

第52号議案

「プログラミングで海のSDGs！～海と日本PROJECT～」の後援名義の使用について

上記の議案を提出する。

令和4年11月9日

提 出 者 文京区教育委員会

教 育 長 加藤 裕一

別記様式第1号 (第6条関係)

文京区教育委員会 共催・**後援** 名義使用申請書

令和 4 年 10 月 14 日

文京区教育委員会 殿

申請者 (申請団体) 一般社団法人イエローピンプロジェクト

住所 (所在地) 渋谷区猿楽町29-10
ヒルサイドテラスC-21

代表者名 (ふりがな) だいひょうりじ しほもとたけし
代表理事 柴本 猛

代表者連絡先 (事務担当者) 三輪愛美
03-5784-4651

下記事業を実施するに当たり、文京区教育委員会 共催・**後援**名義を使用したく、申請します。

記

事業名	「プログラミングで海のSDGs! ~海と日本PROJECT~」	
共催又は後援名義等の使用を必要とする理由	文京区内小学校対象学年参加者への周知のため	
実施期間	令和 4 年 12 月 10 日 (土) から 4 年 12 月 10 日 (土) まで (1 日間)	
実施場所	拓殖大学	
事業内容	目的※	SDGs 目標 14「海の豊かさを守ろう」というテーマを学び問題意識を高めながら、プログラミングワークショップを通じて、子ども達に ICT による社会課題解決という新しい学びを体験してもらう。
	内容	プログラミングワークショップ
	対象者	小学校3~6年生 (参加予定人員 40 人)
	参加費	無料
他団体の共催、後援等 (申請中、承認済の別)	共催：日本財団海と日本PROJECT 後援：総務省、文部科学省、環境省	
備考	添付企画概要、チラシ (仮) 参照	
申請書類一式は、教育委員会会議資料として、HP等で公開いたします。 公開することに 同意する ・ 同意しない		

※ 「目的」は、教育委員会が後援するに当たり、「区立幼・小・中の児童・生徒にとって、どのようなメリットがあるのか」という視点で記載してください。

プログラミングで海のSDGs! ～ 海と日本 PROJECT ～ 2022 概要書

YPP Programming Project
2022.4.1

一般社団法人イエローピンプロジェクト 代表理事
柴本 猛

メールアドレス: info@programming.or.jp

① 概要 その1

「プログラミングで海のSDGs!」は、イエローピンプロジェクトが、子どもたちにSDGsを啓発し、ICTによる社会課題解決の体験を支援する非営利活動です。SDGs課題14「海の豊かさを守ろう」をテーマに、ワークショップや出前授業、講演会を通して、プログラミングを楽しみながら効果的にSDGsと海洋について学習する、新しいSTEAM学習の場作りを目指しています。

「プログラミングで海のSDGs!」は、フレキシブルな構成で実施しています。イベントの場合は「SDGs × プログラミングワークショップ」をベースに「SDGs講演会」を組み合わせます。ワークショップ単体での実施や出前授業での実施もしています。オンラインでは、SDGsクイズも実施しています。出前授業は、2021年よりGIGAスクール(一人一台端末)に対応することで、数多くの学校で出前授業が実施できました。

※新型コロナウイルスの流行を鑑み、2020年度より、オンラインイベント/オンライン出前授業も実施しています。

1. SDGs × プログラミングワークショップ

SDGsの講義とプログラミング学習をしっかりとリンクし一本のストーリーで語る事で、子どもたちはどちらも効果的に学ぶ事が出来ます。

MB1: 海ごみ調査プログラミング (2019~2021年実施)

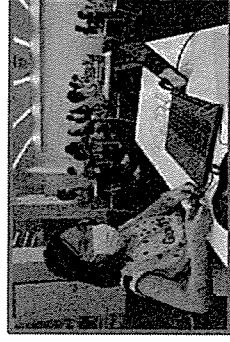
ブロックプログラミング(MakeCode)とmicro:bitを使って、仮想の海で、海洋プラスチックごみの調査を5人1チームで行います。プログラミングだけでなく、どうしてこのような調査が必要なのか、調査結果から何がわかるのかについても学びます。【対象学年：小学校4~6年生、中学1年生】

MB2: プログラミングでサステナブル漁業体験 (2020~2021年実施)

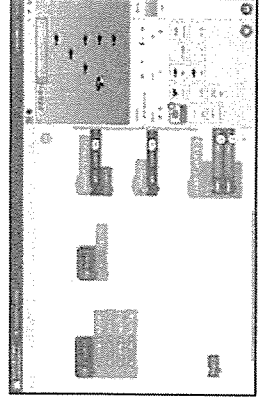
MakeCodeとmicro:bitを使って、仮想の海でロボット漁船を操作して漁業を5人1チームで行います。いつまでも漁業を続けることができ、みんながいつまでも魚を食べられるために、どんな漁業が考えられるのでしょうか？ 今、できることは何か？ プログラミング体験を通して、海の恵みの未来を一緒に学びます。【対象学年：小学校4~6年生、中学1年生】

SC1: Scratchで海の生き物を救おう(2021年実施) /GIGAスクール対応/オンライン対応
Scratchプログラミングでおなかがすいて困っているシャチに魚を食べさせてあげます。魚を食べることでシャチはエネルギーを補給し、動き続けることができますが、中にはプラスチックごみの魚が混ざっています。プログラミングではプラスチックの魚を食べないようにシャチを救うことができますが、現実の世界では、何が出来るかを考えます。【対象学年：小学校3~6年生】

SC2: Scratchで作るプラごみ回収ロボット (2021年実施) /GIGAスクール対応
Scratchで正多角形を描き、囲った範囲の海ごみを回収します。小学5年生の算数で習う「プログラミングでの正多角形の作図」の学習・復習、次のステップにも活用できます。正多角形の一般化をプログラミングを通して体験的に学びます。【対象学年：小学校5~6年生、中学1年生】



海ごみ調査プログラミング
ワークショップ風景



はらぺこシャチをすくえ
プログラミング画面

① 概要 その2

2. SDGs講演会

イベントを全国で開催するにあたり、地域との関連性を持たせるためや、地域主体での今後の自走を促進するために、開催地域と関連性の高い講師や専門家を招き、SDGs講演会を実施しています。海洋プラスチックごみ問題や持続的な漁業、SDGs全般をテーマに講演を依頼し、地域の方々や、プログラミンングワークショップに参加した子どもとその保護者が参加することで、より一層、SDGsへの理解を深めることを可能にしています。2020年度は、大阪商業大学准教授、海洋開発研究機構 (JAMSTEC) 研究員などの方々に講演いただきました。

3. SDGsオンラインクイズ大会

オンラインでZoomとデジタル学習プラットフォームのKahoot!を使って、3種類のクイズを実施しています。

QZ1: 「地球 (海洋) 温暖化クイズ」

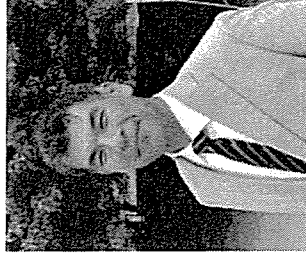
地球温暖化が進むと「私たちの生活」だけでなく、「海の中の生き物」にも影響があるということを、わかりやすく解説します。台風、温室効果ガス、海洋酸性化といったキーワードについても触れ、地球温暖化と海が密接に係しているということを学びます。

QZ2: 「サステナブル漁業クイズ」

子どもたちにも馴染みのある「魚」を題材に、おいしい魚を食べ続けるためには、どのような漁業をすべきなのか、一緒に考えていきます。世界では漁獲量が増え続けていて、絶滅の危機にさらされている魚もいます。このままでは、未来のお寿司屋さんには、子どもたちの大好きな寿司ネタがなくなってしまうかもしれません。漁業の「今」を知り、サステナブルな漁業について学びます。

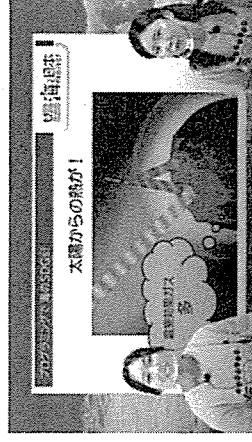
QZ3: 「海洋プラスチックごみクイズ」

海に流れるプラスチックごみ。わたしたちが飲むペットボトルもそのひとつ。今、いったい海で何が起きているのか? クイズにチャレンジして海洋プラスチックごみとSDGsについて学びます。

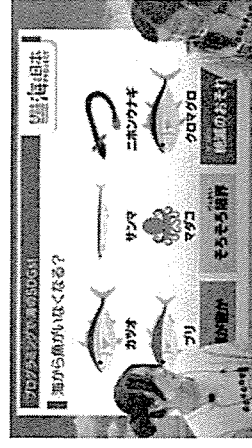


←「未来のために知っておきたい、海とプラスチックの話」大阪商業大学 公共学部 准教授 原田 禎夫 先生

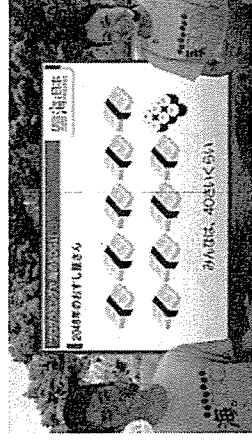
→「海洋科学者と一緒に考えよう! 海にただよう海洋プラスチックごみの話」海洋研究開発機関 (JAMSTEC) 研究員 中嶋亮太 氏



地球 (海洋) 温暖化クイズ①



サステナブル漁業クイズ①



サステナブル漁業クイズ②



地球 (海洋) 温暖化クイズ② (*)

(*)オンラインで小学校にいる子供たちに「海の豊さを守るクイズ」を出題し、子供たちは1人1台の端末からクイズに回答しました。



② 特徴

文科省GIGAスクール構想などICT教育が促進されているのは、自ら情報を整理し、自分の頭で考える力（＝超高度情報化社会の課題を解決する力）を子どもたちが身につけるためのツールとしてICTが必要だからです。

