

# オニゴリズム!

ONIGORITHM!

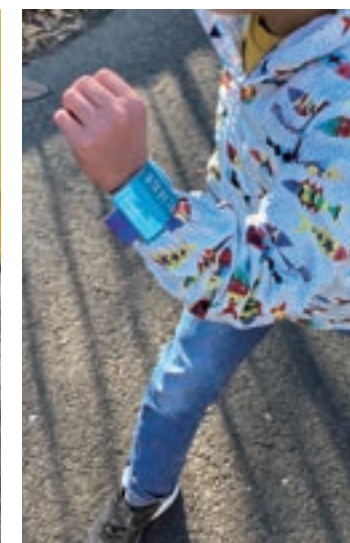
山内 大河



プログラミングは、「人やモノを思った通りに導くためのルールや仕組みをつくる」こと。そんな言葉では捉えにくい概念を、あそびを通して体感してもらうことで後の学びのための接点をつくる。



それぞれ色によって異なるジャンルの追加ルールが書かれているコーン。子どもたちがいくつか選んで並べるだけで、オリジナルのおにごっこを作ることができる。また、作ったルールを擬似的なフローチャートとして地面に図式化することができる。



プレイヤーが鬼か子か、役割を可視化し判別しやすくするためのバンド。ルール作りを円滑にする他、共通アイテムを身につけることによりグループ意識を形成し瞬間的な装着による気持ちのスイッチングの役割も担う。

## 鬼ごっこを用いたプログラミング教育の提案

「オニゴリズム!」は、子どもたちがオリジナルの鬼ごっこを作って遊ぶためのツールです。ルール作りの試行錯誤を通して、プログラミングのプロセスと考え方を体験することができます。室内ではなく外で体を動かすことで楽しめる、新しいプログラミングとの出会い方を提案します。

## A Proposal For Programming Education That Utilises The Game Of Tag

'ONIGORITHM!' is a proposal aimed at children, allowing them to develop their own tag games. Through the process of trial and error, children can experience the process and concept of programming. My proposal aims to teach children a new way of approaching programming, while at the same time enjoying being in the outdoors.