

本時の学習

(1)目標

- ・「生活設計・マネープランゲーム」に興味・関心を持って参加できる。【関心・意欲・態度】
- ・お金を使う場面において「本当に必要か」「金額は妥当か」といった判断ができる。
【思考・判断・表現】

(2)評価規準

評価規準(B)	具体の評価規準	
	十分満足できる(A)	努力を要する生徒に対して(C)
【関心・意欲・態度】 「生活設計・マネープランゲーム」に興味・関心を持って参加できる。	グループのリーダーとして「生活設計・マネープランゲーム」に意欲的に参加し、グループを引っ張っている。	まずは、楽しいゲームに参加するのだという気持ちを持たせる。今日は1日ゲームに関わるのだとやる気にさせる。
【思考・判断・表現】 お金を使う場面において「本当に必要か」「金額は妥当か」といった判断ができる。	グループのリーダーとして率先して今後のゲームの展開を見据えて積極的に判断している。	係の仕事に責任を持たせて、グループの一員として活動している気持ちを持たせる。

(3)展開

	主な学習活動	時間	形態	○教師の支援と指導上の留意点 評価	資料
活動の開始	(1) お金を使う意味とは何か考える ・テキスト P4 のいろいろな人生のマンガを読む ことでお金がある意味を考える	5	一斉	○ これからの生活で必要なお金について想像させ、学習への関心を刺激する。 ○ 「宝くじで 100 万円当たったら」という発問を通して生活を豊かにするための手段だという答えに近づける。 ○ 課題を設定し、どんな資料を使えば学習課題を追求できるか考えさせることで授業に関心を持たせる。	テキスト P4
	学習課題 お金を使う意味とは何か、ゲームを通して考えよう。				
活動の展開	(2) 「生活設計・マネープランゲーム」の説明をする ・説明内容 1 グループ 4 人 × 9 班 グループに一つマネープランシートを配布し、プレゼンテーションソフトを活用して使い方を説明 各グループの係を決定 ・班長(カードを引く係) ・記録係(マネープランシートに必要な内容を書く係) ・計算係(収支を計算する係) ・銀行係(お金・思い出ポイントの管理をする係)	10	グループ	○ 予備知識を入れずに、ゲームは「運」と「その場の判断」で体験させていく。あくまで 5 時間目の「選択と判断」につなげるため、ゲームに慣れさせることを目的とする・「生活設計・マネープランゲーム」に興味・関心を持って参加できる。 【関心・意欲・態度】 B に達しない生徒 ・まずは、楽しいゲームに参加するのだという気持ちを持たせる。今日は一日ゲームに関わるのだとやる気にさせる。	「生活設計・マネープランゲーム」

活動の展開	発問 「生活設計・マネープランゲーム」をやってみよう。				プレゼンテーションソフト 「説明」
	(3)「生活設計・マネープランゲーム」の実施をする。 ・キャリアカードを選ばせ、基本生活レベルを決めた後に 20 代・30 代の人生を体験させる。	25	グループ	○ 次時の活動に向けて、まずは「生活設計・マネープランゲーム」に慣れさせる。質問があったら随時挙手させてゲームがスムーズにいくようにさせる。 お金を使う場面において「本当に必要か」「金額は妥当か」などといった判断ができる。【思考・判断・表現】 B に達しない生徒 ・係の仕事に責任を持たせて、グループの一員として活動している気持ちを持たせる。	
	発問 お金を使う意味とは何か、まとめてみよう。				テキスト P6 の 1
	(4)お金を使うことが豊かな生活に結びつくことに気付く。 ・宝くじについての発問を活かして出てきた答えが人間の生活を豊かにするものだという事に気付く。	7	一斉	○ 黒板に残った生徒の答えを活かし、家や車などの高額商品が生活を豊かにするものだという答えに気付かせる。その際まとめとしてテキスト P6 の 1「お金を使って何だろう」を確認させる。	
まとめ	・感想カードに本時の意見・感想を書く。 次時の授業についての確認をする。	3	個別	○ 本時の振り返りをさせる。本時の理解度を 3 段階で記入させる。次時もゲームの続きをすることを伝える。	感想カード

板書計画

Q: お金を使う意味とは何か。 Q もし、宝くじで 100 万円が当たったら何を買いますか？ ・家の資金・車・テレビ・クーラー ・楽器・マンガを買い占める ↓ A. <u>自分たちの生活を豊かにしてくれること</u>	スクリーン
---	------------------

