



# Hero Makers 2019

## 実施報告書

2020/02/29

タクトピア株式会社  
担当者：白川、大島

# 目次

|                          |       |
|--------------------------|-------|
| <b>1. 背景目的</b>           |       |
| Hero Makersとは            | ・・・ 4 |
| Hero Makersのめざす姿         | ・・・ 5 |
| 2期開催の目的とねらい              | ・・・ 6 |
| <b>2. 実施内容</b>           |       |
| Hero Makersプログラムの流れ      | ・・・ 8 |
| Hero Makers講座（オンライン版）の開発 | ・・・ 9 |
| 外部への発信や展開                | ・・・10 |
| <b>3. 実施成果・今後への示唆</b>    |       |
| 実施成果概要                   | ・・・12 |
| プロジェクト一覧                 | ・・・13 |
| 参加者アンケート結果               | ・・・19 |
| コラボレーション事例               | ・・・23 |
| 参加者レポート                  | ・・・25 |
| 今後への示唆                   | ・・・26 |

# 1. 背景 · 目的

# Hero Makersとは

タブレットなどのテクノロジーや新しい教育メソッドをいかに現場で有効に活用できるかは結局現場の先生次第だ。未来の教室に必要なのは、本質的に子どもの事を考え、自らを、そして学びの環境をアップデートし続けられる「未来の先生」だ。

我々が考える「未来の先生」

1. グローバルリーダーとしての視座を持って理想の未来を描き
2. 学校内外のリソースを用いてその実現に向かって行動し
3. そして、その姿をこどもたちに見せること

Hero Makersは上記の未来の先生を育成することを目的とし、参加者が自身のプロジェクトのリーダーとなり、実際の教育現場で改革を推し進める超実践型プログラムである。

