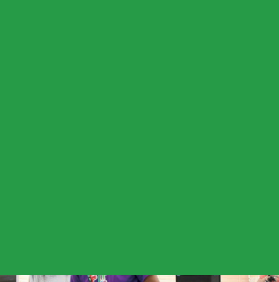
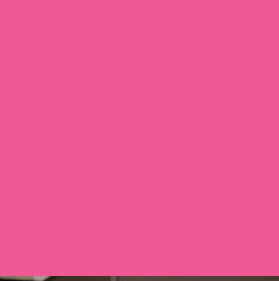
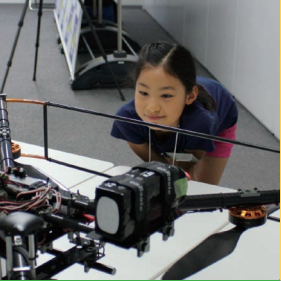




15th

FIF REPORT 2020



Future Innovation Forum

1 代表メッセージ

設立15周年特集

2 特別対談

衆議院議員 デジタル改革担当大臣 平井卓也様を迎えて

4 理念と活動

5 文部科学省

「青少年の体験活動推進企業表彰」受賞

6 活動概要

Member Companies Lab

Kids Innovation Lab

8 F I F の活動とSDGs

10 2020 活動ハイライト

イノベーションワークショップ

FUTURE INSIGHT SEMINAR

Future Sympo

ダンスで学ぼう! はじめてのプログラミング

HACK TO THE FUTURE 2021 for Youth

宇宙エレベーターロボット競技会

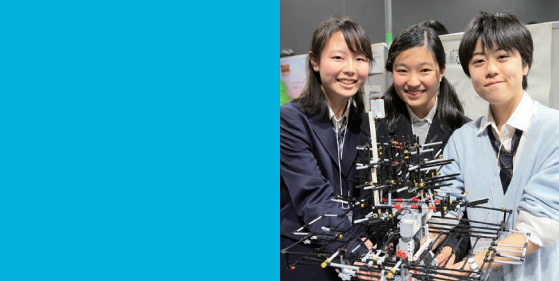
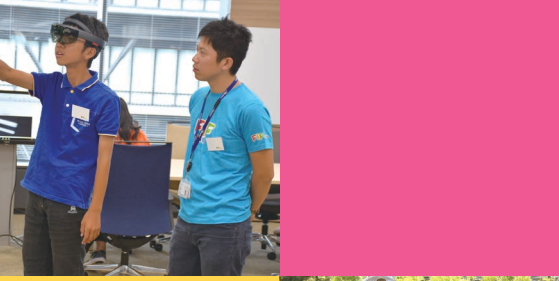
設立15周年特集

12 追跡アンケート調査～活動を点から線へ

設立15周年特集

14 15年のあゆみ

16 プレスクリッピング



代表メッセージ

フューチャー イノベーション フォーラム(F I F)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、人びとが組織の枠組みを越えて協力し、広く社会の発展に貢献することを目指して、2006年1月に設立しました。経営層や次世代リーダーの皆様が共通のビジネス課題を議論しイノベーションの活路を見出す場や、子どもたちが自ら社会課題を見つけ、解決していくためのキャリア教育やコンピューティング教育の場を提供し、これまでにのべ6,200名を超える方々にご参画いただきました。

世界は今、かつてないスピードで変化しています。人工知能(AI)やロボットなどの技術革新による社会変革や価値観の多様化に加え、2020年はCOVID-19の影響により社会経済は不可逆的な変化を迫られ、デジタルの重要性を痛感することとなりました。F I Fでも各種イベントをオンラインにシフトし、時間や場所といった制約を越えて各地から多くの方々にご参加いただきました。また本年も昨年につづき2年連続で、文部科学省の「青少年の体験活動推進企業表彰」において受賞を果たしました。これもひとえに皆様のご厚情の賜物と心より御礼申し上げます。

今後も「新たな日常」のなかで過去の延長線上にはない不確実性の高い未来が続きます。こうした社会変革の大きなうねり乗り越えていくには、テクノロジーを武器に創意工夫をしながらチャレンジを続け、それぞれが、新しい扉を自ら開けていく「未来の創り手」とならなければなりません。F I Fも日本の活力ある未来の実現に向け、ITで社会課題の解決を図るためのオープンイノベーションな場を提供し、日本企業が変革を起こすための土壌づくりに取り組んでまいります。これからも会員の皆様をはじめ、趣旨に賛同して下さる企業、各種団体の方々とともに、一人ひとりが輝く社会を目指して全力で取り組んでまいりますので、引き続きご支援、ご協力を賜りますようお願い申し上げます。



フューチャー イノベーション フォーラム代表
フューチャー株式会社 代表取締役会長兼社長

金丸 景文

フューチャー イノベーション フォーラムの設立15周年を記念し、衆議院議員 デジタル改革担当大臣の平井卓也様を迎え、特別対談を行いました。日本のデジタル戦略の方向性や2021年秋に創設される「デジタル庁」について伺いました。

「デジタル敗戦」からの脱却

金丸 2020年は、新型コロナウイルスに世界が翻弄された1年と言えます。日本では新型コロナの対応を巡って、定額給付金のトラブルをはじめ多くの問題が顕在化し、デジタル化の遅れが浮き彫りになりました。

