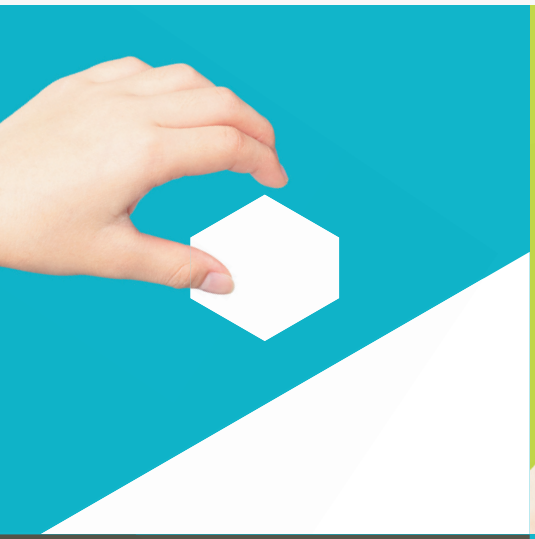
toio™

トイオ

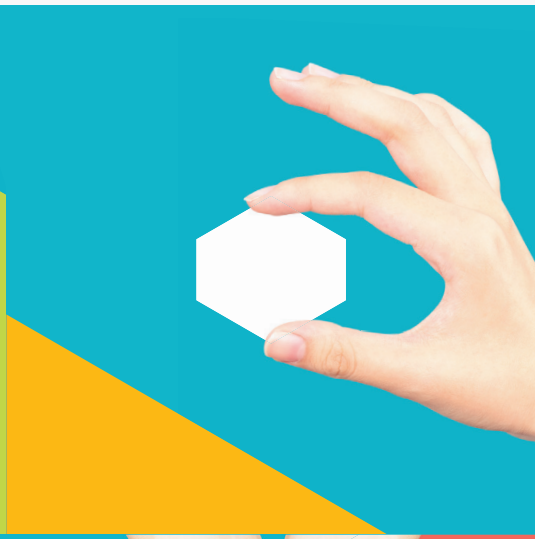
toio™
はじめて
ガイド



つくって、
あそんで、
ひらめいて。













20230202ver.
※掲載内容は2023年2月2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。

はじめまして。toio™ です。

toio™ は、キューブ単体を使ったり、専用タイトルを取り変えたりして、
思い思いにたのしめる**ロボットトイ**。**プログラミングを遊びながら学んで**みたり、
絵本で冒険、紙で工作、車を運転、曲を演奏してみたり、さまざまな遊びができるんです。
ひとりでも、友だちや家族と一緒でも、手を動かして、発想して、工夫して……。
さあ、自分なりの遊びかたを見つけてみましょう。

4つの使い方

1 PLAY

toio™ でたのしく遊びたい！

6歳のお子さんからおとなまで、
みんなで一緒にたのしめます。

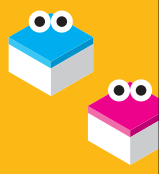


page 04

2 PROGRAMMING

toio™ で本格的なプログラミングをはじめたい！

はじめの一歩から
本格的な技術まで身につきます。



page 11

3 EDUCATION

toio™ を教育に役立てたい！

プログラミング学習必修化を
サポートします。

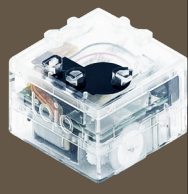


page 14

4 LABORATORY

toio™ を研究開発や作品に活用したい！

キューブ型ロボットの技術仕様を
公開をしています。



page 15

page 03 toio™ の使いかた

page 16 創意工夫の経験で、たのしさを伝えたい
toio™ 開発プロジェクトリーダー・田中章愛

page 17 toio™ 体験談

page 18 “十人 toio” の活用法

page 19 toio™ をさらにたのしむには…

page 20 製品情報一覧

toio™の使いかた

toio™は、小さなキューブ型ロボットを使った、新しい遊びのプラットフォームです。
「toio™コア キューブ(以降、キューブ)」とパソコンやタブレットを使い**自宅でプログラミング学習**したり、
toio™本体と、別売りの**専用タイトルを好きに組み合わせて**遊ぶことも可能！

ディスプレイがついてるtoio™の司令塔
toio™コンソール

片手で使える直感的コントローラー
toio™リング

高性能でかわいく動きまわるロボット
toio™コア キューブ



動画でキューブ形状をご覧いただけます！



専用タイトル付属の
カートリッジ



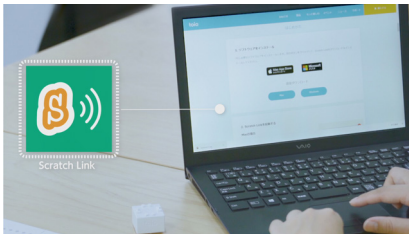
数々の賞を受賞！

reddot winner 2020

GOLD AWARD 2020

プログラミングはカンタン3STEPでスタート

1



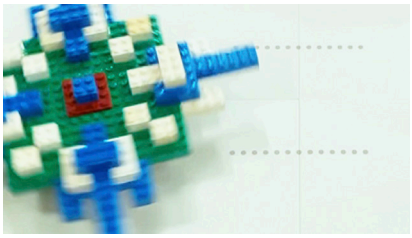
「toio™ コア キューブ」と、パソコン or タブレットを用意し、Scratch Linkをインストール

2



「toio Do」page 13 と対応マットで、簡単にビジュアルプログラミングができます

3



クリエイター作品やサンプル集で、思い思いに遊んでみましょう。

1 | PLAY

プログラミングが遊びになる！



いろいろな専用タイトルで遊びながら、
“創意工夫する力”や**“論理的思考力”**を身につけましょう。

遊びの準備もカンタン3STEP！



「toio™リング」と電源を接続し、キューブを充電します



「カートリッジ」を差した「toio™コンソール」とキューブの電源を入れます



専用タイトルの「攻略ガイド」などを見ながら、付属のマットや本を使って遊びましょう！

toio→PLAY

トイオ・コレクション

動画を見る！

こんな方にオススメ！

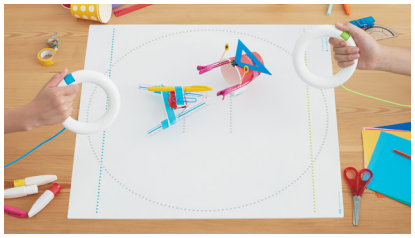
- ☐ レゴ®ブロックを組み立てるのが好き
- ☐ 工夫して工作をレベルアップさせるのが好き
- ☐ ひとりでも、友だちや家族とも一緒に遊びたい

