

平成29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

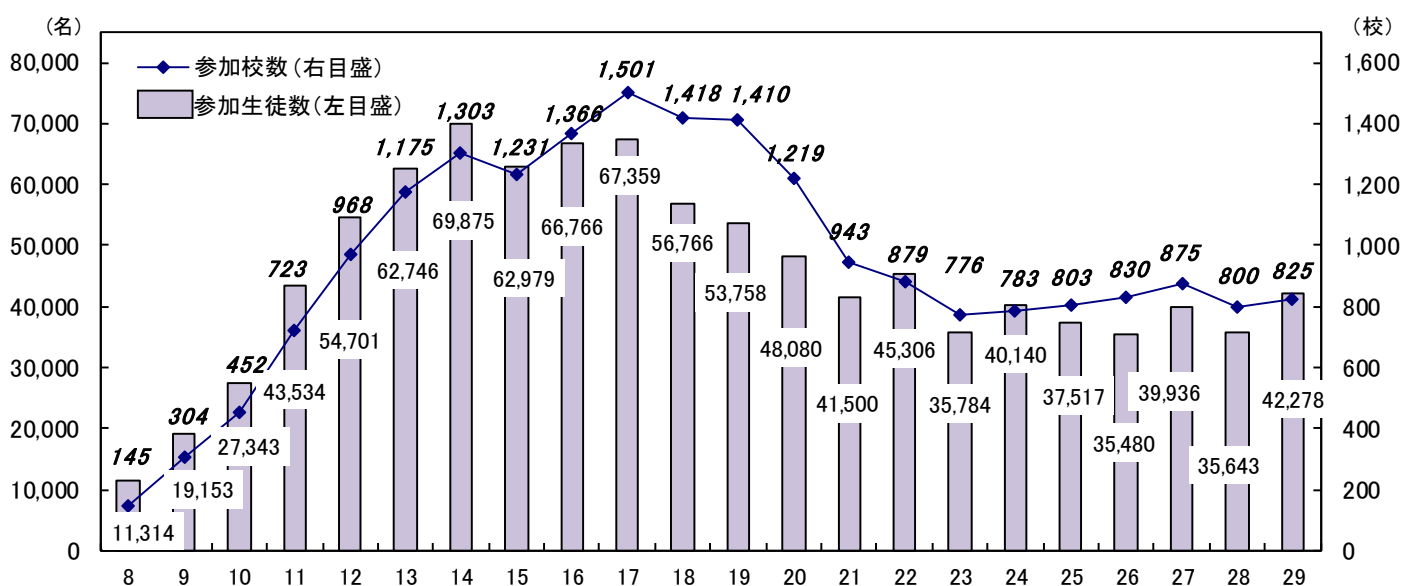
(1) 参加校数・参加生徒数など

平成29年度の合計参加校数は前年度（800校）から増加し、全国で825校となった。参加人数についても前年度（35,643人）から増加し、42,278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29年4月10日～8月10日)	236	12,760
秋季 (平成29年8月21日～12月22日)	362	19,241
冬季 (平成30年1月9日～2月28日)	227	10,277
総合計	825	42,278

(第1図) 参加校数・参加生徒数の推移



平成

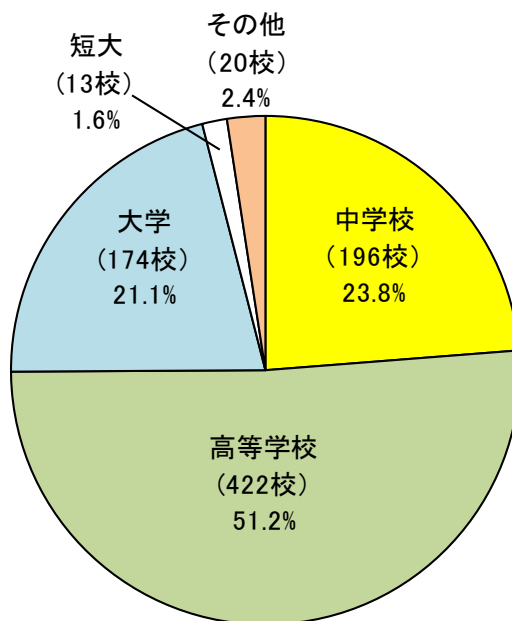
※1 平成14年度以降はインターネット方式が併行導入されたため、従来方式のマークシート方式と合算した数値となっている。

