

フリーマガジン
月刊スクーミーノック！！3月号

KNOCK!!

家族で、「つくる」を楽しむ。好きになる。

新しい価値を
つくる。

自分がほしいものは自分でつくる世界観

これからの社会で生きていく子どもたちに求められる能力

シナプテック株式会社 代表取締役社長 戸田達昭



新しい価値をつくる。

スクーマーズライフ

スクーマーズ「ナベくん」にインタビューをしました

スクーマーズの保護者に聞いてみました！

ナベくんのお母さん・お父さんにインタビューをしました

自分がほしいものは自分でつくる世界観

「自分でつくる」これが、スクーマーズ

子どもの成長に合わせた学びとその先

スクーミーでどのように学んでいくのか、どんな学びを提供しているのかを紹介します

これからの社会で生きていく子どもたちに求められる能力

シナプテック株式会社 代表取締役社長 戸田 達昭 氏にインタビューをしました

スクーミーコンテスト「葉月杯」の報告

地球のために今自分にできることを考えたコンテストの様子を紹介します

スクーミーフェスタ in 大阪の報告

大阪梅田の街の課題を解決した2日間の様子をご紹介します

子どもたちの豊かな想像力を、大人の感性で止めないで。共に飛び込もう！新学期

株式会社スクーミー 代表取締役 CEO 塩島 諒輔 氏にインタビューをしました

新しい価値をつくる。



廃棄される予定だったものに、機能をつけて、使えるものにする

大人と子どもが笑顔で並んで握手をしている。

大人は普段工場で働いていて、手には『工場で作った自社製品』を持っている。

子どもは『工場に出てしまった廃棄予定の素材』と『スクーミー』を組み合わせた『自作のセンサー』を持っている。

大人は子どもに自社製品のストーリーを熱く語り、子どもは自作のセンサーを手にとだわりのポイントを得意げに語る。その顔はどちらも真剣そのものだ。

企業の製品には数多のストーリーがあり、その過程で捨てられてしまうものにもまたストーリーがある。本来廃棄されるはずだった素材に対してデジタル技術によって命を吹き込み、そこからさらに新しいストーリーが生まれる。

このクリエイティブ&ストーリーが、スクーミー社がつくる新しい価値。eDIYの世界観です。

electrical Do it yourself

今世界ではSDGsが謳われ、世界中で廃材を活用した様々なアート作品が注目されています。しかしスクーミーはアートにとどまらず、スクーミーボードと100を超えるセンサーとの組み合わせによって『光る、動く、回る、傾ける、音になる、明るさを検知する、温度・湿度を測る、距離を測る、重さを量る』こういった様々な『機能』を廃材に持たせることができ、またプログラミングによって自身の成長や用途に合わせて『機能』を自由にカスタマイズさせることもできる、これまでにないアプローチによって社会的意義を持った事業に取り組むことを推進しています。

スクーミー社はeDIYという全く新しい価値、世界観を全世界に向けて発信します。

株式会社スクーミー 代表取締役CEO 塩島 諒輔

スクーマーズライフ

今回は、コンテストで優勝した
栃木県のスクーマーズ
ナベくんインタビューしました！

ニックネームを
教えてください！

ナベです！



今までスクミーでどんな
ものを作りましたか？

コマ漫画アプリ、電卓、ムサシハウス、ルー
レット、アドベントカレンダーなど、数え
きれないほどたくさん作りました。



作った作品の工夫した点はなんですか？

ウィンターカップにも出した「ムサシハウス」は、7秒間をカウント
ダウンし、7SEG コネクターに残りの秒数を表示させます。そして、
「ぴったり7秒間経った時にスイッチを押すとクリア」というゲーム
なんですが、秒だけでなく、コンマを表示させるようにしました。プ
ログラムは難しかったですが、クルーに相談しながらなんとか作る
ことができました。



最優秀賞をとったときは
どんな気持ちでしたか？

「優勝したいな」という気持ちで準備して参加しましたが、他の参加者のセンサー
がすごかったし、プレゼンもとても上手にしていたのを目の当たりにして自信
を無くしていたので、はじめは驚きました。でも、しばらくして優勝できて嬉しい
という気持ちに変わりました。次のコンテストでも頑張って優勝したいです！

優勝するためにどんなことを
頑張りましたか？

お父さんに工作の難しかったところを相談をしたり、お母さんと何
度もプレゼンの練習をしたりしました。プログラミングのわからな
いところはクルーにも相談しました。



始めてからの1年間、ほぼ毎日スクミーワールドにダイブして
活動していますが、そんなに夢中になれるのはどうしてですか？

クルーの皆さんがとても優しくて
面白いからです！
僕にとって憧れの存在です。



これからスクミーで
やりたいことは何かありますか？

SIC 生としてフェスタにブースを出展したい
です。そして、新規のスクーマーズがもっ
とスクミーをやってみたく思えるよう
な企画を考えていきます！

スクミーをやっていて楽しかったことはなん
ですか？

スクーマーズキャンプでクルーやスクー
マーズと直接会って交流できたのが楽しく
思い出に残っています。最近SICに合
格したので、他のスクーマーズと交流して
プロジェクトを進めるのがすごく楽しいで
す。僕より年下のスクーマーズと一緒に活
動することもあります。いつもいろんな
アイデアを出したり、発表したりしていて
「すごいな」って思い、尊敬しています。



クルーからの質問に答えました！

スクミーで学んだことが
日常生活や学校生活で役に
立ったことはありますか？

家でお父さんやお母さんに「〇〇をつくってほしい！」と頼まれたと
きにすぐにアイデアが浮かんで、つくれるようになったと思います。
学校でのまとめ学習や発表でも褒められることが増えました！