合宿



オンライン定例会  
実践例の共有&コラボ  
個別メンタリング など



マインドセット形成

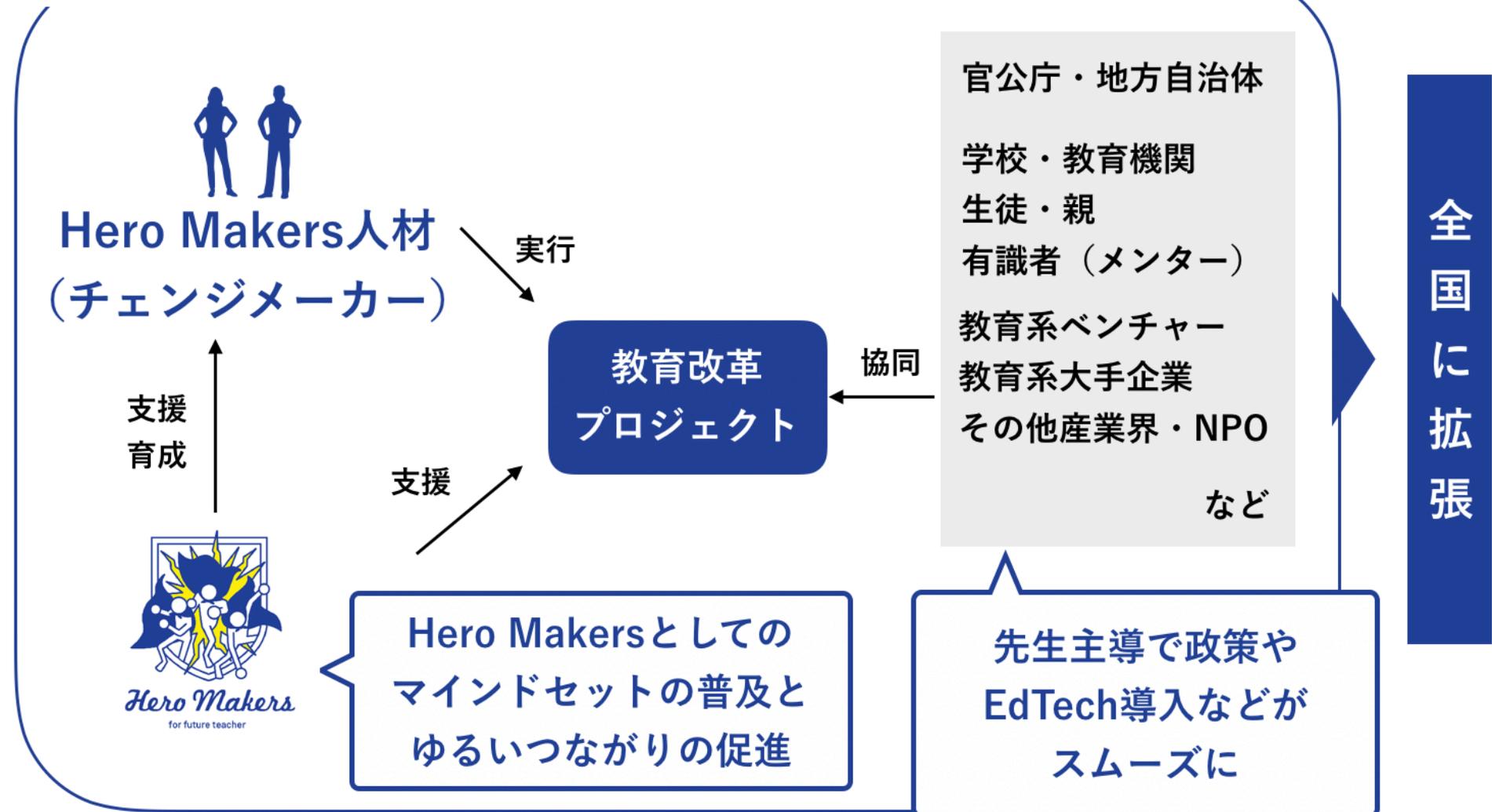
実践スキル&ノウハウ

Hero Makersへと成長

# Hero Makersのめざす姿

教育業界を内側から変革するチェンジメーカーの育成と、ゆるい連携の創出（プラットフォーム化）により教育業界全体のイノベーションを推進するエコシステムを創出する

## Hero Makersプラットフォーム



## 2期開催の目的とねらい

---

Hero Makersは2019年度で2期目の開催となる。今期は受講可能人数の増加と運営コストの削減を目的に以下の検証を行った。

### 1. 複数開催地での実施の効果検証

1期では東京のみの開催だったが、受講可能人数を増やすことを目的に関西と関東にて開催。

### 2. ウェブを中心としたカリキュラムの効果検証

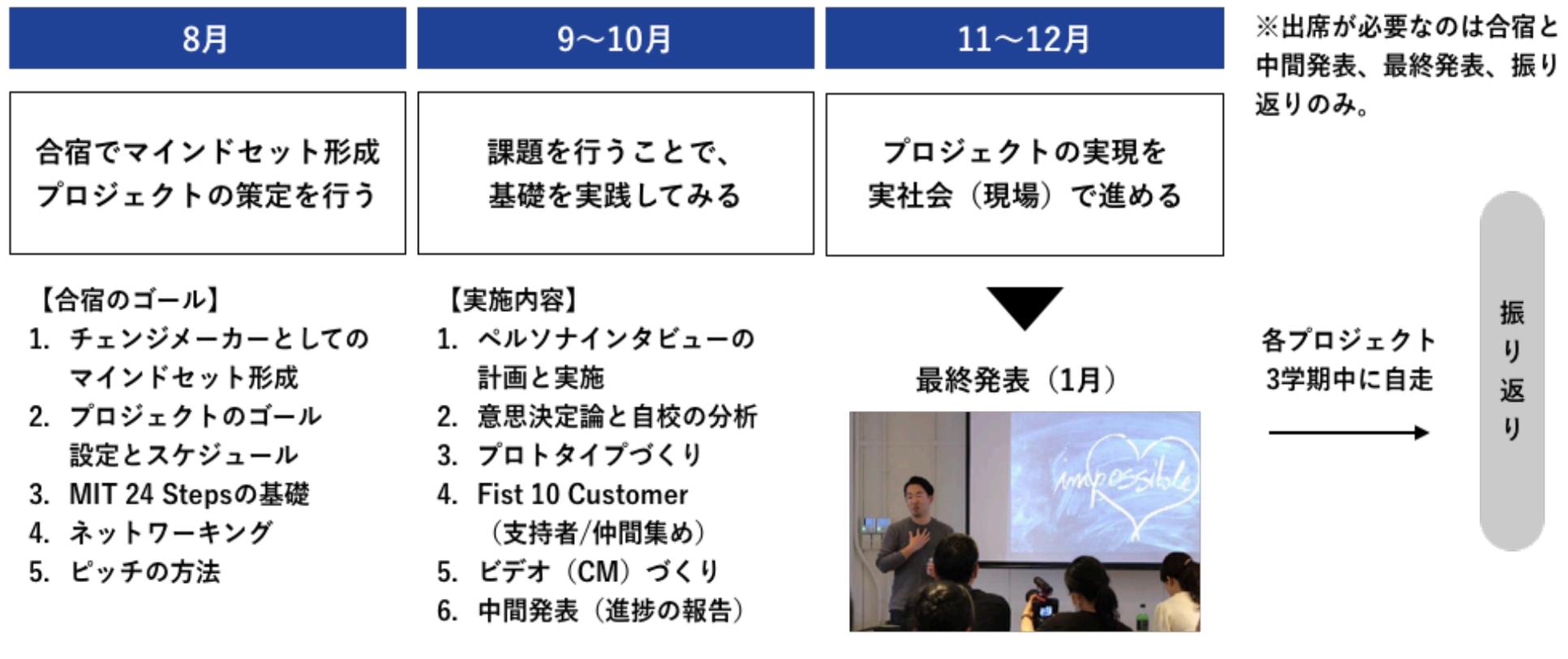
1期では毎週末集まり、対面で講義やフィードバックを行っていたが、今期は初回の合宿と中間発表、最終発表以外はウェブ上で完結するカリキュラムとし、運営コストを圧縮した。

