

平成20年度「株式学習ゲーム」の実施状況と 参加校からのアンケート調査結果について

日本証券業協会
株式会社東京証券取引所グループ

「株式学習ゲーム」は、中学生・高校生を主な対象として、株式の模擬売買を通じて現実の生きた経済や市場の動きを身近に感じながら、経済の動きや社会の仕組みなどについて体験的に学習してもらうことを目的に、日本証券業協会、東京証券取引所グループが学校向けに提供している教材である。

1. 実施状況

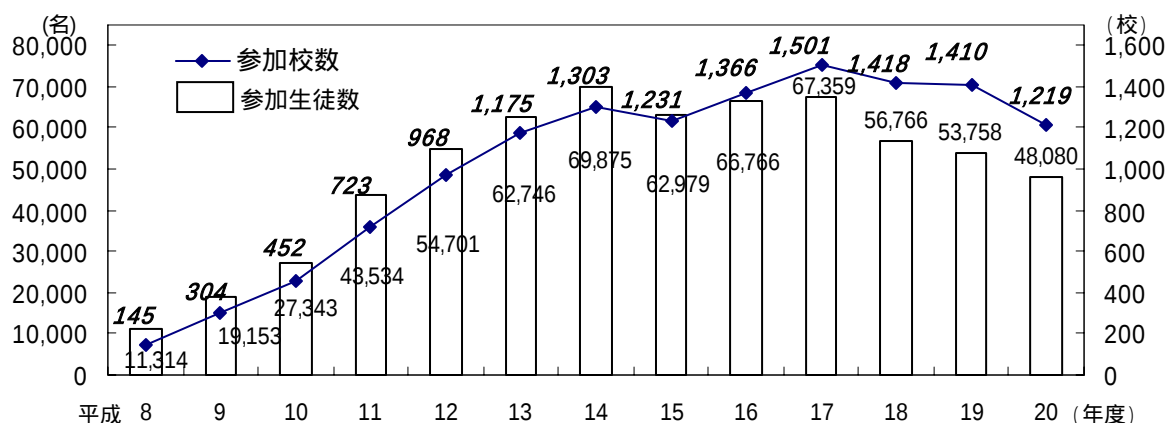
(1) 参加校数・参加生徒数など

平成20年度は、他の学習教材との競合や、学校のカリキュラム等の見直しなどの影響で、合計参加校数は前年度(1,410校)より減少したものの、全国から1,219校、5万人近い参加を得た。

(第1表) 参加校数・参加生徒数(春季・秋季・冬季別)

実施期間	参加方式	参加校数(校)	参加生徒数(名)
春 季 (平成20年4月14日～7月11日)	マークシート方式	104	4,666
	インターネット方式	256	9,332
	(両方式計)	360	13,998
秋 季 (平成20年9月1日～12月19日)	マークシート方式	159	9,945
	インターネット方式	410	15,201
	(両方式計)	569	25,146
冬 季 (平成21年1月13日～2月27日)	マークシート方式	79	3,632
	インターネット方式	211	5,304
	(両方式計)	290	8,936
年間合計	マークシート方式	342	18,243
	インターネット方式	877	29,837
総 合 計	(両方式合計)	1,219	48,080

(第1図) 参加校数・参加生徒数の推移



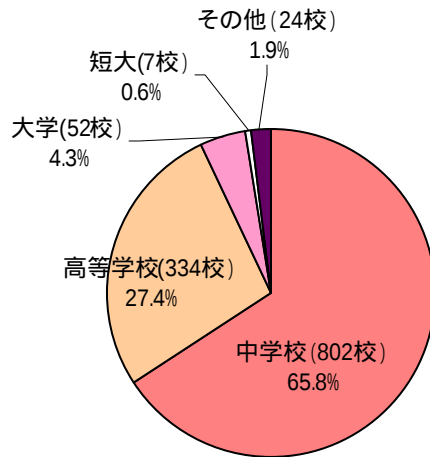
- 平成14年度以降はインターネット方式が併行導入されたため、従来方式のマークシート方式と合算した数字となっている。
- 平成17年度に複数学期にまたがって参加した学校の集計方法について見直しを行った結果、平成14～16年度の数字が一部修正となった。

参加校（1,219校）の内訳は、中学校が65.8%（802校）と、約3分の2を占め、次いで高等学校27.4%（334校）、大学4.3%（52校）、その他の学校等が2.5%（31校）だった。

