

アメリカ金銭教育カリキュラムをもとにした 家族の予算計画に関する教材開発 —高等学校への導入に向けて—

八幡 (谷口) 彩子*・緒方 美智子**・宮崎 晶子***・高島 亜希子****

A Device for Teaching Materials and Methods for Teaching Family Finance
Based on *All My Money : A Financial Management Curriculum*
for Home Economics Education in Japanese High Schools

Ayako YAHATA-TANIGUCHI, Michiko OGATA, Akiko MIYAZAKI and Akiko TAKASHIMA

Abstract

Yahata-Taniguchi *et al.* have devised teaching materials called, "Card Game : Family Finance" for Home Economics Education in Japanese junior high school based on *All My Money : A Financial Management Curriculum for Persons Working with Limited-Resource Audience*, initially devised by the University of Illinois in the United States. According to the Japanese National Curriculum, Family Finance is positioned as learning material for high schools. The purposes of this paper were 1) To review the reworking of the teaching material for home economics education for Japanese high school use, and 2) To examine the effectiveness of our new teaching material using an actual class in a prefectural high school in Kumamoto city.

The results were as follows : 1) We completely reworked the learning process, reduced the number of marbles used in the second card game, laminated the cards to make them stronger, and used some worksheets to assist the learning. 2) Analysing the scores of high school students' self-estimates from the four measures of evaluation, scores were high for the measurement area of 'analyzing/judgment' and 'knowledge/understanding.' 3) Compared to junior high school students, high school students could think out suitable expenditure plans for the family on the basis of their actual experience.

As a result, this demonstrates that it is possible to introduce our new teaching material into the home economics education curriculum for Japanese high schools.

Key Words : *All My Money*, financial management curriculum, family finance, teaching material device, home economics education in Japanese high schools, consumer skills

研究目的

家庭科における家族・家庭経営・消費生活分野は、実践的・体験的な教材の充実が求められている分野と言えよう。八幡らは、アメリカ・イリノイ大学において社会人向けに開発された金銭教育カリキュラム *All My Money*¹⁾ をもとに、中学校技術・家庭科

向けの教材開発に取り組んできた。これまでに、収入を視野に入れた消費行動に関する教材「買い物ゲーム」と「支出をより少なくする方法」²⁾ および予算計画に関する教材「お金の使い方の選択ゲーム」を開発し、実地授業により、これらの教材・教具を授業に導入する可能性について検討した。とくに、「お金の使い方の選択ゲーム」については、中学生個人のお小遣いに関する予算計画の教材³⁾、家族の予算計画を扱った教材⁴⁾を開発し、さらに、カードゲーム方式の同教材を、パソコン (e-learning) を用いて指導した場合との比較検証を行った⁵⁾。こうした一連の検討を行ってきた「お金の使

* 家政教育学科

** 熊本県立熊本北高等学校

*** 教育学部家政教育学科卒

**** 熊本市立東町中学校

い方の選択ゲーム」については、「家族の予算計画」に関する内容が、現行学習指導要領では高等学校家庭科で扱われるため、高等学校への導入の可能性について検討する必要がある。

そこで本研究では、中学校技術・家庭科向けに開発した教材「お金の使い方の選択ゲーム」を、高等学校家庭科向け「家族の予算計画」に関する教材として再開発し、高等学校（家庭基礎）での実地授業を通して、本教材の高等学校への導入の可能性について検討することを目的とした。

研究方法

上記の研究目的を達成するために、以下の手順で研究を進めた。

- 1) *All My Money*をもとに、中学校技術・家庭科向けに開発した家族の予算計画に関する教材「お金の使い方の選択ゲーム」を、高等学校家庭科（家庭基礎）向け「家族の予算計画」に関する教材となるよう再検討する。
- 2) 再検討した教材を用いて高等学校で実地授業を行い、生徒の評価などをもとに、本教材の有効性について検討する。

実地授業は、2004年11月15日(月)～19日(金)に、熊本市内の県立普通高校第1学年7クラス（在籍数286名）において、「家庭基礎」の授業時に行った。授業者は緒方美智子である。

