



## 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://pjtaaf.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**

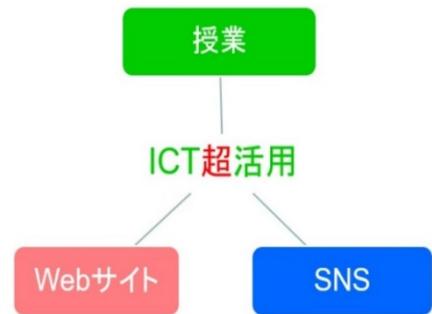
→ デジタル絵, イラスト, キャラクター, など

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