

第14回金融教育に関する小論文・実践報告コンクール

**優秀賞**

**実践報告部門**

**経験学習モデルによる  
株式投資と経営の授業**

～金融教育における主体的な学習活動の実践～

東京都・本郷中学校・高等学校 教諭 **横山 省一**

**知るぽると**

[www.shiruporuto.jp](http://www.shiruporuto.jp)

© 金融広報中央委員会 2017

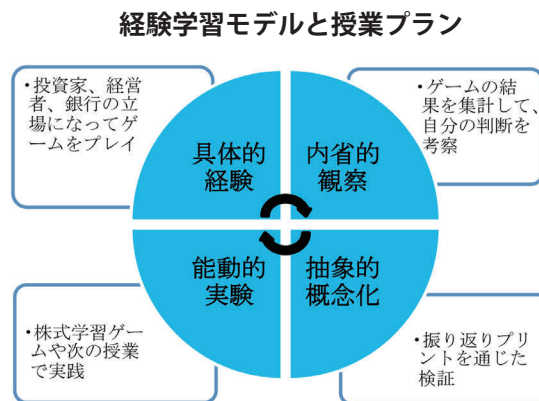
## 1. はじめに

バブル経済の崩壊とともに大きく変化した雇用環境やグローバル化の急速な進展によって、企業は組織的・戦略的な人材育成が求められるようになった。このような中で、特に21世紀に入って企業で参考にされてきたのが、「経験学習理論」である。この理論は古くはプラグマティズムの思想家ジョン・デューイまで遡ることができるが、近年の企業経営で参考にされているのは、デイビッド・コルブの提唱した「経験学習モデル (experiential learning model)」であろう。

筆者はコルブの「経験学習モデル」に基づく学習プロセスを実現するために、ゲームとロールプレイングを取り入れた授業を開発してきた。この取り組みによって、主体的な学習活動と、株式投資や企業経営についての深い学びを実現することができた。本稿でその取り組みを紹介していきたい。

## 2. 授業の構想

コルブが提唱した経験学習モデルは、「具体的経験→内省的観察→抽象的概念化→能動的実験」という4つのサイクルを通じて学習が実現する、というものである。筆者は投資と経営の授業を準備するにあたり、下の図のように経験学習モデルとの対応を計画した。



「経験学習モデル」のポイントの1つが、具体的経験を必要とすることである。具体的経験のない内省や概念化は実効性を持たないと考えられているのであるが、学校教育において経験学習モデルを取り入れようとするときには、この具体的経験のフェイズにおいて学校特有の問題が生じる。その問題とは、教室が社会と断絶した空間であるために、具体的経験を實現する手段が大幅に制限されてしまう、というものである。まだ社会に出ていない中学生や高校生に、どのようにして具体的経験をさせればよいだろうか。

この問いに答えるために筆者は、授業にロールプレイングを取り入れることにした。投資家・銀行・経営者の役割を生徒に演じさせ、それぞれの立場で資金を増やすゲームを実施したのである。ロールプレイングを取り入れることによって、具体的経験が可能となる。教室・授業という限られた空間・時間の中で、実体験をさせる手段としてロールプレイングは非常に有効であり、学校教育現場では一般的な手法となっている。

次の内省的観察と抽象的概念化という2つのフェイズでは、ゲームの結果の集計や振り返りプリントの記入を通じて実行する。ゲームの結果を集計して結果を分析することで、他者の選択・判断を学び、自分の決断を相対化することになる。また、振り返りプリントを記入しながら、理論的・合理的な決断について理解を深めていく。

4つ目の能動的実験では、ここまでのフェイズで学習したことを新しい状況下で実践していくことが求められる。このフェイズについては、株式学習ゲームなどの他の授業を通じて、生徒にアクションさせていくことになる。

## 3. 授業の実践例

それでは以下で、経験学習モデルに基づいて実施した投資と経営の授業（指導計画書は資料1）を紹介する。

この授業は、本郷中学校の3年生社会・公民的分野の授業で2016年度に実践したもので、「生産と労働」（4時間）「価格の働きと金融」（5時間）の2つの単元の総まとめとして、最後の9時間目を実施した。生徒数は38名で、全員男子である。

授業の設計にあたっては、『金融教育プログラム』の「年齢層別目標」<sup>1)</sup>を参考にして、①企業の資金調達方法について、②ハイリスク・ハイリターンおよびローリスク・ローリターンであること、③情報を適切に理解したうえで意思決定を行うことの重要性、の3つを理解させることをねらいとした。

