

| | |
|------------|------------------------|
| プロジェクトタイトル | 『地域アントレプレナー育成合宿』プロジェクト |
| プロジェクト代表者 | 高山 慎太郎 |

1. プロジェクトの目的・概要

本学および小樽市は、北海道大学 COI-NEXT「こころとカラダのライフデザイン共創拠点」の参画機関として「こころとカラダのライフデザイン」「プレコンセプションケアの実践」の2つの研究開発課題に取り組んでいます。これらの研究開発課題と小樽市の人口減少に係る社会課題とを合わせて勘案し、課題解決のためには若者の“地域肯定感”の向上と、まちの変化の“自分ごと化”が重要との共通認識に至り、その取り組みの総称を「オアソビプロジェクト」として現在様々な活動を進めています。

こうした活動を持続可能なものとするためには、小樽市の抱える課題を自分ごと化し、その解決に向けた取り組みを牽引する人材（＝地域アントレプレナー）が不可欠であり、我々は、地域アントレプレナー“予備軍”の活動の場として『地域活性化サークルO-ASOBI』を大学公認サークルとして立ち上げました。本プロジェクトでは、当該サークルとともに“合宿”というイベント型のワークショップを企画運営することで地域アントレプレナーに必要な思考と行動能力の獲得を目指します。

具体的には、当該サークルの運営協力を得て、①高校生向け英会話練習カードゲームの作成を目的とするグローバル合宿、②アントレプレナーシップ副専攻への接続を目的とするスタートアップ合宿、③e-ラーニングシステムの構築を目的とするコンテンツクリエイイト合宿を、『地域アントレプレナー育成合宿』の総称で実施し、本学が理想とするグローバル人材の育成に取り組ましました。

2. 具体的な取組内容

2024年10月5日（土）～6日（日）に、『①高校生向け英会話練習カードゲームの作成を目的とするグローバル合宿』を開催し、国際交流サークル Apricot の所属者を中心とした本学学生と、交換留学生を中心とした外国人学生が参加しました。（参加者数：日本人学生14名、外国人学生10名、その他教職員等1名）

この合宿では、計10種類のアナログゲーム（別添参考資料参照）を開発し、実際に本学の留学生とともにプレイをしながら交流を行いました。

また、飲食店等で活用できる「指さし英会話シート」を制作し、こちらは実際に社会連携実践Ib『オアソビプロジェクト』で取り組んだJR北海道連携企画である小樽駅改札内での

後志産ワイン飲み比べサーバー設置トライアルにおいて提供を行いました。(実施期間:2025年2月1日~28日)

加えて、現在は小樽のボードゲームスペース『MarvinGarden Otaru』とともに、この合宿で開発したカードゲームをプロトタイプとして、オリジナルの英語学習に役立つ高校生向けアナログゲームの開発に取り組んでいます。

2024年10月13日(日)~10月14日(月祝)には、『③e-ラーニングシステムの構築を目的とするコンテンツクリエイティブ合宿』を開催し、商大くんがいくブログ学生スタッフの所属者を中心とした本学学生と、小樽市内の高校生が参加しました。(参加者数:大学生6名、高校生6名、その他教職員等2名)

この合宿では、チャンネル登録者数5,000人を超えるYouTubeチャンネル「サツダイ奨学金担当」を運営する現役大学職員 YouTuber の水戸 康德 氏と小樽市内の飲食店等から動画制作の依頼を受けて行っている本学学生2名を講師にして動画制作方法を学び合う企画と、2024年11月30日(土)開催の『オアソビプロジェクト2024』で展示する「小樽市内の高校生による理想の小樽の模型制作」を実施する企画を同時並行で行い、高校生の作業風景も撮影することで動画コンテンツの充実を図りました。

また、参加した大学生や高校生とともに、小樽観光協会と余市観光協会の共同による『YOI-TARU プロジェクト』の一企画として、ウェブ上で楽しむ謎解き企画「ナゾトキ旅」サイト制作を行いました。(実施期間:2024年11月15日(金)~12月15日(日))これにより、小樽の魅力的なスポットや文化について、ナゾトキを通して学ぶことのできるシステムを構築しました。この成果は、『オアソビプロジェクト2024』における「施設周遊型ナゾトキチャレンジ企画」にも還元されています。

加えて、『①高校生向け英会話練習カードゲームの作成を目的とするグローバル合宿』で制作したカードゲームを実際に高校生にプレイしてもらい、改善点とアイデアの洗い出しを行いました。

