

「関西経済連合会創立 60 周年記念特別事業
ロボットチャレンジプログラム」
関経連ロボットスクール “動かしてみよう！”

データ提供：関西経済連合会

サイバーストーン株式会社
代表取締役 大和信夫
平成 18 年 9 月 14 日

「関西経済連合会創立60周年記念特別事業 ロボットチャレンジプログラム」 関経連ロボットスクール “作ってみよう！参加者アンケート”

9月9日、10日に、関経連会議室において、開催された「ロボットスクール(2)」の参加者アンケート集計である。参加者に対してスクールの感想を質問した。

基礎データ：配布 58 件 回収 51 件 (回収率 87.9%)

事業目的

関西経済連合会(関経連)は、創立60周年記念特別事業として「関経連ロボットチャレンジプログラム」を開催した。

本事業は、関西次世代ロボット推進会議の重点分野である「教育」に取組み、将来、ロボットが身近になった社会で大人になっている小学生を対象に、ロボットの学習、製作の場を提供することにより、科学技術やものづくりへの関心を高め、次世代の人材を育成することを目標としている。

事業構成

- 1) ロボットの組立とプログラムを学ぶロボットスクール(全2日)
- 2) ホビーロボットユーザーが参加する「ロボットフェスタ」

日程

2006/8/19(土) ロボットスクール(1)

2006/9/9(土) or (日) ロボットスクール(2)

2006/10/15(日) プレコンテスト

2006/10/29(日) ロボットフェスタ

告知

2006/7/3

関西在住の小学4~6年生と保護者を対象にロボットスクールの受講生募集を開始。

2週間で148組の応募があった。

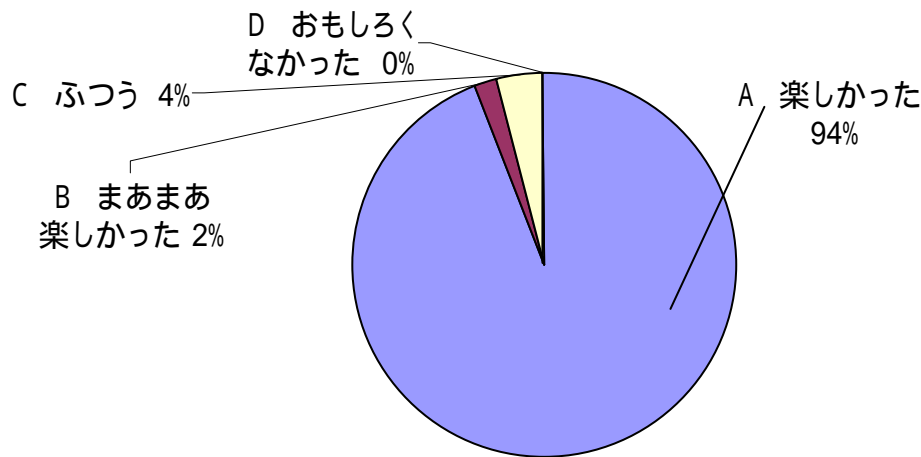
倍率 2.5

男女比率 5 : 1

ロボットスクール(2)実施内容

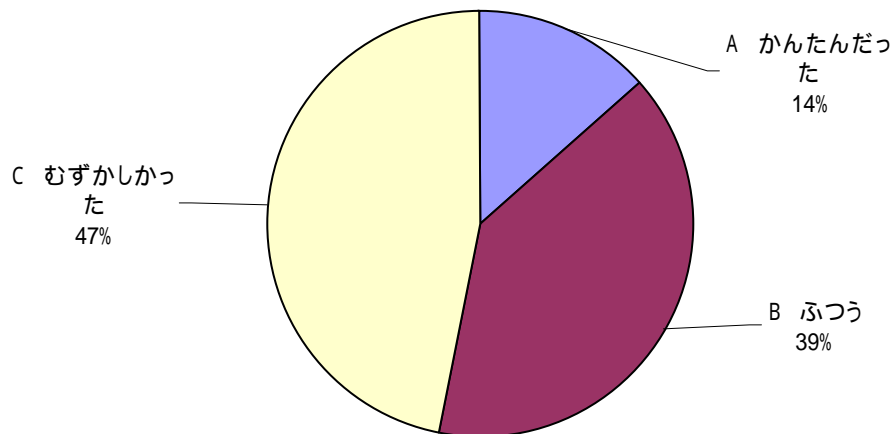
- 1) コントローラーを使い、サンプルモーションを動かす
- 2) ロボビーマーカーを使い、ロボットのモーションを作成する
- 3) 作成したモーションで、トコトコ相撲にチャレンジ