#### 4. 授業内容

以下では、実際の授業の流れを説明する。資料と照らし合わせながら読んでいただければ理解しやすいだろう。

##### (1) 授業のねらいの説明と班分け (資料2の1・2)

上記3つの授業のねらいを明確に説明する。そうすることで「何を学ぶのか」がはっきりするので、生徒が授業を理解しやすくなる。そして1グループ6人から7人に班分けをし、株主・銀行・経営者に役割分担を行うことを伝える。

##### (2) ルールを学ぶ (資料2の3・4)

本格的にゲームに入る前に、ルールの説明を行う。詳細は資料2の3・4にあるが、簡単に言えば、

- ① 経営者はA～E、5種類のプロジェクト（クジ引き）のうちどれか1つを実施するために、8万円以上の資金を株主や銀行から調達しなければならない。
- ② 資金は銀行が8万円、株主は1人3万円持っている。
- ③ 銀行は金利10%で融資を行い、プロジェクト終了後に返済を受ける。最終的な資金の多さで勝敗を決める。
- ④ 経営者はプロジェクトのリターンから銀行への返済を除いた残りから、20%の報酬を受け取る。報酬の多さで勝敗を決める。
- ⑤ 株主は利益から配当を受け取り、その配当額と残金の合計で勝敗を決める。

##### (3) クジの種類について (資料2の5)

このゲームが最も盛り上がるのは、経営者がクジを引く場面である。経営者は調達資金を「クジを引く」というプロジェクトに投資するが、そのクジは5種類あって、それぞれリターンの期待値が異なるところがポイントである。この期待値の違いに気がつかなかった生徒もいれば、気がついてそれをふまえて行動した生徒、なんとなく気がついただけの生徒もいて、様々であった。

##### (4) 具体例でルールを理解 (資料2の6)

ここまでの説明では生徒に伝わりにくいところもあるので、資料2の6にあるように具体例を設定して、基本的なゲームの流れを説明した。また、その例に基づいて計算方法を解説し、生徒にゲームのルールや勝敗の決め方を理解させることにした。

##### (5) ゲームの実施 (資料2の残りの部分)

ルールや勝敗の決め方などを理解させたら、いよいよゲームのスタートである。「さあ班分けから始めよう！」という筆者の合図から、生徒が一斉に動き出した。

班分けが決まったら株主・銀行は投資額を経営者と相談する(資料3の写真1・2)。自由に話し合いをさせているが、内容をそばで聞いてみると「Cを引くなら2万円投資するよ」とか「俺はDを引いて絶対成功するから3万円くれよ」といった交渉が行われていた。経営者と投資家がそれぞれの立場でプロジェクトのリスクとリターンを見積もって交渉するというのは、現実のビジネスの現場でも見られることであり、実際の資金調達を経験できている様子が見られた。

経営者が調達した金額が決まったら、彼らを前に出させて調達額を聞き、それをホワイトボードに書いていった。そして経営者は選ぶクジを発表し、それをもとにクジを引かせた(資料3の写真3・4)。クジはトランプを利用し、スペードを引いたら成功、ダイヤを引いたら失敗とした。たとえばDは成功確率20%なので、スペードが2枚・ダイヤが8枚の合計10枚のトランプから1枚を引かせたのである。

プロジェクトの成否が決まれば自分の最終的な所持金分かるので、それを計算させた。その計算例を資料4に掲載している。次に経営者・株主・銀行それぞれの役割で集まって、1位(株主は3位まで)と最下位を調べさせた(資料3の写真5)。そして勝者には賞品としてお菓子を、最下位にはペナルティとして簡単なレポート課題を課した。最終的な結果は、資料3の写真7に掲載している。

なお授業のゲームであるのに、負けた生徒にペナルティを与えることについて疑問を持つ向きもあるかもしれないが、もしペナルティがなければ、一番高いリスクをとるインセンティブが生じてしまう。全てのプレイヤーがハイリスクを取ってしまうと、リスクとリターンの学習にならないし、ゲームとしても成立しなくなってしまうため、ペナルティを与えることはやむを得ないのである。教員には、過度に生徒の負担にならない適切なペナルティを選ぶことが求められる。

