

岐阜市総合教育会議 / 特別講演

# SAMURAI

## 動けば、世界は反応する。

—— 子どもに、挑戦する経験を届ける

なぜ今、小学生にアントレプレナーシップ教育なのか

社会変化／探究との接続／外部人材／小学校段階／実践 —— 5つの視点から

**榊原 健太郎**

一般財団法人 SAMURAI財団 代表理事 / 株式会社サムライインキュベート 代表取締役

2026年5月29日（木）  
岐阜市総合教育会議

# 本日本話すること

6つの問いを通じて、教育の中でアントレプレナーシップを育てる意義と実践を考えます

- 01** **なぜ今、アントレプレナーシップ教育なのか**  
社会変化と、ベンチャーキャピタリストの視点から
- 02** **探究学習とアントレプレナーシップの接続点**  
「自分で問いを立てる」と「動いて世界に問いかける」
- 03** **外部人材 —— 先生ではない大人が入ることの意味**  
教える存在から、共に動くパートナーへ
- 04** **なぜ小学校段階から始めるのか**  
中高ではなく、義務教育期に届けたい理由
- 05** **実践 —— AICJパイロット版と、ここから先**  
2026年6月から始まる「アントレクラブ」の現場
- 06** **すべての子に届ける —— 設計の話**  
3層の対象 / 4 Tierの場 / 7層のコミュニティ

