

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

八幡(谷口)彩子*¹・宮崎晶子*²・高島亜希子*³
緒方美智子*⁴・隅田博美*⁵

A Device for Teaching Materials and Methods Based on
All My Money: A Financial Management Curriculum
for Homemaking Education in Japanese Junior High and High Schools

Ayako YAHATA-TANIGUCHI and Akiko MIYAZAKI and Akiko TAKASHIMA
and Michiko OGATA and Hiromi SUMIDA

Abstract

The purposes of this paper are 1) to devise a teaching method using the WebCT for family life planning based on the "card game: family finance" which we produced last year for junior high school students, and 2) to consider a method for introducing teaching materials targeting consumer skills, labelled the "shopping game" and one called, "activity: ways to spend less" which we produced two years ago for junior high school students, into the homemaking education in high schools in Japan.

For these purposes, 1) we devised a new teaching method using the WebCT for family life planning based on the "card game: family finance" for junior high school students, 2) we re-devised new teaching materials named, "shopping check sheet" and "activity: ways to spend less" for high school students, and 3) we examined the effects of our new teaching methods and materials using real classes in Japanese junior high and high schools.

The results are as follows: 1) The teacher would be able to know the students' answers to each question appearing in the card game by means of WebCT, immediately, and the students would be able to discuss about each answer which was totalized by WebCT and was projected using a wide screen projector. But the real card game is easier and more useful for junior high school students than the WebCT method. It is necessary to improve the WebCT software technically and to rethink the method of introducing WebCT into junior high school groupwork. 2) It is possible to introduce our new teaching materials labelled the "shopping check sheet" and one called "activity: ways to spend less" into the homemaking education in high school, because high school students would be able to work actively with them.

Key Words : homemaking education in Japanese junior high and high schools, WebCT, family finance, teaching material device, *All My Money*, consumer skills.

研究目的

筆者らは、家庭経営分野の指導方法の充実を意図して、消費者教育に関する教材開発を進めている。とくに、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、中学生個人

*¹ 家政教育学科

*² 教育学部家政教育学科卒

*³ 熊本市立東町中学校

*⁴ 熊本県立熊本北高等学校

*⁵ 附属中学校

のお小遣いおよび家族の収入と支出に関する予算計画に関する教材・教具として「お金の使い方の選択ゲーム」²⁾³⁾を、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」⁴⁾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。これらの教材に関しては、さらに、パソコンを使った指導方法と、高等学校家庭科（家庭基礎）における教材としての活用の可能性について検討するという課題が残されている。

そこで本研究では、①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」について、パソコンを使った指導方法を開発すること、②中学校技術・家庭科向けに開発した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」を、高等学校家庭科（家庭基礎）に導入する方法について検討すること、の2点を目的とし、それぞれの有効性について、実地授業を通して検証することとした。

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) 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」について、パソコンを使った指導方法を開発し、実地授業を通して検証する。

実地授業は、平成16年12月7日(火)～13日(月)に、熊本大学教育学部附属中学校第1学年4クラス（在籍数156名）において、技術・家庭科の消費生活に関する授業の一環として行った。授業を行った場所は同校パソコン室、授業者は宮崎晶子である。

- 2) 中学校技術・家庭科向けに開発した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」について、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、高等学校における実地授業を通して、本教材の有効性について検証する。

実地授業は、平成16年11月8日(月)～12日(金)に、熊本県立熊本北高等学校第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

中学校技術・家庭科におけるパソコンを用いた指導方法と「やりくりゲーム」の開発

「WebCT」と「こあっと」の比較検討：パソコンを用いた指導方法を開発するにあたっては、まず2種類のWeb機能を持つ学習支援ソフト「WebCT」と「こあっと」を比較検討した。「WebCT」は熊本大学でも導入されており、高度な機能が数多く備わっている。一方、「こあっと」は、小・中学校向けに開発されたもので、附属中学校ではすでに導入されている。筆者らがすでに開発したおはじきとカードを用いる「お金の使い方の選択ゲーム」は、やや複雑な計算を行う必要があることから、「こあっと」より「WebCT」の機能を用いる方が有効であると考えた。「WebCT」は、各個人がパソコンに入力したデータを即座に集計して公開できるという点でも優れている。反面、「WebCT」には、操作手順がやや複雑であるという難点がある。しかし、今回、実地授業を行う附属中学校の生徒の実態に照らし合わせると、「WebCT」が導入可能ではないかと判断した。「WebCT」の数ある機能の中でも、本研究では「テスト機能」を使用して教材を作成することにし、効果的な指導方法について検討することにした。

