

津田塾大学女性研究者支援センター・NPO法人CANVAS主催
一般社団法人電子情報通信学会東京支部共同主催

女子中高生のための情報・メディア工房2016

チーム中3。

面白かったです。

おいかけるのか、あもしろかた
むう

だが追いかけてきて
いるのがやい、たて
す。
ドラムがなるのも良か、
たてです。

いろいろと23E 融け
ると、あまのり
あもしろかたです。

どんな作品をつくろうかなシート

チーム名

4-6中3。

テーマ

「未来の部屋」

だれのお部屋??イメージを膨らませてみよう!

子供部屋:魔法が使えようになる

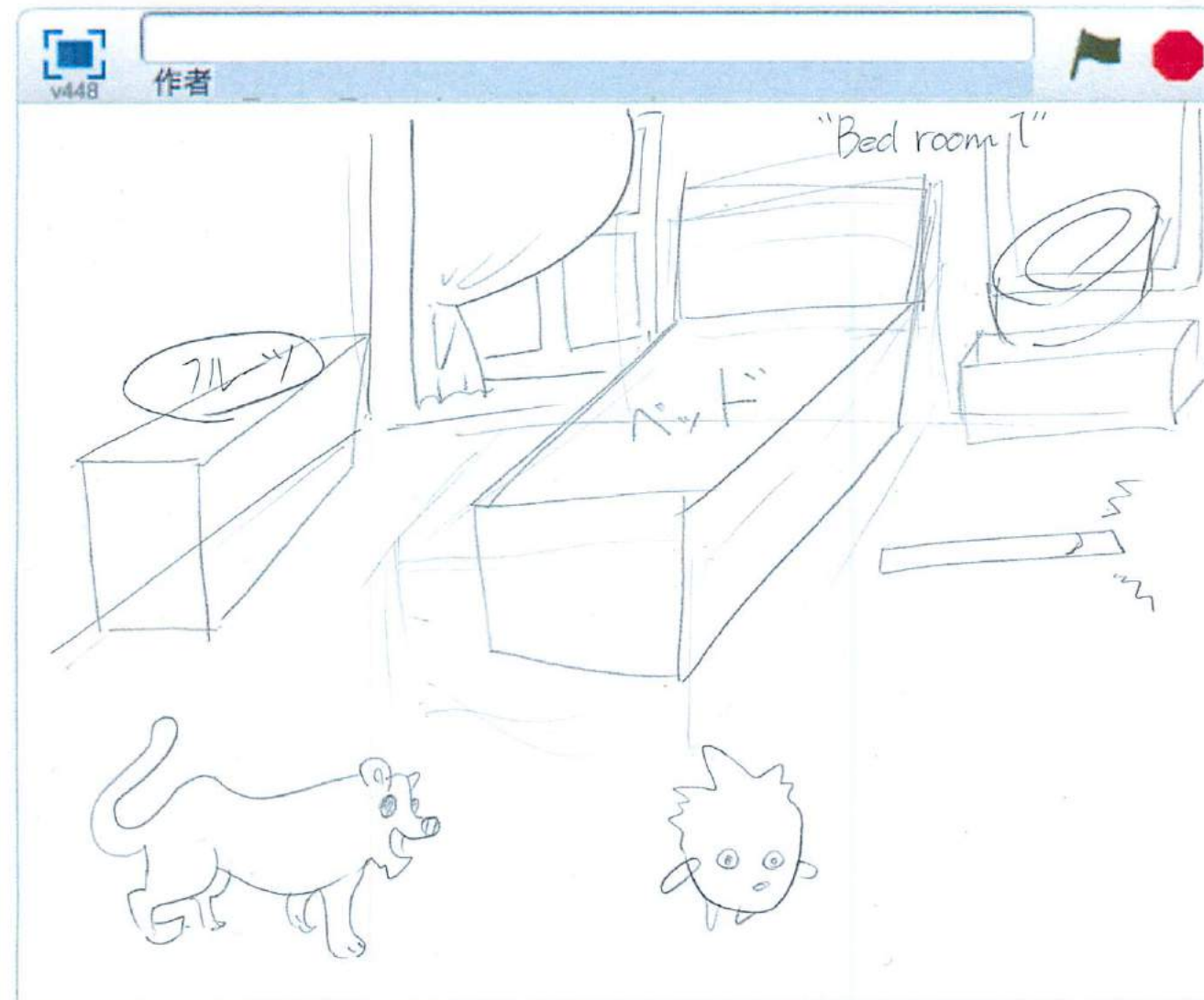
未来の部屋では...

- 右手で杖を動かして
"Fruit Platter"にさわる
- 右手で杖を動かして
"Drum 1"にさわる
- 杖を近づける
"Lionness"

すると

- "Cake"にかわる
- 変な音が出る
- 付いてくる
杖を追いかける

作品完成予想図



どんな作品?

未来の子供部屋をイメージしてつくりました。

未来感を出すために-

杖に触れるとフルーツがケーキにかわったり、
太鼓に触れると色が変わったり、ライオンをあやられたり等
その他たくさんの工夫をほどこしました。