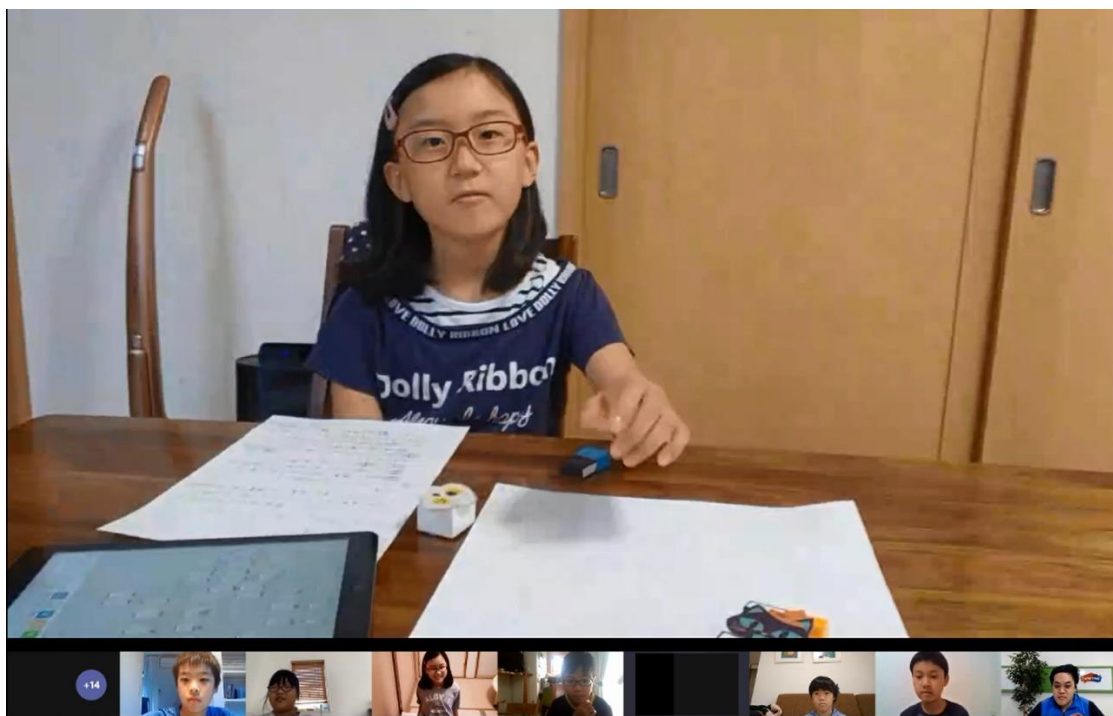


【開催レポート】

ソニーの新たな教育プログラム！「CurioStep」
コロナ禍でも自宅にしながら、親子でプログラミングを楽しく学べる
「おうち de チャレンジ！ MESH™ × toio™ワークショップ オンライン」開催！

2020年9月26日(土)～10月11日(日) 全国の親子39組が参加

ソニー株式会社(以下、ソニー)は、2020年7月に開始した新たな教育プログラム「CurioStep with Sony(キュリオステップ)」の一環で、9月26日(土)～10月11日(日)に「おうち de チャレンジ！ MESH™ × toio™ワークショップ オンライン」を開催しました。全国から39組の親子に参加いただき、ソニーの2つのプログラミング関連製品「MESH(メッシュ)」「toio(トイオ)」を組み合わせ、家族や友達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ました。



CurioStep with Sony はクリエイティビティとテクノロジーを体験する機会の提供を通して子どもたちの好奇心を拡げ、創造性や問題解決力、多様性を受け入れる力の向上をサポートする教育プログラムです。新型コロナウイルス感染症の影響で実際に集まって体験する機会を持つことが難しい今、プログラミングに必要な機材をお貸出しすることで、全国のあらゆる地域の子どもたちが参加できるワークショップを提供しています。

「おうち de チャレンジ！ MESH™ × toio™ワークショップ オンライン」では、学校教育でも広く採用されており生活に身近なアイデアを形にできるIoT ブロック「MESH(メッシュ)」と、子どもたちの創意工夫を引き出すソニー・インタラクティブエンタテインメント(以下、SIE)のロボット「toio(トイオ)」がこのワークショップ限定でタブレット上のアプリを通じて連動します。この2つの製品を使い、オリジナルのゲーム作りに取り組みます。

自宅で「MESH」と「toio」、さらに一緒に貸し出すタブレットを使ってプログラミングやゲームづくりを体験し、オンラインで他の子どもたちと繋がって様々なアイデアに触れる機会を提供するものです。今後も定期的に関催いたしますので、ぜひ奮ってご参加ください。

