

2021 年度研究調査実施報告書

レッドホースコーポレーション株式会社
REDEE 様への新規ご提案

令和3年9月

桜美林大学 ビジネスマネジメント学群

坂田ゼミ

目次

1. はじめに

2. ターゲットについて

3. 提案概要

4. 提案内容-1 夏休みの自由研究イベント

- ① 夏休みの自由研究イベント
- ② 職業体験プログラム（オリジナルコンセプト提案）

5. PR方法

6. 得られる効果

7. まとめ

謝辞

参考文献

1. はじめに

この度、レッドホースコーポレーション株式会社 REDEE 様より、他社との差別化を図った教育コンテンツの施策考案に関するご依頼いただきました。貴社の強みを最大限に活かした新しい取り組みを学生視点から提案させていただく。

2. ターゲットについて

貴社のペルソナとして小学生が設定されていることや、「小学生に刺さるコンテンツ」、「学校でも塾でも無い第3の学ぶ場所」ということを念頭に置かれていることを踏まえ、提案におけるターゲットを「小学生」と「その保護者」に設定した。各ターゲットの具体的な選定理由は以下の2点だ。

(1) 小学校でプログラミングの授業が必修となるため

小学校では4年生からプログラミングの授業が必修となるほか、大学入学のための共通テストでは情報リテラシーが出題範囲となっている。そのため、小学生からデジタル分野に対して興味を持たせ、耐性をつけておくことが大切であると考えた。

(2) 施設、サービス利用には保護者の承諾が必要であるため

小学生が貴社の施設やサービスを利用するにあたり、保護者の同意が必要である。そのため、小学生だけでなく、その保護者にも刺さるコンテンツが効果的であると考えた。

3. 提案概要

上記のターゲットを元に、「夏休みの自由研究イベント」と「職業体験プログラム」をご提案する。

① 夏休みの自由研究イベント

小学校の夏休みの課題として定番である自由研究の体験型イベントを開催することで、集客および貴社の認知度向上、継続利用、デジタルへの興味促進を図る。

② 職業体験プログラム（オリジナルコンセプト提案）

テレビ、ラジオ、CMなどの作成、編集、タレント体験、デザイナーの職業体験プログラムとして貴社の認知度向上、継続利用に加え、施設の有効活用を図る。

4. 提案内容

① 夏休みの自由研究イベント

ターゲットである小学生に「夏休みの自由研究イベント」の開催を提案する。小学校の夏休みの課題として定番である自由研究の体験型イベントを開催することで、集客および貴社の認知度向上、小学生のデジタルへの興味促進を図る。

