

令和6年度  
子供の「遊び」推進プロジェクト  
公募要領

令和6年4月

東京都「令和6年度子供の『遊び』推進プロジェクト支援業務委託」受託者

アデコ株式会社

## 目次

1	事業概要	
1.1	事業目的	P4
1.2	実施スキーム	P4
1.3	事業プロモーターとプロジェクト実施者の役割分担の考え方	P5
1.4	事業全体のスケジュール	P6
2	プロジェクトの内容	
2.1	テーマ	P6
2.2	ねらい	P7
2.3	要件	P8
2.4	事業費	P8
3	応募資格	P8
4	プロジェクト提案書の内容	
4.1	プロジェクト詳細	P9
4.2	参加者数（目標）	P10
4.3	プロジェクト実施時期、スケジュール	P10
4.4	プロジェクト実施場所	P10
4.5	プロジェクト実施エリア	P10
4.6	概算費用	P10
4.7	安全対策	P11
4.8	実施体制	P11
5	応募方法	
5.1	応募書類の提出	P11
5.2	質問の受付	P11
6	プロジェクトの選定	
6.1	選定方法	P11
6.2	審査基準	P12
6.3	選定スケジュール	P13
6.4	選定結果の通知	P13
7	留意事項	
7.1	応募時	P13

7.2 プロジェクト選定後	P13
7.3 契約書の締結	P14
7.4 熱中症の対応	P14
8 問い合わせ窓口	P15
9 事業プロモーターの企業情報	P15
個人情報の取り扱いについて	P16

# 1 事業概要

## 1.1 事業目的

東京都では、子供たちが伸び伸びと遊び、他者との交流を通じて多様な体験ができる環境づくりに向け、多面的に取り組むを推進しています。

子供は「遊び」を通じて、異年齢の子供や家族以外の大人等と関わりながら、様々なことに自ら挑戦し、時には失敗も乗り越えながら、多様な経験を積み重ねることによって、実社会で生きる力を育てていきます。子供たちが“自由な発想”で“工夫”して外遊び等を楽しむことができる環境を整備することが、社会の宝である子供の健やかな成長につながります。

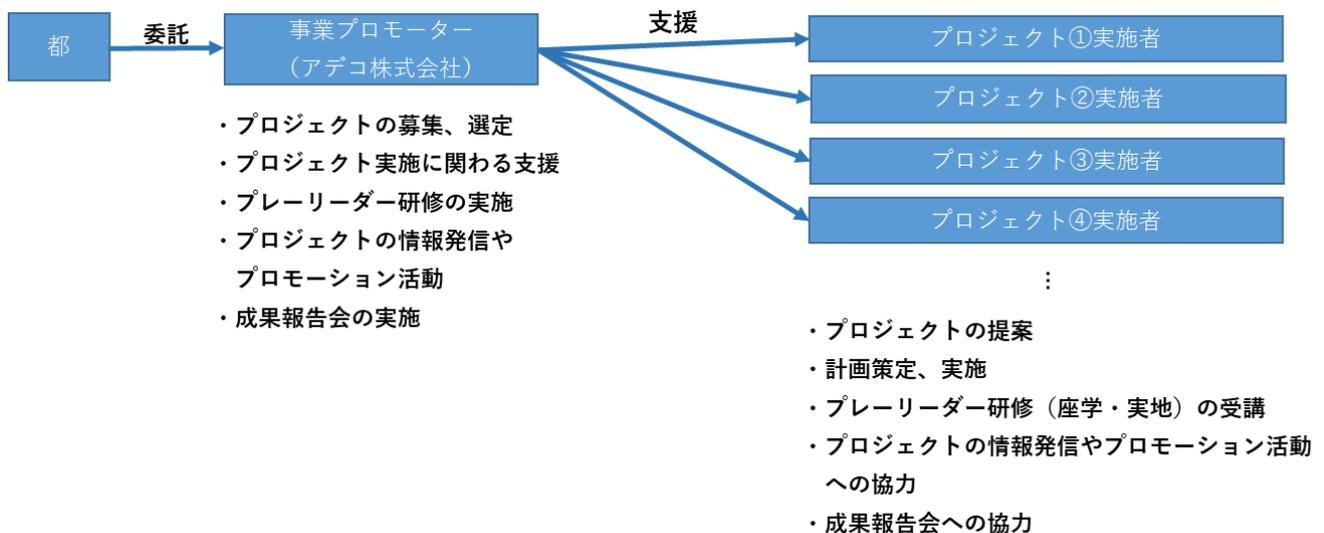
そこで、本事業では、子供の身近な場所で多様な「遊び」や体験ができるように、「遊び」の創出につながる取組を、「子供の『遊び』推進プロジェクト」として公募します。

