

第一章

本報告書は、東京都三鷹市立中原小学校にて 2017 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 2017 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 13 年間にわたり続いている NAKAHARA アニメーションの取り組みの経緯として、この活動が行われる契機となったのは、2005 年度に経済産業省が推進した受託事業「地域自律・民間活用型キャリア教育プロジェクト」に、中原小が参加したことから始まります。

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

◇基本情報

2017 年度の NAKAHARA アニメーションには、中原小の 6 学年 2 クラス、72 名の児童達が参加しました。実施期間は、2017 年 9 月上旬から 2017 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 人の児童達が集まり、2 クラスで 18 グループが組まれました。

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

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

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

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

◇スケジュール

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

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

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

上記の通常の授業時間枠以外にも、制作段階の中盤以降からは、昼休みや放課後の時間も利用して、クラス間での時間帯の調整をした上で、各グループの判断で残業ができる機会が設けられています。因みに、今年度については、上映会の開催日が、これまでのように 1 月上旬ではなく、2 月中旬となったことから、例年よりも一か月ほど長く制作期間を確保できましたが、それでもギリギリまで撮影作業を続け、また残業を余儀なくされたグループも見られました。

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

	18		トリーを具体的に書き、グループ内の共通理解を深める。)	
制作段階	19	素材作り	・絵コンテを基にアニメーションに登場するキャラクター、背景、小物類を作成したり、準備したりする（カメラを実際に使って撮影しながら）。	
	20			
	21	クレイタウンを使ってアニメーションを描こう 1・2	・監督、助監督、編集、アニメーター、撮影に分かれ、作業を進める。 ・監督…全体の進行管理および作業日誌をつける。	
	22			
	23	クレイタウンを使ってアニメーションを描こう 3・4	・助監督…制作活動全般の支援及びスケジュールの管理をする。 ・アニメーター…メインキャラクターの制作及びアニメーションの舞台となる場面を作成する。	
	24			
	25	クレイタウンを使ってアニメーションを描こう 5・6	・撮影…クレイタウンを活用し、撮影する。 ・編集…作品のデータ管理及び撮影したロールを一本の作品として編集する。	
	26			
	27	クレイタウンを使ってアニメーションを描こう 7・8	・効果音（音入れ）の追加作業を行う。 ・リハーサルを行う。 ・手の空いた者や作業が早めに終わったグループは、宣伝パンフレット作りをする。また、試写会での PR を考える。	
	28			
	29	試作版上映会	・完成前の作品を、クラス内で発表し合い、相互評価を行う。 ・そこで得たアドバイスをもとに修正を加え、より良い作品に仕上げる。 ・専門家からアドバイスを得る。	
	30			
	31	アドバイスを生かして修正しよう 1・2	・試作版上映会でのアドバイスをもとに、最終的な修正を加えたり、発表の練習をしたりする。	
	32			
	33			アドバイスを生かして修正しよう 3・4
	34			
事後授業	35	完成版上映会（学校公開・保護者対象）	・学校公開日に、主に保護者に向けて上映会を行う。 ・各作品に対して専門家から批評を頂く。 ・人気投票を行い、その結果を後日公表する。	
	36			
	37	「アニメって？仕事って？」	・「アニメ」「仕事」から連想する言葉を班で出し合い、クラスで発表しあう。	
	38			

段階			・第1時との変化に気づく。
	39	グループとしての 振り返り	・これまでの付箋をふり返り、何を学んだか考える。 ・ふり返り発表会を通じて、学年（あるいはクラス）全体で各グループのふり返りの結果を共有する。
	40		

◇制作工程

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

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

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

◇制作機材

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

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

用意したとしても、その性能を活かし切れないというジレンマがあります。

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

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

◇撮影方法

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

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

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

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

直せば済むということになります（むしろ最初からそのカットを撮り直した方が早いですが）。

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

◇制作体制

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

1. 監督

アニメーション制作全般の総指揮を担い、作品内容及び制作進行に関する決定権を持ちます。具体的には、企画書及び絵コンテの内容の決定から、制作進行時にはグループ内での適切な人材配置（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まれます）。さらに、年度によっては、制作活動終了直前に、グループのメンバーが記入した外在化カードのチェック作業を担います（誤字脱字、氏名、日付、**MKG** の記入の有無）。作業報告書とも言える外在化カードの記述内容に、作業進行に影響を与えかねない問題（メンバー間の対立など）を示す記述を発見した場合には、責任を持ってメンバー全員に伝え、対処を促します。

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

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

◇制作目標

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

出来上がった作品に対する評価の機会として、児童達の保護者やアニメーション制作の専門家を招いた上映会が実施されます。例年、観客や専門家がその内容を理解できず、首

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

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

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

◇制作進行

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

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

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

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

◇教師の立ち位置

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

◇学習目標

上記の制作目標とは矛盾するように聞こえるかもしれませんが、NAKAHARA アニメーションの活動は、アニメーターなどのクリエイティブな仕事に従事する人材を育成することとは念頭に置いておらず、アニメーション制作は、あくまでもキャリア教育活動のための

題材に過ぎません。そのため、具体的な形での画力や工作能力などの向上を求めるものでもありません。結果として、このキャリア教育活動を通じて画力や工作能力が開花し、将来、クリエイティブな仕事を選ぶ児童達が現れれば、それはそれで嬉しい副次的効果と捉えています。

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

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

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

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

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

一見すると子供達の自主性に任せ過ぎていると思われるかもしれませんが、これまでの経験から特定の能力の習得を目的としたプログラムを組み、それに沿って教師が教え込むよりも、各々の状況や場面に応じる形で様々な能力の開花が確かに望めることが分かって

きています。その実証については、後述する章に譲りますが、上記の 7 つの能力の枠組みでは収まりきれないほどの多種多様な能力やスキルが、これまで花開いてきたことは間違いありません。

◇社会的評価

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

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

1. 企画一本化会議

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

2. 企画発表会

企画の一本化の後に、各グループがオリジナルのストーリーやキャラクターの設定を考えた時点で、企画発表会が行われます。毎年、アニメーション制作の専門家としてテレコム・アニメーションフィルム社のプロデューサーである伊東耕平氏の前で、各グループは自分達の企画案を発表し、本当にその企画案が、アニメーション化に相応しいかどうかを、専門家に判断してもらいます。ほとんどの企画案は、同氏からかなり厳しい指摘を受け、

丸ごと企画書を書き直すことが求められるグループも少なくありません。ここでは、子供だからといって甘い社会的評価は一切行われません。一方で、専門用語などを分かり易く噛み砕いて説明してもらいながら、できるだけ児童達の認知発達段階に合わせる形で、批評を行ってもらっています。

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

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

3. 試作版上映会

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

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

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

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

4. 完成版上映会

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

全ての作品が上映された直後に、観客、専門家及び来賓は、それぞれ気に入った一作品に対して投票を行います。そして、後日、人気投票の結果に基づいたランキングが発表されます。特に、ランキングの上位 6 作品については、後述する三鷹市が主催するインディ

ーズ・アニメーション・フェスティバルへの特別招待作品として、より大きなイベント会場にて上映される栄誉を得ることができます。

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

ランキングが下位になってしまったグループにとっては、かなり辛い体験となりますが、このような厳しい現実をしっかりと受け止めることができるようになることも、上述した生きる力の一つとして、中原小で実施されているキャリア教育活動では重視しています。因みに、もし下位のランキングになってしまったとしても、後述するふり返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決してなく、「教育」の側から改めて一連の制作活動を通じて自分達が何を学んできたのかを、後述する外在化カードのデータを手掛かりにしながら、グループ単位つぶさに分析した上で、児童達自身で自己評価を行い、その結果をNAKAHARA アニメーションの活動の最終回に、クラス全体あるいは学年全体で発表を行っています。

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

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はできるはずです。

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した。

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

7. インディーズ・アニメーション・フェスティバル

このイベントは、三鷹市と近隣のアニメーション・スタジオが主催する映画祭ですが、アニメーション専門学校生や若手アニメーターなど、これからのアニメーション業界を担う人材の登竜門的なイベントとなっています。例年、かなり質の高い作品が全国から集められ、その中から幾つかの優秀作品が選ばれます。この本選とは別の枠として、毎年、完成版上映会にて最も社会的評価の高かった 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、国際審査員を務めてもらっていましたが、今年度については、同氏から香港にあるインターナショナル・スクールの一つ Chinese International School を紹介してもらい、同校の芸術学科の学科長 Ms. Alison Wong が担当する第 7 学年（中学 1 年生ぐらい）の生徒達に、中原小の 6 年生達が制作した 18 作品を観てもらい、人気投票を通じて 3 作品を選んでもらいました。自分達に近い年齢ながらも国際的な視野から自分達が制作した作品が、どのように評価されるかを知ることは、児童達にとって、かなり貴重な機会になっています。

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

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

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

UNESCO Salon Video Competition

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

さらに、タイ国内でも有数の映画スタジオを経営する傍ら、これまで国際研究機関 Economic Research Institute for ASEAN and East Asia (ERIA) におけるアジア 9 か国

／地域が集まった国際共同研究事業の議長などを歴任されたタイ政府代表の Sirisak Koshpasharin 氏にも Fred Wang 氏と同様に国際審査員を務めてもらい、3 作品を選んでもらいました。

◇アニメーション制作を継続する意義

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

勿論、この理由だけで 13 年間にもわたりアニメーション制作を続けてきたわけではありません。そこには相応の理由があります。アニメーション制作は、あくまでも外部から借りてきた題材の一つに過ぎませんし、アニメーターや脚本家など、その道の専門家を育てることが、この活動の目的ではありません。

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

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

◇本報告書の構成

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

第三章では、キャリア教育活動の学習成果を、クラスや学年全体から把握することを目的に実施されたアンケート調査の結果を紹介しています。第四章では、上記の外在化カードの記述内容と SAKANA システムと呼ばれるグループ単位でのふり返りの活動を支援するツールを用いて、グループとしてどのようなことを学んだのかを、児童達自身が分析し、自己評価した結果を紹介しています。第五章では、各章から得られた 2017 年度の学習成果

を、改めて考察しています。

◇補足情報

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

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

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

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

児童達が外在化カードの記述を終えた段階で、教師により回収され、一両日中にも、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、このようなふり返しを行うことは、何かを学んだその場、その時の情報を得られる大きな利点があります。大抵の感想文は、全ての活動を終えた最終段階で記述されるため、既に忘れてしまった経験を無理して思い出す必要がありますが、外在化カードは、箇条書きという制限はありますが、記憶が新鮮な内に記録として残せます。

外在化カード上には、自由記述の部分以外にも、「学びのタイプ」(M)、「気持ちのタイプ」(K)、「がんばり度」(G) という三つの指標に基づいた追加情報を、記入してもらっています。中原小では、3 つの指標のアルファベットの頭文字を取り MKG と呼んでいます。

「学びのタイプ」は、外在化カードの記述内容が、どのような学習内容を含むものであったのかを分類するために設けられています。その選択肢として、『1. 自己肯定傾向の変化』、『2. 自己発見傾向の変化』、『3. 役割把握・認識の変化』、『4. 職業理解の変化』、『5. コミュニケーションの変化』の5つがあり、児童達は、一度に2つまで選ぶことができます。

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

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

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

2017年度のキャリア教育活動では、2クラス72名の参加児童が、およそ500枚の外在化カードを記述していますが、その全てを筆者の方で確認した上で、本報告書の分析対象としています。

第二章

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

長らくこの時間軸に沿う形での紹介方法を取ってきましたが、5年前の報告書から、状況や時間軸に沿うことにこだわらず、三鷹市が掲げるキャリア教育に求める 7 つの能力を中心に据えながらも、制作活動中に発揮が見られた各種能力を、主観的に列举及び分類することを試みました。今年度の報告書についても、一連の分類に基づいて、該当する外在化カードを当てはめてみました。

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

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

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

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

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

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

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

1. コミュニケーション能力

サブカテゴリー項目数：17

A. 主体系

1.1 自分の意見を主張する能力

1.2 プレゼンテーション能力

1.3 グループを導く能力

1.4 他者を説得する能力

B. 受容系

1.5 他者の意見を聞く能力

1.6 意見を調整する能力

1.7 意見を吟味する能力

1.8 意見を広く拾う能力

1.9 嫌なことも腹に収める能力

1.10 状況を見守る能力

C. グループ系

1.11 確認し合う能力

1.12 グループに尽くす能力

1.13 協力関係を築く能力

1.14 対立を仲裁する能力

1.15 連鎖的にアイデアを創出する能力

1.16 合意を形成する能力

1.17 コミュニケーションを継続する能力

A. 主体系

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

1.1 自分の意見を主張する能力

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

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

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

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

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

下記の 1.1.1、1.1.2 及び 1.1.3 の事例には、グループ内での企画の一本化に際して、自分の案をしっかりと他のメンバーに対して主張できたことが記されています。NAKAHARA アニメーションでは、観客を魅了することが期待できるどんなに面白い企画であったとしても、その魅力を他の人達へ、その中でも誰よりも先に同じグループの他のメンバーへ伝えることができなければ、文字通りに話は始まりません。

1.1.1

クラス: 6-1, 日付: 2017-10-19, コース: 6-1-17-10-19

グループ: 6-1-H, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日は、伝えたいことをもとに、粗筋を考えました。最初は、なかなか思いつかなかったけれど、題材を思いついたら、とてもスラスラ書けました。班の皆に自分の考えを伝えることもできたから、良かったです。アニメーションができる日が、楽しみです。

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

1.1.2

クラス: 6-2, 日付: 2017-10-12, コース: 6-2-17-10-12

グループ: 6-2-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 達成できたことは、自分でたくさんのアイディアや、自分の意見がたくさん出たこと。粗筋や主題が難しかったし、対象を迷ったりしました。自分のたくさんの意見が出て、良かったと思いました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 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

1.1.3

クラス: 6-2, 日付: 2017-10-12, コース: 6-2-17-10-12

グループ: 6-2-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 前回やった時は、あまり、しゃべらなかつたり、コミュニケーションが取れなかったけど、今日やった時は、ちゃんとコミュニケーションが取れたから、良かったですと思います。

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

1.2 プレゼンテーション能力

この能力は、前述の「1.1. 自分の意見を主張する能力」と類似していますが、「1.1. 自分の意見を主張する能力」の主張する対象が、主に同じグループの他メンバーであるのに対して、この能力はメンバー以外の第三者を対象にしています。例えば、企画発表会の際に、

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

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

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

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

下記の 1.2.1 の事例には、企画発表会において、自分達のグループの企画案をしっかりとプレゼンテーションできたことが記されています。企画発表会では、当然ながら企画内容自体が第一の判断材料となりますが、その内容をしっかりとアピールすることで、その企画に対する強い思い入れも一緒に伝えることが求められます。アニメーション制作の専門家にとっても、そのグループが本気でその企画案に取り組む覚悟があるのかどうかを見極める重要な判断材料の一つとなります。

1.2.1.

クラス: 6-1, 日付: 2017-11-09, コース: 6-1-17-11-09

グループ: 6-1-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: プレゼンテーションをやる前から緊張していて、A、B、C グループが遅かったので、色々、質問されているのかなと思い、とてもドキドキしました。けれど、まあまあ上手くいったので、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: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

一方で、1.2.2 及び 1.2.3 の事例には、企画発表会の席にて、アニメーションの専門家に対して、伝えるべきことを伝えることができなかったことが記されています。例年、企画発表会よりも前に企画書案を送ることで、専門家の方も各グループの企画内容を事前に読み込み、それぞれのグループがどのような作品を作りたいのかに関する情報をできる限り

把握することに努めていますが、それでも口頭でしっかりとアピールしたいポイントを伝えてもらえなければ、プロとしてのアドバイスが難しいのも事実です。

1.2.2

クラス: 6-2, 日付: 2017-11-10, コース: 6-2-17-11-10

グループ: 6-2-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 粗筋を上手く伝えることが難しかった。皆で協力することができた。粗筋を書くのを、頑張った。アドバイス、有難うございます。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

1.2.3

クラス: 6-2, 日付: 2017-11-10, コース: 6-2-17-11-10

グループ: 6-2-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 改善されたところが、発表されなくて、残念だった。しかも、それを言えなくて、ダメだった。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 5. 悲しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.3 グループを導く能力

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

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

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

運動会や文化祭など様々な学校行事を通じて、これまでにリーダーシップの発揮が求められた機会は少なからずあったはずですが、一般的な公立学校の行事の中で、社会的責任を帯びる仕事として、グループを導く能力が望まれる場面は、ほとんどないはずです。

そのため、NAKAHARA アニメーションの活動中に、監督や助監督の肩にかかる責任の重さは、並々ならぬものがあります。

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

下記の 1.3.1 の事例は、監督役の児童が記した外在化カードですが、決められた期日内に自分達の作品を完成させた事実を鑑みた上で、自分が所属するグループを強固な協力関係を築く方向へ導けたことが読み取れます。

1.3.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-02-20, コース: 6-2-18-02-20

グループ: 6-2-A, 役割: 監督

外在化カード内容: アニメーションができて、良かったです。協力できて、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, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 5. 悲しかった

がんばり度: 3. がんばった

一方で、同じ監督であっても下記の 1.3.2 及び 1.3.3 の事例のように、自分達のグループを上手くまとめることができずに苦勞することが多いのも事実です。特に、企画段階では、グループ内で意見が割れることの方が普通です。さらに、監督自身も自分の企画案やアイディアを通そうと頑張るケースも多く見られますので、そのような際に、いかにこの能力を上手く発揮できるかが問われることになります。

1.3.2

クラス: 6-2, 日付: 2017-10-12, コース: 6-2-17-10-12

グループ: 6-2-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 班では、意見が一つ一つに分かれてしまって、犬の粗筋と食べ物の粗筋に分かれてしまって、やっぱり意見が違くと難しいので、アニメーションを作るのは難しいと思いました。

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: 8. 難しかった, 6. 腹が立った

がんばり度: 4. よくがんばった

1.3.3

クラス: 6-2, 日付: 2017-11-10, コース: 6-2-17-11-10

グループ: 6-2-E, 役割: 監督

外在化カード内容: 皆、ちゃんとやってくれなかった。文句が多い(皆の)。(話を聞いてくれないから、分からないのに、A 君、O さん)。伊東さんのアドバイスを話の中に入れて、E 班の作品が作れました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.4 他者を説得する能力

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

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

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

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

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

例えば、Science Fiction ベースの物語にメルヘン風のキャラクターを組み合わせ、さら

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

下記の 1.4.1 の事例には、企画の一本化の際に、グループ内の他のメンバーが納得しないまま、どんどんと話を進めてしまう者がいたことが記されています。上記の「1.3 グループを導く能力」とも関連しますが、他のメンバーを説得できなければ、どれだけ他の仕事を頑張ったとしても、空回りしてしまいがちです。また、誤った方向へ導いてしまう恐れもあります。

1.4.1

クラス: 6-2, 日付: 2017-11-10, コース: 6-2-17-11-10

グループ: 6-2-E, 生徒: 小高, 役割: 助監督

外在化カード内容: 話の内容が、コロコロ変わってたから、ついていけない。自分と A 君の絵コンテは同じなのに、人に言わないで、F さんが勝手に話を変えている。文句が多い。一人で勝手に決め過ぎている人がいる。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

B. 受容系

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

1.5 他者の意見を聞く能力

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

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

能力の中でも基本中の基本と言えます。

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

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

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

下記の 1.5.1 の事例には、企画段階において、グループ内のメンバーの誰もが自分の意見を主張できる機会をしっかりと設けることができたことが記されています。この外在化カードは、監督役の児童が書き残したのですが、前述した「1.3 グループを導く能力」にも関連する形で、グループのリーダーとして、他のメンバーの声をしっかりと聞くことができたことが読み取れます。

1.5.1

クラス: 6・2, 日付: 2017-10-12, コース: 6・2-17-10-12

グループ: 6・2-H, 役割: 監督

外在化カード内容: 今日は、すごく班のコミュニケーションが良くて、一人一人の考えが言えたと思う。すごく話が進んで、企画書が進んで書けたと思う。

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

一方で、1.5.2 の事例には、グループ内の二人のメンバーのみで話が盛り上がってしまい、残りの他の二人のメンバーが取り残されてしまったことが記されています。後述する「1.15 連鎖的にアイデアを創出する能力」にも関係しますが、子供に限らず、大人であっても

自分に近い意見を持つ者が現れると、とにかくその人とのみコミュニケーションを取りがちになるものです。しかし、それは、より良い意見やアイディアを持つ者を遠ざけことにもつながりかねません。

1.5.2

クラス: 6-2, 日付: 2017-10-12, コース: 6-2-17-10-12

グループ: 6-2-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、2人の意見で進めてしまって、他の人の意見を聞いてあげられなかった。これからは、他の2人の意見も、ちゃんと聞いて、皆で協力できたらと思った。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 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

1.6. 意見を調整する能力

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

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

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

一方で、この能力の発揮の仕方が難しい点として、意見の調整だけに気を取られ、できるだけグループ内で波風を立てないように振る舞いますと、大抵の場合、内容的に面白くない作品が出来上がってしまいがちです。この辺りのさじ加減も、経験を通じて学びとっ

て行くものですので、なかなか上手くグループ内での意見調整ができずに四苦八苦する監督役や助監督役の児童が現れてしまうのは、致し方ないと言えます。

下記の 1.6.1 の事例は、企画段階で記されたものですが、自分達のグループの作品の企画案を作成する際に、メンバー間で意見がまとまらなかった様子を読み取れます。この外在化カードは、アニメーター役の児童が書き残したものですが、裏返せば、このグループの監督役の児童と助監督役の児童の双方が、この意見を調整する能力を十分に発揮できなかったことが推測されます。

1.6.1

クラス: 6-1, 日付: 2017-10-19, コース: 6-1-17-10-19

グループ: 6-1-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 班で全く意見がまとまらず、話も直ぐそれで、あんまり進まなかった。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.6.2 及び 1.6.3 の事例は、これまで手掛けてきた自分達の作品が完成し、上映会で発表した後に記されたものですが、これらの事例からも、最後までグループ内での意見調整に手間取ったことが読み取れます。上述しましたように、どの児童達もこれまで本格的なアニメーション制作に従事した経験が無い以上、全ての制作工程を手探り状態の中で行いますので、どうしても感覚的なレベルでの意見が多く出され、上記の「1.4 他者を説得する能力」とも関連して、他のメンバーを説得しきれだけの確たる意見やアイディアを出すことが難しいのは、致し方ないと言えます。

1.6.2

クラス: 6-1, 日付: 2018-02-20, コース: 6-1-18-02-20

グループ: 6-1-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 最初のストーリーを考えることが、全然、思いつかなかったもので、大変でしたけど、皆と話し合い、友情をタイトルにして、良かったと思います。でも、少し意見が合わなかったところもあったので、少し残念でした。でも、楽しかったです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.6.3

クラス: 6-2, 日付: 2018-02-20, コース: 6-2-18-02-20

グループ: 6-2-E, 役割: 助監督

外在化カード内容: 班の中で、意見がまとまらなくて大変だった時もあったけど、無事に完成できたから、良かった。アンチ・コメントもあったけど、ほめているコメントもあったので、良かった。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.7 意見を吟味する能力

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

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

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

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

下記の 1.7.1 の事例は、制作活動の最終盤に行われた効果音を付ける作業の際に記されたものですが、締め切りが迫る中でも、自分達の作品に適した効果音を、メンバー間で一つずつじっくりと吟味しながら決めて行ったことが読み取れます。デフォルトで利用できる効果音は、相当数の種類が用意されていますが、その中でそれぞれの場面や登場するキャラクターの特徴に合ったものを選び出すのは、例年、かなり苦労する作業になりがちです。一方で、効果音の付け方次第で、作品の印象や雰囲気、がらりと変わってしまうのも事実です。だからこそ、この事例のように、グループ内でそれぞれの効果音が観客に与える印象をしっかりと吟味することは、非常に重要となります。

1.7.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-02-06, コース: 6-2-18-02-06

グループ: 6-2-G, 役割: 助監督

外在化カード内容: 場面毎に、明るさなどを調整して、少しずつ効果音を話し合って決めました。私は、前回、休んでいたもので、今回、完成版を見せてもらって、とても面白い作品ができたと思いました。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, なし

がんばり度: 3. がんばった

1.8 意見を広く拾う能力

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

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

優れた意見やアイデアを、一瞬の内に探し出せる時もありますが、それにはかなりの幸運が伴います。大抵の場合、なかなか見つからずに苦労するものですし、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もありません。

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

下記の 1.8.1 の事例には、グループ内でより広く作品のイメージに関する意見を求めたことが記されていますが、この企画段階での話し合いの結果一つで、これから制作して行く作品の内容が、大きく変わることは言うまでもありません。あまりにも壮大なイメージを自分達の作品に求めると、往々にして内容的に大味な作品になりがちですが、一方で極端に狭い世界を描いた作品を作った場合、そのグループのメンバーにしか分からない内容になってしまいがちです。この事例のように、グループ内で作品の内容に関する意見やアイデアを求める範囲を広くしたり、狭めたりすることは、後にその作品を観る観客の受け止め方にもつながって行くことになります。

1.8.1

クラス: 6-2, 日付: 2017-10-12, コース: 6-2-17-10-12

グループ: 6-2-H, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日で、イメージを広げたり、コミュニケーションが取れたと思った。主人公以外の名前も決めようとしていたので、今日でよく進んだと思う。主題と作品名も、よく決まったので良かった。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.9 嫌なことも腹に収める能力

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

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

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

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

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

下記の 1.9.1 及び 1.9.2 の事例は、同じグループの二人のメンバーが同じ時に記した外在

化カードですが、おそらくこのグループの監督あるいは助監督が、この二人の意見を無視して、制作活動を強引に進めたため、腹を立てたようです。編集作業と効果音を付ける作業を行っている最中の出来事のようなのですが、監督あるいは助監督役の児童も、既に全てのロールを撮り終え、ただひたすら完成に向けて全力疾走をしている最中であつたために、他のメンバーの意見を聞くだけの心の余裕が無かつたものと推察されます。このような状況では、たとえ横暴とも思える振る舞いが多少あつたとしても、文字通りに怒りを腹に収める以外に道が無いのも事実です。もし、ここでグループ内により深刻な対立が起こり、それが長引いたために作品の完成が遅れ、納期に間に合わないようなことになれば、これまでの全ての苦労が水の泡になりかねません。

1.9.1

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

グループ: 6-1-H, 役割: アニメーター

外在化カード内容: グループと一緒に協力できていなくて、グループの中の人が、勝手に進めていた (一人)。腹が立った。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 4. 簡単だった, 6. 腹が立った

がんばり度: 3. がんばった

1.9.2

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

グループ: 6-1-H, 役割: 撮影

外在化カード内容: 効果音を入れることや、動画をつなげることは、簡単だったけれど、チームで意見が対立してしまい、言い争ってしまい、腹が立ちました。

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: 4. 簡単だった, 6. 腹が立った

がんばり度: 3. がんばった

1.10 状況を見守る能力

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

例えば、グループのメンバー間に対立があつたとしても、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

避け難いものですが、一方で全ての対立に解決策を求めようとすれば、それだけで貴重な制作時間と労働力の適切な投下の機会を失ってしまいます。

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

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

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

下記の 1.10.1 及び 1.10.2 の事例は、同じ監督役の児童が記した外在化カードですが、他のメンバーが一生懸命に働いており、また順調に撮影作業が進んでいることを確認した上で、敢えてその状況を見守ることは、監督として望ましい行動と言えますが、制作活動も終盤を迎え、猫の手も借りたい状況の中で、この状況を見守る能力を発揮されても、他のメンバーにとって迷惑千万なことは言うまでもありません。これらの事例が端的に示しているように、この能力は、時と場合によって上手く使い分ける必要があります。使い方を誤れば、単なる手抜き作業やモチベーションが低いと見なされ、往々にして他のメンバーからの信頼を失うことになります。

1.10.1

クラス: 6-2, 日付: 2017-12-20, コース: 6-2-17-12-20

グループ: 6-2-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 7 ロールまでいきました。絵や粘土を使って、やっています。違う班に行ったりしてしまいました。

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: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

1.10.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-01-18, コース: 6-2-18-01-18

グループ: 6-2-A, 役割: 監督

外在化カード内容: 少し紙が、ズレていて、机が見えていました。違う班に行ってしまった、同じ班に怒られました。

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

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

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

勿論、同じことを何度も確認し合っているのは、作業が進みませんが、例えば撮影作業において、全く同じ場面を何度も撮影することは希ですので、常に異なる場面を撮影する中

で、これまで通用してきた撮影方法が、必ずしも次の場面では上手く行かないかもしれないため、少しでも思い通りに撮影できていないと感じたならば、その場で直ぐに確認し合うことが、そのまま作品の出来栄えにも直結して行くことになります。

下記の 1.11.1 の事例には、撮影役のメンバーがお休みをしている間に、アニメーター役のメンバーが、背景画とキャラクターの位置を他の残ったメンバーと一緒に、慎重に確認をしながら撮影作業を行ったことが記されています。後述する「4.3. 自分の役割を拡大する能力」や「5.4. グループとして仕事を貫徹する能力」とも関連しますが、撮影役のメンバーが不在だからこそ、これまで以上にグループ内で一枚ずつ写真をどう撮ればよいのかを確認し合いながら作業を進めることが求められたはずです。

1.11.1

クラス: 6-2, 日付: 2017-12-20, コース: 6-2-17-12-20

グループ: 6-2-G, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 学びのタイプ: アニメーターで、場面の絵を描くことができた。どの位置から撮ればよいのかが分かった。グループで相談しながら進めました。気持ちのタイプ: 撮影の人がいなかったから、あまり進まないと思ったけど、半分以上、終わり、最後の虹の場면을撮れば終わる。がんばり度: 「気持ちのタイプ、学びのタイプ」のことを、かなり頑張れた。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 4. 簡単だった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

また、1.11.2 の事例は、編集作業の際に記された外在化カードですが、この編集作業は一つのミスも許されない作業ですので、具体的な編集作業の仕方をうろ覚えのまま進めた場合、例えば見せ場のシーンを入れ忘れるなどの大きなミスを引き起こすことにつながりかねません。因みに、毎年、編集作業でミスをしてしまい、上映会の直前にそれに気が付き、大慌てで再編集を行うグループが見られます。致命的なミスを引き起こさないための最善策は、後述する「6.7 グループ全体の作業効率を上げる能力」とは相反する部分がありますが、グループ全体の作業効率が多少落ちたとしても、この事例のようにメンバー全員で確認をし合いながら編集作業を行うことです。言い換えますと、作業効率だけを優先するばかりに、大きなミスを犯してしまい、作品自体が台無しになってしまえば、元も子もないということなのです。

1.11.2

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

グループ: 6-1-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: アニメーションの組むことについて、話をしてくれた時に、最初は難し

くて分からなかったけど、皆で知り合いながらやったので、良かったと思います。中原小学校の人達が楽しめるように作りたいです。

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: 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

1.12 グループに尽くす能力

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

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

例えば、監督の指揮の下、トップダウン方式で頭ごなしに作業の効率化を図ったとしても、個々のメンバーの意思に反する形で半強制的に作業をやらされている限り、どこかで手を抜こうとするネガティブな行動を取ってしまいがちです。当然ながら、作業効率が落ちますし、監督の指示を四六時中受けていること自体、非効率と言えます。半強制的にやらされるよりも、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アまでも提供してくれるような奇跡的な会社は、ほとんど無いはずです。

下記の 1.12.1 の事例には、その場で自分ができる限りの仕事を、一生懸命に行ったことが記されていますが、この事例のように、メンバーの一人ひとりのグループに対する貢献の積み重ねが、やがて一本の作品として形を成して行くことになります。この事例は、企画段階の際に記されたものですが、誰かが自分達の作品の粗筋を一貫してまとめない限り、

企画書はいつまで経っても出来上がりません。後述する「4.5 不条理な仕事を引き受ける能力」とも関連する部分がありますが、その際にメンバー間で作業量に大きな隔たりがあったとしても、より多くの負担を引き受けるメンバーがどうしても求められることになります。

1.12.1

クラス: 6-1, 日付: 2017-10-19, コース: 6-1-17-10-19

グループ: 6-1-E, 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、班の役に立ったと思う。粗筋を書くのを、頑張った。直ぐに終わってしまい、後半は、暇だった。かなりよく頑張ったと思う。とても楽しかった。

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, 4. 簡単だった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.12.2 の事例からは、前述しました「1.3 グループを導く能力」や後述する「4.3 自分の役割を拡大する能力」とも関連する話として、企画会議の際に、監督に代わってアニメーター役の児童が、一生懸命にグループ内の意見対立を抑え、自分達の企画をまとめようと奮闘した様子が読み取れます。しかし、この事例のように、いくらグループに尽くしたとしても、報われないことがしばしばあります。ただ、ここでグループとして活動をして行くことに幻滅をしたり、諦めてしまったりするのではなく、後述する「6.4 主体的に行動で示す能力」とも関連する話として、自らが積極的に行動をし続けて行くことで、他のメンバーの行動や態度に変化を促していくことが望まれます。

