

「消費者市民社会」構築のための教材提案 - 2 -

Practical Approach to construct “Consumer Citizenship Society” - 2 -

赤松 純子¹⁾ 大森 節子²⁾ 小川 桂子²⁾
 Junko AKAMATSU Setsuko OHMORI Keiko OGAWA

1) 和歌山大学教育学部 2) NPO法人 C・キッズ・ネットワーク

2014年9月30日受理

児童はお金を介して社会とつながっていく。そこで、金銭教育を通じた消費者教育は効果的と思われる。本研究は、個人の消費行動は社会全体の利益に影響を及ぼしていることを確認した、小学校家庭科D内容の「自分自身のための消費」を扱った授業に続けて実施したものである。

消費者庁が示す消費者教育体系シートにも対応する金銭教育プログラム3部作の第2部として、小学校の45分の授業「お金を稼ぐこと」をテーマとした授業を、計画実施した。

消費に関する現実的課題に対する積極的な取り組みや理解の深まりが確認されており、これらの教材は、継続して和歌山県内をはじめ、複数の学校現場で継続的に使用されている。

はじめに

2004年消費者保護基本法が消費者基本法となり、消費者は保護されるものから、権利の主体となった。CI (Consumers International 国際消費者機構)が提唱する消費者の8つの権利が全て法律に盛り込まれたのみならず、「消費者は、自ら進んで、その消費生活に関して、必要な知識を修得し、及び必要な情報を収集する等自主的かつ合理的に行動するよう努めなければならない。」(第七条第一項関係)などの消費者の義務規定も盛り込まれた。その後、2006年6月消費者契約法改正法が成立し、消費者団体訴訟制度が導入され、消費者の連携、発言が一層重視されることとなった。さらに2009年5月29日、消費者庁関連3法が国会で可決成立し、9月1日消費者行政の司令塔として「消費者庁」が始動し、具体的な行政と消費者の意見交換の橋渡しとなった。このような時代背景から、主体的に行動し発言する消費者の育成が急がれている。

一方、現代日本の児童は、少子化・小家族化の進展で保護者や社会の過剰な保護や過干渉による自立の遅れが指摘される。また、国際化、情報化の進展、カードや携帯電話等のキャッシュレス化などの急激な社会環境の変化に伴い、新しい情報の入手や主体的に選別する力が必要になった。このような現状において、十分な消費者教育が期待されている。

児童はお金を介して社会とつながっていく。小学生の段階から、お金の動きや働きを知り、その管理や運用にともなう発言や行動を通じて、自立した消費者へ導くための体系的な消費者教育が提供できれば効果は上がると思われる。今、そのための実践的な教材が望

まれている。

1. 目的

「消費者市民社会」の用語は『平成20年度版国民生活白書』で使用され、2008年消費者行政推進基本計画で概念が示され、2012年4月消費者教育推進会議最終報告で包括的な消費者教育を進める方向として打ち出された。同年8月に成立した消費者教育の推進に関する法律では、国や地方公共団体の責務規定、消費者団体や事業者等の努力規定とともに消費者教育の推進を求め、基本的な施策として、学校の体系的な授業・大学生の自主的な取り組みを促す措置のほか、教職員への研修の充実を特に規定している。消費者市民社会の担い手となる、知識を身につけ自ら考える消費者を養成するために、「消費者が選択行動を通じて社会に影響を与える」体系的で具体的な実践開発が急務である。

これまで筆者らは、金銭教育プログラム3部作を構築中である。消費者庁が示す消費者教育体系シートにも対応しており、第1部は、「プレゼントの値段」のテーマで、お金の基礎を学ぶ内容から、「お金は限られている」「お金には色々な使い道がある」「私たちはお金の投票している」というメッセージが理解できるように構成し、効果が上がっている。たとえば現行学習指導要領において、小学校家庭科では、節約して使うことから「欲しいのか必要なのかを見極める」点に力点が移っているが、この教材では個人的な消費の枠にとどまらず、お金を使う(消費する)ことは社会へ1票を投じることであるということを経験的に教えることを目標に、消費行動を見直す基本的態度を養うことが

できている。そこで、第2部として、労働の報酬としてお金を得ることを中心に扱い、第1部で扱った「限られたお金を有効に使う」態度も定着させたいと考える。金銭や金融を知り経済を理解する力が、人生設計には欠かせない。消費者と社会のつながりを理解し、日本人のお金についての考えの基礎を育むことを目的にし、学校教育では小学生高学年から中学生を対象に、地域や社会など一般対象においてもそのまま活用できる3部作(各45分)の効果的な教材である。ここでは、働いてお金を稼ぐこと、「貯蓄」「消費」「寄付」等有効にお金を働かせることを知ることができる、「働いてお金を稼ぐ」を中心に報告する。

