

練馬区「アニメ産業と教育の連携事業」 推進報告書

平成 23 年 3月
練 馬 区

はじめに

日本のアニメーション(以下、「アニメ」という。)発祥の地であり、アニメ関連企業最大の集積地である練馬区では、平成21年1月に「練馬区地域共存型アニメ産業集積活性化計画」を策定し、平成21年度より「アニメ産業と教育の連携事業」を推進しています。

平成21年度には、学識経験者、アニメ事業者、区関係職員などによる検討会議を発足させ、アニメ産業と教育との連携のあり方について検討を行い、子どもたちに「ココロ」と「チカラ」を育む教育実践のプランを作成しました。

そして、平成22年度には、新たに小中学校の教員をメンバーに加えたアニメ産業と教育との連携に関する検討会議を開催し、実際に小学校や中学校でどのような授業を行うことができるかの検討を行いました。

検討会議では小学校分科会と中学校分科会を設け、それぞれにおいて試行的に実践を開発し、実施することができました。それぞれの授業を通して、児童生徒がアニメの表現力や創造性にふれ、練馬区のアニメ産業に関心をもち、さらにはアニメを通して自らの生き方を考えるきっかけを得ることができたと考えられます。ご協力くださった方々に、感謝申し上げます。

今後は、より多くの学校において、学校の状況に合った形でのアニメに関する授業が実践されることを目指して、平成22年度に実施された授業に基づいた授業プログラムを確立し、引き続き産学連携の体制で研究を深め、練馬区の子どもの成長と地域の活性化に資する成果を重ねていくことを目指したいと考えます。

ここに平成22年度の検討会議の成果をご報告させていただき、平成23年度以降に向けて、引き続き多くの皆様のご協力をお願い申し上げます。

平成23年3月

アニメ産業と教育の連携事業 検討会議

監修 藤川大祐

(千葉大学教育学部教授)

<目次>

第1章	事業の目標	1
第2章	事業の方向性とアニメの持つ価値	2
	1 事業の方向性	2
	2 アニメの持つ価値	3
第3章	検討会議の実施	4
	1 検討会議実施概要	4～6
	2 会議内容	7～8
第4章	実証実験の実施	9
	1 実証実験実施概要	9～10
	2 実証実験実施報告	10
	3 成果	11～12
	4 課題	13
第5章	アニメを活用した授業の有効性	14
第6章	学校の状況	15
第7章	子どもの学習意欲を引き出す授業の設計	16
	1 教育プログラム	16～17
	2 学習環境の整備	17
	3 運営体制	18
第8章	今後の進め方	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。

第1章 事業の目標

本事業の目標は、平成21年度の検討結果を踏まえ、子どもたちの「生きる力」を育むために実施することを基本的な目的とし、子どもたちが「アニメを活用した学習を通じて、『夢に向かってやり遂げる“ココロ”と“チカラ”を手に入れる』」こととした。

アニメ産業を活用した学習を通じて期待できる学習効果として、まず、子どもたちにとって身近なアニメ産業を題材とし、制作体験を通じて、「やりがい」「大変さ」「さまざまな仕事・役割があること」「仲間との共同が不可欠であること」を理解し、働くことの苦労や大変さ、意義、協力することの大切さを学ぶことを目指す。

また、世界的に評価を受けているアニメのプロフェッショナルに直接触れ合うことを通じて、地域への誇りと愛着心をもつことにつなげるとともに、アニメの制作体験を通じて、相手の立場に立って表現することや、動かないものが動く面白さを体感し、表現力を含む想像力・創造力を育むことをねらいとする。

上記を踏まえ、夢に向かってやり遂げるために、子どもたちに手に入れてほしい「“ココロ”と“チカラ”」として、「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3点を掲げ、事業の目標とした。

▼事業目標のイメージ図

夢に向かってやり遂げる “ココロ”と“チカラ”を手に入れよう

練馬のアニメを活用して、手に入れたい「3つの“ココロ”と“チカラ”」

①

仲間と助け合う

- ◆ 仲間と役割分担し助け合う体験
- ◆ 職業疑似体験
- ◆ 「はたらく」ことや「仕事」を知る

②

練馬から世界へ
羽ばたく

- ◆ 「ホンモノの仕事」を知る
- ◆ プロ・スペシャリストに触れる
- ◆ 練馬のアニメ産業を知る

③

想像する
創造する

- ◆ 様々な手法の表現体験
- ◆ 相手の立場に立って伝える
- ◆ 作るおもしろさを体験する

第2章 事業の方向性とアニメの持つ価値

1 事業の方向性

第1章での事業目標「アニメを活用した学習を通して、子どもたちが『夢に向かってやり遂げる“ココロ”と“チカラ”を手に入れる』」を成し遂げるために、プログラムの設計にあたっては次の方向性を踏まえる。

