

- 1 単元名 「わたしたちの暮らしと経済（暮らしと経済）」 指導者 藤倉 安雄
- 2 目標
- 経済に関する統計資料をはじめとした資料の収集・選択、読解などを通じて、経済に親しませ、主体的に課題を設定し、解決していこうとする態度を養う。 (社会的事象への関心・意欲・態度)
 - 消費生活や流通に関する様々な事例をもとに、経済活動における選択や、消費者の権利と自立、流通の役割について多面的・多角的に考え、その過程や結果を適切に表現している。 (思考・判断・表現)
 - 消費生活に関する課題や問題について、資料を収集し、読み取るとともに、その解決策についての自分の考えをまとめている。 (資料活用の技能)
 - 身近な消費生活をもとに、自分たちの生活と経済との関連に気付くとともに、経済活動の意義について理解している。 (社会的事象についての知識・理解)
- 3 単元計画（6時間扱い）

階	時	学習活動及び内容	指導上の留意点と評価（評価は◎）
導	1	<p>1 本時の学習課題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 最近買った商品の一つ思い出し、なぜ買ったかを振り返ってみよう。 </div> <p>2 商品を買った理由を振り返る。 3 商品の種類と収入、支出について考える。（収入、支出、消費支出、貯蓄） 4 単元の学習課題を設定する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> わたしたちの生活と経済はどのように関係しているかを調べ、商品開発企画書を作ろう。 </div> <p>5 商品開発企画書のイメージを持つとともに、本時の自己評価をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・商品の購入体験を振り返り、価格だけでなくいくつかの条件を考慮して選択（意思決定）していることに気付かせる。 ・収入の範囲で、本当に必要な商品の選択を行い、少しでも自分の目標に近づこうとしていることを捉えさせる。 ・形のない商品をイメージできない生徒に対しては、形のあるものを受け取っていなくても支払いをした経験はないかを考えてみるよう、助言する。 ・学習計画表から単元全体の学習の見通しを持ち、自分の学習課題を設定して調べていくことができるようにさせる。 ・単元の終末には商品開発企画書を作成し、説明をすることを伝える。それまでにいろいろな立場（消費者、経営者、生産者、投資家）からの学習を行っていくことを伝え、学習の見通しを持たせる。 <p>◎自分たちの生活と経済との関連や、商品の選択を通して、根拠のある選択をしていることに気づき、消費生活について関心を持つことができる。 (関心・意欲・態度)</p>
追	2	<p>1 本時の学習課題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> コンビニエンスストアの店長として、新規出店地について考えよう。 </div> <p>2 効率と公正の観点を基に新規出店地としてふさわしい場所を5つの中から考え選択する。（駅前、住宅密集地、学校・病院付近、商業施設付近、レジャー施設付近） 3 判断基準として、効率と公正について確認する。 4 選択した出店地の根拠を書く。 5 学習を振り返り、自己評価をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・経営者（本時はコンビニエンスストアの店長）としての立場からの学習であることをつかませる。 ・判断基準として、効率と公正の観点について確認させる。 ・資料を基に消費者やその地域に住む人の立場になって、どの場所がふさわしいか、根拠を持って考えさせるようにする。 ・判断に迷っている生徒に対しては、まず、候補地のプラス面、マイナス面をワークシートに全て上げさせ、そこから考えるように伝える。 ・経済活動は様々な条件の中での選択を通じて行われていることを生徒の発表から取り上げ、気付かせる。 <p>◎コンビニエンスストアの立地について判断基準を基に選択し、その理由を考えることができる。 (思考・判断・表現)</p>
究	3	<p>1 本時の学習課題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ヒット商品となった家庭用ゲーム機はなぜ売れたのか、その秘密にせまろう。 </div> <p>2 ヒット商品となった理由を予想する。アイデア、顧客の要望、新技術 3 ゲーム機の開発に当たって5つの視点の中から、優先順位をつける。新技術の導入、付加価値、コスト削減 4 学習を振り返り、自己評価をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・企業の生産部門の立場からの学習で、商品開発は様々なことを考え、企画されていることをつかませる。 ・家庭用ゲーム機開発に関する資料を提示し、学習意欲を持たせる。 ・いくつかの企業が開発競争していたことなど、当時の時代背景についても捉えさせるようにする。 ・予想や順位付けは、各自が考えた後、グループで話し合う時間を設け、いろいろな見方や考え方があつたことに気付かせる。 ・優先順位については価値判断となるので、答えを求めるのではなく、根拠を持って判断したかを学習のねらいとさせる。 <p>◎企業の活動は社会に影響を及ぼすことが多く、顧客のニーズに応えるだけでなく、環境面への配慮等、企業の社会的責任についても理解することができる。 (知識・理解)</p>