本研究を進めるにあたり、金銭教育については、以下の先行研究(①～⑧)を検討した。ここには概要図や部分的な教材紹介は見受けられるが、学校現場では学習指導要領による制限(⑤⑥参照)があるため、体系的な取り扱いがむづかしいとの記述でとどまっている。体系化シート(⑦⑧参照)として、消費者教育にとって重要な「社会(環境)」「安全」「お金(取引・契約)」「情報」という4つの領域を縦軸に、「幼児期」「児童期」「少年期」「成人期」「高齢期」という5つのライフステージを横軸にして、交点：各領域におけるライフステージ別の目標を1枚にまとめている。しかし、具体的な教材としての提案は十分ではなく、学校の授業時間や発達段階にあわせた効果的な計画は、消費者教育推進法成立をきっかけに、平成26年度の目標とされているのが現状である。

① 平成15年度 内閣府委託調査 制作／(財)消費者教育支援センター

<http://www.consumer.go.jp/seisaku/caa/shohishakyouiku/2003kenkyu/file/fukudokuhoshi.pdf>

② 消費者教育に関する研究会 21世紀をたくましく IV 消費者金融編 消費者庁

<http://www.consumer.go.jp/seisaku/caa/shohishakyouiku/2003kenkyu/index.html>

③ 小学校・中学校・高等学校で実践できる「金融教育」事例集

『未来を担う子どもたちの金融教育』

http://www.hokkyodai.ac.jp/finance_net/

平成20年度から、株式会社北洋銀行と国立大学法人北海道教育大学が実施している「金融教育に関する共同研究」の成果がまとめられている

④ 朝日新聞 シリーズ「教育あしたへ お金いま学ぶ4」2012年3月21日 日本の金銭教育の概要紹介 著者らもNPOと子ども向け教材を作成という記事で紹介されている

⑤ (仮称)平成26年度 神戸市消費者教育推進プラン(案)

<http://www.city.kobe.lg.jp/life/livelihood/>

[lifestyle/kurashijyourei/img/2502suishinplanan.pdf](http://www.city.kobe.lg.jp/life/livelihood/lifestyle/kurashijyourei/img/2502suishinplanan.pdf)

3. 現在の施策と新たな取り組みの方向性【表2】

〈ライフステージ別の課題〉

1 幼児期：保護者に対する消費者教育の機会の乏しさ。

2 児童期と少年期(=小学生・中学生・高校生)：学習指導要領の内容で十分かどうかの検証。家庭における消費者教育では、保護者に対する消費者教育の機会の乏しさ。

⑥ 神戸市消費者教育センターにおける消費者教育充実に向けた取り組み

神戸市消費生活会議 消費者教育推進部報告書 消費者教育の推進について H23(2011)年公開 体系化シート

http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/detail/_icsFiles/afieldfile/2012/04/20/1318652_08.pdf

⑦ 消費者教育の体系イメージマップ～消費者カステップアップガイド～

消費者教育推進のための体系的プログラム研究会 消費者庁 平成24年12月

http://www.caa.go.jp/information/pdf/121211_1.pdf

⑧ 神戸市 体系化シート：

<http://www.city.kobe.lg.jp/life/livelihood/lifestyle/kurashijyourei/img/2502suishinplanan.pdf>

消費者教育にとって重要な「社会(環境)」「安全」「お金(取引・契約)」「情報」という4つの領域を縦軸に、「幼児期」「児童期」「少年期」「成人期」「高齢期」という5つのライフステージを横軸にし、交点に各領域におけるライフステージ別の目標を示し、1枚にまとめている

《26年度における重点的取り組み》

(1) ライフステージ別の消費者教育

1 児童期：アニメーションなど子どもに受け入れられやすい媒体を活用し、消費者教育への取っつきにくさを低減。■お金に関心を持つ

2 幼児期～成人期(一般)：高度情報化社会の進展を背景に、消費者教育講座のネット配信等 ICT 技術の活用による「いつでもどこでも消費者教育」を推進 ■お金の使い方を学ぶ 中学生期 ■計画を立て、より有効・安全に「選んで」買う・使う

