

インターネット活用教育実践コンクール実行委員会賞特賞  
 学校教育部門

「バーチャルカンパニーの実践」

宮城県仙台市立柳生小学校

URL : <http://www2.sendai-c.ed.jp/~yanagiui/>

実践のねらい

本校では開校以来、未来を拓くたくましい子どもの育成、特に、情報社会、国際社会に対応できる人材の育成に力を入れている。さらに「地域と共に成長する学校」を掲げて、コミュニティづくりを大切にしながら教育活動にあたっている。

授業の中だけでなく、子どもを普段に育てるシステムが必要であると考え、平成12年に、課外の時間に生涯学習講座「柳生子ども塾」を校内に開設している。講師は学校支援のボランティア講師が務めており、今まで実施してきた講座は、20講座を越えている。現在「柳生子ども塾」は本校の特色ある教育活動として定着し、子どもの楽しみになっている。

「バーチャルカンパニー」の講座は、子ども塾の中で地元の伝統産業の和紙の復興をテーマに展開した起業教育の試みである。時代が求める子どもたちの能力を育てるため、総合的な学習への導入を考えて試行したものである。

起業教育（アントレプレナーシップ教育）のねらいは、学習指導要領の「総合的な学習」のねらい、(1)自ら課題を見付け、自ら考え、主体的に判断し、より

よく問題を解決する資質や能力を育てること、(2)学び方やものの考え方を身に付け、問題の解決や探求活動に主体的、創造的にとりくむ態度を育て、自己の生き方を考えることができるようにすること、であり、子どもの社会体験、ものづくり、生産活動などの体験的な学習を重視している。なお、起業教育「バーチャルカンパニー」が育成目標とした起業精神、資質・能力は以下のとおりである。

起業精神（・チャレンジ精神 ・積極性 ・創造性  
 ・探求心 ・自信）  
 起業の資質・能力（・コミュニケーション力 ・自己責任、決断力 ・チームワーク力 ・リーダーシップ ・地域理解、郷土愛 ・情報収集力 ・問題解決力 ・情報分析力 ・実行力 ・判断力 ・表現、プレゼンテーション力）

特徴・工夫・努力した点

ネットワーク上に仮想の会社を立ち上げて商品開発にあたる。その商品をHP上に並べて仮想販売し、投票形式で仮想購入してもらうのが「バーチャルカンパニー」(資料1)の特徴である。日々変化する投票結果

資料1・柳生小学校「バーチャルカンパニー」HP

CONTENTS

せん だい し りつ や な ぎ う し ょ う が っ こ う  
**仙台市立柳生小学校**  
**バーチャルカンパニー**  
 All rights reserved. 2000 - 2002 Yanagiui Municipal City Primary school.

投票はじめました!!  
 Vote me!!

あたらしくなったよ!  
 What's New!

柳生小  
 バーチャル  
 カンパニーって?  
 ...Virtual Company?

「カイシャ」はじめました。  
 Our company introduction

柳生和紙って、なんだ?  
 Yanagiui Japanies Paper  
 introduction

応援してください  
 Please, support us.

柳生小学校のホームページ  
 東北経済産業局のホームページ  
 日本I BMのホームページ

The  
 Virtual Company  
 of  
 Yanagiui  
 Municipal City  
 Primary school

メールを  
 ください

あたらしくなったよ!  
 What's New!

「投票」はじめました!!  
 Vote me!!

柳生小バーチャルカンパニーって?  
 ...Yanagiui Virtual Company?

「カイシャ」はじめました。  
 Our company introduction

柳生和紙って、なんだ?  
 Yanagiui Japanies Paper introduction

応援してください  
 Please, support us.

を表す集計欄を、HP上に作るのが難しかったが、支援スタッフの協力でなんとか乗りきることができた。

参加した受講者全員が、商品開発やHP作成は初めての経験のため、放課後コンピュータ室に残り、時間をかけて商品開発に知恵を絞り、知識や情報を交換しあいながらHP作りに励んだ。その結果、企業活動に対する理解は深まった。特にIT活用能力は飛躍的に高まり、6年生の子どもの中には、教員の指導が及ばないレベルにまで達する児童も現れた。

主催する学校や講師、支援者側にとっても、前例となるモデルのない初めて経験する講座で、苦労は大きかった。その都度、学校、伊藤社長、東北経済産業局の担当職員が集まり、遅くまで話し合いを重ねて運営を図るなど、試行錯誤の連続の中で生まれてきた講座となった。

