

# プログラミングで子どもたちを笑顔に すまいるキッズ活動報告と未来への展望

共に創ろう 持続可能な社会 第8弾 ～ネイチャーポジティブとデータ駆動社会の共創～

発表者：西村 公児

2026.02.23

# 活動への思い：技術の先にある「生きる力」



## 思考力の育成

小学生向けのプログラミング教育を通じ、子どもたちが自ら考える力を養う。



## 発表の場の創出

自ら考えた作品をアウトプットし、他者に伝える機会を増やす。

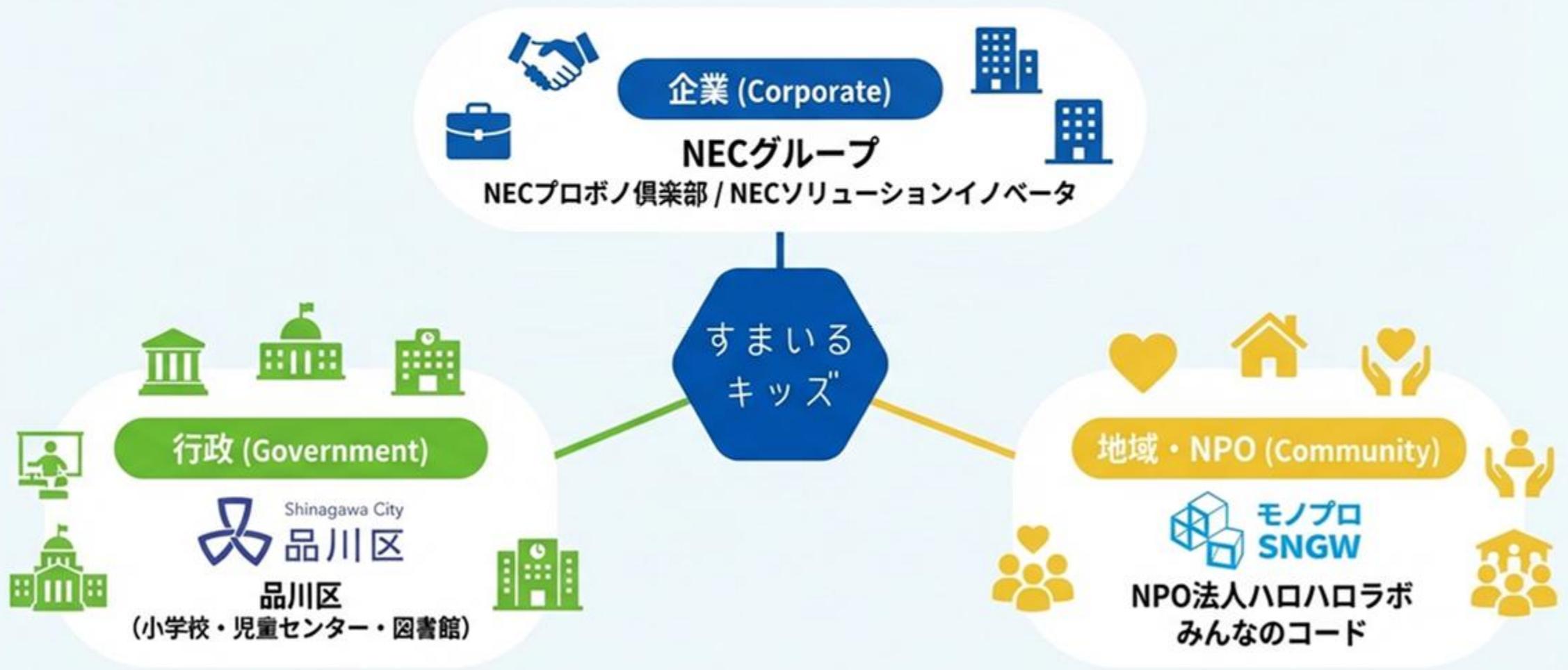


## 自己肯定感の向上

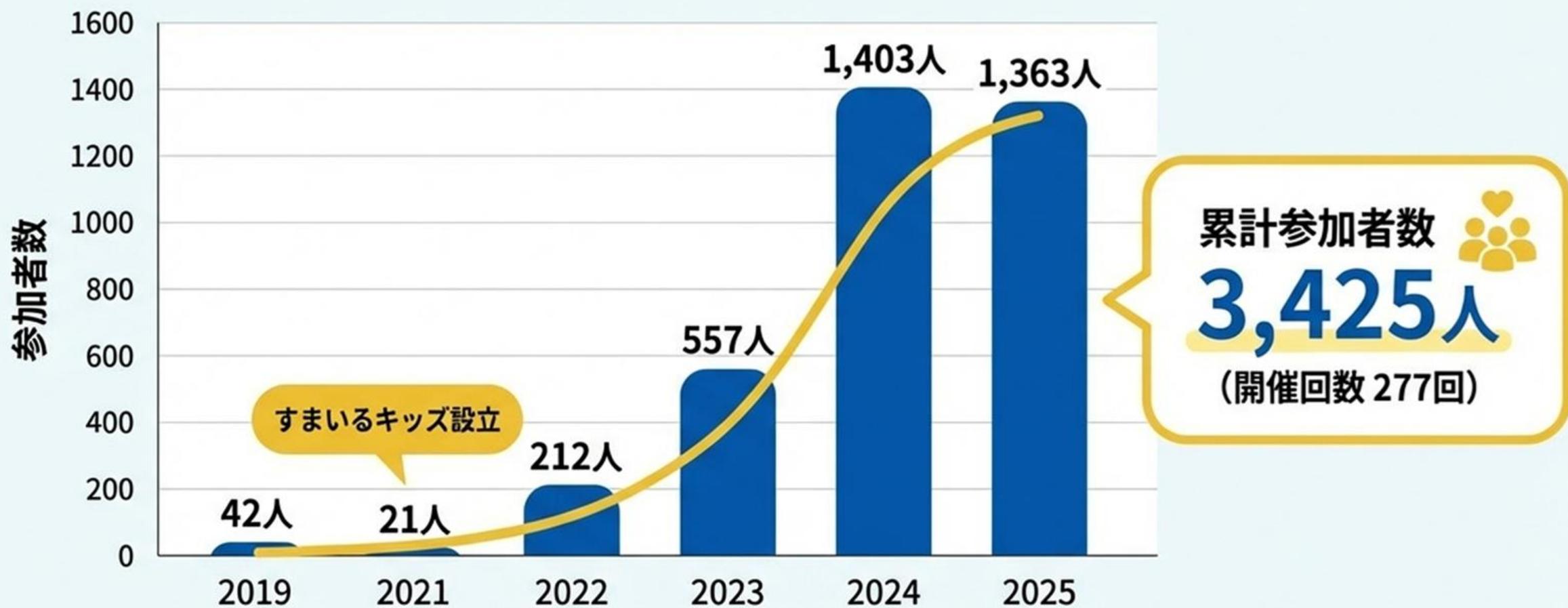
「できた！」という体験と思考・表現のプロセスを通じて、自信を育む。

# 連携と協創のエコシステム

産官学民が連携した持続可能な教育モデル



# 活動実績の推移：地域から広域へ



品川区からスタートし、現在は東京全域・神奈川・埼玉・千葉・福島まで拡大。

# 活動紹介：多様な学びのフィールド

## 小学校での授業連携



品川区立御殿山小学校、三木小学校などでの出張授業。

