

練馬区「アニメ産業と教育の連携事業」
実証実験実施報告書

平成 23 年 3 月
練 馬 区

<目次>

1. 実証実験実施概要	1
2. 光が丘第四中学校	2
(1) 学習プログラムおよび学習風景	2～3
(2) 効果検証	4～7
3. 北町西小学校	8
(1) 学習プログラムおよび学習風景	8～10
(2) 効果検証	11～15
4. 東京学芸大附属大泉小学校	16
(1) 学習プログラムおよび学習風景	16～17
(2) 効果検証	18～19

※注) 本報告書内に記載されている名称・所属・肩書きなどは全て平成 23 年3月現在のものです。

1. 実証実験実施概要

(1) 実施日時

- ・中学校(練馬区立光が丘第四中学校) 平成22年12月24日
担当教員:練馬区立光が丘第四中学校 校長 晴佐久和彦氏
- ・小学校(練馬区立北町西小学校) 平成23年1月27日
担当教員:練馬区立北町西小学校 主幹教諭 宮林伸之氏
- ・小学校(東京学芸大学附属大泉小学校) 平成22年10月5日～12月14日
担当教員:東京学芸大学附属大泉小学校 教諭 大出幸夫氏

(2) 目的

- ①学校への導入を想定した教育プログラム(教材・ツール)および導入のために必要な体制の検証を行う。
- ②事業目標である「夢に向かってやり遂げる“ココロ”と“チカラ”を手に入れる」の達成を目指し、「仲間と助け合う」「練馬から世界へ羽ばたく」「想像する・創造する」の三つの要素を意識した教育プログラムの教育効果を検証する。
- ③練馬アニメの持つ価値について検証を行う。

(3) 実施校

実施校名	対象学年	学級数	児童生徒数	実施時間数
練馬区立光が丘第四中学校	全校生徒 (1～3年生)	6学級	160名	2時間
練馬区立北町西小学校	6年生	3学級	84名	2時間
東京学芸大学附属大泉小学校	4～5年生	—	20名	20時間

(4) 実施関係機関・人材

<ゲスト講師>

アニメ史評論家 山口康男氏

有限会社メビウス・トーン 代表取締役・アニメーター 遊佐かずしげ氏

株式会社動画工房 企画・営業・アニメーター 平松岳史氏

株式会社動画工房 ピェール・ジネル氏

<プログラム実施サポート>

特定非営利活動法人企業教育研究会

株式会社動画工房

東映アニメーション株式会社

2. 練馬区立光が丘第四中学校

(1) 学習プログラムおよび学習風景

①授業のねらい:




- ア) 働く人の、プロとしてのこだわり・生き方に触れる
 →「アニメに関わる仕事は他者との協働・助けあいで成り立っている」
 「練馬で働く大人カッコイイ(尊敬)」
- イ) 練馬のアニメ産業の歴史と価値を感じる
 →「世界との距離が近い」
 「アニメは世界とつながるコミュニケーションのきっかけになる」

②形式:

聞き手を置き、山口氏に質問する形での進行

③講演内容:

テーマ	内容詳細	
【導入】	今日の講演会の目的の確認	
講演者の紹介	自己紹介／講演者の経歴を紹介	
1) 関わった作品の紹介	山口氏が関わった作品として、「ゲゲゲの鬼太郎 第一話」の映像(白黒)を上映。「ゲゲゲの鬼太郎のオープニングでびっくりしたこと」とは何か?のエピソードをクイズとして問いかけた。	
2) 山口さんのお仕事	山口氏が関わった作品イメージをスライド表示しながら、演出という仕事はどのような役割があるか、エピソードをお聞きした。	
3) アニメに関わる仕事の紹介	生徒には、事前アンケートとして、アニメ関する仕事にどのようなものがあるかを問いかけ。生徒たち自身がどのような回答をしたかの集計結果をスライド表示。	

