

<単元の指導計画>

全5時間 社会科：公民「消費者として経済を考えよう ～生活設計とマネープラン～」

授業日時	時間数	学習内容	生徒の活動	学習課程 (使用教材)
10月23日 (火) 3時間目 10:50 ～ 11:40	1 時間	収入と支出を 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。 ・班で協力して進める。	・単元の学習計画をおおまかに聞く。【デジタル教材】 ・生活設計・マネープランゲームを実施する。 【カードゲーム】(今回は偶然性でカードが決まるゲームとする) ・ゲーム結果は班ごとにホワイトボードに記入して発表する。【ホワイトボード】
10月26日 (金) 3時間目 10:50 ～ 11:40	1 時間	生活シミュレーション	・「30代前半の勤労世帯の支出項目と金額」を推理することから、実際の生活に必要な収入・支出を理解する。 ・月の貯蓄額が数万円しかできないことも知る。	・班ごとに、食費、住居費などを考え、生活費を考える。(貯蓄も項目に入れる) ・結果はホワイトボードで全体に発表。【ホワイトボード】 ・大きな買い物をするためには、月々の貯蓄だけでは厳しいことを理解する。 【PC、液晶モニタ】
10月26日 (金) 4時間目 11:50 ～ 12:40	1 時間	ローンの仕組み クレジットの 仕組み	・お金の借り方についての上手な利用方法を考える。 ・信用の重要性を理解する。	・知ろう学ぼうp10.11 ・ローン・クレジットの種類や賢い利用法、メリットとデメリットについて考える。 ・PCを活用し、導入アニメやシミュレーションを活用する【デジタル教材】 【PC、液晶モニタ】
10月29日 (月) 4時間目 11:50 ～ 12:40	1 時間	銀行と金融の 仕組みと役割	・金融機関である銀行の仕組みや役割を知り、社会的な役割について理解する。 ・日本銀行について学び、金融政策について理解する。	・知ろう学ぼうp16-19 ・銀行の役割、三大業務について理解する。 【デジタル教材】知ろう学ぼうp18,19 ・日本銀行と銀行の関係、景気に対する役割を知る。 【PC、液晶モニタ】
11月5日(月) 5時間目 14:20 ～ 15:10	1 時間	生活設計と 選択・判断	・授業のまとめとしてカードゲームを行い、生活設計をしてみる。 ・班で相談して進める。	・生活設計・マネープランゲームを実施する。 【カードゲーム】(今回は意識的にカードを選択する選択性のゲームとする)【PC、液晶モニタ】 ・ゲーム結果は班ごとにホワイトボードに記入して発表する。【ホワイトボード】(1時間目の結果と比較し、どのような点が改善されたかを明確にする。)

