

産・官・学・民(NPO)協働教育体制の構想

—『ノビルサー夏期特別講座』実践報告—

今井 昌彦

1. 経緯

「ノビルサー」とは、毎年、岐阜県各務原市小中校長会が主催し、実施される市内在住の小中学生を対象とした夏期課外授業である。「ノビルサー」の語感が示すように、特に科学分野に特化した内容の講座が主に企画され、子どもたちの考える力・創造力を「さらにノバス」ために夏期休暇のなかで特別に実施されてきている。「ロボット入門講座」「PC組み立て入門講座」「デジタル音楽入門講座」等が近年開催されている。¹⁾

2004年夏、筆者率いる地元NPO法人(“K-ITシティー・コンソーシアム”²⁾)と各務原市小中校長会がコラボレートする形で、このノビルサー講座を「デジタル音楽入門」と銘打ち、市内にある東海女子短期大学情報館にて実施した。これはいわゆるシーケンスソフトを利用してMIDIファイルを作成し、それぞれが作成したデジタル音楽コンテンツを試聴し楽しむという趣旨のものであったが、普段のPC環境ではできないめずらしさも手伝って、大好評のうちに終わることができた。もっと続きがやりたくて泣き出す子ども。身体障害をかかえながらも作品を作り上げた我が子を見て、感動する母親等、次年度も同様の講座実施を要請する声が上がっていた。

2005年に入り、当初、同様の講座内容で実施されることがほぼ決まっていたが、K-ITシティー・コンソーシアムが岐阜県新産業労働局「ぎふ次世代アニメ研究会」の活動に参加するようになったことを契機に、「アニメーション」という映像メディアに特化した作品づくりに子どもたちをトライさせてみたいという機運が高まっていった。

6月末ごろより、その準備段階に入り、3者(校長会・アニメ研究会・K-IT)の継続的な協議により、8月8日と9日の2日間、2004年同様、東海女子短期大学情報館において『アニメーション作成講座』を実施することを決定した。

実は、ノビルサー講座の主催者である校長会が「アニメーション制作」に非常な興味を示した決定的な実践が、ノビルサー講座に向けたプレ講座として、6月2日・3日の2日間、市内桜丘中学校で実施されている。それは「桜カルチャー講座」という課外講座のなかの1つをK-ITシティー・コンソーシアムが運営担当し、アニメーション制作を桜丘中学生徒に指導したものであったが、その様子が6月3日付けの毎日新聞に大きく掲載されたのである。

2. テーマ(趣旨/目的)

今回とりあげるノビルサー講座に設定されたテーマ(趣旨/目標)は、2つの側面を有していた。その1つは「教育的側面」³⁾であり、もう1つは「開発的側面」である。

「教育的側面」として、

- ①児童・生徒の個性を伸ばし、創造性の向上を目指す。
- ②初めて出会うもの同士が協働することによって得られる協調性を養う。
- ③教育現場への「アニメ制作」積極導入をはかるための教育的価値を模索する。
- ④岐阜県におけるアニメ産業及びコンテンツ創造産業の振興基盤を構築する。

また、「開発的側面」として、今回使用した(株)セルシス社製アニメソフト『CLAY TOWN』の

検証、教育現場への導入機能開発というテーマもトライアルケースとして同時に設定した。

具体的には、

- ①現行ソフト『CLAY TOWN』の操作性不具合の洗い出し。
 - ②教育現場向けソフトとして不要な機能の洗い出しと、追加機能の開発。
 - ③教育現場利用における必要周辺機器・創作環境の提案。
 - ④教育現場での様々なソフト活用方法の提案。
 - ⑤今後のトライアルケースに備えた企画・運営・実施マニュアルの作成。
- 等を掲げた。

3. タイムスケジュール（日程）及び参加者

今回の講座は、準備段階も含めて、次に示す日程（表1）で実施された。

表1. ノビルサー夏期特別講座タイムスケジュール

7月		カリキュラムおよびサンプル他作成 オリエンテーション他で使用する資料作成
8月7日(日)	PM 13:00 - 15:00 15:00 - 17:00	スタッフミーティング 会場準備
8月8日(月)	AM 09:00 - 10:00 10:00 - 12:00 PM 12:00 - 13:00 13:00 - 13:50 13:50 - 14:00 14:00 - 16:00	講師自己紹介 全体オリエンテーション 抗議「アニメの歴史」 担当；鈴木伸一 抗議「アニメの歴史」 同上 昼食 抗議「クレイアニメについて」 担当；鈴木伸一 休憩 実習に向けたブリーフィング 担当；はしもと
8月9日(火)	AM 09:00 - 12:00 PM 12:00 - 13:00 13:00 - 15:00 15:00 - 16:00	A組実習 担当；はしもと・今井 昼食 A組実習 A組発表
8月10日(水)	AM 09:00 - 12:00 PM 12:00 - 13:00 13:00 - 15:00 15:00 - 16:00 16:00 - 18:00	B組実習 担当；今井・はしもと 昼食 B組実習 B組発表 会場撤収
8月末日		株式会社セルシスウェブサイトにて作品紹介特設ページ掲載
9月末日		実施結果レポート提出

①スタッフリスト

主 催 者 校長会より3名ないし4名
講 師 鈴木伸一（アニメーション作家）⁴⁾

はしもとまさむ（クレイアニメーション⁵⁾作家）⁶⁾

今井昌彦（東海女子短期大学教授）

運営スタッフ (株)セルシスより1名ないし2名

岐阜県新産業労働局より2名ないし3名

サポートスタッフ K-IT シティ・コンソーシアム（3日間のべ55名）

②参加児童・生徒 40名(A組・B組 各20名)

4. 事前に準備したものの及び留意点

本講座に先駆け事前に準備したもののリスト表は紙面の都合上割愛するが、クレイ（ねんど）から床を保護するための「ブルーシート」を始め講座に必要なアイテムは全部で50品目におよんだ。今回、3者協働体制で実施に臨んだためにその役割分担に多くの時間をさいたことは事実である。今後、こういった講座を企画・運営していくためには、準備品リスト表は必要不可欠な資料となると考えられる。（図1に準備品リスト表にあるアイテムの一部を掲載）



図1. 準備品リスト表にあるアイテムの一部／教室の前列中央に陳列

準備品リストのなかで、講座運営上、留意すべきアイテムを次にいくつかあげておく。

①「パソコン」に関しては、そのパフォーマンススペックがかなり重要要素となる。ソフト

『CLAY TOWN』がパソコン（以下、PC と表記）に要求するスペックは、やはりメモリは最低限256MBはあった方がよい。今回はNEC社製PC（CPU：Pentium4 / メモリ：512MB）を使用したので実践中にも問題は起こらなかったが、既述した桜丘中学校での実践では、作品完成間際のPCフリーズ等、参加者を落胆させる問題が発生した。PCスペックが低レベルの場合は、作品のフレーム数を落とす等、制作者がパニックに陥らないよう慎重な取り組みが必要となる。

