

IT教育プログラム「HADOキッズラボ」



楽しい想像を楽しく創造する
株式会社 モノつく

HADO ARENA
豊見城

所在地 ● 〒900-0013 那覇市牧志2-16-46 タカラマンションマキシー1-203号室 TEL ● 098-943-3332 MAIL ● info@monotsuku.co.jp

事業目的

近年、デジタル技術の急速な進展に伴い、IT分野を担う人材の育成が全国的な課題となっている。

沖縄県においても、デジタルコンテンツ産業やゲーム・AR技術分野への注目が高まる一方、子どもたちがIT・デジタル技術に触れる機会は依然として限られており、特に放課後や課外活動における実践的なIT教育の場が不足している。

こうした背景のもと、株式会社モノつくは、ARスポーツ「HADO(ハドロー)」とIT教育を融合させた独自プログラム「HADOキッズラボ」を開発・実施した。

本事業は、単なるプログラミング体験にとどまらず、身体を動かしながらテクノロジーを体感できるARスポーツを入口として、子どもたちが自然な形でITへの興味・関心を持てるよう設計されている。

自ら考え、試行錯誤し、作品として表現するプロセスを通じて、デジタルリテラシー・創造力・表現力・チームワーク力を育み、将来のIT人材育成に貢献することを目的とする。

「HADOキッズラボ」フライヤー

NEW 2025年 9月開校!!

HADO×デザイン
が学べる最先端スクール

HADO キッズラボ

生徒募集

\\ 期間限定キャンペーン //

体験クラス	入会金	プレゼント
通常 3,000円 1,000円	通常 6,000円 半額	HADOアカデミー Jr.Tシャツ

TEL 098-995-9812

【営業時間】平日 13:00~20:00 | 土日祝 10:00~20:00
【定休日】月曜日・火曜日 (祝日は営業)

HADOキッズラボとは？

ARスポーツ「HADO」と「デザインの教育」を組み合わせた、日本初のワクワクする新しいスクールが登場！デザインを学んで、創造力と想像力をぐんぐん伸ばそう。さらに、定期的にHADOを使ったイベントを子どもたちで企画・開催して、リーダーシップとチームワークも学べます。HADO×デザインを組み合わせることで、HADOで楽しく体を動かしながら、デザインの力で創造性を育み、大きな達成感と自信が得られるスクールになっています！

楽しく学べる！HADOキッズラボのポイント

POINT1 / ゲーム感覚で運動	POINT2 / 創造性の向上	POINT3 / ITリテラシーの向上
最新のHADOアカデミージュニアカリキュラムで、体を動かしながら戦略脳とコミュニケーション能力をアップ！	デザインを学ぶことで、自分のアイデアを形にし、柔軟な発想と創意工夫の力が身に付きます	デジタルツールを活用し学ぶことで、現代社会に必要なITスキルの基礎を身につけます

デザインカリキュラム

- デザインって何！？
- デザインのお仕事
- 形を学ぼう
- 色を学ぼう
- タイポグラフィ
- イラストレーション
- 描いてみよう
- 自分だけの作品をつくらう
- ...etc

基本料金

	対象	入会金 <small>(初回のみ)</small>	月謝 <small>(※初回のみ)</small>	月謝 <small>(※2回目以降)</small>
HADOキッズラボ (HADOアカデミー+デザイン)	小学4年~ 中学3年生	6,000円	12,000円	—
HADOアカデミー ジュニアのみ	小学1年~ 6年生	5,000円	6,000円	12,000円

【兄弟割】兄弟で入会すると月謝-1,000円/名【まとめ払い割】半年分の月謝をまとめて先払いで10%オフ

【HADOキッズラボ1回のレッスン内容】
デザインカリキュラム：60分+HADOジュニアアカデミー：60分
※HADOジュニアアカデミーのみは別チラシを参照下さい

HADOアカデミー
ジュニアの詳細は
こちら

HADOキッズラボが募集詳細

対象	小学4年生~中学生まで	実施日	木曜日クラス：16:30~18:30 土曜日クラス：10:00~12:00
定員	30名 (1レッスン3名程度)		体験をご希望の方は表裏面のメールフォームからお申し込み下さい

