

# Beyond 5G新経営戦略センター 第4期リーダーズフォーラム



## Emoducation ～ 心が動く経験で心豊かな成長を ～

株式会社日立製作所  
株式会社NTTドコモ  
ソニー株式会社  
国立研究開発法人情報通信研究機構  
ソフトバンク株式会社  
日本電信電話株式会社  
株式会社インターネットイニシアティブ  
損害保険ジャパン株式会社  
三菱商事ライフサイエンス株式会社

久恒 泰地  
中村 祐喜  
宮澤 和也  
阿部 侑真  
内藤 達大  
市川 潤紀  
小形 淳  
金織 すみれ  
藤倉 由貴



子どもたちの将来についてどう思いますか？

# このまま次世代にバトンを渡してよいのか？



親の経験の中でしか  
子どもを育てられない



自分に自信のない  
子どもが多い



顔を合わせた  
会話や交流が少ない

# 日本の未来を担う子どもたちが 心が動く経験を重ね、心豊かに成長できる社会



主体的に感動を勝ち取る



自分らしさを伸ばす



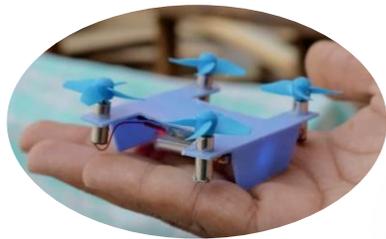
仲間と共創する力を育む



# CRAFT × QUEST

自分で作り

自分で探る



## ① ミッション

### ゴールや条件の発表

参加するクラフト×クエストの  
ゴールや実施条件が発表される



## ②

# クラフト × クエスト

### 自分たちの道具を作成

ミッション攻略のために  
自分たちで考えて道具を作る



### リアルフィールド探索

課題や道具発見など  
仲間と協力して実地で挑戦する



## ③

# ミッション達成 振り返り

主体的な感動が獲得できる  
自分らしさが伸ばせる  
仲間と共創する力が育める



# クラフト×クエスト 参加イメージ



**【ミッション】**  
対岸の人と協力して最高のカレーを作ろう

**【条件】**  
自分のチームの食材/道具だけでは完成できない  
お互いのチームで協力してカレーを作ってみよう



**クラフト**  
×  
**クエスト**

作るの大好き！  
何を作るとミッションが  
クリアできるかな！？

ドローンとバスケットを  
組み合わせて  
何か運べる？

食材を探してみよう！

ドローンを飛ばして  
対岸の子どもたちと食材を  
交換してみよう！

**ミッション  
達成**

みんなで協力して  
カレーができた！

ドローンメダル獲得



クラフト×クエスト  
体験

## 参加者をつなぐ場の提供

## 繰り返し 体験したくなる仕掛け



サービス体験の  
シェア・共感



クラクエの記録を  
アップロード  
体験を可視化



クラフト×クエスト  
体験



サービス体験の  
シェア・共感



クラクエの記録を  
アップロード  
体験を可視化

## 【クラクエバンド】



屋内外での安全対策  
(位置情報・健康モニター)

