

くまもとこうせん がくせい 熊本高専の学生たち

やさ 優しくサポート

「くまTOMOプログラミング教室」では、熊本高専(合志市)の学生たち7人が手厚くサポートしました。学生たちは「勉強だと難しく思わず、ゲームのように楽しく学んでほしい」とエールを送っています。

教室では、思った通りに動かさずに困り顔の子どもたちに学生たちが優しく寄り添い、問題を解決する姿が目立ちました。熊本高専3年の4人も丁寧にアドバイス。津森景士さんは「子どもののみ込みの早さに驚いた。興味を持ち続けてほしい」と語りました。

2020年度から小学校で必修となったプログラミング。谷川晴基さんは「自分たちが小学生のころにはなかった。当たり前のように使っていることにギャップを感じる」と言います。

プログラミングを楽しむコツについて、眞田悠矢さんは「楽しく学ぶうちに身に付くような感覚が大事」、染田遥土さんは「楽しさを知るには、まずはやってみよう。簡単なものから達成感を味わってみて」と笑顔で話しました。

プログラミング教室で使った教材は、熊本日日新聞社の電子ライブラリーシステムで提供しました。電子ライブラリーは、小中学生に1人1台配備されたタブレット端末を活用し、授業などに役立ててもらおうと熊本の記事や出版物をデジタル配信。高森町や合志市など県内の自治体で導入が広がっています。今回の授業の内容を14日まで限定公開します。

子どもたちに優しくプログラミングを教える熊本高専の学生たち



藤井慶准教授の説明で、ディスプレイに表示された画像認識プログラム

オリジナルのゲーム作りなどに取り組む子どもたち



しこうさくご 「試行錯誤しながらたどりついて」

「早く完成させたいと思うかもしれないが、少しずつ確認しながら慎重に作り込んで」。藤井先生の話を聞きながら子どもたちは熱中。線の配置や数、太さなどを工夫してオリジナルのゲームに挑戦。子どもたちは、条件分岐を応用したゲーム作りに挑む。「まっすぐ進むふれすけが赤い線にあたると向きを変える」「プレイヤーはマウスや指で赤い円を動かして向きを変える」などの設定で青色のゴールを目指します。参加者はパソコンやタブレット端末の画面上に指示ブロックを組み合わせてプログラムします。

「人間のようには知的なふるまいをするシステム」の人工知能(AI)についても学習。藤井先生はふるまいをさせるために大量のデータを機械学習させて再現させる仕組みに触れ、「人間が先生。コンピューターは生徒で、真面目で疲れ知らずです」と説明。子どもたちは、「あい」「う」の母音の声を登録し、識別させる音声認識や画像認識を体験し楽しんでいました。

たの 楽しく学んだよ
 まな プログラミング

ゲーム作りや人工知能(AI)について学ぼう！熊本高専(合志市)の先生が講師を務める「くまTOMOプログラミング教室」が9月中旬、熊本市中心部のびふれすイノベーションスタジオ(びふれす熊日会館内)でありました。くまTOMO連載「びふれすけとプログラミングDX」の特別授業。会場とオンラインで県内外の小学生約25人が参加し、プログラミングの楽しさに触れました。

(藤山裕作)



熊本高専の藤井慶准教授(中央)が解説した「くまTOMOプログラミング教室」の会場=熊本市中心部