

《 単元の指導計画 》 全 5 時間

【授業単元名】社会公民：金融

【 目標 】 将来にわたって充実した生活をするために必要な資金を支出から考え、上手なお金の借り方、ローンやクレジットの種類や利点と欠点についても理解を深める。

段 階	時間数	学習内容	期待する子どものあらわれ	学習過程
1 時 間目	1	収入と支出のバランスを考える	・ カードゲームを通して収支のバランスについて考える。 ・ 班で相談して、決定していく。	・ 単元の学習計画をおおまかに聞く。 ・ 生活設計・マネープランゲームを実施する。 ・ 収入カード、基本生活カード、人生の選択(結婚、子育て、住宅、自動車、イベントやアクシデント)、思い出ポイントなどを選択していく。
2 時 間目	1	ローンとクレジットの仕組み	・ お金の借り方（ローンやクレジット）についての上手な利用法を考える。 ・ 「信用」の重要性を理解する。	・ 3000 万円の家をローンで買うといくらかかるか予想する。 ・ ローンの種類と賢い利用法、メリットとデメリットについて考える。 ・ クレジットカードのメリットとデメリットについて考える。利息と多重債務の理解をする。 ・ 生徒用教材をもとに、内容の理解を深める。
3 時 間目	1	1 カ月 10 万円生活	・ 1 ヶ月 10 万円生活を通して、実際に必要なお金を洗い出し、バランスの取れた支出を自分や班で考えて全体で発表し、意見交換をする。	・ 前時までの学習をもとに、1 ヶ月 10 万円での生活設計を考える。 ・ 収支のバランスを考えられるようにする。
4 時 間目	1	生活設計と選択・判断	・ もう 1 度カードゲームを行い、既習学習を活用してバランスのよい生活設計を立てる。	・ 生活設計・マネープランゲームを班別で行う。 ・ 収入カード、基本生活カード、人生の選択(結婚、子育て、住宅、自動車、イベントやアクシデント)、思い出ポイントなどを選択していく。 ・ 1 時間目のつまづきを繰り返さないように既習学習を参考にし判断していく。
5 時 間目	1	静岡銀行の方の講話	・ 銀行（営業時間外も含む）の仕事、賢い銀行の利用法、銀行のもうけ方、銀行員のやりがいと借り手側の信頼度の基準などを理解する。	・ 静岡銀行の方を講師に招いて、講話を聞く。 ・ 質問コーナーを設けて質問をする。 ・ 分かったことや感想を書く。

◆1 時間目

本時の目標

「生活設計・マネープランゲーム」に興味・関心を持って参加することができる。（関心・意欲）

学習活動	・指導上の留意点 ◆評価
・ お金を使う意味 収入と支出について考える	・ これからの生活で必要になるお金について想像させ、学習への関心を高める。
「生活設計・マネープランゲーム」をやってみよう！！	
・ 「生活設計・マネープランゲーム」の説明をする ①1 班 6 人×6 班 ②班に 1 枚 マネープランシート ③班内で係を決定 ・ 「生活設計・マネープランゲーム」を実施する 20～40 歳代の人生を体験 ・ ゲームの結果から、お金を使うこと、収入と支出のバランスなど考えてみる。 班ごとに結果をボードに記入し発表。 ・ 班ごとの結果を確認しながら、質疑応答 ・ 本時のまとめ 授業内容について意見・感想を書く ・ 次時の授業について確認	・ 知識を持たずに、その時引いたカードによって班ごとの人生が進んでいくことを説明。 ◆「生活設計・マネープランゲーム」に興味・関心を持つ。 ・ ゲームに慣れるよう、あまり急がずに机間巡視や指示出しをしながら、収支のバランスに目が向くように進めていく。 ◆班で 1 人の人生を共有しながら、それぞれ係の作業に責任を持って取り組むことができる。 ・ 班ごとに、運に任せた人生はどのような途中結果になっているか、その結果から気付いたことや、本当は・・・したかったなどを発表し共有していく。 ◆収入と支出のバランス、お金の使い方などに気付くことができる。 ・ 次時は、ローン・クレジットについての授業であることを告知

