

需要と供給の関係をボードゲームで楽しく学べる『子ども未来キャリア』 大阪経済大学と連携し、地域の小中学生へ向けた体験教室を実施

～金融教育における教師の課題を補う教材として活用いただく～

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、大阪経済大学と連携し、同大学の学生が先生として近隣の小中学生の学習をサポートする『だいいけだいい教室』にて『子ども未来キャリア』新教材を活用いただき、「おつかいゲームを使った金融リテラシー学習」を2023年11月25日(土)に実施いたしました。



2022年の高校での金融教育必修化以降、学校では様々な手段を取り入れながら金融教育が実施されています。その一方で、教師不足による業務負荷を背景に、教師自身の金融教育への理解不足などの課題とともに適切な教材を必要とする声も上がっています。『子ども未来キャリア』は、金融教育といった学校教育で新たに求められている能力について、ボードゲームを通して楽しく学ぶことができるとともに、教師の皆様の負担軽減も目指した教育教材です。

大阪経済大学では、学生が先生となり地域の子どものための日頃の学習をサポートする『だいいけだいい教室』を土曜日に開講し、子どもたちに“学ぶ楽しさ”や“わかる喜び”、“学び合い”を体験する機会の提供に取り組んでいます。この度、学校における金融教育導入の諸課題を踏まえ、同大学は経済大学の強みを活かして、金融教育に難しさを感じている小中学校への出張授業を視野に入れた取り組みとして、『子ども未来キャリア』の新教材「おつかいゲーム」を使った金融リテラシー学習講座を実施しました。

今回の講座で使用した「おつかいゲーム」は、最初に配られる買い物リストの商品を揃えるために、子どもたちが途中で発生するイベントを上手く乗り越えながら、自分の買い物リストの商品を手に入れることを目指すものです。お金の出入りの記録、計画的な買い物、商品の売買などを体験しながら、需要と供給の関係による商品価格の変化を学習することができます。

本講座の受講後、これまでなんとなく買い物をしていたという子どもたちからは、「モノの値段の変化に気が付いた」「安くなっているものと高くなっているものを意識して買い物しようと思った」などの感想をいただき、需要と供給のバランスによって起こる身近な買い物への影響を学んでもらうことができました。

また、授業を実施いただいた大学生講師の皆様からは、「ボードゲームを通じて子どもたちがコミュニケーションを取りながら進められる点よかった」「ゲーム内で使用したお金管理シートが、簿記の現金出納帳に似ていて、小学生の段階からこうした学習ができることが良かった」と好評をいただきました。

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られるよう目指していきます。

【『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”



▲ボードゲーム例

【『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」を融合した内容で、主体的に楽しく学ぶことができます。

- URL : <https://force-academy.jp/kodomo-mirai-career/package>
- 販売対象 : 全国の学習塾、学童施設、学校 など
- 教材対象年齢 : 小学生・中学生・高校生 ※その他要相談
- 学習テーマ
 - ・「教育用！コミュニケーションゲーム」
 - ・「教育用！事業投資ゲーム」
 - ・「教育用！ディスカッションゲーム」
 - ・「教育用！おつかいゲーム」
 - ・「教育用！情報推理ゲーム」
 - ・「教育用！キャリアデザインゲーム」
 - ・「教育用！資産形成ゲーム」



【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/>