

生活と家計の管理

1. 授業のねらい

- 1 ライフプランを実現するためには、適切にお金を管理し、収入と支出のバランスを保つために家計簿をつけることが効果的であることを理解することができる。
- 2 金融商品は多様に存在し、将来のゆとりある生活のために収入の20%を貯金や投資に回すことが推奨されるが、投資においてはリスクとリターンのバランスを考慮する必要があることを理解することができる。

2. 主な授業展開

学習活動と内容	● 生徒の活動
<p>1. 自分の「ライフプラン」について考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 「将来、どんなことをしたいか」を考えて、ワークシートに書く。 	
<p>2. 自分の「ライフプラン」にどれくらいのお金が必要かを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 人生においてお金がかかるタイミングについて考える。 	
<p>3. 消費支出の割合をもとにライフプランについて考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 最初に考えたライフプラン通りにお金を貯められるかどうかを考える。 	
<p>4. なぜ家計簿が必要なのかを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● もしお金の管理ができていなかった場合、例えば、家の修理が急に必要になったときにどうなるかを考える。 	
<p>5. 収入と支出のバランスが崩れるとどうなるのかを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 収入と支出のバランスが崩れないように必要な家計簿「じぶん家計簿」をつける。 ● 作成した「じぶん家計簿」を周りの友だちと情報交換する。 	

学習活動と内容

● 生徒の活動

6. 価値を認めて、お金の使い方へのアドバイスを考える。

- 漫画が大好きなAさん、アイドルの追っかけをしているBさん、お母さんのスマホゲームでゲームをしているCさん、それぞれのお金の使い方のアドバイスを考える。

マンガが大好き Aさん アイドルが大好き Bさん ゲームが大好き Cさん

家計の考え方は様々なので、まずは自分のお金の使い方と比べてみましょう。そしてそのことを家族でしっかり話しあってみましょう。

7. 「金利」や「複利」について考える。

- 銀行が「金利は1年で1%です。」と言われたら、10年後に返ってくるお金はいくらになるかを考える。
- 100万円預けると、10年後には110万円にならないのはどうしてかを考える。

お金を長く、多く預けるほど返ってくるお金が大きくなります

預けたお金は 100万円

10年後に返ってくるお金は 110万4,622円

※実際の金利とは異なります。

8. 金融商品の種類を理解する。(銀行の預金や株式、債券、投資信託など)

- 金融商品にはどのような種類の商品があるかを理解する。

< 株式 > 株式会社を發行する会社が投資してもらった人に対して発行する証券のこと。会社の利益に応じてお金等を受け取ることができます。

< 投資信託 > たくさんの投資家からお金を集めて、集まったお金をプロに運用してもらう商品です。

< 債券 > 政府や企業にお金を貸したことになる国債です。金利を受け取ることができます。

< 預金 > お金を銀行に預けることで、お金を安全に保管することができます。金利に応じて利息がつかめます。

9. リスクとリターンについて考える。

- 収入のうちどのくらい貯金や投資をすべきかを考える。

金融商品にはリスクとリターンという2つの重要な要素があります

リスク …… 予測できない出来事や変化

リターン …… 金融商品で得られる利益や儲け

10. 好きなコトや欲しいモノを手に入れるためにお金をどのように工面するかを考える。

- 自分の好きなコト、欲しいモノを書き出し、生活の中でそのお金をどのように工面するかをワークシートに書く。

自分の好きなコト、欲しいモノを書き出し、生活の中でそのお金をどのように工面するかを書きましよう

① 好きなコト、欲しいモノを書き出す
② 実現するのにかかるお金を計算する
③ どうやってお金を工面するかを考える

経済活動と金融機関の働き・クレジットカードの仕組み

1. 授業のねらい

- 1 お金がどのように生まれ、どのように発展してきたかというお金の歴史を理解することができる。
- 2 金融機関には様々な種類があり、それぞれが経済活動を支える役割を果たしていること、支払い方法の便利さや不便さを考え、即時払い・前払い・後払いがあることを理解することができる。
- 3 クレジットカードによる支払い方法を選択する場合は、自らの返済能力や予算に合わせて考える必要があることを理解することができる。