スクミーウィンターカップ前の1週間を教えてください！

月曜日
16:00~18:00 スクミーワールドでクルーと話したり、プログラミングや工作を楽しむ
18:30~18:50 フェスタクラス
20:00~21:00 お母さんにウィンターカップに出すセンサーの試作品に対する感想をもらう

火曜日
16:00~18:00 スクミーワールドでクルーと話したり、プログラミングや工作を楽しむ
18:30~18:50 お父さんと工作

水曜日
18:00~18:20 ハロークラス
19:00~19:20 スクーマーズパーティ
20:00~21:00 お母さんとプレゼン練習

木曜日
18:30~19:50 SIC(ソーシャルインパクトクラス)
20:00~21:00 お母さんとプレゼン練習

金曜日
やすみ！

土曜日
16:00~18:00 クルーにプログラミングでわからないところを質問

日曜日
スクミーウィンターカップ本番 そして最優秀賞をゲット！！

これがぼくの1週間です！



家族で力を合わせてがんばりました！



最後に、将来の夢を教えてください！

3Dプリンター、イラストレーター、アプリ制
作などツールの使い方を明るくおもしろく伝え
られるクルーを目指しています！



新しい価値を
つくる。

ありがとうございました！
これからもいっしょにスクミーを
楽しみましょう！



スクーミーを始めてからお子さんにどんな変化や成長がありましたか？

まずはやはり、コンピューターの扱いに慣れたと思います。私たちが「〇〇をつくってほしい」「〇〇があれば便利だな」というとプログラミングや工作をして、ささっとつくってくれるようになりました。スキルだけでなく、困りごとが見つかったり、お願いごとをしたときにすぐに動ける行動力もついたんじゃないかなと思います。学校の先生からは授業でのまとめ学習や発表が、とても上手だと褒めていただけることも増えましたね。

お子さんのスクーミーでの学びのためにお父様・お母様が行っている普段行っていないサポートを教えてください。

普段は時々様子を見る程度で特になにも手助けはしていません。子どもの自主性に任せ、やりたいことをやらせています。ですが、コンテストの時には、家族みんなで課題を探したり、どんなものをつくるかアイデアを出したりしています。工作などサポートを頼まれた場合はある程度手助けをしますが、基本的には子どもが主体的に動きます。私たちは試作品に対してフィードバックをしたり、一緒にプレゼンの練習をしたりします。

スクーミーの保護者に聞いてみました！

なるほど。コンテストの際ははお子さんの主体性を大事にしながらも、ご家族で一致団結し、取り組まれているんですね。その結果、2022年のスクーミーウィナーカップでは見事最優秀賞を受賞されていました。どんなお気持ちでしたか？

子どもと一緒に驚きましたよ（笑）。他の参加者の方達がすぐくて圧倒されていました。我が家としては、最終優秀賞はもちろん目指すところではありましたが、「家にあるすぐに用意できる材料で工作をする」「全力で取り組んで、全力楽しむ」ことを重視していたので、それが結果的に最優秀賞につながったのはとても嬉しいです。



新しい価値をつくる。

「全力で取り組んで、全力楽しむ」とても素敵ですね。お子さんにはこれからスクーミーでどんなことを学び、成長していったほしいとお考えですか？

プログラミングをはじめ、コンピューター関係のスキルや発表の力を身につけることは大事だと思いますが、私たちは特にそういった分野の大学に進学してほしい、職業に就いてほしいということは考えていません。それ以上にスクーミーのさまざまなクラス受けたり、スクーミーズ、クルー、外部講師と交流することでどんどん新しい価値観や知識を吸収していったほしいです。それを将来自分のやりたいことを見つけることや、人として成長していくことにつなげてくれれば良いと思います。

ナベくんのお父様、お母様、インタビューにお答えいただきありがとうございました！



スクーミーでは論理的思考、発表スキルを身につけられることはもちろんですが、さまざまな人と交流し、新しい価値に触れることが何よりも大きな価値なのかもしれませんね。また、スクーミーを通して家族のコミュニケーションが生まれていることも素敵だと思います。

世界中とつながるライブラリ

スクーミーギア



自分のつくったセンサーやアプリをシェアすることができます。つくり方や動画もシェアできるため、自分のつくったものを世界中のスクーマーズに使ってもらうことができます。

自分のつくったものを、世界中のスクーマーズにシェアできる世界をつくります！

もっとやってみたい！を生み出すスクーミーの通貨

スクーミーペイ



スクーミーのサービス内で何かを購入するときには使えるポイントです。SPはチャージすることもできますが、クルーや他のスクーマーズ、企業や自治体など誰かの役に立つことをして手に入れることもできます。

スクーマーズ全員が、誰かを助けたり、課題を解決する世界をつくります！

好きなこと・得意なことを一緒に見つけ伸ばす存在

スクーミークルー

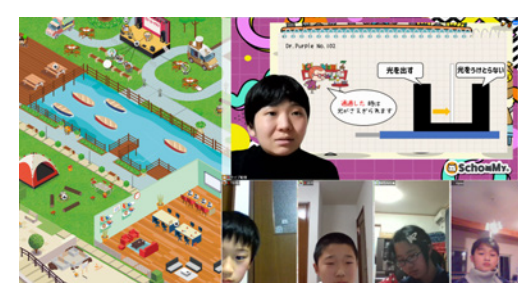


スクーミーではさまざまな得意分野をもち、スクーマーズと関わるスタッフのことをクルーと呼びます。一方的に「教え、導く」のではなく、ともに「学び、考える」立場です。

スクーマーズの「やりたい！」をサポートし、一人ひとりが成長できる場をつくります！

社会を知り、課題を見つけ、解決する時間

スクーミークラス



学校でいう「授業」をスクーミーの世界では「クラス」と呼んでいます。クラスではスペシャリティ(得意分野)を持ったスクーミークルーが『知る・考える・つくる』の3項目を意識した学びを提供するとともに、子どもたちの興味や関心を広げたり、やりたいことを応援・手助けする時間と位置づけています。

