

科目名	アントレプレナーシップ入門	単位数	1	科目コード	
授業形態		時間数		開設期	2026
受講条件	ウェルビーイング概論	開設時期	1後	教員実務経験対象	
授業概要 (目的、目標とする資格・検定等)	アントレプレナーシップの醸成				
授業の一般目標	<p>起業家精神を養い地域社会に貢献できる人材育成を目指すアントレプレナーシップ科目の「入門編」として、地域課題解決・地域可能性発掘をテーマに、必要な情報を収集・分析・統合し、マーケティング視点*・デザイン思考を活用し、自分なりのアイデアを出せるようになるまでをめざす。</p> <p>*ここでいうマーケティングは、顧客ニーズを満たす・超える価値創出と社会貢献のための活動、と広義に定義する</p>				
受講条件	ウェルビーイング概論				
事前学習について (テキスト・参考書等)					
授業の到達目標					
☑ 知識・技能の観点	【知識】 マーケティングや課題解決のための手法を理解している				
☑ 知識・技能の観点	【技術】 課題解決に必要な情報を収集し分析・整理する				
☑ 思考・判断・表現の観点	人間中心のデザイン思考を実践し、課題に対するアイデアを出せる				
☑ 関心・意欲・態度の観点	アントレプレナーシップマインド（8つのマインドセット）の一部を発揮する				
授業計画（全体）					
<p>・課題解決に必要な思考ワークを中心とし、インプットだけでなく、考え方を柔らかく、視点を多角的に持てるように進める</p> <p>・進行には「協働的な学び」のスタイル（Think-Pair-Share）を取り、学生同士の交流や双方向の刺激が生まれるように進める</p> <p>・山口県内の若手ロールモデルのインタビュー等を一部コンテンツ化するなど、インタビューからアントレプレナーシップマインドに触れることができるよう、リアルなロールモデルとの「出会い」を組み込みたい</p>					
授業計画（授業単位）					
回数日付	授業項目・内容等	授業外学習の指示等 (事前・事後学習 各回約1時間)	授業の記録		
1	<p>DNA of an Entrepreneur①アントレプレナーってどんな人？ イノベーションワーク（限られたリソースを使ってアイデアを形にする） <内容></p> <ol style="list-style-type: none"> 本コースの全体の目標の確認 ・アントレプレナーシップと聞いて思いつくことを列挙 ※ここではほとんど出てこない想定 本授業の目標の確認、導入質問 グループに分かれ、アイテムを配る グループごとに、解決する課題を決める 課題解決のためのアイデアを検討する 全体共有 	<p>事前学習： アントレプレナーシップについてメディア記事・ローカルニュースなどを調査（起業、ビジネスそのものにフォーカス）</p> <p>事後学習： アイデア（ワークシート）の完成、ワークのふりかえり</p>	NFTEプログラムを活用		
2	<p>DNA of an Entrepreneur②アントレプレナーってどんな人？ イノベーションワークふりかえり <内容></p> <ol style="list-style-type: none"> 前回の授業のふりかえり ・前回の授業で自分たちが発揮したと思う力を列挙 ※出てきた内容＝アントレプレナーシップに通じる アントレプレナーは起業する人ではない、課題解決する人 アントレプレナーシップマインドセットの説明 アントレプレナーシップの自己評価（NFTE EMI） 	<p>事前学習： アントレプレナーにあてはまる人についてメディア記事・ローカルニュースを調査（人にフォーカス）</p> <p>事後学習： EMIアンケートの実施</p>	NFTEプログラムを活用		
3	<p>DNA of an Entrepreneur③アントレプレナーに出会う <内容></p> <ol style="list-style-type: none"> 地域のアントレプレナー（新規ビジネス・行政関係など2～3名程度）インタビュー映像などを見る ※できれば実際に学校に來訪してレクチャーをいただきたい お話を聞き感じたことのグループ共有 全体共有 	<p>事前学習： 地域のアントレプレナーに関連するビジネスの調査</p> <p>事後学習： ふりかえり－アントレプレナーから得た気づきの言語化（アントレプレナー側へのフィードバックに活用）</p>	学校オリジナル		
4	<p>デザイン思考①人間中心のデザインとは？ バックバックデザインワーク Part1 <内容></p> <ol style="list-style-type: none"> 顧客が抱えるニーズが書かれた資料を分析 ワークシートのステップ（デザイン思考のステップ1～3）を行い、顧客のニーズに応えるバックのデザイン画を作成 共有 	<p>事前学習： 人間中心のデザイン（Human-centric design）の定義についての調査</p> <p>事後学習： デザイン画の完成、ワークのふりかえり</p>	NFTEプログラムを活用		
5	<p>デザイン思考②人間中心のデザインとは？ バックバックデザインワーク Part2 <内容></p> <ol style="list-style-type: none"> ワークシートのステップ（デザイン思考のステップ4～5）を行い、顧客のニーズに応えるバックのプロトを作成 共有 ここまでの活動のふりかえり 	<p>事前学習： 人間中心のデザイン（Human-centric design）について事例を収集</p> <p>事後学習： プロトの完成、ワークのふりかえり</p>	NFTEプログラムを活用		
6	<p>デザイン思考③人間中心のデザイン思考について <内容></p> <ol style="list-style-type: none"> 理解を深める問い： 人間中心のデザイン思考の5つのステップとは何だったか？ 人間中心のデザイン思考の良さ・影響は何か？ デザイン思考のポイントの説明 まとめ（なぜデザイン思考が重要か） 次の課題提示 	<p>事前学習： 人間中心のデザイン（Human-centric design）について現在理解していることの言語化</p> <p>事後学習： プロトの完成、ワークのふりかえり</p>	NFTEプログラムを活用		