階	時	学習活動及び内容	指導上の留意点と評価（評価は◎）
追	4	<p>1 本時の学習課題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>投資家の立場に立って、1円でも多く利益を上げるためにはどうしたらよいかを考え、株式売買シミュレーション学習をしよう。</p> </div> <p>2 株式会社の仕組みと、株式欄の見方について確認する。</p> <p>3 株式会社は株式を発行することで資金を集めていることを理解する。</p> <p>4 新聞やインターネットなどを利用し、世の中の動きや、求められているものは何かを考え、株式投資疑似体験学習を行う。 (本時は日本証券協会運営の株式学習ゲームを利用 http://www.ssg.ne.jp/)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時は投資家の立場からの学習で、株式を選んで購入する活動を通して世の中の動きや企業の経営について調べることが目標とさせる。 ・株式売買疑似体験学習の方法について説明し、株価はさまざまな条件で変動していることをつかませる。 ・儲けにとらわれないようにさせ、株式購入の際の判断理由をもつことが大切であることを伝える。 ・どの株式を購入したら良いか迷っている生徒に対しては、世の中が求めているもの、今後需要が増えそうなものについて同じグループの生徒と考えさせ、そのようなものやサービスを提供している企業はないか調べてみるように助言する。 ・取引結果は、その日の夕方5時の実際の株価の終値が反映されるため、翌日知らせることを伝える。 <p>◎企業の活動や社会の状況に関心を持ち、シミュレーション学習を通して、判断の根拠となる資料をインターネットや新聞などから意欲的に収集することができる。（資料活用の技能）</p>
ま	5	<p>1 本時の学習課題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>いろいろな人が「買ってみたい。」と思う商品開発企画書をつくろう。</p> </div> <p>2 実際の商品開発企画について資料を提示し、作り方を知る。</p> <p>3 商品開発の流れについて確認する。</p> <p>4 どのような商品が求められているかを考え、ワークシートに記入する。</p> <p>5 開発する上で大切なことを考える。</p> <p>6 商品開発企画書を作成する。 ・企画書の内容：商品名、企画の目的、開発に必要なもの、企画理由、セールスポイント、売価</p> <p>7 グループになり、各自が作成した商品開発企画書から共通点を見付け、発表する。</p> <p>8 学習を振り返り、自己評価をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・学習してきたことを基に商品開発企画書を作成し、いろいろな立場に立ち、様々な条件を考える学習であることを伝える。 ・実際にヒットした商品（はさみ）の例を基に、開発までの資料を提示し、学習意欲を持たせる。 ・実際の開発企画書には、市場調査、仕様、商品コンセプト、追究するもの、こだわり、豊富なバリエーション、価格設定等の様々な条件を解決し商品化に至っていることを資料から捉えさせる。 ・商品開発の例として洋服の場合を取り上げ、商品完成までの流れを資料を提示し、つかませる。 ・「売れそうだから」という理由だけでなく、世の中の動きや豊かな暮らしを営むために必要なものは何かを考えさせる。 ・どう作成したら良いか迷っている生徒には、人々が求める財やサービスは何かを考えてみるように伝える。 ・共通点について発表を聞き合わせ、お互いの考えを知るとともに、世の中が求めているものはどんなものかを考えるように助言する。 <p>◎いろいろな立場に立って考え、目標や根拠を明らかにした商品開発企画書を作成することができる。（思考・判断・表現）</p>
め	6	<p>1 本時の学習課題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>自分がつくった商品開発企画書について説明しよう。</p> </div> <p>2 グループになり、各自の商品開発企画書の説明をする。</p> <p>3 良いアイデアと思う点と、検討するとさらによくなりそうな点についてお互いにコメントを書く。</p> <p>4 お互いの商品開発企画書の共通点を見付け、発表する。</p> <p>5 学習を振り返り、自己評価をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・作成の根拠を明確にし、お互いの考えを理解させ、共通点を見付けることをねらいとすることを伝える。 ・グループになり、各自5分を目安に説明させ、聞く側は説明に対してコメントを書き、授業の最後に渡すことを伝える。 ・コメントは良いと思ったところを中心に記入することや、企画書への批判はしないで良さを認め合うことを伝える。 ・お互いの商品開発企画書の説明を聞くことを通して、価格の設定の仕方は、商品の売上げに左右することに気付くことができるようにさせる。 <p>◎商品開発企画書の説明と検討を通して、いろいろな立場に立ち根拠を基に公正な判断をすることができる。（思考・判断・表現）</p>

