様式

別紙1

プログラムシート

会社名	特定非営利活動法人　日本ファンドレイジング協会
プログラム名	「fromMe：カードゲームで自身のお金の使い方とウェルビーイングを考える
対象生徒	中学3年生～高校生以上推奨
ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑの所要時間実施場面	５０分×（ ２ ）コマ授業

プログラムのねらい

〇お金の使い方が自分自身や社会に与える影響を疑似体験することを通じて、金融教育への関心と意欲を高める
〇社会貢献や寄付などに関わることの重要性を認知し、社会的有用感を体感する。
〇他者の価値観、お金の使い方など認知することで、人生やキャリアに関わる新しい視点を獲得する。

プログラムの内容

「from Me」は、寄付・投資・消費・貯蓄など様々なお金の使い方を通して自分のウエルビーイング（幸福）の向上とお金の使い方の関係性を疑似体験できるカードゲームです。（ゲームはファシリテーターによって進行されます。）
＜進め方＞
　参加者には、始めに「プレイヤー」「アクション」「お金」のカードが配布され、プレイヤーカードには「あなたが大切にしている価値観」と「ゲームで目指すゴール」が書かれています。ゲームでは参加者が与えられたプレイヤーになりきり、1人もしくは2、3名のチームに分かれてプレイします。そのゴール達成を目指して「お金」を使い「アクション」を実行していきます。
　ゲームを進めていくなかで、だんだんと自分だけの力だけではゴールが困難であり、協力することの重要性に気付くことができます。
　人と人、チームとチームでコミュニケーションをするからこそ、コンピューターゲームなどにはない『社会性』が生まれ、場が大きく盛り上がります。（生徒が通常の授業では見られないような主体性を発揮します。）

＜これまでの感想＞
・大人になったらお金を自分のやりたいことにどう使うのかを考える必要があると感じ、とても良い学びになった。
・投資もあり、金融教育の一環としてよいプログラムだと感じました。（先生より）
・寄付と投資は似ている。リターンまでに時間がかかる。自分への投資だけでなく、社会にも貢献できると幸福感が高まる。
・0円でできる寄付（モノやボランティア）があることに気付いた。寄付が身近で、価値のある行動だと感じられた。
・世界を良くしていくために活動しているNPO団体は、寄付してくれる人が、より多くいることでより大きな成果を出せることがわかりました。近くのNPOについて調べてみたいと思った。
・自分のゴール達成をめざしたが、ゲームの途中で、社会の変化に気付いた。全体を良くすることで、大きなリターンがあることが分かった。

＜標準プログラム構成＞
導入（10分）
ルール説明・ゲーム体験（70分　※休憩10分込み）
振り返り・まとめ（30分）

※プログラム実施に際し、テレビ・新聞等の取材が入る場合がありますことご了承ください。なお、取材可の学校での実施を優先させていただく場合がございます。

学校側へご提供いただけるもの
ワークショップでの配布資料数点
学校側に整えてもらいたい設備・環境
【実施する際に必要な設備・備品】 プロジェクター、スクリーン（可動式・固定式）、ホワイトボード、黒板、マイク・スピーカー（音響設備）、机
学校側への依頼事項
・グループワーク等への理解と協力
企業のＷＩＮ
・団体の取組み・理念への理解・教育への支援・社会貢献活動をＰＲ
学校のＷＩＮ
・生徒は課題解決を通じて、思考力・判断力・表現力等を高めることができる。 様々なお金の使い方を知り、自身のウェルビーイングについてや、社会貢献について主体的に考えることができる。

学校負担費用	応相談（交通費実費）

連絡先	部署名	社会貢献教育担当		
	担当者	小川まき	ＷＥＢ	http://jfra.jp/ltg/
	電　話	03-6809-2590	e-mail	ltg@jfra.jp