

# 授業計画(コマシラバス)／指導案 (ガニエの9教授事象を活用して)

科目名	アントレプレナーシップ入門	開講年度		単位数	1
学習タイトル (第1回)	アントレプレナーシップ・マインドセット				
学習概要(使用教材・事前学習)	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。				
学習目標(複数可)	1. 起業家とは「起業する人」ではなく「限られたリソースで課題解決する人」であることを体験的に理解する。 2. リスクがあっても取るべき行動を判断する「意思決定力」の重要性を知る。				
成績(理解度)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				
	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:起業家への問い】「アントレプレナーシップ」と聞いて連想することを列挙させる。彼らは特別な人か?という問いを投げ、関心を高める。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】本コースのゴールは会社を作ることではなく、「課題解決の作法」を学ぶこと。今日のワークを通じてそれを体験することを提示する。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(導入の中で、自身が過去に何らかの判断を迫られた「意思決定」の成功・失敗体験を想起させる)				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【情報提示:マインドセット】「意思決定力(Comfort with Risk)」を解説。リスクを予測し、決断して前進し続ける力の定義を説明する。		15	展開	
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【ワーク説明:ルール徹底】「Product Innovation Game」の手順を説明。限られたアイテムと15分という制約下で解決策を出すルールを伝える。		10		
6.練習の機会を作る	【学習活動:イノベーションワーク】グループで配布されたアイテムを使い、選択した課題に対する独自の解決策を検討し、形にする。		25		
7.フィードバックを与える	【体験の共有】解決策を全体発表。「なぜそのアイテムを選んだか」「何を優先したか」という意思決定のプロセスを共有し、多角的な視点を得る。		15		
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ:自己分析】ワークシートの「振り返り」に回答。自分がワークの中でどのように「意思決定力」を発揮できたかを言語化する。		5	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【最終クロージング】起業家は課題を探し求め、リスクを負うことを躊躇しない人であるというメッセージを送り、次回の自己評価(EMI)へ繋げる。		5		
			合計	90	分

# 授業計画(コマシラバス)／指導案 (ガニエの9教授事象を活用して)

科目名	アントレプレナーシップ入門	開講年度		単位数	1		
学習タイトル (第2回)	アントレプレナーシップ・マインドセット						
学習概要(使用教材・事前学習)	第1回で行ったワーク(ProductInnovationGame)のふりかえりから始め、起業家とは「起業する人」ではなく「課題解決する人」とあるという定義を深めるとともに、8つのアントレプレナー・マインドセットについて学び、自己評価(EMI)を実施します						
学習目標(複数可)	1. 第1回のワークで発揮した力がアントレプレナーシップに通じることを理解する。 2. 8つのアントレプレナー・マインドセットの定義を理解し、現在の自分の資質を客観的に把握する。						
成績(理解度)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						
	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間				
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:前回のふりかえり】 前回のイノベーションワークで、自分たちが「どのような力を発揮したか」を個別に列挙させる。		10	導入			
2.授業の目標を共有する	【導入】今日は、前回発揮した力が実は「起業家精神」そのものであることを知り、自身のマインドセットを診断することを提示する。		5				
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(導入の中で、前回のワークで直面した「リソースの制限」や「課題解決のプロセス」を具体的に思い出させる)。						
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【情報提示:マインドセットの定義】 起業家は「特別な人」ではなく「課題解決する人」であることを再定義し、NFTEが定める8つのマインドセット(自己研鑽力、批判的思考力、コミュニケーション力、意思決定力、適応力、転換力、独創的発想力、計画実行力)を解説する		10	展開			
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【ワーク説明:自己評価の意義】 自己評価ツール(NFTE EMI)の回答方法を説明。正解を求めるのではなく、現在の自分をありのままに捉えることが、今後の成長のスタートラインになることを伝える。		10				
6.練習の機会を作る	【学習活動:EMIの実施】 学生はEMIアンケートに回答し、自身の強みとなっているマインドセットと、今後伸ばしたいマインドセットを特定する。		25			学習活動	
7.フィードバックを与える	【共有と対話】 診断結果をペアやグループで共有。「意外だった項目」や「納得した項目」について話し合い、他者との違いを認識する。		15				
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ:自己分析レポート】 診断結果を踏まえ、現在の自分を「アントレプレナーシップ」の観点から一言で言語化し、ワークシートを完成させる。		10	まとめ			
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【最終クロージング】 マインドセットは固定されたものではなく、本コースを通じてトレーニングで伸ばせるものであることを強調し、次回(ロールモデルとの出会い)へ繋げる。		5				
			合計	90	分		