## 地域拠点での展開



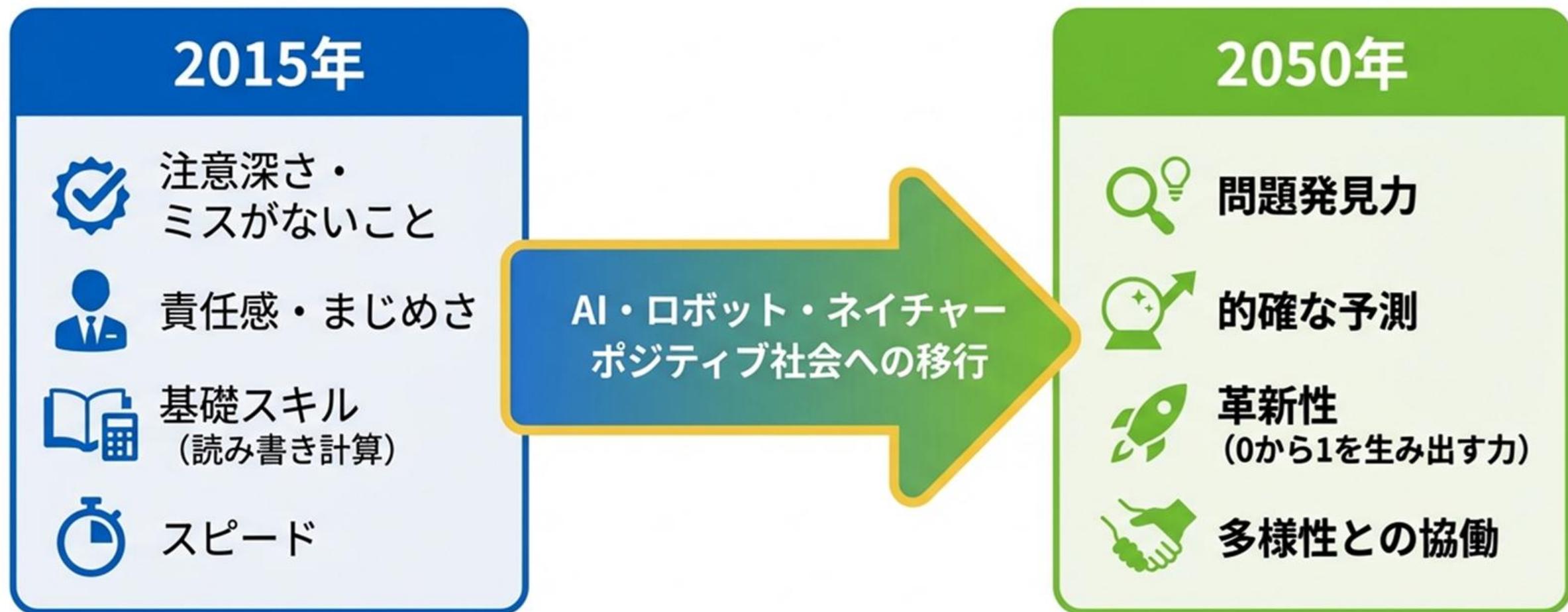
大田区立図書館、みなと子ども食堂、品川区地域貢献活動展。

## ロボット・プログラミング



アンプラグドなツールからデジタルまで幅広く活用。

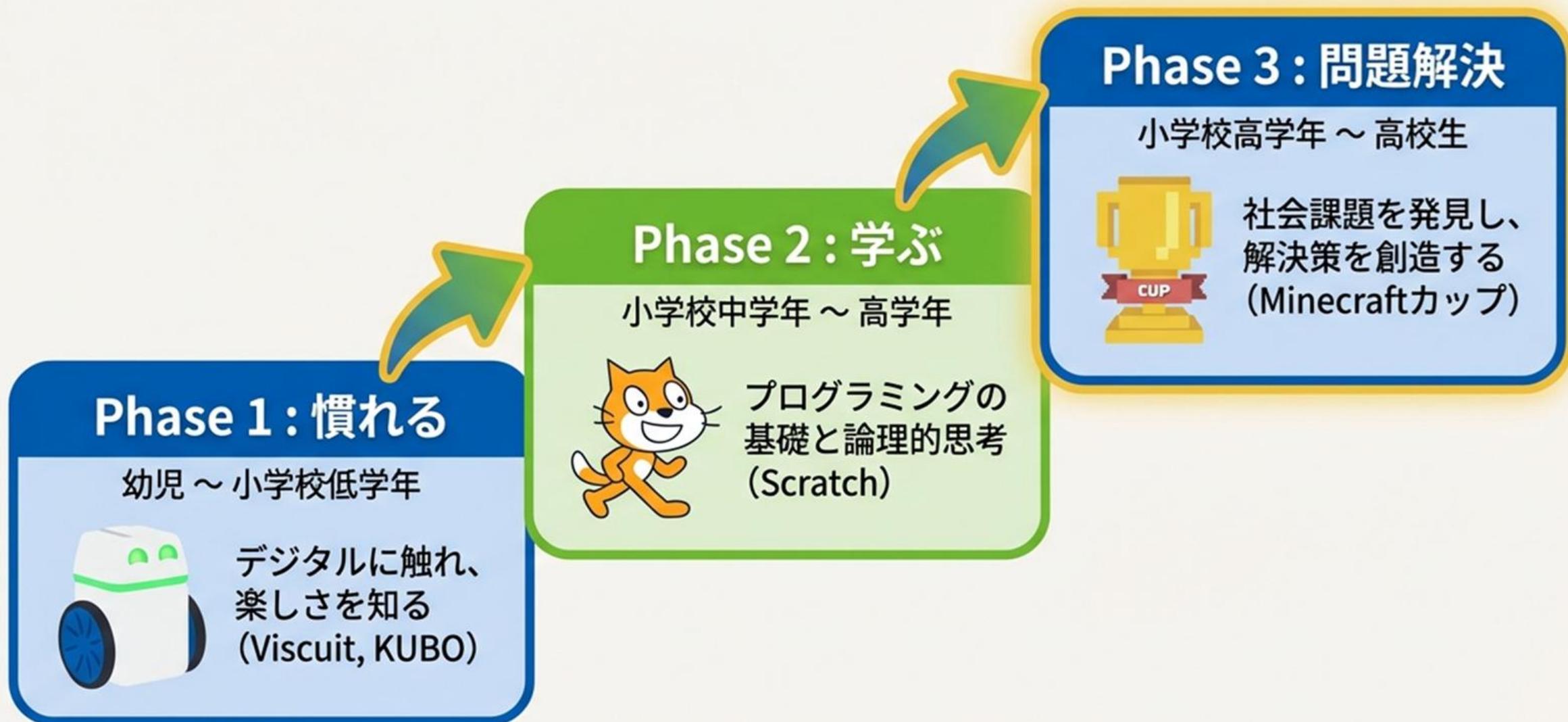
# 変化する社会と求められる力（2050年の視点）



正解のない問いに対して、デジタルを活用して解決策を創造する力が不可欠。



# 未来を創る育成ロードマップ



# 第7回 Minecraftカップへの挑戦



## 第7回 Minecraftカップ

きょういくばん つか さくひん  
教育版マイクラフトを使った作品コンテスト 対象:高校生以下の子どもたち

**作品テーマ**

### 未曾有の災害から 人類の命をまもれ!

～レジリエンスを備えたまちづくり～

レジリエンスとは、どんな困難があっても立ち直り、また前に進む力のこと。  
大きな出来事があっても、人々が支え合い、安心して暮らせる社会をつくる。  
まちが壊れても、より強く、安全な形でつくり直す。  
そんな力を持ったまちやたてものを、Minecraftの世界でデザインしてみましょう!

