

KNOCK!!

家族で、「つくる」を楽しむ。好きになる。

大阪でみんなと つくる。

すべての人にデジタル力が必要とされる時代 一般社団法人 デジタル人材共創連盟 代表理事 鹿野利春 氏

チャレンジする人たちの成長を支えたい 公益財団法人 大阪産業局 ソフト産業プラザ TEQS 加味昇 氏



大阪でみんなと つくる。

大阪でみんなと つくる。

スクーミーでは eDIY に取り組んでいます

スクーミーで取り組んでいる eDIY について紹介します

高等学校事例 「健康問題 × スクーミー」

大阪電気通信大学高等学校で行った授業の様子を紹介します

高等学校事例 「学校も課題 × スクーミー」

関西大学北陽高等学校で行った授業の様子を紹介します

すべての人にデジタル力が必要とされる時代

一般社団法人 デジタル人材共創連盟 代表理事 鹿野利春様からのメッセージを紹介します

AI 時代に求められる安全に失敗できる環境

THE DECK の森澤友和様からのメッセージを紹介します

フェスタの事例紹介 大阪で開催！

大阪梅田で開催したハッカソンイベントの報告書です

チャレンジする人たちの成長を支えたい

公益財団法人 大阪産業局 ソフト産業プラザ TEQS 加味昇様からのメッセージを紹介します

幅広い世代の方々が電子工作をする世界を目指して

共立電子産業株式会社 取締役 岩田 健 様 ・ 部長 四元 徹 様からのメッセージを紹介します

スクーミーのサービス一覧と使い方

スクーミーでつくることができるセンサーやアプリについて紹介します

教育に誰もが平等に飛び込める機会をスクーミーで

現役大学生であるコウヒ-先生にインタビューしました

大好きなものづくりの面白さを伝えたい

現役大学生であるロジ-先生にインタビューしました

今、欲しいものを、今、つくる。

株式会社スクーミー取締役代表 CEO 塩島諒輔氏にインタビューしました

スクーミーは、SchooMyと書きます。

「School(学校)」と「Myself(自分自身で)」

を掛け合わせた造語です。

昔、私が塾で働いていた時の休み時間に、
学校での出来事を話す子どもたちの声が耳に入り、この造語を連想しました。

「教室の椅子が出しっぱなしで危ない。」

「重い教科書を3階まで運ぶ先生に気づけていたら、手伝えたのにな。」

「トイレトペーパーって気づいたら、ちゃんとあるよね。」

「もっと、おもしろい鬼ごっことかできないかな。」

子どもの発想力は大人が想像する以上に豊かで、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るようでした。

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。この時私は、子どもたちが思いつ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。

まだテクノロジーを扱った経験がなく専門知識もない小学生でも、休み時間という短い
時間で、しかも自分自身で学校で起こる困りごとを解決できるくらい簡単に扱える、そんな
やさしいデジタル環境を、私たちスクーミーは提供し続けます。

株式会社スクーミー 代表取締役CEO 塩島 諒輔

これは、

植物を初めて育てる1年生に、
栽培に適した温度や明るさ、
水やりのタイミングを知らせることが
できるセンサーです。

4年生が学校で捨てられてしまう端材を使って、
休み時間20分くらいで自分たちで作り
1年生にプレゼントしてあげました。

こんな日常ってどうですか？

こんなやりとりがいろいろなところで起きている日常をつくりたい。

これが、eDIYに取り組むスクーミーの目指す世界です。



学校生活で、使わなくなったものたちが、大変身！

図画工作のときに、
あまった工作用紙

美化委員会のときに
作ったポスターの画用紙



クレソンの生育適温である温度になれば、色が変わるプログラムを自分たちでつくりました

遠足のときに、冷たいものを入れていた発泡スチロール

スクーミーでは、eDIYに取り組んでいます

eDIYとは



生活の中で使わなくなったものに、テクノロジーを組み合わせ、自分たちの力で新しい価値を生み出していくことです。

現在、「持続可能な社会」をつくるために各家庭で取り組まれていることをはじめ、これからの未来をつくる世代にとっての教育効果も期待されていることから、全国の教育機関・自治体・企業に取り入れられている新しい考え方です。

eDIYの3つの約束



パートナーシップ

企業や自治体との関係を大切にしながら一緒にすすめていきます

今回は、地域の特産品の歴史や現状などについて、企業や自治体の方から直接話を聞くことで、理解を深めました



ファミリーシップ

家族や友人との関係を大切にしながら一緒にすすめていきます

家族みんなで、地域の特産品の特性について調べたり、話し合ったりして学びを深めました



スクールシップ

関わる人が共に学び合いながら一緒にすすめていきます

仲間と共に特産品の特性について調べ、センシングすることで、体験を通して新しい視点を身につけることができました



高等学校の事例

大阪電気通信大学高等学校

大阪電気通信大学高等学校で学校生活を便利にするためのセンサーをつくりました。課題を見つけ、分析し、解決するという課題解決型の授業です。

大阪でみんなとつくる。

他の高校の事例とその授業で利用した資料や、学習指導案、成果報告書などをこちらから見ることができます



健康問題をテクノロジーで解決

大阪府にある大阪電気通信大学高等学校にて、「先生の健康問題」を解決する授業を行いました。生徒らは約3時間の授業時間の中で、先生にインタビューして健康問題を明らかにし、その課題を解決するためのセンサーを開発しました。最後にはそれぞれのグループがプレゼンテーションを行い、開発したセンサーを共有しました。課題の発見から解決までを3時間という短い時間で行うことができました。

それぞれが責任を持って課題に向かう

本授業は、3時間という短い時間で、インプットとアウトプットを行うという内容の濃い内容でした。最初に、スクリーマーのセンサーの使い方を学び、プログラムの方法も身につけました。その後、先生へのインタビューを通して、健康課題を見出しました。そして、グループごとに健康課題の解決に向けてセンサーを開発しました。最後には、開発したセンサーについてプレゼンテーション

ンを行いました。生徒らは主体的に授業に参加し、限られた時間の中で何度も議論を重ねより良いセンサーを開発しようとする姿が印象的でした。また、時間を有効活用するために役割分担をして全員が責任感を持って活動できており、主体的で対話的な学びが実現できたのではないかと思います。

