

すべての子どもの健康促進プロジェクト

#ミライキッズ Project

概要

NPO法人ミライキッズ



ミライキッズプロジェクトとは

2030年までに家庭・地域格差なく、
すべての子どもの健康のきっかけ作り（子どもSDGs）
であり、子どもの教育問題にも取り組みます。



SDGs 17項目中、
11項目に該当

- 1、**貧困をなくそう**：プログラミング技術を身につけることで、就業に必ず役立ちます
- 3、**すべての人に健康と福祉を**：技術を身につけることで就業でき、健康な社会生活を送ることができます
- 4、**質の高い教育をみんなに**：富裕層のみの教育だけでなく、みんなに受講できる環境づくりを目指しています
- 5、**ジェンダー平等を実現しよう**：男女関係なく、就業の機会、評価を獲得できる社会生活を送れます
- 8、**働きがいも経済成長も**：
- 9、**産業と技術革新の基盤を作ろう**：
アメリカでは医者よりエンジニアの給与水準が高いと言われる時代。日本のプログラミング教育促進は経済成長、産業と技術革新の基盤作りに直結します
- 10、**人や国の不平等をなくそう**：技術を身につけ、多くの子どもが将来就業でき、平等に健康な生活を送れる社会を目指します
- 11、**住み続けられるまちづくりを**：これからの社会は在宅ワークが可能な就業環境が増えます。プログラミング教育に積極的に取り組む自治体では地元就職促進になります
- 13、**気候変動に具体的な対策を**：世の中のほとんどの技術はプログラミングが関係します。気候変動への取り組みも同様。優秀なエンジニア育成が気候変動への対策（データ収集、検証など）の技術向上=取り組みに影響します
- 16、**平和と公正をすべての人に**：多くの子どものプログラミング教育=多くの子どもが将来安定して就業につける=平和と公正な社会へ
- 17、**パートナーシップで目標を達成しよう**：ミライキッズとSDGs企業、地元教育企業の連携・パートナーシップで多くの子どもへプログラミング教育が実施可能となります

主なSDGs活動

主に子どもの運動促進・知育促進を実施します。

※（無償）体力測定・データ提供

※（無償）プログラミング教育ほか知育促進



子どもの運動促進

- 1、自治体・商業施設・住宅展示場イベントなど実施
- 2、子どもスポーツ教室・幼稚園で実施

子どもの知育促進

- 1、小学校プログラミング授業サポート
- 2、小学生新聞でプログラミング基礎
- 3、親子体験会

教育問題解決への取り組み

体力低下・授業促進・教育格差解消へ以下実施

- ・ 体力データをご家族へ提供。子どもの健康意識向上
- ・ プログラミング授業未実施の小学校先生をサポート
- ・ 全小学生へ小学生新聞で知育教育



日経新聞：地域・学校・教員により教育格差が広がっているとの記事

信頼性あるミライキッズ活動

文科省推奨活動

文科省「子供の学び応援サイト」

に小学校先生に推奨される
プログラミング教育コンテンツ
として**唯一掲載**



文化庁ビヨンド2020認定活動

ミライキッズ体力測定活動2018年認定取得

日本の文化を世界へそして未来へ
～次世代に誇れるレガシー創出のための文化プログラム～



2023年目標とミライキッズ体制

- 1、**1万人**の子どもの体力測定・測定データ無償提供
- 2、**1万人**の子どものプログラミング教育促進
- 3、**5自治体**の小学校モデル校1校で授業実施

補足

- 1、体力測定参考動画：「**ヒマラヤ 体力測定**」と検索ください
- 2、プログラミング参考：「**プログリズム**」HPをご参照ください

#ミライキッズ Project

事務局：横浜市中区尾上町3-46
木村ビル402

担当者：伊藤

メアド：web.staff@kidsoo.net

各都道府県での運営体制

- ・NPO法人ミライキッズ
- ・地元企業（メディア企業・紙媒体など）
- ・地元教育企業やスポーツ団体

ミライキッズ理事メンバー



理事長 菅 宏司 (かん ひろし)

