



# 金融リテラシー

パーソナルファイナンスマネジメント

画像と教材

アクティブメソッド ツールキット3



PERL

## Financial Literacy, Toolkit for Personal Finance

### Management Images and Objects

### Active Methodology Toolkit 3



First published in 2011 by

PERL - Partnership for Education and Research about

Responsible Living Hedmark University College, Hamar,

Norway <http://www.perlprojects.org/>

ISBN: 978-82-7671-857-7



This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



This resource is part funded by the Department of Education and Science, Ireland, as part of its contribution to the UN Decade of Education for Sustainable Development 2005–2014.



This resource is part funded by the CDVEC Curriculum Development Unit, Dublin, Ireland.

Copyright © 2011 with the authors.

#### Edited by:



Jette GOTTSCHAU, Professionshøjskolen UCC,



Denmark Lenka PETÝRKOVÁ, Generation

Europe, o. s., Czech Republic Suzanne PISCOPO,



University of Malta, Malta

#### Authors:

Finola BUTLER, Curriculum Development Unit

(CDVEC), Ireland Jette GOTTSCHAU,

Professionshøjskolen UCC, Denmark

Steinunn Anna GUNNLAUGSDOTTIR, Society for Life-skill Teachers in Upper

Secondary Schools, Iceland Sjöfn GUDMUNSDOTTIR, Society for Life-skill

Teachers in Upper Secondary Schools, Iceland

Margaret JEPSON, Liverpool John Moores University,

United Kingdom Nuno MELO, ESEL, Lisbon Higher

School of Education, Portugal

Lenka PETÝRKOVÁ, Generation Europe, o. s., Czech Republic

Miriam O`DONOGHUE, Curriculum Development Unit

(CDVEC), Ireland Suzanne PISCOPO, University of Malta, Malta

Gregor TORKAR, EGEA, Institution for Nature, Slovenia

#### Design and layout:

Zoo FARKOVÁ

Marie ŘÍMANOVÁ

Generation Europe, o.s., Czech Republic

#### Acknowledgements:

PERL Work Group 4a (Active Learning Methodologies) would like to thank Victoria W.Thoresen, PERL Project Leader, and Associate Professor, Hedmark University College, Norway, for her support in the development of this resource.



# CONTENTS

## 目次

はじめに .....	2
金融教育の理論的根拠 .....	3
指導用ゲーム .....	4
ゲームカード .....	5
スプラッシュ：金融リテラシーゲーム .....	15
カードの用語と定義 .....	17
ゲームの応用 .....	18
参考文献 .....	20

# INTRODUCTION

## はじめに

責任ある生活に関する教育と研究のためのパートナーシップ (PERL) は、50か国以上、120以上の機関の教育者、研究者、実践家で構成されています。このパートナーシップは、気候変動と経済不安の悪影響を低減し、より公正な資源の分配と、すべての人のための持続的で尊厳のある人材開発を育むため個人と社会レベルの選択と生活様式を再考し、方向性を変えるという必要性への危機感から生まれました。消費者市民ネットワーク (CCN) による6年間の作業に基づいて、PERLパートナーは人々が生活様式を変えることによって建設的な変化をもたらすことを推奨するために、プロジェクトやメソッドを開発しました。

PERLは、持続可能な消費と生産に関するマラケシュプロセス、また持続可能な消費のための教育に関するイタリアのタスクフォース、UNEP、ユネスコおよびスウェーデン環境省の積極的な参加を誇る国連の持続可能な開発のための教育の10年 (2005-2014) に貢献しています。PERLは、Erasmus Academicネットワークとしてヨーロッパに拠点を置き、アジア太平洋、アフリカ、ラテンアメリカで展開しています。

PERLネットワークは、コンサルタントネットワークを構成する大きなグループによってサポートされるワークグループメンバーが中心となる大規模な学際的組織です。PERLは、ノルウェーのHedmark University Collegeが統括し、ノルウェー児童平等社会的包摂省もPERLをサポートしています。

PERLワークグループは「アクティブラーニング方法論」に焦点を当てており、その目的は、オリジナルの「画像と教材」アクティブメソッド・ツールキット<sup>1</sup>と、ユース・エクステンジ・トレーニングによる、学習者中心で建設的なメソッドに基づいた教材を開発することです。またこの新しいツールキットの目的は金融リテラシーを奨励することです。パーソナルファイ

ナンスマネジメント教育、教育ゲーム、そしてさまざまな使い方ができるオリジナルのカードゲームに必要な背景知識を提供します。

このツールキットは、金融リテラシーの向上を目指し、金融の背景知識や、様々な使い道のオリジナルカードゲームを提供します。

<sup>1</sup>オリジナルの「画像と教材」アクティブメソッド・ツールキットは、消費者市民ネットワーク (CCN) によって開発され、画像と教材を使用した持続可能な開発活動のための教育を計画および実施するための段階的手順を提供しています。

<sup>2</sup>UNEP・UNESCOユース・エクステンジ・トレーニングキットは、トレーナーと参加者が持続可能なライフスタイルについて理解し、コミュニケーションできるように作成されています。

### ツールキットの目的

#### 想定する読者

- パーソナルファイナンスに関するテーマでセミナーやワークショップを開催したい教育者、教師、団体組織。

#### 目的

- 学習者がパーソナルファイナンスの概念とテーマに関するさまざまな用語の知識を身につけ、理解するサポートをする。
- 学習者が責任ある選択を行い、自分自身と他者の利益のために行動を起こせるよう、新しく得た知識を統合的に適用するサポートをする。
- 創造的、革新的なメソッドを提案し、パーソナルファイナンスに関する教育のためのオリジナル教材とツールを提供する。

# RATIONALE FOR FINANCIAL EDUCATION

## 金融教育の理論的根拠

世界の各国政府は、年代を超えた市民の経済的安定を確保するために、金融教育の緊急な必要性があることを認識しています。資産管理能力の欠如、失業率の増加、預金や負債管理能力の欠如などは、若い世代特有の問題として、今特に注目されており、若者に教える教育者の役割は非常に重要です。教育者はこれらの問題について学習者と話し合い、創造的で責任ある持続可能な選択と解決策に向けて指導する必要があります。

金銭に関する要素は個人生活に直結し、金銭管理は重要なライフスキルです。過去数10年間の技術開発により、消費者が利用できる一般・金融商品、サービスが爆発的に増加し、金銭に関する意思決定がますます複雑になっています。消費者は自分のニーズと目的を最も満たし、金銭管理につながる商品を幅広い製品やサービスの中から選ばなければならず、経済的困難は、個人と家族の幸福、現在と未来の経済的安定に大きな影響を与えます。

子供や若者は、重要な消費者グループと見なされており、頻繁に多種多様な商品やサービスのマーケティングのターゲットとなります。Spender (1998) は、幼い子供たちが自分で使うお金、両親の支出に与える影響、そして成人した時に使うお金を狙い、メーカーや広告主が子供たちをターゲットにしていると主張しています。最近まで、子供をターゲットにしたマーケティングはお菓子やおもちゃが中心でしたが、今では衣類、靴、さまざまなファーストフード、スポーツ用品、コンピューター製品、洗面用具、さらには自動車やクレジットカードなど成人向けの商品も含まれるようになりました。このような販売促進によって過剰消費と過剰支出が発生し、結果としてさまざまな経済的問題、特に負債の問題が若者、その家族、そしてコミュニティ全体に広がる可能性があります。

### 責任ある生活

PERLでは、責任ある生活の概念とは、現在の優先順位の再考、人間関係の再定義、社会が既存の経済的・社会的・生態学的課題に対処する方法の変革、科学分野と社会のより深い対話である、と定義しています。責任ある生活のための教育は、消費に関する仕組みやプロセスについて学ぶ機会を提供し、より広いコンテキストで情報を収集し、学び直すことが含まれます。これは、物的・非物的繁栄の価値や、他者への敬意といったわりの大切さなどに関する中核的な問いを見つめなおすことを条件としています。私達は広範囲で能動的な広告宣伝に常にさらされているので、それらを適切に解釈するための思考力や分析能力を培うことが必要です。(責任ある生活の詳細は [www.perlprojects.org](http://www.perlprojects.org) を参照してください。)

多くの国で、現代の若者は親の世代よりもかなり早い時期にクレジットを手に入れるようになっており、クレジットに関して若い頃からより包括的な理解が必要になっています。GudjonsdottirとHjartardottir (2007) の調査では、若者は経済的概念や用語に精通していないという結果が示されています。若者は金融関連の契約書に署名しても、それが何の契約であるかについてきちんと理解していないことがあります。

したがって、金融教育を通して、子供や若者が金融の概念や条件、契約を適切に理解できるように努める必要があります。また、マーケティングと広告の影響力を認識する必要があり、自分と他者のニーズと欲求を満たすための選択の意味を理解する必要があります。年齢に応じた金融教育が、責任ある生活を送るための鍵となります。

## GAMES IN EDUCATION

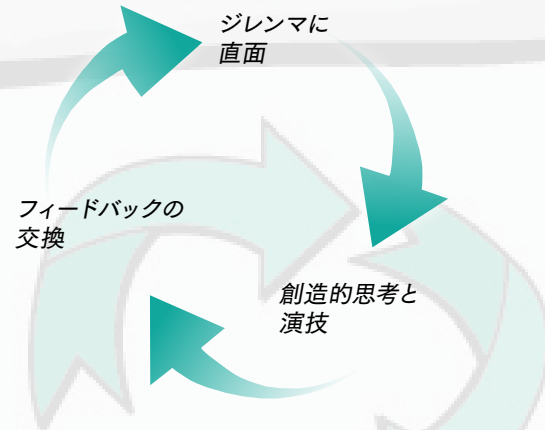
### 教育用ゲーム

アクティブラーニングと教育方法論の基礎となるのは、教育者と学習者、学習者同士、学習者と研究課題が相互に関わりを持つ機会をもたらす変革的アプローチです。この変革的アプローチによって、学習者の理解や意味づけ、価値観を醸成することができます。

