



VUCAを生き抜け！「アスクエスト」

NPO法人アスクネット

ASQUEST

- ◇ 君は勇者だ。
- ◇ 地球温暖化・環境汚染・貧困・人権・飢餓・戦争・・・
- ◇ 相互に絡み合った問題山積による地球滅亡の危機。
- ◇ あと10年で私たちが住む惑星「地球」を救えるか。
- ◇ 君の能力を活かし、仲間を集めて、美しい地球の危機を救え！！

世界人口の増加

1960年30億人
1990年50億人
2020年77億人
2050年97億人

少子高齢化

農地面積
農村従事者
の減少

水・食料は
たりるか？



地球温暖化
異常気象

ゲリラ豪雨
河川氾濫

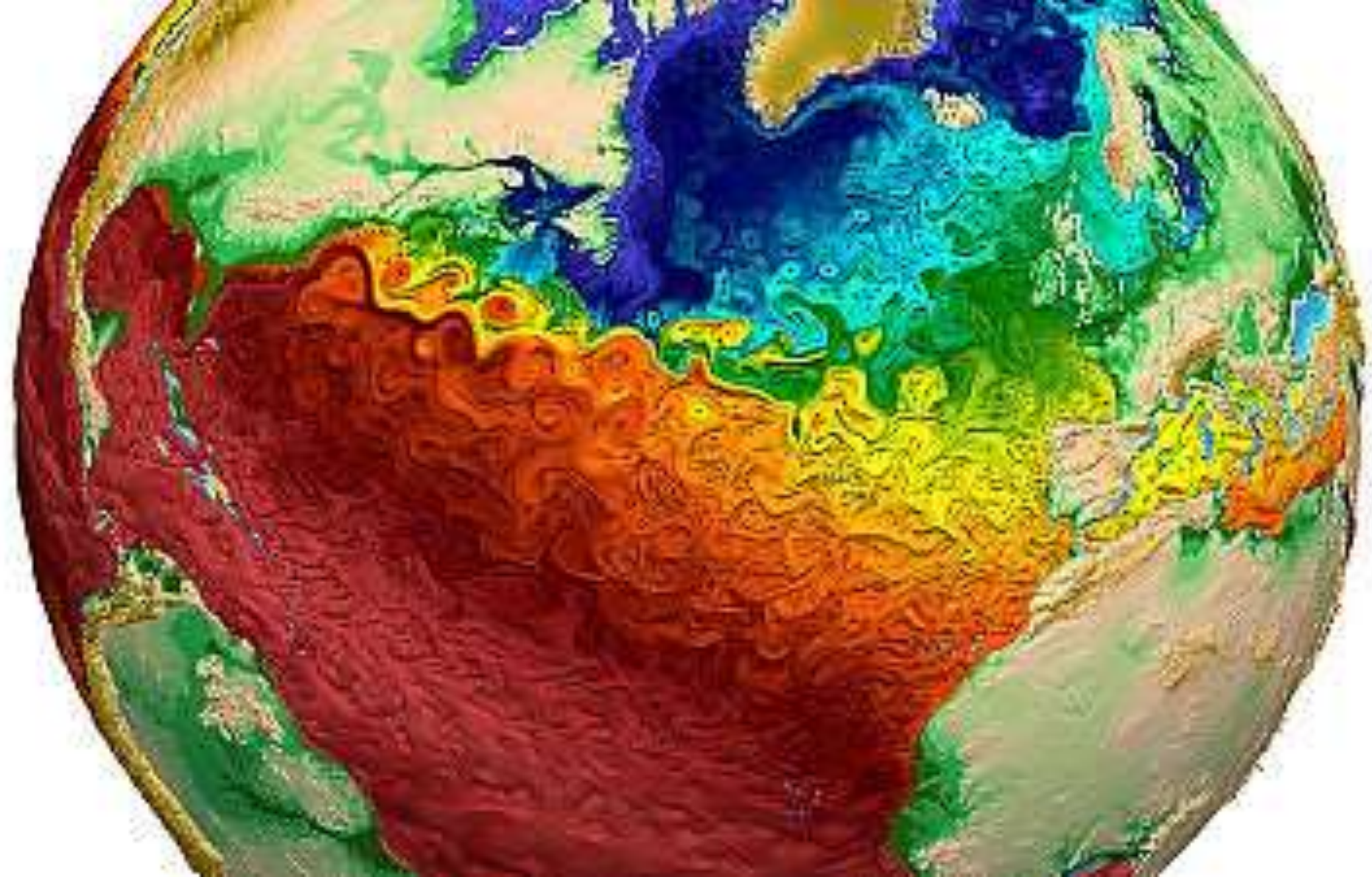
海面水位

1901~2010年
の100年で
19cm上昇

気温上昇

(日本8月の最高気温)

