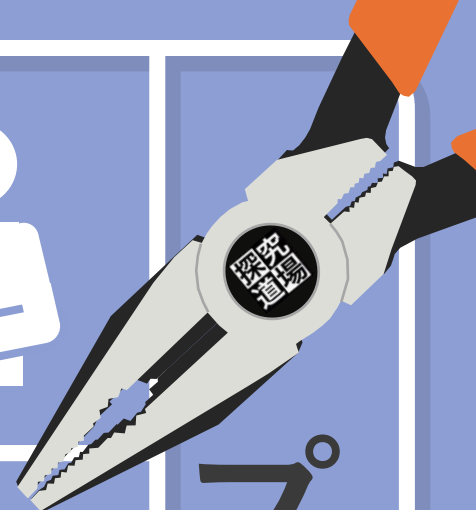
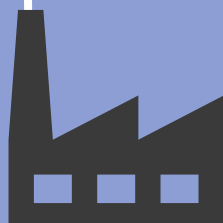
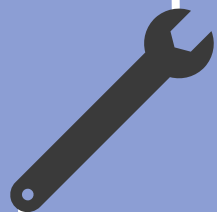
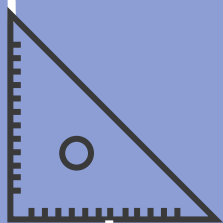
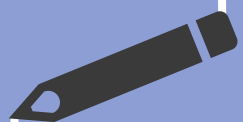
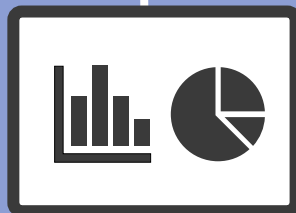
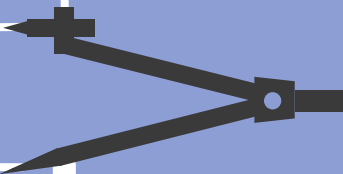
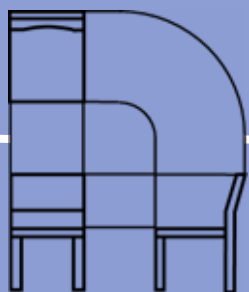


令和7年度 第2回探究道場 2025/12/13

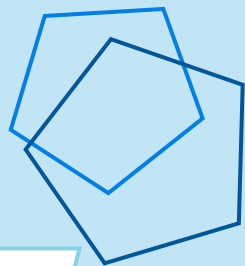


商 品 開 発

プロジェクト

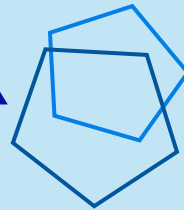


頭を柔らかくするゲーム



ICE

BREAK



アイスブレイクとは...

コミュニケーションを

円滑に

進めるための準備

into



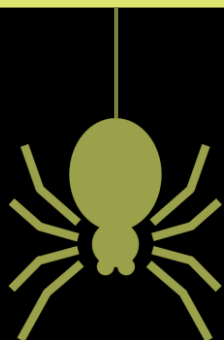
RULE

RULE①

お題が示される

例題

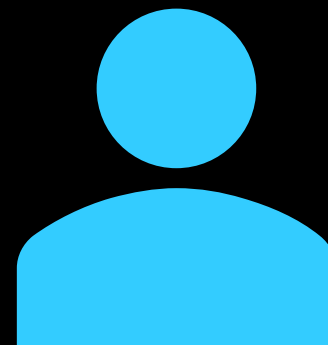
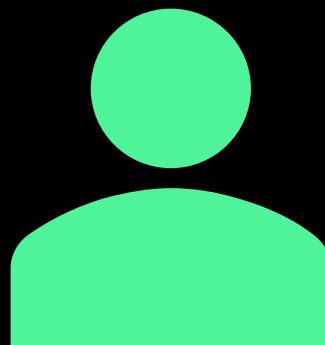
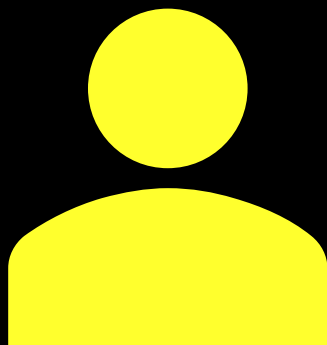
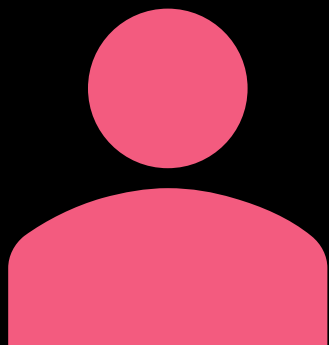
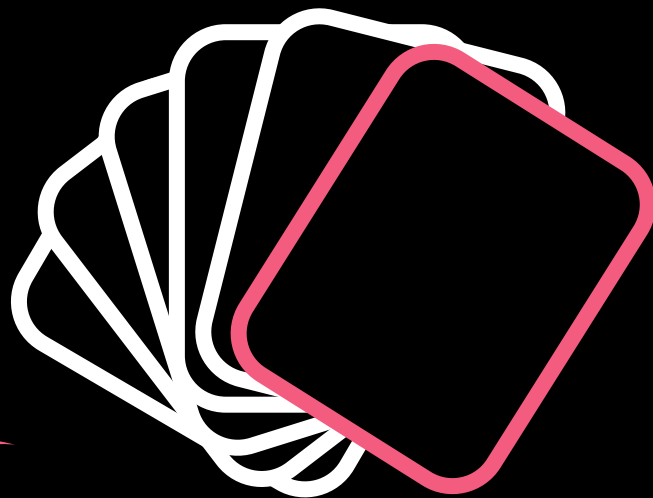
明るいもの