本時の学習

(1)目標

- ・「生活設計・マネープランゲーム」に興味・関心を持って参加できる。【関心・意欲・態度】
- ・お金を使う場面において「本当に必要か」「金額は妥当か」といった判断ができる。

【思考・判断・表現】

(2)評価規準

評価規準(B)	具体の評価規準	
	十分満足できる(A)	努力を要する生徒に対して(C)
【関心・意欲・態度】 「生活設計・マネープランゲーム」に興味・関心を持って参加できる。	グループのリーダーとして「生活設計・マネープランゲーム」に意欲的に参加し、グループを引っ張っている。	まずは、楽しいゲームに参加するのだという気持ちを持たせる。今日は1日ゲームに関わるのだとやる気にさせる。
【思考・判断・表現】 お金を使う場面において「本当に必要か」「金額は妥当か」といった判断ができる。	ゲームの内容を振り返り、ワークシートの内容がしっかりと書けていて、充実した解答となっている。	一言でも良いのでしっかりワークシートに取り組ませる。やる気にさせるために「見ました」という記録を教師が残す。

(3)展開

	主な学習活動	時間	形態	○教師の支援と指導上の留意点 評価	資料
活動の開始	(1) お小遣いの使い道を考える。 ・前時の復習を簡単にし、その後にテキスト P5 のワーク 2 に取り組む。 さらに、本日の課題を発表する。	5	一斉	○教師の支援と指導上の留意点 評価 ○お小遣いの使い方に取り組み、お金や家計のことへの関心を高める。 ○お金が無限にあるものではないことに気付かせ収入と支出のバランスを考えさせる。 ○課題を設定し、どんな資料を使えば学習課題を追求できるか考えさせることで授業に関心を持たせる。	テキスト P5 ワーク 2
	学習課題 収入と支出のバランスを、ゲームを通して考えよう。				
活動の展開	(2) 「生活設計・マネープランゲーム」の続きをする。 ・40 歳代の人生からゲーム終了の 60 歳代の人生まで流していく。途中でイベントやアクシデントなど人生においてその度の支出が発生することに気付く。(1 時間目の経過次第では 30 歳代途中からスタートする)	30	グループ	○あくまで 5 時間目の「選択と判断」につなげるため、ゲームに慣れさせることを目的とする。 ○収入と支出という言葉进行学习させる。お金が無限でないことに気付かせる。 「生活設計・マネープランゲーム」に興味・関心を持って参加できる。 【関心・意欲・態度】 B に達しない生徒 ・まずは、楽しいゲームに参加するのだという気持ちを持たせる。今日は一日ゲームに関わるのだとやる気にさせる。	「生活設計・マネープランゲーム」 プレゼンテーションソフト 「説明」
活動の展開	発問 収入と支出のバランスは取れたでしょうか。 (3) 収入と支出のバランスについて学ぶ。 ・テキスト P5 のワーク 1 を取り組む。その後、P6 の「3・収入と支出のバランスを考えよう」を確認する。	7	一斉	○希少性と選択という考え方を学ばせる。収入も支出も限られたものなのでバランスを考えなくてはならないことを学ばせる。 お金を使う場面において「本当に必要か」「金額は妥当か」といった判断ができる。【思考・判断・表現】	テキスト P5 ワーク 1 P6 の 3

				B に達しない生徒 ・一言でも良いのでしっかりワークシートに取り組ませる。やる気にさせるために「見ました」という記録を教師が残す。	
	発問 「生活設計・マネープランゲーム」から学んだことについて、考えてみよう。				テキスト P7
	(4) 本日の学習のまとめをする。 ・テキスト P7 の「4・生活設計とマネープラン」を確認する。	7	一斉	○ テキスト P7 の本日の学習のまとめに線を引かせて学んだことを確認させる。	
まとめ	・感想カードに本時の意見・感想を書く。 次時の授業についての確認をする。	3	個別	○ 本時の振り返りをさせる。本時の理解度を 3 段階で記入させる。次時もゲームの続きをすることを伝える。	感想カード

板書計画

収入と支出のバランスとは何か。 収入と支出は限られたモノ ↓ ・時にはあきらめることも大切！ = 「希少性と選択」	スクリーン
--	------------------

本時の学習

(1)目標

- ・ローンシミュレーションで金利を理解し、毎月の返済額、利息や頭金を含む合計の支払額を計算できる。【技能】
- ・生活を豊かで便利にする「ローン」の役割を知り、身近な物が確かな「信用」と計画によって存在することを理解する。【思考・判断・表現】

