HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	「スポーツで学ぶアントレプレナーシップ」プロジェクト実施報告 ： バスケットボール教室開催とその成果
Author(s)	椎名, 希美; 越智, 啓吾; 岩城, 圭司 他
Citation	高等教育ジャーナル ： 高等教育と生涯学習, 31, 55-64
Issue Date	2024-04
DOI	https://doi.org/10.14943/J.HighEdu.31.55
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/91700
Type	departmental bulletin paper
File Information	HighEdu.31_p55-64.pdf

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

10.14943/J.HighEdu.31.55
J. Higher Education and Lifelong Learning **31** (2024)
〈Report〉

Entrepreneurship through: Evidence from Basketball Classes Held for Elementary School Students in Naganuma

Nozomi Shiina[1)*], Keigo Ochi[2)], Keiji Iwaki[1)], Akito Shiraishi[1)] and Itsuro Sugimura[1)]

1) Institute for the Promotion of Business-Regional Collaboration, Hokkaido University

2) Graduate school of science, Hokkaido University

「スポーツで学ぶアントレプレナーシップ」プロジェクト実施報告 ―バスケットボール教室開催とその成果―

椎名　希美[1)**]，越智　啓吾[2)]，岩城　圭司[1)]，白石　瑛人[1)]，杉村　逸郎[1)]

1) 北海道大学産学・地域協働推進機構

2) 北海道大学大学院理学院

Abstract ― A The "Entrepreneurship Through Sports" project launched against the backdrop of the increasing importance of entrepreneurship education, the declining number of sports opportunities in Hokkaido, and the serious decline in elementary school students' physical fitness. The project seeks to capitalize on the high affinity between the effects of sports and the fostering of entrepreneurship. Under the project, a basketball school was offered to 12 elementary school students in Naganuma. The concept was "growing by improving individual skills and team play and learning to make the most of them," and the program included individual skill lessons, lectures on teamwork, games, and consistent positive encouragement. Questionnaires sent to participants, parents, and university students who served as instructors showed positive responses in all areas related to entrepreneurship and sports opportunities, indicating that the project achieved success.

(Accepted on 5 February 2024)

*) Correspondence: Institute for the Promotion of Business-Regional Collaboration, Hokkaido University, Sapporo 001–0021, Japan
E-mail: n-shiina@mcip.hokudai.ac.jp

**) 連絡先：001–0021　北海道札幌市北区北 21 条西 11 丁目　北海道大学産学・地域協働推進機構

1. はじめに

1.1 アントレプレナーシップ教育の現状

近年，アントレプレナーシップの醸成が求められている。アントレプレナーシップは日本語では起業家（企業家）精神と訳されることが多く，狭義の意味では具体的な起業活動を指すが，文部科学省ではアントレプレナーシップを，様々な困難や変化に対し，与えられた環境のみならず自ら枠を超えて行動を起こし，新たな価値を生み出していく精神と定義するように，起業活動だけではなく，広くマインド，資質，コンピテンシーを含む概念として理解が進んでいる。日本では小・中学校から「社会的・職業的自立を促すキャリア教育」の一環として起業体験推進事業が推進されてきた（文部科学省，2016）。首相官邸における教育再生実行会議（第七次提言）では「自ら企画し，高い志を持ち，多様な他者と協働しながら新しい価値を生み出す主体性や創造性…の必要性」が指摘され，キャリア教育の一環として「アントレプレナーシップ・資質・能力」を有する人材育成のモデル構築に取り組むことが提言されている。大学教育においても，文部科学省により 2014～2016 年度には起業に挑戦する人材や産業界でイノベーションを興す人材の育成プログラムの開発・実施を目指したグローバルアントレプレナー育成促進事業（EDGE）が実施され，2017～2021 年度では学生等によるアイデア創出に留まらず，実際に起業まで行える実践プログラムの構築，アントレプレナー育成に必須の新たなネットワーク構築等を通じて我が国全体のアントレプレナーシップ醸成，ベンチャー創出力の強化をはかる目的で次世代アントレプレナー育成事業（EDGE-NEXT）が実施された。2021 年度からも，これからの教育においても継続してアントレプレナーシップを優先事項に位置づけ，その醸成・動機付け・行動特性の形成・社会実践と発揮の段階を設定し，2025 年度を目標にスタートアップ・エコシステム形成を目指している。

