

# 「金融教育」の混迷化現象に関する一考察 — 公民科単元「金融」を事例として —

増田 純一

## 1. はじめに

2002年11月、金融庁は、文部科学省に対し、「学校における金融教育の一層の推進について」の要請を提出した。その後、2004年、「初等中等教育段階における金融経済教育に関するアンケート」を実施、その結果を公表し、翌年には、経済教育懇談会を立ち上げた<sup>(1)</sup>。日本銀行も、懇談会において総裁が講演を行う<sup>(2)</sup>など、さまざまな機会に、「金融教育」の重要性を訴える。

「証券知識普及プロジェクト<sup>(3)</sup>」による調査「学校における経済、金融教育の実態調査 報告書」は、多くの教師たちは、「金融教育」の重要性を認識し、同様に、保護者もまた、学校教育のなかで、取り上げて欲しいと望んでいるという調査結果を明らかにした<sup>(4)</sup>。その一方で、教員自身が学ぶ機会の少なさ、情報の少なさを理由に、「金融教育」が普及しないと、教員の多くが考えている実態を指摘する<sup>(5)</sup>。

しかし、インターネットが普及し、社会全体が、情報の渦に巻き込まれている観さえある今日、「情報の少なさ」が普及を阻む理由とは、はなはだ疑問である。

だが、同プロジェクトによる「はじめませんか金融経済教育」に掲げられた事例より、「金融教育」を採用、トライしつつも、混乱する教育現場の様子が伺える。

本稿は、まず、上述した混乱する教育現場の典型例を3点ほど振り返り、考察を加える。次いで、代表的と思われるサイト、「man@bow まなぼう<sup>(6)</sup>」と、「知るぼると<sup>(7)</sup>」の「クイズで学ぼう<sup>(8)</sup>」を取り上げ、教材として不適格と考えられる、いくつかの点を指摘する。

その上で、「金融教育」の必要性を認めた上で、本来のあるべき姿について考察する。

## 注

(1) これら、金融庁の一連の動向について、詳細は、山根（2006）を参照。

(2) 例えば、2005年7月9日開催「経済教育サミット」において、福井総裁（当時）が、「いま、なぜ金融教育か」という題で、講演を行っている。詳細は、日銀ホームページ参照。

(3) 「証券知識普及プロジェクト」は、「金融、証券知識の普及に関するNPO連絡協議会」と証券団体が構成されたプロジェクトである。その活動は、「長期的、継続的に証券知識の普及、啓発を図ることを目的に、学校における金融経済教育に役立つ各種学習教材の提供、一般消費者向けのセミナーや講演会の開催等、多岐にわたる」とされている。

参加団体は、日本証券業協会、東京証券取引所、大阪証券取引所、名古屋証券取引所、福岡証券取引所、札幌証券取引所、ジャスダック証券取引所、投資信託協会、名証取引参加者協会である。

詳細は、「証券クエスト」参照。

(4) 2005年実施。詳細は、<http://www.npo-shoken.or.jp/activity/kyoiku-tyosa.html>参照。

(5) 前掲、実態調査より。

(6) 「経済について楽しく学べる」という副題で、「日経 STOCK リーグ」のサイト内に併設されている。

(7) 金融広報中央委員会の開設するサイト。

(8) <http://www.shiruporuto.jp/teach/quiz/kodomo/index.html>

## 2. 教育現場において迷走する「金融教育」

本章では、「証券知識普及プロジェクト」が、提供する教材「はじめませんか金融経済教育<sup>(9)</sup>」を導入し、行われた授業のうち、3つの実践事例を検討する。

2.1 節では、同教材の柱の1つ「みんなで体験！株式会社とお金のしくみ」を用いた「株式会社の経営模擬体験」の授業例を取り上げる。提供された教材に、教師の側も混乱している様子を指摘する。

2.2 節では、同教材の、もう1つの柱である「株式学習ゲーム」を用いた授業例を検討する<sup>(10)</sup>。教師も、生徒も、非常に頑張っている様子が伺えるが、その内容は、非常に高度で、他の一般的な中学校にも、反映させられる事例であるとは、到底考えられないことを、明らかにする。

2.3 節では、同様に、「株式学習ゲーム」を用いた授業例を検討する。ここでは、面白さを強調する余り、却って金融教育を導入することを意識しすぎる様子が伺える。むしろ、教師自身、感覚が麻痺している観さえあることを指摘する。

2.4 節では、「日経 STOCK リーグ<sup>(11)</sup>」のサイト「man@bow まなぼう」で提示される、「早やわかり経済入門」と、「知るぼると」のサイトより「こどもクイズ」を挙げ、その内容が児童、生徒の知識や関心に合致するとは考えられない水準であることを指摘する。