3 本時の展開

(1) 目標

だれのために、どのような商品を企画したらよいかを考え、立場や根拠を踏まえた商品開発企画書作成を通して意思決定することができる。

(2) 準備・資料

商品開発企画書作成のワークシート，ヒットした商品の実物（はさみ：本時ではフィットカットカーブを用いた），提示資料（商品開発に至る手順の資料，実際の商品開発企画書の例など）

(3) 展開

学 習 活 動	指導上の留意点と評価（◎は評価）
<p>1 本時の学習課題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>いろいろな人が「買ってみたい。」 と思う商品開発企画書を作ろう。</p> </div> <p>2 実際の商品開発企画について資料を提示し、本時の企画書の作り方を確認する。 ・資料（ヒット商品：はさみ）の例から企画・開発はどのように行われているかを知る。</p> <p>3 商品開発の大まかな流れについて資料から確認する。</p> <p>4 どのような商品が求められているかを考え、記入する。</p> <p>5 企画書を作成する上で大切なことをおさえる。</p> <p>6 商品開発企画書を作成する。 ・企画書の内容 （商品名，企画の目的，開発に必要なもの，企画理由，セールスポイント，売価）</p> <p>7 グループになり，各自が作成した商品開発企画書から共通点はないかを考え，発表する。 （3～4人で構成したグループ）</p> <p>8 学習を振り返り自己評価をする。</p> <p>9 次時の学習課題についての確認をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>自分が作った商品開発企画書について説明しよう。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・学習してきたことを基に商品企画書を作成し，いろいろな立場に立ち，様々な条件を考える学習であることを伝える。 ・実際にヒットした商品（はさみ）の例を基に開発までの資料を提示し，学習意欲を持たせる。 ・実際の開発企画書には，市場調査，仕様，商品コンセプト，バリエーション，価格設定等，様々な条件を基に商品化していることを捉えさせる。 ・顧客のニーズについては，実際にはデータ収集が必要だが，本時では買う人が何を求めるかを考えることを伝える。 ・商品開発の例として洋服の場合を取り上げ商品完成までの流れをつかませる。 ・「売れそうだから」という理由だけでなく世の中の動きや豊かなくらしを営むために必要なものは何かを考えさせる。 ・どう作成したら良いか迷っている生徒には人々が求めるものやサービスは何かを考えてみるように伝える。 ・企画した商品はだれのどのような要望を叶えるものかを考えさせる。 ・商品開発企画書が早めに作成した生徒には商品のセールスポイントの他，必要と思われる開発費の金額等も考えさせる。 ・同じ商品の企画を行った生徒どうしで，企画の共通点はないかを考えさせる。 ・お互いの企画の目的や理由を知るとともに世の中が求めているものはどのようなものかを考えさせる。 ◎いろいろな立場に立って考え，目標や根拠を明らかにした商品開発企画書の作成を通して意思決定することができる。 （思考・判断・表現） ・次時は，グループごとに，各自が作成した商品開発企画書の発表を通して，商品を開発するにあたって，企業はどのような社会的責任を果たしているのかについて考える学習であることを確認させる。

わたしたちのくらしと経済

3年()組()番 氏名

《学習課題をつくる前に》
最近買った商品の一つ思い出してみよう。その商品を買った時、どんな基準で買ったのだろう。
商品を購入する時に、わたしたちはどんな考えをもって行動しているのだろうか。

学習課題

最近買った商品の一つ思い出し、その商品を買った理由を考えてみよう。

①最近買った商品は・・・

②その商品を買った理由は・・・

③その商品を選んだ基準になったもの(こと)は・・・

選んだ基準は？



基準をポイントにすると？(1つに○)

重視した



あまり重視しなかった

()・・・ 5 4 3 2 1

()・・・ 5 4 3 2 1

()・・・ 5 4 3 2 1

その他()・・・ 5 4 3 2 1

お金を有効に使うためには、どのようなことが大切であると考えましたか？

今日の学習を通して、どのような消費生活をしていったらよいと思いましたか。

「○○○な消費者」と題名を入れて書こう。

「消費者」になりたいと思います。

その理由は、

わたしたちのくらしと経済

3年()組()番 氏名

《学習課題をつくる前に》

コンビニエンスストアを新規出店することになりました。
資料にある、5つの候補地が新規出店場所の候補地にあがっています。
あなたなら、A～Eのどの場所を選択しますか。品ぞろえについても考えよう。

