

日本版 EntreComp v1 ガイド

本ガイドは日本版 EntreComp v1 の一覧表を利用するうえでのガイドです。

日本版 EntreComp v1 については、『日本版 EntreComp v1 概要』（一覧表）を参照してください。

本書ガイドの全体構成

第 1 部 日本版 EntreComp v1 の概要

第 2 部 日本版 EntreComp v1 ガイドの構造

第 3 部 日本版 EntreComp v1 と本ガイドの構造

第 4 部 日本版 EntreComp v1 の 10 のコア・スキル

第 5 部 付録

2025 年 3 月 31 日版

第 1 部

日本版 EntreComp v1 の概要

まず最初に、本ガイドの説明対象である『日本版 EntreComp v1』について解説を行います。主に背景や特徴をお話します。

日本版 EntreComp v1

日本版 EntreComp v1 は、以下のように 3 つのコア・コンピテンシーと 10 つのコア・スキルに分かれています。EntreComp は Entrepreneurial Competency の略で、起業家的コンピテンシーのことを指しています。

詳しい一覧は『日本版 EntreComp v1 概要』を参照してください。

コア・コンピテンシー（日本版）	コア・スキル
機会の発見	① 問いを立てる
	② 情報を探索する
	③ アイデアを作る
資源の動員	④ 今ある資源を認識する
	⑤ 今ある資源を活用する
	⑥ 足りない資源を獲得する
不確実性、曖昧さ、リスクへの対処	⑦ 不確実性、曖昧さ、リスクを見極める
	⑧ 試してみる
	⑨ 意思決定をする
	⑩ 学びを得る

日本版 EntreComp v1 を作成した背景

日本でもアントレプレナーシップ教育に注目が集まるようになり、手探りの中、徐々に広まりつつあります。しかし一方で、教育現場では以下のような課題が挙がるようにもなりました。

- アントレプレナーシップ教育の設計指針がない
- アントレプレナーシップ教育の改善のための指標がない

- アントレプレナーシップ教育の質保証が難しい（民間企業に授業を委託する場合も含む）
- アントレプレナーシップ教育の効果測定の指針がない
- アントレプレナーシップ教育研究のための土台がない

そこでアントレプレナーシップ教育を通して涵養する、標準的な『アントレプレナーシップのコンピテンシー』を定めた方が良いのでは、という議論が有識者会議で行われました。

すでに EU では 2016 年に定められた EntreComp (Entrepreneurial Competence) があります。これは数多くのコンピテンシー（資質・能力）を取り上げ、初等教育から高等教育までをカバーする、アントレプレナーシップ教育の包括的な見取り図として有用なツールです。一方で、包括的なために数が多く、また抽象度が高いため、現場の授業で EntreComp を活用するには、現場での工夫と経験が必要でした。そのため、よりシンプルで使いやすいものがあった方が良いのではという議論になりました。

そこで今回提案する『日本版 EntreComp』では、EU 版 EntreComp を元にしながら、より日本の教育現場で使いやすいように設計した EntreComp です。

なお、v1 はバージョン 1 の略であり、今後更新されることを前提にまとめています。完全に固まったものではなく、今後も刷新されていくことを前提にご利用ください。

日本版 EntreComp v1 の特徴

「アントレプレナーシップを学ぶ」というと曖昧模糊としてしまいがちです。しかしアントレプレナーシップを細分化し、「その中でどのスキルを伸ばしてほしいか」という問いへと変換することで、学習者の学習活動や教育者の教育活動をより行いやすくできると考えています。

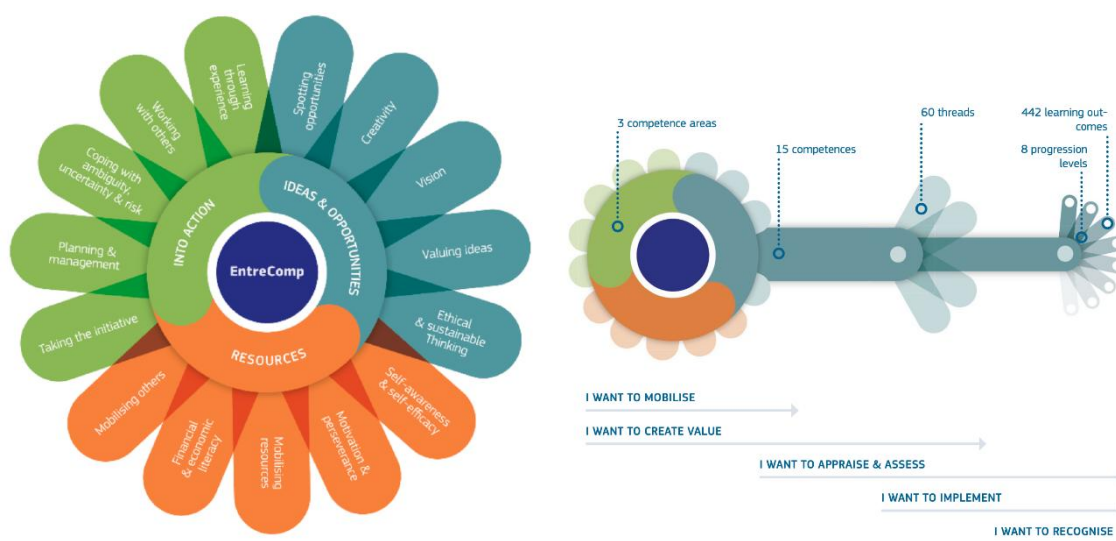
そこで日本版 EntreComp では、長年アントレプレナーシップ教育に関わってきた教員複数名が議論を行い、EU 版 EntreComp の『アイデアと機会』『資源』『行動』という 3 つのコンピテンシーエリアの中から、特に重要だと考えるコア・コンピテンシーを 1 つずつ取り上げたうえで、そのコア・コンピテンシーを細分化して、3 個の『コア・コンピテンシー』と 10 個の『コア・スキル』（EU 版 EntreComp では『スレッド』に該当）に整理しています。

さらに各スキルには『#ハッシュタグ』をつけています。学生の皆さんにもこのハッシュタグを共有し、自分たちの活動のメタ認知を促すことで、コア・スキルをより身につけやすくしようとする試みです。これはミネルヴァ大学で行われている手法を参考

にしています¹。またこれらハッシュタグを活用して、日本全国から、該当するアントレプレナーシップ教育の実践事例を集めたいとも考えています。

日本版 EntreComp v1 と EU 版 EntreComp の比較

EU 版 EntreComp は以下のように、3つのエリアと15個のコンピテンシーに分かれています²。



さらに EU 版 EntreComp は各コンピテンシーを、さらに細分化した『スレッド』と8つのレベルに分けて、学習者の到達目標を示し、合計で442の学習成果に分解されています。

日本版 EntreComp は、EU 版 EntreComp を参照しながら、日本のアントレプレナーシップ教育や教育学の専門家の議論を経て、各エリアで1つずつのコンピテンシーを選びました。

エリア	EU 版コンピテンシー	日本版コンピテンシー
アイデアと機会	機会の発見	✓
	創造性	
	ビジョン	

¹ 松下佳代. (2019). < センター教員・共同研究論考> 汎用的能力を再考する--汎用性の4つのタイプとミネルヴァ・モデル--. 京都大学高等教育研究, 25, 67-90.

² [EntreComp Framework: A Bibliometric Review and Research Trends](#)

	アイデアの評価	
	倫理的・サステナブルな思考	
資源	モチベーションと根気	
	自己認識と自己効力感	
	財務的・経済的リテラシー	
	他者の動員	(✓) *一部採用
	資源の動員	✓
行動へ	経験からの学習	
	他者との協働	
	計画と管理	
	イニシアチブを取る	
	曖昧さ、不確実性、リスクに対処する	✓

ただし、これらだけでは抽象度が高いため、選んだ各コンピテンシーを細分化して、合計 10 個のコア・スキル（EU 版 EntreComp でのスレッドに相当）に分けることで、より教育の設計をしやすくしています。10 個のコア・スキルについては後ほど解説します。

日本版 EntreComp v1 が扱う範囲

日本版 EntreComp におけるアントレプレナーシップは、EU 版 EntreComp のアントレプレナーシップと同様に、デンマーク起業家支援財団の提唱する定義に従って、「機会やアイデアを行動に移し、それを他者のための価値に変えること」をアントレプレナーシップと捉えています。

つまり、本ガイドを通して対象とするアントレプレナーシップ教育は、**広義のアントレプレナーシップ教育**です。

狭義のアントレプレナーシップ教育は、主に商業における起業活動を想定したうえで、「経済的な価値」という狭い範囲での価値創出を対象としています。しかし、EU 版 EntreComp では「経済的、文化的、社会的な価値」と広い範囲での価値の創出を目指しています。日本版 EntreComp も EU 版 EntreComp に従い、広い範囲での価値創出を目指したものとなっています。

商業領域での独立起業を行う学習者はほんの一部です。そのため、高校や大学で広く教えられるアントレプレナーシップ教育は、決して商業的な独立起業だけではなく、

社内起業や社会起業、文化起業、政策起業などでも使える、広義のアントレプレナーシップを涵養することを目指したほうが望ましいという考えのもと、日本版

EntreComp は広義のアントレプレナーシップの涵養のために設計されています。

またアントレプレナーシップは、事業の初期段階から規模拡大の段階まで、様々な段階で必要とされますが、本 EntreComp では、初期段階の不確実性が高い状況における探索に焦点を当てて解説しています。

