

《単元の指導計画》

全 5 時間 ビジネス科 2 年生 家庭総合

授業日時	時間	学習内容	生徒の活動	学習過程・使用教材
11 月 13 日 (金) 13:50~14:35	1	社会の変化と消費生活	多様化する販売方法や、消費者信用の内容を知る。また、契約社会における消費者としての時間と責任を理解する。	教科書 p 206~211 教材「ローン&クレジットの ABC」 ワークシート
11 月 16 日 (月) 13:50~14:35	1	消費行動を考える クレジットカードの問題点と解決方法	支払い方法の多様化を理解し、自己管理が不可欠であることを認識する。	教科書 p 212~217 ワークシート 教材「ローン&クレジットの ABC」 VTR 教材 (日本消費者協会)
11 月 20 日 (金) 13:50~14:35	1	独立して暮らす	一人暮らしの生活費はどれくらいかかるか、試算を行いながら考察する。	教科書 p 230 ワークシート PPT 教材「知ろう学ぼうお金の使い方」
11 月 30 日 (月) 13:50~14:35	1	ライフステージと経済計画 1	カードゲーム体験を通して、家族構成、ライフスタイル、ライフステージと生活費のかかわりについて理解する。	教科書 p 230~231 「生活設計・マネープランゲーム」(全国銀行協会) PPT 教材
12 月 21 日 (月) 13:50~14:35	1	ライフステージと経済計画 2	人生設計とかかわらせ、長期の経済設計の必要性を理解する。また、これまでの学習を生かし、自分らしい生き方を設計する。	教科書 p 230~231 「生活設計・マネープランゲーム」(全国銀行協会) PPT 教材

■1 時間目

本時の目的：販売方法について知り考える。

学習内容	生徒の活動	備考
導入	・ 買い物で失敗した経験を振り返り、物やサービスを購入する際の判断基準を身に付ける必要性を認識させる。	・ 教科書 ・ ワークシート
消費者とは	・ 消費者の定義を知る。	
販売方法について	・ 多様化した販売方法について考える。 ・ 「店舗販売」「無店舗販売」の特徴や問題点を考え、ワークシートに記入していく。	
訪問販売のトラブル	・ 訪問販売の問題点について考える。 ・ 問題商法について。 ・ クーリング・オフについて。	
ネットショッピングの安全性	・ ネットショッピングにおける危険性などを認識する。	
まとめ	・ 様々な販売方法の特徴や問題点を知り、正しい商品購入の判断について理解する。 ・ 商品購入でトラブルに巻き込まれたときの解決方法を理解する。	

■2 時間目

本時の目的：クレジットの、問題点と解決方法を知る。支払い方法から消費行動を考える。

学習内容	生徒の活動	備考
導入	・ ワークシート「消費行動チェックリスト」で自分の消費行動を確認する。 ・ 「買いたい物があるがお金がないときどうするか」を考え発表する。	・ 教科書 ・ ワークシート ・ VTR 教材 ・ 教材「ローン・クレジットの ABC」
支払い方法について	・ 教科書からいろいろな支払い方法を確認する。 ・ クレジットカードの概要を確認する。	
消費者信用について	・ 販売信用、消費者金融について学習する	
クレジットカードのメリット・デメリット	・ VTR 教材を見て、クレジットカードのメリット・デメリットをワークシートに記入していく。	
クレジットカードの支払い方法	・ 支払い方法によって支払い金額が変わることを確認する。	
まとめ	・ 消費者の自覚（情報を与えられる権利）と行動（選択する権利）について理解する。 ・ 消費者の 8 つの権利を理解する。	

■3 時間目

本時の目的：生活とお金の関わりを知り、バランスよく管理する力をつける

学習内容	生徒の活動	備考
導入	・金銭管理能力チェック	・教科書 ・ワークシート
一人暮らしにかかる費用	・自分が一人暮らしを始めることを想定して、必要なものを上げていき、試算する。どのくらい費用が必要か知る。	
給与明細の見方	・教科書の例「給与 20 万円の場合」で確認する。	
生活コストの分配	・「生きていくためのお金」「生活を豊かにするためのお金」「社会ためのお金」3 種類のお金の使い方について学ぶ。 ・職種別の給与平均のデータを見て、マネープランを想像する。	
まとめ	・将来の一人暮らしに備えて費用と生活設計について理解する。 ・生活のためにどのくらいの収入が必要か理解する。	

■4 時間目

本時の目的：生活設計・マネープランゲームを通して、人生設計とお金の関わりを知る

学習内容	生徒の活動	備考
導入	・カードゲームのねらいとルールの確認	・生活設計・マネープランカード ・資料集 ・生活設計・マネープランシート
生活設計・マネープランゲーム	・4～5 人で班をつくる。 ・あらかじめ決めておいた職業を想定してゲームを進める。 ・20～30 歳代の人生を疑似体験する。 ・住宅購入の場面で、ローンについて説明する。 ・収支、思い出ポイントを計算する。	
まとめ	・収入と支出のバランスを考えて生活する大切さを理解する。 ・20～30 歳代に起こるライフイベントとその費用について理解する。	

■5 時間目

本時の目的：生活設計・マネープランゲームを通して、自分らしい生き方を設計する。

学習内容	生徒の活動	備考
導入	・前時の振り返り	・生活設計・マネープランカード ・資料集 ・生活設計・マネープランシート
生活設計・マネープランゲーム	・4～5 人で班をつくる。 ・40 歳代～定年までの人生を疑似体験する。 ・収支、思い出ポイントを計算する。 ・どのような人生を送ることができたか、反省点などを発表。	
まとめ	・長期的な生活設計の必要性を理解する。 ・人により様々な生き方があることを理解する。	