

小学生を対象とした新たな金銭教育の必要性

—お金と上手に向き合うために—

近畿大学文芸学部（姫路大学教育学部通信教育課程） 4 回生 中西翔馬

近畿大学理工学部（姫路大学教育学部通信教育課程） 4 回生 福永智也

1. はじめに

母親と小学生くらいの子どもが来店をした。母親は慣れた手つきでスマートフォンを操作し、子どものスマートフォンへお金を送金した。子どもはお菓子を選ぶとそのスマホ片手にレジに来て「〇〇（スマホ決済）で」と私に伝える。コンビニで働くようになり、このようなセリフを 1 日に何回も聞くようになった。電子マネーやスマホ決済を使う子ども達はお金の増減を画面に表示される「数字」でしか見ることはできない。そんな子ども達からしてみればお金のやり取りは単なる数字の計算でしかなくなっているのかもしれない。

経済産業省の調査によれば、クレジットカード、デビットカード、電子マネー、QR コード決済等の決済金額が数年前に比べ格段に増えており、⁽¹⁾ キャッシュレス社会はもう目前まで迫っている。また、子ども達は「GIGA スクール構想」の取り組みで、一人一台端末を所持し日常的に活用するようになっている⁽²⁾。にもかかわらず、未だ小学校家庭科においては従来の「現金」を想定した金銭教育に重きがおかれ、現代の多様な「お金」に対応する金銭教育がなされていない。また現行の学習指導要領の中で家庭科では、まず「お金の大切さ」「お金の役割」「お金の使い方」等を学ぶことになっているが⁽³⁾、今の社会においては十分とは言えない。これからの子どもたちに必要なマネーリテラシーを育む必要があるのではないか。本稿では、時代に即していない不十分な現行の金銭教育に危機感を覚え、どのように子どもたちにマネーリテラシーを獲得させるべきなのかを以下に述べていく。

2. 現状分析

まず、現在の子ども達を取り巻く環境について 2 つの観点から分析してゆく。

（観点 1）金銭感覚の崩壊

① ネットと子ども達の関係性

兵庫県立大学の竹内准教授は 3 歳時点で 5 割の子ども達がネットを使用しているという内閣府の調査を引用し、ネットと子ども達の関係性に疑問を投げかけている⁽⁴⁾。新型コロナウイルスの感染拡大予防で子ども達がスマートフォンなどを通じてインターネットに触れる時間が増えていることに注目し、SNS トラブルやネット依存症の問題を指摘している。そんな中でネットとリアル（現実世界）の境界線は曖昧になりつつある。

② お小遣いもキャッシュレス

日本経済新聞に「お小遣いもキャッシュレス」という小見出しがあった⁽⁵⁾。この記事によれば、親が子どもに渡す「お小遣い」そのものが電子マネーに代わりつつあるという。インフキュリオンの調査によれば、プリペイドカードの 16～19 歳の利用率は急激に上昇したという。また、「金銭感覚に課題」が残る。従来の金銭感覚は崩壊しつつある。電子マネーやスマホ決済を利用するうえでの新たな金銭感覚を子ども達に養う必要がある。

③ 小学生がいる家庭での買い物事情

小学生がいる家庭での買い物事情を指摘する記事もある⁽⁶⁾。その記事の中でも子どもの電子マネーの保有率を調査しており地方は 16.2%、都市は 35.8%と差はあるものの平均すると 2 割を超える子ども達が電子マネーを保有している。(→表 1 参照)

共働き世代の増加や家族の核家族化など、子ども達を取り巻く家庭環境とは従来と比べて大きく変わりつつある。

日本経済新聞で呼びかけているように⁽⁷⁾、子ども達にはお金の教育を小学生から始めることが望ましい。電子マネーやスマホ決済といった新たなお金の形を扱う上で、確かな金銭教育を学校内外で行う必要がある。電子マネーやスマホ決済を用いることによってお金の動きは「画面上の数字の増減」でしかなくなりつつある。当たり前の「お金は使うと減る」という感覚を獲得させ、お金の価値を知ることが子ども達には重要だ。

