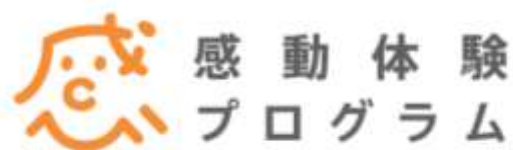


ソニー、子どもの「教育格差」縮小に向けた取り組み「感動体験プログラム」の展開を強化
—自律型エンタテインメントロボット“aibo”※1などを活用したワークショップや
新型コロナウイルス感染症の状況に対応したオンラインワークショップを新たに開始—

ソニー株式会社（以下、ソニー）は、国内における子どもの「教育格差」縮小に向けた取り組みである「感動体験プログラム」の展開を強化します。



▼感動体験プログラムについて

<https://www.sony.co.jp/csr/kando/>

2020 年度は、自律型エンタテインメントロボット“aibo”を活用したワークショップの開始などのコンテンツ拡充や、NPO 法人「Chance For All」との新たなパートナーシップ締結を通じて、より多くの子どもたちに創造性や好奇心を育む機会の提供を目指します。さらに、オンラインワークショップの実施により、新型コロナウイルス感染症の影響で制限されている体験機会の確保にも貢献します。

また、本日より NPO 法人「放課後 NPO アフタースクール」と連携して実施する小学校の放課後でのワークショップの開催団体の募集を開始します。

▼募集概要

<https://npoafterschool.org/kando/>

【「感動体験プログラム」の目的】

国内において近年、貧困や家庭環境、地域の違いなどを理由とした子どもの「教育格差」の広がりが社会課題の一つとなっており、基礎学力を身につける学習機会だけでなく、創造性や好奇心を育む体験機会の差も生じています。

ソニーは、この社会課題の解決に向けて、2018 年より「感動体験プログラム」を開始し、NPO などの外部団体とのパートナーシップのもと、ソニーグループの製品やコンテンツ、技術などを活用した、STEAM 分野※2 関連のワークショップの実施を進めています。

▼2019 年度の主な実績

<https://www.sony.co.jp/SonyInfo/csr/ForTheNextGeneration/kando/program/>

【2020 年度の主な新しい取り組み】

① ワークショップのコンテンツ拡充

○小学校の放課後におけるワークショップ

NPO 法人「放課後 NPO アフタースクール」と連携して取り組んでおり、関東・関西の学童保育、放課後子ども教室などにおいて、計 8 種のワークショップを開催する予定です。2020 年度は「aibo」を使用した AI プログラミング体験、ソニー音楽財団によるクラシック音楽体験およびソニーと日本自然保護協会が協働で実施している「わお！わお！生物多様性プロジェクト」と連動したワークショップの 3 コンテンツを新たに開始します。



「aibo」ワークショップ

○地方や離島の小学校を対象に実施する遠隔授業

一般社団法人「プロフェッショナルをすべての学校に」の協力のもと、オンラインで地方や離島の小学校とソニーのオフィスと繋ぎ実施します。2020年度は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントのロボット「toio」※3を使って新しいあそびを考える、あそびと学びを組み合わせた創造体験および株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメントのアーティスト・プロデュースのノウハウを活用した授業も提供します。

② NPO 法人「Chance For All」とパートナーシップを新しく締結

同法人が運営する民間学童におけるIoTブロック「MESH」※4を活用したプログラミング体験ワークショップの開催に加え、機器の長期貸出も行います。さらに、実施後の子どもたちの変化などの分析にも取り組んでいきます。

③ オンラインワークショップの実施

小学校の放課後におけるワークショップとして、MESHを使用した2週間～1カ月のオンラインワークショップを実施することで、新型コロナウイルス感染症の影響で制限されている体験機会の確保にも貢献します。



MESH のオンラインワークショップ

上記の取り組みに加え、日本財団が子どもの貧困対策の一環として運営する子どものための「第三の居場所」※5や地域の子どものサポート拠点として広がっている子ども食堂においても継続的に感動体験プログラムを実施します。

ソニーは長年にわたり「For the Next Generation」をスローガンとして、次世代を担う子どもたちの教育支援にグループ全体で取り組んできました。その活動をさらに強化し、SDGs(持続可能な開発目標)の「目標 4. 質の高い教育をみんなに」に貢献していきます。

※1: 自律型エンタテインメントロボットです。詳細はこちら(<https://aibo.sony.jp/>)をご覧ください。

※2: Science(科学)、Technology(技術)、Engineering(工学)、Art(芸術)、Mathematics(数学)の略。

※3: 子どもの創意工夫を引き出すロボット玩具です。詳しくはこちら(<https://toio.io/>)をご覧ください。

※4: 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。詳しくはこちら(<https://meshprj.com/jp/>)をご覧ください。

※5: 家や学校に次ぐ第三の居場所として、困窮世帯の子どもたちが地域の人々の支えを受けながら将来自立する力を育む拠点

【ご参考】

▼ソニーの CSR・環境・社会貢献に関する取り組み

<https://www.sony.co.jp/SonyInfo/csr/>

▼「感動体験プログラム」に関する過去のプレスリリース

・小学校の放課後や子ども食堂など、約 50 カ所で「感動体験プログラム」を本格展開(2019 年)

<https://www.sony.co.jp/SonyInfo/News/Press/201904/19-034/>

・子どもの「教育格差」の縮小に向けた取り組み(2018 年)

<https://www.sony.co.jp/SonyInfo/News/Press/201809/18-072/>

※報道関係からのお問い合わせ先: ソニー(株)広報部 Sony.Pressroom@sony.co.jp