1975年生まれ。愛媛県今治市大三島出身。アーサー・アンダーセン、KPMGグループにてコンサルタントとして勤務。AIGグループを経て、ライフネット生命の創業に参画。事業開発部長、商品開発部長等を経てアドバイザーに就任。2013年コロボハス(株)代表取締役就任。2015年地方を元気にしたいという思いから、かすがいジャパン株式会社を設立。代表取締役就任。2016年公益財団法人日本財団アドバイザーに就任。現在は元サッカー日本代表の岡田武史監督と組んだ地方創世事業や、四国へのインバウンド誘致の事業など実施。



理事 廣瀬 俊郎 (ひろせ としあき)

1981年生まれ。大阪府吹田市出身。5歳でラグビーを始め、北野高校、慶応義塾大学、東芝でプレー。日本代表として28試合に出場。2012-2013の2年間はキャプテンを務めた。ワールドカップ2015イングランド大会では、メンバーとして南アフリカ戦の勝利に貢献。現役引退後はBBT大学院で経営を学び、MBA取得。(株)HIRAKU代表取締役としてスポーツ普及、教育に取り組む。現在、コロナ禍でアビールの場を失った学生アスリートに、プレーアビールの場を提供する「スポーツを止めるな」や、現役アスリートに対する教育事業・セカンドキャリアなどを支援する「アポロプロジェクト」、アスリートと企業・団体・個人がタッグを組んで社会課題に取り組んでいく「TEAMFAIR PLAY」を設立。



理事 山田 幸代 (やまだ さちよ)

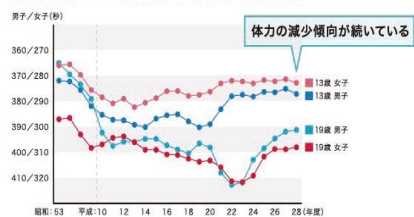
1982年生まれ。滋賀県近江八幡市出身。京都産業大学進学後、友人に勧められラクロスを始め、元来持っている負けん気の強さと、バスケットボールで鍛えた判断力や瞬発力を活かし、瞬く間に成長。1年でU-20日本代表、2年でA代表に選ばれる。関西リーグでも得点王、ベスト12、MVPも受賞。大学卒業後の2005年には大手通信会社に入社。営業職として社内トップセールスを上げるほど活躍する一方で、選手としてクラブチーム「FUSION」の旗揚げに参加。仕事と両立を図りつつ活躍。同年、日本代表としてもワールドカップに出場。5位入賞に貢献する。2007年9月にプロ宣言。日本初のプロラクロス選手となる。2008年からオーストラリア・アデレードの強豪チーム“Wilderness”に所属。2017年にはW杯オーストラリア代表に選出された。現在は大学で教鞭をとりながら、京都国際観光大使に就任。

子どもの運動促進実施理由 = 子ども体力が年々減少傾向

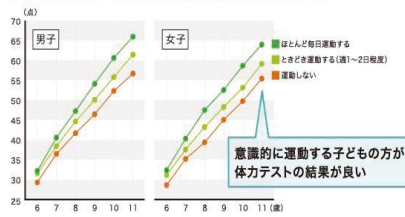
多くの子どもに無償で体力測定・ご家族へ測定データをご提供。
子ども・またご家族自身の健康への意識向上を目指します

子どもの体力が年々減少

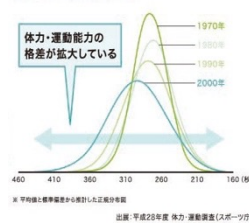
(図1) 持久走(男子1500m, 女子1000m)の年次推移



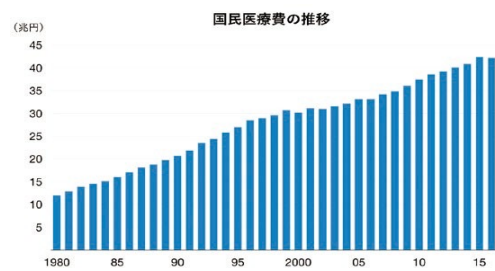
(図2) 運動・スポーツの実施頻度別 新体力テスト合計点



(図3) 持久走(13歳女子)

