ソニー・太陽株式会社
インクルージョン・ワークショップ©

開催日　：2020 年 10 月 3 日　開催地：大神地区公民館
主　催　：ソニー・太陽株式会社、日出町教育委員会／後援：公益財団法人ソニー教育財団
参加者　：大分県速見郡日出町大神地区の小中学生　第 1 部 11 名、第 2 部 5 名
指導員　：ソニー・太陽株式会社 3 名

ソニー・太陽は、全社員の 60%以上を障がいのある社員が占めるソニーの特例子会社で、ソニー圏では国内におけるマイクロホン基幹工場です。

インクルージョン・ワークショップとは、障がいのあるなしに関係なく、ダイバーシティー＆インクルージョン（一人ひとりの違いを個性として尊重し、お互いを許容する事で新しいものを生み出す力にすること）を体験することにより、STEAM 領域※における学びのほか、相互理解を深める事にもつながるソニー・太陽の特色を生かしたプログラムです。

今回は新型コロナウィルスの影響もあり、対策として検温、消毒、マスク着用を必須とし、また 1 テーブル 1 名限定とソーシャルディスタンスを徹底しての開催となりました。

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

CurioStep（キュリオステップ）について

ソニー・サイエンスプログラムよりリブランディングされた CurioStep では、子どもたちの好奇心や個性を育み、世界を動かす夢とチカラになるように。さまざまな教育プログラムを展開しています。科学からエンタテインメントまで、STEAM 領域の多様なワークショップ、感動や驚きに満ちた本物にふれる体験など、ソニーの多様なテクノロジーとクリエイティビティを活かした学びの機会を提供し、次世代を担う子どもたちの未来への歩みをサポートします。

第 1 部　MESH ワークショップ

MESH とは？？

さまざまな機能を持った"MESH ブロック" を
"MESH アプリ" 上でつなげることにより、
あなたの「あったらいいな」を実現できる。それが MESH です。

難しいプログラミングや電子工作の知識は必要ありません。
IoT（モノ・コトのインターネット化）を活用した仕組みも
簡単に実現します。

↑ボタンブロックと LED ブロックをつなげると、
ボタンを押すと LED が光るプログラムになります

会場入場時には、人感ブロック＋Bluetooth スピーカを使い、「ようこそ、来てくれてありがとう！」のメッセージと、拍手・歓声の音が出るようにプログラミングされた MESH でお出迎え。消毒ポンプスプレーに動きブロックを付けて、消毒しようとポンプを押すと、「しっかり消毒してね！」のメッセージと、 ロボット風の音が出るようにプログラミングされた MESH で注意喚起をおこないました。

まず「プログラミングとはなんだろう？」という事で
自動販売機を事例に説明を行いました。

当日はケーブルテレビや新聞社が取材に来てくれました。
取材を受けた子ども達は少々緊張気味でした。

小物を使って、様々な「あったらいいな」の
アイデアを膨らませていました。

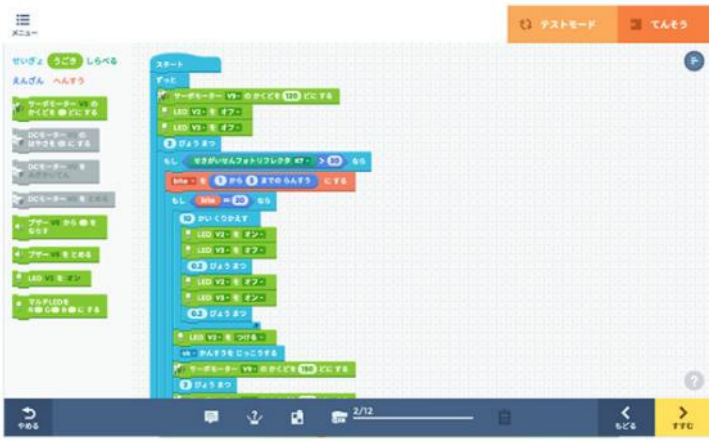
どんなものができるかな？

できたアイデアをみんなの前で発表中！

頑張ったみんなへ修了証を授与

第２部　KOOV ワークショップ

KOOV とは？？



KOOV®（クーブ）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、子どもたちの探究心や創造力、未来を切り拓く思考力を育みます。

今回は雪かきゲームを行い、雪に見立てた宝石状のブロックを 1 分以内に効率よく落とす車の作成にチャレンジしました。最初は前と後ろにしか走らない車ですが、距離を測定できる赤外線フォトリフレクターや左右に動くサーボモーターを使いプログラミングします。

車が台から落ちたり、一度に雪を取りすぎたりして動かなくなったり、雪がタイヤに引っかかったりと様々な困難にぶつかりながら試行錯誤を繰り返していました。

落とした雪の重量を量って一番重かった人が優勝です。

記念撮影と修了証を授与し、本日の講座は終了しました。