

中学校第2学年 学級活動（3）

**家計シミュレーションアプリを使い、主体的な進路選択と
将来設計を行う。**

中学校第2学年 学級活動（3）「自分らしい生き方を考えよう」

■本活動のねらい

将来の具体的な生活設計を考えることを通して、自分らしい生き方を実現するために必要な知識や判断力を身に付け、主体的に将来を設計しようとする態度を養う。

■本活動の概要

家計簿アプリを活用したシミュレーション活動を通して、将来の具体的な生活設計を考えることを通して、自分らしい生き方を実現するために必要な知識や判断力を身に付け、経済的な視点から自己の生き方を探究し、主体的な自己実現につなげる。

■本活動の指導計画（2時間）

事前の活動（家庭学習）

- ・ 本時の内容を踏まえたアンケート調査を実施し、生徒が将来の自分の姿を想像しながら回答するとともに、本時への見通しをもつ。

本時の活動（学級活動）

「自分らしい生き方を考えよう」

- ・ アンケート調査の結果を踏まえ、自己の将来についての考えを整理し、共有する。
- ・ TA（大学生）の体験談を聞き、家計簿アプリを使って、自己の将来の生活設計をシミュレーションする。
- ・ 得られた結果やそこから考えたことなどをもとに、経済的な視点から自己の生き方について考え、主体的な自己実現につなげる。

事後の活動（学級活動）

- ・ 本時の学びを振り返り、「キャリア・パスポート」に意思決定したことを記入する。

■指導計画の概要

題材に即したアンケートを教師が作成し、端末を活用して学級の生徒全員の意見を収集する。提出された意見は、学級の全員が事前に確認できるようにする。

授業のはじめに、アンケートの結果について気付いたことや疑問点などをグループで話し合う。次に、TA（大学生）の話やアプリを活用したシミュレーションを通して、22歳時点での自分らしい生き方に必要なお金と生じる責任について具体的に考え、言語化する。それをもとに、自己の生き方について考え、主体的な自己実現につなげる。

本時で学んだことや気付いたことを具体化し、それらと自己の将来とを関わらせながら意思決定したことを「キャリア・パスポート」に記入する。

■ 資質・能力が育成され「深い学び」が実現している子供の姿（本時の活動）

【学習活動の場面】

自己の将来の生活を疑似体験することができるカードと端末を活用した家計シミュレーションアプリを併用したゲームを行った。カードには月ごとに2種類のイベントが記載されており、予期せぬ出費などリアルな体験ができるよう工夫されている。その収支はシミュレーションアプリを活用することで瞬時に計算され、その数値をもとにしてグループで話し合うことで、自己の生き方に対する考えを深めた。

【子供の「深い学び」の姿】

生徒Aは、22歳になった自分の生活を疑似体験するロールプレイングの振り返りを行った。グループに入って観察をしていたTA（大学生）からは、「まず、自分が目指すものについて改めて考えてほしい。その上で、その実現のためにいくら必要だと考えるか、支出があった場合は目指すもののために必要であるかをじっくりと考えてほしい。それが自分の生き方を考えるということだよ」と助言を受けた。生徒Aは、収入と支出のみに一喜一憂していた自分を反省し、自分がどのように生きていきたいかを改めて考えた。そして、そのために必要な金額を、シミュレーションアプリを使って試行を繰り返しながら算出することで、自らの生き方に関する具体的な情報を収集・整理することができ、自らが望む生き方についてより具体的に考えることができた。また、クラウド上で瞬時に共有された他の生徒のシートを参照することで、目指す生き方も必要な支出も多様であることにも気付いた。だからこそ、自己の個性や興味・関心と照らして考えることの大切さにも気付くことができた。

【当該指導での「深い学び」】

この活動を通して、生徒Aは、まずどのように生きたいかという具体的な目標があって、そこに経済的な視点で実際の生活を設計することが大切であると気付いた。そして、人生の先輩である大学生の話を聞いたり、シミュレーションアプリを活用して試行を繰り返したりすることで、自分のこれからの人生と必要なお金について、見方を広げ、考えを深めることができた。

■ 指導上の工夫とICTの利活用

① ロイロノートから、クラウド上にある自分のグループのシートを開き、シミュレーションアプリを動かす。

* すべてのグループのシートをいつでも見ることができるため、他者の試行過程を参考にできる。

② Googleスプレッドシートで教師が自作したアプリを使って、22歳になった自分の生活を疑似体験する。

* 収入と支出のバランスを考えながら22歳の生活を疑似体験する。アプリケーションの強みを生かして試行を繰り返す。

③ 22歳になったときのお金の使い方や、そこに込められた思いについて話し合い、意思決定する。

* 現時点での意思決定を行い、継続的なキャリアプランニングにつなげる。

【活用したソフトや機能】
ロイロノート

Googleスプレッドシート

※シミュレーションアプリはGoogleスプレッドシートを活用して、学校が作成。



学習指導要領や解説との関連

学習指導要領 第5章 特別活動

第2の2の(3)

(3) 一人一人のキャリア形成と自己実現

ウ 主体的な進路の選択と将来設計

目標をもって、生き方や進路に関する適切な情報を収集・整理し、 自己の個性や興味・関心と照らして考えること。

第2の3の(2)

(2) 2の(3)の指導に当たっては、学校、家庭及び地域における学習や生活の見通しを立て、学んだことを振り返りながら、新たな学習や生活への意欲につなげたり、将来の生き方を考えたりする活動を行うこと。その際、生徒が活動を記録し蓄積する教材等を活用すること。