

学習のねらい

- ・融資(貸出)における「信用」とは何か、資金を借りる企業と貸す銀行の立場に立って考える。
- ・融資(貸出)において「信用」がなぜ大切かについて知り、金融のしくみや銀行の役割(間接金融)について理解を深める。

ロールプレイングを通じて思考力・判断力・表現力(4つの視点で融資の可否について考える力)を育成する。

授業の概要(50分)

時間	学習内容とねらい	
導入 3分	<p>1. 銀行の貸出業務について確認する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・銀行には「貸出」業務があり、企業に融資していることを確認する。 ・融資では、返済できる会社であるという「信用」が大切であることを知る。 <p>2. 本授業のめあてを確認する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・融資(貸出)における「信用」とは具体的に何か、なぜそれが大切かについて、企業と銀行両方の立場に立って考えることを確認する。 	<p>進行スライドに沿って 授業進行が可能</p> 
展開① 21分	<p>3. 企業の立場から「信用」について考える</p> <ul style="list-style-type: none"> ・企業の立場で、融資をうけるためにどのようなことをアピールするかを考え、銀行にプレゼンテーションする内容を考える。 ・融資のポイントを理解する。……………▶  映像教材【信用が支える金融のしくみ ①本編】 <p>ワーク ① グループディスカッション <思考力・判断力> 融資をうけるために、企業は銀行に何をアピールするとよいだろう?</p>	<p>映像教材①本編で ワークのポイントを確認</p> 
展開② 16分	<p>4. ロールプレイングを行う</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各グループの代表者が融資をうける企業の立場でプレゼンテーションを行い、それ以外は銀行の融資係としてプレゼンテーションを聞いて考える。 <p>ワーク ② ロールプレイング <思考力・判断力・表現力> 企業: 銀行から融資をうけるためのプレゼンテーションをしよう! 銀行: どの企業に融資したいか、プレゼンテーションを聞いて考えよう!</p>	<p>映像教材②解説編で 授業のねらいを しっかり理解</p> 
まとめ 10分	<p>5. 「信用」の大切さについて理解を深める</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業をふりかえり、映像を視聴して社会における「信用」の大切さと銀行の役割 について確認する。 <p>……………▶  映像教材【信用が支える金融のしくみ ②解説編】</p>	

教材一覧

教材	保存先
進行スライド(20枚)	CD-ROM内
ワークシート ※生徒数分を拡大印刷してお使いください。	ティーチャーズガイドP.29 / CD-ROM内
映像教材「信用が支える金融のしくみ」①本編 ②解説編	CD-ROM内

