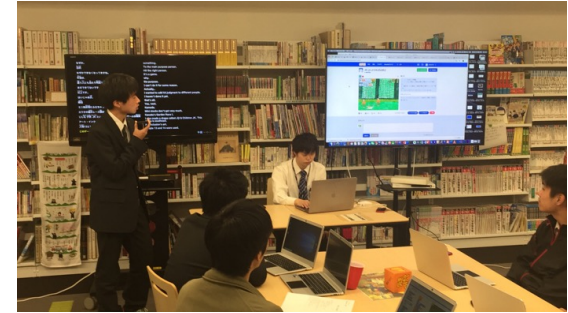
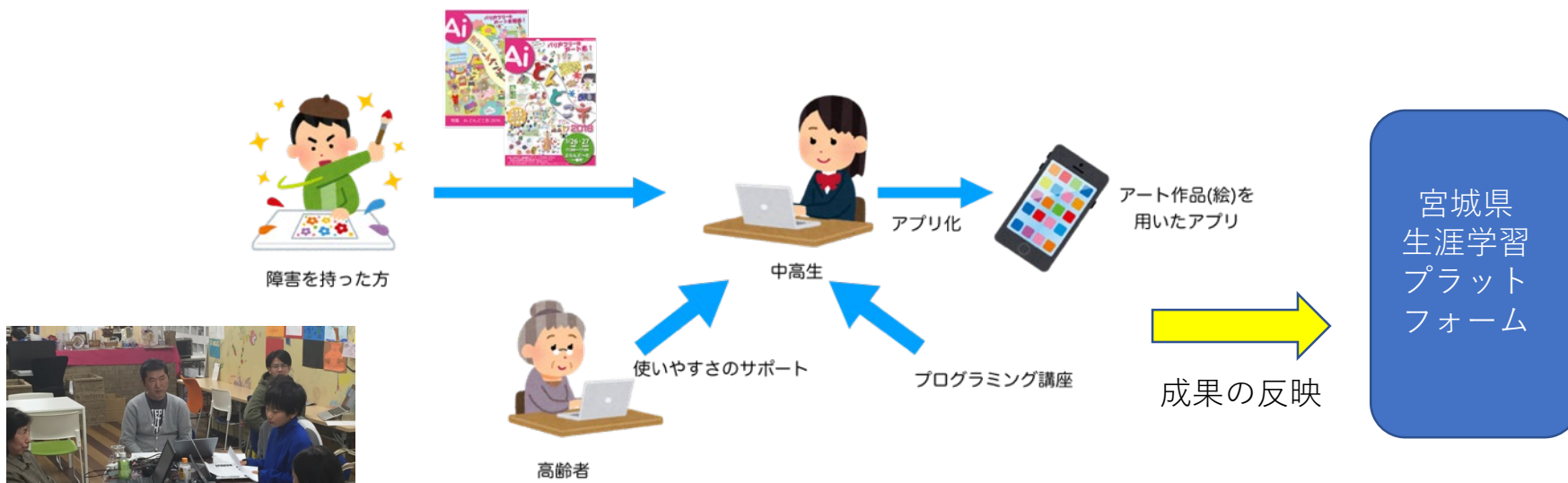