2. 主な授業展開

学習活動と内容	● 生徒の活動
<p>1. なぜ「お金」という概念が生まれたのかを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 物々交換から貝殻等の物品貨幣というお金の先祖が生まれ、金属貨幣や紙幣という現在の形になったことに気づく。 	 <p>なぜ「お金」という概念が生まれたのか知っていますか？</p> <p>物々交換 → 物品貨幣 → 金属貨幣・紙幣</p>
<p>2. 経済活動はどのような人間で成り立っているかを理解する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 例えば、パン屋さんでパンを買う人は「消費者」、パンさんはパンを作って売る人なので「生産者」という位置づけになる。また、お金を支払うことで髪を切ってくれる美容師は「サービス提供者」という位置づけになる。このように、お金を使って様々なモノやサービスが生産、消費されるという人間の活動が「経済活動」になっていることを理解する。 	 <p>消費者 → 消費 → 生産者・サービス提供者</p> <p>生産・提供</p> <p>生産と消費を中心とする人々の活動を「経済活動」といいます</p>
<p>3. 経済活動における金融機関の役割を理解する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 金融機関には「中央銀行」「民間金融機関」「公的金融機関」の3つに分かれて、経済活動の役割を担っていることを理解する。 	 <p><中央銀行> 国の最上位の金融機関であり、その役割をお金を発行したり、金融政策を管理するのが役割です。</p> <p><民間金融機関> 銀行や証券会社、保険会社など一般の人や企業が利用する金融機関です。預金や貸付、投資サービス、保険の提供などを行います。</p> <p><公的金融機関> 政府や地方自治体が運営する金融機関のことです。国民の金融機関よりも低い金利でお金を貸すなどの活動を行います。</p>
<p>4. MUFG等の民間金融機関にはどのような役割をもった会社があるかを理解する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● お金を貸し出したり、安全に保管・管理したりする「銀行業」、お金を貸し出す「貸金業」、株式や債券の売買を行う「証券業」、クレジットカードの発行や代金の請求、立て替えを行う「クレジットカード業」、財産の運用や管理をする「信託業」、万一の際に保険金が支払われる「保険業」といった業種があることを理解する。 	 <p>証券会社は、株式や債券などの「有価証券」を通じてお金が必要な会社と投資家をつなぐ仕事をしています</p> <p><有価証券を売買する></p> <p>企業 → 証券会社 → 投資家</p> <p>株式や債券などの有価証券は証券会社を通じて、売ったり買ったりすることができます。証券会社が関与することで、個人で直接企業などと交渉するよりもはるかにスムーズになります。</p>
<p>5. パン屋の経営者になったときの資金調達について考える</p> <ul style="list-style-type: none"> ● パン屋の経営者になったとき、生産を増やすための資金をどう手に入れるかをワークに書く。 	 <p>あなたがパン屋の経営者になったとき、生産を増やすための資金をどう手に入れますか？</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 生産を増やすために何をするか ② どのくらいのお金が必要か ③ どうやって手に入れるか

学習活動と内容

● 生徒の活動

6. 3つの支払い方法(即時払い・前払い・後払い)の便利な点や不便な点を考える。

- ワークシートに各々の便利な点や不便な点を書き出してみる。

MUFG いろいろな支払い方法

便利な点、不便な点を考えてみよう

即時払い、前払い、後払い、それぞれの便利な点や不便な点を書き出してみよう

即時払い Good! Bad! 前払い Good! Bad! 後払い Good! Bad!

7. クレジットカードやデビットカード、スマホ決済での支払い方法の違いを理解する。

- クレジットカードは使ったお金を1か月ごとにまとめて銀行口座から自動的に引き落とされるがデビットカードは会計を済ませた直後に銀行口座から引き落とされる。スマホ決済は、スマホのアプリでクレジットカードや銀行口座と連携して支払いを行うといった様々な支払い方法があることを理解する。

MUFG クレジットカードやスマホ決済

クレジットカードやスマホ決済の仕組みについて理解しましょう

クレジットカード デビットカード スマホ決済

使ったお金は後でまとめて自分自身の銀行口座から自動的に引き落とされる

使ったお金はすぐに銀行口座から引き落とされる

クレジットカードや銀行口座と連携させることでスマホだけで支払いができる

8. クレジットカードにおける「三者間契約」について理解する。

- クレジットを使うときに「カードの利用者」「クレジットカード会社」「お店」の間で「三者間契約」が成立することでカード利用者は商品を手に入れられることに気づく。

MUFG クレジットカードの仕組み

クレジットカードを使うとき、カード利用者、クレジットカード会社、お店の間で「三者間契約」が成立しています

カード利用者

お店

クレジット会社

売買契約

カード会員契約・立替払い契約

加盟店契約

9. クレジットカードの3つの支払方法の特徴や注意点を理解する。

- クレジットカードの支払いには商品やサービスの支払いを一度に行う「一括払い」、支払った金額を分割して支払う「分割払い」、毎月の返済額を自分で設定する「リボ払い」があり、返済能力や予算に合わせた支払い方法を選ぶ必要があることを理解する。