最も伝統的なアクティブラーニングの方法の1つはゲームでしょう。ゲームは学習者が一人、またはチームでプレイすることができます。ゲームを通して新しい用語や概念を学ぶだけでなく、クリティカルで複雑な思考力、証拠の吟味、目標設定、解決策の模索などを行う能力を身につけることができます。

ゲームの魅力は、競争の要素で、自分が勝つ可能性がある点です。ゲームで勝つためにプレイヤーとして最善を尽くし、戦略を選択し、積極的に参加する動機付けになります。教育用ゲームは、クリティカルで創造的な思考を育むという付加価値をもたらします。「クリエイティブゲーム」は、この目的を念頭に置いて開発されています。

クリエイティブゲームは「国連グローバルコンパクト・ジレンマゲーム」(2011年)とQvortrup (2006 a, b, c)、およびKnoop (2006) の理論に基づいて構築され、多くの場合、次の原則に基づいています：ジレンマに直面：ゲームで、少なくとも2つかそれ以上のオプションから選択して、倫理的問題を含むさまざまな問題を決定・検討する必要があります。ジレンマがあることで、もっと学びたいと思うようになり、何らかの立場をとることになります。




創造的思考と演技：ゲームのルールや内容を通じて、ジレンマの中で模索し、新しい行動様式を考えるようになります。

フィードバックの交換：ゲームで、フィードバックによって自分の考えを振り返り、自分の選択を再検討します。疑問を提示したり、さまざまな問題の答えを見つけ適切な解決策を選択したり、場合によっては新しいジレンマを発見することもできます。通常、創造性に関する評価判断を受けます。

この3つの主要原則は、パーソナルファイナンスについて教え、学ぶためのクリエイティブゲームの開発にも該当します。学習者に責任ある経済的選択と行動について創造的に考えさせ、代替となる解決策と行動様式を認識し、選択させることが目的です。

このツールキットの中では、金融リテラシーカードゲームの一例が紹介され、さまざまな用途の魅力的な画像が掲載されています。ゲームの主な目的は、金融関連用語の理解を深めることですが、問題を認識し、関連付ける新しい方法を見出し、それに応じて行動を起こすことで、より豊かな学習体験を提供するようにゲームを変えることもできます (Qvortrup, 2006年)。



スプラッシュ:金融リテラシーゲーム  
32枚のカードは次の数ページに掲載

# SPLASH: A FINANCIAL LITERACY GAME

教師またはファシリテーターは、  
カードを切り取り、ラミネート加工で  
保護するとよいでしょう。

# NOTES

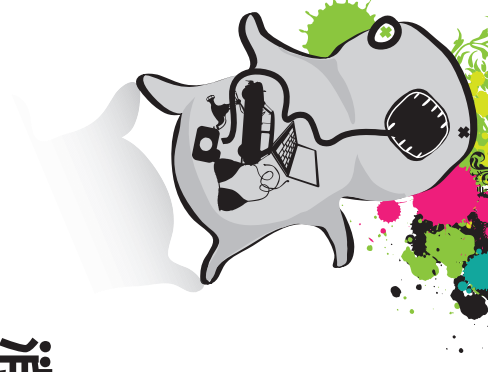
メモ







**店舗**  
人が製品やサービスを購入できる場所。



**消費**  
製品およびサービスの使用または購入。



**広告**  
製品、サービス、アイデア、またはイベントの宣伝に使用される有料のコミュニケーション形式。



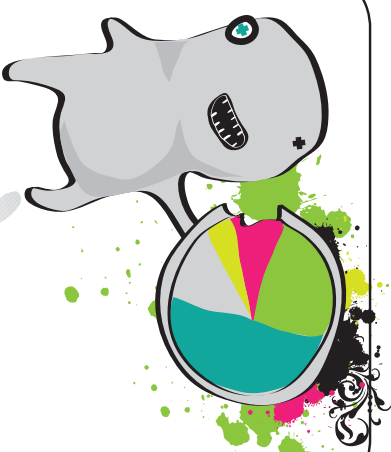
**仕事**  
実行が必要なタスク。



**銀行**  
金融サービスを提供する機関：  
例えば、預金を受け入れ、貯蓄や投資サービスとローンを提供。



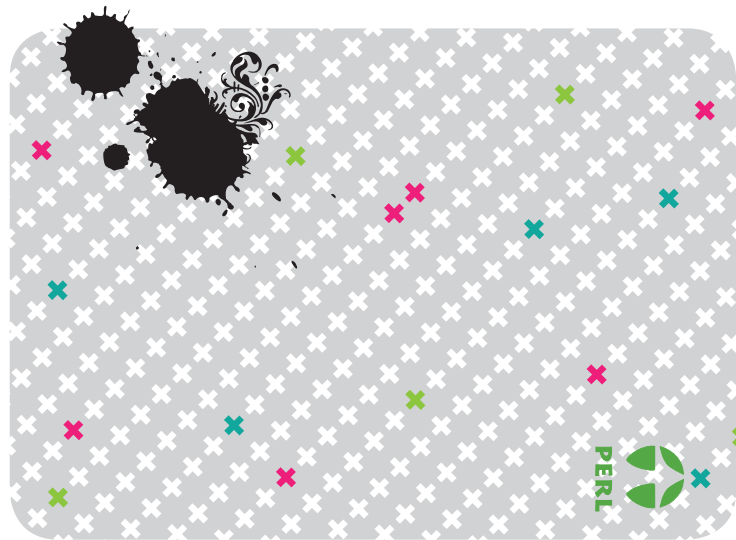
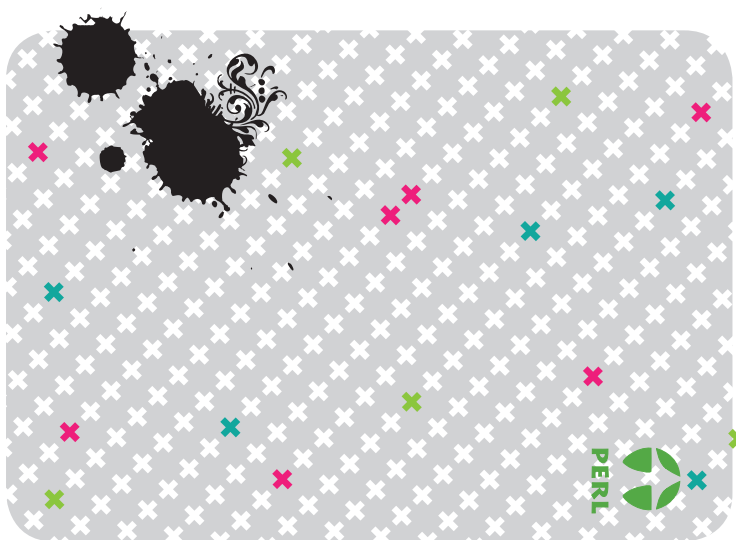
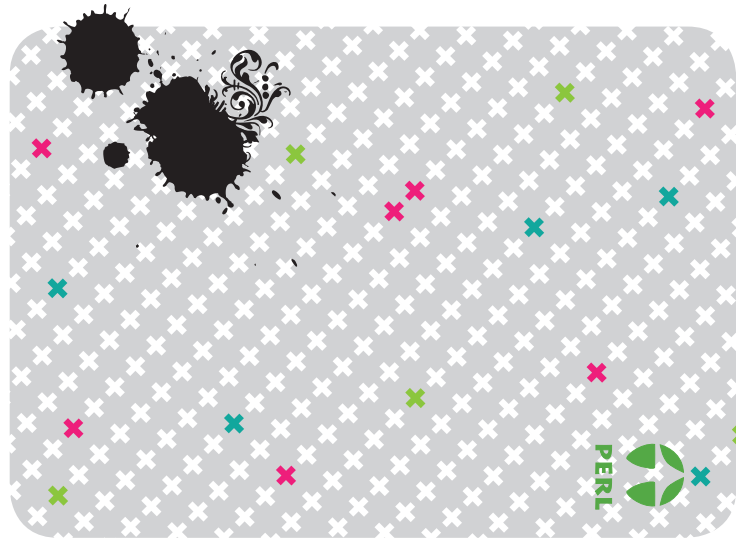
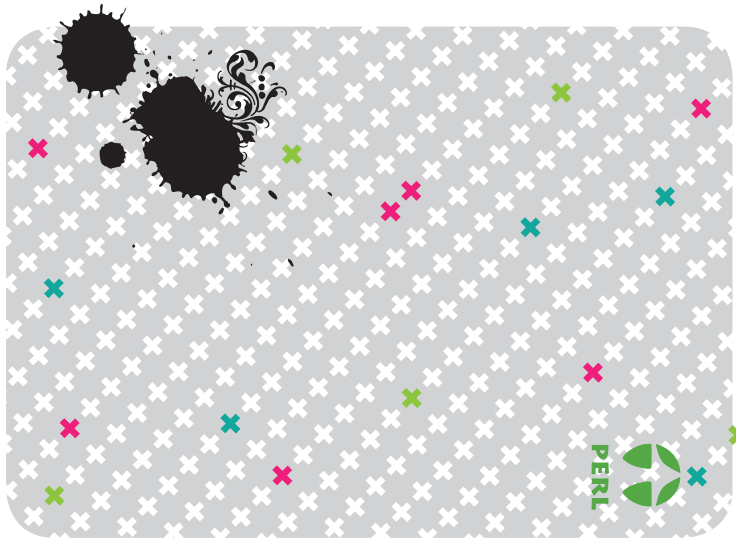
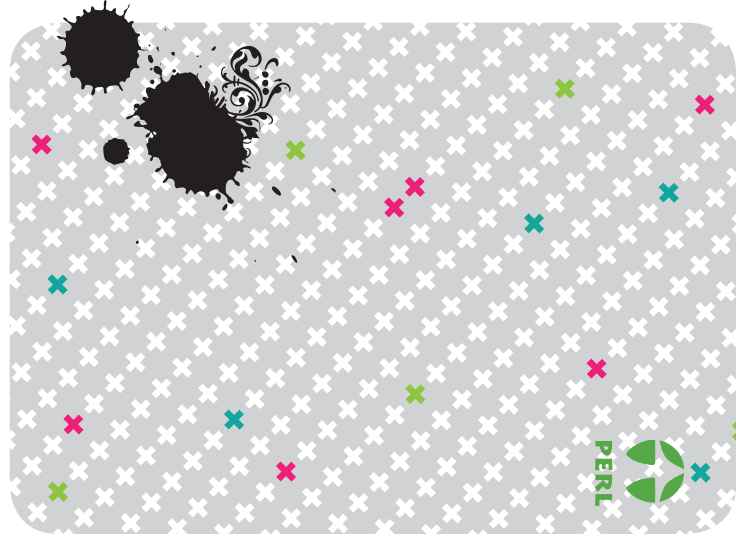
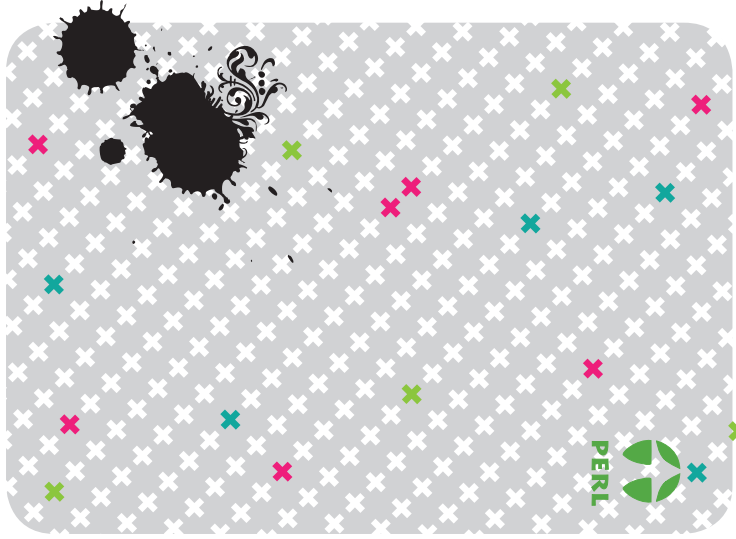
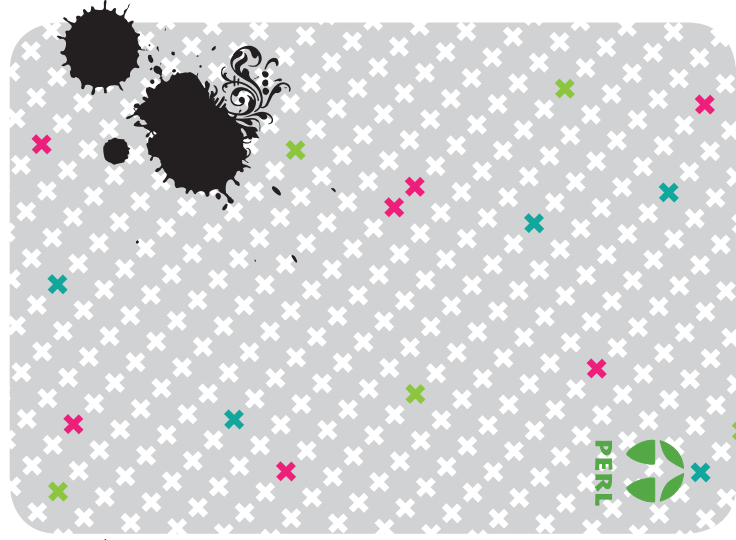
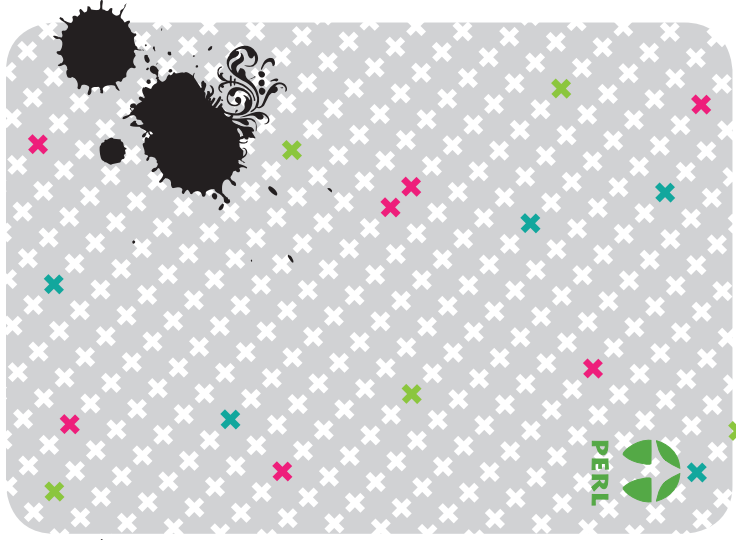
**負債**  
誰かに借りている金額。



