

第2部 第2章「家計から学ぼう」案

東京都荏原第六中学校 坂本教喜



1 はじめに

第2章の「家計から学ぼう」は、学習指導要領大項目(2)「国民生活と経済」の中項目「アわたしたちの生活と経済」の前半部分に対応している。この中項目アでは、「身近な消費生活を中心に経済活動の意義を理解させる」「価格の働きに着目させて市場経済の基本的考え方について理

解させる」ことをねらいとしている。この部分が、第1・2章での目標ということになる。他方で、この箇所は、経済学習の導入の部分でもある。したがって、導入としての位置づけが必要となってくる。中項目アの後半部分に当たる第3章「企業について学ぼう」と第4章「福祉社会と財政」につなげていくことが望まれる。

<評価規準>

関心・意欲・態度	思考・判断
消費活動への関心が高まり、自分の生活を見直すとともに、経済活動について考えようとしている。	家計のシミュレーションゲームを通して、「選択と責任」等の経済活動について多面的・多角的に考察している。
技能・判断	知識・理解
情報や資料を活用するとともに、家計のシミュレーションゲームの過程や結果をまとめたり、説明したりしている。	経済活動の基本的な概念を、家計のシミュレーションゲームを通して理解し、その知識を身につけている。

2 授業の流れ

経済学習の導入として、以後の学習につながるように、生徒の関心・意欲を高めながら次章以降につなげるため家計のシミュレーションゲームを

取り入れた。シミュレーションゲームを通して、「第2部 私たちの暮らしと経済」の全体を流れる共通テーマである「選択と責任」について考える場面を設定した。授業の流れは以下の通りである。

時	学習内容	学習活動	支援と留意点	評価
1時間目	・市場経済について ・家計について ・経済の循環（経済の三主体）について	・基本的事項を一斉授業で確認	・家計の各項目について深入りはないが、イメージがもてるように工夫をする。 ・市場経済についての資料として公正取引委員会のホームページ、中学生向けの副教材などを利用する。	<知> 基本的事項について理解できる。
2・3時間目	・家計のシミュレーションゲームの準備 ・家計のシミュレーションゲームの実施	・グループごとに架空の家庭をつくる。父・母・祖母・自分・弟・妹などの設定をする。 ・ここでは、父親が40代で年収が840万円という設定のもとで、家計の設計を立てていく。 ・各グループ、月の総額が70万円を超えないようにしながら、住居費からその他の項目まで、コースを選択したり、お小遣いを決めたりしていく。	・生徒たちの言動は、役割に応じたものとさせる。そして、各家庭の家計を考えさせる。 ・必須条件として、家族構成：父・母・長男（中2）・長女（小2）月の総支出：70万円 ・総額の70万円は、計算をしやすくするために、年収840万円を単純に12か月で割ったものであり、実際はこれとは異なる形で月給が支給されていることにふれておく。 ・各グループが、A～Cを各項目ごとに設定する際、項目の内容についての疑問について助言をしていくが、多くを	<関> シミュレーションゲームの準備、家計づくりに関心を持って取り組む。 <思> どのような条件を設定するべきかを考える <思> 自分たちの設定した家計を吟味する。 <関>

	<ul style="list-style-type: none"> ・5年間何もおきず、設計したとおりの消費活動を送ったと仮定してゲームをはじめめる。5年後の預貯金額は、グループによってまちまちとなっている。長男は大学受験、長女は高校受験の時期を迎えている。教師が用意したカードを引いていく。どのコースを選択したかにより出費が発生する。 	<ul style="list-style-type: none"> 話しすぎないように気をつけ、考えさせる場面の確保に配慮する。 ・ボードゲームの人生ゲームの要領であると伝えると生徒はわかりやすい。 ・2年間分の家計のシミュレーションゲームを行う。出費はかさむが、消費による満足度が向上するという相反する価値観に気づかせるために「満足度」と「我慢度」を設定してある。 	<p>シミュレーションゲームに関心をもって取り組む。</p> <p><思> 消費活動が、選択を通じて行われていることを考える。</p>
--	--	---	---

