

買い物を考えよう!!



本教材 主人公 がまぐちくん ↑
愛称 がまくん

↑ 千葉県消費生活センターマスコットキャラクター
悪質商法ひっかからん蔵

平成29年3月



制作者： 学校における消費者教育推進ワーキンググループ
特別支援学級向け教材開発に係る作業部会
千葉市市民局生活文化スポーツ部消費生活センター

買い物を考えよう!!

～小学校学習指導要領等に基づいた特別支援学級向け教材（消費者教育）指導用資料～

目 次

1	消費者教育について	1
2	小学校での消費者教育について	1
3	本教材の内容	2
4	学習指導要領における本教材の位置づけ	2
5	本教材の使用法	2
6	小学校特別支援学級向け教材（消費者教育）全体像	3
7	特別支援学級での使用例	4
8	C Dの活用方法	4
9	各題材の掲示資料及びデータ一覧表	5
10	指導案	6～35
	（1）お金はどこに行くの？	6・7
	（2）お金はどのようにつかえばいいの？	8・9
	（3）おこづかいで何ができるの？	10・11
	（4）おごつてよと言われたら？～大切なお金のつかい道～	12・13
	（5）買い物に行く前に、気をつけることは？	14・15
	（6）なぜ、みんなはスーパーマーケットで買いものをするの？	16・17
	（7）お店たんけん！お店で見られるあれって？	18・19
	店舗で見られる行動分類表	20
	店舗で見られる行動について	21
	（8）本をやぶいたら… ～お店のものはだれのもの？～	22・23
	（9）はけなくなったズボンの行き先は？	24・25
	（10）お金のゆくえは？	26・27
	（11）しょうひんをくらべよう！どっちにしようかな？	28・29
	（12）いくらで買えるの？	30・31
	（13）どっちのお店に行く？	32・33
	（14）どのコロッケをえらぼうかな？	34・35
11	通常学級での教材活用	36

裏表紙裏 （本教材の製作にかかわった委員及びアドバイザー、協力者）
（学校における消費者教育推進ワーキンググループについて）

1 消費者教育について

人間は、消費をしないで、生活することはできません。消費者教育は、消費者の自立を支援するために行われる消費生活に関する教育であり、従来から消費者に必要といわれている消費生活で合理的な意思決定ができ、消費者被害に遭わない知識を保有するための教育にとどまりません。一人一人の消費者が、自分だけでなく周りの人々や将来生まれる人々の状況、内外の社会経済情勢や地球環境にまで思いをはせて生活し、社会の発展と改善に積極的に参加する社会の実現を目指す教育となります。特に、平成 24 年 12 月の消費者教育の推進に関する法律（以下「法律」という）の施行後、全国の自治体や学校・事業者・消費者団体を中心に、様々な世代を対象に消費者教育に関する取り組みが活発に進められています。

また、消費者教育の推進にあたり、法律を受け、消費者庁と文部科学省が作成した「消費者教育の推進に関する基本的な方針」は平成 25 年 6 月に閣議決定されており、今般の学習指導要領の改訂の重要事項の一つにも「消費者教育の充実」が挙げられています。

なお、消費者教育の推進にあたり、本市では、以前より、消費生活センターが中心となり、様々な機関と連携した取り組みを実施しています。法律の施行後は、平成 27 年度に消費者教育推進計画を策定し、市の関係機関の他、事業者や町内自治会、老人クラブ、社会福祉協議会などとも連携し、幼児から高齢者までの幅広い市民の消費者教育を推進するべく、様々な施策を実施しています。

2 小学校での消費者教育について

学校教育における消費者教育は、平成 20 年及び 21 年の小・中・高等学校の学習指導要領から、家庭科、技術・家庭科、社会科等に位置付けられ、消費生活、消費者保護等の内容が指導されてきています。また、平成 24 年 12 月の法律の施行により、学校における消費者教育の充実が、社会的により一層、期待されることとなりました。

しかし、消費者教育は教科の一つとして位置づけられていないので、教師は、各教科等の教科書に示された内容を指導していますが、2つの教科で、同じような学習内容の位置付けがある場合には、「社会で学習したね。ここは簡単にしよう。」となることがあります。また、児童サイドからは、「また、同じ学習なの？」と学習内容の重複を感じた発言があります。さらに、消費者教育が学校での学びに留まり、学習結果を実際の生活の中で生かすことができず、児童が学校での学びを実感できないといった課題もあります。

これからの学校教育における消費者教育は、特別支援学級も通常学級の児童も社会を生きるための知識・技能を身に付け、それらを活用して課題を解決する力や生活の中で生かす実践的な能力を育む必要があります。ゆえに、学習指導要領では、児童の主体的な学びを引き出し、資質・能力を育むことを目的とした「アクティブ・ラーニング」の視点からの学習・指導方法の改善と、校長のリーダーシップの下、教科等を超えた「カリキュラム・マネジメント」を運動させた学校経営の展開が求められています。その中で消費者教育をどのように捉えていくかが重要です。

加えて、「持続可能な社会の構築」のために消費者が果たすべき役割も学習指導要領で強調されています。「持続可能な社会の構築」に向けて行動する力を育む消費者教育は、学習指導要領の目指す課題解決の力や実践的な能力と重なっています。

本教材での学びを通して、是非、特別支援学級と通常学級の双方の児童によりよい消費者としての基礎を身に付けさせていってください。

3 本教材の内容

本教材は、主人公「がまくん」が、買い物する際の店舗・お金・商品・選択方法などについて考えることで消費者としての基礎的・基本的な資質や能力を身に付けていく構成になっています。教材は14時間扱いの学習で、それぞれの学習に必要な①掲示資料、②ワークシート、③指導を解説した指導用資料（指導案・板書例含）、④CDで構成されています。

4 学習指導要領における本教材の位置づけ

学習指導要領では、特別支援学級教育課程が小・中学校の学習指導要領に基づいて編成することを基本とし、子供の障害の状況や程度等を考慮して、特別支援学校の学習指導要領を参考として、特別教育課程を編成することが可能になっています。また、特別な教育課程を編成して教育を行う場合であっても、学校教育法に定める小・中学校の目的及び目標を達成するものである必要があります。

この指導用資料は、これから更に変化する社会や生活の中で子供たちが充実して生きていくために必要な資質・能力の育成を目指しています。

本教材は、特別支援学級向けの消費者教育教材として作成しました。その内容は、小学校学習指導要領に位置付けられた各教科（社会・算数・家庭・道徳）や、特別支援学校学習指導要領の各教科で指導される目標に沿っています。作成した学習（P3参照）は、消費者教育で育成を目指す資質・能力から4つの目的に区分しています。

- 1 お金って、何だろう？ ～意味・価値・計画的な使い方～
- 2 お店は、どんなところ？ ～消費者入門～
- 3 社会の中の自分はどんな存在？ ～学びに向かう力育成～
- 4 比べて、選ぼう！ ～思考力・判断力・表現力育成～

5 本教材の使用法

本教材は、千葉市の教育目標である「自ら考え、自ら学び、自ら行動できる力をはぐくむ」ための教材として、作成しています。子供たちが、将来、社会で自立した生活をしていくために、必要な消費者としての必要な知識を身に付け、身に付けた知識を活かして判断し選択する能力を育成するための教材で、子供が社会の一員としての消費者の役割を自覚できるように「14時間の学習」で構成しています。

各学級の子供の障害の状況や程度等に応じて、「必須の4時間の学習」又は「基本の7時間の学習」というように実施できます。もちろん、「フルバージョン14時間の学習」をすれば、自立した消費者に成長していく過程の小学生に必要な消費者としての素地を様々な視点から、身に付けることができます。

更に、どの授業も「1時間完結型」としても活用可能なので、学校行事や学年行事等に合わせて、何回かに分けて実施することもできます。買い物学習の前後や長期休暇の前に集中して実施する、子供の理解が深まらない場合は、繰り返しの指導により、子供への定着を目指す「反復」も可能です。

教材の全体像（P3）には、学習の重要度に応じて○を記載しています。子供に確実に定着するまで繰り返し学習できるようにしていますが、本教材では各授業の指導案の「ねらい」の欄に記載したようにいくつかの学習が実施されることで相乗効果が上がる仕掛けもあります。14時間の学習の指導の順番の工夫等もしながら根気強く学習させてください。

なお、本教材においては、家庭との連携は大変重要です。ワークシートの多くは家庭学習の欄を設けています。家庭での実践的な取り組み（買い物）が、子供達の学習の効果を更に上げることに繋がります。家庭への協力も併せてお願いします。

6 小学校特別支援学級向け教材（消費者教育）全体像

教材名	目的別区分 (小単元)	題材名	学習の内容	目的別区分内の重要性と他区分との関連	Aの子供向けの学習	実施する順番	7時間 バージョン	4時間 バージョン	教科への対応
買い物を考えよう!!	1 お金って、何だろう？ ～意味・価値・計画的な使い方～	(1) お金はどこに行くの？	お金には限りがあり、お金がなければ困るという意識を持たせることで、お金の大切さと大切にするための節約の工夫を学びます。	○		①	①	①	日生 生単 家庭
		(2) お金はどのようにつかえばいいの？	くじをするために、模擬通貨を使う（ゲーム性の強いものにお金を使う）経験により、お金に限りがあることや欲しいものを買う方法を学びます。	○	○	②	②	②	日生 生単 家庭
		(3) おこづかいで何ができるの？	お金は商品やサービスに変えられる他、「貯める」という使い方もあります。お金の働きから、自らの使用方法も考えます。			③			日生 生単 家庭
		(4) おごってよと言われたら？ ～大切なお金のつかい道～	大切なお金で、むやみに友達に何かをおごってはいけません。お金を大切にする方法を考え、その一つである計画的なお金の利用方法（お小遣い帳をつける）を学びます。			⑪			日生 自活 道徳
		(5) 買いものに行く前に、気をつけることは？	買い物に行く際に、持っていくものを確認し、買うものを忘れないためのメモをつくりまします。買い物をするための基本とメモづくりを通して計画性を学びます。	2 関連		⑫	⑦		日生 生単 家庭
	2 お店は、どんなところ？ ～消費者入門～	(6) なぜ、みんなはスーパーマーケットで買いものをするの？	店舗は消費者に物を売る場所であり、利益を上げるために、様々な工夫をしています。その工夫を学ぶことで、店舗が消費者に物を買わせる場であることや消費者は選択の必要があることを学びます。	○		⑦	⑤	④	社会
		(7) お店たんけん！ お店で見られるあれって？	お店を俯瞰して見ることで、買い物のマナーから契約、環境に配慮した生活、個人情報取り扱い、製品の安全な使用など消費者としての心得を幅広い視点で学びます。	1・3 関連	○	⑨			社会 家庭 道徳
		(8) 本をやぶいたら… ～お店のものはだれのもの？～	お店のものは商品ですから、大切に扱う必要があります。店舗にある商品の扱いを通して、お店で困ったことがあったときには、人に相談することを学びます。			⑩			自活 道徳
	3 社会の中の自分はどんな存在？ ～学びに向かう力育成～	(9) はけなくなったズボンの行き先は？	自分に必要がなくなったものも、社会に意味のある（再利用可能な）利用の仕方があります。ものを大切に扱うことで、社会にどのような影響があるのかを学びます。	○		⑧	⑥	③	社会 家庭
		(10) お金のゆくえは？	お金が商品やサービスと交換（労働の対価としての交換も含む）され、会社・お家・お店など社会を循環していることを学びます。	1 関連		④			家庭
	4 比べて、選ぼう！ ～思考力・判断力・表現力育成～	(11) しょうひんをくらべよう！ どっちにしようかな？	買い物をする際に、判断の基礎となる比較の視点（値段・数・大きさ・量・新鮮さ・温度・消費期限）7項目を学びます。	○	○	⑤	③		算数 生単 家庭
		(12) いくらで買えるの？	商品のおおよその価値（値段）と共に、商品には値段という価値を表す指標があることを学びます。	○		⑥	④		算数 生単
		(13) どっちのお店に行く？	2つの店舗を比べ、商品の種類や価格などに違いがあることに気づきます。消費者は、商品の選択だけでなく、店舗の選択もする必要があることを学びます。	2 関連		⑬			生単 家庭
		(14) どのコロッケをえらぼうかな？	4人分のコロッケの買い物を想定し、いくつかのパターンの中から、自分ならどの組み合わせを買うか選択するための視点を学びます。			⑭			算数 生単 家庭

- ・ 指導用資料において、Aの子供とは小学校就学前（4～5歳）児程度の能力を有する児童をいい、Bの子供とは小学校1・2年生程度の能力を有する児童、Cの子供とは小学校3年生程度の能力を有する児童をいいます。
- ・ 指導用資料において、日常生活の指導は「日生」、生活単元学習は「生単」、自立活動は「自活」と表しています。

7 特別支援学級での使用例

特別支援学級での消費者教育の指導については、CDに収納した「特別支援学級での指導例」のような実施が考えられますが、実際の教育課程の中に、どのように位置付けるかは、各学校・地域・学級・児童の実態に応じて、検討し行ってください。

特別支援学級での指導例（年間指導計画ベース）

学校名	学級名				平成 年 月 日現在								
学習領域の名称	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
日常生活の指導	経済生活・職業生活に関する内容として、「買い物」「金銭」「社会の仕組み」などがあてはまります。												
国語	<div>(1) お金はどこに行くの？ (2) お金はどのようにつかえばいいの？ (3) お金について疑問があるの？ (4) お金で何をかえるの？ (5) 買い物に行く前に、何をかえるの？</div>												
算数	<div>お金の学習（いくらの） 「買い物はいくらか？」 「おつりはいくらか？」 「買い物はいくらか？」 「お金の種類」 「100円のお札と1000円のお札をしよう」 「100円のお札と1000円のお札をしよう」 「100円のお札と1000円のお札をしよう」</div>												
音楽	<div>(1) 100円のお札と1000円のお札 (2) 100円のお札と1000円のお札 (3) 100円のお札と1000円のお札 (4) 100円のお札と1000円のお札 (5) 100円のお札と1000円のお札 (6) 100円のお札と1000円のお札</div>												
図工	<div>(1) お金はどこに行くの？ (2) お金はどのようにつかえばいいの？ (3) お金について疑問があるの？ (4) お金で何をかえるの？ (5) 買い物に行く前に、何をかえるの？</div>												
体育	<div>(1) お金はどこに行くの？ (2) お金はどのようにつかえばいいの？ (3) お金について疑問があるの？ (4) お金で何をかえるの？ (5) 買い物に行く前に、何をかえるの？</div>												
	<div>授業内容 「お金の種類」 「100円のお札と1000円のお札をしよう」 「100</div>												

