

# KNOCK!!

家族で、「つくる」を楽しむ。好きになる。

## 未来を共に つくる。

どんな環境の子どもたちも、夢を叶えられるアカデミーをつくる

認定 NPO 法人フードバンク山梨 米山 けい子 氏、城野 仁志 氏にインタビューをしました

未来を担う子どもたちが、自ら生きる力を育める場所に

ヴィジヨナリーパワー株式会社 戸田 達昭 氏にインタビューをしました



# 未来を共に つくる。

## Twinkle Stars Academy in 山梨県中央市

フードバンク山梨ひまわり支所で行われた「Twinkle Stars Academy」の様子をご紹介します

## どんな環境の子どもたちも、夢を叶えられるアカデミーをつくる

認定 NPO 法人フードバンク山梨 米山 けい子 氏、城野 仁志 氏にインタビューをしました

## 未来を担う子どもたちが、自ら生きる力を育める場所に

ビジョナリーパワー株式会社 戸田 達昭 氏にインタビューをしました

## 人助けの心を持ち続ける、食のインフラ企業

株式会社まもか-る 社長 小林 哲雄 氏にインタビューをしました

## 英語を通して世界と出会い、人生の選択肢を広げる

学校法人パンビバイリンガル学園 理事長/イングリッシュプラス株式会社 代表取締役 川瀬 るり子 氏、  
パンビバイリンガル幼稚園 プログラミングマネージャー/イングリッシュプラス株式会社 専務取締役 ワード メロニ- 氏にインタビューをしました

## 「テクノロジー」という選択肢に出会い、自らの手でコンセプトを形にする

株式会社スクーミー CEO 塩島 諒輔 からのメッセージです

## TSA に関わってくれている学生の声

山梨県立大学の学生 2 人にインタビューをしました

## 「人にやさしいお店づくり」を行う、地域密着のスーパーマーケット

いちやまマート玉穂店 店長 甘利 元 氏にインタビューをしました

## 自然と広がる地域の輪を大切に、フェアで持続的な世の中をつくる

有限会社サニーシステム 取締役 藤井 智 氏にインタビューをしました

## お客さんに「おいしい」と言ってもらうために

山梨県南アルプス市にて、農業を営む 五味 真二 氏にインタビューをしました



フードバンク山梨ひまわり支所で行われた  
Twinkle Stars Academy の様子

「Twinkle Stars Academy (以下TSA)」は、生活困窮世帯の子どもたちが社会で生き抜く力を育み、自ら貧困の連鎖を断ち切るための学び舎です。山梨県内で起業創業や人材育成に取り組む新電力であるヴィジョンナリーパワー株式会社と、生活困窮世帯に対する食料支援に取り組む認定NPO法人フードバンク山梨が連携して構築しました。地域の企業が協力し、月1回のリアル開催と週1回程度のオンライン等を活用したフォローアップを行っています。



## 英語

英語のコンテンツを提供するのは、バンビバイリンガル幼稚園とイングリッシュプラス株式会社。座学だけでなく身体を動かすゲームをしながら、日常で使える英語表現を学習し



### 特集

# Twinkle Stars Academy

in山梨県中央市



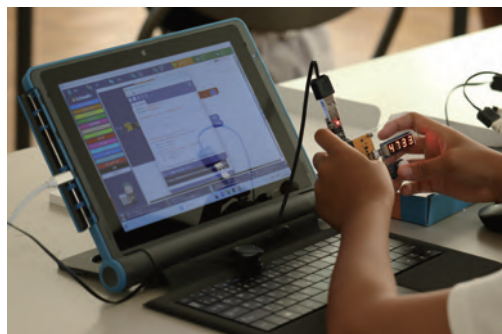
れた、第2回目の授業に潜入しました。

会場は、山梨県中央市にあるフードバンク山梨ひまわり支所。開始時刻が近づく、子どもたちが続々と集まってきました。認定NPO法人フードバンク山梨は、生徒募集、場の提供を行います。

ヴィジョンナリーパワー株式会社の代表取締役であり、TSAの校長である戸田達昭先生の挨拶からTSA

ました。対戦ゲームに負けたチームから「One more time!」など、子どもたちの口から自然と英語がこぼれるように。ゲームに失敗しても先生たちから「Nice try!」と声がかげられ、挑戦したことを認めてもらえる空気がつくられていました。家庭学習には、「オンラインえいごようちえん Peek-a-Boo」を提供しています。

IT/IOTスキルのコンテンツを提供するのは、株式会社スクーミー。スクーミーボードとPCが貸し出され、実践的な授業が行われました。まずは数字が表示されるセンサーコネクタを活用して、子どもたちのアイデアをもとに対戦形式のゲームを実施。ゲームに勝つためにはどんな設定が必要なのかを考え、PCでプログラミングし、それらを即



座にスクーミーボードに反映して先生や仲間と対戦する。この作業を繰り返すことで、自然とプログラミング的思考が養われていきました。最後は子ども同士で教え合いながら、数字の表示とLEDライトを組み合わせたオリジナルゲームをつくりました。

## ITスキル

## 昼食

昼食のお弁当を提供するのは、株式会社まもかーる。毎月TSAのために、栄養バランスを考えた特別メニューのお弁当が用意されています。この日は8月ということもあり、お祭り気分が味わえる焼きそばとこ焼き風味のコロッケがメインディッシュに。デザートにはかき氷も用意され、おかわりする子どももいるほど、夏らしい味を楽しんでいました。



## 未来を共に つくる。

帰りにはお土産として、フードバンク山梨から、お菓子や食料の詰め合わせが渡されました!



がスタート。仕事で地方に出張していた戸田校長は、オンラインで生徒たちと顔を合わせて言葉を交わしました。ヴィジョンナリーパワー株式会社は、アントレプレナーシップ、事業構築を担います。

モットーは、必要とする人たちに食品を届けること

米山 安全性に問題がないのに廃棄されてしまう食品を寄贈していただき、必要としている施設や団体に無償で提供する活動がフードバンクです。1970年代のアメリカに端を発し、日本では2000年代初頭から各地に団体が設立されるようになりまし  
た。フードバンク山梨は、地域に貢献できるボランティアをした  
いという思いから、2008年に  
私1人で自宅から活動をスタ  
トしました。仲間が増えてNP  
O法人となり、現在は南アルプ  
ス市を拠点に全県で行政と連携  
した活動を行っています。

活動を続けるなかで、日本でも日々の食事に事欠く子どもたちが身近にいることを知り、「子どもの貧困」への意識が強まっていきました。2015年には「フードバンクこども支援プロジェクト」を立ち上げ、学校給食のない長期休暇の間に、就学援助受給世帯などに対して食品を直接送付する活動を行っています。山梨から始まったこのプロジェ

# どんな環境の子どもたちも、夢を叶えられるアカデミーをつくる

クトは、現在全国30以上のフードバンクで実施されています。このようにフードバンク山梨では、最も支援を必要とする人たちに食品を届けることを第一に活動しています。



## 夢を持ったための学習支援

米山 食料支援を通して、毎日食べさせることに精一杯で子どもの学習に目を向ける余裕のない親御さんや、夢を持っていない子どもの状況を目の当たりにしました。社会の一員として、そういった子どもたちに夢や希望を持つて生きてほしいという思いから食料支援と並行し、学習支援も行うようになりました。

## 米山 高校生向けプログラミング講座

米山 高校生の入口により近い高校生を対象に、フードバンク山梨が主体となって立ち上げた講座です。プログラミングは学歴関係なくどんな環境の人も挑戦できることなので、パソコンなどの機械は支援を募って賄いながら若者が夢を叶えられる道筋をつくっていきたいです。

## フードバンク山梨と子どもたちの未来

城野 食料支援受給世帯の子どもたちにとって、「自分は受け取るだけではなく与えることもできる存在だ」という意識を育むことが重要だと考えています。食料を受け取るだけではそういう意識は生まれないので、TSAやプログラミング講座が子どもたちの自信を育てる場になればと期待しています。子どもたちがここで得たものを活かして、家族や友人、地域や社会に貢献できる人

米山 すぐ隣に子どもの貧困があっても、気付くことは意外と難しい。フードバンク山梨では、活動のなかで出会ったご家族の実話

に基づいた『フードバンクとぼく』というアドボカシーブックを制作したので、こういった本や私たちの活動を通して、多くの方に現状を知ってもらえたらと思っています。

将来的には、ケアリーバー（児童養護施設や里親などの社会的養護を離れた若者）など、幅

広い「若者」を対象にした「フードバンク未来アカデミー」を立ち上げたいと思っています。IT、料理、美容など、さまざまな分野の勉強ができるアカデミーをつくり、生活が苦しい中でも夢を叶えられる子どもたちを送り出す。その目標に向かって、これからも活動を続けていきます。



未来を共に  
つくる。



認定NPO法人フードバンク山梨

理事長 米山 けい子 氏

副理事長 城野 仁志 氏

山梨県南アルプス市を拠点とするNPO法人。山梨県における食のセーフティネットを支えるフードバンクシステムを構築し、市民、企業、行政、福祉施設と協働して、食べ物が無駄なく消費され、誰もが食を分かち合える心豊かな社会づくりを目指している。特に子どもへの支援に力を入れており、全国のフードバンクのなかでも中心的な役割を担っている。

