

## 5 「貯める」と「借りる」どっちがよいか？ 生活設計と選択・判断～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
人生の「計画」の大切さに気付く 5分	発問 お金のこと、計画性のこと、これまでたくさん学んできたね。今日は学んだ成果を発揮する時間となります。まずはマンガを見てみよう。 【学習内容】生活設計・計画 [導入マンガ]へ	◆【導入マンガ】を視聴する◆ 生活設計・マネープランの大切さをしっかりと思い出させる	導入マンガ	
生活設計とマネープランをゲームで疑似体験する 35分	発問 マンガでは、悟君はローンで家を買ったり、中古の車を買うことを計画していたね。皆さんもきちんとこれからの人生のことを考えていけるかな。貯める、借りる、しっかりと判断しながら、生活設計とマネープランをもう一度しっかりと体験してみよう。 【学習内容】選択と判断・計画の重要性、収入と支出のバランス、先を見通す力 [生活設計・マネープランゲーム]へ	◆【生活設計・マネープランゲーム】を行う◆ 1時間目での気付き、2～4時間目に得た知識と経験を大切にして、選択と判断をしっかりと行わせ、計画性を十分に持たせて体験をさせる	生活設計・マネープランゲーム	
ゲームを振り返る 4分	発問 どのような結果が出ましたか？1時間目に体験した結果と比較してみながら、まとめてみよう。 【学習内容】選択と判断、計画性 [マネープランシート]を確認 [ワークシート]へ	◆【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やそれを一覧にしたものを見せながら、【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
3分	発問 生活設計・マネープランを考えるうえで大切なことはどんなことだと思いますか？ 【学習内容】生活設計・マネープラン [ワークシート]へ	◆【ワークシートWork2】に取り組む◆ 生活設計・マネープランの大切なポイントを自分なりに考えさせる		Work 2 テキスト 3
学習内容をまとめる 3分	発問 「貯める」と「借りる」の判断で大切なことはどんなことだと思いますか？ 【学習内容】貯める・借りるのメリット・デメリット [図解・判断のポイント]へ [学習のまとめ]へ	◆【ワークシートWork3】に取り組む◆ ◆【図解】「貯める」、「借りる」判断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	「貯める」、「借りる」判断のポイント まとめ	Work 3 テキスト 1・2・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]へ	◆【ワークシートWork4】に取り組む◆		Work 4

<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
計画を立てることの大切さを復習する	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、生活設計・マネープランへの関心を高める	【導入クイズ】
「貯める」と「借りる」のメリット・デメリットを確認する	10分	これまでの学習を生かし、「貯めて買う」、「借りて先に買う」のそれぞれのメリット・デメリットを話し合う	【「貯める」、「借りる」のメリット・デメリット】
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	4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】
	3分	生活設計・マネープランを立てるうえで大切なことを考える	
学習内容をまとめる	3分	「貯める」と「借りる」の判断で大切なことを考える	【「貯める」、「借りる」判断のポイント】、【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(5時間目の授業での体験では「自らの意志で人生を見通していくこと」、「長期的な視野とバランス感覚を持って選択・判断していくこと」が目的のため、30歳での「結婚」、「子育て」の選択、30歳、40歳などでの「住居」、「自動車」の購入の選択をきちんと体験できれば、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
- 「イベント&アクシデントカード」および「保険カード」を使用せずにゲームを進め、作業を軽減する
- 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、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)。