

令和8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(共通)

別添	なし
----	----

応募概要	分野	メディア芸術	種目	メディアアート等
	応募区分	特別エリア区分		
	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 ※			

※ 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)。

文化芸術団体の概要	ふりがな	こうえきざいだんほうじん がぞうじょうほうきょういくしんこうきょうかい		
	制作団体名	公益財団法人 画像情報教育振興協会		
	代表者職・氏名	理事長 溝口 稔		団体ウェブサイトURL
				https://www.cgarts.or.jp/
	制作団体所在地	〒 104-0045	最寄駅(バス停)	東銀座
		東京都中央区築地1-12-22 コンワビル7F		
	制作団体と公演団体が同一である場合はこちらにチェック	<input checked="" type="checkbox"/> ※チェックをつけた場合、下記公演団体の情報は記載不要です		
	ふりがな			
	公演団体名			
	代表者職・氏名			団体ウェブサイトURL
	公演団体所在地	〒	最寄駅(バス停)	
	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	理事:10名/監事:2名/評議員:10名/賛助会員:97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	経理担当者	片山 匠
	本応募にかかる連絡先	メールアドレス		電話番号
		akutsu@cgarts.or.jp		0335353501

制作団体の実績	制作団体沿革・主な受賞歴	<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・厦門展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5～7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 	
	学校等における公演実績	<p>2022年「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>	
	特別支援学校等における公演実績		

参考資料	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及びパスワード	ID:	
		PW:	

別添	あり
----	----

【公演団体名 公益財団法人 画像情報教育振興協会 】

メインプログラム・ワークショップの内容	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メディア芸術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、非認知能力を育てます。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み、社会的課題などを将来自らの力で解決できる能力の基礎を身につける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、自己肯定感・協調性・創造力・コミュニケーション力・問題解決力などの能力を育てていきたい 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25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、プログラミングをはじめとする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】 <table><tr><td>○</td><td>ワークショップ1回 → メインプログラム</td></tr><tr><td></td><td>ワークショップ2回 → メインプログラム</td></tr><tr><td></td><td>ワークショップ → メインプログラム → ワークショップ</td></tr><tr><td></td><td>メインプログラム → ワークショップ2回</td></tr><tr><td></td><td>メインプログラム → ワークショップ1回</td></tr></table> 【全体の流れ】 <p>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。</p> <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」 講師紹介、説明、デモンストレーション等30分、楽曲作成55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。アプリケーションは特別なものではなく、説明もわかりやすく講師が丁寧にお教えします。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。</p> <p>②アニメーション系ワークショップ「自分だけのコマ撮りアニメーションを作ろう」 講師紹介、説明、ピクシレーション等30分、コマ撮り撮影・55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ワークショップです。世界的に活躍するアニメーション作家が講師となり、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、それぞれが作ったコマ撮りアニメーション作品をみんなで見賞します。また、講師をはじめとしたアニメーション作家の作家性のあるユニークな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。</p> <p>※実施校にタブレットの配備がない場合、制作団体がタブレットの用意が可能です。 ※実施が決定した場合、制作団体より実施校へヒアリングを行います。実施校のニーズや、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。</p> <table><tr><td>実施時間</td><td>WS1回目</td><td>30</td><td>メインWS</td><td>60</td><td>WS2回目</td><td></td><td>合計</td><td>90</td><td>分</td></tr></table>				○	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	実施時間	WS1回目	30	メインWS	60	WS2回目		合計	90	分
○	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																							
実施時間	WS1回目	30	メインWS	60	WS2回目		合計	90	分															