ヴィジョナリーパワー株式会社は、2017年に設立した、山梨県内で電力供給を行う地域新電力。新電力として経済とエネルギーの循環を同時に満たすことで、持続可能な地域づくりに貢献している。創業報県をスローガンとし、起業創業や人材育成に取り組む。代表取締役の戸田達昭氏はスタートアップアクセラレーターとして起業家育成や事業創造に力を注ぎ現在18社の経営に携わっている。

ヴィジョナリーパワー株式会社  
代表取締役

戸田 達昭 氏

## 未来を担う子どもたちが 自ら生きる力を 育める場所に

VPの電気は、地域課題  
を解決するエンジン

ヴィジョナリーパワー株式会社（以下、VP）は、山梨県内に電力を供給し、地域課題解決の財源を生み出すために設立した会社です。起業・創業を活性化させ、山梨県に報いる「創業報県」をスローガンに、スタートアップへの支援や、文化・福祉領域への公共的な投資を行っています。そういった意味で、VPが供給する電気は、地域課題を解決するためのエンジンということもできるかもしれません。電力にこういった付加価値を乗せるのはある種の挑戦でもありますが、我々の大義に共感して契約してくださるお客様も多岐にわたります。

企業理念にのっとり、お客様にお

## 未来を共に つくる。



支払いいただいた電気代の一部をフードバンク山梨に寄付する「FBでんき」というプランを設けています。しかしある株主の方より、外部から資金援助や食料支援をするだけでは、問題の抜本的解決にはつながらないのではというお話をいただいたことがありました。その言葉をきっかけに、被支援者が自ら生きる力を育んでいくための仕組みを考えるようになり、フードバンク山梨と有志の仲間たちと共に立ち上げたのが、TSAです。

### TSAの意義

共に社会を作り、未来を生きる仲間として、僕たちと子どもたちの関係は対等だと思っています。たまたま先に生まれ、スキルやツールを持っているのが我々であるというだけの話なので、支援や善意ではなく未来を担う子どもたちに投資をする感覚で、TSAに取り組んでいます。

家庭の経済状況と子どもの学力には相関関係があることが明らかになっていますが、TSAでは子どもたちをエンパワーメントすることで、「貧困の連鎖」を絶ちたいと思っ



ています。仮に貧困世帯の子どもたちがネガティブな思いを抱えているのだとしたら、そこにたくましい実業家たちの正のエネルギーを注ぎ込んで、圧倒的なプラスにしたい。そのためには「本物」が向き合う必要があるので、それぞれの分野で県内トップの実力を持った方々に、構成団体としてお声がけさせていただきました。

プログラミングの授業では、子どもたちはスクリーンボードを使って

さまざまなことを成し遂げており、「自分の力でLEDライトを光らせることができたね！すごい！」という具体的な誉め言葉が飛び交っています。成功体験を通して自己肯定感を高める装置としてスクリーンボードは非常に有益だと感じています。TSAが学校でも家庭でもない第3の場所として、子どもたちの自己肯定感を高める一助になればと思っています。



### コンセプトをつくれる人材に

小中学生の頃に抱いている夢のほとんどは、やれば叶えることができると僕は思っています。TSAでは社会を生き抜くための武器を提供するので、子どもたちには学んだITスキルやグローバルなコミュニケーションスキルを活かしつつ、「こういうものをつくりたい」「こういう世の中になりたい」という目的、コンセプトを生み出せる人間になってほしいと願っています。自らコンセプトをつくり、それを実現するスキルを持った人材になれば最強ですよね。そうして成長した子どもたちが、次の世代の子どもたちに同じような価値を提供する。こうしたプラスの循環が、きっと生まれると信じています。

生まれた家庭によって環境に差があったとしても、それは決して子どもたちの責任ではありません。TSAという取り組みを知った方々が、こうした社会課題に対して自分もできることはないだろうかと思えるきっかけになれば、とてもうれしく思います。

# 人助けの心を持ち続ける、 食のインフラ企業

## まもかーるは、食のインフラ企業

「安全で安価な美味しいお弁当を安定的にお届けする」を基本理念に山梨県内を中心に5店舗を運営しています。社名は、「ママが助かる」という言葉が由来です。毎日ご家族のためにお弁当をつくるのは大変な手間暇ですから、「安全に安価な美味しいお弁当を届けることでお母さんを助けよう」という人助けの思いが、社名に込められています。

新型コロナウイルスが流行していた頃、お弁当をお届けするのがどうしても難しい状況になった店舗があったのですが、お客さんから、「まもかーるさんがお弁当を持って来てくれないと、食べるものがなくて困る」と言っていたことがありました。そのことをヴィジョンナリーパー株式会社 戸田達昭社長に話すと、「まもかーるさんは食のインフラ

企業だね」と言ってくださって。その言葉を聞いて、自分たちは責任ある仕事をしているのだと改めて認識しました。

## 毎月異なるTSA専用のお弁当

つくりすぎてしまったお弁当を何かに役立てることができないかと、以前から食品ロスに対する問題意識を持っていました。まもかーるとして子ども食堂ができないか検討し県内の子ども食堂に視察に行きましたが、本当に困っている人たちにはなかなか情報が届かないという現実を知りました。会社として子ども食堂を始めるか悩んでいたとき、戸田さんからフードバンク山梨の食料支援給世帯の子どもたちを対象としたTSAのお話を聞きました。私は両親の教えや学生時代の論文の影響もあり、良くも悪くも教育と

いうものには大きな力があると考えています。経済的な理由で教育を十分に受けられない子どもたちがいるなら、勉強を教えることはできない



と感じました。

戦争を経験している上の世代は、生きることに必死で、自分の望む生き方ができない人も大勢いたと思います。現代には現代なりの生きづらさがあります。生活保護など多様な支援制度があった、命の危機に直面することはほとんどないです。そうですね。そういった意味

## TSAは、学校とは違うことを学べる場

初回は午前中に英語のプログラムがあり、昼食の前にバンビバイリンガル幼稚園の先生たちが英語でいただきますの歌を歌ってくれました。

昼食後、子どもたちはバラバラと遊び始めていたのですが、午後のプログラミングの授業が始まると、株式会社スクーミーの塩島社長が子どもたちと共に、ごちそうさまでしたと伝えてくれたんです。その様子を見て、ここは英語とプログラミングだけでなく、人付き合いなど学校とは違うことを感覚で学べる場なのだ

TSA協力企業

株式会社まもかーる 社長  
**小林 哲雄 氏**

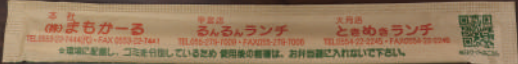
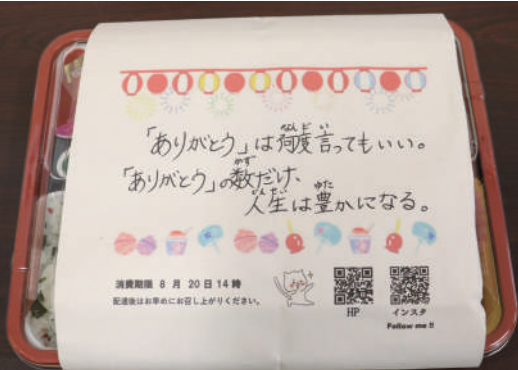
毎日20,000人以上のお客様に安心・安全な食事を届ける山梨県の仕出し弁当屋。山梨県内3ヶ所、県外2ヶ所の計5つの拠点から弁当を届けている。近年は福祉業界の人材不足にアプローチするため、約2年の歳月をかけて冷凍の食事を研究。2023年秋には自社の冷凍工場を設立し、「食のインフラ企業」としてさらなる活躍が期待される。

くても、美味しいものをお腹いっぱい食べさせることはできると思い、ぜひ協力させていただきたいとお返事しました。

TSAの趣旨と子どもたちの背景を理解したうえで、栄養士が毎月TSA専用のお弁当を考えています。8月のTSAでは、お祭り気分を味わえるメニューと、かき氷を用意し、子どもたちの喜ぶ顔が見れてうれしかったです。TSAのお話をいただいたときに同席していた若手社員の提案で、お弁当の掛け紙に、メッセージを添えています。毎月異なるメッセージをその若手社員が手書きし、コピーした掛け紙でお弁当を包んでいます。子どもたちはお弁当の中身にか目がないかもしれませんが、続けて

で、やりたいことをやれる時代だと思うんです。TSAに参加している子どもたちには、自分のやりたいことで世の中に貢献できる人になってほしいと願っています。私たちも「食のインフラ企業」として、食で困っている人の助けになることを一生懸命やっています。

未来を共に  
つくる。



1989年、川瀬氏が山梨県にて英会話スクール「イングリッシュプラス」を開校し、同年に法人化。2000年にメロニー氏がジョイン。後に川瀬氏がバンビバイリンガル幼稚園を設立し、川瀬氏、メロニー氏は英語を通じた幼児教育に携わるようになる。2021年にはメロニー氏、川瀬氏が中心となりファンタスティックフレンズ株式会社を設立し、「オンラインえいごうちえん Peek-a-Boo」の運営を行っている。