1.12.2

クラス: 6-2, 日付: 2017-10-12, コース: 6-2-17-10-12

グループ: 6-2-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 学びのタイプ: 話をして、意見が分かれ、別の方向性になってしまい、つらかった。気持ちのタイプ: 話をまとめることが難しかった。がんばり度: まとめることを、頑張った。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 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かなりの影響を与えることになります。グループとして、このような意識の共有ができるようになるのが、この能力の本質と言えます。

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

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

下記の 1.13.1 の事例には、企画発表会に際して、この外在化カードを記した児童のみならず、同じグループの他のメンバーについても、グループとして協力し合うことを強く意識することができたことが記されています。例年、企画発表会は、アニメーションの専門家から社会的評価を受ける最初の機会となりますので、グループとしてこれに対処することが求められ、その流れの中で、各メンバーが自分のグループに対する帰属意識をより強く持ち始める契機にもなります。この段階で、強固な協力関係をグループ内で形成できれば、その後の本格的な制作活動を進めて行く中で、大きなアドバンテージになることは言うまでもありません。

1.13.1

クラス: 6・2, 日付: 2017-11-10, コース: 6・2-17-11-10

グループ: 6・2-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 皆で話し合って、粗筋を決めなおした。皆で協力できた。発表するのが、難しかった。皆で協力して、話し合って決めることで、自分も、しっかり協力して、頑張ったこと。アドバイス、有難うございます。そのお陰で、いいのができそうです。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

下記の 1.13.2 の事例は、既に作品を完成させ上映会で発表した後に記された外在化カードですが、上記の事例とは異なり、制作活動の最終盤になってようやくグループとして協力関係を築くことができたことが読み取れます。例年、この事例のように、他のグループが次々と作品を完成させて行く中で、誰もが焦りを感じ始めるようになると、一気にグループ内での協力関係が進むケースがあります。その背景には、同じ 6 年生として、負けられないという対抗心が、少なからずあることが推察されます。

1.13.2

クラス: 6-1, 日付: 2018-02-09, コース: 6-1-18-02-09

グループ: 6-1-H, 役割: 助監督

外在化カード内容: 僕達の班は、なかなかアニメーション作りが進まなかったけれど、最後には皆で協力して、面白い作品を作ることができたから、良かったです。

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, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

1.14 対立を仲裁する能力

NAKAHARA アニメーションの活動中は、たとえ仲の良い友達同士であったとしても意見の対立や言い争いがしばしば起き、これまで知らなかった友達の意外な一面を見ることもあります。各々のメンバーの性格が異なり、得手不得手とする能力の種類や力量の違いがあることを考慮すれば、多少なりとも争いが起きないことの方が不思議と言えます。

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

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

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

差や違いに対して過敏に反応し、言い争いをし続けることになります。

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

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

下記の 1.14.1 の事例には、企画段階においてグループ内の男女間で意見の対立が起きてしまったことが記されていますが、このようなケースは、毎年、頻繁に見られます。性別の違いに関わらず、一つひとつの意見をしっかりと吟味し、その中身に基づいて判断できるようになることが望ましいですが、子供に限らず大人であっても、普段の生活環境や職場の人間関係に基づいて物事を判断してしまうことは往々にしてあるはずです。人間は社会的な生き物ですので、一人ひとりが周りに気配りをすることで、そのコミュニティー（共存圏）の輪を保つことにつながることは事実ですが、そのコミュニティーへの配慮をするあまりに、時として理にかなった優れた意見やアイデアを受け入れられず、深刻な対立を生み出してしまうことも事実です。

1.14.1

クラス: 6-2, 日付: 2017-10-12, コース: 6-2-17-10-12

グループ: 6-2-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: たくさんの意見が出ているのに、あまり男子と女子の意見が、まとまらなかったです。気付いたことで、今日、パソコンでアニメーションを観たのですが、どれも、ちゃんと「起承転結」が入っていることも学びました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

1.14.2 の事例は、上映会を終えた段階で、改めてこれまで行ってきた制作活動の中で、しばしメンバー間に対立が起きてしまったことを振り返っていますが、実体験としてこのような苦しい思いをするからこそ、この対立を仲裁する能力が持つ価値を認識できるようになることも事実です。また、自分達の手で一からアニメーションを作り上げてきたからこそ、どの時点で起きた対立が、その後の制作工程のみならず、作品の内容や質にまで影響を与えたのかを、冷静に振り返ることができるようになるものです。NAKAHARA アニメーションの活動では、このような厳しい経験から得られる能力についても、高い価値を置いています。

1.14.2

クラス: 6-1, 日付: 2018-02-20, コース: 6-1-18-02-20

グループ: 6-1-H, 役割: アニメーター

外在化カード内容: アニメーションをしている時、よく分裂していたので、それを無くせば、よかった。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 4. 簡単だった, 6. 腹が立った

がんばり度: 3. がんばった

1.15 連鎖的にアイデアを創出する能力

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

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

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

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

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

下記の 1.15.1、1.15.2 及び 1.15.3 の事例のどれもが、企画段階に記された外在化カードですが、まさに一つのアイデアの断片が他のアイデアの断片と重なり合い、より優れ

たものへ変容し、昇華して行く様子が記されています。このような連鎖的にアイデアを生み出せることが、社会的な動物としての人間の強みと言えます。当たり前の話ですが、アイデアの連鎖的な発生状況を生み出すには、上述しました「1.1 自分の意見を主張する能力」と「1.5 他者の意見を聞く能力」の双方がその基本能力として発揮されることが必須となります。どちらの能力の発揮が欠けても、連鎖的にアイデアが発生する確率を大幅に下げてしまい、先の天邪鬼の喩ではありませんが、優れたアイデアが現れるかどうかは運次第となってしまいます。

1.15.1

クラス: 6-2, 日付: 2017-10-12, コース: 6-2-17-10-12

グループ: 6-2-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 意外にパッパと決まらなかったが、いい作品ができそう。色々と話し合ってみたら、どんどん変わったのには、結構、結構、びっくりした。ケンカとかは無かったので、良かった。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

1.15.2

クラス: 6-2, 日付: 2017-10-12, コース: 6-2-17-10-12

グループ: 6-2-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 白紙だったのが、粗筋の途中まで進んだ。自分達に似ている作品は、ユーチューブで出てこなかったもので、少し難しかった。一つ浮かべば、どんどん話が進むので、気持ち良かった。次は、絵コンテ、少し不安。

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

1.15.3

クラス: 6-2, 日付: 2017-10-12, コース: 6-2-17-10-12

グループ: 6-2-I, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 今日は、グループの皆でアニメーションの話し合いをし、作品名から主人公まで全て決まったので、嬉しかったです。粗筋は、たくさん書かなければならなかったけれど、とても楽しかったです。「楽しい」というテーマを決めると、アイデアが、たくさん皆から出てきたので、自分でも、びっくりしました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった
がんばり度: 3. がんばった

1.16. 合意を形成する能力

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

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

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

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

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

下記の 1.16.1 の事例は、企画段階にて記された外在化カードですが、これから制作する作品の主題や粗筋のみならず、詳細な部分に至るまでグループとして決めることができたことが読み取れます。上述の通りに、企画段階から自分達の作品に関わる細かい設定をグループとして合意してあれば、後述する「5.7 事前準備を行う能力」にもつながる話として、実際に撮影作業が始まった際に、円滑に各種作業を進めることが期待できます。また、企画発表会にて、もしアニメーションの専門家から厳しい質問を受けたとしても、それにしっかりと答えられることも期待できます。

1.16.1

クラス: 6-2, 日付: 2017-10-12, コース: 6-2-17-10-12

グループ: 6-2-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日、頑張ったことは、皆で協力して、主題などを決めたことです。あと粗筋を、頑張って書いたことです。この時間で、たくさんのことを決めれて、嬉しかった。

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: 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

1.17 コミュニケーションを継続する能力

個々の作業に関して、グループ内で一度でも合意を得られれば、その後は無言で粛々と作業を進められるほど、仕事としてのアニメーション制作は単純なものではありません。幾つもの作業を並行して行い、どれだけ事前に準備や計画を立てたとしても、思い通りに進むことの方が珍しく、次にやるべき作業の内容や種類は刻一刻と変化し、さらに増え続けて行くことが普通です。そのため、事前に合意を得た事柄であっても、次の瞬間にはそれが有効に働かないこともあり、その場の状況に合わせる形で、新たな確認と合意を必要とする場面は往々にして起きます。

その背景として、創造的な表現活動には、万人の理解を導ける正解と呼べる表現方法や文法が無いことが真っ先に挙げられます。本職のアニメーターでさえ、これまでの実績や経験だけでは補えない部分については、毎回、思考錯誤を繰り返しているのが現実です。そこで、前述しました「1.11 確認し合う能力」や「1.16 合意を形成する能力」の発揮が、常に求められることになりますが、その土台となるのがこの能力と言えます。

制作活動を続けて行く中で、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、グループ内でのコミュニケーションの量が減って行く様子が見られることがあります。これは、それだけグループ内での団結力が上がり、作業分担が円滑に進んでいる証拠と言えます。

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

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

下記の 1.17.1 の事例は、まさにこのコミュニケーションを継続する能力の典型例と言えるものです。自分達のグループの企画に関して、改善すべき点を把握できただけでは、不

十分であり、具体的にどのような改善を行えばよいかを考え出す必要があります。そして、そのためには、グループ内で改めて話し合いをすることが求められます。この外在化カードを記した児童は、自分達が立てた企画をさらに改善する余地があることを認識した上で、まずは、その認識をグループ内で共有するための話し合いをする必要があることも考えていたと推察されます。

1.17.1

クラス: 6-1, 日付: 2017-11-09, コース: 6-1-17-11-09

グループ: 6-1-G, 役割: 撮影

外在化カード内容: 改善点を、さらに改善するための話し合いをした方が、いいと思う。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 6. 腹が立った, 8. 難しかった

がんばり度: 2. 少し足りなかった

1.17.2 及び 1.17.3 の事例は、どちらも編集作業及び効果音を付ける作業の際に記された外在化カードですが、どちらの作業においても小さなミスが後に取り返せない大きなミスにつながり易いため、これらの事例のように作業手順の再確認も含めて常にグループ内でコミュニケーションを取りながら、慎重に作業を進めて行くことが望まれます。

1.17.2

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

グループ: 6-1-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今回は、ロールのつなぎ方や、音の入れ方を教えて頂いて、それについて皆で話し合い、吹き出しが出る時に音を付けることになりました。これからは、BGMについて、皆で話し合いたいと思っています。

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, 4. 簡単だった

がんばり度: 4. よくがんばった

1.17.3

クラス: 6-2, 日付: 2018-01-18, コース: 6-2-18-01-18

グループ: 6-2-H, 役割: 撮影

外在化カード内容: 仕事は、こうやるなど、少し難しかったけど、編集や音入れなど、直ぐにやり方が分かった。皆で話し合い、この場面などを、どうするかというのを、皆で上手く話し合うことができた。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

2. 情報収集・探索能力

サブカテゴリー項目数：5

A. 認識系

2.1 他者の優れた点を認める能力

2.2 社会的評価を真摯に受け止める能力

B. 分析系

2.3 冷静に情報を吟味する能力

C. 活用系

2.4 多様な情報から糸口を引き出す能力

2.5 アイディアや工夫を援用する能力

A. 認識系

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

2.1 他者の優れた点を認める能力

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

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

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

一方で、企画発表会や試作版上映会を通じて得られた他のグループのアイディアや工夫を実際に取り入れてみると、自分達のグループの作品には上手くフィットしないだけでな

く、余計に作業時間がかかってしまったとしても、それは当然ながらそのグループの責任となります。

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

下記の 2.1.1 の事例には、企画発表会において、他のグループの企画内容を聞いた際に、明らかに自分達のグループの企画内容よりも優れた点があったことを認める記述が残されています。この事例のように、NAKAHARA アニメーションでは、他のグループは競合他社という位置付けとなっていますので、ライバル企業であっても、その優れたところを認めた上で、必要であれば、自分達の作品にその部分を積極的に取り入れて行くことで、少しでもライバル企業に追いつくことが求められます。

2.1.1

クラス: 6-1, 日付: 2017-11-09, コース: 6-1-17-11-09

グループ: 6-1-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: 発表してみて、皆、キャラクターの名前が、自分の班だけついていなかったり、そのようなことを直そうと思いました。いっぱいアドバイスをもらったので、直そうと思いました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

下記の 2.1.2 の事例は、試作発表会を終えた後に記された外在化カードですが、NAKAHARA アニメーションの特徴の一つとして、制作活動の終盤に試作発表会を設けることで、クラス内で試作品をお互いに観合い、批評し合うことで、作品をより良くするための最後の機会を提供しています。この最後の改善の機会を、各グループとも最大限に活かせるかどうか、本番の上映会の際に観客やアニメーションの専門家による社会的評価に直結することは言うまでもありません。

2.1.2

クラス: 6-1, 日付: 2018-02-09, コース: 6-1-18-02-09

グループ: 6-1-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 他の班の作品で、皆すごいのを作ったなあと思いました。まだ、自分の班の音入れをやっていないので、完成した作品が楽しみです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

2.2 社会的評価を真摯に受け止める能力

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

今年度に関しては、香港映画界の重鎮の一人である Fred Wang 氏を介して、香港にある Chinese International School の Film & Media 学科を率いられている Alison Wong 氏のクラスの学生達にも審査を行ってもらいました。また、タイの映画界を代表する Sirisak Koshpasharin 氏にも国際的な審査員の役を担ってもらいました。

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

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

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

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

児童達の視点から考えた場合、この先、成長をして行く中で、何度となく社会的評価を受けて行くことになりますが、NAKAHARA アニメーションの取り組みが、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思われながらも、初めて大人と同様の仕事を行う挑戦ができたこと自体に高い価値を見出すことで、毎年、厳しい評価に対しても乗り越えて行っています。

下記の 2.2.1 及び 2.2.2 の事例は、どちらも企画発表会において、アニメーションの専門家から自分達の企画案に対して批評を受けた際に記述されたものですが、その道の専門家であるからこそ見えるものがあることをしっかりと認識できたことが読み取れます。教師ではなく、アニメーション制作の現場で実際に活躍しているプロフェッショナルに評価を

お願いすることが、NAKAHARA アニメーションの特徴の一つとなっていますが、その背景には、その道の専門家だからこそその貴重なアドバイスやアイデアを得られる機会が期待できるだけでなく、後述する「7.4 現実感を持って臨む能力」にも関連する話として、アドバイスやアイデアをしっかりと受け止めた上で、次の行動を喚起する形での臨場感も併せて生み出すことが期待できるからです。

2.2.1

クラス: 6-1, 日付: 2017-11-09, コース: 6-1-17-11-09

グループ: 6-1-D, 役割: 監督

外在化カード内容: 伊東さんから見て、あんなに改善点があるのを知って、これをもとに、改善すれば、面白いアニメーションができそうだと思います。

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

2.2.2

クラス: 6-2, 日付: 2017-11-10, コース: 6-2-17-11-10

グループ: 6-2-D, 役割: 監督

外在化カード内容: よく考えてみると、伊東さんが言っていることが、ものすごく正しいと思いました。ストーリーも、ちょっと工夫してみようと思いました。

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, 1. うれしかった

がんばり度: 3. がんばった

B. 分析系

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

2.3 冷静に情報を吟味する能力

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

具体的にこの能力の発揮が求められる場面としては、特に試作版上映会の際に、他のグ

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

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

下記の 2.3.1 の事例は、企画発表会の際に、アニメーションの専門家から自分達の企画案に対して批評を受けた後に、様々な指摘を一つずつ確認し、それぞれを改善した上で、改めて自分達の企画案を見返したところ、何か足りないことに気付いたことが記されています。この事例は、子細な情報を丁寧に精査したからこそ、全体として何かが足りないことに気が付くことができた典型例と言えます。

2.3.1

クラス: 6-2, 日付: 2017-11-10, コース: 6-2-17-11-10

グループ: 6-2-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: プレゼンテーションで、細かいところの設定を進められた。「メダルを2人のものにする」。どうやって? というアドバイスをもらった。他、グローブの色や背番号も設定を進めることにした。でも、何か足りない気がするので、足りないものを教えて頂きたいです。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

下記の 2.3.2 の事例は、企画発表会の際にアニメーションの専門家から受けた指摘を、改めて冷静に検討した上で、自分達のグループの当初の案の方が、ストーリーとして矛盾が無いと判断したことが記されています。NAKAHARA アニメーションでは、アニメーションの専門家による批評に重きを置っていますが、それでもどのように専門家の批評を受け止め、この事例のように全く取り入れないという選択肢も含めて、プロによる批評を自分達の作品の中でどのように活かして行くのかは、全て各グループの判断に任せています。

2.3.2

クラス: 6-2, 日付: 2017-11-10, コース: 6-2-17-11-10

グループ: 6-2-I, 役割: 撮影

外在化カード内容: この班の発表が終わった後に、伊東さんにアドバイスをもらった時には、D君を連れてきてもいいんじゃないかと言われましたが、D君を連れてきたら、「友情」の意味が無くなると思うので、今回の作品は、このままがいいと、僕は思います。

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: 4. 簡単だった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

C. 活用系

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

2.4 多様な情報から糸口を引き出す能力

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

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

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

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

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

待できます。

下記の 2.4.1 の事例には、自分達のグループの企画案を作成する際に、なかなか作品の主題を決めることができなかつたことが記されていますが、この事例のように、自分達の頭で良いアイデアを考え出すことが難しいのであれば、書籍などの他の情報媒体を積極的に利用することも一手です。無から有を生み出すことはできませんので、丸ごと他の作品からアイデアを取り入れない限り、インターネットを代表とする多様な情報ネットワークや各種メディアから、より良い作品を作り上げるための材料となる有益なアイデアを探し出すことは、非常に有効な手段と言えます。

2.4.1

クラス: 6-1, 日付: 2017-10-19, コース: 6-1-17-10-19

グループ: 6-1-I, 役割: 撮影

外在化カード内容: 主題が決まらなかつたから、本などを参考にして、これから決めていきたい。あと、皆が納得するような主題を、皆で考えたい。

学びのタイプ: なし, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: なし

2.4.2 の事例には、この多様な情報から糸口を引き出す能力を発揮した結果として、自分達の作品が上手く仕上げられたことが記されています。おそらく試作発表会の際に、この外在化カードを記した児童が属するグループは、数多くの批評やアイデアを、他のグループの児童達からもらうことができたと推察されますが、上述しました「2.3 冷静に情報を吟味する能力」と一緒に、この多様な情報から糸口を引き出す能力を発揮することで、自分達の作品が抱えていた上映時間の短さを克服できたことが読み取れます。

2.4.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-02-06, コース: 6-2-18-02-06

グループ: 6-2-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 皆からくれた色んなアドバイスなどを見ながらやったら、すごく上手くいったし、編集も上手くいきました。皆からくれたアドバイスの中で、一番、上手くいったのは、「もうちょっと長くてもいい」と言われたので、その後のロールをつなげたら、上手くいきました。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

2.5 アイデアや工夫を援用する能力

前述した「2.3 冷静に情報を吟味する能力」のもう一段階先の話として、吟味した情報を具体的に活かすことができるようになるのが、この能力の本質となります。情報分析を主な仕事としているのであれば、吟味するところまでで構いませんが、アニメーション制作を仕事としているのであれば、応用できると判断した情報を、作品自体やその制作工程に反映して行くことが求められます。

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

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

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

下記の 2.5.1 の事例には、試作発表会の際に、他のグループの作品の持つ特徴を分析し、それぞれの利点（工夫をしている点）を見抜いた上で、それらを上手く自分達の作品の中に取り入れたことが記されています。例年、キャラクターの表情やアクションだけでは伝え切れない部分を、漫画と同じような吹き出しを用いて、文字で説明することを行うグループが多く見られますが、文字のサイズが小さかったり、表示時間が短かったりすることで、観客がほとんど読めないケースも多々あります。この外在化カードを記した児童が属するグループは、この文字の表記の仕方の問題を、他のグループの作品を観ることで気が付き、直ぐに改善を行ったことが読み取れます。

2.5.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-02-09, コース: 6-1-18-02-09

グループ: 6-1-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 皆で他の班のアニメーションを観た時、他の班の工夫していることが、よく分かりました。短くて、文字の読み難いところを、修正するのを頑張りました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

3. 自他の理解能力

サブカテゴリー項目数：4

A. 他者理解系

3.1 他者の特性を認める能力

3.2 他者を知ろうとする能力

B. 自己理解系

3.3 他者を通じて自分を振り返る能力

3.4 経験を通じて自分を振り返る能力

A. 他者理解系

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

3.1 他者の特性を認める能力

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

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

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

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

時としてグループ内の他のメンバーの持つ隠れた資質や能力が発揮され易い状況は、否応なしに自分の力量やスキルの低さを認めなければならないことにもつながります。特に、それなりのレベルにあり、相応の自信を持っていたとして、他のメンバーの持つ力量との

間に明確な差があった場合には、その人に仕事を任せた方がよいということになります。

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

下記の 3.1.1 の事例は、この他者の特性を認める能力の典型例と言えるものですが、同じグループのメンバーの持つ高い能力を間近で見ること、その凄さに驚いたことが読み取れます。この事例のように、例えば作品の演出という能力は、普段の学習活動や学校生活の中では、あまり求められないものですので、その開花や発揮する機会も必然的に少ないものです。今回、NAKAHARA アニメーションを通じて、この能力が十分に活かせる機会が与えられただけでなく、第三者によってその発揮が確認された貴重なケースと言えます。さらに、本章を設けた意図とも直接関係する話として、まさに多種多様な能力やスキルの発揮が、NAKAHARA アニメーションの活動を通じて求められたことを、この事例は端的に示しています。

3.1.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-02-09, コース: 6-1-18-02-09

グループ: 6-1-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 一度、データが消えてしまい、もう嫌だなと思ったけれど、データを戻してもらったので、嬉しかったです。そして、完成もしたので、嬉しかったです。ずっと作っていたので、他の班のアニメーションを観ることができなかったのも、次、観たいなと思いました。S 君の最後の演出が、すごいなと思いました。

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: 1. うれしかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

3.2 他者を知ろうとする能力

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

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

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

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

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

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

下記の 3.2.1 の事例には、自分達のグループの監督役の児童の責任感を問う記述がなされています。この外在化カードは、日付から判断して自分達の作品が完成した後に記述されたものですので、これまでの制作活動全般を振り返った上で、監督役の児童の責任感の無さを痛感した故に、このような記述を残したものと推察されます。厳しい現実として、この他者を知ろうとする能力は、必ずしも他者の優れた能力を発見した際に発揮されるだけでなく、十分に機能しなかった能力を発見した際にも発揮されることがあります。

3.2.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-02-20, コース: 6-1-18-02-20

グループ: 6-1-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: 監督の責任感が無い。

学びのタイプ: なし, 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

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

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

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

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

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

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

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

下記の 3.3.1 の事例には、試作品が出来上がってくる段階で、改めてこれまでのグループ活動を振り返る中で、監督としての役割をしっかりと行ってこなかった自分自身に気が付いたことが記されています。前述しました通りに、映像表現として各種作業の成果が残る以上、アニメーション制作という職業は、言い訳や誤魔化しが利かない仕事です。この事例の場合は、自分が監督として十分に機能していなかった中でも、作品を着々と作り上げていく他のメンバー達の姿を見て、自分自身を振り返る契機となったことが推察されます。まさに「人の振り見て我が振り直せ」の諺通りの事例と言えます。

3.3.1

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

グループ: 6-1-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 僕は、何もしていないので、次から、ちゃんとやるように、頑張りたいです。

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: 5. 悲しかった, 6. 腹が立った

がんばり度: 1. 全く足りなかった

3.4 経験を通じて自分をふり返る能力

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

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

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

このような認識のズレは、外在化カードの記述にも、度々、現れます。例えば、同じ日の外在化カードの中に、監督役の児童が自分としては上手く撮影が行えたと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はいませんので、作品の質の部分も含め、制作時間との兼ね合いで、どこで手を打つか（言い換えますと妥協するか）ということに関して、監督と撮影の間で認識の違いがあることが挙げられます。

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

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

ことになります。

下記の 3.4.1 の事例には、試作品が出来上がってきた段階で、これまでの制作活動を振り返り、アニメーターとしての役割を全うしてきたことが記されています。この先、上映会にてどのような社会的評価を受けるかどうかは、この外在化カードが記された時点では、予測できるものではありませんが、一方で、一本のオリジナル作品として形が出来上がってきた事実は、歴然と目の前にありますので、この事実に基づき、これまでの自分の活動を振り返った上での正当な自己評価と言えます。

3.4.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-02-09, コース: 6-1-18-02-09

グループ: 6-1-F, 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、仕事をすることができた。楽しかったけど、難しいところもあったけど、よく頑張った。

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, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

一方で、下記の 3.4.2 の事例は、上記の 3.4.1 の事例と正反対を成しており、自分達のグループの作品が完成して行く中で、これまでの自分の制作活動を振り返り、撮影という役割を十分に果たしてこれなかつたことが記されています。この事例は、上述しました「1.13 協力関係を築く能力」と関連する形で、グループとして協力関係を築き、制作活動に励む中で、一本のアニメーションが出来上がってくることを間近で見えていく中で、自分の役割に応じた仕事や各種作業を、どれだけ自分がしっかりとこなせたかを冷静に見直すことで、現在の自分自身の力量をも測ることができたケースの一つと言えます。

3.4.2

クラス: 6-1, 日付: 2018-02-20, コース: 6-1-18-02-20

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 自分の仕事を、あまり頑張れなかったけど、皆で協力して、アニメーションを作ることが、すごいと思った。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 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わらなければ、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ないので、もともと少ない戦力の中で一人でも失われることの代償は、それだけ大きいということです。

下記の4.1.1の事例は、企画書の絵コンテを準備する際に、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、アニメーターにとって、絵コンテの絵を描くことが、その役割に応じた最初の仕事となります。絵コンテは、アニメーション制作において設計図となりますので、簡易な絵で各場面の情景を例示するとはいえ、その出来栄次第で、グループ内での自分達の作品に対するイメージの共有の度合いに大きな影響を与えますので、アニメーターにとっては、腕の見せ所にもなります。

4.1.1

クラス: 6-2, 日付: 2017-11-10, コース: 6-2-17-11-10

グループ: 6-2-A, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 絵コンテを描くのに、頑張った。絵コンテを見せて、教えるのが、難しかった。皆で協力して、粗筋など色々なことを、決めることができた。アドバイス有難うございました。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

一方で、下記の4.1.2の事例は、制作活動の終盤に撮影役の児童が書き残した外在化カードですが、なかなかグループとして協力関係を築くことができない中でも、黙々と撮影作業を進めたことが読み取れます。前述しました「1.12 グループに尽くす能力」にも関連しますが、このような児童が現れることで、文字通りに作品を完成させるための最後の砦となるケースも、例年、少なからず見られます。特に、この事例のように、一ロールずつしっかりと映像内容を確認し、必要に応じて撮り直すことで、作品の質は確実に向上しますが、一方で時間も手間もかかるために、道半ばで諦めてしまうケースも少なからず見られます。厳しい現実として、このような苦しい状況に陥った時こそ、この自分の役割を遂行する能力が試される絶好の機会とも言えます。

4.1.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-01-23, コース: 6-2-18-01-23

グループ: 6-2-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、1ロール、1ロールを、しっかり直していき、協力というのが、皆、バラバラで、できなかったのですが、映像が見易くなって、良かったなと思いました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

B. 中級レベル

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

4.2 複数の仕事を並行処理する能力

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

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

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

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

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

下記の 4.2.1 の事例は、制作活動も終盤に差し掛かり、どのように撮影作業を進めて行けばよいのか手応えを感じ始めた頃に記された外在化カードですが、後述する「5.5 過去の経験を活かす能力」及び「5.6 作業手順を決める能力」とも関連する形で、この外在化カードを書き残した児童が所属するグループにおいても、複数の作業を役割分担しながら、同時

並行で上手く進めることができたことが読み取れます。この事例のように、物事が円滑に運ぶようになると、その相乗効果として、制作活動への意欲もさらに高まるものです。

4.2.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-01-23, コース: 6-2-18-01-23

グループ: 6-2-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: コミュニケーションで、一人が撮影している時に、セリフを書いたりして、役割分担ができたので、スムーズに進んだ。あと、もう 1 ロールで終わるので、頑張りたい。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

4.3 自分の役割を拡大する能力

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

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

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

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

下記の 4.3.1 の事例は、撮影役の児童が残した外在化カードですが、撮影作業が始まるま

での企画段階では、この役割に応じた具体的な仕事が無い状態となりますので、この事例のように、自分の役割の枠に捕らわれず、できる限り他の役割を担うメンバーのサポートに回ることが望ましいと言えます。また、この段階で企画案の内容をしっかりと把握しておき、さらには、上述しました「1.16 合意を形成する能力」とも関連する話として、作風なども含めてどのような作品を作りたいのかについて、グループ内でしっかりと合意が取れていれば、それだけ撮影作業が始まった際に、円滑に作業を進めることができるものです。このような意味で、企画段階においても撮影に関連した仕事が、全く存在しないわけではありません。

4.3.1

クラス: 6-1, 日付: 2017-11-09, コース: 6-1-17-11-09

グループ: 6-1-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 前回の作品よりも自信があったのですが、大量のダメ出しがきて、物語の内容を、ガラッと変えようか、A グループの4人で話し合いました。撮影の仕事が、まだ無いので、3人のフォローができるように、頑張ります。

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

下記の 4.3.2 の事例は、アニメーター役の児童が書き残した外在化カードですが、上述の撮影の役割とは正反対に、制作活動が後半になるほど、アニメーターの出番が減るのも事実です。絵コンテの作業から始まり、キャラクターや背景画などの素材作りでは、その腕前を存分に振るうことが期待される一方で、撮影作業が始まると、キャラクターの修復作業や、新たに追加されたシーンの背景画を描くこと以外は、撮影作業をじっと見守ることも多くなります。一方で、制作活動の終盤になると、猫の手も借りたい状況に陥ることの方が普通ですので、この事例のようにアニメーターが撮影作業を手伝う姿は、しばし見られます。

4.3.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-02-06, コース: 6-2-18-02-06

グループ: 6-2-I, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 試作品には、机が写っているところがあったので、そこを削除したり、エンド・ロールを撮ったりしました。ぶれないように撮るのが、難しかったです。出来上がって嬉しかったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

C. 上級レベル

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

4.4 役割を超えて全体を見渡す能力

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

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

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

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

下記の 4.4.1 の事例は、撮影役の児童が書き残したのですが、前述しました「4.3 自分の役割を拡大する能力」と関連する形で、グループ内に欠席したメンバーがいる苦しい状況の中で、残ったメンバーと協力して撮影作業を鋭意進めると共に、作業の進行度合いから鑑みて、この先グループとしてさらなる協力を必要とすることを記しています。撮影という役割は、時として後述する「4.6 自分の仕事にこだわる能力」との兼ね合いで、一枚の写真、一つのロールの完成度を高めることに集中することが求められますが、一方でどれだけ質の高い写真を一枚撮れたとしても、一本の作品としてまとめることができなければ、全てが無駄となってしまいますので、この事例のように、これまでの撮影作業の成果（質

と量の双方とも)をしっかりと見直した上で、より高い成果を目指すのであれば、グループ全体として何をする必要があるのかを冷静に判断することも重要となります。

4.4.1

クラス: 6-2, 日付: 2017-12-20, コース: 6-2-17-12-20

グループ: 6-2-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 自分が、頑張ったことは、休みの人がいたけど、Tと協力してできたこと。良かったことは、最初、ロールが1しかできなかったけど、5ロールまでいったのが、良かったことです。自分達、課題は、もっとロールを作って、協力し合うことです。

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: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

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

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

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

を押し付けることにつながります。

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

下記の 4.5.1 の事例は、この不条理な仕事を引き受ける能力が発揮された典型例と言えるものです。撮影作業も本格化する中で、急に新たなシーンのための背景画が必要となり、大慌てでアニメーターが用意した様子が記されていますが、もしここでこのアニメーター役の児童が、あまりにも急なお願いであり、また一日で行う仕事量としても多すぎるとして、この仕事を行うことを拒否した場合、そこで撮影作業はストップしてしまいます。特に、背景画については、基本的にデザインの部分については、他のメンバーと分担して描くことは難しいため、アニメーターが一人で黙々と描く以外に道がありません（デザインした絵に色を付ける作業などは、比較的他のメンバーも手伝うことができます）。そこで、この外在化カードを記した児童のように、多少、不条理と感じたとしても意を決してこの手の仕事を引き受けることで、制作活動全体が前に進むことにつながります。

