

備える者たちに幸あれ

ソナソナ



教員用手引書

教材の紹介

ソナソナとは

本教材は、高校生にリスクに備えることの大切さと、リスクに備えるための手段である社会保険や民間保険(生命保険・損害保険)について、楽しみながら学んでもらうことを目的に作成したカードゲーム教材です。

対象	高校生
単元	家庭科「生活設計」、公民科「社会保障制度」など
参加人数	1つのカードゲームセットで2～7名
所要時間	ルール説明・ゲームの準備 5分～10分 ゲーム実施 約40分(ロングVer.)または約25分(ショート Ver.)
振り返り	5分～10分

内容物と説明

内容物	説明
 カードゲーム教材一式	各種カード
	プレイマット(A2判)
	マニュアル
	ワークシート
 CD-R	教員用導入説明スライド
	ゲーム説明動画(約1分)
	ワークシートデータ

授業展開例

2～3ページでは、本教材を監修いただいた東京都立豊多摩高等学校の井波祐二先生および東京都立竹早高等学校の三野直子先生作成の授業実践事例を紹介します。

■ 学習のねらい

- 社会保障制度の役割を確認し、民間保険との補完関係を理解しよう。
- リスクに備えることの大切さを確認し、その備え方について考えよう。

■ 評価基準

- 自助・共助・公助の考え方を踏まえた上で、民間保険の意義を理解している。【知識・技能】
- 人生におけるリスクを知り、そのリスクへの備えについて考察し、説明することができる。【思考・判断・表現】

授業展開例（ロングver.で授業を行った場合）

展開	時間	学習内容	指導上の留意点	資料スライド
導入	5分	○学習のねらいを確認する。 ○自助・共助・公助の考え方について確認し、社会保険と民間保険の位置づけを理解する。 ○民間保険の種類を理解する。	○ワークシートを配付する。 ○スライドを用いて解説する。 説明は簡潔に行い、保険の内容についてはゲームを通じて理解させるようにする。	・ワークシート ・スライド
展開	40分	2～7人のグループ(推奨は4～6人)を作り、ゲームの準備を行う。		
		○ゲームに必要なものがすべて配付されているか確認する。 ○ゲームの手順や内容を確認する。 ○イベントカードとボーナスカードを年代ごとに分け、プレイマットに置く。 ○ワークシート「ゲームをする前に考えてみよう」を記入し、始めに購入する安心カード(保険)を検討して決める。 ○ゲームを開始する。カードを引いたことで生まれた損失や収益をワークシートに随時記録しながら進行する。(プレイ時間の目安は30分) ○70代まで終わったら、最終結果をワークシートに記録する。	○各種カード、プレイマット、マニュアルをグループに配付する。 ○安心カードを検討する時間を3分程度に制限する。なお、借金してカードを購入することはできないことを伝える。 ○机間巡視しながら必要に応じて補助する。 ※カードを引く順番はグループで決めさせる。 ※20代のカードを引き、安心カードを追加購入するまでは、手順を確認しながら全体で進度を合わせ、30代からは各グループのペースで進めさせてもよい。	・ゲームに必要な用具一式(各種カード、プレイマット、マニュアル) ・ワークシート ・スライド
まとめ	5分	○ワークシートの裏面「ゲーム終了後に考えよう」を回答する。 ※時間があれば、ペアまたは全体で、個人で回答した内容を共有しあう。 ○ゲームで使用した用具一式をまとめて返却する。	○「ゲーム終了後に考えよう」の設問(5)について記述させる際は、ただ感想を書かせるのではなく、本時の目標を踏まえて記述させる。(民間保険の意義について分かったことや、リスクの備えについての考え方など)	・ワークシート

■ 指導上の工夫・ポイント

ゲーム開始前

ゲーム開始前に生徒から「最終的にどうなったら勝ちなのか」などと質問された場合は、勝ち負けを目的にしているゲームではないことを伝える。例えば、最終残金が最も多い者を勝者とするわけではない。あくまでこのゲームは、カードゲームを通じて、人生の中で起こりうるリスクと、そのリスクに対する備えについて考察することが目的であると伝える。

ゲーム中

イベントカードやボーナスカードを引く際、一人ずつ順番に引くのではなく、一斉に引いて記録していくようにすると、進行がスムーズになる。机間巡視では、間違った手順で進めていないかどうか確認する。また、借金をして安心カードを購入することはできないことや、死亡保険は一度使用したらカードを山札に戻さなければならない(再購入は可能)ことなどを改めて周知する。

ゲーム終了後

ゲームが終了したグループからワークシート裏面「ゲーム終了後に考えよう」に回答させる。時間に余裕があれば、グループ内で設問(1)～(5)に対する回答をお互いに発表しあう。