# 授業計画(コマシラバス)／指導案 (ガニエの9教授事象を活用して)

科目名	アントレプレナーシップ入門	開講年度	単位数	1
学習タイトル (第3回)	アントレプレナーに出会う			
学習概要(使用教材・事前学習)	地域のアントレプレナー(起業家や行政関係者など)の事例を通じて、これまでに学んだ「8つのマインドセット」が具体的にどのように社会で発揮されているかを学びます			
学習目標(複数可)	1. 地域で活躍するロールモデルの事例を通じ、マインドセットが実際のビジネスや課題解決にどう活かされているかを特定できる。 2. ロールモデルの経験から得た気づきを言語化し、自身のキャリアやマインドセット形成に繋げる。			
成績(理解度)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			
	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間	
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:地域の起業家を知る】山口県内で活躍する若手起業家やビジネス事例のクイズを行う。「身近な場所にアントレプレナーはいるか?」と問いかけ、関心を高める。		10	導入
2.授業の目標を共有する	【導入】今日のゴールは、実在する人物のストーリーから「生きたマインドセット」を抽出することであると提示する。		5	
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(第2回で学んだ「8つのマインドセット」の定義を、スライドで短く再確認する)。			
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【情報提示:ロールモデルの紹介】地域のアントレプレナー(2~3名程度)のインタビュー映像の視聴、または来訪いただいたゲストによるレクチャーを行う。		10	情報提示
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【分析の視点】お話を聞きながら、「どの発言が8つのマインドセットのどれに当てはまるか」をメモするためのワークシートの活用方法を説明する。		15	
6.練習の機会を作る	【学習活動:グループ共有】映像やレクチャーを聴いて感じたこと、特定したマインドセットの発揮箇所をグループ内で共有し、多様な視点から事例を深掘りする。		20	展開 学習活動
7.フィードバックを与える	【対話の深化】各グループで出た意見を全体で共有。教員は「転換力(問題を発展の機会と捉える力)」などの観点から、補足解説やフィードバックを行う。		15	
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ:気づきの言語化】アントレプレナーから得た気づきや、自分にとって最も印象的だった言葉をリフレクションシートに記入する。		10	まとめ
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【次回の予告】「マインドセットを具体的な手法として使う」ステップへ進むことを伝え、次回からの「デザイン思考」の導入へ繋げる。		5	
			合計	90分

# 授業計画(コマシラバス)／指導案 (ガニエの9教授事象を活用して)

科目名	アントレプレナーシップ入門	開講年度		単位数	1
学習タイトル (第4回)	人間中心のデザイン思考 ①				
学習概要(使用教材・事前学習)	マインドセットを具体的な手法として活用するステージに入ります。「批判的思考力&課題解決力」を発揮しながら、人間中心のデザイン思考(HCD)の最初の3つのステップを体験します				
学習目標(複数可)	1. 人間中心のデザイン思考(HCD)の概念と5つのステップを理解する。 2. 顧客ニーズの分析を通じて、デザイン思考のステップ1~3(共感・理解・アイデア出し)を実践し、デザイン画を作成できる。				
成績(理解度)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				
	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:プレゼントの問い】「友人や家族へ誕生日プレゼントを準備するとき、何を重要視するか？」を問いかけ、相手の立場に立つ(共感)の重要性を直感的に考えさせる。		15	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】今日のゴールは、自分ではなく「顧客」のニーズから出発する「人間中心のデザイン思考」の基礎を学び、バックパックの設計を行うことだと提示する。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(導入の中で、これまでに学んだ「批判的思考力&課題解決力」の定義を再確認し、多角的な視点を持つ重要性を想起させる)。				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【情報提示:デザイン思考の5ステップ】デザイン思考の5ステップ(共感、理解、アイデア出し、プロトタイピング、評価と改善)を解説。今日は特にステップ3までを重点的に行うことを伝える。		15	展開	情報提示
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【ワーク説明:バックパックワーク Part 1】「Custom Backpack Design Challenge」の進め方を説明。配布された顧客ニーズ資料から、個別の課題をどう読み取るかの視点を与える。				
6.練習の機会を作る	【学習活動:ニーズ分析とデザイン画作成】グループで顧客ニーズを分析し、ステップ1~3を実践。顧客の要望を満たすための独自のデザイン画を紙やペンを使って作成する。		40	学習活動	
7.フィードバックを与える	【対話の深化:共感とニーズの共有】各グループのデザイン画を発表。「どのようにユーザーの抱える問題を明らかにしたか」を共有し、他者の分析アプローチから学ぶ。		5		
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ:マインドセットのふりかえり】ワークの中で「批判的思考力&課題解決力」をどう活用できたかをリフレクションシートに記入し、アイデアを完成させる。		5	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【最終クロージング】デザイン思考の本質は「逆向き設計(顧客から始める)」にあることをまとめ、今回はこれを「形にする(プロトタイプ)」ステップへ進むことを伝える。		5		
			合計	90	分

