

## テーブルゲームを通して「ディスカッション」スキルを身につける「子ども未来キャリア」 初めて社員研修コンテンツとして、スターライト工業にて活用 ～社員同士のコミュニケーション促進に貢献し、社会人スキル育成への効果も発揮～

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、キャリア教育用テーブルゲーム教材「子ども未来キャリア」を開発しております。2022年9月16日(金)と22日(木)に、スターライト工業株式会社(代表取締役社長:西郷隆志、本社:大阪府大阪市 以下、スターライト工業)と連携し、同教材として初めて大人の社員研修のコンテンツとして活用いただきましたので、お知らせいたします。



リモートワークの普及が進む昨今、社員同士が対面で話す機会が減少し、オンラインによる一方的なコミュニケーションに偏っている点が課題となっており、双方向のコミュニケーションやディスカッションの重要性が再認識されています。さらに、社員同士のコミュニケーションの促進は、生産性や社員の帰属意識を高める効果など、様々なメリットが期待でき、社内研修やシステム導入などで取り組む企業も増えています。

イー・ラーニング研究所では、コミュニケーションを始め、近年求められているスキルを育成する、キャリア教育用テーブルゲーム教材「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、なかなかイメージしにくい「コミュニケーション能力」「ディスカッション能力」などの内容を、テーブルゲームを通じた体験型学習により自分ごと化しやすいところが最大の特徴です。テーブルゲームの特性を活かし、双方間コミュニケーションによる参加型学習で、楽しみながら学習することができます。通常は小中学生向けに展開していますが、子どもたちに求められる新たなスキルは、現在の社会を背負う大人にとっても重要であり、こうしたスキルを改めて学ぶ機会の少ない大人世代にも活用いただける教材となっています。

この度、2022年9月16日(金)、22日(木)の両日に渡り、スターライト工業では毎年実施する中堅社員研修の中で、社員間の「関係の質向上」パートにて「子ども未来キャリア」を導入いただきました。スターライト工業では健康経営の一環として“従業員の円滑なコミュニケーションの促進”を掲げており、社員同士の一体感醸成や価値観統一のために、日頃の接点がほとんど無い全国各拠点の社員を集めた研修会を年に2回実施しています。こうした社員研修に対して、アイスブレイクと同時に「ディスカッション能力」や「コミュニケーション能力」の習得が可能である点から、「子ども未来キャリア」の活用にいたしました。

今回は、「子ども未来キャリア」を活用して、普段接点のない社員同士のコミュニケーションを促進いただき、当社教材の社員研修での活用としては初の取り組みとなりました。当日は、12種類ある学習テーマの中から、社員同士の話し合いを必要とする「ディスカッション」について実施しました。体験会では、お題となる物事について自身と他のプレイヤーの役割を想像し、限られた手元のカードを用いてどう行動するのかを考え、適切なディスカッションを学んでいただきました。実際のセッションでは、テーブルゲームを通じて従来よりも活発に意見を交わしたり、グループとして積極的にゲームに参加したりする姿がみられました。また研修関係者からは、「簡単なテーマであれば、社内の人間でも講師ができ、社内でも導入も可能であると感じた」「新入社員研修でも活用できるように感じた」などの感想をいただき、社員研修での同教材の効果を実感いただきました。

イー・ラーニング研究所では、子どもから大人まで様々な層に対して、今後生き抜いていくための力を学ぶ機会を提供し、キャリア教育の重要性の訴求を図ってまいります。

### ■研修参加者からのコメント

- ・ゲームを通じて班メンバーが意見やアイデアを出し合うので、グループとして活気のある前向きな雰囲気・風土ができあがりやすいと感じた。
- ・ゲーム型ワークは、直観的に感じることができるため、学習効果が高く、今後も活用していけると思った。
- ・「ディスカッション」のテーマは特に新人研修などで活用し、初対面の人同士でも皆で参画できると思った。

### ■社員研修ご担当者からのコメント

- ・アイスブレイク要素とスキルアップの両立ができるので、新人研修にも活用できそうで簡単なカードであれば、社内の人間でも講師ができ、研修に取り入れやすいと感じた。
- ・体験会で行った「ディスカッション」以外のテーマにも興味がわいた。
- ・今回は 90 分での取り組みだったが、もっとゆとりを持たせることで、より効果的な研修にできると感じた。

### 【「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。

- お金の価値の決め方 “需要と供給”
- 目標を持ち、夢を叶えるための “逆算思考”
- 家族・友達と仲良くいられる “コミュニケーション”
- 友達と協力してみんなで活躍するための “チームワーク”
- 人の話を聞き、自分の考えを伝える “ディスカッション”
- お金や時間を上手に使う “ものづくりと投資”
- 自分と違うところをお互いに認め合う “違いと個性”
- 国際社会でのコミュニティにおける “ルール役割”
- 複数の情報を正しく扱えるようになる “情報リテラシー”
- 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”
- 国際社会における日本と世界の関係 “貿易と外交”
- 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

### 【スターライト工業株式会社】

スターライト工業は国内外に拠点を持つ総勢 1,500 名のグローバル企業です。1936 年の創業以来、常に自然や社会との調和を心掛けながら、基幹産業を中心に多種多様な機能商品を提供してきました。現在はその技術力を活かし「世の中がより良い世界」となることを目指し活動しています。例えば、環境に優しい次世代エネルギー分野の機能商品、未来の車に必要な革新的機能、人が安全・安心に暮らすための機能商品に注力しています。そして、これらの活動を通して、社会をより良くする活動の発信源となり、社会から共感される企業を目指しています。そのためには、そこに集う人びとが情熱や自信を持つこと、人と人が触発し合い共に成長することがとても大切であると考えています。

名称 : スターライト工業株式会社  
本社 : 大阪市旭区大宮 4 丁目 23-7  
代表者 : 代表取締役社長 西郷隆志  
URL : <https://starlite.co.jp/>



### 【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/>