

NAKAHARAアニメーションを終えて (子ども達の感想) 2008

NAKAHARAアニメーションは、とても大変でした。でも、それ以上にやりがいがあり、楽しかったです。私は、仕事をするには、一人ひとりが自分の役割をしっかりと果たすことが、とても大切なことだと知りました。これは、給食当番やグループ活動、サッカーや野球でも同じことだと思います。それに、そうすれば、きっと何事も早く、でも内容の濃い、丁寧な作品ができます。このNAKAHARAアニメーションから学んだことは、忘れないで、これからずっと役立てていきたいです。

私は、最初、仕事はただ大変なことだと思っていました。でも、NAKAHARAアニメーションをやって、今、仕事はどういうものかは前と全然違います。私は、監督だったので、みんなの意見、思っていることが違った時は、まとめなきゃいけないので、とても大変でした。でも、やり終えるとほっとするし、やりがいがありました。NAKAHARAアニメーションは、大変だし、苦勞したけど、とても楽しかったです。仕事は、みんなと協力したり、工夫したり、役割が必要だと分かりました。社長さんにアドバイスをもらったり、吉田さん、朝川さんは、パソコンが上手くできない時に、パツと直してくれたりして、いいアニメができました。将来、仕事に就いたら、直ぐにやめないで、あきらめずに頑張ろうと思いました。

NAKAHARAアニメーションが完成した時は、すごく嬉しかったです。ぼくは、最初に32時間もやることではないなと思いました。しかし、アニメーションは、たくさんのをやらないと完成しないものなのです。アニメーションは、たくさんの人がいないとできないものだったです。途中で、誰か他の班のを見に行っていたら、できないものだった。音入れをした時は、完成に近づいたんだなと思って、嬉しかったです。みんなで観た時に、自分達が考えつかなかったアイデアを使っている、凄いなと思った。

NAKAHARAアニメーションは、大変だったけど、やりがいを感じました。色々ケンカしたり、困ったりした時は、やりがいを感じます。まずは、企画書です。これは、決めるのがすごく大変でした。けれど、みんなが支えてくれたおかげで、やっと決められました。次は、絵コンテです。意外と大変でした。3枚目で終わりました。次は、撮影です。これは、時間がかかりました。けれど、後の方でスピードが上がり、早く終わりました。そして、音を入れて見てみると、松井先生などがほめてくれたので、嬉しかったです。アニメーションを作るのが、大変なんだと実感しました。大変だけれど、協力、努力してたからこそ、こんなにいいアニメーションができたんだと感じ、思いました。最後に、竹内さんに見てもらって、良かったことだけ言ってくれたので、嬉しいし、やって良かったと感じました。

私は、最初、仕事っていうのは、ただ大変だけだと思っていました。だけど、NAKAHARAアニメーションをやっていくと、ただ、大変ではなくて、もめたこともあったり、協力をしたり、工夫したり、やりがいがあったりと、とっても大変だったけど、とっても楽しかったです。今では、NAKAHARAアニメーションは、大変だけれど、楽しいという気持ちです。その大切さを教えてくれたのが、朝川さんと吉田さんでした。その2人は、とてもやさしく、親切でした。だから、やることもすぐに分かりました。絵コンテを作る時に、いろんなアドバイスをもらいました。その時は、とても嬉しかったです。だから、朝川さんと吉田さんに感謝したいです。いろんなアニメーションを教えてくれて、本当に有難うございました。

NAKAHARAアニメーションを終えて、仕事は、ケンカ、言い合い、大変さがあることは、確実にわかって、勉強になった。監督は、すごく大変だという事を思いました。でも、終わった時の達成感があって良かった。この34時間を忘れないようにしたい。来年、アニメーションをやる学年には、頑張してほしい。

NAKAHARAアニメーションを作る時は、簡単そうと思っていました。でも、アニメを作ったら難しかったです。まず、企画書を書けなくて、どんなアニメを作るのかができなかつたりしました。それで、グループで一つの企画書を作るのも大変でした。企画書が終わって撮影の時も、粘土とかで作ったりするのが難しかったです。それで、撮影をして、手が入ったりして失敗したけど、できた後、音入れとかも全然できなかったけど、全部できました。アニメを作るのは、大変だけれど楽しかったです。

ぼくは、最初にアニメーションをやる時に、本当に絵を何十枚も描き、アニメーションを作ると思い、面倒くさそうだなと思いました。でも、粘土で作ると聞いた時、簡単そうだなと思いました。理由は、ただ粘土で型を作るだけだから、簡単に決まっていると思い、でも実際にやると難しく、楽にはいかなかったです。仕事はその時、どれだけ大変かということがよくよく分かり、将来に役立つと思いました。将来は、こういう面白くて、みんなに喜ばれる作品を作りたいです。

1秒を10枚、撮らないと、とても速いアニメになってしまうことが分かった。でも、逆に、たくさん撮りすぎてしまうと、スローモーションのようなアニメになってしまったので、たくさん撮ったからといって、いい作品になるとは限らないことが、よく分かった。みんなが作った企画書の中で、一つに絞る時は、一番けんかやめめごとが多かったけど、やっぱりYさんの作品がいいと思った。最初からけんかなどをしていたけど、最後は、とてもいい作品ができて嬉しかった。みんなに観てもらった時に、笑ったりしてくれて嬉しかった。

この授業で、色々なことが分かった(学べた)。仕事の大変さ、大切さ。苦勞。失敗。成功した時の嬉しさ。期限。工夫。チームワーク。想像力。スピード。時間。やりがい、、、など。これらは、全部、どんな仕事でも必要なことだと思う。この仕事は、やりがいがあって、楽しくて、でも大変なところもある。吉田さんや朝川さんが伝えたかったのは、こういうことだと思う。そして、仕事の大切さを伝えたかったと思う。たくさんハプニングもあったけど、チームワークや考えることがわかって、これからの仕事などに、とても役立つことだと思う。32時間の授業では、32時間以上の価値があると思う。国語でも算数でも、体育でも学べないことが、学べたと思う。

