

横浜市×神奈川大学の共創による
児童向けデジタル技術活用ワークショップ
制作プロジェクト

2024/6/21

#5 トライアルワークショップ

開発



神奈川大学 道用ゼミ & 社会連携センター



道用 大介准教授

道用ゼミ
学生のみなさん



田中 純平さん

共催

拡張



横浜市デジタル統括本部
デジタル・デザイン室



城内 雅弘



磯田 絵理香



湯山 力輝

サポート

開発
サポート



ソニー MESHチーム



メンター 村田 華蓮



WS監修 萩原 文博

全体
サポート



フロンテッジ <事務局>



烏橋 和也



金子 登志江

学生が主体となって開発したWSを

横浜市内のクラブ活動・学童で開催する

- 神奈川県 道用ゼミの学生
- ・キックオフ/WSテーマ設定
 - ・テーマ確定/WS設計
 - ・WS実施準備

↑ サポート（プロセス・参考資料等）

横浜市 & MESHチーム・フロンテッジ

8/3
@ナレッジコア

WS
(2h)

WS参加者
小学生+保護者
MAX80名程度
20組40名×2回

パッケージ化

WS
(35min)

WS
(35min)

WS
(35min)

WS
(35min)

WS
(35min)

WS
(35min)

⋮



「物語の世界を創り出そう！」（物語は外したい）

「遊びの天才になろう！MESHで広がる可能性と創造力」

「MESHで遊びの世界を広げよう！！」（プログラミングを入りたい）

「画面の外へ飛び出そう！工作×プログラミングワークショップ」

「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」 ← 決定！

「遊びの世界を広げよう！工作×プログラミングワークショップ」

「画面の外へ飛び出そう！プログラミングで遊びの天才に」

「つなげてつくるプログラミング

指でつなげて、指一本で」

**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**

参加無料

2024
8/3 土

午前部 10:00-12:00
午後部 14:00-16:00

開催場所 神奈川大学みなとみらいキャンパス
〒220-8739 横浜市西区みなとみらい4-5-3

定員 40組80名(午前・午後各20組)
※お子はま1名につき保護者1名がご同伴ください。
※応募多数の場合は抽選となります。ご了承ください。

参加対象 横浜市内在住の小学4-6年生と保護者
・ワークショップ終了後にアンケートにご協力いただける方
・横浜市の広報媒体等への写真掲載に同意いただける方

参加費 無料
(会場までの交通費は各自ご負担とさせていただきます。)

申込締切 2024 7/8 月

参加方法 参加ご希望の方は以下ホームページよりお申し込みください。
<https://digital.city.yokohama.lg.jp/dx-park/>
※応募多数の場合は抽選とさせていただきます。