「自由研究」に焦点を当てた理由として、大きく3点挙げる。

(1) 小学生は自由研究に苦戦しているため

以下は、小学生が苦戦している夏休みの課題を示したグラフだ。

Q. 子供が最も苦戦している夏休みの課題は何ですか？

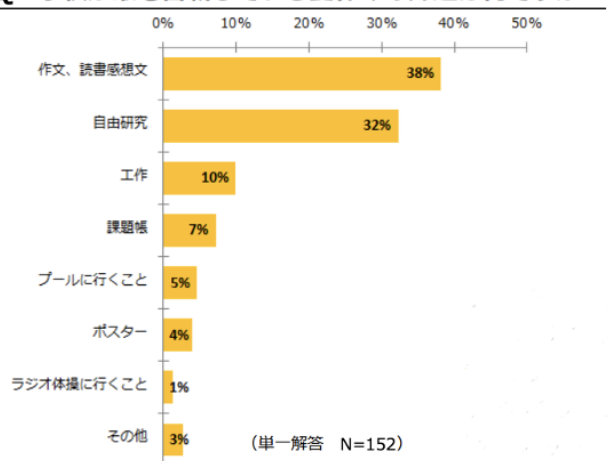


図 1 小学生が最も苦戦している夏休みの課題

図 1 より、作文や読書感想文、そして自由研究といった自身の考えや調べた知識をまとめる作業に苦戦していると言える。

(2) 子どもの自由研究の課題に対してサポートをする保護者が多いため

以下は、小学生の保護者が子どもの夏休みに対して感じることを示したグラフだ。

Q: 子どもの夏休みの過ごし方に、不安や負担を感じることはありますか <SA n=269>

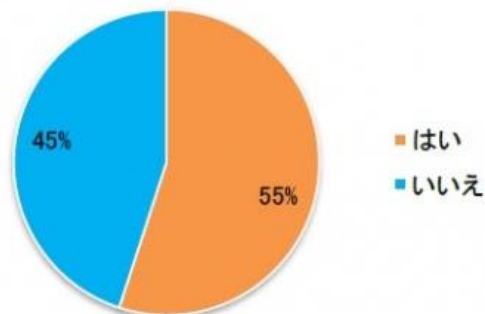


図 2 子どもの夏休み過ごし方 不安や負担ⁱⁱ

Q: どんなことを不安や負担に感じますか <MA n=269>

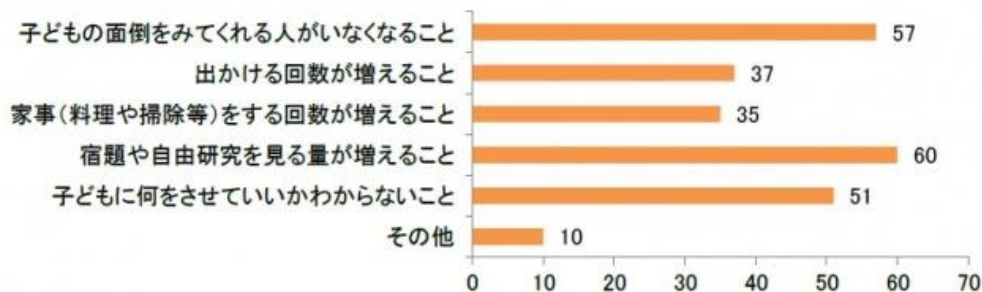


図 3 子どもの夏休み過ごし方 不安や負担内容ⁱⁱⁱ

図 2、図 3 より、過半数の保護者が子どもの夏休みの過ごし方に不安を感じており、中でも宿題や自由研究に対する不安が最も大きいことがわかる。

以下は、子どもの夏休みの課題である「自由研究」に保護者がどの程度関与するかを示したグラフだ。

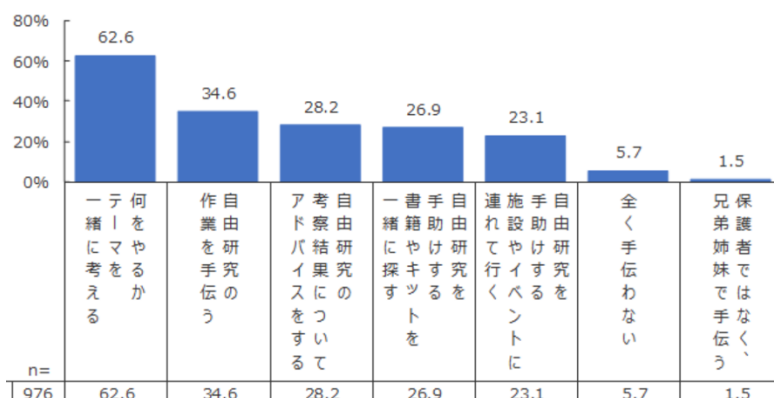


図 4 自由研究に対する保護者の関与^{iv}

図 4 より、子どもの自由研究の課題に対して、保護者がテーマを一緒に考えたり作業を手伝ったりなど、サポートをすることが多いことがわかる。

以上、図 1~4 より、「自由研究」として参加できるイベントの実施が、小学生だけでなく保護者にも興味を持っていただけるのではないかと考える。

(3) デジタル教育を身近に感じてもらうため

近年、教育場にパソコンやプロジェクター、電子黒板などといった ICT 機器の導入が急速に進んでおり、日本全体で初等中等教育の段階から、プログラミング教育などの情報活用能力の育成に力を入れている。それらを踏まえて、今後確実に必要なスキルとなっていくデジタル教育を、貴社の強みを活かしながら楽しいイベントとして体験してもらうことで、身近なものとして感じてもらえるのではないかと考える。

以上(1)~(3)が、「夏休みの自由研究イベント」の実施理由だ。

<イベント概要>

本イベントでは、小学生自身が描くイラストやオリジナルキャラクターを貴社の大きなスクリーン上で動かす体験をしてもらう。そして自身で書いたイラストを後日 3D プリントし受け取る、といった流れとなる。

- ・参加組数：10~15 組（面倒見切れる範囲内）
- ・金額設定：¥7,000~ ¥8,000（入場料,体験料含め）
- ・申込方法：チラシに QR コードを記載し、読み込む。事前予約制とする。
- ・日数：3 日間（8月の1ヶ月間で、全4回イベント実施：週1ペース）



自由研究でプログラミングを 楽しく学ぼう！

[00月00日 ○曜日 00:00~00:00]