TSA協力企業

学校法人バンビバイリンガル学園 理事長  
イングリッシュプラス株式会社 代表取締役

川瀬 りり子 氏

バンビバイリンガル幼稚園 プログラミングマネージャー  
イングリッシュプラス株式会社 専務取締役

ワードメロニー 氏

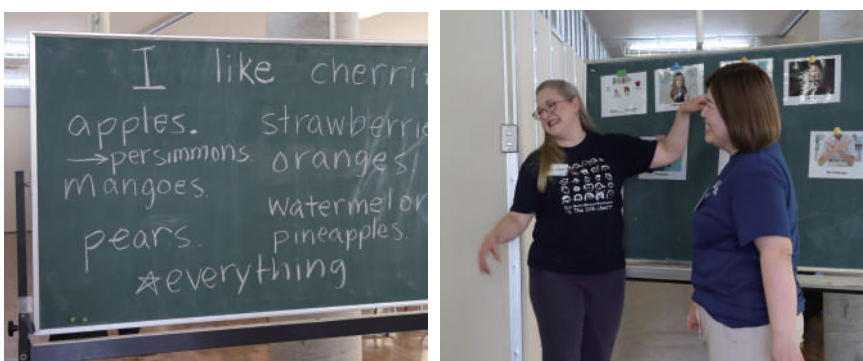
# 英語を通して世界と出会い、 人生の選択肢を広げる

子どもが自ら命を絶たない社会をつくる

川瀬 1989年設立のイングリッシュプラスは、山梨県で0歳から大人までを対象とした、受講生800名弱の英会話スクールです。外国人の先生たちと共に仕事をするなかで、日本の幼児教育には欧米の「褒めて育てる」文化が必要だと感じるようになり2008年にバンビバイリンガル幼稚園(※1)を開園しました。人格形成に大きな影響を与える幼児期の教育に携わることで自殺率の高い日本の子どもが、自ら命を絶つことなく大人になる社会をつくりたいと考えています。そのためには、いま苦しい状況にいたとしても、世界は果てしなく広く、いろいろな選択肢があることを伝えるのが大切だと思っています。特にこれから

の時代を生き抜くには、話す言葉、見た目、食べるもの、考え方が違う人を排除するのではなく、その違いを面白がることのできる柔軟な感性が求められます。英語を世界とつながるためのツールとして使い、こういった感性を育てられるよう日々奮闘しています。

2021年設立のファンタスティックフレンズ株式会社は、動画を視聴するだけでリスニング力がアップする子ども向けプログラム「オンラインえいごうちえん Peek-a-Boo (以下、Peek-a-Boo)」を配信しています。メロニーを始めとした、バンビバイリンガル幼稚園の外国人の先生たちが、大好きな日本のために何かをしたいという思いで開発しました。ファンタスティックフレンズは、親の経済力や住んでいるエリアに関わらず誰でも手軽に英語教育を受けられるようにしたい、そして教材



によって得た収益で社会貢献をしたいというビジョンを持っています。

自己肯定感を高め、共に  
明るい未来へ

川瀬 戸田達昭さんからTSAの構想をお聞きし、子どもたちのためにできることがあるなら絶対にやりたいとお伝えしました。前述した3社で協力して、私たちにできることを全力で提供し

ています。家庭学習用にPeek-a-Booを提供しているので、やる気のある子どもたちにはどんどん成長してほしいです。食料支援受給世帯には夢を持ちづらい子どもも多いかもしれませんが、TSAを通して経済的自立を目指すことで、生きていくのも悪くないと感じる突破口になればうれしいです。子どもたちと継続して関係性を築くことができるので、この出会いが

子どもたちの世界を広げ、選択肢を増やす良いきっかけになればと思います。

メロニー 恵まれていない家庭の子どもたちは、頼りにできる大人がいないと思うので、月に1度必ず会えて、この人なら信頼できるという安心感を与えたいです。TSAでは年齢もバックグラウンドもさまざまな子どもたちが互いに刺激し合い、助け合うことで、小さなコミュニティが生まれています。単に英語を覚えるのではなく、「違い」がある人とコミュニケーションを取ろうとする気持ちや、心を通じ合わせる力を育てていきたいです。日本の若者は自分なら何とかできるかもというエンパワーメントがなく、世界に対して無気力、無関心になっていることも多いので、子どもたちの自己肯定感を底上げし、背中を押すことで、一緒に明るい未来に向かっていきます。

良いなど20年以上思っていました。自分には何もできないと思ひこみ、行動できずにいました。しかしTSAのように皆で力を合わせたら、自分の得意分野で協力し、夢を叶えることができた。TSAを知った人が、自分も参加したいと思ったり、自分にも何かできるかもしれないとインスピレーションを受けてくれれば、とても幸せです。

※1 その後学校法人を設立。正式に幼稚園として認可され、2014年にバンビバイリンガル幼稚園に。イングリッシュプラス株式会社とは別法人になり、川瀬氏は現在、主にバンビバイリンガル幼稚園で働いている。



私自身も、貧困家庭の子どもたちが英語を学べる場があると



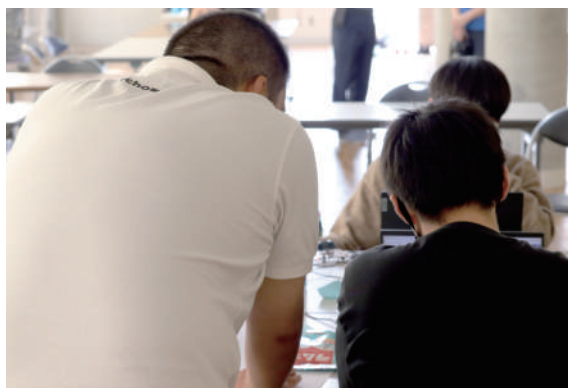
## 社会に直結するITスキルを身に付ける

弊社は、自社開発したプログラミングができるアプリケーションと小型コンピュータ(スクリーミーボード)を多くの人に使ってもらい、昨今の社会課題であるIT人材の不足と、子どもたちの自己肯定感の低下を解決したいという思いで、IT教育事業を行っています。「今、自分が欲しいものを、今、自分でつくる世界」をコンセプトに掲げ、「こんなものがあつたらいいな」と思ったものを数年かけて勉強してつくるのではなく、今すぐ世の中に出現させることを目指しています。

そのためさまざまな工夫を凝らし、通常は何年もかけて学ぶようなITスキルが求められることを、1週間で実践できるくらい学習コストを下げています。費用面や時間面のコストをかけずとも成果を出せるスクリーミーのコンテンツは、学業以外に優先しなければならぬことがある子どもたちとは相性が良いと感じています。自分には何もできないと感じている子がいたとしても、学んだことで即社会にアプローチでき

# 「テクノロジー」という選択肢に出会い、自らの手でコンセプトを形にする

ITのスキルを身に付け、「自分でも社会にコミットできるんだ」という自信を付けてほしいです。



## TSAで、小さな成功体験を積み重ねる

TSAの子どもたちには、パソコン、スクリーミーボード、センサーを貸し出し、当日授業に来たら必要なものはすべて揃っている状態にしています。このように、私たちはテクノロジーの支援はできますが、それらを使ってやりたいことを考えるのは、子どもたち自身です。TSAの校長である戸田達昭さんから「TSAを通してコンセプトをつくれる人材を育てたい」という話がありました。スクリーミーでは課題を発見する力、分析する力、解決する力を養うことで、自らの手でコンセプトを「形にできる」人になってほしいと思っています。

「プログラミングは目的ではなく手段」とよく言われますが、実際にそういった意識を持つのは難しいです。スクリーミーではこちらから目標を提示するのではなく、子どもたちから自然と目標が生まれるよう授業の導入を行い、それを達成するために学ぶという構造を意識的につくっています。

さらに、「こういうものが欲しい」にも展開できるモデルになったら理想だなと思っています。

ら続けていけば、未来を担う即戦力の人材になれると思うので、TSAでもそういった小さな成功体験を積み重ねてほしいです。

## 「テクノロジー」という選択肢に出会う

IT教材の自社プロダクトを持ちながら、自分たちで教えることもできるのは弊社ならではの強みだと自負しています。これからの社会では、テクノロジーを活用して人の役に立つことのできる人間が求められ

るようになりますが、「テクノロジーを使って課題を解決する」という選択肢は人間が生まれ持ったものではありません。TSAや高校生向けプログラミング講座を通じてテクノロジーに向き合い、子どものうちからそういった選択肢があることを学んで、社会で活躍できる人材が育ってくれたらと願っています。そしてその中から、スクリーミーで働きたいと思ってくれる人が現れたら、とてもうれしいです。ゆくゆくは、山梨県発のTSAという取り組みが、県外



未来を共に  
つくる。

TSA協力企業

株式会社スクリーミー  
代表取締役CEO

塩島 諒輔 氏

高校卒業後、学習塾を立ち上げ、2020年10月に株式会社スクリーミーを設立。仮想空間でアイデアを考え、仮想空間で生み出すという世界観のもと、「今、自分がほしいものを、今、自分でつくる」を実現させるべく、エデュケーション事業、プロダクト事業、プログラミング事業、メタバース事業、グッズ制作事業、メディア事業、データ事業を手掛ける。



# TSAに関わってくれている、 大学生の皆さまを代表して2人の方に インタビューをさせていただきました

山口華乃さんに聞いてみました

TSAの中で私が一番興味を持っていることは、子どもたちの学ぶ姿勢をどのように高めるのかということです。私は教員志望なのですが、生徒の学習意欲を高めることへの難しさを以前から感じていました。スクーミーの実践的な学びや、講師たちの楽しくてわかりやすい教え方は参考になることが多かったです。スタッフとして参加する中で、TSAに通う子どもたちの何事にも自主的に学ぶ姿勢にとっても刺激を受けました。

