



# 【学校向け】 宇宙をテーマにした 探究学習コンテンツ一覧

## ご提案内容の全体概要

# 株式会社うちゅうおよび、ご提案するプログラムの特徴

株式会社うちゅうでは、宇宙分野に関する専門知識や教育的バックグラウンドを持つスタッフが連携し、探究型プログラムを提案しています。さらに、教育現場での実績とデザイン力を融合させることで、STEAM教育を軸にした実践的で多彩な学びを提供します。

## ご提案するプログラムの特徴

- 1 科学実験等を用いて、STEAM等を臨場的に学習することができるコンテンツ
- 2 宇宙技術という最先端の分野を通じて、多様なテーマや職業について触れることができる
- 3 実践的な学習と通じて、探究学習に直結する学びだけでなく、国語・数学・理科・社会・英語など普段の学習に密接した観点（例：物理 / 工学 / 地理）なども理解を深めることができる
- 4 現在宇宙業界で活躍している業界人（例：ISSを開発した名古屋大学 田中先生 / 月面探査車を開発している株式会社DYMON）などのオンデマンド動画を作成し、授業内で活用

【ご協力を想定している方々】



**株式会社DYMON**

世界最小クラスの月面探査車の開発に成功し、2025年春頃に「世界初」民間の力のみで月面探査車YAOKIを月で実際に走らせる予定。

**名古屋大学 田中秀孝先生**

名古屋大学 宇宙地球環境研究所に在籍。NASAジョンソンスペースセンター技術調整事務所長など、宇宙開発の中核で活動し、その後、国際宇宙ステーションの「きぼう」の設計段階から関わり成功まで導いた方。

## 株式会社うちゅうの特徴

- 1 宇宙事業に関する科学的バックグラウンド（宇宙工学・宇宙法・物理学等）を持ったスタッフと長年培った教育的スキルや教育学をバックグラウンドとするスタッフによる教材開発～実施が可能
- 2 芸術大学等を卒業し、現役で活躍するイラストレーターやデザイナーが在中していることで、常に、新規性のあり、かつ教育的観点を用いたデザインの作成が可能



▲ 弊社スタッフがこれまで制作してきたクリエイティブ物例

# プログラム一覧

本プログラムでは、未来の宇宙産業を支える全11種類の探究型学習プログラムを提案します。各プログラムは、先生方の要望に応じて柔軟に調整可能であり、宇宙を軸に「a) 協働して課題解決に取り組む探究」「b) 科学・先端技術等に触れて学ぶ探究」「c) 他者理解・共生社会に繋げる探究」を実現しています。

	コンテンツ名	テーマ	探究的学習の方向性
メインでのご提案	デザイン思考プログラム	・デザイン思考 ・創造的な課題解決の手法	a) 協働して課題解決に取り組む探究 c) 他者理解・共生社会に繋げる探究
	人工衛星データ活用プログラム	・人工衛星のデータ活用 ・データ分析を活用した社会課題解決	a) 協働して課題解決に取り組む探究 b) 科学・先端技術等に触れて学ぶ探究
	ロケット開発プログラム	・ロケットの推進原理と試作 ・設計 / 実験 / 改良のプロセス	a) 協働して課題解決に取り組む探究 b) 科学・先端技術等に触れて学ぶ探究
	月面探査車開発プログラム	・探査技術と地形応用設計 ・実験とデータ分析による最適化	a) 協働して課題解決に取り組む探究 b) 科学・先端技術等に触れて学ぶ探究
	宇宙着陸シミュレーションプログラム	・衝突エネルギーの理解と制御 ・安全な着陸システムの設計	a) 協働して課題解決に取り組む探究 c) 他者理解・共生社会に繋げる探究
	宇宙栄養管理士プログラム	・宇宙での持続可能な食生活 ・エコジカルフットプリントへの理解	a) 協働して課題解決に取り組む探究 c) 他者理解・共生社会に繋げる探究
	月・火星での都市計画開発プログラム	・都市デザイン ・持続可能な環境構築	a) 協働して課題解決に取り組む探究 c) 他者理解・共生社会に繋げる探究
	国際宇宙ステーション開発プログラム	・宇宙環境に適應する生活設計 ・人間工学	a) 協働して課題解決に取り組む探究 b) 科学・先端技術等に触れて学ぶ探究
	新たな宇宙法案の起案プログラム	・宇宙開発に必要な法整備 ・国際的なルールづくりの課題	a) 協働して課題解決に取り組む探究 c) 他者理解・共生社会に繋げる探究
	宇宙キャリア探究プログラム	・キャリアマップ設計 ・未来の宇宙産業の職業探索	a) 協働して課題解決に取り組む探究 c) 他者理解・共生社会に繋げる探究
	宇宙ビジネスアイデア創出プログラム	・起業家精神の醸成 ・リーンキャンパスによるビジネス創出	a) 協働して課題解決に取り組む探究 c) 他者理解・共生社会に繋げる探究
サブ提案	教員研修の実施		