平井 そうですね。日本のIT戦略は2001年に施行されたIT基本法に始まり、「e-Japan戦略」では超高速ネットワークの整備、2013年の「世界最先端IT国家創造宣言」ではデータ利活用の促進など、過去20年にわたって様々な施策が打ち出されてきました。しかし、コロナ禍では国民がデジタルの利便性を享受することができませんでした。

金丸 こうした日本の状況を平井大臣は「デジタル敗戦」と表現されましたね。

コロナの感染者情報をFAXで集計する様子は、デジタル化が遅れた日本独特の紙文化として、驚きをもって世界に報道されました。

平井 みなさんの多くが日本社会のデジタル化の遅れを痛感し、危機感を共有したと思います。今年9月に創設する「デジタル庁」では過去のIT政策を総括し、従来のやり方を根底から変えて、スピード感をもって取り組みたいと考えています。振り返ってもデジタル化が政策の“一丁目一番地”となったのは初めてのことです。

金丸 この20年、日本のIT政策はあまり重要視されてきませんでした。その間、米国ではマイクロソフトやGAF A、テスラが台頭し、今や米国のテクノロジー大手4、5社だけで東証の時価総額を超えています。競争力の差は歴然です。

平井 競争力を取り戻すためにも、官民ともにDX(デジタル・トランスフォーメーション)を進めなければなりません。これまでの延長線上ではなく、新しい発想で変革を推進していくことが求められています。



F I F 代表
フューチャー株式会社
代表取締役会長兼社長

金丸 恭文

1954年生まれ。神戸大学工学部卒。1989年フューチャーシステムコンサルティング(現フューチャー)起業、代表取締役就任。成長戦略会議議員。NIRA総合研究開発機構代表理事(会長)。働き方改革フォローアップ会合構成員。

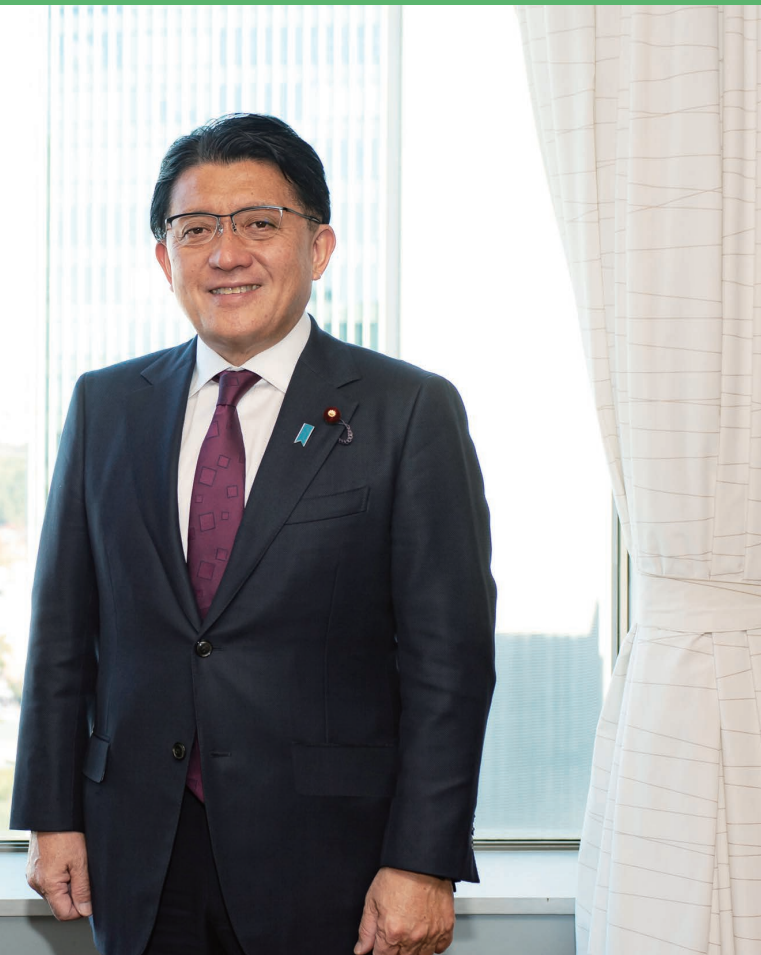
デジタル化と規制改革を両輪に推進

金丸 設立に向けて尽力されている「デジタル庁」のミッションをお聞かせいただけますか？

平井 菅総理から最初に言われたのは「デジタル庁は成長戦略の柱であり、規制改革のシンボルであれ」ということです。成長戦略については、業種・業界や企業規模に関係なく、AIやロボットなどのテクノロジーを使って生産性を上げるモデルを作っていかなければなりません。そこを支援していくのがデジタル庁の役目だと考えています。ITを駆使すれば場所と時間の制約はなくなりますから、特に地方の中小企業は伸びしろが大きい分、成長のチャンスがあると思います。

金丸 規制改革についてはいかがでしょう？

平井 規制改革を進めるには、まず縦割り行政をなくす必要があります。各省庁の課題を横断的かつスピーディーに洗い出すため「2+1(ツープラスワン)」と称し、私と河野太郎 規制改革担当大臣、各省の大臣の3人で定期的に協議しているところです。



衆議院議員
デジタル改革担当大臣

平井 卓也

1958年生まれ。上智大学外国語学部卒。株式会社電通入社後、西日本放送株式会社社長を経て、2000年6月衆議院選挙に初当選。2018年10月IT政策担当大臣。2020年9月より現職。座右の銘は「大道無門」。