# 榊原 健太郎 — Sakakibara Kentaro

起業家 x ベンチャーキャピタル代表 x 岐阜県在住の父親

## PROFILE

1974年 名古屋出身（母：美濃加茂市出身、妻：山県市出身） / 山県市在住 / 二児の父

### BUSINESS

#### サムライインキュベート 代表取締役

- ▶ 2008年創業、累計250社超に投資・支援
- ▶ 日本・アフリカ・イスラエルで活動
- ▶ 日本のスタートアップエコシステムのパイオニア

### EDUCATION

#### SAMURAI財団 代表理事

- ▶ 2026年4月設立。麻布台ヒルズ拠点
- ▶ 全国の小学生にアントレクラブを届ける
- ▶ **10年で10万人の挑戦機会を創出**

### ORIGIN / 原体験

「小学5・6年生の時の『責任ある役割をやりきった経験』が、その後の挑戦の原点。  
この財団を立ち上げることは、私の人生の目標そのものです。」

## 今日の入り口

学校が育ててきた  
基礎の上に、

もう一つの場を加える話。

起業家を増やすよりは「動く人」を増やす話。  
VC18年の現場で見てきた、私なりの答えです。

# 01

WHY NOW

## なぜ今、アントレプレナーシップ教育なのか

私たちが受けてきた「正解のある問いに、早く正確に答える」教育で育つ力に加えて、もう一つ別の力を育てる必要が出てきています。

VCとして250社の起業家を見てきた立場から、社会の側で何が起きているかを共有します。

1. なぜ今アントレ教育なのか

# 「正解がある世界」から、「正解を作る世界」へ

社会の変化に応じて、学校が育ててきた力に「加えて届けたい力」があります

## VARIABLE 01

### AIが「正解」を持っていく

これまで学校が育ててきた力  
知識を覚え、決まった手順で正解にたどり着く力

加えて届けたい力  
問いを立て、不確実な状況で判断する力

## VARIABLE 02

### 働き方が多様になった

これまで学校が育ててきた力  
組織の中で、長く着実に働く力

加えて届けたい力  
自分から動き、価値をつくり、選び直す力

## VARIABLE 03

### 課題は地域・現場にある

これまで学校が育ててきた力  
与えられた課題を、確実に解く力

加えて届けたい力  
目の前の人の困りごとに気づき、動く力

1. なぜ今アントレ教育なのか

# VCとして258社を見てきて、確信したこと

成功する起業家とそうでない起業家を分けるのは、知識でもIQでもない

成功する人は、「やるか・やらないか」で動く。

そうでない人は、「できるか・できないか」で止まる。

## 01

情報量よりも、意思決定の速度が  
成果を決める

分析を尽くす力よりも、試して修正する力が、結果  
を生む

## 02

失敗を「経験」にできる人だけが伸びる

止まるか、修正して再挑戦するかで、3年後が変わる

## 03

成功する起業家ほど「巻き込み力」が高い

一人でやろうとしない。他者を信じて頼れる

# 02

EXPLORE × ACT

## 探究学習とアントレプレナーシップの接続点

「探究」は今、日本の教育の中で重要なキーワードになっています。  
これとアントレプレナーシップは、別物ではありません。

むしろ、探究を本来の姿で機能させるための「最後のピース」が、アントレ的な行動様式です。

# 探究と「動く」は、補完し合う関係

探究で深めた問いに、「外への一步」を加えると、学びが現実とつながる

## INQUIRY / 探究学習

### 自分で問いを立てる

- ▶ 問いを立てる力
- ▶ 情報を集めて整理する力
- ▶ 考察し、自分の意見を持つ力

#### もう一步:

ここに「教室の外の人と問いを共有する」体験を加えると、思考はさらに深くなる。



## ENTREPRENEURSHIP / アントレ的行動

### 動いて世界に問いかける

- ▶ 小さく動いてみる力
- ▶ 失敗から修正する力
- ▶ 他者を巻き込み共に動く力

#### 加わるもの:

教室の外他者から「反応」が返ってくる。問いが現実と接続する。

# 探究の問いが、現実とぶつかる瞬間に「学び」が起きる

Action → Surprise → Agency のループが、探究を本物にする



探究と「動く」は別物ではない。動くからこそ、問いが深くなる。

# 03

OUTSIDE IN

## 外部人材が入ることの意味

「先生ではない大人」が学校に入ること、単なる人手の補強ではありません。  
教室の力学を構造的に変え、子どもの「主体性」が立ち上がる条件をつくる——重要な役割があります。

