

論文

「ライフ&マネープラン」の授業実践分析 The Analysis of “Life & Money Plan”

岐阜大学 大藪 千穂 Chiho Oyabu
御嵩町立御嵩小学校 政井 弘子 Masako Masai

キーワード

人生設計ゲーム, 金融経済教育, 中学校, 授業実践, 協働

要旨

本研究では、岐阜市消費生活センター、岐阜市教育委員会と協働で、人生を通した生活設計を理解する教材を、中学生対象に開発し、金融経済教育による消費者教育を考察した。開発した教材(「ライフ&マネープラン」ゲーム)を用いて、授業実践を岐阜市内の6つの中学校で行った。ゲーム後、ゲーム内容の単純集計と生徒の感想を、既存研究の定義を用いて、人間発達の観点で、「現状把握」「価値の内面化」「自己創造」の3つの段階に分類した。これによりゲーム後、「今を楽しむ」ライフスタイルから、「適度楽しむ」あるいは「老後に備える」ライフスタイルに移行する生徒が増えたことから、現在だけでなく、長い目で物事を考え、貯蓄まで考えることができるように変化したことが明らかとなった。

I. はじめに

岐阜大学は、平成29年に岐阜市と「消費者教育推進に関する協定」を締結し、「岐阜市消費者教育推進計画」に基づき、市内の中学生を対象とした消費者教育に関する研究を実施してきた。本論文では、岐阜市と協働で開発した、ゲームで人生のお金について学ぶ「ライフ&マネープラン」を用いた授業効果について分析した。

消費者教育の推進に関する法律(以下、「消費者教育推進法」)では、消費者教育を、「消費者の自立を支援するために行われる消費生活に関する教育(消費者が主体的に消費者市民社会の形成に参画することの重要性について理解及び関心を深めるための教育を含む)及びこれに準ずる啓発活動」(2条1項)と定義している。また、同法3条3項では、消費者教育の推進について、「消費者教育は、学校、地域、家庭、職域その他の様々な場の特性に応じた適切な方法により、かつ、それぞれの場における消費者教育を推進する多様な主体の連携及び他の消費者政策との有機的な連携を確保しつつ、効果的に行われなければならない」としている。筆者は、「消費者教育推進法」制定以前から、行政と協働して、岐阜市消費生活センターの消費者啓発用の情報誌「くらしの情報通信」(2011年～2018年)の作成協力や、中学校家庭科の授業において、岐阜市消費生活センターの消費生活相談員と連携しながら実践的な消費者教育を推進してきた¹⁾²⁾。

本論文では、岐阜市の消費生活センターと教育委員会と協働で開発した、中学生用の教材「ライフ&マネープラン」の授業実践とその分析によって、生活設計を通して金融について考える消費者教育の可能性を明らかにした。

Ⅱ．方法

1. 「ライフ&マネープラン」について

(1) 開発の背景

筆者はこれまで、人生設計を考えるゲームとして、「人生設計ゲーム」を開発し、小学生、中学生、高校生、大学生、社会人の約千人に実践し、その効果について分析してきた^{3)~9)}。

「人生設計ゲーム」は小学生高学年から利用可能である。特に高校生や大学生は、卒業するとその多くが就職し、自分でお金を管理するようになる。また結婚、出産、住宅購入など、人生における大きなライフイベントは一人一人、選択の時期や仕方が異なる。そのことから、「人生設計ゲーム」は誰かと比べるのではなく、自分の人生を自分で設計することを目的とした。このゲームを通して、自分の人生を長い目で考えることができ、寿命までの自分の人生を設計するきっかけとなるようにした。

今回、岐阜市と開発した中学生を対象とした「ライフ&マネープラン」は、この「人生設計ゲーム」がベースとなっており、これまでの実践の中での問題点や修正すべき内容を変更して開発した。中学生を対象としたのは、携帯電話やパソコンの普及により、近年、中学生の消費者被害が急増していることから、若者に早期から消費者教育をする必要があることによる。授業開発は、消費生活センターの相談員と教育委員会の教員と岐阜大学との協働で行った。岐阜市の全ての中学校に実施する計画であるが、市内の中学校は全 23 校あることから、教師に加えて、消費生活相談員、行政職員、消費者団体に属する法律の専門家など、多様な主体と連携することによって、消費者教育を学校教育現場で広げることとした。これまでも「消費者教育推進法」の第 3 条第 3 項に対応し、多様な主体と消費者教育を実践してきたが¹⁰⁾、本論文もその視点に基づいている。

「人生設計ゲーム」は、学校教育において人生にかかる費用の概要を 1 時間で学べるのが利点であったが、筆者が授業をするため、一斉に複数のクラスで実施できなかつたり、様々な人生について中学生に紹介することができなかつた。また 1 時間の授業(50 分)で実施していたが、ゲームが最後まで終わらず、消化不良になっていた。以下、「ライフ&マネープラン」では、これらの課題を解決することとした。

(2) 「ライフ&マネープラン」の内容

結婚や出産、住宅の購入などのライフイベントは、一人一人選択の時期や仕方や考え方が異なる。そのため、「ライフ&マネープラン」は、誰かと比較して優劣をつけるのではなく、自分の人生を自分で計画することを目的とする点は、これまでの「人生設計ゲーム」と同じである。自分の将来の消費生活計画を立てることを通して、家族との生活も考え、社会とのかかわりにおいて将来に向けて自分の消費生活に役立てようとする意欲をもつことを目的としている。

