

# 計画的なお金の使い方 免許皆伝！買い物の極意

指導用解説書

## 教材のねらい

本教材は小学校高学年向け消費者教育デジタル教材です。学習指導要領における家庭科の内容「C 消費生活・環境」の項目

### (1) 物や金銭の使い方と買い物

ア (ア) 買物の仕組みや消費者の役割, 物や金銭の大切さ, 計画的な使い方

(イ) 身近な物の選び方, 買い方, 情報の収集・整理

イ 身近な物の選び方, 買い方の工夫

に関する内容を身近な環境とも関連づけながら、児童が楽しく主体的に学ぶことができます。学習にあたってはタブレットまたはパソコンをご使用ください。



## 使用方法

6つのテーマがあり、トップ画面で学習したいテーマを選ぶことができます。

各テーマは **アニメ**、**ワーク**、**仙人の一言**、**解説** の4つから構成されています。そして各テーマ最後の「話し合おう」という項目では学習内容に沿った議題を投げかけ、授業内での活発な議論を促します。



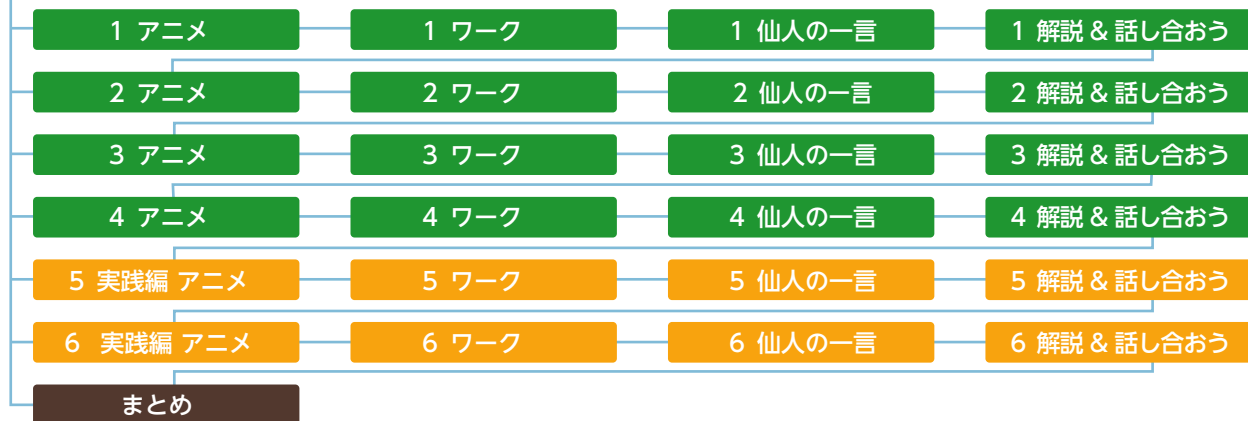
▲トップ画面

## 各テーマのねらい

- テーマ1 欲しいと思ったものが本当に必要かどうかを考えられるようになる
- テーマ2 品物の情報を得る手段として身近なインターネット検索を疑似体験する  
予算や使う目的に合っているか、長く使えそうかななどの視点で比較できる
- テーマ3 商品についている表示やマークについて知る
- テーマ4 お金の使い方を振り返って、次の買い物の参考にすることができる
- テーマ5 買い物の疑似体験をすることで目的に合った買い物ができる
- テーマ6 予算内に収める計画性を身につける  
さまざまな場面でお金が必要であることがわかる

