

私たちコーディネーターがサポートしています！

子育てと仕事の両立、参考になれば

コーディネーター 梅澤緋沙子さん

私はフリーランスでウェブデザインの仕事をしながら、Setouchi-i-Baseでコーディネーターも担当しています。フリーランスへの一歩を踏み出したきっかけは、香川県の人材育成講座「かがわコーディングブートキャンプ」を受講したことでした。未経験分野での挑戦は勇気が必要でしたが、夢中になって勉強し身につけた経験は大切な糧になっています。今ではフリーランスを目指している人のサポートや、「WordPress」講座で講師を担当するなど、まるでSetouchi-i-Baseで私が得たスキルや体験を“恩返し”しているみたいで、ちょっと不思議なご縁も感じています。私の目標は子育ても家庭も仕事も楽しめる母になること。そんな自身の起業体験が少しでも参考になればとても嬉しいです。



まだ知らない自分と出会える場所に

フロアマネージャー コーディネーター 山口順子さん

Setouchi-i-Baseで仕事をしていると、いろいろな“働き方”に出会えます。オフィスのように使う人、カフェのように使う人、まるでイベントスペースのように使う人、などなど。利用するきっかけは、さまざまだと思います。フロアマネージャーの私の仕事は、利用方法を案内したり、利用者間の交流を促したり、相談役となるコーディネーターへの橋渡しをしたり。時には利用者の方から新しい利用方法のヒントをもらうこともあります。そんな仕事をしていると、まるで私自身もSetouchi-i-Baseの利用者なのかも?と錯覚してしまうことも。Setouchi-i-Baseでは起業家やフリーランスなど、さまざまな生き方をしている方と出会えます。交流イベントなども仕掛けていくので、これまでは想像もしなかったような未知の自分に出会ってほしいなと思っています。



チャレンジする人の味方になりたい

チーフコーディネーター 伊藤一幸さん

仕事で結果を出すことは簡単なことではないと思っています。そしてそのお手伝いをするにも決して簡単なことではありません。Setouchi-i-Baseがスタートして3年目に入った今、少しずつつごたえを感じるようになりました。ビジネスマッチングの事例も増えてきて、点と点を結ぶ機会には確実に拡大しています。また、オープン当初から比べると、チャレンジしようとしている個人や企業が増えてきていることを実感しています。点と点を面と面へ。会員の皆様の「想い」を汲み取り、これからもチャレンジのお手伝いをしていきます。何でもないちょっとしたことでいいので、お困りごとがあればコーディネーターにご相談ください。そこに新しいビジネスチャンスがあるかもしれません。



モノづくりの魅力、知ってほしい

創作工房担当 木下勝之さん

デジタル技術で何でも作ってしまう今の世の中ですが、私は手を動かすことがモノづくりの基本だと思っています。でも手作業にこだわっているわけではなく、デジタル技術を組み合わせることで表現の幅が広がることをもっと知ってほしい。その魅力が出会う場所が創作工房なんです。3Dプリンターやレーザーカッターといったデジタル機器は、興味があってもハードルが高く感じたりして、なかなか使い始めるきっかけがないかもしれません。創作工房では気軽に参加できる体験ワークショップを開催しているので、パソコンやスマホの画面の中だけで「煮詰まった」と感じたら、気分転換に参加してみてください。また、定期的にデジタル機器操作講習会やデータ作成講座を開催しているので、本格的に利用したい方は専門知識を持っている講師から使い方を学ぶことができます。



創作工房 オープンデー

2022年9月24日(土)、2023年1月29日(日)

Setouchi-i-Baseの創作工房をもっと活用してもらうため、誰でも気軽に参加できる「オープンデー」を開催しました。担当講師による相談会では、レーザーカッターや3Dプリンターの活用アイデアからビジネスでの利用まで、知りたかった具体的なアドバイスが聞けました。ミニ体験会では、参加した親子が初めて触れるデジタル機器を使ってスマホスタンドや宝箱などを制作。モノづくりの魅力を知る1日となったようです。



創作工房ワークショップ「ジモノがたり」では、デジタル機器を使用してクリエイティブな作品を制作。写真は3Dプリンターで制作したジヨラマ模型のサンプル作品

情報通信交流館 2022年度 利用者数 90,211名

講座	年間コマ数 (90分/1コマ)	延べ参加人数
・体験講座	296 コマ	3,433 名
・人材育成ワークショップ	476 コマ	1,720 名
STEAM (創作工房含む)	407 コマ	1,372 名
メディアデザイン	69 コマ	348 名
・子ども向けワークショップ	82 コマ	383 名
・情報モラル・セキュリティ学習	107 コマ	14,207 名
・校外学習	47 コマ	1,435 名
・県民参画講座	11 コマ	70 名
・共催協力講座	29 コマ	385 名
・その他 (特別講座/ イベントワークショップ・出張)	116 コマ	951 名
	1,164 コマ	22,584 名