今日の教育では、自分で課題を見つけ解決していく人材の育成が求められています。その中で、テクノロジーを用いて解決できるデジタル人材の育成も求められています。本授業のように課題を自分たちで発見し、センサーの開発を通して課題を解決する経験を通して、生徒らは自信の力で課題を解決できるという自信をつけたと思います。今後も主体的に課題に目を向けて解決していつてもらいたいです。

様々な視点から解決策が生まれました

本授業では、いろいろな視点から課題を解決するセンサーが開発されました。あるグループは先生の「最近太ってきた」という課題に対して、

Q 担当の先生に聞いてみました！
スクリーマーのセンサーを扱う授業を行なってみて、どのような点がよかったですか？

シンプルなので短時間でアウトプットすることができた

本授業はプログラミングの体験を通して、身の回りにおけるテクノロジーに興味を持ってほしいという目的で行いました。今回スクリーマーのセンサーを使うことで、さらに深い学びを得ることができました。特に「こんなのでつくってみたいな」で終わらず、作品を作って実際に動かしてみるところまで2、3時間という短い時間でできた点が素晴らしいです。

プログラミングやセンサーについて専門的なところまでは学んでいない

メディア工学科の生徒にとって、スクリーマーの非常にシンプルなセンサーはとても扱いやすかったのではないかと思います。スクリーマーボードはUSBのような形状となっている点を使いやすく、センサーの機能を変更したい時には違う機能のセンサーに差し替えるだけで簡単に変更することができます。また、複雑なコードを打ち込まずにプログラミングができるブロックプログラミングを使っているため、自分が思ったものをそれほど複雑な作業をせずともつくり上げることができてよかったです。

苦戦している班もありましたが、固定したテーマを与えなかったことで自由な発想が生まれ、おのおのが課題解決に向けて試行錯誤していました。今回の授業では座学では学べない実践的な学びが提供できました。

この授業をきっかけに、身近にある自動ドアなどの今まで当たり前にも動いていたものの仕組みなどにも

先生がビールを飲みすぎないようにアルコール濃度を感知して警告の音を鳴らすことができるセンサーを開発しました。他のチームでは、同じ課題に対して筋トレを楽しくするためのセンサーを開発していました。このように1つの課題に対して様々な視点からアプローチができることで、生徒らは自分にはなかった新たな見方・考え方を身につけることができたと思います。



ちよつと興味を持ってくれたら嬉しいです。

来年はもう少し長い時間をかけて順を追って学んだり、複数のセンサーと組み合わせる製作してみたり、テーマを広げて実施してみたいと思います。



高等学校の事例

関西大学北陽高等学校

大阪府の関西大学北陽高等学校のコンピューター研究部の生徒らが、部活動にて学校生活の課題を見つけ、センサーをつかって解決するという活動を行いました。

大阪でみんなと
つくる。

他の高校の事例とその授業で利用した資料や、学習指導案、成果報告書などをこちらから見ることができます



学校の課題をテクノロジーで解決

大阪府にある関西大学北陽高等学校のコンピューター研究部の生徒らが、部活動の活動として、学校生活で起こる課題を解決するためのセンサーをスクーミーでつくりました。放課後の部活動の時間帯にスクーミーワールドにダイブし、クルーとデイスカッションを行いながら課題を見つけ、解決するセンサーを開発しました。スクーミーの使い方のレクチャーから、課題解決のためのセンサーの発表までを約3週間の部活動の時間内で行うことができました。

コンテストを目標に開発しました

今回は3〜4人グループで、1つの課題に挑戦しました。また今回は、スクーミーの使い方のレクチャーから課題解決までの全ての過程をオンラインで行いました。しかし、スクーミーワールドにてクルーがサポートを行うだけでなく、部員同士での助け合いやチームを超えたディスカッションもあり、全員で課題を解決するというゴールに向かって協力して

取り組むことができました。今回のセンサー開発のプレゼンテーションは、部活動内だけで行われるものではなく、スクーミーの「課題解決チャレンジカップ」内で行われました。

生徒らにとっては、今まで自分たちの開発した成果物を多くの人に見てもらう機会は無かったため、自分たちの開発したセンサーについてプレゼンテーションができたこと、評価をもらったことは大きな経験になったと思います。高校生のプレゼンテーションの上手さや、センサーの開発力、課題発見力を見ることができ、スクーマーズにとってはまだまだ成長していかなければならないのだと思うきっかけにもなりました。このように年齢問わず多くの人が開発したものをシェアでき、それに刺激をもらい双方が次のステップへと進んでいく機会を創出していきたいと思いました。

様々な課題を解決しました

今回の活動の中で、さまざまな課題が見つかり4つのセンサーが生まれました。階段の死角で人がぶつかって怪我をすることを防止するセン

今回の取り組みは普段の部活動とはどう異なっていましたか？

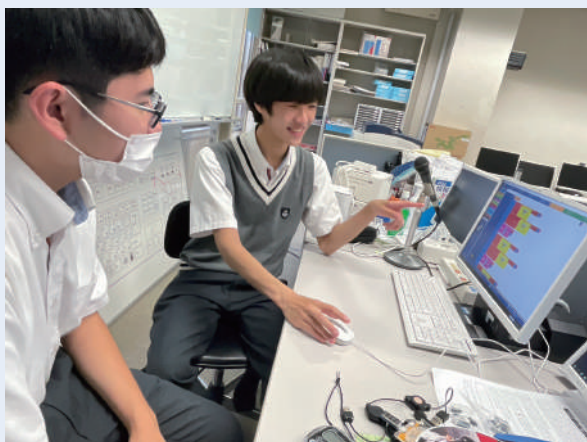
今まではプログラミングや電子工作に詳しい部員とそうでない部員の差があり、全員で何か一つのことに取り組むという機会はなかなかありませんでした。しかし今回はブロックエディターで初心者でも簡単にプログラミングをすることができたので、今までのような差がなくなり、その分「学校の課題を解決する」という一つのことにもみんなで向き合

今回の取り組みで部員たちはどのように成長しましたか？

生徒の授業に取り組む姿勢について感想を聞かせてください。

担当の先生に聞いてみました！

1年生は探求の授業もあり、「課題を発見し、解決法を考える」ということにある程度慣れてきたと思うのですが、2年生はこういった経験が今までになかったため、手探りで進めていたようです。ですが、不慣れながらも部長が各班の進捗を管理し上手く取りまとめながら、部員同士で協力して取り組んでくれていたと思います。コンテストで発表をするという一つのゴールを部全体で共有できたので、部の一体感が生まれました。また、コンテストが終わった後には達成感を得て、部員たちのモチベーションも上がったようです。



