

### 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ください。ここでは、その概要を説明しますと、中原小でキャリア教育を開始した当初に集めた外在化カードのデータに基づいて、テキスト・マイニングによる定量分析と質的分析法による定性分析を組み合わせる形で、筆者の方で各質問項目を作成しました。このような分析法を用いて質問項目を用意した背景には、可能な範囲内で、児童達が記した外在化カードの記述内容に近づける意図があります。

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

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

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

各質問には、4 つの回答の選択肢が用意されており、この章ではそれぞれの選択肢を、児童達がどれだけ選んだのかの集計結果をそのまま提示すると共に、4 つの選択肢の内、肯定的な傾向を示す 2 つの選択肢の合計と、否定的な傾向を示す 2 つの選択肢の合計とを比較

し、どちらの側に傾いているのかを直接確率検定という方法を用いて統計分析をしています。そして、その結果についても、全てこの章内に紹介してあります。

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

フィッシャーの正確確率検定

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

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

js-STAR

<http://www.kisnet.or.jp/nappa/software/star/freq/1x2.htm>

◇事前授業段階に関する質問

1. 初めての中原アニメの授業のときに、アニメーションは、たくさんの人たちがかわかって、一つの作品を作り上げる大変な仕事ということがわかりました。			
n = 82			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
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いありません。

質問項目 2「テレコムアニメーションの伊東さんがいらしたときに、一本のアニメーションを作るためには、おどろくほどたくさんの枚数の絵を描く必要があることがわかりました。」については、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に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が。

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ったはずです。

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		3 及び 4 の合計	
79		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		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。			

7. グループの中でたった一本の企画を決めることは、ケンカやもめごとなどもあり、大
---

変な作業であることがわかりました。			
n = 82			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
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.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
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.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
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.あまりわからなかった」と「4.全くわからなかった」を合計した値とを直接確率検定を用いて比べたところ、肯定的

な選択肢の合計値の側に傾く形で  $p<.01$  と統計的に有意な差が見られました。

各質問項目の解説として、先ず質問項目 5「初めて企画書を作った授業のときに、自分だけの企画をまとめることは難しく、大変な仕事であることがわかりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が 3 名ほど見られ、また肯定的な選択肢ではあるものの「2. すこし思った」を選んだ児童達が 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のないようです。また、企画を立てるという経験は、計画実行能力や課題解決能力が試される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が、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アを持っていることを少なからず認識していたことを示しています。この結果は、自他の理解能力にもつながる話ですが、メンバー間でそれぞれの意見が異なるからこそ、相手のことを知ろうとし、また自分のことを改めて見つめ直すことにもつながります。そして、この先、他のメンバーを説得するだけの高いコミュニケーション能力も合わせて求められることになります。

質問項目 7「グループの中でたった一本の企画を決めることは、ケンカやもめごとなどもあり、大変な作業であることがわかりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が 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が。あるいは、上記の質問項目 7 との関連で、あまりにもスムーズに企画の一本化が成立してしまい、たとえケンカやもめごとが起きたとしても、もう少し粘ってグループ内での話し合いを積極的に行い、少しでも良い企画を立てればよかったと後悔したのかもしれませんが。

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すれば、どのグループにおいても、相応のコミュニケーション能力の発揮が求められたことを、この結果は物語っています。

質問項目 9「企画プレゼンテーションのときに、テレコムアニメーションの伊東さんのアドバイスを聞いて、自分たちのグループの企画書のどこを直す必要があるかわかりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が 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。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くと、撮影作業がスムーズに進むことがわかりました。			
n = 82			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
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		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。

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		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。

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ったところもありましたので、この辺りが影響したものと考えられます。あるいは、当初に予想していた以上にアニメーション制作を順調にできたグループに属する児童達が、この選択肢を選んだのかもしれません。