Q1 ロボットスクール はどうでしたか？



- パソコンで自分の考えを出せてよかった
- さいこう
- コントローラーで動かすのがおもしろかった
- デモンストレーションがおもしろかったけど、作るのは難しい
- モーションをつくるのがむずかしかった
- 最初の説明はおいつけなかった
- コントローラーでするのがおもしろかった
- RB1000のデモンストレーションがよかった
- ロボットずもうが面白かった
- 最後のロボビーアイの動きがすごいわざだった。おどろきました。
- コントローラーをつけて動かすところがわくわくした。実演もおもしろかった
- そう作するのがむずかしかったけど、楽しかった
- ぼくは、たのしかった
- コントローラーで動かすのが楽しかった
- 何度も対戦ができて楽しかった
- わかりやすく親切に指導してくれました
- 自分で動きを作るのが楽しかった
- すもうとかわざをつくれてすごいたのしかった
- 楽し～～な～～
- いっぱいまけた(笑)
- 自由に技が作れたので、とてもおもしろかった
- はじめてコントローラーでうごかしたのでトコトコずもうができてうれしかった
- できてよかった
- 自分で楽しめる範囲がさらにふえてうれしい

Q2 ロボビメーカーのプログラミングはどうでしたか？



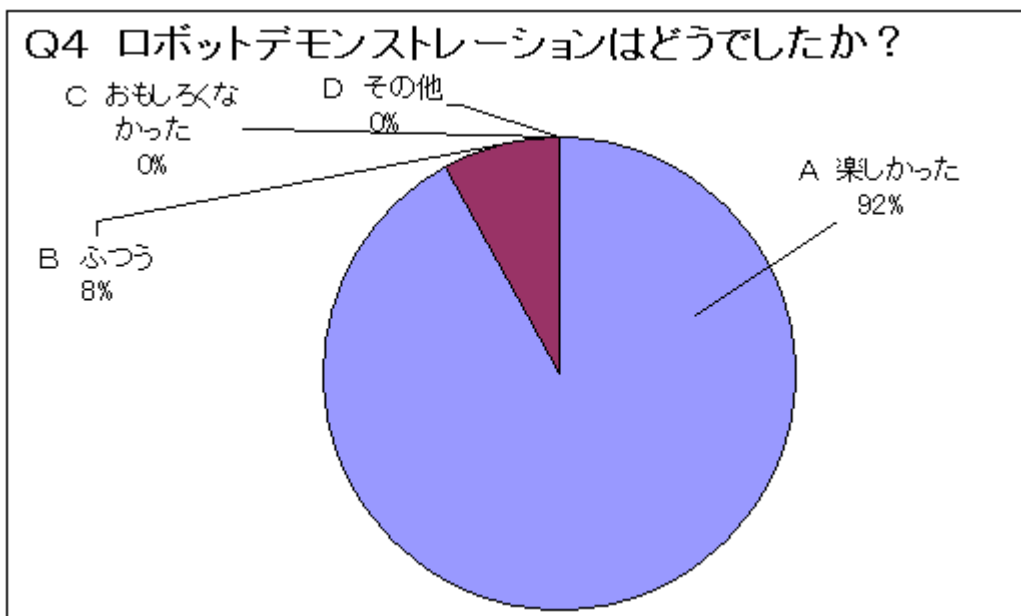
- 質問に答えてくれる人が何人もいてよかった
- むずかしかったけど、ロボットといっしょにできてたのしかった。
- こわれたかとおもってびっくりした
- (父兄追記：作動しないうちに説明が進んでよくわからなかった。スタッフの方にサポートしてもらってやっとわかった。結局CPUボードとコントローラーをつなぐ部品が不良で交換してもらった。先生の説明資料と同じものでないとわかりにくい)
- 動きを入力するところがむずかしかった。
- プログラムして動かすのがむずかしかった
- 説明書をかんたんにしてほしかった
- モーションをつくるのがむずかしかった
- 一度やったことがあるので楽勝だった
- 動きを作るのがむずかしかった。
- 言っていることがわかりにくかった
- とっても楽しかったです
- 少しむずかしかったけどうまくできた
- バランスを取るのがむずかしかった 他の人のモーションを見て自分も違うことをやってみたいと思いました
- むずかしかったけどたのしかった
- マニュアルが難しかった
- プログラミングの練習をしようと思った
- おもったようにいかなかった
- ぼくには苦手
- すこし失敗したところもあったけど教えてもらったからわかった
- もっとすごい技を考えたい
- 自由に動きを作れるのがおもしろかった
- わざのそうさとかがむずかしかったです。
- もう少し具体的なモーション作成の方法を教えてくださいと良かったと思います
- むずかしかったけどとてもたのしかった
- せつめいがよく分かった