1999年	33.8度
2018年	37.0度



VUCAを生き抜け！「アスクエスト」 ステージZERO

【準備】

- ・4～5人のグループを作ります
- ・各自、初期値の設定を行います(ワークシート2種を使用)
- ・プレイ開始！

↓↓ ↓

【初期値の設定】

●「あなたの能力レーダーチャート」

自分のパワーを100ptとして、レーダーチャートにポイントを割り振ります。

※今の自分の能力を数値化するつもりで、ポイントを割り振ってください。

●「フローチャート」

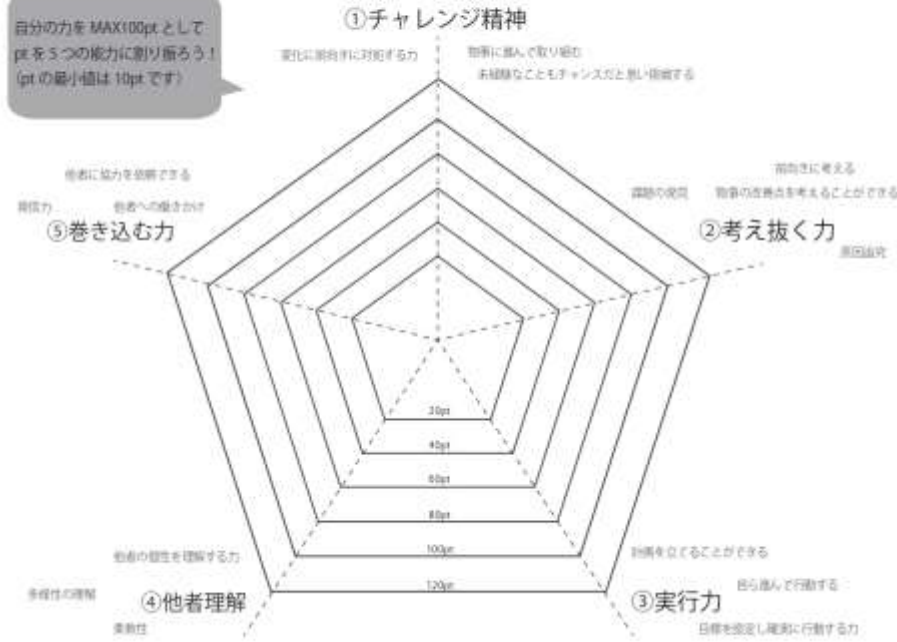
ワークシートの質問に答えて、過去の経験から得たパワーを分析します。



あなたの能力レーダーチャート



自分の力を MAX(100pt)として
ptを5つの能力に割り振ろう！
(ptの最小値は10ptです)