コンピテンシーは本来、KSA (Knowledge, Skill, Attitude: 知識、スキル、態度)で構成されるとされていますが、本 EntreComp では、態度は経験により涵養され则认为しており、良い経験を得るためには学習者にスキルを身につけてもらうことが良いと考え、スキルの涵養を重視しています。またアントレプレナーシップにおいてスキルと知識は不可分であるという立場に立ち、スキルのみを中心的に扱っています。

日本版 EntreComp v1 の範囲外のもの

本 EntreComp v1 で扱っているのは「広義のアントレプレナーシップ」です。そのため、ビジネスや商業的な起業だけに関連するコンピテンシー（財務、ビジネスモデルなど）は含んでいません。これらの内容はアントレプレナーシップ教育ではなく、『ビジネス教育』として異なる科目として学ぶことを想定しています。ただし、ビジネスを通してアントレプレナーシップを学ぶことは本書の範囲内としています。

また、アントレプレナーシップの枠を超えた汎用的な内容、たとえばコミュニケーションや協同の技法、創造力、リーダーシップなどは扱っていません。これらも別の科目で教えられることを想定しています。

キャリア教育も範囲外としています。そのため、起業家のゲスト講演などを聴いて起業家というキャリアを知ることなどは、本 EntreComp では扱っていません。こうした起業家的なキャリアの示唆や起業意思の向上、自己認識などは、キャリア教育の一環として行われることを想定しています。

事業の規模拡大の段階で必要とされるスキルも範囲外としています。この段階で必要とされるスキルは、一般的な経営学や商学の知見も活かしやすいためです。

以上のように、他の教科や教育で教えられることをなるべく含まないようにしながら、アントレプレナーシップ教育の独自性を考えて設計されたものが日本版 EntreComp v1 です。

日本版 EntreComp v1 の制約

この日本版 EntreComp、ならびにそれに付随するガイドは今後数年以内に刷新をする前提で作られています。国内でのアントレプレナーシップ教育に関する期待の高まりと、教育現場で生まれてきている課題に対処するために、暫定的なガイドとして作られました。

アントレプレナーシップやアントレプレナーシップ教育は世界的に見てもまだ概念として固まっているわけではありません。先進国と発展途上国との間でも、アントレプレナーシップの扱われ方は大きく異なりますし、先進国の教育現場でも、狭義のアントレプレナーシップ教育が主体の米国と、広義のアントレプレナーシップが主体の欧州とでは、アントレプレナーシップに対する考え方は異なります。また教育者の経験や思想によっても、アントレプレナーシップならびにアントレプレナーシップ教育の解釈は異なります。

そのため、日本版 EntreComp およびそのガイドは、各教職員が行うアントレプレナーシップ教育の内容を制約するものではないようにしています。日本版 EntreComp では、各教職員が最新のアントレプレナーシップ教育の研究を参照しながら、それぞれの現場で工夫を行い、効果的な教育を学生に提供することを推奨します。

第 2 部

日本版 EntreComp v1 ガイド（本ガイド）の概要

本ガイドの目的

日本版 EntreComp v1 は、財務的価値・文化的価値・社会的価値を生み出すことに資する、個人のコンピテンシー（資質・能力）を整理するものとして設計されています。本ガイドは、日本版 EntreComp v1 の中に含まれる 10 個のコア・スキルを教育実践へとつなげていくための補足資料として用意されました。

本ガイドの対象者

本ガイドはアントレプレナーシップ教育に携わる大学の教職員の方々向けのガイドです。置かれた立場やこれまでの経験によって、ガイドの使い方を変えてください。

これからアントレプレナーシップ教育に携わる教員の方々

初めてアントレプレナーシップ教育のコースデザインやクラスデザインをするとき、どのスキルを伸ばしたいかを意識しながら設計してみてください。（1 つのコースですべてのスキルを伸ばす必要はありません。）

すでにアントレプレナーシップ教育を行っている教員の方々

ご自身の教育活動が、特にどのスキルを対象として伸ばしているのかを整理したり、今後どのようなコースやクラスを設計していくかを考える材料として参考にしてください。

日本版 EntreComp v1 の対象者別の使い方

EntreComp v1 を読み解くには、ある程度の教育経験や、ファカルティ・デベロップメント(Faculty Development: FD)で得られるような知識が必要であるように思います。そのため、読者の皆様のこれまでのご経験によって、使い方を変えることをお勧めしています。例は以下の通りです。

表 1 過去の経験と本ガイドのお勧めの活用法

対象者	お勧めのガイドの活用法
教育についての体系的な学習経験 (FD 受講経験等) はあるものの、アントレプレナーシップ教育を始めたばかりの方	全国アントレプレナーシップ醸成促進事業で利用された授業パッケージを元に一度実践していただき、その後、本ガイドをご覧ください
教育についての体系的な学習経験のない方（実務家教員等）	本ガイドを読む前に、各大学等で行われているファカルティ・デベロップメントのコースを受講されることをお勧めします
教育についての体系的な学習経験があり、すでにアントレプレナーシップ教育を何度かしたことがある方	実施しているアントレプレナーシップ教育のコースやクラスで、どのコア・スキルを伸ばそうとしているかの整理や、今後の授業改善の際にご活用ください

日本版 EntreComp v1 の使い方の例

10 個のコア・スキルを組み合わせながら設計する際に利用してください。

[1] 現在実施しているコースやクラスで何を学習しているかを整理する

既に学校で複数のアントレプレナーシップのコース（例: 15 コマのクラスで設計されている『アントレプレナーシップ入門』『社会起業』等のタイトルがついた一連の講義）がある場合、既存のコースでこういったコア・スキルが学べる設計にしているかを整理するときにご活用下さい。ご自身の設計意図を整理することで、不足や偏りを見つけ、追加で伝えるべき内容を検討することが可能になります。

たとえば、基礎コース、発展コース、実践コースの 3 つがある学校で、それぞれ以下のように整理してみて、足りない部分をカバーするためのコースを新たに設計する、などで使います。

以下の表では特に重視しているもの（◎）、重視しているもの（○）、触れる程度のもの（△）の順で強弱を付けています。

表 2 各コースで涵養を目的としているコア・スキル

コア・スキル	基礎コース	発展コース	実践コース
(1) 問いを立てる	◎		
(2) 情報を探索する	○		
(3) アイデアを作る	○		
(4) 今ある資源を認識する			
(5) 今ある資源を活用する			
(6) 足りない資源を獲得する			○
(7) 不確実性、曖昧さ、リスクを見極める		△	
(8) 試してみる	△	◎	○
(9) 意思決定をする			◎
(10) 学びを得る		○	○

[2] コア・スキルを意識しながら、コースやクラスを設計する

1つのコースが15個のクラスなどで構成されている場合、1つのコース全体でどういったコア・スキルを学び、それぞれのクラスでどのスキルを中心に学習するのかを考えるとときにもご活用いただけます。

表 3 コースの中の各クラスで涵養を目的としているコア・スキル

コア・スキル	コース 全体	クラス 1	クラス 2	クラス 3
(1) 問いを立てる	◎		◎	○
(2) 情報を探索する	◎	◎	○	
(3) アイデアを作る	○			◎
(4) 今ある資源を認識する				
(5) 今ある資源を活用する				
(6) 足りない資源を獲得する				
(7) 不確実性、曖昧さ、リスクを見極める				
(8) 試してみる	◎			○
(9) 意思決定をする				

(10) 学びを得る	☒		☐	☐
------------	----------------------------------	--	-----------------------	-----------------------

[3] 学習活動の事例を見つける

本ガイドでコア・スキルを身につけるための学習活動の例を挙げています。学習活動の例を参考に、授業内での学習活動の設計にお役立てください。

また、コア・スキルの学習活動の例を集めているため、ユニークな活動があればぜひ下記の「学習活動のサンプル提出フォーム」からご登録ください。

[4] ハッシュタグを意識しながら、クラスの中の活動を設計する

本書の学習活動のハッシュタグを活用して、こういった学習活動を行うかなどの整理も可能です。実際には、こうした学習活動の中身をさらに細分化して、学生の皆さんが実際に意識するタスクレベルにまで分解して設計することをお勧めします。

表 3 クラスの中で行う学習活動の整理

	クラス 1	クラス 2	クラス 3
(1) 問いを立てる			
(2) 情報を探索する	#事例調査	#インタビュー調査	
(3) アイデアを作る		#アイデアの構造化	
(4) 今ある資源を認識する			#何を持っているか
(5) 今ある資源を活用する			
(6) 足りない資源を獲得する			
(7) 不確実性、曖昧さ、リスクを見極める			

(8) 試してみる			
(9) 意思決定を する			
(10) 学びを得る			

こうしたハッシュタグを事前に学生と共有しておくことで、学生のメタ認知を助けることもできます。

本ガイドの特徴

本ガイドはいくつかの特徴を備えています。特徴を抑えた上で活用ください。

- 「教員が何を教えるか」ではなく「学習者が何をどう学ぶか」に焦点を当てるよう心がけています。そのため、活動の主語は教職員ではなく、学習者となっています。
- 本文が長くなっているため、学習活動の例は短くまとめています。詳細については参考文献や、ChatGPT や Gemini などの AI を用いて深掘りをしてください。たとえば「中学生/高校生/大学生に対して、〇〇という学習活動を 20 分で行うときの具体的な授業の構成と注意点、準備物を何度も考えたうえで、複数個の選択肢を作って教えてください。また推論途中の経過も教えてください」と AI に訪ねると、適切な構成などを提案してくれます。
- 日本版 EntreComp v1 と同様に、本ガイドも数年後に改訂される前提でまとめています。あくまで一時的なガイドとしてご活用ください。

