

01 グッドアップとは

アラームが鳴ると、対応するQRコードを読み込むまで止まらない目覚ましアプリ。QRコードは親の端末に表示するので、子どもは毎朝親の元に行きアラームを止めなければならない。アラームを止めると、子どもはアプリ内でのみ利用できるポイントがもらえる。このポイントはごほうび機能で利用することができ、自由に「ごほうび」を選んで買うことができる。親はこのショップに自由に「ごほうび」を作成して並べることができ、また任意のタイミングで子どもにポイントを与えることもできる。

02 コンセプト

「見守りながら、子どもの 自立 と 成長 を促すアプリ」

グッドアップは、朝の起床をはじめとして子どもが「自分で考えて行動する」ことを身につけさせることで、自立と成長を促すアプリである。普段の生活の中で、子供のためを思って、親が子どものやることを決めてしまうケースが多くある。しかし、親が命令・指図してしまっ

ては、子どもは自分で考える習慣が身につかず、物事に取り組むモチベーションが上がらない。そこでグッドアップは、次の日の予定を加味したうえでの朝の起床時間を子ども自身に決めさせることで、「自分で自分のことはしなきゃ」という自立心を育む。日常の中の1つ1つのことを徐々に自分でできるようになる瞬間を積み重ねることで、自立心を芽生えさせることを実現。

03 時代背景

近年、日本において共働きをする世帯は専業主婦世帯を抜いて大きく増加している傾向にある(図1)。また、子供を持つ家庭で子供が親に頼らず自分で起きる割合は小学生~高校生までを含めても約25%前後ととても低い値となっている(図2)。つまり、親が早朝から仕事の支度をしながら子供を起こさなければならないケースが多いということである。そこで、親が子供を起こす労力を最大限減らし、かつ、子供にも朝起きることを促すようなアプリを考えた。

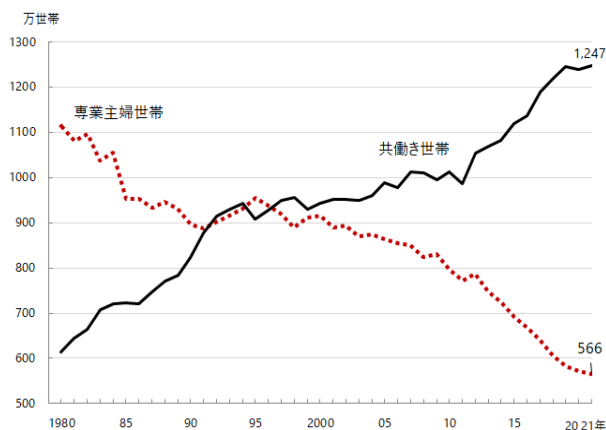


図1 専業主婦世帯と共働き世帯 1980年~2021年

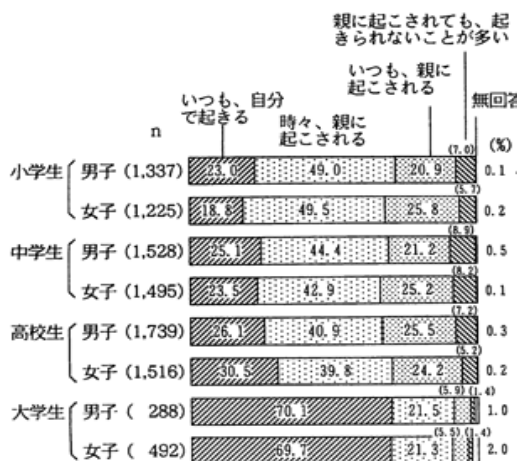


図2 学生の起床の様子

04 目的

子どもの自立のために必要な要素「**身近生活の自立**」「**精神的自立**」を促す。

身近生活の自立は、自分の身の回りのことは自分で管理できることである。朝の早起きが自己管理の最も簡単・重要な例である。また、現代の家庭では家事をしない子どもが目立つ。家族の一員として、食事の支度、風呂やトイレの掃除、自分の部屋の掃除、洗濯物の整理など、家庭内で子どもができる仕事はたくさんある。それらの手伝い、毎朝の早起きを子どもが自発的に行うようモチベーションを上げながら促し、「**身近生活の自立心**」を育てる。

