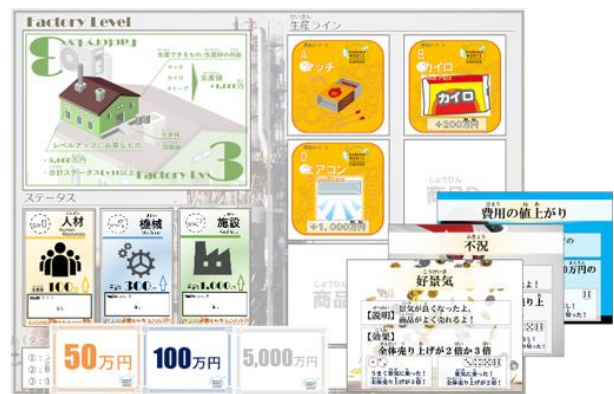


教育改革をきっかけに、より一層求められるキャリア教育を学べる 公教育において「子ども未来キャリア」の出張授業を開始 ～テーブルゲームで「21世紀型スキル」を体験して主体的な学習が可能に～

eラーニングに関するサービスの様々なコンテンツを提供する株式会社イー・ラーニング研究所(代表取締役:吉田智雄、本社:大阪府吹田市 以下、イー・ラーニング研究所)は、子どものときから夢や目標を持ち、グローバル社会で必要となる知識と能力を育む、キャリア教育用テーブルゲーム教材「子ども未来キャリア」を開発しております。この度、公教育の現場において、同教材を用いた出張授業を開始することをお知らせいたします。



学習指導要領改訂により、小学校中学年からの「外国語教育」導入や、「プログラミング教育」の必修化など、新たな学びが始まっています。教育改革における新教科追加については、9割以上の保護者が賛成(イー・ラーニング研究所調べ)と答えており、保護者の関心事項であることが伺えます。特に小学校、中学校で既に導入されている金融教育については、2022年4月から高校でも資産形成の授業が始まることで注目度が高まっています。そうした中で、教師が教えやすく、生徒が主体的に学習できる教材や環境が必要不可欠となっています。

こうした状況を踏まえ、イー・ラーニング研究所では、教育現場で簡単にわかりやすく取り組める学習環境を提供するため、キャリア教育用テーブルゲーム教材「子ども未来キャリア」を活用した出張授業を、公教育に向けて開始いたします。

「子ども未来キャリア」は、「21世紀型スキル」をはじめ、日本の学校で学ぶ機会の少ない教育について、なかなかイメージしにくい内容でもテーブルゲームを通して楽しく学ぶことができるキャリア教育教材です。12種類の学習テーマを扱い、お金・金融への理解、ディスカッション、逆算思考の方法など、先進国の中でも日本が特に後れを取っているとされる教育を幅広く体験することができます。

「子ども未来キャリア」の出張授業では、先生に対して同教材を使用したキャリア教育のレクチャーを行うとともに、実際の体験授業の講師を担います。テーブルゲームの特徴を生かし、双方間コミュニケーションによる主体的な体験をしながら、生徒たちが自分ごと化して楽しく学ぶ場を提供します。さらに出張授業以降も同教材を利用することで、現場の先生は同様のクオリティの授業を継続的に実施することができます。

イー・ラーニング研究所では、「子ども未来キャリア」を公教育の場で活用することで、「キャリア教育」への新しい取り組みを支援いたします。また、子どもたちへ学びの機会を提供し、「将来なりたい自分になるため」、「夢・目標に向かって挑戦する姿勢を持つため」に必要な力を子どものうちから身につけて社会に出していけるように、これからも貢献してまいります。

【「子ども未来キャリア」概要】

「子ども未来キャリア」は、子どものときから夢や目標を持ち、グローバル社会で必要となる知識と能力を育む、キャリア教育用テーブルゲーム教材です。授業は、「QMI メソッド」と呼ばれるアクティブ・ラーニング型の独自メソッドを用いて実施します。テーブルゲームを通しての疑似体験だけでなく、子どもたちに具体的想起をうながすスライド教材を使用することで、「頭」と「体」で理解を深めます。学習内容について子どもたちが自分事として考えられるので、意欲的かつ効率的に楽しみながら学ぶことができます。

■URL : <https://force-academy.jp/kodomo-mirai-career/>

■教材対象年齢 : 小学生・中学生 ※その他要相談

■販売対象 : 全国の学童施設や学習塾、学校など、教育関係の企業・組織
子ども向けの体験型イベントを開催される企業等とのコラボレーション



■学習テーマ: 全部で12種類あり、国際的に定義された「21世紀型スキル」と「日本では学ぶ機会の少ない教育」で構成しています。

- A お金の価値の決まり方 “需要と供給”
- B 目標を持ち、夢を叶えるための “逆算思考”
- C 家族・友達と仲良くいられる “コミュニケーション”
- D 友達と協力してみんなで活躍するための “チームワーク”
- E 人の話を聞き、自分の考えを伝える “ディスカッション”
- F お金や時間を上手に使う “ものづくりと投資”
- G 自分と違うところをお互いに認め合う “違いと個性”
- H 国際社会でのコミュニティにおける “ルール役割”
- I 複数の情報を正しく扱えるようになる “情報リテラシー”
- J いろいろなイベントを通してこれからの人生を考える “ライフプラン”
- K 国際社会における日本と世界の関係 “貿易と外交”
- L 持続可能な開発(SDGs)に向けた “Win-Win の関係”



▲テーブルゲーム例

【株式会社イー・ラーニング研究所】

名称 : 株式会社イー・ラーニング研究所

本社 : 大阪府吹田市江坂町1丁目23-38 F&Mビル6F

東京支社: 東京都港区港南1丁目8-40 A-PLACE 品川1F

代表者 : 代表取締役 吉田 智雄

URL : <https://e-ll.co.jp/>