1.2 初等教育におけるアントレプレナーシップ教育と課題

アントレプレナーシップ教育が求められる一方で，日本のアントレプレナーシップに係る各種指標は G7 主要国中 6 位（Laszlo, 2020），大学生が関連する教育を受講する割合は 1％であることが報告されている（Niels, 2020）。この主な原因として，国内起業家へのアンケート調査によると，「失敗に対する危惧：37.6％」，「身近に起業家がいない：19.5％」，「学校教育：15.0％」等が挙げられている（成長戦略会議配布資料 2021）。

加えて，平井（2011）は，アントレプレナーシップ教育においては，仲間と意思疎通を図るコミュニケーション能力，コスト意識，責任感や達成感を学ぶことが重要であると議論しており，小中高校生の間に教育を開始するのが良いと結論付けている。しかし，我が国においては，授業のカリキュラムに体系づけることと，指導者の育成が今後の課題であるとも指摘している。経済産業省の指導事例集『「生きる力」を育む起業家教育のススメ（2015）』によると，サンプル 235 校のうち 10.2％の小学校で，334 校のうち 32.9％の中学校で，58 校のうち 43.1％の高校で起業家教育が実施されていることが示されており，小中学校での導入が進んでいないことが確認できる。保田（2022）では，米国との比較から日本の初等教育の場合は，新たなカリキュラムの導入余地が限られていること，また指導できる人材も手薄なことから，アントレプレナーシップ教育の導入ハードルが高いことを指摘している。以上のことより，初等教育でのアントレプレナーシップ教育がより求められる背景があるが，カリキュラム内への導入が困難である点，指導者が不足している点により教育プログラム導入が進んでいない現状が課題として確認された。

1.3 本研究の目的

筆者は，これまで大学にてアントレプレナーシップ教育を担当し，座学形式のビジネス基礎科目，PBL 形式でデザインシンキングやアートシンキングを活用した講義を実践してきた。これらのノウハ

ウの蓄積がある点，アントレプレナーシップ教育を受講した大学生との連携が図れる点を加味し，初等教育向けのアントレプレナーシップ教育を実施できないかと考えた。そこで，初等教育を対象とした実践的かつ効果的なアントレプレナーシップ教育機会の提供をすること目的とし，アントレプレナーシップ教育プログラムの開発と効果検証を行うこととした。

2. 育成すべきコンピテンシーの設定

アントレプレナーシップの構成要素として，European commission では，EntreComp のフレームワークを提示している（図 1）。EntreComp では以下のような 15 のコンピテンシーを提示している（表 1）。日本の現行学習指導要領では，子どもたちの「生きる力」の育成を目指しており，変化の激しいこれからの社会を生きるために，確かな学力，豊かな人間性，健康・体力の血・徳・体をバランス良く育てることが求められているとしている。そして，起業家教育とは起業家精神（チャレンジ精神，創造性，探究心等）と起業家資質・能力（情報収集・分析力，判断力，実行力，リーダーシップ，コミュニケーション力等）を有する人材を育成する教育であるとし実施を推進している。Lackéus（2015）では，アントレプレナーシップ教育プログラムのプログレッションモデルに基づき，その達成に向け中心的な役割を果たすと考えられる側面を組み込んだ統一モデルを提示している。このモデルにおいて，最初の段階においては，チームベースの価値創造の取り組みやアクションベースの実践を通じた，自己効力感の醸成が推奨されている。

そこで，筆者らは，学習指導要領で重視されている観点，プログレッションモデルを考慮し，15 のコンピテンシーの中でも特に，self-awareness and self-efficacy「自分の強みを理解できる」，working with others「チームワークの重要性を理解できる」「チームにおける自分の役割を感じることができる」，learning through experience「他者と共に学ぶ」を初等教育において育成すべきコンピテンシーとして設定した。

