、絵コンテの次のページまで進みました。もう、アニメーション制作に取りかかってる班がいたので、丁寧に描きつつ、スピードを上げて早く制作に取りかかりたいと思います。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.8.2

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-01, コース: 6-3-21-11-01

グループ: 6-3-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、絵コンテを完成に近づけて行きました。後半あたりまで行くことが、できたため、次も、丁寧、正確かつスピードを落とさないで、絵コンテを完成させたいです。

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: 3. がんばった

5.8.3 及び 5.8.4 の事例は、どちらも本番のアニメーション制作に伴う撮影作業が始まった段階で書き残された外在化カードですが、この能力を駆使して現状を分析し、制作活動

全体として時間的に順調に進んでいることを鑑みて、量（撮影枚数）よりも質（作品の出来栄え）の側へより重きを置くことを望んだことが記されています。このような見極めができれば、それだけ高いレベルの作品を作り上げることが期待できます。

5.8.3

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-09, コース: 6-1-21-11-09

グループ: 6-1-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、95枚、撮りました。スピードは、良いので、次は、質を意識したいです。

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: 4. 簡単だった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

5.8.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-09, コース: 6-2-21-11-09

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、撮影をやった。文字を使わずに撮影するのが、難しかった。順調に進んでいると思うが、少し早く進み過ぎかなとも思った。また、前回よりも役割分担が、しっかりできていたと思う。次回は、撮影の続きと、文字を使わずに分かり易くするための工夫についても考えたい。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかつた, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.8.5 及び 5.8.6 の事例は、上記の 5.8.3 及び 5.8.4 の事例とは正反対に、本番のアニメーション制作に伴う撮影作業が本格化する中で、質にこだわり過ぎて制作活動全体が時間的に滞ってしまっていることが記されています。前述しました「4. 役割把握・認識能力」の「4.6. 自分の仕事にこだわる能力」とも関連して、自分の仕事に対して真摯かつ丁寧に取り組む姿勢は素晴らしいですが、一方でキャリア教育活動の一環としてアニメーション制作に取り組む以上、どんなに途中まで素晴らしい映像表現で溢れていたとしても、一本の作品として完結していなければ、社会的評価の対象になりません。それだからこそ、この能力の発揮が強く求められると言えます。

5.8.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-05, コース: 6-3-21-11-05

グループ: 6-3-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、人物を描きました。次には、結構、描き進めたいです。背景は、他の人達に任せます。因みに、丁寧にやり過ぎて、ほぼ進んでないです。

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: 7. つらかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.8.6

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-26, コース: 6-1-21-11-26

グループ: 6-1-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、初めからやり直しました。自分達の班は、細かい所に意識し過ぎて、丁寧過ぎたりペースが遅かったりするので、気を付けて、これから取り組みたいです。それに、Y君やS君がヒマそうで、これも申し訳なかったので、見直したいと思いました。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 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

5.8.7 及び 5.8.8 の事例は、ロケット物語の終盤と本番のアニメーション制作の終盤に書き残された外在化カードですが、提出期限が迫る中で、自分達のグループの作品に関して、質の面で妥協を強いられたことが記されています。上述しました通りに、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、一本の作品を作り上げることは、そのグループの責任となりますので、このままでは提出期限に間に合わないと判断した場合、何らかの妥協をしたとしても、作品を作り上げる必要があります。これらの事例を記した児童達が、もっと早い段階で、この能力を發揮する必要があったことを身に染みて感じたことは間違いないはずです。

5.8.7

クラス: 6-2, 日付: 2021-08-27, コース: 6-2-21-08-27

グループ: 6-2-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日が最後ということで、かなり慌ただしくなってしまいましたが、私は、結構、がんばれたと思います。みんな積極的に話し合って、協力していました。最後の方、時間が無い中、プレッシャーに押されながら描いて行くというのが、大変だったし、難しかったです。最後、エンド・ロールを妥協してしまったことが、悔しかったかなと思います。

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

5.8.8

クラス: 6-2, 日付: 2021-12-17, コース: 6-2-21-12-17

グループ: 6-2-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、撮影するのが、最後の 24 時間目だったので、結構、焦っていて、色々と雑になってしまった所も、ありました。背景を、まだ書き終わっていない場面もあって、無駄な時間が多かったと、感じたので、次に撮る時までには、まだ書き終わっていない場面を、描けるようにしたいです！

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

5.8.9 の事例については、本番のアニメーション制作の最終盤において、自分達のグループの作品の中で一番の見せ場となるシーンを、かなりの時間と労力を割いて撮り終えたことが記されていますが、上記の 5.8.7 及び 5.8.8 の事例と同様に、正規の授業時間枠として用意された制作時間が、ほぼ無いところまで追い込まれることで、残業を視野に入れたことも読み取れます。本職によるアニメーション制作においても、このような事態が度々起きていますが、後述します「7. 職業理解能力」の「7.4. 現実感を持って臨む能力」とも関連して、この辺りは、クリエイティブな仕事が持つ現実の厳しさと言えます。

5.8.9

クラス: 6-2, 日付: 2021-12-07, コース: 6-2-21-12-07

グループ: 6-2-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、プリン君のさくらんぼが、潰される所を撮りました。細かく丁寧に、やりたいのは分かるし、私も、やりたいけれど、このペースだと時間が無いので、申し訳ないのですが、アニメーターさんは、家でも、やって来てくれませんか？

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 8. 難しかった

がんばり度: 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ふり返る能力の系統に属するものです。

5.9 作業成果を検証する能力

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

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

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

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

下記の 5.9.1 及び 5.9.2 の事例は、どちらもロケット物語に取り組む中で書き残された外在化カードですが、5.9.1 の事例については、その日の撮影作業の成果を見直し、キャラクターをより滑らかに動かすためには、撮影枚数自体が足りていないことに気が付いたことが記されています。5.9.2 の事例については、撮影作業を終えて、改めて自分達のグループの作品を見直したところ、各所に単純な撮影ミスがあったことが記されています。このような経験を経ることでこの能力を養い、本番のアニメーション制作が始まるまでに作業成果を見直す習慣を身に付けて行くことが望されます。

5.9.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-16, コース: 6-1-21-07-16

グループ: 6-1-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: ロケット物語をやって、感じたことは、3枚ずつじゃ短すぎるということです。次は、7枚くらいにして観る人に分かり易く撮影して行きたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

5.9.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-08-27, コース: 6-2-21-08-27

グループ: 6-2-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、撮影も終わり、音を付けて、完成させることができました。すごくうれしかったです。でも、時々、机や指が入ったりしているので、本番では、それも直して行きたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

5.9.3、5.9.4 及び 5.9.5 の事例は、どれも本番のアニメーション制作が本格化して行く中で書き残された外在化カードですが、5.9.3 の事例については、撮影したフィルムを確認したところ、キャラクターの一つが思い描いていた通りにはスムーズに動いていなかったため、その部分を撮影し直すのではなく、改めてアニメーターにそのキャラクター自体を作画し直してもらったことが記されています。キャラクターの動きや演技に不自然なところがあれば、観客は直ぐにそれに気が付きますので、本職のアニメーターの人達の間ではリテイクと呼ばれていますが、必要であればこの事例のように、キャラクターの作画段階からやり直すことも大切となります。

5.9.4 及び 5.9.5 の事例についても、撮影作業が進み、撮影済みフィルムが積み上がって行く中で、改めてこの能力を駆使して、それぞれのフィルムを見直してみると、あまりしつくりとこない部分があり、撮り直しを強いられたことが記されています。どうしても、自分達が手がける作品ですので、愛情故に甘い自己評価をしてしまいかがちですが、これらの事例のように敢えて疑いの目で見直すことで、より質の高い作品を望むことができるようになります。

5.9.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-17, コース: 6-2-21-11-17

グループ: 6-2-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、撮影の続きをしましたが、海から上がる時の向きなどが、不自然なため、急遽、アニメーターに描いてもらいましたが、色塗りをする時にトラブルがあったので、そこに時間が、かかってしまったので、次は撮影を進められるように、したいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.9.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-22, コース: 6-2-21-11-22-01

グループ: 6-2-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、撮影をしました。助監督も書いていますが、作品が失敗しそうです。前よりかは、物語を分かり易くしましたが、まだ分かり難い部分があるので、不安です。とても不安なので、撮影が終わったら、毎回、確認をしたりして、工夫をして、対策を立てて、取り組んで行きたいと思います。あと、外在化カードが、やっぱり書けていない時が多いので、そこを、しっかり直して行かないと思います。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 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

5.9.5

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-26, コース: 6-1-21-11-26

グループ: 6-1-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、前、作ったものがイマイチだったので、最初からやり直しました。カメラがズレてしまったりトラブルがあったんですけど、100枚は行きました。空いている時間を使って進めて行きたいです。次は、音付けと絵が薄くて見辛いところもあるので、そこを修正したいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.9.6 の事例についても、本番のアニメーション制作の終盤に書き残された外在化カードですが、かなり出来上がってきている自分達の作品を改めて見直したところ、映像表現として難があるシーンが存在することに気が付いたことが記されています。そこで、問題があるシーンを、これから修正して行きたいとしていますが、基本的に各グループに対して、一セットの撮影機材しか配布されていませんので、他に撮るべきシーンがまだ残っている状況で、修正作業を同時並行して行うことは、物理的に不可能というのが現実です。唯一の解決策としては、もし通常の授業時間枠内での制作時間が足りないのであれば、残業をするしか道は残されていません。

5.9.6

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

グループ: 6-3-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、絵をたくさん描いて、それを撮影した。それで撮影はしたのだ

が、早過ぎてしまって、何が起こっているのか分からなかった。なので、次は他のシーンを撮りつつ、そういう部分の修正もしたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.10 作業進行の全体を振り返る能力

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見られます。逆も然りで、最初は焦ってしまいかなり荒れた作風であったものが、段々と各種スキルが成熟してきたことで、途中から作品の出来栄えが急上昇するようなものもあります。これらの作品は、たとえどれだけ面白いストーリーであったとしても、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、どちらも本番のアニメーション制作の前半に書き残された外在化カードですが、5.10.1 の事例については、前述しました「4. 役割把握・認識能力」の「4.4. 役割を超えて全体を見渡す能力」とも関連する形で、編集の立場から自分達のグループの制作活動が、良い方向へ進んでいると判断しています。5.10.2 の事例については、監督役の児童が書き残した外在化カードですが、その日にやるべき作業が順当に進んだことを踏まえて、この先も同じ様に作業を進めることができた場合、あとどれだけの制作時間を必要とするかを計算したことが記されています。

5.10.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-08, コース: 6-1-21-11-08

グループ: 6-1-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、背景が完成した。みんな協力して、キャラクターなどを完成しているので、いいと思いました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

5.10.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-12, コース: 6-1-21-11-12

グループ: 6-1-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、結構、進んだ。次も、これぐらい進めたい。あと、6~8 時間ぐらい欲しい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.10.3 及び 5.10.4 の事例は、同じグループの監督役及び助監督役の児童達が、制作活動の中盤の同じ日に書き残した外在化カードですが、本格的な撮影作業が始まる中で、どちらの事例についても、既にその時点で、かなりの時間が費やされていることに気が付き、これからもっと多くの枚数のフィルムを撮影して行かなければ、提出期限に間に合わないことを危惧したことが読み取れます。グループを率いる立場にいる者達が、この能力を發揮して、自分達のグループが置かれている深刻な状況を冷静に判断できれば、これらの事例が記された日付から逆算して、まだ一ヶ月近くの制作活動期間が残されていますので、十分に巻き返しが可能なはずです。

5.10.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-19, コース: 6-3-21-11-19

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、ついに！撮影に入りました！撮ったシーンは、題名の所と 1 シーンの所です！でも、もう 11 時間、経ったと聞きました。その時に「ヤバい」と感じました。なので、次回は、もう少し撮りたいと思いました。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

5.10.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-19, コース: 6-3-21-11-19

グループ: 6-3-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、撮影に入りました。撮れたシーンは、最初のシーンしか撮れていないなくて、かなりヤバいです。あと 13 時間しかないので、なるべく早く撮れるように、チーム全員で協力して、時間内に終わらせたいです！私と I さんで細かいものを作りました。地道な作業ですが、がんばりたいです。

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: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

5.10.5 及び 5.10.6 の事例については、本番のアニメーション制作の後半に記された外在化カードですが、前述の事例よりも時が経っているだけに、さらに深刻な状況に置かれていることが読み取れます。現実問題として、提出期限が間近に迫ることで、否応なしにこの能力が発揮されたことは間違いないはずです。このような形でのこの能力の発揮は、あまり精神的に良くないのですが、それでも後述します「7. 職業理解能力」の「7.3. 甘えが許されない世界を理解する能力」と連動する形で、得てしてこのような厳しい状況に追い込まれる時ほど、この能力が発揮されるのが現実です。

5.10.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-26, コース: 6-3-21-11-26

グループ: 6-3-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、2 シーン目の撮影をしました！ですが、途中で背景が何度も何度もズレてしまって、少しだけしか撮影できませんでした。24 時間という限られた時間に終わるのかが心配になります。。次は、3 ロール目まで絶対に行きたいです（でないと終わらなくなってしまうから）。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.10.6

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-27, コース: 6-2-21-11-27-01

グループ: 6-2-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、回想シーンに入る、モヤモヤまで撮影しました。残り 10 時間も、ありませんが、残り約 900 枚なので、急いで撮影したいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 6. 腹が立った

がんばり度: 3. がんばった

5.10.7 及び 5.10.8 の事例は、本番のアニメーション制作の最終盤に書き残された外在化カードですが、この時期まで来てしましますと、残業をしてでも作品を完成させることに注力する必要がありますが、それでも今一度この能力を発揮して、これらの事例のように、本当にあとどれだけの作業を必要とするのかを、冷静に計算することが望されます。

例えば、5.10.9 の事例のように、作品の提出期限のその日になんでも撮影作業がまだ終わっておらず、この能力が発揮されないまま、冷静な判断を欠いてしまい、ロール単位で撮り溜めてきた撮影フィルムの一本化の編集作業を、撮影作業の完了前に先に行うという頓珍漢な決断を下し、結果として、その作業の全てが無駄になってしまっただけではなく、残業を強いられることにもなったことが記されています。

5.10.7

クラス: 6-2, 日付: 2021-12-01, コース: 6-2-21-12-01

グループ: 6-2-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、101 枚、撮った。エンド・ロールを除くと、あと大体 199 枚以上で完成！（多分）

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.10.8

クラス: 6-3, 日付: 2021-12-03, コース: 6-3-21-12-03

グループ: 6-3-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、ゴミの山を撮りました。あと、題名も撮影しました。それまでの撮ったシーン（枚数）は合わせて、700 枚前後ですね。なので、あとエンド・ロールで 200 枚くらい撮らないと、いけません。がんばります。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

5.10.9

クラス: 6-2, 日付: 2021-12-17, コース: 6-2-21-12-17

グループ: 6-2-D, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、全部つなげてと言われたので、終わったのかなと思って、つなげたら（16 個、2 回修正）、ただ、つなげてもらっただけ、だからと言われて、最終的に、

全部、消して、腹が立ちました。結果的に、居残りなので、つなげる意味は無かった、ていうか、マイナスになるだけなので、最初から、やらない方が、時間的にプラスになったのかなと思いました。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

5.11 客観的に見直す能力

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

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

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

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

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

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 及び 5.11.2 の事例は、ロケット物語に伴う制作活動の際に書き残された外在化カードですが、5.11.1 の事例については、その企画段階においてこの能力を発揮し、自分達が立てた企画の内容におかしな点があることに気が付いたことが記されています。大半の児童達にとって、本格的なアニメーション作品の企画を立てた経験がほとんど無い以上、期限内に企画書を完成させること自体に専念してしまい、肝心のストーリーにまで気が回らないケースがしばしあります。この事例では、撮影作業に入る前に、改めて自分達が作ったストーリーを見直し、事前に問題点を洗い出したことで、後にその問題点が大事になることを避けられたはずです。

5.11.2 の事例には、ロケット物語に伴う自分達のグループの作品を全て撮り終え、改めて通しで見直してみると、粗が目立つところが多いことが分かった一方で、さらにこの能力を発揮して、そこに至るまでの制作過程全般を振り返ったところ、各種作業自体は円滑にできていたことに気が付いたことが記されています。本番のアニメーション制作では、各種作業を、グループとしてスムーズに進めることを期待できるのであれば、そこで得た時間的な余裕を、課題となっている細かな確認作業へ回せるはずです。

5.11.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-02, コース: 6-1-21-07-02-01

グループ: 6-1-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、計画を立てる所まで終わったんですけど、ストーリーが、途中から変になっていることに気付き、直そうと思ったんですけど、時間が無くてできませんでした。次回、今日の出た課題を解決できるようにしたいです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

5.11.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-08-27, コース: 6-2-21-08-27

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、アニメーションを完成させた。細かく見ると、背景の下の壁が見えていたり、動きが雑だったりしたため、本番では、この反省を活かして、細かくチェックするなどをして行きたい。また、時間配分は上手くできたため、本番のアニメーション作成でも続けて行きたい。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

5.11.3、5.11.4、5.11.5、5.11.6 及び 5.11.7 の事例は、全てロケット物語に伴う発表会が実施された直後に記された外在化カードですが、そのどちらも、そこで得た社会的評価に基づいて、この能力を發揮しながら、改めて自分達が制作した作品を見直したことが記されています。これまで NAKAHARA アニメーションでは、長らく本番のアニメーション制作の一回限りの実施を行っており、卒業式が迫る中で出来上がった作品の上映会が行われて来ましたが、そこで得た厳しい社会的評価を含めた多様な経験を、改めて直ぐに活かす機会を提供できないもどかしさがありました。そのため、昨年度から始まったロケット物語の試みは、児童達にとって、アニメーション制作という職業の概要を掴んでもらう機会になるのと同時に、この能力を發揮して、そこで得られた知見や経験を、直ぐに本番のアニメーション制作の中で活かすことを期待して行われています。まさに、これらの事例は、ロケット物語の試みの有用性を示す好例と言えます。

5.11.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-06, コース: 6-2-21-09-06

グループ: 6-2-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: アニメーションの発表会で、3位を取ることができて、うれしかったです。伊東さんが言っていた通り、自分達の気になることについて触れることができて、良かったと思います。課題は、中途半端にしないという言うことです。材料を運ぶ次のシーンの時のちょろっと出ていた使ったお金の所が、あまり伝えられていなかつたんじゃないかなと思ったので、本番では、そういう所を無くして行きたいです。今回、作ったロケット物語では、30秒という限られた時間の中、よくまとめられていたなと思うので、本番も内容が伝わり易い作品にしたいです。

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

5.11.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-06, コース: 6-2-21-09-06

グループ: 6-2-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: やっぱり効果音が無いと分かりづらいなと思いました。表現も、ただ動かしているだけじゃ、観る人に伝わらないから、文字じゃなくて、イラストで何を考えているのか出て来ると、分かり易かったです。順位の発表の時に、自分の班は、6位のどこかに入ったとしても、5位か6位くらいだろうと思っていたけど、まさかの3位だったので、かなりびっくりしました。それと、うれしかったです。他の班には無かったロケットを作るまでの過程のアニメーションだったから評価されたんだと言われて、分かりました。本番では、がんばりたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

5.11.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-06, コース: 6-2-21-09-06

グループ: 6-2-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 「私達のアニメーション」 私達のアニメーションは、2つのことが原因で音が付けられなかったと思います。理由の1つ目は、監督である私が、予定をもっと最初から立てていれば、よかった。どんな話にするか直ぐに決まって、油断していました。少しづつ焦って来て、5、6回目から予定を詳しく、誰が何をするか立て始めたことが原因です。これは、絶対だと思います。理由の2つ目は、色塗りにもっと時間短縮方法があつたことです。わざわざ背景を塗らなくたって、その背景の色の画用紙にすれば、もっと時間が短縮できました。これに気が付いたのが、遅過ぎました。そして、私達のアニメーションで良かったことは、主人公を ロケットにするのではなく、新しいキャラクターを作ったことです。それによって、他の班とは違う良さが出て来るからです。これから課題として、上の反省 もですが、どこまで字を使わずに、分かり易く表現できるかだと思います。「1位の班のアニメーション」 1位になった班のアニメーションは、背景が他の班より工夫されていた所です。もちろんクオリティーの高さや話の分かり易さも大事ですが、細かい部分を、どれだけ工夫できるか、が大事だと思います。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

5.11.6

クラス: 6-3, 日付: 2021-09-06, コース: 6-3-21-09-06

グループ: 6-3-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 全体のロケット物語で、自分の班は、最下位でした。理由として考えられるのは、速さが速過ぎた。全くやらない人がいた。少しだけ机が写っていたりした。完成、音入れまで行かなかった。カメラが、ちゃんと固定できない。細かい所まで、やり過ぎた。無駄な時間があったことだと思います。直せる所は、直して、指摘もして行きたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

5.11.7

クラス: 6-3, 日付: 2021-09-06, コース: 6-3-21-09-06

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 私は、このアニメーションのメリットは、背景だと思います。しかし、この「ロケットくん、水星へ」では、編集、雲の動きが足りませんでした。そのため、ここ（改善するため）、役割分担、時間の使い方を気を付けようと（特に）思います。そして、毎回、課題を見つけては、次回までに、解決するように、がんばります。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.11.8 の事例は、本番のアニメーション制作の中盤の時期に記された外在化カードですが、撮影作業に慣れることで、何をどうしたらよいのかの目鼻が利くようになった一方で、慣れ故に見過ごしてきた問題があったことにも気が付いたことが記されています。この事例のように、時として安易に流してしまいかねない問題を発見する際にも、この能力の発揮が望まれます。

5.11.8

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-30, コース: 6-2-21-11-30

グループ: 6-2-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、撮影が中盤にさしかかり、これから見通しが、大分、持ててきました。感情表現が難しかったり、前のシーンと上手く、つなぎ合わせることが、できなかつたりすることが、増えて来たので、これから、もっと客観的に見ることを意識しながら、撮影して行きたいです。

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

5.11.9 の事例については、本番のアニメーション制作の最終盤に記された外在化カードですが、やっと完成させた自分達のアニメーション作品を、一本のフィルムとして視聴してみると、紙で作ったキャラクターの限界を感じた一方で、それは紙という素材に由来するものであることを、改めて認識したことが記されています。最新のコンピューター技術を駆使した CG アニメーションから、伝統的な影絵やサンド・アートと呼ばれる砂を用いたアニメーションなど、多種多様なアニメーションが存在する中で、この事例を記した児童にとって、自分達のグループが選んだ紙を用いたアニメーションについて、改めて見直したことが読み取れます。

5.11.9

クラス: 6-1, 日付: 2021-12-21, コース: 6-1-21-12-21

グループ: 6-1-D, 役割: 編集

外在化カード内容: ついに、アニメーションが完成しました！ヤッター！今まで、がんばって撮影して、音入れもしました。けれど、紙で作ったから、キャラクターがペラペラで、薄い感じはしています。でも紙で作っている以上、それは仕方ないので、しょうがないと思いました。それ以外には、そこまで悪い所は無いので、いいと思いました。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.11.10 の事例は、ロケット物語に伴うふり返りの授業の際に書き残された外在化カードですが、前述しました通りに、ロケット物語の試み自体が、本番のアニメーション制作につなげて行くための前哨戦であり、そこで学びや経験を、本番のアニメーション制作の中で活かして行ってもらうことがその狙いにあります。さらにふり返りの授業もしっかりと実施することで、改めてこの能力を存分に発揮して、自分達が学んだことや経験したことを、後に大いに活用することが望されます。この事例は、まさにその典型例と言えます。

5.11.10

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-17, コース: 6-2-21-09-17

グループ: 6-2-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、クラスとグループの外在化カードの分析結果を比較して、差が大きいものは、記録しました。そこで、クラスとグループの「がんばり度」を比較すると、「3. がんばった」が、クラスの平均より、10回も多かったです。そして、他にも、言葉で「思う」が、クラスの平均より、11回、多くて、「良かったと思います」や「がんばったと

思います」などに使われていることが、多かったです。そして、前のアニメーション発表会で5位で、結構、高かったです。この3つのことから、僕達のグループでは、「思う」や「がんばり度」の5段階評価で、「3. がんばった」という、少し自分に自信の無い表現をしていて、でも、アニメーション発表会では5位を取れたので、自分のやり遂げたことを、自分で見る時に、少し遠慮して評価しているという意見が出ました。

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: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

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. 繙続系

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 及び 6.1.2 の事例は、どちらも NAKAHARA アニメーションの序盤に記された外在化カードですが、責任ある仕事の一環としてアニメーション制作を行うにあたり、これから自分が担う役割に対して、相応の覚悟を持って臨む姿勢が記されています。毎年、実践的な活動を始める前に、その道の専門家からアニメーション制作に関する基礎知識を講義してもらいますが、普段の生活の中で何気なく観ているアニメーション作品が、膨大な時間と労働力をかけて作られていることを知り、逆に自分達がこれから受け持つ仕事に対して不安を示す者も少なくありません。そのような時こそ、これらの事例のように、この能力を発揮して自分自身を鼓舞する必要があります。

6.1.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-06, コース: 6-1-21-07-06

グループ: 6-1-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日、アニメーションを作る練習をしました。意外と難しかったので、助監督として、色々な人を支えて行きたい。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.1.2

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-06, コース: 6-3-21-07-06

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、伊東さんから学びました。作品の工程で、絵をたくさん描かないといけないということを改めて感じました。滑らかに動くようにするために、絵を描くのをがんばります！気を抜かないように意識したいです！

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

6.1.3 の事例は、ロケット物語に伴う制作活動の終盤に、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、編集という役割が担うべき最も重要な仕事として、撮り溜めてきたフィルムを、寸分間違わずに一本の作品としてつなぎ合わせること挙げられます。この作業は、後述します「6. 課題解決能力」の「6.3. 大事な仕事を着実に実行する能力」とも直結する形で、間違いが許されません。万が一にもここで失敗した場合、ミスした作品が完成品となってしまいます。この事例を記した児童は、その責任の重さを身に染みて感じると伴に、改めて同じ難しい作業を、本番のアニメーション制作の際に行う必要があることを強く再認識したことが読み取れます。

6.1.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-08-27, コース: 6-2-21-08-27

グループ: 6-2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、全てのロールをくっ付けて、BGM を付けました。しっかり最後まで、やり切れて良かったです。これが、あと 1 回あると考えると、結構、辛いです。

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, 7. つらかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

6.1.4 の事例は、本番のアニメーション制作が本格化して行く際に、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、背景画の絵の上に粘土で作成したキャラクターを動かしたり、紙にキャラクターを描いたりする 2 次元の制作方式ではなく、各段に難易度が上がる 3 次元の立体方式で、本番のアニメーション制作に挑むことが決まったため、改めてアニメーターとしての決意表明が記されています。立体方式は、絵を描く能力とは異なる工作能力も求められるため、たとえ絵を描くことが得意であったとしても、必ずしも立体的な物を作るのが得意とは限りませんので、それだからこそ、このような決意が示されたはずです。

6.1.4

クラス: 6-1, 日付: 2021-10-19, コース: 6-1-21-10-19

グループ: 6-1-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今回から、立体に作ると決めていたので、しっかり作って行きたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.1.5 の事例は、本番のアニメーション制作の終盤に、編集役の児童によって記された外在化カードですが、これから自分の役割が担うべき撮り溜めてきたフィルムを一本化するという重要な仕事に対して、滞りなく遂行する決意を持つのと同時に、現時点では、まだその作業は始まらないため、前述しました「4. 役割把握・認識能力」の「4.3. 自分の役割を拡大する能力」を最大限に発揮して、自分にできる他の作業に対しても、しっかりと従事したことが記されています。このような献身的な言動は、前述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.13. 協力関係を築く能力」にもつながる形で、グループとして制作活動を完遂するための原動力にもなって行きます。

6.1.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-12-03, コース: 6-3-21-12-03

グループ: 6-3-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、お弁当のシーンまで撮ることができました。編集は、まだ、できなきれど、その分の仕事を、ちゃんとできていると思うので、編集の仕事が出てきた時も、がんばろうと思います。朝の時間や放課後などを使って完成させたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

6.2 辛抱強く我慢する能力

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

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

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

忍耐力の中には、他のメンバーの能力が開花し、しっかりと発揮されることを辛抱強く

待つことも含まれます。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發揮され、観る人を魅了するキャラクターが作成されることを、じっと待つしかないこともあります。特に、監督自身が、キャラクターの作成などの工作能力に自信が無い場合はなおさらアニメーターの持つ創造力に期待をかけるしかないことがあります。

下記の 6.2.1 及び 6.2.2 の事例は、どちらもロケット物語に伴う制作活動が開始された後に記された外在化カードですが、背景画に色を塗るという作業一つとっても、できるだけ均一にムラなく塗りつぶしたり、あるいは細かな部分を丁寧に色分けしたりする作業は、かなりの根気と集中力が求められるものであったことが読み取れます。一方で、もしここで手を抜いて、例えば塗り残しなどがあった場合、そのまま映像として記録されてしましますので、どんなに辛い作業であったとしても、文字通りにこの能力をフルに發揮して、やり切ることが求められます。

6.2.1

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-14, コース: 6-2-21-07-14

グループ: 6-2-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、背景などに使う絵の色塗りをして、つらかったです。さらに少しだけ撮影しました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 6. 腹が立った

がんばり度: 4. よくがんばった

6.2.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-15, コース: 6-2-21-07-15

グループ: 6-2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、色々な背景の色塗りと、その背景の画面の調整をしました。色塗りは、前回と変わらずに、大変でした。調整も、とても難しかったけど、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, 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: 5. かなりよくがんばった

6.2.3 の事例については、本番のアニメーション制作が始まり、素材作りに励む中で、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、この能力と同時に前述しました「4. 役割把握・認識能力」の「4.3. 自分の役割を拡大する能力」も発揮しながら、自分達のグループの作品に登場するキャラクターの作成に、一生懸命に励んだことが読み取れます。

特に、慣れない作業となれば、精神的にも負担が大きかったことは間違いないはずです。

6.2.3

クラス: 6-1, 日付: 2021-10-26, コース: 6-1-21-10-26

グループ: 6-1-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、ずっとキャラクターを描いていて、疲れました。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

6.2.4 の事例は、ロケット物語に伴う撮影作業の際に、上記の 6.2.3 の事例とは正反対に、アニメーター役の児童が、撮影作業の手伝いを行う中で記された外在化カードですが、こちらもこの能力と「4.3. 自分の役割を拡大する能力」を同時に発揮し、撮影対象を自分の手で押さえながら、長時間の撮影作業に耐えたことが読み取れます。じっと体を動かさずに、小道具が少しもズレないようにただ立っている作業は、大人であっても厳しいものがあります。

6.2.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-12, コース: 6-3-21-07-12

グループ: 6-3-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、アニメーションの1番目を撮り終えました。新聞を撮る時、ずっと固定しないといけないから、とても大変でした。次は、もっと撮れれば、いいと思っています。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

6.2.5 の事例は、ロケット物語に伴う制作作業が本格して行く中で、監督役の児童によって記された外在化カードですが、後述します「7. 職業理解能力」の「7.3. 甘えが許されない世界を理解する能力」及び「7.4. 現実感を持って臨む能力」とも関連する形で、責任ある仕事としてアニメーション制作に取り組むことの現実は、この能力を駆使しながら、一つひとつ小道具を作り上げ、地道に撮影をし続けて行く他に道が無いことを強く認識したことが読み取れます。

6.2.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-15, コース: 6-2-21-07-15

グループ: 6-2-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、地道にやって行くんだなど知りました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

6.2.6 の事例は、ロケット物語に伴う制作活動の際に書き残された外在化カードですが、もう少しで撮影作業が終わるという状況で、肝心要のロケットのキャラクターを紛失するという深刻な事態が起きたことが記されています。このような厳しい状況に陥った時ほど、この能力の発揮が強く求められます。もし、何度も探してもロケットのキャラクターが見つからないのであれば、改めて早急に作り直して、少しでも早く撮影作業を再開するしか手立てがありません。このような決断を下す際にも、この能力の発揮が求められます。

6.2.6

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-19, コース: 6-3-21-07-19

グループ: 6-3-F, 役割: 監督

外在化カード内容: いつもと同じ様に、今回も終わると思ってたのですが、ロケットが無くなるという事件があって、少し大変で、あと1、2秒で終わるのに、終わらなくなってしまって、残念です。あと1回あるので、そこで何とか乗り切ります。

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

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

6.3 大事な仕事を着実に実行する能力

この能力は、役割把握・認識能力における「4.1 自分の役割を遂行する能力」を、「課題解決能力」の側から捉え直したものですが、NAKAHARA アニメーションでは、撮影したデータの保存作業など、作業方法自体は至極簡単で、該当するフォルダーを USB メモリーへドラッグ＆ドロップするだけであっても、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、およそ数秒から最大で 10 秒程度です。そのため、作品全体の上映時間次第ですが、例えば 2 分の作品であれば、12 から 20 個前後のロールから成ります。

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

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

このようなデータを保存するという単純作業であっても、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、どちらも撮影したデータを、USB メモリーへ保存する作業に関して記された外在化カードですが、6.3.1 の事例については、前述しました「6. 課題解決能力」の「6.1. 自分が受け持つ責任を覚悟する能力」とも関連する形で、同作業の重要性を強く認識したことが読み取れます。6.3.2 の事例については、実際に保存作業を行った際に書き残されたものですが、非常に大事な作業であることを理解はしているものの、思い通りにはできなかったことが読み取れます。

因みに、昨今、スマートフォンやタブレット端末の普及により、いわゆるパソコンと呼ばれるコンピューターが、徐々に一般家庭の中で使われなくなってきたという関係で、ほとんどパソコンに触ったことが無い児童達の割合が、かなり増えて来ている現状があります。そこで、今後、データの保存作業については、各クラスを担当する教師の手に委ねた方が安全と考えられます。

6.3.1

クラス: 6-3, 日付: 2021-06-29, コース: 6-3-21-06-29

グループ: 6-3-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 僕は、話を聞いて、40枚ずつファイルに入れて行きたいと思いました。理由は、40枚程度だったら、直ぐにできるからです。僕は、絶対に気を付けたいことがあります。それは、直ぐにバックアップを取ることです。理由は、バックアップをすれば、無くならないからです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

6.3.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-08-26, コース: 6-2-21-08-26

グループ: 6-2-D, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、USB メモリーでの苦戦したけど、次は、がんばりたいと思います。

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: 4. よくがんばった

6.3.3 及び 6.3.4 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、それぞれロケット物語及び本番のアニメーション制作の終盤を迎えて、これまでロール単位で撮り溜めてきた撮影フィルムを、一本の映像作品として編集する作業にいよいよ臨む際の覚悟が読み取れます。前述しました通りに、ここで編集をミスれば、そのまま上映会で発表されてしまいます。文字通りにこの能力を最大限に発揮して、一つのミスも犯すことなく完璧に仕上げることが求められます。

6.3.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-16, コース: 6-3-21-07-16

グループ: 6-3-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、残りの撮影をしてから、分けていたロールを全てつなげて、音を付けることまで、できました、残りの 2 時間は、編集の私が、がんばらないと終われないで、がんばります。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

6.3.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-12-17, コース: 6-3-21-12-17

グループ: 6-3-D, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、学校のシーンを撮影しました。次は、帰るシーン辺りを撮影し、編集すると思われます。ミスの無いよう、気を付けます！

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

6.3.5 の事例についても、編集役の児童によって記された外在化カードですが、撮り溜め

てきた映像の一本化作業を行った後にも、この役割に求められる大事な仕事として、効果音を付ける作業が待っています。この事例が記された日付が物語っているように、例年、提出期限ギリギリまで撮影作業を行うことで、音入れと呼ばれている効果音を付ける作業に対して、十分な時間が取れないケースが多々見られます。それだからこそ、限られた時間内に、この能力を駆使して、しっかりと遂行することが望されます。

6.3.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-12-17, コース: 6-3-21-12-17

グループ: 6-3-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、5 シーンが少し短く、時間も、少しだけ余裕があったので、撮り直しをしました。これで 1200 枚、2 分ピッタリなので、ここからは、撮り直しが無く、編集で音を付けて行くので、編集として、がんばりたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.3.6 の事例は、本番のアニメーション制作が本格化して行く中で、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、例年、撮影作業が本格化することで慌ただしさが増し、グループのメンバーの誰もが撮影作業に一極集中し始めますと、撮影済みの小道具や背景画などの管理が、どうしても難になります。一方で、前述しました 6.2.6 の事例のように、大事なロケットのキャラクターを紛失してしまうケースも実際に起きており、また、例えば手や机と一緒に撮ってしまった部分を後に修正する際に、改めてそれらの素材が必要となるケースも多々あります。そこで、この能力を駆使して、この事例のようにしっかりと素材を保管しておくことが大事となります。

6.3.6

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-19, コース: 6-1-21-11-19

グループ: 6-1-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、撮影が、結構、進んだので、良かったです。小物が無くなり易いので、しっかりと管理しながら、やりたいです。次は、オープニングまで、できれば撮りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

6.3.7 の事例は、本番のアニメーション制作が山場を迎えた際に書き残された外在化カ一

ドですが、これから自分達の作品の見せ場となるシーンを撮影するにあたり、グループが一丸となって、この能力を最大限に発揮しながら取り組む強い意志が読み取れます。この事例が記された日付から判断して、提出期限までには少なからず時間が残されていますので、前述しました「5. 計画実行能力」の「5.8. 時間と質を見極める能力」の観点から、このケースでは、全力で質の方へ割り振ることが望されます。

6.3.7

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-26, コース: 6-1-21-11-26

グループ: 6-1-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は楽しかったです！900枚までは、あと100枚くらい。残っているのはクライマックスなので、この100枚が勝負だと思います。次も、楽しく、真剣にやりたいと思います。みんなで1位を取るぞー！エイエイオー！

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: 5. かなりよくがんばった

6.4 主体的に行動で示す能力

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

協動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た者は、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、6.4.2 及び 6.4.3 の事例は、本番のアニメーション制作が始動した際に、どれも同じグループの監督役、助監督役、そしてアニメーター役の児童達が、同じ日に書き残した外在化カードですが、どの文面からも、このグループのメンバー全員がこの能力を

発揮して、積極的に制作活動に携わったことが記されています。これらの事例の気持ちのタイプの選択結果が示すように、メンバーの誰もが能動的に行動し、そしてグループとしての成果も目に見えて現れて来ますと、自ずと精神的にも充実感を得るものです。

6.4.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-19, コース: 6-1-21-11-19

グループ: 6-1-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、上手く行きました！みんな、直ぐに動いてくれて、あと1時間あれば、終わりそうです。次は、全部、終わらせるこを目標にして、がんばります。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

6.4.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-19, コース: 6-1-21-11-19

グループ: 6-1-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、みんなと協力して進めることができました！雲などを動かしたりして、色々、工夫しました！次回のアニメーションも、みんなと協力して、がんばりたいです！

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, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

6.4.3

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-19, コース: 6-1-21-11-19

グループ: 6-1-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 結構、進んで来ていて、順調なので、みんなに感謝です。

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: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.4.4 及び 6.4.5 の事例については、本番のアニメーション制作の企画段階において、同じグループのアニメーター役と編集役の児童達によって、同じ日に書き残された外在化カードですが、自分達のグループの企画書をまとめるにあたり、アニメーターが中心となって動き、それに編集も含めて他のメンバー達全員が、積極的に参加したことが読み取れます。前述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.13. 協力関係を築く能力」とも関

連する形で、このような主体的な行動が、メンバー間の結びつきを強めることは間違いないなく、そしてグループの土台として高い信頼関係が備わることで、個々のメンバーのさらなる主体的な行動を促す原動力にもなって行きます。

6.4.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-28, コース: 6-2-21-09-28

グループ: 6-2-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今回は、バリバリ企画を進めた。アニメーターとして、中心となって進めることが、できた。みんなで案を出し合って、深めることができた。色々な考えを知ることができて、面白かった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

6.4.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-28, コース: 6-2-21-09-28

グループ: 6-2-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 企画書の左の部分が終わりました。今日は、アニメーターが、がんばっていたので、早く終わりました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

6.4.6、6.4.7 及び 6.4.8 の事例は、どれでも本番のアニメーション制作が本格化していく中で書き残された外在化カードですが、その日に自分の役割に応じた仕事がほとんど無かったとしても、それでも他にグループとしてやるべき作業があるのであれば、この能力を発揮して、積極的に関与したことが読み取れます。前述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.12. グループに尽くす能力」ともつながる話として、たとえ小さな貢献であっても、それを積み重ねることで着実に制作活動は前進しますし、後述します「6. 課題解決能力」の「6.7. グループ全体の作業効率を上げる能力」の向上にもつながって行きます。

6.4.6

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-12, コース: 6-1-21-11-12

グループ: 6-1-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: いよいよアニメーターの仕事が無くなつたので、撮影の協力をしたいです。

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

6.4.7

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-26, コース: 6-3-21-11-26

グループ: 6-3-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、たくさん仕事をしました。光が強過ぎて、自分達の上着を使って影を作ったり、教室の後ろのロッカーの所を描いたり、編集の仕事が無いから、その代わりに違う仕事を、がんばろうと思い、色々なことを自分からやりに行きました。これからも、がんばります。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

6.4.8

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-30, コース: 6-2-21-11-30

グループ: 6-2-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、撮影をしていたので、音付けなどの作業は、あまりしませんでした。撮影をしている間は、前に作るのを忘れていた小物を作ったり、足りなくなつた小物を作ったり、していました。あまり仕事が無い時は、ヒマになるので、撮影の手伝いをして行こうと思います。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

B. 繼続系

6.5 及び 6.6 のサブカテゴリーは、前述の自覚系をもう一歩進める形で、より持続的に課題の解決に向けて歩み続ける能力の系統に属するものです。

6.5 作業効率を上げ続ける能力

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

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

前述の「5.8 時間と質を見極める能力」にて説明したように、作業効率と作品の質の向上の両方を同時に追い求めるることは、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ねば、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ると、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 の事例は、どれもロケット物語に伴う制作活動において、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、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、アニメーターとして何を行えばよいのか少しずつ理解し始めるに同時に、この能力を発揮して、いかに効率的に自分が担う作業をこなして行くかについても見当が付き始めていることが読み取れます。この辺りの感覚は、後述します「7. 職業理解能力」の「7.4. 現実感を持って臨む能力」の向上にもつながって行くものです。

6.5.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-05, コース: 6-1-21-07-05

グループ: 6-1-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今回も、効率良くできて、そろそろ撮影できそうなので、いいなと思いました。そろそろ難関な所が来そうなので、がんばりたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

6.5.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-15, コース: 6-2-21-07-15

グループ: 6-2-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今回は、すごく絵コンテにも進んで、次回には、撮影ができそうです。ペースを少し上げて行きながら、進めたいと思っています。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

6.5.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-19, コース: 6-2-21-07-19

グループ: 6-2-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今回は、自分なりに、割とがんばれたのではないかと思います。今回は、前回と比べると、やや順調に進んだなと思います。次回は、もっとペースを上げて、作業を進められると、よいと思います。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.5.4 及び 6.5.5 の事例については、本番のアニメーション制作に伴う撮影作業が本格化する中で記された外在化カードですが、既にロケット物語の経験も経ており、その経験を通じて撮影作業自体にも慣れてくることで、効率的に撮影をして行くためのコツを掴み始めていることが読み取れます。ロケット物語を実施する以前は、絵コンテの順番通りに撮影作業を進めようとするグループが多く見られましたが、ロール単位で撮影したフィルムを管理する以上、各々の場面に必要とする素材が全て揃っているのであれば、どの場面から撮っても問題ないことを、ロケット物語での経験を通じて学んできているため、6.5.4 の事例のように今年度については、その場で直ぐに撮影できる場面から優先するグループが多く見られました。

また、6.5.5 の事例のように、効率的に撮影作業が行えるようになりますと、前述しました「1. コミュニケーション能力」の「1.13. 協力関係を築く能力」と直結する形で、グループとしての結束力が強まると併に、時間的にも精神的にも少し余裕が出ることで、前述しました「5. 計画実行能力」の「5.8. 時間と質を見極める能力」と関連して、作品の質を高める方向に行くことが期待できます。

6.5.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-09, コース: 6-2-21-11-09

グループ: 6-2-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、タイトルを撮影することが、できました。本当は、2場面を撮影する予定だったのですが、色塗りが、まだだったので、先にタイトルを撮りました。次は、2場面と3場面を撮れれば、いいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

6.5.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-18, コース: 6-3-21-11-18

グループ: 6-3-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、7ロール目くらいまで行きました。段々、みんなで協力して撮影や作業できるようになって来たので、良かったです。これからも、丁寧に進めて行きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

6.6 工夫し続ける能力

前述しました「6.5 作業効率を上げ続ける能力」を伸ばすには、絶えずそのための工夫をし続ける必要があります。同じことを繰り返している限り、それ以上の作業効率を上げることは望めませんし、現実として同じ場面を長期間にわたって撮影し続けることはほとんどなく、常に新たな撮影シーンに応じた課題に直面することになりますので、必然的にその対処のための工夫をし続けることが求められます。

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

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

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

工夫の仕方は、まさに千差万別にあります。例えば、作業台のどこに次に使うキャラクターを置いておくか一つで、撮影効率は大きく変わるものです。毎回使う度に保管袋から

出していたのでは、撮影の流れ作業が止まってしまいますし、一方で撮影の邪魔になるような場所に置いておきますと、破損の危険も高まり、最悪な場合、床に落として作り直す羽目に陥りかねません。

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

下記の 6.6.1、6.6.2、6.6.3 及び 6.6.4 の事例は、どれもアニメーター役の児童達によって書き残された外在化カードですが、自分達の役割に応じた作業の一つとして、小道具を作成する際に、様々な工夫を凝らしたことが読み取れます。6.6.1 の事例については、ロケット物語に登場するキャラクターの手を動かせるようにしておらず、6.6.2 の事例についても、ロケット物語に関するものですが、ロケットがブラックホールから逃れようとする部分にかなりの工夫を加えたことが記されています。

6.6.3 及び 6.6.4 の事例については、どちらも本番のアニメーション制作の際のものですが、小道具の本やサクランボを、できるだけリアルに仕上げるように工夫したことが記されています。これらの事例は、全て前述しました「4. 役割把握・認識能力」の「4.6. 自分の仕事にこだわる能力」とも関係する形で、アニメーターという役割だからこそその工夫の数々と言えます。

6.6.1

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-13, コース: 6-3-21-07-13

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、ロケットが3回目に打ち上がり、宇宙人に会う所を撮った。その時、「宇宙人」の手が動くよう精密に作った。また、ロケット本体と炎の組み合わせを、たくさん考えた。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

6.6.2

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-19, コース: 6-3-21-07-19

グループ: 6-3-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、編集をしました。例えば、ロケットがブラックホールに吸い込まれる時、逃げようとする部分などに、一度、音を付けて、だけど吸い込まれてしまうなどの本物のように見える工夫をすることが、できたので、次も、そのようにしたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

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

6.6.3

クラス: 6-1, 日付: 2021-10-26, コース: 6-1-21-10-26

グループ: 6-1-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 小物の本を作って、一枚、一枚、くっ付けて作ったので、工夫できて、良かったです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.6.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-12-07, コース: 6-2-21-12-07

グループ: 6-2-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 粘土で、さくらんぼが、潰れるシーンを撮りました。さくらんぼが、飛び散る所に凝りました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.6.5 及び 6.6.6 の事例については、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、6.6.5 の事例については、ロケット物語に伴う社会的評価を踏まえて、より観客を魅了する映像表現に関するアイディアが記されています。6.6.6 の事例については、本番のアニメーション制作の際のものですが、撮影のアングルを工夫するだけでなく、前述しました「6. 課題解決能力」の「6.5. 作業効率を上げ続ける能力」ともつながる形で、撮影枚数をより効率的に上げて行くための工夫についても思案したことが記されています。これらの事例も、前述しました「4. 役割把握・認識能力」の「4.6. 自分の仕事にこだわる能力」とも関係する形で、撮影という役割だからこそその工夫と言えます。

6.6.5

クラス: 6-1, 日付: 2021-09-06, コース: 6-1-21-09-06

グループ: 6-1-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 6位でした。もう少し背景だけを映すシーンがあったら、順位を上げれたのかなと思いました（どういうシーンか分かるために）。

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, 1. うれしかった

がんばり度: 3. がんばった

6.6.6

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-19, コース: 6-1-21-11-19

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、きちんと部屋の角度を調整したり、机・イスを作ったりと、実用的なことが、できました。また、414枚も撮ることが、できたので、次回は、あと600枚ぐらいの壁を、どう破るのか、ということを意識しながら、取り組んで行きたいです！協力も100！だと思いました。

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

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

6.6.7、6.6.8、6.6.9の事例については、それぞれ自分達のグループの作品の見所や山場について工夫を凝らしたことが記されています。上記の事例のように、個々の小道具や映像表現について工夫を重ねることも大事ですが、一つの作品として観客の心を動かすシーンを工夫することも重要となります。6.6.7の事例については、ロケット物語に挑んだ際に、自分達のグループならではの独特的見所を、アニメーション制作の専門家が高く評価してくれたことを踏まえて、本番のアニメーション制作の際にも、自分達のグループ特有の見所を加えて行くことを望むことが記されています。

6.6.8の事例については、本番のアニメーション制作の企画段階のものですが、自分達の作品ならではの見所を思案すると伴に、視聴対象として低学年の児童達も意識しながら、年齢の低い子供達にも楽しんでもらえるための工夫をしたいと記しています。6.6.9の事例については、既に撮り終えた見所となるシーンが、いま一つの出来栄えであったことを踏まえて、その改善策を提案しています。

6.6.7

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-06, コース: 6-2-21-09-06

グループ: 6-2-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、伊東さんに観てもらい、自分達が工夫した所を観てくれて、とてもうれしかったです。本番をやる時も、ロケット物語の時のように、自分達の班しかできないようなを取り入れて行きたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.6.8

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-08, コース: 6-2-21-10-08

グループ: 6-2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、「オチ」を、前回に引き続き、考えました。少しづつオチが見えてきたのは、良かったです。次回こそ、しっかり決定したいです。このままだと、まだ分かり難いので、もっと工夫して、小さい子にも分かり易いように、したいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

6.6.9

クラス: 6-2, 日付: 2021-12-01, コース: 6-2-21-12-01

グループ: 6-2-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、S君とSさんが、お休みでした。背景に2時間を、あまり費やすことにはならなくて、撮影に入れたのは良かったです。ですが、Nが倒れて台詞（とほほ、）と言う所のシーンは、面白い場面だったので、10枚くらい撮った方が、見所が増えたんじゃないかなと、工夫し切れていない所があったので、カメラマンとして、もうちょっとと考えた方が、よかつたんじゃないかと反省しました。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

6.6.10 の事例については、本番のアニメーション制作に伴う撮影作業を全て終えた際のものですが、自分達のグループの作品の中で最も工夫した点として、登場するキャラクターの歩行シーンを挙げています。ただ単に歩くシーンであっても、本当に歩いているように見せるのはかなり難しいものです。本職のアニメーターであっても、リアルに歩行シーンを描ければ一人前と言われています。それだけ難しい表現に挑み、そして満足できるだけの成果を残せたことが読み取れます。因みに、このグループの作品は、歩行シーンを含めてアニメーション制作の専門家にも高く評価されていました。

6.6.10

クラス: 6-1, 日付: 2021-12-21, コース: 6-1-21-12-21

グループ: 6-1-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 時間に間に合わなくて、少し焦っていたけど、隙間、時間にやって行って、無事、完成させることができました。気に食わないことがあつたり、班の人とケン

力をしましたこともあったけど、最終的に協力できました。本当に良かったです！工夫点は、細かい音を入れたことと、本当に歩いているみたいに、右足、出して、左足、出す。その反動で、左手、出して、右手を出すという詳しい動きです。悔いの無いアニメーションができたので、これまでの成果を出すことができて、本当に良かったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

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、それが効果的に連携しておらず、実際には無駄が多いということになれば、効率化どころの話ではありません。

個々の作業成果の積み重ねによって一本の作品を完成させて行くという意識と共に、その実現には、グループ全体として作業効率を上げて行く意識もグループ内で共有していくことが、結局は少しでも早く作品を完成させることにつながって行きます。

制作現場の現実として、このような意識を直ぐに共有できるグループもありますが、大半のグループは、様々な失敗を重ね、ケンカや諍いなどの辛い経験しながら、制作活動の終盤にさしかかった追い詰められた状況の中で、共有の必要性を実感して行くことの方が普通です。

下記の 6.7.1 及び 6.7.2 の事例は、ロケット物語に伴う素材作りの際に書き残された外在化カードですが、どちらも同じグループのメンバー全員で作業効率を上げる必要があることを認識したことが記されています。6.7.1 の事例については、それぞれの作業をメンバー毎に分担して行うことで、効率性を図ることを提案しており、6.7.2 の事例については、逆に同じ仕事をメンバー全員で一気に終わらせることで、制作活動全体を着実に前に進める

ことを提案しています。それぞれアプローチの仕方は違っても、全体として物事が前に進むのであれば、どちらのやり方であっても全く構いません。

6.7.1

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-12, コース: 6-3-21-07-12

グループ: 6-3-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、前回と同じ様に、とにかく撮影に使う素材を作りました。10時間しかないので、丁寧に作ると同時に、速く作り上げるため、作業を5人で分担し、ペースを上げたいと思いました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

6.7.2

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-19, コース: 6-2-21-07-19

グループ: 6-2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、色塗りをしました。かなり疲れました。もっと、全員で色を塗れば、早く完成ができそうなどなと思いました。1~5 ロール目のつながりが分かり難かつたので、次は、そこを改善したいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 7. つらかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

6.7.3 及び 6.7.4 の事例については、どちらも本番のアニメーション制作が本格化する中で書き残された外在化カードですが、この能力が発揮されることで、実際に目に見える形で成果が出て来ていることが読み取れます。当たり前の話ですが、この能力が駆使された結果として、例えば撮影枚数が極端に減ったり、作品の出来栄えが落ちたりするのであれば、それはこの能力が上手くコントロールされていないことを意味します。これらの事例のように適切な形で駆使されれば、それに応じて成果もついて来るものです。

6.7.3

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-12, コース: 6-1-21-11-12

グループ: 6-1-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、撮影し、100枚以上できたので、良かったです。この調子で、少し急ぎ目で、やりたいです(次の目標、200枚以上)。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった
がんばり度: 4. よくがんばった

6.7.4

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-19, コース: 6-1-21-11-19

グループ: 6-1-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、いつもみたいに、やっていない人と、やっている人との差が無いように、役割分担ができました。そのおかげで、協力度も上がったと思うし、たくさん進めることも、できました。今回を機に、次回からも協力して、進めて行きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

6.7.5 及び 6.7.6 の事例は、どちらも本番のアニメーション制作が開始された後に、同じグループに所属する監督役と助監督役の児童達が、同じ日に書き残した外在化カードですが、そのどちらからもグループ内での役割分担が機能することで、効率的に作業を進められたことが記されています。そして、さらにこのような上昇気流を、この先もしっかりと計画を立てながら維持していく必要があることも、併せて認識していることが読み取れます。グループを率いる立場にある監督と助監督が、グループ全体を効率的に前進させるための原動力になれば、それだけ毎回の作業成果も挙がって来るものです。

6.7.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-27, コース: 6-2-21-10-27

グループ: 6-2-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、Fさんの提案により、大まかな内容が決まりました。絵コンテと背景作りなどを分担し、同時に進行でやっているので、ペース的には問題無いくらいの所だと思います。あと4、5時間ほどあれば、撮影に入れるとと思うので、それに向けて、しっかりと計画を立てておきたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

6.7.6

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-27, コース: 6-2-21-10-27

グループ: 6-2-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、内容が、大体、決まりました。絵コンテと、背景を作る人など

と、分担してやりました。今、波に乗っているので、これから波から落ちないようにして行きたいです。スムーズに行って良かったです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

6.7.7 及び 6.7.8 の事例は、どちらも本番のアニメーション制作が本格化する中で書き残された外在化カードですが、この能力が機能することで、当初の計画よりも少しだけ前倒しで制作活動が進み、この先、多少の遅れや失敗があったとしても、十分に対応できるだけの時間的にも、そして精神的にも余裕を持つことができたことが読み取れます。この辺りは、前述しました「5. 計画実行能力」の「5.8. 時間と質を見極める能力」にも直結する話として、このような形で、少しでも余裕を持たせて制作活動に取り組むことができれば、それだけ質の側に重きを置くことが可能となり、作品の出来栄えも向上させることが期待できます。

6.7.7

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-02, コース: 6-2-21-11-02

グループ: 6-2-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、一場面とタイトルの素材が、できました。次は、一場面とタイトルの撮影に入って行きます。少し予定と遅れているのですが、余裕はあるので、これから遅れないよう、色塗りの工夫も、して行きたいです。

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: なし, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

6.7.8

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-22, コース: 6-2-21-11-22-02

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、撮影が予定より早く進んでいたので、音を考えました。2時間目で、音のズレがあり、失敗したので、そこに気を付けて取り組みました。合う音を見つけるのが難しかったです。次回は、また撮影をする予定で、4時間で野菜達が料理をしている場面を、全部、撮り終えることを目標として、取り組みたいです。また、役割分担も、しっかりして行きたいと思います。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

6.8 足りない部分を補い合う能力

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

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

一方で、児童達が書き残してきた外在化カードを手掛かりにして、ここまでサブカテゴリーに属する 59 種類の能力のどれもが、実際にそのグループや各メンバーが直面した困難な状況や課題を解決するのに具体的かつ有効に機能することを紹介してきました。

そこで、これらの能力の全てを一人の人間に求めることができず、さりとてそれぞれの能力が必要となる場面が眼前にあるのであれば、そこから導き出される結論は、グループのメンバー同士で足りない能力を補い合うしか他に道はありません。

例えば、役割に応じた能力の発揮が期待される場面で、その役割を担ったメンバーが、直ちにその能力を発揮することが理想的ですが、現実には上手く発揮できず、他のメンバーが代行して思案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。それ以上に深い意味を持っています。それは、個々人の多様性を最大限に活かしながらも、強固な社会性を築いて行く際の欠かせない能力という側面も併せ持っています。

例えば、指揮能力の長けた監督だけを集めたグループを作ったとしても、誰もが異なる指示を出し、意見が対立した際に、自己主張の繰り返しだけが行われ、結局、結論を導き出せなくなってしまいます。そのため、その対立を円満に解消できるだけのコミュニケーション能力を持つ者が必須となります。

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

このような話は、アニメーション制作に限らず、基本的な社会の成り立ちにも、そのま

ま通じるもので、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聞こえますが、現実には、両者とも不可欠であり、相互に補完し合うことで、両者のそれぞれが持つ本来の価値がそこから見出されるものです。この両者の関係を認識できるようになることが、この能力の本質であり、キャリア教育を通じて、大いに開花や発揮が期待される能力の一つと言えます。

下記の 6.8.1、6.8.2 及び 6.8.3 の事例は、それぞれグループ内のメンバーが欠席するなどの不測の事態に陥った際に書き残された外在化カードですが、この能力を発揮して、どうにか難を逃れたことが記されています。6.8.1 の事例については、ロケット物語に伴う制作活動の最終段階の状況において、5人のメンバーの内 2人がお休みするという緊急事態に直面したもので、残されたメンバー達がそれぞれ奮闘することで、自分達の作品を仕上げることができたことが記されています。

6.8.2 の事例については、ロケット物語に伴う発表会を終えた後のものですが、自分達が制作した作品が高い社会的評価を得られた背景として、休みがちな撮影役の児童に代わって、他のメンバー達が撮影作業を補う中で、グループとしての力を発揮できたことが記されています。6.8.3 の事例については、本番のアニメーション制作に際して、肝心要のアニメーター役の児童が欠席してしまったため、複雑なキャラクターなどの作成は断念し、残されたメンバー達で対応できる簡単な背景画の作成に取り組んだことが記されています。

6.8.1

クラス: 6-2, 日付: 2021-08-27, コース: 6-2-21-08-27

グループ: 6-2-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: ロケット作りで、最後の授業で 3人しかいなくて、どうなるかと思ったが、3人が、素早く行動できたので、最後まで完成することができた。

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: 7. つらかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

6.8.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-09-06, コース: 6-1-21-09-06

グループ: 6-1-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 私達の班は、2位を取ることができました。でも、これは、みんなが支え合いながら、やったからです。みんな自分の意見を押し通さずに、協力してやりました。カメラマンがいない代わりに、他の班よりも、がんばらないといけませんでした。ここで、この班の良さが出たのかなと思います。本番も、がんばって行きたいです。

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

6.8.3

クラス: 6-1, 日付: 2021-10-26, コース: 6-1-21-10-26

グループ: 6-1-E, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、アニメーターが、いなかったので、簡単な背景を、みんなで、がんばりました！

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

6.8.4、6.8.5 及び 6.8.6 の事例については、本番のアニメーション制作が本格化する中で、同じグループの監督役、編集役、そしてアニメーター役の児童達が、同じ日に書き残した外在化カードですが、特に素材作りの段階では、アニメーターの肩にかかる負担が急激に増しますので、この能力をグループとして存分に発揮して、少しでもアニメーターの負担を減らす努力を、メンバー全員で取り組んだことが記されています。これらの事例は、欠席したメンバーの穴を埋める時だけではなく、一極集中して一つの作業に取り組む際にも、この能力が活用できることを示す好例と言えます。

6.8.4

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-05, コース: 6-1-21-11-05

グループ: 6-1-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、絵（仕上がり）まで行きました！アニメーターだけ、というよりかは、全員、アニメーターって感じでした。次は、主に背景を描きたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

6.8.5

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-05, コース: 6-1-21-11-05

グループ: 6-1-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、背景や、キャラクターを作りました。みんなが、協力してやつたので、大分、進められたので、良かったです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

6.8.6

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-05, コース: 6-1-21-11-05

グループ: 6-1-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、みんながアニメーターの手伝いを、してくれました。おかげで、たくさん進みました。有難うー！

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

6.8.7 及び 6.8.8 の事例には、どちらも人材不足に陥る中で、この能力が上手く発揮できずに、制作活動が思い通りに進められなかつたことが記されています。6.8.7 の事例は、複数のメンバーが、長期間にわたり欠席するという苦境に立たされることで、撮影作業に必要とする背景画などの小道具自体が十分に用意できず、撮影作業が困難を極めたことが読み取れます。6.8.8 の事例については、メンバー全員が揃っているにも関わらず、グループを率いるべき監督役の児童が頼りにならないばかりか、実質的に制作活動を妨害していることが記されています。どちらのケースも、この能力をいかに発揮したとしても、人材不足を補い切れない厳しい現実があることを示しています。

6.8.7

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-17, コース: 6-2-21-11-17

グループ: 6-2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日も、S君とSさんが、いませんでした。Sさんがいないので、絵（背景など）が、全然、進みませんでした。なので、がんばってエンド・ロールの撮影に入りました。3人で撮影するのは、とても難しくて、辛かったです。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

