



ICT超活用の新しいカタチ



3つのキーワード

- ICT超活用
情報メディア教育の新展開
- 人間性への回帰
感性に響く, 理性に届く, 知性に繋ぐ
- AGAA
芸活: 全世代参加型広義芸術活動

3つのTwitter公式アカウント

- AGAA-DNA(デオ騎士リボ拡散)
@DKRK_1
- 情報学教育研究会
@sigise
- 用語解説・概念整理
@iseterm

3つのWebサイト

- ニュースサイト
<https://pjtaaf.com/news/>
- ICT超活用
<https://pjtaaf.com/ultraict/>
- AGAA(芸活)
<https://pjtaaf.com/agaa/>

[PJT-AAF/sigise](https://pjtaaf.com/sigise/)

ICT超活用 (Ultra ICT Practical Use)

<https://pitaaf.com/ultraict/>

人間性への回帰をテーマに

①感性に響く, ②理性に届く, ③知性に繋ぐ

ためのソリューションとして, 現状を**超**えるために

㊦対象の視野を**超**え, ㊦学習の機会を**超**え, ㊦活用の範囲を**超**えて
展開される**新しいICT活用**のこと

1次元: **音楽・音響・コンピュータミュージック**

→ DTM, ボーカロイド, など

2次元: **画像・映像・アニメーション**

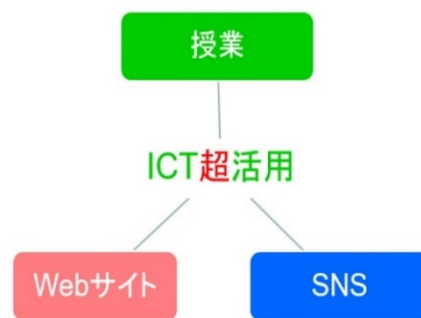
→ デジタル絵, イラスト, キャラクター, など

3次元: **演劇・映画・ダンスパフォーマンス**

→ ショートダンス, リズムダンス, Vtuber, など

4次元: **芸術・技術・メディアアート**

→ インターメディア, メディアミックス, など



芸活 (AGAA : All Generations Arts Activities)

全世代参加型広義芸術活動

<http://www.sigise.jp/agaa/>

人間性に回帰する情報メディア教育の新展開として, **ICT超活用**のステージとなる
AGAA (芸活) を提案し, この活動の環境を提供してまいります。

広義芸術とは

Fine Arts (美術・芸術)

Musical Arts (音楽・芸術)

Literary Arts (文芸)

Liberal Arts (学芸)

Industrial Arts (工芸)

Mathematical Arts (数芸)

Performing Arts (舞台芸術など)

Media Arts (情報メディア芸術など)

などを視野に入れた新教養のことで
その**新教養人**を“**Arts-ist**”と呼ぼう!

情報学教育 V フォーラム

Information Studies Education Virtual Forum

情報学教育フォーラムは、2015年5月31日に早稲田大学で第1回を開催し、その後、年に1~2回程度の頻度にて実施され、2018年5月27日に第5回フォーラムを開催した後、第6回フォーラムの実施に向けて検討した結果、SNSとWebサイトを活用して、遠隔によるオンライン会議とすることを決定し、これをVirtual Meeting/Formと位置づけ、情報学教育Vフォーラムとし、略称・通称としてVフォーラムとすることにいたしました(表1)。

第1回Vフォーラムは、3つの公式Twitterアカウントをステージに、Webサイトも積極的に活用して、2019年5月25日(21:00~翌2:00)に開催したのを起源としています。これは、フォーラム・Vフォーラムの通算で第6回に当たります。その後、Vフォーラムは、隔月(奇数月)に1回ずつ開催され、概ね土曜日の夜に設定されましたが、第4回Vフォーラムは、研究会発足の11年目の記念日に当たり、特別に、2019年11月11日(月)の夜に開催されました。そして、この記念すべき日をもって、Vフォーラムは「常設」に移行することを宣言し、現在に至っています。したがって、これ以降は、常設のため、回数と日時を指定する必要がなくなりましたが、「総会」という名称を新たに付加し、第5回以降も隔月の土曜日夜に開始することになりました。常設と区別するため、総会(GVM: General Virtual Meeting)と表記することになりました。