サウンドを聴く！

工作バトルやリズムゲームなど、
5つの遊びがたのしめます。



工作バトル
クラフトファイター



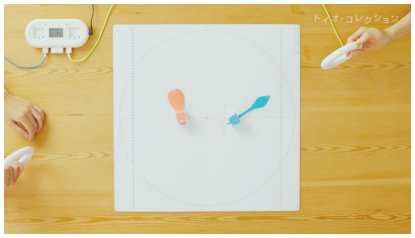
自作のファイターを「toio™コア キューブ(以降、キューブ)」につけて勝負。工作を工夫して、どんどんレベルアップさせましょう！

プログラミングで解くパズル
リズム & ゴー



マット上のキューブに、音楽に合わせた動きをプログラムで指示します。

おいかけっこ勝負
スカンクチェイサー

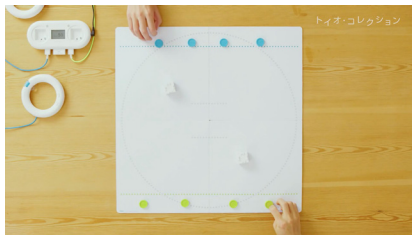


いろいろな形のしっぽのスカンクをキューブにつけて、相手のしっぽを先にふんだら勝ち。

遊びのヒントを
教えてくれる
「あそびかた教室」も！

WEB SITE へ

おはじきで陣地を守る
フィンガーストライク



向かってくるキューブが自分の陣地に入らないよう、おはじきを当ててはじき返す白熱ゲーム！

無限に遊びをつくれる
フリームーブ



おもちゃや工作をキューブにつけて、自由に動かして遊びを発明しましょう。

#発想　#戦略　#チャレンジ

もっとたのしみたい人は…

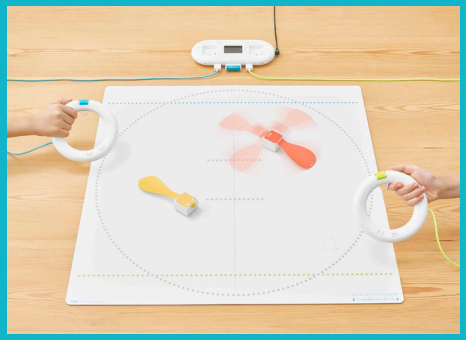
~みんなでもっと楽しめる~
トイオ・コレクション 拡張パック

動画を見る！



「トイオ・コレクション」を
パワーアップさせて、
さらに5つの遊びができちゃいます！
マットの上で暴れるかいじゅうを
協力プレイで倒す「かいじゅうバスターズ」や、
数字早押しゲーム「クイックスカンク」
などがたのしめます。





工作生物 ゲズンロイド

#工作 #観察 #クリエイト

こんな方にオススメ！

- 生物や、生物の観察が好き
- ひとりでじっくり考えるのが好き
- ハサミや紙を使った工作が得意

紙工作を取りつけると…
ふしぎな生物が生まれます！

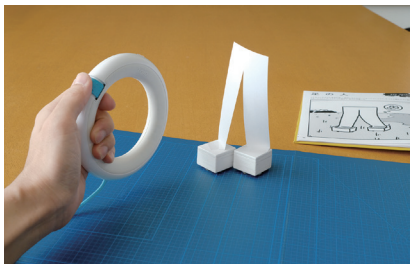
サウンドを聴く！



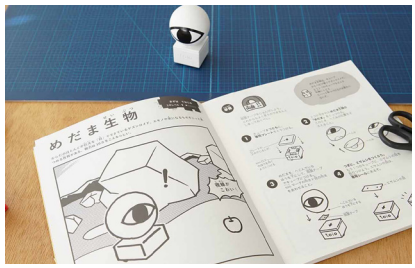
2019年度
グッドデザイン金賞

デジタルえほんアワード

22nd JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL
第22回 文化庁メディア芸術祭



紙工作を取りつけ、**19種類の動きのプログラム**を注入して、オリジナル生物をつくりましょう！



付属の「めだま」や特別シールを**組み合わせて工作！** 子どももおとなもたのしめますよ。



つくり方動画や工作シートのダウンロードができる「ゲズンロイド研究室」ものぞいてくださいね。

WEB SITE へ

GoGo ロボットプログラミング™

～ロジーボのひみつ～

こんな方にオススメ！

- ❑ 思考錯誤して課題を達成するのが好き
- ❑ 本やものがたりを読むのが好き
- ❑ 基本的なプログラミングをしっかり体験したい

はじめてのプログラミング体験に
適した冒険絵本！
絵本の上でロボットを動かして課題をクリアし、
プログラムの基本が体験できます。

サウンドを聴く！



#プログラミングの基本
#論理的思考 #計画＆実行

2019年度
グッドデザイン賞

デジタルえほんアワード
DIGITAL EHON AWARD

プログラミングの「3つの基本構造」をまなぶ！

順次



かわいく動くロボットに、並べた命令カードを覚えさせて、命令の順番通りに動かしてみます。

分岐



「もしこうだったら→こうしよう」という、条件による動きをつくります。

反復



10回繰り返したいとき、同じ命令カードを10枚使わずに実行する方法をまなびます。

トイオ・ドライブ™

こんな方にオススメ！

- ❑ はたらく乗りものが好き
- ❑ 競争したり、ミッションを達成するのが好き
- ❑ 運転手や警察官になりきりたい

まるで本当の運転みたいに、「toio™リング」を
ハンドル操作して、**車を動かせる新感覚ドライブトイ。**
「街（シティ）」や「サーキット」でいろいろなイベントや
ミッション、ゲームモードにチャレンジ！
ひとり遊びのときも、
自動走行する車とバトルできちゃいます！