本ガイドが扱う範囲と限界

- 本ガイドは日本版 EntreComp を活用するための参考資料として作られました。あくまでガイドや参考例であり、特定の教授法を強制するものではありません。
- 本ガイドは教職員向けのガイドではありますが、教授法に関する一般的な方法論（ADDIE モデルなど）についても触れていません。これについては一般的な教授法の書籍を参照したり、ファカルティ・デベロップメントのコースなどを受講してください。
- 学習目標は学習者の発達段階に合わせて、教員が適切に設定するようにしてください。

活動の例の追加募集

今後、各タグに合わせた学習活動の事例を募集し、事例として追加していく予定です。

第 3 部

第 3 部では、EntreComp v1 と本ガイドの構造を説明しています。

EntreComp v1 の全体像

日本版 EntreComp v1 は 3 つのコア・コンピテンシーを大きな枠として、それに連なる 10 つのコア・スキルを分けて解説しています（コア・コンピテンシーの下位にコア・スキルが位置づけられています）。

コア・コンピテンシー (1) 機会の発見

1. 問いを立てる
2. 情報を探索する
3. アイデアを作る

コア・コンピテンシー (2) 資源の動員

1. 今ある資源を認識する
2. 今ある資源を活用する
3. 足りない資源を獲得する

コア・コンピテンシー (3) 不確実性、曖昧さ、リスクへの対処

1. 不確実性、曖昧さ、リスクを評価する
2. 試してみる
3. 意思決定をする
4. 学びを得る

コア・スキルの説明の構成

本ガイドのコア・スキルの説明では、以下の項目について解説し、それぞれのコア・スキルを伸ばすための学習活動や教育手法のヒントを提供しています。

構成

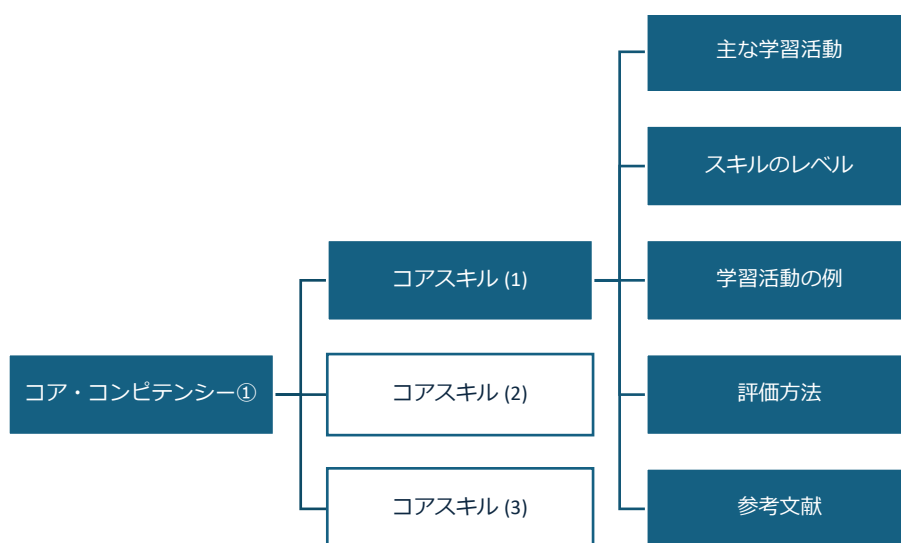
- コア・スキルを涵養するための**主な学習活動**を細分化して紹介しています。それぞれの学習活動には、メタ認知を促すためのハッシュタグをつけています。
- **コア・スキルのレベル**を整理しています。各コア・スキルの達成目標の一例としてご活用下さい。
- **学習活動の例**を挙げています。教育内容を考える際の事例として活用してください。今後拡充していく予定です。
- **評価方法の例**も提供しています。診断的評価や形成的評価、教員の教授法を改善のために活用してください。
- **参考文献**を記載しています。発展的な学習活動を行う際などに活用してください。

ガイド全体の構造図

本ガイドは、以下の3つが階層化されています。

- コア・コンピテンシー
- コア・スキル
- コア・スキルを身につけるための一連のガイド

図示すると、本ガイドは以下のような構造になっています。見取り図として参考にしてください。



学習活動について

本ガイドでは、「学生は、良い行動をすることで良い経験を得て、得られた経験を適切に内省することで、コンピテンシーを高める」という考えを元にならされています。この行動から内省までの一連の活動を、本ガイドでは『学習活動』と呼んでいます。

学生が適切な学びを得るためには、良い経験や良い内省を行う支援を教職員が行うことが重要です。そのため、「学生にこういった行動を促すことで、こういった経験をしてもらうか」を設計することがとても大切です。本書では細かくは解説しませんが、学習活動の設計と実施を行う際には、学生がやるべき行動や思考をなるべく細かく、タスクレベルまで分解して指示して、得られる経験がぶれないようにすることをお勧めします。

こうしたタスクへの分割は、分量が多くなるため本ガイドでは省いています。もし詳しいタスクが必要であれば、生成 AI サービス等に

『問いを立てる』スキルを伸ばすために、『違和感を探す』学習活動を行おうとしています。このとき、学生に周囲の違和感を探して貰うために行うべき、学生のタスクをステップバイステップで示して下さい

といった形で訊いてみると、参考になる詳細な案内が出てくることがあります。

評価について

本ガイドでは各コア・スキルの評価方法についてのガイドもあります。

学習者が初学者の場合は、『プロセス評価』『アウトプット評価』の「量」を見ることをお勧めします。経験やアウトプットの量が一定量あることで、質の向上が始まる傾向にあるからです。また、アイデアの評価などの成果物のアウトカムよりは、学習活動を通してこういった学びを得ているのかを測る『アウトカム評価（学習）』も見るようにしてください。

学習者のレベルが向上するにつれて、『プロセス評価』や『アウトプット評価』の「質」を見始めるようにすることをお勧めします。そして最後に外部からの評価などの『アウトカム評価（成果物）』で評価するようにしてください。

たとえば、ピッチの質などは最後に見るようにして、ピッチの作成のためにこういったプロセスを学習者が経てきたか、何を学んだのかを中心に評価することをお勧めします。

ガイドの利用の際の注意点

- 学習活動进行設計する際には、「学生たちがどのような経験をすれば学びにつながるのか」「学生たちが行すべきより具体的なタスクは？」といった点に気をつけながら設計してください。
- 評価方法の例を出していますが、あくまで参考としてください。今後変更する可能性があります。

第 4 部

第 3 部では、EntreComp v1 の 10 のコア・スキルの内容と、コア・スキルを伸ばすための学習活動を例示します。

コア・コンピテンシー① 機会: 機会の発見

価値を生み出すためには、問いを立て、その問いに答えるためのアイデアが必要です。

ここでの「問い」とは、以下のようなものを想定しています。

- 自分の知識と現実とのギャップや矛盾を認識し、それを埋めようとする探究的な活動の発露
- 現実と理想とのギャップや矛盾を認識し、それを埋めようとする探究的な活動の発露
- 「これがこうなったらどうなるだろう」といった知的好奇心や想像の発露

また、領域ごとに問いとアイデアの種類は異なります。領域ごとの問いとアイデアの例を以下の表にまとめています。

領域	問い	アイデア
ビジネス起業	顧客の課題	解決策となる製品・サービス
社会起業	社会や地域の課題	解決策となる製品・サービス
政策起業	社会や地域の課題	解決策となる政策
自然科学	気づきや疑問	自然科学的な仮説
文化起業	気づきや想像	新しい価値観の提示

本コア・コンピテンシーに含まれるのは以下の 3 つのコア・スキルです。

1. 問いを立てる
2. 情報を探索する
3. アイデアを作る

コア・スキル (1) 問いを立てる

機会の発見ためには、問いを立てるところから始まります。そこで問いを立てるために必要な知識やスキルを分解し、知識やスキルを身につけるための経験を学習者に促します。

主な学習活動

活動名	タグ	説明
問いの型を身につける	#問いの型	問いを生み出すための方法を学び、使えるようにします。
問いを作る順序を身につける	#問いの順序	収束と発散、共感の手法や理想作りといった、問いを生むために有効なプロセスを使えるようにします。
問いの変換をする	#問いの変換	問いを適切に変換したり、リフレーミングをするための知識と技法を身につけます。
重要な問いや課題を特定する	#課題の特定	解くべき問いや課題を特定します。

コア・スキルのレベル

Level 1	Level 2	Level 3
型と順序を意識した問いを立てられる（問いの質は問わない）	問いを立てられる	独自の価値のある問いや課題を立てられる

学習活動の例

違和感を探す (#問いの型)

疑問や問いは、自分の知識と現実世界とのズレから生まれるものであることを知識として獲得した上で、普段から不思議に思っていることや、違和感を持っていることを挙げます。

(※この学習活動に限らず、授業設計の際にはより具体的なタスクレベルで設計するようにしてください。たとえば生成 AI 等に以下のように聞くと、タスクにうまく分解してくれることがあります。

「『問いを立てる』スキルを伸ばすために、『違和感を探す』学習活動を行おうとしています。このとき、学生に周囲の違和感を探して貰うために行うべき、学生のタスクをステップバイステップで示して下さい」
こうしたタスクへの分解は、分量が多くなるため本ガイドでは省いています。)