②「キャラクター撮影用カメラ」に関しても、ソフトメーカー推奨WEBカメラ7)を今回は使用したが、意外に肝心なのは「カメラを固定する道具」である。今回、特別講師を務めていただいた、はしもとまさむ氏（クレイアニメーション作家）も、各作業グループを指導する際、かなりこだわっていたことの1つであった。1コマ毎に撮影対象を動かし調整する際に、カメラに触れることのないよう、そしてカメラがぶれないよう、ガムテープをしっかりと固定スタンドに貼り直していたはしもと氏の姿が今でも印象に残る。

③「ガムテープ」。これはあらゆる場面で活躍した。上記のカメラ固定。撮影台（机）への粘土板固定。ジオラマ⁸⁾固定。床と台（机）の固定。床に敷いたブルーシートの床や机への固定等、万能アイテムとして大活躍した。ガムテープは多めに用意しておく必要がある。

④「ねんど」に関しては用途にあわせて用意する必要があるが、特に「油ねんど」を使用した場合、制作を進めていく段階で「色」が混ざってってしまう。したが、何度も手を洗う必要が生ずるが、これがなかなか落ちない。今回、予め準備した「ぬれた布巾」や「ウェットティッシュ」では収拾がつかず、こどもたちは何度も洗面所まで手を洗いに通った。たまたま工業用の強力ハンドウォッシュ洗剤をサポートスタッフが用意してくれたので混乱は避けられたが、「油系ねんど」を使用するときは、「手をしっかり洗える環境」を整えておくことが重要となる。

⑤「スタイロフォーム」・「アルミ線」・「糸ハンダ」・「わりばし」等のアイテムは、作成したキャ

ラクターを「しっかりと立たせる」ことや「微妙な動きをつける」「バランスをとる」ときに必要となる。そしてまた、使用するねんどの量を抑えることができる。なるべく太さの異なるもの（いろいろなバリエーションの素材）を用意すると良い。

⑥「ブルーシート」は、特にねんどを使用した場合の後片づけ・清掃を考慮して用意した方がよい。今回はとくに床がフリーアクセスの絨毯素材であったため、徹底して床に敷きつめた。（それでも、ねんど片がシート外に、かなり飛び散っていた）

⑦「食品用ラップ」も必需品である。どうしても触らなければならないもの、触ってしまいそうなもので、「油脂」がついては困るものにはこのラップで保護をしておく必要がある。（キーボード・イスの背もたれ・モニタ画面等）

ただし、気をつけなければならない場合がある。それは、PCがノートPCである場合、PC本体の両サイド面の任意の場所にあけられている「放熱ダクト」をラップで塞いでしまわないよう留意する必要がある。既述した、桜丘中学でのトライアルでは、うかつにこのダクトを塞いでしまった結果、ノートPCがオーバーヒートし、フリーズをした。PCそのものを壊しかねない。

⑧「スクリーン」。これは、大きければ大きいほど良い。互いに作成した作品の発表会では、大迫力で作品のプレゼン、アピールができ、制作者の満足度を一気に盛り上げることにつながる。図2は、今回の作品発表に用いた300インチのビーズスクリーンである。

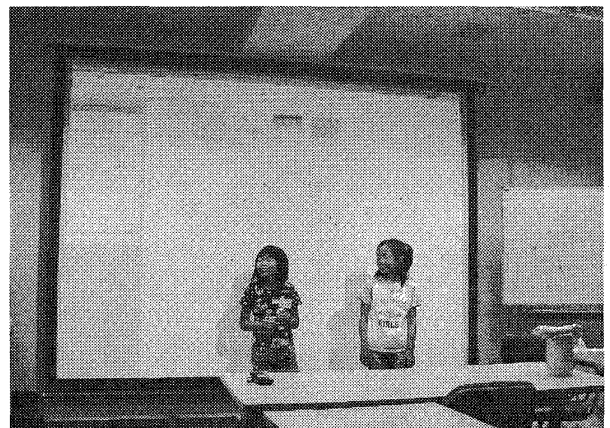


図2.300インチスクリーン

⑨「釣り糸」。これは作ったキャラクターを宙に浮かせるような演出をするときに、必要となる(図3)。結構、今回も参加した子どもたちは活用していた。ただ、細い釣り糸を細かく切断して黒く塗り、「蟻の足」に使ったグループ作品には正直、驚かされた。(図4)

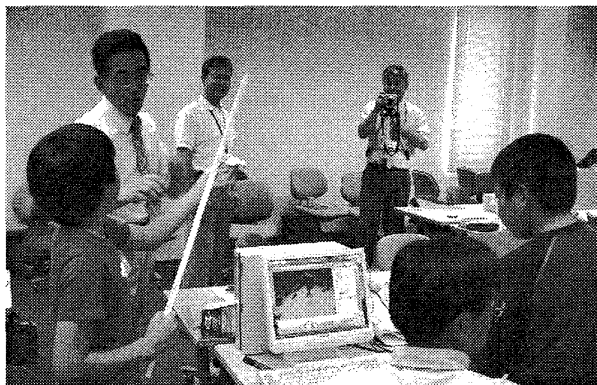


図3. 角柱に釣り糸をつけキャラクターを浮かす

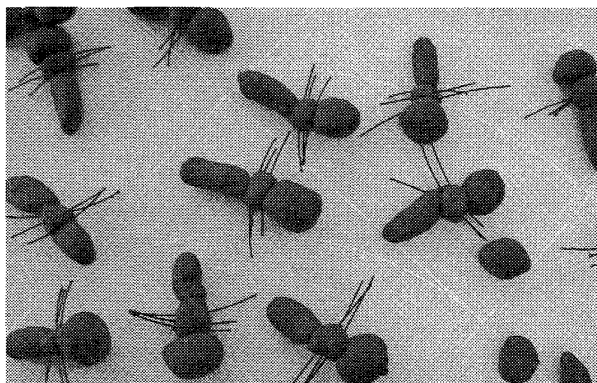


図4. 釣り糸を黒く塗りアリの「足」に利用
(ちなみにこのアリは50匹いた)

⑩参考までに、子どもたちが設営した「作業スペース」「ジオラマ」、利用した「道具」「アイテム」等の様相を次に掲げておく。(図5～図6)

