

27 マネジメントゲームを活用した実践教育の取り組み

■ 農業大学校担い手養成科2年生 ■

(農業経営課 大西智司)

●対象の概要

農業大学校の学生は、次代の農業を担い、本県農業の振興に指導的役割を果たす人材として期待されている。

担い手養成科2年生(39名)は、基本学習期間が終了し、基本学習と体験学習をもとに自ら研究課題を設定し、自主的に実験、調査研究活動を行っている。

そのため、技術力と経営感覚の向上を目的とした実践的な教育内容が重要となっている。

●課題を取り上げた理由

農業大学校では、経営能力を養う実践教育を行うため、様々なカリキュラムが組み立てられているが、経営管理の実践的な機会は少ない。

それを補う実践教育の手法として、体験学習があり、経営能力を養うためのマネジメントゲーム(以下、MGとする)もそのひとつである。MGは会社等の経営をモデル化したシミュレーションゲームのことであり、大学・企業などで開発され経営管理研修で幅広く取り入れられている。

平成25年度から始まった「アグリビジネス・マーケティング演習」で学生の経営管理能力向上を目的として、MGを活用して講義(演習)の充実を図ることとした。

●普及活動の経過

1 演習の全体計画

以下の3種類の農業関係MGを体験し、農業経営の意思決定に関わる判断力、先見力、計数管理、さらにはプレゼンテーション能力を養うことを目標とした。

- ・農業版ビジネスゲーム(以下、ABG21とする)
- ・愛知農総試ファームマネジメントゲーム:通称「経営道場」(以下、FMGとする)

・貿易ゲーム

2 演習スケジュール(3時間×8回)

1) 第1回、第2回、第3回: ABG21

ゲームの説明、実施、評価、各グループ経営戦略の発表

2) 第4回、第5回、第6回: FMG

ゲームの体験、農業簿記の解説、決算書の発表

3) 第7回、第8回: 貿易ゲーム

グループでゲームの体験、ゲーム後の振り返りで、自分の強み・弱みを知り、発表

3 各MGの演習概要

1) ABG

グループ討議により、意思決定における経営分析の重要性を学ぶ。財務諸表を作成することの理解を深める。

各グループで農産物の生産量・販売単価、資材購入、技術研修費の意思決定を行う。トマト栽培を想定した法人経営を他社と競合しながら売上や所得を競うゲームである。

意思決定の説明と業績結果については、株主総会の形でプレゼンテーションさせる。

法人名定額(全角5文字)	
農業法人A	はた農園
農業法人B	さぬろ
農業法人C	わら
農業法人D	農大造園

初期現金残高(円)	5,000,000
初期材料残高(円)	0
資本金(円)	5,000,000
材料単価(円)	100,000
販売単価上限(円)	300,000

重みづけ係数	
販売単価効果(%)	40
技術研修費効果(%)	60

	材料単価(円)	マーケットの規模(トン)
第I期		360
第II期		400
第III期		240
第IV期		360

雇用労力(人)	3
1人あたりの給料(円/期)	1,000,000

地代等(円/期)	800,000
----------	---------

借付金利率(円)	500,000
支払利息率(%/期)	6

▶ 配布資料(グループ用) / A社 / B社 / C社 / D社 / 企業別業績表 / 意思決定パターン

ABG21の経営環境条件の画面例

他のグループには自由に質問、意見をさせ、発表の仕方や内容を「プレゼンテーション評価表」に記入させる。

2) FMG (経営道場)

パソコン上で設定した作付け計画に基づき日常業務(資材購入・投入、農産物販売、簿記等)シミュレーションを行う。

シミュレーション終了後、財務諸表を印刷して自分の経営上の問題点などを分析させる。



予定表と経営管理項目の確認画面



作付計画の画面例

販売実績	地区市場	数量	金額	販路市場	数量	金額	業者	数量	金額	合計	数量	金額
作物A	国産	9	800	6,340	1,000,000							
作物A	国産	1,828	182,800			34	3,060	1,862	186,860			
作物B	国産	10,158	2,031,740	3,010	876,000	848	61,620	14,016	2,908,360			
作物C	国産	1,670	810,200	5,528	1,212,960	98	18,620	7,196	1,651,180			
作物D	国産	8,000	1,895,000	2,910	676,000	845	212,850	8,945	2,772,850			
作物E	国産	17,000	1,895,000	1,931	171,200	98	18,620	19,929	2,176,840			
作物F	国産	11,008	1,567,960	8,825	988,500	332	30,590	9,207	1,018,080			
作物F	国産			4,019	777,360	17	2,720	16,429	2,287,446			
作物F	国産	147	24,880	1,385	186,200	66	13,780	1,610	204,860			
合計		45,908	7,856,950	88,229	5,389,116	8,860	518,950	89,737	14,212,855			

販売実績(出荷先別の仕切書)の印刷例

3) 貿易ゲーム

世界の貿易を疑似体験することで、世界経済の基本的な仕組み、自由貿易の問題点、南北格差・環境問題のあり方を理解することができる。

紙とはさみの簡単な道具でゲームが可能なことと他のグループとの交渉等から意思疎通の重要性も学べる。

●普及活動の成果

1 ABG21による意思決定能力向上

学生の感想は、「会社経営の難しさが実感できた」「グループ内での意思決定の難しさと積極的に参加をすれば基礎的な経営について楽しく学べる」などがあつた。

2 FMGによる経営管理の理解

学生からは「簿記講義では十分理解できなかった経営管理に対する理解が深まった」との感想もあつた。これは、学生自らが実施し、体験した経営を題材にすることで、経営管理についての理解を深めることができたと思われる。

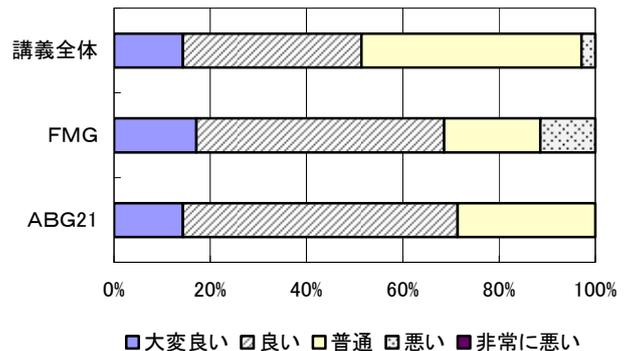


図-1 農大生の講義内容評価(5段階評価)

●今後の普及活動の課題

農大生を対象としたMGの活用であったが、農業者への経営管理研修の手法として利用の可能性が十分ある。特に新規就農者などには効果的と思われる。

しかしながら、現実の複雑な経営環境を十分表現できていない。また、現実近づけるとゲームの構造が複雑になり、理解する時間が必要となるといった反面もある。

そのため、参加者によっては、運営方法やゲームの前提条件の設定、補助教材の準備などを考慮することも必要である。