

# お金の力-CHOICE-Digital サポートガイド

2025/2/25更新

# 目次

1. [はじめに](#) p.3
  - 本サポートガイドの目的
  - 推奨動作環境
2. [先生の授業準備方法](#) p.4
  - 先生アカウント作成
  - ゲーム作成
  - 生徒へのゲームコード配布
  - ゲーム開始
  - 生徒用画面での操作
3. [ゲームの基本操作：先生画面からできること](#) p.14
  - 設定画面
  - スコア画面
4. [トラブルシューティング](#) p.24
  - ログインに関するトラブル
  - ゲームプレイ中のトラブル
  - その他よくある質問（FAQ）
5. [お問い合わせ方法](#) p.27

# 1. はじめに

- 本ガイドの目的

本サポートガイドは、金融経済教育プログラム「お金の力-CHOICE-Digital」の実施にあたり、先生がスムーズに授業準備及びゲームを実施するためのサポートを目的としています。金融経済教育プログラム「お金の力-CHOICE-Digital」は、先生・生徒がWebブラウザを操作をしながら授業を進めていくお金の人生ゲームです。

なお授業実施上のファシリテーションのコツやゲームルールについては、別資料の「指導ガイド」をご確認ください。

- 推奨動作環境

OS：iOS（9.1以上）

対応ブラウザ：Google Chrome（最新版）

※ なお、OSはWindows（ver11）、Android（ver5.1.1）、ブラウザはMicrosoft Edgeでも動作テストは完了しております。

※ スマートフォンでの利用はできません。パソコンかタブレットにてご利用ください。

## 2. 先生の授業準備方法

- 授業準備を始める前のお願い

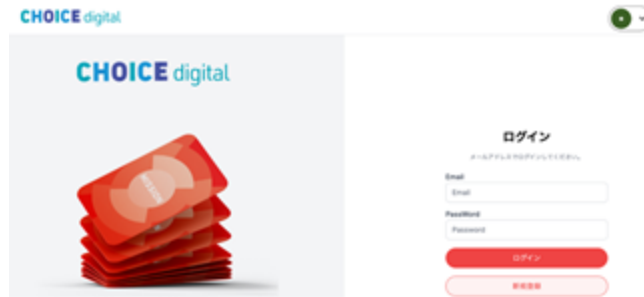
「お金の力-CHOICE-Digital」は、先生ご自身がアカウントを発行し、先生画面からクラス毎にゲームを作成します。また授業前に先生同士でお試し体験をする等の目的で、ゲームコードをクラス数以上に複数発行することも可能です。

ただし一度ログインしたメールアドレス・パスワードを忘れてしまうと再度ログインができなくなってしまう（＝作成したゲームの操作が授業でできなくなってしまう）ので、ログインのメールアドレスとパスワードは必ずお手元で控えるようにしてください。

## 2. 先生の授業準備方法-先生アカウントの作成-

1. 「お金の力-CHOICE-Digital」の先生用ログインURLにログインします。

<https://choice-eduq.vercel.app/Admin/AdminLogin>

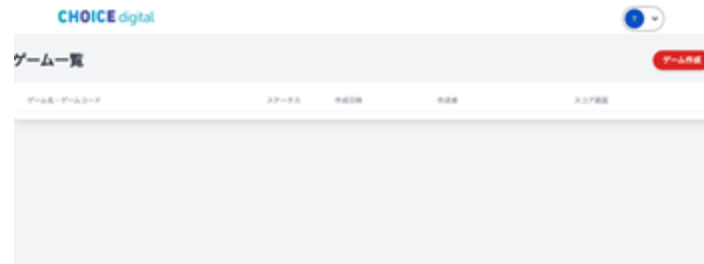


2. 新規登録から氏名・Email・パスワードを登録します。  
なお、パスワードは8桁以上でご登録ください。  
※ 複数の先生で授業を実施される場合は、先生ごとにアカウントを作成してください。  
※ Emailアドレス、パスワードはログインのみに利用する目的のため、どのアドレスでも問題ございません。  
※ 今後同一のログインIDを使用するため、記入のEmailアドレス、パスワードは忘れないようにしてください。



