

STAFF LETTER

第12号

2009.12.13 sun. FUKUTAKE Work Shop

当日の流れ

- 8:00 スタッフ集合
WS準備
- 9:45 受付
- 10:10 WS開始
グループ分け
- 10:25 コマ撮りアニメの
説明
- 10:35 コマ撮りアニメを
撮ってみる
- 11:00 作品共有
- 11:15 コマ撮りのおもしろ
さを集めよう
- 12:00 昼食
- 13:00 午前中に見つけた
おもしろさを共有
- 13:20 「おもしろコマ撮
りCM」をつくら
う
- 14:40 CM作品発表会
- 15:00 ラッシュふり返り
- 15:10 アンケート記入
参加賞配布
- 15:30 子ども達解散
見送り
片付け
- 16:30 リフレクション
- 17:30 スタッフ解散



第12号スタッフレターをお届けします

Happy New Year 2010

みなさんこんにちは、NPO 学習環境デザイン工房キッズワークショップスタッフのえみごんです。2009年ももうすぐ終わり、新年を迎えます。みなさんにとってどんな年になりましたか？また、どんな年を迎えたいですか？第12号スタッフレターでは、12月13日に行われた「**からだでアニ**

メ」キッズワークショップの内容をお届けいたします。今回は小型カメラで写真を撮って、それらをつなげてアニメーション映像をつくるというもの。この映像のことをコマ撮りアニメ

と呼んでいます。コマ撮りアニメのおもしろさは、コマとコマの間に「しかけ」を入れられること。例えばジャンプをしているコマをつなげて見ると、飛んでいるように見えます。午前中はグループでそのようなコマ撮りならではのおもしろさをたくさん探して、パネルに書いてもらいました。午後は、午前中に見つけたコマ撮りならではのおもしろさを使って、「おもしろCM」を作りました。題材はなんでもOK！午前中につくった作品をつなげてみたり、パネル化したおもしろさのキーワードから連想さ

せてつくったりと、チームによって制作過程が様々でした。最終的に「おうち」や「ドラえものの道具」、「メタボ対策」などのCM集が完成しました。発表会は大盛況、熱が冷めきらないままワークショップが終わりました。

↓コマ撮りのおもしろさをCMにどう生かすか検討中。



こば&なおみん リフレクション

今回のキーワードは「対話」でした

<良かったこと>

- ・子どものメンバー構成が良かった。
- ・お昼休みの自由さ、息抜きの場としてのお昼休みも良かった。
- ・スタッフ同士のコミュニケーションがうまくとれた、すぐにわかって動いてくれる感じがあった。
- ・チーム名を決めたのは良かった。

<やりたいこと>

- ・環境デザインに気を配りたい！今回ならラミネート、前回ならはちまき、あとは机の配置や広さ／狭さ、いろいろ対話があまれるための仕掛け。
- ・場をつくっていくという意識をもっと持ちたい！スタッフの位置取りはとても良かったと思う。子どもの間に入れていたから。今後は居るだけでなく、もっと自分がWSの場をつくっているんだという意識を持ってやっていきたい！

<疑問なこと、考えたこと>

F2LOモデル

菖宿先生や佐伯先生の行なっているアンラーニング研究会で、今話し合われている、ファシリテータのあり方のモデル

↑ (関係性をつくって離脱していく)

F (LとLの関係性をつくる)



O (コンテンツとか)

- ・そもそもなぜファシリテータは離脱をするのか？

離脱：子どもの関係性をつくって、そこから抜けていくこと

今のところの答え

- ・スタッフと子どもには年齢的な差だけでなく、スタッフ—子どもという関係性がそもそも生まれている。WSは子ども同士で意味を創り出す経験ができる場所より子ども同士の関係性を生み出すために、様々なメディア（ファシリテータも、環境デザインも、コンテンツも！）が存在すると思う。
- ・輪から外れる子、注目してほしい子？にはどう接していくか。
- ・コマ撮りのおもしろさを理解することが大事なのか、コマ撮りを理解しなくても、対話が生まれていれば良いのか
- ・「意味をつくっていく」ということについてグループでルールをつくっていったり、おもしろさなどの価値をつくっていったりすること。がWSの良さではないかと思っていて、最近はこの「意味をつくっていく」がキーワードっぽいなあと感じています。

午前中に見つけた「コマ撮りならではの「おもしろさ」からドラえものの道具を連想し、「通りぬけフープ」をテーマにコマ撮りアニメを撮る。～CM「未来デパート」より～ (左写真)

メタボリック対策でエレベーターと階段を使うことになった。紙を導入し、よりCMらしさを追求している。(右写真)



