



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	高大連携型アントレプレナーシップ教育の実践
Author(s)	椎名, 希美; Shiina, Nozomi; 白石, 瑛人 他
Citation	高等教育ジャーナル : 高等教育と生涯学習, 32, 79-87
Issue Date	2025-03
DOI	https://doi.org/10.14943/J.HighEdu.32.79
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/94548
Type	departmental bulletin paper
File Information	HighEdu.32_p79-87.pdf



Practice of Entrepreneurship Education in High School-University Collaboration

Nozomi Shiina^{*}, Akito Shiraishi and Keiji Iwaki

Institute for the Advancement of Higher Education, Hokkaido University

高大連携型アントレプレナーシップ教育の実践

椎名 希美^{**}, 白石 瑛人, 岩城 圭司

北海道大学産学・地域協働推進機構

Abstract — This study explored the implementation and effectiveness of a Project-Based Learning (PBL) entrepreneurship education program connecting high school and university students. Traditionally, entrepreneurship education has focused on university-level students, but there is a growing recognition of the need to introduce such programs at the secondary education level. The program, titled “Future Skills to Navigate Social Issues,” involved 68 participants and aimed to develop entrepreneurial mindsets and skills through collaborative problem-solving and value-creation activities. The results indicate significant educational benefits for high school and university students, including an increased understanding of entrepreneurship, improved business skills, and heightened motivation to innovate. The program also facilitated deeper interactions between high school and university students, thereby enhancing mutual learning and collaboration. Despite these positive outcomes, the study identified challenges, such as the need for continuous program improvement and the development of more diverse evaluation methods. This research suggests that a high school-university collaborative entrepreneurship education program effectively fosters entrepreneurship and shows educational benefits for both high school and college students.

(Accepted on 2 February 2025)

1. はじめに

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教育はビジネスの要素が必要とされることから、これまで大学生・大学院生が主な対象とされていたが、2023年度より、その対象を小中高校生にまで広げた文部科学省によ

る Edge Prime Initiative 事業が開始された。これにより、高等教育機関が大学生のみではなく高校生らも対象としてプログラムを展開する高大連携型のアントレプレナーシップ教育プログラムの実践が求められている。このような背景のもと、大学生と高校生の双方に学びが生まれるプログラムの創出が期待されている。これまで、川名 (2014) や高見 (2021)

^{*}) Correspondence: Institute for the Promotion of Business-Regional Collaboration, Hokkaido University, Sapporo 001-0021, Japan

E-mail: n-shiina@high.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

のように高校生のみを対象とした先行研究や、大学生のみを対象とした先行研究によるアントレプレナーシップ教育の効果に関する研究が蓄積されてきたが、高大連携型のアントレプレナーシップ教育については推進されてから経過期間が短いため、実践例自体が少ないことが指摘される。高大連携型のアントレプレナーシップ教育における先行研究では、管理会計教育におけるプログラムの有効性を検証した飛田（2024）が挙げられるが、その分析対象は受講した高校生のみであり、大学生との比較や双方向的な学びに焦点を当てた研究は乏しい。以上を踏まえ、高大連携型アントレプレナーシップ教育プログラムの実践と、大学生と高校生の双方の学びの効果を明らかにすることが求められている。

2. 本研究の目的

本研究における問いは、「高校生と大学生によるPBL（Project Based Learning）型アントレプレナーシップ教育プログラムの取り組みを通じて、高校生・大学生はどのようなことを学び、プログラム前後でどのような変化があったのか？」である。この問いを明らかにすることで、プログラムの教育的意義を検証すると共に、高大連携型アントレプレナーシップ教育の実践モデルを構築するための示唆を与えることを目的としている。

アントレプレナーシップ教育では、社会情勢や課題を捉えた上で様々な視点から解決アイデアを考え、検証し、持続可能な形で経済システムに落とし込む必要性和その手法を学ぶ。これら一連の流れを協働学習としてPBL型のプログラムで実施することで、共創活動を伴うより高次元の学びが得られることが期待される。Lackéus（2015）においても、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。これにより、高校生・大学生双方に教育効果が見込めることにより、大学資源