# 授業計画(コマシラバス)／指導案 (ガニエの9教授事象を活用して)

科目名	アントレプレナーシップ入門	開講年度		単位数	1
学習タイトル (第5回)	人間中心のデザイン思考 ②				
学習概要(使用教材・事前学習)	前回作成したデザイン画を基に、デザイン思考の後半ステップである「プロトタイピング」と「評価・改善」を実践します				
学習目標(複数可)	1. デザイン思考のステップ4(プロトタイプ)とステップ5(評価と改善)を実践し、試作と検証のサイクルを体験する。 2. フィードバックを基にアイデアを磨く「逆向き設計」の重要性を理解する。 3. ワークを通じて「批判的思考力&課題解決力」を発揮する。				
成績(理解度)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				
	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:形にする期待感】「前回のデザイン画を、もし実際に手にとって使えるとしたら？」と問いかけ、アイデアを形にする(プロトタイプ)ワクワク感を醸成する。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】今日の目標は「プロトタイプ作成」と「ユーザー評価」を通じて、顧客ニーズにどれだけ応えられているかを検証することだと提示する。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(導入の中で、デザイン思考の最初の3ステップ「共感・理解・アイデア出し」を短く復習する)。		15		
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【情報提示:MVPと検証】ステップ4(MVP:実用最小限の試作品)とステップ5(評価と改善)の意義を解説。失敗を恐れず早く試すことの重要性を説く。		5	展開	情報提示
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【ワーク説明:Part 2の手順】身の回りにある素材(紙、テープ、文具等)でバックの形状を再現する方法と、発表(検証)時のルールを説明する。		5		
6.練習の機会を作る	【学習活動:プロトタイプ作成】グループで協力し、デザイン画を立体的なプロトタイプとして作成する。同時に、顧客への「問いかけ」を準備する。		35		
7.フィードバックを与える	【対話の深化:全体発表と検証】完成したプロトタイプをクラス全体に発表。他者からのフィードバックを「改善のヒント」として受け取るプロセスを体験する。		5	まとめ	学習活動
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ:活動のふりかえり】デザイン思考の5ステップ全体を通じ、どのように「批判的思考力&課題解決力」を活用できたかを振り返りシートに記入する。		5		
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【最終クロージング】人間中心のデザイン思考が顧客の課題解決にどう貢献するかをまとめ、次回(第6回:理論の深掘り、または第8回以降のアイデア創出)へ繋げる。		5		
			合計	90	分

