

■官・民・学連携講座

K あきたチャレンジゼミ

	日	時	テーマ	講師
地域編 K1 + K2	6/26 (水)	13:00~14:40	アートで楽しむ動物園 ～大森山公園と動物園のアートを巡る旅～	秋田公立美術大学美術学部 准教授 ベジソク(裴 鎮夷) 氏
		14:50~16:00	アートで楽しむ動物園 ～アートプロジェクトの今までとこれから～	秋田市大森山動物園 ミルヴェ 園長 小松 守 氏
学校編 K3 K4	8/18 (日)	13:30~14:30	はじめてのプログラミング ～プログラミングを学ぶ(知識編)～	株式会社アイネックス ITサポート事業部教育ソリューション部 マネージャー 相場 清人 氏
		14:30~16:30	Scratchプログラミング講座 ～ゲームを通じて学ぶプログラミング学習(体験編)～	リーダー 佐々木 加代子 氏
1丁編 K5 K6	11/30 (土)	10:00~11:30	より豊かな社会を築く最新情報技術 ～人工知能と複合現実による技術革新を通して～	日本マイクロソフト株式会社社員
		13:00~15:00	ふつうのオトナのための、インターネットとのつきあいかた ～無料のカラクリを知り、もっとスマートな利用者になろう～	子どもたちのインターネット利用について考える研究会 事務局 高橋 大洋 氏
博物館編 K7	3/15 (日)	13:30~16:00	秋田県立博物館調査研究報告会	秋田県立博物館職員

「あきたチャレンジゼミ」では、県機関や地域の大学・企業がもつ専門分野や教育資源を活用し、地域課題の解決や未来への視点など、秋田の「いま・これから」を学ぶ機会を提供しました。

K 1	6月26日(水)「アートで学ぶ動物園 ～大森山公園と動物園のアートを巡る旅～」
K 2	6月26日(水)「アートで学ぶ動物園 ～アートプロジェクトの今までとこれから～」
秋田公立美術大学准教授 ベジソク 氏／秋田市大森山動物園ミルヴェ園長 小松 守 氏	

今年度最初のチャレンジゼミは、秋田市の大森山公園・大森山動物園での現地学習を行いました。前半のK 1 講座では、はじめに公園内にある「彫刻の森」の彫刻作品や案内サインについて、秋田公立美術大学のベジソク准教授と大森山動物園の小松守園長に解説していただきながら巡りました。動物園内に入ってから、大学と動物園の連携で制作されたアート作品の数々を、実際の作品を見ながら詳しく説明していただきました。

後半のK 2 講座では動物園内のミルヴェ館を会場に、ベ准教授と小松園長から、「大森山アートプロジェクト」の経緯や展開、作品制作の背景、エピソードなどの興味深いお話がありました。

偶然の出会いから生まれたプロジェクトは年を追うごとに広がりを見せており、地域や市民の関心も高まっています。美術大学の学生も、学内ではできない活動に参加することで経験と学びを重ねています。小松園長からは「アート(美術)とハート(生き物の心)のマッチングで、さらに夢を広げていきたい」とのメッセージがあり、地域への熱い思いが伝わってくる講座でした。(20名参加)



K 3 / K 4	8月18日(日)「はじめてのプログラミング」／「Scratchプログラミング講座」
株式会社アイネックス ITサポート事業部教育ソリューション部 マネージャー 相場 清人氏・リーダー 佐々木 加代子氏	

民間企業との連携で、学校現場でも話題になっているプログラミングについて学びました。前半のK 3 講座では、暮らしのあらゆる場面でコンピューターが身近になっている現代にあっては、コンピューターの仕組みを知り、主体的に活用するとともに、物事を論理的に考えるプログラミング的思考を身につけることが求められているというお話がありました。2020年度からは学校教育にも導入されるということで、本講座ではプログラミングを学ぶ背景や意義について分かりやすく説明していただきました。

後半のK 4 講座では、実際に「Scratch」(スクラッチ)というソフトを使って、プログラミングの実体験を行いました。アイネックスのオリジナルによる「かんたん竿灯ゲーム」を題材に、コンピューターへの命令をブロックのように組み立て、一連のプログラムを作り上げていく過程を学びました。

