
Move♥One

佐々木晴久 西山智晴
小島朋己 坂川瑚南

名古屋市立大学

Mission/Vision/Value

Mission

リアルな平和を伝える

戦争などの争いに限らず、差別や識字率といった義務教育の段階では知れない問題を取り上げ「本当の平和とはなんだ」と考えさせるような機会を作ります。

Vision

各人がそれぞれ平和に対する考えを

私たちのコンテンツにより日本の沢山の人が平和に対する思いを持ち、
アクションにまで移します

Value

平和について考える機会を提供し続けます

私たちは受けてがただ一度きりで平和について考えるだけに終わらず、
継続的に思考できるような機会を提供し続けます

事業

1. 紙芝居の読み聞かせ
 - a. 体験型ワーク
2. 学んだことが活かせるゲームアプリ
3. 子ども食堂への訪問、webサイトでの公開

1. 紙芝居の読み聞かせ

- WHY紙芝居？
 - あえて紙芝居で伝えることでデジタル化が進んだ時代で印象に残りやすい。また紙をめくるという不連続さがあることで一場面が終わるごとに読み手の考えを聞いたりでき、主体的に聞いてくれやすい
- ストーリー
 - 学校などで習う「よく知られている」問題だけでなく、あまり取り上げられないリアルな問題もピックアップ
- 体験型ワーク
 - ストーリーで知ったことを体験型のワークを通じて知ってもらうことで「聞いた」だけで終わらせず、より印象に残るものにさせます

2. 学んだことを活かせるゲーム

- なぜゲームを作る？
 - 紙芝居の話聞いたあと、それきりで終わってしまい学んだことを忘れてしまうことがよくある
 - それきりにならないよう“その後”のサービスを提供するために簡易的なゲームを提供します

* 内容は未定、プログラミングを用いて独自で開発する

3. 子ども食堂への訪問、webサイトでの公開

- なぜ子ども食堂？

- 子ども食堂：年齢・性別問わずあらゆる人が集まる

- 現在の小学生年代は学校で SDGsなど世界の問題について耳にする機会が多少はあるが、私たちの親世代や高齢の方は知る機会が現在まで少ない

- 私たちの目指す「多くの人に世界を、価値観を知り、視野を広げ多様性を理解してもらうこと」に対して、あらゆる人が集まるためマッチ度が高いと考える

今後の展望

- 子ども食堂訪問を繰り返し多くの人に多様性を知ってもらう
- 紙芝居をデジタル化し、QRコード等を子ども食堂に貼らせてもらい私たちがいない場所でも見ることを可能に
- アプリケーションを利用し、より理解が深いものにする