の無理のない有効投入、双方向の教育充実に繋がると考えられる。

3. 方法

3.1 対象

2024年4月18日～6月20日で実施した高校生と大学生によるPBL型アントレプレナーシップ教育プログラム「社会課題を読み解き未来を生き抜くフューチャースキルを育てよう」を受講した68名の大学生51名、高校生11名を対象とした。

3.2 実践の概要

学部生への教育体制を担保することも含め「社会課題を読み解き未来を生き抜くフューチャースキルを育てよう」は北海道大学ならびに小樽商科大学で単位化された講義として設置した。札幌市をはじめとするSTARTUP HOKKAIDOとの連携により講義を開催しており、広く他大学生や高校生の応募を受け付けて実施した。

プログラムの内容は、表1に示す通りである。社会課題の解決を目指すビジネスプランの構築を大きなテーマとし、大学の資源のみではなく、起業家や他大学の教員らも講師として加わることにより、幅広い知見と専門性を兼ね備える構造とした。受講者は4～6名からなる10チームに分かれ活動した。多世代の交流による効果を最大限発揮させるため、個人の興味関心を優先しつつ、大学生と高校生が入り混じるチーム編成とし、男女バランスや学年のバランスが各チームで偏らないように配慮を行った。

3.3 調査内容

プログラム終了後に、質問紙調査を実施した。目的、方法を伝え、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、説明を記載し同意が得られる方のみ回答を促した。収集したデータは、個人が特定されないよう処理し、配慮した。

表1 プログラムの内容

開催回	日付	時間	タイトル・内容	講師・ゲストメンター・審査員
第1回	4月18日	18:30 ～ 21:30	社会課題について知ろう・オリエンテーション ・社会課題とアントレプレナーシップについての講義 ・社会起業家による講話	小樽商科大学 穴沢眞学長 北海道大学 椎名希美 HelloWorld 株式会社 富田啓輔氏 料理研究家 竹田真唯氏
第2回	4月25日	18:30 ～ 21:00	社会課題について知ろう・起業家の成功談・失敗談 ・社会課題を理解するためのカードゲーム ・学生起業家による講話	北海道大学 椎名希美 AQSIM CEO 倉橋康平氏 e-Combu CEO 大砂百恵氏
第3回	5月9日	18:30 ～ 21:00	フューチャースキル・自分のキャリアについて考えよう ・キャリア講話	東京大学宇野ゼミ 宇野健司先生
第4回	5月16日	18:30 ～ 21:00	課題発見・仮説を立ててアイデアを考えよう ・デザインシンキング	北海道情報大学 安田光孝先生
第5回	5月23日	18:30 ～ 21:00	チームで新しいビジネスを考えよう/MVPをつくろう ・リーンスタートアップ	株式会社まつりば 森真悠子氏 株式会社 Progate 加藤将倫氏
第6回	5月30日	18:30 ～ 21:00	チームで新しいビジネスを考えよう/MVPをつくろう ・リーンスタートアップ	株式会社まつりば 森真悠子氏 ムラタオフィス 株式会社 村田利文氏 クラウドファーム 株式会社 田名辺健人氏
第7回	6月6日	18:30 ～ 21:00	チームで新しいビジネスを考えよう 儲かるか考えよう ・売価設定と利益計画	小樽商科大学 市原啓善先生
第8回	6月13日	18:30 ～ 21:00	アイデアを人に伝えよう ・ピッチトレーニング	特定非営利活動法人 e-Education 代表理事 三輪開人氏
第9回	6月20日	18:30 ～ 20:30	最終発表	札幌市 秋元克広市長 Plug and PlayJapan 株式会社 藤本あゆみ氏 小樽商科大学 穴沢眞学長 北海道大学 寶金清博総長

