

(14) ジュニア・アチーブメント日本本部「ジュニア・アチーブメントプログラム」

<p>教育の対象者 小学生～高校生</p> <p>教育の実施者 小学校、中学校、高等学校</p> <p>教育プログラム実施のコーディネーター 非営利教育組織「ジュニア・アチーブメント日本本部」(以下、「J A日本本部」)</p> <p>教育プログラムの企画者 アメリカの非営利教育組織「ジュニア・アチーブメント(Junior Achievement Inc.)」 (以下、「J A」)</p>
<p>教育プログラム企画の背景・経緯</p> <p>J Aは、1919年に米国で発足した世界最大の経済教育団体で、判断力や決断力を持った青少年を養うことを目的に教材や指導方法の開発をおこない、全世界で約4万社の企業の支援を受けて、無料で学校へ提供している。</p> <p>アメリカでは年間に200万人の生徒がJ Aプログラムで学んでいる。また、現在、106か国に活動拠点があり、毎年400万人の青少年が教材やプログラムを使用しており、活動に協力している学校教員は約45000人。</p> <p>J A日本本部は、1995年9月、日本IBM椎名武雄会長を理事長に設立。富士ゼロックスや住友信託銀行などの企業が運営に協力している。</p> <p>日本では、中学、高校、大学の計約300校が利用している(1999年時点)とされている。</p> <p>教育プログラムの目標</p> <p>社会情勢がいかように変化しようとも、子ども達が「社会の仕組みや経済の働き」を正しく理解し、自分の確たる意志で進路選択・将来設計がおこなえるよう、基本的資質(社会的適応力)を育むための支援を提供する。</p> <p>教育プログラムの目的</p> <p>ビジネスの疑似体験を通じて、青少年にビジネスから生まれる報酬とリスクを教え、経済的知識をつけることで、経済の発展に寄与する若者を育成すること。</p> <p>「社会の仕組みや経済の働きについて正しい理解を促すこと(縦軸)」が理念。</p> <p>「意思決定力の育成(横軸)」が中心テーマ。(「意思決定」とは、二つ以上の仮説または選択肢のいずれかを採用することであり、他のものをあきらめること、または、採用そのものを延期することであることと、意思決定には結果責任が伴うことを理解させる。)</p>

ジュニア・アチーブメントの理念と中心テーマ



教育プログラムの内容

実施期間・回数・頻度・延べ時間

- ・1995年以降、随時。

実施場所

- ・学校の教室内
- ・体育館を利用した公開授業も行われている。

対象者の人数規模

- ・学校単位あるいはクラス単位。

プログラムの内容

- ・プログラムには、コンピュータシミュレーション、テキスト、ディスカッション・ケーススタディ、企業人の教室訪問、アクティビティ・プログラム(実技演習)、セミナーの6種類がある。
- ・プログラムや教材は、学校内での使用を前提として、すべて無償で提供している。

<コンピュータシミュレーション>

- ・意思決定力を養うシミュレーション・ソフト。生徒が企業の経営者になって、各種のマネジメント・ディシジョンを実地に体験するもの。経済理論を知識として学ぶのではなく、現実の経済の仕組みの中で、知識や経験を実際の場で使いこなす能力を高めることに主眼が置かれている点が特徴となっている。
- ・M E S E (Management Economic Simulation Exercise): 中学～大学生向けの一般企業の経営シミュレーションソフト。コンピュータを活用して意思決定力を養成するシミュレーション・プログラム。「意思決定には“結果”と“責任”が伴う」という理解と認識を経て、広い視野にもとづく自律的判断力(考える力)、意思決定力、他人と違う意見をもつ勇氣、異質の意見に対する寛容性など、社会生活に必要な基本的資質を育むもの。1クラスの生徒(約40名)を平均5名ずつのチームに分け、各チームを1つの企業として設定、各チームは仮想上の商品の価格・生産量・販売費・設備投資額・研究開発費をいくらにするか論議を行い、意思決定した内容をノートパソコンに入力。その後、各チームごとに出力される業績レポートを分析して数回の意思決定を行い、最終時点での業績No.1を競い合う。他チームとの業績比較は、シミュレーションに組み込まれているM P I (格付指標)によって行われる。展開例として以下がある。

教室内版M E S E : 教室内で行う「M E S E スタンドアローン」

国内M E S E コンテスト: 全国各地の学校から任意のチームが参加。出場枠が限られているため、校内選抜を行っているところもある。予選はインターネットを通じて行われ、決勝戦は最終予選を勝ち抜いた8チームが東京に招待されて開催。

世界M E S E コンテスト: 全世界約50か国から1000チームが参加し、インターネットを通じて予選が行われる。決勝戦は、最終予選を勝ち抜いた8チームを毎年、世界の主要都市に招待して開催。

教員向けM E S E 疑似演習: M E S E とは実際どのようなものか、教師に模擬体験してもらうための教材。

親子M E S E コンテスト: 親子がチームを組んでM E S E のコンテストにチャレンジ。日ごろ欠けている親子間のコミュニケーションを促進できると好評。地域ごとに予選があり、決勝戦は地域で優勝した親子チームを東京に招いて行われる。

C Y B E R (サイバー): 通常のM E S E におけるチームは同じ学校のメンバーで構成されるが、「C Y B E R」チームのメンバーは学校も生活地域も異なる。お互いに面識も会話の機会もないので、メンバーは共通のパスワードを使ってチーム専用ウェブサイトの「メール掲示板」に入り、そこでディスカッション。合意に達すると「Decision Making」というボタンをクリックし、リンクされているコンテスト本体のホームページを呼び出し、そこで意思決定内容を入力。インターネットが日常生活のなかで使われるようになると、生活空間の違う人同士が共同プロジェクトに参加したり、国の枠を超えてディスカッションを行う機会が増えていくと考えられ、「C Y

