

活動目標 :

日常的な遊びの新しい遊び方

について考え、

MESHと

身体

を使って制作し

実演形式で発表することを通じて、

学習目標 :

観察力を身に付け、自らつくり出す能力を学ぶ/得る

を学ぶ/得る

活動目標 :

家庭での暮らしを便利にするもの

について考え、

MESHと

を使って制作し

実演形式で発表することを通じて、

学習目標 :

プログラミングの楽しさと気軽さ

を学ぶ/得る

活動目標 :

時間管理に役立つ仕掛け

について考え、

MESHと

を使って制作し

実演形式で発表することを通じて、

学習目標 :

自分の考えを言語化し、実現する方法

を学ぶ/得る

活動目標 :

身の周りにおける不便

について考え、

MESHと

を使って制作し

実演形式で発表することを通じて、

学習目標 :

観察力を身につけ、必要なモノを自らつくり出す能力を学ぶ/得る

活動目標 :

誰かを楽しませる/喜ばせる仕掛け

について考え、

MESHと

を使って制作し

実演形式で発表することを通じて、

学習目標 :

仲間と学ぶ楽しさとモノづくりの楽しさ

を学ぶ/得る

活動目標 :

新しい遊び方

について考え、

MESHと

日常的な子供の遊び方
(隠れんぼ、宝探し)

を使って制作し

実演形式で発表することを通じて、

学習目標 :

主体性を持ち、身近なものは自分で変化させる
ことができるということ

を学ぶ/得る

活動目標 :

他者の幸福 (SDG's)

MESHと

学内 or 身のまわり

実演形式で発表することを通じて、

学習目標 :

IoT技術を用いて解決できる力

について考え、

を使って制作し

を学ぶ/得る

活動目標 :

視覚に頼らないで既にある日用品や道具などを
使える、使いやすくなること

について考え、

MESHと

を使って制作し

実演形式で発表することを通じて、

学習目標 :

頭の中で実際に作って見た場面を想像して
それを具体化して表現していく

を学ぶ/得る

活動目標 :

デジタルなものづくり

について考え、

MESHと

身の周りにあるもの

を使って制作し

実演形式で発表することを通じて、

学習目標 :

デジタルなものご自分たちで作ることの楽しさ

を学ぶ/得る

活動目標 :

デジタルと身近な物の組み合わせ

について考え、

MESHと

を使って制作し

実演形式で発表することを通じて、

学習目標 :

自分たちの考えで物事を解決できること

を学ぶ/得る