

株式会社明光ネットワークジャパン、株式会社 Innovation Power と業務提携契約を締結 ～企業向けに Minecraft を利用した SDGs・社会課題について学ぶワークショップ「サス・ゲー Plus」の提供を開始～

学習塾「明光義塾」を運営する株式会社明光ネットワークジャパン（東京都新宿区 代表取締役社長：山下一仁）と教育分野の研究開発・普及事業を行っている株式会社 Innovation Power（千葉県柏市 代表取締役社長 CEO：宮島 衣瑛）は、小学生が Minecraft を使って SDGs や社会課題について学ぶことができるワークショップ「サス・ゲー Plus」の企業向け提供を開始するにあたり、業務提携契約を締結いたしました。

株式会社 Innovation Power はサス・ゲーのコンテンツおよびシステム開発を行い、株式会社明光ネットワークジャパンは企業向けの普及活動を行って参ります。

サス・ゲーとは、大人気ゲーム"Minecraft（マイクラフト）"の世界に作られた 4 つの国の運営を子どもたち自身で行い、様々なミッションをクリアすることを通じて SDGs や社会問題を"ジブンゴト"にすることを目的につくられたワークショップです。

小学生の子どもたちが SDGs や社会課題について学ぶ機会が増え、なんとなく言葉は聞いたことがあったり、どういう問題が起こっているかを知識として知ってはいても、なかなか"ジブンゴト"として捉えることは難しいのが現状です。本当の意味で"ジブンゴト"にするためには、実際に当事者として体験してみることが必要です。

「サス・ゲー」は、Minecraft という子どもたちに大人気なバーチャル・ワールドを舞台に、国の運営という大きな目標を協同して取り組んでいくことによって、SDGs や社会問題を"ジブンゴト"として捉えてもらうことができるワークショップです。



ワークショップのイメージはこちらの動画をご覧ください。

<https://www.youtube.com/watch?v=08TPnbotV6M&t>

企業における活用方法として、ファミリーデーでの実施や、各企業の事業内容・社会性などについて子どもたちに理解してもらうためのワークショップにてご利用いただくことが可能です。

ワークショップの企画・運営の受託、各企業における独自開催のためのフルカスタマイズされたコンテンツや実施のためのシステム提供、および、研修実施等の形でサス・ゲーをご提供致します。

【お問い合わせ】

サス・ゲーにご興味を持って頂いた方は、資料請求、または、下記までお問い合わせください。

サス・ゲー支援事業担当：柿沼功

電話：03-3760-5252

メール：info@my-laboratory.jp

資料請求のお申込み：<https://my-laboratory.jp/susgame-plus/>

サス・ゲー Plus とは

【サス・ゲー Basic（従来版）】

サス・ゲーBasic（従来版）は、主に小学生を対象としたワークショップです。子供たちに大人気のゲーム「Minecraft」を使って楽しく遊ぶ中で、SDGs や社会課題を体感できる内容になっています。Minecraft のワールドの中に作られた4つの国を、各国4～5名のチームで運営しながら、世界全体の繁栄を目指します。

経済的に豊かな国や貧しい国が存在し、豊かな国は他国を援助したり、貧しい国は援助を受けながら自国の発展について考えたりすることを通して、国家間協力やSDGs などについて体感することなどができます。

その他にも、サス・ゲーでは以下のような内容を体感することができます。

【サス・ゲーで扱う主なテーマ】

- ・ 貧困と開発・援助
- ・ エネルギー資源・食糧・木材資源の生産・輸送と持続可能な開発
- ・ エネルギーの持続可能な利用と気候変動

この度、上記のようなテーマに加え、企業の視点からみた社会課題を体感することができる内容を拡充し、新たに一般企業向けに提供を開始します。

【サス・ゲー Plus（新版）】

サス・ゲー Plus（新版）は、従来版と比較し、企業の視点でSDGs や社会課題への取り組むことにフォーカスした内容になっています。サス・ゲー Plus では、エネルギーや食料などを生産し運搬する必要がありますが、そのキャパシティには限りがあります。輸送を依頼される側は「どんな荷物を優先的に運ぶのか」、依頼する側は「どれくらいならコストを負担することができるのか」などを考えるプロセスを通して、物流の重要性や需給によって運賃が上下することを体感することができます。

物流以外にも、サス・ゲーPlus では多くのテーマをご用意しています。主催される企業様のご希望に応じて、ワークショップのメインテーマを設定することが可能です。

【対応業種と学ぶことができる内容の例】

- ・ 通信・放送：情報の信頼性などを評価しながら、情報を活用する
- ・ 鉄道業・商社・水運・海運：物流の需給と運賃の変動
- ・ 農業・漁業・林業・食料品製造業：事業の効率性や規模の発展と持続可能性の両立
- ・ 電気・ガス・水道：エネルギー・資源の有効活用

その他にも多様なミッションに対応することができます。御社の事業内容のヒアリングを重ねながら、サス・ゲー Plus はカスタマイズされていきます。

【こんな企業にオススメ】

- ・ ファミリーデーで新しい取り組みを行いたい企業様
- ・ 従業員の子ども向けに、自社の事業内容について理解してもらおうワークショップを開催したい企業様
- ・ 自社が取り組む事業の社会性を広く認知してもらいたい企業様
- ・ CSR の文脈で子どもたちの学びを支援したい企業様

株式会社 Innovation Power および宮島衣瑛 氏について

株式会社 Innovation Power は、プログラミング教育をはじめとする ICT 教育全般についての R&D（研究開発）を行っている企業です。宮島 衣瑛 氏は、株式会社 Innovation Power 代表取締役社 CEO で、株式会社明光ネットワークジャパンが運営するプログラミング教室 MYLAB のカリキュラムの監修者をつとめています。

株式会社明光ネットワークジャパンについて（ <https://www.meikonet.co.jp> ）

事業内容：企業として Purpose（パーパス：存在意義）を“「やればできる」の記憶をつくる”、Vision を“「Bright Light for the Future」人の可能性をひらく企業グループとなり、輝く未来を実現する”と掲げ、個別指導塾「明光義塾」を始め、様々な教育サービスを運営・フランチャイズ展開をしています。

プログラミング教室 MYLAB について（ <https://my-laboratory.jp/> ）



プログラミング教室 MYLAB は、株式会社明光ネットワークジャパンが運営するプログラミング教室で、サス・ゲー事業の支援を担当しています。プログラミング教室としては、MIT（マサチューセッツ工科大学）メディアラボのミッチェル・レズニック教授が提唱している学習理論「クリエイティブ・ラーニング」を学習プロセスとして採用しています。この学習法を徹底してカリキュラムに反映させ、「創ること」と「楽しむこと」を大切にしながら

ら、お子さまの創造性と自主性を高める学習プロセスを実現し、将来のイノベーターを育成しています。