主催 横浜市 City of Yokohama 共催 KJ 神奈川大学

学校から子どもたちに配る予定
配布方法

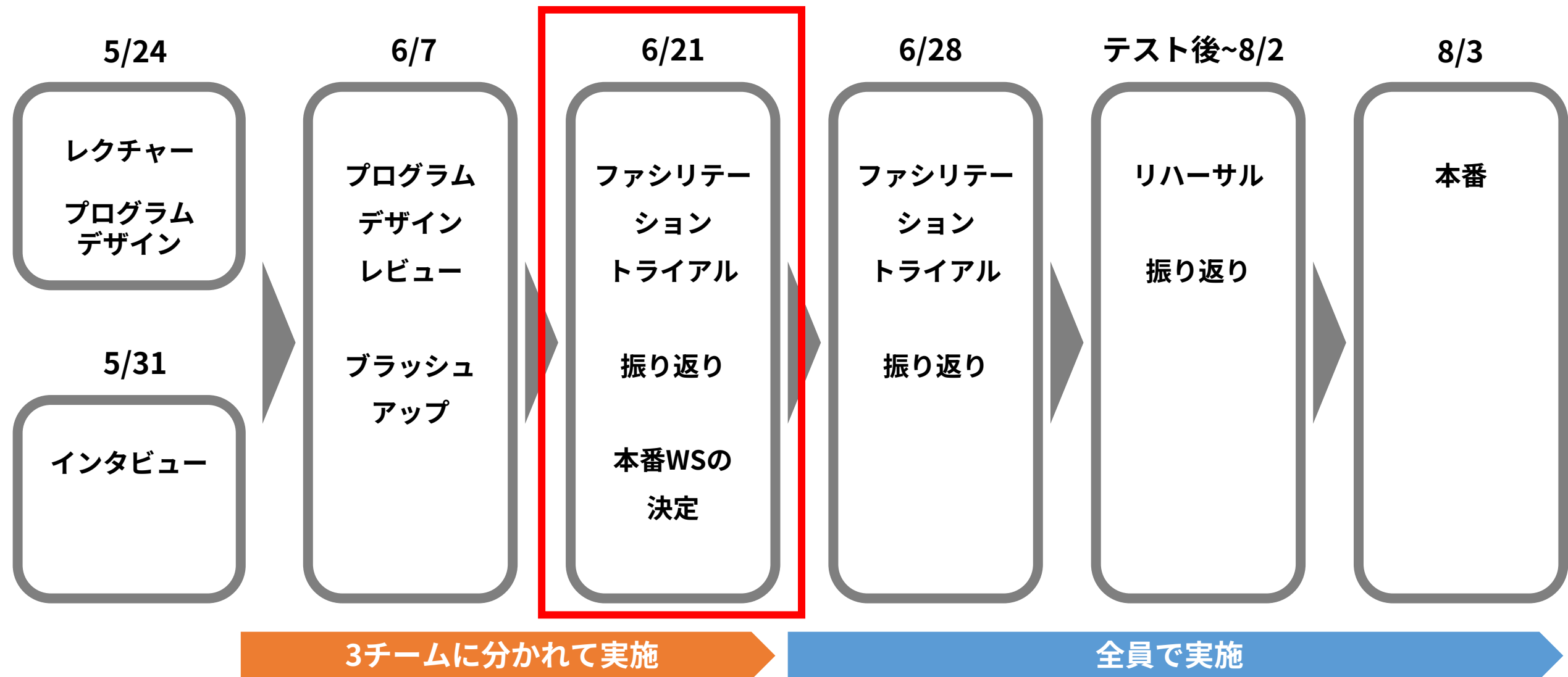
1. 横浜市から各学校にPDF送付
2. 各学校で印刷し、子どもたちにお渡し
(その他、子ども食堂など)

ターゲットは「子どもと保護者」

本日、赤枠のタイトルを決めます。

本番までの流れ

MESH™



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

**各チームが考えてきたワークショップを実際に試してみて、
本番でどのワークショップを実施するか決める。**

6/28（金）に、本番に向けての最終トライアルを80分で行います。

開始	終了	AGENDA
17:10	17:15	進め方説明
17:15	17:40	グループ A ワークショップ&フィードバック 20分 WS、3分 フィードバック
17:40	18:05	グループ B ワークショップ&フィードバック 20分 WS、3分 フィードバック
18:05	18:30	グループ C ワークショップ&フィードバック 20分 WS、3分 フィードバック
18:30	18:45	どのワークショップをベースに本番を 実施するのか決める
18:45	18:50	まとめ&次回やることの説明