質問紙調査では、表2に示す通り、学年・年齢・性別・現在の起業環境の他に、「受講前に、起業を考えたことがあるか」、「現在、自分で起業するということに関して意識は変わったか」といった起業態度に関する質問を行っている。加えて、「アントレプレナーシップへの理解は深まったか」、「ビジネスで成功する自信は高まったか」、「自分のビジネスを創り上げる能力はどの程度向上したか」、「新しいアイデアや方法を取り入れる意欲はどの程度高まったか」などのアントレプレナーシップコンピテンシー

表2 質問紙の内容

方式	内容	質問項目
自己評価	属性	学年・年齢・性別・現在の起業環境
	起業態度 10件法	「受講前に、起業を考えたことがあるか」 「現在、自分で起業するということに関して意識は変わったか」
	アントレプレナーシップコンピテンシー 10件法	「アントレプレナーシップへの理解は深まったか」 「ビジネスで成功する自信は高まったか」 「自分のビジネスを創り上げる能力はどの程度向上したか」 「新しいアイデアや方法を取り入れる意欲はどの程度高まったか」
	満足度 10件法	プログラムの全体満足度
	自由記述	「プログラムの中で最も役立った具体的な内容や活動は何ですか」 「このプログラムで学んだ知識やスキルをどのように実践に活かせると思いますか」 「全体満足度の選択理由」
他者評価	審査員による最終発表の評価	

に関する効果についての質問を行っている。そして、プログラムの全体満足度についても質問した。これらは10件法で回答を得ている。加えて、「プログラムの中で最も役立った具体的な内容や活動は何ですか」「このプログラムで学んだ知識やスキルをどのように実践に活かせると思いますか」、「全体満足度の選択理由」について自由記述で質問を行った。これら自己評価に加え、プログラム内で実施した最終発表で審査員が評価を行った。

3.4 分析方法

本研究では、「高校生と大学生によるPBL型アントレプレナーシップ教育プログラムの取り組みを通じて、高校生・大学生はどのようなことを学び、プログラム前後でどのような変化があったのか？」という問いを明らかにするため、参加者の質問紙調査による回答をもとに、プログラムの学びに関する傾向を分析した。

具体的には、起業態度、アントレプレナーシップコンピテンシーに関する項目の効果に関しては、大学生と高校生の回答結果をまとめ、分析を加えると共に、アントレプレナーシップコンピテンシーへの効果の項目に関してはウェルチの t 検定を用いて高校生と大学生の比較を行った。

加えて、「プログラムの中で最も役に立った具体的な内容や活動は何ですか」「このプログラムで学

んだ知識やスキルをどのように実践に活かせると思いますか」「本プログラムの満足度とその回答理由」の3つの設問を対象とした自由記述データに対しては、回答データをコーディング手法を用いてテーマごとに分類し、高校生と大学生の特徴的な学びや満足度の傾向を抽出した。

まず、各回答を内容に応じてテーマに分類し、共通するパターンや特徴を導出した。具体的には、「新しい知識の発見」「チーム活動の学び」「課題進行の難しさ」など、学びに関する要素をカテゴリー化した。次に、高校生と大学生それぞれの回答データを比較し、共通点と相違点を明らかにした。特に、学びの対象や満足度の要因に注目し、それぞれの年代における特徴を整理した。最後に、各カテゴリーに該当する回答の頻度を計測し、量的な視点からも分析を補足した。これにより、特定のテーマがどの程度の参加者によって重要視されているかを明示した。

4. 結果と考察

4.1 有効回答数

質問紙調査の有効回答数は大学生34名で、学年は1年13名、2年6名、3年9名、4年4名、修士1年1名で性別は女性15名、男性19名であった。高校生は9名で学年は2年生7名、3年生2名で、性別は女性6名、男性3名であった。

4.2 起業態度に関する分析と考察

「受講前に、起業を考えたことがあるか」、「現在、自分で起業するということに関して意識は変わったか」といった起業態度に関する質問とその変化に関しては、表3、4の通りであった。高校生、大学生ともに起業に対してポジティブな変化が見られており、アントレプレナー育成における効果が得られている。

