

## 別紙 4

報告番号	※	第	号
------	---	---	---

## 主 論 文 の 要 旨

論文題目 情報活動を基盤とした新しい金融経済教育  
氏 名 奥田 真之

## 論 文 内 容 の 要 旨

本博士論文では、情報活動と人間発達の視点を組み込んだ新しい金融経済教育理論を構築し、授業実践を通してその効果を明らかにしている。

第1章では内外の金融経済教育の動向を概観し、本論文の位置づけを明らかにした。第2章では、本論文の理論として、情報活動を基盤とした人間発達を促す金融経済教育と、授業実践に必要な4つの視点を提示した。第3章では、新しい金融経済教育のパイロット的研究として、大学生を対象に授業実践を行った。続く第4章、第5章、第6章では、第2章で示した理論を用いて、小学生、中学生、高校生、大学生を対象に金融経済教育を実践した。第4章では「お金とその価値」を題材とした金融経済教育、第5章では環境に配慮した金融経済教育、第6章では「人生設計ゲーム」を用いた金融経済教育を実践した。以下では、各章の概要を述べる。

第1章では、諸外国とわが国の金融経済教育の動向を紹介し、またその実践に向けた課題について検討した。まず、OECDの取り組みは、金融経済教育そのもののあり方を考えるというよりは、各国の金融経済教育の現状等の情報交換の場の提供という意味合いが強い。次に米国では、経済教育学の流れから金融経済教育の位置づけは主として行政やNPOの主導で進められてきた一方、内容や方法は、教師や研究者による研究が重ねられてきているが、教師不足やカリキュラムの時間の不足などの問題点があることが明らかとなった。英国においても金融経済教育は政府主導により民間団体を巻き込む形で進められ、学校教育のカリキュラムの作成等が体系的に行われている。わが国においては、行政主導によって、経済教育、金融教育、投資教育、消費者教育の枠組みの中で金融経済教育がなされてきた一方、教育現場では、経済との関連や生活設計の視点から進められている。これは、日本においては金融経済教育の体系化がなされていないことを意味している。

これらの結果を踏まえて、今後必要となる金融経済教育を、大きく以下の2つの視点から位置づけることができる。まず1つは、経済理論に基づき個人が自らのライフ

サイクルを考えることを重視する経済教育学の視点である。もう1つは、個人が一人の消費者として、また社会の構成員としてより豊かな生活を実現していく能力を開発するところに重点を置く消費者教育学の視点である。本博士論文では、今後必要となる金融経済教育を、経済教育学の視点と消費者教育学の融合として位置づけた。

第2章では、情報活動と人間発達の視点を組み込んだ新しい金融経済教育の理論構築を検討した。情報活動を基盤とし、人間発達を促す視点を加えた金融経済教育を構築し、教材や授業方法を工夫することとした。その際、情報活動を収集、蓄積、活用、発信の4つに分類し、授業の対象者の情報活動を明らかにするために、これら4つの情報活動に関する質問項目を組み込んだ「情報活動に関するアンケート」を作成した。

次に、人間発達を教育の視点から考え、人間発達段階を「現状把握」、「価値の内面化」および「自己創造」の3段階であるとし、金融経済教育の授業効果をこの3つの段階の観点から分析することとした。またこの視点に加えて、授業実践をする際に必要な4つの要素として、「生活システムの規模」、「モノ・サービスのライフサイクル」、「学習指導要領の領域」および「3F」の視点を新たに組み込んだ。

第3章では、新しい金融経済教育の第一の実践例として、大学生110人を対象に、銀行の役割、アベノミクスと家計に対する効果の2点に絞った金融経済教育を実践した。講義前に、「情報活動に関するアンケート」と「金融に関するアンケート」（金融知識の理解度と関心度）を実施し、受講者の特徴を明らかにした上で、講義案を組み立てた。受講者の情報活動や金融知識を考慮した講義を実施後、講義の感想を記述させ、講義前と同様の「金融に関するアンケート」を実施した。また、講義前後の「金融に関するアンケート」の理解度と関心度の変化を比較した。記述内容に関しては、人間発達の視点から分析を行った。「情報活動に関するアンケート」の結果から、受講生の情報活動は「収集」と「活用」が活発であることが明らかとなったため、金融経済知識の提供を重視しながらも、知識が活用に結びつきやすい情報を提供する講義内容とした。また「金融に関するアンケート」から、最近の政策に一定の関心は持っているものの、それを十分に理解していない実態が明らかとなったことから、「国家経済と家計の関係」をテーマに、アベノミクスの政策と家計への影響および銀行の役割について講義を行った。講義後、講義前と同じ「金融に関するアンケート」を実施した結果、生活と銀行の関係とアベノミクスに対する理解度と関心度が講義前よりも高くなった。また、自由記述の内容を人間発達の視点で分析した結果、約半数は「現状把握」の段階に留まっているものの、残りの約半数は意図した講義内容を理解しただけでなく、「価値の内面化」や「自己創造」を示していた。そのため、講義が金融経済知識の理解度と関心度を高めるだけでなく、受講生の人間発達に効果を有していることが明らかとなった。

第4章では、新しい金融経済教育の第二の実践例として、小学生、中学生および高校生の合計311人を対象に、「お金とその価値」と題した共通の授業案を開発し、金融経済教育を実践し、情報活動グループと人間発達との関係を分析した。授業前に「情

