

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 —

八幡(谷口)彩子・芹川智咲*¹・中本千佳*²・隅田博美*³

A Device for Teaching Materials Based on *All My Money*: A Financial Management Curriculum for Homemaking Education in Junior High School in Japan

Part 1 : Effective Learning Method of Planning of Budget

Ayako YAHATA-TANIGUCHI, Chisaki SERIKAWA *¹, Chika NAKAMOTO *² and Hiromi SUMIDA *³

(Received October 1, 2003)

The purposes of this paper are 1) to examine the contents of *All My Money: A Financial Management Curriculum for Persons Working with Limited-Resource Audiences*, published by University of Illinois, Urbana-Champaign, in the United States, and 2) to consider the method of the introduction of the financial management curriculum of *All My Money* into the homemaking education in junior high school in Japan.

For these purposes, 1) we translated the original text, *All My Money*, into Japanese and examined the contents of it, 2) we devised the teaching materials on the bases of *All My Money*, and 3) we examined the effect of our new teaching materials by a real class in junior high school in Japan.

The results are as follows: 1) It is possible to introduce our new teaching material "card game: personal finance," based on *All My Money*, which we modified the original cards' items in order to fit the actual state of Japanese junior high school students, into the homemaking education in junior high school in Japan. 2) It is necessary to improve the process of the card game and other parts of the game in order for it to be easier to understand for junior high school students. 3) We hope to devise other teaching materials and card games on family finance for high school students in the future.

Keywords: homemaking education in junior high school, *All My Money*, financial management curriculum, teaching material device.

I. 研究目的

1997年夏, 八幡(谷口)は, アメリカイリノイ州にあるイリノイ大学アーバナーシャンペーン校を訪れた。その際, 同大学のV.フィッシモン教授より, 同教授が中心になって開発されたばかりの社会人向け金銭教育カリキュラム*All My Money*について紹介を受けた。同カリキュラムは, アメリカにおいて, 家政学と

りわけ本資料では消費者経済学に関する大学の研究成果が, どのように社会貢献(エクステンションまたはアウトリーチ)に結びついているのかを知るうえで, きわめて興味深い内容であった。早速, 日本における消費者経済学(日本では家庭経済学)の社会貢献の方策について考えるために, 同資料を日本に取り寄せた。内容を検討したところ, 社会人教育のみならず, 日本の学校教育でも, このカリキュラムによる授業実践が可能と思われた。

*1 RKKミミー・キャスター

*2 大分県宇佐市立長洲中学校

*3 熊本大学教育学部附属中学校

ところで、中学校技術・家庭科における家庭生活や消費生活に関する家庭経営分野は、学習指導要領に取り上げられた歴史が他分野に比べると浅く、実践的・体験的学習方法の充実が求められている分野といえよう。そこで、本研究では、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* をもとに、中学校技術・家庭科向けに教材開発を行うこととした。

本研究の目的は、1)アメリカ・イリノイ大学において社会人向け金銭教育カリキュラムとして開発された *All My Money* の内容について検討すること、2)その内容を、日本のとくに中学校技術・家庭科向けに導入する方法について検討すること、の2点である。

II. 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* の日本語翻訳資料『オール・マイ・マネー』の作成
- 2) 『オール・マイ・マネー』の内容検討
- 3) 『オール・マイ・マネー』による教材開発
- 4) 実地授業による検討

実地授業は、平成14年12月9日(月)～13日(金)に、熊本大学教育学部附属中学校第1学年4クラス(160名)において行った。授業者は芹川である。

なお、原書資料として、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 を用いた。以下、本稿では、同原書資料を *All My Money*、同原書資料を日本語に翻訳した資料を『オール・マイ・マネー』と表記する。

III. 研究結果および考察

1. *All My Money* について

1) *All My Money* の概要

まず、本研究で原書資料とした *All My Money* の内容検討を行った。

本原書資料 *All My Money* は、指導方法や学習内容を記した教則本本体と、ワークシートやカードやお金などの教具から構成されている。(図1)