「ライフ&マネープラン」のゲームは、記入用紙(資料 1)、イベントカード 14 枚(資料 2)、収入と税金の表(資料 3)、支出に関わる選択肢の表(資料 4)、サイコロ 1 個から構成されている。指導案(資料 5)等の資料を最後に示す。

記入用紙(資料 1)は一人用で、20 歳代から 60 歳代までの 10 年間ごとに自分の人生をじっくりと考えられるようになっている。まず記入用紙の右上に、学習前と学習後で人生設計に対する考え方がどのように変化したかを見るため、「今を楽しむタイプ」、「適度に楽し

むタイプ」,「老後に備えるタイプ」の3つから選択できるようにした。また,「①ライフ&マネープランを作って考えたこと」と,「②学習を終えての感想」を書く欄を記入用紙に組み込んだ。また,記入用紙は「結婚」,「子育て」,「生活費」に関する部分,繰越金の箇所等が分かるようにカラーで示している。

ライフプランの結婚の有無,結婚するなら何歳代でしたいか,子どもの有無と何歳代に何人欲しいのかなど,年代ごとに書き込んでいく。次の住居・食事・その他については,それぞれ3つの選択肢から選ぶ。住居は,購入・借りる・今の住宅,食事はグルメ・一般的・節約,その他は,洋服や交通費,通信費等を指すが,これもぜいたく・一般的・節約,の3つの選択肢からなっている。住居,食事,その他のライフプランを選択するようにした点がこれまでと異なる点である。

次の収入欄には,「わたしの働き方」と「配偶者の働き方」があり,資料3のAからDの4つの選択肢から選ぶ。生徒が合計収入額によって働き方を決めないようにするため,AからCについては,働き方は違うが,退職までの生涯の年収は全て同額に設定している。Aは一日中働き,通常の収入はあまり多くはないが,退職金のある公務員や会社員などの働き方である。Bは一日中働き,Aより通常の収入は多いが,退職金がない自営業の人などの働き方である。Cは20代,30代までの若い間の収入は多いが,40代以降の収入が少なくなる野球選手やサッカー選手,タレントなどの働き方である。Dは,パートやアルバイトなどの働き方を想定している。以前のゲームでは,公務員の給料を想定し,片働き,共働き(パートとフルタイム)のみの選択肢であったため,職業によって選択するようにした点が新しい点である。

次に支出の項目であるが,「税金」は資料3のA~Dに記載されている税額を記入用紙に書き入れる。税金の項目は新たに作った項目である。「生活費」の住居,食事,その他は,先のライフプランで選択した項目に該当する金額を資料4を見ながら記入する。「子育て費用」は,これまでの「人生設計ゲーム」では,ゲーム当事者が子どもの進路を選択したが,子どもの進路は親の思い通りにならないことが多いことから,高校卒業後,進学する場合,サイコロを振り,出た目の数で,進学先の内容(国公立大学・私立大学・短期大学・専門学校・浪人)が決まるように設定した。浪人の場合は進学先が決まるまでサイコロを振る。進学先が決まったら,もう一度サイコロを振り,下宿するか,自宅から通うかを決める。サイコロを用いて教育費を決定する点も新しい点である。

「ライフイベント」の結婚・自動車・旅行等については,資料4のライフイベントのそれぞれ3つの選択肢から選び,自分のライフプランに合わせて必要なイベントを選んでいく。例えば結婚式は,盛大・一般的・結婚式をしない,自動車は,高級車・一般的な車・軽自動車や中古車,旅行等は,海外旅行・プチぜいたく旅行・節約旅行から選択できるようになっている。このようにライフイベントも内容を選択する点が新しい点である。

ここまで選択したら,イベントカード(資料2)を10年に1回,無作為に1枚引く。このイベントカードを引く方法は以前と同じである。中学生用として,これまでの「人生設計ゲーム」のものとはいくつかは内容を変えている。イベントカードには,親の介護(-100万円),交通事故(-100万円),地震(-1000万円),身内に葬儀(-100万円),洪水の被害(-400万円),火事(-500万円),病気で手術(-50万円),病気で入院(-100万円),ペットが病気(-50万円),泥棒(-100万円),老人ホームの購入(-1800万円),友人の結婚式(-10万円),メール

に覚えのない請求がきて払った(-30万円),オレオレさぎにあう(-500万円)の14種類ある。イベントカードは、引いたらそのカードは戻さない。20歳代の選択が終了すれば、収入と支出を書き出して計算し、差額は次の30歳代の繰越金として収入に加えていき、60歳代まで、どのような人生を過ごすかを考えながらゲームをするしくみとなっている。

以上、「ライフ&マネープラン」では、多様な主体と連携し、シナリオとスライドを作成し、総合的学習を用いて、一斉に均一の授業を実施できるようになった。また時間を1時間(50分)から2時間(100分)にすることで落ち着いて生徒がゲームを楽しめるようにした。さらにボードを紙に変更し、ゲームの備品のマグネットを紙に変更することで軽量化した。「イベントカード」の内容も中学生にあったものに変更した。

