

Minato Creative Learning

“楽しむ”ことが学びになる

Minato Creative Guild

ギルド・マスター 渋谷 健

はじめに

field flow

®事業脚本家 渋谷 健

【北九州】

- ・スマートシティ
- ・高齢者移住
- ・創業支援
- ・地域人財育成
- ・観光関連
- ・指定管理関連



【長野】

- ・イントレプレナー育成
- ・オープンイノベーション
- ・地域DX推進



【福岡市】

スマートシティ
モビリティ

【宮崎県】

スポーツヘルスケア
産業創生

金融改革
(地銀・信金・信組)



サービス業生産性向上
(経済産業省関連)



機能性食品開発
(農林水産省関連)



【名古屋】

- ・イントレプレナー育成
- ・オープンイノベーション



INNOVATOR'S
GARAGE



- ・クリエイティブ人財育成
- ・実践者コミュニティ形成
- ・ソーシャルPjt

【東京】

- ・ソーシャルイノベーション
- ・DX推進
- ・変革リーダー育成



<https://www.dbic.jp/>

実践事例：“学び”が起こした変容



コワーキングスペース秘密基地



デジタルビジネス・イノベーションセンター



地域共創ラボ



伝えたいこと

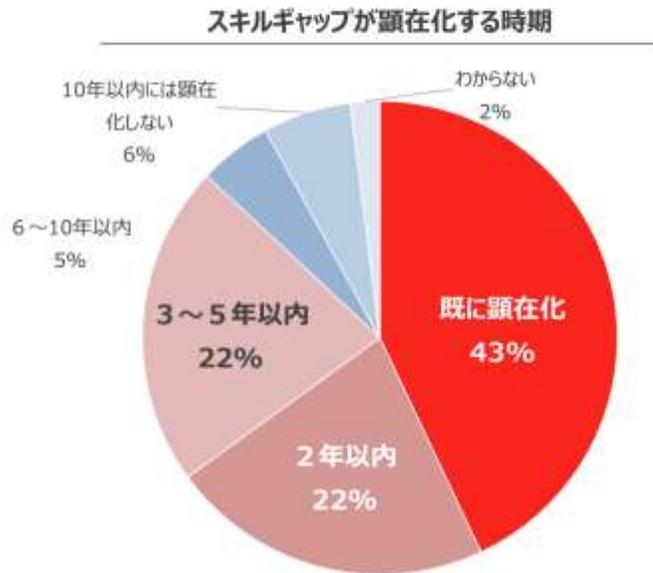
“楽しむ”ことが学びになる

そのための
Minato Creative Learning

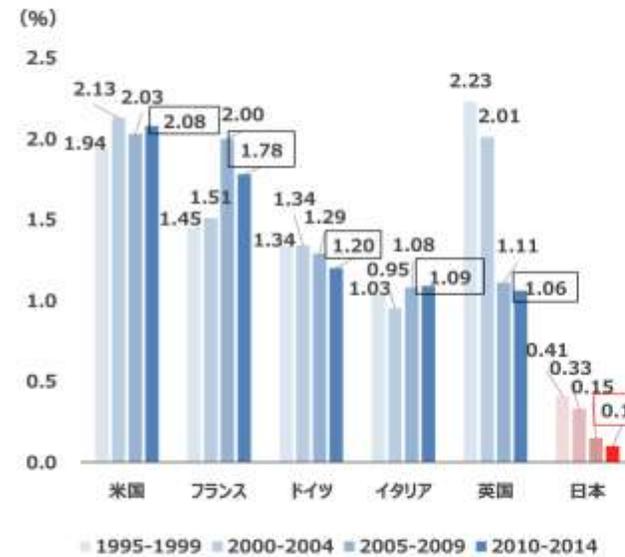
背景：“学び”の不足

4割以上の企業は、「技術革新により必要となるスキル」と、「現在の従業員のスキル」との間のギャップを認識している。

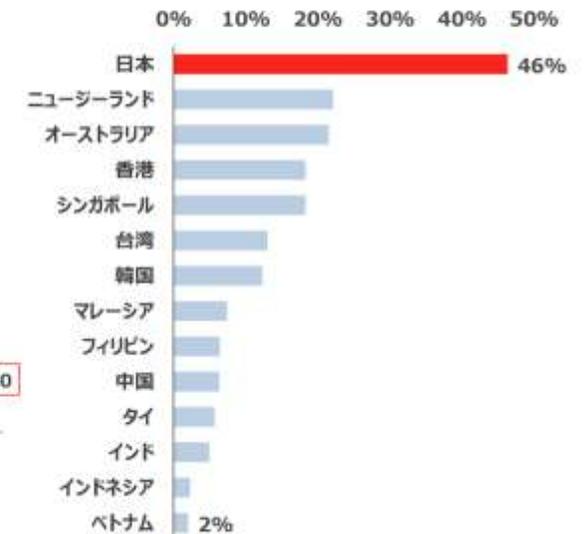
企業は人に投資せず、個人も学ばない。



人材投資（OJT以外）の国際比較（GDP比）



社外学習・自己啓発を行っていない人の割合



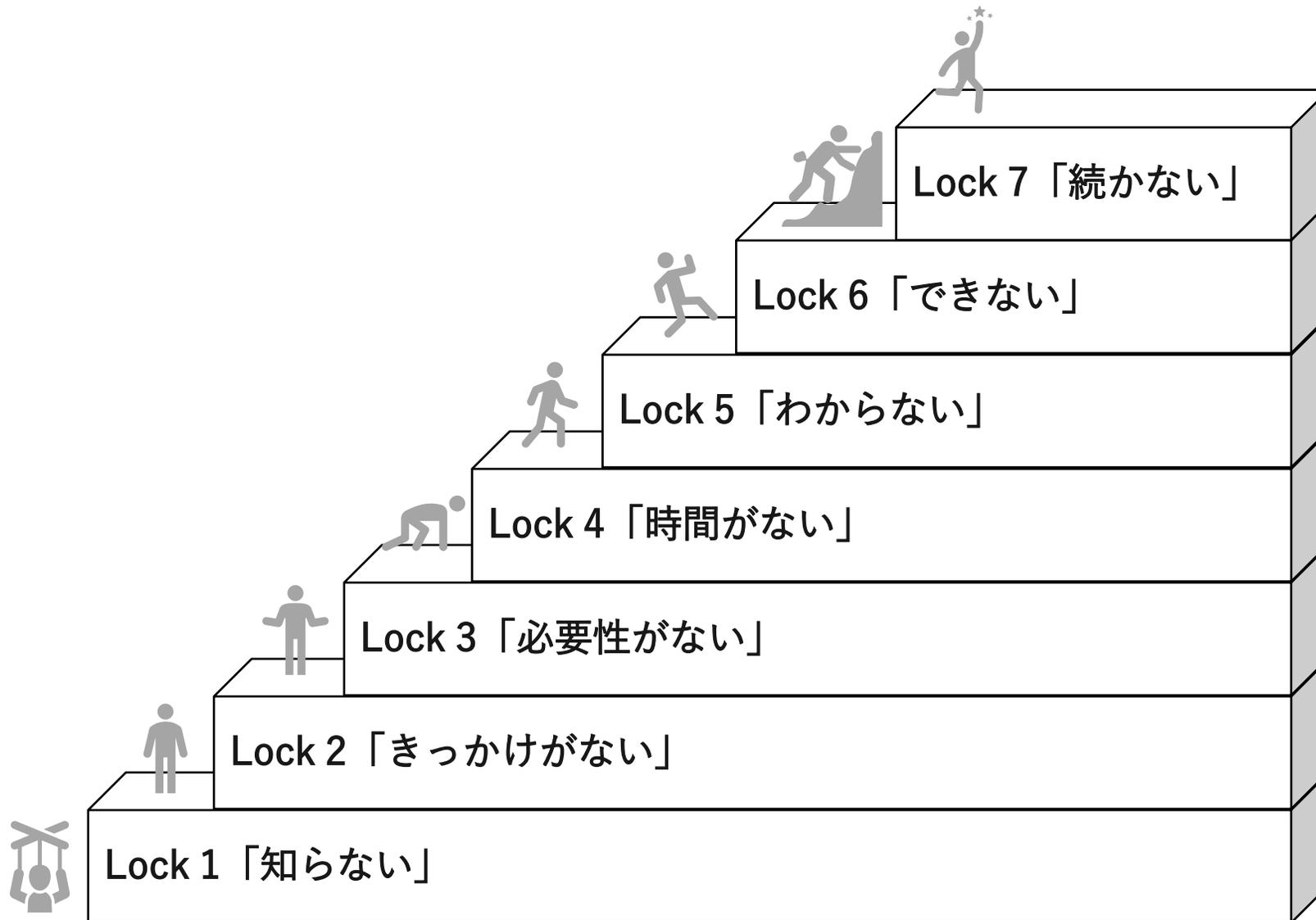
(出所) McKinsey & Company "Beyond hiring: How companies are reskilling to address talent gaps"を基に経済産業省が作成。