6.8.8

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-18, コース: 6-3-21-11-18

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、撮影をしました。今日は、最悪なことに、監督さんが、面倒くさがって、仕切らず、仕事もせず、関係無い話ばかりしていて、嫌になりました。編集さんと助監督で、アニメーション制作をしました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

6.8.9 の事例は、本番のアニメーション制作の企画段階において、編集役の児童によって記された外在化カードですが、この児童が所属するグループには正規のアニメーターがいる一方で、時折、欠席するだけでなく、やる気を出すタイミングにムラがあり、常に頼りにできるわけでもないため、このグループの監督の方針として、そしてアニメーター自身も公認する形で、実質的にアニメーターの役を、この編集役の児童が引き受けた経緯があります。このような背景に基づいて、この児童は、必ずしも自分自身が作画能力に秀でているわけではないことを自覚した上で、メンバーの誰もが容易に手伝えるシンプルなデザインのキャラクターを選択したことが読み取れます。グループの内情を踏まえたこのような高度な判断も、この能力の範疇にあると言えます。

6.8.9

クラス: 6-3, 日付: 2021-10-19, コース: 6-3-21-10-19

グループ: 6-3-D, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、アニメーターが、いなかったので、他の3人で道具を作りました。次も、それをします。分かり難い絵は、できるだけ使わないように、したいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

7. 職業理解能力

サブカテゴリ一項目数: 7

A. 現実認識系

7.1 仕事の本質を掴む能力

7.2 分業社会の仕組みを把握する能力

7.3 甘えが許されない世界を理解する能力

7.4 現実感を持って臨む能力

B. 評価系

7.5 社会的評価を受け止める能力

7.6 成果に基づいた達成度を測る能力

C. 上昇志向系

7.7 さらなる挑戦心を抱く能力

A. 現実認識系

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

7.1 仕事の本質を掴む能力

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

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

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、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をふり返ることができるようになることが期待されます。言い換えますと、このような認識が芽生えることを期待して、アニメーション制作を学びの題材として、学校の外の世界（本業のアニメーション制作スタジオ）から、その知恵と経験を借りてきています。

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

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

下記の 7.1.1 及び 7.1.2 の事例は、どちらもロケット物語及び本番のアニメーション制作の終盤の時期に書き残された外在化カードですが、自分の仕事をやり切ったことに対する喜びが読み取れます。責任ある仕事に最後まで挑戦したからこそ、このような精神的な充足感には価値があると言えます。どれだけ高い社会的意義がある仕事をやり遂げたとしても、もしそこに充実感が無ければ、やはり虚しいものです。そこで、このような喜びをもたらすのも、この能力が十二分に發揮された結果と言えます。

7.1.1

クラス: 6-2, 日付: 2021-08-26, コース: 6-2-21-08-26

グループ: 6-2-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今回は、何シーンか撮れて、もう直ぐ終わるので、絵を描いた甲斐がありました。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

7.1.2

クラス: 6-3, 日付: 2021-12-03, コース: 6-3-21-12-03

グループ: 6-3-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、カメラと切るのを、がんばりました！まあまあ、できたなあーと思います。今日は、ねえー、やったーな気分。笑笑。

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

7.1.3 の事例は、NAKAHARA アニメーションの活動が開始された直後に、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、これから自分が担う撮影という仕事が、これまで描いてきたイメージとは異なり、一枚一枚写真を撮り続けるという極めて忍耐力を必要とする地味な仕事であることを認識したことが記されています。例えば、ハリウッド大作のメイキング映像などを見ると、大掛かりな撮影機材を用いたスケールの大きなカメラワークが紹介されることがあります、そのようなものであっても、実際にはかなり緻密な計画に基づいて行われているのが普通であり、その多くの作業は地味なものです。このような仕事の現実に向き合うことも、この能力の一つに含まれます。

7.1.3

クラス: 6-3, 日付: 2021-06-29, コース: 6-3-21-06-29

グループ: 6-3-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: カメラマンの仕事が、結構、地味なことが分かった。音とかを入れるために、他より 5 時間、早く終わらせないといけないことが分かった。動きを表すのも難しいなと思った。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.1.4、7.1.5 及び 7.1.6 の事例は、公教育の枠組みの中で、アニメーション制作を実施する意義に直接関わるものと言えます。アニメーションを作るだけであれば、図画工作の時間で実施した方が適切かもしれません、その場合には、基本的に自分自身の創作能力や美的センスを養うことが目的となります。一方で、キャリア教育の一環としてアニメーション制作に取り組む場合、自分達が満足する作品を作るのではなく、自分達も含めた観客を魅了する作品を作ることが目的となります。創造性を必要とする面では、どちらの教育活動も類似した部分がありますが、誰のために作品を作るのかの面では大きく異なります。

これらの事例には、企画書や絵コンテの段階から、観客を意識した作品作りに取り組んだことが示されていますが、このような意識は、誰のために働くのかというこの能力の本質に迫ることにつながっています。そして、働くという行為が、社会生活の礎になっていることを認識して行くことにもつながって行きます。

7.1.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-12, コース: 6-2-21-07-12

グループ: 6-2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は観てくれる人に、どのようなことを伝えたいのかをよく考えて、ストーリーを作りました。これから、より具体的なシーンをイメージして絵コンテを描きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

7.1.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-16, コース: 6-3-21-07-16

グループ: 6-3-C, 役割: 監督

外在化カード内容: アニメーションが完成した。確かに、大変だった。でも、みんなが、がんばってくれた。月曜日は編集をして完成だ。バッドエンドだけど、観る人に分かり易く、これからも作りたい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

7.1.6

クラス: 6-1, 日付: 2021-09-28, コース: 6-1-21-09-28

グループ: 6-1-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、話を何にするか考えました。でも、伝えたいことが、真面目過ぎて、面白い要素が無くなってしまったので、次は、面白い所を考えて行きたい。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

封建時代の滅私奉公ではありませんが、盲目的に上司や御上に言われたことをこなす時代や、つい最近まで続いてきた時間と労働力の集約を基盤としたアナログ社会の時代も、近年のデジタル技術の振興と共に、過去のモノになろうとする中で、これから時代の仕事の本質として、自己充足を加える必要があることを、7.1.7 の事例は記しています。この流れは、近年の SDGs のうねりに象徴されるように、人類全体の進化に位置付けられるほど、世界の大きな潮流になって来ていますので、キャリア教育についても、このような世界の流れに沿う形で進化をして行かなければ、ゆくゆく廃れてしまうかもしれません。

7.1.7

クラス: 6-1, 日付: 2021-12-07, コース: 6-1-21-12-07

グループ: 6-1-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、全然、進みませんでした。とも言えませんでした。仕事を真面目にやることが全てではないし、楽しくやることを、今後、意識したいです！そして、みんなに仕事が配れるようにもしたいです！

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.1.8 の事例は、ロケット物語に伴うふり返りの授業を実施した後に記された外在化カードですが、自分の仕事の成果、さらにはグループとしての成果を見つめ直すことも仕事の本質の一つと言えます。例えば、7.1.7 の事例ではありませんが、楽しいことを続けるためにも、己を高める必要があり、そのために内省活動を行うことが、今後さらに重要になってくるはずです。自分の能力を高めて行かない限り、今楽しいと思うことであっても、そ

れを何度も繰り返せば自ずと飽きが来てしまい、充実感を失つてしまいがちです。それだからこそ、これまで行ってきたことをふり返り、そこで学んできたことを土台にしながら、さらなる高みや新たな挑戦を繰り返すことが、この能力の最大の活かし方になって行くはずです。

7.1.8

クラス: 6・2, 日付: 2021-09-17, コース: 6-2-21-09-17

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、分析をしましたが、これが少し難しくて、よく見てないと自分達が探している部分を見逃して、しまったりする、かなり長い作業でした。ですが、自分達の班と平均を比べてみると、平均より多かったり、少なかつたりすると、自分達が、どれだけ、がんばったのか、どこが足りなかったのかという所が、少しほ分かりました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

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。

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

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

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

下記の 7.2.1、7.2.2、7.2.3 及び 7.2.4 の事例は、どれも本番のアニメーション制作が開始されて以降に記された外在化カードですが、この能力を駆使して、グループとして制作活動を効率的に進めたことが記されています。7.2.1 の事例については、編集役の児童によって書き残されたものですが、この役割に伴う仕事の特徴として、どうしても撮影作業が本格化して以降でしか出番が少ないのが現実です。一方で、この事例のように、前述しました「4. 役割把握・認識能力」の「4.7. 状況に応じた人材の最適化を図る能力」とも関連して、編集役を含めてメンバーの誰もがその日にやるべき仕事があり、そしてそれを着実にこなすことにより、制作活動全体が目に見えて進むことで、この能力が持つ意義も実感したことが読み取れます。

7.2.2、7.2.3 及び 7.2.4 の事例は、どれもアニメーター役の児童達によって書き残された外在化カードですが、絵コンテや素材作りなど、アニメーターとして最も忙しい時期に、同じグループの他のメンバー達が、同時並行で各種作業を手伝ってくれたことで、効率的に作業を進めることができたことや、最優先で自分がやるべき仕事に集中できたことが記されています。

7.2.1

クラス: 6-2, 日付: 2021-09-30, コース: 6-2-21-09-30

グループ: 6-2-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、みんな、やることがあって、ちゃんと、やっていたから、効率良く作業が、できていた。

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

7.2.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-10-26, コース: 6-1-21-10-26

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、アニメーションの粗筋は、考えられたので、アニメーション制作に移りました。その時は、粘土でキャラクター作りをする人と、背景を作る人に分担し、分かれて、できました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

7.2.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-11-02, コース: 6-2-21-11-02

グループ: 6-2-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今回は、かなり進んだ方だと思う。色々なことを協力して、同時、進行できたので、バランス良く進められたと思う。絵コンテも、みんなが他のことを、こなしてくれたおかげで、スムーズに進められた。とても助かった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

7.2.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-11-09, コース: 6-3-21-11-09

グループ: 6-3-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、ひたすら絵を描きました。それで、一気に色々やるのは大変なので、役割分担をして、私は、絵（白黒）を描き、他の人に切ってもらったり、色を塗つてもらったり、しました。次も、そんな感じで、やりたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.2.5 及び 7.2.6 の事例についても、本番のアニメーション制作が本格化する中で、この能力を駆使して、グループのメンバー各自がやるべき仕事をしっかりとこなすことで、少しでも制作活動を前に進めることができたことが記されています。特に、今年度については、ロケット物語の試みを、昨年度よりもさらに力を入れて取り組んできた経緯がありますので、これらの事例のように、例年以上に分業する意識を高く持つ児童達が見られました。

その上で、7.2.5 の事例については、文字通りに個人単位で仕事を分担し、7.2.6 の事例については、グループを二つに分けて、それぞれが担うべき仕事に従事したようですが、それがその日にやるべき作業を効率的にこなす最善の方法であれば、どちらの方法であっても全く構いません。このような柔軟な組織編制を発想できることも、この能力の一部と言えます。

7.2.5

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-16, コース: 6-1-21-11-16

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、みんな協力して、一人ずつ、やらなければ、いけないことを、できたと思います。まだまだ 16 枚ぐらいしか撮れていないので、がんばりたいです。

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: 5. かなりよくがんばった

7.2.6

クラス: 6-1, 日付: 2021-11-26, コース: 6-1-21-11-26

グループ: 6-1-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、2組に分かれて、撮影をしました。2組に分かれると、役割分担がし易かったです。次回で音付け以外、終わらせます！

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 5. 悲しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.3 甘えが許されない世界を理解する能力

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

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

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

長時間かけて行った仕事の成果が、社会的に厳しい評価しか受けられなかつた場合、子供どころか大人であっても、かなり落ち込むものです。それでも、敢えて若い内にこのような経験を経ることで、将来、社会人として実践の現場に出て、否応なく厳しい社会的評価にさらされた際に、安易にそこから逃げ出してしまうのではなく、へこたれずにその現実をしっかりと受け止めた上で、一歩でも前に進む気構えを少しでも養っておくことが期待されます。

下記の 7.3.1 及び 7.3.2 の事例は、ロケット物語に伴う制作活動が始まった際に書き残さ

れた外在化カードですが、例年、正規の学習活動の一つとして、アニメーション制作に取り組むことに高い期待感を持つ児童達が多い一方で、実際にやり始めますと、これらの事例のように、いかに難しいものであるのかを直ぐに実感するものです。

上映時間が 30 秒程度のロケット物語であっても、企画書と絵コンテを用意することから始まり、小道具や背景画などを作成した上で、初めて撮影作業を行うことが可能となりますので、そこまでの過程で、大半の児童達は否応なしにこの能力が求められることに気が付くことになります。

7.3.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-06, コース: 6-1-21-07-06

グループ: 6-1-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日、やっと 1 枚撮れました。そこまでが長かったので、気を付けたい。

また、次回は 3 枚以上、撮りたい。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

7.3.2

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-09, コース: 6-3-21-07-09

グループ: 6-3-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、アニメーションのロール 1、2 ができました。だけど、そこまで色々な困難があったけど、できて、うれしかったです。とてもがんばりました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.3.3 及び 7.3.4 の事例は、ロケット物語に伴う制作活動が本格化して行く際に書き残された外在化カードですが、前述の 7.3.1 及び 7.3.2 の事例に続いて、実際に制作活動が始まった後も、それぞれの作業が一筋縄では行かないことに気が付いたことが読み取れます。

7.3.3 の事例には、登場するキャラクターの配色に悩んだことが記されていますが、色の選択次第でキャラクターの見栄えが大きく変わってしまうため、慎重に選ぶ必要がある一方で、全ての場面に通用する正解が無い故に、その場その場での最適解を自分達で導く以外に道が無く、その選んだ道に対する責任も自分達で追う必要があります。

7.3.4 の事例には、たった 1 シーンを撮影するだけでも、想定していた以上の時間を費やす必要があったことに驚いたことが記されていますが、これがこの先かなり長く続くことの現実に対しても驚愕したことが読み取れます。

7.3.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-12, コース: 6-2-21-07-12

グループ: 6-2-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、粗筋や主人公など、色々なことについて、考えました。とても難しくて、色々な所で、苦戦しました。次回は、なるべく、苦戦しないようにしたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 7. つらかった, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

7.3.4

クラス: 6-2, 日付: 2021-07-14, コース: 6-2-21-07-14

グループ: 6-2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、とても疲れました。絵の色塗りをやりました。色塗りだけでも、とても大変でした。でも、そのおかげで1シーン撮れたので、とてもうれしかったです。1シーン撮るだけで、結構、時間がかかることが分かりました。これから、長いこと続くと思うと「ゾッ」としますが、がんばりたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 7. つらかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.3.5 の事例については、ロケット物語に伴う撮影作業が進む中で、少なからず撮影ミスがあったことに気が付いたことが記されています。どれだけ撮影枚数を重ねたとしても、枚数自体を競っているわけではなく、当然ながらその中身と質が問われますので、前述しました「5. 計画実行能力」の「5.9. 作業成果を検証する能力」を駆使しながら、問題がある撮影箇所については、時間が許す限り撮影し直すことで、少しでも映像表現としての質を高めて行くことが求められます。そして、このような時こそ、この能力の発揮が強く望まれることになります。

7.3.5

クラス: 6-3, 日付: 2021-07-15, コース: 6-3-21-07-15

グループ: 6-3-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、本番4ロール目を撮りました。途中、7~10枚くらい机が映っていて、悲しくなりました。けれど、そこからやり直して、7~10枚分、きれいに撮り直せました。これからは、机とかに、もっと気を付けて撮影したいと思いました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 5. 悲しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.3.6 の事例については、ロケット物語に伴う制作活動の終盤に書き残された外在化カードですが、ようやくほぼ全てのシーンの撮影作業を終えた上で、改めてアニメーション制作の難しさを実感したことが記されています。ロケット物語の試みを実施する以前は、このような実感が児童達の中で生じるまでには、少し時間がかかるのが普通でしたが、本番のアニメーション制作が始まる前に、このような感覚を得ることができたこと自体、ロケット物語を実施する意義を裏打ちすると併に、この能力が鍛えられる貴重な機会にもなっていることを併せて証明しています。

7.3.6

クラス: 6-2, 日付: 2021-08-27, コース: 6-2-21-08-27

グループ: 6-2-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日で、100枚～200枚、撮って、エンド・ロールはできなかつたですが、物語を全て撮ることができました。とても疲れました。そして、アニメーションは、とても難しいことが分かりました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

7.3.7 の事例は、ロケット物語に伴う発表会が実施された後に、監督役の児童によって書き残された外在化カードですが、発表会での社会的評価を踏まえた上で、より高い評価を得ることができなかつた要因として、制作活動の中で、どこか妥協してしまっていた部分が少なからずあったことを挙げています。手を抜けばそれが映像表現として残り、一本の作品として完成してしまうと、後に修正が極めて困難であることを実感したことが読み取れます。アニメーションを含む映像表現活動には、本質的にこのような厳しい面が備わっていますので、この事例のように自ずとこの能力も鍛えられることになります。

7.3.7

クラス: 6-1, 日付: 2021-09-06, コース: 6-1-21-09-06

グループ: 6-1-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 私達の班は、6位には、なったけど、雑な部分が、たくさんあったので、本番では、雑な部分を無くして、1位を取りたいです。あと、「まあ、いいや」という言葉が多く出てしまったので、言わないようにしたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった
がんばり度: 3. がんばった

7.4 現実感を持って臨む能力

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

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

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

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

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

下記の 7.4.1 の事例は、ロケット物語に伴う制作活動の際に書き残された外在化カードですが、前述しました「5. 計画実行能力」の「5.1. 決められた期限を守る能力」と関連して、期日内に自分達の作品を完成させる必要があることを、強く認識したことが記されています。普段の学習活動であれば、一生懸命に行うことにも価値がありますが、キャリア教育の「キャリア」の側では、提出期限を守ることに重きを置いていますので、一生懸命にやっているから許されるというわけには行きません。このような時ほど、この能力が養われる貴重な機会となります。

7.4.1

クラス: 6-1, 日付: 2021-07-16, コース: 6-1-21-07-16

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、完成させなければいけないのに、あとちょっと！という所で、終わってしまいました。あと名前だけなので、気を引き締めて、急いで取り組みたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 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: 5. かなりよくがんばった

7.4.2 の事例は、本番のアニメーション制作が始動した時期に、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、ロケット物語での経験を踏まえた上で、いよいよ本番のアニメーション制作に臨むにあたり、監督としてどのような作品をこれから作り上げて行くのか真剣に思案したことが記されています。十分な睡眠が取れないことは、創造的な活動にとっては大敵となります (そもそも健康的な観点からも問題ですが)、それでも自分が担った監督という役割の重さを感じた故に、このような記述を残したことは間違いないはずです。そして、このような責任感を持つ中で、この能力が養われていったことも間違いないはずです。

7.4.2

クラス: 6-1, 日付: 2021-10-12, コース: 6-1-21-10-12

グループ: 6-1-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、めっちゃ悩んで、眠れなかつた。あまり、考え過ぎたら、話がまとまらず、難しかつた。次は、今回より、がんばる。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかつた, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.4.3 の事例についても、本番のアニメーション制作が始まった後に、監督役の児童によって書き残された外在化カードですが、これから本格的に取り組んで行く制作活動の見通しを立て、自分達が作成した企画書の内容から判断して、時間的に間に合うという計算を立てていますが、その一方でロケット物語での経験を踏まえて、全てが思い通りには進まないという現実も見据えながら、これからの中の作業に臨む姿勢が示されています。文字通りに、この能力が発揮された典型例と言えます。

7.4.3

クラス: 6-2, 日付: 2021-10-22, コース: 6-2-21-10-22

グループ: 6-2-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、これからの中の見通しを立てました。時間としては、足りそうだったけれど、全て上手く行くとは思っていないので、これから撮影して行く中で、臨機応変

に動けるようにします。絵コンテは、半分、終わったので、次回も考えて行きます。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

7.4.4、7.4.5 及び 7.4.6 の事例は、どれも本番のアニメーション制作の終盤の時期に書き残された外在化カードですが、そのどちらも「5. 計画実行能力」の「5.1. 決められた期限を守る能力」を發揮して、提出期限に間に合わせることを念頭に置きながら、そのためには残業を行う以外に他に方法が無いことを覚悟したことが読み取れます。このような覚悟に至る過程で、この能力が發揮されたことは言うまでもありません。

7.4.4

クラス: 6-3, 日付: 2021-12-03, コース: 6-3-21-12-03

グループ: 6-3-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日はなんと、クライマックス・シーンまで行くことができました。やったー。でも、全然、時間が足りなくて、朝の時間、放課後の時間を使って、作って行きたいです！

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.4.5

クラス: 6-2, 日付: 2021-12-07, コース: 6-2-21-12-07

グループ: 6-2-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今回は、プリンのさくらんぼが、潰れる所を撮りました。アニメーションが、終わりそうにないので、空いてる時間で、やって行きたいです。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

7.4.6

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

グループ: 6-3-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、S が死んでしまうシーンを撮り終えました。あとは、お葬式の所と、後悔で、こうすればよかったと考える所だと思います。時間が、もう無いので、毎日の放課後などを使って、完成させたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

B. 評価系

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

7.5 社会的評価を受け止める能力

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

勿論、社会的評価の方法は、それぞれの分野や職種によって種々様々なものも事実です。例えば、商品を一つでも多く売ればそれだけ利益があり、自分の収入にも反映するというものから、大学の研究者のように研究成果としての論文が学会などで認められることで、より高い地位に就けるものまであります。一方で、この評価に応じて社会的な地位が上がり、より大きな仕事（責任）を任せられるようになるという点については、どの分野でもほぼ共通しています。

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

一方で、社会的評価は、その方法をめぐり様々なものがありますが、現実として公平かつ客観的に測るために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」側から社会的評価の結果をふり返るための特別な機会も用意しています。

7.5.1 の事例は、ロケット物語に伴う制作活動の終盤に書き残された外在化カードですが、ロケット物語についても、本番のアニメーション制作と同様に、出来上がった作品の発表会と人気投票も実施されることから、改めて観客に観てもらうためにアニメーション作品を制作してきたことを再認識した上で、この先に待ち受けている自分達の作品に対する社会的評価を、しっかりと受け止める強い意思が読み取れます。

7.5.1

クラス: 6-2, 日付: 2021-08-27, コース: 6-2-21-08-27

グループ: 6-2-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日、無事に完成できて、良かったです。これが、みんなには、どう思えるのか、知りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

7.5.2 の事例については、本番のアニメーション制作に伴う上映会が実施され、そこで社会的評価を受けた後に記された外在化カードですが、自分達のグループの作品が高評価を授かった要因と、さらにその上の順位に上がれなかつた要因の双方を冷静に分析しています。「勝って兜の緒を締める」の諺ではありませんが、嬉しいという感情に支配されがちな中でも、自分達が作り上げた作品を改めて客観視できることは、この能力が十分に発揮された証と言えます。

7.5.2

クラス: 6-2, 日付: 2022-01-22, コース: 6-2-22-01-22

グループ: 6-2-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、みんなの作品を観ました。みんなの作品のクオリティーが高くて、上位には、なれないと思っていたけれど、3位になれて、うれしかったです。3位になれた理由は、ストーリーが分かり易くなっていたことだと思います。1位ではなかったのは、色が薄かったことと、最後の学校が傾いていたことと、机が写っているように見えた所があった（写っていないけど）ことです。

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, なし

がんばり度: 3. がんばった

7.5.3 及び 7.5.4 の事例は、上記の 7.5.2 の事例とは正反対に、本番のアニメーション制作に伴う上映会の際に、低い社会的評価を受けた上で記された外在化カードですが、そこで悔んだり嘆いたりするだけでなく、低い評価に留まってしまった要因を、こちらも冷静に分析しています。他のグループの作品と比べて、細かな部分での作品のクオリティーの違いや、作品の内容自体が観客の心に響かないものであった可能性など、この能力を駆使して自分達の作品を客観的に判断しています。

7.5.3

クラス: 6-2, 日付: 2022-01-22, コース: 6-2-22-01-22

グループ: 6-2-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、アニメーションの鑑賞会がありました。順位は、10位でした。9位と1票差だったので、悔しかったです。私達の班は、内容が分かり難かったので、10位になってしまったのかなと思っています。あと、テーマが、しっかりしていなかったので、順位が低くなってしまったのではないかなと思っています。ですが、個人的に、物語が好きだし、前回よりクオリティーを高くできたので、満足はしています。他の作品を観ると、内容が、はっきりしてたり、テーマも分かり易かったり、最近の環境問題とかに合わせていたので、すごいなと思いました。私達のグループも、環境問題に合わせたテーマにすれば、よかったですなと思っています。作品を作り上げる上で、楽しくできたので、良かったですなと思っています。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかつた

7.5.4

クラス: 6-3, 日付: 2022-01-22, コース: 6-3-22-01-22

グループ: 6-3-A, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、オンラインだけど発表会をしました。今回の結果は、17位/18位でした。ほぼビリです。みんなのアニメーションを見ていたら、”あっ、これヤバいわ、最下位かもしれない”と、自分でも思いました。多分、早く終わらせなきゃっていう気持ちが、あったのと、編集の音が忙しかったから、分かり難くなってしまったのかなと思いました。BGMは無くても、よかったですかなと思いました。あと、S君の顔が、ゴリラ似になってしまったから、なのかなと思いました。ここではダメだったけど、体育館で学校の人見せる時は、楽しんで欲しいと思いました。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, なし

がんばり度: 2. 少し足りなかった

7.5.5 の事例については、本番のアニメーション制作に伴う上映会において、責任ある仕事としてアニメーション制作に取り組む以上、観客の理解を前提に作る必要があったことを、改めて強く認識したことが読み取れます。どれだけ一生懸命に制作活動に励んだとしても、自分達のグループの中だけでしか分からぬ作品は通用せず、社会的評価の対象としては不適格であることを、身に染みて感じたことは間違いないはずです。

7.5.5

クラス: 6-3, 日付: 2022-01-22, コース: 6-3-22-01-22

グループ: 6-3-D, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日、アニメーションの結果が出ました。なんか2年連続で、人間じゃなくて物が主人公だったり、登場人物だったりするのが、1位だったので、少し驚きました。自分達が作ったのを、改めて見てみると、何も分からぬ人が観たら、分かり辛いかなあと思いました。他のも幾つか、そういうのが、あったので、他の人にも、感想を聞いてみたいなあと思いました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 1. 全く足りなかった

7.5.6 及び 7.5.7 の事例については、どちらも本番のアニメーション制作に伴う上映会での結果を踏まえて、改めて自分達の作品が高い評価を得られなかつた要因を分析した上で、なぜそのような要因を生んでしまつたのかについても、SAKANA システムを用いたふり返りの授業の際に、さらに詳しく分析をしたいと記しています。既にロケット物語において、ふり返りの授業を経験していますので、その重要性についても深く認識していることは明らかですが、さらにキャリア教育の「キャリア」側の評価を踏まえた上で、キャリア教育の「教育」側の評価についても、しっかりとグループとして分析することが、この能力の最終形であることを認識していることが読み取れます。

7.5.6

クラス: 6-1, 日付: 2022-01-22, コース: 6-1-22-01-22

グループ: 6-1-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 私達の作品は、6位にも入っていませんでした。私達の作品を観ていると、歩く所が多すぎて、正直、面白いとは言えませんでした。作品が完成した時は、少し浮かれてて「良いじやん！」と思っていました。でも、実際、観てみると、「すごく良い作

品だね！」とは言えない作品でした。でも、後悔の無くできたので、良かったです。悔しいけど、このことを活かして、SAKANA システムを、やって行きたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, 7. つらかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.5.7

クラス: 6-2, 日付: 2022-01-22, コース: 6-2-22-01-22

グループ: 6-2-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、アニメーションの上映会でした。順位は、最下位で、悔しかつたし、残念ではあったのですが、最後まで完成できること、協力できることは、これからに経験として活かしたいと思います。現状、理由も考えています。予測できることとしては、最後の方、時間が足りなくなり、雑になってしまった所です。上映会で観た時も、ここ分かり難いなと思う部分が、幾つかありました。しかし、自分達は、いいなと思っていたので、客観的にふり返ることができれば、成功だと思います。順位は、もう変わらないので、ふり返りは納得のいくものに、したいです。また、SAKANA システムでは、1位と比べ、何がダメだったのか、きちんとふり返りたいです。

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

7.5.8 の事例については、少々番外編となります。そもそも論として、社会的評価を受ける資格自体を失いかねなかった事実が記されています。この事例は、編集役の児童が書き残したものですが、ロケット物語に伴う制作活動を行っている最中に、この役割が担うべき撮影データの管理を誤り、データ自体を消去してしまうことで、文字通りに窮地に立たされたようです。

幸い、撮影データの復元に成功することで事なきを得ましたが、もし復元できなかつた場合、この児童が省みている通りに、発表会で自分達の作品を披露することすらできず、当然ながら社会的評価を受けることもできなかつたはずです。観客に見せることを前提にアニメーション制作に取り組んでいる以上、そのスタート台にも立てない可能性があつた事実をしっかりと受け止める際にも、この能力の發揮が強く求められたはずです。

7.5.8

クラス: 6-3, 日付: 2021-09-06, コース: 6-3-21-09-06

グループ: 6-3-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 私は、今回のロケット物語で、一番気を付けようとしていたデータを消

してしまうということを、やってしまいました。私の注意が足りなかつたと思いました。朝川さんが、いなければ、復元することもなかつたから、10位（5位）以内にも入れていなかつたと思います。本番は、もっと気を付けて、データをUSBに移したいと思いました。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかつた, 2. 楽しかつた

がんばり度: 5. かなりよくがんばつた

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、出来上がつたものを観客に披露し、そして観客の反応や批評を通じて社会的評価を得ることが主な目的となっています。

例年、児童達は、かなり厳しい社会的評価の洗礼を受けることになりますが、このような経験こそが、これまで行ってきたことをふり返ることを促し、実践的な社会活動において、自分達の力がどの程度なものなのかを知る機会になっています。自分の実力が分からなければ、いつまで経っても子供扱いをされることになりますので、厳しい評価であっても、評価対象として見なされること自体、児童達にとっては貴重な試みとなっています。このような背景を鑑みた場合、この成果に基づいた達成度を測る能力は、まさに社会的評価に基づいて、冷静に自分の今の力をふり返る能力と言えます。

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

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

社会的評価を通じて自分の実力が判断されることは、往々にして厳しい結果を否応なく受け入れることにつながり、精神的に辛い状況に直面することが強いられます。一方で、これまで 15 年以上にわたり実施してきた中原小でのキャリア教育活動の試みの中で、このような自分の実力が赤裸々に測られる機会に直面しながらも、完全な拒否反応を示した児童は、ほとんど見られませんでした。

厳しい評価を受け入れる理由として、前述しました通りに、多くの子供達にとって、自

分の実力を試すことができること自体、社会人として認められる、あるいは自分の行動は自分で決められる存在として認められるための第一歩と捉えているからです。

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

下記の 7.6.1 及び 7.6.2 の事例は、どちらも本番のアニメーション制作に伴う上映会を終え、社会的評価を受けた後に書き残された外在化カードですが、双方とも非常に低い評価に甘んじることになったものの、それでも前述しました「3. 自他の理解能力」の「3.1. 他者の特性を認める能力」を發揮して、他のグループの優れた作品を褒めたたえ、そして自分達の作品の足りなかつた点についても冷静に分析し、その上でこれまでの制作活動を通じて進歩した点や成長できたことが記されています。どちらの事例からも、負け惜しみや自己満足に基づくものではなく、真摯にこれまで行ってきたことを振り返った上での達成感が読み取れます。

7.6.1

クラス: 6-3, 日付: 2022-01-22, コース: 6-3-22-01-22

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、アニメーションの上映会でした。他の班も、すごかったです。丁寧な所があつたり、よく分からぬ所や、完成しない班なども色々あつたけど、素晴らしかつたです。本題の方のアニメーションで、この班のいい所は、前よりも協力ができるで、完成まで時間内に行けたのと、反省点では、慌ただしい所や、少し協力が、できなかつた所だと思います。今回、16位という結果だったけれど、伊東さんの言うように、自分的に、建物など分かり易く、伝えたいことが伝わつたのではないかと思います。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかつた

がんばり度: 4. よくがんばつた

7.6.2

クラス: 6-3, 日付: 2022-01-22, コース: 6-3-22-01-22

グループ: 6-3-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、アニメーションの上映会がありました。アニメーションは、全ての班がテーマに沿つて、伝えたいことを、分かり易く伝えていて、すごかったです。今回、僕達の班は、16位でした。ロケット物語では、速度が速く、完成もしくなく、あまり協力できおらず、最下位でしたが、速度も、ちょうど良く、2分ぴったりの完成まで行けたし、協力も、さらにできたから、個人的には良かつたと思いました。ただ、最後の音を

入れることが、できなかつたり、音楽を入れるかどうかで迷つて、付けないを選び、やはり付けた方がよかつたな、と思つたりして、編集としては、心残りを残したままで、少し残念でした。最終的に、しつかり完成させることはできたし、ロケット物語の時より、成長できたと思うので、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: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

7.6.3 及び 7.6.4 の事例については、本番のアニメーション制作に伴う上映会において、6位入賞を果たしたグループに所属する児童達が書き残した外在化カードですが、その成果に歓喜すると併に、そこに至るまでに精進を続けてきたことが記されています。7.6.3 の事例からは、個人として奮闘してきた経緯が記され、7.6.4 の事例については、グループとしての総力戦であった経緯が記されていますが、それぞれの集大成が高い達成感を導いたことは間違いないはずです。

7.6.3

クラス: 6-1, 日付: 2022-01-22, コース: 6-1-22-01-22

グループ: 6-1-E, 役割: 助監督

外在化カード内容: まさか伊東さんに選ばれて、5位になれるとは、。選ばれた時、泣きそうになりました！がんばった甲斐があったなと思いました。うれしいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.6.4

クラス: 6-1, 日付: 2022-01-22, コース: 6-1-22-01-22

グループ: 6-1-F, 役割: 監督

外在化カード内容: えーっと、何から言えば、。取り敢えず、4位だったのと、伊東さんに選ばれたの、すっごいうれしいです！時計の案は、Mさんの案なので、本当に感謝です！努力の甲斐がありました！みんながあっての4位！本当に今までお疲れ様でした！

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.6.5 及び 7.6.6 の事例は、どちらも本番のアニメーション制作に伴う上映会の際に、最高の評価を得たグループに所属する監督役と編集役の児童達によって書き残された外在化

カードですが、そのどちらにも最高の成績を収めてもなお、他のグループの優れた作品の中で見られた工夫した点を、冷静に分析したことが記されています。前述しました「2. 情報収集・探索能力」の「2.5. アイディアや工夫を援用する能力」とも関係する形で、このような弛まぬ分析を続けることが、より良い作品を作り上げて行く過程の中で、功を奏したことは容易に想像できます。そして、実際に優れた作品を作り上げ、さらに最高の評価を得られれば、これ以上の達成感はないはずです。

7.6.5

クラス: 6-2, 日付: 2022-01-22, コース: 6-2-22-01-22

グループ: 6-2-F, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、他の班のアニメーションを観ました。私が、一番すごいなと思った班は、6-1 の F 班です。F 班の文字を使ってないのに、物語が分かり易い所や、手足の動かし方、カメラを固定せずに撮っていた所などが、良かったなと思いました。カメラを固定しないと、揺れてしまったり、ブレてしまったりするので、難しいと思いますが、上手く使っていた所が、特に良かったかなと思います。私達の班のアニメーションについては、順位が高かったことから、ちゃんと話が伝わったのかなと思います。がんばって撮った作品だったので、順位が高くて、うれしかったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

7.6.6

クラス: 6-2, 日付: 2022-01-22, コース: 6-2-22-01-22

グループ: 6-2-F, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、他の班のアニメーションを観ました。6-2-D 班のアニメーションが、すごいと思いました。D 班は、前に伊東さんに一回目、見せた時と、今日、観たアニメーションとで、お話がすごい変わっていたし、文字を少し使っていたけれど、伝えたいこと、問題になっていることなどが分かり易く、伝わったので、すごいなと思いました。自分達のアニメーションは、何回か企画書を書いたりして、このアニメーションどうなるかなと思っていましたが、みんなで協力して、スムーズに進んだし、分かり易いアニメーションを作れて、1 位も取れたので良かったです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

7.6.7 及び 7.6.8 の事例についても、本番のアニメーション制作に伴う上映会の後に書き

残された外在化カードですが、双方ともロケット物語に伴う発表会の際に得られた社会的評価と比べて、本番のアニメーション作品が、その制作過程を含めてどれだけ進歩したのかを記しています。ロケット物語は、本番のアニメーション制作の前哨戦にあたりますが、これらの事例のように、自分達の作品とグループの成長を図る物差しとして捉えてもらえば、昨年度から実施し、今年度から本格運用を始めたロケット物語の試みが、十二分に価値があったと言えます。

7.6.7

クラス: 6-2, 日付: 2022-01-22, コース: 6-2-22-01-22

グループ: 6-2-B, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日のアニメーション上映会では、全 18 作品を観て、私は、どれもすごく面白かったけど、自分の班のも他の班とのレベルが、ロケット物語より近づいたなと思いました。そして、8 位で、順位が前よりも上がったので、すごくうれしかったです。そして、そのアニメーションで改善点に上げられると思う所は、ゴミを取るところが、少し不自然だったかなと思った所です。

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

7.6.8

クラス: 6-3, 日付: 2022-01-22, コース: 6-3-22-01-22

グループ: 6-3-B, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日、6 年生、みんなのアニメーションを観ました。前回の順位から、1 つ下がって 6 位になってしまったけれど、総得点数が 13 点で、それだけの人が、私達のアニメーションを観て、いじめについて考えてくれたのなら、うれしいと思います。ただ、やっぱりピントが合ってなかったり、少し動きが早くて伝わり難かった所があったかなだと思います。それでも、票を入れてくれた人に感謝です。

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: 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

C. 上昇志向系

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

7.7 さらなる挑戦心を抱く能力

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

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

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

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

7.7.1 及び 7.7.2 の事例は、どちらも本番のアニメーション制作に伴う上映会を終えた後に記された外在化カードですが、双方とも上映会での成績が振るわずに、かなりの悔しさを感じたことが読み取れますが、同時に、その悔しい思いから多くのことを学び、今後の生き方に活かしたいという思いも読み取ることができます。例年、このような厳しい社会的評価の機会を設ける背景として、これらの事例のように、たとえ低い評価に甘んじたとしても、その悔しさをバネとすることで、より高く成長して行くことが期待できるからです。

7.7.1

クラス: 6-1, 日付: 2022-01-22, コース: 6-1-22-01-22

グループ: 6-1-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 先ず、みんなお疲れ！順位に入れなくて悔しい面も少しあります。でも、みんなで、やり切れたし、順位に入った人、伊東さんに選ばれた人に、気持ちよく拍手だったので、良かったと思います。このアニメーションで実感した仲間の大切さや、達成感を忘れずに、他のことにも活かして行きたいです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.7.2

クラス: 6-1, 日付: 2022-01-22, コース: 6-1-22-01-22

グループ: 6-1-C, 役割: 編集

外在化カード内容: 私達のアニメーションは、6位にも入れていませんでした。とても悔しいけど、自分達の納得のいく作品ができたので良かったです。でも、途中に雲が動いてない所があり、でも「時間が無いから、いいや」と、あきらめてしまった所があるので、これからは、直ぐにあきらめないとのこと、大切にして行きたいと思います。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

7.7.3 の事例については、上述の二つの事例とは正反対に、本番のアニメーション制作に伴う上映会にて、かなり高い社会的評価を得ることができたケースですが、一方でさらなる高みを目指すためには何が足りなかったのかについても冷静に分析し、その上で改めて NAKAHARA アニメーション全体を通じて学んだこともふり返り、それぞれから得たことを今後に活かしたいと記しています。18 グループ中 2 位は、十分に誇れる成績ですが、それでもまだ足りなかった部分を、前述しました「7.5. 社会的評価を受け止める能力」を駆使しながら冷静に分析することで、高い評価故に見過ごしてしまったかもしれない重要な学びに気が付くことができたことが読み取れます。

7.7.3

クラス: 6-2, 日付: 2022-01-22, コース: 6-2-22-01-22

グループ: 6-2-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 私的に、今回のアニメーションでは、納得いく所まで作り上げることが、できなくて、悔しい気持ちもあったけど、順位が、2位だった時は、びっくりしたし、うれしかったです。具体的には、くっ付けられなかったシーンを付けたかったのと、編集を、もっとしっかりとやりたかったという所です。今回のアニメーションでは、全員が協力しないと上手く行かないということを学んだので、これからに活かして行きたいです。

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

7.7.4 及び 7.7.5 の事例についても、本番のアニメーション制作に伴う上映会が実施され、その場にて社会的評価を受けた後に記された外在化カードですが、上映会での成績をキャリア教育の「キャリア」側の評価として受け止めながらも、その先にも「教育」側の評価

として、ふり返りの機会が待っていることを、改めて強く認識したことが記されています。どのような実践的な活動であっても、それが少なくとも公教育の枠組みの中で実施されているのであれば、実体験から得られたものを、知識や知恵として変換し直すことが求められます。

もし実体験だけで良しとした場合、後日、同じような活動をした時にしか、そこで学んだことを活用できませんが、一度、知識や知恵として理論化してあれば、他の様々な活動や場面でも活用できる可能性が広がります。そのため、NAKAHARA アニメーションでは、ふり返りの授業を重視しており、今年度については、ロケット物語においても内省の機会を設けました。このようなふり返りの機会を通じて、経験を知識や知恵として理論化すること自体を当たり前のようにできるようになれば、この能力を飛躍的に伸ばして行くための礎になることは間違いないはずです。

7.7.4

クラス: 6・2, 日付: 2022-01-22, コース: 6-2-22-01-22

グループ: 6-2-E, 役割: 編集

外在化カード内容: 今日は、アニメーションの上映会でした。順位は、最下位で悔しかったです。しかし、みんなで協力して完成できたアニメーションだったので、下を向かず胸を張って、これから的生活をしたいです。正直、最下位は無いだろうなと思っていたけど、最下位だったので、結構、ガッカリしました。他の班のクオリティーが、結構すごかったので、自分達の力不足だったと思います。他の班に比べて、結構、遅れていて、最後の方が焦ってしまって、雑になったなと思うので、もっと時間配分に気を付けて、からの生活をしたいです。言い訳には、なってしまうけど、他の班に比べて、3人などで活動することが多かったのも、この結果の原因かなと思います。これから SAKANA システムで、詳しくふり返りをするので、そこで、しっかりとふり返ろうと思います。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: 3. がんばった

7.7.5

クラス: 6・3, 日付: 2022-01-22, コース: 6-3-22-01-22

グループ: 6-3-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、アニメーションの発表会があり、6-1-A から 6-3-F まで（つまり全てのグループの作ったアニメーションを、リモートで見ました。）先ず、他のグループのアニメーションが、すごかった！です。班毎に様々なテーマで、各グループとも工夫した点が、かなり伝わってきました。自分達が、できなかった工夫をしているグループも多くありました。そして、自分達のアニメーションについては、制作の最後くらいには、F 班

で心を一つにして、がんばったのですが、音入れはもちろん、撮影も終わっていなかつたので絶望的でした。でも、順位は思っていたほど悪くなくて、正直、驚きました。驚愕。進行度は、他のグループと比較できないほど遅かったけれど、その分、結構、丁寧に背景や登場人犬を作ることが、できたからかもしれません。いずれにせよ、これまでの外在化カードをもとに、しっかりと自分達のチームのふり返りをして行きたいと思います。M さん達も述べていたので、私も、みんなへのメッセージを書いておきます。「ロケット物語」の時から、途中、色々ありましたが、最後には、みんなで協力して、できる所まで、精一杯の制作をすることができました。実際、ラスト・スパートで、撮影は、かなり進んでいたのではないかと思います。全体的に役割をこなしてくれてチームの支えになっていた M さん、様々な仕事をやったり、手伝ったりして、みんなを助けてくれていた Y さん、撮影や登場人物のモデルをして、あちこちで大事な制作を進めてくれた K さん、パーツ作りや撮影、保存など、かなり重要な仕事を、よく行ってくれた I さん、本当に有難うございました！！アニメーションのふり返り・残りの学校生活でも、よろしくお願ひします。そして、今回の結果（あまり良くなかった）を、心に刻んで、反省を、これから活動にも活かして行きたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

この章では、今年度の活動を通じて書き残された 2900 枚前後の外在化カードのデータに基づき、キャリア教育を通じて求められる 7 つの能力に応じたサブカテゴリーとして、59 種類の能力を紹介してきました。一方で、現実には、59 種類以外にもより多くの能力の開花が見られたはずですし、その中には 7 つの能力の枠に収まりきらないものもあったはずです。さらに、この外在化カードの分類作業自体、筆者の主観に基づくものですので、記述内容を誤解して解釈したものもあったかもしれません。そのため、59 種類の能力は、あくまでも参考情報程度に受け止める必要があります。

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

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

第三章

この章では、NAKAHARA アニメーションの活動が上映会を含めて全て終了した段階で、この教育活動にまつわる学年全体の学習成果を確認するために実施したアンケート調査の結果を紹介します。このアンケート調査は、NAKAHARA アニメーションが行われた際に、コロナ・ウイルスの影響で急遽、休校措置が取られた 2019 年度を除いて、ほぼ毎回実施されてきたものです。2021 年度についても、キャリア教育活動に参加した 3 クラス 88 名の内、欠席者を除く 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下さい。ここでは、その概要を説明しますと、中原小でキャリア教育を開始した当初に集めた外在化カードのデータに基づいて、テキスト・マイニングによる定量分析と質的分析法による定性分析を組み合わせる形で、筆者の方で各質問項目を作成しました。このような分析法を用いて質問項目を用意した背景には、可能な範囲内で、児童達が記した外在化カードの記述内容に近づける意図があります。

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

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

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

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

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

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

フィッシャーの正確確率検定

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

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

js-STAR

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

◇事前授業段階に関する質問

1. 初めての中原アニメの授業のときに、アニメーションは、たくさんの人たちがかかわって、一つの作品を作り上げる大変な仕事ということがわかりました。
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
68 13 0 1
1 及び 2 の合計 3 及び 4 の合計
81 1
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果
両側検定 : p=0.0000 ** (p<.01)
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。

2. テレコムアニメーションの伊東さんがいらしたときに、一本のアニメーションを作るためには、おどろくほどたくさんの枚数の絵を描く必要があることがわかりました。
n = 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

60	20	2	0		
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。					

3. コマ撮りアニメーションを初めて作ったときに、自分たちの手でアニメを作ることは大変なことだとわかりました。					
n = 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		
66	15	1	0		
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計			
81		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。					

4. コマ撮りアニメーションを初めて作ったときに、作るのは難しいけれども、できると楽しいと思いました。					
n = 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		
37	31	12	1		
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計			
68		13			
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果					
両側検定 : p=0.0000 ** (p<.01)					
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。					

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

の合計値の側に傾く結果が覆る可能性は、1回にも満たないことを意味します。

各質問項目の解説として、先ず質問項目 1 「初めての中原アニメの授業のときに、アニメーションは、たくさんの人たちがかかわって、一つの作品を作り上げる大変な仕事ということがわかりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が 1 名ほど見られたものの、81 名の児童達が肯定的な選択肢を選んだことから判断して、職業理解能力を培う第一歩目として、大半の児童達にとって事前授業段階においてアニメーション制作の専門家から説明を聞くことは、仕事としてのアニメーション制作がどのような仕組みで成り立っているのかを知る貴重な機会になったことは間違ひありません。

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

質問項目 3 「コマ撮りアニメーションを初めて作ったときに、自分たちの手でアニメを作ることは大変なことだとわかりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童が 1 名ほど見られましたが、81 名の児童達が肯定的な選択肢を選んだことから判断して、上記の質問項目 2 の結果と同様に、職業理解能力の向上につながる話として、多くの児童達にとって、これから行っていくコマ撮りアニメーション制作は、遊び感覚で行えるものでは決してないことを認識したことを示しています。また、肯定的な選択肢ではあるものの「2. すこし思った」を選んだ児童達が 15 名ほどいましたが、これらの児童達は、コマ撮りアニメーションの試作において、その難しさよりも意外にも上手く行えたという手応えを感じたのかもしれません。

質問項目 4 「コマ撮りアニメーションを初めて作ったときに、作るのは難しいけれども、できると楽しいと思いました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が 13 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 31 名ほどいましたが、上記の質問項目 3 とは逆の反応として、これらの児童達は新しいことに挑戦し、その中で期待感や充実感を得るよりも先に、ミリ単位でキャラクターを操作し、その結果を一枚ずつ地道に撮影する必要があるコマ撮りアニメーション制作の大変さを、より強く感じたものと推察されます。

また、今年度についても全てのグループを対象とした共通の取り組みとして、本格的な制作活動に入る前に、アニメーション制作の概要を児童達に捉えてもらうために、テレコムアニメーション社の伊東氏が用意したカラー印刷されたロケットの絵を用いて、いかにアニメーションとして滑らかに、あるいはコミカルにロケットを空へ飛ばすかの撮影作業

(通称：ロケット物語) を体験してもらいました。そして、その出来栄えをクラス内で発表し、順位付けまで行いました。さらに、今年度については、SAKANA システムを用いたグループ単位でのふり返り（内省活動）も実施しました。そのため、特に順位の低かったグループに所属していた児童達にとって、ロケット物語の活動はアニメーション制作の厳しさを知る機会となつたはずです。

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

◇企画段階に関する質問

5. 初めて企画書を作った授業のときに、自分だけの企画をまとめることは難しく、大変な仕事であることがわかりました。

n = 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	26	3	0

1 及び 2 の合計

79

3 及び 4 の合計

3

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

両側検定 : p=0.0000 ** (p<.01)

1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。

6. グループの他のメンバーの企画案を聞いたときに、みんなそれぞれ違ったストーリーを考えていることがわかりました。

n = 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
47	25	10	0

1 及び 2 の合計

72

3 及び 4 の合計

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。

7. グループの中でたつ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.あまりわからなかつた	4.全くわからなかつた		
49	19	10	4		
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計			
68		14			
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.あまりわからなかつた	4.全くわからなかつた		
52	28	2	0		
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。					

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 = 82					
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかつた	4.全くわからなかつた		
47	27	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。					

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.あまりわからなかつた」と「4.全くわからなかつた」を合計した値とを直接確率検定を用いて比べたところ、肯定的

な選択肢の合計値の側に傾く形で $p < .01$ と統計的に有意な差が見られました。

各質問項目の解説として、先ず質問項目 5 「初めて企画書を作った授業のときに、自分だけの企画をまとめることは難しく、大変な仕事であることがわかりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が 3 名ほど見られ、また肯定的な選択肢ではあるものの「2. すこし思った」を選んだ児童達が 26 名ほどいましたが、独自のストーリーを考え、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。特に、今年度については、本編のアニメーション制作に取り組む以前に、ロケット物語の制作に励んだ経験をどの児童達も持っていたため、これまでと比べて独自のストーリーを考え出すことに対して、抵抗が少なかったことも考えられます。

一方で、「1.よくわかった」を選択した児童達が 53 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稀有な経験でしたので、オリジナルのストーリーを生み出し、さらにそれを人に伝える目的でまとめる作業の難しさを、これらの児童達が感じたことは間違いないようです。また、企画を立てるという経験は、計画実行能力や課題解決能力が試される貴重な機会にもなったはずです。

質問項目 6 「グループの他のメンバーの企画案を聞いたときに、みんなそれぞれ違ったストーリーを考えていることがわかりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が 10 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 25 名ほどいましたが、グループ内に同じような方向性や内容を持つ企画案を考えた者が意外にも多くいたのかもしれません。また、グループによっては、個々のメンバーが独自のストーリーを考えてくる代わりに、最初から一つのストーリーをメンバー全員で選び出し、そこから枝葉を伸ばして行くようなアプローチを取ったところも見られました。

一方で、47 名の児童達が「1.よくわかった」を選んだことから、これらの児童達は、企画の一本化の段階で、グループ内のメンバー各自が自分とは異なる意見やアイディアを持っていることを少なからず認識していたことを示しています。この結果は、自他の理解能力にもつながる話ですが、メンバー間でそれぞれの意見が異なるからこそ、相手のことを知ろうとし、また自分のことを改めて見つめ直すことにもつながります。そして、この先、他のメンバーを説得するだけの高いコミュニケーション能力も合わせて求められることになります。

質問項目 7 「グループの中でたった一本の企画を決めるのは、ケンカやもめごとなどもあり、大変な作業であることがわかりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が 14 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 19 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 49 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、否定的な選択肢を選んだ児童達が2名ほど見られ、また肯定的な選択肢ですが「2.すこしわかった」を選んだ28名の児童達がいましたが、これは上記の質問項目6や7とは異なり、あくまでも推測に過ぎませんが、これらの選択肢を選んだ児童達が所属するグループでは企画の一本化が最後まで難航し、グループ内で確たる合意を形成できずに、例えば監督などの特定のメンバーの独断によって、そのままなし崩し的に制作活動に取りかかってしまったのかもしれません。あるいは、上記の質問項目7との関連で、あまりにもスムーズに企画の一本化が成立してしまい、たとえケンカやもめごとが起きたとしても、もう少し粘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ません。

一方で、肯定的な選択肢の内「1.よくわかった」を選んだ児童達が52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27名いましたが、その背景として、アニメーション制作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。因みに、今年度についても、それぞれのグループが考え出した企画案に対して、アニメーション制作の専門家が批評を行いましたが、その際に今年度の学年全体の傾向を鑑みて、子供相手という理由で手加減を加えることなく、プロフェッショナルとして伝えるべきことは余すことなく伝えることを事前に取り決めていました。

一方で、「1.よくわかった」を選択した児童達が47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		
59	22	1	0		
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計			
81		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。					

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		
49	22	10	1		
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。					

12. グループの中できっちりと役割分担を行い、それぞれのメンバーが自分の仕事をしっかりと行うと、撮影作業がスムーズに進むことがわかりました。					
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		
44	28	9	1		
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。

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 = 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	2	0

1及び2の合計

80

3及び4の合計

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 = 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
47	24	8	3

1及び2の合計

71

3及び4の合計

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。

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、1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 22 名ほどいましたが、例年と同様にグループによっては、最後までなかなか上手く協働作業が行えなかつたところもありましたので、この辺りが影響したものと考えられます。あるいは、当初に予想していた以上にアニメーション制作を順調にできたグループに属する児童達が、この選択肢を選んだのかもしれません。

一方で、59名の児童達が「1.よくわかった」を選んだことから判断して、職業理解能力

や課題解決能力につながる話として、グループとして作業（課題）に取り組み、他のメンバーと一緒に協力して働くことが仕事の基本であることを、アニメーション制作を通じて、大半の児童達が学んだことは間違いないありません。

上述の質問項目 7 と同様に、質問項目 11 「グループのメンバーの間で、ケンカやもめごとがあると、自分たちの作品の撮影が、なかなか進まないことがわかりました。」については、例年、どのグループにとっても円滑に全ての制作活動を進めることは難しく、むしろグループ内での諍いやもめごとに直面することの方が多いのが普通ですが、グループによっては、波風立てずに肅々とやるべき作業を進めることができたところもあったため、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 11 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 22 名ほど見られたものと推察されます。

一方で、49 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うと、撮影作業がスムーズに進むことがわかりました。」については、10 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 28 名ほど見られました。推察するに、上映会における社会的評価の結果を踏まえた上で、もっとしっかりと役割分担を行うことで効率良く作業ができたかもしれないという後悔の念を持つ児童達が多かったのかもしれません。

一方で、44 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ないありません。

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、否定的な選択肢を選んだ児童が 2 名ほど見られ、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこしわかった」を選んだ児童達が 16 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、64 名の児童達が「1.よくわかった」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らました。」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 24 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。特に、今年度については、ロケット物語の活動に対して十分な時間を割り当てただけに、そこで得られた知識と経験を、残念ながら本番の制作活動の中で活かし切れなかった悔しさを感じた児童達もいたはずです。

一方で、「1.よくわかった」を 47 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 = 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
48	25	5	4
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
73		9	

16. 上映会のときに、伊東さんから自分達の作品に対して、プロとしてのアドバイスをもらうことができて、うれしいと思いました。

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
42	31	7	1
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
73		8	

両側検定 : $p=0.0000$ ** ($p<.01$)

1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。

17. 上映会で見た他のグループが制作したアニメーション作品は、いろいろな工夫がしていると思いました。

$n = 80$

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
63	16	1	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
79		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。

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

各質問項目の解説として、先ず質問項目 15 「苦労や大変なことがあったけれど、最後まで自分達の作品を完成させ、上映会で発表できて良かったと思いました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が 9 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 25 名ほど見られましたが、おそらく上述の質問項目 14 と同様に、上映会における社会的評価の結果を鑑みて、達成感に基づく満足感や充実感を得られるだけの作品を作り上げることができなかったという後悔の念を持つ児童達が、少なからずいたことが影響しているものと推測されます。

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

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

また、上映会の席で観客から評価を得るということは、しっかりと自分達の仕事をやり切ったからこそ与えられる特別な機会であり、社会人への第一歩として認めてもらうための試練の一つとなります。この設問の結果は、このような機会を大切にしている

NAKAHARA アニメーションの取り組み自体に対する児童達の率直な反応と言えるものです。

質問項目 16 「上映会のときに、伊東さんから自分達の作品に対して、プロとしてのアドバイスをもらうことができて、うれしいと思いました。」については、8名の児童達が否定的な選択肢を選んでおり、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が31名ほど見られました。この結果については、今年度に関しても学年全体の傾向を踏まえて、例年以上に各作品に対してプロフェッショナルとしての厳格なアドバイスをしてもらうことを、アニメーション制作の専門家にお願いしたこともあり、実際に厳しい指摘を受けたことに対して悔しい思いを感じた児童達がいたのかもしれません。あるいは、本職の専門家からアドバイスをもらえるほどの作品の出来栄えではなかったことを悔やむ児童達がいたのかもしれません。

一方で、職業理解能力や情報収集・探索能力にもつながる話として、「1.よく思った」を選んだ42名の児童達にとっては、専門家の批評を直接受けるという特別な機会に対して、少なからず価値を見出すことができたことを物語っています。また、外部の知識や知恵を借りるというキャリア教育の特徴の一つが、中原小で実施されている活動では有効に働いていることを、この設問の結果は示しています。

質問項目 17 「上映会で見た他のグループが制作したアニメーション作品は、いろいろな工夫がしていると思いました。」については、1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16名ほど見られました。児童達によっては、自分達の作品を作り切ることに集中し過ぎて、他のグループの作品を客観視できるだけの余裕が無かったのかもしれません。一方で、63名の児童達が「1.よく思った」を選んでいることから判断して、他のグループの作品についても、しっかりとその内容を吟味しながら、少しでも自分達の作品の改善につながる有益な情報を探し出すことに、どの児童達も尽力していたことが読み取れます。

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

考察

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

統計的な有意差は、あくまでも肯定的な選択肢の合計値と否定的な選択肢の合計値のどちらの側に傾きがあるのかということを示しているだけですので、この結果だけで、学年

全体でそれぞれの質問項目が意図する学習成果が見られたと断言することはできませんが、それでも大半の児童達の中で、これらの学習成果を認める傾向が見られたことは、間違いないはずです。

一方で、どの質問項目においても、否定的な選択肢を選ぶ児童達が若干ながら見られましたが、その背景として、例えば上述してきました通りに、責任を伴う仕事としてアニメーション制作を行うことの厳しさや難しさをしっかりと認識することと、その成果として一本の作品が出来上がった際の充実感や達成感を得ることは、双方の間で相反する面を持つ一方で、どちらも職業理解能力の向上につながる欠かせない要素となっており、これらのどちら側をより強く感じるかは児童達次第であり、アンケート調査の結果にもそれが反映したものと考えられます。

公教育の枠組みにおいてキャリア教育活動を実施する以上、厳しい現実認識を含むしつかりとした職業意識を持つことと、思っていた以上に作業を上手く行えた時などに充実感を得ることのどちらも、この活動を推進して行くための不可欠な要素となります。充実感のみを前面に押し出してしまうと、楽しいだけの活動で終わってしまい、責任ある仕事としてアニメーション制作を行う意義が薄れてしまいます。逆に、職業意識の向上だけを強いる活動にしてしまいますと、厳しさの感覚だけが残り、仕事を持つことへの誇りや責任ある仕事をやり切った後の達成感を感じなくなってしまい、挙句に将来への希望や仕事を持つことへの期待感を持てなくなってしまうことが危惧されます。

例年、このバランスをどのように保つかが、中原小で実施されているキャリア教育活動における勝負どころとなっていますが、このバランスに関する補完的なデータとして、本報告書の付録データとして掲載しています SAKANA システムによる今年度の学年全体の気持ちのタイプの分析結果によりますと、8種類の選択肢の内、「2. 楽しかった」を選んだ回数が 1128 回と最も多く、それに肉薄する形で「8. 難しかった」を選んだ回数が 1035 回となっており、二番目に多く選ばれていました。これらの数値から鑑みて、今年度については、充実感と厳しさの双方が拮抗する形で、責任ある仕事に対する意識が多くの中の児童達の中で形成されていたことが読み取れます。

このように相反する選択肢や方向性のどちらの側にも、職業理解能力につながる学習成果を期待できることが、NAKAHARA アニメーションの特徴の一つとなっています。本章を通じて、アンケート調査という手法を用いながら、今年度のキャリア教育活動の取り組みに参加した児童達の全体的な学習成果の傾向を紹介しました。

第四章

この章では、NAKAHARA アニメーションの参加児童達が、自分達の手で書き残した外在化カードのデータを手掛かりにしながら、つぶさに分析することを通じて、これまでの一連の制作活動をグループ単位による自己評価形式でふり返った結果を紹介します。この詳細な分析に基づくふり返りの機会は、中原小で実施されているキャリア教育活動の特徴の一つにもなっています。

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

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

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

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

今年度についても、6学年の3クラス18グループが、これまで書き残してきた2900枚前後の外在化カードを手掛かりにして、後述する内省活動の支援を目的に開発されたSANAKA システムが持つ各種分析機能を活用しながら、グループとしてキャリア教育活動

の中で学んできたことをふり返りました。

今年度のふり返りの授業の段取りについては、先ず、上映会の開催後に 2 時間続きの時間枠が用意されました。各グループは、この時間枠内に自分達の外在化カードのデータを分析した上で、何らかの分析結果を導くことが求められました。ただ、それぞれのグループの分析の状況を鑑みて、各クラスの教師の判断で、別の日にさらなる分析のための追加の時間も用意されました。最終的に、全てのグループは、各クラスにおいて他のグループの児童達の前で、自分達が導き出した分析の結果を発表しました。

