



かがわツーリズムVRコンテスト

📅 2019年5月19日-7月7日

香川県下の高校生が、地元の魅力をPRする360°のVR映像を制作し、その完成度を審査する日本初のコンテストが開催されました。まずは360°カメラの使い方、PR動画の作成方法、地元再発見ワークショップを受講後、各校ごとに動画のアイデアを決定。その後、e-とびあ・かがわのフォローを受けながら、高校生が自分たちで撮影、編集を行い、360°のPR動画を制作しました。完成した動画は、動画投稿サイト「YouTube」で限定的に公開し、各チームがSNSを活用しながら拡散。多くの方に視聴してもらえるように働きかけました。7月7日に行われた審査会では視聴数も審査項目となり、その結果、普通寺第一高校がグランプリに輝きました。

映画制作実践講座

📅 2019年12月7日、8日、14日、15日

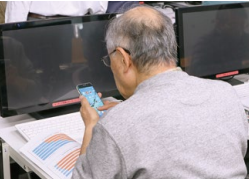
「さぬき映画祭2020」のイベントの一つとして、映像制作スキルを持つ人材育成を目的に開催された、実践的な映画制作のワークショップ。「さぬき映画祭2019」において「さぬきストーリー・プロジェクト」グランプリを受賞した安田淳一監督が講師となり、さぬき映画祭映像塾の実践講座修了生が補助講師としてサポートしました。講義は4日に分かれて行われ、映画制作全般について、企画シナリオの基礎について学んだ後、撮影・演出と、編集について実習。映画制作に必要なプロセスと、映像メディアを用いて自己表現や課題解決ができることを学びました。修了後、一部の参加者は、さぬき映画祭「さぬきストーリー・プロジェクト」に向けて制作に挑戦しています。

県民参画ICT講座 主催：NPO法人 シニアネットかがわ

シニアのスマホ教室

📅 2019年11月23日(入門研修)12月14日(スキルアップ研修)
2020年2月15日(スキルアップ研修)

スマホに興味のあるシニア世代のために、基本的な使い方や注意しておくべきポイントをレクチャーする教室です。Android端末が用意されているので、筆記用具だけで参加できます。すでにスマホを持っている方には、もっと使いこなすためのスキルアップ研修も開催されています。



ライブメディア養成ワークショップ

📅 2019年8月24日-25日

個人によるスマホでの撮影から、チームを組んで行う番組制作まで。インターネット動画の制作技術を学ぶ実践型のワークショップです。映像制作の現場に携わるプロが講師となり、参加した高校生を熱心に指導。機材の使い方に始まり、映像の演出方法やテクニックまで、一通りのノウハウを学べる貴重な経験になりました。参加した高校生は、8月に開催された「第8回うどん県書道パフォーマンス」に、制作スタッフとして参加。学んだ知識をさっそく現場で生かし、動画の撮影から配信まで行っ



デジタルクリエイターラボ

📅 2020年2月9日-4月

ICTを活用したクリエイティブな人材が育ち、活躍する未来を目指しているe-とびあ・かがわで、新しいスタイルの講座がスタートしました。レクチャー動画による自主学習と、現役クリエイターである講師による教室でのレクチャー(ライブ講座)を組み合わせた学習方法で、クリエイターの育成をサポートします。開講したのはグラフィックデザインなどを目的とする「Photoshop/Illustrator講座」と、ホームページの作成などを目的とする「webデザイン・Dreamweaver講座」の2コース。参加者は講座期間中、「Adobe Creative Cloud」を搭載したMacBookを無償で使うことができ、仕事や趣味に活かせる技術をしっかり学べます。



スマートデジタル終活講座

📅 2019年11月9日

スマホさえあれば、ショッピングはもちろん、ネットバンクや証券取引もできる便利な世の中になりました。その一方で、パスワードを忘れて管理できなくなるトラブルも増えています。最近話題のデジタル遺産(遺品)とは何かを知り、デジタル機器に残された情報の整理について学ぶ講座です。