表3 大学生の起業態度に関する質問

大学生の回答		現在、自分で起業するということに関して意識は変わったか 1: 絶対にしたくない ⇔ 10: 今すぐにでもしたい・している									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
受講前に起業を考えたことがあるか。 1: 全く考えたことはない ⇔ 10: 常に考えている・起業している	1		2	3		1		3		1	
	2							2			
	3										
	4				1	1		1			
	5						2	1			
	6						1		1		
	7						1	1	1	1	
	8						2		1	1	1
	9									1	2
	10										2
ポジティブな変化		24 71%			変化なし			7 21%	ネガティブな変化		
									3 9%		

表4 高校生の起業態度に関する質問

高校生の回答		現在、自分で起業するということに関して意識は変わったか 1: 絶対にしたくない ⇔ 10: 今すぐにでもしたい・している									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
受講前に起業を考えたことがあるか。 1: 全く考えたことはない ⇔ 10: 常に考えている・起業している	1					1					
	2				1						
	3				1	1					
	4										
	5										
	6								1		
	7										
	8									1	1
	9										
	10									1	1
ポジティブな変化		7 78%			変化なし			1 11%	ネガティブな変化		
									1 11%		

4.3 アントレプレナーシップコンピテンシーに関する分析と考察

「アントレプレナーシップへの理解は深まったか」、「新しいアイデアや方法を取り入れる意欲はどの程度高まったか」の項目では、表5に示す通り高校生・大学生ともに平均値が8.0を超えており「アントレプレナーシップへの理解」や「新しいアイデアや方法を取り入れる意欲」に関して本プログラムが効果を発揮する可能性が示された。「ビジネススキルの向上」に関しても、一定の効果が窺える一方で「ビジネスへの自信」に関しては、リアルな起業家講和等を通じて難しさや失敗事例も理解したが故に平均値は6.0前後に留まった。

次に、高校生と大学生で教育効果に差があったかを確認するためにウェルチの t 検定を実施した。その結果、「アントレプレナーシップへの理解」を除く項目では有意差は認められなかった。「アントレプ

表5 各項目の平均値の差の検定結果

* $p < .05$

	大学生 n=34		高校生 n=9		比較	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値の差 (絶対値)	t 検定の結果
全体満足度	8.74	1.73	8.89	1.44	0.15	—
アントレプレナーシップへの理解	8.12	1.45	9.11	0.87	0.99	*
ビジネスへの自信	5.88	2.21	6.00	2.10	0.12	—
ビジネススキルの向上	6.91	2.13	7.63	1.49	0.71	—
新しいアイデアや方法を取り入れる意欲	8.03	1.81	8.11	1.85	0.08	—

表6 審査項目

観点	基準	評価
①魅力	新規性:ビジネスアイデアが新しく、可能性に満ち溢れている。 将来性:時代に合ったゴールがイメージでき、実現可能性がある。 社会性:実現されたときに社会的意義、社会的インパクトがある。	5:3つの基準を十分に満たした上で、さらに検討が進んでいる。
②ビジネス	市場性:強い顧客ニーズがある。必要としている人がいる。 分析性:課題と解決策がフィットしている。調査されている。 収益性:収益が得られるビジネスプランになっている。	4:3つの基準を満たしている。 3:3つの基準のうち2つ以上は満たしている。
③発表	論理性:発表がロジカルで分かりやすい構成となっている。 感性:聴衆が惹き付けられる工夫がされており、熱意が伝わる。 視認性:文字・写真・図など発表資料が見やすい。	2:3つの基準のうち1つは満たしている。 1:3つの基準のうち1つも満たしていない。
④加点ポイント	ワクワクするプランである。 上記項目以外で評価されるべきポイントがある。	1~5点の範囲内で自由にご決定ください。

「アントレプレナーシップへの理解」については有意に高校生に高い影響を及ぼしていた。大学生と比べアントレプレナーシップ教育に触れる機会が少ないため、特に高校生にアントレプレナーシップを知るきっかけとして重要な機会提供となったことが要因として挙げられる。

