

学校地域WIN-WINプロジェクト プログラムシート

会社名	SMBCコンシューマーファイナンス株式会社		
プログラム名	～ゲームで学ぶ～クエスト・オブ・ファイナンス～勇者の武器はお金の知識～		
対象生徒	小学校高学年以上		
プログラムの所要時間 実施場面	50分（うちゲーム所要時間35分） 授業・学校行事・学年行事		
プログラムのねらい			
<p>■お金に関する正しい知識と判断力を身につける支援をいたします。</p> <p>■ゲーム攻略を目指す中で経験したお金にまつわる成功体験・失敗体験が現実世界での金融リテラシーの向上につながります。</p>			
プログラムの内容			
<p>現実起こりうるお金に関する出来事をゲームの中で疑似体験することで、金融リテラシーの必要性を実感してほしいと考え、教育のプロ・正頭英和先生、日本で最初のプロマインクラフター・タツナミシュウイチ先生、株式会社SCRAPとともに教材を開発いたしました。</p> <p>【ゲーム内容】 100コインを集めた勇者のみが伝説の剣を引き抜ける。 村人の困りごとを解決したり、賢く売り買いしたり…、さまざまなクエストをクリアしてお金を集めよう！ 時間内に100コインを集め、魔王を倒すことができるのか！？</p> <p>【クエスト例】 ◇お金を稼ぐ：森を更地にするクエスト／素材の買取強化クエスト等 ◇投資詐欺：値上がり間違いなしのチューリップ株クエスト等 ◇知識に投資する：お墨付きのお宝買い取りクエスト／伝説の四秘宝を探していますクエスト等（お宝図鑑を購入して各種クエストに挑みます）</p> <p>※当プログラムは、SMBCグループがMinecraftを利用し、公開しているものです。 ※MinecraftはMicrosoft社の商標です。また、本データはMicrosoft社及びMinecraft開発社のMojangStudiosの承認を得ているものではなく、公式として提供するものではありません。</p>			
学校側へご提供いただけるもの			
<p>■クエスト・オブ・ファイナンスのワールド／導入教材／オープニング・エンディング動画等</p> <p>■各種マニュアル</p>			
学校側に整えてもらいたい設備・環境			
■Minecraft Educationを使用できる端末			
学校側への依頼事項			
<p>■ゲーム、マニュアルのダウンロード</p> <p>■所要時間は必要に応じて相談可能</p>			
企業のWIN			
■健全なコンシューマーファイナンス市場の形成			
学校のWIN			
<p>■金融知識の取得</p> <p>■金融リテラシー検定の無料受検（セミナー受講先に限る）</p>			
学校負担費用	ダウンロード無料（別途ライセンス契約・通信費は学校負担）		
連絡先	部署名	SMBCコンシューマーファイナンス（株） 東京お客様サービスプラザ	
	担当者	辻谷	WEB https://www.promise-plaza.com/
	電話	03-6877-4856	e-mail plaza.tokyo@promise.co.jp