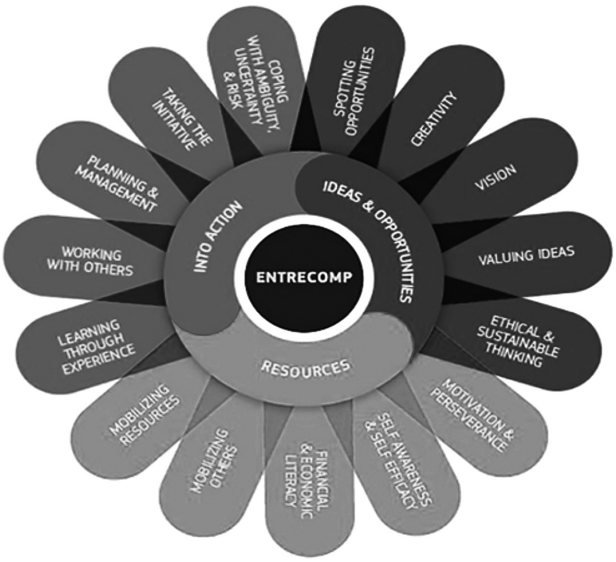

図 1　EntreComp（EntreComp, 2019）

表 1　アントレプレナーシップの構成要素

項目	キーワード
spotting opportunities	「満たすべきニーズや課題の特定」「価値創造の機会創出」
creativity	「革新的アプローチの探求」「知識や資源を組み合わせて価値創出」
vision	「未来を想像」「ビジョンの策定」「未来のシナリオを視覚化」
valuing ideas	「社会的，文化的，環境的な観点から価値を判断」「可能性の最大化」
ethical and sustainable thinking	「価値の影響を評価」「目標の持続可能性を検討」「責任を持った行動」
self-awareness and self-efficacy	「個人と組織の強みや弱みを特定」「自分の能力を信じる」
motivation and perseverance	「アイデアを行動に」「忍耐強く挑戦し続ける」「一時的な失敗に負けない」
mobilizing resources	「リソースの入手と管理」「資源の最大化」「能力の管理」
financial and economic literary	「コストを見積もる」「財務計画の評価」「資金の管理」
mobilizing others	「ステークホルダーを鼓舞」「リーダーシップ」「コミュニケーション」
taking the initiative	「チャレンジ」「自律した行動」「意思を貫く」「タスクの遂行」
planning and management	「目標を設定」「優先順位と行動計画の決定」「予期せぬ変化への対応」
coping with uncertainty ambiguity and risk	「リスクを含む意思決定を下す」「リスクテイク」「柔軟な対応」
working with others	「他社との協力・協調」「競争に立ち向かう」「対立の解決」
learning through experience	「学習機会として活用」「他者と共に学ぶ」「成功と失敗から学ぶ」

3. 教育アプローチ

3.1 教育アプローチ法の検討

Lackéus（2013）によると，起業家教育は，しばしば 3 つのアプローチに分類される。1 つ目は，アントレプレナーシップという現象を一般的に理解させることを目的とした，内容豊富で理論的なアプローチを意味するアントレプレナーシップ「について」教える。2 つ目は，起業家を目指す人々に必要な知識やスキルを与えることを目的とした，職業志向のアプローチを意味するアントレプレナーシップの「ために」教えるである。3 つ目は，学生が実際の起業家としての学習プロセスを経る，プロセスに基づく，しばしば経験的なアプローチを意味するアントレプレナーシップを「通して」教えるである。

Lackéus (2015) のレポートでは, アントレプレナーシップを「通して」, 学生が実際の起業家としての学習プロセスを経て学ぶ, 経験的なアプローチこそが, アントレプレナーシップのより広義の意味に寄り添い，起業家の特性，プロセス，経験を一般の他の科目と統合，組み込むことができると述べている。そして, アントレプレナーシップに「ついて」「ために」のアプローチは，主に中高等教育レベルの学生の一部のみに関連するものであるが，アントレプレナーシップを「通して」学ぶ組み込み型のアプローチとは，すべての学生，すべての教育レベルに関連することができるとしている。以上のことより，筆者らは，経験的なアプローチを採用することとし，Kolb の経験学習モデル（experiential learning model）に基づき，プログラムの構築を行った。Kolb のモデルは 4 つのステップからなる。個人は①具体的な経験をし，②その内容を振り返って内省することで，③そこから得られた教訓を抽象的な仮説や概念に落とし込み，④それを新たな状況に適用することによって学習する，というモデルである（松尾，2008）。

3.2 スポーツとの融合

教育プログラムの開発に向けて，経験学習モデルを活用したアプローチ法に適していること，コンピテンシーの形成に効果的な結果が予想されること，初等教育向けのアントレプレナーシップ教育であることから対象者が楽しんで参加ができるという側面も併せ持ち，興味関心が失われにくいテーマを設定する必要があった。