4.5.1

クラス: 6-2, 日付: 2017-12-20, コース: 6-2-17-12-20

グループ: 6-2-H, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 班で写真を撮って、進めたりするのを、皆で工夫していたので、すごく前より進むことができました。背景の絵を一日で描けたので、大変だったけど、撮影までに間に合うことができました。試験の内容を、まだしっかり考えられていないので、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: 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

4.5.2 及び 4.5.3 の事例は、これまで撮りためてきた映像データが消えてしまうという不運に見舞われ、どうにもならない深刻な状況に陥ったことが記されています。どうしても古いパソコンを用いており、また撮影作業が進んで行きますと、膨大な数の映像ファイルを処理する必要があるため、時としてパソコンが不調となり、特定のロールが消えてしまうことがあります。そのために、できる限りこまめにデータのバックアップを取るよう推奨していますが、このバックアップの作業自体を間違えてしまうことで（バックアップすべきフォルダーとバックアップ先のフォルダーの位置関係を間違えてしまうなど）、必要とするロールが消えてしまうという事態も、毎年、起きています。このようなケースの場合、基本的に、筆者がデータの復活作業を担うことで対処していますが、それまでの間、これらの事例のように、不条理な状況を辛抱強く耐え続けるしかありません。

4.5.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-01-23, コース: 6-2-18-01-23

グループ: 6-2-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: エラーの後、ロール 001 だけ表示されてて、消えたので、「あー」と心の中で、つぶやいた。それも、悲しさと驚きと怒りと「めんどくさい」の混ざった「あー」で、やり直しを試みた。もー、何でこうなるかな。

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

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

4.5.3

クラス: 6-2, 日付: 2018-01-23, コース: 6-2-18-01-23

グループ: 6-2-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 撮影は、エンド・ロールの一つ前までいったから、嬉しかったですけど、昼休みに続きから最後まで作ろうとした時、データが、全部、消えていたから、そこは、辛くて悲しかったです。自分としては、チェック（確認）をしたんですけど、無くなっていたから、何でこうなったか知りたいです。次回は、自分達でやる としたら、注意して上書き保存したいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 5. 悲しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

D. 最上級レベル

4.6 及び 4.7 の能力は、役割把握・認識能力において、自分の役割に関するどんな仕事であって一通りこなせるようになった上で、さらにその上の段階として、自分の仕事に対する飽くなきこだわりや、グループにとって最適な人材配置の探求など、プロフェッショナルなレベルに属するものです。

4.6 自分の仕事にこだわる能力

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

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

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

下記の 4.6.1 の事例は、アニメーター役の児童が記した外在化カードですが、制作活動も終盤に差し掛かる中で、それでも自分が行うべき役割として、少しでも背景画の画質を上げることに努めたことが読み取れます。撮影作業の慌ただしい状況の中で、追加のシーンの背景画を描く場合、しばし手を抜いてしまいがちですが、この事例のように、自分がやれるべきことを最後までやり抜くだけでなく、その上を目指そうとする時に、この自分の仕事にこだわる能力は、開花し、発揮されるものです。

4.6.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-01-23, コース: 6-2-18-01-23

グループ: 6-2-H, 役割: アニメーター

外在化カード内容: まだ、撮影が終わっていないくて、昼休みなどもやりました。あとは、ジェームズの元の世界のところに帰るところを撮影して、編集もしなくてはならないので、頑張りたいと思います。アニメーターとして、もう少し背景を上手く描けるよう頑張りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

下記の 4.6.2 及び 4.6.3 の事例は、どちらも撮影役の児童達が残した外在化カードですが、撮影作業に慣れてき始めますと、例えば背景画とキャラクターの位置関係がほんの少しズレていたり、光の加減で写真の明暗が変わってしまったり、あるいは不要な部分まで撮影してしまったりした場合、直ぐに気が付くようになります。そして、これらのミスが作品の質の低下に直結することも認識できるようになると、当然ながら撮り直したくなるものです。後述する「5.8 時間と質を見極める能力」との兼ね合いで、全てのミスを撮り直せるだけの時間的な余裕があるグループは、例年、ほとんど皆無ですが、それでもこれらの事例のように、撮り直せる部分は直したいというのが、撮影という役柄の信条と言えます。

4.6.2

クラス: 6-2, 日付: 2017-12-20, コース: 6-2-17-12-20

グループ: 6-2-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: ロールが、たくさんできて、音とか付けたら、もっと良くなると思います。色が薄いので、そこを改善したいです。次は、ロール数を 5 個以上は撮りたいです。

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: 5. かなりよくがんばった

4.6.3

クラス: 6-2, 日付: 2018-02-06, コース: 6-2-18-02-06

グループ: 6-2-I, 役割: 撮影

外在化カード内容: 画面を一回、暗くしてから、名前やエンドが作れた。要らないところを削った。音入れ作業の時に、頑張った。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 4. 簡単だった

がんばり度: 4. よくがんばった

4.7 状況に応じた人材の最適化を図る能力

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

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

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

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

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

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

下記の 4.7.1 及び 4.7.2 の事例は、どちらも制作活動の終盤に記された外在化カードですが、後述する「5.4 グループとして仕事を貫徹する能力」とも関連する形で、個々の役割では応じ難い作業を、グループ内のメンバー間で連携しながら、上手く対応したことが読み取れます。これらの外在化カードを記した児童達は、直面する状況に合わせる形で、各メンバーが持つ能力や経験を適切に組み合わせることで、個々のメンバーが成し得る以上の仕事を行えることに気が付いたことは間違いありません。

4.7.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-01-23, コース: 6-2-18-01-23

グループ: 6-2-A, 役割: 助監督

外在化カード内容: 一人で作業を進めるんじゃなくて、皆で作業を進めることができたので、良かったです。編集の仕方が分かりました。

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

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

4.7.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-01-23, コース: 6-2-18-01-23

グループ: 6-2-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 撮影の人が、今日、休みだったため、代わりに私がやった。難しかった

が、上手くやることができて、良かった。音入れも、今日、やってみて、難しかった。しかし、助監督と一緒に音を探ることによって、丁度良い音を入れることができた。他の人と一緒にやることによって、もっと良い作品ができると思った。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 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. 計画実行能力

サブカテゴリー項目数 : 11

A. 管理系

5.1 決められた期限を守る能力

5.2 個々の作業時間を管理する能力

B. 実行系

5.3 並行して複数の作業を進める能力

5.4 グループとして仕事を貫徹する能力

C. 活用系

5.5 過去の経験を活かす能力

5.6 作業手順を決める能力

5.7 事前準備を行う能力

5.8 時間と質を見極める能力

D. 内省系

5.9 作業成果を検証する能力

5.10 作業進行の全体をふり返る能力

5.11 客観的に見直す能力

A. 管理系

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

5.1 決められた期限を守る能力

現代のような契約社会では、大半の仕事において、何らかの契約を結ぶ際に、その合意

事項の中に期限を設けることが一般的です。同様に NAKAHARA アニメーションにおいても、責任ある仕事としてアニメーション作品を制作する以上、完成した作品の納期のみならず、企画書や試作版の提出期限など、各作業工程に伴う期限を守ることは大前提となります。

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

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

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

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

下記の 5.1.1 の事例は、企画段階に記された外在化カードですが、多くの児童達にとって、キャリア教育の一環としてアニメーション制作に励むことの意味を実感する初めての機会は、企画書を期限内に仕上げることです。前述しました通りに、アニメーションの専門家が、各グループの企画案を細かくチェックしますので、その提出期限をしっかりと守る必要があります。この事例のように、提出期限に追われることで、後述する「7.3 甘えが許されない世界を理解する能力」や「7.4 現実感を持って臨む能力」と関連する形で、NAKAHARA アニメーションが、決して中途半端な気持ちでは取り組めない活動であることを、認識して行くことになります。

5.1.1

クラス: 6・2, 日付: 2017-11-10, コース: 6・2-17-11-10

グループ: 6・2-G, 役割: アニメーター

外在化カード内容: プレゼンテーションの時、アニメーターの仕事で絵を見せながら、説明できた。人に説明したり、締め切りがあったりして、仕事の辛さが分かりました。一生懸命作ったアニメーションを、ほめてもらって、嬉しかったです。人の前で説明するのは、緊張して難しかったです。皆で協力して作れました。説明する時、分かり易くできた。

学びのタイプ: 3. 役割把握・認識の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 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

下記の 5.1.2 の事例には、試写会の日程が迫る中で、制作活動の時間を確保するために、通常の授業時間外にあたるお昼休みにも作業に取り組んだことが記されています。この外在化カードを記した児童が属するグループは、他のグループと比べて、かなり作業が遅れていたようですが、文字通りに時間外労働（残業）を行うことで、どうにか追いつくことができたことが読み取れます。

5.1.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-02-06, コース: 6-2-18-02-06

グループ: 6-2-H, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 前まで、どこの班よりも遅く、音入れも終わっていなかったけど、班の皆のお陰で、昼休みも合わせ、音入れも残りの撮影もすることができました。前よりも少しだけお話の内容を伝えることができたような気がします。

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: 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

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

「塵も積もれば山となる」の諺ではありませんが、わずかな時間であっても有効に用いて、一枚でも多くのフィルムの撮影を行えば、それだけ作品の完成に近づくことになります。

ます。そのため、その日の作業が上手く行ったからといって、少しでも気を抜いて余裕をかましていると、後日、痛い目を見ることになりがちです。例年、多くのグループが、制作活動の終盤に差し掛かりますと自転車操業状態に陥ります。

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

下記の 5.2.1 の事例には、助監督として各作業の進行状況を確認したことが記されていますが、後述する「5.8 時間と質を見極める能力」とも関連する形で、撮影をし直すことで遅れた分の時間に見合った作業成果が得られたかどうかも見極めたことが読み取れます。また、上述の通りに、作業時間の管理を行うことも助監督が担うべき大事な役割の一つですが、この事例のように、編集作業を間違えずに一回で成功させるなど、遅れた分をいかに次の制作活動において取り戻すかを考えることも重要となります。

5.2.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-01-23, コース: 6-2-18-01-23

グループ: 6-2-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 途中で撮り直したところもあり、作業が少し遅れてしまったけど、少しずつ作品が、良くなってきたから、良かった。次回のロールつなぎをやる時は、間違えずに、丁寧にやりたいです。作品を良くして、皆に見せたい。

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: 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

B. 実行系

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

5.3 並行して複数の作業を進める能力

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

後述する「5.8 時間と質を見極める能力」とも関連しますが、少しでも時間的な余裕を作ることができれば、それでだけ自分達の作品を見直す時間に費やせることになり、ひいて

は作品の完成度を増すことにもつながって行きます。

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

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

下記の 5.3.1 の事例には、撮影作業が後半に差し掛かる中で、より作業効率を上げるためには、カメラを回しながら、同時に新たなシーンのための背景画や小道具を作成する必要があったことが記されています。後述する「5.5 過去の経験を活かす能力」とも関連する話として、撮影作業を繰り返して行く中で、何をどうすれば、いかなる成果を得られるかに関して目鼻が利くようになることで、この事例のように複数の作業を同時並行して行う必要性があることを頭だけでなく体感的にも理解できるようになります。

5.3.1

クラス: 6-2, 日付: 2017-12-20, コース: 6-2-17-12-20

グループ: 6-2-E, 役割: 助監督

外在化カード内容: 一人足りなかったけど、題名を決めれたり、途中までだけ、3 ロールまでいけた。もうちょっと速く作業をしたり、部品や背景を作りたい。

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: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.4 グループとして仕事を貫徹する能力

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

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

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

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

下記の 5.4.1 の事例には、編集作業をグループ全体で取り組み、そしてしっかりとやり遂げたことが記されています。たった一人のメンバーが、全ての編集作業を行うことも可能ですが、もし手の空いているメンバーがいるのであれば、「三人寄れば文殊の知恵」の諺ではありませんが、人数が多いほどロールの付け間違いなどの致命的なミスが起きることを減らすことができます。言い換えますと、一人のメンバーに編集作業を託して、実際にロールの付け間違いなどのミスが起きてしまったにも関わらず、誰も編集結果の再確認を行わなかった場合に、そのメンバー一人を責めるのは少し酷な話となりますので、このような大事な作業ほど、グループとして貫徹することが望まれます。

5.4.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-01-18, コース: 6-2-18-01-18

グループ: 6-2-G, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 学びのタイプ: 音入力で、歩く音を入れる時、どのタイミングがいいか分かった。グループで協力して、ロール(場面)をつなげることができた。気持ちのタイプ: ロールをつなげる時、協力して簡単にできました。音入れは、どのタイミングがいいか、どの音がいいか考えるのが難しかった。がんばり度: とても難しい 作業を、皆で協力してやり、かなりよく頑張りました。

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: 4. 簡単だった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

C. 活用系

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

5.5 過去の経験を活かす能力

大半の児童達にとって、これまで仕事としてアニメーション制作を行った経験がありま

せんので、一回一回の活動時間自体が、次回の活動時間の際にさらに上手に行えるようになるための貴重な経験を積む機会となります。経験がほとんど無いということは、その場その時にいかに多くのことを学べるかどうか、問われることになります。

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

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

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

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

下記の 5.5.1 及び 5.5.2 の事例は、どちらも撮影作業に関する記述がなされていますが、同作業を一生懸命に続ける中で、キャラクターの動かし方や背景画とキャラクターの位置関係、また撮影の角度や外光の取り入れ方など、どのようにすれば効率良く撮影を続けられるかに関する知恵と経験を、どのグループも蓄積して行きます。そして、これらの事例のように、撮影作業を始めた頃と比べて、回を重ねる毎に、各段に一回の作業で撮ることができる枚数やロール数が劇的に増えて行きます。

5.5.1

クラス: 6-2, 日付: 2017-12-20, コース: 6-2-17-12-20

グループ: 6-2-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 前回、ロール数が 2 しか作れなかったけど、ロール数が 6 個も作れて、思ったよりも進み、良かったと思います。また、色映りが悪く、調節が、とても難しいので、どうしたら簡単にできますか？今回、とても良くはかどったのが、嬉しかったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

5.5.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-01-23, コース: 6-2-18-01-23

グループ: 6-2-F, 役割: 助監督

外在化カード内容: あと少しで撮影が終わります。初めは、全く撮影ができていなかったけど、今は、もう 1000 枚以上、撮っています。ルールも、初めから、中の部分をつなげてみて観ました。初めから、中の部分を観て、上手くいったと思います。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

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

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

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

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

下記の 5.6.1 の事例は、制作段階の終盤において編集作業と効果音を付ける作業の際に書き残された外在化カードですが、事前に改めて作業手順を確認しておくことで、ミスの許されない編集作業を無事に終えることができたことが記されています。さらに、利用できる効果音の種類が数多くある中で、適した効果音を探し出す手順と実際に適応する手順の二つの手順をしっかりと決めた上で、効率良く同作業を進めることができたことが読み取れます。

5.6.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-01-23, コース: 6-2-18-01-23

グループ: 6-2-G, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 学びのタイプ: その場所の音を調べて、どれがいいか発見できた。誰が操作するか決めたり、交代したりして、進めた。気持ちのタイプ: どの音が良いか選ぶのが難しかった。全部、くっ付けるのは、練習したので、スムーズに進めることができた。

がんばり度: 音入力で相談しながら決めるのが、とても大変だった。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

5.7 事前準備を行う能力

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

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

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

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

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

下記の 5.7.1 の事例には、企画発表会の下準備をしっかりと行うことで、本番ではアニメーションの専門家の前で上手くプレゼンテーションができたことが記されています。企画発表会は一発勝負ですので、ここで自分達の企画案が持つ魅力をアピールできなければ、この先、観客を魅了する作品を作り上げることは期待できませんので、この事例のように、

事前にプレゼンテーションの練習を行い、自分達がどんな作品を作りたいのかを、しっかりと専門家に伝えることが最も大事なポイントとなります。

5.7.1

クラス: 6-1, 日付: 2017-11-09, コース: 6-1-17-11-09

グループ: 6-1-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 昨日は、ちゃんと話し合えた。プレゼンテーションの前に、皆で練習したから、ちゃんと言えた。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 3. がんばった

5.8 時間と質を見極める能力

大抵の仕事に共通する必須能力として、時間と質のバランスを見極めることが挙げられますが、特に映像表現として作業成果がそのまま残るアニメーション制作などの職種では、この見極めが厳しく問われます。時間と質の関係は、明確に反比例しており、少しでも良い作品を作ろうとすれば、それだけの時間を求められ、そして費やした分だけ時間に追われることになります。

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

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

下記の 5.8.1 の事例は、質も量も両方とも上手く求めることができた貴重なケースとして挙げられます。上述しました「1.13 協力関係を築く能力」や「5.4 グループとして仕事を貫徹する能力」と密接に関わる形で、制作活動が忙しくなる時期を迎えた中で、グループのメンバーの一人が欠席する事態を打開するため、これまで以上に各メンバーが奮起して撮影作業に取り組んだ結果、作品の質の向上と撮影枚数の増加という理想的な作業結果を残すことができたものと推察されます。

5.8.1

クラス: 6-2, 日付: 2017-12-20, コース: 6-2-17-12-20

グループ: 6-2-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 今日、一人いなくて、3人だったけど、前回よりも進んだので、9ロールまで作れました。一つ一つの場面を丁寧に作り、皆で協力して作れたので、すごく良い作品ができています。これからもパソコンの操作を間違えずに、作りたいです。

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

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

下記の 5.8.2 及び 5.8.3 の事例は、上映会の終了後に、同じグループの撮影役と助監督役のそれぞれの児童達が残した外在化カードですが、それぞれの役割に応じて、この時間と質を見極める能力を発揮した上での自分達のグループの成果の見方に大きな差があることが読み取れます。撮影の役割としては、上映会での人気投票の結果としてトップ 4 に入賞できた要因として、十分な時間をかけながら作品作りに取り組めたことを挙げていますが、一方で助監督の役割としては、作業時間の管理の観点から鑑みて、撮影作業に時間をかけ過ぎたことで、効果音を付けるための十分な時間を用意できなかったため、社会的評価においてさらに上を目指すことができなかったことを悔やんでいます。

5.8.2

クラス: 6-1, 日付: 2018-02-20, コース: 6-1-18-02-20

グループ: 6-1-D, 役割: 撮影

外在化カード内容: グループ皆で、協力しながら、作ったから、18 グループ中 4 位になれたと思います。あと、じっくり時間をかけて作ったかがありました。良かったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

5.8.3

クラス: 6-2, 日付: 2018-02-20, コース: 6-2-18-02-20

グループ: 6-2-D, 役割: 助監督

外在化カード内容: 音入れなど BGM しかできなかったのが残念だった。作品を、一つ一つ丁寧に作り過ぎた。だから、音入れができなかった。でも、皆で協力できて、達成感ある。この経験を大事にしたい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 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

D. 内省系

どれだけ積極的に制作活動に取り組んでいたとしても、実際の作業が計画通りに進んでいるのかどうかをしっかりと検証する必要がありますが、5.9、5.10 及び 5.11 のサブカテゴリーは、一歩引いた視点から全体を振り返る能力の系統に属するものです。

5.9 作業成果を検証する能力

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

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

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

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

下記の 5.9.1 及び 5.9.2 の事例は、どちらも撮影作業に慣れ始めた頃に記された外在化カードですが、一方は編集作業に関連する各種作業成果を確認し、全て問題が無いことを確認しているのに対して、他方は撮った映像を確認したところ、動かすべき素材が動いてなかったり、それぞれの素材を動かすスピードの差を考慮していなかったりなど、問題が多いことに気が付いたことが記されています。一度撮った映像を、後に撮り直すことができるかどうかは、制作活動中はなかなか予測が付きませんので、これらの事例のようにしっかりと確認できる内に確認をしておくことが肝心となります。特に、5.9.2 の事例のように、かなり凝った映像表現の場合、撮り直す場合にかかなりの時間と手間がかかることを計算する必要があります。それ故に、撮った映像を、その場でしっかりと確認をすることで、問題を早期発見できれば、制作活動の終盤において時間の余裕が無い中で、苦しい状況に陥

ることを未然に防げます。

5.9.1

クラス: 6-2, 日付: 2017-12-20, コース: 6-2-17-12-20

グループ: 6-2-C, 役割: 監督

外在化カード内容: 粘土で作った物（人）を動かしたり、背景を上手にできたし、撮影も、ちゃんと保存をできていて、良かったです。カメラの位置も、しっかりできていて、場面も、ちゃんと入っていて、良かったと思います。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

5.9.2

クラス: 6-2, 日付: 2017-12-20, コース: 6-2-17-12-20

グループ: 6-2-I, 役割: 助監督

外在化カード内容: 遊園地が背景なので、A 君、B 君、C 君を動かすのは勿論、ジェットコースターや観覧車を動かすのを忘れていたりしていた。観覧車は、ゆっくり回るので、ジェットコースターより、ゆっくり進めないといけなかったので、難しかったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 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 作業進行の全体をふり返る能力

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

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

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

品が出来上がってしまいます。

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

下記の 5.10.1 の事例は、撮影作業の中盤において、その時点での作業成果と、目標とする撮影枚数とを比べて、明らかに作業全体が遅れていることに気が付いたことが記されています。この事例のように、制作活動の進捗状況を確認する際に、どれだけの枚数の写真を撮れたかから判断するだけでなく、全体から見て撮影作業がどこまで進んでいるのかから判断することも大事となります。例年、一回の撮影作業で百枚単位の枚数を撮れたことを喜ぶ外在化カードが多く見られますが、もし 3000 枚を超す超大作を目指しているのであれば、100 枚程度の撮影枚数では期限内に完成させることはかなり難しいはずです。

5.10.1

クラス: 6-2, 日付: 2017-12-20, コース: 6-2-17-12-20

グループ: 6-2-B, 役割: 撮影

外在化カード内容: まだ僕達のグループは、8 ロールまでしかできていないので、できれば、1 月中に完成させたいです。また、初めの部分～中の部分、途中までできました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 3. がんばった

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で作っている作品を、その作業工程を含めて見直すことが常に求められます。この客観的な視点を失ってしまいますと、往々にして自分達のグループのメンバー以外の誰も理解不能な自己満足的な作品が出来上がってしまいがちです。

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

あります。

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

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

一方で、一昨年度の活動からこの能力の発揮を明言した外在化カードが制作活動期間中に数多く見られたため、改めて独立した項目として扱うことにしました。従来の分類項目であった「5.9 作業成果を検証する能力」との差は、ほとんどありませんが、自分の目からだけではなく、第三者の目を意識しながら作業成果を検証する点が、両者の違いと言えます。

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

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

下記の 5.11.1 の事例は、出来上がった自分達のグループの作品を改めて見直してみて、この外在化カードを記した児童本人でさえ、内容が掴み難い部分があったことを認めています。一方で、社会的評価は、自己評価とは裏腹に、少なからず高いものとなっております。映像表現を扱う難しさとして、時に作った本人でさえ未完成と感じたり、不出来としたりしたものが、思わぬ形で高い社会的な評価を得ることがありますが、この事例もその一つと言えます。しかし、それでも、この外在化カードを書き残した児童のように、自分達の作品をできる限り客観的な視点から捉えることは、仕事として創造的な活動を営む際には、必須と言えます。不出来の作品が、思いがけず高く評価されたとしても、次に駄作を作った際に、同じように好評価を受けるとは限らないからです。

5.11.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-02-20, コース: 6-2-18-02-20

グループ: 6-2-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 作った自分でも、よく分からない内容だったが、5位に入って良かった。
頑張ったかいがあったと思う。面白いというコメントが多かったので、良かった。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 4. 簡単だった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

6. 課題解決能力

サブカテゴリー項目数: 8

A. 自覚系

6.1 自分が受け持つ責任を覚悟する能力

6.2 辛抱強く我慢する能力

6.3 大事な仕事を着実に実行する能力

6.4 主体的に行動で示す能力

B. 継続系

6.5 作業効率を上げ続ける能力

6.6 工夫し続ける能力

C. グループ系

6.7 グループ全体の作業効率を上げる能力

6.8 足りない部分を補い合う能力

A. 自覚系

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

6.1 自分が受け持つ責任を覚悟する能力

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

自分が担うべき作業成果に対しても、いい加減な態度を取りかねません。

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

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

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

下記の 6.1.1、6.1.2 及び 6.1.3 の事例には、それぞれ自分が担った役割に対して、これからしっかりとその責務を果たして行きたいという覚悟が示されています。自分の意思や力量に応じて、その役割に就くことができるケースもあれば、6.1.2 の事例のように、必ずしも自分の意思にそぐわない形で、思いもよらなかった役割を担うこともあります。このようなケースであっても、その役割に就いた以上、責任感を持ってその任に当たることが望まれます。

6.1.1

クラス: 6-1, 日付: 2017-10-19, コース: 6-1-17-10-19

グループ: 6-1-C, 役割: 助監督

外在化カード内容: 自分が助監督になったので、自分の役割を全うできるようにしたいです。今回は、主題が決まったので、グループで話し合いながら、ちょっとずつ細かい内容を決めていけたので、良かったです。

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

気持ちのタイプ: 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

6.1.2.

クラス: 6-1, 日付: 2017-10-19, コース: 6-1-17-10-19

グループ: 6-1-F, 役割: 監督

外在化カード内容: じゃんけんで負けたから、監督になったんですけど、監督になったので、面白い作品を作りたいです。ちゃんと監督としてもやりたいです。アニメーターさんの絵コンテが、まだやっていないので、アドバイスをしたいです。

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: 3. 面白かった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

6.1.3.

クラス: 6-1, 日付: 2017-11-09, コース: 6-1-17-11-09

グループ: 6-1-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 初めて見てもらうので、何て言って頂けるのか、よく分からなくて、ドキドキしたけれど、がんばれたと思います。これからアニメーターとして、色々なことをやると思うけど、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, 8. 難しかった

がんばり度: なし

6.2 辛抱強く我慢する能力

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

また、背景画の作成にしても、例えば青空を描くの的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発揮され、観る人を魅了するキャラクターが作成されることを、じっと待つしかないこともあります。特に、監督自身が、キャラクターの作成などの工作能力に自信が無い場合はなおさらアニメーターの持つ創造力に期待をかけるしかないことになります。

下記の 6.2.1 の事例には、撮影作業中に、作成したキャラクターの体の一部がしばし取れてしまったため、その度に付け直す作業を強いられたことが記されています。例年、真冬の乾燥した教室内で作業を行いますので、どれだけ丁寧に保存をしたとしても、粘土で作成したキャラクターは、どうしても乾燥することで、ひび割れなどが生じ、強度的な問題が出てしまいます。そのため、この事例のように撮影途中にキャラクターを作り直す作業は、よく見られる光景ですが、このような時でも、この辛抱強く我慢する能力を発揮して、しっかりと作業を続けられるかどうか、最終的に自分達の作品を完成させることへつな

がって行きます。

6.2.1

クラス: 6-2, 日付: 2017-12-20, コース: 6-2-17-12-20

グループ: 6-2-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 粘土で作業した。しょっちゅう首が取れるので、グロいのなんの。撮影とかは、まあそんなに進んでないけど、まあ人形とかは OK。次回は、本格的にできるっぽい (人形が無いから)。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 3. がんばった

下記の 6.2.2 の事例についても、残念ながら例年よく発生するパソコンのトラブルに見舞われ、どうにもならない状況の中で我慢を強いられたケースです。特に、制作活動の終盤に差し掛かると、どうしてもこれまで撮影したデータの量が増加し、またファイル名の管理なども煩雑になってくることで、なかなかパソコン側でも処理し切れないことがあります。このような事態を想定して、できる限り撮影データの保存も行っていますので、大抵の場合、最終的には無事に撮影作業を再開できるようになりますが、そのデータの修復作業は、筆者の方で行っておりますので、その作業を終えるまでの間、この事例のようにデータの復活を願って辛抱強く待つしかありません。

6.2.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-02-06, コース: 6-2-18-02-06

グループ: 6-2-C, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 6-2-C-3 が、すっ飛んで、プログラム内に無かったので、若干、変だった。なぜか知らんけど、「6-2-C-完成版」と入れると、バグで、「6=Q、、版」となるので、口をそろえて「えええっ」と言ってしまった。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, なし

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, なし

がんばり度: 4. よくがんばった

6.3 大事な仕事を着実に実行する能力

この能力は、役割把握・認識能力における「4.1 自分の役割を遂行する能力」を、「課題解決能力」の側から捉え直したのですが、NAKAHARA アニメーションでは、撮影したデータの保存作業など、作業方法自体は至極簡単で、該当するフォルダーを USB メモリー

へドラッグ&ドロップするだけであっても、決して誤りが許されない作業が幾つかあります。

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

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

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

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

下記の 6.3.1 の事例は、これま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る編集作業に関して記されたものですが、この作業は文字通りにミスをすれば、取り返しのつかないことになりますので、例年、助監督が編集作業を担当することが多いですが、この事例のように、監督自らがこの作業の指揮を執ることも珍しくありません。

6.3.1

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

グループ: 6-1-A, 役割: 監督

外在化カード内容: ロールとロールをくっ付けて、一つにする作業は、一つのものも消さないように、頑張る。

学びのタイプ: 5. コミュニケーションの変化, 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

下記の 6.3.2 の事例は、効果音を付ける作業の際に記されたものですが、利用しているアニメーション制作用のソフトウェアの仕様上、効果音の種類自体は数多くあるものの、そ

の中から限られた数の効果音しか同時に使えないという条件がありますので、どの種類の効果音をどのシーンに使ったのかを、しっかりと記録しておかないと、ある効果音を他のものに変える際に、困った状況に陥りかねません。そのため、この事例のように、記録を取り忘れてしまった場合、辛抱強く一からやり直すことが望めます。

6.3.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-01-18, コース: 6-2-18-01-18

グループ: 6-2-I, 役割: 助監督

外在化カード内容: ロールをつなげるのが、すごく難しいと思っていたのに、簡単だった。音入れは、最初、数字を書くのを忘れていたので、一度、全部、消して、メモし直したので、大変で、音を入れる位置も、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: 4. 簡単だった, 8. 難しかった

がんばり度: 3. がんばった

6.4 主体的に行動で示す能力

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

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

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

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

下記の 6.4.1 の事例は、制作活動の終盤において、あとひと踏ん張りをする必要があるため、正規の活動時間外であっても残業をして、最後まで高い質の作品を作り上げることに力を注いだことが記されています。上述しました「1.12 グループに尽くす能力」とも関連する形で、この事例のような最後まで成果を伴う形で行動をし続ける者が一人でも多くグ

ループ内に現れれば、それに応じて作品の質の向上も期待できます。

6.4.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-01-23, コース: 6-2-18-01-23

グループ: 6-2-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 撮影は、「エンド」まで終わったので、嬉しかったです。ロールを組むのは簡単だけど、元のロールが消える可能性があるので、気を付けます。音入れは、まだやっていないけど、大体、入れたい音の検討ができました。休み時間を利用して、最高の作品作りを目指します。頑張ります。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 1. うれしかった

がんばり度: 4. よくがんばった

B. 継続系

6.5 及び 6.6 のサブカテゴリーは、前述の自覚系をもう一歩進める形で、より持続的に課題の解決に向けて歩み続ける能力の系統に属するものです。

6.5 作業効率を上げ続ける能力

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

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

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

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

下記の 6.5.1 の事例には、前述しました「5.5 過去の経験を活かす能力」と関連する形で、これまでの撮影作業の経験から判断して、より作業効率を上げて行くことができれば、一回の活動時間中に 10 ロールまで撮影作業を進めることができると予測したものの、8 ロールに留まってしまったことを悔やむ記述がなされています。現実の撮影作業は、各場面に応じた撮影の難易度が異なりますので、思い通りに進めることができない方が普通ですが、この事例のように常に作業効率を上げていく意識を持っていれば、より多くの撮影時間を確保することができるのも事実です。浮いた作業時間を、次のロールの撮影につぎ込むことや、あるいはこれまで撮ってきたデータの見直しに使うなど、制作活動全体をより前へ押し進めることに使うことができるようになります。

6.5.1

クラス: 6-2, 日付: 2017-12-20, コース: 6-2-17-12-20

グループ: 6-2-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日の目標は、せめて 10 ロールまで作るだったんですが、8 ロールまでしか作れなかったの、そこは、難しくて悔しかったです。撮影をしていた時に、背景の調節や主人公を動かしたり、前回の位置をずらさないようにするのが、難しかったです。文字を撮影するのが、難しかったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 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

