



アイデアの嵐

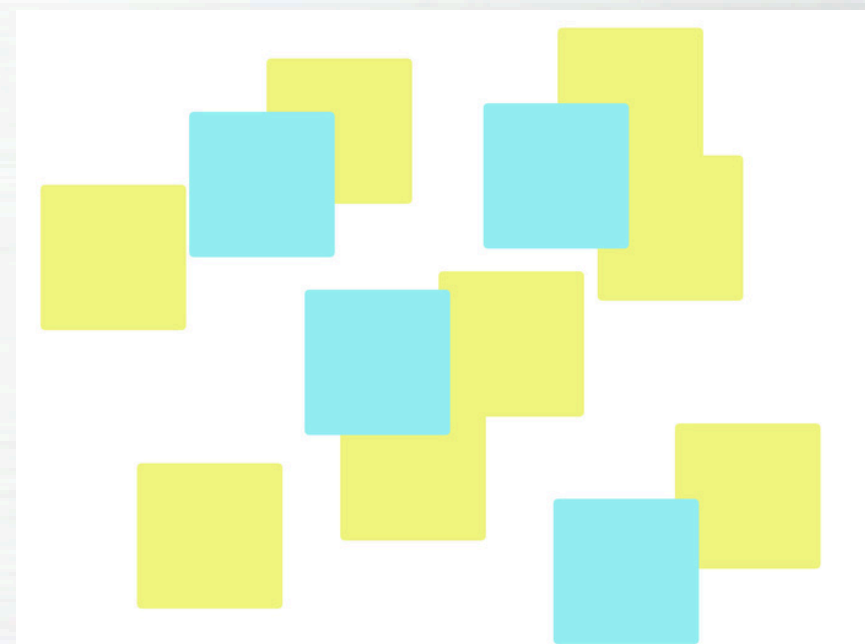
問いの発見、分析



自由にアイデアを出す

ブレインストーミング

時間内に地域の課題や解決策をできるだけ多く書き出す。批判せず量を重視



大クエストの道具は何回でも何度使ってもよい。
やりたいことに適したものを使おう！



呪文「ソモソモ」

問いの発見



問いをさらに深掘りする。

そもそもアイデア法

「そもそも〇〇なのは どうして？」というように新たな問いを発見する。

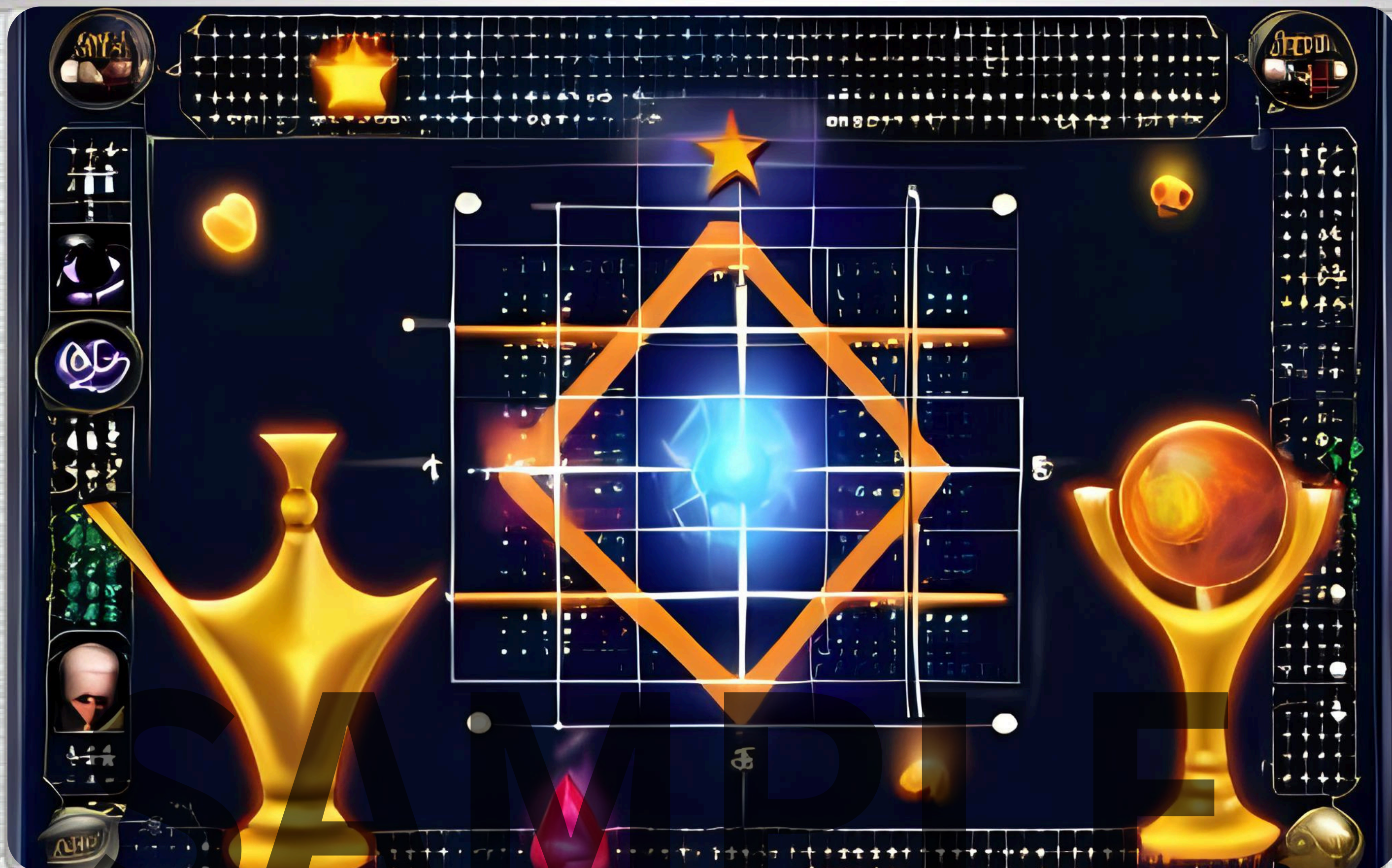
そもそも
〇〇？

