

CONTENTS

【コラム】横須賀市の「小学生プログラミング体験教室」の現場で見える風景… 斎藤 俊則

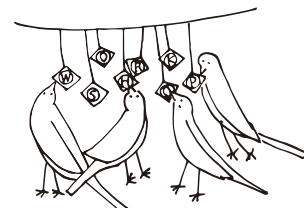
【解説】激変のさなかにある教室風景… 松山 泰男

【解説】オープンエデュケーションとは—教育の「オープン化」とMOOC—… 重田 勝介

COLUMN



横須賀市の「小学生プログラミング体験教室」 の現場で見える風景



昨今、各地で子どものためのプログラミングワークショップが盛り上がっていますが、筆者も昨年（2014年）より横須賀市で行われている「小学生プログラミング体験教室^{☆1}」に講師として参加しています。

この「教室」は市内に住む小学3～6年生対象のScratchを使ったワークショップで、今年度（2015年度）は横須賀市教育委員会と横須賀市生涯学習財団の主催により、6月から翌年（2016年）3月まで月1回（8月のみ2回）のペースで開催されます（参加費は無料）。講師は筆者以外に近隣の関東学院大学の永長知孝先生と平野晃昭先生が担当し、アシスタントは同じく関東学院大学の大学院生たちが担当します。また、ワークショップの進め方についてはNPO法人CANVASおよび同フェローの阿部和広先生（青山学院大学社会情報学部客員教授）にご協力をいただいています。

この「教室」の人気はかなりのもので、Webフォームからの申込みのみを受け付けていたところ、定員20名は毎回受付開始数分以内に満席で（最短で開始から20秒ほどで申し込んだ方がいたそうです）、いつも定員の10倍程度のアクセス数があるそうです。

講師やオブザーバとして参加しながら毎回驚くのは子どもたちの集中ぶりです。正味2時間で「猫とネズミの追いかっこ」をベースに各自のアイデアで作品を拡張する運びですが、子どもたちは皆、時間開始から終了まで作品作りに夢中です。どの子ども困ったときにはアシスタントの助けを借りつつ投げ出さずに試行錯誤を繰り返します。その様子はSeymour Papert（シーモア・パパート）のいう構築主義的学習^{☆2}の生起を直観させます。

他方、現場で子どもたちの様子が幸せそうであればあるほど気になることがあります。それは、子どもたちがこの場に居合わせることを可能にした条件についてです。少なくともワークショップの開催情報をきちんと把握して（案内は市内の全小学校で配布されます）その意義を理解し、かつ当日時間通りに送り迎えができる保護者がいなければなりません。加えて、保護者は申し込みページへアクセスする手段と、フォームに（超）短時間で入力できるスキルを持つ必要があります。これらの条件の背後には、社会経済的な問題の影が垣間見えるようです。

筆者らはこの問題について、横須賀市教育委員会の協力を得ながら調査に着手したところですが、この「教室」と調査研究とが「プログラミングを学ぶ機会がどの子どもにも公平に与えられること」に向けた社会への働きかけの1つになればと願っています。

斎藤俊則（日本教育大学院大学学校教育研究科）

☆1 概要は <http://manabikan.net/programming.html> にて公開されています（2015年9月18日現在）。

☆2 constructionism：子どもたちは特定の社会的状況の中で人工物との対話的なかわりを通して知識や概念を自ら構築していくという Seymour Papert（シーモア・パパート）の提唱する学習観。この学習観のもとでは知識や概念の構築が活発になされる点で道具やメディアを介した人工物の構築による学習過程が重視される。