

「創造する喜びから総合的な力を育成するアントレプレナーシップ教育の可能性」

京都リサーチパーク株式会社 原田 紀久子

harada@krp.co.jp

<http://www.entreplanet.org/vc/level01/whatsvc.html>

キーワード：地域連携，シミュレーション，共同学習，総合的な学習の時間，経済教育

1 はじめに

生徒が地元の企業人の協力を得ながら仮想企業をインターネット上のコミュニティに設立し、自分達が発案した商品の売買を通じて他校と交流する教育プログラム（バーチャル・カンパニー）の成果とより効果の高い学習成果を生むための必要条件について報告する。

2 プロジェクト概要

2.1 参加校

本プロジェクトは財団法人コンピュータ教育開発センターEスクエアプロジェクトの平成12年「先進的情報技術活用プロジェクト」、「平成13年度地域企画プロジェクト」の事業において電子商取引システムを開発し、今年で3年になる。本年は、平成14年9月～平成15年の1月末までの間に、小学生から大学生1000人以上に保護者や支援企業約30社が参加し、約90社の仮想企業がインターネット上に設立された。

1) 参加校 26校 合計1041名

小学校2校(162名)、中学校4校(71名)、高等学校11校(541名)、専門学校5校(189名)、大学4校(88名)

2) トレードフェア

通常インターネットの仮想コミュニティ上で交流している生徒達が、オフラインの対面式売買活動やビジネスプレゼンテーション、ワークショップなどを体験する見本市。：平成14年11月10日：京都開催 合計約400名参加

2.2 地域との連携

本プログラムに参加する正式メンバー校は、ネットワーク内で取引活動を行うことと、地元の企業の支援を受けることが必須条件になっている。各参加校は、地元の中小企業に協力を依頼し、1学校に最低1社はバーチャル・カンパニーのアドバイザーとして授業に参加している。

企業の支援内容は学校ごとに異なるが、通常、全般的な企業紹介、会社組織、商品の説明、商品開発、企業理念、企業戦略など決められたテーマで企業人（ベンチャー企業の社長や各テーマの担当職員）が授業に参加し、議論またはアドバイスするという形式をとる。中には、企業が就業体験の機会を与えたり、アイデアコンテストを開催したり、生徒のアイデアを商品化して、地元で販売するなどの発展的連携が生まれてきている。特に最後のようなケースは、生徒達の取り組みが地域の活性化に寄与している。

2.3 小・中学生・保護者の参加

小学校や中学では、「総合的な学習の時間」やパソコンクラブで、簡易版のシステムを利用した参加である。参加校のなかには、既に生徒達が作った商品があり、それを仮想市場で販売し、自分達の商品への反響を見て、商品の売り上げを伸ばす工夫をしたり商品を改良したりするところや、地元のケーブルテレビ会社にCMづくりの勉強に行ったり、街頭で市場調査をしたりするところもあった。また、ネット教育や消費者教育に加え、生活費用を計算させて経済や会社の仕組みを学ばせている学校もあった。

3 実践結果と考察

3.1 コミュニティ形成に関わる効果

インターネット上の仮想市場には最終的に90社が設立され、参加生徒は発案した商品や企業・社員紹介を行い、情報発信すると同時に他者の商品を購入し、電子メールを使って互いにコミュニケーションを図った。また、トレードフェアでの対面販売やビジネスプロモーション、ワークショップなどを通じて、オフラインでの交流を体験。

仮想市場は参加者が所属する仮想コミュニティでもあり、仮想コミュニティの活動に、オフラインでの交流が加わることで、生徒の活動に以下のような効果が見られた。

- 1) コミュニティ住民としての所属意識と責任意識の向上
 - 2) コミュニティ活動の活性化
 - 3) 学習目的・意義の理解向上
 - 4) 学習・技能習得意欲の向上
- 1)～4)については、生徒・教員への記述式アンケートとヒアリングのコメント、電子商取引やメール交換の頻度の増加から認識された結果である。

3.2 プログラムの評価

生徒の成果物、参加者（生徒・指導者・支援企業人）にアンケートとヒアリングを実施した結果、本プログラムの有効性の検証において、以下の点において本プログラムに対して高い評価を示した。

- 1) 学年枠を越えた多様な生徒の参加
- 2) 地域企業人の授業への参加
- 3) 多様なスキル習得
- 4) 職業観育成



バーチャル・モール

小野郷中学校の取り組み

3.3 学習効果をあげるための必要条件

インターネット上のコミュニティでの仮想体験が、学習者にとってより効果の高い成果を生むための必要条件としては、以下のことがまとめられる。

- ・ 仮想コミュニティの活動に、オフラインでの対面した交流が加わること
- ・ コミュニティ運営のためのガイドラインがあること
- ・ 学校と地域とのよりよいパートナーシップ関係が築かれていること、あるいは築こうとする互いの努力があること
- ・ 学校と地域企業との良きパートナーシップ構築のための提案ができるコーディネーターの必要性（教員でも可）
- ・ 教員のカリキュラム開発能力
- ・ 総合的な力を引き出す教授力育成のための教員研修
- ・ 教員用の充実したマニュアルや多様な補助教材
- ・ 予算的サポート

4 まとめ

本実践授業において、地元企業人の支援のもとインターネット上で仮想コミュニティを形成する企業経営のシュミレーションプログラムが、チームワーク力をトップに多様なスキルの習得や職業観の育成に役立つことが検証された。また、シミュレーション体験での学習意欲の向上や仮想コミュニティの交流の活性化には、リアルな世界との接点になる活動や実際に対面して交流する体験をいれることが役立つことも検証された。

今後、文部科学省のもと小・中・高校生の職業体験が推進されるなか、本プログラムのような取り組みを職業体験の前や並行して取り組むことで、職業体験の学習効果がさらに高まるのではないかと考えられる。また、受け入れ企業に制限があるような地域では、地元の企業人が学校の授業に参加して、長期的に教育活動に関わる本プログラムは、職業体験や進路指導にとって代われる効果があると考えられる。

特に地元の資源を活用して新しい商品やサービスを創造し、それがリアルな社会でも通用するものであることを大人から評価されることで、生徒は創り出す喜びと同時に教科学習の知識習得とはまた異なる自己への自信を培っている。また、このような子供の取り組みが逆に大人の生き方への刺激になっていることも事実である。

最後に、アントレプレナーシップ教育で浮き出てくるのが子供の発想力の素晴らしさであり、それが中学校・高校と進むにつれ消失していることである。新しい社会・よりよい社会を創りだしていくためには、この子供達の発想力が評価され育成される教育の実現や大人社会の形成が急務である。