サウンドを聴く！

動画を見る！



#ひらめき #熱中 #社会性

街（シティ） 街のみんなの役に立っちゃおう！

パトカー、牽引車、普通車と車のボディを付け替えて、いろいろな課題へチャレンジ。スタートとゴールの目標を決めて、自分だけのレースコースも生み出せます！





サーキット ふたりでいざ勝負！

コースからはみ出さないように運転テクニックを磨いて、競争の駆け引きをたのしみましょう。レゴ®ブロックを使ったオリジナルの車や、特別レースコースをつくってもOK！





おんがくであそぼう ピコトンズ™

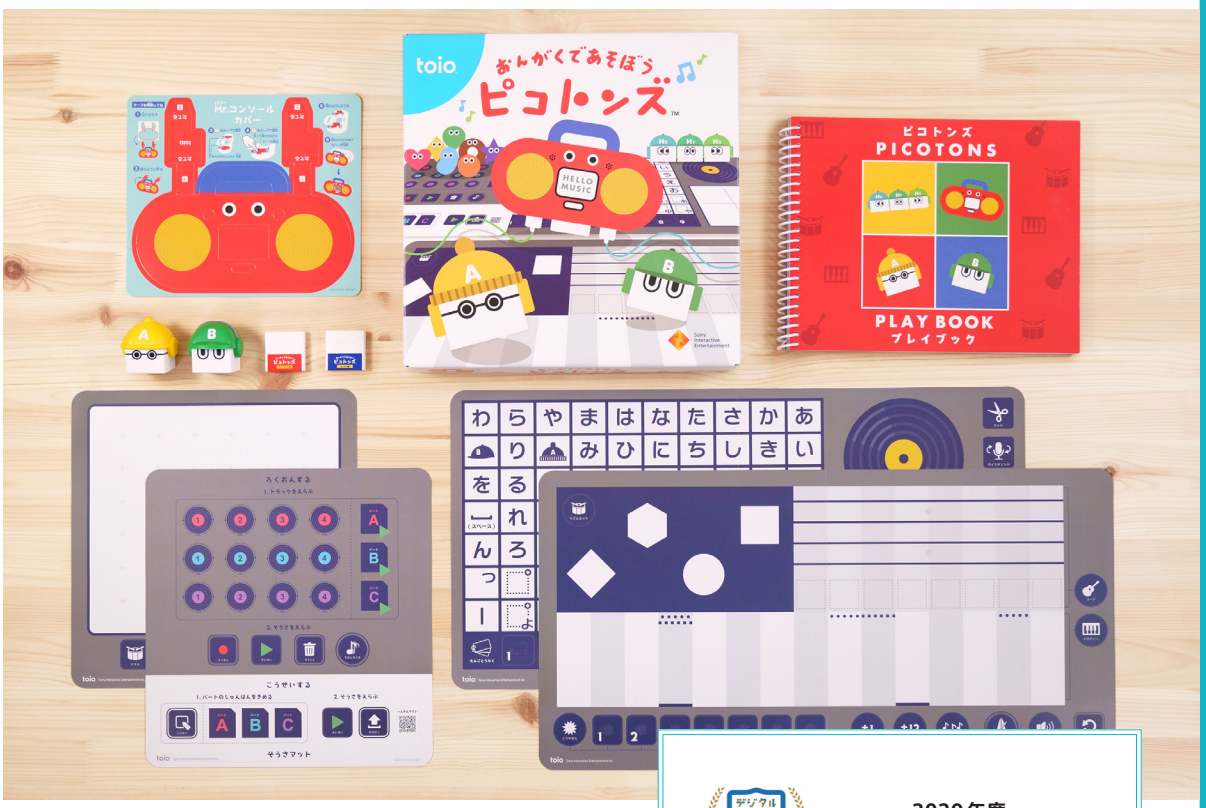
こんな方にオススメ！

- ❑ 創作したり、作品を発表するのが好き
- ❑ ひとりでじっくり遊ぶのが好き
- ❑ 歌や楽器、ダンスに興味がある

楽譜が読めなくても大丈夫！
はじめての音楽遊びにピッタリな、
あたらしい音楽体験ゲームです。
プロの作曲家監修の絵本で、**リズムやコード、作曲まで**、気軽＆直感的に学べます。

サウンドを聴く！

動画を見る！



2020年度
グッドデザイン・ベスト100

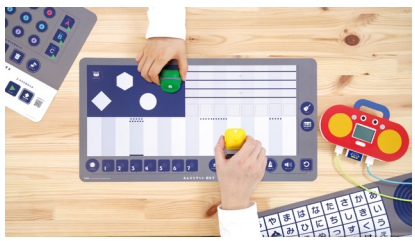
#音楽 #表現 #創造性

演奏 タッチするだけで直感的にトライ！



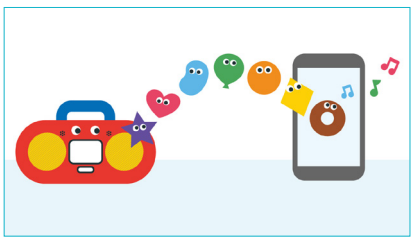
「toio™コア キューブ」でマットにタッチするだけで、自由自在に音楽を奏でられます！ キャラクターと遊びながら音を出しましょう。

作曲 さまざまな楽器の音を操れる！



専用マットでDJプレイをしたり、ひらがなマットで歌詞をつくったり！300種類以上の楽器や効果音を重ねて、自由に曲づくりができちゃいます。

発表 広がる創作の可能性！



スマートフォンで曲を聴いたり、SNSで発表もできるよう曲の書き出しが可能です。人に聴いてもらうことで、さらなるチャレンジを！

大魔王の美術館と怪盗団™

#解決&思考力 #判断力 #全体把握力

こんな方にオススメ！

- ❑ みんなで遊ぶのが好き
- ❑ ハラハラドキドキのゲームが好き
- ❑ 作戦を立てて、勝敗のある遊びや ミッションクリアをたのしみたい

怪盗団の一員となって、大魔王に盗まれた**世界中の美術品を取り返し**ましょう。
大魔王の美術館に潜入し、自由自在に動きまわる番人たちの監視をくぐり抜ける、
ドキドキ感がたまらない**新感覚ボードゲーム**!

