

# アントレ教育体験：確かな学力をどうつける？

NPO 法人アントレプレナーシップ開発センター 事務局長 原田紀久子

harada@entreplanet.org

キーワード：アントレプレナーシップ、地域連携、総合学習、キャリア

## 1. はじめに

今更であるが、「確かな学力」とは何なのか？文部科学省は、これを「基礎的・基本的な『知識や技能』に加えて、『学ぶ意欲』や『思考力・判断力・表現力など』を含めた幅広い学力」と位置づけ、子どもたち一人一人に応じて指導するなど「わかる授業」を行うことで育むことができるように各学校が努めている」注1と述べている。

情報、物、人、資本などが地理的な境界を越えて自由に動くこれからの社会において、子ども達が生きていくうえで必要になる「知識や技能」は、劇的に変化し続けるであろうが、どの時代にも必要なのは、激しい変化に対応できる柔軟性とどんな問題に直面しても解決していきける能力であろう。当然、問題解決するには多様な資質が必要である。また、子どもの「学ぶ意欲」については、学習している内容が、現実社会と関わっていることを認識させ、興味を持たせる工夫が重要であるが、そのためには、現実社会の一員として、社会の変化を体感し、幅広い視点や価値軸を持った指導者がいること、多様なメディアを活用した情報収集に慣れた子どもに対応する指導方法や指導力が不可欠である。

本報告では、アントレプレナーシップ教育（アントレ教育）を、このような学校の抱える課題を解決するための1つの手法として紹介したい。アントレプレナーシップとは、「新しいものを創造し、社会に変革をもたらすために必要な行動のもととなるもの」であり、“起業家精神”と訳すと誤解されがちだが、経済的分野だけではなく、あらゆる分野で発揮されるチャレンジ精神のことである。アントレ教育は、既存社会の問題を解決し、より良い社会へと変革していきける人材を育てることを目的としており、現実社会で我々が直面する課題解決のプロセスを体験することを求められる。「確かな学力」が要求されるわけである。ここでは、アントレ教育の実践例とその効果について紹介する。

## 2. 実践概要

### 2.1 使用教材「バーチャル・カンパニー」注2について

バーチャル・カンパニー（VC）と呼ばれる本教育プログラムは、生徒が地元の企業人の協力を得ながら新しい商品のアイデアを出し、仮想の企業を設立・運営し、インターネット上のバーチャル・モールで、電子商取引を体験し、取引を通じて他校と交流を図るものである。このネットワークには現在40カ国以上約5,000の仮想企業が設立され、互いに商取引を通じて交流を図っている。日本では小学生から大学生が参加し、年に一度のトレードフェアでは、リアルな対面販売やビジネスプランの発表を行って、アイデアの優劣を競う。

### 2.2 実践内容について

導入校：倉敷市立琴浦南小学校

指導者：6年生担当教諭 小原克彦・星島佳奈美+アントレセンタースタッフ

支援者：地元企業人11名、講師1名、琴浦商業高等学校教諭8名

時期：平成17年1-2月の間で約10時間

対象：6年生 2クラス 合計58名 13チーム

場所：普通教室+コンピュータ教室

目標：

- ・新しいものを創り出す喜びを感じさせ、創造力を培う。
- ・課題解決にむけて、主体的に考え、判断し、責任を持って行動する力を育てる。
- ・目的に向かってグループで協力し合って取り組むことができるチームワーク力を育てる。
- ・自分の考えを他人に理解してもらうことができるような表現力、コミュニケーション力を培う。

内容：「福祉」をテーマに課題解決型の新しい商品を考え提案する。活動としては、琴裏南小学校が従来から訪問し交流を行っている福祉施設に、授業の最初に訪問。高齢者が不便に思っていることが具体的にわかるように、くらしき福祉プラザの方から福祉機器を見せてもらいながら講義を受けた後、地元の企業人や商業高校の先生方にアドバイスを受け、商品の開発に挑戦。その後、起業家の方々にアドバイスを受け、再度福祉施設で発表会をして評価や意見を聞いたのち、提案した商品を宣伝するHPを作成した。