指導体制	<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】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、大久保瑠香</p> <p>②アニメーション系ワークショップ「自分だけのコマ撮りアニメーションを作ろう」 【講師】水江 未来 【アシスタント】林 秀夫、阿久津 豊、本間 大地、大久保瑠香 ※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>		
<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) ビクターよりフォークデュオ「モカ」としてメジャーデビュー。音楽制作アプリケーションを用いたワークショップ実施回数は延べ100校を超える。</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>	3～4名	運搬	<p>ハイエース</p> <p>積載量: t</p> <p>車 長: m</p> <p>台 数: 1 台</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>※条件等がある場合には、様式No.4にも記載の上、御提出をお願いします。</p>	<p>【ワークショップ】</p> <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」 ・実施場所 事前に準備をさせていただきますので、実施時間前後に授業を行っていない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>・アプリケーションのインストール 「GarageBand」のインストールをお願いします。 ※インストール不可の場合、制作団体にインストールされた人数分のタブレットを持ち込みます。</p> <p>②アニメーション系ワークショップ「自分だけのコマ撮りアニメーションを作ろう」 事前に準備をさせていただきますので、実施時間前後に授業を行っていない机のある場所を希望。(多目的室、図工室など)</p> <p>・撮影用の被写体について ぬいぐるみ、粘土細工などを撮りたいものをご用意ください。一人当たり複数の小物があると楽しく制作できます。</p> <p>・アプリケーションのインストール 「Stop Motion Studio」もしくは「iMotion」のインストールをお願いします。 ※インストール不可の場合、制作団体にインストールされた人数分のタブレットを持ち込みます。</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。 モニターのご準備をお願いします。</p> <p>②同一の場所で実施します。 モニターのご準備をお願いします。</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 実施校 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、タブレットの操作説明、デモンストレーション ピクシレーション等</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>11:10 タブレットによる作品制作開始 (制作している生徒に対し、講師が個別にアドバイスをを行う)</p> <p>11:25 休憩</p> <p>11:30 再開</p> <p>12:10 制作終了、発表(鑑賞)</p> <p>12:15 終了、撤収</p> <p>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>

本公演 実施可能日数目安 ※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)。	6月	7月	8月	9月
	10日	10日	6日	10日
	10月	11月	12月	1月
	10日	10日	10日	8日
	※平日の実施可能日数目安をご記載ください。		計	74日

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)

※会場条件について最低限必要な条件がある場合には、様式No.4内「会場簡易図面」を記載してください。

著作権、上演権等の 許諾状況	各種上演権、使用権等の許諾手続の要否	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
----	----

【公演団体名 公益財団法人 画像情報教育振興協会 】

記載方法等

例年、実施校の状況等により公演実施要件を満たさないことに起因するトラブルが一定数生じています。※以下は、過去実際にあった例です。

- ・会場が狭く、予定していた規模の公演が実施できなかった。
- ・搬入車両が構内に入らず、搬入のための追加費用が生じてしまった。
- ・児童・生徒が時間外の練習を行うことができず、児童・生徒の体験の範囲が限定的なものとなってしまった。

上記のように、公演実施要件を満たさない学校とのミスマッチングを防ぐため、公演実施に際して必要な条件を御記載ください。

任意項目については、学校に伝えるべき条件がない場合には記載不要です。

詳細な実施条件は、実施校との調整段階にて直接確認をいただくことになります。

なお、特段条件を必要としない項目や未定の項目については「条件なし」を選択、または記入してください。

会場条件

(必須)	公演実施にあたり、必要な会場条件を記載してください。									
会場の設置階の制限		条件なし		主幹引き込み電源容量			なし	A以上		
舞台設置面積		間口	なし	m	奥行	なし	m			
		高さ	なし	m						
舞台設置場所		フロア対応	なし		学校のステージでの対応			なし		
搬入間口の広さ		幅	なし	m	高さ	なし	m			
遮光の要否		遮光要件なし		緞帳の要否			不要			
ピアノの使用について		使用しない		ピアノを使用する場合の設置位置の指定						
				ピアノを使用しない場合の移動の要否						
搬入車両(トラック等)の横づけ		横づけ要件なし		トラック横づけ不可の場合の搬入対応可能距離				m以内		
搬入車両の種類		普通車		台数	1 台					
搬入車両の大きさ		車幅	1.7 m		車長	4.5 m				
備考		公共交通機関での運搬が困難な場合のみ車両を使用								