本章で明らかにする点は、洪水のようにあふれる情報の中で、本当に、中学、高校レベルで要求される、教材が、的確に見つけ出せずにいる実情である。児童、生徒の発達段階に応じた学習、教材の開発という点で、「金融教育」は、まだまだ発展途上の段階にあると言わざるを得ない。

### 注

(9) この教材は2つのコースが提供されている。1つ目は、「みんなで体験！株式会社とお金のしくみ」という名称の、「株式会社の経営や投資家などの立場を模擬体験することにより、現実の経済の動きや市場の機能などを一層理解することを目的とした体験型教材」である。

2つ目は、「株式学習ゲーム」である。これは、「仮想所持金(1000万円)をもとに、現実の株式売買と同様に実際の株価(終値)に基づいて株式の模擬売買を行うシュミレーション教材」である。

詳細は、「証券クエスト」のうち「学校教材コーナー」参照。

(10) 本稿の目的は、限られた教材の中で「金融教育」が導入され、混乱する教育現場の実情を明らかにし、「金融教育」の本来の姿はどうあるべきか、検討することが目的である。

当然のことであるが、当該授業を行った教諭に対する批判などを行う考えは、一切ない。このことは、強調しておきたい。むしろ、限られた条件の中で、新たな試みを、積極的に行う努力に対して、敬意を払いたい。

(11) 中・高・大学生のための株式学習コンテスト。日本経済新聞社主催。

## 2.1 混乱する教育現場——「株式会社の経営模擬体験」を採用した授業例

ここで引用する授業例は、長崎県の私立普通科高等学校1年を対象に「現代社会」の中で行われたケースである。本来、この教材（引用文中「本教材」）は、10時間扱いを推奨しているが、以下の記述にある通り、8時間で行われた。

### I、本教材を導入したねらい

このクラスは中堅クラス以上の大学への進学を目標としている。また、大部分の生徒は、3年次に政治・経済を選択する。よって、1年次に於いては細かい知識を習得することよりも、3年次にもう一度政治・経済を勉強することを前提に、本質的な理解を目指した。言い換えれば「点」としての知識よりも、「線」としての理解を目指した。

### II、授業全体の構成・内容（略）

### III、授業の展開例

#### 指導計画

- 1、「新しい事業を始めよう」から「商品パッケージの選択」まで
- 2、「資金計画」から「事業計画の準備」まで
- 3、「事業計画の発表」から「注文書の記入と提出」まで
- 4、「調達した資金の計算」（余った時間でパッケージとチラシの作成）
- 5、金融に関する通常授業（20分）＋パッケージとチラシの作成（25分）
- 6、「販売をしよう」
- 7、「決算」から「投資成績をまとめてみよう」まで
  - ・決算書は教師が一覧表を作成、配布。
  - ・決算と株主総会については講義形式で説明。（補助資料として、教師が持っていたタカラトミー(株)の決算発表書と株式総会案内状、株主優待品を提示した）
  - ・記入後、ワークブックを提出させて、点検。
- 8、投資成績の発表と表彰、感想の記入

#### 工夫した点

1年間で教科書1冊をすべてやりきるという条件の中で、株式会社のことばかりに10時

間も取るのは無理があった。そのため、できるだけコンパクトに圧縮して実施した。

#### IV、本教材を使った授業における評価の観点

学力レベルの高いクラスは積極的に取り組み、理解も深まったように思えるが、学力レベルの低いクラスにおいては関心が低い、理解の不十分な生徒が見られた。

#### V、生徒の反応・学習効果

生徒に返却したため、紹介できるものはない。

#### VI、途中からモチベーションが低下した生徒に再度意欲・関心をもたせるのに苦労した。しかし、比較的好意的な感想が多かったところを見ると、狙いとして掲げていた本質的な理解にはつながったとみている。

途中で興味を失った生徒に、どうやって意欲をもたせるかが今後の課題であると思っている。

\*以下、生徒の作成した、オリジナル菓子に関する「商品販売用ポスター・パッケージ」写真、9作品が掲示。

上掲の授業例を検討する。

第1、目標があいまいである。起業計画なのか、パッケージやチラシの作成なのか、投資なのか。それらの要素を全て盛り込み、範囲が広くなりすぎる。

その結果、目的が不明瞭になるばかりでなく、時間が不足し、4時限目「調達した資金の計算」の、余剰時間で、パッケージとチラシを作成。5時限目「金融に関する通常授業」(20分) + 「パッケージとチラシの作成」(25分)と、授業展開に混乱が見られる。そのため、生徒のモチベーションが下がるのは、当然の結果と考えられる。

加えて、邪推かもしれないが、教師の方も、モチベーションが下がっていたのではないだろうか。そう考える理由は、「IV、本教材を使った授業における評価の観点」において、「学力レベルの高いクラスは積極的に取り組み、理解も深まったように思えるが、学力レベルの低いクラスにおいては関心が低い、理解の不十分な生徒が見られた」という、至極当然のことを記載している。さらに「V、生徒の反応・学習効果」において、「生徒に返却したため、紹介できるものはない」と、もはや、投げやりと感じられる記述から、読み取れる、消極的な姿勢である。