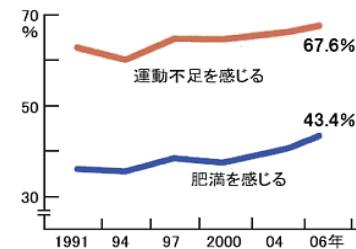


当活動は未病対策に (医療費年々増加。ご家族にも運動促進を啓蒙)



(出典：厚生労働省)

「肥満」、「運動不足」を感じる人の割合の推移



ゲーム・スマホの普及で、子どもの遊び場は公園から家へ。文部科学省調査で、子どもの体格は年々増加、体力はここ15年低下傾向です(図1)。日常生活での運動の機会減少 = 運動不足。それはスポーツ教室やクラブ活動などで運動をよくする子どもと、ほとんどしない子どもの二極化が進むに従い、体力の高低に格差が広がっているという調査結果からも明らかです(図2・3)

測定種目・データのご提供

体力測定 基本 4 種目

走る・跳ぶ・投げるなどの基本的な動作を網羅し
瞬発力・持久力・筋力を総合的に測定

25m往復走



両足連続跳び越し



ボール投げ



鉄棒ぶら下がり



無償で保護者へ測定データ提供

データをご家族へ提供することで、定期的な実施による子どもの成長データや同じ月齢の子どもの平均値データとの比較など可能。子どもの体力現状を把握いただけます。



PC・スマホから測定結果を閲覧

子どもの成長記録を手元でチェック。前回の測定からどれだけ記録が伸びたかを簡単に確認したり、月齢別の全国平均値との比較も可能。

運動促進活動1：(無償)幼稚園・子どもスポーツ教室で体力測定

幼稚園や子どもスポーツ教室で

子どもスポーツ教室・団体、大学などと連携し、

体力測定・保護者へ測定データ提供を実施します



幼稚園・
保育園



スポーツ
教室



運動促進活動2：(無償)自治体・商業施設・住宅展示場などで体力測定

自治体や商業施設など子ども集客イベントで、
メディア企業・広告代理店などと連携し、
体力測定・測定データ提供+スポーツ体験会などを実施します



※運営には子どもスポーツ教室・団体や大学ボランティアなどにサポート頂きます

子どもの知育促進実施理由 = 家庭・地域格差の解消

多くの子どもが知育教育を受講できる環境づくりを目指します

日経新聞：地域・学校・教員により教育格差が広がっているとの記事

いまやプログラミング教育は最重要教育のひとつ

- ・ 小学校～高校の授業必修化
- ・ 2025年から大学受験科目に
- ・ 将来の就業に必須な技術



知育活動 1 : (無償) 小学校のプログラミング授業をサポート

担任の先生が専門知識・予習復習なく授業できるように
指導動画・指導ガイド・教材をご提供

実施理由：
小学校プログラミング授業が必修化。
しかしほとんどの小学校でまだ授業実施されず。
理由は授業内容・教材制作などすべて先生の負担。
先生が負担なく授業できる環境をご提供します



知育活動 2 : (無償) 子ども新聞で全小学生へ知育促進

小学生新聞とwebで、すべての小学生へプログラミング基礎教育
やSDG s 教育実施を目指します ※各都道府県パートナー企業と新聞発行

実施内容 :

紙面とwebで年4回、プログラミング教材を掲載



- 初心者の小学生
遊ぶ・ふれる→スクラッチに慣れる
- 上級者の小学生
オリジナル作品を作る

11月号
#ミライキッズ
小学生新聞
Kids@Q.net
kidsoo.net
プログラミング
Question
文字入力を使って
OXゲームを作るには
どうしたら良いですか?
Scratch
プログラミング
QUIZ
Answer
プログラミングの基本的なひとつに
条件分岐というのがあります。
「もしもなら、目をさす」といったものです。
左の画像を参考にプログラミングしてみよう!