※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（825校）の内訳は、高等学校51.2%（422校）と最も多く、次いで中学校が23.8%（196校）、大学21.1%（174校）、短大1.6%（13校）、その他の学校等が2.4%（20校）であった。

前年度と比べて、中学校が3校、高等学校が33校増加した。また、期間別の参加校数の内訳は、春季28.6%（236校）、秋季43.9%（362校）、冬季27.5%（227校）となっている。

（第2図）参加校（825校）の内訳



（2）売買の傾向

平成29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位ソフトバンクグループ、3位ソニー、4位トヨタ自動車、5位オリエンタルランド、6位セブン&アイ・ホールディングス、7位LINE、8位楽天、9位森永製菓、10位タカラトミーの順となった。

例年通り、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27年度	平成28年度	平成29年度
1位	トヨタ自動車	任天堂	任天堂
2位	セブン&アイ・ホールディングス	トヨタ自動車	ソフトバンクグループ
3位	オリエンタルランド	ソニー	ソニー
4位	ソフトバンクグループ	セブン&アイ・ホールディングス	トヨタ自動車
5位	任天堂	ソフトバンクグループ	オリエンタルランド
6位	ソニー	明治ホールディングス	セブン&アイ・ホールディングス
7位	イオン	東宝	LINE
8位	ローソン	オリエンタルランド	楽天
9位	日本航空	日本航空	森永製菓
10位	アサヒグループホールディングス	イオン	タカラトミー

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。

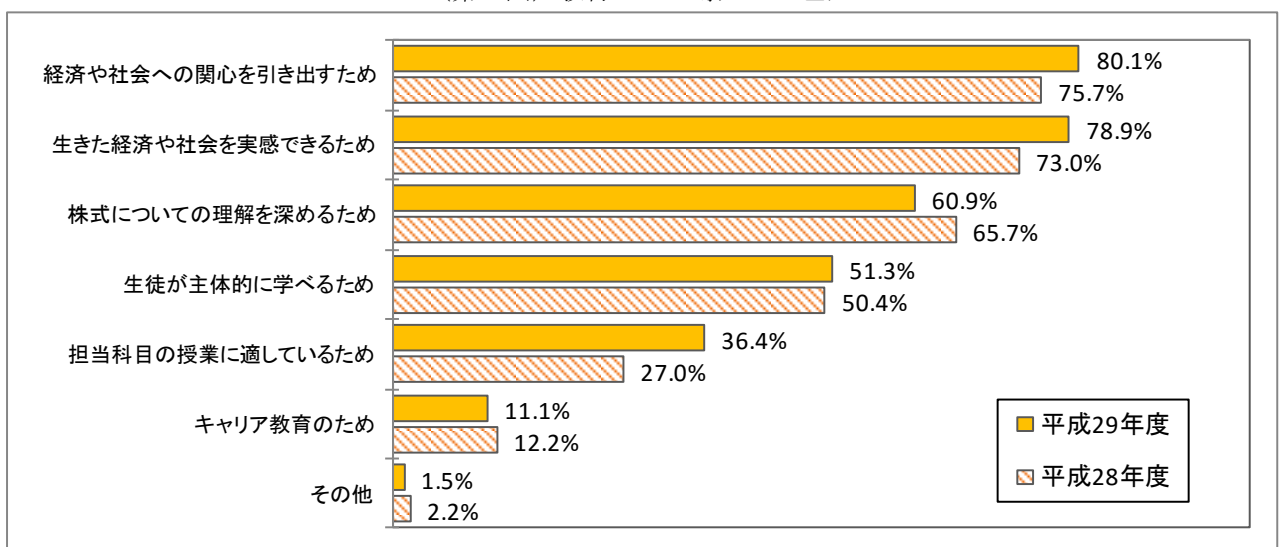
平成29年度は261校（中学校72校、高等学校133校、大学その他56校）から回答を得た。回答内容等の詳細については、以下のとおりである。