**(6) まとめ (資料5)**

授業の目的はゲームをすることではなく、前述したねらいを達成することである。したがってそれを確認し、生徒の学習到達度を確かめる必要がある。

そこで授業の最後に、資料5の「振り返りシート」を使って、各役割を体験して感じたことを生徒に書かせた(資料3の写真6)。限られた時間の中であったが、多くの生徒が学習したことを自分の言葉で論述してくれた。

まず1で、直接金融と間接金融の違いについて説明させ、学習内容が定着しているかを確認させた。多くの生徒はリスクとリターンの関係を正しく捉えており、学習内容の定着が見られた。

2では期待値について説明をして計算をさせ、3で自分たちの選択と理論を比べてどう感じるかを書かせた。計算は、授業の残り時間が少なかつたために終わらなかつた生徒も多かつたが、終わったものに関しては正しい答えを導き出させていた。また理論から導き出される合理的な選択と、実際の選択が異なることに気がついた生徒も見られた。

3ではゲームにおける自分の選択を振り返らせた。「全額融資はリスクが高すぎると思った」や「経営者に惑わされずにもっと自分の意思で投資すればよかった」などの意見が見られた。

最後の4ではこの授業全体の感想を書かせたが、「ゲームのように投資を学べて楽しかった」「確率を考えるのがおもしろかった」「実際にやってみて仕組みがよく分かった」など経験したことで理解が深まったことが伝わってくる感想が多かつた。

## 5. まとめと今後の展望について

---

本稿で紹介した実践では、「経験学習モデル」に基づいて授業プランを設計し、ロールプレイングの手法を取り入れることで、生徒が自ら考えて行動する授業となった。また退屈せずに楽しい時間になったことが、授業での生徒の様子からもアンケートからも伝わってきた。講義形式の授業の必要性を否定するつもりはないが、生徒の主体的な活動を通じて学習内容を定着させる本実践のような授業には大きな教育効果があると感じている。

本実践では数学の学習内容である期待値による結果分析を取り入れている<sup>2)</sup>が、今後はこのような他教科とコラボレーションした授業をデザインしていきたいと考えている。教科の壁を超えた横断的な授業は、大きな学習効果が期待できると考えているからだ。まずは自らの研究を深めていって、さらに守備範囲の広い授業の実践をしていきたい。

注1) 金融広報中央委員会 「金融教育プログラム『学校における金融教育の年齢層別目標』（『年齢層別の金融教育内容』改訂版）」 2015年3月  
URL <https://www.shiruporuto.jp/public/document/container/program/mokuhyo/>

注2) 本来、期待値という概念は、中学生の数学の学習範囲ではない。そこで期待値の厳密な解説はせず、資料5の2にあるような簡単な説明を行った。それでも本文に書いたように、理論的に考えて選ばれるべきクジが実際には選ばれないこともある、ということに気がついた生徒もいた。

### <参考文献>

- ・中原淳「経験学習の理論的系譜と研究動向」 労働政策研究・研修機構『日本労働研究雑誌』2013年10月号 (No.639)  
URL <http://www.jil.go.jp/institute/zassi/backnumber/2013/10/pdf/004-014.pdf>
- ・和田良子「やってみる！経済学—教育用実験のススメvol.4 企業の資金調達を理解しよう！」 日本評論社『経済セミナー』2009年10・11月号、P91-100  
URL <https://www.nippy.co.jp/blogkeisemi/2009>

