あなたのスキルは社会に役立つ

2011年3月11日の東日本大震災発生の直後にHack For Japanは発足しました。今後発生しうる災害に対して過去の経験を活かすためにも、エンジニアがつながり続けるためのコミュニティとして継続しています。防災や減災、被災地の活性化や人材育成など、「エンジニアができる社会貢献」をテーマにした記事をお届けします。

第80回

シニアプログラミングハッカソン!

●Hack For Japanスタッフ　小泉 勝志郎（こいずみ かつしろう）　Twitter @koi_zoom1

シニアプログラミング ネットワーク紹介

シニアプログラミングネットワークは本連載でもキックオフイベントを取り上げました[注1]。WWDCに呼ばれApple CEOに会い、国連でもスピーチした最高齢アプリ開発者の若宮正子さん。この若宮正子さんに自らアプリを開発するようにそそのかして、実際にプログラミング教育をしたのが本原稿の筆者である小泉なのです。

若宮さんに教えているときに、高齢者が自らプログラムを組むからこそわかる知見に触れ、そういう知見を多く生み出すために、プログラミングに親しむ高齢者（シニア）のみなさんを増やしたく思いました。そうして立ち上げたのがシニアプログラミングネットワーク[注2]なのです。

現在シニアプログラミングネットワークでは、渋谷と仙台を主な活動拠点としており、毎月シニアプログラミングもくもく会を開催しています[注3]。初心者が多いため、お互い教え合う場面が多く、もくもく会と言いつつかなり賑（にぎ）やかな会です。シニアであってもなくても、初心者でも熟練者でも参加可能です。むしろ、本誌読者のような、スキルの高いみなさんにも「教える側」で参加してもらえればと思います！

日本が高齢者大国であることを活用して、高齢者の知見を世界の資産へ！

注1　本誌2017年9月号、連載第69回。
注2　https://senior-programming.net
注3　https://techplay.jp/community/SeniorProgramming

シニアプログラミング ハッカソンとは？

以前紹介したシニアプログラミングネットワークのキックオフイベント。その記事の最後に次回イベントとして案内したのがシニアプログラミングハッカソンでした。復興庁の「共創イベントによる情報発信ソリューション構築事業」に採択され、おかげで今回のシニアプログラミングハッカソンを開催しています。

今回紹介するのは渋谷で開催した「シニアもここからプログラミングをはじめよう！シニアプログラミングハッカソン2018」です。実はその2ヵ月前の2017年12月に広島でも復興庁主催で行っていたのですが、ここではコミュニティの作り方にフォーカスしていました。今回は、「シニアに実際にプログラミングを始めてもらうきっかけとするためのハッカソン」なのです。

シニアプログラミングハッカソン2018はちょっと珍しい構成をしています。2日連続のイベントはハッカソンにはよくありますが、今回のものは初日にアイデアソン、2日目は毎月定期的に行っているシニアプログラミングもくもく会の拡大版として、ハッカソンの作成フェーズに相当させているのです。シニアプログラミングハッカソンのゴールは具体的なアプリやサービスというよりも「目的を持ってプログラミングを勉強するシニア」を生み出すこと。そのためにこのような構成にしました。

アイデアソンのほうもシニアがプログラミングをするきっかけを作ることを意識しています。次のような流れでアイデアソンを行っています。

- オープニングトーク：シニアがプログラミングをする意義とアイデアソンの意味について
- いろいろありますプログラミング：プログラミング環境がいろいろある中で、どういうことがやりたいときに何を学べば良いのか？
- アイデアワークショップ
- 成果発表

30名ほどの方にご参加いただいたのですが、シニアの方が半数ほど、技術者含めた若い層が半数ほどというバランスでした。

オープニングトーク

オープニングトークは筆者からの「アイデアソンの意義」と「シニアがプログラミングをする意義」について、冒頭でも触れた若宮正子さんに教えていたときを例にとって話をしました。

●アイデアソンの意義

国連でも最高齢アプリ開発者としてスピーチした若宮正子さん。その開発したアプリがiPhoneアプリの「hinadan」。このhinadanの開発スタートに関わっているのも実はアイデアソンなのです。そのきっかけとなったのが、初対面のときに筆者に話した「年寄りが若者に勝てるゲームを作ってほしい。若い人と交流だって言って一緒にゲームすると、必ず負けるのが面白くない」というものでした。別に切実な願いという感じではなく、雑談の中での与太話の1つといった話題でした。ただ、この発言が面白かったので、この話をされた数年後に、若宮さんが友人と一緒に仙台に来ているタイミングで「どんなゲームだと年寄りが勝てるか」のアイデアワークショップを若宮さんと友人の方も交えて行いました。

