

子どもたちの「好き」を見つけて、クリエイティビティを育む 「エンタメのブカツ 2021 STEAM ワークショップ部」の募集を開始

ソニーならではのプログラミングや工作体験などおうちで楽しめるオンラインワークショップを実施

ソニー株式会社(以下、ソニー)は、小中高生を対象にし、ソニーのエンタテインメントとテクノロジーを活用したプログラム「エンタメのブカツ 2021」において、小学生のクリエイティビティを育む「STEAM(スティーム)^{※1}ワークショップ部」の募集を1月15日(金)より開始します。



本ワークショップは、「エンタメのブカツ 2021」と、ソニー・ミュージックレーベルズ所属のアーティスト「いきものがかり」のボーカル吉岡聖恵さんが子どもの頃から慣れ親しんできた童謡や唱歌の素晴らしさを紹介するプロジェクト「吉岡聖恵の毎日がどうよう日～家族で歌おう!～」

(<https://www.youtube.com/channel/UCkYiXHC34bAcoABMnfvXFag>)とのコラボレーション企画です。吉岡さんが歌う童謡『こぶたぬきつねこ』をテーマに、プログラミングや工作体験、エンタテインメントコンテンツの創作など、個性豊かな4つのワークショップをオンラインで行います。

ソニーのIoTブロック「MESH[™](メッシュ)」とソニー・インタラクティブエンタテインメントのロボット玩具の「toio[™](トイオ)」を組み合わせてゲームづくりに挑戦する「CurioStep(キュリオステップ)ゲームづくりワークショップ」、童謡『こぶたぬきつねこ』をテーマにロボット・プログラミング学習キット「KOOV[®](クーブ)」を使ってプログラミングで楽器をつくる「KOOV Challenge mini こぶたぬきつねコンサート」、対話を通して作りあげた『こぶたぬきつねこ』の新しい物語が、アニメーション化されてミュージックビデオになる「creaB(クリービー)^{※2}ものがたりづくりワークショップ」、スマートフォンでモノを撮影するだけで音を奏でることができる新しいアプリ「PlayAnything[™](プレイエニシング[™])」を使って、ミュージシャンと一緒に音楽創作ができる「PlayAnything 新音楽体験ワークショップ」と、テクノロジーや多様な価値観に触れながらクリエイティビティを育む機会をお届けします。いずれも参加費は無料で、ワークショップに必要な機材は貸し出しを行います。

また応募時には、『こぶたぬきつねこ』についての対話体験にチャレンジしていただきます。曲を聴いて想像力をふくらませ、登場キャラクターになり切ってセリフを考えることで、子どもたちの豊かな発想力を引き出します。本プログラムはワークショップ参加希望者だけでなく、どなたでも参加いただけます。

ソニーは、「STEAMワークショップ部」をはじめ「エンタメのブカツ 2021」の活動を通じて、クリエイティビティ

を育む様々な機会を提供することで、次世代を担うクリエイターの支援・育成を進めてまいります。

※1: STEAM は、Science(科学)、Technology(技術)、Engineering(工学)、Arts(芸術)、Mathematics(数学)の頭文字。これからの時代に必要な基礎能力を養う「STEAM 教育」が提唱されています。

※2: 昨年開催の「U24 CO-CHALLENGE 2020」で「子どもの想像・創造力を育てる絵本」を提案し、グランプリを受賞した高校生が企画しているプログラムです。

「STEAM ワークショップ部」ワークショップ実施概要

1. CurioStep(キュリオステップ)ゲームづくりワークショップ

身近なアイデアを形にできる IoT ブロック「MESH」と、子どもたちの相違工夫を引き出すロボット「toio」を活用し、プログラミングで動かしながら、家族や友だちと一緒に遊べるオリジナルのゲームづくりにチャレンジしていただきます。約 2 週間、全 2 回のオンラインワークショップ(各回 120 分)で構成されています。



[日時]

Aグループ:第1回 2021年2月23日(火・祝)10:00-12:00、第2回 2021年3月6日(土)10:00-12:00

Bグループ:第1回 2021年2月23日(火・祝)14:00-16:00、第2回 2021年3月6日(土)14:00-16:00

[対象]

小学3年生から6年生までの児童と保護者、(各回定員:10組20名×2枠、合計20組40名)

