

経済産業省平成18年度起業家教育促進事業

えんじえるゲーム

実施報告書

平成18年3月

有限会社 トライアングル・トラスト

1. 実施概要

実施校

生徒対象

1) 実施学校名

愛知県（4校）：愛知県立福江高等学校
愛知県立愛知商業高等学校
愛知県立宝陵高等学校
愛知県立豊橋南高等学校
豊橋市（1校）：豊橋市立吉田方中学校

2) 実施概要

学校名	実施学年	クラス数/人数	実施日	時間数
福江高等学校	1、2、3年生	1クラス / 30名	7/25～29 (5日間)	10時限
愛知商業高等学校	3年生	2クラス / 78名	9/8、12、15、19、 22、26 (6日間) 9/7、12、14、21、 28 (5日間)	9時限 9時限
宝陵高等学校	3年生	1クラス / 40名	2/20～22 (3日間)	10時限
吉田方中学校	1年生	4クラス / 150名	2/5、8、3/1、8、 15、16 (6日間)	10時限
豊橋南高等学校	1年生	1クラス / 40名	3/26～28	6時限

教員養成

1) 実施校、自治体名

愛知県（2校）：愛知県立新城高等学校、愛知県立豊橋南高等学校
豊橋市：小学校教員
中学校教員

2) 実施概要

学校名	参加校	人数	実施日	時間数
新城高等学校	4校（新城、新城東 鳳来寺、作手）	6名	8/8	6時間

豊橋南高等学校	豊橋南高等学校	40名	1/20、23 (2日間)	4時限
豊橋市	小学校12校	14名	2/20	3時限
	中学校7校	10名	2/23	3時限

事業の実施体制

実施責任者 有限会社トライアングル・トラスト

事業実施機関

平成18年7月18日から平成19年3月30日

事業の目的等

事業の目的

将来、起業家精神に溢れた人材が育成・輩出される教育機会が得られるよう、中高等学校の教育現場に対して起業家教育の普及・定着を図ることは重要である。

本事業では、自治体や教育現場に対して、通常の授業内で実施可能な「起業家教育プログラム」によるモデル授業を実施し、当該自治体への理解・定着を図るとともに、周辺自治体及び全国の自治体への反響・波及効果を得ることを目的としている。

事業内容

本事業では、中高等学校生を対象に、問題解決能力とコミュニケーション能力育成を目的とした「えんじえるゲーム」を実施する。

主な内容としては、チームで「地域を元気にする」をテーマとしたビジネス・プランを作成、えんじえる(投資家)の前でプレゼンテーションを行って、投資してもらい、どのチームが一番多く資金を集めることができるかを競います。「プラン作り」～「プレゼンテーション」～「投資」を繰り返し行う中で、社会が今必要としている「問題解決能力」と「コミュニケーション能力」を中心に、多くの能力を身につけ、高めます。

実施内容

主題	開発領域
オリエンテーション	理解力、コミュニケーション能力 など
ビジネス・プラン作成	創造力、企画力、交渉力、統率力 など
ビジネス・プラン発表	チャレンジ精神、表現能力、説得力 など
投資	判断力、洞察力、提案能力 など
ビジネス・プラン再作成	問題解決能力、情報収集能力 など
ビジネス・プラン再発表	改善能力、チームワーク力 など
再投資	決断力、判断力、洞察力、評価能力 など
授業の振り返り	理解力 など

2. カリキュラム概要

プログラム全体の流れ

生徒対象

時間数	主題	実施内容
1 時限目	オリエンテーション	<ul style="list-style-type: none"> ・ 授業目的と『えんじえる』ゲームの説明 ・ ルール「8カ条の掟」 1 ・ 自己紹介 ・ チーム名、役割分担を決める ・ ビジネス・プラン作成のポイントの説明 ・ テーマ発表
2 時限目 3 時限目	1 回目のビジネス・プラン作成と発表準備	<ul style="list-style-type: none"> ・ テーマからプラン名を決める ・ アイデアを出しながら企画 ・ プランをまとめる ・ B 紙に清書する ・ プレゼンテーションのやり方を説明 ・ 投資方法の説明
4 時限目	ビジネス・プランの発表	<ul style="list-style-type: none"> ・ プレゼンテーション（各チーム 10 分） ・ えんじえる（投資家）になる ・ 「評価シート」に記入 2
5 時限目	投資（1 回目の投資）	<ul style="list-style-type: none"> ・ 投資資金の投資先・投資方法の決定 ・ 「応援カード」に記入 ・ 投資する ・ 集計
6 時限目 7 時限目	2 回目のビジネス・プラン再作成	<ul style="list-style-type: none"> ・ えんじえるからの意見を取り入れて、再度プランの練り直し 他チームとの差別化がポイント
8 時限目	ビジネス・プランの再発表	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1 回目を考慮に入れた再プレゼンテーション（各チーム 10 分程度）
9 時限目	再投資（2 回目の投資）	<ul style="list-style-type: none"> ・ 2 回目の投資（1 回目との視点の違いを踏まえて） ・ 集計 ・ 優勝チームとスーパーえんじえる賞の決定・表彰
10 時限目	授業の振り返り	<ul style="list-style-type: none"> ・ 意見交換・発表 ・ 自己振り返りシート作成

