

toio™

最新情報は
公式サイトで！

toio



あそぶには toio™ 本体セットと toio™ 専用タイトルが必要です



toio™ (toio™ 本体セット※)

希望小売価格

16,980 円＋税

□2019年3月20日発売

□対象年齢：6才以上

□品番：TPH-1000T 010

□外形[mm]：約 W296 H296 D50

※ toio™ コンソール、toio™ コア キューブ（2個）、toio™ リング（2個）、toio™ コア キューブ専用トッププレート（白4個、透明4個）、ACアダプター、電源コード、使いかたガイド



toio™ バリューパック

toio™ の本体セットと「トイオ・コレクション」の基本セット

希望小売価格

19,980 円＋税

□2019年3月20日発売

□対象年齢：6才以上

□プレイ人数：1～2人

□品番：TPHJ-10000

□外形[mm]：約 W296 H300 D105

※1
数量限定
通常より希望小売価格
2,980 円＋税
OFF! ※2

※1 無くなり次第終了となります。一部取り扱いのない店舗がございます。

※2 TPH-1000T 010（希望小売価格 16,980 円＋税）と TQJS-00001（希望小売価格 5,980 円＋税）の合計金額との差異です。

toio™ 専用タイトル



トイオ・コレクション

□ジャンル：バラエティ

□希望小売価格 5,980 円＋税

□2019年3月20日発売

□対象年齢：6才以上

□プレイ人数：1～2人

□品番：TQJS-00001

□外形[mm]：約 W296 H296 D50

ビジュアルプログラミング (P11 参照) には「トイオ・コレクション」が必要です



工作生物 ゲズンロイド

□ジャンル：工作

□希望小売価格 5,980 円＋税

□2019年3月20日発売

□対象年齢：6才以上

□プレイ人数：1～2人

□品番：TQJS-00002

□外形[mm]：約 W296 H296 D50



GoGo ロボットプログラミング
～ロジーボのひみつ～

□ジャンル：プログラミング

□希望小売価格 5,980 円＋税

□2019年3月20日発売

□対象年齢：6才以上

□プレイ人数：1～2人

□品番：TQJS-00003

□外形[mm]：約 W296 H296 D50

SONY

TAKE FREE

ご自由にお持ち帰りください



toio™

創意工夫を引き出す、
ロボットトイ。

toio™ カスタマーサポート
<https://toio.io/support/>
(よくある問い合わせ、修理受付など)

●“toio”、“トイオ”、“工作生物 ゲズンロイド”、“GoGo ロボットプログラミング”および“ロジーボのひみつ”は、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。●“SONY”および“”は、ソニー株式会社の登録商標または商標です。●他のトレードマークおよび商号は、各所有者が所有する財産です。その他記載されている名称は各社の商標または登録商標です。●掲載記事・写真の無断複写(コピー)・複製・転載を禁じます。●本資料は 2019 年 1 月 17 日現在の情報に基づいて作成されています(一部を除く)。

© 2019 Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice.



Sony
Interactive
Entertainment

本冊子に掲載している情報は、2019年3月1日現在のものです。
予告なく製品の内容や価格、仕様が変更される場合があります。

toio™は、シンプルなキューブ型ロボット。
だから思いのままに変身できる。自分の世界をつくりだせる。

小さなキューブ型ロボットが思いのままに変身。 正確な動きで多彩なあそびを生み出します。



カタチの秘密

toio™のキューブは、32mm幅の小さなロボット。シンプルだから、好きなおもちゃや、ブロック、工作で、思いのままに変身できる。このロボットは、延べ200名をこえる子どもたちの体験と、ソニーの長年に渡る“ロボット×あそび”の研究から生まれました。

