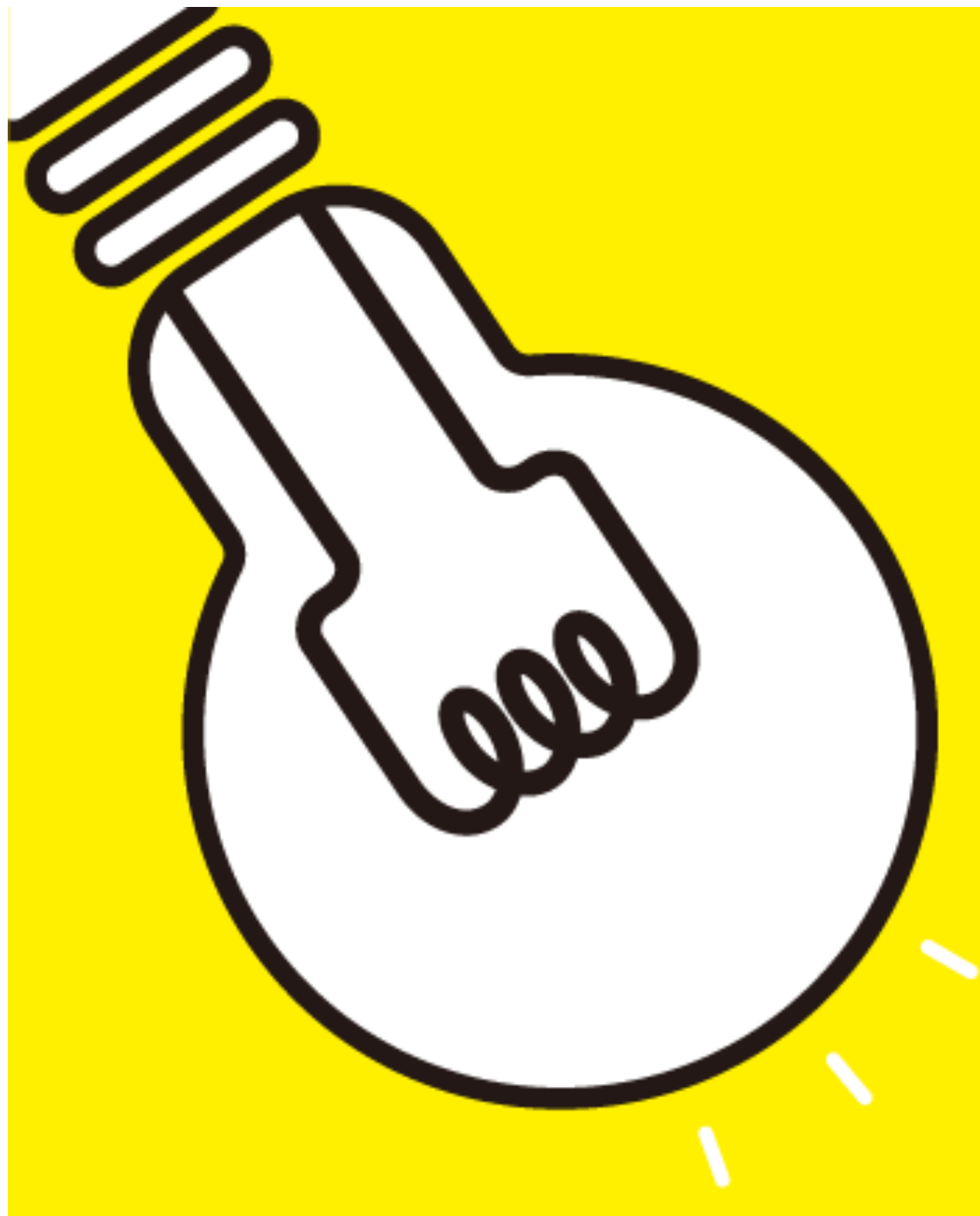
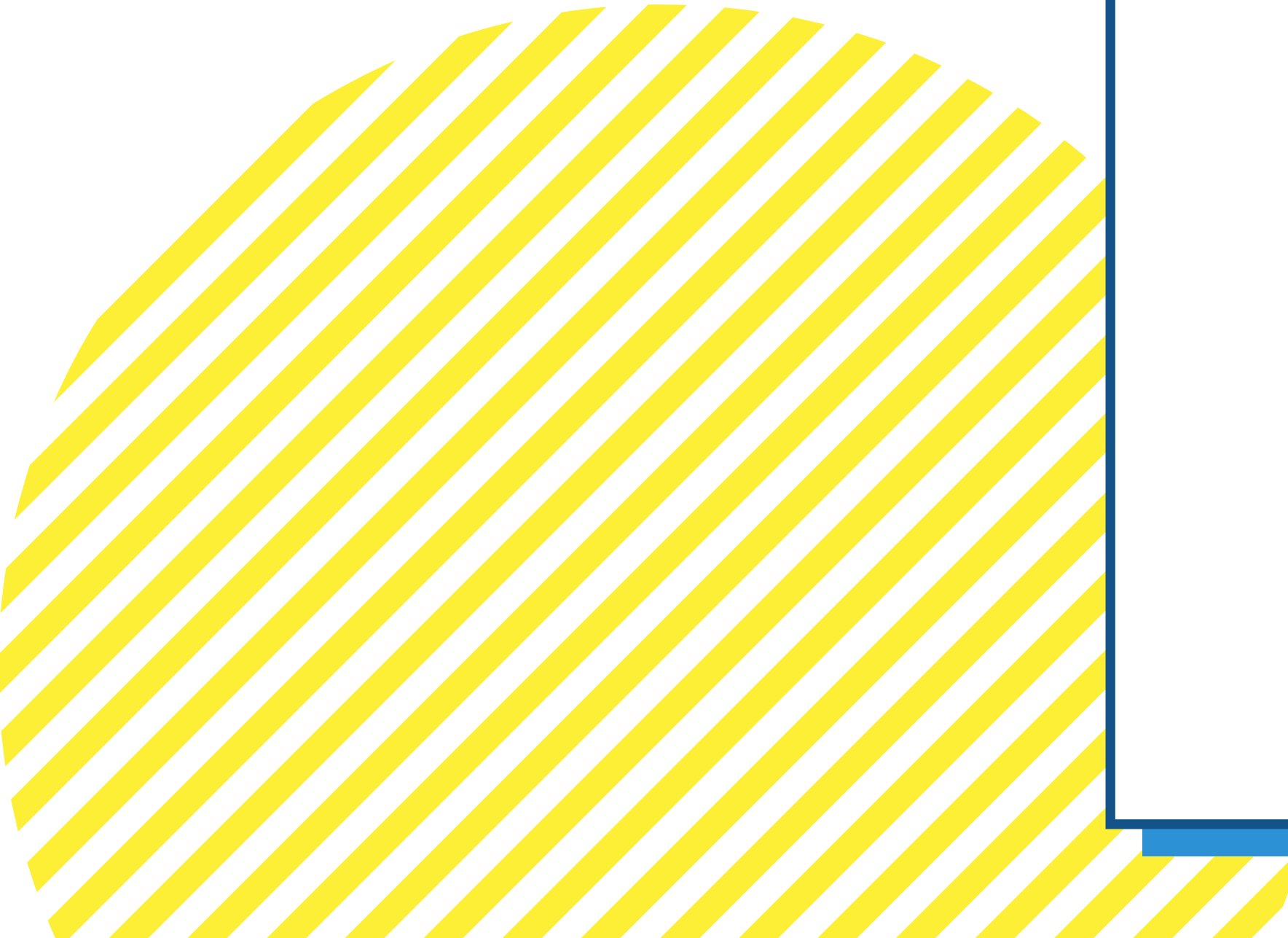