(2)評価規準

評価規準(B)	具体の評価規準	
	十分満足できる(A)	努力を要する生徒に対して(C)
【技能】 ローンシミュレーションで金利を理解し、毎月の返済額、利息や頭金を含む合計の支払額を計算できる。	テキスト P9 のワークシート 2 のローンシミュレーション計算の予想と答えが近いものになっている。	予想を立てさせることに重きを置く。合っているかどうかよりも取り組むことに意義を見出させる。
【思考・判断・表現】 生活を豊かで便利にする「ローン」の役割を知り、身近な物が確かな「信用」と計画によって存在することを理解する。	テキスト P9 のワークシート 5 のローンを上手に利用するために大切なことの 3 つの内容をよく考えて埋めている。	ワークシート 5 の記述で、ローンを利用するためには、安定した収入を得ることには気付かせる。

(3)展開

	主な学習活動	時間	形態	○教師の支援と指導上の留意点 評価	資料
活動の開始	(1)家計でのローンの利用目的を考える。 ・テキスト P8 のマンガを視聴する。その後、ローンの目的に迫るクイズに挑戦する。	5	一斉	○導入マンガやクイズに取り組むことで、ローンの仕組みへの関心を高める。 ○課題を設定し、どんな資料を使えば学習課題を追求できるか考えさせることで授業に関心を持たせる。	テキスト P8 のマンガ プレゼンテーションソフト「導入クイズ」
	学習課題 ローンの仕組みと役割はどのようなものでしょうか。				
活動の展開	(2)ローンの仕組みと役割を理解する。 ・プレゼンテーションソフト「ローンの仕組み」で「返済期間」と「金利」について解説する。 その後、テキスト P10 の 1 でローンの目的を確認する。ローンの種類についてもテキスト P10 の 2 で確認する。	10	一斉	○プレゼンテーションソフトを利用してお金が無くても高価なものを買えることのできるローンの仕組みを学ばせる。 ○ローンの種類を学ばせる。特にフリーローンに関しては金利のパーセンテージの具体例を出し、フリーローンの目的について気付かせる。	プレゼンテーションソフト「ローンの仕組み」 テキスト P10 の 1,2
活動の展開	発問 では、実際にローンの計算をしてみましょう。				テキスト P9 ワーク 2
	(3)ローンの疑似体験をする。 ・3000 万円の家を買う場合のローンの実際を確認し、返済額を計算する。	7	一斉	○頭金の差による利息額や返済額の違いに気付かせる。ヒントとして導入クイズの 3 をスクリーンに投影する。 ローンシミュレーションで金利を理解し、毎月の返済額、利息や頭金を含む合計の支払額を計算できる【技能】 B に達しない生徒 ・予想を立てさせることに重きを置く。合っているかどうかよりも取り組むことに意義を見出させる。	

ま と め	発問 ローンを上手に利用するために「頭金」と「利息」について知ろう。 (4)「金利」と「頭金」の関係を学ぶ。 ・テキスト P10 の 3 で金利と頭金によって差が出ることを学ぶ。その後、ワーク 3 に取り組み収支のバランスや改善点を確認する。	10	一 斉	○プレゼンテーションソフト「収支モデル」を利用して収支のバランスや改善点を気付かせる。	テキスト P10 の 3 プレゼンテーションソフト「収支モデル」
	発問 「ローン」はどんな人が利用できるのでしょうか。 (5)「ローン」と「信用」の関係を知る。 ・テキスト P9 のワーク 4 を取り組む。その後、P11 を確認し「信用」について学ぶ。	5	一 斉	生活を豊かで便利にする「ローン」の役割を知り、身近な物が確かな「信用」と「計画」によって存在することを理解する。【知識・理解】 B に達しない生徒 ・ワークシート 5 の記述で、ローンを利用するためには、安定した収入を得ることには気付かせる。	
	(6)本日の学習のまとめをする。 ・テキスト P11 の「ローンと賢く付き合うために」を確認する。	7	一 斉	○テキスト P11 の本日の学習のまとめに線を引かせて学んだことを確認させる。	テキスト P11
	・感想カードに本時の意見・感想を書く。 次時の授業についての確認をする。	3	個 別	○本時の振り返りをさせる。本時の理解度を 3 段階で記入させる。次時もゲームの続きをすることを伝える。	感想カード