自分の能力100pt
を5つの項目に
割り振って、ココに記入。

※最小値は10pt

今の自分の能力を
数値化するつもりで！

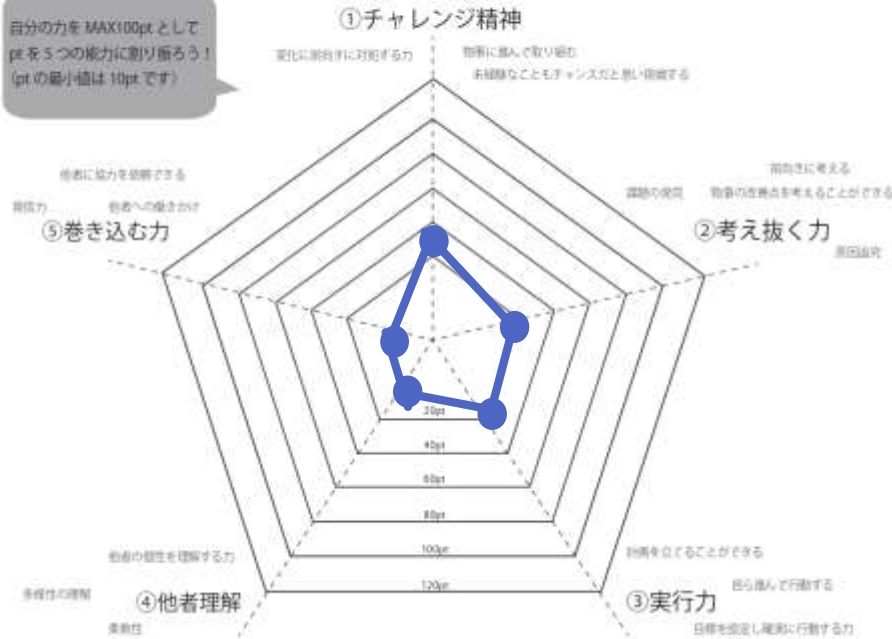
レーダーチャート	フローチャート	初期値	ステージ1 パワーアップ
①チャレンジ精神	pt	pt	pt
②考え抜く力	pt	pt	pt
③実行力	pt	pt	pt
④他者理解	pt	pt	pt
⑤まきこみ力	pt	pt	pt



あなたの能力レーダーチャート



自分の力をMAX100ptとして
ptを5つの能力に割り振ろう！
(ptの最小値は10ptです)



例) 僕の場合は...

- ①チャレンジ精神 40
- ②考え抜く力 20
- ③実行力 20
- ④他社理解 10
- ⑤巻き込む力 10

レーダーチャート	フローチャート	初期値	ステージ1 パワーアップ
①チャレンジ精神 pt	pt	pt	pt
②考え抜く力 pt	pt	pt	pt
③実行力 pt	pt	pt	pt
④他者理解 pt	pt	pt	pt
⑤巻き込み力 pt	pt	pt	pt

VUCAを生き抜け！「アスクエスト」 ステージZERO

【準備】

- ・4～5人のグループを作ります
- ・各自、初期値の設定を行います(ワークシート2種を使用)
- ・プレイ開始！

↓↓ ↓

【初期値の設定】

●「あなたの能力レーダーチャート」

自分のパワーを100ptとして、レーダーチャートにポイントを割り振ります。

※今の自分の能力を数値化するつもりで、ポイントを割り振ってください。

●「フローチャート」

ワークシートの質問に答えて、過去の経験から得たパワーを分析します。

ASQUEST

ASQUEST 初期値設定フローチャート

小学時から現在までの経験を思い出しながら、今の自分ならどうするか、1つ選んでチェックしてみてください！

1. 友達100人できるかな？

2. 運動会の練習が始まった。あなたはどのタイプ？

3. 楽しみにしていた行事旅行、自由行動が嫌になっちゃった。どうしよう？

4. 習字や絵画の授業が面白くない。どうしよう？

5. もうすぐ期末テストだ！勉強はどうしよう？

6. 習字や絵画の授業が面白くない。どうしよう？

7. それぞれの道について決めないこと、どうしたらいいんだろう？

8. 今、過去を振り返って、勉強で苦労した経験が思いと受ける？

①... 個 × 10 = ポイント

②... 個 × 10 = ポイント

③... 個 × 10 = ポイント

④... 個 × 10 = ポイント

⑤... 個 × 10 = ポイント

あなたの能力レーダーチャート

自分の力をMAX100ptとして、決める3つの能力に割り振ろう！(ptの最小値は10ptです)

