



アクティブラーニングによるリスクと 保険に関する教育の試み

稲 葉 浩 幸

I はじめに

近年、金融自由化の進展とともに、金融教育の重要性がクローズアップされている。2008年9月、アメリカのサブプライムローン問題に端を発したリーマン・ショックは世界的な株価の暴落をもたらし、世界金融危機の大きな引き金となった。リーマン・ショックの影響はわが国でも例外ではなく、2008年10月、リスクの高い投資を行っていた大和生命保険会社が財務体質の悪化から破綻した。こうした状況を受けて、経済協力機構（OECD）は2012年4月、「金融教育のための国家戦略に関するハイレベル原則」を作成し、同年6月のG20ロスカボス・サミットにおいて承認された。この「金融教育のための国家戦略に関するハイレベル原則」によれば、金融危機後、多くの国で金融リテラシーが個人の重要な生活技術であると認識され、その上で、金融経済教育の推進に国家レベルでの戦略が重要であると提言されている^①。

金融教育の先進国である米国の場合をみると、「米国では、日常生活に則して金融を理解し、生活の中で直面する問題を解決できる能力を養うことを重視した金融教育が行われている」^②という。具体的には、高校生に対して「クレジットカードの使用上の注意点や信用情報の重要性、大学進学のための奨学金等の活用を含めた学費への備え、自動車保険の保険料を低減するための要素等について授業で取り扱われている。これらの指導については、模擬体験、演習やロールプレイ方式の学習プログラム、学習教材の提供や教師への指導方法のトレーニングプログラム、また効果的な取組事例の情報共有等、実践を重視した方法で行われている」^③ことが、中江（2012）において指摘されている。

学校教育において通常行われている教員が壇上で講義し、学生が座って聴講するような講義スタイルではなく、米国の例のように、学生が主体的に考え、実際に活動しながら学

習するという体験型の授業をする教授法のことを、一般的にアクティブラーニングという⁴⁾。

このアクティブラーニングの効果について、河合塾(2011)では米国の National Training Laboratories が行った平均学習定着率の調査結果として、ラーニングピラミッドを掲載している。それによれば、ラーニングピラミッドは「授業から半年後に内容を覚えているかどうかを、学習形式によって分類比較したものである。これから見ると、講義は5%しかなく読書が10%、視聴覚が20%、デモンストレーションが30%、グループ討論が50%、自ら体験すると75%、他の人に教えると90%となっている。このピラミッドでは下に行くほどアクティブラーニングの要素が強まっており、そこでの相関関係が明瞭に顕れている⁵⁾という。つまり、半年後に学習内容を覚えているかどうかは、どのような方法または形式で学習したかといったことに大きく左右されるというのである。アクティブラーニングの長所はまさにこの学習定着率、学生の習熟度の高さにあるといえる。

こうした米国における実践的な学習形式を、わが国の金融教育の現場へ積極的に導入している事例として、川西(2012)がある。

川西(2012)によれば、アクティブラーニング導入の理由として、「10数年前より、『扱う問題が学生にとって「身近な問題」ではない』『完璧な金融市場』の説明に終始してしまっている』という2点を大学におけるファイナンス教育の問題点と考え、(省略)そこで、アメリカで成果を上げている『仮想取引体験授業』の導入を決定⁶⁾したとのことである。その中で、「仮想取引体験とは、学生たちにお金の借り手や貸し手、あるいは株式市場の売り手や買い手の役割を与えて、仮想的に取引してもらうものです。上手く取引をすれば、利益や得点が高くなるようなルールになっており、学生たちは“ゲーム感覚”でファイナンスの知識を学びます。魚市場実験、中古車市場実験、お金の貸し借り実験、オークション実験などと段階を追って難易度が高くなるよう構成されて⁷⁾おり、川西(2012)では確かな手応えとして、実験授業の方が学生たちの学習態度が積極的になり、教室の雰囲気も変わったことを指摘している。

それでは、保険関連分野におけるアクティブラーニングの効果はどうだろうか。

例えば、米山(2008)では、ある年の大学のゼミ合宿での活動の中で、「夏学期に読んだテキストの残りの学習と四年生の卒論中間報告がメインでしたが、ある生命保険会社が高校生用に作成したライフサイクル・ゲームも取り入れてみました。ライフサイクル・ゲームは、いわゆる人生ゲームのようなものです。ゲーム自体は、それほど深みのあるものではないので、最初にしかるべき資料を読ませてから、自分の人生のイベントと支出予想額

を記入させました。出産費用に五万円とか、結婚費用に五十万円とかいった、やや非現実的な数字を書いた学生もおりますが、おおむね人間の一生のうちにこんなにお金が必要なのかということを実感してもらえ、一定の効果を生み出したようです^⑧と述べている。

