

特定非営利活動法人デジタルポケット

コンピュータ・プログラミングでの作品制作を通して、情報化社会で生きる力を育てる
まったく新しい教育サービス『ビスケット塾』を発表

<http://www.digitalpocket.org>

特定非営利活動法人デジタルポケット（所在地：神奈川県藤沢市 理事 小林桂子）は、コンピュータ・プログラミングでの作品制作を通して、情報化社会で生きる力を育てるまったく新しい教育サービス『ビスケット塾』を発表した。

今6歳の子どもが22歳になったとき、社会は今と比べてどのように変わっているのでしょうか？

コンピュータとそれを利用したインターネットの登場により、大変なスピードで社会は変化しています。『ビスケット塾』は、子どもがコンピュータの本質（プログラミング）に触れる体験を通して、この情報化社会で生きるための力（創造力、科学的思考力、問題解決力）を育みます。

造形教室と科学教室のよいところをとりいれ、毎回ワークショップスタイルで教えあいやコミュニケーションを引き出しながらレッスンを進めます。

文字や数字を使わずに絵だけでプログラムが作れる画期的なプログラミング言語「ビスケット」でのプログラミング体験を通じて、私たちの生活の一部になっているコンピュータ、デジタルメディアというものを理解し、さまざまな表現活動にアプローチします。

■製品・サービス

「ビスケット塾」は1人1台のタブレットPCまたはアンドロイドタブレットを用い、コンピュータ・プログラミングを使った作品制作で子どもの創造力を刺激します。コンピュータ・プログラミングの表現の楽しさと面白さ、奥深さを知ることにより、情報化社会で生きる力を育む、まったく新しい塾です。

■情報化社会で生きる力とは

コンピュータの普及により、私たちの社会や生活は大きく変化しています。コンピュータが高度になるに従って、人間から仕事が奪われてゆきます。反対に、新しいサービスや仕事をコンピュータに作らせることは、人間にしかできません。既存のアプリを使いこなす力ではなく、コンピュータの上で新しいものを作る力が情報化社会で生きる力となるでしょう。

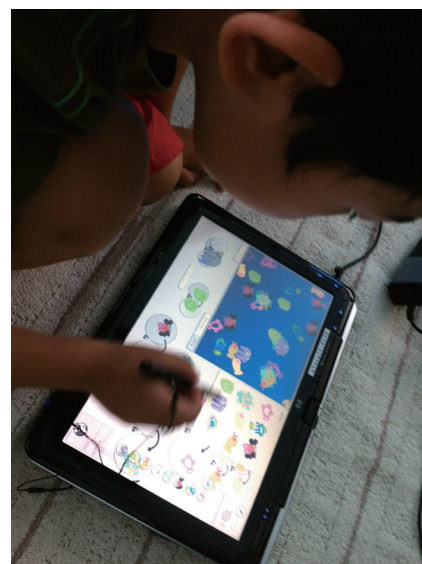
■なぜ「プログラミング」か

コンピュータを動かすためのソフトウェアを作る方法が「プログラミング」です。

コンピュータは、スマートフォン、ゲーム機、家電製品など、日常に使う機器の中に多く利用されています。しかし、「コンピュータの利用法」「コンピュータの使い方」を教える場は多くありますが、プログラミングを学び、「コンピュータを創造の道具に使う」ことを扱う場はほとんどありません。

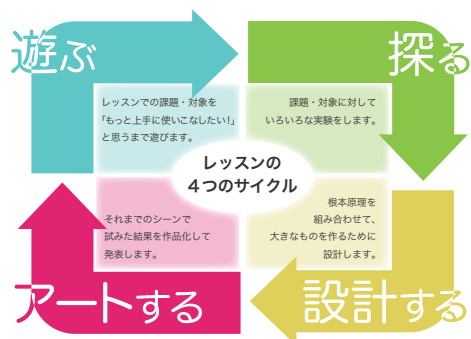
日常的に使っているコンピュータだからこそ、既存のソフトウェアを使うだけでなく、自らがプログラミングを通じて「創造」「表現」をすることで、コンピュータの性質や可能性を理解し、体験することが、今後の社会を生きていくのに必要な経験となります。