プラットフォーム連動  
リアルでの仲間探しに貢献



クラフト×クエスト  
体験



サービス体験の  
シェア・共感



クラクエの記録を  
アップロード  
体験を可視化

## 【クラクエメダル】

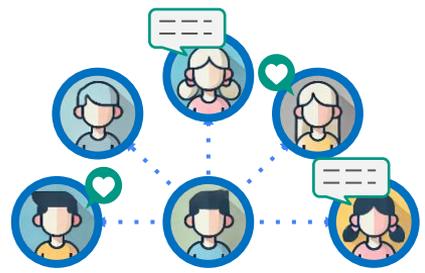


実績や経験に応じて  
メダルや称号を付与

個性の発見・認知  
自己肯定感の高揚



クラフト×クエスト  
体験



サービス体験の  
シェア・共感



クラクエの記録を  
アップロード  
体験を可視化

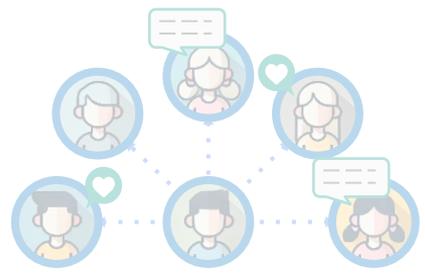
## 【クラクエボード】

1	みんなで最高のカレーをつくろう！ 	♥ 3943 !! 7361 🚁 ドローン 🍳 クッキング	 🇯🇵 すー
2	地上100mの気温を測ろう！ 	♥ 3173 !! 5142 🦑 たこあげ 🌡️ 温度センサ	 🇩🇪 Joy
3	見えないお宝を探そう！ 	♥ 2967 !! 4841 🗄️ 超音波 🗄️ 宝探し	 🇺🇸 Ve.U

