

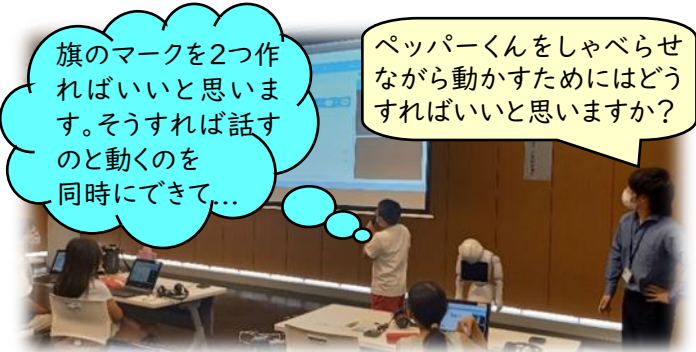
## プログラミングの面白さを体験～プログラミング講座 for Pepper～

今回は、8月12日に実施した「プログラミング講座 for Pepper」の様子をご紹介します。

本講座は、平成30年から毎年実施していますが、昨年度は新型コロナウイルス感染症のため中止となり、2年ぶりの開催となりました。ICT研究指導員の山田裕亮先生の指導のもと、Pepper (ペッパー) (※①) をしゃべらせることから始めて、「しゃべらせる」→「動きをつける」→「しゃべらせながら動きをつける」と段階的にペッパーのプログラミングを学んでいくことで、参加した子どもたちもすぐに意欲的に講座に参加することができていました。子どもたちは、やり方をマスターすると、途中からは自分の好きな数値に変えてプログラムを実行するなど思い思いにプログラミングを楽しんでいました。

旗のマークを2つ作ればいいと思います。そうすれば話すのと動くのを同時にできて...

ペッパーくんをしゃべらせながら動かすためにはどうすればいいと思いますか？



プログラムを実行するときには、ヘッドセットを装着!! ペッパーが発する言葉や動きなどを確かめながらプログラミングを進めていました。

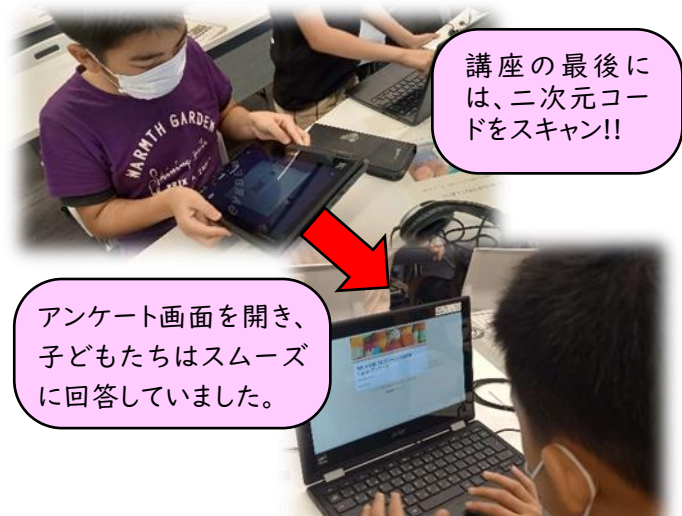


「Pepper」はソフトバンクロボティクスの商標です。

プログラムが完成したら、ペッパーにデータを送信!! 自分が考えた通りに、話したり、動いたりするペッパーを見て、子どもたちは大喜びでした。

講座の後半は、変数 (※②) を使ったやや難易度の高い内容のプログラミング (ペッパーとのジャンケンゲーム) にチャレンジしましたが、ゲームを繰り返しながら「勝つ」「あいこ」「負ける」のそれぞれの場合のプログラムを考えることで変数を使う良さを感じた様子でした。

飯塚市教育委員会としましては、今後も学校の授業だけでなく、今回のような講座等の実施も含めて、子どもたちのプログラミング教育の充実を図ってまいります。



講座の最後には、二次元コードをスキャン!!

アンケート画面を開き、子どもたちはスムーズに回答していました。

※① Pepper (ペッパー) …ソフトバンクロボティクスが開発した人型ロボット。顔認識や感情認識などができる。

※② 変数…数値や文字を入れておくための領域 (箱)。変数を使うことで入力した数値によって動作が変わるプログラムを実現することができる。