**予算**  
ある目標に基づいて一定期間に  
利用可能なお金を使い、節約する  
ための計画



**ATM**  
個人がカードを使用して銀行口座  
にアクセスできる、公共の場所に  
ある機械。



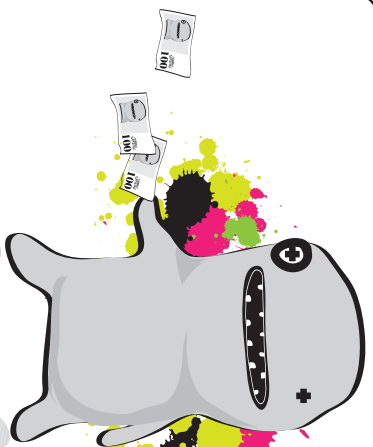
さまざまなオプションまたは選択  
されたオプション。

## チョイス



費やした、または使ったお金。

## 支出



ゲームのような状況でお金やその他の  
資産を失うリスクを冒すこと。

## ギャンブル



知識とスキルを身につけ、  
心と人格を発達させること。

## 教育



不正行為による他人のお金の  
意図的な盗難(例:信用詐欺)。

## 詐欺



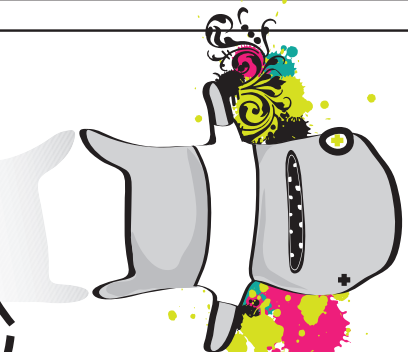
肯定的な感情;喜びの感覚  
または幸福感。

## 幸福



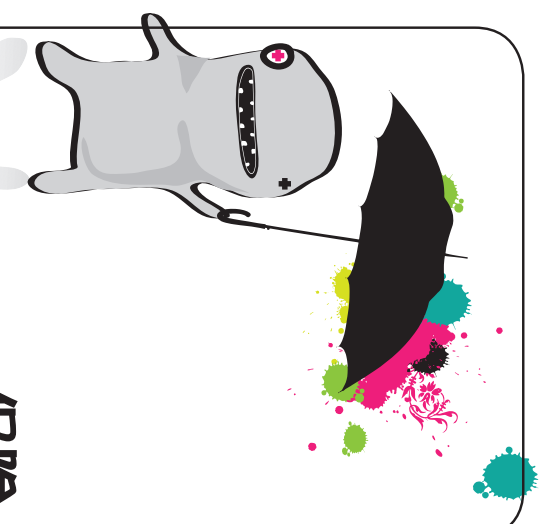
時間の経過とともにほとんどの製品  
やサービスの価格が上昇する  
プロセス;通常、給与も上がる。