その教則本本体の題扉には、*All My Money* が資源に限られた人々を教育するための金銭管理カリキュラム

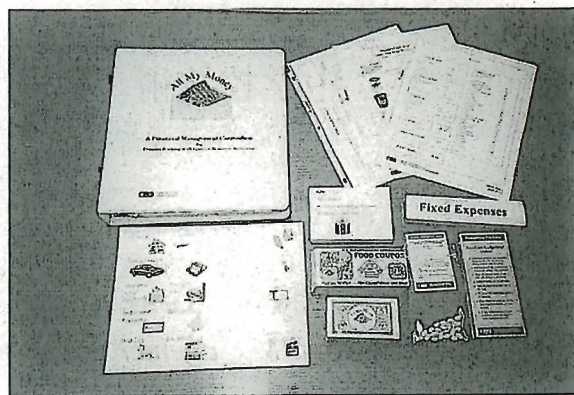


図1 *All My Money*

であり、イリノイ大学エクステンションサービス局 (Cooperative Extension Service) が開発したものであることが記されている。さらに、これに続く序文には、本資料が、イリノイ大学の消費者・家族経済学の研究者と、地域の社会人教育に携わる専門職員である社会教育主事とが協力して開発した金銭教育カリキュラムであることが述べられている。

この *All My Money* は、レッスン1からレッスン8までの8課で成り立っている。そのおもな内容は、購入するものの選択や予算計画に始まり(第1～3課)、クレジットに関する内容(第4～5課)および消費者としての力量や行動に関する内容(第6～7課)である。このうち、日本の家庭科への導入が可能と思われた第1, 2, 3, 6課を日本語に翻訳し、翻訳資料『オール・マイ・マネー』を作成した。以下の内容の検討にあたっては、この翻訳資料『オール・マイ・マネー』を用いた。

2) 第1課の概要

本研究では、第1課に基づく教材開発を行ったので、その内容の概略について以下に述べる。

「第1課 使う物を選択しよう」は、「目次」、「内容を理解するのに必要な情報」、「あらし」、「実践活動を伴う指導計画」、「印刷物」、「教具」という流れで構成されている。こうした各課の構成は、*All My Money* のいずれの課も同様である。

このうち、第1課の「内容を理解するのに必要な情報」は、予算をたてる際のポイント、金銭管理、価値観、必需品対欲しい物、目標、意思決定の過程、の6項目からなり、購入する物を選択する上で必要な知識が簡略にまとめられている。

続く「あらし」では、第1課の目的、訓練者のチェックリスト、指導の手引きの3項目によって、本課で学習(訓練)される内容の概略が、実際にその学習(訓練)に携わる指導者に対して示される形式をとっている。

こうした内容をふまえて、「実践活動を伴う指導計

画」では、実際に、どのような実践活動を通して、上記の学習内容が修得されるのかについて示される。ここでは、導入となる活動（マネー・ミキサー）と4つの実践活動（予算／お金の使い方の選択ゲーム、価値観、必需品対欲しい物、目標）、まとめとなる実践活動（お金について話しましょう）が示されている。その学習過程の概略を述べると、自分の価値観や目標が、お金の使い方に影響を与えていることに気づかせた上で、生活する上でどうしても必要な支出（必需品に支払われる支出）と、それ以外の支出とを区別しながら予算計画を立てさせるといふものである。

そして、これらの実践活動で用いられるワークシートやカードなどの教具が、「印刷物」と「教具」にまとめられている。その中には、意思決定に影響を及ぼす個人の価値観について考えさせるワークシートや、「予算計画／お金の使い方の選択ゲーム」で使うカードや豆粒が紹介されている。

2. 教材開発

1) 「予算計画／お金の使い方の選択ゲーム」(Budget/Spending Choice Game) について

このように、本資料の特徴は、実践活動を中心にしたカリキュラム構成にある。したがって、実践的・体験的学習を重視する日本の家庭科において、実践的・体験的活動を主体とする教材開発がなされにくいとされる家庭経営領域の教材開発にあたって、有効な示唆が得られると考えた。

以下、本稿では、前述した第1課の内容のうち、実践活動の「予算計画／お金の使い方の選択ゲーム」を日本の中学校技術・家庭科向けに導入する方法について検討する。

ここで着目した「予算計画／お金の使い方の選択ゲーム」は、20枚のカードと20粒の豆を使用する活動である。20枚のカードは、住居、食料、乗り物、など、家計支出の項目ごとに分れており、さらに細かい支出項目が各カードに記されている。20粒の豆をお金に見立て、まず第1ゲームでは、20粒の豆を使って予算計画を立てる。つぎに、第2ゲームでは、豆の数を13粒に減らし、第1ゲーム同様に予算計画を立てる。ゲーム終了後、6つの質問に基づく討論を実施し、予算の立て方、予算枠が減った場合の修正のしかた、個人の価値観や目標、必需品と欲しい物の予算計画における配分のしかたなどを学習するものである。

