

ネスト防府

はばたけ 明日へ!



# かわら版

2017.9.1 発行【第3号】

去る8月23日(水)ルルサス防府<sup>\*1</sup>において、合同オフィス“ネスト防府”を利用されているIT企業「01フィラメント株式会社」と「株式会社アイデアプラス」、また「株式会社ドコモCS中国山口支店」、「NTT西日本山口支店」、「防府市商工振興課」の協力を得て、IT探検実行委員会の一員として子どもたちへのプログラミング体験を目的とした「IT探検」を7月に引き続き開催しました。今回も、ドキュメンタリーで紹介いたします!

<sup>\*1</sup> JR防府駅近くにある複合施設で、図書館などの公共公益施設や飲食店などの商業施設、マンションからなっており、隣接の駐車場と2階部分で連絡しています。 <http://www.rursus.jp/>

## できたよ! プログラミング

9時集合にもかかわらず、ルルサス防府の2階には早々と子どもたちが集まり、2回目とあってガヤガヤと友達感いっぱい。スタッフが準備でバタバタしている中、今か今かと…開場が待ち遠しい様子。



準備も整い、第2回目のIT探検がスタート。会場内には、第1回目の野島での活動状況をスライドショーで正面スクリーンに大写し。入室した子どもたちからは、渦巻き状に歓声が響いていた。





定刻の9時30分、発する言葉の語数だけ手拍子するアイスブレイクでスタートすると、続いてクイズおじさんが登場し、パソコンにちなんだ頓智やマッチ棒クイズなどで、次第に盛り上がりを見せ、早や10時に。



いよいよ、本日のメイン「プログラミング体験」の午前の部が、前回に引き続き講師を務める神田社長(017  
ィメント株)への「かんだコール」でスタート!

「今回の主眼は、柔軟な思考をプログラミング体験を通して助長するところにある」との講師の弁。スクラッチ<sup>\*2</sup>を使っ  
てのプログラミング体験では、スクラッチでプログラミングされたゲームっぽい作品を使って、まずは、  
タイピングの練習など、マウスやキーボードに慣れてもらうトレーニング。

<sup>\*2</sup> **アメリカのマサチューセッツ工科大学のメディアラボが開発した子ども向けのプログラミング言語。**

**Web上で自由に使うことができます。URL://scratch.mit.edu/**

サッカーボールをドラッグしながら、曲がりくねったコースを上手くゴールまで到達すれば OK だが、途中、コ  
ースの縁に触れるとスタート位置まで戻ってしまう。コースも次第に複雑なものになり、最後には、障害物 2 体  
が縦横無尽に周囲の壁を跳ね返って行く手を邪魔する優れもの?に、子どもたちは手こずりながらもみんなが  
全てをクリア!





調子に乗ってきた？ところを見計らって、神田社長は巧みに、次のステップへ誘導。基本的なスクリプト(プログラムをツールとして構造化したアイテム)を、スプライト(キャラクターや背景などの1つ1つの素材)の動きに合わせて説明してもらった子どもたちは、プログラミングすることで、物を動かしたり、音を出したり、大きくしたり小さくしたり、色んなことができることを体感。背景をデザインしたり、スプライトの動きをより複雑にしたり、子どもたちは思い思いに自由に、スクラッチでのプログラミングを楽しんでいた。





そうこうするうちに 12 時も過ぎ、お昼休みに。前回の野島での子どもたちの思考ゲームに対する関心度の高さをくみ取ったスタッフは、将棋やおセロ、UNO、はめ込みパズルなどをあらかじめ用意。持参したお弁当を一目散に平らげると、その後は、ゲームに熱中したり、スクラッチの復習をしたりと思いのままに過ごす子どもたち。



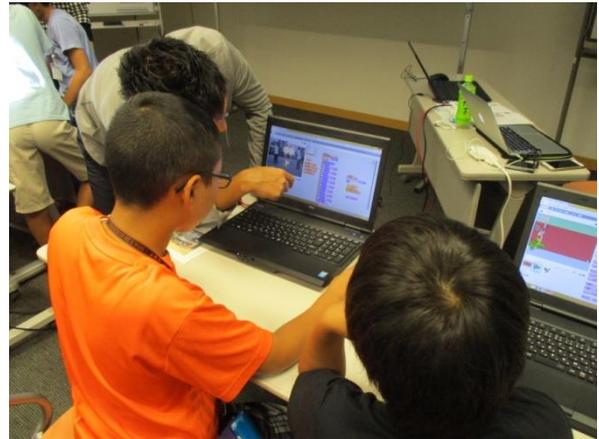
お昼休みもあつという間に過ぎてしまい、午後の部のプログラミング体験がスタート。冒頭、神田社長から、午後のミッションについて説明があり、課題をもらった 3~4 人の各グループ。午前中に取り組んだ誰の作品をベースにするか、どのような付加価値をつけるかを 10 分程度話し合っ、グループごとに達成目標を宣言。