## 2. 先生の授業準備方法-ゲーム作成-

1. 「ゲーム作成」から新しいゲームを作成します。



2. 実施する授業のグループ数に合わせてゲームを作成します。

ゲーム名：先生が分かりやすい名前を設定しましょう

チーム数：授業を実施するグループ数を入れてください

※ チーム数は一度ゲームを作成すると変更できません。

授業開始前の段階で、ゲーム作成後にチーム数が変わった場合は、新しいゲームを作成し、ゲームコードを再度配布してください。

### ゲームを作成

ゲーム名  
Aクラス

ゲームコード  
EEAB0E3F

チーム数  
6

ゲーム名自動入力

チーム名 1  
チーム1

チーム名 2  
チーム2

チーム名 3

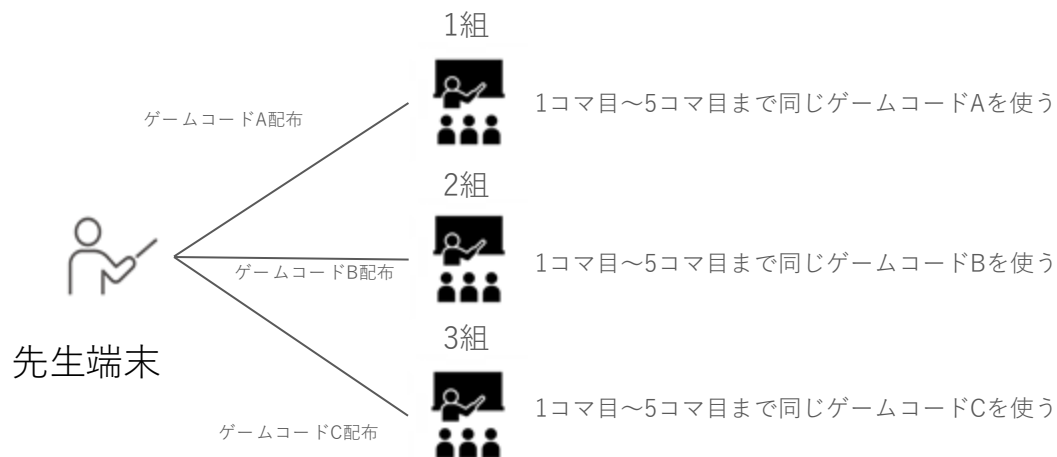
キャンセル

ゲームを作成

## 2. 先生の授業準備方法-ゲーム作成-

3. 右画面が出てくれば、ゲーム作成の完了です

※ 複数クラスで実施する場合は、クラスごとにゲームの作成が必要となります。



## 2. 先生の授業準備方法-ゲームコード配布-

1. "招待コピー"をクリックすると、  
以下文言が自動でコピーできます。

<文言>

<https://choice-eduq.vercel.app/Login>

にアクセスして

ゲームコード:ZZZZZZZZ

をいれてください



2. 上記生徒用ログインURL並びにゲームコードを生徒に事前配布します。

授業が始まる前に、生徒が手元でログインURL及びゲームコードを把握している状態で授業を開始することが望ましいです。

生徒がどのように上記ログインURLからゲームを開始するかについては、  
次ページにも同様の案内がありますが、授業用スライドに沿って進めることも可能です。

※ 学校のWifi環境によっては、上記URLにアクセス制限がかかる可能性がございます。  
必ず授業前に生徒の環境から該当URLにアクセス可能かのご確認をお願いいたします。



## 2. 先生の授業準備方法-ゲーム開始-

※ ここからは授業中の対応となります。先生端末内の進行スライドにも同様のご案内がございます。

1. 先生用画面から該当のクラスのゲームを選択します  
(先生用画面でできることはp.11～をご確認ください)



