



平成22年度「株式学習ゲーム」 実施状況・アンケート調査結果

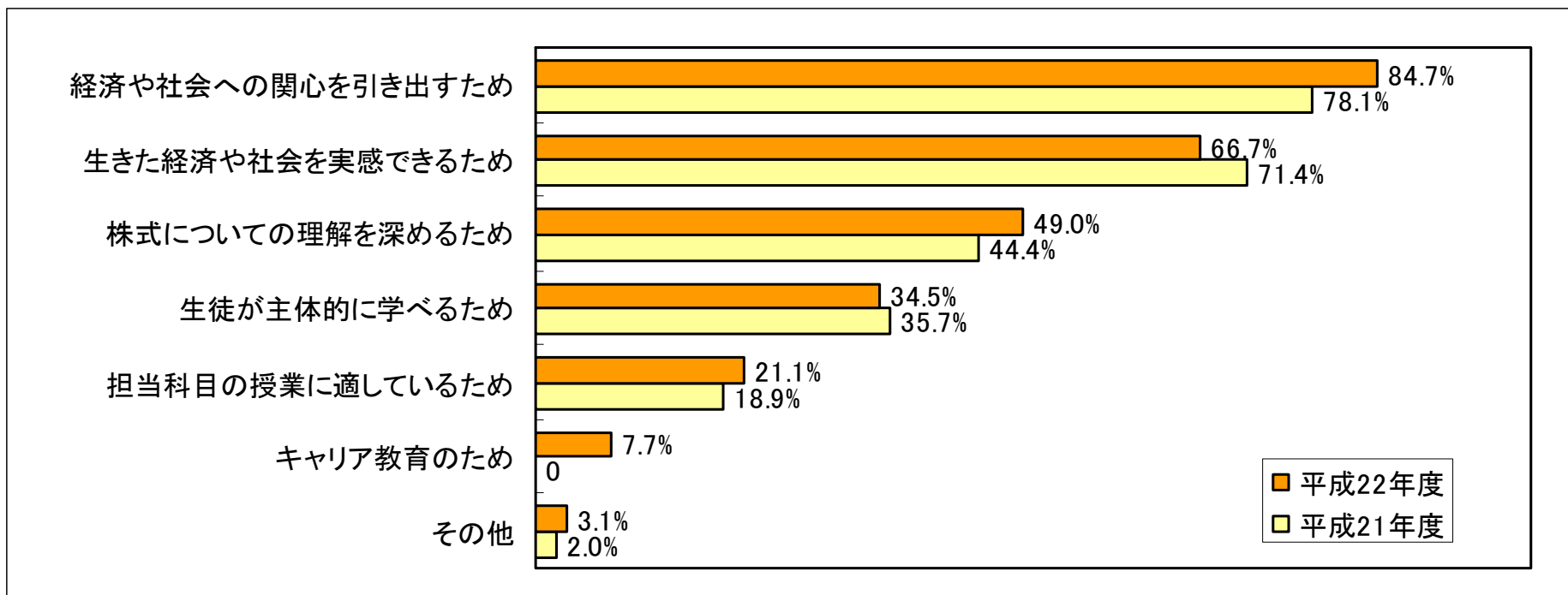
日 本 証 券 業 協 会
株式会社東京証券取引所グループ

目次

1. 株式学習ゲームを教材として導入した理由
2. 実施した授業科目
3. 株式学習ゲームの活用時間と取引頻度
4. 株式学習ゲームの難易度
5. 生徒の取り組み姿勢
6. 株式学習ゲームによる学習効果
7. 学習指導要領改訂の影響について
8. 生徒の反応・感想等（全体）
9. 生徒の反応・感想等（株式）
10. 売買の傾向
11. 先生の感想（効果・感想・課題）
12. 授業での工夫やアレンジなど
13. 提供教材以外に利用した教材等

