

# コンピュータで動くおもちゃづくり Cricketワークショップ

小さなコンピュータ「Cricket：クリケット」とモータ、LED、スピーカ、センサ、レゴ®ブロック、工作材料を組み合わせて、自分だけのコンピュータとプログラムで動くおもちゃをつくります。身近にあるコンピュータで動くモノ（おもちゃ）を実際につくりながら、コンピュータとプログラミング、モノの仕組みについて学びます。

**対象：**小学3年生 ～ （保護者と一緒に参加する場合は小学1年生～）

**時間：**90分 ～ 180分

**人数：**20名（もしくは20組）

## ワークショップの流れ

0：00 - 0：05 インTRODクシヨン（ワークショップ説明、サンプル作品紹介）

0：05 - 0：15 プログラミング説明

0：15 - 1：15 作品づくり

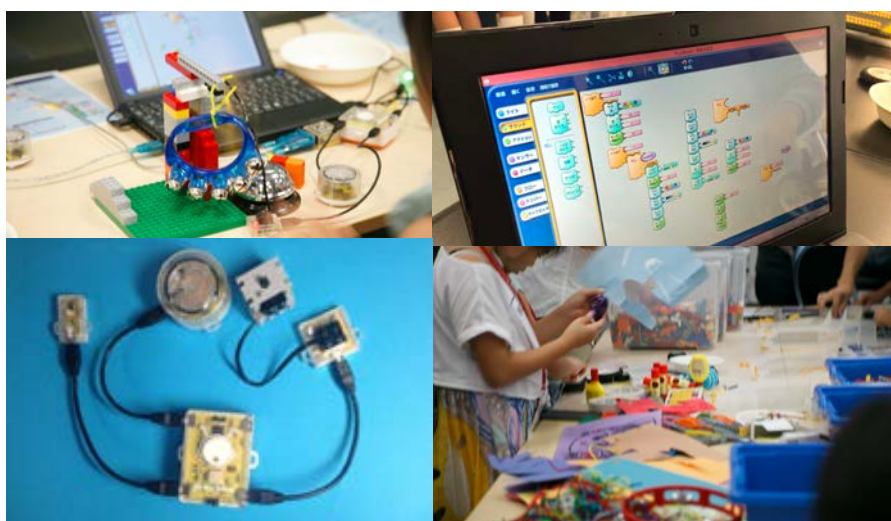
1：15 - 1：25 作品紹介（プレゼンテーション）

1：25 - 1：30 振り返りとまとめ

90分以上で実施する場合は、作品づくりと作品紹介の時間を延長

## 【ワークショップ会場でご用意いただくもの】

電源、机、いす



まなびとものづくりでは 米国マサチューセッツ工科大学(MIT)による教育学習理論「コンストラクショニズム」を基に、大阪大学や東京工業大学などで15年間に渡り研究してきたテクノロジーを活用した新しいものづくりを通じた学びの場（ワークショップ）を提供していきます。

<https://www.manabito.co.jp>