

# ICT超活用

Ultra ICT Practical Use

とは

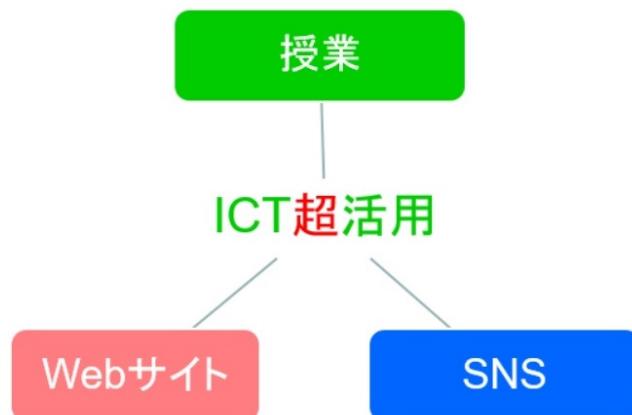
人間性への回帰をテーマに

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

④対象の視野を超える, ⑤学習の機会を超える, ⑥活用の範囲を超えて  
展開される新しいICT活用のこと。

## 新しいICT活用の展開



## 人間性への回帰としてのソリューション

### 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

### 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

### 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

### 4次元：芸術・技術・メディアアート

→ インターメディア

# ICT超活用

## イメージキャラクター

ICT 超活用では、人間性への回帰としてのソリューションを展開するためにテーマに合わせて、独自のイメージキャラクターを創成しています。例えば、情報学教育 K-12(幼小～高校)カリキュラムに際しては以下のような、イメージキャラクターたちが活動します。この度、双子の彼らの名前が決まりました。

### ①ふたりの少年 (小学校 1年) 左: 陽くん, 右: 陰くん



### ②ふたりの青年 (高等学校 3年, 第12学年)



陽くん

陰くん



陰くん 陽くん