2019 年 8 月 20 日

「クリエイティビティが目覚める体験を、みんなに。」夏休みにプログラミングの楽しさを体験できるワークショップイベント「Sony STEAM Studio 2019」開催レポート

ソニーは、2019年8月17日（土）、18日（日）の2日間、ソニー本社ビル（東京都港区）にて「Sony STEAM Studio（ソニースティームスタジオ） 2019」を開催しました。

昨年に続いて2回目の開催となる今年は、「クリエイティビティが目覚める体験を、みんなに。」をテーマに、ソニーのプログラミング関連製品であるIoTプログラミングキット「MESH™（メッシュ）」やロボット・プログラミング学習キット「KOOV®（クーブ）」を使い、子どもと保護者が1組となって参加する「プログラミングワークショップ」、KOOVを使ったロボットコンテスト「KOOV Challenge」、大学生を対象とした映像制作コンペティション「Video competition with aibo at Sony STEAM Studio」の3つのワークショップを実施し、様々な世代が参加しました。

参加者は、ソニー本社ビル内にある招待制のショールーム“Sony Square”（ソニースクエア）のツアーにも参加。「プログラミングワークショップ」と「KOOV Challenge」の参加者は、自律型エンタテインメントロボット「aibo™（アイボ）」や、キューブ型のロボットを操作し、枠にとらわれない自由なあそびが楽しめる「toio™（トイオ）」、AR（拡張現実）とエアーホッケーを組み合わせた新感覚のARゲーム「A(i)R Hockey（エーアール エアーホッケー）」に触れてソニーのテクノロジーを体験しました。

ソニーは AI やロボティクスが進化するなか、STEAM 教育やそのスキルを活用して人の心を動かすクリエイティビティを発揮することがますます重要になると考えています。「Sony STEAM Studio」をはじめ、子どもから大人まで幅広い世代が楽しく STEAM やテクノロジーに触れることができる様々な活動を通じて、今後もあらゆる人がクリエイティビティを発揮できる機会を提供してまいります。

当日の詳細は、以下のサイトにて8/30（金）に公開予定です。
https://www.sony.co.jp/brand/campaign/steamstudio/

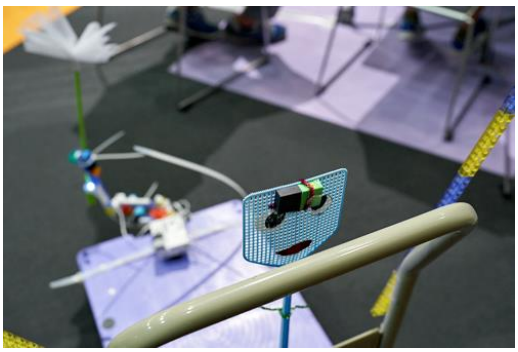
イベントレポート
＜Sony STEAM Studio 2019 実施概要＞
■ **実施日** 8月17日（土）／18日（日）

1. **プログラミングワークショップ：各15組 × 4回 （合計60組）**

「見る人をワクワクさせる生き物」をテーマに、身の回りの素材にプログラミングを組み合わせてモノづくりに挑戦！子どもと保護者がペアになってアイデアを出し合い、親子で協力して完成を目指しました。

日頃よく目にする椅子やかばんが、なんと生き物に変身？！
まずは椅子やかばんのどこに生き物らしさを感じるか、他の参加者の意見も聞きながら、いろんな角度からじっくりと観察しました。そうすると、「あっ！ここが顔に見える！」「このランドセル、笑ってる！」など、子どもたちはすぐに生き物らしいところを見つけ出しました。

椅子やかばんが生き物にみえてきたところで、今度は「KOOV」のブロックをつかって生き物らしい「しっぽ」をつくります。自分の生き物の性格や形から、しっぽはどんな役割を持っているのかを考え、かたちをつくり、動きをプログラミングで決めていきました。



さらに、「MESH」を使って鳴き声を出したり、「撫でたらしっぽをふる」など生き物の「感覚」をつくったりして、生き物らしく仕上げていきました。最後は、つくった生き物のプロフィールをワークシートに記入して、「いきもの図鑑」を完成させました。ただの椅子やかばんがしっぽを持ったユニークな生き物へと変身し、チーム毎に異なる個性的な作品が生まれました。