### 3. 動画教材の開発

1期、2期の開催時の講義やフィードバック内容を元にHero Makers講座の動画開発を行った。今後のHero Makersの開催時に活用することにより、質問などに個別対応していた時間を圧縮できるようにする。

## 2. 実施内容

# Hero Makersプログラムの流れ



## オフラインサポート

## オンラインサポート

| イベント登壇  | Meetupイベント  | ライブセッション   | メンタリング   | 個別サポート  |
|---|---|--|--|---|
|  <p>自身のプロジェクトをイベントなどで対外的に発信する機会の提供</p> |  <p>プロジェクト支援や地域ごとのコミュニティ化を目的としたイベントの開催</p> |  <p>課題へのフィードバックや時事性の高いトピックについての生配信<br/>※アーカイブも有り</p> |  <p>質問や個別のプロジェクトの課題についての相談を行う</p> |  <p>SNSやビジネスチャットサービスなどを利用して適宜質問などを行うことができる</p> |

# Hero Makers講座（オンライン版）の開発

1期、2期の開催とプログラム中のサポート内容を元に、Hero Makersとして活動する際につまづきやすい部分や重要なポイントを理解するための動画教材の制作を行った。

今後はYouTubeなどにアップロードを行い、Hero Makersの合宿に参加した人だけでなく、教育改革をチェンジメーカーとして主体的に行いたい教員や教育関係者が無料で利用できるようにする。



第1回 それほんとかな？を徹底せよ！

第2回 世界を変えたいなら己を知れ！

第3回 問題を魔王ひとりのせいにできたら  
誰も苦労しない件

第4回 教育を変えたい人必須のストーリーテリング

第5回 それ誰得なの？的を絞らないと死んじゃうぞ!?

第6回 世の中は少しずつ変わっていくもんよ！  
ってのをキャズム理論で説明してみた

# 外部への発信や展開

## 未来の先生展（2019/09/14）

未来の先生展にてHero Makersの取り組みの紹介と参加者が自身のプロジェクトについてのピッチを行った。



## 国外逃亡塾

Hero Makers参加者の声や彼らの活動を通して見えてきた現状を元に、Hero Makersメイン講師である白川が海外進学や英語学習に関する「ねねみそ国外逃亡塾」を連載。書籍化も決定している。



## Edvation × Summit（2019/11/04）

Edvation × Summitにてイベント登壇（取り組み紹介と参加者のピッチ）、ブース出展を行った。

メディア掲載：<https://lovetech-media.com/eventreport/20191114edvation5/>



## i.Dareとの連携

未来の教室実証事業のひとつでもあるi.Dareと連携。一部講師を共通とするだけでなく、i.Dareで講師をするメンバーがHero Makersを受講するなど「未来の教室」において活躍する「未来の先生」を養成するプラットフォームとしての機能を果たした。



# 3. 実施成果 今後への示唆

# 実施成果概要

---

- ・ 卒業プロジェクト数：28（昨年度16）
- ・ 実施期間：2019年8月～2020年1月

## 【2018年度との差】

- ・ 開催形式を変更し、対面でのワークショップなどを大幅に減らしたが、去年度と同程度の効果が得られた。
- ・ 合宿、ならびに中間発表と最終発表を2箇所で開催した結果、卒業プロジェクト数を増やすことができた。
- ・ 学校の教員以外で教育に興味を持つ参加者（今回は学生、会社員、医師）も増え、参加者同士でいい影響を与えあっていたと考えられる。（例. Hacking Academyでは研究者がチームメンバーとなった。）
- ・ 1期生も引き続き参加可能とした結果、2期生の相談に乗るような動きやロールモデル的な形となった。1期生のノウハウや、すで実証された成果がリアルに伝わることで、現場の教員発の教育改革の仕方や可能性が伝わりプログラム全体として昨年度より前向きな雰囲気となった印象。

