

# 1 「お金を使う」とは？ 収入と支出のバランスを考える～モデル指導案～

<モデル指導案①>

項目・目標	発問と学習活動	指導のポイント・留意点	デジタル教材	目テキスト
生活設計に関心を持つ	5分 発問 皆さん、自分の将来のことを考えたことあるかな？さらに、それを実現するためにはどのくらいのお金が必要か考えたことあるかな？まずはマンガを見てみよう。 【学習内容】家計の収入と支出	◆【導入マンガ】を視聴する◆ 生徒たちのこれからの生活に必要なお金について想像させ、学習への関心を刺激する	導入マンガ	テキスト 1・2
生活設計とマネープランをゲームで疑似体験する	30分 発問 これからの自分の人生を、ゲームで「疑似体験」してみよう。 【学習内容】収入、支出、生活設計、住居費、結婚・子育て費用、貯蓄	◆【生活設計・マネープランゲーム】を行う◆ 「振り返り」での気付きや、5時間目で同じゲームを再び行う際の「選択と判断」を大切にさせるため、この段階では予備知識を入れずに、生徒の思うがままに設計させていく。よって、ゲームは「運」と「その場の判断」で体験させていく。「人生」という長いスパンの営みを、まずは自分の手で設計させる、というインパクトを与えたい。	生活設計・マネープランゲーム	
ゲームを振り返る	5分 発問 貯蓄が多かったグループや思い出ポイントが多かったグループなど、いろいろな結果が出たと思います。ゲームを振り返ってみて、結果をワークシートに書いてみよう。 【学習内容】希少性と選択	◆【生活設計・マネープランゲーム】◆ で記録したマネープランシートを見せながら、 ◆【ワークシートWork1】に取り組む◆	マネープランシート ゲーム結果一覧表	Work 1
お小遣いの使い方を考える	5分 発問 夢の実現や日々の生活にはいろいろなお金がかかるよね。収入や貯蓄によって使い方を考えることが大切なが分かりましたね。それは皆さんの「いま」も同じ。例えば「お小遣い」。 ①3,000円あったら何を買いますか？ ②では、10,000円あったら何を買いますか？ ③買いたい物が、10,000円では足りなかったらどうしますか？ 【学習内容】限られた条件下での選択	◆【ワークシートWork2】に取り組む◆ 3,000円と10,000円とで、使い方がどう変わるか、ワークシートで確認する。ゲームの「振り返り」での気付きから、「限られた条件下（この場合は金額）での選択」が自分たちの日常にあることに気付かせたい。金額が増えていくにつれて使い方が変わっていくことに気付くことが期待できる。また、ゲームの体験を生かして「貯める」という選択肢があることも大切に。		Work 2 テキスト 3
学習内容をまとめる	5分 発問 「お金を使う」と一言でいっても、本当にいろいろありましたね。最後にポイントをまとめてみよう。	◆【図解】生活設計・マネープランのポイントを視聴する◆ ◆【学習のまとめ】を視聴する◆ 今日学んだことを復習する	生活設計・マネープランのポイント まとめ	テキスト 4
感想	備考 時間に余裕がある場合は、授業で学んだこと、感じたことを書かせ、発表・提出させる。	◆【ワークシートWork3】に取り組む◆		Work 3

<モデル指導案②>

「生活設計・マネープランゲーム」に割く時間を短縮し、より多くの項目を学習したい場合は、以下のようなプランで授業を行うこともできます。\*モデル指導案②に対応した生徒用ワークシートは、デジタル教材としてインターネット上で配信しています。

項目・目標	時間	発問と学習活動	デジタル教材
生活設計・マネープランに関心を持つ	5分	導入マンガを視聴し、学習への関心を高める	【導入マンガ】
	5分	導入クイズに挑戦し、お金や家計のことへの関心を高める	【導入クイズ】
お小遣いの使い方を考える	5分	お小遣いの使い方を考える(モデル指導案①を参照)	
生活設計とマネープランを学ぶ	20分	生活設計・マネープランゲームの簡易版(右ページ)を体験する。もしくは、生活設計・マネープランシート(モデルケースと解説)を視聴し、疑似体験を通じて学びを深める	【生活設計・マネープランゲーム】 【生活設計・マネープランシート(モデルケースと解説)】
ゲームの結果やモデルケースを振り返る	5分	体験したゲームの結果、視聴したモデルケースの感想をまとめ振り返りを行う	【マネープランシート】
家計の支出の内訳を知る	5分	家計の支出費目や、お金の使い方について学ぶ	【家計の支出費目】、【いろいろなお金の使い方】
学習内容をまとめる	5分	生活設計とマネープランのポイントを復習する	【生活設計・マネープランのポイント】、【学習のまとめ】

●●●生活設計・マネープランゲーム(20分間簡易版)の進め方●●●

生活設計・マネープランゲームは通常30～35分間で実施することを想定していますが、下記のような条件でゲームを実施することで、実施時間を短縮(20分程度)することができます。

- 60歳までゲームを進めず、40歳の段階、または50歳の段階までの「人生の選択」と「合計貯蓄額」、「累積思い出ポイント」で結果をまとめる(1時間目の授業での体験では「人生には様々な選択があること」、「収入と支出のバランスが大切であること」、「生活の充実度と、貯蓄と、思い出ポイントには相関関係があること」を体験できればよい)、必ずしも60歳まで体験しなくても学習効果を得ることができる)
- 「自動車カード」は使用せず、「人生の選択」を少なくし、作業を軽減する
- 各カードを選択する場面で、「班長」がカードを引く(選ぶ)手間を省くため、教師が各グループにカードを配っていくことでゲームを進めるようにする
- 主要収支項目計算一覧表を各グループに配布し、計算作業を軽減する

このほか、事前に教師が各グループに配るカードを決めておき、マネープランシートをあらかじめつくっておくことで、授業当日の計算・確認作業を短縮させ、効率化を図ることもできます。また、教師が【生活設計・マネープランシート(モデルケースと解説)】を提示し解説することで、ゲームを行った場合と同じ内容を学ばせることもできます(「人生の選択」の多様さ、収支のバランスの大切さ、ローンの便利さなど)。