

産業能率大

情報マネジメント学部 北川博美ゼミ



度回す」などと指示して動かします。指示を組み合わせれば、ゲームも作れます。

ゼミは2年の後期から始まり、最初はスクラッチの使い方を学びます。子どもと触れ合いたい動機でゼミに入り、初めてプログラミングに挑む学生も多いです。

今年の春休みには、NPO法人「こどもネットミュージアム」の協力を得て、横浜市内で体験教室を開きました。

動画やゲーム作り

メント学部と経営学部の2

学部。キャンパスは、神奈川県伊勢原市と東京都世田谷区、目黒区の計3か所。

大学院と合わせて約3900人が学ぶ。

▲ゼミは、教材制作などの

活用を掲げる。北川教授は

「4年間の実践的な活動で

見つけた自分のテーマに沿

って、作品制作や教育の調

査研究など、学習成果を自

由な形で出してもらっている

と話し、学生の自主性

を尊重している』

スクラッチは、米国のマサ

チューセツ工科大が開発し

たソフトです。画面上のキ

ラクターに「10歩動かす」「15

子どもたちが描いた絵をパソコンに取り込み、絵の中の乗り物や人物を画面上でアニメーションのように動かしたり、光らせたりしたのです。

私が担当した子どもからは絵に描いたビルの窓を「すべてバラバラに光らせ、その中の人を全員動かしたい」と言わされました。1時間の作業でできることは限られるので、代わりに流れ星を光らせるごとを提案しました。プログラミングを好きになつてもらい

たいので、なるべく満足してもらうよう、みんなで知恵を絞って対応しています。

今年2～3月、近くの小学校の依頼で、ゼミ生が出前授業を行い、シューーティングゲームの作り方などを教えました。ただ、「お絵かきの方がいい」という子もいます。パソコンへの慣れも異なるので、個々に応じた進め方を考えることも必要だと思いました。

6月に大学でイベントを行った際、小学校で教えた子どもたちが自発的に参加してくれました。プログラミングが上達している様子を見て、とてもうれしく感じました。

今月12、13日に湘南キャンパスで開かれる学園祭でも、子ども向けの体験教室を開く予定です。

私は、小6のときには自宅で

パソコンに初めて触り、興味をもちました。中3のとき、

パートを組み合わせて自分専用のパソコンを作りました。

それを改良しながら、今も使っています。IT企業も視野に、就職について考えたいと思

思います。

（聞き手・朝来野祥子）

子どもにプログラミング



パソコンの画面を見ながら、子どもへのプログラミングの教え方にについて話し合う学生ら。前列右から2人目が成田さん、左後ろが北川教授（神奈川県伊勢原市で）

産業能率大学 1925年に創立された「日本産業能率研究所」が起源。79年に大学開校。現在は情報マネジ

メント学部と経営学部の2学部。キャンパスは、神奈川県伊勢原市と東京都世田谷区、目黒区の計3か所。

大学院と合わせて約3900人が学ぶ。

▲ゼミは、教材制作などの

活用を掲げる。北川教授は

「4年間の実践的な活動で

見つけた自分のテーマに沿

って、作品制作や教育の調

査研究など、学習成果を自

由な形で出してもらっている

と話し、学生の自主性

を尊重している』

スクラッチは、米国のマサ

チューセツ工科大が開発し

たソフトです。画面上のキ

ラクターに「10歩動かす」「15