文部科学省では，スポーツの効果や意義として，体力増進や健康促進はもちろんのこと，精神的なストレスの発散, 生活習慣病の予防だけにとどまらず, 自己責任，克己心，コミュニケーション能力の育成, チームワークや多様な価値観を認めあう機会を与える点を挙げている（スポーツ振興基本計画，2001）。加えて, チームで行う競技においては, チームスポーツならではのポジションに応じて自分の役割を考える能力やリーダーシップ，出来なかったことに忍耐強く取り組み練習を重ねて得られる自己効力感，戦略立案や理論立てて考え説明する能力が必要とされる。筆者らは，このようなチームスポーツを通じた経験から得られる効果は，育成すべきコンピテンシーである self-awareness and self-efficacy「自分の強みを理解できる」, working with others「チームワークの重要性を理解できる」「チームにおける自分の役割を感じることができる」，learning through experience「他者と共に学ぶ」を育成する経験学習として有効であると考えた。実際に，吉井他（2017）の研究においても小学校 3 年生を対象とした器械運動領域におけるスポーツ教育モデルを実施し，集団的達成，集団的思考，集団的相互作用などの項目において成果があったことを報告している。

そこで，スポーツとアントレプレナーシップ教育を組み合わせ「スポーツで学ぶアントレプレナーシップ」のプロジェクトを立ち上げるに至った。本プロジェクトでは，部活やスポーツでの指導経験を持つ大学生・大学院生が，小中学生に対しチームスポーツの指導を行うことに加え，アントレプレナーシップ教育プログラムを担当する大学教職員がワークショップを組み合わせて行うことでスポーツ機会の提供とアントレプレナーシップの醸成を同時に目指す。

4. 実施方法

4.1　開催地域

2023 年 6 月 17 日に長沼町を対象として第一回目の「スポーツで学ぶアントレプレナーシップ　バスケ教室」を開催することとした。長沼町は人口 10,097 人（2023 年 5 月時点）で，札幌から車で 50 分程度の地域であり，小学校の生徒数は 400 人である。長沼町は，北海道大学が実施するイノベーションアイデア創出のための産学官連携プログラムである DEMOLA（デモーラ）への参加実績があり，アントレプレナーシップ教育に対する理解が深く協力が得られやすいこと，大学からの移動が比較的容易であり継続実施が見込めること，現行スポーツ少年団数が少なく機会提供のインパクトが大きく，参加者のスポーツ経験にも差が少ないことが予想されること，以上の点から長沼町を対象地域とした。

4.2　プログラム内容

北海道大学バスケットボール部学生 3 名による指導に加え，チームワークに関するワークショップを行い試合前後での振り返りを行う構成として実施した。バスケットボールを選定した理由は，チームスポーツであり，かつ 5 人 1 チームで各人に異なる役割があること，個人スキルの占める重要性が高く，スキル向上の楽しみがあることからアントレプレナーシップの醸成に適していると判断し選定した。特に，個人スキルの練習を通じて強みを知ることから「Self-awareness and self-efficacy」，試合中を通してチームワークの重要性を感じることから「Working with others」，試合とレクチャーの繰り返しを通して成長を感じる「learning through experience」の育成が期待できると推察した。

開催にあたりコンセプトを「個人スキルの向上による成長実感とそれを活かすチームプレーを学ぶ」と設定し，Kolb の経験学習モデルを活用し，具体的な経験として，中～高難度に設定した個人スキルレッスン（コーディネーション・ドリブル練習・シュート練習・パス練習・応用練習）と試合を実施した。1 度試合を実施したのち，内省的観察として，

表 2　プログラム内容

学習段階	具体的な取り組み	関連するコンピテンシー
具体的経験	・個人スキルレッスン ・試合（1 回目）	self-awareness and self-efficacy
内省的観察	・試合後のレクチャーを通じて自身の役割やチームとしてのプレーを振り返る	working with others learning through experience
具体的経験	・チームプレー練習 ・試合（2 回目）	working with others
内省的観察 抽象的概念化	・振り返りレクチャー ・指導者からの講評 ・アンケート	learning through experience
能動的実験	・次回以降で実施（別日程での異なる種目のプログラムを案内）	

