

ボードゲームを通じて楽しいキャリア教育を実現する『子ども未来キャリア』 “ブラッシュアップ版”第一弾として「コミュニケーションゲーム」「事業投資ゲーム」をリリース

～完全パッケージ化で活用しやすくするとともに、シンプルなルール改定で理解しやすいボリュームに～

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、キャリア教育用ボードゲーム教材『子ども未来キャリア』を開発しております。この度、同教材の“ブラッシュアップ版”第一弾として、「コミュニケーションゲーム」と「事業投資ゲーム」をリリース致します。



コロナ禍を経て、先行きの見えない時代において、自ら考え行動し、生き抜く力の重要性が再認識されました。学校教育においても、主体的な学びが重視されるとともに、自立して人生を歩むためのスキルにも注目が集まっています。その具体的なスキルとして、様々な人と上手に人間関係を築くコミュニケーション能力や貯蓄が難しい時代に効率よく資産を増やすための投資や金融リテラシーといった、明確な正解を見出すことが難しいものがあります。これらの育成手段として、専門家を招いたセミナーや、教材の活用など、多岐にわたります。

『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、お金・金融への理解、コミュニケーションなど、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る、キャリア教育用ボードゲーム教材です。

この度、『子ども未来キャリア』は学校や塾などの授業でより活用しやすいように改良に取り組むこととなり、その第一弾として、特に活用されている人気テーマをブラッシュアップした新教材「コミュニケーションゲーム」「事業投資ゲーム」をリリース致します。これまでは、どんな環境でもご活用いただけるように、教材の一部をデータにて提供していましたが、印刷などの手間による準備負担といった課題もありました。こうした点を踏まえ、より授業で扱いやすいように、カードやボードなど、すべてのアイテムを現物で提供できるよう完全パッケージ化した新教材を開発いたしました。さらに、ゲームルールや付属のスライド教材をよりシンプルなものにし、理解に無理のないボリュームに改良しています。

パッケージ化する2種のテーマはそれぞれ、従来の『子ども未来キャリア』と同様にボードゲームの特性を活かした双方間コミュニケーションを生み出し、意欲的かつ効率的に楽しい学習を可能にします。

「コミュニケーションゲーム」では、プレイヤーはお題となる日常生活の「ある場面」について自分の行動を考え、それに近い行動カードを選びます。その行動の理由や根拠をグループのメンバーに説明し、その内容がメンバーの支持を得ることで、ポイント獲得を目指します。

また、「事業投資ゲーム」では、プレイヤーがある飲食店の経営者になります。店舗をオープンさせ、事業計画シートの作成と事業資金の調達を“人・モノ・店舗”に投資を繰り返し、売上アップと拡大再生産のための売り上げ・所持金の増額を目指します。

イー・ラーニング研究所では、キャリア教育に取り組む皆様のニーズに寄り添いながら、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。

【『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、キャリア教育用ボードゲーム教材です。授業は、ボード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な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。



【『子ども未来キャリア(新教材)』概要】

『子ども未来キャリア(新教材)』は、『子ども未来キャリア』をより授業で扱いやすいようにブラッシュアップし、パッケージ化した新教材です。従来の『子ども未来キャリア』の特性を引き継ぎ、ボードゲームを通じた疑似体験と、スライド教材を活用した学習を組み合わせた「遊び×学び」を融合したカリキュラムで、主体的に楽しく学ぶことができます。

■ 学習テーマ

①「教育用！コミュニケーションゲーム」

- 教材対象年齢 : 9歳～
- 所要時間(目安): 60分×3回 (スライド&ゲーム)
- 推奨プレイ人数 : 4～5人
- 販売対象 : 全国の学習塾、学童施設、学校 など
- 教材の目的 : アクティブラーニングを用いながら、多様な価値観の中でお互いを尊重しつつ自らの意見を表現していくことの大切さを学び、不十分なコミュニケーションによるトラブルを回避するスキルを学ぶ。
- ゲーム概要 : プレイヤーはお題となる日常生活の「ある場面」について自分の行動を考え、それに近い行動カードを選択。その行動の理由や根拠をグループのメンバーに説明し、その内容がメンバーの支持を得ることで、ポイント獲得を目指す。
- 身につくこと :
 - ・自分や相手のコミュニケーションの表現の特徴を発見できるスキル
 - ・同じ出来事でも対応によって展開が変化し、相手の価値観の良い部分を発見するスキル
 - ・自分の意見を相手に納得してもらえるように説明するスキル
 - ・多様な価値観を理解し、尊重しながら行動ができる広い視野と想像力

②「教育用！事業投資ゲーム」

- 教材対象年齢 : 12歳～
- 所要時間(目安): 60分×2回 (スライド&ゲーム)
- 推奨プレイ人数 : 3～5人
- 販売対象 : 全国の学習塾、学童施設、学校 など
- 教材の目的 : 飲食店の起業からスタートし、店舗を拡大するために「いつ」「何に」投資するかなどを自分自身で考え、楽しみながら学習することができる。子どものうちから起業を身近に感じ、将来の職業選択の環境づくりに役立つ。また、実際に起こりうる社会情勢の変化による影響や、競合店の登場などを意識した投資を疑似体験することで、事業との繋がりをすることもできる。

- ゲーム概要 : プレイヤーがある飲食店の経営者となり、店舗をオープンし、事業計画シートの作成と事業資金の調達を“人・モノ・店舗”に投資を繰り返すことで、売上アップと拡大再生産のための売り上げ・所持金の増額を目指す。
- 身につくこと : ・社会情勢と経済活動(企業経営)が密接に関係していることへの理解
・収支バランスを見ながら投資を行い、広い視野に立って未来を思考するスキル



▲「教育用！コミュニケーションゲーム」パッケージ



▲「教育用！事業投資ゲーム」パッケージ

【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/>

【サービスに関するお問い合わせ】

子ども未来キャリア教材販売担当
 TEL : 06-6339-4177
 メール : sales@force-academy.jp