事業内容

本事業は2025年6月より開始し、初期段階では教育プログラムおよび教材開発を行った。その後、HADO ARENA豊見城を拠点として、小学生・中学生を対象とした「HADOキッズラボ」を2025年9月より開校し、実証授業を実施した。

【プログラム内容】

①教材開発

今年度は教育プログラムの質向上を重視し、独自教材の開発に注力した。

従来の教材に加え、ARスポーツ「HADO」の技術的な仕組みをわかりやすく解説した教材「HADOの技術解説資料」を新規制作した。ARがどのような技術によって成り立っているかを、専門知識がない子どもでも理解できるよう図解を交えて構成しており、テクノロジーへの知的好奇心を刺激する内容となっている。

また、生徒が主体となってHADO大会の企画・運営を体験する総合キャリア学習プログラム「HADO大会を企画・運営してみよう」を開発した。本教材は、大会の企画立案・会場設営・広報・当日運営・振り返りまでを一貫して学べる構成となっており、企画力・協働力・広報スキル・課題解決力など社会で必要な力を総合的に育む内容となっている。学校の探究学習・総合的な学習の時間にも活用できるよう設計しており、次年度以降の教育機関との連携展開を見据えた教材となっている。

教科書抜粋 (ARの仕組み/HADOで使われているARの技術)

2-1 ARのしくみ
HADOキッズラボ 2025 2025年 どのようにして動くのかを知る

1 ARはどのように作られている？
ARは「見えている世界の上にデジタルを重ねる技術」だよ。でも、どうやって「ここにキャラクターを出そう！」って分かるんだろう？そのために、スマホやタブレットの中では、いろんな部品がみんな協力しているんだよ。

2 ARを動かすための4つの役割
ここでは、ARを動かすためのおもな4つの仕組みを見てみよう。

- ① カメラ (まわりの様子を見る「目」の役割)**
スマホのカメラは、ただ写真を撮るだけじゃなくて、今どこにいるかをよ。
「この模様を見つけたよ」といった情報も取り寄っているんだ。
ARアプリは、この情報をもとに、「どこにデジタルを出そうか」「マーカーを見つけたか」を判断しているんだよ。
- ② センサー (どこを向いているか、どれくらい動いたかを教えてくれる)**
スマホには「ジャイロセンサー」や「加速度センサー」という部品が入っていて、
・スマホがどの方向を向いているのか
・まっすぐ動いているのか
などを教えてくれるんだ。
だから、スマホが動かすARのキャラクターも一緒に動いて見えるんだよ。
センサーは、ARの「方向感覚」をつくる大事な部品なんだ。

9-1 ARスポーツHADOって何？
HADOキッズラボ 2025 最先端技術のスポーツを知る

1 HADOとは？ - スポーツ×テクノロジー
ARで「魔法のようなスポーツ」をつくり出す！
HADO (ハドゥ) は、AR技術を使って3Dで対戦する新しいスポーツなんだ。プレイヤーは顔にゴーグル、腕にセンサーをつけてコートに動きながら、エネルギーボールを发射したり、シールドで攻撃を防いだりするよ。試合は対戦で、そのあいだに多く得点したチームが勝ちなんだ。プレイヤーは自分の「クラス」を調整して、実際の試合モードを好きなスタイルに変えられるよ。動きがただで操作できるから、年齢や運動の得意・不得意に関係なく遊べるんだ。
実際の動きにデジタル映像が重なって、本当に魔法を出しているみたいに見えるスポーツだよ。

9-2 HADOの6つの機器と通信の仕組み
HADOキッズラボ 2025 HADOが動く仕組みを知る

1 HADOを動かす6つの機器
HADOは6つの機器が連携して動いているんだよ。それぞれがチームのための協力しながら、ARの世界で試合を成り立たせているんだ。

① マーカー (marker) ...赤と青のマーカーに分かれているよ
② モーションセンサー
③ ヘッドマウントディスプレイ (HMD)
④ Eyeカメラ
⑤ エネルギーボール
⑥ サーバー