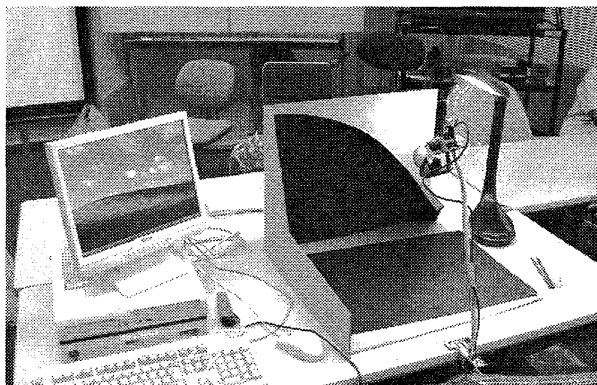


図5. ジオラマを右手に配した作業スペース

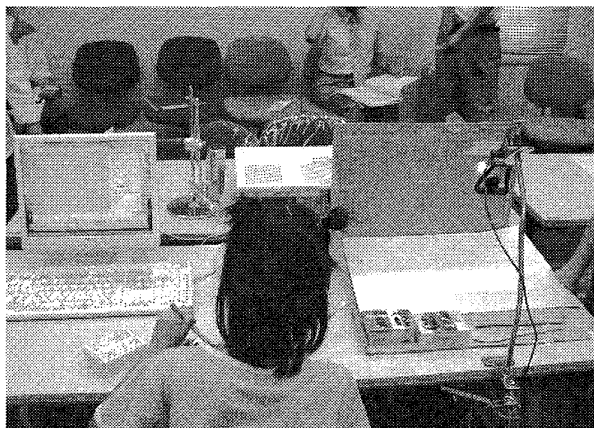


図6. ジオラマを右手に配した作業スペース

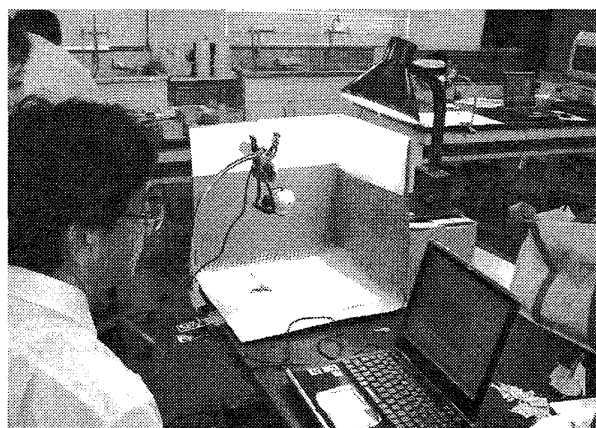
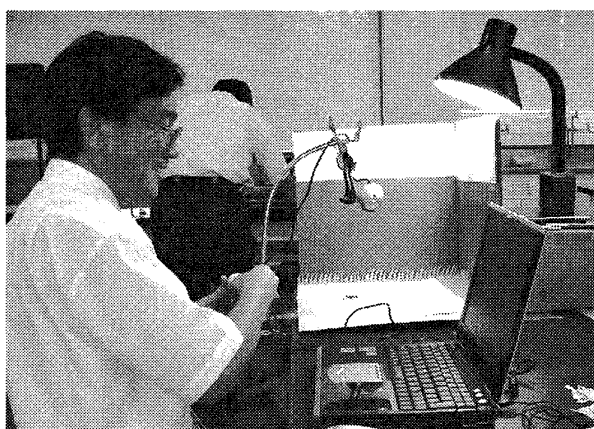


図7. / 図8. ジオラマを左手に配した作業スペース
(一人で作業を進める場合はこのパターンが多い。ただし、上記の2画像は教員養成講座のシーン適用)

⑪また、講座が終了して、スタッフ等との話し合いから出てきたアイテムに関する留意点としてクレイ(ねんど)を利用する場合、特に「白」と「黒」、できれば「茶」といったカラーを多めに用意する必要があることを確認した。今回、十分なクレイを用意したはずであったが「白」

と「黒」は足りず、はしもと氏個人所有のクレイをお借りしなければならない事態に陥った（今講座では、はしもと氏指定の油ねんど『clay toon』を使用）。さらに、「アイテム・材料供給スペース」があると各作業グループを円滑に支援できる。

5. 実践の概要

(1) 8月8日(月)午前

岐阜県各務原市那加桐野町にある東海女子短期大学「情報館」に、スタッフ・参加児童生徒、総勢60名が一堂に会し午前9時に講座はスタートした。（図9～図10）

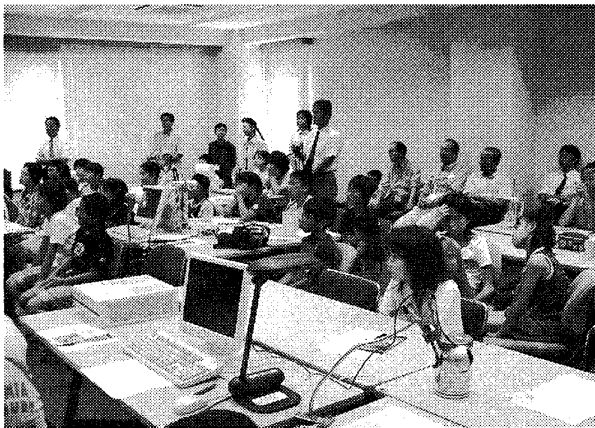


図9. 講座開会シーンA



図10. 講座開会シーンB

開会式セレモニー直後、日本屈指、日本アニメの草分けであるアニメーション作家 鈴木伸一氏の特別講演が始まった。貴重なVTRをおりまぜながら、国内外のアニメの歴史、様々な素材を使ったアニメの種類等を懇切丁寧に語られた。（図11～図12）



図11. 鈴木伸一氏A

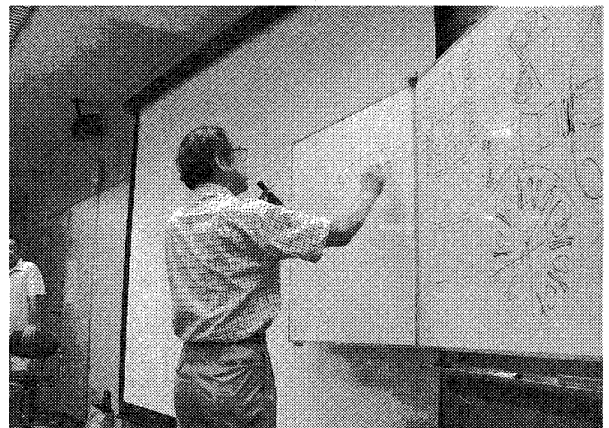


図12. 鈴木伸一氏B

(2) 8月8日(月)午後

初日午後からは、人気TV番組『TVチャンピオン』で見事クレイアニメ王に輝かれた、はしもとまさむ氏の登場。参加者らの記憶にも新しく（TV放映は4週間前）、午前の「静」から午後の「動」へと一気に会場は盛り上がった。（図13～図14）

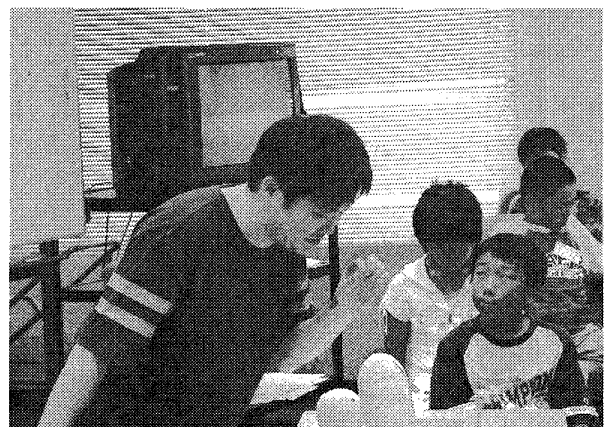


図13. はしもと氏A

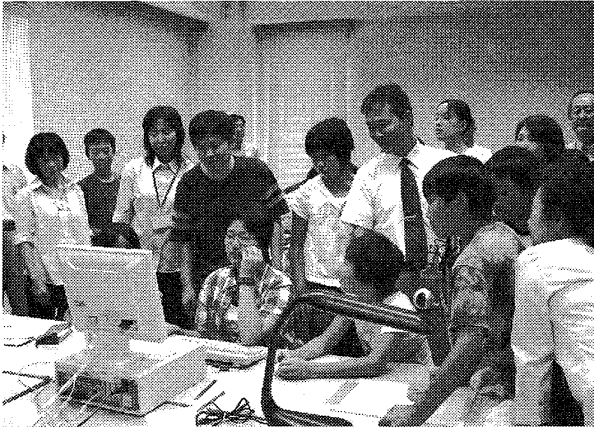


図 14. はしもと氏 B

図 13 の画像手前にもあるように、はしもと氏は「TVチャンピオン」にも出品した貴重な作品を、子どもたちに開放した。自由に触れることを許可したはしもと氏に我々は驚嘆した。

