

令和7年度 主要な取り組み

高知県立伊野商業高等学校

起業家精神・ビジネス及び金融の基本を学ぶ「起業家教育プログラム」

令和5年～3か年計画(県教育委員会委託事業)



仮想会社の設立から資金調達、製品の企画、製品の生産、マーケティング、販売、決算に至る一連の事業の流れを体験する教育プログラムを年間計画に位置付け、起業を体験する機会を創出する。



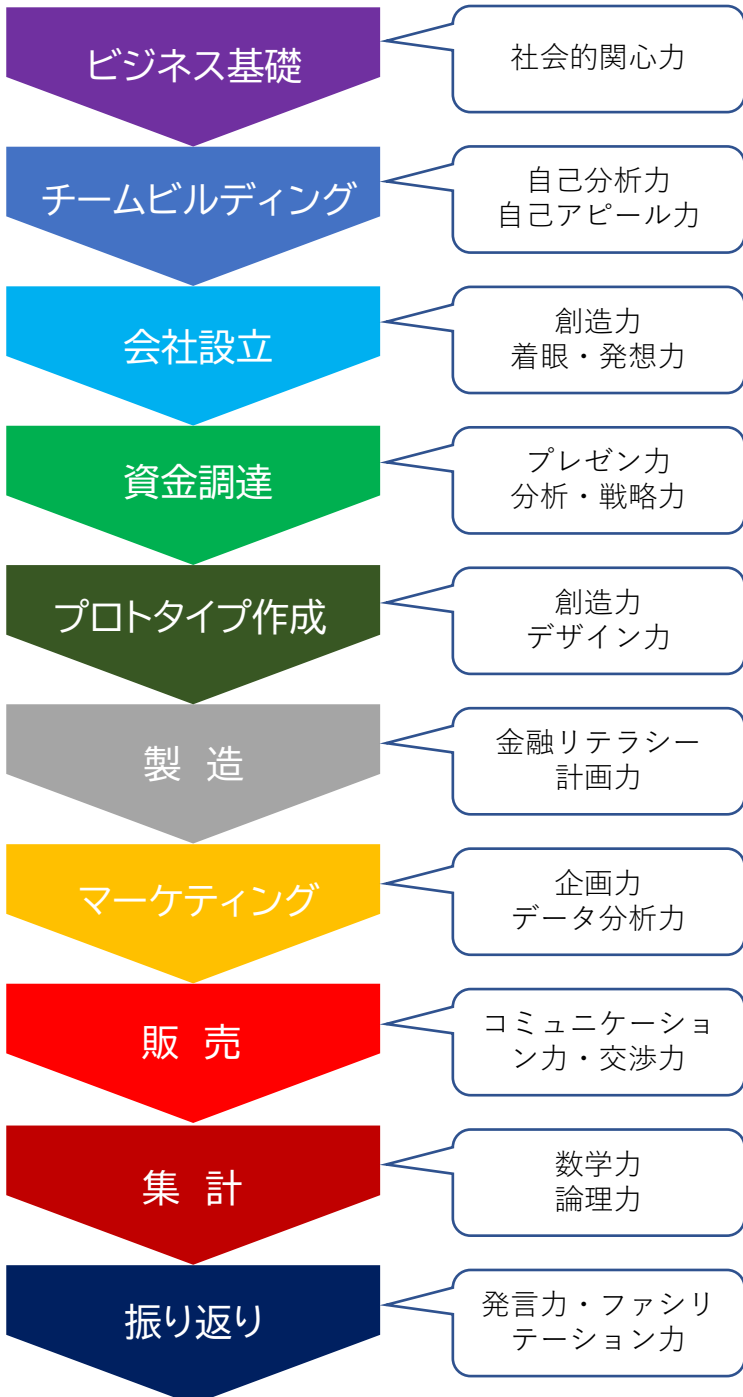
期待される効果

＜生徒＞
資質・能力の向上

- ・ 起業家精神を醸成
- ・ 郷土を愛する心の育成
- ・ 創造力や課題解決能力の育成
- ・ 協調性や協働性の育成

＜教員＞
指導力の向上

- ・ 企業に関する知識や技術の習得
- ・ キャリア教育の充実
- ・ 理論と実践の機会



「bizworld PRO」プログラム内容（令和5年度実施：17時間）

1. 基本的なビジネス用語を学ぶ
2. 会社のグループに分かれてチームワークを学ぶ
3. 会社を設立する
4. 会社のアイデンティティとビジネスプランの作成
5. ベンチャーキャピタルに売り込みをかけ、初期資金と引き換えに株式を売却する
6. プログラム期間中、すべての財務状況を把握し、キャッシュフローを管理する
7. 製品アイデアの設計と試作品の作成
8. すべての製品の製造
9. 必要に応じて銀行ローンを申請する
10. 独自のロゴ、スローガン、ウェブサイト、広告などを含むマーケティングキャンペーンの実施
11. 製品をお客様に販売し、収益を上げる
12. 会社が利益を上げているかどうかを判断するために、最終的な財務状況を計算する。
13. 決定が会社にどのような影響を与えたかを考えるために、プロセスを振り返る。

「bizwiz」プログラム内容（令和6年度2年次にて実施中：11時間）

1. 投資や金融に関する基本的な語彙を学ぶ
2. グループに分かれてチームワークのスキルを磨く
3. 求人への応募（トレーダー、アナリスト、コントローラー、マネージング・ディレクターなど
4. 投資目標の設定
5. 市場におけるリスクとリターンの概念を理解する
6. 様々な資産クラスとリスク許容度の分析