家計の項目と各コースおよびその内容

	Aコース	Bコース	Cコース
住居費	一戸建てローンは20万円	中古マンションは12万円	賃貸家賃は8万円
食費	グルメタイプ 20万円	一般的なタイプ 15万円	節約タイプ 10万円
被服費	流行派 5万円	一般的なタイプ 2万円	節約タイプ 1万円
光熱・水道費	快樂タイプ 3万円	一般的なタイプ 2万円	節約タイプ 1万円
交通通信費	贅沢タイプ 7万円	一般的なタイプ 5万円	節約タイプ 2万円
教育費	私立(2人) 6万円	公私 4万円	公立(2人) 2万円
教養・娯楽費	贅沢タイプ 7万円	一般的なタイプ 4万円	節約タイプ 2万円
自動車	贅沢タイプローン5万円	一般的なタイプ 2万円	持たない
税金等	12万円(どのコースも同じ)		
保険	生命:2万円 火災:1万円 地震:1万円 自動車:1万円 ただし、地震保険に入るには、火災保険にも加入すること		
預貯金	()万円 自由に設定できるが、月の収入の総額を超えない。 預貯金と保険の合計は12万円を限度とする。		
その他	()万円 ()万円 ()万円 ()万円 自由に設定できるが、月の収入の総額を超えない。		

カードの内容の一部

Aコース	Aコース	Aコース	Aコース
外壁の塗り替えで200万円支払う ☆☆	庭の剪定で植木屋さんに20万円支払う。☆	台風でアンテナが故障する。修理代で10万円支払う。	長男の大学合格祝いでフランス料理を食べる。20万円支払う。☆☆
Aコース 兄が私立の理系大学に入学し、初年度に250万円かかる。☆	Aコース 家族4人でイタリア旅行に行き、150万円支払う。☆☆☆	Aコース 車を買替え、頭金として200万円支払う。☆☆	A・Bコース 長男が免許を取り、30万円支払う。
Bコース 長男の大学合格祝いをするし屋で行い、7万円支払う。☆	Bコース 祖父のベッドを購入し、75万円支払う。☆☆	Cコース 祖父が自分で盆栽をはじめる。2万円かかる。▲	てんぷら油からボヤがでる。床・内装の張替えをし、200万円かかる。火災保険に入っている場合は、10万円ですむ。
Bコース 父の昇進で、スーツを新着する。5万円支払う。☆	Bコース エアコンをつける機会が増え、光熱費がかさむ。3万円支払う。▲	Cコース エアコンをこまめに消して1万円ですんだ。▲▲	Bコース 忘年会シーズンで父がタクシーを利用する機会が増えた。2万円支払う。
Cコース 賃貸の更新契約があり、16万円支払う。	Cコース 長男の大学合格祝いファミリーレストランで行う。1万円支払う。▲	Cコース 父が昇進し、スーツを新着して2万円支払う。▲	Cコース 忘年会シーズンであったが、父はタクシーを利用しなかったため余分な支出はなかった。▲▲
Cコース 兄が国公立大学に入学し、初年度に80万円かかる。☆☆	Cコース 家族4人で熱海に旅行し、10万円支払う。☆	Cコース 大家さんの都合で引越し。敷金礼金で4か月分支払う。ただし、敷金が2か月分戻ってくる。	ラッキーカード 父に臨時ボーナスが支給される。50万円を受け取る。 <すべて共通>
ラッキーカード 祖父が、競馬で万馬券に的中し、50万円を受け取る。ただし、教養・娯楽がAコースのみ。	ラッキーカード 母がパチンコで5万円もうける。 <すべて共通>	兄と姉の子ども併せて4人に年玉を上げる <すべて共通>	親戚で結婚式があり、5万円の出費 <すべて共通>