午後からの講座の内容としては、翌日から具体的にクレイアニメ制作にはいるためのブリーフィングを実施した。総勢 40 名の児童生徒をほぼ 8 名ずつ 5 つのグループに分け、はしもと氏指導のもと、アニメ制作に使うキャラクター作り及びその動きについてのノウハウを学習した。異学校・異学年によりいきなり編成された各グループであったが、収員キャパシティーぎりぎりの教室内（2 名の有名人を講師にむかえたため、多くの関係者・報道陣で室内はごった返していた）において学習はスムーズに進んだ。ここで特筆すべきは、子どもたちの学習進行を陰日向において支えてくれた K-IT のボランティア・サポートスタッフの存在である。彼らは、この 3 日間の講座をサポートするために約 3 ヶ月にわたる事前学習会を重ね、細やかな準備態勢を整えてくれた。また、主催者（校長会）／運営者（岐阜県新産業労働局・株式会社セルシス）／開催者（東海女子短期大学）をリレーションする接着剂的役割も果たした。

（図 15～図 17：児童・生徒以外の女性が K-IT のサポートスタッフ）



図 15. K-IT 専務理事 伊藤氏(中央)

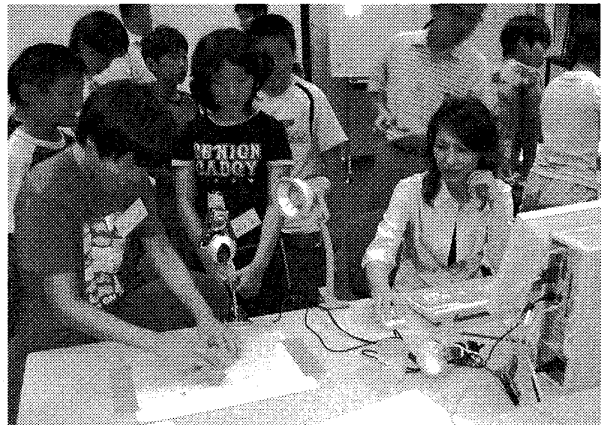


図 16. サポートスタッフ B



図 17. サポートスタッフ C

(3) 8 月 9 日(火) 午前／午後

前日の全体ブリーフィングより、作業スペースの関係上、児童生徒 21 名を選抜し（残り 20 名は翌日 10 日に割り当て）一日をかけてクレイアニメ制作に挑んだ。形式としては 21 名を A～E の 5 グループに分け、各グループにサポートスタッフ 1 名ないし 2 名がつくという形で進めていった。

前掲の表1には、大まかな一日のタイムスケジュールが記してあるが、具体的な一日の流れは次に示すとおりであった。

- ① 9:00～9:50 はしもと氏による全体説明(その後、各グループ個別指導に移行)
- ② 10:00～12:00 ストーリー及び登場キャラクターの構想(各グループによるストーリーボードの発表会)
- ③ 12:00～13:00 昼食(ただし、ほとんどのグループが30分ほどしか休憩をとらなかった)
- ④ 13:00～14:00 ジオラマ及びキャラクター作り
- ⑤ 14:10～15:20 カメラ撮り及び音入れ
- ⑥ 15:30～16:00 発表会及び総評

上記それぞれの時間帯における講座の様相を次に掲げておく。(図18～図31)