情報通信交流館 令和元年度 利用者数 124,749名

講座	年間コマ数 (90分/1コマ)	述べ参加人数
・体験講座	248コマ	3,980名
・人材育成ワークショップ	197コマ	1,019名
・子ども向けワークショップ	63コマ	343名
・情報モラル・セキュリティ学習	78コマ	15,517名
・校外学習	81コマ	2,636名
・県民参画講座・その他	128コマ	5,001名

令和元年度 主な共催・協力事業

開催月	区分	事業名
4月	共催	新人社員IT講座
5月	共催	IoT入門セミナー!センスウェイLoRaWANハンズオン
5月	共催	「情報モラルセキュリティ学習」体験 in e-とびあ・かがわ
6月	協力	スマートシティたかつしんポジウム2019ーデジタルイノベーションへの挑戦ー
6月	協力	AI実践入門INVIDIA Jetson TX2×Azure GPU生体験ハンズオン@香川
6月	共催	生涯学習コーディネーター養成講座兼生涯学習推進委員等定例研修会
6-7月	共催	就職支援パソコン講座
6~9月	協力	かがわAIゼミナール基礎講座
7-8月	共催	香川県教育センター専門研修(情報教育研修)
7月	協力	高松いきいき大学 生活学科
7月	共催	スーパーサイエンスハイスクールAsⅡ課題研究成果発表会
7-8月	共催	高校生のための瀬戸内アートサマープログラム(SASP)
7-8月	共催	第54回さぬき高松まつりPRパネル展及びワークショップ
7-8-1-2月	共催	子どもプログラミング喫茶 in かがわ
8月	協力	第8回うどん県書道パフォーマンス大会
8月	協力	香川県高等学校教育研究会情報部会
8月	共催	Agile Japan 2019サテライト 香川
9月	協力	かがわAIセミナー
9月	共催	少年少女ロボットセミナー in 高松2019
9月	協力	瀬戸内デザインアワード
10月	共催	令和元年度高松市教育文化祭小学校児童科学展覧会

ホームページリニューアル

2019年10月、ホームページをリニューアルしました。パソコンやスマホなど、閲覧している環境に応じて画面が変わるレスポンスデザインになりました。記事が読みやすくなり、講座などの申し込みも、お使いのスマホから簡単にできるようになりました。



TOPICS



e-とびあ・かがわの5階では、パソコンのキーボードを使うだけでなくプログラミングの楽しさを体験できるデジ・ラボ・キットコーナーがあります。手で触れるプログラミング、お絵描きプログラミング、動かせロボティクスなどのキットが用意されており、事前申し込み不要で体験できます。体験時間は30~60分ほど。親子でチャレンジしてみてください。

イベント	45,570名
・4-5月	恐竜ダンボール迷路
・7-8月	e-とびあ・かがわサマーフェスティバル2019
・10-11月	復活!!恐竜ダンボール迷路
・12月	高松シンボルタワー こどもワークフェスタ2019

開催月	区分	事業名
10月	共催	情報化セミナー「本質を知る!働き方改革セミナー」
10月	協力	第24回四国ブロックポリテックビジョン能開大フェスタ
10月	協力	さぬきっ子安全安心ネット指導員
10~12月	協力	かがわAIゼミナール応用講座
10-11月	協力	6・7年高松みらい科 技術・資格コース体験授業
11月	共催	全国こどもITプログラミングコンテスト2019
11月	共催	香川マルチメディアビジネスフォーラムセミナー
11月	共催	Dev Fest四国2019
12月	共催	かがわICTまちづくりアイデアソン実行委員会
12月	協力	第20回計測自動制御学会システムインテグレーション部門講演会
12月	共催	情報化セミナー「事例から学ぶものづくりIoT活用セミナー」
1月	共催	オープンセミナー2019@香川
2月	共催	勉強会「データサイエンス実践ワークショップ」
2月	共催	コンテンツ海外展開セミナー
2月	共催	D-Project香川 冬の公開研究会
2月	協力	教育フォーラム in 高松
2月	共催	令和元年度さぬき映画祭
3月	共催	令和元年度高松市児童生徒科学賞(福家収賞)受賞作品展
通年	共催	インターネットラジオ「かわやなぎさわこのお星さまになりました。」
通年	共催	サンポート新鮮らくご会