このときに生まれたアイデアがhinadanなのです。「年寄りが若者に勝てるゲームはないか？」→「百人一首なら勝てる」→「なぜ百人一首なら若者に勝てるのか？」→「若者はルールを知らないから」→「ほかに若者がルールを知らなくて年寄りが知っているものはないか？」という流れで生まれたのが「ひな人形を正しい位置に並べる」というhinadanだったのです。

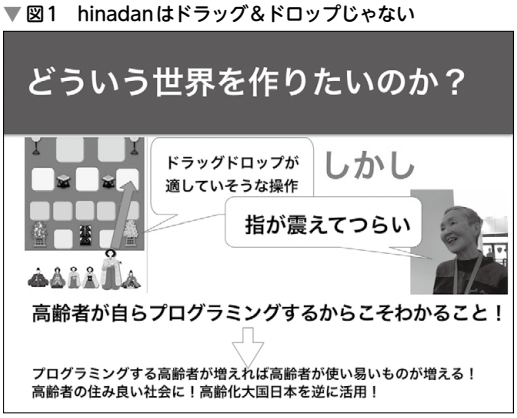
つまり、WWDCでApple CEOから呼ばれたり、国連でスピーチしたりしたアプリも元はここなのです。今回のアイデアソンで行うアイデアワークショップはこのときのものをベースに発展させて行いました。

●シニアがプログラミングをする意義

若宮さんからは筆者に「年寄りが若者に勝てるゲームを作ってほしい」という話でしたが、「私が作っても話題にならないけど、若宮さんが作ったら超話題になりますよ」と若宮さんをそそのかして（？）、若宮さんが実際にアプリを開発することになったわけですが、ここでシニアが自らプログラミングをすることで得られる知見というものが大きいと感じました。hinadanではひな人形をドラッグ＆ドロップしそうなUIにもかかわらず、実際には人形→配置場所の順にタップする操作です。なぜこうしたのかというと「年寄りは指が震えて離れてしまうので、ドラッグ＆ドロップは辛いため」というものでした（**図1**）。高齢者が自らプログラミングをすることで、こういった実感が伴った操作方法になったわけです。

また、今回のシニアプログラミングハッカソンに

▼**図1　hinadanはドラッグ＆ドロップじゃない**



参加者として加わってくださった鈴木富司さんは、若宮さんと同い年で現在すでにアプリを7本をリリースしているすごい方なのですが、その鈴木さんの最新作が「音声入力アシスト」。これも“高齢者はiPhoneのソフトウェアキーボードが使いづらい”という観点から生まれた音声入力テキストエディタです。

こういった、高齢者がプログラミングをするからこそわかる知見を増やすためにも、高齢者のみなさんにプログラミングにトライしてもらいたい。今回のハッカソンもそのために開催しています。そして、今回のシニアプログラミングハッカソンではテーマを「シニアのみなさんが普段生活する中で困っていること」としています。

いろいろありますプログラミング

アイデアが浮かんでもそれをどう実現すれば良いのか？　そのために実現したいことに応じたプログラミング環境が何かを知ってもらうためのインプットも行いました。次に紹介したもののほかに、筆者からスマートフォンとWebそれぞれについての話もしています。

①Scratch

ゲームを作るときに向いているプログラミング環境として、CoderDojoすぎなみ[注4]のいとうせいごさんからScratchについてお話いただきました（**写真1**）。ブロックの組み合わせで進められるのがシニアのみなさんにも受けていましたね。

②IchigoJam

ハードウェアを操作するときに向いていて、なおかつパソコンがなくても安価に購入できる環境としてIchigoJamについて、PCN北千住[注5]の村上武士さんにお話いただきました（**写真2**）。参加者の方がIchigoJamでショートプログラムを体験する場面も。

③最新面白ネタ

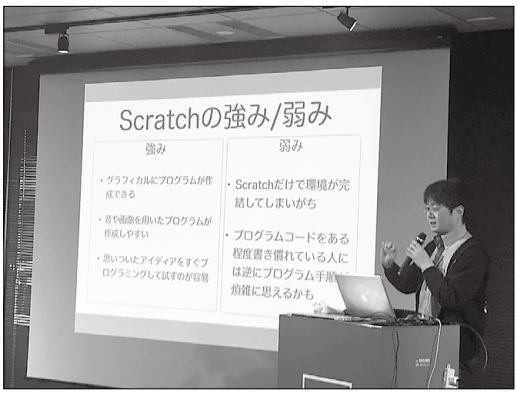
上記とは違う最新の面白ネタについて、CoderDojoひばりヶ丘[注6]の新妻正夫さんにお話いただきました（**写真3**）。Scratch的ブロックの組み合わせで音楽が作れるツールなど、プログラミングより広い範囲での紹介です。

