

この解説書は、体験教材の使用法の解説、5テーマ(5時間)分の指導計画と生徒用テキストの解説、導入クイズ、モデル指導案のほか、発展学習課題の解説、コラム集で構成されています。

- 04-07 体験教材「生活設計・マネープランゲーム」の使い方
- 08-11 「お金を使う」とは？収入と支出のバランスを考える
- 12-15 お金を借りて使い、長期間でお金を返す「ローン」の仕組み
- 16-19 カードだけで買い物ができる「クレジット」の仕組み
- 20-23 お金の流れをつくる「銀行」と「金融」の仕組みと役割
- 24-27 「貯める」と「借りる」どっちがよいか？生活設計と選択・判断
- 28 発展学習課題解説 29-30 金融経済コラム集

### 🎯 授業用デジタル教材一覧

#### 【生活設計・マネープランゲーム】

1. ゲーム用カード一式
2. 生活設計・マネープランシート(プリントアウト用)
3. 生活設計・マネープランシート(自動計算用)
4. 生活設計・マネープランシート(モデルケースと解説)
5. マネープランシートの使い方
6. ゲーム進行用スライド(1時間目用、5時間目用)
7. 主要収支項目計算一覧表

#### 1時間目

1. 導入マンガ
2. 導入クイズ
3. 【図解】新規卒者の初任給
4. 【図解】30歳未満勤労単身者の平均収入と平均支出(家計の支出費目)
5. 【図解】生活設計・マネープランのポイント
6. 学習のまとめ
7. 【コラム】いろいろなお金の使い方

#### 2時間目

1. 導入マンガ
2. 導入クイズ
3. 【図解】ローンの仕組み
4. 【図解】ローンの種類
5. 【ツール】住宅ローン返済シミュレーション
6. 【図解】「金利」と「頭金」でこんなに違う(ローン返済シミュレーション集)
7. 【図解】頭金を貯めるには(収支モデル)
8. 【図解】ローンで買える人はどんな人?(信用)
9. 学習のまとめ
10. 【コラム】「ローン」を使いたい!どこに行けばいいの?

#### 3時間目

1. 導入マンガ
2. 導入クイズ
3. 【図解】カードの種類
4. 【図解】クレジットカードの機能
5. 【ツール】クレジット返済シミュレーション
6. 【図解】「金利」と「返済方法」でこんなに違う(クレジット返済シミュレーション集)
7. 【図解】クレジットカードのメリット・デメリット
8. 【図解】クレジットカードでの買い物の仕組み
9. 学習のまとめ
10. 【コラム】カードは増えるよ、どこまでも

#### 4時間目

1. 導入マンガ
2. 導入クイズ
3. 【図解】身近な銀行の役割
4. 【図解】銀行の3大業務「預金」
5. 【図解】銀行の3大業務「貸出」、「為替」
6. 【図解】金融の働き
7. 学習のまとめ
8. 【コラム】銀行員の仕事

#### 5時間目

1. 導入マンガ
2. 導入クイズ
3. 【図解】「貯める」、「借りる」のメリット・デメリット
4. 【図解】「貯める」、「借りる」判断のポイント
5. 【図解】計画性を持とう
6. 【図解】生活設計・マネープラン参考資料
7. 学習のまとめ
8. 【コラム】多重債務と自己破産

#### 授業用デジタル教材ホームページ



## 『知ろう!学ぼう!お金の使い方』のご紹介

この教材は、中学生向けの金融経済教育の基礎学習用に開発されました。社会科学を中心に、家庭科や「総合的な学習の時間」の授業などでご活用いただくことを想定しています。「お金を使うってどういうこと?」や「貯めると借りる、どっちがいい?」といった、中学生にとって身近で、イメージしやすい「家計」にスポットを当て、5時間でひとりの学習ができるよう構成しています。教材では、中学生が「金融」や「経済」を実感しやすいよう、具体的な場面設定や問いかけ、思考と判断を促すワークシートを

す。

平成21年3月  
全国銀行協会

### 【各教科との連携【教科・領域】】

#### 社会科学関連単元(公民的分野-国民生活と経済)

●私たちの生活と経済  
このテーマの学習を通じて、消費生活と金融の関わり、就労と収入・支出・消費との関わりを学ぶ。

#### 技術・家庭科関連単元(家庭分野-家族と家庭生活)

●家庭生活と消費生活について  
このテーマの学習を通じて、生活と計画的な購買、就労と収入・支出・消費との関わりを学ぶ。

#### 総合的な学習の時間

●金融経済教育、消費者教育・金融教育  
●キャリア教育、ライフプラン教育

## 『知ろう!学ぼう!お金の使い方』の使い方

この教材は、指導者用解説書(本書)と生徒用テキスト、デジタル教材(インターネット上で配信)、生活設計・マネープランゲーム(カードゲーム)から構成されています。

### <生徒用テキスト>

生徒1人1人に配布し、授業の際に使用する教材です。「導入マンガ」と「ワークシート」、各テーマの「テキスト(本文)」で構成されています。授業中は導入マンガとワークシート部分を中心に使用します。授業の内容のまとめがテキスト(本文)に記載してあります。

### <指導者用解説書(本書)>

この教材を使った授業を実施していただく際の「指導計画」と「生徒用ワークシートの解説」、そして各テーマの授業を50分間の授業で実施するための「モデル指導案」で構成されています。モデル指導案には、テーマごとに指導のポイントなどを記載しています。

### <デジタル教材>

授業をスムーズに、分かりやすく実施するための授業支援ツールを、インターネット上でデジタル教材として配信しています。授業の導入に使えるクイズや、生徒の理解を深め思考と判断を促すための図解資料、生徒自身が実感を持って学べる体験(シミュレーション)教材などを用意しています。データをパソコンにダウンロードし、プリントアウトできるほか、パソコンとプロジェクタを使用し、スクリーンなどに映写して利用することもできます。

デジタル教材：<http://www.zenginkyo.or.jp/education/>

### <生活設計・マネープランゲーム>

20歳から60歳までの生活設計とマネープランを生徒に擬似体験させることができる1回30~35分ほどのカードゲームです。1時間目と5時間目で使用します。インターネット上でカード、ワークシート、計算用シートなどをダウンロードすることができます。