

家庭科

「生活設計ゲーム」を活用した授業実践（家計収支のシミュレーション）

Domestic Science

Teaching practice using a “life planning game” (simulation of household income and expenditure)

石津 みどり

1. はじめに

国際中等教育学校後期課程の家庭科では、家庭基礎2単位を5年生で履修している。家庭科の領域である「生活の自立及び消費と環境」の生涯の生活設計で、「生涯を見通した自己の生活について考えさせるとともに、主体的に生活を設計できるようにする。」というねらいから、「生活設計ゲーム」を活用し、生涯の生活設計に役立つ授業の実践を報告する。

2. 授業実践例

<家族の収入と支出のバランスを考え、予算の立て方と家計のあり方を理解させる授業>

主な学習活動と予想される反応	指導上の留意点と評価等
<p>1, 自立した消費者として家計の収支を考える。</p> <p>2, ゲームを通して家計収支のシミュレーションをする。(生活設計ゲーム)</p> <p>(1) 家族パターンを選択する。(おみくじ)</p> <p>(2) 手取り収入を確認する。</p> <p>(3) それぞれの項目の支出を決める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・住居費と光熱費：広さと所在地の選択 ・教育費：学校の公私、塾や習い事の選択 ・交通費：自家用車をもつかどうかの選択 ・通信費：携帯の台数、ネット環境の選択 ・被服費：ブランドにこだわるかどうか。 ・食費：自炊、外食、コンビニ利用の選択 ・任意保険：地震保険、生命保険、学資保険。 ・教養・娯楽：小遣いの金額 ・預貯金・その他：どうすれば預金を増やせるか。 <p>(4) 各費目の予算を決めたら、支出合計額が手取り収入の範囲に収まっているか確認する。</p> <p>(5) 預貯金の50倍を計算してスタート時の持ち金とする。</p> <p>(6) 順番にトランプを引いて、そのマークで示されたイベントを読み、指示に従って、収支を計算する。20回やったら終了して、残額を計算する。</p> <p>3, まとめ まとめシートに結果を記入。前に貼る。</p> <p>(記入項目：家族パターン、持ち金、残金、一言感想) 感想の発表後、振り返りに記入する。</p>	<p>○実収入と実収入以外の受取、実収支と実収支以外の支払の具体例を考える。</p> <p>○クラスを6つの班に分け、全ての家族パターンが選択されるように各班で一人一人がおみくじを引く。</p> <p>○実際に使えるお金は収入の額面(実収)から税金(非消費支出)を引いた金額(手取り収入)であることを説明する。</p> <p>○一つ一つの費目を説明しながら生徒に考えさせる。</p> <p>○計算に時間がかかる場合は電卓を準備する。</p> <p>○子供がいない場合は、教育費がかからないなど、家族パターンによる違いを説明する。</p> <p>○加入の判断材料になるように、一般的な保険について説明をするなど、選択に必要な質問に答える。</p> <p>○赤字の場合はどこかの費目を減らして赤字をなくす。</p> <p>余る場合は預貯金に回すか、いずれかの費目の予算を増やしてもよいと指導する。</p> <p>○よく考えて予算を立てさせるため、(5)までで1時間をかけて、ゲームは2時間目に行く。</p> <p>○順番にカードを引き、家族パターンのイベントによる収支を計算する。カードは各自順不同で引いてもよい。引いたカードは戻してシャッフルする。</p> <p>(評価)</p> <p>①家計支出は家族形態によっても大きく違うことに気付いているか。</p> <p>②家計のやりくりには、支出の調整だけでなく、収入の額も大きく影響することなどが理解できたか。</p>

3. 授業の様子

<p>それぞれの項目の支出を出すとき・その他</p> <ul style="list-style-type: none"> ・住居費と光熱費：都会に住みたい。人数に合わせて家の広さを決めなきゃダメ？広い方がいいな。家族がいても1Kで節約するぞ。 ・教育費：子どもがいるとお金がかかるね。塾もお金がかかるなあ。行かせられないや。 ・交通費：節約！車はなし。 ・通信費：ネットが使えないと困るけど携帯代は馬鹿にならないな。 ・被服費：服は買えない！夫だけこだわらないにしようかな。 ・食費：絶対家で作る。ここで節約しなくちゃ。 ・任意保険：入らなくていいなら入らない。独身は必要ない。災害の時、どうしよう。 ・教養・娯楽：新聞なし！お金ない！ ・預貯金・その他：貯金します。これしか残らない！ ・その他：夫婦だけだとお金が貯まる。子供がいなくて寂しいし、イベントがない。独身だと節約しやすい。ちゃんと給料があるのに生活が厳しい。 	<p>まとめとシートやワークシートの記述</p> <p>○まとめシート 人生は山あり谷あり、何があるかわからない。保険には入った方がいい。貯金は大事。</p> <p>○ワークシートの意見</p> <ul style="list-style-type: none"> ・普段当たり前前にしていることも意外とお金がかかっていることがわかった。いつどんな支出があるかわからないし、家族がいればいるほど、責任が大きくなる。 ・収入の中でやりくりするのは難しい。また、収入におさめるためにいろいろ改善して、かなり無理をしたり、子供に我慢をさせたりした。自分の父が頑張っていることがわかり、感謝した。 ・フリーターの収入が少ないと実感した。世の中のフリーターはこんなに辛い生活を強いられるのかと思うと安定した職につかないといけないんだと思った。今は治療費を親が出してくれるからいいが、入院したり病気になったりするだけでお金がかかり、どんなに節約しても抑えられない支出があることを学んだ。この経験を将来のお金のやりくりに活かしたい。
--	--

4. 授業のまとめと考察

家族構成を考えて、収入と支出の合計額を割り出す。その過程で、家族の人数が多ければ、食費や教育費など、予想外に費用がかかることを知る。世帯としての収入は比較的多いが、家族の人数が多いと全てに費用がかかり、家計は厳しい。単身者なら収入が少なくてもやりくりで貯金を増やすことができる。このようなシミュレーションをすることで、小さな金額の積み重ねが家計を圧迫することや生活様式の考え方で家計費が大きく変化することを知り、自分の生活スタイルを見直すことができた。簡単なゲームと侮れない実感があり、ゲーム開始前の準備段階で家計のやりくりを学び、思わぬアクシデントの内容に興味を持ち、親のありがたみを感じることができた。実際の人生とは違うが、将来の生活設計をイメージできるので、自分の生き方を真剣に考えるきっかけとなった。

「生活設計ゲーム」と「支援DVD」の活用

今回の授業では、共同で研究した「生活設計ゲーム」と「支援DVD」を活用した。ゲームのルールやイベントの内容はそのまま行った。特に不都合はないが、生徒の実態に合わせたイベントに修正することで、シミュレーションとしての実感は増すと考えられる。ゲームのルールも一人一人がコマを振る方法とグループで一1回コマを振る方法の両方を選択できる。特に指示をしなかったため、ほぼ全員が一人一人コマを振り、自分の人生は他とは違うという実感を得ながらゲームをすすめた。時間的な制約や複数でイベント内容を理解させたい場合など、授業のねらいや生徒の実態に合わせ、ルールを定めていくのも良いと感じた。

Domestic Science

Teaching practice using a “life planning game” (simulation of household income and expenditure)

In the latter half of the domestic science programme at TGUISS, students earn two credits for basic homemaking in Year 5. In the area of “independent living, consumption and the environment,” our aim is to enable students to “develop their own life plan by looking ahead at the future and thinking about their whole life cycle” through a life-planning game. This paper reports on our teaching practice to help students design a life plan covering their entire lifetime.