- ・場所：〒565-0826
大阪府吹田市千里万博公園2-1 EXPOCITY「REDEE」
- ・参加費：一組7500円
- ・連絡先：06-6155-7299

[夏の自由研究、困っていませんか？
将来、必須になってくるプログラミングスキルを
REDEEで楽しく学ぼう！
自分で設計したロボットは3Dプリンターで制作して持ち帰れる！]

詳しくはこちら⇒⇒



(チラシ例)

<イベントの流れ>

1日目

① 自身で好きなイラストを描く

動かしたいキャラクターや物の三面図を作成する。三面図とは、図5のように物やキャラクターなどの立体物を正面・背面・横から描いた2Dのイラストのことだ。途中で修正を重ねてしまわないようにするためにも、三面図の制作は不備の無いように行う。



図 5 イラストの三面図

② 描いたイラストを立体的なイラストにする

2日目

③ 自身の作品がプログラミングによって動く仕組みを知る

2日目は座学を行い、プログラミングの楽しさや気づきを与える。この座学では、自身が描いたイラストがプログラミングによって動く仕組みを学ぶ。小学生が持っているようなゲームの2Dイラストが動く仕組みを知るきっかけになるのではないだろうか。

3日目

④ 自身の作品が動く様子を収めた映像を投影する

1日目に描いたイラストが、2日目の座学で学んだ要領で動く様子を、貴社の大きなスクリーンにて投影する。

そして、貴社の YouTuber 体験ブースを利用し、イラストが動く原理を説明したり、動くイラストの実況をしたりなど、音声や効果音を入れ編集する。出来上がった映像は、参加者に持参していただく USB メモリに保存し、データとして受け取る。

後日

⑤ 3D プリンターでプリントした作品を受け取る

児童に対して物質報酬が与えられた場合、物質報酬を自身の能力に対する報酬と捉え、さらに内発的モチベーションが高まる（エンハンシング効果）。このことから、自身で作成したものを実際に持ち帰ることはデジタル技術に対する学習意欲や興味を増加させることができるのではないかと考えた。

⑥ 夏休みの自由研究として提出

「夏休みの工作」や「夏休みの自由研究」の課題作品として夏休み明けに学校へ提出することができる。

<導入費用>

【ソフトウェア】

- ・3DCAD ソフト→3次元の点や面を組み合わせ、造形物を設計する
- ・STL 検証ツール、スライスソフト→3DCAD データを 3D プリントできるデータとして検証・変換する

【ハードウェア】

- ・3D プリンター
- ・付帯設備→造形物のサポート材を除去するための装置など

3D プリンターは 10 万円以下のものから 5,000 万円以上のものなどその価格帯は幅広い。3D プリンター導入企業 412 社にアンケートを取った結果としては 100 万円～500 万円の 3D プリンターを導入している企業が約半数を占めていた。

② 職業体験プログラム（オリジナルコンセプト提案）

学習コンテンツやカリキュラムとして既存の職業体験（YouTuber 体験）に加えデジタルを活用した職業体験プログラムを提案する。自由研究イベント同様、集客および貴社の認知度向上、継続利用に加え、施設の有効活用を図る。本プログラムを通して、デジタル社会が進んでいく現代で活躍できる人材育成、保護者のデジタルへの理解力を深めることを目指す。

今回、私たちはターゲットとした「小学生」と「その保護者」に対して職業体験プログラムが求められているものとする。

1. 職場体験が求められる背景

職場体験が求められる背景として、物質的な豊かさや生活の利便性の向上、都市化・少子化等の進展に伴って、子どもたちの生活や意識変容し、日本の子どもは、将来に向けて、なぜ、学ばなければならないのか、学び続けなければならないのか、何のために学校で学ぶのか等、学ぶことへの関心や意欲が低下傾向にあり、「学ぶことの意義」という教育の根幹が問われている。そして、社会体験や自然体験等の直接体験が著しく不足していることが大きく影響しているとの指摘がある。

2. 職場体験の必要性

職場体験は、実際的な知識や技術・技能に触れることを通して、学ぶことの意義や働くことの意義を理解し、主体的に進路を選択決定する態度や意志、意欲など培うことができると言われている。

