

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』 新教材『キャリアデザインゲーム』を提供開始

～将来なりたい自分になるために取るべき行動を考える逆算思考が身につく～

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、将来の夢など目標達成に向けて逆算思考を学べる新教材として『キャリアデザインゲーム』をリリースいたします。



近年、終身雇用を前提とした雇用を進める企業が減少し、定年まで同じ会社で働き続けることが一般的ではなくなりつつある中で、将来なりたい自分になるための進路を具体的にイメージし、取るべき行動を決定していく、逆算思考によるキャリアデザインに注目が集まっています。

『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。この度、時代とともに将来の選択肢の多様化が進むことを踏まえ、子どもたちが将来なりたい目標に向けて歩むべき道をイメージできるように、逆算思考を学ぶことができる新教材『キャリアデザインゲーム』を開発いたしました。

『キャリアデザインゲーム』では、従来の『子ども未来キャリア』のテーマである「逆算思考」と「ライフプラン」の双方の特性を活かしつつ、価値観が多様化する現代に合わせ、ライフイベントを幼少期～成人までと、成人以降の2段階に設定し、人生のあらゆるイベントを擬似的に体験します。

はじめに、プレイヤーは15種類の職業から自分のなりたい職業を決め、すぐろくを進める中で、その職業になるために必要な「適性」や「スキル」の獲得を目指します。また、ゲーム中に直面する様々なライフイベントに対して、自分の価値観に応じた選択をしながら人生の幸福度(ライフポイント)を高めていきます。これにより、ゲームを通して職業だけでなくライフイベントについても逆算思考を学びます。

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中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)』 キャリアデザインゲーム概要】

『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。

- URL : <https://force-academy.jp/kodomo-mirai-career/package>
- 学習テーマ : 「キャリアデザインゲーム」
- 教材対象年齢 : 12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 : 本教材は自らが設定した目標の期限までにとるべき行動を決めていく逆算思考(バックキャスト)を学び取りながら、将来の自分の進路をシミュレーションすることができる教材。ゲーム内での15種類の職業は、それぞれ求められる適性やスキルが異なるため、自分がなりたい職業に就くにはどんな方法をとればよいか具体的に考えることが可能。
- ゲーム概要 : 自分のなりたい職業を決め、その職業になるために必要な「適性」および「スキル」の獲得を目指す。選んだ職業によって必要な適性とスキルが異なるため、すごろくを進める中で自分が必要なものを計画的に集めていく。同時に、人生の節目における様々なライフイベントを体験しながら、自分の価値観に応じた選択を行い「ライフポイント(人生の幸福度)」を高めていく。
- 身につくこと :
 - ・進路指導のスタートに活用することで、現状の自分の枠組みを超えて、これから目指す未来から今の自分を創り出す視点が身につく、主体的な進路選択を促す。
 - ・ゲーム内の15種類の職業とそれら一つ一つに求められる適性やスキルを知ることができ、具体的に将来なりたい目標に向かって、どのような力をつけていけば良いかがわかる。
 - ・進学や就職以外でも、様々なライフイベント(結婚・住宅購入など)に遭遇し、各自の価値観に応じた選択をすることで、未来の自分の姿を想像できる。



【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