



プログラミング教育の本質とは

■ 水野 雄介



ライフイズテックという中学生・高校生向けにプログラミング／IT教育を行っている会社の代表をしております。水野雄介と申します。

2020年、東京オリンピック開催の象徴すべき年ですが、教育界でも多様な改革が行われています。新学習指導要領では知識偏重型の学びからアクティブラーニングを核とした実践型のカリキュラムへ、大学入試改革(延期)やGIGAスクール構想(1人1台パソコン)などさまざまです。その中でも、2020年4月から小学校でのプログラミング教育必修化、こちらに非常に注目が集まっています。

教えられる先生はいるのか、カリキュラムはあるのか、パソコンが1人1台あったとしても何をするのか、つまらない授業にならないのか。方法論にはたくさん議論があると思いますが、まず大事なのは、プログラミングは“手段”であり、“目的”ではない、ということです。ここではそのプログラミング教育をすることで、“何を”目的とするのか、その本質を私なりの意見として述べさせていただきます。

ライフイズテックは2010年創業、10年目の会社となります。これまで延べ42,000人の中高生、オンラインも含めると15万人以上が学んでくれています。日本ではNo.1、世界でも2番目の規模で開催させていただいています。その中で私たちが大事にしてきたのは、子供たち一人ひとりがその創造力＝クリエイティビ

■ 水野 雄介

ライフイズテック（株）代表取締役 CEO

1982年、北海道生まれ。慶應義塾大学理工学部物理情報工学科卒業、同大学院修了。大学院在学中に、開成高等学校の物理非常勤講師を2年間務める。その後人材コンサルティング会社を経て、2010年ライフイズテック（株）を設立。14年に、同社がコンピュータサイエンスやICT教育の普及に貢献している組織に与えられる“Google RISE Awards”を東アジアで初授賞。



ティを發揮する、ということです。全員がプログラミングを学びエンジニアになるべきかというところではありません。もちろん得意な子はそこを伸ばせばいいけれど、そうでなくても、実際にテクノロジーを使って何かを創り、課題解決までできること、「世界を変えていく力」を育むことが大事だと考えています。たとえば医療が好きなら医者になるのもいいけれど、テクノロジーを知っていることで別のイノベーションが起これるかもしれない。環境問題も、ダイバーシティの問題も、その解決方法としてテクノロジーを活用できるかどうかでその及ぼす範囲が大きく変わります。そもそもテクノロジーは何のためにあるのか、それは世界をサステナブルに前進させ、できるだけ多くの人が幸せになれる、次世代の社会をつくるためです。AIなどの技術が発展していく中で、それらに代替されることなく人間が価値を發揮するためには、そうしたクリエイティブな力が必要なのです。つまり、プログラミング教育の本質は、個々のクリエイティビティを發揮させ、世界を“良く”変える力を育むことなのです。そして最後に“良く”という言葉を使いました。そこにあるのは、人間としての倫理観です。誰のために、何のために、どんな課題を解決するのか。プログラミング教育を通して、人間としての考え方も磨いていけると考えています。