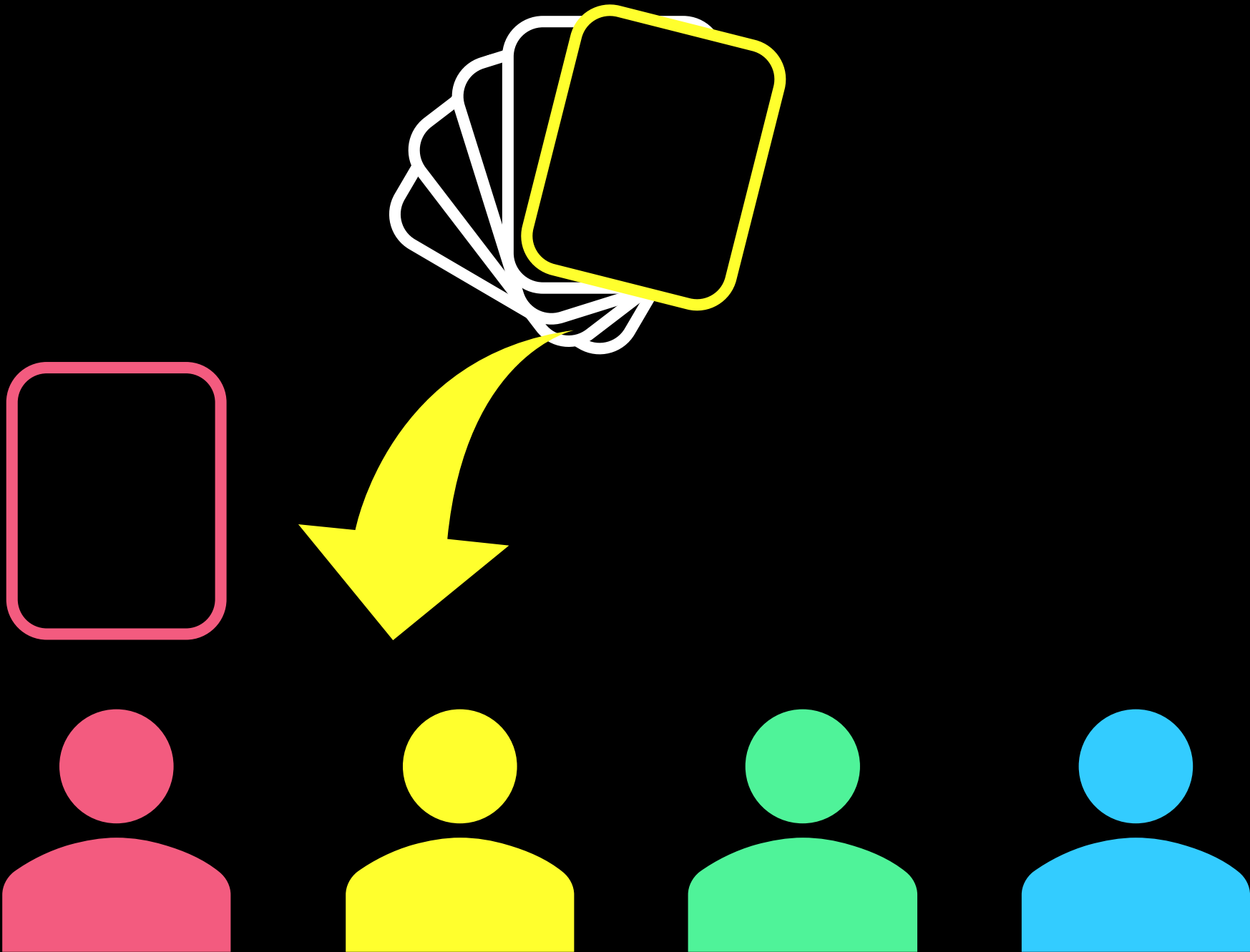


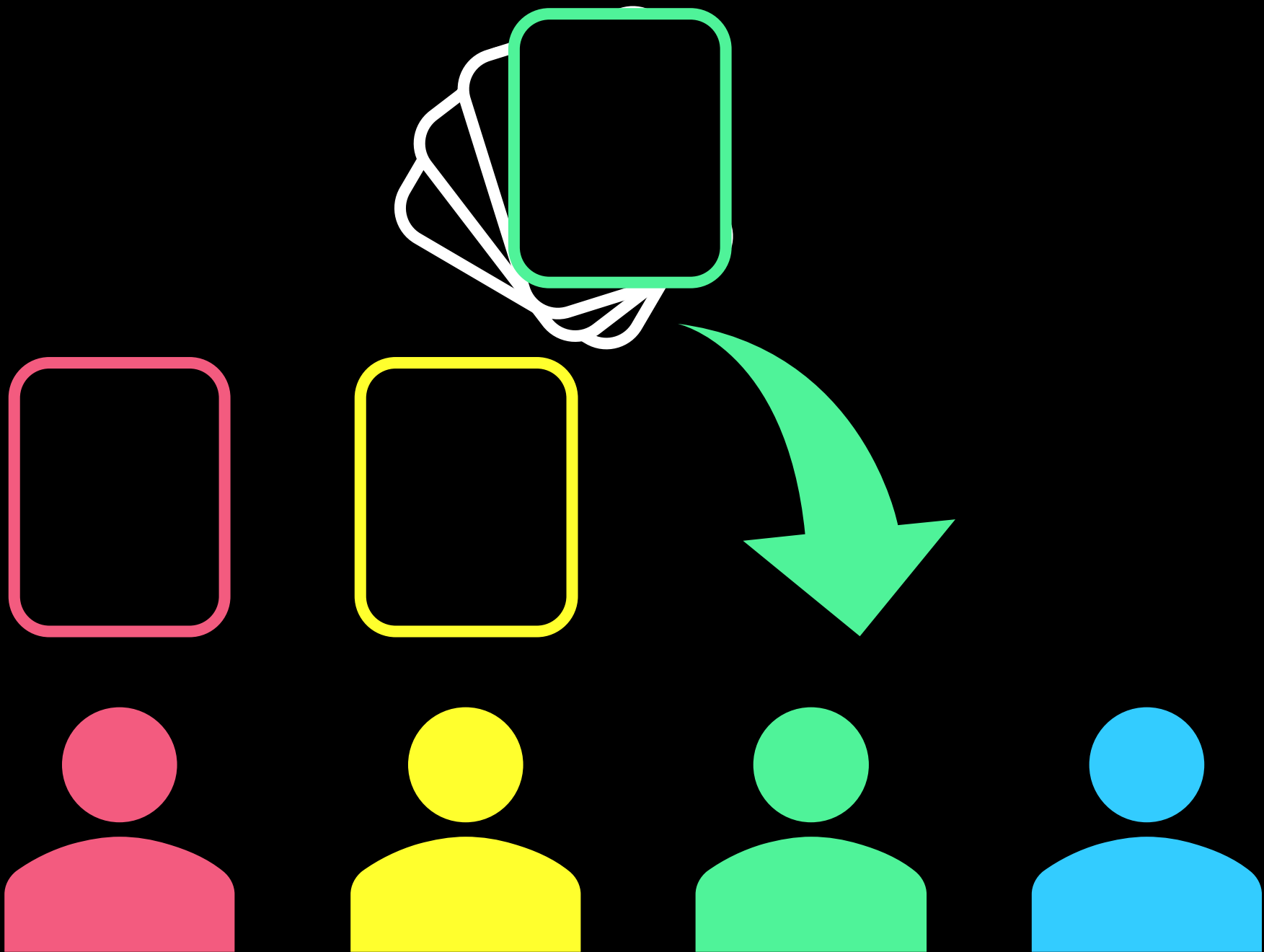
1:暗い
100:明るい

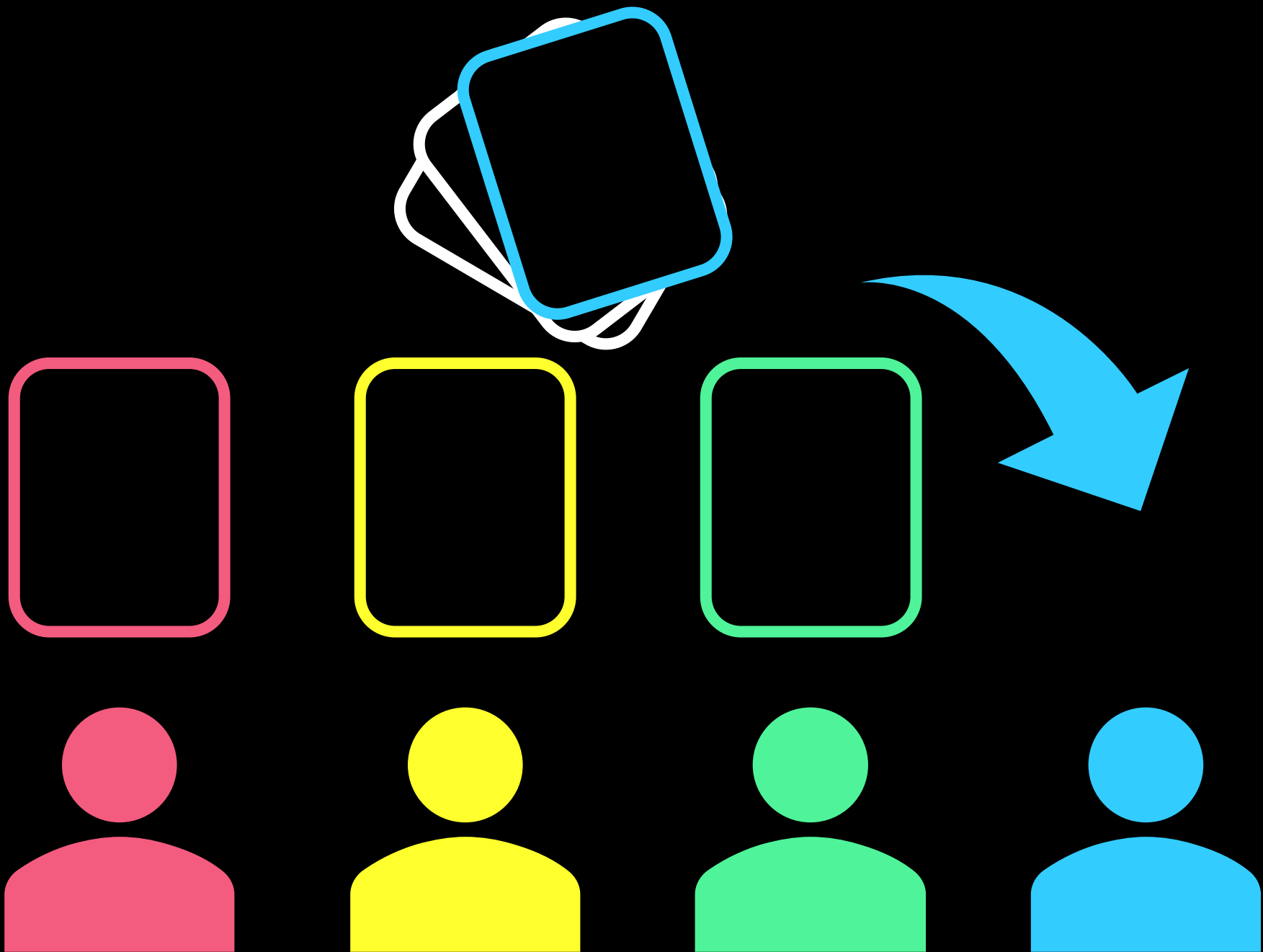
RULE ②

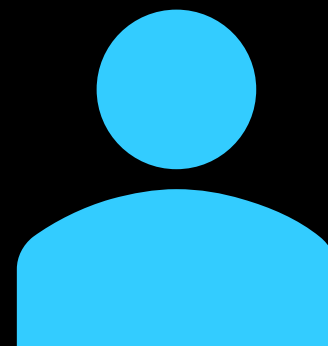
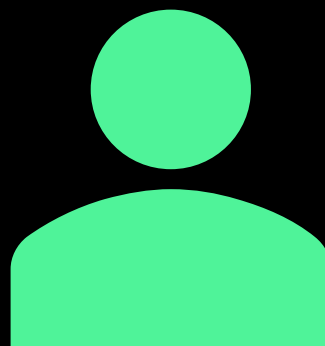
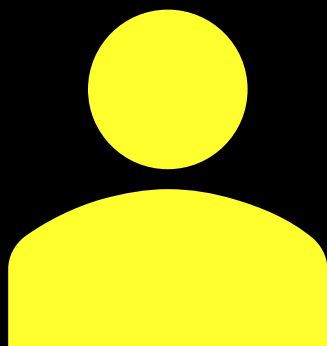
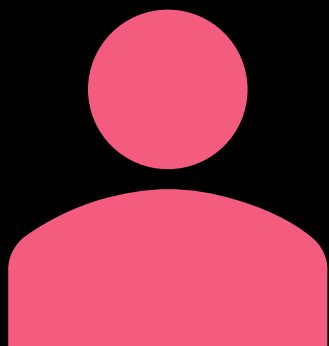
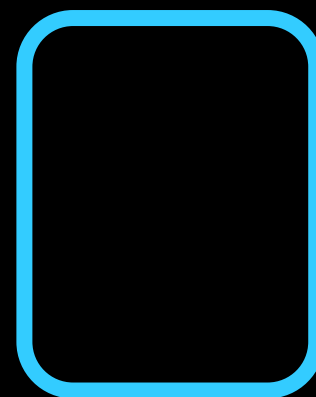
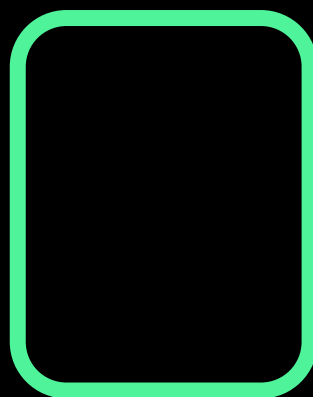
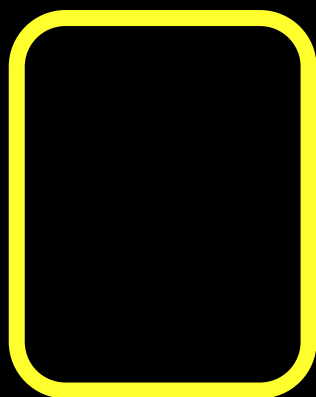
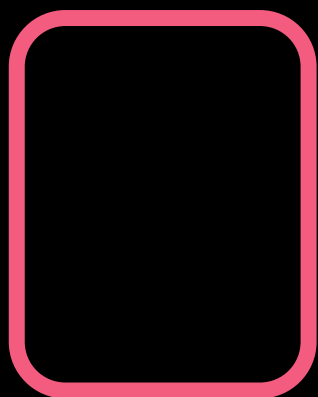
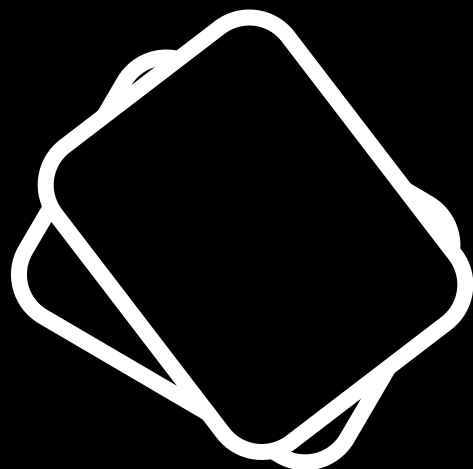
**1から100までの
数字が書かれたカードが
1人1枚配られる**