テクノロジーはおしみなく

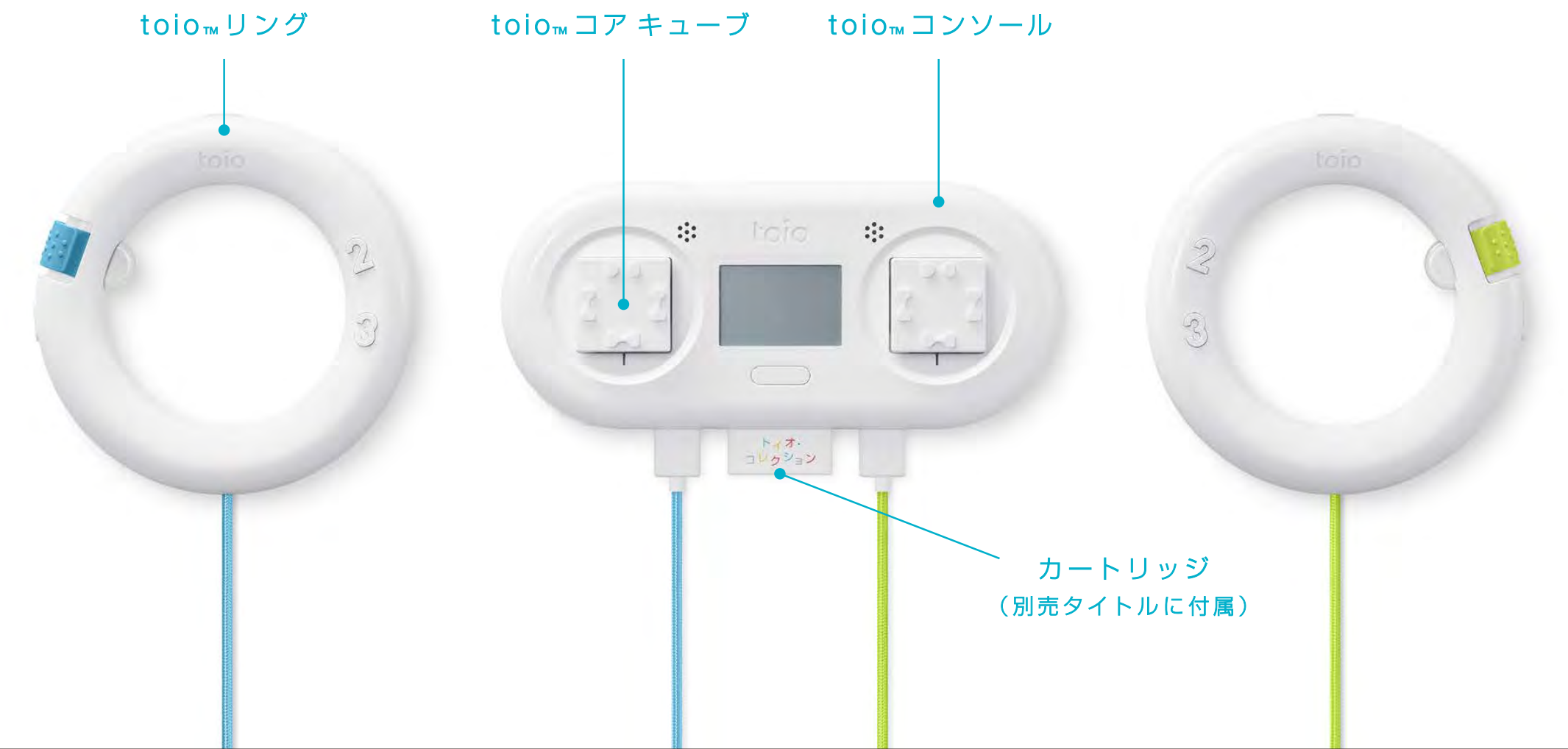
キューブの特徴は、専用マットの上で瞬時に位置がわかること。2台のキューブが互いの位置を正確に把握し、インタラクティブなあそびを実現します。キューブには絶対位置を検出するセンサーに加え、姿勢検出、高性能モーターなど、あそびを広げるテクノロジーがおしみなく注ぎ込まれています。

あそびに集中できるコントローラー

toio™ リングは、片手で手軽に操作できるコントローラー。ボタンや方向キーの操作だけでなく、傾けたり振ったり直感的な操作も可能です。操作中も、もう片方の手でキューブやおもちゃに直接触れられるので、目の前のあそびの世界が広がります。



toio™ 〈付属品：toio™ コアキューブ専用トッププレート（白4個、透明4個）、AC アダプター、電源コード、使いかたガイド〉
（あそびには別売りのtoio™ 専用タイトルが必要です）