13:00	受付開始
13:30	教室開始
13:30~13:40	アイスブレイク
13:40~13:45	準備運動
13:45~15:00	個人スキルレッスン
15:00~15:10	休憩、ルール確認
15:10~15:20	試合
15:20~15:30	レクチャー
15:30~15:40	チームプレー練習
15:40~16:00	試合
16:00~16:30	振り返り、講評
16:30	教室終了

図 2　当日のスケジュール

チームワークに関するレクチャーを行いチームでの役割について話し合い，チームとしての目標設定を行った。その後，再度具体的な経験としてチームプレー練習を行い，2 回目の試合を実施した。2 回目の試合では，成長実感とチームプレーの重要性を実感するため指導者である大学生からも積極的な声かけを実施し，目標を達成するように促した。最後に，内省的観察のための第 2 試合を含めた取り組み全体を通じての振り返りを行うと共に，アントレプレナーシップ教育の概念を伝えることやチームワークの重要性の確認，日常生活への応用についてのレクチャーを加えながらインタラクティブに全員で考えることで，抽象的概念化を促す構成とした。能動的な実験としては，1 度のプログラム内では到達が困難であったため，次回以降のプログラムへつなぐこととした。スケジュールの全体像は図 2 に示すとおりである。

4.3　参加者について

参加者はチラシを小中学校内で配布し，募集を行った。募集期間は開始前約 3 週間である。参加者は複数学年の小学生 12 名（3 年生 2 名，4 年生 4 名，5 年生 2 名，6 年生 4 名）であった。男女比は男性 9 名，女性 3 名であった。参加者の事前アンケートによると，参加者は，バスケットボールの経験については，未経験，あるいは，人数が減ってしまいバスケットボールができない環境になってしまったなど，全員が日常的にバスケットボールをしていない生徒であった。

4.4　検証方法

プログラム終了後に，アントレプレナーシップに関する self-awareness and self-efficacy「自分の強みを理解できる」，working with others「チームワークの重要性を理解できる」「チームにおける自分の役割を感じることができる」，learning through experience「他者と共に学ぶ」が育成されたかを確認するために，参加者 12 名にアンケートを実施した。加えて保護者 7 名，指導にあたった学生 3 名にもアンケートを実施した。本研究参加者には，研究目的，方法，参加は自由意志で拒否による不利益はないこと，および，個人情報の保護について，口頭で説明を行い，同意を得た。調査は無記名とし，個人が特定されないよう配慮した。

参加者への質問は，「自分の強みを感じることができたか」「チームワークの重要性を感じることができたか」「チームにおける自分の役割を感じることができたか」という項目を設定し，感じた，まあまあ感じた，どちらでもない，あまり感じなかった，感じなかった，の 5 段階評価で回答を行った。加えて，同様に 5 段階評価でバスケ教室は楽しかったか，また参加したいか，継続的にバスケットボールをしたいと思うか，バスケットボールがうまくなったと思うか，自由記述で感想を聞き，本取り組みの継続実施に関わる項目についても質問を行った。

保護者に対しては，参加して良かったか，また参加させてみたいかについて，思う，少し思う，普通，あまり思わない，思わないの 5 段階評価で質問し，どんなところが良かったか，感想などについて自由記述で質問を行った。

指導学生に対しては，運営側としてイベントに参加した感想，スポーツを通じて，子供たちや参加者に教えることで新たな気づきや知識は深まったか，難しかったこと，楽しかったこと，成長を実感した点について自由記述にて質問を行った。

5. 結果

5.1　参加者アンケートの結果

自分の強みを感じることができたかという質問項目に関して，回答平均値は 3.67（標準偏差 1.18）であり，ばらつきが見られた。チームワークの重要性を感じたかという質問では，回答平均値は 4.67（標準偏差 0.47）で高い数値を示していた。チームにおける自分の役割を感じることができたかの質問に関しても，回答平均が 4.33（標準偏差 0.85）であり，こちらも高い数値を示した。全項目において 6 割以上の生徒が「感じた，まあまあ感じた」を選択していた。特にチームワークの重要性とチームでの役割について共感を示した生徒が多かった。「楽しかったか」「また参加したいか」「継続的にバスケをしたいか」「上手くなったと思うか」などのスポーツ機会の提供に関係する項目は，いずれも，多くの生徒から好評であり平均値は 4.0 を上回っていた。