サウンドを聴く！



動画を見る！

toio™の力で 気ままに動く番人たち！



美術館の中を、番人が臨場感あふれるセリフとともに巡回！影に隠れたり、罠をしかけたりして、番人の目をうまくすり抜けましょう。

ひとりでもみんなでも。 多様なプレイスタイル対応！



対戦だけでなく、音声ガイドでルール説明をする「はじめてあそぶ」モード、難解ミッションのクリアをめざす「ひとりであそぶ」モードなどを収録！

たくさんのアイテムを 使って学ぼう！



12のマップと16のミッションを搭載。個性的なアイテムを思い思いに試しながら、プレイの数だけアイデアをどんどん広げましょう。

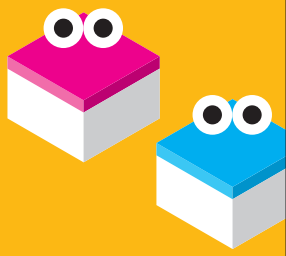
2 | PROGRAMMING



動画を見る!

子どもからおとな、初級から上級まで、

プログラミングを ずっとたのしめる!



プログラミングの基本から**本格的な開発**まで、
幅広く遊び感覚で体験できます。



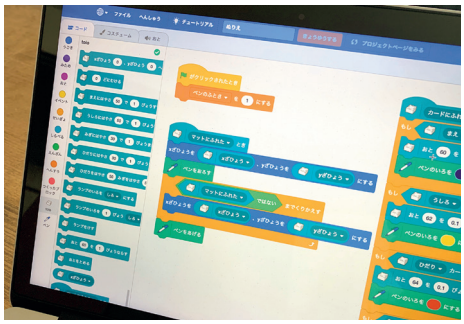
3段階でステップアップ

初級 はじめる



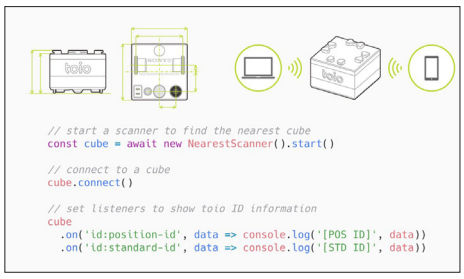
パソコンは不要、カードを使った**"アンプラグドプログラミング"**で、ゲーム感覚でプログラミングの第一歩が踏み出せます。絵本を読むようにプログラミング的思考が身につく「GoGo ロボットプログラミング ~ロジーボのひみつ~」page 07 をご使用ください!

中級 つくる



ブロックを並べるだけの**ビジュアルプログラミング**「toio Do」page 13 で、「toio™コア キューブ」をタブレットやパソコンから動かしましょう! 小学校の授業でも使われる手軽な方式で、座標を使ったロボット制御や、お絵かきがたのしめます。

上級 きわめる



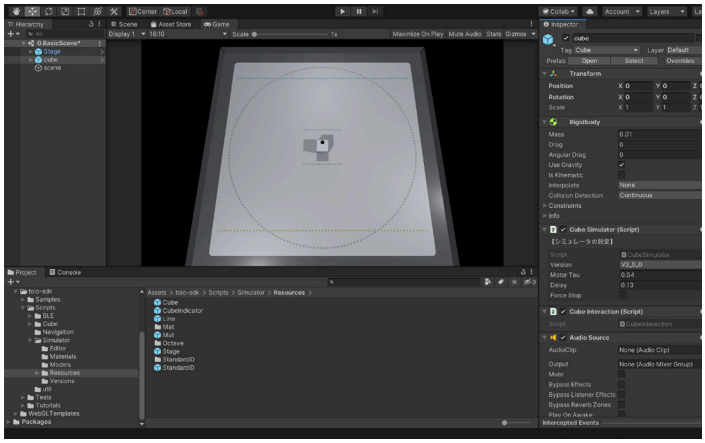
本格的なインタラクション**作品づくりやロボット研究開発**のために「**toio™コア キューブ技術仕様**」を公開しています。**JavaScript**ライブラリ「toio.js」や、ゲームエンジン・Unityでキューブを動かせる「**toio SDK for Unity**」で、さまざまなデバイスと組み合わせた開発も可能です。

WEB SITE へ

toio™の制御を極めたい人のために…

「Unity」対応ソフトウェア開発キットが無償配信中！

toio™を使って、モバイルアプリやゲームを手軽につくりたい



そんな声にお応えして無償配信中の「toio SDK for Unity（SDK＝ソフトウェア・デベロップメント・キット）」は、ゲームエンジン・Unityで、「toio™ コア キューブ」を制御できるソフトウェア開発キットです。「リアルタイム絶対位置検出」で動くtoio™を、モバイルアプリやゲーム、インタラクティブなロボット作品の研究・開発の現場で活用できます。



ダウンロードはこちら！ WEB SITE へ

※「toio SDK for Unity」はモリカトロン株式会社による開発・提供です。

モリカトロン

創作活動を支援するコンテストも開催！

toio™ とUnityを使った作品動画を募集するオンライン作品発表型のコンテスト「ロボットやろうぜ！ - toio & Unity 作品動画コンテスト –」を、ユニティ・テクノロジーズ・ジャパンと共同開催。ゲームやARなど独創的な作品動画がSNSに多数投稿されています。ぜひtoio™ 公式ブログの紹介記事で、魅力的な作品たちをご覧ください！ WEB SITE へ

