

楽しく学ぶ、教え方

# 先生のための金融教育 (小学校編／中高編)



愛知教育大学教育学部

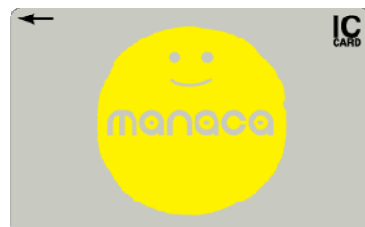
鵜飼遙佳 前田宗誉 村井望

# なぜ「子ども」に 金融教育が必要なのか

- 子どもが 自分自身で お金を使う機会  
が増えている

→ 金融、経済は子どもを取り巻く 環境の一部

例：manaca（電子マネー）、家族カード（クレジットカード）など



← Suica, manaca



なぜ「子ども」に金融教育が必要なのか

金融の仕組みが**複雑化**

正しく理解する必要がある



いきなり大人になって知るのではなく、

子どものうちから



**金融教育の普及が必要**

# なぜ「子ども」に金融教育が必要なのか

中学校・高校でいきなり

学問としての経済、金融にふれる



難しいイメージ・苦手意識



**金融教育の低学年化が必要**

# なぜ「先生」に金融教育が必要なのか

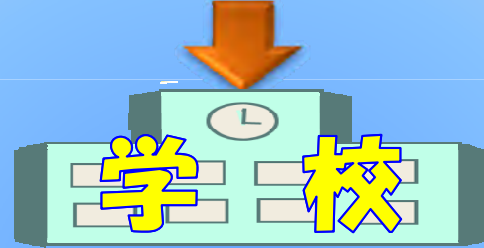
## 学校で教えるべき

1. 全国に普及することができる
2. 金融教育を受けた先生は正しい知識を子どもに伝えることができる



**先生への金融教育が必要**

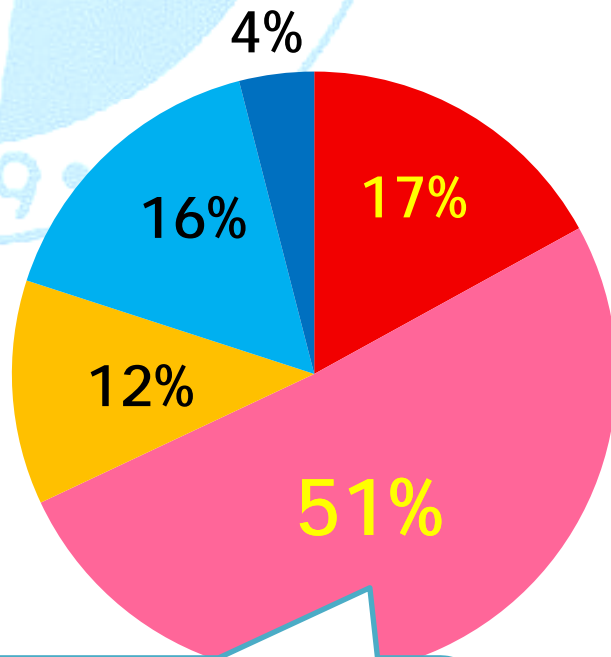
# なぜ「先生」に金融教育が必要なのか



金融教育の推進

# 教育学部生（主に社会科専攻）への 経済に関するアンケート [意欲と知識]

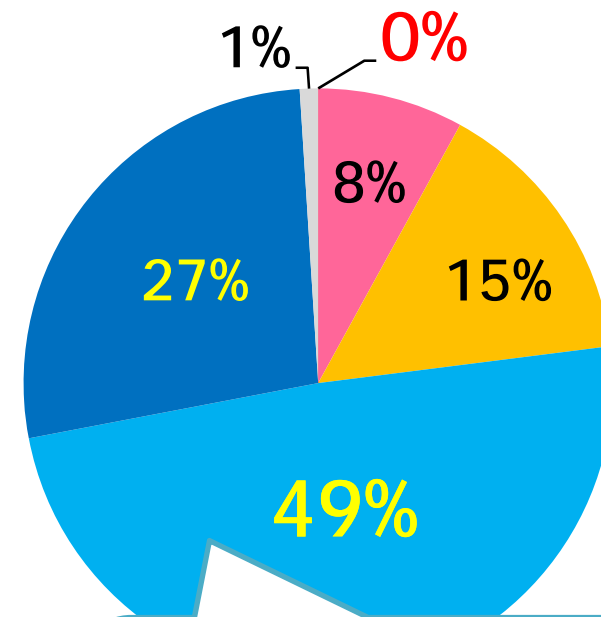
（問 2）経済への興味関心



約 7 割の学生が  
経済に興味あり

はあ  
りな  
い

（問 7）経済的知識

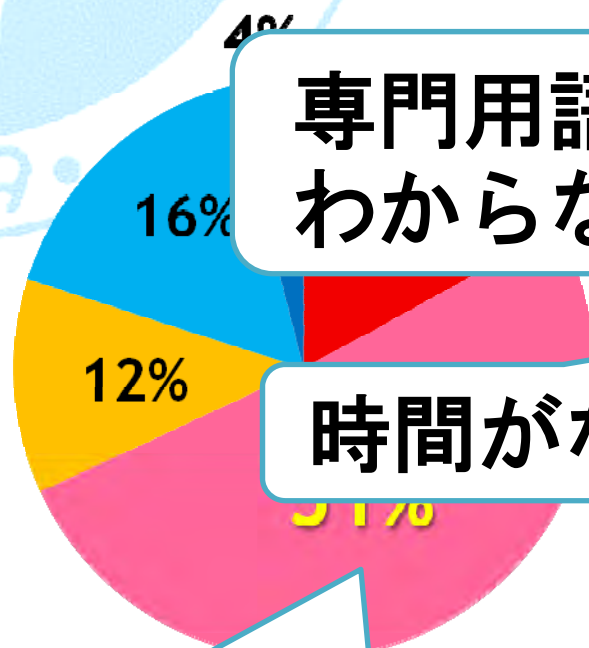


約 8 割の学生が  
「自分の知識は  
不十分」

十  
と  
不

# 教育学部生（主に社会科専攻）への 経済に関するアンケート [意欲と行動]

(問2) 経済への興味関心

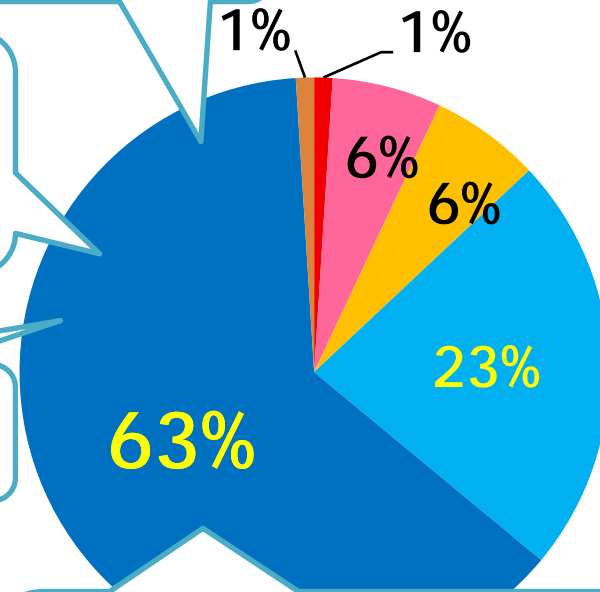


約7割の学生が  
経済に興味あつ  
ても・・・

はあ  
りない

難しい

学講義の受講コマ数



時間がない

経済の授業を  