← 特別支援学級での指導例

使用を検討する際のポイント

- ①生単に位置付けて、教育課程のある期間に連続して学ばせる。
- ②学級の行事等に合わせて実施前後に14時間の中から1～3時間程度をチョイスして学ばせる。
- ③子供の障害の状況に合わせて、子供に定着させたい一部の授業を繰り返し指導して学ばせる。
- ④生活科や道徳、社会科や家庭科等の教科の学習として、全14時間、または、数時間を学ばせる。

8 CDの活用方法

CDに収納している画像及びデータは、千葉市の小学校及び特別支援学校での教育及び活動において、自由に使用していただいて構いません（ワークシート及び教材は、特に、児童の実態に合ったものを制作し、使用してあげてください。）。当該資料を別の用途で使用される場合は、千葉市消費生活センター（043-207-3602 又は shohi.CIL@city.chiba.lg.jp）までご相談ください。

CDの収納データについて

- ①題材毎のフォルダに、指導案・ワークシート・各題材の掲示資料及びデータ一覧表（P 5 参照）に掲載された画像データを収納しています。「共通」には、共通の教材データを収納しています。
- ②「題材（2）お金はどのようにつかえばいいの？」には、①のデータの他、くじのデータを収納しています。
- ③「題材（9）はけなくなったズボンの行き先は？」には、①のデータの他、参考資料として、千葉市環境局が作成した環境教育教材を収納しています。
- ④「題材（13）どっちのお店に行く？」には、商品等の画像データを収納しています。
- ⑤「その他」には、本冊子の全ページ、P 4の「特別支援学級での指導例」とP 36の「各題材の小学校学習指導要領上の位置づけ」を収納しています。

9 各題材の掲示資料及びデータ一覧表

題材名	封筒No.	教材No.								封筒⑮(共通教材)				データ	
		[1]	[2]	[3]	[4]	[5]	[6]	[7]	[8]						
(1) ①	お金はどこに行くの？									がまぐちくん	がまぐち母	家庭学習マーク			
(2) ②	お金はどうにかえばいいの？													くじ	
(3) ③	おこづかいで何ができるの？									がまぐちくん	家庭学習マーク	500円			
(4) ④	おこつてよと言われたら？									家庭学習マーク					
(5) ⑤	買いものに行く前に、気をつけることは？									がまぐちくん	がまぐち母	家庭学習マーク	500円		
(6) ⑥	なぜ、みんなはスーパーで買いものをするの？									スーパーA	がまぐちくん	がまぐち母	家庭学習マーク		
(7) ⑦	お店たんけん！														
(8) ⑧	本をやぶいたら...														
(9) ⑨	はけなくなったスポンの行き先は？									家庭学習マーク				環境教育教材	
(10) ⑩	お金のゆくえは？									スーパーA	家庭学習マーク	500円			
(11) ⑪	しょうひんをくらべよう！									家庭学習マーク					
(12) ⑫	いくらで買えるの？									がまぐちくん	家庭学習マーク	500円			
(13) ⑬	どっちのお店に行く？									スーパー	がまぐちくん	家庭学習マーク	500円	ドーナツ	ポテトチップス
(14) ⑭	どのコロッケをえらぼうかな？									がまぐちくん	家庭学習マーク	500円			
共通 ⑮	—														

教材の大きさ A1 A2 A3 A4 A5 特殊 データのみ

※「⑮[3]がまぐち父」は、(1)(5)(6)等でご自由にご活用ください。

(1) お金はどこに行くの？

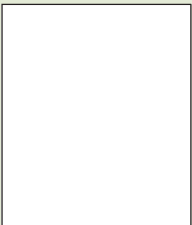





1 お金って、何だろう？ ～意味・価値・計画的な使い方～

□封筒① □封筒⑮ [共通] □ワークシート (1)

1 この学習のねらいについて

「お金」の指導を子供にする場合は、使い方の指導と合わせて、「使えるお金には限りがある」という考え方を身に付けさせます。お金が好きだけ使えては、大切に使うという意識も生まれません。本教材では、自分の家の中の出来事に置き換えて、「働いて得る収入」と「ものやサービスと交換する支出」について考えさせます。お金がなければものが買えない、サービスの供給が受けられない＝困るという意識をもたせることで、お金の使い方に関心が生まれます。お金は無尽蔵に入ってくるものではありません。お金の大切さと大切にするために節約の工夫をしていることにも気付かせます。


2 学習前の準備と指導の見通し等

<p>封筒①：[1]収入表・[2]支出表 ・[3]～[8]収支カード 封筒⑮：[2]がまぐちくん・[4]がまぐち母 ・[5]家庭学習マーク ワークシート：(1)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  ①[1]収入表  ⑮[2]がまぐちくん </div> <div style="text-align: center;">  ①[2]支出表  ⑮[4]がまぐち母 </div> <div style="text-align: center;">  ①[3]～[8] 収支カード  ⑮[5]家庭学習マーク </div> </div>	<p>活用場面：日生・生単・家庭</p> <p>○指導の見通し○ がまぐちくんのお家の人は、レシートを集めて計算しています。計算した結果を見て、「お金が足りなくて、ごはんが買えないわ」と困った顔で言っています。「お金って、足りなくなるの!?ごはんって、買えなくなるの!?」がまぐちくんはびっくり。 ↓ がまぐちくんの家の収入（給料）は、家族が毎日生活するために使われていて、使いすぎると足らなくなる。 ↓ 使いすぎない工夫が必要だ。</p>
--	--

3 児童の実態と段階別目標

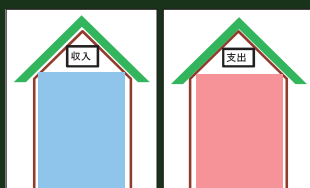
	学習前の子供の様子	目標
A	・家の人、生活に必要なものやサービスを、お金と交換していることに気付いている。	・お金は、使い過ぎると困ることがあることに気付く。
B	・お金がないと、ものを購入したり、サービスの供給を受けたりすることができないことを気付いている。	・収入に合わせた支出をする必要があることを理解できる。 ・使えるお金に限りがあることを理解できる。 ・お金を大切にしようという意識が生まれる。
C	・持っているお金以上に支出ができないことを知っている。	・不測の事態に備えるために、収入分の支出を控える必要があることを理解できる。 ・節約方法（①無駄遣いしない②予算を決める③家計簿をつける）を複数挙げられる。

指導例

活 動 内 容	指導のポイント
① 本時の学習内容を知る。	<input type="checkbox"/> がまぐちくん・がまぐち母を提示しながら話を聞かせ、子供にイメージをもたせましょう。
<div>がまぐんのお家の人が、レシートを集めて計算しています。「お金が足りなくて、ごはんが買えないわ」と言っています。</div>	
② お家のお金がどのように使われているか、知っていることを発表する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ごはんの材料を買っているよ ・遊園地で遊ぶお金にしている ・ノートや筆箱を買っている 	<input type="checkbox"/> 黒板に収入・支出・収支カードを掲示して、働いて得た給料で生活が成り立っていることに気づかせ、その給料でどのような「もの」や「サービス」を購入しているか発表させる。 <input type="checkbox"/> 子供の発言を引き出しながら、収支カードを給料から生活費に裏返して変身させましょう。
③ 掲示物で、出費の内容を確認する。 収入表に収支カード（きゅうりょうの面）を貼る。 収支カードを裏返して（生活費の面）支出表に移動させる。 収入が色々な支出に変わり、食費が足りなくなる。	<div>  ポイント 必要なものが買えなくなってしまうことを理解させるために枠をとび出た「①しょくひ」のカードに注目させましょう。これが、お金には限りがあり、できるだけ支出を減らす努力をしなければならぬという気持ちにつながっていきます。 </div>
④ 学習問題を知る。	
<div>どうすれば、ごはんが買えるでしょう。</div>	
⑤ 支出を見て考える。 <ul style="list-style-type: none"> ・何かをがまんする ・好きなだけ使っているとなくなる ・すぐにいっぱい使うと足らなくなる ・テレビや電気をつけたままにするとお金がかかる 	<input type="checkbox"/> 「①しょくひ」のカードがとび出している（ご飯が食べられない）ことに注目させ、とび出さないために何か工夫ができないか、考えさせましょう。 <input type="checkbox"/> ワークシートへの記入が難しい場合は、もう一度お金の流れを体験させましょう。 <input type="checkbox"/> ワークシートへの記入が可能な場合は、ワークシートの問題でよいと思う欄に○をつけさせる。
⑥ まとめをする。	
<div>お家のお金は、いろいろなものに使われていて、どんどんなくなっていくので、よく考えて、工夫して使う。</div>	

おうちのおかねで何を買っているかな？

- ・ごはんのざいりょうをかう
- ・ゆうえんちであそぶ
- ・ノートやふでばこをかう



どうすれば、ごはんが買えるでしょう。

<考えたこと>

くふう	こうなるよ！
1 ごはんをたべない	病気になる 動けない 学校に行けない
2 おかねをかりる	返さないといけなく ダメといわれたら困る
3 ちょきんをおろす	ごはんは買えるけど、もしものときのお金がなくなる
4 せつやくする	電気をつけたままにしないで安くする
5 しょうずにつかう	最初からたくさん使わないで、少しずつ使う

お家のお金は、いろいろなものに使われていて、どんどんなくなっていくので、よく考えて、工夫して使う。



お家の人にきいてみましょう

(2) お金はどのようにつかえばいいの？

1 お金って、何だろう？ ～意味・価値・計画的な使い方～

□封筒② □CD

1 この学習のねらいについて

「子供にお金を持たせるのは不安です。」保護者からよく聞きます。子供が使い道を誤ったり、お金が絡んだ様々なトラブルに巻き込まれたりする懸念があるからでしょう。

しかし、私たちの家庭では、食費や電気代、水道代、家賃やローン、教育費、将来のための預金など、色々な目的のためにお金を使っています。よって、子供のうちから「お金を使う」ための知識や技能を身に付けさせておく必要があります。

本教材は、もらったお金でカードゲームをするという子供にとって身近な題材を取り上げています。ゲームでのお金の使い方を振り返る中で使えるお金には限りがあることや欲しいものを買うためにはどうしたらよいか、実際にお金を持たせて使わせながら学ばせます。

2 学習前の準備と指導の見通し等

封筒②：[1]散財したがまぐち

・[2]当たりシール



②[1]散財したがまぐち ②[2]当たりシール

※CDにある「くじ」のデータを印刷してくじを作ります。

※ワークシートはありません。

※算数セットからお金を出しておきます。

活用場面：日生・生単・家庭

○指導の見通し○

がまくんはもらったお金でカードゲームに挑戦。欲しかったカードが出なくてつつい夢中に！

↓

実際にゲーム（くじ引き）をして気持ちを振り返る。


↓


3つの方法に気付きもう一度ゲーム（くじ引き）をして気持ちを振り返る。

3 児童の実態と段階別目標

	学習前の子供の様子	目標
A	<ul style="list-style-type: none"> • お金を大切にするという意識がない。 • ゲームにあまり興味がなく、やった経験も少ない。 	<ul style="list-style-type: none"> • お金は使うと、使った分だけ、なくなることに気付く。 • ゲームをやり過ぎてはいけないことに気付く。
B	<ul style="list-style-type: none"> • お金は大切にしなければいけないことに気付く。 • 結果は少し予測できるが、楽しくなるとつい夢中になる。 	<ul style="list-style-type: none"> • ゲーム等をする前に、やった結果・やらなかった結果を予想できる。
C	<ul style="list-style-type: none"> • お金を計画的に使うために貯金をするとういことは分かっている。 • 周りの雰囲気引きずられることがある。 	<ul style="list-style-type: none"> • ゲーム等は夢中になるとやりすぎて浪費してしまうことが分かる。 • 使用予定のあるお金は、浪費しないことができる。

指導例

活 動 内 容	指導のポイント
① 本時の学習内容を知る。	□絵カードを提示しながら話を聞かせ、子供にイメージをもたせましょう。
がまくんは、貯めていたお金を持って友達とゲームセンターに行きました。欲しかったカードやおもちゃがでるまで何度も挑戦しました。	
② くじコーナーを開き、お金（300 円）をもってゲームをする。	□がまくんの挑戦のように子供たちにくじをひかせましょう。 □算数セットのお金を活用して、くじをさせます。
③ 学習問題を知る。	がまくんはどうしたらよいでしょう。
④ ゲームにどう挑戦するか考える。	□子供の意見を引き出しながら、板書例を参考に進めていきましょう。 □子供がくじをしたいと思わせるよう、当たりシールを使って、くじへの関心を高めましょう。
⑤ くじコーナーを開き、お金（300 円）をもってロールプレイングをする。 先生：お店屋さん 子供：お客さん	<div>  ポイント 誘惑に負けてしまい、がまくんと同じ思いをしてみることも大切です。失敗してしまった際には、振り返り、もう一度ロールプレイングを行いましょう。 </div>
⑥ まとめをする。	お金は、使ったらなくなる。だから、やる前に、やった後どうなるかを考えるとよい。



がまくんはどうしたらよいでしょう。

こうすると	こうなる
1 いっぱいやる	お金がなくなる
2 1 回だけ	お金は残る でもきもちはできなくてさみしい
3 やらない	さみしいけど、買いたいものがあるから