1. 株式学習ゲームを教材として導入した理由

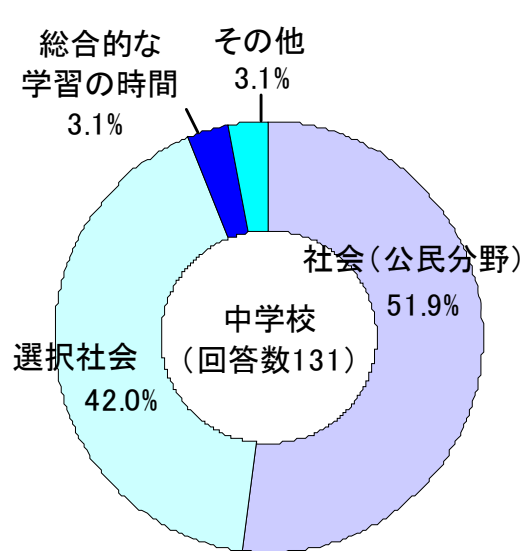
「経済や社会への関心を引き出すため」という回答が84.7% (221校) と最も多かった。教科書だけではなく、実際の経済や社会の動きに目を向けさせることで生徒の興味・関心を引き出そうと考えている先生が多いようである。



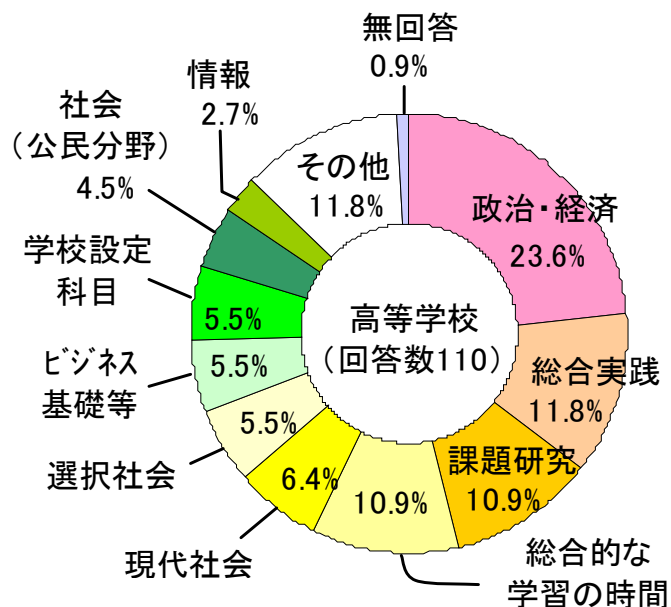
2. 実施した授業科目

中学校(回答数131校※)では、「社会(公民分野)」51.9%(68校)、「選択社会」42.0%(55校)などが多かった。

高等学校(回答数110校※)では、「政治・経済」の授業での実施が23.6%(26校)と最も多く、これに「総合実践」11.8%(13校)、「課題研究」10.9%(12校)、「総合的な学習の時間」10.9%(12校)、「現代社会」6.4%(7校)、「選択社会」5.5%(6校)などが続いた。