「WebCT」による「やりくりゲーム」の進め方：つぎに、「WebCT」を用いて「お金の使い方の選択ゲーム」を改善しながら開発した教材「やりくりゲーム」の内容と進め方について述べる。図1に「やりくりゲーム」のパソコン上の初期画面を示している (https://elb.link.kumamoto-u.ac.jp:4430/SCRIPT/consume/scripts/student/serve_home)。

「やりくりゲーム」の進め方は、「お金の使い方の選択ゲーム」に準じる（八幡ほか，2005，66）が、パソコンを用いるため、以下のような手順でゲームを進めることとした。

まず、第1ゲームでは、質問1において、このゲームの前提となる家族の状況について設定する。質問2～11までが、予算計画を立てる支出項目の中身となっている。「お金の使い方の選択ゲーム」と同様に予算（おはじきの数からポイントに変更）の範囲内で、購入する項目を選択していく。例えば、「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、この項目の前にあるチェックボックスにチェックを入れる（マウスでクリックする）。カードとおはじきを使った「お金の使い方の選択ゲーム」と異なり、「やりくりゲーム」ではおはじきの数をポイントに換算して集計する方式を採用し、

★やりくりゲームをしよう!★
 名前: 八幡 彩子 (プレビュー)
 開始時期: 2005年11月11日14時33分
 質問数: 11

[答案を提出](#) [ヘルプ](#)

質問1 | (0点)
 ☆ゲームを始める前に 一家族構成の設定
 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、必ず最低一人は中学生が入るようにします。

数式: [数式を作成](#) [数式エディタ](#)

[回答を保存](#)

質問2 | (6点)
 食料

- 1. 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。(1P)
- 2. 食事(弁当・惣菜など)を家の外で購入することが多い。(2P)
- 3. ほぼ毎日外食する。(3P)

[回答を保存](#)

質問3 | (6点)
 住居

- 1. 祖父母と一緒に家に住む。(1P)
- 2. 一軒家やマンションを借りる。(2P)
- 3. 一軒家やマンションを新しく購入する。(3P)

[回答を保存](#)

質問4 | (3点)
 光熱・水道

- 1. 家族で協力し合い、節約する。(1P)
- 2. 使いたいだけ使って料金を支払う。(2P)

[回答を保存](#)

質問5 | (8点)
 家具・家事用品

- 1. 親戚や友人から家具を譲ってもらう。(0P)
- 2. 安売店やリサイクル店で家具を購入する。(2P)
- 3. 新しい家具を購入する。(3P)

https://elb.link.kumamoto-u.ac.jp:4430/SCRIPT/consume/scripts/student/serve_... 2005/11/11

- 3. 基本的なテレビ番組を見る。(1P)
- 4. 割増金がかかる有線番組(衛星放送、CATVなど)を見る。(2P)
- 5. コンサートやスポーツ観戦に行く。(3P)
- 6. 趣味(写真やコンピュータゲームなど)を楽しむ。(2P)

[回答を保存](#)

質問11 | (8点)
 貯蓄金・保険

- 1. 家族で協力して、こつこつと貯蓄箱に小銭を貯める。(1P)
- 2. 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。(2P)
- 3. 定期的に預金する。(3P)
- 4. 車・住宅の保険に加入する。(2P)

[回答を保存](#)

[答案を提出](#) [ヘルプ](#)

図1 「WebCT」による「やりくりゲーム」初期画面

チェックボックスにチェックを入れると、各項目にあらかじめ仕込まれたポイント数の合計が示される仕組みである。このポイント数の合計が20ポイントに収まるよう、支出項目を調整しながら選択していく。