HADO ARENA 豊見城

HADO大会を企画・運営してみよう

総合キャリア学習

新しい知恵を新しく開拓する
株式会社 モノづく

2 企画立案、役割決め
HADOキッズラボ 2025 「大会のテーマ」を決めよう

1 実行委員選出
各クラスのリーダーと副リーダーとなる実行委員を公募・選出します。実行委員に選ばれた人は、クラス全員の意見を取りまとめを行います。

2 チームと役割を決めよう
大きなイベントは、一人だけでは作ることができません。会社の組織のように役割を分担し、それぞれが役割のジョブとして責任を持って取り組みましょう。まずは、チームを決めます。チームの役割を事前に必要チームがあるかを考えてみましょう。決めたらチームに分かれます。各チームのリーダーと副リーダーも決めましょう。

チームの例	役割
実行委員チーム	・ルールの決定、対戦形式の作成 ・当日のタイムスケジュールの作成 ・会場を指揮する運営マニュアルの作成 ・全体調整などを行う
広報チーム	・ポスターや招待状の作成 ・参加費や申請書などの作成 ・SNSでの宣伝 (可能な場合) ・選手へのインタビュー

チーム	役割
機材チーム	・ HADO機材の管理とセッティング ・ コートの設置、安全管理 ・ 当日の機材貸出・回収、誘導
実証MCチーム	・ 実況・解説の台本作り ・ 大会のBGMやマイクパフォーマンス ・ 閉会式・閉会式の司会進行
運営サポートチーム	・ お客様の誘導、受付、駐車場の案内 ・ 会場全体をサポート
記録・振り返りチーム	・ 各チームの作業記録 (写真・動画) ・ 毎時間のレポートまとめ ・ 当日の試合結果の記録 ・ 写真、動画撮影
プレイヤーチーム (※各チームと兼任OK)	・ HADOをプレイする選手 ・ 大会の運営サポート

実際にやってみよう！
・自分の希望や強みを考えて、所属するチームを決めます。
・チームが決まったらリーダー・副リーダーを選出します。
・大会までに何をやるか確認します。
・不安な点があれば今のうちに解決しておきましょう。

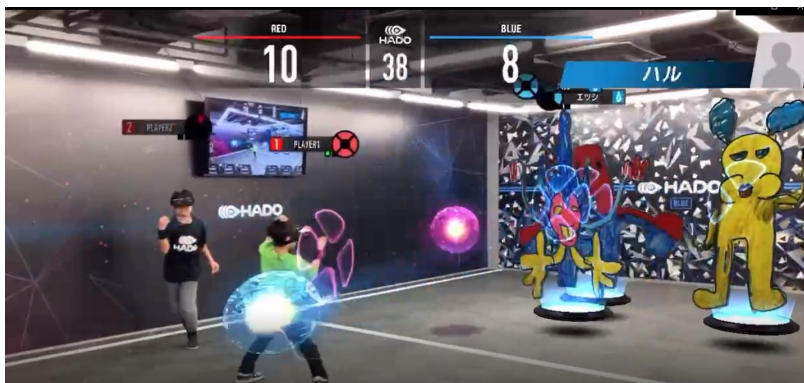
考えてみよう！
あなたの得意なことや、挑戦してみたいことは何ですか？
(文章を書く、機械を触る、人前で話す、計画を立てるなど)

②「HADO × IT教育」プログラムの実証授業

・IT教育

デジタルツールを使ったデザインの基礎技術や、AR技術の仕組みを学び、オリジナルキャラクターのデザインを制作・HADOに反映。単に遊ぶだけでなく、「自分がデザインしたキャラクターが実際のARゲームの中で動く」という体験が、創作意欲とIT技術への興味を同時に引き出す仕組みとなっている。

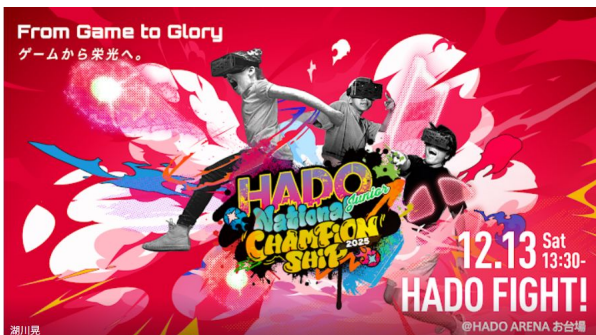
iPadを使用しオリジナルキャラクターを作成しHADOにてキャラクターを使って対戦。



