

別紙

経営基礎講座について

平成15年8月
相双農林事務所

1 講座のねらい

農業情勢の変化が著しい昨今、農業経営者は、時代の変化に対応出来る意志決定能力が必要とされ、新規就農者等も例外なくその能力が求められています。

そこで当事務所では、経営の意思決定に関わる判断力・先見力・計数感覚等を養いながら、受講者の簿記記帳や経営管理の意識を醸成することを目的として講座を企画した次第です。

2 内容

最近の農業情勢や農業者支援の説明を織り交ぜながら、ビジネスゲームによる体験型の農業経営研修を行います。

- ・ 開催日：9月8日(月)、9日(火)
- ・ 場 所：福島県原町合同庁舎、新館1階会議室
- ・ スケジュール：
 - 第1回：9月8日(月) 13:00～16:00
 - (1) 農業版ビジネスゲーム
ゲームの説明、実施、評価
 - (2) 経営のワンポイント「農業者を支援する制度や施策について」
 - 第2回：9月9日(火) 13:00～16:00
 - (1) 農業版ビジネスゲーム
ゲームの実施、評価、経営戦略
 - (2) 経営のワンポイント「登録農薬の使用について」
 - (3) まとめ

- ### 3 参加方法
- 参加を希望される際には、農業普及部 普及企画グループまで、事前にご連絡ください(0244-26-1153)。

講座当日は、筆記用具・電卓を持参願います。

経営基礎講座

農業版ビジネスゲーム

平成15年9月8日～9日

相双農林事務所農業普及部

農業版ビジネスゲームのご紹介

ビジネスゲームとは

経営の意思決定に関わる判断力・先見力・計数感覚等を養うゲームによる経営教育プログラムです。

ゲームの流れ

- ・適当なグループに分かれ、仮想の農業法人を経営します。
各会社は、それぞれが競争相手となり、数期にかけて農産物の生産と販売を行います。
- ・ゲーム上、意思決定を求められる要素は次の4点のみです。
 - 予想販売数量
 - 材料仕入数量
 - 販売単価
 - 技術研修費
- ・実際の販売数量は、市場原理にもとづき、マーケットの規模や他社との駆け引きにより決定されます。
- ・ゲームの内容は、全て「B / Sボード」と「活動シート」に記録します。
- ・ゲームの成績は、純利益として示されますが、経営の成長や、状況変化に対する対応も評価をします。
- ・この一連の流れを繰り返しながら、経営の基本的要素を会得していきます。

有効性

ゲーム等による反復体験は、聴講型よりも研修の残存効果が高いと言われています。

対象 新規就農者や、認定就農者等を対象としています。

ゲームの作成者

ゲームプログラムは、横浜市立大学の野々山教授等が開発した「BG21」をもとに、相双農林事務所農業普及部において農業版ビジネスゲームとして改編したものです。

参加者の方へ：短時間で目的を達成するため、象徴的な項目のみ計数化しています。そのため実態とは合わない部分もありますので、その点をご容赦ください。

(内部資料)

農業版ビジネスゲームの進め方

1, 机 移 動 : 参加者全員で机をビジネスゲーム用に移動する。

2, グループ分け: 参加者2～3名を1グループとし、3～4グループに分ける。

3, 自 己 紹 介 : 名前、出身、我が家の経営内容等の自己紹介をしてもらう。

4, ルール説明:

ゲームの審判は、今回は1名(新妻)のみ。

別紙1「農業版ビジネスゲームの紹介」を基にゲームの主旨を説明。

2日間にかけて、農業法人を4期(4年)行うことを伝える。

経営するにあたり、“気づき”の意識を醸成してもらう観点から、“教えない・自分でやる・助け合う”の3原則を伝え、自発的な行動を促していく。

まずグループ内で役割分担をしてもらう

代表取締役社長 グループのまとめ役、最終的な意思決定、経営評価。

経理担当取締役 別紙2に基づく売上や利益の予測・計算。

総務担当取締役 別紙2の記入や、意思決定事項や経営実績の板書。

別紙2「実績シート」と、別添「B/Sボード」を各グループに配布した後、トマト栽培をイメージした法人経営をグループで競うことを説明した後で、経営の意思決定方法を例で示し、前述のシート等に基づく計算や書き込み等一連の流れを体験してもらうことで、ルールを理解してもらう。

5, ゲーム開始(1～4期):