- 「夢に向かってやり遂げる」
到達目標をもつことのできるしかけをつくる。
- 「仲間と助け合う」
グループで役割分担し助け合うことを学ぶ、アニメ制作体験等の場をつくる。
- 「練馬から世界へ羽ばたく」
本物に触れる、練馬区の産業を知る機会をつくる。
- 「想像する・創造する」
表現する機会や、制作する面白さを味わう機会をつくる。アニメならではの「動き」を表現し、想像・創造する力を養う。

上記目標達成に向け、学校、産業界、地域・保護者、行政が連携し、一体となって子どもたちの活動を支える体制・環境を築く。

2 アニメの持つ価値

第1章のコアメッセージおよび前述の事業の方向性を踏まえ、アニメの持つどのような価値を練馬の子どもたちに提供していくかについて、「アニメ産業の持つ価値・誇り」、「文化としてのアニメの価値」の二つの視点から整理する。

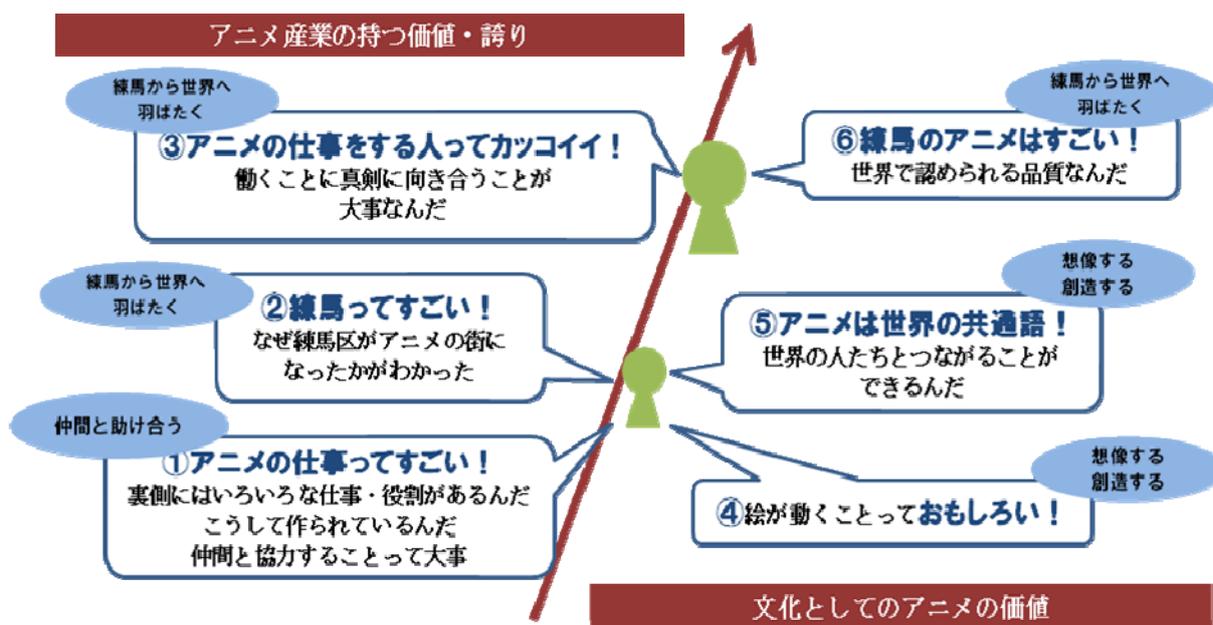
アニメ産業の持つ価値・誇り

- ・絵を動かすという、世界中の人の望みを実現していること
- ・世界中の子どもたちに夢を与える、あこがれの産業であること
- ・練馬から生まれたアニメが世界で評価されていること
- ・多くのアニメ関係者が身近に住んでいること

文化としてのアニメの価値

- ・アニメの原版、原画などの貴重な文化資産が多くあること
- ・アニメの創生期の人たちから直接話を聞ける、会えること
- ・アニメ作品を通じて世界中の人と通じ合える接点生まれること
- ・区や関係事業者がアニメを大切にし価値を伝える文化があること