## 実践内容

起業教育は、これまで、学校での事例が少ない分野である。そこで、平成13年の1月、本校は、東北経済産業局に起業教育導入について相談し、IT関連のベンチャー会社、モモの社長の伊藤靖氏を紹介してもらった。話し合いの結果、「柳生子ども塾」の時間に、後継者難で苦しむ「地元の柳生和紙を、インターネットを使っていかに広く世界に販売できるか」をテーマに、「バーチャルカンパニー」を立ち上げて取り組むことになった。

当面の目標を、ITを活用した起業教育の実践モデルをつくること。起業教育普及のための環境整備をはかることとした。

4月に6年生を対象に「バーチャルカンパニー」講座生を募集した。その結果、19名の6年生、さらに、話しを聞きつけた、7名の住民、7名の中学3年生も参加を希望し、教員は世話役を兼ねて6名、総勢40名が参加することになった。

正規の講座は月1回、土曜日の午後2時～4時の時間帯に行なった。伊藤社長を講師に、6年生が4社、中学生が1社、保護者が1社、先生方が1社、合計7つの会社を設立（資料2）して学習をはじめた。各社は柳生和紙を素材にして実際に商品開発にあたり、ネット上で模擬販売する方向で学習をすすめることになった。

最初の学習は、古今東西や地元の起業家の話、ビジネスの重要性、志をたてることの大切さを知ることから始められた。以後、受講者全員が各会社に分かれ、それぞれ会社名や、役職を決め、定款作りを行ない、その後で、和紙を使っての商品開発に取り組んだ。

月1回の講座と、次の月まで間に課題があり、子どもたちは地元の和紙工房で体験したり、和紙を調べたり研究したり、放課後に残って作戦会議をするようになった。さらに、和紙専門の販売店に直接取材して市場調査にあたり、試作を重ねた。原料の和紙は、工房からの寄付でまかなった。

後半の学習は、開発した商品のプレゼンテーションと、HPの試作にあてられた。特に6年生の会社はアイデアに優れて元気がよく、保護者や職員につくっ

## 資料2・7つのバーチャルカンパニー



た会社の商品より工夫されたものが多く、講座全体をリードした。中学生の会社は後半、受験期に重なり、時間が取れなくなった。ただし、中学生が自ら参加してきた意欲はすばらしく、中学生の起業家教育への潜在意欲は高そうである。

支援の力も大きかった。回を重ねるごとに、起業教育に関心のある教育関係者、一般市民等が見学に訪れるようになった。東北経済産業局は、部長を先頭に休日にもかかわらず毎回参加し、講座内容を記録してくれた。またIBMもわざわざ本社から取材に訪れ、講座内容を記録し、Webテレビとして東京本社のホームページ上で流してくれた。

平成14年の1月から3月までの2か月にわたり、HP上に各社の商品を並べて、仮想販売を続けた。販売結果は投票され、各社商品の売上結果としてグラフで表され、投票者からのメールを受け付けた。その間の子どもたちは、日々変化する売上の伸びと、送られてくるメールを見て、商品を手直ししたり、写真を作り変えたり、あるいは値段を下げたりと努力が続いた。

この間の反響は大きく、地元マスコミ各社から取材を受け、全国紙にも一部取り上げられた。特に「読売ON LINE」で流された日は、全国から、そして外国からも励ましのメールをたくさんいただいた。中でも「私は中小企業の社長だが経営は苦しい。しかし、子どもの皆さんが頑張っている明るいニュースを知り、大人の私も改めて勇気をもってやり直そうと思った」との文章は、関係者に大きな感動を与えてくれた。

途中の2月には「学校が本気で取り組む起業家教育」とのタイトルで、市内ホテルでの公開シンポジウムがあり、6年生は聴衆を前に自ら作ったパワーポイントを使用してプレゼンテーションを行い、活動の内容を報告した。その様子はテレビニュースとして広く流された。

卒業間近の3月に、関係した人がたくさん集まり、販売結果を基に、講座終了の反省会と、お互いの努力をたたえあいながら「バーチャルカンパニー」の卒業式を行った。6年生女子の開発した和紙を使用したマウスパッドが一番人気の商品であったが、開発にあたった本人は、将来は女社長を目指したいとの感想を語るなど、笑いのうちに閉講した。