自身の体験を共有することができる  
クラフト×クエストの自作/投稿も可能



クラフト×クエスト  
体験



サービス体験の  
シェア・共感



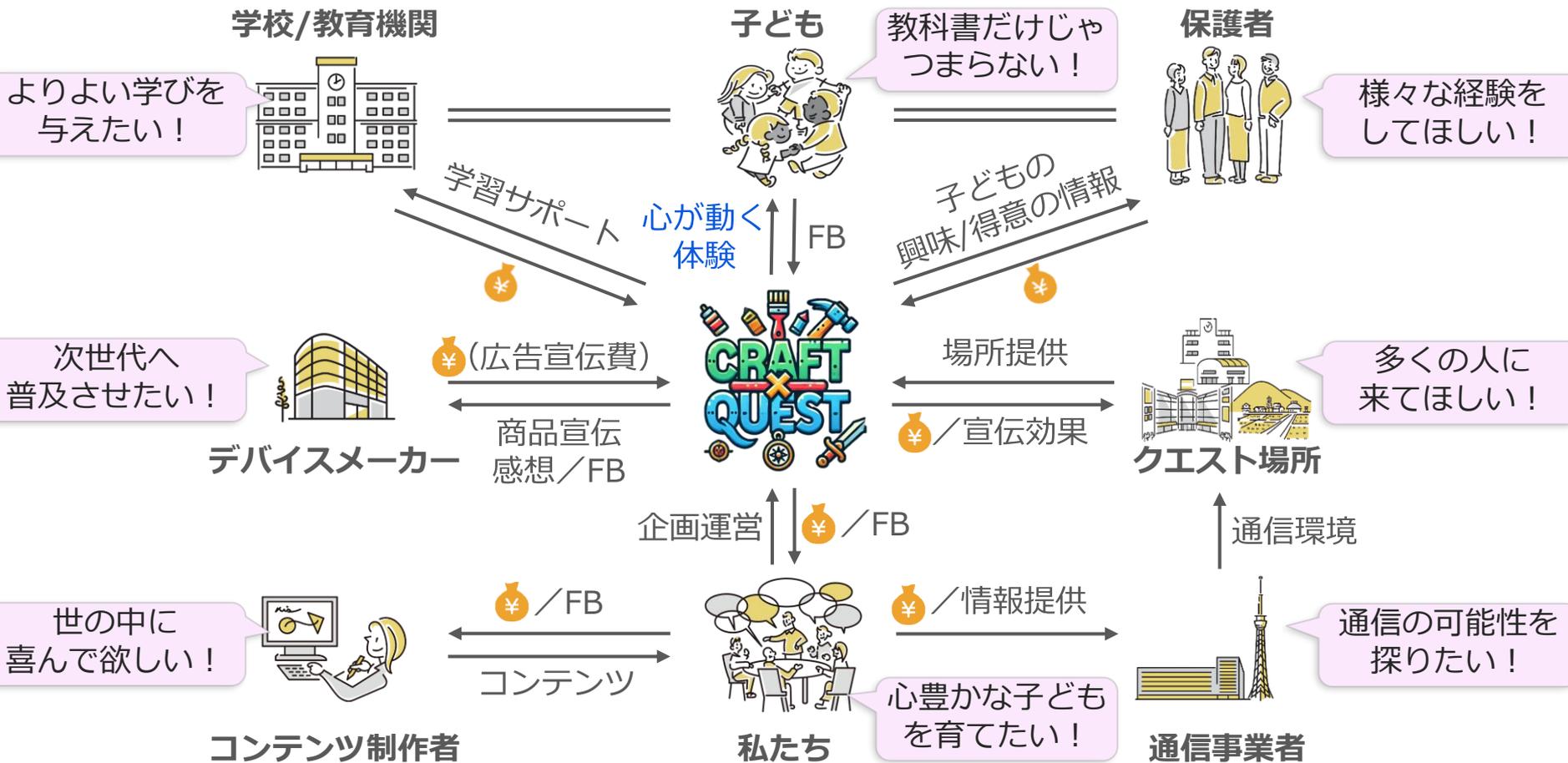
クラクエの記録を  
アップロード  
体験を可視化

## 【クラクエリンク】



仲間の得意を発見し  
リアルでのつながりを促進  
コミュニケーション支援

# 価値交換・価値創造 (最終版CVCA)



カテゴリ	課題・ボトルネック
サービス検証	目指す世界に到達する為にクラフト×クエストが最も適したサービスなのか
協力者	クラフト×クエストに共感し推進を共に目指してくれる仲間探し
通信	平等な体験機会を提供するために必要な通信環境が不足
標準化	プラットフォーム利用の定義やルールの形成
コンテンツ制作	コンテンツをどのように作り、どのように増やすのか
情報管理	個人情報の取り扱いや参加者同士のコミュニケーション
広告宣伝	認知拡大の実現方法と学校教育にどのように参画してもらうか
開催場所	クラフト×クエスト毎の条件に合う開催場所探し
参加機会	保護者の収入や住んでいる地域による参加ハードルの高さ