実施することができるプログラムのご紹介

# 実施することができるプログラムのご紹介

以下、具体的なプログラムの流れになります。こちらは全て学校の先生のご要望に応じて可変が可能です。

## デザイン思考プログラム

課題解決のための思考を学び、チームで協働しながら課題解決に取り組むプログラム。  
ペルソナに基づいた課題設定からアイデア出しまでのプロセスを体験し、探究学習における基礎的能力を培う。

a) 協働して課題解決に取り組む探究学習

c) 他者理解・共生社会に繋げる探究学習

### 授業の実施工程

1コマ目	デザイン思考の全工程（共感～プロトタイプ）までの進め方を実際に事例を交えながら、学習
2コマ目	チームごとに、解決したい社会課題を1つ選定し、デザイン思考の工程に沿って課題解決のアイデアを検討
3コマ目	チームごとにB1ポスター1枚の発表用資料を作成し、発表を実施

#### 想定される学習効果

- 課題発見力と課題解決力の向上
- チームでの協働を通じたコミュニケーション能力の向上

#### アウトプット物

- B1の発表用ポスター
- 課題解決のアイデアリスト



▲ プログラムを実際に実施した際の写真

## 人工衛星データ活用プログラム

人工衛星データを活用し、現実社会の課題に挑戦。デザイン思考の手法を用いながら、データに基づいた課題解決のアイデアを創出し、探究学習における応用力を養う。

a) 協働して課題解決に取り組む探究学習

b) 科学・先端技術に触れて学ぶ探究学習

### 授業の実施工程

1コマ目	デザイン思考の全工程（共感～プロトタイプ）までの進め方を実際に事例を交えながら、学習
2コマ目	人工衛星データの活用の仕組みと活用事例を学習し、人工衛星データを活用した課題解決のアイデアをデザイン思考の工程に沿って検討
3コマ目	チームごとにB1ポスター1枚の発表用資料を作成し、発表を実施

#### 想定される学習効果

- 人工衛星データの理解と活用スキルの向上
- 課題発見力と課題解決力の向上

#### アウトプット物

- B1の発表用ポスター
- 課題解決のアイデアリスト



▲ プログラムを実際に実施した際の写真

※右記、デザイン思考プログラムを実施する学校では、人工衛星について深く学びつつ、より質の高いアイデアやプロトタイプを制作。

# 実施することができるプログラムのご紹介

以下、具体的なプログラムの流れになります。こちらは全て学校の先生のご要望に応じて可変が可能です。

## ロケット開発プログラム

ペットボトルやバルーンロケットを制作・発射し、ロケットの飛行原理を学ぶ。チームごとに設計を行い、目標を設定した上で試行錯誤しながら改良を重ね、最適な設計を追求する。

