

【奨励賞】プログラミングの楽しさを世界中の子ども達に「KUMI I T A」



代表取締役
土屋 敏子 氏

株式会社ICON

〒221-0834 神奈川県横浜市神奈川区台町13番地19

TEL. 045 (548) 8581

<https://kumiita.com/>

プログラミングの仕組みを小さい子どもに体感してもらうことを目的に開発した知育玩具。パネルごとにプログラムコマンド情報をドット印字し、人形が走行しながらセンサーで各パネルの情報を読み取り、順次、実行する。

パネルを並べて人形を最初の1コマ目に置くと人形が移動を始める。例えばピンク色のパネルを通ると次のパネルに表示された4本の矢印のうちピンクの矢印が示す方向に移動する。パネルの配置や順序が正しくできていれば、人形がゴールのパネルまでたどり着く。

こうした一連の動きから「パネルの並べ方を考えること=プログラム設計」「パネルを実際に並べること=プログラミング」などプログラミングの流れを実際の人形で体感し、イメージできるようにした。

小さい子どもが使うことを想定し、細部にこだわった。パネルは怪我を防ぐため鋭角な箇所を設けず、磁石で付く仕組みにした。材料は有害物質を避け、透明度が高く内部の発光ダイオード(LED) 光が見えやすいアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン (ABS) 樹脂を採用した。0歳児でも使えるよう、食品衛生の安全適合検査や日本玩具協会の素材テスト、落下テストなどに合格済みだ。

土屋敏子社長が社内のシステムエンジニアと接する中で「プログラミングはその仕組みを実物で理解できたほうがより楽しめる」と考えたことが開発の契機。プログラミングの会社としてできることを突き詰めた結果、生まれた。

競合製品と比べて高くなりすぎないように本体を含むセット価格を抑え、子どもが成長するにつれ、パネルを買い足せば使い続けられるラインアップにした。国内外で既に販売実績があり、今後も積極的に拡販していく。