分析のアプローチについては、基本的にどのような形を取っても自由ですし、さらに分析結果についても特定の基準や制限は設けられていません。一方で、ふり返りを行うこと自体、アニメーション制作と同様に責任ある仕事の一つとして位置付けられていますので、いかなる分析結果を導いても構いませんが、各グループともいづれかの結果、言い換えれば仕事の成果を示す必要があります。さらに、導いた分析結果の内容についても、出来上がった作品と同様に責任を追うことになります。

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

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

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

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

このシステムの仕様として、データベースに登録された全ての外在化カードを、改めてコンピューターの画面上で簡単に確認することができます。また、記述データは、自動的に語句単位で切り分けられ、どの単語が何回ほど使わっていたかを使用回数が多い順に頻出語句トップ 50 まで直ぐに調べることができます。

調べる範囲も個人単位、グループ単位、役割単位、活動時間単位、クラス単位と自由に設定できるだけでなく、複数のグループや学年全体をまとめて調べることなどもできます。また、個々に切り分けられた単語から、その単語が含まれていた外在化カードの記述箇所

に立ち返ることもクリック一つで簡単にできます。このような機能を利用することで、自分達が所属するグループの頻出語句トップ50の結果と学年全体あるいはクラス全体のものとを比較することなども容易にできます。

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

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

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

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

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

分析作業に伴う準備として、各グループには SAKANAシステムが搭載された1台のノートPCを配布しました。また、今年度から全児童に対して支給されたタブレットを活用して、SAKANAシステムの各種分析データを、PDFファイルとして表示できるようにしました。児童達は、ノートPCを用いて自分達のグループの各種データをリアルタイムで調べると伴に、PDFファイル化されたクラス全体や学年全体のデータをタブレット上に表示することで、両者のデータを物理的に横に並べながら手軽に比較できるようにしました。

因みに、本報告書の最後に、6年生の児童達が実際に利用したものと同様の SAKANA システムから引き出した各種分析データが、参考までに掲載されています。

データの比較対象については、上映会での社会的評価は学年全部のグループを対象としていますので、ふり返りの活動についても、自分達のグループのデータと学年全体のデータとを比較するのが望ましいですが、クラスによっては、外在化カードの記述を習慣化するまでに少し時間がかかることで、クラス毎の外在化カードの記述回数に差が出たため、今年度については、外在化カードの記述回数が変わらない自分達のクラスのデータと比較することにしました。クラス間の外在化カードの記述回数を無視する形で、もし自分達のグループのデータと学年全体のデータとを直接比較した場合、例えばある単語の頻出回数が多いとか、又は少ないとかを比べることが難しくなります。

具体的な分析手順については、先ず様々なデータの中から分析対象項目として自分達のグループの特徴と思われるものを探し出し、順次、書き出して行くことから始めます。例えば、クラス全体で使われていた頻出語句トップ 50 のリストと比べて、自分達のグループのリスト内には見当たらなかったり、逆に明らかに使われた回数（頻出度）が多かったりしたものを見出したことなどが挙げられます。

次に、上記の作業を通じて挙がってきた各種データを、グループ内でそれぞれ紹介し合いながら、その中からグループとして明らかに特徴があるものを選び出します。そして、特徴的なデータの中から、自分達がこれまで行ってきた制作活動との関連性を見出せるものや意味付けができるものを、さらに厳選して行きます。その上で、そこからどのような知見を導き出せるかを思案し、箇条書きして行きます。最後に、思案した知見の中から自分達のグループとして最も納得できるものを選び出し、あるいは幾つかの知見を組み合わせて、分析結果としてまとめて行きます。

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

各グループが、実際にまとめた分析結果は、下記に全て掲載しております。筆者の方で、先ず分析対象となった各項目が妥当なものか、特に根拠として示されたデータが本当に存在しているのかを再確認した上で、どのような分析と結論を導いたのかその検証を行っています。検証作業を行うにあたり、ふり返りの結果の根拠となる具体的なデータを明確に示していないものや、書き忘れているケースも見られましたので、その場合には、導いたふり返りの内容に応じながら、筆者の方で根拠として挙げるに相応しいデータを探し出す作業を行いました。ただし、今年度については、しっかりと根拠となるデータを挙げているグループが大半を占めましたので、できるだけそれに沿う形を取り、筆者の方で分析を

補うことは、できるだけ最小限に留めました。

また、今年度からの初めての試みとして、ロケット物語の活動が終了した段階までの外在化カードのデータを用いて、各クラスとも SAKANA システムを駆使しながら、ふり返りの授業を実施しましたので、先ずはこちらの検証を行った上で、完成版の上映会を終えた段階での最終的なふり返りの結果を検証します。

6年1組A班 順位：7位

◇ロケット物語の試みの分析結果

クラスと自分達の班を比べて

- 結構、少ない（全体的に）
- 「悲しかった」が半分を占めている（クラス）。=話し合いが思ったように進まず、止まっていた。
- 「面白かった」が少ない（クラス）。=暇だった人が多く、他人に任せっきり。-->一番の問題：役割を守っていない。暇な人はガムテープ係だった？

がんばり度：3.3

- クラスの平均より低かった。
- でも頑張っていた。=自分達に厳しいことが多かった。

なぜこのがんばり度だったか

1. 一人ひとりが自分を見つめ直して取り組んでいた。
2. プラス思考
3. 自分達が思っていた以上に厳しい評価をして、もっといい案を考えようとしていた。

このことを含めて順位が7位（上の方だったのか）

1. ふざけなかった。ケンカもしなかった。
2. 色々な視点からアニメーションそのものを見ていた。
3. 一人ひとりの意見を認めていた。
4. 自分達が思っていた以上に厳しい評価をして、もっといい案を考えようとしていた。

動画では

- 普段から、ロケットは飛ぶものと思って、主にアニメーションでも、飛ぶことを意識していました。でも、実際は、あまり意識できませんでした。

監督として

- 自分なりには、よくできていたと思っていたけど、結果として「7位」でした。これからは、励ます、信じる、協力を意識し、悔いのないようなアニメーションを作りたいです。

◆検証

このグループは、がんばり度の傾向と気持ちのタイプの傾向とを軸にした振り返りの分析を行っています。先ず、がんばり度の傾向については、クラス全体のがんばり度の平均が 3.54 であったのに対して、このグループのがんばり度は 3.37 でしたので、若干、このグループの方が低い値となっています。その背景として、自分に厳しいメンバーが多くいたとのことですが、その証拠として、後述します通りに、たとえヒマを持て余すような状況であっても、遊んでしまうなど非生産的な行動を取る者がいなかつたことを挙げています。また、自分の役割に応じた作業が無い状況にあっても、最低限できる仕事として、例えば、カメラを固定するためのガムテープ貼りに励んだとしています。もし、その日の作業として、ガムテープを貼ること以外に他に仕事が無い場合、がんばり度の自己評価を高くするわけにはいかないことは誰もが納得できるものです。

「1. 一人ひとりが自分を見つめ直して取り組んでいた。」については、残念ながらこの分析を裏打ちする具体的なデータが示されていませんでした。そこで、筆者の方で調べてみたところ、例えば、このグループは、物事の成就や完結を示す「達成」という単語を 12 回ほど使っていました。そして、同単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 7 月 6 日に編集が記した「今日は、目当てを達成できて、良かったです。1 枚だけだけど撮れて良かったです。次回も目当てを達成できるようにがんばりたいです。」というものが残されていました。この事例のように、その日の制作活動において定めた目当てを、内省的な観点を含めて計画通りにこなせたかどうかの文脈で、この単語が使われるケースが大半を占めていました。

「2. プラス思考」についても、具体的なデータが挙げられていませんでしたが、上述の「達成」という単語の使用回数が物語る通りに、前向きに制作活動に取り組んでいたことは間違いないはずです。

「3. 自分達が思っていた以上に厳しい評価をして、もっといい案を考えようとしていた」についても、具体的なデータが挙げられていませんでしたが、例えば、このグループの気持ちのタイプの傾向として、8 種類の選択肢の内、「8. 難しかった」を 25 回と最も多く選んでいることから、より難易度の高いものに挑戦していたことが推察されます。

次に、気持ちのタイプの傾向については、確かに「5. 悲しかった」が、クラス全体で 4 回の内、2 回をこのグループが選択していました。ただし、この選択肢が選ばれた二枚の外在化カードは、どちらもロケット物語に伴う発表会の際に記されており、あと一步で 6 位入賞に及ばなかったことを悔やむ文脈の中で選択されていました。

そこで、グループ内での話し合いが上手く進まなかつたことを示唆するデータとしては、

筆者の方で確認をしたところ、例えば 2021 年 6 月 23 日に編集が記した「今日は、初めてどのようなアニメーションにするか話し合い、みんなの意見が、あんまりまとまんなかったが、みんなで協力してがんばりたいと思った。」というものが残されていました。

気持ちのタイプの「3. 面白かった」については、このグループは 8 回選んでいるのに対して、クラス全体の平均選択回数は 13.17 回（全体で 79 回）でしたので、確かにこのグループの方が少ないと言えます。その背景として、役割分担が上手く機能せずに、時折、積極的に制作活動に参加できなかったメンバー達がいたとのころですが、そのことを示唆する 2021 年 7 月 16 日に撮影が記した「今日は、終わってしまってヒマ過ぎて、マヒしてしまったけど、絵を描いて上手くなつたので、良かったです。」という外在化カードが残っていました。

6 位入賞の一歩手前となる 7 位という順位を獲得できた要因として、「1. ふざけなかった。ケンカもしなかった」については、役割分担が上手く機能せず、時間を持て余してしまうメンバー達がいたとしても、少なくともふざけてしまうことが無かつたとしており、また、ケンカなどの諍いが無かつたことを挙げています。実際に、このグループの外在化カードの記録の中には、不謹慎な行動をしたことを示す記述やメンバー間で争つたことを示唆するものが見当たりませんでした。

「2. 色々な視点からアニメーションそのものを見ていた」ことについては、残念ながら具体的なデータが示されていませんでしたが、筆者の方で調べてみたところ、例えば、このグループの学びのタイプの「2. 自己発見傾向の変化」は、30 回となっており、クラス全体の平均選択回数が 19.17 回（全部で 115 回）でしたので、このグループの方がかなり多く選んでおり、それだけアニメーション制作における気付きや学びが、少なからずあったことを示唆しています。

「3. 一人ひとりの意見を認めていた」については、こちらも具体的なデータが示されていませんでしたが、例えば、2021 年 6 月 28 日にアニメーターが記した「今日の目当てを達成できて、絵を描く所、3 コマ目まで進めることができました。話の構造も意見を出し合って決めることができました。次回も、スムーズに進めたいです。」という外在化カードが残されており、この文面からメンバー各自の意見を尊重し合った様子がうかがえます。

「4. 自分達が思っていた以上に厳しい評価をして、もっといい案を考えようとしていた」については、上記のがんばり度に関する分析と重なる部分がありますが、例えば、2021 年 7 月 5 日にアニメーターが記した「今日は、アニメーターとしても進められました。色だつたり、形なども工夫できました。」という外在化カードが残されており、この文面からアニメーション表現として絶えず工夫を重ねていたことが読み取れます。

6 年 1 組 A 班 順位：13 位

◇本番のアニメーション制作の分析結果

クラスや学年と比べて気が付いたこと

- 気持ち意識はあった。
- ポジティブ思考だった。
- 「4. 職業理解の変化」や「5. コミュニケーションの変化」の低下が増えていた。
- 「5. かなりよくがんばった」が多いが、実を言うと、かなり急いでいることがあった。
- がんばり度が、学年平均より低い。「2. 少し足りなかった」が、学年平均より多い。が、「4. よくがんばった」が、学年平均より多い。
- 協力や達成などは、意識していたが、行動できなかつた。
- 「協力」という言葉が少ない。
- 順位に落ち込んでしまうことがあつた。
- 「できる」という言葉が多い。

なぜ 13 位だったのか

原因 1 : 頑張ることを実行しなかつた。

原因 2 : 楽しかった人が多い（雑談や遊びなど）。

原因 3 : 「5. かなりよくがんばった」が多いが、実際は違つた。

原因 4 : 「4. 職業理解の変化」がいってなかつた。

原因 5 : 想像と現実の違いが、よく分からなかつた。

--> 「できる」が 65 回あつたが、実際は「まだ」や「けど」が多かつたので、差があると思ひました。

--> つまり、ポジティブ思考になり過ぎてしまつたり、後のことを考えないで行動していだ。口だけになつてゐる。

--> 具体的には、ポジティブな言葉：「できる」、「良い」、「頑張る」などが多い。が、実際には、外在化カードでペースが遅く、遅れていることが分かつた。つまり、「けど」や「ない」などのマイナスな言葉を気にせず、進めてしまつて分かつた。

反省点

監督 : 任せっきりの時があつた。人の仕事を奪つてしまつたり、役割分担をすることができなかつた。一人ひとりの気持ちを受け止めることができなかつた。ケンカを別の班としてしまつた。

助監督 : 監督に任せきりにした。あまり進まない時があつた。ふざけていた時があつた。

撮影 : 人に頼り過ぎていた。撮影の仕事をしていなかつた。

編集 : 細かいところを意識することができなかつた。

◆検証

このグループのふり返りは、学びのタイプ、気持ちのタイプ、がんばり度、頻出語句の

それぞれの視点から、多角的に自分達のグループの特徴と上映会での成績との関係性を分析しています。先ず、このグループの学びのタイプについては、「4. 職業理解の変化」が 17 回、「5. コミュニケーションの変化」が 13 回となっており、それぞれのクラス全体の平均選択回数 32.50 回（全部で 195 回）及び 27.17 回（全部で 163 回）と比較して、確かに双方ともこのグループの方が低い値となっていました。

次に、気持ちのタイプについては、このグループは、8 種類の選択肢の中で「2. 楽しかった」を 65 回と最も多く選んでおり、それだけ充実感を持って制作活動に取り組んでいた証となる一方で、その内実としては、制作活動には直接寄与しない雑談などをしていましたからこそ、この選択肢を多く選んでいたと分析しています。そして、後述します「できる」にまつわる分析と連動する形で、毎回の作業において具体的な成果を伴わずに、制作活動を進めてしまった要因の一つとして挙げています。

実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、筆者の方で調べてみたところ、2021 年 10 月 26 日に撮影が記した「自分は、あまりできなかっただけど、協力できたので、良かったです。」や、2021 年 11 月 26 日に編集が記した「今日は、初めからやり直しました。監督が一人で仕事をしている時もあったので、次回は、そのようなことが無いようにしたいです。撮影のペースが、前回より遅くなってしまったので、気をつけたいです。他の班とのトラブルは、無かったのですが、カメラなどのトラブルがあったので、ちゃんと確認してから撮影に移りたいです。」などが残されていました。これらの文面からも、制作活動が本格化する中で、自分の仕事を他人任せにしてしまい、手持無沙汰な状況に陥っているメンバー達が、少なからず存在したことが読み取れます。

がんばり度については、このグループの平均値は 3.35 となっており、クラス全体の平均値は 3.49 でしたので、このグループの方が低い値となっていました。その内訳として、このグループは 5 種類の選択肢の中で、「5. かなりよくがんばった」を 33 回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数 31.00 回よりも多く選んでいました。一方で、「2. 少し足りなかった」も同数の 33 回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数が 23.67 回でしたので、明らかにこのグループの方が多く選んでおり、この差が平均値を下げる大きな要因になったことは間違いないはずです。

頻出語句については、このグループは「協力」と「できる」という単語に注目しており、先ず「協力」については、このグループは 17 回ほど使っていたのに対して、クラス全体の平均使用回数は 14.00 回（全部で 84 回）でしたので、実際には、このグループの方が多く使っていました。おそらく、同単語の使用総数 84 回と比べてしまったものと考えられます。ただ、実感として協力意識を持ちながらも、それが後述します「できる」という単語の分析とも関連する形で、それぞれの作業の成果に結びついて行かなかったという思いが残った故に、この単語に注目したものと考えられます。

「できる」については、このグループは 65 回使っており、クラス全体の平均使用回数は 58.17 回（全部で 349 回）でしたので、このグループの方が多く使っていましたが、物事を

しっかりと成し遂げた文脈の中でこの単語が使われたのではなく、実際には具体的な成果を伴わず、口先だけであたかも作業をこなしたかのように見せる文脈や、あるいは多少なりとも具体的な成果が伴ったとしても、現実には制作活動全体が遅れている文脈の中でも、この単語を使っていたと分析しています。

実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、筆者の方で調べてみたところ、2021年10月19日にアニメーターが記した「優先するべきことを、できていない人が、いました。話も、なかなか進まず、次回も、こんなことに、ならないように、したいです。私から見たら、監督だけに任せている人が多い気がします。」や、2021年11月30日に監督が記した「今日は、少しだけ進められました。カメラマンの仕事や助監督の仕事に、割り振りを間違って覚えて、実行してしまっている人がいるので、来週、見直して行きたいです！そして、まだまだ、できてないので、休み時間などを使って仕上げたいです。」などが残されていました。これらの文面からは、個々の作業成果が伴わずに、制作活動全体が遅れている状況が容易に想像できます。

さらなる根拠として、このグループは、そもそも論として、キャリア教育の一環としてアニメーション制作に取り組んでいるにも関わらず、上述の通りに学びのタイプの「4. 職業理解の変化」(17回)が低かったことを挙げています。これは、上述しました自分が成すべき仕事を、他の人に任せてしまった者達が少なからず存在していた現実とも符合する分析です。

また、このグループは、自分達の頻出語句トップ50の中に、「まだ」(9回)及び「けど」(21回)という単語が入っていた背景についても言及しており、それぞれの単語が、口先だけの成果とは裏腹に、制作活動がかなり遅れていた現実を示す際に使われていたとしています。筆者の方でも確認をしてみたところ、「まだ」が実際に含まれている外在化カードの事例として、2021年10月12日に撮影が記した「今日は、クライマックスが難しくて、まだ、できていませんが、次は、がんばりたいです。」や、2021年12月6日に監督が記した「今日は、すごく進められました。でも、まだ「おさらい」の所なので、これから勢いをつけて行きたいです！A班は、結構、遅れていて、協力も、まあまあなので強めて行きたいです。」などが残されており、これらの文面からも明らかに制作活動が遅れていることが読み取れます。

また、「けど」が含まれる外在化カードの事例としては、2021年9月21日に助監督が記した「企画が、進んで行っているので、止めないように続けて行きたい。でも、まだ主題(?)が決まっているけど、話が、そんなに決まっていないので、次に決めたい。」や、2021年11月26日にアニメーターが記した「今日は、前、作ったものがイマイチだったので、最初からやり直しました。カメラがズレてしまったりトラブルがあったんですけど、100枚は行きました。空いている時間を使って進めて行きたいです。次は、音付けと絵が薄くて見辛いところもあるので、そこを修正したいです。」などが残されていました。どちらの文面からも、それぞれの作業工程において、思い通りに進めることができていない状況が容

易に想像できます。

この「できる」にまつわる分析は、上述のがんばり度の「5. かなりよくがんばった」及び気持ちのタイプの「2. 楽しかった」に関する分析とも連動しており、個々の作業に非常に熱心に取り組んでいたとしても、熱心に取り組む意識だけが先行して、具体的な成果を伴わないものであったというのは、間違いないようです。

多角的な視点から、個々のメンバーの口先だけの成果の積み重ねが、グループ全体にも影響を及ぼすことになり、いくらメンバー間で協力する意識があったとしても、個々の成果が伴わないのであるため、グループとしても成果が伴わず、最終的には上映会の際に低い順位に留まってしまったという分析は、十分に納得ができるものです。

6年1組B班 順位：6位

◇ロケット物語の試みの分析結果

1. 順位とがんばり度の関係

がんばり度：約3.8

がんばり度が4と高かったため、6位という順位を取れた。

2. なぜ、この順位になったのか

- 最初、油断してしまった。

-->最後に、余裕が無くなって、雑になった。

-->だから、6位という中途半端な順位？

- 内容は、満足できたけど、雑になった。

-->外在化カードにも、上位に「雑」という言葉があった。-->クラス内には無かった。

-->つまり、他のグループは雑ではなかった。

-->最初、背景を合わせるのに時間がかかった。

- 効果音を入れるのが、すごくギリギリになった。

3. なぜ、がんばり度が高かったか

- 楽しくできながら。

-->気持ちのタイプ（楽しかった）：クラス平均：29.67回 B班：52回

- 自分達は、他のグループに比べて、楽しんでアニメーションを作れた。

- これが、がんばり度につながった？

4. B班の特徴について

- 仲が良い。

-->気持ちのタイプ-->「楽しかった」が、クラスの平均より高かった。

-->外在化カード-->「協力」 クラス：4回 B班：10回 大分、多かった！

5. この学習を通して分かったこと、今後に活かしたいこと

- 「見通し」を持つ。理由：ロケット物語の時、見通しを持てず、失敗したから。

--> クラス平均：入っていない（2回以内） B班：5回

--> 「見通しを持った方がよい」など。

- 摂る位置を変える。理由：ロケット物語の時、雑になる原因となったから。

--> 「撮れる」 クラス平均：3回 B班：6回

--> 「次はスムーズに撮れるようにしたい」など

◆検証

このグループは、ロケット物語の発表会において、6位という比較的に好成績を収めた要因を、がんばり度の数値と気持ちのタイプの傾向、さらにこのグループならではの頻出語句を組み合わせて分析しています。そして、6位以上の成績を望めなかつた要因についても、このグループならではの頻出語句から分析を試みています。そして、それぞれの分析結果を踏まえて、本番のアニメーション制作において望むことも併せて分析をしており、それが首尾一貫しています。

先ず、「1. 順位とがんばり度の関係」及び「3. なぜ、がんばり度が高かった」については、クラス全体のがんばり度の平均が 3.54 であったのに対して、このグループのがんばり度は 3.84 でしたので、その差が 0.3 という明らかな違いがあり、それだけ一生懸命に制作活動に取り組んだことが、好成績につながったと分析しています。確かに、平均してこれだけの差が見られれば、誰もが納得せざるを得ません。

また、一生懸命に取り組むことができた背景として、このグループは、気持ちのタイプの「楽しかった」が、クラス全体の平均選択回数が 29.67 回（全部で 178 回）であったのに対して、52 回と断トツに多く選択していたことを挙げています。そして、それだけ充実感を持って制作活動に取り組めたからこそ、がんばり度の数値も上がったというロジックは、容易に納得できるものです。

上記の好成績を収めることができた分析とつながる形で、「4. B班の特徴について」に関しては、上述しました気持ちのタイプの「楽しかった」の分析通りに、充実感を持って制作活動を行っていただけでなく、このグループは基本的にメンバー同士の仲が良く、それ故に確固たる協力関係を築くことができたこと示しています。具体的な根拠として、このグループの頻出語句トップ 50 の中に「協力」（10 回）という単語が入っており、クラス全体の平均使用回数 4.50 回（全部で 27 回）と比べても、二倍以上多く使っていたことを挙げています。

例えば、同単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 7 月 8 日にアニメーターが記した「今日は、アニメーターとしてもサポートーとしても、活躍できました。次回、

残り半分も、このチームで協力して行きたいです。」などが残されていましたので、確かにこのグループは、しっかりと協力をしながら制作活動に励んでいたことは間違いないようです。

「2. なぜ、この順位になったのか」については、6位以上の成績を望めなかつた背景として、後述します「見通し」に関する分析とつながる形で、当初にしっかりと計画を立てて制作活動に臨まなかつたことで、制作活動の後半の時期に入り、時間的な余裕を失つてしまつたことを挙げています。その結果、急ぐあまりに雑に撮影作業をしてしまつた部分があり、評価を下げる原因となつたと分析しています。

このような分析の根拠となる具体的なデータとして、頻出語句の中から、このグループ特有の単語となる「雑」を探し出しています。このグループは、4回ほど同単語を使用しており、クラス全体でもこのグループしか使っていませんでした。実際に同単語が含まれる外在化カードの事例として、2021年7月16日にアニメーターが記した「今日は、ギリギリで完成しました。というか、完成させました。最後、あせつてしまい、雑になりました。A班は、目当てを書いているらしいです。やっぱり目当てを立てて、見通しを持つことは大切だと思いました。オリジナルのアニメーションを作る時は、見通しを持った方がよいと思いました。」というものが残されていました。この文面からも、時間に追われ自分達のアニメーション作品の完成を急ぐあまりに、映像表現として雑になつてしまつた部分があつたことが読み取れます。

また、背景の位置合わせに苦労したことでも6位以上を望めなかつた要因の一つとして挙げていますが、例えば、このグループの頻出語句トップ50の中には「背景」(4回)という単語が入つてつたので、それだけ背景に力を入れていた一方で、撮影に際して上手く位置合わせができなかつたようです。因みに、同単語のクラス全体の平均使用回数は2.33回（全部でトップ50の圈外の14回）でした。

上述の通りに時間に追われる中で、効果音を付ける作業についても切羽詰つた中で行つたことが、6位以上を望めなかつた要因の一つとして挙げています。そのことを示す外在化カードの事例として、2021年7月16日に編集が記した「今日は、すっごくギリギリで効果音を入れて終わりました。でも、今日、とても迷惑をかけてしまつたので、自分達で考へる時は、人一倍、力になれるようにしたいです。」というものが残されていました。

「5. この学習を通して分かつたこと、今後に活かしたいこと」については、計画性を持って制作活動に臨むことと、撮影作業に工夫を加えることを示しています。先ず、計画性については、上述の通りに時間に追わることで、撮影作業が雑になつてしまつた部分があつたことを踏まえれば、この先の本番のアニメーション制作において見通しを持って臨みたいとするのは至極当然の判断と言えます。このグループは、実際に計画通りに上手く進めることができなかつたことを如実に示すデータとして「見通し」という単語を挙げており、このグループが5回ほど使つているのに対して、クラス全体では6回でしたので、ほとんどをこのグループが使つてつたことになります。

さらに、同単語は全て同グループのアニメーターが使っており、例えば、2021年9月6日に記された「先ず、6位以内に入れて、とてもうれしかったです。でも、家で親に見せたら、「内容が分かり難い」と言われてしまいました。確かに、最後の方、時間が無くなり、雑になってしまっていました。本番では、見通しを持って、取り組んで行きたいです。」という外在化カードを残しており、この文面からも明らかに見通しを持たず、さらに厳しい見方をすれば、アニメーター以外の役割を持つ者達が、計画性を意識せずに制作活動を進めていたことは間違いないようです。

撮影作業に工夫を加えることについては、こちらも上述の通りに背景の位置合わせに苦労を強いられた経験を踏まえたものであり、具体的なデータとして、「撮れる」という単語を6回ほど使用していたことを挙げています。確かにクラス全体の平均使用回数3.5回（全部で21回）よりも多く同単語を使っており、また2021年7月12日に監督が記した「今日、新しい所を5枚撮りました。すごく順調に進んでます。次も、スムーズに撮れるようにしたいです。」という外在化カードも残されていました。この文面及び日付から判断して、制作活動の中盤に至って、やっと思い通りに撮影作業を行えるようになったことが推察されます。このような背景を鑑みれば、本番のアニメーション制作では、できるだけ円滑に撮影作業を進めたいとするのも当然の望みと言えます。

6年1組B班 順位：11位

◇本番のアニメーション制作の分析結果

順位：11位（ロケット物語より5位ダウン）

がんばり度：3.7（ロケット物語より0.1ダウン）

なぜこのがんばり度だったか。

・気持ちのタイプの「2. 楽しかった」が、クラス平均70回、B班121回とすごく差があった。

・「8. 難しかった」が、クラス平均65回、B班58回と低かった。

--> 楽しくできたけど、雑になってしまった。

・気持ちのタイプ

--> 「6. 腹が立った」というのが全体の平均より2高く、ロケット物語の時より、もめることが増えてしました。

--> これが5位、順位を下げてしまった要因？

・キーワード

--> 「枚」は、平均の2倍使っていた。

- ・がんばり度は、平均より 0.2 高い。
- > でも、11 位だった。
- > 「まあ、いつか」が、結構あって、適当に終わらせていた部分が多かった。
- > このことから、枚数にこだわり過ぎていたことが分かる。

なぜこの順位になったのか。

- ・他の班より進んでいて、調子に乗っていた？
- ・文字を使わないことに、こだわり過ぎて、それぞれのキャラクターが、何をやっているのか分かり難かった（--> 伊東さんのコメントより）。
- ・タブレットをいじっている人が多くて、話し合いが進まないことが多かった。

◆検証

このグループは、ロケット物語に伴う上映会では好成績を収めたものの、本番のアニメーション制作に伴う上映会では、大きく順位を下げてしまった要因を、気持ちのタイプと頻出語句トップ 50 に入っていた特定のキーワードを中心に、さらにはがんばり度の傾向とアニメーション制作の専門家のコメントも加える形で分析をしています。

先ず、このグループの気持ちのタイプについては、8 種類の選択肢の中で、確かに「2. 楽しかった」を 121 回と突出して最も多く選んでおり、クラス全体の平均選択回数は 70.33 回（全部で 422 回）でしたので、50 回以上このグループの方が多く選んでいました。一方で、「8. 難しかった」については、このグループは 58 回選んでおり、クラス全体の平均選択回数は 65.00 回（全部で 390 回）でしたので、確かにこのグループの方が少ない結果となっていました。その上で、このグループは、後述します特定のキーワード「枚」と関連する形で、充実感を持って制作活動に励むことができた一方で、一本の作品を完成させることを目標に、勢いだけで各種作業を進めてしまい、自分達の作品を改善するための工夫など、より難易度の高いことに挑まなかつたことが、順位を落としてしまった主な要因だと分析しています。

また、「2. 楽しかった」が非常に多い一方で、その対極となる「6. 腹が立った」を 7 回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数 5.50 回（全部で 33 回）よりも若干多かった事実を踏まえ、充実感を持って制作活動に従事している傍ら、少なからず揉め事も起きてしまったことで、こちらも上映会での順位を下げるにつながってしまったと分析しています。また、確かにこのグループは、ロケット物語までは 1 回しかこの選択肢を選んでおらず、本番のアニメーション制作が開始された後に、6 回選んでいました。

実際にこの選択肢が付された外在化カードの事例として、筆者の方で調べてみたところ、2021 年 11 月 12 日に監督が記した「今日は、途中から私と H 君と N 君で、ふざけてしまいました。その後も、少しふざけてしまった。集中しようと切り替えたら、N 君に、「何もし

てない監督」と言われて、すごく嫌な雰囲気になりました。それで、私は、B班の所に、いたくなくて、第3階段で、外在化カードを書いていました。関係無いメンバーにも、八つ当たりをして、しまって。それは、ごめんなさい。でも、すごく腹が立ったり、イライラしました。」や、2021年11月19日に同じ監督が記した「今日のアニメーションは、すごく進んだけど、ケンカもしました。私は、私なりに、がんばったけど、N君が、途中からF班に行って、B班の撮影を手伝わないで、F班の撮影を手伝っていました。N君に戻って来て言っても、戻って来ては、また、F班に戻って行きました。N君は、助監督なのに、途中から手伝いをしないで、タブレットを、いじっているのが、私は、すごく腹が立ちました。途中から、B班は、崩壊し始めました。明るい空気から暗い空気になりました。でも、Yさんが、暗い空気なのに、みんなを励ましてくれて、すごくやる気になったけど、助監督が、あまり手伝ってくれないのが、イライラしました。でも、N君以外も、ふざけていた人もいたのに、N君だけに怒ってしまったので、そこは、申し訳ないなと思いました。今日は、合計716枚、行きました。すごく順調です。この調子で、やって行きたいです。次のアニメーションは、崩壊しないことを願いたいです。自分も、ちょっとしたことで怒ってしまうので、怒らないように注意しながら、やって行きたいです。」というものが残されました。この文面からも、グループを率いる立場にある監督自身や助監督がふざけてしまうことや、制作活動に直接関係のない情報収集をタブレット端末で行うことで、ケンカや揉め事が起きてしまい、グループが崩壊する危機に陥ったことが読み取れます。一方で、このような厳しい状況の中でも、質はともかく撮影枚数だけは、しっかりと稼いでいたことも併せて読み取れます。

頻出語句トップ50に入る特定のキーワードについては、このグループは、撮影したフィルムの量を端的に示す「枚」という単語を39回使っていたことに注目し、クラス全体の平均使用回数は19.00回（全部で114回）でしたので、二倍以上このグループの方が多く使っていたことを踏まえ、それだけ撮影枚数に並々ならぬこだわりを持っていましたと分析しています。さらに、今年度についても、毎回の作業活動の最後に、その日に撮影したフィルムの枚数をクラス全体で公表していましたが、毎回、明らかに自分達のグループの枚数の方が他のグループよりも多かったため、たとえ中身に問題があったとしても、順調に進んでいると錯覚してしまったと分析しています。

この単語が含まれる外在化カードの事例として、筆者の方で調べてみたところ、2021年11月8日にアニメーターが記した「今日は、1200枚中64枚、撮れました。私達の班は、とくに見通しを持たず、その場で何をやるか考えて、やっているので、次は、「ここまでやる」と、決めてから、やりたいです。」や、2021年11月30日に監督が記した「今日は、900枚を超えるました。この調子で1200枚まで行きたいです。次は、編集まで行けることを願います。」というものが残されました。これらの文面からも、撮影枚数にはこだわるもの、その場のノリで撮影をしていたことが容易に想像できます。

がんばり度の傾向については、このグループの平均値は3.72となっており、クラス全体

の平均値は 3.49 でしたので、このグループの方が 0.2 ポイント以上高かったにも関わらず、低い順位に留まってしまった背景として、上記の「枚」に関する分析と関連する形で、毎回の制作活動において撮影枚数さえ増えていれば、中身が伴わなくとも十分にグループに貢献したと自己判断をしていたメンバー達がいたために、がんばり度が高くなつたと分析しています。

また、このグループのロケット物語の取り組みが終了した段階でのがんばり度は、3.84 でしたので、その後の本番のアニメーション制作において 0.1 ポイント以上落ちたことになりますが、その背景として、前述の通りに不謹慎な態度を取る者や制作活動に寄与せずに、タブレット端末をいじる者などが存在したことが、がんばり度の平均値を下げる要因となつたことが容易に想像できます。

このグループの作品に対するアニメーション制作の専門家のコメントについては、「コロナ対策で大事なのは、基本の手洗いや、マスク、消毒、ワクチンだということ。それをマスク、消毒、ワクチンの姿をしたヒーローがコロナウィルスを倒すことで伝えようとしたが、キャラクターのデザインが少し分かりにくかったのだと思います。」というものが残されており、登場するキャラクターのデザインの段階から、視聴者にとって分かり難いものであったことが読み取れます。

このグループの分析は、ケンカや揉め事が起きててしまい、グループが崩壊の危機に直面したとしても、それでも撮影枚数だけはこだわり、その結果として制作活動の進行が他のグループよりも進んでいると錯覚してしまい、一方で登場するキャラクターのデザインを含めて作品の中身や質には重きを置かなかつたことで、本番のアニメーション作品に伴う上映会において大きく順位を下げることになつてしまつたとする分析は、一連のロジックを含めて納得のできるものです。

6年1組C班 順位：2位

◇ロケット物語の試みの分析結果

がんばり度の平均：約 3.4

気持ちのタイプ

楽しかった：クラス平均 29 回<-->C グループ 29 回

面白かった：クラス平均 13 回<--> C グループ 17 回

うれしかった：クラス平均 10 回<--> C グループ 9 回

難しかった：クラス平均 23 回<--> C グループ 8 回

簡単だった：クラス平均 3 回<--> C グループ 7 回

腹が立った：クラス平均 1 回<--> C グループ 4 回

つらかった：クラス平均 1 回<--> C グループ 2 回

「なぜこの順位だったの？」

1. この班は、「協力」という言葉を、クラス平均より、2倍使っていたから！
2. 班の中で、「難しい」という言葉が使われていなかったから！
3. 「仕事をしっかりやっていた」という言葉を、たくさん使っていたから！
4. 「M君」という言葉が使われているということは、チームのことを、よく思っているということだから。
5. 「協力」を、8回以上、使ってる。

◆検証

このグループは、2位という非常に高い社会的評価を、ロケット物語に伴う上映会にて受けることができた背景を、気持ちのタイプの傾向と頻出語句トップ50の中でこのグループの特徴を示す単語を組み合わせることで分析しています。さらに、外在化カードの記述内容も分析に加えています。

先ず、気持ちのタイプの傾向については、このグループは「8. 難しかった」を8回しか選んでおらず、クラス全体の平均使用回数23.17回（全部で139回）と比べても、明らかに少なかったことは確かです。また、この傾向を後押しするデータとして、このグループの「4. 簡単だった」の選択回数は7回となっており、クラス全体の平均選択回数は3.17回（全部で19回）でしたので、こちらは明らかに多く選んでいました。これらの傾向から、このグループが順調に制作活動を進めていたことが読み取れます。

上記の気持ちのタイプの傾向をさらに裏付けるデータとして、このグループの頻出語句トップ50の中にある「協力」という単語が8回使われており、クラス全体の平均使用回数4.50回（全部で27回）と比べて、明らかに多く使われていることから、それだけグループ内の協力体制がしっかりとしていたと示しています。例えば、同単語が実際に使われている外在化カードの事例として、2021年7月8監督が記した「今日は、みんなチームで協力できたと思います！みんな、たくさんの仕事があって、やりがいがありました。」というものが残っていました。この文面からも、グループとしてのまとまりの良さが読み取れます。

また、やるべき仕事を各自が行っていたことが、高い評価に結び付いたとしていますが、残念ながらその根拠となる具体的なデータが示されていませんでした。そこで、筆者の方で調べてみたところ、例えば、2021年7月5日にアニメーターが記した「仕事を、よくできたと思うので、良かったです。」などが残されていました。

さらに、このグループのことを思うが故に、メンバーの一人の名前が外在化カードに記されていると分析していますが、この辺りは文字通りにこのグループ内でしか分からないことであり、より具体的なデータが示されていませんでした。おそらく、2021年9月6日に監督が記した「監督として、今回の結果は、予想以上で、うれしかったです。私が、少し悔しさを抱いていたのですが、みんなが「大丈夫だよ！」と支えてくれました。特に、みんなの成長が見えたのが、うれしかったです。M君は、最後の方で、自分から積極的に仕事に取り組んで

くれて、Mさんは、色々な仕事の手伝いをしてくれて、Hさんは、自分から三脚が必要か聞いてくれて、色々なアドバイスもしてくれました。M君は、ふり返りで、2を選んでいたり、悪かった所を書いているけど、実際には、たくさんのことをしてくれて、私自身、助かりました。私より、みんなが、「がんばっていました!」という外在化カード内に名前があるメンバーのことを示しているものと推察されます。

このグループは、敢えて難しいことに挑戦する代わりに、メンバー各自がしっかりと協力をしながら、それぞれができる事をしっかりと行った結果、高い社会的評価を得られたと分析しています。例えば、ストーリーが難解で、映像表現としても凝り過ぎている作品は、往々にして特定の観客層にしか受けないものです。逆に、シンプルではあるものの丁寧に作られている作品は、多くの観客の心に響き易いものです。

6年1組C班 順位：13位

◇本番のアニメーション制作の分析結果

分かり易くする工夫について

1. その場面が、どんな状況なのか、それが分かるように、ピンク色の付箋紙を行動一つづつに付けた。
2. 二つ目は、カメラでも背景が、しっかりと見えるように、ペンなど見易いものを使って時間をかけて作った。
3. 三つ目は、動きの大きな再現で、大切な場面では、大きな再現などを使って、周りからも分かり易いようにした。

C班の特徴

1. 「協力」という言葉を、他のグループよりも多く使っていた。クラス全体の平均が14回に対して、C班は25回使っていた。
→ C班は、誰もが協力して、取り組んでいたことが分かる。
2. 「段ボール」という言葉を、他の班よりもとても多く使っていた。
3. 「5. 職業理解の変化」が、他の班よりも低かった。

がんばり度について

1. 「5. かなりよくがんばった」が、学年全体の平均より高かった。
2. 「2. 少し足りなかった」は、学年全体の平均より低かった。
3. 「1. 全く足りなかった」は、学年全体の平均より高かった。

→ C班のがんばり度は、学年全体の平均より高かった。特に、「2. 少し足りなかった」は、学年全体の平均より大幅に低かったので、私達の展開の仕方が上手かった。一方で、「1. 全く足りなかった」は、学年全体の平均より高かったのは、一人だけ置いてけぼりにしてし

まうことや、仕事を正確に指示することがあまり上手くできていなかつたので、13位になってしまったと考えられる。

表現の仕方について

- 背景や他の物に意識し過ぎて、登場人物に対して意識できていなかつたため、登場人物の顔が無表情になってしまった。

今後に活かすことについて

- 誰か一人を置いてけぼりにせず、皆で協力して乗り越えること。自分に厳しくなれるようすること。客観的に物事を見ることができるようすること。

◆検証

このグループは、頻出語句トップ 50 の中からこのグループの特徴を示すキーワードを探し出すと共に、がんばり度の傾向を組み合わせることで、本番のアニメーション作品に伴う上映会において低い評価に留まった要因を分析しています。

先ず、キーワードについては、このグループは 25 回ほど使っていた「協力」という単語に注目しており、クラス全体の平均使用回数は 14.00 回（全部で 84 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から、グループ内での協力体制がしっかりと取れていた証だと分析しています。

実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、筆者の方で調べてみたところ、2021 年 10 月 12 日に助監督が記した「今日は、すごくみんなと協力したし、良い案が出たので、次回も、がんばって行きたいです。」や 2021 年 11 月 19 日に編集が記した「今日は、人間を全て作り終えて、撮影を進めることができました。一人一人に役割があって、協力して取り組めていたので、いいと思いました。次も、みんなで協力して、できるようにしたいです。撮った枚数：187 枚」などが残されており、どちらの文面からも確固たる協力体制がグループ内で敷かれていたことが読み取れます。

このグループの特徴を表すもう一つの単語として、「段ボール」を挙げていますが、残念ながら、このグループが残した外在化カードの全てのデータの中に、この単語そのものだけでなく、それに類する単語も見当たりませんでした。

がんばり度の傾向については、このグループの平均値は 3.60 となっており、学年全体の平均値 3.22 よりも 0.38 高い値となっており、その内訳として、このグループは「5. かなりよくがんばった」を 35 回ほど選んでおり、学年全体の平均選択回数 23.28 回（全部で 419 回）と比べて、突出して多く選んでいたことが、このグループの平均値を高めることにつながっていたことは間違いないありません。さらに、このグループは、「2. 少し足りなかった」を 14 回しか選んでおらず、学年全体の平均使用回数は 22.89 回（全部で 412 回）でしたので、こちらもこのグループの平均値を押し上げる要因になったことは間違いないません。

上記の「協力」に関する分析ともつながる形で、がんばり度の平均自体が高いことと、「5. かなりよくがんばった」を選んだ回数が高いことを鑑みれば、制作活動全体としては、上手く進めることができていたことは間違いないようです。

一方で、このような高いがんばり度の傾向とは裏腹に、このグループは、「1. 全く足りなかった」を 10 回ほど選んでいたことにも注目をしており、より条件の厳しいクラス全体の平均選択回数 5.83 回（全部で 35 回）よりも多く選んでいた背景として、グループとしての制作活動から取り残されてしまったメンバーがいたことを挙げています。筆者の方で調べてみたところ、10 回の内 8 回をアニメーター役の児童が、この選択肢を選んでいました。さらに、この選択肢が付されたアニメーターが記した外在化カードの事例として、2021 年 10 月 26 日に記された「絵が、全然、描けませんでした。」や 2021 年 12 月 6 日に記された「今日は、進みませんでした。次こそ、ちゃんと進めたいです。」などが残されていました。これらの文面からも、アニメーション制作の要となるアニメーターが、自分の仕事を思い通りにできなかつたことが読み取れます。

また、このグループは、学びのタイプの「5. 職業理解の変化」を 16 回しか選んでおらず、より条件の厳しいクラス全体の平均選択回数 32.50 回（全部で 195 回）と比べても、かなり少ない値となっていることも、このグループの特徴として挙げていますが、残念ながらこのような傾向が、制作活動に対してどのような影響を与えたかについての考察は示されていませんでした。おそらく、上述の「1. 全く足りなかった」に関する分析とつながる形で、責任ある仕事としてアニメーション制作に取り組む意識を、アニメーターのみならず、グループとしても、いま一つ共有していなかつただけでなく、折を見て監督や助監督がそのような意識付けや具体的な指示をしてこなかつたことが推測されます。

グループ自体の協力関係が良好であり、また全体的に見て制作活動が滞りなく進んでいたとしても、肝心要のアニメーターが、制作活動において上手く機能せず、それを改善するための的確な指示も出せなかつたために、上映会にて低い成績に留まつてしまつたとする分析は納得のできるものです。

6年1組D班 順位：8位

◇ロケット物語の試みの分析結果

がんばり度平均：約 3.3

1. なぜこの順位になったのか

- ・周りのイラストを細かく作り過ぎて、編集などにあまり時間をかけることができず、編集があまり面白くなくなっている。
- ・ストーリーを、1、2 日で決めてしまつて、話が分かり難かつたり、面白くなくなつてゐる。

2. なぜ、このがんばり度になったのか

- ・「よくがんばった」と「かなりよくがんばった」が多かったけれど、「少し足りなかつた」も多かったから、しっかりやっている人と、あまりやっていない人で別れているか、ほとんど進んでない日があったから。
- ・「少し足りなかつた」が、平均よりも 10 ぐらい多かつた。

3. 順位とがんばり度の関係

- ・周りのイラストに時間をかけ過ぎて、イラスト作りだけという日があつて、そういう日は、編集やカメラマンが、あまり作業ができず、そういう日が続いてしまい、作業時間が減つて、この順位になってしまった。

4. 学びのタイプから分かること

- ・「自己発見傾向の変化」が多く、色々なことに気が付いたということは、やることも明確に決まらずに、不必要なことを、やってしまった。

5. 気持ちのタイプから分かること

- ・「楽しかった」の次に「難しかつた」が多く、大変なことを多く行って、時間をたくさん使つてしまつている。

6. 次回、気を付けること

- ・話を分かり易くする。
- ・周りの物を、細かく動かす。
- ・面白いストーリーにする。

◆検証

このグループは、上映会での順位とがんばり度の傾向との関係を軸にしながら、学びのタイプの傾向及び気持ちのタイプの傾向も考慮しながら分析を行つています。先ず、「2. なぜ、このがんばり度になったのか」については、このグループのがんばり度の平均値は 3.34 であったのに対して、クラス全体の平均値が 3.54 でしたので、0.2 ほど差が見られました。どちらも中央値の 3 を超えていますので、少なからず作業に従事していたと言えますが、統計的は観点からは、この差は、無視できないレベルの差と言えますので、明らかにこのグループの方が低い値となっていました。

そこで、このグループは、このような差が生じた要因を探り、5 種類の選択肢の内、「2. 少し足りなかつた」が 18 回と最も多く選ばれていたことを挙げています。同選択肢のクラス全体の平均選択回数は、7.83 回（全部で 47 回）でしたので、このグループの方がかなり多く選択しており、それだけその時々において、制作活動に積極的に従事できなかつたメン

バー達がいたことを如実に物語っています。そして、これが 8 位という鳴かず飛ばずの順位に落ち着いた主な要因であるとする分析は納得できるものです。

しかしながら、このグループは、「4. よくがんばった」を二番目に多い 16 回ほど選んでおり、さらに「5. かなりよくがんばった」を三番目に多い 13 回ほど選んでいることから、積極的に制作活動に参加したメンバーも、同時に少なからずいたことも確かです。このような二極化を生んだ背景については、「3. 順位とがんばり度の関係」において、イラストの作成に労力と時間をかけ過ぎてしまい、同作業に主に従事したであろうアニメーターに大きな負担がかかる一方で、その作業の完成を待つ撮影や編集などの他の役割を担うメンバー達が、実質的にその場で行える仕事が無かったことが、二極化を生んだと分析しています。

このような役割に応じて仕事量に差が生じる状況は、本職のアニメーション制作においてもしばし起きており、クリエイティブな仕事であるが故に解決の難しい課題ですので、初めて本格的なアニメーション制作に挑む児童達にとっては、なおさら対応が難しかったことは否めません。

因みに、今年度の NAKAHARA アニメーションの活動において、ロケット物語のプログラムに並々ならぬ力を入れた背景として、事前に計画をしっかりと立てないと、直ぐにこのような仕事量の差が生じてしまうことを、本番のアニメーション制作に挑戦する前に、ロケット物語の段階で経験をしておくことが大事と考えた経緯があります。

撮影作業に入る前の素材作りの段階で時間配分を間違えることで、その後の撮影作業に追われるだけでなく、最後の編集作業の時間も失うことで、面白味に欠ける作品となってしまったとする「1. なぜこの順位になったのか」の分析は、これまでも同じようなパターンに陥るグループが数多く見られただけに、納得の行くものです。

「4. 学びのタイプから分かること」については、クラス全体の平均選択回数 19.17 回（全部で 115 回）と比べて、このグループが「2. 自己発見傾向の変化」を 32 回と最も多く選んでいた背景として、上述の通りにイラストが仕上がるのを待つ間に、制作活動には直接的に貢献しないを行う中で、この選択肢を選ぶことになったと分析しています。このような分析は、非常に珍しいもので、このグループに所属し、実際に一メンバーとして制作活動に参加をしていなければ、なかなか導くことができないユニークなものと言えます。

「5. 気持ちのタイプから分かること」については、クラス全体の平均選択回数 23.17 回（全部で 139 回）よりも多い 28 回も「8. 難しかった」を、このグループは選んでいたことから、上述したイラストの作成を含めて困難が多い作業に挑んだからこそ、それだけ貴重な制作時間を削られることになったと分析しています。筆者の方で調べてみたところ、例えば、同選択肢が付された外在化カードとして、2021 年 7 月 16 日に監督が記した「今日で全部、仕上がった。次は、余裕を持って終わらせる。」というものが残されていました。この文面からも、作品の提出期限が迫る中で、どうにかこうにか完成させることができたことが容易に想像できます。

最後に、「1. なぜこの順位になったのか」については、上記の分析結果に基づく考察としては、納得のできるものです。また、ストーリーを練るための十分な時間を設けなかつたことについては、例えば、このグループは、「ストーリー」という単語を8回ほど使っており、クラス全体でも12回しか使われていませんでしたので、その大半をこのグループが使っていた計算になります。そして、同単語が含まれる外在化カードの事例として、2021年6月23日に助監督が記した「初めてだったので、ストーリーを考えることが大変でした。次は、しっかりとストーリーを考えて、やって行きたいと思います。」というものが残されており、同じ助監督が6月28日に記した「今日は、ストーリーが大体、決まりました。でも、まだ理解を少ししかしてないので、もっとしっかりと理解してやりたいです。」という外在化カードも残されていました。これらの外在化カードの日付から判断して、ストーリー作りに少なからず難儀したにも関わらず、その後、十分に熟考や議論を重ねずに、次回の制作活動時間内に決めてしまったことは、明らかかなようです。それ故に、同じグループのメンバーでありながら、人によっては短時間で決定したストーリーに対する理解が、いま一つであったことも読み取れます。その結果として、第三者である観客にとっては、なおさら理解し難い作品になってしまったことは致し方ないと言えます。

6年1組D班 順位：13位

◇本番のアニメーション制作の分析結果

クラスの平均よりも多い言葉

- ・「次」：クラス平均38回、D班58回
--> 「次回はこうしたい」などを思って書いていた。
- ・「決まる」：クラス平均10回、D班23回
- ・「撮影」：クラス平均16回、D班47回
--> 撮影で決めることが多く、これらの単語を使っていた。
- ・「所」：クラス平均10回、D班21回
--> こだわっていた所が多かったから、この言葉が多くなった。

クラスの平均よりも少ない言葉

- ・「がんばる」：クラス平均24回、D班15回
--> がんばり度も平均よりも少ないので、全体的に頑張りは、平均よりも少なくなっている。
- ・「思う」：クラス平均28回、D班19回
- ・「する」：クラス平均92回、D班70回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化：学年平均48.94回、クラス平均35.50回、D班47回

2. 自己発見傾向の変化：学年平均 45.78 回、クラス平均 48.67 回、D 班 67 回
5. コミュニケーションの変化：学年平均 27.22 回、クラス平均 27.17 回、D 班 22 回
3. 役割把握・認識の変化：学年平均 25.83 回、クラス平均 27.67 回、D 班 17 回
4. 職業理解の変化：学年平均 25.78 回、クラス平均 32.50 回、D 班 39 回

まとめ

「1. 自己肯定傾向の変化」、「2. 自己発見傾向の変化」は、クラス平均、学年平均よりも多かった。「4. 職業理解の変化」は、少し多かった。「3. 役割把握・認識の変化」は、かなり少なく、「5. コミュニケーションの変化」は、少し少なかった。

気持ちのタイプ

2. 楽しかった：学年平均 62.67 回、クラス平均 70.33 回、D 班 85 回
8. 難しかった：学年平均 57.50 回、クラス平均 65.00 回、D 班 92 回
3. 面白かった：学年平均 25.56 回、クラス平均 30.33 回、D 班 29 回
1. うれしかった：学年平均 23.00 回、クラス平均 24.33 回、D 班 18 回
6. 腹が立った：学年平均 8.00 回、クラス平均 5.50 回、D 班 8 回
7. つらかった：学年平均 5.94 回、クラス平均 4.67 回、D 班 0 回
5. 悲しかった：学年平均 5.83 回、クラス平均 3.17 回、D 班 2 回
4. 簡単だった：学年平均 4.28 回、クラス平均 6.00 回、D 班 4 回

がんばり度

グループ平均：3.15

1. 全く足りなかつた：学年平均 13.67 回、クラス平均 5.83 回、D 班 8 回
2. 少し足りなかつた：学年平均 22.89 回、クラス平均 23.67 回、D 班 47 回
3. がんばつた：学年平均 48.78 回、クラス平均 38.83 回、D 班 30 回
4. よくがんばつた：学年平均 35.89 回、クラス平均 45.83 回、D 班 47 回
5. かなりよくがんばつた：学年平均 23.28 回、クラス平均 31.00 回、D 班 20 回

学年平均と比べて差があるところ

- 「2. 少し足りなかつた」が 24.11 回の差がある。
 - 「4. よくがんばつた」が 11.11 回の差がある。
- > やっている人と、やっていない人が、片寄っていた？あるいは、とっても集中してやっている時と、やっていない時があった（後半に急いでいたり）？

なぜこの順位だったか

この班は、「次」というワードが多く、ふり返りには、「次は、○○したいです。」という文

章が多い。それは、その日に上手く行かなかったから、次は、上手くやりたいということだから、あまり上手く進んでない日があった。そのため、アニメーションの進みが、他の班より遅れ、話の内容が分かり難くなってしまった。

なぜこののがんばり度だったか

しっかりとやっている日は、しっかりとやっていたけれど、話をしたり、ふざけてしまっている時があったり、あまり働いていない人がいたりして、がんばり度が高くなかった日が多くあった。そのため、がんばり度が、あまり高くなかった「3」になった。

順位とがんばり度の関係

「なぜこののがんばり度だったのか」でも話したように、ふざけたり、働いていなかったりして、がんばり度が、あまり高くなかった。だから、順位もがんばり度と比例して低かった。

今後に活かしたいこと

今回のアニメーションでは、分かり易さを意識できなかったから、今度またこういう機会があったら、分かり易さを第一に考えたい。

◆検証

このグループは、SAKANA システムが提供する頻出語句トップ 50、学びのタイプ、気持ちのタイプ、そしてがんばり度の全てのデータを最大限に活用し、それぞれの分析項目の子細なデータについても、学年全体及びクラス全体の数値と比較した上で、本番のアニメーション作品に伴う上映会にて低い順位に甘んじてしまった要因を分析しています。

先ず、頻出語句トップ 50 の傾向については、このグループは 58 回使っていた「次」という単語に注目しています。この単語の学年全体の平均使用回数は、42.06 回（全部で 757 回）、クラス全体の平均使用回数は 38.17 回（全部で 229 回）でしたので、このグループの方が如実に多く使っており、その理由として毎回の制作活動時間内に計画通りに作業を進めることができず、次の制作活動の機会に持ち越したことが多くあったため、この単語を頻繁に使うことになったと分析しています。そして、毎回の作業が上手く進まないことで、自分達の作品の内容にまで気を配れず、視聴者にとって分かり難い作品になってしまったとふり返っています。

実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 9 月 21 日に助監督が記した「今日は、あまり話が決まりませんでした。テーマなども、決めることができなかつたので、次は、テーマなど決めたいです。できれば、話も決めたいです。」や、2021 年 11 月 26 日に編集が記した「今日は、撮り直しが多くて、あまり撮影することが、できませんでした。絶対に、次の授業には、撮影を終わらせて、編集に入りたいです。」などが残され

ていましたが、それぞれの事例が記された日付から判断しても、長期にわたり制作活動が思い通りに進んでいないことが容易に読み取れます。

また、このグループは、「撮影」(47回)と「決まる」(23回)という二つの単語の組み合わせに注目し、それぞれクラス全体の平均使用回数は16.83回(全部で101回)と10.17回(全部で61回)でしたので、明らかに両単語をこのグループの方が多く使っていた背景として、撮影作業に関する決め事が多かったことが、このような差を生み出した要因として挙げています。

このような異なる二種類の単語が、同じ文章の中で使われることを共起表現と言いますが、このような視点から頻出語句トップ50のデータを活用する試みは、よりこのグループの内情を示すものとして面白いものですが、残念ながら実際にこれらの単語が含まれる外在化カードの事例としては、2021年10月19日に助監督が記した「ストーリーが決まって、少し撮影の準備もできたので、良かったです。次は、背景が完成できるように、がんばりたいです。」しか残っていませんでした。「決まる」を軸にして、筆者の方で調べてみたところ、本格的な撮影作業が始まる以前の企画段階で、自分達の作品のストーリーを考える際に、この単語が頻繁に使われていました。

このグループは、自分達の特徴を示す単語として「所」(21回)にも注目をしており、随所にこだわりを持って制作活動を行っていたからこそ、クラス全体の平均使用回数10.50回(全部で63回)よりも、この単語を多く使っていたと分析しています。実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021年11月12日に編集が記した「今日は、126枚も撮れたけど、修正できそうな所もあったので、撮り直すかも、しません。」や、2021年12月21日にアニメーターが記した「音が多すぎた所は減らして、聞き易い感じにできて、幕とかこだわった所も、いい感じなので、良かったです。」などが残されており、これらの文面からも、制作活動の随所に工夫やこだわりを持って取り組んだことが読み取れます。

このグループは、クラス全体と比較して、このグループの方があまり使っていなかった単語についても調べており、その中で「がんばる」という単語に注目をしています。同単語をこのグループは15回使っていたのに対して、クラス全体の平均使用回数は24.67回(全部で148回)となっており、このグループの方がかなり少ない値となっていることから、この差がそのまま後述しますこのグループのがんばり度の平均値が低いことにも連動していると分析しています。

次に、学びのタイプの傾向については、このグループが詳細に学年全体及びクラス全体のデータと比較した通りで、このグループの方が「2.自己発見傾向の変化」については、明らかに学年全体及びクラス全体よりもかなり多く選んでいました。残念ながら、なぜこのような傾向が現れたのかについての考察は示されていませんでした。そこで、筆者の方で調べてみたところ、例えば上記の「所」に関する分析とつながる形で、制作活動においてこだわりや工夫を重ねていたからこそ、この選択肢を多く選んだものと考えられます。

また、「4. 職業理解の変化」についても、このグループの方が学年全体及びクラス全体よりも多く選んでいましたが、こちらも考察が示されていませんでした。さらに、「3. 役割把握・認識の変化」については、このグループの方が学年全体及びクラス全体よりも少ない数値となっていましたが、こちらもその背景についての考察が示されていませんでした。推察するに、「4. 職業理解の変化」については、上述の通りに思い通りに制作活動が進まないが故に、責任ある仕事の厳しさを感じる中で、この選択肢を多く選んだものと考えられます。

気持ちのタイプの傾向についても、このグループが詳細に学年全体及びクラス全体のデータと比較し、各データをリストアップした通りですが、残念ながらそこから得られた知見や考察については、一切示されていませんでした。そこで、筆者の方で調べてみたところ、例えば、このグループは「8. 難しかった」を 92 回選んでおり、より条件の厳しいクラス全体の平均選択回数 65.00 回（全部で 390 回）と比べても、突出して多く選んでいました。その背景として、上記の制作活動にこだわりや工夫を重ねていたことが関係しているものと推察されます。

がんばり度の傾向については、このグループの平均値は 3.15 となっており、より条件の厳しいクラス全体の平均値 3.49 と比べて 0.3 ポイント以上も低い値となっていました。また、5 種類の選択肢の内訳についても、このグループはリスト化し、「2. 少し足りなかった」を 47 回と最も多く選んでおり、クラス全体の平均選択回数 23.67 回（全部で 142 回）と比べて、明らかにこのグループの方が多く選んでいたことが、平均値を下げるだけでなく、上映会での低い順位につながったと分析しています。

一方で、このグループは、「4. よくがんばった」を 47 回ほど選んでおり、クラス全体の平均使用回数 45.83 回（全部で 275 回）と比べても、このグループの方が多く選んでおり、その背景として、日によって制作活動の進み具合に波があり、またメンバー間で熱心に制作活動に取り組む者がいた一方で、非生産的な活動を行ってしまった者も少なからずいたことが、このような二極化の数値を示したと分析しています。

さらに、筆者の方で調べてみたところ、「2. 少し足りなかった」と「8. 難しかった」の組み合わせが 38 回ほどありましたが、これは、上述の通りに制作活動にこだわりや工夫を重ねる一方で、メンバー間で役割分担や作業量に偏りが出てしまい、他のメンバーの仕事を見ているしかやることが無く、非生産的な行動を取ってしまったメンバーが存在していたとするこのグループの分析とも合致するデータと考えられます。

このグループは、SAKANA システムが提供する各種データを駆使して、自分達のグループの特徴を分析し、その上で上映会にて 13 位という低い順位に甘んじてしまった要因を明らかにしており、細かなデータの読み違えがあったとしても、全体的に納得のできるものでした。

6年1組E班 順位：10位

◇ロケット物語の試みの分析結果

がんばり度：3.5

1. なぜこの順位？

- 最後まで悩んでいた。-->「ヤバ」というのが、クラスで最も使われていた。-->作業が遅れていた。
- 全員で取り組んでいなかった。
- 登場人物の気持ちが伝わり辛い。
- 話の終わりが雑になり、内容を詰め込み過ぎた（締め切りギリギリ）。-->クラスの中でも「時間が無い」というワードが多い。
- 変更が多かったため、話の内容が、まとまり難かった。
- 意見が、まとまり難かった。-->クラス平均より、回数が少なかったが、班では、皆が「まとまらない」と多かった。