	DVDを使用し、「アニメができるまで」の流れ・関わる人を紹介しながら、クイズとして「ひとつのアニメにどれくらいの人に関わっているか」を問いかけた。	
4) アニメの歴史と山口さんの人生	背景情報として、戦後アニメの誕生のこと、当時の東映動画スタジオ、そこにスタジオができたわけ、東映動画は何をめざしたのか・・・など聞き手から解説を加えつつ、当時の様子についてお聞きした。	
5) 世界からみた日本のアニメ産業	「日本で作られたアニメ作品を上映している国の数」をクイズとして問いかけることを入り口に、海外でのアニメの評価を示した。山口氏の海外(ジャマイカ・ベネズエラ)での講演会の来場者数をクイズでといかけながら、その熱狂ぶりを伝える。海外の講演会の様子などの写真も見せていただく。	
6) 質疑応答	事前アンケートであらかじめ出てきた質問に触れながら回答。	

終了

(2) 効果検証

① 授業のねらい(検証の観点)

ア) 働く人の、プロとしてのこだわり・生き方に触れる

→「アニメに関わる仕事は他者との協働・助けあいで成り立っている」

「練馬で働く大人カッコイイ(尊敬)」

イ) 練馬のアニメ産業の歴史と価値を感じる

→「世界との距離が近い」

「アニメは世界とつながるコミュニケーションのきっかけになる」

② 検証方法

授業終了後、アンケートに回答してもらうことで、上記の授業のねらいがどの程度達成できたかをはかる。

③ アンケート項目

◇ 授業後の感想(各項目4段階)

	検証の観点	アンケート項目
A	働く人のプロとしてのこだわり・生き方に触れることができたか	(4) 仕事や働くことに興味がわいた (5) 働くことのやりがいがあった
B	アニメに関わる仕事を理解できたか	(2) アニメに関わる仕事を知ることができたか (6) アニメに関わる仕事に興味があった (7) 練馬のアニメ産業に関する話をもっと聞いてみたいと思った
C	練馬のアニメ産業の歴史と価値～世界につながるものと思えたか	(3) 練馬のアニメが世界中で楽しまれていることがわかった
	授業の総合評価	(1) 講演の内容がおもしろかった

◇ なるほどと思ったこと・印象に残ったこと 3つ(フリーアンサー)

→ 上記 A～C の観点に分類して分析

④ 回答結果概要

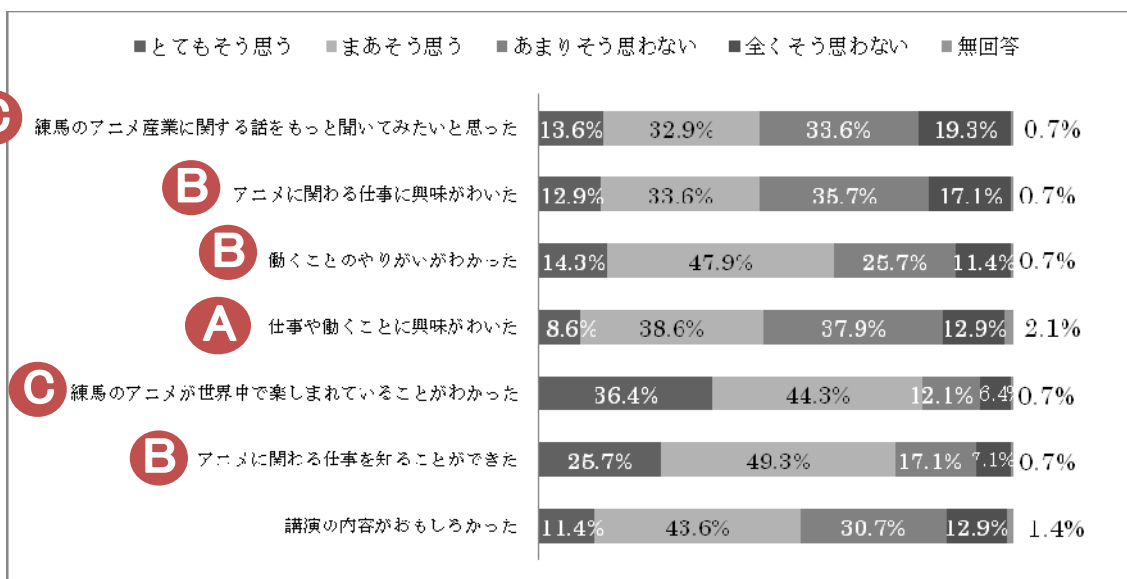
ア) 回答数

140名(回答率87.5%)