ワークショップ② 融資における信用と銀行の役割 ～企業と銀行の立場で考える～

年 組

1. 企業と銀行両方の立場から「信用」「成長性」について考えよう

- 担当する会社の情報を読もう。
- 自由な発想で成長戦略を考え、「成長性」の空欄を埋めよう。

企業概要	事業内容(公共性)	返済能力(安全性)	成長性	経営者の考え方
A社 業界最大手のゲームソフト販売メーカー ・創業:50年 ・従業員数:2,000人 ・昨年度利益:288億円 ・業界最大手として銀行との付き合いが長い	事業が社会に必要とされ将来的にも継続して経営できるのか 子どもの大人まで全世代向けのゲームソフトを開発・販売。また、家庭用ゲーム機からゲームセンターでの業務用ゲーム機を開発など、ゲームに関して総合的に業界をリード。学習用ゲームソフトの開発により、シェアをさらに拡大している。	事業や資金の計画が妥当か、どのくらい期間で返せるのか、資産はあるのか a 希望額: 250億円の融資を希望 b 目的: 海外のライバル企業を買収する 資産: ビル及び土地	成長するための戦略、将来売上や利益を上げられる可能性があるのか、市場規模やシェアはどのくらいなのか 海外のライバル企業の買収により [自由記述] 双方の技術や販売網を融合することで、新しく設備を整えたり、販売網を開拓することなくすぐに営業活動ができ、短期間で利益を上げることができるようになります。	経営者の考え方 銀行の視点 会社の経営理念、経営者の熱意はどうか ゲームが普及していない国・地域にもゲームがもたらす楽しさと夢を届け希望を与えたい。
B社 中堅のゲームソフト販売メーカー ・創業:25年 ・従業員数:400人 ・昨年度利益:14億円 ・海外での人気ソフトを多数保有	主に家庭用ゲームソフトを開発・販売。人気ゲームの関連商品の企画販売など、ゲームコンテンツを多角的に展開し、固定ファンを獲得。スマートフォンの増加に伴い、スマホ向けゲームの開発を予定している。	a 希望額: 30億円の融資を希望 b 目的: スマホゲームの開発に着手する 資産: 人気ソフト、キャラクターの特許	スマホ向けゲームの開発により [自由記述] もともと人気のあるソフトを多数持っているため、利用者が一定数見込めるとともに、新規顧客確保にもつながり、安定した利益確保ができるようになります。	ゲームのキャラクターや音楽など非日常の世界観をまるごと創造・提供することで、世界中の人々に感動を与えたい。
C社 ベンチャーのスマホアプリ開発メーカー ・創業:1年未満 ・従業員数:3人 ・昨年度利益:実績なし(創業1年未満のため) ・開発アプリが世界優秀アプリに選ば	スマホで利用できる、全世界言語に対応した翻訳アプリを開発。翻訳の精度とスピードを大きく改善することで、旅行やビジネス現場などの新しいニーズに対応している。	a 希望額: 1億円の融資を希望 b 目的: 開発したアプリを宣伝・販売する 資産: なし	開発アプリの世界での宣伝・販売により [自由記述] 世界各国の企業に働きかけることができる。また、オリンピックの選手村の公式ツールとしての採用を交渉中であり、この実績により知名度を高め、利益の確保ができるようになります。	国境を超えるコミュニケーションを生み出すことで、言葉が通じないジレンマを解決し、世界平和に貢献したい。

3. 上の表で銀行へのアピールに使えるような箇所に線を引いて、プレゼンテーションの原稿を考えよう。

A社 ●当社では**⑥** [目的] 海外のライバル企業を買収するために、
 a [希望額] 250 億円の融資を必要としています。 ● ③ (発表時は③で作成した文章を読み上げる)
 ●ほかにアピールポイントは **新しく設備を整えたり、販売網を開拓したりすることなくすぐに営業活動ができ、短期間で利益をあげることができ、また、50年間業務を拡大し続けてきた実績やそれにとともう資産があり、万が一短期で利益を上げられない時も、返済には問題はないこと** です。
 ●ぜひ当社への融資をお願いします。

3. 今日の授業をふりかえろう

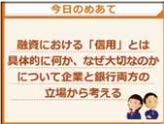
今日の授業をふりかえり、わかったことや気づいたことを記入しよう。

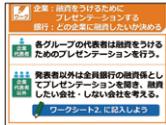
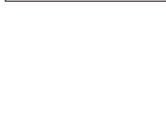
2. 銀行の融資係としての会社に融資する・しないかを決めよう

会社	融資判断	理由
A (1班) 社	する <input checked="" type="radio"/>	記入例) ライバル会社を買収すれば、外国にも販売できるソフトの種類も利益も増えそうだから。
C (3班) 社	する <input checked="" type="radio"/>	記入例) 実績がないので、返済してもらえなから不安だ。
社	する <input type="radio"/>	
社	する <input type="radio"/>	
社	する <input type="radio"/>	

※A社、B社、C社それぞれ代表者に発表させる。発表を聞く他の生徒には、銀行の融資係として、融資をしたい会社、見送る会社を判断させ、理由を書かせる。自分の属したグループにこだわらなくてよい。

