

富士通グループ発子どもプログラミング教室「F@IT Kids Club」の大イベント 約 150 名の子どもがオリジナルプログラムを披露！ 「F@IT Creation2019」開催レポート

～子どもならではのアイデアや、周りを巻き込むプレゼンで観客を魅了～



総合人材育成企業 株式会社富士通ラーニングメディア（代表取締役執行役員社長：青山昌裕 本社：東京都港区）が運営する、子ども向けプログラミングスクール「F@IT Kids Club（ファイトキッズクラブ）」は、スクールに通う生徒が参加する年に一度の発表会「F@IT Creation2019」を、富士通ラーニングメディアが保有している研修施設である品川ラーニングセンターにて12月1日(日)、8日(日)の2日間にわたり開催しました。また1月26日(日)以降の体験会にて、本発表会の作品を紹介いたします。

「F@IT Creation2019」は、「F@IT Kids Club」品川校に通う生徒約150名が対象となり、スクラッチコース、ロボットコース、テキストプログラミング（Python）コースの生徒がそれぞれ発表を行うイベントです。スクラッチコースとテキストプログラミングコースでは、自分でゲームの設計から制作まで行うゲーム部門と、自由にプログラミングし作品を作るフリー部門のどちらかを選び発表しました。またロボットプログラミングコースでは、レベル別にミドル部門とエキスパート部門に分かれ、教育版レゴ®マインドストーム®EV3を使った競技を行いました。各生徒は10月より発表会に向けた準備を行い、それぞれの部門に合ったプログラムに取り組み、プレゼンの練習なども並行して実施しました。さらに期間限定で自習室もオープンし、作品のブラッシュアップのためにスクールの通常講義外の時間も活用しました。

<スクラッチコース・テキストプログラミングコース>

12月1日(日)と8日(日)の2日間にわたり、発表会を行いました。生徒一人ひとりが、3～6分間のプレゼンテーションと質疑応答を行い、富士通ラーニングメディアの執行役員をはじめとした審査員からフィードバックを受けました。さらに今回は審査員からだけでなく、発表会にお越しいただいた保護者にもスマートフォンを使い、「いいね！アイデア」「すごい！技術」「素敵！プレゼン」の3つの評価で投票に参加いただきました。ゲーム部門では、シューティングや金魚すくい、サッカーなど、自分の好きなゲームや遊びから発想を得た様々な作品が発表されました。またフリー部門の発表では、天気によって遊びを提案してくれるアプリやおみくじ、献立を考えてくれるアプリなど、自分たちが実際に「あったらいいな」と思う作品や、楽器やアニメーションなどのアート作品が紹介されました。作りたいものを実現するために、これまでのプログラミングスキルの成果を発表するだけでなく、習っていない学習要素を調べたり、パワーポイントでスライドを作成するなど主体的に取り組む生徒も多くいました。



さらにプレゼンにおいても、プログラミングを実際に自分で動かしながら仕組みの説明をするだけでなく、観客を巻き込むように問いかけたり、重要な箇所にマーキングし電子黒板を活用したりと大人顔負けの発表も見られました。

＜ロボットプログラミングコース＞

12月8日(日)にウィンタースポーツをテーマに、カーリング、フィギュアスケート、スキーまたはスピードスケートの3種目を競いました。課題のコースをできるだけ早くクリアしたり、ミッション達成のために細かい数値調整を行ったり、課題に合わせてプログラミングしたロボットで各競技に挑戦しました。例えばボールを的に当てるカーリングでは、ボールを転がすロボットを制作する生徒が多い中で、ボールを投げられるロボットをプログラミングするなど、基本の形にとらわれることなく、1つの競技においても自分なりの発想を取り入れたロボットを制作する姿も見られました。直前までロボットの調整を行う、子どもたちの熱意を持った姿勢に、実際のスポーツ大会さながらの声援が送られました。



＜優秀者の表彰＞

両日ともに最後には各部門の優秀者を発表し、トロフィーやオリジナルグッズなどの景品の贈呈を行いました。生徒からは「ブレッシャーもあったけど、楽しかった」「他の習い事もある中で頑張った」「何度もスクールに通い、いいものになるようにした」などの声が聞かれ、通常とは異なる発表会に向けて頑張る姿勢や、大勢の前で発表する難しさなどを乗り越えた様子が伺えました。

今後も、F@IT Kids Club はプログラミングスキルだけでなく、論理的思考やプレゼンスキルなど実社会に役立つプログラムやイベントを開講し、より多くの子どもたちに将来のビジネスリーダーや ICT リーダーにつながる基礎教養を提供してまいります。