イ) 集計結果

分析①

授業後の感想(各項目4段階)をもとに、検証の観点A～Cについて確認。



上記グラフをもとに、検証の観点A～Cそれぞれについて考察する。

【観点A】働く人のプロとしてのこだわり・生き方に触れることができたか

<考察>

→「働くことのやりがいがあった」については「とてもそう思う」「まあそう思う」の合計が52%に達したが、「働くことに興味があった」については50%を下回る結果となっている。いずれの項目についても「とてもそう思う」の比率が低く、キャリア教育プログラムとしては改善の余地があることがわかる。

<教育プログラム作成のための成果>

→講師の人数が少ない講演会スタイルが望ましいが、学習効果が懸念点として残る。講師の確保が可能ならば、クラス単位の小規模でも行える授業を検討する事も考えられる。

【観点B】アニメに関わる仕事を理解できたか

<考察>

→「アニメに関わる仕事を知ることができた」については、「とてもそう思う」「まあそう思う」の合計が75%と高水準だが、「アニメに関わる仕事に興味があった」では50%を下回っている。アニメに関わる仕事の「楽しさ」「やりがい」「興味」をさらに伝えられるものにしていく必要がある。

<教育プログラム作成のための成果>

→書き込み式年表やクイズなどの手法を用いて、練馬アニメおよび練馬区の歴史と子どもたちの接点を持たせる工夫が必要。

【観点 C】練馬のアニメ産業の歴史と価値～世界につながるものと思えたか

< 考察 >

→「練馬のアニメが世界中で楽しまれていることがわかった」の項目に関して「とても
 そう思う」「まあそう思う」の合計が80%。世界的観点からの練馬アニメの価値は充分
 伝わったと言える。

< 教育プログラム作成のための成果 >

→「練馬アニメの歴史」などはテキスト化・読み物化し、基本教材として展開することが
 有効と言える。

分析②

なるほどと思ったこと・印象に残ったこと 3つ(フリーアンサー・複数回答)において、生
 徒の回答を下記のように検証の観点 A～C に分類して分析を行った。

	検証の観点	分類項目
A	働く人のプロとしてのこだわり・生き 方に触れることができたか	①プロへの興味・関心 ②アニメができるまでの苦労や労力
B	アニメに関わる仕事を 理解できたか	③アニメのおもしろさ ④練馬への誇り・愛着
C	練馬のアニメ産業の歴史と価値～ 世界につながるものと思えたか	⑤海外での評価 ⑥アニメの歴史

検証の観点別の回答の内訳は以下の通りである。

検証の 観点	分類項目	回答者数に 対する割合	回答数
A	①プロへの興味・関心	28.6%	40
	②アニメができるまでの 苦労や労力	37.1%	52
B	③アニメのおもしろさ	47.9%	67
	④練馬への誇り・愛着	3.6%	5
C	⑤海外での評価	26.4%	37
	⑥アニメの歴史	2.1%	3

→「アニメができるまでの苦労・労力」に関する回答としては、初めて知るアニメ制作
 の裏側に興味を持ったことがわかる。また、「アニメのおもしろさ」に言及する回答も
 多くあり、アニメそのものが身近なものであり、素材として興味をひくものであることが
 うかがえる。

ウ)まとめ

- ◇中学校の場合、キャリア教育を切り口として授業を行うことが想定されるため、働くことのやりがいや苦勞をきちんと伝えられる構成がさらに求められると考えられる。
- ◇アニメが題材であることで興味関心を引くことができているが、さらにその「本当の価値・おもしろさ」を伝えていく必要がある。