当該プロジェクトの実施を通じて、子供の「遊び」に対する社会の意識を高め、地域等での「遊び」に対する理解を促進していくことを目指します。

## 1.2 実施スキーム

本事業におけるプロジェクト実施者は、事業プロモーター（アデコ株式会社）の支援のもと、プロジェクトを実施します。

プロジェクトの実施スキームは以下のとおりとします。



### 1.3 事業プロモーターとプロジェクト実施者の役割分担の考え方

段階	事業プロモーター	プロジェクト実施者
公募・選定	<ul style="list-style-type: none"> <li>・応募受付、審査会の実施</li> <li>・プロジェクト実施者との各種調整</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・応募書類の作成、提出</li> <li>・プレゼンテーション準備</li> </ul>
プロジェクト実施前	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクト実施計画書の作成支援</li> <li>・プロジェクト実施のための環境整備支援</li> <li>・関係機関との調整支援</li> <li>・プロジェクト開催の広報</li> <li>・プレーリーダー研修の実施</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクト実施計画書の作成、提出</li> <li>・プロジェクト実施のための環境整備</li> <li>・関係機関との調整</li> <li>・プロジェクト開催の広報への協力</li> <li>・プレーリーダー研修の受講</li> </ul>
プロジェクト当日	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクト実施支援</li> <li>・プロジェクト実施時の安全対策及び安全対策全体責任者</li> <li>・プロジェクト検証に必要なデータ収集</li> <li>・動画撮影</li> <li>・参加者アンケートの作成、回収</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクト実施</li> <li>・プロジェクト実施時の安全対策</li> <li>・プロジェクト検証に必要なデータ収集への協力</li> <li>・動画撮影への協力</li> <li>・参加者アンケートの回収への協力</li> </ul>
プロジェクト終了後	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実施報告書の作成支援</li> <li>・プロジェクト検証結果の取りまとめ</li> <li>・成果報告会の開催</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実施報告書の作成、提出</li> <li>・プロジェクト検証に必要なデータの提供</li> <li>・成果報告会の開催への協力</li> </ul>
情報発信	<ul style="list-style-type: none"> <li>・特設公式ホームページでの発信</li> <li>・特設公式 SNS での発信</li> <li>・実施者ホームページや SNS の拡散</li> <li>・プロジェクト動画作成・公開</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実施者ホームページ、実施者 SNS での発信</li> </ul> ※団体独自の HP や SNS アカウントをお持ちの場合 <ul style="list-style-type: none"> <li>・特設公式ホームページや SNS の拡散</li> <li>・動画作成への協力</li> </ul>

※本事業では、子供の「遊び」を根付かせる方策の一つとして、R5 年度、R6 年度の実施者同士のつながりを形成するため、「cfoo とうきょう遊びネットワーク」という体制を構築予定です。「遊び」の人員不足をお互いに補いあったり、必要なノウハウ等情報共有しあったりする場になりますので、選定された実施者をご協力をお願いします。

#### 1.4 事業全体のスケジュール

プロジェクト実施者は、以下のスケジュール（予定）をふまえて、計画を設定してください。  
 ※初回公募時に必要プロジェクト数に満たない場合は、再度公募を実施する可能性があります。

項目	令和6年度											
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
公募・選定	→											
プロジェクト実施前												
1)契約手続き			→									
2)実施計画書の提出			→									
3)実施に向けた各種調整				→								
4)プレーリーダー研修			→	座学	※実地はプロジェクト実施時期により変動							
プロジェクト当日				→								
プロジェクト実施後												
1)実施報告書の提出						→						
2)成果報告会への協力										→		
情報発信												
1)遊びの重要性の拡散	→											
2)実施プロジェクトの周知				→								

## 2 プロジェクトの内容

### 2.1 テーマ

「子供が“自由な発想”で“工夫”して遊ぶ」をテーマとした、創造性あふれる体験型プロジェクトを公募します。プロジェクトは 8 件程度を採択する予定ですが、最終的な採択件数については、事業プロモーターが調整します。