自由記述欄をカテゴリー①他者との関わりについて，自分の感情について，スキルについてに分類し，カテゴリー②ポジティブ，ネガティブ，どちらでもないで分類すると表 4 のようにまとめられた。参加者からは総じて楽しかったという意見が多かった。

表 3　参加者アンケートの結果（平均と標準偏差）

アンケート項目	平均値	標準偏差
楽しかったか	4.92	0.28
また参加したいか	4.58	0.64
継続的にバスケットボールをしたいか	4.33	1.11
上手くなったと思うか	4.25	0.60
自分の強みを感じたか	3.67	1.18
チームワークの重要性を感じたか	4.67	0.47
チームにおける自分の役割を感じたか	4.33	0.85

表 4　参加者アンケートの結果（自由記述）

カテゴリー分類 1	カテゴリー分類 2	回答数	実際の回答抜粋
他者との関わりについて	ポジティブ	2	失敗しても「惜しい！」「上手くなったね」「大丈夫だよ」と言ってくれて嬉しかった
自分の感情について	ポジティブ	6	楽しかった，また行きたい
スキルについて	ポジティブ	3	いっぱい技を覚えて楽しかった

表 5　保護者アンケートの結果（自由記述）

カテゴリー分類 1	カテゴリー分類 2	回答数	実際の回答抜粋
スポーツの機会について	ポジティブ	4	大人数でバスケをする機会を与えてくださりありがとうございました。
チームワークについて	ポジティブ	3	チームスポーツを通して協力することの大切さに気づいてくれたらいいな
大学生との関わりについて	ポジティブ	1	シュートが入った時褒めてもらえたり，楽しくバスケしていた。
プログラムの構成について	ポジティブ	1	イベントの趣旨等の共有がされていて，素晴らしいと思った。
子供の様子につい	ポジティブ	1	楽しくバスケをしていたのでよかった

5.2　保護者アンケートの結果

保護者へのアンケートの結果では，「お子さんが参加してよかったと思うか」「また参加させてみたいと思うか」「他のスポーツも経験してほしいと思うか」の質問に対し，回答者全員が 5 段階評価最高の 5 思うを選択していた。自由記述欄に関しては，カテゴリー①スポーツの機会について，チームワークについて，大学生との関わりについて，プログラムの構成について，子供たちの様子について分類し，カテゴリー②ポジティブ，ネガティブ，どちらでもないで分類すると表 5 のようにまとめられた。

保護者に関しては，子供の楽しそうな姿を見ることができたことに加えて，日常的に大人数でバスケットボールができない状況において，機会提供の価値があることが確認できた。

5.3　指導学生へのアンケートの結果

講師として参加したバスケットボール部の学生からは，「思春期ということもあり，感情をストレートに表現できない子供達の心情を推測って接することが大切だということを感じた。」など，やりがいを感じるとともに，自身のこれまでの経験を還元する場としての価値があると実感していることが確認できた。加えて，特に成長を実感したこととして，課題解決力，行動力，協調性，コミュニケーション力，リーダーシップや交渉力が挙げられており，大学生に対しての教育機会としても機能したと考えられる。

6. 考察

本研究では, self-awareness and self-efficacy, working with others，learning through experience を育成すべきコンピテンシーとしてプログラムを実施した。その結果，参加者からはアンケート項目において，いずれも実施後に効果を示すポジティブな回答が得られた。特に working with others に対応するチームワークの項目に関しては，平均値 4.67（標準偏差 0.47）と高い値が得られ有効であった。この結果は，Kolb の経験学習モデルを活用し，試合という最もチームワークが必要とされる局面を，2 度に分けて行い，試合の間に内省的観察を実施するレクチャーと目標設定を行ったことによる効果であると考えられる。加えて，チームにおける自分の役割を感じることができたかの質問に関しても，回答平均が 4.33（標準偏差 0.85）での回答が得られており，同様に具体的経験（試合）と内省的観察（レクチャー，目標設定，振り返り）を，短時間の中で 2 度繰り返す構成としたことが有効に機能していたと考えられる。加えて，自由記述にみられるように指導者による積極的な声かけ等により，常にポジティブな感情でプログラムに参加できていることも要因として挙げられる。

一方で，self-awareness and self-efficacy に対応する自分の強みを感じたかという質問に関しては平均値 3.67（標準偏差 1.18）であり回答にばらつきが見られた。自由記述からも，スキルについて上達を実感した声もあったが，それらが具体的に試合で発揮で