報に関するアンケート」とお金に関して調べてくる「事前プリント」に記述させ、授業後、「事後プリント」に感想を記述させた。アンケートによって、児童・生徒を、数量化Ⅲ類とクラスター分析を用いて情報活動グループに分類した。次いで情報活動グループ別に、「事前プリント」と「事後プリント」の記述内容を人間発達の視点で分析した。

この結果、「収集消極・活用消極型」、「収集積極・活用積極型」および「収集積極・活用消極型」の3つのグループに分類できた。そしてこれらの情報活動グループと、「事前プリント」と「事後プリント」の内容を人間発達の視点で分析した結果との関係を明らかにしたところ、「収集積極・活用消極型」のグループの「自己創造」が高く、人間発達が進んだことから、情報の「収集」が人間発達に影響していることが明らかとなった。ただしこの傾向は校種によって異なった。「自己創造」の割合が高くなったのは、小学生は「収集積極・活用積極型」、中学生は「収集積極・活用消極型」、高校生は「収集消極・活用消極型」(事後のみ)であった。これらの結果より、小学生では「収集」と「活用」が、また中学生になると「収集」が人間発達に影響する一方、高校生では、情報活動は人間発達とあまり関係がないことが明らかとなった。

第5章では、新しい金融経済教育の第三の実践例として、環境に配慮した金融経済教育の実践を行った。対象は小学校高学年の40人である。時間数はこれまでの実践例が1時間であったので、数時間の授業を連続して実践することで、児童の人間発達の変化を分析するために、4時間の授業構成とした。それぞれの授業案には、情報活動を基盤として、人間発達を促す視点に加えて、授業実践に必要な4つの視点を組み込んだ。また、これまでの分析によって、情報の「収集」と「活用」が積極的な児童・生徒は、人間発達がより促されることが明らかになっていることから、「収集」と「活用」を促す授業案を作成した。授業前に「事前学習」と「情報活動に関するアンケート」を実施し、「情報活動に関するアンケート」を用いて、情報化Ⅲ類とクラスター分析によって情報活動グループに分類した。次に児童の1時間目と4時間目の授業後の感想を人間発達の視点から「現状把握」、「価値の内面化」、「自己創造」の3段階に分類し、変化を分析した。

この結果、「収集消極・活用積極型」、「収集積極・活用消極型」および「収集積極・活用積極型」の3つのグループに分類できた。さらに、これらのグループと人間発達との関係を分析した結果、「収集消極・活用消極型」では、「価値の内面化」が半数を占め最も高くなった。「収集積極・活用消極型」では、「価値の内面化」と「自己創造」が進んだ。「収集積極・活用積極型」では、過半数の児童が「自己創造」に到達していることが明らかとなった。以上より、授業対象や題材を変えても、情報活動の「収集」と「活用」が人間発達に影響していることが明らかとなり、情報活動と人間発達が関係していることを検証できた。

第6章では、新しい金融経済教育の第四の実践例として、「人生設計ゲーム」を開発し、小学生・中学生・高校生・大学生の合計730人を対象に、それを用いた金融経済教育を実践した。授業案作成の基本方針としては、情報活動を基盤として、人間発達

を促すこととし、それに授業実践に必要な4つの視点を盛り込んだ。授業は1時間とし、授業に入る前に対象者に「情報活動に関するアンケート」と「授業前アンケート」を記入させた。授業で「人生設計ゲーム」を実践し、ゲーム終了後、「授業後アンケート」に記入させた。「情報活動に関するアンケート」によって、数量化Ⅲ類とクラスター分析を用いて、児童・生徒・学生を情報グループに分類した。また、「授業前アンケート」では、どのような人生を送りたいかを記入させ、現実把握度という、人間発達の代替指標によって、記述内容を「漠然としている」、「少し現実味がある」、「かなり現実的である」の3つの段階に分類した。「授業後アンケート」では、「ゲームを通して気づいた点と、どのような人生設計をしたいか」を自由記述させた。「授業前アンケート」と同様、記述内容を読み込み、その内容から、3段階の現実把握度に分類し、授業前後の変化を分析した。そして、情報グループの校種別に「授業前アンケート」と「授業後アンケート」の自由記述を現実把握度の視点で分析した。

この結果、「収集積極・活用積極型」、「収集消極・活用消極型」および「収集積極・活用消極型」の3つの情報活動グループに分類できた。また、情報活動グループと現実把握度との関係を分析した結果、「収集積極・活用積極型」は、ゲーム後に「漠然としている」割合が減少し、「かなり現実的である」割合が高くなった。これより、「人生設計ゲーム」によって、現実把握度が高まったと言える。校種別では、小学生は現実把握度の「かなり現実的である」割合も高い。男女差はあるが、情報活動の「収集」も「活用」も活発な児童は、授業を通じて物事を現実的に捉えることができることが明らかとなった。中学生は「収集」と「活用」が現実把握度に影響することがわかった。高校生は、情報の「収集」が現実把握度に影響し、大学生は、情報の「収集」も「活用」も現実把握度に影響することが明らかとなった。

最後に第7章では、各章で得られた結果の含意を要約するとともに、その残された課題について言及し、本論文を締めくくっている。