精神的自立は人に頼らず、自分自身で考え判断し行動する力である。いつか子どもは親から離れて、自分で問題の解決を行わなければならない。そのためには、幼い時から繰り返し繰り返し、子どもに考える力、問題解決する力をつける訓練が必要である。起床時間の自己管理、を通して「**精神的の自立心**」を育てる。

同時に**親の自立**も必要不可欠である。子どもが自分で考え、行動し、失敗も経験させることが大切で、その間親は指図せず、見守ることが子どもの自立につながる。グッドアップは子どもだけでなく、親の自立も支援し、最終ゴールである「**子どもの自立**」を実現する。

05 ターゲット

自立前の子ども + **そんな子どもを持つ親**

例えば...

- 自分でから率先して行動しない小学生
- 親に起こしてもらっている中学生
- ついつい子どもに干渉してしまう母親

06 ペルソナ



名前	よしあき
職種	小学5年生
性格	甘えん坊
特徴	学校の日には毎朝、母親に起こしてもらっている。 普段は家で母親に頼まれたときにしか手伝いをしない。 お小遣いを増やしてほしいと思っている。



名前	ママ
職種	小学2年生の娘がいる主婦
性格	真面目
特徴	駄目だと分かっているけど、ついつい娘に日頃から指図してしまう。 普段は注意することばかりで、褒めるタイミングが分からない。