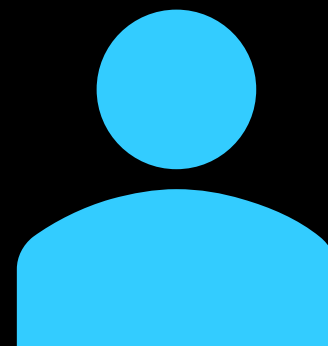
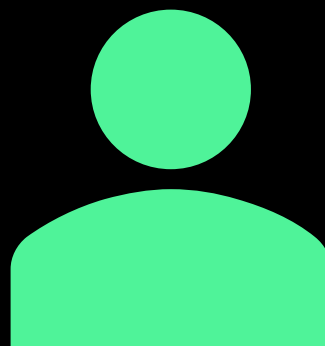
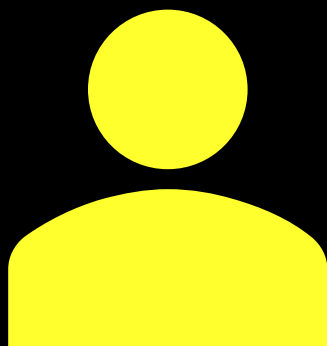
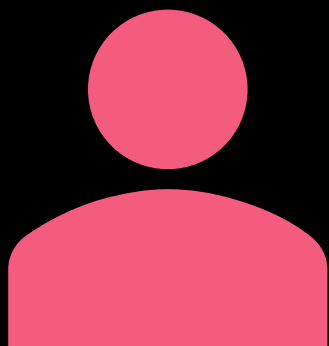
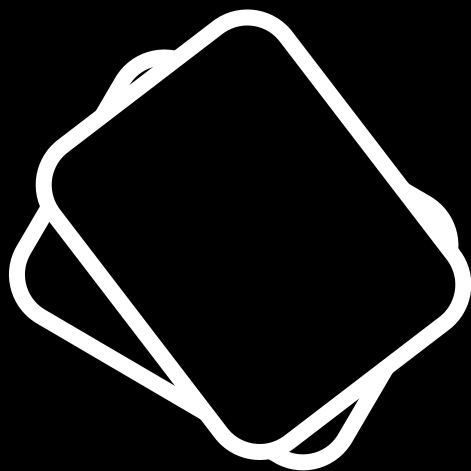














ATTENTION



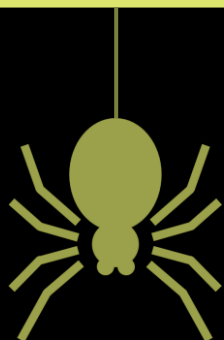
自分のカードは
他の参加者には見せない

RULE③

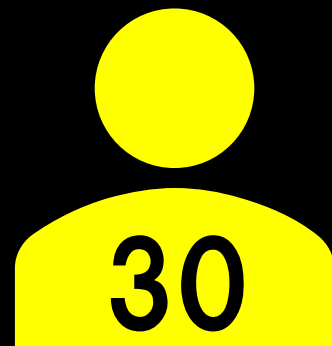
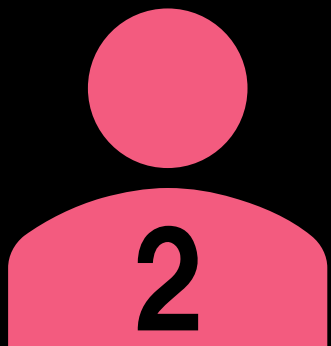
カードの数字に見合う、
お題に沿ったものを
一人ずつ発表する

例題

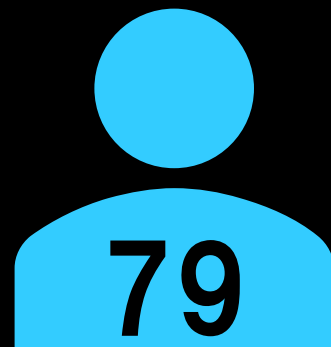
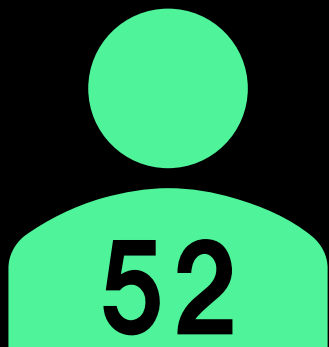
明るいもの

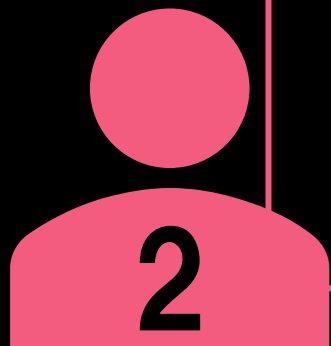


1: 暗い
100: 明るい

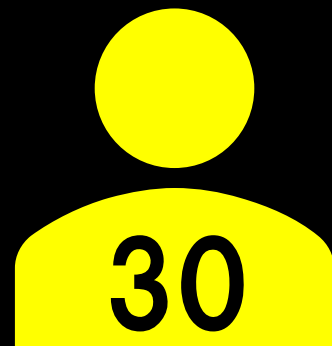


洞窟

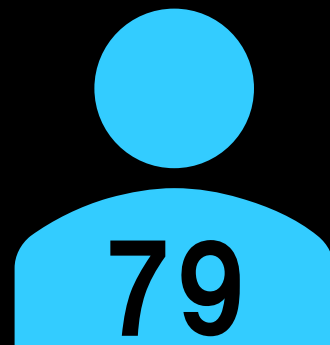
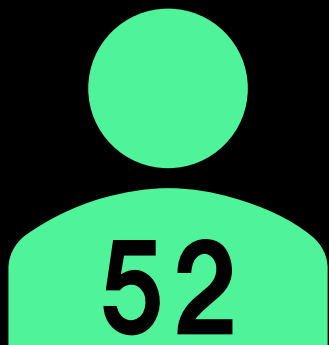


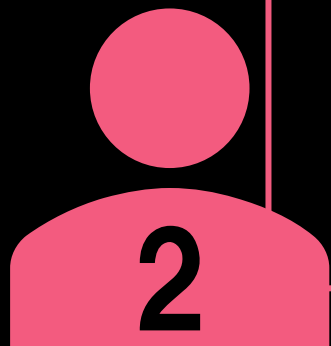


洞窟



図書館

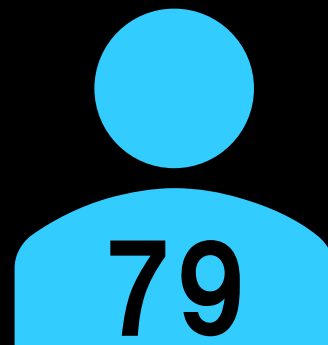
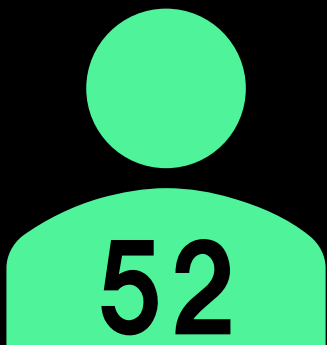


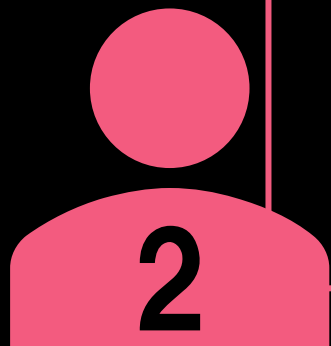


洞窟



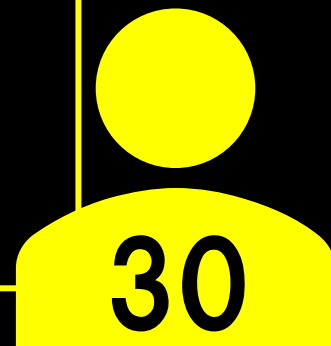
図書館



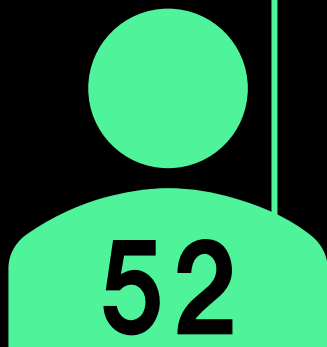


洞窟

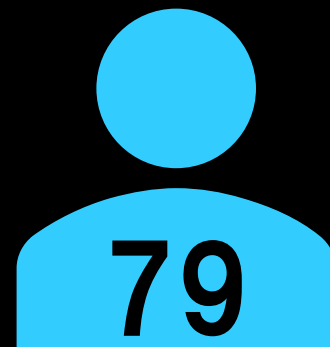
図書館

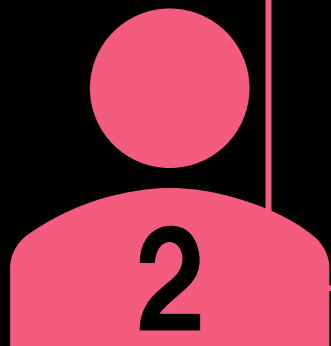


イルミネーション



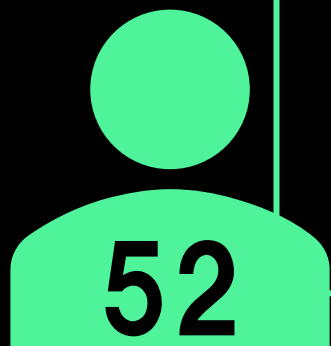
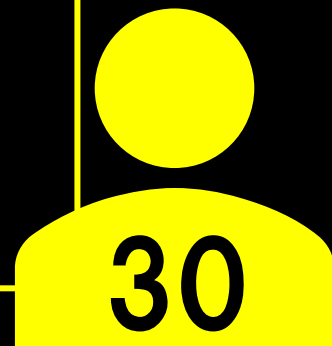
半月





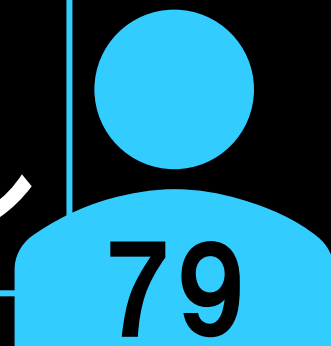
洞窟

図書館



半月

イルミ
ネーション

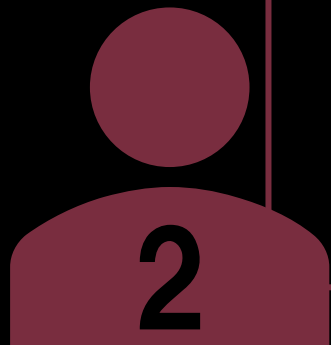


RULE④

発表したものを
数字の小さいと考えられる
順番に並べる

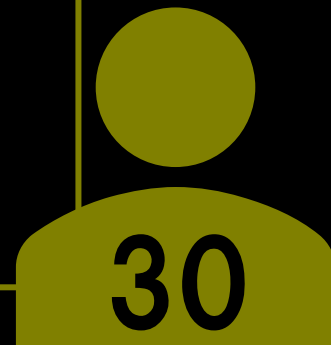
RULE⑤

正しい順番に並べられたら
ゲームクリア！

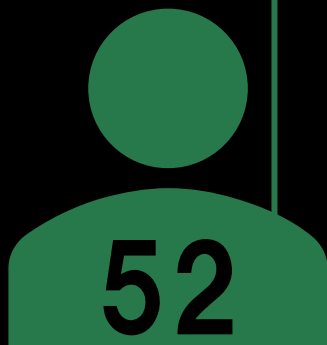
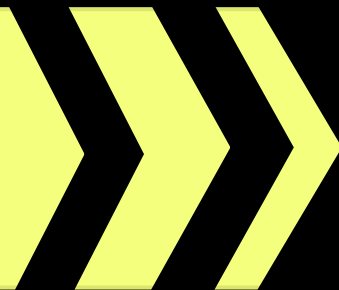