主な共催・協力事業

開催月	区分	事業名
4月	共催	NewTeam #ココこれ Day7
4月	共催	第16回「新入社員IT講座」
5月	共催	第5回スマートシティ・アーキテクト分科会「スマートシティがたまたま」に学ぶ
6月	共催	Google I/O Extended2022 四国会場
6月	協力	創業するなら知っておきたい「お金のななし」
6月・7月	共催	令和7年度「さぬきっ子安全安心ネット指導員」養成講座
6月・7月	共催	サテライトSEC道後2022
7月	協力	高松いきいき大学 生活学科
7月	共催	香川マルチメディアビジネスフォーラム 7月セミナー
7月	協力	SANUKI X GAME
7月	共催	高松第一高等学校スーパーサイエンスハイスクール A&I課題研究成果発表会
7月	協力	令和4年度香川県高等学校文化連盟写真専門部生徒技能講習会 第12回香川県高等学校撮影競技大会2022
8月	協力	第11回うどん県香道パフォーマンス大会 in サンポート

イベント	
・4-5月	ワークショップコレクションGW2022&ARであそぼう!
・8月	デジタル夏祭り2022
・10月	10年後の未来予想 ~量子コンピュータが導く理の変革~
・2月	高松シンボルタワー子どもワークフェスタ
・3-4月	春のデジタル体験ワークショップ大盛!



◀ワークショップコレクションGW2022&ARであそぼう! 「ロボットプレイランド」の様子

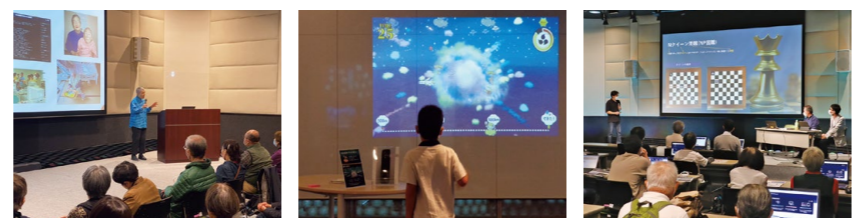
開催月	区分	事業名
10月	共催	2022年度ロボットアイデア甲子園 四国大会
11月	共催	香川県教育センター専門研修 (情報教育研修)
5月~9月	共催	eがみしばいコンテスト2022
5月~3月	共催	令和4年度さぬき映画祭事業
5月~1月	共催	四国コンテンツ映像フェスタ2022
9月~2月	共催	香川県職業能力開発協会「令和4年度ITの魅力発信講座」
通年	共催	香川マルチメディアビジネスフォーラムセミナー
通年	協力	高松市地域コミュニティ協議会 デジタル活用講座等
通年	共催	インターネットラジオ「かわやなぎさわこのお星サマになりました」
通年	協力	情報通信関連産業の育成・誘致事業
通年	協力	官民連携DX推進事業
通年	協力	香川県よろず支援拠点Setouchi-i-Base常設サテライトの設置・運営
通年	協力	INPIT香川県知財総合支援窓口 臨時窓口

TOPICS

多彩なイベントを開催

e-とぴあ・かがわではICT活用促進のため、子どもから大人まで参加できるさまざまなイベントを開催しています。今年度は夏に、楽しいIT体験を詰め込んだ「デジタル夏祭り2022」、春には若宮正子氏を迎えた講演会を始め、NFTアートの講演会、人気のプログラミングワークショップなどを集めた「春のデジタル体験ワークショップ

大盛!」を開催し、コロナ禍で落ち込んでいたイベント来場者数が少しずつ戻って来ていることを実感しています。また、10月2日の「デジタルの日」には関連イベントとして、量子コンピュータをテーマにした特別企画「10年後の未来予想」を開催。最先端の専門的な内容でしたが、多くの人の関心を集めました。