3. 練馬区立北町西小学校

(1) 学習プログラムおよび学習風景


① 授業のねらい:

- ア) 練馬のアニメ産業を知る
- イ) 「はたらく」ことや「仕事」を知る・「ホンモノの仕事」を知る・プロ、スペシャリストに触れる
- ウ) 職業疑似体験・作るおもしろさを体験する

② 授業内容:

テーマ	内容詳細	
【導入】	宮林先生より、授業の目的の確認	
ゲスト講師の紹介	遊佐氏の作品およびプロフィールビデオの上映後、遊佐氏登場。「にほんごであそぼ」、「いないいないばあ」、「ピタゴラスイッチ」、「おじゃる丸」等を手掛けていることを紹介。	
1) アニメの仕事の現場を知る	残った仕事を持ち込んでいるという設定で、職場を再現。トレース台、羽箒、鉛筆、消しゴム、タップ等仕事の7つ道具を紹介しながら「くるねこ」のパラパラアニメを見せる。猫の絵や少女マンガ等、アニメーターは様々な絵を描くことを紹介。	
2) 練馬のアニメのすごさを知る	「鉄腕アトム」、「おじゃるまる」、「ワンピース」、「にほんごであそぼ」等のイラストを紹介。「作品の共通点は何でしょう？」というクイズを問いかけ、練馬には90のアニメプロダクションがあり国内トップであることを説明。 また練馬アニメプロダクションの紹介ムービーを上映。	

<p>3) アニメの原理を知る (プロのテクニック)</p>	<p>「カメ」、「うさぎ」、「鳥」の絵を使ったパラパラ漫画を見せながら、絵が動いて見える原理を紹介。 「この現象を何と言う?」というクイズを出し、残像現象(=違った絵が目に残ること)を説明。「テレビは一秒間に約 30 コマの絵が動いている」。</p>	
<p>4) アニメーターのプロのお仕事に触れる</p>	<p>アニメーターの仕事は絵を描くだけでなく、“演技”を勉強することも重要。 児童に呼び掛け、軽い荷物を重たそうに持つ演技の練習をした。</p>	
<p>5) アニメができるまでの流れを知る</p>	<p>「アニメができるまで」の DVD 上映および「おじゃるまる」の原画、絵コンテ、キャラクター表の紹介を通じて、アニメの制作工程と多くの人に関わりを紹介。</p>	
	<p>四人の児童が描いた絵をもとに、予め作成したアニメ『学校を守るミスターK vs UFO』を紹介。</p>	
<p>6) 練馬のアニメのすごさを知る</p>	<p>ピエール氏より、日本アニメの海外からの評価の高さについてお話頂く。 フランスでは 35 年前から日本のアニメーションブームが続いていること、また、煙草やお酒、血の流れるシーンは上映できないなど国によって規制が異なることも紹介。</p>	
<p>7) アニメに関わる人・仕事を知る</p>	<p>DVD を見ながら、CG アニメーターや声優、効果音など様々な人が関わってアニメが作られていることを紹介。</p>	
<p>8) アニメーターに求められること</p>	<p>アニメーターには普段から観察力が必要。もともと様々な現象を目で吸収する習性がある。</p>	

9) 質疑応答	小学校の頃の好きな教科、今までで一番うまくできた作品、一番大変だったこと、辞めたくなるときはあるか？等の質問が出た。	
---------	--	---

終了

(2) 効果検証

① 授業のねらい(検証の観点)

本事業のコンセプトである「夢に向かってやり遂げる“ココロ”と“チカラ”を手に入れる」ことを目指し、授業を通して以下の“ココロ”と“チカラ”を手に入れる。

ア) 職業疑似体験

- イ) 作るおもしろさを体験する
- ウ) 「はたらく」ことや「仕事」を知る
- エ) 「ホンモノの仕事」を知る
- オ) プロ、スペシャリストに触れる
- カ) 練馬のアニメ産業を知る