私は、最初、「アニメーションの仕事？どんなお仕事なのかな。」と楽しみな気持ちでした。私は、アニメの仕事というと、パラパラ漫画のように、絵で描くと想像していました。初めて、粘土でやると聞いた時は、とてもびっくりしました。グループで集まった時、企画書を書くために、もめてしまった。みんな、自分の意見だけを言っていたから、上手くまとめられなかった。けれど、撮影のあと少し！という部分になってから、私達は話し合いをし、譲り合ったりして仕事がスムーズにいった。これが、アニメーションをやって成長した所だと思う。撮影の最後の部分(エンドロール)で、名前だけを、最初は写そうと、みんなで相談していたが、朝川さんが「小さくつ下か何かを写したら？」と言うので、写して動いているようにすると、最後の部分まで楽しめるアニメになったと思いました。やっぱりプロの方は、とても凄いなあと感じました。私は、この「NAKAHARAアニメーション」で、アニメーションの体験をして、チームワークがよいと、仕事もスムーズに進むことが分かりました。

アニメーションは、絵コンテや、企画書を書くのが、とても大変だった。最初は、やっている人と、やっていない人に分かれてしまっていた。だから、とても大変だった。撮影に入ると、みんなで協力して行うことができた。役割を決めてやれば、早く終わるし、とても順調に進むことに気がつきました。私達のアニメーションは、一分から二分ぐらいだけど、今、私達のよく観ている三十分のアニメーションは、もっと大変なんだと思いました。アドバイスももらって、とてもいい作品ができました。もう少しわかりやすくてよかったかもしれないという反省もあります。だから、次の五年生に、アドバイスをしっかり教えてあげたいです。

NAKAHARAアニメーションをやって、一番最初に気がついたことは、大人数でなくては、アニメーションができないことでした。自分の中では、少人数でもできるのかなと思っていたので、すごく驚きました。アニメを作るのに必要なのは、チームプレーと分担です。チームプレーは、協力をしなくてはできないということです。協力して、アニメを作る。分担して時間をスムーズに使うことが大事なんだとわかりました。私の班は、最初すごく遅れていたの、この先どうしようと思っていました。遅れた理由は、ほとんど言い合いました。けれど、最後には、みんなの早さに合って行き、そして、どんどん追い抜いて、アニメ作りでは早い方まで行きました。途中からスピードが上がったのは、協力していったら、早くなったのと、アニメを作ることが楽しくなっていったからだと思います。NAKAHARAアニメーションをやって、アニメ作りがこんなに大変だと気がついた。

アニメーションは、色々な事がありました。一番は、やっぱりもめたことです。ストーリーを決める所は、みんな色々なストーリーで、色々なテーマだったので、もめました。大変だった所は、プレゼンテーションで社長さんが来て、見てもらって、色々な所を修正する所です。ぼく達の社長さんのアドバイスは、キャラクターの気持ちを表すことでした。そして、そういう苦労を乗り越えて、本番で自分の班の番で、みんなが笑ってくれたので、すごく終わった後にすっきりして、やりがいを感じました。

初めて、NAKAHARAアニメーションを作った時、とても大変だった。理由は、どんな作品を作るかで、悩んだり、いろんなことが悩んだ。社長さんが見に来て、直す所があり、もう一度、見直してやりました。その部分から、細かく作って、本当に、苦労しました。みんな、役割分担をすると、すごくはかどりました。撮る時、足や手を動かす時に、手が入っちゃって、何枚も撮り直して、疲れました。でも、やっている時は、楽しかったです。34時間、このNAKAHARAアニメーションをやって、とって、とって大変でした。終わりの方になると、本当に観てくれる人の顔を想像しながら、やりました。音入れや、動かす時は、苦労したので、注意しよう！このNAKAHARAアニメーションをやって、初めての作品なのに、こんなにいい作品ができるなんて、思いもしなかった。

初め、アニメーション(1分半ぐらいの)を作ると聞いて、とてもびっくりした。私達にアニメーションなど作れるかと心配だった。それに、1枚1秒だから、多くて90枚くらい撮れば終わるから、大丈夫と思っていたが、実は、1枚では、0.1秒なので、10枚で1秒だということが分かり、とても大変だと思った。作り始めたら、とても楽しかった。でも、もめごとが毎回起きてしまったので、このままでいいのかと思った。それに、協力するとすごく進むことが、もめごとをしない時に分かった。スピードを上げたりしたけど、最後には、みんな集中して頑張ったので、いい作品ができて、とてもほっとしたし、良かった。

ぼくは、最初の内は、大変だなと思っていました。それは、なぜかという、企画書を作ったり、カメラのセットや粘土の準備などをしていたからです。でも、大変だなと思った時は、最初のうちだけで、アニメーションの後半は、そういう気持ちはあまりありませんでした。大変だから楽しいという気持ちがわかったからです。なぜかという、撮影に入って、スピードがだんだん見えてきたからです。たまにケンカがあったけれど、音入れも終わって、上映祭は、出来上がった作品を観て、凄いなと思いました。

ぼくは、NAKAHARAアニメーションを終えてわかったことは、協力すれば早く進むということと、質問された事や言われた事を直すことが大切だということです。なぜなら、協力しないと、限られた時間を超えてしまうからです。それに、質問された事や言われた事を直さないと、試写会や上映祭の時に、観に来た人などが、「なぜ蹴ったのだろう」と質問された事を疑問に思われたりするからです。ぼくは、NAKAHARAアニメーションをやって、一番よくわかったことは、協力するということです。

私は、NAKAHARAアニメーションを終えて、わかったことは、チームで協力しなければいけないことがわかりました。最初は、「仕事」と「アニメーション」をテーマに勉強しました。アニメーションは、マンガなどしか出てきませんでした。仕事も、給料などが出たけれど、とてもイメージが少なかったです。そして、アニメーションの授業をして、それぞれのグループが等しくないといけなとか、一人ひとりが、自分の仕事を持って、その仕事をきちんとできるようにしなければいけないことがわかりました。その仕事をきちんとやれば、作業もスムーズにいくことがわかりました。アニメーションが終わった後、もう一度「仕事」と「アニメーション」について学習しました。すると、前には出てこなかった「チームワーク」などが出てきました。アニメーションをして、仕事の楽しさや、みんなの協力が大切だということが、とてもわかりました。

アニメーションの仕事は、協力しないとできないことがわかった。でも、協力してできると、とてもやりがいがある、自分達の作品を見ると、とっても楽しくなる仕事だと思った。2時間増やしてもらった時、時間は仕事をする時に、とても大事なものだなあと感じた。

