

# インナー大会プレゼン部門 2017 専用企画シート

※電話番号や住所などの個人情報は記載しないでください。

大学名 (フリガナ)	学部名 (フリガナ)	所属ゼミナール名 (フリガナ)
フリガナ) ドッキョウダイガク	フリガナ) ケイザイガクブ	フリガナ) オカベゼミナール
獨協大学	経済学部	岡部ゼミナール

※大会申込書時に記入したチーム名から変更することはできません。

※パワーポイント内に動画を使用している場合は「有・無」を記入してください。

チーム名 (フリガナ)	代表者名 (フリガナ)	チーム人数 (代表者含む)	PPT 動画 (有・無)
フリガナ) チームナタデココ	フリガナ) サワガカズマ	5名	無
チームナタデココ	澤田一馬		

※プレゼンツールを使用する場合は記入してください。記入がないプレゼンツールは大会当日使用できません。

使用するプレゼンツール (具体的に使用するツールを明記してください)

研究テーマ (発表タイトル)

PARKIDS～子どもたちの運動不足をなくそう～

※必ず<企画シート作成上の注意>を確認してから、ご記入をお願いいたします。

## 1. 研究概要 (目的・狙いなど)

近年、スマートフォンやテレビゲームの普及により、子どもたちの遊びが外遊びから内遊びへと変化してきている。そのことにより、大きく分けて3つの問題が生まれた。1つ目は、友達と遊ばずに個人で遊ぶ子どもが増えてきており、他者と意思疎通をすることが減ってきたことでコミュニケーション能力が低下してきているということ。2つ目は、今まで外で体を動かす遊びをしていたのが、屋内でスマートフォンやテレビゲームをするようになり、体力や運動能力が低下しているということ。3つ目が、自発的に自分達の好きなようにルールを変えたり、新しい遊びを創造していた外遊びに対し、テレビゲームなどはある程度すでに設定された中で楽しむものなので、自発性や創造力の低下につながっているというものである。これら3つが問題視されている、さらなる理由が「スキャモンの発育曲線」にある。このグラフは、子どもたちの神経型の成長が小学生のうちにピークを迎えており、小学生の間が発育が最も盛んであることを示したものである。つまり、小学生の頃の運動は後の大きな成長の軸となるので、運動不足による能力低下は深刻な問題であるといえる。そこで私たちはこの問題を解決するために、「PARKIDS」を提案する。

## 2. 研究テーマの現状分析 (歴史的背景、マーケット環境など)

今現在、小学生が平日にテレビゲームやスマートフォンをする時間が長くなってきている。そのことから、小学生の遊びは鬼ごっこなど

の体を動かす動的なものから、ゲームなどの静的なものへと変わってきていることがわかる。この変化の理由として挙げられるものが、公園の規制（キャッチボール禁止、大声禁止）が厳しい場所が多く、元気に体を動かすことのできる公園があまりない。そのため、体を動かすためには高額な会費を支払ってスポーツクラブやチームに入らないといけないというものがあ、都内では平均年収が低い地域ほど、子どもの運動能力が低いというデータがあった。他にも、保護者が共働きなどで忙しく、子どもに外遊びの楽しさを教え、一緒に遊んであげたり、運動や新たな体験をすることができる場所に連れていくことができないなどの現状がある。以上のことから、私たちは、都内で公園が多く、子どもも多いが、保護者の平均年収が少なく、子どもの運動能力低下が著しい足立区で、楽しく健康的に、そして外遊びの楽しさを知ることのできる会を開くことで、子どもの運動能力やコミュニケーション能力の向上ができるのではないかと考えた。

### 3. 研究テーマの課題

現在小学生にみられる、運動能力、コミュニケーション能力、創造性の低下を防ぐため、私たちは足立区内で子どもたちが元気に楽しく外で体を動かす会「PARKIDS」を毎週土曜日に開くことを提案する。一日の流れは①子どもたちがお互いを知って打ち解けあうことを目的とした、コミュニケーションが取れる遊びなどのアイスブレイクを取り入れる。②子どもの体力向上を目的とした外遊びを紹介しているサイトを参考に、子どもたち同士で今日行う遊びを話し合いで決めてもらう。自分のしたい遊びを言葉で伝えるので、コミュニケーションを養うことができるし、サイト内にマイナーな遊びもルール説明付きで書いてあるので、新しい外遊びを知ることのできるきっかけにもなるのではないかと考えた。③話し合いで決まった外遊びで体を動かしてもらう。④最後に子どもたちが良いところを見つけた子にメッセージ付きでバッジを送りあう。もらったバッジは自分のバッジ手帳に貼っていく。そうすることで子どもたち同士のコミュニケーションが取れるし、ゲーミフィケーションの要素も入っているので翌週の会へのモチベーションにつながる。バッジ手帳には保護者に、その日のお子様かどのような様子だったかを伝えるためのメッセージ欄があり、親子同士のコミュニケーションにもつながる。⑤月に1度川遊びやスキーなどのその季節に合ったイベントを開催し、子どもたちに新たな体験、発見をしてもらう。