2. これからどうするか（改善点）

- 相手の意見を聞いて受け入れる。-->個人の意見を聞くようにする。
-->ケンカをしてしまったり、意見が割れたりして、作業がなかなか進まなかった。

3. E班の特徴

- 全員、気が強い。-->話を最後まで聞かない。しかし、アイディアが豊富

4. なぜ、このがんばり度

高い方だけど、頑張った人と、そうでない人の片寄があった。しかし、作業が遅れていたため、急いで、皆で協力してできた。

◆検証

このグループは、このグループ特有のキーワードを頻出語句トップ50から探し出し、そこから他のキーワードやがんばり度の傾向と絡めて、このグループの特徴と課題を分析しています。

先ず、特有のキーワードについては、「ヤバ」という単語を、このグループは4回ほど使っており、クラス全体でも4回となっていましたので、全てこのグループが使っていたこととなります。そこで、文字通りにこのグループ特有のものと言えますが、この単語が実際に含まれる外在化カードの事例として、2021年7月12日に撮影が記した「全然、進んでいないから、がんばらないと、ヤバい。」などが残されており、この文面からも明らかに制作活動が思い通りに進まず、かなり遅れていることが容易に想像できます。

このような深刻な遅れが起きた要因として、メンバーによっては積極的に制作活動に取り組む者と、そうでなかつた者がいたことを挙げています。そして、このような両極化が起きた要因についても分析を進め、相手の意見を聞こうとせず、意見が割れるとケンカを始めてしまったことを挙げています。さらに、このような意見の対立が起きる背景として、それぞれのメンバーの個性が強かつたことも挙げています。

このような分析を裏付ける根拠として、頻出語句トップ 50 の中にある「意見」という単語が 6 回ほど使われていたことを挙げています。因みに、同単語のクラス全体の平均使用回数は 4.33 回（全部で 26 回）でしたので、このグループの方が多く使っていました。実際にこの単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 6 月 23 日に撮影が記した「みんなで色々、意見を出したけど、まとまらなかつたから、もっと対話をして行きたいです。」や、2021 年 7 月 13 日に助監督が記した「今日は、ケンカしました。K さんと E さんが撮り直したい。私と R と T が、もうこれでいいと言っていました。それぞれ意見が食い違い、泣いた人がいました。」というものも残されており、これらの文面から制作活動の序盤からグループ内で意見がまとまらず、その後、意見の対立が非常に激しくなることで、泣き出してしまった者もいたことが分かります。

このような意見の対立が起きる中で、がんばり度の傾向として、このグループの平均値は 3.51 とクラス全体の平均値である 3.54 とほぼ一緒であったものの、「3. がんばった」が 25 回と最も多く、それと拮抗する形で二番目に多かったのは「4. よくがんばった」が 24 回と続いており、この両選択肢の結果の差は、意見が対立しグループとして一丸となつて取り組むことができなかつたことを示すものであると分析しています。

本来、「3. がんばった」は中央値ですので、この基準以上であれば、しっかりと仕事を行っていたことを証明するには十分なはずですが、敢えてこのグループは、自分達の実情を踏まえた上での厳しい判断を下していると言えます。また、後述するように、そもそもメンバー各自の個性が強く、多様な意見やアイディアを出せるだけの力があり、面白い作品を作りたいという並々ならぬ熱意を持っていたが故に（それを具体的な形でまとめることができなかつたとしても）、がんばり度が「3. がんばった」の中央値以上に集中したとも言えます。

さらに、このグループは、意見の対立が続く中で、時間に追われたことを如実に示すキーワードとして、頻出語句トップ 50 の中にある「時間」という単語が、3 回ほど使われていたことを挙げており、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 7 月 12 日にアニメーターが記した「このままじや時間が足りない。」というものが残されていました。この事例が記された日付から判断して、制作活動の中盤を既に過ぎていますので、かなりの遅れが生じていたことは間違いないようです。

ただし、このグループの分析通りに、クラス全体でも同単語は 16 回ほど使われており、制作活動に追われる状況の中で「時間」という単語が使われるケースは、他のグループでも見られました。そこで、このグループだけの問題ではなく、他のグループにとっても制

作活動の時間の管理は、シビアなものであったことは間違ひありません。

制作活動の時間が足りない中で、グループ内で意見の対立がしばし起き、結局、意見の調整を行わないまま右往左往する中で、最終的にできるだけ異なる意見であっても作品の中に詰め込もうとした結果、話全体が雑となってしまい、観客の心を掴めず、10位という鳴かず飛ばずの順位となってしまったというロジックは、その根拠として挙げられたデータの部分も含めて納得のできるものです。

6年1組E班 順位：5位

◇本番のアニメーション制作の分析結果

- 「する」と「できる」が、平均より大分少なく、「ヤバ」と「急ぐ」と「まだ」が、多いことから、作業が遅かったことが分かった。
- 気持ちのタイプの「8. 難しかった」が平均と、同じくらいあることから、深く考えたことが分かる。
- 学びのタイプで、「4. 職業理解の変化」と「3. 役割把握・認識の変」が高かったため、それぞれが、それぞれの仕事をできていたことが分かる。
- がんばり度が 3.52 と、平均より高いことから、頑張ったことが分かる。
--> 「5. かなりよくがんばった」と「4. よくがんばった」があまり無く、「3. がんばった」が一番多いことから、コツコツ頑張っていたことが分かった。

◆検証

このグループは、本番のアニメーション作品に伴う上映会にて 5 位という好成績を収めることができた要因を、頻出語句、気持ちのタイプ、学びのタイプ、そしてがんばり度の各種データを駆使して分析を行っています。

先ず、頻出語句については、このグループは物事の能動性や成否を意味する「する」(48回)と「できる」(27回)に注目し、双方ともクラス全体の平均使用回数 92.00 回(全部で 552 回)と 58.17 回(全部で 349 回)と比べて、極端に少ないことを踏まえた上で、同時に物事の進行の悪化や停滞を示す「ヤバ」(6回)、「急ぐ」(6回)、「まだ」(8回)という単語が、このグループの頻出語句トップ 50 の中に入ってきている点にも注目し、制作活動が思い通りに進まず、少なからず遅れていたからこそ、これらの単語を使用した、あるいは使用する回数が少なかったと分析しています。因みに、上記の 3 種類のクラス全体の平均使用回数は、それぞれ頻出語句トップ 50 の圏外で全部で 10 回、頻出語句トップ 50 の圏外で全部で 19 回、頻出語句トップ 50 の圏外で全部で 57 回でした。

実際に、「ヤバ」が含まれる外在化カードの事例として、2021年11月12日に撮影が記した「急がないと、ヤバいので、急ぎます。」や、2021年11月16日に同じ撮影が記した「速くしないと、ヤバいです。」などが残されており、どちらの文面からも明らかに制作活動が思い通りに進んでいない状況が容易に想像できます。

「急ぐ」が含まれる外在化カードの事例については、2021年10月26日に監督が記した「今日は、やっと背景に取り組めた。まだ、背景に取りかかっている途中なので、急ぐ。」や、2021年11月8日に同じ監督が記した「全然、進んでない！急ぐようにする！」などが残されており、これらの文面及び日付からも制作活動の中盤の段階で、既にかなりの制作活動の遅れがあったことが読み取れます。

「まだ」が含まれる外在化カードの事例については、2021年11月9日に助監督が記した「今日は、部屋が完成しました。カメラ・ロールが、まだ無いので、早くしたいと思います。」や、2021年11月30日に監督が記した「今日は、みんなで一生懸命に作業を進めました。まだ撮れてはないけれど、「描く」という作業は、めっちゃ進められたと思うので、良かったです。」などが残されており、これらの文面から、なかなか予定通りに撮影作業に入れないと分かれています。

気持ちのタイプについては、このグループは8種類の選択肢の中で「8. 難しかった」を51回と最も多く選んでいたことを踏まえて、自分達の作品をより良くするために少なからず思案した根拠として挙げています。因みに、同選択肢のクラス全体の平均選択回数は65.00回（全部で390回）、学年全体の平均選択回数は57.50回（全部で1035回）でしたので、より条件の緩い学年全体と比べても平均的だったと主張するには少し差がありますが、それでも最も多くの選択肢を選んでいた事実は変わりません。

実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021年10月8日に助監督が記した「今日は、新しい意見が、めちゃくちゃ出ました。進みました。次は、先生に見せに行きたいです。」や、2021年11月19日にアニメーターが記した「女の子が描けなかったので、家でデジタルで女の子を量産させようと思います。」というものが残されており、どちらの文面からも、より良い作品を作り上げるためのアイディアや工夫を重ねたことが読み取れます。

学びのタイプについては、このグループは5種類の選択肢の内、「3. 役割把握・認識の変化」を58回と最も多く選んでおり、また、「4. 職業理解の変化」を36回と二番目に多く選んでいたことを踏まえて、グループ内のそれぞれのメンバーが、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み、同時に各々の役割に応じた仕事を全うする意識も併せて持ちながら制作活動に励んでいた証としています。因みに、より条件の厳しいそれぞれの選択肢のクラス全体の平均選択回数は、27.67回（全部で166回）と32.50回（全部で195回）でしたので、特に「3. 役割把握・認識の変化」については、明らかにこのグループの方が多く選んでいました。

実際に、「3. 役割把握・認識の変化」が付された外在化カードの事例として、2021年11

月 12 日に助監督が記した「今日は、オープニングが、少し撮れました。背景も完成して来ているので、この調子で、やりたいと思います。」や、2021 年 12 月 21 日に撮影が記した「思っていたより出来栄えが良くできたので、良かったです。」などが残されており、これらの文面からも、各々が担うべき作業を全うすることに努めたことが読み取れます。

また、「4. 職業理解の変化」が付された外在化カードの事例については、2021 年 11 月 16 日にアニメーターが記した「今日は、女の子、描きました。次回には、量産する。」や、2021 年 11 月 19 日に監督が記した「今日は、4 時間、連続で作業をしました。その分、疲労は、あったかもしれないけど、あとは、女の子ができれば、直ぐに終わる段階まで終わったので、良かったです。でも、まだまだ女の子が、できないと、カメラ班が、ヒマになってしまふので、監督として何か指示が出せないか考えたいと思います。」などが残されており、これらの文面からも、責任ある仕事の一環としてアニメーション制作に取り組んでいる様子が、容易に想像できます。

がんばり度については、このグループの平均値は 3.52 となっており、クラス全体の平均値は 3.49、学年全体の平均値は 3.22 でしたので、どちらと比較したとしてもこのグループの方が高い値となっていましたが、その内訳として「5. かなりよくがんばった」(27 回) 及び「4. よくがんばった」(41 回) ではなく、中央値となる「3. がんばった」を 57 回と 5 種類の選択肢の中で最も多く選んでいたことを踏まえて、毎回の制作活動においてコツコツと取り組んだからこそ、このような傾向が現れたと分析しています。この辺りは、文字通りにこのグループならではの分析及び考察と言えます。

ただ、もう一步踏み込んだ分析を求めるのであれば、上記の頻出語句、気持ちのタイプの「8. 難しかった」、そして学びのタイプの「3. 役割把握・認識の変化」及び「4. 職業理解の変化」に関する分析の全てをつなげる形で、常に難しいことに挑戦し、その結果として時間に追われる中でも、責任感を持って自分の役割に応じた仕事をコツコツとこなして行ったからこそ、「3. がんばった」を多く選ぶ結果となり、そして苦しい中でも極端な浮き沈みが無く制作活動を進めて行ったからこそ、質の高い作品を作り上げ、5 位という好成績につながったと考えられます。

6 年 1 組 F 班 順位：10 位

◇ロケット物語の試みの分析結果

がんばり度：4

1. 順位とがんばり度（がんばり度は？）

- 「協力」という言葉が、無かった。
-->がんばり度が高いのに順位が低かった。-->しゃべり過ぎた。-->逆手に取ると、仲が良いということだから、役割分担も直ぐにできるかもしれない。-->協力できる。-->でも、「協力」が 0 個しかなかった。-->関係があるのではないか？

2. なぜがんばり度が高かったのに、順位は低いのか

一番多かった言葉

- 「頑張る」がクラス平均よりも多い-->自分に厳しくなかった?
- 「もっと」が、一部の人に多かった。-->個人では、「頑張る」ことを意識していて、たくさん書いていても、一部に限定されている?-->皆で頑張って、協力することは、できていなかった(個人で頑張っているだけ?)。

一番少なかった言葉

- 「協力」が0個-->個人差がとてもある。-->一番、このことが関係していると考えられる。

3. F班の特徴

- 結構、うるさい。
- 一度、ケンカした。
- 監督だけが動いているという時が、何度かあった。
- 何もしていない人もいた。
- うるささを利用して、もっと協力できるのではないか?

4. アニメーションの内容についての反省

- 「じやがまる」を知っている人しか面白くない。-->自分達基準で、アニメーションを作ってしまった。
- 最初の始まり方が、突然過ぎて、意味が分からなかった。

5. 次回に活かせること

- 分からなくならないように、ストーリーの構成を考える。
- 「協力」という言葉を、増やするように、意見を出し合って、話し合うことを意識する。
- 音を、しっかりと入れる。
- 「自分のキャラ」というものを、使ってしまったので、「自分のキャラ」を知らない人は、理解できない。「は?何これ?」となってしまい、「自分のキャラ」を知らない人達からは、票を集めることができなかつたので、次は、「自分のキャラ」というものを、なるべく使わないようにしたい。
- 人が分かり易いように作る。

F班、今後も頑張ります。

◆検証

このグループは、主にがんばり度の傾向と頻出語句との関係から分析を進めていますが、先ず、がんばり度については、このグループの平均値は 3.78 となっており、クラス全体の平均値 3.54 と比べても、かなり高い値となっています。一方で、上映会での成績が 10 位と振るわなかつたため、がんばり度の値との間にギャップがあった背景として、制作活動中に雑談が多くあり、仲間意識が高かったにも関わらず、具体的な形での協力関係をしっかりと築けなかつたことを挙げています。

また、このグループの学びのタイプの傾向として「3. 役割把握・認識の変化」が 16 回と 5 種類の選択肢の中で二番目に多く選ばれており、クラス全体の平均選択回数 14.83 回（全部で 89 回）と比べても多かったことから、本来であれば、上記のがんばり度の値も含めて、もっと高い順位を狙えるだけの作品を作れるだけのポテンシャルがあったにも関わらず、現実として、例えば頻出語句トップ 50 の中に、「協力」という単語が入っていないだけでなく、上映会の実施後に記した外在化カードの記録までは、一度も使っていないことから、制作活動に対する個々人の意識は高かつたにも関わらず、グループとしての意識が低かつたと分析しています。

さらに、このグループは、より高みを目指す際に使われることが多い「もっと」という単語に注目し、同単語が 4 回ほど使われている中で、その内 3 回を特定のメンバーのみが使っていたことを突き止め、個々人のレベルでは一生懸命に制作活動に励んでいた根拠として挙げています。実際に同単語が含まれる外在化カードの事例として、7 月 12 日に撮影が記した「今日は、撮影をしました。ロケットが飛ぶ時に、炎の加減やロケットの飛ぶ姿勢（？）がどうなるのか考えるのが、難しかったです。次は、もっとこだわって、しっかりやりたいです。」というものが残されていました。この文面からも、個々のメンバー（撮影役の児童）が、より良い作品を作ろうと奮闘したことが読み取れます。

また、グループ内で一度、諂いが起きただけでなく、仕事に積極的に従事しなかったメンバーがいたことで、監督がその分も奮闘したことについては、残念ながら具体的なデータが示されていませんでした。そこで、筆者の方で確認をしたところ、例えば、9 月 6 日に助監督が記した「あんまり集中できなかつたので、集中してやりたい。」というものが残されていました。同外在化カードが記された日付から判断して、作品の提出期限が迫る中で、様々な面でグループを支える役割が期待される助監督が、積極的に制作活動に参加していなかつたとなれば、監督の肩にかかる負担がさらに増したことが容易に想像できます。

グループ内の仲の良さが、必ずしも実際の制作活動において、確固たる協力関係を築くことにはつながらず、結果として、メンバー間に仕事量に差が生じてしまい、さらに自分達のグループ内でしか知られていないキャラクターを、作品内で登場させたことで、低い社会的評価に留まってしまったとする一連の分析は納得のできるものです。

◇本番のアニメーション制作の分析結果

がんばり度について

がんばり度 : 3.65

- 前回 (3.78) --> がんばり度が高く、順位 (10 位) が低かった。
- 今回 (3.65) --> がんばり度が低く、順位 (4 位) が高かった。
- 全く逆になっている。
--> このことについて：がんばり度の変化-->自分に厳しくなった！
- 他にも「5. かなりよくがんばった」が、前回よりもはるかに多い。
- > でも、「1. 全く足りなかつた」が、5 回あった。なぜ？-->初めの方が多いかった。-->題材に迷っていた時。
- > でも、グループ内で、色々な案を考え、色々なことを考察したお陰で、今回の作品を作ることができたので、100 点。
- >「できる」が 3 番目に多い！プラス思考でアニメーション作りに取り組むことができた。

学びのタイプについて

「2. 自己発見傾向の変化」が、前回は一番低かったが、今回は一番高くなっている！

- 自分に対してのがんばり度を含め、色々な改善点などが考えられるようになった！
- 一人ひとりが自分のことについて（役割）、明確に判断することができた。
- > グループ全体での力（？）が、アップした！

「集中」というキーワードについて

--> 悪い意味での集中が全てを占めている！？

- なぜ？

そして、何よりも

- 前回 --> 授業内で間に合わない所も、放課後に間に合わず、急いでやるという感じだった。
- 今回 --> 次の授業の前に部屋を作るなどと、監督が家でやって来てくれたり、授業中でも、監督が明確に何をやるかの目当て（？）を立ててくれていた。
- > 比較すると、外在化カードの質にも変化があった！
- > 監督のお陰。

1 位との比較

- 1 位の監督の外在化カードの内容
- できなかったことに対する反省が書かれている。
- 今日の目当てとそれに対するふり返りが、的確に書かれている。

- アドバイスに対する参考点も書いて、次回につなげられる外在化カードになっている。

アニメーションの動きなどのことに関しては、一番良かったと言われたが、1位ではなかった理由は？

- 一位の作品は、低学年の子供達にも分かり易いものであった。自分達の作品は場面展開的に分かり難いところがあった。一位とは分かり易さの点で違いがあった。

気持ちのタイプとがんばり度の関係

気持ちのタイプの「8. 難しかった」とがんばり度の「5. かなりよくがんばった」が伴に多かった背景として、自分達の作品は立体で作ったため、その分だけ作成が難しく、頑張る必要があった。

◆検証

このグループは、ロケット物語に伴うふり返りの結果を踏まえた上で、がんばり度の傾向、学びのタイプの傾向、そしてこのグループならではのキーワードを組み合わせて分析を行っています。さらに、本番のアニメーション作品に伴う上映会の際に最高の成績を収めたグループと自分達のグループとの比較も併せて行っています。

先ず、がんばり度の傾向については、このグループの平均値は 3.65 となっており、より条件の厳しいクラス全体の平均値 3.49 よりも、0.15 ポイント以上高い値となっていましたが、このグループは、敢えてクラス全体の平均値と比べる代わりに、ロケット物語の試みを終えた段階での自分達のがんばり度の平均値 3.78 と比べた上で、平均値が下がった要因、さらには、ロケット物語に伴う上映会での成績よりも、本番のアニメーション作品に伴う上映会での順位が上がった要因を分析しています。

本来、がんばり度が下がれば、それだけグループ全体の士気が落ち、作品の質の低下も危ぶまれるものですが、このグループは、ロケット物語の時と比べて、自分達に厳しく自己評価をするようになった結果、がんばり度の平均値が下がったと分析しています。その内訳として、「5. かなりよくがんばった」が 46 回と、ロケット物語の時（16 回）からかなり増えた一方で、「1. 全く足りなかった」が 5 回と、ロケット物語の時（0 回）よりも増えていたことを挙げています。さらには、筆者の方で調べたところ、「2. 少し足りなかった」が 8 回から 25 回に増加したこと、平均値を下げる要因につながっていました。

ただ、このグループは「1. 全く足りなかった」を選んだ背景についても探り、本番のアニメーション作品に伴う企画段階において、自分達のオリジナル作品のストーリーを考える際にこの選択肢を選んでいたことを突き止め、その上で、この段階で魅力あるストーリーやキャラクターのアイディアがなかなか出ずに頭を悩ませたことが、より良い作品を生み出す契機になったと分析しています。まさに「禍を転じて福と為す」の諺の通りの分析

と言えます。

因みに、企画段階における同選択肢が付された外在化カードの事例として、2021年10月6日に編集が記した「今回は、ほとんど何も決まらなかつた。自分は、意見などが少ないので、気を付けたい。」や、同日に監督が記した「今日は、良かった所と良くなかった所が、一つづつあります。良かった所は、話を直ぐに決めることができたこと。良くなかったことは、集中できず、登場人物を作ることが、できなかつたことです。仲が良いのは、悪いことではないので、良いように使えるようにして行きたいです。」などが残されており、どちらの文面からも、自分達のオリジナル作品の企画を立てる際に、かなり難航したことが読み取れます。

さらに、「5. かなりよくがんばった」と気持ちのタイプの「8. 難しかつた」を88回と8種類の選択肢の中で最も多く選んだ関係についても、このグループは分析しており、自分達の作品を立体的に撮影したことで困難が多く伴い、それ故に奮起する必要があつたとしています。この二つの組み合わせが記されている外在化カードの事例を、筆者の方で調べてみたところ、2021年12月6日に撮影が記した「今日は、主人公の細かい動作や、部屋の細かい所をやりました。カメラで撮る上で、どこをどうやって強調するのか考えて、取り組みたいです。」や、2021年12月21日に監督が記した「時間内に間に合わなくて、少し焦っていたけど、隙間、時間にやって行って、無事、完成させることができました。気に食わないことがあつたり、班の人とケンカをしてしまつたこともあつたけど、最終的に協力できました。本当に良かったです！工夫点は、細かい音を入れたことと、本当に歩いているみたいに、右足、出して、左足、出す。その反動で、左手、出して、右手を出すという詳しい動きです。悔いの無いアニメーションができたので、これまでの成果を出すことができて、本当に良かったです。」などが残されていました。どちらの文面からも、細部にわたり撮影にこだわったことが読み取れます。

本番のアニメーション作品に伴う上映会での成績が上がつた背景として、このグループは、物事の成就を示す「できる」という単語を75回使っており、頻出語句トップ50の3位にも入っている事実に基づいて、自己評価を厳しくする一方で、積極的に制作活動に挑んだからこそ、上映会での成績が上がつたと分析しています。

ロケット物語の試みの終了段階でのこの単語の使用回数は20回でしたので、ロケット物語の試み以降に、このグループ内で同単語の使用回数が急激に増えて行つたことは間違ひありません。また、より条件の厳しいクラス全体の平均使用回数は、58.17回（全部で349回）となっており、このグループの方がかなり多く使っていましたので、上記の分析は納得できるものです。

実際に、ロケット物語の試み以降にこの単語が含まれる外在化カードの事例として、2021年11月19日に撮影が記した「今日は、きちんと部屋の角度を調整したり、机・イスを作つたりと、実用的なことが、できました。また、414枚も撮ることが、できたので、次回は、あと600枚ぐらいの壁を、どう破るのか、ということを意識しながら、取り組んで行きました

いです！協力も100！だと思いました。」や、2021年11月30日に撮影が記した「今日も順調に進んだし、協力もできて、良かったと思います！時計も、細かい部分まで気を付けながら、作りたいと思います。」などが残されており、どちらの文面からも主体的に各種作業に挑んだことが容易に想像できます。

学びのタイプの傾向については、このグループは、ロケット物語の試みの終了時（6回）と比べて、「2. 自己発見傾向の変化」が38回と、各段に増えて行ったことに注目しています。その背景として、上記のがんばり度の平均値が低下した事実と連動させる形で、自己評価を厳しくした一方で、メンバー各自が毎回の制作活動において何をすべきか、あるいは何ができるのかを自問し続けたからこそ、この選択肢が増え、その結果としてグループ全体の力が増したと分析しています。

実際に、ロケット物語の試み以降にこの選択肢が付された外在化カードの事例として、2021年11月8日に撮影が記した「今日、やること（やってもいいこと）が、分からなかつた。次回からは、できることを見つけて行きたい。」や、2021年12月6日に監督が記した「今日は、結構、進みました。次回には、録り終わる予定なので、少し焦りながらやる必要があると思います。」などが残されており、どちらの文面からも、何をすべきかあるいは自分に何ができるのかを自問していたことが読み取れます。

頻出語句トップ50内に入るキーワードとして、このグループは「集中」という単語を12回使っていたことに注目しています。因みに、クラス全体で17回しかこの単語を使っていませんでしたので、ほぼこのグループによって占められていたと言えます。この単語が使われた背景として、このグループは、真摯に制作活動に取り組めた故にこの単語が使われたのではなく、逆に集中して取り組めなかった文脈の中で使われていたことを突き止めています。実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021年10月8日に助監督が記した「あんまり集中して、できなかつた（ふざけてしまったから）。」や、同じ助監督が2021年11月9日に記した「あまり集中して、できなかつた（反省）。次は、真剣にやりたい。」というものが残されており、これらの文面からも、上記の「できる」に関する分析とは裏腹に、積極的に制作活動に関与できなかつたメンバーが存在していたことは間違いないようです。

残念ながら、このような事実に対するさらなる分析や考察が示されていませんでしたが、後述します明確な仕事の割り振りと自らが献身的な行動を示した監督役の児童に関する分析とつながる形で、このような制作活動に取り残されがちなメンバーが存在したとしても、そこでケンカや揉め事を起こして時間的な余裕を失うのではなく、制作活動を前進させたことを際立たせるために、このような分析を行ったものと考えられます。

さらにこのグループは、ロケット物語の試みまでの制作活動の状況と、その後の本番のアニメーション作品に伴う制作活動の状況とを比較し、ロケット物語の試みでは時間に追われる状況が発生していた一方で、本番のアニメーション作品に伴う制作活動では、毎回、監督がその日の内に何を行うべきかに関する計画をしっかりと立て、他のメンバー達に対

して明確な指示を行い、そこでやりきれなかった仕事については、監督自らが自宅に持ち帰り残業まで行ったことが記されています。そして、外在化カードの記述の中にも、このような変化が見られたとしていました。

例えば、2021年11月19日に監督が記した「今日は、いつもみたいに、やっていない人と、やっている人との差が無いように、役割分担ができました。そのおかげで、協力度も上がったと思うし、たくさん進めることも、できました。今回を機に、次回からも協力して、進めて行きたいです。」というものが残されており、この文面からも、監督が他のメンバー達に対して上手く仕事の割り振りを行っていたことが読み取れます。

また、2021年11月26日に撮影が記した「今日は、絶好調！歩いているシーンも良し。家出するシーンも良しで、Sさんに感謝しかないです。最近、協力もできて来て、監督のSさんが、すごいんだなと思います！有難うございました。」という外在化カードも残されており、この文面からも、監督役の児童が制作活動を前進させるために卓越した手腕を発揮したことが読み取れます。

また、このグループは、本番のアニメーション作品に伴う上映会にて1位を取った6年2組Fグループについても分析を行っており、特に同グループの監督が記した外在化カードの内容に注目をし、最も高い成績を収めることができた要因として、同監督が毎回の制作活動時間において、何が達成できたのか、あるいはできなかつたのかについて、しっかりと内省活動を行っており、さらに次につながる形での有益な情報を記していた点も挙げています。

そこで、筆者の方でも調べてみたところ、例えば、同監督によって2021年11月22日に記された「今日は、撮影が予定より早く進んでいたので、音を考えました。2時間目で、音のズレがあり、失敗したので、そこに気を付けて取り組みました。合う音を見つけるのが難しかったです。次回は、また撮影をする予定で、4時間で野菜達が料理をしている場面を、全部、撮り終えることを目標として、取り組みたいです。また、役割分担も、しっかりと行きたいと思います。」や、2021年11月30日に記された「今日は、撮影を進めました。エンド・ロールを撮って、音付けをしたら、完成します。次の2時間で、エンド・ロールを撮る予定を立てました。反省点は、アニメーターの仕事の振り分けが、できなかつたことです。もう仕事が終わっているので、正直しようがないのかなとも思いますが、次回までに具体的な改善案を出せるように、したいと思います。」などが残されており、どちらの文面からも、その日の制作活動において何が達成できたのか、あるいは次に何をすべきなのか、そして他のメンバー達の能力をさらに活かすにはどうすればよいのかを思案し続けていたことが読み取れます。

このような他のグループの監督個人に焦点を当てた分析は非常に珍しいのですが、4位という好成績を収めたとしても、さらにその上の成績を収めるには何が足りなかつたのかを調べる中で、6年2組Fグループの監督の手腕が際立っていたことを探し出したことは秀逸と言えます。そして、確かに同監督が記した外在化カードの内容から判断して、その手

腕が極めて優れていたことは、第三者から見ても納得のできるものでした。

このグループは、ロケット物語の試みとの比較、さらには上映会において 1 位の成績を収めたグループとの比較というかなりユニークな分析を試みていますが、どの分析結果についても納得できるものであり、この分析の独自性自体が、このグループの特徴を象徴するものにもなっていました。

6年2組A班 順位：5位

◇ロケット物語の試みの分析結果

がんばり度：約 3

なぜ 5 位？

- 本番を意識していた。
- 背景にこだわっていた。
- 自分達の評価 低
- アニメーターにまかせていた。

A班の特徴

- 難しいと思っている。
- 楽しいと感じていない
- 自信が無い。

本番に向けて

- 悲観的にならない。
- 自信を持って、楽しくやる。
- 計画的に、筋道を立てて進む。

◆検証

このグループは、おそらく自分達の手持ちの資料には、SAKANA システムから得られたデータを分析した結果を記してあったと思われる一方で、残念ながら、発表資料には分析結果から導き出した考察のみが残されており、根拠となるデータが一切記されていませんでした。そこで、筆者の方で、各考察に応じた該当しそうなデータを探し出してみました。

先ず、がんばり度については、このグループの平均値が 3.05 であったのに対して、クラス全体の平均値は 3.37 でしたので、明らかに 0.3 ポイント以上このグループの方が低い値となっていました。がんばり度を通じた自己評価が低く、このグループの特徴として自信が無いという考察は、高い可能性で、がんばり度の傾向から導き出されたものと考えられます。

また、このグループの気持ちのタイプの傾向として、「8. 難しかった」が 8 種類の選択肢の中で 17 回と最も多く選ばれており、「2. 楽しかった」が 5 回となっており、両選択肢間には 3 倍以上の開きが見られたことも、自分達に対して自信が持てなかつたこのグループの特徴を表す具体的な根拠となるデータであったと考えられます。そして、上記の 2 種類のデータから、このグループは、精神的にもかなり切羽詰まった状況の中で、制作活動を進めていたことは間違いないようです。

さらに、上映会において、5 位という好評価を得られた要因として、本番さながらに真剣にアニメーション制作に取り組んでいたことを挙げていますが、それ故に切羽詰まった状況に直面することにもつながったようです。例えば、ロケット物語に伴う上映会を終えた直後の 2021 年 9 月 6 日にアニメーターによって記された「今回、学年で発表会をしてみて、自分達の班にも色々な課題を見つけることができました。例えば、最後の方のシーン。丸が小さ過ぎて見え難かったなとか、音を付ければ、よかつたかなとか、私自身としては、まだまだ改善すべき点がありそうです。他の班のアニメーションを観て、取り入れてみたいなとか思う工夫が、たくさん見つかりました。このままのモチベーションで本番も、がんばりたいです。」という外在化カードが残されていましたが、この文面からも、本番さながらにロケット物語の制作活動に対して一生懸命に取り組んでいたことが読み取れます。

また、背景にこだわったことも、好評価を得られた要因として挙げていますが、例えば、このグループは「背景」という単語を 10 回使っており、頻出語句トップ 50 の中でも 10 番目に多く使われていました。また、クラス全体の平均使用回数は 6.33 回（全部で 38 回）でしたので、明らかにこのグループの方が多く使っていました。このデータから、このグループが、背景画の作成に並々ならぬ力を入れていたことは間違いないはずです。

一方で、アニメーターに多くの負担をかけてしまったことについては、上記の「背景」に関する考察とも直接関係する形で、実際に同単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 7 月 15 日に編集が記した「背景の絵が終わりました。アニメーター、監督、助監督が、がんばって塗って行きました。」というものがありました。どうしても、背景画の作成など美的センスが求められる仕事については、アニメーターが中心となって担うしか他に道が無いというのが、アニメーション制作の現実と言えます。

さらに、アニメーターの肩にかかる負担の大きさを示す外在化カードの事例としては、2021 年 7 月 13 日に助監督が記した「アニメーターが、がんばってやっているのに、自分が何もできなくて、つらかった。次から、もっとアドバイスをしたいです。」という外在化カードも見つかりました。アニメーターしかできない仕事については、じつとその完成を待つしか他に道が無いのも、アニメーション制作の現実と言えます。

本番に向けての意気込みとして、ロケット物語に伴う上映会において、5 位という比較的に高い順位を獲得した事実に基づき、本番のアニメーション制作においては、もっと自分達に自信を持ち、悲壮感を漂わすのでは無く、充実感を持って取り組みたいとする願いは納得できるものです。

6年2組A班 順位：3位

◇本番のアニメーション制作の分析結果

気持ちのタイプについて

- 「2. 楽しかった」が少ない（29回）。
- 「4. 簡単だった」が無い（0回）。
- 「6. 腹が立った」が多い（12回）。
- でも3位

--> 決して簡単な時が無かったが、頑張って作り上げた。

多く使われていた言葉について

- 「思う」（70回）
- 「ない」（76回）
- 「アニメーター」（32回）
- 「時間」（14回）
- 「コンテ」（28回）

- 「思う」

--> 難しいことに対して、頑張ったと思うなどで使われていた。次にやろうと思ったという時にも使っている。

--> あまり自信が無い。

- 「ない」

--> まだできていないなどの、達成できなかった時に使うことが多かった。

- 「アニメーター」

--> アニメーターが頑張っていたなどの言葉が多く使われていた。

- 「時間」

--> 時間が足りない、次の時間からは、などで使われることが多かった。

- 「コンテ」

--> 絵コンテを、ここまで終わりました、絵コンテを早く終わらせたいです、などで使われた。

--> 絵コンテを長くやり過ぎた。

--> 絵コンテで時間が足りなくなり、「コンテ」と「時間」という言葉が、多く使われた。

がんばり度について

- 「3. がんばった」が多い、平均のことはできていた。
- 「4. よくがんばった」と「5. かなりよくがんばった」が、とても少なかった。

--> それ以上は求めなかつた？

--> アニメーターは、「4. よくがんばった」と「5. かなりよくがんばった」が多かつた。

--> アニメーターが絵を描いている時間がほとんどで、頼り過ぎていた？

まとめ

- このことから、3位だった理由は、絵コンテがなかなか終わらず、時間が足りなくなつて、雑になつてしまつたけれど、みんな頑張つていたからだと、と思います。

◆検証

このグループは、本番のアニメーション作品に伴う上映会において3位という高い成績を収めたにも関わらず、そこに至る道程が決して平坦ではなかつたグループの苦しい内情を、気持ちのタイプの傾向、頻出語句トップ50からの複数のキーワード、そしてがんばり度の傾向を駆使しながら分析をしています。

先ず、気持ちのタイプの傾向については、確かにこのグループは、「2. 楽しかつた」を29回選んでいたのに対して、「4. 簡単だった」が0回、そして「6. 腹が立つた」を12回選んでおり、それぞれのクラス全体の平均選択回数は52.67回（全部で316回）、2.67回（全部で16回）、9.50回（全部で57回）でしたので、これらの数値の差から鑑みて、かなり苦労して制作活動を進めたとする分析は納得のできるものです。

実際に「6. 腹が立つた」が付された外在化カードの事例として、2021年10月27日に撮影が記した「今日は、アニメーター、編集、助監督が、雑談してばかり、していて、毎回、注意しても、やめないので、今日は、注意しないでいると、全く違う話を、しているし、全く進みませんでした。監督は、やる気を出そうと、がんばっていましたが、3人は、変わらず、遊んでいたので、もっと、しっかり本氣で、やって欲しいと思いました。」や、2021年12月17日にアニメーターが記した「背景、キャラクターなどが、終わらなかつたので、冬休みの間に進めることに、なりました。でも、もっと役割分担をして欲しかつたです。アニメーターだから全部やる、得意な人が全部やる、という考え方には違うんじゃないかなと思いました。」などが残されていました。どちらの文面からも、グループが一丸となって制作活動に打ち込んでいたわけでは決してないことが容易に想像できます。

頻出語句トップ50にまつわる各種キーワードについては、このグループは、先ず「思う」(70回)を取り上げており、この単語が使われた背景として、なかなか思うように進めることができない制作活動において、それでも多少なりとも成果が出しができたかもしれません

ない時に、この単語を多く使っていたとしています。因みに、クラス全体の平均使用回数は 65.83 回（全部で 395 回）でした。さらに、それは確かな手応えではなく、あくまでもできたかもしれないというレベルのものであり、その裏には自信の無さがあったと分析しています。

このような分析は、このグループの内情が分からぬ限り、なかなか導き出せないものですが、自信の無さを裏付けるデータとしては、例えば、このグループが次に注目している「ない」（76 回）が挙げられます。この単語は、物事が上手く進まない時に使われることが多く、このグループも、計画通りに個々の作業を進めることができなかつた際に、この言葉がよく使われていたと分析しています。因みに、クラス全体の平均使用回数は 84.83 回（全部で 509 回）でしたので、このグループだけが突出して多く使っていたわけではありません。

実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 11 月 17 日に撮影が記した「今日は、色々な背景が完成しました。ですが、次の時間からは、本番を撮って行きたいです。そこで、今の所のアニメーションではなく、紙芝居のようになっているので、動きを付けたいです。そして、最近は、グループで話し合うことが、少なくなつて来たので、なるべくグループ全体で、決めたいです。」や、2021 年 12 月 7 日に助監督が記した「今回は、プリンのさくらんぼが、潰れる所を撮りました。アニメーションが、終わりそうにないので、空いてる時間で、やって行きたいです。」などが残されていました。どちらの文面からも、作画作業から撮影作業に至るまで苦戦続きの様子が容易に想像できますので、自分達に自信を失ったという分析についても納得のできるものです。

「アニメーター」という単語を。このグループは 32 回ほど使っており、クラス全体の使用回数は 72 回（頻出語句トップ 50 圈外）でしたので、かなり多くのこのグループが使っていた計算となります。そこで、後述しますがんばり度の傾向に関する分析と重なる形で、アニメーター役の児童に各種作業をかなり頼っていたことは間違いないようです。この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 10 月 12 日に助監督が記した「アニメーターなどに任せきりで、あまりアドバイスが、できなかつたから、次は、アドバイスできるように、したいです。」や、2021 年 11 月 30 日に撮影が記した「今日は、撮影を少ししました。キャラクターが完成したので、残りの分を、ペースを上げて作って行きたいです。アニメーターには、がんばって絵を、どんどん作って行って欲しいです。編集にも、撮れた分は、音を、どんどん付けて行って欲しいです。」というものが残されていました。どちらの文面からも、特に作画作業に関しては、アニメーター役の児童に頼り切りであったことが容易に想像できます。

さらにこのグループは、「コンテ」（28 回）及び「時間」（14 回）という二つの単語に注目し、アニメーション制作の設計図となる絵コンテの作成に力を入れ過ぎたため、その後の撮影作業を含む制作工程において、時間に追われる事になったと分析しています。先ず、本番のアニメーション制作が開始して以降に「コンテ」が含まれる外在化カードの最初の

事例として、2021年9月28日に助監督が記した「登場人物や主題などは、できた。だから、次は、絵コンテを、がんばって行きたいです。」というものがあり、文脈として最後の事例については、2021年11月17日に編集が記した「今日は、絵コンテが、あと少しで終わる所まで来た（あと文章）。撮影が、あと少しで入れるのですが、壁紙やキャラクターが描けてないので、進まないと思います。アニメーターも「疲れた」と言っていたので、負担を、かけたくないです。監督と自分も手伝っていたけど、疲れるらしいです。助監督は、ポスカを取って来てくれたり、カメラマンさんは、細かいミスに気付いていました。」というものが残されおり、これらの事例が記された日付から判断して、少なくとも1か月半の時間をかけて絵コンテを作成したことは間違いない、その後の制作工程において時間的なしわ寄せを強いられたことは明らかです。

「時間」が含まれる外在化カードの事例として、2021年11月30日に助監督が記した「今日は、撮影を少しだけしました。時間は、半分を切ってしまったので、ハイ・ペースで、やりたいです。」や、2021年12月8日に撮影が記した「今日は、アニメーターが休みなので、他のみんなで、キャラクターがいない所を作りました。終わらなさそうなので、他の時間を使って、進めようと思います。」というものが残されており、どちらの文面からも、時間に追われながら制作活動を行っている状況が読み取れます。

因みに、両単語のクラス全体の平均使用回数は、それぞれ21.33回（全部で128回）、34.33回（全部で206回）でしたので、数量的に際立ったデータではありませんが、上記の事例のようにこのグループの内情を示すものとしては、適したデータであったと言えます。また、絵コンテについても、基本的にアニメーターが担う仕事の一つですので、上記の「アニメーター」という単語とつながる形で、絵コンテの段階からアニメーター役の児童に少なからず頼り切りであったことも、これらの両単語の分析から証明できます。

がんばり度の傾向については、このグループの平均値は2.94となっており、クラス全体の平均値3.09とほぼ変わらない数値でしたが、その内訳として「4. よくがんばった」が15回、そして「5. かなりよくがんばった」が9回しかなく、中央値である「3. がんばった」を79回と最も多く選んでおり、その背景として、アニメーター役の児童に頼る中で、その周りで自分達ができることを、そつなくこなしていたからこそ、「3. がんばった」を多く選んだと分析しています。

一方で、アニメーター役の児童は、「4. よくがんばった」を、15回中5回ほど選んでいたことから（ただし、筆者の方で確認したところ「5. かなりよくがんばった」は一度も選んでいませんでした）、アニメーターに頼り切っていたからこそ、このような数値が残ったと分析しています。

上映会において3位という高い成績を収めたにも関わらず、絵コンテの段階から時間配分を間違え、その後の制作活動において、作画作業をアニメーターに頼り切ってしまったため、計画通りに物事を進めることができなかった苦しい内情を、複数のデータから証明しており、小さな分析ミスはありましたが、そのどれもが納得のできるものでした。

このグループは、アニメーション制作において最難関と言われる手描きによるセル・アニメーションに挑んだため、その時点でアニメーターに頼らざるを得ない状況は避けられず、このグループのがんばり度に関する分析の中に、中央値である「3. がんばった」以上のことを求めなかったとしています。実情としては、セル・アニメーションに伴う制作活動は、絵が描けなければ始まりませんので、求めなかったというよりも求められなかつたという方が、このグループの実情に近いものと考えられます。一方で、アニメーターの画力に頼ることで、質の高いアニメーション作品を作り上げたからこそ、上映会にて高い社会的評価を得られたとも言えます。

6年2組B班 順位：12位

◇ロケット物語の試みの分析結果

がんばり度：約3.4

順位の原因

- 分析結果を見た時、クラスの平均より多い言葉の内容を見た時、マイナスな表現として、その言葉が使われていた。つまり、この班は、ネガティブ思考になっていた。
- 他の班を気にし過ぎていた。
- 企画に時間をかけ過ぎた。

この班の特徴

- ネガティブ思考（上記の順位の原因と同じ）

がんばり度の原因

- 企画に時間をかけ過ぎた。
- 時間が無く、急いで作業をしていたため、自分達が頑張ったという印象が無かった。

◆検証

このグループは、12位という鳴かず飛ばずの順位となってしまった背景として、頻出語句トップ50の中で、クラス全体の平均使用回数よりも、このグループの方がより多く使っていた単語を中心に分析を進めています。さらに、その中でもネガティブな意味を持つ単語に注目したとしていますが、残念ながら分析結果を発表する際に使用した用紙には、具体的な単語が一つも記されていませんでした。

そこで、筆者の方で調べてみたところ、例えば、時間や期限に間に合わないことを如実に示す「遅れる」という単語を、このグループは4回ほど使っていたのに対して、クラス全体の頻出語句トップ50の中には入っておらず、圏外の全部で8回となっていました。実際にこの単語は含まれる外在化カードの事例として、2021年7月13日にアニメーターが記

した「企画書を、一からやり直しで、他の班より遅れたため、時間通りに終わるかは、不安定な状態です。」というものが残されており、この文面から、後述します企画段階から制作活動に躊躇いたことは間違いない、その後、ネガティブな思考に陥ってしまったものと推察されます。

企画段階から遅れを取ることで、他のグループに対する不要なまでの対抗意識を招いたことについては、上記の「遅れる」という単語も含まれる外在化カードの事例として、2021年7月15日に編集が記した「今日は、絵コンテも終わり、ついに撮影ができるようになりました。他の班より遅れている分、がんばりたいです。」というものが残されており、この文面からも、制作活動が遅れているが故に、他のグループを意識していたことが読み取れます。

また、このグループは、物事が大事になってしまっていることを意味する「大変」という単語を4回ほど使っており、クラス全体の平均使用回数が3.67回（全部で22回）でしたので、双方間で大きな差は無かったものの、それでもこのグループの方が多く使っていたことは事実です。この単語は含まれる外在化カードの事例として、2021年7月12日に助監督が記した「今日は、粗筋をチームで考えたけど、案が全然、出なくて、物語を考えるのが大変でした。30秒は短くて、ちゃんとできるか不安だけど、がんばって行きたいです。」というものが残されており、この文面からも制作活動が中盤を迎える時期に、まだ企画の中心となるストーリーの粗筋さえ決まっていない状況にあったことが読み取れます。また、このグループの分析通りに、企画の作成に時間をかけ過ぎたことも読み取れます。

がんばり度についても、このグループは分析の対象に加えていますが、このグループの平均値が3.37となっており、クラス全体の平均値も同様に3.37となっており、下3桁以降は異なるものの、同じ値となっていました。その上で、このグループとしては、企画段階から躊躇、大慌ての中で制作活動を進めていたため、クラスの平均値と同じだけ制作活動に励んだ感覚が無いとしています。上述の通りに、企画段階から大幅に遅れを取ってしまった事実を鑑みれば、このような分析は納得ができるものです。

6年2組B班 順位：8位

◇本番のアニメーション制作の分析結果

この順位について

- ・前回の順位より上がった。

--> 前回よりは順位は良くなつた。

この順位になったと考えられる理由

1. 気持ちのタイプにおけるマイナスな気持ちが、二割にも届いていない。

--> 前回の問題点である「ネガティブ思考」を改善できた。

2. がんばり度における「足りなかった」に関することが、全体の一割以上の数字になっている。

--> 一時期、アニメーターに任せてばかりの時期があり、時間を有効に使えていなかった。

3. 伊東さんに指摘された「最後の場面が薄い」というように、クライマックスの場面に手を抜いてしまった。

順位：8位

ロケット物語から順位が最下位から8位に上がった。

この順位になった理由

--> 良い所：前回のロケット物語であった悪い所を、今回の所で改善できたから（ネガティブ思考など）。コミュニケーションが取れていたから。「3. がんばった」が、88回と全体の過半数以上を占めている。

--> 悪い所：撮っている時に、机などが映って、それをそのままにしていた。

良かった点

- 前回よりも順位が上がった。12位から8位

--> ロケット物語の時の改善点を意識できた。

- 前回よりも完成度が上がった。

--> 前回は、机が映ったまま撮影を続けたが、今回はそれが少なかった。

悪かった点

- アニメーションの制作中に、全然関係無いことをしている人がいた。

--> 話し合いなどの時に、iPadを見ている人がいた。

- 段取りが悪かった。

--> 段取りが悪かったから、最後、焦るような形で終わらせてしまった。

外在化カード

学びのタイプ：「5. コミュニケーションの変化」87回-->前回の改善点を意識できていた。

気持ちのタイプ：「2. 楽しかった」55回-->楽しみながら作業を進めていた。

がんばり度：「3. がんばった」88回、「5. かなりよくがんばった」7回、「4. よくがんばった」30回-->もっと頑張れたかも。

- 「5. コミュニケーションの変化」が多い。

-->ロケット物語のふり返りを活かすことができたから（ロケット物語の時は、コンピテン

シーができていなかった)。

- 順位など 8 位?

良い面-->前の反省点を活かし、企画書や絵コンテを、スムーズに進めることができた。

悪い面-->アニメーターに任せきりになっていたから(10月27日付け外在化カード参照「アニメーター以外やることが無かった」他)?

- 「撮影」が多い。

--> 企画をロケット物語よりスムーズに進めることができた(7月13日付け外在化カード参照「企画書を一からやり直した」他、9月28日付け外在化カード参照「ロケット物語より順調に進んだ」他)。

- 前回よりネガティブな言葉が減り、「できる」や「がんばる」他、ポジティブな言葉が増えた。

--> ロケット物語のふり返りを改善することができた。

まとめ

- 順位: ロケット物語の時と比べて、順位が上がった。

- この順位になった理由として考えられること。

--> 1. 前回の課題であったネガティブ思考を多少は克服でき、「できる」や「がんばる」などポジティブな言葉が増えた。2. 前回の反省点を踏まえられた。3. 制作中に関係のないことをしている人がいた。4. アニメーターに任せっきりの時期があった。

◆検証

このグループは、ロケット物語に伴う上映会では12位という低い成績に甘んじた一方で、本番のアニメーション作品に伴う上映会では8位まで順位を上げることができた要因を、SAKANA システムが提供する各種データの他に、自分達が書き溜めてきた外在化カードの記述内容も含めて分析しています。

先ず、気持ちのタイプの傾向については、ロケット物語に伴うふり返りの際に、その時点での自分達のグループの特徴として、ネガティブ思考に陥り易かったことを踏まえて、よりポジティブな気持ちで本番のアニメーション作品に伴う制作活動に臨んだ結果、8種類の選択肢の内、ネガティブな傾向を示す選択肢「5. 悲しかった」(0回)、「6. 腹が立った」(14回)、「7. つらかった」(9回)の合計が23回となっており、8種類全部の合計回数である169回の2割にも満たなかつたことから、本番のアニメーション作品に伴う制作活動では、ネガティブ思考を克服できたとしています。

また、このグループは、「2. 楽しかった」を55回と8種類の選択肢の内、最も多く選ん

でいたことからも、ネガティブ思考に陥らずに、充実感を持って本番のアニメーション作品に伴う制作活動に勤しむことができたとしています。実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021年11月9日に助監督が記した「今日は、カメラマン達に題名のシーンを撮影してもらいました。そして、前回と同じようにプラスチック・ゴミや、魚を描きました。次は、物語の撮影に入って行きたいです。」や、2021年12月17日に監督が記した「今日は、山場を撮りました。今日で、最後だったので、山場ができたので、良かったです。」などが残されており、どちらの文面からも、積極的に制作活動に勤しむ姿が容易に想像できます。

このグループは、2021年7月13日にアニメーターが記した「企画書を、一からやり直しで、他の班より遅れたため、時間通りに終わるかは、不安定な状態です。」という外在化カードが象徴するように、ロケット物語の試みの際に、ネガティブ思考に陥った主な原因として、企画書と絵コンテの作成が大幅に遅れたことを挙げており、その影響をもろに受けた撮影作業などの後の制作工程において時間に追われたため、その反省を活かす形で、本番のアニメーション制作では、順当に企画書を進めることができたと分析しています。そのことを如実に示すデータとして、2021年9月28日に編集が記した「今日は、アニメーションの内容を決めました。ロケット物語の時より、順調に進みました。がんばりたいです。」という外在化カードが確かに残されていました。

また、企画書と絵コンテの作成を順当に終えることができれば、当然ながら撮影作業も早く進めることができますので、それに伴い「撮影」という単語が、頻出語句トップ50の3番目に多い79回ほど使っていたことにこのグループは注目をしています。ロケット物語の試みと本番のアニメーション制作とでは、制作時間数がかなり異なりますので、直接的にこの単語の使用回数を比較することは難しいですが、クラス全体の平均使用回数が57.83回（347回）でしたので、明らかにこのグループの方が多く使っていました。

実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021年11月2日にアニメーターが記した「今日は、絵コンテが終わりました。そして、少しだけ撮影の準備が、できたので、次回からは、本格的に撮影に取り組もうと思います。」や、2021年11月9日に撮影が記した「今日は、題名と「ある日」という物を撮影した。全部で50枚～60枚くらい撮ることができた。次回から、本編の撮影が開始すると思う。」などが残されており、これらの文面から、企画書と絵コンテの作成を速やかに終わらせ、順次、撮影作業に入って行ったことが読み取れます。

さらに、このグループは、「できる」（43回）及び「がんばる」（35回）という単語が、頻出語句トップ50に入っていたことも、ロケット物語の試みの際の反省として、ネガティブ思考に陥らなかったことを示す証拠として挙げています。因みに、両単語のクラス全体の平均使用回数は、49.33回（全部で296回）と27.83回（全部で167回）でした。

実際に「できる」が含まれる外在化カードの事例として、2021年11月2日に助監督が記した「今日は、絵コンテを終わらせることができ、撮影の大まかな見通しは、立てられた

ので、良かったです。なので、次は撮影の準備（背景など）を、進めたいです。」や、2021年12月1日にアニメーターが記した「今日は、魚の絵を描いて、色を塗ったりしました。エンド・ロールまでは、まだたくさんありますが、半分くらいは、完成できたので良かったです。」などが残されていました。これらの文面からも、制作活動を一步でも前に進めようとしていたことが読み取れます。

また、「がんばる」が含まれる外在化カードの事例として、2021年10月8日に監督が記した「新原先生に、企画書で良いと言われたので、次にやる時は、絵コンテを、がんばりたいです。絵コンテは、アニメーターの仕事なので、がんばってもらいたいです。がんばってくれると思うので、自分も、がんばりたいです。」や、2021年11月2日に同じ監督が記した「絵コンテが終わったので、良かったです。次のアニメーションの時間に、制作をがんばりたいです。」というものが残されていました。このグループは、上述の通りにロケット物語の試みの際に企画書と絵コンテの作成が遅れたことが、その後の制作活動においてネガティブ思考に陥ることになった主な原因としていましたが、これらの文面からも、その反省を活かして、本番のアニメーション作品に伴う企画書や絵コンテを順当に仕上げたことが読み取れます。

がんばり度の傾向については、このグループの平均値は3.11となっており、その内訳として中央値となる「3. がんばった」を88回と最も多く選んでいただけでなく、5種類全部の合計回数である151回の半数以上を占めていたことから、やるべきことをやったことが、8位という順位につながったとしています。

一方で、このグループは、5種類の選択肢の中でネガティブな選択肢となる「1. 全く足りなかった」(1回)と「2. 少し足りなかった」(25回)の合計が26回となっており、5種類全部の合計回数である151回の1割以上を占めていた要因を探り、アニメーターに仕事を任せっきりの時期に、これらのネガティブな選択肢を選んでいたとしています。そして、アニメーターに仕事を任せる間に、制作時間を上手く活用できなかったことが、8位という順位に留まってしまった要因の一つと分析しています。

実際に、これらの選択肢が付された外在化カードの事例として、2021年10月27日に監督が記した「今日は、アニメーターが、絵コンテを描いたので、やることは、無かったです。」というものを挙げており、他にも、2021年11月22日に同じ監督が記した「今日は、特に、やることがありませんでした。」というものが残されており、どちらの文面からも、アニメーターに仕事を任せることで、グループを率いる立場にある監督さえも暇を持て余していたことが読み取れます。

学びのタイプの傾向については、このグループは5種類の選択肢の内、「5. コミュニケーションの変化」を87回と最も多く選んでいた点に注目し、上記の通りにロケット物語の試みの際にネガティブ思考に陥ってしまったことを省みて、本番のアニメーション制作では、メンバー間の意思の疎通というグループ活動において基本かつ重要な行動特性を、しっかりと意識しながら取り組めた証としています。因みに、同選択肢のクラス全体の平均

選択回数は 32.67 回（全部で 196 回）でしたので、このグループの方が断トツに多く選んでいました。

実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021 年 9 月 28 日に助監督が記した「今日は、前に企画をした時に出した案の中から、何にするかを決めました。そして、主題や粗筋、題名、主人公の設定（左ページ）を、決めることができ、とても良かったです。」や、2021 年 10 月 6 日にアニメーターが記した「前回のアドバイスと、高橋先生の山場というのを参考に、班で意見を出し合って訂正してみたら、最初の時よりも良くなつて、分かり易くなつてました。」というものが残されていました。どちらの事例も本番のアニメーション作品に伴う企画段階の時期に記されたものですが、上記のネガティブ思考にまつわる分析ともつながる話として、どちらの文面からも、グループ内でしっかりと話し合いながら、かつ迅速に自分達の企画を立てたことが読み取れます。

ロケット物語の試みでは 12 位だった社会的評価が 8 位まで上がった一方で、それでも鳴かず飛ばずの成績である事実は覆せません。そこで、このグループは、このような中途半端な成績となってしまった要因として、上記の通りにアニメーターに仕事を任せっきりの時期があり、そこで制作活動のために割り当てられた時間を、効率的に使えなかった点を挙げていますが、さらにアニメーターに仕事を任せる傍ら、制作活動に積極的に取り組まずに、話し合いの場でもタブレット端末をいじっていたメンバーがいたことを挙げています。筆者の方で調べてみたところ、例えば、2021 年 10 月 6 日に撮影が記した「監督は、いつもごとく、タブレットを、いじっていた。せめて、しゃべっていることは聞いて欲しい。新たに回想シーンを入れた。前回の企画書よりは、良いものになった気がする。」という外在化カードが残されており、この文面からも、グループを率いる立場の監督自身が、タブレット端末で非生産的な行動をしていたことが読み取れます。

また、このグループは、アニメーターに仕事を任せることで、ロケット物語の試みの際の反省もむなしく、結局、その後の制作活動時間が足りなくなり、撮影作業の終盤に焦りながら自分達の作品を仕上げることになってしまったことも、8 位という順位に甘んじる結果につながったと分析しています。

こちらも筆者の方で調べてみたところ、例えば制作活動の終盤の時期にあたる 2021 年 12 月 8 日にアニメーターが記した「今日は、亀がゴミを食べそうになるシーンを、浜辺で撮るか海で撮るか話し合いましたが、決まらなかつたので、次回には、決めようと思います。次回が、ラストですが、まだ撮影しなければ、ならないシーンが、たくさんあるので、早く完成させたいです。」という外在化カードが残されており、この文面からも提出期限が間近に迫る中で、撮影作業が大幅に遅れており、撮らなければならぬシーンが、まだたくさん残っていたことが読み取れます。

さらに、ロケット物語の試みの時よりは改善できたものの、制作活動時間が足りなくなるにつれて、撮影作業を焦るあまりに、背景画を置く机の隅まで一緒に撮影してしまったものもあり、その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。こ

ちらも、筆者の方で調べてみたところ、2021年11月22日に助監督が記した「今日は、撮影をしましたが、机が入っているから、撮り直しをするか、どうかを決めたりするのに、少し時間がかかり、あまり進めることが、できませんでした。なので、次から、もっとペースを上げて行きたいです。」という外在化カードが残されており、この文面からも、机まで一緒に撮ってしまったフィルムを撮り直すかどうかで迷った状況が読み取れます。

このグループは、ネガティブ思考に飲み込まれてしまったロケット物語の試みの際の反省を活かして、本番のアニメーション制作では、企画書と絵コンテの作成を速やかに終えることで、上手くスタート・ダッシュを切れたものの、その後直ぐにアニメーターに多くの仕事を任せてしまい、非生産的な行動を取るメンバーも現れることで、結局、貴重な制作時間を使えず、ロケット物語の試みの時と同様に、焦りながら撮影作業を進める羽目となってしまった状況を的確に分析しており、第三者の目から見ても納得のできるものでした。

6年2組C班 順位：5位

◇ロケット物語の試みの分析結果

がんばり度：3.91

1. 平均と比べて

- 「撮影」が多い。
-->しかし、マイナス面で使っていた方が、多かった。具体的に言うと、「スムーズに進まず、時間がかかった」などがあります。
- 「クオリティー」（クラスの分析に無かつた言葉）
-->私達は、クオリティーを意識していた。だから、がんばり度が高かった。
- 「エンド・ロール」
-->他の作品より、エンド・ロールを、とてもこだわっていた。だから、外在化カードに多く書かれていた。
- 「文字」
-->たくさん文字を作品内に使っていたから多かった。でも、マイナス面でしか、使われなかった。

2. なぜ5位だったのか

- エンド・ロールと爆発の時の効果音が印象的だったから。でも、効果音という言葉は、外在化カードにあまり使われなかった。

3. これから

- 文字をあまり使わずに、映像だけで分かり易くする。

- 計画通りに進める。

◆検証

このグループは、頻出語句トップ 50 の中に含まれる複数の単語を組み合わせて、上映会にて 5 位という好成績を得られた背景を分析しています。先ず、「撮影」という単語に注目をしており、このグループは同単語を 16 回使っていたのに対して、クラス全体の平均使用回数は 8.83 回（全部で 53 回）でしたので、このグループの方が倍近く使っていたことになります。一方で、必ずしも撮影作業が順調に進んでいた際にこの単語が使われていたわけではなく、なかなか上手く行かず時間に追われる文脈の中で使われていたとしています。

実際にこの単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 7 月 15 日に助監督が記した「最初は、撮影で 10 時間も、からないとと思っていたけれど、意外にカメラがズレたりして、時間がかかった。E さんが、小物を大きく見せるために、棒を使ったりしていて、工夫していた。」というものが残されており、本格的な撮影作業が始まる中で、計画通りにはなかなか同作業を進めることができない状況が読み取れます。

次に、このグループ特有の単語として、「クオリティー」が 4 回ほど使われていたことを挙げていますが、クラス全体で 5 回しか使わていませんでしたので、ほぼこのグループが使っていたことになります。このグループは、自分達の作品の品質に常にこだわっていたが故に、この単語が多く使われたと分析しており、それ故に 5 位という好成績にもつながったとしています。実際にこの単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 7 月 12 日に編集が記した「今日は、絵コンテを作った。クオリティーは高いけど、正直、30 秒に収まるか不安だ。」というものが残されており、この文面からも、アニメーション制作の設計図となる絵コンテの段階から、その品質にこだわっていたことが読み取れますので、それ故に高い評価を得られたという分析は納得のできるものです。

また、このグループは、「エンド・ロール」を 6 回ほど使っていた点を挙げており、クラス全体の頻出語句トップ 50 の圏外で、クラス全体の平均使用回数が 2.33 回（全部で 14 回）でしたので、明らかにこのグループの方が多く使っていました。実際にこの単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 8 月 26 日に助監督が記した「今日は、エンド・ロールの時に使う名前と役柄のイラストを作りました。2 人の名前を作るのに、約 30 分かかったので、大変でした。」というものが残っていました。この文面から、メンバーの名前だけではなく、それぞれの役柄に合わせたイラストも加えることで、最後まで観客の目を引き付ける演出を行ったことが読み取れます。

