

キャリア教育用ボードゲーム教材『子ども未来キャリア』 全国 200 件導入突破！

～ボードゲームを通じたキャリア教育で教育現場における課題解決を支援～

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。今回同教材を導入し、ご活用いただいている学校や学習塾・施設など合わせて200件を突破いたしましたのでお知らせします。



学習指導要領の改定により、2022年度から高校の家庭科の授業で新たに金融経済教育が開始されるなど、自身のキャリアやライフプランに関する授業が重要視されています。特に「金融教育」は、社会に出てから必要性を痛感し、活用場面が広がる分野です。しかし、専門用語が多く、子どもたちの実生活とのつながりが見えにくいと、生徒が自分事として捉えにくいという課題があります。そのため、授業の進め方について悩む教員の方が多くいらっしゃいます。

当社では、そのような金融教育を始め、未だ日本の学校で学ぶ機会の少ない様々なテーマを扱う、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、ボードゲームを通じた体験型学習教材で、子どもたちが楽しみながら主体的に学ぶことができる点が最大の特徴となっています。

<子ども未来キャリア 3つの特徴>

① 「一度に多くの学び」をカタチに

身につけたいのは社会的な学びとスキル。キャリア教育で求められる能力を偏りなく、効率よく学べるようゲーム設計をしています。

② 「負担なく充実した授業」をカタチに

教育業界は忙しい、言わずと知れた永遠の課題です。だからといって、子どもたちの可能性を伸ばす学びを止めたくない。そんな思いから、授業準備にかかる負担が最小限になる教材設計を目指し、かつボードゲームという特性を生かし、子どもたちが前のめりに取り組むことができるものを開発しました。

③ 「楽しく学ぶ」をカタチに

子どもたちが自分から進んで学ぶ環境をつくるためには、なにより学びに“夢中”になること。同じ時間と空間を共有できる「リアルな場」にこだわり、みんなで楽しみながら学んでいただけるようなボードゲームとなっています。

【導入施設からのコメント】

<創研学院藤井寺校中学受験専門館（大阪府）>

■社会で必要とされる能力のアウトプットを提供。

生徒たちが楽しみながら、生きるうえで必要な「本質的な力」を身につけることができる。

・キャリア教育の課題

社会に出ても、人ときちんと分かり合うために、どんな言葉遣いで、どんな順番で話したら良いか頭の中である程度整理しますが、これもインプット・アウトプットの力がないとできません。素晴らしいアイデアがあるけれど、公の場で表現することがうまくできなくて、いろいろとくすぶってしまう。その一因として、やはり日本人は、**社会人になるまでにアウトプットする場に恵まれなかったことが考えられます。**

・導入の背景(導入に至った経緯)

海外の教育現場では、子どもたちが自分の意見をどんどんアウトプットしたり、盛んに議論し合ったりという要素がありますが、日本はそういうトレーニングはこれまであまり重要視されてきませんでした。そこで、私たちは**海外の学校のように子どもたちがアウトプットするトレーニングの機会を提供**しているわけです。そのための教材として、子ども未来キャリアシリーズの「ディスカッションゲーム」を導入しました。

・教材活用によるメリットや成功事例

「ディスカッションゲーム」は、教師側の準備も少なくいつでも実施できるので、イベントとして非常に導入しやすいです。また、イベントの様子をいつも写真に撮っていて、それぞれの保護者にお送りすると、ご家庭では見られない子どもたちの生き生きとした表情を知ることができると大好評です。学びへの積極的な姿勢、従来の解法では解けない難問にも対応しうる思考力、コミュニケーション力のような非認知能力を伸ばすことは、**子どもたちが進学した後もずっと生きる力を育てることに結びつくことだと考えます。**

<立命館守山中学校・高等学校（滋賀県）>

■実体験に近い深い理解で、経済に関する話題が身近で興味深いものになるきっかけに。

・キャリア教育の課題

国際的にも日本の子どもたちの学力は非常に高い一方でそれを将来のキャリアに関連づけたり、学問に対する興味関心自体は非常に低いというデータがあります。学ぶ目的がテストの点を取るようになってしまい、本来目的とすべきその先の「社会をよりよくすること」になっていません。そこで、**生徒たちにキャリア教育として「社会を知ってもらうこと」。**そして「主体的に学ぶための仕掛け」を作ることが必要だと考えました。

・導入の背景(導入に至った経緯)

附属校の中で先に「子ども未来キャリア」を導入されていた先生から、**一方的に知識を授けるのではなく生徒自らが学び取れる体験型の教材であり、教員が自分一人で授業を進めるということが可能だ**ということを知り、本校でも導入することにしました。

・教材活用によるメリットや成功事例

授業中にゲームを通して生徒たちが主体的に考え、ペアやグループで協力して行動していたところが非常に良かったです。教わった知識を使ってアウトプットする中で、彼らの中におのずと**実体験に近い深い理解が得られていました。**また、授業を進めるためのスライドも準備されているため、教員側の金融知識が乏しくても安心して授業を行うことができますし、私自身勉強になることがとても多く、その分自分の授業の内容を大いにブラッシュアップさせることができました。**経済に関する話題は難しくてわからないという従来からのイメージが、今回のゲームを通じて生徒たちにとってかなり身近で興味深いものへと変化したように思います。**また、授業後に毎日ニュースをみるようになったという生徒もあり、驚きの結果でした。



【『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。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://mirai-career.jp/>

■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

■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！資産形成ゲーム」
- ・「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！多様性ゲーム」
- ・「教育用！SDGs 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/>