3. 職場体験の意義

生徒にとって
<ul style="list-style-type: none">• 自己の理解を深め、職業の実像をつかみながら、望ましい勤労観、職業観を身に付けることができる。• 学校の学習と職業との関係についての理解を促進することができる。• 異世代間も含めたコミュニケーション能力の向上が図れる。• 実際的な知識や技術を学ぶことができる。• 社会的なルールやマナーを体得することができる。• 地域や事業所に対する理解を深め、地元への愛着や誇りを持つことができる。
家庭にとって
<ul style="list-style-type: none">• 家族の一員としての自覚• 家族の役割を再認識• 職業に関する会話の促進• キャリア教育の理解の促進
保護者にとって
<ul style="list-style-type: none">• 働くことを通して家族の会話の促進• 子どもたちの働く姿から、新たな一面の発見• 中学校で行っているキャリア教育に対する具体的な理解

図 6 職業体験の意義^{vi}

図 6 より、体験をする小学生にとっては、自己理解、職業の実像をつかみ、望ましい勤労観、職業観を身につけることや、学校の学習と職業との関係についての理解促進、異世代間も含めたコミュニケーション能力向上、実際的な知識や技術、社会的なルールやマナーを学習、体得することができる。保護者、家庭にとっては、働くこと、職業に関する会話の促進、キャリア教育の理解の促進といった効果がある。

また、職業体験は、子どもの好奇心を引き出すことができる。知的好奇心を伸ばすためには、実体験が必要不可欠であり、子どもが興味を持ったらできるだけ早いタイミングで、本物を見せてあげることが良いとされている。図鑑という「バーチャル（仮想）」の知識と、本物という「リアル（現実）」の世界を結びつけることで、子どもの理解や感動、楽しさはさらに大きくなる。バーチャルな知識が、五感を刺激する本物の体験になることで、知的好奇心は何倍にも育つと考える。

職業体験を脳科学的にみても、多くの刺激を与えて様々な経験することは、脳の可塑性を上げ、子どもの発達にとっても有効であるとされる。非日常的な体験を保護者子で共有する職業体験は、子どもにとっても大きなインパクトを与え、心に残る体験は、その先の人生に大きく影響すると考える。

文部科学省が発表した調査研究報告においても「体験活動が子どもの成長に大切であることを確かな分析方法で裏付けできた」としている。それによると、農業・職業の体験、ボランティアなどの「社会体験」「自然体験」「文化的体験」が多いと答えた子どもほど、自身の価値や肯定感、満足感などを点数化した「自尊感情」の得点が高く、体験が少ないほど得点が下がったという結果が報告された。

以上から、職業体験は小学生だけでなく保護者の方にも興味を持っていただけるプログラムであると考えられる。

<プログラム概要>

この度、テレビやラジオ、CMなどの作成、編集、タレントなどを体験する出演・制作部門と、簡単なデザイン作成や、プログラミングを利用したデザイン作成を体験するデザイン部門の大きく2つに分け、新規提案をする。

[1] 出演・制作部門

出演・制作ではラジオ局、CM作成、タレント・動画編集などのデジタルを活用した職業体験を提案する。

① ラジオ局体験



DJ（ナビゲーター）やディレクターになって、ラジオ番組を貴社で生放送する。音楽情報やニュースなど、さまざまな番組を作り、番組を収録した音源を持ち帰ることが出来るようにする。

② CM作成

貴社で実際に行うイベントのCM作成を行う。PR方法でも提示したYouTubeにCMを投稿することで貴社の周知を図ると共に動画編集を体験する。

③ タレント / 動画編集体験



台本を見ながら、決まったセリフを練習し、それぞれの役の衣装に着替え、リハーサルをして本番収録を行う。その後、自身が出演した映像を編集し1本の動画にする。既存のYouTuber体験も自身自身で編集し1本の動画にすることも可能である。こちらラジオ局体験同様に映像を持ち帰れるようにする。

<体験詳細>

- ・参加組数：1セット保護者/子ペア 15組
- ・申込方法：貴社の施設内、ららぽーとにチラシを配布/掲示し、QRコードを読み込んでもらい事前予約制にする。
- ・日程：2時間の職業体験を1日3セット

<当日の流れ>

当日の流れは以下の通りだ。

当日の流れ（例）	
12:00	CM撮影開始
12:30	CM撮影終了・編集開始
13:30	編集終了
14:00	CM撮影開始
14:30	CM撮影終了・編集開始
15:30	編集終了
16:00	CM撮影開始
16:30	CM撮影終了・編集開始
17:30	編集終了
	上記の日程で1日 親子ペア15組を3回転する（合計45組）