第2ゲームでは、ポイント数の合計が9ポイント

- 4. 安売店で家事用品を購入する。(1P)
- 5. デパートで家事用品を購入する。(2P)

[回答を保存](#)

質問6 | (7点)
 被服およびはきもの

- 1. 持っている服を贈る。(0P)
- 2. 縫製の技術を活かして作る。(1P)
- 3. 値引き店や安売店、または古着店で購入する。(1P)
- 4. デパートで購入する。(2P)
- 5. 有名ブランドの洋服を購入する。(3P)

[回答を保存](#)

質問7 | (3点)
 保健医療

- 1. 自宅に常備薬を備えておく。(1P)
- 2. 定期的に病院に通って検査を受ける。(2P)

[回答を保存](#)

質問8 | (11点)
 交通通信

- 1. 歩か自転車に乗る。(0P)
- 2. 公共の乗り物(バスや電車)を利用する。(1P)
- 3. 自家用車に乗る。(2P)
- 4. タクシーに乗る。(3P)
- 5. 用件を伝える場合のみ電話を使用する。(1P)
- 6. 電話を頻繁に使用する。(2P)
- 7. しばしばインターネットを利用する。(2P)

[回答を保存](#)

質問9 | (3点)
 教育

- 1. 地域の図書館を利用する。(0P)
- 2. 教育参考教材を買う。(1P)
- 3. 学習塾に通う。(2P)

[回答を保存](#)

質問10 | (10点)
 教養娯楽

- 1. 新聞や雑誌を定期購読する。(1P)
- 2. 家族でピクニックに行く。(1P)

https://elb.link.kumamoto-u.ac.jp:4430/SCRIPT/consume/scripts/student/serve_... 2005/11/11

表1 中学校技術・家庭科学習指導案

(1) 本時の目標

- ・ 家族の一員として家族のお金の使い方（予算計画）を考える。
- ・ ものには必要なものと欲しいものがあり，予算計画ではこの2つを取捨選択する必要があることを理解する。
- ・ 自分や家族の生活のあり方や支出のあり方について考える。

(2) 本時の展開

過程	時間	学習活動	教師の支援	形態	備考
導入	10	1. 本時の学習目標を知る。 ・ ゲームの進め方を理解する。	○ゲームの進め方をスクリーンあるいはシートで説明する。	一斉	シート パソコン スクリーン プロジェクター
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;"> 〈今日の目標〉 お金の使い方について考えよう！ </div>			
展開	10	・ WebCT にログインして，やりくりゲームの画面を出す。 2. 第1ゲームを行う。 ・ 家族構成を考える。 ・ 自分の設定した家族の生活に合わせた支出項目を選択し，合計が20ポイントになるようにする。 ・ ワークシートに結果を記入しながら再確認する。 ・ 答案を提出し，結果を見る。	○家族構成の例を出す。 ○チェックする数を20ポイント分に制限し，項目は自由に選ばせる。 ○回答の保存を徹底させる。 ○机間支援する。 ○教師用パソコンで提出されているか確認する。	個人	パソコン ワークシート
	10	3. 第2ゲームを行う。 ・ 支出項目は変えずに，合計が9ポイントに減る時どうするか考える。 ・ ワークシートを活用して考える。 ・ 第一ゲームと同様，パソコンを操作する。	○「緊急事態が起こった」と設定する。 ○チェックする数を9ポイント分に減らすよう指示する。 ○机間支援をする。 ○教師用のパソコンで生徒の進捗状況をチェックする。	個人	パソコン ワークシート
まとめ	15	4. ゲームのまとめをする。 ・ 第一ゲームと第二ゲームを比較し，変更した理由を考える。 ・ 結果とその理由を発表する。	○第一ゲームと比較して変更した項目，変更しなかった項目それぞれについてその理由を記入させる。 ○数名の生徒の結果を，広用紙に磁石を貼って示す。 ○代表の生徒に結果を発表させる。	個人 一斉	ワークシート 広用紙
	5	5. 学習のまとめをする。 ・ 自己評価をする。	○本時の学習のまとめをする。 ○各自パソコンで自己評価をさせる。	個人	パソコン