第2、パッケージやチラシの作成に、大きく時間を費やしすぎである。科目は「美術」ではない。テーマに即し、「株式会社とお金のしくみ」を学ぶのであれば、資金調達的手段として、直接金融を学ぶであろう。直接金融と間接金融、双方のメリット・デメリットをバズ・セッションなどで議論させた方が、学習効果が高いと思う。

なお付言すると、株式公開する大企業であれば、むしろポスターやチラシの作成は、通常、専業

のデザイン会社、広告代理店に外注するであろう。

第 3、「決算」から「投資成績をまとめてみよう」までを、一まとめにしているが、「金融教育」を行うのであれば、むしろ、ここがメインとなり、より多くの時間を割くべきではないか。

また、「決算書は教師が一覧表を作成、配布」するのでは、「本質的な理解を目指した」と評価できるのであろうか。もちろん、科目が「商業」ではなく「現代社会」であるということを配慮しても、決算書をきちんと作成しないのであれば、学習効果は、疑問であるという観は否めない。

第 4、株式会社を対象としているが、株式会社ばかりが事業会社ではない。事業計画から資金調達、販売、決算まで、事業全体を一貫して体験、学習するのであれば、中小企業（当然、株式公開していない事業規模）、有限会社、あるいは個人事業の方が現実的で、生徒にとりイメージがつかみやすいと考える。

大勢の社員が在籍し、分業する、大企業では、実際に働く社員でさえも、事業全体のイメージが湧かないという状況に陥りやすいことは、周知のことである。

第 5、投資成績を競わせ、「表彰」するのでは、文字通り単なる「マネーゲーム」に成り兼ねない。「現代社会」もしくは「政治・経済」の授業で行う單元としての、「投資」であるならば、日本の産業構造の変遷を考える内容、さらには、新聞記事を用い、実際の事件を読み進め、実社会を理解させた上での学習にすべきではないだろうか。

具体的には、前者は、産業構造の高度化を理解させる。日本の主要産業が、歴史的に、第 1 次産業から、第 2 次産業、そして第 3 次産業へと、推移していった経緯を学ぶ。

後者は、例えば、「日本航空と全日空のどちらに投資するか？」など、日本航空の慢性的な赤字体質と、上場廃止の経緯を報じる新聞記事を用いる。その方が、今日の日本経済の実態を学ぶことが可能であった。

以上の指摘は、誰しも、直ぐに思いつくであろう。にも係わらず、ここまで、教師が、混乱するのは、特定の教材に振り回され、惑わされた結果ではないかと推測する。

## 2.2 かなり高度な教育内容——「株式学習ゲーム」を採用した授業例その 1

以下に引用する授業例は、都内の公立中学校 3 年生を対象に「選択社会」で、1 年間かけて行われた、33 時間の授業である。

### I、本教材を導入したねらい

- 1、株式学習ゲームを通して、現実の政治・経済や社会への動きへの関心を高めさせる。
- 2、様々な情報を収集・整理しながら情報の分析や判断を行うことで、経済の思考力を高め、情報の取捨選択能力を養う。

## II、授業全体の構成・内容

### 1、年間の学習テーマ…日本経済入門

### 2、学習内容

- ・株式学習ゲーム
- ・戦後日本経済史調べ学習（展示作品作成）とプレゼンテーション
- ・企業の自由競争（ビデオ資料）
- ・独占禁止法教室（公正取引委員会出前授業）

## III、授業の展開例

実施枠	内容	
1	オリエンテーション（1年間の学習計画・グループ編成）	
2-3	株式学習ゲーム－導入編－ （1）新聞情報の見方 （2）「かぶしき・虎の巻」による事前学習	
4-10	株式学習ゲーム－実践編－ ヤフーファイナンスなどの株式情報や新聞記事などの情報を取捨選択しながら、チームで購入銘柄の選定、売買時期の判断などの意思決定を行う。	「日本経済のあゆみ」調べ学習 株式学習ゲームと並行して、戦後経済史についての学習を進める。株式学習ゲームと同じチームで調べ学習のテーマを決定する。
21-20	株式学習ゲーム－実践編－ ・9-10月 展示作品の作成を優先	発表会展示作品作成 テーマについて調べた結果を模造紙1枚にまとめる。
21-22	調べ学習発表会の準備と実施 発表者・質問者・参観者のすべての立場を経験し、相互評価シートで評価しあう。	
23-25	株式学習ゲーム－実践編－ 株式学習ゲーム感想文を作成する。	
26-30	株式学習ゲーム－実践編－	テーマ学習：企業の自由競争 （1）ビデオによる学習 「100人の20世紀」より…レイ・クロック 「知ってるつもり」より…井深大 （2）公正取引委員会出前授業
31-33	株式学習ゲーム－実践編－ 1年間の学習のまとめ	