キッズデザインSDGs アイデアソン2025報告書



目次

- 
- 01 実施概要
 - 02 テーマ・提案内容
 - 03 学生アンケート結果



01

実施概要

01

実施概要



主催 : 特定非営利活動法人キッズデザイン協議会

運営協力 : 特定非営利活動法人DeepPeople

協力団体 : 積水ハウス株式会社

株式会社フレーベル館 × 大阪府

株式会社クボタ

HONESTIES 株式会社



フレーベル館

×



Kubota

HONESTIES

01

実施概要

開催日時・会場

●日程

2025年8月19日(火) 10:00-18:00
2025年8月20日(水) 10:00-17:30
2025年8月21日(木) 10:00-17:30
2025年8月25日(月) 10:00-17:30
2025年8月26日(火) 10:00-17:30
2025年9月14日(火) 13:00-17:30

●会場

zoomにてオンライン開催

最終発表: 大阪・関西万博およびzoom

参加学生

区分	1年生	2年生	3年生	4年生	合計
大学生	5	4	5	1	15
大学院生	—	1	—	—	1
専門学校生	1	—	—	—	1
高校生	1	4	10	—	15
合計	7	9	15	1	32

＜参加動機＞

- ・ 夏休み何かに挑戦したい。
- ・ インターンシップをしたい。
- ・ キャリアアップをしたい。
- ・ 子どもの未来について考えたい。



参加学生の所属校・参加地域

●高校

大阪桐蔭高等学校、関西大学北陽高等学校
常翔学園高等学校、山梨学院高等学校
Seaquam Secondary School
Global Indian Internationalschool

●大学・大学院

秋草学園短期大学、拓殖大学工学部デザイン学科
筑波大学、日本大学、ノートルダム清心女子大学
兵庫大学、甲南大学、慶應義塾大学、関西学院大学
関西大学、桑沢デザイン研究所
University College London

●学校の所属地域

関東圏：9名
近畿圏：19名
海外：4名

01

実施概要

タイムスケジュール

	8月19日(火)	8月20日(水)	8月26日(火)	9月7日(日)	9月14日(日)		
日程	1日目	2日目	3日目	4日目	5日目		
10:00	学生オリエンテーション ・アイデアソン説明 ・諸注意 ・アイスブレイク ・zoomホワイトボード、slack 練習	SDGsグループワーク	全体朝礼	全体朝礼	全体朝礼		
10:30			グループワーク&ディスカッション	グループワーク&ディスカッション	大阪・関西万博会場内にて発表 時間未定		
11:00							
11:30							
12:00	休憩	休憩	休憩	休憩			
12:30							
13:00	キックオフ ・KDA紹介 ・企業紹介 こどもOSワークショップ	企業別 進捗報告 学生意見交換	企業別 進捗報告 学生意見交換	企業ミックス 進捗報告 学生意見交換			
13:30		グループワーク&ディスカッ ション	グループワーク&ディスカッション				
14:00							
14:30							
15:00							
15:30							
16:00							
16:30		グループ別終礼	グループ別終礼			全体終礼	
17:00		全体終礼報告 学生意見交換会	全体終礼報告 学生意見交換会				
17:30							
18:00							
	黄色の部分は担当者様に同席いただきたい時間帯です。						

※黄色の箇所では協力団体の担当者様よりフィードバックをいただいた

01 実施概要

アイデアソン実施前フィールドワーク

全ての企業において、アイデアソン実施前に、学生は参加任意にてフィールドワークを行った。

8/3@大阪・関西万博:株式会社クボタ 8/7@神奈川:株式会社フレーベル館×大阪府

8/8@大阪:HONESTIES 株式会社 8/18@京都:積水ハウス株式会社



01

実施概要

第1日目～4日目

8/19,20,26 9/7 オンライン

8/19

初日は午前中にオリエンテーションとチームビルディングを行い、午後から「こどもOSワークショップ」を実施し、アイデア発想法を学んだ。

8/20

企業テーマへの理解を深め、課題とその背景について調査を行い、チームでの解決したい課題を絞り、アイデアを出すためのディスカッションを行った。

8/26,9/6

現状調査や先行事例調査を行い、ディスカッションをしアイデアを出す、アイデアの拡散と収束を繰り返しながら、提案内容を固めていった。

こどもOSランゲージ一覧表

名 称	内 容	名 称	内 容
通り抜ける身体	壁で囲まれた空間の通り抜け	壁止の身体	壁止の身体への身体と空間
くぐりぬけ	構造物の外にくぐりぬけ	延長する身体	棒やロープなどによる手の延長
隠れぬ	狭い空間への入り込み	ながら	複数の行為の同時進行
びったり押し	びったり密着する空間への入り込み	無意識の身体	心身より身体の無意識的な動き
震らせるかたち	高所へのよじ登り	流れる水	水を導く行為
メサ端	高所からの落下し	軌跡	水、光、影などによる形の軌跡
対等へ	段差の飛び越し	触って確認	触覚（触覚、視覚、聴覚）での確認
マイルール	距離的なルールでの動かし遊び	友達するもの	リズムのある友達行動
揺れるもの	ぶら下がる揺れる行為	ぬくもり	人肌のぬくもりの伝達
アンバランス	不安定な場所でのバランス取り	かみさき	自然や人工物への剪定のまなざし
アイキャッチ	気になるものへの接近と確認	まっしぐら	目標への一直線な前進
見立て	対象の見立てによる遊び	たからもの探し	小さくて綺麗なものの収集

05:00

グループワーク③：ビジョン共有

01

実施概要

最終日

9/14 最終発表会in大阪・関西万博

●会場

ジュニアSDGsキャンプ(サステナドーム)
およびオンライン



●タイムスケジュール

開始	終了	所要時間	項目
13:00	13:05	0:05	第1部 開会挨拶
13:05	13:22	0:17	積水ハウス株式会社 グループ1 発表
13:22	13:39	0:17	積水ハウス株式会社 グループ2 発表
13:39	13:56	0:17	株式会社クボタ グループ1 発表
13:56	14:13	0:17	株式会社クボタ グループ2 発表
14:13	14:23	0:10	第1部 閉会挨拶
14:23	14:30	0:07	休憩:企業担当者のみ入れ替え
14:30	15:00	0:30	第2部 準備
15:00	15:05	0:05	第2部 開会挨拶
15:05	15:22	0:17	フレーベル館 ×大阪府 グループ1 発表
15:22	15:39	0:17	フレーベル館 ×大阪府 グループ2 発表
15:39	15:56	0:17	HONESTIES 株式会社 グループ1 発表
15:56	16:13	0:17	HONESTIES 株式会社 グループ2 発表
16:13	16:23	0:10	第2部 閉会挨拶
16:23	16:30	0:07	休憩
16:30	16:40	0:10	第3部 開会挨拶
16:40	17:15	0:35	ワークショップ
17:15	17:30	0:15	キッズデザイン こどもの未来宣言、終了

01 実施概要

9/14 最終発表会in大阪・関西万博 第1,2部 アイデア発表

アイデアソンにて考えたアイデアを8グループがそれぞれ8分間で発表した。
発表後は担当者からのコメントおよび会場参加者からの質疑応答を行った。



01

実施概要

9/14 最終発表会in大阪・関西万博

第3部 振り返り

高校生・大学生が考える「こどもの未来宣言」

アイデアソンを通して感じたことや学んだことをもとに、グループ毎に『こどもの未来宣言』を作成した。
『こどもの未来宣言』は子どもたちが安心して育ち、希望を持って生きられる社会をつくるための、メッセージで、「子どもにとって大切にしたいこと」や「こんな未来を残したい」という思いを、一文の宣言とした。



