

学びプラン

地域資源とアイデアを使って、新規事業を考えよう!!

起業家精神とは？ どうやって培う？ そんな疑問に楽しく学びながら応えるJTBオリジナルプログラムです。

架空の街を題材に、その地域が抱える問題を解決できるビジネスモデルを考えよう!! 全員でひねり出したアイデアをまとめやすいフレームワーク（マインドマップやブレインストーミング）を用い、ゲーム形式で進行することで、生徒/学生の自由な発想を引き出す仕組みが整っている。オプションで「ビジネス体験」のエッセンスを加えることも可能です。



キャプション

バス

ごく普通のバスだが、車を持っていないお年寄りもたくさんいるので地域にとって大事な存在だ

古民家

人が住んでいない家が多い。実はたくさんあります。役所にお問い合わせすれば無料で借りられることもある!

育てる

旅行をする

キャプション



キャプション

▶ならではのポイント

- ・対象地域の地方創生事業として取り組むことで、生徒学生たちが自主的に該当地域の魅力を見出すキッカケになる。
- ・新開発したJTBオリジナルコンテンツのため、唯一の価値がある。
- ・特別活動（例：修学旅行等）に付帯させることで、これから向かう地域の理解を事前に深めることができる。



1. 現実をモデルにしたリアルな仮想の街で 地域創生のアイデアを考える

地図や住民のデータ、動画などを用意してリアルな街のイメージを作り、そこを舞台に地方創生のアイデアをディスカッションします。課題に対してのイメージをリアル持つため、学生たちの議論は活発に進み現実に即したアイデアがまとまりやすくなります。



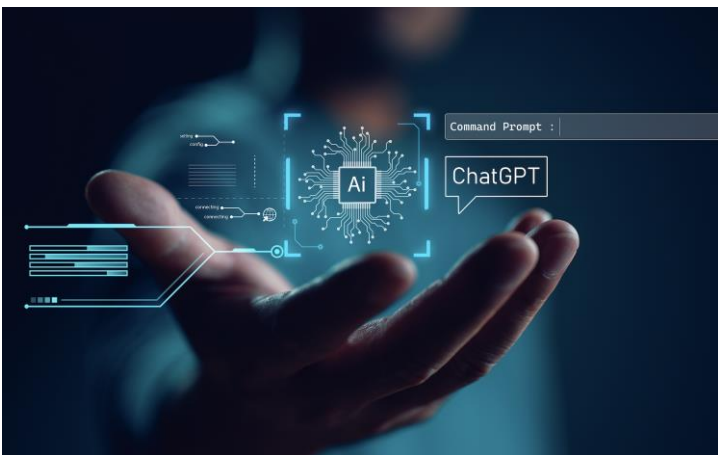
2. アイデアがまとまりやすい！ 実績のあるフレームワークを使う

ディスカッションの方式は「マインドマップ」や「ブレインストーミング」といった多くの実績を残してきたフレームワークを採用しています。ビジネスの場でもよく使われるこれらの思考方法を利用することでスムーズな議論や斬新なアイデア創出を創出する大きな助けとなります。



3. 学生が熱中しながら取り組める！ ゲーミフィケーションの仕組みを導入

学生は楽しくなければ動きません。逆に言えば楽しければ熱中して取り組みます。本プログラムは人が熱中する仕組みを解析した「ゲーミフィケーション」の手法で作られており、意欲的な参加を自然と発生させる仕組みになっています。



4. アイデアの評価にはAIを利用 客観的な評価を手軽に提示できます

学生たちのアイデアを評価するには、誰もが納得できる客観的な仕組みが必要です。そこでAI（Chat-GPTを予定）を使い、さまざまな面から点数評価をした上、アイデアの良い点や改善点なども瞬時に提示できます。
※プログラムは事前に組まれているため、どなたでも簡単にお使いいただけます。



5. 学校が所属する市町村や旅行先など 現実世界を舞台にできます【オプション①】

学校が所属する地域や旅行先などに舞台をして議論することも可能です。身近でよりリアルな街のイメージは、学生の議論をさらに活性化させるほか、具体的なプランとしてまとめれば、実際に実行できることもあります。ぜひ行政の担当者なども呼んで実践的な地域創生の場にしてください。



