

スクーミーの紹介



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作りました

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



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。

スクーマーズが今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！

課題解決のために
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。

地域と共に つくる。

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

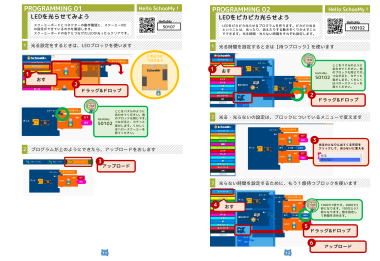
ブロックエディタ



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。

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項目を意図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。

eDIY

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。

スクーミーはeDIYに取り組んでいます。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。

自分を表現する

スクーミーコンテスト
スクーミーフェスタでの出し物

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言い、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

学び、スキルを身につけ、身近な課題を自分で解決する

社会とつながる

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。

パープルクラス

AIを扱う際に利用される言語Pythonを使って、プログラミングを行うクラスです。

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。

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

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 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>	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 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>	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 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あります。</small>

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

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

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。

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



STEAMs

STEAMs教育について知ろう

新しい学びをつくる。

STEAMs教育とは？

「STEAMs (スティームス)」とは、Science (科学)・Technology (技術)・Engineering (工学・ものづくり)・Mathematics (数学)・Art (芸術)・リベラルアーツ (Sports (スポーツ) の一つの単語の頭文字を組み合わせた教育概念です。

技術革新が進み、人工知能の影響で世の中が大きく変化する中で生まれました。これら6つの分野の学習を通して、子どもを今後の「社会に順応した競争力のある人材に育てていくための教育方針となります。

海外でも話題となっていた「STEAM (スティーム)」に「S (スポーツ)」が足され、現在注目されつつあるSTEAMsへと発展しました。

なぜ今、STEAMs教育なのか？

日本でも文部科学省・経済産業省を中心にSTEAMs教育が推進されています。その背景には「Society (ソサエティ) 5.0」という新時代の到来があると言えます。「Society 5.0」とは、狩猟社会 (Society 1.0)・

要になるのが「主体的・対話的で深い学び」という項目になります。主体的とは子どもたちが自分から学ぶということ、対話的はお互いインタラクティブ (I) の分野では相互に作用し、その場で互いにやり取りができる状態を指す) に対話をするということことです。

これまでの一方通行型で先生が黒板の前に立ち、チョークで文字を書きながら一方的に話す授業が主体的・対話的かと言われると、そうとは言えません。一方通行型の授業は子どもたちが受け身のようになっている時間が多く、主体性を伸ばしにくいものです。なるべく子どもたち一人ひとりを中心に学習が組み立てられ、主体性を発揮させるような授業にしていかなければなりません。STEAMs教育は探求型学習とも表現され、主体性や対話性を重視した教育のスタイルとなっています。

農耕社会 (Society 2.0)・工業社会 (Society 3.0)・情報社会 (Society 4.0) に続く新たな社会の在り方で、2016年に内閣府が提唱しました。AIやIoTなどの最新技術が益々生活の

基盤として普及し、今までの新しい価値が生み出され、子どもたちが中心となって社会課題を解決していくこうとする時代なのです。

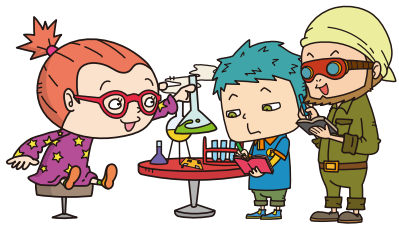
サイバー空間 (仮想空間) とフィジカル空間 (現実空間) を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する、人間中心の社会 (Society) と定義されています。AIやドローン、自動走行車、無人ロボットといった最新のテクノロジーを使って、少子高齢化や貧富の差、地域格差といった今抱える問題を解決していく社会です。

STEAMs教育が、現代の子どもたちに必要な理由

文部科学省が出している「学習指導要領」というものがあります。これは、日本のすべての学校に対する教育のスローガンのようなものです。そのなかでも、STEAMs教育において重

STEAMs教育の重要性

STEAMs教育は、さまざまな問題解決や新しい変化を生み出す能力を持った人材の育成として、大変重要な存在です。現在、世界ではAI (人工知能) やロボットなどIoTの技術発展が大きく進んでいます。便利に感じることも増えるなか、これまで人間が行っていた仕事などが今後AIやロボットに変わるなど、さらなる技術発展や社会変化が予想されます。そのような社会では、さまざまな能力で社会に新しい変化を生み出す人材が重宝されます。IoTやAIがさらに発達しても活躍できる人材を育てる、その育成に関してSTEAMs教育の実施はより重要となってくることでしょう。



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。

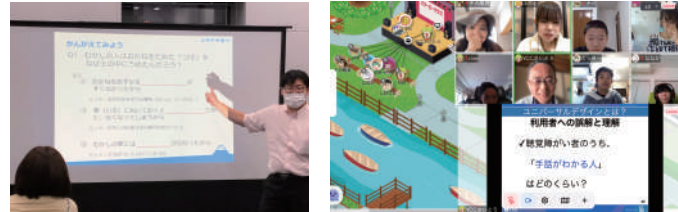


カフェエリア

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と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。



