



Vol. 51

CONTENTS

- 【コラム】さりげない情報教育のさりげなさ… 伊藤 一成
【解説】組込みシステムアーキテクト養成プログラム… 野口 靖浩
【解説】情報教育と統計教育 No.3 統計と情報教育研究… 奥村 晴彦

COLUMN



さりげない情報教育のさりげなさ



こんなタイトルでコラムを書いてしまうこと自体「さりげなく」ないのであるが…。

今から 30 年前、小学 5 年生の時、近所にある個人経営のおもちゃ屋に、定価 14,800 円が 1,980 円の投げ売り状態で、天井近くの非常に目に着きにくい所に置かれている箱があった。外箱には、ボタンのようなものがたくさん付いている謎の物体が写っているが、それがなんだか皆目見当がつかない。「ファミリーベーシック」という名称で、その物体の色合いや名称から、どうもファミコンの仲間らしいことは分かった。店の人が外箱に付けたであろう「君もマリオが自由に動かせる！」という手書き POP ラベルが目にとまり、「そんなの普通にマリオのゲームやってれば自由に動かせるじゃん」と思いつつも日が経つにつれ、「自由に動かせる」とは何なのか気がなくなってしょうがない。それからというものたまにそのおもちゃ屋に出向き見上げるも、一向にその謎の箱は売れる気配がない。ついにお年玉をもらった際にそのよく分からないものを買った。

本会の会員の方々にとっては、この手の経験は年代の違いこそあるかもしれませんが、珍しいことではないと感じています。

世界最先端 IT 国家創造宣言が策定され、ますますプログラミング教育、デジタル教科書、タブレット教育、アクティブラーニング、教育ビッグデータ等々、教育関係のキーワードが乱舞し、騒がしくなっています。経済の先行きへの不透明性や、SNS の影響も相まって、なにか情報教育の「さりげなさ」が失われている気がします。今こそ本会のコミュニティが長年にわたり培ってきた「さりげなさ」を吹き込むのは、筋の良い、妥当な方策にみえます。

投げ売りされていなかったら、あの手書き POP ラベルが付与されていなかったら、正月まで売れ残っていなかったら、身の周りのあの「さりげない」環境がなかったら、得体のしれなかったその箱^{☆1}で我を忘れて楽しむことはできなかった気がします。

それから 30 年が経過し、プログラミングのワークショップに参加する子どもたちや、実習を履修している大学生が、「このキャラクターをこういう風に動かしたいんです！」と声を発すると、「待ってました！」と心躍りつつも、「さりげなく」接する楽しさや大切さを感じています。

2015 年度より、私を含め 6 名の会員が会誌教育 WG (EWG) 編集委員に新たに就任しました。ほとんどが 30 代から 40 代前半の比較的若手の委員です。「さりげない」視点でべた語義のコラムや解説記事を掲載していきたいと思っております。新任委員一同よろしくお祈りします。

伊藤一成(青山学院大学)

☆1 ファミリーベーシック… 1980 年代一世を風靡した家庭用ゲーム機ファミリーコンピュータの周辺機器の 1 つ。BASIC 言語が組み込まれた ROM カセットと、ボタンの様なものがたくさん付いているキーボードから構成される。マリオやピーチ姫などのスプライトキャラクターがあらかじめ定義されているので、小学生でも BASIC 言語を使ってマリオを自由に動かせるのが特徴であった。