

2020年3月10日
 フューチャー株式会社

フューチャーのCSR事業 フューチャー イノベーション フォーラム(FIF)
 文部科学省 令和元年度「青少年の体験活動推進企業表彰」にて
 「審査委員会優秀賞」受賞

フューチャー株式会社(本社:東京都品川区、代表取締役会長兼社長 グループCEO:金丸恭文、以下フューチャー)のCSR事業フューチャー イノベーション フォーラム(以下FIF)は、文部科学省が主催する令和元年度「青少年の体験活動推進企業表彰」において、応募総数74社のなかから上位10社の「優秀企業」に選出され、この度「審査委員会優秀賞」を受賞しました。

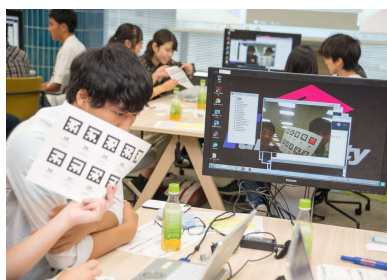
本賞は、青少年の体験活動の推進を図ることを目的に文部科学省が2013年から実施している事業※です。CSR活動の一環として青少年の体験活動に関する優れた実践を行っている企業を表彰することで、企業が積極的にCSR活動に参画することを促進しています。

FIFは「イノベーションで人と社会を豊かに」というコンセプトのもと様々な企業・団体と協力しながら社会貢献活動を推進しています。なかでも子どもたちを対象とした「Kids Innovation Lab」では、社会課題解決型のキャリア教育やITコンサルティング企業であるフューチャーの知見を活かしたコンピューティング教育のプログラムを提供しており、2006年の設立以来のべ2,650名が参加しています。

今回の受賞事業は2018年度に実施した「スポーツハッカソン」です。中高生がチームを組み2020年を見据えてAR(拡張現実)を活用した大規模スポーツイベントを盛り上げるためのアイデアを出し、プログラミングで実装するというプログラムです。アイデアとともに構築したARをスポーツに携わるゲスト審査員の方々に披露し、最優秀賞を決定しました。参加者にはITが社会をデザインするツールになることや仲間と協業する楽しさ、スポーツを楽しむ気持ちはみんな同じであることを体感してもらいました。

世界でも多くの国々が学校教育のカリキュラムとしてIT教育に力を注いでおり、今やITは国際競争力を左右する大事な要素となっています。日本でも2020年度から小学校でのプログラミング教育が必修化されますが、FIFは設立から多くの子どもたちにIT学習の機会を提供しています。今後もフューチャーはFIFの事業をつうじて子どもたちにテクノロジーの可能性と楽しさを伝え、未来に貢献します。

※文部科学省令和元年度「青少年の体験活動推進企業表彰」:https://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/mext_00157.html



(スポーツハッカソン : <https://www.fif.jp/kidsyouth/report/sportshackathon2018.html>)

■ 受賞事業 2018年度実施「スポーツハッカソン」概要

開催日：2018年8月7日

参加者：中学3年生～高校3年生 23名

プログラム： 1. Processing(プログラミング言語)を使ってARのプログラミングを体験
2. 「スポーツイベントを盛り上げるためのARを活用したサービス」をテーマにチームでブレインストーミングを実施
3. チームごとにディスカッションし、まとめたアイデアをARプログラミングで実装
4. チームごとに自分たちのアイデア作品を発表
5. 表彰式
6. 審査員講評
7. 審査員とのトークセッション

審査員：安藤美姫 プロフィギュアスケーター

上原大祐 NPO法人D-SHiPS32 代表、パラリンピック銀メダリスト

諸橋寛子 一般財団法人 UNITED SPORTS FOUNDATION 代表理事

堀内亮平 コードキャンプ株式会社 取締役COO

(※所属役職等は開催当時)

協力：コードキャンプ株式会社、NPO法人D-SHiPS32

一般財団法人UNITED SPORTS FOUNDATION、フューチャーアーキテクト株式会社

後援：品川区教育委員会

■ フューチャー株式会社 概要

代表者：代表取締役会長兼社長 グループ CEO 金丸恭文

設立：1989年11月28日

URL：<https://www.future.co.jp>

FIF 公式サイト：<https://www.fif.jp>

■ 本件に関するお問合せ先

フューチャー株式会社

フューチャー イノベーション フォーラム(FIF)事務局

TEL:03-5740-5817 Mail:forum@future.co.jp