

研究課題	地域社会と作る持続可能な学びの実現に向けた授業パッケージの作成
副題	～アントレプレナーシップ教育による地域課題の解決に向けた取り組みをもとに～
キーワード	アントレプレナーシップ教育 探究的な学び 教材開発
学校/団体名	柏アントレプレナーシップ教育推進研究会
所在地	〒277-0033 千葉県柏市増尾 4-4-1
ホームページ	

1. 研究の背景

近年、社会は急速に変化し、将来の予測が困難な VUCA (Volatility・Uncertainty・Complexity・Ambiguity) の時代にあると言われている。このような社会においては、与えられた課題を解決するだけでなく、自ら課題を見だし、主体的に考え行動する力を育成することが重要である。学校教育においても、こうした資質・能力を育む学びとして 探究的な学びの重要性が指摘されている。平成 29 年改訂の学習指導要領では、「主体的・対話的で深い学び」の実現が求められ、従来の教師主導型の授業から、児童生徒が主体的に課題を探究する学習へと転換することが求められている。しかしながら、学校現場では授業をどのように転換すればよいのか具体的な手立てを見出せていない場合も多く、探究的な学びの実践には学校や教師による差が生じている現状がある。

こうした状況を踏まえ、本研究グループではこれまで所属校において、探究的な学習環境の整備や授業実践に取り組み、その成果を研究発表会や教育イベント等を通して発信してきた。特に、児童が主体的に学びに向かうためには、児童が進んで探究したくなるような授業デザインの工夫や、一人一台端末を活用した学習環境の整備が重要であると考え、継続的に実践を重ねてきた。

その中で、本研究グループでは、地域社会や企業と連携したアントレプレナーシップ教育に着目した。このアントレプレナーシップ教育は、国際的にも議論が進んでいる。欧州連合 (EU) が提唱する **EntreComp (Entrepreneurship Competence Framework)** では、アントレプレナーシップを「新たな価値を創造する能力」と定義し、「アイデアと機会」「資源」「行動」の 3 領域からなる 15 のコンピテンシーを示している。**EntreComp** では、起業だけでなく、社会や地域の課題を見だし、周囲と協働しながら解決に向けて行動する力を重要な能力として位置付けている。さらに日本国内においても、2025 年 3 月に日本版 **EntreComp v1** ガイドが文部科学省から発行されるなど、アントレプレナーシップ教育は世界的にみても注目されている教育であると言える。

本研究グループでも、地域や社会の課題を自分ごととして捉え、解決に向けて行動する学びは、児童が主体的に考え行動する力を育むうえで有効であると考え。実際に令和 6 年度には、柏地域のショッピングモールと連携し、地域子どもたちが楽しめるイベントの企画・実施を行なった。また、地域の歴史的伝統の継承を課題として捉え、児童による地域の魅力再発見ツアーを開催するなど、地域社会と関わりながら学ぶ活動を展開してきた。

しかしながら、このような探究的な学びの機会は、特定の学校や実践できる教師に限定される傾向があり、すべての児童生徒が体験できているとは言い難い状況である。本研究グループの所在する柏市においても、学校間で実践の差が見られることが課題となっている。

そこで本研究では、より多くの児童生徒が探究的な学びを体験できるよう、地域社会や企業と連携したアントレプレナーシップ教育の授業パッケージを開発し、広く提供することを目的とする。

2. 研究の目的

本研究の目的は、より多くの児童が探究的な学びとしてアントレプレナーシップ教育を受けられるようにすることである。そのため、地域社会や企業と連携したアントレプレナーシップ教育の授業パッケージを開発し、その実践と検証を通して有効性を明らかにすることを目的としている。そこで以下の方法で研究を進めることとする。

まず、本研究グループがこれまでに行ってきた地域連携型の探究学習の実践を整理・分析し、児童が地域や社会の課題を自分ごととして捉え、主体的に行動する学びの要素を研究会で分析する。その際、EUが提唱するEntreComp（Entrepreneurship Competence Framework）の視点も参考にする。

次に、整理した実践内容を基に、地域社会や企業と連携した学習活動を含むアントレプレナーシップ教育の授業パッケージを開発する。この授業パッケージでは、授業の流れ、教材、学習活動の進め方、地域との連携方法などを整理し、他の学校でも実践可能な形で体系化する。

