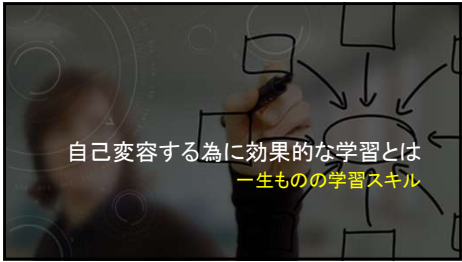


1



2



3

展開

(分配法則を使ってカッコを外す)

$$(x+2)(x+3) = x^2 + 5x + 6$$

⇕

因数分解

(カッコに直す)

$$x^2 + 5x + 6 = (x+2)(x+3)$$

4

$$x^2 + 3x = x(x + 3)$$

5

因数分解で考えよう

塾の売り上げを因数分解せよ

6

お店の場合（一点売り）

お店の売り上げ = 来客数 × 客単価

来客数 = 新規来店客数 + リピート来店客数

客単価 = 購入アイテム数 × 単価

お店の売り上げ =

(新規来店客数 + リピート客数) × 購入アイテム数 × 単価


7

「昼飯何喰う？」

俺はカレー喰いたいな



俺はうどん



8

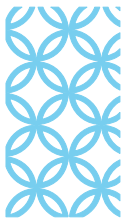


9

新しいアイデア（オズボーン）

- 転用 (Substitute)何かを別のものに置き換えることはできないか？
- 応用 (Combine)他の分野の技術や要素を応用できないか？
- 修正 (Modify)既存のものを変更、改良できないか？
- 拡大 (Magnify/Modify)大きくしたり、強調したりできないか？
- 縮小 (Minify/Modify)小さくしたり、省略したりできないか？
- 代用 (Substitute)別の素材や方法で代用できないか？
- 再配置 (Rearrange/Reverse)配置や順番を変えられないか？
- 逆転 (Reverse)逆にしたらどうなるか？
- 結合 (Combine)別のものと組み合わせられないか？

10



例えば、ペットボトルを例に挙げると、
転用ペットボトルを別の容器として使う
応用ペットボトルを素材として他の製品を作る
修正ペットボトルの形状や色を変える
拡大ペットボトルの強度を上げる
縮小ペットボトルを小さくする
代用ペットボトルの素材を別のものに変える
再配置ペットボトルのラベルのデザインを変える
逆転ペットボトルを逆さまにして使う
結合ペットボトルを他のものと組み合わせて新しい製品を作る

オズボーンチェック使用例

11

KJ法

アイデアを徹底的に整理する

12

KJ法とは

KJ法は、情報やアイデアを整理・分析し、問題解決や新たな発見に繋げるための手法です。文化人類学者の川喜田二郎氏が考案したもので、彼のイニシャルからKJ法と名付けられました。

KJ法では、まず情報やアイデアをカードに書き出し、それらをグループ化したり並べ替えたりすることで、関連性や構造を可視化します

13

アイデアを書いたカード → 類似をグルーピング → 各グループにラベル付け (ラベルを付けた) → グループ間の関係を整理 (整理) → 中心コンセプト → 結論