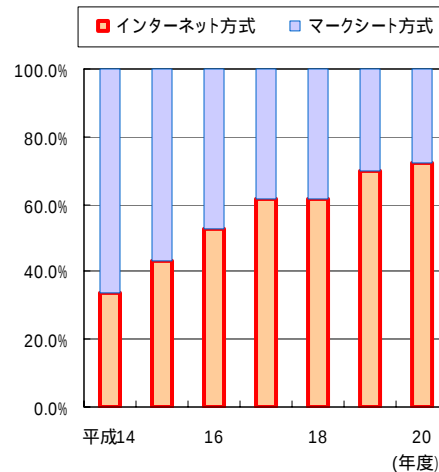
また、期間別の参加校数の内訳は、春季29.5%（360校）、秋季46.7%（569校）、冬季23.8%（290校）となっている。

なお、平成14年度より導入したインターネット方式による参加比率は71.9%（全参加校1,219校のうち877校）となり、年々、増加傾向（昨年度69.9%）にある。

（第2図）参加校（1,219校）の内訳



（第3図）方式別の参加比率の推移



（2）売買の傾向

平成20年度（3期間合計）において、売買回数の最も多かった銘柄は、任天堂であった。以下、2位ソニー、3位ソフトバンク、4位ローソン、5位アサヒビール、6位ヤフー、7位トヨタ自動車、8位カプコン、9位NTTドコモ、10位コナミの順となった。

例年と同様に、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世界で注目されている優良会社などの売買回数が多かった。また、世界的な金融危機の影響により、グローバル市場で活躍する製造業が大幅な減産などを余儀なくされるなかで、比較的不況抵抗力が強いとされる業種の小売業や食品（ビール）製造などの関連企業も上位に浮上した。

（第2表）売買回数の多い銘柄一覧（過去3年分）

順位	平成18年度	平成19年度	平成20年度
1位	任天堂	任天堂	任天堂
2位	ソニー	ソニー	ソニー
3位	KDDI	トヨタ自動車	ソフトバンク
4位	トヨタ自動車	ヤマダ電機	ローソン
5位	ソフトバンク	ドン・キホーテ	アサヒビール
6位	本田技研工業	ソフトバンク	ヤフー
7位	ドン・キホーテ	KDDI	トヨタ自動車
8位	キャノン	ヤフー	カプコン
9位	ヤフー	本田技研工業	NTTドコモ
10位	NTTドコモ	キャノン	コナミ

２．アンケート調査結果

毎年、株式学習ゲームの終了後、参加した学校の先生方を対象にアンケート調査を実施している。平成 20 年度は、359 校（中学校 210 校、高等学校 129 校、大学その他 20 校）から回答を得た。回答内容等の詳細については、以下のとおりである。

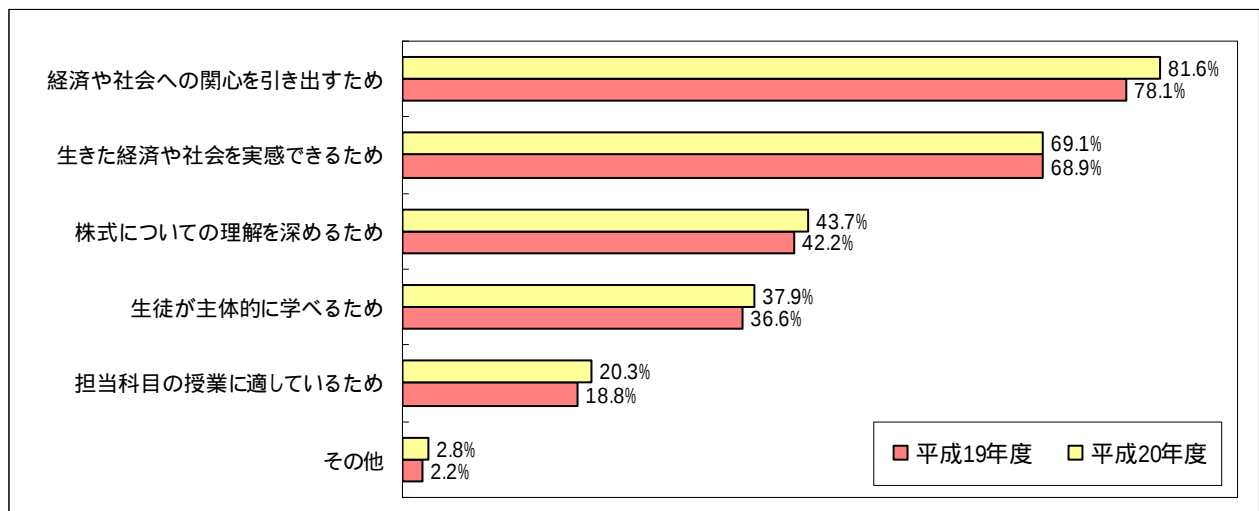
（１）株式学習ゲームを教材として導入した理由について（複数回答）

本教材を導入した理由について尋ねたところ、「経済や社会への関心を引き出すため」という回答が 81.6%（293 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。