サーや図書室の混雑具合をアプリで見ることができるようになるセンサー、トイレに行った後に手を洗っていない場合警告をしてくれるセンサーなどが開発されました。それぞれのグループが個別の課題を見つけ、それを最後にプレゼンテーションという形で全員に共有できたことで、センサーを使った課題解決の選択肢の多さに気がつくことができたことも、自信をつけることができたのではないかと思います。

うことができたと思います。昨年の経験を生かして、今年も学校の中だけではなく地域の課題を見つけて解決できるようなものをつくりたいです。そして、プログラミング未経験の新入生にはブロックエディターを使って、プログラミング思考や基礎を教えてあげたいと思っています。



すべての人にデジタル力が 必要とされる時代

一般社団法人 デジタル人材共創連盟 代表理事 鹿野 利春 氏



一般社団法人 デジタル人材共創連盟（デジ連）は、若年層のデジタル活動の支援を通じて、デジタル人材の育成や、ウェルビーイングを通じた地域の発展と、国際社会における日本のデジタル分野の競争力向上を目指す団体。中高生へのデジタル教育事業や学校現場や教員への手厚いサポートを行っている。

デジタル力を向上させる ための取り組み

デジ連（一般社団法人 デジタル人材共創連盟）は主に中学生や高校生のデジタル力を養成するために、経済産業省や文部科学省とも協力しながらさまざまな活動を行っています。これまでは高校卒業後に進学や就職をしてから、初めて本格的にデジタルに触れるという方も少なくありませんでした。しかし現代では、デジタル力というのは全ての人に必要とされる力で、できる限り早い段階から身につけておくべき力です。昨年4月からは、問題の発見・解決のために情報技術を効果的に活用するための基本的な知識、技能を学ぶ「情報I」が高校の必修科目になり、2025年からは大学入試の科目にも組み込まれる予定です。これだけデジタル力が必要とされる社会に変容しており、ロボットやプログラミングといったデジタルに関心を持つ子どもも増えてきているにも関わらず、教えられる人が少ないという課題があります。そのため私たちは学校教員の研修を実施したり、あらゆる教育コンテンツを制作したりしています。今夏には高校生向けに

美しいものを見たことが ない人には美しい絵を描くことはできない

私たちが考えるデジタル力は、単にデバイスやツールを使いこなす能力ではありません。「こんなものをつくってみたい」という発想力やアイデアを生み出す力が非常に重要だと考えています。これらの能力を伸ばすためには、自然に触れたり、博物館や美術館に足を運んだりといったインプットが大切です。美しいものを見たことがない人には美しい絵を描くことはできないと同じように、自然科学や歴史、文化、語学など幅広い教養がなくては面白いものをつくりだすことはできません。夏休みの期間中は忙しいかもしれませんが子どもたちには自然の中や博物館、美術館などにもぜひ訪れてほしいと思います。そしてそういった経験を元に、実現するところまでできずとも、まずは自分で「こんなものをつくってみたい」というアイデアを「考えてみる」ところまで到達してくれば良いと思います。

「自分がつくったものを 誰かに使ってもらえる喜び」を体験

「コパスポートを取得して企業でインターンをするプログラムを開催します。またプログラミングやデジタルアートに関心がある高校生、高専生向けのコンテストも実施予定です。思う存分好きなことに挑戦できる夏休みのこの機会に、ぜひご参加いただけると嬉しいです。

私たちの考えるものづくりの良いところは、「思い描いたことを実現する楽しさ」と「自分がつくったものを誰かに使ってもらえる喜び」の心づくだと考えています。学校現場でも少しずつデジタル教育が取り入れられ、技術の進歩によってさまざまなデバイスやツールが子どもたちにとっても身近なものになっています。したがってデジタルに触れる機会自体は増加し、学校現場や家庭でもロボットやマイコンボードをプログラミングで動かすといったような「思い描いたことを実現する楽しさ」を体

験させてあげることがある程度可能になりました。しかし学校現場や家庭だけでは、子どもたちに「自分がつくったものを誰かに使ってもらえる喜び」を体験させてあげることが難しいです。そのため学校が企業や大学、外部講師と連携していくことで、アイデアや試作品をブラッシュアップできたり、つくったものを実際に世の中に出すことができたりということが可能になります。ですが、学校と企業や外部講師が良い関係を構築することは双方にとって分からないことが多く不安が生じるため、私たちが率先して学校と企業や外部講師を繋ぐ役割をとっています。

大阪でみんなと つくる。

AI時代に求められる 安全に失敗できる環境

THE DECK 森澤 友和 氏

り前過ぎて、それが課題とすら思いもしないはず。この人にとっては過去に学んだ技術の力でそれが解決可能な課題であるとひらめいた瞬間があつたのでしょう。そしてひらめいたあとの次のステップが身近にあつたはず。技術や知識、それらを試せる環境の大切さはここにあります。そのためには子どもころから体験を通じた多くの知識を得ることが欠かせないことは当然ながら、大人にも必要なのではないのでしょうか。それらが本人の遊びの延長線上にあれば最高ですね。

クリエイティブに必要なのは安全に失敗できる環境

私が考えるクリエイティブの面白さは、「頭の中で想像していたことが実際にかたちになること」です。人は毎日のように何かしらのアイデアをひらめいていると思います。一方で、それらのほとんどは、その日のうちにその人の頭だけで消えてしまっているのが現実でしょう。これは、アイデアをひらめいた後の次のステップ

大阪市中央区にある“ものづくりができる”コワーキングスペース。3Dプリンターやレーザー加工機などアイデアを気軽に形にできる機材が豊富に揃っているほか、多数のイベントも開催。ものづくりを趣味や職業とする幅広い世代の人が集まる場となっている。

が思いつかないからだと思っています。簡易な試作品をつくってみたり、アイデアを実現できそうな人に話したりすることが次のステップになりますが、それが叶わずそのうちに忘れてしまう。THE DECKでは3Dプリンターやレーザー加工機など、誰でも比較的簡単にアイデアを形できるような機材を揃えています。「THE DECKに行けば、このアイデアがカタチにできるかもしれない」と思ってもらえるような場でありたいと思っています。そうあることで、誰かのアイデアがその人の頭だけで消えてしまうことを防げるかもしれないからです。また、クリエイティブな能力を発揮し育てるためには、「安全に失敗ができる環境」が重要だと思っています。クリエイティブは正解がなく、評価することが難しい分野です。その時代や状況によって「よい」とされる基準や感覚があり、それらも毎日少しずつ変化していきま。自分や評価者にとって、何がよいクリエイティブなのかを認識するためには、多くの試行錯誤が欠かせません。失敗のたびに、批判されるな