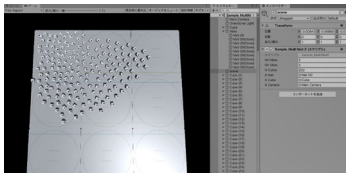
toio™ と Unity でこんな作品がつくれちゃう！

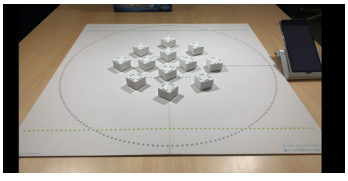


プロジェクション&
3Dプリンタを使ったARゲーム
by赤星俊平



動きを手軽に記録&再生する
タブレット用アプリ
by tokyoamado





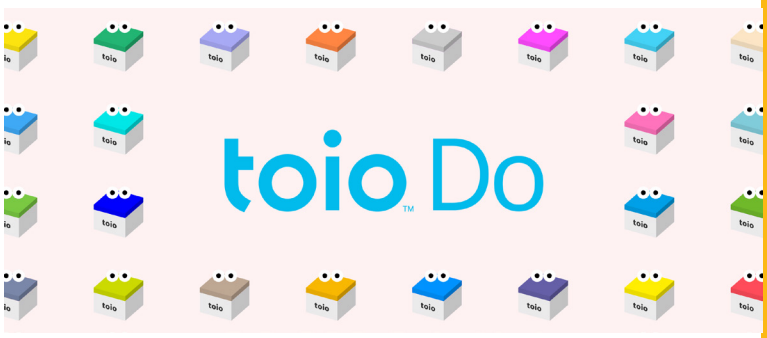
シミュレーターでお手軽群制御！ 実物でもそのまま動く！
byモリカトロン

もっと

toio™の制御を極めたい人のために…

誰でもゲームが自作できる、無料プログラミングサービス「toio Do」スタート！

toioとPCやタブレットだけで遊べて、オリジナル作品ができる！







「toio™ コア キューブ」を使ったゲームがつくれる「toio Do（トイオ・ドゥ）」。ミニゲームで遊んだり、サンプルプログラムをいじったりしているうちに、プログラミングを身に付けられます。ゼロからつくるのは難しくても、“動きの素”になるサンプルを使ったり、ヒントに合わせていじるだけでもたのしめるから、誰でもカンタンです。WEB SITE へ

toio Doの3つの魅力

1

遊ぶ！



まずは入門として、デザイナーや漫画家などのクリエイターがつくったゲームで遊びましょう。新しいゲームも次々アップされますよ。

2

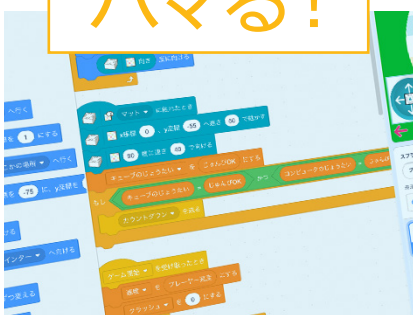
いじる！



プログラムの数字を少し変えるだけで、オリジナルゲームにアレンジ！プログラミングの基本やロボット工学も学べます。

3

ハマる！



自分だけの作品ができたら、公式コミュニティスペース page 19 で共有も可能です。プログラミングがどんどんたのしく！

3 | EDUCATION

toio™教育 関係者向けページ
WEB SITE へ
toio™の活用事例のご紹介の他、
指導案やワークシートなどの資料をダウンロードしていただけます。

子どもの好奇心と学習意欲を引き出し、

STEAM教育にも活用されています！



toio™ は、ゲームや工作、絵本、運転などさまざまなコンテンツを通じ、
リアルとデジタルの両面で、**子どもの創意工夫力を引き出し**ます。

2020年に小学校で必修化されるなど、本格化するプログラミング教育。
小学校や民間スクール（塾、教室）など、全国の教育現場で教材として活用されています。

動画を見る！

#STEAM教育 #ICT教育
#プログラミング教育

全国の教育現場での活用事例



熊本県人吉市立人吉西小学校での公開授業の様子



茨城県土浦市立乙戸小学校
での公開授業の様子

2020年に熊本県人吉市内すべての小学校で、**toio™ がプログラミング教材として一括導入**されました。プログラミングとは何かを知らない子どもも多いため、コンピューターやプログラミングが身近で使われているのを知ることからスタート。子どもたちは「また失敗した。どこが違うのかな…」と**チームの仲間と相談し**て、試行錯誤しながら、何度もやり直して答えを導いていきます。また、茨城県土浦市立乙戸小学校では、toio™を使った正多角形の授業（対象：5年生、教科：算数）を実施。プログラミングの概念をコンピューター上ではないリアルな環境で再現することで、最後には高度な星型図形を描画できるようになりました。

教育用ソフトの可能性を感じる

授業により、子どもたちの**コンピュータに対する興味が以前よりも高まり**ました。コンピューターが身近にあり、それが将来につながっていくことを実感できたようです。toio™は**子どもたちが夢中になる教材**ですね。

公開授業担当・高田敬史教諭



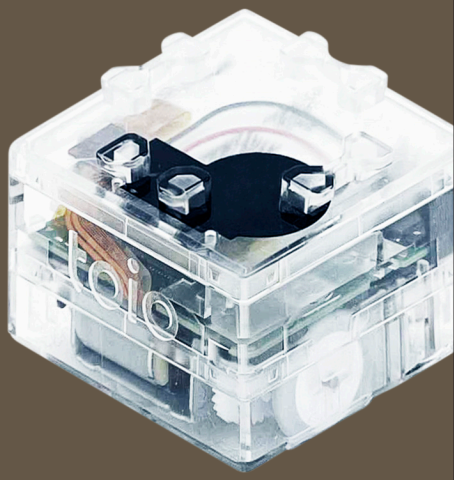
各小学校での授業の様子はこちら WEB SITE へ

4 | LABORATORY

動画を見る!

32mmの小さなロボットに、ソニーの研究開発から生まれた

先端テクノロジーが詰まっています!