体験するグループ数

発表以外の2グループ+道用先生：10~11名

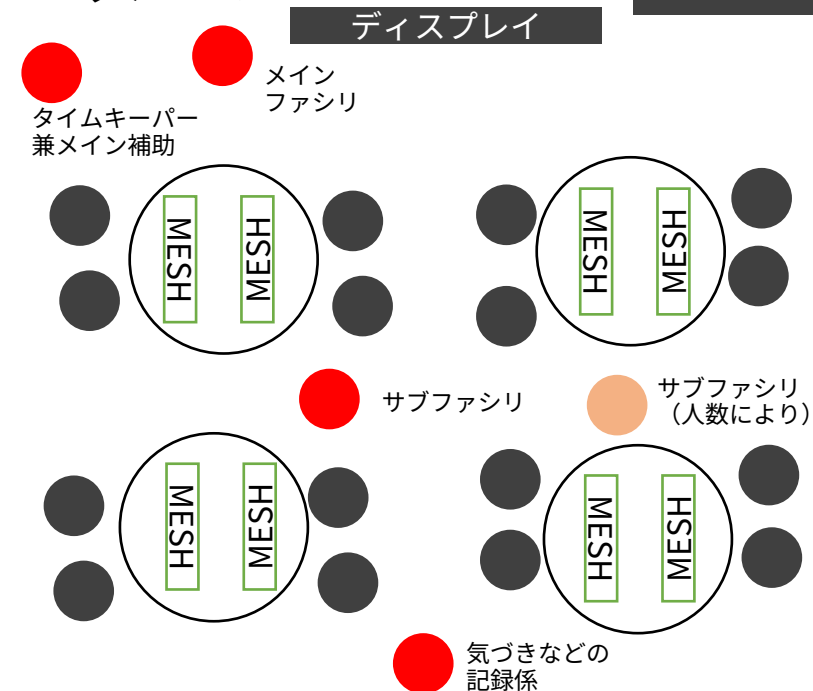
横浜市：2名

フロンテッジ：2名

MESH：1~2名

MAX：8グループ

WS用の道具



◆20分のトライアルワークショップ

◆3分のフィードバック

これを3グループ分実施する



例（あくまでもこちらは例です）

時間	所要時間	活動内容	活動のねらい	留意点	必要な道具
10:00 ~ 10:05	0:05	自己紹介 アイスブレイクは、本日のトライアルでは不要	活動はけ		・スライド ・プロジェクター
10:05 ~ 10:15	0:10	今日の趣旨につながる話	子どもの時に持っている好奇心や想像力を育ててきた過程でフタをしてしまう。そのフタをはずすことをしてきたことを紹介	話を長くしすぎない。	・スライド ・プロジェクター
10:15 ~ 10:30	0:15	MESHの使い方 MESHの使い方は、本日のトライアルでは不要	MESHがどういうものか知らせて教えずに行き	作業的にならないように、できるだけ教えずに行き	・スライド ・プロジェクター ・MESH ・iPad
10:30 ~ 10:40	0:10	お題に対するディスカッション	MESHを知ったうえで、お題についてアイデア出しをする		・付箋 ・サインペン
10:40 ~ 11:05	0:25	自由制作	身近なものと組み合わせてグループで楽しみながら制作する。		・MESH ・iPad ・ワークシート ・タイマー ・100円ショップグッズ ・ワークシート
11:05 ~ 11:25	0:20	発表	実演形式で発表する。つくったものだけでなく、誰のためのものかなども説明する。		・MESH ・iPad ・ワークシート
11:25 ~ 11:55	0:30	振り返り	どうやって子どもたちの力を引き出すか	例示：「教える」をやめる	・スライド ・プロジェクター

トライアルでは時間短縮のため、ワークショップの趣旨説明などは、資料を事前共有しておき、各自見ておく。

トライアルワークショップのメインアイデア～制作～発表の流れが成立するかを確認する。

トライアルワークショップの時間配分例

例（あくまでもこちらは例です）

時間配分の例

時間	所要時間	活動内容	活動のねらい	留意点	必要な道具
10:00 ~ 10:05	0:05	自己紹介 アイスブレイクは、本日のトライアルでは不要	活動は		・スライド ・プロジェクター
10:05 ~ 10:15	0:10	今日の趣旨につながる話	子どもの時に持っている好奇心や想像力を育ててきた過程でフタをしてしまう。そのフタをはずすことをしてきたことを紹介	話を長くしすぎない。	・スライド ・プロジェクター
10:15 ~ 10:30	0:15	MESHの使い方 MESHの使い方は、本日のトライアルでは不要	MESHがどういうものか知らせておく	作業的にならないように、できるだけ教えずに行う	・スライド ・プロジェクター ・MESH ・iPad
10:30 ~ 10:40	0:10	お題に対するディスカッション	MESHを知ったうえで、お題についてアイデア出しをする		・付箋 ・サインペン
10:40 ~ 11:05	0:25	自由制作	身近なものと組み合わせてグループで楽しみながら制作する。		・MESH ・iPad ・ワークシート ・タイマー ・100円ショップグッズ ・ワークシート
11:05 ~ 11:25	0:20	発表	実演形式で発表する。つくったものだけでなく、誰のためのものかなども説明する。		・MESH ・iPad ・ワークシート
11:25 ~ 11:55	0:30	振り返り	どうやって子どもたちの力を引き出すか	例示：「教える」をやめる	・スライド ・プロジェクター