に進めることが早道となります。そして、作業効率を上げ続けるためには、絶えず新たな工夫が必要ということになります。

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

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

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

下記の6.6.1の事例には、キャラクターを立たせて撮ることの難しさが記されていますが、毎年、キャラクターを立体的に撮影する際に、この難問に直面することになります。この事例のように、特にキャラクターを紙で描いた場合、紙の強度や耐久性を考慮する必要があり、粘土で作ったキャラクターよりも難易度が高いことがあります。また、この事例には、キャラクターにより豊かな感情表現をさせるための工夫がなされたことも記されています。

6.6.1

クラス: 6-2, 日付: 2017-12-20, コース: 6-2-17-12-20

グループ: 6-2-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 背景を、たくさん描き、撮影をしました。初め～中の部分までできました。紙を立たせるために悩みましたが、少し紙を曲げると、上手く立ちました。感情を表現するために、ビックリマーク、音符マーク、涙マークなどを使っています。

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: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

下記の6.6.2の事例には、撮影作業に際して、光の映り込みに困ったことが記されていますが、これも、毎年、多くのグループが悩まされる問題の一つです。使用している教室の蛍光灯の明かり（青い色調）を、より多くカメラのレンズが取り込んでしまうことで、撮

った写真が全体的に青っぽくなってしまったり、窓から差し込む日の光が強すぎて、全体的に白っぽくなってしまったり場合があります。プロの写真家であっても、このような問題に対処するために、様々な工夫をしていますが、蛍光灯の光の色調を変えることや、自然の日の光を思い通りに変えることができない以上、この事例のように、四苦八苦しながらも、その場その時に応じて上手く撮る方法を見つけ出す必要があります。

6.6.2

クラス: 6-2, 日付: 2017-12-20, コース: 6-2-17-12-20

グループ: 6-2-E, 役割: 撮影

外在化カード内容: 今日は、題名に困ったのと、反射で上手く写らなかったりするので、工夫を続けたいです。そして、まだロールが 1 個なので、ペースを上げて、やっていきたいです。キャラクターなどは問題ないので、そこは続けたいです。

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: 2. 少し足りなかった

C. グループ系

6.7 及び 6.8 のサブカテゴリーは、グループとして継続的に課題に取り組む際に求められる能力の系統に属するものです。

6.7 グループ全体の作業効率を上げる能力

前述した「6.5 作業効率を上げ続ける能力」が、個人の視点からメンバー各自が担った作業の効率を上げて行くことを求めるものであったのに対して、グループ全体の視点から作業効率を上げていくことを求めるのが、この能力の本質です。

両者には、必ずしも明確な境界線が引かれているわけではありませんが、個々の作業の効率化を図って行かない限り、全体の効率化が推進されることはありませんし、効率化を図る意識を率先してグループ内で共有して行かない限り、個々の作業にそれが反映されることを期待するのは難しいということになります。

さらに、メンバー各自が一生懸命に働いて、どれだけ個々の作業の効率化を図れたとしても、制作活動全体から見た場合に、それぞれが効果的に連携しておらず、実際には無駄が多いということになれば、効率化どころの話ではありません。

個々の作業成果の積み重ねによって一本の作品を完成させて行くという意識と共に、その実現には、グループ全体として作業効率を上げて行く意識もグループ内で共有していくことが、結局は少しでも早く作品を完成させることにつながって行きます。

制作現場の現実として、このような意識を直ぐに共有できるグループもありますが、大

半のグループは、様々な失敗を重ね、ケンカや諍いなどの辛い経験しながら、制作活動の終盤にさしかかった追い詰められた状況の中で、共有の必要性を実感して行くことの方が普通です。

下記の 6.7.1 の事例には、上述しました「4.1 自分の役割を遂行する能力」とも関連する形で、グループ内の各メンバーが、それぞれの役割に応じた仕事をしっかりとこなすことで、撮影作業の成果も目に見えて上がってきたことが記されています。各メンバーが、自らが行うべき仕事を質と量の双方の観点から淡々とこなして行くことができれば、必然的にグループ全体の作業効率も上がり、その結果として撮影した写真の枚数が増加するのも至極当然と言えます。そして、そこで得られた時間的な余裕を、この事例のように、例えば、効果音を付ける作業へ回すことができれば理想的です。

6.7.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-01-23, コース: 6-2-18-01-23

グループ: 6-2-H, 役割: 撮影

外在化カード内容: 皆、役割の仕事を上手くできて、撮影で、前は 900 枚、達していなかったけど、900 枚に近づいて、前より、良かった。音を入れる作業を、細かく丁寧にやり、ミスを少なくして、これからもやりたい。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

6.8 足りない部分を補い合う能力

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

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

一方で、児童達が書き残してきた外在化カードを手掛かりにして、ここまでサブカテゴリーに属する 59 種類の能力のどれもが、実際にそのグループや各メンバーが直面した困難な状況や課題を解決するのに具体的かつ有効に機能することを紹介してきました。

そこで、これらの能力の全てを一人の人間に求めることができず、さりとてそれぞれの能力が必要となる場面が眼前にあるのであれば、そこから導き出される結論は、グループ

のメンバー同士で足りない能力を補い合うしか他に道はありません。

例えば、役割に応じた能力の発揮が期待される場面で、その役割を担ったメンバーが、直ちにその能力を発揮することが理想的ですが、現実には上手く発揮できず、他のメンバーが代行して思わぬ形でその能力を開花するということが、往々にしてあります。それだけ、個々の能力の発揮や開花を正確に予測することが難しいということですが、一方で、その開花が求められる場面は、数限りなくあるということです。

この足りない部分を補い合う能力は、役割に応じた分業体制を築く際のバックアップとなりますが、それ以上に深い意味を持っています。それは、個々人の多様性を最大限に活かしながらも、強固な社会性を築いて行く際の欠かせない能力という側面も併せ持っています。

例えば、指揮能力の長けた監督だけを集めたグループを作ったとしても、誰もが異なる指示を出し、意見が対立した際に、自己主張の繰り返しだけが行われ、結局、結論を導き出せなくなってしまう。そのため、その対立を円満に解消できるだけのコミュニケーション能力を持つ者が必須となります。

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

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

下記の 6.8.1 の事例は、グループ内のメンバーの一人が欠席した状況において、他のメンバーがその分をより多く負担することで、これまで以上の作業成果を残すことができたことが記されています。例年、このようなケースは少なからず見られますが、逆境に追い込まれた際にそれぞれのメンバーの能力や力量が試される中で、人一倍に奮起することを求められることが、その背景にあることは間違いありません。

6.8.1

クラス: 6-2, 日付: 2017-12-20, コース: 6-2-17-12-20

グループ: 6-2-B, 役割: 監督

外在化カード内容: 役割分担をして、助監督がいなかったけど、結構、ロール数が増やせて、初めから中までをできるようにできた。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

7. 職業理解能力

サブカテゴリー項目数: 7

A. 現実認識系

7.1 仕事の本質を掴む能力

7.2 分業社会の仕組みを把握する能力

7.3 甘えが許されない世界を理解する能力

7.4 現実感を持って臨む能力

B. 評価系

7.5 社会的評価を受け止める能力

7.6 成果に基づいた達成度を測る能力

C. 上昇志向系

7.7 さらになる挑戦心を抱く能力

A. 現実認識系

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

7.1 仕事の本質を掴む能力

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

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

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

しい副次的な結果に過ぎません。

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

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

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

下記の 7.1.1 の事例には、上映会での人気投票の結果として、自分達のグループの作品が上位入賞を逃したことで、悔しい思いをした一方で、NAKAHARA アニメーションの活動を通じて、責任ある仕事を全うすることは、容易ならざるものであることを学ぶことができたことが記されています。一生懸命に制作活動に取り組んだ結果として、上位入賞ができなかったことは、確かに辛い経験であったとしても、上述しました通りに、このような認識を持つことができれば、十分な教育的な成果を、この外在化カードを記した児童は挙げたと判断できます。

7.1.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-02-20, コース: 6-2-18-02-20

グループ: 6-2-B, 役割: アニメーター

外在化カード内容: アニメーションの上映の前に、工夫、見所を言うことを頑張った。6つのグループには選ばれなかったため、残念だったが、職業の難しさについて学ぶことができたから、良かったと思う。他の作品も観ることができて、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: 3. 面白かった, 5. 悲しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

7.2. 分業社会の仕組みを把握する能力

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

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

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

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

下記の 7.2.1 の事例は、自分達のグループの作品を作り終えた段階で、改めてこれまでの制作活動を振り返り、一からアニメーション作品を作り上げることの難しさを実感すると共に、これまで行ってきた作業以上により多くの作業が、本職のアニメーション制作には存在することに気が付いたことが記されています。自分達が完成させた作品と、毎日テレビ放送されるプロが制作した作品との間には、比べる余地が無いほどの差があることを再認識することで、その差の向こう側にあるはずのより多様な作業や役割にも気が付くことができたと言われます。

7.2.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-02-20, コース: 6-2-18-02-20

グループ: 6-2-H, 役割: 助監督

外在化カード内容: 初めに撮影や話を作ったりした時は、内容があいまいで、作業も全く進んでいなかったのに、タイトル、撮影、内容作りなど、班の人と、一から作ってみて、アニメーションは、とても大変で、今回やったこと以外にも、いっぱい作業があったと思うので、作品を最後まで作り完成できたので、良かったです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, 3. 役割把握・認識の変化

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 1. うれしかった
がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.3 甘えが許されない世界を理解する能力

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

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

このような甘えの許されない社会の現実を、誰かから教えてもらうのではなく実体験として受け止めることが、NAKAHARA アニメーションの活動では求められます。たとえ、人気投票で上位に入った作品だからといっても、当たり前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った場合、子供どころか大人であっても、かなり落ち込むものです。それでも、敢えて若い内にこのような経験を経ることで、将来、社会人として実践の現場に出て、否応なく厳しい社会的評価にさらされた際に、安易にそこから逃げ出してしまうのではなく、へこたれずにその現実をしっかりと受け止めた上で、一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 の事例には、上映会の際に他のグループの作品を観て、その出来栄を自分達のグループの作品と比較し、明らかに差があることを認め、さらにその帰結として人気投票の結果についても振るわず、厳しい現実を認識することになったことが記されています。キャリア教育の本質として、仕事の成果として自らが駄作と認識するものを敢えてオブラートに包み、甘い評価を与える必要性は全く無いはずですが。一見、小学 6 年生の年齢を考えれば過酷に思われるかもしれませんが、これらの事例のように、厳しい現実と直面するからこそ、この甘えが許されない世界を理解する能力の開花や向上も含めて、そこから得られるものの方が大きく、そして価値が高いことを、これまでの NAKAHARA アニメーションの活動を通じて証明してきました。

7.3.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-02-20, コース: 6-1-18-02-20

グループ: 6-1-E, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 皆のアニメーションを観て、自分達の悪いところが、よく分かりました。観てくれた方も、「分かり易い」、「面白い」など、評判が良かったので、良かったです。投票の結果を見て、現実の厳しさが、よく分かりました。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 2. 自己発見傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 3. 面白かった

がんばり度: 4. よくがんばった

7.3.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-02-20, コース: 6-2-18-02-20

グループ: 6-2-G, 役割: 助監督

外在化カード内容: 自分達の作ったアニメーションを観てみると、ストーリーが意味不明で、とてもつまらないアニメーションでした。ケンカのシーンは、ただの殴り合いにしか見えませんでした。もう少し面白くするために、BGMを入れればよかったと思いました。改めて、アニメーションを作るのは、難しいと感じました。

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: 7. つらかった, 5. 悲しかった

がんばり度: なし

7.4 現実感を持って臨む能力

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

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

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

また、現実感を持って仕事に臨むということは、その仕事に対する責任感を持つこととも同一視することができます。遊び感覚でアニメーション制作を行っているようでは、責

任感を持つことは期待できません。ましては、いい加減に作られた作品が、世の中で通用するほど甘くては、困りものです。

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

下記の 7.4.1 の事例は、制作活動の最終盤に記された外在化カードですが、難航した効果音を付ける作業を終え、ようやく一本のアニメーション作品が出来上がってきた中で、これまで本職が制作したアニメーション作品に少しでも近づけることに奮闘してきた様子が読み取れます。これは裏を返せば、仕事としてアニメーション制作に取り組んできた証であり、現実感を持ってこれまでの作業を行ってきたことの証でもあります。

7.4.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-02-09, コース: 6-1-18-02-09

グループ: 6-1-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 音入りを体験して、場面に合った音を選ぶのが、難しかった。でも完成した時、本当のアニメーションのようにできて、良かったです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

B. 評価系

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

7.5 社会的評価を受け止める能力

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

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

り、より大きな仕事（責任）を任されるようになるという点については、どの分野でもほぼ共通しています。

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

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

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

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

7.5.1 の事例には、上映会を終えた段階で、そこで得られた社会的評価の結果を踏まえた上で、改めて自分達のグループの作品の出来栄を自己評価し直しています。かなり詳細な自己評価を行っていますが、その土台として各場面を観客がどのように受け止めたのかを基準にして判断しています。このような冷静な判断能力は、まさにこの社会的評価を受け止める能力の基盤になるものです。

7.5.1

クラス: 6-2, 日付: 2018-02-20, コース: 6-2-18-02-20

グループ: 6-2-C, 役割: 撮影

外在化カード内容: 観ている人に伝わり難いシーンが、結構あり、そのシーンを直せる場所もあったから、そこを見逃したところが悔しかったです。良いシーン（ところ）もあり、自分達が気付いて欲しかったシーンで、気付いてくれたから、まだそこは良かったと思います。全体としては、良いところもあれば、悪いところもある普通の作品だと思います。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

下記の 7.5.2 の事例は、上映会の際に人気投票の結果、トップを獲得したグループに属する児童が書き記したのですが、高い社会的評価を素直に喜ぶ一方で、後述する「7.7 さらに挑戦心を抱く能力」とも関連する形で、自分達が完成させた作品には改善すべき課題も残っていたことを認めています。当たり前の話ですが、小学6年生の発達段階において、プロと同レベルの作品の質を求めること自体、無理な話です。これまで、半年間にどれだけ頑張ったとしても、テレビ放送されている作品と同じレベルの質に達した作品は、一本もありませんでした。それだからこそ、この事例のように、たとえ最も高い社会的評価を得られたとしても、それをそのまま受け止めるだけでなく、その先があることをしっかりと認識できることも重要となります。

7.5.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-02-20, コース: 6-2-18-02-20

グループ: 6-2-F, 役割: 撮影

外在化カード内容: 伊東さんや保護者からのコメントをもらいました。保護者からは、全員からほめてくれたので、嬉しかったです。ただ、伊東さんの言う通りに、文章に頼ってしまいました。あと時間が無くて、冒険が少なくなってしまったところが、少し悲しく残念です。でも、投票結果、ダントツ 1 位だったので、とても嬉しく、課題もありますが、皆、よく頑張ったなっていう感じです (笑)。弟が、アニメーターに興味があるので、アニメーションの仕事が知れて、良かったです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 5. コミュニケーションの変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 5. 悲しかった

がんばり度: 4. よくがんばった

7.6 成果に基づいた達成度を測る能力

中原小のキャリア教育活動におけるアニメーション制作は、前述してきました通りに、自己表現や芸術的な創造性を伸ばすことを、直接的な目的として行っているわけではありません。仕事として作品を制作し、出来上がったものを観客に披露し、そして観客の反応や批評を通じて社会的評価を得ることが主な目的となっています。

例年、児童達は、かなり厳しい社会的評価の洗礼を受けることになりますが、このような経験こそが、これまで行ってきたことをふり返ることを促し、実践的な社会活動において、自分達の力がどの程度なものなのかを知る機会になっています。自分の実力が分からなければ、いつまで経っても子供扱いをされることになりますので、厳しい評価であっても、評価対象として見なされること自体、児童達にとっては貴重な試みとなっています。このような背景を鑑みた場合、この成果に基づいた達成度を測る能力は、まさに社会的評

価に基づいて、冷静に自分の今の力をふり返る能力と言えます。

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

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

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

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

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

下記の7.6.1及び7.6.2の事例には、上映会を終えた段階で、これまでの制作活動を振り返り、自分達のグループがどこまで成し遂げることができたのか、あるいは成し遂げることができなかったのかについて書き残しています。前述の「7.5 社会的評価を受け止める能力」とも関連する形で、このような冷静な判断に基づいて、これまで半年間に渡って行ってきた仕事の成果に対して達成感を感じることは、決して自己満足や自画自賛では無いと言えるはずです。

7.6.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-02-20, コース: 6-1-18-02-20

グループ: 6-1-G, 役割: 助監督

外在化カード内容: 力を合わせて、良い作品ができたと思います。今になってみると、「ここをもう少しこうしたら、よかったんじゃないか」と思うところがあって、悔しさもあるけど、楽しかったので、良かったです。

学びのタイプ: 4. 職業理解の変化, 1. 自己肯定傾向の変化

気持ちのタイプ: 2. 楽しかった, 8. 難しかった
がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.6.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-02-20, コース: 6-2-18-02-20

グループ: 6-2-F, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 保護者の方々が、内容がすごく分かり易かったと言ってくれたので、嬉しかったし、達成感を感じられた。でも、少し文章が多すぎるアニメーションになってしまったから、そこは、すごく悔しい。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 1. うれしかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

C. 上昇志向系

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

7.7 さらになる挑戦心を抱く能力

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

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

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

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

7.7.1、7.7.2 及び 7.7.3 の事例には、それぞれ上映会を終え、観客やアニメーションの専

門家から受けた社会的評価の内容を、いかにこの先の将来に役立って行けるかどうかについて自らに問う姿勢が記されています。上述しました通りに、責任ある仕事として一本のアニメーション作品を完成させ、社会的評価を受けた上で、そこから何を学び、そして学んだことをこれからの生き方にどのように活かして行くかが、NAKAHARA アニメーションの活動において、最も大事なポイントとなります。これらの事例のように、たとえ作品の内容的に悔いが残るものとなり、低い社会的評価に甘んじたとしても、悔しい思いも含めて、そこから得られたものが大きければ、十分な学習成果が得られたと判断できます。

7.7.1

クラス: 6-1, 日付: 2018-02-20, コース: 6-1-18-02-20

グループ: 6-1-G, 役割: アニメーター

外在化カード内容: アニメーションを作る大変さが、改めて分かった気がします。作った後の達成感が、とても気持ち良かったです。次、このような機会があったら、今回のアドバイスをもとに、もっと頑張りたいです。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, 4. 職業理解の変化

気持ちのタイプ: 8. 難しかった, 2. 楽しかった

がんばり度: 5. かなりよくがんばった

7.7.2

クラス: 6-2, 日付: 2018-02-20, コース: 6-2-18-02-20

グループ: 6-2-A, 役割: 撮影

外在化カード内容: 自分が気が付いたことは、もう少し工夫して、保護者や観る側になって考えれば、よかったと感じました。発見したことは、伊東さんからのコメントを読んで、もっと工夫できる場所はあったのに、取り組めなかったこと、頑張ったことは、協力して、粗筋を考えたりすることができたこと。気持ちでは、順位に入れなくて、悔しかったです。けれど、これからも活かしていきたいです。

学びのタイプ: 2. 自己発見傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: なし, なし

がんばり度: 3. がんばった

7.7.3

クラス: 6-2, 日付: 2018-02-20, コース: 6-2-18-02-20

グループ: 6-2-D, 役割: アニメーター

外在化カード内容: 一つ一つ丁寧にしたり、あいまいになってしまっている部分があり、とても大変でした。しかし、大切なコミュニケーションや気持ちの変化が大きかったと思いました。この経験を、「今後の生活に活かしていけたらな」と思います。

学びのタイプ: 1. 自己肯定傾向の変化, なし

気持ちのタイプ: 3. 面白かった, 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 500 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 5 年間にわたり明確に示せたはずで
す。これは、NAKAHARA アニメーションの活動が、一回限りの特殊な事例ではないことの証です。

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

第三章

この章では、NAKAHARA アニメーションの活動が上映会を含めて全て終了した段階で、この教育活動にまつわる学年全体の学習成果を確認するために実施したアンケート調査の結果を紹介します。このアンケート調査は、NAKAHARA アニメーションが行われた際に、ほぼ毎回実施されてきたものです。2017 年度についても、キャリア教育活動に参加した 2 クラス 72 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 = 72			
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
58	13	1	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
71		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 = 72			
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
62	10	0	0

1 及び 2 の合計	3 及び 4 の合計
72	0
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果	
両側検定 : $p=0.0000$ ** ($p<.01$)	
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。	

3. クレイ・アニメーションを初めて作ったときに、自分たちの手でアニメを作ること は大変なことだとわかりました。			
n = 72			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
48	20	4	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
68		4	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

4. クレイ・アニメーションを初めて作ったときに、作るのは難しいけれども、できると楽しいと思いました。			
n = 72			
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
33	31	8	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
64		8	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

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

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

ーションは、たくさんの人たちがかかわって、一つの作品を作り上げる大変な仕事ということがわかりました。」については、71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、72名の全児童が肯定的な選択肢を選んだことから判断して、自分達がよく観るアニメーション作品が、想像していた以上に数多くの枚数の絵から出来上がっている事実を、しっかりと認識したことが読み取れます。また、上記の職業理解能力との兼ね合いで、アニメーション制作の実態を知ることが、これから行う制作活動が、決して容易なものではないことを認識する最初のきっかけにもなったはずです。

質問項目3「クレイ・アニメーションを初めて作ったときに、自分たちの手でアニメを作ることは大変なことだとわかりました。」については、4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20名ほどいましたが、これらの児童達は、クレイ・アニメーションの試作において、その難しさよりも、意外にも上手く行えたという手応えを感じたのかもしれませんが。

一方で、48名の児童達が「1.よくわかった」を選んだことから判断して、上記の質問項目2の結果と同様に、職業理解能力の向上につながる話として、多くの児童達にとって、これから行っていくクレイ・アニメーション制作は、遊び感覚で行えるものでは決してないことを認識したことを示しています。

質問項目4「クレイ・アニメーションを初めて作ったときに、作るのは難しいけれども、できると楽しいと思いました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が8名ほど見られ、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が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クレイ・アニメーション制作の大変さを、より強く感じたものと推察されます。

仕事としてアニメーション制作を行うことの厳しさや難しさをしっかりと認識することと、それが上手くできた時に充実感や達成感を感じることは、どちらも職業理解能力の向上につながる大事な要素です。この設問の回答傾向から判断して、今年度の参加児童達については、仕事に対する充実感よりも厳しさや大変さに対する意識が少なからず高かったものと考えられます。これは、それだけ気を引き締めて制作活動に対して真剣に取り組んだ証とも言えます。

◇企画段階に関する質問

5. 初めて企画書を作った授業のときに、自分だけの企画をまとめることは難しく、大変な仕事であることがわかりました。			
n = 72			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
48	21	3	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
69		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 = 72			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
42	25	5	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
67		5	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

7. グループの中でたった一本の企画を決めることは、ケンカやもめごとなどもあり、大変な作業であることがわかりました。			
n = 72			
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
35	26	11	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
61		11	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

8. グループの中で、自分たちの作品のテーマなど大事なことを決めるためには、グループのみんなで話し合い、協力する必要があることがわかりました。			
n = 72			
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
40	31	1	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
71		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。			

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 = 72			
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
41	27	3	1
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
68		4	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

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 21 名ほどいましたが、独自のオリジナル・ストーリーを考え、企画としてまとめるのが得意な児童達にとっては、この質問項目は的外れとなったことが考えられます。

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

じたことは間違いないようです。また、企画を立てるという経験は、計画実行能力や課題解決能力が試される最初の機会にもなったはずです。

質問項目 6「グループの他のメンバーの企画案を聞いたときに、みんなそれぞれ違ったストーリーを考えていることがわかりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が 5 名ほど見られ、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が 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。

一方で、42 名の児童達が「1.よくわかった」を選んだことから、これらの児童達は、企画の一本化の段階で、グループ内のメンバー各自が自分とは異なる意見やアイデアを持っていることを少なからず認識していたことを示しています。この結果は、自他の理解能力にもつながる話ですが、メンバー間でそれぞれの意見が異なるからこそ、相手のことを知ろうとし、また自分のことを改めて見つめ直すことにもつながります。そして、この先、他のメンバーを説得するだけの高いコミュニケーション能力も合わせて求められることになります。

質問項目 7「グループの中でたった一本の企画を決めることは、ケンカやもめごとなどもあり、大変な作業であることがわかりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が 11 名ほどおり、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が 26 名ほどいましたが、これは裏を返せばグループ内であまりもめることなく、比較的円満に自分達のグループの企画を一本化できたところもあったことを示しています。

一方で、「1.よくわかった」を選んだ児童達が 35 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、1 名の児童が否定的な選択肢を選んでおり、また肯定的な選択肢ですが「2.すこしわかった」を選んだ 31 名の児童達がいましたが、これは上記の質問項目 6 や 7 とは異なり、あくまでも推測に過ぎませんが、この選択肢を選んだ児童達が所属するグループでは、企画の一本化が最後まで難航し、グループ内で確たる合意を形成できずに、例えば監督などの特定のメンバーの独断によって、そのままなし崩し的に制作活動に取りかかってしまったのかもしれない。特に、今年度の新たな取り組みとして、アニメーションの専門家による批評を二回実施したため、例年と比べて自分達の独自の企画を完成させるまでに相応の時間と労力が求められたことも影響しているものと考えられます。あるいは、上記の質問項目 7

との関連で、あまりにもスムーズに企画の一本化が成立してしまい、たとえケンカやもめごとが起きたとしても、もう少し粘ってグループ内での話し合いを積極的に行い、少しでも良い企画を立てればよかったと後悔したのかもしれない。

一方で、肯定的な選択肢の内「1.よくわかった」を選んだ児童達が 40 名いたことから、多くの児童達にとって、グループ内で協力しながら話し合いを進めなければ、しっかりと企画が立てられないことを実感したことを示しています。特に、メンバーの内 1 人の企画案しか採用されないとなれば、どのグループにおいても、相応のコミュニケーション能力の発揮が求められたことを、この結果は物語っています。

質問項目 9「企画プレゼンテーションのときに、テレコムアニメーションの伊東さんのアドバイスを聞いて、自分たちのグループの企画書のどこを直す必要があるかわかりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童が 4 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 27 名いましたが、その背景として、アニメーションの専門家からの批評が思いのほか良かったため、当初の企画通りにその後の制作活動を進めることができたのか、あるいは専門家の批評内容がかなり高度だったため、それをしっかりと汲み取れなかったことが考えられます。特に、今年度については、それぞれのグループが考え出した企画案を、二度にわたりアニメーションの専門家が批評しましたが、その際に、例年以上にプロフェッショナルな観点から厳しい批評をしてもらうことを事前に取り決めていたため、この厳しさをしっかりと受け止め切れなかった児童達もいたかもしれません。厳しさを求めた背景には、これまでよりもさらに高いレベルの作品を作ってもらいたいことを願っていたことでしたが、その意図が十分に伝わらなかった可能性があります。

一方で、「1.よくわかった」を選択した児童達が 41 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 = 72			
1.よくわかった	2.すこしわかった	3.あまりわからなかった	4.全くわからなかった
54	15	3	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	

69	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。	

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 = 72			
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
30	26	13	3
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
56		16	
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 = 72			
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
40	26	6	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
66		6	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

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 = 72			
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	19	0	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
72		0	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			

両側検定 : $p=0.0000$ ** ($p<.01$) 1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。
--

14. 一生懸命に作った自分たちの作品が完成すると、とても嬉しいことがわかりました。

n = 72			
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
37	29	6	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
66		6	

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

両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)

1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。

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、3 名の児童達が否定的な選択肢を選んでおり、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこしわかった」を選んだ児童達が 15 名ほどいましたが、グループによっては最後までなかなか上手く協働作業が行えなかったところもありましたので、この辺りが影響したものと考えられます。あるいは、当初に予想していた以上にアニメーション制作を順調にできたグループに属する児童達が、この選択肢を選んだのかもしれない。

一方で、54 名の児童達が「1.よくわかった」を選んだことから判断して、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 16 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 26 名ほど見られたものと推察されます。

一方で、30 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、6 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 26 名ほど見られました。今年度は、出来上がった作品を披露する上映会が 2 月中旬に行われた関係で、例年と比べて一か月以上、実質的に制作期間が延びたため、その分だけ各種役割の枠を超えてグループが一丸となり、最後まで試行錯誤を繰り返す機会が増えたことも、この結果に影響しているものと考えられます。また、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、40 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、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 19 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がいたのかもしれない。

一方で、53 名の児童達が肯定的な選択肢を選んだ事実から判断して、責任ある仕事を完了させるためには一生懸命に働く必要があることを、大半の児童達が少なからず実感したことが示されています。この結果は、公教育においてキャリア教育を実施する意義として、職業理解に対する意識がしっかりと児童達の中で培われた証と言えます。

質問項目 14「一生懸命に作った自分たちの作品が完成すると、とても嬉しいことがわかりました。」については、否定的な選択肢を選んだ児童達が 6 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 29 名ほど見られましたが、これは

作り上げた作品に対する満足感よりも、もっと作品の質や出来栄えに関して改善できる余地があったという思いを強く持った児童達が少なからずいた結果と推察されます。

一方で、「1.よくわかった」を 37 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 = 72			
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	24	6	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
66		6	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

16. 上映会の時に、テレコムアニメーションの伊東さんから、完成した自分達の作品に対して、プロとしてのアドバイスをもらうことができて、うれしいと思いました。			
n = 72			
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
24	37	10	1
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
61		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。			

17. 試写会や発表会で見た他のグループが制作したアニメーション作品は、いろいろな工夫がしていると思いました。			
n = 72			

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
50	22	0	0
1 及び 2 の合計		3 及び 4 の合計	
72		0	
1 及び 2 の合計値と 3 及び 4 の合計値との比較による直接確率検定結果			
両側検定　：　p=0.0000　　** (p<.01)			
1 及び 2 の合計値が、両側検定において有意であることが示された。			

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

各質問項目の解説として、先ず質問項目 15「苦労や大変なことがあったけれど、最後まで自分達の作品を完成させ、上映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 6 名ほど見られ、また肯定的な選択肢ではあるものの「2.すこし思った」を選んだ児童達が 24 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、42 名の児童達が「1.よく思った」を選択していることから、計画実行能力及び職業理解能力にもつながる話として、これまた質問項目 14 と同様に、一本の作品を完成させ、そして観客にそれを披露することができた事実に関して少なからず達成感を感じる児童が多かったと判断できます。

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

また、上映会の席で観客から評価を得るということは、しっかりと自分達の仕事をやり切ったからこそ与えられる特別な機会であり、社会人への第一歩として認めてもらうための試練の一つとなりますが、この設問の結果は、このような機会を大切にしている NAKAHARA アニメーションの取り組み自体に対する児童達の率直な反応と言えるものです。

質問項目 16「上映会の時に、テレコムアニメーションの伊東さんから、完成した自分達の作品に対して、プロとしてのアドバイスをもらうことができて、うれしいと思いました。」については、11 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 37 名ほど見られました。この結果については、

昨年度と同様に今年度の上映会についても、これまで以上に各作品に対して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をお願いしたこともあり、実際に厳しい指摘を受けたことに対して悔しい思いを感じた児童達がいたのかもしれませんが。あるいは、本職の専門家からアドバイスをもらえるほどの作品の出来栄ではなかったことを悔やむ児童達がいたのかもしれませんが。

一方で、職業理解能力や情報収集・探索能力にもつながる話として、「1.よく思った」を選んだ 24 名の児童達にとっては、専門家の批評を直接受けるという特別な機会に対して、少なからず価値を見出すことができたことを物語っています。また、外部の知識や知恵を借りるというキャリア教育の特徴の一つが、中原小で実施されている活動では有効に働いていることを、この設問の結果は示しています。

質問項目 17「試写会や発表会で見た他のグループが制作したアニメーション作品は、いろいろな工夫がしていると思いました。」については、「2.すこし思った」を選んだ 22 名の児童達も含めて、全ての児童達が肯定的な選択肢を選んでいることから判断して、他のグループの作品についても、しっかりとその内容を吟味しながら、少しでも自分達の作品の改善につながる有益な情報を探し出すことに、どの児童達も尽力していたことが読み取れます。

情報収集・探索能力や課題解決能力とも関連して、常に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、参加児童達の誰もがしっかりと駆使していたことの証と言えます。

考察

アンケート調査結果全体の考察として、例年と同様に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、間違いなくです。

一方で、どの質問項目においても、否定的な選択肢を選ぶ児童達が若干ながら見られましたが、その背景として、例えば上述してきました通りに、責任を伴う仕事としてアニメーション制作を行うことの厳しさや難しさをしっかりと認識することと、その成果として一本の作品が出来上がった際の充実感や達成感を得ることは、双方の間で相反する面を持つ一方で、どちらも職業理解能力の向上につながる欠かせない要素となっており、これら