研究結果および考察

高等学校家庭科（家庭基礎）向け「家族の予算計画」に関する教材・教具の開発過程

先行開発教材の概要：検討結果を述べるに先立ち、これまで八幡らが*All My Money*をもとに、中学校技術・家庭科向けに開発した教材「お金の使い方の選択ゲーム」の概要を紹介する。

もともと*All My Money*は、アメリカにおいて、お金の使い方に問題を抱える社会人を教育する社会教育主事の指導用に開発された金銭教育プログラムである。グループ活動やカードゲームなどの実践的活動を主体とするところに特長があり、実践的・体験的な教材の充実が課題となっている家族・家庭経営・消費生活分野などの教材のあり方のヒントになるのではないかと考え、日本における導入の方策について検討してきた。（*All My Money*の概要や一連の研究開始時の視点については、引用文献3）を参照。）検討の視点としては、*All My Money*の実践的活動の方法についてはほぼ*All My Money*をふまえるものとし、①社会人向けのものを日本の中学生、高校生向けに修正することから、発達段階を考

慮したわかりやすい日本語表現や授業や生徒の実態を考慮して教具のあり方を検討するとともに、②アメリカと日本における生活の実態や通常家庭科教育で採用されている理論的枠組みの違いについては、できるだけ日本のものに準拠するように検討を加えた。

本研究で用いた教材のオリジナルは、*All My Money*「第1課 使うものを選択しよう」(Lesson 1 Making Spending Choice)において、社会教育主事がお金の使い方が下手な人を対象に、90分で指導する内容に含まれていた、20枚のカード（カード項目は、Gifts, Grooming, Housing, Clothing, Utilities, Phone, Transportation, Laundry, Furniture, Auto insurance, Home or Apartment insurance, Health and disability insurance, Food, Savings, Installment payments, Household supplies, Other choices, Education, Child care, Recreation / entertainmentの20項目）と豆粒20個を使用するカードゲーム(Budget/Spending Choice Game)である。

この教材を、中学校技術・家庭科向け「家族の予算計画」に関する教材とするために、いくつかの修正を行った。具体的には、カードゲームを20分程度の時間でできるようにすること、日本人の生活実態に合わせることで、授業での活用に耐える教材・教具とすること、などに留意して検討した。その結果、カード10枚（カード項目は、食事、被服・洗濯、光熱・水道、家具・家事用品、住居、教育、交通・通信、保健・医療、教養・娯楽、貯金の10項目）に内容を厳選し、豆粒をおはじきに代えて15個使用し、カードゲームの前提となる家族構成について、カードゲームを行う前に設定させるようにした。

こうした中学校技術・家庭科向けに開発した教材の内容をふまえて、本研究では高等学校家庭科（家庭基礎）向けの教材となるよう再検討した。


教材の概要と本研究での修正点：本教材は、家族に応じたお金の使い方と収入が減少した際、どのように支出計画の調整を行うのか、について学習するものである。

八幡らがこれまで中学生向けにアレンジして用いてきた教材・教具と比べたおもな修正点は次の通りである。

①教材・教具については、まず、カードゲームで用いるカードの項目を「家計調査年報」の「収支分類表」の十大費目に従って整理しなおした。これは、高等学校家庭科における家計の収入と支出に関する教科書等の記述が、基本的には「家計調査年報」の「収支分類表」の十大費目に従っていることに対応させるためである（もともと*All My*


(1)食料

- 家で調理する。インスタント食品を使わずに、ゼロから食事を準備する。
- 食事(弁当・惣菜など)を家の外で購入することが多い。
- ほぼ毎日外食する。




(6)保健医療

- 自宅に常備薬を備えておく。
- 定期的に病院に通って検査を受ける。




(2)住居

- 祖父母と一緒にの家に住む。
- 一軒家やマンションを借りる。
- 一軒家やマンションを新しく購入する。




(7)交通通信

- 歩くか自転車に乗る。()
- 公共の乗り物(バスや電車)を利用する。
- 自家用車に乗る。
- タクシーに乗る。
- 用件を伝える場合のみ電話を使用する。
- 電話を頻繁に使用する。
- しばしばインターネットを利用する。