# プロジェクト一覧 (1/6)

|   | プロジェクト名  | メンバー名  | プロジェクト概要   |
|---|--|--|--|
| 1 | Break The Mold                                     | 坂上大斗 (埼玉県立熊谷高等学校・学生)<br>高橋遼生 (埼玉県立不動岡高校・学生)<br>小辻ひなの (埼玉県立不動岡高校・学生)<br>渡邊光祐 (埼玉県立不動岡高校・学生) | プロジェクト立ち上げのきっかけとなったのは、自身らが校外活動を通して感じていた「高校生の不自由さ」である。勉強や部活がある環境で、本当にやりたいことができるのか、そもそも選択肢を知らないのではないか。そのような考えを日々持っていた。BTMではそんなやりたいことができない高校生を集め、やりたいことを実現させるための活動をしている。高校生が主体となって考えた企画を、BTMが仲介役となり、大人や企業へとアプローチする事で、企画を形にして行くのが我々の活動である。運営の具体的な活動として、大人との脈を広げるためにプロジェクトの進行を手伝ってくださる組織に加入したり、東京venture cafeに足を運んだりしている。そこで出会った大人達に招待され『未来の先生展』という講演会でも発表の場を貰った。また、各高校生の発案した活動も月2回程のペースで運営との情報共有を兼ねた会議を行なっている。 |
| 2 | Chalk-Jack, PROpose-PROject                        | 佐野寛子 (東京都立国際高等学校・教員)<br>法貴孝哲 (清真学園高等学校・中学校・教員)   | 人がよりよい環境を社会に創り出すプロジェクト。生徒が求めるより良い学習環境、学校生活を、教員と生徒がともに学校で具現化・実現化するプロジェクトを「Chalk-Jack」とした。社員の声を企業で、市民の声を行政で、国民の声を国などで、実現に向かって実施することを「PROpose-PROject」とした。今回Chalk-Jackを帰属校及び他校で実施し、生徒の満足感96%、教員のライフワークバランス及び負担の急激な改善、教員の授業・指導力の向上があった。活動した生徒は、この活動をきっかけに国立大学や難関大への進路を決定させ、海外大学への進学も。  |
| 3 | Challenge yourself!<br>challenge future!人生笑ったもん勝ち! | 戎洋明 (都立翔陽高校・教員)  | 生徒と共に授業改善、ラーニングコモンズプロジェクト  |
| 4 | ETP TOKYO -English for Beginners-                  | 高田奈々 (墨田区立錦糸中学校・教員)  | 英語をやり直したい先生のためのオンライン英語講座   |

## プロジェクト一覧 (2/6)

|   | プロジェクト名                         | メンバー名                 | プロジェクト概要  |
|---|---------------------------------|-----------------------|---|
| 5 | Food Loss Busters               | 小池楽 (筑波大学附属坂戸高校・学生)   | 農家さんが廃棄してしまう野菜をいただき料理して配るプロジェクト   |
| 6 | Hacking Academy                 | 二宮徳次郎 (京都府立朱雀高等学校・教員) | <p>Hacking Academyとは、特定の校舎やカリキュラムを持つ学校ではなく、社会構成主義の考え方に基づく学びの共同体です。</p> <p>Hacking Academyでは、誰もが生徒であり教師です。年齢や経験に関係なく生徒になったり教師になったりします。</p> <p>Hacking Akademyでは、学校や企業での学びに適したHACK PACKシステムを開発し普及につとめています。また、Hacking Academyとしてもさまざまな学びの場を提供し、学びたい人や団体の支援を行います。人間は学ぶ動物であり、学ぶことは人生を豊かにすることです。</p> <p>あなたも、学びの楽園Hacking Akademyに加わってワクワクする学びを体験しませんか。</p> |
| 7 | Heart of Evidence-based Schools | 磯和壮太郎 (非常勤講師)         | 教育や学校の活動をエビデンスベースにすることや、それを目指す人たちの支援をするプロジェクトです。主に学校の関係者(児童生徒・教職員・保護者等)を対象にアンケート調査を実施し、それを分析して結果報告や学会発表などのアウトリーチを行います。また、自らの所属する組織をエビデンスベースにしたいという方々の支援をすることを通して、教育や学校の活動をエビデンスに基づくものにしていきます。   |
| 8 | ICARE ~あなたを救う優しさのフレームワーク~       | 張成浩 (北毛病院・医師)         | (概要未回答)   |
| 9 | ICT Director                    | 浦安慧 (土佐塾中学高等学校・教員)    | 教員のITスキルやICT教育に対する意識の実態調査を行い、現在求められているの教員研修や、教員同士や生徒、保護者、地域がICT教育について情報共有できる環境づくりを行いました。  |

