

新型コロナウイルスの影響で求められる“教育のニューノーマル” コミュニケーションやキャリア教育を楽しく学べる「子ども未来キャリア」 「Virtual 教育 ICT EXPO2021」にイー・ラーニング研究所が出展

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、株式会社イード(代表取締役: 宮川洋、本社: 東京都中野区)が展開する ReseEd 内の「Virtual 教育 ICT EXPO2021」に 2021 年 10 月 26 日(火)より、小学生から“夢”や“目標”を持ち、“社会で必要な力”を育む次世代型社会体験教材「子ども未来キャリア」を出展いたします。



近年、新型コロナウイルスの影響を受けて、一人一台のタブレット支給が進み、学校や家庭においてもオンライン学習の普及が加速しました。その一方で、休校や分散登校、さらには行事の短縮などにより、コミュニケーションを取れる機会が減少していることが問題になっています。こうした変化に伴い、子どもとの関わり方を改めて見つめ直し、学習的ではない学びの機会を作っていくなどの、教育のニューノーマルに対応したサービスが求められています。

「Virtual 教育 ICT EXPO2021」は、GIGA スクール時代の子どもの学びを進化させる、教育 ICT・EdTech ・STEAM の最新情報を発信するオンライン展示会です。

イー・ラーニング研究所では、STEAM 部門において、小中学生向けのキャリア教材「子ども未来キャリア」を展示いたします。「子ども未来キャリア」は、「21 世紀型スキル」と「日本の子どもに必要な社会的スキル」を基に、将来身につけておきたい能力を 12 種類のテーマにしたテーブルゲームです。キャリアやコミュニケーション、金融教育などの様々なテーマを、学校とは異なる視点で、楽しみながら学べる教材になっています。また、“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で、言葉だけでは実感の湧きにくいキャリア教育を、投影スライドとテーブルゲームを通して楽しく疑似体験できます。

イー・ラーニング研究所は、学ぶ人にとって役に立ち、継続的に活用できるコンテンツの開発・提供を目指して、他の e-ラーニング教材のベンダーや出版社、メーカーと協業する、教育業界のプラットフォームの構築を進めています。今後も新しい時代の流れに即しながら人材を育成していくとともに、学校や塾、子どもに寄り添った教育サービスを展開していくことで、一層の教育・社会・経済への貢献を目指してまいります。

【「Virtual 教育 ICT EXPO2021」イー・ラーニング研究所出展概要】

■展示日時 : 2021 年 10 月 26 日(火)~2022 年 3 月 31 日(木)

■出展内容 : 「子ども未来キャリア」

■展示会 URL : <https://reseed.resemom.jp/special/207/recent/Virtual%E6%95%99%E8%82%B2ICT+Expo+2021>

**Virtual 教育 ICT
Expo 2021**

【「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、キャリア教育用テーブルゲーム教材です。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。テーブル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

▲カードゲーム例

【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
U R L: <https://e-ll.co.jp/>