大学で単位認定がされているプログラムでもあるため、高校生の参加により各チームのパフォーマンスに大きな差がでることがないように配慮が必要である。最終発表時の審査員による客観的な審査に関しては表6の通りに評価項目を設け、4名の審査員による評価を行った。

審査項目ごとに高校生が含まれるチーム、含まれていないチームをウェルチのt検定で比較したところ、表7に示す通り有意差は認められなかった。本プログラムでは、大学院生のティーチングアシスタントを各チームに配置し、サポートを行うなど工夫

表7 審査結果の平均値の差の検定結果

* $p < .05$

審査委員による最終発表の審査結果	高校生が含まれないチーム	高校生が含まれるチーム	平均値の差 (絶対値)	t 検定の結果
総評価点	62.13	56.94	5.19	—
魅力	15.88	15.06	0.81	—
ビジネス	16.88	15.22	1.66	—
発表	18.38	16.31	2.06	—
加点	11.00	10.34	0.66	—

を凝らしたことにより、チームに高校生が含まれることでパフォーマンスが下がるといった事象は確認されなかった。

4.4 プログラムでの学びに関する分析と考察

次に定性的な観点からも教育効果について考察を行うため「プログラムの中で最も役立った具体的な内容や活動は何ですか」、「このプログラムで学んだ知識やスキルをどのように実践に活かせると思いますか」、「全体満足度の選択理由」の自由記述の回答に対して、回答データを、コーディング手法を用いてテーマごとに分類し、高校生と大学生の特徴的な学びや満足度の傾向を抽出した。

「プログラムの中で最も役立った具体的な内容や活動は何ですか」の記述に対しては、表8に示す通り、高校生の回答では、プレゼンテーションスキル(4件)が最も多く言及され、次に創造性とアイデア発想(3件)が挙げられていた。大学生の回答では、プレゼンテーションスキル(7件)と、ビジネススキルと実務的な知識(6件)が特に多く言及されていた。また、自己成長や実社会との接点を通じた学びを感じている点が特徴的であった。高校生と大学生を比較すると、高校生は新しい概念を学ぶ活動やロールモデルから刺激を受ける機会など、インプットが有効であることが窺え、大学生はより実践的なビジネススキルを理解しチームプロジェクトを通じてそれらを発揮できる機会の設計が有効であることが示唆された。

「このプログラムで学んだ知識やスキルをどのように実践に活かせると思いますか」の記述に対しては、表9に示す通り、高校生は学校での応用(4件)や起業やビジネスへの応用(4件)について言及し

表8 プログラムの中で最も役立った内容・活動に関する回答結果

カテゴリー	高校生 度数	大学生 度数	実際の記述例
プレゼンテーションスキル	4	7	最後のピッチのやり方の授業が役に立った。
創造性とアイデア発想	3	—	どのように考えを膨らませればよいかわかりやすかった。
ロールモデルからの学び	2	—	●●先生のお話が新鮮で役に立った。
ビジネススキルと実務的な知識	2	6	収益について考える活動。
協働学習と挑戦経験	2	—	チームで考えて、最後までやり切ることができた。
自己成長とリーダーシップ	—	5	チームでの責任感を実感した。
知識の応用と実践	—	5	学んだ内容を大学で活用した。
実社会との接点	—	3	起業家との成功談・失敗談が刺激になった。

表9 プログラムで学んだ知識やスキルの実践への活用に関する回答結果

カテゴリー	高校生 度数	大学生 度数	実際の記述例
学校での応用	4	—	学校祭の計画を考えるときにアイデアを組み立てて実行する流れを役立てた。
起業やビジネスへの応用	4	12	起業をしたいと考えているので今回の講義で教えてもらったことがつながると思う。
行動力と実践力の向上	3	5	アクティブに行動しようと思いました。
プロトタイプ作成と発想力	2	—	プロトタイプをつくり、サイクルをまわすことが大切。
プレゼンテーション技術の応用	—	8	プレゼンには実際活かせると思う。
アイデアの実現	—	7	ふわふわしたアイデアを現実的にする際に活かせる。
チーム活動と協力	—	4	チームプレーするときに活かしたい。
専門知識やツールの利用	—	3	Slack やデジタル知識を幅広いことに活かせる。