7	<p>人間中心のデザイン思考実践トレーニング <内容> 1. ここまでに学んだことを活かしてデザイン思考を実践する ・身近な問題発見～解決策の検討 ・アイデア共有 ・プロトタイプ作成 ※デジタル制作でもよい 2. ふりかえり</p>	<p>事前学習：人間中心のデザイン (Human-centric design) について現在理解していることの言語化 事後学習：理解度チェッククイズ</p>	学校オリジナル
8	<p>課題解決アイデアの創り方① サークルチャレンジワーク (たくさんのアイデアを出す) <内容> 1. アイデア出しの視点を確認 2. 3分間で視点に沿ったアイデアを可能な限り多く出す 質より量を重視。3分経ったら次の視点に移る×6視点 3. 書き出したアイデアをグループで共有 4. 全体で共有 5. まとめ (協働し、多くのアイデアの種を創る重要性)</p>	<p>事前学習：これまでに自分が複数のアイデアを出した経験の振り返りミニレポート 事後学習：ワークのふりかえり</p>	NFTEプログラムを活用
9	<p>課題解決アイデアの創り方② Wacky Idea Mapワーク (奇抜なアイデアを出す) <内容> 1. アイデアをチャンスにする問いを確認 2. アイデアをチャンスにする視点を説明 3. WACKY Idea Map (奇抜アイデアマップ) を描き、その中心に自分のアイデアを書きこむ 4. 先に提示された視点から考えられるアイデアを書き出す アイデアの実現可能性については深く考えなくてよい 5. マップと振り返りのパートを完成させる 6. グループ共有 7. まとめ (思い付きから、アイデアにする)</p>	<p>事前学習：多様なアイデアを出すための手法についての事例を収集 ※世の中の一般的な手法についても認知 事後学習：ワークのふりかえり</p>	NFTEプログラムを活用
10	<p>アイデアをチャンスにするトレーニング <内容> 1. ここまでに学んだことを活かしてアイデア創出を実践する ・地域に関するリサーチ ・課題解決アイデアを出す 2. ふりかえり</p>	<p>事前学習：アイデアの創り方について現在理解していることの言語化 事後学習：理解度チェッククイズ</p>	学校オリジナル
11	<p>地域課題からチャンスを見極める① コミュニティSWOT分析ワーク Part1 (地域課題を見極める) ※グループワーク (授業14まで同じグループで) <内容> 1. Google Mapを使って、学校のある地域を散策する 2. 散策しながら見つけた潜在的な課題やニーズ、思い付いた解決策をワークシートに書きこむ 3. それ以外にメンバーの居住地域を選んで散策する 4. ふりかえり</p>	<p>事前学習：Google Mapを使って学校の地域を個人で散策し、気づいたこと書き出しておく 事後学習：解決策を書き出す</p>	NFTEプログラムを活用
12	<p>地域課題からチャンスを見極める② コミュニティSWOT分析ワーク Part2 (地域課題からチャンスを生む) <内容> 前回授業のワークと同じグループでワークを実施 1. 前回のワークで明らかにした地域が抱える課題と、それらを解決するために考え出した課題解決アイデアを確認 2. 前回のデータで集めたデータを活用して、自分たちのアイデアの有効性を評価するためにSWOT分析を行う 3. 全体共有 4. まとめ (課題発見～ビジネスチャンスへ)</p>	<p>事前学習：課題解決アイデアを複数考えてくる 事後学習：SWOT分析の完成、ワークのふりかえり</p>	NFTEプログラムを活用
13	<p>地域の課題解決アイデアピッチ準備 <内容> ・前回までのワークで考えたアイデアをプレゼンするための資料作成する</p>	<p>事前学習：地域の課題解決アイデアを具体的に準備する 事後学習：プレゼンの作成</p>	学校オリジナル
14	<p>地域の課題解決アイデアピッチ <内容> ・グループごとに地域の課題解決アイデアをプレゼンする ※地域のアントレプレナーにコメントいただく</p>	<p>事前学習：プレゼンの準備 事後学習：ピッチのふりかえり</p>	学校オリジナル
15	<p>コースのふりかえり <内容> ・個人でレポート作成 ・全体共有</p>	<p>事後学習：EMIアンケートの実施</p>	

成績評価方法

小テスト (2回、授業7、10)、グループワークへの貢献、最終レポート、出席

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現	その他	評価割合	成績評価基準
定期試験								秀、S (4) : 90点以上
小テスト								優、A (3) : 80点以上
宿題授業外レポート								良、B (2) : 70点以上
授業態度								可、C (1) : 60点以上
発表・作品								不可、E (0) : 59点未満
演習								未修得、履修放棄、F
出席								() 内はGPA点数
担当教員				実務経験紹介				