板書計画

「ローン」の仕組みと役割とは何か。 モノを買いたいのでローンを組みたい！ ↓ 「支払能力」「資産」「人格」「収入」の審査 ＝「信用」が必要	スクリーン
---	--

本時の学習

(1)目標

- ・クレジット返済シミュレーションで、毎月の返済額、利息を含む合計の支払額を計算できる。

【技能】

- ・クレジットという「金融」の仕組みが生活を便利にし、豊かにしているかを実感するとともに、

社会における「信用」と「計画」の大切さを理解する。

【知識・理解】

(2)評価規準

評価規準(B)	具体の評価規準	
	十分満足できる(A)	努力を要する生徒に対して(C)
【技能】 クレジット返済シミュレーションで、毎月の返済額、利息を含む合計の支払額を計算できる。	テキスト P13 のワークシート 2 のローンシミュレーション計算の予想と答えが近いものになっている。	予想を立てさせることに重きを置く。合っているかどうかよりも取り組むことに意義を見出させる。
【知識・理解】 クレジットという「金融」の仕組みが生活を便利にし、豊かにしているかを実感するとともに、社会における「信用」と「計画」の大切さを理解する。	テキスト P13 のワークシート 5 のクレジットカードを使う際に、気を付けなければならない点をよく考えて埋めている。	ワークシート 5 の記述で、クレジットを利用するためには、「信用」がないといけないことには気付かせる。

(3)展開

	主な学習活動	時間	形態	○教師の支援と指導上の留意点 評価	資料
活動の開始	(1)家計でのクレジットカードの利用に気付く。 ・テキスト P12 のマンガを視聴する。 その後、クレジットカードの利用目的に迫るクイズに挑戦する。 学習課題 クレジットの仕組みと役割はどのようなものでしょうか。	5	一斉	○導入マンガやクイズに取り組むことでクレジットの仕組みへの関心を高める。 ○課題を設定し、どんな資料を使えば学習課題を追求できるか考えさせることで授業に関心を持たせる。	テキスト P12 のマンガ プレゼンテーションソフト「導入クイズ」
活動の展開	(2)クレジットカードの仕組みと役割を理解する。 ・最初にテキスト P14 の 1 でクレジットカードの知識を確認する。クレジットカードでの買い物の仕組みについてもテキスト P14 の 2 で確認する	10	一斉	○クレジットカードを利用するのはどんなときなのか、どんな機能があるのかを学ばせる。 ○クレジットカードでの買い物の仕組みを学ばせる。その際に前時でのローンの仕組みで出てきた「信用」がないと利用できない点について気付かせる。	テキスト P14 の 1・2
活動の展開	発問 では、実際にクレジットのシミュレーションをしてみましょう。 (3)クレジットの疑似体験をする。 ・10 万円で何か商品を買う場合のクレジットカード利用を想定し、返済額を計算する。	10	個別	○金利の差により、利息額や返済額の違いが出ることに気付かせる。 クレジット返済シミュレーションで、毎月の返済額、利息を含む合計の支払額を計算できる。【技能】 B に達しない生徒 ・予想を立てさせることに重きを置く。合っているかどうかよりも取り組むことに意義を見出させる。	テキスト P13 ワーク 2 P14 の 3

	発問 クレジットカードの長所と短所について知ろう。			テキスト P13 の 3 プレゼンテ ーションソ フト「クレジ ットカード」
	(4) クレジットカードのメリットとデメリットを学ぶ。 ・ワーク 3 に取り組み、クレジットカードのメリットやデメリットを確認する。	10	一 斉	
	発問 クレジットカードはどんな人が利用できるのでしょうか。			テキスト P13 ワーク 4 P11 の 4
	(5) 「クレジット」と「信用」の関係を知る。 ・テキスト P13 ワーク 4 を取り組む。その後、P11 を確認し「信用」について再度確認する。	5	一 斉	
ま と め	(6) 本日の学習のまとめをする。 ・テキスト P15 の「計画性を持って、便利に使う」を確認する。	5	一 斉	テキスト P15
	・感想カードに本時の意見・感想を書く。 次時の授業についての確認をする。	3	個 別	感想カード

板書計画

「クレジット」の仕組みと役割とは何か。 クレジットカード メリット 後払い 支払いが楽 現金要らず 分割払い デメリット 使いすぎる 悪用される 金利がかかる ＝ローンと同じく「信用」が必要	スクリーン
--	--