上記の価値を、教育プログラムの中で感じられるようにする。



第3章 検討会議の実施

事業計画策定にあたり、学識経験者、アニメ事業者、小中学校教員、区関係職員等により構成するアニメ産業と教育の連携事業検討会議を4回開催した。

1 検討会議実施概要

(1) 目的

アニメ制作の専門家である区内のアニメ関係者、教育現場の実践者である教員、学識経験者により構成する「練馬区アニメ産業と教育の連携事業検討会議」を設置し、学校現場への導入を想定した教育プログラム(教材・ツール)および教育プログラム実施に必要な体制についての提言を行う。

(2) 開催日時、場所、検討内容

	開催日時	場所	検討内容
第1回	平成 22 年 9 月 3 日(金) 15:00～17:00	練馬区役所本 庁舎9階入札室 (会議室)	共通プログラム 1. 事業概要について 2. 昨年度の報告 3. 今年度計画について 4. 検討会議及び部会の目的・進め方について 小中学校別の部会プログラム 5. 教育プログラム(教材・ツール)について
第2回	平成 22 年 10 月 18 日(月) 15:00～17:00	練馬区役所本 庁舎 19 階 1907 会議室	共通プログラム 1. 第1回検討会議の振り返りと成果 2. 練馬区のアニメの歴史について 小中学校別の部会プログラム 3. 改訂版教育プログラムについて 4. アニメを活用した学習に関するアンケート調査について 共通プログラム 5. 各部会の振り返り 6. 次回検討会議の日程について

第3回	平成 23 年 2 月 14 日(月) 15:00～17:00	練馬区役所 本庁舎5階 庁議室	共通プログラム 1. 授業実施報告 2. アニメを活用した学習に関するアンケート 調査結果報告 小中学校別の部会プログラム 3. 教育プログラム完成に向けて 4. 次年度に向けた課題整理
第4回	平成 23 年 3 月 10 日(木) 15:00～17:00	練馬区立 男女共同参画 センターエーる 2階会議室	共通プログラム 1. 第3回検討会議 振り返り 2. 今年度事業のまとめ ・アニメを活用した授業の有効性と基本構造について ・授業案および教材・ワークシートについて 3. 平成 23 年度に向けて ・報告書骨子(案)について ・実行項目および実施計画について

(3) 検討会議委員名簿(順不同、敬称略)

(平成 23 年3月現在)

氏 名	所 属 等
藤川 大祐	千葉大学教育学部 教授
齊藤 裕人	日本大学芸術学部映画学科 教授
佐藤 璋二	練馬区立北町小学校 校長
宮林 伸之	練馬区立北町西小学校 主幹教諭
岩本 重規	練馬区立旭丘小学校 教諭
晴佐久 和彦	練馬区立光が丘第四中学校 校長
黒田 一三	練馬区立大泉第二中学校 副校長
近藤 智春	練馬区立上石神井中学校 教諭
大出 幸夫	東京学芸大学附属大泉小学校 教諭
石黒 竜	練馬アニメーション協議会 代表幹事 株式会社動画工房 代表取締役
吉岡 修	練馬アニメーション協議会 副代表幹事 東映アニメーション株式会社 顧問
遊佐 かずしげ	練馬アニメーション協議会 幹事 有限会社メビウス・トーン 代表取締役
阿部 学	NPO 法人企業教育研究会 理事
市野 敬介	NPO 法人企業教育研究会 事務局長
吉田 裕典	東京大学大学院 教育学研究科 博士課程
深野 義法	練馬区教育委員会事務局 学校教育部教育指導課 指導主事
米 芳久	練馬区産業地域振興部 商工観光課長

2 会議内容

(1) 第1回

今年度は新たに学校の教員を検討会議委員として招いたため、第1回では昨年度の振り返りを行うとともに、今年度の事業計画、教育プログラム(教材・ツール)の共有を行った。教育プログラム(教材・ツール)については、小学校・中学校それぞれの教育課程に沿って検討することを目的とし、部会に分かれて意見交換を行った。部会では主に現状の教育課程におけるアニメ授業の位置づけや授業時数について意見が交わされた。これを受けて、「アニメ産業」と「教育」の関連性を明確にするため、「なぜアニメを題材とするのか」「アニメが練馬区ならではの教育と言えるのはなぜか」について共通認識を持つ必要性が見えた。