☆は、満足度を表している。 ▲は、我慢度を表している。

時	学習内容	学習活動	支援と留意点	
4時間目	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の振り返り ・家計の見直し 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時のシミュレーションゲームの振り返りを行う。 ・家計の見直しを行う。 ・シミュレーションゲームを終えての、家計についての考えをまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・多くのグループが借金をしている。見直しのなかで、「選択」の重要性和「選択」にともなう「自己責任」について考えさせる。 ・予想していなかったカードを引いたことをあげさせることで、自己責任について考えさせる。 ・満足度と我慢度の関係について考えさせ、単純に節約やB・Cコースにしておけばよかった、という改善案にならないように促す。 ・実際の家計は、このように単純ではないことを指摘しておく。 	<p><関> 見直しに関心をもって取り組む。</p> <p><関> 家計について、経済活動についてさらに関心をもつ。</p> <p><思> 改善点について考える。</p> <p><思> 経済活動が、さまざまな条件の中で選択を通して行われていることに気づく。</p>



満足度が多く、我慢度が少なくて一見幸せなはずですが、実際は借金だらけてボロボロでした。一戸建てというので夢が広がりましたが、支出が多く、予想以上にお金がかかると知らされました。自分が選んだことだから、誰にも文句がいえなくてストレスがたまりそうです。シミュレーションだったので助かりましたが、これが本当だったら夜逃げです。これを支えている両親は、とても立派だと思います。

これからは、お年寄りが増えていくので、お金がたかさんかかるとはありますが、その時は自分の収入をよく理解したうえで選択していきたいと思います。

家計を成り立たせていくためには、〇〇が起きそうぞという予想が必善だと思います。住みやすさを考えて一戸建てを買いました。実際は、支出が多く、家計を苦しめる場面がありました。保険は悩みました。火災が起るとすごい支出となり、隣の家に火がいつってしまった場合は、その分も払わなくてははいけません。しかし、一生に一度起こるかどうか、起こらない確率の方が大きいので選択の分かれ目になります。地震も起こらない確率が大いなので、火災保険と同様に悩むところです。

その時何を選択したかが、自己責任となって帰ってくるので悩みました。



3 おわりに

実際の家計は当然のことながら、このように単純ではない。しかし、このシミュレーションゲームを通して、自分たちが選択した結果について考えることができ、自分の経済生活について考えたり、将来の経済活動に対して想像し、考察していたりする生徒が多く見られている。ゲームを通して、生徒は選択の重要性に気づいていく。それと同時に、親のありがたさに気づくという生徒も出ている。ゲーム後、家計のどこを見直せばよいのかを考えさせるが、単純に見直しを行わせるだけでは、どうしても生徒は、「Aコースでなく、Bコースにしておこう」や「貯蓄を増やせばよい」、「保険に入っておけばよかった」という考えで終えてしまう場合が多い。第3章の「企業について学ぼう」につなげるために、もう少し具体的な実際の消費行動の際の選択の場面も考えさせ、環境に優しい商品、デザインが優れている商品、性能のよい商品、アフターサービスのよい店舗の商品

など、価格だけで「選択」しているわけではないことに気づかせる配慮が必要である。また、価格についても場所によって異なること、スーパーの閉店前の値引きにみられるように、時間（時期）によって異なってくることに気づかせる。

そのために、授業後の学習として、選択の際、価格以外にどのような点で選択が行われているか、学校周辺にあるスーパーや商店への聞き取り調査を行い、レポート提出を行う。企業づくりにつながるものとなる。

東京都中学校社会科教育研究会・公民専門部会では、シミュレーションゲームの後に「商談のシミュレーション」を取り入れることで、経済活動の実感的理解や経済活動の見方・考え方の広がりを視野に入れた実践を行っている。シミュレーションゲームでの「選択」の重要性和「選択」には「自己責任」が伴うことをより深く、考える場面が設定されている。今年度は、「商談のシミュレーション」を取り入れた計画を考えている。