◆1 時間目

本時のテーマ：「収入と支出のバランスを考える」

本時の目的：①お金を使う「支出」という行為自体が、「収入」という裏付けがあって初めて成り立つことに気づき、収入と支出のバランスを意識できるようになる。

②班で協力して、生活設計・マネープランゲームを行い、結果を発表する。その内容を傾聴できるようにする。

	生徒の学習活動	教材（発問・指示を含む）	学習到達目標（評価）	概念的知識
導入	<p>◎導入マンガを見る</p> <p>◎資料を見る</p>	<p>◎導入マンガ（◆PC/液晶画面）</p> <p>◎知ろう学ぼう p6 「30歳未満勤労単身者の平均収入と支出」「新規学卒者の初任給」（◆PC/液晶モニタ）</p>	<p>◎過度な浪費や節約は人生を幸せにしないことを理解し、そのために生活設計やマネープランが必要であることを知る。</p> <p>◎一人暮らしの生活にどれくらいの金額が必要で、実際の収入はどれくらいかを理解する。</p>	<p>生活設計 マネープラン</p> <p>収入 消費支出 非消費支出</p>
展開	<p>◎「生活設計・マネープランゲーム」を行う ・班長・計算係 ・記録係・思い出係 ・カード係（2,3名）</p> <p>◎テキストのワーク1をまとめる</p> <p>◎班長が発表する 「収入」「基本生活支出」「結婚」「子ども」「住居と種類」「支払い方法」「車」「思い出ポイント」「どんな人生だったか？改善点」</p>	<p>◎係を決めさせる。</p> <p>◎「進行スライド（◆PC/液晶モニタ）」を見ながら進める。</p> <p>◎マネープランシートに結果を記入させる。A3に拡大したものを用意。</p> <p>◎個人個人に感想などを書かせる。</p>	<p>◎偶然性で行われた結果は、生活設計やマネープランなしの人生であると理解する。</p> <p>◎結果として終了時点での収支を見る中で、生活設計やマネープランが必要であることを理解する。</p> <p>◎適切なことが記入されているか。特に、改善点が有効であるか。</p> <p>◎班による発表が、円滑かつ適正であるか。</p>	
まとめ	<p>◎資料を見る</p> <p>◎ワーク3をまとめる</p>	<p>◎資料「生活設計のポイント」「マネープランのポイント」「いろいろなお金の使い方」（◆PC/液晶モニタ）を見ながら進める。</p> <p>◎ワークシート3に記入させる。この時「本時の学習のまとめ」（◆PC/液晶モニタ）を提示。</p>	<p>◎ゲーム内では、基本生活、結婚、子ども、住居、自動車、保険などが生活にあたり、収入や支出がマネープランにあたることや、それらのポイントを理解する。</p> <p>◎理解できたことを的確に表現できているか。</p>	

◆2 時間目

本時のテーマ：「30 代前半のマネープラン」で生活をシミュレーション

本時の目的：①家や自動車などを主に購入する世代である 30 代前半の収入と支出について理解する。

②30 代前半の収入では、貯蓄に回すことができる額が小さいので、現金一括での大きな買い物が不可能であることを知る。そこで、ローンやクレジットという方法があることを知る。

	生徒の学習活動	教材（発問・指示を含む）	学習到達目標（評価）	概念的知識
導 入	◎前時の復習を行う	◎知ろう学ぼう p6, 7 を再読し、必要な部分は記入させる。		
展 開	◎表中の空欄を埋める。  ◎班ごとに集約し、班で発表する。	◎「30～34 歳 2 人以上の勤労世帯の平均収入と平均支出」の支出項目に入る金額を推理させ、空欄を埋めさせる。  ◆参照：知ろう学ぼう p6（30 歳未満勤労単身者の平均収入と平均支出）  ◎今回の生活シミュレーションを通して、貯蓄をして一括で大きな買い物をするのは難しいとの発問を行う。 →「では、自動車や家はどのような方法で買うのか？」	◎各項目に当てはめることができるか。  ◎ローンやクレジットがあることを理解する。	
ま と め		◎次の時間で、ローンやクレジット・キャッシュカードについて学習することを伝える。		ローン クレジット（キャッシュカード）

◆3 時間目

本時のテーマ：「お金の借り方」

本時の目的：①30代前半の収入では、貯蓄に回すことができる額が小さいので、現金一括での大きな買い物が不可能であることを知る。そこで、ローンやクレジットという方法があることを知る。

②クレジットやローンのメリット・デメリットを知る。

	生徒の学習活動	教材（発問・指示を含む）	学習到達目標（評価）	概念的知識
導入	◎前時の確認を行う。	◎30代前半では、月に4～8万円程度の貯蓄しかできない。車や家などの大きな買い物はできるのか？ 「3,000万円の家を買うために月々8万円ずつ貯蓄するとして・・・」何年かかるか電卓で計算してみる。	◎月々の貯蓄だけでは、実際に家の購入は難しいことを知る。	
展開	◎PPTを見て学習。  ◎ワークシートに記入する。	◎ローンについての導入マンガを見る。（◆PC/液晶モニタ） ◎ローン（◆PC/液晶モニタ）授業用スライドを提示して確認。 ・ローンの仕組み ・ローンの種類 ・住宅ローン返済 ・頭金を貯めるには ・「4つのC」について ・まとめ ◎クレジットカード（◆PC/液晶モニタ）授業用スライドを提示して確認。 ・クレジットカードの機能 ・カードの種類 ・クレジットカードでの買い物の仕組み ・クレジットカードのメリット・デメリット ・まとめ	◎ローンについての概要を理解する。  ◎クレジットカードについての概要を理解する。  ◎お金を融通するところを金融機関ということを理解する。	ローン 金利  信用  クレジット  金融機関
まとめ		◎金融機関の代表である銀行について、次の時間に学ぶことを確認する。		銀行