アイデアワークショップ

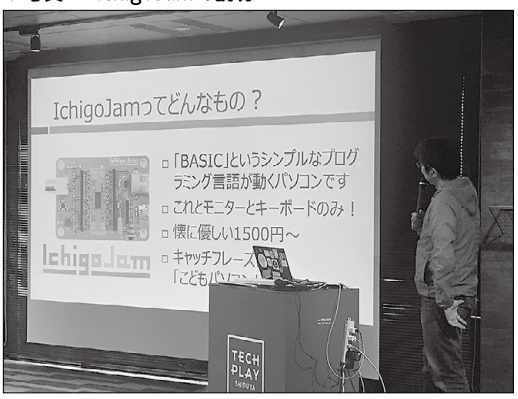
今回のテーマは繰り返しになりますが「シニアのみなさんが普段生活する中で困っていること」。そこで、まず1日の行動をリストアップしてもらい、次にその行動を行う際に困ったことを書き加えてもらう形をとりました。漠然と困ったことと言われてもなかなか書き出せないためです。そして、このリストアップした困ったことを解決するアイデアを考

注4　https://coderdojo-suginami.github.io/
注5　https://www.facebook.com/pcnkitasenju/
注6　https://coderdojo.hanare-hibari.info/

▼写真1　Scratchの説明



▼写真2　IchigoJamの説明



えてもらったうえで、スピードストーミングを行います。このスピードストーミングはブレインストーミングを1対1で短時間に行うことを繰り返すことで、アイデアをブラッシュアップする手法で、「発言しない人がいなくなる」「アイデアを発想できなかった人でも他人のアイデアを借りて発言できる」ため参加者の満足度が大きく上がる手法です。

こうしてアイデアを生み出して、あとはアイデアごとにチーム分けを行い、チーム内での議論を進めてもらいました。チームは高齢者と技術者が必ず1人は入るように組んでいます(**写真4**)。

そして成果発表へ

それぞれのチームのテーマと発表内容を紹介します。今回は発表時には「今後どうやって勉強していくか?」も一緒に語ってもらいました。

●メガネ探偵団

メガネをどこかに置いてしまってわからなくなる体験から、メガネを探すアプリ。行動記録やIoTに話が広がっていました。

●お財布マネージャー

財布をどこかに置いてしまってわからなくなる体験から。メガネ探偵団の財布版ですね。

●どこでもスイッチ

スイッチを切り忘れたかもという不安に、遠隔から対応できるようにしようというアイデア。

●お名前どなた?

ひさびさに会う人の名前がわからない。そんなときにFacebook+顔認識で人の名前を知ることができないかというアイデア。

●全方位メジャー

スマホで撮った写真に、メジャーでの計測数値を書き込むというアイデア。

◆ ◆ ◆

どれも日常の困りごとが伝わってきて面白いアイデアでした。

翌日のもくもく会拡大版

アイデアソンに参加していただいた方も多く参加し、プログラミングをする高齢者を生み出すという目的を達成できました。ここから若宮さんに続く人が生まれてきそうです!

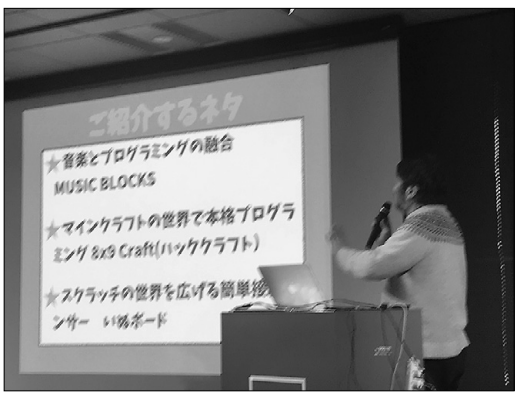
最後に

```
while (Japan.recovering)
    we.hack();
}
```

シニアプログラミングハッカソン、次回はCode for Aichiと組み、愛知県で7月29日に開催します。愛知県近郊のみなさまぜひご参加ください。SD

◉参加申し込みURL
https://techplay.jp/event/680944

▼写真3　最新面白ネタ



▼写真4　アイデアワークショップ