

ソニーがユニークな“しかけ”を大募集！
「大切な人のワクワクをつくるしかけコンテスト」を開催

審査員には謎解きクリエイター松丸亮吾さんなどが参加
2022年7月4日(月)より応募申込開始！

ソニーグループ株式会社(以下、ソニー)の教育プログラム「CurioStep with Sony(キュリオステップ)」は、この夏、小学生・中学生を対象にした「大切な人のワクワクをつくるしかけコンテスト -プログラミング的思考で想いをかたちにしよう!」を7月4日(月)～9月4日(日)に開催します。

本コンテストでは、“プログラミング的思考”で作られた「大切な人をワクワクさせるしかけ」を募集します。”プログラミング的思考”を用いて制作された作品であれば、プログラミング用ツールを使用していない工作などの作品も応募いただけます。

参加対象は小学1年生～中学3年生の個人またはグループ(団体)で、入賞者にはソニーグループのプログラミング関連製品の贈呈や、ソニーを1日体験する特別なイベントへのご招待などの副賞をご用意しています。審査員には、謎解きクリエイターの松丸亮吾さん、子どもたちへIT教育を行うライフズテック株式会社の小森勇太さんなど3名を迎え、応募作品の審査を行います。本コンテストは、多様なワークショップやトークイベントを通じて子どもたちの好奇心を育むイベント「CurioStep サマーチャレンジ 2022」の一環として開催します。

(「大切な人のワクワクをつくるしかけコンテスト」公式サイト:

https://www.sony.com/ja/SonyInfo/csr/ForTheNextGeneration/curiostep/activity/summerchallenge/contest_2022.html?s_tc=curiostepcontest2022_0704pr)



コンテストの公式サイトでは、作品のアイデアを考えるヒントとなる「アイデアシート」をダウンロードできるほか、ソニーグループ製のプログラミング用ツール(MESH™、toio™(トイオ)、KOOV®)の貸し出し、発明のヒントと一緒に学べるワークショップの開催など、子どもたちの本コンテストへのチャレンジを様々な企画でサポートします。

子どもたちにとって、本コンテストが、夏休みの時間に大切な人を思い、よく観察し、アイデアや仕組みを考え、試行錯誤しながら作品をつくる挑戦の機会となるようお願い、たくさんのご応募をお待ちしています。

<「大切な人のワクワクをつくるしかけコンテスト -プログラミング的思考で想いをかたちにしよう!」実施概要>

【募集テーマ】

「プログラミング的思考で作られた、大切な人をワクワクさせるしかけ」

【募集内容】

上記をテーマに、あなたの大切なだれかを“ワクワク”楽しかせるような作品を応募してください。ただし、動く、音があるなどの動作がある立体的な作品に限ります。

※画面の中だけで完結する作品(アニメーションのみ、プログラムのみなど)は対象外です。

プログラミング用のツールを使用していない工作などでも、プログラミング的思考でつくられた作品であれば、応募可能です。

※ソニーグループ製品以外のプログラミング用ツールを使用した作品もご応募いただけます。

【募集部門】

「小学校低学年部門」「小学校高学年部門」「中学生部門」の各部門より、最優秀賞を1組ずつ、また審査員特別賞を全体から3組選出し、合計6組の入賞者を決定します。

【審査の視点】

「アイデア」：発想や着眼点がユニークな、個性あふれる作品か

「しかけ」：“しかけ”の動き方やプログラムの組み方に創意工夫をこらした作品か

「わくわく」：大切な人について深く考え、ワクワクさせようと努力した作品か

【参加方法】

コンテスト公式サイトより、応募フォームに以下の項目を記入の上、ご応募ください。

(公式サイト:

https://www.sony.com/ja/SonyInfo/csr/ForTheNextGeneration/curiostep/activity/summerchallenge/contest_2022.html?s_tc=curiostepcontest2022_0704pr)

