



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**2**回
開催

※内容は全て同じです

2026年1月28日・2月4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 1月28日 水	10:00~12:00
02 2月4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 虎ノ門キャンパス11階 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**2**回
開催

※内容は全て同じです

2026年1月28日・2月4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 1月28日 水	13:15~15:15
02 2月4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 虎ノ門キャンパス11階 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



無料
体験会

全2回開催

※内容は全て同じです

2026年1月28日・2月4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 1月28日(水)	15:30~17:30
02 2月4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 虎ノ門キャンパス11階 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。



子①

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！



子②

そうだね！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、私もその内の一人なんです！



子③

お申し込み