（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80.1%（209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」78.9%（206校）、「株式についての理解を深めるため」60.9%（159校）の順となっている。そのほかでは、「深い学びと協働的な学びに適しているため」、「経済の動きを株式の売買を通して考えさせたかったため」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）

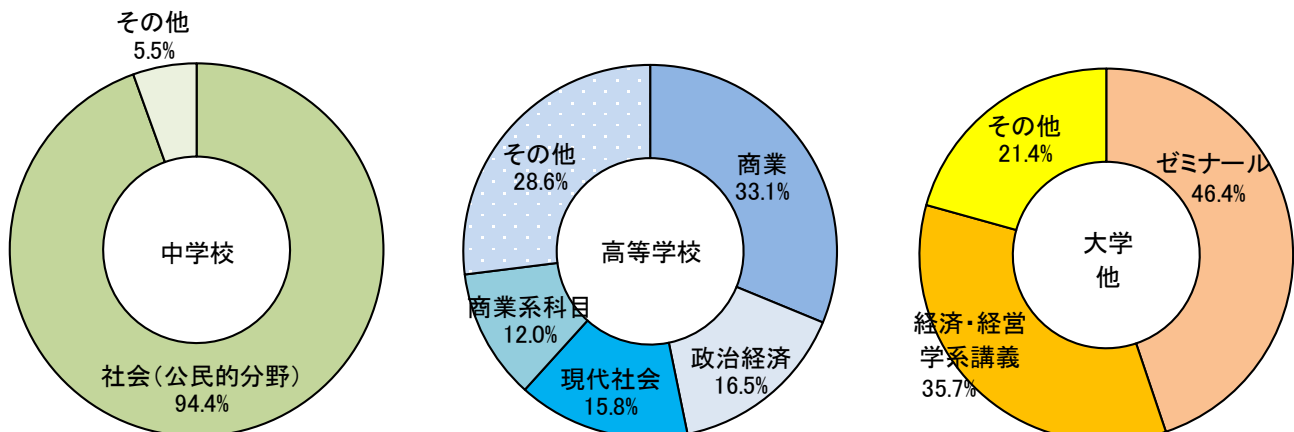
実施した授業科目について尋ねたところ、中学校では、ほとんどが「社会（公民分野）」94.4%（68校）で実施していた。

一方、高等学校では、「商業」の授業での実施が33.1%（44校）と最も多く、次いで、「政治・経済」が16.5%（22校）、「現代社会」が15.8%（21校）となった。

大学その他では、全体の46.4%（26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35.7%（20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