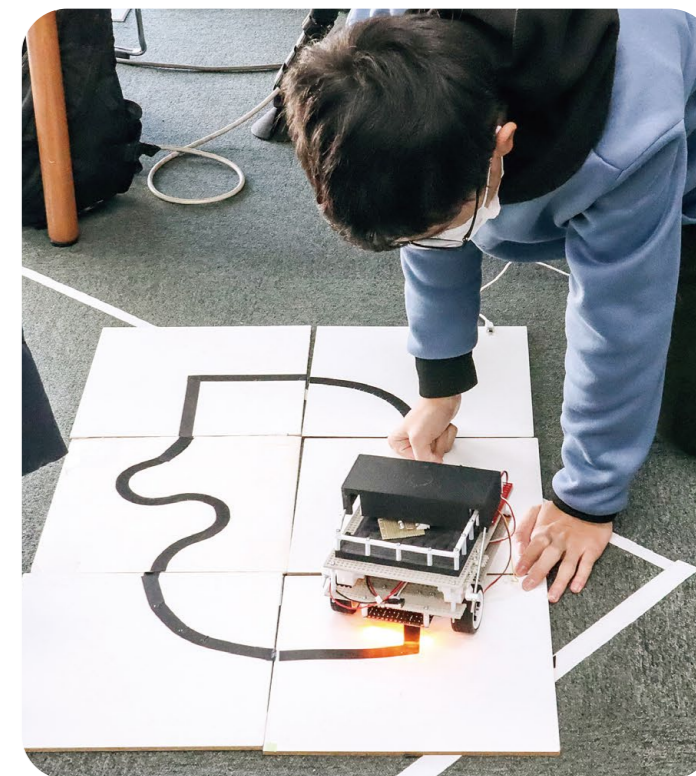
▲春のデジタル体験ワークショップ大盛 ▲デジタル夏祭り2022 ▲10年後の未来予想(デジタルの日)

館長から一言

情報通信交流館 館長

コロナ禍、停滞し経済にも大きく影響を及ぼした業種もあれば、デジタルの世界は、ここ10年分の加速度で進んだのではないかと、とも言われています。当館でも、e-とぴあ、SiBをはじめ最先端のIT技術の紹介やオンラインの活用など、半ば日常的なスキルとなってきました。そう、最近のトレンドでは「ChatGPT」。試しに館長挨拶をとも思いましたが、やめました。Stanford大学教育心理学者Krumboltz博士の有名な理論「人生の良し悪しは、予期しなかった偶然の出来事にうまく対処できたかどうかで変わってくる」まさにコロナに直面した私たち人類。はたしてうまく対処できたのでしょうか。AIには難しい、人としてできる当館の対応、単なるハードの部分の提供だけではなく、御来館いただいたお客様に寄り添い、感謝の気持ちを忘れないサービスをこれからもスタッフ一同続けてまいります。

アーカーブス



ロボット・ラボで活躍するサポーター 富田さんがボランティア大賞を受賞

e-とびあ・かがわ ボランティアスタッフの富田章弘さんが香川県令和4年度ボランティア大賞一般部門にて大賞を受賞しました。富田さんは、ロボット科学教室「ロボット・ラボ」において、当館開館直後から16年、500回以上にわたってボランティアで参加し続け、今でもなおバイタリティー溢れる取り組みを続けています。現役時代には技術者として活躍された富田さんの指導は、優しく分かりやすい内容で多くの子どもたちから慕われています。単に知識を伝えるだけではなく、子どもたちが考え理解するまで何度も説明し、個々に理解が定着するような指導方法は教育者として高い水準であると評価されました。また、指導する子どもたちが自律型ロボットの競技会「ロボカップジュニア」の大会に出場する際には、自主的に子どもたちと同行し現地までアドバイスに駆けつけるほど。今でもなお、熱心な指導姿勢に驚かされます。富田さんの取り組みはSTEAM教育の先駆けとも言える内容で、実際にロボット・ラボ参加者の中には、理系分野へ進学を決めたり、成人して香川や全国で情報関連の仕事をしている実例もあります。ITの魅力を若い世代に伝え続ける富田さんとロボット・ラボの皆さんの今後ますますの活躍と成長が楽しみです。



ロボット・ラボ

2022年4月～2023年3月
初級コース(5・9・1月開始)、中級コース(通年)

