

「Amazon Future Engineering in 宮古」

盛岡 YMCA AFE in 宮古 タスクチーム

1. プロジェクト概要と実施内容



11月13日、14日に宮古市市民交流センター（イーストピアみやこ）を会場として、宮古市の小中学生計8人を対象としたプログラミング体験会が行われた。既に全国各地のYMCAで行われている Amazon Future Engineer(以下 AFE)の企画であるが、盛岡YMCAでは昨年度3月の盛岡会場での企画以来2度目の開催である。

今回は、震災からの復興と、岩手の各地に住む青少年にプログラミングに触れてもらうことをねらいとし、地元宮古出身のこんぶりリーダー、りんりんリーダーを中心とした総勢14名のリーダーによって企画、運営の一切を行った。今回のプロジェクトでの活動内容について、①広報活動、②企画・準備、③当日の運営の大きく3つの観点から説明する。

まず、①広報活動についてであるが、これはこんぶりリーダー、りんりんリーダーを中心に行われた。参加者の確保にはやや苦戦したが、5きげんテレビへの出演、岩手日報へのAFEに関する記事の掲載等、メディアに取り上げられたことにより、最終的には前述の通り8名の小中学生を参加者として迎えることができた。

続いて、②企画・準備についてである。この部分が、今回のプロジェクトの核となったと言っても過言ではなく、大変重要な部分となった。今回は同盟から提供された機材が到着する日程の都合上、当日の流れを固めてから教材のリーダ



りんりんリーダーとハナコリーダーが5きげんテレビに出演した。

ートレーニングをする必要があったため、ミーティング日程とその大まかな内容を事前に設定し、かつリーダーを3つのチームに分けてそれぞれで作業をすることで効率のよい進行を心がけた。3つのチームとは、アイスブレイクや休憩時間明けの体操などを担当するイベント班、教室のレイアウトを担当するレイアウト班、オリジナルサイト作りを専門的にサポートするオリジナルサイト班であり、それぞれ3~4人程度で編成された。リーダートレーニングでは、実際に参加リーダーが教材を使用し、最終的には各自が自分のオリジナルサイトを作成した。その過程で難しい点、うまくいかなかった点をミーティングで共有し、解消するという作業をしていった。しかし、今回一番うまくいかなかったのは、教材に取り組むことそのものではなく、Wi-Fi環境を整備することである。ルーターを使って接続をするのだが、接続がうまくいかずに止まってしまうということが度々起こった。教室のレイアウトを工夫することによって改善は見られたが、本番でもトラブルが発生し、子供達の集中を途切れさせてしまうことがあったので、次回はルーターの配置、使い方を今回以上に入念に確認し、インターネット接続でのトラブルをなくすことができるようにしたい。本番前には、AFEには参加しないリーダーを子供役にしてリハーサルを行うなど、準備は抜かりなく、本番をイメージして行った。



リハーサルの様子



当日の様子。和気あいあいとした雰囲気での活動できた。

最後に③運営についてである。当日は3グループに分かれて、子供達とリーダーがほぼマンツーマンになるように配置した。はじめ子供達はほとんどが緊張の面持ちで、会話もあまり続かないような状況だったが、事前に子供達のご家庭に電話をし、子供達の好きなものについて把握していたこともあり、徐々にリーダーと子供達とのコミュニケーションが増えていった。また、アイスブレイクや休憩明けの体操、ゲームにより、子供達同士のコミュニケーションも盛んになっていった。当日は、BGMをかけてリラックスした環境を作ることができたほか、リーダートレーニングで

リーダーたちが作成したサイトを大きなスクリーンに投影することにより、子供達がイメージをもって作業しやすくなったと思う。最終的には全員がプログラミングを生かしてオリジナルサイトを作成した。