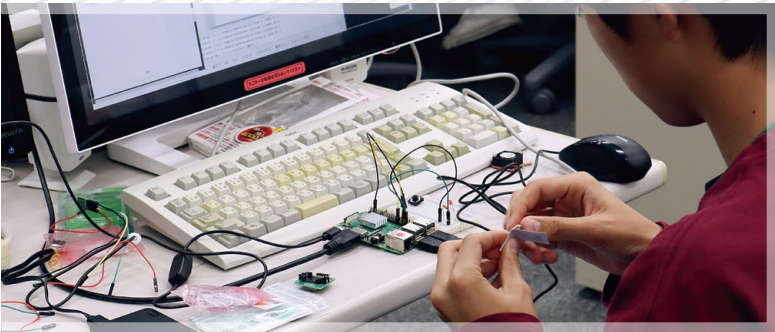
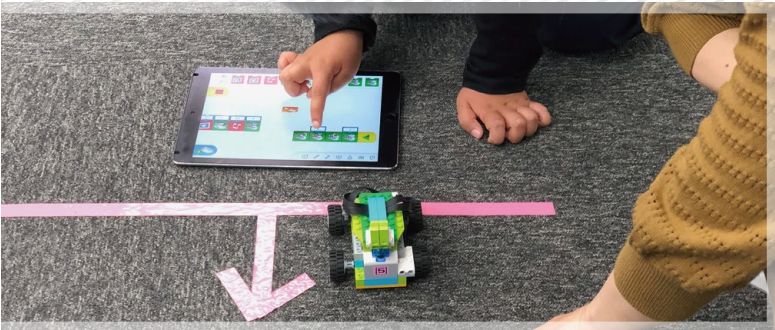
館長から一言

情報通信交流館
館長 長谷川 辰也

2019年11月、当館を拠点に活動している「e-とびあクラブ」の皆さんと企画を始めた「春の文化祭2020」。期を同じくして世界的に広まった新型コロナウイルスの影響で、延期せざるをえなくなり残念でなりません。この状況を正しく、重く受け止める必要がありますが、決して暗く受け止めてはいけないと思います。また近い内に県民の皆様と新しい交流が始まることを楽しみにしています。

e-とびあ・かがわ

アーカイブス



ICTで学ぶ、遊ぶ。
未来をつくる。



名前	開始	終了	継続時間	コンテンツの作成日
▶ zlinkagawa	00:00:00:00	00:01:20:04	00:01:20:04	2019/06/14 19:40:08
▶ 604649034.425752	01:00:00:00	01:00:10:00	00:00:10:00	2020/02/29 14:22:33
▶ 604650704.082876	01:00:00:00	01:00:10:00	00:00:10:00	2020/02/29 15:20:26
▶ 604651672.273108	01:00:00:00	01:00:10:00	00:00:10:00	2020/02/29 15:36:10
▶ 604652345.329585	01:00:00:00	01:00:10:00	00:00:10:00	2020/02/29 15:48:23
▶ 07632C45-9311-4274...	00:00:00:00	00:01:30:08	00:01:30:08	2020/03/05 13:58:14
▶ 17360590-2BE9-4C73...	00:00:00:00	00:01:30:18	00:01:30:18	2020/03/05 13:58:28
▶ 67E39572-EAEE-4BEC...	00:00:00:00	00:01:29:27	00:01:29:27	2020/03/05 13:58:54
▶ EC4EE62-4F8B-4CD...	00:00:00:00	00:01:29:21	00:01:29:21	2020/03/05 13:59:20
▶ クラマリエ&タリマ	00:00:00:00	00:00:00:00	00:00:00:00	2020/03/05 11:10:00