2025年2月8日(土)~9日(日)に、『②アントレプレナーシップ副専攻への接続を目的とするスタートアップ合宿』を開催し、地域活性化サークルO-ASOBIの所属者を中心とした本学学生や、ビジネスコンテストへの出場経験や地域団体の運営経験を持つ他大学生、札幌で企業経営・自営業に携わる若手社会人が参加しました。(参加者数:本学学生7名、他大学生5名、社会人5名、その他教職員等1名)

この合宿では、生成AIを活用した新商品の開発と新規事業の立案講座を行うとともに、小樽市から依頼を受けている「ふるさと納税」返礼品の新商品開発か、自分自身の新規事業のどちらかを選択して、2日目のピッチコンテストでの発表に向けたワークショップを行いました。ピッチコンテストはオンライン配信も行い、札幌で企業経営・自営業に携わる若手社会人や自治体職員を招いて、審査・講評を行いました。また、ふるさと納税返礼品の新商品開発のアイデアについては、動画撮影を行い、ふるさと納税の管理代行会社を通じて小樽市に提供しました。

加えて、この合宿では越境人材の育成を目指した学び合いの場を創出するために、函館の地域活性化に取り組む学生団体「ISARIBI with」の運営に携わる北海道教育大学函館校の学生達や、ビジネスコンテストへの出場経験を持つ北海道大学、北海学園大学、京都府立大学の学生達を招き、参加者のアントレプレナーシップ（起業家精神）を継続的に醸成していくことのできる関係性を創り出しました。

2025年3月2日（日）には、小樽市民も交えた成果報告の場として『地域アントレプレナー育成セミナー』を開催し、生成AIの活用講座・ワークショップを通して地域の魅力の発掘方法を学ぶとともに、札幌カフェ会を営む合同会社みずぐちけ代表の水口 裕斗 氏を講師として、小樽での実施を計画している「小樽 de カフェ会」の新規事業計画を聞き、実際に体験・見学することで、新規事業を生み出すためのノウハウを学ぶ予定です。

3. プロジェクトの成果及び地域への還元

上述のとおり、3回の合宿によって以下の形で本プロジェクトの成果を地域に還元しました。

- ◆「指さし英会話シート」を制作し、JR 北海道連携企画である小樽駅改札内での後志産ワイン飲み比べサーバー設置トライアルにおいて提供しました。（実施期間：2025年2月1日～28日）

<https://otaru.gr.jp/tourist/wainteisutengubar-otarueki2-1%e3%83%bc2-28>

- ◆大学生や高校生とともに、小樽観光協会と余市観光協会の共同による『YOI-TARU プロジェクト』の一企画として、ウェブ上で楽しむ謎解き企画「ナゾトキ旅」サイトを制作しました。（実施期間：2024年11月15日（金）～12月15日（日））

<https://www.yoi-taru-project.com/nazotoki>

- ◆ウイングベイ小樽を会場とし、来場者数が1,200人を超える大規模なイベント『オアソビプロジェクト2024』を開催し、「施設周遊型ナゾトキチャレンジ企画」及び「小樽市内の高校生による理想の小樽の模型制作企画」において成果を還元しました。（実施日：2024年11月30日（土））

https://www.otaru-uc.ac.jp/cgs_news/407171/

- ◆ふるさと納税返礼品の新商品開発のアイデアを小樽市に提供しました。（ふるさと納税返礼品の新商品開発企画は継続して取組中）

また、2025 年 3 月 2 日（日）に開催予定の『地域アントレプレナー育成セミナー』において、小樽市民向けに本プロジェクトの成果報告を行う予定です。

加えて、本プロジェクトを含めたオアソビプロジェクトの取り組みについては、Instagram アカウント『オアソビプロジェクト』において、広く世の中に情報発信しています。

https://www.instagram.com/otaru_asobi/

小樽商科大学
グローバルプロジェクト

グローバル宿泊 開発した英語学習ゲーム集

小樽商科大学
UEA 高山 慎太郎

 小樽商科大学

1

英語学習ゲーム Topic card for tonight

英語の文章で書かれた「今夜の話題カード」を用いて、引いたカードの内容に沿った話題を英語で話すゲームです。

勝利条件等は無く、あくまで会話のネタに困った際や外国の方にうまく質問ができない際に使用します。



 小樽商科大学

2

英語学習ゲーム Best answer game

一人が、英語の文章で書かれた「ベストアンサー」カードを引いて、そこに書かれたお題を言葉や絵で発表します。参加者はそのお題に対して最も相応しいと思われる回答を発表します。カードを引いた方が、その中からベストアンサーと感じたものを発表し、選ばれた回答をした方は1ポイントを獲得します。何回か繰り返して、一番多くポイントを獲得した方の勝利です。