様々な分野のクラスを用意し、スクーマーズ一人ひとりが成長できる場をつくります！

自分がほしいものは自分でつくる世界観

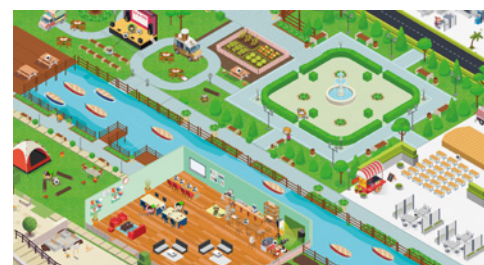
「自分でつくる！」これが、スクーマーズ！

スクーミーは、IoTロボットやセンサー、AIで動くもの、アプリ、メタバースなどを専門知識がなくても、手軽につくることができるさまざまなサービスを提供しています。これらのサービスを利用し、「自分がほしいものを、自分でつくっていく」人たちのことをスクーマーズとよびます。

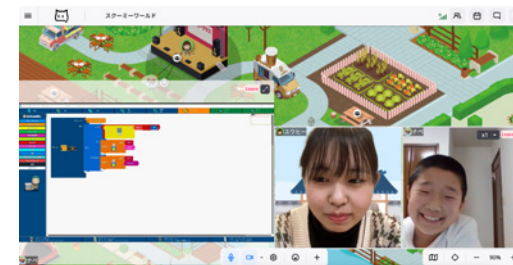
クルーやスクーマーズとの関わりの中で、自分の欲しいものを自分でつくります！

いっしょに取り組んでアイデアを考えるバーチャル空間

スクーミーワールド



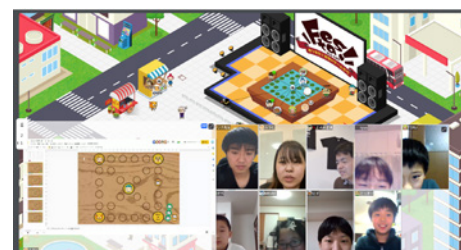
スクーミー社が提供している仮想空間・メタバース空間「スクーミーワールド」。ここでは、オンラインで世界中の人と繋がり共に学んだり、一緒に何かを考えたりつくったりすることができます。



年齢や住んでる地域を問わず、様々なスクーマーズと交流したり、協力したりできます。友達と切磋琢磨できる場であり、子どもたちの居場所としての役割もあります。

アイデアを形にして自分を表現するフィジカル空間

スクーミーフェスタ



オンラインを含め、全国各地で行われるイベントです。企業や自治体とコラボしたり、ハッカソンを行ったり、一緒にものづくりをしたり様々な種類のフェスタを行っています。



環境問題や運動、福祉など様々な分野に触れることができるため、スクーマーズは、新しい知識やスキルを身につけたり、表現力や創造力を身につけることができます。

スクーマーズがこれまでの知識や経験を活かして、自分を表現する場をつくります！

新しい価値をつくる。

スクーミーで、どっしょやって学ぶの??

子どもの成長に合わせた 学びとその先

スクーミーには、子どもの成長に合わせた学びの場として、「クラス」があります。スクーミークラスでは、『知る・考える・つくる』の3項目を意識した学びを提供しています。プログラミングのスキルだけでなく、自分で課題を見つけ、解決するために必要な資質・能力を培います。

ほしいものを自分でつくる!

eDIY

生活している中で、使わなくなったものや、捨てることになったもの。こういったものにスクーミーを組み合わせで新しい機能を持たせることを、スクーミーの世界では、eDIYとよびます。

遊ばなくなったおもちゃにスクーミーボードを取り付けて、新しいおもちゃに自分で作り変えることができます。また、家の中にあつたら便利なものに生まれ変わらせることもできます。

たとえば、子どもが家に帰って来たことをお知らせしてくれるセンサー、部屋にいてもポストに投函されたことを知らせてくれるセンサー、自宅のお花に自動で水やりする仕組み、温度管理できる仕組みなど様々なアイデアや閃きを形にします。

課題解決を超えた、自分でほしいものを自分でつくる世界

スクーミーコンテスト
スクーミーフェスタでの出し物

自分を表現する

ハロークラス

子どもの興味関心を引き出す「知る」クラス

身の回りで使われているセンサーや、科学や歴史のフシギについて知ったりすることのできるクラスです。スクーミーにある100種類以上のセンサーや、身の回りにあるフシギな現象について、クルーと一緒に学んでいきます。その中で、身の回りの様々なものに興味関心を持ち、考えたり行動したりする力を養います。

オレンジクラス

実践を通して、創造力を伸ばす「考える」クラス

スクーミーのセンサーを使って、身の回りの数値を測ったり、工作をしたり、身近な課題を解決したりするクラスです。実際にスクーミーのセンサーを使って課題を解決する体験を通して、思考力や創造力、課題解決能力を向上させることができます。

ブラッククラス

自分の力で課題を解決する「つくる」クラス

身の回りだけでなく、地域や社会の課題解決にチャレンジしていくクラスです。課題の発見から自分の力で正しい、その課題を解決するためのセンサーやアプリの開発も行います。プログラミングの知識やスキルはもちろん、広い視野を持ち、課題を見つけ、解決できる思考力や表現力も身につけることができます。その中で、仲間と協力し、試行錯誤しながら課題を解決していきます。

スクーミーの学びのロードマップ

START

学校での授業や、広告、フェスタに参加して、スクーミーに興味をもつ

登録をすることで、スクーミーケアライトへの加入となります

月額0円

なんとハロークラスが無料で受け放題!