<PR 方法>

出演・演習では貴社の YouTube 投稿を提案する。

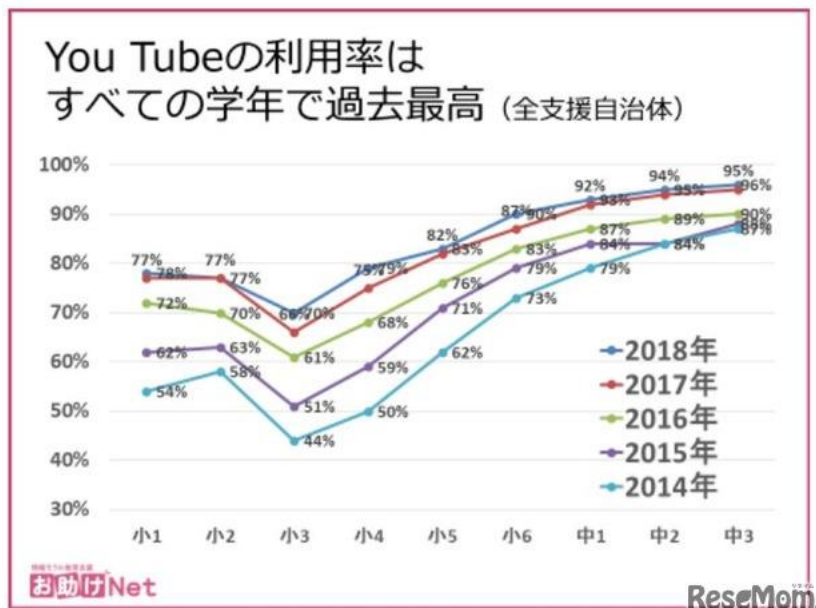


図 7 YouTube 利用率^{vii}

図 7 より、YouTube の利用率は、小学生全ての学年で 2018 年に過去最高を記録し、小学生の PR には最適な SNS だと言える。現在貴社の YouTube チャンネルでは実況などをメインとしており、小学生向けのチャンネルだとは言えないため、小学生が実際に作成した CM や動画編集したものを投稿し、周知を図る。

[2]デザイン

デザイナー(Webデザイナー、イラストレーター)の体験を提案する。デザイナーに焦点を当てた理由として、大きく2点挙げる。

まず1点目は、貴社のカリキュラム内の職業セミナーには、プログラマー、プログラマー、YouTuberに関わる体験、カリキュラムは存在するが、漫画家、デザイナーについては不足しているからである。この企画を通し、発展させていくことでデザイナーへの理解が深まると同時に、職業セミナーカリキュラムに付加価値を付けることができると考える。

職業セミナー	
	いろんな職業について自分なりの考えを言葉にしてみよう
1	漫画家
2	プログラマー
3	プログラマー
4	デザイナー
5	YouTuber

2点目は、Webデザイナーという職業の需要が上昇していることが挙げられるからだ。現代はインターネットの普及によってメディアが多様化し、デザインの仕事は紙媒体からWeb上へと移り変わっているため、Web系デザイナーの希望者が急増している。また、AIの普及によって働き方や人々の手で行う仕事内容に変化が起きると言われているが、開発やデザイン等の高度なスキルが求められる職種は代替が利かないと考えられている。そして、Webデザインの仕事は自身のスキルとインターネット環境やパソコンさえあれば、働く場所の制約がない仕事でもあるため、ライフイベントの変化に動じず働き続けることができるという魅力もある。

今回のご提案では、2つの体験プログラムに加え、カリキュラム(通う)という部分のプログラムを考えている。

① 簡単なデザイン作成（体験）

まず、体験プログラム1つ目として簡単なデザイン作成を提案する。ポスター、チラシ、商品パッケージなどの作成体験のほか、LINE スタンプのデザイン案を作成できるプログラムだ。以下は参考例である。



図 8 商品パッケージ作成の様子^{viii}



図 9 デザインから LINE スタンプ作成工程^{ix}

②プログラミングを使った作成（体験）

2つ目は、実際にプログラミングを使用したデザイン体験だ。既存プログラム同様、プログラミング基礎を学べると同時に、デジタルでのイラスト作成スキルを身に付ける。低学年、高学年向けに分けた2種類のツールを紹介する。

〈1〉Scratch

低学年向けでは、現在のプログラミングカリキュラムとして貴社が使用している「Scratch」を用いて、ペイントエディタ、その他のソフトなどで作成したキャラクターなどを動かし、Scratch スクリプトの1つ、ペンの機能を使って絵を描く。



