

第13回金融教育に関する小論文・実践報告コンクール

優 秀 賞

実践報告部門

**小学校中学年における「生きる力」を
育成する金融教育の実践**

～市場体験型シミュレーションゲーム「Market Game」の開発と実践の報告～

山梨県・山梨学院小学校 教諭 鈴木 崇

1. 本実践の目的

本実践は、本校で「Market Game」と呼び、社会科の授業の中で小学校中学年から高学年を対象として実施している授業である。この実践は、21世紀に求められる資質の獲得を目指す上で、アントレプレナー教育の要素が有効な手段となり得ると考え、7年前から既存の社会科の内容に加える形で実践してきた。

アントレプレナー教育の必要性については、すでに多くの教育現場で意識され、授業実践という形で具現化されてきているが、その需要と供給はまだ十分とはいえないだろう。「Market Game」導入当初、働かず、学校に行かず、職業訓練にも就かない若年無業者いわゆる「ニート」と呼ばれる若者たちが全国で85万人(2002年内閣府調査)とも62万人(2007年「労働経済白書」)ともいわれ、大きな社会問題となっていた。近年でも、56万人(2016年内閣府「子供・若者白書」)の「若年無業者」の堆が存在するとされている。このような状況を打破するためには、自分の夢や理想を語り、実現に向けて自己の在り方を問うことのできる学習、自己の発想や工夫で社会に積極的に貢献しようとする精神の涵養、またそのことに喜びを感じて理想の社会を実現しようとする意欲の育成、という幼児期から高等教育までの学校教育全般を通じた取り組みが必要であることはいうまでもない。

こうした精神の涵養を担う一翼として「アントレプレナー教育」(entrepreneur education・起業家精神涵養教育)が注目されている。プレゼンテーション力、問題発見力、自己発見力、好奇心、企画・開発力、チャレンジ精神などの育成をめざしたアントレプレナー教育は、イギリス・アメリカなどでは「キャリア教育」「金融教育」の中核の一つとしてみなされ、様々な学習プログラムが開発・実施されてきている。

日本でも小学校高学年から中学校の総合的な学習の時間において試行的に実践されてきている。しかし、日本でのこうした「アントレプレナー教育」の試みは、小学校中学年から高学年の教育課程との連続性を考慮しているとはいえない。だからこそ、21世紀を生きる力を育むことが期待できる「アントレプレナー教育」は、小学校中学年でこそ導入しなければならないと考えた。なぜならば、アントレプレナーシップの底辺をなす、好奇心やチャレンジ精神、発想力や創造力の育成は、小学校中学年期からはじまる社会科の授業で大切にされている様々な体験や経験をもとに、身近な社会から広域エリアへと社会理解を広げ、そこへの見方や関わり方の基礎を学ぶことと組み合わせることでその教育効果を更にあげると考えたためである。

2. 実践の位置と概要

本実践は、3学年の児童を対象に行ったものである。2学年までのアントレプレナーの時間では、ピザ開発や人生ゲーム作りなど、自分たちの考えから新しいものを創造する活動を行っている。いずれの活動にも積極的に取り組み、豊富なアイデアを出す児童の姿が見られた。実際に大豆を栽培し、育てた大豆をおいしく食べたいという願いをもち、その大豆からきなこを作り、「きなこ食品研究所」という単元名で、きなこを使った新しい商品開発に取り組むといった実践もしている。

こういった経験を基に、3年生では、身近な地域のお店や商店街などの学習の一環として会社の経営や商品の流通に関する調べ学習や企業の見学などを行った。そして、「模擬商店街を作ろう」という単元を構想し、実践した。これは、自分たちが経営したい店舗を構え、商品を作り販売するといった活動である。子どもたちは、いい商品、売れる商品を作ろうと試行錯誤していくプロセスを通して、チャレンジ精神を鍛えることができた。また、この商店では、模擬紙幣を使い市場のしくみをよりリアルに体験することもできた。実践後の児童のアンケートの自由記述には「人に喜んでもらえるようなちゃんとした商品をつくとお金がもらえてみんながうれしいものをそのお金でもっと作れたり、買えたりするのがうれしい」という意見が多く見られた。

しかし、自由な発想で素材もまちまちに商品を企画したり、生産したりするには膨大な時間がかかった。

また、商品の良し悪しが決まるプロセスや販売力の高低が生じる過程に子どもたちならではの不透明な部分が存在するように感じた。そこで、さらに実社会に近い形で総合的かつ実践的に高めていくことができる授業を展開し、アントレプレナーを核に据えた社会科の授業実践を構想することにした。そこで、開発したのが本実践、市場体験型シミュレーションゲーム「Market Game」(資料1)である。

このゲームは、バーチャルの世界で会社を設立し、さまざまに発生する社会の変化に対応し会社を運営していくといったものである。低学年でアントレプレナーシップを身に付けてきた子どもたちは、3年生になり、社会の授業ではじめてこのゲームと出会うことになる。