プロジェクトのイメージは以下に記載するとおりですが、あくまでイメージであり、テーマや後述の要件等に即した創造性あふれるプロジェクトであれば、以下に限りません。1 プロジェクト内で、複数の「遊び」要素を組み合わせても構いません。

#### 【プロジェクトのイメージ】

名称	実施場所	内容・ねらい
しぜん「遊び」		公園などの地域の資源を活用して、木や落ち葉、どろんこなど自然の素材を使った遊びを、思うままに“自由に発想”し“工夫”しながら創り出すことで、地域での思い出を育む。

みずをつかった「遊び」	公民館 広場 公園	水や川と“自由な発想”で触れ合う「遊び」を通して、地域での思い出づくりや、水の怖さ、水の扱いなどに関する“工夫”や気付きにつなげる。
ひをつかった「遊び」	空地 グラウンド	火起こしや消火など、火に触れることで、火の危険性・扱い方を知ると共に、自然の一部としての火を間近に体験する。
はいざい「遊び」	体育館 屋内施設	廃材等を使い、友達と協力し、“自由な発想”で考え、組み立てていく過程を通して、道具を上手に使うって工作する“工夫”を学び、協力して物事を成し遂げる楽しさを発見する。
うんどう「遊び」	川 森林	子供が夢中になる要素である用具を“自由な発想”で使用し、最後までやり切るための知恵や“工夫”を覚える。
おと「遊び」		廃材や自然の材料を使った型にはまらない楽器製作や、自由な演奏で、音の魅力を知る。
むかし「遊び」		地域の皆さんが子供時代に遊んでいた「遊び」を知り、“自由な発想”でアレンジしながら、上手く遊べる“工夫”に挑戦する。
だれでも「遊び」		障がいのある子供も一緒にできる「遊び」を“自由な発想”で考えたり、多様性を受け入れてどうすればみんなが楽しめるか“工夫”をしたりしながら、インクルーシブな社会への理解を深める。

## 2.2 ねらい

子供が、「遊び」を通じて、様々な経験を積み重ね、“自由な発想”や“工夫”を通して、実社会で生きる力を育てていくとともに、プロジェクト実施者が牽引し、「遊び」に対する地域社会の意識を高め、理解を促進することで、地域に根付いた取組として継続して実施していくことを目指します。

このため、プロジェクトの推進に必要な「子供がワクワクできる環境」、「大人の『遊び』の重要性への意識」及び「地域で遊び場を持続させる工夫」という3つの観点をふまえた提案を求めます。

観点	ねらい
子供がワクワクできる環境	子供が好きなことはより深く、苦手なことは工夫して、経験することで、自分自身で考え行動することの楽しさを知る。
大人の「遊び」の重要性への意識	大人が「子供は生きていくための工夫を『遊び』から学ぶ」ことを認知する。
地域で遊び場を持続させる工夫	地域の人々が「次世代を担う子供の成長のために、地域に『遊び場』が必要」ということを認知する。

## 2.3 要件

- ・子供が無料で遊べること。
- ・子供が自らの“自由な発想”で“工夫”し、挑戦できる「遊び」の要素があること。
- ・5人以上が、事業プロモーターが実施する子供の「遊び」に関わる人材を育成するためのプレーリーダー研修（座学・実地の両方）を受講すること。座学研修について日程が合わない場合は、アーカイブ配信を視聴+実地研修でも可とする。
- ・地元自治体や地域の関係者と連携すること。
- ・地域の子供をはじめとした地域住民の参加・参画を促進すること。
- ・国や他自治体からの委託や助成等を受けていないプロジェクトであること。
- ・コストや人材の観点から、継続可能な取組であること。

## 2.4 事業費

事業費は、1プロジェクトあたり120万円（税抜き）を基準とし、120万円（税抜き）を超える場合は、実施団体と事業プロモーターで協議します。提案内容及び支出計画書の妥当性を踏まえ、決定した事業費を事業プロモーターより支援します。

原則、実施報告書による精算払とします。ただし、契約主体になれない任意団体（法律で定められた組織ではない「自治会」、「町内会」、「サークル」等）で費用を先払できない場合は、契約書を取り交わしたうえで、事業プロモーターが支出を行います。

