

地域との連携でバーチャルにリアルなビジネス体験 「世界規模の仮想企業経営学習プログラムを支援する電子商取引システムの開発」

京都リサーチパーク株式会社 プロジェクトマネージャー 原田紀久子
harada@krp.co.jp, <http://www.entreplanet.org>

キーワード：経済教育，起業家教育，地域との連携，高等学校，総合実践，課題研究，総合的な学習の時間

1. はじめに

職業観や勤労観を育成する目的で、大学について初等・中等教育段階でも企業での就業体験や社会人講師の受入が実践されつつある。しかし、不十分な事前研修のなか、イベント的に終わってしまうケースも少なくない。そんな現状のなか、年間カリキュラムのなかで一年間を通じて地元企業と連携しながら、より実践的な学習の機会をつくりだす方法として、本テーマの仮想企業経営プログラムのバーチャル・カンパニーに高校3校（商業高校2校，工業高校1校）が参加して、実証的に取り組んだ。

本年度は、企業経営に電子商取引システムを開発し、商取引決済をインターネット上で電子的に行うことで、よりリアルなビジネス体験や複数校による共同学習環境を可能にした。参加校は、プログラムを開発した起業家教育センターと各校の地元企業の支援を受け、1年間各校独自の授業計画のもとにこのプログラムに取り組んだ。生徒達は、会社を設立し、運営をしながら企業組織、商品開発、経営戦略などについて学びながら販売商品用にオンラインショッピングが可能なホームページを制作し、お互いにバーチャルに電子商取引を実施した。

2. 実践のねらい

仮想企業経営プログラムの参加生徒は主体的に会社を立ち上げ、運営していくなかで、様々な問題に直面し、グループで相談しながら、地元企業人や指導教官の支援のもと意思決定を行っていく。この過程で、生徒達が自ら考え物事を進めていける業務遂行能力、また商品開発や企業運営に関わるビジネス知識やITスキル、自分自身の職業観を培うことがねらいの一つである。もう一つのねらいとしては、生徒達が自分達自身で決断していかないと何も進まない共同作業の中で、自分の役割や責任を認識し、グループワークの中で必要とされる技能（プレゼンテーション能力、問題発見・解決能力、判断力、決断力、リーダーシップなど）を習得し、また海外の参加校との交流などを通じて国際理解を深めることにある。

そして、最後に、上記のような技能習得とあわせて、生徒達が地元企業で活躍する社会人と交流することで教員以外の大人と接し、そのことで地域や地場産業などに目をむける機会を得ることにある。

今回のテーマでは、高等学校に焦点をあて、開発した電子商取引システムを利用し会社運営を行うことが、どのように生徒の主体的な学習活動を支援し、職業観の育成や、ITスキル・ビジネス知識の習得、共同作業能力開発につながったかを、アンケートや指導教官の感想をもとに検証する。

3. 実践状況

(1) 参加校情報

参加校：京都府立大江高等学校 ソフト経済科 情報処理コース「総合実践」3年3・4組（28名）
京都市立西京商業高等学校 情報処理コース「総合実践」 3年4組(37名)・5組(38名)
学校法人武田学園呉港高等学校 機械学科 3年A組（9名）、B組(9名)、C組(7名)「課題研究」

参加人数：生徒 計 128名

支援企業：京都府立大江高等学校 - グンゼ株式会社宮津工場，大江町商工会
京都市立西京商業高等学校 - 京都三条会商店街振興組合，大阪ガス株式会社，京セラ株式会社
学校法人武田学園呉港高等学校 - 株式会社ミットヨ，呉糧配協同組合

(2) 電子商取引システム概要

今回のテーマで開発された「世界規模の仮想企業経営学習プログラムを支援する電子商取引システム」は参加校の生徒が設立したバーチャル・カンパニーのセントラル・オフィスの役割をする起業家教育センター内に設置され、下記のような機能を持ち、そのサービスを参加校に対して提供する。

- 1) 会社・社員の口座（普通預金，定期，クレジット）の開設と管理
- 2) オンラインショッピング
- 3) クレジット決済
- 4) 国内外の参加校への送金
- 5) 送金や口座振替などの取引に関わる手数料の徴収
- 6) 税務オフィスとして税（消費税，法人税，所得税，地方税など）や保険料の徴収

