

ボードゲームを通じて「金融教育」を学べる『子ども未来キャリア』、 未来を担う人間形成を目指す片山学園初等科にて本格導入 ～教育目線で作られた体験型教材で、投資や経済について学ぶ～

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、富山県の私立小学校 片山学園初等科(以下、片山学園)にて、『子ども未来キャリア』を導入したことをお知らせします。



成人年齢が18歳に引き下がり、従来よりも早い時期から金融に関する知識が必要となってきており、教育現場においても、2022年から高校で金融教育が必修化するなど、金融リテラシーへの注目度が高まっています。また、働き方やライフスタイルの多様化によってお金の使い方も変化し、個人でのお金の管理がますます重要となっており、早いうちからお金や金融に関する知識を身につける必要性があるといえます。

イー・ラーニング研究所では、金融教育を始め、未だ日本の学校で学ぶ機会の少ないテーマを育成する、キャリア教育用ボードゲーム教材『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、ボードゲームを通じた体験型学習により自分ごと化しやすい教材として好評いただいております。

今回『子ども未来キャリア』を導入いただいた片山学園では、昨年度より農業と金融について横断的に学ぶ「Agrication & Fincation プロジェクト」を立ち上げ、社会と関わる力を養い、未来を担う人間形成を目指しています。

県や市、企業、団体、マスコミに協力を仰ぎながら進めているこの産官学連携プロジェクトは、外部講師を招き、総合の授業で小学4～6年生を対象に実施しています。

その中で、本教材のゲームを通して金融教育を学ぶことができ、教育目線で細部までこだわりがある教材である点をご評価いただき、この度導入いただきました。

2023年7月24日(月)には、小学5年生を対象に「ものづくりと投資」をテーマにした授業を実施しました。本テーマは、児童自身が経営者となり、自分の工場の機械や人材・施設への投資によって工場レベルを上げながら、生産できる商品を増やすことで、売上アップを目指すゲームとなっています。また、ゲームの途中で、好景気やストライキなどの様々なイベントが発生するため、具体的な事象を通して経済的な影響を体感しながら理解することが可能です。さらに、スライドを用いた学習により、“楽しかった”だけでは終わらず、日常の行動に繋がるので、忘れることなく、根付き・深めることができます。

当日参加した児童たちは「あの時ここに投資すればもう少し収支結果が高くなっていたかも」など、投資やお金の動きについて少しずつ理解が深まっている様子でした。今後は、他の学年・他のテーマでも実施していく予定です。

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。

■参加した児童からの感想

- ・本格的なゲームで、お金や投資のことを詳しく知ることができた。
会社を作るのは難しいということもわかった。
- ・今まで理解できなかった両親が話す投資や株の話も、
今回の授業を受けて内容が分かって嬉しかった。
- ・大人になった自分の色々なことを予想しながら行動しないとイケないと感じた。
- ・お金の勉強が未来につながることを勉強できた。
大人になったときにもっと詳しく勉強していきたい。



■外部講師 中田 圭亮氏(農林中央金庫 富山支店 系統プロモート班)からのコメント

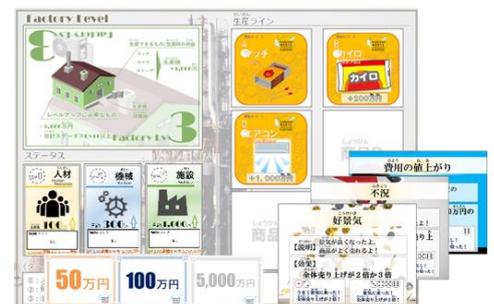
ゲーム形式で授業を進められたため、子ども(児童)も大人(教師)も楽しく投資について学ぶことができました。一般的に「投資のリソース=お金」や「投資=ギャンブル」というイメージが根強いと思いますが、「時間も投資のリソース」であることや「投資をすることは成功のチャンスを作ること」など投資の概念(新たな側面)を伝えられました。また、何にいくら投資するかなどの投資の戦略で結果が異なること、戦略を立ててもイベントの如何では上手くいかないこともある点が現実の経営の感覚と近く、面白いと感じました。

【『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、キャリア教育用ボードゲーム教材です。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。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/>