## IV、本教材を使った授業における評価の観点

- 1、経済や社会の動きに対する関心を深め、意欲的に株式学習ゲームに取り組む。（関心・意欲・態度）
- 2、株価変動の要因について、政治、経済、社会の動きなど様々な視点から情報を集め考察し、株式売買に関して判断する。（思考・判断）

3、様々な情報を取捨選択し、正確な情報をより多く活用できる。(資料活用の技能・表現)

4、資本主義経済に関する基本的知識を身に付ける。(知識・理解)

#### V、生徒の反応・学習効果

生徒の感想文(抜粋)

(生徒の感想文1)

情報を集めることの大切さを知った。自分で情報をもとに考える力を高め、将来に活かしていきたい。

(生徒の感想文2)

世の中の出来事をしっかり把握して、動きを読めるようにしていきたい。資料を活用して世の中の動きを理解する力を身につけることが大切だということがわかった。

(生徒の感想文3)

この株式学習ゲームの結果から、自分がどれだけ時事問題に関して無関心であったかがわかった。株式と政治、自然災害など深い関わりがあることを知った。私は大人になっても株式には手を出すべきではないと思った。

(生徒の感想文4)

この株式学習ゲームを通して、計画性と先を読む力を身につけられたと思います。また、株式投資への興味を深められ、社会の動きにも目を向けるようになりました。

#### VI、本教材を使用した感想 (略)

上掲の授業例を検討する。

第1、学習内容のうち、「戦後日本経済史調べ学習(展示作品作成)とプレゼンテーション」とは、一見、ハードルが高そうだが、社会科「公民」の教科書の記述を参考にすれば、十分作成できる。主要教科書<sup>(12)</sup>のいずれに於いても、「第1部 現代社会と私たちの生活」の冒頭で、その記述がある。その数ページを読みつつ、生徒が年表の雛型に記載してゆくという手法は、教材作成者の、工夫、卓越さが、見て取れる。

第2、上述の「戦後日本経済史調べ学習(展示作品作成)」を、株式学習ゲームと並行させることで、理解はより深まり、かつ幅広い学習効果が、期待できる。教科書を理解させるのではなく、教科書を使って実社会の動きを理解させようという姿勢は、非常に重要であるが、その水準に到達し得る生徒は、果たしてどれ程いるか、疑問は残る。

生徒の感想は、概ね良好であり、筆者の疑問は、杞憂に過ぎないかもしれないが、この水準の学習を、他の学級/学校において要求するのは、厳しいと思われる。

## 注

(12) 例えば、帝国書院(2010)『社会科 中学生の公民——地球市民をめざして』初訂版、東京書籍(2010)『新編 新しい社会 公民』など。

### 2.3 面白さを強調する危険性——「株式学習ゲーム」を採用した授業例その2

前節と同様、「株式学習ゲーム」を用いた授業例を、以下に引用する。鹿児島県の公立中学校3年生を対象に「選択社会」で、4月から9月末まで、25時間にわたり行われた授業である。

#### I、本教材を導入したねらい

中学3年の社会科は公民分野の学習だが、経済に関する興味・関心が低い。とりわけ株式に関する学習は、学習指導要領でも扱うが、株式そのものを金銭目当てのギャンブルの一種と誤解して、内容の難しさとともに従来はあまり扱うことが少ない分野であった。ところが、実際の社会の経済状況を見ると、株式が中心となって世の中が動いているといっても言い過ぎではない。逆に考えると、株式を学ぶことによって生きた世の中の動き、経済状況が見えてくるのではないかと考えた。

そこで、株式についてほとんど知識のない3年生に、(株式学習ゲームを通じて)経済の面白さを知ってもらいたいという意図で株式学習ゲームを導入している。

#### II、授業全体の構成・内容 (略)

#### III、授業の展開例 (略)

#### IV、本教材を使った授業における評価の観点 (略)

#### V、生徒の反応・学習効果

##### ◆2006年6月13日に購入した銘柄の株価、株数及び銘柄を選んだ理由

(チーム名：株式タイガース)

トヨタ 200株 (トヨタは車の会社で一番いいから)

阪神 2,000株 (阪神はよく聞くから)

コカセトラ 20株 (コカセトラはこれから暑くなるから)

アサヒ 200株 (アサヒはこれから暑くなってビールが売れるから)

阪急HD 1,000株 (阪急HDはテレビでよく聞くから)

(チーム名：タイセイ)

アサヒ 200株 (アサヒ、キリン、コカセトラは、夏になり飲み物が大量に売れると予想して選んだ)

