

A区分・C区分共通

No.1(実演芸術・メディア芸術 共通)

令和7年度舞台芸術等総合支援事業(学校巡回公演)出演希望調書(実演芸術・メディア芸術 共通)

別添	なし
----	----

分野、種目(該当する分野、種目を選択してください。)

分野	メディア芸術	種目	メディアアート等
----	--------	----	----------

応募区分(応募する区分を選択してください。)

応募区分	C区分
------	-----

複数応募の状況(該当するものを選択してください。) ※B区分継続団体については、応募企画数から除く

複数応募の有無	無	応募総企画数	
---------	---	--------	--

複数の企画が採択された場合の実施体制(該当するものを選択してください。)

※複数応募の有無で【無】を選択された場合は、未記入で構いません。(グレーアウトされます。)

複数の企画が採択された場合の実施体制	
--------------------	--

文化芸術団体の概要

ふりがな 制作団体名	こうえきざいだんほうじん がぞうじょうほうきょういっしんこうきょうかい 公益財団法人 画像情報教育振興協会	団体ウェブサイトURL https://www.cgarts.or.jp/
代表者職・氏名	理事長 溝口 稔	
制作団体所在地	〒 104-0045 最寄り駅(バス停) 東銀座	
	東京都中央区築地1-12-22 コンワビル7F	
電話番号	03-3535-3501	
ふりがな 公演団体名	こうえきざいだんほうじん がぞうじょうほうきょういっしんこうきょうかい 公益財団法人 画像情報教育振興協会	団体ウェブサイトURL https://www.cgarts.or.jp/
代表者職・氏名	理事長 溝口 稔	
公演団体所在地	制作団体に同じ 最寄り駅(バス停) 制作団体に同じ	
	制作団体に同じ	
制作団体 設立年月	団体設立年月:1990年5月 法人設立年月1992年1月(主務官庁名:文部科学省)、2012年4月(主務官庁名:内閣府)	
制作団体組織	役職員	団体構成員及び加入条件等
	事務局長:1名/事業部長:2名/担当部長:2名	理事:10名/監事:2名/評議員:10名/賛助会員:82法人
事務体制 事務(制作)専任担当の有無	事務(制作)専任の担当者を置く	本事業担当者名 阿久津 豊
経理処理等の 監査担当の有無	有	経理責任者名 片山 匠
本応募にかかる連絡先 (メールアドレス)	akutsu@cgarts.or.jp	

<p>制作団体沿革・ 主な受賞歴</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・昭和63年「画像情報生成処理技術者の育成に関する研究会」が発足 ・平成2年 画像情報振興基金設立準備委員会発足 ・平成3年 画像情報教育振興協会に名称変更／「画像情報生成処理者試験」スタート ・平成4年「財団法人画像情報教育振興協会」が文部省より認可 ・平成5年「画像情報技能検定CG部門（CG検定）」が文部省より認定 ・平成6年「文部省認定 画像情報技能検定CG部門（CG検定）」スタート ・平成7年「学生CGコンテスト」スタート／協会Webサイトの開設 ・平成8年 画像情報技能検定「マルチメディア部門」「画像処理部門」スタート／文化庁「在外研修・インターンシップ派遣」推薦団体 ・平成9年「文化庁メディア芸術祭」スタート(企画・制作・運営を担当) ・平成11年「文化庁メディア芸術プラザ」を開設(企画・制作・運営を担当) ・平成12年 文化庁メディア芸術祭企画展「Robot-ism 1950-2000」主催 ・平成14年「文化庁メディア芸術祭北京展」を開催 ・平成19年 文化庁メディア芸術祭10周年企画展「日本の表現力」を開催 ・平成23年「メディア芸術クリエイター育成支援事業」(企画・運営) ・平成24年 公益財団法人に認定／「公益財団法人画像情報教育振興協会」に名称を改定 ・平成25年「メディア アンビショントウキョウ」スタート(主催委員会一員) ・平成27年「ニッポンのマンガ*アニメ*ゲーム」展の開催(企画・制作を担当) ・平成28年「文化庁メディア芸術祭20周年企画展－変える力」(企画・運営) ・平成30年「文化庁メディア芸術祭 中国・廈門展2018「CHARACTER」(企画・運営) ・令和元年「第22回文化庁メディア芸術祭コンテスト」の運営 「令和元年度メディア芸術クリエイター育成支援事業」の企画・運営 ・令和2年「第23回文化庁メディア芸術祭コンテスト」の運営 「令和2年度メディア芸術クリエイター育成支援事業」の企画・運営 子供のための文化芸術体験機会の創出事業にてメディア芸術領域ワークショップを企画・実施 ・令和3年「第24回文化庁メディア芸術祭コンテスト・受賞作品展」の運営 「令和3年度メディア芸術クリエイター育成支援事業」の企画・運営 令和2年度第3次補正予算「子供のための文化芸術鑑賞・体験支援事業」にてメディア芸術領域のワークショップを企画・実施 ・令和4年「第25回文化庁メディア芸術祭受賞作品展・25周年企画展」の企画・運営 「令和4年度メディア芸術クリエイター育成支援事業」の企画・運営 令和3年度補正予算「子供のための文化芸術鑑賞・体験再興事業」にてメディア芸術領域のワークショップを企画・実施 ・令和5年「令和5年度メディア芸術クリエイター育成支援事業」の企画・運営 						
<p>学校等における 公演実績</p>	<p>2022年8月「令和4年度 岐阜県小中学校音楽研究会 夏休み音楽家指導者講習会」 いままで全国で実施していたiPadを用いた音楽制作ワークショップの実績を評価いただき、教育者の方々からのリクエストがあり、指導内容や実施方法に関するノウハウ講座を指導者向けに実施。</p> <p>そのほか、20年以上にわたる文化庁メディア芸術祭受賞作品展の企画・運営に関連し、長年にわたって小中学校生向けのプログラミングワークショップ、アニメーション制作体験ワークショップをはじめとした様々な子供向けの取り組みを実施するほか、メディア芸術領域の大学等高等教育機関と連携したシンポジウム、トークイベントの実績多数。</p>						
<p>特別支援学校等における 公演実績</p>							
<p>参考資料の有無</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">申請する演目のWEB公開資料</td> <td style="width: 50%; text-align: center; padding: 5px;">無</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">※公開資料有の場合URL</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">※閲覧に権限が必要な場合のIDおよびパスワード</td> <td style="padding: 5px;">ID: PW:</td> </tr> </table>	申請する演目のWEB公開資料	無	※公開資料有の場合URL		※閲覧に権限が必要な場合のIDおよびパスワード	ID: PW:
申請する演目のWEB公開資料	無						
※公開資料有の場合URL							
※閲覧に権限が必要な場合のIDおよびパスワード	ID: PW:						