【最優秀作品例（抜粋）】

■スクラッチコース・テキストプログラミングコース ゲーム部門

＜作品名＞ 突然だけど、ドラゴン討伐よろしく！

＜使用言語＞ パイソン

＜学年＞ 中学 1 年生

＜内容＞

プレイヤーが勇者となり、敵であるドラゴンをコマンドを使って倒すゲーム。「たたかう」「じゅもん」「ぼうぎょ」など複数のコマンドがプログラミングされている他、隠しコマンドも設定。600 行にも及ぶコードから成り立っており、不具合があった場合に少しずつ変更していくような根気強い作業が必要となる作品。条件分離などの捉え方や、どうすると何度もやりたくなるのかというゲーム性の企画・設定が高く評価された。



■スクラッチコース・テキストプログラミングコース フリー部門

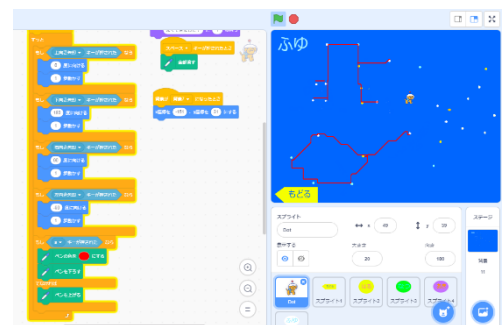
＜作品名＞ 星座を作ろう

＜使用言語＞ スクラッチ

＜学年＞ 小学 4 年生

＜内容＞

星座を自分で作成できるゲーム。各シーズンに分かれて場面設定され、キーボード操作で星座を描けるようにプログラミングを行った。1 面だけでなく複数面にそれぞれプログラミングを組んでいる、スキルの高い作品。また電子黒板を利用する際には、ペンを使って実際に描きながら星座を作ることできる。2 通りの遊び方ができるというユニークな発想と共に、パワーポイントを使用したプレゼンや、どういった想いで作っているのかを分かりやすく発表し、観客を引き込むプレゼンの仕方が好評だった。



■ ロボットプログラミングコース ミドル部門・エキスパート部門

<使用教材> 教育版レゴ®マインドストーム®EV3

<学年> 小学 6 年生

<内容>

エキスパート部門で 1 位を獲得。スピードスケートでは Bluetooth 通信を使い、もう 1 台のロボットを動かし、難しいバトンの受け渡しに見事成功しました。フィギュアスケートではバンの立て付けを調整し自分でモデルを考え、複数の綺麗な正円を描きました。



【F@IT Creation2019 概要】

■ 日 時 : 2019 年 12 月 1 日(日) 10:00~16:00

・スクラッチコース ゲーム部門 (低学年: 小学 1~2 年生、中学年: 小学 3~4 年生)

2019 年 12 月 8 日(日) 10:00~16:00

・スクラッチコース・テキストプログラミングコース ゲーム部門 (高学年: 小学 5 年~中学生)

フリー部門 (小学 1 年~中学生)

・ロボットプログラミングコース

ミドル部門、エキスパート部門 (小学 3 年~中学生)

■ 対 象 : 小学 1 年生~中学生 2 生

■ 参加者 : 約 150 名

【F@IT Kids Club とは】

人材育成・研修サービス企業である富士通グループの富士通ラーニングメディアのエンジニア・コーチが立ち上げた子ども向けプログラミング教室です。プログラミングスキルだけではなく、「社会や仕事との繋がりを考えた指導」「伝えるプレゼンテーション力の育成」「情報リテラシーの指導」といったビジネススキルを学ぶことができます。IT 業界の豊富な知見と人材育成実績を持つ厳選されたスタッフが、初めてプログラミングを習う子どもにも楽しくわかりやすくレクチャーを行い、デジタルを駆使し「21 世紀型能力」を養う人材の育成を目指しています。

■ コー ス : -スクラッチコース (エレメンタリーコース・ビギナーコース・エキスパートコース)

-ロボットプログラミングコース (ビギナーコース・エキスパートコース)

-テキストプログラミングコース (Python コース)

■ 教室数 : 全国 40 校

■ 直営校 : 品川校 (品川ラーニングセンター)

【富士通ラーニングメディア】

■ 企 業 名 : 株式会社富士通ラーニングメディア

■ 設 立 : 1977 年 6 月 30 日

■ 代 表 : 青山 昌裕 (あおやま まさひろ)

■ 売 上 高 : 109 億円 (連結: 2018 年度)

■ 所 在 地 : 東京都港区港南 2-13-34 NSS- II ビル

■ 従業員数 : 435 名 (2019 年 3 月末現在)

■ 事業内容 : ・人材育成・研修サービス

-人材育成コンサルティング

-学習管理サービス「KnowledgeC@fe」

-講習会/サテライト講習会/e 講義動画/e ラーニング

-e ラーニングコンテンツ受託開発/ドキュメント制作・活用/

・Web サイト制作・運用サービス

-個人のお客様向けパソコン教室 (富士通オープンカレッジ)