◆今後のイベントについては、下記よりご確認いただけます。

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

<開催レポート>

ワークショップ1回目。参加する1グループ10人の子どもたちがオンラインで初めて顔を合わせます。自己紹介や簡単なゲームを楽しむブレインストーミングからワークショップが始まります。

1回目のワークショップでは講師からプログラミングの考え方や、「MESH」と「toio」の使い方を学び、子どもたちが実際に「おいかっこゲーム」などのシンプルなゲームを作る練習をします。子どもたちは講師の説明に真剣に耳を傾けながら、実際に機材を動かしてゲーム作りに集中して取り組みました。

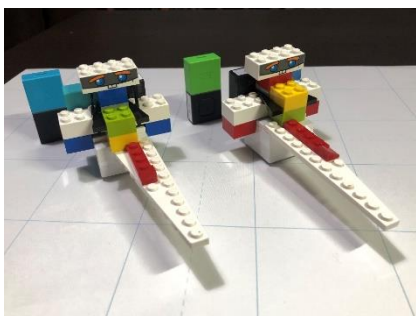


プログラミングを学んだあとは、オリジナルのゲーム作りについて学びます。「ゲームデザイン」や「ゲームメカニクス」などについて学ぶほか、ソニー・インタラクティブエンタテインメントのゲームプロデューサーから面白いゲームを考えるコツについてのレクチャーを聞き、どんなゲームを作ったら友達や家族と楽しく遊べるか、考えを巡らせます。



ひらめきや発想を書き留め、整理する「アイデアシート」の書き方を学んで1回目のワークショップは終了。2回目のワークショップまでに、オリジナルのゲーム作品を完成させて、作品を発表する動画を撮影して提出します。

ワークショップ2回目では、参加者全員の作品動画が紹介されました。動画では、完成したゲームのプログラムに込めた工夫や遊んでいる様子を、子どもたち自身がプレゼンテーションしています。「ロボ侍」や「ママ～！待って～！」、歴史上の一番好きな戦いをゲームにした「川中島の戦い」など、子どもたちの豊かな発想から生まれたゲームが登場し、お互いにさまざまなアイデアに触れることができました。



2人用格闘ゲーム「ロボ侍」は、toio コア キューブの上に乗った侍型ロボットを刀で切って落とすという勝ち。MESHのボタンプロックと動きブロックがコントローラーとして、キューブを操作します。ロボ侍の背面に搭載されたMESHの人感ブロックと明るさブロックが反応すると、必殺技が繰り出される仕掛けもユニークです。

作品紹介動画

https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=3328798507175719&id=159182730803995



「ママ～！待って～！」では最初に紙芝居を使って、ゲームのストーリーの中へプレイヤーを引き込みます。迷子になってしまったひよこたちをママのところへ連れていってあげるところからゲームがスタート。わんわんとペンギンちゃんに扮した「toio」を操作し、ひよこちゃんを巣に戻して、先にママにタッチした方が勝ち！

作品紹介動画

https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=3334352449953658&id=159182730803995

子どもたちは、それぞれの発表を聞いて、複雑なプログラミングに驚いたり、ユニークなアイデアに思わず拍手をしたり、お互いに刺激を受けている様子。アイデア／プログラミング／発表の3つのうち特に何が良かったか「いいね！」カードで示し、お互いの作品への感想を伝えあいました。



[参加者の感想]

子ども

- ・作品発表会では、私が思いつかないようなストーリーや複雑なプログラミングがたくさんあってすごいと思った。私もみんなが作ったゲームで遊んでみたい。
- ・ゲームの作り方を学ぶだけでなく、みんなが作ったゲームを発表して、良いところを伝えあえたところが楽しかった。
- ・アイデアシートを活用すると、良いゲームが作れた！
- ・私はすごろくのゲームを作りましたが、同じすごろくでも違う遊び方の作品を作っている人がいて、私の思いつかないアイデアの遊びもあって驚いた。

保護者

- ・今回のように、プログラミングに抵抗なく慣れる、世界に出ても戦えるよう、人の意見を聞く、ディスカッションをする、自分の意見を述べることを、次世代に学んでほしい。
- ・初めて使用する教材で、うまくゲームが作れるものなのか少し心配していましたが、一人で黙々と集中していたので、それだけ興味深く取り組める楽しさがあるのだと感じた。
- ・2回目のワークショップを終えた後も、キット一式を返却するまでの間、ワークショップ内での他のお友達が作っていた作品をまねるなどしてプログラミングをしている姿をみて、娘がプログラミングに興味・関心が芽生えたことを嬉しく感じた。

◆「CurioStep with Sony」に関しては、こちらをご覧ください。

CurioStep with Sony

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

Facebook: <https://m.facebook.com/curiostepwithsony>

MESH™ 公式ホームページ <https://meshprj.com/>

toio™ 公式サイト <https://www.sony.jp/toio>