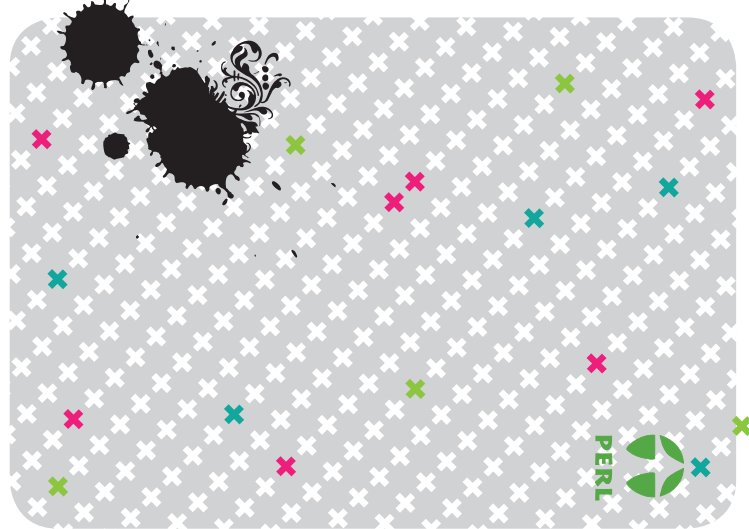
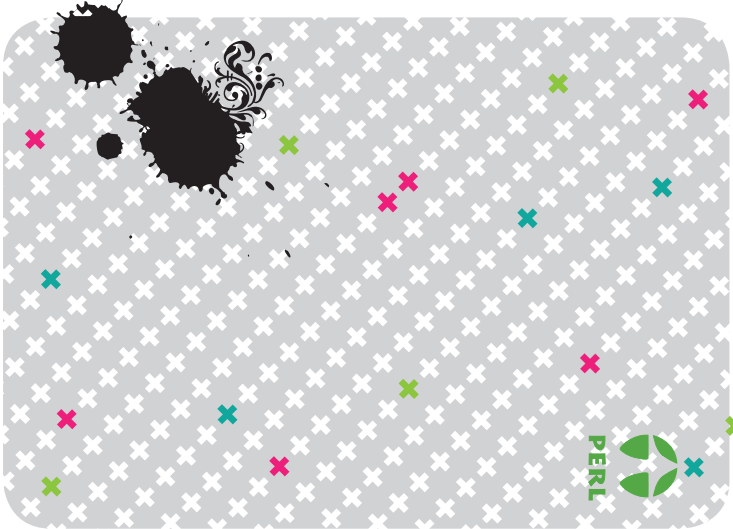
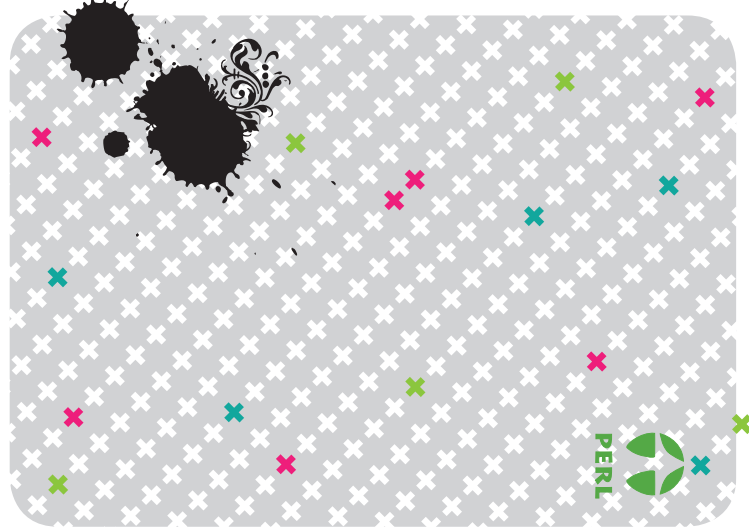
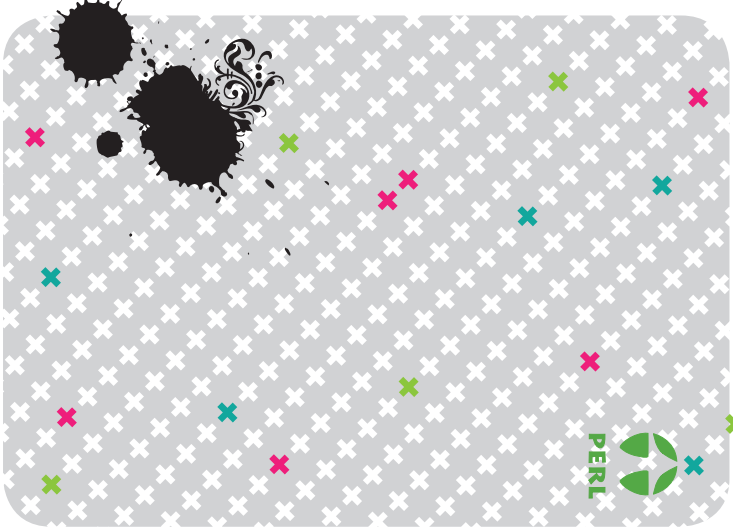
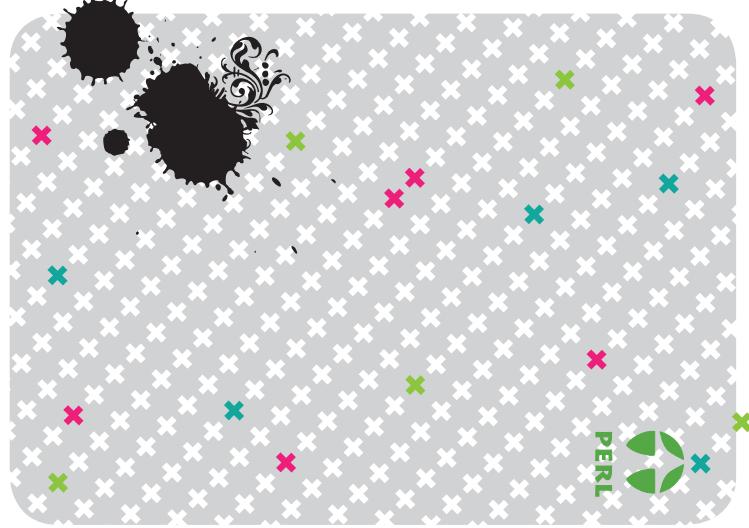
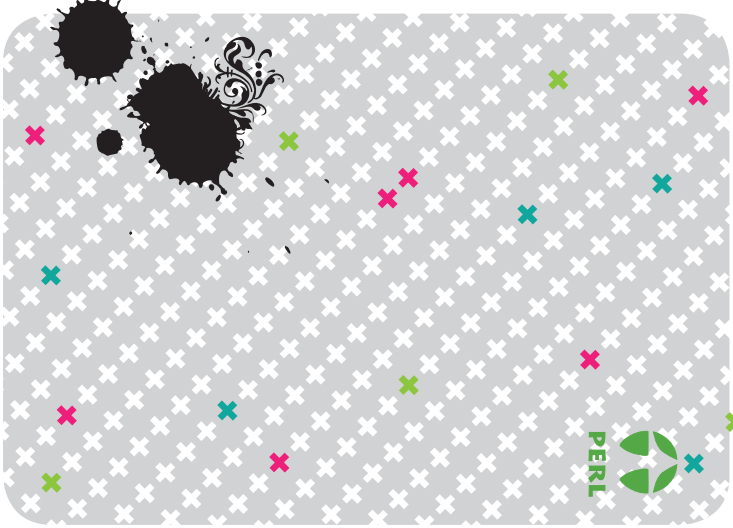
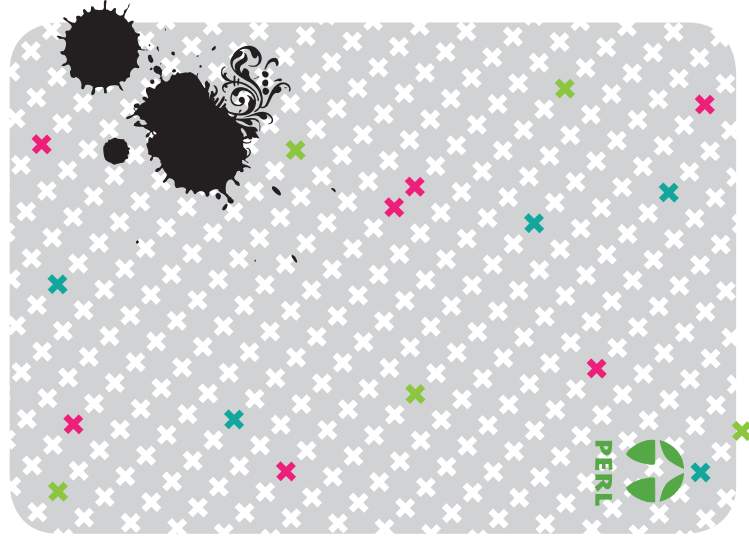
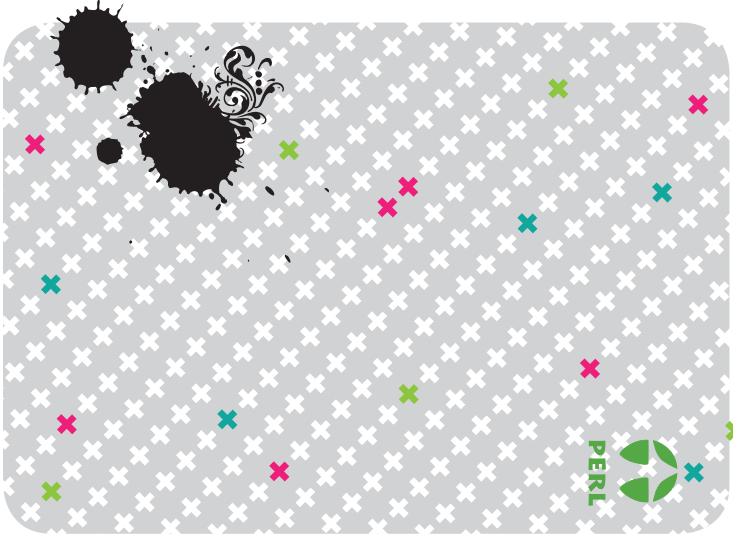
## インフレ



前もって資金を基金に支払い、問題  
が起こった場合に失ったものを補う  
ためにお金を取り戻すシステム。

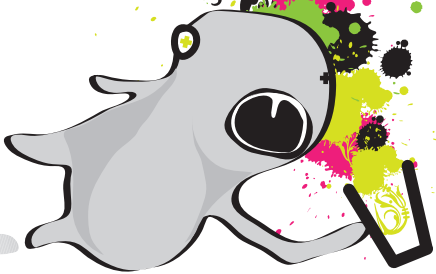
## 保険





受け取ったすべての収益の合計。

## 所得



人にとって不可欠なもの。

## ニーズ



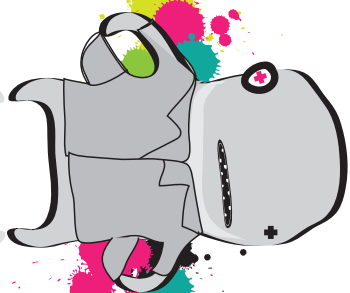
キャッシングカード  
銀行または企業が発行した、現金を  
使わない出金や取引に使用される  
プラスチックカード