☆やってみよう
くもち>

- いっぱいやっていいきもち
- 1 回だけにした もったいない
- やらない もったいない

人
人
人

☆やってみよう
くもち>

- お店の人のさそいにのってしまった！
- あたりがはいってなかったかも？
- ほしいと思ってもなかなかあたらない！

お金は、使ったらなくなる。だから、やる前に、やった後どうなるかを考えるとよい。

(3) おこづかいで何ができるの？

1 お金って、何だろう？ ～意味・価値・計画的な使い方～

□封筒③ □封筒⑤ [共通] □ワークシート (3)

1 この学習のねらいについて

「お金」の働きには、①交換の仲立ち②価値を表す③価値の蓄え があります。ここでの指導は、この働きに気づかせます。①交換の仲立ちとしては、「もの」や「サービス」との交換があります。子供にとって購入の機会が多い、お菓子の購入が「もの」との交換であり、遊園地の入園料が「サービス」との交換です。また、③価値の蓄えについては、子供が使えるお金には限りがあるので欲しいものを買うために浪費を控えて（我慢する）貯金する必要についても学びます。

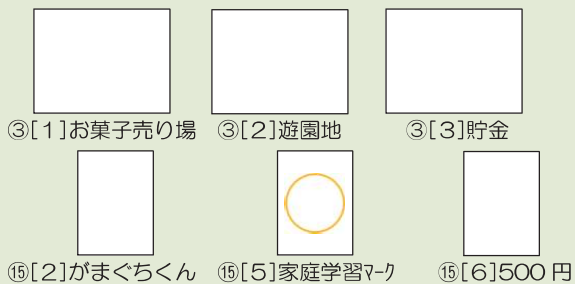
なお、①交換の仲立ちの「サービス」に「労働」が含まれ、その対価としてお金を得ることは「（１０）お金のゆくえは？」で、②価値を表すについては「（１２）いくらで買えるの？」で学びます。

2 学習前の準備と指導の見通し等

封筒③：[1]お菓子売り場・[2]遊園地
・[3]貯金

封筒⑤：[2]がまぐちくん・[5]家庭学習マーク
・[6]500 円

ワークシート：（３）



活用場面：日生・生単・家庭

○指導の見通し○

がまぐちは、毎月 500 円のお小遣いをもらっています。そのお小遣いをどのように使うか考えました。

↓

お小遣いは、「もの」や「サービス」と交換できることに気づく。

「高価なものやサービス」を購入する場合は、お小遣いでは足りないので貯金する必要がある。

↓


お小遣いをもらったらどのように使うか考える。

3 児童の実態と段階別目標

	学習前の子供の様子	目標
A	<ul style="list-style-type: none"> 家のお金で色々なものを買っていることに気付いている。 	<ul style="list-style-type: none"> お金は、ほしい「もの」と交換できることに気付ける。
B	<ul style="list-style-type: none"> お金がないと、「もの」や「サービス」と交換できないことに気付いている。 貯金の経験がある。 	<ul style="list-style-type: none"> お金は「もの」と「サービス」の交換の仲立ちをしていることが分かる。 お金の使い方を考える際に、貯金するという選択肢があることを理解できる。
C	<ul style="list-style-type: none"> 持っているお金以上に支出ができないことを知っている。 貯金の経験はあるが、目的を遂げるまでお金を貯めることができない。 	<ul style="list-style-type: none"> 「もの」は、目の前に形として残るが、「サービス」は時間の経過後、形として残らないことに気付ける。 買う必要がない場合（浪費防止）には、貯金という手立てがあることが分かり、そのよさを説明できる。

指導例

活動内容	指導のポイント
<p>① 本時の学習内容を知る。</p> <p>がまくんは、毎月 500 円のお小遣いをもらっています。そのお小遣いで遊びに行ったときにジュースを買ったり、ゲームをしたりしています。がまくんと一緒にお小遣いの使い道を考えてみましょう。</p>	<p>□がまぐちくんと500円のカードを提示しながら話を聞かせ、子供にイメージをもたせましょう。</p>
<p>② 学習問題を知る。</p> <p>おこづかいは、どんなつかい道をしたらよいでしょう。</p>	
<p>③ お小遣いをを使った経験を発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・お菓子を買った ・バスに乗った <p>④ がまくんの使い道を3つ掲示し、お小遣いと交換したときの気持ちや理由をワークシートに書き、発表する。</p> <p>⑤ もしお小遣いをもらったら、何を買いたいのか、それは、「もの」か「サービス」の購入か、ワークシートに記入したり、考えたりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム みんなと楽しめるやりすぎないように ・じゅうちょう もう使い終わるから ・ガチャガチャ 今、集めているから ・ゲームソフト みんながもっているからでも高くても買えないから貯金する <p>⑥ まとめをする。</p>	<p>□子どもの発言を引き出しながら、板書しますが、がまくんの3つの使い道につなげるようにしましょう。</p> <p>ポイント 自分が買いたいと考える「もの」や「サービス」を書かせましょう。<u>どれが「もの」か「サービス」か分からないときは、目の前に残るか否かで確認させましょう。</u></p> <p>ポイント お小遣いをもらった経験のない子もいるので、お金をもらって何をしたらか聞いてもよい。家族と一緒にした経験でもよいでしょう。</p>
<p>○お小遣いは、「目の前に残るもの」や、「目の前に残らないこと」と交換している。</p> <p>○貯金をするとうい。</p>	<p>□ワークシートへの記入が難しい場合は、貯金箱を見せて貯蓄の大切さを確認する。</p> <p>□記入が可能な子供は、ほしい「もの」や「サービス」を複数記述させ優先順位を数字で書かせる。</p>






おこづかいやとおしまでなにをしましたか

- ・おかしをかった
- ・ゲームをかった
- ・ゆうえんちに行った
- ・ちょ金した
- ・お家の人にあずけた


おこづかいは、どんなつかい道をしたらよいでしょう。

<考えたこと>

つかい道	りゆう	はたらき	あなたは どうしますか？
1 	ほしかったものだから	「目のまえにのこるもの」と、こうかん	ハンバーグセットを食べる キャラつきじゅうちょう
2 	よい気もちや時間をあじわう	「目のまえにのこらないこと」と、こうかん	ゲームセンターであそぶ
3 	お金をためて高いものを買う	お金をためる(ちょ金)	ゲームのソフトがほしい キャラクターのリュックがほしい 今ほしいものがない

○おこづかいは、「目のまえにのこるもの」や、「目のまえにのこらないこと」と交換している。

○ちょ金をするとうい。

 お家の人とやってみましょう

(4) おごってよと言われたら?～大切な金のつかい道～

1 お金って、何だろう? ～意味・価値・計画的な使い方～

□封筒④ □封筒⑤ [共通] □ワークシート (4)

1 この学習のねらいについて

「(1) お金はどこに行くの?」で学んだ、お金は好きなだけ使うと足らなくなることや、お金を使いすぎないための工夫のふり返りから、この指導に入るとよいでしょう。

この指導だけを取り上げる場合は、子供たちの日常生活でよく聞かれる「おごって!」と言われたことの経験から入るとよいでしょう。

ここでの指導は、友達からジュースをねだられ、断れず、買いたいもののために貯金していたお金を使っておごった結果、どのような現実が待っているか予測させます。どんなことも、「これをしたらどうなるか」という見通しをもたせることが重要です。学習後は、家庭学習により、お金を計画的に使用するためのお小遣い帳への記録が習慣化できるとよいでしょう。お小遣い帳への記録が無理な場合は、「(3) おこづかいで何ができるの?」で学んだ、使うお金と貯めるお金の貯金箱のふたつにお金を分けて入れることを振り返り、もしものときや高価な買い物に備えることのよさに気付かせます。

2 学習前の準備と指導の見通し等

封筒④: [1]後悔するがまぐち・[2]おごる
・[3]おごらない

封筒⑤: [5]家庭学習マーク

ワークシート: (4)



④[1]後悔するがまぐち



④[2]おごる



④[3]おごらない



⑤[5]家庭学習マーク

活用場面: 日生・自活・道徳

○指導の見通し○

本を買うためにお小遣い帳をつけているがまくん。外出先で「ジュースを買って」とねだられました。

↓

おごった経験やおごったらどうなるか考えさせます。


↓

おごらない理由を説明する。

3 児童の実態と段階別目標


	学習前の子供の様子	目標
A	<ul style="list-style-type: none"> ・「ちょうだい」と言われると、お金や「もの」を躊躇なく、渡してしまう。 ・お金が大切なものであることは、なんとなく気付いている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・お金を安易に渡す、おごる等してはいけないことに気付ける。 ・「おごって」と言われたら、大人に相談することができる。
B	<ul style="list-style-type: none"> ・自ら買い物をしたことがある。 ・お金は大切にしなければいけないことに気付いている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「おごって」と言わないことができる。 ・「おごって」と言われても断ることができる。 ・お金を計画的に使う方法を複数あげることができる。 ・お小遣い帳をつけることができる。
C	<ul style="list-style-type: none"> ・お小遣いやお年玉など自分で使えるお金を持っている。 ・お金を計画的に使うことができない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・お金を大切にする方法の中から、自分にできることを選び、実践することができる。 ・継続的にお小遣い帳をつけることができる。 ・貯金をする意味や方法が分かる。

指導例

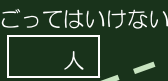
活 動 内 容	指導のポイント
① 「おごって」と言われた経験を発表する。 ② がまくんの様子をつかむ。	<input type="checkbox"/> 「後悔するがまぐち」を提示しながら話を聞かせ、子供にイメージをもたせる。
がまくんは、マンガ本を買うためにお金をためようと、お小遣い帳をつけていました。ようやくお金が貯まったある日、友達が、「そのお金でジュースを買ってよ」とねだってきました。	
③ 自分だったらどちらにするか選ぶ。 ・ おごってあげよう。 ・ おごってあげない。断る。 ・ わからない。 ④ 学習問題を知る。	<input type="checkbox"/> 理由が言える子供には、理由も述べさせましょう。 <input type="checkbox"/> おごってあげた場合、本が買えるかのおごった結果を予測させます。
ともだちにおごってといわれたらどうすればよいでしょう。	
⑤ ロールプレイングをして、友達にお金を使っておごるかおごらないか決め、その理由をワークシートに記述する。 ・ 友達同士でおごったりおごられたりすると、なかよくできなくなってしまう。 ・ 先生から、本当のなかよしは、「おごらない」と聞いたよ。お金の貸し借りは、いけない。	<div style="border: 1px solid red; padding: 5px;"> <p> ポイント</p> <p>ロールプレイングの際には、おごってあげることで、友達と仲良くなった、感謝される体験も話し合わせます。断るときの言い方なども実態に応じて練習させましょう。</p> </div> <p><input type="checkbox"/> ワークシートへの記入が可能な場合は、ワークシートの問いに○をつけさせます。 <input type="checkbox"/> ワークシートの記述が無理な場合は、ロールプレイングしてどうするか？指さしや言葉で決めさせます。</p>
⑥ まとめをする。	<div style="border: 1px solid red; padding: 5px;"> <p>○お金は大切なので、こどもが友だちとおごったりおごられたりしてはいけない。 ○予定を立てて貯金するとほしいものが買える。</p> </div>

おごるってなに？言われたらどうする？





- ・ おかねがあったら、いいよという
- ・ おかねがあっても、ため！
- ・ お家の人がおごったらだめだといった！



少しくらいならおごる
人




おごってはいけない
人

ともだちにおごってといわれたらどうすればよいでしょう。

- ・ お金は大切なので、こどもが友だちとおごったりおごられたりしてはいけない。
- ・ 予定を立てて貯金するとほしいものが買える。

 お家の人とやってみましょう

(5) 買いものに行く前に、気をつけることは？

1 お金って、何だろう？ ～意味・価値・計画的な使い方～

□封筒⑤ □封筒⑩ [共通] □ワークシート (5)

1 この学習のねらいについて

買い物は、計画的にすることで無駄な買い物や買い忘れ等を減らすことができます。ここでの指導は、買い物の際の失敗例から、買い物前の準備について学びます。子供の経験や、がまくんの様子から①お金の確認②買い物メモ③エコバッグ持参の3つを取り上げて、子供によくあるトラブルに備えて買い物メモ等の書き方も学びます。

この学習は、家庭学習で繰り返し練習させることで子供自身に定着するので、特に、家庭との連携が不可欠です。子供の実態に応じて、「(7) お店たんけん！お店で見られるあれって？」を扱い、買い物におけるマナーの学習後にこの指導に取り組むと、店舗でのトラブルも軽減できます。ノートの記述が難しい子供には、欲しい物を買わせる、おつりがあるようにする、メモを保護者に書いてもらう、家の人に付き添ってもらう等の工夫が必要です。

2 学習前の準備と指導の見通し等

封筒⑤：[1]お金がない・[2]袋代
・[3]買う物を忘れる・[4]牛乳
・[5]たまご・[6]パン
封筒⑩：[2]がまぐちくん・[4]がまぐち母
・[5]家庭学習マーク [6] 500円
ワークシート：(5)



⑤[1]お金がない ⑤[2]袋代 ⑤[3]買う物を忘れる ⑤[4]牛乳 ⑤[5]たまご



⑤[6]パン ⑩[2]がまぐちくん ⑩[4]がまぐち母 ⑩[5]家庭学習マーク ⑩[6]500円

活用場面：日生・生単・家庭

○指導の見通し○

お店に買い物にきたがまくん。「あれ？」忘れ物をしたみたい。どれを買えばよいの？お金がない！など、買い物ができず、家に帰ります。

↓


買い物で困った経験を発表しながら、どのような準備が必要か考えさせる。

↓

3つの準備に気づき、買い物メモを書いてみる。

3 児童の実態と段階別目標

	学習前の子供の様子	目標
A	<ul style="list-style-type: none"> ・ひとりで買い物（お使い）をした経験がない。 ・買い物3点セットのうち、「お金の持参」への気付きはある。 	<ul style="list-style-type: none"> ・家の人が付随添って買い物ができる。 ・エコバックやお金を家の人と一緒に準備できる。 ・買い物メモは、家の人を書いて持ち、子供がかごにいれたら一緒に確認できる。
B	<ul style="list-style-type: none"> ・ひとりで買い物（お使い）をした経験がある。 ・頼まれた「もの」を購入できたり、できなかったりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・買い物3点セットを家の人と一緒に準備できる。 ・買い物メモも家の人と一緒に書くことができる。
C	<ul style="list-style-type: none"> ・ひとりで商品1～2種類をたのまれて買い物に行ける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・買い物3点セットを自分で用意できる。 ・買い物メモは、家の人言ったことを一人でメモできる。