洞窟

図書館

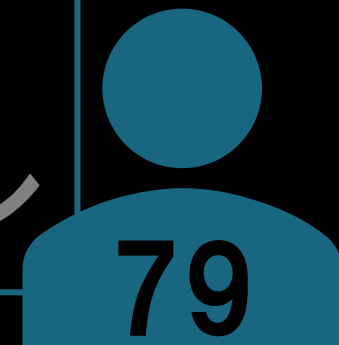


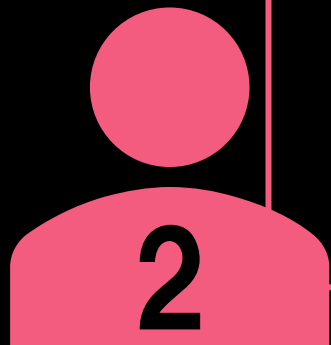
議論開始！



半月

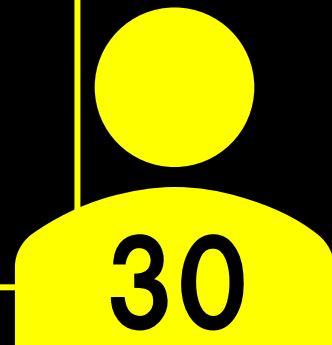
イルミ
ネーション



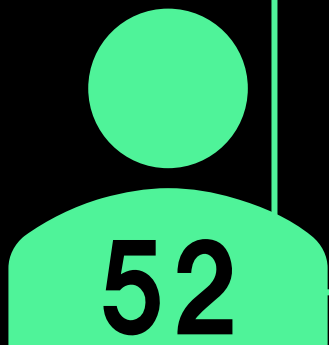


洞窟

図書館

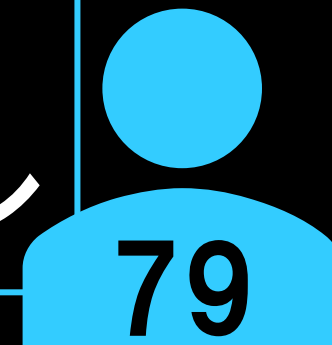


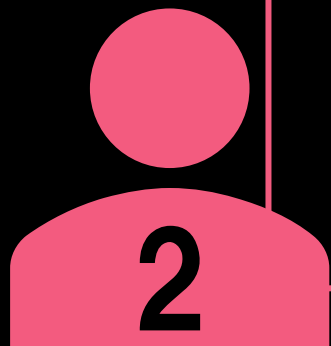
半月と図書館、どっちが
明るいかな



半月

イルミ
ネーション



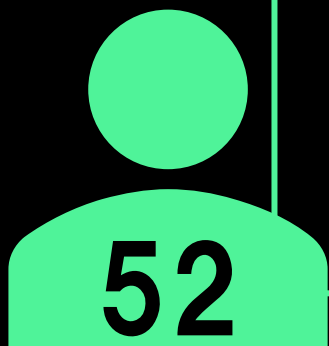


洞窟

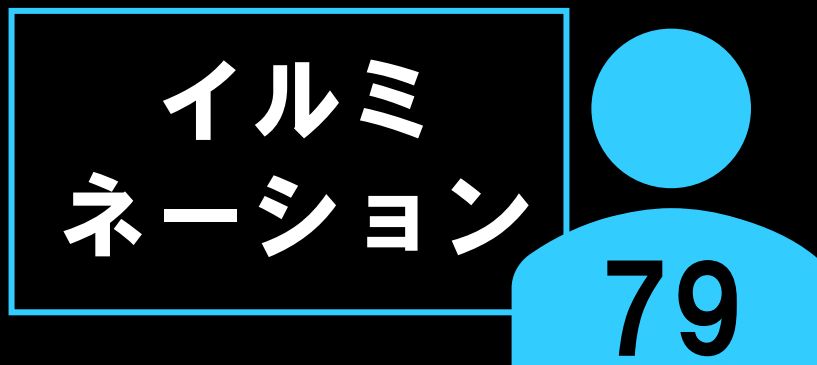


図書館

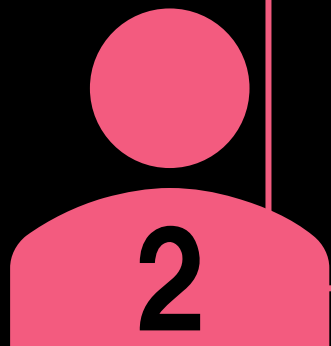
図書館って
薄暗いイメージがあるな



半月

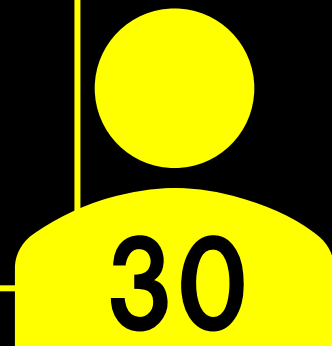


イルミ
ネーション

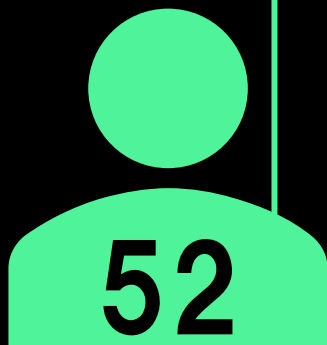


洞窟

図書館

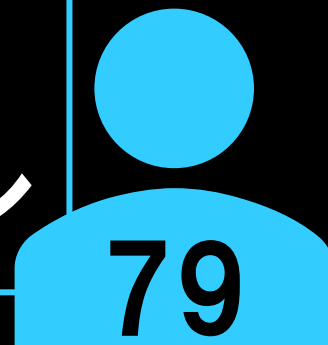


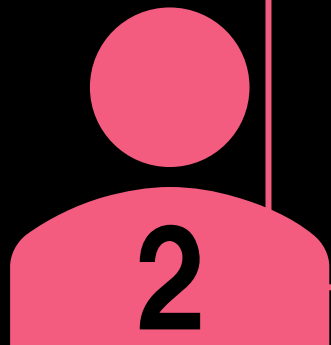
でも、本を読むから
明るいんじゃないかな？



半月

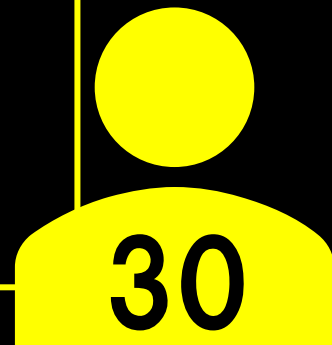
イルミ
ネーション



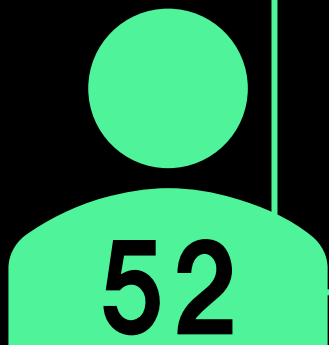


洞窟

図書館

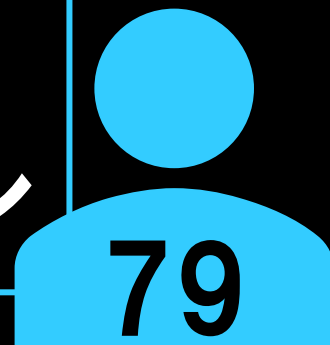


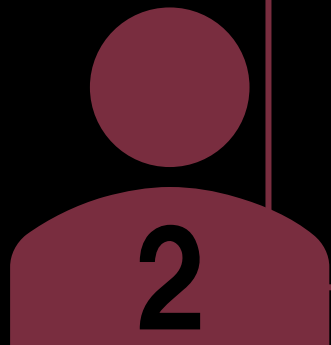
半月よりは
明るい気がするね



半月

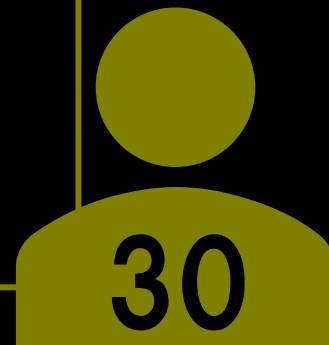
イルミ
ネーション



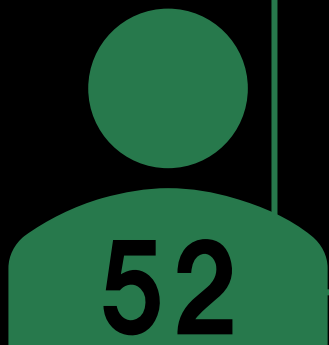


洞窟

図書館



このように議論を進めていく



半月

イルミ
ネーション



〈予想〉

小

大

洞窟

半月

図書館

イルミネ
ーション

2

52

30

79

〈予想〉

小

大

洞窟

半月

図書館

イルミネ
ーション

2

52



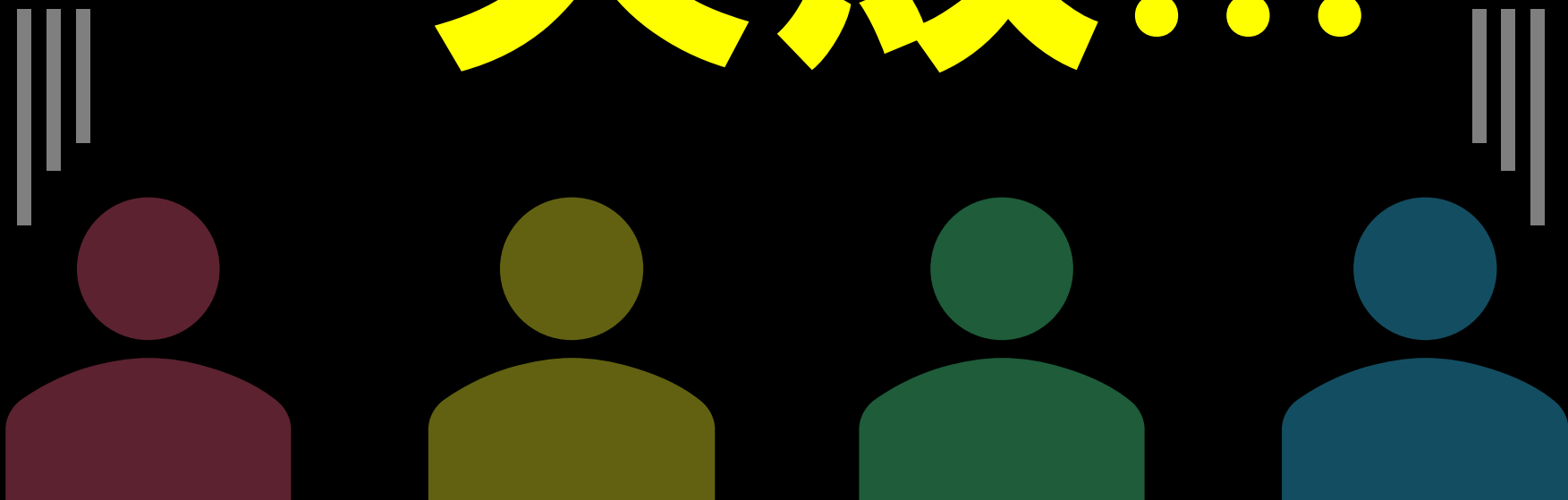
30

79

例題の結果は



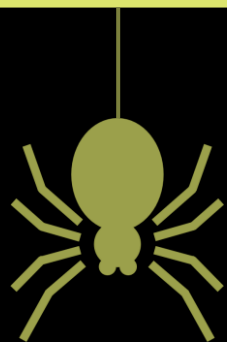
失敗...