(観点 2) 「見えないお金」と「見えるお金」

① 「見えないお金」をどう教えるか

朝日新聞の記事でも同じように「見えないお金」をどう教えるか、ということについて言及したものがある⁽⁸⁾。その中で「電子マネーを使う体験をすること」であったり「ゲーム課金に注意する」であったりというのはもったものであるが、最後の小見出し「働いて得たもの」というところに注意が必要である。「お金=労働の対価」という考え方は安直である。いまやお金を得る手段は労働の対価だけではなく、様々な方法がある。また電子マネーやスマホ決済を利用するうえで「お金=労働の対価」という考え方では対応できない。なぜなら、例えば電子マネーやスマホ決済を利用した時に数日後に還元されるポイントは「労働の対価」だろうか。電子マネーやスマホ決済の画面上ではチャージしているお金と区別されることなくそこに合算されて表示される。このようなお金の動きを見ている子ども達に「労働の対価=お金、働いた分だけ得られるものだ」と説明しても納得するのだろうか。

② 「見えるお金」の体験喪失

加賀恵子氏は自身の論文の中で「支払いの方法が現金のみであった時代に実感できたお金の流れは、銀行口座からの引き落とし、デビットカード、プリペイドカード、電子マネーの登場により見えなくなっている。また、クレジットカードに代表されるような後払いなどのシステムにより、お金がなくても物やサービスを購入することもできる。これは、大人に限ったことではなく、物やサービスを購入して生活しなくて生きていけない現代社会では、子供も大人と同様に消費者の側面をもつ。」と述べている⁽⁹⁾。今回の主要テーマである子ども達の「見えるお金」=現金と、「見えないお金」=電子マネーやスマホ決済の感覚のずれを調査した資料は見つからなかった。しかし社会問題へと入りつつある。

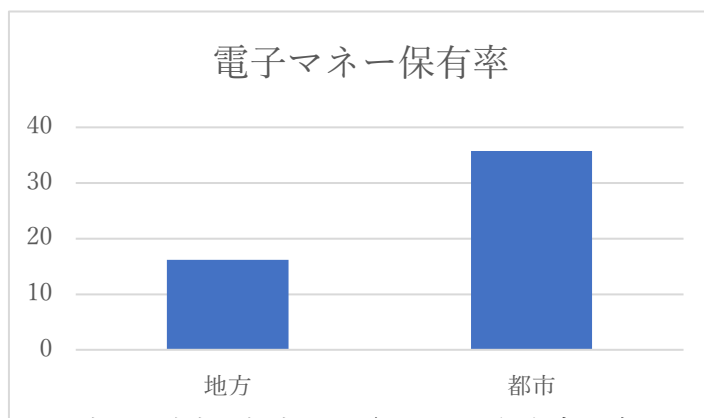


表 1 地方と都市での電子マネー保有率の違い

② ゲーム重課金問題

国民生活センターのオンラインゲームに関する相談は年々増加している⁽¹⁰⁾。(→表 2 参照)

年度	2018	2019	2020	2021
相談件数	4,930	5,399	7,147	4,740(前年同期 4,548)

表 2 オンラインゲームに関する相談件数

子どもの中にはゲームに熱中し無自覚の内に数十万円のお金をゲームの課金に使い果たしてしまっている場合もあるという。子ども達は「お金」というものが重要なものであるということは理解しているはずだが、それは従来の「現金」での話であってクレジットカード等の電子マネーやスマホ決済には現実味がなく、無意識のうちに使いすぎてしまう。

「見えないお金」をお金の感覚としてつかんでいないからそのような出来事が起こってしまうのではないだろうか。そのような金銭感覚のずれ、重みを感じないことが問題であり、不十分な金銭教育の現状を露呈してしまっている。子ども達を消費者と捉え、電子マネーやスマホ決済の利用者として認識し、金銭教育を実施することがマネーリテラシーを育むことになり、真の意味でのキャッシュレス社会へ向かうことができる。

3. 提言

提言 1 「家庭科の授業内において電子マネーを使った体験活動の実施」

中学校の学習指導要領改訂では、「キャッシュレス化の進行に伴い、小・中等高等学校の内容の系統性を図り、中学校に金銭の管理に関する内容を新設している」⁽¹¹⁾とある。しかし、現行の小学校学習指導要領⁽¹²⁾をもとに作られた小学校の教科書は、「消費者教育」の項目の中で金銭を扱う箇所があるものの、クレジットカード、電子マネー（非接触の決済サービス）などを決済方法として紹介する程度にとどまる。子ども達に従来の金銭感覚を養うだけでは現金を想定したもので、電子マネーやスマホ決済に十分に対応できているとは言えない。子ども達には電子マネー等現金ではないお金を使った実習（体験活動）をさせるべきであると考え。例えば調理実習を行う前の食材の買い出しを班単位で行かせるときに、小学校 5 年生では現金で買い物体験をさせ、小学校 6 年生では電子マネーやスマートフォン決済で買い物体験をさせる。消費者教育の単元で「現金」と「電子マネーやスマホ決済」での買い物を比較して考える授業を行い、「現金」と「電子マネー」での買い物の感覚の違いや長所短所を学ばせる。(⇒図 1 参照) 扱う電子マネーはスマホ決済や交通系 IC が望ましい。なぜならばクレジットカードなどは契約や責任の所在などをどうするのかということが難しい。それに引き換えスマホ決済は子ども達が持つタブレット端末にアプリをダウンロードし買い物体験に行く前に教師がチャージすれば利用が簡単である他、交通系 IC は教具として学校が購入しておき買い物体験前にチャージして子ども達に配布しやすい。このように教具（教材）化しやすい電子マネーを選ぶことも重要である。

