

Art for children

本来、「子ども」にとって、いちばん大切なメディアは、「人」そのもの。

感情の発達なしに能力も育ちません。

だから私たちは、人間関係を豊かに育むためのコミュニケーションツールとして、情報交感できる、ものづくりを目指しています。

Child Vision

まごころ ゆうき おもいやり ゆめ
人間らしく とおといきもち
いのち ほこり ぼうけん きぼう
とりかかるとき無限の可能性

このようなことについて
だれが子どもと交感する

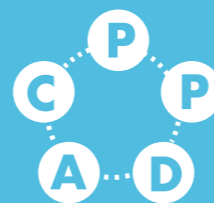
ON THE AIR (LAURIE ANDERSON にならって)

テレビと芸術と どっちがマッチョかという
こたえは明白 テレビの方がマッチョだ
それは 電球とバナナみたいに ジャ

ひらけ！ ポンキッキと天気予報と
どっちがテレビかという
そりゃもう どっちともいえない
なぜかという
子どもは人類の明日だからだ

INPUT

いきをすっていきをすって おおきく
とめていきをそのままじぶんをおもう
1 光年の時間割り
どけいのハりはまわる せかいがまわる
あらゆるがはじまり いろいろはおわる
かたつむり 7cm あゆみ
クジラはしおをふく
愛するせかい
わたしたちは こうして 信じあう



生命は学習なり

子どもは人類の明日です。
もし、未来をひらかれたものとして望むなら、
おそらく、いま、もっとも大切なことは、
子どもの教育、それも生命の幸せを、
あらゆる価値感情から洞察することができる力の
育成にあると信じています。
だからこそ、わたしたちは、
ものづくりを通して、未来の幸せな社会に
貢献していきたいと考えています。
「生命は学習なり」を社に、
情報とは何かを考え、
未来の幸せな社会に貢献する、
それが、わたしたちの会社です。



父いわく コドモ トハ ナニカ
子いわく ニンゲン トハ ナニカ

思考の論理性

コンピュータの稽古をしている
狸を見たような気がした
もういちど見ると狸の稽古をしている
コンピュータだった
「しみじみわかったよ」
きみは言う
「人生のたのしさが」

OUTPUT

地球が息をする
わたしたちの息を吸って
おおらかに

- Web sites
- Mobile applications
- Games
- Videos
- Interactive learnings
- Educational programs



- Museums
- Workshops
- Events
- Seminars / Symposiums
- Picture books
- Workbooks
- Goods

L.S.I.

Little Studios, Inc.

当社のノウハウで、
あなたの企画・アイデアを
カタチにします！
コンテンツ制作をご検討の
場合は、どうぞお気軽に
ご相談ください。

リトルスタジオインク株式会社

〒150-0033 東京都渋谷区猿樂町 29-10 C-21
tel 03-5784-2784
e-mail info@little-studios.co.jp



当社ウェブサイト
「Contact」から
いつでもどうぞ



<https://little-studios.co.jp/>



統計・データサイエンス

- ✓ こどもたちがデータを正しく読み取る力
- ✓ データを整理し、表現・説明する力

AIを学ぶための基本は、統計・データサイエンスです。

超高度情報化社会のこどもたちには、データ（サイエンス）リテラシーが必要です。こどもたちが自ら収集したデータや身近なデータをもとに情報の読み方や、整理方法、グラフでの表現の仕方等を、視覚的にわかりやすく、時には実践的に学べる教材を開発し提供しています。

「調べる 考える 表現する 身の回りのデータ」
子どもゆめ基金（公財）学習情報研究センター
<https://www.gakujoken.or.jp/H30DataLiteracy/>



2018年度制作協力

こどもたちがデータを正しく読み取る力やデータを整理、表現、発表・説明する力をクイズやグラフを作成できるツールなどを使って、楽しみながら身につけられる構成のサイトです。Scratchを利用したグラフ作成ツール、「キッズすたっど」からダウンロードした統計データをグラフ化するツールなどを当社が開発協力しました。

「センサス@スクール」
日本統計学会 統計教育委員会
<https://census.k-junshin.ac.jp/>



2022年度制作

国際的な生徒参加型の、実際のデータを活用する統計学習サイトのリニューアルに携わりました。アンケートを入力し、参加した人達のデータを取り出してグラフを作る作業体験をすることで、「要因」が「目的」にどのように影響を与えるのかを考えたり、発見したりすることができます。

「子ども統計プログラミング講習」
総務省統計局



2019年度実施

データを活用する上で必要となるプログラミングの基礎的な知識の提供、プログラミングの実践及び実践結果の分析を通じて、広く統計データ活用に関心を持ってもらうことを目的とした講義内容を制作しました。実際に全国12か所で小学校5～6年生及びその保護者に対して、Scratchを使ったプログラミングと統計の講習を行いました。



環境教育・ESD

(Education for Sustainable Development)

