

おねがい

10:00に開始します。お手洗いは今のうちに。

のみもの



自由にのんでOK
こぼさないように
気をつけて

さつえい・SNS投稿



他の参加者の
プライバシーに
ご配慮ください

広報



広報目的で
さつえいします

うつりこみ
NGの方は
スタッフまで

じこしょうかい
わたしの自己紹介



あみくら こうき
網倉 光生

(あみちゃん)

神奈川大学
経営学部在籍

さらに力強い味方！

大学生のチューターたち！



しつもんです！

外で遊ぶのが好き？

しつもんです！

屋内で遊ぶのが好き？

かんたん じこしょうかい 簡単に自己紹介をしよう！

近くにいる大学生のチューターと、
好きな **遊び** についておしゃべりしてみよう！

例えば・・・

- ・ いつもやってる、好きな遊びってなんだろう？
- ・ 外で遊ぶのと家の中で遊ぶの、どっちが好き？
- ・ 自分が得意な遊びってなに？
- ・ やったことはないけど、やってみたい遊びは？

などなど

ワークショップの流れ

今日のゴール



遊びの天才になろう！

MESHとは

アイデアを形にできるツールです。
私たちのように“感覚”を持っていて、
光や音、動きを感じるすることができます。



遊びの天才への道スタート！

今日のみなさんは…

遊びの天才を目指す主人公

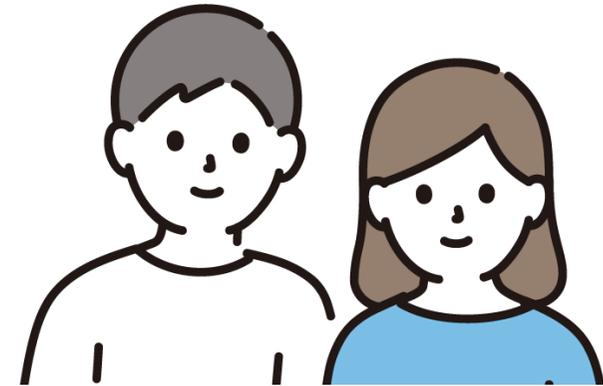
決まった正解なんてない。
アイデアをカタチにしよう！



保護者の方は…

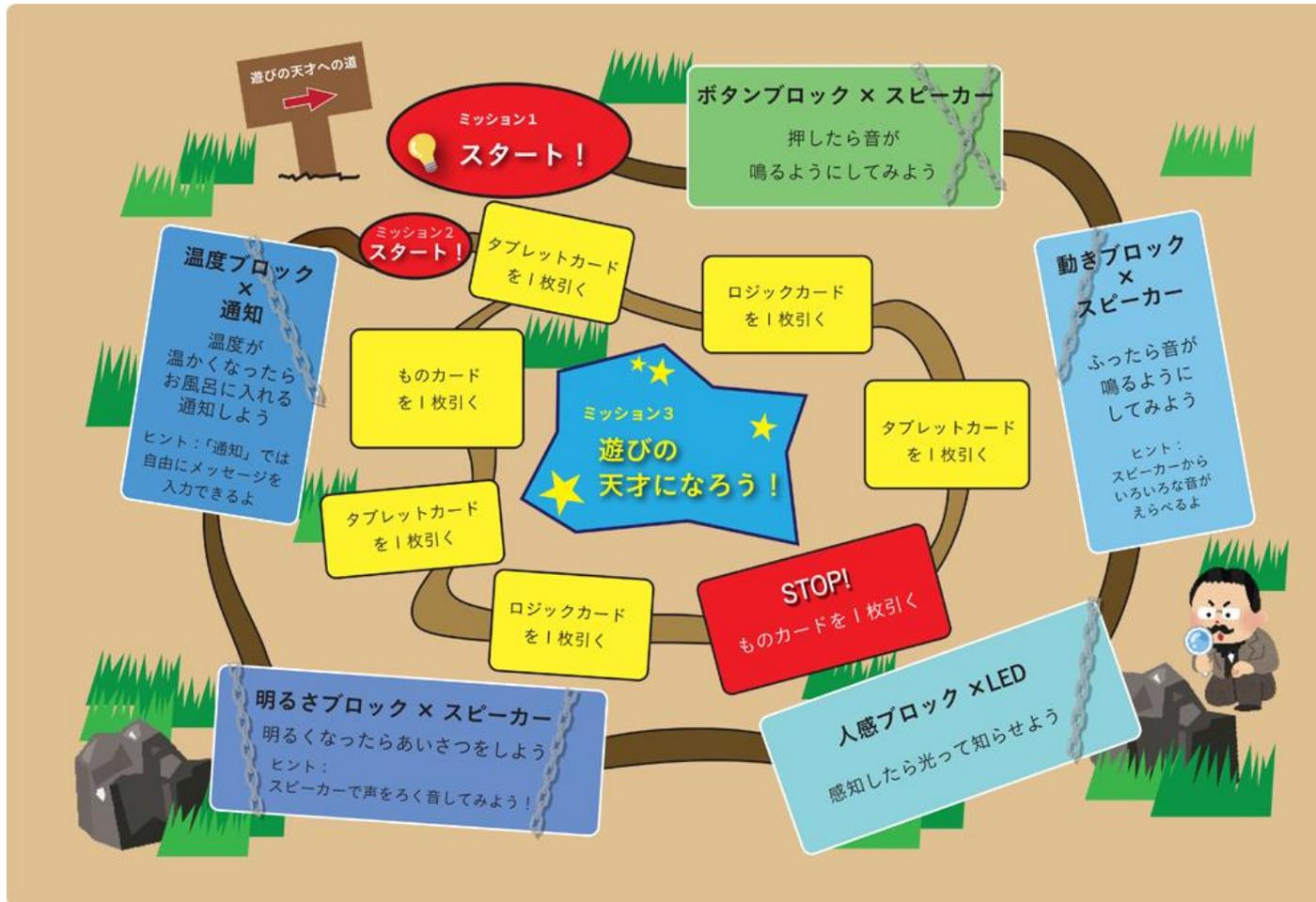
主人公を支える助手

自由なアイデアを大切に
サポートしましょう！



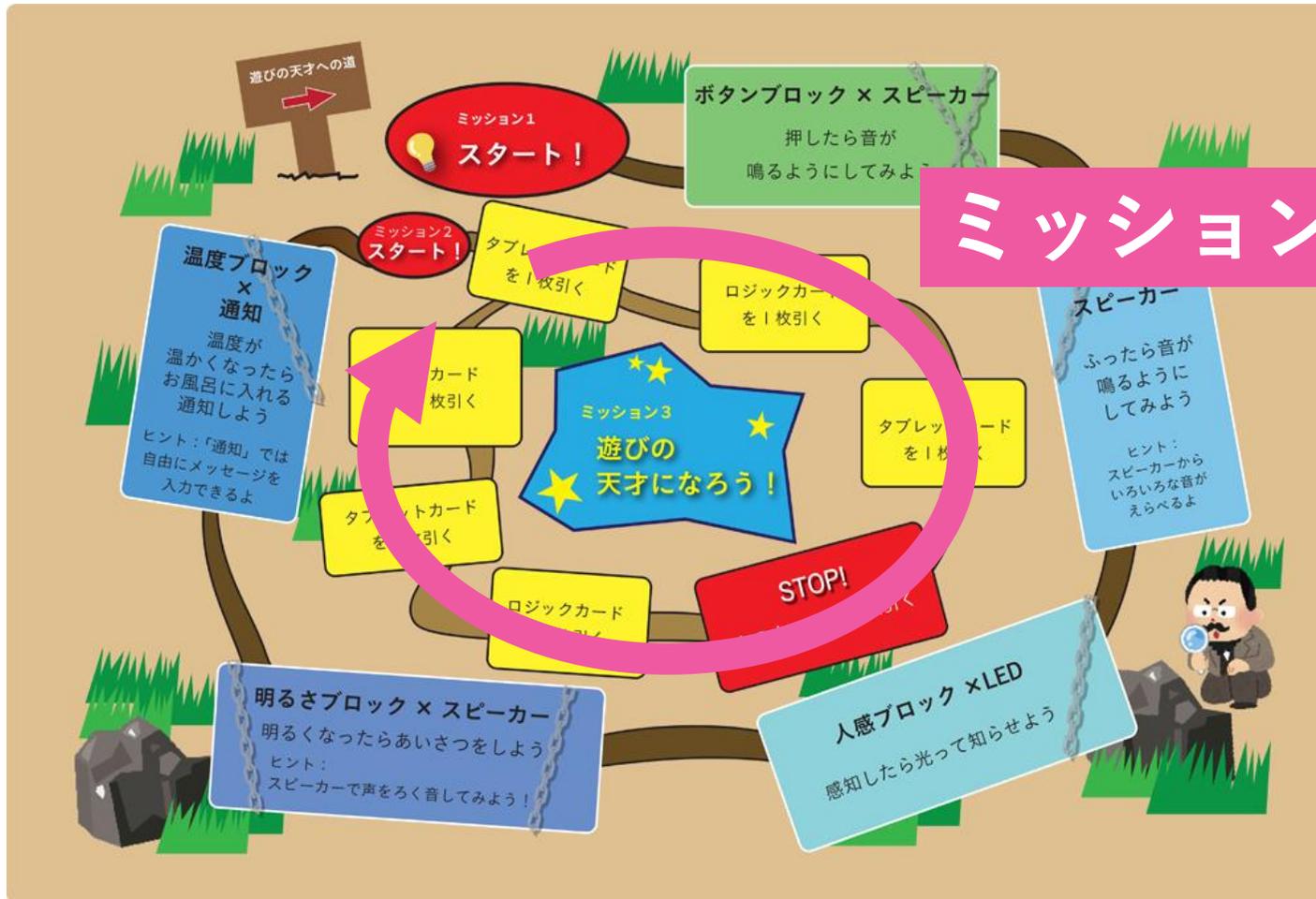
遊びの天才への道

3つのミッションをクリアして「遊びの天才」になろう！



