

## 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』、 “ブラッシュアップ版”第三弾「おつかいゲーム」「情報推理ゲーム」を提供開始 ～小学生から学べる金融・情報リテラシー教材を改良し、完全パッケージ化～

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、同教材の“ブラッシュアップ版”第三弾として「おつかいゲーム」と「情報推理ゲーム」をリリースいたします。



近年、将来の変化を予測することが困難な時代となり、未来に向けて生き抜く力を育むことが重要視され、学校教育においても、主体的な学びや自立して人生を歩むためのスキルに注目が集まっています。その代表例として、経済的に自立し、より良い生活を送るために必要なお金の知識や判断力、情報が交錯するネット社会において、自身で物事を多角的・論理的にとらえる思考力などが挙げられます。

『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。同教材は2023年から、学校や塾でより活用いただけるように、現物提供が可能な完全パッケージ化を行い、シンプルで分かりやすい内容とボリュームに改良したブラッシュアップ版を提供しております。

この度、第一弾「コミュニケーションゲーム」「事業投資ゲーム」、第二弾「ディスカッションゲーム」に続き、金融リテラシーや情報リテラシーへの注目度の高さから、第三弾として「おつかいゲーム」「情報推理ゲーム」をリリースいたします。

パッケージ化する2種のテーマはそれぞれ、従来の『子ども未来キャリア』と同様にボードゲームの特性を活かした双方向コミュニケーションを生み出し、意欲的かつ効率的に楽しい学習を可能にします。

「おつかいゲーム」では、プレイヤーは途中で発生するイベントを上手く乗り越えながら、自分の買い物リストの商品を手に入れることを目指します。そして、お金の出入りを記録し計画的な買い物を体験するとともに、需要と供給の関係によって商品の価格が変化することを学びます。

また、「情報推理ゲーム」では、プレイヤーが探偵に扮し、出題された“あるキーワード”が何かを予想するために、「てがかり」を元に正解を導き出していきます。様々な情報に惑わされることなく、分析・検証により正しい情報を見破り、チームでポイント獲得を目指していくことで、物事を多角的・論理的にとらえる思考を高めていきます。

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けるように、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)』第三弾 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。

#### ■ 学習テーマ

##### ①「教育用！おつかいゲーム」

教材対象年齢 : 6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

販売対象 : 全国の学習塾、学童施設、学校 など

教材の目的 : 本教材はゲームを通して初歩的なお金の知識やお金を使うためのスキルを学ぶことができる。キャッシュ・フローの流れを掴むとともに、需要と供給の関係によって商品の価格が決まることや、予算を立ててやりくりを考え、買い物に対する計画性も低学年のうちから感覚的に理解できるようになっている。

ゲーム概要 : すごろくを進める中で、自分の買い物リストに書かれた商品を集めていく。最初に、全商品の購入に必要なお金を計算し、ゲーム中にお金を集めて商品を購入。ただし、購入した商品を持って帰るためには「マイバッグ」が必要となるため忘れずに入手する。途中で発生する様々なイベントを上手く乗り越えながら、自分の買い物リストの商品を手に入れることを目指す。

身につくこと : ・おつかいの経験がない子どもでも、ゲームに参加することで身近な食料品の価格を知り計画的な買い物の体験ができる  
・気候の変動や食習慣の変化、流行などの外部要因によって農産物の価格が影響を受けることを確認し、そこに対処した計画に基づいて買い物ができるようになる  
・需要と供給の関係を体感的に理解し、状況に応じた消費行動について考えられるようになる



## ②「教育用！情報推理ゲーム」

教材対象年齢 : 6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

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、探偵に扮し様々な方向から情報を得て、真偽の検証をしながら真相に近づいていくゲーム。教育の現場でICTの活用が急速に広がり、情報リテラシー教育の強化が求められる中で、ゲームを通して情報の分析・検証を繰り返しながら物事を多角的・論理的にとらえる思考(クリティカル・シンキング)に触れられる。

ゲーム概要 : 出題された“あるキーワード”が何かを予想するために、「てがかり」を元に正解を導き出すゲーム。ただし、「てがかり」の中には正解と関係のない情報も含まれているので、証言者の発言を元にそれが正しいものかどうかを判断する。様々な情報に惑わされることなく、分析・検証をして正しい情報を見破り、チームでポイント獲得を目指す。

身につくこと : ・具体⇒抽象の概念を感覚的に学べる  
・様々な情報を論理的に分析・検証し、自分が求める情報を見つけ出す経験ができる  
・世の中の情報には誤った情報もあることを知ることができる



## 【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](mailto:sales@force-academy.jp)