一方で、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ありません。

上述の質問項目 7 と同様に、質問項目 11「グループのメンバーの間で、ケンカやもめごとがあると、自分たちの作品の撮影が、なかなか進まないことがわかりました。」については、例年、どのグループにとっても円滑に全ての制作活動を進めることは難しく、むしろグループ内での諍いやもめごとに直面することの方が多いたのが普通ですが、グループによっては、波風立てずに粛々とやるべき作業を進めることができたところもあったため、このようなグループに所属する児童達にとっては、この質問は的外れとなり、その結果として否定的な選択肢を選んだ児童達が 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くと、撮影作業がスムーズに進むことがわかりました。」については、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が多かったのかもしれない。

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ったと感じた児童達がいたのかもしれない。

一方で、64 名の児童達が「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りました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が 11 名おり、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	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

16. 上映会のときに、伊東さんから自分達の作品に対して、プロとしてのアドバイスをもらうことができて、うれしいと思いました。			
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	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			

両側検定 :  $p=0.0000$  \*\* ( $p<.01$ )

1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。

17. 上映会で見た他のグループが制作したアニメーション作品は、いろいろな工夫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が多かったと判断できます。

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

また、上映会の席で観客から評価を得るということは、しっかりと自分達の仕事をやり切ったからこそ与えられる特別な機会であり、社会人への第一歩として認めてもらうための試練の一つとなりますが、この設問の結果は、このような機会を大切にしている

NAKAHARA アニメーションの取り組み自体に対する児童達の率直な反応と言えるものです。

質問項目 16「上映会のときに、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、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が。あるいは、本職の専門家からアドバイスをもらえるほどの作品の出来栄ではなかったことを悔やむ児童達がいたのかもしれません。

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アや工夫を探し続けることは、創造的な活動において基本中の基本ですが、この結果は、このような基本を、参加児童達の多くがしっかりと駆使していたことの証と言えます。

## 考察

アンケート調査の結果の全体の考察として、例年と同様に全ての質問項目において、肯定的な選択肢の合計値が、否定的な選択肢の合計値よりも明らかに上回っており、統計結果としても肯定的な選択肢の合計値と否定的な選択肢の合計値との間に、肯定的な選択肢の合計値に傾く形で有意な差が認められました。

統計的な有意差は、あくまでも肯定的な選択肢の合計値と否定的な選択肢の合計値のどちらの側に傾きがあるのかということを示しているだけです。この結果だけで、学年

全体でそれぞれの質問項目が意図する学習成果が見られたと断言することはできませんが、それでも大半の児童達の中で、これらの学習成果を認める傾向が見られたことは、間違いないはずです。

一方で、どの質問項目においても、否定的な選択肢を選ぶ児童達が若干ながら見られましたが、その背景として、例えば上述してきました通りに、責任を伴う仕事としてアニメーション制作を行うことの厳しさや難しさをしっかりと認識することと、その成果として一本の作品が出来上がった際の充実感や達成感を得ることは、双方の間で相反する面を持つ一方で、どちらも職業理解能力の向上につながる欠かせない要素となっており、これらのどちら側をより強く感じるかは児童達次第であり、アンケート調査の結果にもそれが反映したものと考えられます。

公教育の枠組みにおいてキャリア教育活動を実施する以上、厳しい現実認識を含むしっかりとした職業意識を持つことと、思っていた以上に作業を上手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いますと、楽しいだけの活動で終わってしまい、責任ある仕事としてアニメーション制作を行う意義が薄れてしまいます。逆に、職業意識の向上だけを強いる活動にしてしまいますと、厳しさの感覚だけが残し、仕事を持つことへの誇りや責任ある仕事をやり切った後の達成感を感じなくなってしまう、挙句に将来への希望や仕事を持つことへの期待感を持てなくなってしまうことが危惧されます。

例年、このバランスをどのように保つか、中原小で実施されているキャリア教育活動における勝負どころとなっていますが、このバランスに関する補完的なデータとして、本報告書の付録データとして掲載しています SAKANA システムによる今年度の学年全体の気持ちのタイプの分析結果によりますと、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。