子どもたちはそれぞれ、さまざまな事情を抱えています。しかしそれは、学校の中で接するだけではわからないことが多いのではないかと思います。子どもたちのバックグラウンドをしっかりと理解せずに接

してしまうことで、時には大人が悪影響を及ぼしてしまうこともあるでしょう。そうならないために、TSAのイベントに参加し講師たちの働きかけを見て勉強しながら、私だったら子どもたちに何ができるのかということを考えたいです。そして子どもたちと関わっていく中で何か課題を見つけ、それらを自分の問題意識とつなげて見るようにしたいです。TSAが終わった後、参加して良かったと言ってもらえるように、子どもたちと関わっていききたいと思っています。

斉藤香さんに聞いてみました

いろいろな体験をすることで自分の経験や知識を増やしたいと思いい、この活動に参加することにしました。TSAでは大学で学んだことを生かして子どもたちに何かを教えるというよりも、私自身子どもたちから気付けられることの方が多いように思います。このTSAを通じて、日頃の生活の中で些細なことに疑問や興味を持つようになりました。学びを深めるためには、自分事としてものごとを捉え、解決していくことが一



グラムの中だけではなく、対人関係の中でも得られることが非常に多いのがTSAの魅力です。スタッフとして参加することで私自身も子どもたちから刺激を受け、お互いに学び合える関係を築くことができたのはとてもうれしいですね。これからもTSAの子どもの成長を見守っていきけることが楽しみです。

番だと思えます。

TSAは多様な大人や自分とは年齢の違う子どもたちと関わることでできる貴重な機会です。それに加えて、一人ひとりが自分の個性を存分に発揮できる場だと思っています。多くの人と関わることは、つながりが広がるだけでなく、新しい考え方やいつもと違うもの見方ができるようになるきっかけを与えてくれるのではないかと思います。学習プロ

未来を共に  
つくる。

山梨県立大学 国際政策学部  
国際コミュニケーション学科 1年生

山口華乃さん



山梨県立大学 国際政策学部  
総合政策学科 1年生

斉藤香さん

2階の教室のトイレは私たちが一番使っている。  
だからもっとこうなったら便利だなというのは  
私たちが一番よく知っている。

うるさかった担任。  
それでも3年間お世話になった先生のことは  
私たちが一番わかっているつもりだ。

初めての転校生。足が不自由だったけど、安心してもらえたかな。  
先生の案内よりも、もっと危ないところを教えてあげられたよね。  
私たちの方が案内が上手だったよ。

学校で授業を受けているのは先生ではない。  
私たち。  
だからもっとこうなれば勉強しやすくなるなっていうのは  
私たちにしかわからない。

高校に入学して、はじめてみんなに会ったときのあの気持ちは  
みんなちがうし、  
想いを伝えたいのに、伝えられなかったあのときの気持ちだって  
私しか経験していない。

そう、私にしかわからないんだ。

誰かが叶えてくれる？  
誰かがやってくれるまで待つ？  
誰かがつくってくれる？

ちがう。

# 私にしか、 できないこと つくろう。

私たちが自分たちでつくって、私たちが自分たちで変えていくんだ。  
それが、School Myself.



スクーミーは、STEAMS 領域のクリエイティブスキルを活用しながら自ら立ち向かい開拓できる次世代のリーダーを目指そうとする全ての高校生を、  
小型コンピュータ「スクーミーボード」の提供 & レクチャにより、応援しています。  
このコンピュータを活用した高校向けの部活動、情報Iや・総合的な探究の時間で活用できるプログラム & コンテストを用意しています。  
また高校生個人のチャレンジを応援し、学校外のクリエイティブ活動の成果による大学受験のサポートやIT企業へのインターンのサポートも行っております。

株式会社スクーミーは、山梨県教育委員会と山梨大学と連携して教材を開発し、山梨県内の高校生・教員に向けた「情報Ⅰ」の授業実施の実証実験を行っております。

## プラン2 | 学校のトイレの課題をテクノロジーで解決しよう!

コマ	時間	学習内容
1	15分	(1)学校のトイレに対する課題をグループで挙げる。 ・電気のつけっぱなしや、トイレトーパーの不足など課題を挙げる。
	25分	(2)センサーを開発する方法を学ぶ。 ・課題を解決するために、プログラミングの方法やセンサーの使い方について学ぶ。
2	15分	(1)グループで解決する課題を選択し、分析する。 ・センサーを使って解決できる課題を選択する。 ・課題を5W1Hに沿って分析し、解決するためのセンサーを考える。
	25分	(2)課題を解決するためのセンサーを開発する。 ・グループで課題を解決するためのセンサーを開発する。 ・課題やセンサーを紹介するための資料を作成する。
3	20分	(1)課題を解決するためのセンサーを開発する。 ・グループで課題を解決するためのセンサーを開発する。 ・課題やセンサーを紹介するための資料を作成する。
	20分	(2)ポスターセッションで、他のグループの課題やセンサーについての発表を聞く。 ・自分のグループの発表を聞いてもらい、フィードバックを受ける。 ・他のグループの発表を聞き、感想やコメントを伝える。

### こんな学校にオススメです

本授業は、時間内に課題の発見・分析から、テクノロジーを用いた課題の解決までの流れを体験したい学校向けの授業になります。

### こんな力が身につきます

本授業では、テクノロジーを用いて日常生活の課題を解決するための知識やスキルを身につけることができます。また、課題を解決するだけでなく、課題を発見・分析するための考え方も身につけることができます。

## スクーミーと情報Ⅰの カリキュラムをつくること で期待していること

山梨県教育庁高校教育課  
指導担当主幹・指導主事  
三枝和博氏

高等学校では令和4年度  
の入学から必修科目で  
ある情報Ⅰで、すべての高  
校生がプログラミングを学  
ぶことになりました。情報  
Ⅰの教科書の例題は数値計  
算やデータの処理を題材と  
しているものが多く、苦勞  
してプログラミングし、正

協議会①初回ミーティング (モデル校含め)	7月下旬
▼ スクーミー社がヒアリングをもとにカリキュラム考案	8月上旬から中旬
▼ スクーミー社が作成したカリキュラムの確認	8月下旬
▼ 山梨県教育委員会が指定したモデル校とのミーティング	9月下旬から10月上旬
▼ モデル校での授業実施 ※モデル校3校設定	10月下旬
▼ 協議会②授業を終えてのミーティング	1月上旬
▼ 来年度山梨県内に広げるための準備	1月下旬から2月上旬
▼ 協議会③来年度に向けてミーティング	2月下旬

## 情報技術をいかして つくる。

常に動作しても出てくる結果は無味乾燥な数字だけ、となることが多いです。しかし、実際にはプログラムは私たちの身のまわりのあらゆるデバイスの挙動を制御し、便利で快適な社会生活を支えてくれています。そこで、スクーミーを情報Ⅰの授業に取り入れることで、生徒たちは抽象的なプログラミングの概念をより具体的なアクションに関連付けることができます。これにより、プログラムが実際に何を実行しているのかを理解しやすくなり、プログラミングの基本的な原則をより深く学ぶことができると期待しています。

## プラン3 | 学校の先生の課題をテクノロジーで解決しよう!

コマ	時間	学習内容
1	15分	(1)先生の課題を聞き出すためのシートを作成する。 ・先生が困ってほしいことをリストアップしたり、先生への質問項目をまとめたりして、ヒアリングの準備をする。
	25分	(2)センサーを開発する方法を学ぶ。 ・課題を解決するために、プログラミングの方法やセンサーの使い方について学ぶ。
2	15分	(1)ヒアリング結果を基に課題を見出し、分析する。 ・見出された課題が起きる原因を分析する。 ・課題を5W1Hに沿って分析し、解決するためのセンサーを考える。
	25分	(2)課題を解決するためのセンサーを開発する。 ・グループで課題を解決するためのセンサーを開発する。 ・課題やセンサーを紹介するための資料を作成する。
3	20分	(1)課題を解決するためのセンサーを開発する。 ・グループで課題を解決するためのセンサーを開発する。 ・先生に実際に使ってもらい、フィードバックをもとにセンサーを改良する。 ・課題やセンサーを紹介するための資料を作成する。
	20分	(2)ポスターセッションで、他のグループの課題やセンサーについての発表を聞く。 ・自分のグループの発表を聞いてもらい、フィードバックを受ける。 ・他のグループの発表を聞き、感想やコメントを伝える。

### こんな学校にオススメです

本授業は課題の範囲も広く、使用できるセンサーの種類も多くなるため、授業を行う学校としては、スクーミーの利用経験がある学校もしくは、弊社スタッフを授業者として招くことができる学校を推奨しております。

### こんな力が身につきます

本授業では、テクノロジーを用いて他人の課題を解決するための知識やスキルを身につけることができます。また、ヒアリングを通して課題を見出し、その原因を分析し、解決するための考え方を身につけることができます。