3. 「ライフ&マネープラン」を用いた授業

「ライフ&マネープラン」を用いた授業案を資料5に示す。手順は以下の通りである。

- ①「学習前の考え方」の記入：記入用紙(資料1)の右上の欄に、学習前と学習後で、ライフスタイルがどのように変化したかをみるために、学習前に今の自分のお金の使い方を振り返り、「今を楽しむタイプ」、「適度に楽しむタイプ」、「老後に備えるタイプ」の3つから選択する。
- ②「ライフ&マネープラン」の説明：授業者によって説明が異ならないように、シナリオとスライドを作成し、それに沿って説明する。
- ③「ライフ&マネープラン」の記入：「ライフ&マネープラン」を一人一人書き込む。
- ④「考えたこと」の記入：実際に自分の「ライフ&マネープラン」を作ってみて、作る中で考えたことや作ってみてどう思ったかを記入用紙の右の感想欄に記入する。
- ⑤交流：班ごとに、班長の司会のもと、考えたことや感想などの意見を交流する。班ごとの交流の後、班長にグループで出た意見を全体の前で発表する。
- ⑥講師の話：講師のライフプランについて実際にあったこと、どのような選択をしてきたかなどを話す。講師はクラスによって異なる。
- ⑦「学習を終えての感想」の記入：授業を通して考えたことや感じたことを踏まえ、これからどのようなお金の使い方をしていきたいか、記入用紙の右端にある学習後の欄に感想を記入する。また、授業後に「今を楽しむタイプ」、「適度に楽しむタイプ」、「老後に備えるタイプ」に変化があったかをみるため、記入用紙の右上の3つから1つを選択して○をする。

Ⅲ. 結果及び考察

平成29年に授業実践を、岐阜市立の公立中学校6校、27クラス632人を対象に行った。これら6校は、筆者が選択したのではなく、教育委員会から全23校への案内に対して、平成28年度に応募してきた学校である。これらのデータから記載漏れ等を削除し、本研究では558人のデータを分析した。分析に用いたデータは、男子が50% (279人)、女子が48.9% (273人)、未記入は6% (11人)となり、男女比はほぼ同じであった。分析は、ゲームで選択した人生の単純集計と考え方と感想の記述内容分析を行った。

1. 学習前の考え方

ゲームをする前に、自分のライフスタイルを「今を楽しむ」、「適度に楽しむ」、「老後に備える」の3つのタイプから選択してもらった。この結果、「今を楽しむ」24.4%（136人）、「適度に楽しむ」71.1%（397人）、「老後に備える」4.5%（25人）となり、「老後に備える」はほとんどいなかった。まだ中学生であることから、老後のことがイメージできなかったと考えられる。

2. ライフプランについて

①結婚

どの年代で結婚したいのかを選択してもらった結果、「20代」が81.2%（453人）と最も多かった。次いで、「30代」11.8%（66人）、「40代」0.2%（1人）となり、「50代」と「60代」で結婚したいという生徒はいなかった。「結婚しない」と選択した人は6.8%（38人）である。ほとんどが20代や30代の若い時に結婚を選択しており、結婚しないという選択も若干ではあるがみられた。

②子ども

どの年代で何人子どもがほしいかを選択してもらった結果、20代では、「2人」42.8%（239人）が最も多く、次いで「1人」30.6%（171人）、「0人」24.1%（135人）となった。30代では、「0人」56.8%（317人）が最も多く、次いで「1人」29.4%（164人）、「2人」13.4%（75人）であった。「40代」では、「0人」98.7%（551人）、「1人」1.1%（6人）であった。50代や60代では、「0人」が100%（558人）であった。若いうちに子どもが欲しいという考えや、子どもはなしという考えが多いことがわかる。また、子どもの人数は、1人や2人が多く、3人以上ほしいと考えている生徒は少なかった。しかし、中には6人という選択もあった。

③住居

自分が住む家を、「購入する」、「借りる」、「今の住宅」の3つから選択してもらった。結果は、20代は「借りる」70.3%（392人）、30代は「購入」61.6%（344人）、40代は「今の住宅」71%（396人）、50代は「今の住宅」80.1%（447人）、60代は「今の住宅」81.9%（457人）の選択がそれぞれ最も多くなった。「今の住宅」を選択した人は、40代以降、70%以上となっており、年齢が上がるにつれて、今の家に住むという人の割合が高くなっている。これは購入した住宅のことを指している。一方、「借りる」を選択した人は、20代では70.3%（392人）と多かったが、30代では16.7%（93人）、40代以降は10%以下となっており、年齢が上がるにつれて家を借りる人は少なくなっている。20代では、まだ家を購入せずに借りて貯金をし、お金が貯まってきた30代で家を購入して、その後、購入した住宅に住み続けると考えた生徒が多かった。

④食事

どのような食事をするかを、「グルメ」、「一般的」、「節約」の3つから選択してもらった。結果は、どの年代でも「一般的」が最も多かった。「一般的」を選択した人は、20代は65.6%（366人）、30代は71.5%（399人）、40代は67.4%（376人）、50代は62.4%（348人）、60代は49.6%（277人）であった。20代から40代の「グルメ」を選択した人は10%以下であるが、50代では17%（95人）、60代では28.9%（161人）と、年代が上がるに従