「Market Game」は、それ以前に行っていた「模擬商店街」と以下の5つの内容で大きな違いがある。

職種やニーズの設定をする際に他の教科・領域での学習内容を取り入れてきたこと
活動中、アクシデントやイベント、市場に特殊な情報が流れるといった状況を設定したこと
会社経営に関するコンセプトを共有させたこと
会社が製造する製品を、子どもたちにとって身近で具体的なものにしたこと
イベント発生後や活動の節目で振り返りの時間を十分に確保したこと

子どもたちは、この活動で、これまでに身に付けてきたアントレ精神を生かし、さらに会社や社会の中で自己の力を理解し、他者との協力の中で事業を起し、会社を運営していくための精神やスキルを身に付けていった。

3. 「Market Game」の詳細

(1) 「Market Game」の45分間

①活動のねらい

○自分や友だちのよさを知る 会社経営を行う中で、様々な困難を自分や友だちのアイデアを生かしながら乗り越え、自分や友だちの持っているよさに気づく。
○世の中のしくみを学ぶ 会社の理念や製品の生産方法を話し合う企画会議や市場とのやりとりを通して、コミュニケーション、チームワーク、情報収集の必要性や重要性を理解する。
○社会の中で生きる実践力を高める 責任ある製品作りや金融活動を体験することを通して、社会への正しい倫理観を持ち、自分の意思で選択・判断する。

②本時の場面

通常のシミュレーションゲーム1 Playは、1日の授業時間270分間を通して取り組む活動である。下の表の太線枠内の45分間の活動をステージ3として本時に該当させる。通常のゲームでは、その後のステージ4へすぐに移行していく。

時間	20分	45分	45分	45分	60分	55分
		「Market Game」スタート	前時	本時	次時	
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> ・前回の経営を振り返る。 ・今回のゲームの設定を知る。 ・見通しをもつ。 	企画会議	企画会議	企画会議	企画会議	ステージ1～4を振り返る <ul style="list-style-type: none"> ・経営上の成功場面や失敗例を取り上げ全体で検討する。 ・観点を与え、企業ごとに振り返る。
		<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム変数の変更 ・新たな機関や手続きの追加 </div>				

次時では、本時に引き続き前半には、変数をより複雑にし、シミュレーションゲームを展開する。後半は、ステージ1～4までの個々の会社の軌跡をもとに、振り返りを十分に行う。ここでは、経営方法や経営者としての意識にも注目させ、新たな課題を持たせ次のゲームへとつなげていく。

③ゲームプランと設定の概要

○企業について

[職種の設定]

問屋から菓子を仕入れ、お菓子のセットを生産し販売している会社とする。児童はそれぞれ役割をもち、会社経営に携わる。その役割については、資料2に示してある。

[資産設定]

会社ごとの考え方や、経営方法の多様化を図るために、経営開始時における会社の資産(初期資金)、資材(あめや包装材料など)、物件条件(個別情報量)等は均一とはせず、それぞれに長所短所を設けることにしている。本ゲームでは、ステージ1で以下のような初期設定を行いゲームを開始した。

(meso)

番号	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
初期資金	500	700	900	1,300	1,600	2,800	1,000	1,000	2,000	2,000	4,000	1,000
資材(お菓子)	3	1	3	2	1	1	2	4	6	5	10	5
産業機器(はさみ)	2	1	2	2	1	0	1	1	1	1	0	1
封をする包装材1	2	1	1	1	2	3	1	0	0	1	0	1
封をする素材2	2	1	2	10	10	10	1	1	1	1	2	1
個別情報量	4	2	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0

④重要となる活動

市場の状況や情報をもとに、各企業がコンセプト会議をひらき会社の経営について話し合い、それに基づいて行動していく。発生させるイベントや、流す情報は以下のように計画した。

【ステージ2(前時)に発生させたイベント】

時間	イベントの内容	予想できる児童の動き	ねらい
開始時	【ニーズの更新】 ・ニーズ2 クリスマスセット	・情報に合わせて商品を組み合わせる ・コンセプトを話し合う ・新たな資材を仕入れる	【情報収集力】 【チームワーク力】
序盤	【消費者の意識が変化】 ・子どもの虫歯を気にかける親が増えてきた	・社会の変化や消費者の声に対応する ・健康に配慮した資材(キシリトール入り)を仕入れる ・コンセプトを再考する	【情報活用力】 【課題解決力】
中盤	【金融状況の変化】 ・金利の上昇10%→40%へ	・金利の変化から、会社資金の運用を判断する ・手持ちの現金を銀行へ預金する ・借入を減らす	【金融知識】 【判断力】
終盤	【資材物品の価格変化】 ・仕入れる原材料費が2倍まで高騰する	・安くときに購入する ・銀行からお金を引き出す ・販売価格を上げる交渉をする	【状況判断】 【チャレンジ精神】