# 授業計画(コマシラバス)／指導案 (ガニエの9教授事象を活用して)

科目名	アントレプレナーシップ入門	開講年度		単位数	1
学習タイトル (第6回)	デザイン思考 ③(理論の定着と深化)				
学習概要(使用教材・事前学習)	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。				
学習目標(複数可)	デザイン思考の5ステップの良さや影響を言語化し、なぜこの手法が重要かを理解する				
成績(理解度)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				
	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	前回のプロトタイプ発表を振り返り、顧客からのフィードバックで「意外だったこと」を共有させる。		15	導入	
2.授業の目標を共有する	今日はデザイン思考の5つのステップを体系的に整理し、その本質を理解することを提示する。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(第4～5回で実践した5つのステップを、キーワードとして思い出させる)。				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	デザイン思考が「複雑な問題解決」や「顧客への価値創出」になぜ不可欠なのかを解説する。		15	情報提示	
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	「人間中心のデザイン思考がビジネスに与える影響」を考察するための発問(問い)を与える。				
6.練習の機会を作る	考察ワーク:個人で「デザイン思考の良さ」を考えた後、グループでシェアし、共通の気づきをまとめる。		40	学習活動	
7.フィードバックを与える	グループ発表に対し、教員が「共感」から始まるプロセスの有効性についてフィードバックを行う。		5		
8.学習の成果・達成度を評価する	デザイン思考の5ステップについての理解度をチェックする(小テスト等)。		5	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	デザイン思考はあらゆる課題解決に使えることを伝え、次回の実践トレーニングへ繋げる。		5		

合計 90分

# 授業計画(コマシラバス)／指導案 (ガニエの9教授事象を活用して)

科目名	アントレプレナーシップ入門	開講年度		単位数	1
学習タイトル (第7回)	デザイン思考 実践トレーニング				
学習概要(使用教材・事前学習)	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。				
学習目標(複数可)	身近な問題を発見し、デザイン思考の全ステップを自力で実践して解決策を提案できる				
成績(理解度)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				
	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	教室や学校生活で「ちょっと不便だ」と感じることを即興で挙げさせる。		10	10	
2.授業の目標を共有する	学んだ手法を使い、身近な問題を「解決策の検討～プロトタイプ」まで完遂することを目標とする。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(デザイン思考の「共感」から「改善」までの流れをスライドで再提示する)。				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	デジタルツール等を使った効率的なプロトタイプ作成の事例を紹介する。		15	展開	情報提示
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	ワークの進行手順(問題発見～アイデア出し～試作)のタイムスケジュールを提示する。		5		
6.練習の機会を作る	実践ワーク:グループで身近な課題を選び、解決策の検討とプロトタイプ作成を行う。		40		
7.フィードバックを与える	作成した解決案を相互に見学し、他グループの「着眼点」の良さを指摘し合う。		5		
8.学習の成果・達成度を評価する	ワークを通じた「批判的思考力&課題解決力」の発揮度をふりかえる。		5	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	顧客ニーズから出発する思考法を身に着けたことを称え、次章(アイデア創出)へ導く。		5		
			合計	90	分

# 授業計画(コマシラバス)／指導案 (ガニエの9教授事象を活用して)

科目名	アントレプレナーシップ入門	開講年度		単位数	1
学習タイトル (第8回)	アイデアはどうやって創る？				
学習概要(使用教材・事前学習)	「独創的発想力(Creativity&Innovation)」に焦点を当て、短時間で大量のアイデアを出すトレーニングを通じて、質よりも量を重視する思考法を学びます				
学習目標(複数可)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 良いアイデアは熟考だけでなく、思い付きや大量の試行から生まれることを理解する。</li> <li>2. 3分間という制限時間内で、特定の視点に沿ったアイデアを可能な限り多く出す(質より量)体験をする。</li> <li>3. 仲間と協働し、多様な視点からアイデアの「種」を創る重要性を認識する。</li> </ol>				
成績(理解度)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				
	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:アイデアの源泉】「画期的なビジネスアイデアは、天才のひらめきから生まれるものか、それとも泥臭い作業から生まれるものか？」と問いかけ、関心を引く。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】今日のゴールは、20分間で100を超えるアイデアを出し、**「質より量」**が独創性を生む鍵であることを体感することだと提示する。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(導入の中で、事前課題である「過去に複数のアイデアを出した経験」を想起させ、その時の難しさや楽しさを共有させる)。				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【情報提示:独創的発想力】常識を疑い、リスクを恐れず、自身のアイデアを試す「独創的発想力」の定義を解説。また、ビジネスチャンスを検討するための**「6つの視点」** (個人の興味、身の回りの課題、社会の変化など)を紹介する。		10	展開	
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【ワーク説明:サークルチャレンジ】アイデア出しのルールを徹底。3分間×6つの視点で、判断を挟まずに書き殴る「ブレインストーミング」の作法を伝える。		10		
6.練習の機会を作る	【学習活動:サークルチャレンジワーク】実際にワークを行う。3分経つごとに視点を切り替え、質を追求せず、とにかく「量」を出すことに集中させる。		45		
7.フィードバックを与える	【体験の共有】書き出した大量のアイデアをグループで共有。どの視点が最も難しかったか、または意外なアイデアが出たかを話し合い、相互に刺激を与える。				
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ:自己分析】ワークを通じて「独創的発想力」をどのように発揮できたかを振り返りシートに記入する。		5	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【最終クロージング】出したアイデアはまだ「種」であることを伝え、次回の**「アイデアをチャンスに変える(Wacky Idea Map)」**ステップへ繋げる。		5		
			合計	90	分