また、子どもたちが、SDGsなど社会課題を学ぶ機会が増えている中で、社会課題に対して自ら情報を整理し考える力を身につけるために、子どもたちの自由な創造力や好奇心に合わせた、新たなSTEAM学習の場が必要だと考えました。ICT(プログラミング)学習とSDGs学習を組み合わせることで、子どもたちにとってより効果的に、将来の社会や環境に対する新しい気づきを提供することが出来ます。この気づきが、未来のみんなが幸せに暮らせる、より良い社会を実現することにつながります。

③ アプローチ

●ポトムアップ

「プログラミングで海のSDGs!」という活動は、子どもたちが、自分たちの中にあるワクワク感を、ポジティブなフォोकサステイニングとして、SDGsのような課題解決につなげていくことだと考えています。我々のような小さな活動は、ポトムアップ/インサイド・アウトなアプローチが大事です。

●SDGs × プログラミング

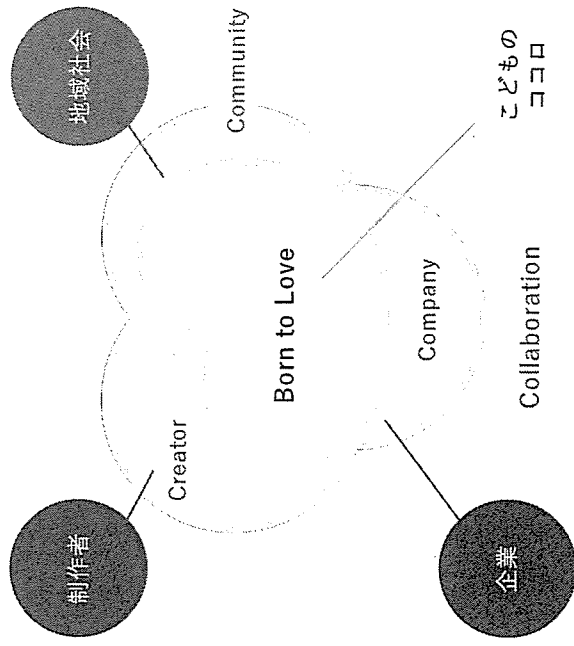
ワークショップ（出前授業）は、「講義パート」（SDGs学習、海洋教育）、「プログラミングパート」、「バーチャル漁業体験/バーチャル海ごみ調査パート」で構成されています。プログラミングを楽しみながら、SDGsや海洋について学ぶというユニークな学習体験を目指しています。「バーチャル体験」では、チームでの体験や意見の共有を重視しています。体験を通して気づいたことで、プログラムをどう変更したら課題解決につながるかをチームで話し合いながら進められる工夫をしています。ICTが、将来の社会課題の解決につながっていることを、児童がプログラミングを楽しみながら気づくことを特長としています。

●オープン

私たちのワークショップ/出前授業で使っている、プログラムソース、講義資料等は、どなたでも実施出来るように公開しています。また、地域での実施のサポートも行います

●コラボレーション

地域に根ざした活動されている方々と協業して、事業を進めています。IT人材育成は、地域活性化につながると考えます。



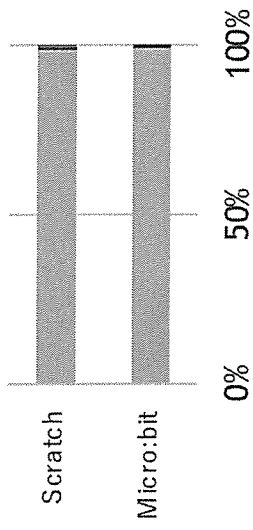
イエローピンプロジェクトのアイデンティティはキッズハート私たちのロゴマークは、子どもたちの自由な興味・関心や能力に合わせて育成できる、質の良い情報環境を企業(Company)/地域(Community)/制作者(Creator) 3つのCで共に整えることをイメージしています。

プログラミングで海のSDGs!

④ 実績

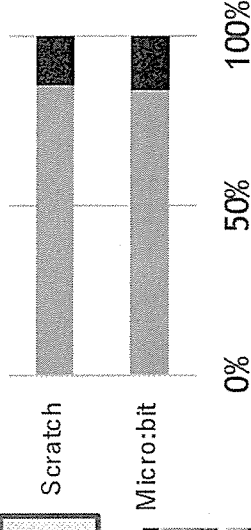
2021年度の出前授業

出前授業について

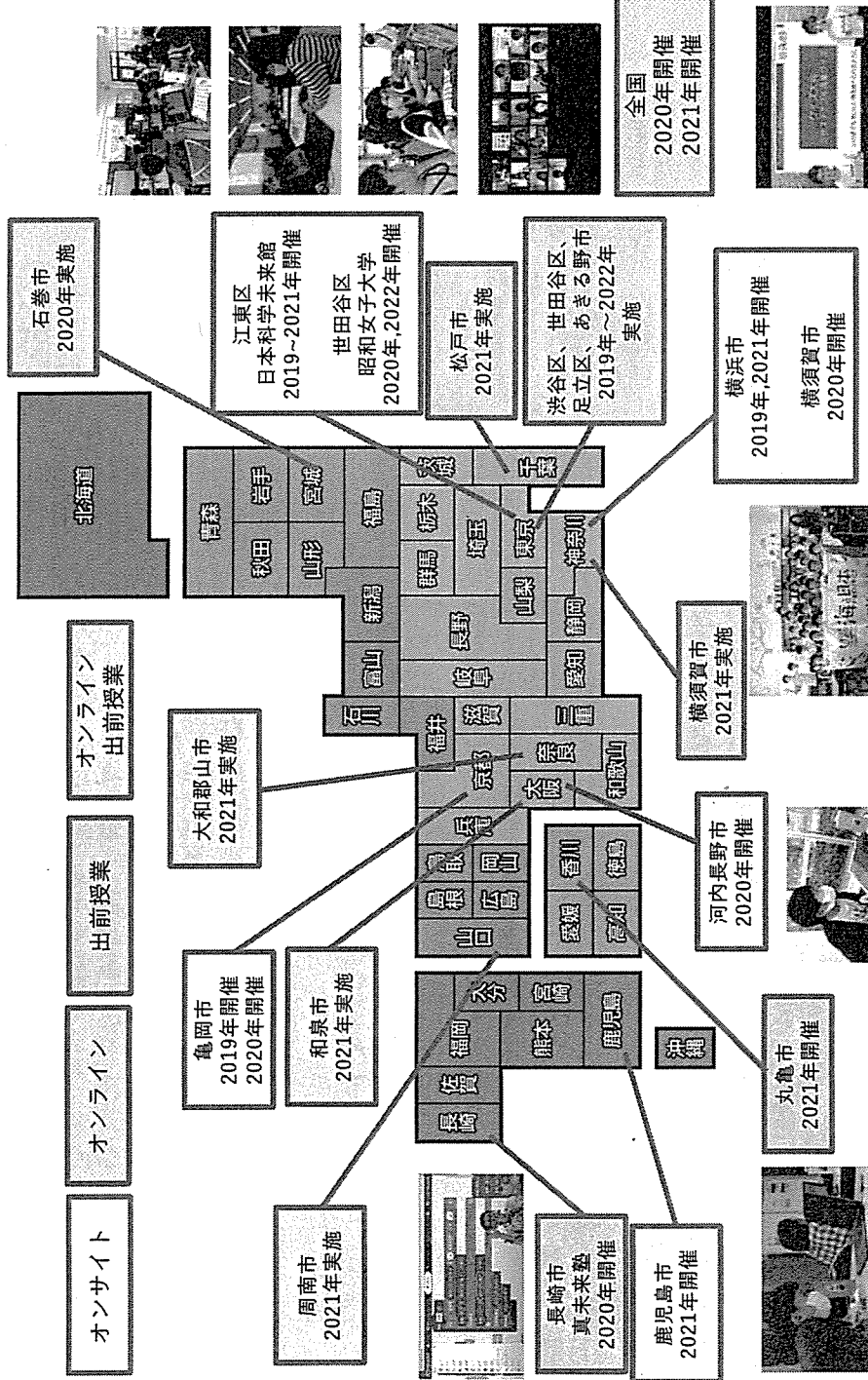


■ 楽しかった ■ 楽しくなかった ■ その他

思ったこと・感じたこと



■ 学べて良かった ■ その他



	講演会	ワークショップ	出前授業	オンライン講演会	オンラインワークショップ	オンライン出前授業	延べ参加人数
2019年度	4回	14回					728人
2020年度	5回	15回	3回		10回	2回	818人
2021年度	3回	10回	31回	1回	12回	4回	1,326人

後援
環境省、総務省
各地域の教育委員会
地方公共団体



YELLOW PIN PROJECT

プログラミングで海のSDGs!