※その他、事業費に関する詳細は「対象経費費目 一覧」、特設サイト内「Q&A」もご確認ください。

特設公式サイト <https://kodomoasobi.metro.tokyo.lg.jp/>

## 3 応募資格

都内で継続的に「遊び」の活動を実施しようとする、地域の任意団体、一般社団法人、一般財団法人、公益社団法人、公益財団法人、NPO法人等の非営利法人を対象とし、次に掲げるすべての事項を満たす団体であることとします。

- ・東京都から指名停止措置が講じられている事業者ではないこと。
- ・反社会的勢力又はそれに関わるものとの関与がないこと。
- ・地域との調整とプロジェクト後の持続性の観点から、実施者は原則、実施場所の地域に在住、在学、在勤のメンバーが含まれること。

#### 4 プロジェクト提案書の内容

以下の応募書類（様式1～2）について、「プロジェクト提案書記載例」を参照の上、記載してください。

応募書類	記載内容
様式1 プロジェクト提案書	・プロジェクトのタイプ
	・プロジェクトの名称
	・プロジェクトの概要
	・プロジェクトの詳細
	・参加想定人数（目標）
	・実施時期、スケジュール
	・実施場所
	・実施エリア
	・概算費用
	・安全対策
	・実施体制
・その他	
様式2 支出計画書	・支出計画書

【様式1】プロジェクト提案書の作成にあたっては、以下の点に留意してください。

##### 4.1 プロジェクト詳細

＜提案地域におけるプロジェクトの必然性・必要性＞

子供の「遊び」推進プロジェクトの前提となる当該地域が抱える課題やニーズを、具体的かつ明確にしてください。特に、当該地域の「遊び」の環境が不足している状況、コスト、子供の遊びをリードする人材、実施環境等の課題がどの程度顕在化しているのか等、課題の性質を客観的に整理してください。

上記課題を踏まえ、提案するプロジェクトがどのようにして課題の解決につながるのかについて説明をお願いします。

＜子供の“自由な発想”と“工夫”を促すプロジェクト設計＞

本事業のテーマにもある“自由な発想”、“工夫”という観点をプロジェクトの内容に含めて、プロジェクト設計を行ってください。「遊び」の内容の中で、子供が“自由な発想”で“工夫”できる要素がどこにあるのか、具体的かつ明確に記載をお願いします。

＜地域への取組の定着や周辺地域への波及の可能性＞

提案にあたっては、プロジェクトの内容が地域で継続して実施できるシナリオを提示してください。当

該シナリオには提案地域のプロジェクト開始時の姿や方向性、また、定着に向けたステップを含めてください。

#### <提案内容の新規性・妥当性>

「子供のワクワク」の観点から、プロジェクトの内容自体に新規性があるか、もしくは当該地域で実施されてこなかった（根付いていない）プロジェクトの内容とし、具体的に記載してください。過去に類似の取組実績がある場合は、その取組との違い（発展させた内容等）について記載してください。

#### 4.2 参加者数（目標）

4.1 プロジェクト詳細を踏まえてプロジェクト参加者数（子供、保護者、地域住民等）等の目標を定めて、具体的かつ可能な限り定量的に記載をお願いします。なお、一日あたり概ね 100 人程度が参加できる規模を想定することが望ましいですが、場所や「遊び」の内容によっては、適正な人数規模が異なりますので、事業プロモーターまでご相談ください。

また、地域の子供をはじめとした地域住民がプロジェクトに参加・参画するよう促すための“工夫”についても記載をお願いします。

#### 4.3 プロジェクト実施時期、スケジュール

実施時期は、プロジェクト決定後から 12 月中頃までの間に設定し、実施までのスケジュールを記入してください（なお、夏休み期間中にプロジェクトを実施することが望ましい）。

また、開催期間は、2 日間×2 回 もしくは 連続する 4～5 日間程度とします。

#### 4.4 プロジェクト実施場所

実施場所について、以前使用した実績がある、土地・施設所有者や地元自治体と調整を開始しているなど、関係機関との連携の実績があれば、記載してください。

※実施場所は、事業プロモーター及びプロジェクト実施者が土地・施設所有者や地元自治体等と調整します。

#### 4.5 プロジェクト実施エリア

プロジェクト実施場所に記載した中のどのエリアで実施するかを記入してください。

#### 4.6 概算費用

2.4 事業費の内容を踏まえて記載をお願いします。なお、プロジェクト実施に活用可能な資材、環境等が既に構築・提供されている場合は、当該環境を最大限活用することとし、構築・運用に係るコストを可能な限り削減し、代替可能性及び事業継続性を考慮した持続可能な普及モデルとして必要かつ十分な要件を備えたものとなるよう設計してください。環境構築にあたっては、不測の事態等に対応できるようスケジュールや物品の購入等に十分な配慮を行ってください。