# 授業計画(コマシラバス)／指導案 (ガニエの9教授事象を活用して)

科目名	アントレプレナーシップ入門	開講年度		単位数	1
学習タイトル (第9回)	アイデアをチャンスに変え				
学習概要(使用教材・事前学習)	「5つの階層質問」(顧客ニーズ、販売計画、実現可能性、リソース、利益)を用いてアイデアを検証します。また、「Wacky Idea Map(奇抜アイデアマップ)」を作成し、実現可能性を一旦脇に置いて独創的な発想を広げるトレーニングを行います				
学習目標(複数可)	1. 単なる「アイデア(思い付き)」と、持続可能な「チャンス(機会)」の違いを、5つの階層質問を通じて理解する。 2. 「Wacky Idea Map」の手法を用い、奇抜なアイデアから多角的なビジネスモデルを連想できる。 3. 実現可能性を一旦脇に置き、独創的な発想力を最大限に発揮してアイデアを拡張する。				
成績(理解度)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				
	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:問いかけ】「アイデア」と「チャンス」の違いは何か？を問いかける。世の中にある「最初は奇抜(Wacky)だと思われた製品(飛行機やスマホなど)」の例を提示し、関心を高める。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】今日のゴールは、思い付きを「ビジネスチャンス」に進化させる5つの視点を知り、自分のアイデアを地図(Map)のように広げることだと提示する。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(第8回の「サークルチャレンジ」で出した大量のアイデアを準備させ、質より量を重視した経験を想起させる)。				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【情報提示:チャンスの見極めと拡張】 ① 5つの階層質問: ニーズ、販売計画、期限、リソース、利益の視点でアイデアを検証する手法を解説。 ② Wacky Idea Map:中心に奇抜なアイデアを置き、そこから派生するビジネスを広げる手法を説明する。		15	情報提示	
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【ワーク説明:マップの描き方】「実現可能性は深く考えなくてよい」というルールを徹底する。配布された6つの視点(個人の興味、社会の変化など)をどうマップに紐づけるかのヒントを与える。				
6.練習の機会を作る	【学習活動:Wacky Idea Mapワーク】 1. 自身のアイデアマップの中心にWacky Ideaを書き込む。 2. 指定された視点から考えられるビジネスアイデアを枝分かれさせて書き出す。 3. マップと振り返りパートを個人で完成させる。		30	学習活動	
7.フィードバックを与える	【共有と助言】作成したマップをグループで共有。仲間から「その発想は面白い」「こんな視点もある」というポジティブなフィードバックをもらい、アイデアの種をさらに膨らませる。		15		
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ:自己評価】ワークを通じて「独創的な発想力」をどのように発揮し、思い付きをビジネスの形に近づけられたかを振り返りシートに記入する。		10	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【最終クロージング】「奇抜なアイデアこそがイノベーションの出発点になり得る」とまとめ、次回の「地域課題への適用(SWOT分析)」への期待感を高める。		5		