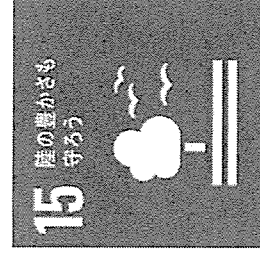
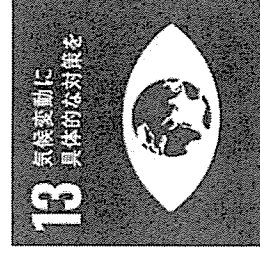
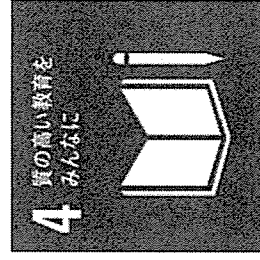
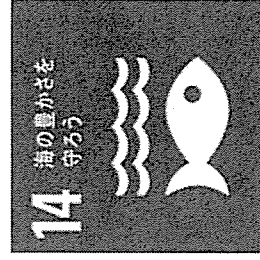


YELLOW PIN PROJECT

⑤ 2022年度の活動目標

文部科学省ではGIGAスクール構想（一人一台端末）を浸透させるStuDX Style提唱し、経済産業省では、探究型学習を目指す「未来の教室」を進めていて、SDGs × EdTechのSteam Libraryを公開。STEAM学習が広がって行く、「教育」「学習」が大きく変わるトレンドを引き続き踏まえ今年度の活動は、

- 海洋教育 × SDGs × プログラミングに、STEAM(探究学習) 要素を足した、学校向けコンテンツの充実
- 地域の人材育成と連携し、持続的な活動が出来るような地域連携先と企業の開拓
- 学校と協業し、より学校の授業で使われるコンテンツの開発
- 学校向けに広くコンテンツを開放、教員研修の実施
- 出前授業に参加したした児童の興味をつなぎ、持続的に学べる仕組みを開発



文部科学省：StuDX Style <https://oetc.jp/ict/studxstyle/>

経済産業省：Steam Library <https://www.steam-library.go.jp/>

プログラミングで海のSDGs!

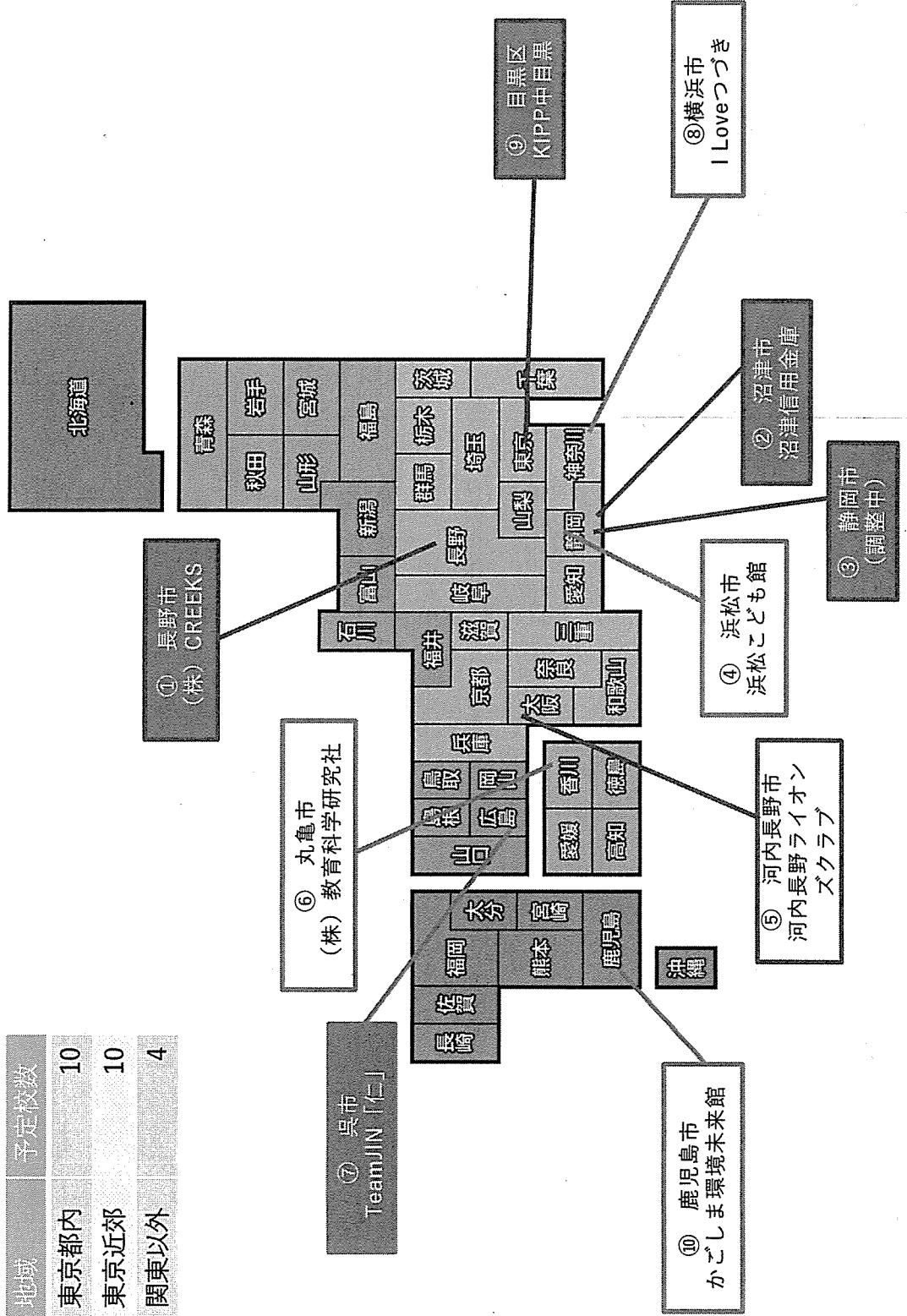


YCLLOW PIN PROJECT

⑥ 2022年度 開催予定

ワークショップ (新規)	ワークショップ (開催実績あり)	出前授業
-----------------	---------------------	------

地域	予定校数
A 東京都内	10
B 東京近郊	10
C 関東以外	4



事業予算書

事業名「プログラミングで海のSDGs！～海と日本PROJECT～」

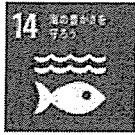
団体名一般社団法人イエローピンプロジェクト

収 入	単位：円	支 出	単位：円
日本財団助成金一部	322,400	チラシ印刷・配送	46,200
		事前準備	96,800
		イベント運営費	125,400
		WEB等広報費	11,000
		交通費	33,000
		雑費	10,000
計	322,400	計	322,400

令和4年 10月 14日

(備 考)

楽しく学んで行動しよう！プログラミングでSDGs！



プログラミングで 海のSDGs!

エス ディー ジーズ



2022

12月10日(土)

時間 10:30~15:00

参加費
無料

場所 拓殖大学

〒112-8585 東京都文京区小日向 3丁目 4-14

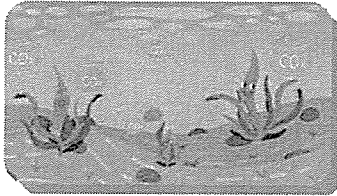
共催 | 一般社団法人 イエローピンプロジェクト、日本財団 海と日本プロジェクト

後援 | 総務省、文部科学省、環境省 協力 | リトルスタジオインク株式会社

このイベントは、海と日本 PROJECT の一環で実施しています

SDGs×プログラミングワークショップ

Scratchでブルーカーボンチャレンジ！



時間	13:00~15:00
人数	小学3~6年生対象 15名
会場	仮仮仮仮仮

海で吸収される二酸化炭素「ブルーカーボン」をテーマにしたプログラミングワークショップです。海の植物を使って、二酸化炭素を吸収するゲームを作りながら、海洋温暖化について考えましょう。

※休憩をはさんで1時間半のワークショップです。

ソーシャルデザインワークショップ

親子で学ぶ ソーシャルデザイン

お話しする人

時間	10:30~12:00
人数	小学3~6年生対象 各回15名
会場	仮仮仮仮仮



いいま みりほ
飯沼 瑞穂 氏
ソーシャルデザイン 国際教育
開発プロジェクト
東京工科大学メディア学部



特製ノートを
配布します！

※会場にスマホ等をお持ちいただくと、
調べものに便利です。

ソーシャルデザインとは新しいアイデアや技術などを使い、社会をよくすることです。このワークショップでは、海を大切に、きれいにするための解決方法について学びます。デザインノートを使って親子でアイデアを形にして、デザイン力と創造力を高めましょう！

申し込みは公式サイトから
「プログラミングで海のSDGs!」
<https://programming.or.jp/umip/>



お問い合わせ info@programming.or.jp
☎03-5784-4651 10:00~17:00(土日・祝日を除く)
※テレワークを実施しておりますので、
メールやお問い合わせフォームでのお問い合わせが効かります。

申込開始 11/14(月) 朝7時から

※参加には公式サイトからの事前申し込みが必要です。
※チケット販売はイベント管理 & グループ運営サービス「Peatix」を利用します。



会場での新型コロナウイルス感染防止にご協力をお願いいたします。当日は裏面に記入のうえご持参ください。

一般社団法人 イエローピンプロジェクト「プログラミングでSDGs!」は総務省「地域ICTクラブ」として活動しています。

参加同意書

参加お申込にあたり、内容をご理解ください。

- ①スタッフは、検温・手指消毒、マスクやフェイスシールドを着用等、予防対策を実施しております。
- ②参加者の皆さまは、当日受付にて、検温・手指消毒へのご協力をお願いしております。
- ③会場内ではマスクの着用をお願いいたします。
- ④会場内ではスタッフの指示にしたがって、ソーシャルディスタンスをお守りください。
- ⑤会場内では、こまめな水分補給など、熱中症の予防にもご協力をお願いいたします。
- ⑥参加当日は、本同意書および健康チェックシートをご記入・ご署名のうえ、会場にお持ちください。

健康チェックシート

- 保護者以外の方が児童の引率をされる場合：ご署名は必ず児童自身の保護者が行ってください。
- お友達同士一緒に参加される場合：参加同意書（健康カード）は1家族につき1枚ずつ別々にご用意ください。枚数が足りない場合は本シートをコピーしていただいて構いません。
- 年齢にかかわらず、ワークショップ参加者全員分をご記入ください。

氏名	学年/続柄	当日の体温	せき	鼻水	体調不良	参加項目
例)海野ゆたか	4年生 or 母	36.4 °C	有 (無)	有 (無)	有 (無)	●WS ●ソーシャルWS
			有 無	有 無	有 無	●WS ●ソーシャルWS
			有 無	有 無	有 無	●WS ●ソーシャルWS
			有 無	有 無	有 無	●WS ●ソーシャルWS