ハロークラス

もっとやってみたい!となったら...

毎月スクーミーボードとセンサーのキットがついた **月刊スクーミー** が届くプランに変更しよう!

スクーミーケア
プロ

月額5,500円

ハロークラス

オレンジクラス

スクーミーケア
プレミアム

月額8,800円

ハロークラス

オレンジクラス

ブラッククラス

ソーシャルインパクトクラス(SIC)

企業や自治体、地域の方々と連携しながら、課題を解決していく、社会に参画していくクラスです。

フェスタクラス

フェスタの準備をしたり、コンテストに向けて、プレゼンテーションの練習などを行うクラスです。

パートナーシップクラス

企業と連携した、社会にはどのような仕事があるのかを知ったり、体験したりできるクラスです。

社会とつながる

スクーミーケアライトの登録はこちらから



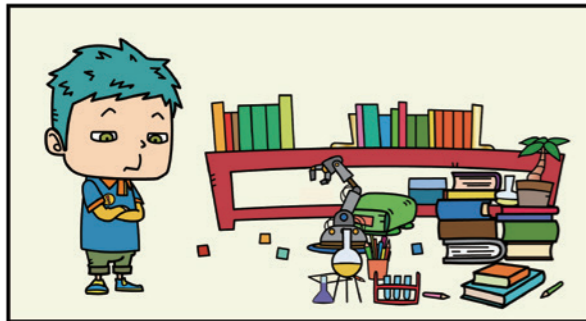
こちらから専用のウェブサイトへ移動します。詳細の確認後登録をお願いします。スクーミーケアライトは無料で利用することができます。

新しい価値をつくる。

学び、スキルを身につけ、身近な課題を自分で解決する

ムサシは、本を片付けたい

ムサシは本を読むことが好きです。どんどん本を読むのですが、その本を本だにもどさず新しい本を出すので、本があふれています。



本の片付けをサポートしてくれる本とりすぎ防止センサーをつくらう!

ついつい本を読むのに夢中になってしまい、本だなに読み終わった本をしまわずに次の本を出して、それがくり返され部屋に本があふれることがありますよね。

今回は、本だなから本を2さつより多く出したら、音が鳴って注意してくれる本とりすぎ防止センサーを作ります。

センサー開発のポイント

▼必要なもの

スクーミーボード

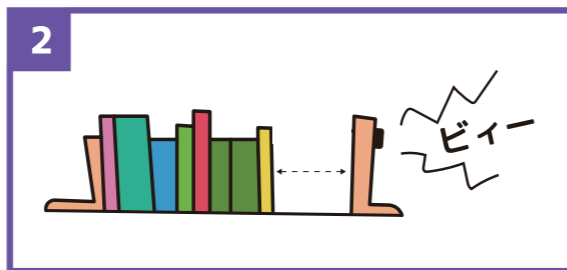
距離センサー

スピーカー

▼センサーの仕組み



本だなから本が1さつ取っても音はなりません。



2さつ目が取られたあとの本と本だなのカベの距離を調べて、その距離よりスクーミーボードが読み取る値が大きくなったら反応するようにします。例えば、2冊とったときの距離が5センチだったらプログラミングで5センチ以上と設定します。

リオのかいぞう

本とりすぎ防止センサーは長さを設定することで、2さつや3さつなどと自分で設定できるぞ。開発してみたから見てみてくれ! オレはここからさらに改造して、本が2さつ取られたらLEDが光るようにして、3さつ目が取られたら音が出るようにしようかな!



歯みがきってどれくらいしたらいいの?



人によりますが、28本から32本ある歯をていねいにみがくためには、少なくとも3分間くらい時間がかかります。毎食後に時間をかけて歯みがきをすることで、食べかすなどのよごれを落とすことができます。

スクーミーならできる!

歯みがき3分タイマーセンサー

センサー開発のポイント

▼必要なもの

スクーミーボード

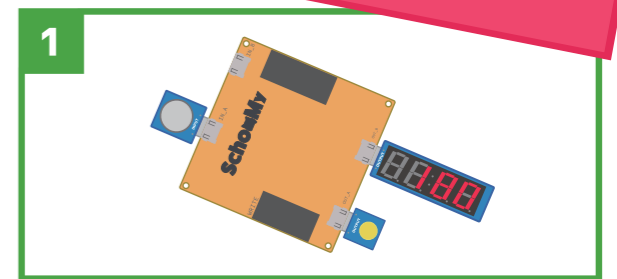
タッチセンサー

LED

7SEG

▼センサーの仕組み

3分間の歯みがきをサポートするときを使うタイマーセンサーを作ります。タッチコネクタにふれたらスタートです。180秒(3分)からカウントダウンしていきます。0秒になったらLEDが光って知らせてくれます。