<p>BER」は中・高校生にもそういう時代の到来が間近であることを告げている。国内コンテストのサイバーチームと国際コンテストのサイバーチームとがある。</p> <ul style="list-style-type: none">・CAPS (Management Economic Simulation Exercise): 小学生向けの小規模店舗の経営シミュレーションソフト。・GLOBE MESS: 中学～大学生向けの多国籍企業の経営シミュレーションソフト。・Banks in Action: 高校～大学生向けの金融機関の経営シミュレーションソフト。・TTBiz: 中学～高校生向けの旅行観光業の経営シミュレーションソフト。・普及・啓発のための公開授業(JA日本本部職員が講師を務める)も全国各地でおこなっている。 <p><企業人の教室訪問></p> <ul style="list-style-type: none">・現役ビジネスマンによる講義などを希望の学校やサークルに無料で提供している。 <p><セミナー></p> <ul style="list-style-type: none">・中学高校教員のためのグローバルリーダーシップフォーラム等を開催している。 <p>講師</p> <ul style="list-style-type: none">・各学校教員・JA会員企業のビジネスマン・普及・啓発のための公開授業の時はJA日本本部職員 <p>使用教材</p> <ul style="list-style-type: none">・コンピュータシミュレーション・ソフト
<p>教育プログラム実施にかかる事業費</p> <p>無料</p>
<p>照会先</p> <p>ジュニア・アチーブメント ジャパン</p> <ul style="list-style-type: none">・〒107-0052 東京都港区赤坂 2丁目 17-22 富士ゼロックス本社内・TEL:03-3585-3260 FAX:03-3585-2937

(資料) 「ジュニア・アチーブメント ジャパン」ホームページ <http://www.ja-japan.org/>

「現実の経済の中で青少年に考える力を ジュニアアチーブメント日本本部が活動」『東京読売新聞』(1996年6月28日)

東京都足立区立蒲原中学校「F・C・K」(生徒による疑似株式会社の経営)

<p>教育の対象者 中学生</p> <p>教育の実施者 東京都足立区立蒲原中学校</p> <p>教育プログラム実施のコーディネーター ジュニア・アチーブメント日本本部</p> <p>教育プログラムの企画者 ジュニア・アチーブメント</p>
<p>教育プログラム企画の背景・経緯 2000年10月、東京都足立区立蒲原中学校、早稲田大学高等学院、亜細亜大学の5グループが資本金1万円で疑似「株式会社」計5社を設立。人事や生産、販売などの計画や責任者を決め、翌年1月まで手作り製品を販売。「F・C・K」は、その中の1社である。 東京都足立区立蒲原中学校は、中学校としては日本で初めて「JA」プログラムを導入。事業計画や決算書類の作成には、横河電機や富士ゼロックス、日本IBMの社員が、「社外取締役」としてボランティアで助言。蒲原中学校については、日本IBMの部課長3名が参加。</p> <p>教育プログラムの目標 経営を通じて、実社会での意志決定や組織運営の大切さを学ぶこと。</p> <p>教育プログラムの目的 「人の話を聞く」「対立意見を調整する」など生徒の社会性向上のため。</p>
<p>教育プログラムの内容</p> <p>実施期間・回数・頻度・延べ時間 ・2000年10月～2001年2月</p> <p>実施場所 ・中学校教室内 ・足立区役所地下1階食堂前(販売場所)</p> <p>対象者の人数規模 ・25名</p> <p>プログラムの内容 ・2000年10月に、日本IBMの部課長3人が社外取締役として招かれ、資本金1万円、社員(生徒)25名による疑似株式会社「F・C・K」が設立された。 ・会社には社長(3年生生徒)以下、製造、営業、財務、人事の各セクションが設置され、仕入れからマーケティング、人事異動まで生徒に委ねられた。 ・営業から製造に「こんなもの売れない」とクレームがつくなどの社内論争も見られた。 ・携帯電話のストラップを製造し、保護者会や足立区役所で販売した結果、目標を上回る約1万6千円の経常利益を出した。 ・生産に力を入れるため、社員の人事異動も断行。 ・2001年2月には、同時期に疑似「株式会社」設立、運営してきた高校、大学の生徒と共に、「JA」日本本部の主催により開かれた「株主総会」で経営結果を報告した。550円の使途不明金を出し、社長が陳謝し、株主からは「情報公開の姿勢がよい」という評価を得た。</p> <p>講師 ・日本IBMの部課長3名</p> <p>使用教材</p>

東北経済産業局

「アントレプレナーシップ教育プログラムの普及に関する東北的モデル検討調査報告書」
(H13年度)

・ J A日本本部が提供する教材
教育プログラムの効果 参加した生徒が、人を動かすこと、起業することの難しさを体験。
行政・企業・地域社会による支援の状況 日本 I B Mの社員が無償で社外取締役となり、助言した。 足立区役所及び保護者会が販売場所を提供し、活動を支援した。
その他 同中学校では、2001 年度以降も引き続き同様のプログラムの導入が図られている。

(資料) 「人事断行、利益1万6000円 中学生の「会社」経営結果を報告」 『朝日新聞』 (2001年2月25日)、 「中学生が株主総会 生徒自ら疑似体験の経営報告 足立区立蒲原中」 『産経新聞 東京朝刊』 (2001年3月18日)