② 検証方法

授業終了後、アンケートに回答してもらうことで、上記の授業のねらいがどの程度達成できたかをはかる。

③ アンケート項目

◇ 授業後の感想

	検証の観点	アンケート項目
A	① 職業疑似体験 ② 作るおもしろさを体験する	(6) アニメを作ってみたいと思った
B	④ 「ホンモノの仕事」を知る ⑤ プロ、スペシャリストに触れる	(2) アニメーターのお仕事がわかった (3) アニメに関わる仕事に興味をわいた
C	③ 「はたらく」ことや「仕事」を知る	(5) 「働くこと」について考えるきっかけとなった
D	⑥ 練馬のアニメ産業を知る	(4) 練馬で作られているアニメはすごいと思った
	授業の総合評価	(1) 学習内容は興味や関心がわくものであった

◇ なるほどと思ったこと・印象に残ったこと 3つ(フリーアンサー・複数回答)
→ 上記 A~D の観点に分類して分析

④ 回答結果概要

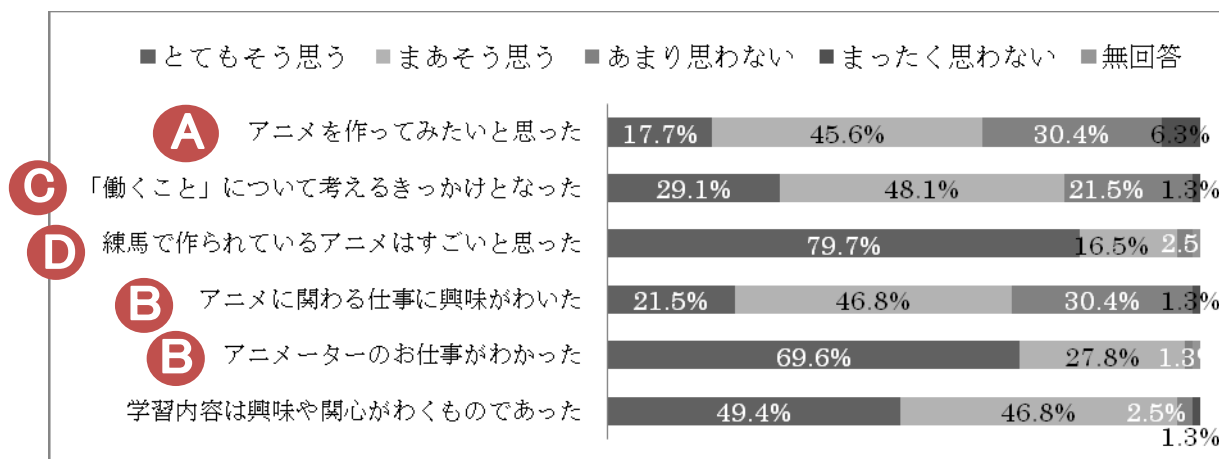
ア) 回答数

79名(回答率94.05%)

イ) 集計結果

分析①

授業後の感想(各項目4段階)をもとに、検証の観点A~Cについて確認。



上記グラフをもとに、検証の観点A～Cそれぞれについて考察する。

【観点A】①職業疑似体験

②作るおもしろさを体験する

※職業疑似体験を通じて作るおもしろさを体験し、アニメーターの仕事の一部に対して実感を伴う知識を得ることができたか

<考察>

→「アニメを作ってみたいと思った」については「とてもそう思う」「まあそう思う」の合計が63%に達した。児童のコメントとしては「2枚でとんだりできるけどももっとかみをいれるとなめらかになる」や「2枚だけの紙で動いているようにしていた事がすごいと思いました」等、簡単にアニメができることへの興味がかかる。だが「とてもそう思う」が20%を下回り、他の項目と比較しても低いことから、アニメを作ることの楽しさや興味を伝える工夫が必要と言える。

