

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

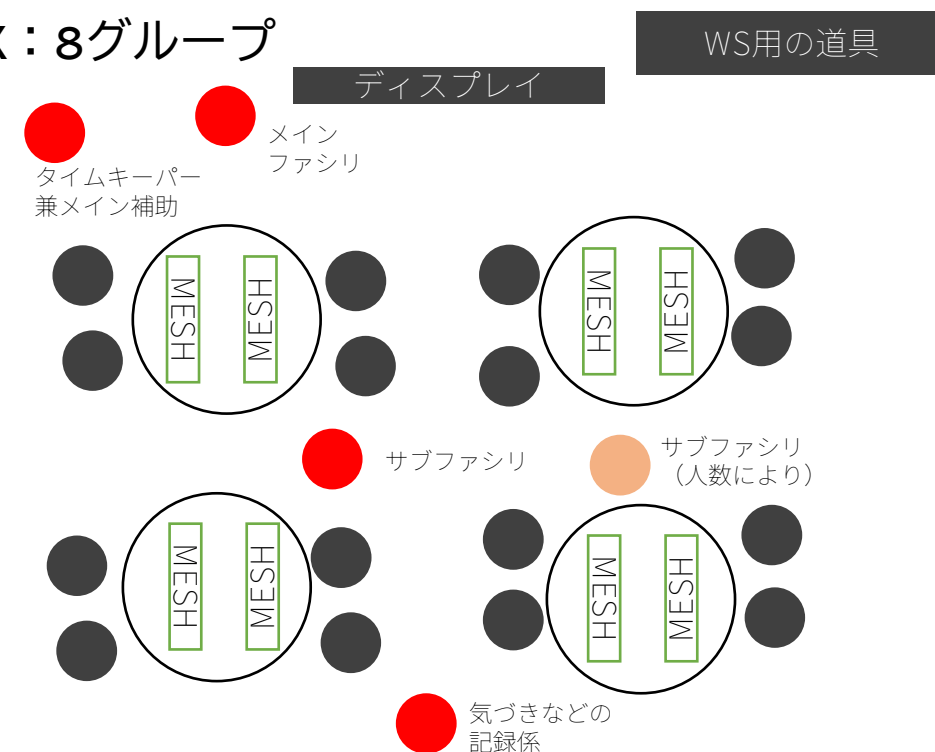
発表以外の2グループ+道用先生：10~11名

横浜市：2名

フロンテッジ：2名

MESH：1~2名

MAX：8グループ



◆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	アイスブレイク	アイスブレイク	話を長くしすぎない。	・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ましょう。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

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。

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	アイスブレイク	アイスブレイクは、本日のトライアルでは不要		・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！