



2019年11月7日

各 位

会 社 名 株式会社早稲田アカデミー
代 表 者 名 代表取締役社長 古田 信也
(コード番号 4718 東証第一部)
問 合 せ 先 取 締 役 河野 陽子
T E L 0 3 - 3 5 9 0 - 4 0 1 1

ソニー・グローバルエデュケーションと早稲田アカデミーが業務提携 ～小学生向けの新たなSTEM教育プログラム「CREATIVE GARDEN」を展開～

株式会社ソニー・グローバルエデュケーション（代表取締役社長：磯津政明）と株式会社早稲田アカデミー（代表取締役社長：古田信也）は、ロボット・プログラミングを使用するSTEM教育※講座の拡大に向けた業務提携に関する取引基本契約を締結し、順次展開することとなりましたので、お知らせいたします。

記

ソニー・グローバルエデュケーションと早稲田アカデミーは、創造性を育むロボット・プログラミング学習キットKOOVを使い、子どもたちが自ら考え創り出していくための、全く新たな講座「CREATIVE GARDEN」を2020年2月より開始します。



<CREATIVE GARDEN 公式ウェブサイト>

https://www.waseda-ac.co.jp/elementary/option/creative_garden/

この講座では、早稲田アカデミーが40年以上にわたる受験指導で培った、子どもたちが「本気で取り組む」ための様々なノウハウと、ソニー・グローバルエデュケーションによるSTEM教育において「創造性を育む」ための製品・カリキュラム開発の知見を活かし、二社が共同開発したオリジナルカリキュラムを使用します。

2017年にソニー・グローバルエデュケーションが商品化したKOOVは、ブロックで自由な「かたち」をつくり、「プログラミング」によって様々な動きを与えるもので、子ども一人ひとりが、より楽しく、自分のペースでプログラミングを遊びながら学べるように開発された学習キットです。



<KOOV 公式ウェブサイト>

<https://www.koov.io/>

※STEMは、Science(科学)、Technology(技術)、Engineering(工学)、Mathematics(数学)の頭文字。これからの時代に必要な基礎能力を養う「STEM教育」が提唱されています。

「CREATIVE GARDEN」について

この講座は、現代の子どもたちが置かれる特有の環境への課題意識から生まれました。子どもたちの周りにはスマートフォンやゲーム、動画サイトなどが溢れ、いわば無数に発信される情報を受け取る機会が多くなった一方、自然や環境の変化など、自らすすんで情報を取得しにいかなくてはならない機会が減少しています。しかし、今後未知なる未来を生きる子どもたちにとって必要なものは、多様な価値観と視点を持ち、自ら学び考え、創造的にふるまい、失敗を恐れず積極的に行動し続ける姿勢です。そのような姿勢を実現するには、情報を受け取るだけではなく、自ら情報を取りに行き、それらを検証しながら子ども自身が主体的に活動するという一連のフローの体験とその反復が不可欠です。「CREATIVE GARDEN」では、創造的な発想のための原体験となるような、身の回りのものをより細分化して具体的に捕捉する高解像度な「実体験」を、プログラミングを用いた現代的なアプローチによって、子どもたちに提供して行きます。

「CREATIVE GARDEN」の授業は、1ヶ月3回の授業と宿題、2ヶ月に1回の到達度判定コンテストで構成されます。当初は、表現のテーマとして、一定の動きのイメージを想起させる「ぐるぐる」や「ぱたぱた」などの抽象的な言葉が提示されます。子どもたちは、テーマに関連しそうな身の回りのものを探しながら、そこから想起される自らの漠然とした動きのイメージを、ブロック造形や動き、プログラミングで、具体的に表現することに挑戦します。ひとつの正解や作るべき型があるわけではなく、一人一人が違った答えを導き出します。テーマは、授業回を重ねるにつれて、より難易度の高い「によきによき」などの有機的な言葉に変化していきます。子どもたちは、直線的なブロックを使って有機的な動きを表現するために、より高度なブロック造形やプログラミングに段階的に挑戦していくという構成のカリキュラムです。

プログラミングでロボットに動きを与えるときは、曖昧性を排して動きを極めて具体的に定義づける必要があります。本講座は、「抽象的な言葉」をロボット・プログラミングで表現することで、子どもたちが「形」「色」「はやさ」「向き」といった具体的な要素に意識を向けていくためのきっかけを提供します。また、ひいては、身の回りのあらゆるものに興味を持って「よくみる」観察力を養っていきます。同時に、ここで得られる解像度の高い実体験は、バーチャルな体験に溢れる現代を生きる子どもたちにとって、昨今出題傾向が高まっている思考力を問う入試問題に必要な「問題文を具体的にイメージする」ことのために必要な、リアルな原体験ともなることでしょう。

なお、このカリキュラムは、子どもたちの「思うものを作りたい」という意欲を最大限に重視しており、夢中になって没頭しながら何度も試行錯誤し、自ら考え創り出そうとする姿勢をより育めるように設計しています。

今回の提携事業を通じて、ソニー・グローバルエデュケーションと早稲田アカデミーは、プログラミングスキルの習得機会だけではなく、プログラミングを用いて現代の子どもたちに必要な「実体験」を提供することで、将来を担う人材の育成に貢献していきます。