また、練馬区立光が丘第四中学校において講演会形式での実証実験を行うことが提案された。

(2) 第2回

第1回検討会議を受けて、第2回では「アニメ産業の持つ価値・誇り」と「文化としてのアニメの価値」という二つの視点からアニメの持つ価値を整理し、アニメを題材とした教育プログラムを通じてどのようなメッセージを練馬の子どもたちに提供したいかをまとめた。これを踏まえ、小学校・中学校それぞれの授業展開について意見交換を行った。小学校部会からは、授業時数と授業内容とのバランスを取るため「短時間プログラム」と「長時間プログラム」の2パターンを展開する他、学習指導要領との関連性を持たせることの重要性について意見が出た。実証実験は練馬区立北町西小学校で短時間プログラムを実践することとした。中学校部会では授業展開や科目の他、「生き方」と「アニメ産業の価値や歴史」という二つの異なる要素を同時に語ることでできる講師をどう確保するかが論点となった。

(3) 第3回

第3回では、アニメを活用した学習に関するアンケート調査の結果報告とともに、光が丘第四中学校および北町西小学校、東京学芸大附属大泉小学校での実証実験の効果検証および課題整理を行った。

これを受けて、各部会では次年度に向けた課題整理の他、教育プログラム完成に向けての意見交換を行った。小学校部会では、授業を行った教員より産学両者のメリットを明確化することの重要性や、ゲスト講師の職種や特性に捉われずに授業を行うことの必要性が指摘された。また中学校部会では、「講師と教員の両者共通で使うことのできる基本テキストの作成」や「産業界と教育界の合同研究会の開催」など、来年度以降を見据えた具体的な実施事項が挙げられた。

(4) 第4回

第4回では、今年度のまとめとしてアニメを活用した授業の有効性を確認するとともに、来期以降学校で授業を実施するにあたっての基本の流れをまとめた。その中

で、実証実験や検討会議での意見交換を踏まえて改めて設計した授業案を共有し、小学校・中学校での区分はせず「ショートプログラム」「アニメ制作体験プログラム」「講演会プログラム」の3パターンより発達段階に応じて選択できるものとした。教員の委員からは、選択しやすく手軽に取りかかるとの意見が出た。

最後に本事業の検討調査報告(骨子)と来年度の実行項目および実施計画を共有し、今後の方向性を確認して全4回の検討会議を終えた。

第4章 実証実験の実施

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ことを目的とし、実証実験を行った。

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 実証実験実施報告

- 1) 実証実験実施概要
- 2) 各校の学習プログラムおよび学習風景
- 3) 効果検証

* 別添「実証実験実施報告書」

3 成果

(1)「キャリア教育」としての意義

アニメを活用した学習を通じて、子どもたちが地域の特徴的産業であるアニメの仕組みやアニメーターたちの仕事に対する想い、日々の努力等に触れたことは、小学校段階における進路の探索・選択にかかる基盤形成の時期において、また中学校段階における現実的探索と暫定的選択の時期において、次の点で意義のある機会であったと言える。

小学校においては、プロのアニメーターによる授業を通して将来の夢や希望を持って努力することの大切さを学んだ他、身近な産業および職業の様子やその変化に触れるきっかけとなった。このことは、「課題解決能力」や「情報収集・探索能力」を育む機会となったと言える。また東京学芸大附属大泉小学校でのアニメの制作体験は、社会における役割の多様性を知るとともに、積極的に話し合いに参加して異なる意見を理解することの大切さに気付く機会となり、「役割把握・認識能力」や「自他の理解能力」を身に付けることにつながったと言える。

実際に授業を受けた児童の感想には次のものがある。「私は今回の講演会でアニメ以外の大切なことを学びました。それは「協力することの大切さ」です。アニメを作るのはすごく大変だけど、みんなと協力すればどんな大変なことでもやりとげることができるんだなと思いました」。これは本事業を行う上で子どもたちに伝えたかったメッセージの一つであり、授業を担当した教員も感銘を受けた言葉の一つとして取り上げている。

中学校においては、講演会を通じて産業および経済等の変化に伴う職業や仕事の変化について理解を深めた他、勤労の意義や働く人の様々な想いに触れることができた。中でも練馬アニメの歴史に触れ、世界からも高い評価を受けていることを知ったことは、職業の社会的役割や意義を理解するきっかけとなった。これらの経験は、生徒の「情報収集・探索能力」や「職業理解能力」、そして「役割把握・認識能力」を身に付ける上で意義のある機会であったと言える。授業後の感想には、「1つの作品にこめる気合いが凄いなと思いました。これからも日本のアニメを沢山の国の方々に伝えていって下さい」とあり、よりよい仕事や生き方を目指して課題に向き合い、主体的に解決していくことの大切さに触れたこともうかがえる。