1

子ども



保護者



子どもの  
興味/得意の情報



企画運営/コンテンツ

¥ / FB

2



共感者

デバイス/場所  
社会的リターン



私たち

社会的リターン



出資者

## 1. サービス検証を行う

クラフト×クエストを実施して、参加者から次年度以降につながるフィードバックをもらう

## 2. 出資者/共感者を集める

コンセプトや検証結果をもとにクラフト×クエストの応援と一緒に推進してくれる仲間を集める

未来を担う子どもたちが  
心が動く経験を重ね、心豊かに成長できる社会を目指します

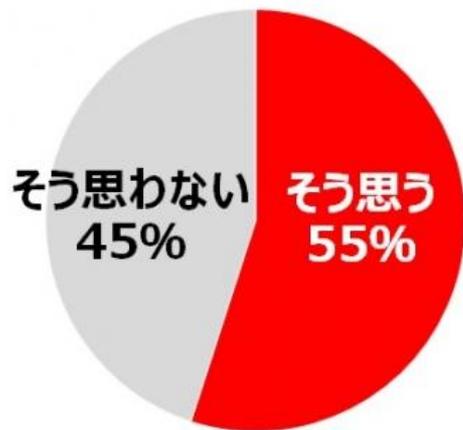
# Emotion × Education



Emoducation

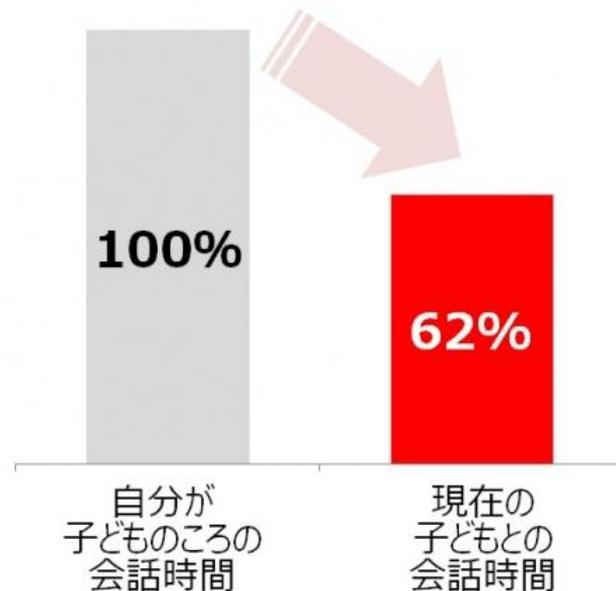
# Appendix

Q. スマホを持つことで、自分が子どもだったころよりも、子どもとの会話が減っていると思いますか？



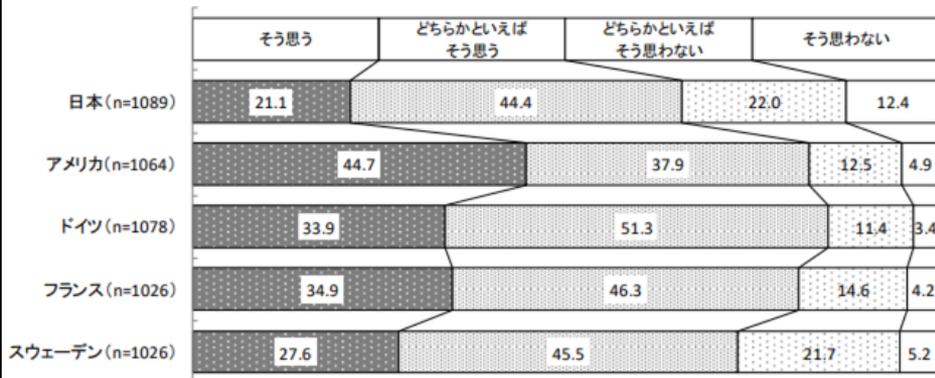
Q. どの程度子どもとの会話が減っていると思いますか？

※自分が子どもだったころよりも、子どもとの会話が減っていると回答した人のみ：n=276



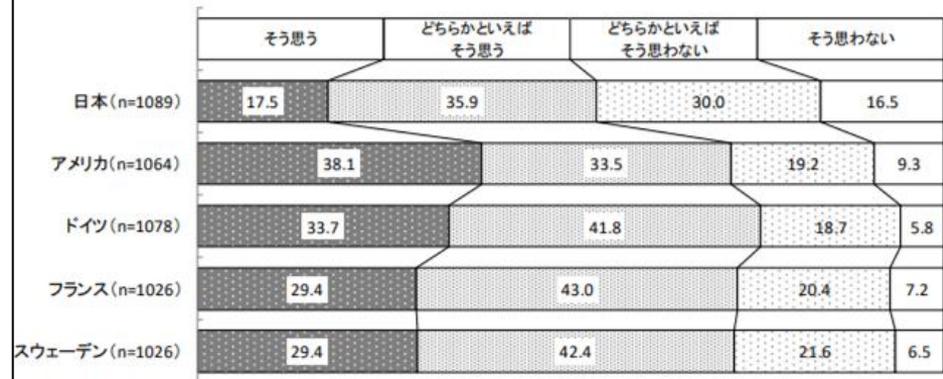
(b) 自分には長所があると感じている

(%)



