

# 消費者教育にどう取り組むか

田村 徳至（信州大学 学術研究院総合人間科学系）

## 1. 講習の概要

本講習は平成 26 年度から経法学部（旧 経済学部）の長瀬一治先生と協働で実施しているものである。平成 26 年度は 1 回、平成 27 年度からは 3 回実施している。3 回のうち 1 回は中学校・高等学校教員向けの講座内容として開講している。免許更新講習の事前の案内には校種・教科問わずとしているが、設定は社会科・公民科・家庭科の先生方を対象としたものである。実際に中学校社会科公民的分野の教科書には「契約」「選択」「クレジットカード」「クーリングオフ」といった用語が記載されており、家庭科もまた同様である。

しかし、受講生の大半は他教科を専門とする先生方である。例えば、今年度の 11 月 19 日開催の講習では、教科の授業内容に直結する教科を専門（社会科・公民科・商業科・家庭科）としている教員は全受講生 55 人中 7 名（約 13%）であった。講習前のアンケートのなかに、中学校籍の数学の先生から「自分自身の興味関心があることと教科指導・生徒指導・学級指導の一つとして、消費者教育の重要性を感じているから」というものがあった。高等学校籍の国語の先生は「就職を目前とする高校生に身に付けさせたい消費者教育はどこまでかなど、現代社会における消費者教育のありかたについて知識を深めたい」など、とても積極的な姿勢がうかがえるものが多かった。

本講習の主な流れは、午前中の 2 コマ（180 分）は長瀬先生による講習である。長瀬先生は会社法を専門としているので、「契約」など法的な内容を中心とした講習内容となっている。特に、悪質商法に関する契約事項の解説は受講生からの評価が高い。昨年の第 3 回目の講習からは、講習の後半に午後の田村の講習と関係性を考慮して金融庁のホームページに掲載されている消費者教育に関する指導案を扱うなど、授業実践を意識した講習を行っている。

午後は田村が担当し、中学校現場での実践経験を活かした講習内容としている。特に、近年注目を集めている行動経済学<sup>1)</sup>の知見をどのように通常の授業の中で活用していくかについて講習を行っている。後半は、生活設計ゲーム<sup>2)</sup> かライフサイクルゲームⅡ<sup>3)</sup>を行い、受講生が学校現場で実際に活用できる方法を身に付けさせようとしている。田村は行動経済学に関する講習を 1 コマ（90 分：現職教員時代に実践した授業の紹介を含む）行った後、60 分シミュレーションゲームを行い、最後の 30 分で記述式の確認テストを行っている。確認テストでは、講習内容をこれから学校現場でどのように活用していくかなど、実際の授業を意識した内容としている。具体的な消費者教育の実施内容を考えることを通

して、本講習内容を実際に活用する手段を明らかにさせている。

## 2. 成果と今後の課題

本講習は選択講習であるので、消費者教育に何らかの興味・関心をお持ちの先生方が受講されている。そのこともあってか、先生方の意識は高いものがある。

本講習に対する受講後の評価アンケートでは、内容・方法についての総合評価は平均3.4ポイントであった。よい4点(23名・44.2%), だいたいよい3点(29名・55.8%), あまり十分ではない, 不十分1点はそれぞれ(0名)の4点に換算して計算した。受講生全員(有効回答数52名)がよい・だいたいよいだったことから内容について高評価を得たと考えている。最新の知識・技能の習得に関しての総合的評価も平均3.4ポイントであった。よい・だいたいよいが51名(98.1%)、あまり十分ではないが1名(1.9%)であった。

これらから、本講習内容が受講した先生方の期待に一定の期待に応えることができたと考えられる。

消費者教育は21世紀までたくましく生き抜く子どもたちの育成に欠かせない教育領域だと考えている。消費者教育を一つの課題教育と捉えるのではなく、全学校教育活動を通じて教科・領域にとらわれることなく自然体で実践できる方法・教育内容を開発していく必要がある。

来年度も長瀬先生との協働で本講習を開催する予定である。長野県の消費者教育の発展を一役担うことができれば幸いである。

<註>

- 1)行動経済学とは、心理学の知見や実験で得られたデータを、従来の完全に合理的な判断が前提とした経済学に応用して、新たな経済理論の構築を目指す学問である。2002年にダニエル・カーネマン博士がノーベル経済学賞を受賞したことがきっかけで注目が高まった。有名な理論に「プロスペクト理論」がある。
- 2)生活設計ゲームは東京学芸大学の太田美登利先生の研究グループが開発したものを、田村が長野県(松本)バージョンにしたものを行っている。
- 3)ライフサイクルゲームは第一生命保険会社が開発したものを使用している。これは第8回消費者教育教材資料表彰「最優秀賞」を受賞したものである。主として中学生、高校生、大学生、新社会人などを対象とし、双六形式のゲームを楽しみながら、人生のリスクと様々なリスクとそれらに対する必要な知識や備え、消費者として知っておくべき消費者契約に関わる知識などを学ぶことを目的とした消費者教育教材である。キャリア教育の内容としても活用することができる。第一生命保険会社からは無償で提供していただいている。