

全国の子どもたちが参加！ソニーが夏休みにオンラインでワークショップ、トークイベントを実施
「大切な人のワクワクをつくるしかけコンテスト」受賞者を発表！
「CurioStep サマーチャレンジ 2022」イベントレポートを公開

ソニーグループ株式会社(以下、ソニー)の教育プログラム「CurioStep with Sony(キュリオステップ)」では、子どもたちの好奇心やクリエイティビティを刺激するイベント「CurioStep サマーチャレンジ 2022」を開催し、全国から多くの子どもたちに参加いただきました。プログラミングや科学工作のワークショップ、生物多様性やゲームをテーマとしたトークイベントなど、多様なプログラムの様子を伝えるイベントレポートが本日9月30日(金)に公式サイトで公開されました。

(公式サイト: https://www.sony.com/ja/SonyInfo/csr/ForTheNextGeneration/curiostep/activity/summerchallenge/contest_2022.html)

また、「大切な人のワクワクをつくるしかけコンテスト～プログラミング的思考で想いをかたちにしよう!」では、7月4日(月)～9月4日(日)の間、全国の子どもたちから、“プログラミング的思考”で作られた「大切な人をワクワクさせるしかけ」を募集しました。期間中は、IoTブロック「MESH™」の使い方やアイデアを考えるヒントについて学ぶオンラインワークショップを開催した他、ソニーグループのプログラミング用ツールの貸し出しなどを行い、作品作りに挑戦する子どもたちをサポートしました。

謎解きクリエイターの松丸亮吾さんなど3名の審査員による厳正な審査の結果、コンテストに寄せられた多くの作品の中から合計6作品の入選作品を決定しました。「小学校低学年部門」「小学校高学年部門」「中学生部門」の3部門から各1作品の最優秀賞が、また、審査員特別賞3作品が選ばれています。詳細は、本日以下サイトで発表しているのぜひご覧ください。

「大切な人のワクワクをつくるしかけコンテスト」公式サイト:

https://www.sony.com/ja/SonyInfo/csr/ForTheNextGeneration/curiostep/activity/summerchallenge/contest_2022.html?s_tc=curiostepsummer2022_0930pr

各部門最優秀賞作品の紹介



(左から)審査員のシッピー光、松丸亮吾さん、小森勇太さん

【小学校低学年部門 「ばあちゃん、ぶとうかいだよ！」(N. Mikuさん)】

コロナ禍で会うことができなくなったダンスが好きなおばあちゃんに、二体の人形が躍る様子をプログラミングで表現した作品で、ダンスを楽しんでもらいたいという想いで作られました。審査員からは、「見た目から『おばあちゃんを楽しませたい』という気持ちが強く伝わってくる心温まる作品。ストーリー性があり、toio™キューブの動きが細かくプログラミングされていて、試行錯誤のあとが見えました」とのコメントが寄せられました。



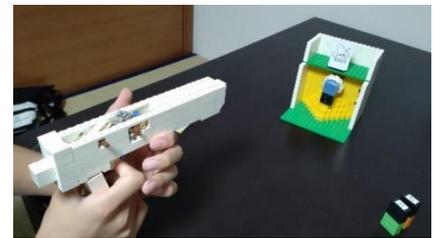
【小学校高学年部門 「毎日わくわく！スクワット応援 ROBO『スクワクくん』」
(プログラミングスクール Swimmy 石渡ななみさん)】

毎日スクワットを頑張っているお父さんが、休まずに続けられるように考えられた作品です。「スクワットを楽しく続けられるしくみをつくるために『続けられないのはなぜか？』という課題をよく観察し、さまざまなソリューションを実装しています。細部にこだわりが詰まっており、お父さんへの優しさと素敵な親子関係がうかがえる作品です」と審査員からも高く評価されました。