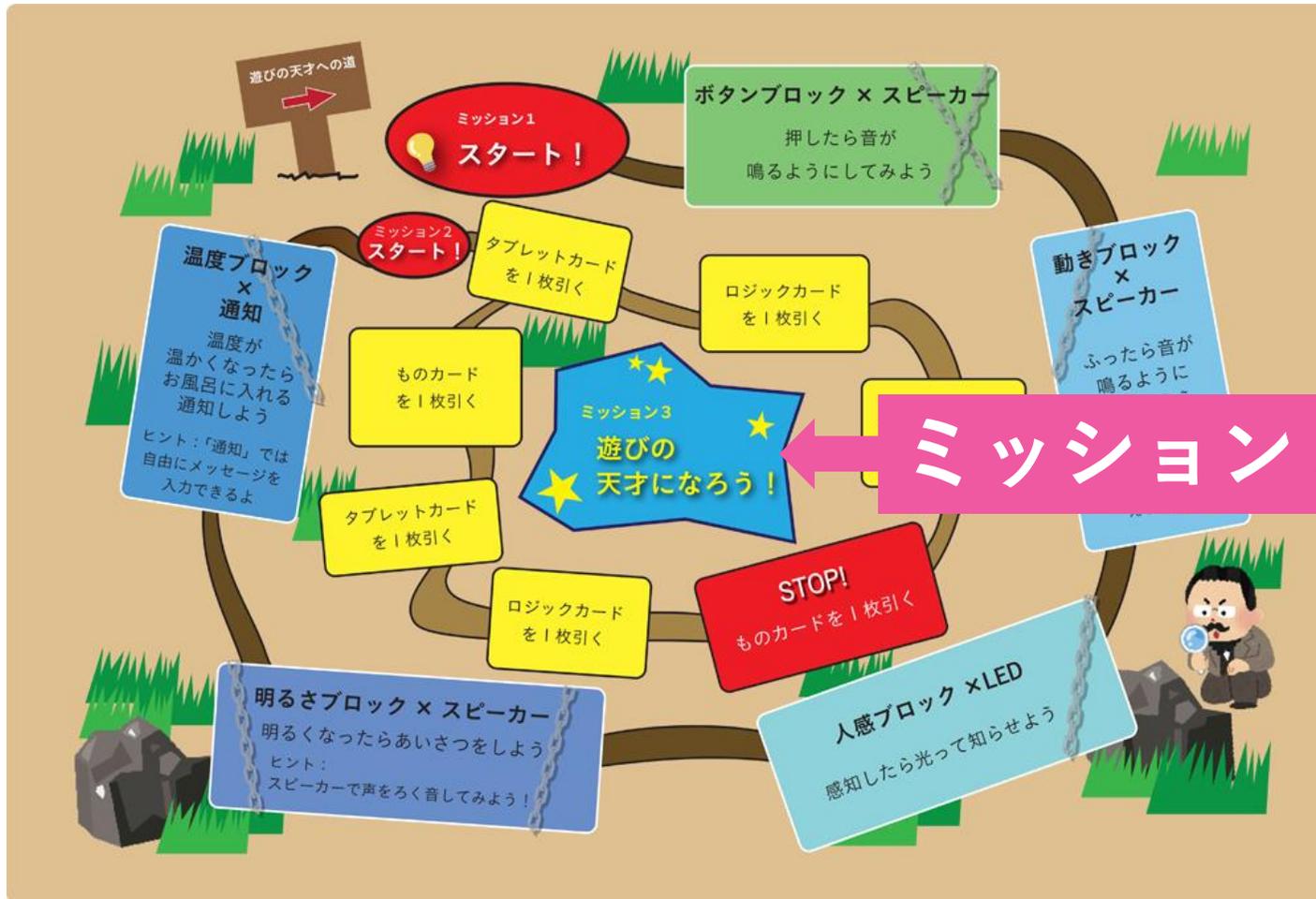
遊びの天才への道

3つのミッションをクリアして「遊びの天才」になろう！



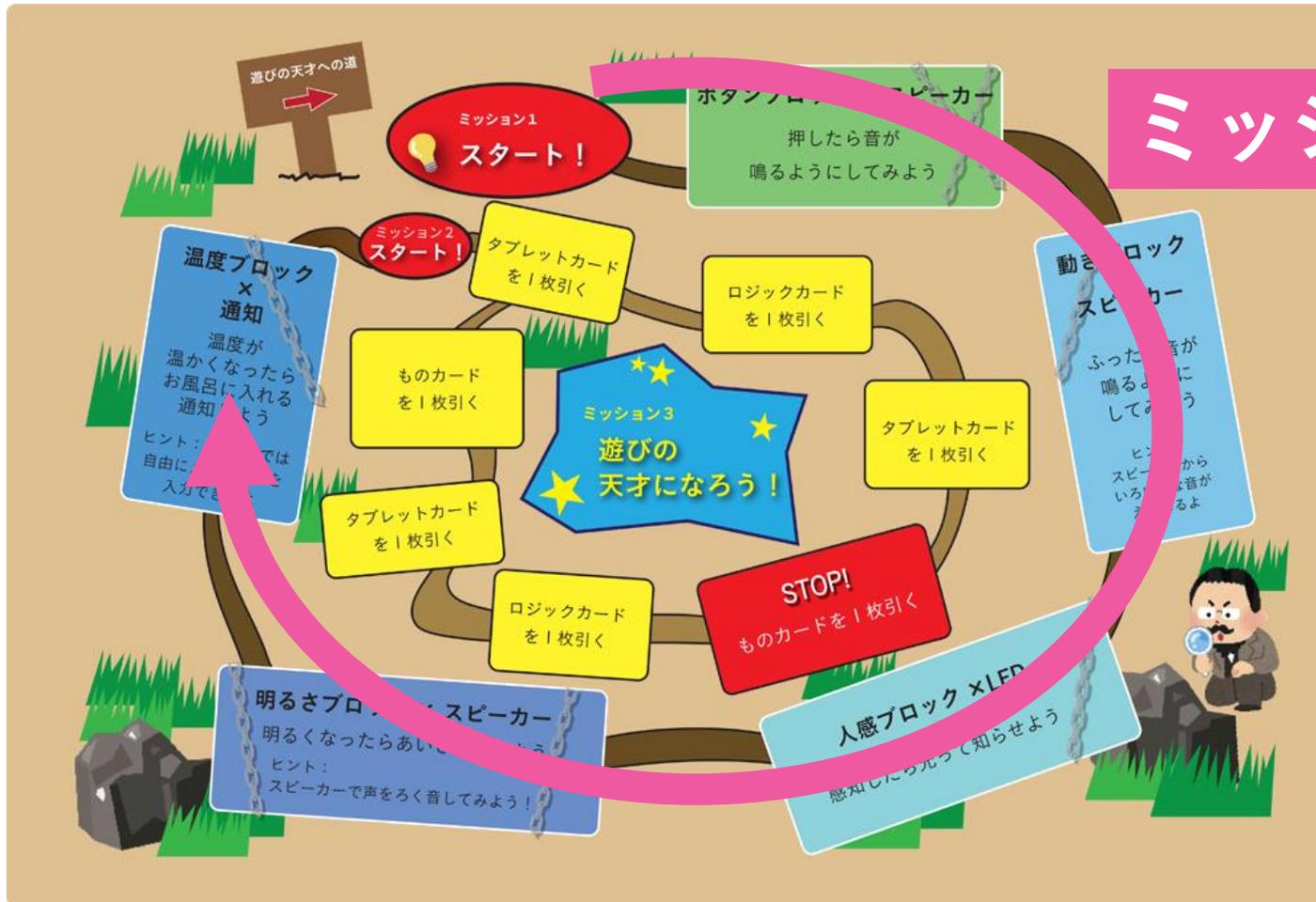
遊びの天才への道

3つのミッションをクリアして「遊びの天才」になろう！



遊びの天才への道

3つのミッションをクリアして「遊びの天才」になろう！



遊びの天才への道

3つのミッションをクリアして「遊びの天才」になろう！

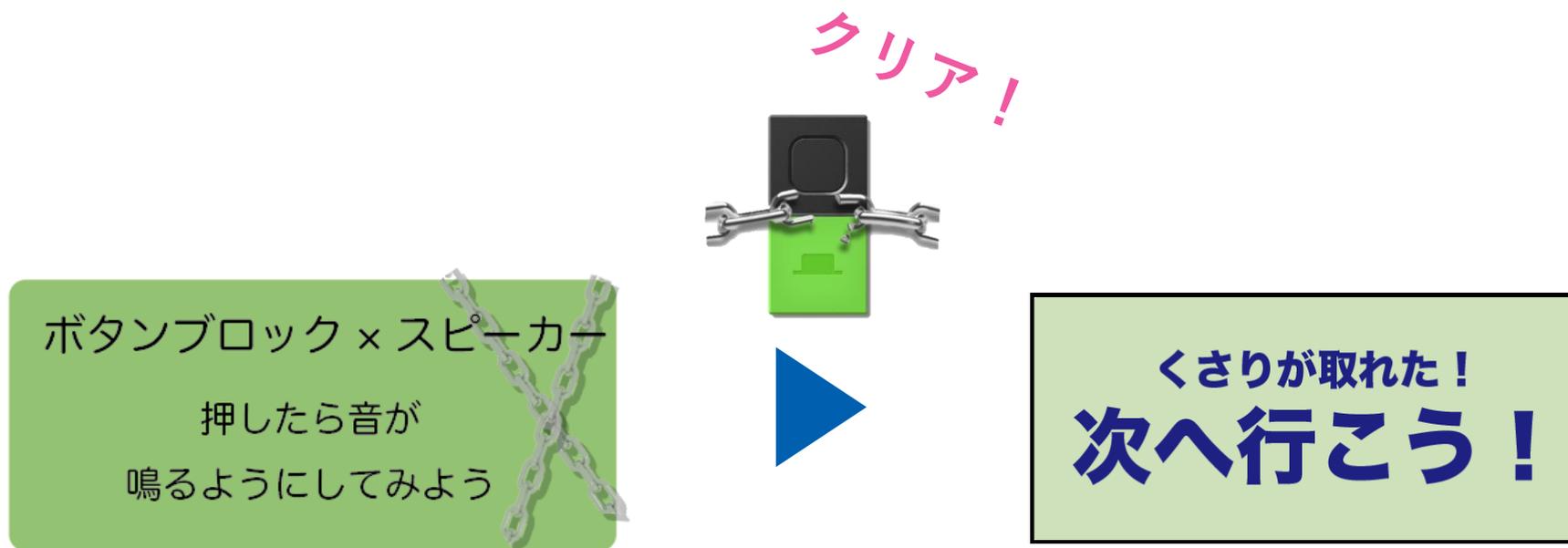


ミッション1 6つのブロックを解放しよう！

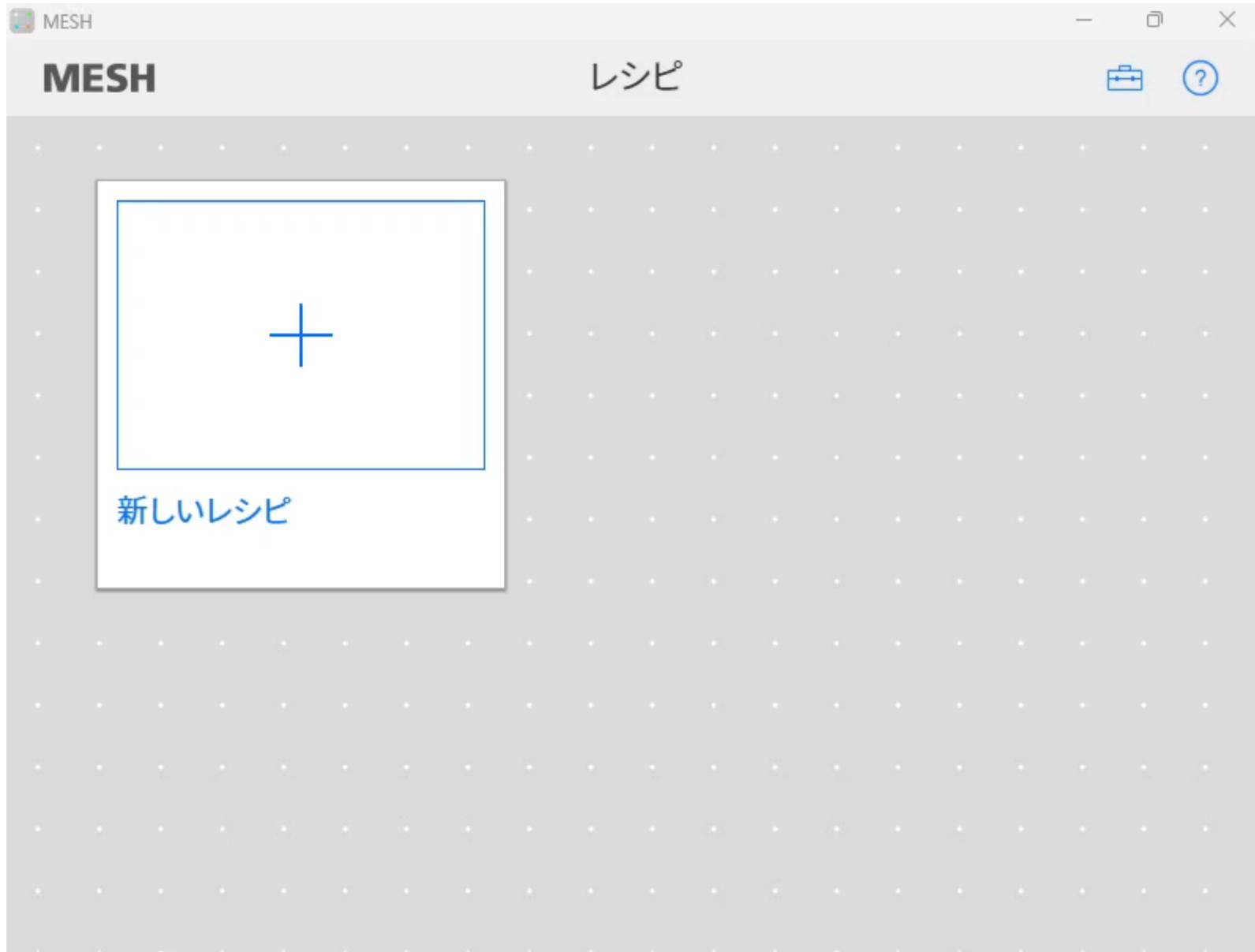
くさりのついたマスの仕組みを作ろう。

1つできたらチューターからクリアシールをもらおう！

6つのマスを全部クリアしたらミッション2に進むよ。