＜ストーリーの構想＞

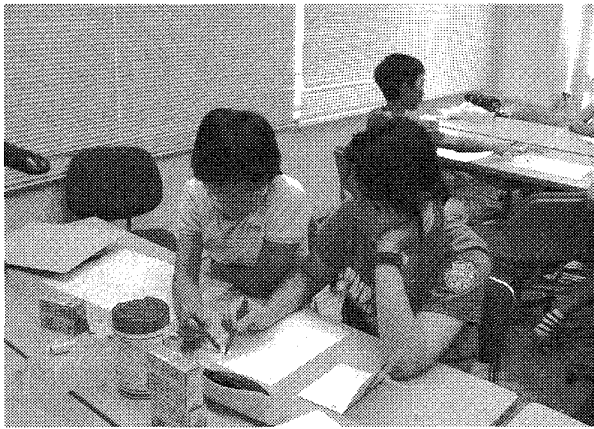


図 18. ストーリーの構想 A

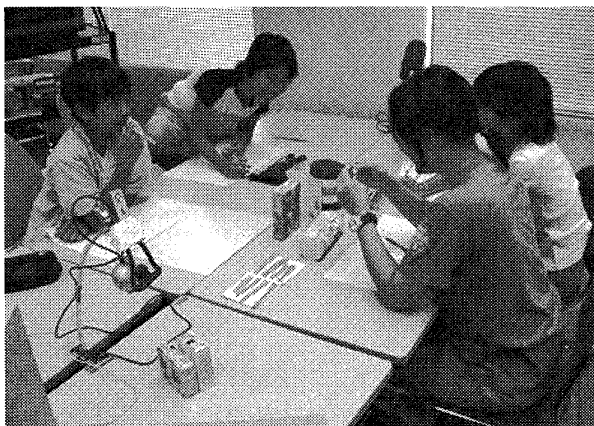


図 19. ストーリーの構想 B

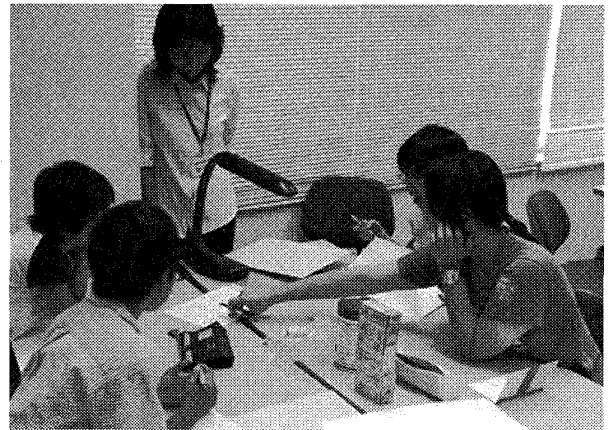


図 20. ストーリーの構想 C

＜ストーリーボードの発表＞

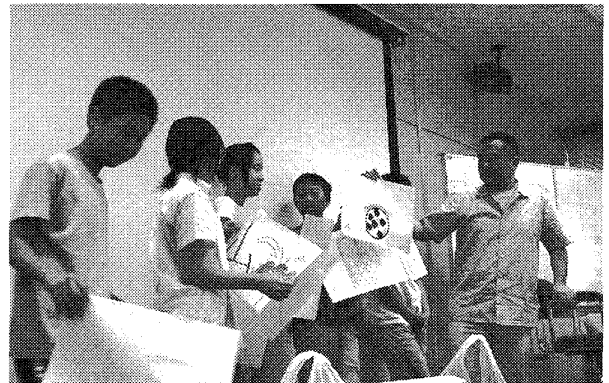


図 21. ストーリーボードの発表 A



図 22. ストーリーボードの発表 B

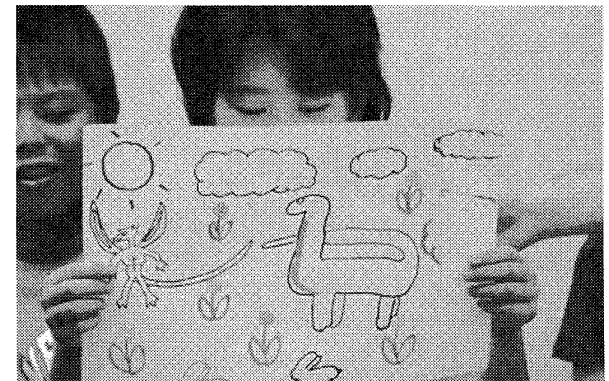


図 23. ストーリーボードの発表 C

＜キャラクターの制作＞

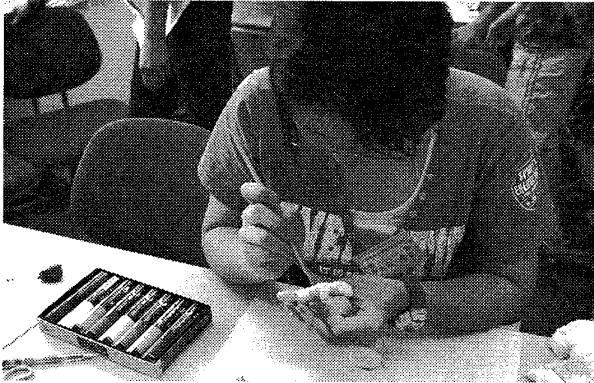


図 24. キャラクター制作 A

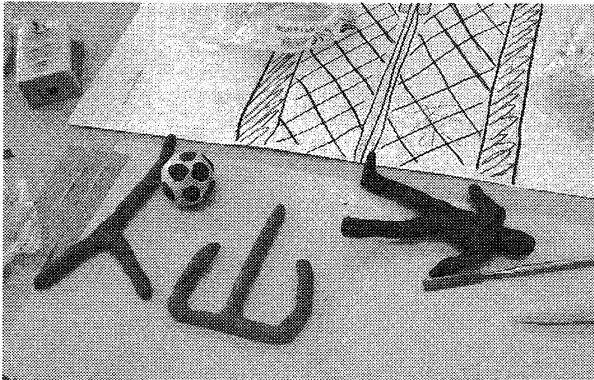


図 25. キャラクター制作 B

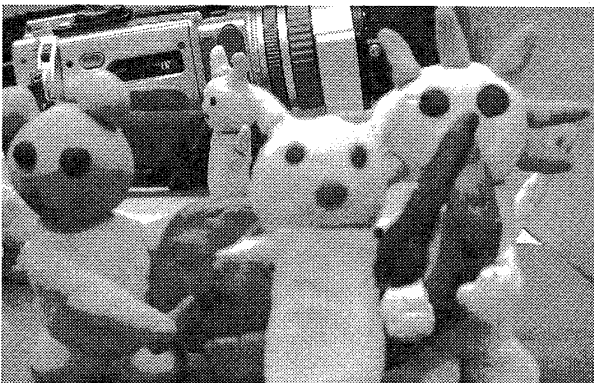


図 26. キャラクター制作 C

＜カメラ撮り＞

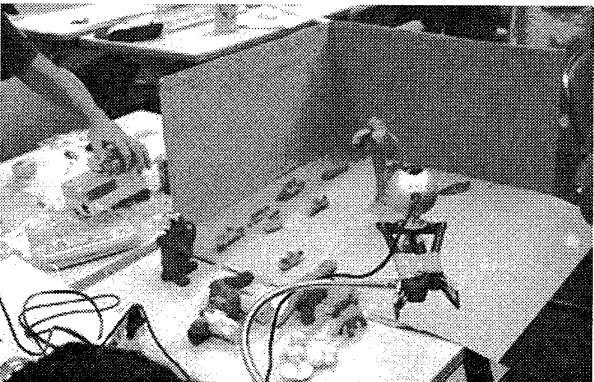


図 27. カメラ撮り A

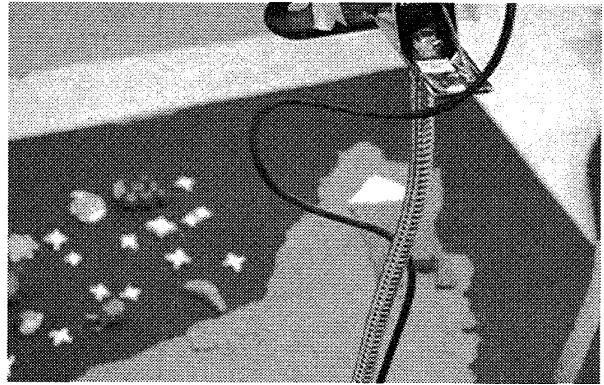


図 28. カメラ撮り B

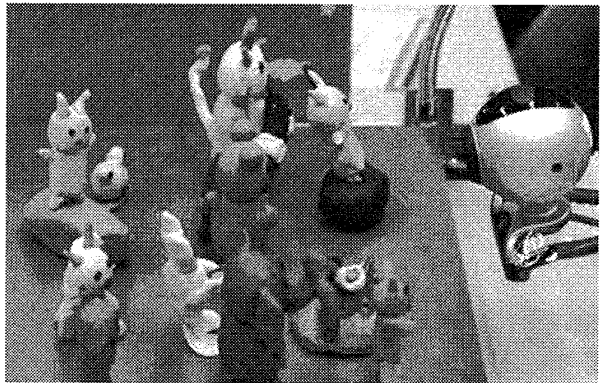


図 29. カメラ撮り C

＜各グループによる作品発表会＞

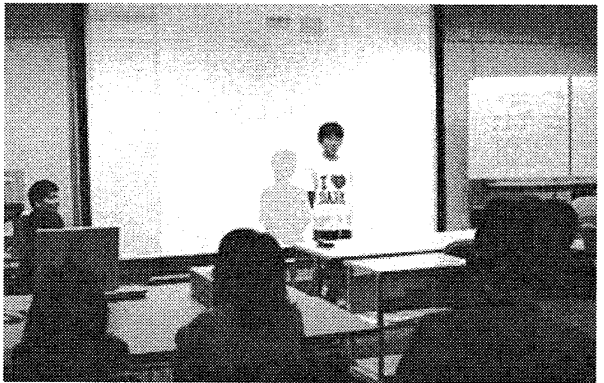


図 30. 作品発表 A グループ

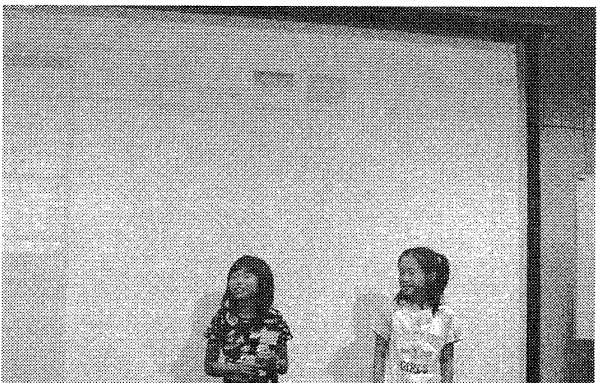


図 31. 作品発表 B グループ

なお、各グループの作品タイトルは次に示すとおりである。

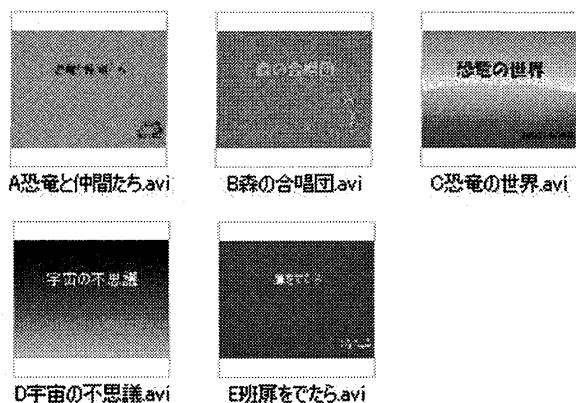


図 32. 各グループ作品タイトル

上記各作品（AVI ファイル）は、下記の URL にて常時閲覧可能である。

http://www.k-it.tv/HP_animesakuhin/index.htm

ぜひ、子どもたちの力作を参照されたい。

