
起業家教育促進事業

平成18年度実施プログラムの概要

トレーディングゲーム (株)ウィル・シード

内容

トレーディングゲーム

楽しみながら自然な形で社会の仕組みを学ぶことができる体験型ビジネスシミュレーションゲームです。会場を1つの世界とみたく国対抗で行います。国情に合わせて支給される資源・道具・資金が異なり、それらを活用して“仕事”を体感します。ゲームには、現実社会をわかりやすく理解できる「仕掛け」があり、その対応は全て自分で考え、決断・行動しなければなりません。ゲームでの行動を振り返ることで自己理解をうながし、ゲームの上での“仕事”を通して世の中と関わる上で意識すべき姿勢を学びます。

時間: 6時限

人数: 15 ~ 35名程度 (23 ~ 25名程度が最適)

プログラムの流れ

導入
体感
納得
確認

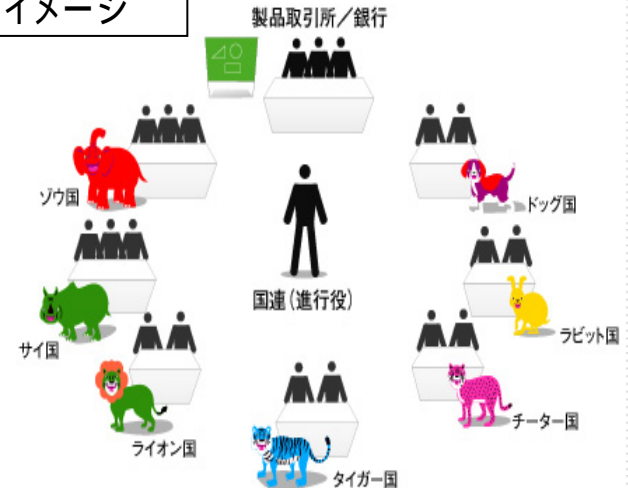
社会との関わりを考えよう

トレーディングゲーム

振り返り

トレーディングゲーム2

イメージ



クエストエデュケーションプログラム(株)教育と探求社

内容

コーポレートアクセスコース

企業におけるインターンシップを教室で体験学習するためのプログラムです。前半では、インターン受け入れ先企業(実在の企業6社)が紹介され、希望の1社を選択します。新人研修を通して企業活動を理解するとともに、ITスキルや文書作成、発表などの手法を習得します。後半では、企業から出されるミッションに取り組み、情報収集、ブレインストーミングなどを重ねてプランを作成しチーム・プレゼンテーションを行います。

プログラムの流れ (24ステップ)

1	活動の準備をする	(1) オリエンテーションを受ける (2) 自分の仕事意識を知る (3) インターン募集を見る	(4) 企業にエントリーする (5) 新人研修に取り組む (6) 課題を報告する
2	会社の仕事をする	(7) 仕事を始める (8) 「アンケート調査」に取り組む (9) 「調査レポート」を書く	(10) 調査結果を報告する (11) 「合同研修」を受ける (12) ミッションを受け取る
3	ミッションに取り組む	(13) 情報を収集する (14) 情報を整理する (15) 企画会議を開く	(16) プランを作る 1 (17) プランを作る 2 (18) プランを作る 3
4	プレゼンテーションをする	(19) 「プレゼンテーション研修」を受ける (20)(21) プレゼンテーションの準備をする	(22) プレゼンテーションを行う 1 (23) プレゼンテーションを行う 2 (24) すべての活動を振り返る

ドリームマップ(株)エ・ム・ズ

内容

ドリームマップ

ドリームマップは、将来の「なりたい自分像」を明確にイメージ&ビジュアル化するもので、ドリームマップを広く周囲に公言し、その認知・受容を得ることにより、子ども達一人一人が自己に対するイメージをプラスに変化させ、自己の将来に向けた創造的発想と、その実現に向けた発展的行動を導き出すことができます。