大クエストの道具は何回でも何度使ってもよい。
やりたいことに適したものを使おう！



魔法の照準

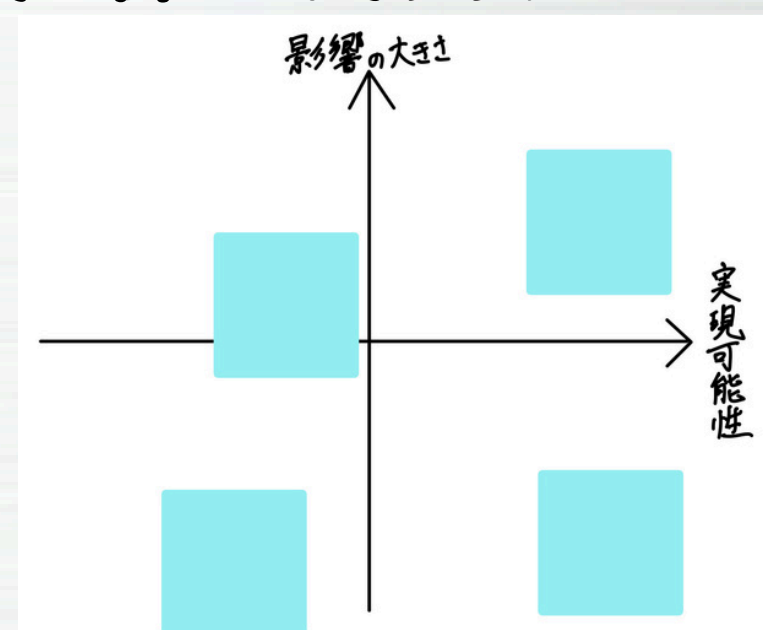
分析



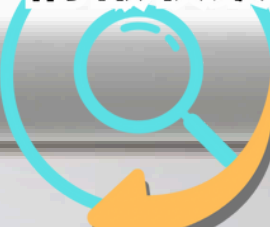
解決策の影響を整理

インパクトマトリクス

縦軸に「影響の大きさ」、横軸に「実現可能性」で
解決策をプロット。例：ごみ拾い＝高影響・高実現



大クエストの道具は何回でも何度使ってもよい。
やりたいことに適したものを使おう！



森の知恵の木

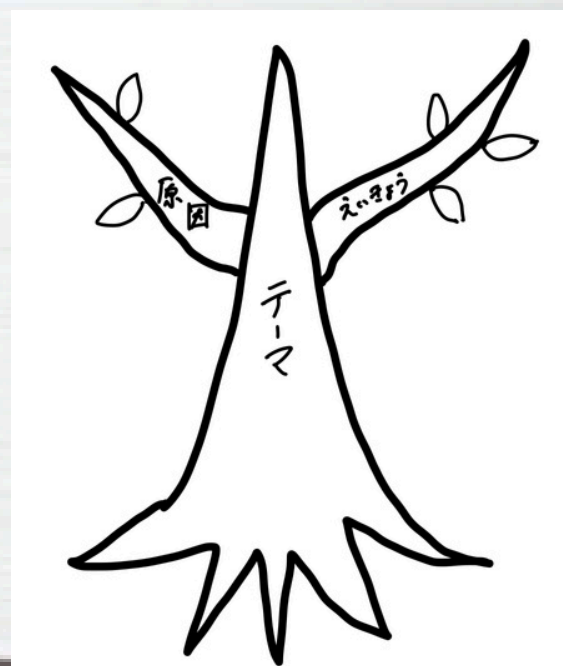
問いの発見、情報収集、分析