表10 全体満足度の選択理由に関する回答結果

カテゴリー	高校生 度数	大学生 度数	実際の記述例
新しい学びへの刺激	6	—	社会が動いている裏の話をよく知れたことが嬉しい。
講義内容や活動への満足	5	9	講義は毎回とても面白く、貴重な機会だった。
多様な人との出会い	4	8	いろいろな人に出会えたり、様々なコミュニティと関わって嬉しかった。
課題の進め方に関する不満	3	—	ビジネスプランを話し合う時間が足りなかった。
時間的制約の不満	2	—	考えて話し合う時間が取られず、その場でバタバタ決めることになった。
チーム活動の経験	—	6	チームメンバーから刺激を得た事が1番満足感に繋がった。
実践的経験への満足	—	5	最後のピッチの経験がとても良かった。
オンライン形式への不満	—	3	オンラインでのワークが難しかった。
スケジュールへの要望	—	2	平日夜ではなく土日にしてほしい。

ていた。学びを身近な環境で活かそうとする傾向がみられ、特に学校生活や日常的な問題解決にフォーカスしていることが読み取れる。大学生では、同様に起業やビジネスへの応用（12件）への言及が多く見られ、次いでプレゼンテーション技術の応用（8件）やアイデアの実現（7件）についての回答が見られた。学びをキャリアや社会的な課題解決など別の活動に応用しようとする姿勢がみられ、アイデアの実現などの発展性をもった回答が得られた。高校生と大学生を比較すると、高校生は大学生よりも学校生活などより身近な展開可能性に注目しており、大

学生は実際のビジネス活動や具体的なアイデア開発等に繋げて発想しており、より発展的な展開を視野に入れていることが読み取れた。加えて、大学生はチーム活動を通じてリーダーとしての成長を意識した傾向があげられた。

「本プログラムの満足度とその回答理由」の記述に対しては、表10に示す通り、高校生はポジティブな意見として、新しい学びへの刺激（6件）、講義内容や活動への満足（5件）や多様な人との出会い（4件）に言及しており、プログラムを通じて新しい知識を得ることや、普段経験できない人々の交流を大

表 11 満足度の高い群の回答

カテゴリー	高校生	大学生
新しい知識や発見	6	4
多様な人々との出会い	4	4
実践的な活動の満足感	0	6
ポジティブな雰囲気	0	5
プログラム全体の質	0	5

表 12 満足度の低い群の回答

カテゴリー	高校生	大学生
課題進行や構成への不満	2	3
チームワークに関する問題	1	2
オンライン形式の課題	0	2
内容や負担感のミスマッチ	0	2

きな価値として感じていた一方で、課題の進行やスケジュールにおける難しさを指摘する声もあがっていた。大学生は、高校生と同様に講義内容や活動への満足（9件）、多様な人との出会い（8件）にポジティブな意見が多く、加えてチーム活動の経験（6件）や実践的経験（5件）についても言及が見られた。一方で、オンライン形式への不満やスケジュールへの要望がネガティブな意見として挙げられていた。高校生と大学生を比較すると、両者とも、普段触れることのない知識や経験に刺激を受け、大きな成長を感じており、起業家や他の参加者との交流が、学びの価値を高めていることが読み取れる。相違点としては、高校生はより「刺激的」や「新しい発見」といった感想が多く、学びそのものの新鮮さを感じており、大学生は、学びをより実践的なものにとらえ具体的なキャリア形成や自己成長に結びつけている傾向が見られた。

表 11、表 12 に示す満足度が高い回答（9～10 点）と低い回答（6 点以下）を比較してみると、特に「新しい知識」「多様な人との出会い」が満足度に直結している傾向が読み取れ、プログラムの進行やチーム活動における困難が不満の主な要因となりうる可能性が示唆された。