2. KOOV Challenge mini こぶたぬきつねコンサート

『こぶたぬきつね』のメロディをもっと楽しくできる自分だけの「ふしぎな楽器」をロボット・プログラミング学習キット「KOOV」のブロックと身の回りにあるものでつくるワークショップです。



[日時]

① 2021年3月6日(土)10:30-12:30

② 2021年3月6日(土)14:30-16:30

[対象]

5歳から10歳くらいまでの児童と保護者。(各回定員:10組20名×2枠、合計20組40名)

3. creaBものがたりづくりワークショップ～みんなで作った物語が『こぶたぬきつね』のミュージックビデオになる～

参加者同士で対話をしながら『こぶたぬきつね』の新しい物語を作ります。完成した物語は後日アニメーション化され、吉岡聖恵さんの歌うミュージックビデオとなって、YouTubeチャンネル「吉岡聖恵の毎日がどうよう日～家族で歌おう!～」にて公開される予定です。

子供の想像・創造力を育てるワークショップ

creaB

[日時]

① 2021年2月13日(土)14:00-17:00

② 2021年2月14日(日)9:00-12:00

③ 2021年2月14日(日)14:00-17:00

[対象]

小学1年生から3年生までの児童とその保護者。(各回定員:4組×3枠、合計12組24名)

4. 「PlayAnything 新音楽体験ワークショップ」～キミのまわりにある『こぶたぬきつね』のメロディを探してみよう!～

PlayAnything(プレイエニシング)は、身の回りのモノを並べてスマートフォンで撮影するだけで、誰でも簡単に音を奏でることができる新しいアプリ(プロトタイプ)です。今回のワークショップでは、プロのミュージシャンと一緒に、PlayAnything を使って、生活の中にあるモノの「音」を探しながら「こぶたぬきつねこ」のメロディづくりに挑戦。新感覚の「音」を楽しむエンタテインメントを体験しましょう！



[日時]

① 2021年3月13日(土)14:00-16:00

② 2021年3月14日(日)13:00-15:00

[対象]

小学1年生から4年生までの児童と保護者。(各回定員:6組12名×2枠、合計12組24名)

ワークショップ応募についての詳細は、エンタメのブカツ 2021 公式サイト

(<https://www.sony.co.jp/entamenobukatsu/>)をご覧ください。

<エンタメのブカツ 2021 について>

「エンタメのブカツ 2021」は、18歳以下の世代に向けてこれからの時代の新たなエンタテインメントを生み出す機会の創出を目的とし、ソニーのエンタテインメントやテクノロジーを活用した共創を通じて「好き」を見つける・カタチにする体験を提供するプログラムで、「Sony Creators Gate」の取り組みです。本プログラムは、中高生がAIと共創するプロジェクト「ミュージックビデオ制作部」と、小学生を対象に好奇心を刺激しクリエイティビティを育む「STEAMワークショップ部」の2つで構成されます。

<Sony Creators Gate について>

ソニーは、多様なバックグラウンドや経験を持ち、新しい価値を創造する人を「クリエイター」と捉えています。そして、次世代を担うクリエイターのアイデアが世の中の人々のクリエイティビティに力を与え、新たなアイデアの創出につながることで、夢や好奇心と、感動に満ちた世界を実現できると信じています。「Sony Creators Gate」は、次世代のクリエイターに将来的な飛躍へのきっかけとなるような刺激的な機会を提供したいという思いから、24歳以下の世代を対象とした「U24 CO-CHALLENGE 2021(ユニジュウヨン コーチャレンジ ニーゼロニーイチ)」、18歳以下を対象とする「エンタメのブカツ 2021」、そして次の世代のクリエイティブコミュニティに向けた「trialog(トライアログ)」を実施。また「ショートショート フィルムフェスティバル & アジア」や「Trojan Horse was a Unicorn」との取り組みで、その活動を海外に広げています。

ソニーの Purpose(存在意義)は、「クリエイティビティとテクノロジーの力で、世界を感動で満たす」ことです。Sony Creators Gate の活動を通じて、次世代のクリエイターが創造力や表現力を発揮できる環境作りを支援していきます。

Sony Creators Gate 公式サイト: <https://www.sony.co.jp/creatorsgate/>

