

キャリア教育の資質・能力を向上させるための重点単元計画

福山市立新市中央中学校

キャリア教育で育てる資質・能力

3観点	思考・判断・表現/主体的に学習に取り組む態度	知識・技能/主体的に学習に取り組む態度	知識・技能/思考・判断・表現
資質能力	チャレンジ&チェンジする力	自己理解力	自己表現力
中2・3	・目標達成に向けて、より良い方法を考えて取り組むことができる。 ・達成状況を振り返り、改善策を考えることができる。	日々の学習活動を通して、自分の将来の夢や目標、生き方を考えることができる。	自分の思いや考えを、相手や場に応じて、分かりやすく説明することができる。
中1	活動をふり返り、改善策を考える。	自分の将来の夢や目標を持つ。	自分の思いや考えを多様な表現方法を用いて説明できる。

学年	教科	単元名(全3時間)	教科の目標	キャリア教育で育てる資質・能力	関連企業等
1	家庭	バランス良く計画的な金銭の管理	知 支払い方法の特徴を理解している。 計画的な金銭管理の必要性について理解している。	★自己理解 自分の将来の夢や目標を持つ。	日本第一生命
			思 自分に合った金銭管理の方法を考え、工夫している。	自己表現 自分の思いや考えを多様な表現方法を用いて説明できる。	
			主 計画的な金銭管理について、課題の解決に主体的に取り組んだり振り返って改善しようとしていたりして、生活を工夫し創造し、実践しようとしている。	チ 活動をふり返り、改善策を考える。	
次	時	学習活動 ★出前授業/キャリア	・指導上の留意点	○教科の評価規準 ★キャリア教育で育成する資質・能力の評価規準	評価方法 例：行動観察 ワークシート ペーパーテストなど
1	1	1	・支払い方法の種類や特徴について理解する。 ・支払い方法の種類について、生活経験や知っていることを挙げさせながら、整理してまとめる。特に近年で利用者が増えている電子マネーについても触れながらまとめる。 ・電子マネー、カードの種類、通信販売について、経験の少ない生徒にも分かるように、実物やイラストを見せながら説明する。また、教科書のDマークコンテンツを活用し、インターネット通販の疑似体験でクレジットカードの使い方や注意すべき事項を体験しながら学習する。	・支払い方法の特徴を理解できたか。(知) ・支払い方法の特徴を考え、状況に応じて判断できたか。(思)	行動観察 ハンドノート
2	1	1	★人生のさまざまなリスクとそれらに対する必要な知識や備え、消費者として知っておくべき消費者被害とその対策について知る。(日本第一生命) ・ライフサイクルゲーム(すごろく形式にゲーム)を通して、これからの生活の中で、どの場面でのどのくらいのお金を支払う必要があるのか、自分自身の生活にはどのくらいのお金がかかるのかを知る。 ・授業の後半で、「若者に多い消費者被害について」「人生のリスクと備えについて」をクイズ形式で説明してもらう。	★出前授業を通して、自分の将来や生き方を考えることができたか。(自理)	行動観察 振り返り(ロイロノート)
3	1	1	・収入と支出のバランスの大切さについて理解する。 ・計画的な金銭管理を行うための実践について考える。 ・前時のライフサイクルゲームで出てきた「仕事で得た給料」と「イベントごとでの支払い」が「収入」と「支出」にあたることを理解しながら、「収入」と「支出」のバランスについて考える。 ・生活経験や調べ学習を通して、計画的な金銭管理の実践について考える。	・よりよい消費生活に向けて、課題を改善し、工夫し創造しようとしているか。(チ)	行動観察 ハンドノート

本単元での「自己理解力」をみとるルーブリック

自己理解力(A:3つ B:2つ C:1つ)	
計画的な金銭管理の必要性について理解し、自分の将来や生き方を考えることができる。	
<input type="checkbox"/>	ライフサイクルゲームを通して、自分自身の生活において計画的な金銭管理が必要であることが理解できる。
<input type="checkbox"/>	ライフサイクルゲームを通して、自分自身の生活を振り返り、課題を見つけながら計画的な金銭管理について考えることができる。
<input type="checkbox"/>	ライフサイクルゲームを通じて、自分自身の課題を見つけ、その課題を改善する方法を見つけることができる。