筆者も10年ほど前から大学のゼミにおいて、いろいろな教材を用いてアクティブラーニングを導入しているが、その教育的な効果は授業後の学生のレポートからも明らかである。この学生の反応の高さから、数年前からは講義においても実験的に導入しているが、学生数の多い講義では、アクティブラーニングの中でも学生相互にコミュニケーションを図れるグループワークが有効である。

そこで本稿では、筆者がリスクや保険に関する授業を行う上で実施しているアクティブラーニングのうち、特にグループワークを用いた教材を採り上げ、その内容を紹介した上で、さらに教育的効果について考察を試みるものである。

Ⅱ リスク・保険教育のグループワーク教材

リスクや保険について学習できるグループワーク教材として、ここでは、日本損害保険協会安全技術委員会が企画・制作した『クイズ*トライ&チェック～あなたの交通センスは?～』、吉川編（2012）においてリスク・コミュニケーションの研修用ツールとして掲載されている『わいわいホーム食中毒事件』、第一生命保険相互会社が開発した『ライフサイクルゲームⅡ～生涯設計のススメ～』の3種類の教材を採り上げることにする。

最初に、3つの教材の目的および内容について概観する。

1 『クイズ*トライ&チェック』

『クイズ*トライ&チェック』は、近い将来、自動車を運転することになる高校生を対象に制作されたビデオ教材である。ビデオを通じて出題されるクイズに回答することで「危険予知能力」の大切さを知るとともに、自分の心の中に潜む危険をコントロールする「セルフコントロール」について、問題意識を持たせることを目的としている。

具体的な内容は次のとおりである^⑨。

・クイズ実施にあたっての事前準備

このクイズは、50分授業を想定し、46分の構成になっているため、授業時間内に効率的に進めるためには事前準備が必要となる。まず、生徒のグループ分けを行う。次に、各グ

ループのリーダーを決める。リーダーの役割は、グループの意見をまとめたり、クイズによっては解答を発表することなどである。

・クイズの開始

クイズは、表1に示す通り合計6問あり、A・B・C・Dの4つのステップから構成されている。

・クイズの終了

このクイズは、あくまで「交通センス」を確認するものであり、テストではないため、点数のみを競うゲームではないが、最後に個人の点数とグループの点数をそれぞれ合計して終了となる（各200点満点）。

2 『わいわいホーム食中毒事件』

『わいわいホーム食中毒事件』は、ホームで起きた食中毒の原因物質を解明するという課題を達成する過程で、健康危機管理時における情報共有が重要であること、また、情報分析の際に思い込み陥りやすいことなどについて学ぶことを目的としている。

具体的な内容としては次のとおりである⁰⁰。

・実施にあたっての事前準備

予め用意しておくものとして、わいわいホーム食中毒事件情報カード（図1）1セット40枚を各グループに1セット、わいわいホーム食中毒事件指示書（図2）を各グループに1枚、わいわいホーム見取り図（図3）を各グループに1枚を配布する。

・ゲームの開始

まず、グループ内でカード40枚をよく切り、裏に向けた状態でグループのメンバーにできるだけ均等になるように配る。次にルール解説として、カードそのものをお互いに見せないこと、文章を全部書き写すことは禁止であることを説明する。そして、指示書の内容を読み上げ、ゲームを開始する。

