



製品・サービス

ソニーについて

お問い合わせ・サポート

EN Ja

トップ > ソニーについて > CSR・環境・社会貢献 > コミュニティへの取り組み

CSR・環境・社会貢献

English | コンテンツメニュー

For the Next Generation

ソニーの社会貢献活動

方針・重点分野・体制について

あゆみ

これまでの社会貢献活動のあゆみを年表で紹介

ソニー・サイエンスプログラム

科学を通じて、好奇心や創造性を育むソニーのオリジナルのプログラム

ソニー・エクスプローラサイエンス

「光」「音」「エンタテインメント」の駿河科学館（東京・お台場）



感動体験プログラム

「教育格差」の解決に向け、創造性や好奇心を育む機会を提供

難民支援活動

UNHCR難民映画祭の協賛を継続するなど、難民支援活動をサポート

南アフリカ移動図書館車プロジェクト

南アフリカの初等教育普及を目指すパートナーへ、英語圏の社員から児童図書を寄贈

子どものための災害時緊急・復興ファン

自然災害などの緊急時、子ども達により支援を届けるためのファンドを設立



スマトラ島森林保全プロジェクト

WWFジャパンがインドネシア・スマトラ島で行う森林保全活動を支援

入選作品発表

第11回「科学する心」を見つけよう
フォトコンテスト（ソニー教育財団のページへ）

10代向けの音楽ワークショップ

バーヴォ・ヤルヴィも登場
『ウエスト・サイド・ストーリー』を体験（ソニー音楽財団のページへ）

女子小中高生のためのワークショップ

【ソニー×リケチエン！】最高に楽しいノづくり★ガールズプログラミングイベント開催



製品・サービス

ソニーについて

お問い合わせ・サポート

EN Ja

トップ > ソニーについて > CSR・環境・社会貢献 > コミュニティへの取り組み > ソニー・サイエンスプログラム

CSR・環境・社会貢献

English | コンテンツメニュー

Sony Science Program ソニー・サイエンスプログラム

> ソニー・サイエンスプログラムとは > ヒストリー

未来を生きる
子どもたちへ、
科学のチカラを。



ソニー・サイエンスプログラム

未来を生きる子どもたちが、科学のチカラを応用し、
よりよい社会を作っていくための力をつける「きっかけ」となる体験の機会を提供しています。

4つの特徴



活動内容

ソニー製品やサービスを利用したさまざまな工作や体験を通して科学の原理や技術を学ぶ「ワークショップ」、光・音・エンタテインメントを科学する体験型科学「ソニー・エクスプローラサイエンス」、技術を社会の力にする仕事をテーマに、将来について考える「キャリア授業」その他、科学に関する「コンテスト」や「体験ショー」などの活動を世界各地で展開しています。

ミュージアム



体験型サイエンスミュージアム「ソニー・エクスプローラサイエンス」(東京・北京)を運営しています。

ワークショップ



科学の原理や技術を楽しく学べる工作やさまざまな体験の機会を提供しています。ソニーのエンジニアやスタッフもボランティアで参加しています。

キャリア教育



ソニー・グループの社員が製品の仕組みやその開発の仕事について授業を行います。

コンテスト

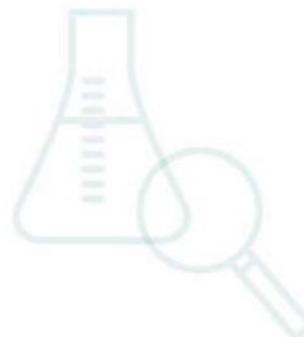


科学の原理を使った独創的なおもちゃづくりを競うアワードや、科学が好きな子どもを育てるためのフォトコンテスト等を実施しています。

ソニーグループの財団による活動



ソニー教育財団が「子ども科学教育プログラム」「科学の泉」や幼児教育支援、教員支援など幅広く科学教育を行っています。



最新のワークショップ紹介

MESH™は、ソニーの新規事業創出プログラムから生まれた、誰でもかんたんにデジタルなものづくりができるツールです。無線でつながる小さなブロック形状の「子タグ（MESHタグ）」を組み合わせることで、電子工作やプログラミングの知識がなくても、「あつらいいいな」と思うIoT（モノ・コトのインターネット化）を用いた仕組みをつくることができるワークショップです。



トップ > ソニーについて > CSR・環境・社会貢献 > コミュニティへの取り組み > 感動体験プログラム

CSR・環境・社会貢献

English | コンテンツメニュー



感動体験プログラム

子どもの「教育格差」の縮小に向けて

ソニーは、国内における子どもの「教育格差」という社会課題の解決に向けた取り組みとして、創造性や好奇心を育む「感動体験プログラム」を2018年9月より新に開始しました。