「toio™コア キューブ」は、アートやゲーム、
ロボット工学の学習や**研究開発**にも使えます。

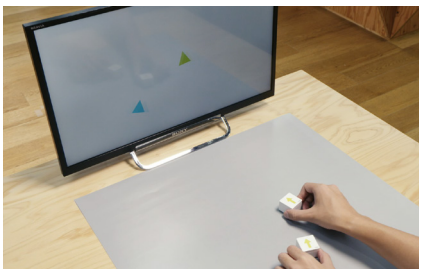
ロボットを使って手軽にたのしい遊びを実現するためには、先端技術の開発が不可欠です。
toio™の、多彩で不思議な動きに込められた秘密を紹介します。

toio™に詰まった2つのテクノロジー



リアルタイム絶対位置検出

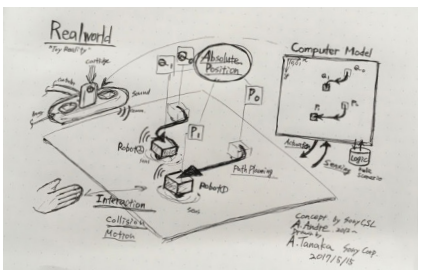
**自分の位置を理解するから、
インタラクティブな遊びが実現!**



「toio™コア キューブ(以降、キューブ)」は、専用マットの上で瞬時に自分の位置を把握し、2台同士が**お互いの位置も正確に把握**。マットに印刷された目に見えない特殊パターンを読み取ってセンサー(光学センサー)で認識し、**絶対位置を検出**します。他にも、姿勢検出や高性能モーターなど、**先端テクノロジーをたっぷり搭載**!

6軸姿勢検出・イベント検出

外からの刺激を検出して反応!



三次元的な姿勢や動きだけでなく、**外からの刺激によるさまざまなイベントを検出**します。2台のキューブ同士の衝突や、人からのインタラクションのほか、**生き物のように**反応する不思議な動きも、これにより実現。

「toio™開発者インタビュー」はこちら WEB SITE へ

キューブ単体での販売も!



プログラミング教材としても利用されるキューブ。ビジュアルプログラミングに挑戦してみたいかたや、キューブを複数台使った高度なプログラミングに挑戦してみたいかたにオススメ!

※座標を用いたプログラミングには、「トイオ・コレクション」のプレイマットなど、対応するマットが必要です

“創意工夫の経験で、たのしさを伝えたい”



2020年から小学校で必修化されたプログラミング教育。
ただ技術を習得するのではなく、「プログラミング的思考」を養ったり、子どもの個性や可能性を伸ばすことが目的です。
これからのプログラミング教育とtoio™の可能性についての未来像を、toio™開発プロジェクトリーダー・田中章愛がお伝えします。

「ロボットづくり」は、ものづくりの集大成

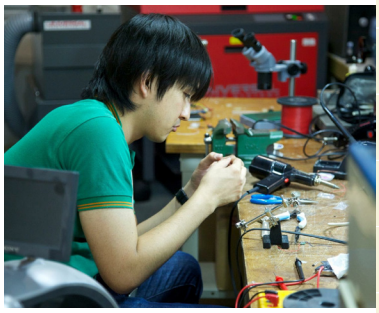
そもそもtoio™ は、共に開発した研究者のアンドレ・アレクシーなど数名の仲間とともに「ロボットを使っておもちゃを動かし、テレビゲームのように遊べたら…」というアイデアから生まれたものです。私自身、幼い頃からロボットに興味があり、学生時代にはロボットコンテストに出場してきました。エンジニアだった親や祖父などさまざまな方のサポートを受けられたおかげで、**「ないものはつくる」「工夫するのはたのしい」**という感覚が好きになりました。ソフトウェアだけでなく機械・電気・デザイン、そして数学や物理などロボットにまつわるさまざまなものづくりに関心を持つようになったことは、人生の財産と考えています。なので、toio™ によって子どもたちに**ものづくりやプログラミング、創意工夫することのたのしさを伝えたい**想いもありましたね。ロボットづくりは「映画」などの総合芸術のようなもので、**“ものづくりの集大成”**。組み合わせのたのしさや失敗すると壊れる厳しさを知り、多様な専門家とチームワークでひとつのものを実現する体験は、子どもの**好奇心や挑戦心を成長させる**と思っています。



2000年高専ロボコン全国大会出場

スポーツや音楽のように、プログラミングを

ロボットプログラミングはまだ新しい分野ですが、小学校での必修化もはじまり、これからはスポーツや音楽のように、付き合い方やたのしみ方の肌感覚を**誰もが持つスキル**になるのではないでしょうか。そのためには、まずは「たのしい」と思えることが大切と感じています。特に実生活で“技術としてプログラミングができる”のが必要というわけではなく、コンピューターやロボットがどう動くかや、効率よく物事をこなす工夫などの「プログラミング的思考」を身につけ、プログラミングに苦手意識なく触れあえることが、より大切になると思います。小学校でのプログラミング必修化においても、しっかり触れあって思考方法として感覚を身につけることが重視されていると感じますね。これからもtoio™ を、**自由な使い方・発想力を支える身近でたのしいロボット**として、より発展させていきたいです。



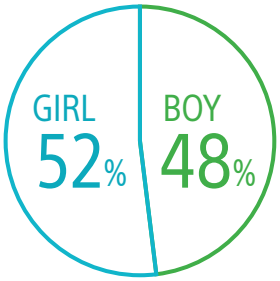
2012年toio™開発当時

※トイオキッズ大調査 2020より

WEB SITE へ

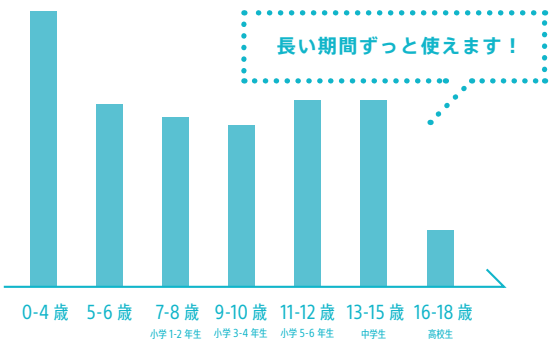
toio™ ユーザーデータ

男女比



男の子も女の子もたのしめます！

年齢



※トイオキッズ大調査 2020より WEB SITE へ

toio™体験談

toio™を使っている子どもたちは、どのように遊んで、そして成長しているのか、ご両親に話を聞いてみました。
toio™によって父子のコミュニケーションが生まれたり、兄弟の仲が深まったり…。
子どもたちの無限大の可能性をどう引き出すか、そのヒントを探ってみましょう！

