

物語で学ぶことの重要性

リンダ・リウカス氏が登壇したパネルディスカッション



これまで日本の書籍市場には、プログラミングの絵本というもの自体存在しなかった。また日本政府がプログラミングを2020年までに小学校で必修化する見通しとの報道が、『ルビィのぼうけん』の発売時期に重なったことも追い風となった。リウカスの原書は世界15カ国で19言語に翻訳され、日本語版は第3刷で2万部を印刷（2016年7月末時点）。幼児から小学生を対象に、プログラミングの思考法を楽しく学べる画期的な絵本として評判を集めている。

『ルビィのぼうけん』は、「世界の全ての事柄はコンピュータの考え方と関係している」といった認識の下に、そんな世界に対する備えを子どもたちに身につけさせるための絵本だ。

「『ルビィのぼうけん』では、女の子ルビィが、学校に行く前の着替えの手順からコンピューショナル・シンキングを学びます。手順を考えることで、物事は全て小さい問題や手順から成り立っていることを認識させます。

重要なのはどんなに大きな問題も、小さい問題の積み重ねでできているということです。それを日々の生活やダンス、遊びといった行動に結びつけて学びます。この考え方は決して新しいものではありません。

1950年代にジャン・ピアジェという学者が『最良の学習は、語彙やコンセプトをあらかじめ与えるのではなく、行動によって環境から学ぶことである』と述べています。

本を利用した学習でも、まず体験や行動を示してから知識を説明します。そしてビジュアルプログラミングなどを体験させ、実際のコーディングへとつなげています」



学びにおける物語の重要性

さらにリウカス氏は「プログラミング教育であっても、テクノロジーの話題だけでは不十分」と語る。

「プログラミング教育のアプローチには、ゲーミフィケーション（ゲームデザインの技術やメカニズムの利用）のような考え方から、純粋に遊びの中で考えるものまであります。私は『ルビィのぼうけん』を、両者をつなぐために利用できないかと考えています」

この考えに至ったのは、国を問わず「子どもたちのモチベーションをどうやって維持するか」といった問題があるからだという。

「私自身も経験がありますが、例えば子どもたちはポケモンに対して非常に熱心に取り組めます。しかし授業ではどうでしょうか。この課題に対し、私は学びとしてのゲーミフィケーションと遊びをつなぐ物語があればよいと考えています。

物語は学びにコンテキストを与え、同時にモチベーションアップにもつながります。私も子どものとき、物語によって多くのことを学んだからです。

もうひとつのポイントは、『正しい答えを出す』よりも『よい質問をする』子どもを評価してあげることです。『世界をよくするにはどうすればいいか』などの重たい問題より、『学校にくる鳥たちに遊び場を作ってやるとしたらどうすればいい？』といった身近な問題のほうが、子どもたちのモチベーションにつながるコンテキストだと思います」



『ルビィのぼうけん こんにちは！プログラミング』（翔泳社）より 8