

# 十勇士パソコンクラブ 活動報告 2022

---

2022.10.27

上田市マルチメディア情報センター  
十勇士パソコンクラブ  
斎藤史郎



# ★上田市マルチメディア情報センター ([www.umic.jp](http://www.umic.jp))

1995年(平成7年)開所。全国6カ所の「マルチメディア情報センター」の1つ(通産省補助事業、羽田元総理のお膝元)組織では市の情報システム課の下。運営は事業団委託。



## (実施事業)

- 市民向け・子ども向け教室・イベント
- 市内小中学校の教育情報化支援
- 地域映像デジタルアーカイブ

# ★十勇士パソコンクラブ(2011～)

毎月定例の活動。小4～大人まで。参加費 ¥ 500。定員20人。  
各回自由参加→2020年度からコロナ禍で事前申込み・定員10人。

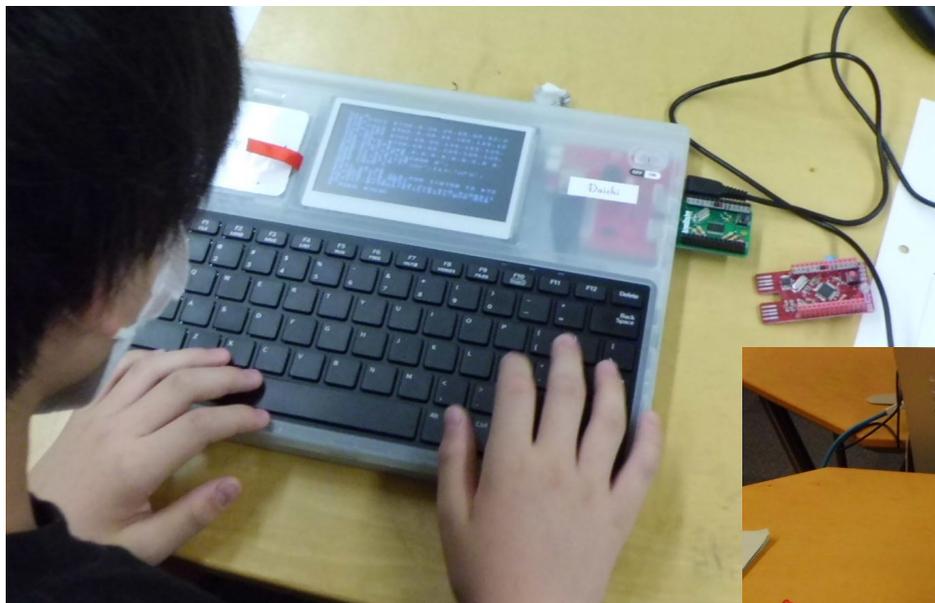
- 初心者: IchigoJamでBASICプログラミング入門
  - 経験者・大人: 個々の作りたいものに個別対応
- IchigoJamプログラミング・工作、LEGO Mindstorms、Scratch、  
プチコン、NScripterなど。
- 2018年4月～ PCN上田として登録
  - 2021年11月～ 地域ICTクラブとして登録