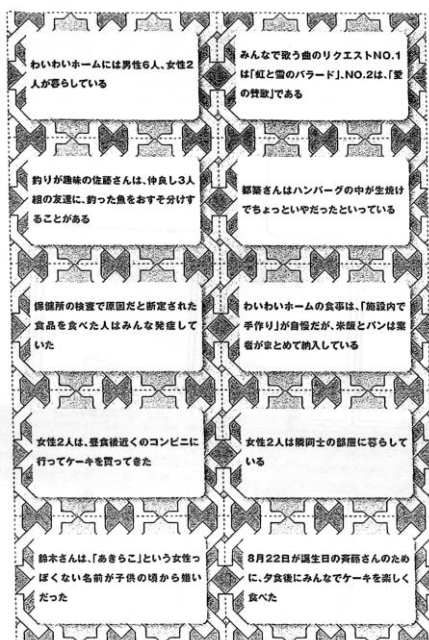
・ゲームの終了

課題を達成したグループがあれば、進行係に連絡するように告げる。連絡を受けたら、

表1 クイズの構成

クイズの内容	解 答
<p>クイズ1（ステップA：解答時間1分30秒）</p> <p>●交通場面の内容</p> <p>①自転車に乗車中</p> <p>②進行方向の左側から、自転車が出現</p> <p>③自転車が出てきた手前で、画面が静止</p> <p>④クイズが出題</p>	<p>●解答の点数配分</p> <p>①車が出てくる（10点）</p> <p>②自転車やバイクが出てくる（8点）</p> <p>③歩行者が出てくる（6点）</p> <p>④右に止まっている車がバックしてくる（4点）</p> <p>⑤その他（2点）</p>
<p>クイズ2（ステップA：解答時間1分30秒）</p> <p>●交通場面の内容</p> <p>①バイクを運転中。</p> <p>②反対側（対向車線）が渋滞</p> <p>③停車中の車を追い越す所で、画面が静止</p> <p>④クイズが出題</p>	<p>●解答の点数配分</p> <p>①渋滞中の車の間から歩行者や自転車が出てくる（10点）</p> <p>②停車中の車のドアが開く（8点）</p> <p>③停車中の車が急発進する（6点）</p> <p>④渋滞中の車のはみ出してくる（4点）</p> <p>⑤その他（2点）</p>
<p>クイズ3（ステップB：解答時間1分30秒）</p> <p>●交通場面の内容</p> <p>①バイクを運転中</p> <p>②交差点にさしかかる</p> <p>③信号が青なのに、前を走っていた車がブレーキをかける</p> <p>④画面が静止し、クイズが出題</p>	<p>●解答の点数配分</p> <p>①右折車が出てくる（20点）</p> <p>②自転車や歩行者が飛び出してくる（10点）</p> <p>③助手席のドアが開く（5点）</p> <p>④その他（2点）</p>
<p>クイズ4 （ステップB：解答時間1分30秒，発表時間3分）</p> <p>●交通場面の内容</p> <p>①車を運転中</p> <p>②ルームミラーやサイドミラーなどで安全確認をしながら走行</p> <p>③左折の合図を出し、信号が青なので、ハンドルを切る</p> <p>④画面が静止し、クイズが出題</p>	<p>●解答の点数配分</p> <p>①左側のバイクを巻き込みそうになる（20点）</p> <p>②左折した先の横断歩道上にいる歩行者や自転車をはねそうになる（15点）</p> <p>③前の車が急ブレーキをかける（10点）</p> <p>④後続車に追突される（6点）</p> <p>⑤その他（2点）</p>
<p>クイズ5（ステップC：解答時間3分）</p> <p>●場面の内容</p> <p>①交通量の多い交差点で、信号無視している人の様子を連続して紹介</p> <p>②信号無視した人の理由をインタビュー（3人）</p> <p>③信号無視した人の理由を大きく7つに分類したパネルが登場 そのうち、2つだけ内容を紹介</p> <p>④残り5つの理由を考えるクイズが出題</p>	<p>●正解（正解1つにつき、10点）</p> <p>5番目「車がきても、どうせ止まってくれると思ったから」</p> <p>4番目「車がこないと思ったから」</p> <p>3番目「待っているのがイヤだから」</p> <p>2番目「みんなが無視しているから」</p> <p>1番目「時間がないから、急いでいるから」</p>
<p>クイズ6 （ステップD：解答時間3分，発表時間3分）</p> <p>●場面の内容</p> <p>①狭い道で、3台の自転車がゆっくり走っており、その後ろを車がノロノロついていく</p> <p>②ノロノロ運転せざるを得ない状況での、ドライバーの意見を聞く（3人）</p> <p>③事故を起こした若者に「危険だと思いがらも、ついやってしまう運転」をアンケート調査した結果の9分割パネルが登場 そのうち、3つだけ内容を紹介</p> <p>④残り6つの運転を考えるクイズが出題</p>	<p>●正解（正解1つにつき、15点）</p> <p>6番目「追い越されたら、腹が立って抜き返す」</p> <p>5番目「一時停止するところは、徐行ですませる」</p> <p>4番目「わざとスピードオーバー、スピード違反をする」</p> <p>3番目「車間距離を詰めて走ることが多い」</p> <p>2番目「信号の変わり目を加速して通過する」</p> <p>1番目「前の車がノロノロしていると、イライラして追い越す」</p>