0にもどると、また180と表示されてくりかえし使うことができます。プログラムで時間を設定することで、好きな時間のタイマーを作ることができます。

時間の他にも大切なことがあります

歯みがきで大切なことは、時間よりも、よごれを残さずみがけているということです。細菌は、乾燥していて適度な湿度と温度の口の中だと活動します。特に寝ている時は水分をとらないので口の中は乾燥しやすく、寝ている時に鼻ではなく口で息をしている人は、さらに口の中が乾燥してしまいます。そのため、夜に汚れを残さず歯を磨くことが大切です。

歯みがきの理想のタイミングは食後

食後は歯と歯の間に食べかすがはさまっていることが多く、口の中も汚れている状態です。歯を守るために食べかすを取る 것이大切なので、食べたあとは歯と歯の間の食べかすを意識して歯みがきをしましょう。

自分にあった歯ブラシを使おう

口にあっていない大きな歯ブラシで長く磨いていると、ブラシの部分で歯ぐきや歯をきずつけてしまいます。そのため、自分の口の大きさに合う歯ブラシを選ぶことが大切です。



自分にあった歯ブラシ



これからの社会で生きていく 子どもたちに求められる能力とは？

新しい価値をつくる。

実践を通じた学びである PBL 教育は徐々に教育現場でも取り入れられてきました。ただ「課題を設定して、解決策を考え、プレゼンを行う」までで終わってしまっているのが現状です。それでは結局課題を解決するに至っていませんよね。しかしスクーミーがあれば、アプリやデバイスを自分自身でつくり、実際に使ってみることができるのでとても良いと思います。また、スクーミーはアプリやデバイスを「つくる」ということに対するハードルが極めて低い

アントレプレナーシップの養成とスクーミー

これからの社会で生きていく子どもたちに求められる能力は、やはり「アントレプレナーシップ」でしょう。「アントレプレナー」とは「起業家」という意味ですが、これは起業家を目指す子どもたちだけでなく、これから生きてい

くすべての人にとって必要な能力です。「与えられた問題を解く」というのが従来の教育であり、必要とされる能力でしたが、「アントレプレナーシップ」が重要視されるこれからの時代においては、自ら課題を設定しその解決策を考え、仲間を見つけともに行動をしていくことができる能力が必要となってきました。

で、しっかりと課題の解決にたどり着くことができます。そういった意味で、PBLが重要視されるこれからの時代には最適な教育ツールといえるでしょう。

山梨県の高校生向け起業チャレンジプロジェクト「Y-NEXT」でもスクーミーを導入しました。「Y-NEXT」では、ただ課題を設定し解決策を示すだけではなく、ビジネスに落とし込むまでをゴールとしています。そのアウトプットとしてアプリやデバイスがあったことで、従来のようにプログラムのイメージのみをプレゼンで見せるようなプロジェクトとは全く質の異なるものになりました。

アントレプレナーシップを養っていくためには、実践を通じた学びである PBL (Project-Based Learning) 教育が重要です。子どもたち自身で「個別具体的な課題を発見し、解決策を考え、行動する」という計画をたて、まずは自分でやりきってみるという経験をすることが良いのではないのでしょうか。

シナプテック株式会社 代表取締役社長 戸田 達昭 氏

山梨大学大学院在学中に大学発ベンチャーとしてシナプテック株式会社を設立した山梨県初の学生起業家。

他にも、産学官民協働による地域づくりに取り組み、第6期中央教育審議会生涯学習分科会委員をはじめ、教育関連機関や地域市民団体の代表や委員を務める。また起業・創業の分野に力を注いでおり、アクセラレーターとしても活動中。



山梨の未来を担う若者にこの「起業家精神」を身につける機会を提供することで、新たな価値の創出に果敢にチャレンジするための県内高校生に向けた起業チャレンジ事業です。

右写真のチーム「days」はスクーミーアプリクリエイターで農家と農業体験をしたい学生のマッチングを行うアプリを開発しました。見事コンテストで優勝しました。

これからの社会とスクーミーの関係とは？

アントレプレナーシップの養成に 最適なツール

葉月杯

地球温暖化をはじめとする環境問題の現状を知り、持続可能な社会の実現に向けて、「今」自分たちができることを考えて、センサーを開発し、発表をしました。



自分の考えや思いを表現する場で成長した

葉月杯では、センサーの開発だけでなく、課題の発見から解決までの過程を発表する機会もありました。自分の考えやセンサーについて、聞き手にわかりやすく伝えることに苦労しましたが、何度も練習をし、本番では全員が堂々と発表することができました。発表する機会は、自分の考えや思いを表現する場として子どもたちにとって必要なものだと考えているので、今後もこのような場を設けていきます。

新しい価値をつくる。

葉月杯2022最優秀賞のスクーマーズのひとつ



とっきー
東京都に住む小学4年生
剣道と囲碁を頑張っている

みんなの役に立てる センサーをつくりたい!

家の近くの川が汚れていたの、川のゴミを取るセンサーをつくりました。何度も試行錯誤してやっとつくることができたセンサーで、最優秀賞を受賞できて嬉しかったです。



「今」自分たちにできることを 考え行動するコンテスト

2022年8月14日に山梨県のラザウオーク甲斐双葉にて、葉月杯を開催しました。葉月杯は、「ぼくたちの地球は、ぼくたちが守る」というテーマのもと、今日深刻な問題として叫ばれている環境問題について、「今」自分たちは何ができるのかを考えて、プログラミングをすることによってセンサーを開発し、発表するコンテストです。本コンテストには、全国から8名の小学生が参加しました。