1 8カ条の掟

2000年ディズニー社主催「全米最優秀教師賞」を28歳で受賞した小学校教師ロン・クラーク著書基本的ルール集「あたりまえだけど、とても大切な子どものためのルールブック」の中の50のルールから8つを選抜し「8カ条の掟」にした。

- 一、 相手の目を見て話しましょう、話を聞きましょう
- 一、 人の意見や考え方を尊重しましょう
- 一、 人を批判したり、責めるのはやめましょう
- 一、 すばらしい意見がでたら拍手をしましょう
- 一、 尋ねられたら必ずきちんと答えましょう
- 一、 言い訳はしません
- 一、 自分の気持ち、考えをきちんと相手に伝えましょう
- 一、 仲間を大切にしましょう

2 評価 応援シート

チェック項目	評価	得点
新規性 今までにない新しい発想か？		
独自性 オリジナルの商品(サービス)か？		
成長性 今後、成長が期待できるか？		
収益性 利益をあげることができるか？		
実行可能性 本当に実現できるか？		
時代感覚 今の時代のニーズに合ったものか？		
表現能力 わかりやすくプレゼンテーションできていたか？		
説得力 納得できる説明や資料の提示があったか？		
ワクワク感 楽しさ、期待感が持てたか？		
情熱 ビジネスにかける熱い思いが伝わってきたか？		
合計 3点 2点 1点 × 0点		

良かったところ

悪かったところ

こうしたらもっといいのに (改善案)

投資した金額:

ヤッタ

生徒対象

授業内容（全実施校共通） 写真：福江高校

1) オリエンテーション



- ・メンバー紹介：名前 呼ばれたい名前 好きな（得意な）こと 今一番はまっていること の4点を発表。
- ・チーム名、役割分担を決める：初めての共同作業、役割は自分の能力を考え自薦で決めます。

2) ビジネス・プラン作成

ビジネス・プランとはどういうものなのか？なぜ必要なのか？を学ぶ

- ・ビジネス・プラン基礎講座：ビジネス・プランの目的を知る。
- ・7W2H³、KJ法⁴を使って個人で考えた後グループ活動に入り、ビジネス・プランにまとめていく。
- ・3つの役割（PR文作成 模造紙作成 発表演出）からグループ全体へ学習成果をまとめあげる。

3 7W2H

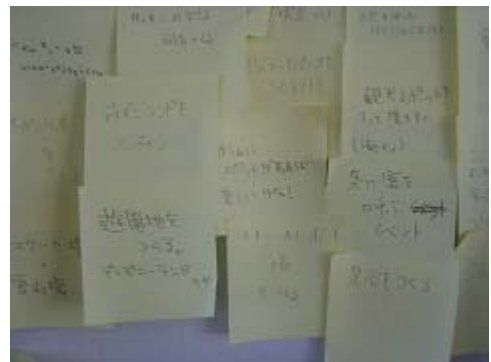
WHAT WHERE WHEN WHO WHY WHICH
WHOM HOW TO HOW MUCH

4 KJ法

データをまとめる為の手法で、データをカード（ポストイットなど）に記述し、カードをグループごとにまとめて、図解し、論文等にまとめてゆく。



ポストイットに書き出したものを整理します。



記入済みポストイット



PR 文作成係が原稿を作成中。



模造紙係がプランを描きます。

3) ビジネス・プラン発表

学習成果を発表する。

- ・プレゼンテーションの意味、良いプレゼンテーションのポイントを知る。
- ・話の聴き方「あいうえお」 5 : 聴く側のエチケット、マナーの必要性を理解する。

5 話しの聴き方「あいうえお」

- あ 相手の目を見て
- い 一生懸命に
- う うなずきながら
- え 笑顔で
- お 応援する気持ちで



1回目のプレゼンテーション。模造紙は1枚。チームワーク力がヤッターに影響します。

4) 投資

評価に留まらず、仲間を応援する気持ちを培う。

- ・評価シート：10項目をチェックすることで評価項目の内容を理解する。
- ・応援シート：改善案は必ず記載。プレゼンテーション評価へいきがちな目をプラン内容へ向けさせ、文章でまとめる。
- ・投資：評価シートの合計点を参考にしながら投資するヤッターを決める。手持ちの100ヤッターはすべて使い切る。



評価・応援シートへ記入。



各チームから投資ヤッターが来ました。

5) ビジネス・プラン再作成

生徒自ら課題を見つけ、解決するまでのプロセスを体験する。

- ・再作成：えんじえるからの意見を取り入れ、再度プランの練り直しに入る。
改善点を把握し、まとめる。



プランを練り上げます。



模造紙も2枚作成。改善点を強調します。

6) ビジネス・プラン再発表

グループでの共同作業の集大成。

- ・再プレゼンテーション：改善案のポイントが掴めているか、どこまでアピールできるか。



リーダーがメンバーをリードしながら発表



イメージ図

7) 再投資

選択と決断、決断したことに自己責任が伴うことを認識する。

- ・再投資をもとに優勝チームの決定、するどい目を持ったえんじえるに「スーパーえんじえる賞」を贈る。1回目の獲得ヤッターは優勝チームの決定には反映しない。



優勝チームです。



“スーパーえんじえる賞” ヒーロー・インタビュー

8) 授業の振り返り

プログラムの目的、キャリア（生きる力、主体性を持つ）について理解する。

- ・自己振り返りシート：①ゲームを終えての感想、今の気持ち
②ゲームの中で気づいたこと・発見したこと
③成長したことベスト3
④このゲームから学んだことで、今後活かしていくこと