# プロジェクト一覧 (3/6)

|    | プロジェクト名                  | メンバー名   | プロジェクト概要  |
|----|--------------------------|---|---|
| 10 | KAKINE BREAKER           | 佐藤裕幸 (学校法人石川義塾・教員)  | 高校生から社会人までの間にある様々な垣根を壊し、繋がる社会を作る。。ついでに学校も。  |
| 11 | limitless                | 松井健太郎 (兵庫県立川西明峰高等学校・教員)   | 『もっとみんなで子どもの可能性を引き伸ばしたくないか?』<br>非認知能力が低い、相対的貧困層にいる、自己効力・自己肯定感が弱い、従来の”学力”が低い。<br>そんな生徒が集まるSGHでもSSHでもない公立高校において、<br>授業担当者として、企画広報部として、生徒のグローバルキャリアを育成するモデルを<br>企画、実現、発信する。<br>潜在的な、“どうせ”、“思い込み”。<br>もう要らない。 |
| 12 | New hope learning center | 阿須間幸男 (茨城県行方市立麻生東小学校・教員)  | 総合学習の請け負いnpo 学校の授業時数を減らし学びを似非pblから本物のpblへ。  |
| 13 | passion finder           | 田原佑介 (埼玉県立不動岡高校・教員)<br>深沢千夏 (埼玉県立不動岡高校・学生)<br>山領小雪 (埼玉県立不動岡高校・学生) | お金をかけずに学校改革をする方法  |
| 14 | pit                      | 竹之下倫志 (特定非営利活動法人Social Value Japan)                               | 子ども向けのマインドフルネス～<br>不登校向けパーソナライズド体験提供アプリ～いじめ関係者を繋ぐプラットフォーム、と変化しました。いじめに関心を持つ人を緩くつなぎ、コレクティブインパクトの実現をめざすものです。  |
| 15 | seiryounununkanun        | とやまけんた (兵庫県立星陵高等学校・教員)  | 「#学校なんでやねん」ばかりの学校で、生徒のできないという思い込みの壁を壊して、「#学校やらせてみなはれ」の精神でいろいろ生徒を自由にやらせてみたら、生徒も教員もハッピーになって、ワクワクな学校生活が送れるよ！を目指す。  |

# プロジェクト一覧 (4/6)

|    | プロジェクト名               | メンバー名                                      | プロジェクト概要   |
|----|-----------------------|--|--|
| 16 | Step out of line      | 里見拓也 (大阪市立新巽中学校・教員)<br>山本昌平 (大阪市立新巽中学校・教員) | Hero Makesのプロジェクトでは、PBLの実践をアントレ思考で実施してきました。子どもたちにあなたは何がしたい？という問いと対話を通して、PBLを実施してきました。  |
| 17 | Team KaiGai           | 神戸悠里 (文華女子高等学校・教員)                         | 日本の子供たちが海外進学をスムーズにできるようにチームを作り、1年以上の進学者を2倍以上にするプロジェクト。先生が海外進学を意識した授業や問題をシェアできる場をつくり、点在しているディープな海外進学情報を統括し、データ化、オープンソース化を目指すことで、だれもが安心して海外進学を選択できる環境をつくることを目指すプロジェクト。         |
| 18 | Tosa Educator's Guild | 野崎浩平 (高知学芸中学高等学校・教員)                       | 高知県のおもしろい先生および教育関係者やそれに関わる人たち(親とか生徒とか社会人とか)のゆるーいギルド組織の設置・運営  |
| 19 | せんせいのたまご              | 小泉志信 (東京学芸大学教職大学院・学生)                      | 教員養成課程の学生と学校教育以外の立場で教育に携わっている人が交わる場を作り、学校だから出来ることをこれから先生になる人が知るきっかけを作り、さらに教員コミュニティ作りをめざします。  |
| 20 | リベンジプロジェクト宿題全廃計画      | 勝俣武俊 (戸田市立戸田東小学校・主幹教諭)                     | 教育改革から置いてきぼりをされている宿題を無くそうとしました。教員へのインタビュー、保護者・教員への宿題に関するアンケート。全職員参加しての宿題に関する対話を行いました。  |
| 21 | 学校を気楽に♪               | 鈴木理紗 (戸田市立戸田東小学校・教員)                       | 教室で「何かちょーだい」って言うてる、口パクパクしてる受け身の子どもたちを自由にしたい。から、3つのことをクラスでやりました。<br>①号令の廃止、ゲーム化で前のめりに<br>②学習の形態を自分で選ばせる<br>③道徳をてつがく対話でやる。<br>子どもたちの発想力、自分で育つ力を邪魔しない。あくまでもフォローする先生を草の根的に増やしたい。 |

