



センス ロジック
- 感性と論理をともに磨く -

スマートフォンで学ぶプログラミング教材「easel」

アーティスト・教育者を監修に迎え、2020年3月16日（月）よりサービススタート



株式会社 ^{イナージャ}INERTIAは、子供から大人までスマートフォンで学ぶことのできる、プログラミング教材「easel」のサービス提供を、2020年3月16日（月）よりスタートします。

「easel」は、プログラミングの学習に「アート」と「創造性」の要素を取り入れた、全く新しいオンラインプログラミング教材です。様々な視覚的な表現（イメージ、アニメーション、インタラクション）の制作をしながら、プログラミングをいつでも、どこでも手軽に学ぶことができます。

2020年度から小学校でプログラミング教育が必修化されます。また情報社会から知識創造社会へと移行する時代においては、教育の現場だけでなく、ビジネスシーンにおいても、論理的思考や科学的知識だけでなく、アート（感性や美意識）的なセンスが極めて重要になっています。

「easel」は、小学生から、社会人や高齢者世代まで、幅広い世代がプログラミングによる論理的な思考と、創造性や感性を磨けるサービスです。

当教材は、アーティストであり慶應義塾大学 湘南藤沢キャンパス（SFC）教授である脇田玲と、前橋工科大学、東京藝術大学、慶應義塾大学で教鞭をとるアーティスト田所淳が監修しています。また、イラストは人気イラストレーター長場雄が担当。

誰もが楽しみながら、プログラミングとアートを学べる教材です。

* 「easel」はこちらからお試しく下さい。 <https://easelart.io>

プログラミング教材『easel』の概要

価格	990円（税込）/月額
言語	JavaScript,Processing(p5.js)
動作環境	インターネット接続環境でブラウザ上で動作（スマートフォン、タブレット、PC）
コンテンツ	計63コンテンツ（全14章）
イラスト	長場雄
監修	脇田玲、田所淳 他
運営	株式会社INERTIA

*今後、法人向け「easel pro」、教育機関向け「easel school」、独自のプログラミング検定試験「easel 検定」を順次リリースする予定です。

オンラインプログラミング教材『easel』とは



スマートフォンだけで、いつでもどこでも学べる

easelの全てのプログラムは、スマートフォン（もしくはタブレット）だけで、いつでもどこでも学ぶことができます。また、子ども、社会人、高齢者も、ひとりで学べるように、初学者がハードルなく始められるよう工夫されています。



第一線で活躍するアーティスト、サイエンティストによる監修

監修は、アーティスト 脇田玲（慶應義塾大学 湘南藤沢キャンパス（SFC）環境情報学部教授）と、日本におけるクリエイティブコーダーの第一人者 田所淳氏（前橋工科大学准教授、東京藝術大学非常勤講師・慶應義塾大学非常勤講師）。イラストレーターには長場雄を起用。楽しく学べるよう、今回のために新作のオリジナルのイラストを描き下ろしました。



感性センスと論理ロジックをともに高めるプログラム

easelは、さまざまな視覚的な表現（イメージ、アニメーション、インタラクション）の制作を通して、楽しみながらプログラミングを学ぶことができる教育ソフトです。右脳と左脳、感性センスと論理ロジック、その双方をともに高め、学ぶひとの創造性を引き上げます。



AI時代をとらえた最新プログラム

視覚的な表現の他、AI、アートやサイエンスの基礎知識など、これからの時代をとらえたクリエイティブなプログラムを随時アップデートしていきます。また、プログラミング初心者でも楽しく学べる内容ながら、社会にでて、汎用性の高い言語Processing(p5.js)を使用しています。（*プログラミングコンテンツの言語はScratchを使用するケースが多い）

参考資料

関係者紹介



脇田玲/ 監修・開発者

アーティスト。慶應義塾大学環境情報学部 教授。博士(政策・メディア)
流体力学や熱力学に基づく独自ソフトウェアを開発し、科学と美術を横断する映像表現に注力。日産LEAFと一体化した映像作品「NEW SYNERGETICS - NISSAN LEAF X AKIRA WAKITA」(2017)、スーパーコンピュータを用いた海流映像「海洋大循環シミュレーション」(日本科学未来館)など、アート&サイエンスをキーワードにコラボレーションを展開。2016年に開始した音楽家小室哲哉とのオーディオ・ビジュアル・プロジェクトではArs Electronica Festivalでの8K展示、MUTEK/RedBull Music Festivalでのライブ・パフォーマンスが話題を集めた。

<http://akirawakita.com/>



田所淳/ 監修・開発者

クリエイティブコーダー。前橋工科大学准教授/ 東京藝術大学非常勤講師/ 慶應義塾大学非常勤講師

1972年生まれ。アルゴリズムを用いた音響合成による音楽作品の創作、ラップトップコンピュータを用いた音と映像による即興演奏などを行う。大学では、openFrameworks、Processingなどの「クリエイティブ・コーディング」についての講義を行う。講義資料はWebサイトで公開、多くの学生やクリエイターに活用されている。著書に『Processing クリエイティブ・コーディング入門- コードが生み出す創造表現』技術評論社2017 など。

<https://yoppa.org/>

運営会社

株式会社 イナーシャ INERTIAは、〈アートの力を、すべての人に。〉を経営理念に掲げ、2018年5月創業。クライアントの将来に向けたビジョンを共に創り出す「ビジョニング事業」とプログラミング教材easelの開発を中心とした「エデュケーション事業」を展開。

プログラミングを取り巻く状況

総務省

- ・2016年度より、「若年層に対するプログラミング教育の普及推進」事業において、プログラミング教育の低コストかつ効果的な実施手法や指導者の育成方法等を、クラウドを活用しつつ実証し、全国に普及する取り組みを実施。

文部科学省

- ・2020年度新学習指導要領から、小学校でのプログラミング教育を必修化。
- ・中学校は2021年から、高等学校は2022年からプログラミング教育を必修化。
- ・「教育のICT化に向けた環境整備5か年計画（2018～2022年度）」を策定し、教育のICT化に必要な費用をまかなうため、地方財政措置を1,678億円から1,805億円に引き上げる。
- ・大学入試センター試験に代わる大学入学共通テストで、2024年度からプログラミング教育を反映させた「情報I」を出題教科として加えることを検討中。

経済産業省

- ・2019年4月に発表した「IT人材需給に関する調査」によると、2018年の時点で約22万人のIT人材が不足しており、2030年には高位シナリオで約79万人のIT人材が不足すると予測。

文部科学省、総務省、経済産業省

- ・2017年3月、学校関係者、産業界と連携して、多様かつ教育現場のニーズに応じたデジタル教材の開発や外部講師派遣など、学校における指導の際のサポート体制を地域や家庭とも連携しつつ構築することを目的とした「未来の学びコンソーシアム」を設立。