アニメーションはとても大変で、みんなの意見が合わず、少しずつみんなでまとめながら進んでいくことができました。最初は、アニメのことを全くわかっていませんでした。でも、朝川さんと吉田さんにアドバイスをもらって、そのアドバイスをもとに、少しずつ作っていくことができました。このアニメーションは、みんなで役割分担をしてやることだと思いました。なので、この仕事は一人でやるのではなくて、みんなで少しずつ協力し合い、みんなでまとめ合い、そして朝川さん、吉田さん、又はテレコムの上長さんからアドバイスをもらい、それをアニメーションの中に入れながら、やるのが大切だと思いました。

私は、最初、仕事とは自分がやるべき事をやり、期限に間に合いそうになかったら、残業でやり遂げれば、お給料がもらえる、そういうものだと思っていました。しかし、このアニメーション作りを通して、二つの事に気が付きました。一つは、チームワークです。私と同じグループになった人達は、自分の考えと違うし、性格も違いました。だから、私の考えと他の人の考えがぶつかり、けんかになったり、無理やり通そうとして、チームプレーを崩してしまったりしました。でも、みんなの意見を聞き入れて、それぞれの個性を生かして仕事をする事で、良い流れになりました。二つ目は、終わった時の喜びです。完成したアニメを上映して、たくさんの人から拍手をもらった時は嬉しくて、やりがいも感じました。私は、この授業を受けて、仕事に対する思いが変わりました。

初め、仕事やアニメーションのことを考えて、いきなり聞かれたので、あまり思いつきませんでした。NAKAHARAアニメーションを終えた後、全く違うことが次々に思いつきました。今まで、自分が書いた外在化カードを見ると、一番⑤が多かったのを見て、たくさん話し合っ、やっと出来たアニメーションなんだなと思いました。でも、その他だって、けんかしたり、あきらめかけたりもしました。竹内社長さんや朝川さん、吉田さんにアドバイスをもらい、わからない所もありましたが、詳しく説明してくれました。アニメーションは、五年生のいい思い出になりました。

次に何をすればよいか、みんなで把握していると良いと思った。みんなで一緒に計画を前もってすると、良いと思った。この二つは、他の事にも使えると思う。みんなでアイデアを出し合ったりすると、良い作品が出来上がると思った。仲間と上手くコミュニケーションをとると、チームで動く時に上手くいくとわかった。日頃から、相手の事を考えて、相手の性格を知ると、作成がスムーズにいくと思った。作文のように何度も推敲すると、自分の文章に疑問が沸き、それを直すことができるとわかった。限られた時間の中で、仕事をこなすのは、とても大変だということが分かった。

ぼくは、「NAKAHARAアニメーション」を通して、仕事は思っていたよりも、大変だということに気づいた。例えば、締め切りまでに終わらすという課題があり、とても忙しかった。ぼくは、最初、アニメなんか作るの簡単だと思っていたが、途中から、難しいぞ、締め切りまでに間に合うかなどと焦っていた。終わった後は、アニメ作りは大変だと思いました。この学習を通して、仕事とは、大変だが楽しいものだとなかった。ぼくが最高の作品だと思うのは、締め切りまでに終わり、観た後、みんなが笑顔になれる作品だとなかった。

ぼくは、大変だったけど、やりがいがあると思いました。失敗もあったけど、その失敗を生かして、もっと凄いアニメーションになることが分かりました。アニメーションは、想像力があると、もっといい作品が出来ると思う。チームワークがないと、時間には、間に合わないけど、一つの作品が出来た時は、とても嬉しくてやりがいがあると、その時思いました。

私は、アニメが大好きです。なので、この勉強が大好きでした。けれど、アニメ作りは、とても難しく、たまに嫌になりました。けど、終わった時は、「もう終わっちゃうのか、、、」という気持ちと、「楽しかった！」という気持ちがあふれました。ハッキリ言うと、私が自分のアニメ(作った)があまり好きではありません。けど、やっぱり自分が作ったものなので、大切にしたいです。私は、仕事は大変ということにはわかっていましたが、これほどとは思っていませんでした。でも、難しい(大変)ほど、やる気!になれるような人になって、この勉強をずっと忘れずに、仕事をこなしていきたい、、、いきます!

今まで、アニメーションは簡単にできるものだと思っていましたが、吉田さんや朝川さん、そしてテレコムの竹内さんや伊東さんの話で、アニメーションは、たくさんの人で絵コンテを作ったりして、やっとできるものだということが、やっとわかりました。実際に「NAKAHARAアニメーション」で、アニメーションを作るまでの作業が、とても大変だったので、これからアニメを作っている人達を応援したいです。

ぼくは、アニメーションで、「くいしんぼうのオオカミ」というのを作りました。これを作るまでには、色々大変でした。けんかをして、進まなかったり、コードを踏まれて、電源切られて、もう一度つなぎ合わせたり、ということがありました。けれど、こういう困難を乗り越えて、やっと一つのアニメを作ることができたのです。その時は、ものすごい達成感を感じました。本当の仕事は味わった気分でした。けれど、本物のアニメーションは、30分もやります。音入れも毎回変わるし、もっと大勢の人が、協力し合い、30分でも、やっと長い時間をかけて、一つのアニメが完成するのです。ぼくは、アニメーションを終えて、アニメとは、みんなで協力し、長い時をかけて、アニメが完成するということ、実感しました。

今までアニメを作って、いい作品ができたのは、みんなが協力し、時には、もめる事もあったけど、グループで、意見を出し合ったり、役割分担をしたり、みんな協力したからこそ、いいアニメが出来たんだと思います。プレゼンで、竹内さんから、アドバイスをもらい、そこから、この「スタジオ富士山」のみんな、撮影など、音入れなど、やっていった時、いつもいた吉田さんと朝川さんのお陰でもあると思います。ぼく達は、アニメを作っている時、アドバイスやわからない所があったら、教えてくれたり、ほめてくれたり、いつもぼく達のそばにいる吉田さんと朝川さんがいたからこそ、いい作品が出来たんだと思います。ぼくは、このアニメを通して、特にアニメを作り終わった後の、達成感が印象的だったと思います。みんなで協力して、一つのアニメを作り終わった後の感動は、作った人しかわからないと思います。

