

**遊びの天才になろう！
工作 × プログラミングワークショップ**

AGENDA

1. アイスブレイク
2. 概要
3. MESHについて
4. アイデア出し・制作
5. 発表・振り返り

なんにんいるかな？ ピッタリ人数チャレンジ！！

遊び方(ルール)

- ・全員で広がる(円になる?！)
- ・1～40の数を提示
- ・数に対して当てはまる人数になるように
お題を提示
- ・ピッタリいたら成功！！

アイスブレイクのやつ

0

5

人

今回のWSの概要

- 日常的な遊びを通じて創造力を発揮できる新しい体験
- プログラミングへの興味・抵抗力の有無は人それぞれ
→創造性・アイデアといった思考はあり
- 「MESH」×「日常的な遊び」
→新しいものを生み出す力
→プログラミングの身近さ

MESHでできること

さまざまなブロック



人感



LED



明るさ



動き



温度・湿度



ボタン



GPIO

例えば...

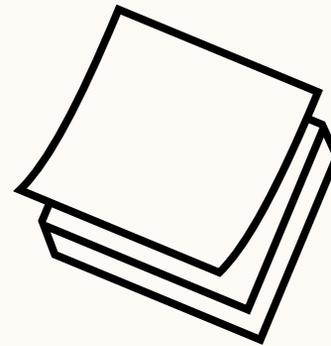
絶対にズルできない氷おに



遊び

4つのグループに分かれて
それぞれ思いつく限りの遊びをふせんに
書いてホワイトボードに貼ってみよう！

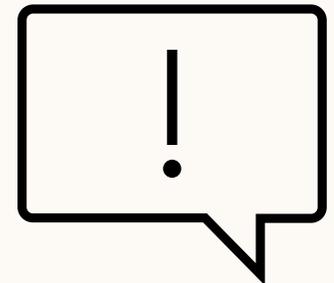
(5分間)



遊び

他のグループのホワイトボードを見て回りながら
MESHと組み合わせたら面白そうな遊びを探して
みよう！

(5分間)

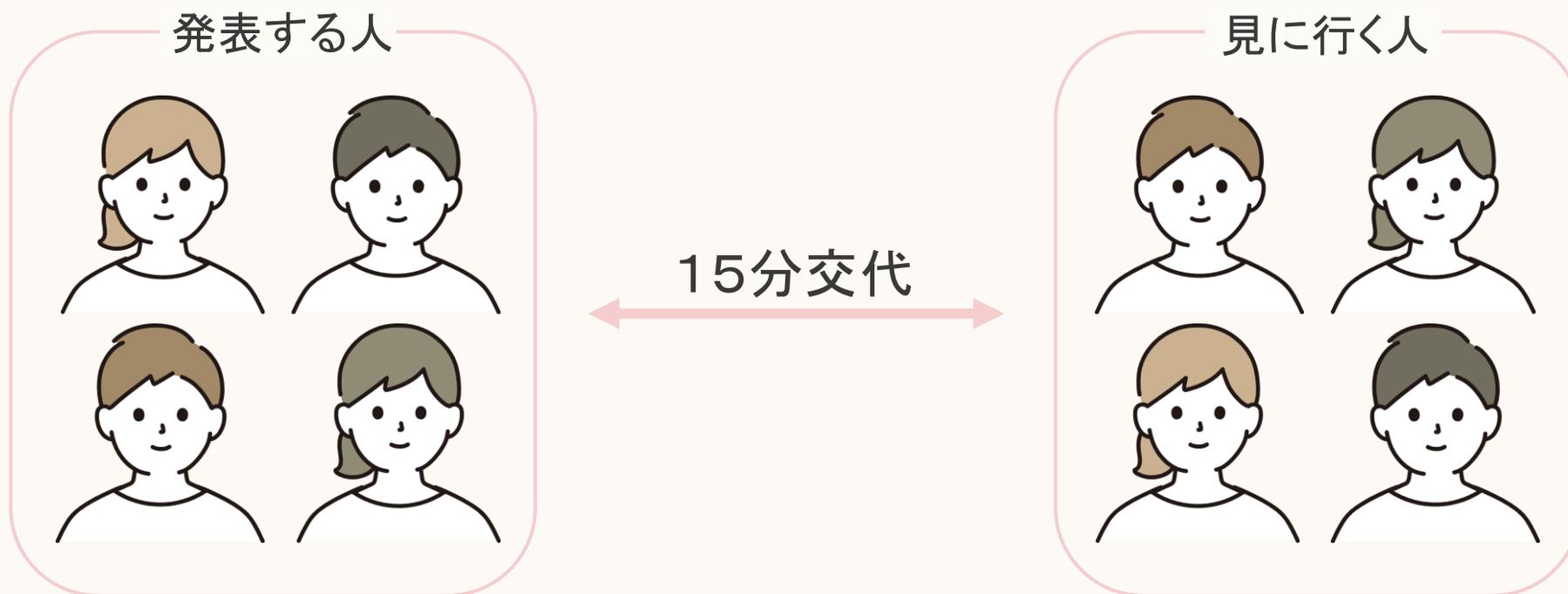


制作(40分)

手を動かして自由に制作してみよう！
困ったらワークシートを使ってみてね

発表タイム

自分のつくったものをまわりの人に紹介しよう！



振り返り

今日のワークショップはどうでしたか？

感想をアンケートに書いていただけたら嬉しいです！

**THANK
YOU**