以上、全員体調不良等はありません。同意の上、参加いたします。

保護者署名 _____

印 _____

電話番号 _____

※スタッフおよび参加者に感染が確認された場合に 確実に連絡が取れるもの

※ご記入いただいた個人情報は適切に取り扱い、イベント終了一定期間後に破棄いたします。また、他目的での利用はいたしません。

一般社団法人 イエローピン プロジェクト

一般社団法人イエローピンプロジェクト 定款

第1章 総則

(名称)

第1条 当法人は、一般社団法人イエローピンプロジェクトと称し、英文では Yellow Pin Project (YPP) と表記する。

(目的)

第2条 当法人は、社会の未来であるこどもがまなぶ良好な環境を、企業を含めた社会全体で構築することを目的とし、次の事業を行う。

1. ホームページの運営
2. 会報(メール)の発行
3. 企業に対する告知活動
4. シンボルマークなどの関連商品販売
5. その他、本法人の目的達成に必要な事業

(主たる事務所)

第3条 当法人は、主たる事務所を東京都渋谷区猿楽町29-10ヒルサイドテラスC-21に置く。

(公告の方法)

第4条 当法人の公告は、当法人の掲示場に掲示する。

第2章 基金

(基金の総額)

第5条 当法人の基金の総額は、金九百万円とする。

(基金の拠出者の権利に関する事項)

第6条 当法人に拠出された基金は、法人が解散する時まで返還しない。

(基金の返還に関する手続き)

第7条 基金の返還手続きについては社員総会において定める。

第3章 社員及び会員

(会員)

第8条 当法人の会員は次のとおりとする。

本会員	当法人の目的に賛同し、基金を拠出した者。もしくは、当法人に、特段の貢献があると設立時の社員全員が認める者。
賛助会員	当法人の目的に賛同し、寄付などにより、当法人を経済的に支援する者。

(社員)

第9条 当法人の社員は、本会員の中から別に定める選出規定により選出された者とする。

(社員及び会員名簿)

第10条 当法人は、社員及び会員の氏名または名称及び住所を記載した名簿を作成し、主たる事務所に備え置くものとする。

(入会)

第11条 賛助会員として入会を希望する者は、氏名・名称等を明記して、寄付金額を添えて申込書を代表理事まで提出する。

(退社及び退会)

第12条 (1)当法人を退社あるいは退会しようとする者は、その旨、文書をもって理事まで届け出なければならない。尚、退社あるいは退会しようとするものは、1ヶ月以上前に理事に対して書面で予告するものとする。

(2)前項の場合のほか、社員及び会員は次に掲げる事由により退社あるいは退会するものとする。

- ① 総社員の同意
- ② 死亡または解散
- ③ 除名
- ④ 法人である社員及び会員については、破産、民事再生または会社更生手続開始

(3)社員が次のいずれか1つに該当する時は、一般社団法人及び一般財団法人に関する法律第49条第2項に定める社員総会の決議をもって除名することができる。

- ① 当法人の名誉を毀損した時。
- ② 当法人の目的に違反する行為があった時。
- ③ 当法人の社員または会員としての義務に違反した時。

(会員の経費負担)

第13条 (1)当法人の経費をまかなうため、会員に対して年会費等の経費負担を求めることができる。

(2)帰納の会費は、いかなる事由があっても返還しない。

第4章 社員総会

(社員総会)

第14条 (1)当法人は、定時社員総会を毎事業年度末日の翌日から3ヶ月以内に開催する。

(2)臨時社員総会は、その必要がある時に随時開催する。

(招集)

第15条 (1)社員総会は、代表理事が招集する。

(2)社員総会の招集通知は、会日より1週間前迄に、各社員に対して発する。ただし、緊急の必要

があるときは、この期間を短縮することができる。

(3)社員総会は、総社員の同意があるときは、招集の手続きを経ないで開催することができる。

(議長)

第16条 (1)社員総会の議長は、代表理事がこれにあたる。

(2)代表理事に差し支えがあるときは、社員総会においてあらかじめ定められた順序により、社員がこれにあたる。

(決議の方法)

第17条 (1)社員総会の決議は、法令に別段の定めがある場合のほか、出席した社員の議決権の過半数をもって決する。

(2)社員総会に出席できない社員は、出席する他の社員を代理人として議決権を行使することができる。

(3)当法人は、社員が提案した決議事項について社員(当該事項につき決議に加わることができるものに限る。)の全員が書面又は電子的記録により同意の意思表示をしたときは、当該事項を可決する旨の社員総会の決議があったものとみなす。

(議決権)

第18条 各社員は、各1個の議決権を有する。

第5章 役員

(理事及び監事)第19条 当法人には、次の役員を置く。

①理事 3名以上

②監事 1名

理事のうち、1名を代表理事とする。

(任期)

第20条 (1)代表理事及び理事の任期は、選任後2年以内の最終の事業年度に関する定時社員総会の終結の時までとし、監事の任期は、選任後4年以内の最終の事業年度に関する定時社員総会の終結の時までとする。

(2)任期満了前に退任した代表理事及び理事の補欠として選任された代表理事及び理事の任期は、前任者の任期の残任期間と同一とする。

(3)任期満了前に退任した監事の補欠として選任された監事の任期は、前任者の任期の残任期間と同一とする。

(代表理事)

第21条 (1)代表理事は社員総会の決議によって定める。

(2)代表理事は当法人の業務を統括し、法人を代表する。

(代表理事及び理事及び監事の報酬)

第22条 代表理事及び理事及び監事は無報酬とする。

第6章 会計

(事業年度)

第23条 (1)当法人の事業年度は、毎年8月1日から翌年7月31日までの年1期とする。

(2)代表理事は、毎事業年度、法令の定めるところに従い、次に掲げる書類とこれらの付属書を作成しなければならない。

- ① 貸借対照表
- ② 損益計算書
- ③ 事業報告書
- ④ 剰余金の処分または損失の処理に関する議案

(3)代表理事は、定時社員総会前に前項各号の書類について監事の監査を受けなければならない。

(4)代表理事は、第2項各号に掲げる書類を定時社員総会に提出し、同項第3号に掲げる書類についてその内容を報告し、同項第1号、第2号及び第4号に掲げる書類については承認をもとめなければならない。

第7章 委員会

(専門委員会)

第24条(1)当法人の事業の発展及び運営のために各種の委員会を置くことができる。

(2)委員会の設置及び廃止は社員総会で決定する。

平成21年10月30日

一般社団法人イエローピンプロジェクト役員名簿

役職名称	役員名	職業
代表理事	柴本猛	
理事	奈良橋陽子	作詞家・演出家・映画監督・キャスティングディレクター
理事	木村文彦	東京大学名誉教授
理事	古川タク	アニメーション作家・イラストレーター
理事	勝浦範子	國學院大學栃木短期大学特任教授
監事	田辺信彦	弁護士・田辺総合法律事務所

一般社団法人イエローピンプロジェクト 活動実績 2022年5月

[団体の概要]

(ふりがな) 団体名	イエローピンプロジェクト 一般社団法人 イエロー ピン プロジェクト		代表者役職名：代表理事 代表者氏名：柴本 猛
主たる事務所の所在地	〒150-0033 東京都渋谷区猿樂町 29-10 ヒルサイドテラス C-21 最寄り駅：代官山駅 TEL：03-5784-4651 FAX：03-5784-2781		
団体設立年月	2007年9月		
組織	組織の構成		会員等と有する場合は、その内容・人数
	代表理事—理事—事務局		個人会員 名/年会費 千円 法人会員 団体/〃 千円
	監事		常勤の役員数 0人(内有給 0人)
	社員		非常勤の役員数 5人(内有給 0人)
			常勤の職員数 0人(内有給 0人) 非常勤の職員数 3人(内有給 0人)
沿革	平成19年9月3日 有限責任中間法人イエローピンプロジェクト 設立 平成20年12月3日一般社団法人イエローピンプロジェクトに変更		
目的	社会の未来である子どもが学ぶ良好な環境を、企業を含めた社会全体で構築することを目的とし、以下のような事業を行う。 1. 啓蒙サイトの運用 2. 会報（メールマガジン）の発行、情報発信 3. 企業に対するコンサルティング など		
活動実績	令和3年度(予定) (~2022年7月)	令和2年度 (~2021年7月)	令和1年度 (~2020年7月)
団体の主たる活動実績	・プログラミングで海のSDG!実施 ・プログラミングワークショップ実施 ・各種調査業務	・プログラミングで海のSDG!実施 ・環境啓発サイト「みんなのエコファミリー」運営(2020年12月に閉鎖)	・環境啓発サイト「みんなのエコファミリー」運営 ・GPリーグの実施 ・子供たちのプログラミングイベント実施
財政状況	総収入 22,000千円	総収入 19,061千円	総収入 16,446千円
	うち会費・寄付金収入 200千円	うち会費・寄付金収入 0円	うち会費・寄付金収入 0円
	うち受託収入 21,800千円	うち受託収入 19,061千円	うち受託収入 16,437千円
	総支出 217,000千円	総支出 21,603千円	総支出 16,005千円
	当期損益 300千円	当期損益 -2,452千円	当期損益 441千円
ホームページアドレス	URL http://www.yellow-pin.jp/index.html		
SNS	Facebook https://www.facebook.com/YppSDGs		
	Twitter https://twitter.com/YppSDGs		

