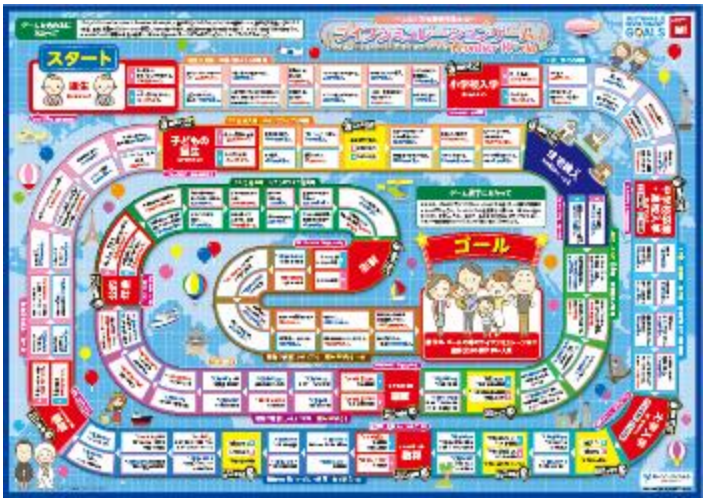
ライフシミュレーションゲーム　Frontier World　No.1

第一フロンティア生命は、SDGs（持続可能な開発目標）の達成への貢献として「金融リテラシー教育」に取り組んでおり、その一環として「ライフシミュレーションゲーム Frontier World」を開発しました。



2020.1.16 姫路市立高岡小学校でのトライアル研修

◆ご当地スポット【ボード版】
各地域の「世界遺産」や「観光地」などを設定できるため、地域に根付いたゲームとして遊んでいただけます。

このゲームは、入学・就職などのライフイベントごとに「選択カード」によって「人生の選択」を行いマスを進めていくボードゲームです。ゲームを通じて、人生におけるさまざまなお金の収入・支出を学べるとともに、円・ドルの交換といった為替要素もあるため「金基礎知識」も楽しみながら学べる内容となっています。既に一部の地域で本ゲームを活用した授業を実施しております。コロナ禍において十分に配慮した対応を行いつつ、今後は、全国の自治体、教育機関、金融機関等と連携しながら子どもから大人まで幅広く学びの機会を提供することで、「金融リテラシー教育」をさらに進めていきます。

～ＳＤＧｓの達成への貢献　金融リテラシー教育の推進～

「ライフシミュレーションゲーム Frontier World」ＰＣ(ＷＥＢ)版

■ICTを活用した「金融リテラシー教育」の実現

学校教育におけるICT活用が推進される中＊１、インフラ面の整備と合わせて質の高い教育コンテンツが求められており、今般、新たに開発した「ライフシミュレーションゲームFrontier World」PC(WEB)版は教育コンテンツとして幅広くご活用いただくことができます。

＊12019年12月に文部科学省が発表した「GIGAスクール構想」（GIGA = Global and Innovation Gateway for Allの略）では、「1人1台端末と、高速大容量の通信ネットワークを一体的に整備することで、特別な支援を必要とする子供を含め、多様な子供たちを誰一人取り残すことなく、公正に個別最適化され、資質・能力が一層確実に育成できる教育環境を実現する」ことを目指しています。

■「オンライン」と「オフライン」の特徴を活かした金融リテラシー教育

2020年7月より全国展開を開始した、ボードゲーム版の「ライフシミュレーションゲームFrontier World」を、今般新たにPC(WEB)版として開発しました。PC(WEB)版（オンライン）では、場所を選ばずに仲間や家族とゲームを共有することができ、また従来型のボードゲーム版（オフライン）では、プレイヤー同士が対面でゲームを進めることができるなど、それぞれの特徴があります。

■授業・研修について

対象	小学生(高学年)、中学生、高校生、大学生、新社会人
学習テーマ	金融リテラシー
プレーヤー数	(１～５名) × ボード数　＊ＷＥＢ版では、最大４０人（５人×８ルーム）
所要時間	20分～45分　＊プレーヤー数により時間を要します。
活用の場	学生：家庭科、社会(公民的分野)、政治・経済、総合的な学習の時間 新社会人：新入研修　＊新入行員研修(金融機関)