ステージエリア

パートナーシップエリア

グッズエリア

カフェエリア

プレイエリア

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)

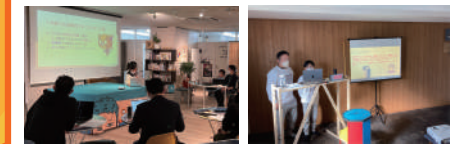


コンテストエリア

ハッカソンエリア

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。



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



クラス エリア

※フェスタの会場例

エントランス

仲間と共に
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



「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30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うのです。

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自負しています。



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。冬はファミリーアシップをテーマとし、家族で作品づくりしてもらいました。家族の誰かにとつ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」という想いの体現でもあります。

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」「誰かに見てもらうため」にアウトプットしてみること、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ストにはあるはずです。この次の開催も今からとても楽しみに、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げたり、自ら行動をしようという気持ち芽生えます。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待っているかもしれません。

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

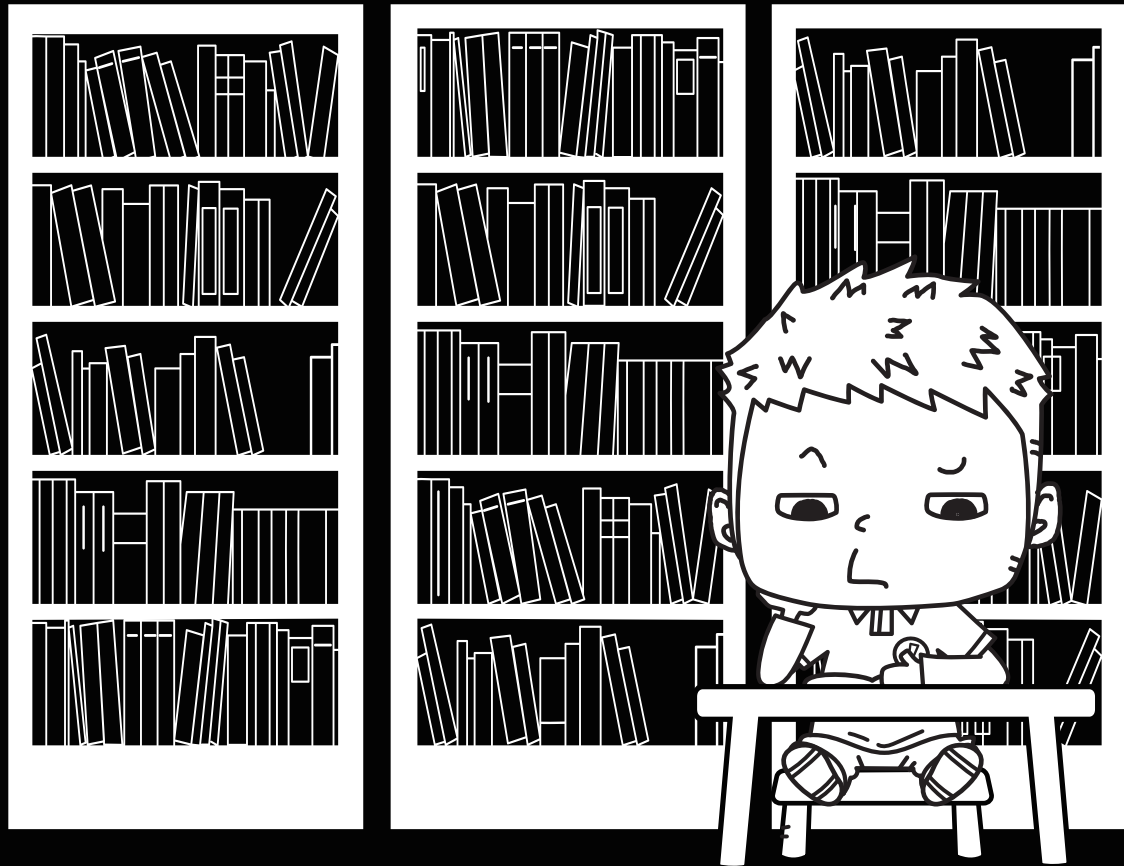
1993年5月21日生まれ。山梨県出身。

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、自分がつくるといふ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
・ 東京都情報産業教員賞 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



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**®

センサーを使って身の回りのナゾを解き明かそう!