プログラムの流れ

自己対話・分析

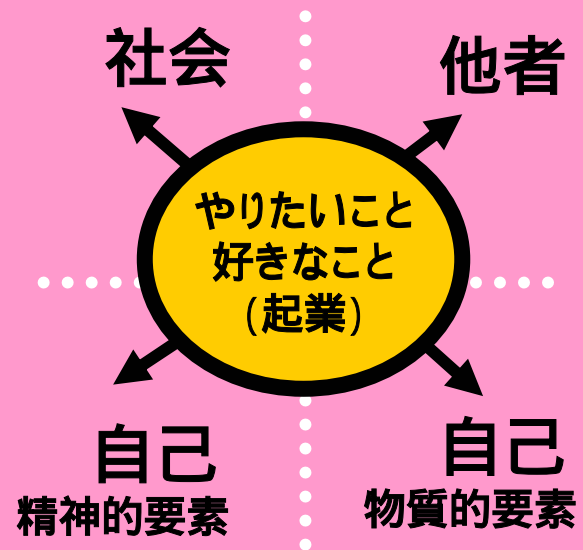
ポジティブシンキングと将来像の構築

ドリームマップ作成

ドリームマップ発表

まとめ

ドリームマップ配置図



ビジネス体験プログラム (株)gusiness

内容

ビジネス体験プログラム

パソコンを使ったビジネスシミュレーションで、生徒の想像力と仮説検証力、そして仲間とのコミュニケーション力を向上させることを目的とした授業です。縁日に出店する屋台を題材にした擬似体験型学習プログラムとなっております。

プログラムの流れ

1

イントロダクション(会社の仕組み)

2

ビジネスシミュレーション

1	情報検索	パソコン内の情報を検索
2	計画立案	自由なアイデアを出店計画としてまとめる
3	発表	出店計画を発表。講師が質疑応答をする
4	評価	計画内容と発表から計画を評価
5	出店	評価を加味したデータをもとに出店
6	結果考察	講師が結果を解説
7	修正計画	結果考察をもとに計画を修正
8	出店	修正した計画で出店
9	結果考察	2回目の結果を講師が解説

3

エンディング(社会が求める人材像)

【ビジネスシミュレーション】

情報検索

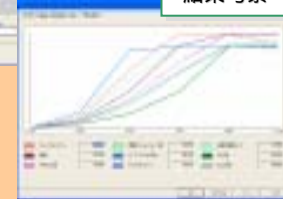


計画立案

出店



結果考察



『とびだせ！がってん』プログラム(有)マイトイ

内容

「とびだせ！がってん」プログラム 教室から飛び出す体験型

必要な情報を収集し、パソコンを用いて分析し、ニーズを把握します。
分析結果からお客様のニーズを知り、ターゲットを見据えた商品開発を行います。
地域の協力企業より指導・評価を得て、差別化した商品を一般消費者に販売します。
3つの活動を通して失敗を恐れずチームで苦難を乗り越え、挑戦する力を発揮します。

時間数：12時限 クラス単位で実施 アナログとデジタルを組み合わせた授業展開

プログラムの流れ

ニーズを把握
市場調査
地域を知る

「ものを売るってどんなこと？」
「販売場所で聞いてみよう！」
実社会の動向から売れる商品を決める

新商品開発
〃
評価会

アイデアをビジネスにつなぐ-新商品の開発
ニーズを踏まえて差別化を図った商品開発
専門家の投票・評価・指導をいただき
商品決定！

販売企画検討
〃
コンペ

アイデアをビジネスとして確立
商品のPR方法を企画
優秀な販売企画に評価・指導をいただき
宣伝に使う広告決定！

宣伝活動
販売活動
まとめ

チラシを配布 / 取材依頼活動 / ポスター貼り
一般消費者に向けて **商品 sells!**
起業家教育プログラムを終えて(起業とは)



職場体験・インターンシッププログラム～(株)キャリアリンク)

内容

職場体験学習～体感！共有プログラム～

職場体験学習を社会貢献活動の一環として位置づけ、事前事後学習を体系化したプロジェクト型学習としてパッケージ化したプログラムです。

生徒たちは、「職場体験をPRするライター」の役割を担い、その役割を果たすために事前学習として準備されているトレーニングを受けます。職場体験は情報収集のためのフィールドワークの場として機能し、その後、事後学習としてお店紹介・お仕事紹介の掲載記事を作成します。

プログラムの流れ

課題設定・分析力トレーニング

インタビュースキルトレーニング

仕事に必要な能力を考える

職場体験学習で情報収集

情報記事作成



比較して考える
法則を考える
意識して考える
立場をかえて
考える

×

個人で考える
グループで考える
クラス全体で
考える

えんじえるゲーム(有)トライアングル・トラスト

内容

えんじえるゲーム

えんじえるゲームは、チームで「地域を元気にする」をテーマとしたビジネス・プランを作成、えんじえる(投資家)の前でプレゼンテーションを行って、投資をしてもらい、どのチームが一番多く資金を集めることができるかを競うゲームです。

「プラン作り」～「プレゼンテーション」～「投資」を繰り返し行う中で、社会で今必要とされている「問題解決能力」と「コミュニケーション能力」を中心に、多くの能力を身につけ、高めることを目的としています。

プログラムの流れ

オリエンテーション

ビジネスプランの作成・発表

投資

ビジネスプランの再作成・再発表

再投資

授業の振り返り

ビジネスプラン

起業家

投資家

投資

プレゼン

ビジネスプランへの共感