別添	なし
----	----

公演・ワークショップの内容 【公演団体名 公益財団法人 画像情報教育振興協会】

対象	小学生(低学年)	○	小学生(中学年)	○
	小学生(高学年)	○	中学生	○

企画名	タブレット端末を使ってクリエイターになろう！
-----	------------------------

企画のねらい
デジタル技術を用いた芸術体験プログラムは、学校での教育において今後益々重要となってきます。さまざまな芸術分野におけるクリエイターが多様なプログラムを授業において提供することによって、**参加者のデジタルツールを用いたクリエイティブな発想力や思考力を養います。とくに若い世代にとって馴染みが深いメディア芸術領域に焦点をあてる**ことで、親しみやすい表現を用いながら創造性を育むことを目標としています。このワークショップはこれまでも数多くの学校で実施してきた実績があります。ワークショップでは子どもたちが生き生きとデジタルツールと関わり、タブレット端末を創作のツールとしてまさに電子文房具のように活用します。現在はYouTubeをはじめとしたさまざまな情報メディアがあるように、メディア芸術領域の表現はとて身近になっていると言えます。そのため、今回提案するメディア芸術領域のワークショップは、普段あまり授業になじめない生徒に対しても興味を喚起する領域であるため、集中して取り組む機会となります。これまでのワークショップでは、生徒たちのそうした姿に多くの先生方が驚きとともに感動している様子を目の当たりにしてきました。**小・中学生にとって、デジタルツールとは「難しそうだから自分には出来ない」という先入観がありません。**豊かな感受性をもつ生徒たちに**自己肯定感と成功体験**をもたらし、広い意味での文化芸術に対する**興味・関心の幅を広げ、探究心の芽や、表現する心を育てていきたい**と考えております。

作品(コンテンツ) 選択理由
これまで文化庁メディア芸術祭の立ち上げから主催者の一員として20年以上にわたって企画・運営に携わってきた経験から、**メディア芸術領域のアーティストやクリエイターとの幅広いネットワークを活用し、体験型のワークショップ・プログラムを企画し実施してきました。**コロナ禍においても、**毎年50校程度の小学校・中学校・支援学校・高校において、生徒が楽しみながら参加し習得できるプログラムを実施してきた実績**があり、今回提案するワークショップは先生方をはじめ参加した生徒からも大変な好評をいただいている企画となっています。また、特殊なツールを用いているわけではないので、**ワークショップ実施後も生徒のみなさんがご家庭でも創作活動を継続できる内容**となっています。また、先生にとってもメディア芸術表現を活用した教育機会のノウハウとして活用いただけます。

児童・生徒の参加可能人数	メインプログラム	※タブレット端末を実際に操作しながら体験するプログラムですので、定員は1回あたり50名程度を上限とします。クラス編成や人数などについてご相談の上実施させていただきます。
	ワークショップ	同上