学習指導案

時間	学習内容
10分	(1)身の回りにある「センサー」を探す <ul style="list-style-type: none"> 自動ドアやトイレなど、センサーが使われているところを探し、意見を出し合う 温度や湿度、騒音や明るさなどもセンサーで計測していることを知る
5分	(2)今の部屋の明るさが適切かどうかを考える <ul style="list-style-type: none"> 勉強するには、どのくらいの明るさが適切かを知る どうやって部屋の明るさを測ることができるのかを考える
10分	(3)今の部屋の明るさが適切かどうかを考える <ul style="list-style-type: none"> 勉強するには、どのくらいの明るさが適切かを知る どうやって部屋の明るさを測ることができるのかを考える
5分	(4)今の部屋の明るさが適切かどうかを考える <ul style="list-style-type: none"> 勉強するには、どのくらいの明るさが適切かを知る どうやって部屋の明るさを測ることができるのかを考える
40分	(5)今の部屋の明るさが適切かどうかを考える <ul style="list-style-type: none"> 勉強するには、どのくらいの明るさが適切かを知る どうやって部屋の明るさを測ることができるのかを考える
15分	(6)今の部屋の明るさが適切かどうかを考える <ul style="list-style-type: none"> 勉強するには、どのくらいの明るさが適切かを知る どうやって部屋の明るさを測ることができるのかを考える
5分	(7)学習のまとめ 学習のまとめを行い、本時の学習を振り返る

「学校のナゾ」について考え、センサーを用いて解き明かしていきます！
 学校生活での課題を見つけ、それを自ら解決していく姿勢を育みます。
 明るさや温度などを調査しながらプログラミングを体験したり、身の回りで使われているセンサーについて考えていきましょう。
 スマート社会のつくり手として、テクノロジーを用いて課題を解決する第一歩をリク先生と踏み出そう!



みんなで協力してすべてのナゾを調査していこう!

学校生活で現れるナゾをワークシートにビンゴのように書き出してみよう!
 これを使って、いろいろな数値を測っていこう! いくつビンゴを完成させることができるかな?
 グループで協力して、すべてのナゾをチカ隊長と一緒に解き明かそう!
 そして自分たちで学校生活をより良いものにしていこう!



ワークシート

スクーミーミッション		
～センサーナゾ解きを攻略せよ～		
教室に忘れ物がないかどうかセンサーでわかるようにしよう	教室のゴミ箱があふれているかどうかセンサーでわかるようにしよう	教室の明るさができているかどうかセンサーでわかるようにしよう
全員が宿題を出したかどうかセンサーでわかるようにしよう	教室が寒いかどうかセンサーでわかるようにしよう!	イスに着席しているかどうかセンサーでわかるようにしよう
机がきちんとそろっているかどうかセンサーでわかるようにしよう	教室がキレイかどうかセンサーでわかるようにしよう	教室のドアが開いているかどうかセンサーでわかるようにしよう

- 使うことのできるセンサー
- 1. 明るさセンサー
 - 2. 距離センサー
 - 3. タッチセンサー
 - 4. スイッチ
 - 5. 温度センサー
 - 6. 磁気センサー
 - 7. 圧力センサー
 - 8. 音センサー
 - 9. 振動スイッチ
 - 10. 水温センサー
 - 11. 土壌水分センサー
 - 12. 湿度センサー
 - 13. 音センサー

雑誌購読者限定

出張講座! ハロークラス あなたの教室にスクーミーを届けますキャンペーン

出張!! ハロークラス



「学校のナゾ」をセンサーを使って解き明かそう!

いつも夕方にはあふれそうでいっぱいな教室のゴミ箱。実は毎晩担任の先生がゴミを捨てていたんだ!
 他にもたくさんのナゾが学校にあふれています。いつも教室は過ごしやすい温度だし、朝来ると机が整頓されている…。
 これも全部担任の先生がやってくれていたのかな? 自分たちでできることはないかな?
 そんな先生方が先回りしてやっつけてしまっていることを、「学校のナゾ」と捉え、そのナゾをセンサーを使って解き明かしていきます。



ハロークラスってなに?

子どもたちの日々の生活での『何だろう、あやしい』というものごとを観察する視点と、自分で調べてみる、つくってみる、実験してみるという行動力を養う教育番組です。
 誰でも見ることができ、休み時間に教室で放送している学校もあります。

申し込み対象者

- ・小学校、中学校、高校
- ・学習塾
- ・自治体のイベントなど

費用

無料
※交通費の実費のみ

申し込みは出張ハロークラスウェブサイトからでも可能です!

お問い合わせ先にご連絡を下さい
※電話での受付は実施しておりません

出張授業の内容やスケジュールの打ち合わせをビデオ通話にて実施させていただきます

学校に伺い、授業を行います

授業終了後、報告書作成のためインタビューをビデオ通話にて実施させていただきます

授業時間は45分×2コマです
※ご希望があれば、ご希望のお時間に変更可能です

授業に必要な機材などはスクーミー社で用意させていただきますが、下記のものを用意いただくと授業をスムーズに行うことができます。

- ・弊社講師のPCの画面を投影するためのプロジェクターとスクリーン
- ・水温を測る際に利用するバケツ(2、3個)

先生方にも事前の準備などは必要ありません。
 当日は子どもたちと一緒に体験できますので、ぜひ楽しんでください。

出張ハロークラス専用サイト



《お問い合わせ》
 メールアドレス go@schoomy.com
 担当者 松嶋