ぼくは、監督だったので、プレゼンテーションの時など、すごく緊張しました。ぼくは、グループのまとめ役などが、すごく向いていなかったのので、大変でした。今でも、苦手だけど、これからは、そういう大事な役が来ても、頑張りたいです。アニメや映画など、すごく大変とわかったのは、映画を作るのは、大変だと知っていましたが、アニメもすごく作るのが大変だと知りました。カメラの固定など、ガムテープで止めていて、着ける時は簡単だけど、外す時はすごい大変でした。

NAKAHARAアニメーションを終えて、学んだ事は、仕事は、みんなが協力してやることを学びました。最初は、個人でやるものだと思っていました。でも、今回、アニメーションをやって、話し合いや分担をしてやったので、仕事には協力が必要と思いました。もう一つ学んだことは、遊んでいる人やひまそうにしている人が一人でもいると、話し合いなどが進まないことです。自分達がひまそうにしていたら、話し合いが進まなくて、なかなか物事が決まりませんでした。あと、撮影の時、遊んでいる人がいたので、なかなか進まず、ぎりぎりまで撮影していました。なので、今度、話し合いなどがあって、遊んでいる人がいたら、注意したいです。最後に終えた感想です。このアニメーションを終えて、ものすごくホッとしています。

私は、NAKAHARAアニメーションを終えて、少しほっとしました。なぜなら、自分の仕事が無くなって、あせる気持ちがなくなったからです。この学習をして学んだ事は、協力は本当に大切だということと、とてもやりがいがあり、難しいということです。一番最初にやったアニメーションの印象を書いた時、私は、仕事って、いいこともあるけど、大変な時や忙しい時もあると思っていたけど、考えると、楽しい事や嬉しい事ばかりあることに気がつきました。しかも、ストレスなど、ぜんぜんたまらないし、クラスの人との関係も良くなったと思います。将来、仕事に就くなら、その仕事を楽しく、誇りを持って頑張っていきたいと思います。

最初は、簡単そうだし、楽しそうという仕事のイメージでした。始めたばかりの時は、意見もまとまりやすく、アニメの時間が楽しかったのですが、だんだんやっていくうちに、みんなの気持ちがバラバラになってしまっていて、「もう間に合わない」とか、「大丈夫なのか」と思っていました。しかも、私は監督だったので、「なんとかしなきゃ」と思うけど、状況が変わらなくて、責任を感じていました。あきらめかけている人もいたけど、勇気を出して、「頑張ろう」と声をかけると、みんな頑張ってくれて、アニメが完成した時は、ハイタッチをしたりしました。仕事に対するイメージが違っていたり、嫌なこともあったりしたけど、結果的には得たものが多かったし、嫌なことがあって学べたことがたくさんありました。仕事の大変さもわかって良かったです。逆に、「大変なことや嫌なことがあって、良かったのかな」と思えました。

今まで、NAKAHARAアニメーション完成まで、色々な指導を受けて、厳しい事や、良い事を言われた時は、色々な気持ちになったけど、そのお陰でNAKAHARAアニメーションが完成しました。最初は、チームワークも無くて、ダメな班だったけど、吉田さんと朝川さんにアドバイスをもらい、アニメも完成に近づいた頃、僕達のチーム(A班)が、少しずつチームワークが良くなってきて、僕も仕事ができるようになってきて、アニメーションが出来上がるスピードが上がってきて、音入れもすぐに終わり、立派なチーム5カラーという名前のアニメが完成しました。これは、吉田さん、朝川さんのアドバイスがなければ、この作品は出来ませんでした。そして、今まで有難うございました。

今回の活動で学んだ事は、協力するということです。アニメを作るには、みんなで心を一つにして、精一杯やらなければ、完成しません。そのため、一人でもいなくなったり、みんなでケンをしたりすると、全く進みません。他の活動では、学べないことを、今回学びました。この仕事をして、大変だった事は、期限があるという事です。普通の授業では、できなかった所を家でやる事ができますが、撮影は家ではできません。なので、遅れてしまった所は、次の日に、その遅れを取り戻さなければいけないので、少しでも遅れてしまうと大変でした。今回、この活動をして思った事は、仕事というのは、作業をやっている時は、辛かったりする事がありますが、終わった時は、とても嬉しくて、他の人が喜んでくれると、もっと嬉しいのだなと思いました。

ぼくは、この学習を終えて、仕事とかは、すごく大変なものだと思いました。こういう事は、人との協力や、助け合いがなきゃだめだとわかりました。例えば、粘土作りや撮影も一人ではできないからです。でも、時には楽しい事もあります。アニメが完成した時や、粘土作りが終わった時や、背景をなぞるのが終わった時だって、いろんな嬉しい気持ちが出てきます。そして、終わると、協力してきて良かったと思います。アニメ作りや仕事は、協力活動だ！と、ぼくは思います！！

私は、最初、アニメを作ると聞いて、「簡単だな」と平気で言っていました。だけど、六年生のアニメを見て、「え！こんなに難しいの」とびっくりしてしまいました。そして、グループを決めて、まず誰が監督で、誰が助監督か決めました。私は、心の中で、「監督がいいな」と思っていました。だけど、一人の男の子が、「Mは、絵コンテがいいよ」と言ったので、絵コンテになってしまったのです。私は、「嫌だ」と、心の中で思っていました。けど、絵コンテになってしまったので、「あーあ、もう絵コンテでいいや」と言ってしまう、アニメをやる日は、粘土をこねてこねて、作って作ってと、繰り返し繰り返しだったので、嫌だったのです。だけど、最後の場面が終わって、私は、初めて絵コンテで「良かった」と思いました。私の「気持ち」を変えてくれたのは、吉田さんと朝川さんのおかげだと思いました。吉田さん、朝川さん本当に有難うございます。

ぼくは、NAKAHARAアニメーションを終えて、とても学んだことが、三つあります。一つめは、アニメーションは、とても大変だなと思います。理由は、班の人とけんかしたり、遊んじやったからです。それと、二つめは、やりがいがあるからです。理由は、一つ一つ背景が終わったりしていると、一つ出来ただけでも、嬉しいと思ったり、やったと思ったりするし、あと一番遅れていたたりしている時、追い抜かしたりした時は、とてもやりがいがあると思ったからです。最後の三つめは、終わった時です。理由は、終わって、とても嬉しくてグループの人と、やったねとか言い、終わって、もう一回見るのが、とても嬉しかったです。