演劇をする (#問いの型)

対象者になったつもりで演劇をすることで、対象者への共感を行い、体で問いを立てることを学びます。

ゼロベース思考を使う (#問いの型)

物事をゼロから考えてみたときにどうなるかを考えます。

「わがまま」から始める (#問いの型)

立命館アジア太平洋 APU の授業では、課題を見つけるときに「わがまま」という言葉を使っています。そうすることで、半径 5 メートル以内にいる人たちの何気ない不満を問いや課題として形作ることができます。

バックキャストする (#問いの型)

未来を考えたらうで、そこに至るための課題や障壁を考え問いにします。

発散と収束を行う (#問いの順序)

課題や解決策の問いを出す際に、発散させてから収束させるという一連の順序を学び、身につけます。

QFT を実践する (#問いの順序)

Question Formulation Technique (QFT) の方法を伝えることで、学生たちに問いを立てることを促します。QFT では以下のようなルールを用います。

1. 可能な限り多くの問いを出す
2. この間、問いに対しての議論や判断、解答はしない
3. 問いを書き出すときは、表現を変えずにそのまま書く
4. 問いは必ず疑問形で出す

ブレインライティングをする (#問いの順序)

まずは一人で考えて、その後多人数で議論するという順序を守るために、まずは個人で書き出してから共有するブレインライティングを行います。ポストイットなどを用いて張り出すのも有効です。

ジョブにする (#問いの変換)

顧客や対象のニーズを、ジョブ理論における「ジョブ」に変換して考えます。誰が、いつ、こういった状況で、こういった進捗（アウトカム）が欲しいか、といった形でまとめることで、抽象的なニーズにとどまらない問いへと変換できます。

問いを課題にする (#課題の特定)

問いを明確化して分解することで、解決すべき課題を特定します。

「情報を探索する」と行き来しながら課題を特定することを想定しています。

評価方法

レポートなどを通して、学生の学習状態を把握します。

主に以下のような評価を行います。

プロセス評価	アウトプット評価	アウトカム評価 (学習)	アウトカム評価 (成果物)
• 問いを作る活動の量（時間・回数） • 問いを作る活動の質 • 問いを生み出すチーム内の議論の量（時間・回数） • 問いを生み出すチーム内の議論の質 • 課題を特定する活動の量（時間・回数） • 課題を特定する活動の質（時間・回数）	• 問いの量 • 問いの種類 • 問いの質 • 課題の量 • 課題の種類 • 課題の質	• 問いを立てることについてのリフレクションシートやレポート • ルーブリック等を使った学生による自己評価 • 問いの型の概念とプロセスの理解 • 問いの順序の意義と方法の理解 • 問いの変換の意義と方法の理解 • 課題の特定の意義と方法の理解	• 問いの量・種類・質のレポートに対する外部評価 • 課題の量・種類・質のレポートに対する外部評価

ルーブリックを使った学生同士の相互評価なども行うこともできます。ただし、質の関わる評価については、学生同士の評価が難しいこともあるので注意してください。

参考文献

- 文部科学省. (2023, 5 月 22). 今、求められる力を高める 総合的な学習の時間の展開 [PDF ファイル]. https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/sougou/20230522-mxt_kyouiku_soutantebiki02_1.pdf

- ロススタイン, D., & サンタナ, L. (2015). たった一つを変えるだけ: クラスも教師も自立する「質問づくり」 (吉田新一郎 訳). 新評論. (原著: Make just one change: Teach students to ask their own questions)
- マラニー, T. S., & レア, C. (2023). リサーチのはじめかた: 「きみの問い」を見つける、育て、伝える方法 (安原和見 訳). 筑摩書房. (原著: How to do research: Find, develop, and communicate a question that matters)
- バーガー, W. (2016). Q 思考: シンプルな問いで本質をつかむ思考法 (鈴木立哉 訳). ダイヤモンド社. (原著: A More Beautiful Question: The Power of Inquiry to Spark Breakthrough Ideas)
- クリステンセン, C. M., ホール, T., ディロン, K., & ダンカン, D. S. (2017). ジョブ理論: イノベーションを予測可能にする消費のメカニズム (伊豆原弓 訳). ハーパーコリンズ・ジャパン. (原著: Competing Against Luck: The Story of Innovation and Customer Choice)
- 安斎, 勇樹, & 塩瀬, 隆之. (2020). 問いのデザイン: 創造的対話のファシリテーション. 学芸出版社.

コア・スキル (2) 情報を探索する

問いやアイデアを考えたり、深めたりするためには、情報が必要です。そのため、適切な情報を探索するための知識やスキルを身につける必要があります。

このコア・スキルでは、良い情報を探索するための基本的な知識や方法を身につけます。

主な学習活動

活動名	タグ	説明
取材やインタビューをする	#インタビュー調査	対象者に直接話を聞くことを通して、情報を集めます。
現場を観察する	#観察調査	参与観察や非参与観察を通して、詳細な情報を集めます。
先行事例を調べる	#事例調査	既存の事例を知っておくことでアイデアの幅が広がります。インターネットなどを使って先行事例を調べる方法を身につけます。

文献調査をする	#文献調査	領域に関する文献や論文などの調査を行い、幅広い情報を集めます。
情報を構造化する	#情報の構造化	得られた情報を構造化し、洞察を得る準備を行います

コア・スキルのレベル

Level 1	Level 2	Level 3
情報を入手することができ	価値のある情報を得ることができ、構造化できる	得られた情報から新たな洞察を引き出せる

学習活動の例

顧客に対して半構造化インタビューを実践する (#インタビュー調査)

『リーン顧客開発』の質問をベースにした半構造化インタビューのシートを持って、想定顧客に対してインタビューを行うことを通して、顧客の持つ課題をより詳細に知ります。教員は半構造化インタビューの方法などを解説したり、見本を見せます。

ボランティアをする (#観察調査)

地域のボランティア活動に参加して、地域の課題や地域に関する問いを立てるためのヒントを得ます。

AI を使って事例の調査する (#事例調査)

学習者が詳しくない領域の概要や事例の調査をするときには、AI が使えるときもあります。Google Gemini や Perplexity を使って、自分たちのアイデアに近い先行事例の調査を行います。ただし、中学校や高校などでは、セキュリティの関係で利用できない場合もあるので注意してください。また、文部科学省の初等中等教育段階における生成 AI に関するガイドラインなども参照するようにしてください。

普段接しない雑誌や業界神仏を読む (#文献調査)

地元の新聞や業界新聞、雑誌などを読むことで、普段接しない情報に積極的に触れます。

KJ 法で情報を整理する (#情報の構造化)

情報の探索の活動で得られた情報を付箋に張り出し、グルーピングをしながら情報やアイデアを整理します。

評価方法

プロセス評価	アウトプット評価	アウトカム評価 (学習)	アウトカム評価 (成果物)
- 情報収集の活動の量（時間・回数） - 情報収集の活動の質 - 取材やインタビュー活動の実施の量（時間・回数） - 取材やインタビューの実施の質 - 観察活動の量（時間・回数） - 観察活動の質 - 先行事例の調査活動の量 - 先行事例の調査活動の質 - 情報の構造化にかけた時間・	- 収集した情報や事例の量と質と種類 - 情報の構造化の量と質	- 情報を探索することへのリフレクションシートやレポート - 学生による自己評価 - 情報収集の意義と方法の理解 - インタビューの意義と方法の理解 - 観察の意義と方法の理解 - 先行事例調査の意義と方法の理解 - 文献調査の意義と方法の理解	- 調査レポートへの外部評価 - 取材から得られた情報や洞察に対する外部評価 - 導いた洞察の量と質と種類に対する外部評価

- 情報構造化の
意義と方法の
理解

参考文献

- 小林昌樹 (2022). 『調べる技術: 国会図書館秘伝のレファレンス・チップス』 皓星社.
- アクセンチュア消費財・サービス業界グループ, 上原優. (2023). 外資系コンサルの
リサーチ技法—事象を観察し本質を見抜くスキル (第2版). 東洋経済新報社.
- マクラッケン, G. (2022). インタビュー調査法の基礎: ロングインタビューの理論
と実践 (寺崎新一郎 訳). 千倉書房. (原著: The long interview).
- 佐藤郁哉. (2002). フィールドワークの技法: 問いを育てる、仮説をきたえる. 新曜
社.

