

KNOCK!!

家族で、「つくる」を楽しむ。好きになる。

仲間と共に 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



今自分がほしいものを、今自分でつくる世界 —— スクーミーワールド
日々、スクーミーボードを使って、いろんな人がいろんなものをつくっています。

その世界には、ときどき、あやしいトビラが現れます。

そのトビラを開けると……

It's a!

スクーミーフェスタ

created by SchomMy®



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。

 SchomMy®

仲間と共に 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！

ナベさんのお母さん・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を紹介します。どんな学びを提供しているのかも一部紹介します

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 CEO 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 氏のインタビューをしました

ムサシは スクーミーワールド
という世界にいる小学3年生の男の子。

あやしい。

・・・と、ムサシは

いつもいろんなことをあやしんでいる。

そんなムサシには ナカマがいる。
じぶんのトクイを いかしているヒトたちばかりだ。

ムサシが あやしんでいることは
アネのリツコが みんなに しっかりホウコクしている。
だから みんなも しっかりしている。

ムサシと そのなかまたちがいる スクーミーワールドでは
ときどき「あやしいトビラ」があらわれるらしい。

そのトビラが あらわれたときにだけ
スクーミーフェスタ というイベントがひらかれる。
フェスタでは ふだんからあやしむムサシのために
みんなが いろんなコトをしている。

Fes!
スクーミーフェスタ



これが、スクーミーフェスタ!

スクーミー社が行うイベントのことを総称して『フェスタ』と呼びます。会議室や体育館、屋外展示場などの場所を借りて、子どもから大人、自治体や企業を巻き込んでつくります。プログラミングの体験授業やコンテスト、スクーミーの世界観に共感して下さっているパートナー企業様の展示や職業体験できるエリアなどができます。また、フェスタは友だち同士はもちろん、親子で参加することを推奨しており、親子一緒に楽しめるような企画を提供しています。

家族で楽しみながら考えて、つくる時間にする

子どもたちが家族と協力して取り組める学びや体験、「ファミリアシップ」を大切にしています。家族みんなで1つのことに取り組むことは、家族間のコミュニケーションを醸成し、子どもたちの心の成長に大きく関わってくると考えているからです。そのために、親子で楽しめるようなものや、学べるエリアを用意しています。

自分のアイデアや意見を発表する機会を提供する

考えや想い、制作物の仕様などを自ら発表する機会を大切にしています。誰かのために、何かをつくり、使ってもらい、それらのフィードバックを受け改善していく過程が最も重要な学びの1つであると考えているからです。そのために、自分がつくったセンサーを使ってもらえるようなエリアや、スクリーンを設置してプレゼンができるエリアを用意しています。

プロフェッショナル企業から学べる環境にする

様々なジャンルのプロフェッショナルの方から、世の中に提供している価値を学び、自分だったら何ができるのかを考え、行動に移せる環境を大切にしています。子どもたちにとって、自らの学びが世界とつながることは当事者意識を成長させる貴重な経験になると考えているからです。そのために、企業のことを知る機会や、体験できるエリアを用意しています。

ステージエリア

スクーミーワールドにいるタレントクルーたちが出し物をするエリア。
化学実験ショーやクイズはじめ、タレントクルーのスペシャリティが発揮される参加型コンテンツ。

プレイエリア

スクーミーボードを使ったセンサーで遊び先進技術やセンサーのことを知ると同時に、自分で作ってみたいと思ってもらえるエリア。



グッズエリア

100種類のセンサーが並んでいて、自分の興味を持ったものをすぐに試してみることができるエリア。
購入することも可能。
フェスタ内で獲得したSPとグッズを交換することもできる。

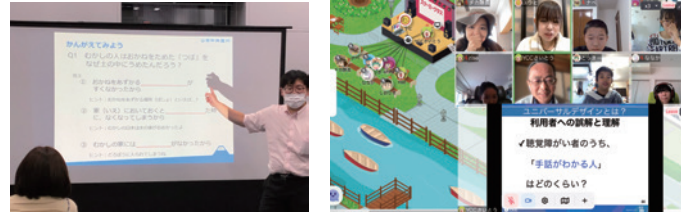


カフェエリア

スクーマーズ同士が交流することができるエリア。
フェスタの規模に合わせて飲食ができるようなエリアにしている。

パートナーシップエリア

パートナー企業様と交流できるエリア。
スクーミーとパートナー企業様が一緒に考えた学びのコンテンツなどができたり、企業様が提供する体験コンテンツができたりする。



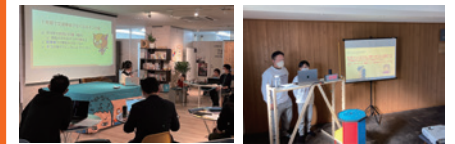
ハッカソンエリア

クラスエリアでスクーミーボードを使った人たちが、より自由にセンサーを使ったりプログラミングをしたりして、生み出すことのできるエリア。
フェスタ当日にテーマが与えられ、そこでテーマに沿って作り競い合うこと等もできる。
(コンテストエリアと連携)