【中学生部門 「イカちゃんシューティング」
(いかちゃんズ(ひまさん かい みなみ さんちゃん))】

審査員からは、「新型コロナの感染者数も増えるなかオンラインで協議を重ねたこのことで、リモートでしくみの詳細について合意形成するのは大変だったと思いますが、光によるシューティングと、物体によるシューティングの2種類のゲームを完成させてくれました。一方で『コロナ禍でなかなか会えない』という課題の解決策としては、リモートでも一緒に遊べるなどの工夫があるとなお良かったように思います」と今後に期待するコメントがありました。



上記最優秀賞の他、審査員特別賞として、「グレートアイデア賞」(ユニークなアイデアの作品)、「クールギミック賞」(「しかけ」の優れた作品)、「ワンダフルわくわく賞」(大切な人を「ワクワク」させた作品)が計3作品に贈られました。

審査員コメント

松丸亮吾さん(謎解きクリエイター、RIDDLER 株式会社代表取締役)

「僕が小学校の頃はプログラミング教育がありませんでしたが、今の小学生は圧倒的に早く始められます。だからか、小学生の部はレベルの高さを感じ、審査中はずっとワクワクしていました。

プログラミングは、自由な世界を冒険できることが魅力です。謎解きづくりも、参加者にどんなプロセスで感情や思考の変化を起こすかを考えるという意味ではまさに同じ。正解がないからこそ、遊ぶように取り組みます。まずは勉強とせず、自由に楽しく、プログラミングにチャレンジしてほしいです」

小森勇太さん(ライフイズテック株式会社取締役副社長 COO)

「今回みなさんの作品を見させていただいて、とてもワクワクしました。大切な人が困っていることは何かとか、もっと喜ばせたいという気持ちはとてもシンプルですが、プログラミングの世界ではそこからすべてが始まる。このコンテストがきっかけとなってその気持ちを『しかけ』を通じてかたちにしてくれたということにとっても感動しました」

シッピー光(ソニーグループ株式会社サステナビリティ推進部シニアゼネラルマネジャー)

「大切な人がワクワクするしかけを考える、という課題に対して、ご家族や友人、遠方の祖父母などいろいろな方を本当によく観察してしかけを工夫し、演出まで考えて完成させた作品ばかりで感銘を受けました。作品の数だけ喜んでくれた方がいると思うと、とてもうれしく思います。これからも誰かが笑顔になるような楽しいしかけをたくさん生み出してください」

どの作品も、子どもたちが大切な人を想って試行錯誤した、温かい気持ちとクリエイティビティに溢れていました。入賞した全6作品の詳細は、コンテストの公式サイト上でご覧いただけます。



審査の様子

「CurioStep サマーチャレンジ 2022」では、上記コンテスト以外にも、子どもたちが夏休みに楽しめるイベントをオンラインで開催。科学工作や、プログラミングのワークショップ、恐竜をきっかけに生物多様性について知るトークイベントなど、興味関心に合わせて選べる多様なプログラムを届けました。また、ゲームをテーマとしたトークイベント「ゲームってどんな人がつくっているの？PlayStation®の人に聞いてみよう！」のアーカイブ動画は以下の URL よりご覧いただけます。

(<https://www.youtube.com/watch?v=DT7ZPEf3d78>)

■CurioStep with Sony について

CurioStep with Sony は、ソニーグループの多様なテクノロジーとクリエイティビティを活かして、子どもたちの学びや好奇心をサポートする教育プログラムです。

この秋以降も CurioStep with Sony では、ワークショップなどを実施予定です。詳細は「CurioStep with Sony」公式ホームページや、公式 Facebook ページ、公式 LINE アカウントで随時発表いたしますので、ぜひチェックしてください！

「CurioStep with Sony」に関する情報や過去のワークショップの様子は、こちらをご覧ください。

公式ホームページ <https://www.sony.co.jp/curiostep>

公式 Facebook <https://www.facebook.com/curiostepwithsony>

公式 LINE アカウント <https://lin.ee/PtWCqus3>