#### 4.7 安全対策

プロジェクトを安全に実施するために、現状で想定される安全上の課題と対応策を記入ください。

※採択された団体は、プレーリーダー研修受講後、支援員と共に安全対策方針を作成して頂きます。

#### 4.8 実施体制

プロジェクト実施時の運営体制、各役割を記入ください。

代表とともに連絡／打合せ参加が可能な窓口担当者を設けてください。

※その他、実施体制に関する詳細は特設サイト内「Q&A」もご確認ください。

### 5 応募方法

#### 5.1 応募書類の提出

公式サイトのフォームに沿って、応募資格、実施団体の概要等を入力のうえ、以下の応募書類を添付して送信してください。

<応募書類>

- ・【様式1】プロジェクト提案書
- ・【様式2】支出計画書

<提出期限>

令和6年5月19日（日）24時

#### 5.2 質問の受付

本事業、公募、提出書類等に関して質問がある場合は、公式サイト内の問い合わせフォームより受け付けます。

毎週月曜日に取りまとめ、特設サイトで、毎週水曜日に回答を公表する予定です。

<受付期限>

質問受付締切：令和6年5月13日（月）15時

特設公式サイト <https://kodomoasobi.metro.tokyo.lg.jp/>

### 6 プロジェクトの選定

#### 6.1 選定方法

書類審査及びプレゼンテーション審査を実施し、優れたプロジェクトを選定します。書類審査は、提出いただいた応募書類について審査を行います。プレゼンテーション審査は、書類審査を通過された方は参加必須とし、プロジェクトの提案内容、支出計画及び質疑応答の結果に基づき、有識者等で構成される審査会において審査を行います。実施日時等の詳細については書類審査を通過した応募者に対して、事業プロモーターから個別に連絡します。

提出いただいた応募書類は、事業プロモーターからの求めがあった場合を除き、記載内容の変更、新たな図表等の作成、資料の追加は認めません。

## 6.2 審査基準

本事業の目的・趣旨を十分に考慮し、以下の審査基準に基づき、総合的に評価を行います。

審査項目	審査の視点	配点
事業目的の理解	<ul style="list-style-type: none"> <li>・事業の目的を十分に理解している内容になっているか。</li> <li>・プレゼンテーションを通じて、プロジェクトに積極的に取り組む姿勢が見られるか。</li> <li>・質疑応答には明確に答えられているか。</li> </ul>	5点
プロジェクトの必要性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・地域における「遊び」の環境が不足しているなど、課題やニーズを把握しているか。</li> <li>・プロジェクトを実施することで、課題の解決につながるか。</li> </ul>	5点
プロジェクトの内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「子供が“自由な発想”で“工夫”して遊ぶ」というテーマに即した内容となっているか。</li> <li>・プロジェクトの中で、子供がどのようにして、“自由な発想”で“工夫”して遊ぶことができるのか、具体的に示されているか。</li> </ul>	25点
地域での継続的な取組	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクト実施後も、地域で継続して取組を続けられることが見込まれるか。</li> </ul>	10点
新規性・妥当性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクトの内容に新規性がみられるか、もしくは、当該プロジェクトが実施されてこなかった（根付いていない）地域で実施されているか。</li> <li>・類似の取組実績がある場合は、既存の取組との違い（発展させた内容等）が含まれているか。</li> </ul>	10点
地域住民の参加・参画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・地域の子供をはじめとした住民が企画段階から関わるなど、地域住民の参加・参画を促す“工夫”がみられるか。</li> <li>・地域特性、プロジェクトの場所や内容を踏まえて、適切な参加者数となっているか。</li> </ul>	10点
実現可能性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクト実施まで無理のないスケジュールを想定しているか。</li> <li>・プロジェクトの内容を実施するにあたり適切な実施場所やエリアとなっているか。</li> <li>・実施場所の土地・施設所有者や地元自治体等と調整を開始しているか。</li> </ul>	10点
費用対効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクトの内容を実施するにあたり、概算費用の内訳は適切か。</li> <li>・プロジェクト実施に活用可能な資材等を最大限活用し、構築・運用に係るコストを可能な限り削減した、必要かつ十分なものとなっているか。</li> </ul>	5点
安全上の課題と対策	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクト実施にあたり安全上の課題がリストアップされているか。</li> <li>・安全上の課題に対する必要な対策及び対処方法が明示されているか。</li> </ul>	15点
実施体制	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクトを円滑に運営できる人員体制が構築されているか。</li> <li>・役割は明確になっているか。</li> </ul>	5点
<b>合計点</b>		<b>100点</b>