テキストをサイトで公開中。自由に利用可  
<http://www.white.unic.jp/jypc/>

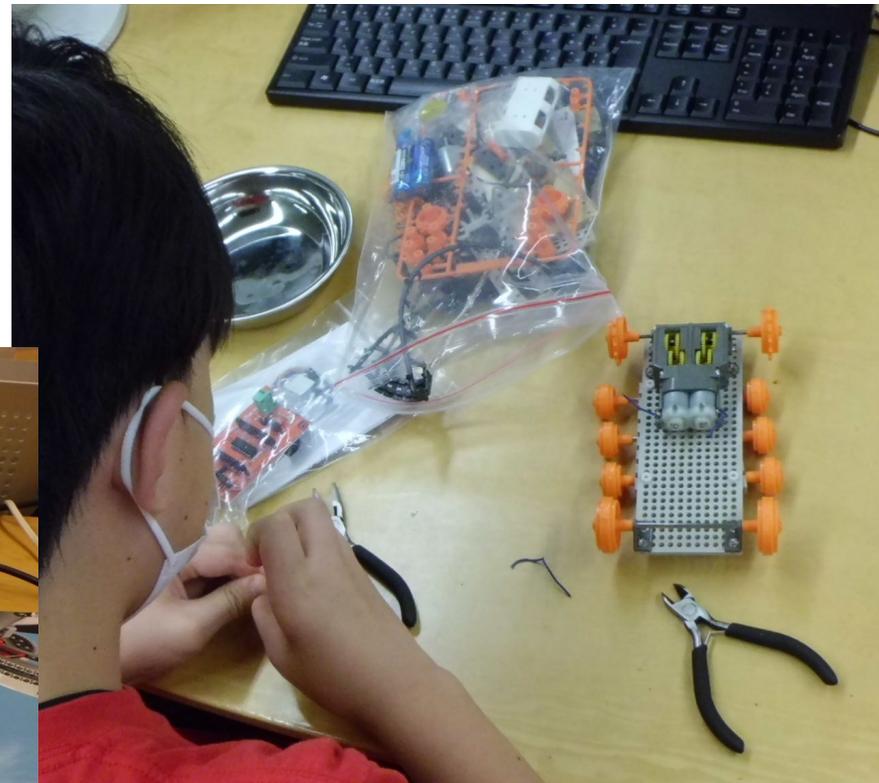
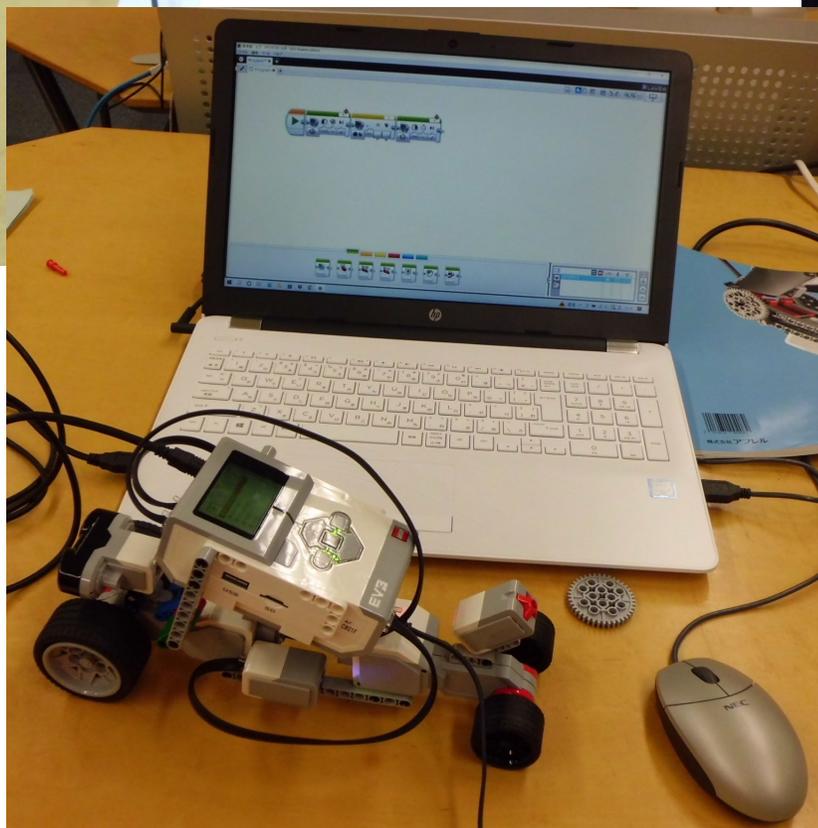


