

ISE-EEP Brochure

情報学教育・教育情報化パンフレット

感性に響く情報メディア教育 人間性への回帰



Version 1.0



項目	ページ
はじめに	2
ICT 超活用	3
情報学教育Vフォーラム	5
AGAA(芸活)	7
おわりに	8

情報学教育研究会 (SIG_ISE)

はじめに

このパンフレットは、教育情報化推進研究会（SIG_EEP）と情報学教育研究会（SIG_ISE）の統合を直前に控え、ICT超活用、Vフォーラム、及び、AGAA（芸活）など、互いの連携による研究成果について、ビジュアルに表現することで、イメージしやすいように配慮して作成されました。

上記研究会の前身となる情報科教育法研究会は、2002年3月16日に発足し高等学校に新設された教科「情報」の教育方法の研究を行う組織として始まり、その成果は、“教科「情報」の実習事例”（開隆堂出版、2003年）として発行しています。

また、情報学教育研究会は、情報科教育法研究会を発展させ、教育方法だけでなく教育内容研究も系統的に進めるため「情報学」を明示的に示して「情報学教育」を研究会名称に用いることとし、2009年11月11日に再発足しています。

さらに、情報学教育フォーラムは、情報学教育研究会が企画・運営するもので、2015年5月31日に第1回を早稲田大学にて開催し、既に5回を数えます。

ところで、情報学教育という用語については、

- ・情報教育や情報科教育との違いは？
- ・学校教育には難しいのでは？
- ・K-12情報学教育カリキュラムのK-12とは？

など、種々のご質問や意見を頂戴することがありました。日本学術会議での参照規準の策定とも奏功し、情報学概念の定着とともに、情報教育・情報科教育・情報学教育の定義なども浸透しているようですが、まだ限定的かもしれません。

そこで、この度は、より分かり易くしたいという意図から、特に学校教育では、情報学教育の具体的なカタチとして「情報メディア教育」という表現にしています。

以上の経緯を踏まえて2019年度を考察すれば、情報科教育法研究会の発足から18年目となり、情報学教育研究会の再発足からみれば10年が経過し11年目となります。

さらに、情報学教育フォーラムの第1回開催からみて、5年目を迎えることになりました。一方、教育情報化推進研究会は10年目となります（図1）。

分類	記号	名称	発足年月日	2019年
A類	A1	情報科教育法研究会	2002/03/16	18年目
	A2	情報学教育研究会	2009/11/11	11年目
	A3	情報学教育フォーラム	2015/ 5/31	5年目
B類	B	教育情報化推進研究会	2010/ 7/29	10年目

⇩ (Webサイトの開設)

C類 A+B	C1	ICT超活用	2018年度
	C2	AGAA（芸活）	2018年度
分類	記号	名称	開始年度

図1. 各組織（A類・B類）の発足と新企画（C類）

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

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

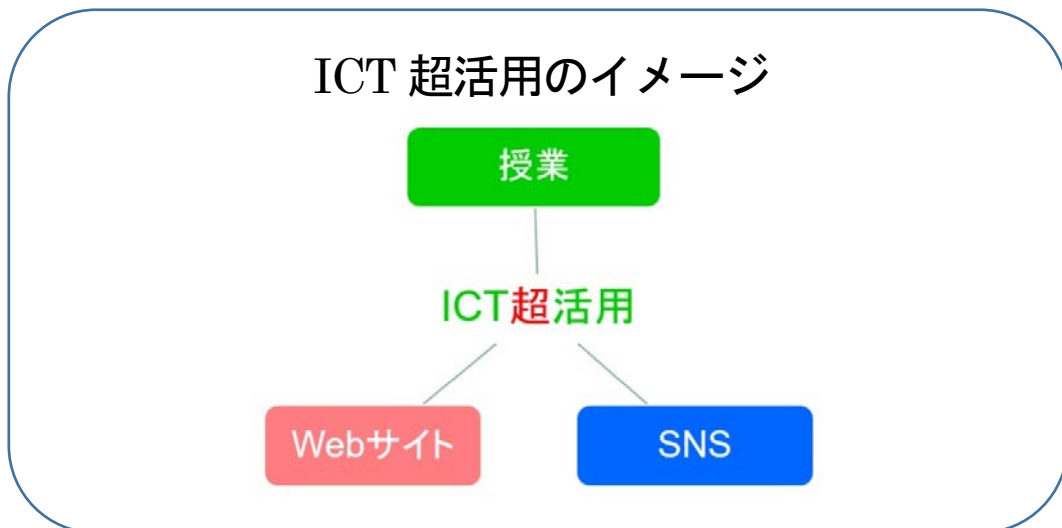


図1. ICT 超活用の展開

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, 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