2. 「ゲームを開始する」を選択します



3. 「ゲームを開始しますか？」で「開始する」を選択します



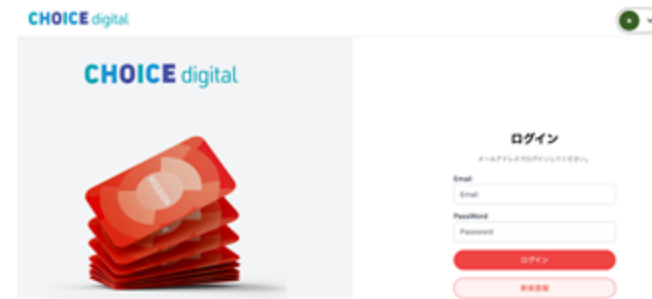
## 2. 先生の授業準備方法-生徒画面の操作方法-

※ 授業中での対応となるため、端末内進行スライドにも同様のご案内がございます。

### 手順

1. 「お金の力-CHOICE DIGITAL-」の生徒用ログインURLにアクセスします。

<https://choice-eduq.vercel.app/Login>



2. 新規登録から氏名・Email・パスワードより新規登録をします。

なお、パスワードは8桁以上でご登録ください。

-

- 任意のEmailアドレスはログインのみに利用する目的のため、どのアドレスでも問題ございません。

※ 今後同一のログインIDを使用するため、記入のEmailアドレス、パスワードは忘れないよう生徒に促して下さい。



## 2. 先生の授業準備方法-生徒画面の操作方法-

※ 授業中での対応となるため、端末内進行スライドにも同様のご案内がございます。

3. はじめから（すでに実施中のゲームであれば「つづきから」）を選択します



4. 配布されたゲームコードを入力し、スタートを選択します  
「ゲームを開始しますか？」と聞かれるので、「はい」を選択します



## 2. 先生の授業準備方法-生徒画面の操作方法-

※ 授業中での対応となるため、端末内進行スライドにも同様のご案内がございます。

### 5. 該当のチームを選択します

※この時、マイクの使用許可有無を求められる可能性がございます。本コンテンツは、ゲーム中の話し合いを録音し、振り返り時に使用する機能がございます。

（振り返り時にのみ使用、個人情報や学校の特定等には使用しません）

学校の規定上問題なければ、許可をして進んでください。



### 6. 操作端末か閲覧端末かを選ぶ



- チームで1名を操作端末、それ以外の方は閲覧端末を選ぶようにお声がけください。
- 操作端末を複数人が選ぶと、最後に操作端末を選んだ端末に操作権限が与えられます。



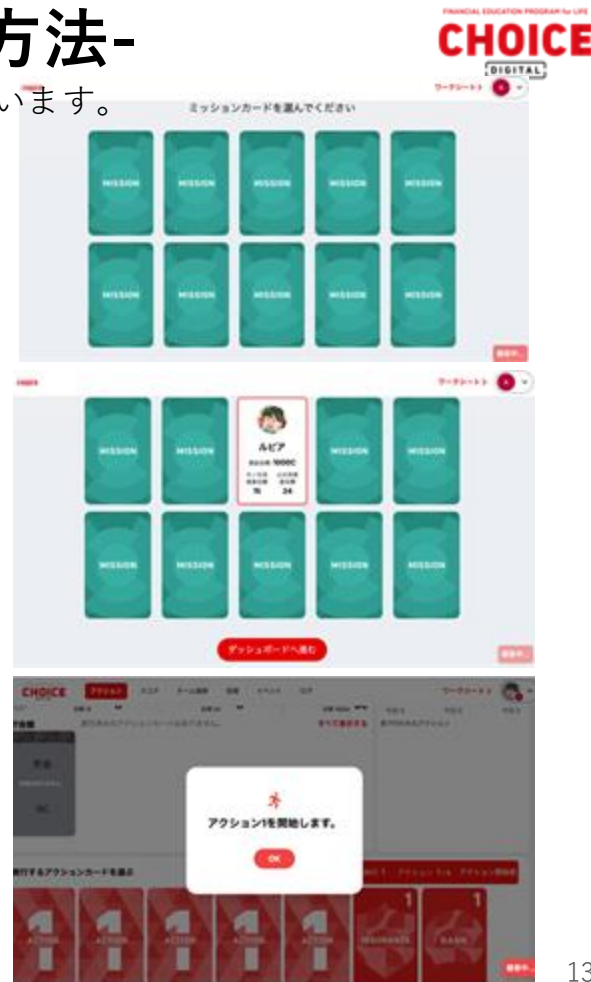
## 2. 先生の授業準備方法-生徒画面の操作方法-

※ 授業中での対応となるため、端末内進行スライドにも同様のご案内がございます。

7. チームで相談し、ゲームのミッションを選択する

8. ダッシュボードへ進むを選択する

ここまで来ればアクションが開始です。  
全チームがアクション開始までたどり着くと、  
ゲームが開始されます。  
以降は授業スライド内で進行して下さい。



### 3. ゲームの基本操作-先生画面でできること-



- ・ 設定画面 (p.16～)

ゲームの開始・中断や、各種設定ができます。  
主に授業準備、また授業中の裏操作として使います。

- ・ スコア画面 (p.24～)