- ✓ 総合的・横断的に社会を見る力
- ✓ 実際に行動を起こして自分ごととする力

一人ひとりが持続可能な社会の創り手となるために、何を学ぶか。

SDGs、地球温暖化、海洋プラスチック、3Rなどいろいろな言葉を知っている今どきのこどもたちですが、知識の学びだけでは表面的な理解になりがちです。自分で試行錯誤することで、自ら環境との付き合い方に気づき、実際に自分ごととして行動する力につなげていくために、シミュレーション的な学習ツールを開発しています。

こども向け環境教育ツール
「Myべんと！」 東京ガスと共同開発



2008年度制作

<https://serious-games.jp/>
「Myべんと！」は、自分の好みのいろいろなお弁当を作って楽しみながら
●CO₂排出量のすごさを実感！
●食料自給率の低さにあ然！
●栄養バランスの悪さに大人も苦しい。いつの間にか社会課題意識や食への関心が身につく（食育）ユニークなツールです。短時間でつくることができ、何度も試してみたいくなります。

2020年度アプリリリース

こども向け環境教育ツール
「エネクイッチ」 東京ガスと共同開発



2008年度制作

エネクイッチはエネルギーを使うのが大好きな架空の生きものです。「エアコンをガンガン使いたい」「部屋を目一杯明るくしたい」とやりたいことがいっぱい。そのつと要望をかなえていると、電気の使いすぎになって、お金とエネルギー不足に。でも節電を強制してストレスがたまりすぎると大問題があるよ。エネクイッチを通して、現代社会を持続的に暮らしていくには、どうすれば良いかを体験的に学べます。

※現在は公開されていません。

幼児向け環境教育コンテンツ
「ちきゅうをまもろう」
環境省環境教育推進室

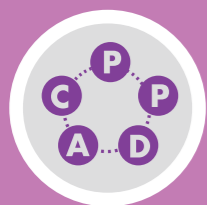
2008年度制作

自然環境や、身近な生活に密着したことをテーマとして、幼児が環境に興味を持てるよう、画面上の動きや音を聴いて体感し目で見て確認しながら学ぶことができます。問題やステージをクリアするごとに、トップページの風景が変化して、自分の行動がどうつながっていくか実感できます。

※現在は公開されていません。

地球温暖化教育モデル学習プログラム

- 地球温暖化を防ごう！～日本の産業界の取組と日々の暮らしからの排出削減～（経済産業省）2011年度制作
- 我が家の環境大臣事務局運営（環境省／環境教育推進室）2010年度
- Geo Palette（JST／日本科学未来館）2011年度制作



STEAM（未来の学び）

- ✓ 自分で課題を見つけ、自分で考える力
- ✓ 科学的に思考・吟味し活用する力

自由な創造力や好奇心に合わせた新たな学習機会が大切です。

こどもたちが、身近な現象に対する疑問や興味から、科学的探求のプロセス（PPDAC サイクル）をつかって探究的な学びができるコンテンツです。インタラクティブなツールによる能動的な学びと、アニメーションや読み物のような受動的な学びを組み合わせ、ストーリーに沿った展開で学び進めやすくしています。

「未来の教室 STEAM ライブラリー」経済産業省

「自分にとってのお金、社会にとってのお金 ～金融、投資って何？リスクとどう付き合えばいい？」早稲田大学／みずほ証券

<https://www.steam-library.go.jp/content/9>



2020年度制作

経済産業省「未来の教室」STEAM Libraryに掲載するコンテンツを制作・協力しました。内容は、金融や投資をテーマにした中高生向けの学習動画10本と、その副教材として、さまざまな金融、投資に関係するリスクをシミュレーションできるウェブサイトを作成しました。

「未来の教室 STEAM ライブラリー」経済産業省

「世界はデータで出来ている ～STEAM 探究のための統計・データサイエンスの道具箱」自社開発

<https://www.steam-library.go.jp/content/173>



2021年度制作

身近な現象に対する疑問・興味関心をテーマにして、STEAM型の科学的探究プロセス（PPDAC サイクル）を通してデータの活用と分析の方法を学べる学習動画7本と学習指導案、ワークシートを製作しました。PPDAC サイクルを活用し、身近な気づきから始まる6つのストーリーでデータにもとづく課題解決の探究活動を進めます。世界的に統計学習で使われているオンラインツール CODAP（Common Online Data Analysis Platform）を使うことで、小学生も簡単にデータ分析を行う事ができます。操作説明やサンプルデータも用意しました。



ICT4SDGs

- ✓ 自ら情報を整理し、自分の頭で考える力
- ✓ 論理的に考える力や情報を活用する力

自ら情報を整理し、考えたことを形にして、わくわくする学びを！

ICT（プログラミング）は、SDGsのような大きな社会課題を解決するのにとても役立っています。SDGs学習を取り入れたプログラミングの学びを通して、楽しみながら社会課題とそのICTによる解決について学ぶことができます。SDGsとICTの学びを組み合わせることで、こどもたちにとってより効果的に、将来の社会や環境に対する新しい気づきを提供できるような教材を開発しています。

「プログラミングで海のSDGs!」（一社）イエローピンプロジェクト

<https://programming.or.jp/umip/>



2019年度～2023年度

リトルスタジオインク株式会社は、SDGs・プログラミング教材を開発しています。