(2) 自分が住んでいる地域への誇りと愛着心を育てることの意義

これまでは、身近な地域を題材とした学習において、練馬のアニメ産業が国際的評価を受けていることを取り上げる例はあったが、学校の教育活動においてアニメ産業を取り上げた実践例は多くない。子どもたちの多くは、今年度の実証実験を通じて初めて練馬区が日本で最も多くのアニメを生み出していることや世界からも高い評価を受けていることを知り、練馬区への誇りと愛着心を持つに至ったと言える。これは次の児童の感想からもうかがえる。「今までは練馬と言えば練馬大根とか「畑が多い」くらいしか言えなかったのですが、今回練馬のすごいところを初めて知れたので、今度から「練馬はアニメのまち！」って言いたいです」。

このことは「アニメ産業の持つ価値・誇り」という観点から伝えたかったメッセージでもあり、大きな意義が見出せる結果となった。

(3) 練馬区のアニメ産業を理解することの意義

練馬区のアニメ産業においては、次世代を担う人材の発掘・育成が課題として挙げられる。今年度の実証実験を受けて、多くの子どもたちが絵が動くおもしろさやアニメができるまでの苦労や労力を知り、アニメに関わる仕事に理解や興味を示したことは、次世代を担う人材を発掘・育成する上で重要な意義があると言える。

(4) 産学官が連携して事業を構築することの意義

前述のアニメを活用した学習のアンケート調査にもある通り、小学校・中学校ともにキャリア教育における地域連携へのニーズは高いと言える。今回の実証実験を受けて、教員に大きな負荷をかけずに外部人材と連携し、アニメを題材としながら子どもたちにとって高い学習効果を提供できたことは、更なる地域連携を展開していく上で大きな意義があると言える。

4 課題

(1) ゲスト講師について

現在のアニメ業界におけるアニメ制作工程は分業化が進んでおり、学校教育に協力できる人材に限られることが予想される。協力を依頼するにあたっては、目的やカリキュラムに応じて講師を紹介できる手段を準備する等の工夫が必要となる。

(2) 機材について

練馬区の学校においては、必ずしもアニメ制作に必要な機材が整っているとは限らないため、予め「機材セット」として1セット準備しておくことが望ましい。また機材の使用をサポートする体制づくりとして、撮影および編集まで行う場合は機材活用講習会を開催することも検討する余地がある。

(3) 実施体制について

次年度以降教育プログラムを広く展開していくにあたっては、主体的に取り組む学校側をサポートする仕組みが必要であり、産業界と学校をつなぐ個人または組織のコーディネート機能を整えることが重要な課題と言える。大学生や地域ボランティアによるサポート体制の他、学校外でアニメ産業を知る体験型の学びの場をつくることが望ましい。

さらに、将来的に教員が主導で授業を行えるよう教員のサポート体制を整備することも視野に入れ、今年度実施した実証授業の教材をDVD化し、教員向けの模擬授業を行うことを検討している。また教員およびアニメ産業界合同の連絡会などを開催し、アニメに関する基本知識や授業の進め方を大人同士で学び合うことが更なる学習効果をもたらすと考える。

(4) 授業内容について

主に中学校の場合、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、専門用語を減らし、働くことのやりがいや苦勞を明確に伝わる構成にすることが求められる。また授業の展開にあたっては、練馬アニメや練馬区の歴史、そして子どもたちとの接点をつくるための工夫が必要となる。練馬区内で制作された作品を上映するとともに、書き込み式年表やクイズなどの教材を用いることで、子どもたちとの距離を近づける工夫を検討する。

第5章 アニメを活用した授業の有効性

アニメを活用した授業の有効性については、第1章における事業目標および第2章における事業の方向性とアニメの持つ価値を踏まえ、実証実験後のアンケート結果から明らかにする。

(1)「夢に向かってやり遂げる」

授業に対する総合評価で検証する。

小学校における授業への満足度は極めて高く、授業後のアンケートでは「学習内容は興味や関心がわくものであった」に対する回答が「とてもそう思う」「まあそう思う」で96%に達し、大きな学習効果があったと言える。中学校はアニメの専門用語やアニメの歴史に触れる部分が多くやや難しい内容となり、「とてもそう思う」「まあそう思う」合わせて55%の満足度となった。

