

テーブルゲームを通して「コミュニケーション能力」を育成する「子ども未来キャリア」 「キャリアキッズ」にて教職員とその子どもを対象に体験会を実施 ～イメージしにくい能力を客観的に捉え、具体的に理解できる点に期待が高まる～

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、子どものうち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。この度、イー・ラーニング研究所は、2022年10月2日(日)に教職員とその子どもたちを対象にした未来応援イベント「キャリアキッズ」にて、本教材の体験会を実施いたしましたことをご報告します。



近年、新型コロナウイルスの影響により、見通しのきかない将来を生きる子どもたちには多くの能力が求められ、学校でも「金融教育」「プログラミング教育」の導入が進んでいます。その中でも、オンライン化の拡大によって対面のコミュニケーションの機会が減少したことで、双方型のコミュニケーションの重要性が再認識されており、相手の反応を受けた上での適切な行動の仕方を学ぶ必要があるといえます。

イー・ラーニング研究所では、コミュニケーションを始め、金融教育やキャリアプランなど、日本の学校で学ぶ機会の少ないテーマを育成する、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、イメージが難しい「コミュニケーション能力」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。

この度、2022年10月2日(日)に、イー・ラーニング研究所は新しい教育ニーズの変化について考える機会を提供するために、教職員とその子どもたちを対象に「キャリアキッズ」を開催し、『子ども未来キャリア』の中からコミュニケーションのテーマの体験会を実施しました。

本テーマは出題された課題に対して、適切なアクションが記載されたカードを選択しポイント獲得を目指すものであり、参加者には、相手の反応に対してどんな行動が正しいのかを学んでいただきました。

当日は、普段コミュニケーションが苦手な子どもが、カードを使って積極的に参加する姿や、教職員の方々も子ども達とともに楽しくゲームに取り組む様子が見られました。さらに、実際に子どもたちに教える立場である教職員の方々からは、自分の行動が客観的視点で評価できる点や抽象的なコミュニケーションを具体的にわかりやすく学べる点で好印象をいただきました。

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て社会に出ていけるように、これからも貢献してまいります。

■教職員の皆様からのコメント

<教材の有効性について>

- ・実際のコミュニケーションでは、自分の行動に対して相手の反応が想像と違うことが多いが、ゲーム内でも様々なパターンが用意されており、まずは相手のことを知る事が第一の目的として設定されている点が、これからのコミュニケーションの準備として良いものだと感じた。
- ・問題に対する自分の行動を他社評価できる構図となっているので、客観的な視点が得られて良いと思った。
- ・ハードルが低く、直感的かつ楽しくコミュニケーションについて学ぶことができて良かった。
- ・抽象的だが大事だとよく言われるコミュニケーション能力の具体的な行動が、カードとして短くわかりやすく提示される点が良いと思った。
- ・カードを使うことで、意思表示が苦手な子も参加しやすいと感じた。

<教材における期待について>

- ・最近の児童の様子を見ていると、座学だけでなくこういったゲーム形式の学習を取り入れていくことは非常に効果的であると思った。
- ・子どもだけでなく、大人にも活用できるプログラムだと思った。
- ・中学生対象に実施するのであれば、手札の行動を自分で考えるなど、ルールを工夫して活動させるとより楽しめると思った。

【「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。



- お金の価値の決まり方 “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

【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/>