a) 協働して課題解決に取り組む探究学習

b) 科学・先端技術に触れて学ぶ探究学習

### 授業の実施工程

1 コマ目	ロケットの基本原則（作用・反作用の法則、空気抵抗、推進力）を学ぶ。各チームで目標を設定し、それに基づいた設計案を考案。
2 コマ目	設計案に基づき、ペットボトルまたはバルーンを使用したロケットを制作。屋外（グラウンド）または屋内（体育館）で発射実験を実施し、データを記録。
3 コマ目	実験結果を分析し、目標達成に向けた改良案を検討・実施。改良後のロケットを再発射し、成果を発表・共有。

#### 想定される学習効果

- 目標設定を通じた課題解決能力の向上
- STEAM的学習を行い、データ分析能力を向上

#### アウトプット物

- チームごとの自作ロケット
- 改良ポイントなどをまとめた発表資料



▲ プログラムを実際に行った際の写真

ワークシートのイメージ ▶

## 月面探査車開発プログラム

月面探査車YAOKIの仕組みを学び、異なるタイヤ素材や形状を取り付けて走行実験を行う。月面環境を模倣しながら、物理学の基礎や探査技術の応用を体験し、試行錯誤を通じて最適な設計を追求する。

a) 協働して課題解決に取り組む探究学習

b) 科学・先端技術に触れて学ぶ探究学習

### 授業の実施工程

1 コマ目	月面の環境や探査車の役割、走行の物理的要素（摩擦・重力）を学ぶ。チームごとに探査車のタイヤ素材や形状を設計し、仮説を立てる。
2 コマ目	探査車に異なるタイヤを取り付け、月面環境を模した地形で走行実験。走行性能をデータ化し、仮説との比較・分析を行う。
3 コマ目	実験結果をもとに、より最適なタイヤの改良案を検討・作成。チームごとに成果を発表し、最適な設計について議論する。

#### 想定される学習効果

- 物理と工学を応用した設計思考と課題解決能力の向上
- チームでの協働による試行錯誤と創造的アプローチの習得

#### アウトプット物

- 設計過程と結果をまとめた発表資料
- 各チームが設計した探査車のモデル



▲ 実際に使用する月面探査車 YAOKI

▲ プログラムを実際に行った際の写真

# 実施することができるプログラムのご紹介

以下、具体的なプログラムの流れになります。こちらは全て学校の先生のご要望に応じて可変が可能です。

## 宇宙着陸シミュレーションプログラム

宇宙船の安全な着陸をテーマに、運動量保存則 ( $MV=F\Delta t$ ) や衝突エネルギーの軽減方法を学ぶ。チームごとに衝撃を吸収する着陸装置を設計し、実験と改良を通じて最適な着陸システムを構築する。

- a) 協働して課題解決に取り組む探究学習      c) 他者理解・共生社会に繋げる探究学習

授業の実施工程	
1コマ目	運動量保存則 ( $MV=F\Delta t$ ) や衝突エネルギーの基礎を学ぶ。チームごとに目標を設定し、安全な着陸装置の設計案を作成。
2コマ目	設計案に基づき、衝撃を吸収する着陸装置を試作。高さを変えて落下実験を行い、衝突時の影響を測定。
3コマ目	実験結果を分析し、運動量の変化や衝撃力の軽減を検証。改良後の着陸装置を発表し、成功要因を議論する。

### 想定される学習効果

- 運動量保存則の理解と応用
- 実験を通じた、データ分析力と問題解決力の向上

### アウトプット物

- チームごとの着陸装置
- 改良ポイントなどをまとめた発表資料



▲ プログラムを実際に実施した際の写真

## 宇宙栄養管理士プログラム

宇宙での食生活をテーマに持続可能な食料生産を考え、資源管理・環境負荷の視点から宇宙での食料システムを設計。エコジカルフットプリントを計算し、宇宙で食料を生産・維持するために必要な面積を検討する。