5 年生で行った現金を使った実習と 6 年生で行う電子マネーを使った実習を比較材料として使うため、ポータフォリオのような形で学びを蓄積させていくことが重要だといえよう。

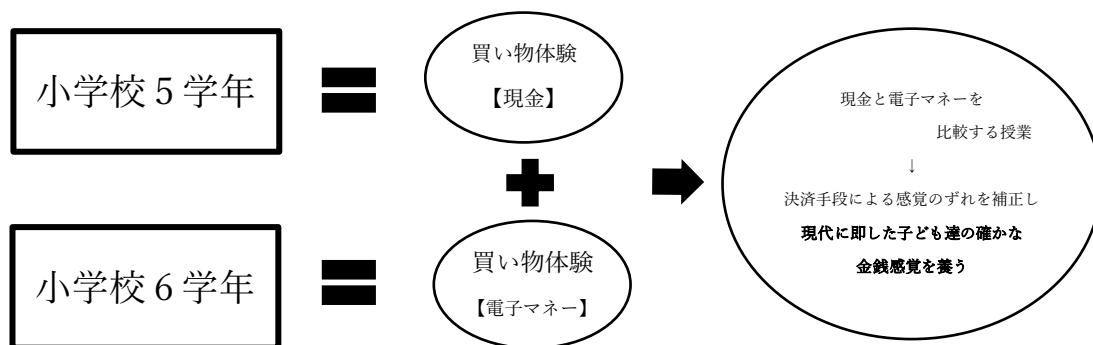


図 1 家庭科の授業内における実習、買い物体験の例

提言 2 「現金でもない電子でもない“ポイント”というものの価値を教える方法論の確立」

子ども達に新たな価値観を養うことを目的とする。電子マネーなどのポイント還元などが当たり前になり私たちの身の回りに存在する。そんな中で、ポイントを子ども達は常日頃から体験的に学んでいるが、きちんと言葉に表現できる子どもは少ない。「お金」を使うことで、新たな「お金」に代わるもの(=ポイント)が生まれ、自分たちに還元されるという概念を子ども達には獲得させなければならない。つまりは従来の「労働の対価=お金」という考え方は古く、これだけではポイントの概念が説明できない。このポイントという概念を子ども達に十分に理解させることが、金銭感覚のゆがみをなくしていくと考えられる。

具体的にどのように子ども達にアプローチをしていくのか。子ども達にまずポイントというものを体験的な活動を通して疑問を持たせ、そこから自分で考えさせることでポイントの概念を獲得させることができると考える。先ほど「提言 1」で述べた授業案の「現金」と「電子マネー」の比較の授業を子ども達にさせたのち、改めてポイントを学ぶ授業を消費者教育、金銭教育の学習の中に盛り込む必要があると考える。(⇒図 2 参照)