（出典）日本損害保険協会安全技術委員会（1993）pp.3-8より作成。



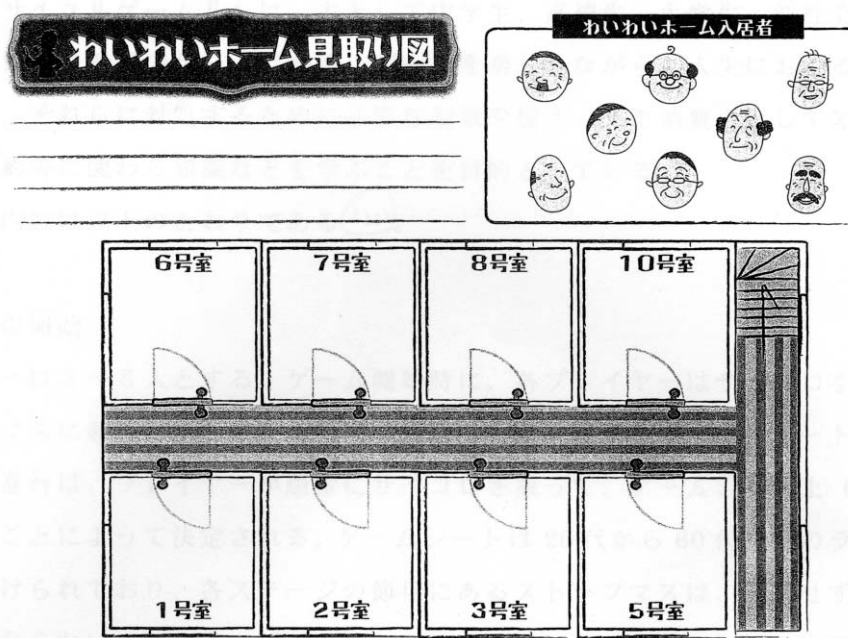
(出典)『わいわいホーム食中毒事件』ダウンロードサイト

図1 わいわいホーム食中毒事件情報カード



(出典)『わいわいホーム食中毒事件』ダウンロードサイト

図2 わいわいホーム食中毒事件指示書



(出典)『わいわいホーム食中毒事件』ダウンロードサイト

図3 わいわいホーム見取り図

正解かどうかをチェックする。その後、必要に応じてふりかえりを行う。

ふりかえりでは、以下の3点を中心にグループで議論する。

- 演習中や演習終了後、どんなことを感じたか。
- 演習中、グループの中で何が起こっていたか。
- この演習で何を学んだか。

3 『ライフサイクルゲームⅡ』

『ライフサイクルゲームⅡ』は、主として中学生、高校生、大学生、新社会人などを対象としたスゴロク形式のゲームである。ゲームを楽しみながら、人生における様々なリスクと遭遇し、それらに対処するために必要な知識や備え、また消費者として知っておくべき消費者契約等に関わる知識などを学ぶことを目的としている。

具体的な内容は以下のとおりである¹⁰⁾。

・ゲームの開始

プレイヤーは3～5人とする。ゲーム開始時に、各プレイヤーはサイコロを振り、出た

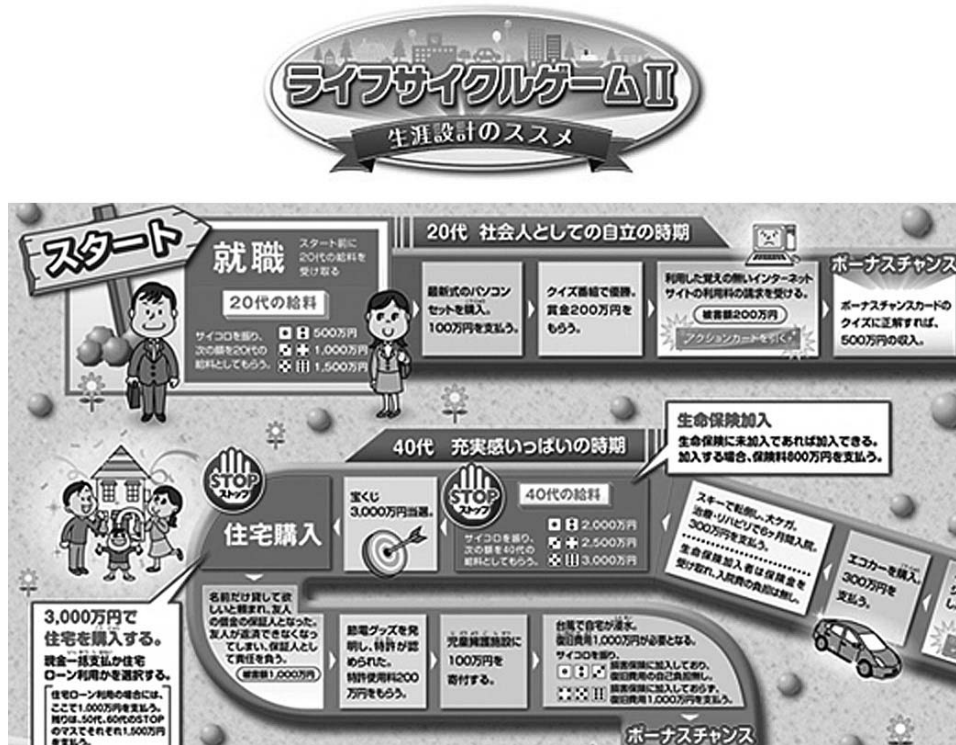
目に応じてマスに記載された最初の給料（表2）を受け取ってから、スタートする。

ゲームの進行は、プレイヤーが順番にサイコロを振って、ゲームシート上（図4）にコマを進めることによって決定される。ゲームシートは20代から60代までのライフステージごとに分けられており、各ステージの節目にあるストップマスは、通過せずに必ず止まらなければならない。この他、ゲームシートにはイベントマスが24マス、アクションカードマスが7マス、ボーナスチャンスマスが5マス用意されている。

