

～ワークショップの手引き～

あそ 「遊びとアントレプレナーシップ」

せんしんり こうがくぶせいめいいかがっかあさひけんきゅうしつ ビヨンド ネクスト プロジェクト
先進理工学部生命医科学科朝日研究室・Beyond 2020 NEXT PROJECT

ワークショップのポイント

みなさん、アントレプレナーやアントレプレナーシップって何のことか知っていますか？

じぶん ゆめ じんるい こうふく じつげん かいしゃ そしき つく ひと
自分の夢や人類の幸福を実現するために、会社や組織を作った人たちをアントレプレナー
(きぎょうか) (起業家) といいます。

アントレプレナーには、ソニーをつく いづかまさる つく ほんだそういちろう
アップルをつく スティーブ ジョブズさん、最近ではソフトバンクをつく そんまさよし
ルカリをつく やまだしんたろう つく やないただし にちじょう せいかつ
一変させるようなアイデアや商品しょうひんを世の中ひろに広めた人たちがいます。

かいしゃ つく ひと ふじん
会社を作った人たちだけでなく、ダーウィンさん、キュリー夫人、アインシュタインさん、
ゆかわひでき やまなかしんや じょうしき う やぶ はつめい あたら
湯川秀樹さん、山中伸弥さんのような、これまでの常識を打ち破るような発明や新しい
がくもん う だ がくしゃ けんきゅうしゃ
学問を生み出した学者や研究者のことを、アカデミック・アントレプレナーといいます。

しゃかい かか むずか かだい ちょうせん かいけつ こうけん ひと
社会が抱えている難しい課題に挑戦して解決に貢献した人たちをソーシャル・アントレプレ
ナーともいいます。

アントレプレナーシップとは、アントレプレナーがもっているきょうつう ころがま しせい
共通の心構えや姿勢のこと
とをいいます。アントレプレナーシップはうまれながらもっているひと
学んだり、けいけん 経験をしたりすることをつう どりよく み つけて 身につけることもできます。

～ワークショップの手引き～

このワークショップでは、「どうすれば、だれでも楽しく遊^{たの}べるようになるかな？」という
ことを、グループで議論^{ぎろん}し考えます。そして、Sustainable Development Goals (S D G s)
とよばれる、世界^{せかい}のみんなが仲よく、しあわせにくらせるようにするための 17 の目標^{もくひょう}か
らヒントをもらいながら、みんなのアイデアを発表^{はっぴょう}して、ほかのチームとも考^{かんが}えを分かち
あ^あ合います。

このワークショップの活動^{かつどう}を通じて、アントレプレナーシップ^{つう}を身近^{みぢか}に感じて、新^{かん}しい
こと^{あた}らに挑^{ちようせん}戦^{たいせつ}することの大切^しさを知^{おち}ってほしいと思います。

制作物^{せいさくぶつ}の持ち帰^もりについて

制作物があり、持ち帰ることができる

も^もの
持ち物^も 筆記用具^{ひっきようぐ}

ふくそう
服装^{ふくそう} うごきやすい服装^{きんし}（サンダルは禁止）

ワークショップメニュー

1. 講義^{こうぎ} 「新^{あた}しいこと^{ちようせん}に挑^{ちようせん}戦^{ちようせん}するアントレプレナーたち」
2. アイスブレイキング^じ（自己紹介^{じしやうかい}）
3. グループワークの話題提供^{わだいていきよう} ふだん^{あそ}の遊びについて
4. グループワーク
- *ファシリテーター：Beyond 2020 NEXT PROJECT^{ビヨンド}メンバーおよび朝日研究室学生^{ネクスト プロジェクト}
5. 発表^{はっぴょう}
6. 講評^{こうひよう}
7. メッセージ 「アントレプレナーシップで世界^{せかい}を幸福^{こうふく}に」
講^{こう}師^し 早稲田大学^{わせた} 理工学術院^{だいがく}・教授^{りこうがくじゆついでん} 朝日^{きやうじゆ} 透^{あさひ} ^{とおる}