

Title	子どもの創造性を育むプログラミングを用いたデジタルえほん制作パッケージ教材のデザイン
Sub Title	Designing of teaching package for children to facilitate their creativity by making a digital picture book through a programming
Author	佐藤, 様子(Sato, Yoshiko) 石戸, 奈々子(Ishido, Nanako)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2015
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 2015年度メディアデザイン学 第456号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002015-0456

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

修士論文 2015 年度（平成 27 年度）

子どもの創造性を育むプログラミングを用いた
デジタルえほん制作パッケージ教材のデザ
イン

慶應義塾大学大学院
メディアデザイン研究科

佐藤 祥子

本論文は慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科に
修士(メディアデザイン学) 授与の要件として提出した修士論文である。

佐藤 祥子

審査委員：

石戸 奈々子 准教授 (主査)

砂原 秀樹 教授 (副査)

藤川 恵美 特任講師 (副査)

修士論文 2015 年度（平成 27 年度）

子どもの創造性を育むプログラミングを用いたデジタル えほん制作パッケージ教材のデザイン

カテゴリー：デザイン

論文要旨

本研究では、子どもがプログラミングを学びながら自分オリジナルのデジタル絵本が制作できる教材のデザインについて述べる。近年、子どもの創造性を育むためのワークショップが開かれている。しかしこれらのワークショップは、専門スタッフや組織によって運営されており、場所や開催時期を逃すと受けられない。時間や地域格差の問題によって都合が合わない人には流通がされていないのが現状だ。そこで、子どもに教える人向けのワークショップのマニュアルと学習教材を用意し、いつでもどこでも iPad さえ用いればデジタル絵本の創り方が学べるパッケージ教材をデザインした。パッケージに含まれるのは 1) 運営ガイド 2) デジタル絵本制作の講義資料 3) QA シートの計 3 点である。本パッケージを用いたワークショップを実施した結果、子どもたちは Scratch Jr でプログラミングの基礎を学び、自分の描きたい絵本の世界を次から次へと創作していく姿が確認できた。またプログラミング等の情報リテラシーの低いボランティアの方々からも今後も教材を使ってみたいという一定の評価を受けた。

キーワード：

子ども, 学習, 創造性, プログラミング, デジタルえほん, ワークショップ

慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科

佐藤 祥子

Abstract of Master's Thesis of Academic Year 2015

Designing a teaching package for children to facilitate their
creativity by making a digital picture book through a
programming

Category: Design

Summary

The purpose of this research is to introduce the design of the material which allows children to create their own digital picture books by themselves whilst learning programming. Recently, many workshops have been held for children in order to facilitate their creativity. However, these workshops were organized by specialists or professional institutions, and no alternative opportunities are offered if people miss the information such as the venues and/or time of the workshops. From this background, a teaching manual and a learning material were created. The package consists of the following three things: 1) a guide to run the package, 2) a lecture material for creating a digital picture book, and 3) a Q A sheet. As a result of holding a workshop with the package, children were able to learn the foundation of programming with Scratch Jr. In addition, some positive reviews were obtained from volunteers, who had low information literacy. They showed their interests in the package, commenting that they would like to use it in the future.

Keywords:

Kids, Learning, Creativity, Programing, Digital-e-hon, Workshop

Graduate School of Media Design, Keio University

Yoshiko Sato