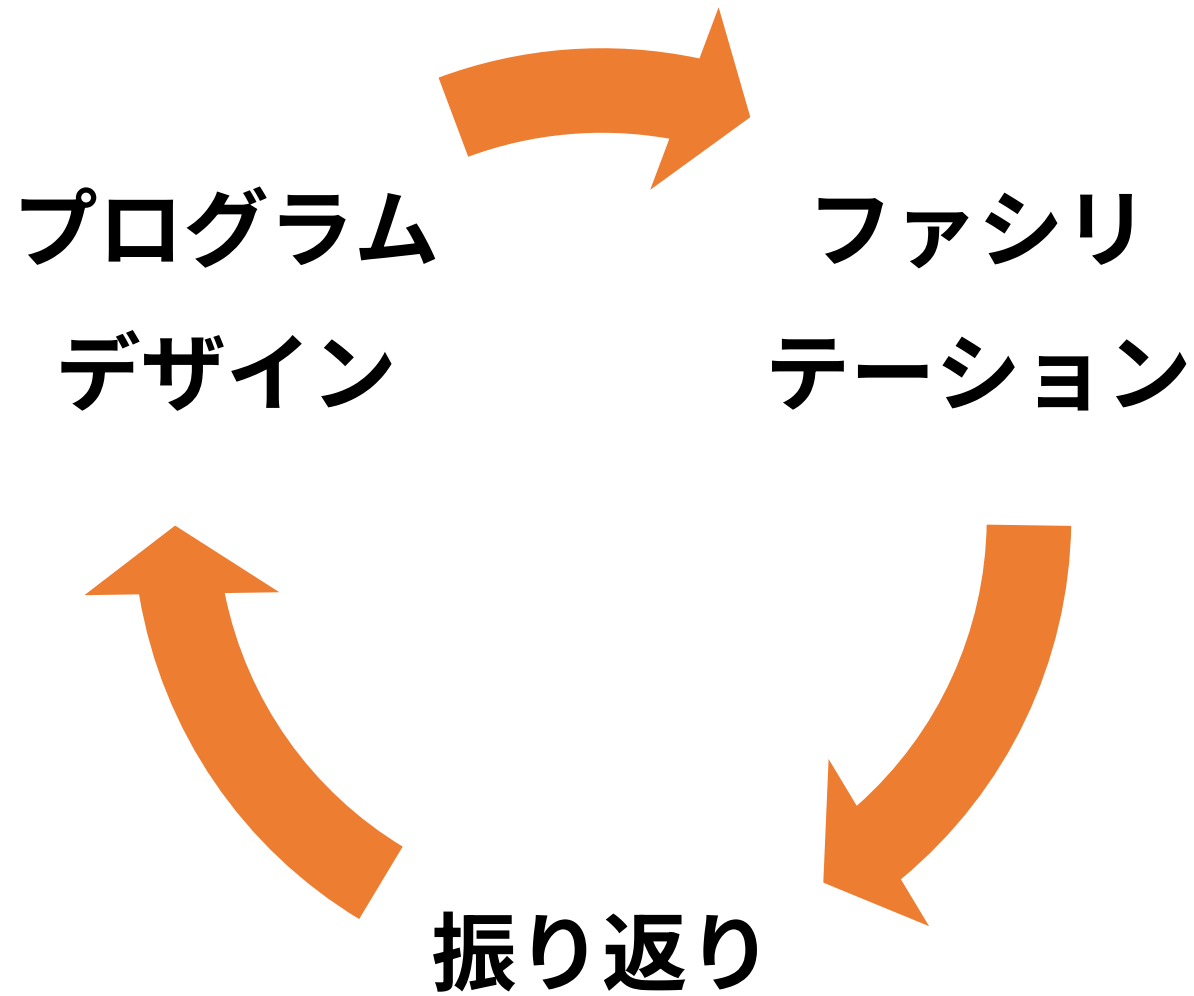
1分

2分

15分

2分

参加者側もラフにスピーディーに検証するという意識で！



参加

- ・先生、生徒はいない。
自ら主体的に参加する。

体験

- ・言葉や頭で考えるだけでなく、体験を重視

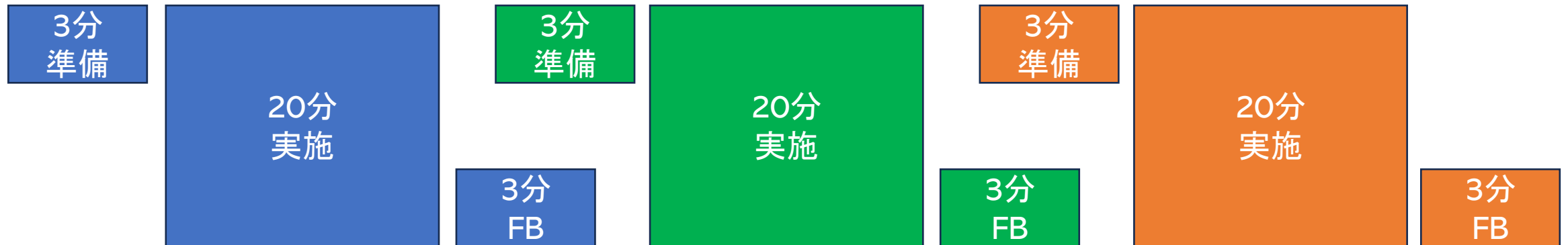
相互作用

- ・一方向ではなく
お互いに学び合う

各チーム20分ずつトライアルワークショップをお願いします

- ◆20分のトライアルワークショップ
- ◆3分のフィードバック

これを3グループ分実施する



ベースになるワークショップを決定しましょう

次回は120分のWSを80分で実施していただきます

例（あくまでもこちらは例です）

時間配分の例

時間	所要時間	活動内容	活動のねらい	留意点	必要な道具
10:00 ~ 10:05	0:05	自己紹介、イントロ	動機付け		・スライド ・プロジェクター
10:05 ~ 10:15	0:10	今日の趣旨につながる話	子どもの時に持っている好奇心や想像力を育ててきた過程でフタをしてしまう。そのフタをはずすことをしてきたことを紹介	話を長くしすぎない。	・スライド ・プロジェクター
10:15 ~ 10:30	0:15	MESHの使い方	MESHがどういうものか知ってもら	作業的にならないように、できるだけ教えずに行き	・スライド ・プロジェクター MESH iPad
10:30 ~ 10:40	0:10	お題に対するディスカッション	MESHを知ったうえで、お題についてアイデア出しをする		・付箋 ・サインペン
10:40 ~ 11:05	0:25	自由制作	身近なものと組み合わせてグループで楽しみながら制作する。		・MESH ・iPad ・ワークシート ・タイマー ・100円ショップグッズ ・ワークシート
11:05 ~ 11:25	0:20	発表	実演形式で発表する。つくったものだけでなく、誰のためのものかなども説明する。		・MESH ・iPad ・ワークシート
11:25 ~ 11:55	0:30	振り返り	どうやって子どもたちの力を引き出すか	例示：「教える」をやめる	・スライド ・プロジェクター

