平成 27 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
東 京 証 券 取 引 所

「株式学習ゲーム」は、中学生・高校生・大学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するプログラムとして、平成 8 年度から日本証券業協会、東京証券取引所が学校向けに提供している教材である。

１．実施状況

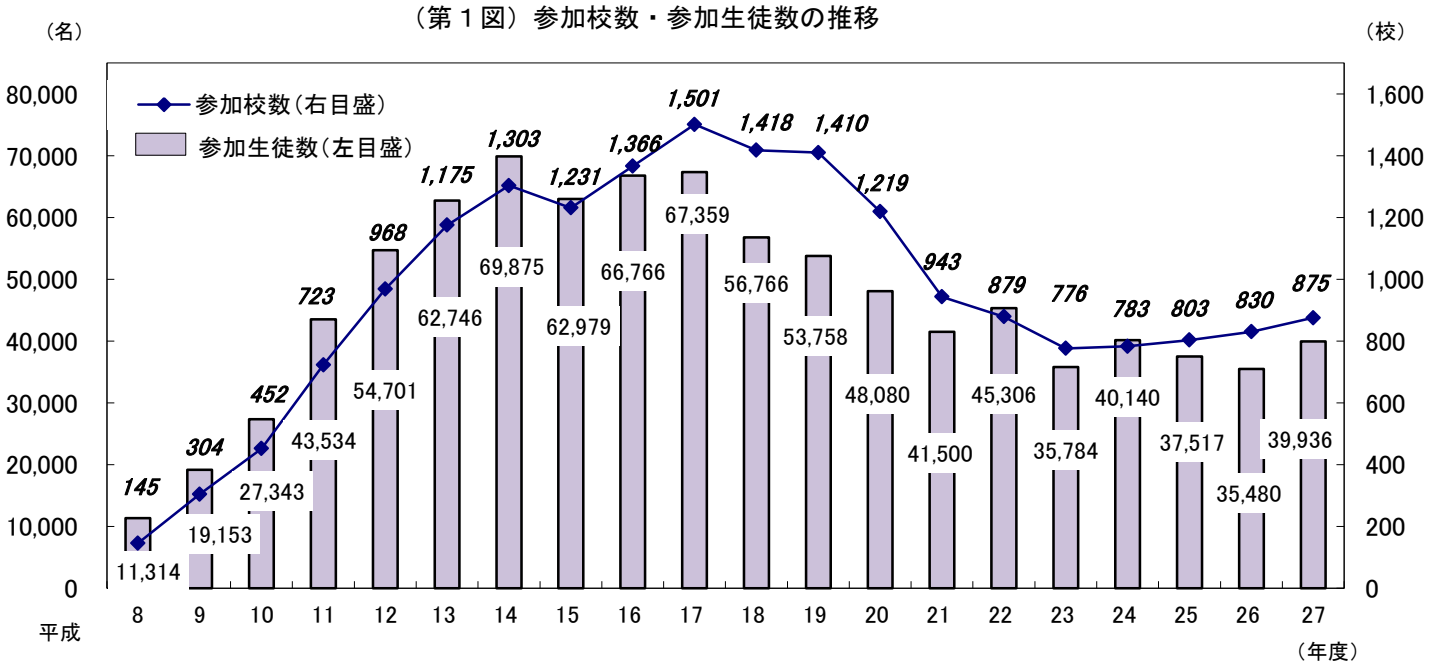
（１）参加校数・参加生徒数など

平成 27 年度の合計参加校数は前年度（830 校）より増加し、全国で 875 校となった。一方、参加人数についても前年度（35,480 人）から増加し、39,936 人となっている。

（第１表）参加校数・参加生徒数（春季・秋季・冬季別）

実　施　期　間	参加校数(校)	参加生徒数(名)
春　季 （平成 27 年 4 月 6 日～8 月 7 日）	244	12,225
秋　季 （平成 27 年 8 月 17 日～12 月 18 日）	383	18,258
冬　季 （平成 28 年 1 月 5 日～2 月 29 日）	248	9,453
総　合　計	875	39,936