金丸 デジタル化というのは、規制改革とセットでなければうまくいきません。今回この2つが両輪となっていることに、政府の強い意志を感じます。

平井 省庁横断で改革を進め、行政サービスの抜本的な向上を図ることで、社会全体のデジタル化を推進していきたいですね。特に医療と教育は、国民生活の根本に関わるので最重点分野だと考えています。

金丸 私も未来投資会議のメンバーとして、オンライン診療の解禁やオンライン教育の推進に携わりましたが、医療と教育はもっとITを活用すべきです。コロナ禍でデジタル化のニーズもさらに高まっています。

平井 日本の学校教育のICT化は、世界に比べてかなり遅れていますからね。スマートフォンやゲーム機が日常的に使われているのに、授業でのデジタル機器の利用時間は、経済協力開発機構(OECD)の加盟国のなかで最下位です。正直、デジタル面では子どもたちのほうが学校よりも先を行っているのではないのでしょうか。

金丸 このままでは、子どもたちにとって塾や自宅でのオンラ

イン学習が実社会となり、取り残された学校はバーチャルな世界になるのではないかと心配です。

平井 デンマークやエストニアをはじめ、世界の多くの国ではデジタルを活用して、子どもたち一人ひとりの習熟度に合わせた授業が行われています。中国はさらに進んでいてAIを導入した個別指導もしており、強い危機感を覚えます。

デジタルを意識しない デジタル社会を目指して

金丸 世界のデジタル先進国と日本の格差を埋めるためにも、司令塔としての「デジタル庁」への期待が高まっていますが、創設にあたって最も重要なことは何でしょうか？

平井 やはり「人」です。デジタル庁には官民間問わず、様々な人材が必要だと考えています。プロジェクト単位で人材を集め、兼業も良しとします。役所のスタッフと民間の技術者が協力しあう新しい枠組み、フラットな組織で取り組んでいきたいです。また、デジタル庁での経験がステップアップになるように魅力的なプロジェクトを作りたいです。

金丸 各省庁と民間企業を行き来するキャリアパスもあるといいですね。これまでの霞が関にはない、ニューノーマルな新天地をぜひ作っていただきたいです。ところで、このほど新たに「デジタルの日」を定めることが発表されました。今年は10月10日、11日になるそうですね。

平井 デジタル化を意識してもらう日にしたいと、デジタルを表現する「0」「1」を組み合わせた日にしました。この日は全国各地でイベントを行い、社会全体の気運を盛り上げていきたいと考えています。

金丸 未だコロナの収束は見えませんが、不透明で不確実な時代だからこそ、ポジティブに考え実行する者に最大のチャンスが訪れます。平井大臣の挑戦に期待しています。

平井 官民ともにDXには終わりがありません。絶えず変革を進め、デジタル化によって国民の誰もが容易に社会参画でき、様々な選択肢を持ちながら質の高い生活を送れるようにしたいです。誰にとっても使い勝手のよい、人にやさしいサービスの提供にこだわり、デジタルを意識しないデジタル社会の実現を目指します。

(文中敬称略)



文責:Future Innovation Forum

イノベーションで人と社会を豊かに

フューチャー イノベーション フォーラム(F I F)は、「イノベーションで人と社会を豊かに」という理念のもと、企業が互いに協力しながら広く社会の発展に貢献し、変革をもたらすことを目指して、2006年1月に設立した社会貢献団体です。フューチャー株式会社 代表取締役会長兼社長 金丸恭文が代表を務め、日本を代表する経営者や知識人など15名のアドバイザーボードメンバーに助言をいただきながら、フューチャー株式会社(本社:東京都品川区)が運営しています。活動の趣旨に賛同いただいている協力企業・団体数は、2020年12月末現在で約700社にのびります。

設立以来、様々な企業の次世代リーダーが相互研鑽する場や、未来を担う子どもたちが将来の夢を描くきっかけとなる場を提供しており、その活動は大きく「Member Companies Lab」と「Kids Innovation Lab」の2つに分かれます。企業の皆様に向けては、共通のビジネス課題を議論するセミナーやワークショップを定期的に行い、子どもたちに向けては、社会課題解決型のキャリア教育やコンピューティング教育のプログラムを提供しています。こうした活動は多くの企業をはじめ学校や各種団体と協力・連携して行っており、組織の枠組みを越えて広くつながるオープンイノベティブな活動を継続しています。また、様々な取組みをつうじて国際社会共通の目標、SDGs達成への貢献を目指しています。



アドバイザーボードメンバー

明石 勝也	聖マリアンナ医科大学 理事長	田中 仁	株式会社ジズホールディングス 代表取締役CEO
片野坂真哉	ANAホールディングス株式会社 代表取締役社長	中西 勝則	株式会社静岡銀行 代表取締役会長
金丸 恭文	フューチャー株式会社 代表取締役会長兼社長	新浪 剛史	サントリーホールディングス株式会社 代表取締役社長
川本 裕子	早稲田大学大学院 経営管理研究科 教授	藤沢 久美	シンクタンク・ソフィアバンク 代表
栗和田榮一	SGホールディングス株式会社 代表取締役会長	増田 宗昭	カルチャー・コンビニエンス・クラブ株式会社 代表取締役社長兼CEO
小林 琢磨	オルビス株式会社 代表取締役社長	松尾 豊	東京大学大学院 工学系研究科 教授
小林 りん	ユナイテッド・ワールド・カレッジ I S A K ジャパン 代表理事	三木谷浩史	楽天株式会社 代表取締役会長兼社長
高島 宏平	オイシックス・ラ・大地株式会社 代表取締役社長		