情報通信交流館 e-とびあ・かがわ

開館時間 10:00~20:00(入館は19:30まで)
休館日 毎週月曜日(月曜日が祝日・振替休日の場合は、翌日に最も近い祝日、休日でない日)

〒760-0019 香川県高松市サンポート2番1号 高松シンボルタワー タワー棟4-5階
TEL:087-822-0111 FAX:087-822-0112 <https://www.e-topia-kagawa.jp>

ご来館は、公共交通機関をご利用ください。情報通信交流館 web検索

e-とぴあ・かがわ サマーフェスティバル2019

日程 2019年7月20日-8月18日

過去2回に渡って開催してきたデジタルゲームの進化の歴史をたどる「遊ぶ!ゲーム展」の最終章です。会場にはアーケードから家庭用まで50種類以上のゲームが集合。実際にプレイすることでゲームの変遷を体験し、幅広い年代層がデジタル技術への関心を深めました。

デジタルゲームの展覧会第3弾 シリーズ最終章!
時代の転換期のデジタルゲームで遊べる!
仕組みがわかる!



現代へとつながる成熟した ゲーム文化を遊びながら学べる

今回の展示会で紹介したのは、1991年から2001年までのデジタルゲームです。アーケードでは格闘ゲームや音楽ゲームのブームが巻き起こり、家庭用ゲーム機には最新機能が搭載された32ビットマシンが登場。3DCGも採用され、現代につながるゲーム文化が成熟した時代です。ゲームの体験やワークショップ、ゲームをつくる仕組みを解説した開発資料などを通して、ゲームリテラシーを身に付けていただきます。

興味を刺激する展示内容と 楽しく学べるワークショップ

時代を象徴するエポックメイキングとなったデジタルゲーム。ゲーム開発者のインタビューや開発資料の展示は、ゲーム開

企画監修 遠藤雅伸(東京工芸大学 教授)
／馬場 章(学校法人 滋慶学園COMグループ 名誉学校長)
イラストモデル制作 オガワコウサク(チームグリグリ)
企画協力 株式会社デジタルSKIPステーション

恐竜ダンボール迷路 日程 2019年4月27日-5月6日 10月12日-11月4日

e-とぴあ・かがわに、ダンボールでできた巨大な恐竜迷路が出現しました。子どもたちはT・レックスの口から迷路に侵入!出口を探して駆けまわり、恐竜の体内からの脱出ゲームを楽しみました。このほかにもドローンのフライトシミュレーターや、当日参加できる子ども向けのワークショップを開催。ブロックの要領でセンサー付きのロボットを組み立てて動かす「ロボットプログラミング」や、タブレットを使ってデジタルで絵を描く「デジタルお絵かき」、直感的に扱えるプログラミング言語Scratch(スクラッチ)を使った「かんたんプログラミング」などのワークショップは大盛況。プログラミングに初めて触れる子どもたちも楽しくIT体験できました。2019年5月1日の改元に伴ってゴールデンウィークは最大10連休。そのおかげもあって大変多くの来場者が訪れました。そして連休の重なる秋にも恐竜迷路が再び登場。T・レックスが口を開けて待つワクワク感に惹かれて、たくさん子どもたちが集まりました。会場では、かぼちゃのバスケットをつくるワークショップや、丸シールでアートに挑戦するワークショップも同時開催。ものづくりの楽しさを学びながら、芸術的な素養を磨きました。



発に興味を持つ参加者への大きな刺激となりました。また、イベントの会期中には多様なワークショップが開催されました。キーボードを操作してフルーツをキャッチする「フルーツキャッチゲーム」をプログラミングして作ったり、実際にゲーム開発で使われているゲームエンジンを使ってオリジナルキャラクターを作ったりするワークショップが人気で、そのほかにもプログラミングの基本やITリテラシーについて学ぶこともできました。