# プロジェクト一覧 (5/6)

|    | プロジェクト名                                 | メンバー名  | プロジェクト概要   |
|----|---|--|--|
| 22 | 小学校英語を楽しく                               | 森 徳子 (桜丘中学・高等学校・教員)                            | 小学校での英語必修化により不安を抱えている先生のためのプロジェクト。子どもたちが楽しみながら、そして先生自身も楽しく英語の授業をおこなうための考え方や、教え方を伝えるワークショップを開催します。  |
| 23 | 笑                                       | 田畑栄一 (越谷市立越ヶ谷小学校・校長)                           | 教育漫才を教室・学校で導入・活用しよう！を旗印に、三校(小学校・高校・中高一貫校)で挑戦した。英語で取り組んだり、学年・学級で取り組んだり、留学先で日本文化を紹介するツールとしたり...<br>夏のチームで最後まで取り組めたことが何よりよかった。コミュニケーション能力を上げると同時に、<br>笑いの力は大きく、自殺・不登校・いじめのない温かい笑いのある学校づくりの魔法のツールになる。                  |
| 24 | 教育改革！...のために現場の教員お助けプロジェクト<br>♡         | 森迫恒平 (神奈川県立愛川高等学校・教員)                          | 学校の先生の困っていることややりたいことを実現するために、先生たちの背中を押して仲間をつくり、本質的な問題に取り組むために動くプロジェクトチームをつくりました。問題意識を持つ先生を仲間に入れて、困りごとを解決するために何から手をつけていくかも考えながら、自分たちで作っている壁を壊していきます。壊せることを共有して背中を押していきます。   |
| 25 | 総合学習を起爆剤にした地域のLearning-community化プロジェクト | 三浦一郎 (姫路市立手柄小学校・教員)<br>小野義直 (姫路市立姫路高等学校・非常勤職員) | 地域・社会に眠るありとあらゆる人的・物的・情動的リソースを教育課程に投入するために、学校・学校外人材が共に教育課程・教育活動を創造する担い手となる機会を創造するプログラム。   |
| 26 | 保育ルネッサンス                                | 土居桃子 (i.Dare・職員)<br>土居 隆二 (i.Dare・職員)          | 保育者と子どもたちを幸せに。<br>一対一の対話式描画活動を広める。<br>子どもの発達や思いを描画活動で発達段階を見極めて、生活や遊びの質を上げていく。それが両者の自己肯定感の向上につながる。<br>1人で広めるのには限界があるので、他の人でも同じスキルを身につけられるようにすることを目指していく。保育園にワークショップや、職員研修に出向いて、伝えている。<br>i.Dareで小学生に対しても実証しようとしている。 |

## プロジェクト一覧 (6/6)

---

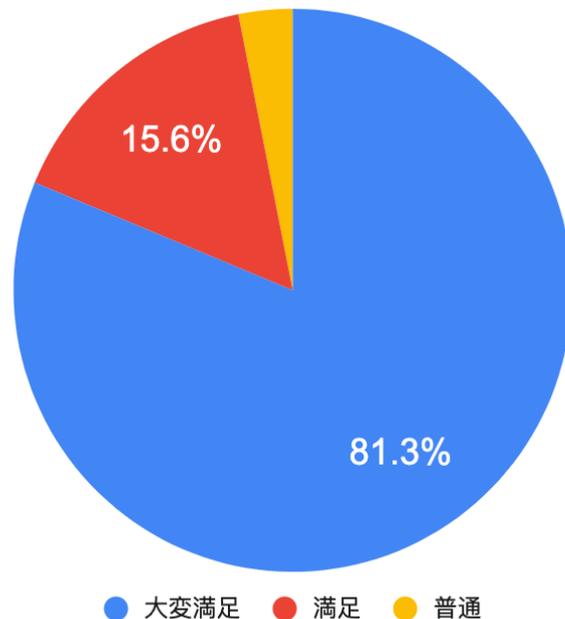
|    | プロジェクト名                  | メンバー名            | プロジェクト概要  |
|----|--------------------------|------------------|---|
| 27 | スナック/シェアハウスファ<br>ンド/アトリエ | 鈴木杏奈 (関西学院大学・学生) | お客様のお悩みを、悩みっぱなしにしないスナックの環境づくり→住むではなく創るシェアハウスの仕組みづくり→対話を軸にしたアトリエづくり(準備中)<br>という感じでどんどん移り変わっていきました! |

※アンケート未回答1件

# 参加者アンケート結果（1）

## Hero Makersに参加して影響されたこと、参加してからの変化

### 全体を通しての満足度



(N=32)