指導例										
活 動 内 容		指導のポイント								
① 本時の学習内容を知り、がまくんと似た経験を発表する。		□絵カードを提示しながら買い物の経験を発表させたり、がまくんの様子を説明したりして子供のイメージをふくらませましょう。								
<div>がまくんは、お家の人に「牛乳1ℓと6個入りのたまご、8枚切りの食パンを買ってきて！」と頼まれてお店に来ました。たくさんの種類の牛乳やたまごがあります。どれを買えばよいのかわからなくなってしまいました。</div> <div>・何を買うかメモしていくとわすれないよ！ ・エコバッグを忘れて、袋のお金を払ったよ！</div>										
② 学習問題を知る。										
<div>買い物でがまくんのように失敗しないためには、どうしたらよいでしょう。</div>										
<table><tr><th>失敗！？</th><th>どうしますか？</th></tr><tr><td>1 お金がない</td><td>さいふを忘れない いくら位必要かお家の人と予想する</td></tr><tr><td>2 レジ袋のお金をはらう</td><td>エコバッグをもっていく</td></tr><tr><td>3 何を買うか忘れる</td><td>メモを書いてもっていく むだな買い物をしない</td></tr></table>		失敗！？	どうしますか？	1 お金がない	さいふを忘れない いくら位必要かお家の人と予想する	2 レジ袋のお金をはらう	エコバッグをもっていく	3 何を買うか忘れる	メモを書いてもっていく むだな買い物をしない	□子供によっては、視点を二つ（いつも買っていて安いもの）にして取り組むとよいでしょう。 □買い物メモを書く際には、商品カードは見せずに考えさせましょう。
失敗！？	どうしますか？									
1 お金がない	さいふを忘れない いくら位必要かお家の人と予想する									
2 レジ袋のお金をはらう	エコバッグをもっていく									
3 何を買うか忘れる	メモを書いてもっていく むだな買い物をしない									
③ 買い物メモを書く。（ワークシート） ・ 買う商品の名前 ・ 大きさや量 ・ およその値段 ・ もっているお金		<div> ポイント がまくんは、3つの買い物を頼まれましたが、子供の実態に応じて買い物を3つから2つ、または1つにしてもよいでしょう。数や値段を変更することで買い物経験の少ない子供も考えやすくなります。</div> □子供によっては、「いつもの牛乳」や「いつもの卵」というメモでもよいです。 □買い物メモを書く練習では、教師の板書を写すことでメモを作成させてもよいでしょう。また、買い物の商品の絵を黒板に示す、教師が口頭で言った内容をメモさせる等、個々の子供の実態に応じたメモを作成させます。								
④ まとめをする										
<div>○買い物をするときには、①お金を確認する②エコバッグをもつ③メモをもつ とよい。 ○買い物するものをメモしておく、迷わないし、むだな買い物をしない。 ○エコバッグもむだなごみを出さなくてよい。</div>										

おかいものでこまったこと

- ・買うものをわすれる
- ・おみせをまちがえる
- ・しゅるいがいっぱい…

買い物でがまくんのように失敗しないためには、どうしたらよいでしょう。

しっばい	どうしますか?
1	<ul style="list-style-type: none"> ・だいたいいくらぐらいか家の人とそうだんする ・家をでるまえにあるかみる
2	<ul style="list-style-type: none"> ・おかねをはらうともったいない ・ふくろがごみになるからエコバッグをもつ
3	<ul style="list-style-type: none"> ・家の人にきいて、メモを書く ・家の人にメモを書いてもらう

<買いものメモをつくらう>
もっているお金 円

しょうひんめい	りょう・かす	およそのねだん

買いもの3てんセット①さいふ②エコバッグ③メモをもっていく
メモには、なまえ・かす・ねだん・もっているお金を書く

お家の人とやってみましょう

(6) なぜ、みんなはスーパーマーケットで
買いものをするの？

2 お店は、どんなところ？
～消費者入門～

□封筒⑥ □封筒⑬ [共通] □ワークシート (6)

1 この学習のねらいについて

スーパーマーケットは、食料品を中心に日用雑貨類を販売するセルフサービス方式の大規模小売商をいい、大量仕入れで仕入れ値の引下げやセール品等を消費者に提供して、利益を得る工夫を重ねています。その店舗に商品を納入している会社や工場も購入してもらうことで利益を得ていますので、たくさん買ってもらうために、消費者の購入意欲を高めるよう様々な工夫（試食・おまけつき・割引・セット販売など）をしているのです。

ここでは、売る側の工夫とその理由を学び、売る側に乗せられて、むだな買い物をしないことが大切だということを学びます。商品を買うのか買わないか考えることが消費者としての基礎を培う学びです。

2 学習前の準備と指導の見通し等

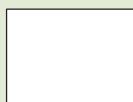
封筒⑥：[1]試食・[2]おまけつき
[3]割引シール

封筒⑬：[1]スーパーA・[2]がまぐちくん
・[4]がまぐち母・[5]家庭学習マーク

ワークシート：(6)



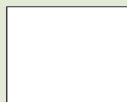
⑥[1]試食



⑥[2]おまけつき



⑥[3]割引シール



⑬[1]スーパーA



⑬[2]がまぐちくん



⑬[4]がまぐち母



⑬[5]家庭学習マーク

活用場面：社会

○指導の見通し○

がまぐちは、お店で売するための工夫に気づきました。どうしてこんな工夫をするのでしょうか。

↓

たくさん買ってもらってもうける工夫をしている。


↓


安いから、おまけがあるから、お店の人に勧められるからと言って考えずに買っていたら、お金やものがむだになることに気づく。

3 児童の実態と段階別目標

	学習前の子供の様子	目標
A	<ul style="list-style-type: none"> 一人で買い物をしたことがない。 周りの人に言われると何も考えずに従う。 	<ul style="list-style-type: none"> おまけにつられないで商品を選ぶことができる。 試食や割引のある商品を勧められたら、周りにいる家族などに相談できる。
B	<ul style="list-style-type: none"> 一人で買い物をしたことがある。 周りの人に誘われると、迷っても断れず従ってしまう。 	<ul style="list-style-type: none"> 店が消費者に売するための工夫を2つ以上言える。 誘われた場合、どうしたらよいか考えて断ることができる。
C	<ul style="list-style-type: none"> 一人で買い物をしたことがある。 周りの人に誘われると迷っても断れずに従ってしまうことがある。 	<ul style="list-style-type: none"> 店が消費者に売するための工夫を3つ以上言える。 誘われても、今自分に必要か、考えることができ、必要でない場合は断ることができる。

指導例




活 動 内 容	指導のポイント								
<p>① 本時の学習内容を知り、がまくんと似た経験を発表する。</p> <div data-bbox="193 300 1406 450" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>がまくんは、夕飯のお買い物で、お家の人と一緒にスーパーマーケットに行きました。色々な商品があるので、夕飯の材料が全部揃いそうです。がまくんは、おまけつきのソーセージを見つけて、おねだりしようとお家の人を探していると、試食や割引に気が付きました。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・試食をすすめられて家の人におねだりした ・いつもより、安くなってたくさん買った ・おまけのキャラクターがほしくて買った <p>② 学習問題を知る。</p> <div data-bbox="193 633 1406 707" style="border: 1px solid blue; padding: 5px;"> <p>なぜ、スーパーマーケットは売るための工夫をするのでしょうか。</p> </div> <p>③ なぜか考える</p> <table border="1" data-bbox="140 759 767 1066"> <thead> <tr> <th>工夫</th><th>なぜ、こんなことをするの？</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 試食</td><td>おいしいと分かってもらう たくさん売りたい</td></tr> <tr> <td>2 おまけ</td><td>おまけにつられる たくさん売りたい</td></tr> <tr> <td>3 割引</td><td>たくさん早く売りたい ごみにしたくない</td></tr> </tbody> </table> <p>④ ロールプレイングをする。</p> <p>先生：お客さん 子供：お店屋さん 「おいしいよ」「おまけがついてるよ」 「今だけやすいよ」</p> <p>⑤ まとめをする。</p> <div data-bbox="193 1330 1406 1431" style="border: 1px solid red; padding: 5px;"> <p>お店の人は、売ってもうけるために工夫をしているので、わたしたちは必要か必要でないか考えて買う。</p> </div>	工夫	なぜ、こんなことをするの？	1 試食	おいしいと分かってもらう たくさん売りたい	2 おまけ	おまけにつられる たくさん売りたい	3 割引	たくさん早く売りたい ごみにしたくない	<p>□絵カードを提示しながら似たような経験を発表させる等してイメージを膨らませます。</p> <p>□子供の経験や意見を引き出しながら、板書例を参考に進めていきましょう。</p> <div data-bbox="831 725 1433 1010" style="border: 1px solid red; padding: 10px;"> <p> ポイント</p> <p>たくさん売れると店はどうなるか発問して、3つ以外の工夫があれば発表させます お店では売れないと、お給料がもらえないし、商品も捨てないといけなくなってしまうことも気付かせましょう。</p> </div> <p>□先生が、お店側のねらいにのってしまい、必要のないものを買ってしまった経験を話しながら、防ぐにはどうしたらよいか考えさせるとよいでしょう。</p>
工夫	なぜ、こんなことをするの？								
1 試食	おいしいと分かってもらう たくさん売りたい								
2 おまけ	おまけにつられる たくさん売りたい								
3 割引	たくさん早く売りたい ごみにしたくない								




おまけつきのソーセージがほしい！

- ・おまけつきのガム
- ・ふたつで100円で安い
- ・きょうのおかいどく
- ・ししょくがおいしくておねだり

なぜ、スーパーマーケットは売るための工夫をするのでしょうか。

	売るための工夫	りゆう	買う 買わない	りゆう
1		おいしいと分かれば買ってくれる	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 5px;">買う</div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">人</div> </div> <div style="margin-top: 5px;"> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 5px;">買わない</div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">人</div> </div> </div>	家の人にたべさせたい 今はいらない
2		おまけがほしくて買ってくれる	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 5px;">買う</div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">人</div> </div> <div style="margin-top: 5px;"> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 5px;">買わない</div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">人</div> </div> </div>	おまけがどうしてもほしい 今はいらない
3		安くなったと思えば買ってくれる	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 5px;">買う</div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">人</div> </div> <div style="margin-top: 5px;"> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 5px;">買わない</div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">人</div> </div> </div>	家の人にたべさせたい 今はいらない

- ・お店は売ってお金をたくさんもうけようとしている。
- ・お店のさそいにのって買ってばかりいるとお金が足らなくなる。
- ・ひつようかひつようでないか考えて買う。

 お家の人とやってみましょう

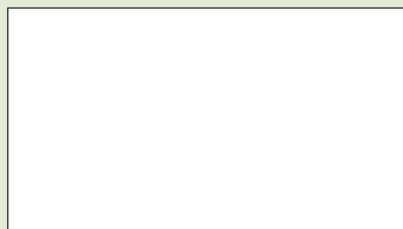
1 この学習のねらいについて

店舗は、お金と商品を交換する消費の場であると同時に公共の場であるため、マナー違反は問題行為となります。その他、製品の誤った利用は事故につながりますし、商品を壊したり、いたずらすることで売り物にならなければ、廃棄することにもなります。これは環境に配慮した生活を続けて豊かな消費の継続につながらない行為です。P20の「店舗で見られる行動分類表」では、マナー違反に加え、契約・環境への配慮・製品事故などの消費の重要な要素に分類して掲載しています。

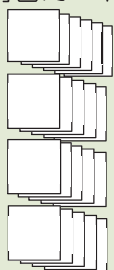
本教材では、子供の実態や学習課題に合わせて、カードを選んで使用することができます。マナー違反などに関するカードを使用することで、店舗でのマナーにテーマを絞って焦点化し、学習することが可能です。また、調理に使用する食材の購入や、遠足のおやつを買いに行くときの授業の導入やまとめとして使用することもできます。カードの組み合わせ次第で色々な場面に活用することができます。

2 学習前の準備と指導の見通し等

封筒⑦：[1]スーパー鳥瞰図・[2]客カード



スーパー鳥瞰図

客カード
(全21種類)

※「店舗で見られる行動分類表」をP20に掲載しています。
※ワークシートはありません。必要に応じて作成してください。

活用場面：社会・家庭・道徳






○指導の見通し○

- ・「客カード」を「スーパー鳥瞰図」に貼って使います。
- ・「客カード」は、「マナー違反行動」と「正しい行動」、又は「行動」と「行動の意味」で表裏を成しています。
- ・マナー違反について気づかせたい場合は、「客カード」をすべて「マナー違反行動」の面にして「スーパー鳥瞰図」の適当な場所に貼った状態で始めます。これを子供に操作させて「正しい行動」に直していきます。
- ・すべての「客カード」を使用する必要はないので、気づかせたいことや実態に合わせて組み合わせてください。

3 児童の実態と段階別目標

	学習前の子供の様子	目標
A	<ul style="list-style-type: none"> ・ひとりで買い物（お使い）をしたことがない。 ・公共の場でやってはいけないことがあることに気付いていない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・迷惑行為・犯罪行為・製品事故の禁止行為を理解し、してはいけないことであると気付ける。 ・お金と商品を交換することが契約（約束）であると気付ける。
B	<ul style="list-style-type: none"> ・ひとりで買い物（お使い）をしたことがある。 ・禁止行為のうち、いくつか守れないものがある。 ・お店が買い物の場であることが分かる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・禁止行為がどういうことで、してはいけない理由を言うことができる。 ・お店が公共の場であり、消費の場である以外に、環境に配慮した活動も行っていることに気付く。
C	<ul style="list-style-type: none"> ・環境を意識したお店や消費者の行動（エコバッグ・トレイの回収ボックス）を知らない。 ・情報モラルに関する知識がない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・環境を意識したお店の工夫について、理由と共に理解し、実践することができる。 ・情報モラルに対する意識を持ち、個人情報を知らない人に漏らさない。 ・禁止行為を理解し、気を付けて行動しようとする。