図2. 人間性に回帰する際の4つのフェーズ

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、幼小から高校までの12年間のカリキュラム(K-12)の展開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躍します。彼らふたりは、「双子」の設定で、名前も決まっています。

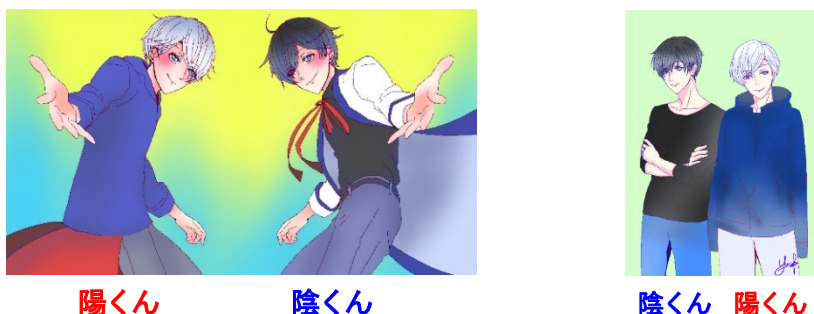
①ふたりの少年（小学校1年）



左：陽くん， 右：陰くん

図1. 少年（幼少時）のイメージキャラクター

②ふたりの青年（高校3年，第12学年）



陽くん

陰くん

陰くん 陽くん

図2. 青年（高校）のイメージキャラクター

情報学教育 V フォーラム

Information Studies Education Virtual Forum

3つのキーワード

感性に響く ICT 超活用

人間性（感性・理性・知性）への回帰

AGAA（芸活：全世代参加型広義芸術活動）

Twitter 公式アカウント

AGAA・DNA(デオ騎士リボ拡散)	→ @DKRK_1	※メインステージ
情報学教育研究会	→ @sigise	※サブステージ
用語解説・概念整理	→ @iseterm	※サブステージ

Web サイト

主な Web サイトは下記の通りです。

ニュースサイト	→ http://www.mlab.sue.shiga-u.ac.jp/news/
ICT 超活用	→ http://www.mlab.sue.shiga-u.ac.jp/ultraict/
AGAA	→ http://www.mlab.sue.shiga-u.ac.jp/agaa/

開催状況

総会（GVM）は、隔月（奇数月）の土曜日に開催します。なお、第4回総会を経て、Vフォーラム（VM）を、完全な「常設」と位置づけ、適宜、総会（GVM）も開催します。

開催状況は、下記のとおりです。

第1回Vフォーラム総会（GVM1）	2019年5月25日（土）	21:00 ~ 翌2:00
第2回Vフォーラム総会（GVM2）	2019年7月13日（土）	21:00 ~ 24:00
第3回Vフォーラム総会（GVM3）	2019年9月14日（土）	21:00 ~ 24:00
第4回Vフォーラム総会（GVM4）	2019年11月11日（月）	23:00 ~ 24:00
第5回Vフォーラム総会（GVM5）	2020年1月11日（土）	21:00 ~ 23:00

：

第4回は、完全な常設に移る直前の総会ということから、特別な日と考え、本研究会の発足から11年目を迎える日（11月11日）に設定いたしました。したがって、第3回までのように土曜日の開催ではなく月曜日となりましたので、平日開催を考慮し、1時間という短縮開催といたしました。つまり、第4回Vフォーラム総会は、令和1年の11月11日の午後11時から1時間の設定で11年目を迎える記念行事となり、完全常設に向けての第1ステップといたします。したがって、結局のところ、1が11個ならぶことになりました。

第5回以降も、引き続き、隔月（奇数月）にて開催しています。詳細な日程につきましては、ニュースサイトを参照願います。

Vフォーラムについて

(お知らせ)

1. 名称

- (1) 正式名称 情報学教育Vフォーラム
- (2) 位置づけ 情報学教育フォーラムのV会議 (VM, Virtual Meeting)
- (3) 英語名称 Information Studies Education Virtual Forum
- (4) 略称 Vフォーラム (V forum, ブイフォーラム, ブイ・フォーラム等を含む)
- (5) VMとGVM Vフォーラムの常設化に伴い、日時と回数を付して行うVMを、特に、GVM (General Virtual Meeting) と呼び、Vフォーラムの総会としての機能をもつ。