<教育プログラム作成のための成果>

→パラパラアニメを通じ、アニメの原理を伝えるとともにアニメへの興味を喚起することができた。その場で実演することでさらに児童の関心を引くことにつながっており、基本プログラムとして盛り込むことが有効と考えられる。
→“アニメ制作体験”を盛り込むためには、長時間プログラムとして別途時間を設けることも検討の余地がある。

【観点B】④「ホンモノの仕事」を知る

⑤プロ、スペシャリストに触れる

※プロアニメーターである遊佐氏を通じてアニメーターの仕事を理解するとともに、アニメへの興味が高まったか

<考察>

→「アニメーターのお仕事がわかった」については「とてもそう思う」が69%に達

し、「とても大変な思いをしながら短いアニメを作っていてさすがだなと思うところがたくさんありました」、「アニメーターのひとはこんなにすごいのかと思った」等、プロである遊佐氏への敬意を表すコメントが多く寄せられた。

<教育プログラム作成のための成果>

→「キャラクターや背景、撮影や録音などをしてアニメができている」、「アニメが作られるまでの作業がすごいたくさんある」等のコメントから、アニメができるまでの流れや仕事の幅広さを映像で伝えたことは有効な手段であったことが伺える。アニメの仕事を理解するための基本素材として基本プログラムに導入できる。

【観点 C】③「はたらく」ことや「仕事」を知る

※プロアニメーターの遊佐氏から仕事に対する思いや願い、日々の努力を聞くことで、働くことの大変さや苦勞、仕事をする喜びなどが得られたか

<考察>

→「「働くこと」について考えるきっかけとなった」については「とてもそう思う」が30%を下回っている。児童のコメントでは「アニメを作るのはすごく大変だと思いました」、「しめきりや演技の練習ですごくいそがしいと思った」、「アニメーターは根気のいる仕事だと思った」等、主に働くことの大変さや苦勞が強く印象に残っていることがうかがえる。アニメに関わる仕事のやりがいや喜び、思いをさらに伝えていく工夫が必要である。

<教育プログラム作成のための成果>

→ゲスト講師によって話す内容や児童の満足度が変わる部分と言えるが、講師が担っている役割、仕事の内容、使っている道具、仕事のやりがい、楽しさ等、話す要素を共通のものにすることで満足度を保つ工夫が必要。

【観点 D】⑥練馬のアニメ産業を知る

※練馬区のアニメ産業の現状を知ることで、児童一人一人に地域社会に対する誇りと愛情を育むことにつながったか

<考察>

→「練馬で作られているアニメはすごいと思った」については「とてもそう思う」が79%と高水準に達した。児童のコメントには「練馬区に著名な漫画家がいたと思うとすごい！！と思った」「日本の中でも東京が1番アニメを作っていてその中でも練馬区が一番多いことに驚いた」「練馬区で90社以上の会社があるなんて思っていませんでした！」「とても有名な作品は練馬区でできたということがすごいと思いました」などがあり、練馬区に対する誇りが育まれたと

言える。

<教育プログラム作成のための成果>

→練馬で作られた作品やプロダクションの多さを伝えることは、基本プログラムに盛り込む要素として必要と言える。

分析②

なるほどと思ったこと・印象に残ったこと 3つ(フリーアンサー・複数回答)において、生徒の回答を下記のように検証の観点 A～C に分類して分析を行った。

	検証の観点	分類項目
A	①職業疑似体験 ②作るおもしろさを体験する	③アニメのおもしろさ
B	④「ホンモノの仕事」を知る	②アニメができるまでの苦労や労力
C	③「はたらく」ことや「仕事」を知る ⑤プロ、スペシャリストに触れる	①プロへの興味・関心
D	⑥練馬のアニメ産業を知る	④練馬への誇り・愛着 ⑤海外での評価

検証の観点別の回答の内訳は以下の通りである。

検証の観点	分類項目	回答者数に対する割合	回答数
A	③アニメのおもしろさ	20.3%	43
B	②アニメができるまでの苦労や労力	40.1%	85
C	①プロへの興味・関心	13.7%	29
D	④練馬への誇り・愛着	19.8%	42
	⑤海外での評価	2.4%	5