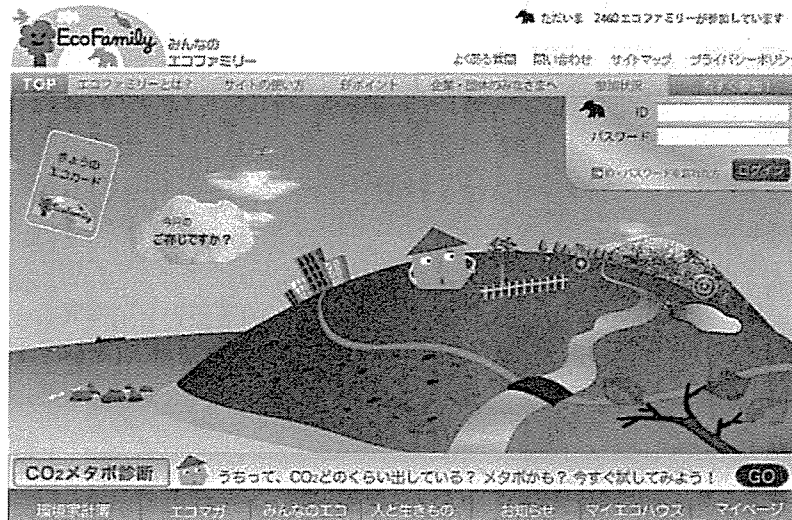
担 当 者 (所属部課・氏名)	連絡先住所：〒150-0033 東京都渋谷区猿樂町 29-10 ヒルサイドテラス C-21 氏 名：三輪 愛美 TEL：03-5784-4651 FAX：03-5784-2781 E-mail：aimi@yellow-pin.jp
--------------------	---

活動実績 <参考資料>

(別添1)

・環境啓発サイト「みんなのエコファミリー」 2010年～2020年12月(終了)

◆TOP ページ <http://www.eco-family.jp/top/>

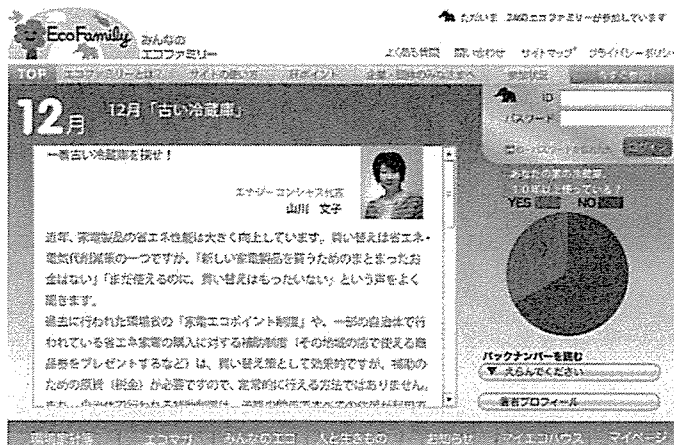


- ・個人でも、会社や地域グループなどの団体でも自由に登録参加できる
- ・団体(企業)に依頼を受けて、環境活動ツールとしての提供も行っている
- <参加団体実績> ・東北電力 ・ダイハツ ・住友電工
- ・CO2削減を目標に、環境家計簿をつけたり、エコ活動を楽しみながら継続できるコンテンツも多数

◆情報提供型コンテンツの運営

【今月のご存じですか?】 http://www.eco-family.jp/top_gozonji/index.html

毎月山川文子氏の環境コラムを連載(2010年8月～2020年12月)

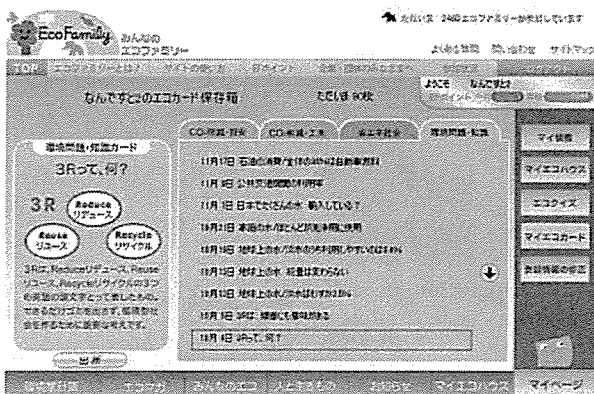


- ・毎月更新
- ・ユーザー投票の結果を、画面右手にグラフ表示
- ・今月のテーマに関する環境コラムを表示

【きょうのエコカード】 毎日環境に関する豆知識を提供（マイページに保存可）

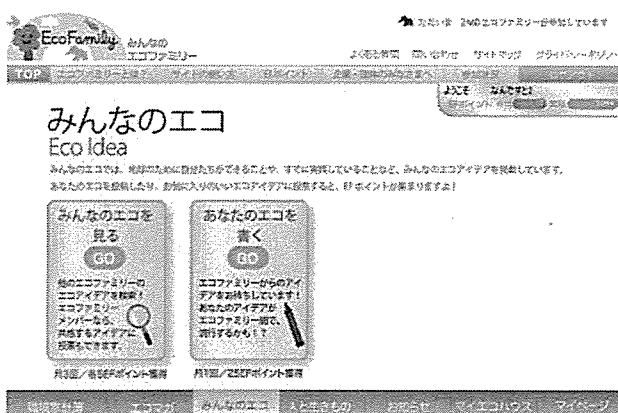


- ・毎日更新
- ・CO2削減の工夫・目安、省エネ社会ルール、環境知識等をテーマ



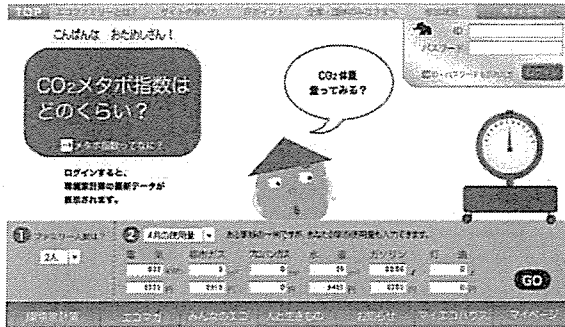
- ・「保存」により、マイページに閲覧したカードがたまる機能付き

【みんなのエコ】 登録したエコファミリーのエコアイデアを投稿閲覧



- ・ユーザーのエコアイデア・エコ宣言を投稿・投票・閲覧できる参加型コーナー

【CO2メタボ診断】 http://www.eco-family.go.jp/top_metabo/index.html



- ・ログイン状態の場合、環境家計簿に入力済みのデータが自動的に反映される
- ・我が家のCO2メタボ指数がシミュレーションできる

【人と生きもの】 <http://www.eco-family.go.jp/top/>



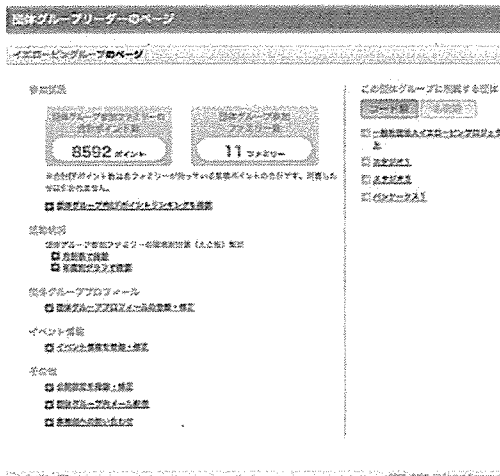
- ・毎月、動植物4つがトップ画面に隠れており（点滅がヒント）、点滅をクリックすると、コラムが読める

その他【我が家のエコ・クッキング】【マイエコハウス】【エコクイズ】などポイントをつめながら、継続的に楽しめるコンテンツを運営。

◆団体登録への支援システムを提供・運営

【団体および団体グループリーダーページ】

https://www.eco-family.go.jp/mypage_gr/index.html



- ・企業や地域の複数のエコファミリーが「団体」を作り、みんなが楽しみながらエコライフに継続的に取り組める仕組みを提供

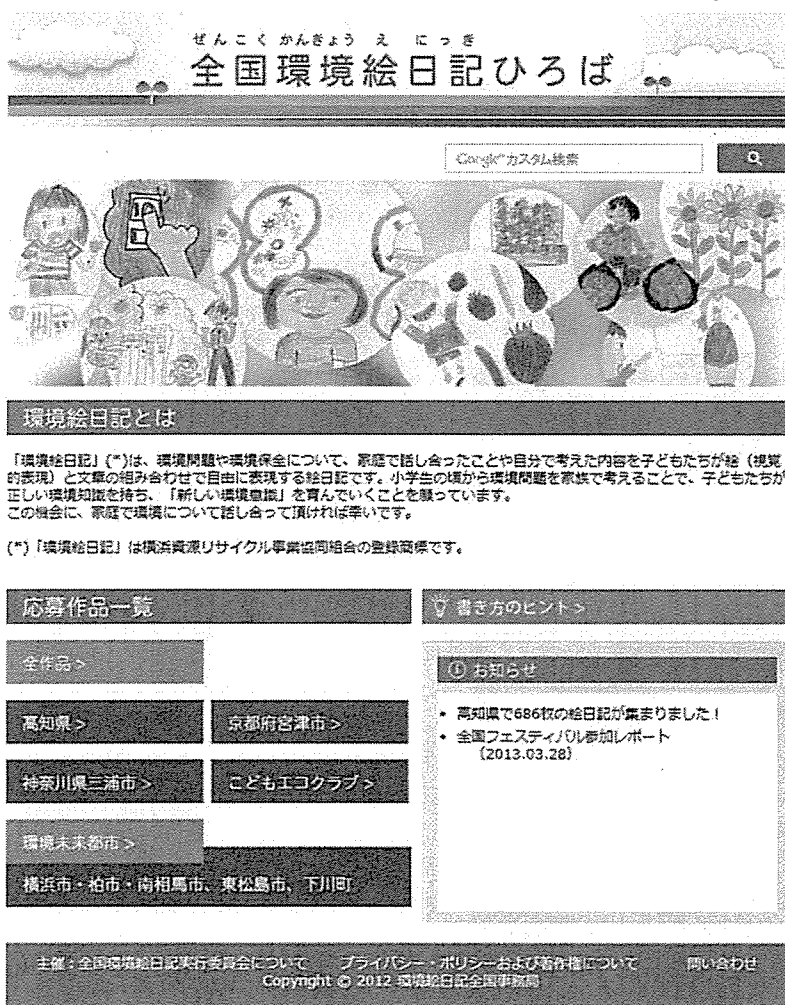
- ・個人登録だけでなく、団体登録した団体のグループリーダーがグループごとの結果を集計したり、告知をしたり、運営、管理していただけるページを提供