コンテストエリア

テーマを決めて課題を解決することを目的としたプレゼンテーションを行うエリア。
パートナー企業様や各テーマの専門家に審査員をしていただき、子どもたちはフィードバックを受けたり、賞を獲得したりする機会となる。



ステージエリア

パートナーシップエリア

コンテストエリア

ハッカソンエリア

グッズエリア

カフェエリア

プレイエリア

クラスエリア

クラスエリア

タレントクルーによるクラスエリア。

自分で考える、調べる、つくる面白さを体感したり、プログラミングなどのこれからの社会に必要なスキルを学ぶことができる。

例) チカ隊長の放課後探検隊、リク先生の社会科見学



仲間と共に
つくる。

※フェスタの会場例

エントランス



株式会社スクーミー
タレントクルー
松本 千花

「チカ隊長の放課後探検隊」の「チカ隊長」という呼び名で親しまれる。スペシャリティは「工作」
子どもたちの「いいこと考えた」という発想力と表現力を大切にクラスを展開する。

仲間と共に
つくる。

スクーミーワールドと現実世界をつなげるもの

スクーミーワールドというオンラインの仮想世界とリアルな現実世界をつなぐ場として、今スクーミー社が力を注いでいるのが「フェスタ」です。その名の通り「お祭り」のような多様なエリアが設けられ、スクーミーをすでに知っている人にも初めて知る人にも、スクーミーの世界

観にとっぷり浸かってもらう（ダイブしてもらう）べく企画をしています。めて知る人にも、スクーミーの世界観にとっぷり浸かってもらう（ダイブしてもらう）べく企画をしています。

オンラインの世界も時間や場所の縛りがなく魅力的ですが、オフラインならではの良さももちろんあって、例えば参加者がふと思いついた「つくりたい！」を誰かの力を借りなが

たという子も多くいます。

それぞれのスペシャリティを大事にする

私がオンラインで行っていた「チカ隊長の放課後探検隊」というクラスを、フェスタというオフラインの場で行えたことにワクワクしましたし、そこには新しい発見もありました。私の場合は「工作」、他にもリク先生は「社会科見学」などクルーそれぞれが、スペシャリティ（自分の得意や特性）を掲げてクラスを行っています。スクーミーフェスタでは、クルーだけでなくスクーミーマーズ（スクーミーに参加してくれる仲間）も一緒に準備やブースづくりを行います。当日までの過程で、関わってくれた子どもたちのスペシャリティを垣間見ることができ、私も嬉しかったです。

フェスタのような発表の場では、自分が持っているスペシャリティを前面に押し出して自由に表現することができます。個々が持つその大切

な部分を私たちは尊重したいですし、子どもの方がアイデアを持っていることも多くあるので、一緒に考えつくる精神を常に持ち続けたいです。

「つだけではないゴールに向かって、みんなで

先日名古屋にて「光る貯金箱をつくろう」というフェスタが開催されました。光らせ方は自由に考えて作ってもらったのですが、思考回路や完成したものもそれぞれ違いが出てとてもおもしろかったです。同じこと一つをとっても、その子たちの好きや思いを細かく具現化できる。これこそがスクーミーの提供している価値なのだ、強く感じた瞬間でもありました。