### 6.3 選定スケジュール

質問受付期限	令和6年5月13日（月）15時
応募書類提出期限	令和6年5月19日（日）24時
書類審査結果通知	令和6年6月上旬
プレゼンテーション審査会	令和6年6月上旬から中旬
最終結果通知	令和6年6月中旬から下旬

### 6.4 選定結果の通知

書類審査後、全ての応募団体に結果を通知し、書類審査を通過した応募者には、プレゼンテーション審査会の案内をいたします。

また、プレゼンテーション審査後、10日以内に採択又は不採択の結果を通知します。同通知後、採択されたプロジェクト実施者に対して事業プロモーターより意思確認及びプロジェクトの進め方について説明を行います。

## 7 留意事項

### 7.1 応募時

- ・ 応募書類作成に要する全ての費用は、応募者の負担とします。
- ・ 事業プロモーターは応募書類の内容に係る一切の情報について、プロジェクトの選定のみに利用します。
- ・ 応募書類に含まれる個人情報の取扱いについては、本公募要領末尾の「個人情報の取扱いについて」のとおり適切に管理いたしますので、ご確認いただき、同意の上、ご応募ください。

### 7.2 プロジェクト選定後

- ・ プロジェクト実施者は、東京都並びに事業プロモーターが行う選定結果に関する広報に先んじて対外発信を行わないでください。
- ・ 選定後におけるプロジェクト実施者事由による参加辞退は原則、認められません。
- ・ プロジェクト実施に当たっては関係法令等を遵守してください。
- ・ 事業プロモーターが、東京都と協議の上、専門家の知見等を踏まえて、プロジェクトごとに安全対策方針を策定します。プロジェクト実施者は本方針に従い、安全面に十分な配慮を行ったうえでプロジェクトを実施してください。なお、本方針に基づく対応に必要な経費（保険、安全対策に係る物品、安全を確保するために必要な人員配置等）は、事業プロモーターが負担します。
- ・ プロジェクトにより取得した一切について、営利目的で使用すること等は認められません。
- ・ プロジェクト実施者は、事業プロモーターと調整の上、速やかにプロジェクト実施計画書を作成してください。
- ・ プロジェクト提案時の想定と異なる事態が生じた場合は、その原因を分析し、事業プロモーター及び

関係機関と調整し、東京都の承認を得た上で、プロジェクト実施計画書を変更してください。なお、変更する内容によっては、プロジェクトの選定を取り消す場合があります。

- ・プロジェクト期間中、問い合わせ担当者を設置する等、参加者等からの問い合わせに対応するとともに、不具合が発生した場合に備え、対応体制を整備の上、迅速に原因を特定し、対処してください。
- ・プロジェクトで得られた情報、結果、データ等は東京都の許可なく第三者への開示、第三者機関への転載、掲載はしないでください。
- ・プロジェクト実施までの期間中、事業プロモーターの求めに応じて、2週間に1回程度の頻度で簡易な進捗報告を行ってください。また、必要に応じ、事業プロモーター及び東京都が進捗確認のため現地に赴く場合には、その対応を行ってください。
- ・本事業では、子供の「遊び」を根付かせる方策の一つとして、R5年度、R6年度の実施者同士のつながりを形成するため、「cfoo とうきょう遊びネットワーク」という体制を構築予定です。「遊び」の人員不足をお互いに補いあったり、必要なノウハウ等情報共有しあったりする場になりますので、選定された実施者をご協力をお願いします。
- ・プロジェクト終了後1か月以内に、成果報告書を提出してください。
- ・令和7年1月～2月頃に実施予定の成果報告会に協力（例：報告会参加、資料や情報の提供等）してください。