活動実績 <参考資料>

(別添3)

- ・平成24年度地球環境基金 2012年
環境プラットフォームづくりを目指した「環境絵日記」事業の実施
環境絵日記全国事務局を担当。

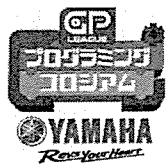
【サイトトップページ】



活動実績 <参考資料>

(別添4)

・GP リーグ プログラミング・コロシウム 全国事務局 2017年～2018年



【GP リーグとは】

プログラミングを現在している、またはこれからはじめる小学生を対象とし、プログラミングに対するモチベーションを高めることを目的としたプログラミングの競技会・セミナー。学校の外で子どもたちがプログラミングの楽しさ、面白さを知り、生活をより豊かにする道具としてコンピューターを使いこなせるリテラシーとして将来必要となる「21世紀型スキル」を育成する環境を整えるプロジェクトがGPリーグ。

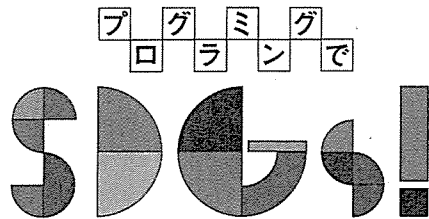
【GPリーグ実行委員会とは】

「21世紀型スキル」の育成に役立つためのプログラミング競技会「プログラミングコロシウム」、プログラミング体験会「ラーニングスタジオ」等の開催を通して、全国の親と子のプログラミング学習・体験環境の整備と学校、家庭、地域（ICTクラブ等）へのプログラミング学習教材やツールの開発・提供を行うことを目的とした民間団体。

GPリーグ実行委員会は、一般社団法人イエローピンプロジェクト内に設立された。

活動実績 <参考資料>

(別添5)



【プログラミングでSDGs!】

イエローピンプロジェクトは、2030年に向けた「持続可能な開発目標(SDGs:Sustainable Development Goals)」における社会課題解決には、ICT活用(プログラミング)が重要な役割を果たすと考え、2018年から「プログラミングでSDGs!」の活動をしてきた。



【プログラミングで海のSDGs!～海と日本PROJECT】

2019年～2020年と続けて、日本財団 海と日本PROJECTの一環として、「プログラミングで海のSDGs!」を実施。SDGs 課題14「海の豊かさを守ろう」をテーマに、講演会、プログラミングワークショップ、出前授業を通してみんなで考えることができるプロジェクト。

【後援実績】総務省、環境省、未来の学びコンソーシアム、実施地域の教育委員会

【プログラミングで海のSDGs! 活動実績】

2019年度「海のプラスチックごみ問題」

<https://programming.or.jp/umip/>

親子向け講演会と、プログラミングワークショップのセットでイベントを4回開催。

(8/4 東京都江東区、8/10 神奈川県横浜市、10/22 京都府亀岡市、11/23 東京都江東区)

- 1) 親子向け講演会「未来のために知っておきたい、海とプラスチックの話」

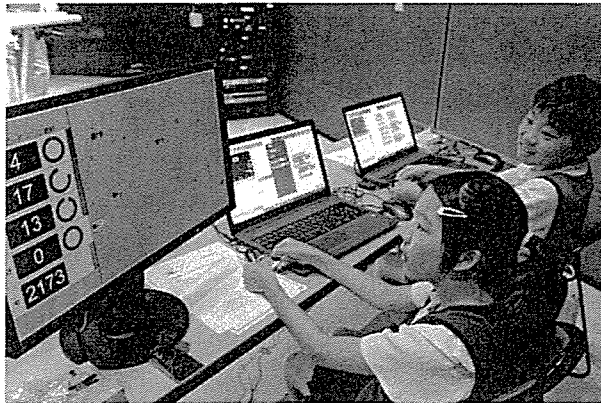
大阪商業大学公共学部 准教授 原田禎夫先生による講演会



2) 海ごみ調査プログラミングワークショップ

ブロックプログラミング(MakeCode)とmicro:bitを使って、仮想の海で、海洋プラスチックごみの調査を5人1チームで実践。プログラミングだけでなく、どうしてこのような調査が必要なのか、調査結果から何がわかるのかについても学ぶことができる。

対象学年：小学校3～6年生



2020年度「持続可能な漁業問題」

<https://programming.or.jp/umip/>

親子向け講演会とプログラミングワークショップをセットにして、現地でのイベントを8回計画、うち6回の開催を行った(2回はコロナ感染拡大の影響により中止となった)。

(開催：8/8 京都府亀岡市、8/9 大阪府河内長野市、8/23 東京都江東区、9/20 神奈川県横須賀市、10/11 東京都江東区、11/15 東京都世田谷区 中止：7/24 長崎市、9/22 宮城県石巻市)

9月以降は、新たに「持続可能な漁業問題」をテーマとした講演会やプログラミングワークショップのセットも投入して、海洋教育の内容の一層の充実を図った。
また、それ以外に、オンラインイベントや出前授業も行った。

1) 親子向け講演会

- ・「未来のために知っておきたい、海とプラスチックの話」
大阪商業大学公共学部 准教授 原田禎夫氏
- ・「海洋科学者と一緒に考えよう！海にただよ海洋プラスチックごみの話」
海洋研究開発期間（JAMSTEC） 研究員 中嶋亮太氏
- ・「SDGs と社会の仕組みを考えよう」
昭和女子大学グローバルビジネス学部 ビジネスデザイン学科専任講師 長屋真季子氏



(紹介順)

2) プログラミングでサステナブル漁業体験 プログラミングワークショップ

MakeCode と micro:bit を使って、仮想の海で、ロボット船で漁業を5人1チームで実践。いつまでも漁業を続けることができ、みんながいつまでも魚を食べられるために、どんな漁業が考えられるのか？ 今、できることは何か？ 海の恵みの未来を一緒に学びながら、プログラミング体験。

対象学年：小学校3～6年生

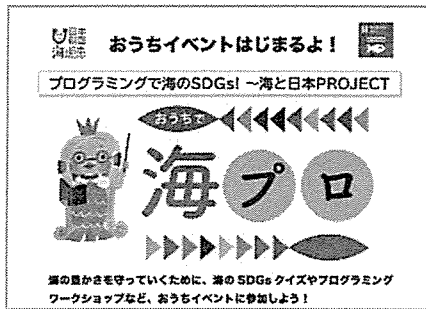


3) オンラインイベント

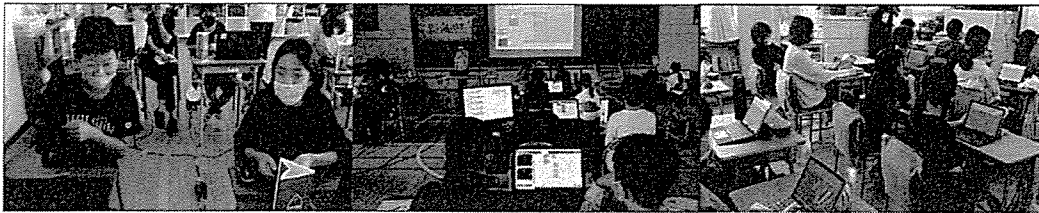
<https://programming.or.jp/stayhome/>

コロナ禍の影響による、イベントの中止や、オンラインワークショップの需要の高まりを受け、「プログラミングクイズ + 海の豊かさを守ろうクイズ」大会と、Scratch を利用し

たプログラミングワークショップを、合計5回開催。(9/6、9/22、10/25、11/23、12/6)



4) 出前授業



9/23 石巻市湊小学校

10/15 渋谷区長屋戸小学校 (オンラインクイズ)

11/19 渋谷区長屋戸小学校

2021年度 GIGA スクール対応

<https://programming.or.jp/umip/>

プログラミングワークショップをメインにして、現地でのイベントを13回計画、うち5回の開催を行った(2回はオンラインイベントで開催した、6回はコロナ感染拡大の影響により中止となった)。

(開催: 10/2 神奈川県横浜市、11/6, 7 東京都渋谷区、11/23 東京都江東区、11/27 鹿児島県鹿児島市、3/26 東京都世田谷区 ※8/19 静岡県浜松市は親子向け講演会のみ実施 オンラインイベント開催: 9/20 神奈川県横須賀市、9/26 香川県丸亀市 中止: 8/1 茨城県鹿嶋市、8/7 大阪府河内長野市、8/19 静岡県浜松市、8/22 京都府京都市、11/28 長崎県長崎市)

「海の豊かさを守ろう」をテーマにしたGIGAスクール対応(1人1台端末)のプログラミング授業を開発したことにより、出前授業を合計16回実施した。

1) 親子向け講演会

・「SDGs と浜名湖」

NPO 法人はまなこ里海の会 事務局長 窪田茂樹氏

・人工知能(AI)で解決する 海洋プラスチックごみ問題

国立研究開発法人 海洋研究開発機構 (JAMSTEC) 副主任研究員 松岡大祐氏

・ウミガメも困っています！ —考えよう、海洋プラスチックごみ問題—

四国水族館 館長 特定非営利活動法人 日本ウミガメ協議会 会長 松沢 慶将氏

・海洋プラスチック汚染と海の未来

NPO 法人 海の森・山の森事務局 理事長 豊田 直之氏

神奈川工科大学 応用化学科 教授 高村 岳樹氏



(紹介順)