※126校のうち、5校で複数科目の回答あり。

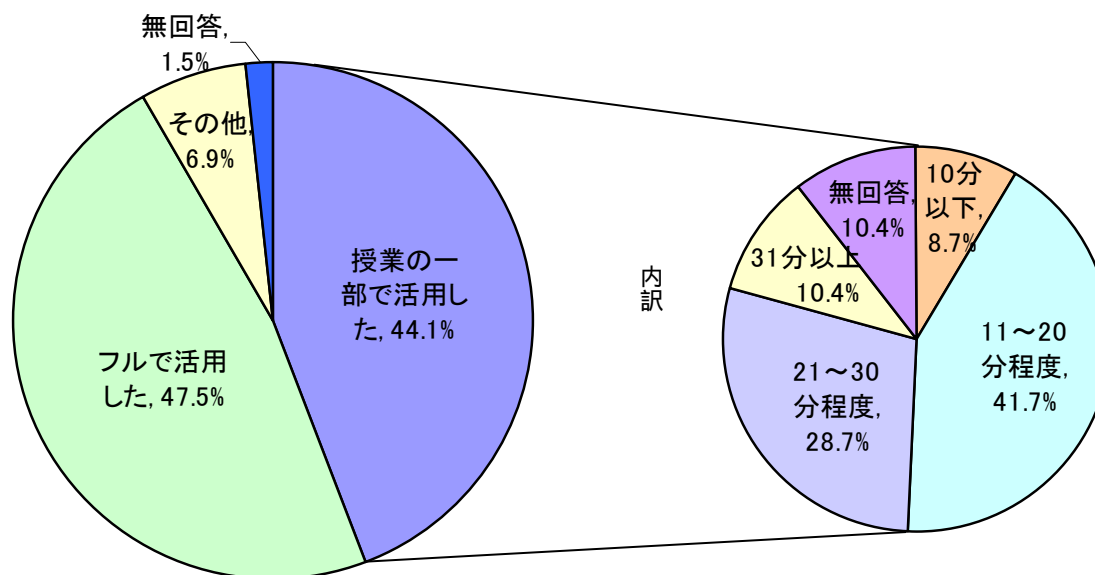


※105校のうち、5校で複数科目の回答あり。

3. 株式学習ゲームの活用時間と取引頻度

活用時間については、「授業時間を全て活用した」との回答が最も多く47.5 % (124校)、これに「授業時間の一部で活用した」との回答が44.1 % (115校)と続いた。

取引頻度については、「週に一回程度」が51.7% (135校)と最も多く、次いで「二週間に一回程度」が15.7% (41校)、「月に一回程度」が7.3% (19校)、「自由取引」が4.6% (12校)、「週に二～三回程度」が3.4 % (9校)あった。