## 全体の構成

### トップ(メニュー)ページ



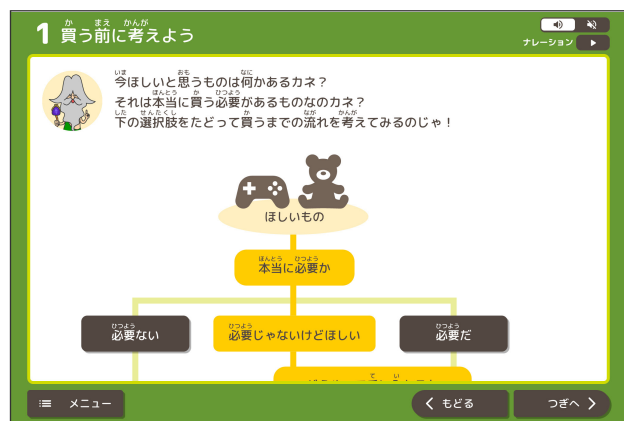
## 各テーマの構成

### アニメ



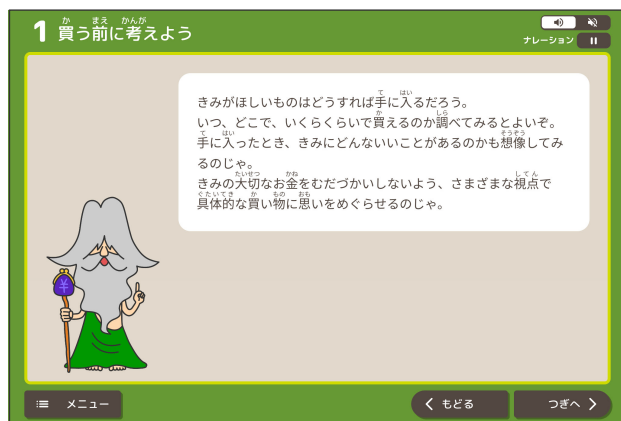
各テーマは、導入として1分程度のアニメーションが用意されています。再生ボタンを押して再生開始します。次の項目に進むときは画面右下の「つぎへ」ボタンを選択してください。

### ワーク



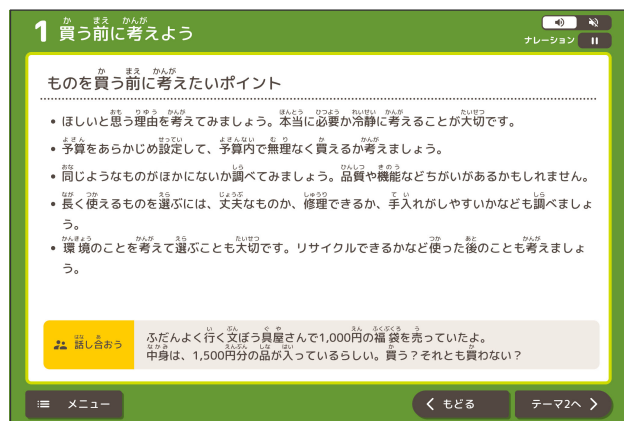
アニメーションを受けて各テーマの理解を深めるワークに取り組みます。ワークによってグループで討議させるといった使い方もできます。次の項目に進むときは画面右下の「つぎへ」ボタンを選択してください。

### 仙人の一言



ワークに取り組んだ後、アニメーションに登場する「カネ仙人」と共に各テーマのポイントを振り返ります。次の項目に進むときは画面右下の「つぎへ」ボタンを選択してください。

### 解説 & 話し合おう






テーマ全体のまとめは、少し掘り下げた内容を扱っています。次の項目に進むときは画面右下の「つぎへ」または「テーマ〇へ」ボタンを選択してください。「テーマ〇にすすみますか?」というメッセージが表示されたら「はい」を選択してください。

## 指導例「計画的にお金を使えるようになるう」

対象学年	小学校高学年（5・6年生）
本時のねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 欲しいと思ったものが本当に必要かどうかを考えられるようになる</li> <li>・ 予算内に収める計画性を身につける</li> <li>・ さまざまな場面でお金が必要であることがわかる</li> </ul>