6. 経費の流れを体験して 経営体験プランも可能です【オプション②】

企画費用や広告費など、疑似通貨を使いながら経費の流れを体験し、経営体験授業にアレンジすることもできます。
ルールが加わり複雑になることで、学生同士のより活発な議論を誘発します



地域資源カード

バス



ごく普通のバスだが、
車を持っていないお年寄りも
たくさんいるので
地域にとって大事な存在だ

古民家



人が住んでいない家が
実はたくさんあります。
役所にお願ひすれば
無料で借りれることもある！

大和芋



全国一の生産量を誇る
地域の名産品。
そのまま食べたりすりおろし
ても美味しいが、最近は
作る人が減ってきている。

自転車



サイクリングロードが有名な
この地域をモデルにした
自転車を題材となっている
アニメもあるぞ！



ジョイントカード



アイデアカード



育てる



旅行をする



ネットを使う



多種多様なヒントカードを使い、楽しくアイデアを繋げます

例) 外国からくる観光客に、日本の文化を知ってもらうためのツアーを企画する。
また、空き家をリフォームしてそこに泊まれるようにする。
スタッフには地域の高齢者を雇用して交流してもらう。



<ChatGPTの返答>

① 課題解決への効果見込み：70点

- 良い点：観光客に日本の文化を知らせる取り組みは素晴らしい。
- 改善点：より具体的な文化体験やアクティビティの提案があれば、効果が高まるかもしれません。

② 地域経済への影響：65点

- 良い点：空き家のリフォームと地元高齢者の雇用は地域経済に貢献できる。
- 改善点：経済への具体的な数値的効果や収益の見込みが不足しています。

③ 長期的な持続可能性：55点

- 良い点：地元のリソースを活用し、地域社会との結びつきを強化するアイデアです。
- 改善点：長期的な継続性や観光客の維持に関する計画が欠けています。

④ 街の状況への対応：75点

- 良い点：地方都市の特徴や課題に合致しており、地域の魅力を活かす取り組みです。
- 改善点：より具体的な高齢化対策や地域資源の最大活用を検討できるとさらに効果的です。

⑤ 文章のわかりやすさ：70点

- 良い点：言葉が中学生向けで優しいです。まず調で書かれています。
- 改善点：アイデアの説明がもう少し詳細であれば、よりわかりやすいでしょう。

合計点数：335点

サンプル文章は335点を獲得しました。改善点を考慮し、より詳細なプランと数値的効果の見込みを提供することで、点数を向上させることができるでしょう。



カードを使って楽しみながら
たくさんのアイデアを出す

グループごとに話し合っ
て現実的に使えるプランに近づける

AI (Chat-GPT) を使って 全員が納得する客観的な点数を出す

アイデアの文章を入力するだけでOKです
教員やスタッフからの評価も加えます

グループの得点や各個人の成績はスタッフが集計し
紙媒体で印刷できるデータとして後日お送ります



▶プログラムの流れ・タイムスケジュール・メニュー等

<開始～チュートリアル終了>

10分

- ・イントロダクション
- ・舞台となる街やルールの説明

15分

- ・カードでアイデア出し①：6分
- ・カード選別：3分
- ・文章にまとめる：6分

10分

- ・グループ毎にChatGPTでスコア計測
(プロンプトを読み込む)

<アイデアディスカッション～発表>

15分

- ・カードでアイデア出し②

15分

- ・カードでアイデア出し③

10分

今までに出たアイデアから
最後に発表する案を一つまとめる

20分

- ・グループ毎に発表
+他グループで良かったものを記録
- ・グループ毎にChatGPTでスコア計測
- ・最終スコア発表

15分

- ・講評、講座、まとめ (時間調整可)



