

情報学教育・教育情報化 ニュースレター

通算17号（統合 第1号）

感性に響く
ICT超活用

VフォーラムとVワークショップ

この度、**教育情報化推進研究会**と**情報学教育研究会**は発足以来、互いに連携して活動を進めて参りましたが、2020年4月1日をもって、統合いたしました。各研究会のイメージカラーは、それぞれ青と緑ですので、この色を基調にした統合デザインとなりました。

統合後は、**情報学教育研究会**が両研究会の活動を継承いたしますが、その際、1+1が3になるように、部門を追加いたしました。

①情報メディア部門(ims)

→情報学教育研究会を継承

②教育情報化部門(eep)

→教育情報化推進研究会を継承

③新創環境部門(nse)

→新たな活動として追加

新設の「新創環境部門」では、感性に響くICT超活用をAGAA（芸活）の一環として展開いたします。

そこで、新しいキャラクターを創作し、右図のような「Visual Front」を掲げて、VフォーラムとVワークショップを進めて参ります。

詳細は、Webサイト（www.sigise.jp）と公式Twitter（@DKRK_1）にて発信していますので、参照ください。



目次

感性に響くICT超活用 VフォーラムとVワークショップ 情報学教育研究会 編集部	1
感性に響くICT超活用 人の能力拡張のために 松原伸一	2
キャラクターたちからご挨拶 情報学教育研究会 新創環境部門	3
研究会からお知らせ 情報学教育研究会 編集部	4

感性に響く ICT超活用 人の能力拡張のために

情報学教育研究会 代表 松原伸一
(滋賀大学大学院 教育学研究科 教授)

◆ 芸術とコンピュータ ◆

ピアノが弾ける人も、そうでない人も
絵が描ける人も、そうでない人も
歌が歌える人も…
と考えれば、限りがありませんね

しかし、希望をもってイメージしてみよう
ICTを使えばそれが出来るかも知れないと

コンピュータは、その発明からおおよそ70年ほど経過しましたが、当初は、数値解析、すなわち、複雑な運動方程式（微分方程式）をデジタル方式で自動化して解くというものでした。それはまさにコンピュータ（計算）する機械であり、「電子計算機」と呼ばれていました。

そのコンピュータは、人に例えれば、「ひとり分の一生」を経る間に、人工知能（AI）にまで進化し、人の能力を超える存在となってきています。

それが、いわゆる昨今で話題のSingularity（技術的特異点）といわれるものです（松原2020a）。

人工知能とともに芸術を創作し、人工知能とともにそれを鑑賞する時代が来るかもしれませんね。

作曲も作画も、ICT超活用にて、君もきっと…。

◆ 新ルネサンスとして ◆

500年前の天才、ミケランジェロが、もし今日よみがえってきたら、彼は苦悩するだろうか、それともふたたび成功するだろうか。

この問いかけは今を考察する上でとても新鮮な感觸を得るものであった。

人類はルネサンスの佳作を注意深く保存し大切に継承してきたが、天才的偉業を成し遂げた芸術家たちは、実は普遍的な美の時代ではなく、かなり騒がしい時代を生きていたという。当時も、新たな世界、新しい地図、新しいメディア等に加えて、新たな事項がたくさんあったという点で、現在と共通しているのかも知れない。

筆者はこのような状況を踏まえ、「社会の情報化」から「情報の社会化」というように視点を变えて、情報そのものに重点をおいて考察し、人間中心で感性を重視するICT活用（ICT超活用）を提案している（松原 2020b）。

◆ AGAA(芸活) ◆

AGAAとは、All Generations Arts Activitiesの略で、日本語では、全世代参加型広義芸術活動と表現しています。これでは表現が難しいので、日常では、AGAA、又は、芸活と呼んでください。

芸活の対象は、美術（Fine Arts）や音楽（Musical Arts）のような狭義の芸術だけでなく、各種のアーツ（Arts）、すなわち、文芸（Literary Arts）、学芸（Liberal Arts）などのような広義の芸術を視野に入れていきます（松原 2020b）。