5. まとめ

本研究では、「高校生と大学生による PBL 型アントレプレナーシップ教育プログラムの取り組みを通じて、高校生・大学生はどのようなことを学び、プログラム前後でどのような変化があったのか？」を明らかにすることで、プログラムの教育的意義を検証すると共に、高大連携型アントレプレナーシップ教育の実践モデルを構築するための示唆を与えることを目的とした。

プログラムの実践を通じて、高校生と大学生の学びについて分析した結果、高校生は学校教育では触れることの少ないアントレプレナーシップに関する新しい知識や視点を得たことが確認された。特にスタートアップや起業家などのロールモデルから実践的な経験を聞く機会が視野を広げていることが示唆され、学びの動機に繋がっていると考えられる。加えて、大学生とのチーム活動や協働の経験を通じて、協働の重要性や課題解決のプロセスを学ぶとともに、チーム内での意見共有や役割分担の難しさも経験する機会となった。これらの経験を通じて行動力や主体性の重要性を認識している。大学生に関して、アントレプレナーシップに関する基本的な理解が進んだことに加えて、ピッチやプロトタイプ作成など、実践的なスキルを学び、それらをキャリア形成や起業などの実社会に応用する視点が養われたことが示唆される。また、チーム活動の重要性を体験すると共に、自己成長やリーダーシップに必要な要素についても学びが広がっていた。高校生と大学生では同様に学びが得られている一方で、高校生は学校生活などの身近な活動への展開を重視しており、大学生は起業など実践的な応用を重視しており、学びの焦点には違いが見られた。また、高校生は行動力や意識の変革など起業態度の変容が見られ、大学生は具体的なスキルやツールの応用にも言及がみられ起業態度に加え知識とスキルの習得が窺えた。

図 1 に、本研究から得られた高大連携型アントレプレナーシップ教育の実践モデルを構築するための仮説モデルを提示する。本モデルでは、高校生と大学生の学びを基盤とし、相互作用を通じてそれぞれの教育的効果を高める仕組みを提案している。