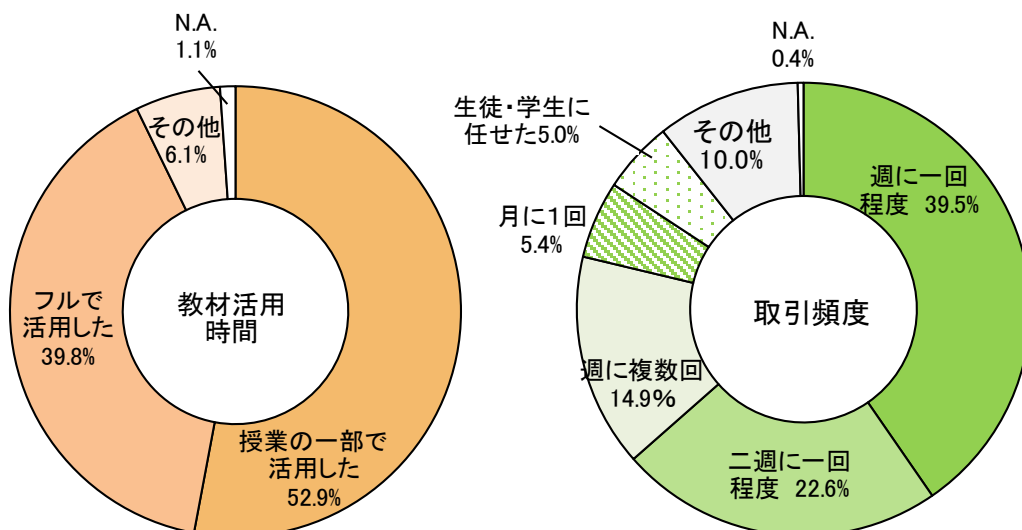


(3) 株式学習ゲームの活用時間と取引頻度について

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 52.9% (138 校)、次いで「授業時間を全て活用した」との回答が 39.8% (104 校) となった。そのほかの回答として「初回は授業全体、それ以降は 20 分程度」、「夏休み課題とした」などがあった。

また、取引頻度については、「週に一回程度」が 39.5% (103 校) と最も多く、次いで「二週間に一回程度」が 22.6% (59 校)、「週に複数回」が 14.9% (39 校)、「月に一回程度」5.4% (14 校)、「生徒・学生に任せた」5.0% (13 校) となった。

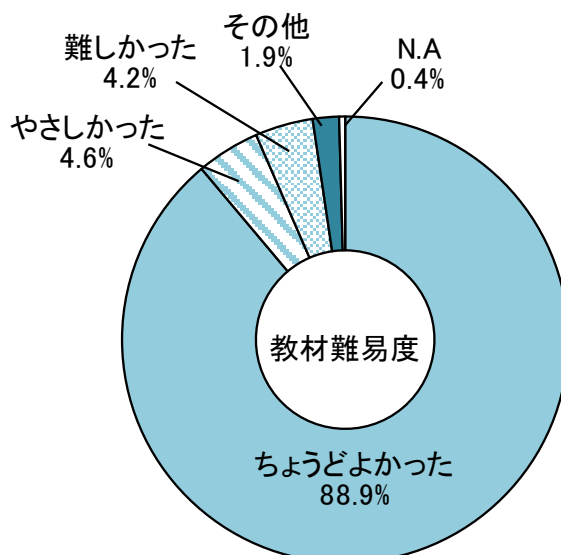
(第5図) 株式学習ゲームの活用時間と取引頻度



(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 88.9% (232 校) と最も多かったが、「難しかった」と答えた学校も 4.2% (11 校) あった。難しかったと答えた学校の内訳は中学校 3 校、高等学校 6 校、大学 1 校、短期大学 1 校であり、具体的な理由として「株式を選ぶポイントを理解させるのが少し難しかった」、「株価変動の理由を考察したり、世の中の動きから推察することが難しい」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 4.6% (12 校) あった。