つくって、 あそんで、 ひらめいて。

夢中であそぶうちにそのサイクルが
自然に生まれていきます。

いろいろなものを取り付けて自由にあそべる toio™。

はじめの一步はガイドにそって。少しずつ変えながら、
想像を形に。つくる楽しさ、つくったものであそぶ喜び、
そこで出会う偶然の発見がひらめきにつながっていく。

手を動かして夢中になるうちに、小さなひらめきが積み
重なって、創意工夫が自然に生まれる。そんな体験が
toio™には詰まっています。



クラフトしよう。プログラミングしてみよう。 toio™ は、形も動きも、創意工夫へと導きます。

toio™ は子どもたちを様々な創意工夫へと導く不思議なロボットです。
「好きな人形でダンスさせたい」「自分でつくったキャラで対戦したい」
クラフトで、形やデザインの工夫を。

「あの動物の動き、できるかな？」「あたらしいゲームをつくってみたい」
プログラミングで、動きやシナリオの工夫を。

toio™ は、ものや形の工夫だけでなく、カードを使ったプログラミング
やビジュアルプログラミング環境など、動きの創意工夫もサポートします。

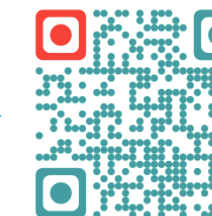
まずは見よう見まねから。 あそび方や工夫のサンプルを続々公開。

自分なりのあそび方を考えるには、まずお手本やガイドに沿って試して
みる中で様々な気づきを得ることが大切です。

toio™ では数百人のユーザーテストから得られた知見をもとに、専用タイ
トルの中で提供するあそびだけでなく、動画やワークショップを通じて、
簡単にまねできるあそび方やプログラミングの方法など、ひらめきの
ヒントを紹介していきます。



toio LAB を
YouTube で
チェック！



toio™で広がるあそびを体験しよう。

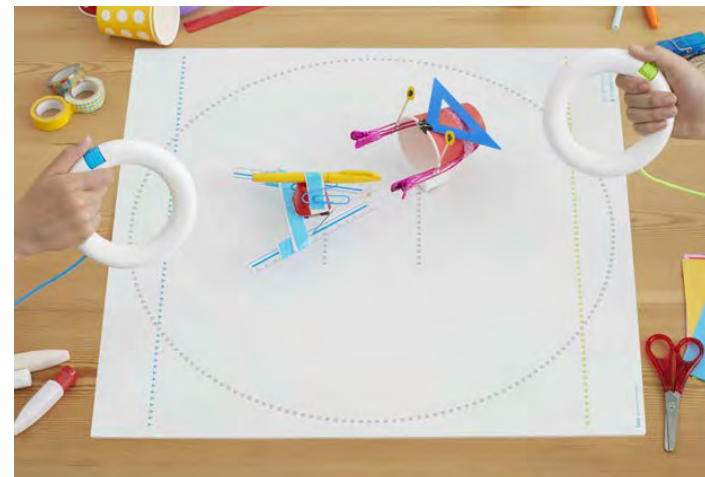
toio™専用タイトルに付属のカートリッジを差し込むことで、キューブを使った様々なあそびを体験できます。