- ちょっとあたらしい技をつくったけど、こんなむずかしいとは思わなかった
- おくが深い
- 家で「さかだち」「ふるえる」「ぐるぐる回し」を研究してプログラムしたいと思っています。

Q3 トコトコ相撲はどうでしたか？（自由記述式）

- プログラミングして、動きを作るのが楽しかった
- ぼくは5連勝でストップしちゃったけどおもしろかった。
- わざをあててさいこうにきもちいい！
- 10回15回くらいすもうをやって、5回くらい勝った
- 色々な戦略があって、モーションを作るのが楽しかったです
- ロボットですもうは楽しかったです
- こつをつかめばすごく楽しかった
- もっといろいろなうごきをしたい。
- 相手をたおすというのがおもしろかった
- 強くするソフトが難しかった
- 何回もまけた
- 一回負けたけど二回勝ってたのでよかった
- ひっさつわざがじめつしてしまうからこまった
- たくさん勝つことができたので、すごく楽しかった
- 少し上手くすすめなくてこまった。相手をたおせると楽しい
- ロボットが途中で動かなくなって参加できなかった
- ボタンをおしまちがえた
- かってうれしかった
- なにもしないでたつのが一番なのではないかとおもった
- 勝ちすぎておもしろかった。こんなに勝つとは思わなかったので、よけいにおもしろかった。
- スタッフの皆さんと対戦できて良かった スタッフも童心に戻っていたようで微笑ましかった
- 三勝一敗一分けでした。とても楽しくていい試合ができました。
- 一番最初はわざで勝てると思ったけど、試合をしていくうちにそうじゅうテクニックしだいとわかった
- 負けてくやしかった
- サンプルモーションに近い動きしか作れなかったのもっと勝てるモーションを作りたいとおもいました
- 10しょう3ぱいで、かちまくった
- いろいろなロボットと対決して楽しかった
- 壊れてしまった。(でも修理できてよかった)
- 楽しかったです
- 手がとれた でもおもしろかった
- おもしろかったです
- すごくおもしろかった
- と中で電池が切れたので止まってしまってその時にまけた

- 負けても何度もちょう戦することができて楽しかった
- 続けて勝つのはむづかしかった みんな工夫してるのに感心した
- トコトコずもうのどひょうのなわの絵の所がでていれぱくふうできたと思う
- 2回やって2回ともうしろにころんでまけたのでくやしかった
- あたらしいわざをつかえたのがすごくよかった
- 思うようにいかないという事を実感しました
- いろいろなうごきができ、と~~~~~ってもたのしかった
- 相手の手がわからないのでドキドキした
- 5連勝もしたから、日ごろのウサをわすれる事ができた
- おうぼしてよかった。すもうでみんないろいろな技をつくっていてすごかった
- すぐ負けてかなしかった
- ロボットの操作が楽しかった
- 落ちてしまった
- 勝敗敗勝敗敗勝敗勝の結果でした 技で勝てたことが一度もなく残念



- 機能拡張していきたいと思いました