●各校授業内容 (オリジナル実施内容含む)

【福江高校】

○参加者：バレー部、野球部 部員 1年生(10名) 2年生(11名) 3年生(9名)

○テーマ：地域を元気にする

○チーム名、プラン名、投資結果

チーム名	DAT	バレー	FVC	トルシエ
プラン名	恋愛をする旅行	田原市の新開発	スポーツイベント	カルピスプロジェクト
1回目投資結果	720ヤッター	720ヤッター	765ヤッター	790ヤッター
2回目投資結果	735ヤッター	640ヤッター	840ヤッター	660ヤッター

○プランの特色：テーマに地域を指定したこともあって、地域の問題を把握したプランであった。具体的には、

- ・田原市の嫁不足、独身男性が多いことを考慮して、地域に独身女性が集まり、地元男性との結婚に繋がる企画を立てた。
- ・田原市の名産「大あさり」でだしを取り、名産「メロン」を器にした「名物うどん」を考えた。
- ・田原市の自然「海」と「スポーツ」をマッチングさせ、既存の施設でのイベントを企画、地域の活性化を図るプランとした。

○自己振り返りシートの内容

(ゲームを終えての感想・今の気持ち)

- ・たくさんの人に興味を持ってもらう企画を考えるのはとても大変でした。燃えた。(1年生女子)
- ・僕はこのえんじえるゲームでチームリーダーをやってみんなをまとめていくという難しさを知りました。相手にうまく伝える事ができなくて、とてもくやしかった。(2年男子)

(ゲームの中で気づいたこと・発見したこと)

- ・チームみんなで協力しないといいプランができない。(2年女子)
- ・1つのプランを計画するのがこんなに大変だとは思わなかった。(3年男子)

(成長したことベスト3)

- ・自分の意見が言えるようになった
- ・協力
- ・協調性

(このゲームから学んだことで、今後活かしていくこと)

- ・プレゼンの仕方や人とのコミュニケーションをもっと増やす。(1年男子)
- ・これから就職なので、面接などで活かしたい (3年男子)

- 授業終了後、全チームさらに内容をブラッシュ UP して、豊橋市の第3セクター株式会社サイエンス・クリエイト(インキュベート事業、産学官連携事業)が行っている第6回東三河ビジネスプランコンテストに応募。えんじえるゲームで優勝チームだった FVC チームが第1次書類選考で選ばれ、内容をさらにブラッシュ UP して2次選考会でプレゼンテーションを行ったが、惜しくも入賞は逃した。地域への発信は生徒はもちろん、学校側も刺激を受けた。

【愛知商業高校】

- 参加者：3年生 2クラス 78名

- テーマ：愛知商業発信 高校生ビジネス ～私たちにできること～

○チーム名、プラン名

3年2組

チーム名	THE☆ティーン エイジャー	ハンカチ JAPAN	TEAM のんちゃん	山田王子と9人のアデージョン
プラン名	先生から始まる 地域健康化計画	高校生ラボ 02 デ ートツアー	FRESH FESTIVAL	名古屋観光スポ ット ドラミッ クス建設

3年5組

チーム名	チーム♡あいうえ お	おとうさんとい っしょ♡	ちーむなでしこ	バッファロー☆9
プラン名	モロッコ村	恋愛しやすい街 作り	愛商祭盛り上げ 計画	東区交流イベン ト

- プランの特色：地域性もあって、生徒の住む家が広範囲で共通点を感じさせるのが難しかったので「高校」を題材にしたが、高校のまわりの地域を視野に入れたプランがあった。具体的には、
 - ・名古屋ドームで高校生がプロデュースするイベント(フリーマーケット、ライブなど)を開催。

- ・ 少子化対策のための「ベビーブーム」を起こそうプラン。カップルが増えるような設備を作る。

○ 自己振り返りシートの内容

(ゲームを終えての感想・今の気持ち)

- ・ 初めは理想だけでプランを考えていたけど、1回目をやってみて、理想だけではなかなか投資してもらえないと気づきました。(女子)

(ゲームの中で気づいたこと・発見したこと)

- ・ あまり交流のなかったチームの人と交流してその人たちの良さが知れて良かったです。

(成長したことベスト3)

- ・ チームワーク
- ・ 意見を言う
- ・ ひらめき

(このゲームから学んだことで、今後活かしていくこと)

- ・ 今までは聞いているだけで、その本質の意味を理解しようとしなかったのですが、これからは気をつけたいです。(女子)

- 最終日に「えんじえるゲーム」とキャリア教育の関連について理解させる時間を設けた。「主体性」を持つ、「目的」を持つ。「目的」と「結果」の違いなど、3年生で進学、就職を控える生徒たちにとってタイムリー情報を提供したことで、「学ぶ意味」「働く意味」の理解に繋がった。