# 月例活動日

各自の興味に応じて…



IchigoJamで  
プログラミング

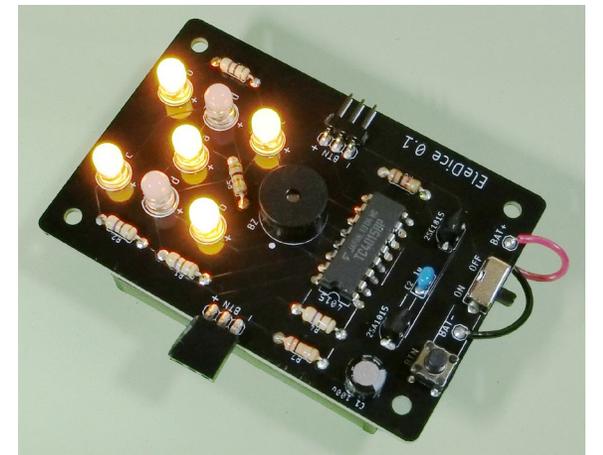
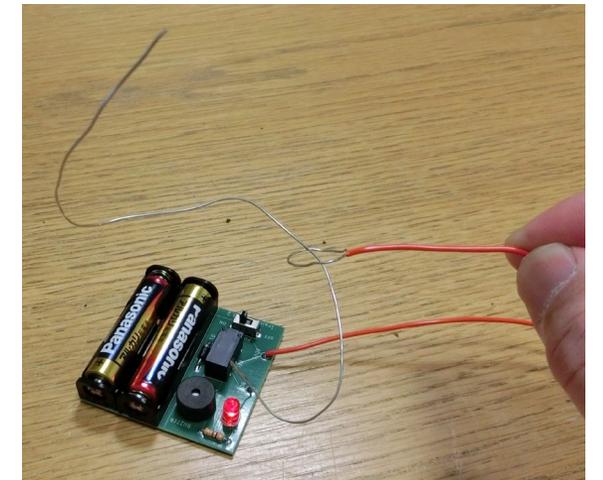
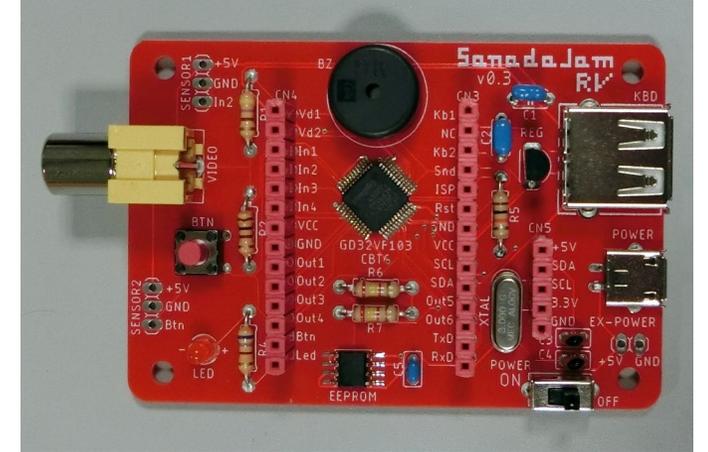


IchigoJamカーを工作

LEGO Mindstorms

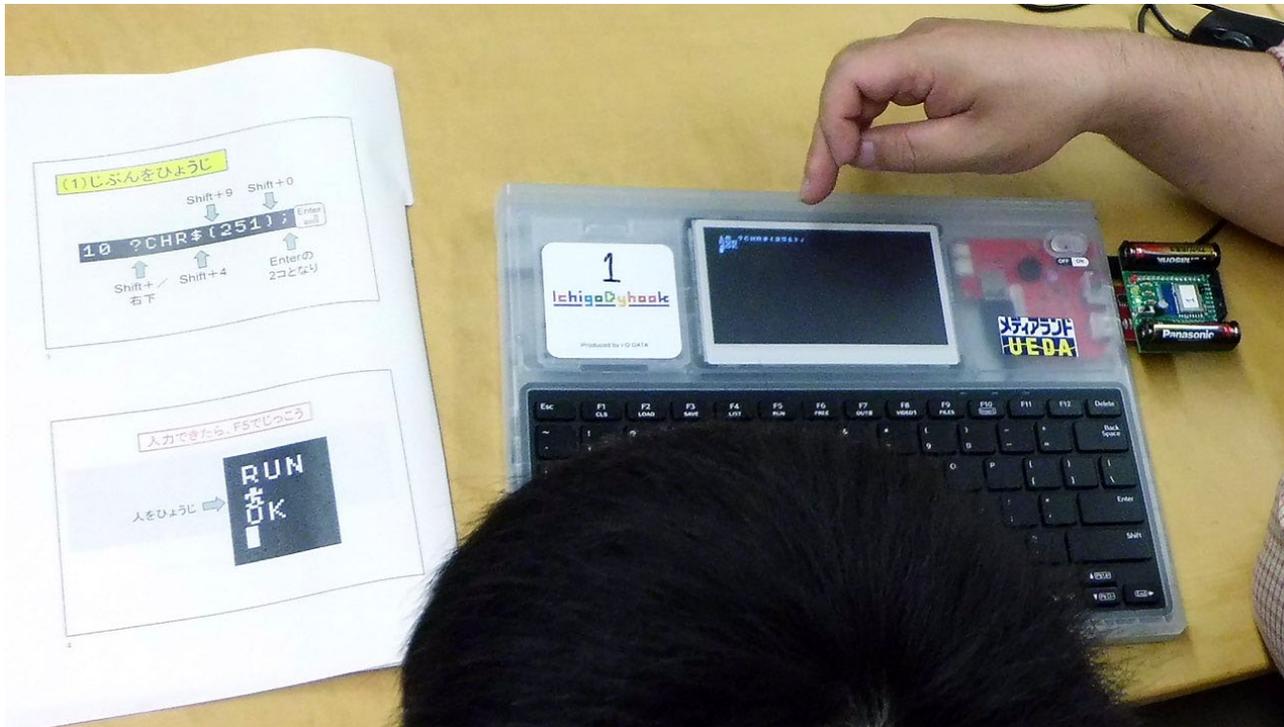
# 公開教室(単発の教室)