(出所) 学習院大学宮川勇教授による推計（厚生労働省「平成30年版 労働経済の分析」に掲載）を基に経済産業省が作成。

(出所) パーソル総合研究所「APAC就業実態・成長意識調査（2019年）」を基に経済産業省が作成。

IMD人材競争力ランキング ⇒ 39位（2021年）

問題意識：“学び”への高いハードル



”学び“は大変？



必要なこと：学びをUNLOCK！



コンセプト：“楽しむ”を学ぶに

「ありがとう！」

周囲と一緒に楽しむことが学びに

「自分らしく！」

ありのままに
楽しむことが学びに



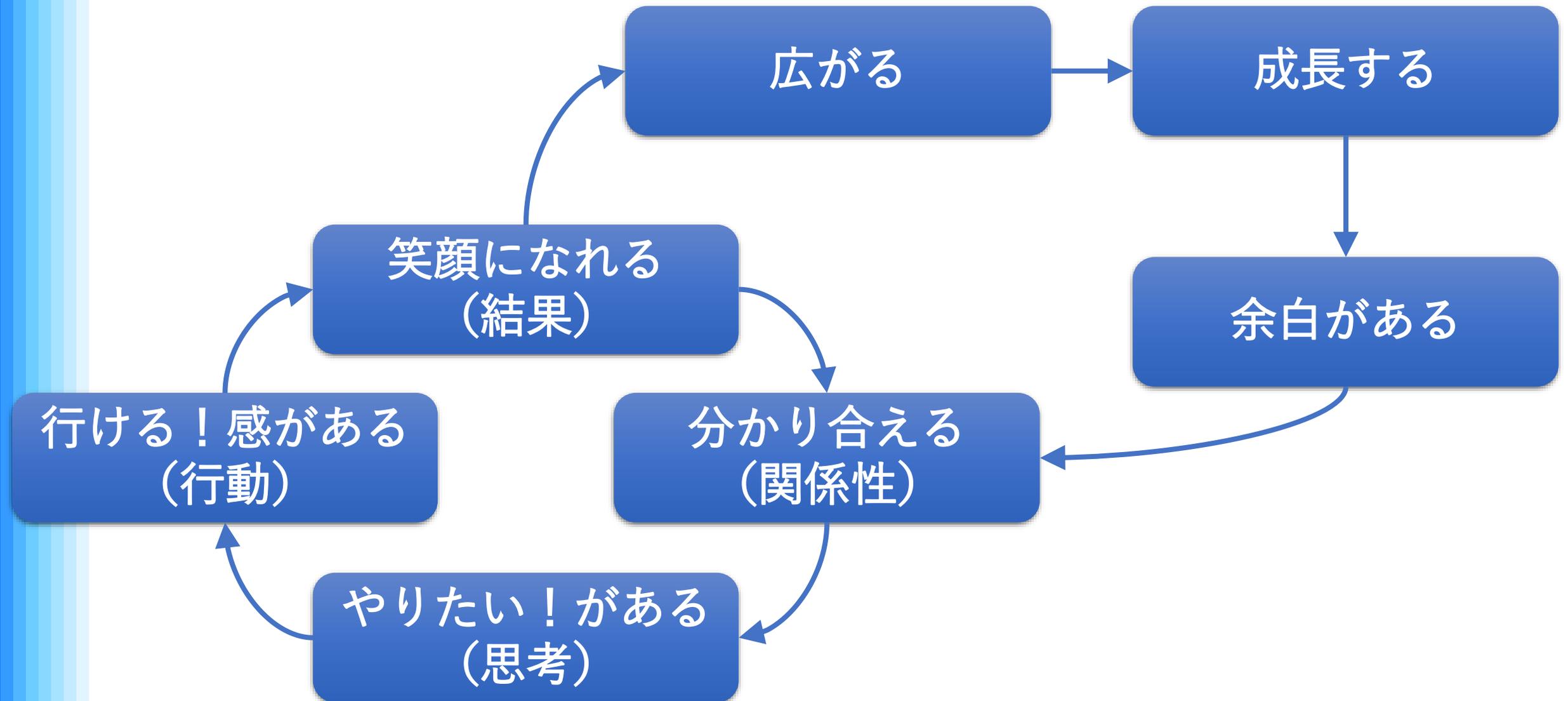
「やってみよう！」

新しい経験を
楽しむことが学びに

「なんとかなる！」

試行錯誤を楽しむことが学びに