**GAME
START**

お題①

白米に合うもの



1:合わない
100:合う

4.min.



START

お題①

白米に合うもの

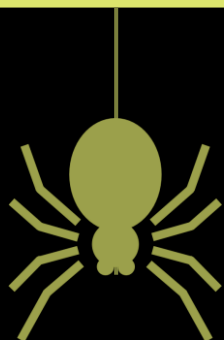


1:合わない
100:合う

FINISH

お題②

家に100個あったら
困るもの



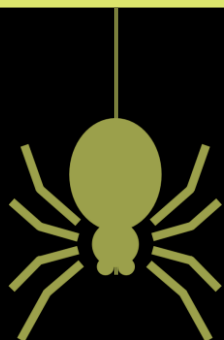
1: 困らない
100: 困る

3 min.

START

お題②

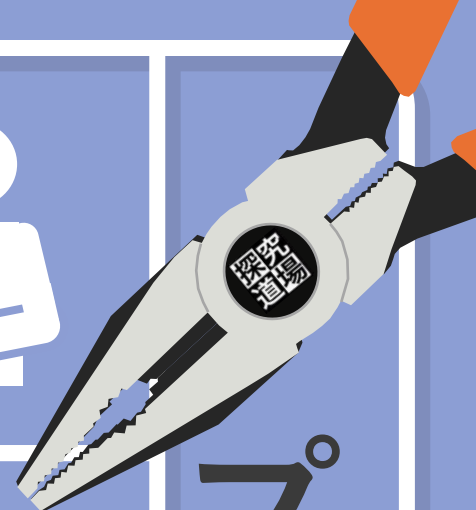
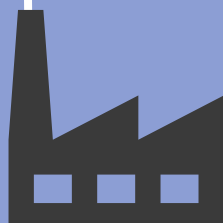
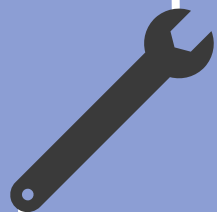
家に100個あったら
困るもの



1: 困らない
100: 困る

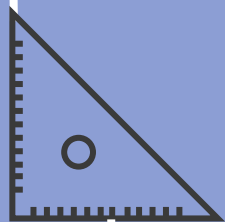
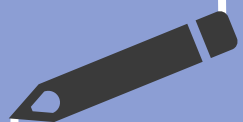
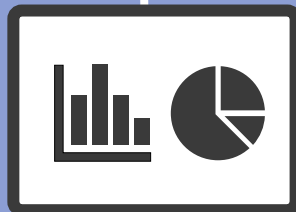
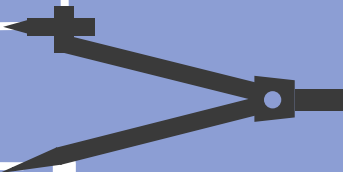
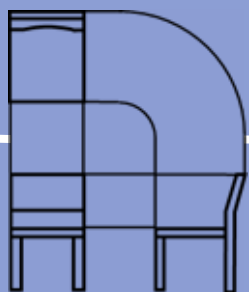
FINISH

令和7年度 第2回探究道場 2025/12/13



商 品 開 発

プロジェクト





今回のテーマ：

商品開発





商品開発って...?



前半理論

1

企画

企画書



2

設計

3

製造



4

テスト

5

流通





実際どんな感じ...？





例:とがり続けるシャーペンの 商品開発





① 企画

コンセプトを設定

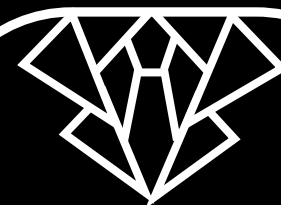


前半理論

芯が常に尖った
シャーペンを作る



けってい!!!





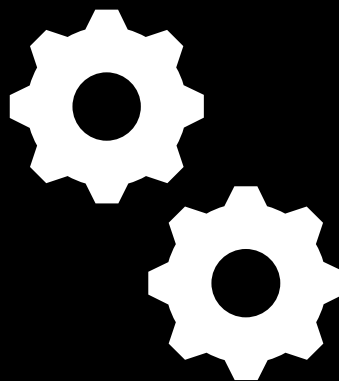
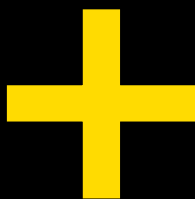
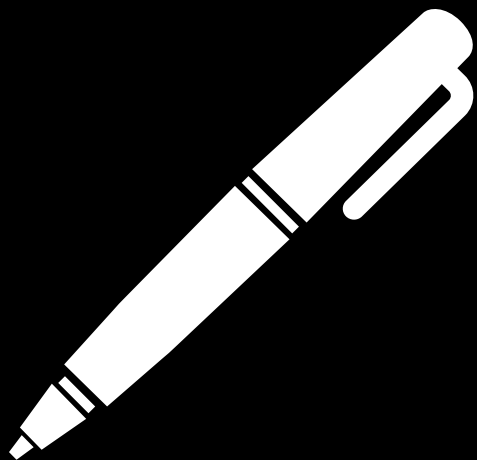
② 設計

コンセプトをもとに
具体的な仕組みを
考える



前半理論

書くと芯が回るように
歯車を搭載したら...?





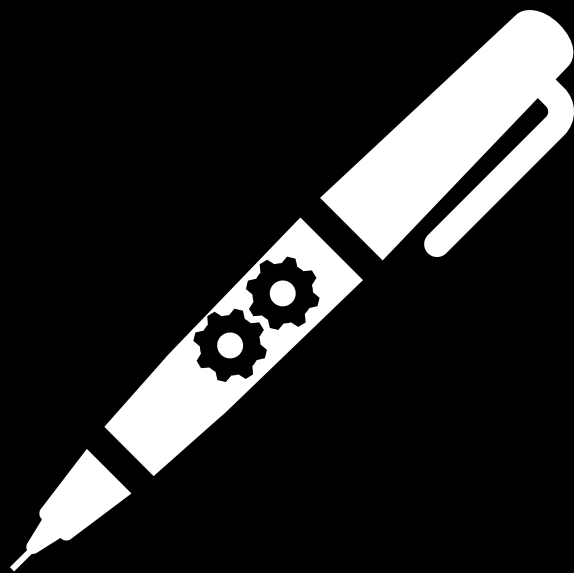
③ 製造

実際に作ってみる



前半理論

試作品のシャーペンを 作ってみる



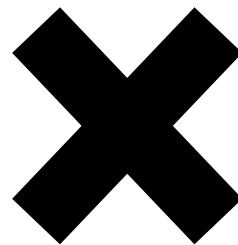


④ テスト

設計した通りに
作れているか試す



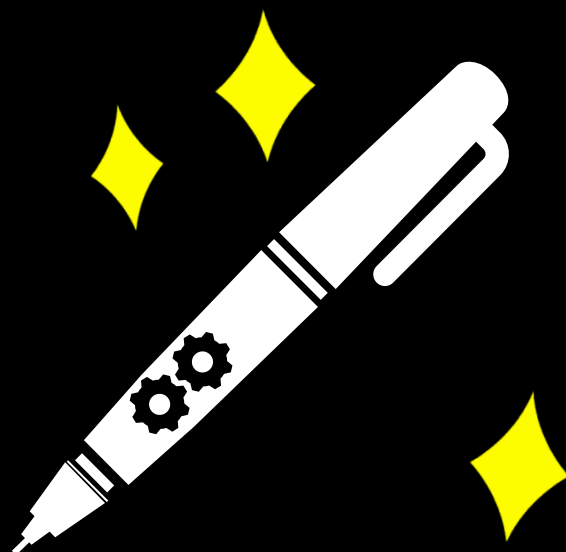
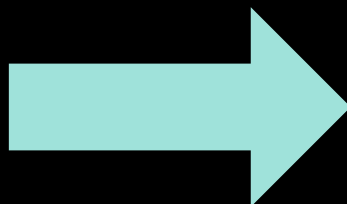
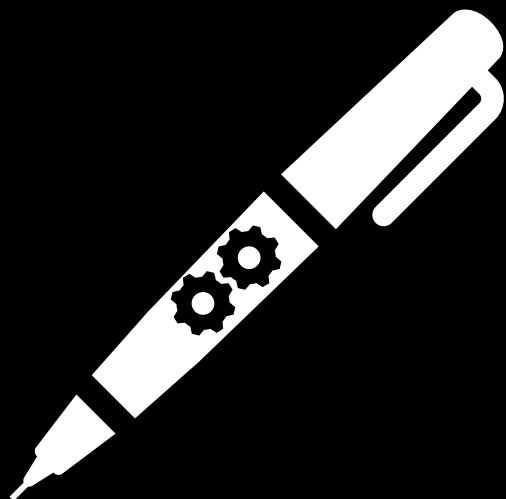
試用アンケートを取り、 改善点を見つける





前半理論

テストをふまえて 改良し、再びテスト





完成したら...



前半理論

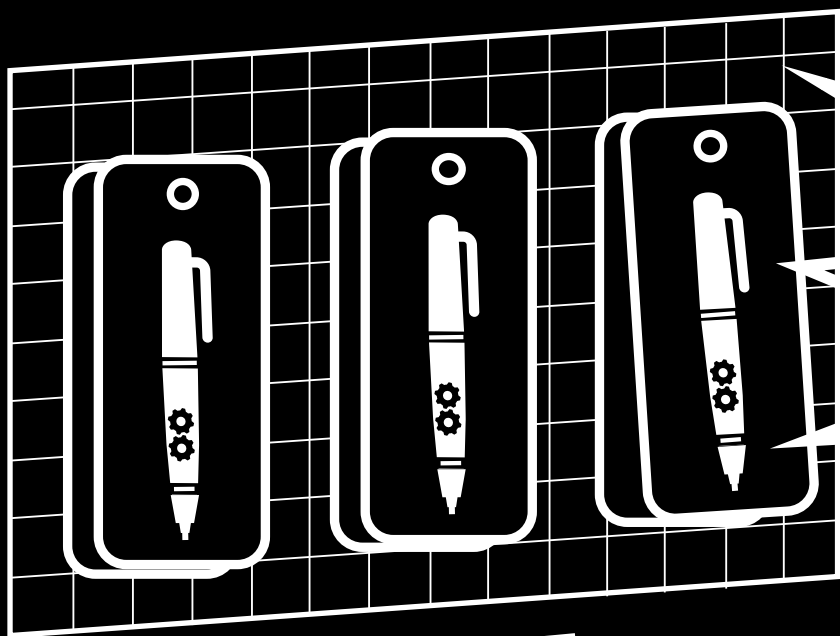
⑤ 流通

つくった商品を
市場に出す



前半理論

消費者に向けて発売



¥

大ヒット!!