指導例

活 動 内 容	指導のポイント												
<p>① 「スーパー鳥瞰図」を見て、自由に意見を言う。</p> <ul style="list-style-type: none">・たくさん色んなものが並んでいる・お客さんがいっぱいだ・走っているよ！・どろぼうもいる・レジにならんでないよ・このお店は、洋服も売っているね。	<p>□「スーパー鳥瞰図」と「客カード」を提示します。</p> <div>ポイント 全体図の中に、「マナー違反者の絵」と「正しいマナーの絵」を数種類配置し、提示します。絵を一緒に見ながら、場面の様子を正しくつかませましょう。</div> <div>ポイント 指をさしたり、カードを手にとったりしながら、教材を楽しませましょう。</div>												
<p>② 学習問題を知る。</p> <div>マナーいはんやどろぼうをゼロにしよう！どんなことに気をつけますか？</div>													
<p>③ 自分が考える「マナー違反の絵」を鳥瞰図の中から取り、正しく直し、鳥瞰図に貼る。</p> <table><tr><th>いはん</th><th>走る</th><th>ぬすむ</th><th>おかしをあける</th><th>カートにのる</th><th>うたう</th></tr><tr><td>りゆう</td><td><ul style="list-style-type: none">・ぶつかる・ころぶ・けがをする・しょうひんをこわす</td><td><ul style="list-style-type: none">・どろぼう・とられた人がこまる</td><td><ul style="list-style-type: none">・まだかっていない</td><td><ul style="list-style-type: none">・あぶない・ぶつかる・じぶんもけがをする</td><td><ul style="list-style-type: none">・うるさい・ききたくないひともいる</td></tr></table>	いはん	走る	ぬすむ	おかしをあける	カートにのる	うたう	りゆう	<ul style="list-style-type: none">・ぶつかる・ころぶ・けがをする・しょうひんをこわす	<ul style="list-style-type: none">・どろぼう・とられた人がこまる	<ul style="list-style-type: none">・まだかっていない	<ul style="list-style-type: none">・あぶない・ぶつかる・じぶんもけがをする	<ul style="list-style-type: none">・うるさい・ききたくないひともいる	<div>ポイント 失敗した場合は、実際にその様子を演じて見せたり、正解の理由が述べられる子供を指名したりして訂正しましょう。</div> <div>ポイント 理由を言えるようにしましょう。言えない時は、「これをするとうなるかな？」等の発問や実演をしましょう。</div> <div>ポイント お店でのマナー違反等にはどんなことがあったか、確認します。</div>
いはん	走る	ぬすむ	おかしをあける	カートにのる	うたう								
りゆう	<ul style="list-style-type: none">・ぶつかる・ころぶ・けがをする・しょうひんをこわす	<ul style="list-style-type: none">・どろぼう・とられた人がこまる	<ul style="list-style-type: none">・まだかっていない	<ul style="list-style-type: none">・あぶない・ぶつかる・じぶんもけがをする	<ul style="list-style-type: none">・うるさい・ききたくないひともいる								
<p>④ マナー違反等がどうしていけないか、発表する。</p> <ul style="list-style-type: none">・おこられる・やくそくとちがう・いろいろなひとがいるところ・こまるひとがいる・おまわりさんにつかまる・めいわくになる													
<p>⑤ まとめをする</p> <div>お店は、たくさんの人が商品を買うために来ていて、マナーいはんやどろぼうをすると、みんながこまるので、みんなでマナーを守って買い物をする。</div>													

マナーいはんやどろぼうをゼロにしよう！

スーパー鳥瞰図

気がついたこと


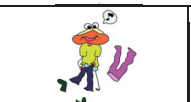


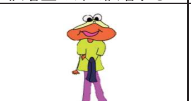





































- ・はしっている
- ・どろぼうしている
- ・カートにのっている
- ・お肉にさわっている
- ・しゃしんをとっている
- ・ないている

客カード

いはん	走る	ぬすむ	おかしをあける	カートにのる	うたう
りゆう	<ul style="list-style-type: none"> ・ぶつかる ・ころぶ ・けがをする 	<ul style="list-style-type: none"> ・どろぼう ・とられた人がこまる 	<ul style="list-style-type: none"> ・まだかっていない 	<ul style="list-style-type: none"> ・あぶない ・ぶつかる ・じぶんもけがをする 	<ul style="list-style-type: none"> ・うるさい ・ききたくないひと もいる

お店は、たくさんの人が商品を買うために来ていて、マナーいはんやどろぼうをすると、みんながこまるので、みんなでマナーをまもって買い物をする。

店舗で見られる行動分類表

分類		表裏	行動		
マナー違反	うっかりミス	表(誤)	 おつりをもらい忘れる	 試着室の外で試着する	 レジの順番に割り込む
		裏(正)	 おつりをもらい忘れる	 試着室の外で試着する	 レジの順番に割り込む
	お店への迷惑	表(誤)	 試食し続ける	 座り込み本を読む	 バックの食品をいじる
		裏(正)	 試食し続ける	 座り込み本を読む	 バックの食品をいじる
	他のお客さんへの迷惑	表(誤)	 歌う	 だだをこねてわめく	 おいかけっこをする
		裏(正)	 歌う	 だだをこねてわめく	 おいかけっこをする
	犯罪	表	 会計前のお菓子を食べる	 親の財布を無断にとる	 万引きする
		裏	 はんざい ダメ!	 はんざい ダメ!	 はんざい ダメ!
その他	契約	表	 レジでお金と商品を交換する	 NG!!	
		裏	 けいやく		
	製品事故(危険行為)	表	 間違ったカートの使用をする	 自動ドアの周りでふざける	 OK!!
		裏	 あぶない	 あぶない	
	環境への配慮	表	 エコバッグを使う	 リサイクルボックスを活用する	 OK!!
		裏	 ちきゅうにやさしく	 ちきゅうにやさしく	
	情報モラル	表	 スマートフォンを落とす	 本の写真を撮る	 OK!!
		裏	 じょうほうは、だいじ	 じょうほうは、だいじ	

店舗で見られる行動について

店舗で見られる行動分類表（P 20）に掲載された分類の内、うっかりミス・迷惑行為（お店・他のお客さんへの迷惑）は、公共の場でのマナー違反となります。両面マグネットの表面に誤った行為、裏面には望ましい行動が掲載されています。また、犯罪行為については、行うことが禁じられる行為です。今回の事例は、窃盗を想定していますので、絶対に行わないことということで、裏面は「はんざいダメ！」という言葉と共に、マークとしました。「題材（7）お店たんけん！お店で見られるあれって？」の指導例（P 19）では、マナー違反と犯罪行為の2つを取り上げ、実施した例を挙げています。

その他のカードの使用方法について

その他のカードは、店舗の中や、家庭などでも見られる消費生活において意識したい「契約」・「製品事故」・「環境への配慮」・「情報モラル」の4種類のカードとなっています。

○契約



消費生活における契約とは、二者がお金と「もの」や「サービス」の交換を約束する行為であり、レジでお金を払って、商品を購入するという行為の他、自動販売機でジュースを買ったり、電子マネーを使って、乗り物に乗るといった行為も契約となります（注意：お金と「もの」を交換しなくても、交換する合意があれば、契約行為です）。子供たちは生活する中で、意識することなく、多くの契約

をしています。子供がオンラインゲームに夢中になり、親が多額の課金の請求を受けたり、成人した後は、出会い系サイトに夢中になったり、悪質な事業者の勧誘に巻き込まれたり、働くことのできる障害が軽度の子供たちが、将来多額の借金を負うケースも度々見受けられます。お金の意味や価値を学ぶ題材（1）～（3）の学習の後、Cの子供には、契約という行為はどのようなものがあるか、身近で重要な行為であることも学ばせましょう。千葉県消費生活センター（043-207-3602 又は shohi.CIL@city.chiba.lg.jp）では、契約等の講座や資料提供もしています。お気軽にお問い合わせください。

○製品事故



身近な工業製品であっても、誤った使い方をすると、大きな事故が起こります。また、正しい使い方をしているにもかかわらず、不良品であったり、製品そのものの構造的欠陥により、事故が起こる場合もあります。買い物学習前に、製品の正しい使い方も伝えておくと、店舗などでのトラブルも軽減されます。

○環境への配慮



「題材（5）買いものに行く前に、気をつけることは？」では、エコバッグ、「題材（9）はけなくなったズボンの行き先は？」では、資源物を取り上げています。環境への配慮は、社会の中でも様々な取り組みが行われています。節水など学校で行われる取り組みも挙げ、子供自身の活動に繋げるよう指導しましょう。

○情報モラル



落とし物やSNS等での個人情報の流出は、犯罪や悪質な勧誘に巻き込まれるおそれがあることを教えましょう。また、本の内容を勝手に使用するなど、著作権を侵害する行為は禁じられていますので、機会を見つけ指導しましょう。

1 この学習のねらいについて

店舗にある商品は、店舗の大切な資産であり、「売り物」ですが、消費者は、それを手に取り、購入の検討をしている段階では、契約もしておらず、その所有権は自分にはありません。本教材では、店舗にある商品の扱いを通して、お店で困ったことがあったときには、人に相談するという習慣を身に付けさせます。売り物を傷付けるということは、人の資産を傷つけたことになります。傷つけられたものは不良品で、売ることができません。商品は、大事に扱う必要があるのです。しかし、何らかの都合で汚したり、壊したりした場合には、隠すなどといったことはせず、お店の人やお家の人などに相談することが大切であることに気付かせます。

2 学習前の準備と指導の見通し等

封筒⑧：[1]破いたがまぐち・[2]破れた本

・[3]本・[4]逃走・[5]相談

・[6]買取

ワークシート：(8)



⑧[1]破いたがまぐち



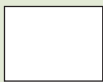
⑧[2]破れた本



⑧[3]本



⑧[4]逃走



⑧[5]相談



⑧[6]買取

活用場面：自活・道徳

○指導の見通し○

本屋さんには、さまざまな本が売られています。1冊の本を見ていたらうっかり落としてしまい、破れてしまいました。

↓

売っているものを傷つけると、売り物にならなくなる。


↓

だまっではお店に迷惑がかかるので、大人に相談する。

3 児童の実態と段階別目標

	学習前の子供の様子	目標
A	・ひとりで買い物（お使い）をした経験がない。	<ul style="list-style-type: none"> ・傷ついた商品を買ったら、嫌な気持ちになることに気付ける。 ・困ったという意思表示ができる。
B	<ul style="list-style-type: none"> ・ひとりで買い物（お使い）をした経験がある。 ・困ったことがあっても、知らない人に、そのことを言うことができない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・傷ついた商品は、お店側では売れないことが分かり、商品を大事に扱おうとする。 ・困ったことがあったとき、黙って立ち去らず、店員に言える。
C	<ul style="list-style-type: none"> ・お小遣いやお年玉など自分で使えるお金を持っている。 ・トラブルに巻き込まれると、ごまかすことがある。 	<ul style="list-style-type: none"> ・商品を傷つけたときは、その事実を店員や家族に言って、どうしたらよいか相談できる。 ・商品はお店の大切なもので、壊れたり破れたりすると売り物にならないことが分かり、大事に扱うことができる。

指導例


活 動 内 容		指導のポイント	
① 本時の学習内容を知る。		□破いたがまぐちのカードを提示しながら話を聞かせ、子供にイメージをもたせましょう。	
<div>1冊の本を見ていたらうっかり落としてしまい、破れてしまいました。本屋の店員さんに正直に言うべきか？そっと隠してその場を立ち去るか？どうしたらいいか考えました。</div>			
② 破れた本はどうなるのか、考える。			
③ 学習問題を知る。			
<div>売っている本をやぶいてしまったらどうしますか。</div>			
④ 自分だったらどちらにするか選び、ロールプレイングをしながら選んだ行動の理由を考えさせる。		□絵カードを学習問題の下に貼り換えます。 □理由が言える子どもには、理由も述べさせましょう。 □お店の人に言った場合と、言わずに逃げた場合について考えさせましょう。	
やぶいたら	1	2	3
	隠して逃げる	相談	買う
理由	・ しかられる	・ 悪いことをしたのであやまる ・ いっしょにあやまってもらう ・ おかねがない	・ 自分が悪い ・ 破いたのは自分
⑤ まとめをする。		<div><div> ポイント</div><div>ロールプレイングの際には、3つの場合を見せ、どれが良かったか考えさせるとよいです。</div></div>	
<div>○商品を破いたり壊したりすると売れなくなり、お店が損をするので、商品を大事に扱う。 ○きずつけてしまったら、お家の人やお店の人に正直に話す。</div>			




ポイント

ロールプレイングの際には、3つの場合を見せ、どれが良かったか考えさせるとよいです。


売っている本をやぶいてしまったらどうしますか。




やぶれた本は、どうなるでしょう




売ることが…
買ったが…
やぶれていない本は…




売ることが…
知らずに買ったが…
やぶれた本は…



・ しかられる



・ わるいことをしたのであやまる
・ いっしょにあやまってもらう
・ お金がない



・ 自分が悪い
・ やぶいたのは自分

- ・ 売っているものは、きずつけないように、だいにあつかう。
- ・ きずつけてしまったときは、お店の人やお家の人にしょうじきはなす。

(9) はけなくなったズボンの行き先は？

3 社会の中の自分はどんな存在？ ～学びに向かう力育成～

□封筒⑨ □封筒⑩[共通] □ワークシート(9)

1 この学習のねらいについて

大量生産・大量消費型の生活は、「大量廃棄」につながっています。このような生活では、地球環境に負荷がかかり、深刻な影響を及ぼします。持続可能な社会を目指すこれからの消費者には、日本人が持つ「もったいない」という概念を確認し、「消費」と「廃棄」を見直す必要があります。小さくなった衣服のゆくえを考えさせることで、「もの」の価値を再確認し、社会の一員として、生活の中で再利用を促す手法を学びます。主体性をもった活動につなげていくことが目標です。