女子のみのクラスはチームワーク力抜群！



男子6名がいるこのクラスは明るかった



2回目のプレゼン用模造紙 色使いがきれい！



名古屋をイメージしました

【宝陵高校】

○ 参加者：3年生 1クラス 40名

○ テーマ：クラスが元気になるプラン

○ チーム名、プラン名

チーム名	いさのーず	Away's	こりん星 with よしたか♡	ドンキー④
プラン名	ENJOY 専攻科 LIFE	うちの友情… プライストレス	Personality ちゃ んぴおん	希望の坂食堂を作ろう

○ プランの特色：クラスほぼ全員が進級する専攻科は実習が中心で、行事（運動会など）がありません。専攻科への進学が負担にならずに友達との関係も今まで以上に仲良く、また楽しい学校生活が送れるようになることを目的としたプランが多かった。具体的には、

- ・ 期間限定で服装が自由な日を作るプラン。
- ・ 毎月1回お楽しみ会を開く（お誕生会、花見、バーベキューなど）。

○ 自己振り返りシートの内容

（ゲームを終えての感想・今の気持ち）

- ・ みんなと話して今まで以上に絆が深まったと思うのがうれしかった。みんなと話し合う楽しさを知りました。

（ゲームの中で気づいたこと・発見したこと）

- ・ 1つのことでもいろんな視点から見るとたくさんのことが見えてくるという

ことがわかり、みんなと話し合う大切さがわかりました。

(成長したことベスト3)

- ・人の意見をしっかり聞く
- ・自分の意見を言う
- ・協力

(このゲームから学んだことで、今後活かしていくこと)

- ・自分の意見を言うことを今まではためらっていたけど、これからはきちんと発言していきたいと思う。

○衛生看護科は、卒業後ほぼ全員が専攻科へ進学し、2年後に正看護師の国家試験を受験する。40名が5年間同じ顔ぶれで勉強を共にするのだが、以前のように専攻科へ上がる前の準看護師の受験がなくなり、専攻科の実習中心の勉強はともすればモチベーションが下がってしまうので、学校側から「入学当時の『看護師を目指したい』と思ったあの気持ちを思い出して欲しい」という要望があった。

最終日に「目的」がきちんと決まっている生徒のみなさんにエールを送る為のとキャリア指導の時間を設けた。自分の目的をきちんと定めることを「自分ナビゲーション」として説明。「看護師」になるのが最終目的ではない、「看護師になってどうしたいか」「どんな看護師を目指しているのか」、目標と目的の違いを説明しながら再確認をし、専攻科になってからの勉強を頑張ってもらいたいとエールを送った。

このクラスは、校内で服装等について多々意見があったが、えんじえるゲームでは、非常に強い団結力を示し、また時間内に仕上げるスピーディさは非常に素晴らしく、教員も目を見張るものがあり、担任教諭より「彼女らがここまでやるとは思わなかった。とてもうれしい」という感想を頂いた。



演劇部のメンバーが台本をばっちり用意した



2回目のプレゼン用模造紙



目的がある彼女らにさらにエールを送る



キャリアの話は真剣です

【豊橋南高校】

○参加者：1、2年生 40名

○ テーマ：受験生が元気になるプラン

○ チーム名、プラン名

チーム名	チョーク	チーム骨髄	チーム桜井英男	めがね
プラン名	We ♥MINAMI	未来予想図M	もしもキャンプ がじいやなら…	先生は有名人

○ プランの特色：進学校なので、参加している生徒のみなさんの意識が高く、プラン内容についても短時間にも拘わらずかなり練りこんだ内容、プランの目的をきちんと把握していた。

- ・ 東大出身の芸能人などを講師に招き勉強を教えてもらうイベント。
- ・ 卒業生と在校生の交流イベント。最後に先輩からのエール・メッセージが入ったお守りをもらう。
- ・ 地域の産業“農業”をするキャンプ。受験生がいやされる。



生活デザイン科が多いチーム



意見をまとめる時はみんな真剣



最終時間はキャリア指導



すべて見学された校長先生がエール

○ 自己振り返りシートの内容

(ゲームを終えての感想・今の気持ち)

- ・成し遂げたことによる達成感と相手へ自分の気持ちを伝えることの難しさを知り、目標を持ってがんばろうと思った。(1年男子)

(ゲームの中で気づいたこと・発見したこと)

- ・ゲームでは自分の中の能力をすべて使っているなあと思いました。思考力をはじめ、チームで1から何かを作り上げるという事は難しいことでもあり、しかし達成感のあるすばらしいことだなあと感じました。(2年女子)

(成長したことベスト3)

- ・意見を言う
- ・協力
- ・表現力

(このゲームから学んだことで、今後活かしていくこと)

- ・相手を理解することが大事。人の意見を聞いた後で自分の意見を発表する。

(1年女子)

○ 2つの質問

1) 今回のえんじえるゲームで、何の教科が役立つと思いましたか？

1位・・・国語 2位・・・社会 3位・・・美術

理由) 国語は文章能力、まとめる力、伝えやすさが役立つ

社会は知識

美術はB紙(模造紙)のまとめ方、見やすさを考えられるか(1年女子)

2) 社会にでると何の教科が役立つと思いましたか？

1位・・・国語 2位・・・英語 3位・・・技家

理由) 国語はすべての基本となる

英語はこれから国際社会になっていくと思うので必要になる機会も増える

技家は生活の基本。(2年女子)