合計 90分

# 授業計画(コマシラバス)／指導案 (ガニエの9教授事象を活用して)

科目名	アントレプレナーシップ入門	開講年度		単位数	1
学習タイトル(第10回)	アイデアをチャンスにするトレーニング				
学習概要(使用教材・事前学習)	地域に関するリサーチを行い、具体的な課題解決アイデアを導き出します。また、第8回から第10回の内容を対象とした理解度チェッククイズ(小テスト)を実施				
学習目標(複数可)	1. これまでに学んだ手法を統合し、地域のリサーチに基づいて独自の課題解決アイデアを創出できる。 2. 小テストを通じて、アイデア創出とチャンスの見極めに関する知識の定着を確認する。				
成績(理解度)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				
	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1. 学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:社会の課題】「最近、ニュースやSNSで話題になっている地域の困りごとは?」と問いかけ、リサーチへの意欲を高める。		10	導入	
2. 授業の目標を共有する	【導入】今日は自力で地域のリサーチを行い、具体的な解決案を出すトレーニングを完遂することを目標とする。		5		
3. 前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	【想起】前回の「Wacky Idea Map」や「5つの階層質問」を思い出し、アイデアを広げ、検証する視点を再確認する。				
4. 新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【情報提示:地域リサーチのコツ】統計データやニュース記事など、信頼できる情報の集め方を補足解説する。		10	情報提示	
5. 学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【ワーク説明】リサーチからアイデア出しまでのタイムスケジュールと、ワークシートの記入方法を指示する。		10		
6. 練習の機会を作る	【学習活動:アイデア創出実践】個人またはグループで地域に関するリサーチを行い、具体的な課題解決アイデアを最低3つ書き出す。		45	学習活動	
7. フィードバックを与える	【共有】出したアイデアを相互に発表。教員は「そのアイデアが誰のどんなニーズを満たすか」という観点で助言する。				
8. 学習の成果・達成度を評価する	【小テスト】授業7～10回の内容に基づき、理解度チェッククイズを実施する。		5		
9. 保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【次回の予告】次回はGoogle Mapを使い、より詳細に地域を「歩く」ことを伝え、バーチャル散策への関心を繋げる。		5		

合計 90分

# 授業計画(コマシラバス)／指導案 (ガニエの9教授事象を活用して)

科目名	アントレプレナーシップ入門	開講年度		単位数	1
学習タイトル(第11回)	地域課題からチャンスを見極める ①(コミュニティ散策)				
学習概要(使用教材・事前学習)	GoogleMapsを活用して学校周辺をバーチャル散策し、潜在的な課題やニーズ、それに対する解決策をワークシートに書き留めます				
学習目標(複数可)	1. Google Mapを用いたバーチャル散策を通じて、地域の潜在的な課題やニーズを発見できる。 2. 発見した課題を「転換力(Opportunity Recognition)」を使い、ビジネスの種として捉え直すことができる				
成績(理解度)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				
	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:社会の課題】「最近、ニュースやSNSで話題になっている地域の困りごとは？」と問いかけ、リサーチへの意欲を高める。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】今日は自力で地域のリサーチを行い、具体的な解決案を出すトレーニングを完遂することを目標とする。		5		
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	【想起】前回の「Wacky Idea Map」や「5つの階層質問」を思い出し、アイデアを広げ、検証する視点を再確認する。				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【情報提示:地域リサーチのコツ】統計データやニュース記事など、信頼できる情報の集め方を補足解説する。		10	情報提示	
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【ワーク説明】リサーチからアイデア出しまでのタイムスケジュールと、ワークシートの記入方法を指示する。		10		
6.練習の機会を作る	【学習活動:アイデア創出実践】個人またはグループで地域に関するリサーチを行い、具体的な課題解決アイデアを最低3つ書き出す。		45	学習活動	
7.フィードバックを与える	【共有】出したアイデアを相互に発表。教員は「そのアイデアが誰のどんなニーズを満たすか」という観点で助言する。				
8.学習の成果・達成度を評価する	【小テスト】授業7～10回の内容に基づき、理解度チェッククイズを実施する。		5	まとめ	
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【次回の予告】次回はGoogle Mapを使い、より詳細に地域を「歩く」ことを伝え、バーチャル散策への関心を繋げる。		5		