このゲームに着目した理由は次の3点である。

①ゲーム形式の活動がとられており、生徒が楽しくゲーム活動に参加できれば、消費生活に関する学習分野への関心や意欲が高まる、と思われたこと。

②ゲームはグループ活動の形式をとり、各グループ

を家族になぞらえ、実際の家族が話し合いながら支出計画を決定していくことを意図している。こうした方法により、実際の家庭生活への実践が可能、と思われたこと。

③とくに高等学校家庭科における生活設計教育では、将来の生活を見通しながら計画を立てること以上に、実際の生活の変化に柔軟に対応する能力の育成が求められている。中学生向けに開発する本教材を高等学校で応用することによって、たとえば、当初の予算計画に反して、収入が減少する事態が生じた時、どのように対応したらよいか、という学習活動に発展させることが可能、と思われたこと。ただし、本研究では、中学生向けに教材開発を行うため、中学校と高等学校の学習内容の系統性に考慮するよう留意した。

2) 検討項目

つぎに、アメリカで開発されたものを日本人向けに、社会人向けの教材を中学生向けの教材として再構成するために、次の3点について検討した。

①まず、「予算」の捉え方についてである。『オール・マイ・マネー』では、家族全体の経済（家計）を予算の範囲として捉えていた。日本の中学校技術・家庭科において、旧学習指導要領では家族の収入と支出（家計収支）を扱っていたが、現学習指導要領では、個人（お小遣い）の収入と支出を扱う形に変更された。そこで、本研究では、個人のお小遣いの範囲で、予算をたてる形式の教材を開発することにした。

②それに伴い、『オール・マイ・マネー』で紹介されているカードの項目内容についても検討する必要がある。

③さらに、ゲームの形態について、『オール・マイ・マネー』では、グループ活動を主体としていたが、本研究では、個別学習とどちらが有効かについて、比較検討を行うことにした。

3) 実態調査に基づく教材開発

この検討項目②に関連して、実地授業を行う生徒たちを対象に、お金の使い方に関する実態調査を行った。その結果について、表1に示す。

まず、お小遣いの有無については、「もらっている」と答えた生徒は83.6%を占め、お小遣いによる予算計画を立てることは、生徒の実生活上への実践が可能と考えられる。但し、お小遣いのもらい方については、「月（週）ごと」に定期的にもらっている生徒は49.3%と約半数であり、ついで「必要に応じて」40.3%、「特別な場合に」38.1%、「ごほうび」15.7%であった。

お小遣いの使い方としては、本、文房具、食料、趣味などの割合が高かった。そこで、カード項目には、こうした項目を採用することにした。

お小遣いが余った場合、「家で貯金する」「翌月

表1 生徒のお金の使い方に関する実態調査

調査項目		人数(人)	%	クラス別	授業形態別
お小遣いの有無	もらっている	112	83.6		
	もらっていない	22	16.4	**	
お小遣いのもらい方	月(週)ごと	66	49.3		
	必要に応じて	54	40.3		
	特別な場合に	51	38.1	**	
	ごほうび	21	15.7		
	その他	6	4.5		
お小遣いの使い方	衣服	15	11.2		
	食料	75	56.0		
	本	100	74.6		
	CD・ビデオ	47	35.1		
	文房具	83	61.9		
	映画・コンサート	48	35.8		
	贈り物	42	31.3	**	
	理髪	6	4.5		
	電話	5	3.7		
	ケア用品	9	6.7		
	趣味	64	47.8		
	貯金	61	45.5		
	その他	13	9.7		
お小遣いが余った場合	銀行・郵便局に預ける	31	23.1		
	家で貯金する	67	50.0		
	全て使いきる	11	8.2	*	
	翌月(週)にとっておく	43	32.1		
	家の人に返す	6	4.5		
	その他	0	0.0		
お小遣いが足りない場合	自分で工夫してやりくりする	50	37.3		
	誰かにもらう	31	23.1		
	稼ぐ	15	11.2	**	
	貯金をおろす	23	17.2		
	その他	25	18.7		
買い物に行く場所	スーパーマーケット	58	43.3		
	ディスカウントストア	21	15.7		
	デパート	75	56.0		
	街の洋服店	41	30.6		
	街の雑貨店	74	55.2	**	
	中古店	33	24.6		
	コンビニエンスストア	99	73.9		
	弁当屋	10	7.5		
	通信販売	12	9.0		
	その他	19	14.2		
買い物の頻度	ほとんどしない	10	7.5		
	月に1回	14	10.4		
	月に2,3回	44	32.8		
	週に1回	44	32.8		
	週に2回以上	22	16.4		
1回の買い物に使う金額	500円以下	46	34.3		
	500~1,000円	56	41.8		
	1,000~2,000円	33	24.6		
	2,000~3,000円	12	9.0	*	
	3,000~4,000円	13	9.7		
	4,000~5,000円	8	6.0		
	5,000円以上	22	16.4		

