

## テーブルゲームを通して「コミュニケーション」を身につける『子ども未来キャリア』 名古屋市立神宮寺小学校にて体験授業を開催

～よく考えることを自発的に促進し、授業に活用しやすい教材として期待～

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、2022年10月25日(火)に名古屋市立神宮寺小学校にて、『子ども未来キャリア』体験授業を実施したことをお知らせします。



インターネットなどの情報技術の発達によって進んだ社会の細分化や働き方の多様化は、子ども達が身近な大人を見ながら将来の自分をイメージすることを難しくしました。また、コミュニケーションの仕方も変化し、直接顔をあわせての対話から、パソコンやスマートフォンを介した文字や通話など、画面越しのコミュニケーションが主流となってきています。こうした変化は、子ども達に人間関係の構築への苦手意識や自己肯定感の低下をもたらすと懸念されており、昨今、これを防ぐための“キャリア教育”が公教育に求められています。

イー・ラーニング研究所では、コミュニケーションやキャリアプランなど、未だ日本の学校で学ぶ機会の少ないテーマを育成する、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』の開発並びに提供を行っております。同教材は、アクティブ・ラーニング型の独自メソッドを用いたスライド教材を活用し、テーブルゲームを通じた体験型学習により自分ごと化しやすいところが最大の特徴です。

神宮寺小学校では、これまでも小学5、6年生を対象に職業調べを実施するなど、独自にキャリア教育を実施していました。しかし、そうした学びの中で、中学校や高校でも継続して活用できるスキルを伸ばすことが重要であると考え、これまでのキャリア教育とは異なる、『子ども未来キャリア』のコミュニケーションのテーマに共感をいただき、体験授業を実施することとなりました。

2022年10月25日(火)の体験授業は、小学5、6年生を対象に実施しました。本テーマは出題された「場面」に対して、適切なアクションが記載されたカードを選択しポイント獲得を目指すものです。さらに、進行の途中で「場面」の後ろに隠れていた「背景」が追加で発表され、その「背景」も理解した上で改めてカードを選択します。参加した子ども達は、なぜその場面が起きているのか、その背景をしっかりと考えることで上手なコミュニケーションを取れるということを学びました。

当日参加した子ども達はテーブルゲームを楽しみつつも、限られたカードの中で何を選ぶのが正しいのか葛藤する様子もみられ、コミュニケーションについてよく考えて取り組んでいることが伺えました。また、先生からも「考えることの大切さを学んでもらえた」、「授業に活用しやすい教材で、担任によってアレンジもできる」、「非認知能力の向上に有効だと思う」「児童同士のコミュニケーションを良くできる」などのコメントをいただき、キャリア教育の授業を構築する際のベースになる点や、子ども達に考えることを自然に促せる点で評価をいただきました。

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。

### <先生からのコメント>

#### ■『子ども未来キャリア』の教材としての良さや、効果的だと感じた点について

- ・生徒の反応も良く、楽しみながら学ぶことができ良かったと思う。  
今後の課題については、今回学習したことが自分の生活にどのように関係するか照らし合わせながら考えることや、何故コミュニケーションが必要か考えることが必要。
- ・担任でもできそうな内容で、内容自体も担任によって工夫し、変えられる部分があるのでいいと思う。
- ・非常によく考えられたゲームだと感じた。実際にある色々な場面に対し、限られたカードの中から行動を出すことに、児童が葛藤している様子が伺えたが、考えること自体に価値があると感じた。
- ・「場面」と「背景」に分けて行動を出す点が非常に良いと感じた。  
一呼吸おいてよく考える事の大切さを学ばせることが出来たと痛感した。
- ・生徒は非常に前向きに取り組んでいたと感じた。外国籍で日本語が理解できない子も、カードに英語表記があったことで、場面と背景やルールを翻訳サイトで即時翻訳して見せて、行動は自身で選択させることができ、この点(英語表記)は非常に助かった。
- ・ゲーム内で、ポイント制などがあり、生徒自身も何をすれば良いかということが分かりやすかったと思う。

### <小学生からのコメント>

- ・ポイント制などがあって誰がどれくらい稼げたかわかったので、楽しかった。
- ・人との関わりと「人の気持ちを理解すること」の大切さを学んだ。
- ・中学や高校に行った後も、同じようなことがあると思うので、そんなときに活かしていきたい。
- ・友達、家族、近所の人などに対して、相手の気持ちを考えて理解してから発言をしたいと思う。
- ・人との関係性やコミュニケーションについては、授業ではなかなか教えてくれないので非常に頭を使った。

### 【『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 “ルールの役割”
- 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/>