アプローチ：“楽しむ”ための成長の循環



大事にしたいこと

楽しむと学べる

学ぶと楽しめる

楽しみ方を学ぶ

最初的一步：ちょっとした余白



移動時間などの
ちょっとしたスキマ時間に

息抜き感覚で気軽、
だけれど関係する内容の

経済的な負担なしで
すぐに楽しめるものから

創るもの：Minato Creative Learning



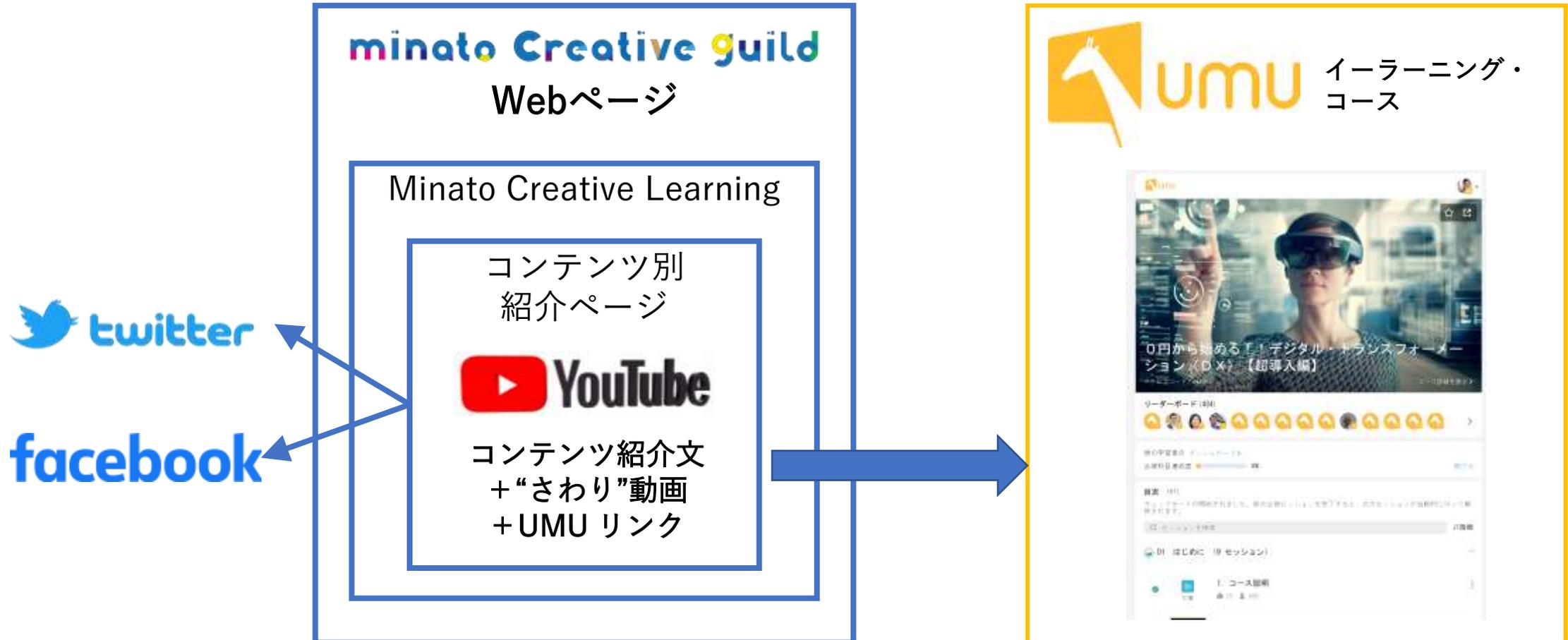
価値：実践者による実践者のための実践知



提供方法①：Webでライトに、UMUで深く

気軽に触れられるWeb環境

じっくり深掘できるUMU環境



提供方法②：Why – How -What

テーマとその意図
& 全体サマリー
(〇〇の楽しみ方)