生徒用ワークシートは拡大コピー、またはCD-ROM内のデータを印刷してご利用ください。

時間	内容	教員の支援	教材・備考
<p>導入 3分</p>	<h2>1. 銀行の貸出業務について確認する</h2> <p>1) 銀行には「貸出」業務があり、企業に融資していることを確認する。</p> <p>① スライドに沿って、銀行はお金を必要とする個人や企業にお金を「貸出」していることを確認する。</p> <p>② 銀行からの「貸出」によって、企業は新しい商品やサービス提供できるようになることを確認し、個人や企業に資金を貸出することを「融資」と呼ぶことを伝える。</p> <p>2) 融資では、返済できる会社であるという「信用」が大切であることを知る。</p> <p>① 自分が会社の経営者だとしたら融資をうけるために何をアピールするかを問いかけ、何人かの生徒に発表させる。</p> <p>予測される生徒の声</p> <p>▶ 利益(売上)、良い商品、サービス など</p> <p>② 融資では、お金を本当に返済できる会社であるという「信用」が最も大切であることを伝え、ポイントをおさえる。</p> <p>ポイント 銀行が貸し出すお金はたくさんの人から預かっているお金「預金」が元になっているので、必ず返済(信用)できる相手かどうかを大切にすることを伝える。</p> <h2>2. 本授業のめあてを確認する</h2> <p>1) 融資「貸出」における「信用」とは具体的に何か、なぜそれが大切かについて、企業と銀行両方の立場に立って考えることを確認する。</p>	<p>★ 学生が企業の立場に立って考えることは難しいため具体例を提示しながら生徒の意見を引き出す。</p>	     
<p>展開① 21分</p>	<h2>3. 企業の立場から「信用」について考える</h2> <p>1) 企業の立場で、融資をうけるためにどのようなことをアピールするかを考える。(6分)</p> <p>① 銀行が企業に「信用」があるかどうかを決めるときに、いくつかのポイントを中心に審査していることを伝え、映像を再生する。</p> <p> 映像教材【信用を支える金融のしくみ ①本編】(3分33秒)</p> <p>② スライドに沿って審査のポイントをふりかえり、ポイントをおさえる。</p> <p>ポイント 銀行がこれらのポイントを審査するのは、その企業が将来利益を上げて、借りたお金を本当に返済できるかどうか注目していることを伝える。</p> <p>2) 企業の立場で、融資をうけるために銀行にプレゼンテーションする内容を考える。(13分)</p> <p>ワーク ① グループディスカッション 融資をうけるために銀行に何をアピールするとよいか考え、意見をまとめて、プレゼンテーションの内容を作成する。</p> <p>① クラスを6グループに分け、2グループずつそれぞれA社・B社・C社のいずれかを割り当てる。(2分) ※6グループに分けることが難しい場合は、9グループなど各企業を担当するグループが同数になるように調整する。(1グループ4人程度を想定)</p> <p>② グループに分かれ担当する会社の情報を読ませる。(1分)</p> <p>③ 自由な発想で成長戦略を考え ワークシート1.-②「成長性」に記入させる。</p> <p>④ 銀行へのアピールに使える箇所を線で引いてプレゼンテーションの原稿を考えさせ ワークシート1.-③に記入させる。(③④で10分)</p>	<p>★ プレゼンテーションに正解・不正解はないことを伝え、審査項目と関連づけて、何をアピールすると「信用」してもらえるか考えるよう促す。</p> <p>★ 「成長性」については自由に発想してよいことを伝える。</p> <p>★ ワークシート1.-③のプレゼンテーション原稿を考える際、10分のうち生徒にはまず7分で考えるよう伝え時間が来た後、残り3分を与えることで意見がまとまりやすい。</p>	     

