



# 教育活動・企業研修で活用できる SDGsカードゲーム



無料  
体験会

全3回  
開催

※内容は全て同じです

2025年11月5日～12月3日



ゲーム体験



生成AIを活用した  
アイデア創出ワーク



ファシリテーター  
研修会の案内

| 開催日          | 時間          |
|--------------|-------------|
| 01 11月 5日 水  | 13:15～15:15 |
| 02 11月 19日 水 | 10:00～12:00 |
| 03 12月 3日 水  | 15:30～17:30 |

|     |                                               |
|-----|-----------------------------------------------|
| 対象  | 教育機関、企業・団体、自治体等                               |
| 定員  | 各回20人                                         |
| 参加費 | 無料                                            |
| 持ち物 | ノートパソコン                                       |
| 会場  | 金沢工業大学大学院<br>虎ノ門キャンパス11階<br>東京都港区愛宕1-3-4 東洋ビル |



## THE SDGs アクションカードゲームX(クロス)とは

THE SDGs アクションカードゲームX(クロス)は、SDGs達成を目指す際に直面するトレードオフ(一方を優先すると他方を犠牲にしなければならない状況)を解消することを目指すアイデア創出型のカードゲームです。ゲームを通じて、SDGsを身近に感じながら、『誰一人取り残さない』という理念を実現するための創造力を養うことができます。



冷たく感じるぬいぐるみを持って体温を下げよう!



グリーンカーテンならぬ、フラワーカーテンで涼しくしよう!



できたフラワーカーテンや、お気に入りのぬいぐるみを発信しよう!



## お申し込み



# デジタル田園都市国家構想推進に向け、 地域幸福度指標

Well-Being  
活用を促すゲーム

THE GAME OF **COLLECTIVE IMPACT**  
コレクティブインパクトゲーム LWC指標活用版  
**WITH LWCI**

無料  
体験会

全**3**回  
開催

※内容は全て同じです

2025年11月5日～12月3日



ゲーム体験



生成AI・LWC指標を活用した  
理想の未来像創出ワーク



ファシリテーター  
研修会の案内

| 開催日          | 時間          |
|--------------|-------------|
| 01 11月 5日 水  | 15:30~17:30 |
| 02 11月 19日 水 | 13:15~15:15 |
| 03 12月 3日 水  | 10:00~12:00 |

|     |                                               |
|-----|-----------------------------------------------|
| 対象  | 教育機関、企業・団体、自治体等                               |
| 定員  | 各回20人                                         |
| 参加費 | 無料                                            |
| 持ち物 | ノートパソコン                                       |
| 会場  | 金沢工業大学大学院<br>虎ノ門キャンパス11階<br>東京都港区愛宕1-3-4 東洋ビル |



