

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』 新教材『多様性ゲーム』を提供開始

～それぞれの個性を強みに変え、子どもたちの自己肯定感を高める～

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、個人の異なる特性を理解し強みとして尊重し合うことを学ぶ新教材として『多様性ゲーム』をリリースいたします。



近年、ビジネスのグローバル化や価値観の変化、少子高齢化に伴う労働人口の減少などから、多様性(ダイバーシティ)が注目されるようになりました。変化の激しい現代において、組織や国の枠組みを超えて互いに認め合う社会をつくる必要とされており、将来を担う子どもたちが多様性を学ぶ教育についても関心が高まっています。

『子ども未来キャリア』はキャリア教育用ボードゲーム教材で、子どものときから夢や目標を持ち、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ます。この度、個性あふれるたくさんのキャラクターを用いて、お互いの違いを理解し認め合い、それぞれの強みを見つけていく新教材『多様性ゲーム』を開発いたしました。

今回の『多様性ゲーム』では、人種・国籍・宗教・性別・趣味嗜好・個人の特性などの多様性を尊重し、それらを強みと捉えながら課題解決をしていくゲームとなっています。プレイヤーは4~5人でチームを作り、様々な「個性」を持つフレンドを駆使しながら、出現するモンスターとのバトルに勝利していくことで、ゴールを目指していきます。

例えば登場するフレンドの中には、大声でよく泣いてしまうキャラクターや2つのことを同時に行うことが苦手なキャラクターがいます。一見、マイナスに感じてしまう個性ではありますが、大きな泣き声で敵の注意を引くことができたり、1点集中でモンスターに攻撃したりするなどして、個性を強みに変えて活躍させることができます。このようなゲームを通して、子どもたちは誰にも得意・不得意があること、自分の価値観や決めつけで全てを判断しないことの大切さを学びます。それぞれ異なる特徴を理解しお互いに尊重し合うことで、自己肯定感を高める「いいところ探し」ができるとともに、コミュニケーションやチームワークの向上も高めることができます。

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)』 多様性ゲーム概要】

『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>
- 学習テーマ : 「教育用！多様性ゲーム」
- 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 : 4～5人/1箱あたり
- 販売対象 : 全国の学習塾、学童施設、学校 など
- 教材の目的 : 本教材は、人種・国籍・宗教・性別・趣味嗜好・個人の特性などの多様性を尊重し、それらを強みと捉えながら課題の解決方法を学んでいくことができる。近年、多様性を重んじ様々な属性の人々が活躍する場が増えてきたことで、環境の変化に対応した新たな価値の創造が実現してきているが、今後社会の中で多様性のある組織が一般化していくために、一人ひとりの意識を高めていくツールの一つとして、この教材を活用することができる。
- ゲーム概要 : 様々な「個性」を持つフレンドを駆使しながら、出現するモンスターを倒していくことでゴールを目指していく。モンスターとのバトルに勝利するとボード上のマスを進めることができ、敗北するとマスを戻らないといけないため、異なる「特徴」を持つモンスターに対して、活躍できる「個性」を持つフレンドを出すことが、バトル勝利のためのカギとなる。いち早くゴールに到達するためには、プレイヤー同士でコミュニケーションをとり、協力し合うことが重要となる。
- 身につくこと :
 - ・無意識に個人が抱いている価値観や決めつけ(アンコンシャスバイアス)に気づき、対処できるようになる。
 - ・他者の考え方に関心と敬意を示し、お互いに尊重し合えるようになる。
 - ・異なる特性を持つ集団の中で、一人ひとりが当事者意識を持ちながら建設的なコミュニケーションをとり、協力して活躍できる場を創り出すことができる。



【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