ゲームのスコアを確認することができます。  
主に授業中にスクリーン等で写しながら使います。

### 3. ゲームの基本操作-先生画面でできること-

- ・ 設定画面：各チームのステップ

ゲーム内設定

- 各チームのステップ
- 一時停止タイミング
- イベント発生タイミング
- 各種パラメーター設定
- ワークシート設定

ゲーム操作

- ゲームを開始する
- ゲームを戻す
- ゲームをリセットする

現在のアクション<sup>1</sup>

会話ログを確認する >

	チーム1	チーム2	チーム3	チーム4	チーム5	チーム6	チーム7	チーム8
給料受け取り	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
アクション開始	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
アクション終了	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
生活費支払い	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

各チームがどこまで進んでいるかの確認ができます。  
 (どこかのチームが上記のステップを操作画面から承認していないとアクションが開始されません。  
 もしアクションが開始されない場合は、こちらの画面からどこのチームが進んでいないかを確認してください。

### 3. ゲームの基本操作-先生画面でできること-

- ・ 設定画面：一時停止タイミング



一時停止するタイミングを選ぶことができます。  
ワークシートの記載を促したいタイミングで、一時停止を事前に登録しておいても良いでしょう。



### 3. ゲームの基本操作-先生画面でできること-

- ・ 設定画面：イベント発生タイミング（通常は使わない機能です）

ゲーム内設定

各チームのステップ  
一時停止タイミング  
**イベント発生タイミング**  
各種パラメーター設定  
ワークシート設定

ゲーム操作

ゲームを開始する  
ゲームを戻す  
ゲームをリセットする

アクション1 ランダム  
アクション2 ランダム  
**アクション3** ランダム  
アクション4 ランダム  
アクション5 ランダム  
**アクション6** ランダム  
アクション7 ランダム  
アクション8 ランダム  
アクション9 ランダム

元に戻す 保存

色がついているのがわかりづらい

イベント発生タイミングを選ぶことができます。  
プリセットではアクションタイムX、Xでイベントが発生するようになっています。

### 3. ゲームの基本操作-先生画面でできること-

- ・ 設定画面：各種パラメータ設定（通常は使わない機能です）

Game settings screen showing parameters for three eras (時代1, 時代2, 時代3) and a final score impact (最終スコアへの影響).

On the left sidebar:

- 🏠 ゲームを戻す
- 🔄 ゲームをリセットする

時代1	時代2	時代3
給料: 600	給料: 1200	給料: 1200
生活費: -300	生活費: -600	生活費: -600
	関値: 60	関値: 100

最終スコアへの影響

-20
-30
-45
-60

各種パラメータの設定ができます。  
グループ数が著しく多い、少ない場合は変更が必要になりますが、値設定が複雑になるため、変更したい場合は教育と探求社の問い合わせ窓口 (bim@eduq.jp) まで変更方法をご相談ください。

### 3. ゲームの基本操作-先生画面でできること-

#### ・ 設定画面：ワークシート設定

基本かえられない、でよいのではないかな

#### ゲーム内設定

- ① 各チームのステップ
- ② 一時停止タイミング
- 📅 イベント発生タイミング
- ⚙️ 各種パラメーター設定

#### 📄 ワークシート設定

#### ゲーム操作

- 🎮 ゲームを開始する
- 🏠 ゲームを戻す
- 🔄 ゲームをリセットする

タイトル： 今の私の選択

質問文： 自分のここ一年を振り返って、何にお金を使ったか、思い出してみよう。  
どのくらいの割合を「貯める」「買う」「増やす」「譲る」に分配したか下の円グラフで表現してみよう。

☒ グラフを表示



削除

タイトル： STEP1

質問文： 授業の中で感じたこと、気づいたこと、自分に起きた変化、チームのメンバーやクラスメイトに関して気づいたことなど、感想を各STEPの終わりに書いておきます

☐ グラフを表示



削除

ワークシートのタイトル、質問文の変更が可能です。

### 3. ゲームの基本操作-先生画面でできること-

- ・ 設定画面：ゲームを開始する



ゲームを開始することができます。  
(開始するをクリックすると、生徒の画面上でミッションカード選択ができます)