遊びの枠を越えて広がる デジタルゲームの可能性

「あそぶ!ゲーム展」シリーズを監修している元東京大学教授の馬場章先生によるワークショップでは、ゲームが持っている可能性について語られました。そもそもデジタルゲームは世界平和を願って生まれた歴史を持つこと。親子、孫と祖父母、友人との絆を深めるコミュニケーションツールであり、知識量を増やしたり学習意欲アップにも効果があることなどが語られました。また、子どもが家庭で適切にゲームを楽しむための環境作り、ルール作りのアドバイスもあり、保護者の方は大きく納得されていました。

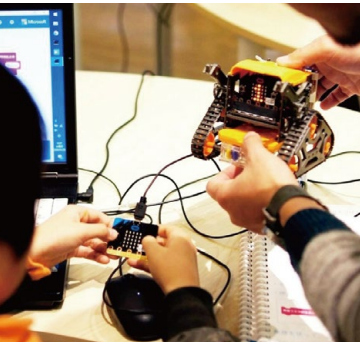
キッズ・ラボ・マーケット

毎月2回開催

はじめてITに触れる子どもたちや、ITを使ってものづくりに挑戦したい子どもたちが気軽に参加することができ毎月2回のワークショップが、2019年春からスタートしました。デジタルデザインでカレンダーを作る「アート」、自分で考えたストーリーに合わせてキャラクターを動かす「プログラミング」、救助ヘリコプターをプログラムで動かす「ロボット」、3つのワークショップから好きなものに参加できます。

子どもプログラミング喫茶 in かがわ

日程 2019年7月27日、8月3日、4日 2020年1月25日、2月15日



はじめてでも安心してプログラミングに挑戦できる。無料・予約不要の子ども向けワークショップです。「無線でロボットを操作しよう」「信号機を点灯させよう」「ぶつからない車」など、1つあたりの体験時間が15分～20分程度のプログラミング課題が、喫茶店のメニューのように提供されています。好きなものを自由に選んで、店員に扮したスタッフと一緒に楽しくプログラミングに挑戦できます。

プログラミング・ラボ

初級コース

ブロックを組み合わせる感覚で、未経験の子どもでも直感的に扱えるプログラミング言語Scratch(スクラッチ)を使って、プログラミングを基礎から学ぶことができる教室です。小学3年生以上を対象にした全6回の学びを通じて、ものごとの仕組みを理解し、論理的な考え方や創造する力、コミュニケーション能力などを養います。初級コースから始まり、中級コース、上級コース、研究コースへと進むことができます。

情報モラル・セキュリティ学習出張講座

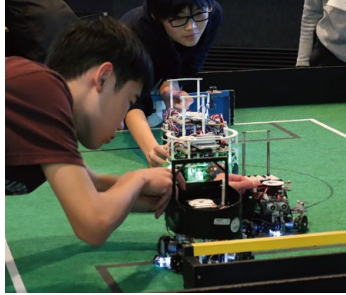
スマートフォン利用の低年齢化が進み、児童・生徒に広がっています。様々なトラブルに遭うことが増えており、スマホ依存も深刻な問題となってきました。教育現場でも、スマホの安全で正しい使い方を学び、情報リテラシーの向上を図ろうとしています。e-とぴあ・かがわでは、情報モラルやセキュリティについての講師を教育現場へ派遣する出張講座(無料)を行っています。生徒は将来にわたるトラブルを防ぐ大切な学びの時間に、教職員や保護者の方には、家庭でのスマホの使い方を学んで不安や疑問を解消する時間になっています。また、香川県教育委員会との共催事業「スマホ等の利用ルールづくり推進事業(安心ネットルールづくり教室)」も開始しました。県内の小中学校22団体、2,621名の親子が受講し、情報と上手に付き合う方法について考え、ルール作りに取り組んでいます。2019年度は、上記教室を合わせて県下の小中学校78団体、15,517名の参加がありました。

ロボット・ラボ

初級コース(5月・9月・1月)
中級コース(通年)