①チャレンジ精神
変化に柔軟に対応できる力
物事に思いこみ、本能的なこともチャレンジしたいと思う

②考え抜く力
物事に思いこみ、本能的なこともチャレンジしたいと思う

③実行力
目標を達成し、実行に移せる力

④他者理解
相手の立場を理解する力

⑤巻き込む力
周囲の人に巻き込まれる力

レーダーチャート	フローチャート	初期値	ステージ1 パワーアップ
①チャレンジ精神	pt	pt	pt
②考え抜く力	pt	pt	pt
③実行力	+	pt =	+
④他者理解	pt	pt	pt
⑤巻き込み力	pt	pt	pt

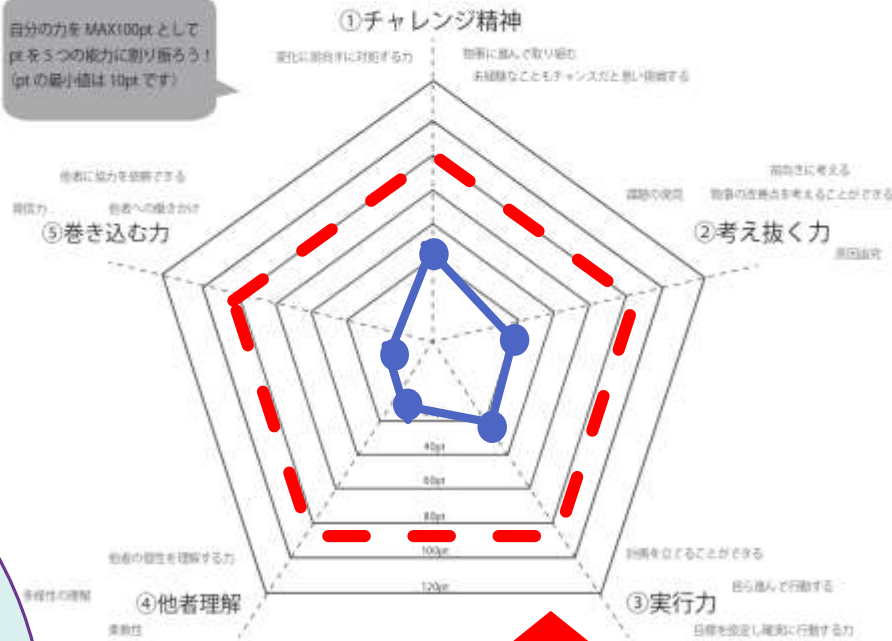
- ① ○個 × 10 = ○○pt ⇒ **チャレンジ精神**
- ② ○個 × 10 = ○○pt ⇒ **考え抜く力**
- ③ ○個 × 10 = ○○pt ⇒ **実行力**
- ④ ○個 × 10 = ○○pt ⇒ **他者理解**
- ⑤ ○個 × 10 = ○○pt ⇒ **巻き込む力**



あなたの能力 レーダーチャート



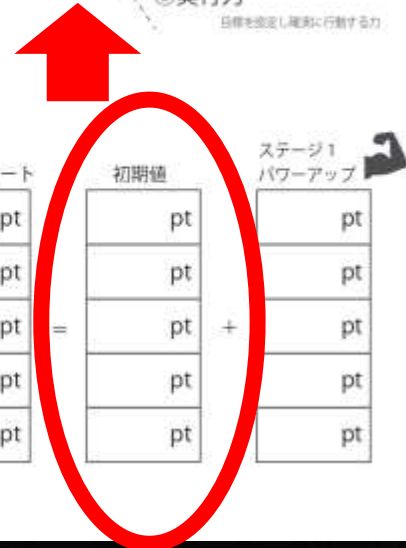
自分の力を MAX100ptとして
ptを5つの能力に割り振ろう！
(ptの最小値は10ptです)



例) 自分の場合は...