高校生期 ■長期計画に基づいて「選んで」買う・使う

成人期(若者) ■生涯を見通して「選んで」買う・使う

成人期(一般)～高齢期 ■社会の一員として「選んで」買う・使う

2. 方法

「金銭教育プログラム」第2部の開発と実践に関する研究期間は次の通りである。

2011年8月から内容の検討を始め、2012年3月に和歌山大学附属小学校6年3クラス116名に実施した。研

究の進め方は、次の通りである。紙芝居のシナリオや作画はすべてオリジナルである。

- ・金銭・金融・経済教育の授業及び講座の研究と開発
- ・授業及び講座の実施
- ・受講生のアンケート集約と、講師及び見学者の感想の集約、結果の考察
- ・授業及び講座の改良と改良版金銭・金融・経済教育及び講座の実施
- ・結果及び考察、今後の課題のまとめ

3. 結果と考察

「お金を稼ぐ」意識改革の一環となる、楽しく・わかりやすい・金銭・金融・経済教育の基本となる授業及び講座を開発した。お金を得る方法は「もらう」「借りる」「稼ぐ」の3つしかなく、「貯金」の重要性を知らせ、店を繁盛させるための具体的な工夫に気づかせた。紙芝居つまりドラマ形式で、「お金は働いて稼ぐ」ものであること、「約束は守る」こと、「商売は工夫と努力が必要」であることを理解させた。

特徴的な手法は、紙芝居を使った疑似体験、貯金箱や計算表を使ったお金を得るイメージ作り、ワークシートを使った授業運営、メッセージカードを使ったキーワードの紹介の4項目である。以下授業の流れに沿って、授業概要、4項目の特徴と具体的展開および授業時の様子、その効果を記す。4項目の具体的展開は次の通りである。

(1) 45分の授業概要は次の通りである。：次頁参照
 タイトル：「ユニフォーム代をかせごう！」
 対象：小学校高学年 時間：45分

(2) 4項目の具体的展開と授業時の様子

① 芝居を使った疑似体験：図表1参照

紙芝居(図表1)を使って、ユニフォーム代を八百屋さんの手伝いで稼ぐ疑似体験を授業中に展開した。CDに録音した声優の声と表情豊かなイラストは児童を集中させた。

② 貯金箱(図表2)や計算表(図表3)を使ったお金を得るイメージ作り：次頁参照

失敗をした時や約束を守れなかった時には収益ががならず、努力や工夫をした時には収益が上がるということを、数字や貯金箱で視覚的に伝えることができた。

③ ワークシート(図表4)を使った授業運営：次頁参照

紙芝居の前、途中、最後と3回、児童に考えさせる→書かせる→発表させるワーク(作業)の時間をとり、

これらを元にキーワードを伝え、まとめを行った。他人任せにならないように誰を指名しても発表できる工夫として、ワークシートに記入する時間をとり、一部の児童に偏らない授業運営を行うことができた。

④ メッセージカード(図表5)を使ったキーワードの紹介

覚えて欲しい内容や、伝えたい言葉などのマグネット付メッセージカードを、予め準備した。板書の時間を省略できる上に、児童に対して意図を強く伝える工夫をした。

(3) 受講生のアンケート集約と、講師及び見学者の感想の集約

初回の授業ではCD機器の操作がうまくいかず、途中で授業を中断する事態となった。「今日の授業は分かりやすかったですか？」と「今後の生活に役に立つと思

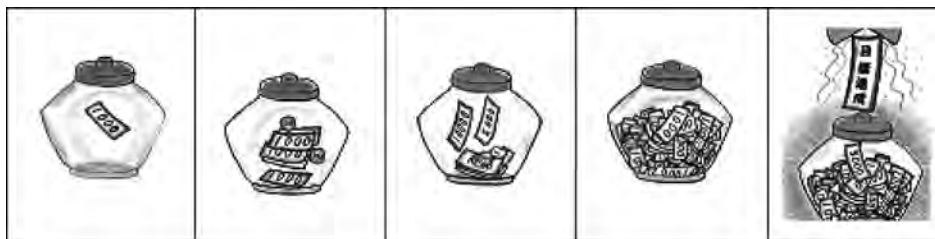


(図表1) 紙芝居

タイムスケジュール

時間	内容	約束1 5人で 8時から12時 3,000円	約束2 最低 6日間は働く	約束3 失敗したら 報告
5分	導入 「お金を稼いだことある？」 ・お金を稼いだ経験はほとんどないが、家族が得たお金を使っている			
30分	紙芝居「ユニフォーム代をかせごう！」 ワークシートを使って考える ・貯金は目的を達成する手段となる ・お金を得る方法は「もらう」「借りる」「稼ぐ」の3つ	約束4 分からなかったら 相談	約束5 元気に あいさつ	
10分	まとめ ・3つのテーマ 「お金は働いて稼ぐもの」「約束は守る」「商売は工夫と努力が必要」 ・質疑応答 ・アンケート			

(図表5) メッセージカード



(図表2) 貯金箱

バイト代	合計	目標まであと...
1,000円	1,000円	49,000円
5,000円 (2,500円×2日)	6,000円	44,000円
15,000円 (3,000円×5日)	21,000円	29,000円
24,000円 (3,000円×8日)	45,000円	5,000円
ボーナス5,000円	50,000円	目標達成!!

