

2022年3月2日
 フューチャー株式会社
 (東証一部:証券コード4722)

フューチャーのCSR事業FIF 文部科学省「青少年の体験活動推進企業表彰」3年連続受賞

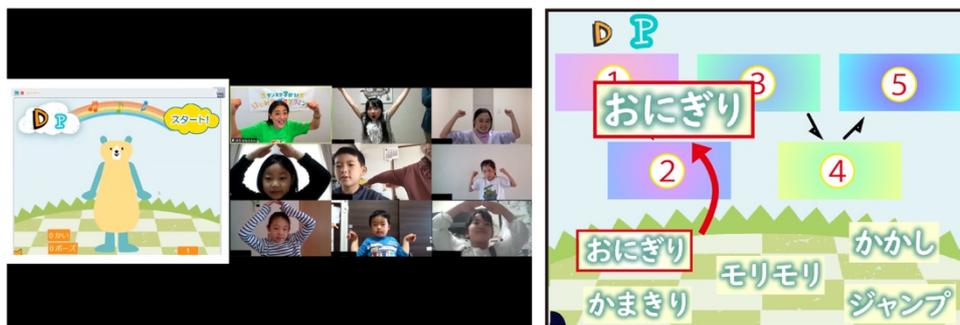
フューチャー株式会社(東京都品川区、代表取締役会長兼社長 グループCEO:金丸恭文、以下フューチャー)のCSR事業フューチャー イノベーション フォーラム(以下、FIF)は、文部科学省が主催する令和3年度「青少年の体験活動推進企業表彰」*において、応募総数52社のなかから「審査委員会奨励賞」を受賞しました。一昨年の「審査委員会優秀賞」、昨年の「審査委員会奨励賞」につづく3年連続の受賞です。

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。活動の柱のひとつである「Kids Innovation Lab」は、子どもたちに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プログラムを提供しており、これまでにのべ約3,380名が参加しています。

今回の受賞事業は、小学校低学年を対象に2021年3月に実施したオンラインコンピューティング教育プログラム「ダンスで学ぼう! はじめてのプログラミング」です。全国から一般公募で集まった小学1~3年生が、オリジナルキャラクター「ロボクマ」と一緒に身体を動かしながら、プログラミングやアルゴリズムの考え方について楽しく学習しました。子どもたちは、まずロボクマとダンスをしながら「コンピュータは決められた手順に従って順番に処理を進めていくこと」を学びます。次に、アプリケーション上で5つのポーズを記したカードを自分の好きな順番に並べ、組み合わせることでオリジナルのダンスをプログラミングします。最後に、ロボクマと一緒に自分の作ったオリジナルダンスを発表します。体験をつうじてプログラミングは自由に思い描くことを再現できるツールになることを伝えました。

世界でも多くの国々が国際競争力を左右する大事な要素としてIT教育に力を入れていますが、FIFは2006年の設立当初から一貫してIT学習の機会提供に取り組んできました。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、SDGsのゴール4「質の高い教育をみんなに」の達成に貢献します。

* 本賞は、企業が積極的にCSR活動に参画することを促進するため、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文部科学省の主催事業です。



【取組みの詳細】 <https://www.fif.jp/kidsyouth/report/itdance2021.html>

■ 受賞事業「ダンスで学ぼう！はじめてのプログラミング」

開催日：2021年3月27日

形 式：オンライン

参加者：小学1年生～3年生 計16名

プログラム： 1. プログラミングってなに？
2. 「ロボクマ」とダンスをしよう！
3. プログラミングで自分だけのダンスを作ろう！
4. 作品発表とまとめ

協 力：コードキャンプ株式会社、フューチャーアーキテクト株式会社

■ フューチャー株式会社

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

U R L：<https://www.future.co.jp>

F I F：<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