【ステージ3(本時)発生させるイベントについて】

時間	イベントの内容	予想できる児童の動き	ねらい
開始時	【ニーズの更新】 ・ニーズ3 おみやげセット ・付加価値商品に関する情報	・情報に合わせて商品を組み合わせる ・コンセプトを話し合う ・新たな資材を仕入れる ・情報を自分の会社だけで活用する ・情報を他社にも提供する	【情報収集力】 【チームワーク力】
序盤	【消費者の意識が変化】 ・骨が弱く骨折してしまう子どもが増加している	・社会の変化や消費者の声に対応する ・健康に配慮した資材(カルシウム入り商品)を仕入れる ・コンセプトを再考する	【情報活用力】 【課題解決力】
中盤	【金融状況の変化】 ・金利の引き下げ40%→20%へ	・金利の変化から、会社資金の運用を判断する ・手持ちの現金を銀行から引き出す ・借入を増やす	【金融知識】 【判断力】
終盤	【資材物品の価格変化】 ・ステージ3で安定させた原材料の価格を半額にする	・安くなってから購入する ・銀行からお金を引き出す ・販売価格を上げる交渉をする	【状況判断】 【チャレンジ精神】

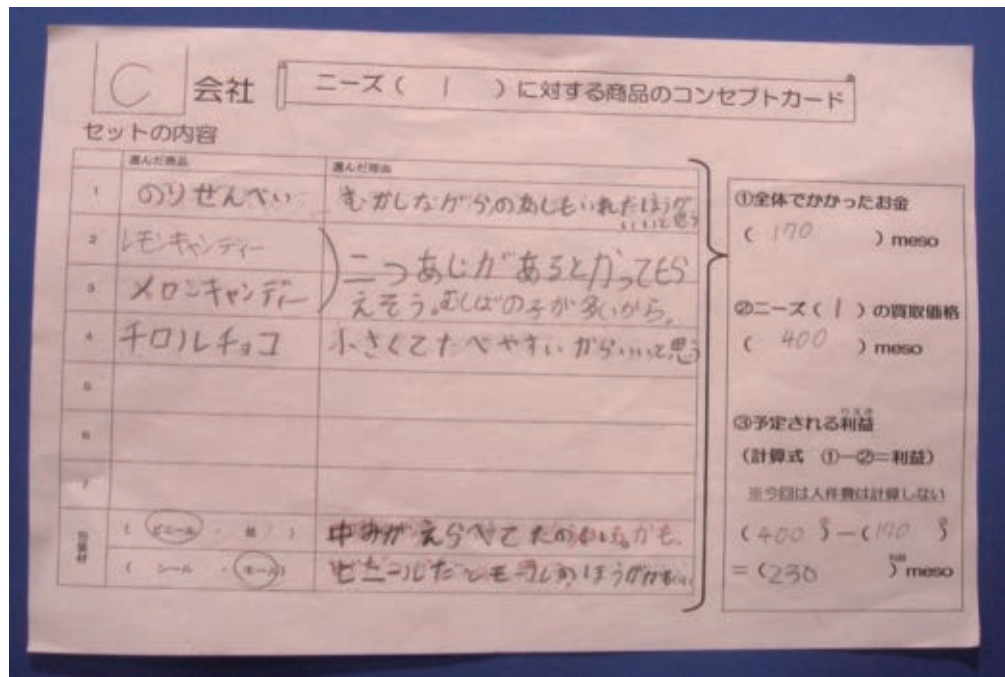
提示されたニーズに沿って、お菓子の組み合わせや包装方法など、商品のコンセプトを決めて生産していく。本ゲームで提示するニーズは、3種類である。時間が進むにつれて各企業では生産できる商品が増えていく。具体的には以下のような内容になっている。

【提示するニーズシート】

ニーズ1	ニーズ2	ニーズ3
分類：食料品 製品名『お菓子セット』	分類：食料品 製品名『クリスマスセット』	分類：食料品 製品名『おみやげセット』
		
あめ 2つ スナック 1つ チョコ 1つ	あめ 2つ スナック 1つ チョコ 2つ	あめ 3つ スナック 2つ チョコ 3つ
最低買い取り価格 400meso	最低買い取り価格 600meso	最低買い取り価格 800meso
状況に応じて発生する 最高価格 500meso	状況に応じて発生する 最高価格 700meso	状況に応じて発生する 最高価格 900meso

このニーズをもとに児童は、資料3にある資材を購入し、製品のコンセプトを立てていく。

実際には、次のようなコンセプトを立てている。ステージが進むにつれてこのコンセプトカードも再考されたり、新たなものが作られたりする。



会社番号Cのコンセプトカード

会社内での意見の共有や製品作りの目標などを定めるなど、このカードを中心に序盤は動き出す。経営方針の違いが起きたときも起業当初の目的を想起することに役立つツールであった。

