

# 「産業社会と人間」・「産業理解」における 株式学習ゲーム導入の効果とその意義 ～キャリア教育・社会理解の教材としての実践報告～

地理歴史・公民科 今野 良祐

今年度の「産業社会と人間」および「産業理解」（以下、「産社・産理」と記す）において、キャリア教育・社会理解を促すための教材として株式学習ゲームを導入した。ライフプラン作成に取り組むにあたって、社会経済的視点や職業や産業に対する認識をふまえて考えてもらうための教材として位置づけた。本稿では、「産社・産理」への株式学習ゲーム導入の効果とその意義について、生徒に実施したアンケートの分析などから考察する。

キーワード：産業社会と人間 産業理解 株式学習ゲーム 職業理解 社会理解

## 1. はじめに

筑波大学附属坂戸高等学校（以下、本校と記す）は、平成6年度に「平成の高校教育改革」の目玉として、全国にさきがけて総合学科を開設した7校のうちの一つであり、筑波大学の教育研究における「総合学科高等学校の研究校としてキャリア教育を実験的に実践する附属学校」として位置づけられている学校である。総合学科の教育は学校教育と社会・職業とを積極的に結びつける教育であり、生徒自らが自分の進路をしっかりと見据えた上で、多様な科目群から科目選択を行う。生徒に自己理解と社会理解を促し、それらを通して勤労観・職業観を確立させるとともに、自らのキャリア形成をどのように行っていくかについて、徹底した指導を行っていくことが日々の教育実践の根幹となる。

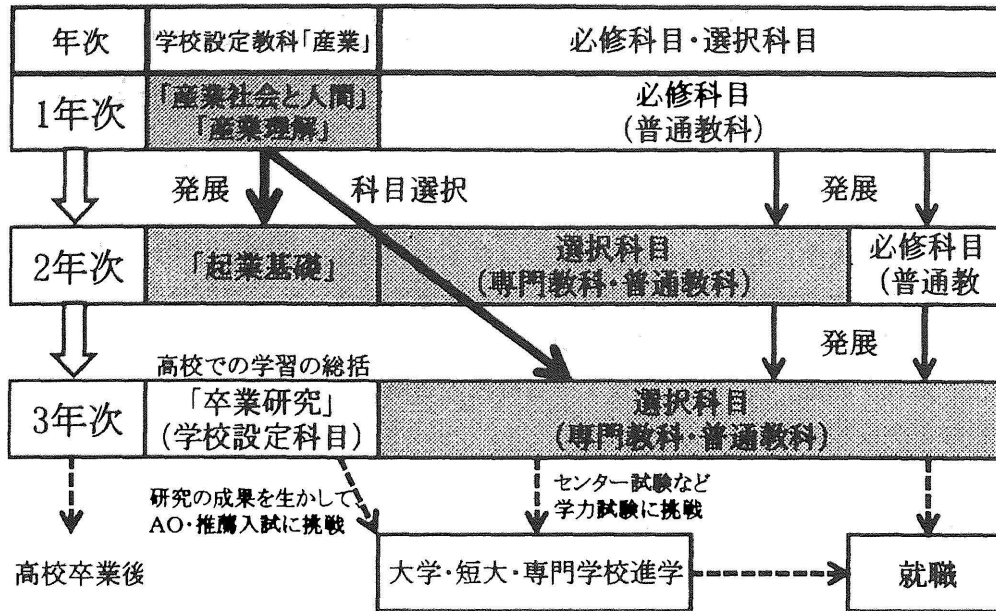
その教育実践の一環として本校は、文部（科学）省の研究開発学校の指定を受け、科目開発に取り組んできた。すなわち、「文部省指定：平成6～7年度高等学校教育改革推進研究協力校」では、総合学科高校の初年度開設校として、教育課程編成の在り方研究などとともに、原則履修科目「産業社会と人間」の指導計画作成を行い、それらは「坂戸方式」と呼ばれて後発の総合学科高校のモデルとなった<sup>(1)</sup>。この科目では、自分自身を見つめなおすとともに、自分が生きている社会の仕組みや産業構造について体験的に学ぶことを通して、将来の進路・生き方を考えた上で2・3年次生において学ぶ科目の選択（時間割作成）を行う<sup>(2)</sup>。

次いで「文部省指定：平成12～14年度研究開発学校」では、科目「産業理解」の開発に取り組み、産業活動の

歴史・仕組みの理解とともに、産業を環境・国際・生活・福祉・情報・消費など多面的な視点から捉え、産業社会と自分との関連性についてより深く考察する科目として、1年次に「産業社会と人間」と同時履修させる科目である<sup>(3)</sup>。

また、「文部科学省指定：平成15～17年度研究開発学校」では、科目「起業基礎」の開発にあたった。近年の産業構造・就業構造の変化、フリーター・ニートの増加の中にあつて、キャリア教育推進の動きが本格化した時期であった。この科目では、ものやサービスの提供を考案するという起業活動を通して、自ら課題や問題を発見し、その解決法について考えるとともに、社会益を意図したアントレプレナーシップ（起業家精神）<sup>(4)</sup>を培う。総合学科原則履修科目である「産業社会と人間」とともに、開発科目である「産業理解」、「起業基礎」の3科目は、本校の学校設定教科「産業」の構成科目として、キャリア教育推進の中核に位置付けている。本校での科目配置の概略を図1に示す。1年次に学習指導要領で定められている必修科目のほとんどを学び、普通教科の基礎力の定着を目指す。2・3年次と学年が上がるにつれて専門教科を中心とする選択科目が多くなる。したがって、どのような科目・進路・職業を選択するかを、1年次の「産社・産理」の授業を通して考えてゆく。また、2年次には「起業基礎」の授業を通して、アントレプレナーシップを涵養し、将来の産業の担い手づくりを目指す。教科「産業」で培った基礎と必修・選択科目で得た知見をふまえて、3年次には卒業研究に取り組ませる。

図1 本校のカリキュラム・フロー



## 2. 本研究実践の研究課題

本研究実践の研究課題は、「産社・産理」で行うキャリア教育の教材の一つとして株式学習ゲームを導入し、生徒の社会全般への興味・関心の喚起、および社会理解・職業理解を促す教材としての効果と意義を見出すことにある。株式学習ゲームとは、日本証券業協会が主催するもので、仮想所持金1000万円を元手に、東証第1部上場の300銘柄について、どの銘柄を売買するのか議論しながら、実際の株価に基づいて株式の模擬売買を行うシミュレーション教材である。

ところで、キャリア教育の推進に関する総合的調査研究協力者会議<sup>(5)</sup>によると、近年キャリア教育が求められている背景として、①産業・経済の構造的変化とそれに伴う若者の就職・就業をめぐる環境が大きく変化したこと、②若者の勤労観、職業観や職業人としての基礎的・基本的な資質・能力の低下がみられること、③若者の精神的・社会的自立が遅れる傾向や社会性に未熟さがみられること、④高学歴志向の増加による就職モラトリアム傾向の強まり、の4点が挙げられている。ここで同報告書では、「キャリア」とは「個々人が生涯にわたって遂行する様々な立場や役割の連鎖及びその過程における自己と働くこととの関係付けや価値付けの累積」と概念規定している。その上で、「キャリア教育」を、「児童生徒一人一人のキャリア発達を支援し、それぞれにふさわしいキャリアを形成していくために必要な意欲・態度や能力を育てる教育」とし、端的に、「児童生徒一人一人の勤労観・職業観を育てる教育」と定義している。

『金融教育プログラム—社会の中で生きる力を育む投

業とは—』（金融広報中央委員会発行、2007<sup>(6)</sup>）によると、金融教育におけるキャリア教育は、「働く意義と職業選択」、「生きる意欲と活力」、「社会への感謝と貢献」といった金融教育の目標とする知識・態度と関係している。また、キャリア教育と金融教育の両者は「生き方を考える、自己実現、社会への貢献といった点で当然共通点をもっているが、金融教育としてキャリア教育を位置づける場合、生計を立てる手段、あるいは将来の生活設計の基盤としての労働を強く意識させるほか、職業選択に関しても金融・経済のはたらきや現状を踏まえて考えさせることが大切である」と述べている。

これらの言及をふまえて、本研究では株式学習ゲームを金融教育とキャリア教育との架け橋として位置づけ、「産社・産理」という科目の枠組みの中で、いかに生徒の社会全般への興味・関心を喚起できたか、社会理解・職業理解に効果を発揮したかについて2度のアンケート結果などを用いて分析する。

## 3. 「産社・産理」における株式学習ゲーム導入の意図

総合学科高校の特色の一つに、多様な選択科目が用意されていて、自由に科目を選択できるということが挙げられる。実際は、科目間の系統性・専門性などを果たせるために系列による選択の指定などがあり、完全な自由選択というわけではない。しかし、系列を選択するということから始まり、卒業認定に必要な単位数のうち半数にあたる科目を、興味・関心、進路、将来の職業に合わせて自分自身で選択する。そのため、総合学科の1年