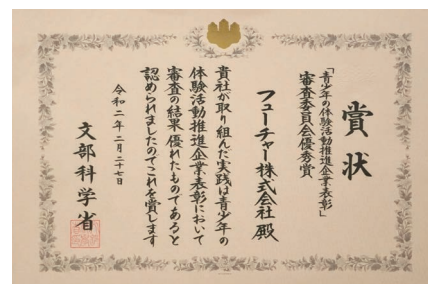
※2021年2月28日現在 敬称略 氏名50音順

文部科学省

「青少年の体験活動推進企業表彰」受賞

2年連続受賞

F I Fは、文部科学省が主催する「青少年の体験活動推進企業表彰」にて2年連続の受賞を果たしました。令和元年度は応募総数74社のなかから「スポーツハッカソン」が「審査委員会優秀賞」を受賞し、令和二年度は54社から「VRでパラスポーツの世界を体験しよう! みんなで共生社会を考えよう」が「審査委員会奨励賞」を受賞しました。



令和元年度

スポーツハッカソン

中高生がARプログラミングに挑戦!

プログラム

1. ARプログラミングの学習
2. スポーツイベントをテーマにアイデア発想ワーク
3. チームごとにAR実装、発表
4. 表彰式、トークセッション

実施概要

開催日 2018年8月7日
 参加者 中学3年生～高校3年生 23名
 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-SHIP32 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
 ※敬称略 役職は開催当時
 協力 コードキャンプ株式会社
 NPO法人D-SHIP32
 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



令和二年度

VRでパラスポーツの世界を体験しよう!
みんなで共生社会を考えよう

VRブラインドサッカー出張授業

プログラム

1. 講義
2. VRでブラインドサッカーを体験
3. チームディスカッション
4. チーム対抗タイムレース

実施概要

開催日 2019年12月16日
 会場 品川区立日野学園(東京都品川区)
 参加者 小学4、5年生 約170名
 協力 株式会社学研教育みらい
 フューチャーアーキテクト株式会社



文部科学省「青少年の体験活動推進企業表彰」とは

社会貢献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し、全国に広く紹介することにより、青少年の体験活動の機会の推進を図ることを目的とした文部科学省の主催事業です。

F I F には、社会人を対象とした「Member Companies Lab」と子どもたちを対象とした「Kids Innovation Lab」の大きく2つの活動があります。

Member Companies Lab

企業の経営層に向けたエグゼクティブセミナー、次世代リーダーを対象としたワークショップを展開し、イノベーションの活路を見出しています。ここ数年は「IoT」や「AI」をはじめデータを起点に人や企業がつながる「Connected Industries」、さらにテクノロジーによって実現する「ビジネス変革」「社会変革」をテーマに、講義・ディスカッションを重ね、技術革新と世界の時流を捉えています。

エグゼクティブセミナー

世界の潮流を捉え、社会・ビジネスに変革を

企業の経営層や次世代リーダーが共通のビジネス課題を議論し交流を深める場として開催しています。日本企業のITシステムにおける「2025年の崖」問題が危惧されるなか、近年は、デジタル化とデータ活用によって経営改革・業務改革・意識改革を推進している先進的な取組みを共有し、デジタル時代に向けてどのように改革を進めるべきかを議論しています。



イノベーションワークショップ

次世代リーダーが集い、相互研鑽する場

業界や業種を越えて企業同士が交流を深め次世代リーダーが相互研鑽する場として2007年から毎年テーマを設定し、開催しています。2019～2020年シリーズでは「テクノロジーが牽引する社会変革」をテーマに講義、ディスカッションを重ね、データの利活用と産官学民の連携がどのような付加価値を生み、ビジネスや社会構造を変えていくのかを考察しました。

2019～2020年 イノベーションワークショップ 参加企業

株式会社あらた

株式会社カインズ

株式会社コメリ

佐川グローバルロジスティクス株式会社

佐川フィナンシャル株式会社

サントリーシステムテクノロジー株式会社

株式会社 J R 東日本情報システム

敷島製パン株式会社

株式会社常陽銀行

全日本空輸株式会社

全日本食品株式会社

総合警備保障株式会社

損害保険ジャパン株式会社

株式会社千葉銀行

株式会社東京きらぼしフィナンシャルグループ

トヨタ自動車株式会社

名古屋鉄道株式会社

日本生活協同組合連合会

株式会社パローホールディングス

株式会社フジ

株式会社平和堂

株式会社毎日新聞社

三井不動産株式会社

株式会社三越伊勢丹

三菱食品株式会社

MONET Technologies株式会社

株式会社ヤオコー

山崎製パン株式会社

ロイヤルマネジメント株式会社

株式会社ローソン

株式会社ワールド

渡辺パイプ株式会社

Kids Innovation Lab

子どもたちが体験をつうじて社会に関心を持ち、最先端のテクノロジーにふれることで、社会をデザインするためのイノベティブな力を養う場です。プログラムは主に「ソーシャル」、「コンピューティング」の2つがあり、2006年のF I F設立以来、この15年間でのべ約2,780名が参加しています。仲間と協力して課題解決する喜びや協業する楽しさ、テクノロジーの可能性が体感できるオリジナルプログラムを提供し、未来を担う子どもたちの夢・可能性を広げることを目指しています。