近年、貧困や家庭環境、地域の違いなどの理由から、子どもの「教育格差」が広がっていることが国内の社会課題の一つとなっています。読み書き等の基礎学力をつける学習機会だけでなく、創造性や好奇心、感性などを育む体験機会の差も生じています。

本プログラムでは、NPOやNGO等の外部団体とのパートナーシップのもと、ソニーグループの製品やコンテンツ、技術などを活用し、STEAM※1分野に関連したワークショップを実施することで、日頃体験機会が十分ではない子どもたちに感動体験を提供し、好奇心や創造性などの向上をサポートします。

※1 Science（科学）、Technology（技術）、Engineering（工学）、Art（芸術）、Mathematics（数学）の略

プログラム内容

国内において子どもの「教育格差」が生まれやすい時間や場所に着目し、創造性や好奇心を育む「感動体験プログラム」として提供します。

1. 小学校の放課後に様々な体験の機会を

小学校低学年の子どもたちは年間約1,600時間※2もの時間を放課後や長期休暇として学校外で過ごしています。学校で過ごすよりも長いこの放課後や長期休暇における体験機会の差が子どもたちの成長に与える影響は大きいといわれています。

ソニーは、NPO法人「放課後NPOアフタースクール」と連携し、小学校の放課後の時間において、様々なワークショップを実施します。IoTプログラミングブロック「MESH™（メッシュ）」を使ったプログラミングワークショップのほか、大型VR空間「Warp Square（ワープスクエア）」※3での異文化体験、株式会社ソニーミュージックエンタテインメントのノウハウを活かしたアニメーション制作セミナーやキッズミュージカル体験などのプログラムを提供しています。

※2 小学校低学年における放課後の時間および長期休暇の合計（2016年 全国学童保育連絡協議会調べ）

※3 「Warp Square」はソニーの超短焦点4Kプロジェクタによる高精細の映像を4つの壁に投影し、音と映像による没入感を体感できるVR空間です。



「Warp Square」での異文化体験



科学館のパフォーマーが放課後の学校へ



科学実験ショーをすぐ目の前で体験

放課後 NPO
アフタースクール

最近開催されたワークショップ[†]

*NPO放課後アフタースクールの開催報告ページへ遷移します。

2018年9月26日 音+科学のエンタテインメント ソニーの科学館

2018年6月29日 MESHワークショップ2日目

2018年6月22日 MESHワークショップ1日目

2.地方や離島の小学校での遠隔授業

地方や離島などにおいては、都市と比べてSTEAM分野に関連した体験の機会や質が十分ではないという傾向があります。また、将来の夢や職業選択に影響を与える多様なロールモデルに接する機会も少ないといわれています。

ソニーは、一般社団法人「プロフェッショナルをすべての学校に」の協力のもと、地方や離島の小学校の子どもたちに「MESH」を活用したプログラミング体験を供します。また、小学校と東京をオンラインで繋ぎ、ソニーの技術者が子どもたちのアイデアに対するアドバイスや、開発の仕事についての説明なども行います。



遠隔授業の様子



カメラに向かってアイディア発表



MESHの開発者がリモートでアドバイス

最近開催されたワークショップ[†]

2018年10月5日 MESHワークショップ 静岡市葵区水見色小学校

3.子どものサポート拠点でのプログラム提供

日本における子どもの貧困は深刻化しており、7人に1人※4の子どもが経済的に困難な状況で暮らしているといわれています。

ソニーは、そうした子どもたちをサポートする子ども食堂の運営主体やNPOなどと連携し、様々なプログラムを実施していきます。例えば、「MESH」を活用したロゴラミングワークショップや、ソニーの顔認識技術を活用した「スマイルファイト」※5の貸し出し・設置などを行っています。

※4 17歳以下の子どもの相対的貧困率は13.9%（厚生労働省「平成28年国民生活基礎調査」より）

※5 「スマイルファイト」はソニーの顔認識技術を応用し、蓄積されたデータをもとに笑顔の度合いを探点する体験型コンテンツです。



子ども食堂でのMESHワークショップの様子



友達と交流できるいつもの食堂で、新しい体験を



「スマイルファイト」で満面の笑顔に

最近開催されたワークショップ[†]

2018年10月11日 MESHワークショップ 東京都大田区きまぐれ八百屋だんだん

2018年8月9~31日 スマイルファイト設置 東京都大田区きまぐれ八百屋だんだん