

★ プログラミング ★

× プロジェクションマッピング

プログラミング × プロジェクションマッピング

教育アプリケーション

プログラマッピングの学習効果

プログラ
ミング

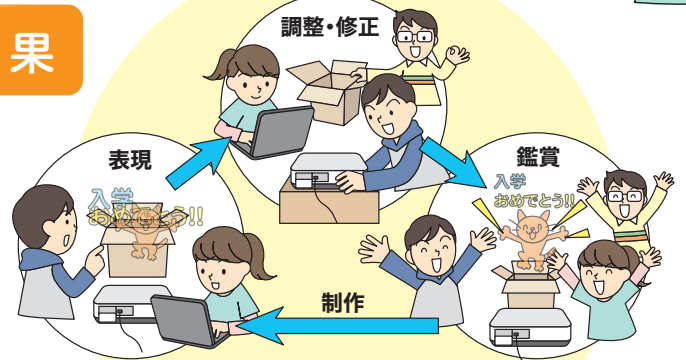
×

プロジェクション
マッピング

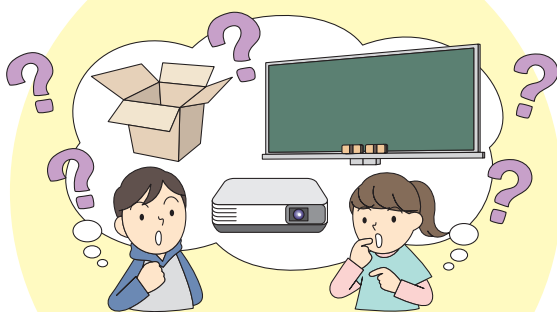
プログラ
マッピング



子供たちの
創造力・想像力を育む



作品が完成するまでの制作、表現、調整・修正、鑑賞の繰り返しがプログラミング的思考を育みます。



どこに何を映すかなど、作品を作る過程で意見を出し合ったり、教え合ったりする機会が生まれます。



プロジェクションマッピングの発表で達成感を味わえ、見る人の反応が活動を継続する動機となります。

テーマを設定して、プログラミングで作品を作り、発表するという一連の流れの中で、プログラミングの効果を子供たち自身が実感できるのがいいですね。プロジェクションマッピングのワクワク感が相乗効果になって「次はもっとこうしたい」という意欲にもつながります。プログラミング教育に大切なイメージーションとクリエイションを引き出してくれる教材です。



放送大学教授
中川一史氏

プログラミングを通して試行錯誤するだけでなく、発表場所や作品のストーリーについてグループで意見をぶつけ合って折り合いを付ける経験になります。これからの子供たちに必要な合意形成をする力を付けるとてもよい機会です。プロジェクターをプレゼンテーションではなく、創造的なことに使うという点が子供たちの興味を引きますね。



放送大学客員教授
佐藤幸江氏

主な特長

直感的に
操作できる



01 直感的な操作で無理なくプログラムを組み立てることができます。

初めてでも
使いやすい



02 操作手順や命令ブロックがわかりやすく、迷わず使えます。

学校中が
舞台になる



03 立体的な場所に投影してさまざまな世界を作り出せます。

実践授業について

柏市立大津ケ丘第一小学校

- 実施学年：4年生
- 単元：総合的な学習の時間
- 作品のテーマ：「笑い」

プロジェクションマッピングで「見てもらいたい」と思ったものを、プログラミングで実現することは、子供たちにとってとても刺激的で、創造性を育むのに効果的でした。



柏市立大津ケ丘第一小学校
佐和伸明校長

ロッカーの立体感で
楽しい空間を演出



01 ロッカーにぴったりのサイズのカラフルなマスを投影して、立体感を生かしたワクワクする作品になりました。

いろいろ飛び出す
不思議なトースター！



02 家庭科室では、トースターから何かが飛び出すという仕掛けで、現実のものとうまく融合させました。

びっくり！水槽から
何が釣れる？



03 水槽に釣りがテーマの作品を投影。発表メンバーがキャラクターとして登場する楽しい演出でした。

入手方法

プログラマッピングは、App StoreやPlayストアから無償でダウンロードできます。

各ストアには右の二次元コードからアクセスが可能です。



iPadの場合

[対応 OS] iPadOS14以降

1. [App Store] アプリを起動します
 2. [検索] をタップします
 3. 検索フォームに「プログラマッピング」と入力します
 4. 「プログラマッピング」のアプリ紹介画面で [入手] をタップします
- ※詳しい操作方法に関しては、Apple 公式サイトでご確認ください