06 アプリの機能構成

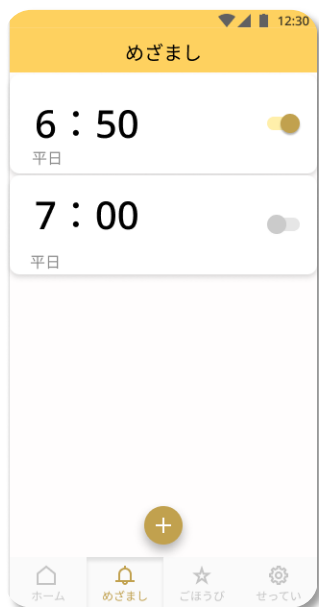
■ 起床

⇐ 子ども端末



アラームが鳴ると同時にアプリ内のカメラが起動する。親端末のQRコードを読み込みアラームを止める。止めると自動的にポイントが加算。

■ アラーム設定

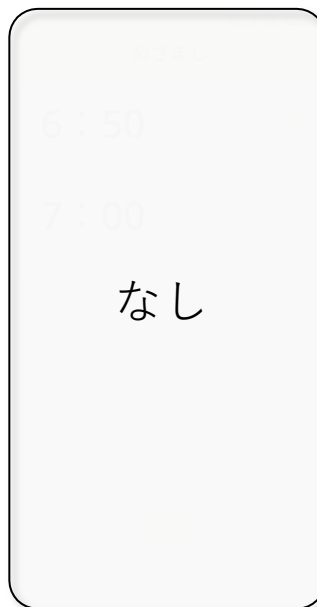


毎晩子どもが起きる時間を設定する。次の日の予定を考慮して起床時間を毎回自分で設定することで、自己管理を促す。

⇒ 親端末



設定タブを開き、「QRコード」表示のボタンをタップしコードを表示させ、子ども端末に読み込ませる。



親端末にアラーム設定期はない



■ ポイント

⇐ 子ども端末



ホームタブのさらにポイントタブ選択で、現在の合計ポイントと、早起きの継続日数を確認。これらの表示でモチベーション維持を実現する。

親端末 ⇒



親端末にも同じ画面が表示される。

■ メッセージ



親から任意のタイミングで送られてくるごほうびはここに表示される。

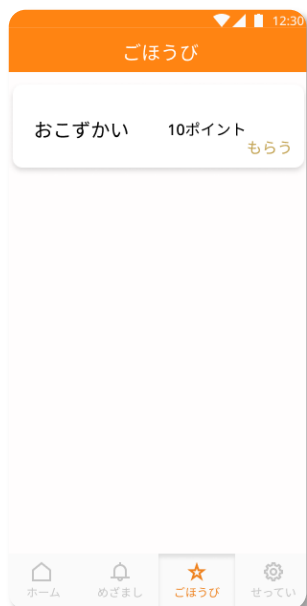


親端末には「もらう」ボタンがない。



■ ごほうび

⇐ 子ども端末



ごほうびタブに切り換え表示。
ごほうび内容が並んでおり、
「もらう」ボタンを押すと、親
端末に通知がいく。

親端末 ⇒

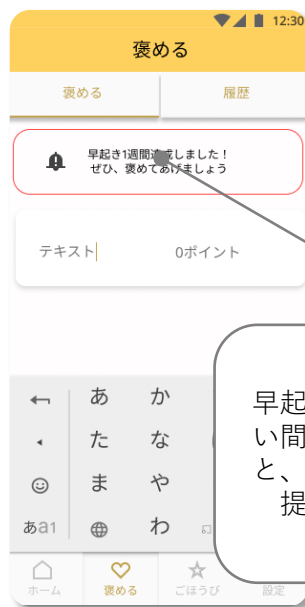


+ ボタンでごほうびを新規作成
できる。ごほうび名と共にポイ
ント数も設定する。

■ 褒める



子ども端末に褒める機能はない。



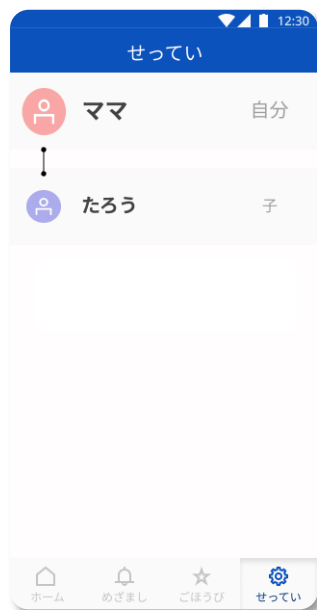
早起きが継続できていたり、長
い間褒める機能を使っていない
と、「褒めてあげましょう」と
提案がくる。通知でも表示

任意のタイミングで褒めるメッ
セージと共に、ポイントをあげる。
子どものモチベーション向上につ
なげる。



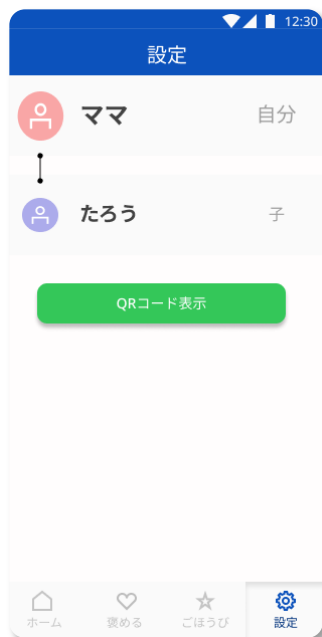
■ 設定

⇐子ども端末



親子関係の登録・変更などを行うことができる。

⇒親端末



親端末にのみQRコード表示ボタンがある。

■ 通知機能



ごほうびをくれたタイミングで通知が来る
自発的にお手伝いをしたタイミングなど、任意のタイミングで通知がくるため、モチベーションの維持につながる。



長い期間褒めてあげていないと、褒める最速の通知がくる。
いつ褒めればいいのかわからない、忙しくて褒めることを忘れてしまっている親を支援



07 アピールポイント

1



親の負担を減らすことが出来る

2



親子の一種のコミュニケーションツールとなる

3



子どもの自立を促す



08 作成素材

- ホーム画面
- 家系図画面
- アラームの設定画面
- 設定画面

09 実装方法

- 実装
Android Studio
Flutter
Firebase
- UI、イラスト
Figma

10 作業手順

1. プログラム、素材を製作開始
2. 単体テスト
3. 作成した素材の結合と調整
4. 結合テスト、使用感の確認、フィードバック
5. 修正
6. 最終テスト

10 参考文献

- [20160314release.pdf \(benesse.jp\)](#)
- [子どもの自立のための5条件：若者の仕事生活実態調査報告書 - ベネッセ教育総合研究所 \(benesse.jp\)](#)
- [Unknown \(benesse.jp\)](#)