課題点としては、先にも述べたように、インターネット接続のトラブルがあったことで子供達の集中力が失われる事があったということ、それとは別にYouTubeをただ見ている子供が見られ、メリハリがついていなかった時間があったということが挙げられる。加えて、リーダー内の教材に対する理解が甘い部分があり、余計なところで時間を使ってしまうような場面もあった。リーダーの準備や当日の行動次第でまだまだ改善できる場所があったので、次回はさらに入念に、当日のイメージを持って準備するようになりたい。

とはいえ、今回は2日間集中的に活動し、2日目はリーダーが朝5時半に盛岡を出発するなど体力的にもハードな部分もあったが、入念な準備の甲斐もあり、子供達はプログラミングに楽しんで取り組み、思い思いのオリジナルサイトを作成することができた上に、活動を通して子供達とリーダー、子供達同士の関わり合いがたくさん見られ、非常に充実した活動となった。

2. このプロジェクトを通じて考えたこと

まず何より、盛岡と宮古でのICTへの理解やその普及度、あるいはICTに対する興味や関心の差があると感じた。日頃からICTに触れる機会がまだまだ少ないという現状がある中で、こういった活動を通して少しでも技術に触れる機会を提供するということの重要性を痛感した。同時に、今後もAFEを定期的で開催し、県内各地の青少年に技術に触れる機会を提供することが、Society5.0が謳われるこれからの社会で活躍する人材を育てる第一歩としても重要なのではないかと考えた。

このように技術に触れる機会を作ることを考えたとき、大切なことはそれが魅力的で、心から楽しめるものであるということだと私たちは考える。盛岡YMCAでは日頃から小学生を主に対象として様々な活動を行っている。このことはAFEに大いに生かされた。子供達とリーダーがほぼマンツーマンになり、全面的にプログラミングに関してのサポートを行うとともに、リーダーと宮古市の子供達との関わりが生まれた。彼らにとっては、将来を真剣に考える時期にある大学生との交流は刺激的で楽しいものになったのではないかと思う。一方

で、交流を通して垣間見えた子供達の柔軟で豊かな思考力は私たち大学生にとっても大変刺激的なものであった。こうしたことはプログラミング体験とは直接関わりがなくとも、付随的な要素として大変に価値のあるものであり、AFEを今後広める上で非常に重要なことであると考えます。

盛岡 YMCA が開催する AFE のプロジェクトでは、毎回企画・運営の一切がリーダーによって行われる。その中で、私たちは、自分たち自身がレベルアップしないといけないということを思い知らされた。一度盛岡で開催した経験を生かし、今回は本番から逆算して準備を進めたが、それでもなお、改善すべき点は残った。プログラミング体験会中、子供達からは様々な質問が寄せられた。その質問にリーダーがすぐに答えられないということもあったが、それらの質問は実際にはほとんどが基本的な操作に関するもので、リーダー自身のコンピューターの操作に対する理解、習熟ということに関して課題があるということが浮き彫りになった。教材も含め、技術に触れる経験がまだまだ少ないリーダー自身のレベルアップが求められるということを感じた。

3. 今後、ユースチャレンジを希望する人へのアドバイス

準備しすぎるということはない。いかに子供達のことを考えられるかという熱量が、活動そのものの質に関わってくる。準備段階から本番を想定し、本番から逆算してなるべく具体的な準備をしていく事が大切になってくる。今回は ICT 教材を利用したプロジェクトであったため、当日は教材を用いて子供達に教えるということが必要になった。教えるためには、教材を理解することが必要である。難しいことを難しく教えるのは簡単だが、それでは教える意味がない。

また、今回の企画は、「楽しく」プログラミング体験をするということが1つのテーマであった。AFE の企画において Amazon 社が YMCA をサポーターとして選出したのは子供達との関わりに期待を寄せたからである。このような子供達との活動をする際に私たちが日頃から意識していることがある。それは彼らに楽しんでもらうために何より自分たち自身が楽しむ事である。「こんなことがしたい」、「こんなことをしたら楽しい」というアイデアをもって当日に臨むことで、本当に充実した子供達との関わりあいができると思う。