→「アニメができるまでの苦労や労力」に関するコメントには「1枚に24枚の紙を使うなんて30分のアニメに30万枚ぐらい書いているんだ」「絵は一枚一枚書いていると思ったけどどうつし絵みたいの下絵をちょっとかえてたこと」「計100人で30分のアニメを作ること(だいたい60人かと思った)」等、具体的な数字とともに印象付けられている。アニメ制作には大勢の他者との関わりや、多くの苦労・労力を要するという新たな気づきが見て取れる。
→「アニメができるまで」のDVDを通じて端的にアニメ制作の労力や工程を伝えることができた。アニメの基本知識を理解する上で、基本教材として有効なツールであると言える。

ウ)まとめ

◇総じて学習内容への満足度の高さがうかがえる。6つのねらいがバランスよく散

りばめられた授業構成がその要因と考えられる。

- ◇小学校の授業では、アニメの「楽しさ」や「おもしろさ」を伝えて興味を引くことに重きが置かれると予想されるため、大変さや苦労だけでなく、プロを通じて働くことのやりがいを伝えるとともに、実際に「作る」という体験を通してそれらを伝えることも検討する必要がある。
- ◇映像、実演、演出等、二時間の授業の中に複数の要素を盛り込んで授業を展開できる講師の確保については課題が残る。




4. 東京学芸大学附属大泉小学校




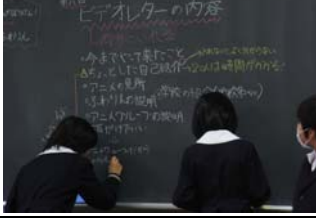

(1) 学習プログラムおよび学習風景

①授業のねらい:

- ア) 多文化理解の視点から: 日本文化の代表格であるアニメに触れ、現場の努力や工夫を知ったり、海外で親しまれていることを知ったりすることで、自国のアニメ文化を再発見し誇りに思う(大切に思う)ことができる。
- イ) 解決力・実践力の視点から: フランスのアニメ関係者の方と知り合いになるために、自分たちでアニメを作ったり、紹介ビデオを作ったりすることで相手意識やチームの中での自分の責任を考えさせる。
- ウ) 思いやりとたくましさの視点から: アニメ制作に携わる人の仕事に対する生き方を感じたり、交流するために勇気を出して、自分を表して行ったりすることで、相手の考えを受け入れ、困難にぶつかっても一つの目標に向かって諦めず最後まで行おうとする。

②授業内容:

テーマ	内容詳細	
【導入】 オリエンテーション	日本のアニメが世界に広がっていることを知らせる。	
1) アニメスタジオの方との交流	株式会社動画工房を訪問し、普段慣れ親しんでいるアニメの制作工程を知る。また、作り手の苦勞を知り日本のアニメ文化のすごさを感じる。見学後は「難しそう」との感想が多く出た。	
2) アニメ作りの見通しを持つ	担当教師作成のアニメを参考に、キャラクターやストーリーを考える。実際に絵コンテを描いてみたが、絵を描き慣れている児童が多く様々な案が出た。	
3) 作画する①	キャラクターとストーリーを決め、担当シーンを分担する。宿題で描いてきた絵をスキャナーで取り込み、苦勞して描いた絵を動画ソフトで動かしてみる。	

4) 作画する②	全員でキャラクターや背景の色を決め、担当シーンをパソコンのペイントで色を塗る。少しの間があると全体に色がはみ出してしまい、苦戦した。	
5) プロからアドバイスをもらう	制作途中のアニメをプロに見てもらい、アドバイスをもらう。また、ストーリーが決まらない場面について意見をもらった。	
6) 完成したアニメを鑑賞する	全員で作成したアニメを最初から最後まで通して鑑賞。「原画から描いて、プロにも勝てる作品ができた」という感想が出た。	
7) ビデオレターを作る	アヌシー市へのビデオメッセージを考える。自分の名前と自分の好きなアニメをフランス語で伝え、興味を持ってもらうための工夫を考えた。	
8) アヌシー市から返事をもらう	練馬区商工観光課より、アヌシー市からの返事を紹介してもらった。ビデオレターを無事受け取った旨、およびアニメーションの教育プログラムに児童の作品を取り入れるべく学校に公開する旨の内容が書かれている。	