プログラム全体の流れ	【プログラムの構成】	
	○	ワークショップ1回 → メインプログラム
		ワークショップ2回 → メインプログラム
		ワークショップ → メインプログラム → ワークショップ
		メインプログラム → ワークショップ2回
		メインプログラム → ワークショップ1回

【全体の流れ】
下記いずれかのプログラムを事前にご選択いただき実施いたします。

①音楽系ワークショップ「音楽制作アプリケーションで音を楽しもう」
講師紹介、説明等15分、楽曲作成70分、発表5分(合計90分)
楽器演奏の知識がなくても、音を置いていく感覚で直感的に音楽を作ることができるアプリケーションを使って、自由に音を楽しむ体験ができるワークショップです。タブレット端末をタップするだけで自分だけの曲を作ったり楽器演奏が出来ます。アプリケーションの説明もわかりやすく、インストラクターが丁寧に教えてください。ワークショップの内容については、小学生、中学生、高校生それぞれの学年に合わせた内容で実施します。

②アニメーション系ワークショップ「コマ撮りアニメーションワークショップ」
講師紹介、説明等15分、コマ撮り撮影・70分、鑑賞5分(合計90分)
予め図工の時間などで作ってもらった粘土の人形や、身の回りの物をiPadのアプリケーションでコマ撮りしてアニメーションを作る体験型ワークショップです。日本でもトップクラスで世界的アニメーション作家が丁寧にレクチャーしながら、自分たちでオブジェを撮影し、一人一人がコマ撮りアニメーション作品を作った後にみんなで鑑賞します。また、アニメーション作家さんの作品鑑賞も行います。ワークショップの実施内容については、学年によって異なることから、先生方とご相談の上で決定させていただきます。

※学校側にタブレットの備がない場合、タブレットの用意が可能です。
※実施が決定した場合、実施団体より実施校へヒアリングを行います。学校側のニーズや、体験する児童・生徒の学年や学習状況を踏まえ、実施させていただきます。

実施時間	WS1回目 15分	メインWS	75分	WS2回目		合計	90分
------	-----------	-------	-----	-------	--	----	-----

指導体制

①音楽系ワークショップ「音楽制作アプリケーションで音を楽しもう」
【講師】林 秀夫
【副講師兼アシスタント】阿久津 豊
【アシスタント】本間 大地

②アニメーション系ワークショップ「コマ撮りアニメーションワークショップ」
【講師】水江 未来
【アシスタント】林 秀夫、阿久津 豊、本間 大地
※アシスタントはワークショップで指導実績がある3名の中から各回2名を選抜。

<p>演目の芸術上の中核となる者(メインキャスト、メインスタッフ、芸術監督等)の個人略歴 ※3名程度 ※3行程度/名</p>	<p>林 秀夫(音楽系講師) ピクチャーよりフォークデュオ「モカ」としてメジャーデビュー。</p> <p>水江 未来(アニメーション系講師) 日本アニメーション協会 会長。ベルリン映画祭、ヴェネチア映画祭でのノミネート歴や、アヌシー国際アニメーション映画祭で2度の受賞歴を持つ日本を代表する短編アニメーション作家。大学でアニメーション教育にも従事している。</p> <p>阿久津 豊(運営補助スタッフ) 元インディーズレーベルミュージシャン。現在は文化庁メディア芸術祭や札幌国際芸術祭等のメディアアート展示における現場運営ディレクター。</p>			
<p>従事予定者数 (1回あたり) ※ドライバー等 訪問する業者人数含む</p>	<p>3名</p>	<p>運搬</p>	<p>キャリアケース3台程度の荷物量なので、普通車1台で運搬可能です。</p>	
<p>実施にあたっての会場条件および学校側が必要な準備等</p> <p>※採択決定後、採択団体へ学校側に提示する条件の確認書の作成をお願いします。</p>	<p>【ワークショップ】</p> <p>①事前に準備をさせていただく関係で教室以外で机のある場所を希望。(多目的室、音楽室、パソコン室など)</p> <p>②事前に準備をさせていただく関係で教室以外で机のある場所を希望。(多目的室、図工室など)</p>		<p>【メインプログラム】</p> <p>①同一の場所にて実施します。</p> <p>②同一の場所で実施します。 当日のアニメーション作成にあたり、被写体のご用意。 (授業で生徒が作成した物や、ご自宅から動かしてみたい物(ぬいぐるみ等)を持参。</p>	
<p>当日の所要時間 (タイムスケジュール) の目安</p>	<p>【ワークショップ】</p> <p>9:30 学校着 担当の先生とお打ち合わせ、タブレットの準備</p> <p>10:40 ワークショップ開始 講師紹介、操作説明</p> <p>※各学校の時間割に準じて時間を調整します。</p>		<p>【メインプログラム】</p> <p>10:55 タブレットによる制作開始 11:25 休憩 11:30 再開 12:10 制作終了、発表(鑑賞) 12:15 終了 12:50 学校発</p> <p>2回目がある場合はお昼休み後の5時間目から実施となります。</p> <p>※各学校の時間割に準じて時間を調整します。</p>	
<p>本公演 実施可能日数目安</p> <p>※実施可能時期については、採択決定後に確認します。(大幅な変更は認められません)</p>	<p>6月</p>	<p>7月</p>	<p>8月</p>	<p>9月</p>
	<p>10日</p>	<p>10日</p>	<p>6日</p>	<p>10日</p>
	<p>10月</p>	<p>11月</p>	<p>12月</p>	<p>1月</p>
	<p>10日</p>	<p>10日</p>	<p>10日</p>	<p>8日</p>
	<p>※平日の実施可能日数目安をご記載ください。</p>		<p>計</p>	<p>74日</p>