（第１図）参加校数・参加生徒数の推移



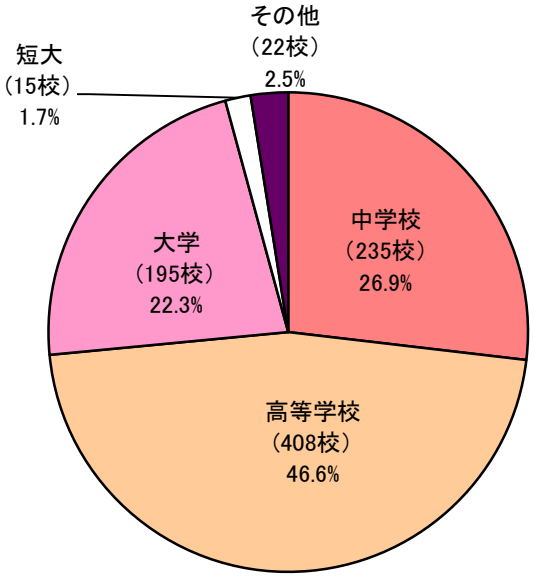
※1 平成14年度以降はインターネット方式が併行導入されたため、従来方式のマークシート方式と合算した 数値となっている。

※2 平成25年度からはマークシート方式を廃止したため、インターネット方式のみの数値となっている。

参加校（875 校）の内訳は、高等学校 46.6%（408 校）と最も多く、次いで中学校が 26.9%（235 校）、大学 22.3%（195 校）、短大 1.7%（15 校）、その他の学校等が 2.5%(22 校)であった。

前年度と比べて、高等学校が 25 校、大学が 15 校増加した。また、期間別の参加校数の内訳は、春季 27.9%（244 校）、秋季 43.8%（383 校）、冬季 28.3%（248 校）となっている。

（第２図）参加校（875 校）の内訳



（２）売買の傾向

平成 27 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トヨタ自動車であった。

以下、2 位セブン＆アイ・ホールディングス、3 位オリエンタルランド、4 位ソフトバンク、5 位任天堂、6 位ソニー、7 位イオン、8 位ローソン、9 位日本航空、10 位アサヒグループホールディングスの順となった。

例年通り日常生活で利用している銘柄や、ニュース等で取り上げられ生徒の間で知名度が高いと思われる銘柄の売買回数が多い結果となった。

（第２表）売買回数の多い銘柄一覧（過去 3 年分）

順位	平成 25 年度	平成 26 年度	平成 27 年度
1 位	トヨタ自動車	ソフトバンク	トヨタ自動車
2 位	ソニー	トヨタ自動車	セブン＆アイ・ホールディングス
3 位	ソフトバンク	セブン＆アイ・ホールディングス	オリエンタルランド
4 位	セブン＆アイ・ホールディングス	任天堂	ソフトバンク
5 位	明治ホールディングス	オリエンタルランド	任天堂
6 位	任天堂	ローソン	ソニー
7 位	ローソン	ソニー	イオン
8 位	オリエンタルランド	イオン	ローソン
9 位	パナソニック	コカ・コーライーストジャパン	日本航空
10 位	イオン	日本航空	アサヒグループホールディングス