ロボット・ラボ(以下ロボラボ)は小学生から高校生を対象としたロボット製作講座です。自律型サッカーロボットの製作と競技会への挑戦を通して、論理的な思考力と技術、チームワークの経験を身につけることができます。久保さん(中3)・大嶋さん(高1)・安田さん(高1)はいずれも初級コースから参加して以来、数年ロボラボでの活動を続けています。2023年には3人でチームを組み、全国大会にも出場。ロボットに関しては1人倍の情熱があり、年相応の女子トークのような雰囲気ながら、競技の規格のことやトレンドの技術について熱く語ってくれました。(今はドリブラーと呼ばれるボールを保持する技術が熱いそうです)それぞれ受講のきっかけは家族のススメや兄弟の影響など。友だちと一緒に始めた人もいれば、最初は一人で参加させられてイヤイヤ...という人もいました。今ではラボのメンバー同士すっかり仲良しの様子で、ロボット制作も大会に参加していくうちに楽しく感じようようになったそうです。ロボラボでの経験から理工系に進学を決めたという人も!ロボラボ内は友だち感覚で質問できる先生やメンバー同士で楽しみつつ制作できる居心地のよさがあり、競技会ではライバルの選手同士でもフラットに質問ができるそうです。エンジニアリングを楽しむにはこの上ない環境が揃っていますので、興味がある人はぜひ一度初級コースから体験してみてください。

◀左から久保さん、大嶋さん、安田さん



Unity ゲーム プログラミング

2021年後期から始まったUnityを使ったデジタルゲーム制作実践講座です。ふたつのコースに分かれており、各コースの概要は次のようになりますが、いずれも作品成果発表が目標です。
初級コース:Unityの使い方とC#を学び、自身で企画した2Dゲームを作成します。
上級コース:初級コースを修了した方が対象です。3Dゲーム制作の手法を学び、自身で企画した作品を作成します。講師は、当館スタッフ、一般社団法人讃岐GameN(ゲーム制作団体)、株式会社ジーン(ゲーム制作会社)。より実践的なゲーム開発や企画ができるよう補助しています。



Jumping Puzzle 3D
だるま落としともぐらたたきを合わせたゲーム。クリック/タップして「こま」を壊すことでポイントを稼ごう。【作成者のコメント】連続でこまを破壊すると音程をあげていく処理を入れることで、気持ちのいいプレイ感覚を心がけました。

Sumo Ball
一対一の対戦ゲームやボスステージでは協力して勧めます。様々なトラップのあるステージを用意しました。【作成者のコメント】できるだけ軽くするようにするのが大変でした。ステージを作ることやうまくプログラムが動いた時が達成感を感じられました。

お化け退治
ホラーゲームです。森を歩くと、お化けに出会うのでスペースキーを押して退治しよう。【作成者のコメント】攻撃がうまくできるように調節するのが大変でした。コライダーを置くのが苦労しました。



▲作品発表会の様子 2023年3月11日

担当者所感

UnityはC#を使うため、コンパイル(コンピュータで実行する機械語への翻訳)が必要となる。文法ミスによるエラーへの対処や論理的なミスで想定動作をしてくれないなどの様々なトラブルを乗り越えて、作品を完成させてくれた。本講座は、Unityやプログラムの扱いを学ぶことも必要だが、最も大切なことは創造力を伸ばし、自身の思考を目に見える形として作品化するところにあると感じている。参加者は、自身が持つ力以上のテーマや技術的課題に取り組み、大きな成果を得てくれたと感じている。



作品紹介ページ「とびゆに」

プログラミング・ラボ

2022年前期・後期(初級・中級・上級・研究)

パソコン未経験でも操作可能な教育用プログラミング言語「Scratch」を使って、プログラミングの基礎を学ぶプログラミング・ラボ。昨年よりも多くの方が参加していました。中級コースでは「LEGO SPIKE」を使った対戦形式のレゴブロック・プログラム作成を新たに追加し、成果物が嬉しい合う楽しみ方を子どもたちに伝えました。



コミュニケーションロボット プログラミング教室

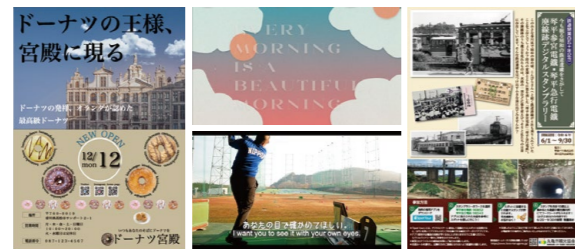
コミュニケーションロボット「Pepper」を使ったロボット・プログラミングを学び、自分のアイデアを表現・発表するまでを体験する教室です。今年度はプログラミングコンテストである「STEAMチャレンジ」にも挑戦。講師のサポートのもと、ロボットの制御方法・画像などの素材集め・発表資料作りまで自分たちで行うので、アイデアを形にする力が身につきます。



