|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| （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いつい夢中に！  ↓  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 | ・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。 | ・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 | ・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。 | ・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 | ・お金を計画的に使うために貯金をするとよいことは分かっている。  ・周りの雰囲気に引きずられることがある。 | ・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。   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。   1. くじコーナーを開き、お金（300円）をもってゲームをする。 2. 学習問題を知る。   がまくんはどうしたらよいでしょう。   1. ゲームにどう挑戦するか考える。  |  |  | | --- | --- | | １ | いっぱいやる | | ２ | 回数を決めて行う（1回だけ） | | ３ | やらない |  1. 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   1. 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。 | □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。  □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。  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。  **ポイント**  K:\教材データ\ポイントの指.png |

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。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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

＜きもち＞

・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！



☆やってみよう

＜きもち＞

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

がまくんはどうしたらよいでしょう。