トライアル記録

**アイスブレイク**

・全員が自己紹介してから嘘を見抜くのか、1人ずつ見抜いていくのか戸惑っていた

・全員分の自己紹介が終わった後に間が開いてしまう

→1人何分と指定する、自己紹介後にすることを提案してみる

・ルール説明が早くて伝わらない部分もあった（トライアルだったからかも）

→軽く見本見せる？

・誰から自己紹介をするかで迷ってしまった

→順番は運営側で指定する

・保護者もやるのか戸惑いがあった、保護者は子ども中心にという考えになってしまう

→保護者も自己紹介することを説明の段階で伝える

**導入・基礎**

・流れの説明が子どもにはわかりづらいかも

　→次のステップに進むときにその都度説明の方がいいかも

・「コマをスタートマスに置いてみましょう」「MESHを出してみましょう」わかりやすい！

・「（タブレット上の）ブロックが線で繋がる」線という機能で繋ぐみたいな印象を受けた

　→ブロックの端にあるつなぎ目？を引っ張るという説明にするかスライドに細かく書く

・MESHとタブレットを１テーブルに２つ置く場合は２つとも成功してからスタッフに声をかける？その場合は片方が待つことになる

　→親子2組にするかによって検討する

・カードの取り合いが起こる

・小学校の先生がカードを作成する場合は、大きなカッターでまとめて切ることになるためカードは直角の方がいいかも

　→パッケージ化するときの問題（後々検討？）

・カードの文章を理解できない子もいる、長い文章は理解しづらい、日本語・漢字

・MESHとタブレットが一つだと結局別々の作業になる

・MESHに夢中で説明を聞かない

　→手を動かすときと説明を聞くときの合図を決める？「○○」と言われたときは話を聞くとか

**活用**

・カードの中身を先に見てしまいそう

　→見ないでくださいという説明が事前に必要かも

・サイコロも取り合いになる可能性

・説明文が難しいカードがいくつかある、トライアルで確認できたのは拍手して通知するやつ（どういうこと？ってなってた）

・1マスできたらスタッフに確認の方が達成感がありそう、メリハリのなさは感じた

　→2組でやるなら、テーブル内でお互いにできたか確認でもあり

・言葉の難しさ（ランダムって何？）

・紙皿×卒業のカード

→卒業したことないからわからない

→紙皿だけでは伝わらない、表現してほしいことの絵に変える？

・ものカードを２枚引きどちらか一つを選ぶマス

　→親子２人でそれぞれ１枚の解釈になってしまう、使わない方の使い道は？

・腹筋カード

　→床でやりたくない、でも盛り上がってた

・引いたカードで自由制作だと同じものを２回使うことになる

・もの起点で創作してもらうには？

　→正解があるようにしない、ものとやってほしいことを指定しすぎて答えが１つになっている

・どちらが先に風船を膨らませられるか勝負をしていて楽しそうだった

　→２組で一緒にするなら対決や協力要素を入れてもいいかも

・カードやMESHがごちゃつく、MESHがテーブル内で入れ替わってしまうのは困る

　→置き場所をつくる

**天才**

・引いたカードのもの以外も使っていいのか、引いたものは絶対使うのか

・ボールなどを使うときの禁止事項

・「これって遊びなのかな？」、遊びの幅が広い、筋トレとか

・アイデア出しにてこずっていた

・活用があまり生かせていない印象、特にロジック系や録音など

その他

・発表に使うためのワークシート作成

　→テーマ、おもしろポイント、工夫したところ（自分からは言わなさそうな内容）

・カードのふりがな

・カードの中身検証、実際にできるのか

・当日は一応マイクあり、地声で頑張る？　遠くに呼びかけるように！

☆親子２組をどういう関係にするのか