(3)光熱・水道

- 家族で協力し合い、節約する。
- 使いたいだけ使って料金を支払う。




(8)教育

- 地域の図書館を利用する。()
- 学習参考教材を買う。
- 学習塾に通う。



(4)家具・家事用品


- 親戚や友人から家具を譲ってもらう。()
- 安売り店やリサイクル店で家具を購入する。
- 新しい家具を購入する。



- 安売り店で家事用品を購入する。
- デパートで家事用品を購入する。


(9)教養娯楽

- 新聞や雑誌を定期購読する。
- 家族でピクニックに行く。
- 基本的なテレビ番組を見る。
- 割増料金がかかる有線番組(衛星放送、WOWOW、CATVなど)を見る。
- コンサートやスポーツ観戦に行く。
- 趣味(写真やコンピュータゲームなど)を楽しむ。



(5)被服およびはきもの

- 持っている服を着る。()
- 縫製の技術を活かして作る。
- 値引き店や安売り店、または古着店で購入する。
- デパートで購入する。
- 有名ブランドの洋服を購入する。



預貯金・保険

- 家族で協力して、こつこつと貯金箱に小銭を貯める。
- 収入から支出を差し引いて余った分を銀行や郵便局に預金する。
- 定期的に預金する。
- 車、住宅の保険に加入する。




図1 カード一覧

カードゲームをしよう！

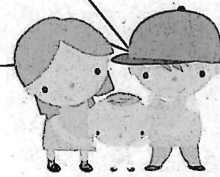
1年()組()号() [] 班

☆ゲームを始める前に

班で話し合っただけ家族構成を考え、[]の中に記入しましょう。人員や形態は自由ですが、必ず最低一人高校生が入るようにします。

例) 父…会社員、趣味はゴルフ
母…節約の達人
長男(高校生)…サッカー部、サッカーの観戦によく行く

①高齢者のいる世帯、②就学未満の子どもがいる世帯、③共働きの世帯、④片働きの世帯などいろんな家族があるよ！



それではゲームを始めます！

〈第一ゲーム〉

第一ゲームではカード10枚、おはじき15個を使用します。おはじきをお金だと考え、家族のお金の使い方を考えましょう。各カードに書かれた項目の中で、必要だと思われるものを選択し、右側にある□の上指定された数(□の数)のおはじきを置きましょう。おはじきの置ける範囲で支出を調整していきます。おはじき15個全部が置けたら、ワークシートのゲーム一回目の欄に結果をチェックしておきましょう。ワークシートの□のチェックは「√」で構いません。

〈第二ゲーム〉

一家の一番の収入の担い手(大黒柱)が入院し、収入が激減するという緊急事態が起きました！おはじきの数が減ります！今回はカード10枚、おはじき9個を使用します。第一ゲームと同様、必要だと思われる項目におはじきを置いていき、終わったらワークシートにチェックします。