## コレクティブインパクトゲームLWC指標活用版とは

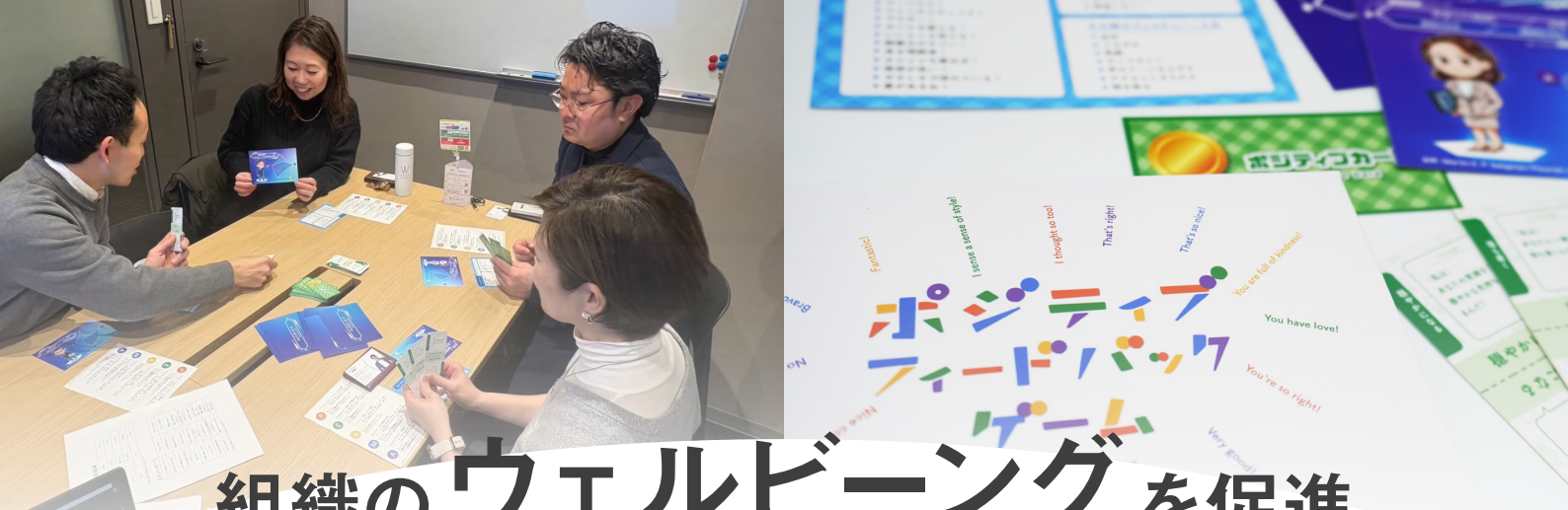
日本政府が推進するデジタル田園都市国家構想で活用されているLWC指標（Liveable Well-being City Indicator）をテーマにしたカードゲームです。街の特徴（強みや弱み）を活かして、企業・自治体・市民・教育機関が連携し、ウェルビーイングなまちの実現を目指します。ゲームを通じて、多様なステークホルダーがお互いの立場を理解しながらwin-win-winの状況を実現するために重要なポイントを学ぶことができます。産官学民連携、異業種連携に関心のある方など、多くの方に楽しみながら学びを進めていただけるゲームになっていますので、ぜひご参加ください。



## お申し込み







# 組織のウェルビーイングを促進

人の能力の最大化を目指し、企業価値を高めていく  
褒め合う文化をつくるゲーム

ポジティブ  
フィードバック  
ゲーム

無料  
体験会

全3回  
開催

※内容は全て同じです

2025年11月5日～12月3日



ゲーム体験



生成AIを活用したキャラクターカード  
作成、組織独自の褒めワード作成



活用事例紹介、ファシリテーター  
研修会のご案内

| 開催日          | 時間          |
|--------------|-------------|
| 01 11月 5日 水  | 10:00~12:00 |
| 02 11月 19日 水 | 15:30~17:30 |
| 03 12月 3日 水  | 13:15~15:15 |

|     |                                               |
|-----|-----------------------------------------------|
| 対象  | 教育機関、企業・団体、自治体等                               |
| 定員  | 各回20人                                         |
| 参加費 | 無料                                            |
| 持ち物 | ノートパソコン                                       |
| 会場  | 金沢工業大学大学院<br>虎ノ門キャンパス11階<br>東京都港区愛宕1-3-4 東洋ビル |



## ポジティブフィードバックゲームとは

ポジティブフィードバックゲームは、人的資本経営の推進によって社員のエンゲージメントを高め、離職率の低下や生産性の向上を実現するゲームです。プレイを通じて「褒め方のコツ」や「効果的なフィードバックの手法」を学び、ウェルビーイング（幸福感）を高めることができます。



親  
(褒められる人)

〇〇さんと一緒にプロジェクトを担当した時、〇〇さんは、自分の独自性や感性を大事にしつつも、僕の意見にも共感してくれたのが、とても癒しかったです。



たしかに！それで言うと、□□の時のアイデアはとても面白かったし、結果も出するように丁寧に仕事しているの、安心してついていけることができます！



そうだよね！仕事に熱中している〇〇さんの姿に憧れている人はとても多くて、私もその内の一人数です！



## お申し込み