一方で、ロケット物語に伴う制作活動に関する課題として、このグループは「文字」という単語に注目をしています。このグループは、同単語を 6 回ほど使っていたのに対して、クラス全体で 10 回でしたので、こちらもその多くをこのグループが使っていたことになります。その背景として、自分達の作品のストーリーを映像表現ではなく、文章で説明する箇所が多かった結果としており、本来、紙芝居ではなくアニメーション作品を作るという

大前提を踏まえれば、文字を多用することはあまり好ましくなかったと分析しています。実際にこの単語が含まれる外在化カードの事例として、2021年9月6日に撮影が記した「文字を使い過ぎたので、本番は、なるべく使いたくないです。課題は、文字と内容が分からぬことです。」というものが残されており、この文面からも、文字に頼り過ぎていたことを反省していることが読み取れます。

6年2組C班 順位：10位

◇本番のアニメーション制作の分析結果

良い所と反省点

良い所

- 小道具を丁寧に作れた。
--> 時間がかかつてしまつた。評価を得た。
- 三脚や背景などを途中から工夫できた。
-->最初の方が、適当になつてしまつた。

反省点

- 雜になつてしまつたシーンがある。
- 意見の食い違い、進むのが遅くなつてしまつた。
- 役割分担ができなかつた。
- 小道具に時間がかかつてしまつた。

平均と自分達の比較

気持ちのタイプ

良い所

- 「6. 腹が立つた」が多かつた。
--> 一人ひとりの意見を持っていた。--> 考えていることがあつた。
- 「2. 楽しかつた」が多かつた。
--> 後半からチーム内で協力できた。

悪かつたところ

- 「6. 腹が立つた」が多かつた。
--> 相手の立場を考えられなかつた。--> 対話ができなかつた。
- 「5. 悲しかつた」が多かつた。
--> 自分の意見を聞き入れてもらえなかつたなど。

分析結果

良い所

- 「作品」が多かった。
--> 自分と他のグループと比較できていた。
- 「反省」が多かった。
--> 個人で、反省して活かそうとしていた。
- 「小道具」が多かった。
--> 細かいものを丁寧に作れた。
- 「仕事」が多かった。
--> 自分のやれることを率先して探していた。

悪かった所

- 「けど」が多かった。
--> いい所と悪い所があって、そこに対する反省だった。
- 「時間」が多かった。
--> 上手く計画を立てて実行することができなかった。
- 「仕事」が多かった。
--> しっかりと自分の仕事をできなかった。

10位になった要因

- 「内容」が多かった。
--> 分かり難い場面があった。--> でも、意識することはできた。
- 「分かる」が多かった。
--> 他の班と比較して分かることが多かった。
- 「前回」があった。
--> その日のことを反省した上で、活かそうとしていた。ふり返りが、しっかりとできていた。

◆検証

このグループは、気持ちのタイプの傾向と頻出語句トップ50に入る多数のキーワードを中心にして、本番のアニメーション作品に伴う上映会において10位という下位の成績に甘んじてしまった要因を分析しています。

先ず、気持ちのタイプの傾向については、このグループならではのユニークなアプローチとして、「6. 腹が立った」を、良かった面と反省すべき悪かった面の両面から分析しています。このグループは、同選択肢を20回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数は9.50回（全部で57回）でしたので、二倍以上多くこのグループの方が選んでいたことにな

ります。その上で、このグループは、一人ひとりのメンバーが自分の意見を持っていたからこそ、それらが対立した際にこの選択肢を選んだのであり、意見が対立すること自体、決して悪いことではなく、創作活動においてはむしろ肯定的に捉えるべきとしています。

実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021年11月8日に監督が記した「今日は、小道具を作りました。前回よりかは、進めることができましたが、予定より遅れているので、急がないといけません。3時間のところを、6時間まで伸ばしているので、急がないといけませんが、予定も組み直して行きたいと思います。私達のグループは、もめることが多いくて、毎回、もめてしまっています。一人一人の意見があって、それをぶつけているのなら、時間は、もったいないですが、別にいいけど、私達は、作業をしてくれない人に対して、作業をしている人が注意すると、もめてしまう形なので、直さないといけない部分だとは思います。最近は、みんなが、仕事をできるように、計画を立てますが、それを、自分が、やりたくないから、やらないという意見が増えていて、それを直すために、嫌なことは、私が率先して行ったりをしていますが、仕事を、やってくれなくて、何がしたいのか、どうして欲しいのかが全く分からず、もう何をすればいいのか分かりません。こういうことが多過ぎて、嫌がらせを、されているのかと、最近は、思うようになってしまいました。考えること多過ぎて、わけが分からなくなって来ているので、もう、ほっときます。こういうことは、監督としては、いけないことだとは思いますが、こんなに工夫をしても、やってくれないのであれば、私は、悪くないと思います。仕事をしてくれていないのが、助監督、カメラマンです。なので、アニメーター、編集、監督で進めて行きたいと思います。とても怒ってはいますが、撮影の時だけ仕事をしてくれるのと、その時は、助監督、カメラマンに任せたいと思います。撮影の時だけ、仕事をやりたがるもの、とてもムカつきます。ですが、私がストレスに耐えながら、面白いアニメーション作ることに、がんばって行きたいと思います。」という外在化カードが残されており、こちらの文面からも、それぞれのメンバーが自分の意見を強く持っていたからこそ、グループ内の意見対立がかなり激しかったことが容易に想像できます。

さらに、グループ内での対立が深刻化すれば、それだけ制作活動にかなりの影響を与えることは避けられず、その結果としてメンバー間の意思の疎通がほとんどできないという状況に陥ってしまったと分析しています。そのことを示唆するこの選択肢が付された外在化カードの事例として、2021年11月9日に同じ監督が記した「今日は、最初から空気が重かったです。その理由としては、昨日、もめてしまったからです。それを理由に巻き込んでしまったアニメーターには申し訳ない気持ちで、いっぱいです。反省点は、一人一人あるので、それを改善して行きたいと思います。私は、指示が足りなかったり、自分勝手な行動をしていた、みたいなので、自分では分かりませんが、優しく、細かく指示をして、直して行きたいと思います。撮影まで、進めることができました。次も、撮影を進めて行きたいと思います。やはり、まだ予定より遅れているので、急ぎ目で、進めて行きたいと思います。次は、一回、みんなで話し合いたいなと思っています。他の人の意見も、しつ

かりと聞いて、作業を進めたいと思います。このままだと今より崩壊してしまう気がしているので、私自身も、こういうことが、今後、内容に気をつけたいと思います。現状、もう崩壊はしているので、それが悪化しないように、対策を立てたり、メンバー全員の課題を出して、話し合ったりして、解決したいと思っています。」というものが残されており、こちらの文面からも、グループが崩壊してしまう瀬戸際の状況まで追い込まれていたことが読み取れます。

さらに、このグループは、「5. 悲しかった」を10回選んでおり、クラス全体の平均選択回数は2.83回（全部で17回）でしたので、そのほとんどをこのグループが選んでいたことから、メンバー各自が自分の意見を主張する一方で、相互に耳を傾けなかった故にこの選択肢を多く選んだと分析しています。

実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021年11月8日に撮影が記した「監督と編集が、カメラマンの仕事じゃないのに、何にもやってないとか、ケンカ売って来てるよう、自分勝手だとか言ってる。監督と編集が、自分勝手だと思います。上にケンカ売って来たって書いてるけど、ケンカ売られてる理由は、カメラマンは、小道具の仕事ではないのに、やらないと何もやってないって言われて、やっても、自分勝手って言われるなら、正直やることが無い。先ず、編集が自分勝手な理由は、カメラマンがカメラの指示をするはずなのに、あいつがやってる仕事奪つといて、何もやってないとか言う。僕は、仕事奪われてやることが無くされたのに、それはないんじゃないかなと思う。監督は、ストレスぶつけてくるし、編集と威張って仕事して、自分勝手と言われる。しかも、撮影の時だけやるとか言ってるけど、実際なんでカメラマンは撮影の仕事だし、小道具なんて監督の仕事だ。それを一番、関係無いカメラマンにやらせたのに、やってないって言うので、毎回、ムカムカします。監督は、ストレス押さえていると綺麗ごと言ってるけど、実際は、ストレスを、カメラマンにぶつけてるので、僕は日に日にストレスを積んでいます。監督が、綺麗ごと使うなんて、正直どうかと思う。とてもイライラ。編集は、したようですね。イライラさせてるのは、監督と編集の人達です。全くもって意味が分かりません。僕は、アニメーションを作つてから、一度も面白いなんて思ったことがありません。それは、監督そして編集が、仕事を奪つといて、文句しか言わないからです。つまらないです。指示されたら、やるけど、威張らないで欲しいです。あと、撮影の時だけやりたがると言うけど、僕はカメラマンに立候補してカメラマンになれたのが、一つの理由です。僕はハナから、カメラマンになってから撮影しかやると思ってないし、伊東さんからも、そう言ってたし、人任せな意見だけど、撮影の時だけ仕事やってないとか言われると、最近、かなりムカつくようになりました。確かに何もやってないのは事実で、撮影しか頭にないのは自分勝手なことです。反省すべき点は、色々あります。小道具作らないで、それを言われて自分勝手だと言われると書いたのも、自分勝手な意見なので、自分の勝手さには、反省すべき点はあると思います。これからは、言われたことは、たとえ納得がいかなくとも、出しやばってる編集と、ストレスたっぷりの監督達が、命令して行くのだから、

不本意でも、やろうと思います。できる限り自分の本心を出さないようにします。」というものが残されており、この文面からもそれぞれのメンバーが自分独自の意見や仕事のやり方を持ち、それに固執することで激しい対立が起きたことが容易に想像できます。

一方で、本番のアニメーション制作の期間中ずっと対立が続き、嫌な思いをしながら作業をしていたわけではなく、制作活動の後半の時期から充実感を持って仕事を行えるようになったとしており、その証拠として「2. 楽しかった」を 77 回と、8 種類の選択肢の中で最も多く選んでいたことを挙げています。因みに、クラス全体の平均選択回数は 52.67 回（全部で 316 回）でしたので、明らかにこのグループの方が多く選んでいました。

実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021 年 11 月 9 日にアニメーターが記した「どんぐりを描きました。僕は、アニメーターなので描きました。次も、がんばりたいです。仕事があったので、良かったです。次も、その勢いで、がんばりたいです。撮影も、少しずつでも、いいので、がんばりたいです。」や、2021 年 12 月 17 日に助監督が記した「今日は、良かった所が、ありました。いつもは、誰かが他の人の分までやって、誰かが少しサボっている。ということが、よくあったけれど、今回は、全員が、やるべきことをやっていました。今回だけでなく、これからも続けて行きたいと思います。」などが残っていました。どちらの文面からも、それぞれのメンバーがやるべき仕事をしっかりと行えるようになることで、対立を乗り越えることができただけでなく、グループ内の雰囲気も改善して行ったことが読み取れます。

頻出語句については、このグループは先ず「作品」（30 回）という単語に注目し、キャリア教育の名の下、他のグループの作品を意識しながら、自分達の作品を作り上げるという意識も強く持つことで、この単語を多く使ったと分析しています。実際に、この単語を含む外在化カードの事例として、2021 年 12 月 17 日に監督が記した「今日は、反省しなければ、いけない点と、良い点、活かして行きたい点と、3 つのことがありました。反省しないと、いけない点は、私が、サボってしまったことです。作業中なのに、他のグループと話してしまったことです。私がサボるなど、他のメンバーに言つときながら、私自身がサボってしまい、編集の人に、全、任せてしまいました。本当に申し訳ないと思っているし、反省しています。良い点としては、撮影を、たくさん進めることができたことです。前回から、ずっと撮影が進められず、小道具、中心に進めていましたが、今回は、小道具を作る人と撮影する人で、分担して進めることができたので、撮影を早く進めることができました。これは、前回と比べて良い点だと思っています。活かして行きたい点としては、土台が良くできしたことです。朝川さんに、土台が良くできていると言われました。考えてみると、私自身も土台ができているなど感じました。C グループが考えた作品は、あまり内容が伝わり難いですが、小道具を作るのに時間を、かけたので、色が、しっかりと塗れていたり、背景も、しっかりと画用紙でできたので、このことを活かしながら、どんどん作品をレベルアップして行きたいと思います。」というものが残されており、この文面からも土台（背景や小道具）のレベルから、しっかりと自分達の作品を作り上げて行ったことが

読み取れます。

また、「反省」という単語が、このグループの頻出語句トップ 50 の中に入っており、24 回ほど使っていたことから、それぞれのメンバーがロケット物語の試みを通じて学んだことや、毎回の制作活動を通じて発見した改善点を、次回の制作活動において活かそうとした結果、この単語が多く使われたと分析しています。因みに、クラス全体の平均使用回数は 6.33 回（頻出語句トップ 50 圈外の全部で 38 回）でしたので、かなりの割合でこのグループが使っていたことになります。

実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 10 月 6 日に監督が記した「今日も、企画書を考えました。最初の方は、いつもより全体で話すことが、できていなくて、上手くまとめたり、意味が分からぬ物語になってしまっていたけど、前回の反省を活かして、誰が何をするというのを途中から決めて、企画書を考えたら、一人一人が役割を持って作業を、できるようになったので、良かったです。次は、もう一回、内容、確認をすると、絵コンテを描きたいと思います。さらに役割をしっかりと決め、計画も立てて、授業に取り組んで行きたいと思います。」や、2021 年 10 月 12 日に助監督が記した「今日は、アニメーターと、7 コマの絵コンテを描く仕事を任せられました。男子が、やることが無さそうだったので、きちんと振り分けをしたいなと思いました。物語が、色々、変わつたらしいので、全員で確認したいです。反省点として、今日は、私とアニメーターが絵コンテを描くことに、なったけれど、私が、一人で進めてしまったので、きちんと二人で進めるべきでした。上から目線になってしまふけれど、監督は、企画書の内容を、先生に伝えている時に、伝え方が、すごく分かり易くて、自分は、語彙力が高い方ではないので、すごいなと思いました。もう少し役割分担に、力を入れてくれたならなと思います。でも、監督が全てやることになると、監督に負担をかけてしまうので、助監督としても、班の仲間として、監督のサポートをして行きたいと思います。」などが残されていました。どちらの文面からも、個人レベルで深い内省活動を行っていたことが読み取れます。

このグループならではの単語として、「小道具」を 37 回使っていたことにも注目し、自分達の作品に登場する小道具を丁寧に作り上げた証拠として挙げています。この単語のクラス全体の平均使用回数は 8.66 回（頻出語句トップ 50 圈外の 52 回）でしたので、その半数以上をこのグループが占めていたことになります。

実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 11 月 26 日に監督が記した「今日は、みんなで小道具を作りました。撮影の進みは遅いので、そこは急いで進めて行きたいと思います。残りの時間が、少ないので、時間の調節も行いながら、作業して行きたいと思います。全体的に、作業の分担はできているので、そこは、いい点だと思います。」や、2021 年 12 月 8 日に助監督が記した「今日も、小道具作りを中心に活動しました。監督のふり返りの通り、撮影は進んでいないけれど、しっかりとふり返ることが、できているので、次からは、次にがんばりたいことを、実行できたら、さらにいいと思います。」などが残されていました。これらの文面からも、並々ならぬ力を小道具作りに注いでいた

ことが読み取れます。

上述の通りに、グループ内で激しい対立が起こっていたとしても、それでも責任ある仕事の一環としてアニメーション制作に臨む意識を持ち続けた証拠として、このグループは「仕事」という単語を、45回使っていたことを挙げています。この単語のクラス全体の平均使用回数は14.17回（全部で85回）でしたので、3倍以上多くこのグループが使っていた計算となります。

実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021年11月22日にアニメーターが記した「仕事が、結構できたので、良かったです。みんなも、やる気があったので、がんばりたいです。」や、2021年12月7日に同じアニメーターが記した「仕事を、しました。結構やったので、良かったです。あと、もう少しなので、急いで、がんばりたいです。早目に終われば、いいかな。」などが残されており、どちらの文面からも、責任ある仕事の一環としてアニメーション制作に取り組む様子が読み取れます。

一方で、対立が激しくなることで、自分が担うべき仕事がままならなくなつた際にも、この単語が多く使われていたと分析しています。実際に、この文脈において同単語が含まれる外在化カードの事例として、2021年10月13日に助監督が記した「今日は、始まる時から、ピリピリしていました。前回、空気が悪かったからです。仕事をしている人と、していない人が、いたからです。私も、ロケット物語の時よりは、活動していませんでした。やっている側からすると、やって欲しいけど、やらないから勝手にやっている。やってない側からすると、やりたいけど、やることが無い、、。このようなことが、ずっとループしているので、次から、がんばって行きたいです。」や、同日にアニメーターが記した「分担しました。最初は、やることが無かつたけど、時間、分担したので、仕事はしました。次は、仕事を見つけて、がんばりたいです。もっと、がんばりたいです。」などが残されていました。これらの文面からも、対立が激しくなる中で、自分が担うべき仕事もままならなくなつてしまつた状況が容易に想像できます。

また、このグループは、二つの異なる文脈を結び付ける際に使われることが多い「けど」（40回）という単語に注目し、上記の「反省」に関する分析とつながる形で、毎回の制作活動において、反省点を含めてメンバーのそれぞれが内省活動を頻繁に行つたからこそ、この単語を多く使つたと分析しています。この単語のクラス全体の平均使用回数は、18.50回（全部で111回）でしたので、2倍以上このグループの方が多く使っていました。

実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021年11月15日に助監督が記した「今日は、エンド・ロールの名前の文字を作りました。他の人が、どう思ったのかは分からぬけど、今回は前回よりかは、全然、ケンカがありませんでした。他の班を見ていて、すごく心配になって来ます。話、自体は、悪くはないと思うけど、絵が薄くて、雑なので、話が分からなううので心配です。」や、2021年12月1日に監督が記した「今日は、撮影を進めました。前回よりかは、あまり進まなかつたけど、まあまあ進められました。小道具を作るのに、やっぱり時間が、かかりました。撮影に時間は、かかりました

が、分かり易く伝えるということを意識して取り組めました。次は、撮影を終わらせようと思います。」などが残されていました。どちらの文面からも、上記の「反省」に関する分析とつながる形で、その日の制作活動においてしっかりと行えたこと、あるいはできなかったことをふり返る際に、この単語が使われていたことが読み取れます。

また、このグループは、メンバー間で対立が続くことで、計画通りに物事を進めることができなかつたことを如実に示す単語として、「時間」(39回)を多く使っていたことを挙げています。因みに、同単語のクラス全体の平均使用回数は34.33回(全部で206回)でした。実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021年11月22日に助監督が記した「最初は、24時間もいるのかと疑問に思っていたけど、全然、時間が足りないです。今は、まだ20秒しか作れていないので、次は、今回よりも急ぎ目に作業をしたいです。」や、2021年12月7日に編集が記した「今日は、小道具を作った。撮影が、思うように進まなくて、少し焦っている。残り時間が、少なくなつて来ているから、急いで撮影をしたい。」などが残されており、どちらの文面からも、かなり時間に追われながら作業を進めている様子が容易に想像できます。

10位という低い順位に甘んじてしまった要因として、このグループは、自分達の作品のストーリーに分かり難さがあったと分析しており、そのことを示す単語として「内容」(22回)が、頻出語句トップ50の中に入っていたことを示しています。同単語のクラス全体の平均使用回数は、11.5回(頻出語句トップ50圏外の全部で69回)でしたので、ほぼ二倍近くこのグループが使っていた計算になります。

実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021年9月21日に編集が記した「今日は、ふり返りをした。私達のグループは、たくさん文字を使っていて、逆に、分かり難くなってしまったことが、反省点として大きいです。だからこそ、本番では、あまり文字を使わずに内容だけでも、みんなに分かって、もらえるような作品を、作って行きたいです。」や、2021年12月21日に監督が記した「今日は、最後の撮影を行いました。最後のシーンを撮れば、終わりという所まで行き、今日、完成させることが、できました。反省点としては、計画的に進められなかつたことです。今まで、計画的に進められていた、つもりでしたが、今回は、残業という形で作業を行いました。毎回、進められるのが遅れてしまい、計画を立てたのが、潰れてしまっていました。それに合わせて、計画を立てれなかつたのは、反省点だと思います。クオリティーを上げて作っているので、観る人に内容は伝わり難いかもしれませんが、がんばって小道具を作りました。」などが残されていました。本番のアニメーション制作における企画段階から、できるだけ観客に分かり易い作品を作ろうと心掛けたことが読み取れる一方で、出来上がった作品は、残念ながら観客にとって分かり難い内容になってしまったことが読み取れます。この辺りは、グループ内での対立が激しく、その間に制作時間が奪われることで、さらには小道具にこだわることで、作品の内容にまで十分な時間と労力を注げなかつたことが推察されます。

また、このグループは「分かる」という単語を44回使っていたことにも注目し、物事の

理解に努めたことの証としています。この単語のクラス全体の平均使用回数は 18.17 回（全部で 109 回）でしたので、2 倍以上多くこのグループの方が使っていました。実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 10 月 8 日に監督が記した「今日は、企画書を書きました。今回も、役割を、しっかり決めて、企画書を書くのに取り組んだので、スムーズに進めることができました。今日の授業で、特に意識したこととしては、どうしたら物語を分かり易く伝えられるかです。私達が考えた物語は、結構、難しくて、短い時間で分かり易く伝えるのが、一番の課題でした。なので、分かり易く伝えるために無駄な場面が無いか、編集と今一度、確認しました。次は、絵コンテに入って行きたいと思うので、役割を全体で共有して、進めて行きたいと思います。」や、2021 年 12 月 21 日に編集が記した「今日は、最後の撮影だった。あとは、残業で音を付けて完成だ。作品の内容は、伝わるか分からぬけど、クオリティーは高いと自負しているので、作品を、みんなで観る時は、そこに注目して欲しいと思う。」などが残されていました。上記の「内容」に関する分析とつながる形で、企画段階から視聴者の理解を得るために尽力する一方で、出来上がった作品については、視聴者にとって分かり難いことが判明したという文脈において、この単語が使われていました。

さらに、上述の「反省」とつながる形で、このグループは「前回」とい単語を、23 回ほど使っていたことに注目し、毎回の制作活動にてしっかりと反省を行い、次回の制作活動において、その反省を活かそうとしたからこそ、この単語が多く使われたと分析しています。この単語のクラス全体の平均使用回数は、10.5 回（頻出語句トップ 50 圈外の全部で 63 回）でしたので、このグループの方が二倍以上多く使っていました。

実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 9 月 30 日に監督が記した「今日は、前回と同様に企画書を考えました。前回よりかは、全体で意見を共有できただと思いますが、最終的に 3 人で決める形と、なってしまっているので、今度は、しっかりと全体で話し合いたいと思います。私個人の課題として、監督として、みんなをまとめたり、話を分かり易く説明したり、意見を出したり、することです。私自身、あまり意見を積極的に出すことが、できません。なので、これからは、その部分を、しっかりと行っていきたいと思います。あとは、積極的に取り組めていない分、役職を奪われているような形になっているので、多少はムカつきますが、その部分は、私自身が悪いので、負けないように、がんばりたいと思います。」や、2021 年 11 月 27 日に編集が記した「今日は、少しは進められた。360 枚くらいに、なったし、その内の最後のシーンは、とても綺麗に写すことができたから、前回の外在化カードで書いたことも、改善できていると思う。」などが残されていました。どちらの文面からも、このグループの分析通りに、対立が激化する中でもあるいは激化するからこそ、自分達自身の言動を省みた結果、この単語が使われていたことが読み取れます。

このグループは、メンバー間の対立が激しく続く状況においても、小道具の作成を含めてより良い作品を作り上げる意識を持ち続け、そして目の前でやるべき仕事が無いような

状況においても、責任ある仕事の一環としてアニメーション制作に臨む意識を保ち、さらには視聴者に理解してもらえる作品を作るという NAKAHARA アニメーションの大前提も意識しながら、最後まで制作活動を続け、そして一本の作品を作り上げたことを、細かなデータを積み重ねながら証明しており、そのどれもが納得できるものでした。

因みに、このグループの作品は、国際審査員である Fred Wang 氏が優秀作品の一つとして選んでいます。同氏は、世界最大規模の映画祭 FILMART の生みの親で、文字通りに映像表現分野における重鎮の一人ですが、まさにそのお眼鏡にかなったと言えます。

6年2組D班 順位：3位

◇ロケット物語の試みの分析結果

がんばり度：3

1. なぜ3位を取れたのか

- シンプルな内容だけど、他の班とは違う視点で、しっかりとまとめられていたから。

2. もっと高い順位を取るには

- 文字を減らす。
- キャラクターを大きく、見易くする。
- 中途半端
- イラストのクオリティーをアップ。

3. 順位とがんばり度の関係

- 3位を取ったにしては低い。-->4

4. なぜこのがんばり度だったのか

- 最初の方に苦戦したから。
- 人に任せ過ぎ。
- 意見のぶつかり合いがあったから。

5. 本番に活かすこと

- 1位の班のように、背景を工夫したり、文字を少なくしたい。

◆検証

このグループは、ロケット物語に伴う上映会の際に、3位という高い順位を得られた一方で、がんばり度が低かった理由を分析しています。本来、これだけの成績を収めるのであ

れば、毎回の制作活動において、個々のメンバーによるグループに対する貢献度を自己評価してもらうがんばり度の平均値が、もう少し高くておかしくないはずですので、この点に注目した分析は、このグループならではのものと言えます。

実際に、このグループのがんばり度の平均値は、丁度 3.0 となっており、クラス全体の平均値は 3.37 でしたので、およそ 0.4 近い差が見られました。両者の違いは、統計的に見て大きな差と言えますが、その背景として、このグループは、制作活動の前半に苦戦を強いられたことが影響していると分析しています。

残念ながら、どのような作業に苦戦を強いられたかについての具体的な記述がなされていませんでしたので、筆者の方で探してみたところ、例えば 2021 年 7 月 13 日にアニメーターが記した「今日は、意見が、かみ合わなくて、大変でした。次は、絵コンテを終わらせたい。」という外在化カードが残されていました。この文面から、他のグループが撮影作業を開始して行く段階で、このグループは意見がまとまらず、絵コンテも完成していないという厳しい状況に陥っていたことが読み取れます。因みに、この外在化カードには、がんばり度の 5 種類の選択肢の内、「1. 全く足りなかった」が選ばれていましたので、このグループの平均値を下げる要因の一つになったことは間違ひありません。

また、このグループは、「2. 少し足りなかった」を 10 回ほど選んでおり、5 種類の選択肢の内で 2 番目に多く選んでいましたので、これが平均値を大きく下げる要因になったと言えます。例えば、実際にこの選択肢が付された外在化カードの事例として、2021 年 7 月 14 日に編集が記した「今日は、撮影の手前やキャラクター ?を作りました。まだ撮影には入っていないので、不安です。」というものが残されており、この文面からも、なかなか撮影作業に入れずに苦戦している様子が容易に想像できます。

このような絵コンテの段階で苦労するケースの場合、往々にしてアニメーターのみが一生懸命に絵を描き続け、他の役割を担うメンバー達は、その完成を待つ間、手持無沙汰になります。このグループは、人（アニメーター）に任せきりな面があつたことも省みていますが、制作活動の前半での苦戦が影響して、がんばり度の平均値が低くなってしまったとする分析は納得できるものです。

さらに、グループ内で意見がかみ合わないことがあつたことを認めていますが、こちらも筆者の方で調べたところ、例えば、2021 年 7 月 13 日に監督が記した「今日は、意見がまとまらないことで、ケンカになってしまいました。次は、冷静に保てるように、なりたいです。絵コンテも完成していないので、次は完成させたいです。」という外在化カードが残されていました。

一方で、3 位という高い社会的評価を得られた要因として、自分達の作品がシンプルであるものの独特な内容であった点を挙げています。内容面については、判断のし難い部分がありますが、特にシンプルという点については、上述の通りに制作活動の前半に苦戦を強いられ、その分だけ撮影作業ための時間が限られてしまったことで、逆に全体としてシンプルな作品にしなければ、締め切りに間に合わなかつたということも少なからず影響して

いるものと考えられます。

6年2組D班 順位：2位

◇本番のアニメーション制作の分析結果

がんばり度と順位の関係

順位：前回3位

学年の平均：3.2

D班の平均：2.8

学年の平均より、約0.4低い。

--> 2位は取ったが、がんばり度が低かった。もっと頑張った。

--> 自己評価が低い。

なぜ自己評価が低くなったのか

気持ちのタイプ

「8. 難しかった」について

学年の平均：約57回

D班の回数：70回

D班の方が約13回多い。

--> 内容を一気に変えたことで、時間的にも不安になり、気持ちがマイナスになった。

--> 「8. 難しかった」が増え、高い評価ができなかった。

なぜ順位が上がったのか

「物について」

- イラストのクオリティをアップ。

- 背景を見易くした。

- キャラクターを大きく見やすくした。

- 人に目を描かないことで、犬が主役ということを強調した。

「内容について」

- バッド・エンドが一班だけだった。

- 難しいテーマだったけれど、残酷過ぎず上手くまとめられていた。

学んだこと・今後に活かすこと

- 協力すること。

- 自分から行動すること。

- 人任せにしない。
- 壁に当たっても諦めない（立ち直る）。

◆検証

このグループは、本番のアニメーション作品に伴う上映会にて 2 位、さらにはロケット物語の試みでも 3 位という非常に高い成績を連続して収めたにも関わらず、がんばり度が学年全体の平均値と比べてかなり低かった要因を、気持ちのタイプの傾向と組み合わせることで分析しています。

先ず、がんばり度については、このグループの平均値は 2.84 となっており、中央値である 3.0 「3. がんばった」を割っています。学年全体の平均値が 3.22、クラス全体の平均値が 3.09 となっており、より条件の厳しい学年全体の平均値と比べた場合、3.8 ポイント以上の差がありました。本来、このような低い値ですと、何らかの形で制作活動に問題があったと考えられますが、上述の通りに実際には上映会にて高い成績を収めています。

そこで、このグループは、実際には一生懸命に制作活動に励んでいたにも関わらず、がんばり度の平均値が低い値に留まった要因として、自己評価を低めにしていたと分析しています。その上で、自己評価が低くなってしまった要因として、社会的に難しいテーマの作品を選び、さらに内容面でそれをどう表現すればよいかを試行錯誤した結果だと分析しています。

このことを裏付けるデータとして、このグループは、気持ちのタイプの「8. 難しかった」を、8 種類の選択肢の中で 70 回と断トツで最も多く選んでいた点を挙げています。因みに、二番目に多く選んでいたのが「2. 楽しかった」で 51 回でしたので、両者間に 30 回近い差があります。この選択肢の学年全体の平均選択回数は 57.50 回（全部で 1035 回）、クラス全体の平均選択回数は 53.50 回（全部で 321 回）でしたので、より条件の厳しい学年全体の平均選択回数と比べても、12.5 回以上多くこのグループの方が選んでいました。

実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021 年 10 月 15 日に撮影が記した「今日のプレゼンテーションでは、アドバイスや課題点を、もらいました。やっぱりアニメーションが、ストーリーに負けてしているので、もう少し山場を出したほうが、よかったですと言われたので、次回から、がんばりたいです。」や、2021 年 10 月 22 日に監督が記した「今日は、内容は、大体、決まったけれど、これで上手く行くのか、結構、心配です。ここからどう立ち直っていくかが、今後に影響して行くと思うので、次回も、もっと改善しながら、良い作品にして行きたいです。」などが残されており、どちらの文面からも社会的に難しいテーマを選ぶことで、企画段階からかなり悩んだことが読み取れます。

また、自分達の作品の内容面で難儀したことを象徴するデータとして、筆者の方で調べてみたところ、例えば、このグループは「内容」という単語を 22 回使っており、同単語のクラス全体の平均使用回数は 11.5 回（頻出語句トップ 50 圈外の全部で 69 回）でしたので、ほぼ二倍近くこのグループが使っていました。実際に、この単語が含まれる外在化カード

の事例として、2021年9月30日に監督が記した「今日、企画書が終わって、先生に見せたら、意味が分からぬと言われてしまったので、もう一度、全員で、現実味がある内容なのか、本当に誰が見ても分かるという作品を作れるのか、話し合って、この内容で行けるのか、検討したいです。」や、2021年10月22日に助監督が記した「今日は、内容の所で、苦戦しました。上手く行かなかつたので、次回、がんばりたいです。」などが残されており、どちらの文面からも、なかなか自分達の作品の内容を詰め切れずに苦闘する様子が容易に想像できます。

一方で、それでも2位という高い評価を得られた要因として、キャラクターのイラストや背景画など素材の作成に力を入れたことを挙げています。筆者の方でも調べてみたところ、例えば、このグループは「小道具」という単語を12回使っており、この単語のクラス全体の平均使用回数は8.66回（頻出語句トップ50圏外の52回）でしたので、このグループの方が多く使っていましたので、それだけ素材作りに力を入れていたことが分かります。

実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021年11月2日に助監督が記した「今日は、小道具を本格的に作りました。意外と時間が、かかってしまい、終わらなかつたので、次回は、スムーズに進めて行きたいです。」や、2021年11月27日に監督が記した「2時間目は、ガッツリ撮影というよりは、小道具作りを主にやりました。3時間目も、小道具作りをメインとして、活動して行きたいです。」などが残されており、これらの事例が記された日付から判断しても、一ヶ月近くかけて素材作りに力を入れていたことが読み取れます。

因みに、このグループは、粘土を用いたストップ・モーション・アニメーションの手法ではなく、手描きの絵によるセル・アニメーションの手法に挑戦したため、素材作りにかなりの時間と労力を費やすことになったようですが、その分だけ出来上がったキャラクターや背景画のクオリティーが高ければ、それだけで社会的評価の対象になり易いのも事実です。

このグループの分析は、上映会での高い評価とは裏腹に、がんばり度の平均値が低い事実を、気持ちのタイプの傾向から解明していますが、そのロジックの部分も含めて納得のできるものでした。

6年2組E班 順位：3位

◇ロケット物語の試みの分析結果

がんばり度：3.85

- 「色」が、クラスの平均と比べて、10回ほど多かった。
- 「時間」が、クラスの平均より多かった。
-->色塗りを分担せずに、辛かった人がいるから、それによって、時間を有効活用できていなかつたからではないか。

- 「3. 役割把握・認識の変化」が、3回ほど少ない。
-->皆が理解できていなかった。
- 「かなりよくがんばった」が、クラスの平均と比べて、3回ほど多い。
-->予定が不十分だったからこそ、最後、頑張ったから、多いのだろう。
- 「楽しかった」は、2回ほど多い。
-->協力し合っている部分は、楽しかったということ。

◆検証

このグループは、ロケット物語に伴う上映会において 3 位という好成績を収めることができましたが、その順位に驕ることなく多角的なデータを交えて、自分達のグループの特徴を捉えようとしています。

先ず、頻出語句トップ 50 の中から、このグループならではの語句として、「色」と「時間」という二つの単語を取り上げています。ただし、それぞれが単独してこのグループの特徴を表すのではなく、二つを組み合わせることで、業界用語で仕上げと呼ばれるキャラクターや小道具に色を塗る作業を、メンバー間で分担しながら効率的に実施することができず、時間を有効に活用できなかつた結果、これらの単語を多く使ったと分析しています。

因みに、「色」という単語については、このグループは 13 回使用しており、クラス全体の平均使用回数は 3.3 回（全部で 20 回）でしたので、半分以上をこのグループが使用していましたことになります。また、「時間」については、このグループは 7 回使っているのに対して、クラス全体の平均使用回数は 6.83 回（全部で 41 回）でしたので、ほぼ平均通りと言えます。

このような分析手法は、共出現と呼ばれているのですが、「色」と「時間」の組み合わせについては、例えば、2021 年 7 月 14 日に編集によって記された「今日は、とても疲れました。絵の色塗りをやりました。色塗りだけでも、とても大変でした。でも、そのおかげで 1 シーン撮れたので、とてもうれしかったです。1 シーン撮るだけで、結構、時間がかかることが分かりました。これから、長いこと続くと思うと「ゾッ」としますが、がんばりたいです。」という外在化カードが残されていました。この文面からも、仕上げ作業に追わされることで、その後の工程にあたる撮影作業のための時間にまで影響を及ぼしていることが読み取れます。

また。同じ編集が 2021 年 7 月 19 日に記した「今日は、色塗りをしました。かなり疲れました。もっと、全員で色を塗れば、早く完成ができそうだなと思いました。1~5 ロール目のつながりが分かり難かったので、次は、そこを改善したいです。」という外在化カードの文面からも、色を塗る作業に苦労しているだけでなく、特定のメンバーのみに負担がかかり、効率的に進めることができなかつたことが読み取れます。

次に、このグループは、学びのタイプの「3. 役割把握・認識の変化」をたつた 2 回しか選択していなかつたことを取り上げており、クラス全体の平均選択回数 5.00 回（全部で 30

回)と比べても低かったことから、グループ内で役割の意識が低かったと分析しています。ただ、このグループのみならず、他のグループにとっても、ロケット物語は、アニメーション制作に慣れてもらうための前哨戦であり、メンバー全員の総力による短期決戦が求められるため、なかなか役割を意識する間もなく、全力で駆け抜けてしまうのも事実です。その証拠として、学びのタイプの5種類の選択肢の中で、このグループだけでなく、クラス全体の選択傾向としても、「3. 役割把握・認識の変化」が、最も選択回数が少なくなっています。

がんばり度については、このグループの平均値は3.85と非常に高く、クラス全体の平均値3.37と比べても0.5ポイント近くの差があるため、本来ならば3位という好成績を取ることができた主な要因の一つとして取り上げても構わないはずですが、このグループは、その選択肢の内訳に注目をしています。このグループは、「5. かなりよくがんばった」を8回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数4.83回（全部で29回）よりも多かった背景として、上記の色を塗る作業など、予定通りに制作活動が進まなかった分だけ、終盤に奮闘する必要があったからこそ、この選択肢を多く選んだと分析しています。筆者の方でも確認をしたところ、確かに制作活動が後半に差し掛かって行くほど、この選択肢が多く選ばれています。

最後に、気持ちのタイプについては、このグループは「2. 楽しかった」を13回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数11.83回（全部で71回）と比べて、若干多かったことから、グループとして上手く作業を進めることができた際に、この選択肢を選ぶことが多かったと分析しています。実際にこの選択肢が含まれる外在化カードの事例として、2021年7月12日に監督が記した「今日は、どのような話にするかは決まり、絵コンテまで行きました。絵が、あまり得意な人がいなかつたのですが、協力して仕上げることができました。」というものが残されており、この文面からも、グループが一致団結して制作活動に取り組むことができた際に、この選択肢が選ばれたことは間違いないようです。

このグループは、高い社会的評価を得られたにも関わらず、冷静に自分達のグループの特徴を分析しており、さらに共出現という二つの単語を組み合わせるなど、多様な視点から分析を試みていますが、どれもその分析結果に至るまでのロジックがしっかりとしており、納得ができるものでした。

6年2組E班 順位：18位

◇本番のアニメーション制作の分析結果

この順位について

- 前回は3位。順位が下がった。それに対して、とても悔しい。だからこそ分析をしっかりして、原因をはっきりさせたい。

なぜ最下位になってしまったのか（予想）

- 話の構成が、ふわふわしていたから。また、人手不足により時間が無くなってしまって、先ずは完成させることを目的としたから。
- 人手不足で、時間がギリギリになっていたことで、かなり雑になっていた所に割く時間が無かつたこと。
- 伊東さんにアドバイスをもらって、改善しようと思ったけど、制作が遅れてしまって、改善というより完成させるということに集中してしまったから。
--> 雜になってしまった。
- 伊東さんのアドバイスを改善していなかったから。シロクマ目線で描けていなかった。
人手不足。次回、やることをはっきりさせて、皆で共有していなかったから。

クラスと自分のグループを比べて

分析結果について

がんばり度について

- 「3. がんばった」の数が一番多く、「4. よくがんばった」の数が、二番目に多い。
--> 少し過大評価をしている（順位が低いから）？
--> そこに気が付かなかつたことで、あまり頑張れていないのに、頑張ったことになっていたのではないか。

学びのタイプについて

- 「5. コミュニケーションの変化」が平均より低かった。
--> 人数が少なく、コミュニケーションがあまり取れず、意見を共有するのが少なかつた。
--> 意見を言う機会を作れば、中途半端にならなかつたのでは？
- 「4. 役割把握・認識の変化」が、平均より少なかつた。
--> 自分の役割で、何をするのかを理解していなかつた。
--> もっと的確に役割を指示すれば、より効率的になつた。

気持ちのタイプ

- 「8. 難しかつた」が、平均より多かつた。
--> 皆で役割分担が、あまりできていなかつたり、人数がほぼ毎回少なかつたから。
- 「3. 面白かつた」が、平均より多かつた。
--> 他の班よりも、うるさくて関係無い話で盛り上がつていたからではないか（ケンカが無く、楽しく制作できていたのは良かった）。

◆検証

このグループは、ロケット物語に伴う上映会にて 3 位という好成績を収めたにも関わらず

ず、本番のアニメーション作品に伴う上映会では最下位という不名誉は成績となってしまった要因を、先ずは仮説を立てた上で、がんばり度の傾向、気持ちのタイプの傾向、そして学びのタイプの傾向から分析を試みています。

このグループが立てた仮説として、そもそも論として長期間にわたりメンバーの中でお休みをする者が多くいたため、慢性的に労働力不足に陥り、アニメーション制作の専門家から得られたアドバイスに対しても、的確な形で対応することができず、兎にも角にも期限内に作品を完成することにのみ力を注いだため、質の面で妥協した部分が多くなり、その結果として最下位に甘んじたとしています。

このような仮説を裏付けるデータとして、先ずこのグループは、がんばり度の平均値が3.45となっており、クラス全体の平均値3.09と比べて3.5ポイント高い数値となっていたことから、上映会での順位に見合わないほど自己評価が高過ぎた結果であると分析しています。特に、中央値3.0「3. がんばった」の上を行く「4. よくがんばった」を31回選んでいたこと自体、過大な自己評価の現れであり、作品の質の面での課題に真摯に向き合うことも含めて、頑張ったつもりでいただけであることを如実に示すデータとして取り上げています。

実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、筆者の方で調べてみたところ、2021年11月15日に編集が記した「今日は、S君とSさんが休みで、3人で進めました。今日は、2人がいなかつたので、全然、進めませんでした。2場面の撮影は、できました。次回、2人が来たら、スピード・アップして進めて行きたいです。」や、2021年12月17日に同じ編集が記した「今日は、ひたすら撮影をしました。背景を描く組と撮影組に分かれて作業を、しました。結構、遅れていて、終わらないので、空いている時間にカバーをして、終わらせたいです。あと、枚数が足りないなと思って、クイズや豆知識などを入れようと思っています。メンバーで、しっかり相談して、完成させたいです。」などが残されていました。どちらの文面からも、人手不足が起因して撮影作業に際して質よりもスピード（撮影枚数）を優先せざるを得なかった状況が容易に想像できます。

上記の仮説を裏付ける別のデータとして、このグループは、学びのタイプの「5. コミュニケーションの変化」を20回しか選んでおらず、クラス全体の平均選択回数32.67回（全部で196回）と比べて、かなり少なかつたことから、各種作業に携わるメンバーの人数が足りない故に、自分達の作品を完成させることを最優先してしまうことで、残されたメンバー間での意思の疎通に欠けることになり、作品の質の面での課題があったとしても、それを改善して行くための意見やアイディアを交換するだけの余裕が無かつたから、このような傾向が現れたと分析しています。

この選択肢が付された外在化カードの事例として、筆者の方で調べてみたところ2021年11月8日に編集が記した「今日は、背景を描いてもらいながら、撮影に入って行きました。まだ、一場面なので、計画を、しっかり立てながら、これから撮影したいです。今日の撮影で、撮影している時に、意見が噛み合っていなかったので、撮影の前に、意見交換して

から、撮影したいです。」というものが残されており、この文面からも、制作活動を少しでも前に進めなければならぬと焦るあまりに、撮影作業に際して、メンバー間の意思の疎通がしっかりと取れていなかつたことが読み取れます。

また、このグループは、学びのタイプの「3. 役割把握・認識の変化」を 14 回しか選んでおらず、クラス全体の平均選択回数 21.00 回（全部で 126 回）よりも低かったことから、常に誰かが欠席をすることで、残されたメンバー達がその肩代わりをする中で、自分が何をすればよいのか混乱してしまったと分析しています。毎年、アニメーション制作の要となるアニメーターが長期欠席するなどの非常に厳しい状況に直面するグループが少なからずありますが、残されたメンバー達にとっては、元々の役割に応じた仕事にプラスして慣れない仕事をしなければなりませんので、混乱が生じても仕方なく、それ故に作品の質に少なからず影響があつても致し方ない面があります。

実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021 年 11 月 22 日に編集が記した「今日は、2 時間目の修正をしました。まあまあ納得のいくエンド・ロールが、できました」と思います。S さんが来ないと、背景などが描けないので、いるメンバーで協力しながら、がんばりたいです。何回も書いていますけど、スピード・アップしたいです。」などが残されており、本来の自分の役割に応じた仕事ではない作画作業に、時間に追われながらも一生懸命に取り組む様子が読み取れます。

また、上記の「3. 役割把握・認識の変化」に関する分析の続きとして、残されたメンバー達に対して監督として役割分担の再配分を的確に指示すべきだったと分析しています。この点を、筆者の方で調べてみたところ、例えば 2021 年 11 月 27 日に監督が記した「今日は、4 ロール目を撮りました。結構、思い通りに行つたけれど、時間が、少なくなつて来ているので、分担など工夫しながら、がんばって行きます！」という外在化カードが残されていましたので、役割分担の再配分について、少なからず苦心をしていたことは間違いないはずですが、それでも労働力の絶対的な不足を補えなかつたのが実情だと考えられます。

上記の仮説を裏付けるさらなるデータとして、このグループは気持ちのタイプの「8. 難しかつた」を 58 回と、8 種類の選択肢の中で最も多く選んでいたことから、上記の「3. 役割把握・認識の変化」に関する分析とつながる形で、深刻な人手不足によって役割分担が上手く機能しないことで、この選択肢を多く選ぶことになったと分析しています。因みに、この選択肢のクラス全体の平均使用回数は 53.50 回（全部で 321 回）でしたので、このグループの方が多く選んでいました。

実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、筆者の方で調べてみたところ 2021 年 10 月 8 日に監督が記した「今日は、ストーリーを、より詳しく考えました。細かい部分は、アニメーターが、良い案を、たくさん考え出してくれたので、良かったです。しかし、まだフワフワしている部分もあるので、しっかり固めて行きたいです。」というものが残されており、企画段階から自分達の作品の内容に曖昧な部分があつたにも関わらず、その後、それを改善するだけの余裕が無かつたとする分析を裏打ちするものになつています。

す。

また、2021年11月17日に編集が記した「今日も、S君とSさんが、いませんでした。Sさんがいないので、絵（背景など）が、全然、進みませんでした。なので、がんばってエンド・ロールの撮影に入りました。3人で撮影するのは、とても難しくて、辛かったです。」というものが残されており、この文面からも、毎回の制作活動において深刻な人手不足に直面することで、撮影作業が困難を極めたことが容易に想像できます。

一方で、かなり厳しい状況に置かれる中でも、グループ内の雰囲気はそれに比例して悪いわけではなかったことは救いと言えます。このグループは、それを証明するデータとして、気持ちのタイプの「3. 面白かった」を、クラス全体の平均選択回数18.33回（全部で110回）よりも多い、23回選んでいたことを挙げています。

実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021年11月8日にアニメーターが記した「今日は、撮影を始めました。そしたら、ロールが完成しました。次回は、ロール2、3を作りたいです。」や、2021年11月26日に同じアニメーターが記した「今日は、エンド・ロールの音付けを、しました。最初は、少し混乱したけど、最後の方は、上手くできたので良かったです。」などが残されており、どちらの文面からも、個々の作業については、少なからず手応えを感じながら取り組んでいたことが読み取れます。

アニメーション制作の期間中、どのグループもギリギリで人材を回していることの方が普通ですので、このグループのように長期にわたり労働力の不足が生じた場合、他のグループから人を一時的にでも借りて来ることは、かなり難しいのが実情です。そのため、現実的な選択肢として、このグループが作品の質よりも期限内に完成させることを優先することは、致し方ないと言えます。その上で、このような厳しい状況に陥った実情と、その結果として上映会にて最下位に甘んじてしまった背景を、このグループは上映会での不名誉な成績を挽回するだけの十分な分析をしており、そのロジックの部分を含めて第三者の目から見ても納得のできるものでした。

6年2組F班 順位：4位

◇ロケット物語の試みの分析結果

がんばり度：約3.2

1. 順位とがんばり度の関係

- 平均よりがんばり度が低いが、順位は高い。

2. なぜこの順位だったのか

- 撮影が上手く行っていた。

--> 「撮影」や「撮る」という言葉が多い。

- 小道具などのクオリティーが低い。
--> 「アニメーション」、「コンテ」という言葉が少ない。

3. なぜこのがんばり度なのか

- 役割分担ができていないから低い。
--> 「ヒマ」、「やる」という言葉が多い。

4. 次に活かしたいこと

- 役割分担-->監督が念入りに計画を立てる。
- 背景等のクオリティー-->時間を多めにとる。使うものに工夫。

◆検証

このグループは、頻出語句の傾向とがんばり度の傾向を組み合わせて、ロケット物語に伴う上映会での社会的評価の結果を分析しています。先ず、頻出語句の傾向については、このグループは「撮る」という単語を 15 回、「撮影」という単語を 8 回ほど使っていたことに注目し、どちらも頻出語句トップ 50 に入っていたことから、撮影作業に並々ならぬ力を入れていたからこそ、4 位という高い評価を得られたと分析しています。因みに、二つの単語のクラス全体の平均使用回数については、「撮る」が 7.83 回（全部で 47 回）、「撮影」が 8.83 回（全部で 53 回）となっており、特に「撮影」については、このグループの方がかなり多く使っていました。

実際にこれらの単語は含まれる外在化カードの事例として、2021 年 7 月 19 日に監督が記した「今日は、撮影を進めるという目当てを立て、達成することが、できました。班で今後の撮影の時間配分について、話し合いました。時間を守り、監督として、しっかり指示をして行きたいと思います。」というものが残されており、思い通りに撮影作業を進めていた様子が読み取れます。

がんばり度の傾向については、このグループの平均値は 3.16 となっており、クラス全体の平均値は 3.37 でしたので、両者間で 0.2 ポイント以上の差が見られました。社会的評価が高かったにも関わらず、このグループの方ががんばり度の平均値が低かった背景として、グループ内で役割分担が上手く機能しておらず、暇を持て余すメンバー達がいたことが影響していると分析しています。その根拠として、「ヒマ」という単語をこのグループは 4 回ほど使っており、クラス全体の使用回数も 4 回でしたので、全てこのグループで使われていたことになります。

実際にこの単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 8 月 26 日に撮影が記した「今日も何枚か撮った。次は、60 枚ほど撮る。ヒマな時間などが多くて、何もやってなかったから、次は、ヒマな時間に何かできるようにしたい。」というものが残されており、がんばり度の選択肢も「1. 全く足りなかった」を選んでいることから、がんばり度の平均値

を落とす要因の一つになったことは間違いないようです。

また、この外在化カードが記された日付から判断して、撮影作業の追い込みの時期にその要となるべき撮影役の児童が暇を持て余すという状況は、明らかに役割分担が上手く行っていない証拠とも言えます。言い換えますと、このグループの分析の通りに、監督による仕事の配分に少なからず問題があったとも言えます。

また、このグループは、上記の「ヒマ」と関連する形で、4回ほど使われていた「やる」という単語も取り上げており、メンバーによつては、やるべき仕事が無かつたからこそ、この単語が使われたと分析しています。確かに、この単語は、上記の「ヒマ」の事例にも含まれています。因みに、同単語のクラス全体の平均使用回数も4.00回（全部で24回）でしたので、このグループならではのものではありませんが、それでも上記の事例のように、このグループの内情を的確に表す単語と言えます。

4位よりもさらに上の順位を望めなかつた他の要因として、このグループは、「アニメーション」及び「コンテ」という単語に注目し、小道具を含めて映像のクオリティーが低かつたことが、足を引っ張つたと分析しています。先ず、「アニメーション」については、このグループは7回ほど使っており、クラス全体の平均使用回数は6.83回（全部で41回）でしたので、ほぼ同数でしたが、おそらくアニメーションを撮ることにだけ集中してしまうことで、映像表現としてのクオリティーにまで気を配ることができていなかつたからこそ、この単語に注目したと推察されます。

その証拠の一つとして、2021年8月27日に監督が記した「今日は、アニメーションを完成させた。細かく見ると、背景の下の壁が見えていたり、動きが雑だつたりしたため、本番では、この反省を活かして、細かくチェックするなどをして行きたい。また、時間配分は上手くできたため、本番のアニメーション作成でも続けて行きたい。」という外在化カードが残されており、この文面からも、撮影作業が終盤を迎える中で、改めて自分達の作品を見直してみると、各所にかなり粗があることに気が付いたことが読み取れます。

次に、「コンテ」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）であったのに対して、このグループは、頻出語句トップ50の圏外の2回しか使っていませんでした。そこで、より高い順位を狙うのであれば、アニメーション制作の設計図となる絵コンテに対して、確かにもう少し力を入れるべきであったのかもしれません。

このグループは、高い社会的評価を受けた要因、そしてさらなる上を目指すことができなかつた要因の双方を、複数の頻出語句とがんばり度の傾向に注目しながら、このグループの内情を反映する形でしっかりと分析できており、そのほとんどが納得のできるものでした。

6年2組F班 順位：1位

◇本番のアニメーション制作の分析結果

順位とがんばり度について

順位：前回 4 位-->今回 1 位

がんばり度：前回約 3.2-->今回 3.0

*クラス平均のがんばり度：約 3.1

--> 自己評価が低い！

外在化カードから分かること

1. 音、撮影に時間をかけた

「撮影」：クラス平均 58 回、F 班 65 回

--> 7 回多い。

「音」：クラス平均 15 回、F 班 45 回

--> 30 回多い。

「企画」：クラス平均 21 回、F 班 15 回

--> 6 回少ない。

--> 話の内容を決める時間よりも撮影や音付けに時間をかけた。

2. 役割分担

「する」：クラス平均 165 回、F 班 172 回

--> 6 回多い。

「など」：クラス平均 22 回、F 班 55 回

--> 33 回多い。

「たり」：クラス平均 19 回、F 班 39 回

--> 20 回多い。

--> みんなそれぞれやるべきことがあった（前回の反省点だった役割分担が改善できた）。

3. キャラクター決めに時間をかけた

--> 約 2 か月！

反省点

時間が余り過ぎた。暇。

--> 企画にもっと時間かけれた？

今後は

しっかり予定を立てて、予定通りに進める！

◆検証

このグループは、ロケット物語に伴う上映会にて 4 位という好成績を収め、さらに本番のアニメーション作品に伴う上映会では順位を上げて、1 位という最高の成績を収めることができた要因を、頻出語句トップ 50 に入っている複数のキーワードに基づいて具に分析しています。

先ず、キーワードについては、このグループは制作活動に直接関わる「撮影」(65 回)と「音」(45 回)という二種類の単語に注目し、それぞれのクラス全体の平均使用回数は 57.83 回（全部で 347 回）と 14.67 回（全部で 88 回）でしたので、どちらもこのグループの方が多く使っていたことから、それだけ撮影作業とその後の効果音を付ける作業に力を入れていた証であると分析しています。

実際に、「撮影」という単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 11 月 15 日に監督が記した「今日は、撮影に入った。お皿の中を表すことが難しかったため、少し設定を変えたが、分かり易く伝えることが、できたんじゃないかなと思う。次も、撮影を進めたい。」や、2021 年 12 月 1 日に同じ監督が記した「今日は、撮影を終わらせました。視聴者目線になって分かり辛い所や、速度が速い所などの確認もし、カットしたり写真を付け足したりしました。音付けの作業は、編集の人に任せましたが、残り 4 時間で、みんなで確認したいなと思っています。時間も、ちょうど良いアニメーションに、なったんじゃないかなと思います。次の時間では、他の人とも視聴者の目線で、アニメーションを確認して行きたいです。」などが残されていました。どちらの文面からも、工夫を加えながらも意欲的に撮影作業を進めていたことが読み取れます。また、二つ目の事例が記された日付から判断して、制作活動の後半の非常に早い時期に、既に撮影作業を終えていたことが分かります。

「音」という単語が含まれる外在化カードの事例については、2021 年 11 月 22 日に編集が記した「今回は、どの場面に、どんな音を付けるかなどを、みんなで話し合っていました。その場面に付けたい音を、探していましたが、合う音が、なかなか見つからなかつたので、合う音を見つけるのが、難しかったです。」や、2021 年 12 月 1 日に同じ編集が記した「今日は、撮影が終わりました。その後、音付けをしました。前に付けた場面に、違う音が付いていたりすることが、あったので、そこの直しなどを、していました。班のみんなや、他の班の人に確認してもらった時、意見などがあれば、それを参考にして、修正をしたりしたいです。」などが残されていました。どちらの文面からも、撮影作業の合間に縫って、それぞれの場面に相応しい効果音を探し出すことに精を出し、また実際に効果音を付けた後も、改めてそのタイミングがズレていないかどうかを入念に確認したことが読み取れます。このような作業は、かなり地味な作業ですが、一か所でも効果音のタイミングがズれていると、それだけで視聴者は違和感を覚えますので、このような確認作業に時間を割けるだけの余裕を持たせることができたことで、作品全体の質の向上にも着実につながったことは間違いないはずです。

また、このグループは、自分達の特徴として、上述の通りに制作活動そのものに多くの

時間と労力を注いだことを証明した一方で、そのような時間的な余裕を生み出すことができた背景として、自分達の作品の企画を素早く決めることができたことを取り上げています。その証拠として、「企画」という単語を、このグループは 15 回ほど使っていたのに対して、クラス全体の平均使用回数は 21.33 回（全部で 128 回）でしたので、このグループの方が明らかに少なかったことを挙げています。

実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 10 月 12 日に編集が記した「内容を決められたので、良かったです。あとは、なぜ、こうなったなどを、考えたりして、企画書を作つて行こうと思います。」や、同じ日に撮影が記した「今日も、企画書、作りなどをした。次の時間で、終わらせたいです。」などが残されており、どちらの文面からも、順当に本番のアニメーション作品に伴う企画書を作り上げて行ったことが読み取れます。

因みに、このグループの作品は、他の多くのグループが社会的難題を扱い、それをどのように表現するかで頭を悩ませる中で、かなり良く練られてはいるものの、ストーリーの展開自体は、低学年の視聴者にとっても分かり易いシンプルなものでした。

どれだけ企画書を早く仕上げたとしても、撮影作業など実際の制作活動が難航すれば、直ぐに時間的な余裕を失いがちですが、このグループはメンバー間で常に役割分担を意識しながら制作活動に臨んだと分析しています。その証拠として、このグループは「する」(172 回)、「など」(55 回) 及び「たり」(39 回) という 3 種類の単語を挙げています。先ず、「する」(172 回) については、物事の能動性を示す単語ですので、外在化カードの文章内で大量に使うことが多いため、なかなか分析が難しいのですが、同単語のクラス全体の平均使用回数は 165.83 回（全部で 995 回）となっており、単純な比較としてこのグループの方が多く使っており、それだけメンバー各自が能動的に動いた証としています。

実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 11 月 9 日に編集が記した「今日は、撮影を中心的にして、結構、進めました。2 場面ぐらいは、進められました。このまま順調に進められればと思います。次回も、2 場面ぐらいは、進められればと思います。」や、2021 年 11 月 27 日に撮影が記した「三時間目でも、撮影や音付けなどを、しました。今回で、確か 1 分を越えたと思いますので、次からも、がんばれるようにしたいです。」などが残されており、どちらの文面からも、それぞれの役割に応じた仕事を積極的に行う様子が容易に想像できます。

また、このグループは、物事の例示の際に使われることが多い「など」(55 回) にも注目し、同単語のクラス全体の平均使用回数は 22.67 回（136 回）でしたので、二倍以上このグループの方が多く使っていたことから、適宜、メンバーの各自が様々な仕事をこなしてきた証としています。

実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 10 月 22 日に編集が記した「今日は、キャラクター決めと、絵コンテなどを、監督と話し合いながら決めました。伊東さんに指摘されたことを意識しながら、監督と考えました。」や、2021 年 11 月 26 日に

撮影が記した「今回は、撮影と音付けなどを、しました。音付けでは、合う音を見つけることが、できるように、したいです。」などが残されていましたが、どちらの文面からも、その日その場で自分のやるべき仕事を終えたことを報告する文脈で、この単語が使われていたことが読み取れます。

このグループは、さらに物事の複数の例示を示す「たり」(39回)という単語にも注目し、同単語のクラス全体の平均使用回数は19.33回（全部で116回）でしたので、この単語についても、このグループの方が二倍多く使っていたことから、上記の「など」に関する分析と同様に、それぞれのメンバーが様々な仕事をこなしてきた証としています。

実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021年11月2日にアニメーターが記した「今日は、色んな机を作ったり、窓を作りました。」や、2021年11月17日に編集が記した「今日は、撮影する前に、BGMや、音付けの作業を、していました。BGMは、大体、決まったけれど、音は、まだ付けていません。まだ、時間があるので、撮影していない時などに、音を付けたり、しようと思います。」などが残されおり、どちらの文面からも、その日にやるべき複数の作業を、しっかりとこなして行ったことが読み取れます。

また、このグループは、メンバー各自が自分の役割に応じた仕事をしっかりとこなすようになった背景として、ロケット物語の試みの際に、役割分担が上手く機能しなかった反省として、本番のアニメーション制作では役割を常に意識しながら取り組めたとしており、その結果として、これらの単語を多く使うことになったと分析しています。

このグループならではの分析として、自分達の作品に登場するキャラクターに相応の時間をかけたことが、上映会にて最高の成績を収めることにつながった要因の一つとして挙げています。当たり前の話ですが、アニメーションという表現媒体を用いる以上、そこに登場するキャラクターのデザインや出来栄えが優れていれば、それだけで高い社会的評価を得られる可能性が増すものです。

例えば、このグループは、「キャラクター」という単語を頻出語句トップ50に入る21回ほど使っており、クラス全体でも46回しか使われていませんでしたので、その多くをこのグループが使っていた計算になります。実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021年10月27日に監督が記した「今日は、キャラクターや背景作りに入ることが、できた。アドバイス通り、画用紙を使って作った。細かい作業が大変だった。また、前回のアニメーションの反省点だった役割分担も、できたと思う。」などが残されており、企画発表会でのアニメーション制作の専門家からのアドバイスに基づいて、キャラクターを入念に作り上げて行ったことが読み取れます。