#ミライキッズ
無料体験会開催
子ども
プログラミング教室
0800-200-5543
申し込み方法
QRコード

対象 地域	対象 年齢	開催期間
〇〇〇〇会場	小学4年生	9月20日(土) 10時～ / 10月6日(土) 10時～
〇〇〇〇会場	小学4年生	〇〇〇〇 4.9.24
〇〇〇〇会場	小学4年生	9月20日(土) 10時～ / 10月6日(土) 10時～
〇〇〇〇会場	小学4年生	〇〇〇〇 4.9.24

#ミライキッズは小学校プログラミング教育をサポートします!
すべての小学校でプログラミング教育の実施を目標に(①:指導動画、②:指導ガイド、③:児童用テキスト教材)を提供しています

指導動画は「指導動画」に公開
児童用テキスト教材は「児童用テキスト教材」に公開
児童用の目標は「目標」に公開

文字入力

知育活動 3 : (無償) 親子プログラミング体験会

イベントや教育企業と連携し、親子でプログラミングを体験できるイベントを無償で実施。プログラミングに触れる機会作りに

実施理由：

- ・プログラミング教育の重要性の啓蒙
- ・保護者へ子どもへの教育への関心向上

#ミライキッズ 子どもプログラミング教室

年長～小学6年生対象

Scratch
プログラミング
無料体験会

- ☑ 小学校～高校でプログラミングの必修化
- ☑ 2025年からプログラミングが大学受験科目に

プログラミングは将来必須の最重要教育!

総務省は2025年までにIT人材を新たに100万人育成する方針を発表。文部科学省は小学校でのプログラミング教育必修化を決定しました。これからの世の中に最も必要とされる技術のひとつがプログラミングです。IT人材を育成することは国の急務であり、そのためにも早期プログラミング教育が必要です。

暁の星幼稚園会場	聖園幼稚園会場
福山市高深津町3-4-1	福山市昭和町7-26
毎週火曜日 各回定員10名	毎週水曜日 各回定員10名
15時～18時(約40分)	15時～18時(約40分)

お申込方法
下記申込フォームから
お申し込みください

※新型コロナウイルス感染予防の為、予約制となっております

お問い合わせ 主催 NPO法人 ミライキッズ 担当 三輪・中 TEL 10:00～19:00 / ※日曜閉鎖
0800-200-5543 (課)

知育活動 4 : 多くの子どもが受講できる民間教育の環境作り

民間プログラミング教育促進を実施します

※講師人件費・コンテンツ開発など最低限のコストは必要

民間でもプログラミング教育が必要

理由：学校はプログラミングに割り当てれる時間が少なく基礎教育の実施

↓ 解決策

そろばんピアノなどお稽古教室より安価実施。
多くの子どもが継続的にプログラミング教育を受講できる環境づくりを目指す

「りんご1」の色を決めよう！
落ちてくるりんごを好きな色に変えてみよう！

手順5：スプライトペインの「りんご1」をクリック
手順6：①～④の順番でブロックをくっつけてプログラムを完成させよう

手順7：①～④の順番でブロックをくっつけてプログラムを完成させよう

「りんご1」が落ちてくるプログラムを作ろう！
1秒ごとに作られたクローンが画面の上から落ちてくるプログラムを作ろう！

手順7：①～④の順番でブロックをくっつけてプログラムを完成させよう

「りんご2」の色を決めよう！
落ちてくるりんごを好きな色に変えてみよう！

手順8：スプライトペインの「りんご2」をクリック
手順9：①の操作で色のブロックを入れてみよう

手順10：①～④の順番でブロックをくっつけてプログラムを完成させよう

「りんご1」と「りんご2」が落ちてくるプログラムを作ろう！
1秒ごとに作られたクローンが画面の上から落ちてくるプログラムを作ろう！

手順11：①～④の順番でブロックをくっつけてプログラムを完成させよう

手順12：①～④の順番でブロックをくっつけてプログラムを完成させよう

最後にゲームで遊んでみよう！

