

授業実施計画

筑波大学附属坂戸高等学校
 公民科 竹内義晴
 家庭科 田中友紀子
 家庭科 石田 光枝

人間科学(家庭科)

1.2 時限目 平成 22 年 10 月 5 日(火)8:55 ~ 9:40、9:50 ~ 10:35

授業タイトル 消費経済

テーマ 1 「お金を使うとは？」

「生活設計・マネープランゲーム」を使用しながら、金融(特にローン、クレジットや保険など)についての知識を学び、ライフプランの中で活用できるか考えさせる。

指導計画

時間	発問 & 生徒の学習活動	備考
導入 3分	・本時の内容伝達 これから 8 時間の中で、教材・テキストを活用しながら 「消費生活」「消費行動」についての授業を実施していく。	・総合実践室 全銀協 HP ワークシート カードゲーム
展開 1 5分	・身近な「金融経済」について考えてみる 「大卒の初任給(男子)はいくらくらいだと思いますか？」 生徒用資料 p6 で確認 ・今日は、ゲームを通して「人生設計」について考えてみようと思います。 一人1冊ワークシートがあるので、表紙に名前を書いておくこと。	
展開 2 5分	・デジタル教材の導入クイズで動機付け 導入クイズ 1 現在の消費税は何%でしょうか？ 5% Q.消費税を導入した総理大臣は？ 竹下総理 * 先生の嗜好品、タバコにかかる税金は 10 月 1 日から大幅にアップ しました。消費税やたばこにかかる税金などは、どこに行ってしま いますか？ 税務署、お店、国 税金は、国の収入になるんですね。 では、みんなは何で収入を得ていますか？ アルバイト、お小遣い 導入クイズ 2 生活設計は英語で = ライフプランですね。 導入クイズ 3 家庭科授業でも耳にしましたね「家計」といいます。 それでは、今日は 4 人 1 班に分かれてライフプランゲームを実施して います。個別に考えるのではなくて、班全員で一人の人格というこ とでゲームに取り組んで行きましょう。	・デジタル教材

<p>展開 3 45 分</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・生活設計・マネープランゲームの体験 20 代の人生を体験してみよう 班長がカードを引いて、人生を進めて行ってください。 * 20 代は、必ず家は借りて住みましょう。 収支の計算方法や、思い出ポイントについても、机間巡視をしながら促していくようにする。 どんな 20 代になったか振返り 30 代には色々なイベントが待っています。 進んでみましょう。 30 代の人生を体験してみよう ・結婚するかしないか ・(結婚した場合)子どもの有無と人数 ・家をどうするか ・自動車を購入するか * 20 代の貯蓄を照らし合わせながら、一括かローンを検討 * 自動車は貯蓄がなくても、一括で購入してよい 30 代の収支を計算してみよう 人生何があるか分かりません。保険に入りますか？ イベント・アクシデントカードを引いてみよう 20 代・30 代合計して計算してみましょう。 それぞれの班で、ここまでの収支や思い出ポイントなどを確認し、どんな人生になっているか確認をしてみましょう。 	
<p>展開 4 20 分</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・各班の人生を発表し、比べてみよう。 各班の班長が前に出て、自分たちの班の人生を発表。 感じたことや、どうしたかったかなども説明してもらおう。 	
<p>まとめ 10 分</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・今日の人生を振り返って、 お金の使い方について考えてみよう それぞれの班で、様々な人生が展開されたことに気付く 人生は「お金を使う」ということから避けられない 単に使うではなく、 「色々なお金の使い方」がある事に気付く 生徒用ワークシート p7 コラム「いろいろなお金の使い方」 ・この後 3 時間は、今日のゲームの中にも出てきた「ローン」や「保険」などの仕組みを詳しく学んでいき、最後の授業で もう一度ゲームで復習してみたいと思います。 	

授業実施計画

筑波大学附属坂戸高等学校
 公民科 竹内義晴
 家庭科 田中友紀子
 家庭科 石田 光枝

人間科学(家庭科)

1.2 時限目 平成 22 年 10 月 12 日(火)8:55 ~ 9:40、9:50 ~ 10:35

授業タイトル 消費経済

テーマ 2 「ローンの仕組み」

「ローンの仕組みと役割を理解する(目的・種類)、ローンの疑似体験。

金利と頭金の関係を知り、頭金が多いと借金が減るので、金利が安くなる事を理解させる。頭金のための貯金という考え方も理解し、信用、責任、計画性が大切であることに気付かせる。

テーマ 3 「クレジットの仕組み」

クレジットカードの利用と目的を理解する。(機能や金利についても)