課題の階層的な構造を整理

ツリーハウスチャート

課題（例：ゴミ問題）を木の幹に、原因や影響を枝に、解決策を葉に書く。例：幹＝ポイ捨て、枝＝知識不足/ゴミ箱不足、葉＝啓発/ゴミ箱設置



大クエストの道具は何回でも何度使ってもよい。
やりたいことに適したものを使おう！

蜘蛛の巣の罫

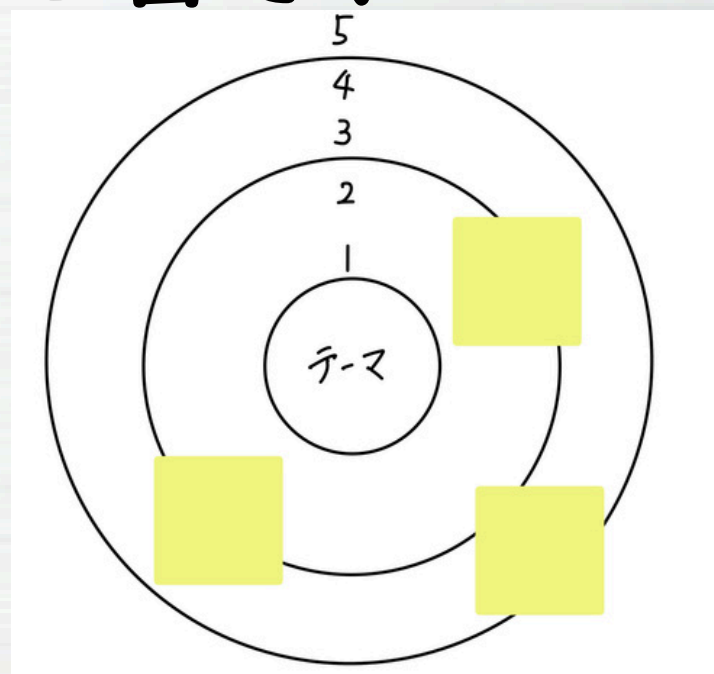
情報収集、分析



課題を多面的に評価

同心円チャート

課題（例：ゴミ問題）を中心に置き、放射状に視点（例：環境、住民、コスト）を書き、スコア（1～5）で評価



大クエストの道具は何回でも何度使ってもよい。
やりたいことに適したものを使おう！