

単元名 「わたしたちのくらしと経済」前半 ～消費・株式・金融・労働・社会保障～

単元目標 生活設計・マネープランゲームを活用し、ゲームにでてくる様々な経済活動（消費、株式、金融、社会保障）の意義を考えさせ、現代の株式や金融の仕組みや働きについて理解させる。

単元計画 4 時間程度

回	授業日時	内 容	使用教材 使用資材
①	11/27 (木) 4 校時	生活設計・マネープランゲームを通して、人生の様々な場面で関わる経済活動を見つける	生活設計・マネープランゲーム タブレット PC
②	12/1 (月) 9:00～ 1 校時	ゲームのカードをすべて用いて、消費、株式、金融、労働、社会保障などの関連性を考える	生活設計・マネープランゲーム カード
③	12/2 (火) 2 校時	①②の内容からローンとクレジットカードにつなげ、その仕組みについて資料をもとに説明する	知ろう！学ぼう！お金の使い方②③ タブレット PC
④	12/3 (水) 2 校時	③の内容をもとに、銀行と金融の仕組みについて資料をもとに調べ、金融の役割を理解する	知ろう！学ぼう！お金の使い方④

1 時間目指導案 平成 26 年 11 月 27 日（木）4 校時 12:45～ :

学習内容	・留意点 ○評価
<p>人生にはどれくらいお金がかかるのかという投げかけから、ねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>一人の人生を眺める中で、世の中のどのような経済活動が関わっているか、人生が「うまくいく」時の背景には何があるのか考える。</p> </div>	
<p>4 人班の形になって、タブレット PC を使用し、タブレット PC のスライド指示に従い、ゲームを進める。 (男子、女子のペアが、2 人 1 組でゲームセットを用いる。)</p>	<p>・ゲーム開始前に、使用方法やゲームのルール説明を十分に行う。</p>
<p>30 歳代の人生まで体験を行う。</p>	<p>○机間指導の中で、よい記述をフィードバックする。</p>

2 時間目指導案 平成 26 年 12 月 1 日（月）1 校時 9:00～9:45

学習内容	・留意点 ○評価
<p>4 人班の形になって、タブレット PC を使用し、タブレット PC のスライド指示に従い、ゲームを進める。 (男子、女子のペアが、2 人 1 組でゲームセットを用いる。)</p>	<p>・ゲーム開始前に、使用方法やゲームのルール説明を十分に行う。</p>
<p>40 歳代の人生まで体験を行う。 プリントのまとめを行う。 早く書けた生徒は、黒板で意見を共有する。</p>	<p>○机間指導の中で、シートへの記入方法などを注意する。</p>
<p>「経済が影響を与えているカード」を考える。 →収入、ボーナス、株価急落、収入の減少</p>	<p>・ワークシート</p>
<p>まとめ</p>	<p>○現在の日本の経済状況と照らし合わせをして考えさせる。</p>

3 時間目指導案 平成 26 年 12 月 2 日（火）2 校時 9:55～10:40

学習内容	・留意点 ○評価
<p>前時の振り返りを行う（個別に） 「経済状況によりうまくいかなかったこと」と「経済状況とは関係なく、偶然起こったうまくいかなかったこと」について確認する。</p>	<p>・個人の行動と世の中のお金の流れの関係について再度確認できるようにする。</p>
<p>世の中にお金を循環させるための方法について、4 人班になって考える。 「保険」について 「銀行」について</p>	<p>○机間指導の中で、考え方のポイントなどをフィードバックする。 ・「銀行」について考える際には、知ろう！学ぼう！お金の使い方を資料として活用させる。</p>

4 時間目指導案 平成 26 年 12 月 3 日（水）2 校時 9:55～10:40

学習内容	・留意点 ○評価
<p>前時の振り返りを行う（個別に） 世の中にお金を循環させるための方法について。 「保険」・「銀行」の仕組み。</p>	<p>・「保険」、「銀行」の仕組みについて、各班の考えを共有し、まとめる。</p>
<p>「クレジット」の仕組みについて考える。 →「目に見えないお金のやり取り」から「クレジットの仕組み」について 考え理解を深める。 信用（4つのC）について理解する。</p>	<p>○机間指導の中で、考え方のポイントなどをフィードバックする。 ・「クレジット（三者間契約）」や「4つのC」については、知ろう！学ぼう！お金の使い方を資料として活用させる。</p>