自分の考え方が180度変わった。自分の思考回路がこんなに変わると思っても見なかった。間違いなく私のこれからの人生が大きく変わる研修であった。

マインドセットが外向きに変わり、行動範囲が格段に広がったこと。仲間の力を信じることを学んだ。

課題解決よりも課題発見が圧倒的に大切。いろんな経験をしてみんなの発表を聞いてそう実感できた。表面上だけで聞こえのいい解決策が横行しているが本質を捉えてないものが多く全く解決しないという現状が多くあると思う。課題の本質は何か、その深さによってより説得力が増すし解決策なんて課題の本質が見えればいくらでもあることがわかった。

私でも何かできる！やってみたら、以外とできるじゃん！仲間はたくさんいる！

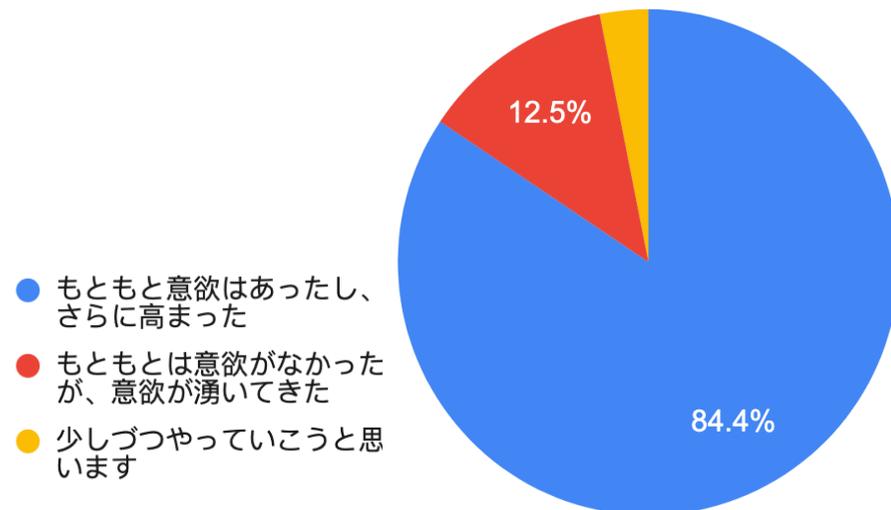
自分の意志をはっきりさせた上で、学校の課題を明確にし、それに対するプロジェクトを作ることができた。周りのリソースをとことん巻き込むマインドセットが身についた。

学校で仕事をするのが楽しくなりました。周りも巻き込めること、自分が大切にしたいことに気づきました。

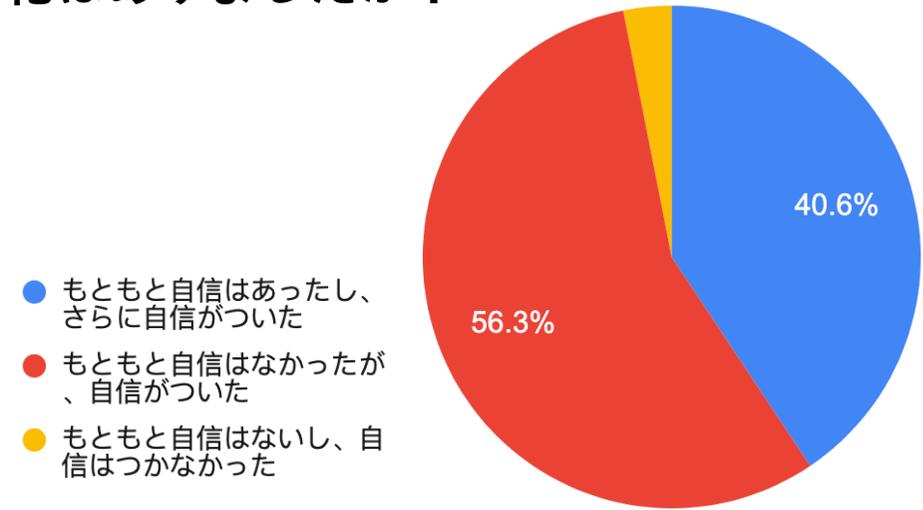
## 参加者アンケート結果（2）

学校や社会を変えることへの意欲、そして他者をチェンジメーカーとして育成する自信についてのアンケート結果は以下のとおりである。  
自らがヒーローであるに留まらず、生徒や同僚もヒーローとして育成するHero Makers人材としての自信がつくことがわかる。また、今年度はプログラムの内容をウェブ中心としたが、対面でのワークショップなどが多かった前年度とほぼ変わらない結果となり、Hero Makers人材育成の効果は変わらないと考えられる。