- a) 協働して課題解決に取り組む探究学習      c) 他者理解・共生社会に繋げる探究学習

授業の実施工程	
1コマ目	宇宙での食生活の課題（栄養バランス・保存・生産）を学ぶ。生態系の循環や資源管理の観点から、食料生産の重要性を考える。
2コマ目	持続可能な食料システムを設計し、必要な生物や栄養源を選定。エコジカルフットプリントを計算し、必要な面積や資源を試算。
3コマ目	各チームで宇宙用の食事プランをB1ポスターにまとめ、発表。持続可能な食生活について意見を交換し、未来の食について議論。

### 想定される学習効果

- SDGsの視点から、環境負荷の定量的評価方法を習得
- 栄養や食料の保存管理に関する科学的知見を習得

### アウトプット物

- 持続可能な食生活を考察するポスター
- エコジカルフットプリントの分析結果



▲ プログラムを実際に実施した際の写真 ▲ 実際の授業スライドのイメージ

# 実施することができるプログラムのご紹介

以下、具体的なプログラムの流れになります。こちらは全て学校の先生のご要望に応じて可変が可能です。

## 月・火星での都市計画開発プログラム

月や火星の環境を理解し、資源・エネルギー・インフラの観点から未来のまちづくりを考える。  
持続可能な都市設計の視点を学び、チームごとに最適な居住環境を設計する。

a) 協働して課題解決に取り組む探究学習

c) 他者理解・共生社会に繋げる探究学習

### 授業の実施工程

1コマ目	月・火星の環境（気温、大気、重力、資源）を調査し、地球との違いを整理する。各チームで「居住地に必要な要素」をリストアップし、生活の優先順位を決定する。
2コマ目	月・火星の環境に適した都市デザインを考え、建物やインフラの構造を設計する。持続可能なエネルギー供給・食料生産・資源循環の方法を検討し、具体化する。
3コマ目	B1ポスターを作成し、チームごとに「未来の都市計画」を発表する。他チームの提案と比較し、課題や改善点をディスカッションする。

#### 想定される学習効果

- 持続可能な都市設計の考え方を学び、創造力を育む
- チームでの協働し、論理的に都市をデザインする力を育む

#### アウトプット物

- チームごとのまちづくり設計書
- 発表資料



▲ プログラムを実際に実施した際の写真

## 国際宇宙ステーション開発プログラム

ISSでの生活を設計し、限られた環境の中で快適かつ安全に暮らす方法を考える。ISSの開発に携わった名古屋大学の田中先生の動画を活用し、人間工学を学びながら、持続可能な宇宙生活プランを設計する。

a) 協働して課題解決に取り組む探究学習

b) 科学・先端技術に触れて学ぶ探究学習

### 授業の実施工程

1コマ目	名古屋大学の田中先生の動画を視聴し、ISSの生活環境を人間工学の観点から学ぶ。チームごとにISS生活の課題（例：睡眠・食事・運動）を選び、解決策を考える。
2コマ目	課題に対する解決アイデアを具体化、限られた空間や資源の中で最適な設計を実施。宇宙飛行士の身体や心理への影響を考慮し、生活空間の配置や設備をデザインする。
3コマ目	各チームがB1ポスターを作成し、提案するISS生活プランを発表する。他チームの提案と比較し、試行錯誤の過程と改善点を議論し合う。