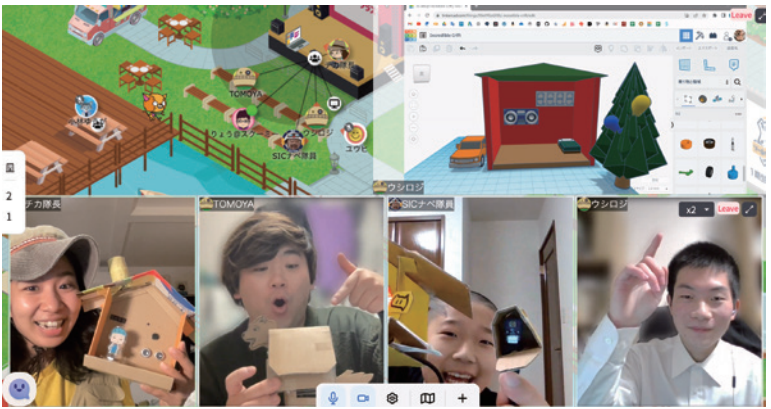
個々が持つスペシャリティを大切に、一つだけではないゴールに向かってみんなで試行錯誤することの楽しさをスクーミーフェスタは教えてくれます。そんな素敵な場へ、もっと多くの子どもに参加してもらいたいですし、企業や大人もさらに巻き込

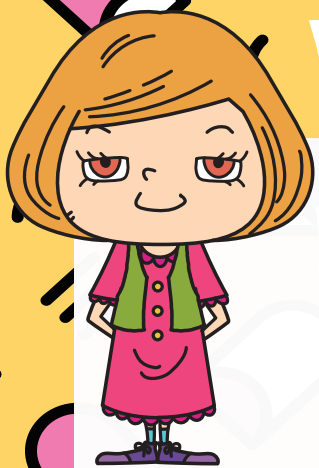
ら（時には共同しながら）その場で実行することができたり。スクーミーフェスタは、子どもたちの身近なものにテーマを置くことを意識しています。その方が子どもが自ら興味を持ちやすいですし、より実践的な学びにつながるかと考えているからです。スクーミーと出会うまでは明確な目的はなかったけれど、スクーミーの提供している様々な場に参加する中で、したいことや関心ごとが見つかった

んでいきたいと思っています。スクーミーボードで遊び込んだ先に、どんな楽しい世界があるかを伝えることのできる良い機会だと考えているからです。

もつとワクワクする世界への探検を、これからもしていきたいですね。みんなで！

「一緒につくる」
楽しさの先にあるもの





リツヨちゃんは 報告したい!

今回の報告は
フェスタのこと!

フェスタ!

スワミ=フェスタ

フェスタはクルーはもちろん、スクーマーズみんなで作るんだよ! 毎回ムサシが「あやしい」と思っていることをみんなで協力して解決してあげるんだ。みんなのスペシャリティ(得意)を活かす機会だからとっても楽しいよ。次はいつかなあ...?

フェスタはスクーマーミーのお祭りだよ。全国のいろんなところで行われているよ!



フェスタはムサシのためにみんなで作ってるんだよ!
スクーマーズみんなでもりあげよう!



このトビラはいつもしまってるの。でもフェスタの時だけひらくんだよ!
ワシギだよねえ〜。



フェスタではクルーから仕事の案内があるよ! 仕事をしてSPをもらっちゃおう!



スクーミーフェスタ in 山梨県甲斐市

コンテストエリア夏休み特別ver 葉月杯

FESTA

葉月杯2022最優秀賞のスクーマーズのひとつ

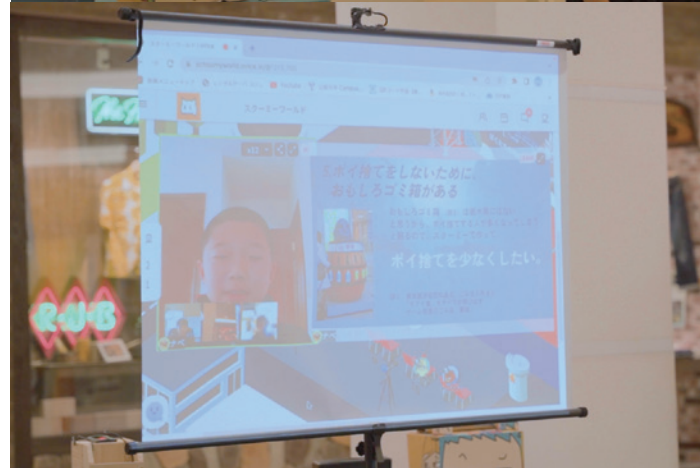


とっきー

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
で、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
くるのできたセンサーで、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
ウォーク甲斐双葉にて、葉月杯を
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

