



# 10月のナレッジだより

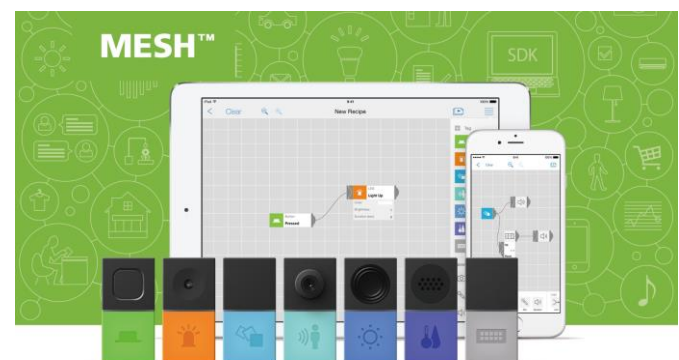
先月のテーマ

## MESHでコンテストに応募する作品を作りました

昨年に引き続き、コンテストに応募する作品作りをしました。

テーマは「大切な人のわくわくをつくるしかけ」です。

まず、はじめに「誰」を楽しませたい?と聞くと、低学年は家族ですが、中学年からは「友達」になります。「お父さんやお母さんにしたら?」と聞くと「やだ、友達」というのが大半。やはりお年頃ですね(笑)



### コリントゲームは大人気

先生が見本で作ったコリントゲーム、大人気で、多くの生徒が作りました。「モーター」の操作がポイントです。



### 初めてのMESHですごくろくを作り

1年生のN君、動きセンサーとボタンで、すごくろく作り。「10マスすすむ」があったり「終わり」という厳しいのもあり、大盛り上がり。

## 「工作」は、まさにプログラミング思考です

ナレッジでは、よく工作(電子工作)をします。

「うちの子は、手先が不器用で・・・」とおっしゃる方もいますが、小学生の工作に、器用、不器用は関係ありません。

**大切なのは「一歩先を想定して」「ていねい」に、作る事です。**

例えば、間違えて切ってしまったら、もうやり直せません。切る前に、「本当にここで切ってよいのか?」と確認して「失敗しないようにていねいに切ろう」と考えることが大切です。

しかし、最近感じるのは、思い立ったらすぐ「切ったり」「貼ったり」する生徒が多い事です。

でも、これって、ある程度しょうがない気がします。

ゲームでは、リセットすれば簡単にやり直せるし、ペイントアプリも「戻る」ボタンで、何度も描き直しができます。

だからこそ、失敗が許されない工作では、一歩先を考えながら進める必要があります。

これってまさに「論理的思考=プログラミング的思考」なんですよ!



授業アンケートにご回答いただき、ありがとうございました。



いただいたご意見を、順次フィードバックします！

- 理科実験を観測して、データにするなどの研究をしてみたいです。

授業内、かつ教室ということで観測データを取るの難しいのですが、MESHの温度湿度センサーとGoogleスプレッドシートが連携できるため、それらを活用したカリキュラムを考えたいと思います。（即答できずすみません）

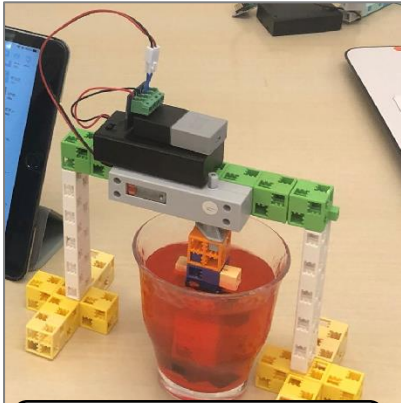


## MESHコンテスト応募の7作品

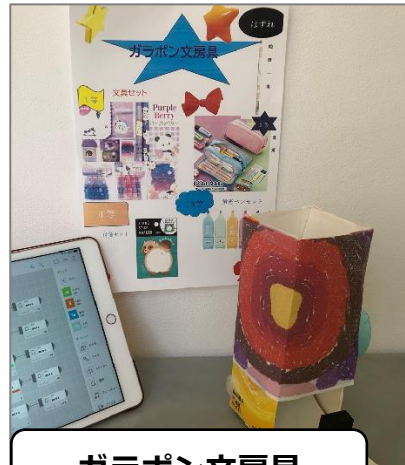
今回は、「コンテストに出たい」という生徒の作品と、ユニークな作品をコンテストに応募しました。結果発表は10月13日です。



おみくじメッシュ



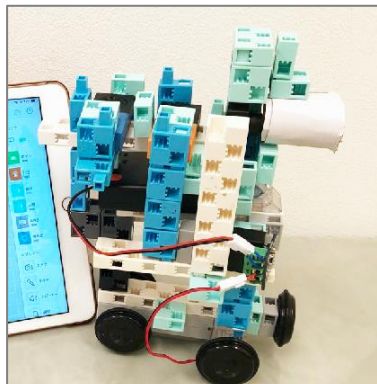
自動スライムマシン



ガラポン文房具



コロナとポイント  
ゲーム



人が通ったら  
自動で止まる車



万歩計  
スプレッドシートに記録



お誕生日おめでとう  
くす玉

わくわくナレッジ Day 10/28 (土) 11時~12時

### ハロウィン企画です♪

iPadで、ARおばけを呼んで一緒に撮影！ハロウィンカードを作ろう。

■日時：10月28日（土）11時~12時

■参加費：無料 ■申込み：メール [info-knowledge@knowledge-p.co.jp](mailto:info-knowledge@knowledge-p.co.jp)

兄弟姉妹、お友達も  
ウェルカムだよ♪



### 【重要】授業参観のお知らせ

10/11（水）、10/12（木）、10/13（金）、10/14（土）に授業参観を実施します。

授業終了の30分前~参観スタートです。作品発表を行います。日頃の学習の成果をご覧ください！

### 今月のテーマ

- ✓ ハロウィン企画！ロボットプログラミングでお菓子ゲットアームを作ろう。
- ✓ タイピング検定を実施します。