2) STEAM 出前授業「GIGA スクール版」

<https://programming.or.jp/demae/>

GIGA スクール (1人1台端末) に対応しています。生徒の端末で、Scratch ブラウザ版が動作すれば、受講環境を新たに準備する必要がなく、オンサイト/オンライン、どちらも実施可能。

SDGs の課題 14 「海の豊さを守ろう」をテーマに Scratch と一緒に海洋プラスチックごみ問題について考える内容となっている。

- 講義1 「Scratch で海の生き物を救おう」
- 講義2 「Scratch で作るプラごみ回収ロボット」



(一例)

7月～2月の期間に、日本全国で16回実施。(オンライン3回を含む)



3) オンラインイベント

<https://programming.or.jp/stayhome/>

コロナ禍の影響による、イベントの中止や、オンラインワークショップの需要の高まりを受け、「プログラミングクイズ + 海の豊かさを守ろうクイズ」大会と、Scratchを利用したプログラミングワークショップを、合計8回開催。(8/19、8/20、8/27、8/28、9/2、9/4、9/20、9/26)



「プログラミングで海のSDGs！～海と日本PROJECT～」

一般社団法人 イエロー ピン プロジェクト後援名義実績一覧

■2019年

イベント全体：総務省、環境省、未来の学びコンソーシアム

実施地域：

東京都江東区教育委員会、神奈川県横浜市教育委員会、京都府亀岡市教育委員会

■2020年

イベント全体：総務省、環境省、未来の学びコンソーシアム

実施地域：

京都府亀岡市教育委員会、大阪府河内長野市教育委員会、東京都江東区教育委員会、
神奈川県横須賀市教育委員会、東京都世田谷区教育委員会、長崎県長崎市教育委員会、
宮城県石巻市教育委員会

■2021年

イベント全体：総務省、環境省

実施地域：

茨城県鹿嶋市教育委員会、大阪府河内長野市教育委員会、京都府京都市教育委員会、
神奈川県横須賀市教育委員会、香川県丸亀市教育委員会、神奈川県横浜市教育委員会、
東京都江東区教育委員会、鹿児島県鹿児島市教育委員会、東京都足立区教育委員会

■2022年

イベント全体：総務省、文部科学省、環境省

実施地域：

長野県長野市教育委員会、静岡県沼津市教育委員会、兵庫県神戸市教育委員会、
大阪府河内長野市教育委員会、香川県丸亀市教育委員会、広島県呉市教育委員会、
長野県上田市教育委員会、神奈川県横須賀市教育委員会

以上

プログラミングで海のSDGs!

イベントにおける新型コロナウイルス感染防止対策ガイドライン

外部用

実施判断について

実施の可否を判断	開催地域の地域区分が ①特定（警戒）都道府県にあたる場合	1	基本的に、集客イベント開催不可、中止となる。
		※	集客を伴わないオンラインイベントは開催可
		1	基本的に自治体側・現地側の判断に従う。必要に応じて中止/縮小/延期など検討する。
	開催地域の地域区分が ②感染拡大注意都道府県にあたる場合	2	実施の場合の人数等は、自治体の実施基準に従う。
		※	地域が②にあたるか③にあたるかは自治体に判断が委ねられている。
		※	集客を伴わないオンラインイベントは開催可
	開催地域の地域区分が ③感染観察都道府県にあたる場合	1	基本的に自治体側・現地側の判断に従う。必要に応じて中止/縮小/延期など検討する。
		2	適切な感染防止策を講じたうえで、100名以下、収容人数の50%以下、屋外の場合2m以上の間隔を条件に開催可能。
		※	地域が②にあたるか③にあたるかは自治体に判断が委ねられている。
		※	集客を伴わないオンラインイベントは開催可
	開催地ではなく、スタッフ側（東京都側）が、①または②にあたり、移動できない場合	1	基本的に自治体側・現地側の判断に従う。必要に応じて中止/縮小/延期など検討する。
		2	東京都から正式な自粛要請が出ている場合は、その判断に従う。
中止決定後の対応	チケット発売前に中止	1	ウェブサイト・チケットサイト・SNS上での中止連絡をする
	チケット発売後に中止	1	財団・開催地・関係者・協力者への中止連絡をする
		2	ウェブサイト・チケットサイト・SNS上での中止連絡をする
		3	開催日に近かった場合などは、当日イベント会場において「中止」提示を依頼。

予防措置について

スタッフの健康管理	発熱・風邪症状	1	開催前の2週間・開催後の2週間は毎日検温を行い記録する。
		2	上記期間中に、37.5度以上の熱、または息苦しさ、強いだるさがある場合、コロナウィルス感染が疑わしいことから、保健所等の専門医療機関の判断を仰ぎ、陰性であることが証明されるまたは体調回復から2週間経過するまでは勤務から外れる。
		3	喉の違和感、咳、鼻水などの「軽い風邪症状が4日以上症状が続く場合」にも、発熱時と同様の措置をとる。
		4	同居者に上記のような症状が出た場合も、同様の措置をとる。
		5	新型コロナウイルス感染者と濃厚接触者があった場合も、同様の措置をとる。
		6	スマートフォンを保有するスタッフは「新型コロナウイルス接触確認アプリ（COCOA）」のインストールをする。 https://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/bunya/cocoa_00138.html
参加者の健康管理	発熱・風邪症状	1	参加者は「健康チェックシート」（体温、咳、鼻水、体調の記入）記入を義務付ける。
		2	受付時に、非接触型体温計で検温を行う。
		3	上記いずれかで、熱がある、あるいは体調不良と認められる参加者は、入場をお断りする。
	保護者連絡先・参加同意署名	1	「健康チェックシート」には保護者の連絡先の記入欄と、参加同意書への署名を用意しており、健康状態に問題がなくても保護者による同意参加署名のない人は参加不可とする。
現地医療機関連絡先	保健所などの連絡先	1	開催地/宿泊先での保健所などの連絡先を把握しておく
飛沫感染対策	マスク・フェイスシールド	1	スタッフは開催中は全員マスクまたはフェイスシールドを必ずつける。止むを得ず一時的に外した場合には、どこかに置かない。
		2	不織布マスクはイベント終了ごとに処分し、フェイスシールドは消毒を行う。
		3	参加者は、熱中症が心配される場合のみ、マスクを外してよいと判断しアナウンスする。
	遮蔽板	1	基本不使用とするが、自治体側から必要要請があった場合は、それに従う。
	受付時の客対応	1	受付時チケット確認、参加同意書/健康チェックシート提出、検温は非接触で行う。
		2	入場の列は前後間隔を1~1.5m開けて待つよう誘導し、私語を慎んで並んでもらう。
講演会の客対応	1	講演者から客席までは2mの間隔をとる。	
	2	参加者同士は、可能な限り2m、難しい場合も1.5mの間隔をとることを努力目標とする。 （四方を開ける）ただし、現地が了承し、なおかつ定員の50%を切っていれば開催可能とする。	

		3	アンケートや、当日プログラムは、非接触で配布できるように、あらかじめ席にセッティング、あるいは各自が受付後などにピックアップできるような流れを組む。
ワークショップの客対応		1	講師から客席までは2mの間隔をとる。
		2	参加者同士は、可能な限り2m、難しい場合も1.5mの間隔をとることを努力目標とする。 (四方向を開ける)ただし、現地が了承し、なおかつ定員の50%を切っていれば開催可能とする。
		3	TA(ワークショップサポートスタッフ)は、参加者の用具に触らないように指示し、参加者やスタッフと会話をするときはマスクまたはフェイスシールドを決して外さないこと。
		4	参加者に配布する教材やノベルティは、あらかじめ新品の状態で、席にセッティングしておく。
		5	参加者が繰り返し使う、パソコン、マウス類は、あらかじめ消毒済みの状態で、席にセッティングしておく。
		6	パソコン、マウス、机、イスの背もたれなどの参加者の接触部分は参加者入れ替え時に消毒を行う。
		7	参加者の保護者に対しては、待機場所(別室がある場合は別室)を案内する。待機室がない場合は2m以上の距離をとっていただく。
クイスマリー等着席のない演目の客対応		1	参加者同士が密にならないように、距離を開けていただくよう促す。
		2	参加者が接触するような展示物については、時折消毒を行う。
		3	サポートスタッフは、参加者の用具に触らないでサポートし、参加者やスタッフと会話をするときはマスクまたはフェイスシールドを決して外さないこと。
会場の換気		1	現場に応じて十分な換気をする(方法は、下記、上から順に効果が高い) ①対角線上2箇所解放 :大会議室が7分で換気可能となる ②対角線上2箇所を5~10cmずつと開けておく :冷房を極力逃がさず、換気も可能となる ③1箇所または、対角線以外の2箇所の場合 :下記いずれかの方法で、換気を補助する A 扇風機を、室外に向けて稼働させることで、中の空気を外に出す。 B サークュレーターを、入口から部屋の一番奥に向かってビームのように当てることで、 外の空気を中に送る。 ABは両方行くとさらに効果的(Aは高く、Bは低くなど、高低差をつけることが重要)。 C 対角線ではないが2箇所の出口・窓がある場合は、1つを小さめに開け、残りを全解放することで空気の流れを作り換気を早めることができる。 (参考)1箇所しか開かない、扇風機などの工夫をしない場合、大会議場の換気は45分~1時間程度かかる。
横断幕の記念撮影		1	横断幕を背景に集合撮影しなくて済むように、横断幕は常に映り込みやすい位置に配置。
		2	ワークショップなど、人数が少なく、コントロールしやすいタイミングがあれば一定距離を保った上で記念撮影をおねがいする。
接触感染	配布物	1	教材、プログラム、アンケートなどは、手渡しをせずに、机等に設置するなどして握えおく。
		2	入場時に、来場者が自分で半券を切って箱に入れる、健康カードも自分で入れてもらうなど、触らない仕組みを用意する。
	ごみの処分	1	コップや鼻紙など、唾液や鼻水などのついたごみは、所定のごみ箱に捨ててもらう。
		2	ゴミを回収する人は、マスクや手袋を着用し、作業後に必ず石鹸と流水で手を洗う。
	会場やモノの消毒	1	高頻度接触部位について適宜消毒を行う。
		2	消毒漏れのないよう担当をはっきりさせ、消毒済みチェックシートをつける。
		3	全体の清掃用の道具以外に、小回りのきく消毒スプレーを用意しスタッフの近くに置か、あるいは携帯する。
		講演前後	<input type="checkbox"/> テーブル(あれば) <input type="checkbox"/> 椅子の背もたれ <input type="checkbox"/> ウォーターサーバの操作部分(あれば) <input type="checkbox"/> アンケート記入用の貸し出し鉛筆等(あれば)
		ワークショップ前後	<input type="checkbox"/> テーブル <input type="checkbox"/> 椅子の背もたれ <input type="checkbox"/> ノートパソコン(キーボード、フタを含む) <input type="checkbox"/> マウス、マウスパッド <input type="checkbox"/> アンケート記入用の貸し出し鉛筆等(あれば) <input type="checkbox"/> ウォーターサーバの操作部分(あれば)
		その他	<input type="checkbox"/> スタッフ同士で共有するものも消毒(検温機、共有機、機材) <input type="checkbox"/> 電気や冷房などの会場のスイッチまわり <input type="checkbox"/> ドアノブ
取扱注意		アルコールや消毒液は、児童がやまったら使い方をしないように、彼らの手の届くところには放置しないこと。火気にも十分気をつけること。塩素消毒は換気に十分気をつけること。	
会場(範囲外)の消毒	1	トイレ、エレベーターなど施設そのものの消毒については、施設側の対応を確認し、施設側が自治体の意向に沿った対応を行っている場合は、任せるものとする。ただし、会場(範囲外)から、会場室内に入ってくる際には消毒を促す。	