## 授業展開例（45分）テーマ1・6を利用

	おもな活動	活動内容・指導上の留意点
導入	<p><b>発問</b> 最近どんな買い物をしましたか？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● プロジェクターまたは電子黒板等で本教材画面を掲示</li> <li>● ホーム画面から、テーマ1「買う前に考えよう」を選択、アニメーションを視聴する</li> <li>● アニメが終了したら「つぎへ」でワークに進む。商品を買うまでの流れをチャートでたどる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 自分の買い物の経験を振り返らせ、授業の内容を自分ごととして意識させる。</li> <li>○ それは本当に買う必要があるものだったのかを問いかける。</li> </ul>  <p><a href="https://www.pref.kanagawa.jp/osirase/0207/gokui/">https://www.pref.kanagawa.jp/osirase/0207/gokui/</a></p>  <p><a href="https://www.pref.kanagawa.jp/osirase/0207/gokui/chapter1.html">https://www.pref.kanagawa.jp/osirase/0207/gokui/chapter1.html</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ チャートの全体像を見せて、商品を買うまでにさまざまな思考パターンがあることに気づかせる。</li> <li>○ ほしいものを手に入れるためにむやみに買い物をすることばかり考えるのではなく、他の手段がありうることも意識させる。</li> <li>○ むだづかいをしないよう心がけることで、自分のお金を守るだけでなく、<b>資源の有効利用</b>につながることに気づかせる。</li> </ul>
展開1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 「つぎへ」で「解説」ページへページ下部の「話し合おう」で児童に向けて発問する</li> </ul>	

	<p><b>発問</b></p> <p>ふだんよく行く文ぼう具屋さんで1,000円の福袋を売っていたよ。中身は、1,500円分の品が入っているらしい。買う？それとも買わない？</p> <p>● 議論の内容を確認・発表</p>	<p>○ グループに分かれ、自由に議論させる。</p> <p>&lt; 予想される意見例 &gt;</p> <p>「福袋は値段だけを考慮すると一見お得だが、中身がわからないため本当に自分にとって必要かどうかを買う前に考えにくい」</p> <p>「一方で中身がわからないことで開封する時の楽しみがある」</p> <p>○ どちらかが正解にならないように、福袋を「買う」と考えた人から数名、「買わない」と考えた人から数名それぞれ意見を聞く。</p> <p>○ お店側にとっては「在庫処分」としての側面もあるかもしれないので、子どもたちから意見が出なければ資源の有効利用という視点から教師が補足することも考えられる。</p>
<p><b>展開2</b></p>	<p>● 本教材のホーム画面からテーマ6「日曜日のお出かけプランを考えよう 実践編2」を選択、「つぎへ」でワークに進み、日曜日のお出かけプランを考えるワークを児童の前でやってみせる</p> <p>● グループ別に話し合い</p> <p><b>発問</b></p> <p>グループで日曜日にお出かけすることになりました。2,000円のできる一番楽しいプランを考えよう！</p> <p>● グループ別にプランを発表する</p> <p>● どう過ぎて、一人あたりいくらのプランになったかを発表</p>	<p> <a href="https://www.pref.kanagawa.jp/osirase/0207/gokui/chapter6.html">https://www.pref.kanagawa.jp/osirase/0207/gokui/chapter6.html</a></p> <p>○ ひとりあたり2,000円の予算を守りつつ、どういう組み合わせにすれば充実するかを考えさせる。</p> <p>○ 各自のタブレットでテーマ6のワークに取り組ませる。</p> <p>○ グループで行動することを前提にひとりあたりの支出を2,000円以内とする計画を話し合せて考えさせる。</p> <p>○ 子どもたちが考えたプランが、予算内に収まっていればよしとする。</p> <p>○ 予算内に収まらない場合、その原因を探り、本当にそれが必要かを考えさせる。</p>
<p><b>まとめ</b></p>	<p>● 本時のふりかえり・まとめ</p>	<p>○ 商品を買う前に<b>買いたい理由を冷静に考える</b>ことの大切さに気づかせる。</p> <p>○ あらかじめ<b>支出を意識して行動を計画</b>することで、むだづかいを防ぎ、効率的にお金を使えることに気づかせる。</p>

監修 横山みどり（筑波大学附属小学校 家庭科教諭）  
制作 株式会社NHKエデュケーショナル

企画・発行 神奈川県消費生活課 電話：045-312-1121（代表）