

## Mission

ウィル・シードは、世界の人々がいきいきとする場の創出と、社会的価値を追求する人材の育成を通じて、よりよい世の中の創造に貢献します。

## Domain ~2つの事業領域~

### 企業内人材開発事業

- ・人材開発プログラムの企画・開発・提供
- ・人事企画および制度設計に関するソリューション提供
- ・成長環境構築に向けた環境コンサルティングの提供

### 子ども・学校教育支援事業

- ・学校への教育コンテンツ/Webサービスの開発・提供支援
- ・企業の教育CSR/教育コンテンツの企画・監修・開発
- ・学校の総合学習支援

## 社名の由来

自らの「意志」=ウィルを持って  
主体的に考え、自分らしく生きる・・・  
そのための「きっかけ」や「気づき」「感動」という  
「種」=シードを蒔いていく。  
やがてその体験を通じて成長した子ども達の意志が  
実を結び今度は自らが社会に新たな種を蒔いていく。  
そんな循環を世の中に生み出したいという願いから  
「ウィル・シード」と名づけました。

ホームページもご覧ください

### WILLSeedホームページ

皆様と私たちの気づきや感動を  
共有したいと思いを込めました。  
<http://www.willseed.co.jp/>



### WILLSeed Kids

ゲームの得点結果や「お願いポストくん」など  
楽しいコンテンツを見ることができます。  
<http://www.willseed-kids.net/>



## いきいきゲームの実績

私たちは教育現場で多くの子ども達、先生方に接してきました。

### 国からの委託事業

【起業家教育】経済産業省「起業家教育促進事業」平成14年～18年度5年連続受託 全国95自治体の小学生～高校生に実施  
約550校の学校、約5万人の児童・生徒に実施

【キャリア教育】経済産業省「地域自律・民間活用型 キャリア教育プロジェクト」平成17年～19年度3年連続受託  
広島県三次市 全小学校・中学校を対象に実施

### 自治体・学校との取り組み

経済産業省の「起業家教育」や「キャリア教育」事業に引き続き、自治体・地域のNPO・学校より委託を受け、  
平成19年度以降、合計約33,000名(小592クラス・中431クラス・高65クラス)に実施

### 企業との取り組み

企業からの委託を受け、平成18年度以降、合計約1,400名に実施

【実施例】金融教育フェスティバル/主催:マネー情報 知るぼと金融広報中央委員会(事務局 日本銀行情報サービス局)  
岐大・十六トレーディングチャレンジプログラム/主催:十六銀行・岐阜大学(産学連携事業により、その他愛知大学などの共催)  
りゅうぎんきつすスクール/主催:琉球銀行  
キャリア教育ワークショップ/主催:EMCジャパン

この他にも、教員研修、自治体の職員研修など幅広く実施をしています

平成22年度より、ゲーム名称は、「トレーディングゲーム」から「いきいきゲーム」に変更、統一しています。  
※ゲーム名称変更に伴う、プログラム内容への変更はございません。

## その他の取り組み

### 「クルマ原体験教室」プログラムをトヨタ自動車株式会社と共同開発・監修

パソコンやテレビゲームなどのIT化が進み、リアルな体験の機会が激減している子どもたちへクルマを使った授業を開発・監修いたしました。  
小学校4年生を対象に理科の「空気と水の性質」の発展授業として、模型の車(空気エンジンカー)と実車を使って、「パワーとコントロール」を  
テーマに学習するプログラムです。

新しいスタイルの授業が全国に広がっています!

## こんな授業です

### 1.社会のしくみを体感!

教室を一つの世界と見立てて、いくつかのチーム(国)に分かれて  
シミュレーションゲームを行います。教室に広がる経済活動を通して、  
めまぐるしく動く世の中のしくみを体感することができます。

### 2.自分の可能性をキャッチ!

ゲームの展開は自分次第。自分で考え、選択し、主体的に動く。  
様々な工夫や自由な発想、創造力が試されます。  
その中から自分の得意を見つけていきます。

### 3.将来への意欲がアップ!

社会のつながりや自分を知り、そして人や社会、将来に  
対して積極的に関わろうとする姿勢を育みます。

350社以上での  
導入実績!