## キャッシングカード



人が尊厳のある生活のために  
必要なお金やその他の資源を  
欠いている経済状態。

## 貧困



お金を借りるコストと、お金を貸す  
ことによる利益。ローンで支払われ  
た、または貯蓄・投資から得られた  
追加のお金。

## 利子



より高いリスクで貯蓄を頻繁に  
使用、または預ける方法。

## 投資



## ライフスタイル

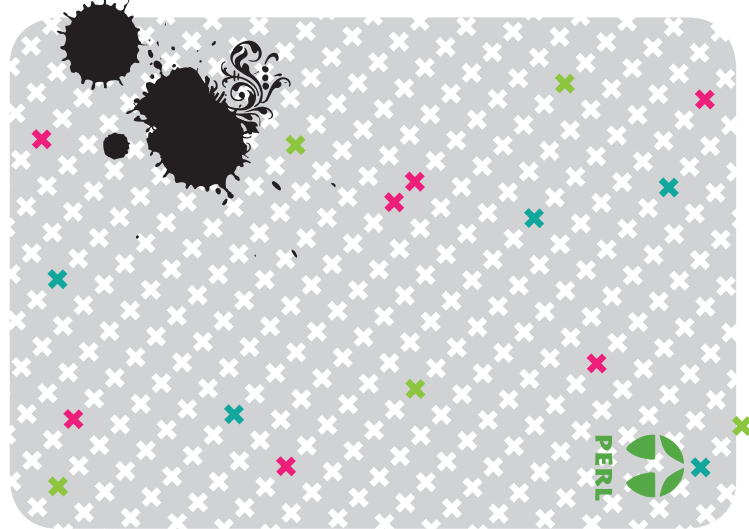
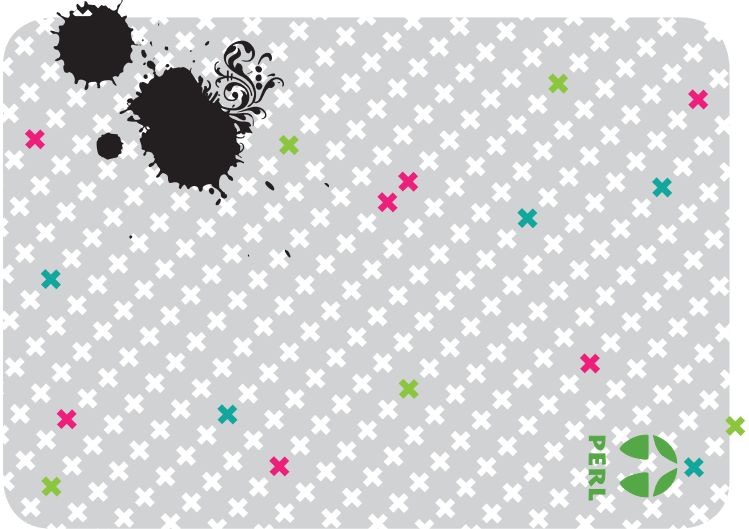
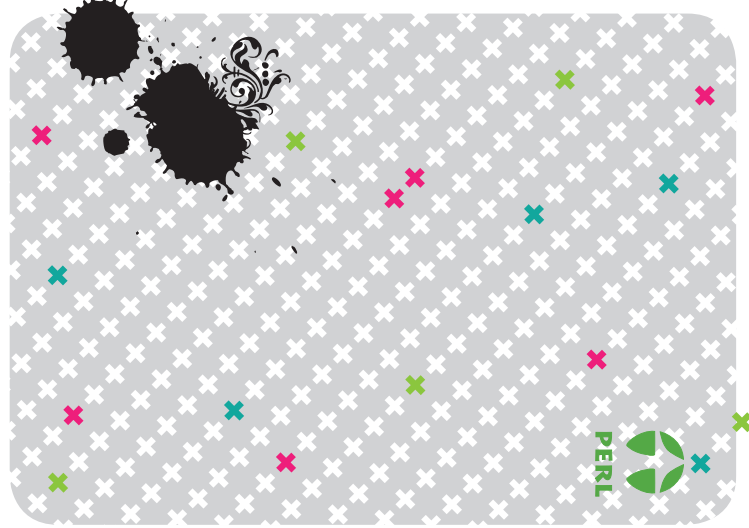
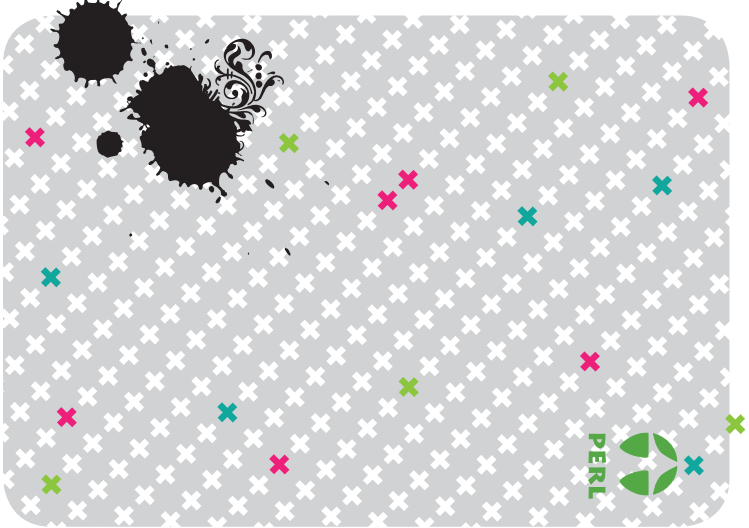
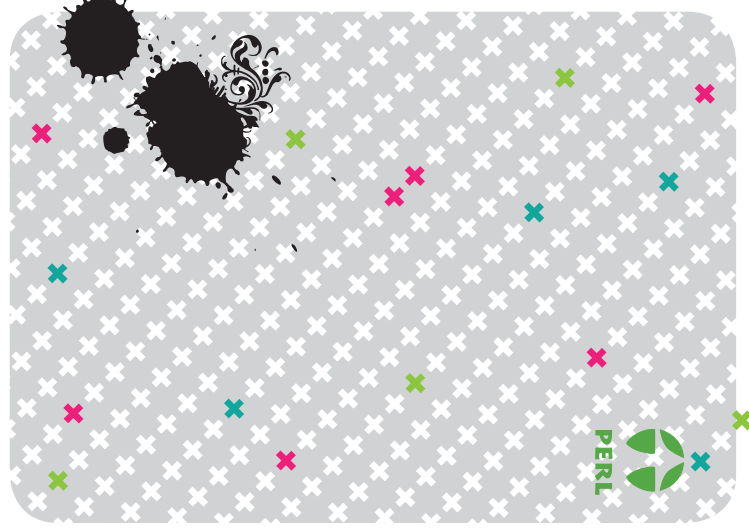
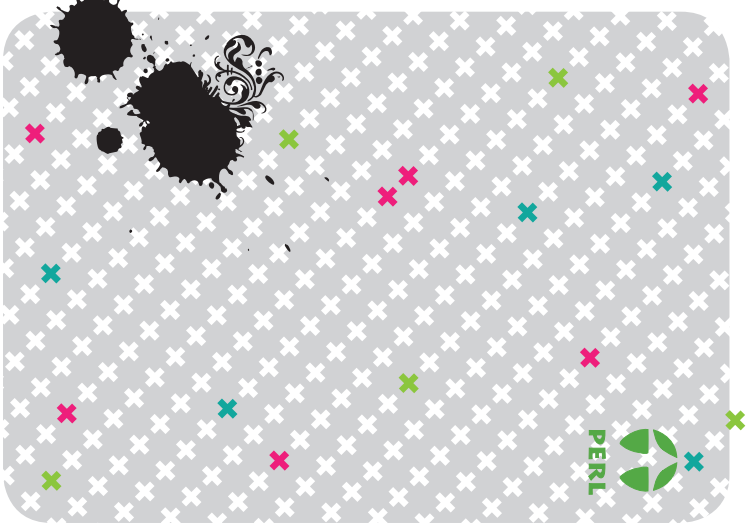
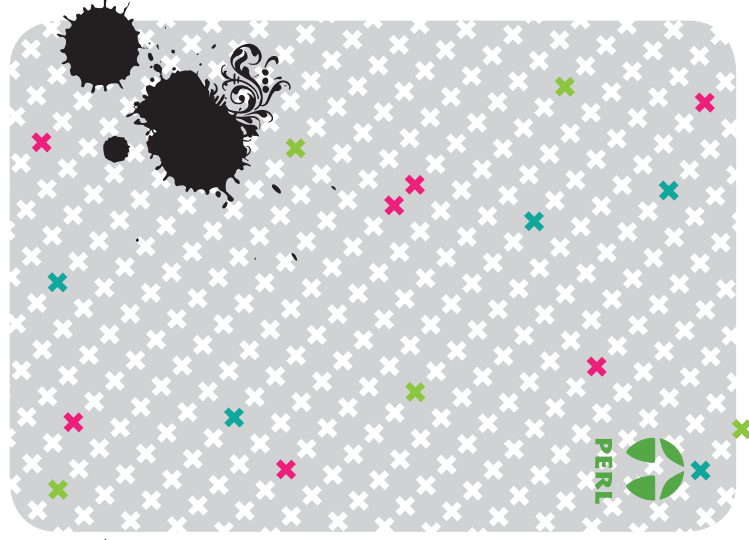
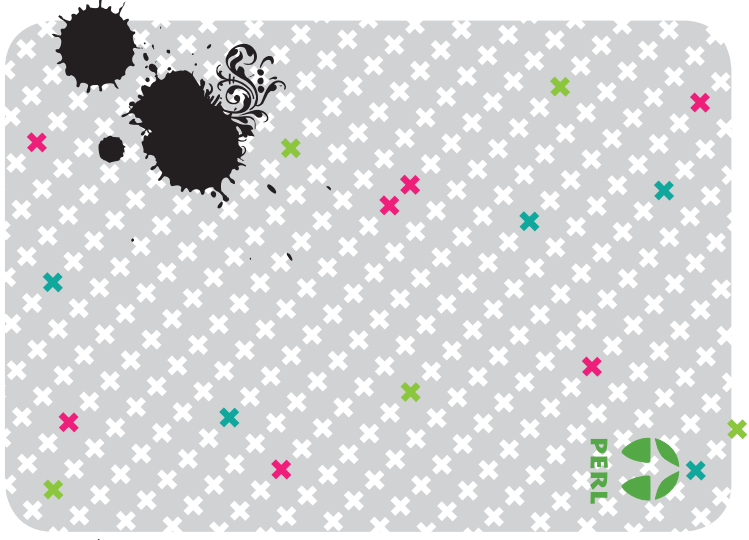
人が選ぶ生活の仕方。



製品とサービスへの支払いとして  
一般的に受け入れられる媒体  
(物または記録)