## プラン1 | 身近なセンサーについて調査し、活用してみよう!

コマ	時間	学習内容
1	10分	(1)明るさを計測するセンサーを開発する。 ・プログラミングをして、センサーを開発する。 ・教室の中の明るさを計測する。
	30分	(2)他のセンサーを使って身の回りの数値を測る。 ・温度や磁気、距離を測ることができるセンサーを開発し、使ってみる。
2	10分	(1)明るさが暗くなったらLEDが光るセンサーを開発する。 ・if文を用いたプログラミングを行う。 ・LEDが光る際の明るさの数値を設定する。
	30分	(2)他のセンサーを使って、LEDが光るセンサーを開発する。 ・「近づいたらLEDが光る」「暑くなったらLEDは光る」などのセンサーを開発する。
3	10分	(1)ドアが開いていることを知らせるセンサーを開発する。 ・「ドアが開いている」ことを明るさセンサーや距離センサーを使ってわかるようにする。 ・LEDを光らせたり、スピーカーを鳴らしたりして、ドアが開いていることを知らせる。
	30分	(2)身の回りの課題を解決するセンサーを開発する。 ・「教室の温度が危険であることを知らせよう」「机の中に忘れ物があることを知らせよう」という課題をセンサーで解決する。 ・生徒自身が課題を自ら設定し、センサーで解決する。

### こんな学校にオススメです

本授業は事前知識が全くない場合でも、プログラミングを行いセンサーを開発することができます。プログラミングを初めて行う生徒に行う授業や、テクノロジーに触れることを目的とした授業として活用いただけます。

### こんな力が身につきます

本授業では、プログラミングの基本的な考え方やセンサーに関する知識を得ることができます。また、それを用いてどのように日常生活の課題を解決することができるのかを学ぶことができます。

## 山梨県立甲府南高等学校

山梨県立甲府南高等学校にて、生徒たちが教員に「学校改善に関する調査」を行い、そこから見出した課題を解決するためのセンサー開発をする授業を行いました。

## 先生に聞いた学校の課題をテクノロジーで解決

2023年9月に山梨県立甲府南高等学校にて、先生へヒアリングをして学校の課題を見つけ、それをテクノロジーによって解決する授業を3日間行いました。プログラミングの基礎的な知識と技能を身につけたのち、先生から課題を聞き出し、その課題を解決するためのセンサーをグループで開発、発表しました。本授業には約40名の生徒が参加し、グループで課題解決に向けた開発を協働して行いました。

## 協働性と課題を解決する能力の育成

本授業は、課題を見つけ整理・分析・解決する力と、チームで協働して開発を行う力を身につけることを目的に行いました。

スクーミーを使った授業の最大の長は、実際に課題を解決するためのセンサーを開発でき、成功体験を得ることができる点です。今回もほとんどの生徒がプログラミングの経

験がなかったのですが、3日間を通してプログラミングの基礎的な知識とスキルを習得することができました。このように、低い学習コストでプログラミングを体験できるため、それらを実生活でどのように活用することができるかを考える時間を十分に取ることができます。

また、課題の発見から解決までをチームで行うことで、協働力も身につけることができます。仲間と合意を形成しながら課題の解決に向けて試行錯誤していく力は、社会人になっても必要な能力です。課題を実際に解決する過程で、そのような力も身につけることができました。本授業を通じて、今後学校生活や地域の大きな課題に対して、より目を向けて行動できるようになってほしいと思います。

## 実用的なセンサー開発

先生方は、学校生活においてさまざまな課題を抱えていました。生徒らはそれらの課題を解決するための実用的なセンサー開発を行いました。例えば、40名全員が課題を提出した時にLEDが光って知らせるセンサー

や、遅刻してきた人数をカウントすることができるセンサー、ロッカーの上に荷物を置いたら音が鳴って注意するセンサーなどを開発しました。実際の学校生活で先生の業務を手助けするセンサーの開発ができたという成功体験を得ることができました。



学校の授業で利用した資料や、学習指導案、成果報告書などはこちらを読み取ることで確認することができます

情報技術をいかして  
つくる。

Q 授業全体の感想を教えてください。

担当の水谷先生に聞いてみました！

悩みながら試行錯誤している姿が印象的でした。

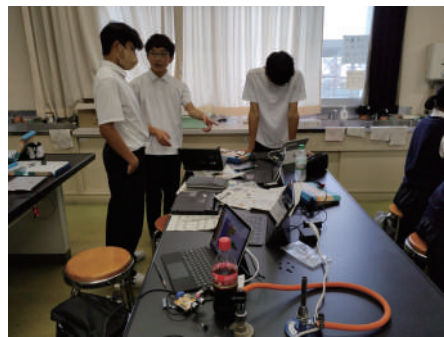
全てを講師が教えるのではなく、資料を見て自分のペースで進めていくことができるくらい簡単な教材で、生徒は主体的に自分のペースでプログラミングを学ぶことができたと思います。例えば思い通りにセンサーが動かなくても、短時間であれだけ議論と試行錯誤できると、理想のセンサーを開発することができますし、成功体験を得ることができます。このような経験が生徒らの今後の学習意欲や行動の糧になってくれると信じています。

Q 授業全体の感想と、これから取り組みたいことを教えてください。

参加した生徒に聞いてみました！

チームで協力して開発ができました。

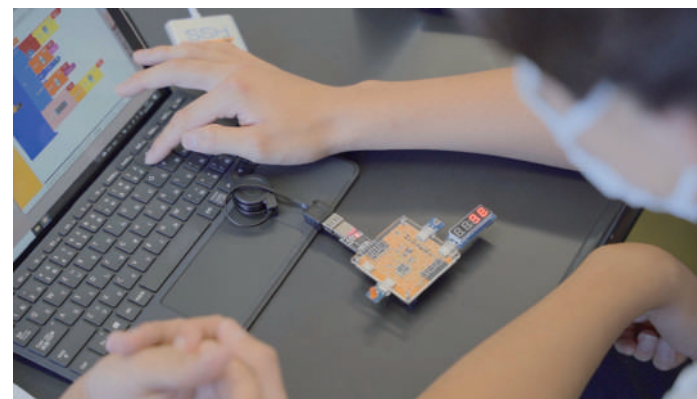
3週間、チームで協力して課題を解決することができました。センサーを実際に使ってみると、うまく行かない部分が多くあり何度も失敗しました。しかし諦めずに試行錯誤したこと、遅刻した人数をカウントするセンサーを開発することができました。今後は、インターネットにつないでLINEに遅刻者の人数を通知するセンサーや、スマートフォンで遅刻者の人数を見ることができるようアプリケーションを開発していきたいです。



実際にセンサーを設置・使用し、出てきた改善点をチームで試行錯誤しながらセンサーの開発を行いました。

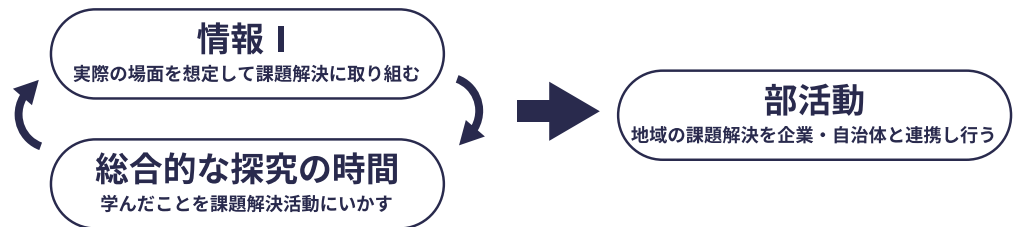


チーム内で何度も議論を重ねて課題を解決するための方法を考えたり、センサーを開発したりしました。



# スクーミーを学校で使ってみませんか？

お問い合わせや申し込みはこちら



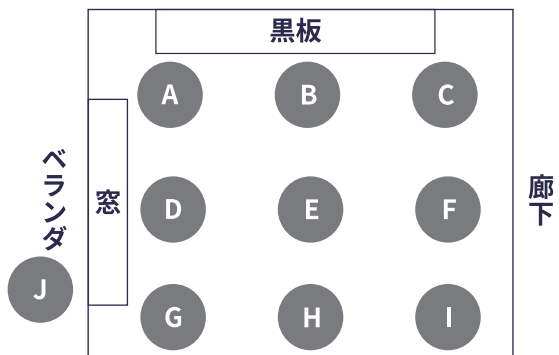
入試の傾向としては、単に知識を問っている問題ではなく、課題を解決するためにテクノロジーが利用されている社会での場面設定がされています。場面を設定した課題に実際にテクノロジーを扱いながら、考えたことがあるかという経験値があるかどうかが大切だと考えています。そのため、情報Ⅰで学んだ知識を実践していく過程がとても大切になります。

スクーミーが提供する情報Ⅰの教材では、実践演習を見越して、場面設定された問題からセンサーやプログラムに触れながら、知識を身につけます。そして探究学習で、情報Ⅰの知識やスキルを活用する探究学習に生かす教材の仕組みをつくっています。さらにそこから興味のある学生や部活動やコンテストなどを経て、総合型選抜入試に向けた活動や将来の選択肢を増やすことにもつなげていくことができます。

情報Ⅰの授業を体験したい場合は、このような問題を通じて、知識の獲得と実践演習を行います

問題開発協力：鹿野 利春 様（一般社団法人デジタル人材共創連盟 代表理事）

文部科学省の「学校環境衛生の基準」では、教室及び黒板の照度は500LUX以上であることが望ましいとされています。生徒が黒板を見た時に光源がまぶしくないように、また、最近では電子黒板やホワイトボードの使用が増えているため、それらに照明器具が映り込まないように適切に輝度を抑えた照明器具を使用することが大切とされています。このことを知ったリツコちゃんは、スクーミーボードをベランダ1箇所と教室の4箇所に設置し(図1)、ベランダの明るさ、教室の明るさを明るさセンサーを用いて取得し、教室にいた人数と照らし合わせた表を作成しました。(図2)