### 企業教育でも 実績を上げています!

企業の教育においてもゲームを活用した  
「体感型プログラム」を活用し、働く意義、  
職場での役割、仕事の進め方、チームワーク、  
コミュニケーションなど、社会や企業で  
求められる価値観を頭ではなく体で  
感じ取っていく研修を提供しています。

## この授業を体験して...



社会は一人だけで成り立たない。  
一人ひとりが得意、不得意などがあるので  
そこをお互い上手にカバーし合って  
いくことが大切だと思いました。

仕事や成功したときの喜びや、  
人と協力しあいながら、成功したときの  
達成感がわかりました。



最近あまり物事に  
関心を持てなくなっていたけど  
この授業を受けて何か気持ちが  
変わったように思えます。

自分で考え、  
みんなのために行動し、  
収入を得、全員で喜ぶ。  
HAPPYに生きたい。



いきいきゲームをしてから  
なぜか今まで以上に自分の将来つきたい仕事に  
より一層興味を持つことができました。

とにかく楽しかったです。  
こういうことは学校の勉強では  
やらないのですごくよかった。



## 経済産業省の「起業家教育促進事業」により5万人が体験

平成14年度から18年度にかけて約5万人の子どもにこの教育プログラムを実施してきました。

「働くことの意義やチームワークの大切さが学べる」「社会で生きる力が学べる」など先生・生徒から高い評価を頂くことができました。詳しくは裏面へ



# 「仕事をする」ってどんなこと? ~今日はどんな授業...?~

1日の授業の流れ

授業への心構え

導入

体感

気づき・振り返り

行動

事後学習

## 3つの約束

授業にのぞむ姿勢を確認します

### 1. 失敗おめでとう!

様々なことにチャレンジし、失敗してもそこから学んでいこう!

### 2. 答えはひとつじゃない

社会にでると答えが一つとは限らない。だから自分なりの答えを探していこう!

### 3. 得意をいかそう

自分の好きなことが得意につながるかも。今日は好きなこと、できることを見つけて自分の力を発揮しよう!

## 社会との関わり

社会との関わりを考えます。

身近な仕事について考えたり、仕事と仕事とのつながりや考え、社会をイメージします。



## いきいきゲーム

体験を通じて社会に対しての興味を喚起します。

楽しみながら、自然な形で世界経済や社会のしくみを学べる体験型のシミュレーションゲームです。ゲームには、現実社会をわかりやすく理解できる「しかけ」がたくさんついています。最小限のルールだけで、ゲームは突然始まります。すべては自分で考え、決断・行動しなければなりません。そこから生まれる豊かな発想や大胆な行動が、ゲームの行方を大きく左右します。最後まで、結果は誰にもわからない。工夫次第で逆転のチャンスはいくらでもある。まるで山あり谷ありの人生のよう。そんなダイナミズムが子どもを夢中にさせます。

### ゲームの設定

#### ■ 対抗ゲーム

動物名がついた数カ国のチームに分かれ、国対抗を行います。

#### ■ ゲームの目的

ゲーム終了時に一番お金を持っている国になること。(ゲームにおける目標設定であり、プログラム全体のねらいや目的と異なります)