子どもたちは大きな一歩を 踏み出せた

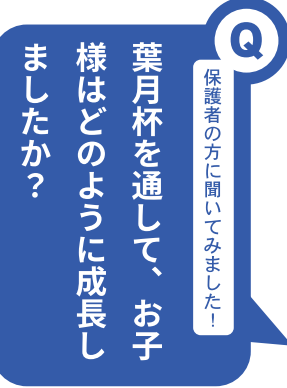
自分で課題を見つけ、テクノロジーを用いてその課題を解決し、発表をするという経験は、子どもたちにとって貴重な経験だったと思います。本コンテストでは、近年ますます話題となっている地球温暖化について、小学校で必修の

プログラミングを活用しながら、実験や調査を行いました。実験や調査結果をもとに、実際に地球温暖化を防ぐために自分ができることを考えてレポートにまとめるので、「自分で調べる・考える・行動する」というサイクルを通し、

世界の問題を自分ごとと捉える視点と、身の回りのできることから行動しようとする姿勢を育むことができました。

コンテストを通じて、センサー開発や発表をすることで、自分の考えや経験を表現することができました。新しい価値を見出し、自分を表現する場としても、葉月杯は子どもたちの成長の場になったと思います。

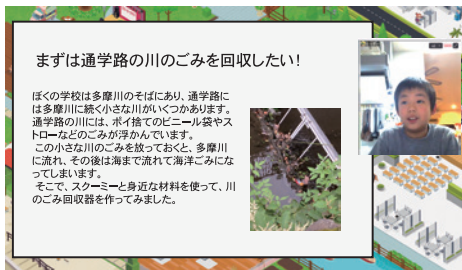
葉月杯を通じて、子どもたちは、自分でできることを考えて行動に移すことができました。地球規模で考えると、小さな一歩かもしれませんが、環境問題について考える行動したことは、彼らにとっては大きな一歩であったと言えるのではないのでしょうか。



保護者の方へ聞いてみました!
葉月杯を通して、お子様はどのように成長しましたか?

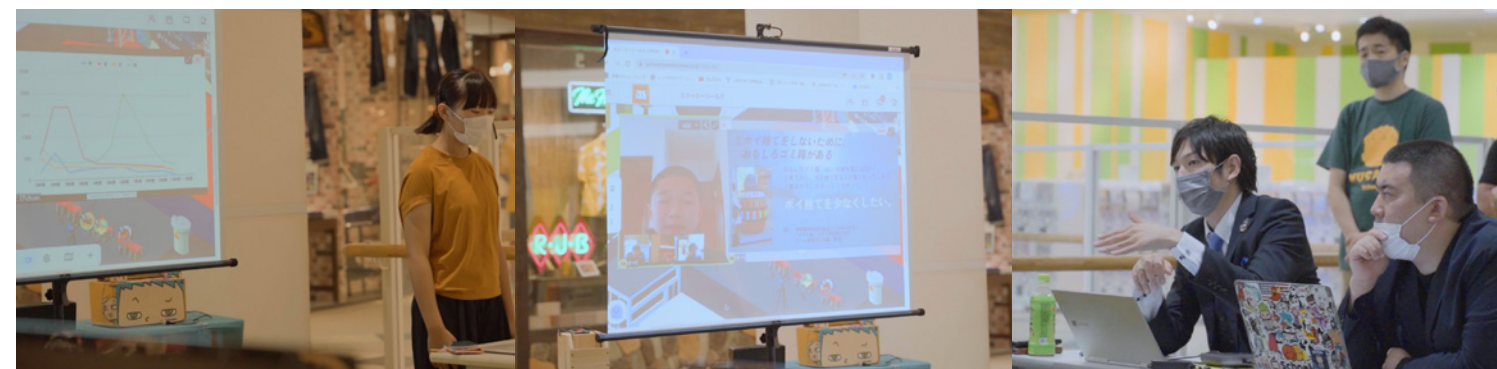
失敗を恐れず、行動する力が 身に付きました。

葉月杯は環境問題がテーマであり、最初は「子どもには難しい」という印象を受けました。しかし環境問題に関するクラスがあったり、アイデアやプログラミングに関する相談をクルーの皆さんが受けてくださったので、自分の力でセンサーをつくり、発表することができました。



とっきーが、オンラインで発表している様子。身近な課題を解決するセンサーについて、堂々と発表することができました。

ほとんど親の力を借りず、自分の力でプログラミングをしたり、工作をしたりしていました。センサー開発では、毎日失敗してくじけそうな時もありました。しかし、スクーミーワールドでクルーの皆さんからアドバイスをもらい、諦めずに取り組んでいました。学校ではレポートを書く機会もほとんどないので、発表資料の作成には苦労していましたが、この葉月杯を通して自分の考えをまとめる力もついたと思います。息子は内気な性格で、失敗を恐れて行動できないことがありましたが、クルーのサポートや仲間がいてくれるおかげで、「とりあえずやってみよう!」と行動を起すようになりました。葉月杯でセンサーをつくる際に何度も失敗して、試行錯誤して成功した達成感が彼をそうさせたのだと思います。