9/14 最終発表会in大阪・関西万博

第3部 振り返り

[illegible]

K-2

振り返り:

- アイデアのなかで、秋葉というアオビスがあてに
「秋葉の興味を持つってどういうことだろう」と原点に戻り
- ★ 考えられたので、胸に今かき書こうとしてがやいさなりゲームの詳細から考えるにはおもしろい。趣味のゲームを遊んで考え出す習慣をつければいいことだ。 アゲアゲしたときのウラディエー とあんなうました。
- 「感謝を待つ心を書く」という大目的に。
- ★ アゲリかど！ か 治ったものなのかも あんまり人に振子通ることば一貫性のある内容に仕上げられたのかなと思う！
- みんなで出たアイデアがこれにまじるとこころなにもざんせんなプロジェクトを思い描けるのか！と感服レベルです

★ 言葉の難しさ アイデアの良さを伝えたい。
そのアイデアに乗っかってもらうのが大事。上から押しつけるのではなく、お話ししてあげる！

★ お話しする大切さ アイデアを聞いてみる！ それが大事。 お話しする大切さ。



- ・ 日本では古い技術をもつてよく出ているが、
気が利かぬ
- ・ 実拍子のよい考えからアイデアが生まれる。
- ・ アイデア出しの段階で2回ほどよい。

成長

- ・ 農業について自分自身を学べば。
- ・ 農業知らなせん!!
- ・ (色んなことに力をつけては農業。第一次産業)

⑤で、全員で守るべきところを考えた。

- ・ 集中力を高める。

[illegible]

 アイデアがたくさん出た！
 アイデアを出さなくて話が進まない！！
 ーから何かを作り上げる難しさ！
 既存のものと異なるオリジナリティ
 一度完成したアイデアを捨てる勇気

9/14 最終発表会in大阪・関西万博

第3部 高校生・大学生が考える「こどもの未来宣言」

未来の
こどもが
1. 知識を身に付けよう
と努力を怠りません。
2. 子どもが自ら考える環境は
大切だと感じ、
その力を発揮できるように
努めます。
3. 子どもがワクワクを子どもに
伝えます。
4. 当たり前だと思いがちな生活
を見つめ直し、
自分を変えるコミュニティ
をつくります。
5. 身近なものを身近に感じられる
環境を作り、未来の課題
解決に貢献します。

「子供の未来宣言」

・子どもの頃から持続可能性について
考えられる国になるように、行動
します。
・子ども全員にとって食事がより
幸せな時間になる社会を作ります。
・第一次産業を守りつづけられる
国でいられるように努力をします。
・日本の素晴らしい技術と子ども
のために活かします。

「子どもの未来宣言」 by のびのび
1. 子どもが「のびのび」と暮らしている
世界へ！
2. 子どもの笑顔が絶えぬよう、
努力します！
3. 子どもの「知りたい」を
大切にします！
4. 子どもが大人になったときに、
「子どもに戻りたい」と思えるような
思い出を残すことに貢献します！
5. 楽しいタスクをこなす！

2025年 9月14日

Peace Wear
「子供の不安を奪う服エスワロ」
「子供が安心して帰れる
環境を整えます」

こどもの未来宣言 ☆

ワクワク イキイキ する 毎日！
こどもとおとなが ミヤクミヤクと
つながる 世界に！

by ジェネレーションギャップ

いこま いのうえ しめず たかた

・すべての子どもが笑顔でいられる
環境をつくれます。
・すべての子どもが夢に向かって挑戦できる
機会を提供します。
・子どもだけでなくすべての世代が
安心できる社会を作ります。
・子どもが逃げ込んだりできる場所や
相談できる窓口をつくれます。



02

テーマ
提案内容

02

テーマ



日本のニュータウンの
再生

フレーベル館

×



子どもも大人も
「いきいきと暮らす」町
のためのデザイン

Kubota

人と地球に優しい汎用プ
ラットフォームロボットで、
子どもたちと
”食と農業”の接点をつくる

HONESTIES

裏表・前後のない衣類を
活用した子どもの教育に
ついて考えよう！

02

テーマ

グループ

積水ハウス株式会社

S-1 若き天地 4人

S-2 のびのび 4人

株式会社フレーベル館×大阪府

F-1 ジェネレーションサーカス団 4人

F-2 それいけ！フライハイト 4人

株式会社クボタ

K-1 なえどこ 4人

K-2 アグリがと！ 4人

HONESTIES株式会社

H-1 thread of joy 4人

H-2 Peace wear 4人

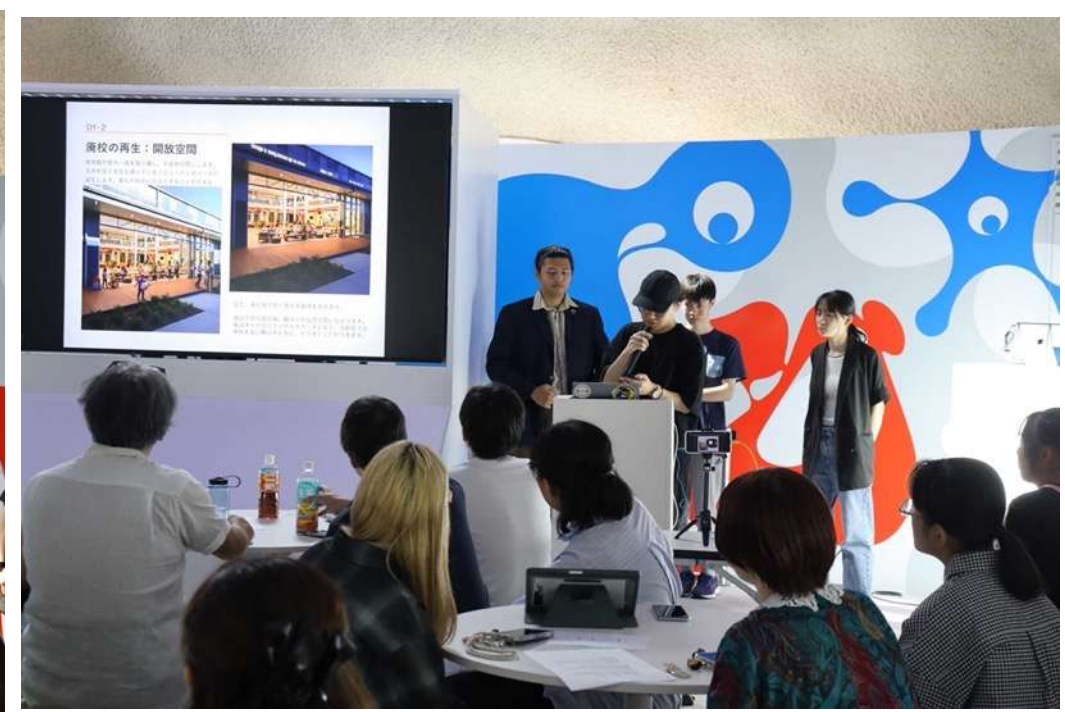
S-1 若き天地

日本のニュータウンの再生

・ 解決したい課題

多くの地域で若者の流出と高齢化が進み、空き家や廃校が増加している。これにより景観や安全性が損なわれ、地域の魅力が失われつつある。さらに、世代間の交流が減少し、地域コミュニティは希薄化。公共事業への関心も低下し、地域の活力は著しく低下している。