## お金

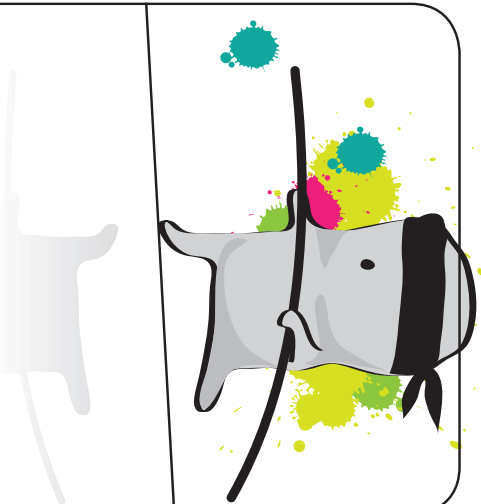




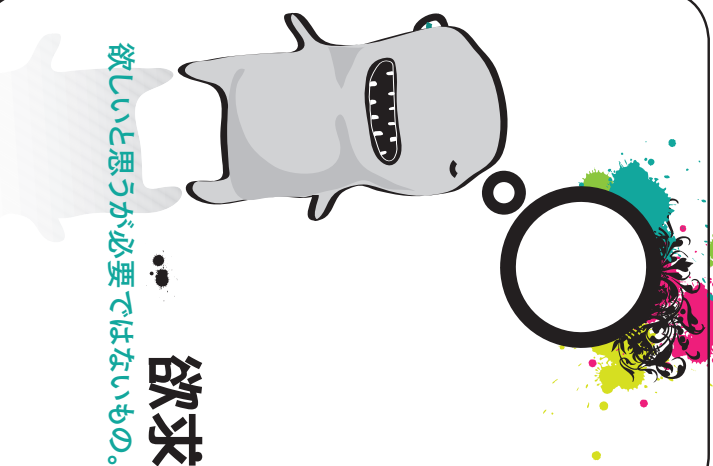
**富**  
たくさんのお金または貴重な資産の  
所持または管理。



**リスク**  
負の結果が起こる危険。



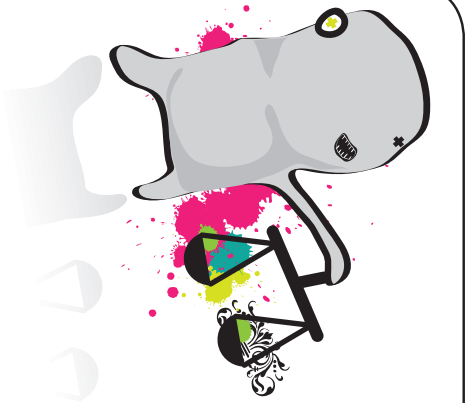
**欲求**  
欲しいと思うが需要ではないもの。



**再利用**  
すでに使用されたものに代替機能を  
をもたらすプロセス。



**責任をもつ**  
特定の基準に基づいて、個人や  
コミュニケーターの快適な暮らしに  
考慮して行動すること。



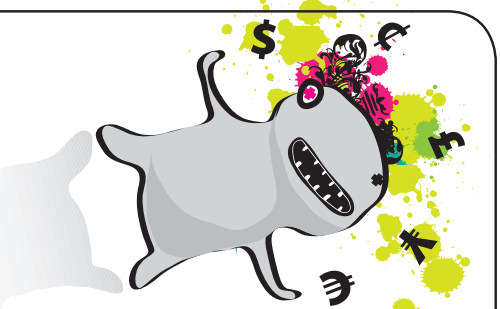
**貯金**  
後で使用するためにお金を取って  
おくこと。収入すべてを費やして  
いないときにできる。

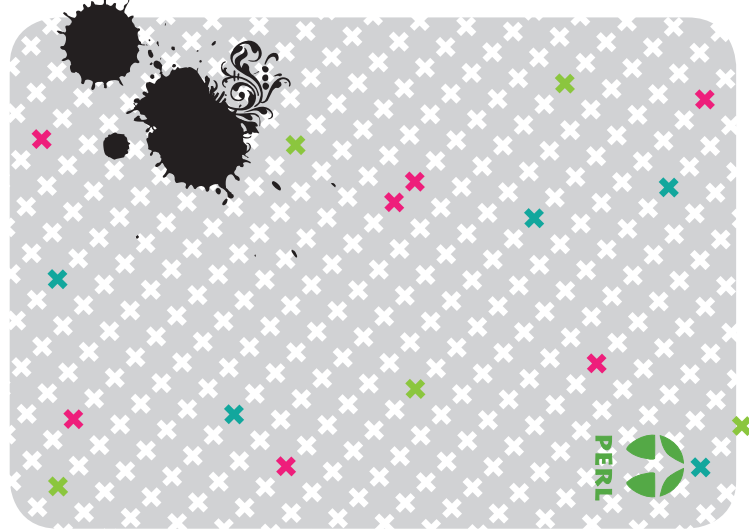
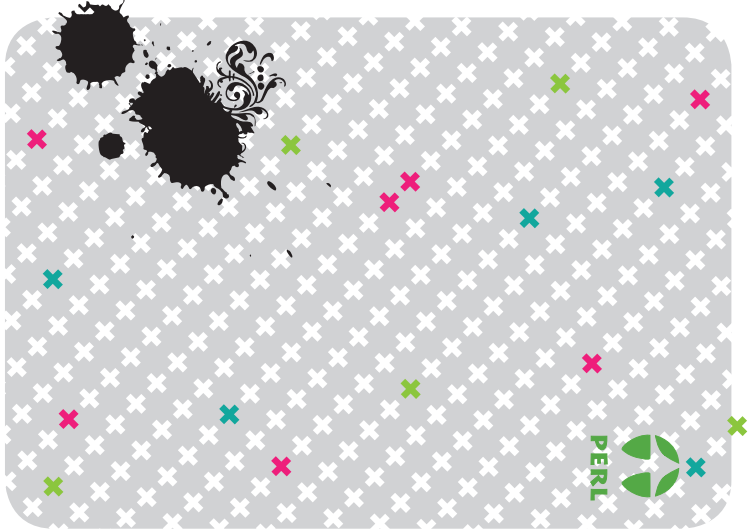
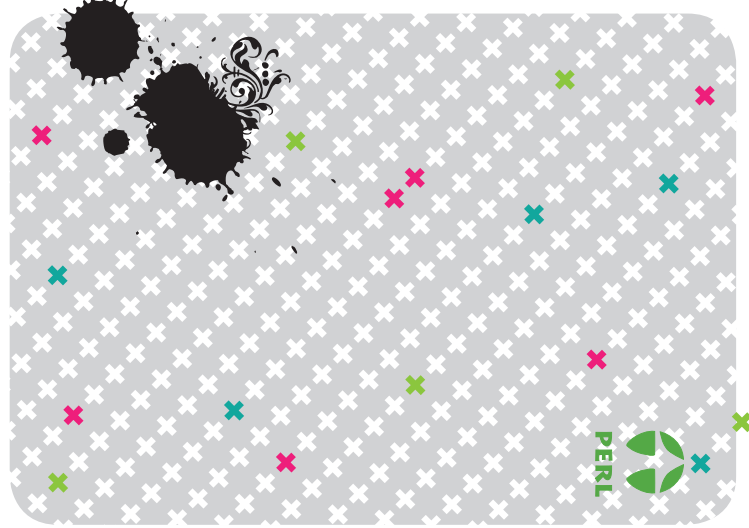
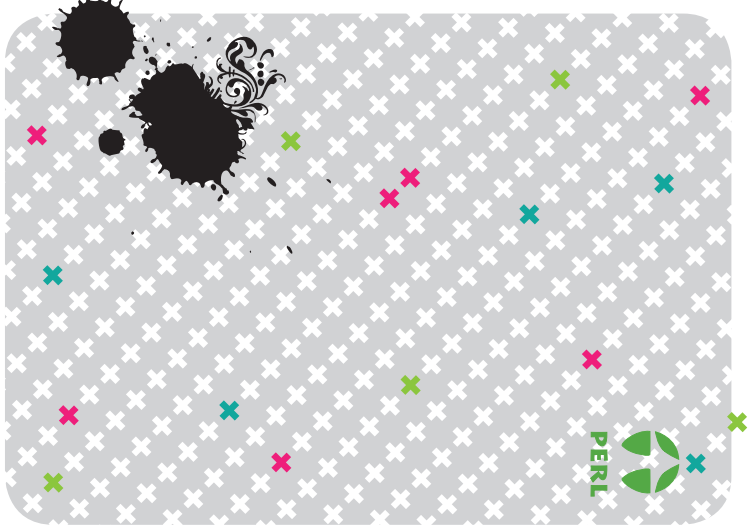
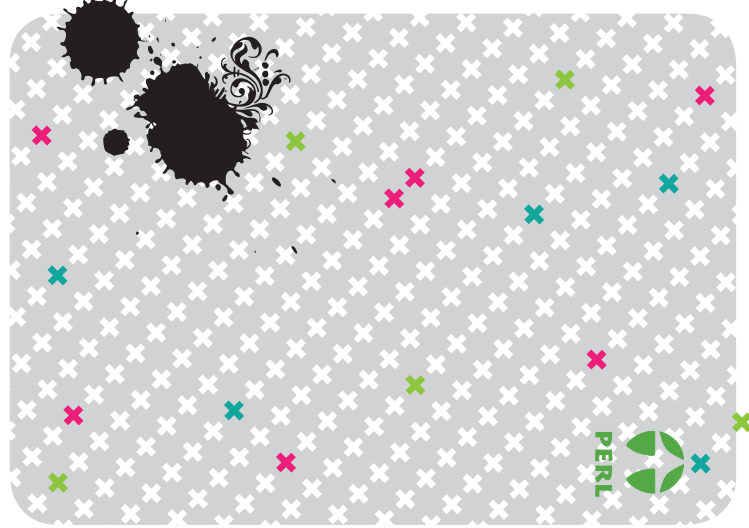
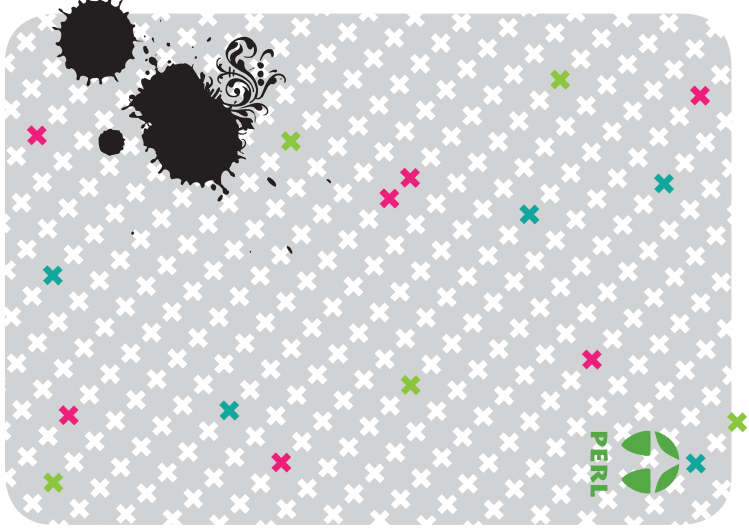
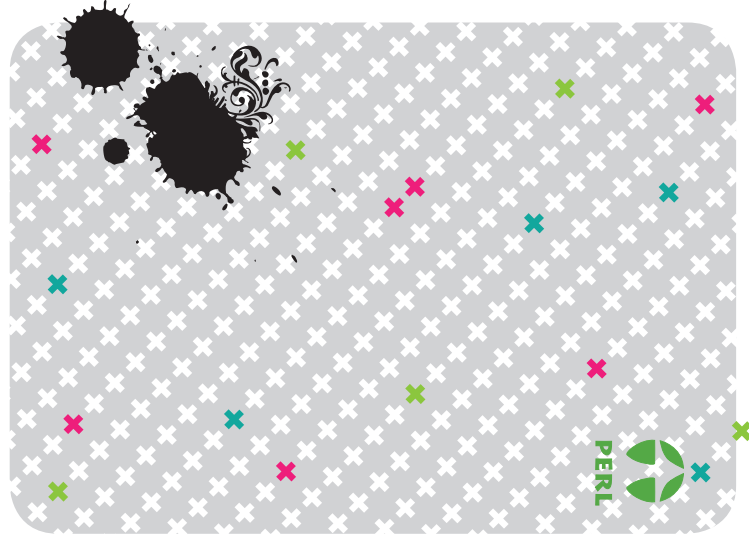
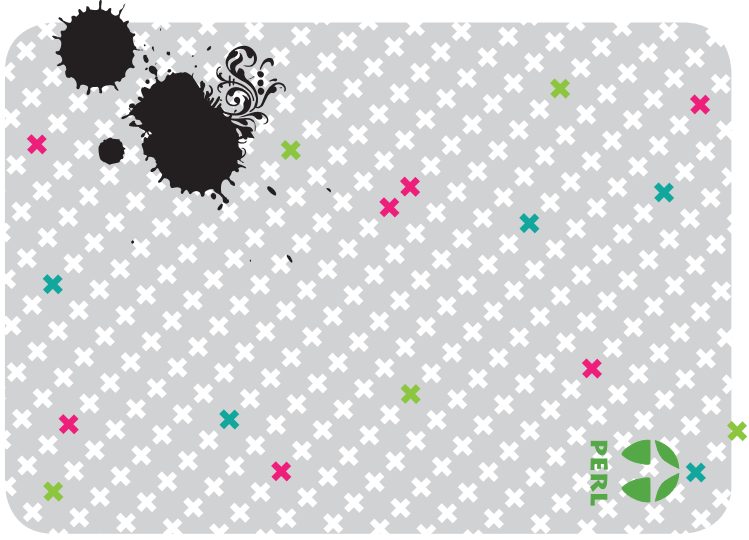