授業や学校、社会を変えることへの意欲に変化はありましたか？



授業や学校、社会を変えることのできる生徒や仲間を育成することへの自信に変化はありましたか？



## コラボレーション事例（1）

アンケート回答者32名中、84%の27名が他校の他校の教員や生徒、民間企業など外部の人との共創やコラボレーションの機会があったと回答。昨年度は65%（N=21）だったため2割ほど増加した。

最初の合宿でコミュニティ形成が十分にでき、Hero Makers内でのコラボレーションが活発化したことや、1期生が持つ外部連携時のノウハウや外部のリソースを使ってもいいというマインドセットが伝わりやすかったこと、ならびに前年度からの露出で声をかけられる機会が増えた（特に1期生）ことが原因と考えられる。

### 具体的にどういったコラボレーションがありましたか？

- ・他校の学校で、その学校や本校だけでなく、さらに他校の生徒や教員とともにプロジェクトの実施を行い、次回開催も約束できたこと。
- ・他の学校からもプロジェクトの開催を希望された。
- ・他校の生徒と本校の生徒同士で、今までのプロジェクトの活動内容シェアと今後の活動の企画を行っている。
- ・出版社と企画作成の会議を、生徒と教員と他校教員とで、6回行った。
- ・高校のみで実施されていた本プロジェクトが、小学校でも行われ、校種を問わずに実施できることが示された。
- ・教育イベント「Learn X Creation」にてワークショップ時間をいただき、中学生、高校生、大学生、教員、企業方などが参加され、次回開催にも大多数が参加された。

（Chalk-Jack）

12月1日NewsPicks 本社スタジオでの実証実験（KAKINE BREAKER）

高校を超えた高校生のつながりができた。企業と教授とイベントができた。（passion finder）

## コラボレーション事例（2）

### 具体的にどういったコラボレーションがありましたか？

Chalk-Jack起こせそう!数研出版・啓林館とコラボできた。工藤校長ともコラボできた。他の大企業にアクション起こしそう。（seiryō うんぬんかんぬん）

生野区役所、大阪府庁、WAKAZOとのコラボ（Step out of line）

他校の先生を研修会講師として呼んだ。  
チョークジャック会議を自校で開催しようとしている。（教育改革！...のために現場の教員お助けプロジェクト♡）

「編集工学研究所」「播磨風船飛行隊」と共に総合学習の授業の企画・実施  
「ビブリオバトル普及委員会」と共にはりまビブリオバトルというラーニングコミュニティの企画・運営  
「他力本願研究所」と教員宿泊研修の企画・運営  
「NAYA工房」と「学びを学ぶ」という一般向け研修事業の企画・運営  
「学校図書館研究会」と教員との合同研修の企画・運営  
「姫路市地域創生推進室」「NPO法人J-heritage」とのピースツーリズムの企画構想  
など。（総合学習を起爆剤にした地域のLearning-community化プロジェクト）

土佐町の保育園に何度か行ったこと。新聞やテレビの取材を受けた。  
（保育ルネッサンス）

# 参加者レポート

---

- KAKINE BREAKER

「始まりはHeroMakers」新しい教育インフラ・コミュニティプロジェクト“KAKINE BREAKER”誕生に至るまで...Part 1 | 佐藤 裕幸 #note

<https://note.com/hiro310extreme/n/ne60997bf7670>

「始まりはHero Makers」新しい教育インフラ・コミュニティ“KAKINE BREAKER”誕生に至るまで...Part 2 | 佐藤 裕幸 #note #私の仕事

<https://note.com/hiro310extreme/n/n56a012127c1b>

- passion finder

HeroMakers第二期を終えて | p\_p\_kf #note

<https://note.com/yusuketahara/n/ncdad583578e6>

- Tosa Esucator's Guild

HeroMakers最終発表 ～前へ進もうか～ | のざたん @nozatan530 #note

<https://note.com/nozkoh/n/nebfebb063601>

- New hope learning center

Hero Makers に参加して | yukio @hinumasizimi #note

<https://note.com/hinumasizimi/n/nd3d75b09efdc>

- ETP TOKYO -English for Beginners-

研修レポート① HeroMakers 経産相「未来の教室」実証事業 | おちゃタイムズ #note

[https://note.com/ocha\\_times/n/nc680a90b896c](https://note.com/ocha_times/n/nc680a90b896c)

- リベンジプロジェクト宿題全廃計画

他人にあまり期待をするな！ | かかとつま先 #note

<https://note.com/jazzjuice2000/n/nb31e78bb6180>

Hero makers 2期に参加してからの変化の速さについていけない42歳と更に加速した11歳の物語。(長っ) | ヒトミ #note

<https://note.com/nobitakun/n/n4be44d650de1>



# Hero Makers 2019

## 実施報告書

2020/02/29

タクトピア株式会社  
担当者：白川、大島