MUFG クレジットカードの支払い方法

クレジットカードの支払い方法には一括払い、分割払い、リボ払いの3つの方法があります

	一括払い	分割払い	リボ払い
特徴	・期間中に金額を一括で支払う ・金利や手数料は発生しない	・大きな金額を一度に支払う必要がなくなる ・返済期間や利率によって月々の返済額が異なる	・返済額を毎月決めることができる ・リボ払い枠内であれば、再度返済する必要はありません
注意	・期間を過ぎると払済料や遅延料が発生する可能性がある	・分割払いの回数が増えるほど利息の増え、返済総額が増える可能性がある ・一括払いと比べて支払期間が長くなる	・金利が高い ・範囲に対して利用枠が不足した場合、返済額が増える

10. 分割払いしたときの金利の計算を行い、支払う金額が大きくなることを理解する。

- 商品の購入代金を分割払いするときに回数が増えると、手数料が必要になるため、購入代金よりも支払総額が大きくなることに気づく。
- クレジットカードやキャッシュレスが一般的になっている社会では、自分のお金の使い方や残高を意識的に確認して、適切な金銭管理を行う必要があることを理解する。

MUFG クレジットカードの分割払い

一括払い 12万円×1回 = 分割払い(6回分割の場合) 2万円×6回 + 手数料

分割払いの手数料を計算してみましょう

借った金額 120,000円 × 金利 18% ÷ 365日 = 1日分の手数料

▶ 1日分の手数料 × 182日 = 半年分の手数料

経済のグローバル化・金融トラブルを防ぐ

1. 授業のねらい

- ① 経済のグローバル化が進む中、円安や円高がもたらす影響を理解し、それに応じた対応が必要であることを理解することができる。
- ② 「スマホのアプリゲームの課金」「後払いサービス」「投資詐欺」「闇バイト」といった金融トラブルの注意点や、トラブルを避けるためには予防・対応・事後が大切であることを理解することができる。

2. 主な授業展開

学習活動と内容

● 生徒の活動

1. 企業の役割について理解する。

- 企業が社会にもたらす3つのものについて理解する。
 - ① 企業が活動することにより雇用が生まれ、そこで働くことで収入を得て生活することができる。(雇用の創出)
 - ② 企業が利益を上げ、税金を納めることで、国や地域のサービスや社会福祉が充実するとともに新しいビジネスや産業が生まれる。(経済の発展)
 - ③ 企業が常に新しいアイデアや技術の開発に取り組み、私たちの生活がより便利で快適になる。(新しい技術の開発)



2. 経済のグローバル化について理解する。

- 日本は自動車や電子機器、アニメ等を他国に輸出するとともに、食品や石油などの資源を他国から輸入し、互いの国どうして必要な物を交換し合っていることを理解する。



3. 円高や円安の意味を確認したうえで、円高や円安になると得をする人、損をする人について考える。

- ワークシートに「円高になると得をする人」「円高になると損をする人」「円安になると得をする人」「円安になると損をする人」を書き出すことにより、「円高で得をする人」が「円安で損をする人」になっていることに気づく。



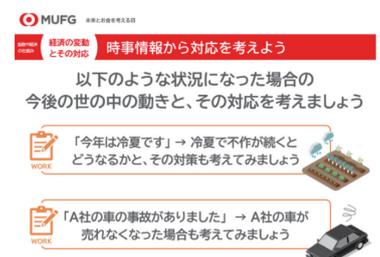
4. パン屋の経営者になった時、円安の中で海外に進出するとしたらどのようにすればよいかを考える。

- 経営者になったつもりで、海外進出するアイデアをワークシートに書く。



5. 経済に影響を与える時事情報から今後状況がどのように変わるか、また、どのように対応すればよいかを考える。

- 「今年は冷夏」という時事情報が入ったときの農家の立場で、また、「自動車メーカーA社の車に欠陥」という時事情報が入ったときのA社の社員の立場で、世の中の動きとその対応を考えて、ワークシートに書く。