・HADOアカデミージュニア

HADOトレーナー指導のもとHADOの技術・戦略を学び、店舗大会・全国大会への参加機会を提供。スポーツとしての競技性を通じて、目標設定・練習・振り返りというサイクルを自然に身につける。

2025年12月 東京都にて開催されたHADOジュニア全国大会にHADO ARENA豊見城から1チーム出場



③広報活動

プログラムの認知向上を目的として、地域イベントや学校との連携を通じた広報活動を行った。主な取り組みは以下の通り。

- ・Webサイトやポータルサイト、SNSでの情報発信
- ・地域イベントでの広報

地域イベントへの参加や体験機会の提供を通じて、ARスポーツ「HADO」とデジタル技術を活用したIT教育の普及活動を実施した。

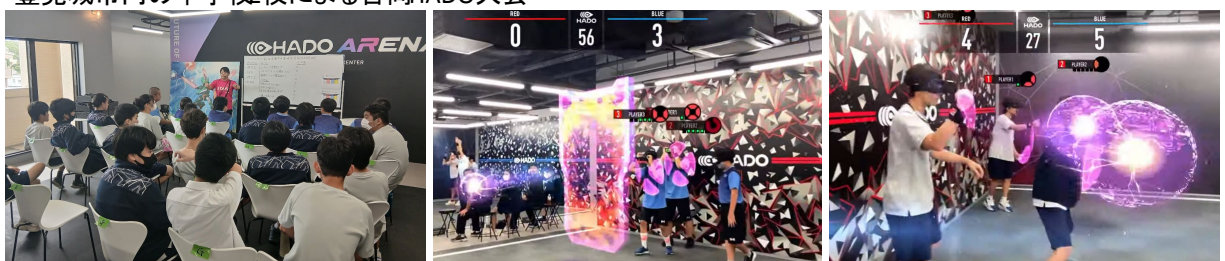
イベント会場では、HADOの紹介やデジタル技術の仕組みについて説明するとともに、チラシ配布や体験案内を行い、子どもたちがテクノロジーに興味を持つきっかけづくりを行った。

また、地域の子どもたちが実際にHADOを体験できる機会として、店舗への無料招待を実施した。不登校生徒や特別支援学級の生徒を対象とした体験機会も提供し、IT技術やデジタルコンテンツに触れる機会の創出を図った。

これらの取り組みを通じて、地域の子どもたちにIT技術を活用した新しい学びの可能性を発信するとともに、将来のIT人材育成につながる体験機会を提供した。

日程	内容	参加者数
2025年6月～ 2026年2月	豊見城市内の中学校校にて、不登校生徒や特別支援学級の生徒を対象に、HADO体験会の無料招待。体験者にHADOキッズラボの紹介とチラシ配布を行った。 ※毎月1回	総数：約60名
2025年10月	上記の毎月無料招待している生徒を対象に、豊見城市内の中学校2校合同で、HADO大会を開催。	約30名
2025年11月13日・ 14日	「IT未来フェスタin ResorTech EXPO2025」イベントにHADO出展。来場者にHADOの技術解説、HADOキッズラボのチラシ配布を行った。	11/13(木)52組189名 11/14(金)70組260名
2026年2月21日・ 22日	「沖縄セルラー感謝祭」イベントにHADO出展。来場者に店舗の宣伝やHADOキッズラボのチラシ配布を行った。	2/21(土) 88組297名 2/22(日) 131組405名
2025年7月～ 2026年1月	沖縄県内のこどもの居場所施設を対象にHADO体験無料招待。体験者にHADOキッズラボの紹介とチラシ配布を行った。※毎月1～2回	総数：約70名
2026年2月	上記招待したこどもの居場所施設の合同HADO大会を開催	総数：約30名

