

バナナにかわさんにインタビュー

今、学校では「プログラミング教育」が取り入れられていますが、「プログラミング」と聞いて、どんなイメージをされますか？難しそうなイメージですか？楽しそうなイメージですか？

今回は、泉南市内の小学6年生で、学習用タブレットを活用してオリジナルゲームなどのプログラム作品を作っている児童、ニックネーム「バナナにかわ」さんにインタビューをしました。

バナナにかわさんが活用しているのが、「プログラミングゼミ」というアプリ（学習用タブレットのSelfServiceに入っています）。小4のときに学校の授業でこのアプリを知り、それ以来プログラム作品を作ることに楽しみを見出したそうです。今ではプログラミングの世界と知識、活躍の場をグングン広げて、「プログラミングゼミ」の中でも一目置かれる存在になっているとか！？

先日は、なんと、学校の150周年を祝うプログラム作品（RPG風クイズゲーム）を作成したとのこと！

右ページで、インタビューの様子をお伝えします！



ビデオゲームを買う代わりに、自分で作ってみよう。
最近のアプリをダウンロードする代わりに、デザインしてみよう。

Barack Obama 2013



(以下、GKT:G、バナナにかわさん:バ と記載)

G:こんにちは！

バ:こんにちは！

G:今日インタビューしたことを、GKT だよりに掲載してもいいかな？

バ:ぜひ！ありがたいです！

G:たくさんゲームを作っていてすごいわね。

バ:最近は、大阪府のコンクールに応募するためのネタを、毎日ワイドショーを見ながら探しています。ネタをゲームに表現するのが難しいです。

G:ゲームを作っていると著作権とか難しくない？

バ:利用規約や著作権は自分で調べています。初めのころは失敗することもありましたが、自分で勉強するようになりました。

(プログラミングゼミのアプリの中でも学習していきます)

G:タブレットを使うのに、「ゲームばかりやって！」など、おうちの人に怒られたりしない？

バ:家では、「やるべきことをやったら、21時までならタブレットを触っていい」というルールでやっています。たまに時間を超えてしまう時もあるけど(笑)。

G:家でちゃんとルールを決めてやっているのはすばらしいわね。

バナナにかわさんは、市販のゲームはしないの？

バ:市販のゲームをしているより、作るほうが楽しい。自分で考えるのが楽しい。できた時の達成感もあるので。今までにないゲームを作るから。

G:すごいわねー！プログラム作品を作るようになって、やる前とやった後で何か自分自身が変わったことってある？

バ:新しいことに挑戦するようになりました。あと、図工が好きになりました。「作る」という共通点から。学校では、自分のリクエストで「プログラミングクラブ」ができました。

G:ちょっと、どんなゲームがあるか、見せてくれる？

<タブレットでいろいろなゲーム作品を見せてもらいました。>

G:すごいわね！おもしろい！！

(コロツケが上から落ちてきて、タイミングを合わせてタップする、リズムゲームを見せてもらいながら)

バ:このゲームは、家でお母さんがコロツケをあげているのを見て思いつきました。スイミングの帰りの車でトイレを我慢しているときにアイデアにつながってゲームを作ったこともありました。アイデアは日常の中にいっぱいあります。大事なものは、プログラムではなく、アイデア。

G:おお！名言が出たわね！

では、最後に、たよりを見てくれている人へのメッセージをお願いします。

バ:未来をプログラムしていきましょう！！

G:また名言がでた！！今日はありがとう！！

