

障がいのあるなしに関わらず、共に学ぶ「インクルージョン・ワークショップ」
プログラミングブロック MESH™ で“あったらいいな”を作ってみよう
2019年11月9日(土)開催

ソニー・サイエンスプログラムは、11月9日(土)、「インクルージョン・ワークショップ」プログラミングブロック MESH™ で“あったらいいな”を作ってみようを開催いたします。

ソニーの科学教育支援活動「ソニー・サイエンスプログラム」では、次世代を担う子どもたちの好奇心や創造性を育む機会を提供しています。STEAM(Science, Technology, Engineering, Art, Math)教育の重要性が高まる中、プログラミングの楽しさや面白さが体験できるようなワークショップも実施しています。

今回使用する MESH は、ソニーのスタートアップの創出と事業運営を支援する「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 から生まれた、誰でもかんたんにデジタルなものづくりができるツールです。無線でつながる小さなブロックを組み合わせることで、難しい電子工作の知識やプログラミングの知識がなくても、「あったらいいな」と思う IoT (モノ・コトのインターネット化) を活用した仕組みをつくることができます。

ワークショップでは、子どもたちに身の回りにあるものを使い、「どうしたらもっと便利にできるか」「面白い物に変化させることができるか」を考え、実際にかたちにしてもらいます。その過程で、プログラミング的思考を体験してもらうことを目的としています。



ワークショップを実施するソニー・太陽株式会社 (<http://www.sony-taiyo.co.jp>) は、全社員の約 70 パーセントを障がいのある社員が占めるソニーの特例子会社です。障がい者の自律を目指し積極的な雇用を進めるとともに、ソニーの製造事業所の一つとしてエレクトロニクス製品の生産や修理サービスなどを行っています。

今回のワークショップは、障がいのあるなしに関係なく、ものづくりの楽しさや興味を深め、ダイバーシティ&インクルージョン(※)を体験することにより、相互理解を深めてもらうという、ソニー・太陽の特色を生かしたプログラムです。障がいのある方もない方も、積極的にご参加ください。障がいのあるスタッフも指導にあたります。

※＜ソニーのダイバーシティ&インクルージョン＞

ダイバーシティとは、人種、国籍、宗教、信条、障がい、性別、年齢、出身地、性的指向および価値観、働き方などの特徴の多様性および多様性を尊重する活動を意味します。

ダイバーシティ(=多様性)を尊重し、お互いを受容することで、社員一人ひとりの能力が最大限に発揮されイノベーションにつながります。多様性を尊重した組織風土づくりを進めることで、お客様への価値創造に貢献することが、ソニーが目指すダイバーシティ&インクルージョンです。詳細は、ソニーのホームページをご覧ください。(<http://www.sony.co.jp/SonyInfo/diversity/>)

＜「インクルージョン・ワークショップ」実施概要＞

- 【開催日】 2019年11月9日(土)
- 【開催時間】 13:30-15:30
- 【会場】 ソニー本社ビル 1階 クリエイティブ ラウンジ
東京都港区港南 1-7-1
<https://www.sony.co.jp/SonyInfo/CorporateInfo/Data/Map/index.html>
- 【対象】 小学3年生～中学3年生の生徒
- 【定員】 12名
- 【参加方法】 事前申込制。下記サイトよりお申込ください。
<https://www.sony.co.jp/SonyInfo/csr/ForTheNextGeneration/ssp/workshop/info.html>
- 【申込締切】 10月28日(月)
※応募者多数の場合には抽選とし、10月31日(木)までに当落選通知のメールをお送りいたします。
※会場までの送迎は保護者の方をお願い致します。会場内で保護者の方にお待ちいただくスペースを用意しております。
- 【参加費用】 無料
- 【主催】 ソニー株式会社
- 【運営】 ソニー・太陽株式会社
- 【後援】 公益財団法人 ソニー教育財団

※本リリースをお送りさせて頂いている皆様の個人情報は、株式会社アンティルの個人情報保護方針に基づいて、厳重に管理させて頂いております。今後、弊社からのニュースリリースの配信を希望されない方は、恐れ入りますが privacy@vectorinc.co.jp までご連絡をお願い致します。