表2 20代の給料

就職 スタート前にサイコロを振り、以下の額を20代の給料として受け取る。	
サイコロの目が1または2の場合	500万円
サイコロの目が3または4の場合	1,000万円
サイコロの目が5または6の場合	1,500万円

(出典) http://www.dai-ichi-life.co.jp/tips/lc_game/pdf/index_001.pdf より作成



(出典) http://www.dai-ichi-life.co.jp/tips/lc_game/index.html

図4 『ライフサイクルゲームⅡ』ゲームシート

●生命保険加入

20代の結婚マスと40代の最初のマスで生命保険に加入することができるが、加入するかしないかはプレイヤーが判断する。保険に加入すると、保険証券を受け取ることができる。保険証券には保障内容として、死亡した場合、入院・手術した場合、三大疾病（がん・急性心筋梗塞・脳卒中）にかかった場合の3つのケースが記載されている。保険料は20代が400万円、40代が800万円となっており、保険でカバーされる期間はゲーム終了までである。

生命保険に加入していることによって損失がカバーされるマスはゲームシート上に3つあり、「スキーで転倒し、大ケガ。治療・リハビリで6ヶ月間入院。300万円支払う。」「がんにかかり、先進医療の治療を受けるため入院。400万円支払う。」「脳卒中で倒れ、入院。300万円支払う。」である。これらのマスは「生命保険加入者は保険金を受け取れ、入院費の負担は無し。」となる。

●イベントマス

イベントマスには、「クイズ番組で優勝。賞金200万円をもらう。」「宝くじ3,000万円当選」「趣味で集めた絵画が売れ、200万円をもらう。」といった臨時収入が得られるマス、「エコカーを購入。300万円支払う。」「台風で自宅が浸水。復旧費用1,000万円必要となる。」「結婚40周年の記念に、夫婦で世界一周船の旅に出かける。旅行費用1,000万円支払う。」といった臨時支出を被るマスなどがある。

●アクションカード

消費者被害にあうマスに止まった場合、プレイヤーはアクションカード（図5）を1枚引くことが指示されている。



(出典) http://www.dai-ichi-life.co.jp/tips/lc_game/index.html

図5 アクションカード

カードの種類は表3に示されているように、7種類あり、カードによって被害が軽減さ

れたり、回避することが可能となっている。

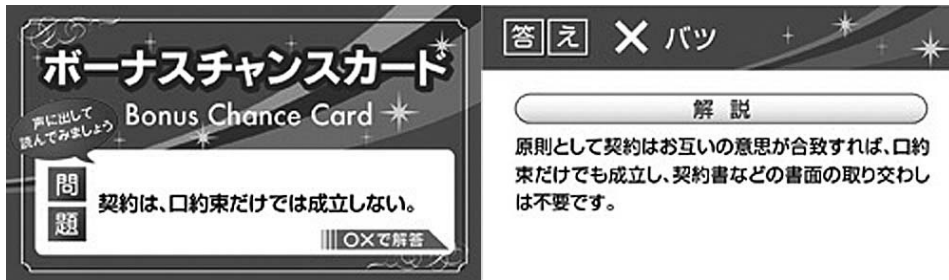
表3 アクションカードの内容

カードの種類	カードの効能
消費生活センターに相談し、解決	マスに記載の被害額は全額支払不要
消費生活センターに相談し、解決できたが、自分にも責任が認められた	マスに記載の被害額の半額を支払う
消費生活センターに相談したが、相手方が行方不明で解決できず	マスに記載の被害額を全額支払う
弁護士に相談し、裁判で解決	マスに記載の被害額は全額支払不要
弁護士に相談し、裁判で解決したが、自分にも責任が認められた	マスに記載の被害額の半額を支払う
自分で相手方と交渉し、解決	マスに記載の被害額は全額支払不要
自分で相手方と交渉したが、解決できず	マスに記載の被害額を全額支払う

(出典) 第一生命 DSR 品質推進部 (2012) p.4 より作成。

● ボーナスチャンスカード

ボーナスチャンスのマスに止まった場合、プレイヤーはボーナスチャンスカード (図6) を1枚引くことが指示されている。



(出典) http://www.dai-ichi-life.co.jp/tips/lc_game/index.html

図6 ボーナスチャンスカード

カードを引いたプレイヤーはカード表面に記載されたクイズに○×で解答する。解答後、カード裏面に掲載されている正解と解説をチェックする。クイズに正解すれば、マスに書かれた金額を受け取ることができる。