次いで、「生きた経済や社会を実感できるため」69.1%（248 校）、「株式について理解を深めるため」43.7%（157 校）、「生徒が主体的に学べるため」37.9%（136 校）、「担当科目の授業に適しているため」20.3%（73 校）などが挙げられた。

そのほかでは、「企業の活動を知りその存在意義を考えさせたいから」、「グループ学習も可能なため」、「インターネットの利用方法を学ぶ」といった回答も寄せられた。

（第 4 図）教材として導入した理由



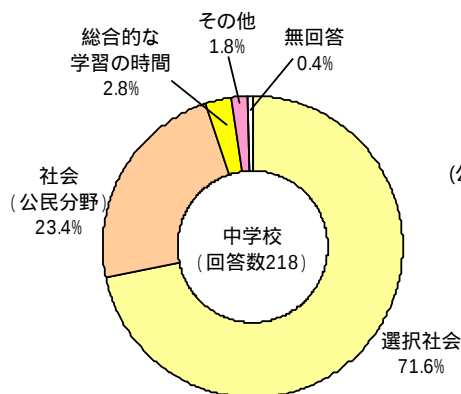
（２）実施した授業科目について

実施した授業科目について尋ねたところ、中学校（回答数 218）では、「選択社会」71.6%（同 156）、「社会（公民分野）」23.4%（同 51）などが多かった。

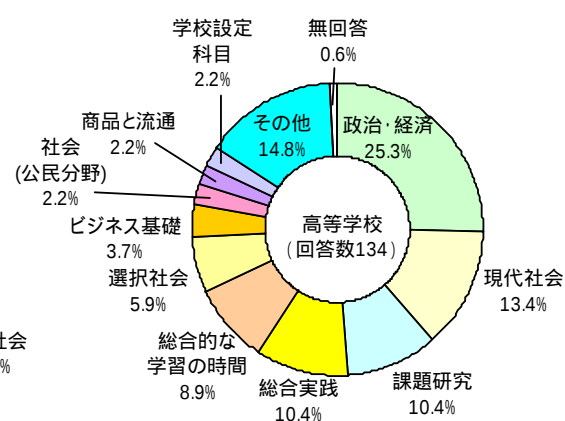
一方、高等学校（回答数 134）では、「政治・経済」の授業での実施が 25.3%（同 34）と最も多く、これに「現代社会」13.4%（同 18）、「課題研究」・「総合実践」10.4%（同 14）、「総合的な学習の時間」8.9%（同 12）、「選択社会」5.9%（同 8）などが続いた。

中学校、高等学校とも授業科目については、ほぼ例年と同じような回答内容だった。

（第 5 図）株式学習ゲームを実施した授業科目



210校のうち、8校で複数科目の回答あり。

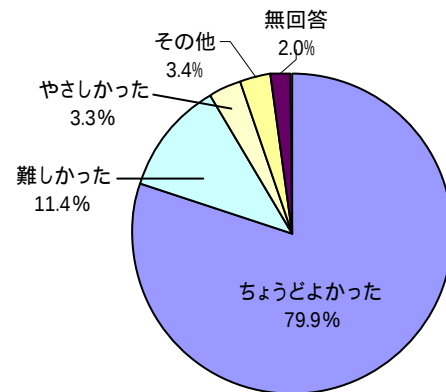


129校のうち、5校で複数科目の回答あり。

(3) 株式学習ゲームの難易度について

本教材の難易度について尋ねたところ、「ちょうどよかった」と回答した学校が 79.9% (287 校) と最も多かったが、「難しかった」と答えた学校も中学校を中心に 11.4% (41 校) あった。その理由として「景気が急速に落ち込むなかで株価が下がり続け、売買をさせるのが難しかった」(8 校) といった意見があった。また、「やさしかった」と答えた学校は 3.3% (12 校) あった。