学習課題

1 A～Eの候補地の立地条件, データを確認し, プラス面・マイナス面を考えよう

場所	立地条件	＋ (プラス面)	－ (マイナス面)
A	駅前のビル1階 駐車場はない		
B	駅から徒歩5分 マンション(22戸) の1階 駐車場はない		
C	住宅地の一角 付近には幼稚園, 小学校, 総合病院 駐車場あり		
D	国道沿い 付近には工場, ショッピングセンター, ファミリーレストラン, ガソリンスタンド 広い駐車場あり		
E	海のそば 付近には水族館, 公園, ホテルなど のレジャー・宿泊 施設 駐車場あり		

2 出店地として選んだ場所(A～E)はどこ? その理由は?

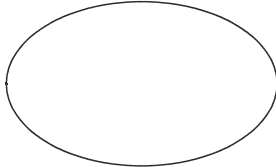
場所(A～E)

理由

わたしたちのくらしと経済


3年()組()番 氏名

3 その場所で開店した際に、どんな品ぞろえならば売り上げをのばせるだろうか？

<p>どんな品ぞろえ(商品の仕入れ)をするか？</p> <p>その理由は、</p>	<p>だれのためにその商品を仕入れるか？</p>  <p>のため</p>
<p>売り上げをのばすために、ほかにもこんな工夫をしよう と思ったことを書こう</p>	

4 実際のコンビニエンスストア出店では、このほかにどんなことを調査しているのか調べてみよう。

実際に出店する際には、こんなことも調査していることが分かった



わたしたちのくらしと経済

3年（ ）組（ ）番 氏名

《学習課題をつくる前に》

ヒット商品となった家庭用ゲーム機の例から、そのゲーム機が生産・販売されるまでに、どんな秘密があるかを調べてみよう。ヒット商品となるにはどんな努力や工夫があるのだろうか、その秘密にせまろう。

学習課題

1 もし、あなたがゲーム機を開発するとしたら、次の5つの中から、どの条件を優先しますか。順位をつけ、その理由を書こう。

記号↓

- | | |
|--------------------------------------|-------|
| A 新しい技術を取り入れる（他のメーカーにないものを） | 1位（ ） |
| B 買う人のメリットを考える（買うとこんなプラス面がある） | 2位（ ） |
| C コストを減らす（販売までにかかる費用を減らす） | 3位（ ） |
| D 利用度の広さを考える（いろいろなことに使える） | 4位（ ） |
| E 環境面への配慮をする（環境にやさしい開発をする） | 5位（ ） |

なぜこの順番にしたか、理由を書こう（だれの、どんなことを考えたか？）

2 企業は、いろいろなことを考えて開発や生産、販売をしなければなりません。特に、それを買う人（消費者）、そこで働く人（従業員）、企業を応援してくれる人（投資家）の人のどんなことを考えているでしょうか。

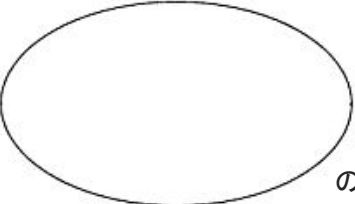
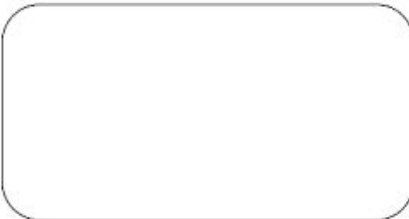
消費者の（ ）を考えている

従業員の（ ）を考えている

投資家の（ ）を考えている

3 今日の学習をふり返って、分かったことを書こう。

- ・あなたが商品を開発する立場だったら、だれの、どんなことを考えて企画したいですか。

だれ	こんなこと
	
の	 を考えて 企画したい！

わたしたちのくらしと経済

3年（ ）組（ ）番 氏名

《学習課題をつくる前に》

株式売買シミュレーション活動を行う前に、株式会社のしくみを調べよう。

株価を比較すると、どんなことが分かるだろうか。

1円でも多く利潤をあげるためには、どのようなことを考えて売買したらよいか、社会の動きを考えたり、資料を集めて判断し、グループで検討して、株式売買シミュレーションをしてみよう。

