

カードゲームでパン屋の経営を疑似体験 キャリア教育プログラム「リスクと未来を考える授業」 3月17日（金）千葉大附属中学校で開催

千葉大学教育学部附属中学校では、3月17日（金）に、「経営戦略」と「リスク」をテーマに、パン屋の経営シミュレーションゲームを用いたアクティブ・ラーニング授業を行います。

■シミュレーションゲーム開発の背景

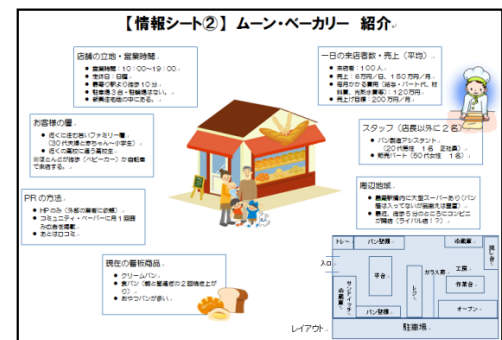
近年、キャリア教育の重要性が高まり、職場体験や企業訪問の受け入れなど、アクティブ・ラーニング実践の場を提供する企業が増えつつあります。東京海上グループでは、文科省が実施する「学校・家庭・地域の連携協力の推進を図るために必要な調査研究事業」の公募に、「企業における出前授業」のテーマで応募し、そこで開発したプログラムを元に、キャリア教育プログラム「リスクと未来を考える授業」を開発しました。なお、プログラムの開発にあたっては、千葉大学教育学部教授の藤川大祐が有識者として参加しています。

■本プログラムの内容

本プログラムでは、生徒たちが、カードゲーム、グループワークを通して、経営者の視点でパンや屋さんを「いいお店」にするための作戦を考え、リスクや未来について話し合いながら、経営戦略をたてます。経営を疑似体験しながら、「働くこと」や、「お客様や地域に信頼されること」の大切さを実感するとともに、「強みやチャンス・機会を活かすこと」、「様々なリスクを想定し、その対応を考えること」の大切さを学ぶ内容となっています。

■千葉大附属中学校での授業について

1. 日時 **3月17日（金） 8：45～10：25**
2. 場所 千葉大学教育学部附属中学校
3. テーマ 働くこと、リスクに備えること、強みを活かすこと、機会・チャンスを活かすことの大切さを学ぶ
4. 形式 「講義＋ゲーム」で実施
5. 実施形態 少人数のグループ毎に話し合いをしながらゲームを進めます
6. 講師 東京海上グループ社員
7. 企画 東京海上日動火災保険株式会社
8. 教材開発 東京海上日動リスクコンサルティング株式会社
9. 監修 千葉大学教育学部教授 藤川 大祐 他



参考

「リスクと未来を考える授業」の内容のご紹介

1. ベーカリーの基本情報を把握しよう

ゲームを始めるにあたって、基礎情報となる必要な情報を読み取ります。

【情報シート②】ムーン・ベーカリー 紹介

店舗の立地・営業時間

- 営業時間 10:00~19:00
- 営業日 日曜
- 駐車スペースは約10台
- 駐車場は徒歩5分程度
- 駅前近接の中心にある

一日の売店数・売上（平均）

- 売店数 100人
- 売上 6万円/日、180万円/月
- 売上の約半額（約9万円/日、約270万円/月）は現金収入
- 売上の約半額（約9万円/日、約270万円/月）は現金収入
- 売上の約半額（約9万円/日、約270万円/月）は現金収入

スタッフ（店長以外に2名）

- パン製造アシスタント 2名（パート、1名 正社員）
- 販売（パート 50代女性 1名）

周辺施設

- 駅前通りに大型スーパーあり（パン店から徒歩5分程度）
- 公園、学校、図書館あり
- 駅、徒歩5分程度
- 公園（ライオン通り）あり

現在の看板商品

- ショートケーキ
- 食パン（特に朝ごはんの定番商品）
- 食パンの味がおいしい

2. ゲーム開始：ベーカリーの作戦を選ぶ

ベーカリーをお客様や地域に喜ばれ、信頼される店にするための作戦カードをグループで話し合って選びます。

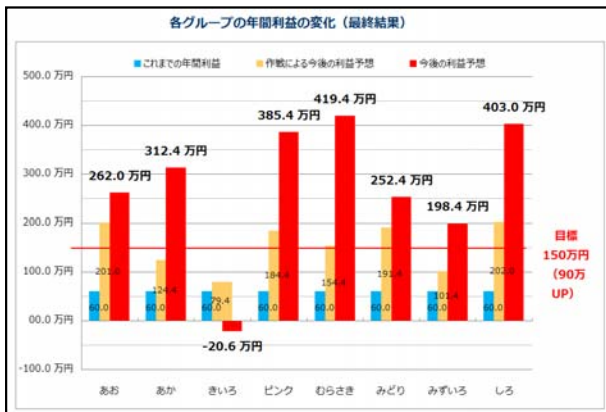
ステップ 3 必要な作戦を考える（カードを選ぶ）

カードの番号と作戦の分野

A-1~4	お客様から選ばれる	4枚
B-1~4	もっと良いパンを作る	4枚
C-1~4	安心・安全なお店にする	4枚
D-1~4	スタッフがいきいきと働く	4枚

3. 売上の効果と予期せぬ出来事による影響を確認する

選んだカードによるベーカリーの売上への効果と予期せぬ出来事による影響を計算します。



4. まとめ

ゲームの結果を振り返ると共に、日常生活に生かせる考え方や働く「大切さ」を共有します。

作戦の効果 ②様々な効果

作戦の目的は、売り上げだけではなく、いいお店になるための様々な効果

働く「喜び・やりがい」とは

- たくさんのお客様の笑顔
- 安心・安全信頼
- 戦略（作戦）がうまくいき、目標の実現に近づいたとき
- 仕事仲間と夢や目標を共有し、達成したとき
- 喜び・やりがい
- 自分の強みを仕事で生かしたとき
- 自分自身のスキルアップ・成長を実感したとき

教材の内容は、変更となる場合があります。