○ 部活選抜チームが参加した。クラス単位とは違ってもチームワークよくグループワークを行えた。

10時限プログラムを4時限短縮し6時限で行ったが、2回目の練り直し後のプレゼンテーションもきちんとしたプレゼンテーションで、いい仕上がりだった

○ 学校側に「起業家教育」の精神を授業の中に取り組みたいという意向もあり、若手教員を中心に授業を見学した。

【吉田方中学校】

○参加者：1年生 4クラス 150名

○チーム名、テーマ

	1組	2組	3組	4組
担任教科	数学	英語	技術	家庭科
チーム名	数学用語	英語・人名	文具・工具名	調理器具名
テーマ	1組が元気になる	2組が元気になる	わたしが元気になる	吉中が元気になる

○プランの特色

1組・・・海外旅行へ行く、ウォーリー似の友達の友達を探すプランなど。

非常に元気のあるクラスなので各チーム個性あふれるプランだった。

- 2組・・・お楽しみ会系。映画を観る、スポーツをする、おそうじをする、おしゃべり会を開くなど。
とても仲の良いクラスで、映画など種類のあるものは必ずクラス全員にアンケートをしてクラスの意見を反映しながらプランにしていた。
- 3組・・・担任教諭が技術専門であった為か、技術系のプランが目立った。安眠枕、未来携帯電話など。
- 4組・・・世界の料理を給食のメニューにする。校内放送でみんなを紹介するプラン。即実践に結びつき易いプランが多かった。



模造紙に貼る“つる”を折る男子生



2回目のプレゼン用模造紙



ネットで探してプリントアウトした世界のメニュー



父兄手作りのぱんを“えんじえる”に配ってPR



4クラス集合してのキャリア講座
氷山モデルを使って「チャレンジ精神」と価値観についてレクチャー

自己振り返りシートの内容

(ゲームを終えての感想・今の気持ち)

- ・まだまだ緊張しているけど、とてもよかった。(年男子)

(ゲームの中で気づいたこと・発見したこと)

- ・他のチームの人も協力して発表していたこと。(男子)

(成長したことベスト3)

- ・声の大きさ
- ・協力
- ・まとめる力

(このゲームから学んだことで、今後活かしていくこと)

- ・言い訳をしないこと。やるときはやる。けじめを活かしていこうと思いました。(男子)

2つの質問

1) 今回のえんじえるゲームで、何の教科が役立つと思いましたか？

1位・・・国語 2位・・・社会 3位・・・技家

理由) 国語は相手にわかりやすい文章を作った

社会は世界の食文化を学んだ(プランから)

技家は立体図について学んだ

2) 社会にでると何の教科が役立つと思いましたか？

1位・・・国語 2位・・・数学 3位・・・英語

理由) 最下位は理科でした。理科を選んだ生徒の理由は・・・

将来環境問題を考えるのに必要と考えた

小学校1校(豊橋市内のマンモス校)が進級する中学校。9年間ないしは保育園から一緒なら10年以上同じ顔ぶれという緊張感の薄い中学校。

平成17年中部経済産業局「起業家教育喚起事業」を実施しており、18年度で同事業実施2年目となる。平成19年度から3年間、豊橋市内中学校「キャリア教育事業」のモデル校指定を受けている。

教員養成

授業内容

【新城高校】

参加教諭：4校6名（進路指導担当教諭が中心）

スケジュール

時間数	内 容
1 時限目	・ オリエンテーション ・ アイスブレイク ・ 起業家教育導入目的と背景 A. 目的 B. 企業の現状 C. 企業が求める高校生
2 時限目	・ 起業家教育とキャリア教育 A. 起業家マインドとは B. 起業家教育の7つのねらい C. キャリアとは 起業家教育とキャリア教育の関連性
3 時限目	・ 主体的に生きる事を生徒に伝える ・ 自己理解、他者理解 ・ 目標、目的を明確にする
4 時限目	・ えんじえるゲーム解説
5 時限目	・ えんじえるゲーム体験
6 時限目	・ ファシリテート技術を高める ・ 振り返りシート記入

1) アイスブレイク

- ・ アイコンタクトとジェスチャーのみで誕生日の順に並ぶ。

2) 起業家教育導入の目的と背景

「目的、企業の現状、企業が求める高校生」を理解する。

- ・ 地域の現状を話す。
- ・ 先生方には初めて聞く話でもあり、大変興味深げであった。

3) 起業家教育とキャリア教育

起業家教育とキャリア教育の違いを理解する。

- ・キャリアとは？ また、教育に起業は関係ないのではないかと
という教育界の疑問に答える。
- ・共通点、違い、そして関連性などを解りやすく説明する。

4) 生徒に主体性を持たせる

主体的に生きることを生徒に伝えるために、教員自らの自己理解・他者理解の能力が必要である。

- ・自他の理解を解かっているつもりになっていないかを投げかける。
- ・成りすまし PR (他者に成りまして自分を紹介) により、成りすました相手
を理解する。