学習課題

- 1 あなただったら、どの業種（どんな産業）の株式を購入しますか。
どの業種の株式を購入したらよいか、考えよう。（会社名よりも業種で考えよう）

業種（産業の分類）名・・・例：食品、医療、商業、農業、漁業、工業、建設など

業種名	理由
	・・・株式の動きは何に影響しているのか考えてみよう

その業種の株式会社の候補をあげて、その会社の情報を集めよう。

会社名	その会社の情報（業績など）

- 2 グループで相談して、どの業種の株式を購入したらよいか検討しよう。

業種（産業の分類）名・・・例：食品、医療、商業、農業、漁業、工業、建設など

業種名	理由

- 3 株式は「世の中の動きを反映している」とも言われることがあります。
また、株式を売買している人は、新聞、テレビ、インターネット、ラジオなどの
さまざまなメディアからの情報を見たり聞いたりしているといわれます。
それは、なぜだと思いませんか。あなたの考えを書いてみよう。

さまざまなメディアから情報を得ているのはなぜだろうか？

商品開発企画書



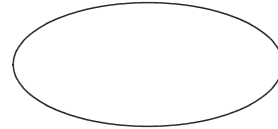
作成者()組()番 氏名()

【商品名】 ※魅力あるネーミングをつけよう

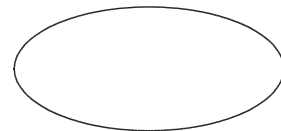
【価格】 ※買ってくれる値段 & 利潤の出る価格は？

円

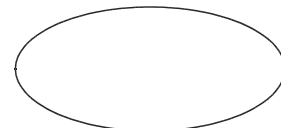
【商品企画の目的】 ※買う人の年齢層, 企画理由など

の立場で


【開発に必要なもの】 ※資金, 土地, 工場, 従業員の数など

の立場で

【企画理由】 ※この商品を, なぜ開発したいか(理由)

の立場で

【セールスポイント】 ※どのような点が, この商品の「売り」か？

の立場で

【アイデアの共通点】 ※グループでの共通点は？

・効率(無駄がないか)の観点 での共通点は,

・公正(多くの人の利潤につながる)の観点 での共通点は,

わたしたちのくらしと経済

3年()組()番 氏名

《学習課題をつくる前に》

「買ってみたい!」と人々に思わせるような商品開発企画書がつくれたでしょうか。
自分がつくった商品開発企画書を同じグループの人たちに説明しよう。

1 商品開発企画書を説明するための自分の学習課題をつくろう。

学習課題

2 商品開発企画書の説明を聞いて、思ったことを書こう。

()さん…()の商品開発

☆ よいアイデアと思う点 (ふせん:青色に書いて画用紙にはろう)

★ もっと検討するとさらによくなりそうな点 (ふせん:黄色に書いて画用紙にはろう)

()さん…()の商品開発

☆ よいアイデアと思う点 (ふせん:青色に書いて画用紙にはろう)

★ もっと検討するとさらによくなりそうな点 (ふせん:黄色に書いて画用紙にはろう)

()さん…()の商品開発

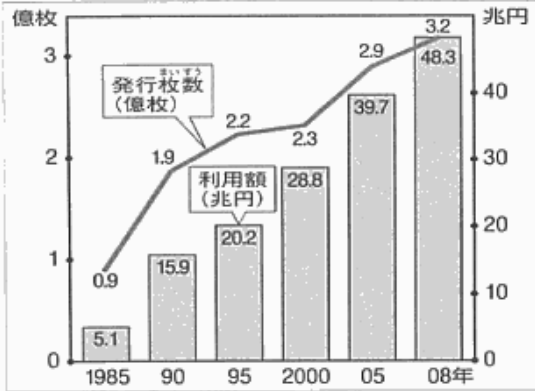
☆ よいアイデアと思う点 (ふせん:青色に書いてはろう)

★ もっと検討するとさらによくなりそうな点 (ふせん:黄色に書いてはろう)