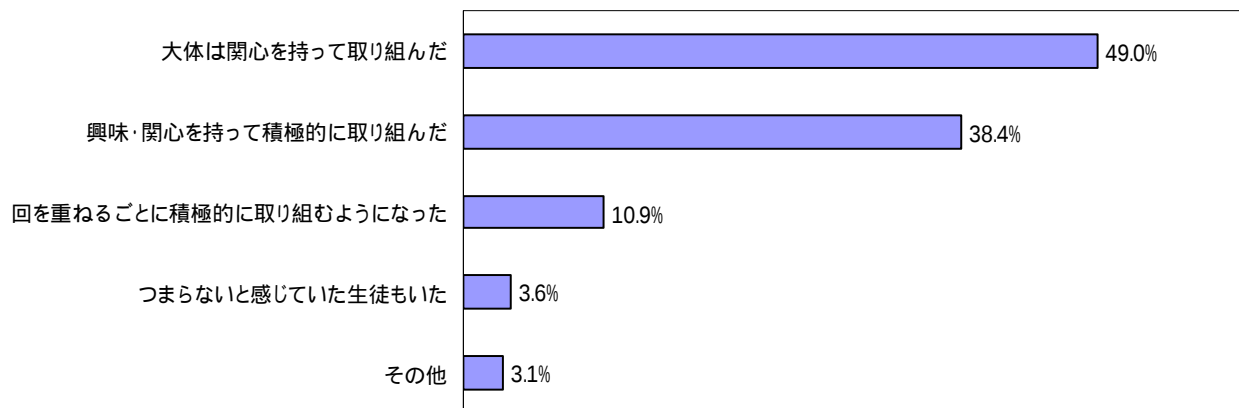
(第6図) 本教材の難易度について



(4) 生徒の取り組み姿勢について (複数回答)

生徒の取り組み姿勢について尋ねたところ、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 49.0% (176 校) あった。以下、「興味・関心を持って積極的に取り組んだ」38.4% (138 校)、「回を重ねるごとに積極的に取り組むようになった」10.9% (39 校)、「つまらないと感じていた生徒もいた」3.6% (13 校) などの順であった。

(第7図) 生徒の取り組み姿勢について



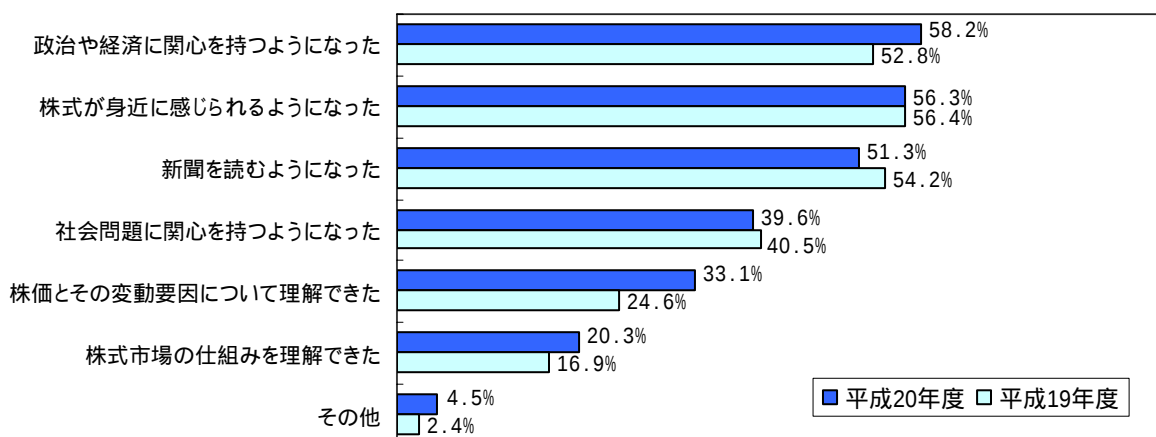
(5) 株式学習ゲームによる学習効果について (複数回答)

本教材を授業に導入して、どのような学習効果があったかについて尋ねたところ、「政治や経済に関心を持つようになった」との回答が 58.2% (209 校) と最も多く、以下、「株式が身近に感じられるようになった」56.3% (202 校)、「新聞(株式欄、政治・経済面、社会面)を読むようになった」が 51.3% (184 校) と続いた。

また、「社会問題に関心を持つようになった」39.6% (142 校)、「株価とその変動要因について理解できた」33.1% (119 校)、「株式市場の仕組みを理解できた」20.3% (73 校) などの回答があった。