(図1) 教室内のセンサー設置箇所

時間割	科目	明るさ J地点 (LUX)	明るさ E地点 (LUX)	教室にいた人数 (人)
1限目	国語 (読書)	798	512	20
2限目	体育 (サッカー)	798	512	0
3限目	理科 (理科室で実験)	653	508	0
4限目	数学 (テスト)	653	508	20
5限目	英語 (文法)	650	505	20

(図2) 取得したデータ

**A. 教室9箇所に設置したスクーミーボードから取得した明るさのデータには、教室内でもばらつきがあることがわかりました。**

- データの活用** (1)D、E、Fの3箇所で明るさはどのように変化しているのかを教室の中にセンサーを置いて測定してください。
- 情報社会の問題解決** (2)オフィスの会議室などでも図2のように場所によって室内の明るさが異なる測定結果が得られている。省エネを意識しつつ、オフィスの会議室などの場所でも一定の明るさにするためにどのような照明器具が利用されているか考えてください。

- プログラミング** (3)学校環境衛生基準によると、教室のそれぞれの最大照度と最小照度の比は20:1を超えないことが望ましいとされている。教室の9点で最大照度と最小照度を測定し、その値を入力した際に、20:1を超えていない適正の場合は、パソコン上に「適正」と表示し、20:1を超えた場合には「不適」と表示するプログラムを作成してください。(変数名は最大照度=maxlux、最小照度=minluxと表示すること)

**B. 学校でできる省エネルギー対策を考える際に、取得したデータを活用しようとしたところ、ある課題に気づきました。**

- データの活用** (4)図2のデータから読み取れる課題を考えてください。
- プログラミング** (5)これらの課題を解決するためにリツコちゃんは、省エネをしたくなる仕組みとして、「省エネをしたときにボタンを押したらランダムに数字が出てくる仕組み」をつくり、その数を『省エネポイント』として楽しく課題を解決する仕組みを考えました。タッチしたときに、画面に1から5までランダムに表示されるプログラムを作成してください。

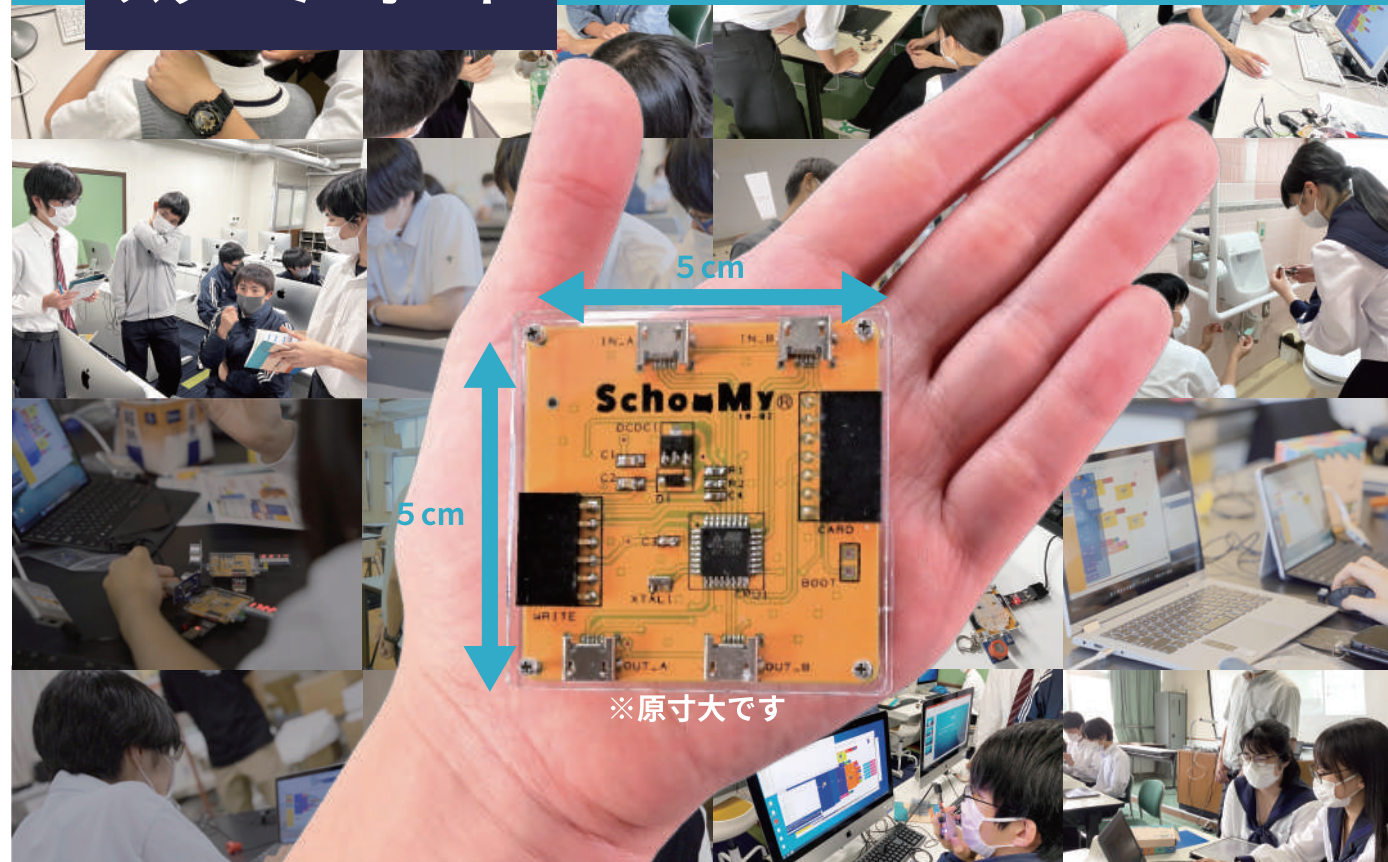
**C. 他にも教室の明るさに関して、気をつけなければいけないことがあることがわかりました。**

- 探究** (6)実際は、教室の照度を適切にするだけでは不十分で、光の量や方向の制御なども必要になります。教室をより勉強に適した空間にするために、どのような照明の工夫が必要かを考えてみましょう。

本問題は、主に平成30年告示高等学校学習指導要領を踏まえた出題です。学校生活において、適切な教室の明るさや省エネについて考えるという問題解決の題材において、基本的なアルゴリズムとプログラミングの基本に関する理解を基に、示された要件を踏まえたプログラムについてデータを基に論理的に考察できるかについて出題しています。※これらの問題は、中学校での計測・制御、ネットワークの単元の内容を含んでおります。

## 小型コンピュータ スクーミーボード

単四電池で1本で動き、拡張パーツ100種類から4つ選び、つなげることで動く小型コンピュータです。このコンピュータで、知識の習得・技術の活用・課題解決が全てできます



※原寸大です

### なぜ開発したか？

自分がほしいと思ったことをテクノロジーを活用して開発する。今までは、これを行うのに膨大な時間と費用がかかっていました。誰もが、自らで表現し、活用していくことができるように、プログラミングなどの専門知識の習得に時間をかけるのではなく、課題を発見し、技術をどう活用し解決するのかに時間をかけてほしいという思いから開発しました。7つのテーマを中心に、子どもたちのチャレンジをサポートするのが、スクーミーボードです。

### スクーミーボードで出来ること・学べることの7つのテーマ

- 100種類のセンサーとの接続による簡単なハードウェア 学べること  
プログラミングとアルゴリズム
- 様々なプログラミング言語への対応による扱いやすいソフトウェア ビジュアル型プログラム、Python、JavaScript
- Wi-fi との接続による拡張性 IoT、データの収集・分析・活用
- Bluetooth との接続による拡張性 コンピュータと周辺機器の接続
- ウェブアプリ・ウェブサイトの開発ができる汎用性 コミュニケーションと情報デザイン
- AIを活用したプログラミングによる先進性 課題解決とシミュレーション
- 実社会で利用されている様々なサービスとの連携による社会性 コンピュータの仕組み、ソフトウェア

### APIとの連携

- 記録: Google スプレッドシート
- 通知: LINE, Teams
- 開発: Unity
- データ活用: 天気予報, Gmail, Slack



甲府市で開催

# 課題を解決するために自ら動く地域活動 LANDS

今回のテーマは!

## 福祉・介護について

テクノロジーとデータをみんなで使い、みんなで解決していこう

11月18日(土)・19日(日) 山梨県甲府市「Takeda Street Base」

福祉・介護の課題を、みんなで解決していきます。解決する方法は、アートやテクノロジーなど、創ることで解決していきます。福祉や介護の領域やIT分野やデザインなど創ることに興味のある高校生や大学生に参加していただきたいプロジェクトです。アイデア出しから課題の整理、解決するための開発まで行い、考えたアイデアを形にし、実際に使うところまでの経験をしてみたい方、必見です!