（4）8月10日（水）午前／午後

一日のタイムスケジュール（表1の具体的な一日の流れを参照）は、9日とまったく同じであったが、唯一異なっていたのは、講座開始直後の参加児童生徒へのサンプル作品の教示の仕方である。前日の9日の開始時には、サポートスタッフらがサンプル教示用にとあらかじめ作成しておいたクレイアニメ作品を子どもたちに見せた。実は、その作品に子どもたちは感化されてしまい、サンプル作品に出てくる「恐竜」を多くの子どもたちが自らの作品に取り入れようとしたのである。事実、前頁に掲げた最終5作品の内、Aグループは「恐竜と仲間たち」、Cグループは「恐竜の世界」となっている。そこで最終日は、インパクトの強いサンプル作品を教示することを取りやめたのである。今後、こういった講座を運営するにあたって留意すべき点として記しておく。以下は、9日同様、最終日の講座の様相を掲げておく。（図33～図43）

<考える子ども／集中する子ども>



図 33. 子ども A



図 34. 子ども B



図 35. 子ども C

<創造されたキャラクターたち>

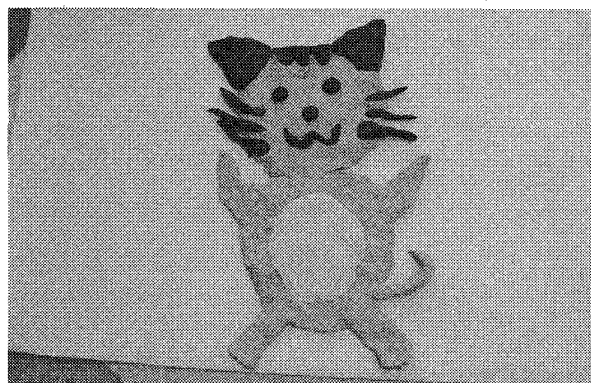


図 36. ネコ

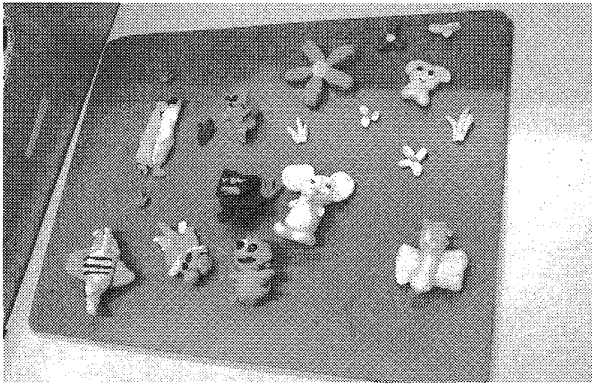


図 37. 草花と生き物

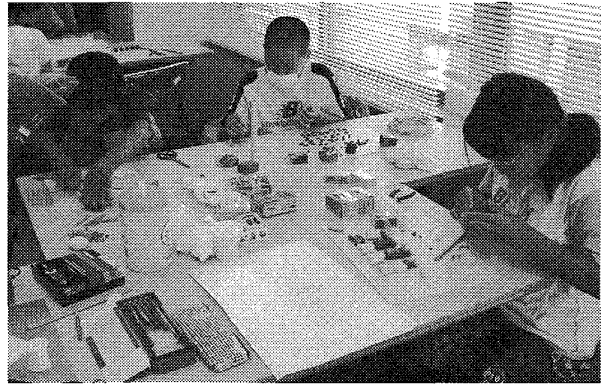


図 41. E グループ

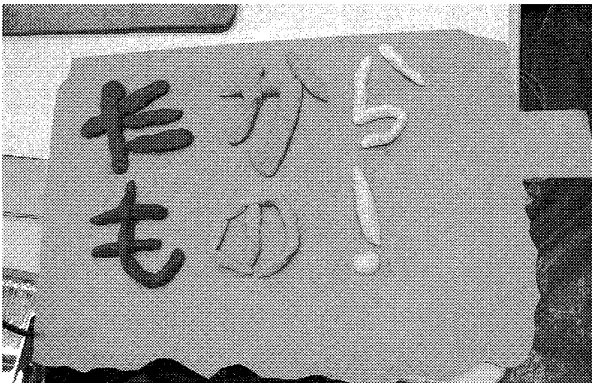


図 38. タイトル

<制作作業シーン>



図 39. A グループ

<各グループによる作品紹介シーン>



図 42. 作品発表 A グループ

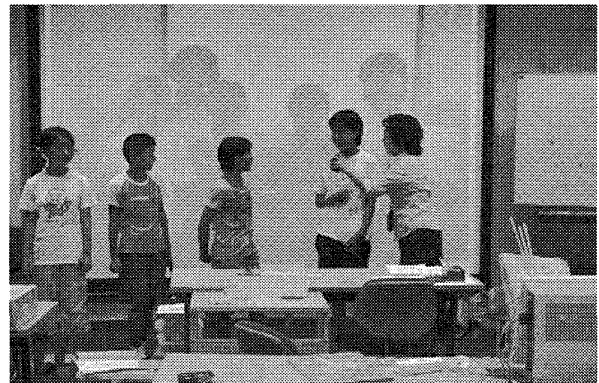


図 43 作品発表 B グループ

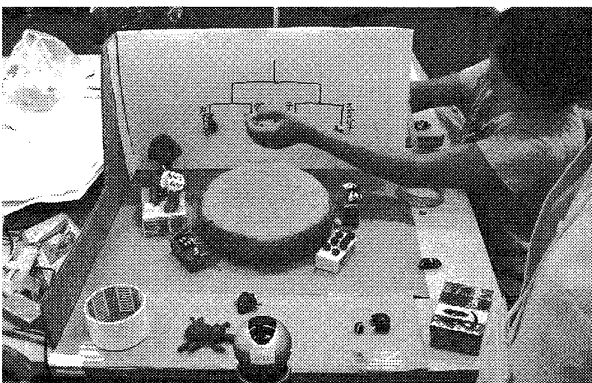


図 40. C グループ

なお、各グループの作品タイトルは次に示すとおりである。



図 44. 各グループ作品タイトル

上記各作品（AVI ファイル）も、右記の URL
にて常時閲覧可能である。

[http://www.k-it.tv/HP_animesakuhin/
index.htm](http://www.k-it.tv/HP_animesakuhin/index.htm)