このような状況は、単なる人口減少にとどまらず、地域の持続可能性そのものを脅かす深刻な社会課題である。若者が住みたいと思える魅力ある街づくりが課題であると考えます。



S-1 若き天地

日本のニュータウンの再生



・ 解決アイデア

「今あるもので、今ないものを。」というコンセプトのもと、既存の資源を活用した持続可能な地域再生を提案。廃校を複合施設として再利用し、役場機能に加え、カフェやショッピングモールを併設することで、地域住民が日常的に集える場所を創出。体育館は壁を取り壊して半屋外空間とし、昼は子どもの遊び場、夜は大人のリラックススペースとして活用。プールは水を入れずに高低差を活かした遊び場に変え、非日常感と管理コストの削減を両立。

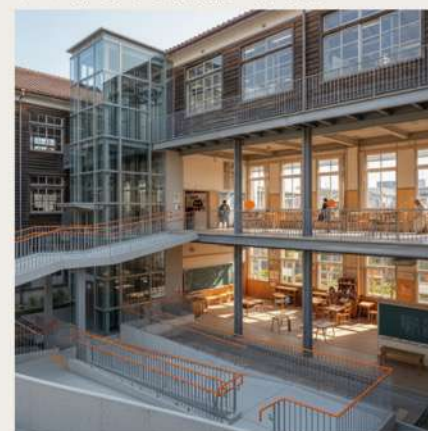
さらに、AI搭載の自動運転バスを導入し、スマートフォンや音声操作で簡単に予約できる仕組みを整え、高齢者や障がい者にも優しい交通環境を実現する。公共スペースにはスマート掲示板を設置し、イベント情報や交通手段、地域探検マップなどを統合した「スマートコミュニティハブ」を構築。情報のアクセス性を高め、地域活動への参加を促す。子ども向けには、地域の歴史や自然を楽しく学べるデジタル探検マップを提供し、ミッションをクリアすると地域の商店から景品や割引券がもらえる仕組みで、ゲーム感覚で地域の魅力を再発見。外で体を動かすきっかけとなり、世代を超えた温かいつながりを育む。

これらの施策は、単なる応急処置ではなく、未来を見据えた長期的な地域再生のモデルとなることを目指す。地域の資源を最大限に活かしながら、誰もが楽しめる、やさしくスマートな街の実現へ。持続可能で魅力的なコミュニティの形成を図る。

01-1

廃校の再生：街の交流地点

誰もが先生になれる仕組みで使用する、コミュニティエリアです。また、カフェやショッピングモールも併設されており、街の中心的存在になります。



01-3

廃校の再生：そこへ飛び込んで

使用されていない小学校のプールを、あえて水を入れずに新たな空間にします。高低差のある遊び場として生まれ変わります。ただプールとして使用することも可能ですが、こうすることにより、管理のコストも削減でき、非日常感を生み出すことができます。



02-2

スマートコミュニティハブ

地域住民が日常的に利用する公共の場所に「スマートスクリーン」を設置
地域サービスを統合した「スマートコミュニティハブ」を構築
これにより、情報のアクセス向上と、地域活動への積極的な参加を促します。

総合地域情報ボード 掲示板 イベント 広告

交通手段の予約 押すボタンと音声サービスも

子どもモデル 探検マップ 子供ミッション



02-3

・経路計画 AIが現在地と目的地を分析し、最適な移動ルートを自動提案します。

・音声操作対応ボタン押下後に音声で目的地を伝えるだけで、システムが自動的にバスを手配。高齢者や視覚障がいのある方でも安心してご利用いただけます。

・リアルタイム運行情報配車状況や到着予想時間を画面表示と音声アナウンスで通知。

・他の機能もAI通話機能を通じて音声で実現できます



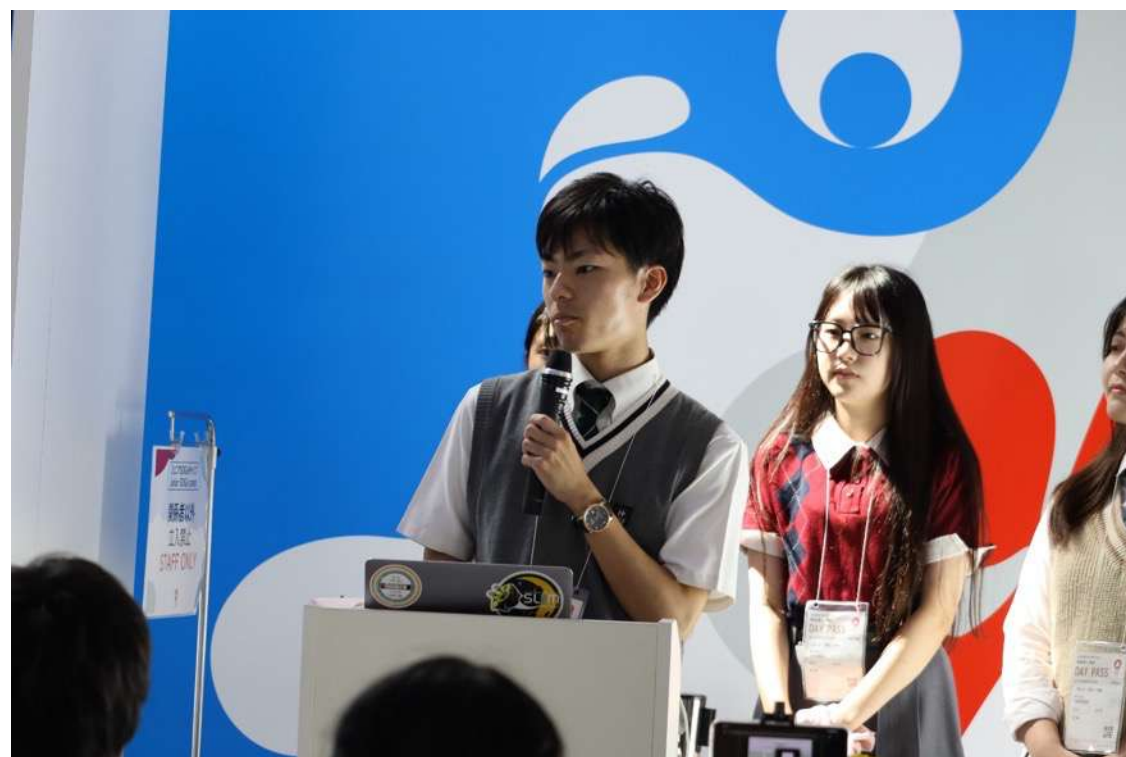
02

実施実績

S-2 のびのび まちづくりラボ ニュータウンと地下の融合

・ 解決したい課題

かつて理想の住環境として開発されたニュータウンは、現在、さまざまな課題に直面している。交通の便が悪く、生活インフラが十分に整っていないことに加え、建物の老朽化や住民の高齢化が進行し、地域の活力が失われつつある。特に、若い世代が住み続ける魅力を感じられず、次世代への継承が困難になっている点が深刻である。このままでは、地域全体が「オールドタウン化」し、空き家の増加やコミュニティの希薄化といったさらなる問題を引き起こす可能性がある。持続可能で魅力あるまちを再構築するためには、住環境の再生と世代間のつながりを生み出す新たな仕組みが必要だと考える。

