

「ROBO-GATE PROJECT」とは



小学館マーケティング局内に発足した「TO2022 事業室」(2017 年 7 月 24 日より始動)。この事業室最初のプロジェクトとして生まれたのが、この「ROBO-GATE PROJECT」(ロボゲートプロジェクト)です。

小さなころからスマートフォンなどデジタル機器が身近にある“デジタル・ネイティブ”な現代の子どもたち。海外での教育トレンドと同様に、ここ日本でも 2020 年からはすべての小学校でプログラミング教育が必修化されます。「TO2022 事業室」では、そんな時代の流れを汲み、新たな可能性として、日本の学習・教育に新たな一石を投じるであろう、ロボットと AI に着目。「ROBO-GATE PROJECT」を立ちあげました。

本プロジェクトは人間とロボットが共存する次の時代をつくる“ロボット・ネイティブ”な子どもたちを育成すべく、様々な企業とパートナーシップを結びながら活動を行っていく予定です。その始動にあたって、1928 年より小学館の児童図書のシンボルマークとして制定された「勉強マーク」をベースに、本リリースの冒頭に掲げた新シンボルマークを冠しました。このマークは、学習雑誌の新たな時代の始まりを示します。

「小学 8 年生」について (<https://sho1.jp/sho8/>)



90 年以上に渡って学年別学習雑誌を世に送り出してきた小学館が、2017 年 2 月に発売したまったく新しい学習雑誌です。学年にとらわれないという新発想のもと、現在第 3 号まで発売されております。ひと手間加えることの楽しさを味わえる「チャレンジふろく」や、それに関連した特集、学習まんがなどが好評です。

誌名にあるデジタルの「8」は、どんな数字にも変化する……ということから、1~6 年生まで学年の壁を越えて楽しんでいただける雑誌を意味しています。原点は、「8」を横にした「∞」。そういう意味でも「無限大の可能性を秘めた新たなプロジェクトの門出となるのにふさわしい雑誌は『小学 8 年生』である」という決定に至りました。

「TABO8」の概要



TABO8 は、専用アプリがインストールされたタブレット (iPad) の上で動く手のひらサイズのロボット。ヒトの指と同じようにスクリーンが感知、画面内のコンテンツと連動しながら動きます。

これまでのロボットは、オーナーのプログラミングや操作に反応するだけの「ラジコン」や「人形」の延長上にありました。しかし TABO8 は、ロボットという「リアル」と画面内の「バーチャル」が融合した新たな世界を提供します。画面の中だけで完結するバーチャルなコンテンツに慣れ親しんだ子どもたちを、そしてロボットをハイテクな玩具として扱ってきた子どもたちをプログラム学習の楽しさに引き込む新時代のツールなのです。

<専用アプリ>

① プログラミング学習アプリ

知育アプリ「ワオっち！」シリーズより iPad を使って楽しみながら学べるプログラミング学習アプリ「ワオっち！おはなしプログラミング」「ワオっち！ミッションプログラミング」を搭載。

② ゲームアプリ

iPad で一人でも友達と遊べる「PONG」「SUMO」など 3 つの機能を搭載。

対応予定デバイス:iPad Pro 12.9/10.5/9.7inch
iPad 9.7inch

③ コントローラーアプリ

iPhone だけでも動かせるコントローラー機能を搭載。
対応予定デバイス:iOS10.2 以上の iPhone
アプリ開発用 SDK も公開予定です。



株式会社バスキュール (<https://www.bascule.co.jp/>)

テクノロジー×デザイン×コミュニケーションを統合したスキルを駆使して、さまざまなブランドやプロダクト、サービスの価値を再構築し、未来のユーザー体験を創造するインタラクティブ・クリエイティブ・カンパニー。カンヌライオンズや文化庁メディア芸術祭など、350 を超える国際的な広告・クリエイティブ賞を受賞。最近では、テレビ×ネット、年中行事×データなど、人々の日常の行動に由来するリアルタイムデータを新たな体験価値に変換する新しいデザインに挑んでいる。

プログレス・テクノロジーズ株式会社 (<https://www.progresstech.jp>)

プログレス・テクノロジーズは、400 名を超えるメカ・エレキ・ソフト分野のエンジニアを抱える技術のスペシャリスト集団。ものづくりイノベーションをテーマに、設計開発プロセスにおける技術サービスを大手メーカーへ提供している。また、新たな体験価値を提供できるプロダクトを企画・製造・販売する tsumikii チームでは、リアルとバーチャルの垣根を超えてプログラミング体験ができるエデュケーションロボット TABO を始めこれまでに様々なクライアント向けの体験型デバイスを提供している。

touch.plus について (<http://touch.plus>)

touch.plus は、テクノロジーとコミュニケーションの視座から、従来のモノ/コト/ヒトを拡張した、新しい体験や価値を持つプロダクトをつくりだし「未来にタッチする」ために結成されたプロダクト・チームです。

ハード(プログレステクノロジーズ株式会社)とソフト(株式会社バスキュール)のスペシャリストたちが一緒になってワンストップで作り上げるチームを、会社の垣根を超えてつくりました。

<TABO8 の参考動画>

下記 URL より、「TABO8」の魅力が表現された各種の参考動画を YouTube からご覧いただけます。
(動画の中のロボットは、TABO8 の基となっている TABO となります。)

1. 世界で初めて『小学 8 年生』に本物のロボット付録が！

HELLO! TABO8

<https://youtu.be/C-JbHDztQQY>

2. 何故、学習雑誌にロボットなのか？

<https://youtu.be/-Z7AQPSJZfc>

3. リアルとバーチャルの融合を実現。

https://youtu.be/D-jNzasJ6_g

4. アプリで TABO8 との対戦ゲームも楽しめます。

<https://youtu.be/iPXVCguwGbs>

5. 全国に広がるロボット学校で TABO8 を使いたいところがたくさん出てきています。

<https://youtu.be/xf45XucM8bk>

6. スマホをコントローラーにしてラジコンとしても遊べます。

<https://youtu.be/YkeN6kDMbPg>

7. TABO8 用に作ったアプリでなくても楽しめます。

<https://youtu.be/OW28xj0HuJw>

※上記動画をご利用の場合は、番組名、メディア名等を下記小学館広報室にお知らせください。写真素材、ロゴ画像などもご用意しております。お問い合わせください。

(03-3230-5870 受付時間: 平日 9:30.~17:00.)