- ①チャレンジ精神 40+〇pt
- ②考え抜く力 20+〇pt
- ③実行力 20+〇pt
- ④他社理解 10+〇pt
- ⑤巻き込む力 10+〇pt

初期値をレーダーチャートに
描き込もう！



VUCAを生き抜け！「アスクエスト」 ステージI

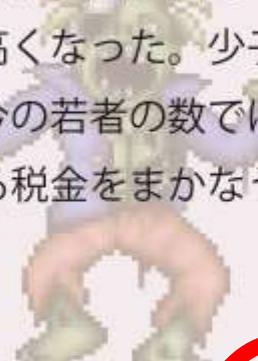
【遊び方】

- ①課題カードを1セット分重ねて、グループの中心に裏返しに置きます。
- ②グループごとに、課題カードを引く順番を決めます。
- ③一番の勇者は課題カードを引き、カードの課題を読み上げます。
 - ・課題解決に必要なポイント数を確認し、5項目すべてのあなたの初期値がカードのクリア基準値以上なら、そのカードはあなたのものです。
 - ・クリアできなければ、グループ内に解決できる勇者がいないか探します。
 - ・クリアできる勇者がいれば、カードはその勇者のものです。(複数人いればじゃんけん)
 - ・誰にもクリアできないカードは、課題カードの隣に裏返しに戻します。
- ④課題カードが終わるまで続けます。

課題カード ステージ1

ASQUEST

医療技術の進歩により平均寿命が長くなって、人口に占める高齢者の割合は高くなった。少子化が進んでいる今の若者の数では、高齢者を支える税金をまかなうことができない。



①チャレンジ精神	20 pt
②考え抜く力	40 pt
③実行力	20 pt
④他者理解	10 pt
⑤巻き込む力	40 pt

【クリア必須条件】
なし


- 例) ①20
②30
③10
④30
⑤60

⇒クリアならず

- 例) ①20
②50
③20
④20
⑤50

⇒クリア◎

あなたの能力 レーダーチャート



自分の力を MAX100ptとして、ptを5つの能力に割り振ろう！ (ptの最小値は10ptです)

能力	初期値	目標値
①チャレンジ精神	pt	pt
②考え抜く力	pt	pt
③実行力	pt	pt
④他者理解	pt	pt
⑤巻き込む力	pt	pt

ステージ1
パワーアップ

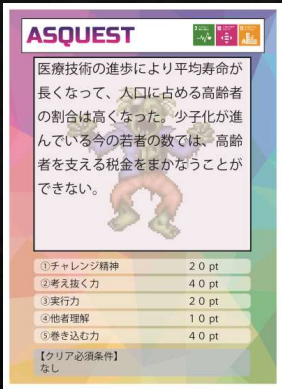
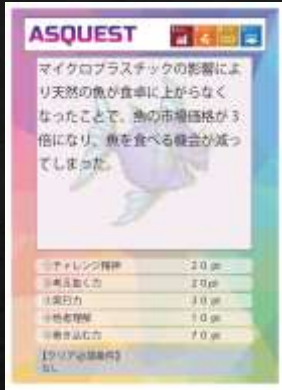
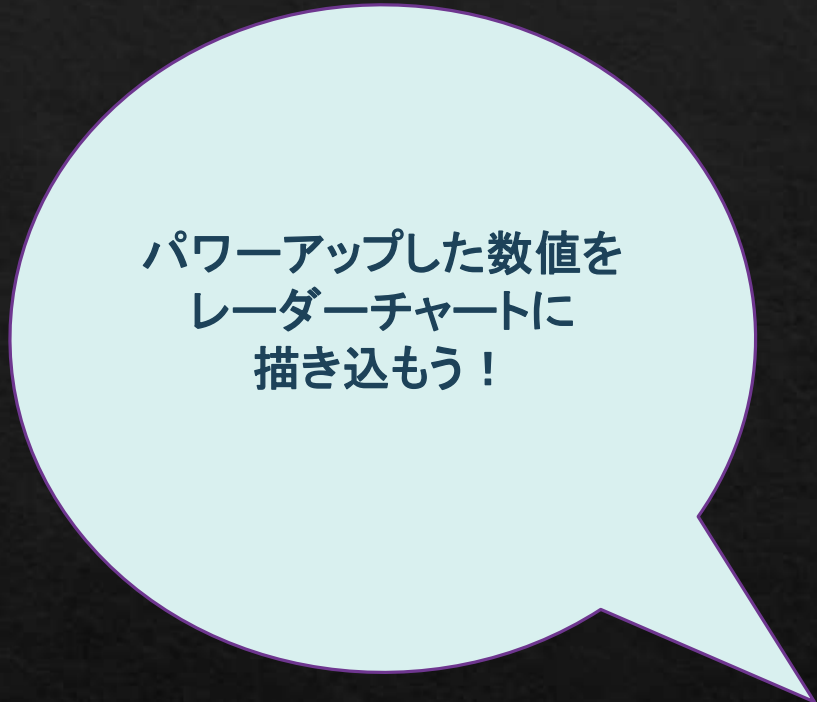
VUCAを生き抜け！「アスクエスト」 ステージ1.5

