「京都の未来を考えるワークショップ」最終発表会

資料５－２

会計リテラシーを高める中高生向けワークショップ

［あずさ監査法人］

2026年11月3日（火）　メンバー：Aチーム／上田、川勝、杉山、高瀬、由桐　Bチーム／小寺、塩見、西澤、馬越、諸留

01 チーム紹介

Aチーム

上田　悠理
川勝　美玖
杉山　元基
高瀬　佳歩
由桐　咲優

Bチーム

小寺　真碧
塩見　義久
西澤　芽生
馬越　真央斗
諸留　椿

02

活動のプロセス

7月から11月にかけての取り組みの歩み

1	2	3	4	5	6
知る・つながる	見つける	つくる	磨く	伝える	発表する
7/31	8/3	8/4	8/21	10/24	11/3
３企業合同ワークショップ	会計リテラシーについて学ぶ	提案を形に	他チームと共有	中間発表	本日はここ

03 あずさ監査法人からの講義で気づいたこと

- 監査法人や公認会計士の仕事など、社会の中で活動する企業への理解が深まった。
- 中学生、高校生のうちから会計の身近さについて、知ったり調べたりすることで、会計リテラシーを高めることが大切だと分かった。
- 社会に出る前に、お金の使い方を自分で考えて判断する力を身につける必要があると感じた。

※　この発表では、会計リテラシーを『お金の動きや財産の状況を記録し、その記録を読み取り、記録をもとに判断する力』と考えています。





04 テーマ

Aチーム

身近な施設の会計情報から
中高生の会計への
関心を高めるワークショップ

MEMBERS

上田、川勝、杉山、高瀬、由桐

Bチーム

推し活！
売り手買い手ゲーム

MEMBERS

小寺、塩見、西澤、馬越、諸留

05

Aチーム：私たちの提案

身近な施設の会計情報から
中高生の会計への関心を高める
ワークショップ

06 ①経緯（なぜこのプログラムを考えたか）

公営と民営の動物園や水族館で料金が違うので、なぜか
を比較しようとした
（入園料一般：大人　京都市動物園850円、神戸どうぶつ王国2,400円）

比較が難しい

発表に向けた準備の過程では、
民間の施設の公表されている会計情報は見つからなかった

情報が公開されている施設の中で中高生に身近な京都市動物園に絞った

情報から会計について考えるワークショップを企画した

07 ②ワークショップの内容（タイムテーブル）

ターゲット　　：中高生が対象
背景にある課題：動物園の経営状況が、あまり知られていないこと

到達目標：身近な動物園の経営状況から自治体の会計に関心を持つ
→他の公共施設の財務諸表を読みたくなる、知りたくなる

時間	内容	詳細
0～8分	① 導入 ＆ プチ講義	公共施設と税金の仕組み、民間施設との料金水準の違い、財務諸表の基礎を学ぶ
8～18分	② グループワーク１	京都市動物園の経営状況や印象について意見を出し合う
18～28分	③ 問いかけながら講義	経営状況のリアルと、動物園の運営費は利用者の増減に比例しない固定費で構成されていることを解説する
28～40分	④ グループワーク２	動物園の役割（動物福祉・希少種保存・環境教育・研究）と、収入と支出のバランスを改善する取り組みを考える。 その後、実際に京都市動物園が取り組んでいることを提示する
40～48分	⑤ 振り返り	身近な施設に対する見方の変化を共有する
48～50分	⑥ まとめ	総括とクロージング