表1 平成21年度「産社・産理」の年間授業計画

平成21年度 産社・産理年間計画

筑波大学附属坂戸高等学校

学期	No	月	日	主題	単元	各時限の内容			
						5時限	6時限	7時限	
一 学 期	0	4	10~13	新しい出会いを楽しむ	総合学科オリエンテーション	コミュニケーションキャンプ @黒姫高原			
	1	4	22	自己を見つめる	オリエンテーション 菜園づくり、R-CAP	産社・産理オリエンテーション	菜園づくり	R-CAP(進路適性検査)	
	2	5	13		将来を考える	講演会(60分)	働く人インタビュー導入		
	3	5	20	系列を知る	系列ガイダンス①	科目選択オリエンテーション	系列ガイダンス①		
	4	5	27		系列ガイダンス②	系列ガイダンス②	科目選択について		
	5	6	3		科目選択予備調査 職場体験指導①	科目入力 菜園づくり	職場体験導入 要項説明		
	6	6	10		産業を理解する				
	7	6	17	働く人を知る	職業発見ガイダンス	職業発見ガイダンス			
	8	6	20		R-CAPで自己理解	R-CAP			
	9	6	24		職場体験指導②	マナー講座			
	10	7	7						
	12	7	14	働く人を知る	職場体験指導③	社会人講話			
	13	7	18	自己を見つめる	収穫祭	収穫祭			
	14	7	7~8月	働く人を知る	職場体験	職場体験			
	15	7	31		職業人にインタ	シゴトク(進路・職業ガイダンス)参加			
	16	8	26		職場体験ふり返り	振り返りレポート作成・報告会	見学事前指導		
二 学 期	1	9	2	他者を知って自己を理解する①	福祉体験①	福祉入門	福祉講話		
	2	9	9		福祉体験②	アイマスク体験	車椅子体験	ふりかえり	
	3	9	16	上級学校を知り、2・3年次の学び(系列選択)について考える	交流会①	導入	クラス準備		
	4	9	30		時間割を考える①	大学の先生の講演			
	5	10	7		筑波大学見学①	導入	筑波大学見学準備		
	6	10	14		筑波大学見学②	筑波大見学(1日)			
	7	10	21		筑波大学見学③	ふりかえり(壁新聞作成・情報共有)			
	8	10	28		時間割を考える②	2・3年次系列授業の見学	進路指導 主事講演		
	9	11	4		学年発表会準備	学年発表会準備			
	10	11	11		時間割を考える③	職業と学問のつながり	職業と学問ガイダンス		
	11	10	10~11月	他者を知って自己を理解する②	交流会②	交流会本番			
三 学 期	1	12	2	学んだことを伝える	学年発表会①	科目選択入	学年発表会(1回目)		
	2	12	9		学年発表会②	学年発表会(2回目)			
	3	12	16	産業を理解する	環境と産業	持続可能な社会づくりと産業活動			
	4	1	13	1年間を総括する	ライフプラン	ライフプラン作成			
	5	1	27		ライフプラン	ライフプランHR発表会			
	6	2	3		ライフプラン	ライフプラン学年発表会			
	7	2	17		研究大会準備	研究大会準備			
	9	2	25		研究大会	研究大会			
	10	3	3		1年間を振り返る	アンケート実施			

次生は「産業社会と人間」という科目において、自己理解と社会理解を深め、自分はどうのような人間なのか、また、いま自分が生きている社会と今後の社会はどのようなものか、そして、そこでどのように生きていくべきか、などについて真剣に考える。その上で、ライフプランを作成し、2、3年次で学ぶ科目を選択する。

進路選択、職業選択についての学習において、社会理解の視点を加えることは「産業社会と人間」が持つ独特の視点である。一般的な進路選択学習では、自分の適性を理解し、現時点での適性に合う職業をマッチングすることに終始してしまいがちである。しかし、さらに社会理解の視点を加え、自己を取り巻く社会環境や将来において社会人として出て行く社会とはどのような社会なのかを考えさせ、そこで生きていくためにはどのようなことを高校時代（あるいは上級学校進学後）に学習しておいたほうがよいのかということまで考えさせるのである。本校のように、農業科、工業科、家庭科、商業科、福祉科などの専門学科を主体としている総合学科では、将来の産業の即戦力を育成するため、社会や産業の基礎的な事項に関してしっかりと理解させておく必要がある。

そこで本校では、「産業社会と人間」の“社会理解”の分野を補強することを目的として、「産業理解」という科目を開発し、1年次に同時履修させている。したがって、「産業社会と人間・産業理解（通称、「産社・産理」）<sup>(7)</sup>」というのが本校での正式な科目名であり、両科目において自己理解と社会理解の両輪を扱い、多面的な視点に支えられた履修計画の作成とライフプランを描いてもらうことを意図している。

表1が、平成21年度の本校の「産社・産理」の年間指導計画である。自己理解、職業理解、社会理解、履修計画作成の4つの主題がオムニバス形式で配置されている。表中の網掛けの部分が株式学習ゲームに直接関連する単元である。

さて、本校の「産社・産理」では、単元「産業と経済」という授業の一環で毎年夏季休業中に日本銀行および東京証券取引所（以下、日銀・東証と記す）の見学を実施している。机上での産業や経済の学習だけでなく、日本の産業、金融の聖地である日銀・東証を実際に見学し、リアルタイムで金融・経済が動いている様子を体感し、産業や経済に関する興味・関心を喚起するとともに、自己のライフプランに社会・経済的視点を含めてもらうことを意図している。ところが、科目開発より数年が経って近年の「産社・産理」では、日銀・東証見学当日を挟んで事前指導と事後指導の数回のみで単元「産業と経済」

が終わってしまうことが多く、はじめに見学ありきで単元が構想されている感があった。せっかくの見学の機会を単発の行事として終わらせたくないという想いと、「産業と経済」の学習を社会理解・職業理解の深化につなげて、そしてライフプランの作成に効果的に生かせないかということを探した。そこで、株式学習ゲームに着目したのである。社会・経済を理解する教材としてすでに定評のある株式学習ゲームを「産社・産理」に導入し、日銀・東証の見学を単発行事で終わらせることなく、見学とゲームの学習成果を社会理解・職業理解に効果的に結びつけるように指導していくこととした。

今年度、本校1年次の「産社・産理」において、株式学習ゲームを導入した意図は以下の3点である。

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>①株式学習ゲームを通して、現実の社会(産業・経済)に触れ、興味・関心を喚起する。</li><li>②株式学習ゲームを通して、社会(産業・経済)のしくみを理解する。</li><li>③株式学習ゲームを通して知り得た社会(産業・経済)の状況を、自らのライフプラン(進路選択・職業選択)に生かす。</li></ul> |
|---|

①については、現実の社会や経済の興味関心を引き出す教材としては既の実績と定評がある。日本証券業協会・株式会社東京証券取引所グループによる『平成20年度「株式学習ゲーム」の実施状況と参加校からのアンケート調査結果について<sup>(8)</sup>』において、参加校の81.6%が、興味・関心を引き出す目的で株式学習ゲームを導入したとの報告がある。筆者自身も高校時代に公民科の授業で体験したことがあり、シミュレーション教材でありながら現実の社会・経済に触れたような気がして、社会に対する興味・関心がより一層高まった。このように株式学習ゲームを一つのきっかけにして、もっと社会に目を向けてほしいとの想いがあった。生徒が株式を購入する銘柄(企業)を選定する際に、新聞を手にとったり、テレビのニュースをこまめにチェックしたりという、社会を理解するための行動変容を期待した。

②については、株式というものを理解する過程において、株式会社の成り立ち、お金の流れ、企業の業績と企業努力、株価変動とその要因など、産業や経済、社会全般の多岐にわたる分野について目を向けさせることが可能である。今回は、株式の説明は中学校で既に学んでいる程度の基礎的な事項の復習に留め、株式が必要とされる背景や景気動向や外国為替などの株価変動の要因といった、株式を取り巻く社会環境の理解に重点を置いた。

③については、株式学習ゲームは社会科系の教科・科目で実践されることが多い中で、本校では「産社・産理」として実践を行った。その目的は前述の通り①社会に対する興味・関心の喚起と、②社会のしくみの理解である。これらを通して、さらにライフプランの作成、自らの進路選択や職業選択に社会経済的視点を含めて考えてほしいとの思いがあった。これは、「〇〇の仕事は儲かりそうだ」とか「〇〇の業界は不況だからやめよう」という自己の経済的利益を考えさせるということではなく、「〇〇が□□の業界に進出してきた。これからは□□の知見も必要だ」という自分が目標としている職業や産業の動向を理解し、そこで求められる人材になるために、本校での科目選択や資格の取得、さらには上級学校進学後の学びの計画に結び付けてほしいとの思いがあった。

以上のように、単に株式や経済の理解に留まらず、社会全般に対して目を向けてもらうことと、自らの進路選

択・職業選択に結び付けてもらうことを意図して、株式学習ゲームを金融教育とキャリア教育との架け橋として位置づけて実施した。

#### 4. 株式学習ゲーム実践の経過

平成21年度の「産社・産理」における株式学習ゲーム実践の流れを、図2にフローチャートの形で示した。この図には株式学習ゲームに関係する授業の展開も含めている。株式学習ゲームのスタートは7月1日で、夏季休業による中断を挟んで11月20日<sup>(9)</sup>までの4ヶ月間実施することになった。