って、贅沢をしたいという人や、60代はお金が余ったから贅沢にしたという人がみられた。「節約」を選択するのは年代が若い時に多い傾向がみられる。

⑤その他

衣服費や交通費、携帯電話等の通信費や生活に必要な電気やガスといった光熱・水道費など、住居費や食事以外にかかるお金について、どのような使い方をしたいかを、「贅沢」、「一般的」、「節約」の3つから選択してもらった。結果、どの年代でも「一般的」が最も多かった。「一般的」を選択した人は、20代 55.7% (311人)、30代 59.3% (331人)、40代 56.3% (314人)、50代 57.3% (320人)、60代 49.8% (278人)であった。20代から50代で「贅沢」を選択した人は20%以下であるが、60代では 27.2% (161人)と、年代が上がるに従って贅沢をしたいと考える生徒が多くなった。

⑥働き方

「私の働き方」と「配偶者の働き方」をどのタイプにするのか、AからDの4つの項目を設けて選択してもらった。結婚をしない人は、「私の働き方」のみ選択してもらった。この結果、「私の働き方」は、「A」が 73% (407人)と最も多く、「B」が 20.1% (112人)、「C」は 5% (28人)、「D」は 2% (11人)であった。一方、「配偶者の働き方」は、「A」は 54.3% (303人)、「B」は 25.8% (144人)、「C」は 4.7% (26人)、「D」は 8.4% (47人)であった。「私の働き方」も「配偶者の働き方」もほとんどの人がAかBを選択しており、どの年代も安定してお金を得ることができたり、退職金があつて老後も安心して生活できるタイプを選ぶ傾向がみられた。

⑦旅行等（娯楽）

旅行は、「海外旅行」、「プチ贅沢旅行」、「節約旅行」の3つから選択してもらった。結果、20代では「プチ贅沢旅行」 55.9% (312人)、30代では「プチ贅沢旅行」 49.3% (275人)、40代では「節約旅行」 43.2% (241人)、50代では「プチ贅沢旅行」 40% (223人)、60代では「海外旅行」 32.3% (180人)の選択がそれぞれ最も多かった。20代から50代では「プチ贅沢旅行」と「節約旅行」の選択が多いのに対し、60代では「海外旅行」を選択した人の割合が多くなった。食事やその他と同様、60代はお金が余ったから贅沢にしたいと考える生徒が多かった。また、子どもに手がかからなくなったから海外旅行にしたという考えも散見された。

⑧自動車（維持・購入）

自動車は、「高級車」、「一般的な車」、「軽自動車・中古車」の3つから選択してもらった。この結果、どの年代でも「一般的な車」を選んだ人の割合が最も高く、20代 54.8% (306人)、30代 55.7% (311人)、40代 51.6% (288人)、50代 44.1% (246人)、60代 34.1% (190人)であった。「高級車」を選んだ人の割合は低かった。ほとんどの人が車を購入したが、60代では 19.0% (106人)が選択しなかった。近年の高齢者による交通事故多発の影響からか、歳を取ったら車に乗らないという選択肢を約2割の生徒が選んでいた。

3. 学習後の考え方

ゲーム終了後、ライフスタイルがどのように変化したかをみるために、もう一度、記入用紙右上の「今を楽しむ」、「適度に楽しむ」、「老後に備える」の3つから選択してもらった。この結果、「今を楽しむ」 8.1% (45人)、「適度に楽しむ」 67.2% (375人)、「老後に

備える」24.7%（138人）となり、学習前と同様、「適度に楽しむ」の割合が最も高かったが、「今を楽しむ」は学習後に減り、「老後に備える」が増えた。ゲームを通じて、「ライフ＆マネープラン」を一人一人が主体的に考え、専門家の話を聞き、仲間と交流することによって、今だけを楽しむのではなく、適度に楽しんだり、老後のことも考える必要性を感じた生徒が増えたことが分かる。

4. 記述内容の分析

「①ライフ＆マネープランを作って考えたこと」や「②学習を終えての感想」（資料1の右端部分）を検討し、人間発達の観点で、「現状把握」、「価値の内面化」、「自己創造」の3つの段階に分類した³⁾。人間の「発達」は、「人が自分を取り巻く環境と様々な相互作用をもちながら、自己形成をしていく過程」と捉えることができる。つまり人間の発達のプロセスは、「心・活動の状態（状況認識と洞察理解）」が最初にあり、次いで「価値の内面化（吟味・検討、捉え直し・再発見、葛藤・再構成・内在化・自己化）」に進み、最後に「新たな自己の創造（実践・価値実現）」へ進むと考えられることから、この3段階に設定した。分類に客観性を持たせるために、2人で確認しながら、基準に沿って分類した。

人間発達の「現状把握」とは、分かったことや「面白かった」「大変だった」など感想のみを書いているもの、「価値の内面化」は、「実際こんなにもお金がかかることを知り、それを実際にやりくりしている親はすごいと思ったから感謝したい」など、実際の生活に置き換えて考えたり、悩みや葛藤が見られたりするもの、「自己創造」は、価値の内面化の段階に加え、「まだ数千円ぐらいだけれど、お小遣いの使い方を見直して、本当にいる物だけを買うようにしたり、将来、大きな買い物をする時は、時期を考えたい」など、自分はこれからどうしていきたいか、自分なりの意見を持つものとした。人間発達の視点から、「現状把握」、「価値の内面化」、「自己創造」の順に人間発達が進むと考えられる。