### 3. ゲームの基本操作-先生画面でできること-

- ・ 設定画面：ゲームを戻す（通常は使わない機能です）



ゲームを戻したい時に、指定するアクションまでゲームの状態を戻すことができます。

### 3. ゲームの基本操作-先生画面でできること-

- ・ 設定画面：ゲームをリセットする



ゲームをリセットすることができます。  
授業中では、チュートリアル実施後に本番をスタートさせる  
ために使用する機能です。

### 3. ゲームの基本操作-先生画面でできること-

- ・スコア画面



タブを動かすとそれぞれの画面が確認できます。授業中は適宜必要な画面を提示しながら、ファシリテーションを進めてください。  
(なお生徒画面でも、同様のタブを見ることができます。)

チーム	経済の貢献度 ↓	環境の貢献度	社会の貢献度	モノの充実度	心の充実度	所持金
 ルビア	0	0	0	0	0	0
 チーム2	0	0	0	0	0	0
 チーム3	0	0	0	0	0	0
 チーム4	0	0	0	0	0	0

## 4. トラブルシューティング-ログイン時-

- ・新規登録ができません

→Emailの形式が間違っている、もしくはPassWordが8桁以上でない可能性がございますので再度登録したメールアドレス、PassWordを確認してください。

- ・新規登録すると「登録に失敗しました。」と表示される

→すでに登録されたEmail、違うPasswordで登録している可能性がございます。もしどのEmailで登録したかお忘れの場合は、異なるEmailで試してみてください。

- ・先生がログインしたEmail、Passwordを忘れてしまった

→ゲームの操作は、ゲームを作成した先生のログイン画面からしか対応できません。もしゲーム開始前でしたら新しいEmail、Passwordでアカウントを作成し直してください。万が一ゲーム開始後（授業開始後）に忘れてしまった場合は、本資料末尾にしたがって教育と探求社までお問い合わせください。

- ・生徒がログインしたEmailもしくはPassWordを忘れてしまった

→生徒については、違うID、PassWordでログインしても、同一のゲームコードを入力、同一のチームを選択すれば、それまでのゲームに問題なく参加することができます。



## 4. トラブルシューティング-ゲーム操作時-

- ・wifiが止まってしまった場合どうなる？

→先生・生徒ともに再度ログインし直してください。ゲーム情報は自動保存されていますので、ゲームが中断されたところから再開することが可能です。

- ・「次のアクションタイムまでお待ちください」が表示されてゲームが動かない

→どこかのチームがアクションを承認していない可能性があります。先生端末の設定画面より、各チームの状況をご確認ください。（p.16参照）

→各チーム問題なくアクションを承認しているのに動かない場合は、トラブルの可能性がございます。先生画面の「ゲームを戻す」より、一つ前のアクションにゲームを戻し、ゲームをやり直してください。（p.22参照）

→それでも動かない場合は、お問い合わせよりお問い合わせをお願いいたします。

## 4. トラブルシューティング-その他よくある質問-

- ・一度ゲームを作成した後にグループ数に変更がありました

→グループ数の変更をすることはできないので新しいゲームを作成し、新しいゲームIDを生徒に配布してください。

- ・ゲームコードを忘れました

→先生端末のメイン画面左上に表示がございますのでそちらを参照、配布してください。授業開始前であれば、新しいゲームを作成していただいても問題ございません。

- ・同チームが複数台のPC・タブレットなどを使って同時にログインをすることができますか？

→可能です。しかし操作端末は、新しく操作端末として入った端末に権限が付与されるようになっているのでお気をつけください。

- ・生徒が授業外でゲームURLにアクセスしたらどうなりますか？

→ゲームが一時停止状態であれば、生徒端末からゲームを動かすことはできませんのでご安心ください。

- ・振り返りのダウンロードはできますか？

→先生端末からcsvで一括ダウンロードが可能です。

## 5. お問い合わせ方法

ゲームの操作が分からない、操作トラブル等については教育と探求社の学校担当、もしくは以下電話番号、メールアドレスまでよろしくお願いいたします。

電話番号：03-6674-1234（教育と探求社代表）

メールアドレス：[bim@eduq.jp](mailto:bim@eduq.jp)（教育と探求社 金融経済教育プログラム担当）

なおゲーム実施上のトラブル・エラー等に関しては、以下の項目をご記載いただきメールをいただけますと調査がスムーズですので、ご協力いただけますと幸いです。

<記載項目>

- ・学校名
- ・氏名
- ・ゲームID
- ・実施日時
- ・具体的なトラブル内容
- ・折り返しのご連絡ご希望方法