本教材では、衣服を捨てるのが「もったいない」ということに気付かせていくようにしましょう。

また、ESD（持続可能な開発のための教育）の視点に気付かせていけると、より高度な授業となります。

2 学習前の準備と指導の見通し等

封筒⑨：[1]ズボンとがまぐち・[2]捨てる
・[3]あげる・[4]資源物※1・[5]売る

封筒⑩：[5]家庭学習マーク

ワークシート：(9)

活用場面：社会・家庭

○指導の見通し○

がまくんは、背が伸びたので、お気に入りのズボンが小さくなって履けなくなってしまいました。

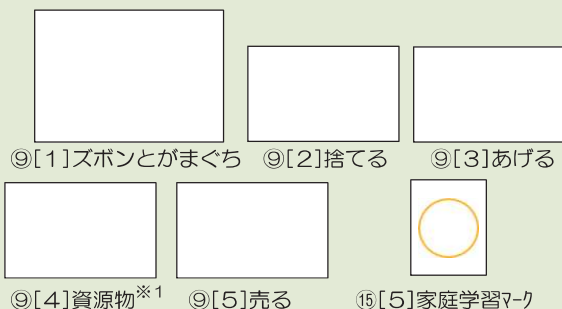
がまくんは、思い出の詰まったズボンがこの先どうなるのか考えました。

↓

ズボンのゆくえは、捨てる以外にもある。

↓

ズボン以外で、ゴミとして捨てないですむものを探す（例：給食を残さず食べる。本やちらしを資源物※1として出す。フードバンクに不要な食品を寄付する。まんがは大切に読んで売る。）




3 児童の実態と段階別目標

	学習前の子供の様子	目標
A	・自分に必要のないものは「捨てる」方法で処分している。	・自分に必要がなくなったら「捨てる」以外の選択肢があることに気付く。
B	・自分に必要のないものも、「捨てる」以外の選択肢があることに気付いている。	・「捨てる」以外の選択肢を2つ以上言える。 ・「捨てる」以外の方法に挑戦できる。 ・「もったいない」という言葉を使って発表できる。
C	・ゴミを増やすことは環境に負荷を与えることだということに気付いている。 ・社会のごみの量は自分の行動で変えることができることが分かっているにもかかわらず実践できない。	・3R※1の視点にたち、ものを大切にすることができる。 ・リメイク※2する、寄付するといった視点を知り、実践できる。

※1「資源物」や「3R」については、CDに参考資料（千葉市環境教育教材）を収めています。

指導例

活 動 内 容					指導のポイント
① 本時の学習内容を知る。					<div>□ズボンとがまぐちのカードを提示しながら話を聞かせ、子供にイメージをもたせましょう。</div> <div>がまくんは、お気に入りのズボンが小さくなって履けなくなってしまいました。がまくんは、ズボンがこの先どうなるのか考えました。</div>
② 学習問題を知る。					
<div>はけなくなったズボンには、どんな道があるでしょう。</div>					
③ いろいろな方法と、その後について知る。					<div>□可能であれば、「もったいない」という言葉を子供から引出し、それをキーワードに展開していきましょう。</div> <div>□子供の意見を引き出しながら、板書例を参考に進めていきましょう。</div> <div>□資源物やリサイクルについては、CD（千葉市環境教育教材「ちばキッズエコエコ大作戦'16～'18」）を参照してください。</div> <div><div></div><div>ポイント</div><div>A 以外は、何かしらのメリットがあることに気づかせ、リサイクルという視点をもたせましょう。</div></div>
方法	1	2	3	4	
ゆくえ					
④ まとめをする。					
<div>着られなくなった服は、捨てるともえておしまいだけど、他の方法だと、少し役に立つ。</div>					
⑤ 【発展】ズボン以外で、ゴミとして捨てないで済むものを探す。1～4以外の方法を挙げる。					<div>□食べものや文房具など、身近なものから考えさせましょう。</div> <div>□方法1～4は、他の人の手にわたって活用されていますが、リメイク※2という方法を取れば、自分の手元に残し、活用することができます。</div>
<div>・鉛筆 短くなるまで使う</div> <div>・消しゴム よいものを買って使い切る</div> <div>・給食 残さず食べる</div> <div>・漫画本・ゲームソフト 大切に売って売る</div>					



ポイント

A 以外は、何かしらのメリットがあることに気づかせ、リサイクルという視点をもたせましょう。

※2 リメイクとは、新たに価値のあるものとして、作り変えることをいいます。例としては、長ズボンを半ズボンに、ズボンをバッグにとありますが、汚れたタオルを雑巾にするのもその一つといえます。

あなたはどれをえらびますか？

	1	2	3	4
人				

<はっぴょうしましょう>
わたしは、3しげんぶつとして出すをえらびます。なぜかという、回収に来てくれて、役立つからです。

はけなくなったズボンには、どんな道があるでしょう。

	1	2	3	4
人				
ゆくえ	<ul style="list-style-type: none"> もえる はいになる なにものもない 	<ul style="list-style-type: none"> もう少しきてももらえる やくにたつ 	<ul style="list-style-type: none"> 外国へ 工場へ 	<ul style="list-style-type: none"> 安いけどお金がのこる 古いとれない

- 着られなくなった服でも、様々な方法で役立てることができる。
- 資源物として出すと、ゴミにして燃やすより役立てることができる。

お家の人にきいてみましょう。

1 この学習のねらいについて

お金がものやサービスと交換され、社会を循環していることを、ロールプレイングで体感します。

お金（通貨）は、国により取引の安全性が確保されており、それを皆が信頼し、用いること（取引）により社会は成り立ちます。お金は、ただの紙や金属ではなく、ものやサービス、時には、労働の対価としても取り扱われる価値のあるものだからこそ、大切に扱わなければいけません。この教材では、そういった大きな社会の循環の中に、自らも消費者として加わっているということを学び、Cの子供は、社会の一員として、責任ある活動（消費や労働）が求められていることの意識づけを行いましょう。「(9)はけなくなったズボンの行き先は？」と同様に、主体性を持った活動につなげます。お金の働きとして「もの・サービスとの交換」については「(3)おこづかいで何ができるの？」で学びます。

2 学習前の準備と指導の見通し等

<p>封筒⑩：[1]がまぐち父とがまぐち</p> <ul style="list-style-type: none"> ・[2]がまぐちと店員・[3]店員と農家 ・[4]農家と車屋・[5]車屋と運転手 ・[6]運転手と自販機 ・[7]社長とがまぐち父 <p>封筒⑮：[1]スーパーA・[5]家庭学習マーク・[6]500円</p> <p>ワークシート：(10)</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%; text-align: center;"> ⑩[1]がまぐち父とがまぐち </div> <div style="width: 50%; text-align: center;"> ⑩[2]がまぐちと店員 </div> <div style="width: 50%; text-align: center;"> ⑩[3]店員と農家 </div> <div style="width: 50%; text-align: center;"> ⑩[4]農家と車屋 </div> <div style="width: 50%; text-align: center;"> ⑩[5]車屋と運転手 </div> <div style="width: 50%; text-align: center;"> ⑩[6]運転手と自販機 </div> <div style="width: 50%; text-align: center;"> ⑩[7]社長とがまぐち父 </div> <div style="width: 50%; text-align: center;"> ⑮[1]スーパーA </div> <div style="width: 50%; text-align: center;"> ⑮[5]家庭学習マーク </div> <div style="width: 50%; text-align: center;"> ⑮[6]500円 </div> </div>	<p>活用場面：家庭</p> <p>○指導の見通し○</p> <p>がまくんのお家の人は、ジュースをつくる会社で働いて、お給料をもらっています。</p> <p>お家の人はがまくんにスーパーできゅうりを買ってくるように言いました。さて、そのがまくんのお金は…</p> <p>↓</p> <p>スーパーから農家へ、農家からトラクターの会社へ、お金が「もの」と交換する仲立ちをしてくれます。</p> <p>バスに乗るとお金を払います。「サービス」と交換する仲立ちをしてくれます。</p> <p>とうとう、お金はがまくんのところに戻ってきます。</p> <p>↓</p> <p>お金は「もの」と「サービス」の交換の仲立ちをする。</p> <p>お金は色々な人の間をぐるぐるとまわっている。</p>
--	--

3 児童の実態と段階別目標

	学習前の子供の様子	目標
A	・家の人のお金で、お店で「もの」と交換すること、バスや電車では、お金と交換に、目的地まで乗せてもらっていることに気付いている。	・お金は色々なものと交換できることに気付ける。 ・お金はお家の人が働くことと交換で手に入れていることにも気付ける。
B	・お金がないと、「もの」や「サービス」と交換できないことに気付いている。	・お金は働いて手に入れること、使ったお金は次々と色々な人のところを回っていることに気付く。 ・社会に親近感を感じる。
C	・お金を手に入れるには働かなければいけないことを知っている。 ・自分が買いものしたお金が社会の色々な人とつながっているということを考えたことがない。 (例：寄付金付きはがきや鉛筆を購入する、環境に配慮した商品を購入する、など。)	・「もの」を作ったり「サービス」を提供する人がいて、その人は働くことで給料（お金）をもらっていることを説明できる。 ・自分の活動（お金を使うこと・稼ぐこと）が社会の一端であることを自覚して買い物ができる。

指導例

活 動 内 容	指導のポイント
① 本時の学習内容を知る。	<p>□がまぐち父とがまぐち、お金などの絵カードを提示しながら、話を聞かせ、子供にイメージをもたせましょう。</p> <div> <p>がまぐんのお家の人は、ジュースをつくる会社で働いて、お給料をもらっています。 お家の人はがまぐんにきゅうりを買ってくるように言いました。がまぐんはスーパーマーケットできゅうりを買った代金を払いました。がまぐんがスーパーに払ったお金は、この後どうなるのでしょうか。</p> </div>
② がまぐんのお金の流れを絵カードで確認して、ワークシートに矢印を書く。	<p>□板書とワークシートを同時に展開しましょう。</p> <div> <p>ポイント</p> <p><u>どれが「もの」か「サービス」か分からないときは、目の前に残るか否かで確認させましょう。</u></p> </div>
③ 学習問題を知る。	
<div>がまぐんのお金のゆくえは？</div>	
④ 掲示でお金の流れを見て、ワークシートの問2に取り組む。スタート及び①～⑥の□に、お金がだれのところに行ったかを書く。	<p>□黒板に並べた絵カードを順番にスタートから⑥まで子供とともに確認しながら掲示しましょう。</p> <p>□がまぐんに戻ってきたことを確認して⑥からスタートに反対に回って確認しましょう。</p> <p>□ワークシートの問2を記入させる。</p>
※ワークシート記入例	
<pre> graph TD Start[スタート がまぐちくん] --> 1[1 スーパー] 1 --> 2[2 農家さん] 2 --> 3[3 車屋さん] 3 --> 4[4 バスの運転手さん] 4 --> 5[5 ジュース会社] 5 --> 6[6 がまぐちくんの家の人] 6 --> Start </pre>	<div> <p>ポイント</p> <p>使ったお金は、自分の手元に帰ってくることをつかせましょう。「お父さん役」、「会社の社長」、「がまぐん」役になって、ロールプレイングをすることで、より「お金が循環していること」の実感が湧きます。</p> </div>
⑤ まとめをする。	<div> <p>○お金は、色々な人の間をぐるぐるまわっていて、給料にもなる。</p> <p>○お金は、「目に見えるもの」や「目に見えないこと」と交換する。</p> </div>

がまぐんのお金のゆくえは？

- おかねは、いろいろな人のあいだをぐるぐるまわっている。
- おかねは、「目のまえにのこるもの」や「目のまえにのこらないこと」とこうかんする。

お家の人とやってみましょう

(11) しょうひんをくらべよう！
どっちにしようかな？

4 比べて、選ぼう！
～思考力・判断力・表現力育成～

□封筒⑪ □封筒⑮ [共通] □ワークシート (11)

1 この学習のねらいについて

子供たちの多くは、就学前の幼児教育が十分でない上、ひとりでお金を持って買い物をしたり、お小遣いをもらったりする機会が少ないので、値段や商品の大小、数、品質などの比較をした経験も多くありません。

そこで、買い物をする際に知っておきたい比較の視点を学びます。本教材は商品比べの視点を7つ設定しているので、1時間で扱うことも、視点を限定して、短時間で繰り返し指導することもできます。

本教材のフラッシュカードは、Aの子供向けのものとCの子供向けのものの2パターンを作成しているので、最初はAを対象にしたカードで指導し、授業後半の練習問題としてCのカードを提示して学ばせることもできます。買い物学習や遠足の買い物で店舗を訪問するときに持参し、店内で商品を選ぶ際、迷う子供にフラッシュカードを提示して学んだことを振り返らせることもできます。

一つの視点ができるようになったら、視点を2つ以上含んだ発展問題を作って、複数の視点で、物の違いを学べるようにしましょう。思考力・判断力が向上します。

2 学習前の準備と指導の見通し等

封筒⑪：[1]～[7] ワークシート：(11)
封筒⑮：[5]家庭学習マーク

活用場面：算数・生単・家庭



○指導の見通し○

- ・フラッシュカードを提示して「違うところ」を見つけさせて、どちらが高いか安い・大きい小さいか・多いか少ないか等をすばやく判断させます。
- ・店内で商品選びに悩んでいたら、確認させたいことをフラッシュカードで示します。
(例)「新鮮さカード」を示して、それで大丈夫？と問いかける。

3 児童の実態と段階別目標

	学習前の子供の様子	目標
A	・商品比較の視点については、大小や量など1～2つの気付きがあり、その視点をもとに商品と比較して選択できる。	<ul style="list-style-type: none"> ・ちがい1～7にそってAタイプのフラッシュカードで視点を見つけ、比較できる。 ・比較できるようになったら、そういうものを購入するのはどういう場合が考えられることを目指す。
C	・商品比較の視点に、値段・量・新鮮さなど、複数気付いている。その視点での比較はできる。	<ul style="list-style-type: none"> ・ちがい1～7にそってCタイプのフラッシュカードで視点を見つけ、比較できる。 ・「量があって、消費期限が間近なもの」、「大きくて、安いもの」などの区別ができれば、そういうものを購入するのはどういう場合が考えられることを目指す。