キリン 1,000株



コカセントラ 50株

ダイエー 200株（ダイエーは、夏物衣料品や食べ物などで選んだ）

◆初めて株式学習ゲームを体験した生徒の感想文

（生徒の感想文1）

今日初めて株式学習ゲームをして最初はむずかしいのかなと思ったけど、結構簡単にできて良かった。次回からの株式学習ゲームがすごく楽しみだ。早くいろんな株式を売買してみたい。（株式タイガース）

（生徒の感想文2）

初めて、株式学習ゲームをやってみて、入力するだけで楽しかったなあと思った。これから上がるか下がるかわからないけど、できれば上がって欲しいと思う。1位の人の結果を見て、こんなに儲かるのかと思った。（タイセイ）

◆株式学習を終えて（過去3年間からの生徒の感想文から一部抜粋）

（生徒の感想文3）

公民の授業では、ただ「株式会社」というだけで、株主総会、取締役などの単語を覚えていただけでした。でも、株式学習ゲームによってより身近に、より詳しく学べたのは確かです。

（生徒の感想文4）

私はこの「株式学習ゲーム」をして、1番感じたことは「難しかった」ということです。特に株式について全く知らなかったなので、どの株式を買えば資産を殖やせるのか、どの会社が今、良い（儲かっている）のかなど判断することが難しかったです。

（生徒の感想文5）

今回の株式学習ゲームを通じて学んだことは三つです。一つ目は「株価の値動き」です。二つ目は「時事関係のニュース」です。三つ目は「仲間との協力」だと思います。

（生徒の感想文6）

株式について詳しく知ったので、誰よりも詳しくなるために将来は、株式を取り扱う職業に就きたいと思っています。株式を取り扱う職業はたくさんあるので、どれに就くか今考えているところです。

（生徒の感想文7）

私は将来、株式を持つことはないと思います。本当の株式投資は成功や失敗がいろいろあり、やっぱり怖いからです。だから、これからも社会の学習を通じて日本の経済について学んでいこうと思います。そして、将来、株式はもたなくても新聞を見て

意味が分かるようになりたいです。これからも頑張ります。

(生徒の感想 8)

最初は「株式」というもの自体、何がなんだかわかりませんでした。でもとにかく1千万円が渡されたので、好きな会社からどんどん買っていきました。しかし、何も考えずに買ったためか、総資産は減る一方でした。そこで一度全部売り払い季節ごとに業績が伸びそうな会社を選んで買いました。例えば、5月頃には「九州電力」を買いました。これは夏にクーラーを使う家庭が多くなることを予想しました。九電は1株の株価が高かったけれど、その後、株価が買った当時より高くなったので即売りました。

## VI、本教材を使用した感想

株式学習ゲームを実施してからの3年間を振り返って以下のことを考えた。

第一に株式学習ゲームそのものがマークシート方式であれ、インターネット方式であれ、意外と簡単に楽しめるということである。難しく考えずに「株式学習ゲームの基本はおもしろい、楽しいことだ」と考えれば、株式学習ゲームそのものは実施してから考えればよいと思う。

第二に、実践を重ねることにより、会社の選択についても考えながら選択するという態度が少しずつ身に付いてきたことである。習うより慣れろである。(以下略)

上掲の授業例を検討する。

第1、面白さを強調しすぎる。当初、生徒に興味をもたせ、身構えることなく、授業の進行を図るための配慮かと考えた。しかし、教師側の感想で、「難しく考えずに『株式学習ゲームの基本はおもしろい、楽しいことだ』と考えれば」と記載している点を考慮すると、むしろ感覚が麻痺しているとさえ感じられる。

「株式学習ゲームそのものは実施してから考えれば良いと思う」と言い切ることで、却って何も考えていない、無責任さが、明らかになる。

第2、「習うより慣れろ」とあるが、何か重要な判断するときには、「慣れ」で判断することは、むしろ危険であると考えるのは、筆者ばかりではないと思う。

「結構簡単にできて良かった」「入力するだけで楽だったなあと思った」という生徒の感想を受けて、安易に出た発想であるように思えてならない。これは、売買手続きに関する感想であって（「入力するだけ」という記述から判断できる）、利益や損失という結果、換言すれば、自己責任が要求される投資、経済活動に関する感想ではない。

この「慣れろ」という表現に、筆者は、1990年の湾岸戦争の際、戦争が、現代ではもはやゲー

ム感覚で行われているという指摘を、思い出した。「楽しいゲーム」の感覚で慣れてしまい、お金の「怖さ」を理解することなく終わってしまえば、多くの識者が危惧する、単なるマネーゲームに他ならない。

第3、ゲームだから楽しくできるが、実際に「身銭」を切って投資すると「欲が出る」。損失が出れば「あせり」が生じ、判断が鈍る、誤る。この至極当たり前のことを、この教師は忘れているのではないだろうか。

