

将来の資産形成を考えるきっかけを作る『教育用！資産形成ゲーム』 立命館慶祥高等学校で先生自身が運用可能な金融教育教材として初導入 ～生徒も学びたいと思う「金融知識」を、ゲームによる疑似体験でわかりやすく・楽しく学べる点に評価～

21世紀型スキルを重きに置き、キャリア教育用教材を開発する、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、2023年4月に高校生向け金融教育教材『投資のキホンを楽しく学ぶ 教育用！資産形成ゲーム』をリリースしました。そしてこの度、立命館慶祥高等学校が、本教材の導入第一校目として2023年5月より授業を開始したことをお知らせします。



2022年の高校での金融教育導入以来、金融庁や日本銀行が展開する教材や、その他金融機関の担当者を招いてのセミナー開催など、様々な金融教育手段が台頭しています。一方で、高校側では、こうした多岐にわたる手段から、生徒にとってわかりやすく、自校の先生が運用しやすいものを見つけるために、試行錯誤が続いている状況であるといえます。

イー・ラーニング研究所は学習指導要領にも含まれる金融教育の中でも、資産形成の手段の一つである“投資”に興味を持ってもらい、自分の将来の資産形成について考えるきっかけを作るため、高校生向けの金融教育教材として、『教育用！資産形成ゲーム』を日本金融教育推進協会と共同開発いたしました。

今回、本教材を導入いただいた立命館慶祥高等学校では、これまで金融関係の方を講師に招いて金融教育を毎年実施していました。その一方で、外部の方を呼ばずに先生自身が実施できるような教材も探されている中で、本教材にご関心をいただきこの度の本格導入に至りました。

本教材を活用した授業は、2023年5月・6月にかけて高2生の全クラスを対象に実施しました。本教材は、イベントとして発生する経済的現象に関するヒントを踏まえ、経済動向を予想し、投資する金融商品を選択することでゲームが進行します。その収益率に応じて、利益(損失)が発生し、最終的に所持金を多く保有することを目指します。さらに、ゲームと併せて、スライド教材を活用した学習を取り入れており、「遊び×学び」を融合させることで一見難しいと感じる内容でも、疑似体験を通じて自然に楽しく学ぶことが可能になります。

授業後に実施したアンケートでは「授業テーマを理解できた」と回答した生徒は9割以上に至り、資産形成という理解が難しいテーマについて、わかりやすく学んでもらうことができました。さらに、「今後学んでみたい“キャリア教育”のテーマ」として、6割以上の生徒が“社会人になって必要となる能力”、“金融経済に関する知識”と回答し、生徒自身も金融知識を社会人として必要なスキルとして認識していることもわかりました。

さらに、先生からは、ゲームを通じて擬似的に投資を理解することができる点や、生徒同士でのコミュニケーションを促進し、楽しみながら取り組める点で評価をいただきました。

■参加した生徒からの感想

- ・株について学んでみたかったので今回分かりやすく楽しいゲーム形式で学べてよかった。
- ・投資について全く知識がなく、なんとなく怖いイメージがあったので有意義な時間だった。
- ・ゲームのルールも難しくなく、理解しやすかった。
- ・「投資」という言葉にいろいろな意味があることがわかった。

■先生方からの感想

- ・生徒の反応もよく、擬似的にゲームを通して投資の仕方、仕組みを理解できたように感じた。
- ・同じチームの生徒と相談して取り組み、歓声上がる場面などもあり楽しみながら学習させることができた。

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。

【『投資のキホンを楽しく学ぶ 教育用！資産形成ゲーム』概要】

『投資のキホンを楽しく学ぶ 教育用！資産形成ゲーム』は、日本金融教育推進協会と共同開発した高校生向け金融教育教材です。学習指導要領にも含まれる金融教育のうち、資産形成の手段の一つである“投資”への興味を促進し、自分の将来の資産形成について考えるきっかけを作ります。ゲームを通して“投資”を疑似体験できるだけでなく、ゲーム後にスライド教材を使用して結果を振り返り、学習ポイントの整理もするので、「遊び×学び」を融合し、一見難しいと感じる内容でも、自然に楽しく学ぶことが可能になります。

■投資のキホンを楽しく学ぶ 教育用！資産形成ゲーム: <https://mc.shisankeisei-game.jp/>

■教材対象年齢: 15歳～

■所要時間: 100分(スライドとゲーム)

■推奨プレイ人数: 基本4人(2～6人対応可能)

■販売対象: 全国の高校 など

■学習内容:

- ① イベントに関するヒントを読み、経済の動向を予想し投資する金融商品を選ぶ。
- ② 収益率に応じて利益(損失)が発生し、最終的に所持金を多く保有することを目指す。
- ③ 疑似体験を通じて、“投資”をより身近に感じることができるとともに、基本的な金融商品の種類や特徴(メリット・デメリット)を知り、実際に起こる経済情勢に興味をもつことができる。



【一般社団法人 日本金融教育推進協会】

名称 : 一般社団法人 日本金融教育推進協会
 本社 : 東京都中央区日本橋浜町 2-29-1
 代表者 : 代表理事 横川 楓
 URL : <https://www.financial-education.jp/>

【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/>