(2)「仲間と助け合う」

アニメに関わる仕事への理解度で検証する。

小学校・中学校ともにアニメに関わる仕事への理解度は高く、小学校で97%、中学校でも75%の理解度に達した。中でもアニメができるまでの流れや仕事の幅広さを映像で見せたことで、「普段見ている30分のアニメは100人で作っているんだ」との感想があり、アニメ制作には大勢の他者との関わりや、多くの苦労や労力を要するという気づきがうかがえる。

(3)「練馬から世界へ羽ばたく」

アニメ産業への理解度で検証する。

小学校・中学校ともに練馬のアニメ産業に対する理解は80～96%と極めて高い。前述の通り、今回の授業で初めて練馬区がアニメのまちとして誇れるまちであることを知った児童・生徒が大半であったため、「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」「世界でも日本のアニメがたくさん知られててビックリした」などの感想が多く寄せられた。児童一人ひとりが練馬区に対する誇りと愛情を見出すきっかけになったと言える。

(4)「想像する・創造する」

アニメに関わる仕事への興味・関心で検証する。

小学校では講師が実演でパラパラアニメを紹介したこともあり、「2枚だけの紙で動いているようにしていたことがすごいと思いました」などのコメントがあり、アニメを制作するおもしろさを味わう機会をつくることができた。

以上のことから、事業目標に対する学習効果は総じて高く、アニメを活用した授業の学習効果が確認できたと言える。

第6章 学校の状況

練馬区内の学校教育におけるアニメを活用した学習の実施状況を整理する。

(1) 小中一貫教育について

区は、練馬区新長期計画(平成18年度～平成22年度)の一つとして小中一貫教育の取り組みを進めており、特定の領域における9年間にわたる一貫した指導資料の作成に取り組んでいる。

なかでも、第9学年を対象とした指導計画の一つにアニメを活用した教育プログラムを盛り込み、アニメ産業の理解促進を図るとともにキャリア教育推進の手立てとしている。

(2) 社会科副読本について

アニメ産業については、既に中学校社会科副読本「私たちの練馬」に「練馬の特色ある産業 アニメーション 鉄腕アトムやドラえもののふるさと練馬」として2ページにわたり掲載している。平成23年度からは小学校3～4年生を対象とした社会科副読本「わたしたちの練馬区・東京都」でアニメ産業を取り上げる予定である。アニメ関連企業の分布の他、日本初のカラー長編アニメ「白蛇伝」やアニメに関するイベント等を紹介する。

(3) アニメを活用した学習の実施状況について

区内の学校において、アニメを活用した学習を実施している、または実施予定の学校は小学校で12校、中学校で4校とまだ少ないものの、プログラムを実施した場合の満足度はいずれも80～100%と総じて高く、子どもたちが興味・関心をもって学習に取り組んだことがうかがえる。授業にアニメを取り入れるねらいとしては表現力の養成、働く人・仕事を知る、産業理解、他者との協調性を身につけることなどが挙げられ、アニメを題材とすることで高い学習効果を提供できる可能性があると言える。

第7章 子どもの学習意欲を引き出す教育プログラムの設計

第1章および第2章で掲げた目標の達成に向け、学校、産業界、地域・保護者、行政が一体となって子どもたちの活動を支えるプログラム・体制・環境を築く。

1 教育プログラム

基本プログラム

今年度の検討結果を踏まえ、教育プログラムは以下の観点から活用しやすいものとする。

- ・主にはキャリア教育の視点から活用しやすいねらいを置く
- ・発達段階やねらいによって選択可能な教育プログラムとする
- ・ねらいに合わせて活用できるツール(教材など)とする

上記を踏まえ、「ショートプログラム」「アニメ制作体験プログラム」「講演会プログラム」の3パターンから、発達段階やねらいに応じて教員が選択できるよう授業(案)および教材・ツールを設計した。