コア・スキル (3) アイデアを作る

集めた情報を用いながら、問いに対応するアイデアや課題に対する解決策となるアイ
デアを生み出します。ここでのアイデアとは、解決策や新しい概念などです。

主な学習活動

活動名	タグ	説明
情報をアイデアにする	#アイデア の生成	探索で得た情報をもとに、アイデアを 考えます。
アイデアを構造化する	#アイデア の構造化	問いや課題に対する解決策を構造化 し、欠けている部分や改善が必要な部 分を特定します。また他人に伝わりや すくします。
アイデアを加工する	#アイデア の加工	事実や情報を組み合わせたり、アナロ ジーを行うことで、新しい仮説を生み 出します。

アイデアを伝える	#アイデア の伝達	ピッチなどを行うことで、仮説を他人 に伝えられるようにします。
----------	--------------	------------------------------------

コア・スキルのレベル

Level 1	Level 2	Level 3
アイデアの作り方を知っ ている	アイデアを作ることがで き、他人に伝えることも できる	優れたアイデアを作り、 他人にうまく伝えること もできる

学習活動の例

マインドマップを描く (#アイデアの生成)

得られた情報を参考にしながら、アイデアを発散させます。

組み合わせる (#アイデアの生成)

得られた情報や事例などを組み合わせて、新しいアイデアを作ります。

リーンキャンバスや顧客フォースキャンバスを記入する (#アイデアの構造化)

ビジネスを題材にする場合、リーンキャンバスや顧客フォースキャンバスといったフレームワークを用いて、今考えているアイデアを構造化して整理します。

Theory of Change を作る (#アイデアの構造化)

理想状態を定めて、そこに至るための道筋をバックキャストिंगして考えることで、アイデアを生み出します。ロジックモデルを使うこともあります。

オズボーンのチェックリストを使う (#アイデアの加工)

転用、適合、変更、拡大、縮小、代用、再配置、逆転、結合といったオズボーンのチェックリストを学び、問いを変換したり、拡張したりします。

TRIZ の 9 画面法を使う (#アイデアの加工)

横軸に「過去、現在、未来」、縦軸に「上位システム、システム、下位システム」を取り、アイデアの整理と発想を行います。

ピッチをする (#アイデアの伝達, #アイデアの構造化)

ピッチなどの形にまとめ、短い時間で今考えている仮説を伝達します。

評価方法

プロセス評価	アウトプット評価	アウトカム評価 (学習)	アウトカム評価 (成果物)
- アイデア生成の活動の量 (時間・回数) - アイデア生成の活動の質 - アイデアの構造化の活動の量 - アイデアの構造化の活動の質 - アイデアの伝達の活動の量 - アイデアの伝達の活動の質	- アイデアの量 - アイデアの種類 - アイデアの質 - アイデアの構造化の質 - アイデアの伝達の質	- アイデアを作ることに ついてのリフレク ションシート シートやレポ ート - 学生による自 己評価 - アイデアの生 成に関する理 解 - アイデアの構 造化に関する 理解 - アイデアの加 工に関する理 解	アイデアとそ のピッチデッ キに対する外 部評価

- アイデアの電卓に関する理解

参考文献

- 川喜田, 二郎. (1967). 発想法 : 創造性開発のために. 中央公論社.
- Young, J. W. (1988). アイデアのつくり方 (今井 茂雄, 訳). TBS ブリタニカ. (原著は 1940 年発行).
- Heath, C., & Heath, D. (2008). アイデアのちから (高橋 璃子, 訳). ダイヤモンド社. (原著: Made to stick: Why some ideas survive and others die).
- 読書猿. (2017). アイデア大全 — 創造力とブレイクスルーを生み出す 42 のツール. フォレスト出版.

コンピテンシー② 資源: 資源の動員

アイデアを実現するためには資源が必要です。本コア・コンピテンシーでは、機会を実現するための資源との向き合い方のコア・スキルを身につけます。

コア・スキル (4) 今ある資源を認識する

アイデアの実現という目的のために、手元にある資源を適切に評価して資源の可能性に気づいたり、足りない資源を特定します。このとき、エフェクチュエーションなどで使われる問いなどを行います。

主な学習活動

活動名	タグ	説明
自分たちが何を持っているかを把握する	#何を持っているか	自分たちが今何を持っているかの棚卸しをして、資源の整理をします。
自分たちが何を知っているかを把握する	#何を知っているか	自分たちが今何を知っているかの棚卸しをして、資源の整理をします。

自分たちが誰を知っているかを把握する	#誰を知っているか	自分たちが誰を知っているかを把握します。
自分たちは誰かを把握する	#自分たちは誰か	自分自身が何を得意とするかを整理し、活用のための準備を行います。
資源の価値を見出す	#資源の価値の発見	余っている資源や他人に見過ごされている資源を見つけます。
不足している資源を特定する	#資源の不足の特定	目標、自分たちが持っている資源が十分か、あるいは不足しているかを評価し、不足している資源を特定します。

コア・スキルのレベル

Level 1	Level 2	Level 3
資源の認識の方法を知っている	自分の持っている資源の価値を適切に認識し、資源の不足を特定できる	自分の持っている資源の隠れた価値を認識し、資源の不足を特定できる

学習活動の例

持っているものをリストアップする (#何を持っているか)

自分たちの所有物を一度リストアップして、分類します。意外な資源を持っていることをお互いに認識することに役立ちます。

知っていることをリストアップする (#何を知っているか)

問いや仮説に関連して自分たちが知っていることを一度リストアップして、分類します。意外な資源を持っていることをお互いに認識することに役立ちます。

ステークホルダーマップを作る (#誰を知っているか)

自分たちのアイデアに関係する人たちをステークホルダーマップとして図示し、その中ですでに知っている人たちとまだ知らない人たちを整理します。

メモリーパレスを実施する (#何を持っているか)

人を集めるために、自分の知っている人たちをリストアップします。

参考) https://review.foundx.jp/entry/3x_your_referral_rates

チームのスキルマップを作る (#自分たちは誰か)

チーム全員で自分のスキルを振り返ってリストアップします。どんな小さなことでも一度書き出してみることを促します。

余剰資源を書き出す (#資源の価値の発見)

現在使われていないけれど、実は使えるかもしれない資源とその活用方法を書き出します。

足りないものを書き出す (#資源の不足の特定)

すでにアイデアや目標などがある場合、それらの実現に向けて足りないものやあったら良いと思うものを書き出します。

教育改善のための評価方法

プロセス評価	アウトプット評価	アウトカム評価 (学習)	アウトカム評価 (成果物)
- 持っている資源を把握する活動の量(時間・回数) - 持っている資源を把握する活動の質 - 資源の価値を考える活動の量(時間・回数)	- 認識した所持物の量と質 - 認識した知識の量と質 - 認識した人脈の量と質 - 認識した自分たちの得意な領域の量と質	- 資源の認識に関するリフレクションシートやレポート - 学生による自己評価 - 資源の認識に関する意義と方法の理解	- 認識できた資源の価値の量と質 - 不足している資源の獲得や補填のための行動計画の質

- | | | |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> 資源の価値を考える活動の質 資源の不足を考える活動の量（時間・回数） 資源の不足を考える活動の質 | <ul style="list-style-type: none"> 資源に対する評価の量と質 不足していると考えている資源の評価の量と質 | <ul style="list-style-type: none"> 資源の価値を発見することの意義と方法の理解 資源の不足を特定することの意義と方法の理解 |
|--|---|--|

参考文献

- サラス・サラスバシー. (2015). エフェクチュエーション (加護野 忠男 監訳, 高瀬 進, & 吉田 満梨 訳). 碩学舎.
- スチュアート・リード, サラス・サラスバシー, ニック・デュー, ロバート・ウィルトバンク, アンヴァレリー・オールソン. (2018). エフェクチュアル・アントレプレナーシップ (吉田 孟史, 監訳). ナカニシヤ出版.
- 吉田, 満梨, & 中村, 龍太. (2023). エフェクチュエーション 優れた起業家が実践する「5つの原則」. ダイヤモンド社.

コア・スキル (5) 今ある資源を活用する

コア・スキル (4) で資源を認識した上で、実際に資源を活用するのが本項目です。資源の活用方法の巧拙についての学習を行います。

主な学習活動

活動名	タグ	説明
-----	----	----

資源を効率的に使う	#効率的な 資源活用	資源の効率的な活用の例を知り、試します。
資源を創造的に使う	#創造的な 資源活用	資源の創造的な活用の例を知り、試します。
資源を組み合わせる	#資源の組 み合わせ	複数の資源を組み合わせることを知り、新しい資源の価値を生み出します。
資源を適切に配分する	#資源の配 分	資源を適切な活動に割り当てることで、限りある資源の価値を最大限発揮させます。

コア・スキルのレベル

Level 1	Level 2	Level 3
資源を使うことができる	資源を創造的に使うことができる	資源を適切に配分しながら、組み合わせることができる

学習活動の例

ベストプラクティスを調べる (#効率的な資源活用)

仮説やビジネスに関連するベストプラクティスなどを調べることで、今ある資源の活用方法を把握します。

コンシエルジュ型 MVP を作る (#創造的な資源活用)

コンシエルジュ型 MVP を。実用最小限の製品 (Minimum Viable Product) を作ることで、プロトタイプを完全に作らなくても目的を達成できることがあることを学びます。

5 ドルを 2 時間で増やす (#創造的な資源活用)

スタンフォード大学で行われている課題である「5 ドルを 2 時間で増やす」課題を実践する、もしくはその顛末を話し、自分たちの持っている資源の価値を再発見するヒントを提供します。

ブリコラージュを学ぶ (#資源の組み合わせ)

ブリコラージュの概念を学び、手持ちの資源を組み合わせながら、ありもので何かができないかを考えてみます。

To-do リストを作る (#資源の配分)

To-do リストを作ることを通して、やるべきことを挙げた後に、自分たちの今ある資源をどのように配分するかを考えます。

教育改善のための評価方法

プロセス評価	アウトプット評価	アウトカム評価 (学習)	アウトカム評価 (成果物)
- 資源の効率的な活用の試行のためにかけた時間 - 資源の創造的な活用にかけた時間 - 資源の組み合わせを考えた時間	- 資源の効率的な活用の案の量 - 資源の効率的な活用の質 - 資源の創造的な活用の案の量 - 資源の創造的な活用の質 - 資源の組み合わせ案の量 - 資源の組み合わせの質 - 資源の配分案の量	- 資源の活用に関するリフレクションシートやレポート - 学生による自己評価 - 効率的な資源の活用の意義と方法の理解 - 創造的な資源の活用の意義と方法の理解	- 効率的な資源の活用によって得られた進捗 - 創造的な資源の活用によって得られた進捗 - 資源の組み合わせによって得られた進捗

資源配分に関する活動や議論の量	資源配分の質	- 資源の組み合わせの意義と方法の理解 - 資源の配分の意義と方法の理解	適切な資源の配分によって得られた進捗
---	--	---	--

参考文献

- ソネンシェイン, S. (2018). ストレッチ 少ないリソースで思わぬ成果を出す方法 (三木 俊哉, 訳). 海と月社. (原著: Stretch: Unlock the Power of Less – and Achieve More Than You Ever Imagined).
- モーディグ, N., & オールストローム, P. (2021). This is Lean 「リソース」にとらわれずチームを変える新時代のリーン・マネジメント. 翔泳社.