**失業**  
有給の仕事がないこと。



**通貨**  
特定の国で使用されるお金。  
貨幣の単位。







# SPLASH: A FINANCIAL LITERACY GAME

## スプラッシュ：金融リテラシーゲーム

### 目的

学習者が金融関連の用語に精通し、理解すること。

### 使用

金融リテラシーに関する授業の導入や復習に適しています。

### 対象年齢

10～14歳以上。

### ゲームをプレーできる人数

少なくとも2チーム、各チームに少なくとも2人のプレーヤーが必要です。各チームに最低2人のプレーヤーがいれば、多くのチームを設けることができます。

### 必要な教材

金融関連の用語（7ページに掲載）のカード1セット、描写や得点記録用の紙とペン。

### 基本的アプローチ

このゲームの基本は、チームが交代で金融関連の用語を推測して定義することです。

またゲームをすることで問いかげや、さまざまな用語の相互関係の認識と理解をしてもらうこともできます。

### 遊び方

- カードをシャッフルし、中央にカードを下に向けて置きます。
- どのチームが推測を開始するかを決定します（例：コイントス、サイコロを振って最高点）。
- チームAのメンバーを「ガイド」として指定します。ガイドはカードを選び、用語を見ます。ガイドがチームに用語を推測するように導ける時間は限られています（例えば、45秒）。（これを行うアイデアについては、以下のストラテジー表を参照してください。）
- チームBは制限時間を測ります。
- チームAが制限時間内に正しい用語を言った場合、3ポイントを獲得します。制限時間内に用語が推測されなかった場合は、チームBに用語を推測する機会が移ります。チームBが正しく推測した場合、3ポイントを獲得します。
- 第2ラウンドでは、チームBのメンバーを「ガイド」として指定します。指定されたガイドはカードを選び、先ほどと同じ手順に従います。
- ゲームは、すべてのカードが使用されるまで、または利用可能な時間がなくなるまで続きます。ポイントの多いチームが勝ちます。

### 推測を助けるストラテジー\*

- **イラストによるストーリー**：用語を隠してイラストだけ見せます。
- **口頭説明**：実際の単語を使わずに用語を定義します。対義語を使ってもいいです。
- **5つの質問**：推測する番のチームメンバーは質問を5つまでしてカードの内容を推測できます。回答は「はい」と「いいえ」のみ許可されます。
- **状況の前後**：カードに示されている状況の前後に何が起こるかを説明します。
- **作画**：用語の意味を示す絵を描きます。
- **モデリング**：粘土を使って、用語の意味を示します。
- **パントマイム**：言葉を使わずに用語を演じます。

相手チームのガイドが使ってもいいストラテジーのタイプを指定すると、さらにゲームが楽しくなります。

\*注：ガイドは、チームが用語を推測するのを助けるために部屋にある何かを指したりすることはできません。

## ゲームのバリエーション

・ **コネクション1:** すべてのカードを表向きに置きます。チームAのメンバーは、ジレンマを示すために2枚のカードを選択します。残りのチームメンバーは、ジレンマを発見して説明するのに1分間与えられます(例:ギャンブルと幸福、失業とお金)。チームは、ジレンマに関連して4つのことを言う必要があります。教師やファシリテーターは、これら4つのことが正しいかどうかを判断します。チームAが4つのことを提示しない場合、チームBが追加する機会が与えられます。チームは、正解した数に応じてポイントを獲得します。

ジレンマを示すために使用されたカードは脇に置き、テーブルには戻しません。ゲームは、すべてのカードが使用されるまで、または利用可能な時間がなくなるまで続きます。ポイントの多いチームが勝ちます。

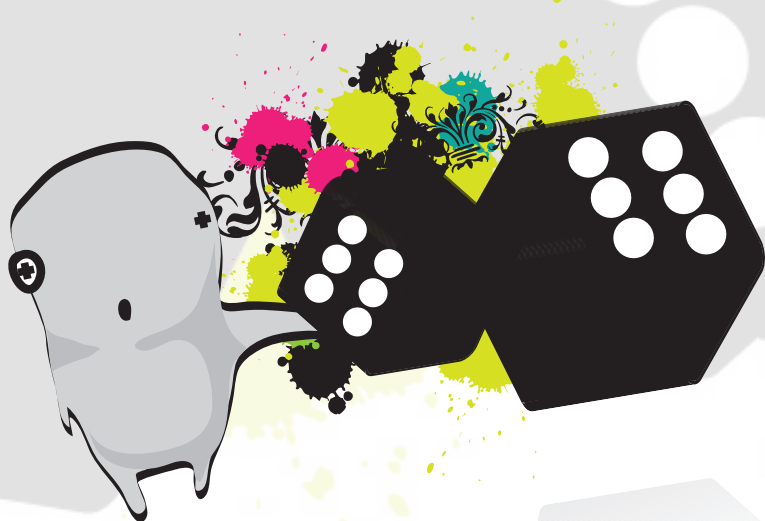
・ **コネクション2:** コネクション1とほぼ同じですが、ゲーム開始時にカードは全部裏向きに置きます。この方法のほうが、選んだ2カードの間で起こりうるジレンマを特定して説明したり、4つの正しいことを説明したりするのが難しくなります。

・ **コネクション3:** すべてのカードを表向きに置きます。チームAのメンバー1人は3枚のカードを選んでジレンマと解決策を提示し、残りのチームメンバーは2分間でそのジレンマと解決策を考えて説明しなければなりません。(例:ギャンブルと幸福度と選択、失業とお金と貯金)。チームは、ジレンマに関連して4つのこと、解決策に関連して2つのことを言う必要があります。教師やファシリテーターは、これら6つのことが正しいかどうかを判断します。チームAが要求されている6つすべてを提示できなかった場合は、チームBが追加する機会が与えられます。チームは、正解した数に応じてポイントを獲得します。

・ **計画を立てる:** すべてのカードを表向きに置きます。クラスを3つのチームに分けます。2つのチームに異なる役割を与えます(例:雇用のある若者と失業中の若者)。これらの2チームは、3分間の制限時間内に役割の原因と結果を示すために、できるだけ多くのカードを使用する必要があります。3分間たったなら、3番目のチームが審判となります。自分の役割の原因と結果を最もよく説明できて、より多くのカードを持っているチームが勝ちます。

・ **ストーリーを聞かせて:** クラスをチームに分け、各チームにカードを1セット渡します。チームは、経済の状況、問題、またはジレンマを説明するストーリーボードを作成するために、少なくとも5枚のカードを使用します。論理立ったストーリーが最も長い(カードの数が一番多い)チームが勝ちます。使ったカードは脇に置き、このプロセスを繰り返します。

・ **クリエイティブに!:** カードを裏向きに置きます。ランダムに7枚のカードを引き、それらをボードに貼り付けます。クラスをチームに分けます。各チームは、2分間の制限時間内に、表示されている金融関連用語をなるべく多く使用して1つの文を作成する必要があります。用語を最も多く使い、理論立った文章を作ったチームが勝ちます。使ったカードは脇におき、同じ作業を繰り返します。