- 7/31 マイ・コンピュータを作ろう  
IchigoJam互換機「SanadaJam」工作
- 8/11 マイコンビンゴマシンを作ろう  
IchigoJam組み込みのビンゴマシン  
はんだ付け&プログラミング
- 8/13 いらいら棒ゲームを作ろう
- 8/14 LEDさいころを作ろう
- 10/9 LEDネコ基板を作ろう  
なわとびゲームを作ろう



などなど...

# 6/18 100mダッシュ大会



上田、南相木、鎌倉、熊本の4会場。  
IchigoJamで100mダッシュのプログラム  
を作成。走ったタイムをサーバーへ送  
信して、平均タイムで対決。



100mダッシュ大会

上田			南相木			鎌倉			熊本南		
No.	ID	Time	No.	ID	Time	No.	ID	Time	No.	ID	Time
1	UEDA01	12.5	1	AIKI01	8.8	1	KAMA01	60.0	1	UTO01	12.2
2	UEDA02	12.7	2	AIKI02	16.7	2	KAMA02	15.4	2	UTO02	12.9
3	UEDA03	12.5	3	AIKI03	9.2	3	KAMA03	60.0	3	UTO03	10.6
4	UEDA04	9.2	4	AIKI04	0.0	4	KAMA04	15.9	4	UTO04	8.8
5	UEDA05	12.2	5	AIKI05	0.6	人数	4		5	UTO05	14.8
6	UEDA06	8.2	6	AIKI06	57.2	平均	37.8		人数	5	
	人数	6	7	AIKI07	12.3				平均	11.9	
	平均	11.2	8	AIKI08	10.2						
	人数	6	人数	8					人数	5	
			平均	14.4							
			人数	8							
			人数	8							