ロボット・ラボ初級コースは、赤外線を発光するボールを追ってプレーする自律型サッカーロボットの制御を全6回の講座で学びます。初心者でも簡単なレゴマインドストームEV3を1人1台使用して、センサーの活用法やプログラミングの基本的な考え方を学んでいきます。

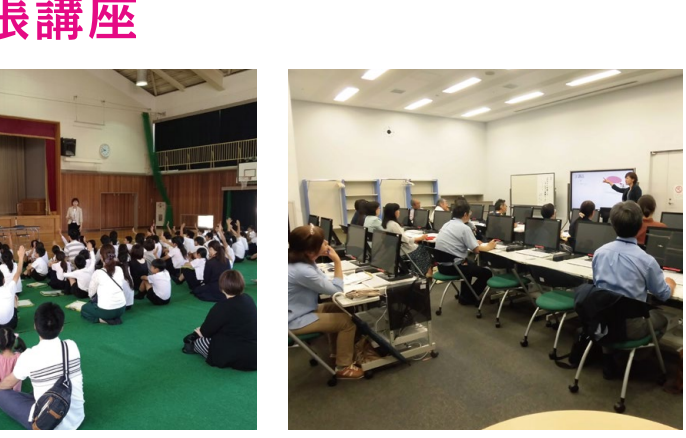
初級コース修了後は、ロボカップジュニア世界大会の出場を目標に、市販のロボットキットに各種センサーや電子回路などを実装するなど、より高性能なロボット製作に挑戦できる中級コースに進むことができます。より複雑なプログラミングや電子回路の設計、3DプリンタやCNCフライスなどを利用したパーツ製作など、エンジニアリングに必要な論理的思考力と技術力を身につけていくことができます。当館では、毎年冬にロボカップジュニアの県大会、四国大会を開催しており、これまでに全国大会や世界大会に出場するチームも輩出しています。



自動運転で動く車のしくみ

ますます期待が高まる「自動運転車」のしくみを親子で学ぶワークショップ。自動運転のロボットカーに「カーブに沿って曲がる」「信号の色によって動作を変える」「障害物があれば停車する」などの動作をプログラミングします。コースの上を上手に走れるように、自分でプログラミングを考え、実際に走らせてみる体験を通して、論理的に物事を考える力を育むと共に、自動運転技術が当たり前になるかもしれない未来について考えました。

自動運転で動く車のしくみ

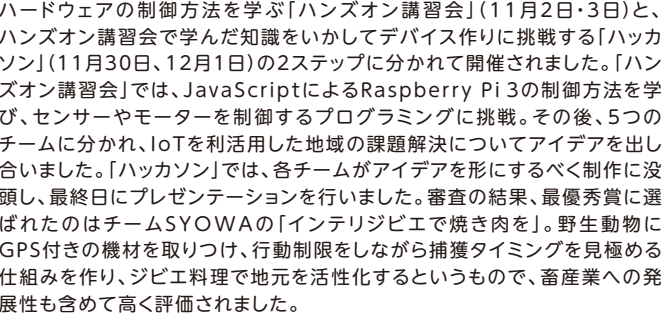


Web×IoTメイカーズチャレンジ

2019-20in 香川 主催:総務省四国総合通信局、Web×IoT メイカーズチャレンジ香川運営委員会

日程 2019年11月2日、3日、30日、12月1日

パソコンやスマホ、ネットワーク機器をはじめ、あらゆるモノがインターネットにつながるIoT時代はもうすぐそこ。Web×IoTメイカーズチャレンジは、学生や若手エンジニアがIoTの世界に一歩踏み出すきっかけになるようにと11の県で開催された全4日間のスキルアップイベント。ハードウェアの制御方法を学ぶ「ハンズオン講習会」(11月2日・3日)と、ハンズオン講習会で学んだ知識をいかしてデバイス作りに挑戦する「ハッカソン」(11月30日、12月1日)の2ステップに分かれて開催されました。「ハンズオン講習会」では、JavaScriptによるRaspberry Pi 3の制御方法を学び、センサーやモーターを制御するプログラミングに挑戦。その後、5つのチームに分かれ、IoTを活用した地域の課題解決についてアイデアを出し合いました。「ハッカソン」では、各チームがアイデアを形にするべく制作に没頭し、最終日にプレゼンテーションを行いました。審査の結果、最優秀賞に選ばれたのはチームSYOWAの「インテリジビエで焼き肉を」。野生動物にGPS付きの機材を取り付け、行動制限をしながら捕獲タイミングを見極める仕組みを作り、ジビエ料理で地元を活性化するというもので、畜産業への発展性も含めて高く評価されました。