コア・スキル (6) 足りない資源を獲得する

学習者の多くは資源の獲得をする経験をしたことがありません。本スキルを身につけるには自己効力感を高めることを意識する必要があります。

主な学習活動

活動名	タグ	説明
資源の調達方法を検討する	#調達	必要な資源を獲得するための方法や、資源を持っている人のリストなどを作り、調達の方法を整理します。
他人にお願いをする	#Ask	他人に尋ねることやお願いをすることで、情報や資源を獲得します。
交渉や説得をする	#交渉	資源の獲得の際、ときには交渉や説得が必要なときがあります。そのために相手の立場に立って考えるなどの練習を行います。

パートナーシップを築く	#パートナ ーシップ	外部の個人や組織と提携や連携をすることで、外部資源の獲得を行います。
プレコミットメントを引き出す	#プレコミ ットメント	関係者からプレコミットメントを引き出して、協力者を集めます。

コア・スキルのレベル

Level 1	Level 2	Level 3
資源獲得のプロセスを知っている	自分の近くにある資源を獲得できる	自分の近くにはない資源でも必要があれば獲得できる

学習活動の例

資金調達の方法を知る (#調達)

ビジネスの場合、出資や融資、補助金などの手段を知ります。またそのために必要なビジネスプランなどを作り、発表をすることで、相手の立場に立って物事を考えるなどの経験をします。

賞金付きコンテストに応募する (#調達)

賞金付きコンテストを検索し、応募してみることで、資金という資源の獲得の練習をします。

『遠い空の向こうに』を映像教材として見る (#Ask)

映画『遠い空の向こうに』を鑑賞し、少ない資源で大きなことをなす実例を知ります。

Effectual Ask を学ぶ (#Ask)

エフェクチュエーションにおける Effectual Ask の概念と方法を伝え、それを実践するよう促します。

ピッチする (#Ask)

短時間のピッチを行って、最後にお願い事項を入れることで、資金や協力などを取り付けます。またピッチの作成を通して、アイデアの中身を整理する効果もあります。

相手の立場に立って考える (#交渉)

交渉相手の立場に立って考えることで、Win-Win の状況を引き出す練習をします。

交渉の基本を学ぶ (#交渉)

ZOPA や BATNA、Win-Win といった交渉の基本を学びます。

地元のパートナー企業リストを作る (#パートナーシップ)

チラシ作成時の費用の捻出のために広告欄を用意し、地域にある企業や商店街のお店の中からパートナーになってくれそうなところを挙げ、パートナーを獲得します。

Letter of Intent を獲得する (#プレコミットメント)

アイデアの段階でセールスをして、購入意思表明書の獲得を試みることで、プレコミットメントを引き出します。

教育改善のための評価方法

プロセス評価	アウトプット評価	アウトカム評価 (学習)	アウトカム評価 (成果物)
- 調達にかけた量（時間・回数） - 調達のプロセスの質 - Ask の量（時間・回数）	- 挙げた調達方法の量と質 - Ask から得られた資源の量と質 - 交渉や説得から得られた資源の量と質	- 資源の獲得に関するリフレクションシートやレポート - 学生による自己評価	- 調達方法の量と質の適切さ - Ask から得られた進捗の量と質

• Ask のプロセスの質 • 交渉や説得の量（時間・回数） • 交渉や説得のプロセスの質 • パートナーシップの提案の量（時間・回数） • パートナーシップの提案プロセスの質 • プレコミットメントの提案の量（時間・回数） • プレコミットメントの提案の質	• パートナーシップから得られた資源の量と質 • プレコミットメントが得られた資源の量と質	• 交渉や説得から得られた進捗の量と質 • パートナーシップから得られた進捗の量と質 • プレコミットメントが得られた進捗の量と質
---	--	---

参考文献

- サラス・サラスバシー. (2015). エフェクチュエーション (加護野 忠男 監訳, 高瀬 進, & 吉田 満梨 訳). 碩学舎.
- パワー, A. P. (2024). ファイナンスをめぐる冒険—組織のパーパスに適した資金調達はどうすればできるのか (Zebras and Company 監訳, 月谷真紀 訳). 英治出版.
- 鎌田華乃子. (2020). コミュニティ・オーガナイズング——ほしい未来をみんなで創る 5つのステップ. 英治出版.
- カーネギー, D. (2016). 人を動かす (改訂新装版). 創元社.

- フィッシャー, R., & ユーリー, W. (2012). ハーバード流交渉術 (金山宣夫, & 浅井和子 訳) (知的生きかた文庫). 三笠書房.

コンピテンシー③ 行動: 不確実性、曖昧さ、リスクへの対処

アントレプレナーシップが特に必要とされるのは、通常よりも不確実性が高い状況下です。さらに、アントレプレナーシップは分析だけではなく、行動が伴います。本コンピテンシーでは主に行動にかかわるコア・スキルに注目しています。

コア・スキル (7) 不確実性、曖昧さ、リスクを評価する

主な学習活動

活動名	タグ	説明
リスクを分析する	#リスク分析	不確実性とそれにより起こりうる悪影響を考えます。
許容可能な損失の範囲を見定める	#許容可能な損失	自分が許容可能なリスクを理解し、コントロールするために、許容可能な損失の範囲を特定します。
機会損失を分析する	#機会損失	機会損失の概念を学び、各意思決定における機会損失を特定します。
バイアスの影響を緩和する	#バイアス	損失回避などのバイアスを回避するための知識とスキルを身につけます。
複数の選択肢を考慮する	#選択肢	取りうる複数の選択肢を考慮する。

コア・スキルのレベル

Level 1	Level 2	Level 3
リスクと許容可能な損失を把握できる	バイアスを避けながら機会損失を把握できる	複数の選択肢を考慮できる

学習活動の例

リスクマップを作る (#リスク分析)

今捉えているリスクをポストイットにすべて書き出し、そのうえで、想定する発生確率（横軸）と発生時の影響の大きさ（縦軸）をマップに張り出し、対処すべきリスクを見定めます。

許容可能な損失を書き出す (#許容可能な損失)

自分にとっての許容可能な損失を把握するために、自分にとって最低限守りたいラインを考えます。

失敗したときのことと成功したときのことを幅で考える (#機会損失)

リスクはダウンサイドとアップサイドの両方があるため、ダウンサイドとアップサイドの両方を幅で考えます。またアップサイドを逃したときの機会損失を考えます。

認知バイアスを学ぶ (#バイアス)

損失回避など、人間の意思決定に関するバイアスの存在を学び、意思決定に活かします。

2つ以上の選択肢が出るまで意思決定をしない (#選択肢)

やるかやらないかの選択肢ではなく、やる場合にも複数の選択肢を作るよう制約をつけることで、より良い意思決定ができるように促します。

教育改善のための評価方法

プロセス評価	アウトプット評価	アウトカム評価 (学習)	アウトカム評価 (成果物)
• リスク分析活動の量（時間・回数）	• 把握したリスクの量 • 把握したリスクの質	• 不確実性・曖昧さ・リスクに関するリフレクションシ	• 認識された許容可能な損失を用いた判断の質

• リスク分析活動の質 • 許容可能な損失の分析の活動の量（時間・回数） • 許容可能な損失の分析の活動の質 • 機会損失の分析の量（時間・回数） • 機会損失の分析の質 • バイアスの回避の実施の量（時間・回数） • バイアスの回避の実施の質 • 選択肢を考慮した意思決定プロセスの質	• 許容可能な損失の認識の質 • 分析で得られた機会損失の認識の質 • 検討した選択肢の量 • 検討した選択肢の質	• ートやレポート • 学生による自己評価 • リスク分析の理解 • 許容可能な損失の概念と分析プロセスの理解 • 機会損失の概念と分析プロセスの理解 • バイアスの概念と回避プロセスの理解 • 複数選択肢を持つことの意義とプロセスの理解	• 期間損失を用いた判断の質 • 検討した選択肢による行動の変化の質
--	--	---	---

参考文献

- タレブ, N. N. (2019). 身銭を切れ: 「リスクを生きる」人だけが知っている人生の本質. ダイヤモンド社.
- 田淵直也. (2021). 「不確実性」超入門 (日経ビジネス人文庫). 日本経済新聞出版.

