

第2回 JISAプログラミングワークショップ開催！！

平成28年4月23日(土)、立教池袋中学校・高等学校にて、「JISAプログラミングワークショップ」を開催した。参加者は数理研究部に所属する生徒（中高生）30名。このイベントは、「ソフトウェアの重要性を知ってもらう」コミュニティが主催しているもので、小中学生を対象にプログラミングの楽しさを知ってもらい、ソフトウェアを身近に感じてもらうために企画したもので2月16日には國學院大學久我山中学校・高等学校でも行われた。

今回はハックフォープレイ(株)から3名の講師を招き、寺本大輝氏(同社 代表取締役)の講演会及び同社が開発したツール「HackforPlay」を利用したワークショップが行われた。

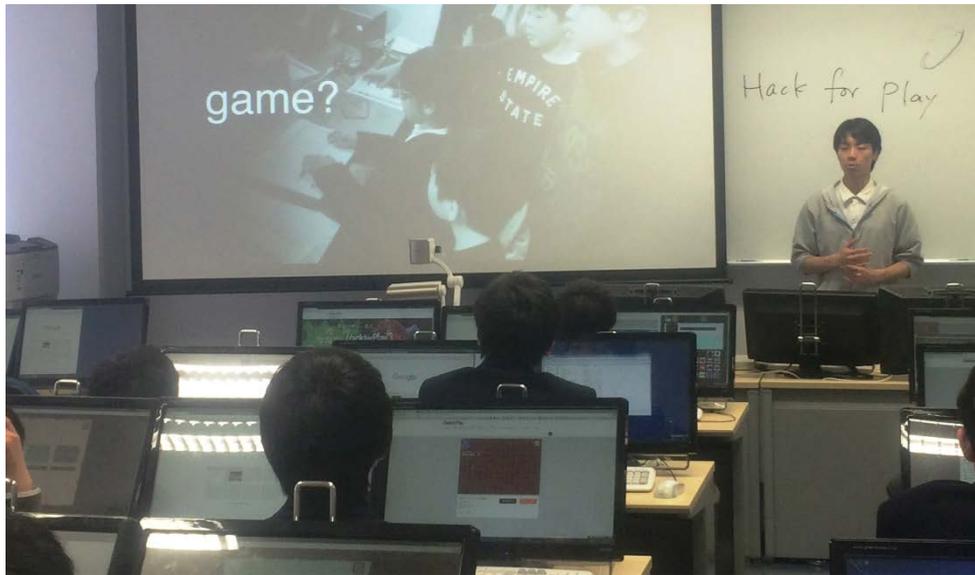


始めに島田俊夫副会長((株)CAC Holdings 取締役会長)より「プログラミングは楽しさを感じて頂きたい」と挨拶があり、寺本氏の講演会が始まった。寺本氏は「高専に入学をして初めてプログラミングに出会い、プログラミングの楽しさに気付いた。プログラミングを続けるために起業をした。自分に興味があることを考え、実現するために計画を立てることが重要。」と述べた。生徒達からは「未踏について」「プログラミングでお金儲けは出来るのか」「英語は必要か」等の質問があり、興味深く聞いていた。



次に、「HackforPlay」を活用したワークショップが始まった。HackforPlayは勇者としてダンジョンに入り、ゲーム内で手に入る‘魔道書’に書かれている実際のプログラムコードを自身の手で書き換えることで困難を解決しステージクリアを目指すゲームである。

生徒達はゲームを進める中で書き換えたコードがどのような影響を与えるかを体験し、下校時間が過ぎてもゲームに熱中していた。また、「家で続きを行いたい」「作成したゲームを投稿したい」「プログラミングがとても身近に感じた」といった”プログラミングを書き換える楽しさ”についての感想が多く寄せられた。ワークショップの目標である「プログラミングを楽しんでもらう」、「プログラミングを身近に感じてもらう」を達成することが出来たと感じている。



今後も小中学生向けにプログラミングワークショップを開催することを検討し、ソフトウェアをより身近に感じてもらえるよう活動していく。

次回は 5 月に公立小学校でプログラミングワークショップの開催を予定している。

(溝尾)