(第6図) 株式学習ゲームの難易度について

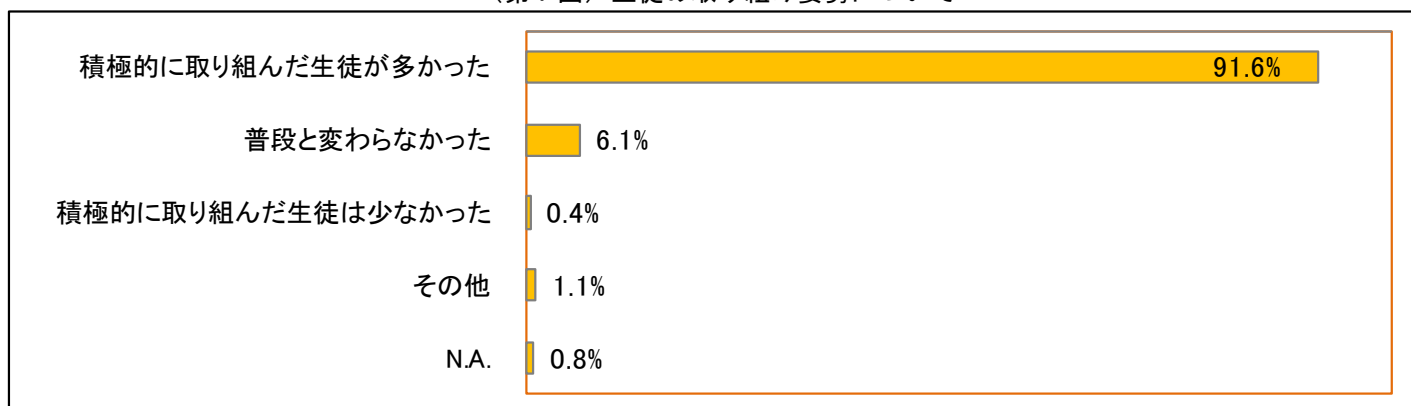


(5) 生徒の取り組み姿勢について（複数回答）

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多かった」が最も多く91.6%（239校）であった。以下「普段と変わらなかった」6.1%（16校）と続き、「積極的に取り組んだ生徒は少なかった」0.4%（1校）であった。

「積極的に取り組んだ生徒が多かった」理由としては、「生徒がいろいろな情報を材料にして、自らの判断で売買する事ができるから」、「株価が変動することに興味を示す生徒が多く、時事の経済ニュースに対しての反応も良かった」といったことが挙げられた。