キャプション



キャプション



キャプション



キャプション

▶その他補足情報

- ・所要時間：2コマ90～120分
- ・対応可能人員：40名まで
- ・設定期間：通年
- ・設定除外日：土日祝/年末年始

▶交通アクセス



地域資源カード

アイデアカード

ジョイントカード

**外国人観光客に
たくさん
来てほしい
難易度：★**

課題カード

リーダー
みんなの意見をまとめ
良いアイデアが出るよう
頑張ろう！

リーダーバッジ

<進め方：準備>

- ① 4名1組、もしくは5名1組でグループを作る
- ② リーダーを決めてリーダーバッジを渡す
- ③ 地域資源カードを1枚引いて場に伏せる
残りの地域資源カードとアイデアカードをまとめよく切ってからテーブル中央に置く
- ④ リーダー以外の人にジョイントカードを4枚ずつ配る
- ⑤ テーマカードを選ぶ（初回はこちらで指示）
- ⑥ 伏せていた地域資源カードをオープンする

以下の手順で手番を回していく（リーダーは進行、まとめ）

- ① 誰か1人が山札からカードを一枚引く
 - A. テーマカードに沿いながら
場の他のカードと関連させたアイデアを考え
ジョイントカードと一緒に場に出す
 - B. 30秒以内にアイデアが浮かばなければ
引いたカードはゲームから取り除く

② 次の人の手番へ



③ 1の手順を合計4周回す

（場には最大で12枚のカードが出る）

④ 記録タイム：使ったカードの枚数を個人ごとに記録する

⑤ アイデアをまとめる

1. 場に出ているカードのうち使うものを6枚に絞る
2. リーダーがアイデアを文章にまとめる

⑥ 記録タイム：

最後まで残ったカードの枚数を個人ごとに記録

<発表&採点>

- ⑦ ChatGPTによる採点をする
- ⑧ 数回繰り返し、最終発表アイデアをまとめる
- ⑨ グループごとの発表&採点
 - ・ ChatGPTによる採点
 - ・ 生徒による採点
自分のグループ以外の発表で良かったものを選び記録する
 - ・ 特別審査員（講師、教師、ゲストなど）

→グループとしての最終スコアを競う

基本コース (2時間)

探究学習/コミュニケーション能力向上

オプション① 現実の地域で実践(2時間)

探究学習/地方創生

オプション② 経営体験コース(2時間)

起業家教育/ビジネス教育

【オプション①】 指定地域を舞台にしたオリジナル地域資源カードの作成

印旛沼



日本一汚いと言われた湖。
飲料水～工業用水まで
様々なことに使われている。
飲むとちょっと甘い。



地域資源カード

具体的な地域を対象にすることで
その場所ならではのアイデアが出るほか
その地域の理解がより深まります

修学旅行先の 事前学習にも！



< 運用の流れ >

- ① 「地域資源を探す」 時間をとる
例1) 第1回目を実施した際の宿題にする
例2) 事前に調べ学習の時間を取る
例3) 旅行先の場合は事前学習として行う
- ② 事前に提出されたアイデアを弊社に送信
- ③ 弊社でカードを制作、発送

【オプション②】 経費の流れを体験する経営体験プラン

リアルな疑似通貨を使い、アイデアのディスカッションや実行に経費の流れを加えます。アイデアの点数に応じて売上が変動するため、良いものは売れますが悪いものだと赤字に…お金というテーマを加えることで、学生たちの競争や議論がさらに白熱します。



企画費用
100万円

事業費用
300万円

広告費 100万円 (2.0倍)
300万円 (2.5倍)
500万円 (3.0倍)

<売り上げの計算例>

企画力

396

ChatGPT 審査
500 点満点

×

広告力

2.5

広告倍率

10の位で四捨五入

990万円

【本プログラムで育まれる能力と対応する授業】

地方創生	<ul style="list-style-type: none">・日本の地方都市が置かれている状況を知る・日本の社会に興味を持つ・自分の住んでいる地域に興味を持つ（オプション）・旅行先の地域に興味を持つ（オプション）
起業家教育	<ul style="list-style-type: none">・アイデアをビジネスにまとめる練習ができる・売上、経費といった概念を理解する（オプション）・リスクとリターンを天秤にかけ チャレンジ精神を育む（オプション）
探究	<ul style="list-style-type: none">・地域資源からアイデアを考え発想力を高める・企画の良し悪しを推敲することで判断力を高める・主体的に課題を発見し解決策を提示する
コミュニケーション 能力の向上	<ul style="list-style-type: none">・自分のアイデアを主張し表現力を高める・人のアイデアをよく聞く姿勢を身につける・リーダーの役目を体験し適性を探ることができる