そして、この新しい教育を支援する場として、Vフォーラムは昨年度から始めていますが、今年からは、Vワークショップも立ち上げたいと考えています。そのために、新スタイルの学習環境が必要なので、現在、その準備を進めています。

◆ 活動のポリシー ◆

統合して新しくなった情報学教育研究会では、統合前の2つの研究会の活動をそのまま継承するだけでなく、新たに「新創環境部門」を設置して、人間に優しい教育として、理論と実践の融合を進めて参ります。

従って、新規に統合デザイン創出するだけでなく、新しい時代に対応した新しい社会（超多様社会）を支える一員として活動して参ります。

そして、社会に向けて発信される情報は、難しく感じられることのないように、学術的な表現を排し、可能な限り平易は表現に徹し、

- ・人間性への回帰
- ・感性に響く、理性に届く、知性に繋ぐ

を活動ポリシーにして、「芸術とコンピュータ」というキーメッセージを加えて、活動して参ります。皆様のご理解とご協力を賜れば幸いです。

文献

松原伸一（2020a）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～、開隆堂（ISBN978-4-304-02173-2）。

松原伸一（2020b）人間性への回帰：情報メディア教育の新しいフェーズ、情報学教育研究（ISSN2434-7477）、No.11、pp.13-18。

キャラクターたちからご挨拶

情報学教育研究会 新創環境部門

皆さん

こんにちは

この度、AGAA（芸活）の本格的な展開に向けて、僕が創作されました。今までのキャラクターたちと同様、仲良くしてください。といっても、僕は先生役ですから、その点よろしく。名前はまだ決まっていませんが、「芸活先生」と呼んでください。担当教科は、情報と芸術（音楽）です。「芸術とコンピュータ」について、熱く語りますよ。それでは、Vワークショップでお会いしましょう。



芸活先生

こんにちは

僕たちは、AGAAカルテット（4人組）です。これは、All Generations Arts Activitiesの略で、全世代参加型広義芸術活動ってのですが、なんかむずいので、芸活カルテットでOKです。



All Generations Arts Activities
リーダー 凛々しく博学 おどけた感じ 寂しがりや。
旺くん 源くん 津くん 徒くん。

芸活カルテット

こんにちは

Les Deux Garçons（レドゥギャルソン）です。

意味は「ふたりの少年」で双子です。

ところで、初等中等教育って知ってる？

つまり、えーと、幼小と中・高の教育のことで、僕たちは、幼小時代と高校時代のキャラがあります。僕らと呼ぶ時は、陽くん（左）、陰くん（右）っていう感じをお願いします。



Les Deux Garçons(幼小時代)

こんにちは

僕たちは、「超」の世界から来ました。

超、すなわち、CHOHのアルファベットを使って、超という漢字を構成しています。

カッコイイでしょ？

いやいや、そうでもないかも

まあ、感じ方はいろいろあるかな
それが大切。

超の概念は、超えることなので…。

つまり、

超社会、超媒体、超知能、超環境というように、

世代（年齢）を超え、時代（社会）を超え、

あらゆる属性を超えること、

それが、「芸術とコンピュータ」に一貫する
新しい教養のことなのだから…。



Les Deux Garçons(高校時代)

超〇〇ごとに色を変えて設定



超の世界



青は、超知能

研究会からお知らせ

情報学教育研究会 編集部

◆ 統合のお知らせ ◆

教育情報化推進研究会(SIG_EEP)は、この度、2020年4月1日に情報学教育研究会(SIG_ISE)と統合いたしました。EEPニュースレターは、教育情報化推進研究会が、2011年の発足から継続して発行を行ってききましたが、この度、情報学教育研究会が発行するISEFニュースレターと合流することになりました。新しいニュースレターは両研究会の特徴を生かし、名称をISE-EEPニュースレターとしました。なお、ニュースレターは前述のように両研究会にてそれぞれ発行されており、表1の通りとなっています。