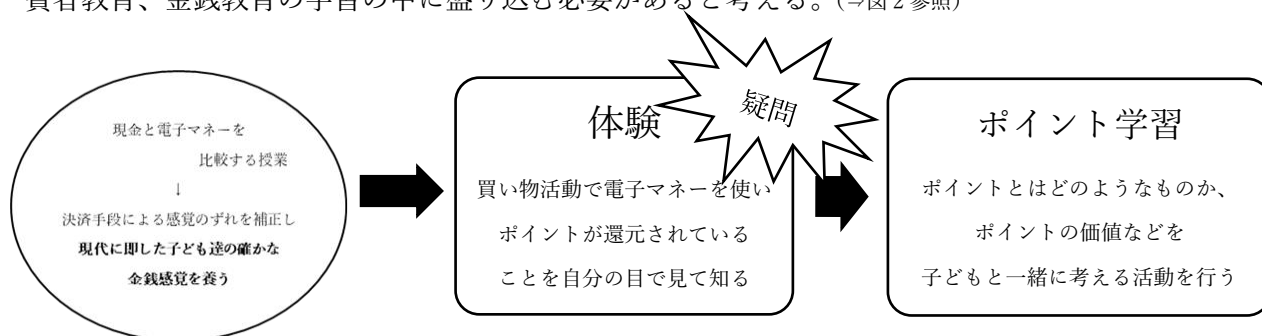


図 2 子ども達にポイントを学ばせるための学習方法案

提言 1 で述べた 6 年生の買い物体験で、子ども達は電子マネーを使っている。そこで生じたポイントを見て、子ども達に「お金を使ったはずなのに、増えているのはなぜだろう。」や「ポイントってどうしてもらえるのだろう」という疑問を生じさせる。その疑問をもとに、金銭教育の一環として「ポイント」を学ぶ授業をするべきだと考える。従来は子ども達に勤労を教えることが金銭教育にもつながった。お金の仕組み自体が変わり、その考え方はポイントでは説明できない。ポイントという新たな概念を子ども達に獲得させる。

提言 3 「小学校 1 年生から 6 年生までの新たな金銭教育カリキュラムの提案」

子ども達に科目横断的に「お金」を見つめさせ、多角的な視野を持たせることをねらうカリキュラムを提案する。従来、金銭教育は「家庭科」という教科のみが担っている。指導要領によれば⁽¹³⁾、小学校家庭科では、まず「お金の大切さ」「お金の役割」「お金の使い方」等を教える。中学校、高等学校家庭科での学びを深めるために小学校の段階において「お金」に関わる学びの基礎を作り、子ども達の「お金」に対する認識を広げ、新たな視座を獲得させる必要がある。そのため他教科でも金銭教育を実施する必要があり、重要なのが「教科書によらない教材開発」を積極的に行うことである。学習内容によって個別学習、集団（グループ）学習が考えられ、カリキュラムの基本構成としては 4 段階に分けて構築する。(⇒図 3 参照) 特記したいのは、調べ学習を中心とした情報教育と発表の重要性である。これからの時代、子ども達にとって情報活用能力は必須の技能といえる。学習内容の中に児童が調べ学習を通して、情報を収集、選択、活用する情報教育を取り入れたカリキュラム構成とし、発表や共有の時間を設ける。また、小学校 5・6 学年に設定した金銭教育の内容はこれからの社会を見据えた教育であるといえる。金本位制や量子金融システムを学ぶことで、子ども達に新たなマネーリテラシーを獲得させることにつながると考えられる。子ども達の発達段階に合わせて、小学校教育全体で「金銭教育」に取り組むことができるように各教科におけるカリキュラム案を提案する。(⇒表 3 参照)



図 3 カリキュラムの基本構成一案

学年	金銭教育の内容	教科	情報教育
1・2 年生	お店屋さんになってみようー「お金」とは何か	生活科	情報収集能力
	数字ブロックから硬貨を模した教具へ置き換える	算数科	
	世界の「お金」、日本の「お金」※多文化理解や体験学習の一環	ー	
	『おかあさんのけいやく』、『モンスターだっておかたづけする』	国語科（読書活動）	
【補足、具体的な学習内容】			
生活科の授業においては、遊びを通してお金と物の交換、取引、お金とは何かを学ぶ授業を実践する。子ども達に木の葉や枝、小石や木の実などを用いて自由に品物を作り、また折り紙などでお金を作らせて、グループワークの一環としてお店屋さんごっこをする。算数科では一年生で数字ブロックを使い終えたのち、2年生では硬貨を模した教具を用意し、計算に用いる。数とお金の重みを結びつけ、子ども達にお金の感覚をつかませる授業を実践する。			
3・4 年生	貨幣の歴史	社会科	情報選択能力
	貨幣の流れ	総合的な学習の時間	
	金融資本主義（中央銀行、通貨発行権）	総合的な学習の時間	
【補足、具体的学習内容例】			