メリット・デメリットを考えさせ、疑似体験を通してライフプランのなかで活用できるかを考えさせる。

指導計画

時間	発問 & 生徒の学習活動	備考
導入 5分	(テーマ 3) ・前時の振り返り ワークシート p5 に書き込みをしながら、前時のカードゲーム体験から理解できた内容、疑問に感じたこと、もっと知りたいと思ったことなどを考えてみる。 * 前時授業欠席者のワークシートを配布。班ごとに実施内容を記入していき、理解を深めていく。 p7 コラム 3 つのお金の使い方についても確認	・総合実践室 全銀協 HP ワークシート
展開 1 30分	・ローンの仕組み 導入クイズで「ローン」について考えて見る。 ・PPT 資料を使って「利子」について考える 間に入って顧客の前にお金を払ってくれる会社がある。なので商品を購入した会社にお金を払っているようで、実は間に入っている会社にお金を払っているという仕組みを理解する。 ・「頭金」と「金利」の関係を理解する。 * 難しい計算方法を理解させることが目的ではなく、「頭金」を総額に対してどの程度払うことができているかで、利息分(最終的に支払う金額)も変動するという事を理解する。	デジタル教材
展開 2 10分	・「頭金」を多くするには、「貯蓄」しないといけない 総収入額は同じで、現在の貯蓄 18,000 円を 50,000 円に増やしたい。 家賃などは調整がきかない支出として置いておき、他の支出項目を調整しながら、50,000 円の貯蓄ができるよう、班ごとに検討してみよう。	・シミュレーション ツール
展開 3 10分	・班ごとに検討結果を発表	

まとめ 2分	<ul style="list-style-type: none"> ・4つのCについて確認 <p>ワークシートp11を参照し、4つのCについて確認。 お金を借りず、自分の貯蓄で対応できるのが理想的</p>	
導入 3分	<ul style="list-style-type: none"> ・同じお金を「借りる」には、「クレジット」という方法もある「ローン」 ・「クレジット」の違いをこれから学習していきます。 ・導入クイズを使って、「クレジット」について考えてみる。 <p>「クレジット」の意味</p> <p>質問「家族でもいいので、クレジットカードを持っている人？」 IDカードはよく聞くけど、どんなカードなのか？ 身分証明書 デビットカード・スイカ・パスモにも触れる</p>	
展開1 10分	<ul style="list-style-type: none"> ・クレジットカードの機能について知る <p>支払い機能 / 借り入れ機能 / その他の機能 ・クレジットカードを使った購入の仕組みを知る</p>	
展開2 15分	<ul style="list-style-type: none"> ・「クレジット」のメリット・デメリットを考える。 <p><メリット></p> <ul style="list-style-type: none"> ・その場に現金がなくても、購入できる / 後払いができる ・海外でも買い物ができる / 現金を持たなくてよい ・紛失した場合、すぐに使用を止められる <p>現金を紛失した場合は、そのまま使われてしまう</p> <p><デメリット></p> <ul style="list-style-type: none"> ・後で払わなくてはいけない ・使いすぎる心配がある / お金を使っている感覚がなくなる ・悪用される場合がある ・分割などでは、金利がかかる ・金利と返済額をシミュレーションしてみよう <p>元の金額、返済回数、金利 最終的に支払う金額について、シミュレーションツールを使って体験。</p>	
まとめ 5分	<ul style="list-style-type: none"> ・「ローン」「クレジット」のメリット、デメリットのまとめ 	

授業実施計画

筑波大学附属坂戸高等学校
 公民科 竹内 義晴
 家庭科 田中友紀子
 家庭科 石田 光枝

人間科学(家庭科)

1.2 時限目 平成 22 年 10 月 19 日(火)8:55 ~ 9:40、9:50 ~ 10:35

授業タイトル 消費経済

テーマ 4「銀行と金融の仕組みと役割」

3,4 時間目のローンとクレジットの授業の振り返りを行い、どのようなときに使用するのか、使用にあたっての心がけや注意点は何かを考えさせる。また、銀行と金融の仕組みについての知識を身につける。

* 現代社会資料集の「金融」の部分も活用

指導計画

時間	発問 & 生徒の学習活動	備考
導入 5分	<ul style="list-style-type: none"> ・家庭科の授業との連動について (担当の田中先生より)人間科学の中で「消費教育(金融経済教育)」をなぜ扱っているのか。 「家庭経済」「消費経済」という分野と密接に関連している。 大きなくりでの「経済」の理解があつてこそ、 家庭科の中での各項目も理解が深まるため。 ・資料「現代社会資料集」からの抜粋プリント配布 ・「お金」をどう稼いでいくのか、「給料(バイト代)はなぜ口座振込みをされることが多いのか 安全だから その他に、金融機関(特に銀行)の業務や役割を今日は調べていきます。 	<ul style="list-style-type: none"> ・総合実践室 ワークシート
展開 1 20分	<ul style="list-style-type: none"> ・前時の復習 ローン/クレジットについて ・導入クイズで、「銀行」について確認 銀行が利益を出す仕組み 貯金の利息と貸し出しの利息の差額で、銀行は利益をだしている。 	PPT 資料
展開 2 15分	<ul style="list-style-type: none"> ・マンガから考えてみよう <身近な銀行の役割> 振込み 自分の口座を持っていると、通帳がある。 振込みがされる 時間外にお金の引き出しなどをすると、時間外手数料がかかる 貯金 自分の口座にお金を預けておく 利息がつく 貸し出し (他の人から預かった)お金を、 今お金が必要な人に貸し出す。 利息がつく 	マンガ