この結果、「現状把握」25.3%（141人）、「価値の内面化」47.7%（266人）、「自己創造」26.7%（149人）となった。「記述なし」は、0.4%（2人）であった。「現状把握」と「自己創造」の人数は同じくらいで、「価値の内面化」の人数は、「現状把握」や「自己創造」の約2倍である。約半数が「価値の内面化」で、「自己創造」を示した生徒は全体の約4分の1であった。ただし、学習前の記述がないため、学習後に変化したかどうかは分からない。

5. 学習前後の記述内容分析

(1) 学習前後のライフスタイルに対する考え方

「学習前の考え方」と「学習後の考え方」の考え方の変化を明らかにした(表1)。学習前に「今を楽しむ」から、学習後に違うタイプに変えた人は77.9%（106人）となり、多くの人が「今を楽しむ」とは違う考え方になった。また学習前に「適度に楽しむ」人で、学習後に違うタイプに変えた人は27.2%（108人）となり、多くの人は学習前と同じ「適度に楽しむ」のままであった。学習前に「老後に備える」人で、学習後に違うタイプに変えた人は28.0%（7人）となり、多くの人は学習前と同じ「老後に備える」のままであった。

表 1 学習前と学習後の考え方の変化

		学習後					
		今を楽しむ	検定	適度を楽しむ	検定	老後に備える	検定
学 習 前	今を楽しむ	30	***	80	*	26	*
		22.1		58.8		19.1	
	適度を楽しむ	14	***	289	***	94	
		3.5		72.8		23.7	
	老後に備え	1		6	***	18	***
		4.0		24.0		72.0	

注)上段は該当数、下段は割合(%)

χ^2 検定: *:p<0.05, **:p<0.01, ***:p<0.001

(2) 学習前のライフスタイルに対する考え方と記述内容の関係

次に、学習前のライフスタイルに対する考え方と記述内容の人間発達との関係を明らかにした(表 2)。学習前に「今を楽しむ」を選択した人の記述内容は、「現状把握」30.1% (41 人)、「価値の内面化」47.1% (64 人)、「自己創造」22.1% (30 人)と「価値の内面化」が約半数となった。「適度を楽しむ」を選択した人は、「現状把握」23.7% (94 人)、「価値の内面化」47.1% (187 人)、「自己創造」29% (115 人)と、ここでも約半数が「価値の内面化」であった。「老後に備える」を選択した人は、「現状把握」24% (6 人)、「価値の内面化」60% (15 人)、「自己創造」16% (4 人)と、ここでも「価値の内面化」の割合は高いが、6割と最も高くなった。

続いて、記述内容の視点から、記述内容の人間発達の項目を 100%とした結果、「現状把握」に該当する人のうち、「今を楽しむ」29.1% (41 人)、「適度楽しむ」66.7% (94 人)、「老後に備える」4.3% (6 人)となった。「価値の内面化」に該当した人のうち、「今を楽しむ」24.1% (64 人)、「適度楽しむ」70.3% (187 人)、「老後に備える」5.6% (15 人)となり、「適度楽しむ」が 7割を占めた。「自己創造」を示した人は、「今を楽しむ」20.1% (30 人)、「適度楽しむ」77.2% (115 人)、「老後に備える」2.7% (4 人)となり、これも同様の傾向を示している。

表 2 学習前後の考え方と記述内容

		記述内容				合計
		無記入	現状把握	価値の内面化	自己創造	
学 習 前	今を楽しむ	1	41	64	30	136
		0.7	30.1	47.1	22.1	100.0
	適度を楽しむ	1	94	187	115	397
		0.3	23.7	47.1	29.0	100.0
	老後に備える	0	6	15	4	25
		0.0	24.0	60.0	16.0	100.0
学 習 後	今を楽しむ	1	23	16	5	45
		2.2	51.1	35.6	11.1	100.0
	適度を楽しむ	0	93	185	97	375
		0	24.8	49.3	25.9	100.0
	老後に備える	1	25	65	47	138
		0.7	18.1	47.1	34.1	100.0

注)上段は該当数、下段は割合(%)

(3) 学習後の考え方と記述内容の関係

次に「学習後の考え方」と「記述内容」を分析した結果(表2), 学習後に「今を楽しむ」を選択した人は,「現状把握」51.1% (23人),「価値の内面化」35.6% (16人),「自己創造」11.1% (5人)で, 半数以上が「現状把握」となった。「適度に楽しむ」の人は,「現状把握」24.8% (93人),「価値の内面化」49.3% (185人),「自己創造」25.9% (97人)と,「価値の内面化」が半数に増え,「老後に備える」の人は,「現状把握」18.1% (25人),「価値の内面化」47.1% (65人),「自己創造」34.1% (47人)と,「適度に楽しむ」と同じ傾向であった。

続いて記述内容の視点から, 人間発達の項目を100%とした結果,「現状把握」に該当する人では,「今を楽しむ」は16.3% (23人),「適度に楽しむ」66% (93人),「老後に備える」17.7% (25人)と,「適度に楽しむ」人が多い。「価値の内面化」では,「今を楽しむ」は6% (16人),「適度に楽しむ」69.5% (185人),「老後に備える」24.4% (65人)と, これも「適度に楽しむ」が7割を占めたが,「老後に備える」が増えている。「自己創造」では,「今を楽しむ」3.4% (5人),「適度に楽しむ」65.1% (97人),「老後に備える」31.5% (47人)となり,「老後に備える」が3割を占め, 最も高くなった。