◆2 時間目

本時の目標

- ・ローン・クレジットシミュレーションで、金利を理解し、毎月の返済額・利息を含む合計の支払額が計算できる。（技能）
- ・ローン・クレジットのメリット・デメリットを理解し、社会における「信用」と「計画」の大切さを理解する。（思考・判断）

学習活動	・指導上の留意点 ◆評価
・ローン・クレジットについて どの程度知っているか確認	・導入マンガなどを通して、ローン・クレジットについて生徒がどの程度知識を持っているのかを確認。 →ローン・クレジットは「お金を借りる」行為であることに気付く
ローン・クレジットの仕組みと役割を理解しよう！！	
・「ローン」擬似体験 3,000 万円の家を購入する場合、ローンを組むと返済金額はいくらになるか。	・ローンの種類と一般的な返済期間を確認する。（生徒用教材 p10, 11） ・住宅ローンの場合、一般的には返済期間が長期のため、頭金の差により、返済額が変わることを体験。 ・金利はその時々で変化することを知る。
・もっと身近な「クレジット」擬似体験 10 万円で欲しい物を購入する場合、クレジットで購入すると返済金額はいくらになるか。	◆住宅ローン返済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が変わることを理解する。 ・クレジットカードの「機能」を確認。（生徒用教材 p14, 15） ①支払い機能 ②借入機能 ・返済期間（回数）と金利によって、返済額が変わることを体験。 *1 回払いの際は、金利がかからないことを知る。
ローン・クレジットは誰でも利用できるのでしょうか？	
・ローンを組める人とは ・カードでの買い物の仕組みとは →お金を借りるためには「信用」が必要	・生徒用教材を確認しながら、誰でもお金を借りることができる訳ではないということ、お金を借りるには「信用」が必要であることを理解する。
・ローン・クレジットの メリット・デメリット →メリットの裏には、必ずデメリットがあることを理解する	◆「信用」とは、どのような事柄を指すのか理解できる。 ◆メリット・デメリット両者を理解した上で、ローン・クレジットという仕組みが、生活を便利で豊かなものにしてきているということに気付くことができる。
・次時の授業について確認	・次時は、1 ヶ月 10 万円生活授業を行うことを告知。

3 時間目

本時の目標

- ・ 1 ヶ月 10 万円生活を通して、バランスの取れた支出を考え意見交換をすることができる。

(思考・判断) (技能・表現)

学習活動	・ 指導上の留意点 ◆評価
・ チャレンジペアテストをする。 ・ 前時の振り返り	・ チャレンジペアテストが有効に機能しているか確認する。 ・ ローン・クレジットについて、メリット/デメリットなどポイントの確認。
1 ヶ月 10 万円生活のシミュレーションをして、意見交換をしバランスのよい支出を考えよう！	
・ 1 ヶ月 10 万円生活についての説明を聞く。 10 万円生活の条件を統一する。 ・ 支出項目を洗い出す。 家賃、光熱水道費（電気・ガス・水道）食費、通信費（携帯電話）、交際費、交通費、保険医療費、教養娯楽費、雑費等 ・ 個人でシミュレーションをする。 通信費（携帯電話）の費用が高い。 食費を少なくしすぎてしまう。 家賃は、いくらぐらいなのか。 急な出費の保険医療費はどうするのか。	・ 1 時間目のカードゲームで「生活をする」には収入と支出のバランスが大切だったこと（赤字になってしまった状況など）を振り返る。 ・ 1 ヶ月 10 万円生活での注意事項を説明する。 ・ 中学校卒業の月給は、約 10 万円であることを知らせる。 ・ 条件をわかりやすく説明する。 生活期間は、1 ヶ月だけではなく、月 10 万円の生活が続くこと。 自動車はなく、職場まで徒歩 30 分。貯金はなし、借金もなし。 税金を払った残金が 10 万円である。 家賃は、敷金や礼金はないものとする。 家は、ワンルームマンションを利用するとよい。 一般的に使用する電化製品は、完備されているものとする。 (ただし光熱費はかかるものとする。) ・ 隣同士で生活費にはどんなものがあるのか相談し、メモをとらせる。 ・ 机間指導し、生徒のつぶやきを拾いながらアドバイスや逆に投げかけをして、より深く考えさせる。 生徒用教材の P6、7 の消費支出を参考にさせる。基本生活カードのモデル月間支出なども確認。 (生徒用教材内の図解など拡大しておき、ヒントや解説で活用) ・ 自分の 10 万円生活の支出は、あくまで自分で決める。 どの項目にどれだけ支出するのかを考えさせ、A3 のホワイトボードに記入する。自分たちの考えのポイントを赤字で記入すると聞き手にわかりやすいと助言する。 ・ 机間指導中にフリーローンを組む生徒がいたら、前時の授業内容を生徒用教材で確認させ、現状で自分がローンを組むことが可能かどうかを検討させる。 ・ 問題なく設計できている生徒には、「病気などで急にお金が必要になった場合どうするか？」など投げかけを行い考えさせる。