E スクエア・プロジェクト成果発表会

- 7) 光熱費（ガス、水道、電気）や通信費などを含む運営経費の一括徴収
- 8) 個人（社員）消費の管理
- 9) 給与・ボーナスの自動支払いと管理
- 10) 残高照会、取引照会

参加校は、センターから発行された ID とパスワードによりこのシステムに入り、会社登録と社員登録を実施して、システムを利用し他校と電子取引できるための ID とパスワードが発行される。

4. 実践内容

（1）授業スケジュール概要

- 1) 1 学期：1 年の授業の進め方と仮想企業経営プログラム（バーチャル・カンパニー）の説明ののち各学校独自の取り組みへ
- 2) 2 学期：バーチャル・カンパニーを設立し、電子銀行システムに会社・社員の基本情報を登録
生徒の役割の決定、活動スケジュール立案
商品の決定、ホームページ作成（日英） 他校との電子商取引の実践、広報活動
海外の学校との取引、支援企業の授業や会社設立式への参加
- 3) 3 学期：1 月中旬：バーチャル・カンパニーの決算
1 月末：支援企業を招待しての学校別発表会
3 月末：参加校合同発表会

（2）企業との連携

- 1) 大江高校の場合：支援企業担当者がテーマごとに講演形式ではなく、生徒と対話しながらアドバイスを受ける形で授業に参加。HP が立ち上がった時点の発表会や 1 月末の成果発表会のプレゼンテーションにも参加し、討論形式で指導を受けた。
- 2) 呉港高校の場合：支援企業代表者がテーマにそってのレクチャー、設立式などの生徒の発表会に参加・指導。
- 3) 西京商業高校の場合：商店街が Web 作成のための生徒の取材に協力、開発 HP へのフィードバック。他の企業には企業組織などについてレクチャーを依頼。

5. 成果

講義形式での受身な授業とは異なり、生徒達が結果のわからないまま問題を解決することが多かったために、当初は授業に対するとまどいも見られたが、自分で課題を見つけ考えながら進めていく授業に徐々に意義を見出したようである。また、生徒主体の授業では当然なのだが、積極的に取り組んだ生徒にとっては充実した取り組みとなり、また指導する教員側にとっても、積極的にリーダーとして支援企業との交渉などにあった担当者は、プログラムへの取り組み方が前向きであった。技能面においては、各学校によって、焦点とするねらいが異なっているため成果の出方も多少ばらつきがあった。例えば、海外の学校との交流を積極的に行った学校では異文化理解度が上がった。企業との連携においてテーマを絞って生徒と一緒に課題について話し合うような形を取った学校では、企業理解や職業意識の向上が高かった。しかし、どの学校にも言えたのが IT 技能とプレゼンテーション能力の向上である。単に利用方法の講習を受けるのではなく、業務の中で IT をツールとして活用し、支援企業やクラスで発表を何回か重ねることで自然とスキルを磨いたと言える。

6. まとめと課題

3 校ともに、電子商取引システムを使つてのバーチャル・カンパニーの導入が初めてであったこともあり、予期しなかった問題が発生し、学期初めに作成した授業計画どおりには授業が進まなかったが、その中で、生徒と教員がお互いに工夫しながら、問題を解決した 1 年となったようである。

今後の課題としては、1) 教師から指示がないと積極的に活動できない生徒への誘導をどのように図っていくか、2) 支援企業とのより効果的なパートナーシップづくり、3) 教員へのシステムの利用などの研修の充実、4) システム機能の向上、5) 授業担当教員では指導できない分野（英語、ホームページ作成、企業知識など）においての他の教科担当教員との連携、6) 体験をよりリアルにしていくための商品の実際販売、7) 海外の参加校との活発な交流などがあげられた。

上記の課題を受けて、来年度の取り組みとしては、参加校が増えることもあり、学校間で得意分野において業務委託できるような連携（特に英語への翻訳や HP 制作）を行ったり、各地の学校が参加して実際に支援企業の協力のもと商品売買などが実施できるトレードフェアの開催、補助教材の開発、より充実した指導者研修の実施などを予定している。