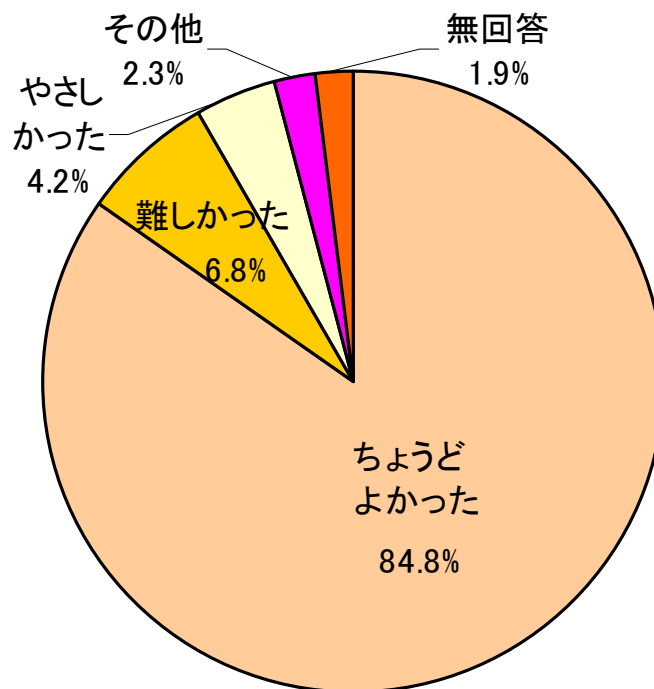


4. 株式学習ゲームの難易度

「ちょうどよかった」と回答した学校が84.8%(223校)と最も多かった。

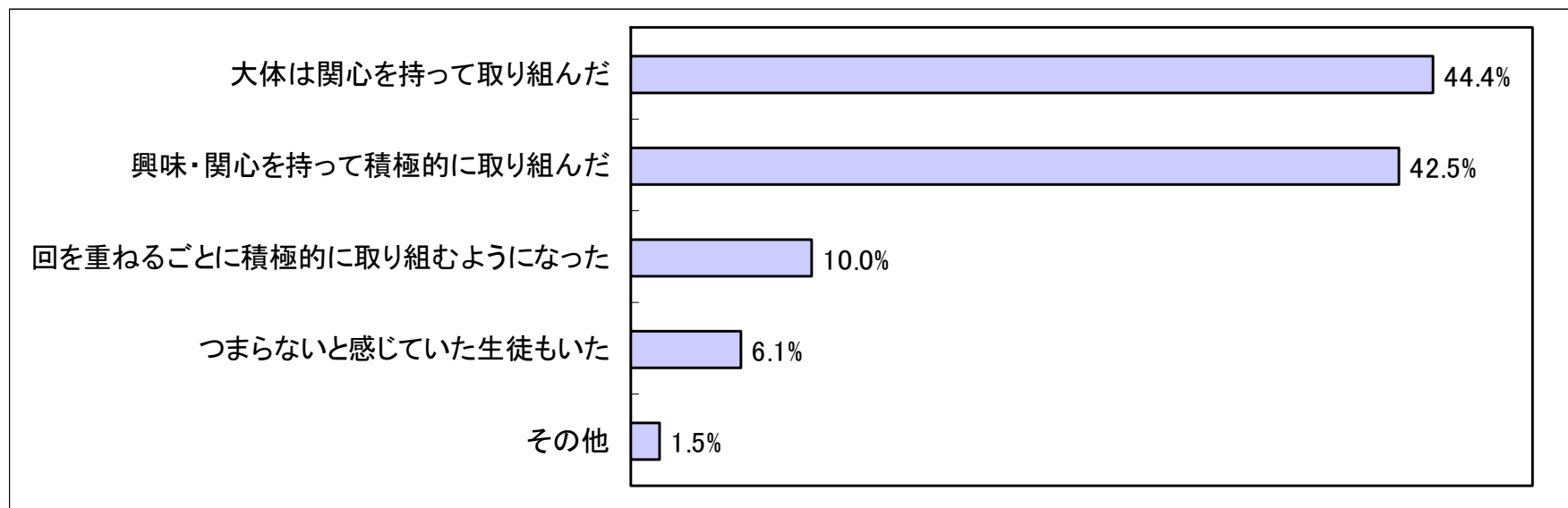
一方、「難しかった」と答えた学校も6.8%(18校)あった。その理由として、「売買単位の計算など、購入の仕方が難しい」(4校)や「内容を理解するのに時間がかかる」(2校)、「資料の読み取りや情報収集が困難」(2校)、といったことが挙げられた。