(4) 学習前後の考え方の変化と記述内容

「学習前後の考え方の変化」と「記述内容」を分析した(表3)。以下, 先に示すのが学習前・続いて学習後のタイプの順で記す。これより,「今を楽しむ・今を楽しむ」人は,「現状把握」50% (15人)が最も多く, 次いで「価値の内面化」33.3% (10人)となった。

「今を楽しむ・適度に楽しむ」を選択した人は, 半数以上が「価値の内面化」53.8% (43人)であった。「今を楽しむ・老後に備える」を選択した人は,「価値の内面化」42.3% (11人)が最も多く, 次いで「自己創造」30.8% (8人)となり,「自己創造」の割合は3つのタイプの中で最も高くなった。

表3 学習前後の考え方の変化と記述内容

	記述内容				合計
	無記入	現状把握	価値の内面化	自己創造	
今→今	1 3.3	15 50.0	10 33.3	4 13.3	30 100.0
今→適度	0 0.0	19 23.8	43 53.8	18 22.5	80 100.0
今→老後	0 0.0	7 26.9	11 42.3	8 30.8	26 100.0
適度→今	0 0.0	7 50.0	6 42.9	1 7.1	14 100.0
適度→適度	0 0.0	72 24.9	139 48.1	78 27.0	289 100.0
適度→老後	1 1.1	15 16.0	42 44.7	36 38.3	94 100.0
老後→今	0 0.0	1 100.0	0 0.0	0 0.0	1 100.0
老後→適度	0 0.0	2 33.3	3 50.0	1 16.7	6 100.0
老後→老後	0 0.0	3 16.7	12 66.7	3 16.7	18 100.0

注1)上段は該当数、下段は割合(%)

注2)今:今を楽しむ、適度:適度に楽しむ、老後:老後の備える

注3)先に学習前のタイプ、後が学習後のタイプ

「適度に楽しむ・今を楽しむ」を選択した人は、「現状把握」50%（7人）と「価値の内面化」42.9%（6人）で半数ずつである。「適度に楽しむ・適度に楽しむ」を選択した人は、「価値の内面化」48.1%（139人）が半数を占め、「自己創造」と「現状把握」は4分の1ずつとなった。「適度に楽しむ・老後に備える」を選択した人は、「価値の内面化」44.7%（42人）と「自己創造」38.3%（36人）となり、これも「自己創造」の割合が3つのタイプの中で最も高くなった。

「老後に備える」を学習前に選択した人数は少ない。「老後に備える・今を楽しむ」を選択した人は、1人しかいない。「老後に備える・適度に楽しむ」を選択した人は、「現状把握」33.3%（2人）、「価値の内面化」50%（3人）、「自己創造」16.7%（1人）となり、「老後に備える・老後に備える」を選択した人は、「現状把握」16.7%（3人）、「価値の内面化」66.7%（12人）、「自己創造」16.7%（3人）であった。学習前に「老後に備える」を選択した人は慎重タイプなので、学習後も「老後に備える」を選択する人の方が多いと言える。

IV. まとめ

「ライフ&マネープラン」を用いた授業では、最初は生徒は難しそう、計算が苦手など、消極的であった。しかし説明を始めると、自分で考えることができ、サイコロやカードを引くといったゲーム的要素があるため、興味をもって楽しそうに聞く姿がみられた。生徒にとって今まで知らなかった住居や食事、自分たちの教育費などを知ることができる機会となり、また、親のお金をやりくりする大変さも感じる活動となった。一人一人がライフプランを考える場面では、講師2人が記入の様子を見て回り、困っていたり間違えている人に、教えられるようにした。そのサポートもあり、どの生徒も最後まで積極的に取り組んでいた。また仲間と交流することで様々な考えに触れることができ、人生経験が豊かな講師のライフプランについて聞くことができ、そして学習前と学習後の考え方に変化がみられたので、自分の人生について考えていくきっかけとなった。学習することによって、自身の生き方を変化させている生徒が多かったことから、「ライフ&マネープラン」の実践によって、人生設計に対する思考に変化を及ぼすことが可能な消費者教育実践と言えよう。

学習前と学習後では、「今を楽しむ」から学習後に約7割が変更したことから、ゲームを通じて、今だけを考えるのではなく、「適度に楽しむ」ことや、「老後に備える」など、先を見通した計画の必要性に気づくことができている。また人間発達との関係からは、長い目で人生設計ができる生徒ほど、「価値の内面化」が高いことが明らかとなった。また学習後についても、「今を楽しむ」を選択した生徒の人間発達は「現状把握」が多いが、「適度に楽しむ」や「老後に備える」など、先を見通した人生を考える生徒は、「価値の内面化」や「自己創造」が高くなる傾向が見られ、ライフスタイルの考え方と人間発達には関係があることが分かった。

しかし課題もいくつか明らかとなった。まず説明方法の改善と記入用紙の改善があげられる。説明方法の改善では、子育て費用のお金の計算ができていない生徒が多くおり、説明が生徒に伝わっていなかったと考えられる。記入する表を変えたり、説明の時間を多くとるとわかりやすくなると思われる。また記入用紙に関しては、学習前と学習後の考え方