Case 1 父子で過ごす時間の架け橋に



カナタくん (10歳) ※取材時の年齢です

小さい頃からレゴ®ブロックで遊んでいたカナタくん。
toio™は友だちと一緒に遊んだり、普段は忙しいお父さんと週末に真剣に取り組んだり。
レゴを使って自分でキャラクターをつくって、トイオでバトルするのが特にたのしいといいます。

「私自身、昔からレゴ®ブロックやロボットがだい好きでした。toio™を買ってから、**息子と一緒に試行錯誤して遊ぶ**時間が増えましたね。レゴで重心が低く安定したロボをつくって、さらに強くしていって、大人げないけれど本気で対戦に臨んで（笑）。動くことで“機能性”や“バランス”が問われるので、勝負に勝つにはどうするか考えたり…**それを通して、子どもとの会話が増えています。** toio™の魅力は、ものすごいテクノロジーが詰まっているのを感じさせないからこそ、**子どもが自然に親しめる**こと。子どもには、いろいろなことを考えて、何かを切り開いていって、自分で何かをやろうする人、何かを生み出す人になってほしいと思っています」（お父さん）「toio™は誰かと一緒に使うことが多いですが、テレビゲームなどよりも、**友だちや家族と一緒に会話や工夫をしながら**遊べるので、**コミュニケーション能力が高まる**かなと思っています。友だちが、頻繁に家に集まるようになっていますね（笑）」（お母さん）

Case 2 “チャレンジする心”が育まれる



ユウトくん (8歳)・ヒロトくん (4歳) ※取材時の年齢です

兄弟でtoio™やレゴ®ブロックで遊ぶのが大好きだというふたり。兄のユウトくんは、自分のペースでどんどん進められて、難しい問題にもチャレンジできる「GoGo ロボットプログラミング™ ~ロジーボのひみつ~」にハマっているのだとか。弟のヒロトくんはミニカーが好きで、「トイオ・ドライブ™」がお気に入りです。

「子どもへのプログラミング教育の目的は、**論理的思考力や応用力のベースづくり**だと考えています。それらを身につけて欲しいので、**日常生活の中にプログラミングの要素を取り入れる**ようにしています。
toio™を購入したのは、**子どもたちが工夫をする余地**があり、手先を使って遊べるのが魅力と思ったからです。プログラミング教室に通う代わりと考えれば、2～3ヵ月で金額の元は取れるかなと（笑）。使い方を説明するだけで、**制約をせずに自主的に考えて遊べて、遊びかたも一様ではない**のがいいですね。
子どもには、好きなことに熱中できる時間をつくってあげることを心がけているのですが、toio™で遊ぶことを通じて『最初から正解を求めず、**1回やってみて失敗したらやり直す**』『失敗してもいい』気持ちが芽生えた気がします。
子どもたちにはこれからも、自主的に興味があるもの見つけて、深めてもらいたいですね」（お母さん）

“十人toio”の活用法

真っ白で、シンプルで、だからこそさまざまに使える、小さなキューブ。
プログラミングの勉強も、たくさんのゲームで遊ぶことも、
自分だけのオリジナル作品だって、思い思いにつくれます。
十人十色の、toio™のたのしみ方。toioラバーの方々の目線から、ご紹介します。

創　ひらめき　夢　仲間

3つの大きな特長

使い方、ジブン次第です

多機能なtoio™は、子どももおとなも、スキルや好みに合わせて、自分らしい遊びかたができます。使えば使うほど、成長や新しい課題が見えて長く寄り添ってくれるのが特長です。

大事な技術を、大事なみんなへ

小さなキューブの中に、先端テクノロジーが詰まっています。その技術仕様を惜しみなく公開しているから、学校で役立てたい人も、研究を深めたい人も、誰でも活用可能です。

仲間がいたら、もっとたのしいから

コミュニティづくりを大切にしています。難しくて先に進めないときも、自信作のゲームができたときも、年齢や住む場所に関係なくたくさん語り合って、ものづくりをたのしみましょう。



筑波大学 図書館情報メディア系准教授、
デジタルネイチャー開発研究センター センター長
落合陽一さん

“toio™は“ようやく市販された タンジブルユーザーインターフェース”だ

これまでのもう一押し足りないデジタルツールと違い、toio™は手にちょうどよく収まって、常に位置がトラッキングされて。90年代にやりたかったことが、今20年越しに叶った感じがします。toio™は、トライアンドエラーの速さ、頑丈さ、個々の手先の器用さが影響しないのがとてもいいですね。何に使うかは、みんなの使い方次第。僕だったら猫のおもちゃを自作してみたいかな。

※タンジブルとは「実態があって触れられる」という意味。手に持って操作する物理的なオブジェクトを用いて、コンピュータ情報の操作をおこなうもの。身体を使って操作するtoioの特徴を言い表している。

toio™は“きわめて敷居の低いメディア”だ

“何かにたどり着くための、真ん中を媒介するもの”＝メディアは、ハードルが高いもの。toio™はその敷居がとても低く、ハードウェアを使う上でのトラブルも少ないので、誰もがその先の“たどり着きたい課題”に到達しやすいと思います。例えば僕だったら、義足について知るワークショップに活用したり。また、充電頻度の少なさや、無駄な手間なくカンタンに動かせるのも魅力です。