成果報告資料

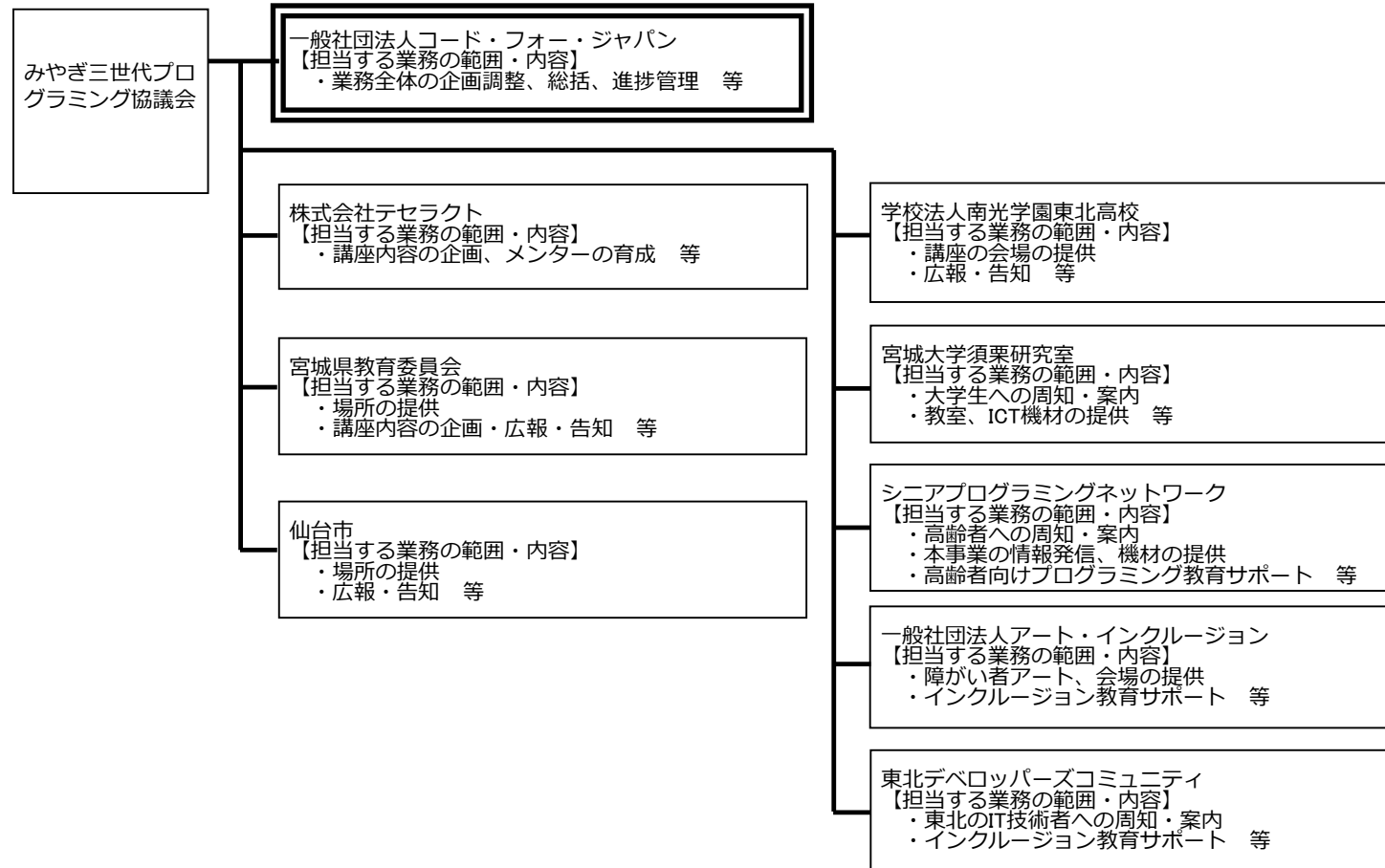
アートに命を吹き込むプログラミング



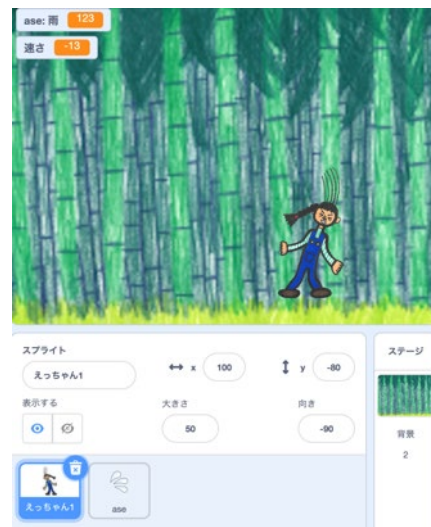
障がい者が作ったアートに小中高生が生命を吹き込む！
高齢者にも使いやすいよう、高齢者がアドバイスする！