色々ケンカやもめ事があって、泣きそうな時もあったけど、頑張った良かったです。どんな配慮をすればいいのか、よかったのか、もう一度振り返って、友達はどう思うのだろう、自分はどうすればいいのか、と考えるようになりました。私はケンをしたけど、アニメを作って、音入れまで終わって、発表までできたのを「奇跡」なのか「自分達の力」なのか、それは分かりませんが、私は「自分達の力」だと思います。将来は、獣医になりたいと思っています。人間よりも動物の気持ちを感じ取るのは、難しいと思います。まず、人の気持ちが分かるように(感じ取る)、もっと努力したいと思います。

仕事は、大変で、辛いものと思っていました。しかし「NAKAHARAアニメーション」を通して、楽しくもあれば、辛いこともある事を知りました。アニメ作りは、とても楽しかったけど、けんかなどをした時もありました。それは成功へつながるものだったのかな、と今思います。失敗を繰り返して、やっと出来たアニメ。社会科などで書く、新聞と違って、チームで協力しながら出来るものは、色々なハプニングなどもあります。プレゼンの時の竹内社長さんのアイデア(アドバイス)などは、「さすがプロ！」と思うようなアイデア、感想がたくさんありました。竹内社長さんの言葉が、みんなのアニメを作る「カギ」となったかもしれません。前は、「来るか来ないか分からない」といっていましたが、来てくれて良かったです！吉田さんや朝川さん、毎日のように来てくれて、嬉しかったです！

ぼくは、アニメーション作りは、簡単に出来るものだと最初は思っていたけど、作り終えて、すごく大変なんだと気付きました。アニメを作っている人達は、期限があって、それを過ぎないようにするけど、達成感ややりがいがあるから、いい仕事だとわかった。NAKAHARAアニメーションを終えて、ぼく達のアニメーションは、まだまだ本当のアニメ作りより、簡単な方だけど、授業として、児童達が作ったアニメだと、いいアニメだと思う。

アニメを作るのは、とても難しいという事がわかった。かなり長い時間がかかったけど、合計2分間も撮れなかった。アニメは、10枚で1秒間だから、かなり楽に3分ぐらい撮れると思っていたら、かなり時間がかかった。後で3分間は、1800枚撮るということが分かった。企画も意見が食い違ったり、けんかになったりしてしまっただけで、撮る時は、こっちが600枚撮った時に、音入れに入っているグループもいた。最初の方は、かなり遅れていたけれど、一番最後の時間に、今までの遅れを取り戻して、音入れまでできた。最後に、上手く上映できて良かった。

私は、最初のグループの人を見て、大丈夫かなと心配していました。自分は、絵コンテで「オオカミ」はどんなふうを書けばいいかわからなくて、迷っていた時に、みんなが「オオカミって難しいから、何かオオカミが書いてあるものを探そう。」と言ってきて、オオカミが書いてあるものを見つけて、「これなんてどう？」と探してきてくれました。その時は、嬉しかったです。アニメは、思っていた以上に難しいことでした。締め切りまでほんの少しで、こんなのでできるのかなと思いつつもやりました。どんどん日にちが経っていくうちに、みんなちゃんと自分の作業を一生懸命取り組んでいました。そして、最後の日に、なんとなく最初の時が懐かしく思いました。私は、このグループで良かったです。やっぱり、完成した時は、達成感がありました。自分達の作品を見た時、みんな頑張ったなと感心しました。NAKAHARAアニメーションをやった良かったです。

今までは、アニメを見るだけで、苦労などは感じませんでした。でも、アニメを作ってみると、とても簡単ではなく、難しいとわかりました。それに、吉田さんと朝川さんが、手伝ってくれたり、アドバイスをもらったりしたので、順調に進みました。とても難しく、印象的だったことは、アニメの撮影をする時に、手がうっかり入ってしまっただけで、何回も何回も撮り直したことです。ですが、アニメを作り終わってみると、辛かった事、嬉しかった事がいっぱいあって良かったです。

“NAKAHARAアニメーション”が終わりました。グループ活動も話し合いも、プレゼンも全部終わりました。撮影中に、手が入って大変だったけど、とても楽しかったです。何が楽しいかという、アニメがどんどん出来てきて、話がだんだん進んできて、面白いのか怖いのかなどのテーマも固まってきた時は、ヤッターって感じでした。上映祭で見てもらって、笑ったりするところを見たら、この作品が面白いってことなんだなあと思うと、すごく嬉しかったです。将来の夢は、アニメーションのお仕事ではないけれど、こんな風に感じられる仕事がいいなと思います。

私は、NAKAHARAアニメーションを終えて、たくさんの事を学びました。その中の何個かを言います。一つめは、忙しさです。なぜなら、真剣に取り組んでやったり、誰かがやらなければ終わらない仕事を、自分が忙しくてもやったりするからです。だから、その時そう思いました。そして、二つめは、グループとの関係です。私は、なぜそう思ったかという、やはりアニメーションを進めるためには、仲良くして、思いやり、譲り合いが必要だからです。このようなことから、私は、忙しさ、難しさ、人との関係、譲り合いなど、様々な事を学びました。そして、NAKAHARAアニメーションを終えて、大人になるまでに、他の仕事も挑戦したいと思いました。

NAKAHARAアニメーションを終えて、私は、最初は「どんなことをやるのかなあ」と、やるのを楽しみにしていました。けど、実際にやってみると、とても大変でした。特に、撮影が難しく、大変でした。手が入ったりして、また撮り直したりしたからです。そして、私がNAKAHARAアニメーションで学んだ事は、お互い協力し合うことが大切だということです。みんなで協力すれば、気持ちよくできるし、作業が早く進みます。印象的だった事は、カメラで撮る時に、一枚が0.1秒という、ほんのわずかな時間だということです。ドラえもんなどのアニメは、30分なので大変だろうなと思いつつも、とても印象的でした。アニメ作りは、意外と楽しい面もあったので、大人になってから、アニメを作る人になってもいいかなと思います。