本時の学習

(1)目標

- ・生活設計・マネープランゲームや動画を視聴することで、
「よりよい暮らし」とは何かを自分なりに判断し、理解する。【知識・理解】
- ・お金を借りて使うことのメリット・デメリットを理解し、ローン・クレジットの活用に応じた判断ができるようにする。【思考・判断・表現】

(2)評価規準

評価規準(B)	具体の評価規準	
	十分満足できる(A)	努力を要する生徒に対して(C)
【知識・理解】 生活設計・マネープランゲームや動画を視聴することで、「よりよい暮らし」とは何かを自分なりに判断し、理解している。	「よりよい暮らし」とは生活設計・マネープランをうまく立てることと個人として充実感を得られていることだと理解している。	ゲームを通じて収入と支出のバランスを取って貯蓄がマイナスにならないように心がけて「よりよい暮らし」を理解する。
【思考・判断・表現】 お金を借りて使うことのメリット・デメリットを理解し、ローン・クレジットの活用に応じた判断ができる。	ゲームの内容を振り返り、ワークシートのワーク 3 の内容がしっかりと書けていて、充実した解答となっている。	一言でも良いのでしっかりワークシートに取り組ませる。やる気にさせるために「見ました」という記録を教師が残す。

(3)展開

	主な学習活動	時間	形態	○教師の支援と指導上の留意点 評価	資料
活動の開始	(1)生活設計・マネープランゲームの流れを再度確認する。 ・1・2 限の生活設計・マネープランゲームの流れを思い出す。本時は自分で流れを選択できる点を確認する。	5	一斉	○1～5 時間目に得た知識と経験を大切に、選択と判断をしっかりと行わせ、計画性を十分に持たせて体験させる。 ○課題を設定し、どんな資料を使えば学習課題を追求できるか考えさせることで授業に関心を持たせる。	プレゼンテーションソフト
	学習課題 学んだ人生から「よりよい暮らし」とは何かを考えよう。				
活動の展開	(2)「生活設計・マネープランゲーム」をする。 ・1・2 限での運でカードを選んでいたので違い、全てを班で選択して生活設計・マネープランをしていく。	30	一斉	○学習課題に迫れるように大いに支出について悩ませて、ゲームに関わらせる。 ○住宅ローンと車のローンの選択の時には特によく考えさせて判断させる。	ゲーム プレゼンテーションソフト
	発問 「よりよい暮らし」について考えるために動画を見よう。				
活動の展開	(3)二人の対照的な人生の動画を視聴する。 ・フリーターの人生とエリートの人生を捨てて自分のやりたいことを追求する人生を視聴する。	7	個別	○「よりよい暮らし」とは何かという本時の課題に迫る動画を視聴させる。ただし、視聴後に深く内容について確認することはしない。余韻を残させる。 生活設計・マネープランゲームや動画を視聴することで、「よりよい暮らし」とは何かを自分なりに判断し、理解する。【知識・理解】 B に達しない生徒 ・ゲームを通じて収入と支出のバランスを取って貯蓄がマイナスにならないように心がけて「よりよい暮らし」を理解する。	動画 「二人の対照的な人生」

	発問「生活設計・マネープランゲーム」から学んだことをまとめましょう。 (4) 本日の学習のまとめをする。 ・お金と人生は相互に関わりあっていること、お金は大切な物であることなどまとめをする。便利な反面、軽視することはまずいことだと気づく。最後にテキスト P23 の「生活設計と計画性」を確認する。	5	一 斉	○ お金の貸し借りなど簡単に考えすぎではないか、普段の生活を振り返ってもらうことを付け加える。 ○ テキスト P23 の本日の学習のまとめに線を引かせて学んだことを確認させる。 お金を借りて使うことのメリット・デメリットを理解し、ローン・クレジットの活用に当たったの判断ができるようにする。 【思考・判断・表現】 B に達しない生徒 ・一言でもいいのでしっかりワークシートに取り組ませる。やる気にさせるために「見ました」という記録を教師が残す。	テキスト P23
ま と め	・感想カードに本時の意見・感想を書く。 次時の授業についての確認をする。	3	個 別	○ 本時の振り返りをさせる。本時の理解度を 3 段階で記入させる。次時もゲームの続きをすることを伝える。	感想カード

板書計画

「よりよい暮らし」とは何だろう。

生活設計・マネープランゲームから学んだこと

↓

「希少性と選択」
「欲求と我慢」
「計画性と責任」

スクリーン