■参考事例について

2020.1.16　姫路市立高岡小学校
総合社会の５・６時間目を使って、
ゲームに挑戦しました。

2020.10.12　高砂市立伊保南小学校
コロナ禍、体育館を活用して、
１ボードゲームに４人で取組む

2020.12.1　稲美町立母里小学校
ゲーム開始前、ルールを確認です。

2020.10.23　奈良大学付属高校
ゲーム終了後は、ライフプランにあわせた金融教育を実施しました。

2020.10.28　甲南高等学校・ボランティア委員会
芦屋教育委員会「こどもキッズスクエア」の
一環で、取組しました。

2020.11.6　近畿大学 経営学部
コロナ禍、リアル授業参加の生徒達

2020.7.19 オンライン教室
ZOOMを活用して

2020.11.16　伊予銀行
新入行員向け研修

2020.12.24 姫路市立勝原小学校
初のＰＣ版(ＷＥＢ版)授業

■お礼の手紙　～稲美町立母里小学校45人の生徒から～

今日は、いろいろお話をしてくださりありがとうございました。・・・いろいろな人生の中で、お金が増えたり減ったりといろんな道があることがわかりました。大人になってくると「家を買う」などの大きな出来事がおこっていました。・・・・・・・お母さんやお父さんが働いているからあるものなので、こうやって生活できていることに感謝したいです。・・・・お金について改めて考えるきかいだったので今日のことを忘れずに生活したいです。

今日は金融教育をしてくださりありがとうございました。国がつくった17の目標(ＳＤＧｓ)について学校で習ったけど今日改めて考えてみると、この目標すべてを達成するのはとても難しいことだと思いました。・・・・・・・・・ゲームの終わりに班ごとの合計金額をみてみると・・・５倍以上の差がありました。なので、このことを生かしてお金の使いかたについてはしっかり考えていこうと思いました。今日は本当にありがとうございました。

■（参考）ライフシミュレーションゲームに関する以下のお知らせ・ニュースリリースを当社ホームページ上で掲載しています。
2020年12月24日：～SDGs達成への貢献金融リテラシー教育の推進～
「ライフシミュレーションゲームFrontier World」PC(WEB)版の取扱い開始
2020年11月11日：兵庫県と第一生命との包括連携協定への協働参画
2020年11月02日：芦屋市と第一生命との包括連携協定への協働参画について
2020年07月07日: ～SDGs(持続可能な開発目標)達成への貢献～
「ライフシミュレーションゲームFrontier World」の全国展開
2020年01月31日: 第一生命グループと姫路市との包括連携協定の締結

授業のご相談・ご要望につきましては、
以下連絡先までお気軽にご連絡ください。

【お問い合せ】企画総務部（松尾）
ＴＥＬ070―7797-4459

ライフシミュレーションゲーム　Frontier World　No.2

ボードゲーム版

PC(WEB)版

ジャーニーマップ編

「ライフシミュレーションゲーム Frontier World」のポイント

❶学びのルール
・「選択カード」による「人生の選択」ができます。
・「進行カード」によるポイントを還元できます。
・円・ドルの交換といった為替要素を盛り込んでいます。

❷ご当地スポット（ボード版）
地域に根付いたゲームとして遊びながら学べます。

❸「NISA」「iDeCo」
マスのライフイベントに入っています。

❹キャリア教育
将来の夢（なりたいもの・ほしいもの）などのエピソードをマスに盛り込んでいるためキャリア教育にも使えます。

❺金融教育資料の提供　【対象】:高校生・大学生・一般
ゲームのライフサイクルにそった資料で、「金融基礎知識」・「資産形成」の受講もできます。

【ジャーニーマップ編について】
誕生・入学・就職・結婚・退職・終活など、人生のターニングポイントにおける出来事を選択または自分自身で入力することで、『自分史』を作る機能です。

【ジャーニーマップ編の活用例】

＜学生対象＞キャリア教育への活用 従来の「ライフシミュレーションゲーム Frontier World」で体験できる、各年代のお金の出入りや、為替・年金などの学習に加えて、人生のターニングポイントで「自分の未来」について考え「未来予想図」を完成していきます。その「未来予想図」をもとに、「これから何を目標に学ぶのか？」「未来の為にどのくらいお金が必要になるのか？」など、具体的に将来について考える「キャリア教育」への活用が期待できます。

＜ミドル層以上対象＞脳の活性化・レクリエーションへの活用 カードゲームは、高齢者の介護現場などでリハビリテーションの一環として広く利用され、ゲームを通して他者と交流することなどが、認知症予防に効果的なアクティビティとして注目されています。ゲームの中の人生のターニングポイントで自分自身の思い出を回想することで、当時の記憶や感情をよみがえらせることができ、心身を活性化させる楽しいレクリエーションとして活用いただけます。

未来の自分について考える機会になります！

お問い合わせ　企画総務部　松尾　070-7797-4459

ライフシミュレーションゲーム　Frontier World No.2

2021年度　出前授業の様子
（2021/1～2021/12）

ボードゲーム版

柏市夏休み教室(千葉県)

八幡小学校(兵庫県)

友和小学校(広島県)

旭中学校(栃木県)

広嶺中学校(兵庫県)

尾道商業高等学校(広島県)

姫路高等学校(兵庫県)