註 1) 調査票の配布数160,回収数134,回収率83.8%であった。

2) 「お小遣いの有無」と「買い物の頻度」以外の項目は複数回答である。

3) クラス別に独立性の検定(χ^2 検定)を実施した。 **:1%有意 * :5%有意

4) 班別学習と個別学習の授業形態別に独立性の検定(χ^2 検定)を実施したが,有意差は出なかった。

(週)にとっておく」「銀行・郵便局に預ける」などと回答した割合が高く、貯蓄行動が観察される。逆に、お小遣いが足りない場合は、「自分で工夫してやりくりする」37.3%、ついで「誰かにもらう」23.1%の割合が高かった。

買い物に行く場所としては、「コンビニエンス・ストア」が最も多く、ついで「デパート」「街の雑貨店」「スーパーマーケット」が多かった。買い物の頻度は、「月に2,3回」「週に1回」の割合が多く、1回の買い物に使う金額としては、「500～1,000円」「500円以下」「1,000～2,000円」の順に多かったが、「5,000円以上」についても16.4%であった。

こうした調査結果をふまえて、「予算計画/お金の使い方の選択ゲーム」の日本の中学生版を開発した。このゲームで使用するカードを図2に示している。

つぎに、「予算計画/お金の使い方の選択ゲーム」(日本の中学生版)の進め方について説明する。

4) ゲームの進め方

〈第1ゲーム〉

①まず、第1ゲームでは、今回開発した9枚のカードと7粒の豆を準備する。

②カードの各項目の横には、□が付いている。これは、その項目を選択した場合、この□の数だけ豆を必要とすることを意味している。例えば、「衣服」のカードにおいて、「デパートで買う」ことを選択した場合、この項目には、□が2つ付いているので、2粒の豆をこの□の場所に置くことになる。すると、手持ちの残りの豆粒は5粒になる。

③このように、第1ゲームでは、7粒の豆の置ける範囲内で、購入したい項目を決めていく。

〈第2ゲーム〉

④つぎに、第2ゲームでは、豆を5粒に減らす。

⑤このとき、どのように予算を調整できるか、創意工夫しながら購入項目を決めていくのがこのゲームのポイントである。

3. 実地授業

1) 授業目標と授業の展開過程

本研究で開発した上記教材の有効性を確認するために、実地授業による検証を行った。

実地授業では、「予算計画/お金の使い方の選択ゲーム」を取り入れた授業を組み立て、熊本大学教育学部附属中学校第1学年の4クラスの技術・家庭科の消費生活に関する授業の一環として実施した。

授業の大まかな流れについては表2に示している。今回開発したゲーム活動とその後の意見発表を通して、予算計画は個人の考え方(価値観、目標、生活スタイルなど)によって異なることに気づかせ、計画的なお

金の使い方について考えさせるとともに、支出には、どうしても必要不可欠のもの(必需品)に使う部分と、それ以外の欲しい物に使う部分があり、それらの配分を考えながら、計画的にお金を使う必要があることに気づかせることを目標とした。

なお、表2では、豆粒の代わりに簡易コインをゲームに用いた。これは、豆粒は机上を転がりやすいなど、扱いにくい面がみられたからである。

また、ゲーム活動後の意見発表については、個別学習と班別学習に2つの授業形態で実施し、その結果について検討した。

授業後、生徒に①自己評価と②授業に対する評価を行ってもらった。

2) 授業後の自己評価

自己評価の項目として、「お金の使い方は、一人一人の考え方によって異なることが分かったか」と「自分の毎日の生活を振り返って、計画的にお金を使おうと思うか」とを「関心・意欲・態度」、「予算の範囲内で、最も望ましいお金の使い方の工夫ができたか」を「思考・判断力」、「予算の範囲内で、自分の必要なものの購入計画を立てることができたか」を「技能・表現」、「お金の使い方には、どうしても買いたいもの(必需品)と、そうでないものがあることが分かったか」を「知識・理解」として、観点別評価を行った。