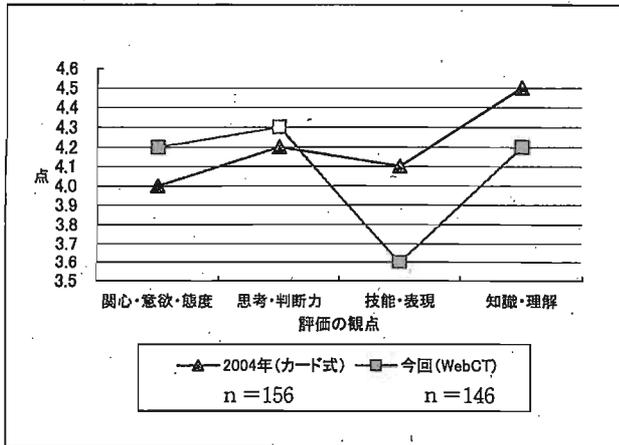


図2 中学生の観点別評価結果

授業後、生徒に自己評価と授業に対する評価を行ってもらった。

まず、自己評価については、7つの評価項目を設定し、各項目について5段階で評価をしてもらった。そして、それら7つの評価項目について、「やりくりゲームに積極的に取り組んだか」「この学習で学んだ「お金の使い方」を、今後の家族での日常生活に活かそうと思ったか」「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(お小遣い)に活かそうと思ったか」を「関心・意欲・態度」、「予算の範囲で、お金の使い方を自分なりに工夫したか」を「思考・判断力」、「クラスメートの考えを聞いたり、自分の考えを伝えることができたか」を「技能・表現」、「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」「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」を「知識・理解」と4つの観点に分類して点数化を行った。複数の評価項目が含まれる観点については、各項目の評価得点を平均化した。その結果を図2に示している。

これによると、4つの観点のうち、「技能・表現」の点数が、他の観点に比べて低かった。これは、「WebCT」ではなく、カードゲーム方式で授業を行った2004年の結果と比較しても低くなっている。

その要因として、2004年の実地授業は、グループ活動を主体としていたのに対し、今回の実地授業では、パソコン操作の都合上、個人活動が中心となり、生徒同士の意見交換の場面を設定しにくかったこと、また、授業中に発表の時間をきちんと確保することができなかつたため、「表現」に関する評価が低くなったことが考えられる。今後、授業方法についても改善すべく、検討を行いたい。

つぎに、授業に対する評価の結果を表2に示している。これによると、多くの生徒がゲームを楽しんだようであるが、個人活動が中心であったため、実際の家族を想起しにくいと感じた生徒もいたようである。生徒の感想をみると、「コンピューターで学習すると、とてもわかりやすかった。今後も、こんなポイント配分式のコンピューター授業をしていきたいと思う。」という肯定的な意見もみられたが、「やりくりゲームが結構難しかった」「とてもおもしろかったが、自分でいちいち計算するのがめんどろくさかった」という意見もあった。これは、「WebCT」には計算機能があるものの、「やりくりゲーム」では、すべての選択を終了した場合にしかポイントの表示による確認ができないため、手元のワークシートに記録をとりながら、補足計算を行ったためである。パソコン用ソフトのプログラム面での技術的な対応方法には課題がある。それと同時に、おはじきとカードを用いた「お金の使い方の選択ゲーム」は、「WebCT」で設定しようとするとなかなか高度な作業内容を、わかりやすく単純化した優れた教材であることが再認識できた。

また、「WebCT」を用いた指導方法による中学校での実地授業を通して、パソコンを使った指導方法について有効であったのは、生徒がパソコンに入力した回答を即座に集計し、液晶プロジェクターにより即座に表示することが可能であった点である。