前日（8 月 9 日）に実施された講座の様子が
10 日の岐阜新聞に掲載された（下図）。⁹⁾



図 45. 岐阜新聞記事「立体アニメを制作」各務原

6. アンケートの分析を含めた講座全体の評価

講座 2 日目と 3 日目の終わりに、参加した児童生徒にアンケートに答えてもらい 38 名分の回答を得た。これらの内容を考慮しながら今回実施した講座全体を振り返ってみる。

アンケートに設けられた項目は以下の 6 つである。

1. この講座に参加したわけ
2. この講座は楽しかったですか
(大変楽しかった／楽しかった／あまり楽し
なかった)
3. アニメーション作成がわかりやすかった
ですか
(とてもわかりやすかった／わかりやすかつ

た／むずかしかった)

4. グループの人と協力してできましたか
(とても協力してできた／協力してできた／あ
まり協力してできなかった)
5. この講座で学んだことを、将来どのよう
に生かしていきたいですか
6. その他、心に残ったことがあれば書いて
ください

①項目「1」について

単に「楽しそうだから／おもしろそうだから」という意見が 14 件と最も多く、次に「アニメが好き／アニメを作りたいから」という具体的な意見が 13 件と、この意見も多かった。3 番目には「もともと PC 操作が好き」というものが 5 件。変わったところでは「行けといわれたから」というものも 1 件あった。最後の意見を

除けば、概ね、参加意識がしっかりした児童生徒が集まっていたということがうかがえる。事実、講座は非常に盛り上がっていたし、誰の目にもたくさんの収穫が認められる講座であった。

②項目「2」について

「大変楽しかった」= 30 件／「楽しかった」= 5 件／「あまり楽しくなかった」= 2 件

(無回答=1件)という結果だった。「あまり楽しくなかった」理由は2つ。「1日目の話があまりおもしろくなかった」ことと「音入れの時、耳元で笑われた」ということであった。「大変楽しかった」「楽しかった」理由で最も多かったのが「ねんどが動く」ことで7件。なかには「とても感動した」というコメントもあった。次に多かったのが「ちがう人と協力できた／みんなと一緒にできた」ことで4件。同じく「オリジナルなもの／自分で考えたもの」ができたことで4件。その他「思った通り／思ったもの」ができた。「鈴木先生やはしもと先生に会えた」こと。「家でできないことができた」「やったことのないことをやれた」「講師の先生がわかりやすかった」等の意見があった。これらの意見は、最高の講師、最高の環境、完璧な準備、質的量的に恵まれたサポートスタッフといった、いわゆる贅沢な状況下で実施された講座ゆえに、当然の結果とも考えられるが、教育的な価値を当てはめてみれば、やはり多くの価値を見いだすことができる。具体的には後に触れる。

③項目「3」について

「とてもわかりやすかった」と「わかりやすかった」の内容にあまり差異は認められず、あわせて35件。気になるのは「むずかしかった」の2件である。1つは「単に操作がわかりにくかった」理由によるが、もう1つは「パソコンの操作を講師がしてしまっていた」と記している。今後、サポートスタッフがつく場合の子どもへの関わり方について少々検討する必要がある。逆に「先生」が「一緒によかった」「親切でよかった」「くわしくてよかった」「わかりやすくよかった」「すぐに教えてくれてよかった」という意見は圧倒的に多く、講師スタッフの労をねぎらいたい。また「ボタンをおすだけでと

てもわかりやすい」という、ソフトの操作性に関するポジティブな意見もあった。

④項目「4」について

「とても協力してできた」= 22 件／「協力してできた」= 13 件／「あまり協力してできなかった」= 3 件。全般的に、互いに協力して作品を完成できたことへの満足度が非常に高かったことが、実際に講座に参加してみて子どもたちからうかがい知ることができていたのでこれらも想像の範囲内の結果であったといえる。「あまり協力してできなかった」と答えた子どもたちの理由はただ1つ。作品が「予定通りの完成にいたらなかった」場合である。その他「協力してできた」のなかにも「時々、輪から抜けてしまう自分がいたので…(汗)」という意見もあった。実は、講座の初日に同じ小学校の女子児童同士でいがみ合いといった場面も見受けられたが、次回からグループを変えることで解決できた。今時の若年層に欠けているといわれている「協調性」が、見事に養われる場として今回の講座は提供されたといえてよい。

⑤項目「5」について

「わからない」といった意見や無回答が多かったが、面白いと思われる意見をいくつか列挙する。

- ・「アニメのような楽しさで生きていきたい」
- ・「アニメを作ったことで自分の夢(マンガ小説家)にやくだちそうなのでよかった」
- ・「夢が文房具のデザイナーだから、クレイも入りたい」
- ・「Web デザイナーになりたいので、こういうのを自分の HP に飾りたいと思います」
- ・「私はアニメーターになりたいから、進路なんかを考えるとときに生かしたい」
- ・「この講座でコンキということを改めて学んだので、帰ってそのことをいろんなことに生きたい」
- ・「何かなやんでいたときに、この講座のことを思い出したら、いい案がうかびそう」
- ・「うーん、パソコンの HP の作り方をお姉ちゃんに教えてもらって、アニメをのせる!？」

⑥項目「6」について

この項目についても無回答が多かったが、いくつかの意見をあげておく。

- ・「初めて会った子ともとても仲良く活動することができました。今日このパソコンアニメをやってとてもよかったです。ありがとうございました」
- ・「来年からは参加できないけど（※中学校3年生）楽しかったので良かったです。ありがとうございました。欲を言えば、もう少し時間が欲しかったです」
- ・「自分の作ったねんどのキャラクターが命をふきこんだように自由に動いて心に残りました」
- ・「アニメーションがこんなにかんたんにできたので、びっくりしました」

その他の一般的な意見として「またやりたい／もっとやりたい」「みんなと協力してできた／他校の人となかよくなれた」「鈴木先生やはしもと先生に会えた／有名人に会えた」等があげられる。

⑦講座全体の評価（教育的な価値）

ここまで既に述べてきた、今回の教育実践の準備段階／概要と流れ／アンケート調査等を振り返っていただければ、さまざまな意味において優れた教育実践であり実験であったことは明かといってよいであろう。実際、講座が終了した時点で、子どももスタッフ一同も「満足」を絵に描いたような表情を浮かべていた。そしてそこには明らかに「感動」が渦巻いていた。また、主催者である校長会の方々からも、世辞ではなく「来年もぜひこの講座を」と進言していただいた。そうならば、今までに例のない「ノビルサー講座3年連続の受け持ち」となる。