- 災害に対応できて、人々が助け合えるまちをデザインする
- エネルギーを活用し、環境に優しい都市を考える
- 争いのない、共に支え合うまちを創造する
- 地震や津波、豪雨、台風などの災害に強いものをつくる
- 防災設備が充実した学校や病院、避難所を設計する

---

**まちづくり部門**

部門テーマ  
レジリエンスを備えたまちをつくろう

レジリエンス・防災・復興をテーマにした「未来のまち」を設計しよう。

チーム人数 2名～40名まで  
参加資格 小学生編成 中学生編成  
12歳までの小学生以下 19歳までの高校生以下

---

**たてもの部門**

部門テーマ  
レジリエンスを備えた建物をデザインしよう

地域の防災対策を調べ、防災・減災に役立つ建物を設計しよう。

チーム人数 1名～10名まで  
参加資格 12歳までの小学生以下

# 第7回 Minecraftカップへの挑戦



## たてもの部門

ハニハニタワー  
～あんしんの巣～



## まちづくり部門

ハニハニシティしながわ  
～みんな笑顔の防彩区～  
えがお ぼうさいく



ミツバチ（ハニカム）の巣構造をヒントにして、  
安心・安全な未来都市のデザインを表現しました。

# 第7回 Minecraftカップへの挑戦



たてもの部門・まちづくり部門ともに東京ブロック地区予選を突破。  
11/30(日)に東京ブロック地区大会で作品を発表しました。



# 第7回 Minecraftカップへの挑戦

地区大会 **東京ブロック** 特別賞

『ハニハニシティしながわ ～みんな笑顔の防彩区～』

ハニハニシティしながわ  
～みんな笑顔の防彩区～



チーム名

すまいるキッズ

SDGs 未来都市しながわ 賞 (東京都 品川区)

 第7回 Minecraftカップ まちづくり部門



東京ブロック特別賞の「SDGs 未来都市しながわ賞」を受賞。  
子どもたちの創造力が品川区の未来構想として高く評価されました。

# 今後の展望：3つの拡大戦略



## 教育事業の拡大

東京エリアから関東、そして全国へ。プログラミング教育の普及。

## クロスセクター・ソリューション

Minecraft × 防災  
Minecraft × 不登校支援  
Minecraft × 学校教育  
Minecraft × まちづくり

## 新事業の創出

新たな教育ソリューション事業への展開。

**プログラミングで子どもたちを笑顔に**