株式学習ゲームそのものをスタートする前に、単元「産業と経済」として、産業のしくみ、株式のしくみを講義・演習形式で理解してもらうことから始めた。

1時間目は「産業のしくみ」をテーマに6月10日に実施した。資料①に当日の指導案を示す。

図2 平成21年度「産社・産理」における株式学習ゲーム実践の流れ

日時	「産社・産理」授業 産業と経済	株式学習 ゲーム	「産社・産理」授業 社会理解・職業理解 に関する授業・行事
6月10日	産業のしくみ		
6月17日			職場発見ガイダンス
7月1日	産業と経済	株式学習 ゲーム	
夏季休業中			職場体験
7月31日		夏季休業中	シゴトーク参加 (職場・通学ガイダンス)
8月26日	日経・東証見学 事前指導		職場体験ふりかえり
8月27日	日経・東証見学		
9月1日		株式学習 ゲーム 11/20迄 実施	

【資料①】

6月10日(水) 5~7限		形式	講義、演習	教室	多目的室、進路室 Bパソコン室
主題	産業のしくみを理解する		単元	産業のしくみ	
<p>【ねらい】</p> <p>◆産社、産理のねらいや評価を理解する</p> <p>◆産業の仕組みを理解する</p> <p>◆身近な業種について、その特徴を知る</p>					
時間	指 導 内 容			留意事項	
15分	◎「産業社会と人間」「産業理解」について説明する ・それぞれの科目の目的、評価について			<p>・産業の仕組みについて考えさせる活動と、産業社会の構造について説明する活動は、全体を75分として、時間配分は柔軟にする。適宜10分間の休憩を取る。</p>	
45分	◎産業の仕組みについて考えさせる ・「産業」とは何か。 ・コンビニのおにぎりが消費者の手に届くまでの過程を考える どんな職業の人が、どのように関わっているか? ①思いっくままに関わった人の職業を書き出させる (ブレイン・ストーミング、ウェビングの手法を用いる) ②書き出した職業を分類する。				
30分	◎「産業社会」の特徴について説明する。 ・産業構造、産業分類等について  (休憩10分)				
10分	◎事業所調べについて説明する。 ・見本を参考にしながら、どのようなことを調べればよいのかについて確認する。 ・調べる方法について説明する。 ・冊子(職業本、じぶん未来ブック)……生徒に配布 ・求人票……進路室 ・Web……パソコン室				
30分	◎事業所調べを行う。 ・多目的室、進路室、パソコン室にて各自調べる。			<p>(リクルート進学ネット ベネッセマナビジョン)</p> <p>・各教員は巡回指導</p>	
5分	◎次回の連絡をする。 ・次回6月17日は職業発見ガイダンス ・次回以降、職業探しと適性を合わせていく活動を行っていくことを伝える。				

【資料②】

7月1日 水曜 5・6・7限		形式	講義、演習	教室	多目的室、各HR教室
項目	産業理解：産業と経済		主題	株式学習ゲームを通して産業・経済・社会を理解する	
【目標】					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・夏季休業中実施の職場体験、日本銀行・東京証券取引所への訪問学習の事前学習として本時を位置づける。</li> <li>・私たちを取り巻く経済の基礎的知識を習得し、経済から見た社会の諸側面を理解する。</li> <li>・株式会社のしくみを理解し、その成果を株式学習ゲームに生かす。</li> <li>・株式学習ゲームを通して、社会の諸側面を体験的に身近なものとして理解する。</li> <li>・日銀・東証見学の成果を生かすため、株式学習ゲームは2学期も継続する。</li> </ul>					
時間	指 導 内 容			留意事項	
10分	◎前時のふりかえり 産業のしくみ、株って何？ 今後のスケジュール			・前時の授業で用いたスライドを再提示する。	
50分	◎経済（株式）のしくみ ①株はなぜ発行されるのか 起業に必要な資金は？銀行からの融資、株主からの出資 ②株主の権利とは 配当、株主総会 ③株はどのように取引されるのか 証券会社の仕事、取引の流れ、取引のルール ④株価の変動要因について 需給バランス、社会全体の動き（金利、為替）との関係			・夏休みに訪問学習があることに触れ、実際に見に行くことを強調する。  ・時事問題に言及し、株価変動との関連を説明する。	
10分	<休憩>				
30分	◎株式学習ゲームガイダンス ・ガイダンスDVDの視聴（28分）				
15分	◎ゲームのやり方説明 ・ゲームの進め方 ・株式売買の方法			・株式学習ゲームがトブックを1人1部配布 ・会社四季報、新聞株式欄のコピーを用意	
10分	<休憩・移動>				
30分	◎グループワーク ・売買対象企業一覧、株式ABCを各グループ1部ずつ配布 ・各クラス、各グループで投資銘柄を選定 ・マークシート、売買理由書、売買記録表に記入 ・各HR担任にマークシート、売買理由表を提出				

産業とは、生活上で必要なモノやサービスを生み出し、提供する経済活動であると定義づけした後で、生徒に身近な題材であるおにぎりをを使って、産業社会の特徴を導出した。まず、コンビニエンスストアで売られているおにぎりが私たちの手元に届くまでに関わった人々の職業を、ウェビングという手法を使って書き出す作業を与えた。この作業を通じて、おにぎり一つをとってみても、実に多くの職業の人々によって成り立っているということを理解させた。また、この作業で出てきた職業を職業分類表にしたがってグループ分けをさせた。

これらの作業を通じて、①多様な職業が存在していること、それらの一つ一つが重要な役割を果たしていること、②職業が細分化、専門化していること、③産業、業種間同士が密接に関連しており、お互いに連携しあっていること、いわゆる産業連関があること、④海外の産業とも密接に結びついていること、⑤日本の場合、第三次産業に従事する人々の割合が多いこと、の5点を確認した。この講義のあと、各クラス40人を3～5人ずつのグループに分けさせ、チーム名を付けさせた。

続いて2時間目は「株式を通して、産業・経済・社会を理解する」をテーマに7月1日に実施された。資料②に当日の指導案を示す。中学校で既に学習している株式を中心とした経済のしくみについて概説した。その後株式学習ゲームのガイダンスビデオを視聴して、ゲームの概要、参加の方法等を確認し、この日からいよいよゲームが開始となる。

全体の説明の後、各クラスに戻り、事前に分けてあったグループ（全41グループ）ごとに話し合いを行わせ、

株を購入する銘柄（企業）の選択、マークシート、売買理由書の記入などを行った。はじめて見る株価一覧や会社四季報などに戸惑い、じっくり考えたいとの要望が出たため、2日後までに各グループ1銘柄のみを選んで株を購入してもらうことにした。翌週、取引する銘柄数の制限をなくし、7月中旬に最低2回は売買することを求めた。本校でのルールを資料③のように設定して、ゲームを実施した。参加方式に関しては、平成14年度より始まったインターネット方式の利用が年々増加している中で、本校ではマークシート方式を採用することにした。その理由は、売買理由書を回収する都合と、株式学習ゲームを「産社・産理」の授業時間内に実施することが基本的にはできないため、パソコン室の確保が難しいことがあった。

ゲームの進行に際して、1週間に1、2回くらいのペースで順位表と新聞の株価一覧を教室掲示して、生徒に情報提供を行った。この順位表は、株式学習ゲームのホームページの学校専用ページに掲載される順位表をエクセルに貼り付け、さらに各グループの取引回数を入れて作成した。ここでの取引回数のおえ方は、取引の日数ではなく、売買の回数でカウントすることにしてある。日数でカウントしてしまうと、1日に5銘柄の売買を行ったグループと1日に1銘柄の売買しか行っていないグループが、ともに取引1回としてカウントされてしまい、積極的に取引をしているグループが埋もれてしまう恐れがあった。そこで1銘柄あたりの売買で1回とカウントすることで、生徒にできるだけ多くの銘柄（企業）に目を向けてもらい、取引を活性化させたいとの思いがあった。

### 【資料③】

#### ゲーム期間

前半7月1日（水） 後半9月1日（火）～11月20日（金）

#### 配布物

・株式学習ゲーム ガイドブック ・ 売買記録表 ・ 株式学習ゲーム売買対象企業一覧 ・ 株式ABC

#### 参加方式

・マークシート方式、Aコース（売買に伴う手数料と税金を含めない）

#### マークシート、売買理由書、売買記録表の記入・提出

- ・授業時間としてゲームをする時間はないので、休み時間や放課後などを使ってグループメンバーで相談し、売買する銘柄を選定すること
- ・各クラスに置いてある、マークシート、売買理由書に必要事項を記入すること
- ・マークシート、売買理由書と同様の内容を手元の売買記録表に書いておくこと
- ・マークシート、売買理由書をセットで、各クラスの担任に手渡して提出すること
- ・提出する日は（月～金）のみ、放課後までに集ったものを順次発送する