２．アンケート調査結果

毎年、株式学習ゲームの終了後、参加した学校の教員を対象にアンケート調査を実施している。

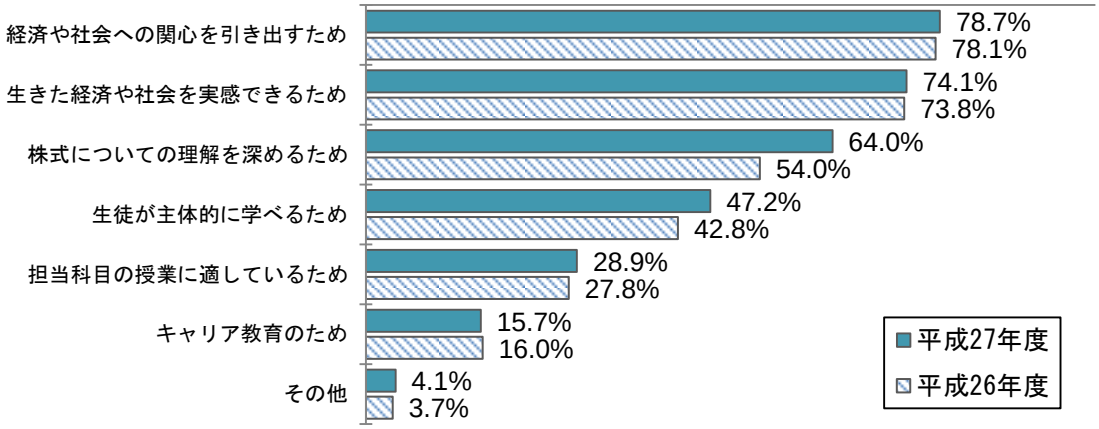
平成 27 年度は 197 校（中学校 70 校、高等学校 92 校、大学その他 35 校）から回答を得た。回答内容等の詳細については、以下のとおりである。

（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、前年度と同様「経済や社会への関心を引き出すため」という回答が 78.7%（155 校）と最も多かった。

次いで、「生きた経済や社会を実感できるため」74.1%（146 校）、「株式についての理解を深めるため」64.0%（126 校）の順となっている。そのほかでは、「コミュニケーションツールとして活用」、「アクティブラーニングの実践」といった回答も寄せられた。

（第３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（複数回答）

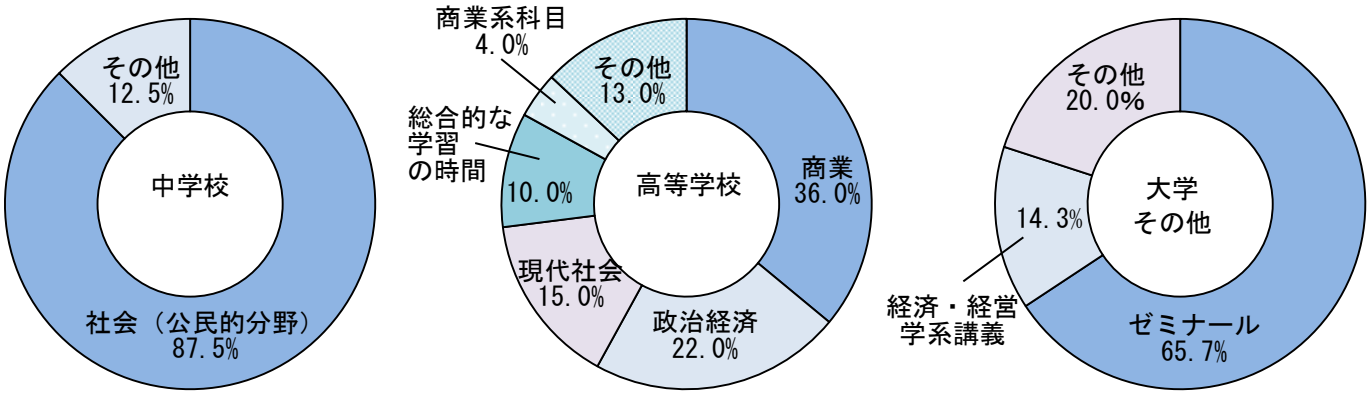
実施した授業科目について尋ねたところ、中学校では、ほとんどが「社会（公民分野）」87.5%（63 校）で実施していた。

一方、高等学校では、「商業」の授業での実施が 36.0%（36 校）と最も多く、次いで、「政治経済」が 22.0%（22 校）、「現代社会」が 15.0%（15 校）となった。

大学その他では、全体の 65.7%（23 校）が「ゼミナール」における実施となり、最も多い割合となった。次いで、「経済・経営学系講義※」が 14.3%（5 校）となっている。