宮城県生涯学習プラットフォームのプロトタイプ事業

体制

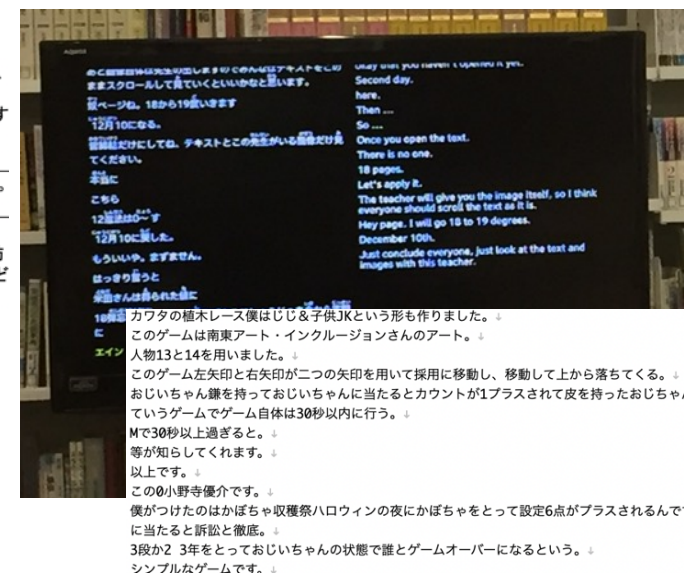


特色1 障がいを持ったアーティスト・高齢者・児童の協働



千葉	ゲームの名人	・ゲームのストーリーを描くこと。そのために動きと決め、スプライトにどんな動きをさせたいのかそのためにどんなブロックを組み合わせて使うことでその動きを作り出すのかかんがえてみて。
園田		・題名で惹きつけられるものがあるから題名を吟味して、スプライトは興味のあるものを作っている。
小笠原	坊主行動	・荒野行動の坊主版で惹きつけるネーミング ・移動する坊主から弾丸を発射するのに苦慮している坊主の現在の位置を定義してそこから弾丸を発射してはどうか。

シニアからのレビュー



障がいを持ったアーティストの素材(イラスト・曲)を用いてアプリを作成。

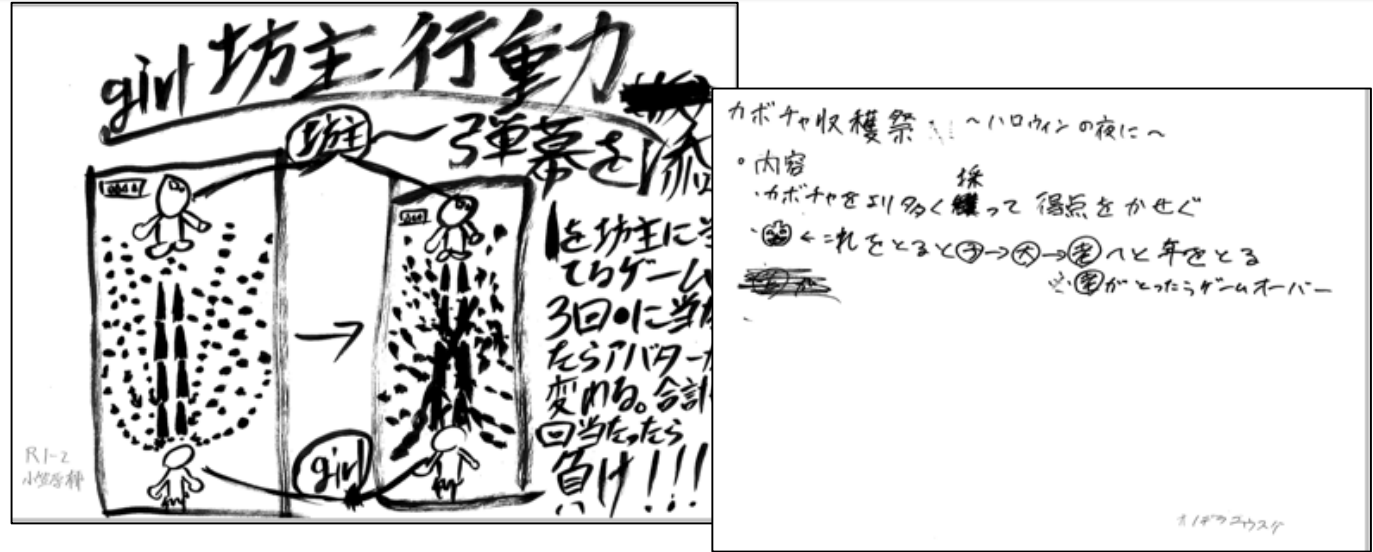
作成途中のアプリにシニアからのレビューを入れる形式。

また、障がいを持ったアーティストとの協働ではアートICTクラブでは1名がクラブで講座を受講した。

実際の文字起こし内容

講義中は常にUDトークによる文字起こしを行い、ディスプレイへ表示。誤変換もあるが専門用語や人命を単語登録することで誤変換は減らせる。高齢者や聴覚障がいを意識したインクルーシブ対応として役立った。