自己理解、他者理解を説明



妻になって成りすまし PR

5) 目標・目的を明確にする

目標・目的を持つと、なぜよいのか？ 明確化する必要性を理解します。

- ・目的を見出し、それに向けての目標 (ここまでいこうとする目印) を立てる
のだが、目的と結果を取り違えないように注意を促す。

6) 『えんじえる』ゲーム体験

えんじえるゲームの説明と実際に体験をすることにより、多様な
能力発揮ができることを理解する。

プログラム全体の流れを説明する。

グループワークにより「 高校を元気にするプラン」を実際につくる。

- ・ KJ 法でのアイデアの出し方を体験する。
- ・ メンバーのアイデアを模造紙に貼り、共有、まとめの作業をする。

指導上の留意点を説明する。

- ・ 通常の教壇に立っての指導とは異なり、ファシリテーター (促進者)
の立場で、生徒の突拍子もないアイデアであっても認め、誉め更なる
発想へとつなげる。

- ・ 1 回目の製作中は助言をしたくなる場面ではあろうが、認め・誉め生

徒の主体性を駆り立てる。

- ・ 2 回目のプレゼンテーションに向けての練直しは、評価、応援シートを活用し改善点を強調すること、その理由、それによってどう良くなったか等を提示するように大いに助言する。
- ・ プレゼンテーションは方法・技術に偏りがちになるが、プラン内容の練直しが重要であることを生徒に伝える。

文部科学省がキャリア教育で進めている「職業的（進路）発達にかかわる 4 領域 8 能力」がえんじえるゲーム・プログラムに含まれていることを説明する。

4 領域	8 能力
人間関係形成能力	自他の理解能力
	コミュニケーション能力
情報活用能力	情報収集・探索能力
	職業理解能力
将来設計能力	役割把握・認識能力
	計画実行能力
意思決定能力	選択能力
	課題解決能力

* 国立教育政策研究所生徒指導研究センター資料より

7) ファシリテート（促進する）技術を高める

本来の指導方法をさらに深め、「誉める・聴く・促す・修正する」を心がける指導法を習得する。

- ・ 「教える」という従来型の学習指導方法を脱して、「お互いが影響し合い気づいていく学習指導方法」を説明する。
- ・ 生徒へのコーチング（動機づけ）技能、ファシリテート技術を説明する。
- ・ 日々の教科での学習指導に「起業家教育・キャリア教育的視点」を採り入れることを伝える。

8) 講座の振り返り

（気づいたこと）

- ・ 自分が日頃しているのは、指示ばかりであったということに気づかされました。生徒自らが考え結論を出すような指導こそ、彼らに必要とされているものだと考えました。

（感じたこと）

- ・ 難しいとイメージしていたのですが、「食わず嫌い」的な思考でした。

【豊橋南高校】

参加教諭：40名

スケジュール 2日間

時間	内 容
1日目 16:00～18:00	はじめに 起業家教育とキャリア教育 A, 起業家教育の7つのねらい B, キャリアとキャリア教育 自分らしく仕事をする 自分ナビゲーション
2日目 16:00～18:00	「えんじえるゲーム」体験 振り返り

1日目

1) 起業家教育とキャリア教育

アントレプレナーシップの7つのねらいを理解する

- ・アントレプレナーシップの7つのねらい *月刊高校教育より抜粋
社会のニーズを見つける力(問題発見・気づき)
もの・サービスを考案する力(問題解決・アイデア)
アイデアを具現化する力(企画立案)
試行錯誤・失敗にくじけない力(チャレンジ精神)
力を合わせて行動する力(チームワーク)
市場展開するための知識とそれを利用する力(マーケティング)
自分の考えをわかりやすくまとめて相手に伝える力
(プレゼンテーション)

- ・起業やビジネス、経営という分野は従来、教育の分野にはあまり馴染まない物との印象でみられていた感がないではありません。
ただ生徒自らの人生、また、勤労感・職業観を培っていく上で、自らが社会に潜在しているニーズを掘り起こし、あるいは問題点に気づいて、これをもの・サービスの提供として社会に創造的に関わっていくあり方も、キャリア教育上必要不可欠な要素と考えます。
このアントレプレナーの7つのねらいを凝縮した指導例が『えんじえるゲーム』です。

2) キャリアとキャリア教育

進路指導の見直しを理解する

・進路指導とは・・・進学指導

就職指導

} 心路指導をふまえる

3) 自分らしく仕事をする

自分を自分らしく生きるとは、どういうことかを考えてみる。
目標と目的、そして結果とは？

- ・教師という仕事を選んだ理由を思い出す。
- ・教師という仕事を通し自分をどう表現したいのかを考える。
- ・教員自身の体験を話すことにより、生徒自身が「目標」「目的」を持つことを促す。また「目的」と「結果」にずれが生じないように指導する。

4) 自分ナビゲーション(人生地図と心の方位)

生徒に人生の地図をイメージさせる

- ・今までは親・教員に導かれてきたが、今日からは自分で「夢・将来」に向って方向性を定めれるようにする。
- ・方位磁石を使って「人として当たり前な部分」(素直、誠実等)を指針として定めることを理解し、これからの人生を自分で作り出す力、意欲を与える。

5) 講座の振り返り

(気づいたこと)

- ・起業家教育、キャリア教育の必要性を感じました。また、そこまで教育しないと自分の足で歩いていくことが難しい生徒が多いことも実感しています。

(感じたこと)

- ・学校教育現場でこういった「起業家・キャリア教育」を取り入れなくてはならない現実を認識しました。ただ、できればこれは小学生、中学生の段階で実施した方が効果が出ると思いました。

