



カリキュラムに込めた思い

子供への教育が難しい時代です。コンピュータは世の中を大きく変え、その影響力がこの先も高まっていきます。子供たちが社会に出るころの世の中は専門家ですら予想ができません。低年齢の子供には知識やスキルではなく、態度や経験を与えたい。ビスケット・キッズクリエイター・カリキュラムは全てのお子さんにとっても楽しく進められるように作りました。そこには次のようなメッセージがこめられています。



自分で発見する

カリキュラムでは、講師が教えるのではなく、子供たちが自ら見つけ出す仕掛けをたくさん用意しています。知ってしまうと知らなかったときに戻れません。知らなくて試行錯誤している時間がとても大切です。画面の中なので何を試しても壊れません。これは、将来直面するであろう「答えのない問い」に対するトレーニングでもあります。

原因は自分である

動いたり動かなかったり、思ったように動くのか予想外に動くのか、これらの原因はすべてプログラムを作った自分にあります。勝手に次々と画面が変わってゆく便利なメディアの消費者としてではなく、コンピュータを自分で制御するメディアの作り手としての第一歩になります。

コンピュータの外側に興味をもつ

プログラムは同じでも動かす絵が違うだけで全然違うものができあがります。「海にはどんな生き物がいるんだろう」「これが海にいと変だけど面白いね」これらは外界に対する興味がなければ生まれません。コンピュータは単独では何もできず、応用は全て外界との関わり合いから生まれるということです。

苦手意識をもたせない

一度作ったプログラムはずっと動き続けます。プログラムを速く作れることより、時間をかけてでも自分で作れることが大事です。コンピュータはいつまでも待っています。苦手な子供が現れるはずがありません。

コンピュータは自分たちのもの

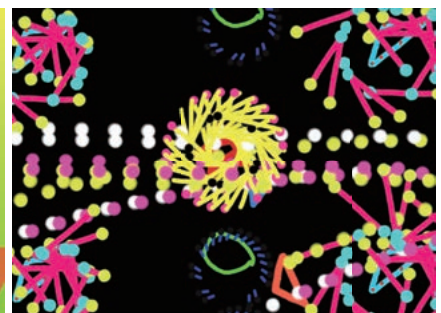
総合すると、コンピュータを自分ごととしてとらえ、この社会の変化に自分も主体的に関わってゆくという態度が一番大切ということです。



「ビスケットランド」グループで作品をつくるユニークな作品発表方式を使い、様々なテーマに沿ったプログラミングを行います。



「リレー絵本」同テーマで1人ずつ作品を作り、用意された表紙とみんなの作品を1つにつなげてうごく絵本を作ります。



「うごく模様」コンピュータの特長をいかした模様制作。小学校の図工でも取り入れられています。