## 実践結果

子どもは「この勉強をこれからも続けたい」との感想を残して卒業していったが、本校では、起業教育は子どもの意欲と能力を飛躍的に高めた事業であり、総合的な学習への導入を考えることができるようになった。同時に、地域素材を活用した子どもの学習が、地域を動かすことになり、周囲にも活力と元気を与えた講座であったと総括している。起業教育の可能性を求めて、これからも取り組んでいく必要があると考えている。

バーチャルカンパニーの試みは、インターネットのHP活用ができてはじめて成立した学習である。子どもたちはネット上に仮想の会社を作り、商品販売をして、実社会を疑似体験した。そして、起業する精神の大切さと、課題を解決する能力の必要を知った。特に、自作のホームページを通して、外部の人々から評価された経験は、子どものIT活用能力と自信、さらに社会性そのものを格段に育てたとさえそうである。脱落者もなく、6年生が取り組んだ時間は、毎回2時間の講座だけでなく、かなりの時間に達する。子どもたちが喜んで取り組んでいたことを証明するものであると述べている。

また、経済用語を使った難しい話にも関わらず、子どもが、地元の伝統産業だった和紙が衰退してきた原因を考えたこと、さらに和紙の付加価値をどのように高めたらよいかを自ら探り知恵を絞った経験は、経済への関心と理解を深めただけでなく、課題解決能力を高めたものと思う。

ある親は、家での子どもの変化を、「新聞を読み、テレビのニュースをよく見るようになった。買い物に行っても原価はいくらだろうかと聞いてくる、父親の仕事の話がわかるようになったし、同じテキストを読んでパソコンについての情報交換をしている。将来への夢を話すなど頼もしくなった」と話している。

また、講座終了後の影響にも触れると、仙台市議会で、本校の事例を元に起業家教育の導入についての要請がなされた。その結果、教育委員会は今年度から本校を含めた市内3校に起業家教育の導入を図るよう依頼している。さらに、講座に参加した保護者のグループは、柳生和紙復興のため「Yプロジェクト」を実際に立ち上げ、起業をめざして活動を開始しており、学

校から生まれたコミュニティービジネスとして、市民の間で多くの反響を呼んでいる。さらに、地域住民の間でも、柳生和紙に対する関心を深めて、コミュニティづくりにいかにしていこうとの声が大きく育ってきている。

最近でも、「バーチャルカンパニー」の新規の開設を望む声が寄せられている。他県からからも、柳生学区に転居し、子どもに「バーチャルカンパニー」受講させたいとのメールが届くことがあり、その反響の大きさに驚いているところである。

## 考察（今後の課題）

今回の実験学習の結果から、2つの課題を考えている。一つは、今後学校での起業教育をどのように展開したらよいかの問題。二つは、インターネットの活用上の問題である。

### (1) 起業教育のプログラム開発について

今回の「バーチャルカンパニー」の学習は、ネットワークを活用して展開した起業教育として、完成度の高い一つのモデルになるものであったと思っている。今後は、

ITの活用と、実際のインターンシップ体験を織り込んだ学習プログラムの開発  
 起業精神と、資質・能力の育成を図る、会社経営・販売型モデル以外の新たな学習プログラムの開発  
 等を考えていきたい。

### (2) インターネットの対話性を活用した学習について

私たちはこれまで、HPを単なる案内板や、説明・紹介のページ、資料を引き出すためのページとしか考えてこなかったように思う。HPを立ち上げても、閲覧者をあまり意識しないで一方的に流してきたようだとして反省している。これからは、改めてインターネットのインタラクティブ性を活用していかなければならない。

「バーチャルカンパニー」の新鮮さは、子どもの学習の成果がネット上で外部にさらされ、たくさんの人に評価される学習になった、その双方向のインタラクティブ性、対話性にあると考えている。子どもたちは、外部から得票や、送られてくるメールにより、自分のアイディアや力がどのように外部評価されているかを知り、目の色が変わった。子どもは新たな目標に目覚め、燃えに燃えて創意工夫を図るようになり、自らを育てることができたのであると思っている。

そこで、これからは、インターネットのインタラクティブ性を前提としたHP作ることが大切なのは当然である。さらに、これまでの授業が、教師と子どもの間だけで成り立ち、その成果が、外部から評価されにくかった面を反省し、インターネット等を使い、たくさんの人から評価を受けられる対話性のある授業を考えていきたい。特に、総合的な学習の展開には必要な視点であると思われる。

本校では起業家教育を「起業教育」と呼んでいる。起業家育成の教育と誤解されないため使用しているものである。