・ゲームの終了

全てのプレイヤーがゴールするとゲームは終了となる。ゴールした時点で「ライフサイ

クルマネー」が最も多いプレイヤーが勝ちとなる。

Ⅲ グループワーク教材の考察

1 『クイズ*トライ&チェック』

『クイズ*トライ&チェック』は、自動車運転に関する6つのクイズを通して、危険予知能力またセルフコントロールの大切さを理解するビデオである。クイズの対象となる高校生たちが交通センスをもった社会人になることを目的として制作されたものであり、高校の授業時間に即した46分構成になっている。クイズの所要時間などは画面に表示されるため、基本的にはビデオで指示されたとおりに授業を進めていく内容となっている。

例えば、クイズ1ではクイズ出題時に解答時間が1分30秒与えられるが、最初の45秒間は個々人で考え、解答用紙に答えを記入する。そして45秒経過すると「リーダーの方は、グループの答えをまとめてください」というナレーションが流れるので、残りの45秒間でリーダーを中心にグループの答えを1つに集約しなければならない。

ここで、メンバーの意見が一致していれば、それをグループの意見としてすぐまとめることができるが、重要なことは1人ひとりの意見が異なっていた場合に、どのようにしてグループの答えを1つにするかである。

筆者が大学でこのクイズを実施する場合、グループはくじ引きによって決定するため、グループのメンバーが初対面または顔見知り程度の学生たちで構成されることが多い。グループで話し合う中で、自分とは違った考え方もあることに気づいた学生たちは、グループのコンセンサスを得ることの難しさを実感できるだろう。

また、クイズ4と6ではグループ内でまとめた解答を発表するプレゼンテーションの時間が設定されている。

こうした作業によって、学生は自分の意見を主張すること、他人の意見を聴くこと、異なる意見を1つにまとめること、人前で発表することなどを同時に経験し、自動車運転についてより深く学ぶことができる教材となっている。

改善点としては、このビデオが発行されたのが1993年3月で、今から20年以上前に作成されたものであることが挙げられる。内容的に時代に即していない部分が出てきている。例えば、クイズ6で、「危険だと思いつつも、ついやってしまう運転」の回答に、現代の大学生の大半が「携帯をしながらの運転」と答えるが、20年前の教材には携帯電話は登場しない。

クイズの出題と解答の形式において、学生たちを飽きさせないような工夫が凝らしてある教材だけに、時代に即した改訂版の発行が望まれる。

2 『わいわいホーム食中毒事件』

『わいわいホーム食中毒事件』は、吉川編（2012）の中で紹介されている教材で、危機管理に必要な情報探索と情報共有とをテーマとしている。

情報源となるカードは全部で40枚である。グループのメンバーは、最初に手元に配られたカード（約8～10枚が適当）の情報と、他のメンバーが持つカードに書かれた情報を収集しながら、食中毒の原因を特定しなければならない。カードの内容は40枚すべて異なっており、「一見意味のないように見える情報が意味を持つことがあるが、それを経験するツールである。各人が少しずつ持っている情報を集めて分析するもので、より一般的には情報合わせと呼ばれるが、その食中毒版である。思い込みによる情報の廃棄などが問題を生じさせてしまうことに気づくことが可能」^②である。

実際、このゲームを授業で採り入れた場合、学生たちは、まず食中毒の可能性が疑われる食品のイメージに基づいて、細切れの情報を組み立てようとする傾向が強い。食中毒の原因を特定させるゲームなので、カードの情報には、ハンバーグやすしなどいくつかの食品が登場する。だが、こうした思い込みによる情報の取捨選択は、正解へとたどり着く過程を遅らせる結果となる。つまり、「この情報は問題を解くのに必要ではない」と、一度思考から排除されてしまった情報は、再び注目されるまでにかなりの時間を要するのである。したがって、与えられた課題を達成するには「情報を整理し共有することが大事であるが、そのためには傾聴が必要となり、それに応じて適切なタイミングでそれぞれの情報を提示すること」^③が重要となる。先入観による情報の取捨選択を行い、早々と探索の範囲を狭めていくグループよりも、丹念に1つ1つの情報を照らし合わせていくグループの方が、結果的に早く結論へとたどり着くケースが多く、思い込みの段階で、カードの情報に必要・不必要の判断をつけないことが鍵となる。

グループ内の情報の共有は、ルールにより口頭でしかできないので、相手の情報をよく聴くこと、自分の情報を正確に伝えること、集まった情報を整理することなどといったスキルが身に付くゲームとなっている。