ゲームに関わる機関とその役割については、一人ひとりに役割があることで主体的に活動に関われるように設定した。また、その役割にしかできない仕事や参加できないイベントなどもある。詳細については、資料2を参照。役割については、扱う商品や業種に関係なく毎回、同様の設定で行っている。資料2に示しているのは、美術館建設を仮想して取り組んだ場合の会場構造図だが、各機関や児童の役割は、お菓子のセットを生産し販売すると仮想した場合においても

同様の構造で行っている。また、資料4として紹介しているのは、4学年で実践した例である。これは、消費者の設定を2年生として、かけ算表を商品に据えて展開した例である。このように、学年に応じた業種や設定を設けても、それまでの経験や知識が汎用的に用いることができるように基本構造は、変えないように考えている。

(2) 本時のゲーム展開(本時: ステージ3)

ステージ1～2は、前時までの主な流れで、ステージ3の部分が本時の活動計画にあたる。商品や資材の価格等に関しては、資料3を参照。

学習活動	予想される児童の反応	指導・助言(○)評価	教師の動き	時間
1 ゲーム全体の基本設定を知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・起業準備ができた。 ・今回はどんな製品を作るのかな。 ・材料や商品の価格が気になるな。 ・具体的な会社の経営方法を相談したい。 	<ul style="list-style-type: none"> ○今回のゲーム全体の設定を説明。 ○企画会議で会社の経営方法を確認し、役割を分担。 	<ul style="list-style-type: none"> ・全体説明(ゲームマスター) ・情報ボードや各機関の設定を行う。 	65分
2 企画会議を行う。	会社の経営方法を決めよう		<ul style="list-style-type: none"> ・企画会議を見てまわる。 ・各会社の指針を記録し把握してまわる。(ゲームマスター) ・銀行で資金提供の準備をする。(銀行担当教員) ・資材の価格を提示する。(資材担当教員) 	
	<ul style="list-style-type: none"> ・製品の作り方や価格を調べてから分担を決めよう。 ・銀行で資金を借りる必要があるな。 ・丁寧な商品作りを大切にしよう。 ・生産力を上げて売り上げを高めよう。 ・チームワークを大切にしていこう。 	<ul style="list-style-type: none"> ○企画会議で出した内容を、製品作り・役割・価格・資金調達などの項目にまとめ、経営方法を明確化。 ○会社の考えや状況、担当者を確認。 ○協力して進めているかを見て必要に応じて助言。 		ステージ1

学習活動	予想される児童の反応	指導・助言(○)評価	教師の動き	時間
<p>3 会社経営を開始する。</p>	<p>・起業計画に沿って起業の準備をする。 ・資材を調達しよう。</p>  <p>・ニーズを調べよう。 ・少しずつ売れてきた。 ・他の会社から情報を提供してもらおう。</p>  <p>・売り上げを預金して銀行で資金運用しよう。</p>	<p>目標に向かって運営しよう</p> <p>○設定ルールを著しく逸脱した状況が無い確認。 ○各機関では言葉使いや態度を世の中の常識と照らし合わせて指導助言。</p>  	<p>・銀行、資材、不動産、役所を教員が担当し、各会社の各担当者と対応しながら必要な書類の手続きや対応を行う。</p> <p>・必要に応じて各会社からの質疑応答にゲームマスターが答える。</p>	<p>ス テ ー ジ 1</p> <p>65 分 間</p>
<p>4 消費者の声を取り入れて経営しよう。</p>	 <p>《子どもたちの課題》</p> <p>・組み合わせを工夫したほうがいい。 ・買い手が楽しめるような工夫が必要だ。 ・情報を積極的に取り入れよう。</p>	<p>○前時生産した商品に対して、高学年の児童がコメントしている映像を見せ、商品のコンセプトを再考し学習カードにまとめる。</p>  <p>評価：会社の経営方法を大切にしながら、情報や状況の変化に合わせた経営活動ができる。</p>	<p>・高学年のコメントをもとに、注目すべきポイントを整理していく。</p>	

学習活動	予想される児童の反応	指導・助言(○)評価	教師の動き	時間
<p>1 会社経営を再開する</p>	<div data-bbox="411 264 1315 315" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">製品が抱える課題を解決しよう</div>  <ul style="list-style-type: none"> ・あめの組み合わせを変えよう。 ・キシリトール入りやカルシウム入りのあめを使ってみよう。 ・所持金を銀行に預金しよう。 ・生産に必要な経費だけは持っていよう。 ・高騰する前に資材を購入しよう。 ・今までよりも高く買ってもらおう。 	<p>○前時使用した映像を見ながら、再考したコンセプトを確認しステージ2を再開する。</p>  <p>○各部署の担当は、ゲームマスターが更新した情報を確認し対応する。</p> 	<p>・ゲームマスターは設定状況に変数を加える。</p> <p>【変数の例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ニーズ2を提示。 ・健康に関する情報を流す。 ・金利を40%に上昇させる。 ・原材料の価格を高騰させる。 	<p style="text-align: center;">45分間</p>
<p>2 資産や生産状況を集計したものをもとに活動を振り返る。</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ・購入者が楽しみになるような商品をさらに考えていこう。 ・銀行の様子もしっかり確認していこう。  <ul style="list-style-type: none"> ・消費者の声に沿うような経営をしていかないと、なかなか認められない。 ・情報を活用する大切さがわかった。 	<p>○買い取り価格や提示値段を更新し児童が情報をつかめるよう配慮する。</p>   <p>○各会社の経営過程から、特徴的な場面をもとに解説し、児童の意見を引き出す。</p> <div data-bbox="746 1883 1315 1966" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>評価：経営過程から問題意識を持ち、ステージ3につながる課題を持つことができる。</p> </div>	<p>・銀行で記録した資金の変化を提示し、ステージ2のまとめをする。</p>	<p style="text-align: center;">ステージ2</p>