#### ■ ゲームのルール

不平等な設定...それぞれの国情に合わせて紙(資源)、道具(技術力)、お金(資金)が配られます。

製品取引所で換金...指定された製品を与えられた紙、道具を使って生産し、製品取引所で換金します。

様々なハプニング...ゲーム中に様々な出来事や変化が起こります。工夫とチームワークで解決しながら進めます。

#### ■ ゲームの特徴と子どもの行動

##### ゲームの特徴

###### 先に答えを与えない

・自ら考え、行動する  
・わからないことを質問する  
・新しいことに挑戦する

##### ゲームの特徴

###### チームでの行動

・意見を出し合って決断する  
・人に接する姿勢を考える  
・自分の役割をみつける  
・ほかのチームとの関係を築く

##### ゲームの特徴

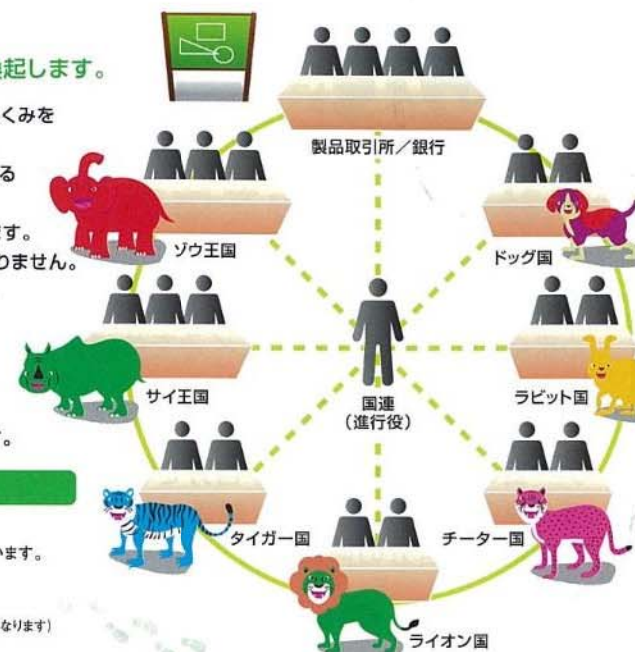
###### 不平等な初期条件

・新しいアイデアを出す  
・さまざまな工夫をする

##### ゲームの特徴

###### さまざまな状況変化

・変化に柔軟に対応する  
・情報を集める  
・最後まであきらめない



## 振り返り ~4つのポイント~

疑似体験を通じてとった自分の行動を丁寧に振り返っていきます。

### 主体的に考え、行動する

自らの意志で考え・選択することの大切さに気づかせます。その中から自分の強みや弱みの理解を促します。

### 人との関係性を意識する

自己理解・他者理解を通じて、スキルとしてのコミュニケーションの難しさ、大切さを考えさせます。

### 社会の中での自分の位置を認識する

「自分にも役割がある」ことを認識し、将来社会にどう関わっていくのかを考えるきっかけを与えます。

### 新しい価値を創造・提供しようとする

自由な発想やさまざまな工夫によって、より良い結果をだそうという意欲を引き出します。

振り返りでは「自己診断」を活用することによって自分の志向や特徴を把握することを支援していきます。



## 未来ノート



いきいきゲーム STAIR!!

1 不平等から始まります



**Key=全てが違う**  
色々な違いを分析し自ら考え選び、どんな条件でも頑張ることの大切さを学びます。

2 交渉などコミュニケーションなしでは進みません



**Key=情報収集&工夫**  
情報収集や状況判断をすること、知恵を絞って工夫することの大切さを学びます。  
**Key=交渉&コミュニケーション**  
人と関わる上で大切なコミュニケーション方法や姿勢について、またWin-Win思考の大切さを学びます。

3 いつ何が起るかわかりません



**Key=スピーディーな判断&対応**  
激変する環境にどう対応するか、冷静さや判断力、行動力の大切さを学びます。

4 チームでの協力が重要です



**Key=チームワーク&チャレンジ**  
計画を立て、チームワークで進めることの大切さとチャレンジすることの素晴らしさを学びます。

5 失敗が成功の糧になります



**Key=PDCA**  
ゲームを通して、失敗を次の成功につなげるためのサイクルについて学びます。  
※PDCA: 効率的な仕事の進め方 (PLAN-DO-CHECK-ACTサイクル)

## ~ 授業を終えて ~

先生方・保護者の方からの感想

**先生方の感想**

- ・クラス内でのコミュニケーションがとれるようになった。
- ・最後まであきらめず、力を発揮しようと取り組んでいた。
- ・子どもたちが自ら考え、人と関わりを持つようだった。
- ・通常の授業では触れる機会のない価値に多く接し、貴重な時間を過ごせた。

**保護者の方の感想**

- ・自分たちでよく考え、次に活かそうとしていた。
- ・みんなまとまって、一生懸命最後まで取り組んでいたのが良かった。
- ・それぞれがしっかり仕事をして(なにもしていない子はなかった)、イキイキした様子だった。
- ・得意なことによって一生懸命取り組む機会は以外と少ないため、今日の授業が自信につながる気がする。

**事後学習**  
教室で学んだ「仕事」を身近な大人たちがどのように行っているかを見たり、聞いたりして学ぶ機会、あるいは実際の社会で仕事を体験する支援も展開しています。  
例) 職業人インタビュー、職場体験活動等