本単元での成果・子どもの姿(子どもの意見など)
 ○出前授業では、すごろく形式ということもあり、生涯でのどのくらいの支出をする可能性があるかについて意欲関心が高まり、主体的に学習に取り組んでいた。
 ○すごろくの途中に、「働いて収入を得る」「結婚をする」「家を購入する」「保険に加入する」などの場面があり、生徒一人一人がその場面でお金どのように使用するか考えることで、次時の「収入と支出のバランス」「計画的な金銭管理」での内容に繋げることができた。

本単元での課題・改善案
 ○すごろくの中には、中学校の家庭科では出てこない単語や内容があったので、内容を完全には理解できていなかった部分があった。
 ○「ライフサイクルゲーム」と「クイズ形式での説明」を取り組むのに、50分では少し時間がたりないと感じた。

はじめに

●このゲームでは、たくさんのライフイベントやリスク、消費者被害事例が出てきます。
●これから先の人生、どのようなことが起こり、どのようなことに気をつけて、どのようなことに備えなければならないのか、ゲームを体験して考えてみましょう!

<ヤング・ミドル版>20代~65歳

<シニア版>65歳~100歳

1. ライフサイクルゲームⅡで人生を疑似体験!

【ゲームの手順・ルール】

- ヤング・ミドル版の「スタート 就職」のマスから開始します。
- 順番を決め、コマをスタートのマスにおいてください。
- スタートする前に順番にサイコロを振り、出た目に応じてマスに記載の最初の給料(20代の給料)を受け取ります。30代以降も同じように給料を受け取ります。
 - 給料は各年代で受け取る合計額です。(20代~50代は10年間、60代は5年間の合計額)
 - 受取金額は、実際の生活では必ず出て行ってしまう税金や社会保険料、食費や医療費などの生活費等を除いたものとしています。
- 給料を受け取ったら、いよいよスタートです!
順番にサイコロを振り、出た目だけコマを進め、止まったマスの指示にしたがって「ライフサイクルマネー」をやり取りします。
 - 「ライフサイクルマネー」が足りなくなった場合には、「ライフサイクルマネー(借金)」を受け取り、借入れます。「ライフサイクルマネー(借金)」は収入が入り次第、返済してください。
 - ギャンブルで大損し、多数のローンを利用。返済金3,000万円を支払う。
- 「STOP」と表示のあるマスは必ず止まります。
 - マスに止まったら、それ以上は進まず次の人に順番をまわります。

⑥「相談カード」のマスに止まったら、1枚カードを引き、カードの指示に従ってください。

相談カード

- カードは全部で7種類。カードに応じて、マスに記載の被害額は「全額支払う」、「半額支払う」、「全額支払不要」のいずれかになります。

⑦「ボーナスチャンスカード」のマスに止まったら、1枚カードを引き、カードの裏面に記載のクイズを読み上げ、裏面は見ずに○か×か答えてください。カードの裏面には正解と解説を記載していますので、裏面も必ず確認しましょう。クイズに正解した場合は、マスに記載されている金額を受け取ってください。

ボーナスチャンスカード

- カードは全部で60種類。消費者として知っておくべき、法律、契約、消費者被害対応、環境、衣食住、金融経済、生命保険などに關する○×クイズです。

⑧30代の「子どもの誕生時」か40代の「住宅購入時」のどちらか一方のマスで生命保険に加入できます。加入するかしないかは自分で決めます。加入した場合は、入院するマスで保険金を受け取ることができ、入院費の負担が回避されます。

生命保険証券

- 生命保険は一般的に、年齢が上がるにつれて保険料(掛け金)が高くなります。ゲーム上も40代で加入する場合は、30代で加入するよりも保険料が高額設定されています。

⑨全員がゴールするとゲームは終了です。ゴール時の「ライフサイクルマネー」が最も多い人が勝ちとなります。