さいごに

第一ゲームと第二ゲームの結果を比較し、なぜ同じ項目に置いたのか？なぜ項目を変更したのか？を班で話し合い、理由を記入しましょう！

図2 ワークシート①：カードゲームの進め方

☆カードゲームチェックシート☆

1年()組()号

()班

家計費目	項 目	ゲーム①	ゲーム②	理 由
(1)食料 	・家で調理する。インスタント食品を使わずに、ゼロから食事を準備する。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・食事(弁当・惣菜など)を家の外で購入することが多い。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・ほぼ毎日外食する。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
(2)住居 	・祖父母と一緒に家に住む。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・一軒家やマンションを借りる。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・一軒家やマンションを新しく購入する。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
(3)光熱・水道 	・家族で協力し合い、節約する。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・使いたいだけ使って料金を支払う。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
(4)家具・家事用品 	・親戚や友人から家具を譲ってもらう。	()	()	
	・安売り店やリサイクル店で家具を購入する。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・新しい家具を購入する。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・安売り店で家事用品を購入する。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・デパートで家事用品を購入する。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
(5)被服およびはきもの 	・持っている服を着る。	()	()	
	・縫製の技術を活かして作る。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・値引き店や安売り店、または古着店で購入する。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・デパートで購入する。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
(6)保健医療 	・自宅に常備薬を備えておく。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・定期的に病院に通って検査を受ける。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
(7)交通通信 	・歩くか自転車に乗る。	()	()	
	・公共の乗り物(バスや電車)を利用する。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・自家用車に乗る。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・タクシーに乗る。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・用件を伝える場合のみ電話を使用する。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・電話を頻繁に使用する。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・しばしばインターネットを利用する。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
(8)教育 	・地域の図書館を利用する。	()	()	
	・教育参考教材を買う。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・学習塾に通う。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
(9)教養娯楽 	・新聞や雑誌を定期購読する。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・家族でピクニックに行く。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・基本的なテレビ番組を見る。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・割増金がかかる有線番組(衛星放送、WOWOW、CATVなど)を見る。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・コンサートやスポーツ観戦に行く。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
預貯金・保険 	・趣味(写真やコンピュータゲームなど)を楽しむ。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・家族で協力して、こつこつと貯金箱に小銭を貯める。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・収入から支出を差し引いて余った分を銀行や郵便局に預金する。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・定期的に預金する。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	・車・住宅の保険に加入する。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
合 計		15	9	

図3 ワークシート②：カードゲームチェックシート

Moneyのカード項目は日本の収支分類とは区分が異なる点が見られた)。さらに、中学生における授業実践では画用紙でカードを作成したが、よりじょうぶで扱いやすくする目的から、今回の授業実践からカードにラミネート加工を施した。

- ②カードゲームの進め方(後述)に関しては、第2ゲームで使用するおはじきの数を、これまでの中学校における実地授業における反省をもとに、6個から9個に増やした。これは、15個のおはじきを使用する第1ゲームとのおはじきの数の違いが大きくなることで、どの支出項目を減らすのかについて検討する時間がより多く必要となること(時間制限上の理由)と、6個では、最低限のおはじきを置くべき支出項目が固定してしまい、各班ごとの個性やライフスタイルに応じた支出項目決定のための工夫が反映されにくくなるため、という2つの理由による。
- ③さらに、経済状況の変化により、どのように支出計画が変化するかを考えさせるための補助資料として、ワークシートを活用することにした。

高等学校(家庭基礎)向けに検討し、修正を行ったカードと授業で用いたワークシートは、図1～3に示す通りである。

カードゲームの進め方と特長

カードゲームの進め方は次の通りである。

まず、班ごとに家族構成を設定し、ワークシートにどのような家族を設定したか、記入する。そして、第1ゲームでは、おはじき15個が置ける範囲で、その家族の状況に合わせて、各カードに示された支出項目の中から必要な支出を決めていく。例えば、「項目(5)被服およびはきもの」で、「デパートで購入する」を選択した場合、この項目の横に口が2つ記されているので、口の上に2個のおはじきを置くと、残りのおはじきは13個となる。

つぎに、第2ゲームでは、収入が減ったことを想定し、おはじきの数を9個に減らして、第1ゲームと同様、おはじきが置ける範囲で支出項目を考えていく。

さいごに、第1ゲームと第2ゲームの結果を比較し、支出項目を変更した理由、変更しなかった理由を各班で話し合う、というものである。

このカードゲームの特長は、①第1ゲームは通常の収入に基づき支出を行っている状態、第2ゲームは、失業その他の理由から、一家の収入が少なくなった緊急事態を想定し、収入の変化に関する擬似体験型のゲームであること、②おはじきを置く場所、すなわちどの支出項目を選択するのかについては、

何度でも修正可能であり、試行錯誤が可能である。

- ③いろいろな家族構成を設定することにより、家族によって必要な消費支出は異なる、という家族構成と支出との関係に対応させとらえることができる。
- ④基礎的消費支出と選択的消費支出の性質の違いをふまえた予算計画の立て方について、実践的・体験的に学ぶことができる。
- ⑤収入が減少するという状況の変化に臨機応変に対応する、という状況設定(第2ゲーム)により、社会の変化に対応したマネジメント・サイクルの活用について、実践的・体験的に学ぶことができる、という点を挙げるができる。