14

1. 情報の収集

テーマに関連する情報を、書籍、Webサイト、インタビュー、アンケートなどから収集します。

2. カードへの書き出し

収集した情報を、1つの情報につき1枚のカードに書き出します。この際、キーワードや短いフレーズで表現すると、後のグループ化がスムーズになります。

3. カードの配置

書き出したカードを、机や壁などに自由に配置します。この段階では、直感的に近いと感じるものを近くに置くなど、あまり深く考えずに配置するのがポイントです。

4. グループ化

関連性の高いカード同士をグループ化します。グループの名前 (ラベル) を付けることで、グループの全体像が把握しやすくなります。

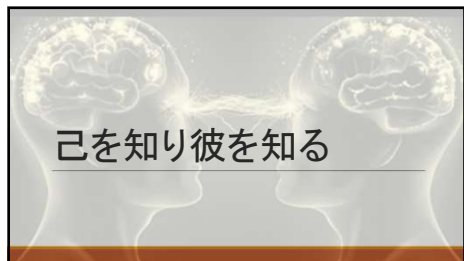
5. グループ間の関係性の整理

各グループの関係性を分析し、図や文章で表現します。これにより、情報全体の構造や関係性が明確になります。

6. 考察と結論

整理された情報を基に、問題点や解決策、新たなアイデアなどを考察し、結論を導き出します。

15



16



17



18



動物は受精の瞬間が生命の発生とすると、生存するというプログラムが発動し、死が生命の終わりだとなるとその瞬間まで動き続ける

死亡

19



20



微生物の分裂

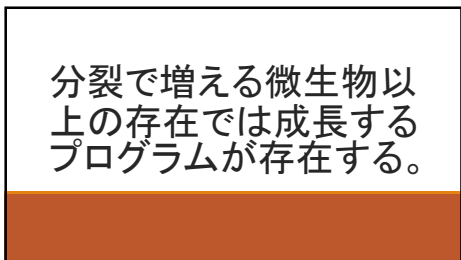
21



22



23



24



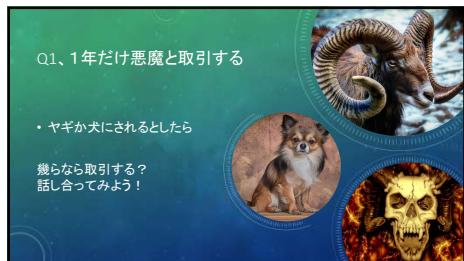
25



26



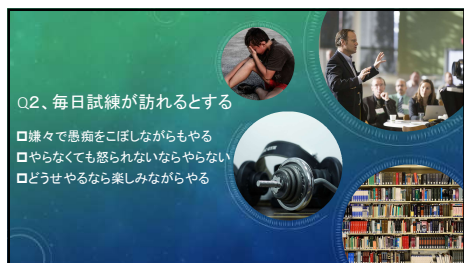
27



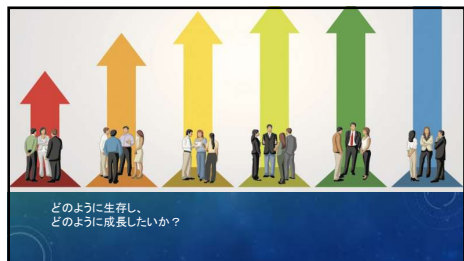
28



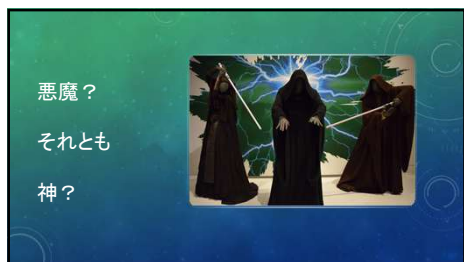
29



30



31



32



33



34



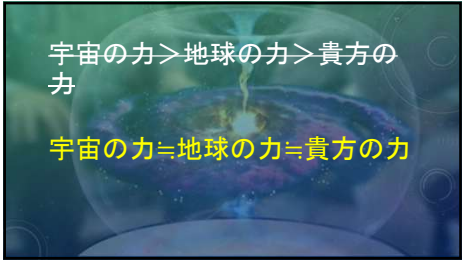
35



36



37



38



39




40



41



42



社会ルールを逸脱しなければ 何でもやれる

自由のフェンスは無限に拡張できる。

43

六つの生き方(世界観と人生観) 貴方はどの世界を好むか？

王様

冒険家

学び

愛

安定

Give

44

王様(正義)

皆が認めてくれて誰もが協力的であることを好む。

飽きりが悪ければ皆が裏切に迷う。
エゴで生きると反乱が起こる



45

冒険家(自由)