<p>早い段階から、社会科を通じて貨幣の「歴史」に目を向け、私たちの身の回りに当たり前にあるものに焦点を当てるのが重要である。総合的な学習の時間はタイムリーな金銭教育を実践的に学ばせることができる時間でもある。そのため学習内容を金融システムの変わり目などに対応しながら柔軟に様々なテーマを扱える科目である。</p>			
5・6 年生	「金本位制」と「不換紙幣」	総合的な学習の時間	情報活用能力
	電子決済、デジタル通貨の管理と使用	家庭科	
	量子金融システム、「NESARA/GESARA」について	社会科（公民）	
	キャッシュレス社会への移行	社会科（公民）	
<p>【補足、具体的学習内容例】</p> <p>段階的に「お金」について学んできた子ども達に次へのステップアップとして「お金」ということに着目し、その変遷や歴史的事項について子ども達に調べ学習（アクティブラーニング）をさせ、「新聞」などの形にまとめさせる。分析した結果を班ごとに討論し、お金の成り立ちやその使い方を考える。社会科の公民分野では、お金と社会がどのようにかかわっているのかを子ども達に学ばせることが望まれる。経済を扱う時間に、社会の流れとお金の流れは連動していることを子ども達に気づかせるように、資料や具体例を準備する。経済を回すことはお金を回すことになるという簡略な図式を用意し、子ども達と考える授業を実践する。家庭科という科目では、今までの金銭教育のまとめをし、より発展的な、またより実践的な学びを子ども達と実践するように授業を組み上げる。</p>			

表 3 金銭教育カリキュラム案

4. おわりに

今、世界情勢は大きく変化している。税金のシステムが変わり、金本位制に少しずつシフトチェンジし、今までとは「お金」というものの考えは大きく変わりつつある。近い未来において「量子金融システム」が確立する日も近いかもしれない。またアメリカではバイデン政権のもと学生ローンが免除される⁽¹⁴⁾など、若い世代を取り巻く金銭問題も日を追うごとに激しく変化し、私たちはどうなるのか、どうすべきかを考えなければならない。

今回の提言は子ども達の「お金」に対する既成概念をどう変えていくか、ということを中心に大きなテーマとして考えてきた。そのためには教科書によらない教材開発や、授業のカリキュラムそのものを変えなければならない。しかし、今回の提言がねらうところはそれだけではない。大人は電子マネーなどの新しい「お金」の使い方を知っていても、リテラシーの面は学んでいない。学校で新しい金銭教育を学んだ子ども達が家に帰り、保護者にその話をする。話を聞いた大人は子どもから新しく、正しいお金の知識を獲得し、生活に生かすようになる、という世代を超えて共に学び合うことをもねらっている。

提言の中で示したことは未来を創る子ども達に極めて重要な取り組みである。カナダでは、新紙幣が発行されることに伴い紙幣に磁気を帯びさせ、お金の流れを可視化することに成功した。お金の様式やあり方など、様々なものが出現し、固定概念に縛られてはたちまち取り残されてしまう。柔軟に社会の動きに対応していくためには、子ども達の主体性や自分事として「考える」ことが重要である。子どもたちに確かなマネーリテラシーを育てるためにも、教師は学び続ける必要がある。世界規模で変化が起きていることを理解し、地球は変わっていかねばならないということを念頭に置いておかなければならない。

〈引用・参考文献〉

- (1) 経済産業省「中間整理を踏まえ、令和 3 年度検討会で議論いただきたい点」2020 年度第 1 回キャッシュレス決済の中小店舗への更なる普及促進に向けた環境整備検討会 資料 4 (2021 年 8 月 27 日)
- (2) 朝日新聞「「1 人 1 台」これからの学びは G I G A スクール構想」(2021 年 8 月 1 日)
- (3) 文部科学省 平成 29 年度告示 小学校学習指導要領解説 家庭編
- (4) 朝日新聞朝刊(神戸)、19 ページ(2020 年 4 月 21 日)
- (5) 日本経済新聞夕刊、1 ページ(2018 年 10 月 6 日)
- (6) 日経 MJ (流通新聞)、2 ページ(2016 年 8 月 15 日)
- (7) 日本経済新聞朝刊 23 ページ(2021 年 3 月 27 日)
- (8) 朝日新聞朝刊、35 ページ(2019 年 5 月 18 日)
- (9) 加賀恵子「プリペイド電子マネーに対する意識と ICT 利用の実態—地方と都市部の中学生の比較—」、『弘前大学教育学部紀要』第 125 号、(2021 年 3 月)
- (10) 国民生活センター 「オンラインゲームに関する相談件数」(2021 年 12 月 13 日)
- (11) 文部科学省 平成 29 年告示 中学校学習指導要領解説 技術・家庭編
- (12) 前掲 (3)
- (13) 前掲 (3)
- (14) 日経速報ニュース「米学生ローン、1 人 130 万円超の返済免除 バイデン氏発表」(2022 年 08 月 25 日)

審査委員長のコメント

キャッシュレス社会における小学生の環境において、まさに今教育が開始されたこの時期に、マネーリテラシー教育の重要性に着目した視点が素晴らしい。電子マネー利用時に付与されるポイントの還元に関し考え方を整理し、具体的なカリキュラムを作成、これからの金銭教育に活かしていく高い意欲を感じた。