【パワーアップ】

・ステージ1で解決できたカードの分だけ、初期値からパワーアップしてください！

（解決できたカードの枚数 × 10pt を自分の好きな力の初期値にプラスします）

例) 全部のptを一つの力に足してもいいし、最小値を10ptとして分配してもOKです。



解決できたカードの枚数 × 10pt を自分の好きな力の初期値にプラスします

例) カード2枚GET!
20pt全部を一つの力に足してもOK。
最小値を10ptとして分配してもOKです。

あなたの能力レーダーチャート

自分の力をMAX(100pt)としてptを5つの能力に割り振ろう！(ptの最小値は10ptです)

レーダーチャート	フローチャート	初期値
①チャレンジ精神	pt	pt
②考え抜く力	pt	pt
③実行力	pt + pt	pt + pt
④他者理解	pt	pt
⑤巻き込み力	pt	pt

ステージ1
パワーアップ

pt
pt
pt
pt
pt

VUCAを生き抜け！「アスクエスト」 ステージ2

【遊び方】

- ①ステージ1で解決できなかったカードをグループの中心に裏返しに置きます。
- ②カードをひく順番を決め、一番の勇者はカードを一枚引きます。
- ③カードに書かれている課題を読み、課題解決に必要な5項目のポイント数のうち、自分がクリアできる項目があるかを確認します。
クリアできる項目が一つもなければ、次の勇者にそのカードを託します。
- ④一人でクリアできなかった項目の数字をクリアできる、別の勇者をグループ内で探します。
グループの勇者で5項目全てのポイントをクリアできなかった場合、グループ外の勇者をオファーしてください。
※勇者同士のポイントを足し算することは認めません。
- ⑤クリア必須条件がある場合、その条件に該当する勇者も揃えることで課題解決となります。
課題を共に解決した勇者たちは、そのメンバーで振り返りシートに取組みます。
- ⑥残された勇者たちは、②～⑤を、カードがなくなるまで繰り返します。

私たちは経験を通じて、
様々な **知識・感情・技術・人** と出会い、学びます。

- ◇ 出会いと学びのひとつひとつが、あなたの個性をつくり、あなたを強くします。
- ◇ 日々どんな経験をするかを **選ぶのはあなた自身** であり、
経験から「何を得たか」に気づけるか、
「得られた力を活かせるかどうか」 **自分次第** なのです。

あなたが大人になって活躍する

今から10年後の2030年

- ◇ 水や食料が足りなかったら、暑すぎて地球に住めなくなってしまうたら...あなたは幸せになれるでしょうか？
- ◇ SDGsが達成されるべきその時に向けて。
- ◇ あなたはどんな大人をめざしますか？ あなたは「今日から」なにをしますか？
- ◇ あなたの毎日の暮らしを、家族を、町を、国を、地球を、未来を守るために。
- ◇ **SDGsは「待ったナシ」の達成目標です。**

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

1 貧困をなくそう



2 飢餓をゼロに



3 すべての人に健康と福祉を



4 質の高い教育をみんなに



5 ジェンダー平等を実現しよう



6 安全な水とトイレを世界中に



7 エネルギーをみんなにそしてクリーンに



8 働きがいも経済成長も



9 産業と技術革新の基盤をつくろう



10 人や国の不平等をなくそう



11 住み続けられるまちづくりを



12 つくる責任 つかう責任



13 気候変動に具体的な対策を



14 海の豊かさを守ろう



15 陸の豊かさを守ろう



16 平和と公正をすべての人に



17 パートナーシップで目標を達成しよう