あまり受講でき  
ていない状況



**先生や教育学部生に  
金融教育をするためには**

**すべての教育学部生**に開かれた  
「金融教育」の授業が無い



**新しい授業を作る必要がある！**



実際に

**「先生のための金融教育」**

という授業をつくってみます！



# 「先生のための金融教育」は こうあるべき

1コマ（1時間半×15回）という短い  
時間の中で内容を充実させる

子どもに教えることを前提として、身近  
で具体的な内容を中心に

金融の理論と子どもに教えるための実践が  
バランスよく含まれた授業



# 先生のための金融教育

## (小学校編・基本型)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
導入	基礎理論	体験型授業 (貿易ゲーム)	結果分析・理論	経済ニュースを読み解く	理論	金融教育の絵本など紹介	理論	外部セミナーへの参加	外部セミナーへの参加	ゼミ (テーマ:金融教育のあるべき姿)	授業の作成・発表	授業の作成・発表	評価	振り返り

# 体験型授業 「貿易ゲーム」



2011年7月23日 ↑→  
「ひらめき☆ときめき  
サイエンス」  
in 愛知教育大学



# 体験型授業 「貿易ゲーム」

- ルール：限られた資源（紙）と生産手段（ハサミなど）を用いて製品を作る
  - 納品 →規格内→収入
  - 規格外→廃棄

※生産手段／原料の保有量は国（グループ）によって異なる

※必要物資は貿易によって手に入れることができる

## ○付加条件

- 規格の変更、貿易条件の変更など



# 体験型授業「貿易ゲーム」

## 【利点】

- 製品の生産・売買体験を通して金融や経済について学ぶことができる
- 経済について知識がなくても気軽に行える
- そのまま子どもたちへの授業に応用できる

# 先生のための金融教育

## (小学校編・基本型)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
導入	基礎理論	体験型授業 (貿易ゲーム)	結果分析・理論	経済ニュースを読み解く	理論	金融教育の絵本など紹介	理論	外部セミナーへの参加	外部セミナーへの参加	ゼミ (テーマ:金融教育のあるべき姿)	授業の作成・発表	授業の作成・発表	評価	振り返り