私は、色々な事を学びました。思ったりもしました。私達の班は、けんかばかりで、「上映祭に間に合うの」というぐらい、遅れていました。でも、班のみんなが頑張って、何とか完成させました。その時、私は改めて思いました。「一人では、楽しくないし、完成したって、そんなに喜べない。だけど、みんなでやれば楽しいし、完成した時、一人でできた時の何倍も嬉しい。協力しないとできない」と思いました。私は、協力というのが学べただけでも、第一歩だったと思います。どんな仕事につくかは、わかりませんが、協力というものは、忘れずに仕事をします。

NAKAHARAアニメーションを作って、私は仕事で大変だなと思いました。けれど、作り終わると嬉しいし、達成感がありました。なので、仕事は大変だけど、やりがいがあるんだなあ、と思いました。吉田さんや朝川さんには、音入れのやり方や、操作のやり方を教えてもらって、それと、一緒にテーマとかを決めるのも手伝ってもらって、初めは、「凄いな」や「よくわかるなあ」と思っていたけど、やっているうちに「楽しい！」や「やりたい」と思ってくるようになりました。印象的だった事は、アニメを作っている途中、何度かめごととかケンカとかもあったけど、最後には、「みんな頑張ったネ」って言い合える感じになりました。グループの人との関係が、なんというか深まったというか、みんな仲良くなれたことです。私は、アニメを作った良かったです。

私は、改めて思いました。人と人は、協力し合って生きていかなければならないことを。私は、こんなことを、アニメを作っている時、思いました。こうやったら、もっといい作品ができるんじゃないか。そう、アイデアです。みんなで、アイデアを出し合って、やり直しと言われました。でも、やり直しをされたおかげで、もっともったいい作品にできました。お礼を言いたいので、言います。有難うございました。アニメが完成した時、すごく嬉しかったです。初めての日は、本当に作れるか、すごく心配でしよがなかつたです。

ぼくは、NAKAHARAアニメーションを終えて、仕事の大変さに気が付きました。仕事には、期限があり、そこまでに仕事を終わらせないと、他の人に迷惑がかかることがわかりました。ぼく達の班は、アニメを作る時、他の班より遅れ気味で、他の班の人達に迷惑をかけていました。ぼくは、最初、アニメができないと思っていました。その理由は、自分達の班の人達で、いつもけんかをしてきたからです。けど、だんだんやるうちに、けんかの回数も少なくなり、撮影のスピードも前より速くなっていきました。さらに、みんなで協力してやることも増えていきました。最後に、見事にアニメが完成しました。ぼくは、自分の班が遅れていて、もうだめかと思っていたけど、だんだん協力していき、チームの心が一つになっていき、完成した時は、すごく嬉しく、達成感があり、仕事は終われば、すごく気持ち良いことがわかりました。

ぼくは、今回のアニメで学んだことは、チームで協力をして、みんなで進めるということです。一人だけやらなかつたら、あまり進まないから、全員でやったら、グループの人との人間関係が良くなるし、楽しくて、面白いからです。終えた感想は、最初は、アニメでわからない所など朝川さんと吉田さんが教えてくれて、アドバイスとかもいっぱいもらいました。やっていくうちに、ほめられたりして、とっても嬉しかったです。本当にこの学習をして良かったと思います。

ぼくは、最初、アニメは簡単に作れると思っていました。なぜかという、アニメは普通30分で一度撮影したら、1分かなーと思っていたので、簡単と思いました。今、本当にやったら、一度の撮影が、0.1秒ということがわかりました。アニメは、意外に簡単そうに見えても、難しいんだなあーと思いました。

私は、アニメーションをやった良かったと思います。なぜかという、アニメーションを作っている人達の気持ちが、とてもよくわかったからです。それに、アニメーションは、終わったら、とてもすっきりします。なぜかという、何人もの人が集まり、一生懸命やった成果が出ます。それを、みんながとても楽しそうに見てくれると、とても嬉しいです。そんな気持ちがわかるようになって思いました。アニメは集中をして、みんなと協力をし合い、心を一つにしないと、いい作品ができないということがわかりました。

NAKAHARAアニメーションを終えて、ぼくが思っていることは、5分の4は、やっと終わったという気持ちと、5分の1は、寂しいという気持ちです。理由は、5分の4は達成感があるからです。5分の1は、多分、一生アニメなんて作らないと思うからです。そして、朝川さんと吉田さんには分業ということを教えてくださいました。アニメだけでなく、係活動や委員会活動に生かしていきたいです。

NAKAHARAアニメーションが終わって思った事は、仕事は大変ということです。初めは、面白そうなセットにしようと思って、セットにしたけど、朝川さんが言った次の次のことまでやるということは、とても難しいことでした。でも、難しいだけじゃなくて楽しい事も色々ありました。例えば、撮影で使う物などを作ることです。だから、仕事は大変なだけじゃなくて、楽しい事もあると思いました。実際にやってみたり、作ったりしないとわからない事があると思いました。

12月上旬に6班は、「とうふ君の気持ち」を発表しました。それまでに、いろいろなことがありました。ぼくは、絵が描けません。でも、アニメーションを作るには、絵が描ける人と協力しなければなりません。自分の仕事が終わった後に、絵を描ける人の仕事に、アドバイスを言ったつもりでしたが、「何もしていないせに、偉そうに言わないで！！」と言われました。トランプだと、先に上がった人が、まだ上がっていない人に、いろいろ言ったりしますが、これと同じように考えると、ぼくは何も言わなかつた方がよかつたと思います。ぼくは、みんなが見て、ウケてるのも楽しかったですが、自分が考えたアイデアが、楽器を演奏したり、プラカードを振って動く姿が、一番楽しかったです。

この授業は、仕事にどんな苦労や感じがあるのかを伝える授業でした。企画、絵コンテ、撮影など色々な事をしましたが、苦労も努力もあってここまで行けました。みんなでストーリーを考えたり、キャラの動きが表現できるか、などの事にたくさんの苦労を得てきましたが、ずいぶん早く終わったなと感じましたが、二学期のほとんど最初からだかつたことが、一番の驚きでした。この授業が終わって、仕事の苦労、嬉しさを感じました。

