

# 月刊 いっぽ

vol. 45

2019年12月号

いしてるコーナー (ICT)

denken

【CEATEC2019】で展示

“行動認識AI×IoTボールで、サッカー選手をコーチング”

## 新着情報

今月号は、「未来の学びコンソーシアム」についてご紹介します。

### 1. 「未来の学びコンソーシアム」とは？

2020年からのプログラミング教育必修化にむけて、文部科学省、総務省、経済産業省が連携して立ち上げたWebサイトです。

次期学習指導要領における「プログラミング的思考」などを育むプログラミング教育の実施に向けて、教育課程内外における取り組みや教材など、必要な情報を提供し、学校におけるプログラミング教育を普及・推進することを目的としています。

### 2. 2020年からの必修化に向けて

「小学校を中心としたプログラミング教育ポータル」というサイト (<https://miraino-monabi.jp>) にて情報提供していますので、ここで少しご紹介します。

#### ①実施事例の紹介

プログラミング教育の手引きに示されている6つの分類 (A~F) の構成単位に事例を紹介しています。

#### ②教材情報

実施事例で使用されている教材ツールを紹介しています。

#### ③インタビュー

学校関係者や教育関連、一般企業など様々な業界の方へのインタビューを紹介しています。

Webサイトのほかに、パンフレットも配布されています。今後も「未来の学びコンソーシアム」に注目です。

現在ICTやIoTが普及し、世の中にも浸透しているなか、スポーツ業界でも新しい試みが行われているようです。

KDDI、KDDI総研がスポーツ行動認識AIを開発しています。このスポーツ行動認識AIとは、IoTボールとスマートフォンを使い、行動認識AIが指導してくれる仕組みです。センサーが内蔵されているIoTボールを蹴り、それをスマートフォンで撮影します。その映像データをもとに、蹴った時のフォーム・ボールの速度、回転数、回転軸などのデータを統合し、行動認識AIで予め取得しているプロ選手の動きと比較分析をします。分析したデータをもとに適切なコーチングをリアルタイムで行うことができます。

近年スポーツ少年団のような団体でも指導者が不足してきています。この仕組みがあれば指導者不足に悩まされることも少なくなります。サッカーだけではなく様々なスポーツにこういった仕組みを導入することができれば、子供たちの技術向上に繋がり将来、有望な選手が育つというのではないのでしょうか。そんな日が来るのが楽しみです。

### ★今月の一言★

11月22日に、映画「アナと雪の女王2」が公開されました。前作は、ディズニー映画において最もヒットした作品です。私の子どもたちもこの作品が好きで、中学生になった今でも真剣にテレビに向かっている姿を目にします。「アナと雪の女王2」はまだ見ていませんが、子どもたちにせがまれ、年末に映画館に足を運ぶことになりそうです。

今作も大人気らしく、推定1億2400万ドルの興行収入を記録する勢いようです。今作で人気が出れば続編の3も公開されるのではないのでしょうか？今後どうなるのか、家族で楽しみにしています。

12

月

1

日

(日)

日直

泉

田

高

伸

伸

伸