時間	内容	教員の支援	教材・備考
展開① 21分 続き	<p>3) 銀行の融資係として、融資する・しないを判断するポイントを確認する。(2分)</p> <p>① 次のロールプレイングでプレゼンテーションをする人以外は銀行の融資係になることを伝える。</p> <p>② 銀行の融資係として融資する・しないを決めるため、企業の「事業内容」「返済能力」「成長性」「経営者の考え方」の4つのポイントを意識しながら聞くことを伝える。</p>		
展開② 16分	<p>4. ロールプレイングを行う</p> <p>1) 各グループの代表者が融資をうける企業の立場でプレゼンテーションを行い、それ以外は銀行の融資係としてプレゼンテーションを聞いて考える。(16分)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ワーク ② ロールプレイング</p> <p>各グループの代表者が融資をうけるためのプレゼンテーションを行い、それ以外は銀行の融資係としてプレゼンテーションを聞き、融資したい会社を考える。</p> </div> <p>ポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ロールプレイングに緊張感をもたせるため、企業は融資をうけられないと事業が拡大できないだけでなく、競合他社との競争に負けてしまうなど将来の経営が切迫した状況になる可能性があることを伝える。 ・複数グループのプレゼンテーションを比較して聞くことにより、着目した視点の違いや必要な情報の過不足などに気づかせる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><発表例></p> <ul style="list-style-type: none"> ● A社、B社、C社それぞれ代表して1班ずつ発表する(計3班)。 ※発表はそれぞれ1分程度にする ● 各社(各班)の発表毎にワークシート2に記入し融資をする・しないを決め理由も考える。 ※記入はそれぞれ1分程度にする ● 各社(各班)の発表に対する感想(融資をする、しないとその理由)を全体で共有する。 ※全体共有とまとめは10分程度にする <p>→各社に対して「融資をする、しない」についてクラス全体で挙手させる。挙手させた後、数人の生徒に理由を聞く。</p> <p>→発表をしなかった班で全体で共有した方が良い意見は教員から全体に共有し生徒に気づきを促す。</p> </div>	<p>★実際の場面では、融資をうける・うけないは企業の経営に大きく影響するため、企業側も銀行側も真剣に臨むよう促し、緊張感をもたせる。</p>	    
まとめ 10分	<p>5. 「信用」の大切さについて理解を深める</p> <p>1) 授業をふりかえり、映像を視聴して社会における「信用」の大切さと銀行の役割について確認する。</p> <p>① 「融資したい会社」「融資を見送った会社」を決めた判断基準が銀行の審査にあたり、融資において「信用がある」とは「本当に返済してくれると判断できること」であったことを確認する。</p> <p>② 銀行はその「信用」を複数の視点で審査しているが、なぜ「信用」が大切なのかを問いかけ、映像を再生する。</p> <p> 映像教材【信用を支える金融のしくみ ②解説編】(1分47秒)</p> <p>③ 映像をふりかえり、「信用」に基づく金融のしくみと銀行の役割について以下のポイントをおさえる。</p> <p>ポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「信用」があるから、人々は銀行にお金を預け、銀行はお金を必要とする個人や企業にお金を貸し、お金を貸した企業が社会に必要な商品やサービスが提供したり、個人が必要なモノを購入したりできる。 ・相手に信用してもらおうと思ったら、ふだんからの自分の姿勢や行動が大切で、それは学生の今でも社会に出てからも変わらない。 ・このような「信用」に基づいて銀行が役割を果たすことで、新しい商品やさまざまなサービスの提供など豊かな社会の実現につながっている。 <p>2) 本授業をふりかえり、わかったことや気づいたことをワークシート3に記入する。</p>	<p>★映像内、本の貸し借りの事例に触れながら、学校では友達との「教科書」の貸し借りでそういったことがなかったかふりかえさせることにより、身近に「信用」について考えさせることができる。</p> <p>★スライド20の際に間接金融と直接金融に触れながらまとめを行うことで、これまで学んだ知識を深めながら「信用」についておさえることができる。</p>	   

■ 映像教材「信用が支える金融のしくみ」

アドバンスプログラム ワークショップ②でご活用いただく映像です。銀行が、個人や企業へ融資するかしないかを判断する「信用」について理解を深められます。本編は、ロールプレイングへの導入とまとめに使える構成になっています。

※授業の内容・目的に合わせてご活用ください。



① 本編: 3分33秒

銀行が融資を行う審査の4つの視点「公共性」「返済能力」「成長性」「経営者の考え方」から、「信用」を見極めていること解説します。



② 解説編: 1分47秒

企業や銀行にとって、「信用」がもっとも大切であるということ、「信用」に基づいて銀行が融資することによって、社会が豊かになっていることについて、解説します。

<CD-ROM>