この勉強では、話し合いということ、一番学びました。みんなとけんかをしたり、納得をしたりしていたからです。私は、34時間の中で、撮影をやりました。最初は、どうやればいいのかわからなくて、吉田さんと朝川さんと呼んでいました。けど、慣れてくると、わからない所も、グループのみんなに聞いてやれるようになりました。こういうことがきっかけで、すごく学んだり、楽しんだりできました。みんなに発表する時は、「私の班、ちょっとおかしかなー」とか、違う班の人と比べてしまいました。そういうのは、いけなかつたなーと今でも反省しています。でも、すごく楽しかったです。

アニメを、34時間(2学期)やって来ました。とても長くて大変な時間でした。やっているうちに、アニメはとても大変な仕事だとわかりました。でも私は、この34時間で色々な事が学べました。アニメを作る順番を教えてくださいました。絵コンテでは、3枚も書き、ストーリーは膨らんで、色々思い浮かべました。アニメは、アニメを作る人達が作っています。その体験ができて、本当にできるのかなとも思いました。実際作ってみて、意見が分かれたり、譲らなければいけない所もあり、嫌な気持ちにまでなったこともあったけど、アニメを作るのは、とても大変だけど、とても楽しかったです。

朝川さん、吉田さん、それから自分達で意見をもらったり、あげたりすると、「こうしたらいいねえー」とか思えてきました。とっても作る事が、アニメーション作りだけでなく、他の事でも好きになりました。友達との相談、ミニ会議などで人物の気持ちを想像したり、家でも考えてみたりすると、とっても役に立ちました。私は、特にキャラクターにこだわりました。なぜなら、見る人がいるからこそ、丁寧に一生懸命にこだわって作りました。アニメーション作りは、大変でした。でも、できあがる時の達成感が、私は今も心に残っています。苦労して作った大切な作品、絶対忘れません。

NAKAHARAアニメーションを終えて、私は、今、すごい達成感を感じます。今までやってきた作業が、すごくいい結果を出してくれて、嬉しいです。アニメ作りという仕事は、大勢の人が関わっている。協力しないとできないものでも、決められた時間で仕上げないといけないものもあるから、その事が、苦労してでもできたという達成感が、自分がちょっと成長したんじゃないかな、と思わせてくれました。(楽しかったです!)大変だったけど、楽しかったし、大変だと思う分、終わった時の達成感が大きくなるとわかりました。すごい楽しかったです。

ぼくは、NAKAHARAアニメーションを終えて学んだことは、1つあります。それは、分業です。分業することによって、撮影がストップせずに進むことや、協力しなければいけないことです。他に思ったことは、1人ではできないということです、六人で34時間かかってきたのに、1人だと約200時間ぐらいかかるからです。なので、協力してやらないと大変だと思いました。他には、1分たらずのアニメーションを作るのに、これだけかかったので、30分のアニメとかは、作るのが大変だと思います。

私は、最初、アニメを一人で考える時、アニメの内容ができて、キャラクターを考える事も、難しかったです。グループになって、みんなが考えたストーリーを上手く合わせたり、考えたキャラの中で、どれを出すかも、少し迷いました。アニメのストーリーが完成して、撮影する時、吉田さんに教えてもらったロールの変え方は、思ったより簡単だったので、すぐに覚えられました。アニメが完成するのは、私達の班は、遅かったけど、完成した時は、「やったー！終わったー！」という思いになりました。このような大人がやっている仕事の体験ができて良かったです。

アニメは、協力しないと出来ないものとわかりました。一人では、準備などで終わって、撮影出来ないかもしれないので、みんなで協力してやらないといけないことがわかりました。準備の途中に、けんかなどしたこともあったけれど、最後まで出来上がって良かったです。アニメを作って、みんなと前より仲良くなった気がするので、それもみんなアニメーションというものが作れたおかげと思っています。

NAKAHARAアニメーションを終えて思ったことは、9月から始めて12月まで全部で34時間でした。最初は、楽しいと思っていたのですが、やっていたらだんだん早く人に見せたいと思い始めました。そのために、後半は、先にセリフを書いたりしました。そして完成して、音入れをしたら、E君がトロフィーを作っている所に音を入れたら、トンカントンカンと凄い速さでE君がトロフィーを作っているようになりました。最初、みんなで爆笑しました。でも、とてもいい作品ができて良かったです。

NAKAHARAアニメーションが終わって、学んだ事が3つあります。1つは、仲間の大切さです。なぜなら、私は3班で一度だけMさんが休んでしまい、もめたことがあります。その時に、私は仲間の大切さが学べました。2つめは、伝えるという言葉の凄さです。なぜなら、私の班が、時々「あーしよう！ やっぱこれがいい」とわがママを言っていた時、「みんな見る人達に、何かを伝えるためにやっているんでしょ？」と言ったら、みんながもうわがママを言わなくなったので、「伝える」という言葉は凄いなあと思いました。3つめは、仕事の楽しさです。なぜなら、このアニメーションをやる前は、仕事はとっても大変なことだと思っていたけれど、アニメを作っている時間中は、とっても夢のように楽しかったので、仕事の楽しさを学びました。本当にこの勉強は、10年、20年くらいやり続けたいほど、楽しかったです。

2学期の最初から始まって、3ヶ月でアニメを完成させることができました。その時、ぼくは監督として、みんなとともに頑張りました。ぼくは、1回早退してみんなに迷惑をかけてしまいました。でも、みんなは、頑張ってくれた分をフォローしてくれました。みんなには、感謝したいです。そして、完成した時、みんなは、すごく疲れていた顔をしていましたが、みんな笑って喜んでいました。ぼくは、発表会で、みんなに自慢したいぐらいでした。本当に、良い作品ができて良かったです。

NAKAHARAアニメーションを終えて、とてもアニメ作りは大変だと思いました。班のみんなで協力して作らなければ、良い作品は早く作れないという事を体験しました。全34時間の活動は、二学期を使ってしても良い時間だと思いました。今までの中で、五年生の2学期が最も早く時間が過ぎるくらい頑張ったのです。この時間が終わってしまうのは名残り惜しいと思いつつ、内心ほっとしています。アニメ作りなんて一生に一回ぐらいの体験なので、とても貴重でレアな授業だと思いました。

ぼくは、最初、アニメーションを作るのが嫌でした。でも、ぼくは、監督になったので、みんなをまとめなきゃという気持ちで、頑張ってきたら、自然とアニメーション作りが好きになって、嫌いだった時よりはかどって、アニメができた時は嬉しかったです。今までは、先生に監督やってみないと言われた時、やりますと言って良かったです。監督をやっていなければ、ぼくはアニメ作りがずっと嫌いだったかもしれません。