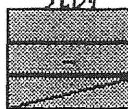


図3 株式学習ゲームにおける売買取引回数の推移

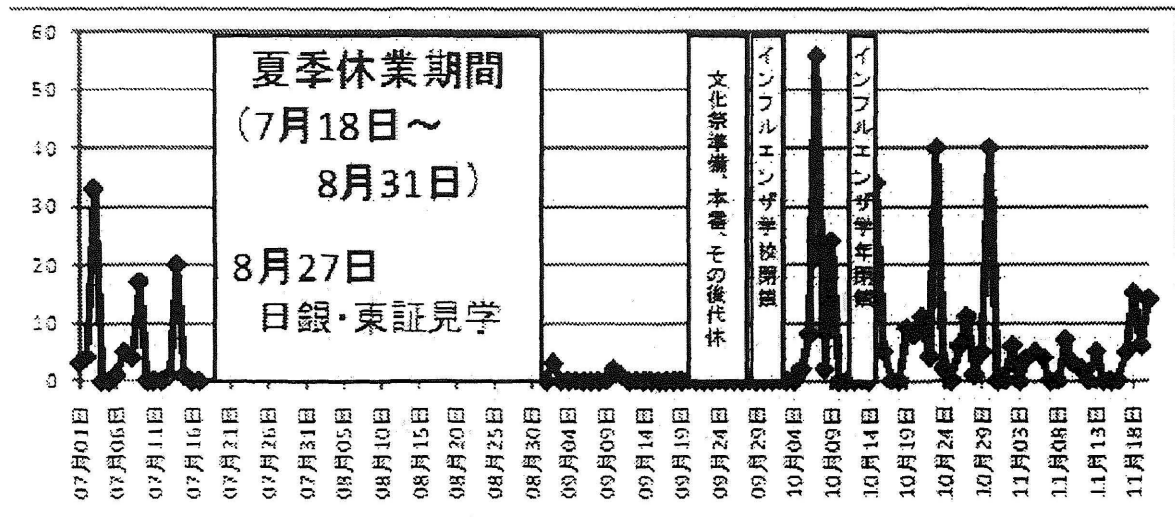
株式学習ゲーム売買取引数

筑波大学附属坂戸高等学校

1学期			2学期		
日付		売買数	日付		売買数
7月1日	水	3	9月1日	火	0
7月2日	木	4	9月2日	水	3
7月3日	金	33	9月3日	木	0
7月4日	土	-	9月4日	金	0
7月5日	日	-	9月5日	土	0
7月6日	月	1	9月6日	日	-
7月7日	火	5	9月7日	月	-
7月8日	水	4	9月8日	火	0
7月9日	木	17	9月9日	水	0
7月10日	金	0	9月10日	木	2
7月11日	土	-	9月11日	金	1
7月12日	日	-	9月12日	土	-
7月13日	月	1	9月13日	日	-
7月14日	火	20	9月14日	月	0
7月15日	水	1	9月15日	火	0
7月16日	木	0	9月16日	水	0
7月17日	金	0	9月17日	木	0
			9月18日	金	-
			9月19日	土	-
			9月20日	日	-
			9月21日	月	-
			9月22日	火	-
			9月23日	水	-
			9月24日	木	-
			9月25日	金	-
			9月26日	土	-
			9月27日	日	-
			9月28日	月	-
			9月29日	火	-
			9月30日	水	-
			10月1日	木	0
			10月2日	金	0
			10月3日	土	-
			10月4日	日	-
			10月5日	月	2
			10月6日	火	8
			10月7日	水	56
			10月8日	木	2
			10月9日	金	24
			10月10日	土	-
			10月11日	日	-
			10月12日	月	-
			10月13日	火	-
			10月14日	水	-
			10月15日	木	-
			10月16日	金	5
			10月17日	土	-
			10月18日	日	-
			10月19日	月	9
			10月20日	火	8
			10月21日	水	11
			10月22日	木	4
			10月23日	金	40
			10月24日	土	-
			10月25日	日	-
			10月26日	月	6
			10月27日	火	11
			10月28日	水	1
			10月29日	木	5
			10月30日	金	40
			10月31日	土	-
			11月1日	日	-
			11月2日	月	6
			11月3日	火	0
			11月4日	水	4
			11月5日	木	5
			11月6日	金	4
			11月7日	土	-
			11月8日	日	-
			11月9日	月	7
			11月10日	火	3
			11月11日	水	2
			11月12日	木	0
			11月13日	金	5
			11月14日	土	-
			11月15日	日	-
			11月16日	月	0
			11月17日	火	5
			11月18日	水	15
			11月19日	木	6
			11月20日	金	14

凡例  

 取引制限  
 休業日  
 取引可能

※10月14日「産社・産理」  
 上級学校を知る筑波大学見学



次に、取引回数の推移を図3に示した。7月1日のゲーム開始後、1回目の取引期限を7月3日までに設定し、その後2週間のうちに最低2回は売買することを求めた。夏休みを挟んで9月に入ってからは、教育実習（3週間）、文化祭などがあって学校全体が慌しくなり、株式学習ゲームへの積極的な参加がみられなかった。また、新型インフルエンザによる学校閉鎖（図3の表では、取引不可能日を斜線で表示）もあり、9月中の取引はほぼ皆無であった。

自らニュース報道などから売買銘柄の選定や売買のタイミングを考えてほしかったため、強制的な売買にはしなかったが、売買行為が軌道に乗るまでは強制的な売買の呼びかけが必要だろうということで、10月に入り、再び取引期限を設けることにした。概ね毎週金曜日を取引期限とし、1週間に1回は取引してもらうことにした。また、この時点で、積極的な取引を行っているが資産合計が少ないグループと、1学期の株式をそのまま保有したままで上位に居座っているグループなどと、グループ間での取引回数に大きな差が生じてきた。そこで、①あまり取引をしない状態での儲けっぱなしを避けるためと、②積極的な取引を行っているグループが損をしないようにすることと、③取引回数を増やして生徒が社会の動きを考える機会を増やすことの3点を目的として、新たにポイント制度を設け、最終的な評価に含めることを周知した。計算式は「(資産合計×取引回数)÷10,000」として割り出し、このポイントも順位表に掲載した。この取引期限の設定とポイント制の導入により、10月に入ってから取引回数は大幅に増加した。また、各グループのこれまでの取引銘柄や評価額を把握させるため、株式学習ゲームのホームページの学校専用ページに掲載される取引結果一覧をプリントアウトして、各グループに配布した。

11月は、生徒の自主的な売買行為を期待して、取引期限を一切設けなかった。その代わりに、売買行為を促す情報提供をこれまで以上に行った。すなわち、順位表の掲示を頻繁に行い、さらに毎日、図書館から新聞の株価一覧をクラス分頂戴して4クラスに掲示することにした。本来ならば、株価一覧などの情報は、自宅で新聞を確認してもらったり、インターネットなどを利用して自ら進んで調べてほしいのだが、自宅で新聞を取っていないだったり、自宅でインターネットが利用できない家庭があり、すべてを家庭での作業に依存するわけにも行かず、教員のほうでこれらの情報は用意することにした。

ゲーム終了時の11月20日現在の順位表を資料④に示した。株式学習ゲームのホームページに記載される純粋な順位は、資産合計の多少によって決まる。取引回数を見ると、比較的に上位チームはあまり取引をしていない。作戦だと言われてしまえばそれまでだが、各チームとも評価額、手持ち現金にもバラつきがあり、一定の評価を加えるのが難しかった。

## 5. 「産社・産理」における株式学習ゲーム導入の成果と課題

### (1) アンケート結果からの分析

総合学科原則履修科目「産業社会と人間」および「産業理解」の授業の一環として、4ヶ月にわたって実施してきた株式学習ゲームの成果を、2度のアンケートの結果から分析する。

アンケートは、1回目は日銀・東証見学の前日（8月26日）に見学事前指導を行う直前に行った。2回目のアンケートは、株式学習ゲーム終了後の12月17日のLHRの時間を使って実施した。資料⑤に、2回目の質問項目を示す。順番は前後するが、設問1～6は、1回目のアンケート項目にもあり、これらの回答の様子から、株式学習ゲームの事前事後の変化を分析することができる。

7月1日から約3週間のあいだ、株式学習ゲームを体験し、夏季休業中には職場体験を行い、社会の一端に触れることができた。そこで、1回目のアンケートは、日銀・東証の見学を翌日に控えた状態で、これまでの学習を振り返ってもらう意味も含めてアンケートを実施した。2回目のアンケートの段階では、「産社・産理」の年間の学習内容はほぼ終了しているので、これまでの学習や自らのライフプランなどをふまえたうえでの回答を期待していた。

表2は、株式学習ゲームの事前・事後アンケートの結果一覧を示している。また、図5には分析に用いた「株式学習ゲームは楽しい」、「株式学習ゲームに積極的に参加した」、「株式の意味、売買のしくみを理解している」、「産業や経済について知ることは楽しい」の質問項目への回答割合のグラフを示している。8月と12月のアンケートの両方において同様の質問をしているが、アンケート構成の関係上、質問項目の番号を変えている箇所がある。同じ質問項目を表の上下の欄を比較することで、株式学習ゲームの事前事後の変容を見ることができ、12月の表中において、8月の結果と比べて上昇している数値に関しては、太字で示している。