余談だが、株式投資もまた、「ゼロサム・ゲーム」である。誰かが、利益を出せば、他者が、同額の損失を被るのである。資金も経験も豊富な、世界的な機関投資家と、対等の条件で、自己責任で行うのが、ルールである。外国銀行に勤務し、金の売買を行うディーラーより、聞いた話であるが、損失を出す時は、1日に、億単位の額になると言う。成績は、1ヶ月のトータルで計算され、最終的に利益を出せば良い。それゆえ、1日の結果のみを、いちいち気にしてはいられない、と言う反面、胃の痛みを覚えつつ、それでも飲まなければやっていけない、と思う時がしばしばあるそうだ。5-6年最前線にいても、精神的な負担は、決して小さなものではない。投資ディーラーの大半は、30代後半で退職すると聞く。彼らのプレッシャーは、並大抵のものではない。そのような現実を無視して、「楽しい」と強調するのは、働く現場を知らなさすぎる無責任な、言動であろう。

このような姿勢にリードされ、楽しかったという感想が多いこと、さらに「生徒の感想文6」のように、この道に進みたいという生徒の感想に、懸念が生じる。反面、「生徒の感想文7」は、「救い」にさえ感じられる。

第4、実際に、ゲームをはじめる前の、事前学習は、有効に機能しているか、疑問である。生徒に、いきなり学習効果を期待するのは、間違いかもしれないが、「銘柄を選んだ理由」および「生徒の感想文8」を読む限り、事前学習の効果が現れていないように考えられる。

銘柄を選んだ理由は、企業名を「よく聞くから」、「これから暑くなるから」という理由で飲料メーカーを複数選んでいる。また、「生徒の感想文8」では、「好きな会社からどんどん買っていました。しかし、何も考えずに買った」とあることから、事前学習は、有効に機能しているか、はなはだ疑問である。

以上のように、「株式学習ゲーム」の、経済・社会を知るための生きた教材としての株式という、理念は悪くないが、中学校の教室で行う、授業としては、まだまだ再考の余地があると考えられる。

## 2.4 厳選さを欠く教材サイト

「man@bow まなぼう」は、「中・高・大学生のための株式学習」と明記しつつ、その内容は、

「狸の八百屋」、「パンダの消費者」、「熊のcock」などのイラストを用いて、通貨管理制度の始まりや、需要曲線・供給曲線を説明する。一体、何歳の子どもに説明するのか、はなはだ疑問で、かなり無理があると言わざるを得ない。

「知るぼると」は、「金融教育入門ガイド」として、学校、教員向けに、教材を提供している。その内容は、小学校、中学校、高等学校と、区分し、各教科で扱える学習範囲もフォローしている。しかし、サイト全体に、その神経が行き渡っているとは、言い難い。

例えば、「クイズで学ぼう」のコーナーでは、「こどもクイズ」というページがあり、イガグリ頭の子ども、犬、猫をイラストにして、「Q1 お札のせいしきな名前はどれ?」「答えを1つえらんでね A 日本銀行券 B こどもぎんこうけん C せいふしへい」、と以下続く。全ての漢字に振り仮名があるとはいえ、正解のみ、漢字で書かれ、他は平仮名である。「せいしき」も平仮名。選択肢の「こどもぎんこうけん」も、明らかに、子どもの知識水準を、低く見てはいないだろうか。

「10代のためのマネー入門」というページにおいても、Step1「ニーズとウォンツ（ほしいもの、買いたいもの）」という項目で、「1、いま、君にとって、一番ほしいものはなに?」、「2、ほしいものを買うには、どうするの?」と始まり、Step2「マネー」、Step3「カード」、Step4「ドリーム」と続く。

Step3「カード」では、「Q1、カードの種類」、「Q2、中学生・高校生とクレジット」、「Q3、クレジットカードの利用状況」、「Q4 クレジットカードの利用限度」という質問が用意されている。確かに、クレジットカードの問題点は、中学校社会科の公民において、学ぶ項目であるが、それは、多重債務問題など、消費者問題、社会問題として学ぶべきである。そして、カードの利用は、望ましいものではないというスタンスに立つべきである。

そもそも、「10代」という括りでは、小学生から大学の教養課程までを含み、余りにも大雑把過ぎる。上述の、「お札」の正式名称を答えるクイズなど、余りにも、子ども相手と、軽視しているのではないだろうか。

難しすぎる教材も、平易すぎる教材も、共に学習意欲を削ぎかねない。色々な情報、サイトがある中で、「情報が少なすぎる」という教師たちの感想は、ここに原因があるのだと考える。

『中学校学習指導要領』第2節 社会のうち、「3 内容の取り扱い」の中に、次のように明記されている。

生徒が内容の基本的な意味を理解できるように配慮して、専門用語を乱用したり細かな事柄や程度の高い事項の学習に深入りすることを避け、日常の社会生活と関連付けながら具体的事例を通して政治や経済などについての見方や考え方の基礎が養えるようにすること。