①ショートプログラム

ア)ねらい

- ・練馬から世界へ羽ばたく→プロ/スペシャリストに触れる・ホンモノの仕事を知る
- ・練馬から世界へ羽ばたく→練馬のアニメ産業を知る

イ)所要時間:2コマ

ウ)内容:講師の実演および練馬発祥のアニメ作品の紹介

②アニメ制作体験プログラム

ア)ねらい

ショートプログラムに加え、

- ・想像する/創造する→作る面白さを体験する
- ・仲間と助け合う→役割分担して助け合うことを学ぶ

イ)所要時間:6コマ

ウ)内容:ショートプログラムの内容に加え、実際にアニメ作品を制作する。必要に応じて検討会議の委員や関連スタッフがサポートし、授業後にはアニメーターから評価をもらう

③講演会プログラム

ア)ねらい

- ・練馬から世界へ羽ばたく→練馬のアニメ産業の歴史とこれからについて理解する
- ・練馬から世界へ羽ばたく→講師の仕事や生き方に触れ、自らの将来を考える

イ)所要時間:2コマ

ウ)内容:進行役とゲスト講師により進行。主に練馬の歴史や「働くこと」や「生き方」について理解を深める

エ)ツール:スライド、ワークシート(クイズシート、アニメの制作工程、アニメ制作グッズ、アニメに関する職業)

2 学習環境の整備

(1)子どもとの接点の持ち方について

子どもたちの学習活動を支える体制・環境を築くため、子どもと講師の距離を少しでも近く親密なものにする工夫が必要となる。そのため、全てのプログラムにおいて練馬区内で制作された作品を上映するとともに、書き込み式年表やクイズなどの共通教材を用いることとする。これに加え、ショートプログラムでは描いた絵がその場で動く瞬間を見せること、アニメ制作体験プログラムでは制作段階からプロやサポートスタッフのアドバイスを受けられる環境を作ることが重要な要件と言える。また講演会プログラムでは、講師が壇上から降りて生徒が講師を円形で囲むといった物理的な距離を近づける工夫が必要と言える。

(2)機材について

授業当日のアクシデントに備え、予め複数の手段を準備しておく必要がある。また、機材の使用をサポートする体制づくりも整備する必要がある。

3 運営体制

(1) 学校をサポートする運営体制について

① ゲスト講師について

練馬アニメーション協議会の協力を得て、ゲスト講師を依頼する仕組みを作る。またゲスト講師が学校で話す際の基本テキストを作成することも検討する。

② コーディネーター機能について

次年度以降教育プログラムを広く展開していくにあたって、学校と産業界をコーディネートする組織または個人のコーディネート機能を設けることを検討する。また大学生や地域ボランティアによるサポート体制を作ることも検討の余地がある。学生にとって良い学びの場となり、ボランティアにとっても社会貢献を通じた自己研鑽の場となるとともに、学校にとってもキャリア教育実践上の負担軽減につながるため、有効な手段と言える。

③ 授業運営について

産業界が学校の現状を知り、生徒への伝え方を理解・習得するとともに、教員が産業界を知り、アニメの何が子どもにとって良いのかを知るためのきっかけを作る。また将来的に教員が主導で授業を行うことを見据え、教員向けの模擬授業を行うことも視野に入れる。

(2) 学校における運営体制について

コーディネーターとの連絡窓口を設け、授業のねらいおよびカリキュラムについての打ち合わせを行い、授業実施に向けてのスケジュールや役割分担を検討する。また必要な機材を予め準備し、撮影および編集まで行う場合は状況に応じて機材の活用方法を学ぶ体制を整える。

第8章 今後の進め方

平成23年度は、教育プログラムを本格的に展開するにあたって次のことを行う。
平成24年度より学校主導で授業を行うことを想定している。

1 平成23年度

(1) 実行計画策定

23年度の具体的な実行項目とスケジュールを策定し、研究授業を実施するとともに、24年度実施計画策定する。

(2) 研究授業の実施

教員を対象とした授業紹介パンフレットを作成し、実施校を募集する。校長会での告知なども行い6月より募集を開始、2学期より研究授業を行う。

(3) 教員向け模擬授業の実施

学校主導で研究授業に取り組むことを基本とし、教員向けの模擬授業を行う。

(4) 教員・アニメ産業界合同の連絡会の開催

研究授業校の教員を中心とし、アニメ産業界と合同で連絡会を実施する。

(5) 地域への展開

アヌシー市との交流やアニメカーニバルでの展示等、学校内だけでなく練馬区全体に事業内容を周知し地域活性化につなげるため、地域への展開も図る。

2 平成24年度

平成23年度に策定した実施計画に基づき、順次活動を進めていく。

練馬区「アニメ産業と教育の連携事業」推進報告書

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)**