『ビスケット塾』では、小さな子どもでも絵を使って直観的にプログラミングができるビジュアルプログラミング言語「ビスケット」を使用します。



■レッスンについて

『ビスケット塾』のレッスンでは、芸術的なセンスを身につけるための「造形教室」のメソッド、科学的な観点をセンスを身につけるための「科学教室」のメソッド、そして、教育の現場でいま注目されている教室型の授業ではない手法でコミュニケーション力を養うことができる「ワークショップ」のそれぞれのよいところを取り入れた「遊ぶ → 探る → 設計する → アートする」の4つのシーンの独自のサイクルを設けました。



「遊ぶ」シーンではそのレッスンでの課題・対象を「もっと上手に使いこなしたい!」と思うまで遊びます。

「探る」シーンではその課題・対象に対していろいろな実験をします。どこまでやっても大丈夫なのか? 科学的な視点をもった遊びをします。

「設計する」シーンでは一旦コンピュータから離れて、考えをまとめ、目標を立てます。

「アートする」シーンでは、それまでのシーンで試みた結果を表現者としてのこだわりをもって、作品化して発表します。

このサイクルを繰り返しながら、情報化社会で生きるための力（創造する力、自分で考える力、科学的思考力、論理的に考える力、観察する力、繰り返し挑戦する力、チャレンジする力、問題を解決する力）を身につけます。

■カリキュラム

学年別コースを毎週または隔週で、1年間を通じて行います。プログラミングの基本操作を学んだ後に、グループで一つのシーンを制作するビスケットランド、季節などにちなんだ作品を個人制作する動くカード、子ども同士で遊び合うテレビゲーム、複数回にわたって大作に挑戦する動く絵本、生物を観察したアニメーション作り、作曲マシン、など、子どもに飽きさせないカリキュラムが予定されています。レッスンの中で制作した作品はサーバで管理され、制作の記録はいつでも振り返ることができます。

レッスンの時間外での活動に保護者の方の理解が必要なため、全ての授業はお子様だけではなく、保護者の方も一人1台の機材を使用して同時に受講することができます。

■プレス・ブロガー向けレッスン内覧会を開催

プレス・ブロガーの方向けの内覧会を2013年2月26日(火) 13:00～15:00に開催します。参加ご希望の方はメールにてご連絡ください。(この日以外にも、レッスン体験会を開催します。詳しくはウェブをご覧ください)

■開講予定のコース

幼稚園年長(翌春に小学生)～小学4年生までを対象にしたクラスをこの4月にスタートします。

レッスンの回数は、年間で隔週コース20レッスン、毎週コース40レッスンを予定しています。これ以外に、未就学児童向け、高学年向けのコースも開催準備中です。

■受講料(予定)

入会金 10,000円(兄弟、友達紹介割引あり)

90分クラス(土曜・日曜/月2回) 子どものみ8,000円、子ども+保護者10,000円

45分クラス(平日/月4回) 子どものみ8,000円、子ども+保護者10,000円

■塾の所在地

東急東横線、横浜線菊名駅から4分

詳細はただいま準備中です。

■関連 URL

本企画の詳細 <http://www.digitalpocket.org/>

ビジュアルプログラミング言語 Viscuit (ビスケット) <http://www.viscuit.com>

このリリース PDF、広報用図版のダウンロード <http://www.digitalpocket.org/news/press/>

■特定非営利活動法人デジタルポケットとは

特定非営利活動法人デジタルポケットは、新しい学びの方法として近年期待されている「ワークショップ」の手法を用い、子どもから高齢者までのすべての年代の人々に対して、情報文化の普及啓発に関する事業を行い、情報化社会に生きる人々の情報リテラシーの向上に寄与することを目的とし、2011年11月に設立されました。ビジュアルプログラミング言語「ビスケットを使った、プログラミングのワークショップの企画と実施、また、このワークショップのファシリテータの育成を行っています。

2012年度は、学校、放課後教室、美術館・博物館、企業など、29箇所の会場（複数日程にまたがるものもあり）でビスケットを用いたワークショップ・講師の活動を行い、2000人弱を動員しました。

■ビスケットとは

2003年にNTTの研究で開発された「誰でもプログラミングを体験してコンピュータの本質が理解できる」をコンセプトとしたビジュアルプログラミング言語です。インターネットにつながったパソコンがあれば、ブラウザ上で自由自在にプログラミングができます。

■本件の連絡先

特定非営利活動法人デジタルポケット

担当者氏名 小林桂子

Tel 090-5522-0394

E-mail dp_info@digitalpocket.org

URL <http://www.digitalpocket.org>