実地授業と評価

高等学校家庭科(家庭基礎)の学習内容に適合するように本教材を活用した実地授業の学習過程は表1の通りである。この学習過程は、年間指導計画の中で、本教材を活用するのに最も適切と思われる単元(題材)をしぼった上で、実地授業実施校で使用している教科書の記述を参考に、本教材を導入するのが授業展開上、最も自然な流れとなるように位置づける、という観点から作成したものである。

表1に示すように、この授業の目標は、「家計の収入と支出の構成について理解する」とことと「経済の状況の変化により、柔軟に支出を調整する方法を考える」ことの2点である。このうち、カードゲームに要する時間は約25分で、家族構成の設定、その家族構成にふさわしい支出項目の決定(第1ゲーム)、収入が減少した場合の支出の調整(第2ゲーム)、まとめ、を行った。授業の終わりに、生徒による自己評価、教材・教具に対する評価、授業を受けての感想を記入してもらった。

生徒による自己評価項目として7項目を設定し、5段階評価で記入してもらった。そして、本教材を用いた授業の特性を考えるために、各評価項目を、表2に示すように、4つの観点に分類し、得点化した。複数の評価項目が含まれる観点については、各項目の評価結果を平均化した。

その結果を表2に示している。これによると、全観点において4.0以上と、概ね良好な結果が得られたが、「思考・判断」と「知識・理解」の評価が「関心・意欲・態度」と「技能・表現」より高くなっている。「思考・判断」と「知識・理解」が他の観点より高いのは、中学生における実地授業でも同様であった⁶⁾。このような結果から、本教材は、収入が減少した時、それに対応してどのように支出を調整したらよいか、という「思考・判断」力と、さらに、そうしたゲームでの体験を通して、収入が

表1 「家庭基礎」学習指導案

- 1 単元名 「消費者として自立する」 消費行動を考える
- 2 単元について (略)
- 3 単元の目標 (略)
- 4 単元の指導計画 第4編 消費者として自立する
 - (1) 消費行動を考える (2時間)
 - (2) 経済的に自立する (1時間)・・・(本時)
 - 1) 経済的に自立する
 - 2) 計画的にお金を使う
 - (3) 生活設計 (1時間) 合計 4時間

5 本時の学習

(1) 本時の目標

- ア 家計の収入と支出の構成について理解する。
- イ 経済の状況の変化により、柔軟に支出を調整する方法を考える。

(2) 本時の展開

過程	時間	学 習 活 動	指導上の留意点と評価	備 考
過 程 導 入	5分	○本時の授業内容について	○経済的自立とはどんなことか、お金の管理は生活経営の重要な柱であることを知らせる。	
展 開	10分	1 経済のしくみを知る (1)独立して暮らす (2)家庭経済とは	○1人暮らしの生活費についてこれまで考えたことがあるか、また、小遣い帳等の記録をしたことがあるか答えさせる。 ○家庭経済に関する基本用語を説明し、家計の構成について理解させる。・・・評価イ ○日常生活でのお金の流れと収支分類を対応させて考えさせる。	教科書 資料1「家計調査年報収支分類」 教科書
	25分	2 カードゲームをやってみよう (1)家族構成の設定 (2)第1ゲームを行う ○設定された家族の場合どのような費目や項目にお金を使うか考える (3)第2ゲームを行う (4)ゲームのまとめ ○収入に応じた家計管理の方法を知る	○4～5人のグループを作り、各班にお金の使い方や消費行動の内容を書いたカードとおはじきを配布して予算計画を立てさせる。 ○家族の構成は、①高齢者のいる世帯、②就学未満の子どもがいる世帯、③共働きの世帯、④片働きの世帯などと各班で家族の状況や形態が異なるように設定させる。 ○カード10枚とおはじき15個を使ってお金の使い方を考えさせる。 ○家族の状況や形態によってお金の使い方が違うことに気づかせる。・・・評価イ ○おはじきを9個に減らして「緊急事態が起こった」と想定し、予算が減少した場合の対応を考えさせる。・・・評価ア ○限られた予算の中で必要なものと欲しいものは異なることに気づかせる。 ○家計は家族構成や価値観等によって異なることを理解させる。	教科書 カード おはじき ワークシート
	5分	3 計画的にお金を使う	○リスクに対する予備知識や経済設計の必要性、生活設計の重要性に気づかせる。	教科書
ま と め	5分	○本時のまとめと次時の内容について	○カードやワークシートを見合わせながら、本時の学習の要点をおさえていく。 ○自分の理解度や本時の授業方法に対して評価させる。	授業評価票