資料1 指導計画書

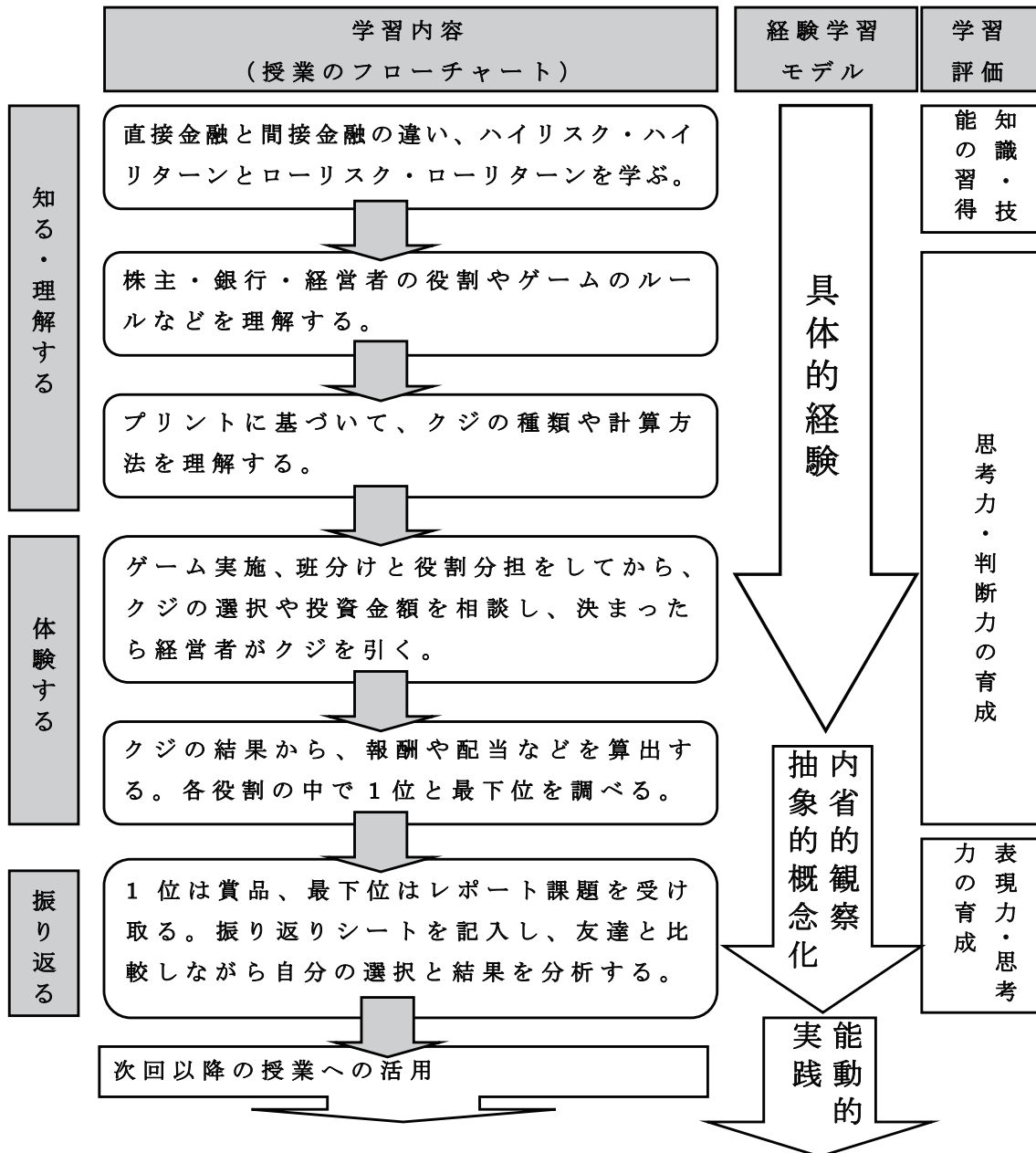
経験学習モデルによる株式投資と経営の授業

1. 授業内容について

株式投資と経営について生徒が学習するために、「具体的経験→内省的観察→抽象的概念化→能動的実験」の4つのフェイズを通じて学ぶ「経験学習モデル」に基づいた授業を行う。生徒が株主・銀行・経営者の役割を演じるロールプレイを行い、ゲームを通して投資や経営を体験し、リスクとリターンの関係や意思決定の難しさなどを生徒が学習することを実現する。

2. 授業の構造

授業の構造、ねらい、生徒の学習活動と学習段階をフローチャートで表すと以下の通りである。





## 3. 対象の授業や生徒

中学3年生の社会・公民的分野の授業で、「生産と労働」（4時間）「価格の働きと金融」（5時間）の2つの単元の総まとめとして、最後の9時間目を実施する。生徒数は38名である。