表1. ニュースレターの発行

通算	発行号	発行年月日
0	EEPニュースレター 第0号	2011/02/22
1	EEPニュースレター 第1号	2011/03/15
2	EEPニュースレター 第2号	2011/11/01
3	EEPニュースレター 第3号	2012/12/15
4	EEPニュースレター 第4号	2013/11/18
5	EEPニュースレター 第5号	2014/02/01
6	EEPニュースレター 第6号	2015/02/01
7	ISEFニュースレター 第1号	2015/07/14
8	ISEFニュースレター 第2号	2015/12/20
9	EEPニュースレター 第7号	2016/01/25
10	ISEFニュースレター 第3号	2016/11/14
11	EEPニュースレター 第8号	2017/01/25
12	ISEFニュースレター 第4号	2017/07/10
13	EEPニュースレター 第9号	2018/01/17
14	ISEFニュースレター 第5号	2018/10/12
15	EEPニュースレター 第10号	2019/01/22
16	EEPニュースレター 第11号	2020/02/26
17	ISE-EEPニュースレター第1号	2020/08/28

それでは、統合後は三部門制に移行いたしましたので、各部門について概要を紹介させていただきます。

【各部門の概要】

①情報メディア部門 (ims)

この部門は、これまでの情報学教育研究会 (SIG_ISE) の活動を継承するもので、情報学教育のカリキュラム開発を中心に研究を行い、当初、K-12カリキュラムの開発に重

点をおいていました。K-12とは、Kindergarten (幼稚園) から第12学年 (国際的に共通する表現として、小学校6年、中学校3年、高等学校3年を通して学年で表現するもの) までの一貫した教育のことです。その後、K-16 (大学の4年を加えたもの)、K-18 (さらに、大学院2年、すなわち、教職大学院、又は、修士課程を加えたもの)、そして、K-all (生涯学習) として展開し、連携を進めて、ICT超活用、AGAA (芸活) などの研究成果を生んでいます。

②教育情報化部門 (eep)

この部門は、教育情報化推進研究会 (SIG_EEP) の活動を継承するもので、開発されたカリキュラムを円滑に進めるための教育活動に特化し、単的に言えば、ICT活用といえると思います。両研究会が互いに連携して生み出された成果を発展させて参ります。

③新創環境部門 (nse)

この部門は新しく設置されたもので、両研究会の統合のメリットを強調できるようにいたします。情報学の教育を新しいリベラルアーツ (学芸、教養) として位置付け、「人間性に回帰する情報メディア教育」を標榜し、感性に響くICT超活用を進めて参ります。

1次元情報メディア [音楽・音響・コンピュータミュージック (DTM)]、2次元情報メディア [画像、映像、アニメーション]、3次元情報メディア [演劇、映画、ダンスパフォーマンス]、4次元情報メディア [インターメディア、メディアアート] などを視野に入れて新しい環境作りを行います。

◆ 著書の発行について ◆

- 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
松原伸一著、2020年2月発行
ISBN978-4-304-02173-2、開隆堂
 - 芸術とコンピュータ：ICT超活用 (仮題)
松原伸一著、2020年秋発行 (予定)
 - AGAA超展開 (仮題)
 - 松原伸一編著、2020年冬発行 (予定)
- ※(2)と(3)につきましては、最新の研究成果を掲載したいという意図から、可能な限り時期を繰り下げて発行することになりました。

なお、本紙に掲載の画像等については無断使用をお控えください。

謝辞

本研究は、JSPS科研費 (代表：松原伸一、課題番号：16K04760) 等の助成を受けました。

なお、このニュースレターは、学部プロジェクト経費の支援を受けて印刷しました。

一連の研究において、種々の画像 (イメージキャラクター) が創作されました。これらは、松原のアイデアをもとに、デジタルアーティスト「悠」氏により制作されたものです。これらに関する権利は、氏の好意により譲渡され、松原伸一に帰属いたします。

この場をお借りして、関係の皆様へ謝意を表します。

情報学教育・教育情報化 ニュースレター

通算17号 (統合 第1号)

ISE-EEP Newsletter, No.17

発行:2020年8月26日

情報学教育研究会 (sigise)

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

滋賀大学大学院教育学研究科 松原研究室
〒520-0862 滋賀県大津市平津2-5-1