保護者の方に聞いてみました!
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
身につきました。

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
発表をすることができました。

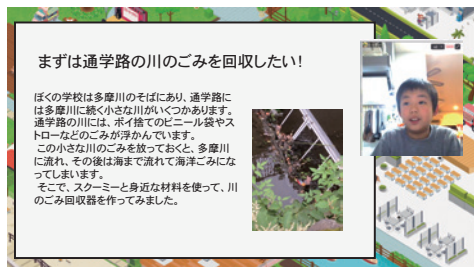
ほとんど親の力を借りず、自分の
力でプログラミングをしたり、工作
をしたりしていました。センサー開
発では、毎日失敗してくじけそう
な時もありました。しかし、スクーミ
ーワールドでクルーの皆さんからアド
バイスをもらい、諦めずに取り組ん
でいました。

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で捉える視点
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。

仲間と共に つくる。

学校ではレポートを書く機会もほ
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!」と行動を起こすようになりま
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。



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。

スクーミーフェスタ in 大阪市梅田

ハッカソンエリア&コンテストエリア特別ver

仲間と共に
つくる。

年齢・職業の垣根を越えた交流

本イベントには小中学生から大学生、社会人までの幅広い世代が参加しました。普段はあまり関わることのない者同士でしたが、本イベントでは全参加者が協力しながら密に関わりあい内容の濃い1日間を過ごしました。

工学専攻者やエンジニアの参加者はプログラミングに不慣れな小中学生にアドバイスをし、小中学生は他参加者に子どもならではの斬新なアイデアを授けました。他にも、互いにセンサーや発表資料のフィードバックを送りあい、改善していくことで最終的な完成度が高まりました。



関西での初イベントを開催

2023年12月10日(土)〜12月11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たい」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、ただ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の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。

本格的なヒアリングと実証実験による能力の向上

小学生の参加チームは「都市部での自転車事故の多さ」を課題として設定し、「自転車と人が接近したときに音が鳴るセンサー」を開発しました。そのセンサーの動作確認やブラッシュアップのために小学生自ら街の自転車販売店に向いてアポを取り、ヒアリングと実証実験の協力を得ました。これによって課題と解決策の整合性をより高めることができました。また、何よりも子どもたち自身の行動力やコミュニケーション能力の向上の良い機会となりました。



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行き、実証実験用の自転車を借りました。

スクーミーフェスタ in 山梨県都留市

クラスエリア&ステージエリア冬休み特別ver

仲間と共に
つくる。

でをゴールとしました。スクーミーの世界観に合わせて、「ミッション」という形にすることで、子どもたちはゲームをクリアするかのように、楽しみながら考えることに挑戦する様子がありました。スクーミーは、机上での学びよりも、実際に手や頭を動かし、体感を通じた学びの方が何倍も価値のあることだと考えています。それと同時に、「遊び」の延長線上に「学び」があると考えているため、「運動ロボット」や鬼ごっこを通して、スクーミーボードで遊びながら、学びを提供したいという意図がありました。



「運動」をテーマにしたフェスタを開催

2023年1月15日(日)に山梨県都留市にて、「スクーミーフェスタ」都留」を開催しました。「自分でつくって、頭も身体も動かそう!」というコンセプトのもと、センサーを使った運動ロボットを用いて楽しく体を動かしました。ボールを投げて的に当てるストラックアウトやピンポン球での倒すピンポンゲーム、LEDの光る色によって勝敗が分かる早押しゲームなどを使って、子どもたちは夢中で運動をしていました。また、LEDの色によって走った歩数がわかるセンサーを用いた鬼ごっこを参加者全員で行い、会場全体で楽しく体を動かすことができました。本フェスタで初めて会った子どもたち同士と一緒に運動をしたり、プログラミングを体験したりできた有意義なイベントでした。

自分でつくり、使い、調べる
という成功体験を

また、運動ロボット以外にも、実際にプログラミングをして、明るさを計測するセンサーをつくるブースもありました。センサーをつくった後は、そのセンサーを片手に、会場の一番明るい場所と暗い場所を、その場にいる仲間と共に会場内を駆け回って探すこともしました。ただセンサーをつくるだけに留まらず、実際に使って調べることで、自分の手で行えるという成功体験を得ることができました。

「遊び」を通して、学ぶ機会を

本フェスタでは、センサーを使った運動ロボットや自分でつくったセンサーでただ遊ぶことが目的ではありません。「運動ロボットのどこにセンサーが使われているのか」「センサーはどんな動きをしているのか」を考え、答えを見つけ出し、会場にいるクルーに報告するというミッションを設け、クリアするところま