のどちら側をより強く感じるかは児童達次第であり、アンケート調査の結果にもそれが反映したものと考えられます。

公教育の枠組みにおいてキャリア教育活動を実施する以上、厳しい現実認識を含むしっかりとした職業意識を持つことと、思っていた以上に作業を上手に行えた時などに充実感を得ることのどちらも、この活動を推進して行くための不可欠な要素となります。充実感のみを前面に押し出してしまうと、楽しいだけの活動で終わってしまい、責任ある仕事としてアニメーション制作を行う意義が薄れてしまいます。逆に、職業意識の向上だけを強いる活動にしてしまうと、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、今年度についても、特に企画段階でアニメーションの専門家から批評を受ける機会を二度設けており、さらに上映会においても各グループの作品に対して厳しい評価を専門家から受けたことから、仕事の持つ厳しさをより強く認識した児童達がこれまで以上に多く見られました。

ただし、本報告書の付録データとして掲載しています SAKANA システムによる学年全体の気持ちのタイプの分析結果にも如実に示されている通りに、8 種類の選択肢の中で「2. 楽しかった」を選んだ回数が 234 回と一番多かったことから、仕事の厳しさを認識する一方で、多くの児童達の中で、困難を極めた各種作業を一つひとつこなして行くことに充実感も併せて感じていたことは間違いありません。

このように相反する選択肢や方向性の内、どちらか一方の側に偏る傾向が見られたとしても、そのどちらの側にもキャリア教育を実施する上で価値あ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おり、今年度については、アニメーションの専門家による批評や評価の内容をより厳しくすることで、充実感や達成感よりも仕事に対する厳しさや責任感をより強く感じる児童達が多く見られる結果となりました。

第四章

この章では、NAKAHARA アニメーションの参加児童達が、自分達の手で書き残した外在化カードのデータを手掛かりにしながら、つぶさに分析することを通じて、これまでの一連の制作活動をグループ単位による自己評価形式でふり返った結果を紹介します。この詳細な分析に基づくふり返りの機会は、中原小で実施されているキャリア教育活動の特徴の一つにもなっています。

上映会での社会的評価の結果が、キャリア教育における「キャリア」の側からの評価となりますが、それがこの活動における学習成果の全てでは決してありません。社会的評価の結果を考慮しながらも、より総合的な観点からこれまでの経験をふり返ることで、キャリア教育の「教育」の側から見た学習成果も浮かび上がってくるはずです。中原小では、この「教育」の側から見た学習成果についても大切にしています。

自分達が歩んできた道をふり返ることは、どのグループにとっても大事なことです。特に上映会にて低い社会的評価を受けてしまったグループにとって、それを見返す絶好の機会となります。なぜ自分達のグループは低い評価に甘んじることになったのか、その要因を的確に分析し、誰もが納得できる形で分析結果を示せば、他のグループの児童達や担任の教師からの称賛を受けることができます。

また、分析結果自体は、そのグループに属する児童達にとって貴重な知見となるはずです。この先、彼等／彼女等は、より高いレベルの実践的な活動に挑戦して行くこととなりますが、その際にどのようにすれば今回のような失敗を避けることができるのか、実体験による感覚的な判断のみならず、冷静な分析結果に基づく知見としても、その回避策を模索できるようになることが期待されます。これは、中原小で実施されているキャリア教育が、まさに実践的な活動であるからこそ、失敗の経験からも多くのことを学べるということです。また、公教育の一環として行われている以上、現実の社会的活動とは異なり、ここで失敗をしたとしても悔しい気持ちは残りますが、それでもそれが許される場であるとも言えます。

高い社会的評価を受けることができたグループにとっても、自分達の活動をふり返りことは、社会的な好評価は単なる偶然の産物ではなく、それだけの十分な要因が自分達の制作現場の裏側にあったことを示す機会となります。もし高い評価を受けたグループが、上手く成功の要因を突き止められず、誰も納得し難い分析結果を示せば、他のグループの児童達から失笑され、折角の高い社会的評価を台無しにしかねません。成功をしたからこそ、そこで満足することなく、ふり返りの機会を通じてさらに多くのことを学ぶことが重要だということです。

今年度についても、6 学年の 2 クラス 18 グループが、これまで書き残してきたおよそ 500 枚の外在化カードを手掛かりにして、後述する内省活動の支援を目的に開発された SANAKA システムが持つ各種分析機能を活用しながら、グループとしてキャリア教育活動

の中で学んできたことをふり返りました。

今年度のふり返りの授業の段取りについては、上映会の開催後に 2 時間続きの時間枠が用意されましたが、各グループはこの授業時間内に自分達の外在化カードのデータを分析した上で、何らかの分析結果を導くことが求められました。基本的にどのような分析アプローチを取っても自由ですし、さらに分析結果についても特定の基準や制限は設けられていません。一方で、ふり返りを行うこと自体、アニメーション制作と同様に責任ある仕事のひとつとして位置付けられていますので、どのような分析結果を導いても構いませんが、各グループともいずれかの結果、言い換えれば仕事の成果を示す必要があります。さらに、導いた分析結果の内容についても出来上がった作品と同様に責任を追うことになります。

例年、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ていますので、前述の通りに、もしグループの実態にそぐわない内容が含まれていたり、根拠の薄いいい加減なふり返りを行ったりすれば、クラス内での発表の際に他のグループの児童達から笑われるだけでなく、厳しい批判を受けることにもなりかねません。

また、分析結果は、そのグループだけでなくクラス全体さらには今後のキャリア教育活動にとっても共有すべき貴重な情報となりますので、その内容については、外在化カードの記述と同様に人に伝えることを前提としてまとめることが求められます。これは、自分達にしか分からないようなものは受け入れられないということです。

ふり返りの授業を支援する仕組みとして、児童達の内省活動を促すことを目的とした SAKANA システムを導入しています。このシステムは、多様かつ豊富な学びの履歴を含む児童達が書き残した外在化カードのデータを、さらに活かすために筆者らが開発したものです。

このシステムの基本機能として、外在化カードのデータを登録するデータベースの機能と、外在化カードの記述データを語句単位で解析するテキスト・マイニング機能を備えています。因みに、SAKANA という名称は、アフリカ大陸のコンゴ地域周辺で使われているキコンゴ語の“一緒に行おう”という語句に由来しています。

このシステムの仕様として、データベースに登録された全ての外在化カードを、改めてコンピューターの画面上で簡単に確認することができます。また、記述データは、自動的に語句単位で切り分けられ、どの単語が何回ほど使われていたかを使用回数が多い順に頻出語句トップ 50 まで直ぐに調べることができます。

調べる範囲も個人単位、グループ単位、役割単位、活動時間単位、クラス単位と自由に設定できるだけでなく、複数のグループや学年全体をまとめて調べることもできます。また、個々に切り分けられた単語から、その単語が含まれていた外在化カードの記述箇所に戻り立ち返ることもクリッカー一つで簡単にできます。このような機能を利用することで、自分達が所属するグループの頻出語句トップ 50 の結果と学年全体あるいはクラス全体のものとを比較することなども容易にできます。

さらに、外在化カードに付された「学びのタイプ」、「気持ちのタイプ」、「がんばり度」

のデータについても、それぞれの選択回数の集計結果や平均値を調べることができるだけでなく、頻出回数の多い単語と組み合わせた複合的な分析も手軽に行えます。例えば、「気持ちのタイプ」の「難しい」が選択された外在化カードの記述の中で、最も多く使われていた単語を調べることも簡単にできます。

一般的な感想文形式によるふり返りは、そこに示された記述内容を改めて論証する余地が少なく、大抵の場合、その活動に直接参加した者にしか分からない内容になることの方が普通ですが、**SAKANA** システムを用いることで、多角的なデータをふり返りの根拠として示すことが可能となります。言い換えますと、確かな根拠を挙げることで、**NAKAHARA** アニメーションの活動を全く知らない第三者が分析結果を読んだとしても、なぜそのような結果を導いたのかを再検証できる道が開けるということです。

再検証できるということは、大学レベルの研究活動や学術論文では基本的なことです、敢えて小学生であっても、このような高度なふり返りの活動を試みることで、**NAKAHARA** アニメーションを通じて得られた学習成果を、できる限り公明正大に児童達自身で社会へ示すことを目指しています。

その背景として、これまでの教科学習とは異なり、学校の外の社会から生きる力に結びつく教材と知見を借りてくることがキャリア教育の大前提としてありますが、その成果を学校から社会の側へ返すことも、継続的な支援を社会の側から期待するのであれば、とても重要になると中原小では考えています。因みに、本報告書を含めて、毎年、中原小で実施されているキャリア教育活動に関する報告書を筆者の方でまとめていますが、同活動を社会の側から支援しているアニメーション制作会社の方へもこれらの報告書を送り、毎回、その成果を確認してもらっています。

勿論、アニメーション制作と同様に、このような学術的な分析を行うこと自体、大半の児童達にとって初めての挑戦ですので、思い通りに分析を進められないグループも、毎年、見られますが、それでも活動の当事者でなければ決して気付くことができないような分析の視点を探し出し、大学機関の研究者であってもたどり着けないような卓越したふり返りの成果を導くことがあるのも事実です。

分析作業に伴う準備として、各グループには **SAKANA** システムが搭載された 1 台のノート PC を配布しました。また、**SAKANA** システムの各種分析データを表示するためのタブレットも複数台用意し、各グループが必要に応じて利用できるようにしました。因みに、本報告書の最後に、6 年生の児童達が実際に利用したものと同様の **SAKANA** システムから引き出した各種分析データが、参考までに掲載されています。

具体的な分析手順については、先ず様々なデータの中から分析対象項目として自分達のグループの特徴と思われるものを探し出し、順次、書き出して行くことから始めます。例えば、クラス全体で使われていた頻出語句トップ 50 のリストと比べて、自分達のグループのリスト内には見当たらなかったり、逆に明らかに使われた回数（頻出度）が多かったりしたものを選び出すことなどが挙げられます。

今年度についても、上記の分析手順を円滑に進めるための措置として、事前に各児童に自分達が所属するグループの SAKANA システムのデータとクラス全体のデータを記載した二枚の用紙を配り、ふり返りの授業を行う前までに、両データを比較しながら、どの項目が異なっており、あるいは似通っていたのかを予め書き出してもらいました。さらに、あるデータが異なっていたり、あるいは似通っていたりした理由や背景についても、できるだけ検討しておくことが推奨されました。

次に、既に個人単位で比較検討したデータを、グループ内でそれぞれ紹介し合いながら、その中からグループとして特徴があるものを選び出します。そして、特徴的なデータの中から、自分達がこれまで行ってきた制作活動との関連性を見出せるものや意味付けができるものを、さらに厳選して行きます。その上で、そこからどのような知見を導き出せるかを思案し、箇条書きして行きます。最後に、思案した知見の中から自分達のグループとして最も納得できるものを選び出し、あるいは幾つかの知見を組み合わせ、分析結果としてまとめて行きます。

各グループが分析作業に取り組む際に、今年度については、筆者の方から事前にデータの比較対象についての説明を行いました。通常、上映会での社会的評価は、学年全部のグループを対象としていますので、ふり返りの活動についても、自分達のグループのデータと学年全体のデータとを比較することが望ましいですが、6 学年を担当した 2 名の教師とも初めて NAKAHARA アニメーションに取り組んだ関係で、それぞれのクラス内で外在化カードを記述することを習慣化するのに少し時間がかかったこともあり、クラス毎に外在化カードの記述回数が異なりました。そこで、自分達のグループのデータと学年全体のデータとを比較した場合、記述回数が異なる以上、そのまま任意の単語の頻出回数が多いとか、又は少ないとかを直接比べることができないため、筆者の方から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を勧めました。

分析作業の始め方については、例えば演繹的にいきなり結論から導き、後にその結論に見合うデータを探し出しても構いませんし、特徴あるデータから帰納的に結論を導いても構いません。一般的に、先に特徴あるデータを検討した上で、帰納的に結論を導いた方が分析し易いですが、例えば制作活動中に一糸乱れぬ団結力を示せたなど、メンバー間で共通認識できる自分達のグループならではの特徴があるのであれば、そこを起点にして演繹的に分析を始めるのも一手です。

各グループが、実際にまとめた分析結果は、下記に全て掲載してあります。筆者の方で、先ず分析対象となった各項目が妥当なものか、特に根拠として示されたデータが本当に存在しているのかを再確認した上で、どのような分析と結論を導いたのかその検証を行っています。

筆者の方で検証作業を行うにあたり、上述の通りに自分達のグループとクラス全体のデータを印刷した資料を配布し、事前に児童達に分析対象項目を探し出すことを推奨しましたが、多くの児童達がこれらの資料の上に分析対象項目を直接書き込んだ関係で、各グル

ープのふり返りの結果をまとめた用紙上には、分析対象項目があまり記載されていないケースも見られました。そこで、今年度については、個人単位での事前の分析作業を書き記した用紙が回収できた分については、そちらも検証作業の際に用いましたが、一枚も回収できなかったグループについては、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も行いました。

さらに、上映会の際に各グループの作品に対するアニメーション制作の専門家によるコメントの記録が全て残っていたので、こちらについても社会的評価に関する分析結果を検証する際に筆者の方で参考にしました。

6年1組A班 順位：7位

◇分析結果

私達のグループでは、この NAKAHARA アニメーションの取り組みで、仲良くすることの大切さと、いけないことを学びました。理由は、外在化カードに「腹が立った」を、全員、一度も丸をしなかったことです。悪かったことは、自分の役割に責任を持たずに、ロクに仕事をしない人がいました。監督は、その事実を認めています。また、頑張ることの大切さも学びました。理由は、面倒くさくて背景を作らなかったことと、頑張ったつもりでも空回りしていて、がんばり度（自己評価）が高過ぎました。そのため、ランクインしませんでした。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、気持ちのタイプの「腹が立った」については、確かにこのグループは、一度もこの選択肢を選んでいませんでした。因みに、クラス全体の選択回数の平均 2.44 回（全体で 22 回）でした。

また、グループ内での人間関係が良好であったことを示す他のデータとして、筆者の方で確認をしたところ、例えば、このグループは気持ちのタイプの「面白かった」を 13 回ほど選んでおり、クラス全体の選択回数の平均 10.56（全体で 95 回）と比べても多いことが分かりました。同様に、このグループは気持ちのタイプの「楽しかった」を 12 回ほど選んでおり、クラス全体の選択回数の平均 10.89 回（全体で 98 回）よりも多かったことが分かりました。

一方で、グループを率いる立場にあった監督役の児童が、その責務をしっかりと果たせなかったことについては、このグループの外在化カードの中には、「監督」という単語が 3 回使われており（クラス全体で 11 回）、同単語が実際に使われていた外在化カードの原文を確認したところ、「助監督は、これといって問題はない。監督は、ちょっと心配。」（2018

年1月18日) というものが残っており、制作活動の終盤を迎える中で、監督の役不足を案じる記述が残されています。

このグループのメンバー各自が、それぞれ一生懸命に制作活動に励んでいたつもりでも、現実として自分達の作品の中身や出来栄に反映していなかったことについては、このグループのがんばり度の平均が 3.52 であったのに対して、クラス全体が 3.45 でしたので、わずかながらですが確かにこのグループの方が上回っていました。

各メンバーの努力が空回りをしていたことに関して、さらに筆者の方で確認をしたところ、例えば、気持ちのタイプの「簡単だった」を、このグループは 6 回選んでおり、クラス全体の選択回数の平均 3.11 回 (全体で 28 回) よりも明らかに多く、一生懸命に取り組んでいたつもりでも、背景画の作成の件を含めて、どこか手を抜いてしまっていた部分があったことが推察されます。また、このグループは、気持ちのタイプの「難しかった」を 7 回ほど選んでいます、クラス全体の選択回数の平均 10.44 回 (全体で 94 回) よりも明らかに少なく、より高いレベルの作品を目指す方向へ、常にグループ全体の意識を持って行くことが、上手くできなかったことも推察されます。

社会的評価の結果として、インディーズ・アニメーション・フェスティバルでの上映権が与えられる上位 6 位までに入賞できなかった要因として、さらに筆者の方で検証をしたところ、グループ内での人間関係が良好であった裏側で、気持ちのタイプの「つらかった」が 1 回だけですが選ばれており、この選択肢が付された外在化カードの原文を確認したところ、「主題が、なかなか決まらず、悩みました。揉め事が多く、二回目なのに大丈夫かと心配になりました。皆の意見をまとめるのは大変で、難しい。監督じゃないけど、自然とそういう立場になってきてしまっている。これからが、すごく心配になってきてしまいました。」(2017 年 10 月 19 日) という記述が残されています。

また、同じ日付に、このグループの監督役の児童が書き残した外在化カードには「主題が、決まりづらかった。」(2017 年 10 月 19 日) という記述も残されていることから、このグループは、企画段階の初期に自分達独自の企画を立てることに少なからず苦戦を強いられ、この時点で監督役の児童がグループをしっかりとまとめ、そして建設的な方向へ導くという大役を担えず、他のメンバーに肩代わりをしてもらっていたことが読み取れます。

第二章にて、コミュニケーション能力の一つとして「グループを導く能力」を取り上げましたが、誰もが平等にこの能力を生まれた時から与えられているわけでは決してありませんし、上記のような苦しい状況の中で思い通りに発揮できないことの方が多いのも事実です。それ故に、この分析結果は、監督役の児童が、その役割を担うだけの力を発揮できないことを、制作活動の序盤で、本人のみならずグループとしても認識した時点で、グループ全体でその部分を補い合った結果、グループ内の人間関係を良好に保てた一方で、作品をより良くする方向へグループを導く核となる人材を失ってしまったことを、各種データからも証明したケースと言えます。

6 年 1 組 B 班 順位：14 位

◇分析結果

私達のグループでは、この NAKAHARA アニメーションの取り組みで、カメラの位置を学びました。理由として、撮影する時に、皆がやろうとして手を出して、それではやけることが分かりました。次に、協力することの難しさを学びました。理由として、協力することの難しさを感じていたからこそ、自信を無くし、その結果、あまり良い評価を得られなかったからです。

◆検証

このグループについては、分析対象項目に関する情報が分析結果の中に示されていませんでしたので、先ず分析結果を導くにあたり用いたデータの出自を、筆者の方で類推しながら再確認しました。最初に、撮影作業の際のカメラの扱い方については、直接的にこのことを示唆する外在化カードの記述が残っていなかったことから、このグループのメンバー全員の共通の見解として、撮影中にそれぞれの役割分担の範囲を無視して、メンバーの誰もがカメラに手を出してしまい、映像が乱れる原因となった事実を挙げているものと推察されます。当たり前の話ですが、どれほど素晴らしいストーリーであったとしても、映像自体がぼやけていれば、それが特殊効果を狙ったものでない限り、その作品に対する社会的評価が低いものになってしまうことは避けられません。

次に、確固たる協力関係を築くことに難儀をしたデータとして、筆者の方で確認をしてみたところ、例えば、このグループは、気持ちのタイプの「難しかった」を 15 回ほど選んでおり、クラス全体の選択回数の平均 10.44 回（全体で 94 回）よりも明らかに多いことが分かりました。また、この選択肢を選んだメンバーや日付に偏りが見られないことから、企画段階から制作活動の全般を通じて、このグループの誰もが、オリジナルのアニメーションを作ることの難しさを感じていたことは間違いないようです。

筆者の方で、さらに困難を感じる要因を探してみたところ、例えば、このグループは「アドバイス」という単語を 5 回ほど使っていますが（クラス全体の平均 2.22 回、全体で 20 回）、全て企画段階に集中しており、「プレゼンテーションをして、自信があったんだけど、色々ダメなところがあり、アドバイスをもらったので、それを改善していきたい。」（2017 年 11 月 9 日）や「発表してみて、皆、キャラクターの名前が、自分の班だけついていなかったり、そのようなことを直そうと思いました。いっぱいアドバイスをもらったので、直そうと思いました。」2017 年 11 月 9 日）など、自分達が立てた企画案に対してアニメーションの専門家から数多くの指摘を受けたことが挙げられます。

特に、今年度の取り組みでは、各グループが立てた企画案に対して、例年以上に厳しい批評をアニメーションの専門家をお願いしていたため、なおさらアニメーション制作に対する難しさを感じる一方で、このような難題にグループとして対応する術を見つけ出すこ

とができなかったことが推察されます。

この分析結果は、低い社会的評価に留まった直接的な要因として、撮影の際にカメラが揺れてしまったという物理的な影響を挙げると共に、その背後にあるグループ内での協力関係に問題があったことを、真の要因として浮き上がらせたケースと言えます。

6年1組C班 順位：8位

◇分析結果

私達のグループは、NAKAHARA アニメーションの取り組みで、前向きな思考を保つこと、正当な自己評価の大切さを学びました。前者の理由として、プラスの言葉が平均と予想される数より多く、一方でネガティブな言葉が少なかったため、そのため少しだけ順位が高い方だったと思われます。後者の理由として、がんばり度の「3. がんばった」、「4. よくがんばった」及び「5. かなりよくがんばった」が多い一方で、「1. 全く足りなかった」を選んだメンバーも、反省して、やることを見つけて次に活かせるようになったことが大きかったと思われます。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、外在化カードに記された文章内にポジティブな意味を持つ単語が、クラス単位での平均使用回数より多く、一方でネガティブな意味を持つ単語が少なかった故に、グループ内で前向きな思考を保つことができたことについては、具体的にどの単語をポジティブな意味、あるいはネガティブな意味として捉えたかについての情報がありませんでしたので、筆者の方で類推しながら確認をしてみました。

例えば、ポジティブな意味の単語として、このグループは、「良い」という単語を 10 回ほど使っており、クラス全体の使用回数の平均 7.56 回（全体で 68 回）よりも多いことが分かりました。また、このグループは、「できる」という単語を 7 回使っており、クラス全体の使用回数の平均 5 回（全体で 45 回）よりも多いことが分かりました。

上記の「良い」という単語が含まれているこのグループの外在化カードとして「今日は、スムーズに話し合いが進んで、粗筋や絵コンテのところまでいったので、良かったです。少し難しい話で、絵コンテや粗筋を書くのに、少し時間がかかりそうだけど、頑張りたいです。これからが楽しみです。」（2017 年 10 月 19 日）や「友達の作り方を観た時、よく工夫されてるなあと思いました。自分達のは、一回、消えたデータを戻してもらい、最後の音入れを終えたので、良かったです。」（2018 年 2 月 9 日）などの記述も残っていることから、作品の内容として難しいストーリーを選択し、さらには途中で撮影データが消えてしまうハプニングがあったにも関わらず、グループとして前向きに取り組んだことは間違いないようです。

ネガティブな意味を持つ単語についても、筆者の方で確認をしてみたところ、クラスの平均使用回数よりも明らかに多い、あるいは少ないことを示す特徴ある単語を探し出すことはできませんでした。

次に、がんばり度の結果に基づいて、正当な自己評価の大切さを学んだことに関しては、このグループは、がんばり度の「1. 全く足りなかった」を3回ほど選んでおり、クラス全体の選択回数 6 回の半分を占めていました。そこで、筆者の方で、この選択肢が付された外在化カードの原文を確認したところ、全てこのグループの監督役の児童がこの選択肢を選んでおり、例えば、「僕は、何もしていないので、次から、ちゃんとやるように、頑張りたいです。」(2018 年 1 月 18 日) という記述を残していることから、確かに自らの役割に応じた仕事できていないことを反省した上で、妥当な自己評価を行っていることが読み取れます。グループを率いるべき監督役の児童が、その力量を十分に発揮できなければ、グループとして制作活動を計画通りに進めることが困難だったはずですが、そのことをしっかりとふり返ることができたこと自体は評価できる点です。

筆者の方で、このグループがより高い社会的評価を得ることができなかった点を、さらに探ってみたところ、例えば、このグループは、学びのタイプの「役割把握・認識の変化」を2回選んでいるのに対して、クラス全体の選択回数の平均は 4.33 回(全体で 39 回)となっており、上記と関連して監督が十分にその役割を果たせない状況の中で、それぞれの役割に応じた作業の分担も上手く機能していなかったものと推察されます。

また、このグループは、「データ」という単語を4回ほど使っており、クラス全体の使用回数 5 回の大半を占めていましたが、同単語が実際に使われていたこのグループの外在化カードの原文を確かめてみたところ、例えば「一度、データが消えてしまい、もう嫌だなと思ったけれど、データを戻してもらったので、嬉しかったです。そして、完成もしたので、嬉しかったです。ずっと作っていたので、他の班のアニメーションを観ることができなかったで、次、観たいなと思いました。S 君の最後の演出が、すごいなと思いました。」(2018 年 2 月 9 日) という記述が残っており、これまで撮り溜めてきた撮影データが、一瞬にして消えてしまうという不運に見舞われたことも、このグループの制作活動の進行に少なからず影響を与えたことは間違いありません(因みに、筆者の方で、このグループの全ての撮影データを回復しましたが、その間に相応の時間的なロスが生じました)。

このグループの分析結果は、残念ながら分析対象となった単語に関する情報が残っていませんでしたが、外在化カードに使われた単語の種類から、制作活動中のグループ全体の方向性を探り出すと伴に、がんばり度に基づく自己評価の正当性を調べるという異なる分析の視点を組み合わせたケースと言えます。

6 年 1 組 D 班 順位 : 4 位

私達のグループでは、この NAKAHARA アニメーションの取り組みで、時間をかけて作るこ

との大切さを学びました。その理由として、2018 年 2 月 20 日の外在化カードに、「じっくり時間をかけて作ったかいがあった」と書いてあったからです。また、協力することの大切さも学びました。その理由として、がんばり度の平均がクラスの平均よりも高いことと、外在化カードに「協力して良かった」と書いてあったからです。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、しっかりと時間をかけて作品を作ることの大切さを学んだことに関しては、確かに「グループ皆で、協力しながら、作ったから、18 グループ中 4 位になれたと思います。あと、じっくり時間をかけて作ったかいがありました。良かったです。」(2018 年 2 月 20 日)という外在化カードが存在していました。

グループ全体の実感として、メンバーの誰もが納得できるものであれば、この事例のように、一枚の外在化カードの記述内容であっても、グループとしての分析結果として用いることは、全く問題ありません。言い換えますと、半年間の制作期間と一緒に頑張ってきたこのグループのメンバー達だからこそ選び出せる特別な外在化カードと言えます。

第二章にて、計画実行能力の一つとして「時間と質を見極める能力」を取り上げましたが、例年、納期が迫る中で少なからず作品の質を妥協してしまうグループが度々見られますが、このグループは、限られた制作時間の中で、この「時間と質を見極める能力」を存分に発揮し、作品の質を高めることに成功した好例と言えます。

次に、グループ内で協力関係を築くことの大切さを学んだことについては、このグループのがんばり度の平均 3.82 は、確かにクラス全体の平均 3.45 よりも高く、その背景を筆者の方で確認したところ、このグループは「2. 少し足りなかった」及び「1. 全く足りなかった」を一度も選択しておらず、このことががんばり度の平均を押し上げたことは間違いありません。メンバーの誰もが、手を抜かずに自らが担うべき仕事をしっかりと行い、自分達の作品をより良くするために尽力したことで、グループとしての団結力が高まったことは、容易に想像できます。

また、グループとして確固たる協力関係を築くことができたことを示唆する上記の外在化カードの他に、「皆で協力することができて、良かったと思いました。」(2018 年 2 月 20 日)という別の外在化カードも残されています。

さらに、例えば、このグループは集団を意味する「皆」という単語を 10 回ほど使っており、クラス全体の使用回数の平均 5 回(全体で 45 回)と比べて、明らかに多いことから、グループとして一致団結して取り組んだことが推察されます。ただし、筆者の方で確認をしたところ、例えば「今日は、主題、粗筋、見所を書いたけど、アニメーターの人と監督の人が、何もやらず、大変でした。もうちょっと話し合いに参加して欲しいなあと思いました。」(2017 年 10 月 19 日)という外在化カードも残されていることから判断して、必ずしも最初から強固な協力関係をグループ内に築き、制作活動を順風満帆に進めてきたわけ

では決してないことも確かなようです。

この分析結果は、社会的評価が高評価であった要因を、外在化カードの具体的な記述を手掛かりにしながらグループのメンバーの誰もが共通に感じた部分から探し出したケースと言えます。

6年1組E班 順位：12位

私達のグループでは、協力することの大切さと仕事をするの大変さを学びました。前者の理由として、皆で協力したお陰で早く出来たので、直す時間を長くすることができたからです。後者の理由として、「難しい」という単語が多かったからです。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、協力関係を築くことの大切さを学んだことについては、このグループ内に共通する実感に基づいたものですので、データとして再確認をすることが難しいですが、第二章にて紹介をしました「時間と質を見極める能力」にも直結する話として、制作活動の最終盤になりますと、大抵の場合、撮り溜めてきた映像データの中に、メンバーの誰かの手が一緒に写ってしまっているような単純なミスが含まれるものや、内容や質の面から不出来なものがあつたとしても、その全てを撮り直すだけの時間が無い方が普通です。そこで、撮り直しのために一分でも多くの時間を稼ぐためには、このグループのように、いかにメンバー間で協力して個々の作業の効率化を図る以外に道がありません。そこで、グループ内で確固たる協力関係を築くことの大切さを学ぶことにつながった要因として、制作活動の最終盤に撮影作業を十分にやり直すことができたという事実を挙げることは、誰もが納得できるものです。

筆者の方で協力関係を築くことができたことを示唆するデータを探してみたところ、このグループのがんばり度の平均は 3.58 となっており、クラス全体の平均 3.45 よりも高くなっており、平均を押し上げた要因として、5 種類の選択肢の中で「よくがんばった」が 10 回と最も多く選択されている点が挙げられます。このデータから、グループ内のメンバーの誰もが一生懸命に各種作業に取り組むことで、グループ内での確固たる協力関係を築くことにつながったことが推察されます。

また、学びのタイプの「役割把握・認識の変化」をこのグループは 8 回ほど選択しており、クラス全体の選択回数の平均 4.33（全体で 39 回）よりもかなり多いことから、グループ内での分業体制がしっかりと整っていたことも、メンバー間の協力関係を強める要因の一つとなり、同時に効率よく作業を進めることで制作時間の節約にもつながったものと考えられます。

さらに、物事の良し悪しを判断する際に使われる「良い」という単語を、このグループ

は 19 回ほど使っており、クラス全体の使用回数の平均 7.56（全体で 68 回）よりもかなり多くなっており、実際にこの単語が使われていた外在化カードの中には、「無事に完成して、良かった。工夫して撮れたので、良かった。難しかったけど、少し楽しかった。」（2018 年 2 月 9 日）や「撮影のことが、よく分かった。保護者への評判が良くて、良かった。改善など、色々できて、良かった。」（2018 年 2 月 20 日）などの記述がありました。これらの記述内容から、このグループは映像データを改善することができたことを肯定的に評価しており、また実際に時間的な余裕を生み出すことを通じて、グループ内での強固な協力関係を築くことができたとする分析結果に合致するものとなっています。

次に、責任ある仕事を担うことの大変さを学んだことについては、その根拠として挙げられた「難しい」という単語を、このグループは 7 回使用しており、確かにクラス全体の使用回数の平均 4.56（全体で 41 回）よりも多いことが分かりました。また、この単語が実際に使われていた外在化カードの原文の中には、「話の内容もアドバイス通り「誇張」というテクニックを使って、良い話ができただが、アニメーション制作の難しさが分かった。あまり指摘されないと思ったが、自分達に足りないものが分かり、より分かり易い、良いアニメーションを作ろうと思った。プレゼンテーションは、緊張したけど、とても楽しかった。自分でも、よく頑張ったと感じた。」（2017 年 11 月 9 日）というものが残っており、企画段階からアニメーション制作という仕事の大変さを感じていたことが読み取れます。

さらに、筆者の方で確認をしたデータとして、このグループは、気持ちのタイプの「つらかった」を 3 回選んでおり、数としてはそれほど多くはないものの 8 種類の選択肢の中で 4 番目に多く、一方でクラス全体の選択回数の平均 1.44（全体で 13 回、8 種類の選択肢の中で 7 番目）よりも多く、仕事の厳しさを感じる場面が少なからずあったことが示唆されます。実際にこの選択肢が付された外在化カードを調べてみたところ、例えば、「1 回目は、良くなかったけど、改善して、少しは良くなって、良かった。アニメーションが、想像以上に考えるのが難しかった。細かいところまで、やりきりたい。いいアニメーションを作って、発表したいです。」（2017 年 11 月 9 日）などの記述が残っており、ここからも企画段階から苦心をしながら制作活動に取り組んだ様子が読み取れます。

例年、制作活動の最終盤では、大半のグループが自転車操業状態に陥ることで、背景画がズレてしまい後ろの机の一部が写っているなど、映像データに明らかなミスがあったとしても、撮り直すだけの時間的な余裕が無く、意図的にミスを見過ごしてしまうことが多い中で、このグループは、撮影をし直すだけの十分な時間を稼ぐことができたという誰にも否定できない事実に基づいて分析結果を導いたケースと言えます。