## 【資料④】

## ゲーム終了時11月20日現在 校内順位

順位	チーム コード	チーム名	手持ち現金	評価額	資産合計	前回比	取引回数	Gポイント	GP順位
1	17	株	10,494,900	0	10,494,900	↑	15	15,742	8
2	352	O. kinowings	1,305,000	9,112,500	10,417,500	↓	5	5,209	28
3	413	チーム☆ちゃんだけ	7,945,800	2,321,500	10,267,300	↓	4	4,107	33
4	260	YAKE	8,670,900	1,583,100	10,254,000	↓	16	16,406	7
5	192	素潜りももたんず	7,988,000	2,214,000	10,202,000	→	6	6,121	22
6	253	天然ゾンビ・スリムインディアン	8,321,500	1,869,000	10,190,500	↓	5	5,095	29
7	376	魂葬屋	7,297,000	2,839,000	10,136,000	↓	6	6,082	23
8	147	あびちゃんず	6,060,000	4,066,000	10,126,000	↓	6	6,076	24
9	93	ブラディ・マンデ ~光の橋~	9,270,000	848,000	10,118,000	↓	1	1,012	41
10	222	(有) ABYSS	6,611,530	3,500,760	10,112,290	↓	12	12,135	12
11	239	チームまあくん	3,702,400	6,386,900	10,089,300	↓	12	12,107	13
12	246	THE☆まーくん	9,493,500	562,500	10,056,000	↓	4	4,022	34
13	178	Teamふじなわ	9,841,650	210,500	10,052,150	↑	34	34,177	2
14	215	YUMI姉様とモ武将達	10,019,300	0	10,019,300	→	8	8,015	16
15	130	株に立ち向かう不愉快な愚者たち	9,324,700	694,500	10,019,200	↓	12	12,023	14
16	31	(有) 阿部	7,714,500	2,293,700	10,008,200	↓	5	5,004	30
17	406	ホッピングシャワー	8,298,800	1,695,100	9,993,900	↑	6	5,996	25
18	161	五人組	8,290,300	1,692,600	9,982,900	↓	8	7,986	17
19	24	T・S・Lカンパニー	9,570,000	391,800	9,961,800	↓	2	1,992	38
20	383	ザ・プレミアムモルツ	5,547,000	4,414,500	9,961,500	↓	18	17,931	6
21	86	THK3	7,534,000	2,416,000	9,950,000	↓	2	1,990	39
22	369	Dandelion	9,325,000	619,000	9,944,000	↓	5	4,972	31
23	321	SOS団	9,441,000	503,000	9,944,000	↓	4	3,978	35
24	185	ノーマル	6,786,500	3,138,700	9,925,200	↓	22	21,835	4
25	116	(株) 馬橋	7,176,500	2,743,500	9,920,000	↑	7	6,944	19
26	154	コアラのマーチ	6,994,900	2,916,800	9,911,700	↓	6	5,947	26
27	62	アイ	8,706,000	1,160,000	9,866,000	↑	2	1,973	40
28	277	MAKY	1,770,500	8,087,000	9,857,500	↓	11	10,843	15
29	123	Pet Bodom	9,817,800	0	9,817,800	→	27	26,608	3
30	284	スポーツマンチーム	3,877,400	5,932,000	9,809,400	↓	13	12,752	10
31	307	(株) アーキーイッセーヒロコヤノ	2,516,900	7,228,000	9,744,900	↑	68	66,265	1
32	208	MATCH	8,546,000	1,194,000	9,740,000	↓	8	7,792	18
33	390	marryme!!	6,467,000	3,252,000	9,719,000	↑	5	4,860	32
34	79	BARS	5,058,000	4,656,000	9,714,000	↓	3	2,914	36
35	48	yggdrasil	7,733,800	1,914,200	9,648,000	↑	15	14,472	9
36	291	気楽にやろう! YUMIちゃんズ	2,421,000	7,220,000	9,641,000	↑	13	12,533	11
37	314	ポーカークフェイス	7,115,000	2,502,600	9,617,600	↑	22	21,159	5
38	109	秘密結社FSK☆	9,549,400	0	9,549,400	↑	7	6,685	20
39	345	株式王	5,864,000	3,643,000	9,507,000	↑	7	6,655	21
40	338	第08ザク部隊	6,649,500	2,770,600	9,420,100	↑	6	5,652	27
41	55	第501統合戦闘航空団	1,398,000	7,045,100	8,443,100	↑	3	2,533	37

【資料⑤】

「株式学習ゲーム」事後アンケート質問項目 12月17日実施

1. 産業や経済について知ることは楽しい
2. 株式学習ゲームは楽しい
3. 株式の意味、売買のしくみを理解している
4. 株式学習ゲームに積極的に参加（取引）したと思う
5. 株式学習ゲームで株を売買する時に参考にする情報源は何でしたか？  
(あてはまるもの全部)

A. 株式学習ゲームのガイドブック（ピンク） B. 株式学習ゲーム売買対象企業一覧（白）  
C. 新聞の株式欄（自宅） D. 新聞の株式欄（教室掲示） E. 新聞その他のページ  
F. インターネットのニュース G. テレビのニュース H. 売買する会社のサイト  
I. その他

6. 株式学習ゲームをやってみて、いままでと社会・産業・経済を見る目が具体的にどのように変わりましたか？または、ゲームをやりながら、社会の動きを実感することができましたか？
7. 株を通して社会・産業の一端を垣間見て、今後どのように生きていこうと思われましたか？
8. 株式学習ゲームの実施方法について、改善したほうが良いと思う点を教えてください。
9. 「産業と経済」の授業は、自分の将来のライフプラン設計に役立ちましたか？

表2 株式学習ゲームの事前・事後アンケートの回答集計結果一覧

「株式学習ゲーム」「東証・日銀見学」直前アンケート 8月26日実施

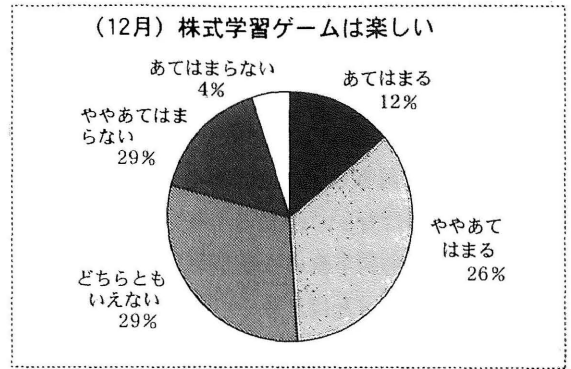
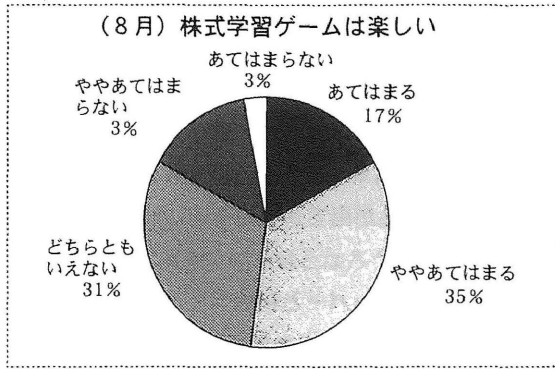
	1	3	5	4	6									参考資料
					A	B	C	D	E	F	G	H	I	
平均・合計	3.06	3.27	2.85	2.69	52	65	30	83	12	31	57	6	10	2.16
					34.7%	43.3%	20.0%	55.3%	8.0%	20.7%	38.0%	4.0%	6.7%	
あてはまる	12	26	4	9										
ややあてはまる	56	52	53	25										
どちらともいえない	51	46	49	60										
ややあてはまらない	22	21	33	50										
あてはまらない	9	5	11	6										
A組平均	3.44	3.34	3.06	3.03	40.6%	43.8%	28.1%	53.1%	3.1%	18.8%	28.1%	3.1%	9.4%	
B組平均	3.32	3.58	3.08	2.84	31.6%	52.6%	18.4%	55.3%	15.8%	13.2%	42.1%	2.6%	5.3%	
C組平均	3.20	3.53	3.08	2.78	32.5%	32.5%	25.0%	55.0%	7.5%	20.0%	35.0%	2.5%	7.5%	
D組平均	3.15	3.48	2.95	2.88	35.0%	45.0%	10.0%	57.5%	5.0%	30.0%	45.0%	7.5%	5.0%	

「株式学習ゲーム」事後アンケート 12月17日実施

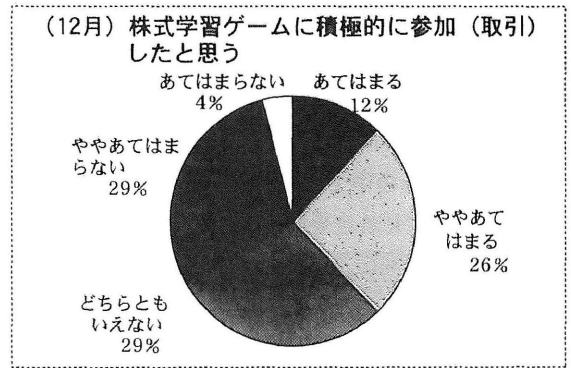
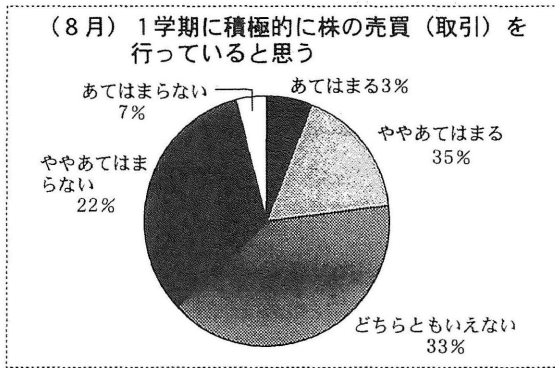
	1	2	3	4	5									参考資料
					A	B	C	D	E	F	G	H	I	
平均・合計	3.40	3.37	3.30	3.12	88	84	19	93	5	34	54	5	8	2.44
					56.4%	53.8%	12.2%	59.6%	3.2%	21.8%	34.6%	3.2%	5.1%	
あてはまる	16	22	9	18										
ややあてはまる	68	54	63	41										
どちらともいえない	38	47	55	45										
ややあてはまらない	30	25	24	45										
あてはまらない	4	8	5	7										
A組平均	3.36	3.25	3.14	3.03	58.3%	52.8%	8.3%	58.3%	0.0%	13.9%	36.1%	0.0%	2.8%	
B組平均	3.58	3.38	3.45	3.25	52.5%	60.0%	15.0%	55.0%	5.0%	10.0%	42.5%	2.5%	0.0%	
C組平均	3.30	3.88	3.48	3.60	65.0%	57.5%	15.0%	62.5%	7.5%	35.0%	22.5%	10.0%	15.0%	
D組平均	3.35	2.95	3.13	2.58	50.0%	45.0%	10.0%	62.5%	0.0%	27.5%	37.5%	0.0%	2.5%	