今後、改善が必要な点として、個人主体の活動になりやすい点と、パソコンへの入力が容易な分、創意工夫が発揮されにくいという課題について、検討していきたい。

表2 授業に対する評価

評価項目	(n=145) 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
今日のやりくりゲームは楽しかった	40.0	30.3	20.7	3.4	5.5
やりくりゲームの進め方は分かりやすかった	32.4	31.7	23.4	9.0	3.4
授業の中で使用した支出項目は適切だった	24.1	44.8	26.2	4.1	0.7
パソコンの操作はうまくできた	52.4	30.3	13.1	3.4	0.7
家族でのお金の使い方は、想像しやすかった	24.8	40.7	21.4	9.7	2.1
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	39.3	24.8	26.9	5.5	2.8

高等学校家庭科(家庭基礎)向けの教材開発

授業内容および教材・教具の検討:ここからは、中学校技術・家庭科向けに開発した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」(旧教材)を、高等学校家庭科(家庭基礎)に導入するために検討した結果について述べる。教材については、旧教材をより高等学校家庭科(家庭基礎)の教科書の内容に近づけることに留意して、以下の変更を行った。

まず、旧教材では、学習対象者が中学1年生であったのに対し、今回の研究では高校1年生を対象にすることにした。それに対応して、学習の形態は、旧教材では班別活動と個別活動を組み合わせていたのに対し、今回の研究では個別活動のみで学習を展開した。教材の名称については、旧教材の「買い物ゲーム」を「買い物チェックシート」に変更した。教材の内容については、金銭管理能力の育成という

観点から質問項目や選択肢を設定していたのに対し、今回の研究では、教科書の内容(意思決定プロセス)につなげることに留意して検討した。

高等学校家庭科(家庭基礎)向けに開発した教材「買い物チェックシート」を図3に示す。「買い物チェックシート」は、自分がこれまで行ってきた消費行動を振り返り、自分の消費行動の課題を把握させるものである。学習方法は、まず、10の質問項目ごとに示された3つの選択肢のうち、あてはまる選択肢ひとつを選択していく。全ての質問に答え終わったら、各選択肢に設定されている得点をもとに合計点数を算出する。最終的に、自分の合計点数から、自分がどのような消費者なのかを診断する、というものである。

一方、「支出をより少なくする方法」(図4)は、旧教材をほぼそのまま扱い、限られた予算の範囲内でどのように消費行動を行っていくのかについて考

★買い物チェックシートを参考に、支出をより少なくする方法を考えてみよう!

1年()組()号 名前()

支出をより少なくする方法		
あなたがやったことがあること、あるいはやってみたいことを下に書いてみよう!		
	やったことがあること	やってみたいこと
買わない 		
借りる(有償or無償) 		
共有する 		
賢く使う 		
格安品を探す 		
つくる 		
無料のものを探す 		
その他()		
その他()		

図4 支出をより少なくする方法

表3 高等学校「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
(使用教科書 家庭基礎 自分らしい生き方とパートナーシップ 実教出版)
- 2 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)
1)主体的な消費行動 ……(本時 1/4)
2)消費者の権利と責任
(2)経済的に自立する (1時間)
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