高校生は、普段触れることのない知識や視点に強

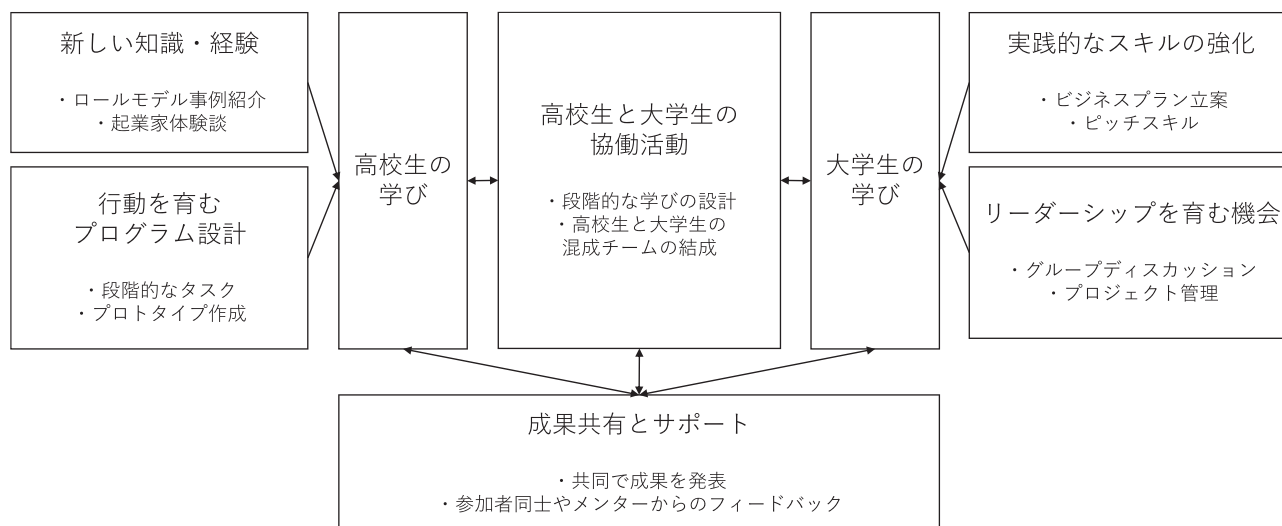


図1 高大連携型アントレプレナーシップ教育実践の仮説モデル

い学びを感じていたため、スタートアップや起業家の具体的な活動や体験談を知る機会を設けることが有効である。加えて、行動力や意識の変革を重視しているため、成功体験を積み重ねられるようなプロジェクトや段階的なタスク設計、プロトタイプ作成を行う等の行動を育むプログラム設計が有効である。

大学生は、具体的なスキルやツールの活用を重視していたため、ビジネスプラン立案やピッチスキルなどを深める機会を設けることが重要である。学びをキャリア形成や起業に結び付けたいという意識が強いいため、実社会での応用を想定した活動を提供する必要がある。加えて、チーム活動を通じてリーダーシップや役割分担を学ぶ機会を重視していたため、グループディスカッションやプロジェクト管理について学ぶ機会を提供することが有効である。

そして、高校生と大学生の学びを深める相互作用として、両者の学びの相違点を活かし、高校生が大学生から実践的な知識やスキルを学び、大学生がリーダーシップやプロジェクト管理スキルを学べるような段階的な学びの設計が必要である。そのために、高校生と大学生の混成チームを組むなど協働活動の設計が有効である。これにより、高校生は新しい知識や行動力が主体的な学びを促進し、協働活動で発揮される。大学生においても、実践的スキルやリーダーシップが、協働活動を通じて深化する。両者の学びが交差、相互作用を通じてチームの成果物や課題解決力を強化することへと繋がる。

そして、協働活動から生まれた成果を具体化し、共同で発表することで、相互の学びを更に深める場を設けると共に、メンター等からのフィードバックの場を設け、課題への理解や進捗を適切にサポートする環境を整備することが必要である。

以上のことにより、高校生は自己成長と学びの幅を広げ、大学生は実社会での応用力を高めることが期待される。また、両者の協働により、持続可能で相互学習的な教育モデルの基盤が構築されることが考えられる。

6. 今後の展望と課題

本研究は、これまで実践例が少なかった高大連携型のアントレプレナーシップ教育について、具体的な実践と、大学生と高校生の双方の学びの効果を明らかにすることで、高大連携型アントレプレナーシップ教育の実践モデルを構築するための示唆を与えたものである。本モデルは、教育現場において実践可能であり、異なる学習者層の相互作用を活用することで、より効果的な学習環境を提供するための基盤となり、今後のアントレプレナーシップ教育の設計において重要な参考資料となると考えられる。今後の課題として、本実践では高校生と大学生の数が異なっていたため、単に両者のカテゴリー数を比較する分析手法には限界があったことを踏まえ、異なる質的研究の方法を模索していく必要がある。本

研究より得られた知見を活かしプログラム内容の継続的な改善を行うことに加え、単一の事例のみではなく長期的な効果測定を実施する必要がある。以上により、高大連携型アントレプレナーシップ教育プログラムを広げ、アントレプレナーシップ教育の普及と、高校生や大学生を含めた連続的なアントレプレナーシップ教育プログラムの開発・実施に貢献していくことが必要である。

文献

- 川名 和美 (2014). 我が国の起業家教育の意義と課題——「起業教育」と「起業家学習」のための「地域つながりづくり」—— 日本政策金融公庫論集, 25, 59-80.
- 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
- 高見 啓一 (2021). 商業高校におけるアントレプレナーシップ教育の分析視座——コミュニティ・オブ・プラクティスと越境学習—— 關西大學商學論集, 65 (4), 99-115.
- 飛田 努 (2024). アクティブ・ラーニングを通じた管理会計教育の効果測定——高大連携アントレプレナーシップ教育プログラム「スプラウト」からの知見—— 会計教育研究, 12 (1), 18-27.