■ ソーシャル

社会課題解決へ向けた協業と挑戦

参加者一人ひとりが体験や大人との関わりをつうじて社会を動かすしくみを理解し、社会課題に対してチームで協業しながらトライ&エラーを繰り返して解決策を探る、社会課題解決型のプログラムを提供しています。知識のインプットだけではなく、自分の考えをきちんとアウトプットすることや、失敗しても何度も挑戦し、ゴールするまでのプロセスが体験できるように心がけています。プログラムが進学や就職に影響したという参加者も多くいます。



■ コンピューティング

最先端のテクノロジーにふれ、使う側から創る側へ

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、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したが、F I Fは設立当初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。プログラミング言語そのものではなく、AIのしくみや原理、ITをどのように活用すれば社会が変わるのかといった使い方にふれ、新たな気づきを得ることを大切にしています。

協力企業・団体

アサヒ飲料株式会社
株式会社魚栄商店
E N E O S 株式会社
株式会社大分銀行
株式会社カインズ
株式会社学研教育みらい
カルチャー・コンビニエンス・クラブ株式会社
株式会社コスモスイニシア
コードキャンプ株式会社
株式会社小松製作所
佐川急便株式会社

サッポロビール株式会社
株式会社静岡銀行
株式会社七十七銀行
首都高速道路株式会社
聖マリアンナ医科大学
総合警備保障株式会社
トヨタ自動車株式会社
株式会社ナリカ
フューチャーアーキテクト株式会社
FutureOne株式会社
ポッカサッポロフード&ビバレッジ株式会社
株式会社毎日新聞社

ライブリッツ株式会社
楽天株式会社
株式会社楽天野球団
株式会社ローソン
株式会社ワイ・ディ・シー
宇宙エレベーターロボット競技会
大分少年少女発明クラブ
私立開成中学校
神奈川大学附属中・高等学校
品川区立立会小学校
品川区立日野学園
杉並区立杉並第七小学校

世田谷区立弦巻中学校
一般社団法人超人スポーツ協会
NPO法人D-SHIP532
東北生活文化大学
NPO法人東北の造形作家を支援する会
NPO法人にしいるクレヨン
日本女子大学附属中学校・高等学校
特定非営利活動法人
日本ブラインドサッカー協会
一般財団法人
UNITED SPORTS FOUNDATION

SDGs、持続可能な開発目標への貢献を目指して

F I Fは2006年の設立以来、多様なステークホルダーと連携しながら社会貢献活動を行っています。これまで築いてきたネットワークやノウハウを活かし、様々な取組みをつうじて国際社会共通の目標、SDGs達成への貢献を目指しており、17の目標のなかでも次の4つの目標達成に向けて活動を推進しています。

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



SDGsとは？

2015年の国連サミットで採択されたSustainable Development Goals (持続可能な開発目標) の略。

17のゴール、169のターゲットから構成され、2030年の目標達成に向けて先進国と途上国が様々な取組みを行っています。

9 産業と技術革新の基盤をつくろう



GOAL 9

産業と技術革新の基盤をつくろう

Member Companies Labではセミナーやワークショップをつうじて、様々な業種業界の経営者、次世代リーダーが世界の潮流や最新技術の動向を知り、共通のビジネス課題を議論するオープンイノベーションの場を設けています。2020年はオンライン開催に切り替え、コロナ禍で加速する社会のデジタル化に対応するためのビジネスのあり方やデジタル・トランスフォーメーションの推進について議論しました。

Kids Innovation Labでは社会をデザインするために必要なイノベティブな力を養うことを目的に、プログラムに経営層との対話や最新技術にふれる機会を盛り込み、子どもたちが早い段階から自身の将来を考えるきっかけになるよう工夫しています。こうした活動は文部科学省が主催する「青少年の体験活動推進企業表彰」にて優れた活動を行っている企業として2年連続で表彰されました。



4



GOAL 4

質の高い教育をみんなに

これからの時代は今以上に自ら課題を見つけ、仲間と協力して解決策を見出す力が求められます。Kids Innovation Labでは、AIやVRなどの最新テクノロジーを使って課題解決に取り組む様々なプログラムを実施しています。また高度なプログラミングスキルを持ったユースの人材発掘と交流を目的に、2019年より競技プログラミングコンテスト「HACK TO THE FUTURE for Youth」を企画し、全国から18歳以下の中高生、高専生16名を社会人や大学生が参加する本選に招待しています。



10

人や国の不平等をなくそう



GOAL 10

人や国の不平等をなくそう

F I Fはフューチャー株式会社の有志が開発したVRアプリを使って、2016年よりブラインドサッカーのバーチャル体験会と出張授業を行っています。障がいを持つ人の体験を共有することで、「スポーツを楽しむ気持ちはみな同じ」と多くの参加者から共感を得ています。またITをツールにパラスポーツを普及させるためのアイデアを考えて発表する「スポーツアイデアソン」、さらに実装まで行う「スポーツハッカソン」など、共生社会の実現に向けた学びの機会も提供しています。



17



GOAL 17

パートナーシップで目標を達成しよう

F I Fの活動は企業、行政、学校など様々なステークホルダーの協力が不可欠です。Member Companies Labでは産官学民の連携やパートナーシップのあり方について、有識者を交えて定期的に議論しています。Kids Innovation Labでは企業や学校と協力し、子どもたちにとって貴重な学びと体験の場となるプログラムを作り上げています。10年以上続く「物流の最前線」では成長した参加者を対象に再会イベントを開催しているほか、2015年より運営協力している「宇宙エレベーターロボット競技会」は年々規模が拡大しています。