表1. フォーラムとVフォーラム

フォーラム/Vフォーラム	開催年月日	時間	開催場所等
フォーラム			
第1回	2015/5/31(日)	13:00-17:00	早稲田大学
第2回	2015/10/18(日)	13:00-17:00	早稲田大学
第3回	2016/5/29(日)	13:00-17:00	大阪学院大学
第4回	2017/5/28(日)	13:00-17:00	滋賀大学
第5回	2018/5/27(日)	13:00-17:00	大阪学院大学
Vフォーラム			
第1回(通算6回)	2019/5/25(土)	21:00-翌2:00	SNSとWebサイト
第2回(通算7回)	2019/7/13(土)	21:00-24:00	SNSとWebサイト
第3回(通算8回)	2019/9/14(土)	21:00-24:00	SNSとWebサイト
第4回(通算9回)総会	2019/11/11(月)	23:00-24:00	SNSとWebサイト
第5回(通算10回)総会	2020/1/11(土)	21:00-23:00	SNSとWebサイト
第6回(通算11回)総会	2020/3/14(土)	21:00-23:00	SNSとWebサイト
第7回(通算12回)総会	2020/5/30(土)	21:00-23:00	SNSとWebサイト
:	:	:	:

情報学教育 V ワークショップ

Information Studies Education Virtual Workshop

ICT超活用を実践するステージとして、その理念や環境の提供を担うAGAA(芸活)、その情報共有の役割を担うVフォーラムなどを設定してまいりましたが、個々人の活動を支援するため「曲作り」などの創作活動に関わる教材を開発しています。

Vワークショップは、上記の理念に基づき創作活動を支えるVirtual Workshopの可能性を探るものとなります。教材開発とセットで進行してまいりますので、現在のところは、不定期開催となりますが、Vフォーラム総会(奇数月に開催)との関係を配慮し、偶数月に開始することが決まっています。Vワークショップの構想は表2の通りです。この他に、絵作り、本作りなどを予定しています。

表2. Vワークショップの構想(例) ※「シリーズ:曲作り」の場合

シリーズ	項目例	内容例
曲作り	芸術とコンピュータ	広義芸術, コンピュータの科学と芸術
	音楽理論と音響理論	楽典, 音波の物理的性質と特徴をベースに解明
	作曲とプログラミング	コンピュータによる作曲(コンピュータミュージック, DTM)
	音の世界	音楽理論・音響理論をベースに音をテーマに解説
	曲の世界	音楽理論・音響理論をベースに曲をテーマに解説
	歌の世界	音楽理論・音響理論をベースに歌をテーマに解説
:	:	:

【お知らせ】2022年度からVフォーラムとVワークショップは統合し、新企画のプロジェクトAAF(PJT-AAF)になります。

キャラクター等のご紹介

K-12カリキュラムをイメージしてキャラクターを創作

※K-12とは、K(幼稚園)から12学年(高校3年)までの学年のこと

Les Deux Garçons (レ デュ ギャルソン, ふたりの少年)



陽くん 陰くん

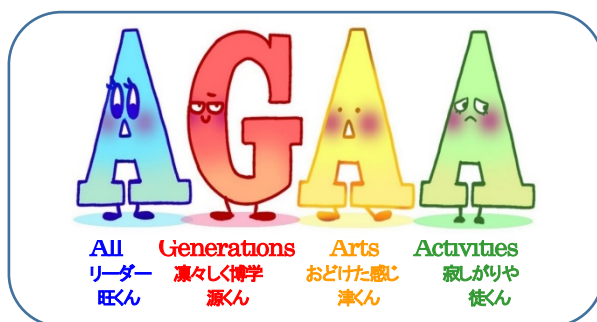
← ①幼稚園・小学校1年
②高校3年(第12学年) →



陽くん 陰くん

AGAA(芸活)のステージとしてキャラクターを創作

※AGAAとはAll Generations Arts Activities
(全世代参加型広義芸術活動)のこと



超のデザインを創作

※左の2つは、英字CHOHにて超という漢字を構成しています(Square Word Calligraphy)。
※右の3つは、超という漢字に五線譜を配し、拍子記号のようにChohとしています。



ここに掲載の画像等については、無断使用をお控えください。
なお、この研究はJSPS 科研費(代表者:松原伸一, 課題番号:16K04760)の助成を受けました。本研究に関する文献は下記を参照ください。

文献

松原伸一(2020)人間性に回帰する情報メディア教育の新展開, 人工知能と人間知能の連携のために, ISBN978-4-304-02173-2 pp.1-128(単著), 開隆堂。

ISE-EEP Brochure No.2
(情報学教育・教育情報化 プロシユア 第2号)

ICT超活用の新しいカタチ

発行日 2020年6月22日 第1版
2022年2月1日 第2版(Ver.4)
発行者 情報学教育研究会(代表 松原伸一)
<https://pjtaaf.com/>
住所 〒520-0862 滋賀県大津市平津2-5-1
滋賀大学教育学部