# 今後の予定

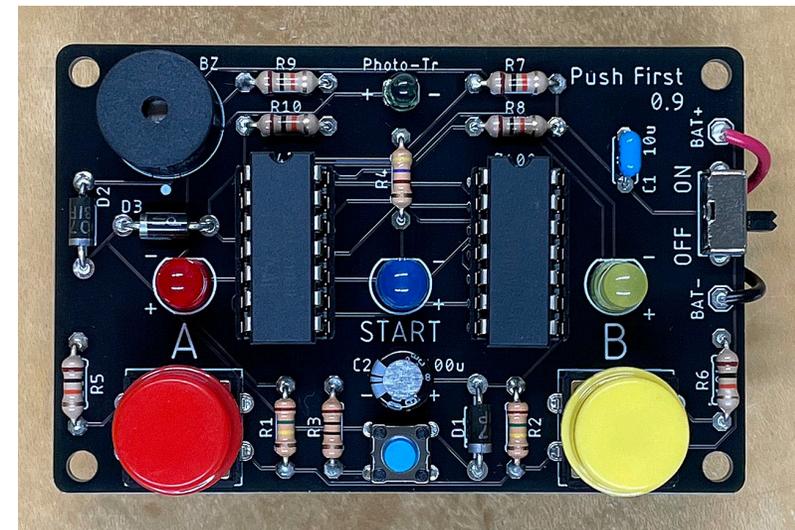
毎月定例のクラブの他…

- 12/17(土)~18(日) クリスマスイベント  
100mダッシュ大会、LEDクリスマスツリー工作



- 1/7(土) 早押し対決ゲームを作ろう

2人でボタンを押して  
早かった方が勝ち。





# 中学校技術科・プログラミング授業

市内中学校の依頼で出張(4~6時間)

1. BASICプログラミング入門  
(Lチカ、かわくだりゲーム)
2. タイピングゲーム
3. LEDセンサー基板  
(LED点灯、光センサーで制御)
4. サーボモーター制御
5. ネットワーク通信  
(センサーで見守りシステム、  
チャット、100mダッシュ対戦)



## 【私がプログラミング教室をやる理由】 その3

- 都会では民間のプログラミング教室（塾）が激増しているが、田舎の上田ではそんな場所・機会がなかなか無い。
- 小中学校がプログラミング教育に熱心に取り組んでくれればよいが、まだまだ…。
- ICTやプログラミングに関する知識は、全ての人の「生きる力」としてこれから必要になる。

子どもたちが将来ロボットやAIに仕事を奪われないように、クリエイティブな仕事ができるように、社会教育としてできることをしたい

## 【私がプログラミング教室をやる理由】 その2

### ★子どもたちの「自己評価の低さ」

- 自分に自信が無い
- 自分を大切に思えない
- 「こんな自分じゃダメだ」

「自己評価の低さ」が、多くの問題の根底にある

## ★いじめ

- 「普通」「常識」から外れた子を排除することで、「自分は“普通”（多数派）だからこれでいい」と安心する、不安を解消。
- 本来は「僕は／私はこう思う」と自分の考えで行動すればいいのだが、自分に自信が無いので、周囲に合わせようとする。

## ★ネット依存

- 現実世界でダメダメな自分の代わりに、ネットやゲームの世界で活躍することで、自分の存在価値を見出す。
- 「自分を認めてくれる」「受け入れてくれる」つながりを求めて、SNS・ネットコミュニケーションにはまる。スマホを手放せなくなる。

# 自己評価が低いまま大人になると…

## ★ジジイの壁

- 自分の知識や肩書きを使って、周囲の他人をバカにして自分のプライドを守る。
- 店員など“自分より下の立場”の人に暴言を吐く。相手に何かミスがあると、クレームを付けて炎上させる。
- 新しい意見を「前例がない」と否定する。
- ジジイ＝中高年男性に多いが、女性や若い人にもいる。

※参考書：河合薫『他人をバカにしたがる男たち』

## ★毒母(どくはは)

- 自分に自信が無く不安なので、子ども(特に娘)を束縛して、自分の思い通りにしようとする。言う通りにしていれば可愛がるが、反抗されると突然キレて怒り出す。
- 本当は自分の考えなのに、「みんな～」「普通～」「～が常識」と言って、責任を取らずに子どもに押しつける。
- 毒母の娘は傷つけられて育つので、自己評価が低く不安定になり、次の世代の毒母になりやすい。