2020 活動ハイライト

2020年は、COVID-19の影響を受け、3月に実施を予定していた中学生向けソーシャルイベント「新宿まちづくりアイデアソン」が中止となりました。しかし、すべてのイベントをオンラインにシフトしたことで、全国各地から海外まで多くの方々に参加いただくことができました。

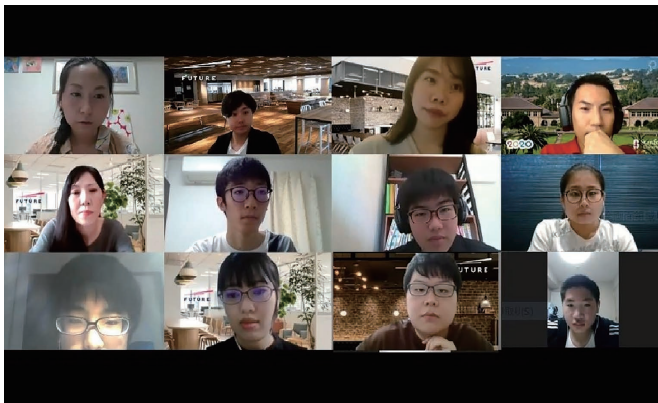
イノベーションワークショップ FUTURE INSIGHT SEMINAR

会員企業向けのワークショップ「テクノロジーが牽引する社会変革」をいち早くオンラインに切り替えたのを手始めに、フューチャーと共催の FUTURE INSIGHT SEMINAR「金融はどこまでバーチャル化できるのか」を開催。両会で100名を超える方々に視聴いただきました。

(ワークショップ:2月18日開催
セミナー:10月13日開催)



詳しくはこちら



Future Sympo ～ITコンサルティングの世界を知ろう!

高校生・大学生を対象としたオンラインキャリア教育イベントを初開催。「コロナ禍でも仕事や職業を知る機会が欲しい」という声を受け実現しました。フューチャーグループの社員がITコンサルティングの仕事や自身のキャリアを紹介し、参加者と座談会を行いました。(7月19日開催)

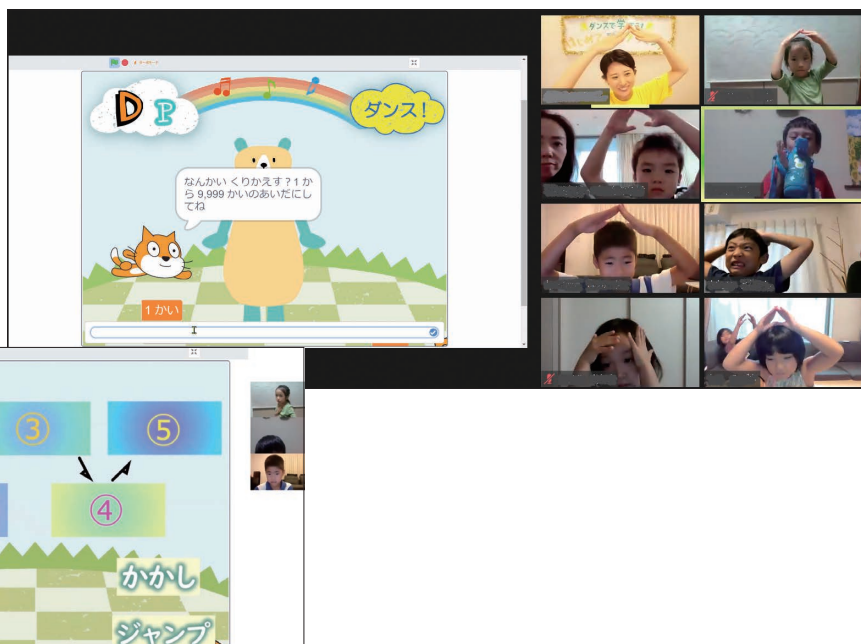


詳しくはこちら



ダンスで学ぼう! はじめてのプログラミング

小学校低学年生向けとしては初のプログラミング講座をオンラインにて企画。オリジナルのScratchアプリを活用し、かわいいキャラクターと一緒に簡単なダンスをしながらプログラミングがどのようなものかを学びました。
(9月25日開催)



詳しくは
こちら



競技プログラミングコンテスト 「HACK TO THE FUTURE 2021 for Youth」

フューチャーが主催する競技プログラミングコンテストのなかで、18歳以下を対象に実施した特別企画。2020年は予選・本選ともにオンライン開催しました。約90名のユースがエントリーし、全国から16名の中学生・高校生・高専生が本選に出場しました。

(予選:11月7日開催、本選:12月12日開催)



詳しくは
こちら



協カイベント

宇宙エレベーターロボット競技会

F I Fは2015年より競技会の運営に協力しています。今回は各チームで考えたロボットのアイデアを動画で発表し、意見交換する「オンラインカンファレンス」を実施。アイデアや創造性を発揮しながら全国の小中高生が交流しました。(12月6日開催)



追跡アンケート調査～活動を点から線へ

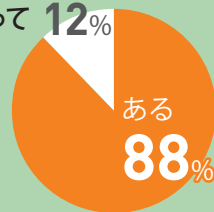


佐川急便株式会社 物流の最前線

- ・実際に集荷や配達の体験をしたら、裏にはたくさんの人たちの苦労があるのだと強く感じました。宅配業者の方には必ず「ありがとうございます」と言う習慣がつかしました。
- ・新型コロナウイルスで社会が混乱しているなかでも、物流のおかげで私たちの生活は支えられているのだと改めて物流の大切さを実感しました。