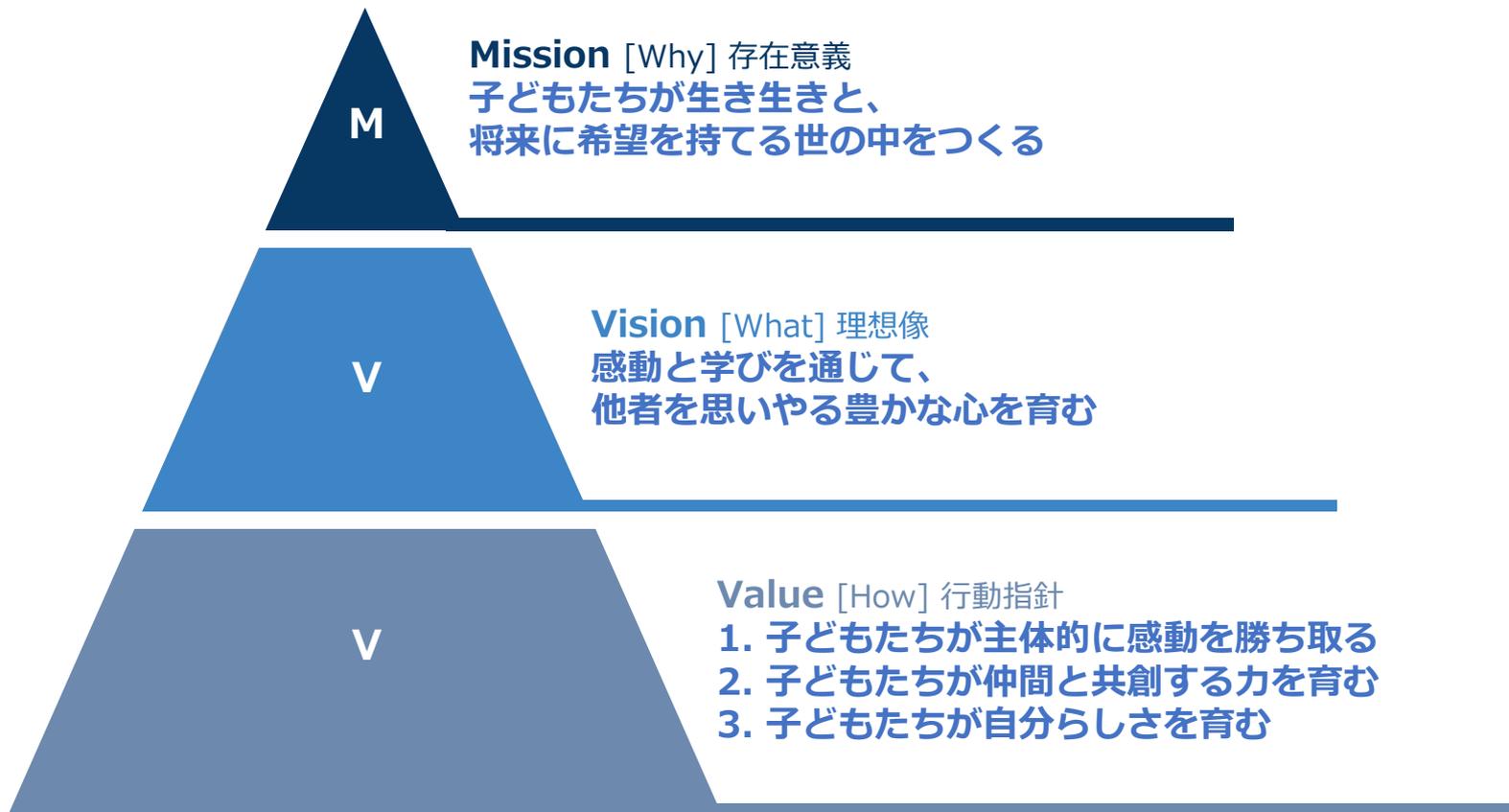
(c) 今の自分が好きだ

(%)



出典元：我が国と諸外国のこどもと若者の意識に関する調査(令和5年度)

[https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic\\_page/field\\_ref\\_resources/d0d674d3-bf0a-4552-847c-e9af2c596d4e/3b48b9f7/20240620\\_policies\\_kodomo-research\\_02.pdf](https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/d0d674d3-bf0a-4552-847c-e9af2c596d4e/3b48b9f7/20240620_policies_kodomo-research_02.pdf)



MS

- 様々な経験を得意に (良い悪いも自ら経験して欲しい)
- 感動体験をやること (心が動く)

心を豊かに育む

- 道徳 (人の成長)
- 目的** 心を豊かに育む (心の成長)
- エモーション
- 行動変化 (実際に行動をしよう)

なぜ心が豊かになってほしいのか?