上述のカードの知識は、指導要領にある「細かな事柄」であると考えられる。また、2.2 節で見えてきた「株式学習ゲーム」は、「程度の高い事項の学習」であると考えられる。

子どもの年齢、発達段階に応じた教材、学習内容を厳選する必要がある。現在、インターネット上で、提供される教材の大多数は、この点で、まだまだ不適格なものが少なくないと言える。このことは、繰り返し強調しておきたい。

### 3. 本来あるべき「金融教育」の姿

#### 3.1 金融自由化のなかで

行政府による誘導があり、「貯蓄から投資へ」という流れが、多様な金融商品を生んだ。一般的に、安全第一と思われている、ゆうちょ銀行でさえ、投機性の高い金融商品が販売されるようになった。また、年金の運用方法さえ、自己責任で選択せざるを得なくなった。

郵便局や銀行窓口において、預金口座を開設する際、クレジットカードの申し込みを、当たり前のよう押し付けてくる。今日、クレジットカードの普及は目覚しく、成人1人が平均2枚のカードを保有するというデータがある。

消費者金融のTVコマーシャルがヒットする。銀行と消費者金融業者が提携し、金融商品を開発する。銀行のATMブースの中に、消費者金融業者の「無人契約機」が設置されるなど、借金に対する、消費者の警戒感が薄れてきている。

このような時代の流れを受け、子どものうちから、金融の事を学んでおく方が良いのでは、という機運が高まるのは、ある意味、当然といえよう。

家計管理は、本来、家庭の中で教育されるべきと言う、識者も多い。『生きるための「お金」のはなし』を執筆した、高取は、「金銭教育は、学校ではなく、家庭の役割が大きいのです。お金とのつきあい方、お金の価値観など、親のとする行動やふだん言っていること、考えから子どもは学んでいくからです<sup>(13)</sup>」と、家庭の役割を強調する。しかし、親の躰、家庭の教育が低下している事を憂い、その執筆理由を、「自分の子どもたちに、伝えるつもりで、心を込めて書きました<sup>(14)</sup>」と、記す。

その上で、高取(同)は、「お金」を題材として、働くことの意義、学ぶことの意義を説く。それは、各章、節のタイトルからも、読み取ることができる。「将来、どうやってお金を稼ごうと思っているの?<sup>(15)</sup>」と問い掛けて、「お金を稼ぐのは大変なこと<sup>(16)</sup>」、「稼ぐのは、学ぶこと<sup>(17)</sup>」と、学びと仕事が同一線上にあることを、説く。そして、「稼ぐために一番大切なこと<sup>(18)</sup>」として、人間関係、コミュニケーション能力の大切さを訴える。

「証券投資」のシュミレーションゲームを行なうより、高取(同)のように、「お金」の話

を題材にしつつ、働くことの意義、学ぶこと、人間関係の大切さ、と発展する話しをするほうが、多くの教育関係者、保護者の共感を得られるのではないだろうか。

## 注

(13) 高取 (2010) p.186

(14) *ibid.* p.186

(15) *ibid.* p.76

(16) *ibid.* p.76 第3章2節タイトル

(17) *ibid.* p.81 第3章3節タイトル

(18) *ibid.* p.86 第3章5節タイトル

### 3.2 「金融教育」本来のねらい

金融教育広報中央委員会は、『金融教育プログラム——社会の中で生きる力を育む授業とは』の中で、「金融教育」を、

各学校段階を貫いて求められる「生きる力」(すなわち、自ら学び、自ら考え、主体的に判断し、行動し、よりよく問題を解決する資質や能力等)を養う上で有効な手段を提供できる教育である<sup>(19)</sup>

とした上で、

金融教育は、お金や金融の様々なはたらきを理解し、それを通じて自分の暮らしや社会について深く考え、自分の生き方や価値観を磨きながら、より豊かな生活やよりよい社会づくりに向けて、主体的に行動できる態度を養う教育である<sup>(20)</sup>

と、定義する。そして、「金融教育」の目標を達成するため、4つの分野に分類する。それは、「生活設計・家計管理に関する分野」、「経済や金融のしくみに関する分野」、「消費生活・金融トラブル防止に関する分野」、「キャリア教育に関する分野」である。さらに、その内容をまとめたものが、表—1である。

2.1節で掲げた「株式会社とおかねのしくみ」は、「キャリア教育に関する分野」のうち、「生きる意欲と活力」の、小項目の2点である。同様に、2.2節、2.3節の「株式学習ゲーム」もまた、「生活設計・家計に関する分野」のうち、「貯蓄の意義と資産運用」の、小項目の2、3点のウエイトでしかない。前章で「証券知識普及プロジェクト」の教材に頼りすぎる危険性を指摘した根拠は、ここにある。余りにも小さな項目に、多大な時間とエネルギーを費やし、「金融教育」本来の目標を見失う危険があるのではないだろうか。