3 本時の学習

(1)本時の目標

ア 消費行動における意思決定の過程とその重要性について理解し、消費者として主体的に判断できるようにする。

イ 消費生活と環境とのかかわりについて理解し、環境負荷の少ない生活のあり方について考える。

(2)本時の展開

過程	学習活動	指導上の留意点と評価	備考
導入	5分 ○出欠確認 ○本時の授業内容について	○消費生活分野の学習の意義を知らせる。	
展開	5分 1 毎日が消費行動 2 「買い物ゲーム」をやってみよう (1)贈り物をする時 (2)自転車を買う時 (3)読みたい本がある時 (4)夕食を作る時 等 ○自分の消費行動を振り返り、それぞれの質問においてどのような行動をとるのかを考える。 3 生活情報を集め、使う ○商品の判断基準としての生活情報の収集と活用方法について理解する。 4 例題「友達と遊園地に行く時、飲み物はどのようにして調達するか」考えよう ○消費生活と環境のかかわりについて考える。	○消費者とは何か、押さえる。 ○限られたお金(生活費)と時間を使って暮らす消費者として生活の質を高めるための合理的で主体的な消費行動とは何か、考えさせる。 ○ゲームの進め方の理解が難しい生徒には、個別に支援する。 ○消費行動は個人の考え方によって異なることに気づかせる。 ○日常の自分の消費行動に対する課題に気づかせ、自己評価させる。または、他の人と意見を交換し、相互評価させる。…評価ア ○支出をより少なくする方法を知り、意思決定の際に効果的につなげる。…評価ア ○価格や品質、アフターサービス、資源・環境問題への対応など消費行動の際にはさまざまな判断基準があることに気づかせる。 ○意思決定の判断基準をデシジョンツリー(図2)で考えさせる。 ○どんな視点で調達方法を考えたのか発表させる。 ○「家庭ごみに占める容器包装廃棄物の割合」と「資源化率」のグラフを比較させ、消費行動が環境へ与える影響について気づかせる。 ○環境負荷の少ない生活の在り方を、エネルギー・衣類ごみ・食料ごみの観点から考えさせる。…評価イ	教科書 p.148 ワークシート 1 (買い物ゲーム) ワークシート 2 (得点の合計) ワークシート 3 (賢い消費者になろう) ワークシート 4 (支出をより少なくする方法) 教科書 p.148, p.149 教科書 p.156
まとめ	5分 ○ 本時のまとめと次時の内容について	○板書と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させる。 ○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

消費行動における意思決定の過程とその重要性について理解し、消費者として主体的に判断することができたか。

イ 知識・理解

消費生活と環境とのかかわりや環境負荷の少ない生活のあり方について考え、理解することができたか

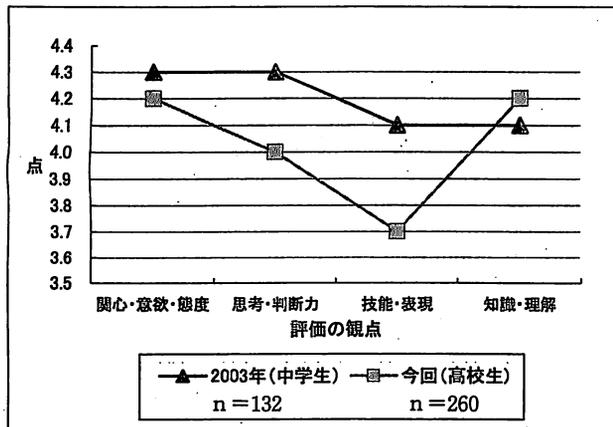


図5 中学生と高校生の観点別評価比較

えさせる教材とした。学習方法は、支出をより少なくする方法を「買わない」「借りる」などの7項目と、「その他」の項目別に考え、自分が実際にやったことがあること、あるいはやってみたくて記入していく、というものである。

実地授業と評価：つぎに、開発した教材を用いて高等学校における実地授業を行い、その結果について検討した。学習過程については表3に示す通りである。

授業の終わりに、生徒たちに7項目の自己評価をしてもらった。これら7項目を、「買い物チェックシートに意欲的に取り組むことができた」「グループ討論に意欲的に取り組むことができた」「今日学んだことを日常生活で買い物を行うときに、いくつか実践してみようと思った」を「関心・意欲・態度」、「日常の自分の買い物に対する課題意識ができた」「消費行動における意思決定の過程とその重要性について理解し、考えることができた」を「思考・判断力」、「買い物の際、支出を少なくする方法について考え、自分の考えを伝えることができた」を「技能・表現」、「消費生活と環境のかかわりや環境負担の少ない生活のあり方について考え、理解することができた」を「知識・理解」と、観点別に分類して分析を行った。その結果について図5に示している。

これによると、他の観点や2003年の結果と比較すると、「技能・表現」の評価がとくに低かった。これは、今回の実地授業では、教師の説明に多くの時間を費やしたため、「表現」の時間が十分に確保できなかったことが理由として考えられる。

つぎに、授業に対する評価であるが、「『買い物チェックシート』の内容や質問項目はわかりやすかった」については、「当てはまる」が26.2%、「やや当てはまる」が35.2%であった。