図 10 Scratch, スケッチブック (SketchBook) を用いて作成したスプラウト*



図 11 車を走らせて、ペンを使って絵を描いていくプログラム**

〈2〉Processing

高学年向けでは、Scratch から少し難易度を上げた「Processing」というプログラミング言語を用いた体験を行う。

「Processing」とはデジタルアートを作るデザイナーに向けて作られたテキストプログラミングで、プログラミングに馴染みのない子どもにとっても分かりやすいものとなっている。また、実際の開発現場で多く使われている java や JavaScript をベ

ースに作られており、世界中の教育機関で学習用の言語として採用されるなど、汎用性が高いプログラミング技術だと言われている。単純なコードですぐに動かすことができるため、動かして結果を見て、さらに動かして、というトライアンドエラーを繰り返し、楽しみながら学ぶことができるプログラミング言語である。

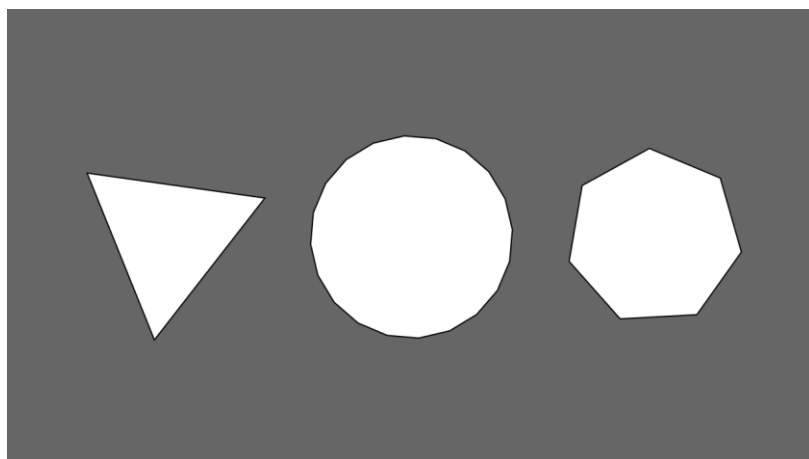


図 12 Processing を使用したデザイン^{xiii}

上記の体験をもとに発展させ、メンバーシップカリキュラムとして運用する。現在のカリキュラムを参考にプログラムを作成したものが以下の通りである。

分野	科目	カリキュラム	単位	講座	RP	推奨年齢	
デザイン		LINEスタンプを作ってみよう					
		1	キャラクターを考える		100	小学生以上	
		2	キャラクターを作る		100	小学生以上	
		3	キャラクターを作る		100	小学生以上	
		4	LINEスタンプを作る		100	小学生以上	
		5	LINEスタンプを作る		100	小学生以上	
		Scratch					
		キャラクターを動かしてみよう					
		1	キャラクターを作る		100	小学生以上	
		2	キャラクターを作る		100	小学生以上	
		3	キャラクターを動かす		100	小学生以上	
		4	キャラクターを動かす		100	小学生以上	
		5	動画作成		100	小学生以上	
		6	発表会用プレゼン資料作成		100	小学高学年以上	
7	発表会		100	小学高学年以上			

<カリキュラム詳細>

- ・期間：1ヶ月～3か月
- ・予約：REDEE様公式HP STORE予約
- ・時間：1単位 1時間

5. PR 方法

「夏休みの自由研究イベント」と「職業体験プログラム」の広告配布/掲示の手段として、「学校視点」と「地域視点」から集客を図る。

【学校の協力を得る】

デジタル教育に関することであるため、小学校も協力的な姿勢を見せていただけることが予想できる。そこで、以下の3点を提案する。

- [1] 近隣の小学校に協力いただき、チラシ配布する。
- [2] 保護者に対する説明をする。
- [3] 小学校でイベントとして実施する。

1つ目は、近隣の小学校に協力していただき、イベント概要が記載されているチラシを配布することで、小学生間での認知度を上げることができると考える。

2つ目は、PTA に対しての説明会を実施し、その後、保護者会などで保護者にも説明してもらうことで、「子どもにやらせたい」と考えていただける。また、保護者に伝える際には、前記した保護者世代の自由研究に関する統計を提示することで共感を得られやすいと考える。

3つ目は、長期休暇中の学校の教室を借り、課外授業の要領でイベントを実施する事だ。ここではあまり本格的な事はせずに、簡易的な事を行うことで本格的にやりたいと感じた小学生を施設に呼び込めると考える。

【地域の協力を得る】

周辺地域にチラシを掲載し、貴社を知らない人に認知や興味を持っていただくことで集客を図る。そこで、以下の3点を提案する。

- [1] ララポート EXPOCITY にイベント内容の書かれたチラシを掲載する。
- [2] 万博記念公園駅で駅広告をする。
- [3] 地域の自治体に協力していただき、掲示板にポスターを貼っていただく。