(3) 評価の観点

- ア 思考・判断
経済の状況の変化により、柔軟に支出を調整する方法を考えたか。
- イ 知識・理解
家計の収入と支出の構成について理解することができたか。

表2 評価項目と観点別分類ならびに5段階評価結果

評価の観点	評価項目	高校生(2004) (n=279)		中学生(2003) (n=156)	
		項目別評価	観点別評価	項目別評価	観点別評価
関心・意欲・態度	①班でのカードゲームに積極的に取り組んだか。	4.4	4.0	4.3	4.0
	②この学習で学んだ「お金の使い方」を、今後の家族との生活に活かそうと思ったか。	3.8		3.9	
	③この学習で学んだ「お金の使い方」を、今後の自分の日常生活に活かそうと思ったか。	3.9		3.8	
思考・判断	④予算(おはじきの数)の範囲でのお金の使い方を、自分(自分の班)なりに工夫したか。	4.3	4.3	4.2	4.2
技能・表現	⑤班の人の考えを聞いたり、自分の考えを伝えることができたか。	4.0	4.0	4.1	4.1
知識・理解	⑥ものには、必要なものと欲しいものがあることが分かったか。	4.4	4.4	4.5	4.5
	⑦家族構成や価値観によってお金の使い方が異なることが分かったか。	4.4		4.4	

注)中学生(2003)の評価結果については、八幡・吉田・隅田(2005, p.70)より引用。

表3 教材・教具に対する評価 (n=279)

評価項目	単位:%				
	非常に当てはまる	当てはまる	ふつう	あまり当てはまらない	当てはまらない
今日のカードゲームは楽しかった	50.2	24.4	21.1	2.9	1.4
今日のカードゲームの進め方は分かりやすかった	34.1	31.9	25.8	7.9	0.4
授業の中で使用したカードの項目は適切だった	26.9	38.0	28.3	6.5	0.4
班活動はうまく進んだ	47.3	28.0	19.0	5.0	0.7
家族でのお金の使い方は想像しやすかった	29.4	33.0	32.3	3.9	1.1
今後も家庭科で今日のようなお金に関する学習をしたい	35.1	28.7	30.1	3.9	2.2

減少した時、生活に最低限必要な基礎的消費支出を確保して、選択的消費支出により支出の調整を行う、という基礎的消費支出と選択的消費支出に関わる「知識・理解」面を補強する教材であると考え。

つぎに、教材・教具に対する評価について表3に示している。「今日のカードゲームは楽しかった」と「班活動はうまく進んだ」で「非常に当てはまる」と答えた割合が高くなっており、全体として、本教材は、高校生に良好な受け止め方をしてもらったと考える。一方、カードゲームの進め方をよりわかりやすくするなど、指導上の工夫の余地は残されている。

つぎに、生徒の感想の一部を紹介すると、「家計のことに今までより興味を持てたし、これからの生活のなかで活かせることばかりだと思った。もっとおこづかいの使い道を考えて使っていこうと思う」、「班の人のおもしろい意見が聞けておもしろかった」、「教科書だけで学んでも難しかったかもしれないけど、カードゲームでやれたので、楽しみながらやることができた」などの感想がみられた。