指導例

活 動 内 容		指導のポイント
① 学習問題を知る。		
なにがちがうかな？		
② フラッシュカードで比較する。		<p>□Aのカード（例：缶ジュース）を提示して、どこが違うか考えさせて、ワークシートに「ねだん」等と記入させます。</p> <p>ポイント 「違い」を出させてから、安い方にするとしたらどっち？おなか一杯食べたいときは、どっち？ 量が多いのは？少ないのは？ というような発問をして選ばせましょう。</p> <p>ポイント ちがい1～7は、Aの子供にも分かりそうなものから提示していきましょう。</p> <p>□Aのカードの学習後、Cのカードにも挑戦させましょう。</p> <p>□どんなときに買うか、考えられるようなら答えさせましょう。</p>
③ まとめをする。		
「ちがうところ」は、しょうひんえらびのだいじなところです。		
④ 練習問題を考える。		□何度か繰り返すことで、素早く判断したり、判断の理由を言えるようになると良いでしょう。

なにがちがうかな？							
	1 ねだん	2 かず	3 大小	4 りょう	5 しんせんさ	6 おんど	7 しょうひきげん
Aのカード							
Cのカード							

「ちがうところ」は、しょうひんえらびのだいじなところです。



お家の人とはなしましょう

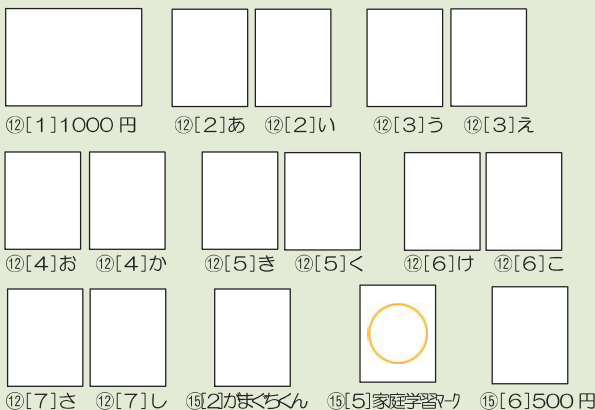
1 この学習のねらいについて

身近な商品がいくら位であるかということを理解することにより、その商品のおおよその価値（値段）とともに、商品には値段という価値を表す指標があるということを理解します。買い物に興味関心がない子供でも、商品の多様性や値段の違いに気付かせることで、商品を選択する喜びの一端を感じることが出来ます。

例えば、漫画本とショートケーキは読むものと食べるもので違った用途のものですが、価格という価値で表すと同じランクに分類されます。違った用途の商品のランクを理解することは、自分の限られたお金でどういうものが買え、また、買うべきかということを考えるきっかけとなります。この授業を行う際には、子供に価格という価値の視点を持たせることばかりに力点を置かず、商品の多様さへの興味・関心を高められるようにしていけるとよいでしょう。

2 学習前の準備と指導の見通し等

封筒⑫：[1]1000円・[2]ノート
・[3]おもちゃ・[4]本・[5]ケーキ
・[6]ごはん・[7]くつした
封筒⑮：[2]がまぐちくん
・[5]家庭学習マク・[6]500円
ワークシート：(12)



活用場面：算数・生単

○指導の見通し○

がまくんは買い物にきています。買いたいものがあるのですがいくらで買えるのか分かりません。がまくんに教えてあげましょう。



商品を絵カードで確認していくら位で買えるか予想する。




500円用のお財布と1000円用のお財布に分ける。

【発展】先生の作った問題でお財布ごとに分ける。

3 児童の実態と段階別目標

	学習前の子供の様子	目標
A	・ひとりで買い物をしたことがないので、商品の値段が分からない。	・家の人と一緒に店舗へ行って、商品を比べ、どちらが高いか安いと言える（指さしできる）。
B	・ひとりで買い物をした経験がある。 ・自分が買ったことのある商品についてはいくら位か予想できる。	・身近な商品のおおよその値段が分かる。
C	・お小遣いをもらった経験もあるので、安いもの高いものの予想はできる。	・商品を選択し、購入する必要性が理解できる。 ・同じランクに入るものには、客観的な価値（値段）が同じことに気付く。

指導例

活 動 内 容	指導のポイント																																
① 本時の学習内容を知る。	<div>□がまぐちくんや商品のカードを提示しながら話を聞かせ、子供にイメージをもたせましょう。</div> <div>がまぐんは買い物に来ています。買いたいものがあるのですが、いくらで買えるのか分かりません。がまぐんに教えてあげましょう。</div>																																
② 学習問題を知る。	<div>これは、いくらでかえるの？</div>																																
③ 商品の絵カードを見て、500 円と 1000 円に分け、ワークシートの商品の枠を赤青鉛筆で囲う。	<div>□500 円の商品は赤鉛筆で、1000 円の商品は青鉛筆で、それぞれ枠を囲わせます。</div>																																
④ ひとりで商品に分ける。ワークシートの財布に、矢印を引いたり、言葉を記入する。	<div>□全員で分けてから、次にひとりでワークシートを使って分けさせましょう。</div> <div>□商品から財布に向かって矢印を引かせたり、財布に商品記号（例：（あ）（い））を書かせたり、あらかじめ商品のイラストをプリントアウトできれば、それを糊で貼らせたりしましょう。</div> <div>□500 円と 1000 円に分けた理由を言わせたり書かせたりしましょう。</div> <div><div> ポイント</div><div>子どもの認知能力に合わせて、提示する商品を変えましょう。</div></div>																																
<table><tr><th colspan="2">500 円</th><th colspan="2">1000 円</th></tr><tr><th>しょうひん</th><th>りゆう</th><th>しょうひん</th><th>りゆう</th></tr><tr><td>ノート（あ）</td><td>・うすいから</td><td>ノート（い）</td><td>・あつい ・りっぱ</td></tr><tr><td>おもちゃ（え）</td><td>・いつもカードは100 円で買う</td><td>おもちゃ（う）</td><td>・ロボットは1000 円位する</td></tr><tr><td>本（か）</td><td>・紙がざらざらだから</td><td>本（お）</td><td>・中がきれい</td></tr><tr><td>ケーキ（き）</td><td>・切ってあるから</td><td>ケーキ（く）</td><td>・大きいから</td></tr><tr><td>ごはん（こ）</td><td>・一回で食べきれるから</td><td>ごはん（け）</td><td>・何回も食べられるから</td></tr><tr><td>くつした（さ）</td><td>・もようがないから</td><td>くつした（し）</td><td>・箱に入っているから</td></tr></table>	500 円		1000 円		しょうひん	りゆう	しょうひん	りゆう	ノート（あ）	・うすいから	ノート（い）	・あつい ・りっぱ	おもちゃ（え）	・いつもカードは100 円で買う	おもちゃ（う）	・ロボットは1000 円位する	本（か）	・紙がざらざらだから	本（お）	・中がきれい	ケーキ（き）	・切ってあるから	ケーキ（く）	・大きいから	ごはん（こ）	・一回で食べきれるから	ごはん（け）	・何回も食べられるから	くつした（さ）	・もようがないから	くつした（し）	・箱に入っているから	
500 円		1000 円																															
しょうひん	りゆう	しょうひん	りゆう																														
ノート（あ）	・うすいから	ノート（い）	・あつい ・りっぱ																														
おもちゃ（え）	・いつもカードは100 円で買う	おもちゃ（う）	・ロボットは1000 円位する																														
本（か）	・紙がざらざらだから	本（お）	・中がきれい																														
ケーキ（き）	・切ってあるから	ケーキ（く）	・大きいから																														
ごはん（こ）	・一回で食べきれるから	ごはん（け）	・何回も食べられるから																														
くつした（さ）	・もようがないから	くつした（し）	・箱に入っているから																														
⑤ まとめをする。	<div>○お買い物のときは、その「もの」が、いくらくらいかよそうできるとよい。</div> <div>○値段によって買える商品の種類が違う。</div>																																

これは、いくらで買えるの？

しょうひん	りゆう
	・うすいから
	・いつもカードは 100 円でかう

500

せんせいからの、もんだい！
 どちらが高い？どちらが安い？
 （例）スーパーのチョコレート
 デパートのチョコレート
 しんかんせんのきっぷ
 ちばえきまでのきっぷ

・お買いもののときは、その「もの」が、いくらくらいかよそうできるとよい。
 ・ねだんによって買えるしょうひんのしゅるいがちがう。

お家の人とやってみましょう

しょうひん	りゆう
	・あつい ・りっぱ
	・ロボットは 1000 円位する

1000

1 この学習のねらいについて

消費者は、店舗選びに際し、「家からの距離」や「販売方法」の他、その店舗で買える商品の「価格・鮮度・品質・種類」などを、総合的に考え、購入する店舗を決定しています。その中で、店舗の特色に関する判断基準と買った商品により得られる満足度は、個々の消費者によって異なり、個々人の価値観が大きく影響します。また、このことは、一人の消費者の中でも、その時おかれている状況（買い物にかけられる時間の有り無し・購入商品・予算の違いなど）により、異なります。

本教材では、2つの店舗を比べ、店舗により違いがあることに気付かせます。そして、店舗選びは距離だけでなく消費者によってその店の何に満足するかにより異なるということから、選ぶ店も違ってくるということを実感させていきます。Cの子供には、1つしか買わないときとか、時間がない時など、条件が変わっても、同じ店舗を選択するか、などを考えさせることで、思考力や判断力を向上させていきます。

2 学習前の準備と指導の見通し等

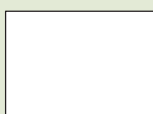
封筒⑬：[1]がまぐちの家

・[2]スーパーB

封筒⑮：[1]スーパーA・[2]がまぐちくん

・[5]家庭学習マーク・[6]500円

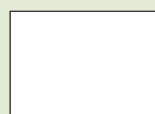
ワークシート：(13)



⑬[1]がまぐちの家



⑬[2]スーパーB



⑮[1]スーパーA



⑮[2]がまぐちくん



⑮[5]家庭学習マーク



⑮[6]500円

※買いに行くもの（ドーナツ・ポテトチップス・牛乳）の画像はCDに入っています。

活用場面：生単・家庭

○指導の見通し○

がまぐちは、お家の人から500円をもらって、自分のおやつと牛乳を買いに行くことになりました。スーパーAか、スーパーBか、どちらで買おうか考えています。

↓

店舗によって色々な点で違う。




↓

自分の置かれた状況や、買う物、持っているお金の額によって、どこで買うか考える必要がある。



3 児童の実態と段階別目標




	学習前の子供の様子	目標
A	・ひとりで買い物をしたことがないため、店舗選びもしたことがない。	・店舗によって家からの距離（遠い・近い）が異なり、売っている商品の価格も違うということに気付く。
B	・ひとりで買い物は、行き慣れた店舗でしか、したことがない。	・自分の行き慣れた店は、何がよいのか見つけようとする。 ・他の店に家族と行って、商品や販売方法などの違いを比べることができる。
C	・家の人買い物によって店舗を変えていることに気付いている。	・家の人に、買い物によって店舗を変える理由を聞くことができる。 ・店舗を自分なりの価値観で選ぶことができる。

指導例

活 動 内 容	指導のポイント															
<div>① 本時の学習内容を知る。</div> <div>がまくんは、お家の人から500円をもらって、自分のおやつと牛乳を買いに行くことになりました。スーパーは2軒。どちらで買おうか迷っています。</div>	<div>□絵カードを提示して話を聞かせ、子供にイメージをもたせましょう。</div>															
<div>② 学習問題を知る。</div> <div>どちらのお店に行きますか？</div>																
<div>③ お店の違いを比べる。</div> <table><tr><td>スーパーA</td><td></td><td>スーパーB</td></tr><tr><td></td><td>1 近いのは？</td><td>○</td></tr><tr><td>○</td><td>2 商品の種類が多いのは？</td><td></td></tr><tr><td></td><td>3 安いのは？</td><td>○</td></tr><tr><td>○</td><td>4 割引があるのは？</td><td></td></tr></table>	スーパーA		スーパーB		1 近いのは？	○	○	2 商品の種類が多いのは？			3 安いのは？	○	○	4 割引があるのは？		<div>□お店の違いは、まず自分の考えでスーパーA かスーパーB を選ばせ、その後に子供に発表させましょう。</div> <div>□スーパーA もスーパーB もほぼ同じだけよさがあるので、自分は何を大切に店を選ぶか説明させましょう。</div> <div><div></div><div>ポイント</div><div>子供の実態に応じて、おつかいのお金や内容を変えてあげましょう。①距離と②種類と③安さの3つ位で選んでもよいでしょう。</div></div>
スーパーA		スーパーB														
	1 近いのは？	○														
○	2 商品の種類が多いのは？															
	3 安いのは？	○														
○	4 割引があるのは？															
<div>④ 違いを比べながら自分だったらどちらのスーパーマーケットにするかを選ぶ。</div> <div>・スーパーA です。種類が多くて選べるからです。</div> <div>・スーパーB です。安さを優先します。</div>	<div><div></div><div>ポイント</div><div>子供の住む地域の実情に応じて、コンビニ・ショッピングモール等を例に学習させてもよいでしょう。</div></div> <div><div></div><div>ポイント</div><div>時間や買いたい商品、予算に応じて、違う店舗を選ぶとよいことを分からせるとよいでしょう。</div></div>															
<div>⑤ まとめをする。</div> <div>同じ商品でもお店によって値段や商品の数が違う。</div> <div>自分の都合に合わせてお店を選ぶと良い。</div>																

どこで買おうかな？






どちらのお店に行きますか？

スーパーA		スーパーB
	1 ちかいのは？	○
○	2 しゅるいのおおいは？	
	3 やすいのは？	○
○	4 わりびきがあるのは？	

どっち	りゆう
スーパーA 人	<ul style="list-style-type: none"> しゅるいがおおくてえべるから わりびきがあるから
スーパーB 人	<ul style="list-style-type: none"> やすい 近いので、いつも行って慣れているから