※「経済・経営学系講義」には「証券・金融論」「経済学」「経営学」等を含む。

（第４図）株式学習ゲームを実施した授業科目

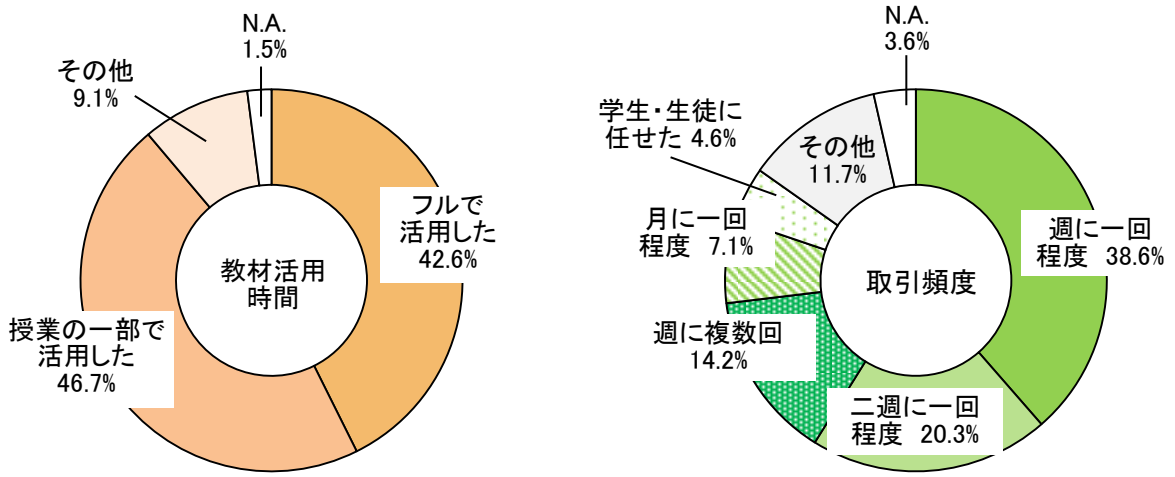


（３）株式学習ゲームの活用時間と取引頻度について

一回の授業時間のうち、本教材をどの程度活用したかを尋ねたところ、「授業時間のうち一部で活用した」という学校が最も多く 46.7%（91 校）、次いで「授業時間を全て活用した」との回答が 42.6%（84 校）となった。そのほかの回答として「ガイダンス時以外は各自に委ねた」、「昼休みや放課後を利用した。」などがあった。

また、取引頻度については、「週に一回程度」が 38.6%（76 校）と最も多く、次いで「二週間に一回程度」が 20.3%（40 校）、「週に複数回」が 14.2%（28 校）、「月に一回程度」7.1%（14 校）、「生徒・学生に任せた」4.6%（9 校）となった。

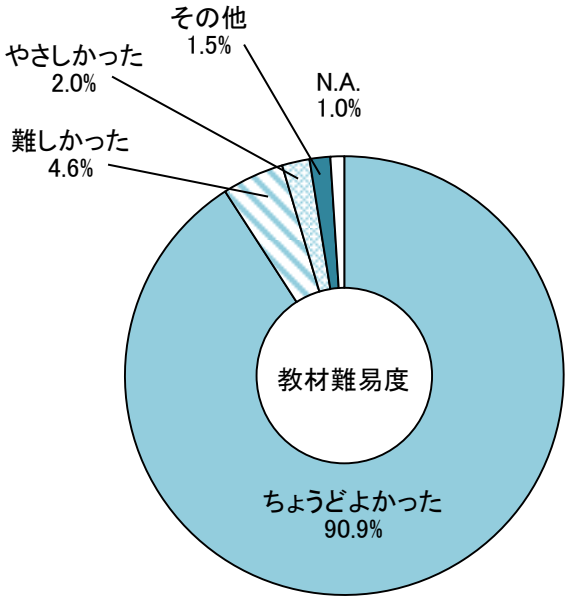
（第５図）株式学習ゲームの活用時間と取引頻度



（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 91.8%（179 校）と最も多かったが、「難しかった」と答えた学校も 4.6%（9 校）あった。内訳は中学校 5 校、高等学校 4 校であり、具体的な理由として「会社四季報の内容を読み取ることが難しい」といったことが挙げられた。また、「やさしかった」と回答した学校も 2.0%（4 校）あった。