合計 90分

# 授業計画(コマシラバス)／指導案 (ガニエの9教授事象を活用して)

科目名	アントレプレナーシップ入門	開講年度		単位数	1
学習タイトル(第12回)	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)				
学習概要(使用教材・事前学習)	SWOT分析(強み、弱み、機会、脅威)の4つのカテゴリーを用いて、自分たちのアイデアを多角的に評価し、ビジネスチャンスとしての妥当性を検討します				
学習目標(複数可)	1. SWOT分析(強み・弱み・機会・脅威)を用い、自身のアイデアの有効性を客観的に評価できる。 2. データに基づいてアイデアの実現可能性を判断する「意思決定力」の一部を体験する。				
成績(理解度)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				
	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する(注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing: アイデアの選別】「全てのアイデアが成功するわけではない。では、どうやって『勝機』を見極めるか?」と問いかける。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】前回集めたデータとSWOT分析ツールを使い、自分たちのアイデアの有効性を多角的に評価することを提示する。		5		
3.前提条件を思い出させる(以前の学習を思い出してもらう)	【想起】前回のコミュニティ散策で発見した課題と解決策をグループで再確認させる。		10		
4.新しい事項を提示する(学習内容を伝達する)	【情報提示:SWOT分析の4要素】Strengths(強み)、Weaknesses(弱み)、Opportunities(機会)、Threats(脅威)の定義と分析方法を解説する。		15	展開	情報提示
5.学習の方針を与える(理解を促進する手法を用いる)	【ワーク説明】4つのカテゴリーに情報を分類する際、何を「強み」とし、何を「脅威」とするかの判断基準を例示する。		5		
6.練習の機会を作る	【学習活動:SWOT分析の実践】前回のデータを活用してSWOT分析を完成させ、自分たちのアイデアが有効かどうかを議論・評価する。		20	学習活動	
7.フィードバックを与える	【全体共有】グループごとの分析結果を発表。教員は「データに基づいて判断できているか」という観点でフィードバックを行う。		15		
8.学習の成果・達成度を評価する	【まとめ】課題発見からビジネスチャンスへ昇華させるプロセスをふり振り返り、分析シートを完成させる。		5	まとめ	
9.保持と転移を高める(次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【最終クロージング】「課題は正しいプロセスで考えればチャンスに変わる」とまとめ、次回の「最終ピッチ準備」へ繋げる。		5		

合計 90分

# 授業計画(コマシラバス)／指導案 (ガニエの9教授事象を活用して)

科目名	アントレプレナーシップ入門	開講年度		単位数	1
学習タイトル(第13回)	地域の課題解決アイデアピッチ準備				
学習概要(使用教材・事前学習)	これまでのワークで検討してきた地域課題解決のアイデアを、他者に伝えるための資料としてまとめ、ピッチ(短いプレゼン)の準備を行います				
学習目標(複数可)	1. これまでのワーク(SWOT分析等)で検討した解決策を、他者に伝えるためのプレゼン資料にまとめる。 2. 自身のアイデアの独自性と有効性を、客観的なデータに基づいて構成できる。				
成績(理解度)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				
	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間		
1.学習者の注意を喚起する(注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:伝える力の重要性】「どんなに優れたアイデアも、伝わらなければ価値を生まない」という問いを投げ、ピッチの重要性を意識させる。		10	導入	
2.授業の目標を共有する	【導入】今日の目標は、次回の本番に向けて、地域のアントレプレナーに響くプレゼン資料を完成させることだと提示する。		5		
3.前提条件を思い出させる(以前の学習を思い出してもらう)	(第11～12回のSWOT分析の結果や、第9回の5つの階層質問を振り返り、アイデアの骨組みを再確認させる)。		5		
4.新しい事項を提示する(学習内容を伝達する)	【情報提示:ピッチの構成】課題、共感、解決策、優位性、将来展望という、説得力のあるピッチ資料の基本構成を解説する。		15	展開	情報提示
5.学習の方針を与える(理解を促進する手法を用いる)	【ワーク説明:作成手順】グループで役割分担(資料作成、発表練習等)を行い、効率的に進めるための時間配分を指示する。		10		
6.練習の機会を作る	【学習活動:資料作成】グループごとにプレゼン資料を作成する。教員は各グループを回り、内容の論理的整合性についてアドバイスを行う。		30		学習活動
7.フィードバックを与える	【中間確認】他のグループと資料を見せ合い、わかりにくい点がないか相互にフィードバックを行う。		10		
8.学習の成果・達成度を評価する	【進捗確認】授業終了までに資料のドラフトが完成しているかを確認する。			まとめ	
9.保持と転移を高める(次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【最終クロージング】次回は地域のアントレプレナーが来訪することを伝え、発表の「熱意」の準備も促す。		5		