デジタルクリエイター・ラボ

グラフィックデザインコース(3期開催)、動画制作・編集コース(1期開催)

2022年3月に開催した春休みイベントで受講生の課題制作作品を展示しました。グラフィックデザインコース、動画制作・編集コースともに見応えある力が並びました。申込者数が定員を超えて抽選になってしまうことも多い同講座ですが、デザイン制作で使われるPhotoshopやIllustrator、動画制作で使われるPremiereやAfterEffectsといったプロも御用達のツールをマスターした受講者の今後の活動に期待しましょう。



▲講座開始から3年目となり、参加者の作品のクオリティも上がってきている

キッズ・ラボ・マーケット

毎月2回開催

ロボットのキットとタブレットを使ってプログラミングを体験するワークショップは、全ての子どもたちが夢になると言っているほど大人気のコンテンツになっています。申し込み方法や内容についての問い合わせも多く、それだけ保護者の関心が高いことが分かります。「アート」「プログラミング」「ロボット」の3つのカテゴリーから好きなものを選んで体験する従来のワークショップに加え、今年度は応用・発展レベルのプログラミングに取り組む「チャレンジコース」も新たに加わり、人気はさらに高まっています。



出張体験講座

2022年度44回開催

スマホの困りごとを気軽に相談したい、パソコン操作を習いたいけれど近くで相談できる場所がない、そんな地域のニーズに合わせて、高松市外のコミュニティセンターや公民館を会場としてスマホやパソコン活用の出張体験講座を行いました。講座内容については市町と協議しながら、生活に欠かせないデジタルデバイス解消や基本的な情報リテラシーの向上を目的とし、スマホの基本操作や便利ワザ、生活に使えるLINEやインターネット検索の活用法などの講座を実施しました。お持ちの機種やご質問にもお答えできるように参加人数に合わせて当館スタッフを配備していますので、個別で聞きたいことも聞けなかったことなども気軽に相談いただけます。



ITの魅力発信講座

2022年度26回開催

厚生労働省から技能指導者として認定された人材「ITマスター」の資格を持つ専門家を県内小学校へ派遣し、プログラミング学習を行う講座です。2022年は県内7箇所の小学校 約370名の生徒に対して授業を行いました。コミュニケーションロボットのPepperやレゴブロックで組み立てたクルマを制御するレゴWeDo 2.0などを使って学習します。自分の作ったプログラムに合わせて目の前のロボットやクルマが動いてくれるので、子どもたちの歓声が上がることもしばしばです。生徒と先生と一緒にプログラムを考えたり、休み時間中に生徒同士でプログラムの見せあひっこしたりする場面もあり、IT学習の関心の高さを実感するばかりです。



情報モラル・セキュリティ学習 出張講座

2022年度 107回開催

ネット・スマホ利用の低年齢化に伴い、様々なトラブルに遭うケースの増加やスマホ・SNS依存も深刻な問題になっています。e-とびあでは情報モラル・セキュリティの専門講師を派遣し、正しいネット利用と情報リテラシーの向上を支援する講座を行っています。本年度では107講座を実施し合計14,207名が受講しました。本年度からはグループワークの人員を増やして学習を促進したり、コンテンツ作りで聴覚障がい者の方のご意見を取り入れ、誰にでも分かりやすい内容を心がけました。



令和4年度e-とびあクラブ一覧

- ・04長寿パソコンクラブ
- ・10うさぎクラブ
- ・16PCスマイル
- ・かがわ長寿20パソコンクラブ
- ・サンポート新鮮らくご会
- ・08パソコンクラブ
- ・いちよんフレンズ(かがわ長寿14パソコンクラブ)
- ・17PCハル
- ・GDG Shikoku
- ・スマホ談話室
- ・09パソコンクラブ
- ・かがわ長寿15パソコンクラブ
- ・18パソコンクラブ
- ・P's子
- ・デザイン倶楽部



▲「春のデジタル体験ワークショップ大盛」での作品展示

- ・R3PC同好会(かがわ長寿大学21パソコンクラブ)
- ・なぎざのお星サマ制作委員会
- ・えれくら!
- ・ピクセルクラブ
- ・かがわ19PCクラブ
- ・讃岐GameN_香川Unity部
- ・かがわ情報化推進ネット
- ・長寿11クラブ
- ・かがわ長寿22PC
- ・長寿12パソコンクラブ
- ・さくらセブンクラブ
- ・長大13PCクラブ
- ・サヌキテックネットメディアラボ
- ・暮らしのパソコン倶楽部