- 作品のタイトル
- アイデアについて
 - ・誰に向けて作った作品ですか？また、なぜその人をワクワクさせたいと考えましたか？
 - ・どのように「ワクワクさせよう」「喜ばせよう」と考えましたか？
- しかけについて(作品の仕組みについて)
 - ・何を使ってしかけを作りましたか？プログラミング用ツールを使用している場合はツール名を、使用していない場合は主な材料などを教えてください。
 - ・しかけの動き方、仕組みについて教えてください。
 - ・作品で一番自慢したいところや、工夫したところ、苦労したところなどがあれば教えてください。
- 作品の画像や動画について
 - ・作品画像(作品全体が見えるように撮影してください)
 - ・プログラミング用ツールを使用した場合はプログラミング画面の画像(任意)
 - ・アイデアシートの画像(任意)
 - ・動画を SNS 等にアップできる場合は、その URL (任意)

※動画は YouTube や SNS (Twitter, Instagram など) をご利用いただき、その URL をお知らせください。

※個人が特定できる情報が映り込まないようにご注意ください。

【応募期間】

2022年7月4日(月) - 9月4日(日)

【結果発表】

コンテストの結果は2022年9月末頃(予定)に公式サイト上で発表します。

【賞について】

- 最優秀賞:小学校低学年部門、小学校高学年部門、中学生部門でそれぞれ1組
- 審査員特別賞:
 - 各賞それぞれ1組 ※審査員特別賞は部門ごとではなく、全応募作品の中から計3作品を選定します。
 - 「グレートアイデア賞」発想や着眼点がユニークな、個性あふれる作品に贈られます。
 - 「クールギミック賞」「しかけ」の動き方やプログラムの組み方に創意工夫をこらした作品に贈られます。
 - 「ワンダフルわくわく賞」大切な人について深く考え、ワクワクさせようと努力した作品に贈られます。

【副賞】

「最優秀賞」「審査員特別賞」に入賞された6組には、ソニーグループのプログラミング関連製品よりご希望の賞品を1つと、ソニーを1日体験する特別なイベントへご招待します。

【審査員】

松丸 亮吾: 謎解きクリエイター、RIDDLER(株)代表取締役

東京大学に入学後、謎解き制作サークルの代表をつとめ、様々な分野で一大ブームを巻き起こしている「謎解き」の仕掛け人。現在は、「考えることの楽しさを全ての人に伝える」を目標に東大発の謎解きクリエイター集団 RIDDLER(株)を立ち上げ、仲間とともに様々なメディアに謎解きを仕掛けている。



小森 勇太: ライフイズテック株式会社 取締役副社長 COO / 共同創業者

早稲田大学理工学部卒。コンテンツディレクター等を経て、IT・プログラミング教育を展開するライフイズテック株式会社を共同創業。サービス、マーケティング、組織育成の最高執行責任者。一般財団法人生涯学習開発財団認定ワークショップデザイナー。エンターテインメントを武器に革新的な教育デザインに挑戦している。



シッピー 光: ソニーグループ株式会社 サステナビリティ推進部 シニアゼネラルマネジャー

民間財団を経てソニーに入社後、国連機関や NGO との協働プロジェクトの企画実施に従事。現在はサステナビリティ推進部を統括し、長期視点での社会価値の創造、グローバルな社会課題への貢献をめざし、人権尊重、教育支援などサステナビリティ推進に取り組む。



【協力】

ソニーマーケティング株式会社、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント、株式会社ソニー・グローバルエデュケーション

■ CurioStep with Sony について

CurioStep with Sony は、ソニーグループの多様なテクノロジーとクリエイティビティを活かして、子どもたちの学びや好奇心をサポートする教育プログラムです。

「CurioStep サマーチャレンジ 2022」では、7月30日(土)から9月4日(日)までの約1か月にわたり、オンライントークイベント、ワークショップ、工作キットプレゼントなど、子どもたちの興味や関心に合わせて選べるプログラムを多数実施します。ソニーならではの、ここでしか体験できない楽しいプログラムをご用意して、皆様からのたくさんのご参加をお待ちしています。

「CurioStep サマーチャレンジ 2022」公式サイト:

https://www.sony.com/ja/SonyInfo/csr/ForTheNextGeneration/curiostep/activity/summerchallenge/index_2022.html?s_tc=curiostepsummer2022_0704pr

「CurioStep with Sony」に関する情報や過去のワークショップの様子は、こちらをご覧ください。

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

公式 Facebook <https://www.facebook.com/curiostepwithsony>

LINE 公式アカウント <https://lin.ee/PtWCqus3>