



やっぱり
今年は
トマトが
高いなあ。

「なぜならば」が言える小学生、とか。

需要と供給の関係がわかる

教育用! おっかしい ゲーム



まだ授業や指導が整備されていない「消費者教育」

インターネットでショッピングや決済することが当たり前となる一方で、買い物トラブルが急増しています。また、成人年齢が18歳に引き下げられたことで、契約に関するトラブルも目立つようになりました。小学校の学習指導要領(平成29年)に「消費者教育」が取り上げられているのは、こうした背景があり、保護者のニーズは確実に高まっているにもかかわらず、「お金に関する教育」をどのように扱うかについては、各学校内で試行錯誤のフェーズにあり、未整備と言えます。

最小限の準備負担で、最大限の学習効果!

【教育用! おっかしいゲーム】にセットされているスライドと台本を利用すれば、効率よく質の高い授業ができるので、先生の準備負担は最小限で済みます。先生は生徒がゲームで気づきが得られるよう、サポートやファシリテートに徹していただけます。

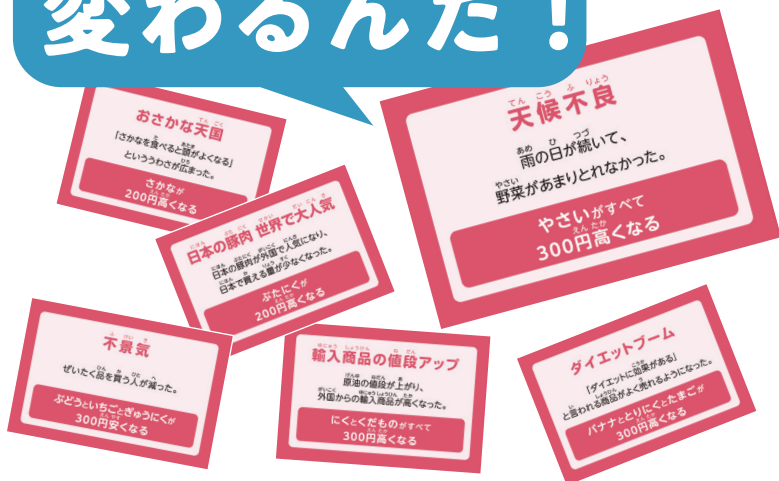
需要と供給の関係がわかる

教育用

おっかい ゲーム

まだおっかい経験のない子どもから
小学校の消費者教育まで対応！

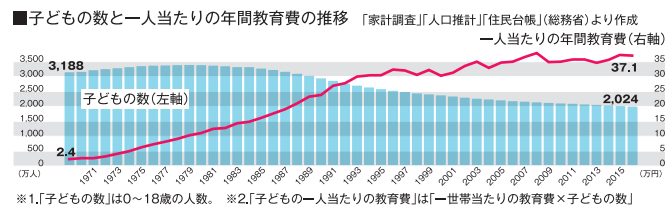
野菜の 値段って天気で 変わるんだ！



少子化時代における生徒確保は、
保護者のニーズをつかむこと。

多彩な“体感教育”ボードゲームシリーズで。

従来の習い事に加えて英会話やプログラミング教室など、就学前や小学低学年であっても積極的に教育投資を行う傾向にあるからこそ、保護者のニーズをつかみ、アピールすることが生徒確保の鍵といえます。この“体感教育”ボードゲーム”シリーズは、デジタル教材全盛の今だからこそ存在感を放ち、差別化しやすい教材です。多彩なラインナップを揃えていますので、他のゲーム教材についてもお気軽にお尋ねください。



「おっかい」をボードゲームで 擬似体験しながら 計画性を身につけ、 経済のしくみまで理解します。

「教育用おっかいゲーム」にできること

1 子どもたちが夢中になれるボードゲーム

ルールがわかりやすい「すごろく形式」なので、小学校低学年でも無理なくすぐに取り組みます。スーパーでのお買い物を擬似的に体験することで、おっかいをした事がない子どもにとってもおっかいトレーニングになります。

2 収支の計算などリアルなおっかいを体験

プレイヤーは、買い物リストに従って必要な商品を購入していきます。さまざまなイベントや要因によって商品の価格が変動することを体験しながら、収支の計算を工夫して立てた予算の中でおっかいをクリアしていきます。

3 授業時間や内容のカスタマイズが可能

学習塾や学校ごとに異なるさまざまなフレームに対応できるように、複数の授業プランが設定されています。また、ゲームで購入した商品を自分で値付けして他のプレイヤーに売るなどの発展ルールも追加できるので、ゲームに慣れた生徒も繰り返しの授業が可能です。

4 時短でカンタン！なのにハイクオリティ

スライドに沿って授業を進められるので、事前の準備も最低限で済みます。数種類の授業フレームに対応できる専用の指導スケジュール案や台本も付属しているので、ストレスなく質の高い授業ができます。

「あそび」×「まなび」だから 身につく経験とチカラ。

おっかいの経験がない子どもでも、身近な食品の価格を知り、計画的な買い物体験ができます。

気候の変動や食習慣の変化、流行などの外部要因によって農産物の価格が影響を受けることに気づきます。

ゲームで楽しみながら「需要と供給」の関係を自然と体感的に理解できるようになります。

製造・販売元

子ども未来キャリア
株式会社イー・ラーニング研究所

〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1-23-38 F&Mビル6F
TEL:06-6339-4177 FAX:06-6339-4180

子ども未来キャリア



販売代理店