スタッフの感想

ワークショップ後のスタッフの声は・・・

By じゃんぼ

グループがすごいメンバーだった。最初は男と女でつくりたいものが違っていたので作業が分かれぎみだったけど、最終的にグループがまとまって一つの作品ができあがった。

By こば

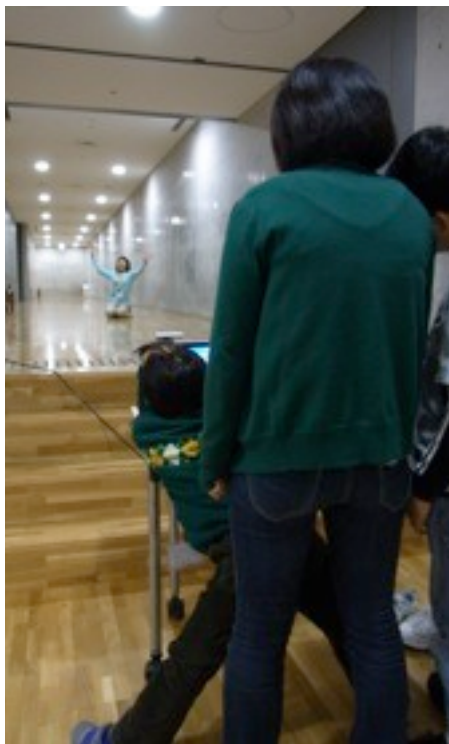
4年生の男の子が“コマ撮り”の仕組みをわかっていなかったかもしれない。作品づくりの時のチームプレーとしてはとてもよい雰囲気だった。

By ニック

3年生の男の子は初めてで、最初は戸惑っていたように見えた。“コマ撮り”の仕組みが理解できていないような感じもしたので、午後は少しこちらからアプローチをかけた。「すり抜ける」というコマ撮りならではのおもしろさの仕組み＝現実ではできないものというように気づいた男の子はコマ撮りを意識し始める。チーム全体でどンドン「コマ撮り」を入れなければ！という雰囲気に。

By さっかちゃん

私はカメラマンとして1日いたけれど、こどもたちの様子がとても楽しそうな印象だった。いつものワークショップに比べ、子どもたちからたくさんのアイデアが出ていたと思う。アイスブレイク後の騒ぎを落ち着かせるのは、司会まかせ



にしないようにするべき。他のファシリテーターの子ども達への呼びかけをもう一度考え直してみては？

By えみさん

今回のチームでは、子ども達の中で午前中早くから役割がかなりきっちりされていた。3人チームで、監督・アシスタント・俳優の役割になった。監督の男の子は俳優に優しく声をかけるがアングルなどには厳しく（黒澤明のようなこだわりぶり）、アシスタントは俳優と監督をアシストしながら自然と作品づくりの流れをつくっていった。俳優はとにかく名演技。画像がもう少しよければもっと表情がとれたのにと残念に思ったくらいだ。

“廊下を滑る”というテーマでコマ撮りアニメを撮影している。（左写真）

最後に全員でラッシュを見た後に参加賞を一人一人の前面に出て受け取っている。（右写真）



By もなみん

私は“先生”的になる意識が昼休みには自分の中からとんでいたことにびっくりした！「静かにして」「早く」ということばがスタッフの中からも出ていなくて、こどもが時間を気にしない空間だったのが印象深い。

By たけちゃん

ユニークな作品ばかりで驚いた。子どもたちだから作品づくりができたのかも。

By なおみん

前回のコマ撮りアニメでは連写が気になっていた。先生から「ストーリーをつくってからコマ撮りを入れたら？」ということで今回はCMづくりに。



2009年9月13日「からだで影絵をつくりだそう」キッズワークショップ
(上写真)

次回のワークショップは 1月10日「からだで影絵」

光と影の芸術

みなさん影絵で遊んだことはありますか？影絵というと、手で犬を作つて・・・というのが思い浮かびがちですが、このWSは、からだ全身をつかって、影絵を表現していきます。大きなスクリーンを福武ラーニングスタジオの天井から吊るして、そこからからだの影を映して、いろいろ作ってみよう！というものです。

日本における影絵の起源は定かではないようですが、江戸時代では葛飾北斎など、有名な芸術家たちが影絵を使って作品を残しています。また現代では、影絵の第一人者とも言われている藤城清治さんの作品はなじみの深いものでしょう。素朴で簡単な影絵遊びは、昔から現代にいたるまで、たくさんの人に愛されて育ってきたのですね。さらに今回のワークショップでの醍醐味は、「からだ」を使って影絵をつくること。コミュニケーションをとりながら影絵遊びをこどもたちと一緒に楽しみましょう！