START

商品開発

①企画

②設計

③製造

④テスト

⑤流通





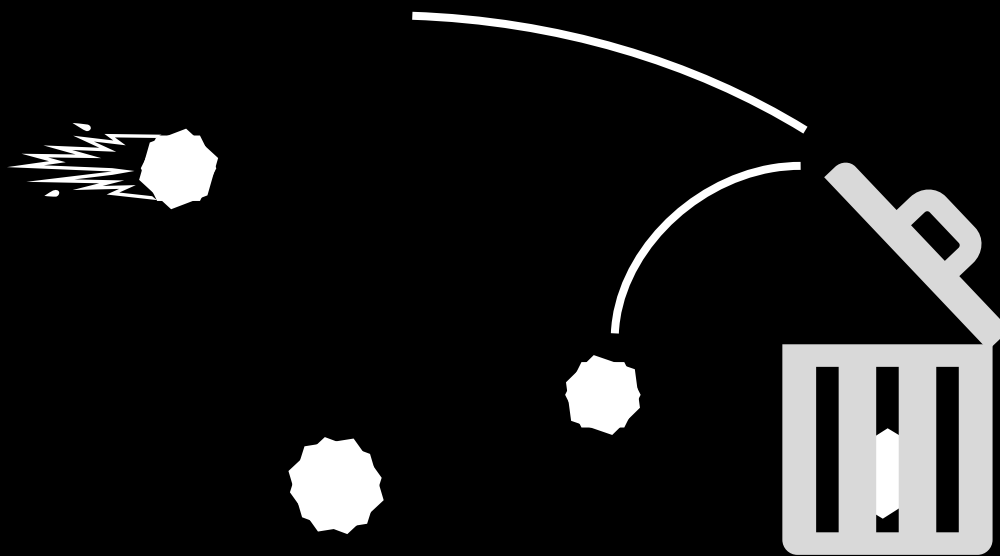
— MISSION —

ゴミ箱の改善点を
見つけ、商品を開発せよ





ゴミ箱とは...?

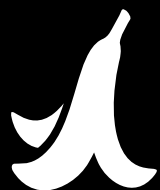




—— ゴミ箱の定義 ——

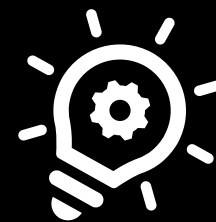
ゴミを**貯める**ために、

- ゴミを入れて出せる
- **繰り返し**使える





探究活動の前に
条件と**既製品**が
提示される



各班に与えられる **条件に合う**

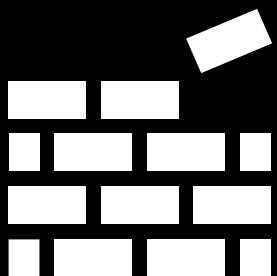
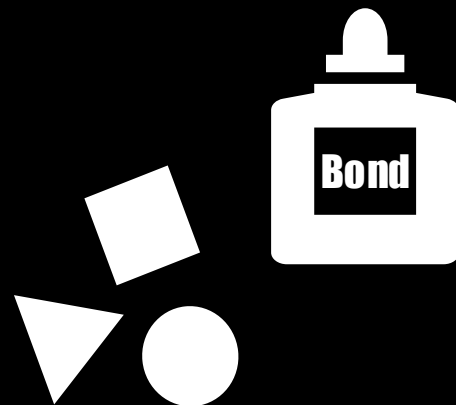
ごみ箱を考えよう！



使う材料は...

5

種類まで!!





探究の流れ

本日の流れ

95分

班内で探究活動

10分

活動のまとめ

10分

他班と交流

注意

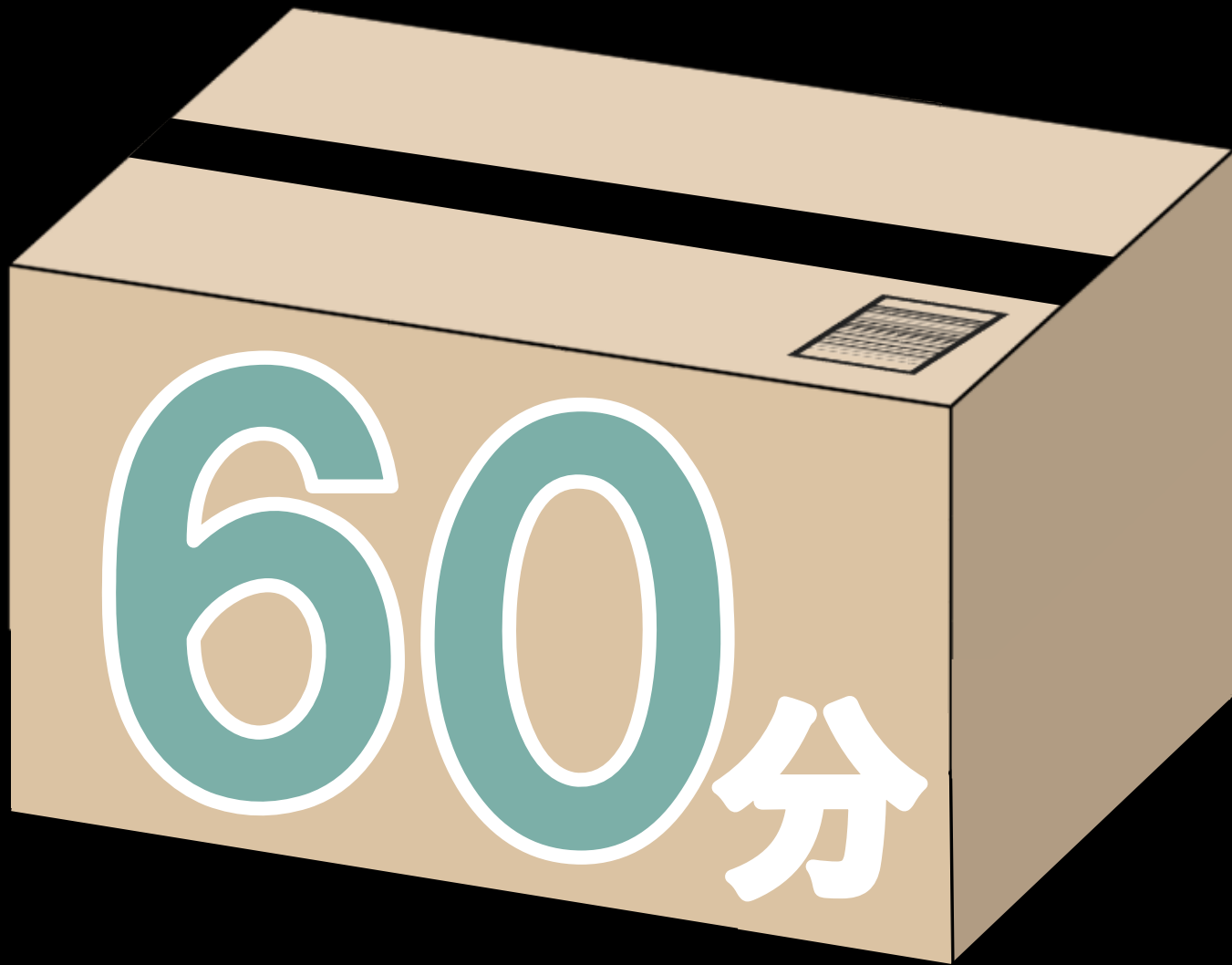
カッターやグルーガン等は
気を付けて使うこと

⚠何かあった場合は高校生まで⚠

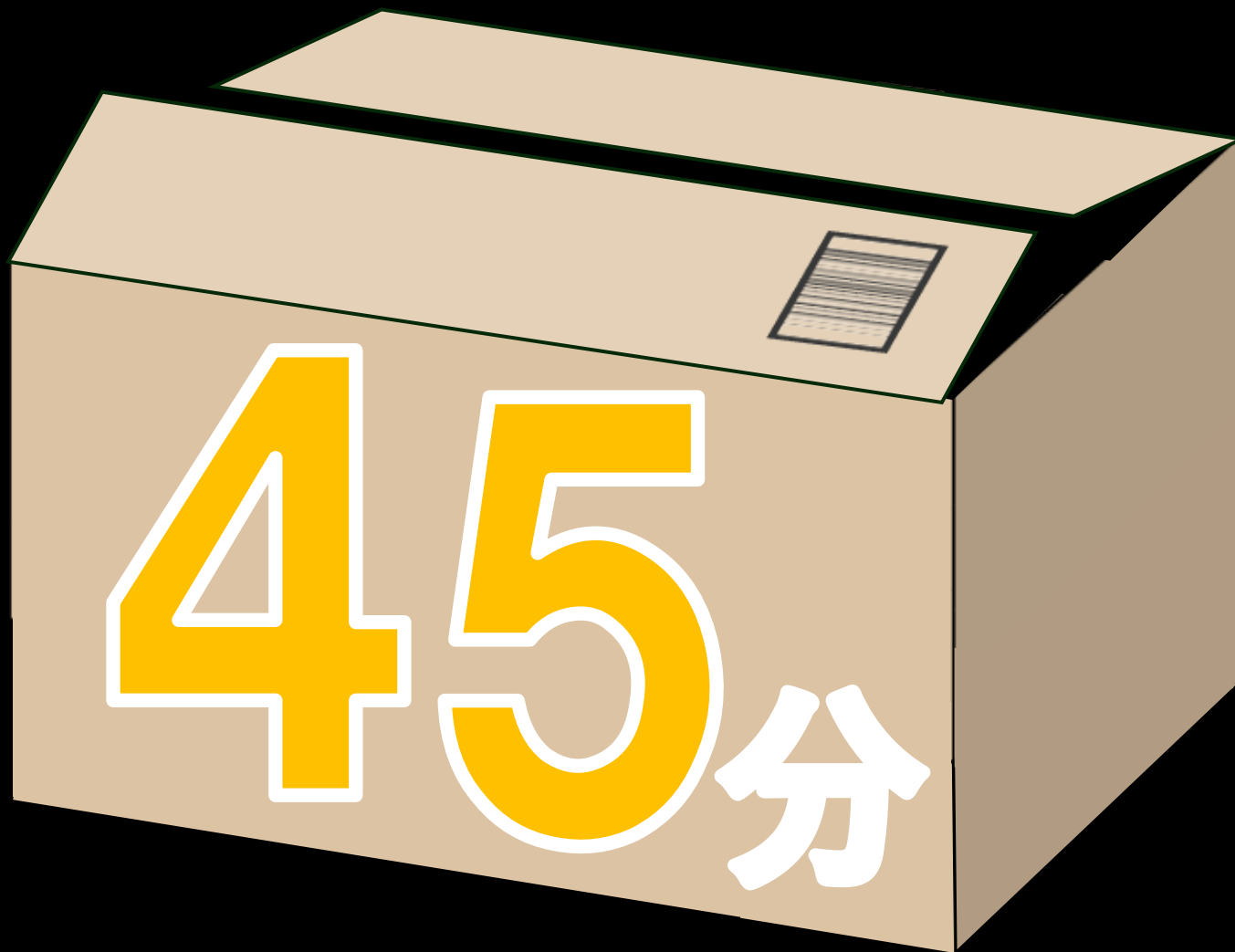
START



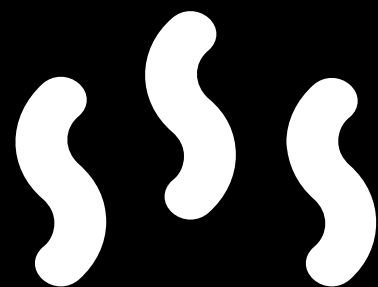
残り時間



残り時間



ここで



5分間

休憩

ここで



休憩終了!!