07 ②ワークショップの内容

京都市動物園の支出で
一番大きなものは何だと思いますか？

07 ②ワークショップの内容

差額は市民からの税金を活用して賄っている。

令和7年度

支出（総額約7億円）

1位　職員人件費（約58%）
2位　光熱費、餌代、 改札委託、清掃代等（約38%）

＞

収入（総額約3億円）

入園料・寄付等

京都市動物園の運営について（令和7年度決算反映）より

07 ②ワークショップの内容

動物園の大切な役割を守りながら、収入・支出・税金の最善のバランスにするには？

※動物園の役割：動物福祉・希少種保存・環境教育・研究

みんなで議論する → 会計リテラシーを高めていく

08

Bチーム：私たちの提案

推し活！売り手買い手ゲーム

“会計”について初めて知る中高生に向けて、
“推し活”という場面を通してお金の使い方と売買の仕組みを感じてもらう。

09 経緯（なぜこのプログラムを考えたか）

中高生に会計について知ってもらいたいが、イメージが湧かない

・推し活というわかりやすいテーマで興味を引く
・会計とは身近にあるものだと感じてもらう



「推し活」が
身近でわかりやすい

推し活とは？？

自分が心から好きになった人物やキャラクター（＝推し）を応援し、日々の生活のエネルギーにする活動全般のこと

10 ワークショップの内容（タイムテーブル）

ターゲット　　：中高生が対象
背景にある課題：会計という言葉や、会計と身近な生活とのつながりを知る機会が少ないこと

到達目標：中高生が会計を身近に感じ、会計リテラシーを高める。
そして、お金の動きを記録し、よりよい使い方や売り方を考えられるようになる。

時間	内容	詳細
0～7分	**【体験前の講話】**	導入、会計用語に触れる
7～10分	ゲームのルール説明、役割決め	売り手と買い手の目標を理解する
10～16分	**【第一ゲーム】**	限られた情報で売買を体験する
16～22分	集計、ゲームの振り返り	判断と結果の関係を言葉にする
22～28分	**【第二ゲーム】**	役割を入れ替える、反省を生かす
28～34分	集計、ゲームの振り返り	2回の結果を比較する
34～50分	**【全体フィードバック】**、まとめ	会計用語と体験をつなげる、これからについて考える

振り返りの時間が大切!!

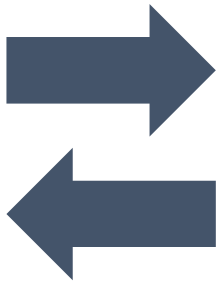
11 推し活！売り手買い手ゲーム

中高生にとって身近な「推し活」を題材に、
ゲームで遊びながら会計リテラシーを学ぶことができるプログラム

グッズを売って、
「儲け（利益）」が
一番多かった人が勝ち！

売り手





買い手



限られたお金で、
満足度（推し活pt）を
一番高めた人が勝ち！

11 推し活！売り手買い手ゲーム



売り手



買い手

1. やること

何のグッズを何個仕入れるか決め、買い手にアピールして売る

2. グッズの構成を考える。

売れ残りリスクに注意を払うことを忘れずに、仕入総額から利益が最大になるよう考える

1. 今月のお小遣い（推し活に使えるお金）

10,000円

2. お金の使い方

売り手が売っているメニューから自由にお買い物をする

11 推し活！売り手買い手ゲーム

仕入商品リスト

(例)

- 缶バッジ10個セット　原価2,500円
  満足度10→9つ、満足度50→1つ
- アクキー1個　原価1,000円
- ライブ　原価3,500円







11 推し活！売り手買い手ゲーム

3000円を下回った額で
満足度が減る設定❗



売り手



買い手

目標

「売れた金額」から、「売れたものを仕入れたときにかかったお金（原価）」「売れ残り（在庫ロス）」を引いた、【最後に手元に残るお金（利益）】を最大化する！

目標

手元に「貯金 3,000円」（生活防衛費）を必ず残し
満足度を最大化する！

（例）

残りが3000円を下回る	△20pt
2000円を下回る	△40pt
1,000円を下回る	△60pt

12

期待される効果

この提案が実現すると、どう変わるか

- 会計情報を知ることで自分たちが住んでいる地域について、より知ることができる
- 会計をイメージしやすくなることで、推し活以外の場面でも役立つ
- 会計を他人事としてではなく、自分事として考えることができる
- 会計を身近に感じてもらえる
- 数字を根拠に、お金の使い方や運営の工夫を考えられる

13 まとめ・今後に向けて

学んだこと

- 会計、公認会計士とは何か
- 会計の身近さ
- 会計リテラシーの重要性



会計リテラシーを高める
中高生向けワークショップ

- 会計を自分事として捉える
- 暮らしをより良いものにする

今後に向けて

- **企画したワークショップを実際に行う**

  ▶ 企業と協力して、将来に向けて大切なことを学ぶ場をつくる

- **今回のプログラムで得た学びを生活に役立てる**

  ▶ 会計リテラシーを持って生活し、学んだことを共有する

ご清聴ありがとうございました

あずさ監査法人チーム

ご質問・ご感想をお待ちしています