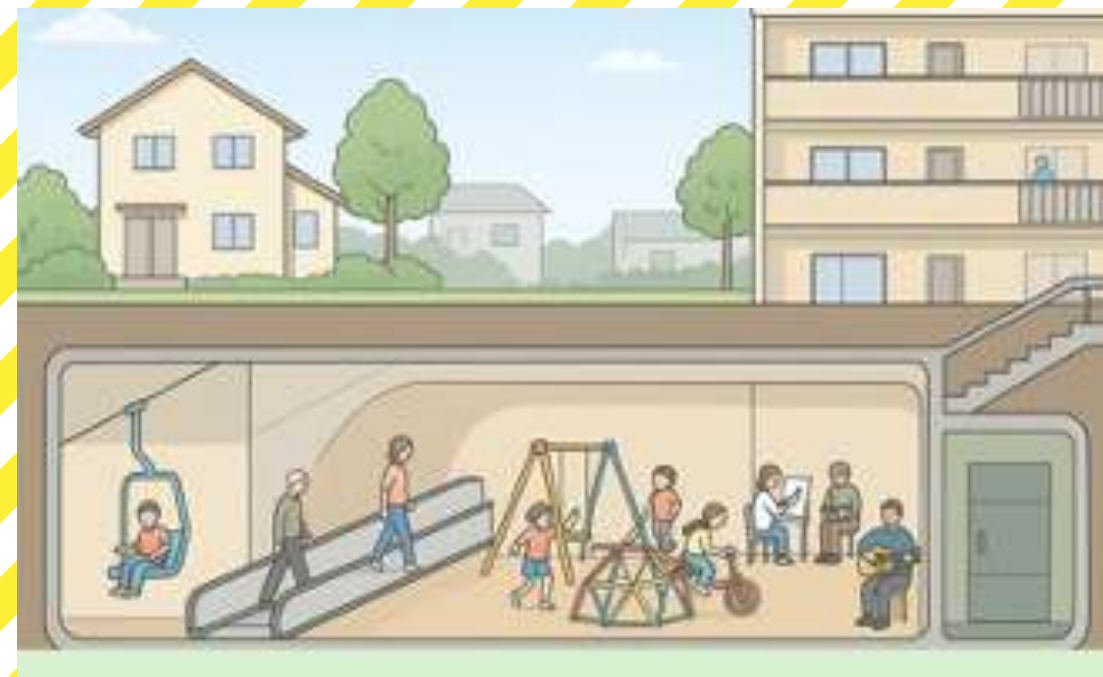


S-2 のびのび まちづくりラボ ニュータウンと地下の融合

・ 解決アイデア

ニュータウンの再生に向けて「コーポラティブ・リノベーション」と「地下空間の活用」を組み合わせた新たなまちづくりを提案。住民自身が主体となって設計・改修を行う「コーポラティブ方式」を導入し、老朽化した住宅をリノベーション。これにより、画一的な再開発ではなく、住民の個性やニーズを反映した柔軟な住まいづくりが可能。さらに、地下空間を活用することで、災害時のシェルターや子どもたちの遊び場、世代を超えた交流の場、さらにはエネルギー循環型の仕組み（遊びによる発電など）を備えた多機能な空間を創出。

また、「お試し移住制度」や「まちの文化交流イベント」を通じて、移住希望者と既存住民の交流を促進。住む前から地域とのつながりを築くことで、移住後の定着率を高め、まちの一員としての意識を育てる。高齢者による子育て支援や、趣味を通じた世代間交流など、地域内での助け合いの仕組みも整備し、孤立を防ぎながらコミュニティの活性化を図る。これらの取り組みにより、ニュータウンは再び魅力ある「新しいまち・住み続けたい場所」へと生まれ変わり、人との繋がりを再構築することでオールドタウン化を食い止め未来へと繋げていきたいと考える。



災害時には地下シェルターにも



地下のリフトと歩行空間

まち交流イベント

①まちづくりLabアイデア交流会



③世代つなぎサポート



②まちの小さな文化交流祭



④お試し移住制度



まちの交流イベント

③世代つなぎサポート

- ・子育て世代の親は交流会に参加しづらい
- ・オールドタウン化によりまちの年齢層は高め

→比較的時間に余裕のある高齢者が子育て世代をサポート

- ・地下での預かり保育



- 子育てサポート×老後の充実 -

02

実施実績

F-1 ジェネレーションサーカス団 住人が生き生きと 暮らせる街づくり

・ 解決したい課題

全世代が主役となれる場を設けたいと考えているが、年齢や性別、そして知らない人との関わりに対する心理的なハードルを乗り越えることが難しい。また、すべての世代が関心を持てるテーマの選定も難しく、結果として交流の機会が限られてしまうことが現状の課題である。



F-1 ジェネレーションサーカス団

住人が生き生きと暮らせる街づくり

・ 解決アイデア

この課題を解決するために、目標を「住人が生き生きと暮らせる街づくり」と設定した。目的は、街の住人とコミュニケーションをとるきっかけをつくり、地域の魅力を高め、普段出会わない人とつながりを持ち、人と人が出会う場所を増やし、つながりを継続することである。そこで、人と街がつながるアプリ「シュマイルの樹」を提案する。アプリのアイコンには皆が繋がり、健康で生き生きと暮らせることを目的としている。

アプリでは、ユーザーが自分だけの木を育てながら、散歩や脳トレなどのミニゲームに参加し、健康促進と交流を楽しめる。イベントは対面・オンライン両方で開催可能で、地域や学校と連携し、ラジオ体操、絵画教室、ゴミ拾い、ゲーム大会など、誰もが関心を持ちやすく世代を超えた交流が自然に図れるテーマを幅広く用意している。家族で1本の木を育てる設計により、スマホが使えない子どもや高齢者も一緒に参加できる。バーチャル空間ではアバターを通じて住民同士が交流し、地元店舗のバーチャル出店、期間限定のクーポンを配布しアプリを広めるきっかけにもなる。また、防災訓練機能も搭載しており、アプリ内で定期的発生する台風や地震に備え、遊びながら防災対策や防災意識を高めるオンライン防災訓練の役割を果たす。アプリ内のミニゲームで貯めた「シュマイルポイント」は、街のデザイン費用、イベント開催費、参加費などに活用でき、住民の声が街づくりに反映される。このアプリは個人の心と身体の健康、人と会う楽しさを育みながら、住む住民が生き生きとする魅力的な街づくりを目指していく。

自分だけの木を育成&
バーチャル空間での生き生きとした街づくり

「シュマイルの樹」

- ・ コミュニケーションの促進！
- ・ バーチャル空間と現実世界との交流イベントの活発化！



【アプリのモットー】 シュマイルを増やそう！

趣味
(シュミ)

スマイル

マイル

アプリ内で定期的に 台風・地震などのアクシデントが発生



災害対策に
繋げる

オンライン
防災訓練

防災意識を
高める

あなたが住んでいる 街をバーチャルに

※市単位でバーチャル化する

- ・ みんなの木を見ることが出来る
- ・ アバターを介し、住人どうして交流、イベントに参加できる



02

実施実績

F-2 それいけ！フライハイト 子どもも大人も「いきいきと暮らす」 町のためのデザイン

・ 解決したい課題

調査によると高齢者の方の会話の頻度は2, 3日に1回以下や、困ったときに頼れる人がいないという回答から高齢者の孤立の課題ある。
小中学生児童の不登校も年々増えている状況である。これらの課題を同時に解決し、SDGs11番の住み続けられる街づくりを中心とし、3番の全てのの人に健康と福祉を、15番の陸の豊かさも守ろうを達成することを目標とした。