を記述できるようになっておらず，考え方の変化が分からなかった。今後は授業前にも記述する枠を作ることによって，生徒の考え方の変化が分かるようにしたい。

本論文では，「ライフ&マネープラン」を用いた授業実践によって，中学生からでも生活設計を考えることができるようになり，1回の授業によっても生徒の人生設計に対する考え方が変化することが分かった。また，学習前後のライフスタイルの考え方と感想における人間発達には関係があることが分かったことから，「ライフ&マネープラン」を用いることで，人間発達の視点からも消費者教育の有効性を明らかにすることができた。

謝辞

「ライフ&マネープラン」は，岐阜市消費生活センター消費生活相談員の花井泰子氏と岐阜市教育委員会の阿部和子先生，神山留美子先生との協働で作成した。また，授業は岐阜県の消費者団体である「消費者ネットワーク岐阜」の世話人と岐阜大学の学生の協力のもと実施された。

参考文献

- 1) 大藪千穂(2014)，情報活動を基盤とした消費者教育の実践－契約とクーリング・オフ制度－，消費者教育，Vol.34,pp.175-183
- 2) 泉谷徹・花井泰子・大藪千穂(2015)，中学校家庭科における多様な主体の協働による実践的消費者教育の試み，岐阜大学教育学部研究報告 教育実践研究，第17巻，pp.51-62
- 3) 大藪千穂・杉原利治(2008)，人間発達プロセスを基盤とした『人生設計ゲーム』開発の試み，『消費者教育』，第28号 pp.95-105
- 4) 大藪千穂・奥田真之(2013)，情報活動を基盤とした消費者教育の実践－環境金銭教育(1) 理論と授業実践，日本消費者教育学会中部支部 中部消費者教育論集，第9号，pp.35-48
- 5) 大藪千穂・奥田真之(2014) 情報活動を基盤とした新しい視点による金融経済教育の開発と実践 『生活経済学研究』，第40巻，pp.1-13
- 6) 大藪千穂・奥田真之(2015)，「人生設計ゲーム」を用いた金融経済教育，生活経済学研究，第41巻，pp.45-53
- 7) 大藪千穂・奥田真之(2016) 地域金融機関との連携による金融経済教育の開発と実践-「人生設計ゲーム」の教育効果と地域貢献-『生活経済学研究』，第43号，pp.53-64
- 8) 大藪千穂・古川由香子・奥田真之(2016)，「人生設計ゲーム」のボード記述からみるライフプランの意思決定分析，岐阜大学教育学部研究報告 教育実践研究，第18巻，pp.119-132
- 9) 奥田真之・大藪千穂(2013)，情報活動を基盤とした消費者教育の実践－地域金融機関による金融経済教育－，日本消費者教育学会中部支部 中部消費者教育論集，第9号，pp.49-62
- 10) 泉谷徹・大藪千穂(2015)，消費者教育における大学，行政及び地域の役割，岐阜大学教育学部研究報告 教育実践研究，第17巻，pp.63-70

資料 1 記入用紙

わたしのライフ&マネープラン

() 中学校 年 組 番 氏名

男・文

	学習前	学習後
今を楽しむタイプ		
遠慮に素人タイプ		
老練に備えるタイプ		

		年齢	20代	30代	40代	50代	60代
ライフイベント	結婚(○をつける)						
	子ども(○をつける)						
	家族(人数)	人	人	人	人	人	
	住居	購入 借りる 今の住宅	購入 借りる 今の住宅	購入 借りる 今の住宅	購入 借りる 今の住宅	購入 借りる 今の住宅	購入 借りる 今の住宅
	食卓	グルメ 節約 節約	グルメ 節約 節約	グルメ 節約 節約	グルメ 節約 節約	グルメ 節約 節約	グルメ 節約 節約
	その他	ぜいたく 一般的 節約	ぜいたく 一般的 節約	ぜいたく 一般的 節約	ぜいたく 一般的 節約	ぜいたく 一般的 節約	ぜいたく 一般的 節約
収入	家族の働き方 (タイプ)						
	配偶者の働き方 (タイプ)						
	繰越金	—					
	収入合計						
支出	税金						
	生活費	住居					
	食卓						
	その他						
	子育て費用						
出	ライフイベント	結婚					
	自動車						
	旅行等						
	イベントカード						
	支出合計						
	収入合計－支出合計 ＝繰越金						

① ライフ＆マネープランを作ったこと

② 学習を終えての感想

資料 2 イベントカード 14 枚



資料3 収入と税金表

収入と税金								単位: 万円(10年間分)
		項目	20代	30代	40代	50代	60代	合計
A	<ul style="list-style-type: none"> ・一日中働く。 ・各年代の収入はBより少ない。 ・退職金が入る。 	収入	2,800	3,000	3,400	6,100	—	1億5300
		税金	220	240	280	500	—	—
B	<ul style="list-style-type: none"> ・一日中働く。 ・各年代の収入は多い。 ・退職金がない。 	収入	3,050	3,550	4,100	4,600	—	1億5300
		税金	250	300	390	490	—	—
C	<ul style="list-style-type: none"> ・30代までの収入はとて多い。 ・40代以降の収入が少なくなる。 	収入	5,300	7,000	1,500	1,500	—	1億5300
		税金	580	1010	80	80	—	—
D	<ul style="list-style-type: none"> ・パート ・アルバイト(年収100万円) 	収入	1,000	1,000	1,000	1,000	—	4,000
		税金	6	6	6	6	—	—
E	<ul style="list-style-type: none"> ・年金(AやBの働き方で生涯働いた場合) 	収入	—	—	—	—	5600	5600
		税金	—	—	—	—	—	—
F	<ul style="list-style-type: none"> ・年金(CやDの働き方またはAやBから転職した場合) 	収入	—	—	—	—	660	660
		税金	—	—	—	—	—	—