わたしたちのくらしと経済 ノート ①

最近、商品を購入する際にクレジットカードで支払うケースが増えています。クレジットカードを利用する時には、どんなことに気をつけなければいけないのだろうか。

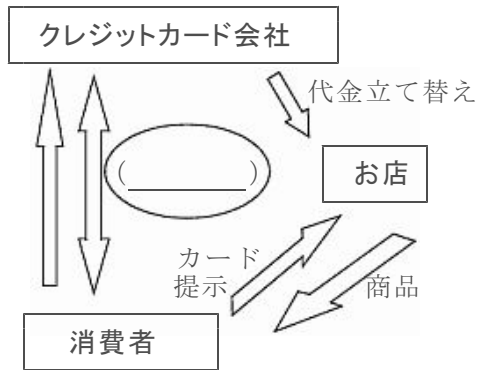
【グラフ】クレジットカード発行枚数と利用額



【グラフから気づいたこと】

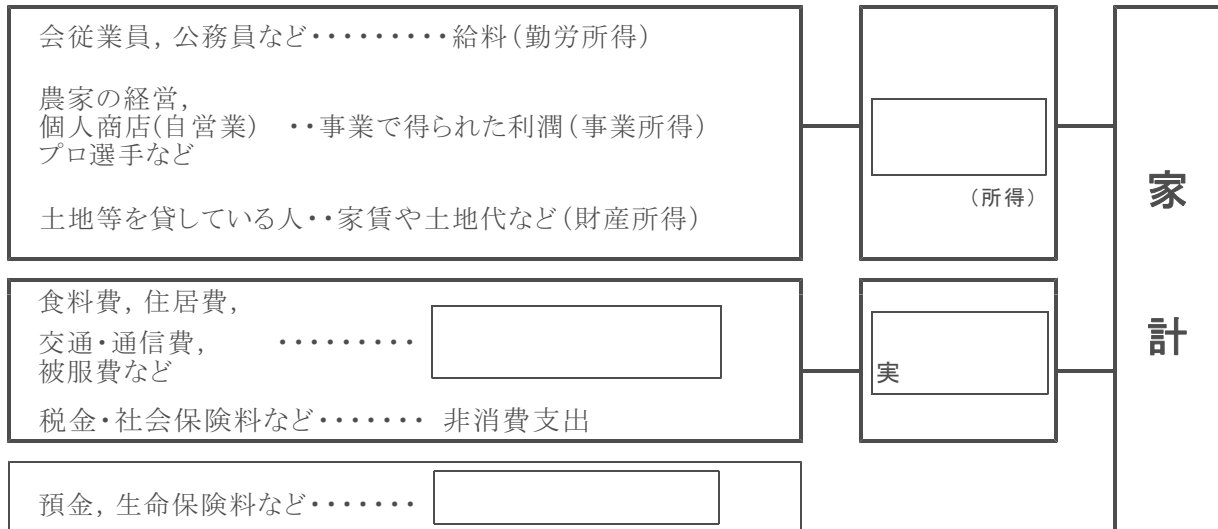
【図】クレジットカードのしくみ

下の () に入る言葉は何だろう？



【図から気づいたこと】

わたしたちの家庭は収入を得て、さまざまな目的のために、支出します。家計について調べよう



商品は、大きく分けると2種類あります。どんなものがあるだろう？

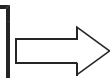
形のある商品・・・()

形のない商品(時間・作業など)・・・()

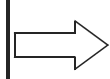
わたしたちのくらしと経済 ノート ②

矢印の右の中にあてはまる言葉(漢字2字)を,教科書や資料集で確認してみよう。

・効果的にものごとを行うこと・・・むだをはぶくこと
(少ない時間でたくさんのごとを行うこと)

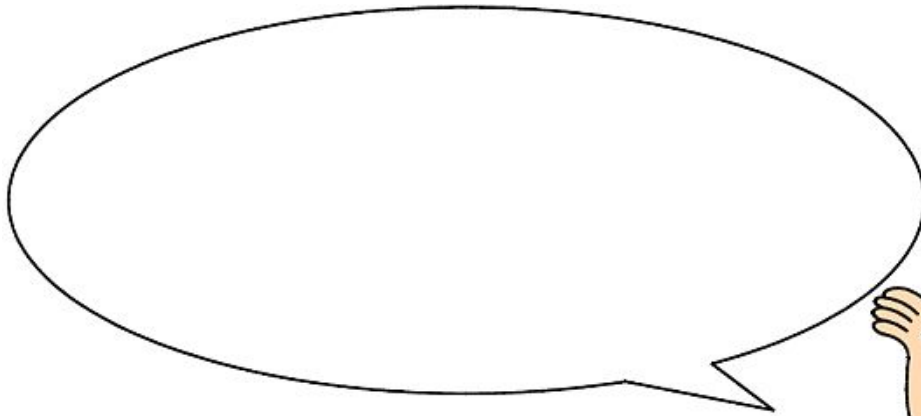


・みんなが参加して決定できるようにすること(手続き)
・特定の人があつかわれることがないようにすること
(機会や結果)



お店を出店する時には,どんなことを店長さん(経営する人)は考えているのか予想しよう。

お店を開店しようと思ったら,店長さんは,こんなことを考えていると思う。



店長さん



そのわけは?

最近,あなたがお店で買ったものはありますか?