特色2 アイデアワークショップ

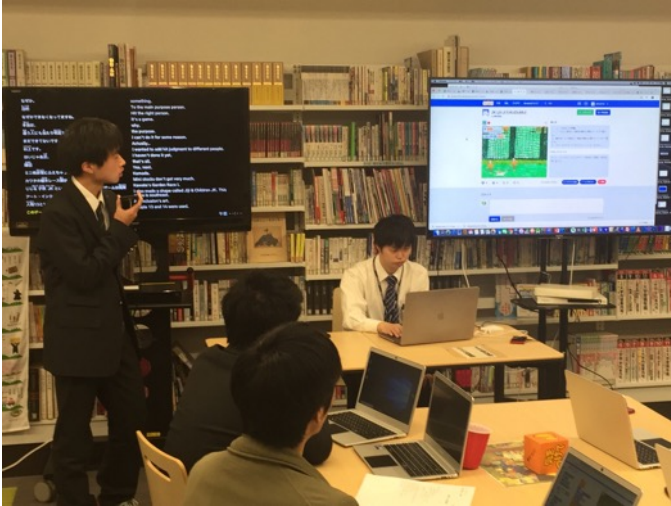


児童作成のアイデア

児童だけではなくシニア、障がいを持ったアーティストも交えてのアイデアワークショップ。「アート・インクルージョンのアートがどう動いたら面白いのか」というところから、アイデアを広げてまとめ、これを元にアプリ作成へ。全員が発言する必要があるスピードストーミングという手法を使用。

特に今回のICTクラブの一つを行なった東北高校からは、他者との関わりからアイデアを出すことが高く評価された。

実績1 2つのICTクラブ



○仙台シニア&ジュニアICTクラブ

会場：東北高校小松島キャンパス(メンター：5名)

申し込み人数：20名(内児童数19名、シニア1名)

10/23：19名(内シニア1名)、10/30：17名、11/6：15名

11/7：16名、11/13：16名、11/20：8名

○課題

- ・初回はシニア参加者がいたが、高校生の中に一人だけシニアだったためか2回目から参加せず。
- ・第6回は最終回だが定期試験が近いのと、「成果発表」をするのを嫌がったのか通常の半分に。



○アートICTクラブ

会場：アート・インクルージョン

申し込み人数：7名(内児童数3名、シニア2名、保護者1名、障がいがある方を参加者に含む)

メンター：3名

11/2：6名(内シニア2名)、11/9：5名(内シニア1名)、11/16：5名(内シニア1名)、

12/7：5名(内シニア1名、12/14：5名(内シニア1名)

○課題

- ・会場の都合で当初アナウンスでは11/30の予定を12/7にずらす必要が出てしまった。

実績1

メンターの募集と育成

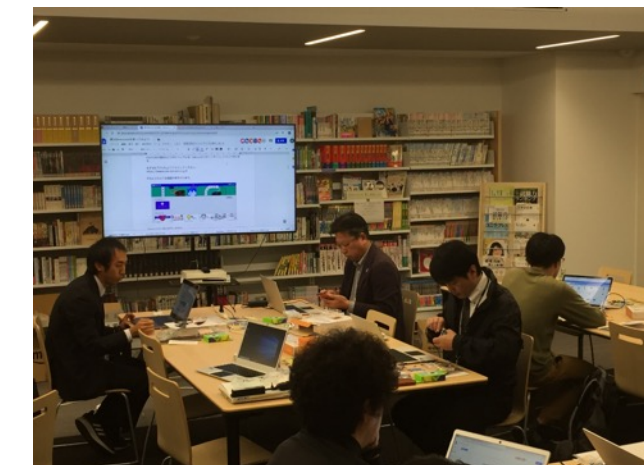


○メンターの内訳

- 東北高校の教諭から4名(非常勤含む)
- 数学・情報・商業等幅広い科目から
- 宮城大学の学部生から1名
- 定年退職の元技術教諭1名

○メンターの募集方法

- 東北高校内で職員向けレターボックスにチラシ
- 打診したのではなく完全に希望者のみ
- 宮城大学学生メーリングリストでの告知
- 仙台市イベントでのチラシ配布
- 宮城県生涯学習関係者への告知



○メンター向け講座

- 10/10、16、17の全3回実施
- 今回の使用技術であるScratchとmicro:bitの経験者が1名のみのため、技術の基礎講義から行なった。

総務省地域実証事業

メンター育成講座

地域CTクラブ プログラミング講座 指導者

メンター講座日程		※全講座を受講する必要はありません。	
① 10月9日(水) 17:00~19:00	③ 10月16日(水) 17:00~19:00	キックオフイベント 10月6日(日) 14:00~18:00 アートインクルージョン	
② 10月10日(水) 17:00~19:00	④ 10月17日(水) 17:00~19:00	対象 東北高校の教職員 定員	