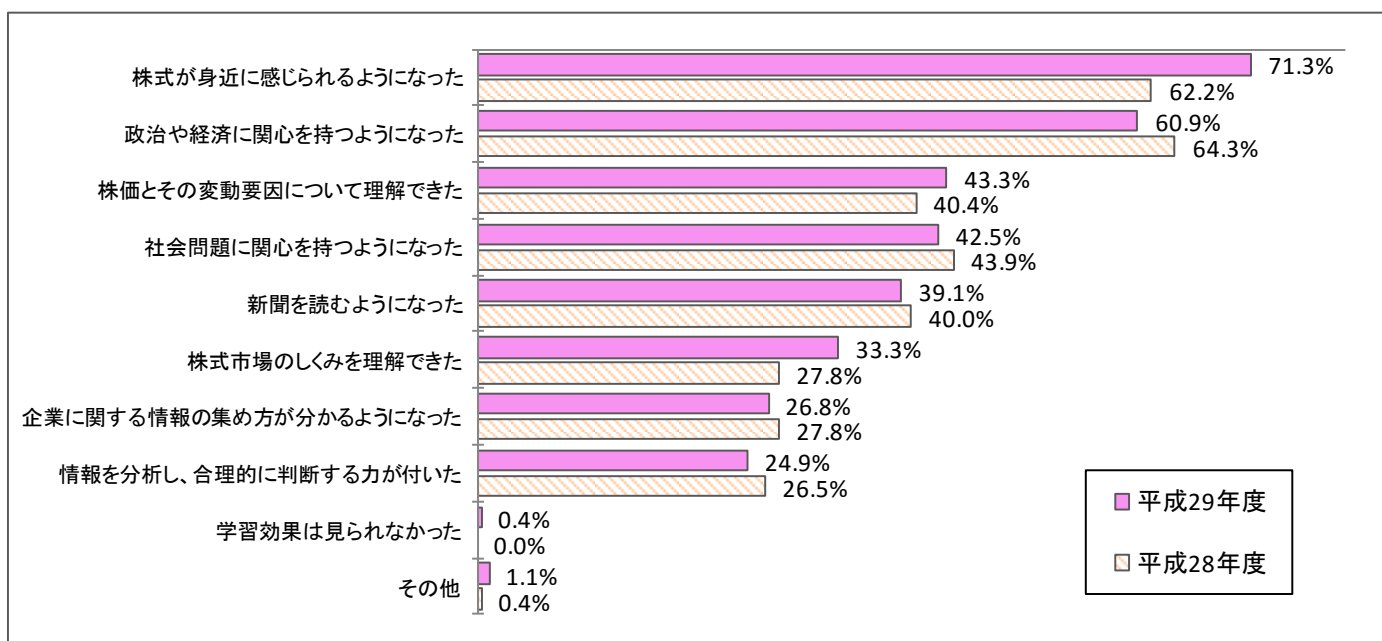
(第7図) 生徒の取り組み姿勢について



(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、「株式が身近に感じられるようになった」71.3%（186校）が最も多く、以下、「政治や経済に関心を持つようになった」60.9%（159校）、「株価とその変動要因について理解できた」43.3%（113校）と続いた。また、「社会問題に関心を持つようになった」42.5%（111校）、「新聞（株式欄、政治・経済面、社会面）を読むようになった」39.1%（102校）、「株式市場の仕組みを理解できた」33.3%（87校）などの回答があった。そのほかに、「生徒から時事問題についての話題が出るようになってきた」、「株式投資の難しさを感じる学生が多かった」、「プレゼン能力が鍛えられた」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



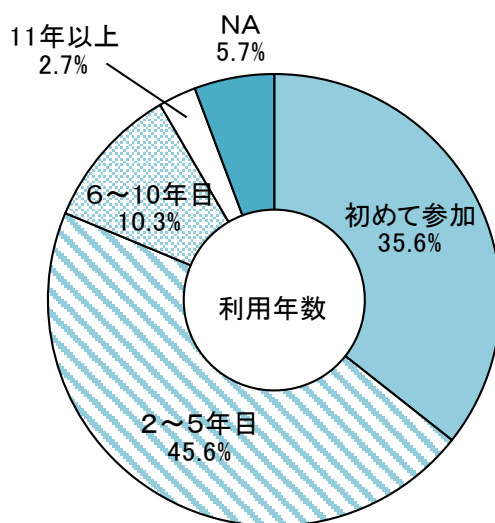
(7) 提供教材以外に利用した教材等について(複数回答)

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36校、「ホームページ(ヤフーフイナンス・日本経済新聞のWebサイト等)」が20校、「自作プリント」が19校、「会社四季報」が8校、「業界地図」が6校、「雑誌・書籍等」が5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35.6%(93校)、「2~5年」が45.6%(119校)、「6~10年」が10.3%(27校)、「11年以上」が2.7%(7校)であった。

(第10図) 株式学習ゲームの利用年数について

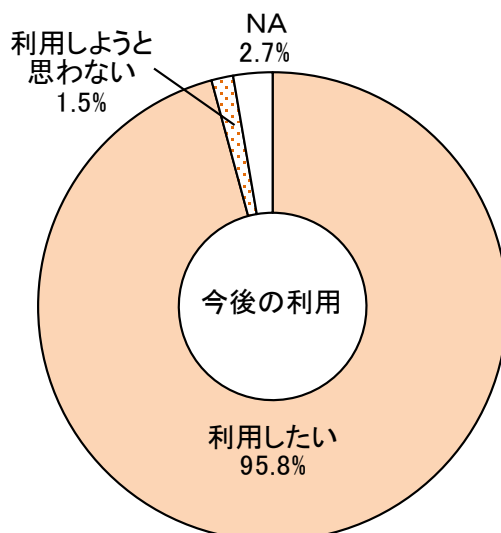


(9) 今後の参加予定について

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95.8%(250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%(4校)あり、その理由としては「教材としては優れているが、システムや機能的にはトレダビなどを工夫して使った方が良いと感じた」、「年間計画の中で効果的に組み込めないから」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：261校中142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、「今までよりも新聞を読んだり、ニュースを見たりするようになった」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、「社会・経済の動きと株価が密接に関係していることが分かった」、「株取引がギャンブルではないことが分かった」、「会社分析・業界分析のやり方が分かって良かった」などの回答が寄せられた一方で、「株式投資は難しいと思った」、「予想(分析)する難しさを知った」痛い目を見る事が分かった」という感想もあった。