### 7.3 契約書の締結

契約期間は、契約締結日から令和7年3月31日までとなります。審査を経てプロジェクト実施者と事業プロモーター間で最終意思確認を実施後、速やかに契約書を締結し、必要書類を事業プロモーターに提出していただきます。

### 7.4 熱中症の対応

熱中症の発生が想定される時期にプロジェクトを実施する場合は、厚生労働省熱中症予防情報サイト(熱中症予防のための情報・資料サイト | 厚生労働省 (mhlw.go.jp))等を参考に必要な対策を講じてください。

## 8 問い合わせ窓口

アデコ株式会社

東京都新宿区西新宿 1-22-2 新宿サンエービル

問い合わせ電話番号：050-4560-3823（受付時間：平日 9 時～17 時 30 分）

メールアドレス：[ADE.JP.kodomoasobi@jp.adecco.com](mailto:ADE.JP.kodomoasobi@jp.adecco.com)

## 9 事業プロモーターの企業情報

会社名	アデコ株式会社
本社所在地	東京都千代田区霞が関 3-7-1 霞が関東急ビル
設立	1985 年 7 月 29 日
代表者	代表取締役社長 平野 健二
資本金	55 億 6000 万円
従業員数	37200 名 *当社に所属するすべての雇用形態の従業員の合計。
事業内容	お客様の多彩なニーズに応えるため、人材派遣、人材紹介、アウトソーシングなど、コンサルテーションをベースとしたハイブリッド型の総合人財サービスを提供しています。
URL	<a href="https://www.adeccogroup.jp/">https://www.adeccogroup.jp/</a>
本事業 運営事務局	東京都新宿区西新宿 1-22-2 新宿サンエービル

## 個人情報の取扱いについて

本公募は、東京都の業務委託を受けてアデコ株式会社が実施するものです。応募者の個人情報の取扱いについては、以下のとおり適切に管理いたしますので、ご確認いただき、ご同意の上、ご応募ください。ご応募いただいた場合、同意いただいたものとさせていただきます。

1. 個人情報の取扱いに関する 弊社の基本姿勢	アデコ株式会社は 2003 年 10 月 20 日にプライバシーマーク使用許可の認定を得て以来、10 回目の更新審査をクリアし、個人情報保護に関するマネジメントシステムを 20 年間堅持し続けております。 応募者の個人情報は、弊社が定める「個人情報保護方針」に則り、適切な保護措置を講じ、厳重に管理いたします。
2. 応募者の個人情報の利用目的	応募者の個人情報は本公募に関する手続きのために利用させていただきます。これ以外の目的で個人情報を利用する場合は、改めて目的をお知らせし、同意を得るものといたします。
3. 応募者の個人情報の提供	応募者の個人情報については、当該プロジェクトの業務委託元である以下の機関（組織、個人）に、以下の目的により提供を予定しています。 提供先：東京都 提供する目的：本事業の円滑な推進のため 提供する個人情報の項目：団体名・所在地・氏名・電話番号・電子メールアドレス等、企画提案書にご記載の項目 提供の手段又は方法：CD 等での手渡し
4. 応募者の個人情報の委託	応募者の個人情報は、外部委託事業者個人情報を取り扱う業務を委託する予定があります。その際、必要な契約を締結し、弊社の従業員に対するのと同等の管理を行います。
5. 応募者の個人情報の利用終了後の措置（個人情報の保管期間）	当該業務終了後は、アデコ株式会社が責任をもって廃棄いたします。
6. 応募者が個人情報を弊社に与えることの任意性及び当該情報を与えなかった場合に応募者に生じる結果について	本公募につきましては、必要な個人情報の記載は義務になります。
7. 個人情報に関するご連絡先	アデコ株式会社 パブリックソリューション事業本部ソリューションセールス事業部 子供の「遊び」推進プロジェクト運営事務局 〒160-0023 東京都新宿区西新宿 1-22-2 新宿サンエービル TEL：050-4560-3823 Email:ADE.JP.kodomoasobi@jp.adecco.com

◆ 弊社の「個人情報保護方針」「個人情報の取扱いについて」をご覧になりたい方は  
<https://www.adeccogroup.jp/policy> をご覧ください。