自分で組んだプログラムによって、コンピューターの中でキャラクターが実際に動くことに、参加者は驚きつつも楽しんで取り組んでいました。(19名参加)



■官・民・学連携講座

K あきたチャレンジゼミ

	日	時	テーマ	講師
地域 K1 + K2	6/26 (水)	13:00~14:40	アートで楽しむ動物園 ～大森山公園と動物園のアートを巡る旅～	秋田公立美術大学美術学部 准教授 ペジソク(裴 鎮夷) 氏
		14:50~16:00	【現地学習】 アートで楽しむ動物園 ～アートプロジェクトの今までとこれから～	秋田市大森山動物園 ミルヴェ 園長 小松 守 氏
学校 K3	8/18 (日)	13:30~14:30	はじめてのプログラミング ～プログラミングを学ぶ(知識編)～	株式会社アイネックス ITサポート事業部教育ソリューション部
		14:30~16:30	Scratchプログラミング講座 ～ゲームを通じて学ぶプログラミング学習(体験編)～	マネージャー 相場 清人 氏 リーダー 佐々木 加代子 氏
IT K5	11/30 (土)	10:00~11:30	より豊かな社会を築く最新情報技術 ～人工知能と複合現実による技術革新を通して～	日本マイクロソフト株式会社社員
		13:00~15:00	ふつうのオトナのための、インターネットとのつきあいかた ～無料のカラクリを知り、もっとスマートな利用者になろう～	子どもたちのインターネット利用について考える研究会 事務局 高橋 大洋 氏
博物館 K7	3/15 (日)	13:30~16:00	秋田県立博物館調査研究報告会	秋田県立博物館職員

K5 11月30日(土)「より豊かな社会を築く最新情報技術 ～人工知能と複合現実による技術革新を通して～」 日本マイクロソフト株式会社 執行役員・最高技術責任者 榎原 彰 氏


最先端の情報技術について、日本マイクロソフト株式会社執行役員・CTOの榎原彰氏からお話をうかがいました。現代社会はソフトウェアを中心に動いており、テクノロジーの進化は加速の一途をたどっている中、マイクロソフト社ではAI(人工知能)の民主化と社会課題解決への導入に取り組んでいるとのこと。

最新技術の紹介として、画像や音声の認識技術の進歩により、ビジネスや産業だけでなく、障害の克服や自動車の自律運転など身近な生活の面でも大きな影響が出てくることが分かりました。

また、VR(仮想現実)とAR(拡張現実)を組み合わせた「複合現実」の進歩により、現実世界の中にデジタル情報が実際に存在するかのように表示され、建築分野や医療分野など様々な分野での利用が考えられることを、豊富な映像を使って説明していただきました。さらに、AIの利用にあたってマイクロソフトが遵守する倫理原則に触れられ、テクノロジーは全ての人々の幸福のために使われるべきことを強調されました。

国内外の最前線で活躍している講師ならではの、未来への夢と希望にあふれる講座となりました。(44名参加)

K6 11月30日(土)「ふつうのオトナのための、インターネットとのつきあいかた ～無料のカラクリを知り、もっとスマートな利用者になろう～」 子どもたちのインターネット利用について考える研究会 事務局 高橋 大洋 氏


普段は子どもたちのインターネット利用に関するお話を中心に活躍している講師の高橋氏ですが、今回は「オトナのネット利用」についてお話ししていただきました。まず、利用度の高いネットサービスや、日本のネット利用の現状、ネットと従来メディアの違いについて説明があった後、「なぜネット利用は無料なのか」ということで、ネットの広告モデルの仕組みについて詳しく解説していただきました。途中、受講者同士で話し合う「ガヤガヤタイム」もあり、ネット利用に関して普段感じていることや不安に思うことを雑談の形で楽しく情報交換できました。

後半はインターネットのスマートな利用の仕方ということで、ネットを活用することで生涯学習の質が大きく向上することを強調されていました。例えば検索サービスを使うことでニュースの話題を深く学ぶ、図書館の蔵書検索や学术论文の閲覧、動画サイトを趣味の「お手本」として活用といった例が紹介されました。最後にネット利用の留意点、特にネット時代にあって心身のバランスを保った利用が大切というお話が印象的でした。(51名参加)

K7 3月15日(日)「秋田県立博物館調査研究報告会」※新型コロナウイルス対策のため中止