（以下、主な感想等【一部抜粋・修正】）

- ・ ニュースを見て株価が動くとしたらと考えるようになり、経済分野にも耳を傾けるようになった。
- ・ 株を売るタイミングの見極めが難しく、日々の新聞、ニュースに関心を持つようになった。
- ・ 世の中の流れを以前より気にするようになった。
- ・ お金には旅をさせる(運用)することが必要だと分かった。
- ・ 模擬取引で失敗してもいいので、気軽に取り組めた。
- ・ 株は、社会を支える重要な働きをしていて、身近な存在でもあると分かり、貴重な体験ができた。
- ・ 特にキャリア関係に興味を向けることができた。
- ・ 色々なことに興味関心を持てる社会人になりたいと思った。
- ・ 商業系を学んだ集大成として非常に良い学習ができた。

（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)
新聞やニュースに関心を持つようになった	54
株式（投資）が身近に感じられるようになった	30
リアリティがあって面白かった	27
社会の変化と株価の連動を感じることができた	24
自ら進んで学習できた	20
株式の仕組みが分かった	17
将来実際に株式投資をしたいと思った	15
就職活動に役立つと感じた	10
株式投資は銘柄選びなどが難しかった	10
貴重な体験ができた	7
もっと長期間の取引がしたかった	5

Ⅱ. 教員の授業での工夫やアレンジなど（自由記入：261校中106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、「実際の新聞の経済欄や社会の出来事などを紹介するようにした。」「プリントを作成し、知識の確認と振り返りをした」「中間発表会や最終発表会を取り入れ、株の売買の理由や社会の動向について意見をまとめ発表する機会を設けた」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、東京証券取引所や銀行等の講師派遣を活用するケースも見られた。そのほか、自班と他班の投資行動を比較しやすいなどの理由から、身近なところで調査しやすく見えやすい食品関係の企業に限って投資させたり、生徒の興味・関心を高めるため、定期的に印刷して学年の掲示板にランキングとして掲示した学校もあった。

（以下、主な工夫等【一部抜粋・修正】）

- ・当日の日経新聞を配り、新聞の読み方や経済の動きを説明しながら進めた。
- ・なぜその銘柄を買うのかなど、考えたプロセスを評価するように努めた。
- ・日々の株価と関連するニュースなどを記録するプリントを作成し配布した。
- ・就活の企業研究を見据え、株の売買による利益を第一目的とせず、事業内容や成長・期待の点を重視させた。
- ・順位表を毎日掲示し、その横に経済に関する新聞記事の掲示もした。
- ・投資判断する上で各自に当該企業の分析資料等を作成させた。投資資金が1000万までとなっているが、指導上、分散投資を体験させるために、4月はいくらまで、5月はいくらまでと追加投資資金額に制限をつけた。
- ・株式の仕組みについての学習時間を、標準時間より多く使った。
- ・（教員）自身もチーム登録し、生徒たちに刺激を与えるよう工夫した。

（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)
企業研究（CSR・ニュース・企業見学等）	15
時事問題（新聞、テレビのニュース、インターネット等）を取り上げた	12
売買理由を明確にさせる	12
オリジナルのプリント等を使用した	11
取引結果や順位を掲示した	8
購入の条件を追加した（分散投資を行う等）	8
レポートの提出を求めた	6
株式や株式会社に関する講義を行った	6
プレゼンテーションを行わせた	5
スマートフォンやタブレット等を活用した	5
売買結果を記録させた	4

以上