取締役会

(前回の結果分析をしながら)グループ内で話し合い、経営の意思決定をする。

社員総会

意思決定内容は、実績シートに記入し、黒板に記録後、パソコンに入力する。

社長は、参加者の前で年度計画(意志決定事項)を説明する。

販売数量等の決定

審判は、プログラムに基づき決定された各グループの販売数量、借入金額を発表する。

決算

グループ内で、実績シートを記入し完成させる。

監査

実績シートが完成したら、審判に内容を確認してもらい、間違いなければB / Sポートに転記する。

* を終了後、 に戻り繰り返す。

6, ゲームの評価

別紙3「自己資本チャート」、別紙4「意志決定パターン」、別紙5「経營業績パターン」により、別紙6「経営評価表」に整理し、グループ毎に経営を評価する。

第1日目は、審判が第1期の評価例を示す。

第2日目は、各グループの社長に第4期の自社評価をしてもらう。

7, 戦略の組み立て

第1日目でゲームを評価した後、審判は作戦の組み立て方について幾つかのヒントを示す。例えば、価格競争力の必要性とか、技術研鑽による差別化とか、それらは相対的なものであるとか、である。

8, 総評

審判から、2日間全体を通じての評価を話し、それぞれの経営目標は何か戦略は何かを問いかけ、経営目標の評価と経営戦略には経営実績を数値化する必要がある、そのためには記帳が重要であることに気づいてもらう。

農業版ビジネスゲーム - 基本ルール

、ゲームで用意するものは、筆記用具・電卓・「B / Sボード」・「活動シート」です。

、このゲームは、トマトの農業法人経営（4年間）です。

、グループ内で役割分担をしてください。

役 割	氏 名
代表取締役社長 (グループのまとめ役)	
経理担当取締役 (各種計算)	
総務担当取締役 (各種記録)	

、ゲーム開始時の手持ち現金は500万円です。

「B / Sボード」に書き込みましょう。

、材料の単価は、@10万円です。

材料には、肥料・農薬等、トマト生産に必要な費用が含まれています。

トマト1トンの販売単価は、最高額で@30万円です。

最低額は、0円でも良いのですが・・・

トマト1トンの生産には、材料10万円分が必要です。

材料1単位で、トマト1トン生産でき、最高30万円で売れるということ。

、栽培の技術研修は、生産物の品質を高めます。

同じトマトでも、高品質と低品質ではどちらを選ぶ？

、ゲーム戦略は、グループ内で意思決定します。

他社より販売単価が安いほど、

他社より技術研修費をかけるほど、

販売数量を増やすチャンスが生まれます。

現状維持の戦略も一つの手ですが・・・・

、「活動シート」を完成させ、経営を評価してみましょう。

戦略は、成功しましたか？ 反省点はありますか？

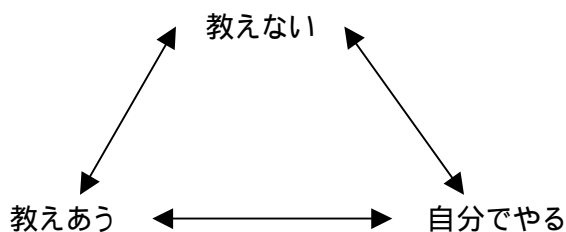
、会社の最終目標は、「B / S ボード」の健全な成長です。

会社の「B / S ボード」はどう変わったでしょうか。

.....

<他のゲーム情報>	給料	3人 × @300万円	=	9,000,000円
	地代			800,000円
	最低現金有高			500,000円
	借入利息			6%

.....
<“気づき”のための3つのルール>



経営基礎講座アンケート

* アンケートにご協力願います

氏名 _____

1 , 今回の講座はいかがでしたか。ご意見・ご感想をお聞かせください。

< 農業版ビジネス・ゲーム >

< 経営のワンポイント・農業経営を支援する制度・施策活用のすすめ >

< 経営のワンポイント・登録農薬を適正に使用しましょう >

2 , 農業経営者を対象とした研修で、何かご要望がありましたらご記入願います。

以上です。ご協力ありがとうございました。

なお、このアンケートは今後の活動のための参考にさせていただきます。

経営基礎講座タイムスケジュール

相双農林事務所農業普及部

1日目 9月8日(月)

13:00～13:05	開講・挨拶 (挨拶:)
13:05～13:10	オリエンテーション
13:10～13:20	自己紹介
13:20～15:20	農業版ビジネスゲーム(ルール説明、1期)
15:20～15:25	休憩
15:25～15:35	ゲームの評価と戦略の組み立て
15:35～15:50	経営のワンポイント 「農業経営を支援する制度・施策活用のすすめ」
15:50～16:00	連絡事項等
16:00	1日目終了

2日目 9月9日(火)

13:00～13:10	連絡事項等
13:10～15:10	農業版ビジネスゲーム(2～4期)
15:10～15:15	休憩
15:15～15:35	ゲームの評価(自社評価)と総評
15:35～15:50	経営のワンポイント「登録農薬を適正に使用しましょう」
15:50～16:00	アンケート記入
16:00	2日目終了 閉講

* 挨拶および経営のワンポイント以外は、普及企画グループの新妻が対応します。

参考資料

新規就農者・認定就農者等に対する経営支援フロー（枠内の部分）

平成 15 年 11 月

新 妻

* 新規就農者・認定就農者等に対する支援体制については、以下のとおりで計画する。