学習活動	予想される児童の反応	指導・助言(○)評価	教師の動き	時間
<p>1 会社経営を再開する</p>	<p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">課題を解決し、会社経営を工夫していこう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・銀行の御融資相談会というのは、資金が足りないときに利用すればよかった。 ・金利が上がっているときはお金を預けてもいいな。 ・材料(あめ)は少し多めに仕入れておくことも必要だったな。 ・材料が結構たくさんかかるな。 ・骨折の子どもが増えたからカルシウム入りのあめを入れよう。 ・他の会社にも知らせてあげよう。 ・所持金を銀行から引き出しておこう。 ・あいうちにあめや包装材を購入しよう。 ・安く作れたから利益が大きくなったぞ。 	<ul style="list-style-type: none"> ○前時再考したコンセプトを確認しステージ3を再開する。 ○各部署の担当は、ゲームマスターが更新した情報を確認し対応する。 ○買い取り価格や提示値段を更新し児童が情報をつかめるよう配慮する。 ○用語や仕組みについては、説明するのではなく実際に体験させそこから理解させるようにする。 ○会社経営に行き詰っている会社が多い場合は、企業説明会を開き、対応策を助言する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームマスターは設定状況に変数を加える。 ・前回の活動を振り返り、情報の活用や各機関での交渉等について全体指導。 ・経理部長に前回からの預金に対する利息を説明する。 ・ニーズ3を提示。 ・付加価値商品に関する情報を提示。 ・健康に関する情報を流す。 ・金利を40%から20%に引き下げる。 ・原材料の価格をいったん安定させた後、半額にする。 	ステージ3 (本時) 45分間
<p>2 資産や生産状況を集計したものをもとに活動を振り返る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・価格や内容を工夫して商品を組み合わせる必要がある。 ・資金を預金しているばかりでは、会社は大きくできない。 ・消費者が安心できるような丁寧な製品作りが大切になってくる。 ・情報をつかんでも次にどんなことが起こるかを予想できなければいけない。 	<ul style="list-style-type: none"> ○各会社の経営過程から、特徴的な場面をもとに解説し、会社経営で工夫すべきだった点を振り返らせる。 ○イベントごとで成功した例と失敗した例を比較させ、子どもたちに、とるべき行動をいくつか想定させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・銀行で記録した資金の変化を提示し、ステージ3のまとめをする。(銀行担当教員) (ゲームマスター) 	
		評価:ステージ2で把握した課題を会社経営に反映できたか。		

4. 授業を終えて

本実践を終え、子どもたちに培われた力や姿は、以下のようにまとめられる。

高まりを見せた力	子どもたちに培われた力や姿
好奇心 社会性の発達	<ul style="list-style-type: none"> ・社会や物に対する興味・関心を高め、積極的に関わろうとする意欲・態度 ・あいさつなどに代表される社会性を発達させ、人と人、地域との適切な関わり方を身に付ける姿
チームワーク力 発想力・独創力 チャレンジ精神	<ul style="list-style-type: none"> ・友だちと協力しながら目標に向かって努力する態度を培う姿 ・困難な局面に対して様々な点からアイデアを出し合ったり、受け取ったりしながら問題を解決する力を高める姿 ・何事にも逃げることなく、粘り強くやりぬく精神を培う姿
問題発見力 自己発見力 リーダーシップ	<ul style="list-style-type: none"> ・何事にも興味・関心を持ち、事象の比較をしたり、相違点を見出したりして問題を発見する能力を高めた姿 ・自分自身のあり方に自信を持ち、自己肯定感を高める姿 ・集団行動の中で、適切な判断や行動をする能力を高める姿
コミュニケーション力 プレゼンテーション力	<ul style="list-style-type: none"> ・誰とでもわけへだてなく関わりながら、親睦を深めていく姿 ・人に好感を与え、的確にいいたいことを伝える力を高める姿

また、市場を教室という空間でシミュレーションすることは、社会生活を疑似体験することでのみ習得できる多くのスキルを身に付けさせてくれた。それは、購入の際の交渉や目上の人との会話などに始まり、幸せの代価としてお金を頂けるといった感覚などである。児童の振り返りの中の言葉を借りれば“お金のありがたみや大切さを感じた”“お金は怖いものでもあるし、人の役に立つことができる材料である”という感覚がそれにあたるだろう。