上記の企画書を早目に仕上げることで、後の工程となる撮影作業を含めた制作時間を稼いだという分析と矛盾するように聞こえますが、時間をかけるべき所（キャラクターの作画など）には十二分にかけ、他に効率的に行える部分については率先して効率性を図ったことで、全体として制作時間を稼いだというのが実情かもしれません。例えば、2021年9月30日に撮影が記した「背景やキャラクターなどの容姿などを決めたり、背景の大雑把な

ものなどを描いたりした。次の時に、仕事などを、できるようにしたいです。」や、2021年11月8日に監督が記した「今日は、前回のキャラクター、小道具作りの続きと、少しだけですが、撮影に入りました。次は、本格的に撮影に入りたいです。また、キャラクターの動きや、明るさに工夫をして、撮影に取り組みたいです。」などの外在化カードからは、キャラクターの作成に相当の時間と労力をかける傍ら、平行して背景画の作成や撮影作業も着々と進めていたことが読み取れます。

因みに、このグループは、がんばり度の傾向についても調べており、このグループの平均値が2.98と中央値の3.0「3. がんばった」を割っており、クラス全体の平均値3.09よりも若干低い値となっていました。また、ロケット物語の試みが終了した時点でのこのグループの平均値は3.16でしたので、社会的評価が4位から1位へと上昇したにも関わらず、がんばり度が下がった要因として、自己評価が低かったと分析しています。これは、上記の分析ともつながる形で、ロケット物語の試みを通じてアニメーション制作の感覚を掴み、その上で余裕を持ちながら着実に作品の質を高めて行く方向で制作活動を進めることで、敢えて無理をする必要が無かったからこそ、がんばり度の平均値が低かったとも分析できます。

このグループは、最終的に制作時間が余ったことから、もっと企画書に時間をかけるべきだったと反省していますが、シンプルなストーリーにしたからこそ、先ず魅力あるキャラクターのデザインに時間をかけ、次に効果音を含めたアニメーションとしての映像表現に力を入れることで、作品の質を高め続け、視聴者にとって内容的に分かり易いだけでなく、映像表現としてもしっかりと楽しめる作品を作り上げることができたとも言えます。

また、計画的に制作活動を進めて行くことで、時間的な余裕を生み出し、その余裕を作品の質をさらに高めるために使うことができたと、このグループは分析していますが、そのロジックの部分も含めて納得せざるを得ないものでした。まさに最高の成績を収めた者達に相応しい横綱相撲とも言える盤石な取り組み方であったことを、このグループは証明しています。

6年3組A班 順位：9位

◇ロケット物語の試みの分析結果

がんばり度：約3.3

1. 順位とがんばり度の関係

- がんばり度が3.3だった。意外と自分達を低く見ていたけれど、9位だった。

2. なぜこの順位だったのか

- 揉め事が多かった。

- >他の班と争っていて、集中できず、雑になってしまった。
- 時間配分が悪かった。
- >時間があったから、変なシーンを作った（余裕があったから）。

3. 反省点

- シーンについて
- >分かり易く、面白いシーンだったら、評価は上がったかも。
- >時間が長くなつて、意味が分かり辛かつたから。

4. A班の特徴

- 「シーン」という言葉を使わなかつた。
- >意識していなかつたから、長くなつた。
- 話し合いで、意見がかみ合わなかつた。
- >時間をかけてしまい、雑になつた。
- 時間があつたため、USBもできた。
- 最初に、気合が入り過ぎた（全員）。
- 音を最初に付けてしまつたため、最後が大変になつた。

5. 今後の課題

- 揉め事をしない。
- >時間をかけない。
- 気合を入れ過ぎない。
- たくさんシーンを作って、長くならない。
- 一つひとつを丁寧に作る。
- 変なシーンを作らない。

◆検証

このグループは、クラス全体の頻出語句トップ 50 の中に入っているにも関わらず、このグループのトップ 50 には入っていないかった特定の単語に注目し、そこから広げて行く形で、このグループの特徴を表して行くというユニークな分析手法を用いています。

このグループは、頻出語句トップ 50 に入っていることが望まれる単語として、「シーン」という単語に着目し、なぜこの単語が入っていないのかの背景を分析しています。この単語のクラス全体の平均使用回数は、7.83 回（全部で 47 回）であったのに対して、このグループは一度も使っていませんでした。因みに、この単語は、アニメーション制作においては、撮影すべき場所の単位を示すものですが、状況によっては「カット」と呼ばれることもありますので、こちらの単語も筆者の方で調べたところ、同グループは、一度も使

っていませんでした。

そこで、このグループは、撮影作業の基本単位となる「シーン」（さらには「カット」）を、ほとんど意識することなくフィルムを撮り続けた結果、映像表現として面白みに欠けるものとなってしまい、そのことがロケット物語に伴う上映会において、鳴かず飛ばずの成績となってしまったと分析しています。

本職のアニメーション制作では、頭から最後まで一度にフィルムを撮ってしまうことはほとんど無く、カット単位で複数の制作活動をできるだけ同時並行で進める分業体制を取ることが普通です。その背景として、制作時間の短縮も挙げられますが、何よりも映像表現として観る者を引き付ける狙いがあります。制作者側の見せたい部分、あるいは伝えたい部分をより強調し、場合によっては数秒にも満たないけれども強烈な印象を残すカットを連続して描くことで、常に観客の目を引き付けるということです。

一方で、このグループのように、シーンやカットを意識せずに一度に長く撮り続け、全体として、のんべんだらりとした作品になってしまいますと、観客はどこに視点を置けばよいのか分からなくなり、結果として、その内容以前に映像表現のレベルで高い社会的評価を望めない作品になりがちです。

さらに、このグループは、のんべんだらりと撮影してしまった副産物として撮影時間が余ったことで、本来のストーリーには無い余計なシーンまで撮影し、それを本編に加えてしまつたことも、中途半端な成績となった要因の一つとして挙げています。人々、観客の興味を引き難い作品であるのに、不要なシーンまで加えられていれば、観客にとってより理解し難い作品となってしまったことは容易に想像できます。

また、このグループは、映像表現として根本的なところで問題を抱えていたにも関わらず、不要なまでに他のグループを意識したり、メンバー間で意見の対立が起きてしまったりしたことが影響して、制作活動における時間配分が狂つたことが、中途半端な順位に留まつた要因の一つとして挙げています。

他のグループへの対抗心については、筆者の方で調べたところ、2021年7月12日に監督が記した「今日は、1回目と2回目の挑戦を撮りました。途中で、C班ともめました。私は、謝っているのに、他の人が認めてくれないので、悲しかったです。」というものが残されており、確かに他の班と争つたことは間違いないようです。

さらに、メンバー間で揉め事が起きたことについては、例えば、2021年7月7日に監督が記した「今日は、話し合いとカメラの使い方をしました。ロケットの色を、そのままにしておくか、色を変えるかで、少しもめました。結局、色を変えることになりましたが、私は、納得行きました。時間が、そんなに無いのに。」という外在化カードが残されており、少なからずメンバー間で揉め事が起きたことは間違いないようです。

このグループは、他のグループへの対抗心も含めて気合を入れて制作活動に臨んでいたにも関わらず、その対抗心を、より優れた映像表現を作り上げる中で発揮する代わりに、グループ内外で揉め事を起こすことで、撮影作業におけるシーンやカットという重要な点

に十分な注意を払うことをしなかったため、観客にとって理解し難い作品を作ってしまったとする分析は、そのロジックの部分も含めて納得のできるものです。

6年3組A班 順位：17位

◇本番のアニメーション制作の分析結果

1. なぜ17位だったのか

- 主人公が雑になってしまった。なぜ?
 - > しんやくんを作る時間が無かったのは、それまでの時間を、のんびりと過ごしていた。
 - 時間の使い方！時間が無かったのはなぜ?
 - > 一人ひとりが仕事の責任を感じておらず、楽しければ良いという甘い考えだったから。
 - キャラクターの足や腕が動かなかった。
 - > 動きが分かり辛い。分かり易かったら、順位が上がっていたかも。
 - テーマが難しかったから。
 - > もっと、単純なキャラクターの方が、観ている人も分かり易かったと思う。
 - 文字をもう少し使うべき
 - > なるべく使わないように意識し過ぎて、伝わり辛かった。

2. チームの特徴

- 焦ると雑になる。
- たまにふざけちゃう。
- 集中力が無い。
- けじめをなかなかつくれない。
- 個性豊かでうるさい。
- 仲がいいから楽しめる。
- みんな自由過ぎて、アニメーションに関係無いことをしていることがある。
- おしゃべりが大好きだから、たくさんしゃべってしまう。
- ぼーっとしている=集中力が無い。
- ふざけている人がいる。
- 自分の仕事以外の仕事もやっている。

3. グループの課題と良いところ

課題

- 集中力が切れてしまう。
 - > 他のことをやり始めて、時間が無くなり、焦って雑になる。
 - 文字を使わないことを意識し過ぎた。

- > 観てる人に伝わるように工夫する。
- 仲がいい。
- > ふざけてしまう。仲が良過ぎ、けじめをつくれない。
- 意見が合わない。
- > 自分の意見を主張し過ぎている。他の人の意見を尊重する！

良いところ

- 恥ずかしがらないで、しゃべることができる。
- やる時はやる。

4. がんばり度

- 学年の平均と同じぐらい頑張っていたけど、順位は、ほぼビリだった。
- 自分達の頑張りに満足し過ぎていた。
- 「1. 全く足りなかつた」が1回だけだから、しっかりと取り組んでいた？
- 実際には、あまり頑張っていない、自己評価が甘い。
- クラスと比べると、「3. がんばった」が多かった。

5. 学びのタイプ

- 「5. コミュニケーションの変化」10回。
- > 意見を主張し過ぎている。
- 「4. 職業理解の変化」21回
- > 仕事の責任をあまり感じていない。
- 「1. 自己肯定傾向の変化」105回
- > 頑張ったこと、できたことを書いて、次は何を頑張りたいか考えている。

6. これからに活かせること

- チームワーク
- > 団結力があるから、またみんなで協力する時も直ぐに協力できる。
- 丁寧に効果音を聞いた。
- > 色んなことを丁寧にできる。
- 時間の使い方
- > 今回のアニメーションでは、時間の使い方が、あまり上手く使うことができなかった。
- 集中力を高めること
- > 周りのことに気が散っているから、周りのことを気にしない。
- 計画を立てて、進める。
- > 始める前に、今日は何をやるのか、何を終わらせるのか、確認してから始める。

- 満足しない！常に先を見る。

7. まとめ

- 楽しむ時間が多過ぎて、ちゃんとやる時間が少なくなり、作品が雑になってしまった。楽しみながら、やっていた。
- ケジメをちゃんとつけられてなかったから、楽しむ時間と真剣に取り組む時間を、はつきりしたい。
- がんばり度で、自己評価が高かった、自分を甘く見ていた。満足していたら、順位は低くなることが分かった。
- 協力する時はするけれど、しない時は、全然進めることができない。
- 何事にも楽しくやれている。

◆検証

このグループのふり返りは、本番のアニメーション作品に伴う上映会において、18 グループ中 17 位という非常に低い成績に甘んじてしまった要因を、自分達のグループの特徴と重ね合わせる形で、がんばり度の傾向及び学びのタイプの傾向から分析しています。

先ず、がんばり度の傾向については、このグループの平均値は 3.28 となっており、クラス全体の平均値 3.07 よりも 2 ポイント以上高く、学年全体の平均値 3.22 とほぼ同じ値となっていました。一方で、上映会において非常に低い社会的評価であったことを踏まえて、自己満足の結果であったと分析しています。

その内訳として、5 種類の選択肢の中で「1. 全く足りなかった」を 1 回しか選んでいなかったことから、最低限の仕事はしていたように見えるものの、グループの実態としては、いつも騒がしく、制作活動に直接関係の無いことをしているメンバーが少なからずいたことから、そもそも論として自己評価が甘かったからこそ、同選択肢を一回しか選ばなかつたとしています。因みに、同選択肢のクラス全体の平均選択回数は 27.33 回（全部で 164 回）、学年全体の平均選択回数は 13.67 回（全部で 246 回）でした。

また、このグループは、5 種類の選択肢の内、中央値となる「3. がんばった」を 86 回と最も多く選んでいた点も取り上げており、こちらも上記の「1. 全く足りなかった」の分析と同じように、平均並みの仕事をしていた証として利用できるデータですが、現実には自己評価が甘かったからこそ、この選択肢が最も多く選ばれたとしています。因みに、同選択肢のクラス全体の平均選択回数は 45.00 回（全部で 270 回）、学年全体の平均選択回数は 48.78 回（全部で 878 回）でした。

次に、学びのタイプの傾向として、このグループは、5 種類の選択肢の内、「5. コミュニケーションの変化」を最も少ない 10 回しか選んでいなかったことに注目し、グループの誰もがおしゃべり好きで騒がしくしていたにも関わらず、それはあくまでも自己主張であり、制作活動に伴う意思の疎通として会話をしていたわけでないと分析しています。因みに、

同選択肢のクラス全体の平均選択回数は 21.83 回（全部で 131 回）、学年全体の平均選択回数は 27.22 回（490 回）でしたので、このグループの方がかなり少ない値でした。

筆者の方で調べてみたところ、同選択肢が付された外在化カードの事例として、2021 年 10 月 12 日に編集が記した「今日は、アニメーションの企画書を発表しました。みんな題名のことを指摘していた。何か分かんないけど、モヤモヤした。」などが残されており、この文面からも、企画段階でグループ内での意思の疎通が上手く行っていない状況が容易に想像できます。

さらに、このグループは、「4. 職業理解の変化」を 21 回選んでいたことに注目し、クラス全体の平均選択回数が 23.33 回（全部で 140 回）、学年全体の平均選択回数が 25.78 回（全部で 464 回）でしたので、ほとんど差が無かったですが、それでも少なかったことを踏まえて、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んでいなかった証として挙げています。

実際に、同選択肢が付された外在化カードの事例として、2021 年 10 月 2 日に撮影が記した「企画書を、やった。監督の言うことは、絶対みたいで、嫌だ。何にも話し合ってないのに。」や、2021 年 11 月 25 日に編集が記した「今日は、絵を描いたり、時計を描いたりした。一枚も撮れなかったので、次は集中して、たくさん撮りたいです。」などが残されており、どちらの文面からも、グループ内での意思の疎通の問題や集中して取り組めなかつたことで、思い通りに制作活動が進んでいない状況が読み取れます。

また、このグループは、「1. 自己肯定傾向の変化」を 105 回と 5 種類の選択肢の内、断トツで最も多く選んでいたことにも注目し、上映会での順位が低かったとしても、一本のアニメーション作品を作り上げた事実は残りますので、それだけの努力を行った証として挙げています。同選択肢のクラス全体の平均選択回数は 74.50 回（447 回回）、学年全体の平均選択回数は 48.94 回（881 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計算となります。

実際に、同選択肢が付された外在化カードの事例として、2021 年 10 月 19 日にアニメーターが記した「今日は、粘土で、たくさん物を作った。特に、お皿を細かく作ったり、物一つ一つの大きさも工夫しました。」や、2021 年 11 月 9 日に監督が記した「今日は、粘土で S 君を完成しました。図工室から、針金をもらって作りました。撮影できて、良かったです。」が残されており、どちらの文面からも、その日に行うべき作業に真摯に取り組んだことが読み取れます。

ただ、上記のがんばり度の傾向に関する分析と関連する形で、これだけ同選択肢を多く選んでいた背景として、自己満足が高かったことの裏返しとも考えられます。その証拠として、筆者の方で調べてみたところ、このグループは気持ちのタイプの「2. 楽しかった」を 125 回と、8 種類の選択肢の中でこちらも断トツして多く選んでおり、クラス全体の平均使用回数が 65.00 回（全部で 390 回）、学年全体の平均選択回数が 62.67 回（全部で 1128 回）でしたので、ほぼ二倍近くこのグループの方が多く選んでいました。

例えば、「1. 自己肯定傾向の変化」及び「2. 楽しかった」の双方の選択肢が付された外在化カードの事例として、2021年10月8日に編集が記した「今日は、企画書を作って、高橋先生に見せました。見せた後、ふざけてしまったから、次は、真剣にやりたいと思いました。」や、2021年11月5日にアニメーターが記した「今日は、題名と風と太陽など、天気を作りました。みんな笑って、あまり進まなかつたけど、楽しかったです。」などが残されており、どちらの文面からも、必ずしも責任ある仕事の一環としてアニメーション制作に取り組んでいなかったことが読み取れます。

このグループは、がんばり度の傾向と上映会での低い社会的評価の関係を、グループの実態に即する形で分析を進めており、そのどれもが納得できるものでした。当たり前の話ですが、グループ活動において、メンバーそれぞれの自己満足や充実感だけを優先すれば、上映会において高い評価を望めないことを、如実に示す分析結果でした。

6年3組B班 順位：5位

◇ロケット物語の試みの分析結果

がんばり度：約3.8

この順位になったわけ

- がんばり度が3.8で、クラス平均3.6を超えてるから。
- 気持ちのタイプで「難しい」が、クラス平均22回に対して、自分達が25回。
-->自分達が難しいことに挑戦しているから。
- 気持ちのタイプで「楽しい」がクラス平均20回に対して、自分達が16回。
-->「楽しい」<「難しい」ことを大切にしているから。

言葉からの分析

- 「しまう」クラス平均5回、自分達11回
-->7月15日アニメーター：「雑になってしまった」、9月6日編集：「データを消してしまった」など。
-->自分達ができなかつたことを書いてる。自分に厳しい。
- 「知る」クラス平均0回（リスト内に無い）、自分達8回
-->6月29日編集：「アニメーションについて知る」、7月6日撮影：「工程の順番を知る」

クラスと自分達の違い

クラス：「編集」という言葉が多い。「楽しかった」が多い。
-->編集に力を入れている。楽しんでいる。

グループ: 「描く」が多い。「難しかった」が多い

-->背景を描いたりするのに力を入れている。難しいことに挑戦している。

まとめ

絵コンテやブラックホールなどの背景に時間をかけたので、最後の最後で編集が追い込まれた。なので、BGM や効果音が少なめになったので、次は、焦らずに素早くやる。

◆検証

このグループは、がんばり度の傾向と気持ちのタイプの傾向を先ず軸にしながら、そこから複数の頻出語句を、クラス全体の平均使用回数と比べ、さらにはこのグループならではの語句も探し出した上で、総合的に分析を進めています。

先ず、がんばり度の傾向については、このグループの平均値は 3.75 となっており、クラス全体の平均値 3.60 よりも 0.15 ポイント以上高い値となっています。クラス全体の平均値自体もかなり高いのですが、それをさらに上に行く数値となっていましたので、ロケット物語に伴う上映会の際に、5 位という好成績を収めた要因の一つであったとする分析は、十分に納得できます。

次に、気持ちのタイプについては、このグループは「8. 難しかった」を 25 回と最も多く選んでおり、二番目に多かった「2. 楽しかった」(16 回) と比べても、突出していました。一方で、クラス全体の平均選択回数については、「8. 難しかった」が 21.67 回（全部で 130 回）、「2. 楽しかった」が 20.33 回（全部で 122 回）となっており、両者間にほぼ差が無い傾向が見られました。この違いに基づいて、このグループは、毎回の制作活動において充実感を得ることよりも、より難しいことに挑戦することに重きを置いた結果であり、それが好成績につながったと分析していますが、こちらも十分に納得できるものです。

頻出語句トップ 50 については、このグループは、幾つかの単語に注目をしており、このグループならではの単語として、「しまう」を取り上げています。同単語をこのグループは 11 回ほど使っており、その具体的な事例として、2021 年 7 月 15 日にアニメーターが記した「今日も 1 シーン撮ることができた。次は、最後まで撮りたいです。また、少し処理が難になってしまったので直したいです。」や、2021 年 9 月 6 日に編集が記した「私は、今回のロケット物語で、一番気を付けようとしていたデータを消してしまうということを、やってしましました。私の注意が足りなかつたと思いました。朝川さんが、いなければ、復元することもなかつたから、10 位 (5 位) 以内にも入れていなかつたと思います。本番は、もっと気を付けて、データを USB に移したいと思いました。」というものを挙げていますが、これらの文面が象徴するように、必ずしも思い通りに制作活動を進めることができなかつたことを認めています。裏を返せば、上述の気持ちのタイプの「8. 難しかった」に関する分析とつながる形で、それだけ難しいことに挑戦し、時に跳ね返されることがあったことの証とも言えます。因みに、同単語のクラス全体の平均使用回数は 4.50 回（全部で 27 回）

でした。

また、このグループならではのもう一つの単語として、「知る」を取り上げています。同単語は、このグループは8回ほど使っており、確かにクラス全体の頻出語句トップ50には入っていました（トップ50圏外の全部で27回）。この単語が含まれる外在化カードの事例として、6月29日に編集が記した「今日は、この6年生のアニメーションは、プロと同じやり方だと知りました。ロールを場面毎に分けることや名前を決めておいた方が、よいということなどを知りました。このようなことを気を付けて、アニメーションを作つて行きたいです。」や、2021年7月6日に撮影が記した「今回、伊東さんの話を聞いて、行ったことは、工程の順番を知ることができたりしました。「アニメーション」での撮り方や、必要なことを知りました。学んだことが多かったです。」というものを挙げています。残念ながら、この単語をどのように解釈するかについての記述が見当たらませんでしたが、アニメーション制作に関する知識や知恵に対して、積極的に学ぼうとする姿勢を持っていたことが読み取れます。

一方で、このグループは、自分達よりもクラス全体の方が多かった単語として「編集」を取り上げています。しかし、同単語のクラス全体の平均使用回数が、6.00回（全部で36回）であったのに対して、このグループは12回でしたので、むしろこのグループの方が多く使っていました。おそらくクラス全体の平均使用回数ではなく、総数と比較してしまったものと推察されますが、この単語を取り上げた経緯としては、制作活動の最終盤において、時間的に編集作業が間に合わず、効果音を十分に付けることができなかつた事実を省みるためにあることは間違いないはずです。

また、このグループの方が使用回数の多かった単語として、「描く」が9回使われていたことも注目しており、確かにクラス全体の平均使用回数が3.83回（23回）でしたので、このグループの方が倍以上多く使っていました。そのことから、上記の気持ちのタイプの「8. 難しかった」と直結する形で、このグループが、背景画の作成を含めて制作活動に一生懸命に取り組んだ証としています。

実際にこの単語が含まれる外在化カードの事例として、筆者の方で確認をしたところ、2021年7月12日に撮影が記した「今回は、アニメーションで使うイラストとカメラ・ロールをやりました！思ったよりカメラをどの位置にすれば全体が写せるだろうかを迷いました！イラストは、ブラックホールを描きました。」などが残されており、この文面からもグループとして背景画に力を入れていたことが推察されます。

一点ほど単純なデータの読み違いがあったものの、このグループは、全体として複数のデータを用いて多角的な視点から分析を行っており、そこから導き出された結果については、読み違えてしまったものも含めて、どれも納得のできるものでした。

◇本番のアニメーション制作の分析結果

なぜ 6 位だったのか？

- がんばり度が結構高い（学年平均 3.2、B 班 3.6）

- 絵にこだわった。

「描く」 クラス平均 13.83 回、B 班 42 回

「絵」 クラス平均 25.50 回、B 班 55 回

- ピントが合わなかつた。

- 速度が速くなってしまったところがある。

チームの特徴

- 一人に任せ過ぎていた（がんばり度が特定の人に偏って多くなっている）。

-マイナスな言葉が多い。

「しまう」 クラス平均 15.67 回、B 班 33 回

「ない」 クラス平均 74.83 回、B 班 108 回

グループの課題

課題

- 「5. かなりよくがんばった」が平均より多いのに対して、「2. 少し足りなかつた」も平均より多い。

--> 一人に任せっきりで、その人の中でよく頑張ったが多くて、他の人は、あまりできなかつた。

- 「ない」が多い。

学年平均 69.39 回、B 班 108 回

- 「次」が多い。

クラス平均 50.33 回、B 班 61 回

--> 一人に絵を任せたため、周りの人が何もできない。そして、それを先延ばしにしている。

- 「できる」が多い。

学年平均 51.61 回、B 班 72 回

--> 私達の班は「できる」ではなく、「できなかつた」のようなマイナスな言葉が多い。

「できる」が多いのは、「ない」が多いのにもつながっている。

学びのタイプ

- 「2. 自己発見傾向の変化」が多くて、「1. 自己肯定傾向の変化」が少ない。「2. 自己発見傾向の変化」：クラス平均 44.67 回、B 班 68 回

--> 自分ができることが少ない。ダメだったことがある。

- 役割分担をしている時はコミュニケーションをしている。

--> 「5. コミュニケーションの変化」が少ないということから、あまり役割分担ができるていないということが分かる。

がんばり度

頑張っている人（4.3）と頑張っていない人（2.5）の差が激しい。

気持ちのタイプ

- 前よりもクラス平均とB班の「1. 楽しかった」の差が激しくなった。

- 「8. 難しかった」も、前より差が激しくなった。

--> 難しいことに挑戦した。

これからに活かすこと

- 次やる、また次やると先延ばしにせず、一人ひとりが役割を持ってやることをやる。

- 楽しみながら物事に取り組む。

- 速さなど細かいところにも気を遣う。

まとめ

あまり役割分担をせず、絵を描く人が絵を描いて、他の人が何もすることができず、作業をしていたので、時々、速さが速くなったりして、見辛くなってしまった。また、ピントが合わなかったところもあった。なので、これからは、みんなで分担して作業したり、速さなどの見ている人が見易いようにするために気を付けたいです。

◆検証

このグループは、本番のアニメーション作品に伴う上映会において6位という比較的に高い成績を収めた要因を、がんばり度の傾向、頻出語句トップ50に入っている複数のキーワード、学びのタイプの傾向、そして気持ちのタイプの傾向とSAKANAシステムが提供する各種データをフルに駆使して分析しています。

先ず、がんばり度の傾向として、このグループの平均値は3.60であり、クラス全体の平均値3.07、学年全体の平均値3.22のどちらと比べても0.3ポイント以上の差があり、それだけ制作活動に奮闘した結果として分析しています。その証拠として、このグループは、アニメーション制作の基本となる「描く」(42回)という単語に注目し、同単語のクラス全体の平均使用回数が13.83回（全部で83回）でしたので、3倍以上多くのグループが使っており、それだけ作画作業に力を入れた証であり、その分だけがんばり度が上がったとしています。

因みに、がんばり度の平均値を大きく押し上げた要因として、このグループは「5. かな

りよくがんばった」を 58 回選んでおり、クラス全体の平均選択回数が 29.67 回（全部で 178 回）でしたので、このグループの方がかなり多い値となっていました。また、「4. よくがんばった」についても、クラス全体の平均選択回数が 31.00 回（全部で 186 回）であったのに対して、このグループは 38 回選んでいましたので、こちらも平均値を押し上げる要因となっていました。

中央値の「3. がんばった」より高い値となる「5. かなりよくがんばった」あるいは「4. よくがんばった」が付され、「描く」が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 11 月 8 日にアニメーターが記した「今日は、人物と背景（屋上）を描きました。入道雲は描けたけど、屋上そのものは、描けてないので、次は、書き終えたいです。また、ユリの花束も書き途中なので、書き終えたいです。」や、2021 年 11 月 25 日に同じアニメーターが記した「今日は、絵を、ひたすら書きまくって、その後、撮影をした。少し絵が描けてない部分があったので、それは、次、絵を描いてやりたいです。」が残されており、どちらの文面からも、必死に作画作業に励んだ様子が容易に想像できます。

同様に、このグループは、「絵」という単語を 55 回使っていました点も注目しており、同単語のクラス全体の平均使用回数が 25.50 回（全部で 153 回）でしたので、こちらについても 2 倍以上多くのグループの方が使っており、それだけ上記の「描く」と同様に作画作業に力を入れた証としています。

中央値の「3. がんばった」より高い値となる「5. かなりよくがんばった」あるいは「4. よくがんばった」が付され、同単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 11 月 9 日にアニメーターが記した「今日は、ひたすら絵を描きました。それで、一気に色々やるのは大変なので、役割分担をして、私は、絵（白黒）を描き、他の人に切ってもらったり、色を塗ってもらったり、しました。次も、そんな感じで、やりたいです。」や、同日に編集が記した「今日は、絵を切り取ることをした。他にも色塗りもしました。同じ濃さにしないと不自然になるから、大変だった。細かい物を切ったから、手が疲れた。」などが残されており、どちらの文面からも、一心不乱に作画作業に勤しんだことが読み取れます。

このグループは、最難関と言われる手描きによるセル・アニメーションに挑戦した故に、作画作業に力を入れざるを得ない状況の中で、がんばり度の内訳として、作画作業の中心を担ったアニメーター役の児童が、「5. かなりよくがんばった」及び「4. よくがんばった」を合計で 28 回ほど選んでおり、特にロケット物語の試み以降は、ほぼ両選択肢のみを選んでいたことを踏まえて、特定のメンバーに頼り過ぎたことで、がんばり度の平均値が上がったと分析しています。グループ全体では「5. かなりよくがんばった」が 58 回、「4. よくがんばった」が 38 回となっており、合計が 96 回でしたので、その 3 割近くを一人のメンバーが選んでいた計算になります。

また、このアニメーター個人のがんばり度の平均は 4.25 となっており、グループ全体の平均値は 3.60 でしたので、これらの数値からもアニメーター役の児童が孤軍奮闘していたことが分かります。因みに、このグループは、アニメーターに作画作業を任せる傍ら、グ

ループ活動に上手く貢献できなかつたメンバー達のがんばり度の平均値も算出していますが、筆者の方ではどのメンバー達が該当するのか判断できませんでしたので、グループ全体の平均値と比べましたが、アニメーター個人の平均値がこれだけ高いのであれば、それに応じて他のメンバー達の平均値が低いことは容易に想像できます。

このような片寄がある背景として、さらにこのグループは、中央値となる「3. がんばった」より低い値となる「2. 少し足りなかつた」を 27 回ほど選んでいた点も注目し、同選択肢のクラス全体の平均選択回数は 24.33 回（全部で 146 回）でしたので、このグループの方が若干多く使っており、特定のメンバーが一生懸命に頑張る傍ら、それに任せっきりであったが故に、この選択肢が多く選ばれたと分析しています。

実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021 年 10 月 8 日に助監督が記した「今日は、何もできなかつたから、次は、何かしたいです。」や、2021 年 11 月 22 日に編集が記した「今日は、アニメーターの M さんに任せきりで、何もできなかつたから、次からは、ちゃんと、みんなで仕事を分担し、協力して、作業したいと思いました。また、少しアニメーションに関係の無いことを、してしまつたので、関係無いことは、なるべくしないように、したいと思います。」などが残されており、どちらの文面からも、アニメーターに作画作業を任せっきりな様子が容易に想像できます。

このような歪な状況をさらに端的に示す単語として、このグループは物事が上手く行かなかつた際に使うことが多い「しまう」（33 回）に注目し、同単語のクラス全体の平均使用回数が 15.67 回（全部で 94 回）でしたので、二倍以上このグループの方が多く使っていました。実際にこの単語が含まれる外在化カードの事例として、筆者の方で調べてみたところ、2021 年 11 月 22 日に監督が記した「今日は、ほとんど何もしなかつた。今日の時間で、イラストを多く描いてもらって、次のアニメーションの時間に、つなげて行きたいです。私は、ヒマ過ぎて、関係の無いことを、してしまつたので、次は、やらないように、できる限りアニメーターに協力したいです。」や、同日に撮影が記した「今日は、撮影では無く、M さんに絵を任せてしまい、自分達は、あんまり活躍？することができなかつたので、次からは、ちゃんと、やることを、やって行きたいです。」などが残されており、どちらの文面からも、明らかに作画作業をアニメーターだけに任せていたことが分かります。

また、このグループは、物事の可能性を示す「できる」（72 回）と否定的な状況を表す「ない」（108 回）との組み合わせにも注目しています。先ず、「できる」については、クラス全体の平均使用回数が 47.33 回（全部で 284 回）でしたので、このグループの方がかなり多く使っており、次に「ない」のクラス全体の平均使用回数が 74.83 回（全部で 449 回）でしたので、こちらも明らかにこのグループの方が多く使っていました。その上で、このグループは、物事が首尾よく進んだ際に「できる」という単語が使われたのではなく、「ない」と共起する形で思い通りに進まなかつた文脈として使われていたと分析しています。

実際に、両単語が含まれる外在化カードの事例として、筆者の方で調べてみたところ、2021 年 10 月 19 日に編集が記した「今日は、特に何もできなかつた。絵コンテを M さん（ア

ニメーター)が描いてくれていて、他に何をすれば、いいか分からなく、なっていた。次からは、何をすべきなのか、よく考えて動きたいです。」や、2021年12月7日に助監督が記した「今日は、何もできなかつたから、次は、何かしたいです。」などが残されており、どちらの文面からも、作画作業をアニメーターに任せたが故に、同作業が終わらなければ、撮影作業など他の作業を実施することができず、待機状態が続いていたことが読み取れます。

さらに、このグループは、限られたメンバーに特定の作業を任せてしまった証として「次」(61回)にも注目し、同単語のクラス全体の平均使用回数は50.33回(全部で302回)でしたので、明らかにこのグループの方が多く使っており、アニメーターに作画作業を依存することで、その先の制作工程を先延ばしにしてしまった結果、この単語が多く使われたとしています。

実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021年11月1日に監督が記した「今日は、特に何もしなかつた。撮影にも行かなかつた。絵コンテの確認しか、していない。次は、何かできることを、探したい。」や、2021年11月22日に助監督が記した「今日は、特に何もして、いないから、次は、何かしたいです。」などが残されており、どちらの文面からも、グループを率いる立場にいるはずの監督と助監督が、次に自分達が何をすべきかに迷っている様子が容易に読み取れます。

学びのタイプの傾向に関して、このグループは「1. 自己肯定傾向の変化」(68回)がクラス全体の平均選択回数74.50回(全部で447回)よりも少なかつたことに注目し、その背景として、上述の通りにアニメーターに作画作業を頼る体制を取ったことで、残されたメンバー達が積極的に制作活動に関われなかつたため、このような傾向が見られたと分析しています。

同時に、このグループは「2. 自己発見傾向の変化」を68回選んでおり、クラス全体の平均選択回数は44.67回(全部で268回)でしたので、このグループの方が多く選んでおり、その背景として、その場その時にやるべき仕事があまり無かつたことに気が付いたからこそ、この選択肢を多く選んだとしています。実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021年11月25日に撮影が記した「今日は、前回と同じで、あんまり、やれなかつたので、次回もカメラマンの仕事を果たして行きたいです！」や、2021年12月2日に同じ撮影が記した「今日は、まあまあ、ちゃんとできたと思います(切ること、)。撮影は、あまり進まなかつたけど、次回からは、みんなで協力をして、シーンの半分を終わらせたいです！」などが残されており、どちらの文面からも、制作活動が中盤から後半へ向かう時期に、撮影作業が止まつていたことが記されており、まさに自分ができる仕事を求めて職探しをしていた状況が容易に想像できます。

また、このグループは、アニメーターに作画作業を依存せずに、それぞれのメンバーがしっかりと役割分担を行つていれば、それに伴い本来であれば、もっとメンバー間でコミュニケーションを図つていたはずであるという仮説を立てた上で、自分達が「5. コミュニ

ケーションの変化」を13回しか選んでいなかった点を挙げています。同選択肢のクラス全体の平均選択回数は21.83回（全部で131回）でしたので、明らかにこのグループの方が少ないため、上記の仮説を裏付ける証拠としては十分と言えます。

因みに、このグループは「3. 役割把握・認識の変化」を25回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数は28.83回（全部で173回）でしたので、こちらも若干ながらこのグループの方が少ない値となっていました。

気持ちのタイプの傾向としては、このグループは「2. 楽しかった」（56回）と「8. 難しかった」（67回）との間に差が11回あったことに注目し、そしてこの差はロケット物語の試みが終了した時点「8. 難しかった」（25回）及び「2. 楽しかった」（16回）の差（9回）と比べて広がったとしており、セル・アニメーション制作というかなり難しい挑戦を行った結果として、このような差が生じたと分析しています。

因みに、筆者の方で調べてみたところ、「8. 難しかった」が付された外在化カードの事例の中には、2021年12月3日に助監督が記した「今日は、特に何もしていないから、次は、もっと仕事をしたいです。」というのも残されており、アニメーターに作画作業を任せてしまっている状況の中で、自分が何をすればよいのかかなり迷っている様子が容易に想像できます。

このグループは、セル・アニメーション制作に挑むことで、作画作業を極度なまでにアニメーターに依存し、それに応える形でアニメーター役の児童が孤軍奮闘する中で、どうすればこのような歪な状況を改善できるか悩む内に、撮影作業を中心としたその後の制作工程のことを省みずに、他のメンバー達が手持無沙汰の状態が長く続き、充実感を持って制作活動に取り組むことができなかつたというこのグループならではの事情を、多様なデータに基づいて証明しており、そのどれもが納得のできるものでした。

惜しむべき点としては、撮影作業に際してカメラのピントが合わない問題や、撮影速度が速過ぎた問題などがあり、それらの点が作品の質を低下させ、本番のアニメーション作品に伴う上映会において順位を下げる結果になったと分析していますが、理想論に過ぎませんが、アニメーターが一生懸命に作画作業を行っている間に、撮影の練習や実写テストを繰り返していれば、このような技術的な問題の多くは避けられたはずです。

6年3組C班 順位：10位

◇ロケット物語の試みの分析結果

学びのタイプ

「役割把握・認識の変化」=30回

「自己肯定傾向の変化」=13回

「職業意識の変化」=10回

「自己発見傾向の変化」=4回

気持ちのタイプ

- 「楽しかった」 = 25 回
- 「面白かった」 = 17 回
- 「難しかった」 = 17 回
- 「うれしかった」 = 9 回

「役割把握・認識の変化」

1 グループの平均 : 15 回 C グループ : 30 回

- 私達の班は、「役割把握・認識の変化」が、他の班よりも 15 回多かった。
- また、ふり返りの時、「分かる」という言葉をたくさん使っており、そこから、色々なことが分かったと考えられる。
- 例えば、6月29日付けの撮影が記した「カメラマンの仕事が、結構、地味なことが分かった。音とかを入れるために、他より 5 時間、早く終わらせないといけないことが分かった。動きを表すのも難しいなと思った。」という外在化カードが挙げられる。

なぜ 10 だったか

他の班と争ったり、焦り過ぎたりしたため 10 位になってしまった。

◆検証

このグループは、学びのタイプの「3. 役割把握・認識の変化」とこのグループならではの単語を軸にした分析を行っています。先ず、学びのタイプの「3. 役割把握・認識の変化」については、8種類の選択肢がある中で、同選択肢をこのグループは一番多く 30 回ほど使っており、クラス全体の平均選択回数 14.67 回（全部で 88 回）と比べても、倍以上の差が見られました。

また、このグループの頻出語句トップ 50 の中に「分かる」という単語（15 回）が含まれており、クラス全体の平均使用回数 6.50 回（全部で 39 回）と比べても、断トツでこのグループの方が多く使っていました。

これらのデータから、それぞれの役割に応じて、各メンバーが様々なことを制作活動の期間中に学ぶことができたと分析しています。また、このような分析の根拠の一つとなる単語が含まれる外在化カードの事例は、確かに 2021 年 6 月 29 日に撮影によって記されていました。

残念ながら、このグループは、上記の分析結果と 10 位といういま一つ残念な結果との間の関係には触れていませんでした。そこで、筆者の方で調べてみたところ、例えば、このグループは、学びのタイプの「2. 自己発見傾向の変化」を 4 回しか選んでおらず、クラス全体の平均選択回数は 15.33 回（全部で 92 回）でしたので、双方間に大きな差が見られま

した。おそらく、上記の外在化カードの事例も含めて、それぞれの役割に応じて、やるべき仕事に対する認識や理解が深まったものの、それを自分自身の中で新たな知見として昇華あるいは発展させ、さらにはグループとして上手く共有できなかつたことが推測されます。それを示すデータとして、このグループは、学びのタイプの「5. コミュニケーションの変化」を2回しか選んでおらず、クラス全体の平均選択回数4.17回（全部で25回）よりも低い数値になっていました。

他のグループと諍いがあつたことについては、例えば、2021年7月12日に監督が記した「今日、ちょっと事件があつて、A班とケンカした。でも、解決することができたので、良かった。」という外在化カードが残されており、明らかに他の班と諍いを起こしたことは間違いないようです。ただ、筆者が確認する限り、この一回のみ他のグループと揉め事を起こしただけで、同外在化カードが記された日付以降に継続して他のグループと争った記述は見当たりませんでした。

また、制作活動に焦りが生じてしまったことについては、制作活動の中盤となる2021年7月13日に撮影が記した「04が完成した。次は、05を完成させたい。もっとスムーズに進めないと、10時間で終わらないと思った。」という外在化カードが残されていましたが、この文面から、明らかに撮影作業が計画通りに進んでいないことが読み取れますので、制作活動の終盤にそのツケが回って来ることで、グループ全体として時間的な焦りを感じたことは容易に想像できます。

さらに、ロケット物語に伴う上映会の後となる2021年9月6日に助監督によって記された「10位だったので、本番では1位を取りたい。おそらくストーリーが分からなかつたのと、セロハン・テープが、光って見えたということなんじゃないかなと思いました。そこを修正したいです。」という外在化カードが残されており、この文面から複数の背景画の用紙をつなぎ合わせる際に、焦るあまりにセロハン・テープを雑に貼つてしまい、それが反射した余計な光までフィルムに映ってしまったことが読み取れます。

時間に追い詰められることで焦ってしまい、結果として作品の品質を落としてしまい、上映会の際に不本意な成績を取ってしまったとする分析は、至極当然のものとして納得できるものです。

6年3組C班 順位：9位

◇本番のアニメーション制作の分析結果

なぜ9位だったのか？

このグループは9位でした。理由は、3つあります。一つ目の理由は、アニメーターがほとんど休みで、絵が変わつてしまつたからです。このグループは二人が参加できない状況でした。二つ目の理由は、がんばり度の差があつたからです。だから、焦ってしまい、しっかりとした作品にはできませんでした。三つ目の理由は、あまり進まない日が多くて、

集中度がマックスな日が、ほとんど無かったからです。別の人々の仕事をやっていた人もいれば、自分の仕事すらやっていなかった人がいました。僕達の班のがんばり度は3でした。しかし、これは、多分、僕達の思い込みだと思います。実際は、がんばり度は1か2のとても低いものだったと思います。

チームの特徴

私達のチームの特徴は、全員があまり集まれないチームでした。やる人はやり、やれない人は、やりませんでした。

グループの課題と良い所

私達のグループの課題は、協力することだと思います。皆で協力してやったら、もっと良い作品ができたと思います。C班のいい所は、皆が意見を言うことができることです。しかし、その意見をまとめることも課題です。

学びのタイプ

私達の学びのタイプは、「4. 職業理解の変化」が多かったです。なぜかというと、いなくなる人が多くて、アニメーションの役割が変化したと思います。コミュニケーションは、私達の班では、ちゃんとできていたと思いますが、アニメーションのことに対しては、ちゃんとしていなかったかもしれません。

これから活かせること

監督：僕は、人材をしっかりと集めることが必要だと思いました。今回、あまり人材を集めることができず、いい作品にできませんでした。これからは、もっと人材をしっかりと集めたいです。

アニメーター：私は、4時間くらいしか受けられなかつたけれど、たくさんアニメーションに使う絵を描きました。でも、途中で私が休んでしまったので、絵が途中で変わってしまい、良い作品にはなりませんでした。なので、もう少し話し合ってから始めたかったです。

撮影：カメラで画像のピントを合わせるのが難しかったです。途中からアニメーションに使う絵が変わってしまったため、いい作品にはなりませんでした。だから、最初にきちんと計画していれば、よかったです。

助監督：途中、ケンカをしたりしました。これからは、皆の意見を聞いて、多数決を取りたいです。

編集：これから仲良く協力することを活かそうと思います。

まとめ

私達の班は、あまり人がいなかつたことや、皆がいても、あまり集中していなかつたこと

が、今回の9位の結果につながったと思います。もし、今度、アニメーションがあったら、皆が集中できるようにして行きたいです。

◆検証

このグループは、常に欠席をするメンバー達がおり、慢性的な人材不足に悩まされる中で、アニメーション制作において要となるアニメーターも長期離脱することで、キャラクターなどの絵柄を途中から変更するという苦渋の選択を強いられたグループの厳しい内情を、がんばり度の傾向と学びのタイプの傾向から分析しています。

このグループの分析の大前提となるアニメーターを含めた労働力の決定的な不足状況については、筆者の方で調べてみたところ、2021年11月25日に監督が記した「今日は、Mさんがいなくて、何をすれば、いいかで、迷いましたが、結局、Sさんの絵で進めることになりました。次は、あと半分だし、たくさんがんばって、いい作品に完成させて行きたいです。」や、2021年12月2日に助監督が記した「今日は、音を試した。次は、Mさんがいなくても、ストーリーを作りたいです。しっくりくる音が無かった。うーん、どうするべきか..。」というものが残されており、どちらの文面からも、アニメーターが長期離脱することによる痛手がかなりあったことが読み取れます。

その上で、がんばり度の傾向については、このグループの平均値は3.41となっており、クラス全体の平均値は3.07となっており、0.3ポイント以上このグループの方が高い値となっていました。これはかなり大きな差と言えますが、一方で本番のアニメーション作品に伴う上映会では9位という鳴かず飛ばずの成績であったことを鑑みれば、高過ぎる値とも言えます。そのことを踏まえた上で、このグループは、このような高い値となった背景として、そもそも制作活動に参加できるメンバーの数が、毎回限られており、そのため参加できたメンバー達が、否応なく欠席したメンバー達の分を含めて奮闘せざるを得なかつたことを挙げています。

このグループのがんばり度の内訳として、「5. かなりよくがんばった」を49回選んでおり、同選択肢のクラス全体の平均選択回数は29.67回（全部で178回）でしたので、明らかにこのグループの方が多く選んでおり、平均値全体を押し上げる主な要因となっていました。

同選択肢が付された外在化カードの事例として、筆者の方で調べてみたところ、2021年11月19日に監督が記した「今日は、ラストに近いシーンを追加した。Sさんが、撮ってくれたので、僕は、必要な材料や、こうしたらしいのではないか、というような仕事をした。次は、今回、作ったシーンが、ちょっと早く流しているように作っていたので、そこの修正と次のシーンを作つて行きたいと思っています。」や、2021年11月26日に撮影が記した「今日もMさんが休みだったから、あまり進まなかった。配置がズレるから大変だった。次は、絶対にオープニングを完成させる。」などが残されており、どちらの文面からも、慢性的に労働力が不足している状況の中で、残されたメンバー達が奮闘している様子が容易

に想像できます。

一方で、上記の事例のような制作活動に一生懸命に取り組んだ状況は実際には稀であり、日によっては集中して取り組めない時も少なからずあったため、高いがんばり度の平均値は自分達のグループの実態には即しておらず、本来ならばもっと低いはずであると分析しています。例えば、2021年11月5日に編集が記した「今日は、家作りを、みんなしていた。僕は、何もしなかった。」や、2021年12月3日に助監督が記した「今日は、漢字をやっていて、できなかった。次からは、やることを早くして、やって行きたいです。漢字、がんばって、次までに、終わらせたいです。」などが残されており、どちらの文面からも制作活動に積極的に参加しなかったメンバーがいたことや、その場にそのメンバーがいたとしても他の学習活動の居残りをしており、全く戦力にならなかつた状況があつたことが読み取れます。

さらに、筆者の方で調べてみたところ、例えば、このグループの気持ちのタイプの傾向として、「2. 楽しかった」を48回と8種類の選択肢の中で最も多く選んでおり、一方で「8. 難しかった」を22回選んでおり、両者間に2倍以上の差(26回)がありました。もし、慢性的に人材が足りず、肝心要のアニメーターが長期離脱しているのであれば、この差はもっと縮まるはずです。因みに、これらの選択肢のクラス全体の平均選択回数は、65.00回(全部で390回)と54.00回(全部で324回)となっており、その差は11回でしたので、このグループの差の方が大きいことは明らかです。

学びのタイプの傾向として、上記の通りに厳しい制作環境を強いられていたにも関わらず、このグループは「4. 職業理解の変化」を15回選んでいたことに注目し、お休みをするメンバー達が多かったからこそ、それぞれの役割に伴う仕事を肩代わりした結果、残されたメンバー達がこの選択肢を選んだと分析しています。クラス全体の平均選択回数は23.33回(全部で140回)でしたので、このグループの方が低い値でしたが、毎回、複数のメンバー達が欠席した事実を考慮すれば、このグループの分析も納得できます。

同選択肢が付された外在化カードの事例として、筆者の方で調べてみたところ、2021年12月7日に撮影が記した「今日は、オープニングとエンディングが完成して、後は、つなげるだけになった。音、BGMは、あまりいいものが無くて、モヤモヤしたが、動画が完成したから、良かった。次は、全部、つなげて行きたいです。」などが残されており、プロフェッショナルな意識を持ちながら制作活動に勤しんでいたことが読み取れます。

また、このグループは、「5. コミュニケーションの変化」を25回選んでいた点にも注目し、クラス全体の平均選択回数は21.83回(全部で131回)でしたので、このグループの方が若干多く選んでいたことから、残されたメンバー達同士での意思の疎通は取れていたとしています。ただし、多くの意見を交わすものの、グループとしての意思統一までには至らず、さらにアニメーション制作に関する意思の疎通だけではなく、無駄話も含めたコミュニケーションがよく取れていた結果だとしており、この辺りについては、上記の気持ちのタイプの傾向に関する分析と通じるところがあります。

アニメーターを含めた深刻な人材不足は、アニメーション制作という仕事においては、致命的な問題ですので、一本の作品として期限内に提出できただけでも評価に値するものですが、このグループの分析は、文字通りに人材不足がもたらす甚大な影響を如実に表したものと言えます。

6年3組D班 順位：1位

◇ロケット物語の試みの分析結果

がんばり度：3.35

クラス平均：3.6

1. 順位とがんばり度の関係

- 自分に厳しかったので、1位を取れた。

2. なぜ、この順位なったのか

- たくさん撮り直した（余計なモノが映っている時）。
- >納得できる作品ができた。
- 最後、飛ぶ時、「3、2、1」を無くして、「Go!」だけにした。

3. 班の特徴

- サボっていて、ふざけている。自由過ぎる人がいる。
- 壁がたくさんあった（解散の危機があり）。

4. 分かったこと

- 協力が大変なことを知った。
- 工夫するとよい。

5. オリジナル

- 何が良かったのか。
- >雨のシーン、工夫した。天候を変えたら、面白いと思ったから。

6. 活かすこと

- 自分に厳しく、サボらない（外在化カードに「サボる」という言葉が無いようにする）。
- できるのなら、指などが映っていたら、撮り直す。
- 努力。
- ふざけるけど、やる。

◆検証

このグループは、ロケット物語に伴う上映会にて、最も高い社会的評価を受けたにも関わらず、グループの実態としては、決して褒められたものでなかった部分があることを認めた上で、それでも1位という最高の成績を収めることができた要因を分析しています。

先ず、がんばり度については、このグループの平均値は3.35となっており、クラス全体の平均値が3.60でしたので、0.25ポイントほどこのグループの方が低い値を示していましたが、それだけ自分達に厳しい評価をしていたと分析しています。一方で、後述します通りに、制作活動期間中、必ずしも一生懸命に取り組んでいなかったメンバーが少なからずいたことを認めているため、上映会での成績に比べて自分達に厳しかったというよりも、不真面目な態度や行動を取った自分達自身に、正直に自己評価を下した結果と言えます。

例えば、このグループは、5種類の選択肢の内、「1. 全く足りなかった」を5回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数は2.67回（全部で16回）でしたので、このグループの方が多く選んでおり、平均値を下げる要因となっていました。そして、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021年7月13日にアニメーターが記した「グダグダして、しまった。明日から本気、出す。」というものが残されており、この文面からも、明らかに制作活動に積極的に関わらなかったメンバー達が存在したことが読み取れます。

また、このグループの頻出語句トップ50の中には、非生産的な態度や行動を示唆する「さぼる」（3回）という単語が入っており、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の事例として、2021年7月19日にアニメーターが記した「監督とカメラマンが、結構、さぼってた。俺も、さぼってた（かもしれない）。アニメーションの本番は、さぼらんよう気を付ける。」というものが残されており、この文面からも複数のメンバー達が、自分達のやるべき仕事に従事していないことが読み取れます。

グループとして制作活動に臨むにあたり、このような明らかに非生産的な行動を取るメンバー達が複数いることで、グループ内で解散の危機に直面したのは、至極当然の結果と言えます。例えば、不真面目なメンバー達の傍らで、一生懸命に制作活動に励んでいたメンバーが残した外在化カードの事例として、2021年7月12日に編集が記した「今日も撮影をしました。TさんとIさんが何もしてくれなくて、困りました。次も、撮影します。」というものが残されていますが、この文面に示されている通りに、たった5人しかいないメンバーの内、2人以上のメンバー達が、実質的に何も仕事をしないのであれば、困ったでは済まされない状況にあったことは間違いないはずです。

このようながらんばり度のデータ及び頻出語句のデータの双方からも、上映会にて最高の成績を収めるだけの要因が見当たらないだけでなく、最下位を取ってもおかしくないものでしたが、それでも多くの観客の心を掴んだ要因として、映像表現に斬新な工夫を加えると共に、自分達が納得するまでフィルムを撮り直した点を、このグループは挙げています。

例えば、「直す」という単語を、このグループは2回使っていますが、その内の1回が含まれる外在化カードの事例として、2021年9月6日にアニメーターが記した「1位になつた。みんなに評価された。雨なども、撮り直して良かった。」というものが残されており、この文面からも、自分達の作品にとって見所となる場面を、納得できる形で撮り直したこととが読み取れます。

不真面目な態度を取るメンバー達が、グループ内に複数名存在していたことを、正直にその根拠となるデータも含めて分析した点は、グループの実態や特徴を捉える意味では、納得のできるものでしたが、さらに、ふざけているようでいながら、その中で得られた面白いアイディアを積極的に取り入れるだけの頭の柔らかさがあったことが、おそらくこのグループが最高の社会的な評価を得られた要因と推察されますが、そこまでしっかりと分析し切れなかったことは、逆に残念なところです。

6年3組D班 順位：6位

◇本番のアニメーション制作の分析結果

原因

課題：○○さんに頼ってしまった。各自の仕事を、こなしていなかった。皆ふざけていた。
遊んでいた。暇な人がいた。

良かった点：音を細かく入れた。支え合いながら作った。何度も納得がいかなければ、撮り直していた。キャラクター？文字を使わなかった。

がんばり度

学年の平均：3.22

D班：1.93

なぜ平均より低かった？

自分達に厳しく評価していた。

皆ふざけていた（ふざけまくった）。

他の班を覗いていた。

関係無いことで、揉めた（例：道路は黒か灰色か）。

監督が、他の人に「後は任せた」と言っていた。

学びのタイプについて

なぜがんばり度が低いのに、「1. 自己肯定傾向の変化」が多いのか？

- がんばり度を厳しく評価していた。

- がんばり度を厳しく評価していたが、「1. 自己肯定傾向の変化」は、厳しく評価してい

なかつた。

「3. 役割把握・認識の変化」が多いのはなぜ?

