

教育者・保護者・開発者が一同に会し、21世紀型スキルを総合的に育てる プログラミング教育の可能性を提案

次世代幼児教育研究プロジェクトは、2017年11月7日（火）、東京大学にて幼・保・小学校の教員、保護者を対象としたシンポジウム「プログラミング教育の最初の一步」を開催し、出席者とともに、これから生きる子どもたちにとって理想の学びとプログラミング教育のあり方を考えました。



左から：NPO 法人 CANVAS 石戸奈々子理事長、しぜんの国保育園 齋藤紘良園長、小金井市立前原小学校 松田孝校長、「Viscuit(ビスケット)」の開発者である原田康徳氏、「Ozobot（オゾボット）」日本販売パートナー・キャストリア株式会社の山脇智志氏、株式会社 ブラウンシュガーファースト 荻野みどり代表取締役、フォーセンス・パートナーズ株式会社 雨宮雄一代表取締役、キャンドルウィック株式会社 シルベスタ典子代表取締役

当日は、まず初めに、プログラミング教育に革新をもたらした英国「キュベット」の開発者でプリモイズ代表のフリット・ヤコブが講演、これから生きる子どもたちには、いままでとはまったく違う21世紀のスキルとして、「プログラミング」「データ収集・分析」「異文化間コミュニケーション」「AI/人工知能」に対応できる力が必要であり、だからこそ、読み書きと同じ段階でプログラミングを学ぶ環境づくりが強く求められていること、特に幼い子どもたちにとっては、プログラミングはあくまで楽しい遊びの中で親しめるものであるべきであると強く訴えました。キュベットは、国や言語を問わず、現在、100カ国で使われ、100万人もの子どもたちに、プログラミングの体験機会を提供しており、それによって、将来の社会を担う子どもたちが、問題解決のための論理的思考を育てていることの素晴らしさを語りました。



続くワークショップでは、プリモイズ日本販売総代理店の橋爪薫によるキュベットの体験型デモンストレーションをはじめ、ユニークなビジュアルコーディング言語として知られる「Viscuit(ビスケット)」の開発者である原田康徳氏が、実際に子どもたちが遊ぶ様子などを動画で紹介、また、紙とペンを使って遊べる「Ozobot（オゾボット）」も、日本販売パートナーであるキャストリア株式会社の山脇智志氏から現物のデモンストレーションを含めて紹介されました。はじめてプログラミングに触れる子どもたちにどう使ってもらうのが効果的か、教育現場の先生や、出席した保護者から、高い関心が寄せられました。

シンポジウム後半に設けられたパネルディスカッションには、**NPO 法人 CANVAS 理事長の石戸奈々子氏**のモデレートにより、創造性を重視した幼児教育を実践している**しぜんの国 保育園園長の齋藤紘良先生**、プログラミング教育を通じてアクティブラーニングを実践している**小金井市立前原小学校校長 松田孝先生**、また企業経営をしながら子育てをしている母親、父親の代表、本プロジェクトの発起人である**キャンドルウィック株式会社 代表取締役のシルベスタ典子**らが登壇。プログラミングはコンピューターの世界に限定されたものではなく、常に変化を求められる時代を生きる子どもたちには、自ら 学び、自ら創り出していく力が必要であることや、自分で考える力や人に伝える力、うまくいかなかったときに何度でも繰り返してチャレンジする気持ちを育くむなど、未来を生き抜く力を身につける学びにつながるものとしてのプログラミング教育の可能性について、熱く議論がされました。



左) パネルディスカッションの様子 中) 教育関係者、保護者を中心とした来場者 右) 登壇者によるフォトセッション

参加者からは、「遊んでいるうちにいつの間にか何かを学ぶ環境を作り出すことが大切という話が心に残った」、「製品について、また現場での取り入れ方について具体的な話が聞いて参考になった」などの意見が聞かれました。

次世代幼児教育研究プロジェクトは、今後も「論理的思考」「創造性」「コミュニケーション」「問題解決力」の4つの要素を主軸に、主に未就学児から小学校低学年の子どもたちを対象とした、理想の学びを提案して参ります。今後の活動については Facebook で随時更新しています。

次世代幼児教育研究プロジェクト公式 Facebook ページ <https://www.facebook.com/E4Tproject>