

第17回キッズビジネスタウンすわ実施報告書

模擬株式会社 SJ カンパニー

キッズ事業部 部長 石水翔真

- 1 名 称 第17回キッズビジネスタウンすわ
- 2 目 的 「子どもたちがつくる、子どもたちの街」を合い言葉に、小学校4・5・6年生の児童が市民となり、皆で働き・学び・遊ぶことで、共に協力しながら街を運営し、社会のしくみを学び、子どもたちのキャリア意識の醸成に役立てる。
「キッズビジネスタウン®すわ」では、次の6つを楽しみながら体験し、学ぶことができるように計画している。
 - (1) 働くことの楽しさ、喜び、そして大切さを知る
 - (2) 他の子どもたちと協調して仕事をし、相手を思いやる気持ちを育む
 - (3) 食べ物や手作業製品のつくり方を知り、物を大切に作る気持ちを育む
 - (4) 商品流通など、ビジネスのしくみや、金銭にかかわる社会のしくみ、ビジネスに必要な知識・技術の基礎を学ぶ
 - (5) 職業の種類、その職業への適性などを学ぶ
 - (6) 予測していなかった問題に対応する
- 3 会 場 長野県諏訪実業高等学校
- 4 日 時 令和6年10月26日(土)・27日(日) 午前9時30分～午後3時まで
- 5 参加対象 諏訪市・岡谷市・茅野市・下諏訪町・富士見町・原村の小学4・5・6年生
- 6 参加人数 357人(1日目 177人、2日目 180人)
- 7 運 営 諏訪実業高等学校 商業科・会計情報科生徒(代表:石水 翔真)
マネージャー 22名(3年課題研究キッズビジネスタウン講座)
校内スタッフ 62名(1・2学年商業科・会計情報科生徒)
担当教員:商業科 教諭 服田洋介、児玉澄香
- 8 後 援 諏訪市教育委員会、茅野市教育委員会、下諏訪町教育委員会、岡谷市教育委員会
富士見町教育委員会、原村教育委員会

9 概 要

(1) キッズビジネスタウンとは

「子どもたちがつくる、子どもたちの街」を合言葉に、小学生が市民となり、皆で働き・学び・遊ぶことで、共に協力しながら街を運営し、社会の仕組みを学ぶ。

高校生は、小学生のお手伝いをし、街の運営をサポートする。

(2) 仕組み

以下の流れで小学生の活動を行った。

- ①受付で登録 → ② 仕事探し → ③ 就職(仕事をする) →
④ 退職(仕事を辞める) → ⑤ 給料をもらう → ⑥ お買い物
②から⑥を繰り返す。

(3) 仕事コーナー

今年度設置した仕事コーナーは以下のとおりである。

公共分野 ～ ハローワーク、市役所&銀行、警察

製造分野 ～ アクセサリー、スポーツ、研究所、美容

サービス ～ 縁日、病院、カフェ、飲食店、写真

学び分野 ～ 会計士・プログラマー

10 実施内容

(1) 対象児童の学年・人数

昨年度は諏訪市、茅野市、下諏訪町、岡谷市、富士見町、原村の4・5・6年生を対象として実施を計画し、2日間で357名の児童が参加をした。今年も昨年度と同様に募集をした。

(2) 街の仕組みと目的

例年通り、キッズビジネスタウンすわの目的である「体験を通し、社会の仕組みを学ぶ」ことを実現するための仕組みづくりを行った。個人の動きとして、就職・労働・給料を得る・消費する・納税するという、社会人としての役割を設定した。公共・販売分野では、給料を得えたり自分が楽しんだりすることを目的とせず、他者の役に立つことの大切さを感じられることを目的とした。製造分野では、ものづくりのやりがいを感じて貰えるよう、体験的な内容を実施した。制作したものは同コーナーでの販売やデパートコーナーへ卸すなど、販売活動や流通活動を意識させるよう工夫した。学び分野では、様々な職業に関する理解や、社会に出て役に立つスキルの習得をすることで自分に還元されることを理解することを目的とした。

(3) 仕事コーナーの設置

仕事コーナーは、本校の3年生が考えて設置した。まず、「街」に必要な仕事や仕組みについて個人で考えさせ、グループで検討して、いくつかの案を出した。その後、適正規模になるように数を絞りつつ、「街」に必要であり、小学生に学習・体験してほしい内容のコーナーを判断して設置した。

・ハローワーク

仕事を探す、就職するという流れを知ってもらうことを目的とした。就職・退職と求人数の管理が仕事内容である。それぞれの仕事に就く際にはハローワークに行き、求人票を記入する必要がある。退職時には各コーナーで退職届を書き、提出する。ハローワークでは各コーナーの求人数がリアルタイムで把握できるようになっている。

・市役所

住民税の納税受付、落とし物を管理、案内地図の作成、地域の観光案内などの仕事を行う。住民税に関してや、市民証・落とし物の管理など公共サービスに関して知ってもらうことを目的とした。今年度は学びとして、小学生に自分たちの街の良さを知ってもらうため、諏訪地域新聞を作成してもらった。