F-2 それいけ！フライハイト 子どもも大人も「いきいきと暮らす」 町のためのデザイン

・ 解決アイデア

これらを達成するために、「ほっとステーション」という施設建設の提案する。子どもを中心に、全世代が関わっていける施設である。子どもには学びと体験を、親世代には休息と対話を、高齢者には繋がりを提供する。施設を通して、様々な世代の人々が交流することを通して、「好き」を見つけたり、自分自身の居場所を見つけたり、つながりを実感したりすることを目指す。

施設には図書館、音楽室、運動スペース、共有キッチン、レストランなどがあり、誰もが先生・生徒になれる教室で趣味や経験を共有できる。屋上菜園も行い、植物や野菜を育てまたそれを販売することまで体験でき、販売体験を通じてお金の流れを学ぶことも可能である。販売収益は子どもたちが施設内で使用できる「ほっとコイン」として渡す。月1～2回の世代を超えた交流の「思い出の品宝探し」イベントを開催する。イベントには1人でもグループでも参加ができる。参加者のシニアの方から思い出の品を持ってきていただき、それを宝として施設内に隠す。参加者は体を動かしながら、思い出の品(宝物)を探しだす。宝を見つけるとその宝の所有者から思い出の話を聞き、世代間交流を図る。

他にも、施設内のレストランの食事代が寄付にできる仕組みや、訪問頻度や交流意欲を示す名札も活用し、個々の気持ちに寄り添った運営を行う。これにより、孤立を防ぎ、つながりを実感でき、全ての世代の人たちが交流できる場を提供する。



それいけ！フライハイト



思い出の品宝探し

【目的】

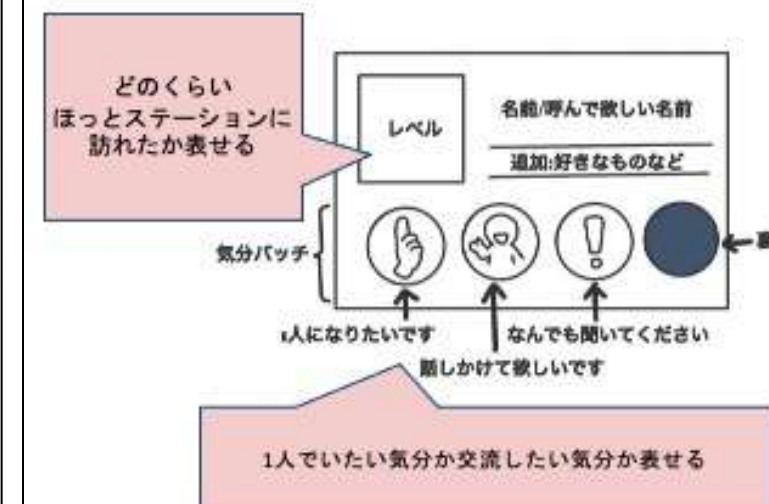
- ・ 思い出のふりかえり
- ・ 思い出の共有
- ・ 大人と子どもの交流のきっかけ



【特徴】

- ・ 月1、2回で実施する交流イベント
- ・ 1人で参加しても、グループで参加してもOK！
- ・ 体を動かしながら、思い出の品(宝物)を探しだす！
- ・ 思い出をふりかえったり、思い出を共有したり、新しい思い出づくりのきっかけにしたりすることができる！

意思表示名札



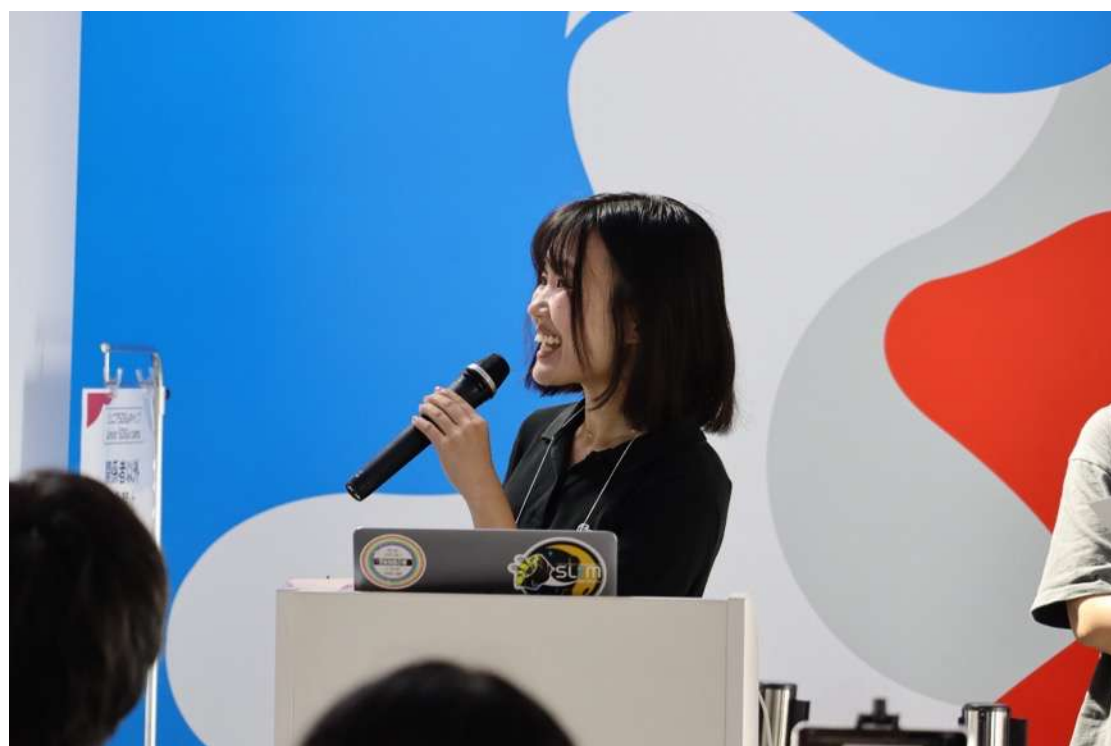
02

実施実績

K-1 なえどこ 農業生産を学べる カードゲームのアイデア

・解決したい課題

子どもと農業に関する社会的背景を調べたところ、農業生産人口が50年間で約2/3に減少しており、多くの子どもたちが農業が行われていない地域で暮らしているのではないかと、農業は課外授業だけの特別なものになっており他人事になっているのではないかと感じた。これらの課題を解決するためには、農業について知ってもらうことが必要だと考えた。



K-1 なえどこ 農業生産を学べる カードゲームのアイデア

・ 解決アイデア

子どもたちが農業に親しみ、食の背景を楽しく学べるように、農業製品を題材にしたカルタ型カードゲーム「カルタネッコ」を提案する。ゲームを通して普段何気なく使用しているものが、ゲーム後には生産地や生産現場の背景を想像し、考える力をつけることを目指す。

このゲームは、生活の中に農業が深く関わっていることを実感できるように設計されており、知識パートと体験パートの二部構成となっている。知識パートでは、読み札に作物の使われ方、取り札に栽培風景を描き、遊びながら農業の知識を得られる。体験パートでは、質問カードを使って実際の農家にオンラインで質問し、勾配に強く安定したType-Sを活用し、農作業の様子をリアルタイム繋ぎ、学ぶことができる。授業時間(45分)に収まる構成で、小学校の授業での活用を想定している。

農業の現場にいる人々の誇りや工夫を伝えることで、子どもたちが日常生活の中で「畑から来ているもの」に目を向けるきっかけをつくり届ける。

ー K-1 なえどこ

農業生産を
学べる
カードゲームの
アイデア



子どもたちが農業について楽しく学べるアイデアは？

農業製品実体験
カルタ型カードゲーム
カルタネッコ



ゲームの内容

1 カードゲームで身近な農業生産品について学びます。
ゲームはカルタのルールで誰でも簡単にプレイできます。



作物の使われ方が書かれた読み札を読みます 読み札に対応する栽培風景の取り札をとります より多くのカードを取った人の勝利！

ゲームの内容

2 オンラインで農家の方とコミュニケーションを取ります。
質問カードをランダムで引き、カードの内容をきっかけに会話を広げていきます。

プレイヤー①教室、家、etc...