	手の消毒	1	スタッフは会場出入りのたび、控え室での休憩のたびに、手指を消毒する。
		2	参加者にも会場出入りのたび、休憩から戻るたびに、手洗い・消毒を呼びかける。
	ユニホーム・衣類	1	毎回洗濯をする。（業務用乾燥機の併用も効果的。ウイルスが消滅する）
	ビニール手袋	1	ゴミを処分する際などに、適宜着用し、きちんとゴミ箱に捨てる。
	嘔吐などのあった場合の処理	1	もし嘔吐などがあった場合は、処分について施設担当者に判断を仰ぐ。ノロウイルスなど別の感染症の可能性もあるため、基本的には触らないようにする。万が一手や備品に触れた場合は医療関係者の判断にしたがい消毒を行う。止む負えず接触する場合は、手袋やマスクなどを装着しなくてはならない。
熱中症対策	冷房	1	施設の冷房状況が適切になるように室温を時々チェックする。
	飲料水	1	参加者には事前にウェブサイトなどで水筒の持ち込みを呼びかける。
	緊急時対応	1	熱中症が出た場合の、現地の医療関係の連絡先についてあらかじめ把握しておく。
		2	参加者への手当をする人場合は、マスク/手袋を必ずして、対応する。

アナウンス・貼り紙の準備

会場での注意喚起	音声による呼びかけ	入場時	1~1.5m程度は間隔をあけて待てるように、適宜呼びかける
		受付時	非接触で、検温・健康シート提出・チケット提示の協力を、呼びかける
		着席時	間隔をあけて座っていただくよびかけ（親子でも基本的に間隔をあける）
		休憩前	人数が多い場合は、一度にトイレに行かないように呼びかける
		休憩中	熱中症予防のため、水分補給を呼びかける
		休憩後	トイレ休憩後、手指消毒を促すよう呼びかける
		私語	会場内で私語を控えめにいただくための注意。
	貼り紙 （ポスターのように大きく目立つ提示をする）	入場時	1~1.5m程度は間隔をあけて待てるように、立ち位置を床に表示する。
		受付時	検温→健康シート提示（投入）→チケット提示が、非接触でなおかつ大声を出さなくて済むような手順案内を掲示する。
		着席時	間隔をあけるために、交互に「座れない」紙を貼っておく。
		受付付近	消毒液の設置。入場前、休憩から戻った際などの利用を促す。
		ゴミ	ゴミを捨てる場所の明示。
		水	ウォーターサーバーがある場合の、利用促進およびゴミ入れ場所の明示。
		私語	会場内で私語を控えめにいただくための注意。

感染者が出た場合

スタッフ	開催前に判明	1	該当者を勤務からはずし、濃厚接触者がいないか確認する。
		2	可能な限り交代要員を手配する。
	現地で判明	1	該当者を勤務からはずし、濃厚接触者がいないか確認する。
参加者	現地で判明	1	入場前に判明した場合は、対応エリア付近の消毒対応を行う。
		2	主催者側で判断した方法により、適宜会場内でのアナウンスや中止などを行う。
	開催後に判明	1	開催後に感染がわかった人から連絡してもらうための窓口を「当日プログラム」に明記する。
		2	開催後に感染がわかった人から連絡してもらうため、イベント後に参加者あてに一斉メールを送付して様子を伺う。
公表について	※	感染者が出た場合のアナウンス・公表などについては、関係者協議のうえ相談する。	

イベント終了後

廃棄処分	参加同意書	1	イベント終了2週間経過後、プロジェクトマネージャの承認後、参加者個人情報を安全に破棄する。
健康管理	スタッフ健康管理	1	イベント終了2週間経過以内に、発熱や感染症状があった場合は、速やかに事務局に連絡をもらう。
片付け	ウイルス残存期間の管理	1	プラスチック・ステンレス製品は次回利用までに78時間以上経過させる。（+消毒も行う）
		2	ダンボール・紙・木材製品は次回利用までに24時間以上経過させる。
		3	布製品は、次回利用までに界面活性剤（いわゆる洗剤）入りで洗濯を行う。

チケット販売時/参加申込時の注意事項として明示すること

<p>●止むを得ず延期・中止となる場合がございます</p> <p>新型コロナウイルスの感染症対策として、状況や行政からの要請に応じ、行事の延期・中止・規模縮小などをする場合がございます。</p> <p>なお、その旨についてはホームページなどにも掲示するとともに、チケット申込者には登録メールアドレスなどに速やかに告知を行います。</p>
<p>●熱中症および新型コロナウイルス感染予防について</p> <p>①ワークショップ講師やスタッフの多くは、東京からの参加となっております。</p> <p>②スタッフは、検温・手指消毒、マスクorフェイスシールドを着用等、予防対策を実施しております。</p> <p>③参加者の皆さまは、当日受付にて、検温・手指消毒へのご協力をお願いしております。</p> <p>④会場内ではマスクの着用をお願いいたします。（気温・室温によっては、外すことをお勧めする場合がございます）</p> <p>⑤会場内ではスタッフの指示にしたがって、ソーシャルディスタンスをお守りください。</p> <p>⑥会場内では、こまめな水分補充など、熱中症の予防にもご協力をお願いいたします。</p>
<p>●持ち物について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 参加者は全員「参加同意書」と「健康チェックシート」に記入の上、ご持参ください。 ・ 「参加同意書」は必ず保護者の方のご署名が必要です。 ・ チケットが必要な講演会やワークショップに参加される場合は、チケットのQRコードなどを受付でご提示ください。 ・ 水分補給用の飲み物をご持参ください。イベントの主旨により、ペットボトルのお持ち込みをお控えくださいますと幸いです。 ・ ワorkshopの参加者は、教材のmicro:bitを持ち帰るための袋もご持参ください。 ・ そのほか、必要な場合に備えて、ご自分の筆記用具をお持ちください。
<p>●会場でのルールについて</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 会場には必ず保護者の方がご同伴いただき、児童のワークショップ等への参加中、保護者は館内に留まっておられるようお願いいたします。 ・ 講演会やワークショップの様子は撮影され、客席エリアを含む会場内の映像・写真が公開されることがあります。予めご了承ください。 ・ 講演会は録音、写真や動画の撮影は禁止となります。ワークショップは、写真撮影は構いません。ただし、SNS等に投稿する際には、他のお子さんが特定出来ないように配慮をお願いします。 ・ 講演会やワークショップ中は携帯電話やスマートフォンは電源を切るか、サイレントモードに設定してください。
<p>状況・開催地によっては追加する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 2週間以内に、家族または職場など「濃厚接触者」となる範囲に、新型コロナウイルス感染者がいた場合は、参加をご遠慮ください。 ・ 2週間以内に、新型コロナウイルス感染の疑いのある症状（高熱、強い倦怠感、4日以上続く風邪症状など）がある方は、参加をご遠慮ください。 ・ 家族であっても一定のソーシャルディスタンスをお守りいただきますので、未就学児童のご参加はご遠慮ください。 ・ 万が一感染した場合に、重症化の恐れのある、高齢者や持病のある方のご参加はご遠慮ください。

令和4年10月14日

確認書

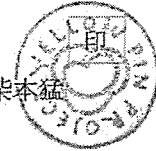
文京区教育委員会 殿

住所（所在地） 渋谷区猿楽町29-10
ヒルサイドテラスC-21

申請者（申請団体） 一般社団法人 イエロー ピン プロジェクト

代表者名

代表理事 柴本猛



文京区教育委員会 共催・後援名義を申請するに当たり、文京区教育委員会
後援名義等使用承認要綱を遵守し、以下の行為は行いません。

- 1 営利を目的とした行為
(物品の販売、会員の勧誘、営利目的事業の宣伝・チラシ配付等の行為)
- 2 政治的又は宗教的な行為
- 3 その他委員会の教育方針等に反する行為

仮に違反した場合、後援名義等使用承認要綱に基づき、後援名義使用の承認を
取消されることを了解しています。