教材：バーチャル・カンパニー（仮想企業経営プログラム）、アントレセンター作成のワークシート等

授業風景：



写真 2&3 地元の起業家からアドバイスを受ける



写真 4 福祉施設で発表



写真 5 HP作成



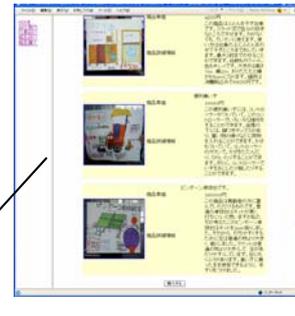
写真 1 くらしき保健福祉プラザ 谷口奈保美様



図1 パーチャル・モールトップページ



図2 零裏南カンパニーの電子商取引用HP



### 3. 実践の成果と課題

#### 3.1 調査結果

授業終了後に実施したアンケート調査では、児童の96%が「大変興味を持てた」または「興味を持てた」と回答し、「あまり興味を持てなかった」と回答した2名の児童も、高齢者の人の施設を訪問するだけの活動より今回の活動のほうが学ぶことがあり、授業は役立ったと書いている。最も興味を持ったものとしては、「新しい商品考えたこと」が87%とトップで、次いで「商品を宣伝するホームページを作ったこと」が80%、「インターネットで他の学校の商品を買ったこと」75%、「グループで協力して取り組んだこと」71%となっている。また、習得した力のトップは「グループで協力して活動する力がついた」が76%、ついで、コンピュータやインターネット・新規商品開発に関わる能力がそれぞれ70%前後となった。新商品開発という学習手段に対して、児童全員が、施設を訪問するだけより、「今回のような取り組みをやったほうが良い」と回答した。理由としては、「よりよく高齢者のことを理解することができる」「今回の取り組みのほうが（商品開発やインターネットなど）いっぱい学べるから」や「どんな商品が使いやすいか直接高齢者に聞くことができる」などと回答している。そのほか「訪問するだけだったら勉強する意味がない」といったテーマへの主体的な意見も見られた。特に習得してほしい力としてあげていた問題解決能力については、「問題を解決するにはどうしたらよいか、前より考えるようになった」が44%、「社会の問題は、自分達も社会の一員として考え、解決していかなければならないことだと感じた」が53%。最後に、93%の生徒が、本事業に参加したことで、以前より、会社経営に興味を持つようになったと回答している。

また、本実践を通じて、指導者があげたよかった点としても以下の5つの点をあげている。

- ① 子ども達がとても興味をもち、意欲的に学習に取り組めた
- ② グループの中で、協力し合って学習を進めることができた
  - ・ 新商品の開発、商品の宣伝、ホームページ作り、売買活動など
  - ・ 学習内容が子どもたちにとって、興味深いものだったのではないかと
- ③ 2学期実施した「福祉」をテーマとした総合的な学習の発展学習になった
  - ・ 2学期の授業だけで終わるより、高齢者の理解、高齢者への思いやり、高齢社会について自分のこととして考えようとする態度などが、より身に付いたのではないかと。
- ④ 企業の第一線で活躍されている方と接することができたこと
  - ・ たくさんの方々支援に来てくださった。子どもたちは、実社会で活躍されている方々の考え方に触れることができた。日頃の学習ではまずできないことで、とてもよい経験になったと考える。

#### 3.2 今後の課題

この学校では、当センターが地元企業と学校とのコーディネート役を担ったが、今後、学校が継続してこのような授業を実践するには、以下のような課題をクリアし、長期的な視点で取り組む体制の構築が望まれる。

##### 1) アントレプレナーシップ教育への理解の促進

本教育は経済や会社などの仕組みを理解する経済教育や仕入商品を売買するビジネス体験の教育でもない。新しいものを創造できる人間を育成するという目的を関係者に明確に理解してもらった上で、実践する必要がある。

##### 2) 地元の支援体制の必要性

このような教育活動には、教育現場や企業組織の両方に精通した知識を持ち、現場教員と地元企業との橋渡しをするコーディネイターの存在が不可欠であり、それは、やはり地元の組織が育成していくべきである。

##### 3) 予算の確保

長期的な視点にたつて教育現場をサポートするには、支援団体の経費を誰が負担していくかという予算の問題を避けて通ることはできない。

注1：[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/gakuryoku/faq/001.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/gakuryoku/faq/001.htm)より引用

注2：CEC平成12年13年Eスクエアプロジェクト採択事業<http://www.entreplanet.org/vc/level01/whatsvc.html>