 小樽商科大学

3

英語学習ゲーム High Speed answer game

一人が、英語の文章で書かれた「クエスチョン」カードを山札から引いて、そこに書かれたお題を発表します。そのお題に対して最も早く適した回答をした方が1ポイントを獲得します。最も早く回答しても、お題の内容と回答が合っていない場合は1ポイントを失います。時計回りでカードを引く方を変えながら、何回か繰り返し、一番多くポイントを獲得した方の勝利です。



 小樽商科大学

4

英語学習ゲーム Yes or No? Game

一人が、英語の文章で書かれた「イエス・オア・ノー」カードを引いて、そこに書かれた質問内容を発表します。カードを引いた方が、その質問にイエスとノーのどちらかを答えるかを参加者が予想するゲームです。

予想が当たると1ポイントで、何回か繰り返して一番多くポイントを獲得した方の勝利です。

 小樽商科大学

5

英語学習ゲーム English Word Wolf

アプリやカードを用いて、参加者全員に英単語を1つずつ配ります。ただし、1人だけ他の参加者とは微妙に異なる英単語が配られ、その方が仲間外れ（ウルフ）となります。一人一回、参加者全員に英語で質問をし、その質問にその他の参加者は必ず英語で答えなければなりません。全員の質問が終わったら、参加者全員が一斉に一人、仲間外れ（ウルフ）と思う人を指差します。最も多く指が差された方が仲間外れ（ウルフ）であればその他の参加者の勝利、そうでなければ仲間外れ（ウルフ）の勝利となります。

 小樽商科大学

6

英語学習ゲーム English Doubt

トランプを用意し、参加者全員に同じ枚数となるように配り、手札とします。（余った場合は捨て場に出します）一人が手札から捨て札に1枚トランプを出しながら、そのトランプの数字と同じ文字数の英単語を答えます。その英単語の文字数とトランプの数字が異なると思った参加者は「ダウト」と唱え、当たった場合は捨て場にあるトランプをポイントとして獲得し、間違っていた場合は捨て場にあるトランプをマイナスポイントとして獲得します。参加者全員の手札が無くなった際に、より多くのポイントを獲得している方の勝利です。

 小樽商科大学

7

英語学習ゲーム Heads Up

参加者はいくつかのチームに分かれます。参加者全員が山札から英単語が書かれたカードを引き、自分にだけ見えないように頭の前に掲げます。チームの仲間達はその英単語のヒントになる言葉を話し、当てることができた方はカードを捨てることができます。誰かが、書かれている英単語をそのまま言ってしまった場合は別のカードに取り替えます。チームメンバーの全員が自分の英単語を当てて、全てのカードを捨てることのできたチームの勝利です。

 小樽商科大学

8

トランプを用意し、裏返しにしてバラバラに散らばらせます。参加者は輪になり、最初の人から1枚だけトランプをめくって、そのトランプに書かれた数字と同じ文字数の英単語を答えることができれば、そのトランプを獲得します。答えることができなかった場合は、そのトランプを裏返して、元の場所に戻します。時計回りにこれを繰り返し、獲得したトランプの数字が50を超えた方の勝利です。一度使われた英単語を再度使った場合はトランプは獲得できません。トランプの数字が1の場合はアルファベットを答えます。

既存のアナログゲームである「メイメイ」を用意します。名付け親（出題者）は、カードに描かれた架空の物事に対して「誰かは当ててくれるが、全員は当てない」ような絶妙な名前をつけます。ただし、その名前は英単語に限ります。解答者（他のプレイヤー）は、その名前がどのカードに対応しているかを当てます。全員が正解または全員が不正解の場合はポイントが入らず、一部のプレイヤーのみが正解した場合に、正解したプレイヤー数分のポイントを獲得します。

出題者は、英語の格言やことわざを4つ用意して参加者に見せ、Gemini等の画像生成AIを用いて、その中の一つを具現化した画像を生成して、参加者に見せます。参加者はその画像が4つのうちのどれなのかを予想し、当たった場合は1ポイントを獲得します。これを繰り返し、最後に最もポイントを獲得した方の勝利です。



Impossible is a word to be found only in the dictionary of fools.

Rome was not built in a day.

That's one small step for man, one giant leap for mankind.

I think, therefore I am.