

デジタル絵本を介した金融教育の試み

西澤 美希† 山田 萌香† 稲葉 竹俊† 松永 信介† 井田 浩一†

東京工科大学大学院 バイオ・情報メディア研究科†

株式会社 りそな銀行†

1. はじめに

近年、クレジットカードや電子マネーの普及により、キャッシュレスの決済が増え、電子マネーは徐々に子どもにも身近なものになってきている。しかし、キャッシュレスの決済は便利である反面、背後で流れているお金への意識が希薄となり、借金地獄や詐欺などの決して望ましくない問題に結びつきうる。それゆえ、将来そのような問題に直面しないためにも、子どもの頃からお金に対する正しい認識と実際の使い方を身に付ける必要がある。

第 3 著者、第 4 著者は、2006 年度より始まった、東京工科大学とりそな銀行との産学連携事業の一環として、e ラーニングを取り入れた小学高学年児童向けの金融経済教育の取り組みを行ってきた[1]。

本研究では、その対象を小学低学年児童に広げべく、お金の流通のイメージを盛り込んだデジタル絵本を開発し、それを一部教材として取り入れた金融教育の授業「りそなキッズマネーアカデミー in 東京工科大学」を実践した。本稿では、その絵本の概要と授業結果について述べる。

2. 教材概要

本研究では、「おかねのたび」というタイトルで、通常の冊子の絵本とそれを元にしたデジタル絵本を制作した。いずれも、小学低学年児童を対象にしており、「お金の大切さ」「仕事のすばらしさ・大変さ」を伝えることをねらいとしている。

2.1 絵本

絵本は 16 個のシーンから構成されている。スイートちゃんは、様々な人が働くことでお金が社会の中で還流することを知り、お金の大切さに気づくというストーリーになっている。

2.2 デジタル絵本

先述したように、デジタル絵本は冊子絵本を元に制作している。

デジタル絵本の操作は、基本的には画面中に用意されたボタンによる。ボタンには 2 種類あり、前後のシーン間を移動するためのナビゲーションボタンと、各シーンで物語を展開（絵や本文の追加・変更）させるためのボタンである。

前者のナビゲーションボタンには、画面左下に現れる「まえ」ボタン（1 シーン戻る）と、画面右下に現れる「つぎ」ボタン（1 シーン進む）とがある。

一方、後者の物語を展開させるためのボタンは、画面中の動くオブジェクトとして現れる。このボタンは、各シーンに 3~4 個存在し、物語の展開に沿って順次現れる。図 1 は、スイートちゃんの頭上に現れる“気づき”のボタンをクリックすることで、働くお父さんとお母さん、そして文章が現れる場面である。このように、物語の鍵となるオブジェクトに触れることを通じて、要点がより印象に残るよう工夫した。

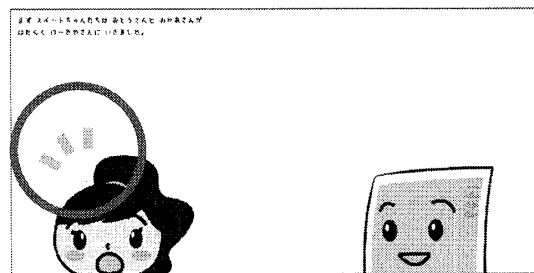


図 1 物語を展開させるためのボタン

3. 授業実践

3.1 授業の概要

「りそなキッズマネーアカデミー in 東京工科大学」の概要は以下の通りである。

- ・ 対象：小学 1, 2 年生 15 名（5 班各 3 名）
- ・ 開催日：2008 年 8 月 22 日（金）
- ・ 開催場所：東京工科大学 片柳研究所
メディアテクノロジーセンター
- ・ 授業内容：表 1 の通り

An attempt to introduce a digital picture book into financial education
† Miki Nishizawa, Moeka Yamada, Taketoshi Inaba, Shinsuke Matsunaga
Graduate School of Bionics, Computer and Media Sciences, Tokyo University of Technology
†† Kouichi Ida
Resona Bank, Limited

表1 授業の流れ

授業名	内容
1時間目 お金のクイズ	日本のお金の特徴について学ぶ
2時間目 カレーづくり ゲーム	買い物シミュレーションを行い、使えるお金には限りがあることを学ぶ
3時間目 絵本による学習	絵本を用いてお金の流通を学ぶ

3.2 授業の詳細

3 時間目の「絵本による学習」では、冊子絵本とデジタル絵本を併用して「お金の大切さ」「仕事のすばらしさ・大変さ」を学んだ。まず、講師が冊子絵本の読み聞かせを行い、児童は物語の概略を把握した。その後、大型タッチパネルに映し出されたデジタル絵本を共有する形で知識の定着を図った。全シーンをおおまかに 5 つに分け、それを各班に割り当て、その中で児童はかわるがわるタッチパネルに触れてデジタル絵本を読み進めていった。

4. 評価

授業の後、児童と保護者に対して、デジタル絵本に関する簡単なアンケートを実施した。有効回答数は、児童が 13 名、保護者が 14 名であった。

児童に対しては、絵本が楽しかったか、使いやすかったか、またその内容を理解できたかの 3 点に関して 4 段階で尋ねた。結果は、表 2 にあるように、いずれも肯定的なものとなった。ただ、最後の内容理解に関しては、冊子絵本で事前に概要を把握していたこともあり、あくまで参考の結果と言える。

表2 デジタル絵本に関する
児童用アンケート結果

質問内容	とても	やや	あまり	まったく
楽しかった	10	3	0	0
使いやすかった	10	2	1	0
内容が理解できた	10	2	1	0

一方、保護者に対しては、授業中の子どもの様子、授業後のお金に対する姿勢などについて 4 段階あるいは 5 段階で尋ねた。こちらも結果は、表 3 にあるように肯定的なものとなった。

表3 デジタル絵本に関する
保護者用アンケート結果

質問内容	とても	やや	あまり	まったく
楽しそうだった	10	3	0	0
お金に対する姿勢が よくなると思う	10	3	0	0

また、保護者用のアンケートの自由記述欄には、以下のような意見が記されていた。

- ・親がカードを使うことが多く、なかなか現金の流れを知る機会がなかったので、親子共々勉強になった。(1年生女兒の保護者)
- ・タッチパネルに触れる方が子どもは楽しいので、話の内容をどこまで深く理解していたか疑問。(1年生男児の保護者)

その他の意見も含め、デジタル絵本の内容とその利用形態は概ね肯定的に受けとめられたと言える。ただ、最後の意見にあるように、児童が画面に触ることに夢中になって、内容を深く理解しないまま学習を進めてしまう可能性があるという課題が残った。

5. まとめと今後の課題

本研究では、小学低学年児童を対象とした、お金の流通のイメージを盛り込んだ冊子絵本とデジタル絵本を開発し、それらを教材として取り入れた金融教育の授業を実践した。

本稿では触れなかったが、別のアンケートの結果から、1 時間目や 2 時間目も好評であり、授業全体として成功であった。そして、3 時間目のデジタル絵本を大型タッチパネルに映し出し、それを共有して学ぶという形態は、児童の関心を引き出し、一定の効果があることが確認された。画面に触ることが学習の妨げになりうるという課題については、今後仕組みも含め、検討を行う。

参考文献

- [1] 坂本友里, 神田祐佳, 稲葉竹俊, 松永信介, 鈴木陽彦, 小学生向け金融経済教育用シミュレーション型ゲーム教材の開発と実践, 日本教育工学会第 23 回全国大会講演論文集, pp.527-528