人々の努力や工夫に目を向けることを大切にしている社会科の授業において、お金を通して生産者や消費者の関係を疑似体験する学習は、社会の中で生きる多くの人々の努力や工夫を、より強く感じることに繋がるのではないだろうかと思う。

お金を扱う授業は、ごく当たり前に行われることで、より一層の社会人、起業人としての正しい規範意識をみがくことに繋がるといっても良いのではないだろうか。

資料1 「Market Game」のゲーム手順

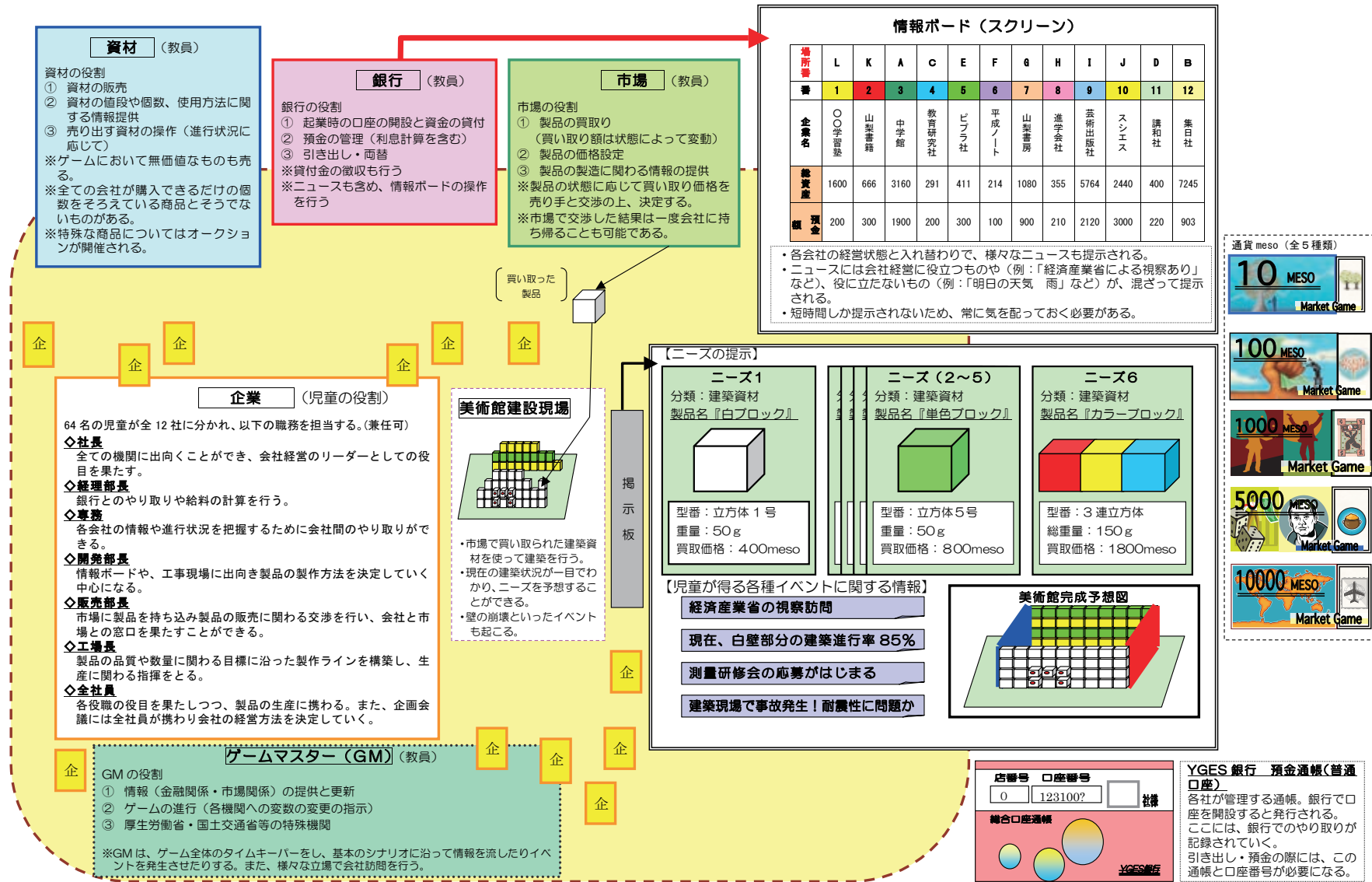
- ①チーム編成・・・5人～6人を1チームとした全12企業でスタートする。各企業には、設備や資金面では会社の特徴となる格差が存在する。格差の設定は、ねらいによって変化する（本時では、立地条件や資材、設備、資金の面で格差を設定する）。
- ②ゲームのストーリー・・・ゲームに登場してくる機関として、会社・市場・銀行・ゲームマスター(GM)の4種類が存在する。製品作りに必要な資材として量り・紙粘土・シール、そして情報購入や資材購入に必要な資本金(通貨 meso)が、各会社ごとの総資産は等しいが、個々の条件は異なって与えられる。市場からは、会社へ購入希望製品の規格(ニーズ)が出される。それを受けて各会社は、資材の不都合や現在の経済の状況を見ながら製品を作り、市場へ売る。市場では、厳しいチェックに基づく買取りがなされる。この繰り返しの中で上げた利益の一部を銀行に預金することができる。銀行は利息を操作し、各会社の預金の変動を管理する。また、ゲームの中で様々なイベントが起きる。銀行破たんや製品のリコール、世界恐慌など、経済イベントが起こるたびに、市場や銀行の状況は変わり、スクリーンに映し出される。そういったイベント全般を取り仕切るのがGMである。GMの持つイベント情報を購入することもできる。資材が乏しいがお金のある会社、何も無いが情報がある会社、全てに恵まれている会社、お金は無いが設備が整っている会社と様々な状況の会社が、次々と起こるイベントを乗り切っていくのがこの市場体験型シミュレーションゲーム「Market Game」である。