MESHの使い方は、スキップ直前のリハーサルではこちらも含めて実施しません

15分

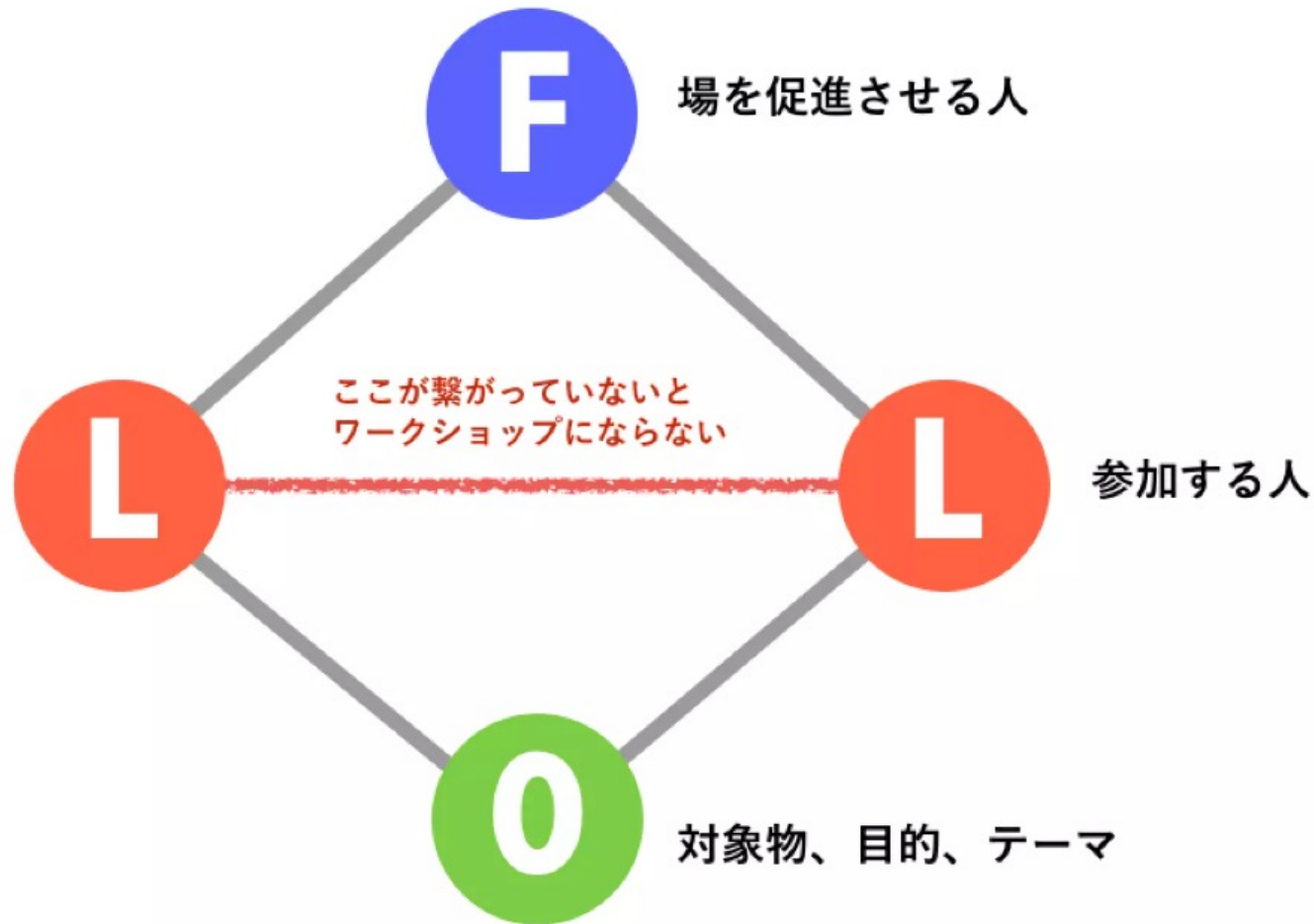
10分

25分

20分

10分

ワークショップの役割分担



F : Facilitator

ファシリテーター。場と学びを促進させる人

L : Learner

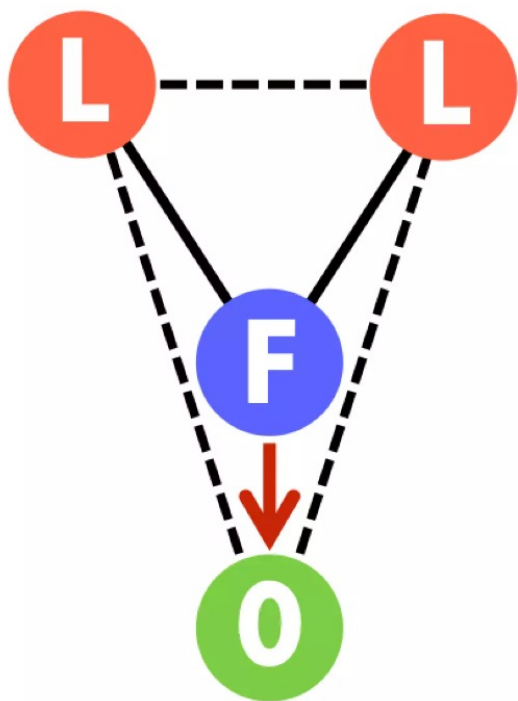
学ぶ人。場に参加する人が2人以上

O : Object

学習テーマ。対象物

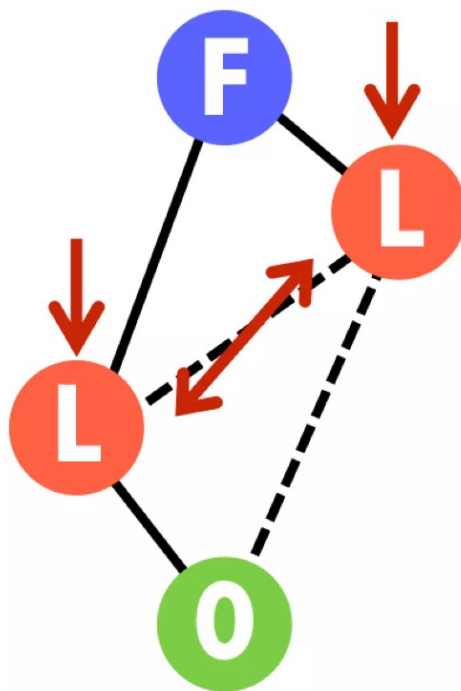
指し示す。ひきつける。

F:ファシリテーターが、