#### 想定される学習効果

- 人間工学の基礎的な考え方
- データに基づく最適な解決策を導き出す力

#### アウトプット物

- ISS生活プラン設計書
- 発表ポスター



▲ プログラムを実際に実施した際の写真

# 実施することができるプログラムのご紹介

以下、具体的なプログラムの流れになります。こちらは全て学校の先生のご要望に応じて可変が可能です。

## 新たな宇宙法案の起案プログラム

宇宙空間における法律の必要性を学び、現在の宇宙法の課題を整理。「宇宙条約」や「月協定」などの既存の国際法を学び、宇宙資源の利用・民間宇宙開発の進展などの課題に基づき、新しい宇宙法を提案する。

a) 協働して課題解決に取り組む探究学習

c) 他者理解・共生社会に繋げる探究学習

### 授業の実施工程

1 コマ目	宇宙開発の歴史と、「宇宙条約」「月協定」などの国際法の内容を学ぶ。チームごとに「宇宙資源利用」「宇宙ゴミ」「民間宇宙開発」などのテーマを選び、課題を整理する。
2 コマ目	選んだテーマに関連するリスクや倫理的問題を整理し、新たな法案の方向性を検討。他国の宇宙政策や過去の事例を参考にしながら、チームごとに宇宙法案を作成。
3 コマ目	各チームが新しい宇宙法の提案をB1ポスターにまとめ、発表を行う。他チームの提案を比較し、議論を通じて改善点を見つける。

#### 想定される学習効果

- 国際社会での法制度の役割を学習する
- 基礎的な法的素養を身につけ、論理的思考を身につける

#### アウトプット物

- 法提案シート
- 宇宙法の課題などを整理したポスター



▲ プログラムを実際に実施した際の写真



▲ ワークシート等のイメージ

## 宇宙キャリア探究プログラム

宇宙産業に関わる職種（研究者・エンジニア・法律家など）を探究し、自分のキャリアと宇宙の可能性を結びつける。宇宙市場の拡大に伴い、今後どのような職業が誕生するかを考え、新しいキャリアの可能性を見出す。

a) 協働して課題解決に取り組む探究学習

c) 他者理解・共生社会に繋げる探究学習

### 授業の実施工程

1 コマ目	宇宙関連の職業を分野ごとに分類し、どのようなキャリアがあるのかを整理する。各チームで興味のある分野を選び、宇宙と結びつくキャリアの可能性を探る。
2 コマ目	選んだ分野を深掘りし、未来の宇宙産業に必要な新しい職業を考える。その職種に求められるスキル・役割・課題を整理し、キャリアモデルを設計する。
3 コマ目	各チームがB1ポスターを作成し、「未来の宇宙キャリアプラン」を発表する。他チームの発表を比較し、未来のキャリア形成についてディスカッションする。

#### 想定される学習効果

- 宇宙産業に関わる多様な職種と役割を理解する
- 自身のスキルや興味を言語化し、人生設計を行う力を養う

#### アウトプット物

- 宇宙関連の職種調査マップ
- 生徒一人一人のキャリアマップ



▲ プログラムを実際に実施した際の写真

# 実施することができるプログラムのご紹介

以下、具体的なプログラムの流れになります。こちらは全て学校の先生のご要望に応じて可変が可能です。

## 宇宙ビジネスアイデア創出プログラム

デザイン思考を用いてユーザーの課題を特定し、リーンキャンパスを活用して宇宙ビジネスの企画を立案する。

宇宙×テクノロジー×社会課題の視点から、新しい市場を開拓するアイデアを創出する。

a) 協働して課題解決に取り組む探究学習

c) 他者理解・共生社会に繋げる探究学習

### 授業の実施工程

1 コマ目	宇宙産業の現状と課題を学び、宇宙ビジネスのトレンドを調査する。 デザイン思考を活用し、潜在的な課題を持つターゲット（ペルソナ）を設定する。
2 コマ目	ターゲットの課題を深掘りし、デザイン思考のプロセスでアイデアを発散・収束する。 リーンキャンパスを活用し、ビジネスモデルを構築する（顧客セグメント・価値提案など）。
3 コマ目	B1ポスターを作成し、チームごとに「宇宙ビジネスアイデア」を発表する。 他チームのアイデアと比較し、フィードバックをもとに事業の可能性をディスカッションする。