一方で、制作活動の終盤に、撮影をし直すことができたにも関わらず、残念ながら上映会にて高い社会的評価を得られなかった事例とも言えます。ただし、あくまでも推測にしか過ぎませんが、もし撮り直さなければ、作品の質は向上せず、より低い評価に甘んじることになったかもしれません。

6 年 1 組 F 班 順位：2 位

私達のグループは、この NAKAHARA アニメーションの取り組みを通じて、皆で協力することと、仕事の大変さを学びました。前者の理由として、がんばり度が、クラスでは「よくがんばった」が 60 回となっており、自分達のグループは 9 回だったので、他のグループと比べて、よく頑張ったと思います。また、協力しないと皆が納得できる作品にはならないことと、例えばセットの準備や皆をまとめること、さらに実際にアニメーターの仕事は思ったよりも大変で、とても大事な仕事であり、その一つひとつの仕事がとても大事で、アニメーションが作れなくなってしまうかもしれないからです。後者の理由として、気持ちのタイプの「難しかった」が平均より多かったことと、自分の役割に責任を持って行わなければならないからです。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、グループとして協力することを学んだことについては、その根拠として挙げているがんばり度の「よくがんばった」を、確かにこのグループは 9 回ほど選択しており、クラス全体の選択回数の平均 6.67（全体で 60 回）よりも高い値となっていました。このグループのメンバー各自が、その時々作業を一生懸命に取り組むことで、確固たる協力関係を築くことができたことは間違いないようです。

一方で、このグループのがんばり度の平均は 3.15 となっており、クラス全体の平均 3.45 と比べて、低い値を示していました。そこで、筆者の方でがんばり度の平均を押し下げた要因を調べてみたところ、このグループは「少し足りなかった」を 4 回ほど選択しており、クラス全体の選択回数の平均 2.56（全体で 23 回）よりも多かったことが挙げられます。

このようにがんばり度の平均が低かったにも関わらず、このグループが制作した作品が、少なからず高い社会的評価を得ることができたことを鑑みますと、グループとしての自己評価がかなり低かったことが読み取れます。その背景として、後述する仕事の大変さにも関連する話として、制作活動にまつわる各種作業に困難を感じていたため、作業自体は一生懸命に行った一方で、その作業成果に対しては自信が持てなかったことが考えられます。見方を変えれば、それだけ高いレベルの仕事を目指した結果であり、その集大成として上映会での高い社会的評価に結び付いたものと考えられます。

次に、責任ある仕事の大変さを学んだことについては、確かにこのグループは、気持ちのタイプの「難しかった」を 13 回と最も多く選択していました。クラス全体の選択回数の平均 10.44（全体で 94 回、8 種類の選択肢の中で 3 番目）よりも、明らかに高い値となっていました。さらに、このグループは「難しい」という単語も 7 回ほど使っており、クラス全体の使用回数の平均 4.56 回（全体で 41 回）よりも多いことが分かりました。

制作活動において、実際にどのような部分に難しさを感じていたのかを、筆者の方で調

べてみたところ、例えば7回使われた「難しい」という単語の内、4回をこのグループのアニメーター役の児童が使っており、同単語が含まれるこの児童が書き残した外在化カードには、「アニメーターは、背景などイラストだったので、難しかったけど、楽しかった。親などの言葉から、ストーリーが分かり易いと言われて、嬉しかった。」(2018年2月20日)というものが残っていました。この記述から、絵を描くというアニメーター本来の仕事そのものに難しさを感じていたことが読み取れます。

上記に関連する形で、メンバーのそれぞれが自らの役割に対して責任を持つことについては、このグループは、学びのタイプの「役割把握・認識の変化」を3回ほど選んでおりますが、クラス全体の選択回数の平均4.33回(全体で39回)よりも低いことから、至極当たり前の話として、アニメーターの仕事が滞れば、その他の役割に応じた仕事も滞ることで、思い通りに制作活動を進めることができない難しさを、メンバーの誰もが感じたことは、容易に想像できます。例えば、この選択肢が付されたこのグループの撮影役の児童が記した外在化カードの中には、「自分の仕事を、あまり頑張れなかったけど、皆で協力して、アニメーションを作ることが、すごいと思った。」(2018年2月20日)という記述が残されていました。

この分析結果は、レベルの高い作品を目指す中で困難を感じながらも、グループとしてその時々作業をしっかりとこなすことの重要性をグループ全体で認識した上で、確固たる協力体制を築くことができたことを、がんばり度の選択肢の傾向を糸口にしながら分析したケースと言えます。

6年1組G班 順位:3位

私達Gグループは、このNAKAHARAアニメーションの取り組みを通じて、協力の大切さと失敗からも学ぶことで成長できることを学びました。前者の理由として、このグループは、がんばり度の「かなりよくがんばった」を8回選択しており、クラスの平均(全体で32回)よりも多かったからです。また、最初に粗筋が決まらず困り、また一人では行えなかったことも、役割分担をしながら協力することでできたからです。後者の理由として、失敗しても諦めなかったことと、平均は低いですが、「改善」というキーワードが、クラス全体で19回使われていた中で、2回をこのグループが使っていたからです。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、協力することの大切さを学んだことについては、がんばり度の8種類の選択肢の中で「5. かなりよくがんばった」に関して、確かにこのグループは8回選んでいました。この選択回数は、クラス全体の選択回数の平均3.56回(全体で32回)よりもかなり多いだけでなく、このグループのがんばり度の平均3.95を押し上げる要因に

もなっていました。因みに、クラス全体のがんばり度の平均 3.45 と比べても、このグループの平均は非常に高い値となっていました。これらのデータのみからでも、メンバーの誰もが一生懸命にグループ活動に貢献をしたことが読み取れます。

また、企画段階において、なかなか粗筋が決まらなかったことに関しては、筆者の方で確認をしたところ、このグループが書き残した外在化カードの中に「粗筋や主題（伝えたいこと）を考えることができた。グループで意見が分かれたけど、一つに絞れた。」（2017 年 10 月 19 日）という記述が残っていました。

一方で、グループ内で上手く役割分担が行えたことに関しては、このグループは、学びのタイプの「役割把握・認識の変化」を一度も選んでいませんでした（因みに、クラス全体の選択回数の平均は 4.33 回、全体で 39 回選ばれていました）。ただし、制作活動の最終盤に書き残したこのグループの外在化カードの中には「音入れや、ここはどうしようとか、皆で相談しながら工夫して、アニメーション作りに取り組めたと思います。」（2018 年 2 月 9 日）という記述が残っており、敢えて役割分担を強く意識しなくても、グループ内でコミュニケーションを取りながら、しっかりと制作活動を進めることができていたことが読み取れます。

次に、失敗からも学ぶことで成長できることを学んだことについては、確かにこのグループは、「改善」という単語を 2 回ほど使っており、クラス全体の使用回数の平均 2.11（全体で 19 回）とほぼ変わらない値でしたが、実際にこの単語が使われた外在化カードの原文を確かめてみたところ、「改善点を、さらに改善するための話し合いをした方が、いいと思う。」（2017 年 11 月 9 日）という記述が残っており、企画段階において、魅力ある企画を立てることができず、少なからず苦戦を強いられた中で、そこから改善を重ねて行くことで、高い社会的評価を得られるだけの作品を作ることができたことは、間違いないようです。

企画段階での苦しい状況を示唆するデータとして、筆者の方でもう少し調べてみたところ、このグループは、企画段階において、気持ちのタイプの「腹が立った」を 2 回（全体で 2 回）、また「つらかった」を 1 回（全体で 2 回）選んでいました。そして、「つらかった」が付された外在化カードの中には、「今日、言われた反省点を、次に活かしていきたい。」（2017 年 11 月 9 日）というものがあり、アニメーションの専門家から少なからず厳しい批評を受けたことが記されています。

また、このグループは、気持ちのタイプの「難しかった」を 14 回と一番多く選択しており、クラス全体の選択回数の平均 10.44 回（全体で 94 回、8 種類の選択肢の中で 3 番目）よりも明らかに多かった点からも、苦労を重ねてきたことが読み取れます。その背景として、このグループは、クレイ・アニメーションの代名詞と言える粘土で登場キャラクターを作成する代わりに、紙でキャラクターを手書きする方法を選んでおり、例年、この手法を選ぶグループはかなり少数ですが、十中八九のケースで、粘土で作られたキャラクターよりも作成に手間取り、かなりの時間と労力を強いられることの方が普通です。

因みに、中原小で実施された NAKAHARA アニメーションの初年度に、セル・アニメシヨ

ン（紙の上にキャラクターを手書きする伝統的な手法）に取り組んだことがあります、児童達の保護者にも絵を描く作業を手伝ってもらったり、当時、この教育活動を支援していたアニメーション・スタジオが会社を挙げて仕上げ（色付け）や編集作業を行ったりなど、あまりの大変さに、最初の年度のみでセル・アニメーション制作を止めてしまった経緯があります。

紙の上にキャラクターを手書きするという難易度の高い取り組みを行えば、失敗が多いのは当然のことですが、そこでグループとして諦めなかったことで、上映会の際に観客やアニメーションの専門家から好評価を得られるような一本の作品が出来上がった事実は、最も説得のある話です。

このグループは、上記の F 班と同様に、難易度の高い作品を目指す中で困難を感じながらも、グループとして確固たる協力体制を築くことができたことを、がんばり度の選択肢の傾向を糸口にしながら分析したケースですが、F 班とは異なり、グループとしての自己評価と社会的評価の双方に差が無かった事例と言えます。

6 年 1 組 H 班 順位：12 位

私達のグループでは、この NAKAHARA アニメーションの取り組みを通じて、他人を思う気持ちや、逆にそれにより争いが起きることを学びました。その理由として、撮影の際に他人を思う気持ちが争いにつながるということが起こったからです。実際に、よく口喧嘩もしましたし、気持ちのタイプの「腹が立った」が 8 回と多かったです。また、揉め事が起きても、一度、他人を許すことが大切なことも学びました。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、他人を思う気持ち及び逆にそれにより争いが起きることを学んだことについては、残念ながらこれらの分析に結び付く外在化カードの記述は見つかりませんでした。それ故に、制作活動中にこのグループのメンバーの誰もが覚えている実際の出来事に基づいた分析結果と言えます。

グループ内で対立や揉め事が多かったことについては、確かにこのグループは、気持ちのタイプの「腹が立った」を 8 回ほど選んでおり、クラス全体の選択回数の平均 2.44 回（全体で 22 回）よりも明らかに高い数字となっていました。この選択肢が付された外在化カードの中には、「H グループは、協力をしないで、グループじゃなかったけど、最後は、ちょっと協力したので、良かったです。」（2018 年 2 月 20 日）というものも残っていました。

筆者の方でもう少し調べてみたところ、例えばこのグループは、「意見」という単語を 5 回ほど使っており、クラス全体の使用回数の平均 2 回（全体で 18 回）よりも多く、この単語が含まれているこのグループの外在化カードの中には、「班で面白い話を、一つでも出せ

たので、良かったです。粗筋を考えるのが、時間に入るか迷って難しいと分かったので、良かったです。班の皆と意見がバラバラになったりしたけれど、まとまったので、良かったです。」(2017年10月19日)という記述や「僕達のグループは、最初の時に、なかなか進まず、今はトータル、200枚くらいしか撮れていなくて、意見が割れることがあったけど、これから皆で協力して、アニメーションを完成させたいです。」(2018年1月18日)という記述も見られ、このグループでは、これらの外在化カードが記された日付から判断して、企画段階から制作活動の終盤まで意見の対立が続いたことが読み取れます。

次に、揉め事が起きても、一度、他人を許すことが大切なことを学んだことについては、こちらも、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が、例えば「僕達の班は、なかなかアニメーション作りが進まなかったけれど、最後には皆で協力して、面白い作品を作ることができたから、良かったです。」(2018年2月9日)という外在化カードが残されていました。これまでに、他のグループが次々と作品を完成させて行く中で、自分達のグループだけが取り残されてしまった感覚がメンバー間で共有されることで、それまでの対立関係を一度脇に置いて、作品を完成させるために、お尻に火が付いたように協力をし始めるケースが、何度か見られましたが、このグループもその一つであったことが容易に推察されます。

アニメーション制作を含む創造的な仕事は、いつでもどこでも通用する正解というものが存在しませんので、観客を魅了するストーリーやキャラクターの作成につながるアイデアをいかに生み出せるかが勝負所となります。そのため、当然ながら、メンバーの誰もが黙っていたら、何も生み出せません。また、第二章にて紹介をしましたコミュニケーション能力の一つである「連鎖的にアイデアを創出する能力」を発揮するためには、たとえ確信の無いアイデアや的外れな意見であっても、まずは発言してみるしか手立てが無いことの方が普通です。

その際に、それぞれの意見の一部やアイデアの断片が組み合わせたり、より優れたものへ昇華する方向へ進むことが望まれますが、時にはこのグループのようにメンバー各自が全く異なる意見を固持し続け、その結果としてまとまりのない企画のままで制作活動を進めてしまうことがあります。このグループのように分裂の方向へ陥った場合は、非常に気の毒な話ですが、これも創造性が求められる仕事の現実の一部と言えます。幸い、この厳しい現実をしっかりと受け止めることができたことを示唆する「みんな自分の意見をしっかりとっていたから、争いが起きたと思うので、良かったです。」という記述が、このグループのメンバーの一人が残した学習を振り返っての感想の中にありました。

6年1組I班 順位：10位

私達のグループでは、この NAKAHARA アニメーションの取り組みを通じて、責任感と達成感を学びました。前者の理由として、自らの役割に責任を持って活動したからです。また、

アニメーションの重要性です。後者の理由として、完成できたことと、明るさの調整を頑張ったことが挙げられます。その他に、皆の意見を聞いた際に、文字が読めないというアドバイスがあったので、そこも改善しました。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、責任感を学んだことについては、その根拠として挙げている各自が責任感を持って活動したことを示すデータとして、このグループの学びのタイプの「役割把握・認識の変化」は6回となっており、クラス全体の選択回数の平均4.33（全体で39回）よりも多いことが分かりました。また、このグループの学びのタイプの「職業理解の変化」は10回となっており、クラス全体の選択回数の平均9（全体で81回）よりも多いことが分かりました。これらのデータからも、各メンバーが自分の役割に応じた仕事に責任感を持って取り組んでいたことが読み取れます。

二つ目の根拠として挙げているアニメーションの重要性については、筆者の方ではこの記述の意図を明確に把握できず、残念ながら参照先のデータについても不明ですが、例えば「アニメーションは、難しいものだけど、皆で、やり遂げたので、良かったと思いました。」（2018年2月9日）という記述が、このグループが書き記した外在化カードの中に残されており、職業としてのアニメーション制作を、責任を持って担うことの重みを、このグループのメンバーの誰もが共通して感じたことが推察されます。

次に、達成感を学んだことについては、一本のオリジナルのアニメーション作品を完成させたという事実をその根拠として挙げていますが、実際に上映会で出来上がった作品が大勢の観客の前で披露されたことを踏まえれば、これは誰も否定できない最も強い根拠と言えます。

また、撮影作業の際に明るさの調整に苦心したことが、達成感につながったとしていますが、残念ながらこの事柄に直接関連するデータや外在化カードの記述が見当たらなかったため、グループのメンバー全員の共通認識として、撮影の際にライティングにまつわる光の調整に難しさを感じたものと推察されます。

また、吹き出しの文字が読み難かった点を指摘され、その改善に努めたことに関しては、確かに「感想に、全部、読めなかったとか書いてあったから、悲しかった。あと、頑張ったのに、よく分からないが多くて、残念。」（2018年2月9日）という記述が、このグループの外在化カードの中に残されており、制作活動の最終盤において、吹き出しを使った部分を撮り直すのに、かなりの労力を必要としたことが容易に想像できます。

責任感や達成感を学んだ背景として、このグループが少なからず厳しい制作環境の中で作業を続けてきたことを示唆するデータも残されています。例えば、このグループは、気持ちのタイプの「腹が立った」を7回ほど選んでおり、クラス全体の選択回数の平均2.44回（全体で22回）よりも明らかに高い値を示していました。同様に、このグループは、気

持ちのタイプの「つらかった」も6回選んでおり、クラス全体の選択回数の平均1.44回（全体で13回）よりもかなり高い値となっていました。

このような厳しい状況の中でも、「つらかったけど、よくできた。」（2018年2月20日）という外在化カードが残されており、この記述からも作品が完成した際に、少なからず責任感と達成感を感じたことは間違いないはずです。

この分析結果は、試写会において、他のグループの児童達から自分達の作品に対する厳しい指摘を受け、その対応に追われるという困難な状況の中でも、最終的には、しっかりと一本の作品を作り上げたという事実に基づき、そこから得られたことをまとめたケースの一つと言えます。

6年2組A班 順位：14位

私達のグループでは、このNAKAHARAアニメーションの取り組みを通じて、協力することの大切さと、時間内に作ることを大変さを学びました。協力することを学んだのは、主題などを決める時とアドバイスをしてもらった点を直せた時です。キーワードとして「協力」という単語が挙げられます。また、学びのタイプの「コミュニケーションの変化」も挙げられます。時間内に作ることを大変さを学んだのは、絵と粘土の使い分けや背景画を描く時です。キーワードとして「大変」という単語が挙げられます。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、グループとして協力することの大切さを学んだことについては、このグループは確かに「協力」という単語を18回ほど使っており、クラス全体の使用回数の平均4.44回（全体で40回）と比べて、圧倒的に多いことが分かりました。また、この単語が実際に使われていたこのグループの外在化カードの原文を確認したところ、「今日、頑張ったことは、皆で協力して、主題などを決めたことです。あと粗筋を、頑張って書いたことです。この時間で、たくさんのことを決めれて、嬉しかった。」（2017年10月12日）や「アニメーションができて、良かったです。協力できて、良かったです。」（2018年2月20日）などの外在化カードが残されており、この単語が特定の制作段階や日付に集中することなく、制作活動全般において使われていたことから鑑みて、企画段階において、グループ内で協力関係を築くことができただけでなく、作品を完成させるその瞬間まで維持でき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「コミュニケーションの変化」を確かに13回と最も多く選んでおり、クラス全体の選択回数の平均11.22回（全体で101回、5種類の選択肢の中で3番目）と比べても多いことから、グループ内での協力関係を築くために、しっ

かりとコミュニケーションを取っていたことを示しています。

協力関係を築く必要性が生じた企画段階における主題を決めることに関しては、残念ながらそれを裏付ける具体的なデータは残っていませんでしたが、アニメーションの専門家や試作会において他のグループの児童達からアドバイスされた改善点を修正できたことについては、例えば、「この日にロールの付けと編集が、どっちも早く終わって、良かったです。アドバイスのことも、皆で協力して直せました。良かったです。」(2018年2月6日)という外在化カードが残っていました。因みに、このグループは、「アドバイス」という単語を5回ほど使っており、クラス全体の使用回数の平均3.44回(全体で31回)よりも多いことが分かりました。

次に、作品を時間内に完成させることの大変さを学んだことについては、キーワードとして挙げられた「大変」(全体で3回)という単語が含まれるこのグループの外在化カードの中には、「ロールをつなげる編集などのことを協力して、皆でできたので、良かったです。自分の中で、いい作品になったので、良かったです。大変でしたが、完成版まで時間内にできて、良かったです。」(2018年2月6日)という記述が残っています。

このグループは、早い段階で確固たる協力関係を築くことに成功したにも関わらず、上映会での人気投票の結果として社会的評価が振るわなかった要因を、筆者の方で少し調べてみたところ、「自分が気が付いたことは、もう少し工夫して、保護者や観る側になって考えれば、よかったと感じました。発見したことは、伊東さんからのコメントを読んで、もっと工夫できる場所はあったのに、取り組めなかったこと、頑張ったことは、協力して、粗筋を考えたりすることができたこと。気持ちでは、順位に入れなくて、悔しかったです。けれど、これからも活かしていきたいです。」(2018年2月20日)という外在化カードが残されており、自己満足ではなく観客に観てもらえる作品を作るという NAKAHARA アニメーションを実施する上での大前提の部分に難があったことが読み取れます。

また、このグループのがんばり度の平均は3.44となっており、クラス全体の平均3.88よりもかなり低く、このグループの平均を押し下げた要因として、このグループは、「3. がんばった」が12回と一番多く選んでいるのに対して、クラス全体では、「4. よくがんばった」を一番多く選んでいることから(平均11.67回、全体で105回)、制作活動全般において、グループ内での確かな協力関係を築くのと同時に、作品の内容を改善するためのあとひと踏ん張りの工夫が必要だったことが推察されます。

このグループの分析結果は、「協力」という単語の使用回数と同単語が含まれる外在化カードの記述内容に基づいて、早い段階からグループ内で協力関係を築くことで、制作活動全般を滞りなく進めることができたことを証明したケースと言えます。

6年2組B班 順位：10位

私達のグループでは、この NAKAHARA アニメーションの取り組みを通じて、作ることの

変さと諦めずに頑張ることを学びました。前者の理由として、気持ちのタイプの「難しかった」が、ほぼ毎回選ばれていたからです。後者の理由として、がんばり度の平均が高く、諦めずに頑張ったからこそ作品が完成したからです。キーワードとして、「頑張る」が挙げられます。また、学びのタイプの「職業理解の変化」が多かったことも挙げられます。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、作品を作ることを大変さを学んだことについては、このグループは、気持ちのタイプの「難しかった」を18回ほど選んでおり、クラス全体の選択回数の平均14.78回（全体で133回）よりも多かっただけでなく、確かに企画段階から制作活動の終盤まで特定の期間や制作段階に偏ることなく、この選択肢が選ばれていました。

この選択肢が付されたこのグループの外在化カードの中には、例えば、企画段階の際に記された「皆の意見をまとめて、「主題」を決めることができました。今日の主題決めを通して、私は、企画書を作ることは、とても大変なことだと知りました。次回の「絵コンテ」では、「動物の大切さ」について、より分かるように頑張りたいと思います。」（2017年10月12日）という記述や、制作活動の中盤に記された「背景を、たくさん描き、撮影をしました。初め～中の部分までできました。紙を立たせるために悩みましたが、少し紙を曲げると、上手く立ちました。感情を表現するために、ビックリマーク、音符マーク、涙マークなどを使っています。」（2017年12月20日）という記述が残っていました。

また、このグループは「難しい」という単語についても11回ほど使っており、クラス全体の使用回数の平均9.56回（全体で86回）よりも多く、例えば、この単語が含まれる制作活動の終盤に記されたこのグループの外在化カードには、「編集作業を実際にやってみて、つなぐ時に間違えると大変だと感じた。つなげた後、悲しむ場面が短いと思った。編集や音入れをしている人達は、とても重要で大変だと、仕事の難しさを知った。」（2018年1月18日）というものも見つかりました。

因みに、このグループは、気持ちのタイプの「簡単だった」についても1回しか選んでおらず、クラス全体の選択回数の平均3回（全体で27回）よりも少ない値でした。

次に、最後まで制作活動を諦めずに頑張ることを学んだことについては、このグループのがんばり度の平均は、3.93となっており、確かにクラス全体の平均3.88よりも少し高いことが分かりました。このグループのがんばり度の平均を押し上げた要因として、「2. 少し足りなかった」及び「1. 全く足りなかった」の選択肢が、一度も選ばれていないことが挙げられます。

また、このグループは、「頑張る」という単語を確かに13回ほど使用しており、クラス全体の使用回数の平均6.22回（全体で56回）よりもかなり多いことが分かりました。具体的にどのような作業に力を注いだかについては、このグループは「音」という単語を21回ほど使っており、クラス全体の使用回数の平均14.11回（全体で127回）よりも明らか

に高い値となっていることから、効果音を付ける際にかかなりの労力を注いだことが示されています。実際に、この単語が使用されたこのグループの外在化カードの中には、「最後の部分に、音を入れて、” エンド” としなくても終わりが分かるように工夫しました。また、どの音を入れるか、班の人と話し合うことにより、自分一人で決めるよりも、良い音を入れることができました。最後まで、アニメーションを作ることができて、良かったです。」(2018 年 2 月 6 日) のような記述が残されています。

因みに、例年、作品のテーマとして、ファンタジーやアドベンチャーなどの娯楽要素が強い作品を作るグループが多い中で、このグループは、ペットの不法投棄などの動物虐待の防止を訴える社会的に重いテーマを選んだことも、上述の通りに困難な制作活動につながったものと推察されます。

また、責任ある仕事として最後まで制作活動に臨んだことを示すデータとして、このグループは、学びのタイプの「職業理解の変化」を確かに 14 回と最も多く選んでおり、クラス全体の選択回数の平均 10.78 回（全体で 97 回、5 種類の選択肢の中で 4 番目）よりも高い値を示していました。この選択肢が付されたこのグループの外在化カードの中には「アニメーションの上映の前に、工夫、見所を言うことを頑張った。6 つのグループには選ばれなかったため、残念だったが、職業の難しさについて学ぶことができたから、良かったと思う。他の作品も観ることができて、面白かった。」(2018 年 2 月 20 日) という記述も残っていました。

この分析結果は、気持ちのタイプの「難しかった」が毎回選ばれていた点を挙げることで、仕事として難易度の高い作品を目指したことを証明したケースであり、学びのタイプの「職業理解の変化」の高い選択回数及びがんばり度の高い平均値からも、そのことを裏付けた一方で、社会的評価の結果から鑑みた場合、残念ながら観客の共感を得られるだけの高みにまで届かなかった事例とも言えます。

6 年 2 組 C 班 順位：9 位

私達のグループは、諦めずにやれば達成できることについて学びました。その理由として、例えば 2017 年 10 月 12 日の外在化カードに「頑張ったことは、グループにアイデアを伝えたりしたことです。難しかったことは、粗筋、見所、のところす。だけど、皆でアイデアがいっぱい出て、面白かったです。皆で話し合って、決まったことは、粗筋と主題です。」及び「達成できたことは、自分でたくさんのアイデアや、自分の意見がたくさん出たこと。粗筋や主題が難しかったし、対象を迷ったりしました。自分のたくさんの意見が出て、良かったと思いました。」などの記述があり、特に、キーワードとして「アイデア」が出ることで次につながられたことや、自分の考えた意見を出して達成できたことが挙げられます。

また、仕事の大変さについても学びました。その理由として、気持ちのタイプの「難し

かった」が多く選ばれており、実際に粗筋や主題を決めることや撮影データが消えてしまい、急いで撮り直したことがありました。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、諦めずに行動をし続ければ達成できることを学んだことについては、確かに上記の2枚の外在化カードが同日付に存在しており、またこのグループは、「アイディア」という単語を5回ほど使っていますが、全て同日付に集中していることから、企画段階において、作品の内容に関して、それぞれのメンバーが妥協せずに多くのアイディアや意見を出し合うことで、一本のアニメーション作品として実現することが相応しいものを、その中から選び出すことにつながり、結果として次の制作工程に進めることができたことは間違いないようです。

次に、責任ある仕事の大変さを学んだことについては、このグループは、気持ちのタイプの「難しかった」を確かに17回ほど選んでおり、クラス全体の選択回数の平均14.78回（全体で133回）よりも多いことが分かりました。同様に、このグループは「難しい」という単語を10回ほど使っており、クラス全体の使用回数の平均9.56回（全体で86回）よりも若干多いことも分かりました。

この選択肢が付された外在化カードの中には、上記と関連する形で企画内容を決めるのに難儀したことを示唆する「頑張ったことは、グループにアイディアを伝えたりしたことです。難しかったことは、粗筋、見所の部分です。けれど、皆がアイディアを、いっぱい出し合ったので、楽しかったです。話し合って決まったことは、主題、対象、粗筋、見所です。」（2017年10月12日）というものが残っていました。

筆者の方で少し調べてみたところ、例えばこのグループの頻出語句トップ50の中には、企画書の作成の柱となる「粗筋」という単語が5回ほど使われて入っており、クラス全体の使用回数の平均3.78回（全体で34回）よりも多く、また「主題」という単語も4回ほど使われている一方で、クラス全体の頻出語句トップ50には入っていませんでした（選択回数の平均2.78回、全体で25回）。

また、制作活動の最終盤に、このグループの撮影データが消えてしまうという不運に見舞われたことを示唆する「6-2-C-3が、すっ飛んで、プログラム内に無かったので、若干、変だった。なぜか知らんけど、「6-2-C-完成版」と入れると、バグで、「6-Q、、版」となるので、口をそろえて「えええっ」と言ってしまった。」（2018年2月6日）という外在化カードが残されていました。

このグループの作品に対するアニメーション制作の専門家の批評の中には、「お話の流れはいいですが、見せ方にもっと工夫が必要でした。これは工夫次第でもっと面白くなる作品です。二人の関係性をきちんと見せてほしかったです。公園で遊ぶ様子はもっと見せる必要があったと思います。」という記述が残っていますが、このグループの分析の通りに、

作品の粗筋については、十分に練られたものであった一方で、それをアニメーションとして表現する手法や見せ方に少なからず難があったことが推察されます。それ故に、社会的評価が鳴かず飛ばずのものになってしまったことが考えられます。

この分析結果は、上映会での社会的評価については、いま一つの結果ではあったものの、企画段階において、アニメーション作品として相応しい内容を選ぶことに、グループとして尽力したことを、特定の日付の外在化カードの内容から証明したケースと言えます。

6年2組D班 順位：18位

私達のグループでは、NAKAHARA アニメーションを通じて、アニメーションを作る仕事としての難しさを学びました。その理由として、外在化カードの中に、難しいことや新しいことにチャレンジするということが書いてあったからです。気持ちのタイプでも「難しかった」が一番多かったことや「難しい」という単語が15回使っていたことが挙げられます。また、実際に作品を作る際に、音と行動が合わなかったことがありました。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、アニメーションを作る仕事の難しさを学んだことについては、困難を伴う仕事に挑戦する意気込みを記した外在化カードとして、NAKAHARA アニメーションの活動が始まったばかりの頃に記された「今日は、アニメーションが作られる過程を見ることができ、良かったです。また、一コマ一コマ、丁寧に作られていることを知り、自分達も、これからこんな難しいことにチャレンジするのが、少々、不安ですが、楽しんでやっていきたいです。」(2017年9月22日)という記述が確かに残っていました。

また、このグループは、気持ちのタイプの「難しかった」を17回と最も多く選択しており、クラス全体の選択回数の平均14.78回(全体で133回、8種類の選択肢の中で2番目)よりも、確かに多いことが分かりました。同様に、このグループは「難しい」という単語を15回ほど使っており、クラス全体の使用回数の平均9.56回(全体で86回)よりも明らかに多いことも分かりました。

この単語が実際に使われていたこのグループの外在化カードの中には、「まだ、全てではないのですが、ロールをつないで、試しに音も入れて観ましたが、やっぱりそのアニメーションの中の行動と音が合わなくて、非常に難しかったです。」(2018年1月23日)という記述が残されており、効果音を上手くキャラクターの動作に合わせることに難儀したことは間違いないようです。

さらに、このグループの作品の上映時間は、エンドロールの部分を除いても3分43秒と非常に長く、このことも制作活動を困難なものにした要因の一つとして、このグループのメンバーの一人は分析しています。因みに、今年度の上映時間の目標として、1分30秒か

ら 2 分程度を想定していましたが、想定時間の倍以上となっており、それだけ多くの撮影作業を行った証でもあります。

長い撮影作業を象徴する言葉として、このグループは「作業」という単語を 10 回ほど使っており、クラス全体の使用回数の平均 6.56 回（全体で 59 回）よりも明らかに多く、この単語が実際に使われていたこのグループの外在化カードの中には、「途中で撮り直したところもあり、作業が少し遅れてしまったけど、少しずつ作品が、良くなってきたから、良かった。次回のロールつなぎをやる時は、間違えずに、丁寧にやりたいです。作品を良くして、皆に見せたい。」（2018 年 1 月 23 日）というものも残っており、作品の上映時間が長いにも関わらず、制作活動の終盤に撮影作業をやり直すような危機的な状況にも直面したことが読み取れます。

困難の多い撮影作業であったにも関わらず、このグループの社会的評価がかなり低いところに留まってしまった背景を、筆者の方で少し探ってみたところ、例えば、このグループのがんばり度の平均は 3.53 となっており、クラス全体の平均 3.88 よりも低い値になっていました。このグループの平均を押し下げた要因として、このグループは「5. かなりよくがんばった」5 回ほど選んでいるのに対して、クラス全体の選択回数の平均は 7.89 回（全体で 71 回）となっており、またこのグループは、「2. 少し足りなかった」を 3 回ほど選んでいるのに対して、クラス全体の選択回数の平均は 1.33 回（全体で 12 回）となっていることが挙げられます。

