

2006 年度

<p>科目名</p> <p style="text-align: center;">基礎ゼミナールⅡA</p>	<p>対象学科・学年</p> <p style="text-align: center;">人間人社 2 回生</p>	<p>担当者</p> <p style="text-align: center;">城 洋一</p>
<p>授業テーマ</p> <p style="text-align: center;">ライフプラン（将来にわたる生活の希望を具体的に計画したもの）を実現するための基礎知識を学びましょう</p>		
<p>授業の概要と目標</p> <p>「貯蓄から投資へ」と金融の大変革期を迎え、我々は自己責任に基づく意志決定が求められています。証券市場は経済を映す鏡です。株式ゲーム・為替予想などを通して経済学の基礎を学び、金融資産設計の理解を深めましょう。</p>		
<p>評価方法</p> <p style="text-align: center;">出席状況、授業への関心度、理解度を総合的に判断します。</p>		
<p>テキスト</p> <p style="text-align: center;">必要に応じて、プリントを配布 新聞の株式欄</p>	<p>著者</p>	<p>出版社</p>
<p>参考書</p> <p style="text-align: center;">アメリカの高校生が学ぶ経済学</p>	<p>著者</p> <p style="text-align: center;">ゲーリーE. クレイトン 大和証券商品企画部 訳</p>	<p>出版社</p> <p style="text-align: center;">WAVE 出版</p>
<p>授業スケジュール・内容</p> <ol style="list-style-type: none"> 1回 オリエンテーション（グループ分け、履修上の注意） 2回 株式の基礎知識（配当利回り、企業業績とPER、日経平均株価、税金、売買手数料、特定口座） 3回 新聞の株式欄の見方、四季報の見方 4回 投資対象の株式の選択（グループで話し合い） 5回 株式ゲームに参加するための環境設定 6回 株式ゲーム（投資対象銘柄の変更・追加） 7回 株式ゲーム（投資対象銘柄の変更・追加） 8回 株式ゲームの収支結果報告 		