- 最初は、各自の仕事をしていた。
- 最後の方は、仕事を任せていたことが多かったけど、他の人の仕事を手伝っていた。

皆の気持ち

「8. 難しかつた」: 44回

- 学校へ向かうシーンの撮影が難しかつた。
- 小道具を作るのが難しかつた。

「2. 楽しかつた」: 44回

- 撮影するのが楽しかつた。

「3. 面白かつた」: 31回

- 話し合いながら作品を作つて行くのが面白かつた。

「1. うれしかつた」: 24回

- 上位に入つることができた。

「6. 腹が立つた」: 13回

- 皆がふざけていた。
- 皆が自分勝手に行動していた。

D班の特徴

長所

- 個性豊か。
- 自分が得意なことを、それぞれして、支え合つていた。

短所

- ふざけていた。
- いつも床を散らかしていた。
- 後片付けが遅れていた。
- のびのびしていた。
- 余計なことを、いつもしていた。

◆検証

このグループは、自分達の特徴として、特定のメンバーに頼ってしまうことや、非生産的な活動を行ってしまうメンバー達が少なからずいたにも関わらず、本番のアニメーション作品に伴う上映会では 6 位というまずまずの成績を収めることができた背景を、がんばり度の傾向を踏まえた上で、学びのタイプの傾向及び気持ちのタイプの傾向を組み合わせながら分析をしています。

先ず、がんばり度の傾向については、このグループの平均値は 1.93 と著しく低く、より条件の緩いクラス全体の平均値 3.07 と比べた場合、1 ポイント以上このグループの方が低い値でした。さらに学年全体の平均値 3.22 と比べた場合、1.2 ポイント以上の差が広がります。ここまで平均値が低い事例は、かなり稀ですが、非生産的な活動を行っていたメンバー達が相当数いたことの証明であり、しっかりとそのことを自己申告した結果と言えます。

筆者の方で調べてみたところ、5 種類の選択肢の内、「1. 全く足りなかった」を 82 回と断トツで多く選んでおり、クラス全体の平均選択回数は 27.33 回（全部で 164 回）でしたので、1 ポイント以上の差を生み出す主な要因となっていました。実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021 年 11 月 18 日に監督が記した「今日は、T さんに任せっぱなしでした。ウアアア。すみませんでした。次は、働きます。」や、2021-11-25 に撮影が記した「今日は、サボってたので、次は、サボらないように、します。」などが残されており、これらの文面からも特定のメンバーに頼ってしまったことや、積極的に仕事に関わらなかったことが容易に想像できます。

上映会での成績を鑑みれば、がんばり度を通じた自己評価が厳し過ぎたというこのグループの分析は、納得できる部分がありますが、このグループは、学びのタイプの「1. 自己肯定傾向の変化」を 72 回と、5 種類の選択肢の中で最も多く選んでいた点も注目しています。本来、がんばり度の平均値がこれだけ低いのであれば、グループ活動としてはほとんど機能しておらず、メンバー各自の士気も低いことの方が普通ですが、ふざけてしまったり、他人任せにしてしまったりしたとしても、アニメーション制作の活動自体に興味を失ったわけでは決してないことを、「1. 自己肯定傾向の変化」のデータが示しています。

一見して不真面目な態度を取っていたとしても、納得できるまで繰り返した撮影作業や、効果音を付ける作業にこだわるなど、制作活動の要所でメンバー各自が協力し合ったことが、比較的に高い成績につながったとする分析は、「1. 自己肯定傾向の変化」のデータを鑑みれば納得のできるものです。実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021 年 11 月 19 日に編集が記した「今日は、撮影をしました。家で自撮りをするシーンを撮ろうとしましたが、そこまでは行きませんでした。家に向かうシーンだけ撮影しました。ズレたりして、何回もやり直しをしました。次は、家で自撮りをするシーンを撮ります。時間ロスしないように、がんばります。」や、2021 年 11 月 26 日に同じ編集が記した「今日は、誹謗中傷されている所を撮影しました。たくさん吹き出しを作って、そこに、

こんな感じの怒ったマークを付けました。次は、泣きながら（？）、学校に向かうシーンを撮影します。がんばる。」などが残されており、どちらの文面からも、かなりのこだわりを持って撮影作業に臨んでいたことが読み取れます。

また、このグループは、「3. 役割把握・認識の変化」（37回）を、5種類の選択肢の中で2番目に多く選んでいたことにも注目し、その背景として、制作活動の初期段階では、それぞれ役割意識を持って取り組んでおり、特定のメンバーに頼ってしまった状況においても、協力できる所は手伝ったことを挙げています。上記の「1. 自己肯定傾向の変化」に関する分析ともつながる形で、たとえ不真面目な態度を取っていたとしても、それでもアニメーション制作に携わっている意識までは失わず、メンバー各自が自分の役割に対する意識も失わなかつた証とも言えます。もし、このような意識まで失っていた場合、そもそも論として一本のアニメーション作品を完成させることが難しかっただけでなく、上映会の場において社会的評価に値する作品にはならなかつたはずです。

実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021年11月25日に監督が記した「今日は、2シーン撮れました。全てHさんのおかげです。次は、私も撮影に入れます。うれしいので、がんばります。」や、2021年12月21日に同じ監督が記した「つづ疲れた。編集のTさんのサポートをしているので、がんばります。」というものが残されており、どちらの文面からも、特定のメンバーに撮影作業を頼る中でも、監督の仕事として求められる制作活動全体をマネジメントとする意識は失っていないことが読み取れます。

気持ちのタイプの傾向として、このグループは先ず「8. 難しかつた」を、8種類の選択肢の中で最も多い44回選んでいたことに注目し、その背景として小道具作りが難航したことや、上記の「1. 自己肯定傾向の変化」に関する分析とも関連して、撮影作業の中でも特に見せ場となるシーンに相当の力を入れたからこそ、この選択肢を多く選んだとしています。

実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021年10月19日に編集が記した「今日は、アニメーターが、いなかつたので、他の3人で道具を作りました。次も、それをします。分かり難い絵は、できるだけ使わないように、したいです。」や、2021年12月7日に同じ編集が記した「今日は、焦って学校へ行くシーンを撮影しました。途中で、紙が動いて、地震が起こつてしまったり、手が写つたりしたから、やり直したので、あまり進まなかつた。次は、ミスが無いようにスムーズに進める。」などが残されており、どちらの文面からも、小道具作りや特定の場面の撮影に並々ならぬ力を入れた様子が容易に想像できます。

次に、このグループは、上記の「8. 難しかつた」と同じ44回ほど選んでいた「2. 楽しかつた」にも注目し、たとえ困難が多かったとしても、それでも撮影作業を充実感を持って行えた結果だとしています。この辺りは、上述の「1. 自己肯定傾向の変化」に関する分析ともつながる話として、制作活動の時間中に遊んでしまつたとしても、それでもアニメーション制作に携わっている意識は保つており、それを維持さらには促進させる原動力と

して、充実感を持って撮影作業に従事したことが考えられます。

実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021年11月9日に監督が記した「今日は、会話シーンを撮りました！スピードが難しく、次は、もっと秒数を意識して、撮りたい。」や、2021年11月26日に同じ監督が記した「今日は、撮影をするときのキャラクターの動きについて、考えました。1分進んだので、次も、考えながらしたいです。」などが残されており、どちらの文面からも充実感を持ちながら撮影作業に臨んでいた様子が読み取れます。

上記の「2. 楽しかった」に関する分析と呼応する形で、充実感を持ちながら制作活動を行うことができた証として、このグループは「3. 面白かった」を31回ほど選んでいた点にも注目し、メンバー同士で会話をしながら、一本の作品と一緒に作り上げて行くことに少なからず興味関心を得たからこそ、この選択肢を多く選んだとしています。

実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021年10月19日に撮影が記した「今日は、紙を切ったり、めちゃくちゃ面白いまんじゅうが、できました。Tさんが、ベンチや傘を作つて見せてくれた時に、めちゃくちゃリアル感があって、すごかったです。自分も、もっと手伝えるように、したいです。」や、2021年11月22日に監督が記した「今日は、折り紙で鶴と船を作りました。楽しかったです。次は、折り紙で必要な物を作るために、周りを見ることにします。」などが残されており、どちらの文面からも、和気あいあいとしながら制作活動に取り組む様子が容易に想像できます。

さらに、このグループは、「1. うれしかった」を24回選んでいることにも注目し、ロケット物語の試みでは堂々の1位、本番のアニメーション制作では順位を落としたものの、それでも6位という成績を収めることができたからこそ、この選択肢を選んだとしています。実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021年9月6日に編集が記した「行動については、絶対、最下位だったけれど、なぜ、アニメーションでは、1位を取れたのだろうと思っていますが、うれしいです。」や、2022年1月22日にアニメーターが記した「アニメーションの発表会。正直、最下位だと思ってたが、なんと6位（同率）。何で6位なの？最下位って言われる覚えがあった。マジかよ、おおおよ！」などが残されており、どちらの文面からも、これまでの自分達の言動を振り返れば、それにそぐわない高い社会的評価を受けることができた喜びが読み取れます。

一方で、充実感や喜びの意識だけで制作活動を滞りなく進めることができたわけでは決してないことを示すデータとして、このグループは、「6. 腹が立った」を13回選んでいることにも注目し、メンバーの多くが自分勝手な振る舞いを行つたからこそ、この選択肢を選んだと分析しています。

実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021年10月6日に撮影が記した「今日は、TさんとNさんが、ずっとピコピコハンマーと、ずっと騒いでて、正直、面白くさかったです。自分達（Tさん、Nさん）が、ふざけているのに、全部（ほぼ）なすりつけてくるのが、腹が立ちました。」や、2021年11月11日に同じ撮影が記した「今日は、

Nの気分だけで、撮影をしませんでした。気分で撮影を止めるのは、おかしいと思います。」などが残されており、どちらの文面からも、不真面目な態度を取るメンバーの存在や的確な指示を出せない監督へのいら立ちが容易に想像できます。

教育的な観点からすれば、このような非生産的な活動を行うメンバーが多く存在していたにも関わらず、2回の上映会において、どちらも高い成績を得ることができたグループに対して評価し難い面があるのも事実です。一方で、クリエイティブな仕事においては、真面目に制作活動に取り組むことで、作品全体の質を高めることはできるものの、さらにその上の段階として観客の心を魅了する作品を作るためには、斬新な発想が不可欠であり、斬新な発想を生み出すためには、組織としての柔軟性や遊びを含めた心の余裕が必要なことを、このグループの分析は明確に示しています。

6年3組E班 順位：12位

◇ロケット物語の試みの分析結果

がんばり度：3.2

順位とがんばり度の関係

- がんばり度が低いため、12位となった。

なぜこの順位になったのか

- 「大変」と「難しい」が無いから、仕事をほとんどしていない、協力していない人がいたため、あんまり進められなかつた。
- 他の所に行っている人がいる。
- > 外在化カードに、いなくなってるがある。
- > クラス全体ではない。
- カメラの設置などで時間をかけ過ぎて、音も無いし、アニメーションの時間も少なかつた。
- > クラスでは、音があった。

なぜこののがんばり度なのか

- 皆で、あんまり協力できていなくて、やるぞ、という気持ちが、全体的には無かつたため、がんばり度が、平均より少なかつた。
- カメラの設置などで、時間を使い過ぎて、全然、進まなかつたため、頑張りが失われた。

E班の特徴

- 「楽しかった」が多いため、皆で仲良く作ることができた。
- がんばり度のクラスの平均より少ないから、他の班より、やる気が無かつた。

この学習を通して分かったこと

- カメラの設置などをテキパキとして直ぐにできるようにする。
- 全員、仕事をちゃんとして、ヒマな人がいないようにする。
- しっかり計画を持ち、この日までは音を入れるとかを決める。

◆検証

このグループは、ロケット物語に伴う上映会の際に、12位という低い評価に留まった事実に基づき、がんばり度の傾向と頻出語句トップ50の傾向を組み合わせて、自分達のグループの特徴を分析しています。その際に、クラス全体の頻出語句トップ50の中にはあり、自分達には無い制作活動の状態をよく示す単語に注目しています。

先ず、がんばり度については、このグループの平均値は3.20となっており、クラス全体の平均値が3.60でしたので、両者間に0.4ポイントという大きな差が見られました。基本的に中央値である3.0を超していれば、普通に制作活動に励んでいたと言えますが、それでも両者間にかなりの差があることは明らかであり、それ故に低い順位に甘んじてしまったとする分析は納得できるものです。

その背景として、グループ全体に積極的に制作活動に励む意気込みに欠けていたことを挙げていますが、例えば、このグループは「1. 全く足りなかった」を7回ほど選んでおり、クラス全体の平均選択回数は2.67回（全部で16回）でしたので、明らかにこのグループの方が多く選んでいました。また、「2. 少し足りなかった」についても10回ほど、このグループは選んでおり、クラス全体の平均選択回数は6.00回（全部で36回）でしたので、これらの数値からも、精力的に各種作業に取り組まないメンバー達がいたことは確かなようです。

また、撮影作業に際して、カメラの設置に手間取ることで、やる気が失われたとしていますが、筆者の方で調べたところ、例えば、2021年7月19日に編集が記した「今日は、ロケット物語作りのラストでした。今日は、4シーン目の中くらいまでしか撮ることが、できませんでした。カメラの位置だけが、一番、手間がかかったし、そこで完成できなかつたので、時間を持たせて、撮影できるようにしたいです。本番は、しっかり完成させたいです。」という外在化カードが残されており、この文面からも、既に制作活動の中盤を過ぎてもなおカメラの設置作業に手間取っていたことが読み取れます。

因みに、ロケット物語の制作期間が、夏真っ盛りということもあり、教室の窓から差し込む太陽の光が強過ぎて、カメラの設置場所によっては、白飛びなどの現象が起きて、撮影作業が困難を極めたものと推察されます。

次に、頻出語句トップ50の傾向については、このグループのユニークな分析の視点として、自分達の頻出語句トップ50には無く、クラス全体の頻出語句トップ50には入っており、なおかつ上記のがんばり度の傾向に沿う単語として、「大変」と「難しい」に注目をし

ています。先ず、「大変」については、このグループの頻出語句トップ 50 には入っておらず、実際には 1 回しか使っていませんでした（事前学習段階で使われていました）。それに対して、クラス全体の頻出語句トップ 50 には入っており、平均使用回数は 3.83 回（全部で 23 回）でしたので、他のグループの方が、より難易度の高いことに挑戦していたことを示すデータとしては、相応しいものと言えます。

「難しい」についても、このグループの頻出語句トップ 50 には入っておらず、実際には 2 回しか使っていませんでした（その内、1 回は事前学習段階で使われていました）。それに対して、クラス全体の頻出語句トップ 50 には入っており、平均使用回数は 3.67 回（全部で 22 回）でした。こちらは、両者間にそれほどの差があるわけではありませんが、上記の「大変」の数値と合わせることで、他のグループの方が難しいことに挑んでいたとする分析は、このグループの実情を含めて、納得のできるものです。

さらに、より高度な映像表現を望むことができなかつた背景として、グループ活動に協力をしなかつたり、他のグループへ行つてしまつたりする者がいたことを認めていますが、そのことを如実に示す外在化カードの事例として、2021 年 7 月 12 日にアニメーターが記した「今日も、監督とカメラマンが、どこかへ行つてしまつて、あまり進みませんでした。編集と助監督で配置、秒など色々話しあつて、撮影しました。1 シーンも撮れなくて、ちょっと残念。次は、3 シーンまで行きたいです！」というものが残されていました。この文面から、明らかに制作活動に非協力的なメンバー達が複数いたことが読み取れます。

一方で、確かにこのグループは、気持ちのタイプの「2. 楽しかった」を 21 回と、8 種類の選択肢の中で最も多く選んでおり、クラス全体の平均選択回数 20.33 回（全部で 122 回）よりも若干多かつたことから、制作活動に積極的に関わらない者達がいたとしても、グループ内の仲は悪くなかったとする分析は、このグループならではの特徴を示すものと言えます。

本来、上記の外在化カードの事例が記された日付から鑑みて、既に撮影作業が本格的に始まっている中で、他のグループへ遊びに行つてしまう者達が出れば、グループ内の雰囲気もかなり悪くなり、メンバー間の信頼関係もガタガタになってしまいますが、それでも仲が良かったのであれば、グループ活動における特異な事例と言えますが、上述しました通りに、そもそもグループ全体として、精力的に制作活動に打ち込む心構えに欠けていたのであれば、こちらも納得できる分析と言えます。

6 年 3 組 E 班 順位：16 位

◇本番のアニメーション制作の分析結果

1. なぜ 16 位だったのか？

良かった点は、私達の班は、伝えたいことが、はつきりしていて、粗筋が良かったのと、目標を持って制作していたところです。上手く行かないこともありましたが、目標をしつ

かりと持つことで、計画的に制作ができ、完成したのだと思います。そして、改善すべき所も、改善できました。では、なぜ 16 位だったのか考えてみて、視聴者目線で細かい所まで気を配り切れない所があったのでは？と思いました。最初のシーンの主人公がマスクをしていない所などの細かい所が、あまり伝わり難く、分かり難いものになってしまったのでは？と考えました。

2. チームの特徴

自分達の思うチームの雰囲気

- 静か、落ち着いている。日による（波がある）。

学びのタイプ、気持ちのタイプ、がんばり度から

- 学びのタイプは、毎回、達成したり、発見したりなどが多かったです。
- 気持ちのタイプは、特に多かったのは「1. うれしかった」と「2. 楽しかった」が多く、制作が楽しかったのが分かります。
- がんばり度は、平均 2.9。学年の平均 3.2 より、少し低かったけれど、やる気はありました。

3. 良かった点と課題点

良かった点

- 毎時間、最初と最後のシーンまでできたか確認していた。
 - 目標も挙げていた。
 - 改善点を見つけ、直していた。
 - それぞれ役割分担もしていた。
- > 以前より協力していた。
- 皆が、どのような現状なのかを把握していた。
 - 話し合いながら、より良いものを目指した。

課題点

- 目標はあっても、その通りにできないことも、たくさんあった。
 - 制作の過程で進め方に困った時もあった。
 - 撮影に必要なものを探したりなど、少し余計な時間があった。
 - 以前より協力はできたと思うけれど、少し協力ができなかつた面もあった。
 - がんばり度が低かった（四捨五入して 3）。
- > 良い点も課題点も、どちらも同じくらいあることが分かります。

4. 学びのタイプ

E班 219回、学年全体約 170回（少数点以下切り捨て）

1. 自己肯定傾向の変化:E班 82回、学年全体 48.94回
2. 自己発見傾向の変化: E班 64回、学年全体 45.78回
3. 役割把握・認識の変化: E班 24回、学年全体 25.83回
4. 職業理解の変化: E班 24回、学年全体 25.78回
5. コミュニケーションの変化: E班 25回、学年全体 27.22回

学びのタイプから考えたこと

私達の班は、「1. 自己肯定傾向の変化」と「2. 自己発見傾向の変化」と「5. コミュニケーションの変化」の差が極端で、他はほぼ同じ数です。そのことから考えたことは、毎回、何かしら頑張っていて、たまにそこから何かを発見しているということなので、頑張る→改善点・発見を見つけることができている。

5. これからに活かせること

NAKAHARA アニメーションでは、主に「協力」、「コミュニケーション」（話し合い）、「分析」などを学びました。アニメーションを皆で協力して作り上げ、話し合いをして、より良いものを目指したり、ふり返りでは、データを分析したりしました。ですが、特に、協力の面では、協力できていない時もありました。協力しないと、一気に作業が進まなくて、困ってしまうので、協力することが一番の課題だったと実感しました。なので、これからは、「協力」、「コミュニケーション」、「分析」することを何らかの形で、これからに活かして行きたいと思います。

6. まとめ

- 目標を持って楽しく制作した。
- がんばり度は少し低かったけど、やる気はあった。
- 以前より皆で協力したり、話し合って、より良いものを目指したりした。
--> 改善すべき所も改善した。
- 学びのタイプから、毎回一人ひとり何かを頑張っていた。
- NAKAHARA アニメーションで、主に「協力」、「コミュニケーション」（話し合い）、「分析」することを学んだ。
--> これらを何らかの形で活かして行きたい。

◆検証

このグループは、ロケット物語の試みに続いて、本番のアニメーション作品に伴う上映会においてもかなり低い順位に甘んじてしまった一方で、それでもロケット物語の試みの頃よりは、しっかりとまとまって制作活動に励むことができたグループの内情を、がんば

り度の傾向、学びのタイプの傾向、そして気持ちのタイプの傾向から分析しています。

先ず、がんばり度の傾向については、このグループの平均値は 2.89 となっており、中央値である 3 「3. がんばった」を割っていました。クラス全体の平均値 3.07 と比べて 0.1 ポイント以上、学年全体の平均値 3.22 と比べると 0.3 ポイント以上、このグループの方が低い値となっていましたので、がんばり度の値だけを見れば、上映会での順位に相当するという見方もできるかもしれません、このグループはそれでもロケット物語の試みの頃と比べて、より良い作品を作ろうという意気込みはあったとしており、その証として、後述します学びのタイプの「1. 自己肯定傾向の変化」及び「2. 自己発見傾向の変化」が高かったことを挙げています。

次に、学びのタイプの傾向については、このグループは、他の 3 種類の選択肢と比べて、「1. 自己肯定傾向の変化」(82 回) 及び「2. 自己発見傾向の変化」(64 回) が突出して多かった点に注目し、それぞれの学年全体の平均選択回数 48.94 回 (全部で 881 回)、45.78 回 (全部で 824 回) でしたので、どちらもこのグループの方が明らかに多く選んでいました。そこで、このグループは、それぞれのメンバーが毎回の制作活動を一生懸命に取り組み、そこで何らかの発見があったからこそ、「1. 自己肯定傾向の変化」及び「2. 自己発見傾向の変化」を多く選んだと分析しています。

実際に、「1. 自己肯定傾向の変化」が付された外在化カードの事例として、筆者の方で調べてみたところ、2021 年 11 月 5 日にアニメーターが記した「今日は、背景の色選びと、アニメーションのイメージを描きました。背景の色選びでは、たくさん画用紙を、一応、取って置きました。イメージでは、少しは、できましたが、まだ悩む所があるので、早く考えます。」や、2021 年 12 月 3 日に編集が記した「今日は、ほぼアニメーションが完成しました。しかし、2 分を超して、しまっているのと、音付けと、撮り直しもあるので、あとは無いけど、がんばりたいです。次は、完成、2 分に収めるまでを、やりたいです。」などが残されており、どちらの文面からも、自分の役割に応じた仕事を行う中で、少しでも良い作品を作ろうとする意気込みが感じられます。

また、「2. 自己発見傾向の変化」が付された外在化カードの事例として、筆者の方で調べてみたところ、2021 年 10 月 8 日に編集が記した「今日は、高橋先生にストーリーを見て、アドバイスをもらいました。やはり、細かい所を決めて行くというのが大きかったです。上手くできれば、学校のためになるかも、、と言わされたから、うれしかったです。ここから細かく伝えないと、いけないと、ここをしっかりと見て、やって行きたいです。」や、2021 年 11 月 11 日にアニメーターが記した「今日は、1、2 ロールは、完成できれば、3 ロールまで行く、のが目標でした。カメラが、ぐらついて、できませんでした。あと、周りの班を見ると、先に絵を描いてから、撮影する班もあるそうで、効率良く進むのは?と思いました。」などが残されており、どちらの文面からも、絶えず自分達の作品を改善するための工夫やアイディアを探し求めていた様子が容易に想像できます。

気持ちのタイプの傾向については、グループ全体の雰囲気として冷静沈着に進めて行く

中でも、このグループは「1. うれしかった」を 64 回、「2. 楽しかった」を 54 回選んでおり、これらの傾向から毎回の制作活動において達成感や充実感を待ちながら制作活動に取り組んでいたと分析しています。

実際に、「1. うれしかった」が付された外在化カードの事例として、筆者の方で調べてみたところ、2021 年 11 月 9 日にアニメーターが記した「今日は、10 分程で撮影、開始できました。監督がいなかつたけど、助監督、カメラマン、編集で撮影を、がんばりました。カメラの固定に、少し時間がかかったり、微調整も時間が、かかりました。でも、前より秒数もあったし、協力もできました！これからも、がんばります！」や、2021 年 11 月 19 日に編集が記した「今日は、2 シーン目、完成。3 シーン目、途中まで行きました。カメラの準備、保存など、編集としても、撮影が進んでいる時くらいだったので、次も、このくらい、がんばって進めたいです。」などが残されており、どちらの文面からも、その日の作業成果に対して達成感を得ていたことが読み取れます。

また、「2. 楽しかった」が付された外在化カードの事例として、筆者の方で調べてみたところ、2021 年 11 月 26 日に編集が記した「今日は、4 シーン完成、初めの題名の所を撮れました。曖昧だった編集の方法も分かったし、みんな働けたから、良かったです。次は、5 シーン完成すれば、スタッフ・ロールもやりたいです。」や、2021 年 11 月 26 日にアニメーターが記した「今日は、4 シーン完成と、5 シーン完成という目標でしたが、達成ならずでした。でも、監督さんなどが、いつもの倍、手伝ってくれて、4 シーン完成と、題名のシーンは完成できました。次は、絶対、6 シーン完成に近づけます！」などが残されており、どちらの文面からも、撮影作業が進む中で充実感を持って取り組んでいたことが容易に想像できます。

本番のアニメーション作品に伴う上映会にて、かなり低い成績に甘んじてしまった要因として、このグループは視聴者目線で自分達の作品を作り上げることができなかったことと共に、ロケット物語の試みの頃と比べて、グループ内での協力関係を改善できたものの、それでも協力し切れなかった部分があったと分析しています。残念ながら、協力し切れなかった部分に関する詳細な説明がありませんでしたので、筆者の方で調べてみたところ、2021 年 11 月 19 日に助監督が記した「今日は、特に何もしなかった。本当は、ヒマだった。」や、2021 年 11 月 22 日に編集が記した「今日は、2 シーン目を完成させました。監督、カメラマンが、何もしていなかつたし、時間も少し考えているより、遅れているので、進めて行きたいと思います。」などが残されており、どちらの文面からも、制作活動が中盤を過ぎる時点で暇を持て余すメンバーが存在していたことが読み取れます。おそらく、この辺りがグループ内で協力し切れなかった部分だと推察されます。

このグループは、ロケット物語の試みの頃の自分達の状態と本番のアニメーション制作における自分達の状態を比較して、どれだけグループとして改善できたのかを SAKANA システムの各種データを用いて分析していますが、そのどれもが納得のできるものでした。

6年3組F班 順位：11位

◇ロケット物語の試みの分析結果

がんばり度：約3.9

クラス平均：約3.6

1. なぜ3.9だったのか

- 「難しかった」けど、「楽しかった」が、「8差」だったから。

「難しかった」：クラス平均22回、F班25回

「楽しかった」：クラス平均20回、F班24回

「大変」：クラス平均3.83回、F班6回

2. なぜ0.3平均よりも高い、そして順位は低い

- 自分を褒め過ぎ-->なめている

- 「できた」（頑張った意味）よりも課題が多いから-->次も頑張ろうとしている。

3. 順位との関わり

- 編集が無かったから-->でも、撮影が良かった（「背景」8回）。

- 「大変」というキーワードが、クラス平均3回、F班6回だから、約二倍だったから。

-->きつい時に使われた。

4. F班の特徴について

- 「大変」：クラス平均3回、F班6回-->平均の約2倍多く使われている

- 「もっと」：クラス平均4回、F班8回-

- 「今日」：クラス平均23回、F班26回-->今日のふり返りができていた

5. 分かったことと今後に活かしたいこと

- 「次」、「撮影」、「思う」、「大変」というキーワードが重要となっていた。

- 「！」などのマークを入れる。-->分かり易い（気持ちも伝わる）

◆検証

このグループは、ロケット物語に伴う上映会の際に11位という低い順位に甘んじた要因を、先ずはがんばり度の傾向と気持ちのタイプの傾向の組み合わせから分析し、その後、特定の頻出語句とも組み合わせています。また、自分達のグループの特徴についても、複数の頻出語句から導いており、かなり広範囲に SAKANA システムから得られたデータを活用しています。

先ず、がんばり度の傾向については、このグループの平均値は 3.95 となっており、クラス全体の平均値 3.60 と比べても、0.35 ポイントも高い数値を示していました。これだけ高い平均値となった要因については、気持ちのタイプの傾向として、このグループは「8. 難しかった」を 25 回、そして「2. 楽しかった」24 回ほど選んでおり、それぞれ 8 種類の選択肢の内、一番目と二番目に多く選んでおり、クラス全体の平均選択回数がそれぞれ 21.67 回（全部で 130 回）と 20.33 回（全部で 122 回）でしたので、どちらの選択肢もこのグループの方が多い、それだけ難しいことに挑戦しながらも、充実感を得ながら制作活動に励んでいた故に、がんばり度の平均値が上がったと分析しています。

二種類の選択肢の合計を、クラス全体の合計と比べるという分析手法は、かなりユニークなものです（さらに小数点まで含めれば両者の差は 8 ではなく 7 でしたが）、がんばり度の高い平均値を説明するためのデータとしては納得のできるものです。

さらに、確かに難しいことに挑戦をしていたことを如実に示すデータとして、「大変」という単語が頻出語句トップ 50 に入っていたことも、このグループは指摘しています。さらに、同単語をこのグループは 6 回使っていたのに対して、クラス全体の平均使用回数は 3.83 回（全部で 23 回）でしたので、このグループの方が多く使っていました。

実際にこの単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 7 月 12 日に撮影が記した「今日は、アニメーターのお手伝いを積極的にした。1 コマ 1 コマ、絵を描くのが、大変でした。あと、今度、撮るだけなので、がんばります！」というものが残されており、この文面からも、困難な作業に挑む様子が読み取れます。

このように高いレベルの映像表現に挑んだにも関わらず、社会的評価が振るわなかつた背景として、このグループは、現実を省みることなく自分達を評価し過ぎていたと分析しています。その根拠として、このグループは、頻出語句の「できる」に注目し、各種作業を完結できたことを示す「できた」ではなく、課題にぶつかり未完結の状態を示す「できなかった」という文脈で、この単語が使われていたことを挙げています。

筆者の方で調べたところ、同単語が未完結の文脈で使われていた外在化カードの事例として、2021 年 7 月 19 日に編集が記した「今日は、自分の名前を作るのを、がんばりました！自分の名前を、星を並べて作る作業でした。K の「小」という字しかできないので、全部、完成させたいです。」というものが残されており、この文面からも、その日にやるべき作業が終わらなかったことが読み取れます。

ただ、高いレベルの映像表現を目指したからこそ、このグループは、例えば「背景」という言葉を、頻出語句トップ 50 に入る 8 回ほど使っていたことを示しており、クラス全体での使用回数が 16 回でしたので、その半分をこのグループが使っていた計算になります。実際にこの単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 9 月 6 日に監督が記した「私は、このアニメーションのメリットは、背景だと思います。しかし、この「ロケットくん、水星へ」では、編集、雲の動きが足りませんでした。そのため、ここ（改善するため）、役割分担、時間の使い方を気を付けようと（特に）思います。そして、毎回、課題を見つけ

は、次回までに、解決するように、がんばります。」というものが残されており、この文面からも、背景画の作成に並々ならぬ力を入れていたことが読み取れます。また、同時に自分達の作品の中で編集に難があつた点も認めています。

さらに、高いいいレベルの作品を目指したことを示す単語として、「もっと」と「今日」を、このグループは挙げています。先ず、さらに先を目指すことを意味する「もっと」については、このグループは8回ほど使っており、クラス全体の平均使用回数が4.00回（全部で24回）でしたので、二倍ほど多くこのグループの方が使っていました。実際にこの単語が含まれる外在化カードの事例として、2021年7月12日に編集が記した「今日は、カメラで撮らずに、アニメーターの仕事を、がんばってました。編集の仕事は大変だけど、もっとがんばります。」というものが残されており、この先の制作活動が困難を極めるものであつても、自分の役割を通じて貢献し続ける強い意志が示されています。

次に、「今日」という単語については、このグループが26回使っていたのに対して、クラス全体の平均使用回数は23.83回（全部で143回）でしたので、両者間に大きな差はありませんでしたが、このグループは、毎回の制作活動の時間において、その日に取り組んだことをふり返ることができていたからこそ、この単語が多く使われていたと分析しています。実際にこの単語が含まれる外在化カードの事例として、2021年7月12日にアニメーターが記した「今日は、前回と同じ様に、とにかく撮影に使う素材を作りました。10時間しかないので、丁寧に作ると同時に、速く作り上げるために、作業を5人で分担し、ペースを上げたいと思いました。」というものが残されており、この文面からも、その日に行った作業をしっかりとふり返っていたことが読み取れます。

さらに、今後の本番のアニメーション制作に際して、重要となるキーワードとして、「次」、「撮影」、「思う」、「大変」を挙げていますが、残念ながらこれらの単語を挙げた具体的な理由が記されていませんでした。そこで、筆者の方で推察するに、「次」について、上記の「今日」に関する分析と関連する形で、その日、その場での作業に集中するだけでなく、次の制作時間や工程を意識しながら取り組む必要があることを認識したと考えられます。

「撮影」については、当然ながらアニメーションという映像表現である以上、撮影作業にさらなる力を入れる必要あることを再認識したものと考えられます。「思う」については、なかなか解釈が難しいところですが、毎回の作業活動において、その成果をしっかりと踏まえた上で、その先に何を行う必要があるのかを思案する必要性があることに気が付いたものと考えられます。「大変」については、既に上述の通りですが、アニメーション制作は容易に取り組めるものではなく、より高いレベルのものをを目指すのであれば、さらに困難を極めるものであることを、改めてしっかりと認識したことが考えられます。

このグループは、広範囲な視点から、上映会での不甲斐ない成績と自分達のグループの実態を分析しており、最後の今後への考察の部分を除き、その分析プロセスも含めて納得のできるものでした。

6年3組F班 順位：11位

◇本番のアニメーション制作の分析結果

がんばり度：3.16

学年全体：3.22

--> 学年全体より少し低く、自分に甘かった前回よりも、多少は自分のことを厳しく見るようになった。

--> 学年平均と、ほぼ変わらない。「5. かなりよくがんばった」及び「1. 全く足りなかつた」が、いずれも平均より少ないため、あまり極端ではなく頑張った。

なぜ11位だったのか

外在化カードで特徴のあったことは「」で囲んであります。

改善点

- ケンカで、撮影が終わらなかった（しかも終わり方「モヤモヤするシーン」が悪かった）から、--> 「ない」、「撮影」、「時間」がかなり多い。
- = 「撮影」をしたが、できてい「ない」、「時間」が「ない」とマイナスな文章。
- 表情が長い間、変わっていない。
- > 犬や人の表情があまり用意できず、さらに表情を変える周期が長いので、しばらく一つの表情になっていることが多かった。

良かった所

- 丁寧に絵を作ったり、撮影したりできたから。
- > 「シーン」、「しか」が、かなり多い。
- = シーンしか撮れていない、まだ○○（絵や背景）しかできていない。遅い分、丁寧にやっていた（ケンカの他の理由がそれ）。

チームの長所と課題

外在化カードで特徴のあったことは「」で囲んであります。

長所

- 物事を丁寧にやっていたこと。
- > 丁寧に絵を作ったり、撮影をしたりできたこと（思ったより良い順位）。*その分、他の班よりも遅れていた。
- > 「シーン」、「しか」がかなり多い。
- = シーンしか撮れていない（1日あたりで）、まだ○○（絵や背景）しかできていない。遅

い分、丁寧にやっていた（だから、完成できていないが票がもらえた？）。

課題・短所

- 仲が悪かったこと。
 - ケンカをしていて（撮影途中で本格化）、撮影が進まなかつたこと（未完成で下の方の順位）。
- > 「邪魔ばかり」、「イラッとした」とあった。気持ちのタイプの「6. 腹が立った」が多い。
- = ケンカ、仲間割れが発生したため、作品を完成させられなかつた（だから、主題が伝えられなかつた？）。

学びのタイプ

- 「1. 自己肯定傾向の変化」が、特に多くなっている。
- *自己肯定感：自らの在り方を積極的に評価できる感情や、自らの価値や存在する意義を肯定できる感情のこと。
- > その中では「撮影」というワードが多くなっている。
- = 撮影できた自分への評価、自分を肯定して「これからもやるぞ」という気持ちがあり、自己肯定感が高くなっている（がんばり度の捉え方は、前回より厳しくなっている）が、順位は下位。
 - 自分が思っているほど、頑張ったり努力したりできていなかつた。
 - = 自分達を、（あまりできていなくても）褒める傾向がある。

まとめ・これからに活かせること

- F班は、丁寧に物事を進めることができるが、仲が悪く、ケンカが発生していた。そのため、撮影が終わらず、未完成となつてしまつた。さらに、表情があまり変わらず、登場人物、犬が不自然だったこともあり、11位となつた（丁寧だけ順位が上がつた）。
- F班は、「頑張った」、「頑張ろう」という気持ちがある一方で、順位は下位だった。そのため、自分達のことを、あまりできていなくても褒めるという傾向がある。
- 相手の考えを理解するように意識して、仲間割れやケンカを減らす。丁寧さと好ペースを両立させる。頑張ったと思っても、さらに上を目指して自分を進歩させようと努めることが、今回のアニメーションで得られた反省。これからは、今回の経験を活かして、反省を意識して、物事をやって行きたいと思う。

◆検証

このグループは、丁寧に制作活動を進めたものの、それが逆に仇となり、メンバー間で諍いや揉め事を起こすことになり、結局は自分達の作品を最後まで計画通りに作り切れず、

本番のアニメーション作品に伴う上映会にて 11 位という下位の成績に甘んじることになってしまった背景を、SAKANA システムが提供する各種データを駆使して分析しています。

先ず、がんばり度の傾向については、このグループの平均値は 3.16 となっており、学年全体の平均値 3.22 とほぼ変わらない値となっており、クラス全体の平均値 3.07 と比べた場合、0.2 ポイント近くこのグループの方が高い値となっていました。その上で、このグループは、がんばり度の内訳として 5 種類の選択肢の内、最も高い値となる「5. かなりよくがんばった」を 14 回、最も低い値となる「1. 全く足りなかった」を 13 回選んでおり、クラス全体の平均選択回数がそれぞれ 29.67 回（全部で 178 回）、27.33 回（全部で 164 回）となっており、どちらの値もこのグループの方が少なかったことから、それほど極端な差が現れる形で制作活動に励んでいたわけではなく、普通に頑張っていたと分析しています。

また、ロケット物語の試みまでのがんばり度の平均値が 3.95 と非常に高い値であったのと比べて、その後の本番のアニメーション制作では 3.16 までかなり落ちており、その背景として、ロケット物語の試みを通じた反省として、毎回の制作活動において自己評価をより厳しくした結果としています。これは、上記のコンスタントに制作活動に励んでいたとする分析と一致するものです。

このグループは、自分達のグループの特徴を表す頻出語句トップ 50 に入る複数の単語に注目をしており、特に改善すべきだった点を示す「ない」（109 回）、「撮影」（76 回）及び「時間」（48 回）の 3 種類の単語を挙げています。これらの単語のクラス全体の平均使用回数は 74.83 回（全部で 449 回）、30.50 回（全部で 183 回）、27.00 回（全部で 162 回）でしたので、どの単語についてもかなり多くこのグループの方が使用しており、これらの単語のシンプルな組み合わせとして、時間的に撮影作業が終わらなかった事実を如実に物語るデータとしています。

先ず、「ない」という単語が含まれ、さらには「撮影」あるいは「時間」の単語が共起している外在化カードの事例として、2021 年 11 月 19 日に助監督が記した「今日は、撮影に入りました。撮れたシーンは、最初のシーンしか撮れていなくて、かなりヤバいです。あと 13 時間しかないので、なるべく早く撮れるように、チーム全員で協力して、時間内に終わらせたいです！私と I さんで細かいものを作りました。地道な作業ですが、がんばりたいです。」や、2021 年 11 月 22 日に監督が記した「今日は、未だに 1 シーン目の撮影を引き続き撮りました。。しかし、もっとがんばれたと思うんですがね？、まだ全然終わっていなくて、（なぜか編集することことは、大体、決まっているです←音はガ、）。あの場面の途中からの撮影だったので、合わせるのに時間がかかったり、「あった！」となって、撮影をしたら、少し見てない間に、またガッツリとズレっていて、もう残念な気がします。（まだ全然終わってないのにさあ、（泣））。「次回は！次回は！」と言っているのに、全然、上手く行きません。。どうすれば、いいのでしょうか？もう大変過ぎます（大変）。」などが残されていました。どちらの文面からも、撮影作業が思い通りに進まずに、かなり苦戦している状況が容易に想像できます。

次に、「撮影」という単語が含まれ、さらには「ない」あるいは「時間」の単語が共起している外在化カードの事例については、2021年11月22日に撮影が記した「今日は、1シーン目の撮影をしました。いつも同じようなことを、繰り返しているので、気を付けて、次回に活かしたいと思います。撮影も撮れる分だけ撮りたいです。あと少ししか時間が無いので、がんばります！」や、2021年11月26日に同じ撮影が記した「今日は、2シーンの撮影が、少ししか、できませんでした。途中で背景がズレてしまい、撮影が中断してしまいました。次回からの撮影が心配です。時間内に終わるかが分からない状況です。2時間もあったのに、、全然、できませんでした。」が残されており、どちらの文面からも明らかに時間に追われながら撮影作業を進めていたことが読み取れます。

最後に、「時間」という単語が含まれ、さらには「撮影」あるいは「ない」の単語が共起している外在化カードの事例については、2021年12月3日にアニメーターが記した「今日は、登場人犬のイラスト作成・撮影の続き（2つとも）をしました。2時間目になって、ようやく撮り始めとなり（2シーンの訓練の所）、あまり進められなかつたので、次はペースを上げて行きたいです。また、放課後や朝も使って、撮影を進めて行きたいです。」や、2021年12月21日に同じアニメーターが記した「今日は、（主に）1時間目に登場人物・犬や背景作りをし、2時間目に撮影、、3シーンの最初と、スタッフロール（駆け足で完璧に、できなかつたけれど）をしました。今回で、授業としては、アニメーション作りが終わりなので、休み時間や放課後、朝の時間を使い、完成させて行きたいと思います。」などが残されていました。どちらの文面からも、制作活動の終盤まで時間に追われながら撮影作業を行っていたことが読み取れます。

制作時間に追われる中で、その副作用とも言える諍いや揉め事が起きたことを、このグループは認めており、そのことを如実に示す証拠として具体的な外在化カードの事例を挙げています。筆者の方で再確認をしたところ、2021年12月7日に監督が記した「今日は、Sさんが、ずっと邪魔をしたり、無駄なことをしたり、全て私のせい、文句をずっと言ったりしたり、全てが、もう、、最悪な状態です。それに助監督さんの邪魔とか、うんざりです、、。そして、撮影中に走って通り（真横を）、背景を飛ばしたり（他の班）、もう、、と言う状態です。まだ、2シーンしか終わっていない状態です、、。Sさんを、どうにかできないか、、。Sさんは、自分でしたことを、私のせいにしたり、自業自得なのに、、。（勝手に全て荒らさないで下さい。迷惑です。全てを、台無しにしないで下さいよ！自分は悪くない、、なんて思わないで欲しいです。こっちからすれば、全てが！ですよ？,,）。嘘、情報を言わないで下さい？」と、同じ日に編集が記した「今日は、3シーン目の撮影をしました。前にシャットダウン中に、Nさんが充電器を抜いてしまって、データが消えているかの確認をしていたら、Sさんが邪魔なこととか、勝手なこととか、しないで！って怒ってきて、すごくイラッとした。NさんとSさんは、自分と助監督さんを悪く見たいだけじゃないかと思います。逆にアニメーターさんの仕事を助監督と編集がして、アニメーターさんがカメラマンさんとかの仕事をしている気がします、、。ちょっと納得がいかない気がします。」が残されてい

ました。どちらの文面からも、かなり深刻な対立がメンバー間で起きていたことが容易に読み取れます。

また、諍いや揉め事が起きたことを、さらに裏付ける証拠として、このグループは、気持ちのタイプの「6. 腹が立った」を 13 回選んでいたことを挙げています。クラス全体の平均選択回数は 9.00 回（全部で 54 回）でしたので、明らかにこのグループの方が多く選んでいました。実際に、この選択肢が付された外在化カードの事例として、2021 年 11 月 11 日に監督が記した「今日は、問題だらけで、2 シーンまで行き、終わりました（泣）。問題の改善を急いで行きます（大変）。M さんも、全て私のせいにして、うんざりですよ（泣）。次回、撮影に行きたいです。絵を急げ！」や、2021 年 11 月 26 日に同じ監督が記した「今日は、シーン 2 の途中までしか、できませんでした（泣）。本当は、2 シーンを全て行けそうであったけど、背景がズレて（H に残念だけど背景、崩されました）。全てが台無しに、、。本当に残念で仕方ありません、、。次回は、最初からになるかもで、、もう終わったカモですね、、。みんな（1 人以外は）がんばったのに、1 人のせいでの台無しで本当に残念です、、。」などが残されていました。どちらの文面からも、遅々として進まない制作活動を背景に、メンバー間の不協和音も加わり、怒り心頭の様子が容易に想像できます。

このグループは、制作活動が滞り、諍いや揉め事が頻発することで負のループに陥り、結局、当初企画した通りには作品を完成させることができず、未完成のまま上映会にて披露される羽目になってしまったとしています。そして、時間に追われて撮影作業を行うことで、自分達の作品に登場するキャラクターの表情など細やかな表現にこだわるだけの時間的な余裕も失うことで、上映会において低い成績に甘んじる要因の一つになってしまったと分析しています。

一方で、自分達にとっては未完成の作品であっても、本番のアニメーション作品に伴う上映会にて投票してくれた視聴者がいたことを踏まえて、このグループは、なぜ評価の対象になったのかについても頻出語句トップ 50 に入っている「シーン」（71 回）及び「しか」（23 回）という単語に基づいて分析をしています。

先ず、映像制作の基本単位となる「シーン」（71 回）については、クラス全体の平均使用回数が 44.33 回（全部で 266 回）でしたので、明らかにこのグループの方が多く使っており、それだけ個々のシーンの制作に丁寧に取り組んできた証であり、その点が評価の対象になったとしています。実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021 年 12 月 3 日に監督が記した「今日は、2 シーンを終わらせて（はい、、スミレとさくらに時間がかかりました）、3 シーンから、次回になります！でも、まだまだ安心ができません、、。なぜなら、すごく、みんなより遅れていて、目標を大体、達成していない（いつも）からです。なので、もう撮影を、がんばりたいと思います。」や、2021 年 12 月 17 日に撮影が記した「今日は、4 シーン目の税関カウンターなどの細かい背景を作りました。色々な折り紙を使用して、切り抜いたりしました。まだまだ完成には近づけていないので、放課後や中休み・昼休みなどを使って、完成させて行きたいです！」などが残されており、どちらの文

面からも、制作活動がかなり遅れる中でも、それぞれのシーンに相当のこだわりを持って手掛けたことが読み取れます。

次に、物事を限定する意味で使われることが多い「しか」(23回)という単語については、クラス全体の平均使用回数が、筆者による手動の計算結果として11.83回（全部で71回）となっており、少なくとも2倍以上このグループの方が多く使っており、その用法として、上記の「シーン」に関する分析とつながる形で、できるだけ丁寧に制作活動を進めた結果、特定のシーンしか撮影作業ができなかった際に、この単語が頻繁に使われたとこのグループは分析しています。

実際に、この単語が含まれる外在化カードの事例として、2021年11月26日に編集が記した「今日は、2シーン目の撮影をしました！ですが、途中で背景が何度も何度もズレてしまって、少しだけしか撮影できませんでした。24時間という限られた時間に終わるのかが心配になります、。次は、3ロール目まで絶対に行きたいです（でないと終わらなくなってしまうから）。」や、2021年12月2日に撮影が記した「今日は、2シーン目の撮影をしました。まだまだオープニングと1シーン目しか撮れていないので、遅れていると思いました。残り8時間くらいしか無いので、なるべく素早く行動して行って、がんばりたいです。がんばります。」などが残されていました。どちらの文面からも、かなり限られたシーンだけしか撮影できなかったことが読み取れますが、視点を変えれば、丁寧に一つひとつのシーンを作り上げていったことは間違いないようです。

制作活動が思い通りに進まず、諍いや揉め事が起こる中でも、それでも自分達の作品の完成を目指して投げ出さなかったことを示す証拠として、このグループは学びのタイプの「1.自己肯定傾向の変化」を70回と、5種類の選択肢の内、最も多く選んでいたことを挙げています。同選択肢のクラス全体の平均選択回数は、74.50回（全部で447回）でしたので、このグループとあまり変わらない値でしたが、学年全体の平均選択回数は48.94回（全部で881回）でしたので、このグループの方が明らかに多く選んでいました。

さらに、このグループは、同選択肢を多く選んだ背景として、前述の「撮影」という単語と関連する形で、提出期限に間に合わせるためにも、撮影作業を一生懸命に行わなければいけないという意識がメンバー各自にあったからこそ、この選択肢を多く選んだと分析しています。

実際に、この選択肢が付され、さらに「撮影」という単語が含まれる外在化カードの事例として、2021年11月25日に編集が記した「今日は、撮影の段階を進めました！みんなで協力して、1シーン目を終わらせることができました。明るさの調節の仕方も分かりました。そして、撮影に必要な分のロールを、幾つか作りました。まだまだ先は長いのかなと思います。もっと協力して、次は、2、3ロールとかの撮影に入って終わらせたいです！」や、2021年11月26日に助監督が記した「とても、みんな楽しそうだった。みんな協力が、とてもできていた。撮影をしていたのを見ていると、がんばっていたから続けるようにする。」などが残されていました。どちらの文面からも、少しでも前へ撮影作業を進めようと

する意識が読み取れます。ただし、このグループは、現実として本番のアニメーション作品に伴う上映会における成績を鑑みれば、自分達をほめ過ぎていたとも分析しています。

このグループは、最難関と言われる手描きによるセル・アニメーション制作に挑んだことで、キャラクターの作成にかなりの時間を取られ、その結果、撮影作業を含むその後の制作工程に深刻な影響を与え、挙句にメンバー間で頻繁に諍いや揉め事が起こったことで、企画していた通りの作品を作り上げることができなかった経緯を、SAKANA システムが提供する多様なデータを駆使しながら分析しており、そのどれもが納得のできるものでした。

惜しむべきは、これだけの分析ができるのであれば、さらには丁寧にモノ作りに取り組む強い意志を持っていたのであれば、一旦、諍いや揉め事を脇に置き、より効率的に制作活動を進めるための工夫を重ねることに注力することで、自分達の作品を最後まで完成させることができたはずです。

この章では、中原小でのキャリア教育活動を通じて、オリジナルのアニメーション作品を制作した 6 学年の 3 クラス 18 グループの全てのふり返りの結果を検証してきました。各グループが分析の対象とした項目のほとんどについては、その存在が確認でき、分析対象として選んだ判断についても、第三者の目から見て妥当なものでした。また、グループによつては、導いたふり返りの結果を手掛かりにしながら、筆者の方で分析対象項目を改めて類推する作業を行いましたが、どの項目についても、ふり返りの結果と矛盾しない相応しいものを容易に探し出すことができました。

中原小では、ふり返りの授業の中で詳細な分析を行い、いずれかの結論を導くことも仕事の一つとして捉えており、また導いた結論を第三者が検証しても納得できる形で示すことを併せて求めていますが、筆者の方で検証してきた通りに、大人であっても難しい論理的な実証活動をどのグループもその重要性を理解し、そして途中で投げ出すことなくしっかりと実践できたことは間違ひありません。

さらに、このような分析結果は、学習活動の当事者だからこそ導けるものだと言えます。今年度においても制作活動にまつわる様々なドラマが起き、ひっきりなしに意見の衝突が起きたグループや、慢性的に深刻な労働力不足に悩まされるなどのグループも見られましたが、このような悲喜こもごもの経験から得られた生きる力につながる実践的な知見は、そのグループの中にいる者だからこそ探し出すことができ、そしてその価値を見出せるものです。筆者のような外部の研究者が、幾度となく制作活動の現場を観察したとしても、各グループの活動状況やグループ内の雰囲気の全てを、正確に読み取ることは不可能ですので、このような知見をピンポイントで探り当てることは極めて難しいと言えます。

上映会の席で行われた人気投票による各アニメーション作品に対する社会的評価は、中原小で実施されているキャリア教育における「キャリア」側の評価となりますが、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を通じて、キャリア教育の「教育」側の評価を児童達自身で行ったものです。

中原小では、「キャリア」側と「教育」側の両評価とも車の両輪の如く欠くことのできないものと捉えており、双方をしっかりとこの教育活動の中に組み込むことで、公教育においてキャリア教育活動を実施する社会的意義と価値を高めることにつながると考えています。今年度の活動においても、本章を通じてキャリア教育の「教育」側からアニメーション制作を通じた同活動を行う社会的意義と価値を、6年生の児童達自身によって十分に示せたはずです。

第五章

本報告書では、第一章にて中原小で実施されているキャリア教育活動の一つである NAKAHARA アニメーションの基本的な情報を紹介しました。また、この教育活動を通じて培われる事が期待される三鷹市が掲げる 7 つ能力も合わせて紹介しました。

第二章では、2021 年度に実施された NAKAHARA アニメーションに参加した 88 名の 6 年生の児童達の中で、本格的なアニメーション制作活動の実践を通じて、どのような能力やスキルが開花し発揮されたのかを、児童達が書き残した外在化カードのデータを手掛かりにして、上記の 7 つ能力を柱とした 59 種類のサブカテゴリーに沿って調べた結果をまとめました。

現実には、外在化カードの記述内容から筆者の方で読み取れなかったものや、外在化カード上には記載されていないさらに多くの能力やスキルが存在していたはずですが、一方で発見できた限りの外在化カードの事例からも、59 種類全ての能力の発揮や開花が 2021 年度の NAKAHARA アニメーションに参加した児童達の中で見られたことは、同章の中で十分に紹介できたはずです。

同章の中でも述べている通りに、分類自体には特別な意味はありません。むしろ、キャリア教育活動を通じて、参加児童達が本当にどのような能力やスキルを身に付けたのかを問われた際に、言い換れば、キャリア教育活動は公教育の中で実施するだけの価値があるのかを問われた際に、筆者のような外部の研究者の目から見ても、多種多様な能力やスキルの発揮や開花が確認できたことは間違いない、それ故にキャリア教育活動は社会的にも実施する価値があると、明確に答えられるために分類が行われました。

第三章では、学年全体の学習成果を確認するためにアンケート調査を実施し、その結果を分析しました。これまでに NAKAHARA アニメーションを通じて確認された学習成果に関する 17 の質問項目が用意されました。その全ての項目において、それぞれの学習成果を認める肯定的な選択肢の合計が、否定的な選択肢の合計よりも、かなり多い傾向が見られました。

また、両者間には、統計的に有意な差が見られたことから、17 項目の学習成果については、大半の参加児童達がその成果を認めていることが確認できました。第二章では、開花した個々の能力の分類という形を取りましたが、この章では、アンケート調査を通じて学年全体で共有できる学習成果を確認しました。

これまでにもコロナ・ウィルスの影響で実施できなかつた年度を除き、ほぼ毎年、その年度のキャリア教育活動が終了した時点で、同じ質問項目によるアンケート調査を実施してきましたが、毎回、全ての質問項目において統計的に有意な差が確認できています。この事実は、学習プログラムとしての NAKAHARA アニメーションの活動が、参加児童達が毎回入れ替わり、担当教師が交代したとしても、常に安定した高い学習成果を残し続けてきた証ともなっています。

第四章では、外在化カードの記録と SAKANA システムを用いて、グループ単位での学習成果のふり返りの結果を紹介しました。3 クラスの 18 グループが、論理的な実証活動の一環として、自分達が書き記してきた外在化カードの記述内容を手掛かりにして、第三者であっても再検証できるように確たる論拠（具体的なデータ）を挙げながら、それぞれの活動実態に即した独自のふり返りの結果を導きました。

各グループのふり返りの結果については、改めて筆者の方で、その分析プロセスを再確認し、どのようなデータを選択し、そこからいかに結果を導いたかを検証しましたが、先ず各グループのふり返りの結果をまとめたスライド・ファイル上に記載された分析対象項目の大半については、該当するデータの存在を筆者の方でも確認することができ、また分析対象として選んだ判断について妥当なものでした。

次に、各グループが導いた分析結果については、非常に貴重な知見を含むものが数多く見られました。キャリア教育の「キャリア」側にあたる上映会での社会的評価をしっかりと受け止めた上で、「教育」側の評価として、児童達自身が制作活動全体をふり返り、そこからグループとして学んだことを自分達の手で実証しましたが、分析結果の多くがそのグループに所属している者達だからこそ導き出せるものであり、文字通りに生きる力の向上に結びつく実践的なものでした。

本報告書を締めくくるにあたり、全体のまとめとして、中原小で実施された 2021 年度のキャリア教育活動では、外在化カードを手掛かりにしながら、個々の参加児童の中で、多種多様な能力が発揮され、開花したことが確認できました。また、アンケート調査を通じて、学年全体として共通の学習成果も確認されました。さらに、児童達自身が、自分達の手でグループ単位での学習成果の分析を行いましたが、そこから導き出された分析結果の多くは、第三者の目から見ても納得できるものでした。

このような異なる分析の視点から、2021 年度のキャリア教育活動の学習成果を紹介してきましたが、どの視点からも十分な学習成果が現れていたことを示しています。それだけ、この活動が中原小に定着していることを物語っており、毎年、参加児童や教師が代わったとしても、着実に高い学習成果を望めるだけの活動実績を積んできた証と言えます。

中原小では、例年、キャリア教育活動の土台となる部分を踏まえた上で、その時々の学年全体の傾向やクラスの特徴に合わせて、活動目標の調整や活動内容の改善を行っていますが、このような細やかな対応が毎回行われるからこそ、毎年、高い成果を期待できることは間違ひありません。その背景には、この取り組みに対する担任の先生方の深い理解と情熱が挙げられます。特に、アマチュア宣言をすることで、直接アニメーション制作を指導する立場から離れる一方で、児童達が自分達の力でアニメーション制作を進める中で、その裏側で児童達が自律的に生きる力を伸ばして行ける機会を周到に用意することを通じて、担任の先生方が児童達をしっかりと支援するからこそ、この学習活動は成立しています。

今後も本報告書で紹介してきたように高い学習成果を望むことができる NAKAHARA ア

ニメーションの根幹部分を踏まえながらも、さらなる挑戦を行っていくことを通じて、中原小でのキャリア教育活動が、参加児童達の中で、これからの中の国際社会の動向に対応できるだけの生きる力が培われることに少なからず寄与して行くことが期待されます。

SAKANA システム関連の参考データ

参考までに、第四章にて紹介をした 2021 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

ロケット物語の試み

頻出語句トップ 50

する:581 回 (ave 32.28) 今日:529 回 (ave 29.39) できる:286 回 (ave 15.89) ない:279 回 (ave 15.50) 次:219 回 (ave 12.17) 思う:205 回 (ave 11.39) 良い:172 回 (ave 9.56) がんばる:159 回 (ave 8.83) アニメーション:156 回 (ave 8.67) いる:154 回 (ave 8.56) 摂る:150 回 (ave 8.33) 行く:133 回 (ave 7.39) 終わる:131 回 (ave 7.28) 撮影:117 回 (ave 6.50) 完成:117 回 (ave 6.50) 作る:116 回 (ave 6.44) けど:114 回 (ave 6.33) やる:106 回 (ave 5.89) 絵:105 回 (ave 5.83) !:94 回 (ave 5.22) みんな:94 回 (ave 5.22) ある:89 回 (ave 4.94) 時間:88 回 (ave 4.89) 分かる:83 回 (ave 4.61) 枚:82 回 (ave 4.56) ロケット:81 回 (ave 4.50) せる:79 回 (ave 4.39) など:75 回 (ave 4.17) 考える:73 回 (ave 4.06) シーン:72 回 (ave 4.00) 位:72 回 (ave 4.00) たり:72 回 (ave 4.00) 少し:72 回 (ave 4.00) 音:72 回 (ave 4.00) 進む:70 回 (ave 3.89) 付ける:70 回 (ave 3.89) 所:69 回 (ave 3.83) 背景:67 回 (ave 3.72) しまう:62 回 (ave 3.44) もっと:58 回 (ave 3.22) コンテ:57 回 (ave 3.17) 人:57 回 (ave 3.17) さん:56 回 (ave 3.11) 班:56 回 (ave 3.11) 私:56 回 (ave 3.11) 時:55 回 (ave 3.06) 次回:54 回 (ave 3.00) 本番:54 回 (ave 3.00) 難しい:52 回 (ave 2.89) 自分:51 回 (ave 2.83)

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:272 回 (ave 15.11)
1. 自己肯定傾向の変化:248 回 (ave 13.78)
3. 役割把握・認識の変化:191 回 (ave 10.61)
4. 職業理解の変化:185 回 (ave 10.28)
5. コミュニケーションの変化:138 回 (ave 7.67)

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:365 回 (ave 20.28)
8. 難しかった:343 回 (ave 19.06)
3. 面白かった:182 回 (ave 10.11)
1. うれしかった:144 回 (ave 8.00)
7. つらかった:40 回 (ave 2.22)
6. 腹が立った:37 回 (ave 2.06)
4. 簡単だった:30 回 (ave 1.67)
5. 悲しかった:17 回 (ave 0.94)

がんばり度

4. よくがんばった:246 回 (ave 13.67)
 3. がんばった:227 回 (ave 12.61)
 5. かなりよくがんばった:173 回 (ave 9.61)
 2. 少し足りなかつた:109 回 (ave 6.06)
 1. 全く足りなかつた:83 回 (ave 1.83)
- 平均: 3.52918781725888

本番のアニメーション制作

頻出語句トップ 50

する:2485 回 (ave 138.06) 今日:2022 回 (ave 112.33) ない:1245 回 (ave 69.17) いる:963 回 (ave 53.50) できる:929 回 (ave 51.61) 思う:839 回 (ave 46.61) 次:749 回 (ave 41.61) 撮影:631 回 (ave 35.06) 行く:590 回 (ave 32.78) がんばる:578 回 (ave 32.11) 良い:539 回 (ave 29.94) やる:475 回 (ave 26.39) 終わる:463 回 (ave 25.72) 時間:448 回 (ave 24.89) 作る:418 回 (ave 23.22) アニメーション:402 回 (ave 22.33) 摂る:400 回 (ave 22.22) 絵:399 回 (ave 22.17) !:386 回 (ave 21.44) けど:383 回 (ave 21.28) ある:366 回 (ave 20.33) シーン:340 回 (ave 18.89) 完成:337 回 (ave 18.72) さん:333 回 (ave 18.50) みんな:314 回 (ave 17.44) 進む:309 回 (ave 17.17) 考える:299 回 (ave 16.61) 所:285 回 (ave 15.83) たり:284 回 (ave 15.78) しまう:279 回 (ave 15.50) など:277 回 (ave 15.39) 少し:263 回 (ave 14.61) せる:259 回 (ave 14.39) 進める:259 回 (ave 14.39) 企画:257 回 (ave 14.28) 分かる:248 回 (ave 13.78) 決める:241 回 (ave 13.39) 人:240 回 (ave 13.33) 音:235 回 (ave 13.06) 描く:235 回 (ave 13.06) 自分:235 回 (ave 13.06) 班:229 回 (ave 12.72) 次回:228 回 (ave 12.67) 枚:222 回 (ave 12.33) いい:220 回 (ave 12.22) コンテ:211 回 (ave 11.72) 背景:207 回 (ave 11.50) 仕事:203 回 (ave 11.28) 言う:203 回 (ave 11.28) 私:201 回 (ave 11.17)

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:881 回 (ave 48.94)
2. 自己発見傾向の変化:824 回 (ave 45.78)
5. コミュニケーションの変化:490 回 (ave 27.22)
3. 役割把握・認識の変化:465 回 (ave 25.83)
4. 職業理解の変化:464 回 (ave 25.78)

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:1128 回 (ave 62.67)
8. 難しかった:1035 回 (ave 57.50)
3. 面白かった:460 回 (ave 25.56)
1. うれしかった:414 回 (ave 23.00)
6. 腹が立った:144 回 (ave 8.00)
7. つらかった:107 回 (ave 5.94)
5. 悲しかった:105 回 (ave 5.83)
4. 簡単だった:77 回 (ave 4.28)

がんばり度

3. がんばった:878 回 (ave 48.78)
 4. よくがんばった:646 回 (ave 35.89)
 5. かなりよくがんばった:419 回 (ave 23.28)
 2. 少し足りなかつた:412 回 (ave 22.89)
 1. 全く足りなかつた:246 回 (ave 13.67)
- 平均: 3.2229911572472125

6年1組

ロケット物語の試み

頻出語句トップ 50

今日:244回 (ave 40.67) する:174回 (ave 29.00) できる:128回 (ave 21.33) 良い:105回 (ave 17.50) 次:104回 (ave 17.33) ない:76回 (ave 12.67) 行く:61回 (ave 10.17) けど:59回 (ave 9.83) みんな:58回 (ave 9.67) がんばる:51回 (ave 8.50) 思う:50回 (ave 8.33) 終わる:43回 (ave 7.17) 摂る:43回 (ave 7.17) やる:42回 (ave 7.00) 完成:42回 (ave 7.00) 考える:40回 (ave 6.67) 枚:37回 (ave 6.17) いる:37回 (ave 6.17) 進む:36回 (ave 6.00) 作る:34回 (ave 5.67) !:33回 (ave 5.50) 次回:31回 (ave 5.17) 撮影:31回 (ave 5.17) ある:29回 (ave 4.83) 所:28回 (ave 4.67) 協力:27回 (ave 4.50) ロケット:27回 (ave 4.50) 意見:26回 (ave 4.33) 位:24回 (ave 4.00) アニメーション:23回 (ave 3.83) 音:23回 (ave 3.83) 初めて:22回 (ave 3.67) など:22回 (ave 3.67) もっと:22回 (ave 3.67) 少し:22回 (ave 3.67) せる:22回 (ave 3.67) 摄れる:21回 (ave 3.50) しまう:20回 (ave 3.33) 絵:19回 (ave 3.17) 今回:18回 (ave 3.00) 人:18回 (ave 3.00) 進める:18回 (ave 3.00) 物語:18回 (ave 3.00) 自分:17回 (ave 2.83) あと:17回 (ave 2.83) 仕事:17回 (ave 2.83) 難しい:17回 (ave 2.83) 班:17回 (ave 2.83) られる:17回 (ave 2.83) 作品:17回 (ave 2.83)

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:115回 (ave 19.17)
1. 自己肯定傾向の変化:91回 (ave 15.17)
4. 職業理解の変化:89回 (ave 14.83)
3. 役割把握・認識の変化:72回 (ave 12.00)
5. コミュニケーションの変化:71回 (ave 11.83)

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:178回 (ave 29.67)
8. 難しかった:139回 (ave 23.17)
3. 面白かった:79回 (ave 13.17)
1. うれしかった:63回 (ave 10.50)
4. 簡単だった:19回 (ave 3.17)
7. つらかった:9回 (ave 1.50)
6. 腹が立った:9回 (ave 1.50)
5. 悲しかった:4回 (ave 0.67)

がんばり度

4. よくがんばった:119回 (ave 19.83)
 3. がんばった:94回 (ave 15.67)
 5. かなりよくがんばった:66回 (ave 11.00)
 2. 少し足りなかつた:47回 (ave 7.83)
 1. 全く足りなかつた:10回 (ave 1.67)
- 平均: 3.54761904761905

本番のアニメーション制作

頻出語句トップ 50

今日:641 回 (ave 106.83) する:551 回 (ave 91.83) できる:349 回 (ave 58.17) ない:290 回 (ave 48.33) 良い:261 回 (ave 43.50) 次:227 回 (ave 37.83) いる:181 回 (ave 30.17) 思う:169 回 (ave 28.17) 行く:166 回 (ave 27.67) けど:164 回 (ave 27.33) がんばる:148 回 (ave 24.67) !:148 回 (ave 24.67) みんな:141 回 (ave 23.50) やる:134 回 (ave 22.33) 終わる:122 回 (ave 20.33) 進む:118 回 (ave 19.67) 枚:114 回 (ave 19.00) 完成:114 回 (ave 19.00) ある:109 回 (ave 18.17) 考える:102 回 (ave 17.00) 撮影:101 回 (ave 16.83) 摂る:96 回 (ave 16.00) 作る:90 回 (ave 15.00) 協力:84 回 (ave 14.00) 次回:82 回 (ave 13.67) 時間:78 回 (ave 13.00) 決める:70 回 (ave 11.67) しまう:67 回 (ave 11.17) せる:67 回 (ave 11.17) 進める:67 回 (ave 11.17) アニメーション:67 回 (ave 11.17) 自分:64 回 (ave 10.67) 所:63 回 (ave 10.50) 決まる:61 回 (ave 10.17) 人:61 回 (ave 10.17) さん:59 回 (ave 9.83) でも:59 回 (ave 9.83) 班:59 回 (ave 9.83) など:58 回 (ave 9.67) 少し:56 回 (ave 9.33) 意見:56 回 (ave 9.33) 摄れる:55 回 (ave 9.17) 位:54 回 (ave 9.00) いい:54 回 (ave 9.00) たり:54 回 (ave 9.00) 音:53 回 (ave 8.83) 今回:52 回 (ave 8.67) あまり:50 回 (ave 8.33) 企画:49 回 (ave 8.17) あと:48 回 (ave 8.00)

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:292 回 (ave 48.67)
1. 自己肯定傾向の変化:213 回 (ave 35.50)
4. 職業理解の変化:195 回 (ave 32.50)
3. 役割把握・認識の変化:166 回 (ave 27.67)
5. コミュニケーションの変化:163 回 (ave 27.17)