NAKAHARAアニメーションを終えて、いろんな事を学びました。まず、アニメ1本にたくさんの時間がかかる事と、作業を分けてやらないとできない事がわかりました。ぼく達は、たとえ分けて作業しても、34時間もかかりました。時間はかかったけど、アニメができて良かったです。ぼくが、アニメ作りで、一番苦労したことは、絵コンテ作業とイルカを作ることです。絵コンテが、なかなか意見が合わなくて、作るのがとても大変でした。イルカを作るのは、特に難しかったです。何回も作り直して、4回も作り直しました。アニメを作って本当に良かったです。

NAKAHARAアニメーションをやってみて、アニメは一人では期限までにできないので、“協力”というものがとても大切だということを知りました。アニメを作る時は、分担作業が一番速くできました。はっきり言って、最初はアニメーションなんて簡単にできるよーなど思っていたのですが、やってみて10枚1秒だからすごく時間がかかり、失敗などをたくさんして、とても難しくて大変でした。でも、完成した時の達成感や嬉しさ、ほっとした気持ちになったので、やはり楽しかったです。私は、撮影や小物作りをやっていましたが、小物が壊れやすくなっていたので、やっぱり失敗、、、その失敗を繰り返して作ったのが、“とうふ君の気持ち”です。私は、このアニメを作ってとても良かったです。

私は、NAKAHARAアニメーションを終えて、二つの事を学びました。一つは、アニメだけではなく、仕事の大変さです。企画シートだけで、三時間以上の時間がかかり、撮影だけで十時間はかかり、それでも、約二分のアニメにしかなっていませんでした。三十分となると大変だと、改めて思いました。二つめは、大変な事は、協力しなければ、全然進まない事です。私のグループは、少し仲の悪い人がなくなってしまって、少し大変でした。だから、他のグループより遅れてしまったと思います。でも、このグループで私は楽しかったし、面白いアイデアを出してくれる人がいて、いい作品ができたと思うので、嬉しかったです。

初めは、なんか面白そうだなと思っていたし、簡単な作業だと思ったけど、予想以上に辛かったです。六年生のアニメを見て、六年生よりも面白い作品を作ろうと思いました。最初の、ただ単に思いつきで作った作品は、良かったと思います。ただの粘土だけど、伝えたいことがわかるような気がします。私達の作った「みんなの森」は、みんなが作ったキャラクターを入れて、物語は始めから作っています。撮影などを順調にしていたけど、みんなより遅れているのかなと思ったので、Sちゃんの家で少し用意をしていました。でも、それでも遅れていました。私が監督なので、どうにかしなきゃいけません。でも、撮影なので、パソコンは使えませんでした。なので、次の場面を書いたりしました。朝川さんも吉田さんも手伝ってくれました。終わって良かったです。

初めは、アニメの事と仕事の事を学びました。アニメの企画シートを書いて、大変でした。班を決めて自分達の企画シートを見せ合って、他の人の、いいなと思いました。誰にするか決まって、撮影まで色々な作業をすることが分かりました。やっとの思いで撮影に入って、8時間で撮影をしなくては行けないので、アニメを作っている人は、凄いなと思いました。ぼく達の班は、8時間以内に終わらず、あと2時間増やしてくれました。本当だったら遅れです。やっぱり、作っている人は大変だと思った。

ぼくは、NAKAHARAアニメーションが終わって、色々な事が学べました。アニメーションの事は、もちろん、協力して仕事を進める事や、みんなで助け合って頑張ろうという事も学びました。アニメーション最後の日には、みんな力を合わせて頑張りました。そして、わざわざ中原小学校まで出張してくれてアニメの事を色々教えてくれた朝川さんや吉田さんにも感謝の気持ちでいっぱいです。それに、注意や意見を言ってくれた竹内さんも有難うございました。ぼく達は、NAKAHARAアニメーションで教わったことを生かし、これからの生活に役立てていきたいです。

初めて、やるって聞いた時は、とってもワクワクしていました。最初は、簡単だったから、楽しく思えたけど、だんだん難しくなると、大変で、やめたいって思ってたけど、私だけじゃなくて、みんなも大変だし、みんなは、一生懸命やっているのに、自分だけやらないのは、嫌だし、この先、どんなアニメが作れるか、楽しみなので、頑張りたいと思いました。撮影も、頑張ってたので、アニメが作り終わった時は、とても嬉しかったです。

あっという間に、NAKAHARAアニメーションが終わってしまった気がします。でも、本当は、34時間もやっていたんだと、たくさんの外在化カードを見て思います。あっという間に終わってしまったと感じるのは、きっとこの34時間がとても充実していたからだと思います。また、私は、この34時間という間に、たくさんの事を経験し、それを大きな知恵にすることができたと思います。だから、大変なことたくさんあったけれど、楽しく学ぶことができました。将来、ここで学んだことを生かし、人の役に立てるような人になりたいです。本当にこのような貴重な体験ができて、良かったです。

最初、「千と千尋の神隠し」のエンディングを見て、こんな大勢の人々が、関わっていると知り、すごいと思いました。「5年生で、アニメを作る」と聞いて、びっくりしました。「私は、粘土で作るのか。難しいだろう。」と思いました。企画を考え、キャッチコピーも考えて、粘土作りに入りました。作るのは楽しかったけど、撮影で、画面に集中して撮ることが、難しかったです。音入れも、よく考えて入れました。その画面に合わせた音を入れないと、見てくれる人が、分からないからです。そして、アニメを作り終わり、安心しました。私の班のアニメは、長くて時間がなくて、戸惑ったけど、いいアニメができました。アニメは、作るのに苦労するけど、作り終わった時は、すごく面白いアニメになっているので、楽しかったです。

アニメーションを終えて、協力や一人では必ずつまづく事がすごくどーんと伝わってきました。ハプニングもあれば、楽しかった事もあり、アニメというモノがどれだけ凄いものなのかを身をもって知りました。アニメーションに出会えたのは、吉田さんと朝川さんのおかげだと、ぼくは思います。アニメーションを無事に終える事ができたのは、みんなのおかげです。