こんなものを買いました。

(複数書いてもOK)

買った理由は,

わたしたちのくらしと経済 ノート ③

ヒット商品となった家庭用ゲーム機を1台あげて、調べてみよう。

ゲーム機の名前・・・・・・・・・・ ()
どの位売れたのか(予想)・・・・ ()台

なぜ売れたのか(ヒットの秘密：予想)

予想1：(理由 _____)

予想2：(理由 _____)

予想3：(理由 _____)

予想4：(理由 _____)

予想5：(理由 _____)

その他：(理由 _____)

教科書や資料集から調べてみよう

企業には責任があり、責任について定めた法律があります。

・どんな法律があるか？

・なぜそのような法律があるのだろう？

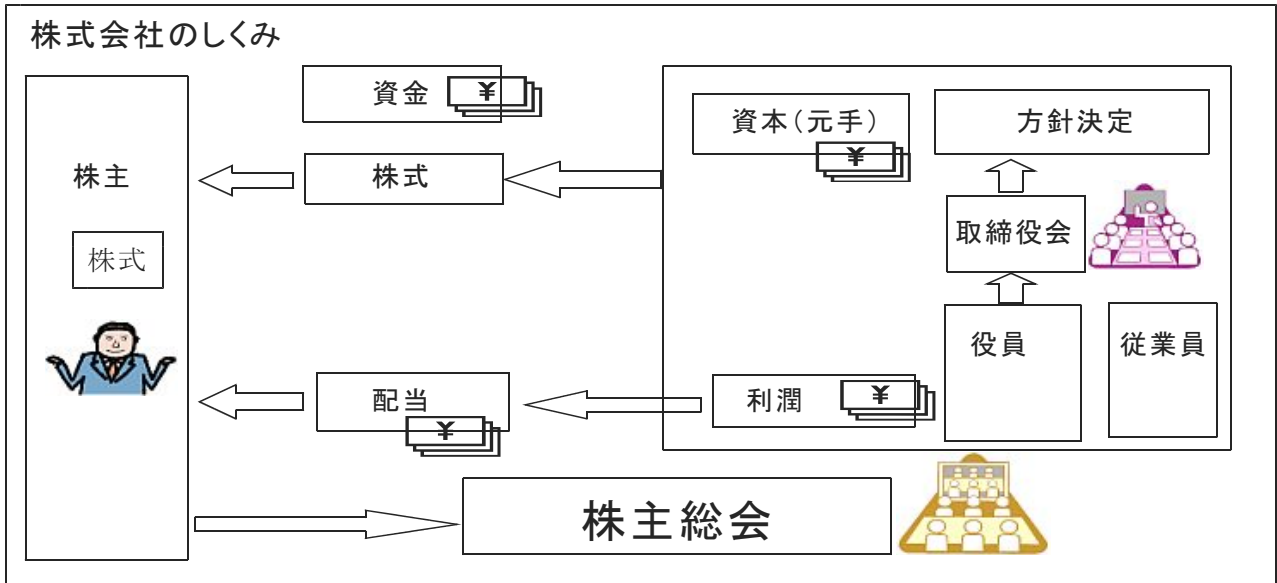
企業は利潤(もうけ)を出さないと倒産してまいります。しかし、企業は社会に対して大きな影響をおよぼすこともあります。そのため「社会的責任」を負っているといわれます。企業はどんな社会貢献活動を行っているか、教科書や資料集から調べてみよう。



わたしたちのくらしと経済 ノート ④

予習

1 株式会社のしくみについて調べよう。



1 () に入る言葉を調べよう

- ・株式会社とは、() を発行して () を集める。
- ・株式を購入した個人や法人を () という。
- ・利潤の分配として () を受け取ることができる。
- ・会社の最高意思決定機関である () に出席して、経営の基本方針や 会社の役員 () 者) を決める時に意見を述べる権利をもつ。

まとめ

2 株式売買をして (元手・・・1,000万円を想定)



この会社 (1~5社) の株式を、いくらで、これだけ (何株) 買いました

会社名	取得株数 (株)	取引金額 (1株)	投資金額	終値	利益
		円	円	円	十 一 円
		円	円	円	十 一 円
		円	円	円	十 一 円
		円	円	円	十 一 円
		円	円	円	十 一 円

株式売買をしてみて、何が分かりましたか？

株価は日々変動します。実際の場合では、投資家は「売る」「買う」「待つ」をどのタイミングで行うかを見極めていきます。また、金利や景気、為替や天候などにも左右されます。いろいろな状況を総合的に判断しなければなりません。単に「もうかった」「もうからなかった」だけではなく、今後も世の中の動きを見る「目」を養っていきましょう。