また、「やさしかった」と答えた学校は4.2%(11校)あった。



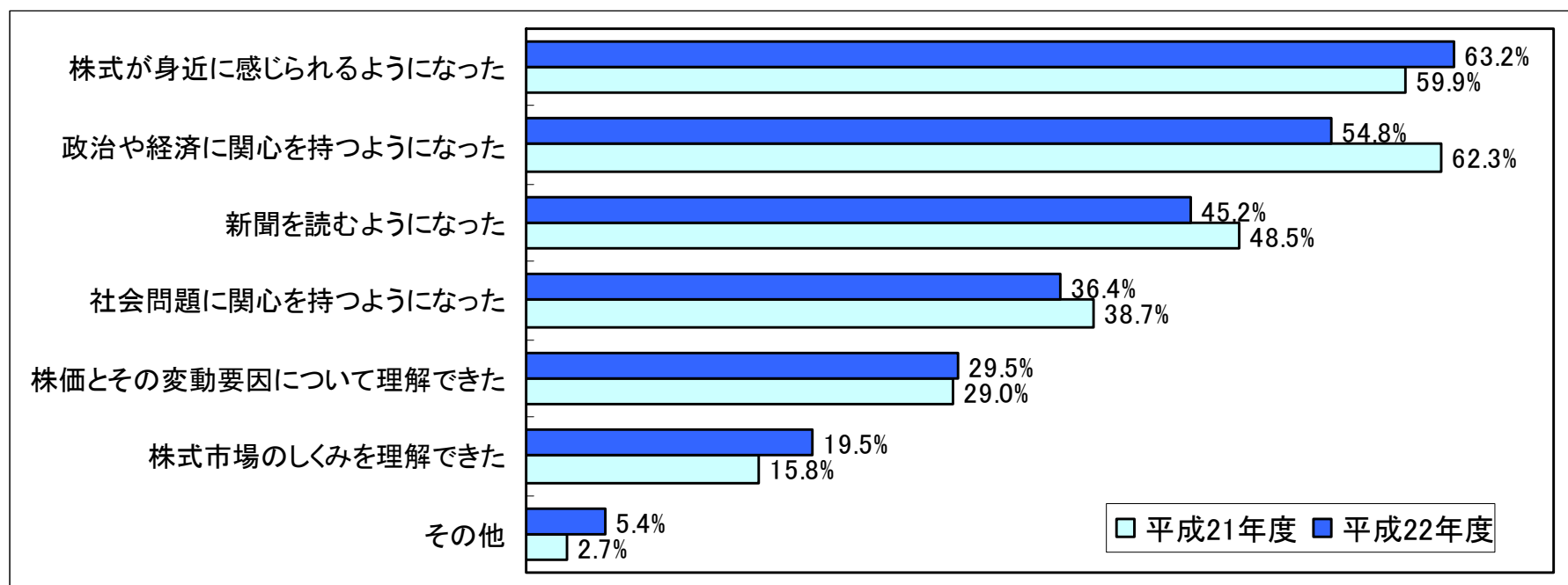
5. 生徒の取り組み姿勢

最も多かったのは「大体は関心を持って取り組んだ」という回答で44.4%(116校)だった。以下、「興味・関心を持って積極的に取り組んだ」42.5%(111校)、「回を重ねるごとに積極的に取り組むようになった」10.0%(26校)、「つまらないと感じていた生徒もいた」6.1%(16校)などの順だった。



6. 株式学習ゲームによる学習効果

「株式が身近に感じられるようになった」との回答が63.2%（165校）と最も多かった。「企業の取り組みについて知ることができた」、「進学する際の主な動機となった」、「チームの友人と協力して学習し、まとめる力がついた」といった回答も寄せられた。

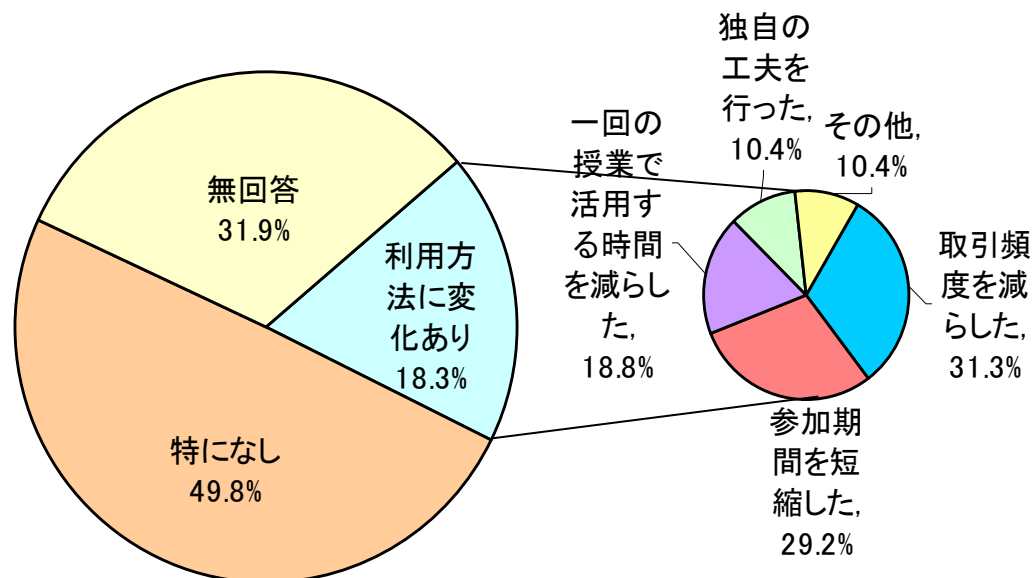


7. 学習指導要領改訂の影響について

利用方法・利用時間等の変化については、「特になし」と答えた学校が49.8%（106校）、
「利用方法に変化があった」と答えた学校が18.3%（39校）であった。

変化のあった学校からは、「取引頻度を減らした」31.3%（15校）、「参加期間を短縮した」29.2%（14校）、「一回の授業で活用する時間を減らした」18.8%（9校）、「独自の工夫を行った」10.4%（5校）等の回答を得た。

※学校別に比較しても、変化に大きな差は見られなかった。



8. 生徒の反応・感想等(全体)

生徒たちは本教材を通じて、単に株価の動きに注目するだけではなく、経済・社会・企業についても身近に感じ、興味・関心を持って学習した様子が見えてくる。

先生方から見た全体的な生徒の反応、感想等 (原文を要約後、区分)	回答数(校)	学校別 回答数内訳		
		中学	高校	大学他
新聞やニュースに関心を持つようになった	41	18	18	5
楽しく取り組むことができた	41	19	18	4
苦労した・難しかった	21	8	12	1
経済や社会のことが分かった(関心を持った)	19	7	9	3
もっとやりたかった・勉強したかった(またやりたい)	18	8	8	2
結果や順位が出るのが楽しみだった	15	10	5	0
良い体験ができた	11	4	5	2
企業について興味・関心を持つようになった	8	3	5	0
将来(就職活動等)に役立つと思った	7	2	2	3
みんなと協力してできた	7	3	3	1
株式や経済が家族との話題になった	5	2	2	1
実際に株式の取引をしているようだった	5	4	1	0