例えば、「2. 少し足りなかった」が付されたこのグループの外在化カードの中には、「「やって」と言われたことをやったら、怒られた。今までで、一番つまらなかったと思う。自分の役割を終え、待っていたら、「手伝って」と言ったり、「手伝わなくていい」と、どちらか分からなかった。次は、このような今回のことが起きないようにして、全力で頑張っていきたい。」（2018 年 1 月 23 日）のような記述も残っていることから、制作活動の終盤において、グループのメンバーのそれぞれが持つ力を有効に活かし切れない状況があったことも、低い社会的評価に影響したことが推測されます。

このグループの分析結果は、上映時間から換算して実際に他のグループと比べて倍以上の撮影作業を行った事実を、気持ちのタイプの「難しかった」と頻出語句の「難しい」の二種類のデータから明確に示したケースと言えます。一方で、社会的評価として、苦労が報われない結果となってしまった残念なケースとも言えますが、このグループのメンバーの一人の分析の中には、「経験」という単語が頻出語句の中に入っていることに注目しており（因みに、この単語は 5 回ほど使われており、クラス全体でも 5 回でしたので、全てこのグループのメンバーにより使われています）、実際にこの単語が使われていたこのグループの外在化カードの中には、「音入れなど BGM しかできなかったのが残念だった。作品を、一つ一つ丁寧に作り過ぎた。だから、音入れができなかった。でも、皆で協力できて、達成感ある。この経験を大事にしたい。」（2018 年 2 月 20 日）や「一つ一つ丁寧にしたり、あいまいになってしまっている部分があり、とても大変でした。しかし、大切なコミュニケ

ーションや気持ちの変化が大きかったと思いました。この経験を、「今後の生活に活かしていけたらな」と思います。」(2018年2月20日)などの記述が残されていました。厳しい社会的評価を受けたにも関わらず、NAKAHARA アニメーションを通じて経験したことを、この先の生き方に活かして行く決意が、これらの文章から読み取れます。

6年2組E班 順位:5位

私達のグループでは、NAKAHARA アニメーションを通じて、コミュニケーションの大切さと作業の大変さを学びました。前者の根拠として、「人」という単語を8回も使っていることが挙げられます。実際に、コミュニケーションが大変だったり、上手く行くこともあったりしました。また、学びのタイプの「コミュニケーションの変化」が、最も少なかったことも挙げられます。後者の根拠として、「音」という単語を13回使っており、「作業」は4回使っており、「大変」を5回使っていることが挙げられます。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、グループ内でのコミュニケーションの大切さを学んだことについては、その根拠として挙げられた「人」という単語を、このグループは確かに8回ほど使っており、クラス全体の使用回数の平均6.56回(全体で59回)よりも多いことが分かりました。この単語が実際に使われていたこのグループの外在化カードの中には、「今日は、2人の意見で進めてしまって、他の人の意見を聞いてあげられなかった。これからは、他の2人の意見も、ちゃんと聞いて、皆で協力できたらと思った。」(2017年10月12日)や「話の内容が、コロコロ変わってたから、ついていけない。自分とA君の絵コンテは同じなのに、人に言わないで、Fさんが勝手に話を変えている。文句が多い。一人で勝手に決め過ぎている人がいる。」(2017年11月10日)など、特に企画段階において、グループ内での意思疎通に少なからず問題があったことが読み取れる記述が見つかりました。

また、このグループの学びのタイプの「コミュニケーションの変化」の選択回数は、確かに4回と5種類の選択肢の中で最も少なく、クラス全体の選択回数の平均11.22回(全体で101回)と比べても明らかに少ない値となっていました。この選択肢が付されたこのグループの外在化カードの中には、グループ内での意見の調整に手間取ったことを示唆する「今日は、あんまり意見がまとまらなかった。主題などを直ぐには決められなかった。」(2017年10月12日)のような記述も残されていました。

一方で、「人」という単語が含まれたこのグループの外在化カードの中には「一人足りなかったけど、題名を決めれたり、途中までだけど、3ロールまでいけた。もうちょっと速く作業をしたり、部品や背景を作りたい。」(2017年12月20日)のような記述もあり、制作活動の後半に入り、メンバーが一人足りない苦しい状況の中でも、グループとして物事を

迅速に決定し、撮影作業も同時に進めることができたことが読み取れます。

次に、制作活動に伴う作業の大変さを学んだことについては、その根拠として挙げられている効果音を示す「音」という単語を 13 回ほど使っており、確かにこのグループの頻出語句トップ 50 の 5 位に入っていました(因みに、クラス全体の使用回数の平均は 14.11 回、全体で 127 回、トップ 50 中 6 位)。この単語が実際に使われていたこのグループの外在化カードの中には、「ロールをつなげるのは、意外と難しかった。要らないものを消したり、ロールの中の余分なものを消して、消し過ぎてしまったりで、大変だった。音入れは、音を選んで、それをタイミングよく合わせるのが、とても難しかった。でも、その作業は、楽しかった。」(2018 年 1 月 18 日)や「音入れをする方法が分かるようになった。ぴったりのところに合わせての音入れが、難しかった。少し分かり辛い場面があった。」(2018 年 1 月 23 日)のような記述が残されており、各場面に適した効果音を選び抜き、タイミングを合わせて付ける作業に少なからず苦労したことは間違いないようです。また、このグループは「作業」という単語を確かに 4 回ほど使用しており、この単語は、上述の二種類の外在化カードの文中にも使われています。

また、「大変」という単語を、確かにこのグループは 5 回使っており、この単語が含まれている外在化カードの原文の中には、「題名を決めることが、難しかった。題名だけを決めるのに、時間がかかったから、主題や粗筋、見所を決めることができなかった。意見がまとまらず、大変だったし、腹が立った。」(2017 年 10 月 12 日)という記述も見つかり、企画段階において、上述のコミュニケーションの大切さと関連する形で、グループ内での意見がまとまらず厳しい状況に直面したことが読み取れます。

この分析結果は、制作活動にまつわる各種単語に注目し、それぞれの単語が実際にどのような場面や状況で使われていたのかを踏まえた上で、グループ内でのコミュニケーションの大切さと仕事としての各種作業の重要性を学んだことを分析したケースと言えます。

6 年 2 組 F 班 順位：1 位

私達のグループでは、この NAKAHARA アニメーションの取り組みを通じて、楽しみながら協力することを学びました。協力するというのは、撮影作業のことです。その根拠として、学びのタイプの「コミュニケーションの変化」がとても多く、そこからグループ内でよく話し合ったり、協力し合ったりしたことが読み取れるからです。また、キーワードとして「できる」が挙げられ、さらに気持ちのタイプの「楽しかった」及び「面白かった」が多かったことから、楽しみながら作品を作ることができたことが読み取れました。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、制作活動を楽しみながら協力することを学んだことについては、先

ず協力の部分に関して、このグループは、確かに学びのタイプの「コミュニケーションの変化」を 20 回と 5 種類の選択肢の中で最も多く選んでいました。クラス全体の選択回数の平均 11.22 回（全体で 101 回、5 種類の選択肢の中で三番目）と比べても、明らかに高い値を示しています。

この選択肢が付されたこのグループの外在化カードの中には、「無事、作品名が決まり、主題もできたので、良かったです。皆と意見を出し合って、とても楽しかったです。前は、何にも決まらなくて、大変でした。次回の絵コンテ、皆で頑張ります。」（2017 年 10 月 12 日）や「今日は、10 ロールまで進められて良かった。皆で協力もできたと思います。粘土で主人公を作っているので、たまに腕が取れたりして、大変なこともありました。」（2017 年 12 月 20 日）など、企画段階から制作活動の中盤にかけて、グループ内でしっかりとコミュニケーションを取りながら協力関係を築いて行ったことを示す記述が残っています。

また、「コミュニケーションで、一人が撮影している時に、セリフを書いたりして、役割分担ができたので、スムーズに進んだ。あと、もう 1 ロールで終わるので、頑張りたい。」（2018 年 1 月 23 日）という記述も、このグループの外在化カードの中には残されており、制作活動の終盤においても、メンバー間で上手く役割分担を行うことで、円滑に撮影作業を進めていたことが読み取れます。

さらに、このグループのメンバーの一人の分析の中には、このグループのがんばり度の平均が 4.0 と、クラス全体の平均 3.88 よりも高いことを指摘しており、その背景として、このグループは「4. よくがんばった」を 17 回ほど選んでおり、クラス全体の選択回数の平均 11.67 回（全体で 105 回）よりも多かったことで、平均を押し上げただけでなく、メンバーの各自が受け持った仕事をしっかりと行った証として分析しています。

次に、制作活動中、楽しみながらやるべき仕事をできたことについては、このグループの気持ちのタイプの「楽しかった」は 26 回と確かに一番多く選ばれており、クラス全体の選択回数の平均 15.11 回（全体で 136 回、8 種類の選択肢の中で一番目）よりも、明らかに多い値を示しています。同様に、このグループは、気持ちのタイプの「面白かった」を 17 回と二番目に多く選んでおり、クラス全体の選択回数の平均 12.89 回（全体で 116 回、8 種類の選択肢の中で三番目）よりも多いことが確認できました。

また、このグループは、「できる」という単語を、確かに 22 回ほど使っているのに対して、クラス全体の使用回数の平均は 18.78 回（全体で 169 回）となっていました。筆者の方で改めて確認をしてみたところ、上記の学びのタイプの選択肢のいずれかとこの単語が含まれているこのグループの外在化カードの中には、「最初にやったアニメーションの時よりも、いっぱい進んでいます。それは、皆のアドバイスをくれたお陰で、こんなにいっぱい進めることができました。主人公も粘土で作り始め、最初よりも立派に作れました（主人公も上手に作れました）。」（2017 年 12 月 20 日）や「説明を聞いて、やり方も、よく分かって、音入れもできて、良かった。編集作業では、イメージ通りに仕上がって、良かった。その作品の大事な場面に、音入れができるように、頑張ろうと思った。」（2018 年 1 月 18 日）

などの記述が見られたことから、このグループが一つひとつの作業をしっかりとこなすことで、充実感を得ながら制作活動を行っていたことは間違いないようです。

このグループは、上映会の際に観客及びアニメーションの専門家から最も高い社会的評価を受けていますが、メンバー間での綿密なコミュニケーションを通じて確固たる協力関係を築くのと同時に、グループ内での充実した制作環境も併せて築くことができたことを、各種データの数値からも明らかにしたケースと言えます。

これだけ明確に外在化カードに基づいたデータからも高い社会的評価を得られた要因を示すことができたことは、今回、偶々幾つかの幸運が重なって観客の関心を引き付ける作品を作ることができたのではなく、もし NAKAHARA アニメーションの活動をもう一度挑戦したとしても、高い社会的評価が期待できる作品を、改めてこのグループは作り出せる可能性があることを示唆しています。

6 年 2 組 G 班 順位：16 位

私達のグループは、この NAKAHARA アニメーションの取り組みを通じて、主題にあったストーリーを作る難しさと協力することを学びました。前者の根拠として、主題の「友達の大切さ」を伝えるのが大変という意見が多くあり、また、気持ちのタイプの「難しかった」が 20 回もあり多かったことが挙げられます。同様に、「難しい」という単語も 17 回使っていたことが挙げられます。後者の根拠として、「協力」という単語を 11 回使っていたことが挙げられます。また、外在化カードの中に、多くのメンバーが協力することが大切と書いていたからです。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、先ず、自分達の作品の主題にあったストーリーを作る難しさを学んだことについては、このグループは、気持ちのタイプの「難しかった」を 20 回と最も多く選んでおり、クラス全体の選択回数の平均 14.78 回（全部で 133 回、8 種類の選択肢の中で二番目）よりも明らかに多い値を示していました。また、「難しい」という単語も、確かにこのグループは 17 回使っており、クラス全体の使用回数の平均 9.56 回（全体で 86 回）よりも、かなり多い値を示していました。

これらの選択肢や単語が含まれているこのグループの外在化カードとして「いじめについて考えることは、少なかったので、主題や粗筋を考えるのは、とても大変でした。でも、皆で協力したり、動画を観たりして、何とか主題は書き終わりました。セットを作ったり、絵コンテを描いたりするのは、難しそうなので、これからも協力してやっていきたいです。」

（2017 年 10 月 12 日）や「主題や粗筋を書くことができた。皆で、いじめに関することを考え、調べることができました。主題を伝えるために、粗筋を考えるのが、難しかったで

す。粗筋を考えるのを、頑張りました。絵コンテや展開も考えることができた。」(2017 年 10 月 12 日) というものが残されており、いじめという深刻な社会問題をテーマにした作品を扱うにあたり、アニメーション作品としてこの問題をどのように描けばよいかについて、グループ内でかなり苦心したことが読み取れます。

また、このグループは「大変」という単語を 15 回使っており、クラス全体の使用回数の平均 6 回 (全部で 54 回) よりも、かなり多いことが分かりました。また、この単語が含まれるこのグループの外在化カードの中には、作品の主題にあったストーリーを考え出すことに苦労したことを示唆する「前回の作品は、暗くて観ている人を、辛い気持ちにさせるものだと分かり、明るいイメージに変えて、観ている人を楽しい気持ちにさせるものに変えました。イメージを変えて、新しい作品にするのは大変で、難しかったです。登場人物の気持ちが分かるように工夫していきたいです。」(2017 年 11 月 10 日) という記述が残っていました。

次に、グループ内での協力関係について学んだことについては、確かにこのグループは、「協力」という単語を 11 回ほど使っており、クラス全体の使用回数の平均 4.44 回 (全体で 40 回) よりもかなり多いことが分かりました。また、この単語が含まれるこのグループの外在化カードの中には、「今日は、グループで協力して、撮影を進めました。天気が変わったり、感情が変わる場面は、キャラクターの位置や、背景の調整が、とても難しかったです。」(2017 年 12 月 20 日) や「学びのタイプ：音入力で、歩く音を入れる時、どのタイミングがいいか分かった。グループで協力して、ロール (場面) をつなげることができた。気持ちのタイプ：ロールをつなげる時、協力して簡単にできました。音入れは、どのタイミングがいいか、どの音がいいか考えるのが難しかったです。がんばり度：とても難しい作業を、皆で協力してやり、かなりよく頑張りました。」(2018 年 1 月 18 日) という記述が残されており、制作活動を進めて行く中で、グループ内での強固な協力関係を築いて行ったことは間違いないようです。

また、上記と関連する形で、「粗筋」という単語をクラス全体の使用回数の平均 3.78 回 (全体で 34 回) と比較して、このグループは 6 回ほど使っていますが、この単語が含まれるこのグループの外在化カードの中には「企画書を、大分、書けたし、皆で協力して粗筋や主題など、たくさん決められたので、良かったです。」(2017 年 10 月 12 日) という記述が残されており、企画段階から社会問題をテーマにした作品を描くために、グループ内でしっかりと協力し合ったことが読み取れます。

さらに、個々のメンバーが自分のグループへどれだけ貢献したのかを自己評価するがんばり度については、このグループの平均は 4.4 と非常に高く、クラス全体の平均 3.88 よりも大きく上回っており、このような高い値となった背景として、このグループは、「5. かなりよくがんばった」を 17 回ほど選んでおり、クラス全体の選択回数の平均 7.89 回 (全体で 71 回) よりもずば抜けて多かったことから、メンバー一人ひとりがグループのために尽くしたことが読み取れます。

一方で、グループ内での結束が固く、個々のメンバーも一生懸命に作業に取り組んだにも関わらず、上映会での社会的評価が非常に低いところに留まってしまった要因を、筆者の方で少し調べてみたところ、例えば、このグループは気持ちのタイプの「つらかった」を4回選んでおり、クラス全体の選択回数の平均1.78回（全体で16回）よりも明らかに多いことが分かりました。この選択肢が付されたこのグループの外在化カードの中には、「自分達の作ったアニメーションを観てみると、ストーリーが意味不明で、とてもつまらないアニメーションでした。ケンカのシーンは、ただの殴り合いにしか見えませんでした。もう少し面白くするために、BGMを入れればよかったと思いました。改めて、アニメーションを作るのは、難しいと感じました。」（2018年2月20日）や「アドバイスがきて、ダメなことが分かった。仕事の大変さが分かった。頑張ったのに、全然、票が入らなかった。アドバイスで、ダメなところがたくさんあって、悲しかったけど、もっと良くしたいと思いました。つらかった。ダメだったところを、もっと良くする方法を考えたい。」（2018年2月20日）、さらには「自分達も、この作品に、まだまだ改善点がたくさんあった。もう少しケンカの前のシーンを、撮影すればよかった。楽しいBGMを入れれば、少し分かり易くなったかもしれない。」（2018年2月20日）という記述が残されており、いじめという重いテーマを、観客に受け止めてもらえる形で描き切れなかったことが読み取れます。

また、アニメーションの専門家によるこのグループの作品に対する批評の中には、「作っているときは、ノリでキャラクターを動かして面白かったかもしれませんが、実際に映像で見ていると、視聴者にはただ暴力を振るっているだけにしか見えません。見ている人は嫌な気分になってしまうかもしれないです。もともとが「いじめをしたら後悔してしまう」という難しいテーマでした。プレゼンのコメントを受けて、ここまで整理したのは良かったですが、何をしたいのか何を見せたいのかが分からない作品になってしまったのは残念です。」という記述が残っています。

この分析結果は、いじめという深刻な社会問題を一本のアニメーション作品として描くために、いかにグループとして奮闘したかをデータからも証明したケースと言えます。一方で、その奮闘もむなしく、その重いテーマを観客に理解してもらえる形で上手く表現することができなかったため、低い社会的評価に留まってしまった残念な事例の一つとも言えます。

6年2組H班 順位：6位

私達のグループは、このNAKAHARAアニメーションを通じて、学びのタイプの「職業理解の変化」が多かったことから、アニメーション制作の世界の大変さを学び、また、学びのタイプの「コミュニケーションの変化」が多かったことから、コミュニケーションについて学びました。前者の根拠として、アニメーション制作を最初から最後まで作業を行い、撮影及び編集を行い、それぞれのやり方を理解して行く中で、職業としてのアニメーション

ン制作を理解できました。後者の根拠として、アニメーション制作を行う中で、会話をする
ことで、起承転結が入った話を作ることができたことが挙げられます。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方
で再確認したところ、先ず、アニメーション制作の世界の大変さを学んだことについては、
その根拠として挙げていた学びのタイプの「職業理解の変化」を、このグループは 15 回と
確かに最も多く選んでおり、クラス全体の選択回数の平均 10.78 回（全体で 97 回、5 種類
の選択肢の中で四番目）よりも明らかに多い値を示していました。

例えば、この選択肢が付されていたこのグループの外在化カードの中には、「皆、役割の
仕事を上手くできて、撮影で、前は 900 枚、達していなかったけど、900 枚に近づいて、
前よりも、良かった。音を入れる作業を、細かく丁寧にやり、ミスを少なくして、これ
からもやりたい。」（2018 年 1 月 23 日）のような記述も残されており、撮影作業を重ねる中
で、メンバー各自が何をすべきかを理解し、そして実際の作業成果としても示せることが
できるようになったことが読み取れます。

また、一本のオリジナル・アニメーション作品を完成させた後に、これまでの全ての制
作活動を振り返った上で、「自分の役割のアニメーターとして、背景を描くことも、多分で
きたと思います。NAKAHARA アニメーションをやってみて、伊東さん、朝川さんの仕事が、
すごく大変なことも分かり、とても感心しました。アニメーションの世界が、もっと好き
になりました。」（2018 年 2 月 20 日）という外在化カードも残されていました。

このグループのメンバー各自が、責任ある仕事としてアニメーション制作に真摯に取り
組んだことを示すデータとして、がんばり度の平均の高さが挙げられます。クラス全体の
平均が 3.88 であったのに対して、このグループの平均は 4.17 と非常に高く、このよう
に高く平均を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 15 回
と、5 種類の選択肢の中で最も多く選んでおり、クラス全体の選択回数の平均 7.89 回（全
体で 71 回、5 種類の選択肢の中で三番目）と比べても明らかに多い値となっていました。

この選択肢が付されたこのグループの外在化カードの中には、「前まで、どこの班よりも
遅く、音入れも終わっていなかったけど、班の皆のお陰で、昼休みも合わせ、音入れも残
りの撮影もすることができました。前よりも少しだけお話の内容を伝えることができたよ
うな気がします。」（2018 年 2 月 6 日）という記述も見られ、このグループは、制作活動の
終盤に昼休みも残業していたことが読み取れます。

次に、コミュニケーションについて学んだことに関しては、このグループは学びのタイ
プの「コミュニケーションの変化」を 14 回選んでおり、5 種類の選択肢の中で二番目に多
い値となっており、クラス全体の選択回数の平均 11.22 回（全体で 101 回、5 種類の選択肢
の中で三番目）と比べても、確かに高い値となっていました。

このグループが綿密にコミュニケーションを取っていたことを示すデータとして、筆者

の方で少し調べてみたところ、例えば、このグループは「皆」という単語を 7 回ほど使っており、クラス全体の選択回数の平均 6.56 回（全体で 59 回）とあまり変わらない一方で、この単語が実際に使われていたこのグループの外在化カードの中には、「自分達のグループは、前は、ロール数が 1 しかできなかったけど、今回は、皆で意見を出し合い、どうすればいいか考えたら、ロールが一気に進んだ。」（2017 年 12 月 20 日）や「仕事は、こうやるなど、少し難しかったけど、編集や音入れなど、直ぐにやり方が分かった。皆で話し合い、この場面などを、どうするかというのを、皆で上手く話し合うことができた。」（2018 年 1 月 18 日）などの記述が残されており、制作活動を進めて行く中で、メンバー間で積極的に話し合いや意見交換を行っていたことが読み取れます。

また、グループ内で話し合いを十分に行うことで、自分達が制作した作品の内容に関して、しっかりと起承転結が入ったものにすることができたことについては、企画段階において、起承転結を明確にする必要がある旨の指摘をアニメーション制作の専門家から受けたことを示す「前のアドバイスをもらった時、起承転結が、良くできていないと受け、そこから、そのアドバイスを活用し、新しいのを作ったため、いいアドバイスと感じました。」（2017 年 11 月 10 日）という外在化カードが残されており、専門家からの指摘に基づいて、グループ内で起承転結に関して話し合いを重ねたことは間違いないようです。

さらに、起承転結は、観客に物語をより良く理解してもらうための基本中の基本となるだけでなく、観客に観てもらえるアニメーション作品を制作するという NAKAHARA アニメーションの基本コンセプトにも沿うものですが、観客に伝えるという意識を持ちながら自分達の作品の内容を洗練させて行ったことを示す「最初は、隕石の話だったが、ジェームズと魔法に変わってから、シンプルになったが、そこから話をどうするかということが、段々とでき、最後まで作品を作ることに集中できた。」（2018 年 2 月 20 日）という外在化カードも残されていました。

このグループは、上映会の人気投票を通じて、三鷹市が主催するインディーズ・アニメーション・フェスタの会場にて作品を披露することができる権利を獲得できる 6 位までに入賞しましたが、高い職業意識に基づいて制作活動を行っていただけでなく、観客にその内容が伝わる作品を作るためにメンバー間で緊密にコミュニケーションを取り続けたことを明確にデータとして示すことができたケースと言えます。

6 年 2 組 I 班 順位：16 位

私達のグループは、この NAKAHARA アニメーションの取り組みの分析を通じて、学びのタイプ及び気持ちのタイプの両方とも、それぞれのトップ 3 がクラスの値と差が無く、あまり特徴が無いことが分かりました。一方で、他のグループとの差が無いにも関わらず、上映会で選ばれなかった理由として、続きが無いという意見が多く、どのタイミングで作品を終わらせればよいか難しかったことが挙げられます。

◆検証

このグループが分析結果を導くにあたり用いたデータの出自とその妥当性を、筆者の方で再確認したところ、まず、学びのタイプ及び気持ちのタイプの双方とも、それぞれのトップ 3 がクラスの値と差が無く、特徴が無かったことについては、このグループの学びのタイプの上位 3 種類の選択肢は、「自己発見傾向の変化」(13 回)、「自己肯定傾向の変化」(12 回)、「コミュニケーションの変化」(11 回)となっており、クラスの上位 3 種類の選択肢についても、「自己発見傾向の変化」(平均選択回数は 13.22 回、全部で 119 回)、「自己肯定傾向の変化」(平均選択回数は 12.33 回、全部で 111 回)、「コミュニケーションの変化」(平均選択回数は 11.22 回、全部で 101 回)と確かに同じ順番であり、平均値についてもほぼ同じ値となっていました。

また、気持ちのタイプについても、その上位 3 種類の選択肢は、「楽しかった」(16 回)、「難しかった」(14 回)、「面白かった」(12 回)となっており、クラスの上位 3 種類の選択肢についても、「楽しかった」(平均選択回数は 15.11 回、全部で 136 回)、「難しかった」(平均選択回数は 14.78 回、全部で 133 回)、「面白かった」(平均選択回数は 12.89 回、全部で 116 回)と確かに同じ順番であり、平均値についてもほぼ同じ値となっていました。

クラス全体の傾向とほぼ同じ値を示していたにも関わらず、かなり低い社会的評価に留まってしまった要因として、上映会に参加した観客から物語の続きが無いという指摘を多く受けたことについては、「続きがあれば、いいと思うと言われたけれど、続きは無いから、作ろうと思っても、作れません。ただ、仲良しって感じがあって、良かったと思う。」(2018 年 2 月 20 日)や「続きがあれば、いいと言われました。けれど、これ以上、続きを考えると終われないので、良かったと思います。」(2018 年 2 月 20 日)という外在化カードが残されていました。

アニメーションの専門家によるこのグループの作品に対する批評の中にも、作品が中途半端な形で終わってしまったことを指摘する「あとは、できるなら、3 回乗り終わった後がなかったのが残念でした。三人で乗り終わった後、どうだったのかというところも表現してほしかったです。中途半端な感じで作品が終ったように見えたのが残念でした。」という記述が残っていました。

データに特徴が無いという分析をこのグループは、学びのタイプと気持ちのタイプのトップ 3 をクラスの値と比べることで結論付けていますが、筆者の方でもう少し深くこのグループのデータを調べてみたところ、例えば、このグループの学びのタイプの「職業理解の変化」は 6 回となっているのに対して、クラス全体の選択回数の平均は 10.78 回(全部で 97 回)となっており、双方間で明らかな差がありました。また、気持ちのタイプの「簡単だった」についても、このグループは 6 回選んでいるのに対して、クラス全体の選択回数の平均は 3 回(全部で 27 回)となっていました。また、がんばり度についても、このグループの平均は 3.71 であったのに対して、クラス全体の平均は 3.88 でしたので、あくま

でも推測に過ぎませんが、責任ある仕事としてアニメーション制作に臨む際に、一生懸命に頑張ったつもりでも、他のグループと比べて、どこか少し緩みがあったのかもしれない。

この分析結果は、自分達のグループとクラス全体の学びのタイプ及び気持ちのタイプのトップ 3 のデータを比較した上で、双方間に差がほとんど無いことを確認した上で、上映会の際に低い社会的評価に留まってしまった要因を、改めて外在化カードの記述内容から探し出したケースと言えます。

この章では、中原小でのキャリア教育活動を通じて、オリジナルのアニメーション作品を制作した 6 学年の 2 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。今年度においても、クラス全体と各グループの分析データが印刷された資料を児童達全員に事前に配布し、ふり返りの授業に臨む前に分析のあたりをつけてもらうことを行いましたが、比較的にふり返りの結果を簡潔にまとめるグループが多かった背景には、各々の児童が同資料を用いて既に分析を進めていたことが影響したものと推察されます。

特に、同資料上に分析対象項目を直接記述した児童が多かったため、ふり返りのまとめを行う際に用いた用紙上に記載された分析対象項目の数が、例年と比べて少ない傾向が見られました。一方で、記載された分析対象項目のほとんどについては、その存在が確認でき、分析対象として選んだ判断についても、第三者の目から見て妥当なものでした。

また、グループによっては、導いたふり返りの結果を手掛かりにしながら、筆者の方で分析対象項目を改めて類推する作業を行いましたが、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。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いありません。

さらに、このような分析結果は、学習活動の当事者だからこそ導けるものと言えます。今年度においても制作活動にまつわる様々なドラマが起き、ひっきりなしに意見の衝突が起きたグループも見られましたが、このような悲喜こもごもの経験から得られた生きる力につながる実践的な知見は、そのグループの中にいる者だからこそ探し出すことができ、そしてその価値を見出せるものです。筆者のような外部の研究者が、幾度となく制作活動の現場を観察したとしても、各グループの活動状況やグループ内の雰囲気の全てを、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」の側の評価となりますが、前述の通りに人気投票の結果がこの教育活動における全ての評価を代弁するものでは決してありません。この章で検証してきましたグループ単位によるふり返りの授業は、制作活動中に起きた様々な出来事や人間関係の変容の中から、どのようなことをグループとして学んだのかを、この教育活動を知らない第三者にも理解してもらえる形で表すことを通じて、キャリア教育の「教育」の側の評価を児童達自身で行ったものです。

中原小では、「キャリア」側と「教育」側の両評価とも車の両輪の如く欠くことのできないものと捉えており、双方をしっかりとこの教育活動の中に組み込むことで、公教育においてキャリア教育活動を実施する社会的意義と価値を高めることにつながると考えています。今年度の活動においても、本章を通じてキャリア教育の「教育」の側からアニメーション制作を通じたキャリア教育活動を行う社会的意義と価値を、6年生の児童達自身によって十分に示せたはずです。

第五章

本報告書では、第一章にて中原小で実施されているキャリア教育活動の一つである NAKAHARA アニメーションの基本的な情報を紹介しました。また、この教育活動を通じて培われることが期待される三鷹市が掲げる 7 つ能力も合わせて紹介しました。

第二章では、2017 年度に実施された NAKAHARA アニメーションに参加した 72 名の 6 年生の児童達の中で、本格的なアニメーション制作活動の実践を通じて、どのような能力やスキルが開花し発揮されたのかを、児童達が残した外在化カードのデータを手掛かりにして、上記の 7 つ能力を柱とした 59 種類のサブカテゴリーに沿って調べた結果をまとめました。

現実には、外在化カードの記述内容から筆者の方で読み取れなかったものや、外在化カード上には記載されていないさらに多くの能力やスキルが存在していたはずですが、一方で発見できた限りの外在化カードの事例からも、59 種類全ての能力の発揮や開花が 2017 年度の NAKAHARA アニメーションに参加した児童達の中で見られたことは、同章の中で十分に紹介できたはずですが。

同章の中でも述べている通りに、分類自体には特別な意味はありません。むしろ、キャリア教育活動を通じて、参加児童達が本当にどのような能力やスキルを身に付けたのかを問われた際に、言い換えれば、キャリア教育活動は公教育の中で実施するだけの価値があるのかを問われた際に、筆者のような外部の研究者の目から見ても、多種多様な能力やスキルの発揮や開花が確認できたことは間違いなく、それ故にキャリア教育活動は社会的にも実施する価値があると、明確に答えられるために分類が行われました。

第三章では、学年全体の学習成果を確認するためにアンケート調査を実施し、その結果を分析しました。これまでに NAKAHARA アニメーションを通じて確認された学習成果に関する 16 の質問項目が用意されましたが、その全ての項目において、それぞれの学習成果を認める肯定的な選択肢の合計が、否定的な選択肢の合計よりも、かなり多い傾向が見られました。

また、両者間には、統計的にも有意な差が見られたことから、16 項目の学習成果については、大半の参加児童達はその成果を認めていることが確認できました。第二章では、開花した個々の能力の分類という形を取りましたが、この章では、アンケート調査を通じて学年全体で共有できる学習成果を確認しました。

これまでもほぼ毎年、その年度のキャリア教育活動が終了した時点で、同じ質問項目によるアンケート調査を実施してきましたが、毎回、全ての質問項目において統計的にも有意な差が確認できています。この事実は、学習プログラムとしての NAKAHARA アニメーションの活動が、参加児童達が毎回入れ替わり、担当教師が交代したとしても、常に安定した高い学習成果を残し続けてきた証ともなっています。

第四章では、外在化カードの記録と SAKANA システムを用いて、グループ単位での学習

成果のふり返りの結果を紹介しました。2 クラスの 18 グループが、論理的な実証活動の一環として、自分達を書き記してきた外在化カードの記述内容を手掛かりにして、第三者であっても再検証できるように確たる論拠（具体的なデータ）を挙げながら、それぞれの活動実態に即した独自のふり返りの結果を導きました。

各グループのふり返りの結果については、改めて筆者の方で、その分析プロセスを再確認し、どのようなデータを選択し、そこからいかに結果を導いたかを検証しましたが、先ず各グループのふり返りの結果をまとめた模造紙上に記載された分析対象項目の大半については、該当するデータの存在を筆者の方でも確認することができ、また分析対象として選んだ判断について妥当なものでした。

