

## あそびのデザイン講座

プログラミング教育は情報教育を補完する役割と捉えられて、情報が生成・発信・蓄積されるコンピュータやネットワークの働きを理解し、情報を適切によりよく、かつ楽しく活用できるようにすることを目標としています。

平成32年度（2020年度）から、その「プログラミング教育」が学校教育に導入されますが、本来のプログラミング教育の目的は、多様な場面で生きて働く「プログラミング的思考」の考え方や態度などを育むことにあります。プログラムが、作れるようになることが目的ではありません。

[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shotou/122/attach/1372525.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/122/attach/1372525.htm)

プログラミング的思考とは、自分が意図する一連の活動を実現するために、どのような動きの組合せが必要であり、一つ一つの動きに対応した記号を、どのように組み合わせたらいいのか、記号の組合せをどのように改善していけば、より意図した活動に近づくのか、といったことを論理的に考えていく力、プログラミング教育の趣旨やねらいは、子どもの資質・能力や態度など、本質的な資質・能力の育成にあります。

[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shotou/122/attach/1372525.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/122/attach/1372525.htm) (参照 2017-3-1)

<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/keizaisaisei/miraitoshikaigi/suishinkaigo2018/koyou/dai6/siryou4.pdf#search=%27情報教育とは%27> (参照 P38 - 39)

そもそもプログラミング教育とは、若者に、コンピュータに意図した処理を行うよう指示することができるということを経験させながら、将来どのような職業に就くとしても、時代を超えて普遍的に求められる力としての「プログラミング的思考」などを育成するものです。プログラミング教育は、コーディングを覚えることが目的ではありません。コーディングとは、プログラミング言語を用いた記述方法のことです。コーディングを覚えることが、プログラミング教育の目的であるとの誤解があります。

大学入学時点での意識調査において、プログラミングに興味があるかどうか調査したところ、「とてもある」や「少しある」と回答した学生は合わせて80%にのぼり、さらに学習してみたいプログラミング言語を尋ねたところ、「ゲーム関連」が最も多いという結果がありました。

実態調査に基づく一般情報教育としてのプログラミング教育の検討 堀越眞理子

<https://www.tsukuba-g.ac.jp/library/kiyou/2019/08HORIKOSHI.pdf#search=%27情報教育とプログラミング教育%27> (参照 P91 - 92)

基本的に、上述のように若者はゲームが好きであり、我々もコンピューターの操作やプログラミング技術の習得そのものより、若者が楽しみながら論理的な考え方を養えることが重要と考えていますが、「ゲーム開発者になりたい」「ゲームを作りたい」という若者の声は数多くあるものの、そういった声に応えられる教材はなかなかありません。

そこでUnityでは「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」「アンチャーテッド エル・ドラドの秘宝」などの作品で世界的に知られるゲームデザイナー安原広和氏を講師に迎え、ゲームとはどのような遊びか、遊びとはどうやって作るものか、というごく基本的なところから丁寧に積み上げて教えていくための教材「あそびのデザイン講座」を作成、公開しております。

「あそびのデザイン講座」は用途に関わらずどなたでも無料でカスタマイズしてご利用いただけます。