その観点別自己評価の結果を図3に示している。全体的には、本教材を用いた授業は、「関心・意欲・態度」と「知識・理解」で高い評価が得られたが、「思考・判断力」と「技能・表現」の評価は低かった。この結果から、今回のゲームでは、ゲーム形式の授業形態により、生徒の「関心・意欲・態度」を引き出し、予算計画に関する「知識・理解」を高めるうえで、効果があると考えられるが、「予算の範囲内で、最も望ましいお金の使い方の工夫ができたこと」、「予算の範囲内で、自分の必要なものの購入計画を立てること」については、今後さらに授業方法などを工夫する必要があると考えた。

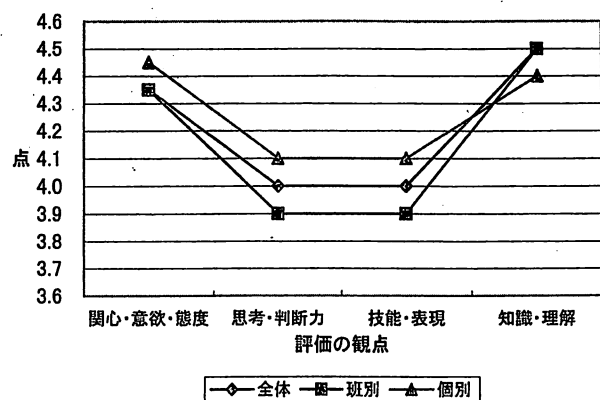


図3 観点別評価 (授業形態別)

表2 授業の展開過程
(第1学年1組技術・家庭科学習指導案より抜粋)

(1) 本時の目標

- ・グループ学習を通して、予算計画は個人の考え方によって異なることに気づかせ、よりよいお金の使い方について考えさせる。
- ・お金を使うものには必需品とそれ以外の欲しい物があるため、お金を使うものは選択する必要があることに気づかせる。

(2) 本時の展開

過程	時間	学習活動	教師の支援	形態	準備物
導 入	5分	1. 本時の学習について知る。 ・ゲームの進め方を理解する。	・ゲームの進め方のプリントを配り説明する。	一斉	ワークシート
展 開		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 〈今日のめあて〉 お金の使い方について考えよう！ </div>			
	10	2. 第一ゲームを行う。 ・班ごとにカードとコイン7個を使ってゲームを進める。	・予算計画は個人の考え方によって異なることに気づかせる。 ・班の人の意見を聞かせ、よりよいお金の使い方について考えさせる。	班別	カード コイン7個
	4	3. 第一ゲームの結果を発表する。	・黒板にカードの項目を書いた広用紙を貼り、それぞれの班のゲームの結果を磁石を使って発表させる。	一斉	広用紙 磁石
	7	4. 第二ゲームを行う。 ・コインを5個に減らし、第一ゲームと同様にゲームを進める。	・予算計画の中で変更したものとしなかったものがあつたことから、買う物は、必需品と欲しい物にわけられることに気づかせる。	班別	コイン5個
	3	5. 第二ゲームの結果を発表する。	・第一ゲームの時と同様に発表させる。	一斉	広用紙 磁石
	8	6. 質問リストを見て質問に答える。	・質問リストを配り、質問に答えさせる。 ・他の班のゲームの結果は黒板に貼る広用紙を参考にさせる。	個別	質問リスト
	5	7. 質問リストに答えて、どのようなことに気づいたか発表させる。	・質問に対する自分の答えからわかったこと(授業の目的)を自由に発表させる。	一斉	
	5	8. 学習のまとめをする。 ・予算計画は個人の考え方によって異なること。 ・何にお金を使うかを選択する必要があること。 ・支出には必要な物に使う部分とそれ以外の欲しい物に使う部分があるため、それを考慮して予算計画をたてる必要があること。	・今回の授業の目的に気づかせる。 ・質問リストの答えから学びとること(三点)を説明する。		要点を書いたカード
	3	9. 自己評価する。	・自分の理解度、また今日の授業方法に対して評価させる。	個別	自己評価表
ま と め					

