

**Visa、小学生向け金融教育ゲーミフィケーション副教材「ミラクリクエスト ときどき！
マネーアドベンチャー～クレープ屋店長的一天～」の開発に協力
～“稼ぐ・使う・判断する”体験を通じて、子どもたちの金融リテラシーを育む～**

ビザ・ワールドワイド・ジャパン株式会社(本社:東京都千代田区、代表取締役社長:アルトゥーロ・プラネル、以下:「Visa」)は、株式会社ソーシャルサービス(本社:東京都千代田区、代表取締役会長:白形 知津江、以下:「ソーシャルサービス」)が開発した、全国の小学4年生から6年生を対象に体験型学習で身につける金融教育用のゲーミフィケーション副教材「ミラクリクエスト ときどき！マネーアドベンチャー～クレープ屋店長的一天～」(以下「本教材」)の開発に特別協力したことを発表いたします。



本教材は、「稼ぐ」「使う」「判断する」といったお金に関する基本的な意思決定を、ゲーム形式の体験を通じて学ぶことを目的に設計されています。児童がストーリーに沿って主体的に選択を行いながら進めることで、日常生活における適切なお金の使い方や判断力の育成を目指します。

開発にあたっては、実際の教育現場での活用を見据えた検証も行われました。その一環として、ソーシャルサービスは大阪教育大学附属天王寺小学校において、小学5年生を対象にモデル授業を実施し、児童や教員からのフィードバックを踏まえながら、教材内容の改善を行いました。3クラスで本教材およびワークシートを活用した授業が行われ、各クラスでは児童が支出や選択に関する意思決定を体験しながら、主体的に実生活に即したお金の使い方について考える機会となりました。

モデル授業を実施した教員からは、「ICTに苦手意識のある教員でも安心して活用しやすい教材であること」や、「児童が繰り返し挑戦しながら結果の違いについて考え、対話を通じて学びを深めていたこと」について評価する声が寄せられました。また、家庭でも教材に取り組む姿が見られるなど、学習への高い関心もうかがえました。



本教材は、このような教育現場での検証結果も踏まえ、以下の3つのステージで構成されています。

- **ステージ①: クレープ屋さんを始めよう(稼ぐ体験)**

商品や販売方法の選択、コストの考え方などを通じて、お金を生み出すプロセスとその難しさを学びます。

- **ステージ②: 店長のお買い物体験(使う体験)**

現金やカードなど支払い手段を選択し、紛失や使いすぎといったトラブルへの対応を体験しながら、計画的な支出の重要性を考えます。

- **ステージ③: お金の使い方しんだん(判断する体験)**

日常の身近な場面を想定した選択を通じて、自身の価値観やお金の使い方の傾向を振り返ります。

各ステージにはクイズや振り返り要素も取り入れており、楽しみながら理解を深められる設計となっています。

さらに、生活の中で必要となる「計画(プランニング)」「予算(バジェット)」「貯蓄(セービング)」といった要素を、具体的なシナリオを通じて学ぶことができ、単なる知識の習得にとどまらず、児童が自ら考え、選択し、その結果を振り返ることで、将来にわたって役立つ金融リテラシーの基礎を身につけることを目指しています。

また、本教材は、全国の小学4～6年生(合計10万人)が活用予定です。さらに、学校での授業だけでなく、家庭での活用も想定して設計されており、児童が保護者と対話しながら学ぶ機会を広げることで、日常生活に根ざした金融理解の促進にもつながることを期待しています。

キャッシュレス決済の普及などを背景に、子どもたちを取り巻く金融環境は大きく変化しています。

こうした中で、早い段階からお金に関する基本的な知識や判断力を身につけることの重要性が高まっています。Visaは、こうした取り組みへの協力を通じて、次世代の金融リテラシー向上に貢献していきます。

Visaでは、様々な形で楽しく学べる金融知識をWebで公開しています。

<https://www.visa.co.jp/pay-with-visa/find-a-card/debit-card/pr.html#d640d4ca43>

【Visa について】

Visa は電子決済の世界的リーダーとして、世界 200 以上の国と地域における決済取引によって消費者、事業者、金融機関や政府機関をつないでいます。Visa のミッションは、最も革新的かつ利便性や信頼性が高く安全な決済ネットワークで世界を結び、個人や企業、そして経済の繁栄に貢献することです。私たちは、世界中のすべての人にとっての包括的な経済こそが、世界中の人々の生活を向上させ、経済へのアクセスが決済の未来へつながると信じていま

す。詳しくは、[Visa.com](https://www.visa.com)（英語サイト）または www.visa.co.jp（日本語サイト）をご覧ください。

【ミラクリクエストについて】

「ミラクリクエスト」は、株式会社ソーシャルサービスが企業と連携して開発する体験型デジタル教材です。学校へ無償で提供され、授業の中でご活用いただきます。子どもたちが授業での体験を通じて、自ら考え、自らの未来を描く力を育むことを目的としています。

詳しくは、<https://pf.mirakuri-quest.jp> をご覧ください。