1つ目は、ラポポート内にイベントのチラシを貼り出すことで、ご家族でショッピングされる方や小学生の子どもを持つ保護者に見てもらうことができ、認知度や興味関心度の向上につながると考える。

2つ目は、駅広告を万博記念公園駅ですること、観光帰りに足を運んでいただける効果やさらにイベントの認知が向上し集客につなげる。

3つ目は、貴社の近隣地域の自治体に協力していただき、掲示板にイベントの告知をすることで掲示板を見た子どもや保護者方に関心を持っていただけるのではないかと考える。

以上の、「学校視点」と「地域視点」から集客を図ることで、小学生だけでなく多くの保護者にも興味を持っていただけるのではないだろうか。

6. 得られる効果

本施策を実施することで、得られる効果は大きく3点あると考える。

(1) デジタル教育に向けた耐性を付ける

「創造、共有、効率」のデジタル教育における利点を最大限生かすことができる。

【創造】 表現活動や制作活動を行い、学びを深める。

貴社のYouTubeチャンネルでの動画投稿、作成したものが手元に残ること

【共有】 とでご家族や友人など、情報を共有することができ、帰宅後も楽しむことができる。

様々な機器に触れ、作成したキャラクターなどがどのような動きをさせれば

【効率】 良いか考えることで最小限の工程でモノが動く仕組みを考える能力が身に付く。

(2) 貴社の施設を有効活用できる

- ・プログラミング学習エリア
- ・アリーナ、スクリーン
- ・実況体験エリア
- ・YouTuber体験エリア

一連の体験を以上の実際の施設で行い、組み合わせて体験をすることで、有効活用が可能となる。

(3) 継続利用につながる

自由研究イベントでの公式 YouTube への動画投稿による 2D として残る思い出、3D プリントしたものを帰ることに思い出の創造、デジタルに特化している貴社だからこそできるクオリティーの高い職業体験での作品制作を通し、貴社の施設にまた行き、学びたいと思ってもらえることができる。一度足を運ぶことで、他のブースでの体験もしてみたいと感じていただき、今回の気軽なプログラミング体験から実際にメンバーシップ等、継続利用の期待がされるのではないだろうか。

7. まとめ

今回、貴社の施設を有効活用しながら、認知向上させ、継続利用してもらうことを重視し、「夏休みの自由研究イベント」と「職業体験プログラム」を提案した。

ターゲットである「小学生」と「その保護者」にとって自由研究の体験型イベントを開催することで夏休みの課題負担の軽減、身近なデジタル体験、既存の職業体験（YouTuber 体験）に加え、デジタルに絞った職業を体験することで貴社の強みを活かし、独自の体験プログラム、カリキュラム創造することができるのではないかと考え、提案をさせていただいた。

謝辞

この研究を調査実施報告書として形にすることが出来たのは、
REDEE 様のご協力のおかげです。

協力していただいた皆さまへ心から感謝の気持ちと御礼を申し上げたく、
謝辞にかえさせていただきます。

桜美林大学 ビジネスマネジメント学群 坂田ゼミ

根石 あかね 植草 真菜 佐藤 晴 後藤 優衣 出浦 茉実
上野 将寛 鈴木 僚太 竹中 啓悟 日浦 ろこ 藤島 雪月

参考文献

- ・大和証券 「子育てとお金の情報サイト」

<https://www.daiwa.jp/sodatte/child/s0187/>

- ・一般社団法人日本能率協会 産業振興センター
「夏休みの自由研究・保護者の9割が不安あり」

https://www.jma.or.jp/img/pdf-report/summer_2018.pdf

- ・ギフト 「3Dプリンターで作る！1DAYロボット組み立て教室」

https://www.gifte.jp/detail.php?eventmasterid__c=7012800000eg30

- ・YOKOITO Printing 株式会社 YOKOITO

https://www.yokoito-3dprint.com/?gclid=Cj0KCQjwvO2IBhCzARIsALw3ASp0Td9Ih-rHbj3lXYu8J9wkr4BZOaQwlgN1f9LcaT98gDzWkpwaAuMpEALw_wcB

