

情報リテラシーや逆算思考などのキャリア教育を主体的に学べる「子ども未来キャリア」 関西大学第一中学校のキャリア教育教材としての導入を拡大

～多様化する価値観の中、ゲームを通じた学びで将来のキャリア形成への一助に～

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。2022年5月より、同教材が関西大学第一中学校(大阪府)のキャリア教育教材としての導入を拡大していくことをご知らせいたします。



加速するIT化と慢性的な人手不足により多方面での自動化が進み、これから無くなっていく仕事がある一方で、これまでなかったような新たな仕事も生まれてくるなど、近年職業にも変化が起きています。そうした中、子どもたちが将来自立し、自分らしい生き方を実現するために必要な能力を身につけることが求められ、キャリア教育はより一層重要視されるようになっていきます。

関西大学第一中学校では、カードゲーム・ボードゲームを通して、子どもたちが自然にキャリア教育に関する各テーマを体験できるよう、2021年4月より「子ども未来キャリア」をテスト導入していました。

テスト導入時には、実際にカードゲームの特性を活かした双方間のコミュニケーションによって、活発なディスカッションが行われ、生徒自らが考え行動するといった効果が見られました。その結果を受け、同校では、学習する生徒の学年や学習テーマの範囲を広げ、2022年4月より中学2年生、5月より中学1年生を対象とし、「子ども未来キャリア」の利用を拡大いたします。

「子ども未来キャリア」は、お金・金融への理解、チームワーク、自律・自己管理など12種類のテーマを扱い、先進国の中でも日本が特に後れているといわれる教育を幅広く身につけることができます。各テーマに関する導入とゲーム、学習内容の振り返りを“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で行い、「頭」と「体」を使った学びで、意欲的かつ効率的に楽しみながら学ぶことができます。

今年度から中学1年生の授業では、『ディスカッション』、『違いと個性』、『情報リテラシー』の3テーマを扱い、中学2年生は『逆算思考』を学びます。ゲームを通して、コミュニケーション能力を自然と身につけながら、自分の役割を認識し、お互いに尊重しあうことで、日常生活や将来のキャリア形成にも役立てることが可能です。今後は、学習意欲や学習態度の評価への活用だけでなく、テーマの変更や生徒の考えたルールを追加など、さらなる活用も検討しています。

イー・ラーニング研究所では、子どもたちへ学びの機会を提供し、将来のキャリアの選択肢を広げ「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 お金の価値の決め方 “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<ディスカッション>



▲テーブルゲーム例<情報リテラシー>

【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/>