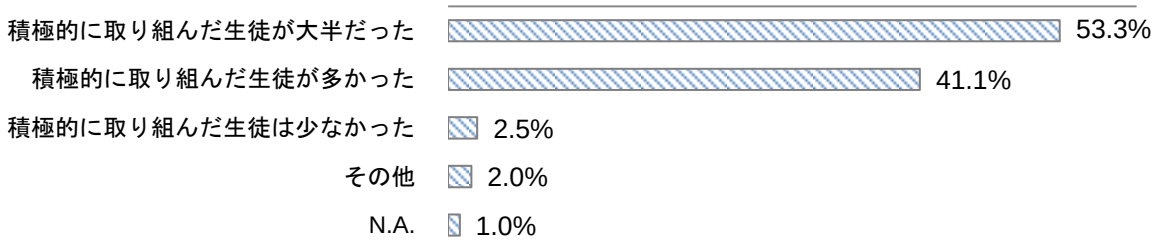
（第６図）株式学習ゲームの難易度について



（５）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、「積極的に取り組んだ生徒が大半だった」が最も多く 53.8%（105 校）であった。以下「積極的に取り組んだ生徒が多かった」41.5%（81 校）、「積極的に取り組んだ生徒は少なかった」2.6%（5 校）の順であった。

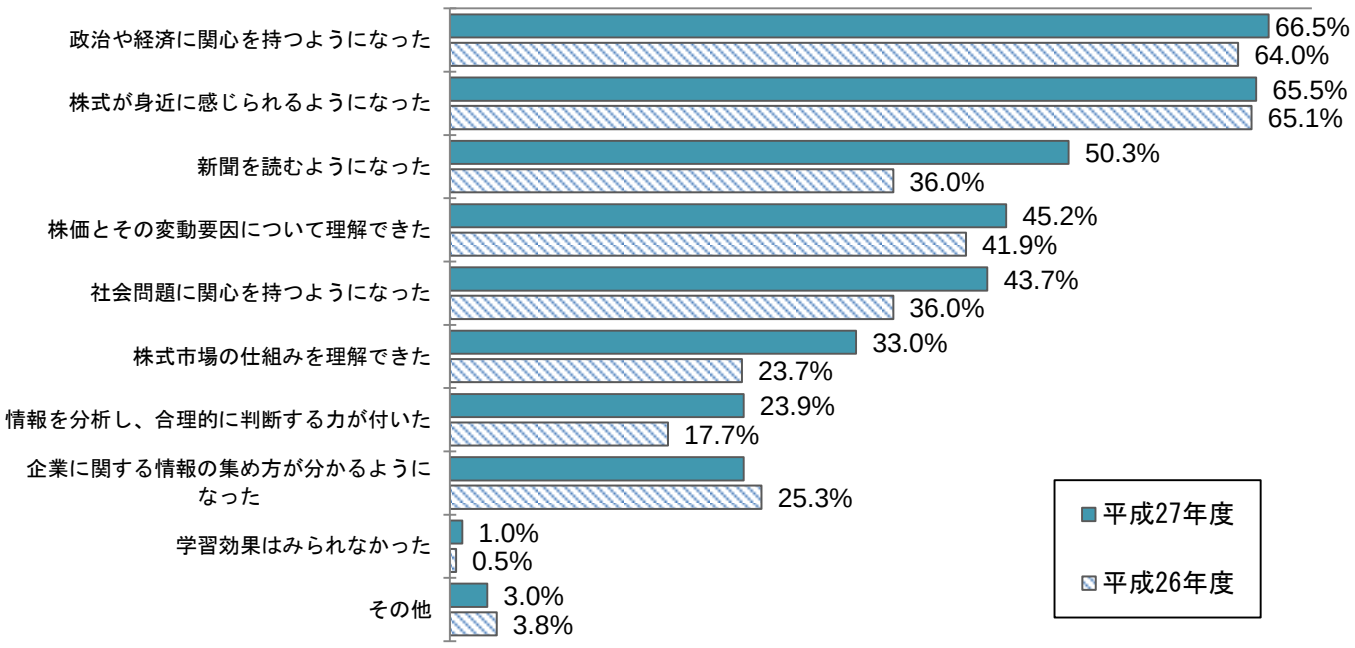
（第７図）生徒の取り組み姿勢について



（６）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」66.5%（131 校）が最も多く、以下、「株式が身近に感じられるようになった」65.5%（129 校）、「新聞（株式欄、政治・経済面、社会面）を読むようになった」50.3%（99 校）と続いた。また、「株価とその変動要因について理解できた」45.2%（89 校）、「社会問題に関心を持つようになった」43.7%（86 校）、「株式市場の仕組みを理解できた」33.0%（65 校）などの回答があった。そのほかに、「家に帰ってから保護者と資産管理について話をする様子も見られるようになった」、「アニュアルレポートなど企業の細部の情報まで調べるようになった」、「授業への参加姿勢が前向きになった」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