- ・NTTコム リサーチ子どもの習い事に関する調査

<https://research.nttcoms.com/database/data/000390/>

RICOH 「3Dプリンターの使い方～3Dプリンターを始めるためには？」

<https://www.ricoh.co.jp/3dp/what/howtostart/>

- ・PRTIMES 9割以上がデジタル教科書の推進を希望！半数近くが9月からの新学期への不安を感じ、「学習についていけるか」が不安要素に

<https://www.asahi.com/and/pressrelease/407907374/>

- ・子育てスマートナビ 習い事の始める時期はいつが良いの

<https://parenting-smartnavi.com/177.html>

- ・アイミツ キャラクターデザインの平均費用と料金相場

https://imitsu.jp/cost/design_office/article/character-design-company

- ・いこーよ 保護者子のお仕事体験はメリットだらけ！子どもの好奇心の伸ばし方も

<https://iko-yo.net/articles/4681>

- ・文部科学省「第1章 職場体験の基本的な方考え方」

https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/career/05010502/026/001/001.htm

・ MAMARINA 子どもが職業体験を通して得られるメリットとは？

<https://mamarina.jp/kosodate/vocational-experience.html>

・ 教育と ICT デジタル教科書は 2025 年度に小中学校で 100% 普及へ

<https://project.nikkeibp.co.jp/pc/atcl/19/06/21/00003/122300165/>

・ ICT 教育の普及率は？海外の事例 6 選！日本の ICT 教育の現状&課題

<https://www.sejuku.net/blog/118923>

・ 朝日新聞デジタル記事 自然・文化体験多い小学生、高校生で自尊感情高まる 文科省調査 伊藤和行 2021 年 9 月 9 日 15 時

<https://www.asahi.com/articles/ASP9854G1P98UTIL00K.html>

・ koedo 世界と日本の ICT 教育のギャップとは

<https://ko-edo.com/archives/1023>

・ デザイナーの将来性

https://school.dhw.co.jp/course/graphic/contents/r_graphicdesigner-future.html

・ インターネット・アカデミー【デザインを仕事にする】デザイナーとは何をする人？種類と仕事内容をご紹介

<https://www.internetacademy.jp/it/design/Web-design/work-and-types-of-designer.html#chapter14>

・ 夢★らくさプロジェクト グラフィックデザイナー

<https://www.yumerakuza.net/oshigoto/2392>

・ ATAM-ACADEMY

<https://atam-academy.com/primaryschool/>

・ Scratch (スクラッチ) でオリジナルのスプライトを作りたい：ペイントエディタの使い方

<https://tool-zukan.com/column/4419/>

・ TENTO さぁ Processing (プロセッシング) で本格プログラミングを始めよう！

<https://gyutto.site/pzz8>

・ ICT 教育ニュース 2019 年 3 月 12 日

DMM.com、子ども向け「Processing」を使ったテキストプログラミング講座、30 日開催

<https://dmm-tech-school.peatix.com/view>

引用図

ⁱ アクトインディ株式会社「2016 年 夏休みの宿題に関するアンケート調査」, https://d2goguvysdoarq.cloudfront.net/system/press_releases/pdfs/214/original.pdf?1469157784

ⁱⁱ PR TIMES 2019 年 6 月調査「子供の夏休みに関するアンケート」
<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000093.000013831.html>

ⁱⁱⁱ PR TIMES 2019 年 6 月調査「子供の夏休みに関するアンケート」
<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000093.000013831.html>

^{iv} 学研教育総合研究所 小学生白書 Web 版 2018 年 9 月調査「小学生の日常生活・学習・自由研究等に関する調査」
<https://www.gakken.co.jp/kyouikusouken/whitepaper/201809/chapter8/04.html>

^v 出典：Lancers「動物のイラスト 3 面図× 5 種類の仕事」,
<https://www.lancers.jp/work/detail/3035573>

^{vi} 文部科学省 「第 1 章 職場体験の基本的な方考え方」
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/career/05010502/026/001/001.htm

^{vii} リセマム「小中学生の YouTube 利用率、全学年で過去最高を記録」
<https://www.google.co.jp/amp/s/s.resemom.jp/article/2019/03/26/49820.amp.html>

^{viii} 夢★らくぎプロジェクト グラフィックデザイナー
<https://www.yumerakuza.net/oshigoto/2392>

^{ix} ATAM-ACADEMY
<https://atam-academy.com/primaryschool/>

^x Scratch 「オリジナルのスプライトを作りたい」

<https://scratch.mit.edu/projects/413967427>

^{xi} Scratch (スクラッチ) でペンを使ってプログラミングを試みよう

<https://aid-sch.jp/2018/03/09/steam-an/>

^{xii} Processing サンプル

<https://processing.org/examples/regularpolygon.html>