こうした生徒の感想から、おはじきの数の範囲内

で支出項目を選択する際に、同じ班の友人の意見を活かし、楽しんでゲームに取り組んだことがわかる。

最後に、教材・教具に対する評価を、中学生における結果と比較する⁷⁾と、ゲームの楽しさ、わかりやすさ、家族の経済生活の想像しやすさなど、いずれも中学生と高校生の間で大きな違いはない。しかし、グループワークの様子や、授業中にみられた発言などから、例えば、子どもがいる場合といない場合で、どのように調整可能な支出項目が異なるのか(教育費は減らせない、など)、お年寄りがいる場合、考慮すべき項目は何か(保健医療費など)、等の点で、高校生の方が、家族の実態にあわせた的確な支出項目の把握が明快であった。本教材がもともとアメリカで社会人を対象に開発されたものであることをふまえれば、本教材を導入する学年に関する適時性、という点では、中学生より高校生の方がより適した教材ではないかと考える。また、現行学習指導要領による教科書の記述への関連づけ方という点では、より高校の方が本教材を導入しやすいと考える。

以上の結果から、本教材は、高等学校家庭科(家庭基礎)において採用可能であると考え。

なお、本研究では、高校1校のみにおける実地授業にとどまっている。今後、さらに複数の高校における実践を行い、本教材の有効性について、検討を進めていきたい。

要 約

以上、アメリカの社会人向け金銭教育カリキュラム *All My Money* をもとに開発した中学校技術・家庭科向け教材「お金の使い方の選択ゲーム」を、高等学校家庭科(家庭基礎)向け「家族の予算計画」に関する教材・教具として再開発し、その有効性を実地授業を通して検討した。

高校生向けの教材となるように学習過程を検討し、①おはじきの数の修正、②カードの改良、③補助教材(ワークシート)の活用などを行った。高校生の自己評価を観点別に分析すると、「思考・判断」と「知識・理解」の評価が高く、2003年の中学生による実地授業の評価結果と共通する。高校生の教材・教具に対する評価は良好で、生活経験をふまえて、それぞれが設定した家族構成にふさわしい予算計画を立て、予算(おはじき)の範囲内で、支出項目を工夫しながら選択していた。

これらの結果から、本教材は、高等学校家庭科(家庭基礎)において採用可能であると考えられる。

さいごに、熊本県立熊本北高等学校(当時)の久米野安俊校長先生には、諸行事が錯綜する中で、本研究の実地授業の実施をご快諾いただくとともに、同校第1学年(2004年度)の皆さんには、試験的な授業に対して、気持ちよく望んでいただきました。また、本教材の開発にあたっては、熊本大学教育学

部附属中学校教諭隅田博美先生にご協力いただきました。ここに記し、深謝申し上げます。

本研究の一部は、日本家庭科教育学会九州地区会2005(平成17)年度第9回研究発表会において発表した。

文 献

- 1) Chan, Karen ; Fitzsimmons, Vicki ; Hardy, Rhonda ; Kimmel, Maxime ; Stiles, Sandra ; Taylor, Susan, *All My Money : A Financial Management Curriculum for Persons Working with Limited-Resource Audiences*. University of Illinois, 1997, 243p.
- 2) 八幡(谷口)彩子, 中本千佳, 芹川智咲, 隅田博美. アメリカ社会人向け金銭教育カリキュラムをもとにした中学校技術・家庭科の教材開発(第2報): 収入を視野に入れた消費行動の効果的指導法. 熊本大学教育実践研究21, 2004, p.43-49
- 3) 八幡(谷口)彩子, 芹川智咲, 中本千佳, 隅田博美. アメリカ社会人向け金銭教育カリキュラムをもとにした中学校技術・家庭科の教材開発(第1報): 予算計画の効果的指導法を中心に. 熊本大学教育学部紀要52, 自然科学, 2003, p.33-40
- 4) 八幡(谷口)彩子, 吉田彩, 隅田博美. アメリカ社会人向け金銭教育カリキュラムをもとにした中学校技術・家庭科の教材開発(第3報): 家族を対象にした予算計画の指導法について. 熊本大学教育実践研究22, 2005, p.65-71
- 5) 八幡(谷口)彩子, 宮崎晶子, 高島亜希子, 緒方美智子, 隅田博美. アメリカ社会人向け金銭教育カリキュラムをもとにした中学・高校家庭科の教材開発. 熊本大学教育実践研究23, 2006, p.73-82
- 6) 引用文献の4), p.70
- 7) 引用文献の4), p.68, p.69, p.70