(図表3) 計算表

ワーク1 ユニフォーム代 50000円を稼ぐ方法を考える

□が中心に作り
お金の稼ぐ方法を

・
・
・

ワーク2 さらにお給料の方法を考える

□を作る。 □を定める。 □を□にする。 □に□を□する。

ワーク3 紙芝居を見て感じたこと、思ったこと、思ったこと。

まとめ

□
□
□

(図表4) ワークシート

貯金

お金は働いてかせぐもの

約束は守る

商売は工夫と努力が必要

(図表5) メッセージカード

いますか？」という質問にそれぞれ2名が「分かりにくい」「役に立たない」を選択した。以後は音声連動の改良を加え問題は解消、2回目では分かりやすさに対して、「どちらでもない」を「分かりやすい」の2倍以上の児童が選択した。3回目では「分かりやすい」を84%、「役に立つ」を93%が選択した。以後の授業ではCD機器の操作は順調で、ほかの小学校の授業では、意図通りの授業運営ができています。

4. まとめ

① 手法に関して

児童の自由記述では、「紙芝居でおしえてくれたの

で、分かりやすかった。お金をかせぐのは大変だなと思った。工夫や努力は必要ということや、約束は守らないといけないのも知った。」「黒板にマグネットで文字をはってくれたので、ふり返れて分かりやすかったです。」「紙しばいを使って授業するので楽しかったです。自由に質問もさせてくれよかったです。」など紙芝居、メッセージカード、ワークシートを使った手法を「分かりやすい」「楽しい」「意見が出た。」など評価するコメントが多く見られた。また、「普段あまり発表しない人の意見が聞けた。」という児童の記述や「普段ぜんぜん(活躍しないの意味：著者注)児童がたくさん書いていたのでびっくりした。」という担当教師のコメ

ントから、普段消極的な児童が主体的に動いている様子がうかがえた。

② テーマに関して

児童の自由記述では、「預金をする事は、大事だと思った。お金は、借りると返さないとダメだから。」「かせぐ事を知らず、使うことしか知らなかったけど、本当のお金の価値を知らず、好き放題を使っていた。」「今まで商売というものは単なる物を売ってお金をもらうだけだと思っていた。でもお金をもうける上でたくさんの工夫や努力が必要だということがわかった。」「おじいちゃんのことを思って、お金をもらわないほうがいいのではないのでしょうか。でも5人で3,000円は安いと思います。」「もっと頭をつかって工夫したら、1,000円得するかもしれない。」などのお金を得ることの難しさや貯金の大切さに関するコメントがあり、発展した主観的意見も述べられていた。

5. 今後の課題

「お金を稼ぐ」意識改革の一環となる、楽しく・わかりやすい・金銭・金融・経済教育の基本となる授業及び講座を開発した。お金を得る方法は「もらう」「借りる」「稼ぐ」の3つしかなく、「貯金」の重要性を知らせ、店を繁盛させるための具体的な工夫を気づかせた。

紙芝居・ドラマ形式により、「お金は働いて稼ぐ」ものであること、「約束は守る」こと、「商売は工夫と努力が必要」であることを理解させた。

現在、同じ内容で改良普及版として、パソコン仕様(パワーポイント)版の教材開発も行い、受講者や場所にあわせて使用している。音と連動させたため、扱いも容易で、45分の教室の授業だけでなく、パワーポイントを使った一斉授業、親子講座、イベントなど実施場所の多様化を図ることができる。教室で一人の教師が行うには、パワーポイント版の要望が高い。今後も、日本人の金銭・金融・経済教育についての考えの基礎を形成していきたいと考えている。3部作の続報(第3部)もあわせてご覧いただきたい。

参考文献

- 1) 消費者教育に関するOECD消費者政策委員会の政策提言について、消費者庁企画課、2009(平成21)年12月17日
- 2) 日本消費者教育学会 関西支部『関西発!消費者市民社会の担い手をはぐくむ』2013年9月
C・キッズ・ネットワークの消費者教育推進活動概要 p. 74-79
テーマ世代別消費者教育 I～低学年・児童・保護者～
テーマ世代別消費者教育 II～学校教育～
テーマ世代別消費者教育 III～一般市民・要支援者