

## WIN-WIN教育プログラムシート

会社名	第一生命保険株式会社		
プログラム名	ゲームで学ぶ！ライフイベント・リスク・消費者被害「ライフサイクルゲームⅢ～生涯設計のススメ～」		
対象生徒	小学生・中学生・高校生・大学生		
プログラムの 所要時間 実施場面	50分×1コマ～2コマ 授業・学校行事・学年行事等		
プログラムのねらい			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・結婚・子ども誕生などのライフイベント、病気・ケガなどのリスク、インターネットの架空請求詐欺などの消費者被害事例を疑似体験し、消費者として必要なことを学んでいただく</li> <li>・ゲームを通じて、お金の大切さや将来に備えることの重要性を体感していただく</li> </ul>			
プログラムの内容			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「ライフサイクルゲームⅢ～生涯設計のススメ～」実施</li> <li>・ゲーム実施後の講義 (若者向けの消費者被害事例、成年年齢の引き下げ、金融保険商品、人生の3大費用、ライフイベント表から人生設計を考えるなど)</li> </ul>			
学校側へご提供いただけるもの			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「ライフサイクルゲームⅢ～生涯設計のススメ～」一式</li> <li>・ライフイベント選択シート</li> <li>・出張授業の講師派遣</li> </ul>			
学校側に整えてもらいたい設備・環境			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・映像機器（プロジェクター・スクリーン）、パソコン</li> </ul> ※映写用のデータは当方より事前に送付いたします			
学校側への依頼事項			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・時間や内容についてはできるかぎりご要望に沿うようにいたしますので、ご相談させていただければと思います</li> <li>・実施人数についても1クラスから学年全体まで幅広く対応させていただきます</li> </ul>			
企業のWIN			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・豊かな次世代者社会の創造に向けた消費者教育・金融保険教育支援</li> </ul>			
学校のWIN			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・消費者教育への教員の方の負担減少、「自立した消費者」の育成</li> </ul>			
学校負担費用	なし		
連絡先	部署名	カスタマーファースト推進部 消費者志向推進室	
	担当者	藤脇 智恵子	WEB <a href="http://www.dai-ichi-life.co.jp/tips/lc_game/index.html">http://www.dai-ichi-life.co.jp/tips/lc_game/index.html</a>
	電話	03-3216-1211（大代表）	e-mail <a href="mailto:LifeCycleGame@daiichilife.com">LifeCycleGame@daiichilife.com</a>