わたしたちのくらしと経済 ノート ⑤

《学習課題をつくる前に》

これまでの学習から、消費者や生産者、経営者、投資家の立場の人たちは、どのような目的で、何を基準に選択、判断してきたのだろうか。

この時間に、商品開発のための企画書をつくってみよう。

いろいろな人が「買ってみたい!」と思うような商品開発企画書をつくろう。どのようなことを考えて作ればよいかをよく考えてから作成していこう。

商品開発企画書をつくる前に自分の学習課題をつくっておこう。

学習課題

1 どんな商品を開発するか決めよう。

2 今、どのような商品が求められているか、それぞれの立場から調べてみよう。

消費者が求めているものは、

→()

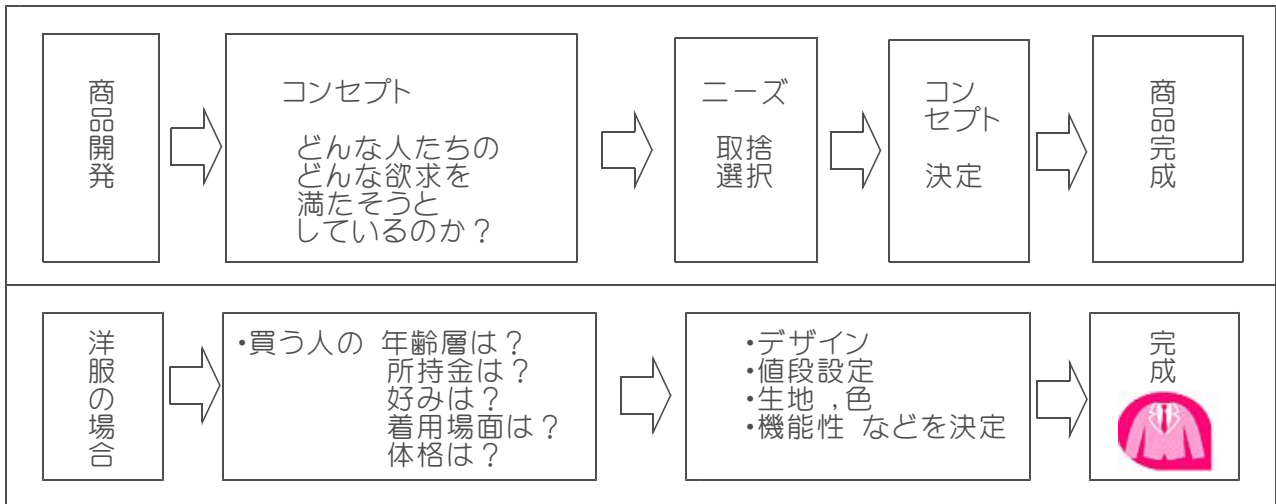
経営者が求めているものは、

→()

投資家が求めているものは、

→()

3 商品開発をする主な手順について確認しよう。



商品を開発する時に、大切なことは何だろうか、考えて書こう。

わたしたちのくらしと経済 ノート ⑥

まとめ

- 1 自分たちのグループの商品開発企画書を見比べてみよう。
そして、共通点する点を見つけてみよう。

わたしたちのグループの 商品開発企画書の共通点

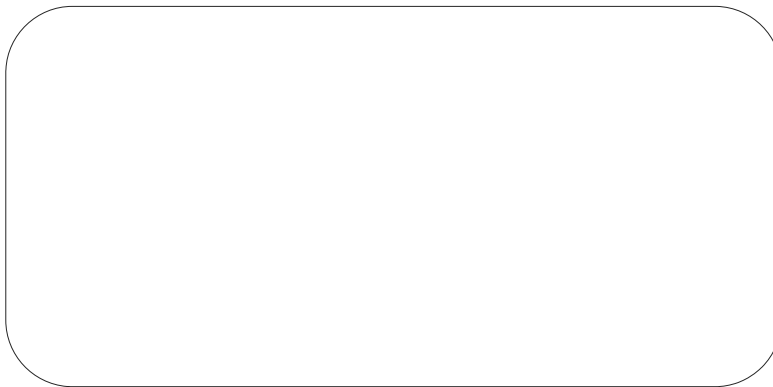
- ・()
- ・()
- ・()
- ・()
- ・()

まとめ

- 2 あなたが今度、商品開発企画をしたら、どんなことを大切にして、どんな商品を企画してみたいと思いましたか。

次に商品開発企画をしたら、

こんなことを大切にして



こんな商品の企画をしてみたい！