<ゲーム展開例> ステージ1の主な動き(通常のゲーム展開では1ステージ60分を平均とする)

	時間	児童の活動内容	市場	銀行	GM
1	15分	<ul style="list-style-type: none"> 製品一覧表から生産物を選択し、生産する。 できあがった製品は市場に持ち込む。 提示された価格で製品を売るか、作り直すか決断。 代金は現金で受け取る、もしくは銀行に預金する。 	<ul style="list-style-type: none"> 製品のでき具合を評価する。 製品買取り表に基づいて完成度により値段を決め、支払いを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 各会社の口座を開設する。 各会社の経営計画と申請書をもとに資金を貸し出す。 引き出された預金には利子3%を加える。 	<ul style="list-style-type: none"> 市場のニーズを提示する。(市場ニーズ表の掲示)
2	15分	<ul style="list-style-type: none"> 新たなニーズを考慮しながら製品一覧表から生産物を選択し、生産する。 できあがった製品を市場に持ち込む。 提示された価格で製品を売るか、作り直すか決断。 代金は現金で受け取る、もしくは銀行に預金する。 	<ul style="list-style-type: none"> 新たなニーズの発生に応じて基本価格を変動させる。 製品買取り表に基づいて完成度により値段を決め、支払いを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 預金は会社ごと口座に入れる。 バブル以降、引き出された預金には利子10%を加える。 	<ul style="list-style-type: none"> 情報①の提供「バブル到来」 市場のニーズを更新する。
3	15分	<ul style="list-style-type: none"> 製品一覧表から生産物を選択し、生産する。 できあがった製品は市場に売る。 製品を売るか、作り直すか会議を開く。 代金は現金で受け取る、もしくは銀行に預金する。 	<ul style="list-style-type: none"> 製品の流通状況に応じて買い取る製品や基本価格を決定する。 製品買取り表に基づいて完成度により値段を決める。 	<ul style="list-style-type: none"> 預金は会社ごと口座に入れる。 引き出された預金に利子10%を加える。 	<ul style="list-style-type: none"> 情報②の提供「〇社が不良品リコール」 営業停止(10分間) 情報③の提供「製品にあるものをつけると、値段が倍になる」
4	15分	<ul style="list-style-type: none"> 製品一覧表から生産物を選択し、生産する。 できあがった製品は市場に売る。 製品を売るか、作り直すか決断する。 	<ul style="list-style-type: none"> 金融機関の変動に応じてニーズや物価を変動させる。 製品買取り表に基づいて完成度により値段を決め、支払いを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 銀行が破綻したため、預金は半分になる。 	<ul style="list-style-type: none"> 情報④の提供「バブル崩壊、銀行破綻」

資料2 「Market Game ～マーケットゲーム～」会場構造図

(主な機関・ニーズや情報の提示例：美術館建設をテーマにした場合の会場図より)



資料3 資材の種類と価格一覧

【資材となるお菓子の種類と価格】





レモンキャンディ	グレープキャンディ	山梨県産ぶどう使用 グレープキャンディ	キシリトール入り メロンキャンディ	カルシウム入り 苺ミルクキャンディ
				
1個 30 meso (12個) 300 meso	1個 30 meso (12個) 300 meso	1個 40 meso (12個) 400meso	1個 50 meso (12個) 500meso	1個 50 meso (12個) 500meso
スティック キャンディ	チロルチョコ	ミルクチョコレート	ベルギー産カカオ 入り 高級チョコレート	ハート型 チョコレート
				