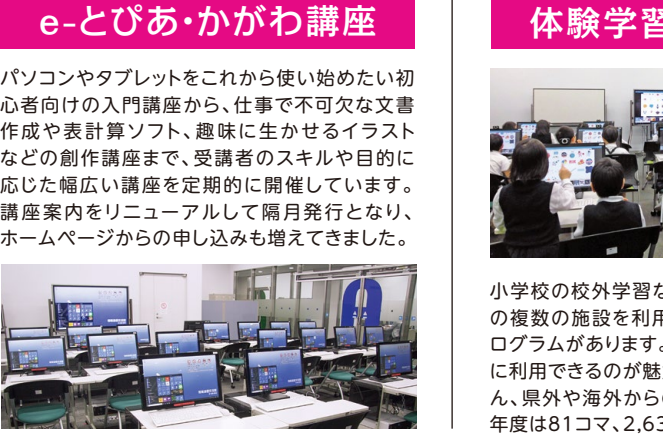


まちのデータ研究室2019

日程 2019年7月13日-10月5日

スマートシティを目指している高松市では、様々なIoT機器から集めたデータをオープンにして、地域課題などを解決するアプリの開発を応援しています。その人材育成とアプリ開発を目的とした研究講座。全8回のカリキュラムは「Webアプリ編」「IoT編」の2つに分かれています。参加者はデータやアプリ、IoTを活用して地域課題を発見し、解決するためのプロセスを学びました。

まちのデータ研究室2019



プログラミング指導者研修会

日程 2019年9月22日、23日



2020年より小学校でのプログラミング教育が始まります。これから指導をする方やプログラミング教室を予定している方などが、e-とぴあ・かがわと香川短期大学の2ヶ所を会場にして、プログラミング教育の意義や指導の在り方などを学びました。講演を行ったのは、子ども向け学習指導の経験が豊富なNPO法人CANVASの赤松裕子氏。「子どもたちと楽しむICT活用」をテーマに、プログラミング教育必修化に向けてのヒントになる話を聞かせてもらいました。その後は子ども向けプログラミング学習用言語Scratch(スクラッチ)や、組立ロボットを使ったプログラミングの指導者研修会を開催。充実した午前の時間を過ごしました。午後からは子どもが参加するプログラミング体験ワークショップに参加。指導者の目線で現場に立ちました。ワークショップでは小学3年生以上の参加者が、Scratchを使ってゲーム作りに挑戦。CANVASのスタッフが進行を担当し、研修会参加者には子どもたちの補助役を担っていただくことで、コミュニケーションを取りながら作品を作る楽しさを子どもたちに伝え、指導者としての有意義な体験を積んでいただきました。

未来をつくる リケジョフェスタinかがわ

日程 2019年8月24日 主催:香川県

進路選択を控えた女子中高生やその保護者に理工系分野の魅力や楽しさを伝えるイベント。2018ミスインターナショナル日本代表でバイオセンサを研究テーマとしている東京大学大学院生の杉本雛乃さんのトークショーや、香川で活躍する女性研究者や技術者と語り合えるサイエンス・カフェなどを通じて、将来の自分の姿を想像できる時間になりました。このほか花きからのゲノム抽出体験や化粧品作りの体験など、いろいろなワークショップも開催されました。

未来をつくる リケジョフェスタinかがわ