2. 趣旨

情報科教育法研究会はその発足から既に 18 年目を迎えました。また、情報学教育研究会の再発足からみれば、令和1年11月11日に11年目を迎えました。

一方、情報学教育フォーラムは、話題提供・提案・意見交換などを行う場として機能し、第1回を早稲田大学にて開催し、既に5回が開催されています。

そこで、この記念すべき年に、第6回フォーラムは新ステージに移行し、Vフォーラムといたしました。

Vフォーラムは、Virtual Forum (仮想フォーラム) のことで、ICT超活用により、時間と空間の制限を超えて、次世代にふさわしい展開を行うための新ステージとなります。

3. 参加資格

情報学教育、情報メディア教育に関心を持ち、ICTを活用した「新しいカタチ」に関心をお持ちの方 (18 歳以上) であれば、どなたでも参加が可能です。

4. 特徴

SNS (現時点では、Twitter)、Webサイト、現場 (例えば、教育現場) を繋ぐICT超活用の提案を具体化するための活動で、AGAA (芸活：全世代参加型広義芸術活動) の一環を担うものです。詳細は、専用のWebサイトを参照願います。

5. 実行と運営

- 実行：情報学教育フォーラム <http://www.mlab.sue.shiga-u.ac.jp/iseef/>
- 運営：情報学教育研究会 <http://www.mlab.sue.shiga-u.ac.jp/sigise/>
- 事務局 (Vフォーラム) isemailnews@gmail.com

全世代参加型広義芸術活動（芸活）

All Generations Arts Activities (AGAA)

芸活プロジェクト <http://www.mlab.sue.shiga-u.ac.jp/agaa/>

人間性に回帰する情報メディア教育の展開ため、ICT超活用のステージとしてAGAA（芸活）を提案し、この活動の環境を提供して参ります。

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）

図1. 広義芸術（アーツ）の例

AGAAのキャラクターたち



図2. AGAA(芸活)のイメージキャラクター

おわりに

このパンフレットは、筆者が代表を務める研究会の成果をベースに、特に、ICT超活用、Vフォーラム、AGAA（芸活）について、ポスター形式にて作成したものです。その原点でもある「情報学教育」の視点で見れば、2019年度を記念すべき時点として位置づけたいと考えました。

つまり、これまでの12年（Last Dozen）、及び、これからの12年（Next Dozen）という2つの視点（Double Dozen）をスコープ（Scope）として捉えてみれば、種々の〇〇を超えて、新しい情報メディア教育の幕開けにしたいという思いがあり、このような背景からICT超活用が着想されました。さらに、これらを全体としてまとめるものとして、AGAA（All Generations Arts Activities）、すなわち、全世代参加型広義芸術活動（芸活）を既に提案し、試験的な運用に入っています。詳しくは、下記の文献を参照願います。

本研究に関する報告については、下記に主なものを掲載します。

- 松原伸一（2017）作曲とプログラミング：Score（楽譜）とCode（プログラム）ープログラミング教育ポリシーの拡張と深化ー，情報学教育論考第4号，pp.19-26.
- 松原伸一（2018）初等中等教育に一貫した情報メディア教育におけるピアノレッスンとプログラミング学習のアナロジー，滋賀大学教育学部附属教育実践総合センター紀要，Vol. 26，pp.53-58.
- 松原伸一（2019a）超多様社会における情報学教育：K-12からK-allへーAGAA（All Generations Arts Activities：全世代参加型広義芸術活動）ー，情報学教育研究2019，pp. 13-20.
- 松原伸一（2019b）教職実践のための情報学教育カリキュラムの開発とその支援環境 - 感性に響く情報メディア教育：ICT超活用 - ，龍谷教職ジャーナル，第6号，12頁.
- 松原伸一ほか（2020）教員養成のためのICT活用における理論と実践の融合，滋賀大学教育実践研究論集，第2号，pp1-9.
- 松原伸一（2020）人間性に回帰する情報教育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 - ，pp.1-128（単著），開隆堂.
- 松原伸一（2020）ICT超活用 - ICTと人間を感性・理性・知性で - ，pp.1-120（単著），発行予定 [2020/6].
- 松原伸一（2020）AGAA超展開 - 芸活のステージ - ，pp.1-60（編著），発行予定 [2020/9].

※このパンフレットに掲載のイメージキャラクターの無断使用は、お控えください。

※この研究は、JSPS 科研費（代表者：松原伸一，課題番号：16K04760）の助成を受けた。

ISE-EEP Brochure No.1

感性に響く情報メディア教育

発行日 2020年2月3日（月）
発行者 情報学教育研究会 sigise
<http://www.mlab.sue.shiga-u.ac.jp/isef/>
情報学教育研究会事務局
sigisesec@gmail.com
住 所 〒520-0862 滋賀県大津市平津 2-5-1
滋賀大学大学院教育学研究科松原研究室
<http://www.mlab.sue.shiga-u.ac.jp/>