3 『ライフサイクルゲームⅡ』

『ライフサイクルゲームⅡ』は、2004年に作成した初代の『ライフサイクルゲーム』の

内容を大幅にリニューアルしたゲームであり、第一生命が創立110周年事業の一環として製作したものである。サイコロを振り、出た目の数だけコマを進める中で、就職、結婚、子ども誕生、住宅購入、子どもの入学、セカンドライフといったライフイベントを体験しながら、さらに各年代における病気やケガ、消費者被害への遭遇など、生活に関わるリスクを擬似的に体験できるすごろく形式のボードゲームとなっている。2013年には、消費者教育支援センターが主催する「第8回消費者教育教材資料表彰」（企業・業界団体対象）で最優秀賞を受賞している。

前回からの変更点は、「ボーナスチャンスカード」が追加されたことである。「ボーナスチャンスマス」に止まったプレイヤーは、法律や契約、金融、生命保険など消費者として身につけておくべき知識について書かれたクイズに、○×で答えなければならない。その際に、プレイヤーは問題文および答え、解説についても声に出して読むことを指示されているため、他のプレイヤーも一緒にその内容を学習できるシステムとなっている。

実際に、講義の中でこのゲームを行うと、学生たちはボードゲームとして勝敗を楽しみながら、人生におけるライフイベントや関連するリスクについて理解を深めている。また、一緒にゲームをプレイしている学生たちの間でも、20代から60代までのライフイベントについて、雑談を交えたコミュニケーションが図られる例がよく見られる。筆者の場合、グループの構成メンバーはくじ引きによって決定するため、大人数の講義では異なる学年の学生が集まり、グループが形成されることが多い。ゲームを進めていく中で、すでに就職活動を体験した4年生がグループの下級生に対し、就職に関する話を行うなど、学年を超えたコミュニケーションが自然と生まれるのである。こうしたコミュニケーションが通常の講義で行われることはほとんどなく、グループワークの有効性が実感できるゲームとなっている。

IV 結びにかえて

以上、『クイズ*トライ&チェック』『わいわいホーム食中毒事件』『ライフサイクルゲームⅡ』の3つのグループワーク教材について、その内容に関する考察を行ってきたわけであるが、グループワークの有効性について、北川・渡辺（2012）ではグループワークのメリットとして1人ではできないことを体験できることにあるとして、例えば、皆で一緒に考える面白さや発表する楽しさを教えることも大切であること、また、すぐに役立つことはないかもしれないが、社会に出てから役立つスキルを育むことができることにあると指

摘している⁴⁴⁾。大学のような学生数の多い講義において、学生同士がコミュニケーションを図れるグループワークが効果的であることはすでに述べたとおりである。

また、世界的に国家レベルでの金融リテラシーの向上が推進されている現在、大学だけではなく、もっと広範囲な学校教育において保険やリスクに関する知識を身につけられる機会を増やすことが重要となってくる。しかしながら、稲葉（2008）において、「高等学校教科書と保険」の中で高等学校教科書の保険関連記述に関する調査を、公民、家庭、保健体育の3教科の教員を対象に行っているが、28人中25人の教員が保険学習の機会が「あまりない」「ほとんどない」と回答している⁴⁵⁾。

そうしたなかで、知識の定着に有効なアクティブラーニングとリスク・保険の学習を融合し、高等学校における保険教育を推進するための手段として、わが国の保険業界においても新たな学習プログラムや教材の開発が進められている。

日本損害保険協会が作成した「金融（保険）教育プログラム」は、生徒用のワークシート「身の回りのお金のリスクに備える方法を学ぼう」に生徒に記入してもらい、その内容について、先生が「金融（保険）教育の手引き」（先生用）を見ながら解説するという1時限（約50分）で完結するプログラムとなっており、2012年に消費者教育支援センターが主催する「第8回消費者教育教材資料表彰」（企業・業界団体対象）で優秀賞を受賞している。高校生を対象にしたこのプログラムは、日常生活におけるさまざまなリスクを認識し、適切に対応するために有効な損害保険の役割について理解することを目的としている。学校教育に採り入れる際の指針として、高等学校新学習指導要領解説（家庭科）の中の「生涯の経済計画とリスク管理」や「資金管理とリスク」を考える上での重要な要素として位置付けている。

一方、生命保険文化センターが作成した『高等学校家庭科教材キットー新しい「家庭経済」授業プランー』は、同じく消費者教育支援センターが主催する「第8回消費者教育教材資料表彰」（企業・業界団体対象）で優秀賞を受賞している。