そのほかに、「企業や職種の理解が進んだ」、「仲間とのコミュニケーションが活発になった」といった回答も寄せられた。

(第8図) 株式学習ゲームによる学習効果について



(6) 提供された教材以外に利用した教材について

本教材を使った授業を進める上で、先生方が独自に利用した資料について尋ねたところ、「新聞（記事の抜粋を含む）」が 104 校、「インターネット（Yahoo!ファイナンス、各新聞社、金融関連、各企業）のサイトなど」が 20 校、「会社四季報・会社情報」が 9 校であった。

そのほか、「業界地図」、「最初に読みたい株の教科書」（朝日新聞社）、経済雑誌などが挙げられた。

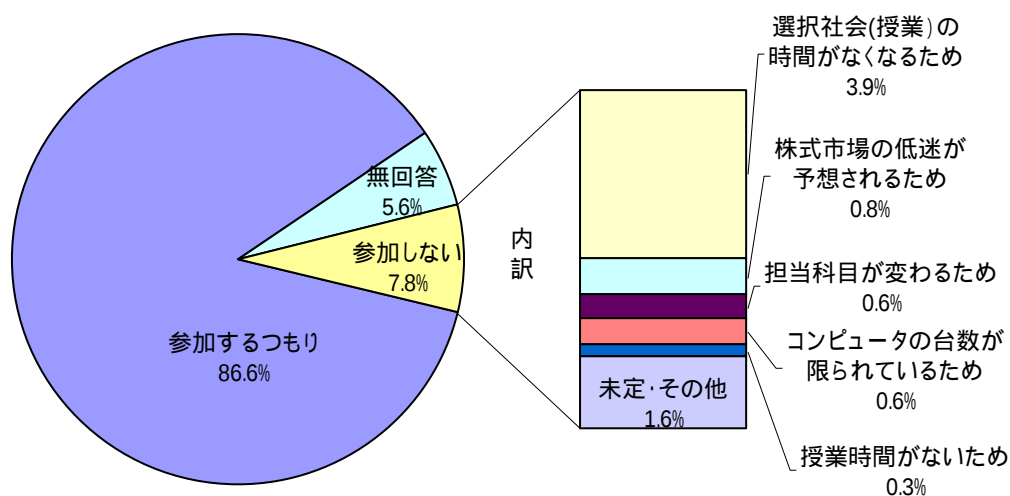
また、経済や株式についてのテレビ番組（「NHK週刊こどもニュース」など）を録画して生徒に見せたり、講師派遣を利用した学校もあった。

(7) 今後の参加予定について

今後の参加予定について尋ねたところ、今後も「参加するつもり」と回答した学校が 86.6%（311 校）に及んだ。「参加するつもり」と回答した学校からは、「授業だけでは見えてこない株式と社会のかかわりや社会の構造を理解する上で非常に役立った。生徒たちも自分たちから主体的に学んだことによって消えない知識として残ったのではないかなと思う」、「株価の上下変動だけではなく、その変動に影響する社会・経済情勢などを授業の合間に取り入れることで『経済』を立体的・多面的に捉えさせることができた」、「企業名、企業の業務内容などを調べることで進路指導にも役立てられた」といった感想が寄せられた。

一方、「参加しない」と回答した学校は 7.8%（28 校）あり、その理由は「選択社会（授業）の時間がなくなるため」3.9%（14 校）、「株式市場が低迷することが予想されるため」、「担当科目が変わるため」、「授業時数がないため」などが挙げられた。なお、「参加しない理由」を「株式市場が低迷することが予想されるため」としているのは、「株価が低迷するとなかなか資産合計が上がらず、生徒のモチベーションが下がり、興味・関心を持続させることが難しい状況となるため」ということのようにである。

（第 9 図）今後の参加予定について



参考：以下は、アンケート調査と併せて、参加校の先生方から提出していただいた株式学習ゲームについての意見や感想等の概要である。

・先生方から見た生徒の反応、感想等（自由記入：359 校中 206 校より回答を得た）

1．全体的な生徒の反応、感想等

先生方から見た生徒の反応についての全体的な感想としては、「今まで自分の知らなかった世界を知ることができ、少しだけ社会に出たような気持ちになった。」、「ニュースで景気といわれても自分はあまり関係ないと思っていたが、この株式学習ゲームをやるにつれて危機感を感じた。これからもニュースに目をやり、株式の行方を見て行きたい」、「一つの会社に投資する（株式を買う）という行為を通じて応援していくことで、自分も経済活動に参加していることを実感できた。また経済の勉強にもなった。社会に貢献している企業こそみんなで応援していくべきだと思った。」、「ゲーム開始時期と金融危機が重なり、株式を購入するには全て不適な時期であったが、逆に株価急落の状況を目のあたりにできたことは貴重な経験だった。」などの回答が寄せられ、生徒は本教材を通じて、単に株価の動きに注目するだけでなく、経済・社会・企業についても興味・関心を持った様子が見えてくる。