# 経済時事問題を読み解く

1. 身近な経済のニュースを学生自ら選ぶ
2. ニュースの影響がどの分野にまで及ぶか、生活にはどのように影響するかなどを討論、レポートにまとめる
3. ニュースの知識に関連した理論の講義

# 経済時事問題（アンケート結果）

## －学生の興味関心

1位：消費税増税

2位：就職氷河期と失業率

3位：教育の機会費用

4位：物価と景気

4位：非正規労働者問題

4位：農産物の安全規制

## －学校で扱うべき

1位：物価と景気

2位：消費税増税

3位：少子化と労働力不足

4位：食糧自給率と国際分業

5位：非正規労働者問題

5位：農産物の安全規制



# 先生のための金融教育

## (小学校編・基本型)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
導入	基礎理論	体験型授業 (貿易ゲーム)	結果分析・理論	経済ニュースを読み解く	理論	金融教育の絵本など紹介	理論	外部セミナーへの参加	外部セミナーへの参加	ゼミ (テーマ:金融教育のあるべき姿)	授業の作成・発表	授業の作成・発表	評価	振り返り

# 子ども向け絵本・児童書の紹介

- 『おかねについて考える』 シリーズ
- 『電子マネーってなんだろう』 シリーズ
- 『学校モノのねだん図鑑』 シリーズ



# 子ども向け絵本・児童書の紹介



【出典】  
『お金について考える—身につけよう21世紀に生きる力—  
カ〈1〉お金ってなに?』  
こどもくらぶ 著  
武長脩行 監修  
税込価格 2310円

『おかねについて考える』

シリーズ

- お金の価値や銀行の役割といった金融知識を子どもにもわかりやすく紹介。

→ 子どもたちが自身が金融について考えられる



# 子ども向け絵本・児童書の紹介



【出典】

『電子マネーってなんだろう<1>電子マネーこんなにべんり!』

泉美智子 著

サトウ ナオミ 絵

税込価格 2100円

『電子マネーってなんだろう』

シリーズ

○ 電子マネーの仕組み、使い方を簡単に紹介

→ 実際の使用場面を交えながら

説明できる



# 子ども向け絵本・児童書の紹介



【出典】  
『学校モノのねだん図鑑<1>  
教室にあるものはいくら?』  
秋山 滋 著  
田沢梨枝子 絵  
税込価格 2100円

## 『学校モノのねだん図鑑』

シリーズ

- 学校にある様々な備品の値段を紹介
- 学校の備品という身近なものから「価値」とは何かを理解できる

# 先生のための金融教育

## (小学校編・基本型)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
導入	基礎理論	体験型授業 (貿易ゲーム)	結果分析・理論	経済ニュースを読み解く	理論	金融教育の絵本など紹介	理論	外部セミナーへの参加	外部セミナーへの参加	ゼミ (テーマ:金融教育のあるべき姿)	授業の作成・発表	授業の作成・発表	評価	振り返り



# 外部セミナーの利用



←↓ 2011年8月1日  
先生のための「夏休  
み経済教室」 in 名古屋にて



# 外部セミナーの利用



外部セミナーへの参加を出席2～3回分の扱いとする。

## 【利点】

- 現役の先生方と議論や意見交換ができる
- 学生が先生になってからも引き  
続き参加できる



# 先生のための金融教育

## (小学校編・基本型)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
導入	基礎理論	体験型授業 (貿易ゲーム)	結果分析・理論	経済ニュースを読み解く	理論	金融教育の絵本など紹介	理論	外部セミナー参加	外部セミナー参加	ゼミ (テーマ:金融教育のあるべき姿)	授業の作成・発表	授業の作成・発表	評価	振り返り

# ゼミナール

## 「金融教育のあるべき姿」

- 金融教育はいまだ浸透していない

→ これからの金融教育を担うのは

今を学ぶ学生

→ 金融教育のあるべき姿について

自由討論 → 次回の授業作成へ

# その他

- 株式ゲーム

：金融や経済の理解に役立つように作られた教材

- 金融教育の実践例紹介

- 商業体験

：商品開発からマーケティング、製造、販売、決算まで一貫して行う本格的商業体験

# 先生のための金融教育

(小学校①講義編)