この教材は PowerPoint を使用して作成されており、高等学校家庭科の「家庭基礎」「家庭総合」の教科書に沿った内容となっている。PowerPoint 教材のメインとなる「基本編」は、「1. はじめに 将来の自分のすがたを想像してみよう、2. 家庭経済のしくみ、3. ライフステージと経済計画、4. 家計の現在」の4章で構成されている。ほかに、参考データとしての「資料編」、「家庭経済クイズ」と、授業展開のガイドとしての「教師用手順書」、授業用「ワークシート」がある。家庭科の単元の中の「家庭の経済と消費」や「家庭の経済生活」などで、家庭の経済計画と家計管理の重要性を学ぶ教材として活用

できる内容となっている。

このような教材開発によって、実践的な取組みが今後さらに活発化し、学校におけるリスク・保険教育がなお一層推進されていくことが望まれる。さらに、従来の講義のやり方に加えて、実際に学生が参加・体験できるグループワークを採り入れたアクティブラーニングが、リスク・保険教育への学生のさらなる興味・関心を引き起こすことへとつながっていくことを期待したい。

注

- (1) 金融経済教育研究会（2013）を参照。
- (2) 中江（2012）p.9。
- (3) 中江（2012）p.9。
- (4) 北川（2012）を参照。
- (5) 河合塾（2011）p.5。
- (6) 川西（2012）p.24。
- (7) 川西（2012）pp.24-25。
- (8) 米山（2008）pp.201-202。
- (9) 詳細については、日本損害保険協会（1993）を参照。
- (10) 詳細については、吉川編（2012）pp.88-90を参照。
- (11) 詳細については、第一生命（2012）を参照。
- (12) 吉川編（2012）p.157。
- (13) 吉川編（2012）pp.143-144。
- (14) 北川・渡辺（2012）p.3を参照。
- (15) 稲葉（2008）pp.176-177を参照。

参 考 文 献

- 第一生命 DSR 品質推進部（2012）『ライフサイクルゲームⅡ～生活設計のススメ～指導の手引』第一生命。
- 飯嶋香織（2012）「学校における金融教育の成果—お金の管理の視点から—」『第9回金融教育に関する小論文・実践報告コンクール』金融広報中央委員会
- 稲葉浩幸（2008）『保険の文化史』晃洋書房
- 貝賀滋（2012）「主張／高校での金融（保険）教育」『インシュアランス』損保版9月号第4集第4488号保険研究所
- 貝賀滋（2013）「主張／金融経済教育の進め方」『インシュアランス』損保版5月号第3集第4519号保険研究所
- 河合塾教育研究部（2011）『2010年度 大学のアクティブラーニング調査報告書（要約版）』河合塾
- 川西諭（2012）「大学における金融教育の実践授業—仮想取引体験授業の有効性と課題—」『くら塾 きんゆう塾〈2012年春号〉』20号金融広報中央委員会
- 吉川肇子編（2012）『リスク・コミュニケーション・トレーニング—ゲーミングによる体験型研修のススメ—』ナカニシヤ出版
- 吉川肇子・矢守克也・杉浦淳吉（2009）『クロスロード・ネクスト—続：ゲームで学ぶリスク・コミュ

- ニケーションー』ナカニシヤ出版
- 金融経済教育研究会（2013）『金融経済教育研究会報告書』金融庁金融研究センター
- 北川智子（2012）『ハーバード白熱日本史教室』新潮社
- 北川智子・渡辺真理（2012）「ケーザイしゃべり場 北川智子さんが考える “生徒が夢中になる授業”とは？」『レインボーニュース』第20号証券知識普及プロジェクト
- 中江俊（2012）「米国の学校における金融教育の動向—保険教育の取組を中心に—」『損保総研レポート』第101号損害保険事業総合研究所
- 日本損害保険協会安全技術委員会（1993）『クイズ*トライ&チェック～あなたの交通センスは？～教師用テキスト』企業開発センター交通問題研究室。
- 大橋善晃（2011）「英国における金融教育の最新事情」『証券レビュー』第51巻第7号日本証券経済研究所
- 大橋善晃（2012）「金融行動の転換を促す「行動介入」とは—行動経済学から学ぶ英国の金融教育—」『証券レビュー』第52巻第7号日本証券経済研究所
- 佐藤保久（2012）『金融自由化と金融経済教育—保険料自由化に学ぶ金融風土変革のあり方—』関西学院大学出版会
- 下和田功（2005）「保険・リスクマネジメント高等教育の現状と課題—欧米主要国および中国からの日本へのメッセージ—」『生命保険論集』第153号生命保険文化センター
- 新保恵志編（2012）『金融・投資教育のススメ—投資の学び方と投資教育のあるべき姿—』金融財政事業研究会
- 米山高生（2005）「保険学の将来と高等教育機関における保険教育の方向性」『生命保険論集』第153号生命保険文化センター
- 米山高生（2008）『物語で読み解くリスクと保険入門』日本経済新聞出版社