- 何でもチャレンジ
- 常にリスクと隣合わせ。
- リターンは大きい。



46



学び(成長)

探求心を持ち、問題を解くことや知識を膨らませる。

行動とのアンバランスが起きやすい。

47

愛(愛)



誰しもの中には愛への欲求があり、愛されること、愛することは大切な要素。

自分よがりの愛、歪んだ愛など勘違いすると人も自分も傷付きます。

性助エネルギーの転換ができないと身動きが取れなくなる。

48



安定(安全)

安心で安全が最優先

保守的
大きなチャレンジはしたくない。

49



Give (見返りの無い貢献)

地球規模、宇宙規模での抽象思考もでき、目の前の問題へも具現化を求める。対峙する。

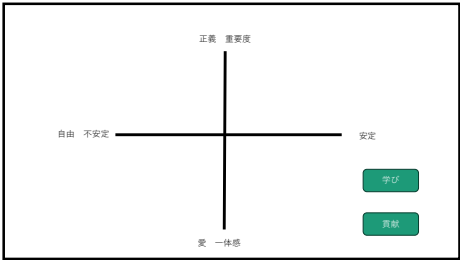
50

対立する考え方との対処

王様 支配	冒険家 挑戦	学び 成長
愛 愛	安定 安定	Give 貢献

何期とも対立しない

51



52

ところで・・・何故参加したの？

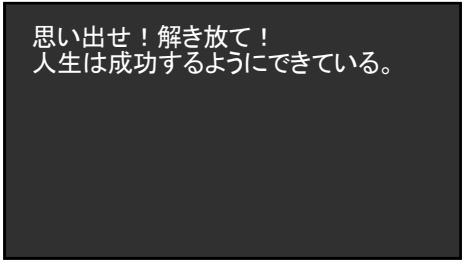
53

成功とは何？

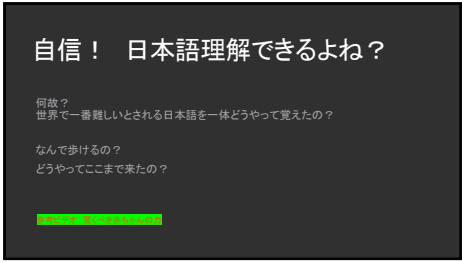
54



55



56



57

成功の方程式

Try All (全ての可能性を試す)
Event (結果を求めた何かが起こる)
Feed Back (何かの反応を受け取る)
Check (確認)
Adjust (調整)
SUCCESS (成功)

Success Ahead

TEFCAS

58

S
A
C
E
T

Spiral

Success Ahead

TEFCAS→TEFCAS.....
TEFCAS 無限

59

成功する
調整する
確認する
反応を受け取る
試した結果、何かが起こる
全ての可能性を試す
成功する

Spiral 螺旋

全ての可能性を試す
試した結果、何かが起こる
反応を受け取る
確認する
調整する

60



でも・・・
自分は何者なのか？

誰でも感動できるようになっているけれど、
自分が何をすれば良いのか解らない。

これが多くの大人が陥っている悩み

61

そもそも人間社会の仕組みは不平等

国籍、法律、地域、道徳、家柄、

性格、容姿、体力、学力、学歴、年収、相続資産、

何でも他と自分の比較が世の中の相対価値基準

自分の絶対価値が見付け難い

62

二元論と自己否定材料(恐れベース)

お金持ち ----- 貧乏人

ハンサム ----- ブ男

美人 ----- ブス

先進国 ----- 後進国

善行 ----- 悪行

63

当たり前とされる変な現象

中学校を卒業すると高校に行く。行けない人は就職をする。
高校を卒業すると大学に行く。行けない人は就職をする。
大学を卒業すると就職をする。
就職できない人は何をする？

結婚していない人は社会人として問題有り(??)

常に
ビビってる

できないと
自己否定