7. 株式、債券、ベンチャーキャピタル、コレクターズアイテム、不動産、CDへの投資
8. 経済予測の解釈
9. 市場動向のグラフ化
10. 市場の変動を疑似体験
11. 他のチームとトレーディングセッションを行う

※実社会で活用するビジネススキルを体験

会社の起業から会社経営のストーリーをプログラムで体験する。

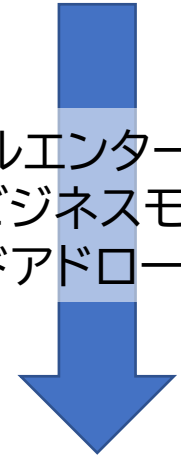
文部科学省 高等学校DX加速化推進事業 「DXハイスクール」

大学教育段階で、デジタル・理数分野への学部転換の取組が進む中、その政策効果を最大限発揮するためにも、高校段階におけるデジタル等成長分野を支える人材育成の抜本的強化が必要。



【情報系科目】
情報処理・プログラミング等

デジタルエンターテインメント
ビジネスモデル
(インドアドローンショー)



ハイスペックICT機器等を用いて、情報系科目をより実践的に学ぶ。

文部科学省 高等学校DX加速化推進事業 「DXハイスクール」

【文部科学省】

情報、数学等の教育を重視するカリキュラムを実施するとともに、ICTを活用した文理横断的・探究的な学びを強化する学校などに対して、必要な環境整備を支援。

【デジタル人材育成のために実施する伊野商業高校での取組】

・ 高度なプログラミング技術によるデジタルエンターテインメントビジネスモデル（ドローンショー等）を構築することなどを通して、商業教育における情報系科目の学習を充実させ、地域を支え地域産業の活性化に取り組むリーダーシップを発揮するとのできるデジタル人材の育成を図る。

・ 情報系に特化した学科へのカリキュラム改編等を実施するとともに、地元大学と連携し、商業教育における学びとSTEAM教育による文理横断的な学びを推進し、生徒の専門的知識と意識の醸成を図り、情報系及び理系学部への進学者の増加を目指す。

・ 構築されたデジタルエンターテインメントビジネスモデルと起業家教育プログラムを接続し、商業教育における次世代産業人材の育成を推進する。また、本事業により得た高度な知識及び技術等を、地域のイベントや小中学校への出前授業等を通じて、学校の振興及び小中学生への情報教育に関する意識の醸成を図る。