スクーミーフェスタ in 大阪

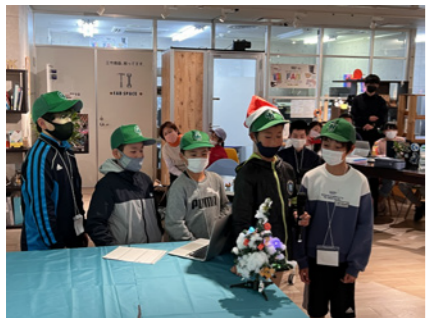
2022年12月22日 THE DECK



参加者同士の年齢や所属の垣根を超えた盛んな交流がみられました。



グッズエリアやものづくりエリアなど、参加者はそれぞれのエリアを自由に利用していました。



全8チームが無事にセンサー・工作・発表資料を完成させ、素晴らしい発表をしました。



仮説を検証するために実際に街の自転車屋さんにインタビューを行い、実証実験用の自転車を借りました。



街の課題を解決するセンサーを
チームで研究・開発し、発表する

関西での初イベントを開催

2022年12月10日(土)~12

月二日(日)に大阪府大阪市中央区にてフェスタin大阪を開催しました。このイベントは「自分たちの街をスクーミーを使ってよりよくしていこう」というコンセプトで行いました。小型コンピュータ「スクーミーボード」はもちろんのこと、アプリケーションや3Dプリンターなどスクーミーのサービスやあらゆるテクノロジーを使って街の課題を解決できるセンサーを考え、つくり、発表するコンテストです。

参加者の年齢、所属、居住地域は問わず未就学児、小中学生から大学生、企業人までがそれぞれ10名以上のチームを組み、最終的には8チーム計22名が参加しました。

「考える・つくる」だけでは終わらない

このフェスタin大阪では、単にプログラミング・ものづくり、発表を行うだけではないのが特徴です。課題の設定にあたって実際に街を散策するフィールドワークや仮説を検証するための聞き込み調査、実証実験を行う経験をしたことで、短期間で参加者の課題解決能力を伸ばすことができました。

審査は協賛企業の3社の代表者の方に審査員を勤めていただき、課題の解像度の高さ、チームワーク、積極性などを審査観点に設定して評価しました。

新しい価値をつくる。

子どもたちの豊かな想像力を、大人の感性で止めないで。 共に飛び込もう！新学期

株式会社スクーミー代表取締役CEO 塩島 諒輔



新しい価値をつくる。

「School + Myself = スクーミー」に込められた想い

スクーミーは「学校」という意味の「School」と、「自分自身で」という意味の「Myself」を掛け合わせた造語です。この言葉を連想したきっかけは、昔私が塾講師として授業を行っていた際の休み時間に転がっていました。子どもの発想力は大人が想像する以上に豊かで、「こんなこと困っているよね。」「本当はあんなことをしてみたい！」と学校での出来事を友達どうしで話していました。そのアイデアに対し「やってみたらいいかもよ！」と投げかけてみたところ、「でも、そんなの作れないし。」という下向きな返事が。この時は、子どもたちが思っていたアイデアをその子自身で形にできる何かがあれば…と考え、開発を始めたのがスクーミーボードでした。

子どもが本来持っている自由な発想を手助けし、自分を他者へ表現する一步の勇気を渡すことが、スクーミーならできるのです。これが今まさにスクーミーが多くの企業から注目され、必要とされている大きな理由なのだと自負しています。

「教室の椅子が出しっぱなしで危ない。」「重い教科書をい階まで運ぶ先生に気づいていたら手伝えた。」学校生活の中には、自分が解決したいと思える課題が溢れています。そんな「学校」の課題を解決するために、「自分自身で」考えてつくる何かは、ドラえもんが与えてくれる便利な道具よりも、ある意味で優れているのかもしれない。

子どもが自由に発想し、表現できる世界をつくりたい

先ほど述べたように、スクーミーは最初プログラミング教材としての開発ではなかったのです。子どもの自由な発想や欲求からつくってみたいと純粹に思ったものを、自分でつくれる環境を提供したいと思い突き進んだ先に、今のスクーミーが生まれました。テクノロジーを活用することで、時間を

かけないと得ることが難しい専門的なスキルや、他の人が持っている能力・知識を借りることができません。できないと思込んでいたものが、学校の休憩時間の20分でつくれてしまった時、「やってやったぞ！」と心の内で笑顔で叫ぶ子どもがそこにいるでしょう。普段から多くの子どもと接していると思うのは、彼／彼女らは欲求の塊であるということです。自分が今やってみたいことをやりたいと勇気をもって言うことができれば、とことん熱中できることを私は知っています。しかし現代社会の中では、そんなことを言ったら大人に否定されるかもしれないという不安がどこかにあり、歳を重ねるにつれて素直な感情を心の奥にしまい込む癖がついてしまう。さらに悲しいことに、本人にすらも忘れられたその想いは、気がつけば存在しなかったものという認識になってしまふのです。



自分のアイデアを外の世界へ！コンテストが生み出したものは……

2022年度にスクーミーが表現の場づくりとして開催したのが、前項でも紹介したコンテスト企画です。実際に参加した子どもからも親御さんからも、自分を表現するという点において大きな反響がありました。夏は科学領域がテーマで「地球の環境問題に対して私たちは何ができるのか？」という大枠の課題を設定し、それを解決するためのセンサーなどをつくってもらいました。冬はファミリーシップをテーマとし、家族で作品づくりをしてもらいました。家族の誰かにとって役に立つものを開発する過程で、家族とつながることができるといふのも、私たちの大切にしている「つくること、学ぶ・つながる」という想いの体现でもあります。

子どもたちの頭の中にある無限の可能性を秘めたアイデアを、時には「誰かのため」「誰かに見ってもらうため」にアウトプットしてみることで、小さな成功体験を重ねることが出来ます。学校以外で誰かに発表をする場が少ない現代において、子どもの思考力や表現力を養うことができるという意味でも、大きな意義がコンテンツにはあるはず。この次の開催も今からとても楽しみです。私も子どもたちと一緒にワクワクしています！