## 4. 指導過程

時間	学習内容	学習活動	留意点
(15分) 導入	○授業のねらい 【直接金融と間接金融、ハイリスクはハイリターンであること】	○プリントを通じて授業の目的とゲームのルールを理解する。 【講義】	○ねらいを明確に伝えることで、生徒が授業の方向性を理解できるようにする。
展開① (15分)	○協力して班作りから役割分担までを行うことで、協調性を身につける。 ○資金を集めることや投資の意思決定の難しさを理解する。 ○最終的な決断が経営者にゆだねられてしまうこと（所有と経営の分離、コーポレートガバナンスの必要性）。	○班分けと役割分担を行う。席を移動して班ごとに集まる。 ○経営者は株主・銀行と相談して、8万円以上の資金を集める。 ○資金が集まった班から順に、教室の前に出てクジを引く。 【体験的学習活動】	○経営者がどのクジを引くか明らかにすると株主や銀行は判断しやすくなるので資金が集まりやすい、と伝える。 ○ホワイトボードに経営者の名前と株主・銀行からの投資金額を書く。 ○相談の時に提案していたものとは違うクジを引いてもよい。
展開② (10分)	○株主より銀行が先にキャッシュフローからの返済を受けること（直接金融と間接金融の違い）。 ○株主は利益から配当金を受け取ることができること。 ○ハイリスク・ハイリターン、ローリスク・ローリターン。	○結果をもとに自分の所持金を計算する。 ○自分の順位を確認して、代表者が発表する。 ○すべての班が終わったら、各役割で集まったら1位と最下位を調べ、1位は賞品をもらう。最下位はレポート課題を受け取る。 【体験的学習活動】	○計算を間違えないように、友達と確認しながら進めるとよいとアドバイスする。 ○1位と最下位は前に出てくるように伝える。 ○順位が上位の生徒に賞品をプレゼントする。また最下位だった生徒に課題プリントを渡す。
(10分) まとめ	○授業を振り返る。	○振り返りシートを記入し、知識の確認と、自分の意思決定を理論や他者と比較をする。 【分析と表現活動】	○期待値の説明については残り時間を考慮して、簡潔に行う。

## 資料2 授業で使用したプリント

### 投資と経営ゲーム

#### 1. 基本を学ぼう

(1) ビジネスには資金の調達が不可欠

直接金融……株主に株を購入してもらうことで資金を調達

間接金融……銀行から融資を受けることで資金を調達

(2) 銀行貸出も株式購入も投資

銀行には優先的に返済する

どちらもハイリスク・ハイリターン、ローリスク・ローリターンが原則

このゲームでは、①直接金融と間接金融の違い②ハイリスク・ハイリターンの2つについて学びます！

#### 2. 6人もしくは7人1組のグループを作り、役割を決めよう!!

経営者1名、株主3名、銀行2名(3名)

#### 3. ルールを学ぼう

(1) 経営者は8万円以上の資金が必要なプロジェクト(クジ引き)を実施する。

(2) 経営者は5種類のクジのうちどれを引くか相談しながら、まず株主から資金を集め、次に銀行から資金を集める。

(3) 教室の前に出て、経営者がクジを引く。

(4) 報酬、利益などを計算する。まず銀行への返済額を計算し、次に経営者への報酬を計算する。最後に各株主が受け取る額を計算する。

(5) 経営者・銀行でそれぞれ1位、株主で3位以上だった人には豪華賞品!

(銀行は1組ごとの勝負、株主・経営者は1人ずつの勝負)

