

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
事前共有概要

A班

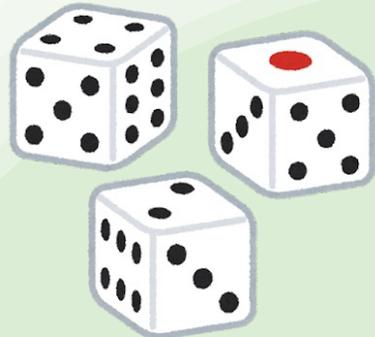
企画概要

すごろくで遊びながら**MESH**を使ってマスに書かれた
ミッションをクリアしていく**ゲーム型WS**



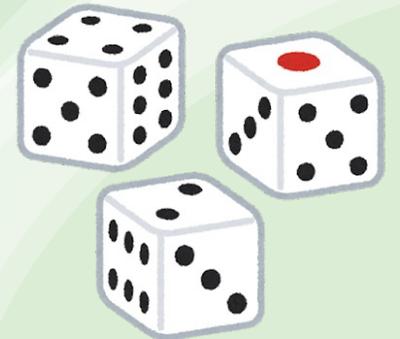
WSの内容

- 小学生 **4人1組**で1チーム
- 5グループで同時進行して進める
- ボードにMESHを使ったアクションを書いておく
- 小学生のみんなに遊んでもらい、楽しいと思ってもらうことが最終
(→最後の発表会はなし)
- チュートリアルでMESHの使い方を学ぶ (遊びながら学ぶ！)
- MESHの使い方を説明するのではなくて、ゲームのマスの中に含ませる
(ex.ボタンを押して光をつけてみよう！)
- コマを進めるごとにMESHを使ったアクションの難易度が上がる
- サイコロは自分たちで作成し、**1.2.3.1.2.3の6面**
- 人生ゲームのようなテーマで**小学校入学から大学卒業**までのアクションを作る
- アクションをクリアしたグループごとに、どんどんマスを進める
→スタッフがクリアの判定を行う。合格がもらえたら、またサイコロが振れる



WSの内容

- 小学生 **4人1組** で1チーム
- 5グループで同時進行して進める
- ボードにMESHを使ったアクションを書いておく
- 小学生のみんなに遊んでもらい、楽しいと思ってもらうことが最終
(→最後の発表会はなし)
- チュートリアルでMESHの使い方を学ぶ
(遊びながら学ぶ！)



WSの内容

- MESHの使い方を説明するのではなくて、ゲームのマスの中に含ませる
(ex.ボタンを押して光をつけてみよう！)

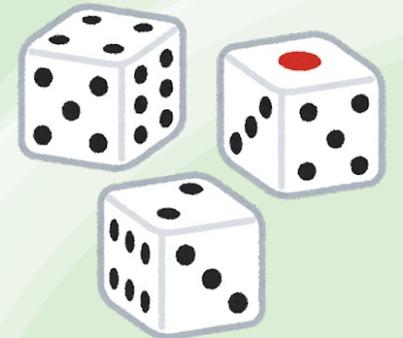
- 人生ゲームのようなテーマ

小学校入学から大学卒業までのアクションを作る

- アクションをクリアしたグループごとに、
どんどんマスを進める

- サイコロは**1.2.3.1.2.3の6面**

- コマを進めるごとにMESHを使った
アクションの難易度が上がる





すごろくの マスの内容

- スタート、ゴールのマスを用意する

Ex) 小学校に入学した！ → センサーで笑い声を入れよう！ 簡単なもので！

- チュートリアルを入れる
- 最初の方にアイスブレイクが出来るマスを入れる

WS全体の流れ（仮）

| 時間 | 所要時間（min） | 活動内容 |
|-------------|-----------|-----------------|
| 12:00-12:05 | 5 | 導入 |
| 12:05-12:10 | 5 | MESHすごろくのルール説明 |
| 12:10-12:15 | 5 | グループ分け |
| 12:15-13:35 | 80 | ワーク |
| 13:35-13:45 | 10 | 振り返り |
| 13:45-14:00 | 15 | クロージング・アンケート記入等 |

課題点・悩みどころ



- 机の上にボードを置きすごろくをやるのか、会場を全体をすごろくのマスにするのか
- ⇒まだ決まっておらず、もし会場全体をすごろくのマスとするならば、各グループの保護者の方1名に立ってもらって、目印を担当してもらう