2日目

1) えんじえるゲーム体験

えんじえるゲームの説明と実際に体験をすることにより、多様な能力発揮ができることを理解する。

プログラム全体の流れを説明する。

「豊橋南高校を元気にするプラン」を3チームに分かれて体験。

- ・チーム役割分担を自薦で決める。
- ・アイデアの出し方、発想法を体験する。
- ・メンバーのアイデアを模造紙に貼り、共有、まとめの作業をする。
グループワークでのコミュニケーションの取り方、グループによる発想の膨らみ、発展などを体験する。
- ・プレゼンテーションのための模造紙を作成。
- ・提案者とえんじえる（投資家）の両方を体験することにより相手の立場や他者の助言を理解する。

指導上の留意点説明する。

- ・ファシリテーター（促進者）の立場で、生徒の発想力をさらに発展させ繋げていくのか
- ・グループワークを实际体験して感じたことを踏まえて生徒のコミュニケーション能力指導をどうしていくのか。
- ・プレゼンテーション1回目は生徒の主体性を駆り立て、2回目の発表に向けての練直しは、評価、応援シートを活用し改善点を強調すること、その理由、それによってどう良くなったか等を提示するように大いに助言する。
- ・プレゼンテーションは方法・技術に偏りがちになるが、プラン内容の練直しが重要であることを生徒に伝える。

2) 講座の振り返り

（気づいたこと）

- ・コミュニケーションを取ることで、コミュニケーションをどうやって取ったらよいか気づかせるのによい方法だと思いました。

（感じたこと）

- ・自分が積極的にえんじえるゲームに関われば楽しいし、効果も期待できると思いますが、えんじえるゲームに気乗りしない生徒が出ることもあると思います。
10時間が終わるころにはみんな夢中になっているのでしょうか？

【豊橋市教育委員会 小学校教諭】

参加教諭：14名（内、校務主任3名 教務主任2名）

スケジュール

1. お話（豊橋市教育委員会 森下課長補佐）
2. アントレプレナーシップとキャリア教育
3. えんじえるゲーム紹介と体験
4. 自分のキャリアを振り返る（棚卸し）
5. 振り返り

1) 教育委員会での取り組みを説明

- ・キャリア教育の意義は... 教育改革の理念と方向性を示すキャリア教育
子ども達の「発達」を支援するキャリア教育
教育課程の改善を促すキャリア教育

2) アントレプレナーシップとキャリア教育

- ・文部科学省の考え方 キャリア教育...「自立（生きる力）教育」
- ・経済産業省の考え方 起業家教育 ...「自律（生き抜く力）教育」

1) えんじえるゲーム紹介と体験

えんじえるゲームを理解する。

- ・えんじえるゲームの目的、なぜ今えんじえるゲームが必要かを説明する。
- ・テキストを見ながら一連の流れを説明。
- ・今までの受講した生徒のみなさんの声を紹介する。
- ・プランの出し方を体験

テーマ「働くとは（なぜ、働くのか）」

「学ぶとは（なぜ、勉強するのか）」

個人でポストイットに書き出し（KJ法）、チームで共有する
プレゼンテーション（発表）



テーマについてのチームの見解を発表する

1) 自分のキャリアを振り返る

キャリアの棚卸しをする。

- ・自分が今日に至った大きな出来事3つをイメージシートに記入し、教員自身のキャリア(人生、これまでの生き方)を振り返る。

5) 講座の振り返り

(わかったこと)

- ・こんな言葉と考えがあること、生き抜く力が必要だとわかった。生きる力だけでなく、生き抜く力も大切である。

(疑問に思うこと)

- ・起業家的考え方を考えるのが正しいのか、起業家になることがよいことなのか。
- ・学校教育ではもっとその基になる基礎基本の力を伸ばすことが大切だという思いがある。

【豊橋市教育委員会 中学校教諭】

参加教諭：10名 (内、校務主任2名 教務主任1名)

1. お話 豊橋市教育委員会 森下課長補佐

スケジュール

2. アントレプレナーシップとキャリア教育
3. えんじえるゲーム紹介と体験
4. 振り返り

1) 教育委員会での取り組みを説明

- ・キャリア教育の意義は... 教育改革の理念と方向性を示すキャリア教育子ども達の「発達」を支援するキャリア教育教育課程の改善を促すキャリア教育

2) アントレプレナーシップとキャリア教育

小中学校のキャリア教育が「職業体験(キャリア・ウィーク)」だけではないことを理解する。

- ・職業体験の意味、目的を教員が理解し明確にする。

- ・ 段階を追っての生徒への事前指導とフォローUP の必要性和方法を理解する。
- ・ 職業体験先を見つけるための交渉方法は、「営業」という大人でも難しいことであることを理解する。

3) えんじえるゲームの紹介と体験

自己を理解し他者を理解することを理解する。

- ・ えんじえるゲームの目的、なぜ今えんじえるゲームが必要かを説明する。
- ・ テキストを見ながら一連の流れを説明。
- ・ 今までの受講した生徒のみなさんの声を紹介する。
- ・ 自他の理解をプレゼンテーションする体験
 - テーマ「 になって自己紹介」
 - シートに書き出し (KJ 法)
 - プレゼンテーション (発表)
 - チームで共有する
- ・ 全員でのディスカッションをし、えんじえるの意義を理解する。



になって自分を自己紹介

4) 講座の振り返り

(気づいたこと)