画面は開発中のものを利用しています。一部機能や表示・素材に違いがある場合がございます。全ての端末で動作することを保証しておりません。

事前の告知なく仕様変更される場合もございます。あらかじめご了承ください。

プログラマッピングは、エプソン販売株式会社の商標登録です。

Android™タブレット・Chromebook™の場合

[対応 OS] Android™10以降

1. [App Store] アプリを起動します
 2. [検索] をタップします
 3. 検索フォームに「プログラマッピング」と入力します
 4. 「プログラマッピング」のアプリ紹介画面で [入手] をタップします
- ※詳しい操作方法に関しては、Android™ヘルプ、Chromebook™ヘルプでご確認ください

Apple、Apple ロゴ、Safari は米国および他の国々で登録された Apple Inc. の商標です。

※iPad、iPhone は Apple inc. の登録商標です。

※iPhone 商標は、アイホン株式会社のライセンスに基づき使用されています。

※iOS 商標は、米国 Cisco のライセンスに基づき使用されています

※App Store は、Apple Inc. のサービスマークです。

Google、Android、Google Chrome、Google Play は、Google Inc. の商標です。

商品詳細は、こちらで
ご確認ください。

プログラマッピング 紹介ページ

<https://www.uni-ty.com/programmapping/index.htm>

『プログラマッピング』は株式会社ユニティ（以下ユニティ）との共同開発により商品化しました。新商品は、ユニティより2024年3月13日より無償で提供開始します。

EPSON

エプソン販売株式会社 〒160-8801 東京都新宿区新宿 4-1-6 JR 新宿ミライナタワー

セイコーエプソン株式会社 〒392-8502 長野県諏訪市大和 3-3-5

エプソンのホームページ epson.jp/ | 各種製品情報、各種ドライバー類の提供、サポート案内などのさまざまな情報を掲載したエプソンのホームページです。

FAQ epson.jp/faq/ | エプソンから購入後も安心。皆様からのお問い合わせの多い内容をFAQ（よくあるご質問とその回答）としてホームページに掲載。ぜひご利用ください。

myepson.jp/ | 「MyEPSON」に登録（無料）していただくと、ファイル作成時に便利なテンプレートや各種情報をご利用いただけます。登録方法など詳しくは左記ホームページをご覧ください。

●プロジェクターインフォメーションセンター 製品に関するご質問・ご相談に電話でお答えします。

KDDI [050-3155-7010](tel:050-3155-7010) 受付:月～金曜日(祝日・弊社指定休日を除く。詳しくはホームページをご覧ください。)

*上記電話番号はKDDI株式会社の電話サービスを利用しています。上記番号がご利用いただけない場合は、携帯電話またはNTT東日本、NTT西日本の固定電話(一般回線)からおかけいただくか、042-503-1969までおかけ直してください。

●事業系(法人様)使用済み情報処理機器の回収・再資源化 ■取り扱い品目/コンピューター・プリンター・スキャナー・デジタルカメラ・液晶プロジェクター エプソンでは、法人系お客様からの使用済み機器の回収・再資源化を推進しております。事業でご利用済みとなったエプソン製の情報処理機器は、弊社に代わり、業界団体である「一般社団法人パソコン3R推進協会」が回収・再資源化いたします。使用済み機器の回収・再資源化のご依頼は、右記ホームページからお申し込みください。 epson.jp/recycle/kaishu/3r/

●消耗品のご購入はお近くの販売店またはエプソンダイレクトショップ(shop.epson.jp/ 0120-956-285) でお買い求めください。

電話のかけまちがいが増えておりますので、番号をよくお確かめの上おかけください。

お求めとご相談は信用とサービスの行き届いた当店へ

カタログコード:CLELPG01A(2024年3月13日現在)