

プログラミング「馬」動いた

プログラミングのソフトを使い、動くおもちゃを作る体験会が15日、熊本市西区の崇城大であり、市内の小学生22人が2人一組で馬やウサギなど独創的な作品を作って楽しんだ。

プログラミングでの表現を学び、共同作業でコミュニケーション力も育んでもらおうと、ITサービス大手SKグループ（東京）と同大が企画した。

子どもたちは、学生らの手を借りながら食品トレーや毛糸などでカラフルな花やカメ、ウサギを手作り。モーターとスピーカーを制御する小型コンピュータにプログラミングソフトで命令を書き込み、自在に動かせたり、動物の鳴き声を出せたりできるようにした。最後におもちゃにモーターなどを取り付け、動作確認して完成させた。

ぐるぐる回る茶色い馬を作った桜木小2年の井上陽南子さんは、「馬が宝石を背中に乗せて運んでいる姿を表現した。最後に『ヒヒーン』と鳴くのは、馬が疲れたから」と工夫した点を話した。

（石井颯悟）