「チカ隊長の放課後探検隊」のブースでは、一番明るい場所と暗い場所を探して子どもたちは会場内を走り回っていました。



「リク先生と運動ロボット」のブースでは、センサーを使った運動ロボットを使って、楽しく身体を動かしました。



歩数によってLEDの色が変わるセンサーを使って鬼ごっこを行いました。100歩走るごとにもらえる冠の数を競いました。



「ナオキ店長のおもちゃ屋さん」のブースでは、センサーやグッズが売られており、ガチャも大人気でした。

みんなは知っている？

自分の

星座

自分の星座は知ってる？

誕生日によって星座が決まっているんだけど、実は誕生日のときには自分の星座は見えないんだって。

誕生日の星座はその季節に太陽の方角にある星座で決まるから、誕生日の時には自分の星座は太陽に邪魔されて見えないんだ。なんかちょっと残念だね…

だから、自分の星座をみたいなら、誕生日と反対の季節に夜空を眺めてみよう！

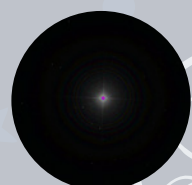
星の色を決めているもの！

温度

星をよーく見てみるとそれぞれ色が違うよね？赤、青などさまざまです。星の色は**温度**によって決まるんだ！星の温度は低くて2000度くらいで、高いと20000度もあるんだ。太陽は大体6000度くらいって言われているよ！



2000度-4000度



4000度-9000度



9000度以上

おえおえ、ライト！
地球の温度は何度なの???



宇宙の神秘！ 夜空の星を眺めてみよう

みなさん、星を眺めるのは好きですか？ふだんはなんとなく眺めている夜空の星ですが、その正体はまさにそう大でまだまだ謎が多いんだ…今回はそんな宇宙の神秘ともいえる夜空の星の正体に迫っていくよ！

4月にみえるイチオシの星！

しし座



「しし」というのは「ライオン」という意味なんだ。このしし座のライオンはギリシア神話に伝わる英雄ヘラクレスに退治された凶暴なライオンがモデルになったんだって！4月ごろから**南**の空の高いところにみえるそうなのでぜひ探してみてね！

ライト

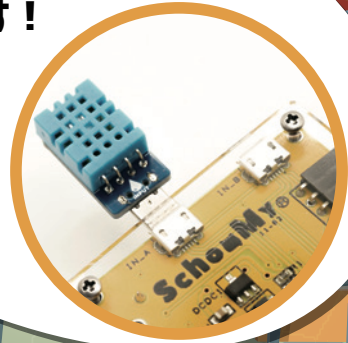
スーパースターという世界にいる小学5年生。オニオンの廃材を活用して色々なものをつくるのが好き



おしえて!! ホワイト先生



今回ムサシの部屋で見つけたものはこれです!



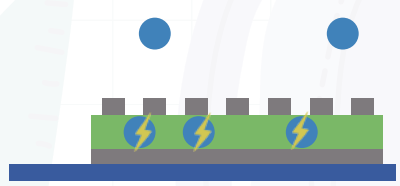
これは湿度センサーといいます。空気中の水蒸気の量を測定することができます。センサーの仕組みを説明しますね。

横から見た図
■ 電極：電気を通すもの
■ 乾湿材料：水蒸気をとらえるもの



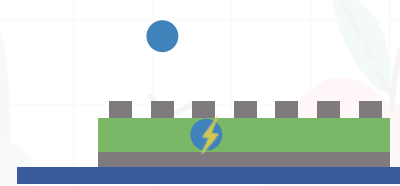
空気中の水蒸気によって電気の通しやすさが変わります。通しやすさを使って湿度を計算しています。

空気中の水蒸気が多いとき



→ 乾湿材料内の水蒸気が多い
→ 多いほど電気をよく通す (湿度が高い)