それからは、スタッフが相談に乗ったり見守るものの、グループごとの自主性に任せ、まさに柔軟な思考を促す今回のプログラミング体験の狙い通りに。

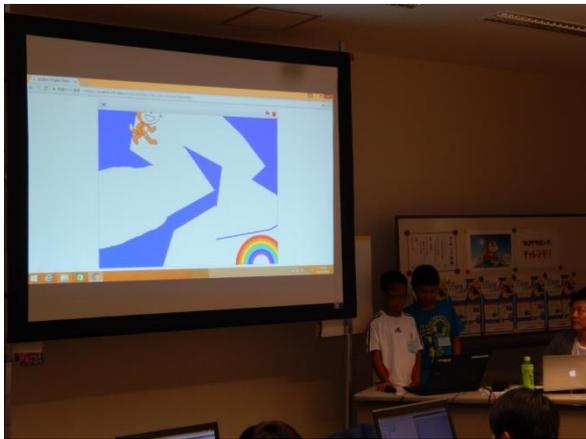
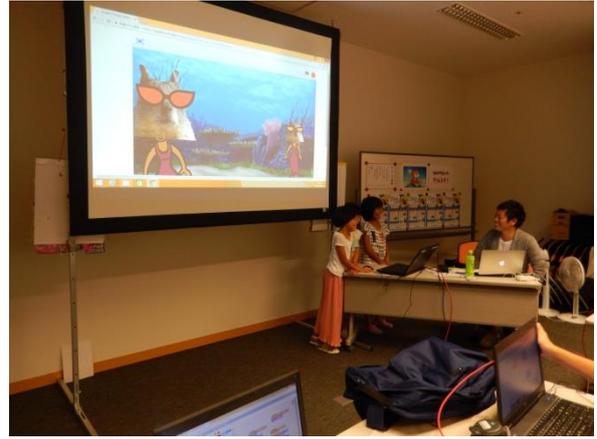
思い思いでも、真剣に取り組む子どもたち



1時間にわたりグループごとに悪戦苦闘する中、残り時間も少なくなり、やがてグループごとの発表の時間がやってきた。各グループは、作った作品をスクリーンに写し出し、難しかったこと、工夫したことなどを発表。どのグループも、短い時間の中で、それぞれの目標をほぼ達成、満足感で溢れていたように感じられた。

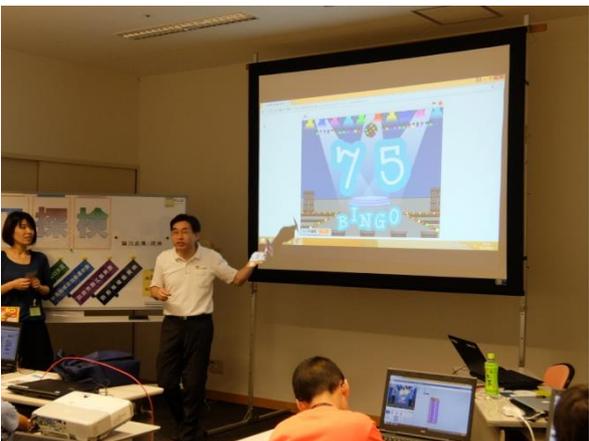


自分たちのグループで工夫したことや、難しかったことなどを、グループのみんなまで発表しました。





最後に、スクラッチでプログラミングされたBINGOマシーンをスクリーンに写し出し、子どもたち3人がスターター役でお手伝い。スペースキーを押すと、スクリーンの2桁の数字が回転し、やがてストップ。



次々と数字が発表されるたびに、ここかしこで歓声が上がリ、「全然当たらな〜い」、「もうリーチだ」など大盛り上がり。

ビンゴになったら、ちょっぴり景品もあり、予定の時間も過ぎたため、簡単に神田社長がまとめをされ、笑顔のうちに夏休みのIT探検も無事に終了しました。  
(帰り際には、前回の野島探検の写真がプレゼント)



7月28日の野島、8月23日のルルサス防府と、わずか2回のIT探検でしたが、子どもたちのはじけるような笑顔に包まれ、スタッフ一同、将来を担う子どもたちへの確かなプレゼントができたことに大きな充実感を得ることができました。構想段階から足掛け4か月余り、精力的に運営にご協力いただいた協力企業・団体の皆様に感謝申し上げ、報告いたします。

講師を務めていただいた神田社長には、超多忙にもかかわらず、貴重なお時間を割いていただきました。この場をお借りしまして、重ねて厚くお礼申し上げます。

#### 【協力企業団体一覧】

01フィラメント株式会社(神田亮平代表取締役)・株式会社アイデアプラス(斎藤孝司代表取締役)・株式会社ドコモCS中国山口支店・NTT西日本山口支店・野島地域自治会連合会・防府市商工振興課・株式会社 ourshot・株式会社 HackCamp



2017.7.28 野島漁村センターでのIT探検(再掲)