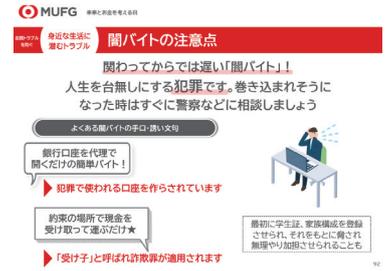


学習活動と内容

● 生徒の活動

6. 様々な金融トラブルやトラブルを避けるための鉄則について理解する。

- スマホでのアプリゲームやオンラインゲームでのトラブルが多い。基本無料でもお金のかかるケースが多く、家の人のクレジットカードを勝手に使ってしまう等のトラブルがあることを理解する。
- ネットショッピングでは後払いになっているため気軽に利用してしまい、利用金額がどんどん増えてしまうといったトラブルがあることを理解する。
- SNSで「絶対もうかる」といってお金を払わせるという投資詐欺に引っかかるというトラブルがあることを理解する。
- SNSで「簡単に稼げる」といって詐欺や強盗に加担させられ、逮捕されるという「闇バイト」のトラブルがあることを理解する。
- トラブルを避けるための3つの鉄則「(予防)おいしい話には気をつける」「(対応)怪しいと思ったらはっきり断る」「(事後)トラブルにあってもあきらめない」を理解する。



サステナブルを考える日

1. 授業のねらい

- 1 SDGsの17の目標内容を理解するとともに、SDGsの観点で身の回りの困りごとを発見したり、解決方法を考えたりすることができる。
- 2 サステナブルな社会とはどのような社会かを理解するとともに、自分自身や日本を含めた各国の政府や企業がサステナブルな取り組みをしていることに気づくことができる。

2. 主な授業展開

学習活動と内容

● 生徒の活動

1. 国連が定めた2030年までに達成したいと考えている17の目標であるSDGsの図にある目標がどのような内容かを考える。

- SDGsの17の目標の文章とアイコンを結びつけるワークを行う。



2. ワークをもとにして、SDGsの17の目標を確認する。

- ①貧困をなくす目標、②飢餓をゼロにする目標、③全ての人に健康と福祉を提供する目標、④質の高い教育を提供する目標、⑤ジェンダー平等を実現する目標、⑥安全な水とトイレを提供する目標、⑦全ての人々が環境にやさしいエネルギーを利用できる目標、⑧全ての人々が良い仕事を見つけ、経済が持続的に成長する社会を目指す目標、⑨産業と技術革新の基盤をつくる目標、⑩人や国の不平等をなくす目標、⑪住み続けられるまちづくりを行う目標、⑫つくる責任・使う責任に関する目標、⑬気候変動に対する対策を講じる目標、⑭海の豊かさを守る目標、⑮陸の豊かさを守る目標、⑯平和と公正な社会で生活できるようにする目標、⑰すべての国や人々が協力し合う目標といった17の目標について理解する。



3. SDGsの視点で、身近な社会をどのような社会にしたいかを考える。

- 身の回りにある困りごとを10個以上付箋に書き出す。



4. 各々が付箋に書いた困りごとをグループで話し合って共有する。

- グループでお互いの困りごとを伝え、それぞれをSDGsの17の項目にカテゴライズする。



学習活動と内容

● 生徒の活動

5. グループで共有した困りごとを取り上げ、困っている理由やその解決策を考える。

- 困りごとの中から1つピックアップして、なぜ困っているのかを話し合い、それをもとに解決するためのアイデアを出し合う。



6. SDGsの「S」が意味しているサステナブルな社会について考える。

- サステナブルな社会とは社会全体が地球の資源を適切に管理して環境への負荷を最小限に抑えつつ、経済を発展させていく社会であることや、日頃から自ら行っているサステナブルな行動(使わない部屋の電気を消す・エコバックを使う等)について理解する。



7. 世界中の政府や企業がサステナブルな取り組みをしていることを理解する。

- 日本では畑の上に太陽光パネルを設置して農業と発電を両立させる「ソーラーシェアリング」という取り組みが行われていることや、海外ではスウェーデンの家具メーカーの製品の60%に再生可能な素材が利用されていること等を理解する。
- MUFJが取り組んでいるサステナブルな取り組みについて理解する。