自己紹介としての
ストーリー
(楽しんでいること)



実践者

アクションの提案



WHAT

楽しんだら何ができたのか？
その結果、何が起きているのか？
この先に何が起きるのか？

HOW

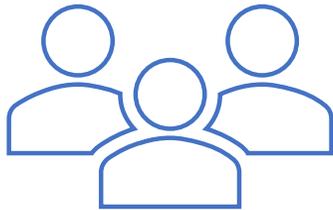
楽しさの先にどんな世界観を描いているのか？
どんな関わり方で楽しんでいるのか？
楽しむために大事にしていることは何か？

WHY

楽しさの源泉に何があるのか？
楽しむために障壁になることは何か？
楽しむために何が必要なのか？

提供方法③：背中を押す“問い”

主観×直感



得られた気づき・可能性



率直な感想



向き合うこと・やること

アクションへの動機づけ



その先へ：いろいろやってみよう！

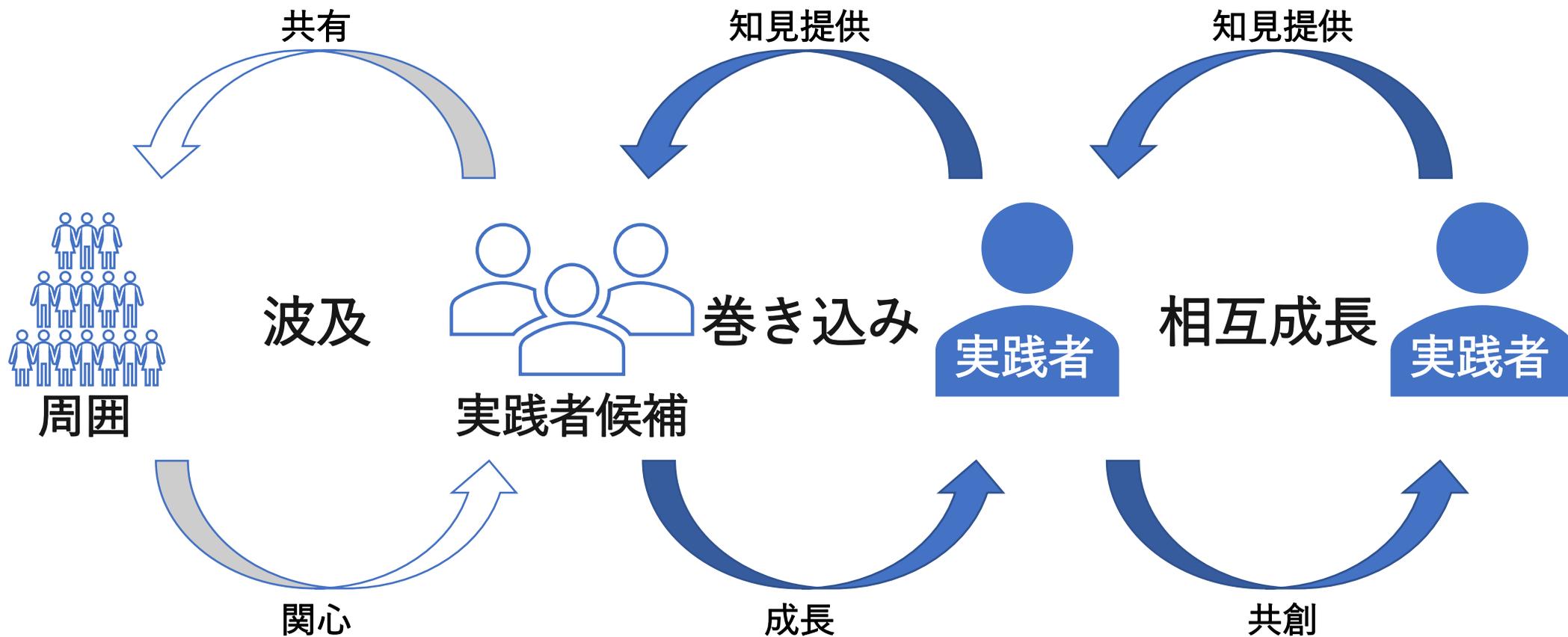
実践者からもらった
“楽しむ”ための知恵

学びを通じて得た
“楽しむ”ためのつながり

実際に体験できる
“楽しむ”ための機会

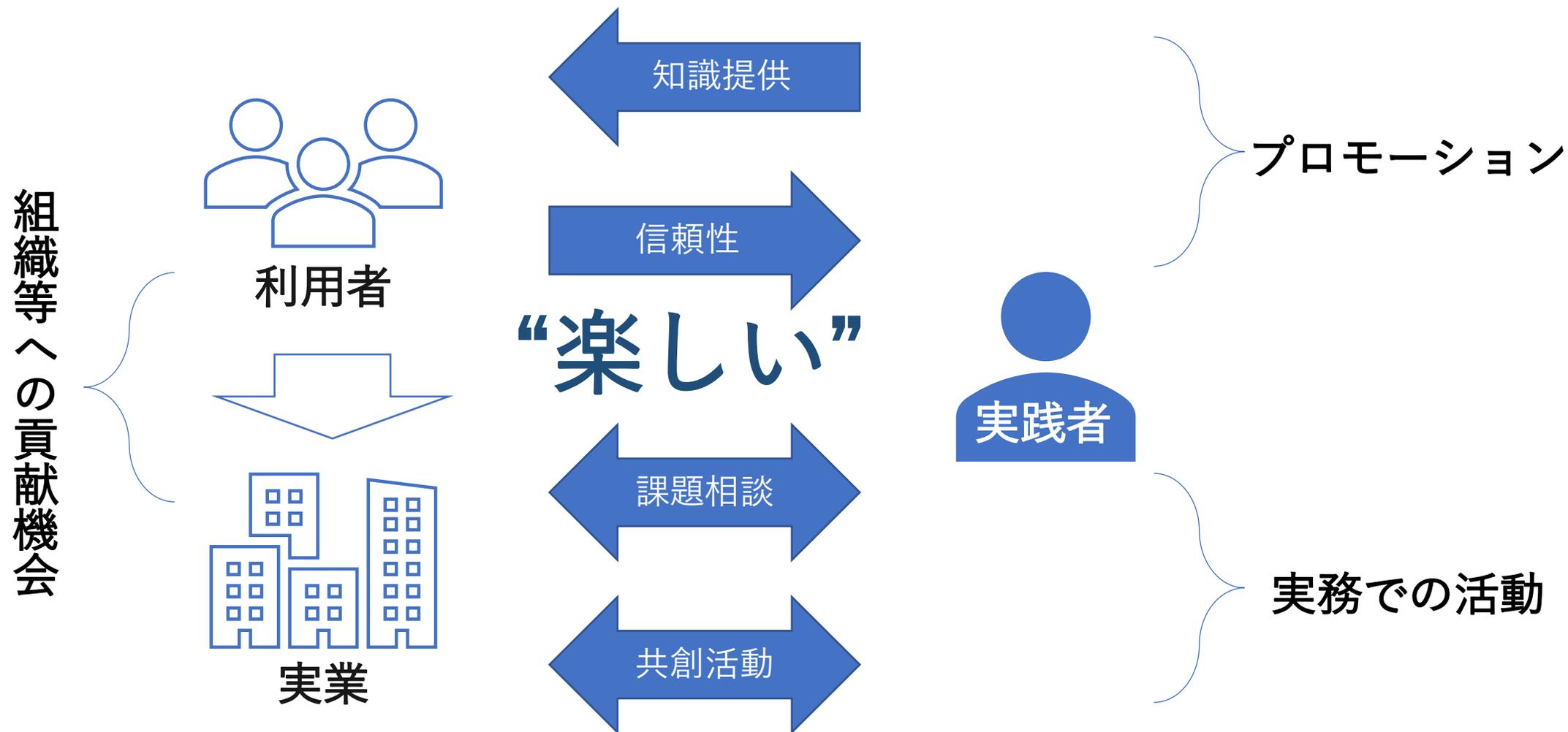


その先へ：実践者のエコシステムを創ろう！



“楽しみを広げる”

その先へ：いい関係性を仕事にも！



問い

あなた自身にとって“楽しむ”ということは
どんなことだと、改めて感じていますか？

楽しむことが学びになるとしたら、
あなた自身はどんなことが実現できると思いますか？

楽しむことを学びにしていくための
いまのあなた自身に必要なことは何ですか？

やったもん勝ち！

minoto
creative
guild