その後、開発した授業パッケージを所属校および柏市内の児童を対象とした教育イベント等において実践し、児童の学びの様子や活動の成果を記録する。また児童への事前事後のアンケートを実施し、授業を受けた児童の変容を分析する。

3. 研究の経過

表1 研究の経過

月	内容	外部とのつながり 他
R7 4月 ～6月	研究会での打ち合わせ（前年度の実践把握） スタートアップセミナー参加 （研究に対し、助言をもらう） EDIXでの前年度実施の授業実践を発表 スクールフォトレポート③	研究助言をもらう
7月～ 12月	千葉大学主催夏休み子ども起業塾参加 教材について打ち合わせ ・アントレプレナーシップ教育に関わる授業実践① スクールフォトレポート③	授業参観 千葉大学 千葉県のアントレプレナー シップ教育を推進している

		方々
1月	教材完成 ・アントレプレナーシップ教育に関わる授業実践② 柏市立土小学校での実践	千葉大学 千葉県のアントレプレナー シップ教育を推進している 方々
2月	・アントレプレナーシップ教育に関わる授業実践③ 青少年教育相談員主催のイベントでの授業	
3月	スクールフォトレポート③ 研究成果報告	

4. 代表的な実践

上記の研究の経過のなかにあるアントレプレナーシップ教育に関わる授業実践において、本研究会が作成した教材である VIEWS（正式名称は Express your own VIEWS である。以下、VIEWS と表記する）柏市版を使用した授業について報告を行う。

● 「自分たちの街の魅力を再発見しよう」

(1)時期：2026年1月27日

(2)対象：本校児童

(3)時間：45分(1単位時間相当)

(4)学習のねらい

VIEWS 柏市版を活用し、柏市の魅力を再発見する。この再発見を通し、自分が柏市に対して何ができるのか児童それぞれがゲームを通し、課題を発見することを目的とする。

本教材である VIEWS とは、一般社団法人 SPICE が開発した教材である。

以下の内容が、VIEWS の概要である。

こども若者の声をまちづくりに反映するゲーム「Express your own VIEWS」は、こども若者が地域の課題を自分ごととして考え、アイデアを出し合いながら、まちづくりへの意見を楽しく表現できるボードゲーム型ワークショップです。
ゲーム形式で地域の資源や課題を学びながら、参加者が考えたアイデアを可視化し、行政や地域の大人と共有することで実際のまちづくりにつなげることを目的としています

(一般社団法人 SPICE HP より)

本教材を採用した理由は以下の通りである。

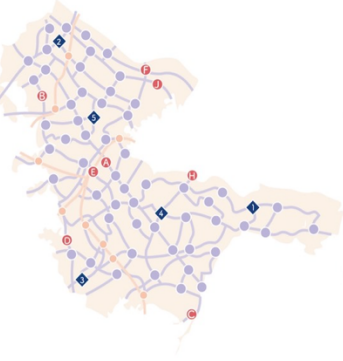
- ・ボードゲーム方の教材であり、児童が街を知る際に楽しみながら授業に参加できる。
- ・ゲーム方教材であるため、各学校での導入がしやすくなると考えたため。
また、時間も1時間で実施可能であることも、市内に広めやすいと考える。
- ・「こまりカード」という悩み事が用意されていて、考える練習になるため。

・自分たちの町、専用アレンジができるため（今回は柏市版にアレンジして作成した。）

(5)学習の流れ

本実践は、総合的な学習の時間における探究活動のきっかけになる部分を本研究会が作成した VIEWS を活用し、柏市の魅力を再発見する学習となっている。また、本教材を活用することで、児童のアントレプレナーシップ教育の目指す「アイデアと機会」や「行動」を促す意欲につなげることを目指すこととした。本時の流れは以下のようにになっている。（表2）