クリエイティブな体験の重要性

子どもも大人と同じスペックのデバイスを使いこなす昨今、テクノロジーの民主化が進みました。初心者でもプロと同じツールを利用してものづくりをすることができ、ものづくりのハードルそのものは下がってきていると言えます。言い換えると、個人の技術力や手先の器用さではなく「想像力」でクリエイティブのクオリティに差がつくとも言えます。「想像力」には幅広い意味がありますが、その一つには「目の前の課題の存在に気付き、それが解決可能である」という感覚を持つことだと思います。私は人生で2回海外に留学しましたが、日本はいろいろな面で便利過ぎて、日常に不便を感じる事が海外に比べて少ないと感じます。つまり課題に直面する機会が乏しい。そのことが目の前にある問題を問題と捉えられず受け入れてしまっている状況が多いと感じます。例えば、人が水中で呼吸することができない「人工エラ」を開発している人がいるそうです。私を含め、多くの人には水中で呼吸ができないことは当た

どの身の危険が及ぶ環境では人は失敗のリスクがある挑戦を試みることをしません。そういう意味ではTHE DECKもスクーミーも、安全に小さな失敗を重ねながらさまざまなものをつくったり、多くの体験を得たりすることができる環境なのではないかと思っています。

大阪でみんなと つくる。



The DECK [ザ・デッキ]
大阪市中央区南本町 2-1-1 1F
TEL 06-6125-5627
平日(月~金)9:00 - 18:00[最終受付 17:30]
休日(土日祝)9:00 - 18:00[最終受付 17:30]
コワーキング月額会員は 7:00 - 22:00 で利用可能
※イベント日程により営業時間が変更になる
可能性があります。

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



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。

大阪でみんなと つくる。

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ていく」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

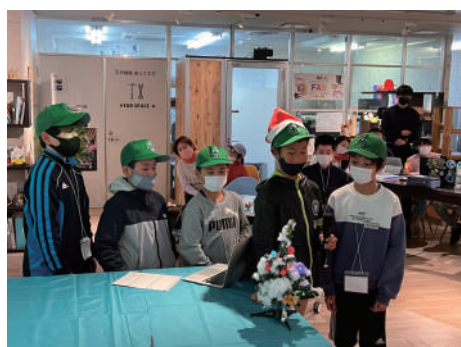
小学生の参加チームは「都市部での自転車事故の多さ」を課題として設定し、「自転車と人が接近したときに音が鳴るセンサー」を開発しました。そのセンサーの動作確認やブラッシュアップのために小学生自ら街の自転車販売店に向いてアポを取り、ヒアリングと実証実験の協力を得ました。これによって課題と解決策の整合性をより高めることができました。また、何よりも子どもたち自身の行動力やコミュニケーション能力の向上の良い機会となりました。



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行いました。

チャレンジする人たちの成長を支えたい

公益財団法人 大阪産業局ソフト産業プラザTEQS 加味 昇 氏

チャレンジすること 人であるか子どもであ るかは関係ない

企業、スタートアップ企業では、自分でプロトタイプを作成や実証実験、改善を行うのは困難な場合もあります。そのためTEQSが提供する施設を活用し、多くの起業家志望の方や中小企業、スタートアップ企業には、実践を通じてより優れたモノ・サービスを創出していただきたいと思います。

私たちが、今夏のTechSeeker collection2023(ATC)で実施されるITコミュニティイベント及び展示会を開催するねらいは、エンジニアの方やIT系企業、IT分野に興味のある一般の方や子どもたちのつながりを形成することです。例年の来場者の割合は子どもたちが多くを占めています。子ども向けのイベント」というわけではなく、あくまでもIT分野に興味がある人と人同士を繋ぐことが目的です。このイベントでは子ども、学生、大人の垣根を

作らずに、どんどんいろんな方と交流し、多くの体験をしていただけたら嬉しいです。そしてその結果、子どもたちの興味関心を広げることや成長につながって行けばいいと思っています。

昨今では、学生など若いうちから起業する人も増えてきており、キャリアの選択肢の一つとして起業することが当たり前のように考えられています。私たちもこういったチャレンジに年齢は関係ないと考えています。そしてやはり、何か事業を起す場合は年齢以上にアイデアや経験、重要になってきますので、子どもたちや若い人たちには機会があればハッカソン、ワークショップなどに参加してアイデアを創出する力、実践する力、さまざまな人と交流する習慣を身につけていってほしいと思います。今回のイベントでも協賛企業によるワークショップが開講されるので、こちらもぜひご活用ください。

ATC(アジア太平洋トレードセンター)を拠点に大阪をはじめとする関西の中小企業やスタートアップ企業を支援する公益団体。中でも、TEQSではIoT、ロボティクス、AIなどIT分野の起業家、起業家志望者、スタートアップ企業を支援を支援している。現在は2025年の大阪万博に向けた取り組みも盛んに行っている。

実践を通してより良いモノをつくる

TEQSは、大阪・関西地域でIT分野の事業活動を行う中小企業やスタートアップ企業に対して補助金やビジネスコンテストの案内、セミナー・イベントの開催、経営相談、アドバイスなどを行い、さまざまな形で支援しています。私たちは特に実践の場を提供することを重要視しています。その一つとしてATC(アジア太平洋トレードセンター)の施設内に3Dプリンターやレーザーカッターなどの設備を配置し起業家志望の方や企業の方が簡単にプロトタイプを制作できるようにしています。また、施設内では製品のプロトタイプを実証実験できる場所も提供しています。これにより、製品の有用性や実社会での利用可能性を実証することをねらいとしています。例えば、ロボットを開発した場合、研究室内や人通りの少ない場所では問題なく動作するかもしれませんが、しかし段差のある場所や人通りの多い場所での動作や、障害物の存在など、新たな課題が浮かび上がる可能性があります。起業家志望の方や中小



