

「品物の買い方を考えよう」

おこづかいゲームをとりいれた消費者教育

実践の目指しているもの

本単元は、目的にあった商品を適切に購入するための計画のたて方や工夫について考え、一人の消費者として実際に自分の生活に生かそうとする姿勢や実践力を養うことを目標としている。5年生の家庭科の学習においては、お金の大切さを考えさせたり、商品の選び方、計画的な買い物の仕方を理解させたりすることで、消費者としての基本的な姿勢や力を主体的に身に付けることが大切だと考える。「おこづかいゲーム」という体験型の学習活動を取り入れることにより、単に消費活動にかかわる知識を得るのではなく、児童が主体的に活動することから生まれる“気づき”が実践力につながっていくと考える。また、小集団でのゲーム活動は、友達のもっている価値観や体験から得た知識などの情報交換が自然と行われ、新たな気づき、課題や考えをうみ出すよさがあると考えた。

研究の内容

1 題材名（単元名）

小学校5年生 「くふうしよう かしこい生活」

～ 品物の買い方を考えよう～

2 題材の目標（単元の目標）

- ・ 物や金銭の大切さに気づき、計画的に使うことを考えることができる。
- ・ 身近な物の選び方や買い方を考え適切に購入することができる。

3 題材の指導計画（5時間扱い）・単元構成など

(1) 計画的に買うくふう（3時間）

生活を支えているお金について考えよう。

おこづかいゲームをしよう（本時）

計画的な買い方のくふうについて考えよう（本時）

(2) 買い方のくふう（2時間）

買い物の計画をたててみよう

買い方について振り返ってみよう。

4 本時について

(1) 本時の目標（2/5～3/5）

- ・ 適切な買物について考えたり、自分なりに工夫したりしようとしている。（家庭生活への関心・意欲・態度）
- ・ 金銭の計画的な使い方と適切な買物に関する基礎的な知識について理解する。（家庭生活についての知識・理解）

(2) 体験的な活動について

体験的な活動としてすごろく型の「おこづかいゲーム」を授業に取り入れた。小集団（4～5人）で役割分担しながら、おこづかい帳に収支を記録し進めていく。商品カードと通貨(授業用)の出し入れを行い、おこづかい帳の記録とあわせながら進めていく。途中にストップポイントを2か所設け、買い物の場や商品の選択を行う。ストップポイントは、ゲーム終了後の交流とゲストティーチャーのワンポイントアドバイスにつながる内容とする。

(3) 札幌らしい特色をもたせた教材開発について

札幌市消費者センターからゲストティーチャーを招聘する。買い物の専門家としてゲームに携わりながら消費についてのワンポイントアドバイスを聞く場を設定する。また、今回のおこづかいゲーム(家庭科版)の原本となるおこづかいゲーム・応用版(消費者センターホームページ掲載)の活用も可能である。

(4) 本時の学習展開例

学習内容・活動等	教師のかかわり・留意点等
<p>前時の学習を想起</p> <ul style="list-style-type: none"> 商品を買う方法にはいろいろあった。 大切なお金をじょうずにつかうには計画をたてることが大切だと知った。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px 0;"> <p>計画的なお金の使い方について 考えてみよう</p> </div> <p>みんなでおこづかいゲームをしよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> 各グループごとにおこづかい帳をつけながらすごろく型おこづかいゲームを体験する。 各グループに ゲーム用紙1枚・さいころ・おこづかい帳・こま各児童に 記入用シート 配付 各グループごとにおこづかい帳に記録しながら、通貨(ゲーム用)と商品カードを用いて買い物をする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>グループで相談しながらゴールまでこまを進める。ゴールに速く進むことが目的ではなく、手元にあるお金とおこづかい帳に記載されている金額が一致することが条件として課される。</p> <p>ストップ枠を2カ所設置。買い物の仕方を選択し理由を個人シートに記入する。ゲーム終了後、意見の交流を行い、ゲストティーチャーの話へとつなげる。</p> </div> <p>意見交流</p> <p>STOP 1 コンビニで卵購入 近くて楽 すぐ手に入る</p> <p style="margin-left: 100px;">コンビニは新しい</p> <p style="margin-left: 50px;">10分かかるスーパー 安い 他の物もある</p> <p style="margin-left: 100px;">ポイント特典があるかも おつりがもらえるかも</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲストティーチャーのアドバイスを聞き、食品や文房具の選び方について知る。 <div style="margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block; margin-right: 50px;">表示の意味がわかったよ。</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">身の回りをさがしてみよう。</div> </div> <div style="margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">安全についても考えなくては</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 20px auto;"> <p>目的に合った買い方や計画に基づいた買い方が大切だ マークなどの商品の情報をよくみることも必要だね。</p> </div> <p>こんどは自分で買い物の計画を考えてみよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 前時の学習内容を想起させる。 ゲストティーチャーの紹介「札幌市消費者センター啓発担当指導員」 ゲームのルールについて説明を行う。 机間巡視しながら助言したり、様子を観察したりして後半の交流にいかす。 <ul style="list-style-type: none"> どちらの選択も間違いではなくそれぞれに特徴があることをおさえる。 ゲームの残金について触れることで貯金・募金の話題にも広げることができる。 <p>卵・牛乳などを題材として賞味期限・表示についてのワポントアドバイス。 えんぴつ・ノートを題材としてJISマークやSGマークについてワポントアドバイス</p>

(5) 個人記入用シート

5年生家庭科	「品物の買い方を考えよう」	
	学習シート	組 名前
STOP 1 あなたはどちらのお店でたまごを買いますか。選んで をつけましょう		
・ 近くのコンビニ 250円 ()		
・ 歩いて10分のおく行くスーパー 150円 ()		
選んだ理由をかこう		
自分の考え		

班では 250円() で買うことにした。おつり 円をもらって		
150円() おこづかいに加えてください。		
おこづかい帳にもかいてね。		
STOP 2 あなたはキャラクターつきえんぴつを買いますか。選んで をつけましょう		
・ キャラクターつきえんぴつ 1本 50円		
買わない ()		
買う ()		
選んだ理由をかこう		
自分の考え		

班では 買う () ことにした。		
買わない ()		
今日の学習で感じたこと・考えたこと		