表2 本時の流れ

指導内容・学習活動	指導上の留意点
<p>1. 柏市についてどんな町か考える。</p> <p>2. 本時の学習について知る</p> <p>3. 本時のめあて</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>柏市の課題を解決できるアイデアヒーローになろう</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の住んでいる町について想起させる。 ・地域の困りごとを解決するために VIEWS というものを使って考えていくことを伝える。
<p>4. VIEWS の遊び方を知る。</p> <p>5. VIEWS を体験する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Express your own VIEWS -youth-</p> <p>こども発案の声をまもづくりに反映するゲーム</p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>なまえ：</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 市役所 市のためにいろいろなお仕事を するところ ② 柏の森 新しいまちづくりが進むエリア ③ クリーンセンター ごみ処理とリサイクルをするところ ④ 鹿沼大学 外国のことや言葉を学べるところ ⑤ 柏駅 電車もお店もある便利な駅 ⑥ 布施野天 きれいな庭がある歴史あるお寺 ⑦ 日立柏総合グラウンド いろいろなスポーツを楽しむ運動場 ⑧ 手賀沼 自然が多く、鳥も見られる沼 ⑨ あけぼの山公園 風車や季節の花が楽しめる公園 </div> </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・チュートリアルとして説明をする。 ・①を使って全員で考えてみる ・実際に VIEWS を体験する。グループは 4 人 1 組となり、サイコロを振り「かいけつマン」を登場させ、サイコロの目を元に解決のアイデアを考えていく。 <p>←VIEWS 柏版の画像</p>
<p>6. MVP を決める</p> <p>7. ふりかえり</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・全員が終わったら、得点を集計し MVP を発表する。その際、MVP の理由を発表できるようにする。 ・自分たちのアイデアを全体で共有する。その際、来年どのようなことができそうかふれる。

実際に授業の中で児童は、柏市のスポットを選び、そのスポットから課題を解決できるように考えていた。その際、「こまりカード」を提示したことで、課題をゲーム感覚で考えることができていた。今回は、「夏は暑い」という困りカードに対し、児童は「手賀沼の水辺に大型の扇風機をつける」、「近くにある道の駅とかの屋根を伸ばしたら日陰ができるんじゃないか」などのアイデアを出すことができていた。総合的な学習の時間において、課題を発見するというのは子どもにとって難しいものであると考える。実際に筆者の勤務校での授業でも探究活動においても課題を見つけることは、難しいと感じている児童が多くいる。しかし、本教材を使うことで、自然と課題を見つけることができ、アイデアを出すことができていた。以上のことから本教材が児童の **EntreComp** における「アイデアと機会」の能力形成を促進した可能性を示している。

この授業実践の他にも、青少年教育相談員主催の授業イベントで授業を実施した。この授業イベントでは、地域の大人と子どもが参加する多世代のイベントとなった。参加人数は、子ども 11 名、大人 13 名、合計 24 名が参加し、**IEWS** を活用した授業を受けた。また、今回はアイデアを出して終わりではなく、**IEWS** でゲームを楽しんだあと、近隣の川を歩いて、地域のスポットを見つけながら自分ならこんなことができそうだなという写真を撮り、フォトコンテストも実施した。授業では、さまざまなアイデアが出るとともに、スポットの重要性を理解した発言も多く出ていた。このアイデアの考え方をもとに、地域に流れる川を見にいき、その川でどんなことができるかを考える会となった。また、多世代が参加することで、「アイデアと機会」だけでなく、大人が「資源」を提供する場面やそれをもとに「行動」しようとする場面も見ることができた。

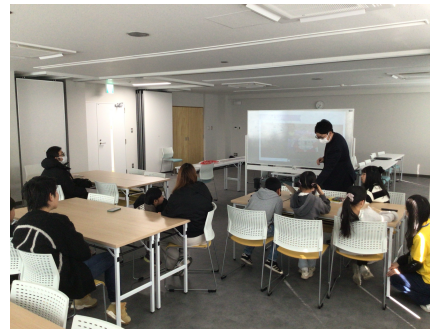


写真 1 当日の様子

5. 研究の成果

本研究の目的は、地域社会と連携したアントレプレナーシップ教育の授業パッケージを開発し、その実践を通して児童の探究的な学びに与える影響を検証することである。そこで、本研究会では、**IEWS** 柏市版を作成した。そこで、本教材が児童のアントレプレナーシップ教育に関わる価値項目に対し、どのような効果があるのか検証を行う。

検証に関しては、筆者の勤務校で実施した授業の授業前後で実施したアンケートを分析することとする。

アンケートは 5 件法尺度による 18 項目で構成され、授業前後で同一児童 (n=30) に実施した。各項目の平均値の差について、対応のある t 検定を用いて分析した。内容は探究学習やアントレプレナーシップに関わる内容についての質問である。アンケートの内容及び調査結果は以下の通りである。(表 3)

表3 アンケート内容及び調査結果 (n=30)