Tech Seeker(テックシーカーハッカソン)では、参加者が自分たちのアイデアを実現すべく様々なツールを使って電子工作に取り組みました。

大阪でみんなと
つくる。

幅広い世代の方々が 電子工作をする世界を目指して

共立電子産業株式会社 取締役 岩田 健 氏 ・ 部長 四元 徹 氏



大阪市浪速区、日本橋において電子部品の小売店として創業。+10:30~19:30
店舗・通販・法人営業・電子工作キット製造
開発など電子部品、メカトロ工作、ものづくりに
関わる製品をラインナップしています。

デジタル
〒556-0005
大阪市浪速区日本橋5-8-26
TEL:(06)6644-4555
FAX:(06)6644-1744
営業時間:月~土 10:30~19:30
日・祝 10:00~19:00
定休日:なし (年末年始休業)
駐車場:なし
※周辺パーキング施設をご利用ください

電子工作をする部品が 揃っています

共立電子産業株式会社は、大阪日本橋に位置する電子部品販売店です。電子工作キットの販売や、企業が製品に組み込む基盤の作成、販売を行っています。私たちの提供している電子部品は学校の授業で使われることもあり、子どもから大人まで幅広い世代の人に使っていたいと思います。大阪日本橋には、シリコンハウスとデジタルの2店舗があり、オンラインでも電子部品を購入することができます。

Tech Seekerを始めた きっかけ

以前、お店に来てくださったお客様とハッカソンについて話をしていました。その中で、世の中のハッカソンの主流がソフトウェアになっていくことを知りました。ゲームソフトなどが世間では流行し、子どもたちも大人もソフトウェアに関する興味関心が高まっていました。その時に、ハードウェアでものづくりをする文化が薄れていってしまうことに危機感を覚えました。そこで、知り合いに声

とができましたが、2020年からは新型コロナウイルスの感染拡大によって、ハッカソンの開催ができなくなっていました。

Tech Seekerより新 しい時代を築く

新型コロナウイルスの拡大も収まり、2023年にハッカソンを再開することができました。第2回目までを一緒に運営してくださった方々の身辺の変化もあり、同じメンバーでの開催は難しかったですが、大阪産業界や一般社団法人MAの協力もあり、新たにTech Seekerと名前を変え開催することができました。

今回のTech Seekerは、学生が多かったという印象を受けました。これまでは大人の方がものづくりをするイベントというイメージがありましたが、徐々に若い人たちに向けても広がっているような気がします。学生枠を増やして対応するほど多くの学生に参加していただきましたが、これは嬉しい現象でした。これからの未来をつくっていく若者が、電子工作のハッカソンを率先して引張っていくことが望ましいです。今

をかけた2018年に開催したイベントが「Tech Seeker(テックシーカー)の前身であるデジタルハッカソンです。ハードウェアのハッカソンが衰退していった理由には「日のハッカソンでは開発しきれない」、「電子部品を買う予算がない」というものでした。それらの理由を考慮し、ハッカソンを1ヶ月の期間で行うことにしました。チームで1ヶ月開発に取り組むことができるので、納得のいく成果物がつくれるようになりました。また、私たちは電子部品を買うことができるチケットをハッカソンの参加者に配り、電子部品を買うコストの部分のハードルを下げようと思いました。このような取り組みもあり、2019年も継続して行うこ

大阪でみんなと つくる。



スクーミーで自分のアイデアを手元に

スクーミーの教材を使った授業では、単四電池1本で動く小型コンピュータ「スクーミーボード」と、視覚的で簡単にプログラミングができる「ブロックエディタ」を使って、学校で起こる様々な課題を解決していきます。

子どもたちのプログラムで自由に動く

スクーミーボード



単四電池1本で動く小型コンピュータです。プログラミングをすることで動き、4つのポートにコネクタをさすことで温度や明るさなど様々な数値を測ることができます。コネクタの装着は全てmicro-USBであるため、誰でも簡単に抜き差しができます。

子どもたちの「つくりたい」を幅広く実現する

センサーコネクタ



温度や明るさ、距離を測ることのできるコネクタや、光ったり音が鳴ったりするコネクタ、計測した数値を表示することができるコネクタなど、100種類のコネクタがあり、学習内容や課題に応じて適切なコネクタを使うことができます。

子どもたちのアイデアを簡単に実現する

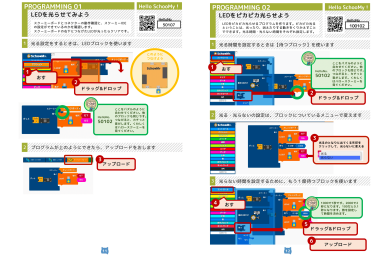
ブロックエディタ



ブロックを組み立てることでプログラミングをします。視覚的でわかりやすいため、誰でも簡単に、短時間でプログラミングができるようになります。また、順序立ててブロックを組み立てるため、「プログラミング的思考」を育むこともできます。

子どもたちの「困った」を解決する

ガイドブック



ボードやセンサーの使い方や、プログラミングの方法が書かれたガイドブックです。課題の分析方法や解決方法の考え方を学ぶことができる内容になっています。また、チームとして協力しながら課題を解決していくために必要なことも書かれたガイドブックです。

スクーミーボードでセンサーをつくる方法



つくりたいセンサー、解決したい課題が決まったら、スクーミーボードを準備します。



センサーをつくる上で必要になるコネクタを挿します。



プログラムを書き込むために、書き込み機をつけます。ここまでできたら、プログラミングをします。



プログラムのアップロードが終わると、LEDが光るようになります。

スクーミーブロックエディタでプログラムする方法



スクーミーブロックエディタを立ち上げます。プログラミングの準備はこれで完了です。



「アクション」のリストをクリックすると、コネクタのイラストと名前が書かれたブロックが出てきます。



「LED」のブロックをパズルのように組み立てることでプログラミングができます。



オレンジ色の「アップロード」を押すと、プログラムをスクーミーボードを書き込むことができます。

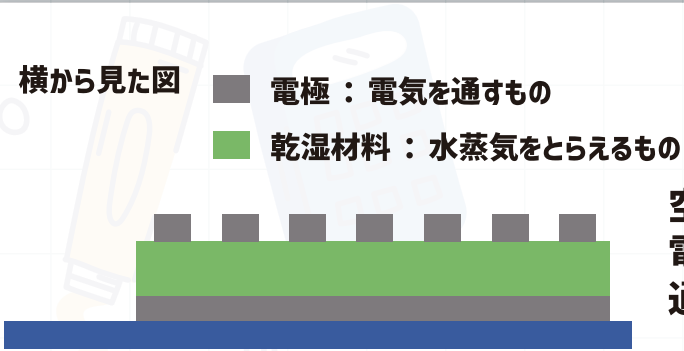
おしえて!! ホワイト先生



今回ムサシの部屋で見つけたものはこれです!