3. 外部人材の意味

# 外部人材が加わると、もう一本の関係が生まれる

先生と子ども、という関係に、外部の大人とも「共に動く」関係が加わるイメージ

## 通常の授業

先生

↓ 教える

子ども / 子ども / 子ども

この場で身につくこと

**体系化された知識・技能をしっかりと学ぶ場**

学校教育の核として、これからも続いていく場

## 外部人材も加わった、もう一つの場

外部人材 ◆ 先生 ◆ 子ども

↑ ↓ 共に動く・共に試す

子どもが主役のチーム

この場で身につくこと

**正解のない問いに、自分から動く経験**

学校での学びと、補い合う「もう一つの場」

# 「先生ではない大人」が果たす、3つの構造的な役割

外部人材は単なる「ゲスト」ではなく、教育設計の中核要素として機能する

## 01

### ロールモデルの多様化

「学校の先生」だけが大人ではない

起業家、エンジニア、医療者、職人  
—— 多様な働き方・生き方を見ることで、  
子どもの「将来像」のレパートリーが増える。

## 02

### 評価軸の解放

「先生の正解」がない場が生まれる

外部人材は子どもに「成績」をつけない。  
だから子どもは「間違えること」を恐れず発言・  
行動できる。これは心理的安全性の構造的な担保。

## 03

### 持続可能なカリキュラム化

属人化しない学びの仕組み

先生は数年で異動する。外部人材ネットワークが  
学校に根付けば、教員が変わってもカリキュラムは  
継続できる。

# 04

WHY ELEMENTARY

## なぜ小学校段階から始めるのか

アントレ教育は、中学・高校で取り組まれることが多い領域です。

しかし、本当に効果があるのは、もっと早い段階——小学校期です。発達心理学・行動遺伝学・国際的な実証研究、そして私自身の原体験が、共通してその根拠を示しています。

## 4. なぜ小学校段階か

# 中高ではなく、小学校期から始める3つの理由

「動けば、世界は反応する」という最初の確信は、早いほど効く

01

## 「自己効力感」のベースが小学校期に形成される

「自分にもできる」という感覚は、9～12歳頃に大きく揺らぐ。  
この時期に「動いた → 反応があった」という経験を積めるかが、その後の挑戦態度を支える。

EVIDENCE

*Bandura, Self-Efficacy Theory*

02

## 中学・高校は受験や進路と向き合う大切な時期

中高は学力・進路選択にしっかり向き合う時期。  
だからこそ、その前の小学校期に「動いて試す」経験を貯めておくと、中高での学びにも厚みが出る。

EVIDENCE

*Huber et al. 2014 / Elert et al. 2015*

03

## 失敗を経験に変える「練習の時期」

小学校期は、失敗から学ぶことが最も自然にできる時期。  
安心して何度も試行錯誤できる環境こそ、「失敗を学習に変える」筋肉を育てる。

EVIDENCE

*Camuffo et al. 2020 (実験思考)*

早い時期に「動く経験」を積んでおくことが、その後のすべての学びを支える土台になる

4. なぜ小学校段階か

# 挑戦できる子は、今、「偶然」で決まっている

5・6年生という最適なタイミングで、責任ある役割と挑戦機会に出会えるかどうか

挑戦できる子どもは、今、「偶然」で決まっている。

私たちの仕事は、その「偶然」を「必然」に変えることです。

## 01

### 挑戦機会が「偶然」に依存している

「責任ある役割をやりきる経験」は自己効力感の源。しかしその機会は今、家庭・学校・先生のご縁次第になりやすく、すべての子に常設はされていない。

## 02

### 起業を教える、というよりも

ビジネスの知識を授けるのが目的ではなく、「失敗しても動き続ける力」「仲間と未来をつくる力」を、体験の中から自然に育む場を作る。

## 03

### 5・6年生が最適な時期

抽象思考が芽生え、チームでの協働が機能し始める。責任ある役割と挑戦の機会が、一生を支える自信を生む。

# 05

PRACTICE

## 実践 —— AICJパイロット版

ここまで述べた考えを、実際の現場でどう形にするか。

2026年6月、広島のアICJ小学校で第1号の「アントレクラブ」が始まります。そこで何を、どう設計しているか —— 現場のリアルをお話しします。

# アントレクラブで育む、4つの力

数字では測りにくい「行動の習慣」を、14回の体験から少しずつ立ち上げる

挑

## 挑戦するマインド

「やるかやらないか」で動き始める自己効力感と行動習慣を、繰り返しの体験から育む

協

## 協働する力

役職を担いチームで運営する経験。仲間と本気で取り組む充実感を体で知る

解

## 課題発見・解決の思考

「誰の」「何の課題か」を考え、アイデアを形にする  
—— 起業フレームの体験

伝

## 伝える・言語化する力

発表・振り返りを通じて、自分の考えを言葉にする経験を積み重ねる

これらは知識ではない。14回の「動いた → 反応があった」の積み重ねから立ち上がる。

# SAMURAIアントレクラブ —— AICJパイロット版

2026年6月開講。野球部・バレー部・サッカー部・バスケ部のように、「もう一つの場」を学校に常設する

対象

小学5・6年生

回数

年間14回

頻度

毎週水曜・放課後

時間

約90分

参加費

無料

前期 / 6～7月

全3回

## マインド × 基礎

- ▶ 開講式・役職決定・志勇礼誠
- ▶ 連絡チャレンジ / 仲間づくり
- ▶ 「誰を助ける？」深く考える

後期 / 9～12月

全7回

## 実践 × 数字

- ▶ What・How・How muchの起業フレーム
- ▶ 起業・ビジネスに触れる&挑戦①
- ▶ 起業・ビジネスに触れる&挑戦②

発表期 / 1～2月

全4回

## 統合 × 継承

- ▶ 成果発表準備・プレゼン練習
- ▶ 最終発表会
- ▶ 1年間の振り返り

夏休み(7/25～27)には、3日間のサマーキャンプ@麻布台ヒルズも別途実施

# 原型は、Camp 2025 (n=26) で実証済み

2025年8月、小4～中1の26名で実施した2泊3日のキャンプ。AICJパイロット版はこの拡張版

## 活動実績 / 6軸の変化

挑戦回数	26名全員が計52通の手紙・メールを起案・投函
協働性	5チームが役割を自律分担、葛藤も自ら解決
発表経験	「緊張する」が2日目には「堂々発表する」に変化
自己効力感	6名が返信受領 → 「世界は変わるんだ」が伝播
継続性	マシュマロチャレンジで全チームが15分粘った
やり切り力	YouTuber利益体験ゲームを全チーム完遂

## 現場で起きた / Surprise (驚き)

### S.F.さん

YouTuberしーさー氏に「3000円程度の新しいシャーペンを作ってほしい」と要望を送信

→ 知らない大人が、自分の意見を真剣に受け取ってくれる体験

### Y.T.さん

元担任の先生に手紙を書いた

→ 「Yちゃんらしい」と返信。覚えていてくれた・応援されているという確信

### M.S.さん

「デジカメの方が映像が綺麗」と自ら提案

→ 意思決定に参加した、という主体性の獲得

# 06

STRUCTURE

## すべての子に届ける —— 設計の話

AICJパイロットは「最初の1校」。  
ここから先、岐阜市のような自治体・公立校・学童とどう接続し、すべての小学生に届けるか。

「誰に届けるか」「どう届けるか」「誰と届けるか」の3つの設計を、財団の内部資料から共有します。

6. すべての子に届ける設計

# 「すべての子に届ける」は、3層で考える

子どもの状況に応じて、財団のアプローチは異なる —— 全員に同じ届け方はしない

## A

### 福祉先行層

*挑戦の前提条件が整っていない子*

家庭の困窮・ヤングケアラー等で、生活基盤や心理的安全がまだ揺らいでいる層。財団は直接の主担当にせず、子ども食堂・居場所支援団体と連携し、基盤が整った先で出会える「出口」を設計する。