子どもたちの声

Q. プログラム参加から5年以上経っていますが、ない今でも心に残っていることは？



ENEOS株式会社 エネルギーの最前線

- ・普段乗れない石油タンカーを見学させていただき、すごい経験になりました。
- ・エネルギー問題や世界情勢における石油問題に目が向くようになりました。
- ・世界と関わり日本を支える仕事をしたいと思いました。



株式会社ローソン コンビニエンスストアの最前線

- ・社長のメッセージは今でも印象深く、多くの人から信頼されているんだなと思いました。
- ・講習のときに「笑顔で明るく」と言われ、学校でも常に心がけて行動できるようになりました。
- ・夏休みの自由研究とさせていただき、優秀作品に選ばれました。



首都高速道路株式会社 首都高の最前線

- ・社会についての興味がより強くなり、自動車業界やそれを支える職業に就きたいと考えています。
- ・普通なら入れない建設中の首都高にとっても興奮したことを覚えています。



株式会社コスモスイニシア 空間デザインの最前線

- ・将来の夢が建築家だったので、参加したことでより興味をもつことができました。
- ・ダンボールパネルを使って理想の家を組み立てたことを今でも覚えています。



アサヒ飲料株式会社 ソフトドリンクの最前線

- ・日頃お会いすることができない企業の社長にお話を伺うことができ、いつかは自身も日本を代表するような企業で働きたいと思うきっかけになりました。



聖マリアンナ医科大学 医療現場の最前線

- ・とても大変な仕事だと思いましたが、より強く医師になりたいと、勉強へのモチベーションが上がりました。
- ・将来は電子工学を利用して今の医療現場の助けとなる研究をしたいです。



株式会社魚栄商店 スーパーへGO! in 新潟

- ・普段見えないところでも働いている人のおかげで見えている部分が創られているということがよく分かりました。
- ・「仕事は大変」と思っていたが、「大変だけどやりがいもある」と思えるようになりました。



F I Fでは、2006年の設立から2015年までのプログラムに参加した581名(当時小学3年～中学3年生)を対象に、2011年より定期的に追跡調査を実施しています。調査結果から、プログラムが参加者のその後の生活や進路に少なからず影響を及ぼしたことが伺え、再会イベントや座談会など新たな取組みも誕生しました。F I Fは、活動の振り返りと参加者と継続したリレーションを図ることで、点の活動を線につないでいます。ここでは、当時の参加者から寄せられた声を一部紹介します。

アンケート結果

Q F I Fに参加した後、生活や進学に変化はありましたか？



n=167 回答率28.7%



フューチャー株式会社 職場訪問デー

- ・F I Fに参加したことで中学から情報の授業やITを学べる学校へ進学しました。
- ・参加後、学校でプログラミングを学びましたがプログラムで経験したことがとても役に立ちました。
- ・今後も社会とつながるような最新の技術を体験できるイベントに参加したいです。

トヨタ自動車株式会社 カーデザインの最前線

- ・中学生の頃からカーデザイナーを目指した常務の話聞いたことが今でも印象に残っています。
- ・環境問題に興味を持つようになり、現在、環境について学べる高校に通っています。



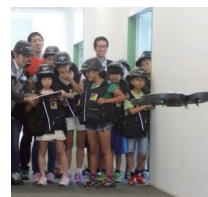
株式会社小松製作所 はたらくクルマの最前線

- ・現在、大学で電子物理学を専攻しています。小学生ながらにすごい会社だなと感じ、コマツで働いてみたいと思いました。
- ・働いている人が夢を持っている会社だと思いました。



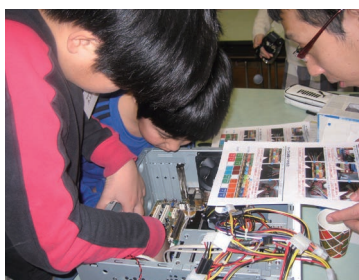
総合警備保障株式会社 セキュリティの最前線

- ・ドローンを実際に見てインタビューに答え、自分の感想を述べたことで、パソコンやITに興味を持つきっかけになりました。
- ・最新機器について知り、セキュリティの高さに驚かされました。



品川区立立会小学校、日野学園、株式会社大分銀行 パソコン組み立て教室・ロボットカーレース

- ・初めてパソコンの中身を見て感動したことを覚えています。
- ・パソコンが好きになり、これからC言語に挑戦する予定です。
- ・このプログラムをきっかけにパソコン検定2級、MOSの資格を取得しました。



カルチャー・コンビニエンス・クラブ株式会社 エンターテインメント発信現場の最前線

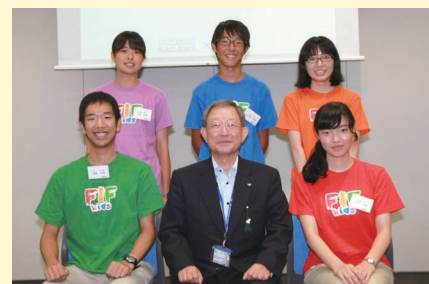
- ・高校2年生のときに参加したことがきっかけとなり、大学では経営学を専攻するようになりました。
- ・普段なかなか経験できないことを体験し「社会の最前線」を自分の肌で直に感じる事ができました。