コンピュータやプログラミングに詳しくなくても大丈夫です! /

こんな方におすすめ! 福祉や介護に携わりたい学生/社会課題解決に興味のある学生/デザインをするなどのクリエイティブな活動に興味のある学生

を  
知  
っ  
て  
ま  
す  
か?

### ケアテック

高齢者や障害者などのケアや支援を提供する際に、先進的なテクノロジーを利用し、ケアの品質や効率を向上させることを目的としているものをケアテックと呼びます。これを今回は、専門家だけでなく当事者から子どもまでみんなで考えます。

を  
し  
よ  
う  
に  
し  
よ  
う  
に  
し  
よ  
う  
に

### プログラミング

実際にアイデアを形にする際に、プログラミングをしてものづくりを行います。全員が行うわけではありませんが、行いたいことを日本語で書き・組み立てると自動でプログラミング言語を書いてくれる仕組みを使います。簡単です。

を  
し  
よ  
う  
に  
し  
よ  
う  
に  
し  
よ  
う  
に

### LANDS

Leadership and New Directions in STEAMS の略で、全国で活動しているプロジェクト名です。福祉や介護、農業など今後地方で起きてくる課題を地域の学生や企業、住民がテクノロジーを活用し解決していくプロジェクトです。

### 開催内容

11月18日(土) 9:00~16:00

- 【集まったメンバーでテーマとチームを決めます】  
介護や福祉に関する課題を参加者から集め、いくつかテーマを設定します。そのテーマにあった内容でチームを決めて、活動します。
- 【チームでアイデア出しとその解決方法について考えます】
- 【アイデアの決定】出し合ったアイデアの中から、面白いものや実現可能なものを選び、ブラッシュアップしていきます。

11月19日(日) 9:00~16:00

- 【開発内容】選んだアイデアを具現化するために、プログラミングやデザインなど、それぞれの得意なスキルを使って、課題解決する仕組みを開発します。
- 【発表】開発した仕組みを発表し使ってもらおう。
- 【質問・感想】みんなでフィードバックや質問、感想を共有し、次のアクションについて考えていく。


### 今回解決する課題

- ◆転倒リスクの減少  
救急搬送となる可能性が最も高いのは転倒。介護において人員不足が問題である。転倒リスクのある方の動きだしが分かることができれば、職員が気づくことができ、転倒予防となる。
- ◆緊急時の連絡  
訪問介護における、緊急時の連絡は電話を使用したものが多い。だが、電話をかけることに対し、ためらい、緊急時の発見が遅くなり手遅れになることがある。気軽な連絡方法があると早期発見につながる。
- ◆楽しめるレクリエーション  
介護の現場にいる際、高齢の方は新しいものに触れる機会が少ない。施設では、似たようなレクリエーションしかやっておらず、飽きている人もいるのが現状である。簡単で楽しめる、新たなレクリエーションが求められている。
- ◆人手不足の解消  
慢性的な人手不足。業務負担軽減のためにデジタル技術を有効に活用したい。

### 定員

15名

締め切り: 11/14 (火) 発表: 11/15 (水)  
参加費は無料 (QRコードから申し込み)



●PCの数が限られていますので、ご自身のPCを持ってきてください  
●介護や福祉に関する課題がある方は持ってきてください  
●昼食は用意していませんので、持参もしくは近隣で取るようお願いいたします

### 会場

Takeda Street Base  
山梨県甲府市武田2丁目9-4  
(甲府駅より徒歩10分程度)

[実施企業] 株式会社ワー・シー・シーグループ (ウェルフェア) / 株式会社山梨中央銀行 / 合同会社EMT / 株式会社スクーミー



## スクーミー部 地域連携活動報告書

地域の高校生が主体となって、  
子どもたちに運動と学びの機会を提供

Q  
主催した高校生に聞いてみました！  
自分自身がどのように  
成長したか教えてください。  
さい。

高校生も社会に参画できるの  
だという自信ができました

普段の高校生活ではお会いすることのないメンターの方々に自分のやりたいことを伝えるという機会はとても貴重でした。企業様と協力してコンテンツを開発したり、イベントを開催したりした経験を通して、社会を見渡す視野が広がった気がします。さらに、高校生の自分たちでも社会に対してできることがあるのだという自信を身につけることができました。また、参加者が自分たちと同じ高校生だったこともあり、自分と同じ年代の仲間たちが頑張っている姿を見て、自分たちも負けていけないというモチベーションになりました。

情報技術をいかして  
つくる。

私たちは当初、コンテンツを実現する部分でうまくいかず悩んでいました。そこでスクーミーのセンサーに出会い、コンテンツの実現に向けて何度も議論を重ねました。最終的には納得のいくコンテンツを完成させることができ、イベントで子どもたちにも楽しんでもらえました。自分の「やりたい」が実現することの嬉しさを感じました。

地域の高校生と連携して「運動」  
をテーマにしたイベントを開催

2023年1月15日(日)に山梨県都留市にて、地域の高校生・大学生が連携した「スクーミーフェスタB」都留を開催しました。「自分でつくって、頭も身体も動かそう！」というコンセプトのもと、センサーを使った運動ロボットを用いて楽しく体を動かしました。ボールを投げて的に当てるストラックアウトやピンポン球で的を倒すピンポンゲーム、LEDの光る色によって勝敗が分かる早押しゲームなどを使って、子どもたちは夢中で運動をしていました。また、LEDの色によって走った歩数がわかるセンサーを用いた鬼ごっこを参加者全員で行い、会場全体で楽しく体を動かすことができました。本フェスタで初めて会った子どもたち同士と一緒に運動をしたり、プログラミングを体験したりできた有意義なイベントでした。

## 「遊び」を通して、学ぶ機会を

本フェスタで行ったコンテンツの一つである鬼ごっこは、山梨県の高校生が作りしました。彼らは、現代

の運動不足やそこから引き起こされる健康問題に課題を感じていました。そして、子どもからお年寄りまで幅広い年代の人が楽しく運動することができる鬼ごっこを考えました。そこで、スクーミーのボードやセンサーを使って、鬼ごっこにテクノロジを掛け合わせることで、誰でも楽しく鬼ごっこができ、健康でいられるというコンテンツの開発を始めました。

スクーミーのクルーと何度も話し合い、「走った歩数によってLEDの色が変わる」という動きのセンサーを開発しました。センサー開発は、彼ら自身がプログラミングを行い、何度も試行錯誤してつくりました。また、それを地域の子どもたちに使ってもらおうという実践を通して、ユーザーの反応を基にさらに良いコンテンツを開発することができました。

運動不足という社会課題を見出し、テクノロジを活用して解決していく。その中で、実践を通してPDCAサイクルを回す。まさに探究活動を通して、彼ら自身も新たなスキルや考え方を、課題を解決しようとする姿勢を身につけることができ、大きく成長したのではないかと思います。



歩数によってLEDの色が変わるセンサーを使って鬼ごっこを行いました。100歩走ることにもらえる冠の数を競いました。



学んだプログラミングスキルを生かして、子どもたちが運動もできて楽しめるようなゲームをつくりました。

# 「人にやさしいお店づくり」「人によさしいお店づくり」 スーパーマーケット

## 美味と健康で幸せを届けるスーパーマーケット

株式会社いちやまマーケットは、「健康的な食生活が幸せをもたらす」を経営理念に掲げるスーパーマーケットです。当店を利用してくださいお客様に食を通して幸せを届けるため、健康に良い品揃えを第一に考えています。新鮮な食品を店頭に並べるために流通にコールドチェーンを導入したり、無農薬の有機野菜を取り扱ったり、パトナーの皆様と協力して添加物を使用しないプライベートブランド「美味安心」を立ち上げたり、さまざまな取り組みを行っています。そして弊社がもう一つの大事にしているのが、人々が笑顔になるような美味しい食べ物を提供することです。健康と美味しさ、この2

つが両輪となり、地域で必要とされるお店を目指して日々店舗を運営しています。

## 「人によさしいお店づくり」

玉穂店店長となり13年以上が経ちますが、当店のコンセプトである、「人にやさしいお店づくり」というのは常に意識し続けています。弊社では入社時に、孔子が師弟に説いたとされる「恕の精神」を教わります。これは「常に相手の立場に立つて物事を考え、相手が喜ぶことをして差し上げる」という考え方のことです。そして私が入社した頃にはもう一つ、「心訓 七則」にある「世の中で一番尊いことは、人に奉仕して決して恩に着せないことである」という言葉も教わりました。どちらもいちやま

1トの原点となる考え方で、とても大切な心構えだと感じたことを覚えていきます。そういった考え方を軸に、地域や社会に貢献できるような

きずなBOX協力企業

いちやまマーケット 玉穂店 店長

**甘利元氏**

三科雅嗣代表取締役社長が経営する株式会社いちやまマーケットは、「健康的な食生活が幸せをもたらす」を経営理念に掲げるスーパーマーケット。2023年12月現在、山梨県内13店舗、長野県内2店舗を運営する。スーパーマーケットとして山梨県初の取り組みを多数実施し、「食の安心・安全」と「美味」の両立に挑戦している。山梨県南アルプス市在住の甘利元氏は、2009年より玉穂店の店長を務めている。



取り組みは、店として積極的に行うようにしています。

## きずなBOXは、思いをつなぐパイプライン

フードバンク山梨のきずなBOXは、2018年から、県内のいちやまマーケット全13店舗に設置しています。私はフードバンク山梨の拠点がある南アルプス市の住民で、以前から自宅にある食べきれない食品などを個人的によく寄付していまし