<例>

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
導入	基礎理論	体験型授業 (貿易ゲーム)	理論・解説	経済ニュースを読み解く	理論・「説明してみよう」	金融教育の絵本など紹介	理論・「読み聞かせよう」	金融教育の実践例紹介	理論	指導案作り	指導案作り	指導の実践	体験型授業 (貿易ゲーム・再)	評価・振り返り

# 先生のための金融教育

## (小学校②商業体験編)

<例>

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
導入	理論	マーケティング	マーケティング	商品開発	商品開発	調達	製造	製造	中間評価・指導	販売準備	販売	決算	評価・ <b>分析</b>	振り返り

- 商品開発・マーケティング・調達・製造・流通・販売・決算といった一連の流れを、15時間（半年）の授業時間を使って実体験する

# 商業体験のポイント



- 既存の商業体験を参考に
- 授業ごとに、どのように金融的知識を集め、用いているか話し合うことで評価を行う
- あくまでもお金の流れに接する「金融教育」であるが、起業教育にもなる





# 先生のための金融教育

## (中学校/高校編)

<例>

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
導入	基礎理論	体験型授業 (貿易ゲーム)	結果分析・理論	体験型授業 (株式ゲーム)	結果分析・理論	経済ニュースを読み解く	理論	経済ニュースを読み解く	理論	金融教育の実践例紹介	ゼミ(テーマ:金融教育のあるべき姿)	外部セミナー参加	外部セミナー参加	振り返り

# 参考文献

- 泉美智子著、サトウ ナオミ絵『電子マネーってなんだろう<1>電子マネーこんなにべんり!』2008年、汐文社
- 秋山滋著、田沢梨枝子絵『学校モノのねだん図鑑<1>教室にあるものはいくら?』2002年、汐文社
- こどもくらぶ著、武長脩行監修『お金について考えるー身につけよう21世紀に生きる力<1>お金ってなに?』2001年、鈴木出版



# 結論

先生を目指す学生への授業は、

子どもたちに教えるきっかけとなるように！

子どもたちにより良い金融教育の授業を提供

するためにも、これからの金融教育を

大学と学生が一緒に考えていくことが大事！



**最後に**

**金融をはじめ、**

**経済社会について理解を深めた**

**子どもたちが育つことで**

**日本経済の発展につながる！！**

**ご静聴ありがとうございました。**



# 実習①貿易ゲーム

—みんなが幸せになるための世界の貿易—



貿易ゲームをしよう！



# 実習①貿易ゲーム

—みんなが幸せになるための世界の貿易—

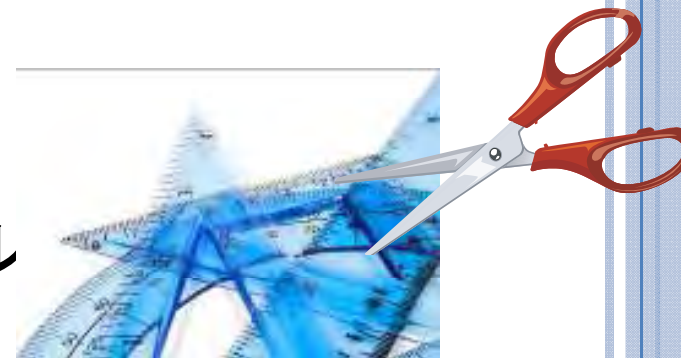
## ★ルール

- 与えられた物を使って次の製品を作り、それを販売して出来るだけ多くのお金を稼ぐ。（与えられた材料や道具以外は使用してはいけません。自分の持っている筆記用具等も使用してはいけません。）

製品は次の通り。

- 長方形  $8\text{cm} \times 13\text{cm} \times 3\text{枚} = 300\text{ドル}$
- 正三角形 一辺が $9\text{cm} \times 3\text{枚} = 500\text{ドル}$
- 半円形 直径 $12\text{cm} \times 3\text{枚} = 500\text{ドル}$
- 円形 直径 $9\text{cm} \times 3\text{枚} = 1,500\text{ドル}$
- お金は小さなクリップが100ドル、大きなクリップが1,000ドル。
- 製品は3個一組で販売する。製品が完成したら「マーケット」へ売る。

※最終的に一番多くのお金を稼いだグループが勝利です。



# 実習①貿易ゲーム

—みんなが幸せになるための世界の貿易—

## ★ルール

- 与えられた物を使って次の製品を作り、それを販売して出来るだけ多くのお金を稼ぐ。（与えられた材料や道具以外は使用してはいけません。自分の持っている筆記用具等も使用してはいけません。）