- お店によって色々なところがちがう
- 自分のつごうに合わせてお店を選ぼうとよい

 お家の人とやってみましょう。

(14) どのコロッケをえらぼうかな？

4 比べて、選ぼう！ ～思考力・判断力・表現力育成～

□封筒⑭ □封筒⑮ [共通] □ワークシート (14)

1 この学習のねらいについて

店には多くの商品があり、一つの品目であっても複数の種類の商品が売られています。本教材はコロッケを買ってくる場面で、複数並べられたコロッケから自分にとってどれがよいか考えて、購入します。消費者は、日常生活で、商品を購入する際、必要な量・価格・好み等を考え、複数の選択肢の中から1つの選択をしています。

コロッケを例に、500 円で買える数を確認したり、3つの商品の違い（特徴）を見つけたりしながら、自分だったらどれを選ぶか、その理由は何かを考えさせます。

2 学習前の準備と指導の見通し等

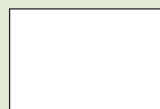
封筒⑭：[1]特大コロッケ

- ・[2]いつものコロッケ
- ・[3]お買い得パックコロッケ

封筒⑮：[2]がまぐちくん・[5]家庭学習マーク

- ・[6]500 円

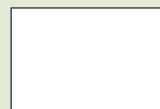
ワークシート：(14)



⑭[1]特大コロッケ



⑭[2]いつものコロッケ



⑭[3]お買い得パックコロッケ



⑮[2]がまぐちくん



⑮[5]家庭学習マーク



⑮[6]500 円

活用場面：算数・生単・家庭

○指導の見通し○

がまぐちは、おうちの人に頼まれて、4人分のコロッケを買いに、500円を持って、スーパーの惣菜コーナーへ来ました。

惣菜コーナーには、特大コロッケ1個120円、いつものコロッケ1個100円（通常の大きさ）と、いつものコロッケ5個入り1パック480円が並んでいます。

がまぐちは、どのコロッケを買おうか、考えました。

↓

自分の考えで選ぶ。





↓


選んだ理由を発表しあうことで、人によって買う物が異なることに気付く。

3 児童の実態と段階別目標

	学習前の子供の様子	目標
A	<ul style="list-style-type: none"> ・ 選択肢の違いに気付けない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ コロッケの大きさの違い（大きい・小さい）や、価格の違い（高い・安い）に気付くことができる。
B	<ul style="list-style-type: none"> ・ 値段を比べられる。 ・ 選択肢の違いについて、教えれば気付ける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 大きさや価格の違いからどれにするか選択できる。 ・ もっているお金で買える商品がどれか分かる。
C	<ul style="list-style-type: none"> ・ 支払いに必要な簡単なお金の計算ができる。 ・ いくつかの選択肢を考えだすことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 品物の違いや与えられた条件を理解し、自分なりに買う物を選択することができる。 ・ 選択した理由をあげることができる。 ・ 大小や価格等を比べて、お買い得がどれか分かる。




指導例

活 動 内 容		指導のポイント																														
<div>① お買い物に行った経験を話し合う<ul style="list-style-type: none">・ えんそくのおやつ→たべられるだけ、かった・ いもうとのおたんじょうびのケーキ<ul style="list-style-type: none">→かわいいかざり4人で食べる</div> <div>② 本時の学習内容を知る。</div>		<div>ポイント<div>何を買いに行ったか、何かこまったことはなかったかを聞き、店が商品を複数用意して、客が個人のニーズに合わせて選択していることに気付かせましょう。</div></div> <div>コロロッケの絵を提示しながら話を聞かせ、子どもにイメージをもたせましょう。</div>																														
<div>がまくんは、お家の人に頼まれて、500 円で4人分のコロロッケを買いに行きました。スーパーの惣菜売り場には、特大コロロッケ1個120円、いつものコロロッケ1個100円と、いつものコロロッケお買い得5個1パック480円が並んでいます。どのコロロッケを買おうか考えました。</div>																																
<div>③ 学習問題を知る。</div> <div>どのコロロッケを買いますか。</div>																																
<div>④ 条件を整理し、自分の考えを発表する。</div> <table><tr><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr><tr><td></td><td>とく大 120 円</td><td>いつも 100 円</td><td>お買い得 480 円</td><td>組み合わせる</td></tr><tr><td rowspan="2">自分の考え</td><td><div>なまえ</div></td><td><div>なまえ</div></td><td><div>なまえ</div></td><td><div>なまえ</div></td></tr><tr><td><div>なまえ</div></td><td></td><td><div>なまえ</div></td><td></td></tr><tr><td>選ぶ理由</td><td>・ 高いけど大きい</td><td>・ 4個買えばいい ・ 一ばん安く買える</td><td>・ ふつうに5個買うより安い</td><td>・ おとなには大きいコロロッケをあげたい</td></tr><tr><td>選はない理由</td><td>・ 大きすぎて食べきれないともったいない</td><td>・ いつもどおりじゃつまらない</td><td>・ ひとつあまって誰か食べるかけんかになる</td><td>・ 大きさがちがったら取り合いになる</td></tr></table>			1	2	3	4		とく大 120 円	いつも 100 円	お買い得 480 円	組み合わせる	自分の考え	<div>なまえ</div>	<div>なまえ</div>	<div>なまえ</div>	<div>なまえ</div>	<div>なまえ</div>		<div>なまえ</div>		選ぶ理由	・ 高いけど大きい	・ 4個買えばいい ・ 一ばん安く買える	・ ふつうに5個買うより安い	・ おとなには大きいコロロッケをあげたい	選はない理由	・ 大きすぎて食べきれないともったいない	・ いつもどおりじゃつまらない	・ ひとつあまって誰か食べるかけんかになる	・ 大きさがちがったら取り合いになる	<div>ポイント<div>自分が選ぶコロロッケの欄に名前カードを貼らせ、それを選んだ理由を記述させます。記述できない子供は選ぶだけでよいです。</div></div> <div>ポイント<div>Cの子供には選ばない理由も発表させたり、書かせたりするとよいでしょう。</div></div> <div>ポイント<div>どれを選んだら正解というものではありません。人によって色々な理由で選ぶものが異なるということに気付かせましょう。</div></div>	
	1	2	3	4																												
	とく大 120 円	いつも 100 円	お買い得 480 円	組み合わせる																												
自分の考え	<div>なまえ</div>	<div>なまえ</div>	<div>なまえ</div>	<div>なまえ</div>																												
	<div>なまえ</div>		<div>なまえ</div>																													
選ぶ理由	・ 高いけど大きい	・ 4個買えばいい ・ 一ばん安く買える	・ ふつうに5個買うより安い	・ おとなには大きいコロロッケをあげたい																												
選はない理由	・ 大きすぎて食べきれないともったいない	・ いつもどおりじゃつまらない	・ ひとつあまって誰か食べるかけんかになる	・ 大きさがちがったら取り合いになる																												
<div>⑤ まとめをする。</div> <div>人数や好き嫌い、すぐに食べるかなどで、選ぶコロロッケはちがってくる。</div>																																




4人分!

どのコロロッケを買いますか。

	1	2	3	4
				くみあわせ
自分の考え	なまえ なまえ	なまえ	なまえ なまえ	なまえ
選ぶ理由	・高いけど大きい	・4こ買う ・一ばん安く買える	・ふつうに5個買うより安い	・おとなには大きいコロロッケをあげたい
選はない理由	・大きすぎて食べきれないともったいない	・いつもどおりじゃつまらない	・ひとつあまって誰か食べるかけんかになる	・大きさがちがったら取り合いになる

人数や好き嫌い、すぐに食べるかなどで、選ぶコロロッケはちがってくる。


 お家の人とやってみましょう

11 通常学級での教材活用

下記が、小学校学習指導要領上の位置づけとなつています。各題材の授業を行う際の参考としてください。

各題材の指導案上の児童の実態 Bが、1・2年生の状況であり、Cが、3年生の状況となつています。3年生の学習については、指導目標は「Cの目標」を基準とするほか、さらに発展として一部の指導案に記載のある目指すべき視点まで到達できるよう指導するとよいでしょう。

また、本教材は家庭学習との連携がその効果を高めます。学習と実際の生活がつながっていくことを実感させることが、消費者教育では大変重要です。家庭学習との連携は、必ず行ってください。

○各題材の小学校学習指導要領上の位置づけ

題材名	教科等	国 語	社 会	算 数	生 活	家 庭	道 徳	総合的な学習の時間
(1) お金はどこに行くの？			〔第3学年〕 2(2) ア知識及び技能 (イ) 販売の仕事は、消費者の多様な願いを踏まえ売り上げを高めるよう、工夫して行われていることを理解すること。 イ思考力、判断力、表現力等 (イ) 消費者の願い、販売の仕方、他地域や外国との関わりなどに着目して、販売に携わっている人々の仕事の様子を捉え、それらの仕事に見られる工夫を考え、表現すること。	〔第1学年〕 2 A数と計算 (1) ア知識及び技能 (ア) もののものとを対応させることによって、ものの個数を比べること。 イ思考力、判断力、表現力等 (ア) 数のまとまりに着目し、数の比べ方や数え方を考え、それらを日常生活に生かすこと。 ロデータの活用 (1) 数学的活動ア知識及び技能 (ア) ものの個数について、簡単な絵や図などに表したり、それらを読み取ったりすること。		〔第5学年及び第6学年〕 1 C消費生活・環境 (1) ア知識及び技能 (ア) 買物のしくみや消費者の役割が分かり、物や金銭の大切さと計画的な使い方について理解すること。 (イ) 身近な物の選び方、買い方を理解し、購入するために必要な情報の収集・整理が適切にできること。 イ購入に必要な情報を活用し、身近な物の選び方、買い方を考え、工夫すること。	第2 A〔節度、節制〕 〔第1学年及び第2学年〕 イ・・・物や金銭を大切にし、身の回りを整え、わがままをしないで、規則正しい生活すること。 〔第3学年及び第4学年〕 自分でできることは自分でやり、安全に気を付け、よく考えて行動し、節度のある生活すること。	
(2) お金はどのようにつかえばいいの？								
(3) おこづかいで何ができるの？	〔第1学年及び第2学年〕 〔知識及び技能〕 (1) ア言葉には、事物の内容を表す働きや、経験したことを伝える働きがあることに気づくこと。 オ身近なことを表す語句の量を意識し、話や文章の中で使うとともに、言葉には意味による語句のまとまりがあることに気づき、語彙を豊かにすること。							
(4) おこづかいで何ができるの？ ～大切なお金のつかい道～								
(5) 買い物に行く前に、気をつけることは？					〔第1学年及び第2学年〕 2〔学校、家庭及び地域の生活に関する内容〕 (3) 地域に関わる活動を通して、地域の場所やそこで生活したり働いたりしている人々について考えることができ、自分たちの生活は様々な人や場所と関わっていることが分かり、それらに親しみや愛着をもち、適切に接したり安全に生活したりしようとする。		第2 A〔善悪の判断、自律、自由と責任〕 〔第1学年及び第2学年〕 よいことと悪いことの区別をし、よいと思うことを進んで行うこと。 〔第3学年及び第4学年〕 正しいと判断したことは、自信をもって行うこと。	
(6) なぜ、みんなはスーパーマーケットで買い物をしているの？			〔第3学年〕 2 (2) ア知識及び技能 (イ) 販売の仕事は、消費者の多様な願いを踏まえ売り上げを高めるよう、工夫して行われていることを理解すること。 イ思考力、判断力、表現力等 (イ) 消費者の願い、販売の仕方、他地域や外国との関わりなどに着目して、販売に携わっている人々の仕事の様子を捉え、それらの仕事に見られる工夫を考え、表現すること。					
(7) お店たんけん！ お店で見られるあれって？								
(8) 本をやぶいたら… ～お店のものはだれのもの？～								
(9) はけなくなったズボンの行き先は？								
(10) お金のゆくえは？								
(11) しょうひんをくらべよう！どっちにしようかな？								
(12) いくらで買えるの？								
(13) どっちのお店に行く？								
(14) どのコロッケをえらぼうかな？								

本教材の製作を行った「学校における消費者教育推進ワーキンググループ
特別支援学級向け教材開発に係る作業部会」委員及びアドバイザー

(敬称略)

所属	職名	氏名	備考
教育委員会学校教育部 指導課	指導主事	小谷 泰也	特別支援
あすみが丘小学校	教頭	田村 真理	家庭科
院内小学校	教諭	竹内 優子	特別支援
椎名小学校	教諭	根津 千春	特別支援
こてはし台小学校	教諭	川又 俊亮	特別支援
打瀬小学校	教諭	島尾 秀美	特別支援
第二養護学校	教諭	高桑 幸代	特別支援
消費生活センター	主査	宮内 博道	
消費生活センター	主任主事	鎌滝 英里子	
千葉大学	教授	北島 善夫	アドバイザー
千葉大学	非常勤講師	庄司 佳子	アドバイザー
幼保支援課	主査	田中 保江	アドバイザー

協力者 がまぐちくん等イラスト作成 粕谷 法子（元生浜西小学校教諭）
教材を使用しての授業実施 吉木 克彦（生浜東小学校教諭）

学校における消費者教育推進ワーキンググループ（以下「WG」という）について

学校での消費者教育を推進するため、千葉市消費生活センターが、教育委員会や学校と連携して、平成 19 年度に設置しました。以後、WG では、学習指導要領に示された内容を教材化することで、消費者教育に焦点化した授業が行えるよう、平成 20 年度に小学校の家庭科、平成 21 年度に中学校の家庭分野、平成 25 年度に小学校の家庭科と中学校の家庭分野の指導教材を作成してきました。

今回、作成した消費者教育教材は、小学生を対象とした 3 つ目の教材となります。平成 28 年 3 月に設置した「学校における消費者教育推進ワーキンググループ 特別支援学級向け教材開発に係る作業部会」において、1 年かけて、教材を検討し、作成しました。

千葉市市民局生活文化スポーツ部

消費生活センター

〒260-0045 千葉市中央区弁天1-25-1

Tel：043-207-3602 Fax：043-207-3111

URL：http://www.city.chiba.jp/shimin/seikatsubunka/shohi/

e-mail：shohi.CIL@city.chiba.lg.jp