(6) 各役割の中で最終的な資金を競う。最下位の場合、レポート提出。

#### 4. 役割ごとの利潤

**経営者(1名)** ……【氏名】 \_\_\_\_\_

☆報酬 = (リターン - 銀行に返済した分) × 20%

**銀行(2・3名)** ……【氏名】 \_\_\_\_\_

☆全員で1つの銀行とし、資金は8万円

☆金利10%で貸し出し、優先的に返済を受ける

☆最終的な所持金 = 融資額 × 1.1 + 融資しなかった金額

**株主(3名)** ……【氏名】 \_\_\_\_\_

☆投資前の資金は1人3万円

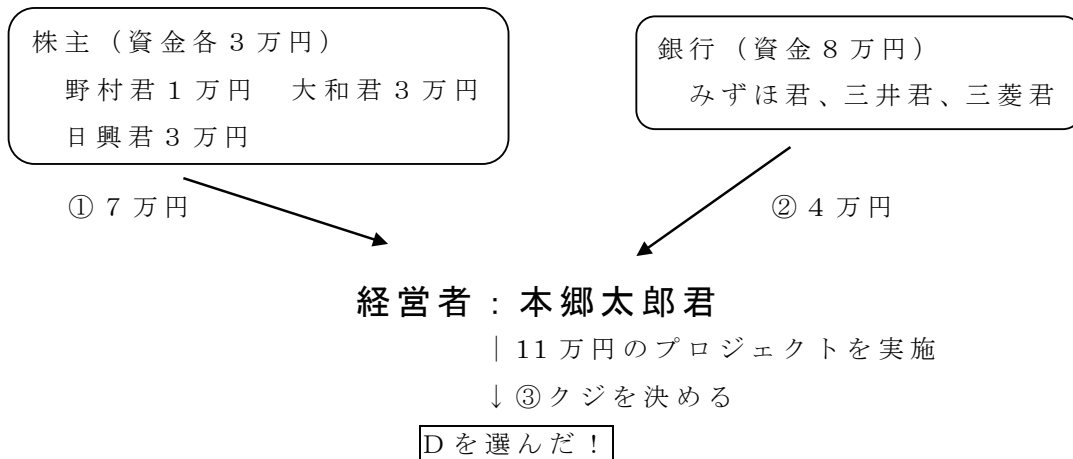
☆配当総額 = リターン - 銀行への返済 - 経営者への報酬

☆1人当たりの配当は、投資金額に基づいて配分

5. クジの種類とリターンの違い

- A 成功確率：80% 成功時：2倍 失敗時：1.4倍
- B 成功確率：60% 成功時：2.7倍 失敗時：1.2倍
- C 成功確率：50% 成功時：3倍 失敗時：1.1倍
- D 成功確率：20% 成功時：9倍 失敗時：0.5倍
- E 成功確率：10% 成功時：40倍 失敗時：0.2倍

6. 具体例でルールを理解しよう



各プレイヤーの資金を計算してみよう!!

成功した場合：11万円×9=99万円

⇒ 最初に銀行に返済……4万円×1.1=4.4万円  
したがって銀行の資金は 8.4万円

⇒ 次に経営者への報酬……(99万円-4.4万円)×20%=18.92万円

⇒ 最後に株主への配当を計算しよう

株主への配当総額……99万円-4.4万円-18.92万円=75.68万円

(野村君は1万円、大和君は3万円、日興君は3万円の投資だったので、)

野村君への配当……75.68万円×1/7≒10.81万円

野村君の所持金は10.81万円+2万円(投資しなかった分)=12.81万円

大和君への配当……75.68万円×3/7≒32.43万円

日興君への配当……75.68万円×3/7≒32.43万円

※野村君が最下位なので、レポート提出!!



**失敗した場合：11万円×0.5=5.5万円**

⇒ 最初に銀行に返済……4万円×1.1=4.4万円

したがって銀行の資金は 8.4万円

※場合によってはマイナスになることもある＝銀行にとって不良債権

(銀行には最優先で返済しなければならない。だからこの場合、経営者の報酬と株主の配当は無くなってしまう。)

※投資金額を増やす＝リターンが多くなるかも＝1位になる可能性が高くなる

⇒ 次に経営者への報酬……(5.5万円－4.4万円)×20%=0.22万円

⇒ 最後に株主への配当を計算しよう

株主への配当総額……5.5万円－4.4万円－0.22万円=0.88万円

だから、野村君への配当≒0.13万円          大和君への配当≒0.38万円

日興君への配当≒0.38万円

※野村君は残金が2万円あるので、最終的には 2.13万円となる。したがって大和君と日興君が最下位となり、レポート提出!!

**それでは、班分け・役割分担・交渉を始めよう!!**

私の役割は \_\_\_\_\_ です。

株主の総投資額は \_\_\_\_\_ 万円で、銀行の融資金額は \_\_\_\_\_ 万円でした。したがって、わたしたちのプロジェクトの資金は \_\_\_\_\_ 万円となりました。

■■■■ ここまで決めたら、いよいよ経営者がくじを引くよ!!          ■■■■

### 自分の結果を記入しよう!

経営者はプロジェクト \_\_\_\_\_ のくじを引き、【 成功 or 失敗 】しました。

したがって、リターンは投資金額 \_\_\_\_\_ 万円× \_\_\_\_\_ なので、 \_\_\_\_\_ 万円となります。リターンのうち銀行への返済は、融資額 \_\_\_\_\_ 万円×1.1= \_\_\_\_\_ 万円です。ただし上限はリターンまでなので、リターンが返済額より少ない場合は、リターンが銀行の最終的な資金となります。

経営者の報酬は

(【リターン】 \_\_\_\_\_ 万円－【銀行の取り分】 \_\_\_\_\_ 万円)×20%

なので、 \_\_\_\_\_ 万円となります。

株主の配当総額は

【リターン】	【銀行の取り分】	【経営者の報酬】
_____万円	－ _____万円	－ _____万円

なので、 \_\_\_\_\_ 万円となります。投資金額に応じて株主に配当を分配すると、

\_\_\_\_\_君は \_\_\_\_\_ 万円、 \_\_\_\_\_君は \_\_\_\_\_ 万円、 \_\_\_\_\_君は \_\_\_\_\_ 万円となります。

私の役割は \_\_\_\_\_ なので、最終的な資金は \_\_\_\_\_ 万円となりました。

※注 銀行・株主の場合は、投資しなかった額を加えること!