再会イベント

アンケートをきっかけに高校生・大学生に成長した参加者が再集合。当時訪問した企業のトップにビジネスアイデアをプレゼンしました。

- カルチャー・コンビニエンス・クラブ株式会社
- 佐川急便株式会社



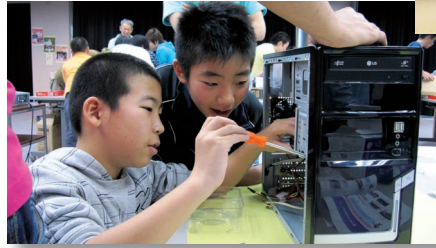
15年のあゆみ

F I Fは2021年1月1日に設立15周年を迎えました。これまで活動にご参加いただいた方は、のべ6,259名にのびります。皆様に支えられた15年の活動を振り返ります。



F I F 設立

「イノベーションで人と社会を豊かに」を理念に2006年1月設立。設立記念パーティーには総勢250名が参加。



ITらぼ

ITを「使う側から創る側への楽しさを知る」をコンセプトに、パソコン組み立て教室やロボットカーレースを東北から九州まで各地で開催。また公式サイトではデジタルの基礎となる「0」「1」の学習コンテンツを展開。



職業体験

子どもたちが体験や大人との関わりをつうじて社会を動かすしくみを理解し、社会課題に対してチームで協業しながら答えを出す社会課題解決型のプログラムを提供。



東日本大震災 復興支援活動

現地NPOと協力し、石巻市へのボランティア派遣や子どもたちにアートワークショップを実施。協力企業とともに仙台にて復興支援企画展「アートdeスマイル にじいろ ぱれっと」を3日間にわたり開催し、800名を超える方々が来場。





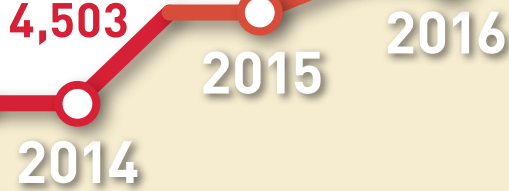
エグゼクティブセミナー

技術革新と世界の時流を捉え、経営層や次世代リーダーが共通のビジネス課題を議論し、交流を深める場として開催。



イノベーションワークショップ

毎年最新のビジネステーマを取り上げシリーズ開催。業種・業界の枠組みを越え、企業同士が交流し相互研鑽するオープンイノベティブな場を提供。



プログラミング教室

Scratchで動画を作る「職場訪問デー」や神奈川大学附属中・高等学校での「お天気アプリ制作教室」など中高生がプログラミングを体験。



スポーツハッカソン

大規模スポーツイベントを盛り上げるアイデアをARアプリケーションで実装。令和元年度「青少年の体験活動推進企業表彰」受賞事業。



FIF Kids絵画コンクール

設立5周年記念事業。「七色のにじ」をテーマに国内外から733作品が寄せられ、作品の一部は2011年、仙台にて開催した復興支援企画展に展示。



人工知能のしくみを学ぼう

小中学生が、オリジナルの「リバーシAI」を対戦させながらAIの原理や機械学習のプロセスを体感。



VRでパラスポーツの世界を体験しよう!

VRでブラインドサッカーを体験し、共生社会について考える授業を品川区立日野学園にて実施。令和二年度「青少年の体験活動推進企業表彰」受賞事業。

日付	媒体	見出し
1.28	Global edu	【小田急電鉄】「新宿まちづくりアイデアソン」で社会課題について考える 中学生20名 3/1×
1.28	リセマム	まちづくりプロジェクト体験!中学生20名を募集! 3月30日(月)小田急電鉄本社で『新宿まちづくりアイデアソン』初開催
1.29	WorkMaster	F I Fと小田急、中学生対象「新宿まちづくりアイデアソン」初開催
2.5	新宿経済新聞	F I Fと小田急電鉄が「新宿まちづくりアイデアソン」中学生の参加者募る
3.11	Edtech Media	フューチャーのCSR事業F I F、文部科学省の青少年の体験活動推進企業表彰で「優秀企業」に選出、審査委員会優秀賞を受賞
3.14	体育科教育	2020年4月号<最新トピック インタビュー>VRパラスポーツで共生社会の実現を!
6.30	リセマム	職業体験が「進路や就職への考えに影響」経験者54%
7.1	ノビルコ	【調査結果】職業体験プログラム参加5~10年後の追跡調査 54.4%がイベントでの経験がその後の進路や就職に対する考えに影響!
7.31	帰国者便利帳	職業体験参加者の54.4%が「進路や就職への考えに影響」と回答
8.1	帰国者便利帳	職業体験の思い出が、進学先や志望業種に影響
10.16	EdTech Media	フューチャーグループ、18歳以下の成績優秀者が12月12日の本選に出場できる「HACK TO THE FUTURE 2021 for Youth」を開催
10.19	ICT教育ニュース	F I F、オンライン「プログラミングコンテスト」の予選11月・本選12月開催
12.8	ICT教育ニュース	プログラミングコンテスト「HACK TO THE FUTURE 2021 for Youth」12日に本選開催
12.25	ICT教育ニュース	プログラミングコンテスト「HACK TO THE FUTURE 2021 for Youth」本選開催

体育科教育 2020年4月号



リセマム 2020年6月30日



公式サイト

※Facebook、YouTubeでも随時情報発信中!



<https://www.fif.jp>



運営

FUTURE

お問い合わせ

フューチャー イノベーション フォーラム

事務局：〒141-0032 東京都品川区大崎1-2-2

アートヴィレッジ大崎セントラルタワー

(フューチャー株式会社内)

T E L : 03-5740-5817

E-mail: forum@future.co.jp

発行:2021年3月