- 人としての意識, 人間としての成長
- 人口減少の中で
- 人の心を救済する人になってほしい (利他的な行動をしよう) お願い
- 精神的な幸せ
- 自殺率が高いのを下したい
- 政治家がみんなこうなってほしい

視野が広がる

5シリアル

AS IS

五感で物事を感している (五感の要領が増えれば) 増す

5シリアルにあり

中身

知らない人に向かってもらうきっかけ (強弱感を広げる) (新しい行動に誘引)

あたりを付けたい (子供が興味あるもの)

リアルが本質

本質的なものに時間を使いたい

子供が感得りおこす (体験)

毎々の価値の量

色々と調べた中で

お金の提供が少なくて

↓

興味あるパラダイム

経馬車を持っているかどうか

つりこび車文対称があるかどうか

MSE 達成するために何が必要か

- 完全体験 (アトラクショナル)
  - おんでのコネクション
  - 体験にまつものは多い
  - 一方での体験
- 体験 近い体験ができた強弱感が増やす
- 体験が双方向性
  - YouTubeにまつもの (YouTubeは一方) → 双方向性
  - 実際に行動につかかると人々で感得りおこす
  - インタラクション

課題

- ターゲット: 子供
- お金出さず: 親見
- 何を提供してあげればお金を出さるか??
- 何をしてあげれば、自分自身もつなぐべきか
- 得意や経験のほかに見られるか

打つ手はありますか?

期待感がある?

おもしろい?

クエスト名	レベル	フィールド	クラフト要素	デプロイの容易さ	学びのポイント
森の虫さがしセンサー	初級	森・草原	簡易ロボットカー (温度・湿度センサ搭載)	組み立て済みのロボットにセンサを取り付けるだけで短時間で実施可能	環境データの計測、 ロボット制御、センサ技術
森と草原の境界線を探れ！ 環境データ収集クエスト	中級	森・草原	Arduino+複数センサ (温度・湿度・照度・土壌水分)	センサの組み立てと簡単なプログラミングが必要だが、シンプルな構成で運用可能	データ分析、環境計測、 IoT活用
自律ドローンで 生態マッピング！	上級	森・草原	自律型ドローン カメラ+AI物体検出	ドローンの安全管理と AIプログラムの設定が必要	人工知能(AI)、 画像認識、ドローン制御
QR/ARマーカ活用 デジタル宝探し	初級	校内全域 (屋内・屋外)	QRコードやARマーカの作成 デジタルヒントのカスタマイズ	QRコードを印刷・設置するだけ、 タブレット数台で実施可能	デジタル探索、AR技術、 プログラミング的思考、
音の周波数をキャッチ！ 超音波探索	中級	草原・森・体育館	超音波マイクや 周波数解析装置の製作	センサとPC/タブレットで データ収集可能	音波の性質、電気回路、 動物のコミュニケーション、
水中の世界を探検！ リモートサブマリン	上級	池・川・プール	水中探査ロボットの製作	防水対策が必要だが、 屋外フィールド学習に最適	水中探査技術、物理、 プログラミング
紙ベース&簡単クラフトの 屋内宝探し	初級	校内 (体育館・教室)	段ボールの仕掛け箱や 暗号パズルの作成	100均の材料で準備でき、 配線不要でどこでも設置可能	暗号解読、チームワーク、 アナログクラフト
電子錠付き宝箱を開けろ！	中級	校内・屋外	電子錠や暗号ロックの作成	簡易なマイコンとセンサを使い、 設置が容易	セキュリティ技術、 電子回路、論理思考
風を可視化！ 高所観測ドローン	上級	校庭・草原	ドローン+風速センサの制作	ドローンの安全管理が必要だが、 視覚的に楽しめる	気象学、空気力学、 ドローン制御