中学3年 ( ) 組 ( ) 番名前 \_\_\_\_\_

### 資料3 授業における生徒の様子

写真1 班分けと役割分担



写真2 班で投資額を相談

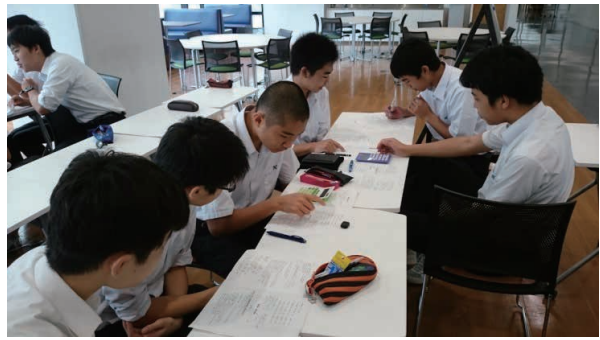


写真3 クジ引きの様子①



写真4 クジ引きの様子②



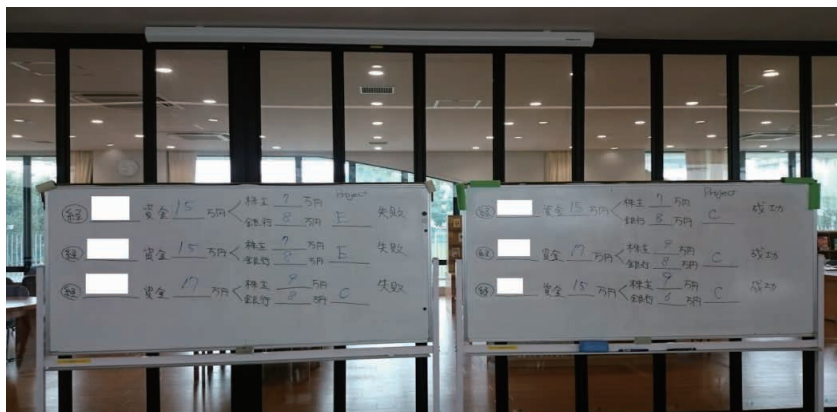
写真5 ゲームの結果を計算



写真6 振り返りシートの記入



写真7 生徒の選択とクジの結果



資料4 生徒の計算例

生徒の計算例①

私の役割は 経営者 です。  
 株主の総投資額は 9 万円で、銀行の融資金額は 8 万円でした。したがって、わたしたちのプロジェクトの資金は 17 万円となりました。

■ ■ ■ ■ ここまで決めたら、いよいよ経営者がくじを引くよ！！ ■ ■ ■ ■

自分の結果を記入しよう！

経営者はプロジェクト C のくじを引き、【成功 or 失敗】しました。  
 したがって、リターンは投資金額 17 万円 × 3 なので、51 万円となります。リターンのうち銀行への返済は、融資金額 8 万円 × 1.1 = 8.8 万円です。ただし上限はリターンまでなので、リターンが返済額より少ない場合は、リターンが銀行の最終的な資金となります。

経営者の報酬は  
 (【リターン】 51 万円 - 【銀行の取り分】 8.8 万円) × 20%  
 なので、8.94 万円となります。

株主の配当総額は

【リターン】	【銀行の取り分】	【経営者の報酬】
<u>51</u> 万円	- <u>8.8</u> 万円	- <u>8.94</u> 万円

なので、11.25 万円となります。投資金額に応じて株主に配当を分配すると、  
君 は 11.25 万円、君 は 11.25 万円、君 は 11.25 万円となります。

私の役割は 経営者 なので、最終的な資金は 8.94 万円となりました。

※注 銀行・株主の場合は、投資しなかった額を加えること！

生徒の計算例②

私の役割は 銀行 です。  
 株主の総投資額は 7 万円で、銀行の融資金額は 8 万円でした。したがって、わたしたちのプロジェクトの資金は 15 万円となりました。