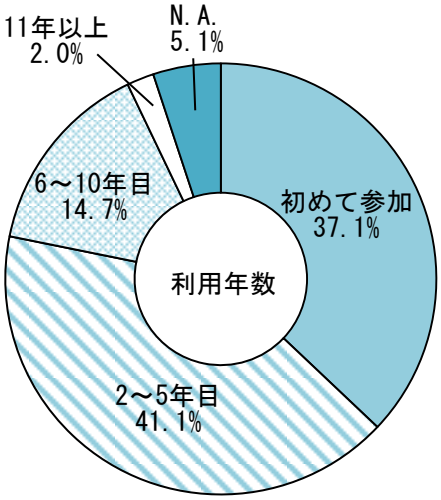
（７）提供教材以外に利用した教材等について（複数回答）

本教材を使った授業を進める上で、独自に利用した資料等について尋ねたところ、「新聞（記事の抜粋を含む）」が 29 校、「ホームページ（ヤフーファイナンス等）」が 12 校、「雑誌・書籍等」が 7 校、「自作プリント」が 6 校、「会社四季報」が 4 校であった。

（８）株式学習ゲームの利用年数について

本教材の利用年数について尋ねたところ、「初めて参加した」が 37.1%（73 校）、「2～5 年」が 41.1%（81 校）、「6～10 年」が 14.7%（29 校）、「11 年以上」が 2.0%（4 校）であった。

（第10図）株式学習ゲームの利用年数について

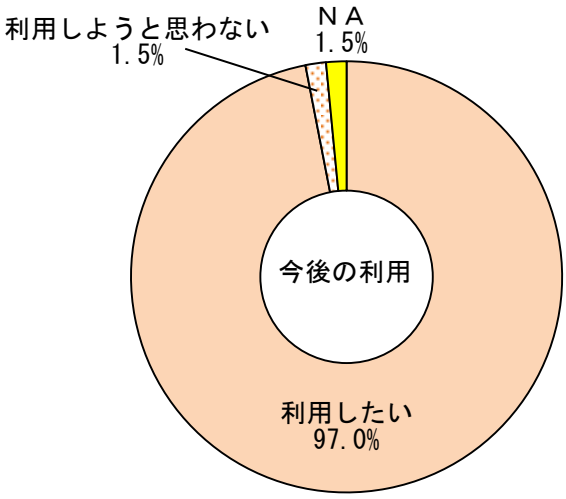


（９）今後の参加予定について

本教材の今後の利用予定について尋ねたところ、「利用したい」と回答した学校が 97.0%（191 校）に及んだ。

一方、「利用しようとは思わない」と回答した学校は 1.5%（3 校）あり、その理由としては「総合的な学習の時間のカリキュラム変更のため」「今回突然の株安に見舞われ、動揺する生徒が多かったため」ということであった。