・銀行

キッズビジネスタウンの通貨である「カリン」の預け入れや、給料の支払いなどを行う。社会におけるお金の流れや、お金の管理を理解してもらうことを目的とする。

・警察

警察クイズを行い、交通ルールや警察の仕事内容などを知る。

その後、警察として校内のパトロールを行い、窃盗犯を捕まえる活動を行った。

- ・病院

身長測定や、視力検査などの検査をおこない、診断結果を記載して受信者に渡す。また、薬剤師体験も行い、薬を調合する体験も行った。

- ・アクセサリー

ミサンガとストラップを製造した。様々な種類のビーズや糸を用意し、小学生が自分の好みのデザインで製造した。製造に時間がかかりすぎないように、少し小さめのものにした。製造したものはその場で販売した。

- ・美容

ネイル、ヘアアレンジ、メイクの体験を行った。高校生が作成した、お手本をもとにネイルチップを作成し、製造したものはその場で販売をした。

- ・研究所

スライムと石鹸を製造した。製造したものは自分で買い取る場合は社員価格で、買い取らない場合はその場で販売をした。

- ・写真

写真館において、撮影現場の作成と撮影後の写真のデコレーションをおこなった。撮影場所作成については、飾りつけなどで主に背景を作成した。撮影は高校生が担当し、印刷した写真については小学生が自分の好みに合わせて、マジックペンやシール等でデコレーションをした。

- ・縁日

くじびき、競馬、駄菓子販売などの屋台を用意し、小学生に体験してもらった。小学生は、それぞれのコーナーの準備や接客を行い、接客業について学習した。

- ・カフェ

スタッフとして、席案内、オーダーをとる、料理を運ぶ、片付け、会計の一連の流れを体験する。接客の難しさや衛生面において留意することなどを学んだ。

- ・飲食店

スタッフとして、席案内、オーダーをとる、料理を運ぶ、片付け、会計の一連の流れを体験する。接客の難しさや衛生面において留意することなどを学んだ。

- ・プログラマー

高校生が事前にマニュアルを作成し、手順書を作成した。それをもとに **scratch** を使用して実際にゲームを作成し、プログラマーの大変さを学んだ。

- ・会計士

電卓を使用して、電卓検定4級の問題にチャレンジしてもらった。事務仕事の大変さや地道さを学んだ。

(4) 高校生の学び

キッズビジネスタウンすわは、小学生に体験的に学んでもらう場であるが、本校生徒にとっても3年間の学びを発揮する授業である。3年生が中心となり、キッズビジネスタウンすわを運営していくように「課題研究」の授業の中で指導している。

探究的な学びになるよう、教員による一方的な講義ではなく、学生が働く・学ぶためには何が必要か、仕事内容はどんなことか、仕事や制作の手順はどうしたらよいかなどを試行錯誤したり、グループで協力しながら勧めたりなど、主体的・協働的に学習ができるように工夫をした。

まず、キッズビジネスタウンすわという、仮想の街を題材に、社会の仕組みや労働についてなど、自ら考えて気付く学びを得られるような授業を行った。個人で考えるだけでなく、グループワークを行い、それぞれが考える街や社会の仕組み、仕事について発表しあうなど全員で理解を深めた。また、自分たちで必要なコーナーは何か考えて取捨選択を行うことを通じ、キッズビジネスタウンすわの運営主体は小学生であることを自覚させるとともに、その補助を高校生がすることを理解させた。その後、コーナーごとにグループを作成し、本番に向けての準備を行わせた。加えて、小学生からは参加費を徴収しており、主体であると同時にお客様であり、丁寧な対応をするように指導をした。1グループに3年生は2人もしくは1人とし、1・2年生のリーダーとなるような役割を与え、責任感を持たせた。

1.1 成果と課題

本年度は、教育課程が変更になってから初めてのキッズタウンであった。今までは、キッズタウンの運営を希望する生徒たちが多かったが、今回は情報探究コースの生徒たちが中心となって運営した。ハローワークのシステム化やプログラマー体験など情報探究コースならではのアイデアが挙げられた。しかし、全校での係会を実施する時期が遅くなってしまい、かつ回数も少なくなってしまった。その影響からか、3年生と下級生の連携がとれておらず、前日・当日になって困ってしまうということが多くあった。また、3年生も昨年までのところでキッズタウンを経験した生徒が少なく、なかなか本番をイメージすることができない者が多かった。準備の段階でも甘い部分が多く、前日や当日に急遽当初の予定を変更して対応するという場面もあった。小学生の参加人数が非常に多かったため、体験スペースを3階まで広げ、対応した。また、昨年よりは緩和されたがカフェ・飲食店コーナーにおいてもお昼時が混雑してしまい、小学生を待たせる結果となってしまった。

上記のような課題が見受けられたが、体験中の小学生の様子を見るとほとんどの子供たちが楽しそうに活動する様子が見られた。また、高校生側も3年生を中心に、1・2年生が協力をする姿が見られ、自ら考えて行動する力や責任感を身に着けることができた。