図5 株式学習ゲーム事前・事後アンケート結果の回答割合グラフ

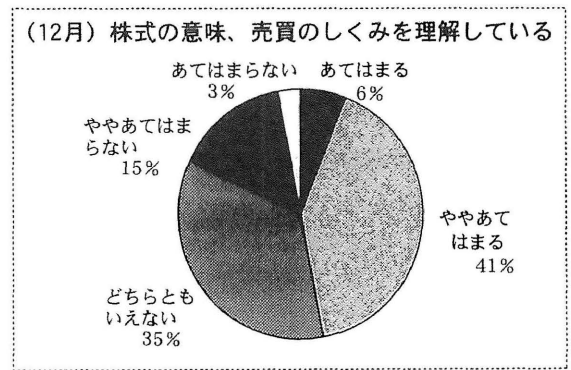
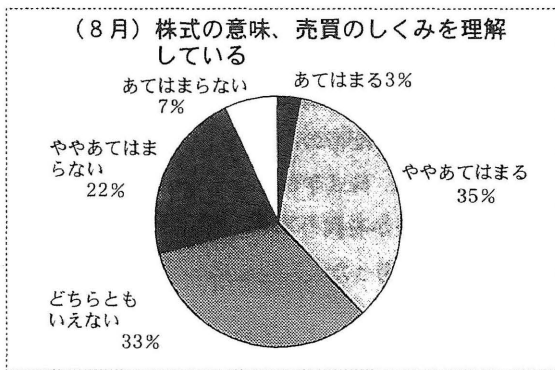
ア. 株式学習ゲームは楽しい



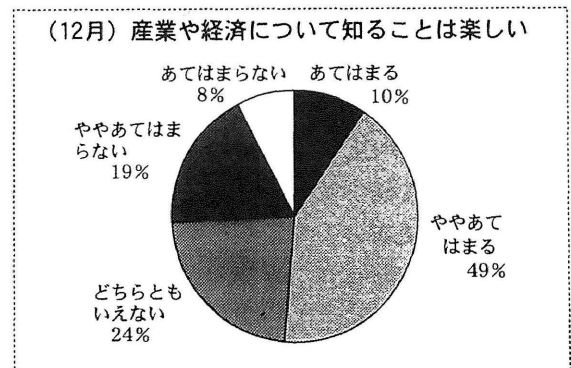
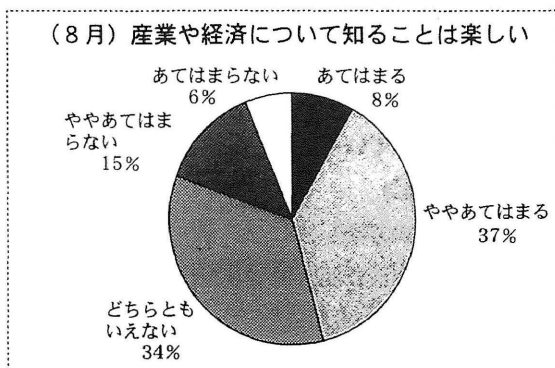
イ. 株式学習ゲームに積極的に参加した



ウ. 株式の意味、売買のしくみを理解している



エ. 産業や経済について知ることは楽しい



以下、質問項目ごとに生徒の代表的な回答（抜粋）もふまえて分析していく。

#### ア. 株式学習ゲームは楽しい

株式学習ゲームそのものを楽しく取り組んでいるかどうかを問うことを意図して、この質問項目を設けた。この質問に対して、「あてはまる、ややあてはまる（以下、肯定回答）」と回答した生徒の割合は、8月の段階では52%であったのに対し、12月の段階では49%に減ってしまった。どちらも約半数の生徒が楽しいと回答しているが、ゲームが始まったばかりの段階と比べて、ゲームが進んでいくにつれて楽しくないと思う生徒が増え、「ややあてはまらない、あてはまらない（以下、否定回答）」の生徒の割合が17%から21%に増えている。

「ゲームとして取り組んだので楽しめた」という声がある一方で、dのように「最初は楽しめたが、段々と面倒くさくなってきた」という声が多かった。また、e～gのように、ゲームとしても楽しむことができなかった生徒もいた。その中でcのように、ゲームを通して株式に興味を持ってくれた生徒もいた。

#### 株式学習ゲームは楽しい（5段階）

##### <肯定意見>

- a. 友達と協力しながらできたから楽しかった。
- b. 1回の取引で他のチームと大きな差がでるから。
- c. 実際に株取引をしたくなった。

##### <否定意見>

- d. ゲーム開始当初は楽しみにしていたが、後々面倒になってきた。
- e. 資産額、評価額などが現実味のない数字のため、達成感がわからない。
- f. 予想通りに株価が動かなかった。
- g. どの株を買ったらよいかかわからない。

#### イ. 株式学習ゲームに積極的に参加した

この質問では肯定回答が、8月の段階で23%であったのに対し、12月の段階で38%まで増加した。この増加には、10月に4回の取引期限を設けたことも影響しているものと考えられる。aの意見は先述の“株式学習ゲームは楽しい”のdの意見と対照的に、ゲームを始める前よりもやり始めてからのほうがやる気が出てきて、積極的に取引を行ったという。しかし、cのように取引の際に提出する書類が多くて面倒くさいと感じる生徒が多く、なかなか積極的な取引ができないグループも目立った。取り組みの最中に面白さに気づく生徒と面倒くさくなっ

てしまう生徒に分かれてしまったようである。

#### 株式学習ゲームに積極的に参加（取引）したと思う（5段階）

##### <肯定意見>

- a. ゲームをやる前はあまりやる気がなかったのに、やっているうちに他のチームに負けたくない気持ちが出てきて積極的に取引できたのでよかった。
- b. グループメンバーと相談しながら取引できた。

##### <否定意見>

- c. 1回の取引で複数の書類を書く必要があるため、面倒だった。
- d. どの企業の株を買ったらよいかかわからず、積極的な参加ができなかった。
- e. 他人任せになってしまった。

#### ウ. 株式の意味、売買のしくみを理解している

この質問では肯定回答が、8月の段階で38%であったのに対し、12月の段階で47%まで増加した。これには日銀・東証の見学が効果を果たしていることと、実際に株式取引を体験するうちに体得していったものと考えられる。

#### エ. 産業や経済について知ることは楽しい

今回の株式学習ゲームは産業や経済、または社会のしくみや動きを知るための手段のひとつとして実施してきた。この質問は、株式学習ゲームを通して社会を知ることが楽しいか否かを問うものである。肯定回答が8月の段階では45%であったのに対し、12月には54%まで増加した。

#### 産業や経済について知ることは楽しい（5段階）

##### <肯定意見>

- a. もっと社会のことについて知りたい。
- b. 自分が職に就くときに必要なことだから。
- c. 賢く生きていくために知っておく必要がある。

##### <否定意見>

- d. 難しいので楽しめない。
- e. 自分の生活に関わっていることはわかるが、興味がわからない。

株式学習ゲームを楽しいと答えた生徒が減少した一方で、産業や経済について知ることは楽しいと答えた生徒の割合が増え、教員の意図していた株式学習ゲームを通して産業や社会について知的な楽しみを得ることができた生徒が少なからずいたようだ。bやcの意見のように、将来を見据えての回答も見られた。しかし、dのように難しいから嫌だと感じる生徒や、eのように大切なことであるとはわかっているが、楽しむことができない生徒への手当ての方策が今後の課題となろう。

#### オ. 株式学習ゲームによる社会認識の変化

株式学習ゲームをやってみて、いままでと社会・産業・経済を見る目が具体的にどのように変わりましたか？また、社会の動きを実感することができましたか？

(自由記述)

##### <認識・行動変容>

- a. 産業や経済というものが身近に思えるようになった。
- b. (株) というマークや「株式会社」という表記を見たことはあるが、株がどのようなものかはあまり知らなかった。しかし、東証の見学やゲームを通じて少しずつ理解するようになった。
- c. 高校生の自分たちには関係のないことだと思っていたが、ゲームを体験して、よく理解しておかなければならないことだと思った。
- d. 経済や政治に関するテレビ番組を見るようになった。
- e. 株価の変動について気にするようになった。

##### <経済・社会的認識の深化>

- f. 経済は休みなく変動していると感じた。
- g. 全体の値動き、他のグループの成績を見て、本当に不況なんだと感じた。
- h. 急速な株価変動は第三者的には面白いが、企業にとってみればヒヤヒヤするのだろうと思った。
- i. 社会は多くの人々が関わり合いながらつづられているのだと感じた。