5分間

休憩

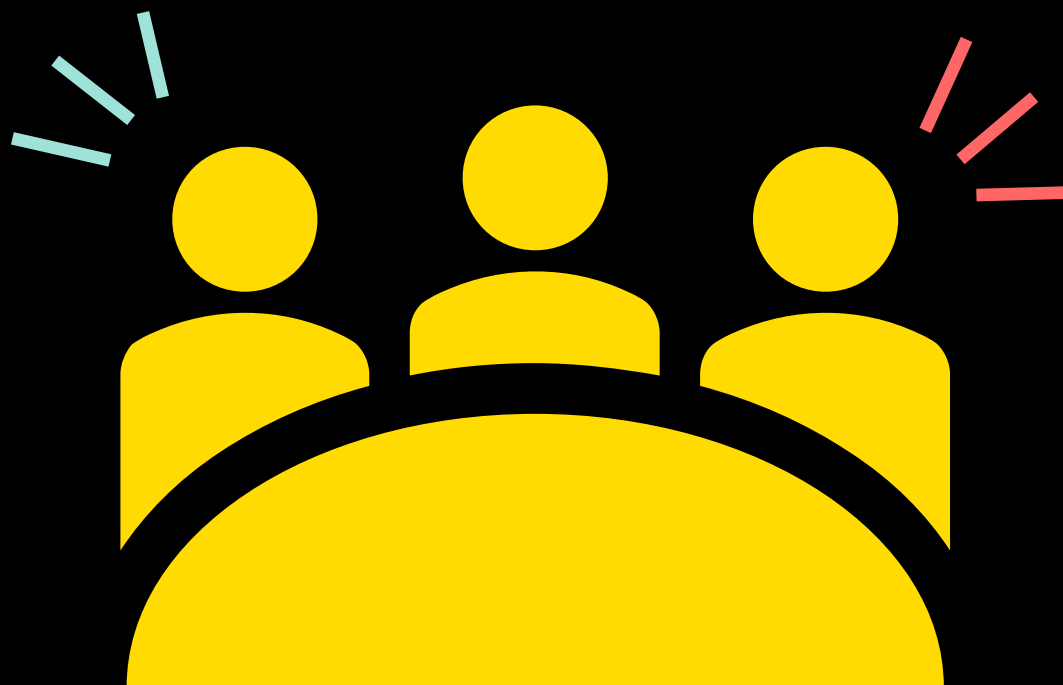
残り時間



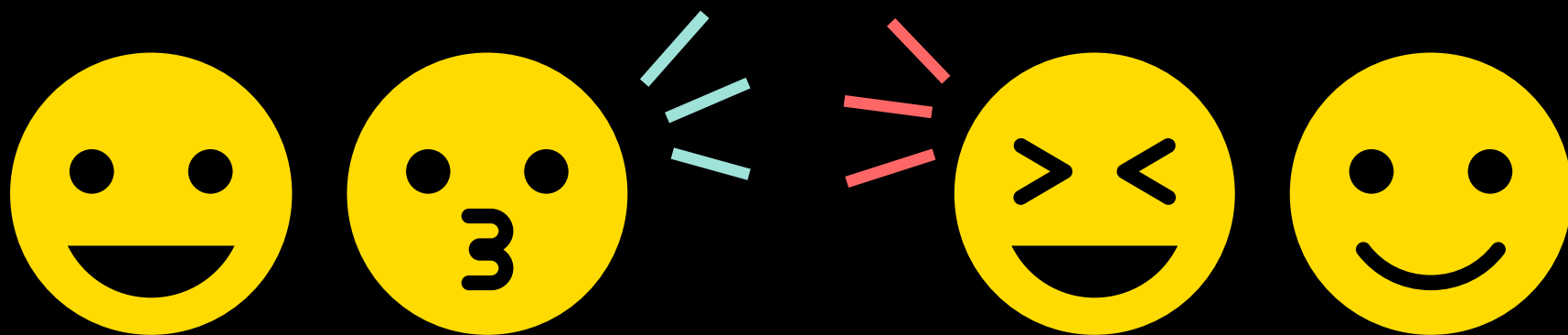
残り時間



班内交流



他班と交流



スクリーン

1班

2班

3班

4班

5班

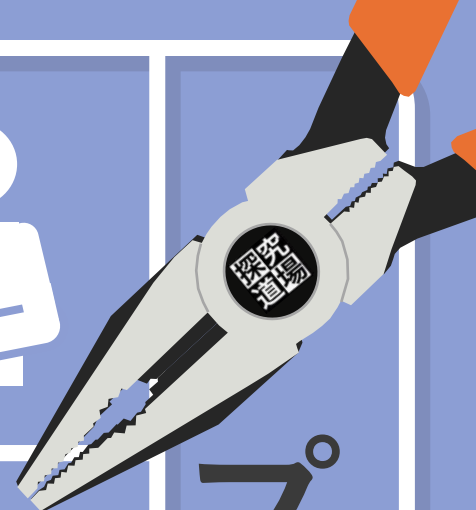
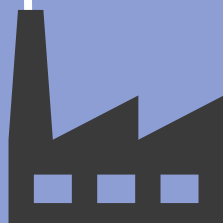
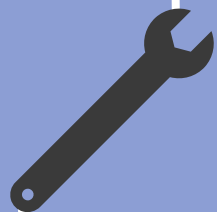
6班

7班

8班

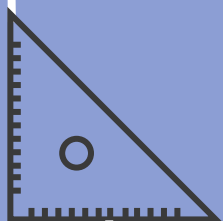
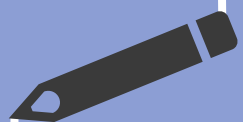
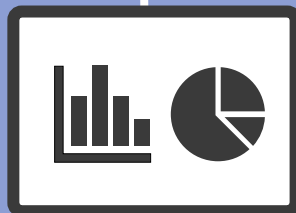
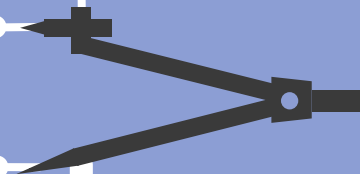
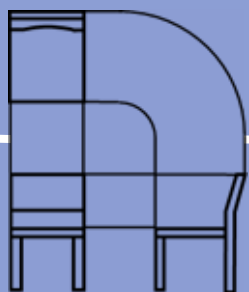
9班

令和7年度 第2回探究道場 2025/12/13



商 品 開 発

プロジェクト





後半理論

前半理論の復習



後半理論

START

商品開発

①企画

②設計

③製造

④テスト

⑤流通



GOAL



後半理論

商品開発

START

詳しくすると...