広島工業高校(広島県)

相生産業高校(兵庫県)

甲南女子大学(兵庫県)

佐賀大学(佐賀県)

滝沢市アマタースタディ(岩手県)

PC(WEB)版

家島小学校(兵庫県)

朝日小学校(愛知県)

海田東小学校(広島県)

犬山中学校(愛知県)

八下中学校(大阪府)

三原高等学校(広島県)

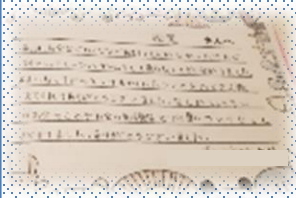
鳴滝高等学校(長崎県)

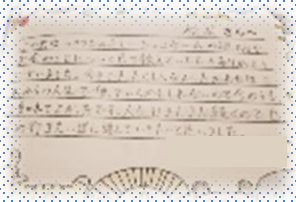
神戸国際大学(兵庫県)

ライフシミュレーションゲーム　Frontier World No.2

姫路市より感謝状（兵庫県）

御国野小学校(兵庫県)よりお礼の手紙



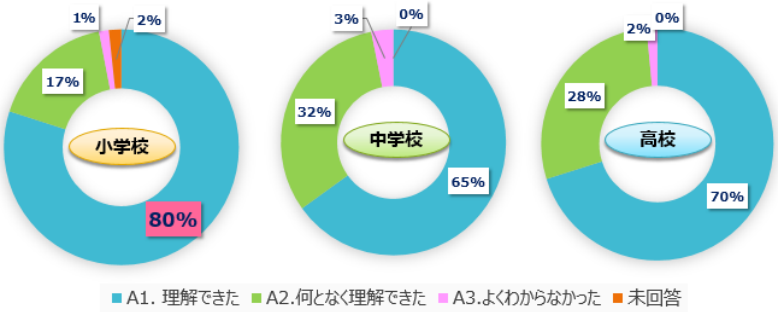


私はお金のことなどあまりじしんがなかったけれど ライフシミュレーションゲームをして色々なことがわかりました。大人になってからとってもやくにたつことをたくさん教えてくれてありがとうございました。なんかしょうらいのお金の知識などが身についてじしんがもてました。ありがとうございました。

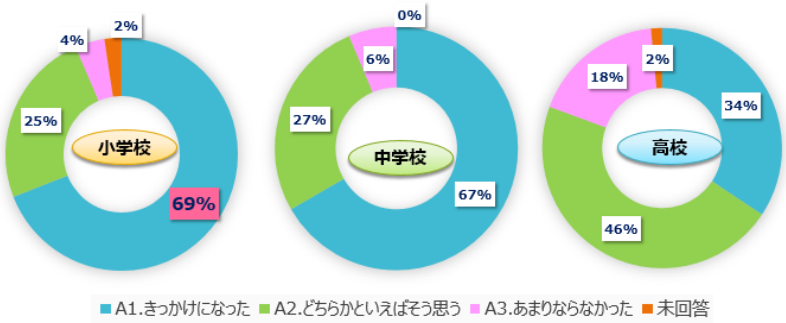
この前はライフシミュレーションゲームの説明やお金のことについて色々教えていただきありがとうございました。今までまったく知らなかったかわせは、これからの人生で使っていくかもしれないので、今のうちに知れてよかったです。人生はまだまだ続くので自分の行きたい道に進んでいきたいと思いました。

アンケートからのデータ分析

為替について理解できましたか？



将来やお金の事について考えるきっかけになりましたか？



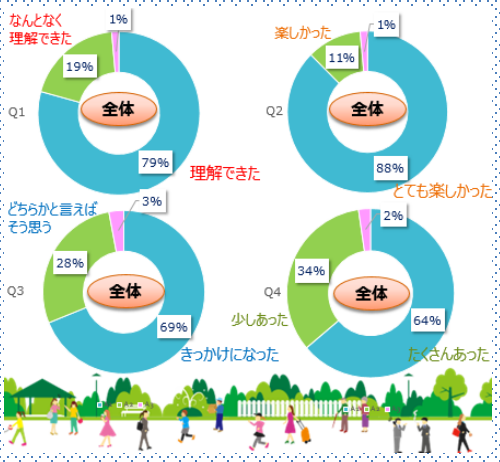
小学校・中学校・高校全体

Q1 為替について理解できましたか？

Q2 ライフシミュレーションゲームは楽しかったですか？

Q3 将来やお金の事について考えるきっかけになりましたか？

Q4 このゲームで初めて知ったことはありましたか？



令和３年度　文部科学省「青少年の体験活動推進企業表彰」審査委員会優秀賞 受賞

https://www.mext.go.jp/a_menu/sports/ikusei/taiken/1296811.htm