終了

(2) 効果検証

①授業のねらい(検証の観点)

- ア) 多文化理解の視点から: 日本文化の代表格であるアニメに触れ、現場の努力や工夫を知ったり、海外で親しまれていることを知ったりすることで、自国のアニメ文化を再発見し誇りに思う(大切に思う)ことができる。
- イ) 解決力・実践力の視点から: フランスのアニメ関係者の方と知り合いになるために、自分たちでアニメを作ったり、紹介ビデオを作ったりすることで相手意識やチームの中での自分の責任を考えさせる。
- ウ) 思いやりとたくましさの視点から: アニメ制作に携わる人の仕事に対する生き方を感じたり、交流するために勇気を出して、自分を表して行ったりすることで、相手の考えを受け入れ、困難にぶつかっても一つの目標に向かって諦めず最後まで行おうとする。

②検証方法

担当教員の考察および授業後の児童の振り返りシートより、上記の授業のねらいが達成できたかをはかる。

③まとめ

ア) 成果

<解決力・実践力の視点から>

◇5年生がリーダーシップを発揮し、みんなの意見を取り上げながら話し合いを進めることができた。4コマまんがから基本となる内容を決め、みんなでアイデアを出しながら内容を練り上げた。自分たちの目標達成のために意見を言ったり、他の人の意見に納得して協力したりする姿を見て4年生も発言していた。

◇チームで一つの作品を作ることになり、一人一人が責任を持ち、自主的に自分が作った部分を作り直す姿や色塗りの作業が遅れている児童を手伝う姿が見られた。

◇より良い作品にするために、実際に代表児童がアニメスタジオにアドバイスをお願いに出向いた。

<多文化理解の視点から>

◇日本文化の代表格であるアニメに触れ、現場の努力や工夫を知ったり、海外でどう思われているのか知ったりすることで、自国のアニメ文化を再発見し誇りに思う(視野を広げる)ことにつながった。

◇フランスから働きに来た方の生の声を聞き、好きなことに一生懸命取り組むその人の生き様に触れることができた(好きなもの同士が集まって一つの作

品を作り上げる素晴らしさと、責任感)。

◇練馬区役所の担当の方からアヌシー市の方へビデオレターを実際に送った様子を聞いたり、アニメスタジオの方からの賞讃のメッセージをいただいたことで、チームの一員として充実感・達成感を味わうことができた。また、「原画から描いて、プロにも勝てる作品ができた」や「アニメを通じてフランスの人と仲良くなりたい」といった未知の世界に飛び出す前向きな発言や感想が見られた。

<思いやりとたくましさの視点から>

◇フランスの方と交流をするために、言葉の伝わらない相手に対してどう自分を表し、伝えていくかを考え、相手の立場に立ってビデオレターを作成した。

◇一つのアニメを作り上げるために、自分の思いを表し皆を説得することや、友達の意見を聞き入れて修正しながら良い作品にしていくことができた。児童の感想には「自分のためじゃなくみんなのためにやって良いアニメができてうれしい」や「見た人の気持ちになって作ったので、プロの方に“楽しかったよ”と言ってもらえてうれしかった」などがあつた。

イ) 課題

アニメスタジオの方やフランスアヌシーの方との交流会を継続していけるよう、役所の方との連絡を密に取っていき、交流相手を確保していく。

練馬区「アニメ産業と教育の連携事業」実証実験実施報告書

平成 23 年3月

練馬区区民生活事業本部産業地域振興部商工観光課

**〒176-8501 東京都練馬区豊玉北6丁目 12 番1号
TEL 03-5984-1276(直通)**