さいごに、生徒の感想の一部を紹介する。「小さ

い時は全てお母さんやお父さんに任せておけばよかったけど、これから先は自立していかなければなりません。今まではお金のことなどあまり考えていませんでした。だけど、今日、消費生活について勉強して、お金の大切さや、使い方などを改めて考えることができました。だから、賢くお金を使えるように考えて過ごそうと思います。」「買い物をするときには、その品物が本当に必要かどうかをきちんと考えるようにしたいと思った。」「アンケートみたいで楽しく学習できたと思う。私は、親と買い物に行くと、いつもお菓子を買ったり、あんまりかわなくていいものまで買ってもらうので、そこを直そうと思う。」など、ほとんどの生徒が今までの自分の生活を振り返り、これからの自分の消費行動をどうすべきかを考えていたようである。中学生に比べて、高校生らしい着眼点の深まりが感想から読みとれる。授業自体については、楽しかったと答える生徒がほとんどであった。

以上の結果から、今回、高等学校家庭科(家庭基礎)向けに開発した「買い物チェックシート」「支出をより少なくする方法」のいずれも、高等学校において採用可能と考える。

要約

本研究では、①中学校技術・家庭科向け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」について、パソコンを使った指導方法を開発すること、②中学校技術・家庭科向けに開発した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」を、高等学校家庭科(家庭基礎)に導入する方法について検討すること、の2点を目的とし、実地授業を通して検討した。結果は、つぎの通りである。

- 1) 中学校技術・家庭科向けに開発したパソコンを使った指導方法については、「WebCT」を用いて検討した。本研究では、「WebCT」のテスト機能を利用して、従来のカードゲームで用いたおはじきの数をポイント化することで、カードゲームを模擬した活動方式を採用した。「WebCT」を用いることで、生徒の回答を即座に把握・公開することができるとともに、その集計結果をもとに、クラス全体で考える活動を展開することができた。しかし、旧教材のカードゲーム方式に比べ、「WebCT」を用いる場合、個人活動主体になりやすく、パソコンへの入力・集計が容易である反面、創意工夫を發揮しにくい、という欠点もみられた。したがって、「お金の使い方の選択ゲーム」については、

「WebCT」を用いるよりも、カードゲームで授業を行う方が、より有効であると考え。今後、パソコン用ソフト面での技術的な改善と、班活動にパソコンを導入する授業形態についても、検討する必要があると考える。

- 2) 高等学校家庭科（家庭基礎）向けの教材については、旧教材をもとに、「買い物チェックシート」と「支出をより少なくする方法」を開発して実地授業を行った。高校生は、授業全体を通して意欲的に学習に取り組んでおり、「買い物チェックシート」「支出をより少なくする方法」のいずれも高等学校で採用可能と考える。

さいごに、熊本県立熊本北高等学校の久米野安俊校長先生、熊本大学教育学部附属中学校の高木伸之校長先生ならびに西照夫副校長先生には、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きました。また、両校ともに第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。

さらに、「WebCT」を利用するにあたっては、熊本大学総合情報基盤センター教授の中野裕司先生、太田泰史さん、合林亨さんにご指導いただきました。また、「こあっと」については、熊本大学教育学部

技術教育科技官の小菌和剛さんにご協力いただきました。

ここに記し、深謝申し上げます。

文 献

- 1) Chan, K., Fitzsimmons, V., Hardy, R., Kimmel, M., Stiles, S., & Taylor, S. (1997). *All My Money: A Financial Management Curriculum for Persons Working with Limited-Resource Audiences*. Urbana-Champaign, IL: University of Illinois.
- 2) 八幡（谷口）彩子・芹川智咲・中本千佳・隅田博美（2003）. 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自然科学編, 52. 33-40.
- 3) 八幡（谷口）彩子・吉田彩・隅田博美（2005）. 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. 65-71.
- 4) 八幡（谷口）彩子・中本千佳・芹川智咲・隅田博美（2004）. 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. 43-49.