コア・スキル (8) 試してみる

不確実性が高い状況下では、緻密な計画を立てるよりも、試してみることが重要です。本コア・スキルは行動を伴う試行錯誤を。

主な学習活動

活動名	タグ	説明
仮説検証を学ぶ	#仮説検証	仮説検証の意義と基本的な考え方、方法論を身につけます。
セールスをする	#セールス	売ることを通して仮説の検証を行います。
実験をする	#実験	適切な実験方法を学び、実践することを通して、行動を伴う仮説検証を
プロトタイプを作る	#プロトタイプ	プロトタイプを作り、使ってもらうことを通して実験を行います。

コア・スキルのレベル

Level 1	Level 2	Level 3
仮説検証の概念を理解している	適切な手法で仮説検証を実施できる	仮説検証を複数回実施して仮説の精度を高めることができる

学習活動の例

マシュマロチャレンジを行う (#仮説検証)

試してみることの重要性を知るために、マシュマロチャレンジを行います。マシュマロチャレンジについては、Web での解説などをご覧ください。

売上予測のトップダウンの計算とボトムアップの計算を行う (#仮説検証)

机上での仮説検証の手段として、検算やフェミ推定を行います。たとえば、フェルミ推定を通して全体の市場規模を推定し、その市場のシェアの何パーセントを取るか、といったトップダウンで売上規模の計算をするだけではなく、商品単価×販売数というボトムアップでの売上規模を計算してもらい、両方から挟み撃ちをする形で売上を計算します。

仮説検証の手段をリストアップする (#仮説検証)

今ある資源でできる検証の方法と、もし資源があればできる仮説検証の方法をリストアップしてみます。

同人誌を作って販売する (#プロトタイプ, #セールス, #実験)

自分自身が売れると思った同人誌を作って販売することで、プロトタイプを作り、実際にセールスまで行うことで、自分の仮説の検証を行います。

2種類のチラシを作る (#実験, #プロトタイプ)

チラシというプロトタイプを2種類作り、どちらのチラシの方の反応が良いかを見た後に、どちらのアイデアを進めるべきかを判断します。

寸劇を行う (#プロトタイプ)

アイデアが利用される状況を模した寸劇を行うことで、そのアイデアが実際に有効かどうかを体で確認します。

教育改善のための評価方法

プロセス評価	アウトプット評価	アウトカム評価 (学習)	アウトカム評価 (成果物)
仮説検証の活動の量（時間・回数）	仮説検証の結果の量と質	試してみることにするリフレクション	適切な仮説の検証による事業進捗

- 仮説検証の活動の質 - プロトタイプング活動の量（時間・回数） - プロトタイプング活動の質 - セールスの活動の量（時間・回数） - セールスの活動の質 - 実験の活動の量（時間・回数） - 実験の活動の質	- セールスによって得られた結果の量と質 - 実験によって生まれたアウトプットの量と質 - プロトタイプングの量と質	- シートやレポート - 学生による自己評価 - 仮説検証の概念の理解 - セールスの方法の理解 - 実験の方法の理解 - プロトタイプング方法の理解	- セールスの - 実験によって得られた仮説検証
--	--	--	---

参考文献

- ヨツカイネン, J., & ロンカイネン, T. (2022). Experimentation Works ビジネス実験の驚くべき威力 (渡部薫 訳). 文眞堂.
- リース, E. (2012). リーンスタートアップ (田中亨, 近藤玄大, & 井口耕二 訳). 日経BP.
- グラント, A. (2021). THINK AGAIN 発想を変える、思い込みを手放す (楠木建 訳). 日本経済新聞出版.

コア・スキル (9) 意思決定をする

得られた情報や学びをもとにして、最終的な意思決定を行います。

主な学習活動

活動名	タグ	説明
疑似体験をする	#疑似体験	シミュレーションゲームなどを使って、擬似的に意思決定を行います。
ケースを議論する	#ケーススタディ	ケースや映像資料を活用して、自分たちであればどう意思決定するかを議論します。
リスクを取る	#リスクテイク	リスクを認識した上で、適切なリスクを取る経験をします。
撤退判断をする	#撤退判断	リスクを認識した上で、撤退判断を行います。

コア・スキルのレベル

Level 1	Level 2	Level 3
意思決定ができる	リスクを意識した意思決定ができる	自分の意思決定プロセスを改善することができる

学習活動の例

災害対応カードゲーム教材「クロスロード」を使った授業 (#疑似体験)

災害対応カードゲームを利用して、災害対応の意思決定を疑似体験します。

事例を使う (#ケーススタディ)

Harvard Business Review などで購入できる事例を使って意思決定に関して議論しながら学びます。

技術プロジェクトを行う (#リスクテイク, #撤退判断)

学生たち自主的な製品開発プロジェクトを行うことで、技術や顧客、撤退判断など、多くの意思決定を行う機会を提供できます。ただし学習ではなく、製品が売れたかどうかなどに集中すると、学習効果が落ちることがあります。

東京大学の本郷テックガレージなどで行われている例があります。

Go/No-Go の判断をする (#撤退判断)

東京大学のアントレプレナー道場では、チームでの実プロジェクトを行ってもらっています。その中で必ず顧客インタビュー等で実験を行ったうえで、チーム内で「このアイデアで進めるかどうか」を議論する時間を設け、Go/No-Go を決めてもらうようにします。

教育改善のための評価方法

プロセス評価	アウトプット評価	アウトカム評価 (学習)	アウトカム評価 (成果物)
- シミュレーションへの参加プロセス - ケーススタディへの参加プロセス - プロジェクトへの参加プロセス - リスクテイクのプロセス - 撤退判断のプロセス	- ケーススタディの議論の質 - プロジェクトの成果物の質 - リスクテイクの質 - 撤退判断の質	- 意思決定に関するリフレクションシートやレポート - 学生による自己評価	- 意思決定そのものの質の評価 - 意思決定がもたらした成果の評価

参考文献

- ケラー, J. (2023). Quitting やめる力: 最良の人生戦略 (児島修 訳). 日経 BP.
- バーンズ, L. B., クリステンセン, C. R., ハンセン, A. J., & 高木晴夫 (訳). (2010). ケース・メソッド教授法—世界のビジネス・スクールで採用されている. ダイヤモンド社.
- エレット, W., & 斎藤聖美 (訳). (2010). |入門|ケース・メソッド学習法—世界のビジネス・スクールで採用されている. ダイヤモンド社.

コア・スキル (10) 学びを得る

行動した結果と得られた経験をふりかえることで、深い学びを得ます。

主な学習活動

活動名	タグ	説明
メタ認知をする	#メタ認知	メタ認知の概念を知り、一連のプロセスの中で考えたことを認知します。
ふりかえる	#ふりかえり	行動した結果をふりかえる方法を身につけ、ふりかえりから自ら学びを得ます。
他人からのフィードバックを得る	#フィードバック受信	専門家や顧客からフィードバックを得ることで、他人からの学びを得ます。
他人へのフィードバックを行う	#フィードバック送信	他人の学びを促すためのフィードバックを行います
予期しなかった機会を活かす	#予期せぬ機会	実験などを通して得られた不測の事態や新しい情報を機会として捉えて活用します。

コア・スキルのレベル

Level 1	Level 2	Level 3
---------	---------	---------

経験から学びを得ること ができる	経験から良い学びを得る ことができる	自分の学び方を改善し、 経験からより良い学びを 得ることができる
---------------------	-----------------------	--

学習活動の例

経験学習の概念を学ぶ (#メタ認知, #ふりかえり)

コルブの経験学習のモデルのサイクルやギブスのリフレクティブサイクルの概念を学び、自分たちの経験を学びにしていくなめの一連の手順があることを理解します。

試験問題を作る (#メタ認知)

実践から得られた学びを使って、学生が試験問題を作ります。そうすることで、何を学べば良いのかの認知を促します。

プレイブックを書く (#メタ認知, #ふりかえり)

自分たちの行為をふりかえって、次の人たちに伝えたいベストプラクティスを『プレイブック』としてまとめることで、自分たちの教訓をより一般的なものにします。また、プレイブックをチームで共有することでピアラーニングを促します。

チームでの振り返りを行う (#ふりかえり)

一人でふりかえりをしたあとに、そのふりかえり内容をチームで共有してチームとしてのふりかえりを行うことで、多角的にふりかえるようにします。

アンケートを採る (#フィードバック)

何かの活動をするたびにアンケートを用意して、積極的に対象者から回答をもらう癖をつけ、フィードバックから学ぶようにします。

ピッチをする (#フィードバック)

自分たちのアイデアのピッチなどを行って、周囲からフィードバックをもらう活動を行います。

教育改善のための評価方法

プロセス評価	アウトプット評価	アウトカム評価 (学習)	アウトカム評価 (成果物)
- 学習に関するメタ認知活動の量（時間・回数） - 学習に関するメタ認知活動の質 - ふりかえり活動の量（時間・回数） - ふりかえりの質 - フィードバックを受け取ることにかけた時間・回数 - フィードバック受信のプロセスの質 - フィードバックを送ることにかけた時間・回数 - フィードバック送信のプロセスの質	- メタ認知の量と質と種類 - ふりかえりの量と質と種類 - 受信したフィードバックの量と質と種類 - 送信したフィードバックの量と質と種類 - 認識した予期せぬ機会の量と質と種類	- 学びを得ることに関するリフレクションシートやレポート - 学生による自己評価	- 学んだことによる行動の変化 - 学んだことを活かした事業進捗

- 予期せぬ機会
を認識するこ
とにかけた時
間
- 予期せぬ機会
を認識するプ
ロセスの質

参考文献

- コルブ, D. A., & ピーターソン, K. (2020). 最強の経験学習 (中野眞由美, 訳). 辰巳出版.
- ニルソン, L. B. (2017). 学生を自己調整学習者に育てる: アクティブラーニングのその先へ (美馬のゆり, & 伊藤崇達, 監訳). 北大路書房.