（第11図）今後の参加予定について



参考：株式学習ゲームについての意見・感想等の概要

Ⅰ．生徒の反応、感想等（自由記入：197 校中 106 校より回答を得た）

株式学習ゲームに対する生徒の反応について、全体的な感想としては、「経済や金融などの社会の動きに関心をもてるようになった」、「変動する株価に関心をもって、企業の業績を熱心に調べたり、グループごとの話し合ったりすることができた」、「新聞やニュースに目が向くようになった」など経済や社会に対して関心の度合いが高まったという感想が寄せられた。また「これまで全く興味のなかった株式に少し興味を持てるようになった」「株式や投資について自分にもやれるかもしれないと思うようになった」などの回答が寄せられた一方で、「株式は難しいと思った」「株式売買は無理をしてはいけないと感じた」という感想もあった。

（以下、主な感想等【一部抜粋・修正】）

・自分たちの選んだ分野の企業に関心を持つことで、経済や社会の動きに関心を持てるようになった。
・「株」はギャンブルの一種だと思っていたが、全然違っていた。社会のあらゆることが株価に反映されているということが分かった。
・テレビや新聞ニュースで聞くだけだったが身外と身近なもので経済が動いていることを感じた。
・株価の変動要因を考えて購入したが、上手くいかなく奥深いものだと思った。
・これまで全く興味のなかった株に少し興味を持てるようになった。
・本当にある企業の株を購入して、応援するのは楽しかった。
・株式や投資について自分にもやれるかもしれないと思うようになった。
・仮想現実のゲームとはいえ、1 日～2 日のうちに株価が大きく変動したことに驚き、怖さを感じた。

（第ｉ表）教員から見た全体的な生徒の反応、感想等（原文を要約後、区分）※複数回答

	回答数(校)
経済や社会のことが分かった（関心を持った）	25
株式について仕組みや役割が学べた	16
新聞やニュースに関心を持つようになった	16
株価変動など難しかった・苦労した	10
楽しく取り組むことができた	10
企業について興味・関心を持った	6
普段できない貴重な体験ができた	3
実際に株式の取引をしているようだった	3
就職活動に役立つと感じた	1
株式や経済が家族との話題になった	1
みんなと協力してできた	1

Ⅱ．教員の授業での工夫やアレンジなど（自由記入：197 校中 92 校より回答を得た）

工夫している点やアレンジしている点については、「新聞やニュース等の時事問題を取り上げた」「株式や株式会社に関する講義を行った」「投資先の企業研究を行わせた」という意見が多かった。また、売買結果を記録させたり、選定理由を記入させる学校も多くあった。株式についての講義を行った学校では、東京証券取引所や証券会社等の講師派遣を活用するケースも見られた。そのほか、授業ごとにグループ別に状況をプレゼンテーションしたり、生徒の興味・関心を高めるため、教員自らも参加して順位を競ったりした学校もあった。

（以下、主な工夫等【一部抜粋・修正】）

【時事問題を取り上げた】

・夏休みの宿題として、自分が担当した会社の株価、日経平均株価、新聞トップニュースと経済関連のニュースを毎日記録させた。

・週 1 回の授業のため、1 週間分の新聞を集め、経済ニュースと株価の推移を把握させた。

【株式や株式会社に関する講義】

・株式総会の概要について、具体例を挙げながら説明した。

・企業が株を買ってもらうために、どのような努力をしているのかについて授業で扱った。

【企業研究】

・業界研究も同時に実施して、企業による経営スタイルも学ぶよう指導した。

・財務分析のエクセルシートを作成し、ＲＯＥ等に基づき優良企業を選定させた。

【オリジナルシートの利用】

・ワークシートを作成し、グループでのディスカッションの内容と取引のデータをまとめさせるとともに、個人の気づきや感想を記入させた。

・毎回の取引を記入するワークシートを作成し、毎回記入させ、毎月ごとにチェックしてアドバイスした。

・株価の変化をエクセル等でまとめ、集計して、グラフを作成させた。

（第 ii 表）

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） ※複数回答	回答数(校)
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	14
株式や株式会社に関する講義を行った	14
企業研究（ＣＳＲ・ニュース・企業見学など）	13
オリジナルのシート等を使用した	13
取引結果や順位を掲示した	12
レポートの提出を求めた	8
売買結果を記録させた	6
売買理由を明確にさせる	6
プレゼンテーションを行わせた	5
パソコンやタブレット等を活用した	4
取引しやすい環境作りを行った	3

以　上