協力農家の畑



質問カードをもとに農家の方へ質問をする

リセート接続

Type-S上のデバイスで中継し、実際の畑を見せていただく

利用シーン

小学校の授業45分間の中での活用を想定しています。



ゲームのセットに同封されている、本出しディパックをセットに入れて準備する。

班に分かれてかるたゲームをする。ゲームを通して農業について知っていく。

農家の方とコミュニケーション。質問カードとゲームで得た知識をもとに農業の実体験を聞く。

クラスで振り返り、最初に入れたお茶を飲みながら、学んだことや感想を話す。

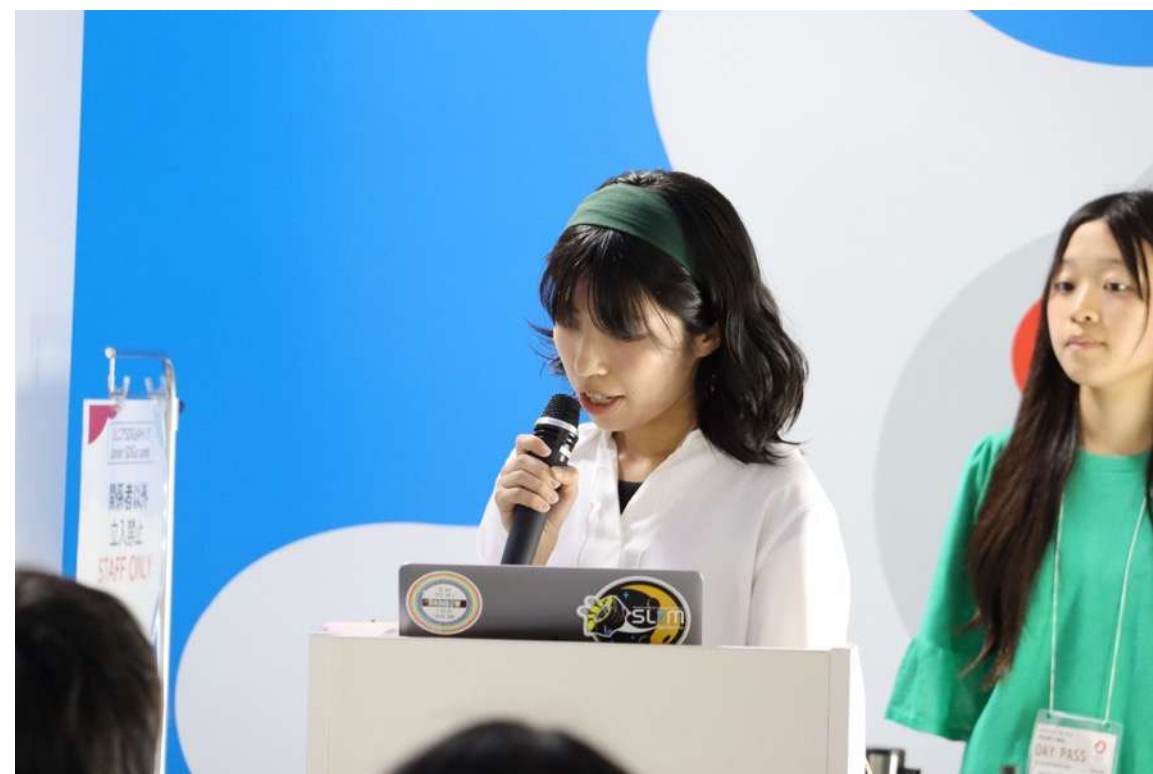
02

実施実績

K-2 アグリがと！ 子どもに「食農」のワクワクを

・ 解決したい課題

子どもたちに“食と農業”に興味を持って持ち、子どもたちが食が自分の手に渡るまでに関わる全ての人に感謝の気持ちを持てるようになることである。小学校高学年の生徒を対象し、「Type-S」とともにバーチャルで農業の知識を学び、オンラインでの栽培ゲームとリアルな畑での栽培を組み合わせ、食と農業の世界を体感できるゲームを提案する。



02

実施実績

K-2 アグリがと！ 子どもに「食農」のワクワクを

・ 解決アイデア

「アグリがと！」という農業学習プログラムを考えた。

小学校高学年の児童を対象に、AI農機「Type-S」と連携した農業学習プログラムで構成。授業時間内の50分間で、STEP1(バーチャル栽培)とSTEP2(実際の栽培)を行い、食と農業の世界を体感できる仕組みとしている。Type-Sは農作業ロボットではなく、子どもたちと会話ができる“お友達ロボット”として活躍し、子どもたちは種まきや水やりなどを通じて栽培の知識を楽しく学ぶことができる。ゲーム内では悪天候などのトラブルも再現され、農家などのアバターと協力して乗り越えることで、食に関わる人々への感謝の心を育む。STEP2では実際の畑でType-Sと一緒に野菜を育てることで、子どもたちの成功体験につながる。

また、空間投影技術により農家の現場とつながり、子どもたちの中で生まれた感謝の気持ちを直接伝えることも可能。私たちの食生活は多くの人と想いの力で成り立っており、作物は宝物のような存在です。子どもたちに「アグリがと！」を通じて、日常の中で「食」と「農業」との健やかな接点が育まれることを願って考えた。



02

実施実績

H-1 thread of joy

子どもの教育× ユニバーサルデザインの服

・ 解決したい課題

近年の地球温暖化による、熱中症などの体調の変化が増え、より一層、注意を払う必要がある。そこで体調の自己管理が難しいと子どもに着眼点をおき、誰でも不自由なく着脱でき、熱中症対策にも特化した新たな製品を提案する。またHONESTIESの製品の認知度を上げるための、子どもたちが遊びで使える服を提案する。



H-1 thread of joy

子どもの教育×ユニバーサルデザインの服

・ 解決アイデア

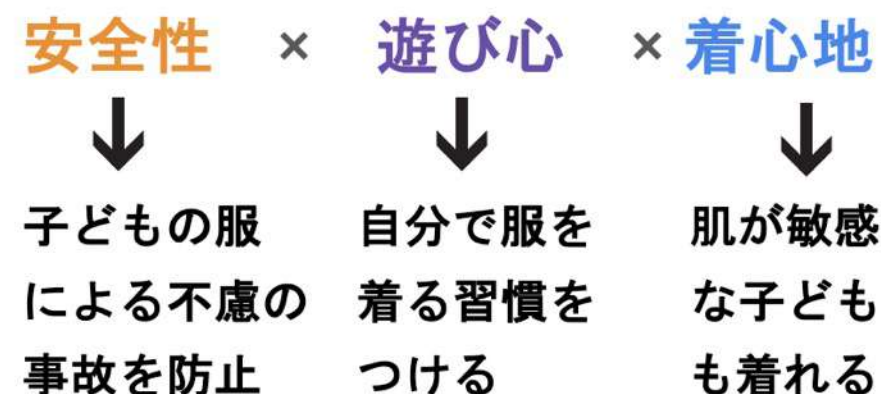
子ども服の課題を調査し、安全性・遊び心・着心地の3つを重視したコンセプトを設定。不慮の事故を防ぎ、楽しく着られ、敏感な肌にも優しい服づくりを目指した。