	質問内容	事前	事後	有意差
1	答えがすぐにわからない問題でも、考えてみようと思いますか	4.3	4.36	n. s.
2	うまくいかななくても、やり方をかえてもう一度やってみようと思いますか？	4.06	4.33	n. s.
3	問題や何か物事を考える時、「どうしてだろう？」と考えることが多いですか？	4.16	4.23	n. s.
4	身の回りのこまっていることに気づくことができますか？	4.23	4.26	n. s.
5	自分なりの考えやアイデアを出すことができますか？	3.6	4.13	**
6	思いついたことを、まずやってみようと思いますか？	3.93	4.13	n. s.
7	うまくいかなかったことがある時は、その理由を考えることができますか？	3.7	3.93	n. s.
8	次はどうすればいいかを考えて行動できる？	3.9	4	n. s.
9	友だちの考えを聞いて、自分の考えを見直すことができますか？	4.1	4.36	n. s.
10	友だちと話し合いながら、よりよい考えをつくることができますか？	3.96	4.3	†
11	自分の考えや行動で、自分のまわり(生活や学校)をよくできると思いますか？	3.73	3.93	n. s.
12	小さなことでも、自分の行動には意味があると思いますか？	3.8	4	n. s.
13	世界を変えられる力が自分にはあると思いますか？	2.53	3.13	**
14	自分の住んでいるまちには、「すごいところ」や「役に立つもの」があると思いますか？	4.03	4.3	n. s.
15	まちの出来事や問題は、自分にも関係があることだと思いますか？	4	4.3	*
16	自分の考えや行動は、まちにとって意味があると思いますか？	3.5	3.66	n. s.
17	まちをもっとよくするために、自分にもできることがあると思いますか？	3.86	4.1	n. s.
18	まちの人と話したり協力したりすることで、新しいアイデアが生まれると思いますか？	4.33	4.5	n. s.

n.s. = not significant, † .05 < p < .10, * p < .05, ** p < .01

上記の結果において、特に有意差が認められた項目は、設問 5、設問 13、設問 15 であった。この内容について詳しく見ていく。

まずは、設問 5 の「自分なりの考えやアイデアを出すことができますか？」である。この項目では、事前事後で「とてもそう思う」と答えた児童が事前 9.7% から 30% に向上していることから本教材を活用した授業がアイデアを出す際に、有効であったと考えられる。これは本教材の「困りカード」やある種のしぼりのある中でアイデアを考えることや、「お助けマン」というヒントカード的な部分、ゲーム感覚で課題を解決できるといった要素がこのような結果に結びついていると考える。実際に授業中の児童の様子を見ていると、ゲームにのめり込み、「困りカード」や「お助けマン」を元に、アイデアを楽しそうに考えている様子を見ることができた。以上のことから本教材が児童がアイデアを創出する態度の向上に寄与した可能性が示唆された。

次に設問 13 の「世界を変えられる力が自分にはあると思いますか？」についてである。これは、身近な価値の課題に対して、アイデアを出すことが自分の地域の課題を解決することにつながると考える児童が多くいたためであると考えられる。実際に解決アイデアまで考える

ので、アイデアをだせたという達成感などもこの結果につながったのではないかと考える。

最後に設問15の「まちの出来事や問題は、自分にも関係があることだと思いますか？」についてである。これは、本教材が地域を題材にしたものであり、より自分ごとになったためだと考える。教材をより地元感が出るように、地域の有名スポットを教材の中に入れたことやそのスポットにおける課題を考えたことなどがこの結果につながったと考える。

上記の項目は特に優位差があった項目である。しかし、多くの項目で優位差はなくとも、平均値の向上が見られた。以上のことから、本教材を活用した授業は児童のアントレプレナーシップに関わる態度の向上に一定の効果を示したと考えられる。

6. 今後の課題・展望

本研究では、より多くの児童が探究的な学びとして、アントレプレナーシップ教育を受けることができるようにすることを目的としてきた。その中で、教材を作成し、その効果を示すことができた。しかし、まだ普及まではできていない。また、本研究会はより多くの児童生徒がアントレプレナーシップ教育を受けることを目的としている。今後は教育イベント等で本教材やアントレプレナーシップ教育を広めていきたいと考えている。

7. おわりに

本研究会に関わっていただいた先生方、放送大学小林先生をはじめとするオンラインサポートのチームメンバーに感謝の意を述べたい。

8. 参考文献

・文部科学省 日本版 EntreComp v1 ガイド