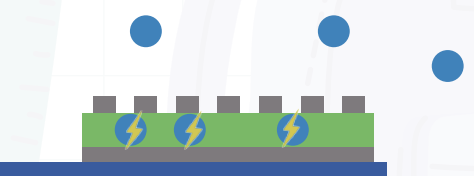


これは湿度センサーといいます。空気中の水蒸気の量を測定することができます。センサーの仕組みを説明しますね。



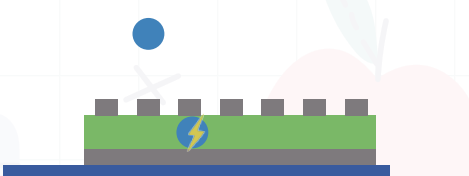
空気中の水蒸気によって電気の通しやすさが変わります。通しやすさを使って湿度を計算しています。

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



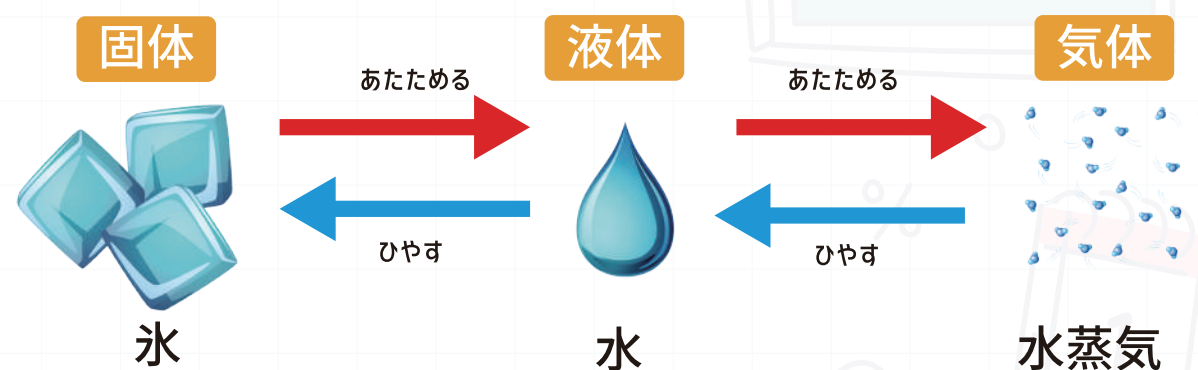
→ 乾湿材料内の水蒸気が少ない
→ 少ないほど電気を通さない (湿度が低い)

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。

水はひやすと氷になります。あたためると、水蒸気になります。



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。



スクーミーで、どうやって学ぶの？ 子どもの成長に合わせた学びとその先

自分の力で課題を解決することを実践で学びます

スクーミーは、自分で考えてつくることができるようになるための学習環境を提供しています。スクーミーが目指すことは、ユーザーの皆様が「スクーマーズライフ」を送ることができるかどうかです。「ハウスの温度を管理したい」「明日はお父さんの誕生日だからサプライズをしてあげよう！お父さんが来たらクラッカーがなる仕組みがいいな」など自分が欲しいものを、老若男女問わず考えることができ、それをつくることのできるライフスタイルをつくり出します。そのために私たちは、仕組みを理解できる学習環境の提供とサポートを行います。

子どもの成長に合わせた学びの場として、「スクーミークラス」というものを用意しています。スクーミークラスでは、『知る・考える・つくる』の三項目を意識した学びです。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。今日の教育では、身近な課題を見

つけ解決する力が求められています。その中で、アイデアを出すだけでなく、自分で体験することで学ぶ「体験型学習」が注目されています。スクーミークラスでは、実際にセンサーを使って課題を手元で解決することができます。小学校の理科や社会科の授業で学習する内容について、センサーを用いた楽しい体験を通して学ぶことができるため、誰でも楽しく学ぶことができます。

近年注目されている二つの新しい教育

一つ目は、起業家精神を育もうとする「アントレプレナーシップ教育」です。身近な課題を見つけ、解決することを小学生から行うことで、今後様々な問題に目を向け、社会の課題を解決していけるような人材の育成を目指します。

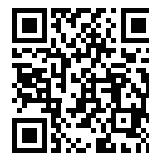
二つ目は、最近では論理的な思考力を育み、ITの進化についていける人材を育成しようとする「プログラミング教育」です。スクーミーのセンサーは、自分でプログラミングをするこ

とで動きます。本クラス受講後に、プログラミングに関する知識や技能を獲得するクラスに参加することも可能です。このようにスクーミークラスでは、今後の社会を生き抜く上で必要とされている力を身につけることができます。

先進的な人材育成プログラムとして評価されています

- 第1回山梨ニュービジネス大賞 大賞受賞(2022年)
- 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
 - ・テレコムサービス協会会長賞
 - ・東京都情報産業協会賞

スクーミーチケットのメニューはこちらから



オンラインで学べる無料体験クラスも用意しております。ぜひチェックしてみてください。

スクーミークラスに参加するためには、スクーミーチケットが必要です

スクーミークラスには4つの型があり、自分のペースに合わせてスキルを身につけることができます

イベント型	スクール型	プロジェクト型	センサーコネクター型
<ul style="list-style-type: none"> ✓ スクーミーの世界を存分に体験できるオンラインイベントです ✓ 実施日は毎月異なります <small>※基本的には土曜日・日曜日です</small> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 8つのセンサーを使いこなす学びの時間です ✓ 各60分で行います 毎週月曜日 18時30分～ 毎週木曜日 18時30分～ 毎週土曜日 18時30分～ 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 同じテーマのもと自分だけのオリジナルをつくり出します <small>※テーマはどんどん増えていきます</small> ✓ 自分で決めて進めてく <small>※発表はそれぞれ異なります</small> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ たくさんセンサーや、ブロックを使うことにチャレンジしよう ✓ 個別で日程を調整します <small>※個別での日程設定は期間限定</small>

