

①【生活にスポーツを取り入れること（共通テーマ）】

生活の中でスポーツに親しむ時間や環境を確保することができるよう、生活にスポーツを取り入れることを促進する取組

②【昨今の社会状況・トレンド等の考慮】

④【ターゲットに応じた運動・スポーツの効果や促進要因等の分析と仮説の設定】

③【取組の汎用性】

⑤【ライフパフォーマンスの向上に向けた目的を持った運動・スポーツの推進】

⑥【事業の継続性】

⑦【副次的な効果】

《重点ターゲット》

■子供・若者 ■働く世代・子育て世代 ■女性 ■高齢者

《具体的な取組例①》

IT企業×医療機関(監修)×企業等(地域内店舗等)

- (ターゲットを、子育て世代、若者と設定し…)
- アプリを活用した、街なかウォーキングイベントを定期的開催。
 - アプリ内では、コンディションのチェックとその結果に応じたウォーキングプログラムを提供する。
 - プログラムは専門家等の監修で制作。
 - イベント当日は、各自の運動効果に合わせたウォーキングを実施。
 - ミッションの達成度に応じた還元をおこない、楽しさの演出で、スポーツ実施、地域経済の活性化にも寄与する。
例)地域内の飲食店やスポーツクラブで活用できるポイントの付与など
 - 健康状態は、アプリ内で効果検証をし、スポーツの継続化にもつなぐ。

➔【横展開の有用性】幅広い地域で類似取組可能

《具体的な取組例②》

地域スポーツクラブ×自治体

- (ターゲットを、高齢者、働く世代と設定し…)
- 専門のトレーナーによる、住民の腰痛予防に向けた下肢筋力や姿勢制御機能の向上のための運動プログラムを指導。
 - 運動プログラムは地域の公民館などで、いつでも気軽に参加できる内容とする。
 - 地域住民が集まる場所での実施により、生活の質向上だけでなく、交流促進にも寄与する。
 - 地元企業や地域の子育て世代が集まる場所へ出向き、プログラムを展開することが可能。

➔【横展開の有用性】幅広い地域や分野で類似取組可能