

# おみくじキット



サーボモーターを使った工作と  
プログラミング方法を学習しよう！

マイコンボード



別売りのマイコンボードが必要です  
例：micro:bit + ワークショップモジュール

その他必要なもの

- ・ 絵を描く道具
- ・ 飾りつけの色紙、シール
- ・ はさみ ・ のり など

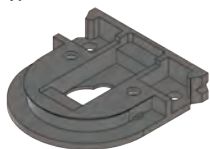
くわしくはこちら



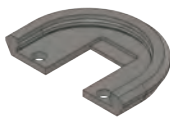
switch education

## おみくじキット

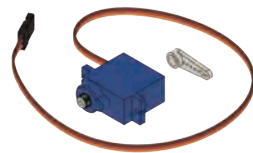
### 内容物



プラパーツ A  
1 個



プラパーツ B  
1 個



サーボモーター (FS90)  
1 個

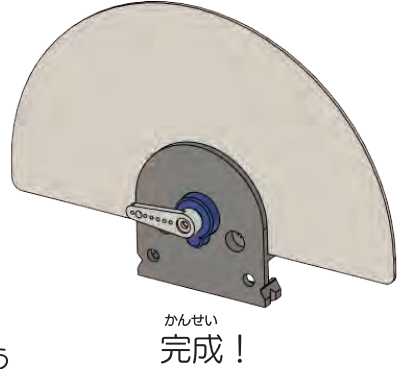
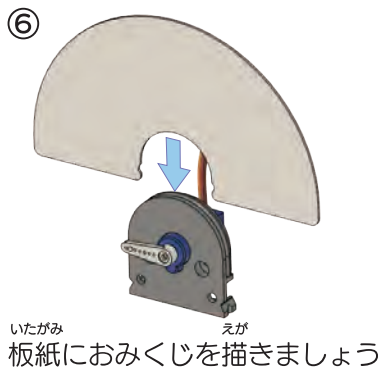
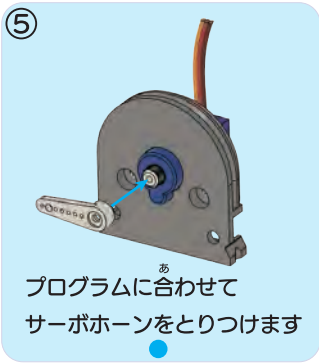
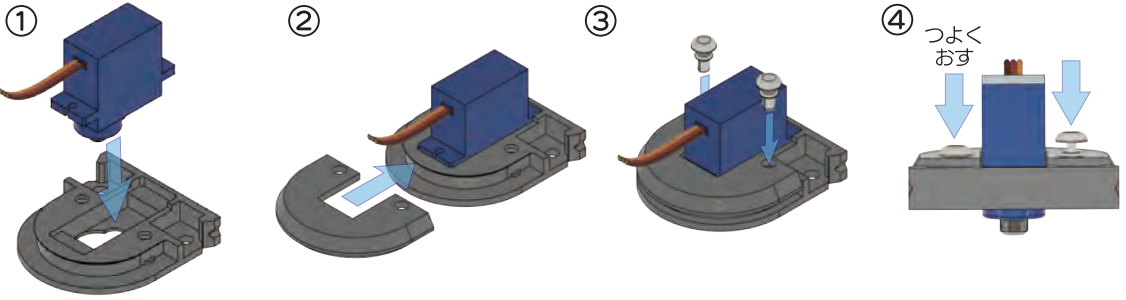


おみくじ板紙  
2 枚

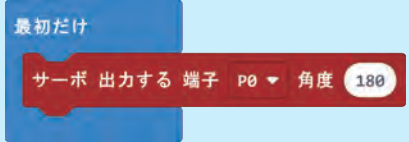


プッシュリベット  
2 個

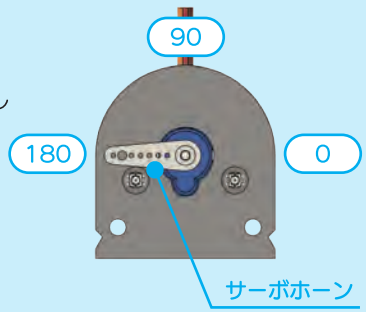
# 組み立て方



サーボモーターの軸がどの向きで止まっているかわかりませんので、プログラムを実行してサーボモーターの軸を 180 度の向きに動かします。その後、右図のようにサーボホーンを取り付けると、0～180 度の範囲でおみくじの結果を指し示すようになります。サーボホーンはつけ外しができます。右図のような範囲で動かない場合は、サーボホーンをつけなおしましょう。



例：micro:bit (MakeCode) を使う場合



## プログラム

ランダムにサーボモーターの角度が変わるようにプログラムを作って、おみくじマシンを完成させましょう。下記の URL・QR コードで作例・サンプルプログラムを見ることができます。作り方がわからないときは見てみましょう。

<https://sedu.link/ex-omikuji>