学習のねらい 評価基準

- 日常生活において様々なリスクが存在することを理解しよう。【知識・技能】
- リスクに備えることの大切さを理解した上で、備え方について考えよう。【思考・判断・表現】

授業展開例（ロングver.で授業を行った場合） ※学習の前提として、社会保障制度に関する学習を終えている状況での授業とする

展開	時間	学習内容	指導上の留意点	資料スライド
導入	10分	【事前準備】 ○グループごとのテーブルを用意し、ゲームで使う用具を用意しておく。 (1グループは6～7名) ○学習のねらいをスライドで説明し、ゲーム前の予備知識について、解説する。	○グループを指定し、着席させる。 ○この段階では、ゲームの用具に触れない。	・スライド
展開	25分	○どうやってリスクに備えるのかを知る。 ○中学校社会科や高校公民科(公共)で学ぶ「自助・共助・公助」の復習を兼ねて、身の回りのリスクを知り、リスクに備えるための社会保険と民間保険の位置づけを知る。 ○特に高校生が知っておくべき保険は何かを知る。 ○マニュアルを2名に1枚ずつ配付し、3分間黙読する。 ○カード(イベントカード・安心カード・ボーナスカード)の説明をし、どのようにカードを引き、ゲームを進めていくかを理解する。 ○ゲーム開始(その都度、ワークシートに記入しながら、70代まで進めていく。)	○リスクに備える仕組み自体ではなく、どのように社会保障制度や民間保険などとヒトが関わるのかを知り、考えさせる。 ○身近な民間保険にはどんな保険があり、どんな事故が起こっているかを知らせる。 ○黙読後、スライドでゲームの用具や流れの再確認をして、生徒が混乱しないように注意する。 ○ワークシートを配付し、記入方法を説明して、全員に「安心カード」の購入の有無を記入させる。 ○班ごとに自由に進める方法もあれば、その都度、指示を出し同じペースで時間を見ながら進める方法もある。	・ゲームに必要な用具一式(各種カード、プレイマット、マニュアル) ・ワークシート ・スライド
まとめ	15分	○終了後はワークシート裏面をまとめる。	○ゲームを自分の人生にどう反映させることが出来るかの気づきを大事にさせる。	・ワークシート

保険の補足説明

ゲーム内で登場する民間保険は、実際に販売されている保険商品の内容とは異なる場合がありますので、主な相違点を補足説明します。

保険の種類	補足説明
火災保険	地震保険とセットでなく、単体でも加入することができます。
地震保険	火災保険とセットで加入します。単独での契約はできません。
自転車賠償責任保険	「個人賠償責任保険」などの名称で販売されています。また、自転車事故による損害賠償責任を補償する「個人賠償責任保険」と自分自身のケガを補償する「傷害保険」の補償内容がセットになっている保険もあります。
自賠責保険	自動車保険にセットされている保険ではありません。交通事故による被害者を保護するための保険です。すべての自動車とバイク(原動機付自転車を含む)は、自動車損害賠償保障法に基づき、自賠責保険(自賠責共済)に入っていないければ公道を運転することはできません。なお、電動キックボードを運転する際も、自賠責保険に加入する義務があります。
個人年金保険	一般的には65歳から70歳程度まで契約することができます。また、年金受取開始日前に死亡した場合は、それまでに払い込んだ保険料に応じて死亡給付金を受け取ることができます。

ゲーム内で登場する社会保険は全員加入としていますが、実際の社会保険は働き方や年齢などによって加入する保険が異なりますので、社会保険の概要を補足説明します。

保険の種類	補足説明
社会保険	社会保険料を納付していないと保障を受けることはできません。 なお、社会保険の種類と概要は以下のとおりです。 ・ 公的医療保険: 病気やケガをしたときに一定の自己負担で医療を受けることができる保険。 ・ 公的介護保険: 40歳以上の人が入会して、介護が必要になったときに所定の介護サービスを受けられる保険。 ・ 年金保険: 老後・障がい状態時・遺族の生活費などを保障する保険。国民年金や厚生年金などがある。 ・ 雇用保険: 労働者が失業した場合や職業に関する教育訓練を受けた場合に、給付を受け取れる保険。 ・ 労働者災害補償保険(労災保険): 労働者が仕事や通勤中に病気やケガなどを負った場合に、給付を受けられる保険。

【監 修】

東京都立豊多摩高等学校／井波 祐二 先生
東京都立竹早高等学校／三野 直子 先生
東京都立田園調布高等学校／宮崎 三喜男 先生
※五十音順、ご所属は作成当時(2024年度)の学校となります。

【共同制作】

公益財団法人 生命保険文化センター
一般社団法人 日本損害保険協会