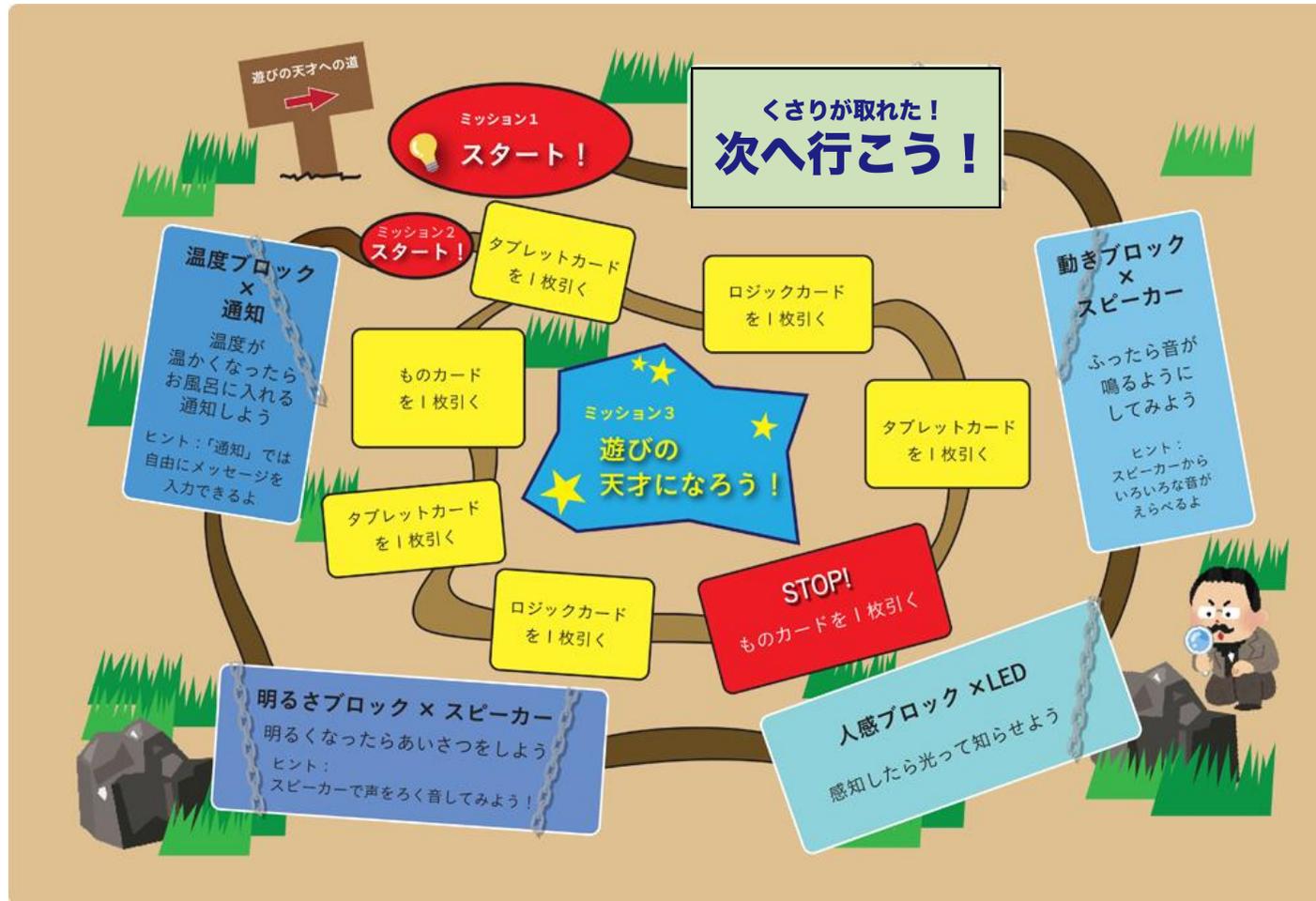


MESHの使い方



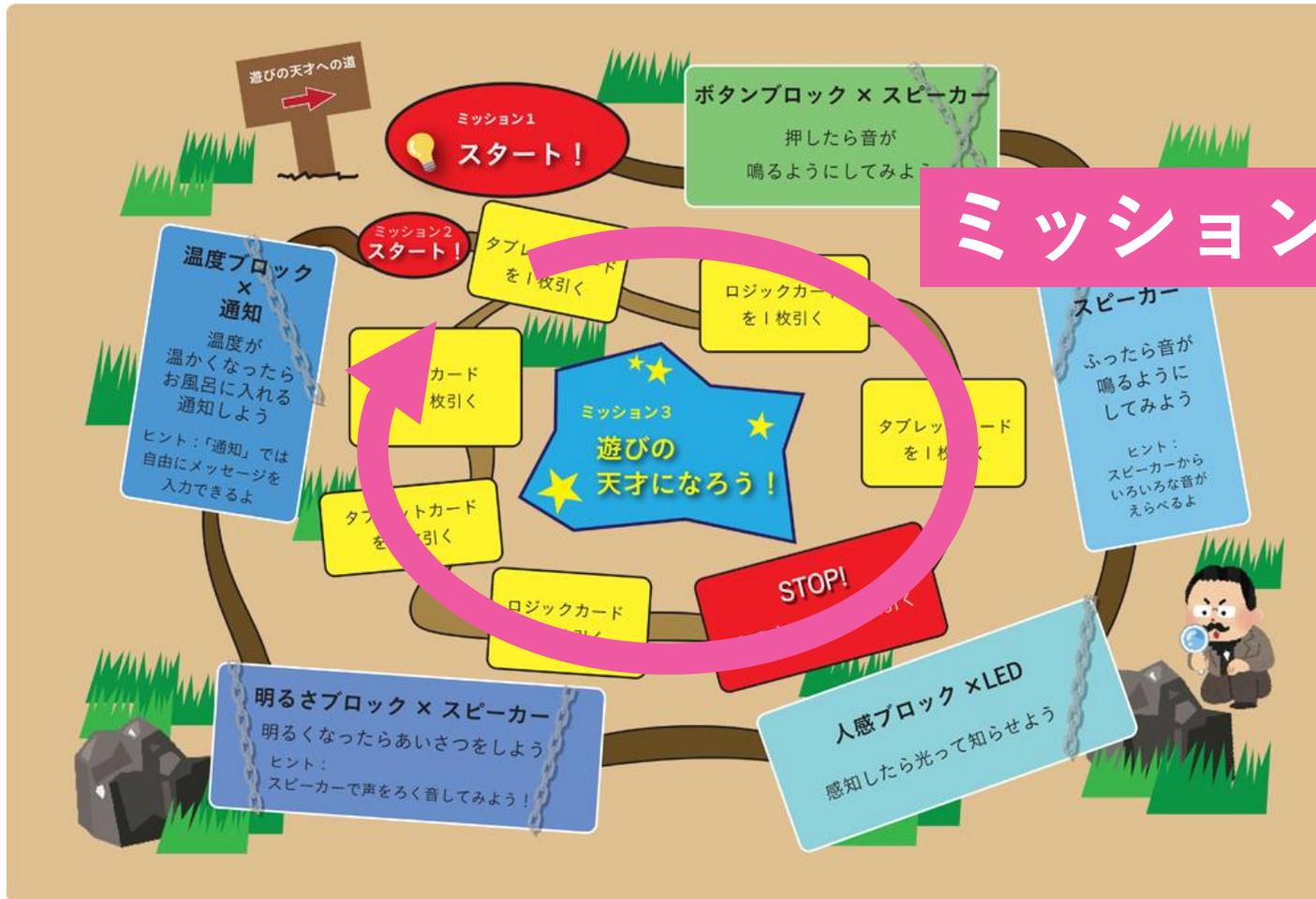
遊びの天才への道

3つのミッションをクリアして「遊びの天才」になろう！



遊びの天才への道

3つのミッションをクリアして「遊びの天才」になろう！

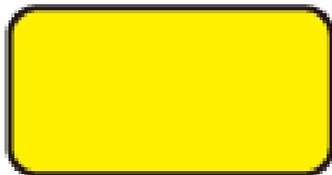


ミッション2

カードを引いて**カードに書かれた仕組み**を作ってみよう！
どんな仕組みを作れるかな？



サイコロをふって、ここから始めよう。



マスに書いてあるカードを引こう。

「ものカード」のときは、カードをもらおう。



STOP! のマスは必ず止まって、

「ものカード」をもらおう。

ミッション1~2の制限時間

ミッション1
6つのブロックを解放しよう！