※表から数値を取得しますので、セルの結合や行の挿入・削除は行わないでください(幅や高さの調整は問題ありません)。

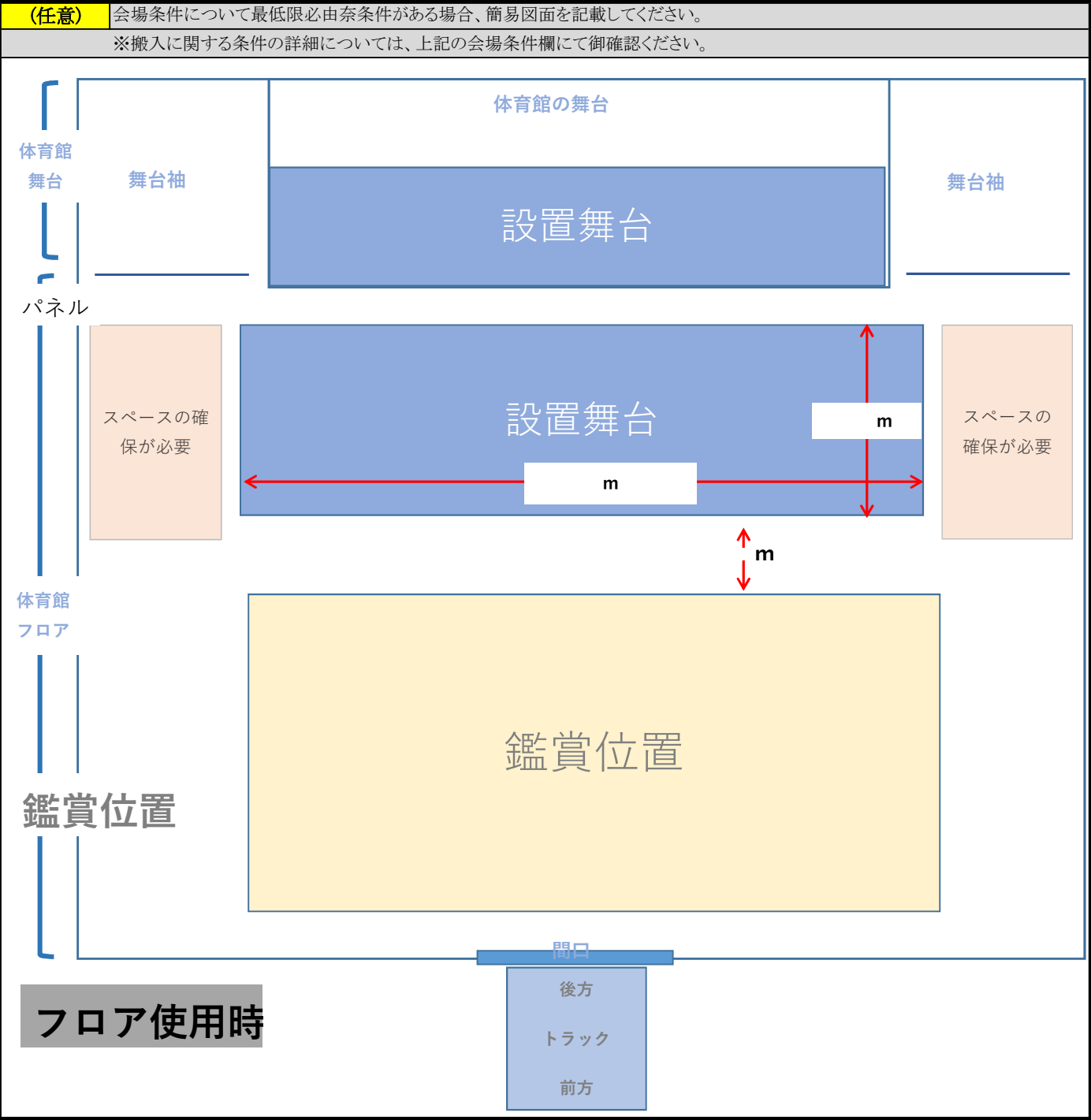
学校からの情報

(任意)	学校からの提出を求める資料がある場合のみ記入してください。	
会場図面の提出要否	不要	
その他提出が必要な資料 (搬入間口や搬入経路の写真の提出等)		