（付録 1）全国アントレプレナーシップ人材育成プログラム の構成例

2020 年度から文部科学省が主催している『全国アントレプレナーシップ人材育成プログラム』は、2 日間で約 12 時間を使うコースです。このコースを例に、日本版 EntreComp v1 との対応を見ることで、日本版 EntreComp v1 への理解を深めます。なお、このコースで使われた授業資料は、授業で活用可能な資料として Web で公開される予定です。まずは授業資料に目を通して授業内容を把握した上で、本項目を読むことをお勧めします。

タイムスケジュールと活動

このコースは以下のようなモジュール（1 クラス相当）で構成されています。各モジュールの中では、多くの場合、講義を行った後にワークショップを行います。

モジュール（実施順）	時間	説明
オリエンテーション	30 分	会の趣旨などを説明します
チーミング	30 分	チームでのアイスブレイクを行います
アイディエーション	90 分	基本となるアイデアを選び、改良します
顧客インタビュー	90 分	インタビューを通してアイデアを検証します
Go/No-Go の判断	30 分	アイデアを続けるかどうかを判断します
MVP 開発	60 分	プロトタイプを作ります
セールス準備	30 分	プロトタイプを売るための準備をします
セールス（宿題）	60 分	セールスを行ってアイデアを検証します
ピッチ準備とまとめなおし	120 分	実績をピッチという形にまとめます
ピッチ（1 回目）	60 分	ピッチを行います
ふりかえり	40 分	ピッチまでの経験をふりかえって学びを得ます

改善	60 分	得た学びを活かしてアイデアやピッチを改善します
ピッチ（2 回目）	60 分	再びピッチを行います
まとめ	40 分	全体をふりかえって学びながら、ワークショップを終えます

コースとコア・スキルの対応

このコースがカバーしている EntreComp v1 のコア・スキルは以下の通りです。
特に重視しているもの（◎）、重視しているもの（○）、触れる程度のもの（△）の順で強弱を付けています。

コア・スキル	本プログラム
(1) 問いを立てる	
(2) 情報を探索する	△
(3) アイデアを作る	△
(4) 今ある資源を認識する	
(5) 今ある資源を活用する	△
(6) 足りない資源を獲得する	○
(7) 不確実性、曖昧さ、リスクを見極める	○
(8) 試してみる	◎
(9) 意思決定をする	◎
(10) 学びを得る	◎

モジュールとコア・スキル、学習活動の対応

それぞれのモジュールで行う学習活動は以下の通りです。

活動（実施順）	対応するコア・スキル	学習活動のタグ
オリエンテーション	なし	
チーミング	なし	

アイディエーション	(2) 情報を探索する	#事例調査
	(3) アイデアを作る	#アイデアの加工
顧客インタビュー	(2) 情報を探索する	#インタビュー調査
	(6) 足りない資源を獲得する	#Ask
	(8) 試してみる	#仮説検証
	(10) 学びを得る	#予期せぬ機会
Go/No-Go の判断	(7) 不確実性、曖昧さ、リスクを見極める	#リスク分析、#選択肢
	(9) 意思決定をする	#リスクテイク、#撤退判断
MVP 開発	(5) 今ある資源を活用する	#創造的な資源活用
	(8) 試してみる	#プロトタイプ
セールス準備	(3) アイデアを作る	#アイデアの伝達
セールス（宿題）	(6) 足りない資源を獲得する	#プレコミットメント、#交渉
	(8) 試してみる	#セールス、#実験、#仮説検証
ピッチ準備とまとめ なおし	(3) アイデアを作る	#アイデアの伝達
	(10) 学びを得る	#予期せぬ機会
ピッチ（1回目）	(3) アイデアを作る	#アイデアの伝達
	(6) 足りない資源を獲得する	#Ask
	(10) 学びを得る	#フィードバック提供
ふりかえり	(10) 学びを得る	#ふりかえり、#フィードバック受容
改善	(1) 問いを立てる	#課題の特定
	(10) 学びを得る	#メタ認知
ピッチ（2回目）	(3) アイデアを作る	#アイデアの伝達
	(10) 学びを得る	#予期せぬ機会
まとめ	(1) 問いを立てる	#課題の特定
	(10) 学びを得る	#メタ認知

(付録 2) 自己チェック用ワークブック

EntreComp v1 概要版のシートを使って、ご自身が現在行っている授業で「どのコア・スキル」「どの学習活動」を行っているかをチェックしてみてください。

コース設計

以下の表を使って、各コース（一連の 15 のクラス等）どのコア・スキルを教えているかチェックしてみてください。

なお、特に重視しているもの（◎）、重視しているもの（○）、触れる程度のもの（△）と強弱を意識しながら記入されることをお勧めします。

コア・スキル	サンプ ル	コース 1	コース 2	コース 3
(1) 問いを立てる				
(2) 情報を探索する	○			
(3) アイデアを作る	△			
(4) 今ある資源を認識する				
(5) 今ある資源を活用する				
(6) 足りない資源を獲得する				
(7) 不確実性、曖昧さ、リスクを見極める				
(8) 試してみる	◎			
(9) 意思決定をする	○			
(10) 学びを得る	◎			

クラス設計

コースは複数のクラスで構成されます。1つのコースを設計するときには、各クラスでどのコア・スキルを伸ばすことを考え、対応する学習活動をクラスの中に組み込んでおくことで見通しが良くなります。

コア・スキル	サンプル 1	サンプル 2	クラス 1	クラス 2
(1) 問いを立てる				
(2) 情報を探索する	#事例調査	#インタビュー調査		
(3) アイデアを作る	#アイデアの加工			
(4) 今ある資源を認識する				
(5) 今ある資源を活用する				
(6) 足りない資源を獲得する		#Ask		
(7) 不確実性、曖昧さ、リスクを見極める				
(8) 試してみる		#仮説検証		
(9) 意思決定をする				
(10) 学びを得る		#予期せぬ機会		

(付録 3) 研究のガイド

日本版 EntreComp v1 の一部を測ることに適した尺度を紹介します。

授業前後、ならびに授業の数ヶ月後に取りすることで、授業後のコア・スキルの増減と残存効果を測り、場合によっては論文に投稿することもできます。(ただし研究の設計はそれだけではないので注意してください。)

なお、海外の尺度を日本語で使う場合は、逆翻訳法などを行う必要があります。以下はで逆翻訳法で翻訳された尺度を紹介しています。

Morris, et al. (2013) の尺度

Morris, M. H., Webb, J. W., Fu, J., & Singhal, S. (2013). A Competency-Based Perspective on Entrepreneurship Education: Conceptual and Empirical Insights. *Journal of Small Business Management*, 51(3), 352–369. <https://doi.org/10.1111/jsbm.12023>

日本版 EntreComp v1 で扱っているコンピテンシーの多くをカバーしています。日本語訳があります。翻訳をした松井克文氏に問い合わせてください。

Chandler, et al. (2011) をベースにした Yamakawa, et al. (2016) の尺度

Chandler, G. N., DeTienne, D. R., McKelvie, A., & Mumford, T. V. (2011). Causation and effectuation processes: A validation study. *Journal of Business Venturing*, 26(3), 375–390. <https://doi.org/10.1016/j.jbusvent.2009.10.006>

Yamakawa, Y., McKone-Sweet, K., Hunt, J., & Greenberg, D. (2016). Expanding the Focus of Entrepreneurship Education: Pedagogy for Teaching the Entrepreneurial Method. *Journal of Business and Entrepreneurship*, 27, 19-46.

コーゼーションとエフェクチュエーションを中心にカバーしています。翻訳をした松井克文氏に問い合わせてください。

López-Núñez, et al. (2022) の尺度

López-Núñez, M. I., Rubio-Valdehita, S., Armuña, C., & Pérez-Urria, E. (2022). EntreComp Questionnaire: A Self-Assessment Tool for Entrepreneurship Competencies. *Sustainability*, 14(5), 2983. <https://doi.org/10.3390/su14052983>

Armuña, C., Ramos, S., Juan, J., Feijóo, C., & Arenal, A. (2020). From stand-up to start-up: exploring entrepreneurship competences and STEM women's intention. *International Entrepreneurship and Management Journal*, 16(1), 69–92. <https://doi.org/10.1007/s11365-019-00627-z>

今後公開予定です。翻訳をした松井克文氏に問い合わせてください。

Short Scale of Creative Self 日本語版 (2022) の尺度

日本語版の創造的自己尺度が公開されています。本 EntreComp v1 の『アイデアを作る』ことの一部に対応しています。

<https://osf.io/kaux4/>

その他の尺度

また、コア・スキル以外の起業意思や起業家的情熱を測りたい場合は以下の尺度などを参考にしてください。以下の尺度も翻訳しています。

Entrepreneurial Intention

Liñán, F., & Chen, Y. (2009). Development and Cross–Cultural Application of a Specific Instrument to Measure Entrepreneurial Intentions. *Entrepreneurship Theory and Practice*, 33(3), 593–617. <https://doi.org/10.1111/j.1540-6520.2009.00318.x>

翻訳をした松井克文氏に問い合わせてください。

Entrepreneurial Passion

Cardon, M. S., Gregoire, D. A., Stevens, C. E., & Patel, P. C. (2013). Measuring entrepreneurial passion: Conceptual foundations and scale validation. *Journal of Business Venturing*, 28(3), 373–396. <https://doi.org/10.1016/j.jbusvent.2012.03.003>

翻訳をした松井克文氏に問い合わせてください。