読者の方へメッセージ「様々な世界へダイブしよー！」

視野が広がると、何気ない所に課題を見つけたり、自ら行動をしようという気持ちが芽生えます。一方で家から一歩も出たことがないという人は、家の中が自分の世界

の全て。だからこそ今見ている世界が広がるような環境を、親御さんはお子さんにつくってあげてください。

(株)スクーミーが掲げる今期のテーマは「ダイブ」です。新学期は新しい機会に溢れています。様々な場所へお子さんと共に、飛び込んでみてくださーいね。そこには今まで出会わなかった(気付かなかった)、最高にワクワクする何か等待着っているかもしれませ

新しい価値をつくる。



株式会社スクーミー 代表取締役CEO 塩島 諒輔

1993年5月21日生まれ。山梨県出身。

高校卒業後、学習塾を立ち上げ、2020年10月31日に株式会社スクーミーを設立する。

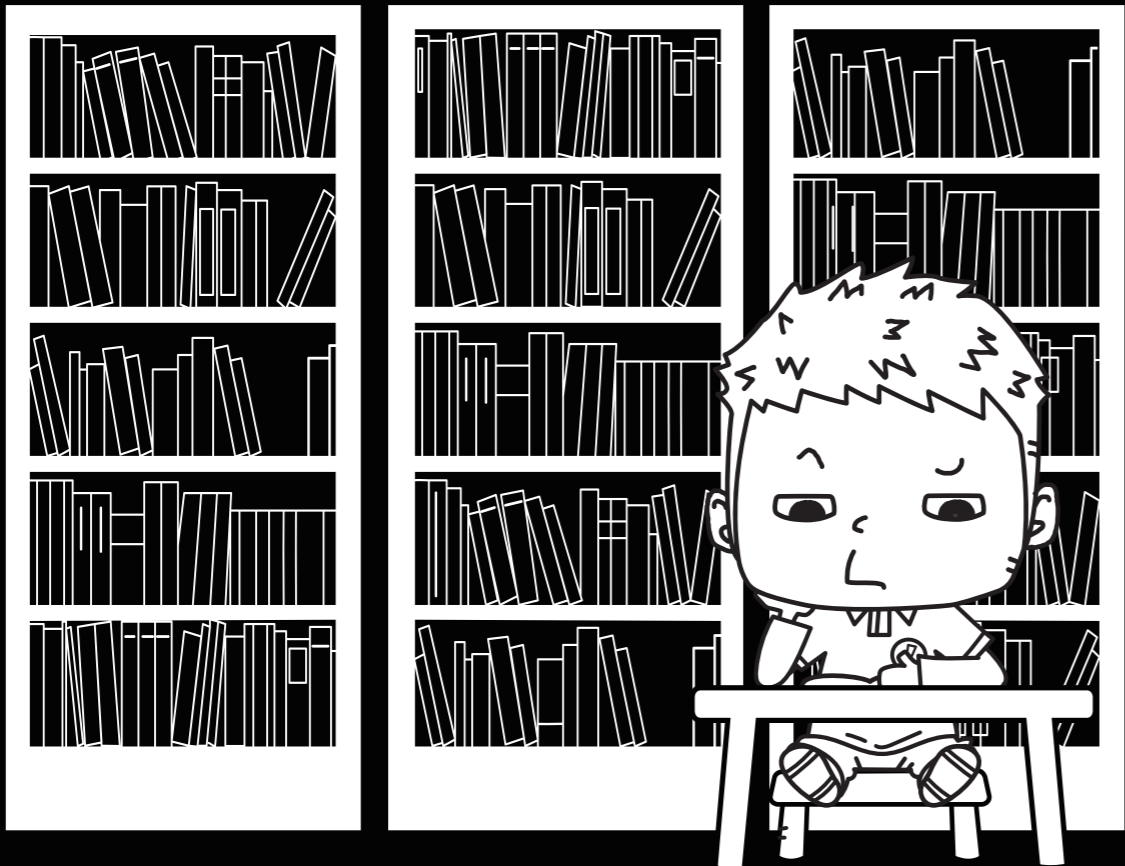
「仮想空間でアイデアを考え、現実空間で生み出す」自分がほしいものは、自分がつくるという新しい価値観を山梨県から世界に発信する。

《受賞歴》
●第1回山梨ニュービジネス大賞 大賞受賞 (2022)

●Mt.Fujiイノベーションキャンプ2020第1位 (Class BOOST)

●Challenge Future Award ビジネスデザイン発見&発表会2019関東大会
・経済産業省関東経済産業局長賞 受賞
・東京都情報産業協会賞 受賞

●日本ビジネスデザイン全国発見&発表会
・全国大会優勝
・ビジネス大賞
・テレコムカースビス協会会長賞
・東京都情報産業協会賞



DIVE LIKE

Find what you like, study it thoroughly, and break through.

Increase the speed until you break through, and you won't lose to anyone. Be conscious that you are the best, have a strong will and turn it into the power to change the world. SchooMy can do that.

powered by **SchooMy**®

KNOCK!!

フリーマガジン
月刊スクーミー
ノック!! 3月号

発行 株式会社スクーミー 2023年発行フリースタ特別号 vol.1
〒4000015 山梨県甲府市大手1-2-21 イノベーションセンターS01e101

 **SchooMy**[®]



新しい価値を つくる。

SchooMy BEST SHOT vol.1 リク先生とナベ。栃木県にて。
「ぼくの将来の夢は、クルーです。」

発行 株式会社スクーミー
取材・文 黒澤駿 松嶋陸 中山 優陽
写真 マイセンド株式会社

月刊スクーミーは電子版もあります
各種問い合わせなどもこちらからお願いします