#### 想定される学習効果

- ビジネスアイデアを検討することで、起業家精神を養う
- デザイン思考を用いた課題発見とアイディエーション力を習得

#### アウトプット物

- チームごとのリーンキャンパス
- ビジネスプランを整理した発表資料



▲ プログラムを実際に実施した際の写真

ワークシート等のイメージ ▶

## <サブ提案> 教員研修のご提案

本研修プログラムでは、デザイン思考を用いた探究学習を、先生方自身が体験できる実践型の内容をご提供します。  
約2時間の研修を通じて、生徒の主体的な学びを引き出すための効果的な教え方や、探究型学習の理解を深めることができます。

### デザイン思考の専門家が教える 体験型教員研修

デザイン思考を用いた探究学習を約2時間程度で体験していただけます。実際に体験することでより生徒に教えやすくなるだけでなく、生徒により理解してもらうための教え方なども習得することができます。

#### 具体的な内容

**【所要時間】**  
約2時間程度

**【コンテンツ】**  
デザイン思考の専門家による体験型教員研修 / Q&A セッション  
実際に、デザイン思考を一つのテーマを用いて体験していただけます。



過去には、墨田区の公立学校の先生方を対象に実施し、実践的な指導法や生徒への指導のポイントを共有する場となりました。

## 実績のご紹介

# 宇宙関連の教育コンテンツの制作実績

あらゆるステイクホルダーを巻き込み「サイエンスの観点を取り入れた宇宙コンテンツ」を武器に効果的な教育コンテンツを制作

株式会社うちゅう



▲ 宇宙に関するワークショップをする様子（左） / 経済産業省さまに提供した教材（右）

## 【実績】

株式会社うちゅうは、宇宙教育の企画・開発をはじめ、宇宙に関するコンテンツ制作の事業を実施。

宇宙分野の専門家として、宇宙に関する知識やスキルを身につけることができるプログラムやコンテンツを提供。

宇宙にむちゅうというテーマで、小学生から大学院生までを対象に、宇宙分野の教育事業を展開。宇宙への夢と挑戦を応援し、新天地で活躍できる人材を育成中。

また、経済産業省や墨田区、丹波市、苫小牧市などの地方自治体の実証事業にも参画し、想像と創造を超えた社会の実現に向けて、宇宙関連の開発事業を推進。

## 教育コンテンツの制作事例

★（株）ベネッセホールディングスさまのチャレンジかがく組 4年生にて宇宙特集と発明連載の監修を実施

宇宙に関する教育コンテンツをチャレンジかがく組に掲載。全体のコンテンツの監修についても行った。

小学生を中心に多くの方に愛読されました。



★ 吉本興業 × NTT ラフ&ピース マザーズの動画 監修・出演

吉本興業×NTT ラフ&ピース マザーズの動画に監修・出演。

東京都立大学 システムデザイン学部 航空宇宙システム工学科佐原先生と弊社CCOの宇宙星太郎が出演。

★ 経済産業省さまと宇宙をテーマにした探究学習コンテンツを制作し、一般に無料公開

宇宙に関する探究学習コンテンツ（アニメ動画・ワークシート・授業計画・授業スライド）を制作し、一般向けに無料で公開しました。



# 宇宙をテーマにした探究学習プログラムの実施

全国の中高生を対象に、宇宙関連企業と連携しつつ、宇宙業界についての知見を広めるための探究学習プログラムを実施した



## 私立高校における年間での 月面探査車開発プロジェクト

月面探査車を製造開発する株式会社  
ダイモンと連携し、早稲田摂陵高等学  
校にて年間の月面探査車開発プロジェ  
クトを実施した

※写真は学校での月面探査車の操縦実験の様子

## 北海道内の宇宙関連施設にて中学生 対象のロケット開発プログラム

株式会社日本旅行と連携し、北海道の宇宙関  
連施設にて中学生を対象とした、モデルロ  
ケットを制作・打ち上げまでを実施する  
プログラムを複数回にわたり実施した