### 4. 課題解決策（新たなビジネスモデル・理論など）

親が子どもをこの会に預けるには、信頼性が欠かせないので、PR などを使用する公園付近の小学校で行ったり（小学校の協力はすでに得ている）、NPO 法人として開く（条件は満たしている）ことでこの課題は解決するのではないかと私たちは考えた。継続できるかという点は、上記のゲーミフィケーションによって解決。

### 5. 研究・活動内容（アンケート調査、商品開発など）

足立区の花畑公園と大谷田公園の使用許可を公園管理課からとった。この会の需要を足立区内での街頭アンケートにより確認。学校側に PR などの協力を得ることができるか訪問して確認。銀行に収支の相談に乗っていただいた。

### 6. 結果や今後の取り組み

今の段階では子ども同士のコミュニケーションを目的としていたが、保護者も巻き込んで、親子のコミュニケーションもサポートできるような会にしたい。足立区の小学生だけを対象としているが、今後はほかの子どもの運動不足が問題になっている地域でも実施したいと考えている。

### 7. 参考文献

東京都の統計 <http://www.toukei.metro.tokyo.jp/gakkou/2017/gk17pg10000.htm>  
都市公園データベース [http://www.mlit.go.jp/crd/park/joho/database/t\\_kouen/](http://www.mlit.go.jp/crd/park/joho/database/t_kouen/)

東京都都市公園等区市町村別面積 <http://www.kensetsu.metro.tokyo.jp/content>

スキヤモンの発育曲線 <http://www.y-buddy.jp/ksodate/387.html>

ゲーミフィケーションの前にゲームを知ろう [whomor.com/illustnote/2012/07/gamification-game](http://whomor.com/illustnote/2012/07/gamification-game)

子どもの体力向上ホームページ [http://www.recreation.or.jp/kodomo/play/play\\_list.php?c\\_code=CA3](http://www.recreation.or.jp/kodomo/play/play_list.php?c_code=CA3)

文部科学省 小学生が平日にテレビゲームをする時間

<http://www.nier.go.jp/17chousakekkahoukoku/report/data/17qn.pdf>

CIMOS 社員の人が見えるバッジ <https://5smile.com/vision/cimos/>

公園で遊ばないのは当然!? 小学校に「あそび」を導入

<http://www.excite.co.jp/News/bit/E1381818274966.html>

小学生のスマホ保有、1年で急増し60%突破 <https://www.rbbtoday.com/article/2017/03/03/149708.html>

#### <企画シート作成上の注意>

※本企画シートは審査の対象となり、予選会・本選の前に、実行委員会から審査員(ビジネスパーソン・大学教員)の方々に事前にお渡しいたします。

※本企画シートは、「日本語」で書かれたものとし、1チーム・1点提出してください。また、インナー大会・東京経済大学大会終了後、プレゼン部門にご協力いただいている日経BPマーケティング社様に作製していただく大会結果HPに本企画シートは掲載されます。

※本企画シートの項目に沿って、ご記入をお願いいたします。各項目に文字数制限はありませんが、1~7以外の項目を追加することは「不可」とさせていただきます。

※本企画シートは、インナー大会プレゼン部門実行委員会への連絡事項と企画シート作成上の注意を含め、4ページ以内に収めてください。実行委員会から審査員に渡す際は、A4サイズでプリントし、4ページ目までをお渡します。

※大会参加申込み時点から、チーム編成の変更(チームの人数・交代など)は、「不可」とさせていただきます。ただし、チームメンバーの留学等やむを得ない事情でチーム編成に変更が生じる場合は、実行委員会(プレゼン局)にご連絡ください。実行委員会側で協議のうえ、ご返答いたします。なお、参加申込書提出時からのチーム名変更は「不可」とさせていただきます。

※企画内容は、未発表の(過去に他誌・HPなどに発表されていない)ものに限り、ただし、学校内での発表作品は未発表扱いとなります。

※商品写真、人物写真、音楽などを掲載・利用する場合、必ず著作権、版権の使用許諾を得てください。日本学生経済ゼミナール関東部会・日経BP社・日経BPマーケティング社は一切の責任を負いません。

※書籍や新聞等の文献から引用した場合は、出典先(使用した文献のタイトル・著者名・発行所名・発行年月など)を明記してください。統計・図表・文書等を引用した場合も同様に明記してください。また、Webサイト上の資料を利用した場合は、URLとアクセスした日付を明記してください。

※電話番号や住所などの個人情報は記載しないでください。

※パワーポイント内で動画を使用する場合は、必ず「有」とご記入ください。動画を使用する際の注意事項は参加要項に記載しております。

※プレゼンツールを使用する場合は、必ず企画シートにご記入ください。企画シートにてご記入が無い場合、発表当日のご使用を「不可」とさせていただきます。あらかじめご了承ください。

---

**↑ ここまでを4ページ以内におさめて、提出してください**