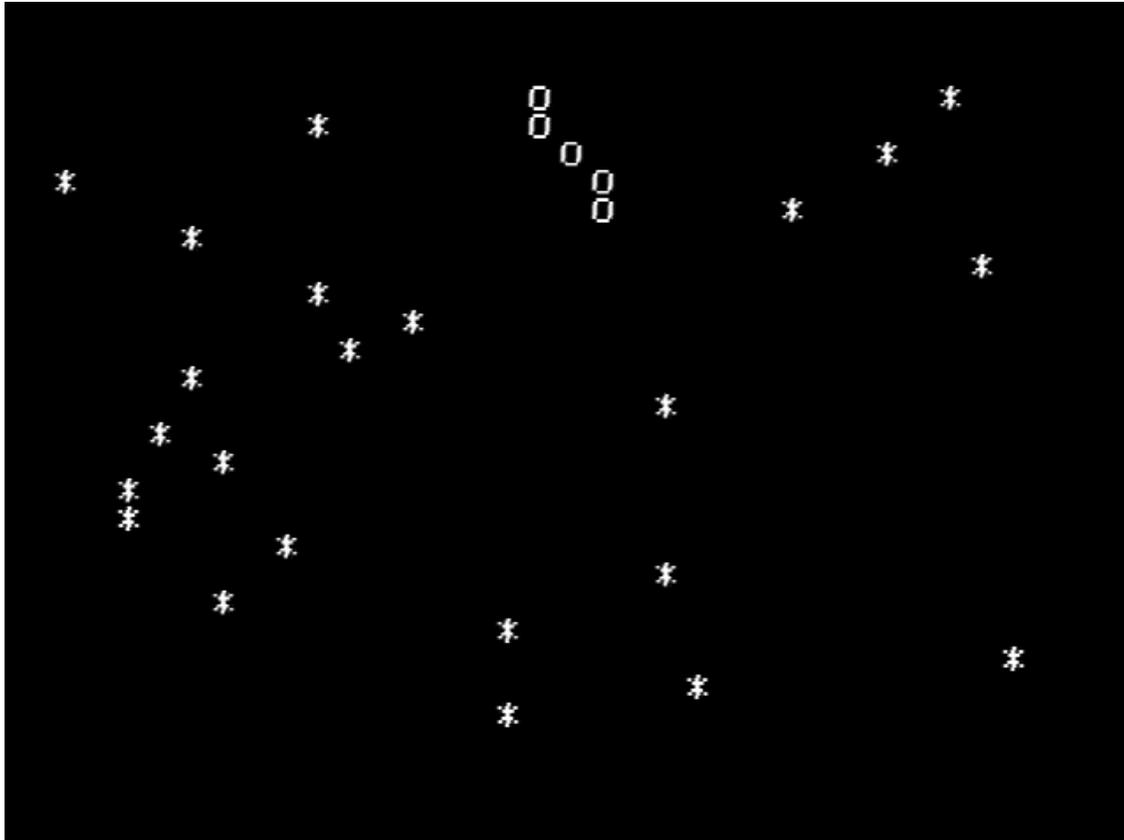
※参考書: 高橋リエ『お母さん、私を自由にして!』  
田房永子『母がしんどい』 など

## ★オタク

- 「オタク」は趣味の種類ではなく、心のありよう。  
「マニア」と「オタク」は違う。
- 特定分野の知識の世界に閉じこもって自分を守る。  
間違ったことを言う人を攻撃する。
- 他人の作品をあれこれ批判するが、自分は何も創らない人が多い。

こうした親や大人に傷つけられている子も多い  
今の子ども達を、将来こんな大人にしないことが大事

# プログラミングは「創造主」「神」になる体験



例:かわくだりゲーム

「自分のキャラを操作して  
岩に当たらないように  
川を下る」

ひとつの“世界観”の創造

登場キャラを換える、ゲームの  
ルールを変えるなど、自由自在

- プログラミングを通じて、「創る側」になる体験ができる。  
それによって自尊感情・自己肯定感を高められる。  
「論理的・構造的思考」などより、子どもの人生にとって  
もっと大きな、意味あるもの。
- これはプログラミングに限らず、どんな「ものづくり」でも同じだが、  
今の子ども達はゲーム機やスマホで始終プログラムに触れているので、なじみやすい。

「創る側」の体験は、クリエイティブで  
自立した人間を育てる

## 【私がプログラミング教室をやる理由】 その1

- プログラミングはとにかく **楽しい(^\_^)**
- 他のことではなかなか集中力が続かない子どもでも、プログラミングになると何時間も熱中する。
- 間違えば、コンピュータがうまく動かない／エラーを返すのでわかりやすい。コンピュータが先生になって、楽しく教えてくれる。

とても楽しい「プログラミング」を  
多くの子どもたちに体験してほしい