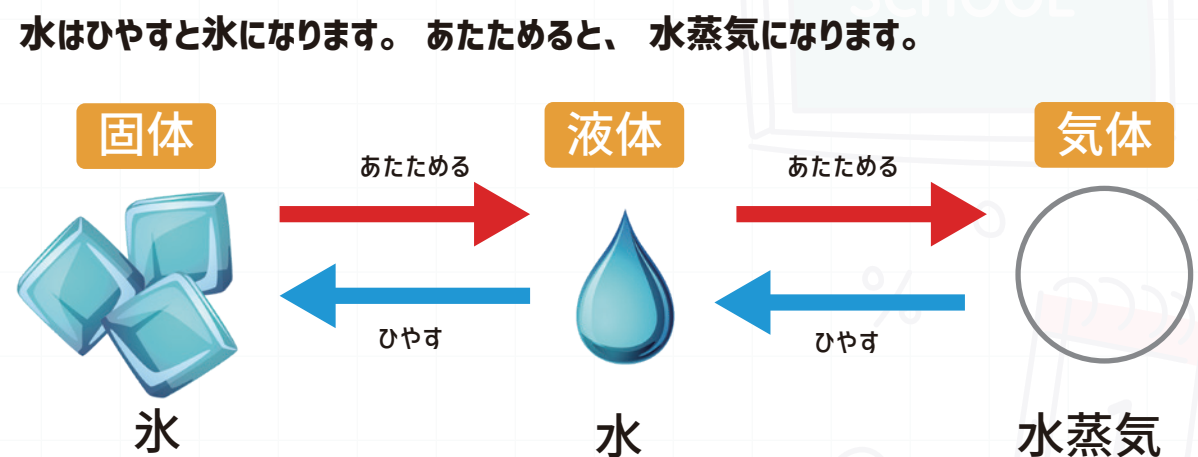
空気中の水蒸気が少ないとき



→ 乾湿材料内の水蒸気が少ない
→ 少ないほど電気を通さない (湿度が低い)

Q 水蒸気ってなに?! 水や氷とはちがうの?

水は温度によって3つの形にすがたをかえます。その1つが水蒸気です。詳しく説明していきますね。



氷と水は目に見えますが、水蒸気は目に見えません。お風呂から出る湯気や、空に浮かんだ雲、これらはみんな水が形をかえたものです。

Q 世の中では、 どこで使われているの?

とくに私たちの身近なところでは、エアコン (部屋の湿度を調整する) 冷蔵庫 (適切な湿度を保つ) に使われています。



Yes! 今月の大フェスタのポイント

4月29日 土曜日 9時-12時

スクーミー大フェスタは、毎月第4土曜日に行われる、スクーミーの魅力がぎっしり詰まったスクーミーイベントです。誰でも無料で参加できて、手ぶらでの参加OKです！また、親子で一緒に楽しめる内容となっていますので、是非親子揃ってご参加ください。

【参加方法】
 ①大フェスタ開催場所に直接来場する
 開催場所 山梨会場 〒400-0015 山梨県甲府市大手1-2-21イノベーションベースSoie
 ②自宅から参加する
 自宅のPCからスクーミーワールドにアクセスしオンラインで参加する
 ※参加方法は、下記のQRコードを読み取ってください

【開催時間】
 受付開始：8時50分
 開会式：9時15分
 催し物：9時20分から11時50分 ※時間割はQRコードをご覧ください（順次公開）
 閉会式：11時50分
 ※途中入場・途中退出可能

【参加費】
 無料

【対象】
 どなたでも参加することができます。家族や友達同士でお越しください。
 ※小学3年生以下は保護者同伴必須です

【持ち物】
 なし
 ※ハッカソンエリアでは、家庭から出るゴミになってしまうものとスクーミーを組み合わせ、新しいものをつくるクラスがあります
 遊ばなくなったおもちゃがあれば持ってきてください

【参加方法・お問い合わせ】
 右のQRコードを読み取って申し込んでください



4月のテーマは「節電」

今月は「節電」というテーマで開催されます。山梨会場では、「ドアの開けっぱなし」を防ぐセンサーをプログラミングでつくる体験学習を行います。その他にも、部屋の電気のつけっぱなしを防止するセンサーなど自分のアイデア次第でさまざまなセンサーをつくることのできる時間もありますので、ぜひ山梨会場にお越しください。
 オンライン会場では、節電にまつわる話や、自宅でもできるプログラミング学習の講座があります。山梨会場に来ることができない方はぜひオンラインで参加してみてください。

4月ハロークラスカレンダー

月	火	水	木	金
3  タッチセンサー	4  距離センサー	5  スイッチ	6  磁気センサー	7  赤外線受信センサー
10  温度センサー	11  スイッチ	12  オレンジボード	13  ブラックボード	14  加速度センサー
17  赤外線受信センサー	18  ブラックボード	19  土壌水分センサー	20  加速度センサー	21  もしならブロック
24  湿度センサー	25  磁気センサー	26  フルカラーLED	27  LINEブロック	28  振動スイッチ