## B

### 学校外で強みが伸びる層

*学校以外の場で強みが伸びるタイプの子*

リーダー気質の子、手を動かして表現する子、自分の強みを探している途中の子。日本の小5・6年生の多くがこの層に含まれる  
—— 財団が最も力を入れたい対象。

## C

### 既存機会到達層

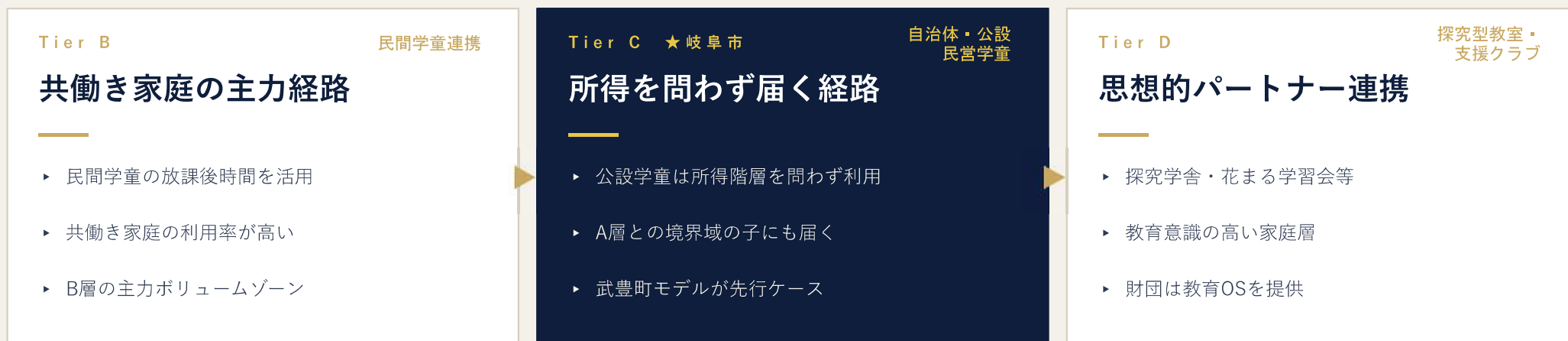
*すでに探究機会に接続できている子*

家庭や地域の教育資源で、すでに探究学習・習い事・自主活動に接続している子。財団のリソースは主にA・B層に向けつつ、サマーキャンプ等で異質な仲間と出会える場を提供。

# B層に「すべからく」届けるための、4つの場（Tier）

1校に届けるのではなく、4つの異なる「場」を通じて、家庭環境に左右されずすべての子に届ける設計

主担当層	接続経路	Y10ゴール	規模	参加費
<b>B層</b>	<b>4 Tier</b>	<b>2,000クラブ</b>	<b>約20,000人</b>	<b>無料</b>



Tier A（直営）はAICJで実証中。Tier B/C/Dで本展開へ —— 岐阜市と共にTier C（自治体連携）を一緒に考えたい

6. すべての子に届ける設計

# 子どもより先に、大人が挑戦している

現場の3層（ $\alpha/\beta/\gamma$ ）と支える4層（ $\delta/\varepsilon/\zeta/\eta$ ）— 7層で子どもを取り巻く設計



# 今日のお話は、結局この三行に集約されます

なぜ今アントレ教育か / どう設計するか / 何を子どもに残すか —— すべての答え

## 1. 動けば、世界は反応する。

この経験こそが、子どもに届けるべきもの。VC18年で見えてきた、私なりの確信です。

## 2. 挑戦できる子を、「偶然」から「必然」へ。

ご家庭や先生方とのご縁に左右されず、すべての子に「動く経験」が届く仕組みを、共に作りたい。

## 3. 学校と地域、外部人材と共に、「もう一つの場」を。

学校だけに背負わせず、共に支える形で。AICJパイロット版を、岐阜でも一緒に試せたら。

# やるか、やらないか。 それだけだ。

歴史は、やった人間が書く。

子どもたちにとって、最初の「動いた」経験を、皆さまと共に届けられたら。

今日のお話を、岐阜市の教育を考える材料に少しでもしていただければ幸いです。

ご清聴、誠にありがとうございました。

榊原 健太郎 / 一般財団法人 SAMURAI財団 代表理事