



## 何をした？

若者が適切な学びを通じて、将来の選択肢を広げられる環境づくりを推進。その一環として、ソニーマーケティングと連携し、プログラミングツール「MESH」を活用した「問題解決型の教育プログラム」を導入。

## 最初のきっかけは？

法人設立前、代表理事のアメリカでの経験や、後に共同創業者となるMESH開発者との少年院での活用試行が原点。少年たちが目を輝かせ課題解決に取り組む姿に、社会的意義を確信したことが契機。

## 取組開始の理由は？

先行していた活動を、単発のボランティアではなく持続可能な事業にするため法人を設立。多様なパートナーとの協働により、社会課題の解決を目指すため。

## どんな風に？

社会課題を経済合理性を越えて解決するため、基金の運用益を活用した持続可能なスキームを構築。パートナー企業や団体との「共創」として事業を展開。

## Arc & Beyondから企業の皆さまへ

私たちの活動は、個人的な実践から始まりました。若者の可能性を信じる「想い」が、企業の確かな「リソース」と結びついた時、大きなうねりへと変化します。貴社にも、社会を変えうる知見と情熱を持った社員の方々がいるはず。組織の壁を越え、私たちと一緒に新しい「共創の物語」を紡ぎませんか。



## 少年院における教育プログラムの実施



■ 法務省からの委託（※）を受けて、パートナー企業であるソニーマーケティング株式会社が、プログラミングツール「MESH」を活用した教育プログラムを開発。法務教官への研修を実施。

■ 2025年度から、全国の少年院で選択的に導入・実施できるように。



※ 「少年院在院者に対するプログラミングを活用した効果的な課題解決型授業に係る調査研究業務の請負」の委託

[「できた！」が、明日をつくる ～ 少年院におけるプログラミング×課題解決型教育の実践と成果](#)

## 地域社会内における教育活動の実施



■ 少年院内だけでなく、地域社会内における教育的な活動での活用も模索。

■ 認定NPO法人Switch（宮城県仙台市）における刑務所出所者等に対する就労支援関係のプログラムで、試行的に活用。