ハロークラスとは!?
 世の中のフシギを自分のチカラで、解き明かすことができるようになる!毎日見て楽しめるのがハロークラス!ライブ参加もできる教育番組です
 なんと無料!費用は一切かかりません!毎日18時から15分から20分程度の教育番組です
 より多くの皆さんに届けるために、毎日18時からハロークラスを受けることができます!番組は15分から20分程度で、世の中のテクノロジーの仕組みなどがわかる番組です。詳細は、右のQRコードから見るすることができます。



子どもたちが楽しく“自分”を表現できる世界を目指して

株式会社スクーミー代表取締役CEO 塩島 諒輔



ワクワクをたくさん詰め込んだ、そんな世界

そもそも子どもたちがワクワクするようなイベントを提供したいのに、話し手がワクワクしていなかったらもちろん盛り上がるわけがないんです。逆に、つくり手も参加者もお互いに心から楽しみながら同じ空間を共にすることができると、新しいアイデアが生まれ、ひとりではできなかったことにも挑戦する勇気が湧きます。ここを突き詰めていったら、こちらが一方的にクラスをするのではなく、参加者の子どもたちと一緒に、ブースをつくるという今のスタイルにたどり着きました。

新しい一步を踏み出す時、「隣には(スクーミーの仲間の)誰かがいる」という不思議な安心感が、心の支えになる場面って結構あるんですよ。もちろんスクーミーワールドなどのオンラインの世界でも最大限ここを意識してつくっているのですが、フェスタのようなリアルな場では、誰か

の存在や熱量が温度としてより感じやすいと思います。

常に「ワクワク」を第一線に置いて、最初から最後まで楽しい気持ちが続かないリアルな場を、スクーミーフェスタとしてこれからも提供し続けます。将来的には、全国各地で毎日のようにフェスタを開催していきたいです。だって「今日はこのフェスタに参加する？」などと子ども同士が笑顔で話している姿を想像したら、今からワクワクが止まらないじゃないですか。

読者の方へメッセージ

最近の世の中って、実は子どもたちが発表する場所はほとんど存在しないように感じます。あるとしても、学校や習い事の発表会くらい。でも本当は、自分の頑張ったことを発表したい思いが心の中にはあって、それらを見てもらえる機会を子どもは求めていたりするのではないのでしょうか。

スクーミーフェスタが生まれ たとき

以前スクーミーが手掛けたイベントの中で、スクーミーボードを自由に使ってプログラミング体験をするという場がありました。そこで見た子どもたちの表情を、今でも鮮明に覚えています。人の話を受動的に聞く時には見せなかつた生き生きとした子どもたちの姿を目の当たりにした時、「その顔をもっと見たい!」「何が彼、彼女らをそうさせているのだろうか?」と思いました。このような純粹な私たちの思いから、スクーミーフェスタは生まれたのです。

子どもが主体的に興味を持てるような声かけをすること、まずは話している大人側が楽しい表情で子どもたちと向き合うこと、時には誰かと一緒に何かに向かって真剣に考えてみること……。例えばこのような「楽しさ」の演出や、場をつくる側の大人も一緒に飛び込める世界観を意識することが大切だと思い、入り口のゲートをくぐった瞬間からワクワクが止まらない空間を全力でつくり上げました。

仲間と共に つくる。

スクーミーの手掛ける「フェスタ」は、いわゆる課題曲のような制約はないので、イチから子供が考えたものを発表します。それが難しきでもあり、子どもにとつてのワクワクでもあるんです。子どもたちの最初の発想からアイデアを形作っていく過程までの丸ごとを、大人が見れる貴重な場がスクーミーフェスタなので、是非一度お子さんと参加してみてくださいね!



KNOCK!!

フリーマガジン
月刊スクーミーノック!! 4月号

発行 株式会社スクーミー
〒4000015 山梨県甲府市大手 1-2-21 イノベーションベース Soiet101



仲間と共に つくる。

SchooMy BEST SHOT vol.2 はじめての配布。名古屋にて。

「フェスタでもらえる、子ども用。」

発行 株式会社スクーミー
取材・文 松本千花 黒澤駿 松嶋陸 中山優陽
写真 マイセンド株式会社
初版 2023年3月31日

これまで発行した月刊スクーミーは、
すべて無料で電子版で見ることができます
各種問い合わせなどもこちらからお願いします



SchooMy®