◆4 時間目

本時のテーマ：「銀行の役割を考える」

本時の目的：①金融機関である銀行の仕組みや役割を知り、社会的な役割について理解する。

②日本銀行について学び、金融政策について理解する。

	生徒の学習活動	教材（発問・指示を含む）	学習到達目標（評価）	概念的知識
導 入	◎導入マンガを見る。  ◎導入クイズを解く。	◎導入マンガ（◆PC/液晶モニタ）  ◎導入クイズ（◆PC/液晶モニタ） ◎生徒用教材 p17	◎銀行の役割についての興味関心	銀行 預金
展 開	◎銀行の利用について考える。  ◎銀行の役割について知る。 ◎銀行の3大業務を知る。  ◎金融の働きを知る。  ◎金融政策について学ぶ。	◎生徒用教材 p17 （◆PC/液晶モニタ）授業用スライドを提示して確認。 ・「身近な銀行の役割」  ・「銀行の3大業務」 生徒用テキストへの記入  ・「金融の働き」  ・「金融政策について」 日本銀行の役割と金融政策について PPT で確認。	◎銀行の役割について理解する。  ◎銀行の業務について理解する。  ◎金融の働きを知る。  ◎日本銀行と銀行の関係、景気に対する役割を知る。	振込 貸出 預金 口座振替  銀行の利益  直接金融 間接金融 日本銀行 公定歩合 金融政策 好景気 不景気 物価
ま と め	◎生徒用テキストにまとめる。	◎生徒用テキストにまとめさせる。	◎授業をまとめる。	

◆5 時間目

本時のテーマ：「ライフプランを考える」

本時の目的：①生活設計・マネープランゲームを意識的に行うことによって、ゲーム内で人生設計を行うことができる。

②今後の人生において、予想される収入やライフイベントにかかる費用を知ることによって、人生設計やマネープランが大切であることを理解する。

	生徒の学習活動	教材（発問・指示を含む）	学習到達目標（評価）	概念的知識
導 入	◎本時の学習活動を理解する。	◎1 時間目はカードを偶然に引いた結果の人生を歩んだが、今回はカードを選んで行う。		
展 開	◎班ごとに「生活設計・マネープランゲーム」を行う。(9 班) ・ 班長・計算係 ・ 記録係・思い出係 ・ カード係  ◎班ごとに、以下の点で結果をまとめる。 「収入」「基本生活」「結婚」「子ども」「住居と種類、支払方法」「思い出ポイント」「どんな人生だったか？」  ◎班ごとにホワイトボードに結果を書き発表する。	◎係を決めさせる。 ◎「進行スライド（◆PC/液晶モニター）」を見ながら進める。 ◎イベント&アクシデントカード、退職金以外は班で話し合っ て決める。  ◎班ごとにまとめのワークシートを用意する。 ・ 収入に特化する班 ・ 思い出ポイントに特化する班 ・ バランスを重視する班  ◎ホワイトボードに結果を記入。特に「どんな人生だったのか？」ということに力点を置きたい。	◎班で話し合っ て、どんな人生を歩みたいかを決める。  ◎歩んだ人生の結果をまとめることができる。  ◎まとめたものを発表することができる。	
ま と め	◎資料 PPT を見る。	（◆PC/液晶モニター）授業用スライドを提示して確認。 ◎「雇用形態別の賃金」、「貯める、借りるのメリット・デメリット」、「計画性を持ってお金を上手に使おう」を見せながら進める。	◎生涯賃金やライフイベントにかかるお金など、ライフプランやマネープランを考えることの必要性を知る。	

2 時間目 30 歳～34 歳 2 人以上の勤労世帯の平均収入と平均支出（家計の支出項目）

実収入		403,576		
消費支出	食費	54,839	321,903	54,839
	住居費	31,303		48,799
	光熱水道費	15,401		26,669
	家具家事用品費	8,666		8,666
	被服履物費	12,580		63,829
	保険医療費	10,928		48,889
	交通通信費	48,889		12,580
	教養娯楽費	26,669		31,303
	その他	48,799		15,401
非消費支出		63,829		10,928

