スクラッチで人形浄瑠璃プロジェクト  
12/8講座のふりかえり記録

## **書き方のルール**

* コメントの冒頭に名前を書いてください。
* 原則、先に書いた人の後に続いて項目を追加してください。
* 何が良かった・悪かった、そして次回につなげるにはこうした方がいい、と書いていただけると嬉しいです。
* なお、他の方へ追加の言及を行う場合は、インデントを行い続けて書き、末尾に名前を書けばOKです。

# 準備編

## 人形

竹林

* 二軸にしたのはとても良かったと思う。シンプルさとバリエーションの豊富さのバランスが良かった。
* 釣り糸と首の接続、糸の可動範囲の少なさが危惧されたが、子どもたち・視察の方々は違和感をもたなかったようだ。
* 頭部を固定するネジは長いもので統一したほうが良かった。
* 鴻野さんの手作り服はとてもぴったり合っていた。アキバの人形用のコスチュームも問題なかった。総じて子どもたちは人形の細部にはこだわってなかった模様。
* 生徒用・講師用合わせて13体ぴったりの作成だったが、もう一台予備を用意するべきだった。

本橋

* 衣装係の鴻野さんとコミュニケーション不足でした。なんとか当初予定していた6着は間に合いましたが、ぎりぎりとなってしまいました。
* 釣り竿のギミックが検討不足だったのは痛恨のミスでした。
* 根本のサーボモーターの部分が外れやすいので、もっとサポートとなるフレームを入れたかった。
* それかいっそ、もっと外れやすいコネクタを作って「激しく動かすと外れるよ」という人形にしてもよかったかも。
* 今回は人形浄瑠璃でしたが、徳島以外の地域で実施する場合にはその地域のコンテキストで動かすものを作りたい。
* 例えば大阪だったらカニとか。北海道だったらヒグマとか。時間が取れるなら子供たちに自分で作らせたい。
* もちろんStrawbeesで作ったものを動かすのもやりたい。

## Scratchプログラム

竹林

* 提供された関数をただ使うだけでなく、関数の中身を見ていじれるという設定はとても良かった。子どもに応用への興味を持たせる工夫としては抜群だと思う。できればこの教材を数回使って実際に子どもたちが自発的に応用に進むかどうかをみたい。
* さらには、今後、（自分好みの教材を作りたい）講師が自分で関数を設計できるという意味でも可能性を感じる。
* 順次実行と繰り返しのみに機能を絞ったのが初学者には向いていた。

本橋

* 山下君グッジョブ！
* ２軸の人形があそこまで感情豊かに動いていたことに原田さんも驚いていました。
* Scratchからサーボモーターのパラメータを変更できるようにしたのも素晴らしい改良でした。

## PCなど

竹林

* 実際のPCでのリハーサルをやらなかったのはまずかった。（録音機能のチェックが足りなかった）
* USBブートでLinuxを使用するのはとてもよいアイデアだった。視察の方々も感心していたし、変更の難しい学校のコンピュータ利用ではとても役に立ちそう。

本橋

* オーディオのテストは気が回りませんでした。
* 学校のPCを使う必要があって苦肉のUSBブートでしたが、軽くて持ち運びも楽だし、なによりPCスペックを要求しないのでどこの学校でも実現しやすい環境となりました。
* 学校や子供たちが希望すれば安価で環境だけ配布してScratchを自己学習してもらえますね。

## メンター向け講習

竹林

* 理念の説明にとどまってしまったが、もっと細かい技術的な視点を伝えるべきだった。この点では最初のビデオが適切ではなかったかもしれない。必要だった情報は以下など。
  + 子どもに説明するときの視線の高さ
  + 質問に答えるべきところと答えるべきでないものの区別の仕方
  + 初学者にスクラッチを教えるときのプロトコル
  + 休憩の重要性
* 本番の前にリハーサルをやるべきだった。

本橋

* すみません、他のことが気がかりすぎてメンター向け講習はほとんど記憶がありません…

## そのほか

竹林

* 前日にみんなで集まって当日のイメージを共有できたのはとても良かった。
* 当日の設置イメージをもっと明確にしておくべきだった。
* 当日持っていく物のリストを作るべきだった。
* ダンクソフトさんが当日やってくれたが、授業を映像で記録する、ということを事前に考えてなかったのは問題。

本橋

* 学校側との連絡ももう少し密に取れていれば先方の不安も少なく出来たかなと思いました。
* メールや電話での連絡がメインだったので仕方のないところもありますが、折目校長先生には見るだけもSlackに参加しておいてもらっても良かったかもしれません。

# 当日編

## 当日の準備

竹林

* 集合時間は適切だった
* 机の移動も問題なく行えた。

本橋

* 時間的に余裕を持って動けたので、トラブル対応もスムーズでした。
* 人形の運び方が手間だった。箱廻しなのだから、箱の中に納められると良い。釣り竿め！

## 授業内容

竹林

* 難易度が適切で全員理解できていた。
* メンターは全員子どもたちにうまく寄り添えていられたと思う。
* 一般的なスクラッチの説明を省いたために、一連の流れがスムーズになってとても良かったと思う。

本橋

* 導入がハンズオンで、できることを限定的に少しずつ提示していくやり方がスマートで良かった。情報をいっぱい詰め込んでしまうと多分理解が追いつかなくなってしまう。
* その点ではScratchの紹介を省いたのも良い方向に働いたと思います。
* 山下君の「わざと失敗したふりをして他の選択肢を見せる」はすごく良いテクニックでした。

## 授業の進行

竹林

* 竹内さんの導入部はスムーズでとても良かった。
* 竹林を講師として紹介するべきか、また最初に話をするかどうか、その場で決めて混乱させてしまったのが個人的な反省点。
* 山下さんのスクラッチ機能の説明は初学者の立場に立ったものでとてもわかり易かった。自由制作時間に入ったところでさらっと復習してくれたのもとてもよかった。
* 自由製作時間がちょっとメリハリに欠けたかもしれない。アイデア出しの時間、実際に作る時間を分ける手もあった。というのは、物語のバリエーションがあまり出なかったように思ったから。ただし、バリエーション不足にはいろんな要因があるので精査が必要。
* 発表は、誰が何をつくったのかがややわかりにくかった。今回、計画よりも早く進んでいたので、発表時間をもう少し長くしてもよかったかもしれない。
* 発表をどのようにするのか子どもたちに指示をしたほうが良かった。また、きっちりプロトコルを決めてグループ内での発表にしたほうがかっちり感はでたかもしれない。
* 授業の進行

本橋

* 授業時間をもっと長めに用意してあげたかった。
* 竹内さんの進行慣れした様子にとても安心感がありました。
* 團さんや竹林さんがこまめに子供たちに話しかけてくれていて、子供たちが発言しやすい空気ができていました。

## その他

竹林

* 今回の講座を実際の地域の人形浄瑠璃の活動と結びつける視点が欲しかった。たとえば、寄井座で発表会をするなど、あらかじめなんらかのアウトプットの場を考えてあげられればよかった。

本橋

* 当日の授業の案内を阿波十郎兵衛屋敷の佐藤さんにしておくべきでした。