	<p>口座振替 北海道の人がチケットを購入して、沖縄に支払いをする場合、銀行が間に入れば、その人はお金を持っていかなくても、お金と商品のやり取りがスムーズに行われる。</p> <p>・銀行の三大業務 「預金」「貸し出し」「為替(振り替え)」</p>	
展開 3 10分	<p>・「直接金融」と「間接金融」の違い ワークシート コラムで確認 テキストの説明だけでは分かりにくい部分もあるため、現代社会の資料集からの説明も含め、確認。</p> <p>・5つの銀行の種類を確認 都市銀行(都銀) / 地方銀行(地銀) / 第二地方銀行(第二地銀) / 長期信用銀行 / 信用金庫・信用組合</p>	
展開 4 30分	<p>・1~5時間の授業内容を、ワークシートを活用して振り返り生徒用ワークシートを見直し、抜けている部分は加筆しながら、この5時間で学んできた授業内容を振り返ってみよう。 ワーク・まとめ・コラムを連動させながら、振り返り。</p>	
展開 5 10分	<p>・5時間内容のまとめ 資料集 P122 金融の循環図 「家計」「政府」「企業」を軸に、証券市場・金融機関・日本銀行などとの関わりを、関連図を使って確認。その中でも、「直接金融」と「間接金融」の区別ができるようにする。</p> <p>・貨幣の役割と歴史 貨幣には「価値の尺度」「交換手段」「支払い手段」「価値の貯蔵手段」があることを理解する。</p>	
展開 6 10分	<p>・今までの授業を振り返り、感想などを発表しよう。 < 1.2時間目:生活設計・マネープランゲーム > < 3時間目:ローンの仕組み > < 4時間目:クレジットの仕組み > < 5,6時間目:銀行と金融の仕組み ></p>	
	<p>* 先生からの依頼 次週は、生活設計・マネープランゲームでの復習授業になる。 今日の書き込み以外でも、ワークシートの仕様について、授業内容についてなど、もっとこうして欲しい、もっとこんなところが知りたいという要望があれば、研究授業として実践しているので、各個人、意見を記入しておいてください。</p>	

授業実施計画

筑波大学附属坂戸高等学校
 公民科 竹内 義晴
 家庭科 田中友紀子
 家庭科 石田 光枝

人間科学(家庭科)

1.2 時限目 平成 22 年 10 月 26 日(火)8:55 ~ 9:40、9:50 ~ 10:35

* 授業公開

授業タイトル 消費経済

テーマ 5 「生活設計と選択・判断」

「生活設計・マネープランゲーム」で再度擬似体験をしながら、前回の体験をふまえ、主体的な選択ができるためには金融についての知識が必要だと考えさせる。グループで感想を述べる。振り返り。

指導計画

時間	発問&生徒の学習活動	備考
導入 5分	<ul style="list-style-type: none"> 前時 6 時間分の授業振り返り みんなが一番苦手 & 興味を持ったのは「利息計算」 シミュレーションツールに数字を入力すると計算してくれるが、自分で計算する場合には、どのような数式で計算すればよいか。 商業科の先生に確認をしてみたが、難しい数式を伝えられる単利 & 複利で考え方(計算の仕方)が違ってくるので難しい 	<ul style="list-style-type: none"> 総合実践室
展開 1 50分	<ul style="list-style-type: none"> 生活設計・ライフプランゲームをもう 1 回体験 1 時間目は、全てを運に任せて人生を展開してみたが、今回は、その時の失敗や、この 6 時間で学んだ様々な「金融経済に関する知識」を活用しながら、人生設計をしていくようにします。 4 人一組で班を作る (1 時間目の班と同じにしてください) それぞれの係りを決めます。 20 代の人生を決めていきます。 収入と支出のレベルを 自分たちで考えて選んでください。 住居費(20 代は、みんな賃貸で計算してください) どちらも レベルを選んだチームは、 思い出ポイントはありません。 30 代の人生を決めていきます。 収入と支出はそのままスライド 結婚をするかどうか / 子どもを産むかどうか * 今回は、 結婚しなくても子どもを産めることにします。 家を買う or 賃貸 車を買う or 買わない(ここだけは、生活レベルに関係なく、自分の趣味で車を購入して OK) * この時点で、今までの授業で勉強してきた 「ローンの仕組み」を思い出し、「頭金」があるか、「一括購入」にす 	<ul style="list-style-type: none"> PPT 資料 カードゲーム ワークシート

	<p>るかなど、各班での議論が見受けられた。 まずは 30 代までの人生で、1 回区切って休憩。</p>	
<p>展開 2 10 分</p>	<p>・30 代までの各班の人生を振り返ってみよう。 数班に発表してもらおう</p>	
<p>展開 3 20 分</p>	<p>・40 代の人生を経験してみよう。 ・車の買い替えをするか ・保険の重要性は理解できているか ・イベント・アクシデントカードは 2 枚引いてみよう</p>	
<p>まとめ 15 分</p>	<p>・各班の班長に 40 代までの人生を発表してもらおう。</p>	
	<p>配布した、この 1 ヶ月を振り返る WS への記入、 この授業を、他校の学生にプレゼンするとしたら、どのように紹介しようと思うかなど、それぞれ記入して提出</p>	