きた，活かされたという実感までには至っていないことが分かる。自分の強みの発見は一度の機会では難しく，継続的な活動が必要であると考えられる。

7. まとめ

アントレプレナーシップ教育の重要性が増している背景を受け，初等教育を対象とした実践的かつ効果的なアントレプレナーシップ教育機会の提供と教育プログラムの開発・効果検証を行うことを目的とし，「スポーツで学ぶアントレプレナーシップ」のプロジェクトを立ち上げ，長沼町でバスケットボール教室を開催するに至った。スポーツのもつ集団的達成，集団的思考，集団的相互作用に効果的であるという特性を活用し，Kolb の経験学習モデルを組み込んだプログラムを開発した結果，特に working with others に対応するチームワークや自分の役割の理解についてポジティブな効果が見られた。スポーツという体験を通じた学び，大学生などの外部の指導者や他者との関わりの中で，試合を活用した具体的経験と内省的観察を繰り返すことにより実現できたと考えられる。また，本プログラムはアントレプレナーシップ教育機会の提供という点で，保護者や指導者側の大学生においても価値提供が行えることが明らかとなった。

今後の課題として参加人数が 12 名であり，対象が小学生かつ開催時間が限られていたという背景からも詳細なヒアリングやインタビューを実施することが困難であったが，今後は観察なども含め更に深い検討を進めたい。加えて，アントレプレナーシップ教育の観点からも，複数回開催によってより多くの小中学生に向けて教育機会を提供し，効果を継続的に図ることが必要である。多種目，他市町村への展開も検討して継続的な実施を目指したい。

文献

Cantillon, R. (1755). *Essai sur la nature du commerce en bgénéral*. Tranduit de l'anglois.

European Commission (2019). *EntreComp: the European Entrepreneurship Competence Framework.* An official website of the European Union. Retrieved December 31, 2022, from https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=738&langId=en&pubId=8201&furtherPubs=yes

平井 由紀子（2011）．若年層に対する起業家教育プログラムの開発とその有効性の検証　早稲田大学大学院博士論文

保田 隆明（2022）．アントレプレナーシップ教育についての一考察　国民経済雑誌，*226*(1)，97–110.

経済産業省（2015）．『「生きる力」を育む起業家教育のススメ』事例集　経済産業省　Retrieved October 14, 2022 from https://www.meti.go.jp/policy/newbusiness/downloadfiles/jireisyu.pdf

Lackéus, M. (2015). *Entrepreneurship in education: What, why, when, how. Entrepreneurship 360. Background Paper.* OECD Report. Retrieved December 10, 2022, from https://www.oecd.org/cfe/leed/BGP_Entrepreneurship-in-Education.pdf

Lackéus, M. (2013). *Developing entrepreneurial competencies.* VCPLIST. COM. Retrieved December 10, 2022, from https://vcplist.com/wp-content/uploads/2013/11/Lackeus-Licentiate-Thesis-2013-Developing-Entrepreneurial-Competencies.pdf

Laszlo, S., Esteban, L., Gabor, M., & Zoltan, J. A. (2020). *Global Entrepreneurship Index 2019, Global Entrepreneurship Development Institute.* ResearchGate. Retrieved December 10, 2022, from https: //www. researchgate. net/publication/338547954_Global_Entrepreneurship_Index_2019

松尾 睦（2008）．看護師の経験学習プロセス―内容分析による実証研究―　札幌医科大学保健医療学部紀要，(11)，11–19.

文部科学省（2001）．スポーツ振興基本計画　文部科学省　Retrieved October 21, 2022, from https: //www.mext.go.jp/a_menu/sports/plan/06031014/001.htm

内閣官房・経済産業省（2021）．成長戦略会議（第 8 回）配付資料（基礎資料）　内閣官房　成長戦略会議事務局，2021 年 3 月，p.7

Neck, H. M., Neck C. P., & Murray, E. L. (2017).

Entrepreneurship: The practice and mindset. Los Angeles, SAGE Publications, Inc.

Niels, B. (2020). *Global Entrepreneurship Monitor 2019 / 2020 Global Report,* Global Entrepreneurship Research Association, Retrieved December 20, 2022, from https://www.gemconsortium.org/report/gem-2019-2020-global-report