

イオンモール盛岡での出張企画 児童教育学科案 ver.2(2024.10.15)

児童教育学科長 教授 間處 耕吉

児童教育学科 准教授 吉田 英彰

対話の先に未来を創る



MORIOKA UNIVERSITY
盛岡大学

創造力×プログラミング：動かして、楽しく未来を学ぼう！



iPad でプログラミング

「動き」を感知してスイッチオン

- 1 あいさつ
- 2 MESH でどんなことができるのか？実演
- 3 「だるまさんがころんだ」をみんなでやってみる (動きブロック、LED)
ストップの後で動いてしまうと LED が光って鬼に捕まる。
- 4 MESH の説明 (動き、ボタン、明るさ、LED、カメラ、スピーカー、マイクなど)
- 5 子どもたち (小学生～高校生) のトライ
例) 机の上においてあるものを喋らせる (箱を開けたり閉めたりでセンサーが明るさの変化を感知)
ドミノを作って動きセンサーをオンにして写真を撮るなど
- 6 作ったものを紹介する
- 7 スタッフと参加者・保護者等全員でドミノを作る。
- 8 ドミノを倒す→「動きブロックが感知」→クリスマスイルミネーションが点灯
- 9 あいさつ

1回あたり約90分 (午前1回10名+保護者、午後1回10名+保護者)

対象：小学生～高校生

児童教育学科：教員2名、サポートに必要な人数：5名

物品：テーブル、椅子、iPad 10台、MESH 10セット、音響設備、モニターへの投影、生活用品