ソニーコンピュータサイエンス研究所 研究者、
エンジニア
遠藤謙さん

WEB SITE へ

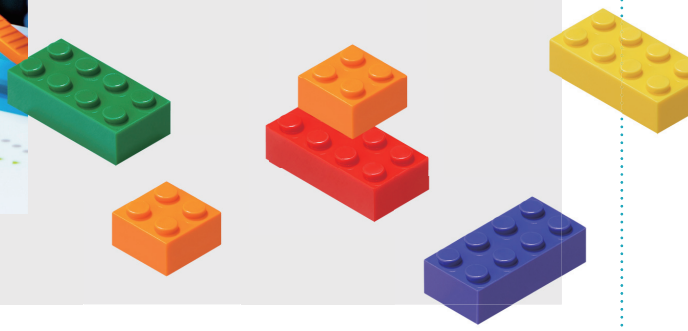
toio™をさらにたのしむには…

toio™は何かと掛け合わせて、自分の好きなようにたのしむことができます。
手持ちのブロックで自分だけのロボットをつくったり、コミュニティに参加して、プログラミングについて語ったり。
学びの世界をもっと広げてみましょう！

組み合わせたら、可能性が広がる
「レゴ®ブロック」



「toio™ コア キューブ」は、レゴ®ブロックを取り付けて遊びやすい仕様になっています。
プログラミングで、オリジナルのゲームや作品をつくったり、専用タイトルで、キャラを自分好みに改造してみたり。
手持ちのレゴ®ブロックと合わせるだけで、遊びかたはさらに広がります！



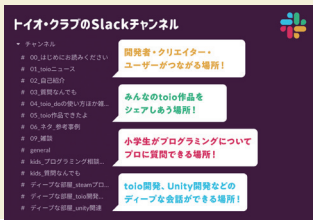
WEB SITE へ

プログラミングで遊ぶ人、つくる人ための無料オンラインクラブ
「トイオ・クラブ」



※16歳未満の方は、保護者の方を通じてのご利用をお願いいたします。

toio™の公式Slackコミュニティをオープンしました！ toio™ユーザーである親子やクリエイター、エンジニアが集まって、気軽にお話ししたり、プログラミングや遊びかたの情報を共有したり、作品をお披露目できるオンラインコミュニティです。開発者と直接交流も可能です。無料で誰でも登録できるので、ぜひ参加してみてくださいね。



WEB SITE へ

製品情報一覧

※対象推奨年齢はすべて6才以上

WEB SITE へ

toio™（本体セット）



製品番号：TPH-1000T 010
外径サイズ：約296×296×50mm
希望小売価格 18,678円（税込） https://toio.io/platform/

バリューパック

本体セット＋専用タイトルがセットになったお得なパック



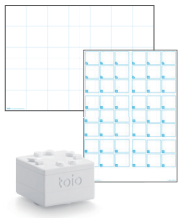
toio™バリューパック
トイオ・コレクション
製品番号：TPHJ-10000
希望小売価格：21,978円（税込）



toio™バリューパック
GoGo ロボットプログラミング™
~ ロジーボのひみつ~　同梱版
製品番号：TPHJ-10001
希望小売価格：21,978円（税込）



toio™バリューパック
おんがくであそぼう
ピコトンズ™　同梱版
製品番号：TPHJ-10002
出荷完了



toio™コア キューブ

同梱物：toioコア キューブx1、トッププレート（白）x1、簡易プレイマットx1、簡易カードx1
製品番号：TPH-1000C 010
外径サイズ：約168×168×50mm
希望小売価格 7,128円（税込）
https://toio.io/platform/cube/

※充電には別売の専用充電器が必要です。　※本製品にはビジュアルプログラミングでお使いいただける簡易プレイマット、簡易カードが同梱されています。



toio™コア キューブ専用充電器

同梱物：toioコアキューブ専用充電器×1、USBケーブル(TypeA-microB)×1
製品番号：TPH-ZCC1J 10
外径サイズ：約168×168×50mm
希望小売価格 5,478円（税込）
https://toio.io/platform/cube/

※充電にはUSB 端子を持ったPCまたは市販のUSB充電器が必要です。
「USB ACアダプター：AC-UD20」USB充電器で動作確認をおこなっています。
※本製品は充電専用です。toio専用タイトルカートリッジは使用できません。

toio™専用タイトル

※遊ぶには、toio™本体セットが必要です。



GoGo ロボットプログラミング™ ~ロジーボのひみつ~

製品番号：TQJS-00003
外径サイズ：約296×296×50mm
希望小売価格 6,578円（税込）
https://toio.io/titles/gogorobot.html



トイオ・コレクション

製品番号：TQJS-00001
外径サイズ：約296×296×50mm
希望小売価格 6,578円（税込）
https://toio.io/titles/toio-collection.html



トイオ・ドライブ™

製品番号：TQJS-00004
外径サイズ：約296×296×50mm
希望小売価格 5,478円（税込）
https://toio.io/titles/toio-drive.html



~みんなでもっと楽しめる~ トイオ・コレクション 拡張パック

製品番号：TQJS-00005
外径サイズ：約192×193×25mm
希望小売価格 3,278円（税込）
※遊ぶには、トイオ・コレクションが必要です。
https://toio.io/titles/toio-collection-extension.html



おんがくであそぼう ピコトンズ™

製品番号：TQJS-00006
外径サイズ：約296×296×50mm
希望小売価格 6,578円（税込）
https://toio.io/titles/picotons.html



工作生物 ゲズンロイド

製品番号：TQJS-00002
外径サイズ：約296×296×50mm
希望小売価格 6,578円（税込）
https://toio.io/titles/gesundroid.html



大魔王の美術館と怪盗団™

製品番号：TQJS-00007
外径サイズ：約296×296×50mm
希望小売価格 6,578円（税込）
https://toio.io/titles/kaitoudan.html

toio™カスタマーサポート

よくあるお問い合わせ、修理受付など　https://support.toio.io/

Sony Interactive Entertainment

"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"、"ロジーボのひみつ"、"トイオ・ドライブ"、"おんがくであそぼう ピコトンズ"および"大魔王の美術館と怪盗団"、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、ソニーグループ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2021年8月25日現在の情報に基づいて作成されています（一部を除く）。© 2021 Sony Interactive Entertainment Inc. All Rights Reserved. Design and specifications are subject to change without notice.
LEGO and the LEGO logo are trademarks and copyrights of the LEGO Group. ©2021 The LEGO Group. All rights reserved.

本PDFのハイパーリンクなどのインタラクティブ要素は、デバイスにより作用しない場合がございます。ご了承くださいませ。