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:422 回 (ave 70.33)
8. 難しかった:390 回 (ave 65.00)
3. 面白かった:182 回 (ave 30.33)
1. うれしかった:146 回 (ave 24.33)
4. 簡単だった:36 回 (ave 6.00)
6. 腹が立った:33 回 (ave 5.50)
7. つらかった:28 回 (ave 4.67)
5. 悲しかった:19 回 (ave 3.17)

がんばり度

4. よくがんばった:275 回 (ave 45.83)
 3. がんばった:233 回 (ave 38.83)
 5. かなりよくがんばった:186 回 (ave 31.00)
 2. 少し足りなかつた:142 回 (ave 23.67)
 1. 全く足りなかつた:35 回 (ave 5.83)
- 平均: 3.499425947187141

6年2組

ロケット物語の試み

頻出語句トップ 50

する:195 回 (ave 32.50) 今日:158 回 (ave 26.33) ない:93 回 (ave 15.50) できる:80 回 (ave 13.33) 思う:78 回 (ave 13.00) 次:65 回 (ave 10.83) いる:64 回 (ave 10.67) 撮影:53 回 (ave 8.83) 絵:51 回 (ave 8.50) 作る:48 回 (ave 8.00) 摂る:47 回 (ave 7.83) 終わる:44 回 (ave 7.33) 時間:41 回 (ave 6.83) アニメーション:41 回 (ave 6.83) 行く:39 回 (ave 6.50) 背景:38 回 (ave 6.33) たり:37 回 (ave 6.17) 分かる:37 回 (ave 6.17) がんばる:35 回 (ave 5.83) 良い:34 回 (ave 5.67) コンテ:31 回 (ave 5.17) 完成:29 回 (ave 4.83) 本番:28 回 (ave 4.67) 時:27 回 (ave 4.50) など:27 回 (ave 4.50) ある:27 回 (ave 4.50) 班:27 回 (ave 4.50) けど:27 回 (ave 4.50) 考える:24 回 (ave 4.00) ロケット:24 回 (ave 4.00) やる:24 回 (ave 4.00) 使う:23 回 (ave 3.83) 少し:22 回 (ave 3.67) 大変:22 回 (ave 3.67) みんな:21 回 (ave 3.50) 付ける:21 回 (ave 3.50) 企画:21 回 (ave 3.50) せる:21 回 (ave 3.50) 位:20 回 (ave 3.33) 色:20 回 (ave 3.33) 進む:20 回 (ave 3.33) 他:20 回 (ave 3.33) カメラ:19 回 (ave 3.17) しまう:19 回 (ave 3.17) 人:19 回 (ave 3.17) 音:18 回 (ave 3.00) たくさん:18 回 (ave 3.00) 描く:18 回 (ave 3.00) 自分:18 回 (ave 3.00) 所:17 回 (ave 2.83)

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:74 回 (ave 12.33)
1. 自己肯定傾向の変化:65 回 (ave 10.83)
5. コミュニケーションの変化:46 回 (ave 7.67)
4. 職業理解の変化:36 回 (ave 6.00)
3. 役割把握・認識の変化:30 回 (ave 5.00)

気持ちのタイプ

8. 難しかった:81 回 (ave 13.50)
2. 楽しかった:71 回 (ave 11.83)
3. 面白かった:36 回 (ave 6.00)
1. うれしかった:34 回 (ave 5.67)
7. つらかった:23 回 (ave 3.83)
6. 腹が立った:13 回 (ave 2.17)
4. 簡単だった:4 回 (ave 0.67)
5. 悲しかった:3 回 (ave 0.50)

がんばり度

3. がんばった:68 回 (ave 11.33)
 4. よくがんばった:56 回 (ave 9.33)
 5. かなりよくがんばった:29 回 (ave 4.83)
 2. 少し足りなかつた:28 回 (ave 4.67)
 1. 全く足りなかつた:8 回 (ave 1.33)
- 平均: 3.3703703703702

本番のアニメーション制作

頻出語句トップ 50

する:994 回 (ave 165.67) 今日:667 回 (ave 111.17) ない:506 回 (ave 84.33) いる:505 回 (ave 84.17) 思う:395 回 (ave 65.83) 撮影:347 回 (ave 57.83) できる:296 回 (ave 49.33)

行く:233 回 (ave 38.83) 次:220 回 (ave 36.67) 時間:207 回 (ave 34.50) 絵:205 回 (ave 34.17) やる:184回 (ave 30.67) 終わる:175回 (ave 29.17) がんばる:168回 (ave 28.00) 良い:155回 (ave 25.83) ある:144回 (ave 24.00) 進める:140回 (ave 23.33) 作る:139回 (ave 23.17) アニメーション:139回 (ave 23.17) など:136回 (ave 22.67) 進む:128回 (ave 21.33) 分かる:128回 (ave 21.33) 企画:128回 (ave 21.33) コンテ:128回 (ave 21.33) 摂る:123回 (ave 20.50) 描く:118回 (ave 19.67) しまう:118回 (ave 19.67) 所:117回 (ave 19.50) たり:116回 (ave 19.33) 時:113回 (ave 18.83) 背景:112回 (ave 18.67) けど:111回 (ave 18.50) 考える:110回 (ave 18.33) 少し:106回 (ave 17.67) 書:106回 (ave 17.67) 班:103回 (ave 17.17) 言う:102回 (ave 17.00) れる:97回 (ave 16.17) より:95回 (ave 15.83) 人:92回 (ave 15.33) 私:91回 (ave 15.17) みんな:89回 (ave 14.83) 今回:89回 (ave 14.83) 次回:89回 (ave 14.83) 音:88回 (ave 14.67) 仕事:85回 (ave 14.17) 自分:84回 (ave 14.00) 決める:81回 (ave 13.50) 無い:79回 (ave 13.17) 他:77回 (ave 12.83)

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:264回 (ave 44.00)
1. 自己肯定傾向の変化:221回 (ave 36.83)
5. コミュニケーションの変化:196回 (ave 32.67)
4. 職業理解の変化:129回 (ave 21.50)
3. 役割把握・認識の変化:126回 (ave 21.00)

気持ちのタイプ

8. 難しかった:321回 (ave 53.50)
2. 楽しかった:316回 (ave 52.67)
3. 面白かった:110回 (ave 18.33)
1. うれしかった:87回 (ave 14.50)
6. 腹が立った:57回 (ave 9.50)
7. つらかった:54回 (ave 9.00)
5. 悲しかった:17回 (ave 2.83)
4. 簡単だった:16回 (ave 2.67)

がんばり度

3. がんばった:375回 (ave 62.50)
4. よくがんばった:185回 (ave 30.83)
2. 少し足りなかつた:124回 (ave 20.67)
5. かなりよくがんばった:55回 (ave 9.17)
1. 全く足りなかつた:47回 (ave 7.83)

平均: 3.0979643765903306

6年3組

ロケット物語の試み
頻出語句トップ 50

する:227回 (ave 37.83) 今日:143回 (ave 23.83) ない:119回 (ave 19.83) アニメーション:92回 (ave 15.33) 思う:91回 (ave 15.17) できる:83回 (ave 13.83) がんばる:73回 (ave

12.17) 撮る:62 回 (ave 10.33) いる:60 回 (ave 10.00) !:58 回 (ave 9.67) 次:54 回 (ave 9.00) 終わる:50 回 (ave 8.33) 完成:48 回 (ave 8.00) シーン:47 回 (ave 7.83) やる:43 回 (ave 7.17) 絵:43 回 (ave 7.17) さん:40 回 (ave 6.67) 分かる:39 回 (ave 6.50) 行く:39 回 (ave 6.50) せる:37 回 (ave 6.17) 作る:36 回 (ave 6.00) 撮影:36 回 (ave 6.00) 編集:36 回 (ave 6.00) 良い:35 回 (ave 5.83) ある:35 回 (ave 5.83) 付ける:33 回 (ave 5.50) 時間:32 回 (ave 5.33) 目:31 回 (ave 5.17) 音:31 回 (ave 5.17) 枚:31 回 (ave 5.17) ロケット:30 回 (ave 5.00) ・:30 回 (ave 5.00) 少し:30 回 (ave 5.00) けど:29 回 (ave 4.83) という:29 回 (ave 4.83) カメラ:28 回 (ave 4.67) 私:28 回 (ave 4.67) 位:28 回 (ave 4.67) しまう:27 回 (ave 4.50) たり:27 回 (ave 4.50) など:27 回 (ave 4.50) コンテ:25 回 (ave 4.17) もっと:24 回 (ave 4.00) 所:24 回 (ave 4.00) 描く:23 回 (ave 3.83) あと:23 回 (ave 3.83) 大変:23 回 (ave 3.83) いい:22 回 (ave 3.67) 人:22 回 (ave 3.67) 難しい:22 回 (ave 3.67)

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:98 回 (ave 16.33)
2. 自己発見傾向の変化:92 回 (ave 15.33)
3. 役割把握・認識の変化:88 回 (ave 14.67)
4. 職業理解の変化:63 回 (ave 10.50)
5. コミュニケーションの変化:25 回 (ave 4.17)

気持ちのタイプ

8. 難しかった:130 回 (ave 21.67)
2. 楽しかった:122 回 (ave 20.33)
3. 面白かった:69 回 (ave 11.50)
1. うれしかった:48 回 (ave 8.00)
6. 腹が立った:18 回 (ave 3.00)
7. つらかった:13 回 (ave 2.17)
5. 悲しかった:10 回 (ave 1.67)
4. 簡単だった:7 回 (ave 1.17)

がんばり度

5. かなりよくがんばった:80 回 (ave 13.33)
4. よくがんばった:75 回 (ave 12.50)
3. がんばった:71 回 (ave 11.83)
2. 少し足りなかつた:36 回 (ave 6.00)
1. 全く足りなかつた:16 回 (ave 2.67)

平均: 3.6007194244604315

本番のアニメーション制作

頻出語句トップ 50

する:940 回 (ave 156.67) 今日:714 回 (ave 119.00) ない:449 回 (ave 74.83) 次:302 回 (ave 50.33) できる:284 回 (ave 47.33) いる:277 回 (ave 46.17) 思う:275 回 (ave 45.83) シーン:266 回 (ave 44.33) がんばる:262 回 (ave 43.67) !:207 回 (ave 34.50) さん:201 回 (ave 33.50) アニメーション:196 回 (ave 32.67) 行く:191 回 (ave 31.83) 作る:189 回 (ave 31.50) 撮影:183 回 (ave 30.50) 撮る:181 回 (ave 30.17) 終わる:166 回 (ave 27.67)

時間:163回 (ave 27.17) やる:157回 (ave 26.17) 完成:154回 (ave 25.67) 絵:153回 (ave 25.50) 良い:123回 (ave 20.50) せる:118回 (ave 19.67) たり:114回 (ave 19.00) ある:113回 (ave 18.83) けど:108回 (ave 18.00) 所:105回 (ave 17.50) 少し:101回 (ave 16.83) しまう:94回 (ave 15.67) 何:94回 (ave 15.67) 音:94回 (ave 15.67) いい:93回 (ave 15.50) 分かる:92回 (ave 15.33) 決める:90回 (ave 15.00) 考える:87回 (ave 14.50) 人:87回 (ave 14.50) 自分:87回 (ave 14.50) 編集:87回 (ave 14.50) みんな:84回 (ave 14.00) 描く:83回 (ave 13.83) という:83回 (ave 13.83) など:83回 (ave 13.83) 企画:80回 (ave 13.33) 目:80回 (ave 13.33) 仕事:76回 (ave 12.67) 発表:75回 (ave 12.50) 私:75回 (ave 12.50) あと:73回 (ave 12.17) 書:72回 (ave 12.00) コンテ:70回 (ave 11.67)

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:447回 (ave 74.50)
2. 自己発見傾向の変化:268回 (ave 44.67)
3. 役割把握・認識の変化:173回 (ave 28.83)
4. 職業理解の変化:140回 (ave 23.33)
5. コミュニケーションの変化:131回 (ave 21.83)

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:390回 (ave 65.00)
8. 難しかった:324回 (ave 54.00)
1. うれしかった:181回 (ave 30.17)
3. 面白かった:168回 (ave 28.00)
5. 悲しかった:69回 (ave 11.50)
6. 腹が立った:54回 (ave 9.00)
7. つらかった:25回 (ave 4.17)
4. 簡単だった:25回 (ave 4.17)

がんばり度

3. がんばった:270回 (ave 45.00)
4. よくがんばった:186回 (ave 31.00)
5. かなりよくがんばった:178回 (ave 29.67)
1. 全く足りなかつた:164回 (ave 27.33)
2. 少し足りなかつた:146回 (ave 24.33)

平均: 3.0720338983050848

6年1組A班

ロケット物語の試み

頻出語句トップ 50

今日:54回 する:36回 できる:30回 良い:20回 終わる:16回 次回:16回 行く:14回 ない:14回 がんばる:13回 達成:12回 絵:12回 思う:12回 けど:11回 次:11回 目当て:11回 枚:10回 みんな:10回 アニメーション:10回 考える:9回 !:8回 位:7回 いる:7回 進める:7回 作る:7回 やる:7回 けれど:6回 より:6回 難しい:6回 撮る:5回 完成:5回 描く:5回 協力:5回 られる:5回 人:5回 物語:5回 結果:4回 しまう:4回 君:4回 進む:4回 ある:4

回 OK:4回 先生:4回 スムーズ:4回 所:4回 そう:4回 上手い:4回 アニメーター:4回 コマ:4回 楽しい:4回 作品:4回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:30回
5. コミュニケーションの変化:9回
1. 自己肯定傾向の変化:8回
3. 役割把握・認識の変化:7回
4. 職業理解の変化:6回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:25回
2. 楽しかった:15回
3. 面白かった:8回
1. うれしかった:6回
4. 簡単だった:5回
7. つらかった:2回
5. 悲しかった:2回

がんばり度

3. がんばった:25回
 2. 少し足りなかつた:11回
 5. かなりよくがんばつた:11回
 4. よくがんばつた:11回
- 平均: 3.3793103448275863

本番のアニメーション制作

頻出語句トップ 50

今日:129回 する:117回 できる:65回 ない:46回 良い:43回 いる:36回 がんばる:33回 行く:32回 次回:32回 次:31回 絵:25回 アニメーション:24回 みんな:23回 終わる:22回 けど:21回 思う:21回 !:21回 考える:20回 枚:19回 進む:19回 進める:19回 自分:19回 完成:17回 協力:17回 やる:17回 しまう:16回 時間:15回 たり:15回 ある:14回 班:14回 撮る:13回 人:13回 より:13回 でも:12回 企画:12回 達成:12回 気:11回 など:11回 目当て:11回 られる:11回 作る:11回 話:11回 描く:10回 色々:10回 位:9回 写真:9回 撮れる:9回 仕事:9回 まだ:9回 所:9回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:79回
3. 役割把握・認識の変化:28回
1. 自己肯定傾向の変化:18回
4. 職業理解の変化:17回
5. コミュニケーションの変化:13回

気持ちのタイプ

- 2. 楽しかった:65回
- 8. 難しかった:64回
- 3. 面白かった:20回
- 1. うれしかった:13回
- 7. つらかった:6回
- 4. 簡単だった:5回
- 5. 悲しかった:2回

がんばり度

- 3. がんばった:56回
- 2. 少し足りなかつた:33回
- 5. かなりよくがんばった:33回
- 4. よくがんばった:27回
- 1. 全く足りなかつた:3回

平均: 3.3552631578947367

6年1組B班

ロケット物語の試み
頻出語句トップ50

今日:48回 する:39回 次:20回 できる:18回 摄る:16回 ない:15回 行く:14回 良い:13回
終わる:11回 完成:11回 思う:11回 次回:11回 みんな:11回 協力:10回 けど:10回 ながら:10回 考える:10回 撮影:8回 せる:8回 しまう:8回 進む:8回 付ける:7回 シーン:6回
音:6回 枚:6回 摄れる:6回 れる:6回 言う:6回 ある:6回 分かる:6回 やる:6回 チーム:6回
粗筋:6回 位:5回 場面:5回 アニメーション:5回 持つ:5回 見通し:5回 方:5回 少し:5回
あまり:5回 いる:5回 もっと:5回 雜:4回 あと:4回 中:4回 くらい:4回 半分:4回 背景:4回 今回:4回

学びのタイプ

- 4. 職業理解の変化:19回
- 2. 自己発見傾向の変化:19回
- 5. コミュニケーションの変化:18回
- 3. 役割把握・認識の変化:17回
- 1. 自己肯定傾向の変化:11回

気持ちのタイプ

- 2. 楽しかった:52回
- 8. 難しかった:26回
- 1. うれしかった:13回
- 3. 面白かった:10回
- 6. 腹が立った:1回
- 7. つらかった:1回
- 5. 悲しかった:1回

がんばり度

4. よくがんばった:34回
 3. がんばった:12回
 5. かなりよくがんばった:10回
 2. 少し足りなかつた:2回
 1. 全く足りなかつた:1回
- 平均: 3.847457627118644

本番のアニメーション制作

頻出語句トップ 50

する:148回 今日:138回 ない:61回 できる:56回 行く:53回 思う:53回 けど:47回 次:46回 いる:45回 枚:39回 やる:37回 みんな:35回 撮る:34回 良い:32回 !:32回 班:29回 ある:29回 しまう:28回 考える:28回 完成:25回 終わる:24回 アニメーション:21回 たり:20回 でも:20回 協力:20回 進む:20回 次回:19回 がんばる:18回 決める:18回 さん:17回 ながら:17回 位:16回 私:16回 撮れる:16回 言う:16回 内容:16回 自分:15回 音:15回 少し:15回 人:15回 意見:15回 :14回 途中:14回 あまり:14回 すごい:13回 この:13回 時間:13回 君:13回 られる:13回 粗筋:13回

学びのタイプ

4. 職業理解の変化:50回
2. 自己発見傾向の変化:43回
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:29回
3. 役割把握・認識の変化:22回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:121回
8. 難しかった:58回
3. 面白かった:39回
1. うれしかった:27回
6. 腹が立った:7回
7. つらかった:4回
4. 簡単だった:4回
5. 悲しかった:3回

がんばり度

4. よくがんばった:79回
 3. がんばった:32回
 5. かなりよくがんばった:25回
 2. 少し足りなかつた:10回
 1. 全く足りなかつた:5回
- 平均: 3.7218543046357615

ロケット物語の試み

頻出語句トップ 50

今日:31回 できる:23回 次:22回 する:22回 良い:21回 みんな:15回 ない:14回 !:13回 思う:12回 がんばる:11回 けど:11回 やる:11回 枚:9回 協力:8回 摂る:7回 いる:7回 仕事:7回 完成:7回 くれる:7回 全て:6回 色々:6回 意見:6回 音:5回 以上:5回 もっと:5回 行く:5回 ある:5回 企画:5回 終わる:5回 初めて:5回 私:4回 進む:4回 うれしい:4回 摂影:4回 少し:4回 摂れる:4回 自分:4回 半分:4回 書:4回 話:4回 さん:4回 班:4回 チーム:4回 M:3回 作品:3回 他:3回 物語:3回 せる:3回 120:3回 くらい:3回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:19回
1. 自己肯定傾向の変化:15回
5. コミュニケーションの変化:10回
4. 職業理解の変化:7回
3. 役割把握・認識の変化:5回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:29回
3. 面白かった:17回
1. うれしかった:9回
8. 難しかった:8回
4. 簡単だった:7回
6. 腹が立った:4回
7. つらかった:2回

がんばり度

4. よくがんばった:14回
 3. がんばった:11回
 5. かなりよくがんばった:11回
 1. 全く足りなかつた:7回
 2. 少し足りなかつた:4回
- 平均: 3.382978723404255

本番のアニメーション制作

頻出語句トップ 50

今日:90回 する:78回 できる:66回 良い:48回 !:40回 がんばる:38回 みんな:37回 次:36回 ない:36回 終わる:32回 いる:29回 思う:29回 協力:25回 けど:25回 摂影:23回 やる:21回 完成:19回 せる:18回 企画:17回 ある:16回 全て:16回 作品:15回 行く:15回 進む:14回 時間:14回 作る:14回 次回:13回 枚:13回 進める:13回 くれる:13回 摂る:12回 色々:12回 音:11回 あと:11回 人:11回 さん:11回 でも:11回 位:10回 たくさん:10回 いい:10回 私:9回 少し:9回 自分:9回 急ぐ:8回 まだ:8回 M:8回 達:8回 もっと:8回 ちやんと:8回 意見:8回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:49回
1. 自己肯定傾向の変化:32回
5. コミュニケーションの変化:28回
4. 職業理解の変化:16回
3. 役割把握・認識の変化:12回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:63回
3. 面白かった:40回
8. 難しかった:37回
1. うれしかった:28回
4. 簡単だった:14回
6. 腹が立った:5回
7. つらかった:4回
5. 悲しかった:4回

がんばり度

4. よくがんばった:40回
 5. かなりよくがんばった:35回
 3. がんばった:26回
 2. 少し足りなかつた:14回
 1. 全く足りなかつた:10回
- 平均: 3.608

6年1組D班

ロケット物語の試み

頻出語句トップ 50

今日:37回 する:30回 できる:26回 良い:24回 次:21回 所:12回 撮影:11回 ロケット:11回 行く:10回 完成:9回 いい:8回 思う:8回 ストーリー:8回 爆発:7回 けど:7回 枚:6回 物語:6回 少し:6回 仕事:6回 やる:6回 位:5回 宇宙:5回 あと:5回 作る:5回 いる:5回 がんばる:5回 意見:5回 撮る:4回 背景:4回 せる:4回 始める:4回 ない:4回 時間:4回 大変:4回 考える:4回 初めて:4回 的:4回 決まる:4回 でも:4回 みんな:4回 自分:3回 撮れる:3回 いよいよ:3回 飛ぶ:3回 シーン:3回 くる:3回 など:3回 ある:3回 使う:3回 終わる:3回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:32回
4. 職業理解の変化:23回
1. 自己肯定傾向の変化:10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:4回

気持ちのタイプ

- 2. 楽しかった:32回
- 8. 難しかった:28回
- 3. 面白かった:20回
- 1. うれしかった:11回
- 6. 腹が立った:1回
- 4. 簡単だった:1回

がんばり度

- 2. 少し足りなかつた:18回
 - 4. よくがんばった:16回
 - 5. かなりよくがんばった:13回
 - 3. がんばった:9回
 - 1. 全く足りなかつた:2回
- 平均: 3.3448275862068964

本番のアニメーション制作

頻出語句トップ 50

今日:104回 する:69回 できる:60回 次:58回 良い:56回 撮影:47回 ない:34回 作る:28回 行く:25回 いる:23回 けど:23回 決まる:23回 終わる:22回 所:21回 枚:20回 完成:20回 ストーリー:20回 思う:19回 あと:18回 いい:18回 決める:17回 摄る:16回 せる:16回 やる:16回 がんばる:15回 進む:14回 少し:13回 エンディング:12回 オープニング:12回 ある:12回 仕事:12回 時間:12回 など:11回 ロケット:11回 人:11回 考える:11回 !:10回 感じ:10回 しっかり:10回 音:9回 入る:9回 話:8回 位:8回 摄れる:8回 たり:8回 今回:8回 編集:8回 アニメーション:8回 みんな:8回 進める:7回

学びのタイプ

- 2. 自己発見傾向の変化:67回
- 1. 自己肯定傾向の変化:47回
- 4. 職業理解の変化:39回
- 5. コミュニケーションの変化:22回
- 3. 役割把握・認識の変化:17回

気持ちのタイプ

- 8. 難しかつた:92回
- 2. 楽しかつた:85回
- 3. 面白かつた:29回
- 1. うれしかつた:18回
- 6. 腹が立つた:8回
- 4. 簡単だった:4回
- 5. 悲しかつた:2回

がんばり度

2. 少し足りなかつた:47回
 4. よくがんばつた:47回
 3. がんばつた:30回
 5. かなりよくがんばつた:20回
 1. 全く足りなかつた:8回
- 平均: 3.1578947368421053

6年1組E班

ロケット物語の試み

頻出語句トップ 50

今日:40回 良い:21回 する:19回 ない:15回 けど:14回 進む:13回 できる:11回 次:11回
作業:9回 がんばる:9回 みんな:9回 ある:8回 いる:7回 内容:7回 決まる:6回 やる:6回
意見:6回 !:5回 終わる:5回 など:5回 色々:5回 決める:5回 まだ:5回 ヤバ:4回 また:4
回 摂る:4回 背景:4回 付ける:4回 そう:4回 完成:4回 的:4回 自分:4回 行く:4回 思う:4
回 班:4回 監督:4回 作る:4回 位:3回 10:3回 音:3回 協力:3回 時間:3回 所:3回 描く:3
回 けれど:3回 作り:3回 気:3回 時:3回 出る:3回 私:3回

学びのタイプ

3. 役割把握・認識の変化:23回
4. 職業理解の変化:20回
1. 自己肯定傾向の変化:14回
5. コミュニケーションの変化:13回
2. 自己発見傾向の変化:9回

気持ちのタイプ

8. 難しかつた:26回
2. 楽しかつた:20回
1. うれしかつた:14回
3. 面白かつた:10回
4. 簡単だった:5回
7. つらかつた:2回
6. 腹が立つた:1回
5. 悲しかつた:1回

がんばり度

3. がんばつた:25回
 4. よくがんばつた:24回
 5. かなりよくがんばつた:5回
 2. 少し足りなかつた:4回
- 平均: 3.5172413793103448

本番のアニメーション制作

頻出語句トップ 50

今日:104回 良い:54回 ない:51回 する:48回 進む:36回 できる:27回 次:24回 けど:23回 がんばる:22回 いる:21回 思う:19回 !:18回 みんな:17回 作業:16回 ある:16回 意見:15回 時間:14回 やる:14回 決まる:12回 さん:11回 背景:11回 終わる:11回 摄れる:10回 出る:10回 内容:10回 所:9回 完成:9回 進める:9回 描く:8回 行く:8回 色々:8回 まだ:8回 女の子:7回 付ける:7回 くれる:7回 考える:7回 班:7回 監督:7回 作る:7回 アニメーター:6回 位:6回 いい:6回 ヤバ:6回 急ぐ:6回 でも:6回 摄る:6回 あまり:6回 時:6回 何:6回 自分:6回

学びのタイプ

3. 役割把握・認識の変化:58回
4. 職業理解の変化:36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:28回
 2. 自己発見傾向の変化:16回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:51回
2. 楽しかった:38回
3. 面白かった:34回
 1. うれしかった:31回
 4. 簡単だった:8回
 7. つらかった:6回
 5. 悲しかった:5回
 6. 腹が立った:2回

がんばり度

3. がんばった:57回
 4. よくがんばった:41回
 5. かなりよくがんばった:27回
 2. 少し足りなかつた:13回
 1. 全く足りなかつた:4回
- 平均: 3.5211267605633805

6年1組F班

ロケット物語の試み

頻出語句トップ50

今日:34回 する:28回 できる:20回 次:19回 ない:14回 行く:14回 考える:14回 作る:12回 がんばる:10回 みんな:9回 結構:8回 摄る:7回 撮影:7回 など:7回 枚:6回 いる:6回 完成:6回 やる:6回 良い:6回 けど:6回 ロケット:6回 音:5回 写真:5回 進める:5回 もつと:5回 そう:5回 今回:5回 しっかり:4回 これから:4回 進む:4回 難しい:4回 この:4回 どう:4回 所:4回 られる:4回 構成:4回 !:4回 入れ:3回 あと:3回 終わる:3回 半分:3回 だけ:3回 時:3回 摄れる:3回 より:3回 くる:3回 ある:3回 思う:3回 始める:3回 少し:3

回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:33回
3. 役割把握・認識の変化:16回
4. 職業理解の変化:14回
5. コミュニケーションの変化:12回
2. 自己発見傾向の変化:6回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:30回
8. 難しかった:26回
3. 面白かった:14回
1. うれしかった:10回
7. つらかった:2回
6. 腹が立った:2回
4. 簡単だった:1回

がんばり度

4. よくがんばった:20回
 5. かなりよくがんばった:16回
 3. がんばった:12回
 2. 少し足りなかつた:8回
- 平均: 3.7857142857142856

本番のアニメーション制作

頻出語句トップ 50

する:91回 今日:76回 できる:75回 ない:62回 行く:33回 次:32回 やる:29回 考える:29回 思う:28回 良い:28回 いる:27回 !:27回 けど:25回 完成:24回 今回:23回 ある:22回 がんばる:22回 枚:21回 みんな:21回 作る:20回 決める:18回 協力:17回 :16回 結構:16回 摂る:15回 進む:15回 進める:14回 ストーリー:14回 など:14回 さん:13回 次回:13回 ながら:13回 集中:12回 あまり:12回 撮影:12回 自分:11回 気:11回 終わる:11回 せる:11回 所:11回 しまう:11回 時間:10回 しっかり:10回 少し:10回 決まる:9回 まだ:9回 写真:9回 主人公:9回 どう:9回 付ける:8回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:59回
2. 自己発見傾向の変化:38回
4. 職業理解の変化:37回
3. 役割把握・認識の変化:29回
5. コミュニケーションの変化:28回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:88回
2. 楽しかった:50回

1. うれしかった:29回
3. 面白かった:20回
6. 腹が立った:11回
7. つらかった:8回
5. 悲しかった:3回
4. 簡単だった:1回

がんばり度

5. かなりよくがんばった:46回
 4. よくがんばった:41回
 3. がんばった:32回
 2. 少し足りなかつた:25回
 1. 全く足りなかつた:5回
- 平均: 3.6577181208053693

6年2組A班

ロケット物語の試み
頻出語句トップ50

今日:26回 思う:24回 する:23回 できる:18回 絵:16回 ない:14回 終わる:14回 撮る:12回
回 次:12回 背景:10回 自分:10回 本番:9回 行く:9回 良い:9回 とか:9回 コンテ:9回 い
る:8回 がんばる:8回 アニメーション:8回 せる:7回 時間:7回 決まる:7回 でも:7回 最
後:7回 カメラ:6回 班:6回 もっと:6回 分かる:6回 やる:6回 みんな:5回 この:5回 ロケ
ット:5回 描く:5回 アニメーター:5回 大変:5回 結果:4回 ドロール:4回 エン:4回 撮れ
る:4回 という:4回 とても:4回 協力:4回 作る:4回 たくさん:4回 以外:4回 しまう:4回
今回:4回 よい:4回 他:4回 次回:4回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:16回
2. 自己発見傾向の変化:10回
3. 役割把握・認識の変化:7回
4. 職業理解の変化:6回
5. コミュニケーションの変化:6回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:17回
1. うれしかった:10回
2. 楽しかった:5回
7. つらかった:4回
3. 面白かった:3回
6. 腹が立った:1回
3. がんばった:21回
4. よくがんばった:7回

1. 全く足りなかつた:3回
 2. 少し足りなかつた:3回
 5. かなりよくがんばつた:2回
- 平均: 3.0555555555555554

本番のアニメーション制作

頻出語句トップ 50

する:114回 今日:85回 ない:75回 思う:70回 いる:65回 絵:49回 終わる:47回 できる:39回 撮る:36回 次:35回 背景:32回 アニメーター:32回 がんばる:32回 行く:31回 やる:28回 コンテ:28回 自分:27回 今回:26回 描く:25回 みんな:24回 作る:22回 少し:22回 所:19回 進める:19回 アニメーション:19回 という:17回 進む:17回 撮影:17回 キャラクター:17回 良い:17回 あと:16回 欲しい:14回 など:14回 他:14回 書:14回 時間:14回 たり:13回 本番:13回 ある:13回 企画:13回 せる:13回 位:12回 そう:12回 無い:12回 早い:12回 分かる:12回 この:11回 色:11回 しっかり:11回 アドバイス:11回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:61回
2. 自己発見傾向の変化:28回
4. 職業理解の変化:25回
3. 役割把握・認識の変化:24回
5. コミュニケーションの変化:20回

気持ちのタイプ

8. 難しかつた:65回
2. 楽しかつた:29回
1. うれしかつた:23回
6. 腹が立つた:12回
7. つらかつた:9回
3. 面白かつた:6回
5. 悲しかつた:2回

がんばり度

3. がんばつた:79回
 2. 少し足りなかつた:21回
 4. よくがんばつた:15回
 1. 全く足りなかつた:10回
 5. かなりよくがんばつた:9回
- 平均: 2.9402985074626864

6年2組B班

ロケット物語の試み

頻出語句トップ 50

する:25回 今日:21回 できる:16回 行く:13回 企画:11回 ない:11回 撮影:9回 いる:9回

けど:9回 時間:9回 班:8回 完成:7回 ある:7回 終わる:7回 絵:7回 より:7回 すごい:7回 思う:7回 がんばる:7回 考える:7回 他:6回 アニメーション:6回 良い:5回 たり:5回 枚:5回 私:5回 コンテ:5回 直す:5回 みんな:5回 粗筋:5回 -:4回 書:4回 摄る:4回 少し:4回 入る:4回 遅れる:4回 時:4回 ペース:4回 大変:4回 しまう:4回 分かる:3回 参考:3回 達:3回 たくさん:3回 本番:3回 音:3回 次:3回 進む:3回 今回:3回 うれしい:3回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:12回
5. コミュニケーションの変化:8回
4. 職業理解の変化:6回
1. 自己肯定傾向の変化:4回
3. 役割把握・認識の変化:4回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:11回
1. うれしかった:8回
7. つらかった:6回
2. 楽しかった:4回
6. 腹が立った:3回

がんばり度

3. がんばった:10回
 4. よくがんばった:7回
 2. 少し足りなかつた:4回
 5. かなりよくがんばった:3回
- 平均: 3.375

本番のアニメーション制作

頻出語句トップ 50

する:148回 今日:122回 撮影:79回 絵:55回 いる:52回 時間:50回 ない:48回 描く:45回 できる:43回 行く:42回 班:40回 企画:38回 コンテ:36回 がんばる:36回 良い:31回 終わる:31回 ある:30回 やる:30回 摄る:29回 枚:29回 思う:29回 次:28回 少し:27回 より:25回 時:25回 れる:23回 など:22回 アニメーション:22回 先生:21回 あと:20回 所:20回 書:20回 達:20回 シーン:20回 完成:20回 言う:19回 けど:19回 決める:19回 自分:18回 山場:17回 たり:17回 進む:17回 進める:17回 他:17回 急ぐ:16回 まだ:14回 分かる:14回 私:14回 目:14回 粗筋:14回

学びのタイプ

5. コミュニケーションの変化:87回
2. 自己発見傾向の変化:39回
3. 役割把握・認識の変化:15回
4. 職業理解の変化:14回
1. 自己肯定傾向の変化:13回

気持ちのタイプ

- 2. 楽しかった:55回
- 8. 難しかった:47回
- 3. 面白かった:22回
- 1. うれしかった:16回
- 6. 腹が立った:14回
- 7. つらかった:9回
- 4. 簡単だった:6回

がんばり度

- 3. がんばった:88回
 - 4. よくがんばった:30回
 - 2. 少し足りなかつた:25回
 - 5. かなりよくがんばった:7回
 - 1. 全く足りなかつた:1回
- 平均: 3.1125827814569536

6年2組C班

ロケット物語の試み

頻出語句トップ50

する:40回 今日:25回 作る:19回 ない:17回 撮影:16回 次:13回 いる:12回 思う:11回 使う:9回 時:8回 できる:8回 分かる:8回 など:7回 けど:7回 たくさん:7回 内容:6回 ある:6回 文字:6回 エンドロール:6回 たり:6回 背景:6回 がんばる:6回 少し:6回 時間:6回 考える:6回 気:5回 名前:5回 私:5回 完成:5回 小道具:5回 見える:5回 かかる:5回 アニメーション:5回 絵:5回 過ぎる:4回 他:4回 作品:4回 写る:4回 机:4回 行く:4回 枚:4回 付ける:4回 撮る:4回 最初:4回 みんな:4回 カメラ:4回 良い:4回 工夫:4回 高い:4回 クオリティー:4回

学びのタイプ

- 2. 自己発見傾向の変化:17回
- 1. 自己肯定傾向の変化:13回
- 4. 職業理解の変化:11回
- 3. 役割把握・認識の変化:8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:20回
- 8. 難しかった:16回
- 3. 面白かった:11回
- 6. 腹が立った:5回
- 1. うれしかった:3回
- 7. つらかった:2回
- 5. 悲しかった:2回

4. 簡単だった:1回

がんばり度

- 4. よくがんばった:15回
 - 5. かなりよくがんばった:11回
 - 2. 少し足りなかつた:4回
 - 3. がんばった:3回
 - 1. 全く足りなかつた:1回
- 平均: 3.911764705882353

本番のアニメーション制作

頻出語句トップ 50

する:283回 いる:200回 ない:196回 思う:143回 今日:114回 撮影:88回 できる:81回 やる:65回 進める:57回 行く:57回 分かる:55回 作る:53回 次:52回 しまう:50回 私:50回 良い:48回 言う:46回 仕事:45回 ある:44回 がんばる:43回 監督:42回 けど:40回 書く:40回 時間:39回 人:38回 小道具:37回 書:35回 企画:35回 時:33回 れる:33回 考える:33回 作品:30回 いい:30回 無い:29回 より:28回 として:28回 たり:28回 編集:27回 しっかり:27回 点:26回 みんな:26回 的:25回 カメラマン:24回 反省:24回 前回:23回 少し:23回 何:22回 立てる:22回 内容:22回 そこ:22回

学びのタイプ

- 2. 自己発見傾向の変化:76回
- 1. 自己肯定傾向の変化:72回
- 4. 職業理解の変化:37回
- 5. コミュニケーションの変化:24回
- 3. 役割把握・認識の変化:24回

気持ちのタイプ

- 2. 楽しかった:77回
- 8. 難しかった:44回
- 3. 面白かった:35回
- 1. うれしかった:27回
- 6. 腹が立った:20回
- 7. つらかった:15回
- 5. 悲しかった:10回
- 4. 簡単だった:2回

がんばり度

- 3. がんばった:58回
 - 4. よくがんばった:46回
 - 5. かなりよくがんばった:16回
 - 2. 少し足りなかつた:15回
 - 1. 全く足りなかつた:9回
- 平均: 3.3125

6年2組D班

ロケット物語の試み

頻出語句トップ 50

する:35回 今日:33回 ない:27回 次:19回 できる:16回 思う:16回 いる:16回 撮影:14回
作る:13回 終わる:13回 絵:13回 コンテ:9回 アニメーション:9回 位:8回 完成:8回 摂
る:8回 本番:7回 時:7回 良い:7回 入る:7回 分かる:7回 所:7回 大変:7回 など:7回 う
れしい:6回 たり:6回 作品:6回 せる:6回 色々:6回 ロケット:6回 自分:5回 達:5回 がん
ばる:5回 やる:5回 けど:5回 行く:5回 意見:5回 協力:5回 という:5回 れる:4回 観る:4
回 班:4回 発表:4回 シーン:4回 いい:4回 られる:4回 みんな:4回 描く:4回 出る:4回 苦
戦:4回

学びのタイプ

5. コミュニケーションの変化:16回
2. 自己発見傾向の変化:12回
 1. 自己肯定傾向の変化:9回
 4. 職業理解の変化:5回
 3. 役割把握・認識の変化:4回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:18回
2. 楽しかった:18回
1. うれしかった:6回
3. 面白かった:3回
7. つらかった:2回
6. 腹が立った:1回
4. 簡単だった:1回

がんばり度

3. がんばった:17回
 2. 少し足りなかつた:10回
 4. よくがんばった:6回
 5. かなりよくがんばった:3回
 1. 全く足りなかつた:1回
- 平均: 3.0

本番のアニメーション制作

頻出語句トップ 50

する:123回 今日:123回 ない:79回 撮影:50回 思う:47回 いる:47回 できる:41回 行
く:41回 終わる:38回 進む:36回 次:34回 作る:29回 絵:29回 次回:29回 けど:24回 コ
ンテ:24回 時間:23回 内容:22回 いい:22回 良い:22回 がんばる:21回 所:21回 もら
う:19回 アニメーション:19回 れる:18回 言う:18回 やる:17回 せる:17回 先生:16回
位:16回 分かる:16回 など:16回 見る:15回 さん:15回 方:15回 的:15回 シーン:15回 と

いう:15回 られる:14回 時:13回 スムーズ:13回 作品:13回 より:12回 小道具:12回 完成:12回 意見:12回 色々:12回 企画:11回 ちょっと:11回 しまう:11回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:46回
5. コミュニケーションの変化:29回
1. 自己肯定傾向の変化:25回
3. 役割把握・認識の変化:22回
4. 職業理解の変化:15回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:70回
2. 楽しかった:51回
1. うれしかった:6回
6. 腹が立った:5回
3. 面白かった:5回
7. つらかった:3回
4. 簡単だった:1回

がんばり度

3. がんばった:68回
 2. 少し足りなかつた:26回
 4. よくがんばった:18回
 1. 全く足りなかつた:11回
 5. かなりよくがんばった:5回
- 平均: 2.84375

6年2組E班

ロケット物語の試み
頻出語句トップ50

する:30回 今日:25回 ない:17回 いる:15回 色:13回 思う:12回 -:10回 できる:10回 分かる:9回 塗り:9回 背景:9回 ロール:8回 絵:8回 ロケット:7回 目:7回 進む:7回 時間:7回 アニメーション:6回 ある:6回 最後:6回 だけ:6回 難しい:6回 これ:5回 もっと:5回 良い:5回 カメラ:5回 これから:5回 どう:5回 人:5回 :4回 班:4回 私:4回 れる:4回 所:4回 早い:4回 変わる:4回 終わる:4回 付ける:4回 とても:4回 でも:4回 コマ:4回 塗る:4回 撮影:4回 撮れる:4回 撮る:4回 使う:4回 がんばる:4回 少し:4回 作る:4回 やる:4回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:12回
1. 自己肯定傾向の変化:9回
5. コミュニケーションの変化:7回
4. 職業理解の変化:2回
3. 役割把握・認識の変化:2回

気持ちのタイプ

- 2. 楽しかった:13回
- 8. 難しかった:10回
- 3. 面白かった:9回
- 7. つらかった:6回
- 1. うれしかった:4回
- 6. 腹が立った:3回
- 4. 簡単だった:1回

がんばり度

- 3. がんばった:10回
 - 4. よくがんばった:8回
 - 5. かなりよくがんばった:8回
 - 2. 少し足りなかつた:1回
- 平均: 3.8518518518518516

本番のアニメーション制作

頻出語句トップ 50

する:155回 今日:111回 いる:76回 ない:67回 撮影:48回 思う:46回 行く:46回 絵:46回 時間:43回 できる:43回 S:35回 考える:32回 終わる:31回 背景:30回 ロール:29回 場面:27回 さん:26回 進む:25回 コンテ:25回 ある:24回 目:24回 しまう:23回 描く:22回 君:21回 所:21回 良い:21回 これから:21回 来る:20回 分かる:20回 アニメーション:19回 次:19回 次回:19回 など:18回 !:18回 人:18回 進める:16回 色:16回 少し:16回 書:16回 企画:16回 最後:15回 がんばる:15回 やる:15回 ・:14回 まだ:14回 もっと:14回 だけ:14回 撮る:14回 みんな:14回 として:13回

学びのタイプ

- 1. 自己肯定傾向の変化:32回
- 2. 自己発見傾向の変化:21回
- 5. コミュニケーションの変化:20回
- 4. 職業理解の変化:17回
- 3. 役割把握・認識の変化:14回

気持ちのタイプ

- 8. 難しかった:58回
- 2. 楽しかった:44回
- 3. 面白かった:23回
- 7. つらかった:12回
- 1. うれしかった:10回
- 6. 腹が立った:4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:47回
 4. よくがんばった:31回
 5. かなりよくがんばった:12回
 2. 少し足りなかつた:10回
- 平均: 3.45
四捨五入: 3

6年2組F班

ロケット物語の試み

頻出語句トップ 50

する:42回 今日:28回 たり:16回 撮る:15回 次:15回 できる:12回 時間:11回 背景:11回
撮影:8回 作る:8回 思う:8回 ため:7回 ない:7回 アニメーション:7回 付ける:6回 仕事:6回
時:6回 など:6回 目当て:6回 せる:6回 完成:6回 本番:5回 音:5回 作り:5回 終わる:5回
写真:5回 所:5回 がんばる:5回 少し:5回 行く:5回 また:5回 最初:5回 今回:5回 分
かる:4回 何:4回 人:4回 少ない:4回 易い:4回 いる:4回 ヒマ:4回 やる:4回 しまう:4回
その:4回 良い:4回 という:4回 企画:4回 作品:3回 活かす:3回 枚:3回 監督:3回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:14回
2. 自己発見傾向の変化:11回
4. 職業理解の変化:6回
3. 役割把握・認識の変化:5回
5. コミュニケーションの変化:2回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:11回
3. 面白かった:10回
8. 難しかった:9回
1. うれしかった:3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

がんばり度

4. よくがんばった:13回
 3. がんばった:7回
 2. 少し足りなかつた:6回
 1. 全く足りなかつた:3回
 5. かなりよくがんばった:2回
- 平均: 3.161290322580645

本番のアニメーション制作

頻出語句トップ 50

する:171回 今日:112回 撮影:65回 いる:65回 思う:60回 など:55回 次:52回 できる:49回 音:45回 ない:41回 たり:39回 時間:38回 アニメーション:38回 やる:29回 摂る:28回 時:28回 考える:25回 作る:23回 進める:23回 決める:23回 所:22回 ある:22回 班:22回 キャラクター:21回 がんばる:21回 仕事:21回 付ける:20回 背景:20回 今回:20回 終わる:18回 られる:17回 せる:17回 付け:16回 行く:16回 良い:16回 ため:15回 また:15回 企画:15回 次回:14回 進む:14回 少し:13回 他:12回 何:12回 人:12回 話し合う:12回 しまう:12回 その:12回 決め:11回 分かる:11回 ロール:11回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:54回
3. 役割把握・認識の変化:27回
4. 職業理解の変化:21回
1. 自己肯定傾向の変化:18回
5. コミュニケーションの変化:16回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:60回
8. 難しかった:37回
3. 面白かった:19回
7. つらかった:6回
1. うれしかった:5回
4. 簡単だった:5回
5. 悲しかった:4回
6. 腹が立った:2回

がんばり度

4. よくがんばった:45回
 3. がんばった:35回
 2. 少し足りなかつた:27回
 1. 全く足りなかつた:16回
 5. かなりよくがんばった:6回
- 平均: 2.9844961240310077

6年3組A班

ロケット物語の試み
頻出語句トップ 50

する:45回 今日:36回 ない:18回 撮る:17回 思う:15回 できる:13回 次:11回 班:9回 編集:9回 さん:8回 色:7回 ロケット:7回 やり方:7回 やる:7回 がんばる:7回 アニメーション:7回 題名:6回 作る:6回 目:6回 時:6回 けど:6回 良い:6回 時間:6回 いる:6回 少し:6回 分かる:6回 そして:6回 行く:6回 話:6回 終わる:5回 人:5回 撮影:5回 最後:5回 物:5回 これ:5回 たくさん:5回 音:5回 写真:5回 ある:5回 僕:5回 枚:5回 聞く:5回 USB:4回 !:4回 宇宙:4回 所:4回 しまう:4回 他:4回 C:4回 回:4回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:24回
2. 自己発見傾向の変化:12回
4. 職業理解の変化:10回
3. 役割把握・認識の変化:9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:28回
8. 難しかった:21回
3. 面白かった:14回
1. うれしかった:3回
6. 腹が立った:1回
4. 簡単だった:1回

がんばり度

3. がんばった:24回
 4. よくがんばった:9回
 2. 少し足りなかつた:7回
 5. かなりよくがんばつた:7回
- 平均: 3.3404255319148937

本番のアニメーション制作

頻出語句トップ 50

する:151回 今日:146回 ない:61回 撮る:56回 次:54回 作る:51回 できる:48回 がんばる:47回 思う:42回 企画:32回 やる:32回 書:31回 けど:29回 撮影:28回 シーン:27回 S:27回 いる:27回 編集:25回 君:24回 良い:24回 さん:24回 !:22回 時間:22回 班:20回 アニメーション:19回 たくさん:18回 絵:18回 楽しい:17回 たり:17回 分かる:17回あと:17回 そして:17回 発表:16回 行く:16回 結構:15回 せる:15回 難しい:15回 音:15回 枚:15回 粘土:14回 題名:14回 終わる:14回 最後:14回 考える:13回 しまう:13回 ロケット:13回 完成:13回 少し:13回 位:13回 もっと:12回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:105回
2. 自己発見傾向の変化:34回
4. 職業理解の変化:21回
3. 役割把握・認識の変化:13回
5. コミュニケーションの変化:10回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:125回
8. 難しかった:51回
3. 面白かった:34回
1. うれしかった:9回

6. 腹が立った:4回
4. 簡単だった:3回
5. 悲しかった:3回

がんばり度

3. がんばった:86回
4. よくがんばった:45回
2. 少し足りなかつた:21回
5. かなりよくがんばった:13回
1. 全く足りなかつた:1回

平均: 3.289156626506024

6年3組B班

ロケット物語の試み

頻出語句トップ50

する:56回 今日:28回 ない:27回 思う:24回 アニメーション:24回 撮る:20回 いる:20回 できる:19回 !:19回 付ける:16回 次:15回 たり:14回 など:14回 ロール:14回 編集:12回 音:12回 絵:12回 やる:12回 枚:12回 位:11回 私:11回 ある:11回 カメラ:11回 しまう:11回 完成:10回 がんばる:10回 目:9回 シーン:9回 ・:9回 描く:9回 という:9回 少し:8回 知る:8回 大変:8回 今回:7回 行く:7回 10:7回 本番:6回 もっと:6回 いい:6回 時間:6回 コンテ:6回 撮影:6回 作る:6回 気:6回 達:6回 自分:6回 データ:6回 とても:6回 方:6回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:25回
1. 自己肯定傾向の変化:17回
4. 職業理解の変化:11回
3. 役割把握・認識の変化:9回
5. コミュニケーションの変化:1回

気持ちのタイプ

8. 難しかつた:25回
2. 楽しかつた:16回
3. 面白かつた:11回
1. うれしかつた:6回
7. つらかつた:5回
5. 悲しかつた:1回
6. 腹が立つた:1回

がんばり度

5. かなりよくがんばった:18回
4. よくがんばった:11回
3. がんばった:10回

2. 少し足りなかつた:10回
平均: 3.7551020408163267

本番のアニメーション制作
頻出語句トップ 50
する:242回 今日:144回 ない:108回 思う:75回 できる:72回 次:61回 いる:59回 絵:55
回 アニメーション:49回 描く:42回 何:42回 やる:42回 シーン:40回 行く:38回 撮る:36
回 たり:35回 !:34回 さん:34回 しまう:33回 など:31回 がんばる:29回 私:28回 所:27
回 付ける:26回 終わる:25回 時間:24回 少し:24回 ロール:23回 考える:22回 ある:22
回 撮影:22回 切る:20回 自分:20回 仕事:20回 企画:19回 位:18回 良い:18回 せる:18
回 書:18回 コンテ:18回 達:18回 分かる:18回 もらう:17回 たくさん:17回 という:17
回 アドバイス:16回 無い:16回 れる:16回 編集:16回 完成:16回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:68回
1. 自己肯定傾向の変化:68回
3. 役割把握・認識の変化:25回
4. 職業理解の変化:18回
5. コミュニケーションの変化:13回

気持ちのタイプ

8. 難しかつた:67回
2. 楽しかつた:56回
3. 面白かつた:30回
1. うれしかつた:22回
7. つらかつた:8回
4. 簡単だった:6回
5. 悲しかつた:4回
6. 腹が立つた:2回

がんばり度

5. かなりよくがんばった:58回
 4. よくがんばった:38回
 3. がんばった:34回
 2. 少し足りなかつた:27回
 1. 全く足りなかつた:12回
- 平均: 3.6094674556213016

6年3組C班

ロケット物語の試み
頻出語句トップ 50

する:30回 アニメーション:19回 分かる:15回 ない:14回 完成:11回 できる:11回 終わ
る:10回 思う:10回 せる:7回 音:7回 作る:7回 !:7回 位:6回 所:6回 ・:6回 良い:6回

スター ウォーズ:5回 今日:5回 いい:5回 入れる:5回 けど:5回 大変:5回 取る:4回 本番:4回 もっと:4回 次:4回 人:4回 でも:4回 時間:4回 話:4回 たり:4回 やる:4回 あと:3回 ドロール:3回 エン:3回 10:3回 いる:3回 気:3回 一:3回 少し:3回 決める:3回 班:3回 編集:3回 みんな:3回 ちょっと:3回 絵:3回 がんばる:3回 よく:3回 大事:3回 ストップ:3回

学びのタイプ

- 3. 役割把握・認識の変化:30回
- 1. 自己肯定傾向の変化:13回
- 4. 職業理解の変化:10回
- 2. 自己発見傾向の変化:4回
- 5. コミュニケーションの変化:2回

気持ちのタイプ

- 2. 楽しかった:25回
- 3. 面白かった:17回
- 8. 難しかった:17回
- 1. うれしかった:9回
- 6. 腹が立った:4回
- 5. 悲しかった:4回
- 4. 簡単だった:2回

がんばり度

- 5. かなりよくがんばった:22回
 - 3. がんばった:12回
 - 4. よくがんばった:11回
 - 1. 全く足りなかつた:4回
- 平均: 3.9591836734693877

本番のアニメーション制作

頻出語句トップ 50

する:101回 今日:52回 ない:48回 作る:34回 完成:33回 シーン:33回 いる:32回 できる:30回 アニメーション:30回 次:27回 終わる:27回 思う:25回 分かる:24回 せる:23回 音:23回 がんばる:21回 行く:18回 さん:17回 いい:17回 時間:16回 けど:16回 やる:16回 少し:12回 決める:12回 何:12回 所:12回 進む:11回 人:11回 良い:11回 あと:10回 M:9回 オープニング:9回 絵:9回 話:9回 無い:8回 最後:8回 え:8回 早い:8回 !:8回 たり:8回 大変:8回 撮る:7回 使う:7回 もっと:7回 ある:7回 みんな:7回 入れる:7回 しまう:7回 たくさん:7回 来る:6回

学びのタイプ

- 1. 自己肯定傾向の変化:50回
- 3. 役割把握・認識の変化:41回
- 2. 自己発見傾向の変化:25回

5. コミュニケーションの変化:25回
4. 職業理解の変化:15回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:48回
3. 面白かった:38回
5. 悲しかった:27回
1. うれしかった:25回
8. 難しかった:22回
6. 腹が立った:16回
4. 簡単だった:5回

がんばり度

5. かなりよくがんばった:49回
 3. がんばった:35回
 1. 全く足りなかつた:24回
 4. よくがんばった:20回
 2. 少し足りなかつた:12回
- 平均: 3.414285714285714

6年3組D班

ロケット物語の試み

頻出語句トップ50

する:22回 今日:19回 がんばる:14回 ない:11回 アニメーション:10回 難しい:9回 次:8回 できる:7回 思う:7回 !:7回 仕事:6回 言う:5回 撮る:5回 撮影:5回 とても:5回 ある:5回 しまう:5回 いる:5回 位:4回 れる:4回 ロケット:4回 編集:4回 秒:4回 さぼる:3回 いい:3回 時間:3回 エンディング:3回 最後:3回 くれる:3回 さん:3回 終わる:3回 みんな:3回 切る:3回 進む:3回 あ:3回 コンテ:3回 絵:3回 けれど:3回 良い:3回 時:3回 分かる:3回 そう:3回 けど:3回 大切:3回 やる:3回 付ける:2回 直す:2回 僕:2回 名前:2回 あと:2回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:18回
3. 役割把握・認識の変化:17回
2. 自己発見傾向の変化:7回
4. 職業理解の変化:6回
5. コミュニケーションの変化:3回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:22回
1. うれしかった:8回
2. 楽しかった:8回
6. 腹が立った:7回
7. つらかった:6回

3. 面白かった:4回
5. 悲しかった:2回
4. 簡単だった:1回

がんばり度

5. かなりよくがんばった:11回
4. よくがんばった:9回
3. がんばった:8回

2. 少し足りなかつた:7回

1. 全く足りなかつた:5回

平均: 3.35

本番のアニメーション制作

頻出語句トップ 50

する:108回 今日:87回 次:51回 ない:49回 がんばる:37回 作る:35回 !:35回 撮影:31回 撮る:27回 いる:27回 シーン:22回 行く:22回 いい:21回 れる:21回 思う:20回 言う:18回 さん:18回 できる:18回 ストーリー:17回 時間:17回 難しい:17回 やる:17回 終わる:16回 アニメーション:16回 考える:15回 位:13回 自分:13回 秒:13回 学校:12回 所:12回 発表:12回 人:12回 ある:12回 案:11回 悔しい:11回 しまう:10回 分:9回 企画:9回 T:9回 進む:9回 分かる:9回 仕事:9回 自:8回 小道具:8回 アドバイス:8回 もっと:8回 たり:8回 完成:8回 オープニング:8回 ため:8回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:72回
3. 役割把握・認識の変化:37回
2. 自己発見傾向の変化:34回
4. 職業理解の変化:21回
5. コミュニケーションの変化:12回

気持ちのタイプ

8. 難しかつた:44回
2. 楽しかつた:44回
3. 面白かつた:31回
1. うれしかつた:24回
6. 腹が立つた:13回
7. つらかつた:6回
4. 簡単だった:5回
5. 悲しかつた:3回

がんばり度

1. 全く足りなかつた:82回
2. 少し足りなかつた:23回
5. かなりよくがんばった:14回

3. がんばった:11回
 4. よくがんばった:10回
- 平均: 1.9357142857142857

6年3組E班

ロケット物語の試み
頻出語句トップ50

する:32回 今日:29回 ない:28回 できる:26回 シーン:24回 終わる:18回 アニメーション:15回 いる:15回 行く:14回 良い:13回 思う:13回 目:12回 絵:12回 やる:12回 カメラ:11回 次:11回 せる:10回 がんばる:9回 所:9回 撮る:9回 撮影:8回 完成:8回 撮れる:7回 さん:7回 方:7回 !:7回 時間:7回 いい:7回 気:7回 ロケット:6回 枚:6回 監督:6回 コンテ:6回 描く:6回 けど:6回 など:6回 少し:5回 進む:5回 粗筋:5回 という:5回 ・:5回 について:5回 分かる:5回 作る:5回 色々:5回 君:4回 たり:4回 設置:4回 目標:4回 ある:4回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:19回
1. 自己肯定傾向の変化:16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:4回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:21回
8. 難しかった:20回
3. 面白かった:13回
1. うれしかった:12回
5. 悲しかった:2回
7. つらかった:1回
6. 腹が立った:1回

がんばり度

4. よくがんばった:14回
 5. かなりよくがんばった:10回
 2. 少し足りなかつた:10回
 3. がんばった:7回
 1. 全く足りなかつた:7回
- 平均: 3.2083333333333335

本番のアニメーション制作
頻出語句トップ50

今日:148回 する:129回 ない:74回 シーン:73回 できる:70回 次:69回 完成:56回 がんばる:56回 いる:51回 思う:42回 決める:40回 アニメーション:40回 終わる:39回 行く:36

回 時間:36回 良い:33回 摂る:33回 粗筋:32回 やる:30回 絵:28回 所:27回 せる:26回 音:25回 けど:24回 少し:23回 たり:22回 目:22回 ある:22回 撮影:21回 題名:20回 決まる:19回 という:19回 さん:19回 !:19回 考える:19回 カメラ:18回 直す:17回 何:17回 いい:17回 しっかり:16回 監督:16回 方:16回 など:16回 みんな:15回 班:14回 れる:13回 編集:13回 付ける:13回 あと:12回 案:12回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:82回
2. 自己発見傾向の変化:64回
5. コミュニケーションの変化:25回
3. 役割把握・認識の変化:24回
4. 職業理解の変化:24回

気持ちのタイプ

1. うれしかった:64回
2. 楽しかった:54回
8. 難しかった:45回
5. 悲しかった:24回
3. 面白かった:20回
7. つらかった:7回
6. 腹が立った:6回

がんばり度

3. がんばった:42回
 2. 少し足りなかつた:42回
 1. 全く足りなかつた:32回
 5. かなりよくがんばった:30回
 4. よくがんばった:28回
- 平均: 2.896551724137931

6年3組F班

ロケット物語の試み

頻出語句トップ 50

する:42回 がんばる:30回 今日:26回 思う:22回 ない:21回 アニメーション:17回 さん:15回 !:14回 完成:13回 絵:11回 いる:11回 作る:11回 摂る:11回 シーン:10回 せる:10回 撮影:10回 あと:10回 終わる:9回 一:9回 という:9回 私:9回 人:8回 ロケット:8回 もっと:8回 ある:8回 背景:8回 次回:7回 行く:7回 少し:7回 コンテ:7回 できる:7回 付ける:7回 アニメーター:7回 ::7回 時間:6回 仕事:6回 描く:6回 コマ:6回 編集:6回 大変:6回 この:6回 枚:6回 次:5回 とても:5回 けど:5回 やる:5回 方:5回 音:5回 これから:5回 一つ:5回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:25回
4. 職業理解の変化:16回
3. 役割把握・認識の変化:12回
1. 自己肯定傾向の変化:10回
5. コミュニケーションの変化:9回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:25回
 2. 楽しかった:24回
 1. うれしかった:10回
 3. 面白かった:10回
 6. 腹が立った:4回
 4. 簡単だった:3回
 7. つらかった:1回
 5. 悲しかった:1回

 4. よくがんばった:21回
 5. かなりよくがんばった:12回
 3. がんばった:10回
 2. 少し足りなかつた:2回
- 平均: 3.9555555555555557

本番のアニメーション制作

頻出語句トップ 50

する:209回 今日:137回 ない:109回 !:89回 さん:89回 いる:81回 撮影:76回 がんばる:72回 シーン:71回 思う:71回 行く:61回 時間:48回 作る:48回 できる:46回 終わる:45回 アニメーション:42回 次:40回 ある:39回 人:37回 絵:35回 目:32回 みんな:32回 犬:31回 せる:29回 良い:29回 という:29回 決める:28回 次回:28回 完成:28回 自分:28回 私:28回 仕事:27回 進める:26回 背景:26回 少し:25回 たり:24回 ・:24回 コンテ:23回 しか:23回 ストーリー:23回 撮る:22回 色々:20回 やる:20回 あと:20回 この:20回 発表:19回 とても:19回 ため:19回 使う:19回 編集:19回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:70回
5. コミュニケーションの変化:46回
2. 自己発見傾向の変化:43回
4. 職業理解の変化:41回
3. 役割把握・認識の変化:33回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:95回
2. 楽しかった:63回
1. うれしかった:37回
3. 面白かった:15回

6. 腹が立った:13回
5. 悲しかった:8回
4. 簡単だった:6回
7. つらかった:4回

がんばり度

3. がんばった:62回
4. よくがんばった:45回
2. 少し足りなかつた:21回
5. かなりよくがんばった:14回
1. 全く足りなかつた:13回

平均: 3.167741935483871