##### <否定意見>

- j. 何も変わらなかった。
- k. 社会の動きは実感できなかった。
- l. やっぱり「株＝ギャンブル」というイメージは変わらなかった。

この質問は、株式学習ゲームを通して、社会に対する態度がどのように変容したかを問うものである。生徒の代表的な回答を、①認識・行動変容、②経済・社会的認識の深化、そして③否定意見の3つに分類することができた。

①の認識・行動変容に関しては、a～cのように「遠い存在・難しい」と捉えていた社会のイメージが「身近な存在・理解しておかなければならない事柄」と変容したようである。その結果、dやeのように経済・政治など社会に関する情報を自ら得るようになったり、株価変動を意識するようになったとの回答があった。

②の経済・社会的認識の深化に関しては、f～hのように経済的な視点で物事を見ることができるようになった生徒や、iのように社会の構造にまで想いを巡らせられる生徒もいた。

その一方で、③の否定意見のように、社会を見る目は変わらなかったり、社会の動きを実感することができなかった生徒もいた。また、株式というくみは「結局ギャンブルだ」というイメージであるという生徒もいた。株式学習ゲームを“ゲーム”として認識させることは、生徒に親しみやすくさせる一方で、ギャンブルゲームとしてとられてしまう側面もあわせ持っているということを感じた。

#### カ. 株式学習ゲームとライフプラン

この質問項目は、ゲーム期間や年間の授業をふりかえっての回答が可能な12月のアンケートのみで設けたものである。

「株式学習ゲームをふまえて、今後どのように生きていこうと思ったか」という質問に対して、a～cのように、経済のみならず、様々な方面に関心を持ち、しっかりと情報を得ながら生きていこうとの声があった。また、d～fのように、将来の就職・会社や働き始めてからのことに関しての声もあった。このような声が出たことは「産社・産理」の中で「株式学習ゲーム」に取り組んだ成果の一つといってもよいだろう。一方で、gやhのように、株とは関わらない人生を送ると宣言した生徒もいた。こうした声の理由としては、株式に関して理解していないうちはできないというものと、興味のないことだから関わらないで平凡に暮らしてゆくというものと、大きく2つの意見に分かれた。

また、株式学習ゲームをはじめとする「産業と経済」の授業がライフプランの設計にどれほど役に立ったかという質問に対しては、すでにライフプランが決まってお

り、株式学習ゲームに取り組んだことでの大きな変化は無かったという声が多かったものの、肯定意見のように自分のライフプランにさらに経済的な視点や社会的な視点を含めて考える生徒もいた。

株を通して社会・産業の一端を垣間見て、今後どのように生きていこうと思いましたが？（自由記述）

<肯定意見>

- a. 社会の流れがすごく早く感じた。その流れに遅れないようにたくさんの情報に気を配りつつ生きていこうと思った。
- b. 経済のことをしっかりと理解して、上手に暮らしていきたいと思った。
- c. さまざまなことに興味を持って積極的に調べていこうと思う。
- d. 就職の際の会社選びを気をつけたいと思う。
- e. 株を通して今まで自分とは遠かった会社などについて知ることができた。
- f. 将来、自分が株式会社に就職した時には、自社の株主に損をさせないように頑張って働きたい。

<否定意見>

- g. 株はやらない。
- h. 株に関わらないで生きていこうと思う。

「産業と経済」の授業（株式学習ゲーム）は、自分の将来のライフプラン設計に役立ちましたか？（自由記述）

<肯定意見>

- a. 経済の勉強をすることで自分もこれから社会に出るんだという実感が持てた。
- b. 自分に必要な学問分野がわかった。
- c. 自分も社会の一員であることが実感できた。
- d. 将来の職業のことを考えるきっかけになった。

<否定意見>

- e. ライフプランはもともとできていたので、このゲームは役に立たなかった。
- f. 自分の将来とは関係がないので、役に立たなかった。

## （2）株式学習ゲーム実施の課題

株式学習ゲームの実施方法に関して、教員の側でも課

題や問題点を感じ、試行錯誤しながらの実践であった。最後に、株式学習ゲームに取り組む中で生徒がどのようなことに不便さを感じていたか、どのような改善点があるかをアンケートの中で聞いた。

株式学習ゲームの実施方法について、改善したほうが良いと思う点を教えてください。

（自由記述）

<マークシート方式、インターネット方式について>

- a. マークシートの記入が面倒くさい
- b. マークシートでエラーになることが多かった。
- c. リアルタイムに取引できたほうがよい。
- d. ネット利用のほうがよい。

<取引回数、取引期限について>

- e. 授業時間内に取引の時間をつくってほしい。
- f. 取引期限を決めたほうがよい。
- g. 取引期限の設定はやらされている感が強く、事務的な作業になってしまいあまり楽しめなかった。

<その他意見>

- h. ゲーム期間をもっと長くしてほしい。
- i. 夏休みを挟むのはよくない。
- j. 新聞の株価一覧が見づらいため、目当ての会社を探すのが大変だった。

まず、参加方式に関しては、インターネット利用のほうがよいという声が圧倒的に多かった。aやbのようにマークシートは手間がかかる点やマークシートの塗り方などによってエラーが出てしまうことによる。しかも、マークシートの発送やセンターでの集計のタイムラグがあり、自分たちの取引の結果がすぐに順位に反映されないため、間が悪くなり、段々と取引に消極的になってしまったという。一方、教員のほうでも、マークシートの回収や確認、発送作業が手間となったり、結果の提示が後手に回ってしまったりしていたので、生徒が自主的にできるインターネット方式のほうがよいのではないかとの本音はあった。しかし、前述した通り、施設利用上の課題があったため、その点をクリアすることが必要である。

取引に関しては、eのように、授業時間内に取引する時間を確保してほしいとの声が多くあった。教員の側でもできる限り確保してあげたいのだが、「産社・産理」は年間のスケジュールが一杯なので、総合的な学習の時



間やLHRの一部の時間を割くことしかできなかった。あとは基本的には休み時間や放課後など生徒が自主的に集まり、相談し、マークシート等に記入することに任せてしまった。しかし、部活や委員会などで多忙のためか、なかなか恒常的に集まるのが難しかったようだ。なかには、グループのメンバーに一任したままという生徒もいた。その結果、全体的に積極的な取引が行われなかった。この点は、年間計画作成の際に取引の時間を考慮するなど計画的に時間を配置していかなければならないだろう。同時にパソコン室などの確保も必要となる。

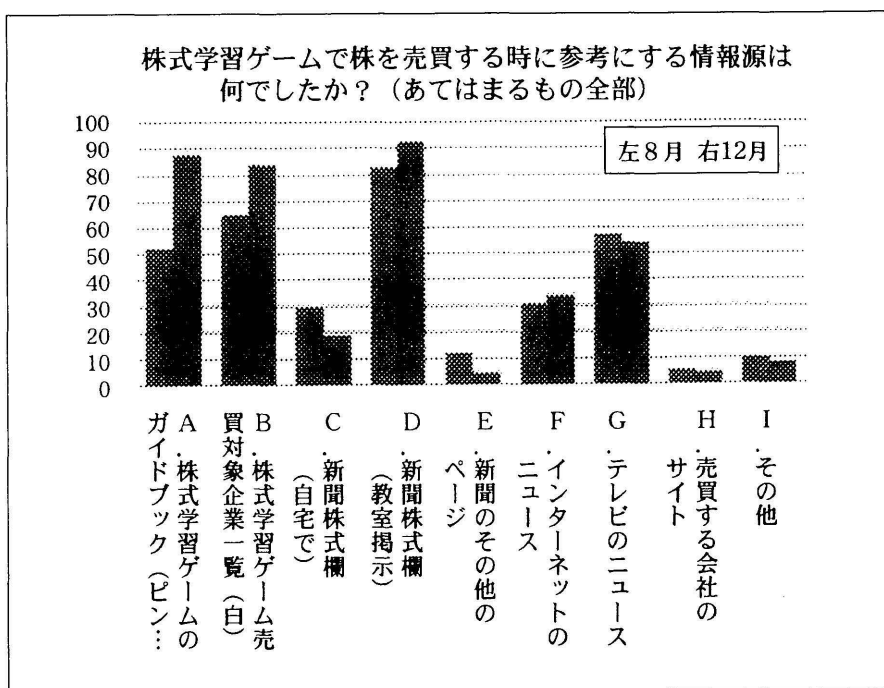
また、取引期限の設定に関しては、fとgのように意見が分かれた。前述のように、なかなか放課後などに自主的に集まることができない。したがって、強制的に取引期限を決めたほうが、全生徒が取り組まざるを得ない状況になり、結果的には全体の取引回数は増加するだろう。しかし、この場合、生徒が自ら社会の動きを考慮して、売買のタイミングを決めるという株式取引の大切な部分を欠落させてしまうことになる。賛否両論があるだけに判断が難しいところだが、生徒の自主的な取引を促すための時間の確保、情報提供や施設提供をできるだけ密に行うことが一つの解決策となろう。

その他の意見として、hのように4ヶ月のゲーム期間では短いとの声も多くあった。1年を通して体験したいとの声もあったが、興味を持たない生徒にとっては期間が長すぎるのも逆効果になる。ゲーム期間もゲームの実施