## カードの用語の定義

広告	製品、サービス、アイデア、またはイベントを宣伝するために使用される有料のコミュニケーション形態。
銀行	金融サービスを提供する機関：預金を受け入れ、貯蓄を提供し、投資とローンサービスを提供する等。
借金	誰かに借りている金額。
責任感をもつこと	特定の基準に基づいて、個人およびコミュニティの快適な暮らしに考慮して行動すること。
予算	特定の目標に向けて一定期間に利用可能なお金を使ったり節約するための計画。
ATM	個人がキャッシュカードを使用して銀行口座にアクセスできる、公共の場所にある機械。
選択	さまざまなオプションまたは選択されたオプション。
消費	製品およびサービスの使用または購入。
通貨	特定の国で使用されるお金。貨幣の単位。
仕事	実行が必要な作業。
教育	知識とスキルを身につけ、心身を発達させること。
支出	費やした、または使ったお金。
詐欺	不正行為による他人のお金の意図的な盗難（例：信用詐欺）。
ギャンブル	ゲームのような状況でお金やその他の資産を失うリスクを冒すこと。
幸福	肯定的な感情；喜びの感覚または幸福感。
収入	受け取ったすべての収益の合計。
インフレーション	時間の経過とともにほとんどの製品やサービスの価格が上昇するプロセス。通常給与も上がる。
保険	前もって資金を基金に支払い、問題が起こった場合に失ったものを補うためにお金を取り戻すシステム。
利子	借りる費用とお金を貸すことによる利益。ローンで支払われる追加のお金または貯蓄・投資から得た余分のお金。
投資	多くの場合、貯蓄を使用または預け入れるリスクが高い方法。
ライフスタイル	人が選ぶ生活の仕方。
お金	製品とサービスへの支払いとして一般的に受け入れられる媒体（物または記録）。
ニーズ	人の暮らしに不可欠なもの。
キャッシュカード	銀行または企業が発行した、お金の引き出しもしくは現金なしの取引に使用されるプラスチックカード。
貧困	人が尊厳のある生活のために必要なお金やその他の資源を欠いている経済状態。
再利用	すでに使用されたものを利用して別の機能を与えるプロセス。
リスク	否定的な結果をもたらす危険。
貯蓄	後で使用するためにお金を取っておくこと。所得を全部を費やしていないときに行うことができる。
店舗	人々が商品やサービスを購入できる場所。
失業	有給の仕事がない状態。
富	たくさんのお金や貴重な資源の所有または管理。
欲求	手に入れたいと思うが必須ではないもの。

## ゲームの拡張

より豊かな学習体験のため、カードゲームをクラス内のディスカッションに広げることができます。教師またはファシリテーターは、学習者に自分の現在の行動を振り返り、クリティカルな思考をもち、意見を表明し、クリエイティブな改善策を提案するように働きかけます。以下は、いくつかの用語についてクラス内でディスカッションをするための質問の例です。

### ・ チョイス：

どのように選択しますか？

何が、または誰があなたに影響を与えますか？

### ・ 消費：

あなたはお金の大部分を何に費やしていますか？

購入したものが他人にどう影響するかについて考えたことはありますか？なぜですか？

### ・ ライフスタイル：

ライフスタイルを構成するものは何ですか？あなたのライフスタイルの選択に影響を与えるのは何ですか？ライフスタイルを変えるのは簡単ですか？なぜですか？

### ・ 仕事：

あなたにとって「仕事」とはどういう意味ですか？

なぜ人は仕事に就くのですか？

仕事が無給になることはありますか？なぜですか？

### ・ 教育：

「教育」という言葉で何が理解できますか？

教育は学校でのみ行われますか？

教育の目的は何ですか？

教育は生活水準に影響を与えることができますか？なぜですか？

### ・ 支出：

家庭では何にお金が使われていますか？

お金の使い方はライフサイクル全体でどのように変化しますか？

例をいくつか挙げてください。

### ・ 所得：

家庭の収入源の例を挙げてください。

収入源はライフサイクルを通じてどのように変化しますか？

コミュニティの収入源にはどのようなものがありますか？

### ・ キャッシュカード：

どのような種類のキャッシュカードがありますか？

さまざまなキャッシュカードの長所と短所は何ですか？

## 補足アクティビティ

次のストーリーは、カードゲームを補うアクティビティとして使用できます。ストーリーの中で生じるさまざまな経済的問題についてディスカッションをするアクティビティです。教師またはファシリテーターは、学習者にストーリー中の学習済みの用語をみつけさせ、その用語をディスカッションの中で使わせ理解度を判断します。

### プチの物語

5ユーロ新札紙幣の名前はプチ。朝、居心地の良いキャッシュマシーンの中で目を覚まし、今日はどんな日になるだろうと考えました。

ピーターは朝、家の居心地の良いベッドで目を覚ましました。彼はその日がどうなるかを知っていました。また一文なしの日です。

ピーターの祖母パトリシアは朝目を覚まし、ほとんど空っぽのアパートを見回しました。彼女は自分の一日がどうなるのだろうかと思いました。

ちょっと待って…サプライズがあります！ピーターの母親は今朝近所のATMに行きました。彼女はピーターに、学校に行く途中で祖母のために食料品を買うお金を渡しました。プチがピーターを見たのはこれが初めてでした。

ピーターは地元の店に行き、宣伝で見たさまざまな割引を利用します。なんて素晴らしいサプライズでしょう！思っていた以上にお金が残りました。ピーターはプチをポケットの中に戻しました。ピーターは祖母に食べ物を届けました。彼は居間にいくと、祖母のテレビがないことに気づきましたが、学校に遅刻しそうだったので、祖母にテレビのことを尋ねる時間がありませんでした。祖母はピーターが持ってきた食料品でスープを作り、いつもの待ち合わせ場所まで友人に会いに行きました。

その日学校で、ピーターは予算に関する家政学の授業を受けました。クラスでは収入や支出、貯蓄や投資などの基本的なことについて話し合いました。ライフスタイルやライフサイクルの段階に応じて、ニーズや欲求がどう変化するかについても話しました。授業をきっかけにピーターは考え始めました：ポケットの中に残っているお金をどうすべきだろう？

鐘が鳴って学校が終わり、彼は家に帰りました。途中、アクセサリーを売っているお店に立ち寄ってガールフレンドのためにかわいいスカーフを買うことも考えましたが、代わりに祖母を元気づけるために彼女の好きなお菓子をかうことに決めました。彼女は今朝とても憂鬱そうに見えたのです…。ピーターはショーウィンドーを離れて通りを歩きはじめ、ギャンブルショップを通り過ぎ、中をちらりと覗きました。すると、「あ！！スロットマシンのところにいるのは、、、おばあちゃん？」

そのころプチは、その日おばあちゃんの日はどう終わるのだろうかと考えていました。

# REFERENCES

- Alderman, J. (2011). *Teaching financial literacy has no age limit*. *Daily Local News (online)*. Available at: [http://www.dailylocal.com/articles/2011/05/03businessdoc4dc011670f9d76984\\_66678.txt?viewmode=fullstory](http://www.dailylocal.com/articles/2011/05/03businessdoc4dc011670f9d76984_66678.txt?viewmode=fullstory), accessed on September 30, 2011.
- Beder, S. (1998). 'Marketing to Children', *Caring for Children in the Media Age*. Papers from a national conference, edited by John Squires and Tracy Newlands, New College Institute for Values Research, Sydney, 1998, pp. 101-111. Available at: <http://www.uow.edu.au/~sharonb/children.html>, accessed on September 30, 2011.
- Greenspan, A. (2005). *The importance of financial education today*. *Social education*, vol. 69, 2005. Available at: <http://www.questia.com/googlescholar.qst?docid=5009355779>, accessed on September 30, 2011.
- Gudjonsdottir, R. B. & Hjartardottir, Th. (2007). *Fjarinn*. The Consumers' Association of Iceland.
- Knoop, H.H. (2006). *Omkunstenatfinde flow i enverden, der ofte forhindrer det*. *Unge Pædagoger* nr. 2. Maj 2006.
- PERL. (online). *Responsible Living: Concepts and Values*. Available at: <http://www.perlprojects.org/Project-sites/PERL/Responsible-living/Concepts-and-values>, accessed on September 30, 2011.
- Qvortrup, L. (2006a). *Kreativitet som vidensform og resurse*. *Kvan* nr. 76 December 2006.
- Qvortrup, L. (2006b). Citing Florida, R. (2002) *The rise of the creative classandhowitstransforming work, leisure, community and everyday life*. Basic Books, New York.
- Qvortrup, L. (2006c). Citing Philipsen, H. (2004). *Dansk films nye bølge: Afsæt og aftryk fra Den Danske Filmskole*. Syddansk Universitet Odense 2004. (Upubliceret PhD- afhandling).
- UN Global Compact Dilemma Game. (2011). Available at: <http://www.kpmg.com/DK/da/nyheder-og-indsigt/nyhedsbreve-og-publikationer/publikationer/advisory/csr/Sider/un-global-dilemma-game.aspx>, accessed on September 30, 2011.



本教材は、持続可能な開発のための教育（ESD）に関する国際的な議論をリードし、日本における消費者市民社会概念の導入に大きな影響を与えた PERL（前身はCCN: Consumer Citizenship Network）がコーディネートしているCCL（Centre for Collaborative Learning for Sustainable Development）によって作成された一連の学習教材シリーズの一つであり、オリジナル版をほぼ忠実に反映した日本語版である（マークや取得番号等については原本記載のままであり、日本で取得したものではない）。

本教材は科学研究費補助金基盤研究（B）課題番号21H00859によるプロジェクトの成果である。

※PERLおよびCCLの説明は、本文中に記載されている。

プロジェクトメンバー：

松葉口玲子（横浜国立大学）・柿野成美（法政大学大学院）

佐藤真久（東京都市大学／PERL国際理事）

渡部厚志・源氏田尚子・辰野美和（（公財）地球環境戦略研究機関）

庄司佳子・奥西麻衣子（（公財）消費者教育支援センター）

Copyright © 2011 PERL

ISBN: 978-82-7671-882-9