体験会やイベントではこのクラスの立ち位置になります

体験会のあとはプロジェクト型のクラスにチャレンジしよう！

次のクラスに参加しているときに、もし、こんな気持ちになったら・・・

貯金箱以外にもスクーミーを家でやってみよう！	スクーミーが学べるオンラインの塾があるなら通ってみたい！	もっと他のセンサーを使ってみよう！ <small>たとえばカラフルに光らせたい！貯金している金額を表示したい！貯金箱に近づいたら音が鳴るようにしたい！</small>
スクーマーズライフパスの加入 月額 1,500 円 (税別) <small>支払いは、スクーマーズライフパスの料金+スクーミーチケットの料金になります</small>		
次の実施日を確認して参加できるクラスのスクーミーチケットを購入してください	月曜日・木曜日・土曜日を決めてスクーミーチケットを購入してください	使いたいセンサーと実施日をスクーミーサポートと相談し決まり次スクーミーチケットを購入してください
5,000 円 / 回 (税別) 1回90分のクラスになります 《特典》スクーミーボード1個 センサー2個 <small>毎月土曜日・日曜日に実施しています。日程や詳細はQRコードよりチェックしてください。毎月決められた日時に実施していません。</small>	15,000 円 / 3ヶ月 (税別) 3ヶ月分のクラス分(全12コマ)一括購入していただきます 《特典》スクーミーボード1個 センサー8個 <small>毎週月曜日・木曜日・土曜日 18時30分-19時30分 どのタイミングからでもはじめることができます。初回の方のみ18時00分から開始します。</small>	1,300 円～ / 回 (税別) 1回30分～60分のクラスになります 《特典》使いたいセンサー1個 <small>個別に好きな時間をお選びいただけます。購入したいセンサーをスクーミーサポートに連絡してください。平日・土曜日 16時～20時 ※土曜日はイベントなどの都合で対応できない場合がございます。</small>



スクーミーズの保護者に

聞いてみました！

Q 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作業をして、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。

Q 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る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ます。

Q なるほど。コンテストの際はお子さんの主体性を大事にしながらも、「家族で一致団結し、取り組まれているのですね。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ご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、「家にあるすぐには用意できる材料で作業をする」「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



大阪でみんなとつくる。

Q 「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よりは考えてさまざまなクラス受けたら、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っています。

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！



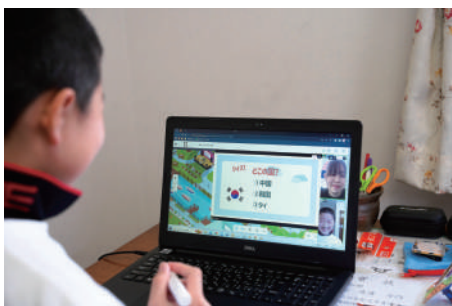
スクーミーでは論理的思考、発表スキルを身につけられることはもちろんですが、さまざまな人と交流し、新しい価値に触れることが何よりも大きな価値なのかもしれませんね。また、スクーミーを通して家族のコミュニケーションが生まれていることも素敵だと思います。

教育に誰もが平等に飛び込める機会を スクーミーでつくる

私にとってファミリーアシップとは、「適切な距離感、ほどよい距離感」だと思っています。けんかしたり、親子関係が冷え切っていたりなど、距離が離れすぎることはもちろんよくないのですが、逆に近すぎることもあまりよいことではないと思っています。例えば子どもが進路を決める場面、親が全て決めてしまうと、結局大人になった時に子どもが自分

の取組みを行っていき、個人の利用者にとって比較的手を出しやすい価格帯から参加できることに共感し、スクーミーに関わることになりました。

私のような仕事もテクノロジも専門ではない、文系の人間がクルーとして、文系の人間的な強みだと思っています。私のスペシャリティで



ている要素のひとつである「ファミリーアシップ」でした。

子どもはお父さんがプレゼンする様子やきれいな資料をつくる姿を見て「仕事もこんな感じで頑張っているんだな」という気づきを得たり、逆に親にとっては「子どもがこんなにアイデアを持っているとは思わなかった」という声がありました。仲良しの親子でも新しい一面を知れたり、親は子どもの成長を知り、子どもは親への敬意をもつことができる機会になったと思っています。また、参加した子どもたちからは、みんなの前で自分のつくったものを発表するのと、自信につながり、学校内の発表などでも生きてきたという声もありました。

何も決められなくなってしまう可能性があります。子どもとコミュニケーションをとり、信頼して託す。これこそが、親にとっても子どもにとっても大切な関係性ではないでしょうか。子どもは親の想像以上にしっかりとしたりするんですね。このウインターカップで親子の距離をぐっと近づけて、お互いのことをよく知り、その後は適切な距離に戻る。この過程を踏めるという点が「ファミリーアシップ」であり、親子で行うことの利点だと思っています。

ある「社会」や「韓国」を用いて、歴史好きの子どもやテクノロジという分野に興味のない子どもたちと繋がりが、より多くの子どもたちに広めていけるのではないのでしょうか。私も含めそれぞれのクルーのスペシャリティは、さまざまな種類の授業をつくり、テクノロジへの障壁をなくすという点で大事な要素だと思っています。

スクーミーでプログラミングや実際に何かをつくることに挑戦すること、将来エンジニアのような職業に就く人だけでなくどんな人にも、今後生きてくる学びや成長を必ず得ることが出来ます。これからもさまざまな興味や関心をもった人にスクーミーを届けていきたいです。

大阪でみんなと つくる。

自分自身で 試行錯誤できる経験を

現在の学校教育では、出された課題に対していかに決められた正解に近いかで点数や評価が決まる風潮があります。しかしスクーミーでは自分で課題を見つけ、自分で材料を集めつくり、自分で使うことを尊重しているという点が魅力だと思っています。実際の社会で生きていくの

に必要なことは、自分自身で決め試行錯誤できる能力だと思うからです。

そこに興味を持ってもらうために「自分で考える」という内容を普段のクラスでも取り入れています。例えばクラスの中でクイズを取り入れるのですが、知識がないとあてずっぽうでしか答えられないものも入れる一方、数問は今までの聞いてきたことを組み合わせることで導き

だせるクイズも入れてあるんです。1を学んで1を理解するよりも、論理的に組み合わせたり、頭の中でつなげたりすることで1を学んで10を理解する練習をクラスにも取り入れています。

成長しあえる親と子のほどよい距離感

2022年冬のウインターカップのテーマは、スクーミーで大事にし

株式会社スクーミー タレントクルー 中山 優陽

「ユウヒ」 という呼び名で親しまれる。スペシャリティは、大学でも専攻している「韓国をはじめとした国際関係」子どもたちに「自分で予想する・考える」力を身につけてもらえることを目標にクラスを展開する。