また、授業形態別にみると、自己評価項目のうち、「予算の範囲内で、自分の必要なものの購入計画を立てることができたか」(技能・表現)と「自分の毎日の生活を振り返って、計画的にお金を使おうと思うか」(関心・意欲・態度)で有意差がみられ、個別学習を行ったクラスの方が、班別学習を行ったクラスより評価が高かった。

3) 授業に対する評価

つぎに、今回の授業に対する生徒の評価についてである。「予算計画／お金の使い方の選択ゲーム」を中心に5つの質問をし、選択形式で回答してもらった。結果については、表3に示している。

表3 授業に対する生徒の評価

質問項目		人数	%
カード項目 (n=121)	適切だった	112	92.6
	適切ではなかった	9	7.4
お金の使い方を考える方法 (n=118)	わかりやすかった	70	59.3
	わかりにくかった	14	11.9
	どちらでもない	34	28.8
ゲームは楽しかったか (n=117)	楽しかった	64	54.7
	楽しくなかった	12	10.3
	どちらでもない	41	35.0
ゲームの流れはわかりやすかったか (n=121)	わかりやすかった	73	60.3
	わかりにくかった	18	14.9
	どちらでもない	30	24.8
班活動はうまく進んだか (n=58)	うまく進んだ	51	87.9
	うまく進まなかった	7	12.1

註 1) 班活動は、班別学習を行った2クラスの評価である。

まず、「カードの項目は適切だったか」については、92.6%の生徒が「適切だった」と回答した。

「お金の使い方を考える方法は分かりやすかったか」については、「分かりやすかった」59.3%、「どちらでもない」28.8%、「分かりにくかった」11.9%であった。

『予算計画／お金の使い方の選択ゲーム』は楽しかったかについては、「楽しかった」と答えた生徒が54.7%、「どちらでもない」35.0%、「楽しくなかった」10.3%であった。

「ゲームの流れは分かりやすかったか」については、「分かりやすかった」60.3%、「どちらでもない」24.8%、「分かりにくかった」14.9%という結果であった。

また、班別学習を行った2クラスにおいて、「班活動はうまく進んだか」については、「うまく進んだ」87.9%であった。

以上の結果から、事前に生徒に実施したアンケート調査をもとに作成したカード項目については、「適切だった」とする回答が高く、日本の中学生の実態に即した教材が開発できたと考える。しかし、このカードを使ったお金の使い方の考え方、ゲームのわかりやす

さや楽しさについては、改善すべき余地が残されていると考える。

生徒がもっと楽しく、創意工夫を発揮できる指導過程について、今後さらに検討していく必要がある。

IV. 要 約

1) アメリカ・イリノイ大学において社会人向け金銭教育カリキュラムとして開発された*All My Money*の内容について検討すること、2) その内容を、日本のとくに中学校技術・家庭科向けに導入する方法について検討すること、の2点を目的として研究を行った。

研究の手順は以下の通りである。

- 1) *All My Money*の日本語翻訳資料『オール・マイ・マネー』の作成
- 2) 『オール・マイ・マネー』の内容検討
- 3) 『オール・マイ・マネー』による教材開発
- 4) 実地授業による検討

結果は、つぎの3点である。

1) 今回開発した『オール・マイ・マネー』に基づく「予算計画／お金の使い方の選択ゲーム」は、項目内容の検討により、日本の中学校において導入可能と思われる。とくに、生徒による観点別評価では、「関心・意欲・態度」と「知識・理解」で高い評価が得られた。

2) ただし、ゲームの進め方や教具については、中学生により分かりやすいものとするため、今後も改善を図っていく必要があると考える。とくに、ゲームで用いた豆粒については、扱いにくい面がみられた。

3) 今後、高等学校での活用を意図して、家族の経済計画をもとにしたゲーム項目について開発し、検討していきたいと考える。

なお、本研究の一部は、日本家庭科教育学会九州地区会2003年度第7回研究発表会において発表した。

本研究を行うにあたって、イリノイ大学のV. フィッシモン教授と脇田聡美さんには、*All My Money*に関する貴重な示唆を与えていただいた。

また、熊本大学教育学部附属中学校副校長松岡謙二先生には、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いた。そして、同校第1学年(2002年度)の皆さんには、試験的な授業に対して、気持ちよく臨んでもらった。

ここに記し、心より深謝申し上げます。