指導日程・内容		※ローテーションでの指導体制も組めます。	
① 10月23日(水) 17:00~19:00	1. はじめてのScratch 2. リアラーを学ぼう	講座料無料 メンター講座受講料には、 今年度は含まれません ので安心です！	
② 10月30日(水) 17:00~19:00	1. Scratchでアートを動かす 2. 使いやすい操作手法へ		
③ 11月6日(水) 17:00~19:00	1. micro:bitでセンサーを使う 2. micro:bitとScratchを連携させよう		
④ 11月7日(木) 17:00~19:00	1. オリジナルアプリのアイデアを出そう 2. オリジナルアプリを作る		
⑤ 11月13日(水) 17:00~19:00	1. オリジナルアプリの作成 2. シニアの意見を取り入れよう		
⑥ 11月20日(水) 17:00~19:00	1. オリジナルアプリの完成		

○メンター講座の内容

- 講座のコンセプトとオリジナルを作る流れの共有
- Scratch、micro:bitの基本講義
- オリジナルプログラムを作る指導の特徴
- 実際の講座を模した模擬講座とレビュー

○参加者数

1回目：8名、2回目：6名、3回目：8名

実績2 受講生の募集

○受講生の募集方法

- 東北高校の授業内での告知
- 宮城県生涯学習関係者への告知
- 仙台市から各種イベントへのチラシ配布
- 東北デベロッパーズコミュニティのメーリングリストでの告知

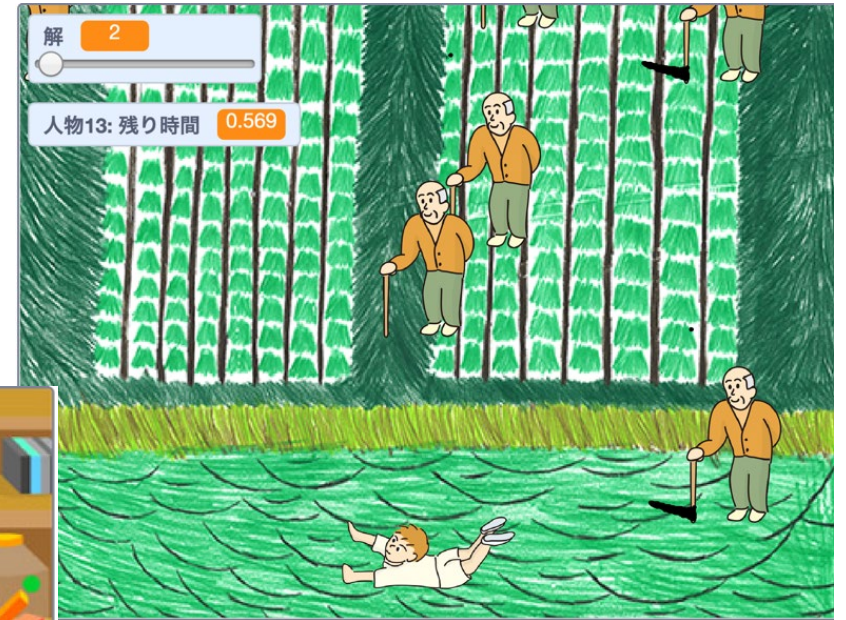
仙台シニア&ジュニアICTクラブ
会場：東北高校小松島キャンパス

申し込み人数：20名(内児童数
19名、シニア1名)

アートICTクラブ
会場：アート・インクルージョン

申し込み人数：7名(内児童数3名、
シニア2名、保護者1名、障害を
持った方も含む)

実績3 受講生の作品



講座の振り返り

- 東北高校ではメンター講座の影響で、教員たちから校内での独自講座企画の流れができた。
- 地域の課題を解決する等、地域の人や学校外の方がより絡むと良かった。
- 今回のアートを使うところで、なぜこの教材なのかというところの仕掛け、作者の世界観を伝える等よりアートへ思い入れを抱ける工夫があると良かった。
- アート・インクルージョンの障がいを持ったアーティストの方々にはアプリの形になったことでモチベーション向上につながり、普段パソコンに触れない方もアプリに触れるためにパソコンに接するようになった。
- 生涯学習の観点として、学びの循環という点で今回の講座はきっかけ作りとなった。
- 受講生の一人がコンテスト出品予定。

自走化に向けて

○宮城県から

- ・宮城県生涯学習プラットフォームはこれから事業ポータルサイトの作成。連携するにしてもまだ先になる。
- ・来年度以降も行う場合、マネジメントのネットワークも他に形成して進められると良い。
- ・みやぎ県民大学の講座の一つにNPO団体等が企画して採択された講座に補助する「自主企画講座」という制度がある。この講座を活用しての発展の仕方は実現可能。

○東北高校から

- ・今回の事業は生徒にも参加教諭にも良い影響が出ている。受講生が金額を負担する形でやっていくというのもあり。