幼稚園児向けには、職業になりきれる要素を取り入れた前後表裏のないスモックを提案。喫茶店やパン屋風のデザインに加え、暗闇で光る塗料、安全なポケットやスナップボタンを採用。汗をかきやすい部分には吸水性の高い素材、その他は汚れに強い素材を使用し、快適性と安全性を両立。保護者にとっても洗濯の手間が減る利点がある。

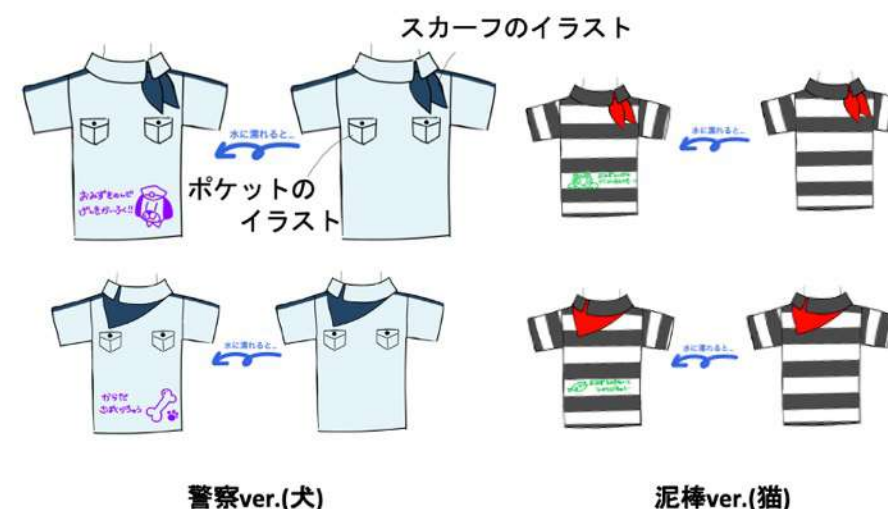
小学生向けには、HONESTIESの製品を多くの人に知っていただくために遊びやイベントで使える、警察官と泥棒をモチーフにしたTシャツを考案。子どもの頃によく遊んだケイドロを、実際になりきって遊ぶことができる。警察から泥棒役への交代も裏表がないため、すぐに変わることができる。商業施設のオープンスペースでケイドロイベントを開催し、製品の魅力を体験できる場を提供すること。

さらに汗を吸うとイラストが浮かび上がるハイドロクロミックインクを使用し、水分補給のタイミングを視覚的に促す仕掛けを導入。綿素材で肌に優しく、夏でも快適に過ごせる。これらの服を通じて、子どもや保護者が熱中症への関心を高めるきっかけを作り、HONESTIESさんの認知度向上も目指す。

服のコンセプト



デザイン案（警察と泥棒風）



デザイン案



黄色:暗闇で光る塗料

イベントの実施

服を用いてケイドロなどをするイベント



- ・ イベントで子どもの服による事故や熱中症の危険性について知ってもらう
- ・ HONESTIESの「前後裏表のない服」やユニバーサルデザインについて多くの人に知ってもらう



H-2 Peace wear トランスフォーム型迷子服

・解決したい課題

2019年に山梨県で起きた女児の行方不明事件は、迷子が一瞬で起こり得ることを社会に強い危機感を与えた。令和5年には9歳以下の行方不明者が約1,100人にのぼり、保護者の60%が「子どもの居場所がわからず困った経験がある」と回答している。一方では多くの家庭で迷子のリスクを感じながらも対策が不十分である。そこで迷子問題を子どもに楽しく解決させるには、親からだけではなく、子ども自身からもアプローチできるものが必要だと考えた。



H-2 Peace wear

トランスフォーム型迷子服

・ 解決アイデア

子どもが何ももっていなくても服を着ていれば、迷子になっても楽しく帰れる、親も安心して課外活動に行かせられる「万能型トランスフォーム服」を提案する。服には①レインコート機能、②レーザー案内機能、③音声ナビ機能の3つを搭載。レインコートは裏面のみ樹脂コーティングで快適性と防水性を両立。小型レーザーポインターは床に矢印やラインを投影して道案内を行い、子どもはその矢印を追いかけていけば元いた場所や、迷子に気づいた親が指定した場所へ導いてくれる。操作は保護者のスマホから遠隔操作も可能。音声ナビは今回迷子服キャラクターとして考案した「ナビレオン」が、子どもとの会話が可能で安心感と勇気を与える。「ナビレオン」は「ナビゲーション」と「カメレオン」をかけている。電力が必要な機能は薄型のソーラー充電対応で電池切れの不安も軽減させる。この服は、子どもの自立を促す教育ツールとしても活用でき自立の一步となる。この迷子服によって、安心して暮らせる世界の実現に貢献していきたい。



万能型 トランスフォーム服

製品提案

三つの機能搭載

- ①レインコート
- ②レーザー
- ③音声





03

参加学生
アンケート結果

03

アンケート
結果

学生満足度（総合評価）

4.34 / 5

実施後アンケート調査結果

項目	平均値
満足度	4.66
知識の取得	4.10
技術の向上	4.05
ディスカッション力の向上	4.39
チームワーク	4.39
仲間づくり	4.39
学年・地域・国を超えたつながり	4.39

学生の感想

■ 学び・成長面

- 日本の技術や社会課題について学べた
- アイデア発想法(拡散・収束、量を出すことの重要性)を理解した
- 企業からのフィードバックで実践的な学びを得た
- 新しい知識・スキル(例:プレゼン、PowerPoint活用、議論の進め方)を習得した
- 自分の意見を表現する難しさや他者の考えを尊重する大切さを実感した

■ チームワーク・交流面

- 初対面・異年齢・異地域・異文化の人と協力できた
- チーム内で良好な関係を築けた
- 多様な価値観・背景を持つ人と話し合い、視野が広がった
- コミュニケーション能力や協働力が向上した
- 外国人や異分野の学生と関わることが刺激になった

■ 体験・感情面

- とにかく楽しく、充実した時間だった
- 普段できない経験(万博での発表、企業との交流など)ができた
- 新しい挑戦や役割を通じて自分の可能性を実感した
- 安心して意見を出し合える雰囲気があり、やりやすかった
- 他の回や過去の経験と比べても特に印象深い体験だった

■ 一部の課題意識

- 自分の意見を十分に伝えられなかった反省
 - 議論を円滑に進める難しさを感じた
- それでも「チームとして協力できた」「支え合えた」と前向きに評価。

学生からの日程に関する意見

1. 間隔があったことの良い点(多数意見)

- アイデアを深め・整理する時間が十分にあった。
→「考えをブラッシュアップできた」「リセットして再構築できた」「より良い案を生み出した」
- 冷静に振り返る・客観視する時間になった。
→「アイデアを客観的に見直せた」「頭を整理できた」「思考を温める期間になった」
- 議論の質やチームワークの向上につながった。
→「次の話し合いがスムーズになった」「メンバーと仲良くなった」
- 飽きずに新鮮な気持ちで臨めた。
→「間があることでリフレッシュできた」「新鮮に議論できた」

2. 改善を求める声(少数意見)

- 間が長すぎると集中力や一体感が下がる
→「オンラインだと雰囲気のリセットされる」「探り探りの再スタートになる」
→「期間が開きすぎると話し合いがしづらい」
- もう少し短い間隔でも良いという意見も一部あり。
→「考える時間は増えるが集中が途切れる」「もう少し短い方が良い」