- ・ 今回始めてアントレプレナーシップという言葉を知りましたが、キャリア教育と同じく生きる力、生き抜く力だということが分かりました。

(感じたこと)

- ・ 自分の将来、夢を生徒とともに考えたり感じたりできるとすばらしいと感じた。多くの生徒達に高校合格をめざすのではなく、将来の夢を目指させたい。

2. まとめ

高校生プログラム

講師の感想

- ・商業科、看護衛生科、普通科、生活デザイン科の4つの科の生徒のみなさんがプログラムを受講したが、プログラムに取り組む姿勢はどの学校もとても良かった。
- ・授業を日数をかけて（1日ではなく）実施するスタイルが功を奏したのだろう、どの学校でも生徒のみなさんが、プログラムを進める内に段階を追って自主的に取り組もうとする姿勢が伺え、後半戦は表情も変わり、こころの変化を感じ取ることができた。
- ・振り返りの感想をみると、ほとんどの生徒のみなさんが「主体性を持つ」内容の記載をしていた。これは、このプログラムの目的でもあり、大変うれしく思う。

教員がプログラム実施の際の要望

- ・「スーパーえんじえる賞」の選定は教員と一緒に決めたが、生徒のみなさんと初対面のわれわれ講師側と毎日顔をあわせ先入観を持つ教員側との視点の違いを感じた。このプログラムは「コミュニケーション能力」と「問題解決能力」を養うのがねらいたが、もうひとつ「誰でも主役になれるチャンスがある」ということを知らせる目的がある。よって、教員がこのプログラムを実施する際には、是非新たな視点で生徒にみなさんに向き合ってもらいたいと思う。
- ・プログラムは細かく時間配分をしており、タイマーを使って時間管理をしたが、是非、取り入れて欲しい。高校生のみなさんのラストスパートは、どの学校の生徒のみなさんも素晴らしかった。「時間内に必ずやり遂げる」ことは実に達成感を感じ、また社会に出ると必要とされます。
- ・教員自身の「キャリア＝生き方UP」を意識し、また、目的・目標・結果をきちんと理解した上でプログラムを実施して頂きたい。
- ・イベントで終らせるのではなく、次に繋げる指導を要望します。例えば 学校側にプランの陳情をする 「同好会」をつくってさらにブラッシュUPし実行する 地域のビジネス・プランコンテストに応募する、など。 については校外への発信になるので是非チャレンジを望みます。
- ・えんじえるゲームの手法は、委員会活動・部活動・一般授業の中で実施可能です。是非、「えんじえるゲーム的キャリア指導」を行って頂きたい。
- ・国・数・社・理・英・保体・技家・美・音についてのアンケートは、生徒のみなさん自身に「なぜ勉強するのか?」「自立・自律するために必要なものは何なのか?」を理解してもらうためのもので、各教科それぞれが求める「能力」について気づきをもたらせて頂きたい。

中学生プログラムを実施して

講師の感想

- ・ 4クラス一斉に実施したため、講師のカラーが各クラス出た。担任教諭とのコミュニケーションも各クラス差があったが、プレゼンテーション内容、生徒のみなさん「授業の振り返り」を見ると支障はさほどなかったかと思う。
- ・ 元来高校生用に作成したプログラムであったので、中学生用に若干文章を変えてテキストの修正を行なったが、ほぼ理解されたようだ。
- ・ プレゼンテーションをクラスでシャッフルした(1組には各クラスの第1チームが集まる)為、講師がプレゼンテーションの内容を把握しづらいので再プラン作成(練り直し)の時の指導がきちんとできなかつたのが反省点である。
- ・ 振り返りの感想をみると、高校生とは違い感想にばらつきがある。指導方法の見直しの必要性を感じた。

教員養成を実施して

講師の感想

- ・ 学校が起業家・キャリア教育の導入を模索し、理解しようとしている姿勢が伺えた。教員自身がどんな人生を目指しているのか、目指す先を取り違えていないか、その意識のズレが生徒たちに将来を考えさせる際に不安や迷いを与えていないか、疑問に思う場面がありました。しかし、教員養成講座の振り返りシートから、今回の取り組みが教員自身の教育方針と生徒への指導法の見直し、教員個人の生き方の確認となったように感じられた。教員が「主体性」と「人生の目的」をきちんと持った人であることを望みます。

起業家教育に望むもの

- ・ 今年度中学生、高等学校生、教員対象に「えんじえるゲーム」を実施して「起業家教育」の必要性を感じました。文科省のキャリア教育に補足する形で企業・産業側からの視点も取り入れる新しい思考(回路)を導入し、教員と生徒と一緒に成長出来ると良いと思います。
- ・ 一般教科でのキャリア的、起業家マインド的取り組みができるようにすべきと思います。例えば教員の1年目研修、3年目研修、ないしは現職研修で「起業家教育プログラム」を実施することが得策と感じます。
- ・ 愛知県教育委員会の高等学校教育課では商業科を中心に「起業家教育プログラム」が紹介、実施されましたが、就職を目前にした選科だけでなく、普通科にも「起業家教育」を導入すべきだと思います。
- ・ 生徒達はきちんと将来について考え、自身の目標に向かおうとしています。私たち大人は高校生に求められるもの、何を必要とされているか等社会の動静を伝える役目をしっかり果たさなければなりません。