

起業家教育ワークショップの特徴

1 身近なシーンから課題を発見、アイデア発想をするプログラム

当企画においてはアントレプレナーシップ教育で身につく力のうち、「課題発見力」（社会や身の回りに存在する課題を見つける力）、「創造性」（課題の解決をビジネスにつなげる発想力・創造力）に着目しています。アイデア発想ツールの“ifLink オオギリ”を利用し、提示された状況から困りごとを考えることによって、状況に応じた「課題発見力」を養います。また、課題を解決するための手段を「IF」「THEN」で考えることによって、課題に対する解決方法を思考することができます。

これらについてはビジネスにおける新規事業の開発へ繋がっていくと考えられ、状況に応じた困りごとや、あったほうが良いこと等を具体的に考えることで、事業開発に繋がる思考訓練をすることができます。また、小学生については保護者と参加させることで、子ども自身の教育の他、アントレプレナーシップ教育について保護者への周知も図ることができるプログラムとなっております。

2 学生主体による企画・運営（学生のキャリア教育）

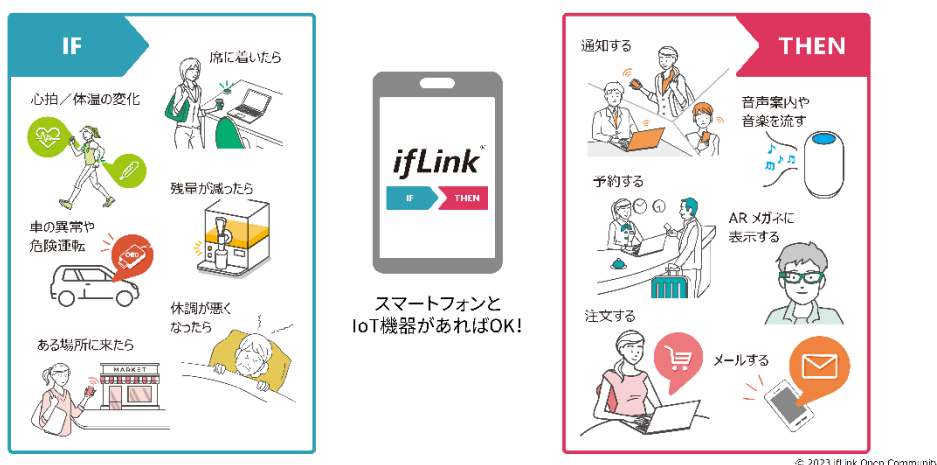
ちばアントレプレナーシップ教育コンソーシアム Seedlings of Chiba に加盟している大学の学生が中心となり、企画運営を担っています。

【参考】

ifLink とは

ifLink は、IoT 機器や Web サービスをモジュール化して組み合わせることで、便利な仕組みを作成できるプラットフォームです。専用のスマートフォンアプリなどを用いて、機器やセンサーモジュール同士を連携させることができます。

特徴は、IF-THEN の設定を行うだけで IoT 連携を簡単に行える点です。たとえば、「ドアが開いたら（IF）、ライトが光る（THEN）」のように設定できます。また、製造、介護、小売・店舗、農業、エンタメ、教育など、さまざまな現場のユースケースに適用することができます。

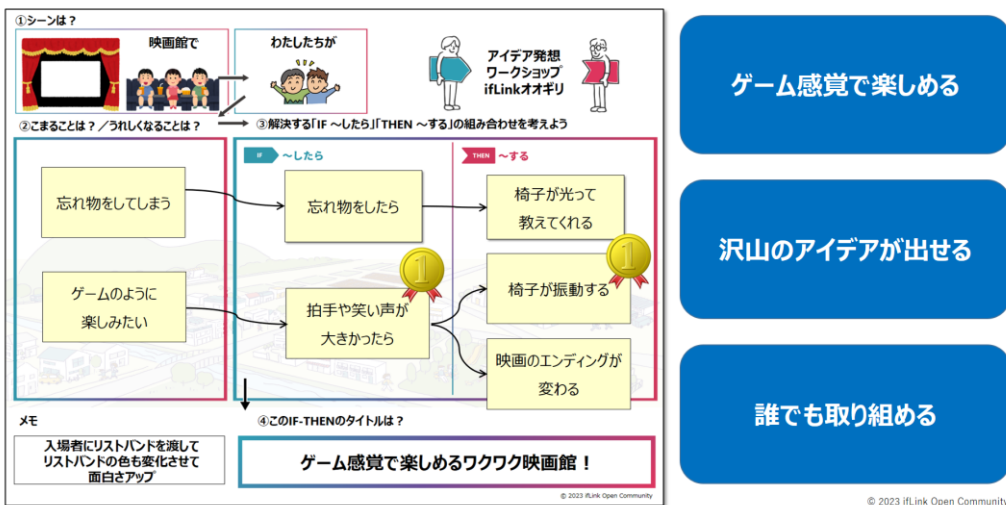


「ifLink オオギリ」とは

ifLink オオギリは一般社団法人 ifLink オープンコミュニティが提供するオリジナルのアイデア発想ワークショップです。

学校や映画館など、身近なシーンからお題を設定し、参加者はそのシーンでの困り事や嬉しい事を発想し、困り事や嬉しい事を解決・実現するアイデアを「IF (もし〇〇したら)」「THEN (〇〇する)」の形で考えて、そのアイデアを共有・ブラッシュアップしていきます。アイデアを考える際、デバイスやサービスが書かれた IF-THEN カードを活用することで、実現可能なアウトプットを出すことが可能です。子供から大人まで、たくさんの人と楽しみながら多くのアイデアを創出できるのが特徴です。

ifLinkオオギリで課題発見・解決アイデアを創出



IF-THENカードで実現手段を探索