⑤流通

④テスト



GOAL



1 市場における立ち位置の発見と分析

2 ニーズ分析

3 アイデア、商品コンセプトの決定

4 試作品の製作

5 テスト

6 製造,市場投入



後半理論

① 市場における立ち位置の発見と分析

② ニーズ分析

③ アイデア・商品・サービスの決定

④ 試作品の製作

⑤ テスト

⑥ 製造,市場投入

今回は



① 市場における立ち位置の発見と分析

② ニーズ分析

③ アイデア、商品コンセプトの決定

④ 試作品の製作

⑤ テスト

⑥ 製造,市場投入



① 市場における立ち位置の発見と分析

②

③

④

⑤

⑥

特 に

製造,市場投入



後半理論

① 市場における立ち位置の発見と分析

2

ニーズ分析

④ 試作品の製作

⑤ テスト

⑥ 製造,市場投入



後半理論

二ーズ分析 が大切



後半理論

—— ① ニーズ ——

理想的な状態を目指すうえで
人間が感じる不足状態



なぜ大切...？

例をもとに
考えてみよう！



後半理論

生ごみ用ゴミ箱を
売りたい





後半理論

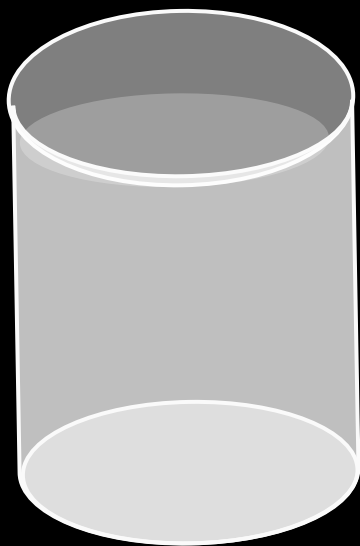
生ゴミ用ゴミ箱を
ここで
売りたい





後半理論

こんなゴミ箱を 販売した

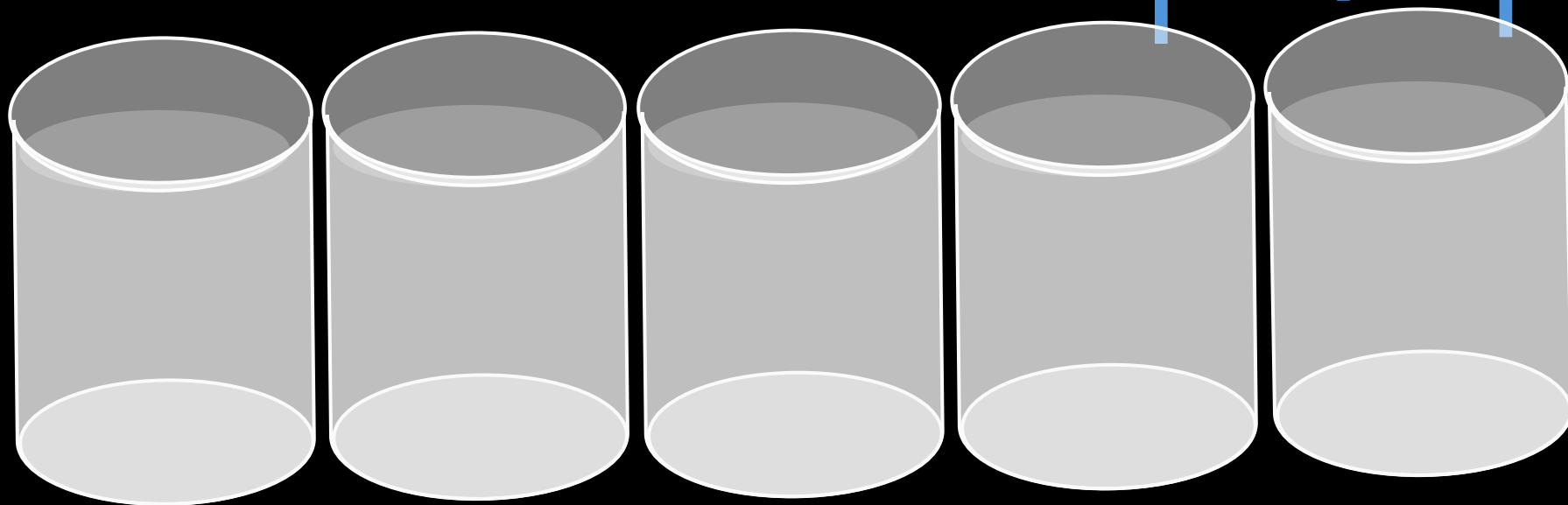


フタ無しで
中身が見える



後半理論

売れなかった...





後半理論

なぜ生ごみ用ゴミ箱は
売れなかったのか？



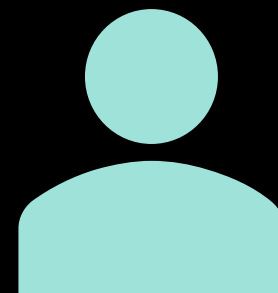
後半理論

消費者の ニーズに合っ ていなかったから



ニーズ

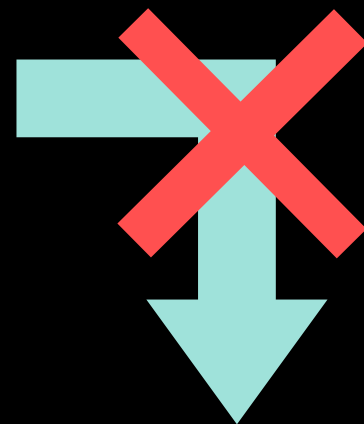
臭いが漏れず、
中身も見えなくしたい





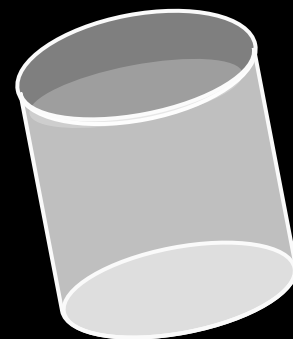
ニーズ

- 臭い漏れは無し
- 中身見えないように



ゴミ箱

- 臭いが漏れる
- 中身も見える





後半理論

ニーズ

生ゴミの臭い様

買ってももらえない！

- ・臭いが漏れる
- ・中身も見える





ということ

- ・臭いが漏れる
- ・中身も見える





後半理論

**消費者のニーズに
合う商品を
開発しなければならない**

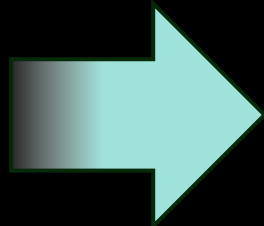


後半理論

消費者が求めるもの



消費者のニーズを
満たすもの



ニーズ分析が大切

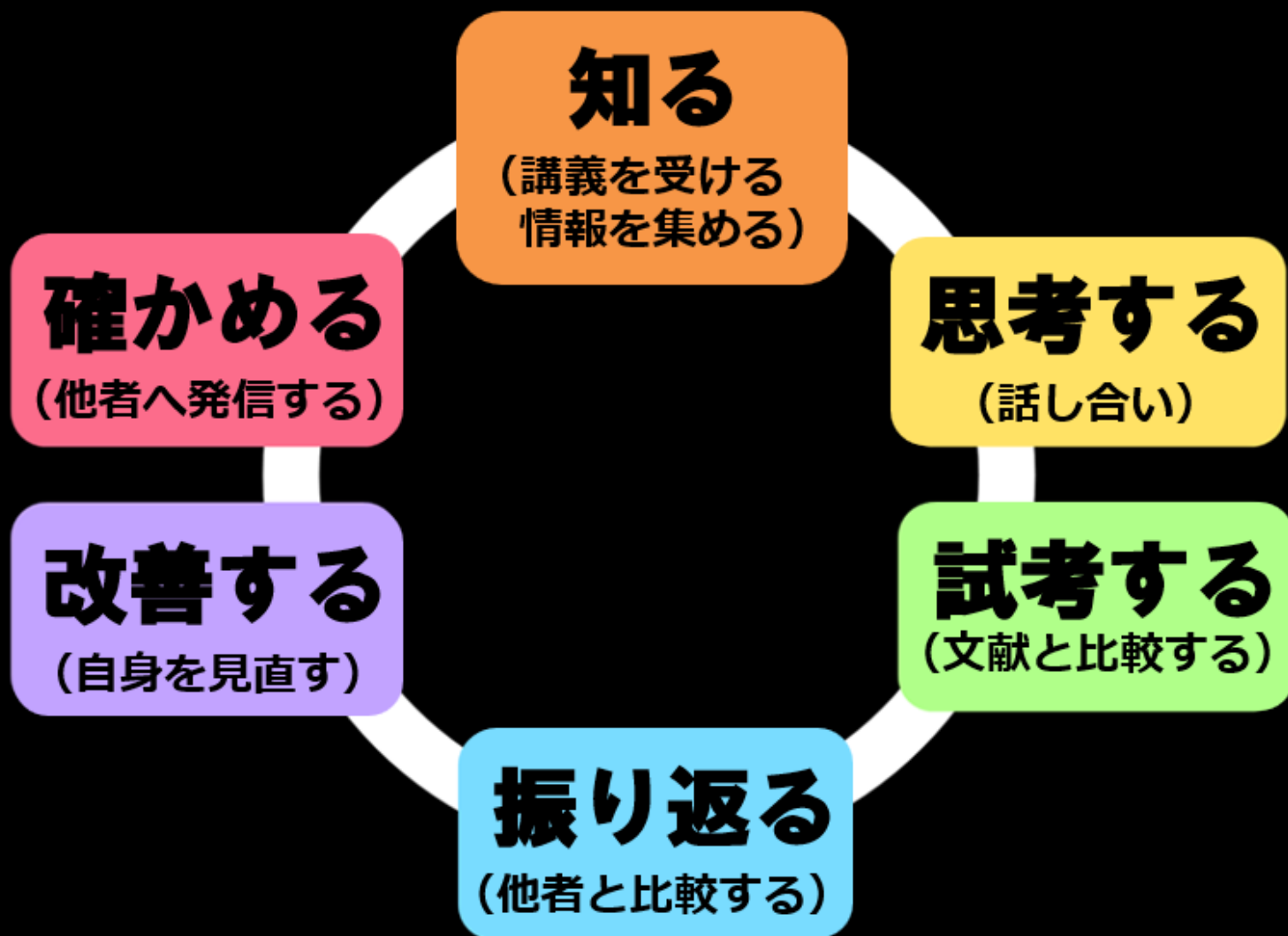


後半理論

商品開発には
ニーズ分析が
必要不可欠!!



探究のサイクル



探究五箇条

- 一、知らないということを知れ
- 一、常識を学べ
- 一、常識を疑え
- 一、手と頭を動かせ
- 一、明と愉しめ

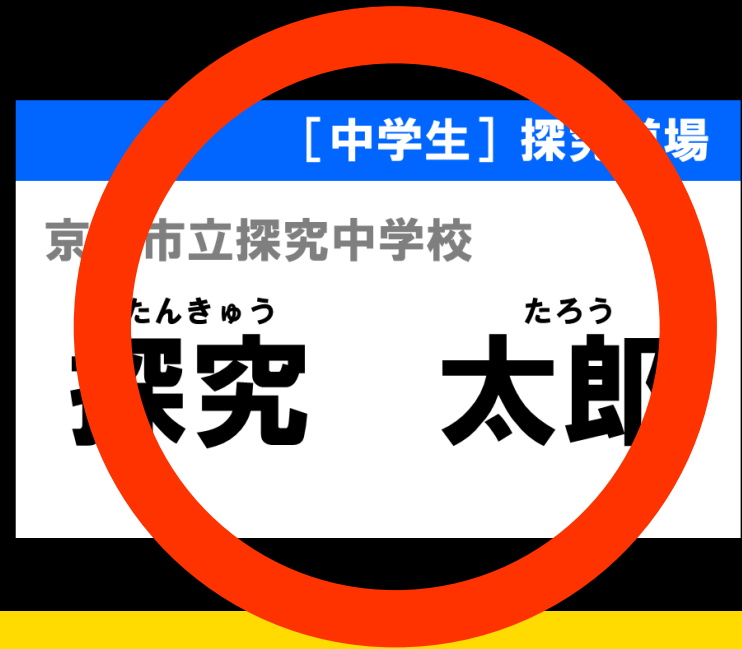
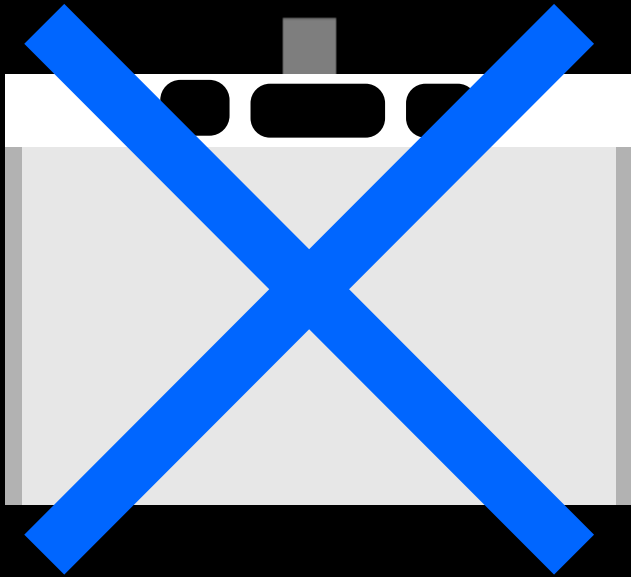
次回

2026年 7月 予定

ご参加お待ちしております!

探求道場

Inquiry-Based Learning Workshop



**名札ケースは
持ち帰らないでください**