## 中学校における人工衛星 利活用ワークショップの開催

芝浦工業大学付属附属中学高等学校にて  
人工衛星を活用した社会課題の解決を  
思考するワークショップを毎年 / 複数年  
度にわたり開催した

# デザイン思考など探究学習のプロセスをテーマにしたプログラムの運営

高校生・大学生を対象とした探究授業や社会人向け課題解決 / コ・クリエーションワークショップ等を実施した



## 高校生対象の探究授業

学校教員との連携のもと、高校生を対象に探究授業の実施経験があり、対面およびオンラインでの授業実施経験を有している

※写真は令和4年度「未来の教室」実証事業より

## 大学生対象の探究授業

大学生に探究学習のファシリテーション手法についてのレクチャーを行い、また学習者の立場でも授業に参加してもらった

※写真は令和4年度「未来の教室」実証事業より



## 社会人対象の 課題解決 / コ・クリエーション ワークショップ

社会人を対象にデザイン思考等を応用した課題解決ワークショップを実施

※写真はAnchor神戸でのあらゆる業界の新規事業開発担当者が一堂に集うワークショップ

# デザイン思考など探究学習のプロセスをテーマにしたプログラムの運営

東京都墨田区の小中学校を対象に、探究学習の教員研修および「デザイン思考を活用した探究教育ツール」を活用した授業を実施した



## 小学生向け探究授業

キャリアの授業での仕事インタビュー  
参観授業に向けて、デザイン思考を用いて職業に対する想像を膨らませ、具体的な質問を用意する探究授業を実施した

※写真は墨田区立第四百嬢小学校での授業

## 中学生対象の探究授業

中学3年間の生徒の探究授業での課題を踏まえた上で、「デザイン思考の5フェーズを使ったミルクシェイクの新規開発」をテーマとした授業を実施した

※写真は墨田区立両国中学校での授業



## 教員研修

教師が探究学習の指導法を学ぶ機会を提供するため、探究における問いの立て方や探究サイクルの実践についてを学ぶ、デザイン思考を用いた体験型研修を実施した

※写真は墨田区立小中学校教員向けの研修風景

## その他、類似事業 / プロジェクト伴走事業に関する実績例

### ★ 多数の省庁や自治体との連携実績あり

経済産業省、墨田区、丹波市、苫小牧市など省庁や自治体と弊社は連携して事業創出をこれまで幾度となく行ってまいりました。



### ★ Anchor神戸にてイノベーション創出に関するワークショップと企業マッチングを促進する交流会を実施



神戸市産学官連携コワーキングスペース「Anchor神戸」にて神戸市内の中小企業を対象にしたワークショップを開催。

イノベーション創出をテーマに、新規事業開発において重要なマインドセット「デザイン思考」を学習していただきました。

### ★ 課題解決をテーマにした企業内研修・教員研修を実施

東京・大阪・名古屋・福岡の企業様向けにデザイン思考のワークショップを開催。

近年では、公立小学校の先生方を対象にハイブリッド型でデザイン思考に関するイベントを実施。



### ★ 神戸大学にて、課題解決に関するプログラムを実施し、メンタリングしたチームのうち2チームをリージョナルのホーチミン大会に輩出

ワークショップなどの講座のみならず、メンタリングを行うことで、学生の更なるスキルアップに貢献することができました。



### ★ 弊社スタッフが関西の25歳以下を集めたコミュニティを運営 / イベント企画を定期的開催

関西の夢ある学生や社会人をマッチングさせる「関西夢フェス」を企画し、コミュニティの全体運営を実施。

### ★ 大学・高校におけるデザイン思考ワークショップの開催

デザイン思考やアイデア創出論などをワークショップ形式で提供。累計**1000名以上**の方にワークショップを実施。

様々なチームに対して、そのチームに必要な形のメンタリングも実施。(3年間で20チーム以上)