くさりのついたマスの仕組みを作ろう。
1つできたらチューターからクリアシールをもらおう！
6つのマスを全部クリアしたらミッション2に進むよ。

クリア！

ボタンブロック x スピーカー
押したら音が
鳴るようにしてみよう

くさがりが取れた！
次へ行こう！

page: 22

ミッション2
MESHを使いこなそう！

カードを引いてカードに書かれた仕組みを作ってみよう！
どんな仕組みを作れるかな？

ミッション2
スタート！

サイコロをふって、ここから始めよう。

マスに書いてあるカードを引こう。
「ものカード」のときは、チューターからもらおう。

STOP!
ものカードを1枚引く

STOP! のマスは必ず止まって、
「ものカード」をもらいに行こう。

page: 25

ふたつあわせて

10:55

まで

お手洗いにいきたくになったら
自由に行ってくださいね

いよいよさいごのミッション！

ミッション3 遊びの天才になろう！

MESHと身近なものを組み合わせて、新しい遊びをつくろう！

好きな遊びをもっと面白く？全く新しい遊び？

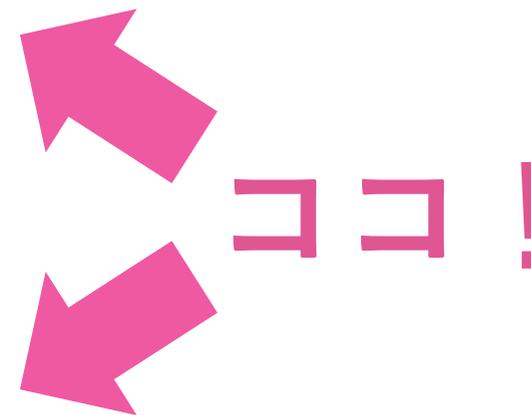
それとも、これまでに作った仕組みから？



ミッション3 遊びの天才になろう！

考えをまとめるのにワークシートの上のらんを使ってもOK！
遊びが完成したら真ん中のらんも書いてみよう。

月 日 名前	
どんなものを作る？ (絵をかいてもいいよ！) 例：紙コップと明るさブロックで???を作る	遊びの 名前 _____
	遊び方のせつ明
くふうしたところ ・ ・	
むずかしかったところ ・ ・	
今日の感想を書こう <small>新しい遊びを作ってもいいよ！ 誰かから遊びを他の人に教習してもらってどうだった？ 他の人の作った遊びはどうだった？</small>	チューターからのメッセージ



失敗してもOK！