時間外対応	(任意)	万が一、ワークショップや本公演のための児童・生徒の練習や製作物の作成に係る時間が、ワークショップや本公演の時間以外に別途発生する場合については、必要となる練習時間や製作時間等を必ず明示してください。				
	なお、一部の児童・生徒のみが授業を抜けてリハーサル等や練習を行う必要がある場合は、実施校とのトラブルを避ける観点からもその旨を必ず記載してください。					
	※上記の際は、対象となる児童・生徒の保護者の方への事前連絡や御了承を得る必要があるか否か等含め学校と十分に調整をしてください。なお、その際、代表以外の児童・生徒へもご配慮ください。					
		対象	所要時間(分)	時間帯	内容	備考
	ワークショップ					
	ワークショップ					
本公演						
	本公演					

個別確認事項	(任意)	上記条件や資料以外に、公演実施に当たって学校へ個別の確認が必要な事項がある場合、記載してください。	
		個別ヒアリング事項	
	1	生徒に貸与しているタブレットの種類(iPad、Chromebook等)	
	2		
	3		

会場簡易図面



別添

なし

【公演団体名 公益財団法人 画像情報教育振興協会】

本事業への応募理由等

本事業を通じて実現したいこと、また当該工夫

【本事業を通じて実現したいこと】

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を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。

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。

【上記の実現に向けて、実施の工夫】

将来的には学校の先生が授業内で継続的に活用できる内容へ展開していくことを目指しておりますので、ただ技術披露をするのではなく、特別な端末等が無くとも実施できる内容を考え、汎用性の高いプログラムを設計しております。

事業を適切かつ円滑に実施するための工夫

【学校との連絡調整について】

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。

【対象児童・生徒に応じた工夫や留意点について】

小学校から高校まで段階的に授業内容を変えることにより、苦手意識なく取り組めるようなプログラムをご用意します。低学年にはわかりやすく楽しんでもらう内容で、学年が上がるほど高度でプロフェッショナルになるよう学年に応じてプログラムを調整いたします。

【本公演等実施後の児童・生徒への継続的な学びについて】

実際にプロが現場で使用するノウハウをもとに、特別ではない無料のアプリケーションを活用することで、授業後にすぐにご家庭などで実践出来るよう工夫しており、過去には授業後に個人制作として作品を作った生徒もおります。

別添	なし
----	----

【公演団体名 公益財団法人 画像情報教育振興協会】

特別エリア区分で事業を実施するに当たっての工夫

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。 運搬物が少ないことが特徴であるため、様々な環境下で実施できます。今年度においても山の中腹に位置する学校や、過年度は対馬、奄美群島での離島においても多数の実績があります。
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、当該地域、また特別エリア区分の企画に求められる要件を踏まえた上で、一般区分と同様の公演及びワークショップの質を保つための工夫	【特殊な事情がある地域での実施にあたっての工夫】 事前に学校と連携してタブレット端末にアプリケーションをインストールしていただく、もしくは制作団体で用意したタブレットを事前に送付することにより、全国どの学校でも円滑に進められるよう準備しています。 【質を保つための工夫】 制作団体に専従の担当者を配置し、万が一に備えた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。
③特別エリア区分応募における、費用面の工夫	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、運搬や旅費等の経費削減を実現しています。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最低限のコストでメディア芸術領域のワークショップを実施します。

別添 ※別添は1企画当たり3枚までとします。※文字のポイントの変更は認めません。

リンク先

No.3-②

【公演団体名 公益財団法人 画像情報教育振興協会】

●運搬物が少ないことが特徴であるため、学校内の様々な環境下で実施できます。



図工室



パソコン室



多目的室



音楽室



講堂



体育館

●小学校から高校まで段階的に授業内容を変えることにより、低学年には楽しくわかりやすく、学年が上がるほど高度でプロフェッショナルになるよう学年に応じてプログラムを作成します。



低学年



高学年



中学生

項目内容

●実施風景



講師による楽器演奏



作曲した作品の発表



養学校での実施