1個 70 meso (12個) 700meso	1個 10 meso (12個) 100 meso	1個 60 meso (12個) 600meso	1個 90 meso (12個) 900meso	1個 120 meso (12個) 1,200meso
コーヒー味 クッキー	豆乳クッキー	のりせんべい	【説明】 ①キャンディは、全部で5種類 ②チョコレートは、全部で5種類 ③クッキー・おせんべいは計3種類 ④これらを、ニーズでは、あめ、チョコ、スナック と表している。 ⑤これらの資材は、12or10個のまとめ買いができる ようになっている。12個のまとめ買いができる 商品に関しては、通常価格よりも20%割安に になっている。	
				
1個 70 meso (10個) 700meso	1個 80 meso (10個) 800meso	1個 80 meso (12個) 800meso		

【資材となる包装紙の種類と価格】

種類	透明な包装材	不透明な包装材	封をする素材1	封をする素材2
イメージ				
価格	2枚で15meso		5本で10meso	5枚で10meso
予想される 選択理由	<ul style="list-style-type: none"> 消費者が中身を見て、安心して選べる セット内容の充実さをアピールしたい 	<ul style="list-style-type: none"> クリスマスのプレゼントやおみやげは、贈るときに中身が見えない方が楽しみだと思ふ 低価格のものや似たようなものを入れるときには、中身が見えない方がいい 	<ul style="list-style-type: none"> 再利用できる ラッピングを工夫することが出来る 	<ul style="list-style-type: none"> ビニールにも紙にもどちらにも使える 作業が簡単で開封する人も扱いやすい

資料4 4年生で実施した「Market Game」の授業記録

4学年 単元名「第8回 Market Game ーかけ算表作りー」（5時間）

時	学習活動	主な教師の動き	子どもの学びの様子
1 2	金融のしくみを学ぶ。 (日銀の方との共同活動) ・金融シミュレーション ・銀行の仕組み	○日銀の方について紹介する。 ○銀行の役割について説明する。 ○経済活動についての話をする。	預金と引き出し、資本金の借入れは体験してきていたので、銀行の役割は、よく理解していた。銀行同士の関わりや会社と銀行の関係について話を聞くことで銀行の役割を整理できた。 
3 4	Market Gameのオリエンテーションを行う。	○今回のシミュレーションの設定や生産品、条件、時間の枠、活動のメンバーなどを発表する。 ○銀行、資材、不動産、役所を教員が担当し、各会社の各担当者に対応しながら必要な書類や手続きを行わせる。 ○いち早く終了している会社は、製品作りや作業過程に関わる会議を行うようにする。	今回は2年生のかけ算の学習に使える九九の表を製品として設定したため、使いやすく正確な商品を作ろうという意識がどの会社にも見られた。また、口座開設や資金の借り入れの手順についても多くの児童が理解することができた。必要な情報を選択し、社長を中心に起業の準備を進めていく姿が見られた。 
	Market Game (ステージ1)に取り組む。	○GMを中心にイベントや価格を調整する。 ○各班が協力して進めているかを十分注意して見守る。 ○設定のルールを著しく逸脱した状況がないかどうか注意する。 ○各部署の教員は、言葉使いや態度についても指導助言する。 ○ステージ1の最後に子どもたちの姿や場面を振り返り、ステージ2に向けて助言する。	ゲームスタート時は、製品の生産をうまく分業できる会社とそうでない会社とで、生産力に差が見えた。 ニーズが複雑になるにしたがい、複雑な製品にチャレンジしていく会社と、すでに生産慣れした製品をそのまま作る会社とに分かれていった。また、製品に使用する紙質を3段階用意したが、業績だけを気にしている会社は、中間の品質の素材を使い、製品の完成度にこだわる会社は、高品質の資材を購入し着実に資産を増やしていった。 
	Market Game (ステージ2)に取り組む。	○ステージ1を引き継ぎ、ステージ2を開始する。 ○ステージ2より大きな変動を与え、児童が予期せぬ状況を与えることで、思考場面や協力場面が発生しやすい状況を設定する。	各会社が、色分けしたり使い方の説明を付けたりする工夫をはじめた。N男が会社独自の工夫を取り入れ生産したのが、高値取引されたことがきっかけであった。 役割分担した会社は、銀行の金利上昇や新たなニーズに対応した商品作りに迅速に対応できていた。 社長が全て先頭に立った会社では、時間やチャンスを無駄に浪費する姿が見られた。 
5	会社の資産を集計し、まとめる。 評価1：会社経営を行う中で、様々な困難を自分や友だちのアイデアを生かしながら乗り越える。 評価2：銀行や市場とのやり取りを通してコミュニケーション力、情報収集の必要性・重要性を理解する。	○銀行の取引の履歴や、市場での評価をもとに、商品の生産状況や資産運用、人間関係の場面に注目して振り返る。	しかし、成功している会社の様子を観察し、自社の経営に取り入れる姿は、以前より多く見られた。一方で、「社長に聞かないと分からない。」「勝手に現金を引き出した。」などの声も聞かれた。会社全体で話し合い、状況の変化に合わせた経営方法を決定していくプロセスが少なかったともいえる。 課題：グループ会議によって議論を深めていくことが、本学習の成果につながる重要な要素となる。 