資料 4 支出に関わる選択肢表

支出に関わる選択肢						単位:万円(10年間分)		
生活費	住居		購入(一括又は分割) 3,600		借りる 720		今ある住宅に住む 150	
	食 事	独身	グルメ 720		一般的 540		節約 360	
		片働き	グルメ 1, 200		一般的 900		節約 600	
		共働き	グルメ 1, 500		一般的 1, 100		節約 1000	
	その他 (被服費・光熱費・交通通信費等)	独身	ぜいたく 550		一般的 350		節約 200	
		片働き	ぜいたく1, 800		一般的 1, 100		節約 500	
		共働き	ぜいたく2, 200		一般的 1, 300		節約 1200	
子育て費用	選択項目				20代	30代	40代	50代
	20代で出産(子どもは40代で高校卒業)				205	590	200(＊)	－
	30代で出産(子どもは40代で高校卒業)				－	390	610(＊)	－
	40代で出産(子どもは50代で高校卒業)				－	－	390	610(＊)
	選択項目		サイコロ	内容		費用		
	(＊)進学	1・2		大学(国公立)4年間		260	①子どもが高校を卒業後、進学を希望する場合、サイコロを振り、出た目の数で、内容が決まる。 ②出た目が1～5の場合、もう一度サイコロを振り、下宿するか、自宅から通学するかが決まる。	
		3・4		大学(私立)4年間		480		
		5		短期大学, 専門学校2年間		200		
		6 (もう一度ふる)		浪人		100		
	下 宿	1・2・3		下宿する 1年間		130		
4・5・6		自宅から通学		0				
ライフイベント	結 婚		盛大 650		一般的 500		結婚式をしない 150	
	自動車(購入・維持)		高級車 800		一般的な車 450		軽自動車・中古車 350	
	旅行等(娯楽)		海外旅行 1, 000		プチぜいたく旅行 300		節約旅行 100	

資料5 指導案

学習の場	主 な 学 習 活 動	指導・援助・留意点
願いをもち、課題をつかむ場	<p>1 月々のお小遣いをどのようなことを考えて使っているか振り返る。(5分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・無駄遣いしないように、考えて買っている、 ・貯金したいので、全額使わないようにしている。 ・欲しい物があった時に使う。 	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>今後の自分の生活の仕方やお金の使い方について、どのようなことを考えるとよいのだろう。</p> </div>	
考えをもつ場	<p>2 ライフ＆マネープランのやり方を聞き、計画を立てる (説明25分、作業30分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・安定したAタイプの職業に就きたい。 ・将来、タレントになりたいからCタイプ。 ・将来は子どもが2人ほしいから、子どもの教育費は必要。 ・結婚はしない。海外旅行にたくさん行く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・横に進めるところと、縦に進めるところを確認する。
学び合う場	<p>3 <ワークシート①> 個人で「気付いたこと、考えたこと」をまとめる。(5分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・働き方が同じでも、食費や住居費やその他の出費によって、お金の残り方が変わってくる。 ・20代、30代は子育てでお金がかかる。支出がマイナスになってしまった。もっと節約をしないとイケない。 <p>4 グループ交流(10分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・けがや病気になる可能性もあり、お金もかかるから、そんなことも考え計画的にお金を使うとよい。 ・働き方や家族構成によって生活の仕方を考えるとよい。 <p>5 全体交流(10分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・老後や病気になることも考えてお金を使うことが大切。 ・教育費にお金がかかるから、計画的に使うことが大切。 ・収入と支出のバランスを考えて使うことが大切。 	<ul style="list-style-type: none"> ・根拠を明確にする。
解決する場		<ul style="list-style-type: none"> ※1人1分程度で、自分のプランについて根拠を交えて話す。 ※グループ交流で、どのような視点でプランをたてられていたか発表する。
まとめる場	<p>6 お金の使い方や生き方について学ぶ (5分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・収入と支出のバランスをとるために計画を立てることが大切である。 ・生活を成り立たせるために、家族みんなで働き方やお金の使い方を考える必要がある。 <p>7 (ワークシート②) 本時のまとめ (記入:5分)(発表:5分)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>生活するために、こんなにいろいろなお金がかかるなんて知らなかった。思わぬ出費に備えて、日頃からの節約が必要だけど、節約できるお金は生活費や趣味などしかないの、買い物の仕方を見直していきたい。また、家族は生活に困らないように、いろいろなことを考えてお金を使っていることが分かり、すごいなと思った。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・職業やこれまでの生き方と絡めて、支出について考えていくとよいこと、家族との関わり等を語る。 ・お金の使い方だけでなく、家族との関わりや生活の仕方など、多様な視点で考えている生徒のよさを価値付ける。 ・今後の生活につながる振り返りをかけるようにする。