表—1. 「金融教育」の目標とする4つの分野

A、生活設計・家計に関する分野

- 1、 資金管理と意思決定：ものを大切にする、予算制約や希少性、欲求の抑制、意思決定の理解と実践、計画に基づく消費態度、年齢相応の金誠意管理の実践、商品等の情報収集と活用、やりくりや工夫の意義、など
- 2、 貯蓄の意義と資産運用：貯蓄の意義と実践、金利と期間の関係、継続して物事に取り組む意義、預金・株式・債券・保険等の知識、金融商品のリスクとリターン、資産運用のバランス、選択と自己責任、投資の意義、投資と投機、など
- 3、 生活設計：こづかい帳の活用、計画的な消費・貯蓄、生活設計の意義と実践、将来支出やリスクの把握、収入と職業選択、ローンのしくみと金利の知識、年金・社会保障制度の知識、自身のライフスタイル、など

B、経済や金融のしくみに関する分野

- 1、 お金や金融のはたらき：お金のはたらき、信用の意義、銀行の役割、中央銀行の機能、決済機能、金利の意味と役割、新しい決済手段（電子マネー、ポイント）、カードの種類と機能、など
- 2、 経済把握：生産や流通のしくみ、ものとお金の流れ、各経済主体のはたらきと相互関係、価格決定のしくみとはたらき、市場経済の意義、企業の役割と責任、海外経済との関係、など
- 3、 経済変動と経済政策：景気変動の背景、景気変動と株価・金利・物価の関係、中央銀行の金融政策、政府の景気対策、景気変動と暮らしの関係、など
- 4、 経済社会の諸課題と政府の役割：時事問題への関心、諸課題の理解、政府の役割と機能、課題の解決策の検討、など

C、消費生活・金融トラブル防止に関する分野

- 1、 自立した消費者：消費者の権利と責任、消費者基本法、契約の知識、自立した消費者意識、行動できる消費者、情報の活用と留意点、など
- 2、 金融トラブル・多重債務：金融トラブル事例の知識、多重債務の知識、クレジットカード等の機能と使用上の留意点、インターネット・携帯電話利用の留意点、消費者契約法、金融商品取引法、金利計算能力、予防や対処法及び相談窓口に関する知識、など
- 3、 健全な金銭観：欲求の抑制、他の人の金銭観、先人の生き方や金銭観、お金で買えない価値、お金の願いを込める、個人の金銭観と社会のあり方、など

D、キャリア教育に関する分野

- 1、 働く意義と職業選択：勤労体験、お金の価値の重さ、働くことの社会的意義、就労意識、職業選択に向けた情報収集と分析、働き方と収入、職業選択と生活設計、労働者の権利、など
- 2、 生きる意欲と活力：人々の活動と願い、自分の夢、付加価値を高めるための努力、起業シュミレーション、企業経営と金融、金銭価値に還元されない活動、など
- 3、 社会への感謝と貢献：相互依存関係の理解、きまり・ルール・法の遵守、周りへの感謝、はたらきかけの仕方、お金の生かし方、など

[www.shiruporuto.jp/teach/school/program/program202.html](http://www.shiruporuto.jp/teach/school/program/program202.html) より作成

## 注

(19) <http://www.shiruporuto.jp/teach/school/program/proguram101.html> 参照。

(20) 前掲サイト、同ページ参照。

## 4. むすびにかえて

『金融教育プログラム』は、「学校教育における金融教育の位置づけ」を、

金融教育は新しい教育分野として新たな教育をことさら主張するものではない。むしろ金融教育は既存の教科書等における学習内容や（中略）様々な教育領域の知識などを基礎として、それを子どもたちの生き方や価値観の形成につなげていくトータルな過程そのものを指すといった方が適切であろう

と、している。

この表記および前節で掲げた（表一1）の各項から理解できる通り、「金融教育」は、奇をてらうものではなく、学校教育に於いて取り組む価値があると考えられる。そして、既存の教科領域、従来の検定教科書や補助教材を活用することで、対応が可能である。

教育現場において、子どもたちの学年、興味、関心に合わせた教師による、教材の厳選が求められる。しかし、教師個人の負担に依存することなく、副読書の作成、配布など、より積極的な、関係機関の関与が必要になると、考えられる。

## 参考文献

高取しづか、2010、『生きるための「お金」のはなし』、サンマーク出版

山根栄治、2006、『金融教育のマニフェスト』、明治書院

サイト（日付は、アクセスした時期）

金融教育プログラム、<http://www.shiruporuto.jp/teach/school/program>、2010年11月

証券学習協会、<http://www.npo-shoken.or.jp>、2010年11月

証券クエスト、<http://www.shokenquest.jp>、2010年11月

man@bow まなぼう、<http://manabow.com>、2008年11月