



千葉県立
袖ヶ浦高等学校
教諭 永野 直

新着

プロフェSSIONAL 仕事の流儀 48分

革新は、チームで起こす デジタルクリエイター 猪子寿之

(2016年放送)

この番組の良さ



創造することの価値

「もの」があふれる現代、お金をかせば大抵のものが手に入ります。しかし、他者が作ったものを消費するだけでなく、自らの手で価値を生み出す「ものづくり」も重要であり、そこにクリエイティビティ(創造性)は欠かせません。今後は「デジタル」的なものづくりや表現が大きな価値を生むといわれています。クリエイターにとってアイデアと熱意が重要であること、創造することの苦しさとおもしろさの両面を感じ取ることができます。

番組活用のポイント

デジタルクリエイターとは

これまで、ものづくりには広い場所、大規模な設備や資材が不可欠でした。しかしインターネットとプログラミングによって、誰もが世界を舞台に情報を発信したり新たな価値を生み出せたりする時代になりました。人工知能、ロボット、センサー、3Dプリンタなどのデジタル技術と現実の世界の結びつきがより強まると考えられています。物体とデジタル技術の融合による、新たな表現やものづくりの視点に気付くきっかけになるでしょう。

多様性とチームワーク

猪子寿之(いのことしゆき)さんは、小学生のころ皆と違うことを考えて先生に怒られたといえます。もちろん、正解としての答えや基礎的な知識は重要ですが、ユニークな発想や考え方、疑問などをもつことについて、生徒が萎縮しないように心掛けたいものです。

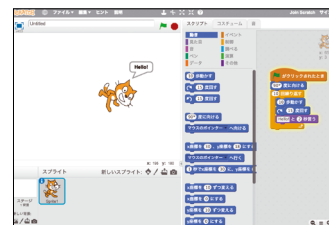
グループワークなどを行う際、うまくいかないこともあるかもしれませんが、それも重要な経験です。自己主張だけをする、あるいは他人任せにしてしまうのではなく、多くの意見の違いの中で、チームとしての最適解を見つける学習は、社会に出ていく上で良い学びとなるでしょう。

授業展開のヒント

プログラミングでデジタル作品作りに挑戦

ゲームで遊ぶのが好きな子は多いでしょうが、作ったことのある人は少ないでしょう。プログラムを作成すると言っても、難しいコードを打たなくても作れます。Scratch(スクラッチ)やViscuit(ビスケット)など、小学生から扱える無料のプログラミング環境がたくさんあります。クリエイティブな学習活動として、デジタル作品作りにチャレンジするのもいいのではないのでしょうか。

Scratch: <https://scratch.mit.edu/>(写真) / Viscuit: <http://www.viscuit.com/>
([NHK for School Why?プログラミング]の番組サイト: <http://www.nhk.or.jp/gijutsu/programming/>)



コラム

すべての人が考えていかなければならない「未来」

人工知能やロボット技術によって、人間の仕事が半減するといわれていますが、これまでにない新たな職業がたくさん生まれるということでもあり、IT産業だけでなく農業など、あらゆる産業がテクノロジーと深く関わってきます。働き方は多様化し、また誰もが世界を舞台にクリエイティブな表現を発信できるようになるでしょう。技術の進歩について、いたずらに不安感を強調するのではなく、より人間の可能性や表現力を高めるというポジティブな側面も子供たちに感じ取ってほしいものです。