・ 班で 1 つのシミュレーションモデルにまとめる。 ・ 全体に発表する。（6 班） 質疑応答・意見交換をする。 ・ 1 ヶ月 10 万円生活のシミュレーションモデルの意見交換をした感想を書く。 ・ 次時へのつながり	・ 机間指導の中で、どの項目にどれだけの金額が必要なのか漠然としていて分かりにくい生徒が多い場合は、移動式のホワイトボードに一般的な支出の例を掲示して参考にさせる。 ◆自分の作った 10 万円生活のシミュレーションを持ち寄りどれがより現実的かを相談し、変更点も加え、班としてよりよいシミュレーションモデルを作り A3 のホワイトボードに記入することができる。（思考・判断） ◆班ごとにホワイトボードに書いたシミュレーションモデルを発表する。その時に「ここが自分達のお金の配分のポイントだ」ということを示して発表することができる。（技能・表現） ・ 他の班の発表で疑問に思ったことを質問させる。 ・ 1 ヶ月 10 万円という決められた金額でバランスのとれた支出を考えることの難しさを理解する。 ◆ここまでの 3 時間授業の総まとめとして、再度カードゲームを活用した生活設計・マネープランゲームを実施することを確認。 時間に余裕があれば、「収入と支出のバランス」「どのような人生を送りたいか」など、ある程度の設計をさせておく。
---	---

◆4 時間目

本時の目標

- ・生活設計・マネープランゲームを再度実施することで、人生設計について自分なりに判断し行動できる。

(理解・判断・行動)

学習活動	・指導上の留意点 ◆評価
・1 時間目に実施した「生活設計・マネープランゲーム」の流れを復習 → 今回は、運に任せるのではなく今まで学んだ知識を活かして、それぞれが選択・判断していくことを伝える。	・今までの授業で学んだ知識と経験を活かして、選択と判断を十分に行っていくようにする。
よりよい人生を考えてみよう！！	
・「生活設計・マネープランゲーム」を実施する。 →1 時間目は 40 歳代までしかできないことが想定されるため、ここでは時間が許す限りゲームを行い、できれば定年までを経験させたい。	・「収入」と「支出」のバランスについて考える。 ◆家や車をローンで購入する場合、頭金の有無、返済計画がしっかり考えられているかどうか、今まで学んだ知識を活かして活動することができる。 ・「お金を貯める（お金が貯まる）」「お金を借りる」ことのメリット・デメリットについても気付くようにしたい。
まとめ	
・生きていく上で、お金はなくてはならないものであること、そのお金とどのように関わっていくのか、又それぞれの人生を豊かにするためにはどうしていけばよいのかなどをまとめる。	・人それぞれ人生設計は違う（重きを置くポイントが違う）ことを知り、自分自身はこれからどのような人生を送りたいか考えるきっかけにしたい。 ◆人生とお金は相互に関わっていることから、「選択と判断」「欲求と我慢」「計画性と責任（信用）」が大切であることが理解できる。