筆者は本報告書を書いている時点で4つの「アニメ制作（入門）講座」を運営・担当してきたが、それらの一つの集大成が今回の講座であったような気がしている。

脳活性化のための教育先駆者として、今をときめく明治大学教授 齋藤孝は最近、メディアを通じて「段取り」の大切さを説いていた。義務教育でも高等教育においても教科にない「段取り」の能力こそが「生きていく力」となること

を語った。そして、わが国でもっとも「段取り」が完璧になされているものが「列車のダイヤ」であり、「段取り」がもっとも要求されるコンテンツが「料理番組」だと言う。そこにはスタート地点と目標地点があり、いかに間違いなく効率的に計画的にことをこなしていくかが要求される。確かに、段取りの不得手な人間はまず「説明」が下手であり、そして必然的に「プレゼン」がうまくいかない。そこには物事の「見通し」と1つ1つの「手だて」の組み立てが要求され、それらが一体となって「段取り」となっていく。

今回の「アニメ制作」では、まさにこの「段取り力」が試されたのである。そして、さらに「見通し」としての「創造性（作品）」と、他者との協業という「協調性」までもが要求されたのである。筆者は前頁において「……多くの価値を見いだすことができる。具体的には後に触れる。」と述べたが、まさにこのことを示している。極端な言い方が許されるならば「アニメ制作は子どもたちの生きる力を育てる」ということもできよう。その意味では、前頁に掲げた回答の1つ「アニメのような楽しさで生きていきたい」と符合する部分もあろう。

もう1つ確認しておくべきことがある。それは、これも現代において最も著名な脳生理学者である東北大学教授 川島隆太らが警告する「ゲーム脳」「ケータイ脳」「パソコン脳」といったICT系機器活用に伴う脳波破壊の危険性を「アニメ制作」は、ほとんど伴わないということである。教育現場において、以前よりずっといわれ続けている「パソコンは単なるツール（道具）」という命題を「クレイアニメ制作」は見事に満たしている。前に掲げたタイムスケジュールを見ていただければ明らかなように、1日の創作活動のなかでパソコンに触れるのは1/3以下である。ほとんどの時間を、「考えること」と「話すこと」と「作ること」に費やしている。もっといえば、パソコンに触れない子どもも実際にはかなりいるのである。また、パソコン操作をあまり意識させないでいる要因の1つに今回利用したソフト『CLAY TOWN（セルシス社製）』の扱いやすさもあったことをいいそえておく。

今後さらに「アニメ教育」を確固たるものに築き上げていくためには、数多くの実践と蓄積（記録）が不可欠となっていく。ただし、いくら実践を重ねたところで「蓄積（記録）」がキッチリとリフレクティブ・シンキング（反省的思考）のもとで積み上げられていかなければ、実践そのものが単純再生産的な試行となり、その教育的ノウハウの確実な発展、その理論の着実な進展を望むことはできない。その意味において、今回筆者は、その礎となるべき1つの記録をここに記し提出する。そして今後の岐阜県におけるアニメ教育の発展のためのタタキ台になってくれることを願う。¹⁰⁾

〔註〕

- 1) 各務原市 Web Magazine “のびのび MAGAZINE” に詳細掲載
参照 URL : <http://www.city.kakamigahara.gifu.jp/nobinobi/200507/special2.html>
- 2) 法人設立の前身は、平成13年1月6日から施行された「高度情報通信ネットワーク社会形成基本法」（通称「IT 基本法」）に基づき設立された「岐阜県 IT 戦略会議」メンバーによる「岐阜県 IT 戦略センター」。筆者が代表を務めた「岐阜県 IT 戦略会議 情報リテラシー向上分科会」のメンバーが中心となり設立されたセンターであったが、住民 IT 教育に特化した新組織の必要性が生じたため、各務原市に拠点を置く NPO 法人「K-IT シティ・コンソーシアム」が2001年4月に誕生した（法人認可は翌年2月）。
法人 URL : <http://www.k-it.tv/>
- 3) 2002年度より各務原市情報推進課と K-IT シティ・コンソーシアムの協働事業として「地域情報推進員会」を設立。筆者が提案・実施した「120 時間 IT 講習カリキュラム」を受講した各務原市民を「地域情報推進員」として各務原市が認定し（2006年11月現在、280名を認定）、市内に30校ある小中学校に「IT 教育サポーター」として派遣。年間平均延べ人数約1700名の教育サポーターを毎年派遣してきている。これは、全国的に見ても希な大規模活動であり、この活動を通して K-IT シティ・コンソーシアムと教育現場との結びつきは強い。
- 4) アニメーター。日本アニメーション協会理事。伝説の「トキワ荘」のメンバー。藤子マンガでおなじみのキャラクター「小池さん」のモデルとして有名。藤子、石森（当時）、つのだ、赤塚らとともに「スタジオ・ゼロ」を設立。TV、CF、自主作品、など多岐に渡る分野で数々の作品を発表。東京アニメーター学院の特別講師や杉並アニメーションミュージアムの館長としても活動中。現在、NHK プチプチアニメ枠で監督初の立体アニメーション作品「チッケンタック」（2001年～）が放映されている。数々のアニメ作品に精力的に関わり、近年ではユネスコ・アジア文化センターの識字教育、環境問題アニメ「ミナの村シリーズ」の演出を手がけるなど、世界的にも著名なアニメーターである。
- 5) そもそもアニメーションがパラパラ漫画の原理で動くことはよく知られているが、クレイ・アニメーションの場合、一般のアニメーションと違って粘土細工を少しずつ動かしながらコマ録りをする分、子どもにも受け入れられ易い。もちろん「コマ録り」そのものは多大な労力を必要とし、数十秒のシーンを撮影するのに数時間を要することもある。最近では通常のパソコンでもさまざまな映像処理が可能となってきており、コマ録り画像をパソコンに取り込んでアニメーションに仕立てる方法が確立されつつある。
- 6) クレイアニメーター。2004年7月、人気TV番組「TVチャンピオン」で優勝。以来、人気クレイアニメーターとして、CF制作・講演依頼が殺到している。
参照 URL : <http://www.5.airnet.ne.jp/masam/>
- 7) 今講座では、ロジクール社製 WEB カメラ「Qcam Pro 4000」を使用。
- 8) 情景を立体物で再現したり、撮影の為に街並を縮尺して再現したもの。一般に情景模型の訳語が与えられている。

- 9) 8月9日に実施された講座の様子は、当日夕刻に地元TV局（TV愛知）にてニュース放映された。
- 10) 今回報告をした教育実践の他に、各務原市内外における小中学校での教育実践、県教育センターでの教師教育実践等の実践業績が認められ、2006年7月より、岐阜県・各務原市・K－ITシティー・コンソーシアム協働運営によるアニメ学習常設スタジオ『ぎふアニメ制作ワークショップ』が各務原市中央ライフデザインセンター内に設置された。アニメに関する常設の学習教室運営は全国でも珍しい試みとして注目を集めている。

教室運営サイト：<http://www.k-it.tv/aws/index.htm>

岐阜県公式サイト：<http://www.pref.gifu.lg.jp/contents/news/s113/s11367/z00000041/index.html>

ーコミュニケーション学科ー