トイオ・コレクション

toio™の魅力がつまった5つのあそび集

工作バトル「クラフトファイター」など5つのあそびが楽しめます。自由にあそびをつくれる「フリースペース」付き。



工作生物 ゲズンロイド

キューブがふしぎな生物に変身！

紙工作をつけて、うごきのプログラムを注入すると、未知の生命体（19種類）が動き出す！「ピタゴラ装置」のユーフラテスによる“うごき”の工作キット。



toio™なら、プログラミングもあそびになる。



GoGo ロボットプログラミング ～ロジーボのひみつ～

はじめてのプログラミング体験に

プログラミングの基本要素が楽しみながら身につく冒険絵本。かわいいロボットが絵本の上を楽しく動き、プログラムの働きを体感できます。

※プログラムの三つの基本構造「順次、分岐、反復」

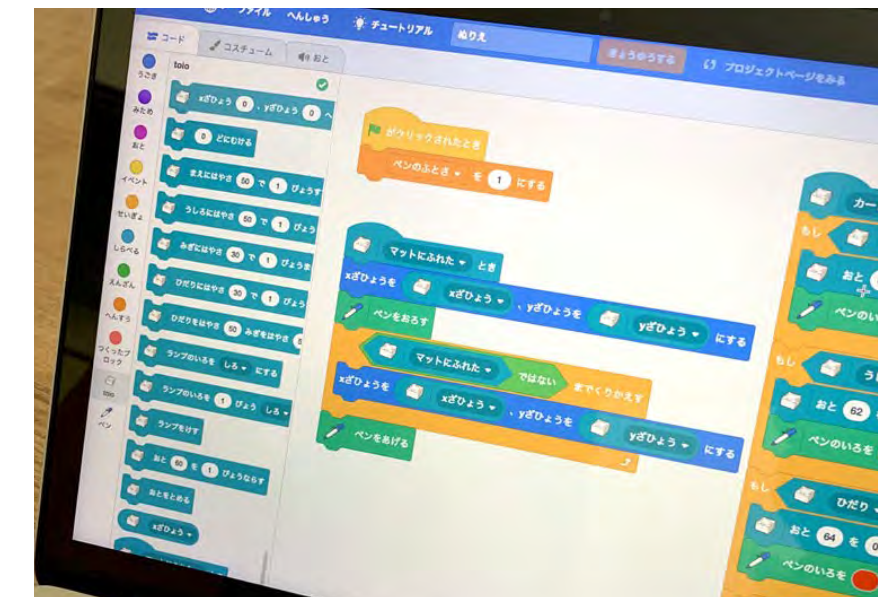


ステップアップしたいキミに。 ビジュアルプログラミングでtoio™を。

小学生から使えるように作られたビジュアルプログラミング環境でキューブをPCから制御し、位置情報を使って自由にあそびを作れます。

※1 開発環境（当初β版）は無償で提供されますが、開発には別途PCが必要です。対応PC・提供時期など詳細はtoio™公式サイト<https://toio.io>をご覧ください。

※2 位置の取得など一部機能には「トイオ・コレクション」（TQJS-00001）が必要です。「トイオ・コレクション」の専用マット上では、キューブの位置と角度を読み取りセンサーで検出し、座標を使った動作が可能です。



名称・外観・仕様は予告なく変更になる場合があります。

推薦者のコメント



寛 康明 東京大学 大学院情報学環 准教授

東京大学大学院情報学環准教授。インタラクティブメディア研究者、メディアアーティスト。博士（学際情報学）。慶應義塾大学、MIT等での活動の後、2018年より東京大学にて研究室を設立。物理素材特性や現象をもとにしたインタフェースや作品を多数生み出す。
<http://xlab.iii.u-tokyo.ac.jp>

こんな近未来のツールを誰もが持ち、みんなが自分で遊び方を開発できるような世界がやってくると思うとワクワクします。「toio」は幅広い年代で使える点が良いですね。子どもたちはまず手元で遊ぶことでロボットと親しみ、年齢があがるにつれ、自分でロボットの振る舞いをプログラムすることを学ぶ。しかも、ロボットが動く教材となり、物理や化学などいろんな分野のことも学べてしまう。教育に向けて、とても広い可能性があると思います。



島田 悠司 LITALICO ワンダー マネージャー

株式会社 LITALICO LITALICO ワンダー事業部事業企画グループマネージャー。2013年 LITALICO に新卒入社後、IT×ものづくり教室 LITALICO ワンダーの事業を立ち上げ、旗艦店である LITALICO ワンダー渋谷の教室長に就任。事業開始から5年間で全13教室2500名が通う、日本最大級のプログラミング教室を運営。現在は、新規事業の推進、アライアンスなど事業企画全般を担当。

子どもの創造力が最も輝くのは、何かをひらめき、ワクワクしながらものづくりに没頭している瞬間です。初めて「toio」を子どもたちに触ってもらった時、すぐにそれぞれが遊びを発明し、歓声が上がっているのを見て、素晴らしいプロダクトだと確信しました。プログラミングだけでなく、工作を組み合わせることで、デジタルでもありリアルでもある。遊びながら学べる最高の体験ができる「toio」が、これから教室での体験を更に進化させてくれるのが楽しみです。