合計 90分

# 授業計画(コマシラバス)／指導案 (ガニエの9教授事象を活用して)

科目名	アントレプレナーシップ入門	開講年度		単位数	1		
学習タイトル(第14回)	地域の課題解決アイデアピッチ						
学習概要(使用教材・事前学習)	グループごとに地域の課題解決案をプレゼンテーションします。発表に対しては、地域のアントレプレナー(起業家など)から直接フィードバックやコメントをもらいます						
学習目標(複数可)	1. グループで考えた地域課題解決策を、論理的かつ情熱的にプレゼンテーションできる。 2. 地域のアントレプレナーからのフィードバックを受け入れ、改善の視点を得る。						
成績(理解度)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						
	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間				
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:ゲスト紹介】 審査・講評を行う地域のアントレプレナーを紹介し、緊張感と期待感を高める。		10	導入			
2.授業の目標を共有する	【導入】 評価を得るだけでなく、プロの視点から「社会で通用するか」という学びを得る場であることを共有する。		5				
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(前回の準備内容を最終確認し、機材の動作チェックを行う)。		10				
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【ルール説明】 各グループの持ち時間と、質疑応答の作法(批判的思考を尊重する)を確認する。		15	情報提示			
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【発表順提示】 発表順を決定し、他のグループの発表を聞く際の評価視点(ワークシート)を配付する。		5			展開	
6.練習の機会を作る	【学習活動:ピッチ本番】 各グループによるプレゼンテーションを実施する。		20	学習活動			
7.フィードバックを与える	【対話の深化】 地域のアントレプレナーからのコメントを受ける。教員は学生の挑戦をポジティブに肯定し、議論を深める。		15				
8.学習の成果・達成度を評価する	【ピッチのふりかえり】 発表を通じて得た手応えや、反省点を事後学習シートに記録する。		5	まとめ			
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【最終クロージング】 全グループの健闘を称え、最終回は「自分自身の半年間の成長」に目を向けることを伝える。		5				

合計 90分

# 授業計画(コマシラバス)／指導案 (ガニエの9教授事象を活用して)

科目名	アントレプレナーシップ入門	開講年度		単位数	1		
学習タイトル(第15回)	ふりかえり						
学習概要(使用教材・事前学習)	個人レポートの作成を通じて、獲得したマインドセットやスキルを振り返ります。最後には、アントレプレナーシップが「自分で自分のキャリアを切り拓く力」であることを再確認して全15回を締めくくります						
学習目標(複数可)	1. 全15回の学びを通じて、自身のアントレプレナーシップ・マインドセットがどう変化したかを言語化できる。 2. 今後の自身のキャリア形成において、本コースの学びをどう活かすかを計画できる。						
成績(理解度)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						
	指導内容(教員側の働きかけ)	備考	時間				
1.学習者の注意を喚起する (注意をひく、興味を持ってもらう)	【Sensing:旅の終わりに】第1回の「起業家とは？」という問いに今ならどう答えるか、当時のメモと比較させる。		10	導入			
2.授業の目標を共有する	【導入】半年間の学びを統合し、自分なりの「キャリアを切り拓く力」を定義するレポートを作成することを提示する。		5				
3.前提条件を思い出させる (以前の学習を思い出してもらう)	(これまでの全ワーク:Product Innovation、EMI、デザイン思考、地域散策等をスライドで回想する)。						
4.新しい事項を提示する (学習内容を伝達する)	【情報提示:ふりかえりの視点】経験から学びを抽出する「リフレクション」の手法を再解説し、評価項目を確認する。		10	情報提示			
5.学習の方針を与える (理解を促進する手法を用いる)	【レポート作成指示】最終レポートの構成案(学んだ知識、発揮した技術、変化したマインド)を説明する。		10			展開	
6.練習の機会を作る	【学習活動:最終レポート作成】個人でこれまでの活動記録やワークシートを見返し、最終レポートを作成する。		25	学習活動			
7.フィードバックを与える	【全体共有】クラス全体で、この半年で自分が「最も成長したと思う点」を一言ずつシェアし、互いの成長を認め合う。		15				
8.学習の成果・達成度を評価する	【成果の提出】最終レポートと、最後に受診するマインドセット自己評価(EMI)の提出を確認する。		10	まとめ			
9.保持と転移を高める (次の単元への興味をわかせる、忘れないような工夫をする)	【最終メッセージ】アントレプレナーシップは「自分で自分のキャリアを切り拓く力」であることを強調し、コースを締めくくる。		5				
			合計	90	分		