（第 表）

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	80	48	30	2
楽しく取り組むことができた	58	43	15	0
苦労した・難しかった	51	30	17	4
良い体験ができた	28	13	11	4
みんなと協力してできた	19	12	6	1
もっとやりたかった（またやってみたい）	15	10	5	0
結果や順位が出るのが楽しみだった	12	7	5	0
ゲームを通じて家族との会話が増えた	9	4	5	0
実際に株式の取引をしているようだった	8	3	2	3

2．株式についての生徒の反応、感想等

先生方は当初、生徒が株式投資をゲーム感覚でとらえてしまうのではないかと懸念を持っていたが、実際に参加した生徒からは「世の中の経済の仕組みが少し分かるようになった。今までテレビも見ないし新聞も見えていなかったが、社会の色々なことが株式に直接結びついているということを知り、世の中の最新の動きを知りたいと思うようになった。株式投資はただのお金儲けみたいで抵抗感があったが、会社の運営資金になり、会社の経営に役立つと分かり投資は必要なことだと思った。」といった感想が寄せられ、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きた。

また、「株式を買うために必要なことは、どれだけ会社のことを知っているかが重要なことだと思う。経済のことを何も知らない状態にいるのはとてもよくないことだ。今後、社会に出るうえで私なりの考え方ができるように勉強していきたい。」、「株式の学習では円高・円安について考え、日本と外国との取引状況などを新聞から探すなどして、予想したり考えたりすることができて力がついた。」といった感想も生徒から寄せられており、株式や経済への理解が深まっている状況も見受けられる。

（第 表）

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	44	27	15	2
株式投資はこわい	21	9	11	1
将来、実際に株式投資をしてみたい	16	7	8	1
株式投資には知識や情報が必要	15	9	5	1
株式投資で利益を上げることは難しい	14	5	6	3
株式が身近に感じられた	12	4	5	3
将来、株式投資はしない	9	4	5	0
株価の予測は難しい	7	6	1	0

・先生方から寄せられた感想等（自由記入：359 校中 247 校より回答を得た）

授業に取り入れた効果など

寄せられた感想では、「株式学習ゲームに参加することにより株式会社の仕組みや取引の仕組みの理解だけでなく、日本国内の政治的なことや海外の貿易など様々な要因が経済活動と関連していることを学習を通して感じる事ができた。」「実社会の株価に連動してゲームの株価も変動するので世の中の流れ（政治、経済、社会）に関心を持つように生徒の意識が変化していくので、社会科の教材として有効である。」「生きた教材を通して生徒が生き生きと学習（活動）している姿が印象的だった。生徒も新聞を読むようになり経済以外のことでも話題が広がり、授業も深まりを感じられるようになった。丁度不況の折だったので、生徒にとっては自分には関係のないことと思わず数字で不況の状況を感じていたと思う。」というような内容の回答が寄せられた。本教材は現実の株価の動きを身近に感じられるため、この教材が目指す「現実の生きた経済の動きを身近に感じながら、経済の動きや社会の仕組みについて体験的な学習する」という点では、生徒に関心を持ってもらいやすい授業となっているようである。

一方、「今回参加した時期が株価がどんどん下がっていく時期でしたので、なかなか利益があがらず興味の続かない生徒の指導が少し辛かった。」「選択社会の授業では計画を立てて長期的な学習が可能だが、来年度は普通の授業では時数の関係もあり、使い方に苦労するかもしれません」という意見も寄せられた。

（授業に取り入れたことによる効果など）

・経済への興味・関心を引き出すのに役立った	34 校
・生徒が意欲的だった	28 校
・楽しみながら学習できた	8 校
・わかりやすい教材だった	6 校
・有意義な授業ができた	5 校
・教師自身もいい勉強になった	2 校
・使い勝手がよかった	2 校

（今後の課題点など）

・相場が停滞気味で興味を持たせるのが難しい	13 校
・指導要領が変更になり、今後株式学習ゲームに取り組みづらい	9 校
・指導が難しかった	8 校
・授業時間数、回数不足	8 校
・インターネット障害が起きてしまった	7 校
・短期売買になってしまう	3 校
・生徒の興味を持続させるのが難しかった	2 校

以上