参加した子どもたちからは、「とても楽しかった！」「プログラミングがもっと好きになった」という感想がたくさん寄せられました。

2. **KOOV® Challenge 2019**
「KOOV® Challenge（クーブチャレンジ）」は、㈱ソニー・グローバルエデュケーションが開催する国際

ロボットコンテストで、2日に渡りチーム競技部門とプレゼンテーション部門の2部門を開催しました。日本と中国の小学生が160名近く集い熱い闘いを繰り広げました。

1日目のチーム競技部門のテーマは「いっぱいチラかせ」、3人1組のチームでフィールドの様々なシカケを読み解き、どのような形・動きをするロボットを作れば良いか、チームごとに様々なアイデアと戦略が生まれました。

2日目のプレゼンテーション部門は「たのしくソウジ」がテーマ、便利なソウジ道具だけではなく、どのようにしたらソウジが楽しく好きになれるかを、KOOVを使って表現しました。日中の子どもたち同士刺激し合い、最後まで諦めずに熱中する姿が見受けられました。

3. Video competition with aibo at Sony STEAM Studio（8/17のみ）

ソニーと東京大学の社会連携講座の一環で、大学生チームが、aiboを題材とした動画制作に挑戦しました。aiboのソフトウェアAPIを使って動きを作成するとともに、ストーリー構成や演出を考え一つの作品を完成させることを通じて、アイデアをカタチにする一連のプロセスを体験していただきました。

完成した動画は、aiboのマーケティング担当者が講評を行い、当日その場で優勝作品を決定。優勝チームは、aibo公式動画への採用を目指して、今後、作品の質をさらに高めていきます。

当日は、日頃別々の学校に通う大学生が4人1組で、「aiboが日常にいる、1年後の未来」をテーマにaiboのPV制作に挑みました。チーム分けは当日の朝。学生たちは半日という限られた時間で、チームビルディングから企画、撮影、編集、プレゼンという、一連のクリエイティブワークを体験しました。

aiboの特性を生かして家電と家族を近づける企画を、イメージしやすい映像プランに仕上げたチームが優勝しました。

〈参加した学生のコメント〉
学生のうちに企業との取り組みを知ることができるのは大変有意義なので、今後も続けていただきたいと思います。

＜ワークショップで使用したソニーの教育関連商品について＞

■　MESH（メッシュ）

MESHは、センサーやスイッチなどの機能と身近なものを組み合わせ、使う人それぞれのアイデアをプログラミングで実現できるツールです。新しい仕組みを生み出す創造力や日常の課題を解決する思考力などを、手を動かしながら楽しく学んでいくことができます。スタートアップの創出と事業化を支援するプログラム「Sony Startup Acceleration Program（ソニー・スタートアップ・アクセラレーション・プログラム、SSAP）（https://sony-startup-acceleration-program.com/）」を通じて2015年に事業化しています。
（詳しくはこちら：http://meshprj.com/jp/education.html）

■　KOOV（クーブ）

KOOVはブロックで自由な「かたち」をつくり、プログラミングによってさまざまな「動き」を与えて遊ぶロボット・プログラミング学習キットです。ロボット制作の体験を通じて、子どもたちの創造性や探究心や、AI、ロボット時代を生きる思考力を育みます。株式会社ソニー・グローバルエデュケーションが手がけています。
（詳しくはこちら：https://www.koov.io/）

＜Sony Square　ツアーで使用した商品について＞

■　toio（トイオ）

つくって、あそんで、ひらめいて。 手を動かしてあそぶ。考えながら夢中になる。偶然の発見が、もっともっと！を引き出していく。toioは、“ロボット　×　あそび”の　研究から生まれた、創意工夫を引き出すロボットトイです。ソニー・インタラクティブエンタテインメントから2019年3月20日に発売されました。
（詳しくはこちら：https://toio.io/）

※：記載されている会社および商品名等は、各社の商標または登録商標です。