時期も、株式学習ゲームの成功を左右する大事な要素であると感じた。また、長期休業中は取引が一切できないので、株価が生徒の意に沿わない状況になっても、傍観することしかできない。iの意見にあったように夏休みを挟む場合は、注意が必要であろう<sup>(10)</sup>。また、本校の場合、夏季休業中の日銀・東証見学の勢いを9月以降の取引に還元できなかったことが非常に残念である。

最後にjの意見は、生徒に提示した情報に対する要望である。新聞の株価一覧は、当初は新聞から該当ページのみをA3サイズにコピーして切り貼りして作成していた。この場合、実際のサイズより若干文字が小さくなる。のちに、図書館から譲り受けたものを掲示するようになったが、元々の文字が小さいため、生徒も目当ての銘柄を探すのに苦労しただろう。新聞の株価一覧が見づらいのであれば、自主的にインターネットなどで調べるなどの方策があったはずであるが、なかなかそこまで手が回らなかったのであろうか。実際、アンケートの結果から、生徒が取引をする際に参考にしている情報源はほとんどが教室掲示の株価一覧とテレビやインターネットのニュースであることがわかった(図4参照)。残念ながら12月の人数が必ずしも8月を上回っているわけではないが、一人当たりの参考情報源の平均値は2.16から2.44個に増えている(表2参照)。この情報源の提供のしかたも、ひと工夫が必要であった。教員側としては、生徒が自ら調べることを望んでいたが、より取引を活発化させ

図4 株式売買の参考情報源(8月と12月のアンケート結果より作成)



るには、教員側からの積極的な情報提供が必要であることがわかった。特にマークシート方式の場合、生徒が株式学習ゲームのホームページ上で順位を確認することは稀である。したがって、順位表や取引結果一覧は小まめに提示することが必要である。

## 6. 「産業社会と人間」における株式学習ゲーム導入の意義

本研究実践では、総合学科原則履修科目の「産業社会と人間」および「産業理解」において株式学習ゲームを導入し、社会全般への興味・関心の喚起と社会理解・職業理解を促す教材としての効果とその意義を見出すことを課題とした。

まず、「産業社会と人間」および「産業理解」において株式学習ゲームを導入した効果に関して、アンケートの分析などから以下のように結論を出すことができるだろう。

- ①「産業社会と人間」における社会全般に興味関心を喚起する教材としては、一定の効果があった。
- ②「産業社会と人間」における社会理解・職業理解を促す教材としては、一定の効果があった。

①に関しては、アンケートの全生徒の回答平均値が8月のそれと比べて12月の回答が上回っていることが挙げられる。また、アンケートのコメントからは、社会全般・経済・産業に関する言及がいくつもあり、株式を通して社会全般に目を向けさせることは達成されたのではないかと思う。ゲームに取り組む上で、社会に関する情報と接触せずには株式の取引はできない。したがって、今まで以上に社会に対して触れる機会が増えたであろうし、今まで見たことの無い視点で社会を見させることができたであろう。

②に関しては、社会理解と職業理解に分けて考えたい。社会理解は①で述べたように、これまで以上に社会に対して目が向けられ、社会全般・経済・産業に関する言及があったという成果があり、社会理解が達成されたと考えることもできる。しかし、短期間で理解できるほど単純で簡単なものではない。この点に関しては、生徒によって認識にかなりの差があり、表面に触れただけでも理解したと思込んでいる生徒もいることだろう。本研究実践の立ち位置からすれば、生徒の認識の差がどうであれ、社会理解に対する一步を踏み出してくれればよいのであろう。足りない知識・経験に関しては、社会科系教

科の学習などで培ってくればよいのであろう。「産社・産理」においては、社会理解に対する姿勢が形成されれば御の字なのである。その点では、アンケートの「株式学習ゲームは楽しい」の肯定回答が少なかったのにも関わらず、「産業や経済について知ることは楽しい」の肯定回答が半数を上回ったのは、本研究実践に一定の成果があった証拠となろう。

一方で、職業理解に関しては、本研究実践においては多少難しい課題であったのかもしれない。生徒は必ずしも自分が就きたい職業の銘柄の株式を購入するわけではないし、株式を通して見る職業の具体像にはどうしても限界がある。ましてや教員側も職業理解に関して、「何をどこまで理解する」のかを提示していない。したがって、前述の社会理解と同様に、職業理解のきっかけとなってくれればよいというのが、本研究実践での限界であろう。

この点に関しても、アンケートのコメントに将来の職業のことをふまえての回答があったことは、一定の成果ととらえてもよいだろう。授業時間内に株式学習ゲームに取り組む余地があれば、日本証券業協会が作成している発展教材の「私たちの応援したい会社」などを活用して、より具体的に会社や職業などについて学ぶことができるだろう。

以上、今年度の実践の成果と課題をふまえて、「産社・産理」における株式学習ゲーム導入の意義をまとめると以下のようなだろう。

「産業社会と人間」および「産業理解」における株式学習ゲームの導入は、生徒の社会全般に対する興味・関心の喚起と社会理解および職業理解に一定の効果を発揮し、「産業社会と人間」における“キャリア教育”および“社会理解・職業理解に該当する分野”の目的を達成するのに、適した教材であると言える。しかし、このゲームを通してできる社会理解および職業理解には限界があるため、理解を深めるためのきっかけとして位置づけ、別途それ相応のフォローをしていくことが必要である。また、生徒へ的小まめな情報提供が不可欠であり、生徒の自主的な売買取引行為を促すための様々な工夫を施すことが、このゲームそのものを成功させることにつながり、やがては「産業社会と人間」におけるキャリア教育の教材としての本領を発揮するであろう。

本研究実践を振り返ってみると、成果よりも、細かい

課題のほうが目に付く結果となってしまった。これらの課題は、解決可能なものばかりであるので、次年度以降に引き継ぎ、より効果的な研究実践を行ってほしい。

今年度、株式学習ゲームを体験した生徒たちは、2年次になると開発科目の「起業基礎」を履修する。この科目では、企業の経営者や労働者としての側面を学ぶ。すなわち、今度は投資される側にまわるのである。ここで、株式学習ゲームで学んだことを存分に生かし、自己のキャリア形成に生かして行ってほしいと願っている。教員としても生徒たちの成長が楽しみである。

注：本稿は、平成21年度株式学習ゲームに関する教諭の小論文コンクールに応募して優秀賞をいただいた作品を骨子にして、大幅に加筆・修正を加えたものである。

- (1) 筑波大学附属坂戸高等学校編(2001)：『「総合学科」を創る－生き生きと伸び伸びと学ぶ喜びを－』、学事出版。また本校は「産業社会と人間」の教育実践の成果を、服部次郎編著(2003)：「産業社会と人間－よりよき高校生活のために(ワークブック)」と、服部次郎編著(2003)：「産業社会と人間－実践の手引(指導書)」としてまとめている。
- (2) 総合学科高校では、科目選択において科目間の系統性や専門性を維持するために、系列と呼ばれる選択科目群を設けている。本校は生物資源・環境科学系列、工学システム・情報科学系列、生活・人間科学系列、人文社会・コミュニケーション系列の4つの系列を設けている。
- (3) 青木猛正(2002)：『研究開発概要(3)－新科目「産業理解」の開発』、筑波大学附属坂戸高等学校 研究紀要第40集、pp.1-12。および、加藤敦子ほか(2005)：「産業理解6年目の報告」、筑波大学附属坂戸高等学校 研究紀要第43集、pp.45-59に詳しい。
- (4) 科目「起業基礎」では、アントレプレナーシップを細分化し、以下の7つの力に分類した。すなわち、①社会のニーズを見つける力(問題発見、気づき)、②もの、サービスを考案する力(問題解決、アイデア)、③アイデアを具現化する力(企画立案)、④試行錯誤、失敗にくじけない力(チャレンジ精神)、⑤力を合わせて行動する力(チームワーク)、⑥市場展開のための知識とそれを利用する力(マーケティング)、⑦自分の考えを相手にわかりやすくまとめて伝える力(プレゼンテーション)である。参考：小澤信治(2006)：生徒のキャリア形成を目指した研究開発新科目「起業基礎」、学事出版「キャリア教育が高校を変える－その効果的な導入に向けて」収録
- (5) キャリア教育の推進に関する総合的調査研究協力者会議(2004)：「キャリア教育の推進に関する総合的調査研究協

力者会議報告書～児童生徒一人一人の勤労観、職業観を育てるために」

- (6) 夏季休業中の8月17日に行われた教員向けの「日銀・東証セミナー」に筆者を含めた「産社・産理」担当の3人が参加した。この冊子は、その際に頂いたものである。また、この冊子は金融広報中央委員会(知るぽると <http://www.shiruporuto.jp>)にて閲覧することも可能である。
- (7) 「産業社会と人間」と「産業理解」は、別個に時間割の枠があるわけではなく、「産業社会と人間」の時間割の枠の中で、「産業理解」に該当する分野を単元として組み込む形で実施している。
- (8) 株式学習ゲームホームページ (<http://www.ssg.ne.jp>) より
- (9) 本校では、3学期制がとられているが、2学期を11月末で終えて、12月1日より3学期が始まる。そのため、2学期の期末考査が始まる最後の授業日である11月20日を株式学習ゲームの最終日とした。
- (10) 平成22年度より、インターネット方式に限り、夏季休業中の取引も可能になるという。