O:目的やテーマに
引き寄せていく。



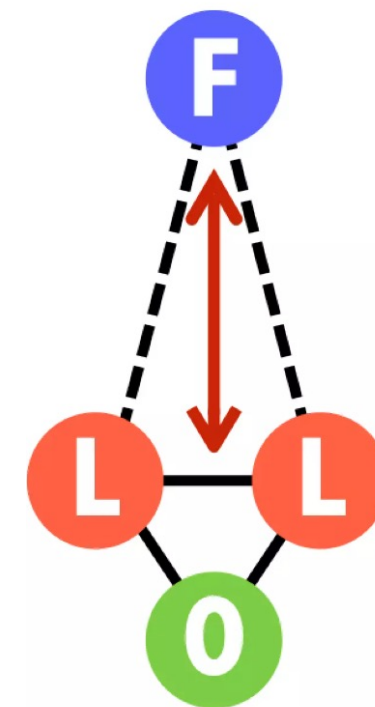
促す。そそのかす。

L:学習者同士のやり取り
が発生するように促す。
適度な自由度のバランス。



つながる。たどり着く。

「L:学習者」と「O:目的」
が近づいていて、任せて
も大丈夫。ゆだねる。



役割	トライアル		本番
メインファシリテーター (1名はタイムキーパー兼務)	2名		2名
サブファシリテーター (1人4組程度を見る)	2名		10名
観察・記録	2名		2名
参加者役	8名		-
参加者	14名 (7組)	80名 (40組)	

フィードバックをもとに、本番に向けたWSを形作ろう