大好きなもののづくりの面白さを伝えたい

いくことが一番だと思います。

「とにかくやってみよう」の精神を大切に

僕が子どもたちと接する時に大切にしている考え方は「とにかくやってみよう」ということです。もちろん座学を通してじっくり学んでいくことも悪いわけではないのですが、一旦やってみなければ分からないことも多いと思います。僕自身もロボットなどを開発する時には細かいことは置いておいてとりあえず試作品として形をつくることにしています。一旦形になれば新たな課題や改善点が見えてきますし、それを一つ一つ解決していくことがものづくりの醍醐味だと思うので、子どもたちにも「とにかくやってみよう」の精神を伝えていきたいです。また、子どもたちと一緒にものづくりをしていく中で彼らが分からないことや難しい課題にぶつかってしまったときには、さまざまな解決策を提示はしてみますが、「絶対にこれをやるべきだ」という押し付けはしないようにしています。せっかく楽しんでつくっていても

無理やりやらされるとなるとモチベーションがなくなってしまうですね。「あんなに悩んでいたのに別の方法ならこんなにあっさり解決できた」というような体験もものづくりの奥深さだと思うので、これも子どもたちにぜひ実感してほしいです。

夏休みはものづくりと読書にチャレンジ

この夏休みには「とにかくやってみよう」の精神でいろんなものをつくってほしいと思います。そして、つくるだけでは終わらずにさまざまなイベントやコンテストにもでてつくったものを発表してみるのも面白いと思います。特にスクーマーズは十分なスキルや経験を持っていると思うので、スクーマー内のコンテストはもちろんのこと、外部のイベントやコンテストでも才能を発揮してくれると嬉しいですね。あとは、ものづくりとは一見離れているように思われるかもしれませんが、本をたくさん読むのもいいと思います。僕自身も小中学生の時は、自然科学や偉人伝などさまざまな本を読み漁



大阪でみんなとつくる。

僕は元々ものづくりが好きで、特にロボット関係の開発に強い関心があります。ロボットの開発には、機械設計や回路設計、プログラミングといった知識が必要なのでそれらを幅広く学んできました。しかしながら本格的なものづくりを始めたのもプログラミングを学び始めたのも大

学に入学してからです。正直に言うともう少し早く学び始めていたらよかったと思っています。自分の持っている知識やものづくりの面白さを子どもたちに伝えるためにクルーになりました。僕はクルーになってから、Tinkercad (ティンカーキャド) という3Dプリンターモデリングツールの使い方を子どもたちにレクチャーしたことがあるのですが、その中で特にTinkercadを

面白いと思ってくれた子がいました。その子は僕が教えていない時にも自分で試行錯誤しながら、設計を楽しんでいたこともあり、今では僕よりも遙かにTinkercadを使いこなしています(笑)。このことから言えるのは、新しいツールやデバイスを使いこなすスキルは、子どもと大人のスタートラインが基本的には同じなのでやはり興味があるならまずは使ってみて、どんどんブラッシュアップして

っていました。自然科学の本で幅広い知識を学んだり、偉人伝から偉人の考え方やマインドを学ぶことは将来的にきつと何かにつながりますしものづくりの基礎となるような知識や考え方を得ることもできます。ものづくりにも読書にもどんどんチャレンジして、自分の興味を大きく広げてみてください。

自分の好きと知識を生かして

株式会社スクーマー タレントクルー 後地 拓真

テクノロジーのロジという呼び名で親しまれる。スペシャリティはロボットに関する設計やプログラミング。ハードウェアとソフトウェアの両方の視点から、ものづくりをサポートする。

SchoMy®

子どもたちが自信を持って想像力を発揮するために。

今、欲しいものを、今、つくる

株式会社スクーミー代表取締役CEO 塩島諒輔 氏

んな：学校で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ると純粋に思ったものを、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、他人が持っている能力・知識を借りることができます。できないと思いついでいたものが、学校の休憩時間の30分で作られてしまった時、「やってやっただぞ！」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

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、自分がつくるといふ新しい価値観を山梨県から世界に発信する。

大阪でみんなとつくる。

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。この時私は、子どもたちが思いつ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。

「教室の椅子が出しっぱなしで危ない。」「重い教科書を3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した。そ

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。子どもたちの周りには新しい機会が溢れています。様々な場所へお子さんと共に、飛び込んでみてください。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があるかもしれないと待っています。

てみたいことをやりたいと勇気をもつ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かってしまう。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うのです。

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歩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思っています。

読者の方へメッセージ「様々な世界へダイブしよう！」

視野が広がると、何気ない所に課題を見つれたり、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





お金を入れると風船がくらぶ!

お金を入れたらサイレン!?

気温が35度を超えたら貯金!

みんなまでeDIYしよう!

目覚まし時計と貯金箱が合体!?

お金を入れたら、その日の運勢が出る!

大人も子どもも、
じまんでできる貯金箱を
つくろう!

貯金箱選手権 応援スケジュール

- 7/18 (火) から 7/22 (土) オンラインでサポート
- 7/23 (日) スクーミースポット (大阪電気通信大学高等学校) でサポート
- 7/24 (月) から 7/29 (土) オンラインでサポート
- 7/30 (日) 発表会 オンラインもしくは、
スクーミースポット (オープンテクノロジーセンター RoBO&Peace)



時間帯やサポートの申し込み、発表会の申し込みは、
QRコードから行うことができます

イベントは、どなたでも参加できます。
問い合わせは下記メールアドレスよりお願いします。
QRコードの先からでも問い合わせは可能です。



前回の優勝者

前回の優勝者
ベルトコンベア × 貯金箱!
入れたお金が動く!

大阪でみんなと つくる。

Schoomy BEST SHOT vol.7 特別号 フェスタの世界の入口にて

「ムサシ!みんな待ってたよ。
いっしょに、つくろう!」

発行 株式会社スクーミー
企画 黒澤 駿 中山 優陽
取材・文 松嶋 陸 松本 千花 中山 優陽
デザイン 折井 穂乃花 佐野 里帆
写真 マイセンド株式会社
初版 2023年7月10日

《アーカイブを無料公開しています》
これまでの月刊スクーミーの記事は、
すべて無料で電子版で見ることができます。

《スクーミーに関する問い合わせ》
お問合せ先 go@schoomy.com

※右側のQRコードからアクセスしてください。