た。そういったつながりがあり、フードバンク山梨からきずなBOXのお話を伺ったときに、地域社会に貢献できる良い取り組みだなと思うと同時に、店舗に設置することができれば、困っている子どもたちたくさんの方の食料を届けることができるのではと考えました。企業として販売期限を過ぎてしまった賞味期限内

の食品を寄付する選択肢もありましたが、単に我々が食品を寄付するのではなく、地域のお客様の思いを届ける一つのパイプラインになればという気持ちで、全店にきずなBOXの導入を進めました。玉穂店には3つのきずなBOXを設置しており、お客様が購入した商品を入れることで寄付できる仕

組みになっていきます。サッカー台(購入した商品を買ひ物袋に詰める台)の横にあるきずなBOXは、数日で満タンになることがほとんどです。2022年度は、玉穂店だけで2073キログラムの食品が集まりました。1年間で2トン以上が集まる量の多さから、地域の皆さんの寄付に対する意識の高さや熱量を感じることも、感謝の気持ちでいっぱい

です。きずなBOXはお客様と被支援者をつなぐパイプラインなので、しっかり情報を伝えることが我々の使命だと思い、きずなBOXの横に掲示物を作っています。ご寄付いただいた食品の総量を可視化したり、食品を受け取った方々から届いたお礼の言葉などを掲示することで、双方の思いを伝えていきます。

一人ひとりが平等で大切な命なのに、家庭環境によって満足に食べられない子どもがいる。こういった現実がある以上、皆で支え合うことが重要だと思うので、地域に根差したお店として、今後も協力していきたいと考えております。

## 未来を共につくる。





## 施工を通して暮らしを快適に

有限会社サニーシステムは、お客様の日々の暮らしの快適さをつくるため「空調設備や住宅設備の設計施工」を行っている会社です。わかりやすい例としては、エアコンや床暖房などが挙げられますね。ご家庭様から事業者様など幅広い方を対象とし、地域に根差した活動にも力を入れています。

設立当初は法人のお客様が多かったのですが、現在は一般住宅の施工も行っています。近隣の住宅設備業者とも連携しながら業務を遂行しているため、弊社の専門外の設備依頼が来ても、他社とのつながりを活かし協力して請けることができます。それが強みです。

「快適さの提供とは何か」を考えたながら自分たちの仕事を見つめると、その先には地域や地球のことも見えてきました。「相手を思い、心地よく過ごす手助けを続け、フェアで持続的な世の中づくりに貢献する」という企業理念を基に、これからも技術を磨き、お客様へ本当の快適さを提供できるよう努めます。

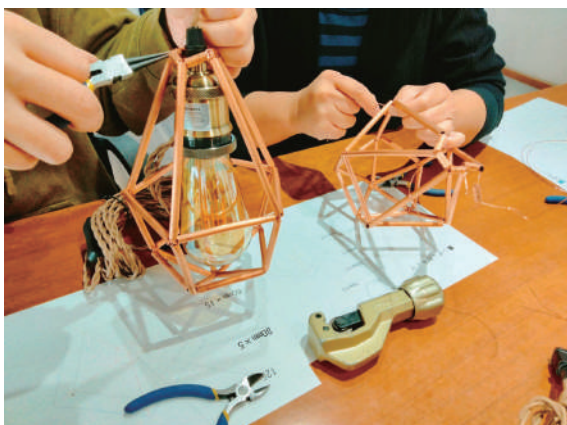
## 地域でのつながりを大切に、共に生活をする

縁あって移り住み本社を置いた、「あきる野市」という場所は、東京都内に近い立地でありながらも川が流れていたり山があったりと、自然が豊かで気持ちが良い場所です。最初の頃はご近所付き合いなども少なかつたのですが、先ほどお話をした「まちゼミ」や地域のお仕事をお受けしていく中で、自然と地域のつながりが広がっていったように思

# 自然と広がる地域の輪を大切に、フェアで持続的な世の中をつくる。

まずは知ってもらい、実際に触れてもらうことを大切にします。

私たちの施工技術や仕事への思い、スタッフのことを広く知っていただくよう、地域の皆様と交流しながらその土地に根差した働き方の研



究をしています。

例えば商工会が開催する「まちゼミ」への参加です。この「まちゼミ」というのは、日本各地で開催されているのですが、その街のお店の方が講師となり、プロの知識やノウハウなどを工夫して、親子などの訪れた方



SUNNY SYSTEM  
有限会社サニーシステム

いで

未来を共に  
つくる。



がお店に興味を持ってもらえるよう提供する、無料のミニ講座です。地域の人々の交流も深まり、お店のことやそこにいるスタッフの人柄を知っていただくことができる画期的な企画だと考えております。

過去参加したゼミの中では、「塩ビ管で水鉄砲をつくる講座」や「サーモカメラを使った温度測定を行い冷感性対策を考える講座」などを実施してきました。子どもの夏休みの自由研究であつたり、日々の生活の中で冷感性に悩む人の原因解決のきっかけになれていたら幸いです。私たちが普段仕事をする中で使っている工具や技術を工夫して提供することで、来てくれた方々に気軽に体験してもらい、喜んでもらえたことが嬉しかったですね。

まずは知ってもらい、そして実際に触って経験してもらおうことが、何事においても大切だと考えているので今後もこのような機会を大事にしていきます。



有限会社サニーシステム  
取締役

藤井智氏

有限会社サニーシステムは業務用エアコン工事・交換(更新)などの空調工事をはじめ、床暖房工事やエコキュート・ネオキュート工事、24時間換気システム、全館空調などの空調工事を行う会社。

1962年山梨県(現)南アルプス市生まれ。農家である父の病気を機に、2013年より両親が営む農業を本格的に手伝い始める。2023年、定年退職に合わせて就農。1haの田畑でキュウリ(施設栽培)、米などを栽培。農業のかたわら、ギターを抱えて老人施設や病院などで慰問ライブを展開中。

きゅうり農家

五味 真二 氏

お客さんに「おいしい」と言ってもらうために

野菜を育てる上で大切なこと

私は山梨県できゅうりやスイートコーン、お米を育てています。その中でもきゅうりハウスの面積は、20a程度で毎年多くのきゅうりを栽培し、出荷しています。きゅうりを栽培する上で、大切なことの一つにハウスの温度管理があります。私の畑では、春と秋にきゅうりを栽培します。秋のきゅうりは8月に苗を植えるのですが、夏は猛暑日が続く暑すぎると苗が枯れてしまいます。ハウス内を風通し良くしたり、水やりのタイミングを工夫したりすることで管理をしています。常に温度に気を遣いながら過ごさなければなりません。



未来を共に  
つくる。

温度や湿度を管理できる  
センサーを開発

今回、温度と湿度をスマホで見ることができた。今まではハウスの温度を管理する際に、毎回ハウスの中の温度計を見に行っていました。家にいる時や他の農作業をしている時に、温度を見ることはできません。例えば「暑くなってきたな」と思ったら、ハウスの温度計を見に行かなければいけないのです。しかし今回、温度と湿度を測るセンサーをハウス内に設置し、センサーで温度を測ることで、より正確に分かりやすく温度を測ることができるようになりました。そしてそれだけでなく、その計測したデータをスマホで見ることができるようなアプリも同時に開発しました。温度と湿度を確認でき、28度を上回ると「高温」という表示が出ることで、視覚的にわかりやすく温度を確認することができるようなアプリが開発できたと思います。今回の開発のおかげで、「温度をハウスの中に見に行く」という作業がなくなりました。この手間

がなくなっただけで、体力的に大変な作業が1つなくなり、他の農作業に時間を充てられるようになるのではないかと思います。

スマート農業への期待

今回、温度と湿度を管理するセンサーとアプリを開発していただきましたが、今後は環境制御に取り組みたいです。例えば、現在は温度

を見て、天窓を手動で開閉しています。ここにセンサーによって温度を計測し、天窓を自動で開閉するシステムを取り入れます。また、水やりについても温度や土壌の水分量をセンサーで計測して、自動で行ってくれるようなシステムを導入したいです。収穫した野菜やお米は畑での直売やCtoCを通してお客さんに購入いただいています。お客さんに買ってもらう「おいしい」と言ってもらえ

ることが、農業をやっている最も嬉しい瞬間です。テクノロジーで作業を効率化することによって、もっといろいろな野菜を育てて、これからもお客さんにおいしい野菜を届けていきます。



# KNOCK!!

フリーマガジン  
月刊スクーミーノック!! vol.12

発行 株式会社スクーミー  
〒4000015 山梨県甲府市大手 1-2-21 イノベーションソサエティ101



# Schoomy®



## 未来を共に つくる。

SchooMy BEST SHOT vol.12 「情報 I」の授業にて  
「これからの社会を自分たちでつくり上げる力を  
情報の学びで身につける」

発行 株式会社スクーミー  
企画・取材 黒澤駿 大庭千佳 松嶋陸 橋本彩香  
デザイン 折井穂乃花 佐野里帆  
初版 2023年12月17日

《アーカイブを無料公開しています》  
これまでの月刊スクーミーの記事は、  
すべて無料で電子版で見ることができます。

《スクーミーに関する問い合わせ》  
お問合せ先 go@schoomy.com

※右側のQRコードからアクセスしてください。