■ ■ ■ ■ ここまで決めたら、いよいよ経営者がくじを引くよ！！ ■ ■ ■ ■

自分の結果を記入しよう！

経営者はプロジェクト C のくじを引き、【成功 or 失敗】しました。  
 したがって、リターンは投資金額 15 万円 × 3 なので、45 万円となります。リターンのうち銀行への返済は、融資金額 8 万円 × 1.1 = 8.8 万円です。ただし上限はリターンまでなので、リターンが返済額より少ない場合は、リターンが銀行の最終的な資金となります。

経営者の報酬は  
 (【リターン】 45 万円 - 【銀行の取り分】 8.8 万円) × 20%  
 なので、7.24 万円となります。

株主の配当総額は

【リターン】	【銀行の取り分】	【経営者の報酬】
<u>45</u> 万円	- <u>8.8</u> 万円	- <u>7.24</u> 万円

なので、28.96 万円となります。投資金額に応じて株主に配当を分配すると、  
君 は 8.27 万円、君 は 12.42 万円、君 は 8.27 万円となります。

私の役割は 銀行 なので、最終的な資金は 8.8 万円となりました。

※注 銀行・株主の場合は、投資しなかった額を加えること！



資料5 振り返しシート

振り返しシート

1. 直接金融と間接金融の違いを、リスクやリターンに関連づけながら説明しましょう。

直接金融は株主に自分の株を購入するため、返済する必要がないが、  
間接金融は銀行に借りるため、銀行に必ず返さなければならぬ。

2. それぞれの「期待値」を計算してみよう！また、そこから分かることを考えてみよう！！

期待値 = 成功確率 × リターン + 失敗確率 × リターン

(例) Aの期待値  $0.8 \times 2 + 0.2 \times 1.4 = 1.88$

Bの期待値 2.1 Cの期待値 2.05 Dの期待値 2.2 Eの期待値 4.18

Eは期待値が高いため、成功したときの利益が高いが、リスクも高い。

3. 自分の役割は何でしたか。またその役割で最終的な金額をより増やすにはどうすればよかったと思いますか。

役員・株主

経営者がEを選んだので、3万円全部を投資するのではなく、1万円や2万円を投資するなども慎重に投資すればよかった。

4. 授業の感想を自由に述べてください。

株主がどういった気持ちで投資しているのか、また投資とはどういうものなのか理解できた。

中学3年 (      ) 組 (      ) 番 名前

### 振り返りシート

1. 直接金融と間接金融の違いを、リスクやリターンに関連づけながら説明しましょう。

間接金融は返済の義務があるため、失敗した場合に返済される可能性がある。

一方、直接金融は投資の失敗の場合に返済されない。

2. それぞれの「期待値」を計算してみよう！また、そこから分かることを考えてみよう！！

$$\text{期待値} = \text{成功確率} \times \text{リターン} + \text{失敗確率} \times \text{リターン}$$

(例) Aの期待値  $0.8 \times 2 + 0.2 \times 1.4 = 1.88$

Bの期待値 2.1 Cの期待値 2.05 Dの期待値 2.2 Eの期待値 4.18

Eは最も成功確率の割合が大きいので期待値が大きい。

失敗確率の割合が大きいので  $B > C > D > E$ 。

成功時の割合が大きいので  $B < C < D < E$ 。

3. 自分の役割は何でしたか。またその役割で最終的な金額をより増やすにはどうすればよかったですか。

自分の役割は株主であり、株主を増やすには、失敗時も金額が増えるA、B、Cと選んだ。安全な方。

4. 授業の感想を自由に述べてください。

夢の国という現実の国を自由に生きることを思う。

中学3年 ( ) 組 ( ) 番 名前

## 振り返りシート

1. 直接金融と間接金融の違いを、リスクやリターンに関連づけながら説明しましょう。

直接金融は企業が失敗するたぬマイナスとなる。  
 間接金融は企業が失敗してもお金かマイナス  
 になることはない。

2. それぞれの「期待値」を計算してみよう！また、そこから分かることを考えてみよう！！

期待値 = 成功確率 × リターン + 失敗確率 × リターン

(例) Aの期待値  $0.8 \times 2 + 0.2 \times 1.4 = 1.88$

Bの期待値 2.1 Cの期待値 2.05 Dの期待値 2.2 Eの期待値 4.18

3. 自分の役割は何でしたか。またその役割で最終的な金額をより増やすにはどうすればよかったと思いますか。

経営者

。くじであてるべきだ、たと思います

。成功率の低いほうが良かったと思う

4. 授業の感想を自由に述べてください。

くじをはずしてショックです。

株の仕組みがわかりました。

中学3年 ( ) 組 ( ) 番 名前