何回でもくり返しちょう戦してみよう！

手を動かして、まずはやってみよう！

あとで発表会！

作った遊びはあとで発表会します！

ぜひ、他の人が遊べるように作ってね。

楽しみにしています！

ミッション3の制限時間



11:25

まで

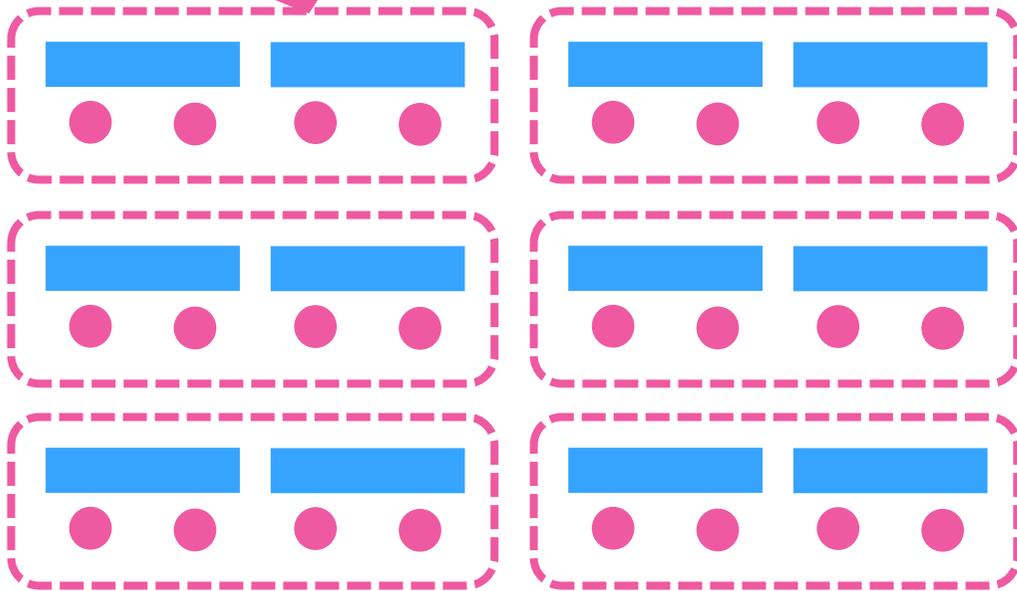
お手洗いに行きたくなったら
自由に行ってくださいね

発表タイム！

発表タイム

どんな遊びを考えたか発表しよう。実際に遊んでみよう！

それぞれのグループ内で
発表・体験し合おう！



月 日 名前	★ ★ ★
どんなものを作ろう？ (絵をかいてもいいよ！) 例：紙コップと明るさプロットで??を作る	遊びの 名前 _____
	遊び方のせつ明
くふうしたところ ・ ・ ・	
むずかしかったところ ・ ・ ・	
今日の感想を書こう <small>思い思いのアイデアでいいよ！ 実際に遊んでみるから実際に遊んでみるまでだよ！ みんながわかるように書いてね！</small>	チューターからのメッセージ

このシートを
使おう！

自由体験時間

小学生のみなさん、他の作品を見に行ってね！

保護者のみなさん、説明と感想ヒアリングを！

自由体験

11:45

まで

ふりかえり

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



こんなことを話し合おう！

今日できたこと

遊んでみて感じたこと

感想の記入・アンケートのお願い

小学生のみなさん

今日の感想を書こう！

チューターからメッセージをもらおう

ココ！

：

今日の感想を書こう

新しい遊びをつくってみてどうだった？
自分のつくった遊びを他の人に体験してもらってど
他の人のつくった遊びはどうだった？

チューターからのメッセージ

保護者のみなさん

アンケートに
ご協力ください