今年度についても、事前に分析作業の一端を児童達に行ってもらった関係で、分析結果をまとめる用紙上に記載された分析対象項目の数が少なかったため、改めて筆者の方で分析対象項目を類推する作業を併せて行いましたが、各グループのふり返りの結果と矛盾しない相応しい分析対象項目を容易に探し出すことができました。

次に、各グループが導いた分析結果については、非常に貴重な知見を含むものが数多く見られました。キャリア教育の「キャリア」側にあたる上映会での社会的評価をしっかりと受け止めた上で、「教育」側の評価として、児童達自身が制作活動全体をふり返し、そこからグループとして学んだことを自分達の手で実証しましたが、分析結果の多くがそのグループに所属している者達だからこそ導き出せるものであり、文字通りに生きる力の向上に結びつく実践的なものでした。

本報告書を締めくくるにあたり、全体のまとめとして、中原小で実施された 2017 年度のキャリア教育活動では、外在化カードを手掛かりにしながら、個々の参加児童の中で、多種多様な能力が発揮され、開花したことが確認できました。また、アンケート調査を通じて、学年全体として共通の学習成果も確認されました。さらに、児童達自身が、自分達の手でグループ単位での学習成果の分析を行いました。そこから導き出された分析結果の多くは、第三者の目から見ても納得できるものでした。

このような異なる分析の視点から、2017 年度のキャリア教育活動の学習成果を紹介してきましたが、どの視点からも十分な学習成果が現れていたことを示しています。それだけ、この活動が中原小に定着していることを物語っており、毎年、参加児童や教師が代わったとしても、着実に高い学習成果を望めるだけの活動実績を積んできた証と言えます。

中原小では、例年、キャリア教育活動の土台となる部分を踏まえた上で、その時々々の学年全体の傾向やクラスの特徴に合わせて、活動目標の調整や活動内容の改善を行っていますが、このような細やかな対応が毎回行われるからこそ、毎年、高い成果を期待できることは間違いありません。その背景には、この取り組みに対する担任の先生方の深い理解と情熱が挙げられます。特に、アマチュア宣言をすることで、直接アニメーション制作を指導する立場から離れる一方で、児童達が自分達の力でアニメーション制作を進める中で、その裏側で児童達が自律的に生きる力を伸ばして行ける機会を周到に用意することを通じ

て、担任の先生方が児童達をしっかりと支援するからこそ、この学習活動は成立しています。

今年度についても、学年全体の傾向を配慮した上で、第三者に観てもらうことを意識した作品制作に心掛けることを、これまで以上に強調した活動目標が取られました。そして、この目標に沿う形での学習成果が、本報告書の各章にて見られたはずです。

近年、力を入れている試みとして、世界的に活躍する国際審査員を通じて、社会的評価の部分にグローバルな視点を取り入れています。今年度は初の試みとして、香港にあるインターナショナル・スクールに通う生徒達に、中原小の 6 年生達が制作した 18 作品を観てもらい、人気投票を通じて 3 作品を選んでもらいました。

今後も本報告書で紹介してきたように高い学習成果を望むことができる NAKAHARA アニメーションの根幹部分を踏まえながらも、さらなる挑戦を行っていくことを通じて、中原小でのキャリア教育活動が、参加児童達の中で、これからの国際社会の動向に対応できるだけの生きる力が培われることに少なからず寄与して行くことが期待されます。

SAKANA システム関連の参考データ

参考までに、第四章にて紹介をした 2017 年度のキャリア教育活動に参加した 6 学年 2 クラスの 18 グループが、グループ単位でのふり返りの活動を行った際に用いた SAKANA システムのデータを、下記に掲載します。

6 学年全体

頻出語句トップ 50

する:409 回 思う:288 回 いる:224 回 できる:214 回 ない:205 回 良い:194 回 アニメーション:190 回 音:168 回 作る:143 回 けど:136 回 難しい:127 回 分かる:125 回 ある:108 回 皆:104 回 ロール:101 回 やる:96 回 時:89 回 人:85 回 頑張る:85 回 大変:84 回 入れる:80 回 自分:78 回 作品:77 回 一:75 回 入れ:74 回 とても:71 回 作業:69 回 ところ:68 回 たり:68 回 すごい:66 回 いい:62 回 など:62 回 しまう:62 回 協力:56 回 れる:55 回 粗筋:54 回 今日:53 回 絵:52 回 楽しい:52 回 アドバイス:51 回 班:49 回 少し:48 回 という:48 回 観る:47 回 考える:47 回 撮影:46 回 主題:45 回 上手い:45 回 いく:44 回 さん:43 回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:221 回
1. 自己肯定傾向の変化:183 回
4. 職業理解の変化:178 回
5. コミュニケーションの変化:145 回
3. 役割把握・認識の変化:92 回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:234 回
8. 難しかった:227 回
3. 面白かった:211 回
1. うれしかった:57 回
4. 簡単だった:55 回
7. つらかった:29 回
6. 腹が立った:27 回
5. 悲しかった:19 回

がんばり度

4. よくがんばった:165 回
 3. がんばった:150 回
 5. かなりよくがんばった:103 回
 2. 少し足りなかった:35 回
 1. 全く足りなかった:8 回
- 平均: 3.6941431670282

6 年 1 組

頻出語句トップ 50

する:141回 思う:133回 アニメーション:99回 いる:79回 ない:74回 良い:68回 作る:58回 けど:53回 できる:45回 皆:45回 ある:42回 音:41回 難しい:41回 分かる:40回 すごい:33回 一:31回 自分:31回 大変:30回 頑張る:29回 とても:27回 やる:26回 時:26回 人:26回 班:25回 いい:22回 楽しい:22回 主題:20回 アドバイス:20回 ところ:20回 など:20回 面白い:20回 粗筋:20回 達:20回 改善:19回 書く:19回 観る:18回 意見:18回 入れ:18回 今日:18回 もらう:18回 よく:18回 作品:18回 グループ:18回 れる:18回 考える:18回 知る:17回 絵:17回 少し:17回 入れる:17回 枚:17回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:102回
4. 職業理解の変化:81回
1. 自己肯定傾向の変化:72回
5. コミュニケーションの変化:44回
3. 役割把握・認識の変化:39回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:98回
3. 面白かった:95回
8. 難しかった:94回
4. 簡単だった:28回
6. 腹が立った:22回
1. うれしかった:18回
7. つらかった:13回
5. 悲しかった:5回

がんばり度

3. がんばった:77回
 4. よくがんばった:60回
 5. かなりよくがんばった:32回
 2. 少し足りなかった:23回
 1. 全く足りなかった:6回
- 平均: 3.44949494949495

6年2組

頻出語句トップ 50

する:268回 できる:169回 思う:155回 いる:145回 ない:131回 音:127回 良い:126回 ロール:94回 アニメーション:91回 難しい:86回 作る:85回 分かる:85回 けど:83回 やる:70回 ある:66回 時:63回 入れる:63回 作業:59回 皆:59回 作品:59回 人:59回 たり:59回 頑張る:56回 入れ:56回 大変:54回 ところ:48回 しまう:47回 自分:47回 一:44回 とても:44回 撮影:43回 など:42回 協力:40回 いい:40回 上手い:38回 れる:37回 さん:36回 今日:35回 絵:35回 粗筋:34回 一つ:33回 つなげる:33回 すごい:33回 という:32回 アドバイス:31回 少し:31回 いく:30回 楽しい:30回 考える:29回 観る:29回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:119 回
1. 自己肯定傾向の変化:111 回
5. コミュニケーションの変化:101 回
4. 職業理解の変化:97 回
3. 役割把握・認識の変化:53 回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:136 回
8. 難しかった:133 回
3. 面白かった:116 回
1. うれしかった:39 回
4. 簡単だった:27 回
7. つらかった:16 回
5. 悲しかった:14 回
6. 腹が立った:5 回

がんばり度

4. よくがんばった:105 回
 3. がんばった:73 回
 5. かなりよくがんばった:71 回
 2. 少し足りなかった:12 回
 1. 全く足りなかった:2 回
- 平均: 3.87832699619772

6年1組A班

頻出語句トップ 50

アニメーション:11 回 する:10 回 いる:8 回 思う:7 回 作る:7 回 ない:6 回 分かる:5 回 作品:5 回 できる:5 回 音:5 回 良い:5 回 たくさん:4 回 すごい:4 回 人:4 回 やる:4 回 くる:4 回 けど:4 回 頑張る:4 回 いい:3 回 心配:3 回 意見:3 回 大変:3 回 期間:3 回 入れ:3 回 主題:3 回 一つ:3 回 皆:3 回 関わる:2 回 使う:2 回 一番:2 回 プレゼンテーション:2 回 自分:2 回 完成:2 回 しまう:2 回 時:2 回 少し:2 回 出る:2 回 監督:2 回 ある:2 回 手掛ける:2 回 粗筋:2 回 話し合う:2 回 難しい:2 回 作れる:2 回 どの:2 回 不安:2 回 内:2 回 話:2 回 尺:2 回 ロール:2 回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:11 回
4. 職業理解の変化:10 回
1. 自己肯定傾向の変化:7 回
5. コミュニケーションの変化:6 回
3. 役割把握・認識の変化:5 回

気持ちのタイプ

3. 面白かった:13 回
2. 楽しかった:12 回
8. 難しかった:7 回
4. 簡単だった:6 回
1. うれしかった:2 回
7. つらかった:1 回

がんばり度

4. よくがんばった:9 回
 3. がんばった:6 回
 5. かなりよくがんばった:3 回
 2. 少し足りなかった:2 回
 1. 全く足りなかった:1 回
- 平均: 3.52380952380952

6年1組B班

頻出語句トップ 50

思う:20 回 する:15 回 いる:12 回 アニメーション:9 回 難しい:9 回 すごい:8 回 ない:7 回
皆:6 回 けど:6 回 作る:6 回 とても:6 回 入れる:6 回 とか:6 回 音:5 回 アドバイス:5 回
枚:4 回 そう:4 回 けれど:4 回 何:4 回 ある:4 回 一:4 回 考える:4 回 もらう:3 回 観る:3 回
少し:3 回 粗筋:3 回 いい:3 回 直す:3 回 ところ:3 回 大変:3 回 コマ:3 回 色々:3 回 でき
る:3 回 など:2 回 緊張:2 回 自分:2 回 グループ:2 回 もう少し:2 回 主題:2 回 くる:2 回
方:2 回 作業:2 回 時:2 回 プレゼンテーション:2 回 班:2 回 良い:2 回 ダメ:2 回 普通:2 回
たり:2 回 役割:2 回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:15 回
1. 自己肯定傾向の変化:9 回
4. 職業理解の変化:8 回
5. コミュニケーションの変化:6 回
3. 役割把握・認識の変化:6 回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:15 回
2. 楽しかった:14 回
3. 面白かった:12 回
4. 簡単だった:2 回
1. うれしかった:2 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:3 回

2. 少し足りなかった:2回

平均: 3.52173913043478

6年1組C班

頻出語句トップ50

思う:25回 する:18回 いる:13回 ない:11回 良い:10回 音:8回 アニメーション:8回 できる:7回 ある:7回 一:7回 自分:6回 という:6回 もらう:6回 しまう:6回 絵:6回 観る:5回 時:5回 完成:5回 入れる:5回 すごい:5回 作る:5回 枚:5回 これから:4回 話し合う:4回 そういう:4回 分かる:4回 描く:4回 見える:4回 データ:4回 知る:4回 今日:4回 よく:4回 今回:4回 いく:4回 皆:4回 大変:4回 たり:3回 けど:3回 キャラクター:3回 方:3回 達:3回 主題:3回 粗筋:3回 上手い:3回 次:3回 嬉しい:3回 コンテ:3回 気:3回 ところ:3回 やる:3回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:14回

1. 自己肯定傾向の変化:9回

4. 職業理解の変化:9回

5. コミュニケーションの変化:5回

3. 役割把握・認識の変化:2回

気持ちのタイプ

3. 面白かった:12回

8. 難しかった:10回

2. 楽しかった:9回

1. うれしかった:4回

4. 簡単だった:2回

6. 腹が立った:2回

5. 悲しかった:1回

がんばり度

3. がんばった:9回

4. よくがんばった:4回

5. かなりよくがんばった:4回

1. 全く足りなかった:3回

平均: 3.3

6年1組D班

頻出語句トップ50

する:23回 思う:18回 アニメーション:10回 皆:10回 ない:10回 いる:9回 作る:8回 やる:8回 音:8回 けど:7回 大変:6回 良い:6回 できる:6回 なあ:5回 人:5回 一:5回 ある:5回 入れ:4回 今日:4回 でも:4回 難しい:4回 書く:4回 班:4回 粗筋:3回 協力:3回 あと:3回 知る:3回 主題:3回 少し:3回 達:3回 作品:3回 私:3回 グループ:3回 作業:3回 最初:3回

回 そう:3回 時:3回 という:3回 個:3回 意見:3回 楽しい:3回 改善:3回 頑張る:2回 など:2回 手:2回 楽しみ:2回 ながら:2回 まあ:2回 撮る:2回 分かる:2回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:9回
1. 自己肯定傾向の変化:9回
4. 職業理解の変化:7回
5. コミュニケーションの変化:6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:15回
3. 面白かった:13回
8. 難しかった:12回
4. 簡単だった:1回
6. 腹が立った:1回

がんばり度

4. よくがんばった:10回
 3. がんばった:8回
 5. かなりよくがんばった:4回
- 平均: 3.81818181818182

6年1組E班

頻出語句トップ 50

する:26回 良い:19回 思う:19回 アニメーション:16回 分かる:15回 けど:11回 よく:8回
ない:7回 楽しい:7回 易い:7回 自分:7回 難しい:7回 作る:7回 できる:6回 頑張る:6回
いる:6回 大変:5回 ある:5回 直ぐ:5回 ところ:5回 など:5回 少し:5回 班:5回 工夫:4回
達:4回 観る:4回 書く:4回 色々:4回 終わる:3回 とても:3回 話:3回 内容:3回 皆:3回 コ
マ:3回 すごい:3回 一:3回 物語:3回 人:3回 一つ:3回 いい:3回 改善:3回 面白い:3回 か
なり:3回 より:2回 やる:2回 入れ:2回 考える:2回 以上:2回 コンテ:2回 簡単:2回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:13回
1. 自己肯定傾向の変化:9回
4. 職業理解の変化:8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:3回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:16回
3. 面白かった:11回
8. 難しかった:8回

7. つらかった:3 回
4. 簡単だった:2 回
6. 腹が立った:1 回
1. うれしかった:1 回

がんばり度

4. よくがんばった:10 回
3. がんばった:9 回
5. かなりよくがんばった:3 回
2. 少し足りなかった:2 回

平均: 3.58333333333333

6 年 1 組 F 班

頻出語句トップ 50

けど:8 回 難しい:7 回 する:6 回 良い:5 回 書く:5 回 監督:5 回 アニメーション:5 回 作る:5 回
ところ:4 回 ちゃんと:4 回 できる:4 回 など:4 回 いい:3 回 粗筋:3 回 自分:3 回 皆:3 回
いる:3 回 アニメーター:3 回 作品:3 回 絵:3 回 思う:3 回 私:3 回 楽しい:2 回 決める:2 回
他:2 回 楽しみ:2 回 前:2 回 ない:2 回 頑張れる:2 回 アドバイス:2 回 ある:2 回 よく:2 回
細かい:2 回 でも:2 回 嬉しい:2 回 今日:2 回 として:2 回 頑張る:2 回 達:2 回 一つ:2 回 つ
なげる:2 回 そう:2 回 知る:2 回 やる:2 回 仕事:2 回 意見:1 回 面白い:1 回 撮影:1 回 パソ
コン:1 回 練習:1 回

学びのタイプ

4. 職業理解の変化:11 回
2. 自己発見傾向の変化:8 回
1. 自己肯定傾向の変化:5 回
5. コミュニケーションの変化:3 回
3. 役割把握・認識の変化:3 回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:13 回
2. 楽しかった:10 回
3. 面白かった:6 回
1. うれしかった:2 回
4. 簡単だった:1 回
6. 腹が立った:1 回
5. 悲しかった:1 回

がんばり度

4. よくがんばった:9 回
3. がんばった:6 回
2. 少し足りなかった:4 回
1. 全く足りなかった:1 回

平均: 3.15

6年1組G班

頻出語句トップ 50

アニメーション:13回 する:12回 思う:11回 作る:9回 ない:7回 良い:7回 分かる:6回 とても:5回 音:5回 班:4回 けど:4回 作品:4回 達:4回 自分:4回 楽しい:3回 皆:3回 決まる:3回 頑張る:3回 いる:3回 ある:3回 入れ:3回 これから:3回 できる:3回 大変:3回 いい:3回 など:3回 もう少し:3回 考える:2回 たくさん:2回 楽しみ:2回 面白い:2回 やる:2回 さらに:2回 アドバイス:2回 時:2回 他:2回 出る:2回 コマ:2回 方:2回 今:2回 難しい:2回 ここ:2回 時間:2回 案:2回 人:2回 意見:2回 すごい:2回 さん:2回 改善:2回 不安:2回

学びのタイプ

4. 職業理解の変化:9回

1. 自己肯定傾向の変化:7回
2. 自己発見傾向の変化:7回
5. コミュニケーションの変化:4回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:14回
3. 面白かった:8回
2. 楽しかった:8回
4. 簡単だった:3回
1. うれしかった:2回
6. 腹が立った:2回
7. つらかった:2回

がんばり度

5. かなりよくがんばった:8回
4. よくがんばった:6回
3. がんばった:5回
2. 少し足りなかった:2回

平均: 3.95238095238095

6年1組H班

頻出語句トップ 50

する:18回 アニメーション:18回 思う:14回 いる:13回 ない:11回 良い:10回 グループ:9回 ある:8回 面白い:8回 時:7回 できる:7回 協力:7回 人:7回 作る:7回 皆:6回 難しい:6回 班:6回 意見:5回 すごい:5回 けど:5回 けれど:5回 もらう:4回 分かる:4回 改善:4回 知る:4回 考える:4回 たくさん:4回 なかなか:4回 時間:4回 アドバイス:4回 これから:4回 とても:4回 しまう:3回 最初:3回 話:3回 れる:3回 楽しい:3回 いい:3回 粗筋:3回 絵:3回 最後:3回 一:3回 作り:3回 今:3回 今日:3回 僕達:3回 枚:3回 頑張る:3回 進む:3回 音:2回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:14 回
4. 職業理解の変化:9 回
1. 自己肯定傾向の変化:8 回
5. コミュニケーションの変化:7 回
3. 役割把握・認識の変化:4 回

気持ちのタイプ

3. 面白かった:13 回
4. 簡単だった:8 回
6. 腹が立った:8 回
2. 楽しかった:8 回
8. 難しかった:7 回
1. うれしかった:2 回
7. つらかった:1 回

がんばり度

3. がんばった:10 回
 2. 少し足りなかった:8 回
 5. かなりよくがんばった:5 回
 4. よくがんばった:1 回
- 平均: 3.125

6 年 1 組 I 班

頻出語句トップ 50

思う:16 回 する:13 回 ない:13 回 いる:12 回 アニメーション:9 回 一:8 回 皆:7 回 音:6 回
ある:6 回 主題:5 回 次:5 回 けど:5 回 れる:5 回 言う:5 回 改善:4 回 作る:4 回 いく:4 回 描
く:4 回 頑張る:4 回 考える:4 回 できる:4 回 書く:4 回 とても:4 回 大変:4 回 達:4 回 多
い:4 回 枚:4 回 良い:4 回 すごい:4 回 時間:3 回 そう:3 回 時:3 回 鮭:3 回 感想:3 回 いい:3
回 結:3 回 まだ:3 回 決まる:3 回 コマ:3 回 色々:3 回 自分:3 回 入れ:2 回 決める:2 回 あ
と:2 回 分かる:2 回 全部:2 回 やる:2 回 足りる:2 回 くれる:2 回 直す:2 回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:11 回
4. 職業理解の変化:10 回
1. 自己肯定傾向の変化:9 回
3. 役割把握・認識の変化:6 回
5. コミュニケーションの変化:4 回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:8 回
3. 面白かった:7 回

6. 腹が立った:7 回
2. 楽しかった:6 回
7. つらかった:6 回
1. うれしかった:3 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:14 回
 4. よくがんばった:3 回
 2. 少し足りなかった:3 回
 5. かなりよくがんばった:2 回
 1. 全く足りなかった:1 回
- 平均: 3.08695652173913

6 年 2 組 A 班

頻出語句トップ 50

する:30 回 できる:29 回 良い:20 回 協力:18 回 皆:13 回 ロール:12 回 難しい:9 回 粗筋:9 回 アニメーション:8 回 音:8 回 頑張る:8 回 ない:8 回 分かる:7 回 いる:7 回 作る:7 回 人:7 回 決める:6 回 など:6 回 自分:6 回 たり:6 回 考える:6 回 けど:6 回 アドバイス:5 回 作品:5 回 という:4 回 今日:4 回 ござる:4 回 話し合う:4 回 絵:4 回 上手い:4 回 楽しい:4 回 やる:4 回 入れる:4 回 れる:4 回 さん:4 回 しまう:4 回 気持ち:4 回 撮影:4 回 いく:4 回 有難う:4 回 名:4 回 作業:4 回 朝川:3 回 大変:3 回 時間:3 回 ある:3 回 いい:3 回 変える:3 回 この:3 回 班:3 回

学びのタイプ

5. コミュニケーションの変化:13 回
1. 自己肯定傾向の変化:12 回
2. 自己発見傾向の変化:9 回
4. 職業理解の変化:8 回
3. 役割把握・認識の変化:4 回

気持ちのタイプ

3. 面白かった:17 回
8. 難しかった:12 回
2. 楽しかった:8 回
4. 簡単だった:5 回
1. うれしかった:2 回
5. 悲しかった:1 回

がんばり度

3. がんばった:12 回
4. よくがんばった:9 回

2. 少し足りなかった:3 回
5. かなりよくがんばった:3 回
平均: 3.44444444444444

6年2組B班

頻出語句トップ 50

する:30 回 できる:23 回 音:21 回 良い:19 回 アニメーション:19 回 いる:17 回 けど:17 回
作る:16 回 思う:15 回 分かる:14 回 頑張る:13 回 入れる:12 回 やる:11 回 作品:11 回 難し
い:11 回 ない:11 回 プレゼンテーション:7 回 人:7 回 ロール:7 回 動物:7 回 れる:6 回 私:6
回 グループ:6 回 みる:6 回 大変:6 回 中:6 回 完成:6 回 たり:6 回 今日:6 回 つなげる:6 回
観る:5 回 という:5 回 自分:5 回 一:5 回 また:5 回 しまう:5 回 班:5 回 でも:4 回 話し合
う:4 回 編集:4 回 最後:4 回 とても:4 回 ちゃんと:4 回 工夫:4 回 そう:4 回 ため:4 回 大
切:4 回 少し:4 回 協力:4 回 部分:4 回

学びのタイプ

4. 職業理解の変化:14 回
1. 自己肯定傾向の変化:14 回
2. 自己発見傾向の変化:13 回
5. コミュニケーションの変化:10 回
3. 役割把握・認識の変化:8 回

気持ちのタイプ

2. 楽しかった:19 回
8. 難しかった:18 回
3. 面白かった:14 回
5. 悲しかった:3 回
1. うれしかった:2 回
7. つらかった:1 回
6. 腹が立った:1 回
4. 簡単だった:1 回

がんばり度

4. よくがんばった:14 回
3. がんばった:9 回
5. かなりよくがんばった:7 回
平均: 3.93333333333333

6年2組C班

頻出語句トップ 50

する:37 回 思う:21 回 いる:18 回 良い:16 回 上手い:15 回 できる:13 回 自分:11 回 とこ
ろ:11 回 ロール:11 回 ある:11 回 作る:10 回 撮影:10 回 皆:10 回 いく:10 回 けど:10 回 難
しい:10 回 頑張る:8 回 やる:8 回 時:8 回 ない:7 回 楽しい:7 回 人:6 回 とても:6 回 -:6 回

アイデア:5回 粗筋:5回 分かる:5回 たり:5回 つなげる:5回 発表:5回 くれる:5回 作業:5回 音:5回 知る:5回 プレゼンテーション:5回 そう:5回 無い:4回 しまう:4回 大変:4回 班:4回 入れ:4回 作品:4回 そこ:4回 という:4回 アドバイス:4回 シーン:4回 など:4回 気:4回 主題:4回 について:4回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:16回
1. 自己肯定傾向の変化:13回
4. 職業理解の変化:10回
5. コミュニケーションの変化:10回
3. 役割把握・認識の変化:6回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:17回
2. 楽しかった:17回
3. 面白かった:9回
1. うれしかった: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:18回
 5. かなりよくがんばった:6回
 3. がんばった:5回
- 平均: 4.03448275862069

6年2組D班

頻出語句トップ 50

する:26回 思う:25回 やる:19回 ない:18回 できる:16回 難しい:15回 良い:15回 一つ:15回 いる:14回 アニメーション:12回 けど:11回 一:10回 ロール:10回 作業:10回 作る:9回 ある:9回 この:9回 しまう:9回 分かる:8回 作品:8回 音:8回 意見:7回 時:7回 撮る:7回 いい:7回 たくさん:7回 すごい:7回 という:7回 大変:7回 皆:6回 〃:6回 人:5回 とても:5回 少し:5回 みる:5回 自分:5回 丁寧:5回 簡単:5回 いく:5回 さん:5回 経験:5回 今日:4回 れる:4回 数:4回 知る:4回 たり:4回 タイプ:4回 など:4回 作れる:4回 間違える:4回

学びのタイプ

1. 自己肯定傾向の変化:15回
2. 自己発見傾向の変化:13回
4. 職業理解の変化:11回
5. コミュニケーションの変化:9回
3. 役割把握・認識の変化:6回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:17回
2. 楽しかった:15回
3. 面白かった:11回
7. つらかった:4回
5. 悲しかった:4回
6. 腹が立った:2回
4. 簡単だった:1回
1. うれしかった:1回

がんばり度

3. がんばった:13回
4. よくがんばった:9回
5. かなりよくがんばった:5回
2. 少し足りなかった:3回

平均: 3.53333333333333

6年2組E班

頻出語句トップ 50

ない:25回 思う:19回 する:18回 いる:15回 ある:13回 音:13回 良い:11回 できる:11回
一:9回 ロール:8回 人:8回 意見:8回 入れ:7回 話:7回 たり:7回 決める:7回 作る:6回 ア
ニメーション:6回 絵:6回 分かる:6回 れる:6回 作品:6回 しまう:6回 けど:6回 面白い:6
回 すごい:6回 動き:5回 題名:5回 皆:5回 それ:5回 大変:5回 時:5回 作業:4回 少し:4
回 自分:4回 難しい:4回 まとまる:4回 消す:4回 枚:4回 今日:4回 描く:3回 多い:3回 内
容:3回 いっぱい:3回 つなげる:3回 入れる:3回 さん:3回 中:3回 観る:3回 完成:3回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:14回
1. 自己肯定傾向の変化:9回
4. 職業理解の変化:9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:4回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:13回
3. 面白かった:11回
2. 楽しかった:9回
4. 簡単だった:5回
7. つらかった:3回
1. うれしかった:2回
6. 腹が立った:2回
5. 悲しかった:2回

がんばり度

4. よくがんばった:12回
3. がんばった:8回
5. かなりよくがんばった:4回
2. 少し足りなかった:2回
1. 全く足りなかった:1回

平均: 3.59259259259259

6年2組F班

頻出語句トップ 50

する:30回 できる:22回 ない:19回 音:19回 思う:18回 ロール:17回 いる:17回 時:16回
アニメーション:12回 良い:12回 ところ:12回 入れ:12回 頑張る:11回 ある:11回 けど:11
回 しまう:10回 撮る:9回 分かる:9回 少し:9回 皆:8回 撮影:8回 作業:8回 入れる:8回
作る:8回 さん:7回 やる:7回 嬉しい:7回 くれる:7回 絵:7回 いい:7回 一:7回 作品:7回
難しい:7回 コマ:6回 すごい:6回 進む:6回 たり:6回 作れる:6回 言う:6回 いく:5回 で
も:5回 あと:5回 終わる:5回 より:5回 大変:5回 前:5回 工夫:5回 通り:5回 多い:5回 ア
ドバイス:5回

学びのタイプ

5. コミュニケーションの変化:20回
2. 自己発見傾向の変化:14回
1. 自己肯定傾向の変化:14回
4. 職業理解の変化:10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:26回
3. 面白かった:17回
1. うれしかった:9回
8. 難しかった:9回
4. 簡単だった:2回
5. 悲しかった:1回

がんばり度

4. よくがんばった:17回
5. かなりよくがんばった:8回
3. がんばった:6回
2. 少し足りなかった:1回

平均: 4.0

6年2組G班

頻出語句トップ 50

する:51回 音:27回 分かる:24回 できる:23回 いる:20回 入れる:19回 難しい:17回 思う:15回 とても:15回 大変:15回 たり:14回 作る:13回 ない:13回 アニメーション:13回 ロール:13回 良い:13回 作業:12回 〃:12回 協力:11回 考える:11回 タイプ:10回 作品:9回 ところ:9回 入れ:9回 人:9回 気持ち:8回 いい:7回 決める:7回 観る:7回 時:7回 ケンカ:7回 終わる:6回 粗筋:6回 自分:6回 シーン:6回 場面:6回 撮影:6回 絵:6回 やる:6回 上手い:6回 つなげる:5回 よい:5回 皆:5回 達:5回 進める:5回 どの:5回 付ける:5回 学び:5回 ある:5回 主題:5回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:15回
4. 職業理解の変化:14回
1. 自己肯定傾向の変化:10回
5. コミュニケーションの変化:10回
3. 役割把握・認識の変化:8回

気持ちのタイプ

8. 難しかった:20回
3. 面白かった:9回
2. 楽しかった:9回
7. つらかった:4回
1. うれしかった:4回
4. 簡単だった:4回
5. 悲しかった:2回

がんばり度

5. かなりよくがんばった:17回
 4. よくがんばった:8回
 3. がんばった:5回
- 平均: 4.4

6年2組H班

頻出語句トップ 50

できる:29回 する:28回 いる:20回 思う:20回 ない:17回 けど:14回 音:13回 など:13回 やる:11回 作る:10回 良い:10回 アニメーション:10回 時:9回 ロール:9回 すごい:9回 進む:9回 今日:8回 撮影:8回 前:8回 分かる:8回 話:8回 作業:7回 アドバイス:7回 入れ:7回 さん:7回 皆:7回 いい:6回 今回:6回 内容:6回 班:6回 とても:6回 もらう:6回 たり:6回 プレゼンテーション:5回 上手い:5回 入れる:5回 一つ:5回 より:5回 どう:5回 前回:5回 主人公:5回 考える:5回 朝川:5回 編集:5回 終わる:5回 ある:4回 粗筋:4回 みる:4回 主題:4回 枚数:4回

学びのタイプ

4. 職業理解の変化:15回
5. コミュニケーションの変化:14回

1. 自己肯定傾向の変化:12 回
2. 自己発見傾向の変化:12 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:17 回
3. 面白かった:16 回
8. 難しかった:13 回
1. うれしかった:10 回
7. つらかった:3 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:15 回
 4. よくがんばった:8 回
 3. がんばった:5 回
 1. 全く足りなかった:1 回
 2. 少し足りなかった:1 回
- 平均: 4.16666666666667

6年2組I班

頻出語句トップ 50

思う:19 回 する:18 回 いる:17 回 音:13 回 ない:13 回 難しい:12 回 良い:10 回 君:10 回
人:9 回 アニメーション:9 回 時:8 回 ある:7 回 入れ:7 回 くる:7 回 ロール:7 回 れる:7 回
楽しい:6 回 作る:6 回 入れる:6 回 さん:6 回 作業:6 回 けれど:6 回 一:5 回 大変:5 回 た
り:5 回 つなげる:5 回 伊東:5 回 という:5 回 言う:5 回 ところ:5 回 作品:5 回 いい:4 回 撮
る:4 回 自分:4 回 続き:4 回 D:4 回 分かる:4 回 連れる:4 回 描く:4 回 あまり:4 回 頑張る:4
回 無い:3 回 達:3 回 けど:3 回 嬉しい:3 回 考える:3 回 できる:3 回 意味:3 回 パソコン:3
回 しまう:3 回

学びのタイプ

2. 自己発見傾向の変化:13 回
1. 自己肯定傾向の変化:12 回
5. コミュニケーションの変化:11 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

2. 楽しかった:16 回
8. 難しかった:14 回
3. 面白かった:12 回
4. 簡単だった:6 回
1. うれしかった:6 回

7. つらかった:1 回

がんばり度

3. がんばった:10 回

4. よくがんばった:10 回

5. かなりよくがんばった:6 回

2. 少し足りなかった:2 回

平均: 3.71428571428571