9. 生徒の反応・感想等(株式)

生徒たちが単なるゲーム感覚で参加しているのではなく、真剣に取り組んでいる様子が見えてくる。また、株式や企業活動に対する理解が深まっている状況も見受けられる。

先生方から見た株式についての生徒の反応、感想等 (原文を要約後、区分)	回答数(校)	学校別 回答数内訳		
		中学	高校	大学他
株式などの仕組みが理解できた	32	17	13	2
株式に興味・関心を持つようになった	31	17	11	3
株式投資は面白い	13	4	6	3
将来、株式投資はしない	10	4	5	1
将来、実際に株式投資をしてみたい	9	4	4	1
株式投資には知識や情報が必要	9	2	6	1
株価の予測は難しい	5	3	1	1

10. 売買の傾向

ゲーム関連会社や携帯電話会社などのほか、知名度が高い会社や生徒にとって身近に感じる会社などの売買回数が多かった。

順位	平成20年度	平成21年度	平成22年度
1位	任天堂	任天堂	ソフトバンク
2位	ソニー	ソニー	任天堂
3位	ソフトバンク	ソフトバンク	ソニー
4位	ローソン	トヨタ自動車	グリー
5位	アサヒビール	アサヒビール	ドン・キホーテ
6位	ヤフー	ニトリ	カプコン
7位	トヨタ自動車	ローソン	オリエンタルランド
8位	カプコン	ドン・キホーテ	ヤフー
9位	NTTドコモ	ファーストリテイリング	トヨタ自動車
10位	コナミ	ヤフー	パナソニック

11. 先生の感想（効果・感想・課題）

（効果・感想など）

- ・ 今後も継続して活用していきたい 35校
- ・ 生徒が意欲的だった 15校
- ・ 使い勝手がよかった（分かりやすかった） 13校
- ・ 良い教材だと思った 10校
- ・ 経済への興味・関心を引き出すのに役立った 7校
- ・ 楽しみながら学習できた 5校
- ・ 生の経済を実感できた 4校

（今後の課題点など）

- ・ 投機的売買になってしまう 6校
- ・ 指導が難しかった 4校
- ・ 授業時間数、回数不足 4校
- ・ 教材が中高生向けで扱いづらい（大学） 2校
- ・ 相場が停滞気味で興味を持たせるのが難しかった 2校
- ・ 生徒の興味を持続させるのが難しかった 2校

12. 授業での工夫やアレンジなど

工夫している点・アレンジしている点等 (原文を要約後、区分)	回答数 (校)	学校別 回答数内訳		
		中学	高校	大学他
独自のワークシート等を使用した	32	15	16	1
時事問題(新聞、テレビのニュース、インターネット)を取り上げた	31	12	16	3
売買理由を明確にさせた	20	10	7	3
プレゼンテーションを行う	10	1	4	5
企業研究(CSR・ニュース・企業見学など)	9	3	2	4
取引結果や順位を廊下等に掲示した	8	6	2	0
売買の際にテーマ・条件を決めて行った	5	3	2	0
教師も株式学習ゲームに参加した	3	1	2	0
証券取引所の見学等	3	1	1	1

13. 提供教材以外に利用した教材等

- ◆新聞(記事の抜粋を含む) 41校
- ◆インターネットのサイト 16校
(Yahoo!ファイナンス、各新聞社、金融関連、各企業)
- ◆会社四季報・会社情報 8校

その他:

- ◆「日経業界地図」
- ◆「株入門」(ダイヤモンド社)
- ◆市販の経済・株式の書籍や経済雑誌
(『14歳からのお金の話』(池上彰著)など)
- ◆「おだんご娘。とフシギな経済テレビジョン」(証券知識普及プロジェクト)
- ◆他団体が提供する教材
- ◆実際の有価証券報告書や決算短信、株券のコピーなど

他