①音楽系ワークショップ「音楽制作アプリケーションで音を楽しもう」

・講師による生演奏や、わかりやすい作曲説明



・授業風景



②アニメーション系ワークショップ「コマ撮りアニメーションワークショップ」

・授業風景



企画に係るビジュアル
イメージ
(舞台の規模や演出が
わかる写真)

※採択決定後、図
面等の提出をお願い
します。

著作権、上演権利等 の 許諾状況	各種上演権、使用 権等の許諾手続き の要否	該当なし	該当コンテンツ名	
	該当事項がある 場合	権利者名		許諾確認状況

※A4判6枚以内に収まるように作成してください。

別添	なし
----	----

本事業への応募理由

【公演団体名 公益財団法人 画像情報教育振興協会】

<p>本事業に対する 取り組み姿勢、および 効果的かつ円滑に実施 するための工夫</p>	<p>①本事業に対する取り組み姿勢</p> <p>近年、プログラミングをはじめとして、デジタルツールを活用した学習機会を提供するプライベートスクールが増加傾向にあります。本プログラムでは、タブレット端末を用いた芸術領域のプログラムを提供することで、一般的なプログラミングスクールや小学校でのタブレットを活用した授業から一歩進み、楽しんでデジタルツールに触れてもらう機会を創出します。プログラミング教育をはじめ、全国の学校で用いられ始めたタブレット端末を積極的に活用することにより授業外、学校外での創作活動も容易に行える環境を作り、コンテンツ産業を見据えた幅広い芸術の世界を身近に接することの出来る環境を整え、自ら体験しながら創作力や創造性を育むことを目指します。</p> <p>また、タブレット端末の活用方法の選択肢を増やすきっかけになることによって、先生方の教育コンテンツの増強につながるという効果も見据えています。</p> <p>②事業を効果的かつ円滑に実施するための工夫</p> <p>ご応募いただいた学校担当者と相談しながら、できる限り希望に沿う形でプログラムを決定し、実施日程を確定するとともに講師陣のスケジュールと機材の確保をします。実施校と密に連絡をとりながらも、日本各地での巡回を効率的に行うよう、経路などの計画を綿密に整え、事業としての効率性と共に、先生方のご負担にならないように準備します。</p> <p>また、機材については実施プログラムのアプリケーションを予め人数分と予備のタブレット端末にインストールし、あらかじめ充電をしておく等、準備は万全で挑みます。そのため、シアターや上演演目とは異なり、会場設営にかかる時間はおよそ60分と、とても短いことが特徴的です。</p> <p>授業終了後の撤収も早く、先生方からのフィードバック、授業後のコミュニケーションを行うことも可能です。</p>
--	---

別添	なし
----	----

C区分で事業を実施するに当たっての工夫

【公演団体名 公益財団法人 画像情報教育振興協会】

C区分で事業を実施するに当たっての工夫	<p>① 離島・へき地等における公演実績 令和2年～4年まで3年間、補正予算の枠組みにおいて実施した年50校程度の学校のうち、大半がへき地で実施しております。 様々な環境下で実施できるため、離島においても、対馬、奄美群島での実施実績があります。</p> <p>② 離島やへき地等の地理的に特殊な事情がある地域で実施する上での工夫や、小規模な公演であっても公演及びワークショップの質を保つための工夫 専従の担当者に加え、万が一に備えアシスタントスタッフも控えているため、地域・環境は関係なく、どこでも同じクオリティでのワークショップが実施できます。</p> <p>③ C区分応募における、小規模な公演の観点から実施する経費削減等についての工夫 綿密な機材運搬計画を立て、キャリーケース3台程度に納めて運搬することにより、経費削減をしています。基本的には公共交通機関とレンタカーの併用で移動することによりコストは最低限に抑えられます。</p>
---------------------	---