豊見城市内の中学校校による合同HADO大会



事業成果

実施結果は以下の通りである。

項目	内容
HADOキッズラボ参加者数	1名(中学生)
開催回数	全24回(2025年9月～2026年2月、毎月4回実施)
実施内容	・デザインの基礎知識 ・HADOキャラクターデザイン制作 ・HADO対戦実践 ・アカデミー生徒との交流試合

【生徒の取り組みの様子】

参加した生徒は、HADOのゲームプレイとキャラクターデザインの両方に対して高い意欲を示し、毎回の授業を通じて積極的に取り組む姿勢が見られた。デザイン制作においては、最初はツールの操作に戸惑う場面もあったが、回を重ねるごとに自分のアイデアを形にすることへの自信が付き、「次はこういうキャラクターを作りたい」と自発的に次回への意欲を口にするようになった。HADOの実技練習においても、トレーナーのアドバイスをもとに自分なりの戦略を考え、HADOアカデミージュニアの生徒との合同チーム戦では、初対面の相手と連携しながら積極的にプレーに臨んだ。試合後には自ら振り返りを行い、戦略シートに改善点を書き留めるなど、主体的な学びの姿勢が育まれた。

【保護者からの声】

保護者からは、「毎回楽しそうに通っている」「以前より粘り強く物事に取り組むようになった」「HADOを通じてチャレンジする力がついてきたと感じる」といった声が寄せられた。プログラムを通じて、単なる技術習得にとどまらず、困難に立ち向かう姿勢や自己表現への積極性が育まれていることが保護者の目にも見て取れており、本プログラムの教育的効果が確認された。

【教育的成果】

本プログラムを通じて、以下の成果が確認された。

① デジタルスキルの向上

デザイン制作を通じて、デジタルツールの基本操作やデザインの基礎理解が向上。

② IT分野への興味関心の向上

AR技術やデジタルコンテンツに触れることで、IT分野への興味関心が高まった。

③ コミュニケーション能力の向上

チーム対戦や交流を通じて、他者と協力する力やコミュニケーション能力が向上。

④ 戦略的思考の育成

HADOの戦術を考える活動を通じて、論理的思考や戦略的思考の育成につながった。

課題点

本事業の実施を通じて、以下の課題が明らかになった。

① 参加者数の拡大

HADOキッズラボの開校初年度は生徒数1名にとどまった。主な要因として、開校準備・指導体制の整備に注力したため、プロモーション活動に割けるリソースが限られたことが挙げられる。SNSや各イベントにてチラシ配布を実施したものの、ターゲット層への認知が十分に広がらなかった。プログラムの内容・効果に手応えは得られており、今後は認知拡大に向けた戦略的なプロモーションの強化が最優先課題である。

② 指導体制の強化

現状はHADOインストラクターとデザイン講師の確保・育成が途上であり、指導体制のさらなる安定化が必要である。生徒数の増加に対応できる体制を計画的に整えていく。

③ プログラムの認知向上

新しい教育プログラムであるため、地域や保護者への理解促進と認知向上が必要である。

④ 教育カリキュラムの体系化

デザイン教育やAR技術教育を体系的なカリキュラムとして整理し、継続的な教育プログラムとして確立する必要がある。

今後の展開

今後は、本事業で得られた知見をもとに、以下の取り組みを進めていく予定である。

① 教育プログラムの改善

実施結果を踏まえ、カリキュラム内容の見直しや教材の充実を図り、より効果的なIT教育プログラムとして発展させる。

② 参加者の拡大

学校や地域団体との連携を強化し、参加者の拡大を目指す。

SNS配信・ポスティング・IT関連イベント(「IT未来フェスタ」等)での宣伝活動を継続強化する。また、体験会・無料開放デーの実施により、実際にHADOキッズラボを体験してもらう機会を増やし、口コミによる認知拡大を図る。

③ 地域教育モデルとしての展開

豊見城市での取り組みをモデルケースとして、沖縄県内の他地域への展開も視野に入れる。

④ IT人材育成の継続的な仕組みづくり

AR・XR技術などの先端技術を活用した教育プログラムを継続的に提供し、地域におけるIT人材育成の基盤づくりを推進する。